Storytelling - que história será contada?

1- Apresentar o personagem; Aluno de uma raça marginalizada entra em uma escola de batalha, em uma sala desvalorizada e tem que lidar com o preconceito das outras raças.

2 - Consegue entrar em um torneio interescolar e usa a oportunidade para tentar mudar a ideia das pessoas sobre certas raças e quebrar os preconceitos. | Mostra seu valor ao vencer vários oponentes e começa a chamar atenção.

3 - Começa a interagir com pessoas da sua escola e fora, e graças ao torneio, e agora nem todas as pessoas o tratam com descaso. | Side- quests

4 - Preparação para torneio mundial e as lutas.

5 - Protagonista consegue o apoio do povo e da mídia, que agora pressionam as pessoas no poder para que mudem o sistema, pois não aceitaram mais essas atitudes.

Gameplaying - como o jogador irá atuar nessa história?

O rumo da história se dá pelas escolhas do jogador.

Ganha pontos ao interagir com diferentes personagens, mas que o jogador não saberia se foram pontos negativos ou positivos

Ao iniciar uma luta, o mapa é levemente mudado, eliminando as inconveniências, acrescentando apenas um ring no local.

Sistema de pontos com "karma" que pode ser usado para definir a relação com diferentes personagens NPC.

Protagonista - nome, espécie, idade, sexo, etnia, profissão, histórico

Possíveis nomes: Akmenos, Damakos, Mordai, Korthroz, Therai

Espécies: Tiferino

Idade:16

Sexo: Masculino

Etnia: Alusão a negros

Profissão: Estudante

Histórico: Criança que cresceu a margem da sociedade, sofrendo preconceito.

Antagonista - nome, espécie, idade, sexo, etnia, profissão, histórico

Possíveis nomes: Ayre Faeyarus, Galadriel, Eldrin, Kross

Espécie: Elfo

Idade:40+

Sexo: Masculino

Etnia: Alusão a alta sociedade

Profissão: Político

Histórico: Cresceu com todos os privilégios e sendo ensinado que sua raça era superior.

Mundo - mapa, descrição de ambientes, coesão entre fases, intenção das fases.

Escola (principal): corredores, ginásios, pátios, quadras.

Casa e bairro (mapas secundários para side-quests)

Torneio: arena e ambiente esportivo.

\*Ocorrerá um corte entre a saída de um ambiente e entrada de outro

\*Não haverá fases, o personagem só vai circular dentro desses ambientes.