

# Newsun

## **A2 - Linguagens de Programação**

Artur Vidal, Bruno Luís, Gustavo Luciano, Gustavo Oliveira, Henrique Coelho

# Gêneros

- CRPG
- Mistério

# Inspirações

- Disco Elysium
  - Tudo
- Baldur's Gate
  - Gênero/Jogabilidade
- Pathologic 2
  - Tempo como Mecânica
- Half-Life: Alyx
  - Interações Mundanas
- Night in the Woods
  - Conversas e Personagens
- A Short Hike
  - Conversas e Personagens

# Resumo

A história começa com o jogador acordando desorientado no Quarto 101 com um único objetivo: entender o que está acontecendo! Quem sou eu? Que lugar é esse? À medida que você se conecta com os hóspedes, começa a desvendar os mistérios que residem no Hotel Newsun.

## **Mecânicas Principais:**

- Rolagens/Checagens (**D20**)
- Conversações/Interações
  - Objetos;
  - Pessoas;
  - Você Mesmo/Habilidades.

## **Mecânicas Secundárias:**

- Tempo
- Vida
- Mentalidade

# Assets

Encontramos assets em sites como:

<https://itch.io/game-assets/free>

<https://opengameart.org/>

<https://kenney.nl/assets/category:2D>

e também faremos alguns.