**SPACE TANKER**

**- IDEIA PRINCIPAL**

O tema do jogo gira em torno de uma invasão alienígena a um sistema planetário – ou algo assim. O jogo tem como principal característica a personalização da nave do jogador para enfrentar inimigos em escala de dificuldade crescente. Existem algumas naves para o jogador escolher, com quantidade diferente em cada atributo, o que irá contribuir para a diferenciação da sua jogabilidade.

Para isso, serão adquiridos pontos de experiência e dinheiro (matando inimigos, cumprindos objetivos secundários e completando os níveis). Matar inimigos, cumprir objetivos secundários, completar missões e completar um setor são as maneiras (em quantidade crescente) de adquirir pontos de experiência e dinheiro.

Os pontos de experiência acumulados irão aumentar o nível da nave, aumentando seus atributos. Os atributos da nave são: **velocidade, aceleração, agilidade, armadura principal (sem escudo), escudo principal e energia.** A cada nível ganho na nave, cada atributo irá aumentar o seu valor base, e o jogador receberá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre os mesmos atributos, dessa vez, onde o jogador preferir. Além disso, aumentar o nível da nave irá disponibilizar mais espaço para a colocação de armas, escudos e módulos de energia.

Falando em armas, escudos e módulos de energia, esse três tipos de equipamentos serão comprados com o dinheiro ganho pelo jogador.

As diferentes armas têm os seguintes atributos: espaço utilizado, energia necessária, dano e tempo de recarga.

Os diferentes escudos têm os seguintes atributos: espaço utilizado, energia necessária, quantidade de dano absorvido e tempo de recarga.

Os módulos de energia não ocupam espaço, mas são mais caros que armas e escudos. Eles fornecem a energia necessária para que armas e escudos funcionem.

O jogo é dividido em dez setores (ou planetas a serem defendidos). Cada planeta possui dez missões a serem completadas. As missões possuem objetivos diferentes como: matar uma certa quantidade de inimigos, sobreviver por um determinado tempo ou destruir alguma edificação inimiga. Os objetivos secundários são determinados pelo tempo com que o jogador mata a quantidade de inimigos determinada ou destrói a edificação especificada, ou quantos inimigos ele destrói no tempo dado pelo jogo para que ele sobreviva.

INTRODUÇÃO DA HISTÓRIA

EQUIPAMENTOS

Compra de armas e escudos

NOVO JOGO

CARREGAR JOGO

OPÇÕES

AJUDA

CRÉDITOS

SETOR 1-10

MISSÃO 1-10

TELA DE JOGO

RESULTADOS

Experiência e Dinheiro ganhos

NÍVEL DA NAVE

Pontos de experiência e pontos de habilidade

INICIAL