

„A better world„

Paşa Larisa

1206B

- Povestea jocului:

Undeva, în Ținutul Kender, un loc feeric din inima junglei, trăia o comunitate de zâne a cărui obiectiv era studierea omului. De ce? Ei bine, pentru a deveni, în misiunile lor, oameni. Scopul lor era acela de a crea o lume echilibrată, lipsită de corupție. Transformându-se în oameni, puteau face acest lucru. Însă, o astfel de oportunitate apărea și necesita ani lungi de pregătire, de la magie la matematică, de la filozofie până la autocontrolul puterilor. În capitala ținutului exista, astfel, o școală pentru zânele și spiridușii cu vocație. La finalul anilor de studiu, studenții trebuiau să susțină un examen pentru a putea pătrunde dincolo de frunzele copacilor și sunetul râului, în lumea reală.

Zânele au nevoie de ajutor să promoveze cele 3 probe de pe parcursul ultimului an: testul „Anatomia omului”, colocviul „Autocontrolului” și, în final, examenul „Transformare în ființă umană”.



Sursa imaginii principale: <https://www.deviantart.com/ellixus/art/Forgotten-346677533>

- Prezentare joc:

Jocul este unul de tip „Role play game” în care protagonista Zână trebuie să adune punctele de pe parcursul nivelului (echivalente cu punctele

de la exercițiile rezolvate) pentru a putea promova proba. La fel ca în realitate, ea va trebui să elimine posibilele greutăți: personificarea notei 4. Caracterul va reuși asta cu ajutorul puterilor sale magice care, fiind native, sunt nelimitate (aruncarea cu praf magic). Cu toate acestea, pentru a crea balanța și a menține dificultatea, Zâna nu va putea să-și folosească puterile magice când se află în zbor sau în mers. Deși are posibilitatea să arunce cu cât praf magic dorește, se va observa că la întâlnirea unui inamic de către o sageată, toate cele dinainte vor dispărea (neavând, astfel, posibilitatea să elimine mai mulți inamici simultan). Acesta este un alt aspect care menține dificultatea.

Nivelul se câștigă prin adunarea tuturor punctelor prezente în nivel. Având posibilitatea de întoarcere spre începutul hărții, nu va fi specificat numărul total de puncte din nivel. Acest aspect va fi descoperit de jucător.

Ca aspect structural, jocul va avea două niveluri. Nivelul 1 va fi creat din dale, puncte și inamici. Nivelul 2 va avea, în plus, elemente care vor face caracterul să dispară (flori, butoaie, cactus). Această informație va fi prezentă în secțiunea de tutorial.

- Reguli joc:

Acesta se joacă prin intermediul tastelor SPAȚIU, SUS, STÂNGA, DREAPTA, O, P. Cu ajutorul acestora, caracterul poate sări peste obstacole, poate ajunge la puncte, să elimine inamicii aruncând praf de zână. Utilizatorul poate apăsa pe tasta P și se intră în starea de pauză până la următoarea apăsare. Apăsând tasta O, utilizatorul poate intra în meniul de opțiuni disponibil unde poate modifica nivelul sunetului, se poate întoarce în meniul principal și poate reveni la joc. Pentru a folosi muniția, utilizatorul va trebui să apese tasta SPAȚIU.

Mai exact:

SPAȚIU -> împușcă

SUS -> sare/zboară

STÂNGA, DREAPTA -> deplasare

P -> pauză

O -> meniu opțiuni

SUS / JOS -> navigare prin meniuri

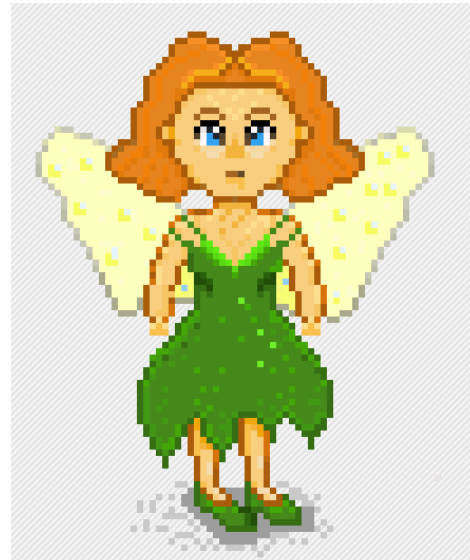
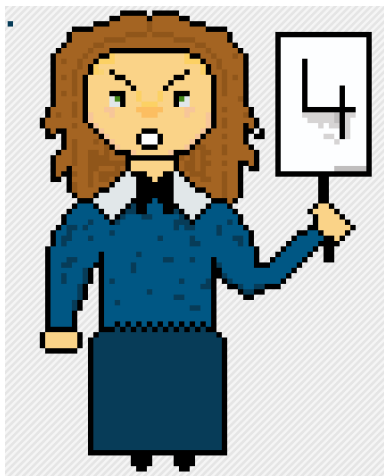
Jucătorul este ucis (echivalentul nepromovării) dacă este atins de inamic. Nu este implementată ideea de viață care scade, deoarece, la fel ca în realitate, atunci când nu se promovează un examen, se reia testul până la trecerea lui. El va pierde, de asemenea, dacă nu adună îndeajuns de multe puncte. Prin prisma faptului că protagonistă este o Zână, puterile sunt nelimitate. Cu toate acestea, folosirea lor necesită grijă în vederea folosirii lor corespunzătoare. La finalul celor două niveluri, aceasta va promova „Școala Zânelor”, putând pleca în lumea oamenilor.

Trecerea dintr-un nivel în altul se va realiza în modul următor – pentru primul nivel, utilizatorul va trebui să apese pe „New game”, pentru ca începe o nouă „sesiune de examene”. La fel ca în cazul sesiunii, nu ne întoarcem la examen, decât dacă îl picăm. Dacă s-a promovat nivelul, utilizatorul va putea apăsa pe „Load game” pentru al doilea nivel. La finele probelor, jucătorul va putea relua.

- Personajele jocului:

- The green fairy:**

- Zâna este protagonista jocului și cea pe care o vom însoți pe parcursul călătoriei. Este o fire luptătoare, elegantă, devotată binelui în lume.



- The „**No, Thankyou!**” Man este antagonistul jocului, cel de care Zâna trebuie să se ferească pentru a reuși să termine cu bine toate nivelurile. Este o fire tăcută, mereu prezentă pentru a-i face Zânei viața mai grea.

- Interfata jocului:

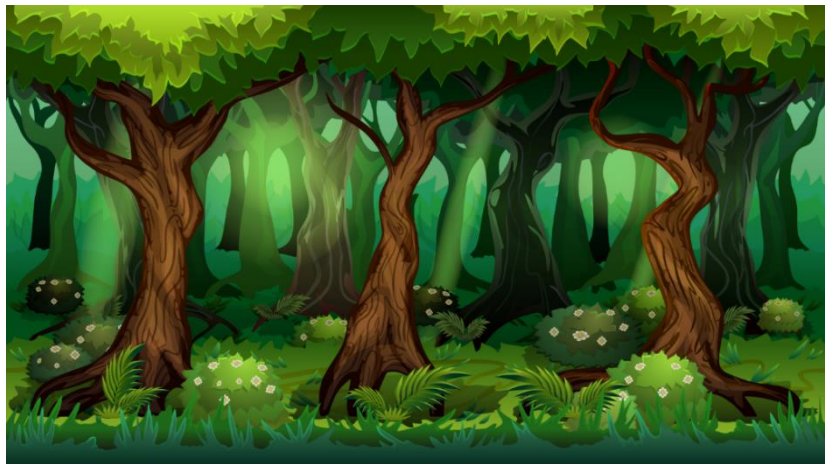
Aceasta va fi creată prin efectul de parallaxă (nu este implementat), urmând modelul jocului „Mario”.

Va fi creată din mai multe straturi („layere”).

Componentele pasive:

- fundalul care va fi diferit de la un nivel la altul

Nivel 1:



Nivel 2:



Sursa backgroundului: https://craftpix.net/freebies/free-cartoon-forest-game-backgrounds/?fbclid=IwAR3f9Z8csPkoI0D1Kc8Husn51gEuqvsl7bB_JJOKJluiEu812S8LUWbEGc

-platforme care vor ajuta la câștigarea punctelor,



-obstacole,



-punctele;



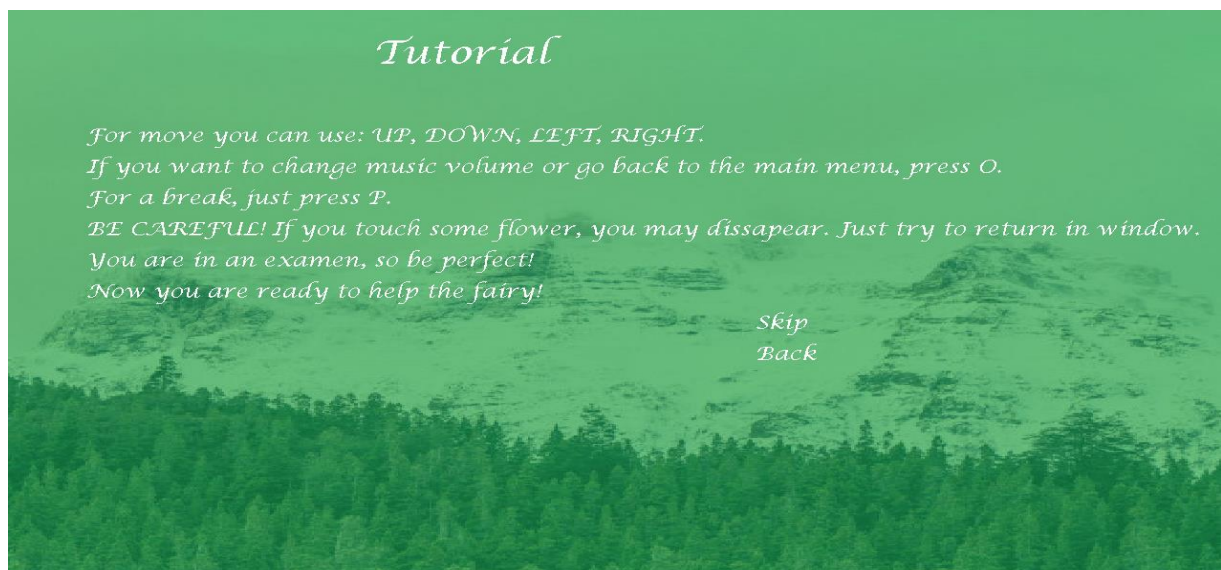
Sursa componentelor de mai sus:
https://craftpix.net/freebies/free-jumping-up-game-objects/?fbclid=IwAR00_UiwWQMDcYHfrd_mUbtuhEKrz9RXO4BSZJyNnSfhfywABbCrIrDf-M

Componente active : protagonistul și inamicul.

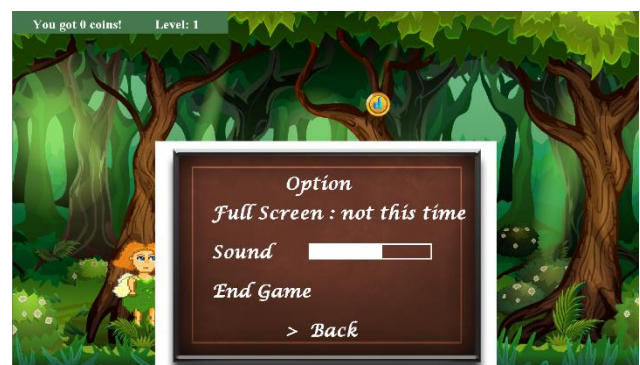
Structura ferestrei principale (meniul): aceasta va contine 3 optiuni



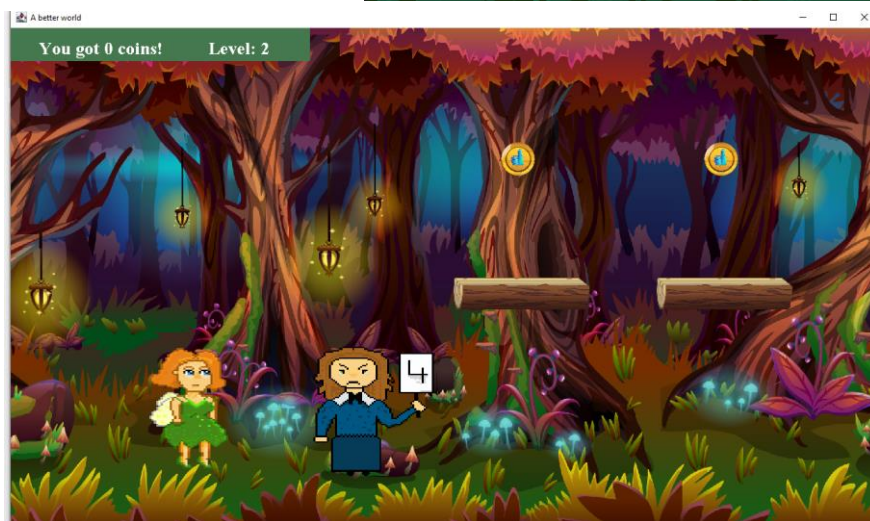
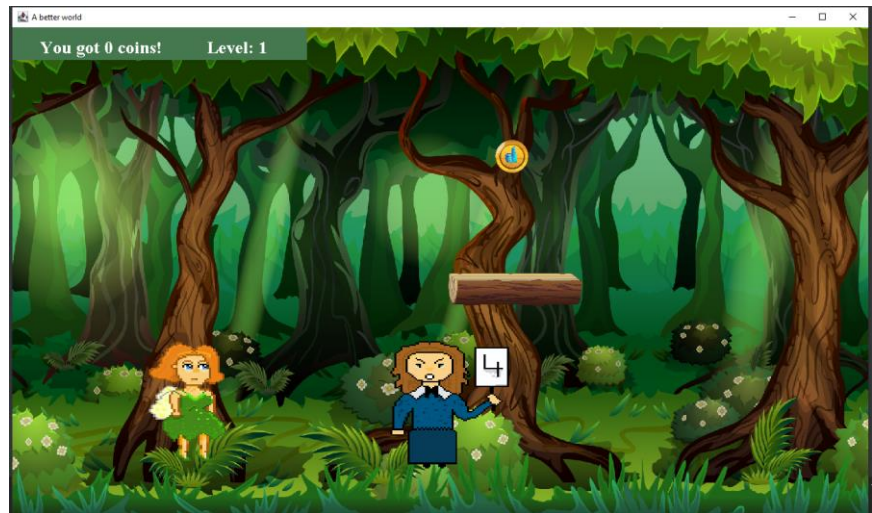
Structura ferestrei „tutorial”: aceasta va apărea dupa ce se va selecta o opțiune dintre primele două de mai sus



Structura ferestrei de opțiuni: va oferi posibilitatea utilizatorului să modifice nivelul sunetului, să revină la joc sau să revină în meniul principal



Structura ferestrei de joc: va fi diferită de la nivel la nivel, implicând din ce în ce mai mulți inamici și metode mai grele de a ajunge la puncte. Aceasta va fi alcătuită din elementele de mai sus (poate altele adăugate pe parcurs).



- Mecanica jocului:

Utilizatorul va controla caracterul prin intermediul tastelor indicate la „Regulile jocului”.

Reacțiile protagonistei în raport cu celelalte elemente: atunci când atinge punctul, aceasta l-a câștigat. Dacă protagonistă este atinsă de inamic, va pierde. Doar dacă va ajunge la finalul jocului cu TOATE punctele, aceasta va câștiga. Va putea sta pe platformele puse la dispoziție pentru a lua puncte. Dacă va face coliziune cu obstacolele precizate la „Interfața jocului”, aceasta va dispărea din fereastră. Utilizatorul va trebui să o aducă înapoi în fereastră pentru a putea continua căutarea punctelor.

Inamicul va merge în direcția opusă Zânei (de la dreapta spre stânga), fiind doar un obstacol mobil. La atingerea prafului de zână, inamicul pierde, lăsând calea liberă Zânei.

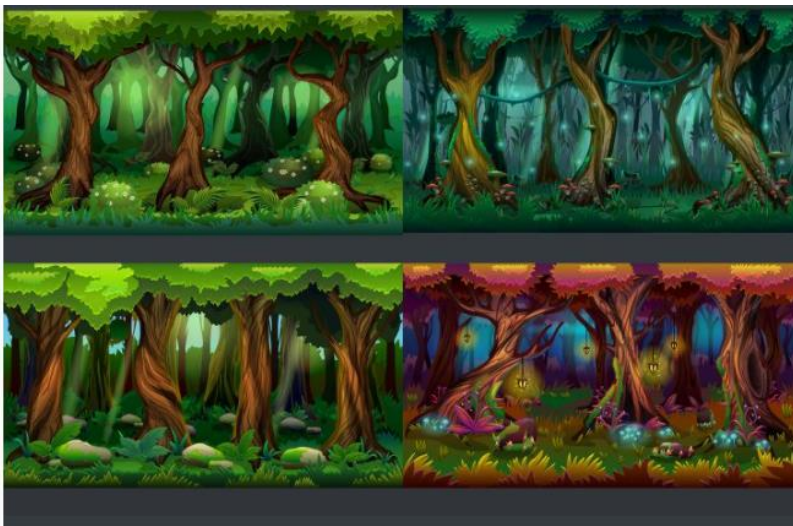
- *Game sprite:*



Sursa: https://craftpix.net/freebies/free-jumping-up-game-objects/?fbclid=IwAR00_UiwWQMDcYHfrd_mUbtuhEKrz9RXO4BSZJyNnSfhfyfwABbCrIrDf-M



Sursa: <https://craftpix.net/freebies/2d-fantasy-fairy-free-character-sprite/?num=1&count=7&sq=fairy&pos=3>

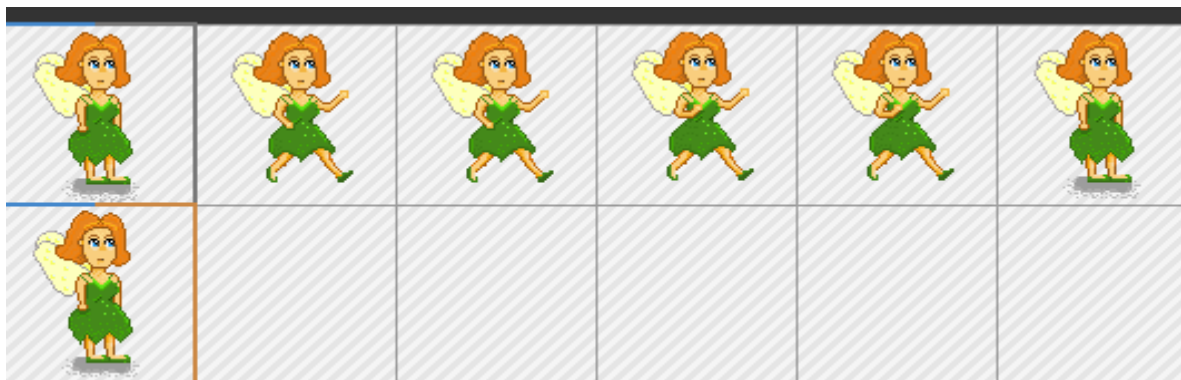


Sursa: https://craftpix.net/freebies/free-cartoon-forest-game-backgrounds/?fbclid=IwAR3f9Z8csPkoI0D1Kc8Husn51gEuqvfsI7bB_JJOKJluiEu812S8LUWbEGc

Mișcare (echivalată cu zborul Zânei)



Săritură (pentru a ajunge pe platforme):



- *Descriere meniu:*

Acesta va conține butoane pentru:

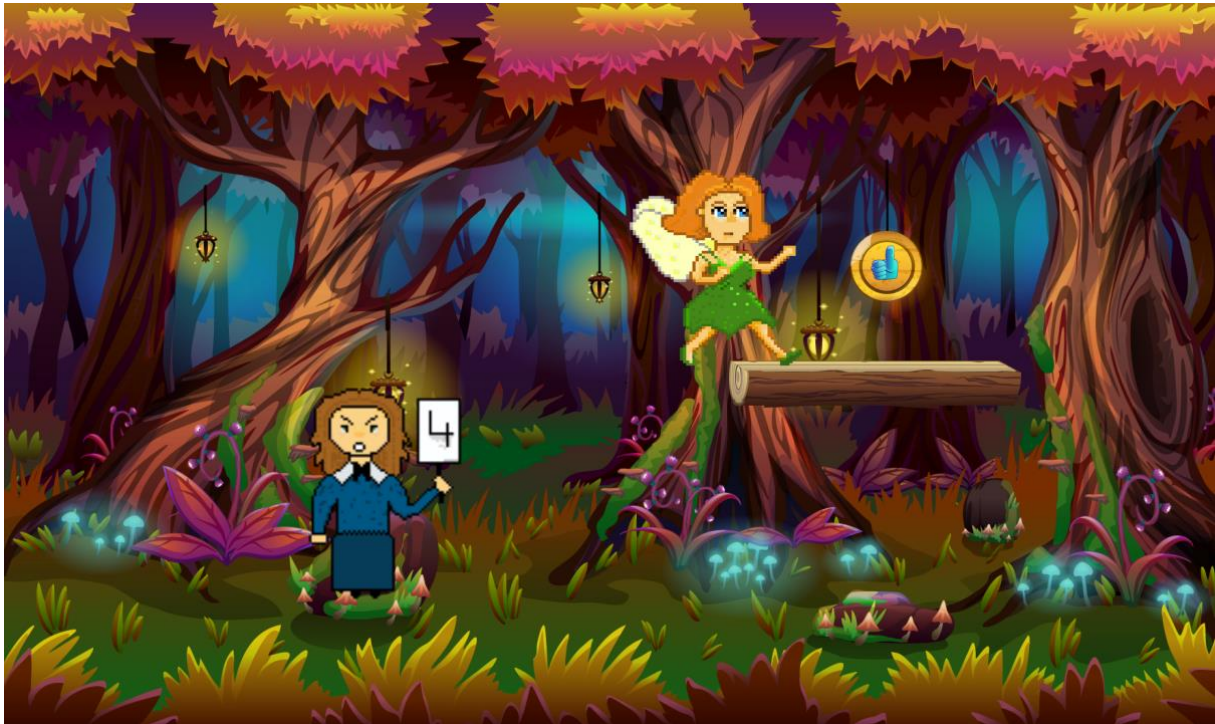
- începerea jocului
- ieșire din joc
- continuare

*Descrierea tastelor necesare pentru navigare prin meniu, percum si poze sugestive se regasesc in subpunctele dezvoltate anterior.

-Nivelul va urma modelul jocului „Mario”: în fiecare nivel, Zâna va trebui să evite/sară peste inamic, să strângă puncte. Dificultatea va consta în numărul de inamici pe care trebuie să nu-i atingă, precum și în numărul de puncte pe care trebuie să le adune.

- *Descriere nivel:*

-O imagine de ansamblu a unui moment din timpul jocului:



Structura bazei de date:

Baza de date va conține un tabel în care sunt stocate căile către backgroundurile pentru niveluri, numărul nivelului fiind cheia primară pentru a alegere.

Table: TableLevel	New Record	Delete Record
Level	BG_Path	
Filter	Filter	
1 1	/PlayGroundL...	
2 2	/PlayGroundL...	

Mode: Text	Import	Export	Set as NULL
/PlayGroundLayers/PlaygroundGame/BG_L1.png			
Type of data currently in cell: Text / Numeric			
42 char(s)			
Remote			
Identity			
Name	Comment	Last modified	Size