Projeto 4º Semestre

* Tema (Nome do Jogo):
* High Concept: Um jogo de luta plataforma com personagens antropomorfos que disputam em um torneio em que devem arremessar seus oponentes para fora do estágio para vencer, e assim conquistar seus objetivos pessoais.
* Descrição: No passado, a humanidade usava animais como experimentos em suas pesquisas para prolongar sua própria expectativa de vida. Mas quando esses animais acabaram desenvolvendo sua fisionomia e adquirindo razão, graças ao composto químico EvoGenes, uma revolta acontecerá que quase dizimou a raça humana, deixando o mundo nas mãos das novas espécies evoluídas.

As raças de grande porte agora eram denominadas como “Alfas” conduziam o desenvolvimento dessa nova sociedade de forma rígida, de tal forma que ao passar dos anos começara a instigar o espírito de uma rebelião no povo. Para controlar a situação, os Alfas decidiram organizar um torneio que seu vencedor se tornaria o representante de sua espécie, que seria elevada ao mesmo nível dos alfas.

Cada participante tem suas próprias motivações para vencer o torneio, e terão que se enfrentar entre si ou em duplas ao redor do mundo para angariar pontos e subir nos ranques, até chegar na final, onde devem derrotar “o último humano”.

Um destes participantes, Zhang, um galo que crescera no monastério de Gongji, que apenas busca por aqueles que destruíram sua casa e assassinaram seu mestre. Mas quando se depara com outros lutadores como Lelê, um suricato que busca a paz mundial, e “Peixe”, que está atrás de uma forma de reverter o processo do EvoGenes, o galo começa a reavaliar a importância do torneio e a oportunidade que tem para fazer algo além da vingança.

* Mecânicas (planejadas) (Capacidades de implementação, Design Patterns, Persistência de dados):
* Linguagem / Engine / IDE: C#, Unity, Visual Studio 2022