

# Primeira página

## Título

Statement

## Sistema do jogo desejado

PC

## Público alvo

Livre

## Classificação de idade:

Livre

## Resumo da história do jogo, focando na jogabilidade

A história não é prioridade nesse projeto, dito isso **descrever história aqui**.

## Os diferentes modos de jogar

O gameplay é dividido em 3 partes: - customização: escolha das armas e equipamentos do chassi do robô (layout) - programação: escrita do programa para controlar o robô - combate: com o layout e programa definidos, o robô é colocado na arena, nessa etapa o jogador apenas assiste a batalha entre seu robô e o inimigo

A estrutura do gameplay permite a exploração de estratégias, tanto na customização/layout quanto na programação, de forma que durante o estágio de combate o jogador recebe o feedback de quais idéias são ou não viáveis. Dessa forma o jogador constrói sua própria forma de jogar conforme progride na arena.

## Diferenciais únicos

Desafio de programar em uma arquitetura única, enfoque na criação e experimentação de novas estratégias.

## **Produtos competidores**

- TIS-100
- Shenzen I/O
- Robocode