

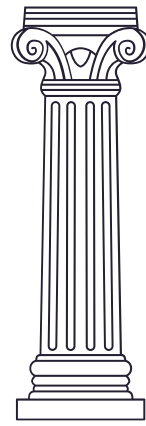


equipe: Isabella Schwab, Júlia Tartari, Rafael Elgel, Alan Dlugosz,
Livia Sava e Miguel Antônio.

JOGO BLACKWOOD

Logotipo DO JOGO

BLACKWOOD



História DO JOGO



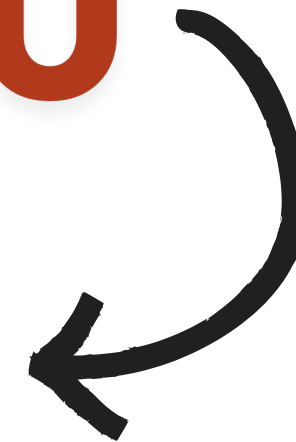
Você é Daniel, um jovem jornalista investigativo que recebe um e-mail anônimo com um único anexo: uma gravação de áudio perturbadora. Nela, uma voz sussurra em desespero sobre o desaparecimento de um grupo de turistas em um hotel abandonado no meio da floresta. Intrigado, Daniel decide explorar o local e descobrir a verdade.

Mas assim que ele pisa no Hotel Blackwood, percebe que algo está errado. Vozes sussurram pelos corredores, sombras se movem sozinhas e portas trancadas se abrem sem explicação. O hotel tem vida própria – e algo ou alguém está observando cada um de seus passos.

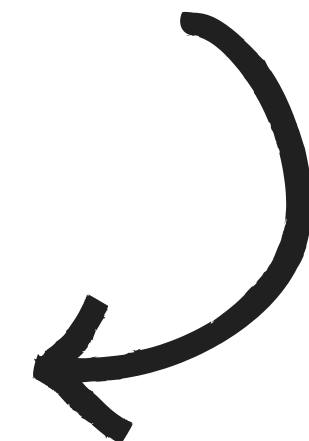
Agora, Daniel precisa explorar o hotel, encontrar pistas sobre os desaparecidos e escapar antes que o hotel o devore por completo..

Processo DE DESENVOLVIMENTO

O jogo foi produzido em um tempo de 3 a 4 semanas. Para produzir ele foram utilizados 2 layouts e 1 folha de evento, os sprites foram feitos a mão no pixart e a trilha sonora foi pega do youtube.



Divisão DE TRABALHO



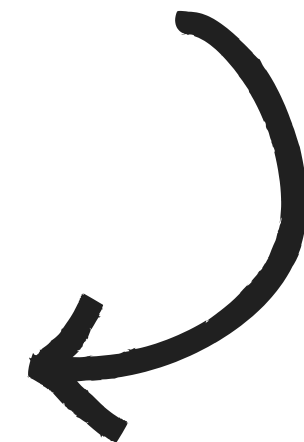
Dividimos nosso trabalho em dois. Um pro desenvolvimento e pra design.

Etapas DE CRIAÇÃO

Começamos pela desenvolvimentos do personagens para conseguir transmitir oque queriamos. Assim fomos para a parte do cenario, colocando os sprites e então colocamos as ações.



Tipo DE LINGUAGEM



Foi utilizado a linguagem java.

Personagens DO JOGO

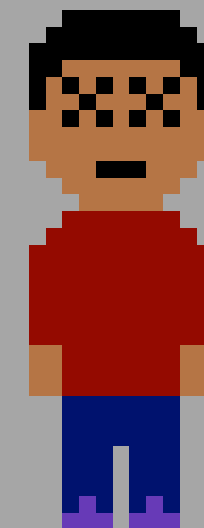
Hotel blackwood

O próprio hotel é um personagem. Portas mudam de lugar, corredores se estendem infinitamente e janelas mostram paisagens impossíveis. Ele alimenta-se do medo de seus visitantes.



Os turistas perdidos

Restam apenas ecos de sua presença pelo hotel: fotos rasgadas, diários inacabados e vozes na escuridão. Alguns deles podem ainda estar vivos... ou algo pior.



Personagens DO JOGO

Daniel

Jornalista investigativo de 28 anos.

Cético, mas curioso, nunca deixa um mistério sem solução.

Sua força não está na luta, mas na inteligência e na capacidade de reunir pistas.



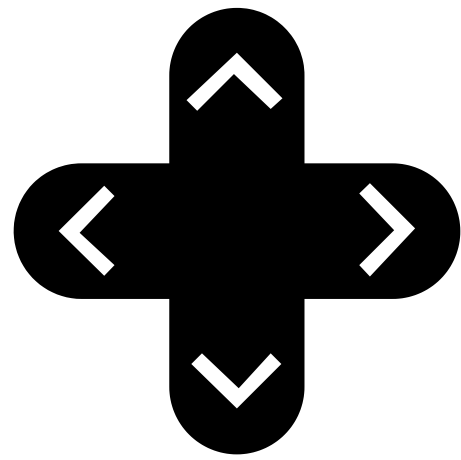
Guardião

Criatura alta e esquelética que perambula pelos corredores do hotel.

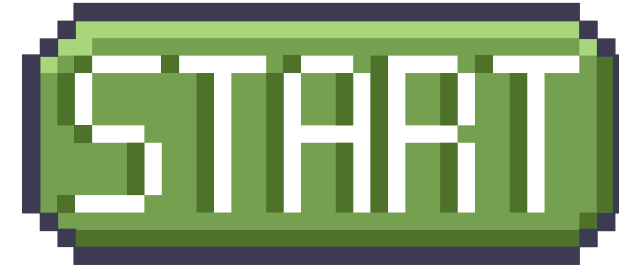
Seu rosto está sempre coberto por uma máscara de couro costurada.

Ele caça qualquer um que invada o hotel e parece ter um interesse especial por Daniel.





Controles DO JOGO



W-andar pra cima/A-andar pra esquerda/D-andar pra direita/S-andar pra baixo



Câmera DO JOGO

A câmera segue o personagem do jogador e é na perspectiva top-down



Gameplay DO JOGO

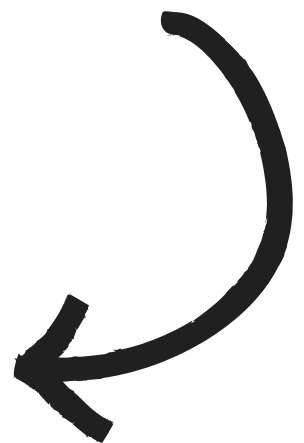
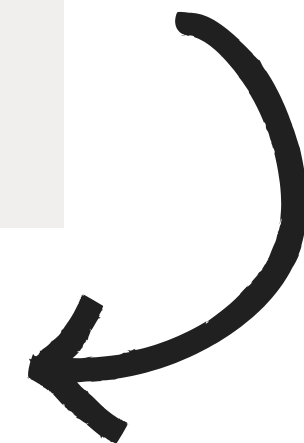
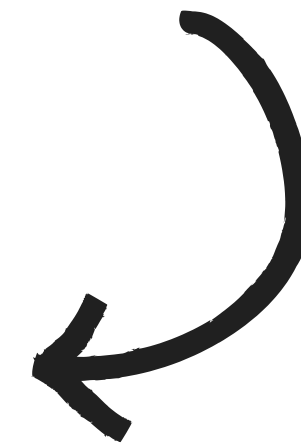
PLAY

O jogador se encontra no Hotel Blackwood, cada andar tem lugares, quartos e portas individuais, e ele encontrará itens de proteção e informações sobre outros turistas que se hospedaram no Hotel.

O jogador enfrentará situações de risco, quando isso acontecer, pode usar itens de proteção para se safar, se não obter sucesso, você perde uma vida e renasce no mesmo andar em que perdeu a vida.

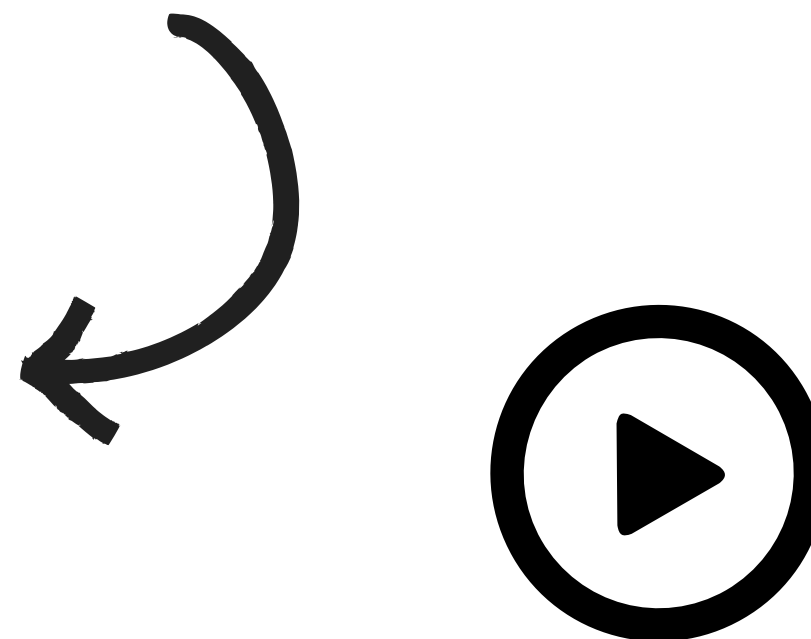
O jogador confrontará o chefe Guardiã, a cada andar do hotel, sua Fúria aumenta, tornando-o mais forte e mais rápido, o jogador progride ao vasculhar o local e achar pistas, evidências ou rastros que turistas deixaram pra trás.

Em cada andar há uma porta que contém o acesso a outro andar, ache-a para avançar no jogo. Seu objetivo final é fugir do hotel e descobrir o que há de errado com o local.

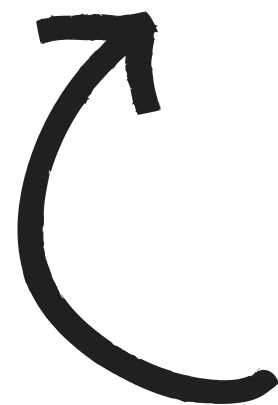


Cutscenes DO JOGO

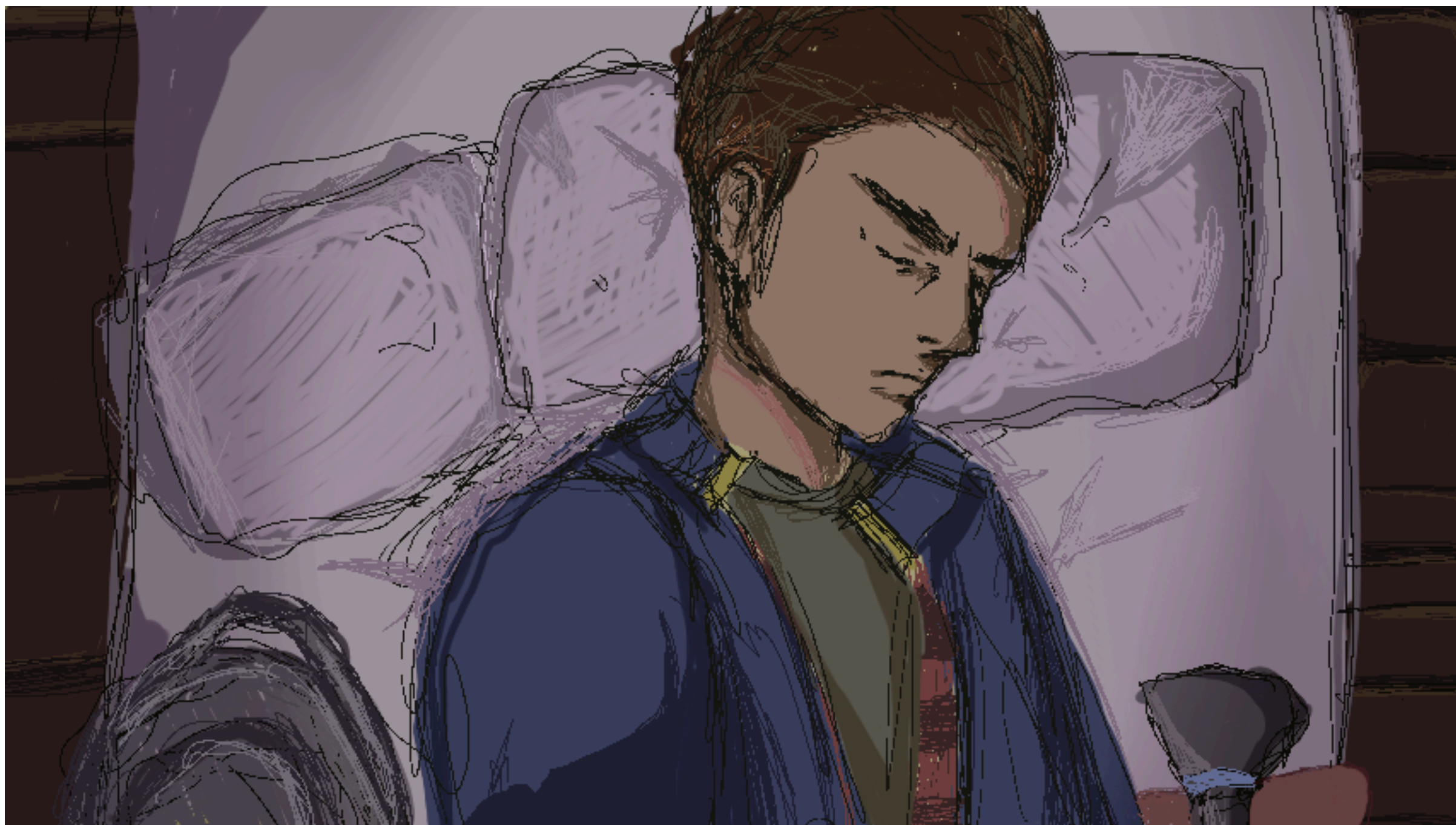
Elas aparecerão quando o jogador interagir com o jogo, a Cutscene será individual e mostrará o item que o jogador interagiu e uma frase explicando o mesmo, após o jogador apertar Qualquer Botão, a cutscene sairá da tela.



Cutscenes rápidas de transição aparecerão quando o jogador entrar em portas e lugares diferentes.



Tela **DE INICIO**



Tela **FINAL**



Considerações

FINAIS



O jogo foi feito em 3 a 4 semanas. Foi muito desafiador, pois foi nossa primeira vez fazendo um game. Na parte tecnica nos utilizamos 2 layouts e uma folha de eventos e a trilha sonora nos pegamos pronta. Ficamos muito satisfeitos com o jogo, quisemos criar um jogo de "terror" a mais para o mundo dos games, que tivesse uma maneira facil de jogar.



**OBRIGADA
PELA
ATENÇÃO!**