**Tank Simulator**

Sinta como é o trabalho dos tripulantes do veículo mais poderoso na batalha

**Log de Alterações**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor | Descrição da Alteração | Data da alteração |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Identidade do jogo (Conceito)**

Uma tripulação do famoso tanque T-34-85 deve atravessar o campo de batalha, destruindo seus inimigos para parar a ameaça maior, o PewDiePie.

**Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

Daria pra se chamar de First Person Shooter, mas você pode assumir a visão de 3 personagens (Gunner, Comandante e Piloto).

Você pode encontrar 2 tipos de inimigos, dois outros tanques icônicos da segunda guerra, o britânico Cromwell Mk 1 e o Alemão Panzerkampfwagen III, onde um é mais leve porem mais veloz e chato de acertar, e outro mais pesado, mas com uma arma mais forte.

**Características (Mundo do jogo)**

Elementos do seu jogo (Ex: Ambientação espacial; Jogo possui movimentação rápida, exigindo um alto poder de reação do jogador; etc).

**Arte**

Jogo 3D com arte High Poly, dado que procura-se um certo realismo, é necessário que o gráfico tente remeter a história.

Bom, de orçamento, vamos usar apenas coisas de graça dando as devidas referências, e tempo um mês para ter a V1.0 pronta;

**Música/Trilha Sonora**

Company of Heroes 2 (RTS da segunda Guerra)

**Interface**

Como será a interface de usuário dos jogadores? Descreva como serão os botões, como é possível interagir com eles. Existem formas de interagir com o mundo? Como isso será apresentado para o jogador.

**Controles**

Liste os controles (teclas ou ações touch) (Por exemplo: WASD para andar, Movimento do mouse para controle da visão, botão direito do mouse para atirar, botão esquerdo do mouse para mirar)

**Dificuldade**

Quais serão as dificuldades do jogo? Terá inimigos? Elementos de cenário? Itens escondidos? Puzzles? Etc.

**Fluxo do jogo**

Fluxograma simples que mostra as telas e ou acontecimentos ao longo do jogo, beatchart

**Personagens**

Descreva um resumo de como será o personagem principal do seu jogo, personagens secundários, inimigos e chefes.

**Cronograma e Escopo**

Defina metas e dias para atingi-las. Liste inimigos, chefes e as fases, entenda o tempo que irá demorar para desenvolver cada um desses aspectos (Exemplo: "Cabeça de medusa voadora, re-utilizar asset da medusa completa, programar movimento senoidal, 2 horas).

**Definições gerais**

Gênero;

Plataformas;

Público alvo;

Puzzles;