

ALUNOS: ESTEVÃO LUCAS;
VINÍCIUS LIMA.

LITHIUM – IDEIA

Jogo baseado em um livro desenvolvida e ainda não publicado da Autora Melissa Lacerda de mesmo nome.

O jogo é um RPG, isométrico.

Por se tratar de um RPG, ele vai ser baseado em escolhas e consequências. (Figura 1)



Idealizamos o jogo passando dentro do universo do livro, em um labirinto em forma de trinqueta, onde o personagem principal passará por várias decisões no qual levarão para consequências ruins ou boas. Idealizamos introduzir sistemas de combate, um sistema de escolhas (caixas de diálogos onde o usuário introduzirá as respostas via GUI) e caminhos que alteram o seu desenvolvimento no jogo. Para isso a pretensão de desenvolver uma ambientação capaz de simular as consequências das linhas narrativas.

Principais frameworks até então:

pygame #<https://www.pygame.org/docs/>

pygame_menu #<https://pygame-menu.readthedocs.io/en/4.1.3/>

Contaremos pro jogo até então:

História original @mel_vespertina

Trilha sonora original @rafaleohh

Arte do mapa original.