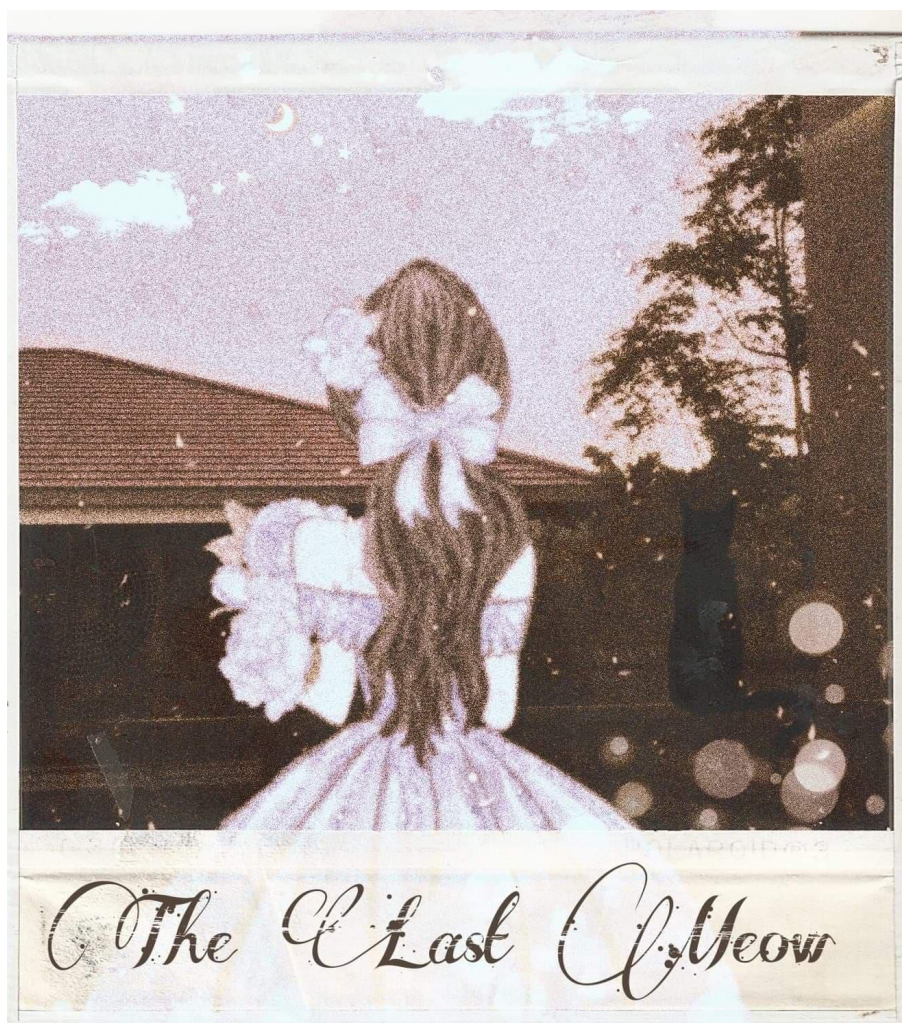


-The Last Meow-

(Arina Azamfirei , 1208A)



Povestea jocului:

A fost odată ca niciodată, un regat condus de ultimul urmaș al regelui Faith, prințesa Hope, în care cuvintele frică, foame, neliniște, răutate nu fuseseră auzite vreodată, pe nume Utopia.

Acest loc, pe care, dacă lăsăm frâu liber imaginației, îl putem numi chiar fermecat, magic, nu era deloc ușor de găsit.

Se ascundea sfios, la poalele unui deal care nu impresiona prin mai nimic - cine s-ar fi gândit că dincolo de el se afla un palat cum nu s-a mai văzut vreodată, înconjurat de un lac lung și unduitor aproape ca un râu. Era străbătut de un pod chiar pe mijloc și, de acolo până la capătul în care se vărsa într-un golf ce se pierdea în orizontul de un albastru încântător, apa revărsa o feerie de culori în cele mai subtile nuanțe. Se schimba de la cele mai delicate nuanțe de brândușe, trandafiri și verde eteric, la altele cărora nu li s-a dat nume încă. Deasupra podului, iazul se pierdea într-un crâng de brazi și arțari, iar ici colo cate un prun sălbatic se întindea peste mal ca o fata ce se apropie timid de propria reflexie.

Totuși, un secret ce urma sa fie aflat de cine nu trebuie avea sa schimbe cu totul aceasta atmosferă ireală.

Gardianul locului ce proteja regatul încă de la origini, pisica Tsuki , a cărui mieunat crea o barieră ce ținea departe forțele răului, a fost răpită de spiritele pădurii, aflate în subordinea Vrăjitoarei ce conducea Distopia, un tărâm în care singurele lucruri ce rezistau sa nu se transforme în cenușă erau spiritele rele și cei care lăsase răul sa pună stăpânire în totalitate pe ei.

Oamenii din Utopia, nu văzuseră niciodată acest protector și chiar ajunseseră să uite de existența sa, dar sentimentul ca sunt protejați se simțea în permanență. De-a lungul timpului au apărut tot felul de legende despre acest animăluț mistic, totuși în cea mai renumită se spun următoarele:

"Cândva demult, într-un loc poate chiar mai frumos decât Utopia, domnea un rege ce avea doi fii. Regatul era prosper și toți oamenii erau fericiți, până într-o zi când răul s-a abătut asupra sa. Întâmplarea nefastă a lăsat în urma sa un singur supraviețuitor, fiul cel mai mic al regelui, Stephen.

Fiind înduioșată de durerea sa și ascultându-i strigătul disperat de ajutor, Zâna Miazăzi, ce promisese că nu se va implica niciodată în problemele muritorilor, i-a oferit un ghemotoc de blăniță, mic și negru, cu ochi iscoditori și i-a spus că atâta timp cât va avea grijă de el, regatul nu va mai fi niciodată în pericol, deoarece mieunatul său va îndepărta tot răul. L-a botezat Tsuki(în japoneză, Tsuki=lună) - gândindu-se că va fi asemenea Lunii ce sparge întunericul pe timpul nopții."

Și dacă mai era o mică urmă de îndoială că acest loc este fermecat, cu siguranță a fost spulberată acum.

Va reuși prințesa Hope să o salveze pe Tsuki și să restaureze pacea? Va scăpa Utopia de sub teroarea răului? Porniți cu ea în această călătorie plină de-ncercări și ajutați-o să-și ducă la bun sfârșit îndatorirea.

Prezentare joc și reguli joc:

Jocul este singleplayer și constă în câștigarea a două nivele diferite ca dificultate, în care jucătorul trebuie să colecteze toate obiectele magice, într-un anumit timp. Cum în toate poveștile trebuie sa existe și antagoniști, acest lucru nu este tocmai ușor, deoarece reușita sa va fi condiționată și de supraviețuirea în confruntarea cu spiritele rele ale pădurii, ce odată atinse duc la pierderea jocului.

Personajele jocului:

-Prințesa Hope: protagonista, caracterul controlat de jucătorul însuși.

Hope este prințesa, conducătoarea, dar și protectoarea Regatului Utopia, ce va porni într-o călătorie pentru a-și duce la bun sfârșit îndatoririle și a-și păstra promisiunea făcută față de supușii săi, de a-i proteja și de a le oferi siguranță pentru totdeauna. Ambiția sa, dar mai ales faptul ca nu renunță niciodată la speranță și la convingerea că forțele binelui ies mereu învingătoare, sunt calitățile ce o vor ajuta să depășească toate încercările la care va fi supusă în ordine să restaureze pacea și liniștea de care oamenii regatului său se bucurau dintotdeauna.



-Spiritele pădurii: personaje antagoniste, ajutoarele Vrăjitoarei.

Scopul acestora este de a o împiedica pe prințesă să străbată pădurea, singura cale pentru a ajunge în Distopia, și să adune elementele magice, care o vor ajuta să o recupereze pe Tsuki.



Tabla de joc :

-Harta oferă o perspectivă ortogonală, fiind construită din dale (tile). Fereastra are în total 800 de dale (40 de dale pe lungime și 20 de dale pe lățime).

-*Componente pasive*:trunchiuri, pietre, copaci, zidul din tufișuri + zidul din spini (față de coliziune) și solul.

-*Componente active* : elementele ce trebuie adunate, care determină câștigarea jocului (lălelele care sunt generate random).

-Personajul se poate mișca în toate direcțiile(sus, jos, stânga, dreapta) folosind tastele: W A S D



Game sprite:



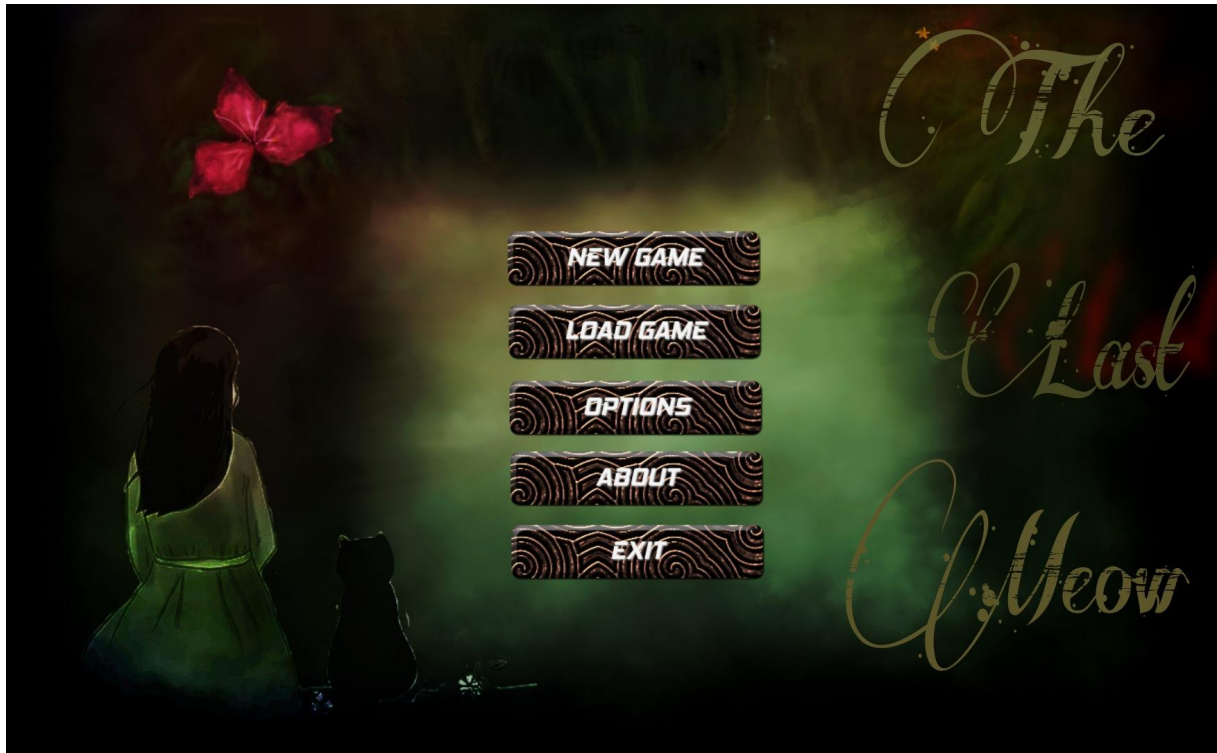
Meniul îi va da voie jucătorului sa aleagă dintre următoarele opțiuni:

- **New game** : pornește un joc nou.
- **Load game**: pornește ultimul joc salvat.
- **Options**: oferă jucătorului posibilitatea de a modifica volumul soundtrack-ului jocului.
- **About**: oferă mai multe informații despre joc(descriere nivele și gameplay).
- **Exit** : asigură părăsirea jocului.

Descrierea nivelelor:

Jocul este alcătuit din două nivele, reprezentate de cele două păduri pe care protagonista trebuie sa le străbată pentru a reuși sa o recupereze pe Tsuki, diferite ca dificultate. Aceasta trebuie sa supraviețuiască întâlnirii cu spiritele pădurii(în primul nivel unul singur, iar în al doilea două) și să reușească să adune elementele magice necesare ce sunt dispuse în mod aleatoriu (în primul nivel 50, iar în al doilea 40) într-un anumit interval de timp. Când jucătorul se atinge de inamic, jocul este pierdut și, de asemenea, progresul.

Jucătorul va putea să-și salveze progresul și să înceapă jocul din momentul în care acesta a fost salvat(**load game**). Terminarea jocului constă în câștigarea celor două nivele(strângerea elementelor magice și supraviețuirea împotriva inamicului). În acest mod, Prințesa Hope va fi reunită cu Tsuki, iar Regatul Utopia salvat .

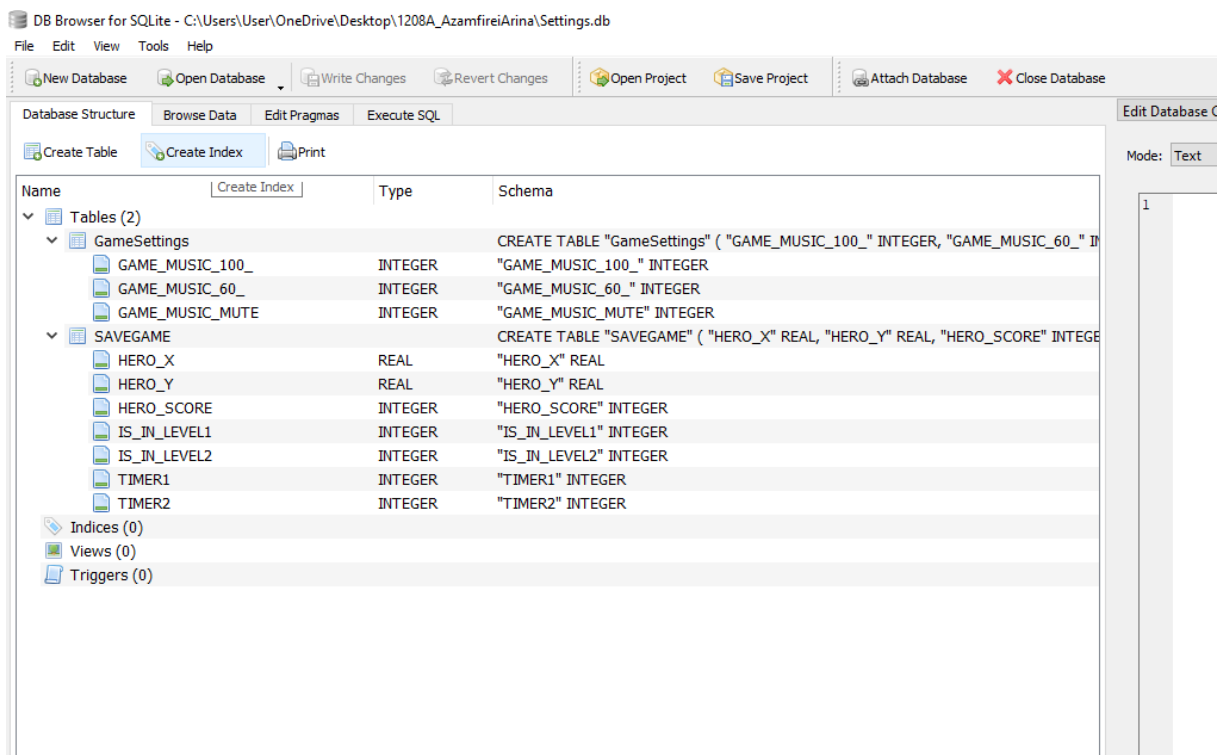


Baza de Date

-A fost creată utilizând DB Browser(SQLite)

-Tabela GameSettings conține diferite valori ale volumului care pot fi alese din Settings.

-Tabela SAVEGAME facilitează salvarea parametrilor vitali ai jocului pentru a putea fi încărcăți atunci când se apasă butonul Load Game.



DB Browser for SQLite - C:\Users\User\OneDrive\Desktop\1208A_AzamiireiArina\Settings.db

File Edit View Tools Help

New Database Open Database Write Changes Revert Changes Open Project Save Project Attach Database Close Database

Database Structure Browse Data Edit Pragma Execute SQL

Table: GameSettings

	GAME_MUSIC_100_	GAME_MUSIC_60_	GAME_MUSIC_MUTE
	Filter	Filter	Filter
1	100	60	0

DB Browser for SQLite - C:\Users\User\OneDrive\Desktop\1208A_AzamiireiArina\Settings.db

File Edit View Tools Help

New Database Open Database Write Changes Revert Changes Open Project Save Project Attach Database Close Database

Database Structure Browse Data Edit Pragma Execute SQL

Table: SAVEGAME

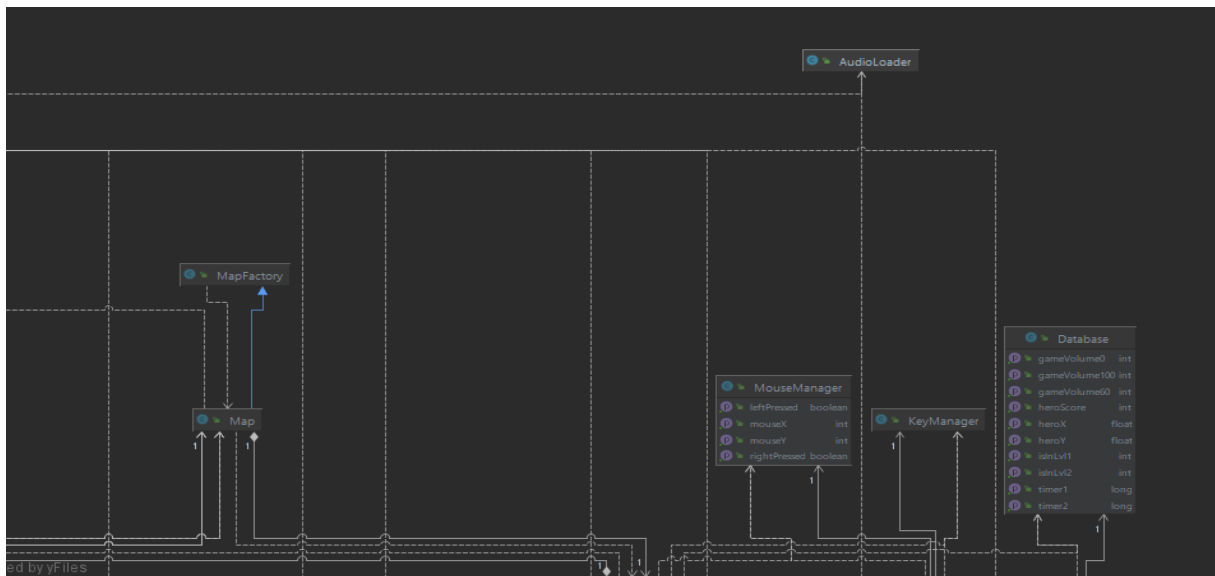
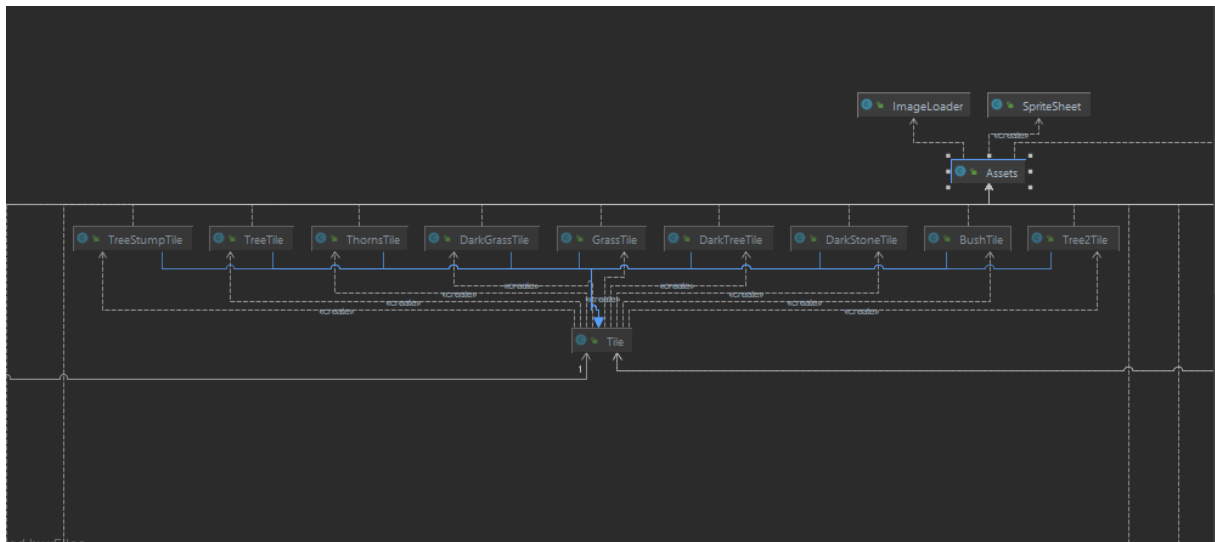
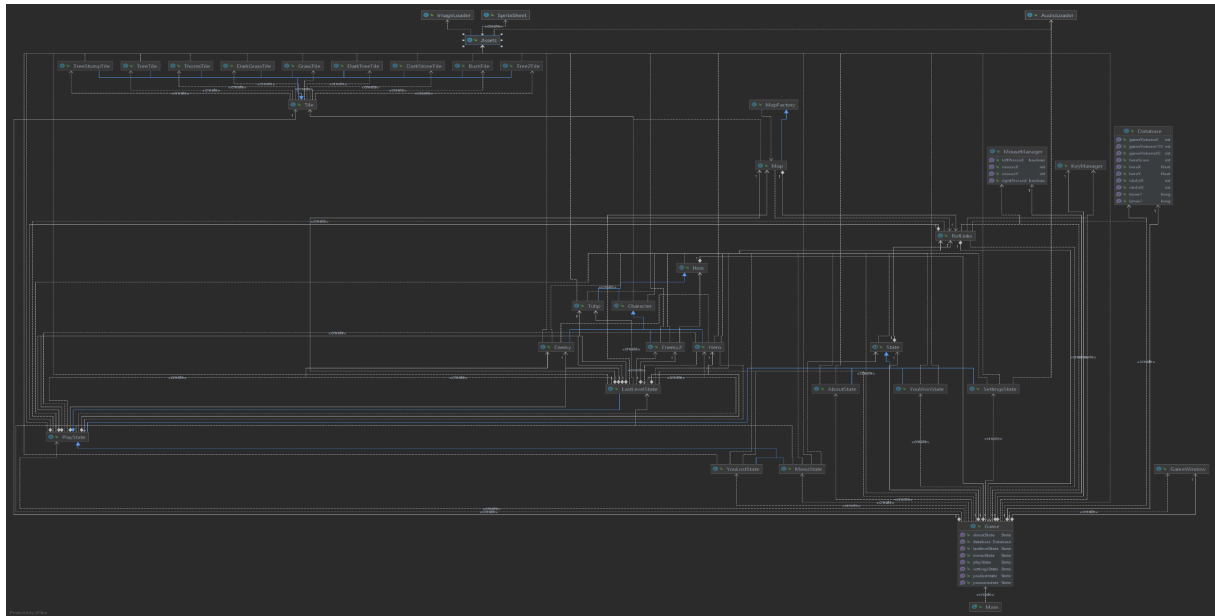
	HERO_X	HERO_Y	HERO_SCORE	IS_IN_LEVEL1	IS_IN_LEVEL2	TIMER1	TIMER2
	Filter	Filter	Filter	Filter	Filter	Filter	Filter
1	100.0	100.0	5	0	1	28	30
2	541.0	427.0	50	1	0	19	24
3	541.0	427.0	50	1	0	19	24
4	541.0	427.0	50	1	0	19	24
5	511.0	430.0	50	1	0	25	28
6	463.0	190.0	26	0	1	26	30
7	670.0	271.0	41	0	1	22	19
8	670.0	271.0	41	0	1	22	19
9	670.0	271.0	41	0	1	22	19
10	670.0	271.0	41	0	1	22	19
11	511.0	442.0	81	0	1	15	24
12	511.0	442.0	81	0	1	15	24
13	382.0	358.0	2	0	1	27	25
14	382.0	358.0	2	0	1	27	25
15	382.0	358.0	2	0	1	27	25
16	382.0	358.0	2	0	1	27	25
17	382.0	358.0	2	0	1	27	25
18	328.0	394.0	21	0	1	24	30

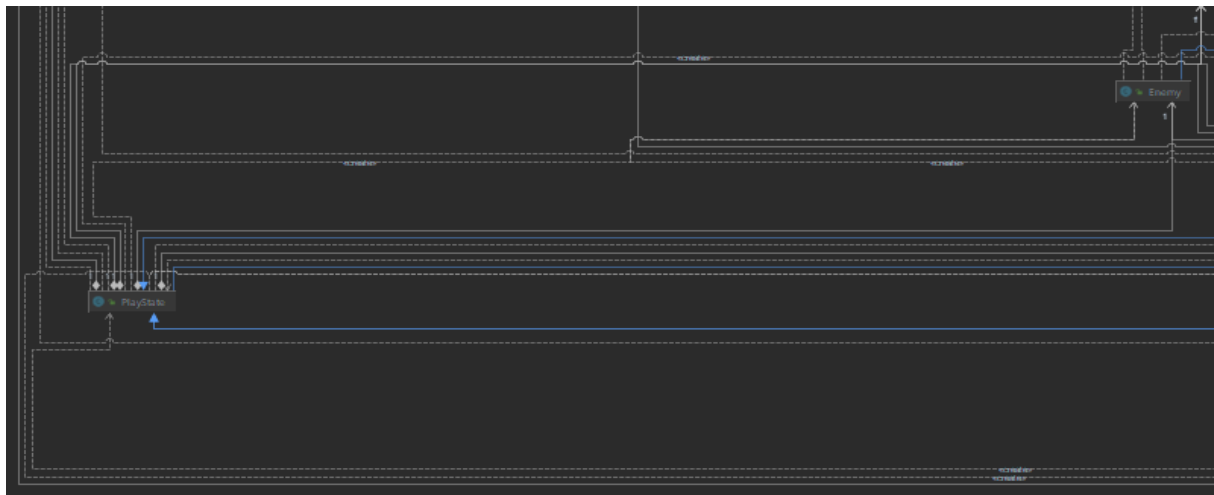
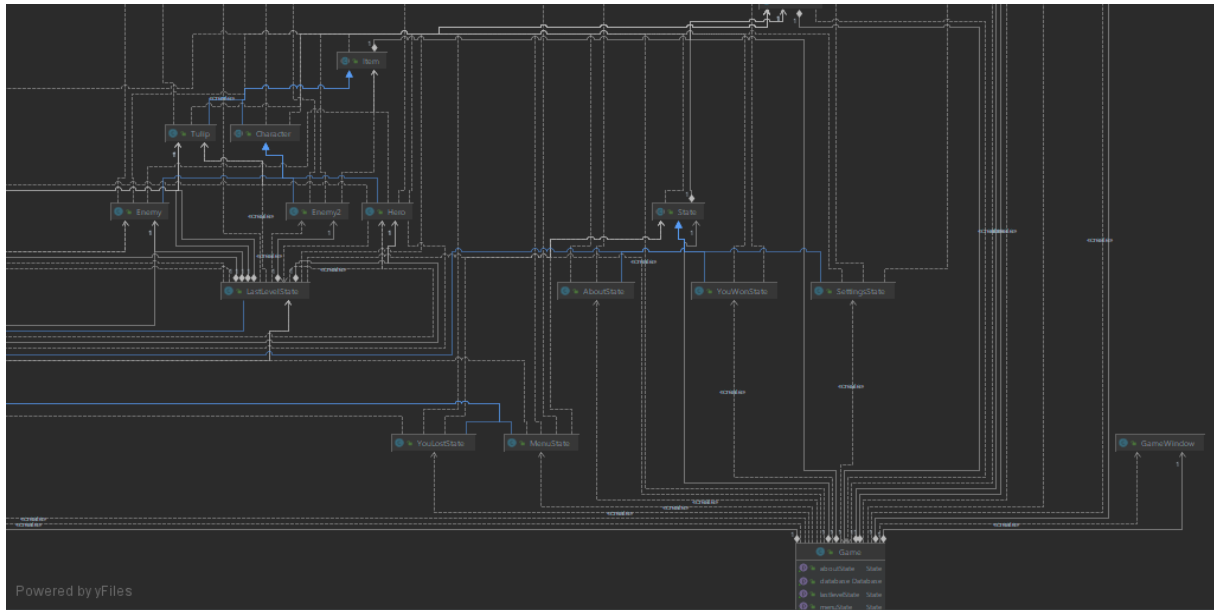
1 - 19 of 24

Go to: 1

Diagrama de Clase:

-Diagrama UML generată de **IntelliJ Ultimate Edition**





Bibliografie:

- Spritesheet-urile pentru caractere au fost luate de pe OpenGameArt.org
- Spritesheet-ul pentru tiles a fost creat de mine combinand mai multe tiles(unele create cu Adobe Photoshop) cu ajutorul: <http://draeton.github.io/stitches/>
- Design-ul pentru imaginile folosite pentru meniu și coperta jocului au fost create de mine folosind Adobe Photoshop și anumite elemente preluate din imagini de pe internet.
- Coliziuni: <https://www.youtube.com/watch?v=DadImcUt9Nk>
- Pentru Audio Player am utilizat unele informații din următoarele două link-uri:
<https://stackoverflow.com/questions/2416935/how-to-play-wav-files-with-java>
<https://stackoverflow.com/questions/40514910/set-volume-of-java-clip>
- Mouse Input: https://www.youtube.com/watch?v=Bd9t1zJOa_E
- Baza de date a fost implementată cu ajutorul informațiilor din curs și laboratorul aferent.

