

## Forward

Jucatori:

### HOW MANY?

În timpul jocului va putea fi prezent un singur jucător, acela fiind cel de la tastatura dispozitivului pe care este rulat executabilul jocului.

### WHO?

În aceasta lume, jucătorul este un pui de vulpe ce explorează lumea de afara.

Noțiunea identității: acest pui de animal dorește să afle secretele lumii, ceea ce va oferi o posibilitate relativ nesfârșită de continuare a jocului. Setea de cunoaștere, individualitatea, curajul, puterea de a merge înainte în ciuda obstacolelor întâlnite pe parcursul gameplay-ului vor fi motoarele dorinței omului din spatele ecranului de a continua până la sfârșitul nivelelor.

Obiective:

### WHAT?

Desigur, obiectivul jocului este dorința de a merge înainte. Sofia dorește să devină unul dintre Semnele Intelepciunii, împreună cu mentorii săi din joc (Bufnita și Broasca Testoasă). Viziunea mea pentru acest joc este una pacifistă, dar și realistă în același timp. La finalul fiecărui nivel, Sofia dorește să ajungă acasă după o zi grea de alergat. La finalul hărții se va afla o vizuină sau un portal în care aceasta va intra pentru a ajunge în siguranța caminului și a părinților săi. Obiectivul ei zilnic este acela de a colecționa toate prompt-urile de pe parcursul hărții. Aceste prompt-uri vor apărea sub forma unor animale prietenoase, semne ale inteligenței, precum bufnita (care va apărea pe dalele de pe partea superioară a hărții) sau broasca testoasă (va apărea pe pământ). Sofia trebuie să realizeze toate dialogurile pentru a învăța lucruri noi zilnic și să poată să blocheze intrarea de la casa.

Reguli:

### HOW?

Cum va învăța jucătorul modul de joc? Eu am gândit că înainte de jocul propriu zis să existe un tutorial (un nivel 0), acesta parcurgând noțiunile de bază ale jocului.

Obstacolele întâlnite reprezintă partea realistă a jocului: există inamici. În cadrul jocului vor fi anumiți GICĂ CONTRA (literalmente numele lor). Acești Gică doresc să ne oprească pofta de cunoaștere, dar desigur că există și un mod de a-i bate. Chiar două. Pentru cei mai pacifisti dintre noi, vom avea opțiunea de a fugi, iar pentru cei mai dornici de acțiune, inamicii vor putea fi “dezactivați” printr-o saritură pe capul lor (pentru că iubim clasicul Mario). Anumiți inamici nu vor putea fi eliminați astfel. La fiecare nivel va fi câte un “Șef”. Aceștia vor avea o întrebare din cunoștințele acumulate pe parcursul nivelului (o întrebare ușoară, voi avea și un cheat sheet în documentația finală). Acesta este impedimentul de a ajunge acasă. Dacă va răspunde corect, playerul va fi lăsat acasă, dacă nu, atunci..cautarea continuă.

Sofia se va putea mișca pe harta în următorul fel:

- ★ TASTA <- -mers înapoi/ parcurgerea hărții înapoi
- ★ TASTA -> -mers înainte/ parcurgerea hărții înainte
- ★ TASTA W -sărura
- ★ TASTA F - atac cu foc
- ★ TASTA R - atac normal
- ★ TASTA ENTER -în dreptul unei Bufnite / Broaste Testoase / Șef  
aceasta declanșează un prompt în care apare cunoștința ; dacă există simbolistica “...” , susținută de către un desen mic în colțul dreapta jos al message boxului cu tasta ENTER , aceasta va declanșa continuarea dialogului

Alte elemente:

- vor exista monstruleți pe parcursul înaintării în harta, iar aceștia vor putea fi doborâți printr-o saritură pe cap
- vor exista obstacole tip: pietre, rădăcini de copac etc ce vor trebui evitate prin sarituri
- vor exista platforme pe care se va sari pentru a ajunge la Bufnita sau pentru a evita un obstacol

Regulile sunt simplu de reținut și vor fi parcurse în tutorial: jucătorul o duce pe Sofia într-o hartă simplă care va avea doar pământul pe jos.

Muzica si sunetele:

muzica pentru efecte speciale, după cum urmeaza:

- sunet pentru saritura
- sunet pentru teleportare
- sunet atac cu foc
- sunet atac normal

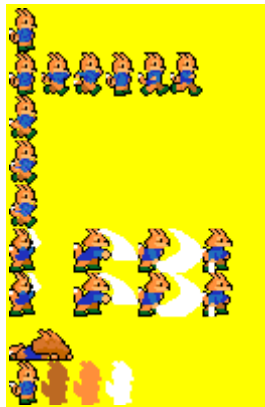
### SIMBOLISTICA

Simboluri ale intelepciunii: Sofia, nume  
vulpea, broasca testoasa, bufnita

### LOOKING GOOD?

In acest punct va intrebati cum va arata Sofia si restul personajelor. In uratoarele imagini acestea vor fi prezentate.

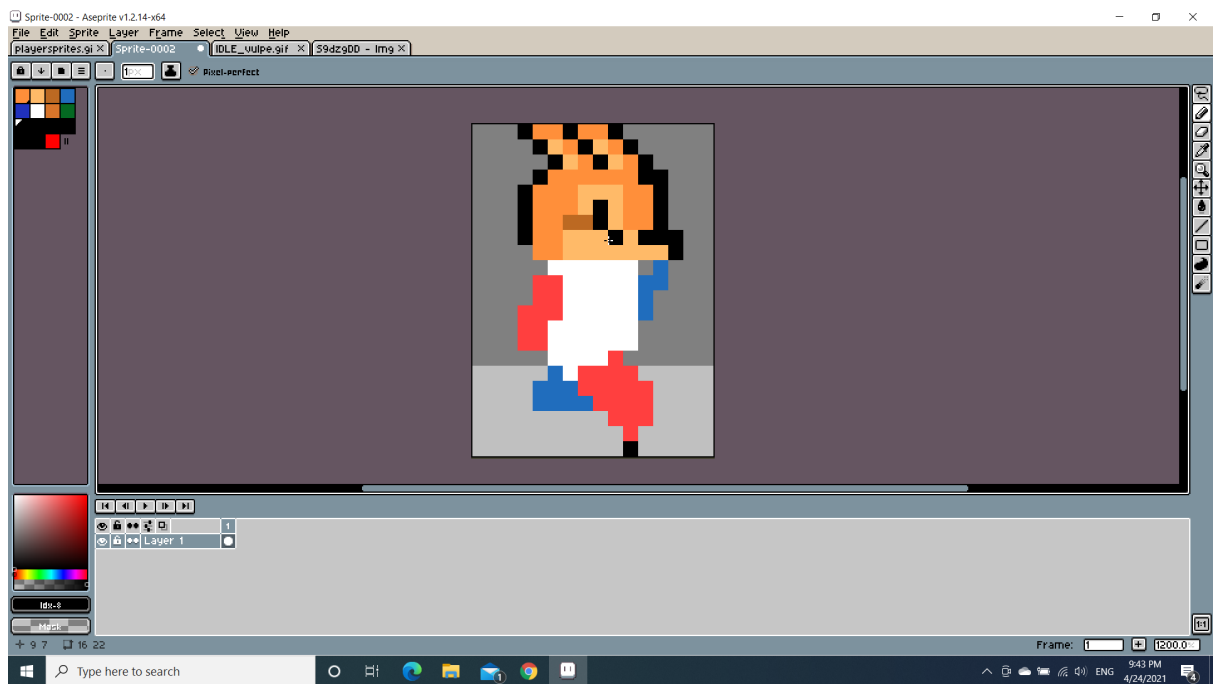
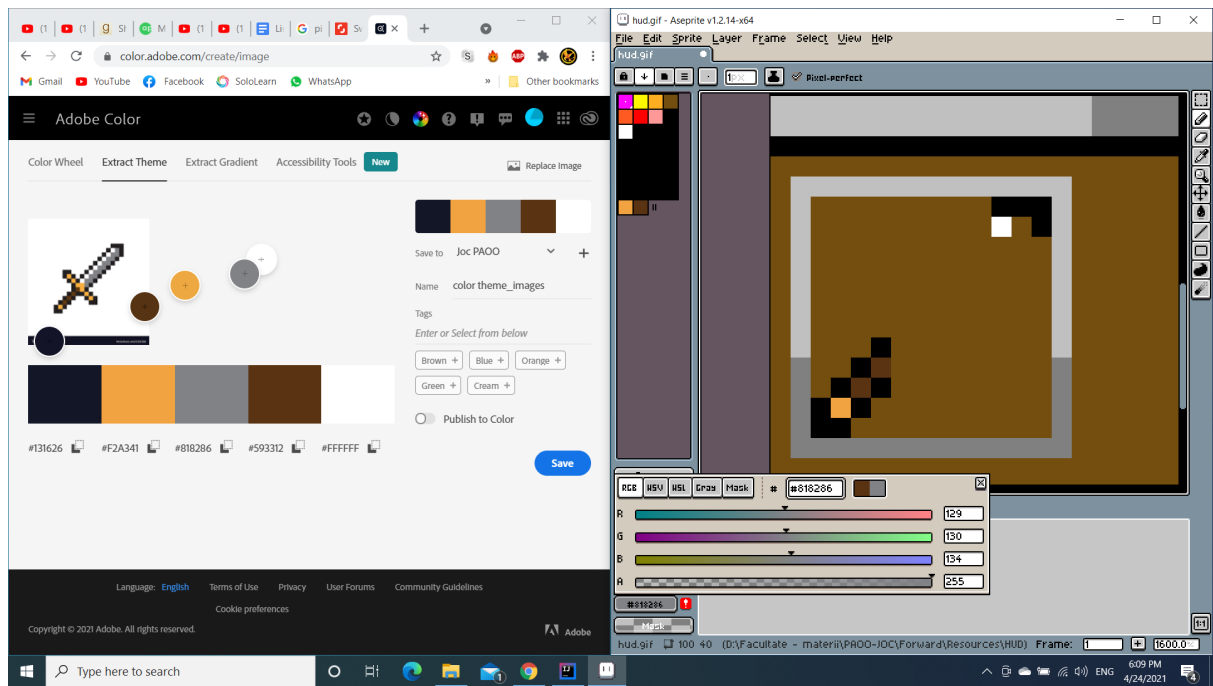
SOFIA, vulpita curioasa: (spriteuri facute de mine)



Gica Contra:



IN SPATELE CORTINEI



## DOCUMENTATIE

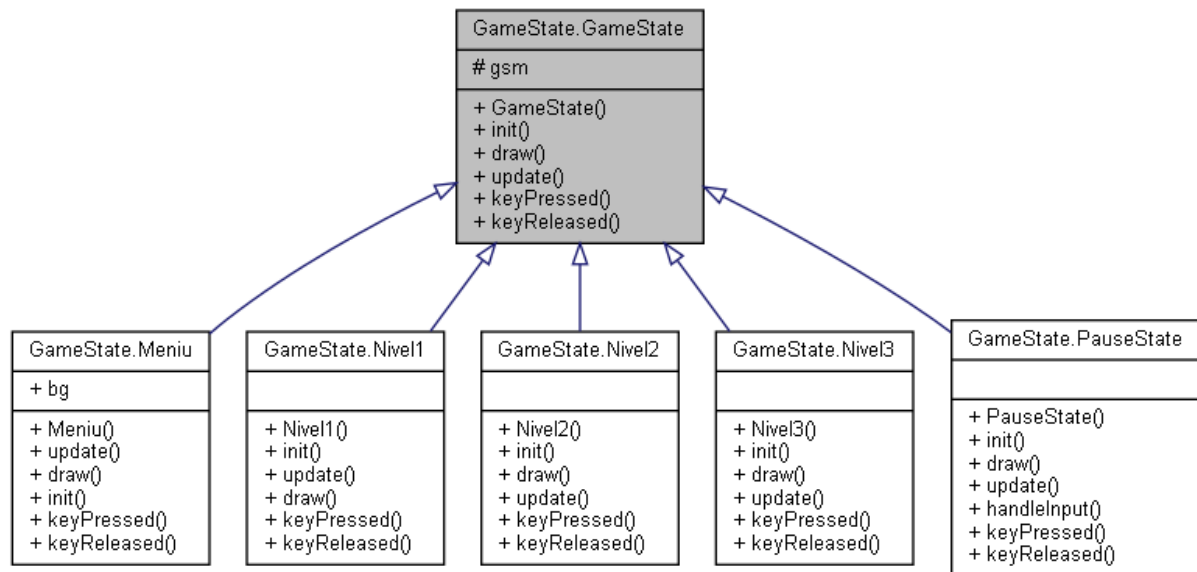
<https://www.lefrontal.com/ro/animale-simbolizeaza-intelepciunea-si-experienta>  
tutorialul dupa care a fost dezvoltat jocul:

<https://www.youtube.com/watch?v=9dzhgsVaiSo&list=PL-2t7SM0vDfcledoMlghzzgQqZq45jYGv>

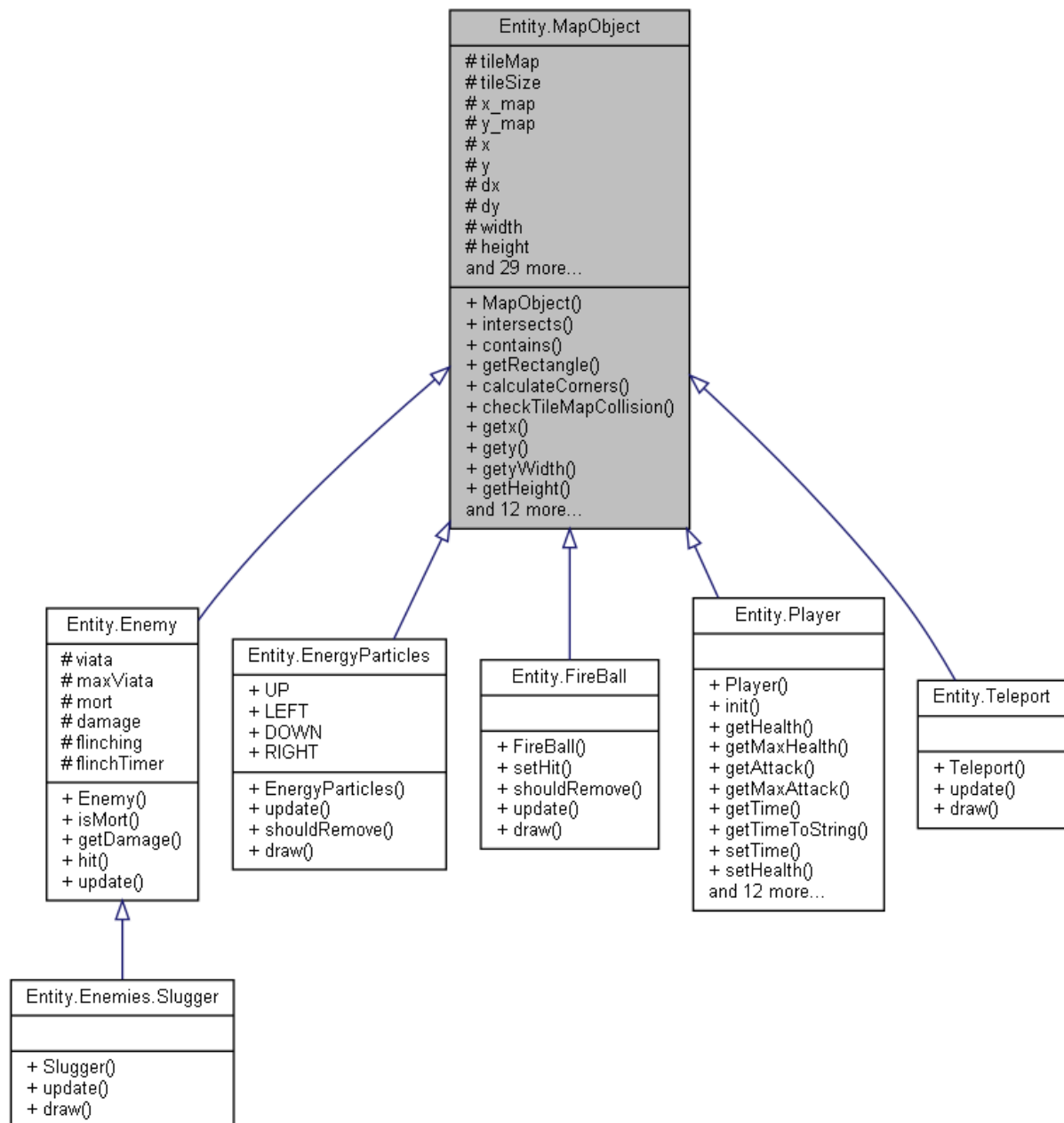
DIAGRAMA DE CLASE:

Design Patternuri observate:

STATE MACHINE: acesta se ocupa de trecerea intre nivele



Mostenire MaObject:



Singleton: am un singur player

