

Escape The Forgotten Island

Huțanu Laurențiu și Loghin Elisei

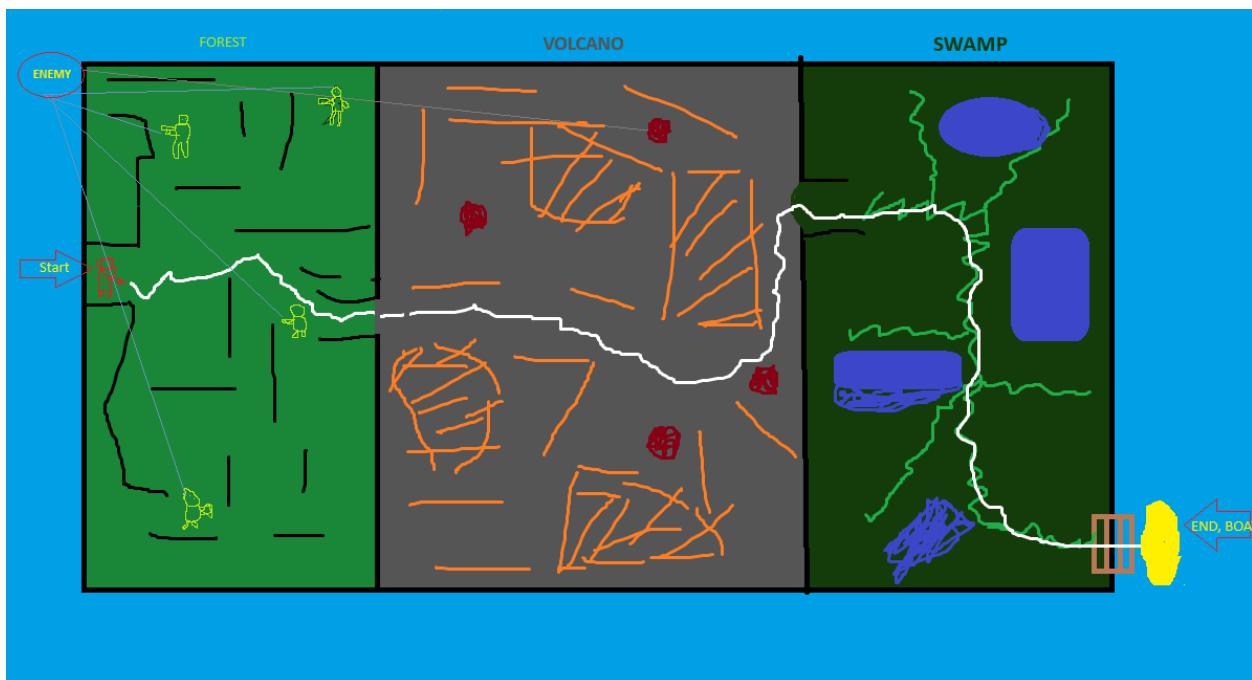
1210B

Gen: Supraviețuire și aventură

În urma unei naufragii, personajul principal se regăsește adus de ape pe o insulă, din cauza unei furtuni pornita pe mare. El descoperă rapid că insula nu este pustie și trebuie să navigheze prin pericole.

Obiectivul: Găsirea unei căi de scăpare de pe insula cu ajutorul bărcii.

Context:



Gameplay:

Overview:

- Jucătorul trebuie să parcurgă trei nivele pentru a scăpa de pe insulă.

Player Controls:

- Se deplasează o dată la fiecare mișcare.
- Se poate deplasa doar sus(Up arrow), jos(Down arrow), stânga(Left arrow) și (Right arrow)dreapta.

Objective:

- Să ocolească inamicii și să ajungă la barcă cât mai repede.
- Să colecteze monede de pe fiecare nivel pentru un scor cât mai bun.

Jucătorul:



Se deplasează o dată la fiecare mișcare.

Se poate deplasa doar sus, jos, stânga și dreapta.

Inamicii:

- Se mișcă doar după ce s-a mișcat caracterul principal.
- Dacă după o mișcare se găsesc pe aceeași dată cu protagonistul, atunci protagonistul moare.
- Se mișcă haotic(random).

Orc:

Se deplasează asemănător protagonistului.





Blaze:

Deplasamentul orcului + abilitatea de a se mișca pe diagonală.

Chupacabra:

Deplasamentul la Blaze + după 3 mișcări, următoarea mișcare este în orice direcția cu un avans de două dale, în loc de una.



Scoreboard:

Întreaga parcurgere de la început până la barcă este cronometrată.

Astfel formula finală va fi **Score=Coins×1000 + Keys x 100–Time×10**, unde **time** este exprimat în secunde.

Level Breakdown:

All levels:

- Pentru avansarea la nivelul următor playerul trebuie să colecteze o singură cheie de pe nivelul respectiv.
- Pe fiecare nivel sunt amplasate două chei și 10 monede.
- Dacă se apropiie de podul ce duce la următorul nivel și nu are cheia, paznicul podului nu îi deschide pentru a putea merge mai departe, altfel ii deschide.
- Dacă protagonistul moare în oricare dintre nivele , acesta va reveni la începutul primului nivel , padurea .
- **Nivel 1(Forest):** Obstacolele sunt copaci și pietrele. Conține ca inamici orci. Acești orci , cunoscuți sub numele de Clanul Goblinilor vânează orice intrus care îndrăznește să păsească pe teritoriul lor . Aceștia au în mână un cuțit cu care va elimina de pe teritoriul lor orice inamici care au invadat teritoriul lor.

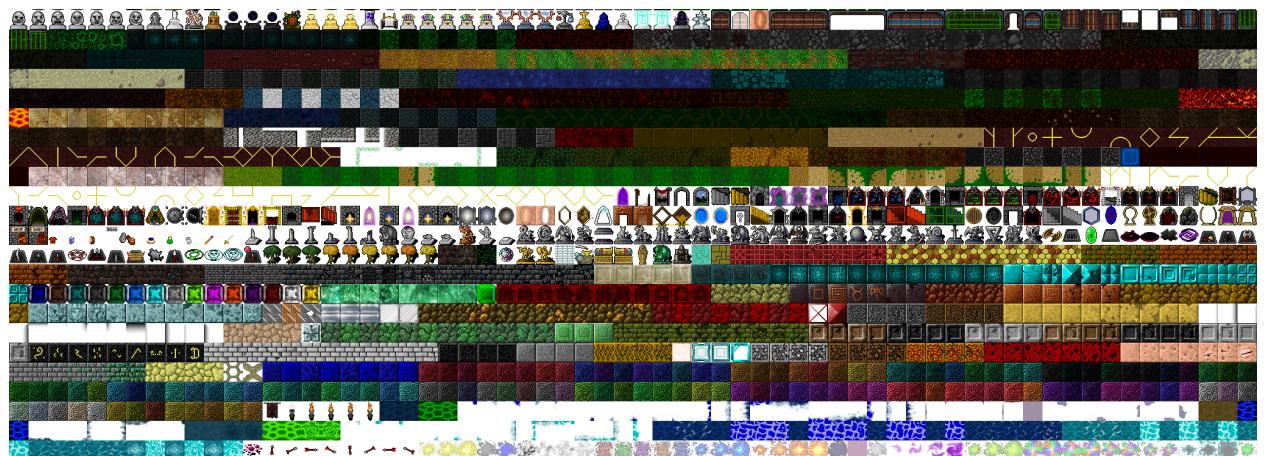
- **Nivel 2(Volcano)**: Obstacolele sunt râurile de lava. Playerul este atacat de către Blaze.

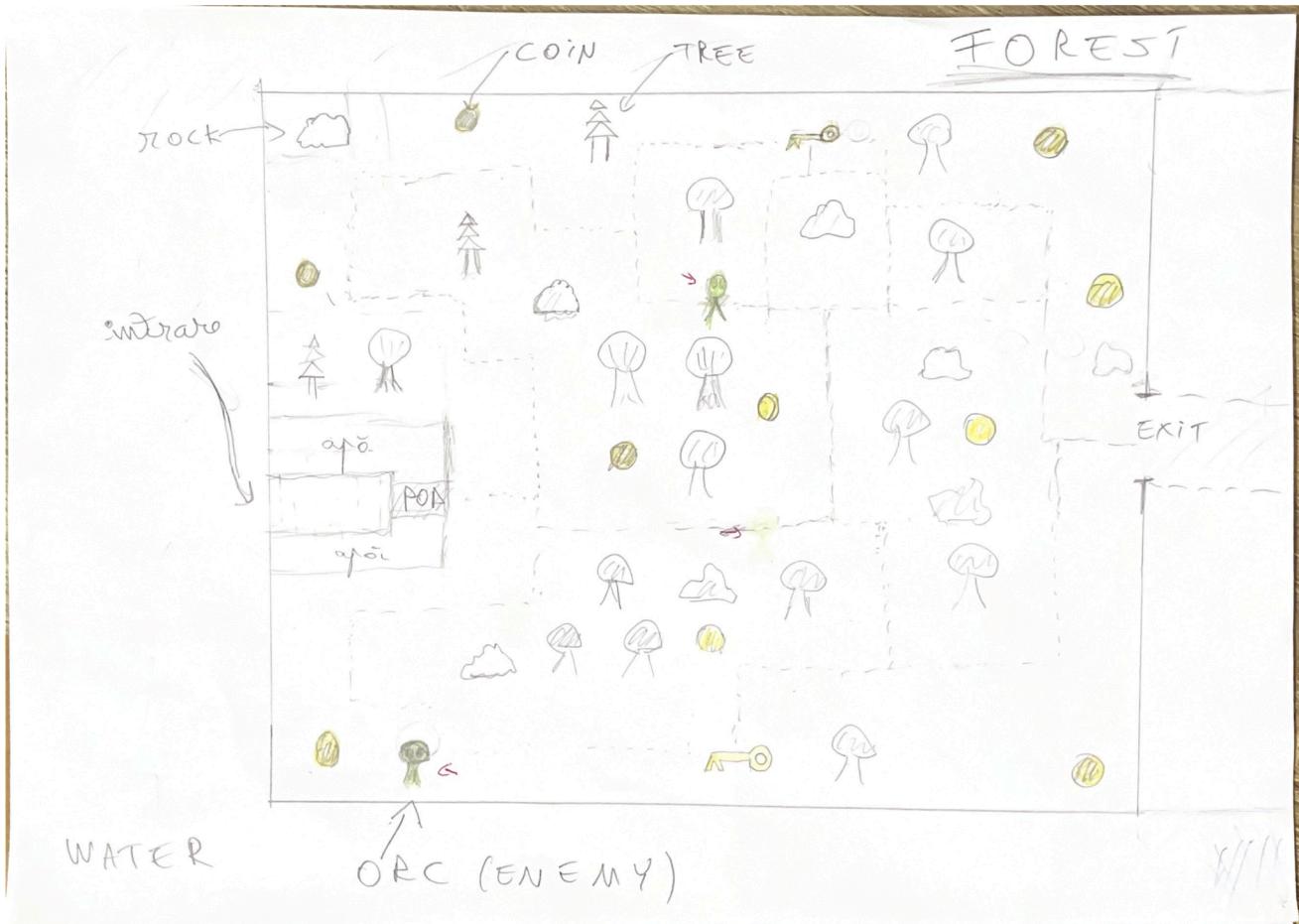
În adâncurile unui vulcan vechi, unde lava curge ca sângelul unui zeu adormit, trăiesc Blazii – spirite ale focului înlănțuite de o forță necunoscută. Ei nu sunt doar gardieni ai acestui loc, ci și războinici înfocați care distrug orice îndrăznește să le calce teritoriul. Aceștia vor distrugă, într-o secundă, orice intrus care se apropiie de ei, facându-l scrum.

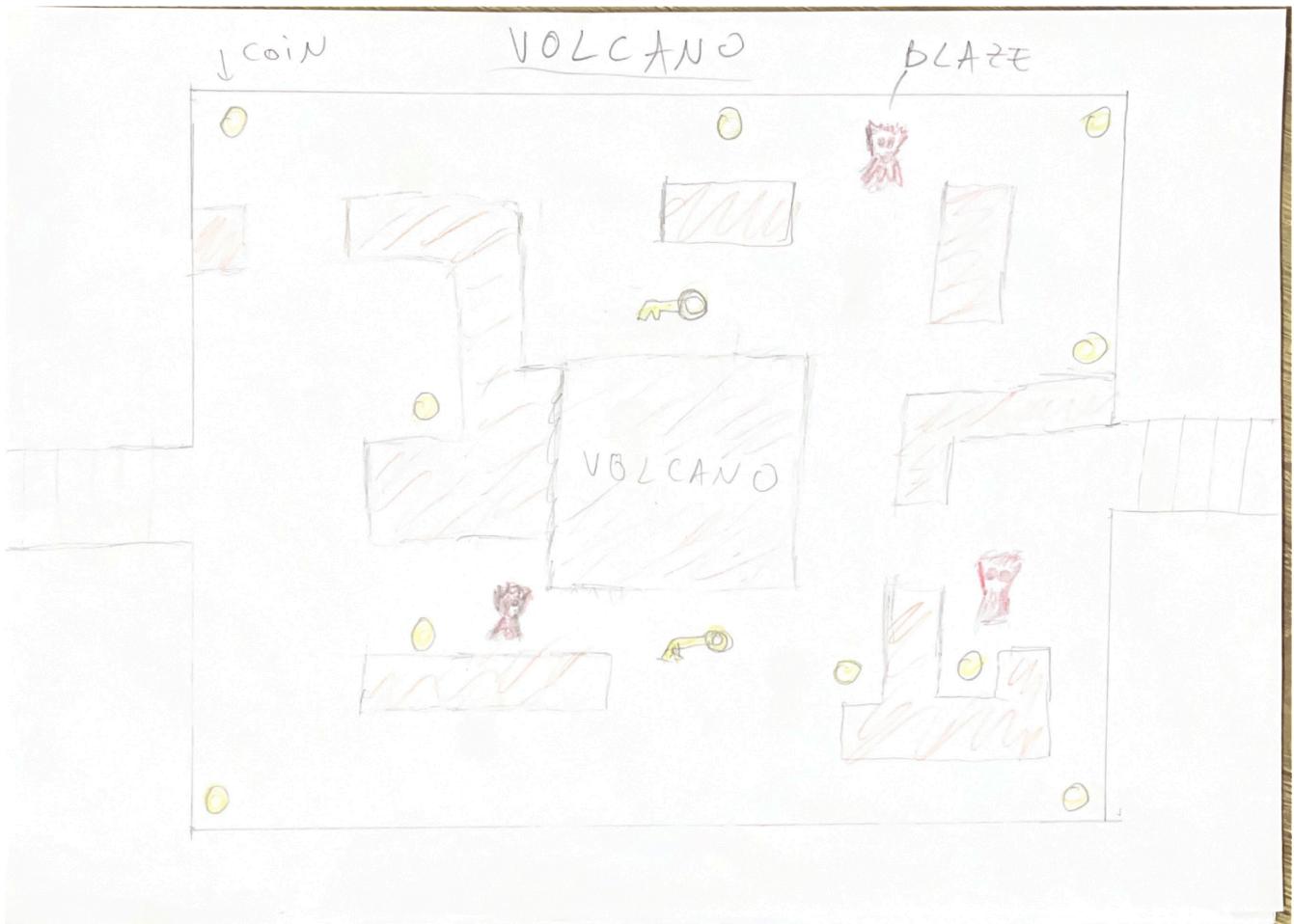
- **Nivel 3(Swamp)**: Obstacolele sunt adunăturile de apă. Habitații acestei locații sunt Orci și Chupacabra.

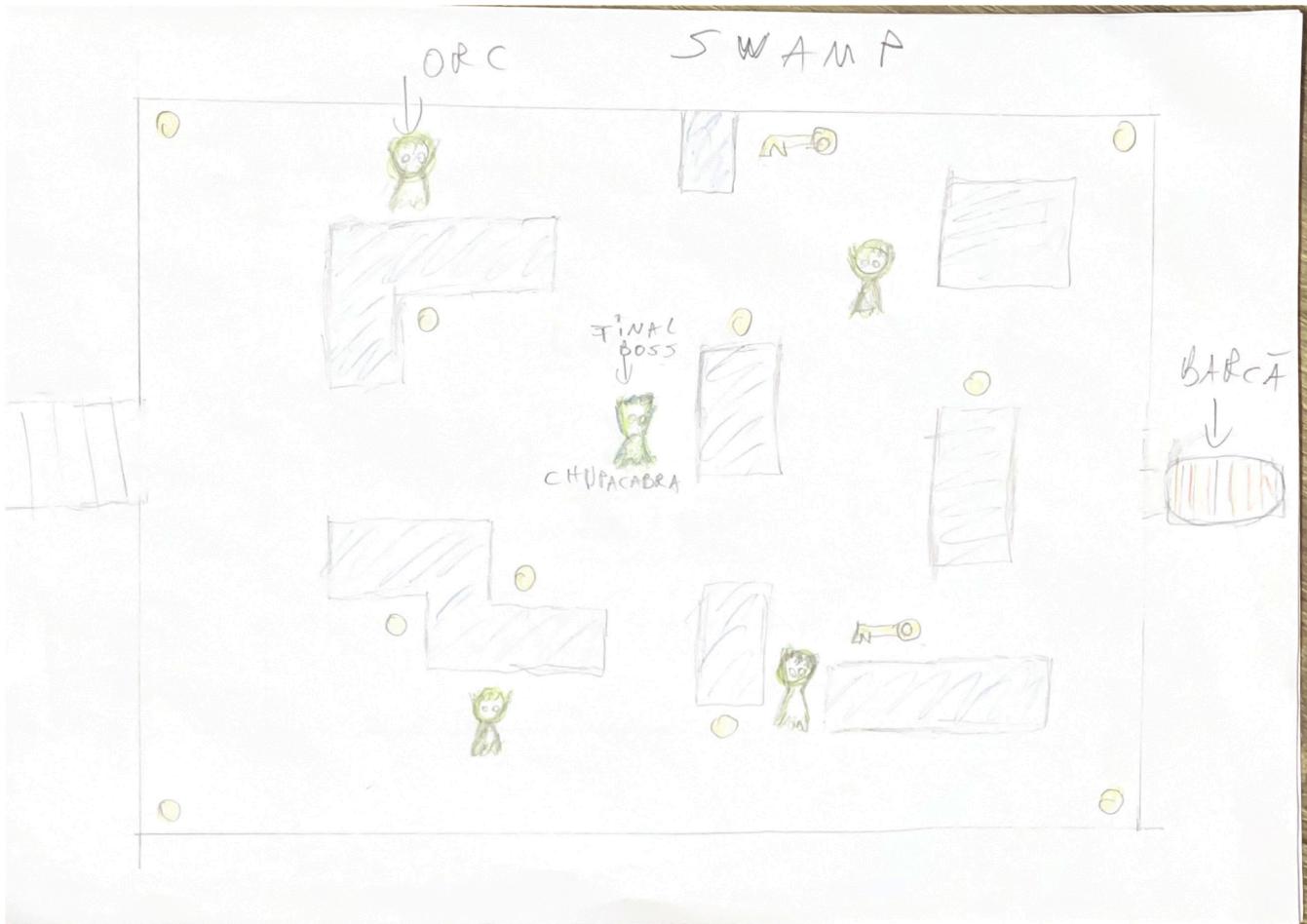
Un trib de orci sălbatici, cunoscuți ca Orcii Mlaștinii Negre, bântuie aceste locuri, venerând o creatură monstruoasă care trăiește în adâncurile mocirlei – Chupacabra. Orcii consideră că această bestie este zeul lor, iar orice intrus trebuie să fie sacrificat pentru a-i potoli setea de sânge.

Levels sprites:









M E N U

LOAD GAME

NEW GAME

LEAVE

SCOREBOARD

USER INTERFACE

KEY X 2

COIN X 7

LVL: 2 VOLCANO

PAUSE


PLAYER

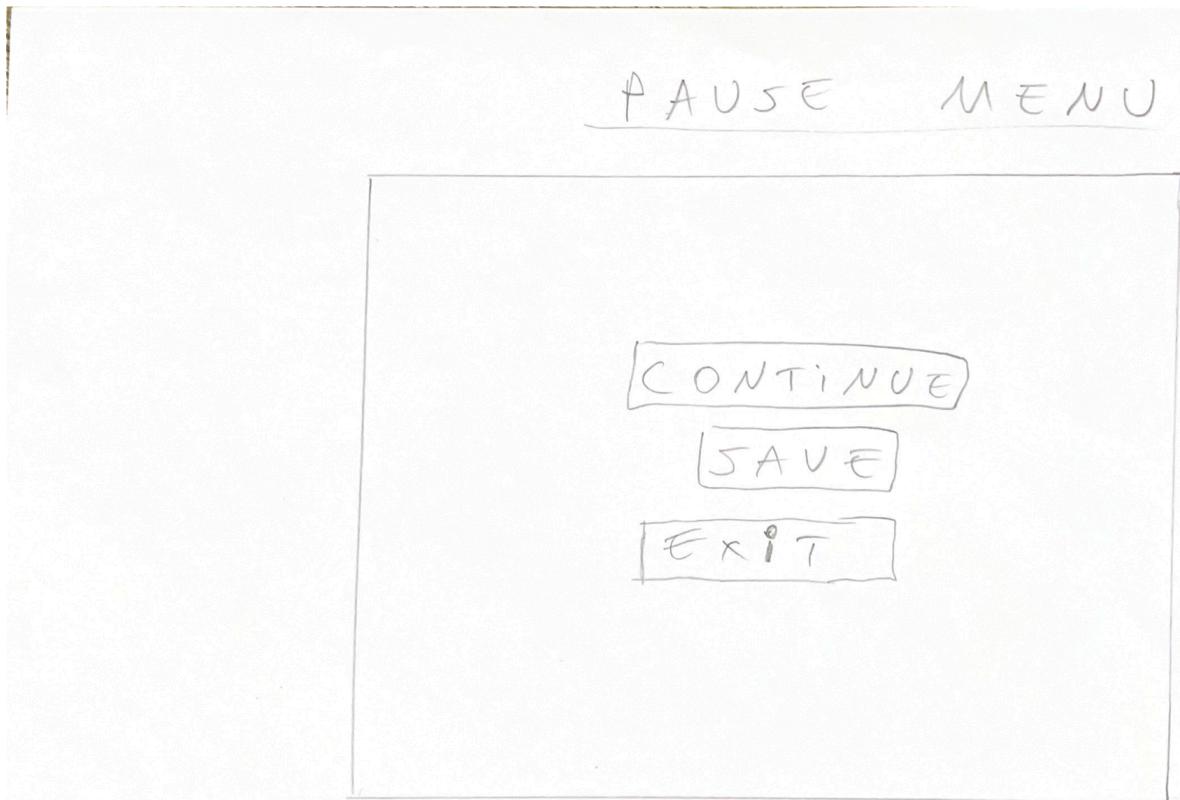


ENEMY



↓





Design Patterns:

Singleton:

Pentru a putea crea doar o singură instanță a jocului.

O singură instanță a inamicului chupacabra, etc.

Flyweight:

La încărcarea elementelor de tip tiles.

Factory Method:

Pentru crearea nivelurilor cu toate proprietățile specifice și inamici.

Sarcini: Sarcini_PAOO.xlsx

Baza de Date:

Table Users:

username	cryptedPassword	recordScore	currentLevel	Escaped
----------	-----------------	-------------	--------------	---------

- username(String): nickname utilizatorului
- cryptedPassword(String): parola utilizatorului
- recordScore(Integer): scorul curent
- currentLevel(String): starea curentă a jocului.(De exemplu, jucătorul nu a scăpat de pe insulă și pe unul dintre nivele a dat save. Atunci când va da **Load Game**, se va încărca starea în care a rămas)
- Escaped(Boolean): Pentru a putea încărca primul run neterminat.

Table Levels: Se va salva cele 3 nivele.

Resurse bibliografice:

<https://opengameart.org/>

Conceptul jocului adaptat din *Escape! - Island Strategy RPG*