

**BACKROOMS**  
**Zacordonet Andrei**  
**1207B**

**Povestea jocului:(1 pct)**

Este anul 1996, in Houston, Texas. Tanarul cameraman Kane se intalneste cu prietenii sai sa filmeze un videoclip. Dupa cateva minute de la inceperea filmarii, Kane simte o senzatie puternica de ameteala si cade. Realizeaza imediat ca parcareea in care se afla a disparut subit, atmosfera fiind inlocuita de o camera de birou goala, tapetata cu un galben murdar. Tot in acelasi an, compania A-sync incearca sa rezolve problemele lipsei spatiului de stocare, experimentele lor deschizand un portal catre un univers complet nou plin de incaperi, cladiri si orase complet nelocuite si entitati necunoscute, BACKROOMS.

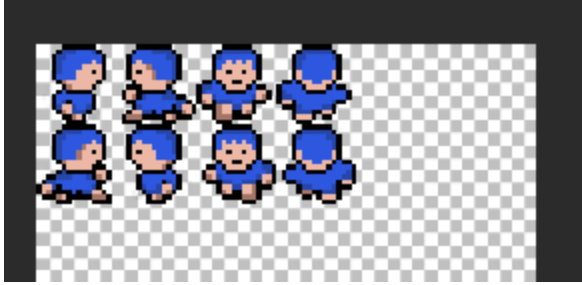
**Prezentare joc:(1 pct)**

Jocul ofera o rezolutie puternica asupra conceptului de no-clipping (termenul apartine jargonului jocurilor video, definind situatiile (bug-urile) in care coliziunea cu peretii nu functioneaza corect, permitand jucatorului sa treaca prin obiecte solide), bariera dintre universul nostru si "the backrooms" fiind grav avariata. Astfel, jucatorul isi face aparitia intr-o lume complet straina in care trebuie sa supravietuiasca si sa invinga creaturi deloc agreabile.

**Reguli joc:(1 pct)**

Jocul implica invingerea sterlitatii terenului aparent insurmontabila prin colectarea mai multor obiecte cu scopuri diferite (arme, sfoara, scara, etc) cu ajutorul carora va putea invinge entitatile inamice si depasi diverse obstacole. Jocul se termina in momentul in care personajul reuseste sa termine toate mapele. "Esecul" se defineste prin ramanerea fara viata rezultand prin pierderea itemelor si fiind necesara (daca e cazul) recuperarea lor.

**Personajele jocului:(1 pct)**



**Alex Bailey** este protagonistul și jucătorul-personaj. El este descris ca fiind curajos, având o dorință aprigă de a descoperi și clarifica misterele lumii înconjurătoare.

**Tabla de joc (2pct):**

- Componente pasive:
  - Podea, pereti, plante, pereti interiori, tapet
- Structura tablei de joc:
  - Tabla este de 55x55 dale (momentan), pe ecran aparand doar 16x12, impartita pe niveluri diferite de dificultate.

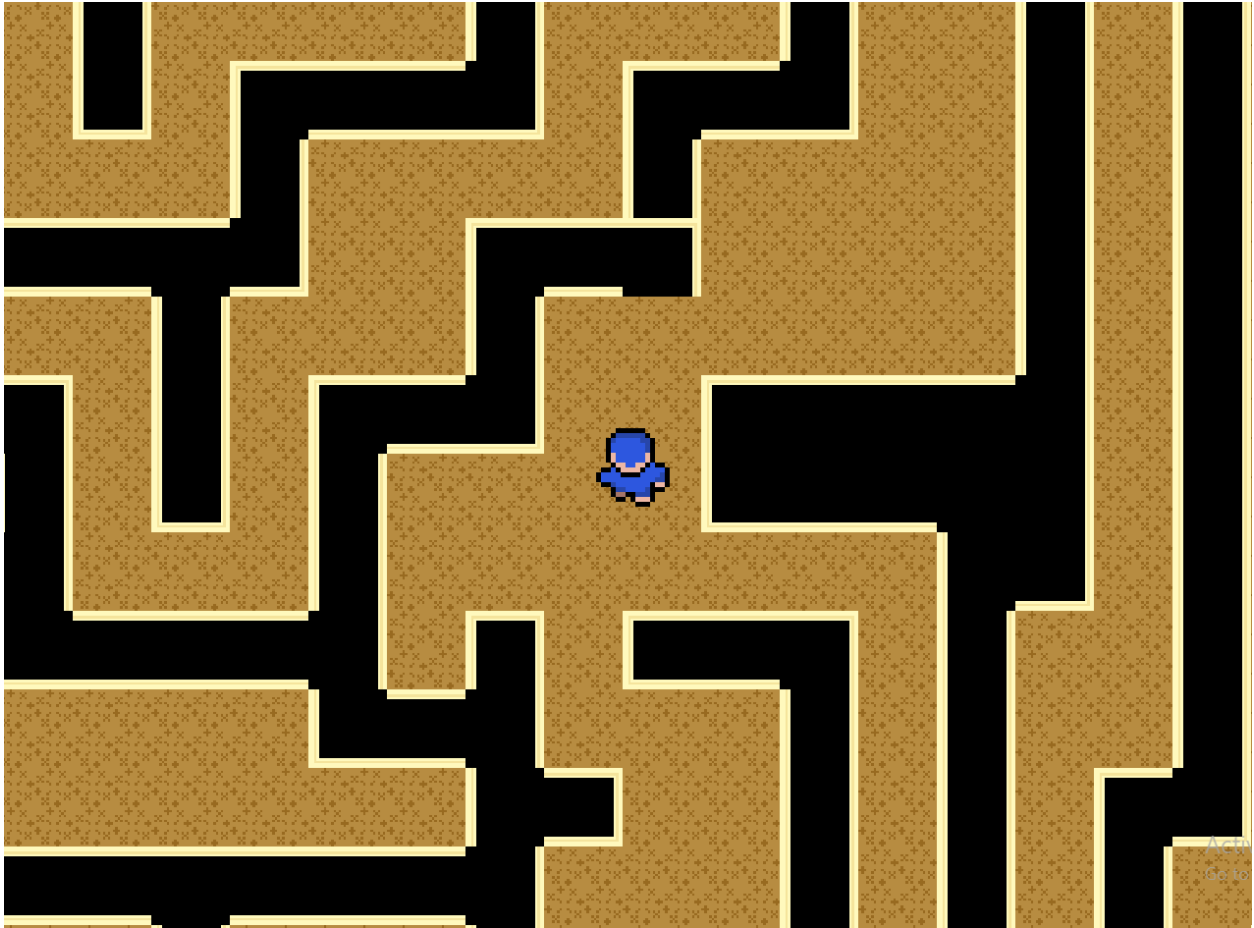
Mapa 1:

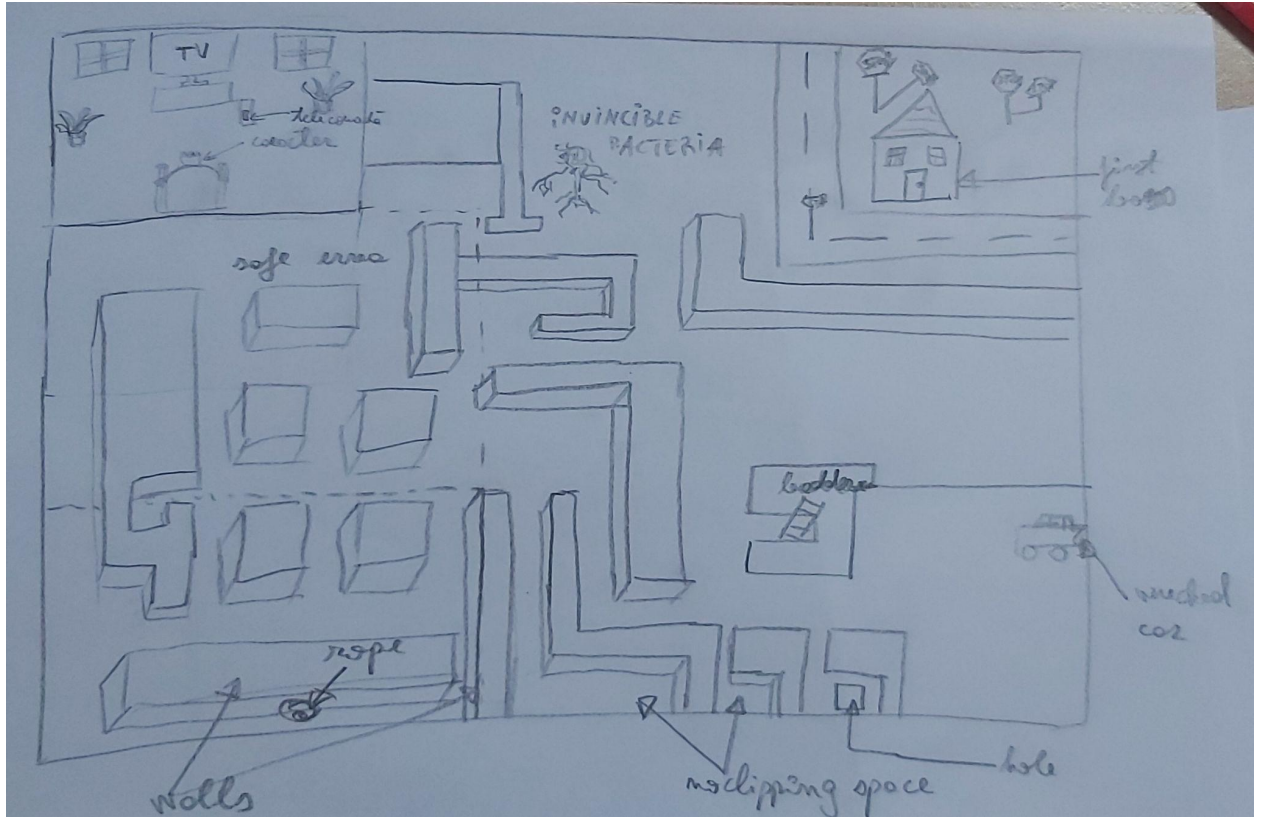


Mapa 2:



Mapa 3:

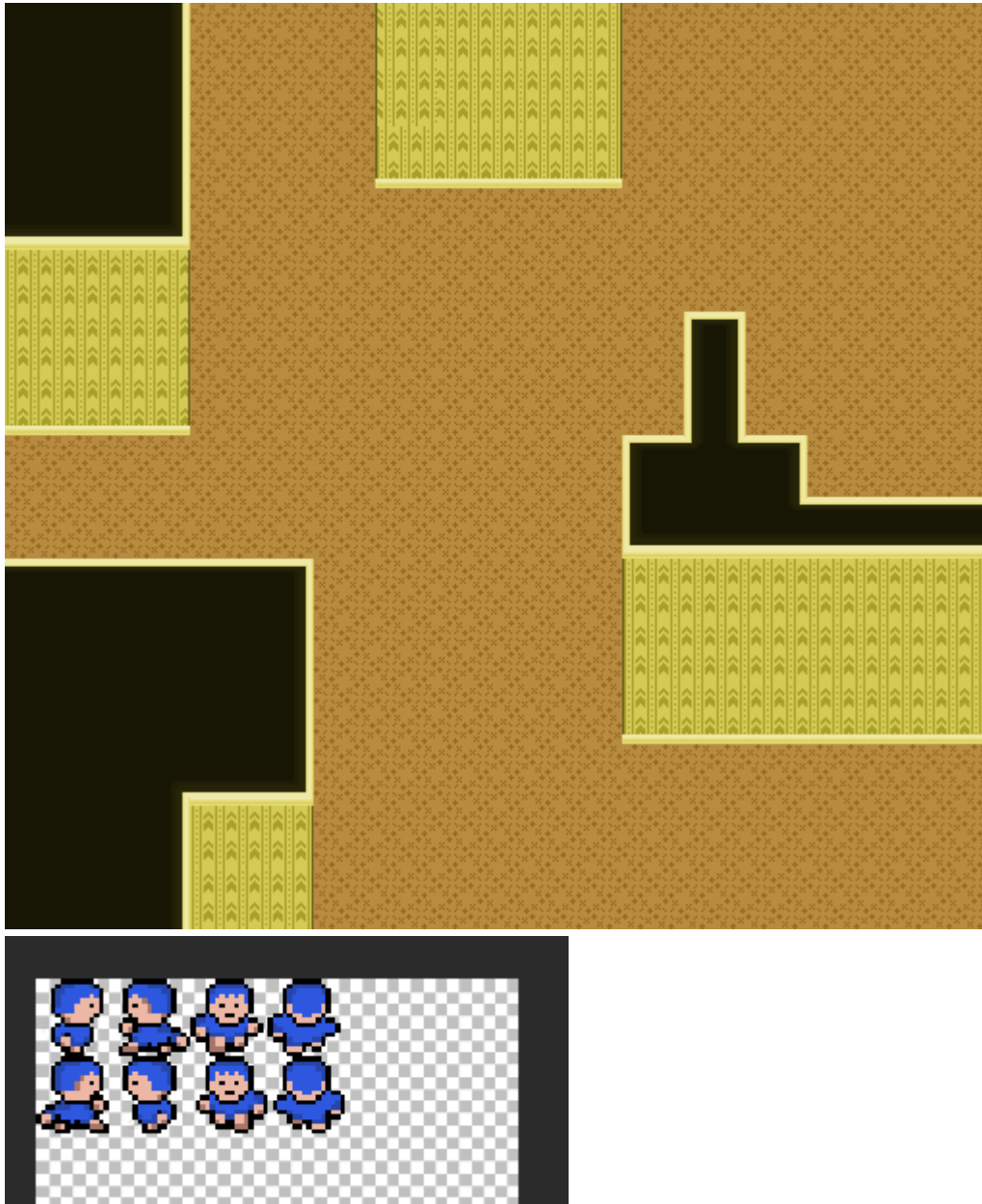


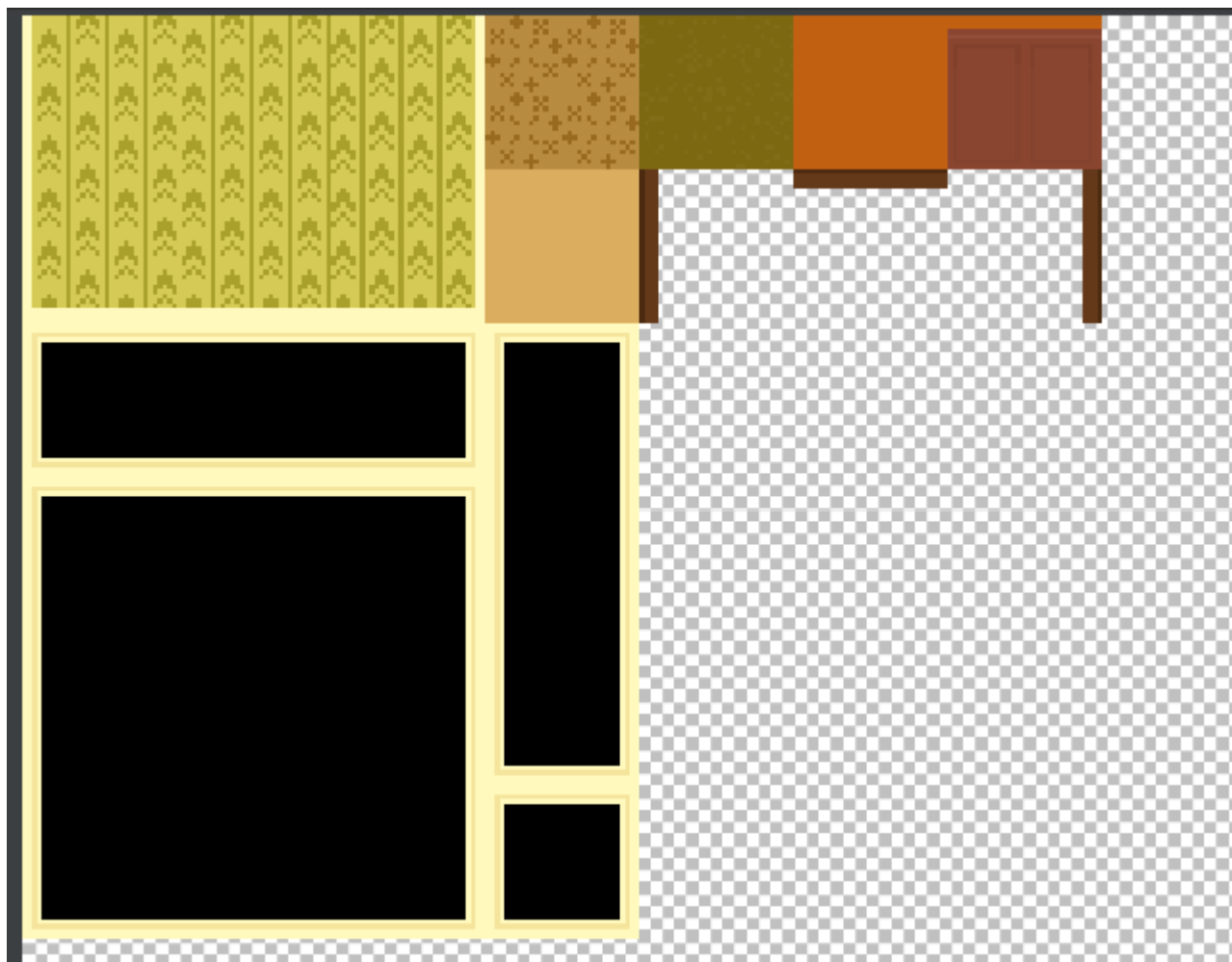


### Mecanica jocului (1 pct)

Jucatorul trebuie sa reusese sa caute iesirea de pe mapa in cel mai scurt timp.

### Game sprite (1 pct)





**1 pct pentru:**

**Descriere fiecare nivel:**

**Nivelul 1:**

**Dificultatate mica, potrivit pentru acomodare**

**Nivel 2:**

**Dificultate ridicata, apare ideea de labirint.**

**Nivel 3:**

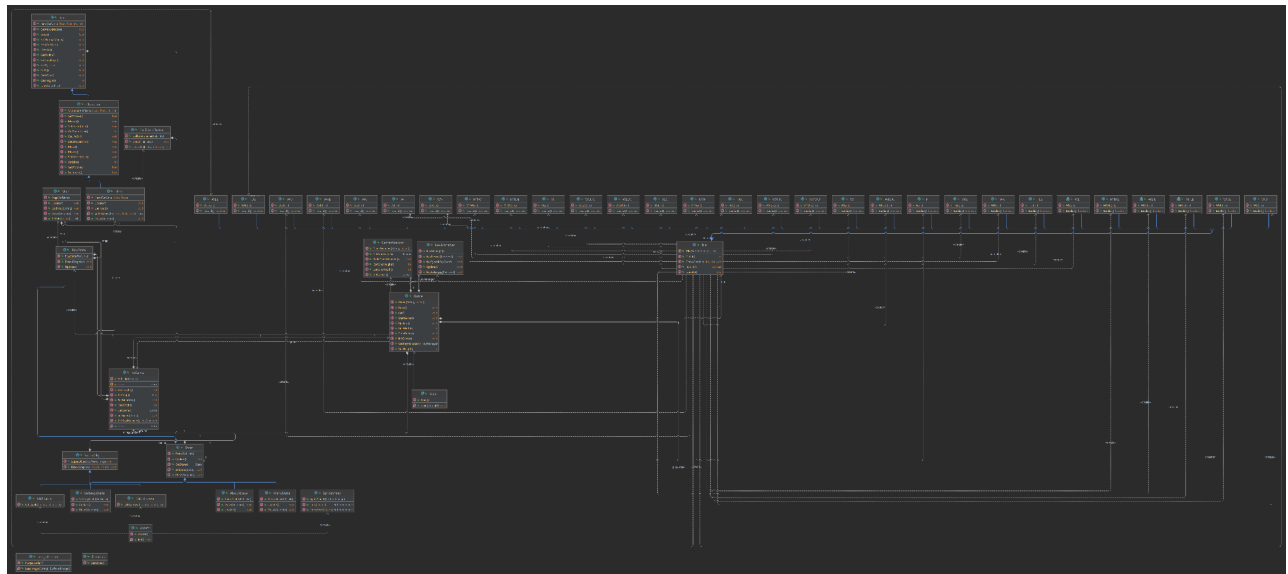
**Dificultate extrema, ideea labirintului este dezvoltata la maxim.**



### Baza de date:

	id	time	Coordinate
33	33	<null>	x = 622.0, y = 358.0
34	34	<null>	x = 622.0, y = 358.0
35	35	<null>	x = 622.0, y = 358.0
36	36	<null>	x = 622.0, y = 358.0
37	37	7	<null>
38	38	7	<null>
39	39	7	<null>
40	40	7	<null>
41	41	7	<null>
42	42	8	<null>
43	43	8	<null>
44	44	8	<null>
45	45	<null>	x = 566.0, y = 398.0
46	46	<null>	x = 566.0, y = 398.0
47	47	<null>	x = 566.0, y = 398.0
48	48	<null>	x = 566.0, y = 398.0
49	49	<null>	x = 566.0, y = 398.0
--	--	--	--

## Diagrama UML:



## Bibliografie

<https://opengameart.org/content/funny-pixel-boy>

[Pixilart - Free online pixel art drawing tool](#)

[You searched for 32x32 - Page 9 of 17 - CraftPix.net](#)

[Search Art | OpenGameArt.org](#)

[Captive Tomi | OpenGameArt.org](#)

<https://drive.google.com/drive/folders/1cxKDCfIbPVpgRfRN6PLco8eoV0bPNPQI>

<https://penzilla.itch.io/top-down-retro-house/download/eyJpZCI6MTc4NjI3OSwiZXhwaXJlcyl6MTY4NDQyODQ0OX0%3d.xYP2BGEJe9GkGARJpN9ivgSIDW0%3d>

Java Design Patterns: A Hands-On Experience with Real-World Examples

by Vaskaran Sarcar - Part II, cap 7