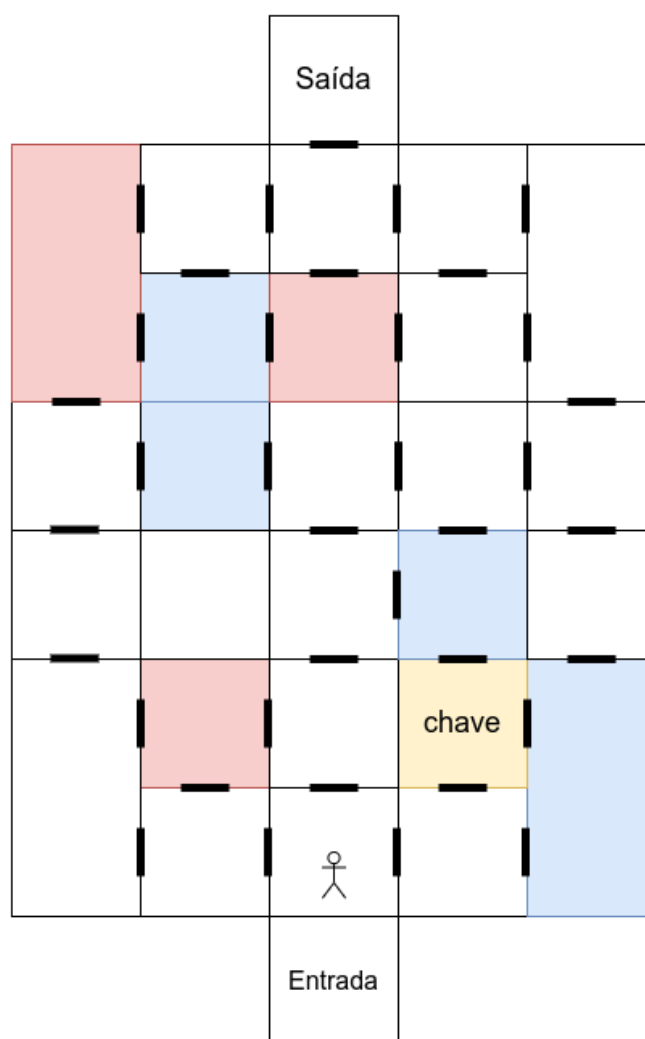


Preso na masmorra

Nesse jogo, um homem acordou sem memória e preso a uma masmorra com diversas salas e repleta de perigos, dentre eles buracos, armadilhas, e em uma sala específica havia um monstro que possuía a chave da porta de saída. A única maneira de retirar a chave do monstro, seria matando ele com um tiro, por sorte o homem possui uma arma, para seu azar, apenas um tiro.

Seu objetivo como jogador é adquirir a chave e sair da masmorra com vida.

Um exemplo de mapa é mostrada na imagem abaixo:

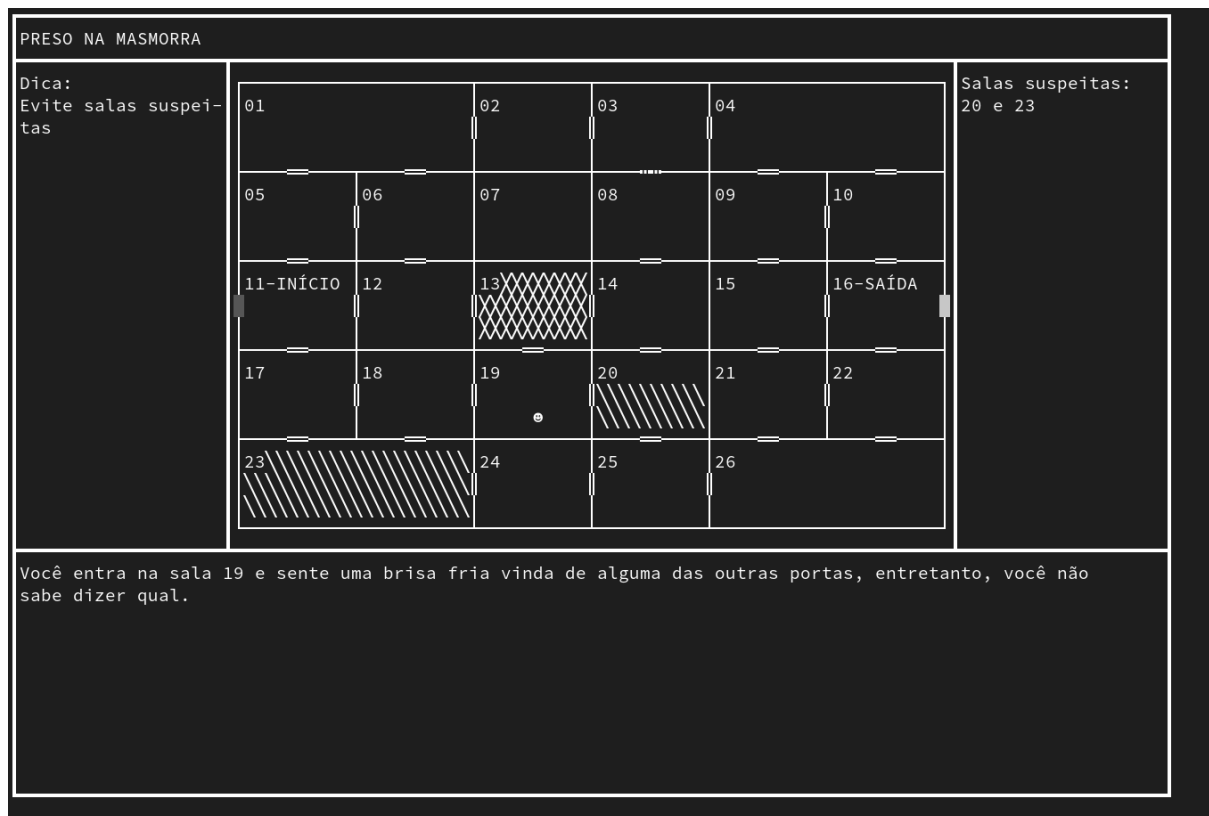


Cada sala pode ter até três portas, ao entrar em uma sala o jogador terá acesso a uma descrição textual da mesma que auxiliará na tomada de decisão sobre qual caminho percorrer. Um exemplo de descrição seriam "sente uma brisa fria..." para buracos, "sons mecânicos por perto" indicando armadilhas e "Um rugido próximo" indicando que o monstro está por perto. Cabe ao jogador tomar uma decisão baseado nas dicas e descrições apresentadas na sala atual e visitadas anteriormente.

Caso o jogador escute um rugido próximo, ele tem a opção de tentar rotas alternativas ou atirar às cegas em um dos caminhos. Se o monstro estiver no caminho escolhido ele morre e deixa a chave, permitindo que a busca pela saída continue. Caso contrário o monstro o ataca e o jogo é finalizado.

Os Layout da masmorra será definido de forma fixa, caso o jogador venha perder o jogo ele irá reiniciar em uma masmorra diferente, com a posição das salas suspeitas e perigosas diferente da partida que acabou de jogar.

INTERFACE GRÁFICA



BREVE EXPLICAÇÃO DA INTERFACE

A interface do jogo é dividida em quatro painéis. O do meio para o mapa, o da esquerda para dicas, direita para informações sobre as salas e o maior, inferior, para descrições textuais das acontecimentos no jogo.

O mapa é fixo, exceto pelas salas suspeitas e perigosas, que vão sendo marcadas à medida que o jogador anda pelo labirinto e pelo ícone do jogador, que passa pelo mapa. As dicas dependerão do momento do jogo. Elas explicam o que o jogador pode fazer e as possíveis consequências dessas ações. As informações sobre as salas são simples descrições sobre quais salas são seguras, suspeitas e perigosas. As descrições textuais são a parte narrativa do jogo, descrevendo o que o jogador faz, sente e vê ao navegar a masmorra.