

Meu projeto, que no momento tem um codinome Mboi, tem o intuito de ser um jogo de “pesca”, onde o Player vai controlar uma “Vara de pescar” que limpa os rios da região. Nessa garra terá 9 espaços de lixo. Quando a garra afundar no rio a câmera deve acompanhar a garra o'que vai gerar um encontro de 4 tipos de objeto sendo estes as redes de pesca sendo este seu ‘inimigo’ na aventura tendo uma interação negativa com a garra fazendo o jogador perder um espaço na garra e gerando poucos pontos, os sacos de lixo, as latas de lixo e o lixo tóxico estando em ordem crescente gerar pontos. No final de cada coleta haverá uma pontuação mínima para o player passar para o próximo estágio. Busco implementar um jogo casual e educativo que visa mostrar uma das etapas de recuperação que rios mortos devem passar.