





Paradisul pierdut Joc Platformer 2D

Proiect de diplomă – Iulie 2022

Autor

Miruna-Narcisa Orzaţă
miruna.orzata@stud.acs.upb.ro

Conducător(i) științific(i)

As. drd. ing. Maria Anca Bălutoiu



Context

- succesul masiv al industriei jocurilor video
- eclipsarea literaturii
- punte de legatura intre jocuri si literatura



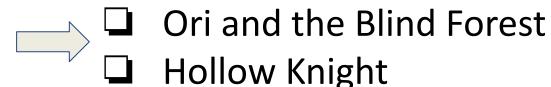
Obiective

- "Paradisul pierdut" joc Platformer 2D
- univers legendar
- personaje mistice
- peisaj maiestuos
- o privire pe furis asupra tinutului uimitor al cartilor



Abordari existente

- jocuri de aventura
- Platformer 2D
- tematica fantastica
- perspectiva Side-on
- stil Metroidvania





Abordari existente - Ori and the Blind Forest

- aventura solicitanta
- arta incredibila
- partitura orchestrala uimitoare
- poveste emotionanta
- Level Design complex
- dezvoltat de Moon Studios si publicat de Microsoft (2015)





Abordari existente - Hollow Knight

- aventura provocatoare
- joc fantastic de brutal
- arta intunecata, sumbra
- coloana sonora misterioasa
- Level Design ingenios
- mecanica de lupta
- realizat si publicat de dezvoltatorul independent Team Cherry (2017)



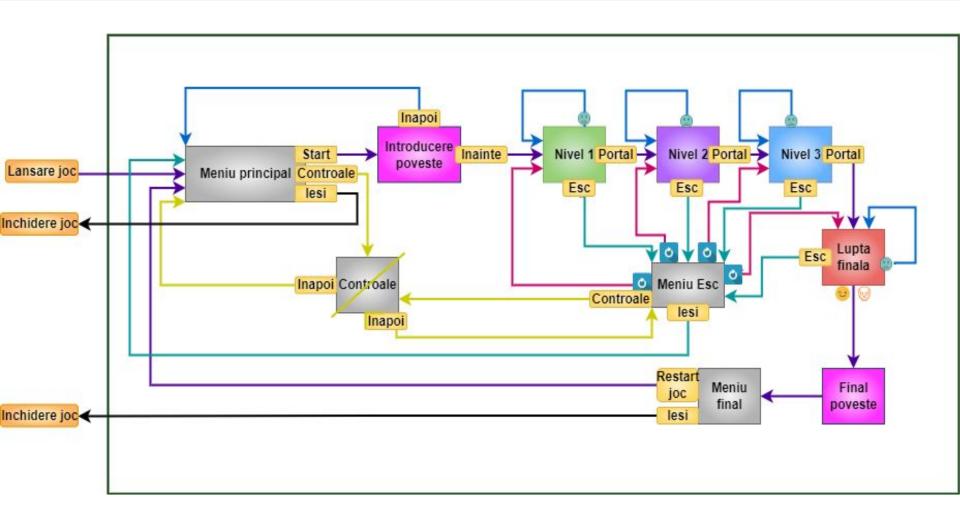


Solutia propusa

- scenariu induiosator
- calatorie legendara
- tinut fermecat
- adversari si obstacole periculoase
- comori ascunse
- imagini si potiuni magice
- spirite, porti, ghicitori



Solutia propusa - Imaginea de ansamblu



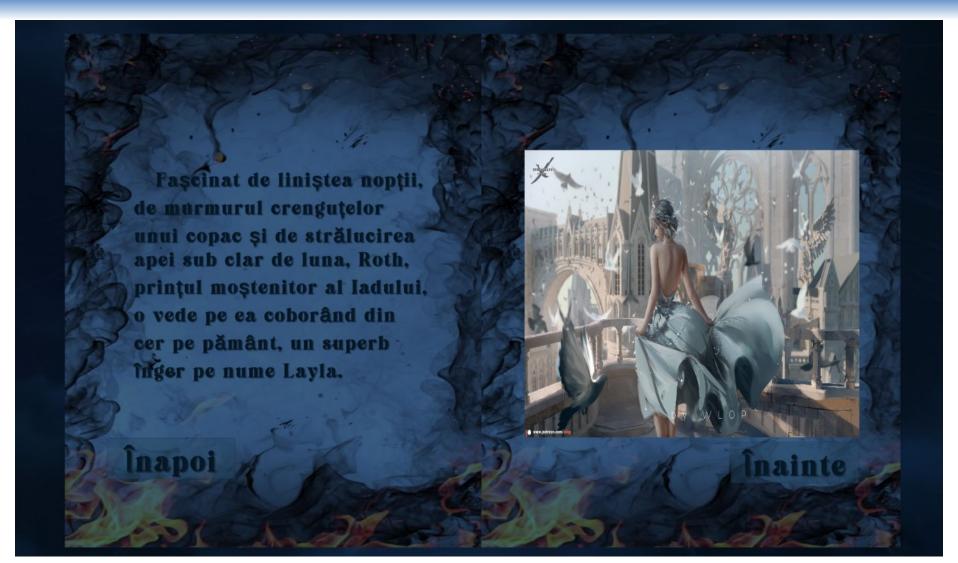


Introducere poveste

- poveste emotionanta intre un inger si un demon
- ruptura dintre doua suflete pereche
 - Roth, printul mostenitor al ladului
 - Layla, fiica Arhanghelului Mihail
- ultima frantura de speranta
- amintirile pierdute ale lui Lucifer
- recuperarea "Paradisului pierdut"



Introducere poveste



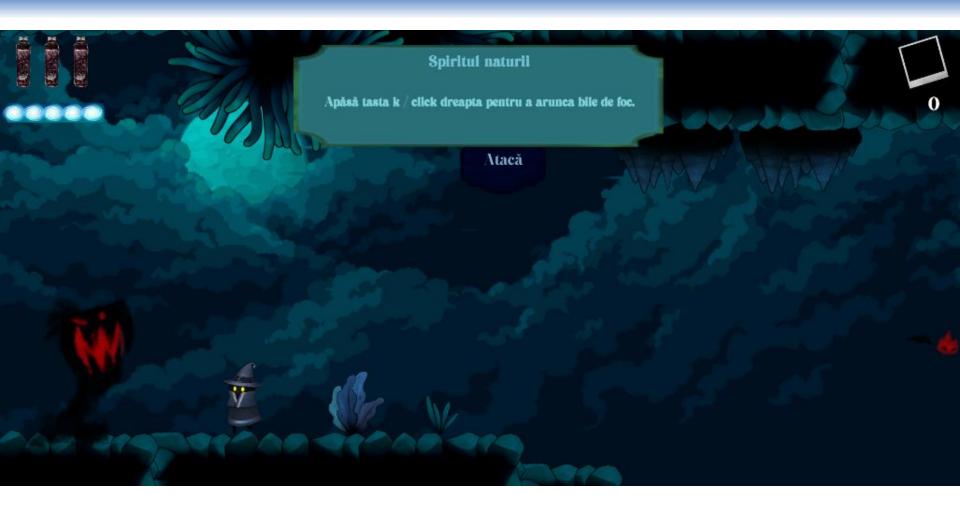


Niveluri





Niveluri - Ghid





Niveluri - Spirite si porti



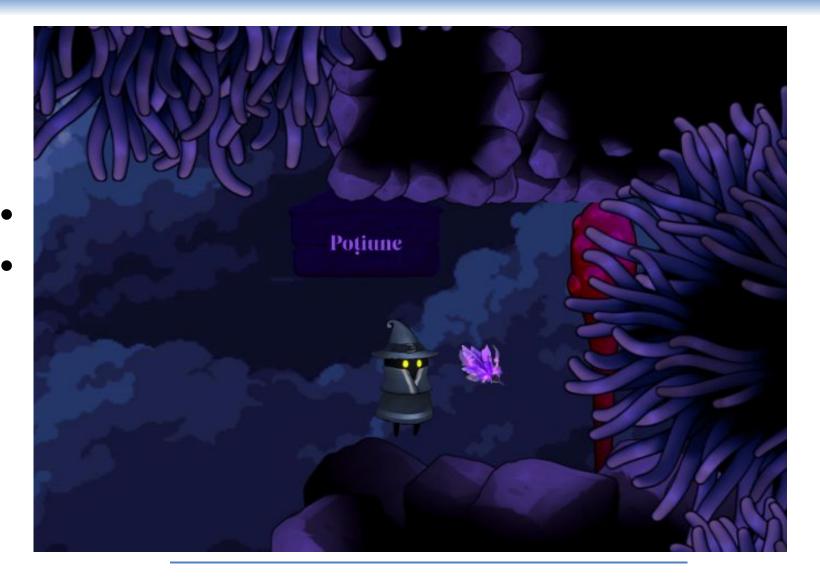


Niveluri - Inventar





Niveluri - Abilitati





Niveluri - Inamici

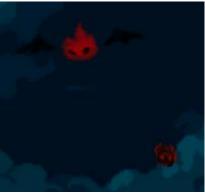




- drum anevoios
- tipuri de adversari:
 - plante vii
 - plante fantoma
 - pasari care arunca cu pietre de foc
 - monstrii mici si mari











Niveluri - Obstacole

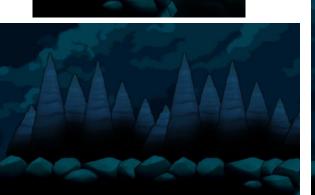
- un plus de dificultate aventurii
- tipuri de obstacole:

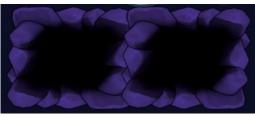




- plante otravitoare
- spini
- stanci ascutite
- pietre care cad
- poduri suspendate
- stanci ciocan



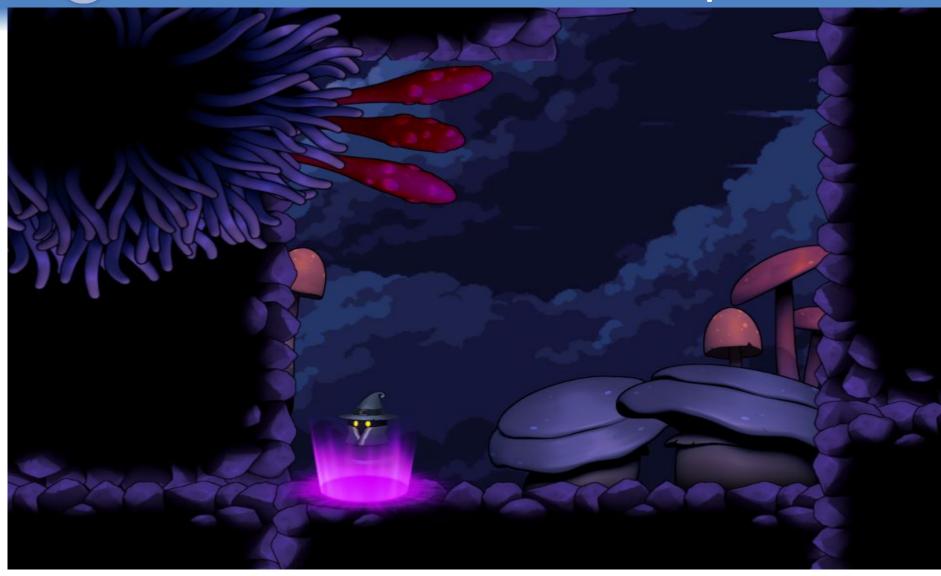






5

Niveluri - Comoara si portalul





Lupta finala



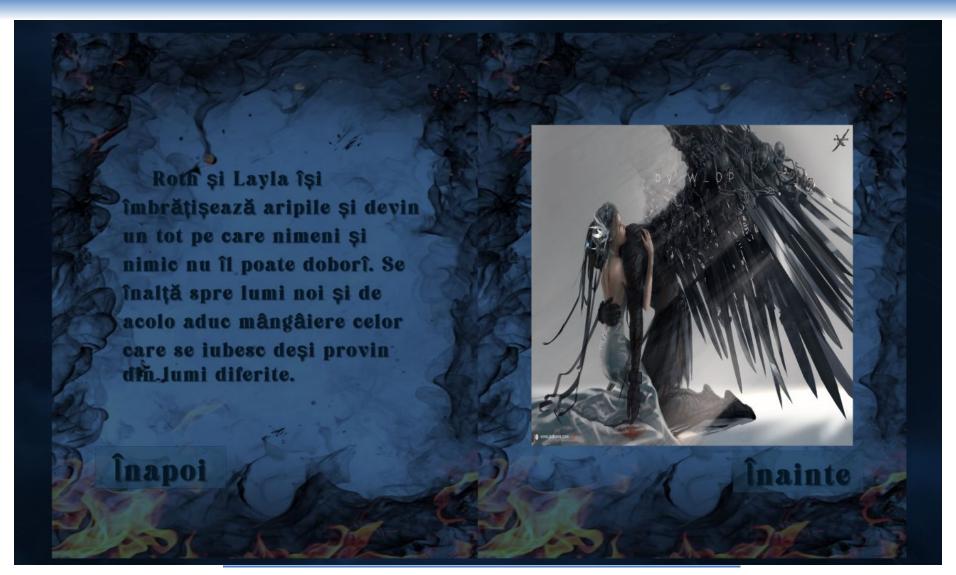


Deznodamant poveste

- revelatia lui Lucifer
- dar pentru ingerul lui pazitor
- distrugerea portilor Raiului
- reunirea a doua suflete
- continuare...

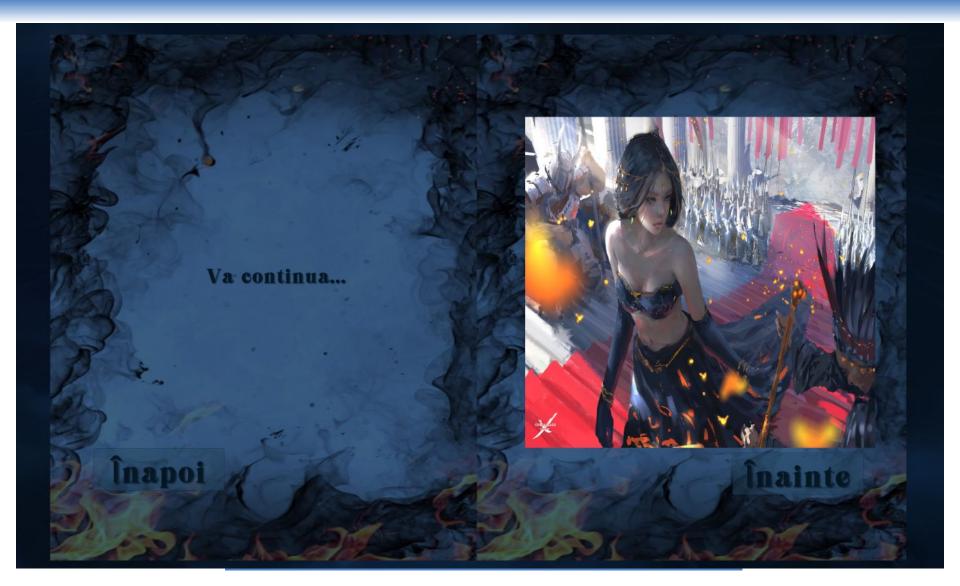


Deznodamant poveste



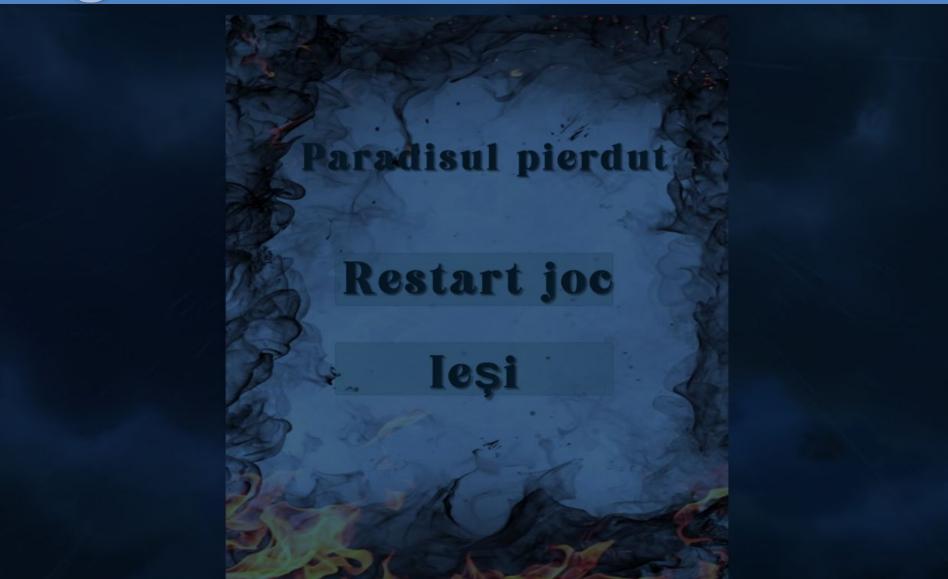


Deznodamant poveste





Meniuri





Detalii tehnice

- motor grafic Unity
- instrument de dezvoltare Visual Studio
- arhitectura bazata pe evenimente:
 - UnityEvent
 - ScriptableObject

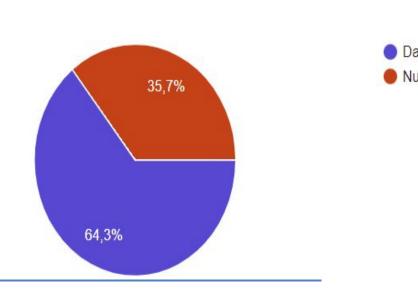


Evaluare

- puncte fort Obisnuiesti sa citesti literatura Fantasy?
 - atmosfera
 - efecte vizu
 - mecanism
- "Paradisul pierdut" te-ar motiva sa arunci o privire pe furis asupra cartilor Fantasy?

64.3%

- amintiri 14 răspunsuri
- deblocare;
- puncte slab
 - ghicitori gre
 - imposibilita
 - neconfirma





Demo



Concluzii

- decizii de proiectare, design, implementare
- naratiune
- tinut nemaivazut
- atmosfera fara precedent
- Paradisul in inimile noastre



Dezvoltari ulterioare

- demon adevarat si animatii sugestive
- tipar de atac mai complex pentru adversari
- o metoda de a revedea si de a confirma ghicitorile
- salvarea sesiunii curente a jocului
- continuarea povestii



Vă mulțumesc!

Link Download: https://drive.google.com/file/d/1GuAwZJi1PowuD9oyR9rIM1Z__ifXUSVY/view?usp=sharing Link Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=GjWyUctxdwk&ab_channel=MirunaOrzata



Surse externe

- Ori and the Blind Forest: https://www.orithegame.com
- Hollow Knight: https://www.hollowknight.com
- Arhitectura bazata pe evenimente:

https://www.youtube.com/watch?v=raQ3iHhE_Kk&ab_channel=Unity