**ToothClicker’s High Concept**

**ToothClicker**

by Adriner Andrade Maranho, Alex Seródio Gonçalves e Luma Kühl

**High Concept**

Uma boca que precisa ser sempre limpa, o poder de limpeza está ao alcance de um clique. Será que você seria capaz de clicar o mais rápido possível e manter esta boca saudável.

**Features**

* Clicar nas sujeiras manualmente para limpar os dentes;
* Ganhar pontos de limpeza por dentes limpos;
* Utilizar os pontos de limpeza ganhos para comprar itens que proporcionam cliques automáticos;
* Conforme a pontuação aumenta o jogador sobe de nível, desbloqueando novos itens mais “poderosos”, mas que também custam mais;
* Esses itens ficam acessíveis através de um inventário, que exibe todos os itens já liberados e a quantidade obtida de cada um, além dos itens (apagados) que ainda podem ser adquiridos;
* Os itens são acumulativos, ou seja, é possível comprar inúmeras cópias de um mesmo item, aumentando assim sua quantidade de cliques por segundo e logo, sua taxa de limpeza;
* Alguns itens, como por exemplo a escova elétrica, fornecem mais pontos de limpeza mais rapidamente, porém possuem uma chance de danificar a gengiva, o que causa uma perda de pontos;
* De tempos em tempos cáries aparecem aleatoriamente nos dentes e consomem os pontos de limpeza ganhos até que sejam removidas;
* Cáries são muito mais difíceis de serem eliminadas do que sujeiras comuns;
* Poder especial (enxaguante bucal) que limpa todos os dentes de uma única vez.

**Motivação do jogador (Player Motivation)**

O jogador deve buscar o máximo de pontuação possível para trocar por novos itens, que então darão a ele ainda mais pontuação, aumentando o seu poder de troca. O jogo escala conforme a quantidade de pontos que o jogador obtém, ou seja, sua motivação é ter a maior quantidade de pontos possíveis.

**Gênero**

Um jogo incremental onde conforme o jogador obtém mais pontos desbloqueia funcionalidade para aumentar sua “pontuação” final.

**Licença**

O código será aberto e disponibilizado para contribuições, com o objetivo de obter engajamento no jogo após o término. A licença será MIT.

**Público Alvo (Target Customer)**

Pessoas de todas as idades que utilizam o espaço do caminhão de saúde bucal da FURB.

**Concorrência (Competition)**

Jogos incrementais disponíveis em navegadores e nas lojas de smartphones (smartphones’stores). Exemplo: CookieClicker.

**Características únicas (Unique Selling Points)**

* Trabalha com o ramo odontológico, possuindo também um viés educacional.
* A estratégia que o jogador terá que adotar no gerenciamento de recursos para otimizar a sua produção dentro do menor tempo.
* Instiga a ambição do jogador ao tentar conseguir seu melhor resultado em um processo que nunca terá um fim.

**Target hardware**

Computadores, smartphones e tablets com Android ou iOS.

**Metas de projeto (Design Goals)**

Durável: por se tratar de um jogo contínuo e não possuir um final definido, o jogo tem uma duração praticamente infinita.

Ocioso: como existem itens que garantem que o jogador consiga ganhar pontos mesmo sem estar interagindo diretamente com o jogo, é possível continuar sempre jogando mesmo enquanto o jogador estiver realizando outras atividades.

Instigador: É um jogo que irá trabalhar com a ambição do jogador. Quanto mais ele tem, maior será a dificuldade de progressão. Ou seja, o jogador irá querer evoluir sempre, em um processo que é se repete sempre.