

Monster Clicker	
Visão	Data <04/12/14>

Monster Clicker

Visão

1. Introdução

A ideia do jogo Monster Clicker é ser um *idle game*, ou seja, grande parte do jogo se passa deixando o jogo rodar sozinho. No nosso jogo em específico, temos que acumular energia para comprar habilidades, treinar nosso monstro ou gerar energia mais rapidamente. Conforme as batalhas vão ficando mais difíceis, é necessário habilidades mais fortes e caras, e portanto que requerem mais energia.

2. Posicionamento

2.1 Formulação do problema

O problema de	<i>Falta de entretenimento de qualidade</i>
afeta	<i>Pessoas</i>
o impacto do qual é	<i>Acúmulo de estresse</i>
uma possível solução seria	<i>Jogar nosso jogo, que é um exemplo de entretenimento de qualidade</i>

2.2 Declaração da posição do produto

Para	<i>Internautas</i>
Que	<i>buscam entretenimento de qualidade</i>
O Monster Clicker	<i>É um idle game</i>
Que	<i>É um jogo de qualidade</i>
Diferentemente de	<i>Cookie Clicker</i>
Nosso produto	<i>O jogador interage mais e tem um objetivo mais bem definido</i>

3. Descrição das partes interessada

3.1 Ambiente de usuário

Usualmente usuários navegando na internet sem objetivo específico, muitas vezes durante algum momento em que não estão fazendo tarefas importantes.

4. Visão geral do produto

4.1 Requisitos e funcionalidades

Requisito	Prioridade	Funcionalidades	Lançamento previsto
Criar um monstro	Alta	Usuários novos poderem começar a jogar criando um novo	Já implementado

Monster Clicker	
Visão	Data <04/12/14>

		monstro	
Carregar um monstro já existente	Alta	Usuários antigos poderem continuar jogando	Já implementado
Conseguir gerar energia	Alta	Usuários conseguirem gerar energia para seus monstros para poderem fazer algo no jogo	Já implementado
Conseguir comprar geradores de energia	Média	Usuários conseguirem gerar energia mais rapidamente	Já implementado
Conseguir comprar habilidades e equipá-las	Média	Usuários conseguirem comprar diferentes habilidades para serem usadas nas batalhas	Já implementado
Conseguir ver batalhas disponíveis e conseguir batalhar	Baixa	Usuários conseguirem participar de batalhas, servindo como um objetivo para ter habilidades mais fortes	Meados de 2015

5. Outros requisitos do produto

Requisito	Prioridade	Lançamento previsto
Robustez do banco de dados	Alta	Em implementação
Disponibilidade 24h por dia do jogo	Alta	Dependente do servidor (Heroku)