

Renunți?

Ioan Bogdan-Gabriel
Grupa 1211A

Cu mult timp în urmă, pe o planetă îndepărtată cunoscută drept Unnur, trăiau în pace și armonie o specie de viețuitoare, asemănătoare nouă, însă cu mult mai inteligente și mai avansate, fiind totodată și nemuritori. Lumea lor era în continuă dezvoltare, grijile erau departe de tot ce însemna traiul zilnic, fără ca aceste lucruri să le distrugă compasiunea și înțelegerea față de alte specii.

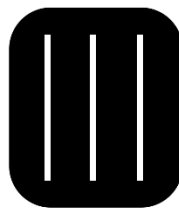
Cu toate acestea, progresele lor au atras invidia singurelor ființe care le erau superioare: Elohimii. Înzestrate cu puterea de a crea și a distruge, universul era la mâna lor; înfuriați din ce în ce mai mult de unnuri, i-au blestemat pe aceștia scurtându-le viața la 5 zile. De la extaz la agonie, aruncați în această nouă proiecție a unei lumi în care timpul rămas nu le ajungea nici să cunoască spațiul din jurul lor, societatea a intrat în declin rapid.

După 1000 de ani Elohimii, încurajați de disperarea unnurilor, le-au oferit o cale de a rupe blestemul:

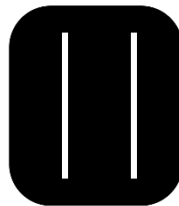
„Unul din neamul vostru trebuie să reușească să depășească probele noastre, iar nemurirea vă va fi oferită din nou. Aceste probe vă vor testa **curajul**, **inteligenta** și **capacitatea de adaptare** pentru a demonstra că meritați rangul pe care îl aveți. Soldarea cu eșec va fi pedepsită cu reducerea duratei de viață cu încă o zi.”

După patru eșecuri ale poporului, și cu mai puțin de o zi de viață rămasă, povestea jocului îl urmărește pe tânărul Magnus, al cărui scop este de a-i opri pe Elohimi, eliberându-și neamul de acest joc diabolic.

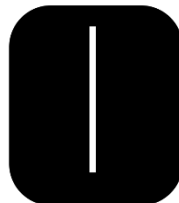
Probele Elohimilor
amplasate în
lumi diferite



- proba **curajului** => eroul se lupta cu inamici pentru a învinge
- proba **capacității de adaptare** => inamici mai dificili și necesitatea de a termina proba în limita de timp
- proba **inteligentei** => inamici și mai dificili + capcane și puzzle-uri de rezolvat



Playerul poate obține diferite abilități speciale atât la terminarea unei probe cât și ca **bonusuri** atunci când explorează harta

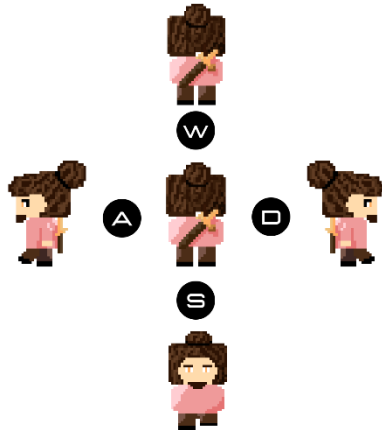


Personajul principal este teleportat la aceste probe: el trebuie să le castige pe toate din prima pentru a castiga

Dacă pierde o probă începe de la început

Controale

Miscare personaj - W,A,S,D



ATAC - Tasta SPACE



Abilitate speciala (trebuie obtinute) - Z,X,C



Mecanici de baza

Jucatorul se misca pe harta cu scopul de a indeplini cerintele probei, acestea fiind prezentate la inceputul fiecarei dintre ele. Poate primi diferite bonusuri ascunse mai mult sau mai putin evident pe harta. Atunci cand pierde jucatorul este nevoit sa inceapa de la nivelul intai.



Jucator
mergand

Jucator
atacand



Elohim



Inamic
Nivel 1

Jucatorul va fi capabil sa se miste in orice directie, sa atace inamici si de asemenea va putea interactiona cu chesturi.

Inamicii (cu exceptia boss-ilor) vor merge inspre jucator cu scopul de a-l lovi. Daca inamicul are atac de distanta atunci el se opreste la limita acesteia si incepe sa atace.

In plus fiecare nivel aduce cu el inamici mai dificili, dar si alte cerinte pe care jucatorul le afla la momentul potrivit

Mai sus am prezentat, de la stânga la dreapta, următoarele:

- Animația avatarului jucătorului mergând înspre dreapta (tasta A(rotit)/D)
- Animația avatarului jucătorului atacând atunci când se află pe o parte (tasta A(rotit)/D)
- Sprite pentru inamicul suprem (la finalul nivelului trei)
- Animația inamicului de nivel 1 (cel mai slab)

Jucătorul va avea, desigur, animații pentru toate direcțiile de mers, atât pentru mișcările normale cât și pentru abilitățile speciale. Inamicii vor avea și ei animații de atac. Inamicii supremi vor primi și ei o animație pentru mișcările lor, jucătorul putând să învețe astfel ce atac urmează, însă ele vor fi scurte și mai puțin evidente.

Este foarte posibil să schimb tastele de mișcare (W/A/S/D) cu tastele cu săgeți (sus/jos/stânga/dreapta) sau tastele pentru atacurile speciale (Z/X/C) cu (J/K/L) în funcție de cât de comod se vor dovedi configurația inițială și succesoarele sale.



- cutar (obiect interactiv) - jucatorul poate interactiona cu un astfel de obiect (E) pentru a obtine diferite lucruri (imbunatatiri permanente sau temporare, experienta)

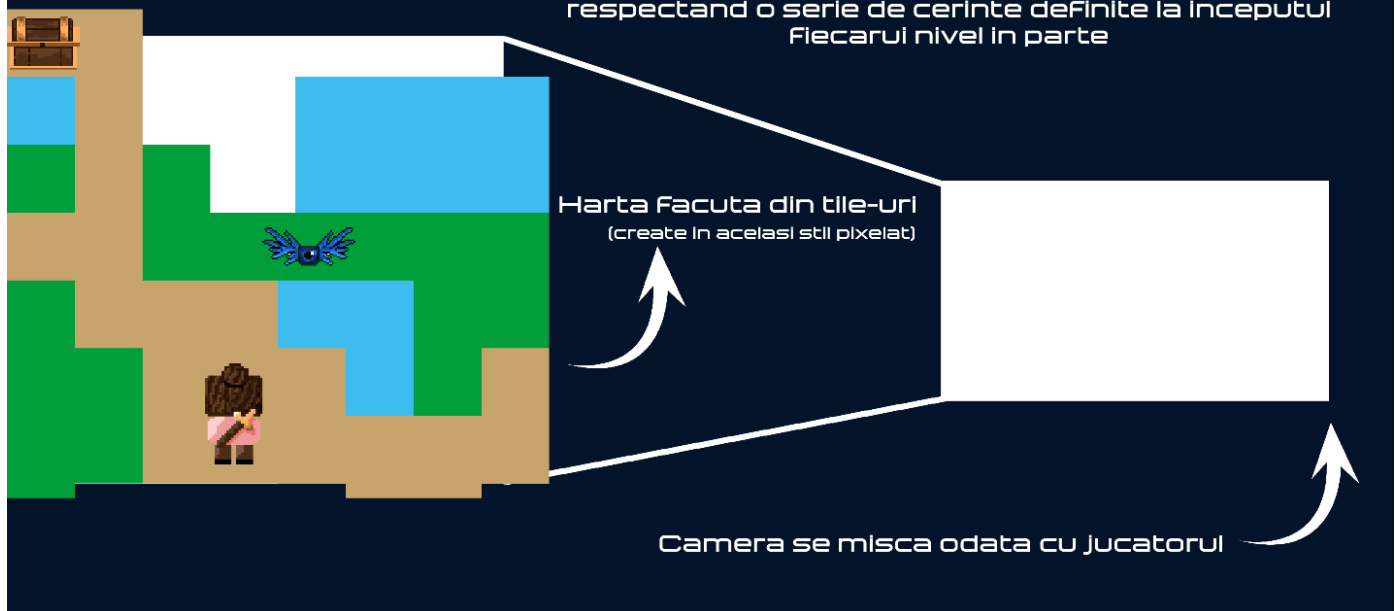


- mesaje la primirea upgrade-urilor

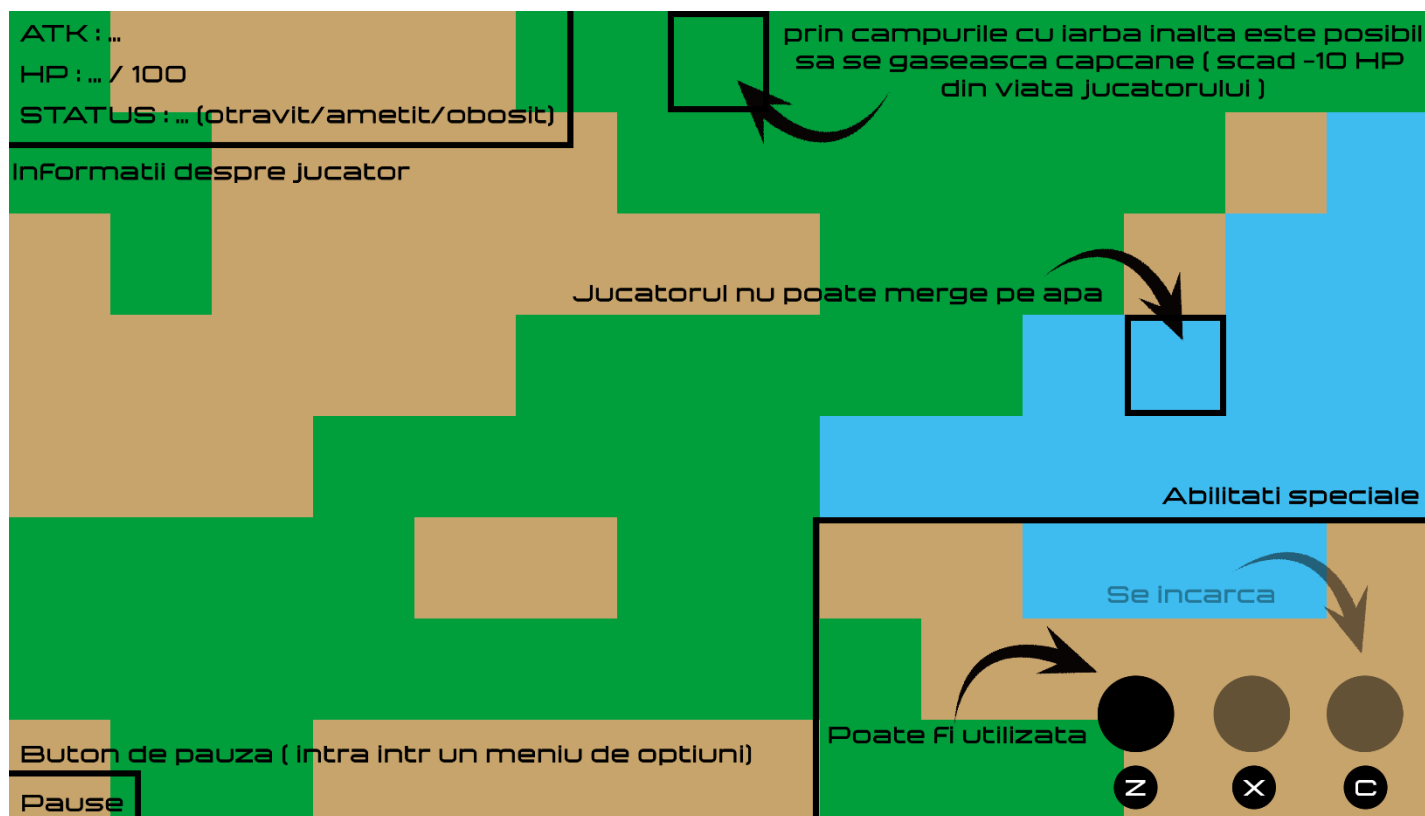
În plus față de mesajele prezentate în imaginea de mai sus, vor mai exista și altele, ca de exemplu, cele care definesc statusul jucătorului. El poate fi obosit (atacul scade), orbit (nu se mai poate mișca pentru o perioadă scurtă de timp) sau otrăvit (pierde constant sânge, deci îi scade viața).

Zona ce nu se vede pe ecran inca (cea intunecata)

-Jocul lasa Jucatorul sa exploreze lumea inconjuratoare, cu scopul de a gasi upgrade-uri sau comori, incercand sa gaseasca Inamicul Final si sa castige nivelul respectand o serie de cerinte definite la inceputul fiecarui nivel in parte



După cum se vede și in imaginea de mai sus, harta fiecărui nivel va consta din mai multe câmpuri sub formă pătrată, culoarea lor definindu-le tipul: cu verde sunt marcate spatiile cu vegetație ierboasă, cele bej definesc o zonă stâncoasă sau deșertică, iar albastrul înseamnă întindere de apă. (Vor arăta diferit în joc, create în același stil pixelat pentru a păstra tematica și aspectul). Deasemeni, harta va fi din ce în ce mai mare cu fiecare nivel, indicând și o creștere a nivelului de dificultate, dar putând deveni și un avantaj, date fiind comorile ascunse pe întinsul acesteia. În funcție de acestea, jucătorului îi sunt impuse anumite restricții, prezentate și in imaginea următoare.



In meniul de opțiuni precizat, jucătorul va avea posibilitatea de a-și salva progresul în joc, dar și de a alege să renunțe la progresul actual făcut în nivel și de a se reîntoarce la nivelul principal (în caz că își dorește, de exemplu, să scoată un timp cât mai bun și își dă seama că a făcut o greșeală ce îl va costa mult timp, sau dacă dorește să câștige nivelul fără să fie lovit nici măcar o dată).