

PAULO HENRIQUE DE OLIVEIRA

TANK WRECKS



GAME DESIGN REVIEW

CONCEITO DO JOGO

- ✓ **Gênero:** Arcade, Shooter
- ✓ **Público Alvo:** Jovens e adultos que buscam uma experiência rápida, fácil de se aprender e difícil de se dominar.
- ✓ **Loop de Gameplay Central:** Você controla um tanque, e precisa sobreviver o máximo de ondas de tanques inimigos que conseguir. Durante a experiência, você pode usar powerups para aumentar seu poder, reabastecer recursos e aumentar sua pontuação.

MECÂNICAS PRINCIPAIS

- ✓ **Controles do Tanque.** O jogador deve manusear o corpo, cabeça e canhão do tanque individualmente, demonstrando agilidade e pensamento estratégico.
- ✓ **Sistema de ondas infinitas.** O jogador deve enfrentar o máximo de ondas inimigas que ele conseguir. Cada onda é mais difícil do que a última, permitindo que o jogador sempre tente superar a si mesmo em uma próxima rodada.
- ✓ **Trajectoria de tiro curva.** Para acertar inimigos, o jogador deve calcular corretamente a trajetória da bala que é disparada de seu canhão. O fator central de habilidade em Tank Wrecks é diretamente relacionado à capacidade do jogador de mirar corretamente o canhão, e levar em consideração a queda da bala.

REFERÊNCIAS DE MECÂNICA



World of Tanks;
Jogabilidade centrada na
movimentação dos tanques



Angry Birds;
Jogabilidade centrada cálculo
de trajetórias de projéteis

REFERÊNCIAS DE MECÂNICA



🔪 Risk of Rain 2;
Wave shooter com ondas
infinitas, que aumentam em
dificuldade gradualmente

DIREÇÃO DE ARTE

- ✓ Estilo Lowpoly simples e minimalista, tomando como referência títulos modernos do estilo lowpoly.
- ✓ Uso de técnicas de postprocessing moderno, partículas, iluminação moderna e shaders variados, em contraste com as cores e topologia simples presentes no jogo.
- ✓ Certos aspectos, especialmente modelos, são cartoonizados/estilizados para contribuir à atmosfera “lighthearted” do jogo.

REFERÊNCIAS DE ARTE



✓ Aron's Adventure;
Estilo lowpoly, combinado a
iluminação e postprocessing
moderno.



✓ Firewatch;
Uso de cores geralmente
“chapadas” e vibrantes.

REFERÊNCIAS DE ARTE



Fortnite;
Assets e efeitos visuais
altamente cartoonizados e
estilizados.



Pico Tanks;
Estética cartoon e
lighthearted.

TABELA DE PRODUÇÃO

Item	Horas de Desenvolvimento	Descrição	Modelo e/ou Arte	Unity Prefab	Código	Bug(s)
Player	~25h	Tanque que o jogador controla durante o jogo	Modelado e texturizado. Animação pendente.	Em progresso, necessita de áudio	Finalizado	Nenhum conhecido
Menus	~13h	Menus (HUD, Menu principal, menu de opções, tela de carregamento)	Interface planejada e pintada.	Em progresso, menu de opções e créditos pendente	Em progresso, script para leaderboard pendente	Evento OnClick() não reconhece certos métodos de certos scripts para menu
Inimigos	~20h	Tanques inimigos do jogo.	Modelados e texturizados. Animação pendente.	Finalizados	Em progresso, implementação da IA pendente.	Nenhum conhecido
Powerups	~10h	Powerups do jogo que são coletáveis pelo jogador	Modelados e texturizados.	Finalizados	Finalizado	Nenhum conhecido

TABELA DE PRODUÇÃO

Item	Horas de Desenvolvimento	Descrição	Modelo e/ou Arte	Unity Prefab	Código	Bug(s)
Projéteis/Tiros	~6h	Projéteis atirados pelo player e pelos inimigos	Modelados e texturizados.	Finalizados	Finalizado	Nenhum conhecido
Explosão	~0h	Explosões causadas por mortes e tiros de tanque	Não iniciado	Não iniciado	Não iniciado	Nenhum conhecido
Controlador de Jogo	~26h	Controlador de waves, spawner de inimigos e powerups durante a gameplay	-	Finalizado	Em progresso, transição suave entre as waves e níveis pendente	Nenhum conhecido

TABELA DE PRODUÇÃO

Item	Horas de Desenvolvimento	Descrição	Modelo e/ou Arte	Unity Prefab	Código	Bug(s)
Penhascos, paredões de pedra e pedras	~4h	Penhascos, paredões de pedra e pedra usados para construir o level.	Modelados e texturizados.	Finalizados	-	Nenhum conhecido
Árvores e troncos caídos	~10h	Árvores e troncos caídos usados para construir e decorar o level	Modelados e texturizados.	Finalizados	-	Nenhum conhecido
Cogumelos	~4h	Cogumelos usados para decorar o level	Modelados e texturizados.	Finalizado	-	Nenhum conhecido
Ruínas ancestrais	~4h	Ruínas usadas para construir e decorar o level	Modelados e texturizados.	Finalizados	-	Nenhum conhecido

TABELA DE PRODUÇÃO

Item	Horas de Desenvolvimento	Descrição	Modelo e/ou Arte	Unity Prefab	Código	Bug(s)
Casas suburbanas	~7h	Pedaços modulares de casa usados pra construir e decorar o level	Modelados e texturizados.	Não iniciado	-	Nenhum conhecido
Decoração suburbana	~10h	Pequenos setpieces como cercas, postes de energia, carros abandonados, calçadas, hidrantes e destroços de construções.	Em progresso, metade dos modelos foram finalizados	Não iniciado	-	Nenhum conhecido
Prédios urbanos	~2h	Pedaços de prédios modulares usados para construir e decorar o level	Em progresso, uma das 6 peças modulares foi modelada e texturizada.	Não iniciado	-	Nenhum conhecido
Decoração de guerra	~4h	Um bunker, um obstáculo para tanques e um tanque destruído	Modelados e texturizados.	Finalizados	-	Nenhum conhecido

TABELA DE PRODUÇÃO

Item	Horas de Desenvolvimento	Descrição	Modelo e/ou Arte	Unity Prefab	Código	Bug(s)
Level 1	~10h	Primeira fase, baseada em uma Floresta.	-	Cena implementada. Sendo testada e alterada conforme feedback	-	Certos setpieces pequenos impedem o movimento do jogador
Level 2	~2h	Segunda fase, baseada em uma pequena cidade abandonada	-	Level em fase de blockmesh	-	Nenhum conhecido
Level 3	~0h	Terceira fase, baseada em uma grande cidade urbana abandonada	-	Não iniciado	-	Nenhum conhecido

PROBLEMAS ATUAIS

- ✓ Mesmo mixando clips de Áudio manualmente, não foram encontrados sons de boa qualidade que se encaixam com a estética do jogo.
- ✓ O level design para o jogo pode acabar requerendo fases maiores do é factível de se produzir.
- ✓ A IA NavMesh dos tanques pode introduzir complicações ao sistema de física usado.

ESTRATÉGIAS FUTURAS

- ✓ O auto-acompanhamento do desenvolvimento jogo já estava sendo feito através do Glo-Boards (similar ao Hack'n'Plan). O acompanhamento continuará sendo feito. O jogo está à frente do cronograma por uma margem considerável.
- ✓ A parte mais complexa do projeto, a IA dos tanques, já foi iniciada, e foi separado um espaço de tempo confortável para que ela seja desenvolvida sem atrasar o resto do projeto.
- ✓ Todos os scripts e prefabs do projeto foram projetados e executados com extensibilidade e escalabilidade em mente, o que já começou a acelerar o processo de desenvolvimento.

TANK WRECKS

FOTO INGAME

