

GAME DESIGN DOCUMENT

Nome do jogo: **A Fuga do DCE**

Alunos:

Matheus Erthal Amâncio da Silva

Victor Huggo Bassi

Introdução

A Fuga do DCE é um jogo 2D dos gêneros stealth/aventura/labirinto no qual seu objetivo é fugir do DCE sem ser notado pelas meninas que te vetaram anteriormente.

Descrição do Gameplay

Para vencer, você deve chegar até a saída sem encontrar com as meninas. Além disso, para completar sua busca, deve coletar dois itens extremamente necessários a sua busca: uma garrafa de Cantina da Serra e uma garrafa de Skol. O mapa do jogo simula o ambiente do Diretório Central dos Estudantes(DCE), no Valonguinho.

Direcionamento de estilo artístico

O estilo artístico se baseia num pixelart bastante primitivo

Divisão sistemática de componentes

Uso do Python 3.3.5/Python 3.4.3, além do Pygame e PPlay.
Ferramentas auxiliares como o Paint, Paint.NET entre outras.

Descrição dos Assets

Sprites Animados:



- Personagem principal



- As meninas do jogo



- a garrafa de Cantina da Serra



- a garrafa de Skol



- a porta de saída

Sprites Estáticos:



- Bar com Seu Valério



- DJ Ivan



- Mesa da Skol



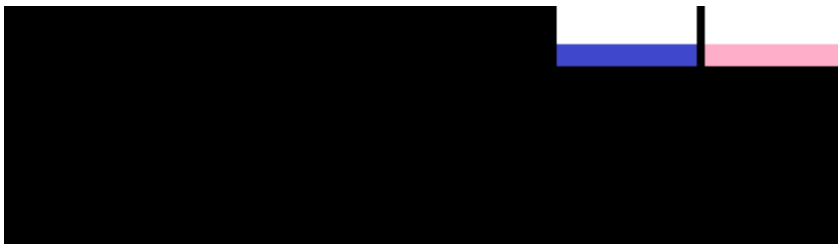
- Mesa de Sinuca



- Bloco 1



- Bloco 2



- Bloco 3

Fundos/Menus:



- Menu

INICIAR

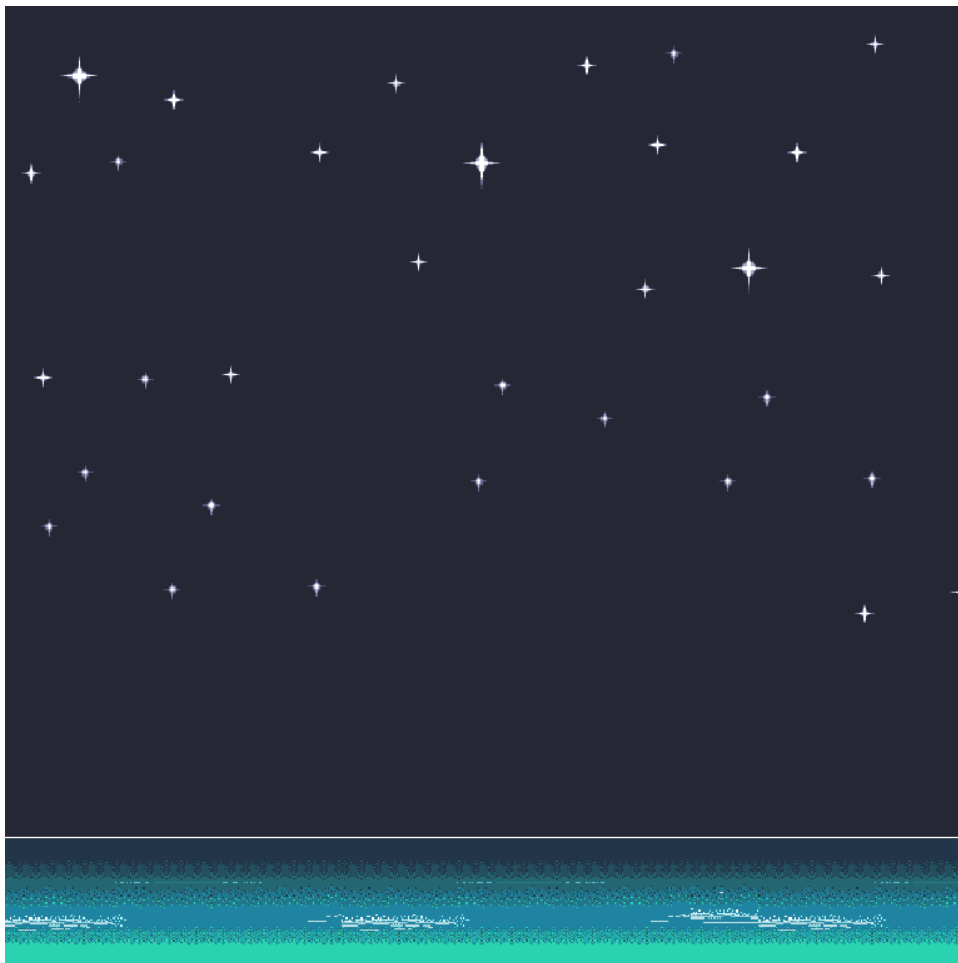
- Botão de Iniciar

AJUDA

- Botão de Ajuda

SAIR

- Botão de Sair



- Fundo

Diagrama de Fluxo do Game

