



MISTERY HOUSE

CES 22

GABRIEL RIBEIRO PARDINI
BRUNO DE PAULA FERREIRA
BRENDON DINIZ BORCK

MOTIVACAO

Jogos de *escape room* tratam-se de salas reais, temáticas e imersivas, contendo vários enigmas e desafios palpáveis, onde o jogador é o personagem e precisa escapar em determinado período de tempo.

Mystery House trata-se, portanto, de um jogo de *escape room* virtual, no qual o jogador deve escapar de diferentes salas constituídas por diversos enigmas.



BREVE

DESCAICAO

MISTERY HOUSE



BREVE DESCRICAO

O projeto consiste em criar um jogo 2D, com visão de cima, no qual o personagem acorda em um quarto sem memórias de como chegou nesse local.

O objetivo do personagem é **escapar das salas** em que está preso por meio da resolução de enigmas. O jogo será composto por alguns níveis distintos, cujas dificuldades serão elevadas com o progresso do personagem.

Objetiva-se criar um enredo a respeito de como o personagem foi parar nesse local, perpassando por todos os mistérios envolvidos na trama.



CRONOGRAMA



Primeiro mês:

- **Primeira quinzena:** Fazer o esqueleto de uma sala (sem necessariamente ter enigmas)
- **Segunda quinzena:** Fazer a primeira fase (já com o(s) primeiro(s) enigma(s) simples e já interativo(s))



Segundo mês:

- **Primeira quinzena:** Aprimorar dinâmica de jogo e desenvolver novas ideias de enigmas, com diferentes interfaces
- **Segunda quinzena:** Desenvolver o design e acabamentos e reproduzir salas mais complexas com os tipos de enigmas criados

PARTICIPANTES

MYSTERY HOUSE



DIVISÃO DE TAREFAS

 **Brendon:**

- Criação de enigmas
- Design de interfaces/criação de cenário
- Interações do jogador (interfaces)

 **Gabriel:**

- Criação de enigmas
- Enredo do jogo
- Interações do jogador (interfaces)

 **Bruno:**

- Criação de enigmas
- Interações personagem vs. cenário
- Interações do jogador (interfaces)



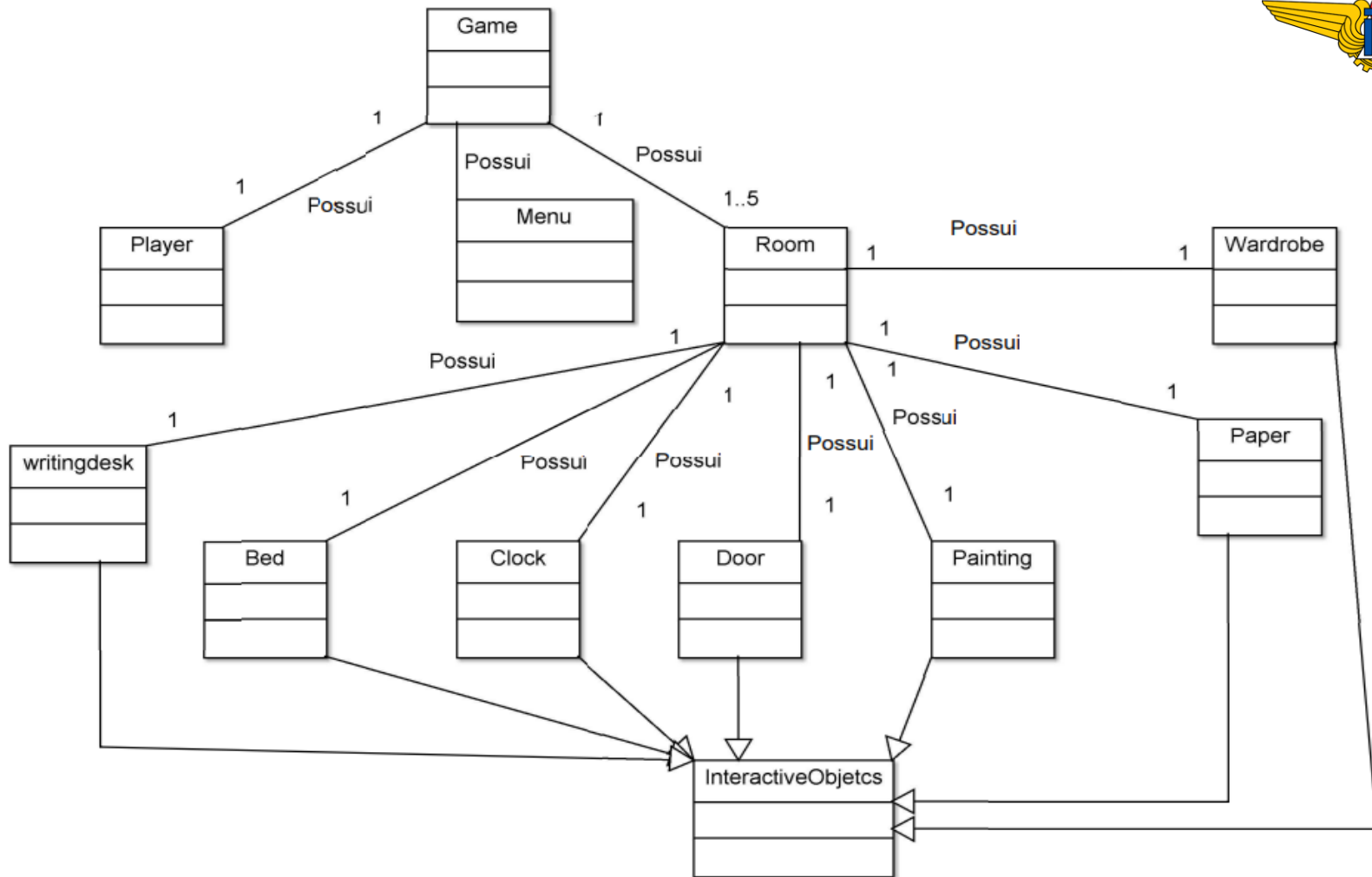
DIFICULDADES

- Elaborar um enredo e a forma de conta-lo
- Aprender a utilizar o Pygame
- Encontrar os sprites certos
- Realizar a interação personagem e objetos
- Fazer com que o personagem não “atravesse” os itens
- Pensar na mecanica de enigmas



ARQUITETTURA

MISTERY HOUSE





RESULTADO FINAL

MISTERY HOUSE





ASPECTOS DO JOGO

- 5 níveis
- História enigmática
- Dificuldade escalável dos enigmas
- Necessidade de lembrar informações de níveis anteriores
- Modo Normal(Tempo Ilimitado) e Modo Difícil(Com tempo)



CAN YOU ESCAPE?





APPENDICE

MISTERY HOUSE



FONTES DE REFERENCIA

- <https://aloalobahia.com/notas/salvador-tera-escape-room-jogo-de-misterios-que-e-sensacao-no-mundo>