

# Projeto de Jogo - Conquista de Nações

## 1. Visão Geral do Jogo

Este é um jogo de estratégia e ação em terceira pessoa onde o jogador controla um 'champion' que representa um país. Cada país tem características únicas, como monumentos, torres e minions, além de um campeão com habilidades próprias. O objetivo é conquistar território inimigo e derrotar o champion adversário, destruindo seu monumento.

Inspirado em mecânicas de League of Legends (estratégia, torres, minions) e Elden Ring (combate fluido e desafiante).

## 2. Mecânica Central

- Cada jogador escolhe um país (com aparência única e um champion exclusivo).
- O país define o tamanho do território inicial (baseado em seu tamanho real).
- Países maiores têm mais torres fracas; países menores têm menos torres mais fortes.
- O objetivo principal é derrotar o champion inimigo e destruir o monumento dele.
- Minions não avançam sozinhos - eles defendem o território.
- A conquista de território ocorre ao destruir torres inimigas.
- Ao conquistar território, a bandeira e as cores mudam para as do jogador.

## 3. Estruturas e Elementos

- Torres: Defensivas, geram minions. Ao serem destruídas, dão ouro e XP e o território muda de dono.
- Minions: Criaturas que nascem nas torres e defendem o território.
- Monumentos: Ex: Casa Branca, Taj Mahal, Torre Eiffel. Destruível apenas após o champion inimigo morrer.
- Buffs: Ao destruir o monumento inimigo, o jogador ganha um buff passivo permanente.
- Ouro por segundo: Aumenta conforme o território conquistado.

## 4. Sistema de Combate

# Projeto de Jogo - Conquista de Nações

- Combate direto entre champions: ataques básicos, combos, esquivas e habilidades.
- Estilo de luta inspirado em jogos de ação, com cooldowns, barra de vida e stamina.
- Sem foco em cura; foco total em dano, precisão e estratégia.
- Cada champion tem um kit de habilidades únicas e passiva especial.

## 5. Personagens e Países

Cada país tem um campeão representando sua identidade e estilo de jogo. Exemplos:

- EUA: Champion com armas de fogo, passiva de velocidade de ataque. Monumento: Casa Branca.
- Índia: Champion espiritual com poderes místicos. Monumento: Taj Mahal.
- Brasil: Champion ágil com habilidades de selva e emboscada. Monumento: Cristo Redentor.

Cada país tem um estilo visual próprio com paletas de cores únicas (personagens, bandeiras, estruturas).

## 6. Estilo Visual

- Cenários vivos: céu azul limpo, desertos claros, regiões de neve brancas.
- Personagens e estruturas usam paletas sombrias e marcantes para contraste.
- Cada país tem uma paleta visual única, mantendo a identidade nacional.
- Exemplo: Brasil - verde escuro e dourado. Japão - branco e vermelho com toques de preto.

## 7. Progresso e Portfólio

Este projeto ainda está na fase de design e planejamento. As ideias foram cuidadosamente organizadas e serão transformadas em código nas próximas etapas com uso de Unity e C#. O projeto será publicado no GitHub, com atualizações semanais.

## **Projeto de Jogo - Conquista de Nações**

Este jogo será utilizado como principal peça de portfólio para mostrar domínio em lógica de programação, estruturação de sistemas, design visual e pensamento estratégico.

Objetivo: Mostrar potencial para vagas de desenvolvedor júnior ou trainee em TI.