**Descrição e Objetivo:**

Será um jogo de plataforma simples, onde o jogar precisará subir de janela em janela em um prédio, fugindo de andares em chamas, apagando o fogo estrategicamente e salvando vítimas do incêndio.

**RENTABILIDADE/PROPOSTA ÚNICA DE VENDAS:**

Com o desenvolvimento e atualizações, uma saída para a rentabilidade , será a adição de “Skins” para o personagem principal , baseado em astros da cultura pop, atores, cantores e animações populares no mundo.

**Mecânicas do Jogo:**

Será um jogo do tipo “infinito”, que terá multiplicadores de pontos por cada andar do prédio, por vítimas salvas e por itens especiais obtidos e utilizados.

O jogo será desenvolvido em cima de algoritmos que decidirá a quantia de janelas em chamas haverá em cada andar, e alterando sua ordem aleatoriamente. Haverá também algoritmos e análises para que o jogador precise desenvolver estratégias para passar por cada andar.

**Tema e Ambientação:**

Inicialmente, haverá um único background, de uma vizinhança, com um aspecto avermelhado e um horizonte com árvores em chamas.

**Características do Jogo:**

Será um jogo de single player, inicialmente offline, onde serão salvos os recordes de pontuação e com um pódio atualizado localmente.

Foi um jogo pensado para ser, inicialmente , para computadores, podendo ser reconfigurado para outras plataformas.

Música tema e sons realizados e descobertos através do software Rytmik Studio.

Guilherme de Oliveira Rodrigues RA:105926

Handrey Hartung Toppa RA: 105883

onathan Matheus Pinheiro Alves RA:104734

Leonardo Vinicius Milani Pigatti RA:110542

LeonIdas Leividy de Oliveira Machado RA:110417

Marcos Roberto Pinto Ribeiro Junior RA:109243