

Titolo: Conquest

-Elevator Pitch

Conquest è un gioco survival horror/RogueLike dove il protagonista esplora pianeti generati proceduralmente ed evita o in fase finale affronta le creature che si presentano quando il giorno finisce.

-Introduzione al gioco:

Il gioco si basa su Conquest, un alieno che ha rubato una navicella e vuole conquistare i pianeti dove atterra, sfortunatamente l'universo è maledetto e durante la notte compaiono mostri spaventosi, che il player può decidere di affrontare o fuggire, in molti casi distruggeranno il pianeta, quando uno dei mostri viene sconfitto il gioco finisce con un finale personalizzato per il mostro ucciso.

-Schermata Iniziale



Target:

- RPG;
- Story Driven Games Players;

Genere:

- SurvivalHorror;

Age:

- 18+;

Platforms:

- PC;
- Console;

Main tech;

- Unity3D;

GameMode:

- SinglePlayer;

KeyMarket:

- PlaystationStore
- Steam
- NintendoShop

Business Model:

- Buy to Pay;

Price:

- 8\$;

-GameStructure

Conquest è un gioco con trama in cui si cerca di far completare al giocatore le sue azioni senza però imbattersi troppo presto nei boss finali del gioco, ha un sistema minimizzato di estrazione risorse e si basa soprattutto sul potenziamento delle abilità giocatore.

Storia:

Un bimbo alieno trova una navicella umana abbandonata nel suo pianeta, parte per sbaglio e si ritrova a viaggiare per l'universo per diverse centinaia di anni, un giorno la navicella si schianta in

un pianeta e lì mette alla prova le sue abilità aliene e le aumenta assorbendo tutto ciò che ha valore per potenziarsi.

l'universo è corrotto dalla presenza di alcuni demoni da un'altra dimensione, conquest in seguito si scoprirà essere nato da uno di loro.

il gioco termina quando uno dei demoni viene sconfitto, il quale avrà un finale personalizzato e segnerà la fine del gioco.

Ambientazione:

il gioco comincia con un'atmosfera allegra e muta quando arriva la notte, il personaggio segue una stessa dinamica, cominciando ignaro delle sue capacità ed arrivando poi alla sicurezza di poter sconfiggere una delle entità che terrorizzano l'universo;

Art:

stylized3d;

CREATIVE MIX

LETHAL COMPANY - MUCK - demo giocabile della luna generata

Loop principale:

1. Scegliere un pianeta per la conquista.
2. Atterraggio, ricerca opzionale del complesso.
3. esplorazione e farming, bossfight del complesso.
4. Evitare mostri.
5. Tornare alla nave prima che scada il tempo o muoiano tutti.
6. Acquisire abilità con il farming, ripetere.

Game Pillars:

farming e combattimento nei pianeti,

acquisire le skill del personaggio,

potenziare i parametri generali,

evitare i combattimenti con i mostri,

rispettare i comportamenti dei mostri,

scoprire attraverso i potenziamenti e l'ambiente la trama e le origini del protagonista.

KEY Selling Points

1. **Gameplay variegato:** scegli se farmare e distruggere i pianeti o conquistarli, se affrontare direttamente i boss finali o scappare già dalla prima partita.
2. **Sistema economico:** L'alieno è in grado di mangiare tutto ciò che ha un valore, il giocatore dovrà esplorare i pianeti alla ricerca degli oggetti più preziosi per aumentare le sue statistiche.
3. **Ambiente imprevedibile:** ogni pianeta è generato al momento, cambiano i vari complessi con i re dei pianeti, biomi ed il, o i mostri che compariranno durante la notte
4. **Mostri dinamici e bizzarri:** ogni mostro ha meccaniche proprie che richiedono strategie diverse per essere sconfitti.

Team

al momento la carlo corporation limited S.R.L, I.G.P, KM0 non dispone di personale pertanto si richiedono:

1**Graphic artist** : Lead 3d artist, 2d artist,3D artist, concept artist

1**Sound artist** ; Sound designer, music producer,

Financial cost and timeline:

Fondi necessari al team: 250.000\$

Selling price: 10\$;

break even point: 2500 copie;

Foreseen units: 7000;

cost/month- 20.000;

