GAME DESIGN DOCUMENT

ULTIMATE COMBAT

Título: Ultimate Combat

Squad : Alberto Zilio

Lucas Steffens

Rene Dlean Baumer Seger

Roni Pereira

1. Visão geral do jogo

O Ultimate Combat coloca o jogador em um mundo obscuro de lutas, onde seu principal objetivo é ficar mais forte que seus oponentes e conquistar o respeito de todos.

1. Mecânicas do jogo

Para ficar mais forte o jogador deverá passar por sessões de treinamento físico e lutas com adversários mais fracos, até então atingir a força necessária para derrotar seus inimigos mais fortes e os oponentes em combates PVP (Player versus Player sigla inglesa que significa “Jogador contra Jogador”).

1. Personagens

Cada jogador irá criar seu próprio personagem customizado. Os inimigos serão NPCs (Non Playable Character, sigla inglesa que significa Personagem não Jogável) ou usuários PVP.

1. Os usuários NPC serão divididos pelo seguinte nível de força:

* Frango
* Maromba
* Monstro
* Rambo

1. Os usuários PVP serão divididos por pontos de respeito, você ganha mais respeito conforme derrota seus adversários PVP

4. História e narrativa

O enredo do jogo se passa em um mundo onde todos almejam respeito nas ruas e nas lutas. Para alcançar esse objetivo é necessário o treinamento árduo e o desafio constante diante de seus adversários.

5. Arte e Design

O jogo é RPG (Role Playing Game, sigla inglesa que significa jogo de interpretação de papéis) de página de WEB. Ele terá a imagem do lutador, dos NPCS e seus adversários PVP.

6. Sistema de jogo

O jogador poderá comprar equipamentos e treinadores melhores, além de alguns itens que podem recuperar vida e estamina. Para ganhar a moeda o jogador deverá enfrentar seus adversários. Em lutas PVP o jogador irá ganhar 10% das moedas do adversário derrotado.