

Snake in the Dark

Developed By:
No Dark
sessaGlasses

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. Vá a zzzzmetros leste. Lembre-se que zzzzO zz Drzzzoneszzz vão 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 na tela, 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.

A arquitetura está baseada na divisão entre os seguintes componentes:

- Engine e Graphical Interface
 - Realiza o laço principal do jogo
 - Coordena os componentes
 - É dividida entre Telas (Screens) – Menus e Game Levels (níveis)
 - Faz a interação com o usuário, enviando comandos recebidos para os respectivos componentes.
- Map
 - Armazena os elementos pertencentes ao mapa (MapEntity):
 - Player
 - Inimigos
 - Itens
 - Possui suporte para modificações dinâmicas
 - Define as posições de partida do jogador (Player) e inimigos (Enemies).
- Player
 - Implementa a interface MapEntity.
 - Recebe comandos do jogador para caminhar, abaixar-se e utilizar itens.
 - Possui inventário de equipamentos (Equipments).
- Enemies
 - Implementa a interface MapEntity.
 - Realizam seu movimento automaticamente.
- Equipments
 - Interface que gera equipamentos específicos com usos diversos para serem armazenados pelo jogador

Desenvolvedores:

Augustina Diamint – Componente Player e Enemies

Beatriz Sechin Zazulla – Componente Equipments

Gabriel Gimenez – Componente Equipments

Gabriel Souza Franco – Componente Map

Guilherme Higa – Componente Player e Enemies

Jessica Oliveira – Componente Engine eGraphical Interface

Pedro Henrique Ferreira Stringhini – Componente Engine eGraphical Interface

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