Tanks, eiginlega 3D útgáfa

Þú munt vera skriðdreki að skjóta aðra skriðdreka á pre-built terrain mappi sem mun byrja og vera settur upp með UI (User Interface) og mun vera flottar sprengingar þegar þú skýtur (búmm búmm).

Platform: Unreal Engine 4.20 (Gæti uppfærst gegnum hönnunarferlið)

IDE: Visual Studios 2017 (Gæti uppfærst í gegnum hönnunarferlið)

Hreyfigeta: Hreyfi skriðdrekann og byssuna sér / allt í einu módeli ( annað hvort)

Map: basic grænt terrain (kannski með hæðum og fjöllum)

Sigurskilyrði: Fer eftir hvort að hinn skriðdrekinn taki högg og deyji á endanum og vinnir þannig eða stigasystem á ákveðnum tíma og reyna að ná sem flestum stigum (myndi halda að brjóta niður hinn skriðdrekann væri betra og er auðveldara að gera vegna innbyggðrar UE4 Simulated physics engine)

Game mode: single target eða free-for-all

Jaðarhlutir: Lyklaborð og mús (kannski mögulega controller, efast um það)