

Nações

Projeto de Jogos - Universidade Cruzeiro do Sul

Roberto Akira Yokota da Silva

Versão: 1.0

Visão Geral

Tema

Mecânicas básicas de jogabilidade

Plataformas

Modelo de Monetização

Escopo do Projeto

Referências

- CS Go

- Call of Duty

O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)

Descrição Geral do Projeto:

O que diferencia este projeto?

Mecânicas de Jogabilidade

- PC

- Mobile

- Console

- VR

História e Jogabilidade

História

Gameplay / Jogabilidade

Cenários, Personagens, Armas e Sons

- Cenários

- Personagens

- Armas

- Sons

Cronograma

- Trimestre 1/ Quarter 1

- Trimestre 2/ Quarter 2

- Trimestre 3/ Quarter 3

- Trimestre 4/ Quarter 4

Visão Geral

Tema

- Nações

Mecânicas básicas de jogabilidade

- Jogo de Guerra
- O jogador entrará no Mapa Mundi, territórios e países diferentes.

Plataformas

- Android
- IOS
- PS5
- XBOX
- PC/Windows/Linux/Mac
- Realidade Virtual

Modelo de Monetização

- Premium

Escopo do Projeto

- Custo e Prazo
 - R\$100.000,00
 - 1 Ano
- Equipe
 - 3 Programadores
 - 2 Designer
- Custos com licenças / Hardwares / Outros custos
 - 2 Unit3D
 - 2 Unreal
 - 1 Adobe

Referências

- **CS Go**
 - Jogo de Guerra, primeira pessoa, online.
- **Call of Duty**
 - Jogo de Guerra, primeira pessoa, online.

O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)

Jogo de guerra que transcende ancestrais de todo planeta, como os Vikins, Astecas, Zulus e Cristaos.

Descrição Geral do Projeto:

Alianças, Estratégias, Conquistas e Vitórias. Mapas baseado no mapa mundi e territórios por países

O que diferencia este projeto?

Jogo único, que se baseia em história fiel dos ancestrais de cada canto do mundo, transcendendo até os dias atuais do Capitalismo e novas Tecnologias.

Mecânicas de Jogabilidade

- **PC**

- O jogador poderá fazer o uso de um teclado e mouse ou de um controle compatível.

- **Mobile**

- O jogador poderá fazer o uso de um controle virtual ou joystick.

- **Console**

- O jogador poderá fazer o uso de joystick.

- **VR**

- O jogador poderá fazer o uso de controle e sensores de corpo.

História e Jogabilidade

História

Nações um jogo de ação e guerra entre nações que transcendem seus ancestrais onde a tática e as uniões define os acontecimentos finais.

É um jogo multiplayer em primeira pessoa, onde as grandes nações mascararam durante séculos seus planos de guerras e poderes espirituais. Nesta nova era mundial foi inevitável as guerras por conquistas de territórios, comidas e nações.

Dinamarca, Noruega, Suécia e Islândia se unem em torno de seus ancestrais Vikings, por uma luta de conquistas navegações que podem chegar até a Américas, dos Incas, Maias e Astecas. O México um país de potência asteca são especialistas em guerras e ataques, os samurais orientais com suas muralhas e defesas se destacam por poderosas uniões que podem levar a grandes táticas. Os indígenas especialistas em curas, com uma boa defesa e um grande território que se torna um labirinto pra quem não as conhece. Cristãos Europeus, em busca do sagrado território da paz, tem entre seus guerreiros nomes como Rei Artur e sua Excalibur. Os árabes com suas bandeira de Maomé buscam difundir suas áreas e Africa do Zulus e uma grande potência de território e guerreiros.

Se passa no tempo atual com poderes espirituais de séculos mesmo A.C e D.C, podendo se misturar épocas diferentes numa mesma jogada.

Uma união entre os samurais e guerreiros europeus pode ser um grande jogada, contra os vikings europeus na defesas de seus territórios e conquista com a saída de terrenos.

As uniões definiram o destino de cada nação, e seu objetivo definirá a tática de guerra e proteção, em um jogo multiplayer, onde não regra entre parcerias, porém seu único destino será guerra e uma formação e uma nova era e história de nações, a guerra nunca acaba, e novas nações estão nascendo o risco é sempre eminente.

Gameplay / Jogabilidade

O Jogo se passará em tempos atuais, com disfarces da vida real, em qualquer momento poderá cada um dos jogadores demonstrar os seus poderes.

O Jogo só termina quando houver o domínio total de alianças no planeta trazendo os dias paz ...

Cenários, Personagens, Armas e Sons

- Cenários

- 3D

- Países nos dias atuais
- Relances dos tempos ancestrais
- Mapa Mundi

- Personagens

- Lista de personagens

- Vikings
- Zulus da África
- Astecas
- Cristoes Europeus
- Índios Americanos
- Índios Brasileiros
- Árabes
- Chineses
- Samurais

- Armas

- Lista de armas

- Poderes ancestrais por região e país
- Armas dos dias atuais
- Desenvolvimento de armas
- etc.

- Sons

- Lista de sons (Ambientes)

- Sons por região, país e cultura
- Musicas Classicas
- etc.

Cronograma

- **Trimestre 1/ Quarter 1**

- 01/01/2021 - 31/03/2021

- Desenvolvimento

- Gráficos

- Cenários

- Personagens

- Sons

- **Trimestre 2/ Quarter 2**

- Data 01/04/2021 - 30/06/2021

- Alpha

- **Trimestre 3/ Quarter 3**

- Data 01/07/2021 - 30/09/2021

- Beta

- **Trimestre 4/ Quarter 4**

- Data 01/10/2021 - 31/12/2021

- Release 1.0