

Anexa 1

**Titlu proiect (Hammer
Dude)**

Autor (Mihnea Holban)

Povestea jocului:

Intr-o lume in care porcusorii au preluat controlul, un viteaz erou apare subit și încearcă să salveze planeta. Numele lui este Hammer. Acesta a lucrat zi și noapte într-o fabrică abandonată de pe planeta Circinus, iar după un efort crunt a reușit să făurească un ciocan cu care planuieste sa distrugă forțele răului și să recâștige controlul camerei principale de unde va putea elimina toți inamicii. Dar King Pig a aflat de misiunea protagonistului și jura ca nu-l va lăsa să triumfe fără o bătălie despre care se va scrie în cărțile de istorie. Așa că decide să îi pună bețe în roate, adunand cei mai puternici porcusori pe care îi are pentru a reuși să-l oprească odată pentru totdeauna.

Prezentare joc:

Campanie pentru un singur jucător, în care jucătorul trebuie să îmbine strategia și coordonarea ochi - mana pentru a reuși să învingă forțele răului și să ajungă la o ieșire pentru a trece la următorul nivel.

Reguli joc:

Jocul implică parcurgerea succesiva a unor nivele cu dificultate graduala în care jucătorul trebuie sa se fereasca de obstacole (tunuri). El poate ridica diferite "puteri" oferindu-i avantaje precum invincibilitate pentru o anumită perioada de timp, atacuri mai puternice, viteza mai mare, dar și capacitatea de a avea vieți suplimentare. Jucătorul este ucis instant dacă după scurgerea timpului acesta nu reușește să ajungă la capătul nivelului sau pierde o viata(din 3) în momentul în care atinge un inamic sau se lăsa prins de obstacolele ce îi apar în cale.

Personajele jocului:



- Hammer Dude -> protagonist și jucătorul personaj. Descriș ca fiind tipul eroic, neînfricat, ce trebuie să ia destinul planetei în propriile mâini.

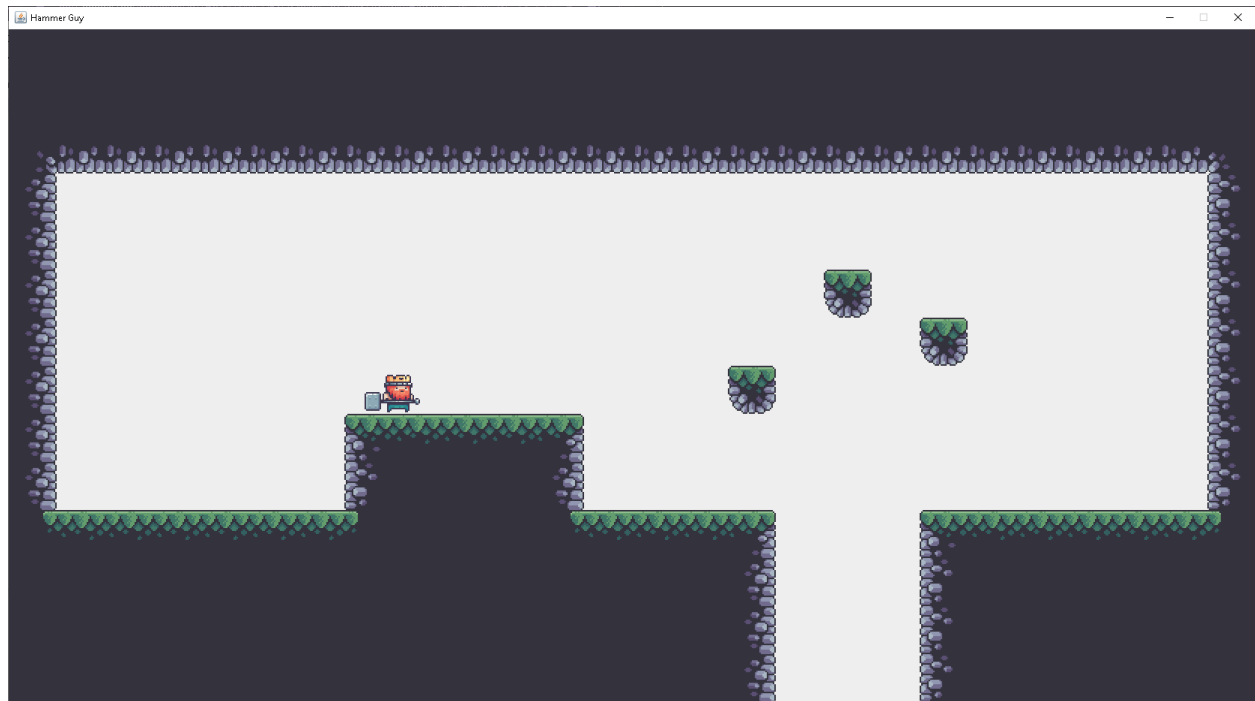


- King pig -> Inamic principal



- Pig -> Inamici secundari

Tabla de joc



Tip platformer - Implementare actuala a jocului (ScreenShot IntelliJ). Se vor mai schimba pe parcurs texturile și modul în care arată nivelul.

- Componente pasive : (iarba, apa, pamant, zid etc.) si proprietatile acestora.
- Componente active: (tun, cutii,bombe, usa pentru trecerea la următorul nivel, powerups) si proprietatile acestora



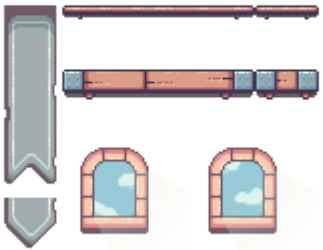
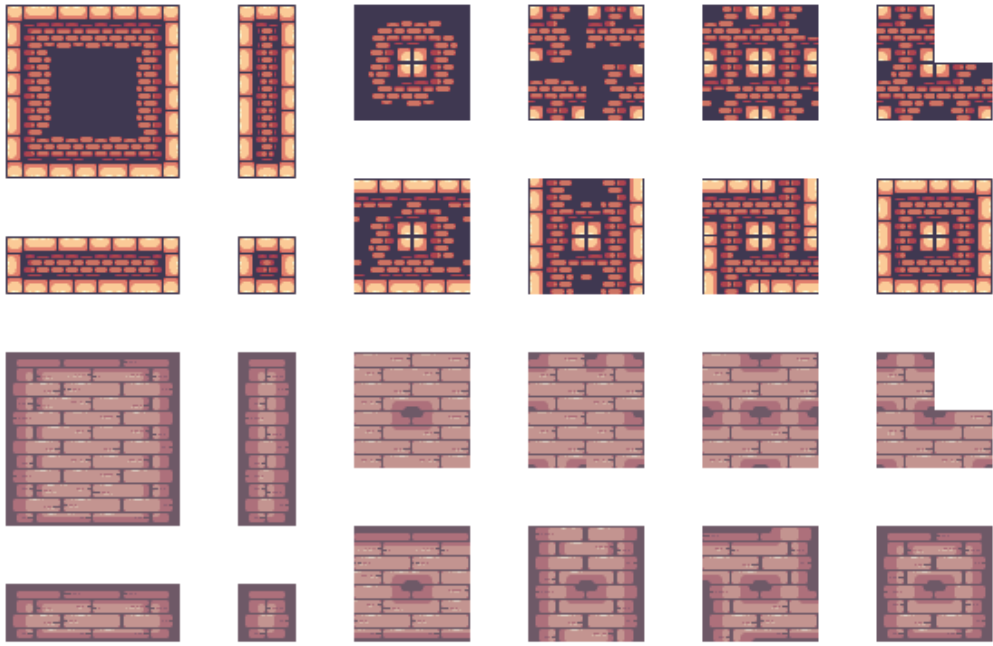
Mecanica jocului

Movement:

- A - Deplasare la stanga
- D - Deplasare la dreapta.
- Spacebar- Jump
- Attack - Click Stanga

Game sprite





Descriere fiecare nivel (minim 2 niveluri)

-Primul nivel va fi unul de încălzire în care jucătorul va trebui sa se obisnuiasca cu modul în care funcționează mecanica jocului. (Similar cu implementarea actuala (vezi Tabla de Joc)).

- Al doilea nivel (în funcție de dificultatea selectata), va avea diferite obstacole prin care acesta trebuie sa treaca pentru a ajunge la usa care îl va duce la următorul nivel. Acesta va avea un timp (1 minut) pentru a termina nivelul. Vor apărea cel puțin 3 tunuri și 2 porci pe care va trebui sa ii invinga pentru a reuși sa completeze nivelul.

Descriere meniu ... (new, load, save, settings)

New/ Load Campaign

Dupa apasarea New:

Setări dificultate :Easy (Dificultate usoara, capcane putine) , Medium, Hard

Se seteaza la începutul jocului, neputand fi schimbată de-a lungul campaign-ului fără a reseta TOT progresul. (set prestabilit de nivele pentru fiecare dificultate (creare poziții cu java.util.random , dar cu un interval mai mare de cutii si capcane))

Incarcare progres- După fiecare save, jucătorul poate sa reincarce/revină (la) progres(ul) prin meniul de la începutul jocului.

De-a lungul jocului:

Save - Salvare instanta joc. Se poate salva la începutul nivelului. Daca jucatorul iese, ramane la nivelul curent, dar progresul din timpul nivelului se reseteaza. Practic, nivelul se ia de la capat. Datele vor fi salvate intr-o baza de date SQLite

Bibliografie

<https://drive.google.com/file/d/1bNTNa1ePcnPhK0ghTH3NySBtVpuWGuSM/view?usp=sharing>
<https://pixelfrog-assets.itch.io/kings-and-pigs>
<https://jaakan.nevargames.com/blog/2015/weekly-update-15/>
<https://learncodebygaming.com/blog/how-to-make-a-video-game-in-java-2d-basics>