

GAME : TACTICAL TANKS

Criadores: Filipi Biazoto e Jean Pasquini



01. ESTILO

Estratégia por turnos, destruição e caos.



ESTILO

VISUAL/SONORO

Pixel art 16x16 com visual retrô e detalhado.
Trilha sonora energética com estilo 8-bit e
toques militares.





02. Multijogador

O jogo permite partidas locais entre até 4 jogadores, com turnos alternados. Cada jogador controla seu tanque táctico.



UM JOGO
CASUAL PARA
SE DIVERTIR
COM AMIGOS



FERRAMENTAS



START

Documentação GDD &
Trello Cards.
Versionamento Github.



CODIGO

Engine LOVE2D.
Editor: ZeroBrane &
Visual Code.



VISUAL

Sprite & Arte: Aseprite.
Editor: Photoshop & Krita.



SOM

Efeitos: [Itch.io](https://itch.io).
Trilhas: [Itch.io](https://itch.io).

OBJETIVOS

JOGO

ARTE

Sprites e tiles de
16x16 / 32x32.

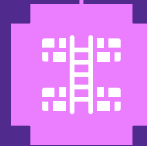


Trilhas sonoras e
efeitos de 8 bit.



CODIGO

Hierarquia de classes,
objetos e pastas. P00.



Testes unitários e
controle de versão.



OBJETIVOS

CODIGO



ARTE

■ OTIMIZAR

Transformar complexidade em trechos simples direto.

■ REUTILIZAR

Bibliotecas e códigos existentes do GITHUB.

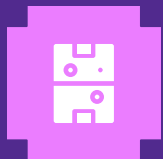
■ BIBLIOTECA

Coletar série de sons que complementam.

■ FUNÇÃO

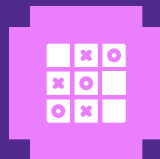
Simplificar como utilizamos os sons.

PRINCIPAIS PASSOS



MAPEAMENTO

- Sistema de divisão.
- Planilha Tiles/Objetos.
- Autoescalonamento.



REGRAS

- Turno.
- Tempo.



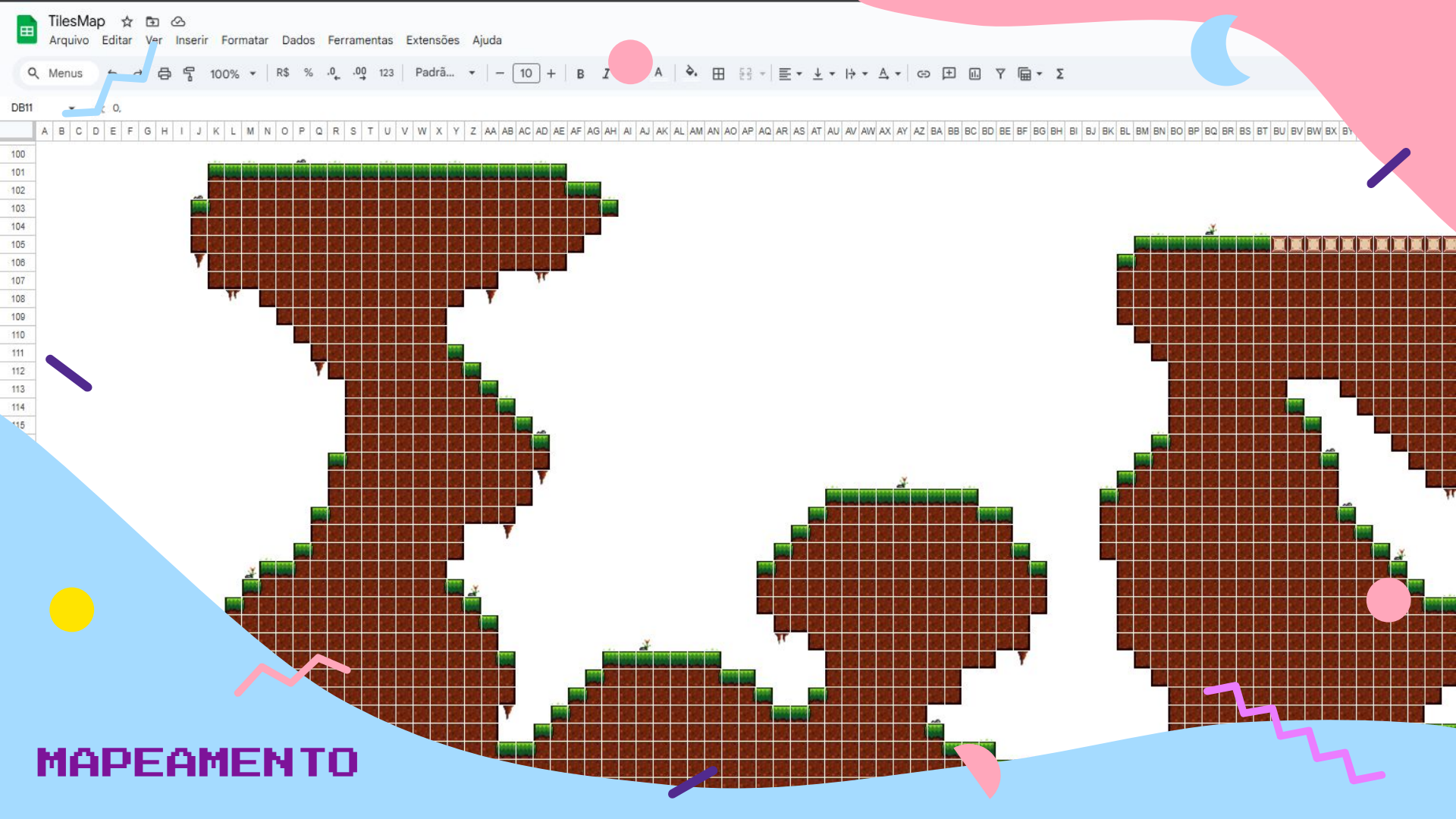
PLAYERS

- Variáveis.
- Classes.
- Subobjetos



OBJETIVO

- Colisões.
- Vitória.

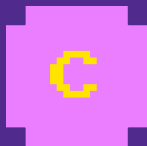


MAPEAMENTO

PLAYERS - TANQUES

TANQUE COMUM

Dano, vida, velocidade e pulos consideravelmente balanceados (sem desvantagens).

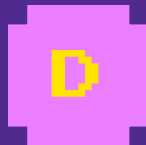


LIGHTNING VIPER

Movimentação consideravelmente maior que outros tanques, porém desvantagens em dano.

GOLIATH X

Vida consideravelmente maior que outros tanques, porém desvantagens em dano e movimentação.



DOOMBRINGER

Dano consideravelmente maior que outros tanques, porém desvantagens em vida e movimentação.

REGRAS E OBJETIVO



1

TEMPO

Cronômetro valendo a partir da 1ª tecla.

TURNO

Após disparo, tem até 4s para passar a vez.

2



3

PRECISAO

Dano baseado pela proximidade da área.

4



VITORIA

Restando apenas um jogador vivo.

PROJETO GITHUB

Game Design Document contido



EQUIPE



FILIPPI BIAZOTO



JEAN PASQUINI





FIM!

Obrigado pela atenção!