

Jogo de egressos faz sucesso no Lisboa Games Week

O jogo **Forgotten Shaft**, desenvolvido pelos egressos do Curso de Jogos Digitais e, atualmente, estudantes de Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais da Universidade da Beira Interior (UBI) em Portugal, Bruno Lima, Eduardo Galdino e Rennan Raffaele, foi apresentado na *Lisboa Games Week*, que ocorreu nos dias 17 a 20 de novembro. O projeto é um dos dez finalistas da 2ª edição do *Prêmio PlayStation*, que terá o vencedor anunciado em janeiro de 2017 e, posteriormente, será lançado para o PlayStation 4.

“É muito gratificante vermos o nosso trabalho reconhecido por uma grande empresa. Durante o evento foi fantástico ver as pessoas se divertirem com algo que nós criamos, acho que não há nada que pague aquilo que se sente”, assume Bruno Lima.

Várias pessoas passaram pelo espaço destinado à exibição do **Forgotten Shaft** e tiveram a possibilidade de experimentar o jogo e de votar naquele que mais correspondia às suas preferências, diz Bruno Lima. A votação do público será também analisada pelo júri na hora da decisão final.



Bruno Lima no stande do Jogo





TALENTS

TALENTS
PRÊMIO

2016

Finalist

FORGOTTEN SHAFT

Título: Forgotten Shaft
Estúdio: Team Elysia
Gênero: Ação / IV
Plataforma: PS4

Forgotten Shaft é um jogo que mistura elementos de exploração e puzzle com a realidade virtual para proporcionar uma experiência imersiva nesse universo misterioso. Para tentar descobrir a localização de uma antiga civilização o jogador terá de se aventurar no mar profundo e profundo oceano, enfrentar animais marinhos e decifrar os mistérios do mar.

PlayStation

Desenvolvido por

T

TEAM ELYSIA

O projeto *Forgotten Shaft* 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.

Para saber mais do projeto acesse: www.urbi.ubi.pt