



Menu



Antiquarian

continue

new game

options

exit

Ce am implementat?

- **new game** → incepe un joc cu un seed nou
- **continue** → reincarca vechia lume folosind ultimul seed
- **options:**
 - **audio** → modifica volumul
 - **interface** → modifica dimensiunea fontului
 - **video** → modifica luminozitatea
- **exit** → inchide jocul

Cum am testat?

- **new game** → am deplasat caracterul in noua lume iar diferentele fata de vechea lume erau destul de notabile.
- **continue** → am deplasat caracterul in lumea incarcata si nu s-au identificat diferente vizibile fata de vechea lume.
- **options** → am printat valorile obtinute prin modificarea cursorului slider-ului.

Ce nu am implementat?

- **options:**
 - **controls**



GAME WORLD



Ce am implementat?

- **navigation** → personajul se poate deplasa prin lumea jocului
- **interaction**
 - **pick** → aduna elemente de pe jos
 - **gather** → culege resurse si le arunca pe jos

Ce am adus in plus?

- **inventory** → elementele cu care personajul interactioneaza sunt stocate intr-un inventar
- **collisions** → personajul nu se poate afla pe apa si nu poate trece prin copaci sau bolovani
- **inhouse billboarding system** → lumea poate fi rotita pentru a-i oferi jucatorului un unghi de vizibilitate mai bun
- **world regrowth** → elemente precum berrys-urile se regenereaza
- **interface:**
 - **healthbar** → afiseaza cata viata mai are caracterul
 - **inventory** → afiseaza elementele pe care le detine caracterul
 - **compass** → afiseaza directia in care merge personajul

Cum am testat?

- am deplasat caracterul cat mai aproape de resurse/elemente si am actionat tastele corespunzatoare fiecărei actiuni
- pentru testarea coliziunilor s-a incercat deplasarea personajului inspre obiecte solide.

•

Ce nu am implementat?

- **trade with NPC**
- **attack**
- **activate contraptions**