

Jogo 2D Unity

Nesse jogo o tema que escolhi foi Biodiversidade, tendo isso como base a ideia geral do jogo vem da luta contra o tráfico de animais silvestres um tema muito presente aqui no Brasil, com o tema e ideia já definido para o personagem principal pensei fazê-lo baseado ou sendo um animal que tem que lutar contra caçadores (traficantes de animais silvestres), a mecânica do jogo pensei em fazer baseado no jogo ANGRY BIRDS, onde o animal precisa ser lançado para atingir os inimigos e coletar recompensas. O jogador terá um número limitado de lançamentos para derrotar o inimigo e se todos forem destruídos irá passar para próxima fase, onde o número de lançamentos será diminuído, a estrutura será diferente e a quantidade de inimigos será aumentada.

Inspiração para criação do jogo:

