

Idéia de Jogo

Ferramentas: Unity e Visual Studio.

Linguagem: C#.

Estilo Visual: 2D.

Plataforma: Desktop.

Sprites: <https://www.sprisers-resource.com/>

Nome do Jogo: *Definir (Idéias: PampaFight...)*

Estilo de Jogo: *Aventura, Luta.*

Resumo do Jogo:

- **Estilo de Cenário:** Apocalíptico.
- **Localização do Cenário:** *Cenário próximo (parecido) ao campus da universidade.*
- **Progresso do Jogo:** *Passar de andares (etapas) com diversos desafios, inimigos e recompensas. Ex: Professores como possíveis “chefões” (boss) de cada nível (ou apenas nomes ou algo assim).*
 - Dentro da história alguns conceitos do curso (idéia).
 - Cobrir alguns aspectos importantes do curso (no futuro ser utilizado para apresentar para os iniciantes no curso ou algo nesse sentido).
- **Mecânica:**
 - Algo próximo ao metal slug/Hero Siege/The Swords of Ditto: Momo's Curse.