

Projeto: Jogo Vertical Shooter

Integrantes: Bruno Loschenkohl, Felipe Cardoso, Paulo André Lima Flores

Objetivo

Criar um game no estilo *Old-School*, ou seja, um game utilizando tecnologias atuais mas com características similares aos jogos antigos.

O gênero do jogo: O jogo será um vertical shooter, também conhecido como shoot'em up ou shmup, gênero em que o protagonista enfrenta um grande número de inimigos atirando neles enquanto se esquiva de seus ataques.

Arte: A arte do jogo será feita em pixel art, fazendo referência aos jogos antigos.

Progressão: A progressão será baseada em fases onde o protagonista terá que matar um boss no final de cada fase.

História: A história (se houver) será curta como nos jogos antigamente. O jogo será focado no gameplay e não na história.

Gameplay: O jogo será frenético e difícil, enfrentando inimigos com aumento progressivo de dificuldade ao passar de estágios.

Modo de jogo: Single Player (offline).

Power up: O jogo terá power up para melhoria de armas e defesa do protagonista.

Protagonista: Terá três protagonista para escolher, cada um com características específicas.