

Snake in the Dark

Developed By:
No Dark
sessalGlasses

Introdução

*Mensagem interceptada dia 23 de agosto, 22:35.
"Milhões de pessoas... sonhos... Explosões..."*

*Características do remetente: Método de criptografia semelhante ao da extinta organização terrorista Tyrannos – fabricante clandestino de armamento nuclear pesado e responsável pelo terrível marco da explosão da A.N.T.A. (Aereal Non-Tripulated Armageddon) em 1965.
Local da transmissão: Ilha Inacessível. Arquipélago Tristão da Cunha – UK.*

Sua missão: Descobrir as origens da mensagem. Interceptar qualquer atividade suspeita....

*"Achei que seria fácil. Achei que seria mais uma missão de reconhecimento..."
"Achei que sairia intacto".*

Nova missão: Sobreviver.

Depois do míssil atirado ao avião, queda forçada. Você para em cima da única edificação da ilha – um arranha-céus desconhecido e envolto de neblina – , com suas armas destruídas e sem opção senão descê-lo, andar por andar.

Por sorte... muita sorte... o avião explodiu o gerador de energia, atrasando qualquer acionamento de um alarme central. Mas o mal está vindo... Na escuridão.

Seu inimigo: Hordas de drones armados, sincronizados e mortais, que atravessam a sala em linha reta e velocidade constante, saindo de todas as paredes da sala.

Seu equipamento...restante: Três balas de choque, sensor que detecta a presença de drones a 1m de distancia. Seus óculos de visão noturna estão funcionando? Não.... não mais.metros leste. Lembre-se que zzzzO zz Drzzzoneszzz v?oz na sua zzzvelozzidade.

Transmissão caiu.

Drone lançado.

Drone lançado.

Drone lançado.

Jogabilidade

É preciso atravessar a sala. É preciso esconder-se dos drones. Não é possível vê-los.
O jogo se baseia no fato de que a localização dos inimigos é desconhecida e aleatória. No entanto, há a possibilidade estratégica de esquiva baseada na previsão do comportamento de cada drone e numa jogabilidade prioritariamente baseada em turnos.

Como funciona:

O jogador pode:

Andar pelas 4 direções.

Agaixar-se (manter-se parado e proteger-se, eventualmente, de um choque entre dois drones em sua posição).

Ouvir se drone será lançado ou foi destruído por colisão.

Utilizar possíveis recursos que encontrará em sua jornada.

O jogador possui:

Um GPS que indica, por meio da interface gráfica do jogo, sua posição atual, as dimensões da arena e a saída para o próximo estágio.

Um sensor de presença, que indica se um drone encontra-se

A um passo de distância de sua posição – ou na parede imediatamente ao seu lado, pronto para ser lançado.

Uma arma de choque – em caso de confronto direto, ele precisará de balas e seus reflexos para escapar.

Um inventário, com possíveis itens a serem armazenados.

Os drones:

Movem-se em linha reta, com a mesma frequência dos movimentos do jogador.

Não apresentam boa Inteligência Artificial, sendo destruídos pelo primeiro obstáculo que estiver pela frente (fabricantes optaram pela quantidade não qualidade).

são liberados com maior frequência cada vez que um tiro é realizado.

Interface Gráfica

A interface gráfica constituirá de um mapa com elementos visíveis e invisíveis, um quadro animado indicando o estado físico e emocional do espião-jogador,

e uma tela de informações para diálogos, tutoriais e acontecimentos do mundo.

Desenvolvimento

O jogo proposto será desenvolvido em versões desktop e Android, com módulos abrangendo possibilidades de lançamento para iOS e navegadores.

A portabilidade é realizada principalmente com o auxílio da biblioteca Java LibGDX e extensões.

Desenvolvedores:

----- (A SER ADICIONADO)

Nota: A descrição acima representa uma parte ou esboço do trabalho final, não estando limitada ao apresentado nesse documento.