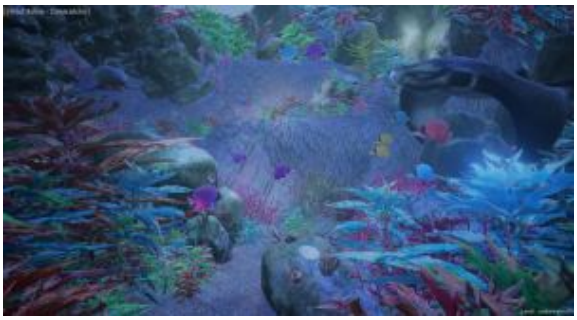
Jogo de egressos é finalista no Prêmio Playstation em Portugal

Os egressos Bruno Lima, Eduardo Galdino e Rennan Rafaelle, desenvolveram o jogo *Forgotten Shaft*, um dos 10 finalista da segunda edição do **Prêmio Playstation realizado em Portugal**. O projeto é um jogo que utiliza a realidade virtual que mistura elementos de exploração com *puzzle,* sistema de *stealth* e gráficos realistas para proporcionar desafios e uma grande experiência imersiva ao jogador.

> *É muito gratificante ter o seu jogo reconhecido após bastante trabalho durante o processo de desenvolvimento de uma demo funcional. Agora a expectativa é grande para a apresentação do projeto na fase final do concurso, relata Bruno Lima.*

O projeto desenvolvido durante o Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais da Universidade da Beira Interior – Ubi, Covilhã, Portugal, também vai estar disponível na **Conferencia de Ciências e Artes dos Vídeo Jogos de Portugal**, apresentado pelo egresso Bruno Lima.



Nossa motivação foi aprender como designers e desenvolvedores de jogos, a dominar uma tecnologia nova do mercado, a fim de produzir o nosso próprio protótipo de jogo em realidade virtual, diz Rennan Rafaelle.

https://youtu.be/BsEva1x99_8

Os dez projetos abaixo destacaram-se entre as mais de 50 candidaturas entregues para o concurso, tendo agora a oportunidade de serem mostrados ao público, antes de conhecido o grande vencedor, em janeiro de 2017.

Os 10 estúdios que passam à próxima fase são:

- Team Elaris, com o jogo de exploração submarina Forgotten Shaft;
- Cake Collective, com An Aztec Tale, um city builder na 3ª pessoa;
- Lunar Labs, com o título de sobrevivência Moonphobia;
- Spellcaster Studios apresenta Gateway, um arcade shooter 3D;
- Indot Game Studio, com o jogo de estratégia e ação Shutix;
- BadaGuedes, com o título de estratégia defensiva HellKeeper;

- GameStudio 78 apresenta novos palcos de música com VRock;
- Kiltic Games Team, com o jogo de plataformas 2D KrazyTrain;
- Anomaly Studios, com GetAlive, um RPG de sobrevivência;
- Disconnect leva os jogadores ao espaço de Uranus.

Os jogos estarão em exibição na próxima Lisboa Games Week, de 17 a 20 de novembro. O projeto vencedor do Prêmio PlayStation para Melhor Jogo de 2016 em Portugal, tem direto a:

- Um prêmio monetário no valor de 10.000 € para apoiar o financiamento do desenvolvimento do videojogo.
- Kits de desenvolvimento PS4.
- Um espaço físico para trabalhar durante 10 meses em Lisboa.
- Publicar o seu videojogo para PS4® na PlayStation®Network
- Uma campanha promocional nos canais próprios da PlayStation.

Fonte: IGN Portugal