

Pesadelo no Escritório

Carlos André Pinheiro Campos
Daniel Henrique Oliveira

Descrição do Projeto

Gênero: Roguelike de Ação, Horda de Inimigos, Bullet Hell

Contexto: Um funcionário se encontra sozinho no escritório quando percebe que as coisas ao seu redor estão tentando matá-lo(a). Com armas ele irá se defender dessas hordas de inimigos

Funcionamento Básico

- O jogador terá uma certa quantidade de tempo para eliminar inimigos e se fortalecer
- Ao final desse tempo, o jogador deverá enfrentar e derrotar o chefe final para vencer o jogo
- Se o jogador for atingido pelos ataques inimigos, ele perderá vida
- Caso a vida do jogador chegue a zero durante o enfrentamento às hordas e ao inimigo final, o jogador é derrotado e deve voltar ao começo sem o que foi adquirido na última tentativa

Mecânicas

- Sistema de Level Up ao coletar experiência derrubada pelos inimigos derrotados para aprimorar ou descobrir novas armas
- As armas funcionam automaticamente, fazendo o player focar apenas na movimentação e decisões
- Quando o jogador terminar uma partida, a próxima pode ser totalmente diferente da anterior, trazendo uma grande variedade e decisões

Inspirações

Vampire Survivors



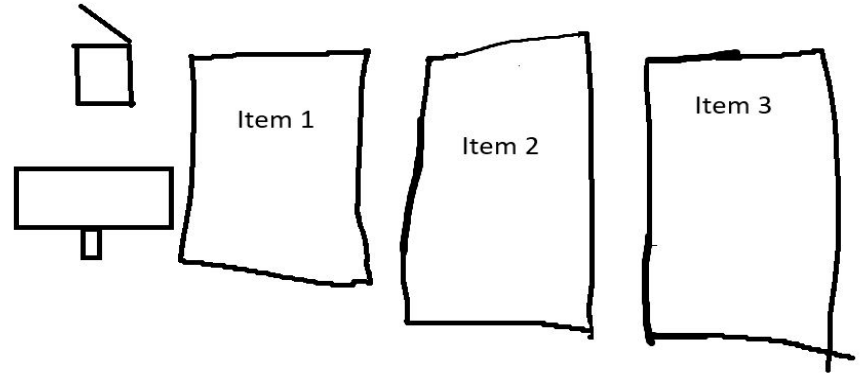
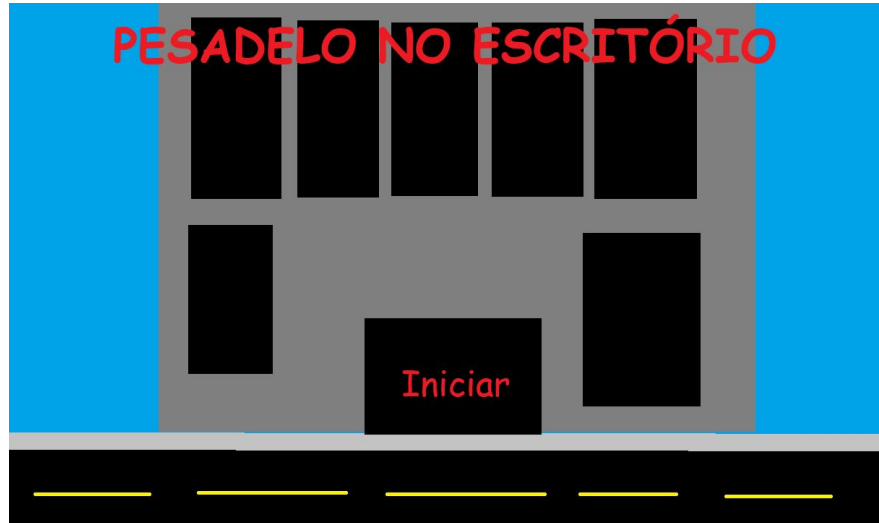
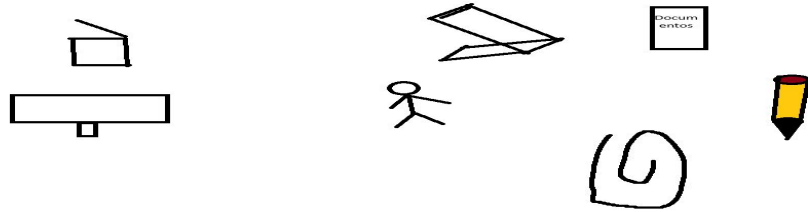
Brotato



Rocket Rats



Sketches



FIM