

DON'T LOOK BACK

Vinicius de Oliveira - IFC- (viniflamengo435052@gmail.com)

Vinicius Friedrich Blau - IFC - (viniciusblau49@gmail.com)

Gustavo Henrique Roepke - IFC – (gustavoh.roepke@gmail.com)

Camilla Rosa - IFC – (camillarosa1710@gmail.com)

Tiago Silva dos Santos - IFC – (gansumemes@gmail.com)

RESUMO

O projeto da nossa equipe é um jogo de geração própria, o jogo se passa em um hospital abandonado, com o objetivo de sobrevivência de um monstro. Inspirado no jogo da Granny (disponível na Play Store), ele se caracteriza por ser um jogo de Scape run, que basicamente corra para sobreviver. Uma característica bem interessante deste jogo são as cores, tanto das paredes como piso e teto, ele possui um tom de cor mais escuro para tentar se passar em um jogo máximo de terror/suspense possível.

A jogabilidade do jogo funciona da seguinte maneira: você é um boneco dentro do jogo em uma câmera em primeira pessoa, seu objetivo é procurar chaves dentro desse hospital para abrir mais portas e assim achar a chave mestra para abrir a porta da escapatória, porém não será tão fácil, pois haverá um monstro correndo em sua direção, tentando te pegar, para isso você precisa tomar bastante cuidado.

Em resumo, o projeto criado pelos integrantes da nossa equipe não é apenas um jogo qualquer, nossa equipe tem como objetivo entreter a quem for jogar o jogo, e perceberam que possa servir de exemplo para novos desenvolvedores futuros a terem uma noção do que o Instituto tem a oferecer, com suas tecnologias tanto na área da programação quanto na área dos jogos, possibilitando um segmento na área. Nosso grupo está aberto para críticas construtivas, sugestões de melhoras ou novas ideias para futuro desenvolvimento de qualquer outro jogo/projeto.

Palavras-chave: ScapeRun, 3D, Hospital, Monstro, Chaves.