

Fallout *RIO*

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

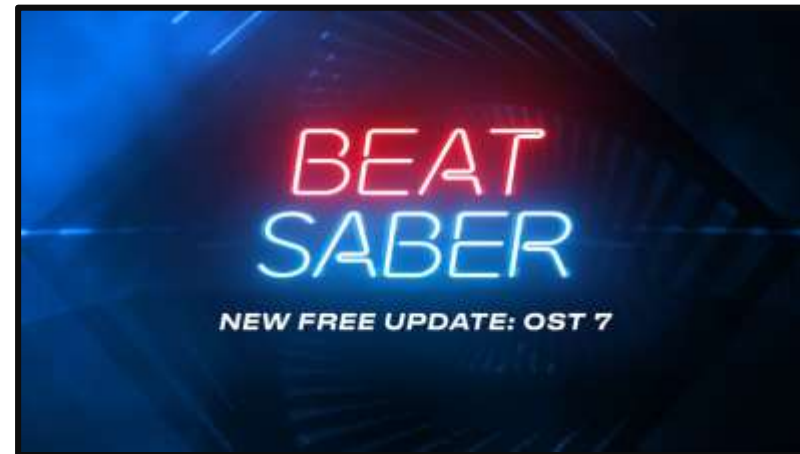
**Integrantes: Alexandre Zeni,
Bruno Gabriel de Sousa,
Leonardo Oliani Fernandes,
Leonardo Linhares Silva,
Lorhan Felipe Melo,
Marcos Antonio Mattedi,
Vinícius Matiola Tramontin**

Aplicações de Realidade Virtual Imersiva



Beat Saber

- Jogo de ritmo publicado pela Beat Games
- Se passa em um ambiente surrealista do estilo Neon Noir
- A gameplay consiste em quebrar blocos com sabres de luz no ritmo da música previamente escolhida pelo jogador



Beat Saber

- Prémios: Melhor jogo de VR/AR no TGA em 2019, Křišťálová Lupa Award na categoria Global Projects of Czech Creators em 2020
- Disponível para Oculus/Meta Quest, Playstation 5 e 4 com o PS VR, e Windows
- Lançado em 1 de maio de 2018



Superhot

- Jogo de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela Superhot team
- Possui uma versão para VR e uma para Pcs/consoles convencionais
- Se passa em um ambiente minimalista, onde o jogador precisa matar inimigos que estão o atacando
- Qualquer dano infligido ao jogador mata-o, obrigando ele a reiniciar o nível



Superhot

- As armas pegas pelo jogador durante a gameplay tem munição limitada e quebram rapidamente, o que força o jogador a matar inimigos constantemente para conseguir novas armas, além de utilizar ataques corpo a corpo em determinadas situações
- A principal diferença de Superhot para outros jogos do gênero é que o tempo só passa quando os jogadores se movem ou atiram
- Essa mecânica foi alterada na versão de VR para permitir que o jogador observe o cenário ou faça pequenos movimentos com seu corpo sem o tempo passar, porém movimentos significativos continuam fazendo o tempo passar.



Unity 3D

- Game Engine proprietária criada pela Unity Technologies
- Permite a criação de jogos 2D e 3D
- Suporta criação de jogos em RV para o Meta Quest, SteamVR, PS VR e outros dispositivos
- Gratuita para uso pessoal e educacional, paga para uso comercial



Unity 3D

- Roda em Linux, MacOS e Windows
- Atualmente só suporta a criação de scripts em C#
- Versões anteriores suportavam UnityScript (linguagem inspirada no Javascript) e Boo (linguagem inspirada em Python)

