Título: Defesa em Bárnia

Alunos: Andrei da Hora

Highconcept:

O objetivo do jogo é eliminar todos os adversários (controlados pela máquina), que aparecem em grupos em direção ao jogador. O usuário pode controlar seu personagem em uma sala de espaço limitado. O nível é ganho quando a pessoa destruir todos os inimigos. O jogo é do estilo top-down. Que mistura uma Era futurista com Medieval fantasia

Gameplay e Enredo:

O jogo começa com o Jogador dentro da masmorra de Barnia onde seu objetivo matar todos os inimigos em cada sala

Mecânicas:

1. Movimentação: A movimentação do jogador funciona a partir das teclas “wasd”. A velocidade dele é fixa durante o jogo inteiro. Ele possui a liberdade de se posicionar em qualquer lugar do cenário. Os mobs terão velocidade diferente a partir do nível.
2. Combate (armas): O jogador é equipado com uma arma de fogo com a qual deverá eliminar os monstros.
3. Combate (mobs): teremos 2 tipos de Monstros(mobs) um slime padrão e um morcego mecânico

Cenário:

Todos os níveis possuem o mesmo tamanho. Todos eles são partes da Masmorra de Barnia