**BACKLOG - Jocul “Ca-n Basme”**

**OBIECTIV**:

Crearea unui joc cu tematica de basm romanesc (se va salva printesa captiva si se va restabili pacea in regat).

**PERSONAS**:

1. Iubitor al jocurilor de acțiune RPG (Role Playing Game), a povestilor si mitologiei care sunt atrasi de explorarea lumilor fantastice si misterioase, lupte intense si elemente narative complexe.
2. Developeri (creatorii jocului)

**POVESTE:**

Jucatorul este un aventurier intr-o seara la o taverna, unde aude ca printesa taramului este captiva in castelul lui Dracula. Personajul va fi intrebat de oamenii din jur daca va merge sa salveze printesa si va putea alege intre da sau nu.

Daca nu, jocul curent se va inchide si va reveni ecranul de start.

Daca da, acesta va porni in urmatoarea dimineata. Ca sa ajunga la castel, trebuie sa treaca print-o padure plina de creaturi mitice si dusmanoase: balauri, zmei si capcauni, iar dupa infrangerea lor, caracterului i se vor imbunatati statisticile de health si damage in functie de cat de dificile sunt invinse aceste creaturi. In mijlocul si la iesirea din padure vor exista 2 inamici mai puternici, Bau-Bau si Muma Padurii. In padure, daca personajul ajunge sa aiba health mai putin de o cincime din nivelul maxim, va aparea Sfanta Miercuri, care il va vindeca si ii va oferi 3 mere de aur cu aceleasi puteri ca ea, pe care jucatorul le va putea folosi cand doreste. O data ajuns la castel, in acesta va intalnii mai intai o multime de strigoi, servitorii lui Dracula, pe care va trebui sa ii infranga pentru a ajunge la acesta. Intr-un final, se va ajunge in camera tronului, unde va avea loc batalia finala. Daca jucatorul castiga, se va duce in camera in care printesa este captiva si o va elibera, restaurand pacea in taram. Pe parcurs, vor exista puncte de salvare a progresului pentru doua cazuri: caracterul moare sau jucatorul iese din joc, repordind din ultimul loc in care a salvat progresul.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Epics** | **User Story** | **Acceptance Criteria** |
| Inceputul jocului | Ca jucator, doresc sa pot alege dintre a lua jocul de la inceput sau a continua ultimul joc inceput in trecut.  Ca jucator, doresc sa aflu despre misiunea de a salva printesa pentru a avea un scop clar in joc. | * Meniul de start va avea optiunile “Joc nou” si “Continua”. * Inceputul jocului prezinta personajul principal (jucatorul). * Textul si dialogul ofera detalii despre printesa captiva si se ia decizia de a o salva. * Daca jucatorul alege sa nu salveze printesa, jocul se va inchide. |
| Explorarea lumii | Ca jucator, doresc sa pot intalni diferite personaje.  Ca jucator, doresc sa pot primi obiecte speciale.    Ca jucator, doresc sa pot explora diferite locatii.  Ca jucator, doresc sa imi pot salva progresul facut in timpul jocului. | * Harta jocului include diverse regiuni, precum taverna de la inceput, paduri intunecate, luminisuri si castelul lui Dracula. * In timpul explorarii, jucatorul poate intalni mai multe caractere, precum oamenii din taverna si Sf. Miercuri, care pot ajuta protagonistul. * Pe parcursul explorarii, se vor intalni puncte (locatii) de salvare a progresului, pentru ca jucatorul sa nu trebuiasca sa reia de la inceput jocul. |
| Confruntarea creaturilor | Ca jucator, doresc sa pot lupta impotriva inamicilor care apar in calea caracterului.  Ca jucator, doresc sa imi pot îmbunătății abilitatile caracterului (hp, damage). | * Exista un sistem de lupta care implica atacuri cu arme. * Inamicii au comportamente si abilitati diferite, necesitand strategii de lupta variate. * Jucatorul castiga experienta (cresterea abilitatilor) in timpul luptelor. |
| Completarea misiunii | Ca jucator, doresc sa inving principalul personaj negativ.  Ca jucator, doresc sa pot salva printesa si analog, sa restaurez pacea in taram. | * Jucatorul se va lupta cu inamicul final. * Jucatorul va recupera printesa din camera castelului in care este captiva. |