**Anexa 1 Proiect PAOO**

“Childhood Memories”

Bejenariu Codrin-Gigel

Condurache Gabriel-Florin

Grupa 1212B

Proiectarea contextului si descrierea detaliata

* Inspiratie: Jocul se inspira din serialul de desene animate “Gravity Falls”, sezonul 1, episodul “Fight Fighters”, in care un personaj dintr-un joc video scapa din acesta si face dezastru in oras. Dipper unul dintre personajele principale incearca sa-l trimita inapoi in lumea din care a venit.
* Povestea jocului:

“Childhood Memories” este un joc de aventura, plasat intr-o lume fictiva, in care personajul principal este un student, Mihai. Personajul venind de la facultate plouat si foarte obosit, vrea sa se relaxeze jucandu-se pe calculator cu personajele sale preferate. Totul ia o intorsatura in momentul in care un fulger loveste casa acestuia si pentru cateva secunde ramane fara curent electric. La revenirea sa calculatorul incepe sa se faca rosu si sa se auda o voce ciudata din acesta. Mihai este absorbit de calculator, in lumea jocurilor.

Jocul incepe cu Mihai in fata unui portal, ascultand o voce pe fundal cu indicatii despre ce trebuie sa faca ca sa evadeze din lumea jocurilor. Studentul va trebui sa infranga personajele din jocurile copilariei (Mario si Spider-Man), si personajul misterios a carei voce va fi folosita ca narator. Identitatea sa va fi descoperita inainte de ultimul nivel, unde Mihai in ultimul plan de joc se va intalni cu Naruto, ultimul sau personaj preferat.

Jocul prezinta o gama larga de mecanisme de joc. Eroul va avea anumite abilitati speciale, cum ar fi abilitatea de a impusca, de a se vindeca, abilitati de lupta si altele, dobandite pentru o perioada de timp in timpul unui anumit nivel. Inamicii acestuia vor putea si ei de asemenea sa capete uneori puterile eroului, dar pe langa aceasta, ei pot sa si invoce prietenii pentru a-i ajuta sa-l invinga pe Mihai.

In cele din urma, scopul jocului este acela ca Mihai sa ajunga inapoi acasa la familia lui. In timpul jocului va primi o anumita energie de viata, Daca eroul este invins, el va ramane permanent in joc, fara sa ma poata ajunge acasa.

“Childhood Memories” este un simbol al copilariei ce ne aduce aminte de originile fiecarei persoane si de faptul ca fiecare om, ascunde in interiorul sau un suflet de copil, care avea in trecut un vis de implinit.

Sarcini saptamanale:

* Lucru in comun (Saptamanile 2 - 7)
  + Documentare
  + Realizarea ideii de joc si a referatului proiectului
  + Descarcarea imaginilor, tilerelor pentru harta si personaje
  + Realizarea planului de lupta si a hartii fiecarui nivel pe hartie
  + Prezentarea referatului
  + In saptamana 11 tratarea coliziunilor
  + In saptamana 12 salvarea si incarcarea intr-o baza de date
  + In saptamana 13 finisarea proiectului
  + In saptamana 14 prezentarea proiectului
* Bejenariu Codrin - Gigel:
  + In saptamana 8 se va realiza harta pentru nivelul 1
  + In saptamana 9 se va realiza deplasarea personajului
  + In saptamana 10 se va realiza harta si planul de lupta pentru nivelul 2 plus inamicii pentru nivelul 2
  + In saptamana 13 verificarea elementelor de tip sablon, tratarea exceptiilor
* Condurache Gabriel - Florin:
  + In saptamana 8 se va realiza meniul principal si planul de lupta pentru nivelul 1
  + In saptamana 9 se va realiza camera tintita pe personajul principal
  + In saptamana 10 se va realiza harta si planul de lupta pentru nivelul 3 plus inamicii pentru nivelul 3
  + In saptamana 13 verificarea bazei de date, fog of war

Proiectarea sistemului si descriere detaliata

Reguli de joc:

* + la inceputul jocului, utilizatorul va primi un nivel de energie de viata
  + se amplaseaza o singura unitate pe un tile
  + fiecare lovitura data inamicului va oferi un scor
  + fiecare lovitura primita va scadea din energia de viata
  + fiecare lovitura primita va scadea din scorul curent
  + pentru a trece nivelul trebuie sa-ti invingi inamicul
  + pentru a incheia jocul trebuie terminate toate nivelele de joc
  + infrangerea jucatorului duce la reinceperea jocului
  + tastele ce pot fi folosite sunt:
    - tastele – movement
    - tasta space – pauza/acces meniu in timpul jocului
    - tasta a –
    - tasta s –
    - tasta d –

Jocul va avea 3 niveluri: Fiecare nivel are trei inamici puternici: Super Mario, Spider Man si Naruto.

Proiectarea continutului si descriere detaliata

Personajele sunt: eroul ( Mihai – student ), cei 3 inamici cu care se lupta eroul si prietenii inamicilor care pot fi invocati sau nu in timpul nivelului de acestia.

**Proiectarea nivelurilor și descriere detaliată**

Jocul este format din 3 niveluri, fiecare nivel având cate o harta si un plan de lupta. Hărțile diferă, fiecare inamic avand harta si planul de lupta conform jocurilor din care au provenit acestia. Poziționarea pe hartă a eroului este la alegerea de către jucător. Vor fi 3 hărți asemănătoare cu desenele de la “Proiectarea continutului”.