Fight Chess

O jogo se passa no universo da guerra, onde o jogador compete contra a IA do jogo enquanto passa pelas fases.



Features

* O jogador disputa algumas fases contra o computador.
* Ao iniciar a primeira fase o jogador terá uma quantia em dinheiro, assim ele poderá comprar personagens no mercado para montar seu time.
* O jogo é composto por vários personagens, os quais são separados em classes e funções.
* Com o objetivo de fortalecer seu time, o jogador deve combinar personagens da mesma classe ou função para ganhar alguns bônus de vida, defesa, ataque ou efeitos.
* Para aumentar o nível de um personagem, o jogador deve clicar no personagem e escolher a opção de subir de nível por um quantia em dinheiro, podendo subir até o nível 3.
* Ao finalizar a montagem do time, o jogador inicia a fase de combate e o seu time automaticamente começa a atacar o time da IA.
* Para passar de fase, o time do jogador deve ter pelo menos um personagem vivo e a IA deverá ter todos os personagens mortos.
* Ao passar de fase, o jogador ganhará mais dinheiro baseado em sua performance na fase anterior (ex: ganhará mais dinheiro baseado na quantidade de personagens vivos ao fim da fase).



Player Motivation

O jogador controla os personagens disponíveis, melhorando-os enquanto desenvolve uma estratégia para avançar nas fases.



1. enre

Jogo de estratégia baseado em turnos.

Target Customer

* Jogador que procura jogos de estratégia.
* Jogador que gosta de jogos de tabuleiro.



Competion

Sniper, Tanker, Gunslinger, Bazooka, Assault, Assassin.

Target Hardware

Multiplataforma: PC, consoles.



Unique Selling Points

* Monte cada vez melhor sua estratégia para passar de fase.
  + Ao jogar com a IA e passar de nível a dificuldade aumenta, assim tendo que evoluir sua estratégia para derrotá-la.
* Personagens têm diferentes movimentações.
  + Alguns personagens têm movimentações diferentes, como ficar numa posição fixa ou andar até pontos estratégicos para atacar o inimigo e causar mais dano.
* Ganhe um prêmio ao finalizar todas as fases.
  + Após finalizar todas as fases, baseado na sua pontuação final você receberá um prêmio diferente.



Design Goals

Desafiante: o jogador terá que se preocupar em comprar as classes certas de personagens para cada fase, bem como a melhor composição em relação à defesa/ataque.

Frenético: o jogador terá um curto espaço de tempo para tomar decisões e preparar sua estratégia no tabuleiro.



Characters

Sniper: Dano a distância, pouca vida.

Tanker: Bastante vida e defesa, alcance curto.

Gunslinger: Curto/médio alcance, mais barato comparado com os outros.

Bazooka: Grande dano a distancia, alto tempo de recarga

Assault: Vida média, defesa média, alto dano por segundo.

Assassin: Vida baixa, defesa baixa, alto dano em pouco tempo.