

THE WAR FOR SURVIVAL

Chapter I: The prison escape

Povestea jocului:

Într-un timp de mult apus pe când magia exista și zeii încă se amestecau în treburile muritorilor, într-un taram indepartat al carei memorie dainuiește doar în legendele antice, un război stă să înceapă... Forțele demonice ale marelui șaman Șakatgar se pregătesc de un asalt asupra tărâmului Rodinor, ultimul bastion ce se afla în calea întunericului și protejează civilizația. Eroul nostru, un brav general cu experiența a 1000 de lupte, însărcinat să organizeze o defensivă, își pregătește soldații. Războiul va fi fost decis într-o singură bătălie masivă, însă, ce nu știa eroul nostru e că războiul fusese deja decis...

Un căpitan, tentat de promisiuni de bogăție și putere, își trădează semenii și înainte de luptă oferă lui Șakatgar tot planul generalului, cât și o rută pentru a învâli armata. Astfel, în dimineața bătăliei soldații din Rodinor sunt încercuiți și o luptă disperată și fără speranțe începe. În furia războiului, eroul nostru se găsește singur și după o luptă crâncenă este dezarmat și luat prizonier, forțat de șaman și căpitanul trădător în lanțuri și aruncat în închisoare...

Însă saga acestuia nu se termină aici. Un spirit al zeilor se arată în temnița acestuia oferindu-i armele, binecuvântarea lor, vindecându-i rănile, dar mai ales, îi oferă șansa de a înfrunta trădătorul și sarcina de a salva regatul și civilizația prin detronarea noului auto-proclamat rege-șaman...

Prezentare joc:

Campanii pentru un singur jucător în care jucătorul trebuie să învingă dușmanii(ex: scheleti, orci, oameni), să evite capcanele și să ajungă la o ieșire pentru a trece la nivelul următor.

Descriere nivele:

În primul nivel, jucătorul va începe într-o închisoare și va trebui să obțină o cheie pentru a deschide poarta ce duce în curtea închisorii.

Al doilea nivel va avea loc în curtea închisorii, unde jucătorul va trebui să înfrunte inamici și în final, trădătorul. Cheile nu mai au importanță în cel de-al doilea nivel, jucătorul trebuind să înfrângă inamicii care apară ieșirile din scenă. Astfel, nivelul al doilea devine o încercare a capacităților de luptă dobândite de jucător în nivelul anterior.

Viata, scorul și numărul de chei ale jucătorului sunt afișate pe marginea interfeței de joc.

Reguli joc:

Jucatorul trebuie sa elimine inamicii plasati in diverse camere si sa obtina o cheie cu ajutorul careia sa deschida poartile. Exista doua porti in primul nivel, una spre camera cu arme, si una spre iesirea din nivel. Acesta poate avansa doar dupa ce a obtinut cheia necesara, ce se afla in una din incaperi. Jucatorul poate ridica o cheie utilizand tasta de interactiune cu obiecte („e”).

Va putea deschide cufere din care va primi un bonus de scor (fiecare cufar deschis reprezinta 1 punct de scor) si bonus de viata.

Exista si obiecte cu care jucatorul poate interactiona pentru a isi mari atacul cu o valoare predefinita.

Jocul este pierdut atunci cand viata personajului ajunge la 0.

Personajele jocului:

Generalul Rodinorului: protagonistul si jucatorul acestei povesti, un soldat inzestrat si un tactician renumit, inarmat mereu cu un buzdugan si scut. Povestea lui incepe demult, de cand a participat in primul razboi in armata Rodinorului impotriva asupririi regelui tiran. De atunci, acesta a fost martor la dezvoltarea regatului sau iubit spre principii de libertate si egalitate. Participand in nenumarate lupte pentru a apara regatul, acesta s-a remarcat si a urcat pe scara ierarhica, ajungand unul dintre cei mai renumiti generali a acelor timpuri.

Jucatorul poate pierde viata atunci cand este atacat de un inamic(vezi descrierea de mai jos), sau este lovit de o sageata generata de capcana. Atacul jucatorului este reprezentat de o lovitura de arma in directia in care acesta este orientat.

Inamicii:

Exista 4 tipuri de inamici:

- Scheleti normali cu ciocane(inamicul de baza)
- Scheleti cu armura(se deosebesc prin aspect si prin faptul ca au mai multa viata)
- Orci(se deosebesc prin aspect si prin faptul ca au mai putina viata, dar un atac marit)
- Gardianul inchisorii/tradatorul(viata si atac semnificativ imbunatatite)

Inamicii il vor urmari pe jucator in momentul in care acesta se afla in aceeasi camera/scena cu ei, iar cand vor fi suficient de aproape il vor ataca. Acestia sunt scheleti si orci fara inteligenta, deci in momentul coliziunii cu un perete se vor opri(pierd din vedere jucatorul). Jucatorul poate sa ii loveasca pana acestia mor(viata lor nu se poate regenera), sa ii pacaleasca sau sa incerce sa ii evite.

Toti inamicii au atacuri de apropiere (trebuie sa se afle aproape de jucator pentru a il putea lovi).

Tabla de joc (orientativ):



- Componente pasive: zid – blocheaza trecerea; podeaua – are doar rol vizual; porti deschise – marcheaza zonele de trecere dintre camere; porti inchise – devin porti deschise cand se foloseste o cheie asupra lor; pat, mese decoratiuni – impiedica miscarea jucatorului;
- Componente active: capcane cu sageti – vor trage sageti continuu; cufere – pot fi deschise de jucator iar acesta va primi anumite beneficii (scor si viata); chei – folosite pentru a deschide porti; Piatra din camera de arme – maresc atacul jucatorului;
- Structura tablei de joc: jucatorul va incepe in celula lui unde isi va primi echipamentul, acesta va strabate incaperile unde va gasi diversi inamici sau

provocari. Harta este construita astfel incat jucatorul nu trebuie sa aleaga o singura ruta liniara, el poate alege ce camere sa infrunte sau sa evite.

Mecanica jocului:

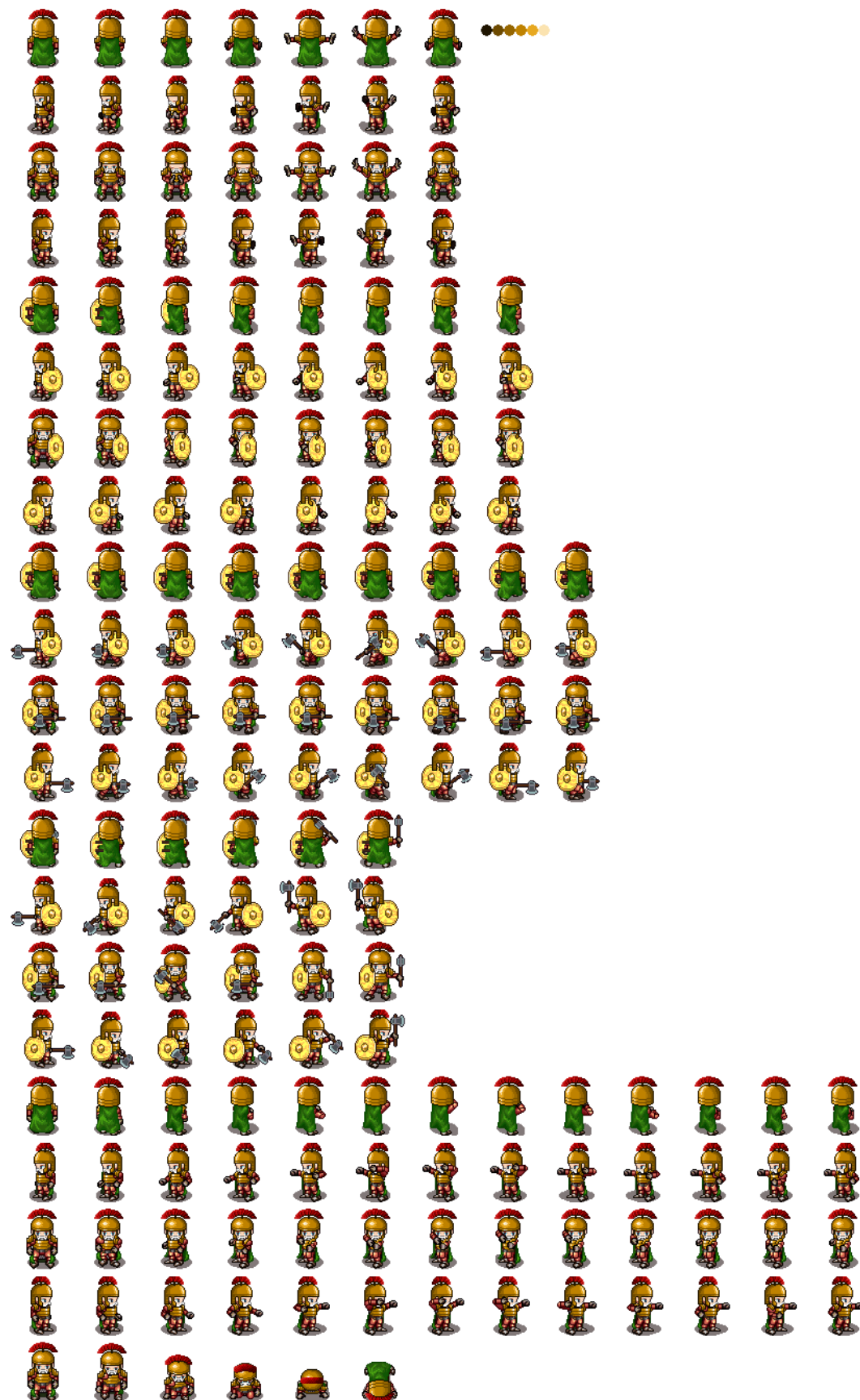
- w,a,s,d – deplasarea jucatorului
- e – interactiunea cu obiecte
- space – atac
- esc – deschidere meniu
- pentru meniu: mouse;

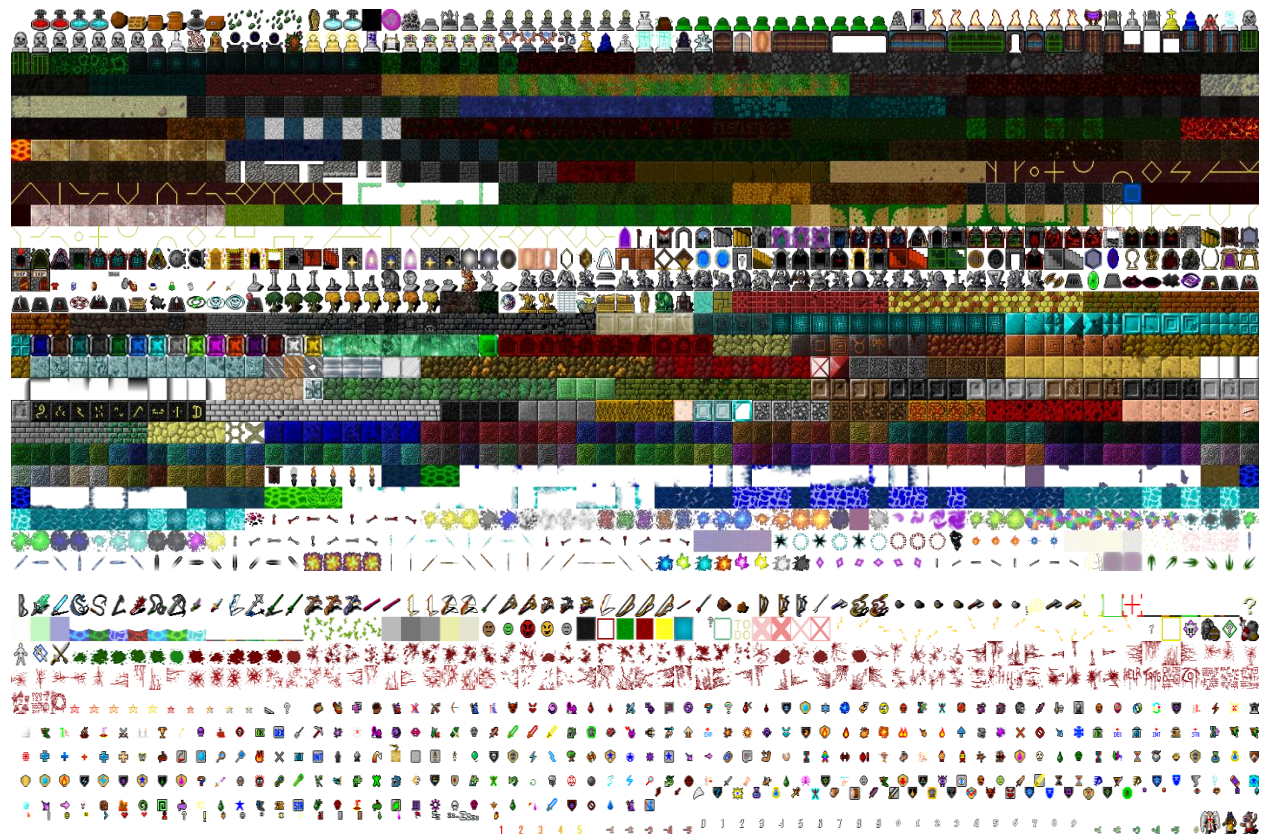
Descriere meniu:

- optiunea de a incepe un nou joc
- optiunea de a incarca un nivel salvat anterior.
- optiune de a salva

Game sprite: exemple mai jos si atasate in folderul de documentatie.

Chiuchiu Sorin Alexandru
Grupa 1207A





Chiuchiu Sorin Alexandru
Grupa 1207A

