

# Blade of Time

LĂDUNCĂ IOAN-DARIAN  
1212B

## Proiectare context

### Gen joc

*Three Quarters View / RPG*

### Story

*Într-un tărâm al legendelor antice și al războinicilor legați de onoare, a apărut un mare rău. Numele său era Akaza și nu lăsa în urma sa decât distrugere și moarte. Oamenii au strigat după un erou, dar nici împăratul însuși nu a putut învinge acest demon.*

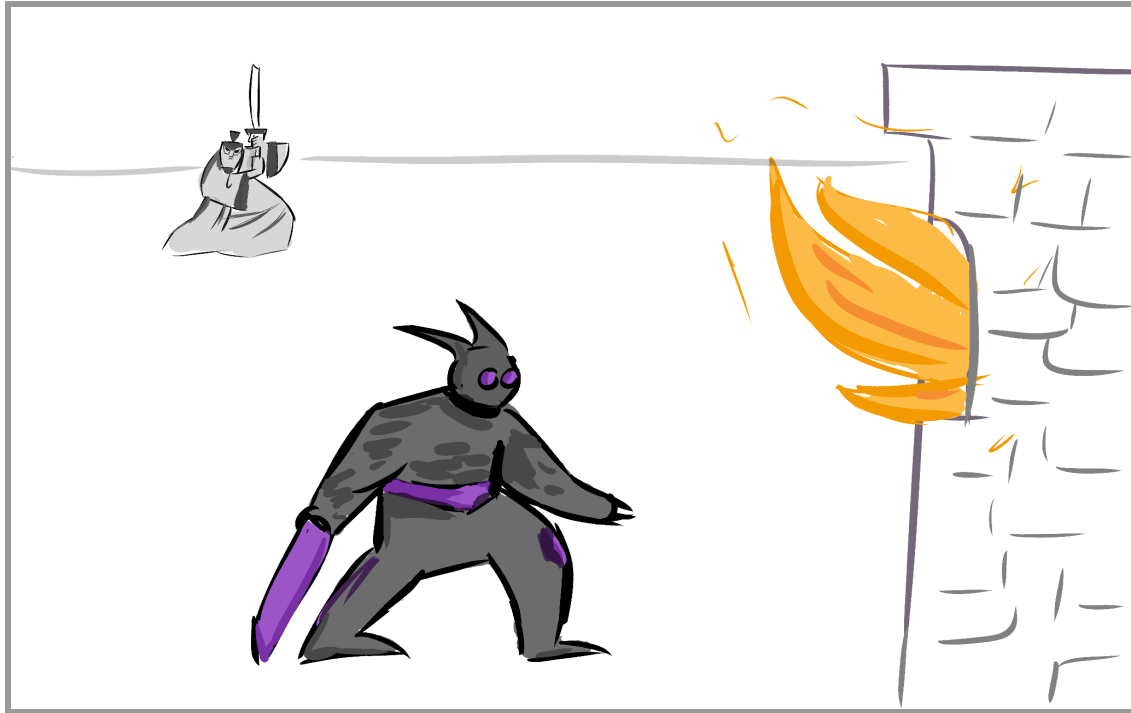
*Disperat, împăratul s-a întors către zei, cerându-le o armă care să poată nimici demonul. Dar chiar și divinii nu puteau crea o sabie suficient de puternică pentru a-l ucide pe Akaza.*

*Atunci a venit rândul fiului împăratului, tânărul prinț samurai Rengoku. Cu sabia tatălui său în mână, el a înfruntat demonul cu curaj neclintit și cu o pricepere dincolo de anii săi. Pentru o clipă, părea că ar putea triumfa, dar Akaza era isteț și l-a prins pe prinț într-o capcană.*

*Și astfel, Rengoku s-a găsit transportat într-un viitor în care Akaza era un mare conducător, iar oamenii pe care îi iubea erau în pericol. Cu o inimă hotărâtă, el a plecat în căutarea elementelor lipsă ale sabiei și a unui mod de a călători înapoi în timp.*

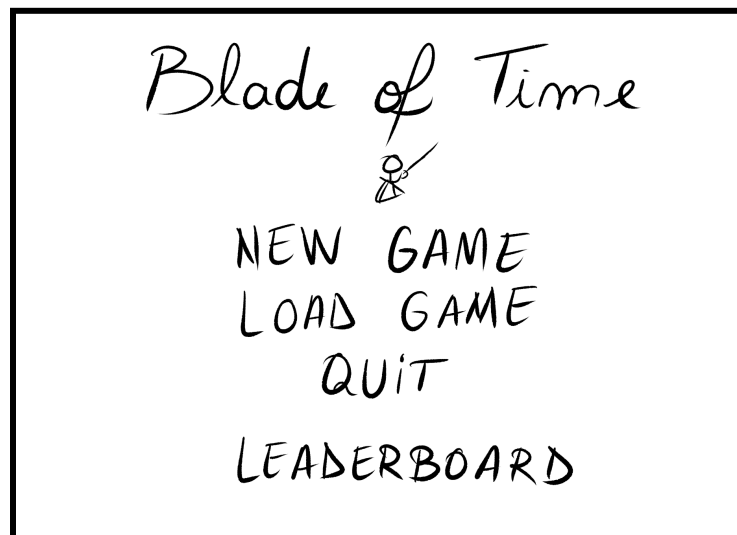
*Doar prin înfrângerea lui Akaza, Rengoku va putea găsi o cale de întoarcere în trecut și să-și salveze oamenii. Dar călătoria va fi una lungă și primejdioasă, iar prințul va avea nevoie de toată priceperea și curajul său pentru a reuși.*

*Cu toate acestea prințul nostru va avea aliați și în acest viitor. Copacul înțelepciunii îl va îndruma în lupta cu demonii lui Akaza, fierarul îi va construi katana, în timp ce Mage Guardianul îi va procura materialele necesare refacerii katanei.*



### Proiectarea Sistemului

Jocul va avea un meniu principal, de unde se poate alege Start, Load, Exit sau Leaderboard.



Jocul are 3 niveluri prin care trebuie sa treacă jucătorul, la nivelele 1 și 2 sunt niște inamici speciali, care, odată înfrânți vor oferi o cheie necesară teleportării pentru nivelul următor, iar la

nivelul 3 se află demonul final. Pentru a câștiga jocul, jucătorul trebuie să parcurgă toate nivelurile și să învingă toți demonii finali. Dacă jucătorul nostru îl va putea învinge și pe Akaza, samuraiul va reuși să se întoarcă înapoi în timpul lui.

Jucătorul va începe în mijlocul hărții unde va fi întâmpinat de Copacul Înțelepciunii - dacă jucătorul va fi la nivelul 1, copacul îi va face un tutorial și îi va spune ce trebuie să facă pentru a învinge demonii.

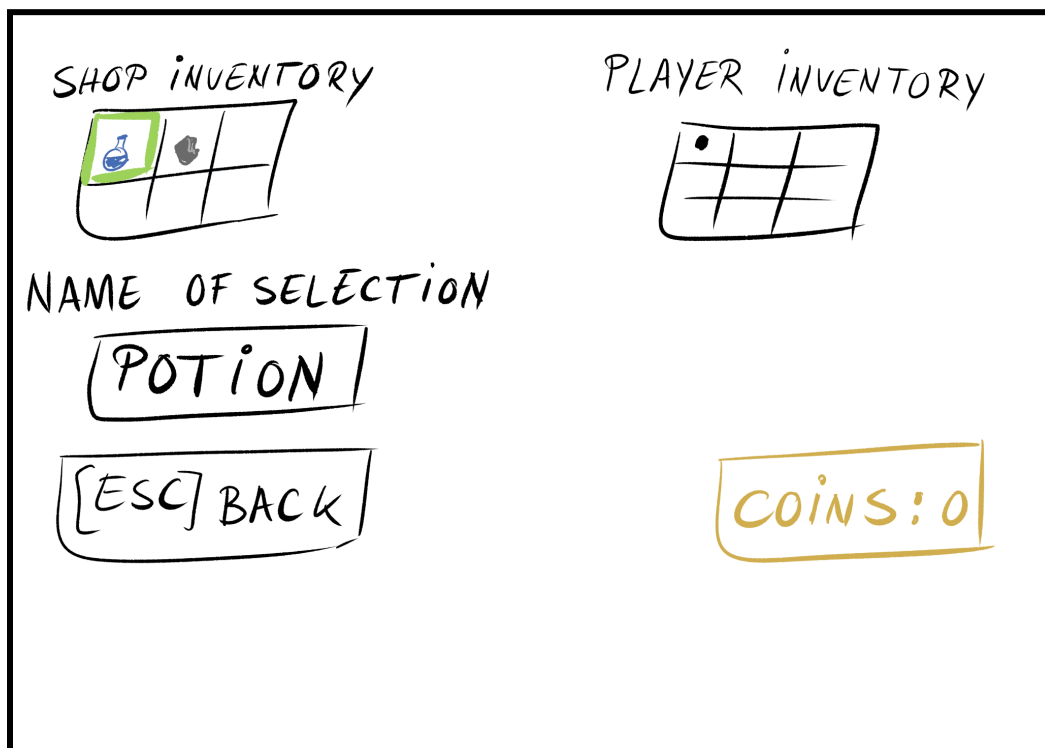
Jucătorul dispune de 7 inimioare, acestea vor scădea la fiecare atac al inamicului. Dacă inamicul este din fight zone, jucătorul va pierde o jumătate de inimă pentru fiecare atac primit, iar dacă se luptă cu demonii finali, va pierde o inimă. Regenerarea inimioarelor se va face prin utilizarea opțiunilor sau prin staționarea unei zone speciale pentru refacere.

Modul de cameră va fi implementat deoarece viziunea jucătorului va fi mai mică decât harta nivelului respectiv.

Jucătorul se poate mișca din tastele WASD, prin apăsarea tastei shift caracterul va prinde mai multă viteză.

Tasta E este pentru a interacționa cu personajele. Apăsând Left-click caracterul va ataca, iar cu Right-click se va apăra de atacurile inamicilor.

Tasta I este pentru a vedea inventarul, esc pentru a intra în meniul de setări.



## Proiectarea Conținutului

### Persoane / Zone importante

Blacksmith - fierarul care îi făurește Katana samuraiului dacă acesta deține materialele necesare.

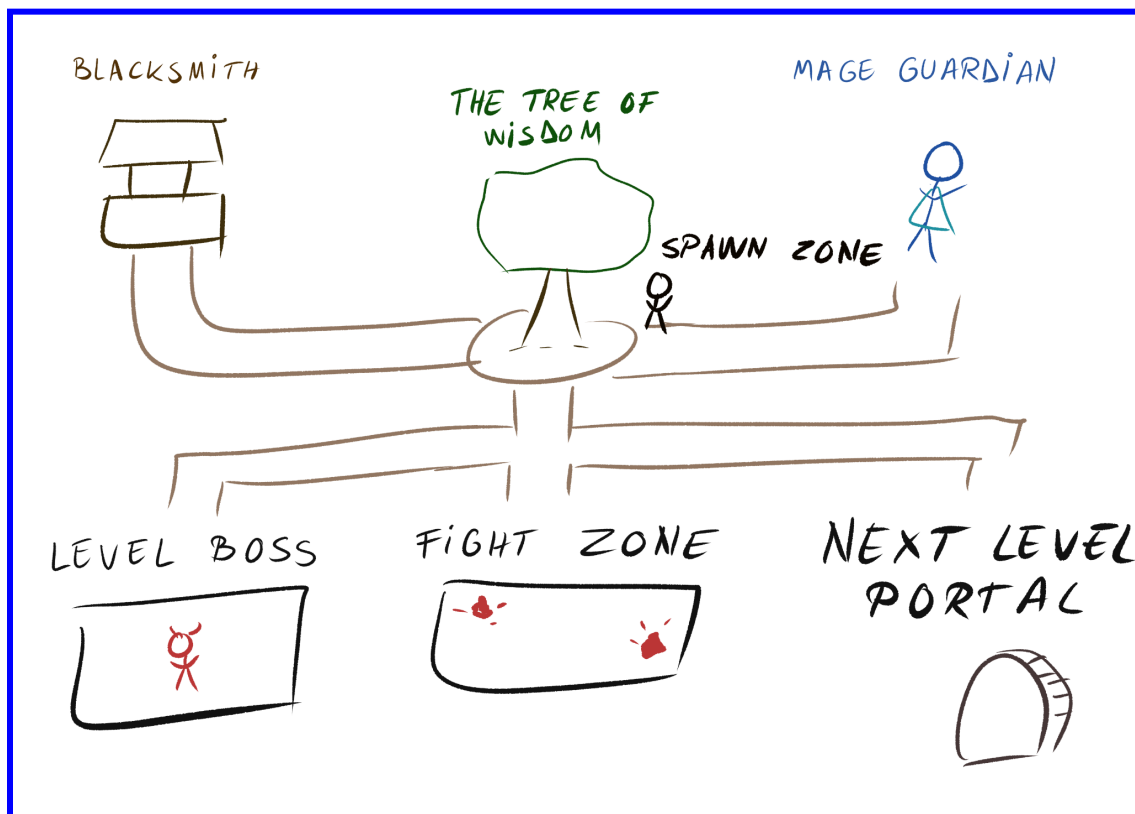
The Tree of Wisdom - Călăuzitorul samuraiului în lupta cu demonul de nivel. (Acesta nu a putut fi ucis de către Akaza, fiind protejat de o putere a zeilor)

Mage Guardian - gardianul care îi oferă materiale pentru katana la schimb pe coins.

Fight Zone - zona de lupta cu demoni mai mici care dropează coins și poțiuni.

Level Boss - Demon mai puternic care trebuie ucis pentru a trece la nivelul următor. Acesta va dropa un item care va oferi acces samuraiului la Next Level Portal. La nivelul 3 se află Rengoku.

Next Level Portal - Portalul către nivelul viitor. La nivelul 3, după ce samuraiul îl ucide pe Rengoku, acest portal îl va trimite înapoi în imperiul lui.



### Sprite-uri

**Sprite Samurai Rengoku** (animatie de walk, attack, idle, defense)



**Demoni din Fight Zone**



## Proiectarea Nivelelor

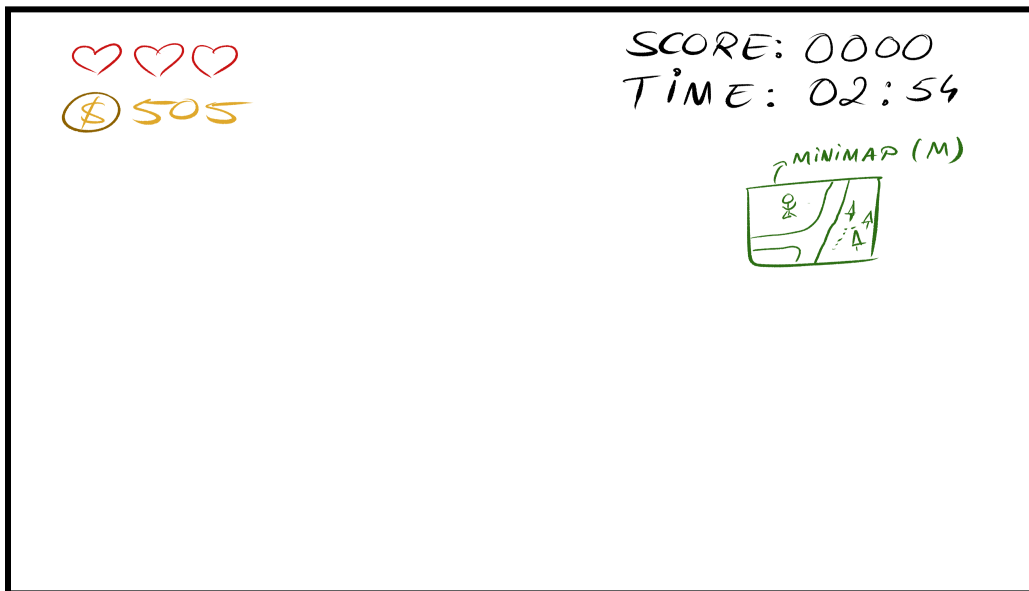
**Vor fi 3 nivele, fiecare nivel cu propria harta.**

La nivelul 1, fight zone-ul va avea inamici care pot ataca doar direct, aceștia vor dropa coins după moartea lor. Demonul final va fi ușor de învins odată ce jucătorul reușește să-și facă katana.

La nivelul 2, fight zone-ul va avea inamici care pot ataca și cu proiectile, iar elementele îmbunătățirii katanei legendare vor costa mai mult. Demonul final va avea mai multă viață, de asemenea acesta va putea ataca și cu proiectile.

La nivelul 3 caracterul principal va putea debloca o abilitate specială, aceea de a arunca cu proiectile. De data asta demonii din fight zone vor oferi mai greu coins, iar demonul final, Akaza va fi mult mai mare decat demonii inițiali și lungimea atacurilor lui vor fi de asemenea mai mari, astfel încât jucătorul să nu poată câștiga fără să se folosească de apărare.

## Proiectarea interfeței cu utilizatorul



## Resurse:

- Informatii curs/laborator
- <https://itch.io/>
- <https://www.pinterest.com/>
- Samurai Jack / Cartoon Network