



Ephemeral Blade: Shadows of Remembrance

Realizat de: Antal Simona

Grupa: 1208A



Antal Simona

Conținut

Proiectarea contextului	2
Genul jocului	2
Tematica jocului	2
Povestea jocului	2
Proiectarea sistemului	3
Controale	3
Gameplay	3
Proiectarea conținutului	4
Animații	4
Obiecte	5
Proiectarea nivelurilor și descriere	5
Proiectarea interfeței cu utilizatorul	9
Arhitectural Design Document	10
Resursele biografice utilizate bibliografie	14
Fonturi logo	14
Tileset-uri	14
Protagonista	14

Proiectarea contextului

Genul jocului

Acțiune, Aventură, RPG

Tematica jocului

Dark Fantasy

Povestea jocului

În cadrul ilustrului regat Eldora, Seraphina, o fostă spadasiță neînfrică, se trezește brusc în adâncurile întunecate ale Temniței Pierdute. O lumină palidă dezvăluie zidurile de cărămidă scrijelite de trecerea timpului ascunse sub văluri de pânză de păianjen. Cu sabia ei strălucitoare în mână și fără amintiri, Seraphina este înconjurată o tăcere apăsătoare ce amplifică presiunea uitării



Antal Simona

și hotărăște să exploreze această lume străină, sperând să descopere adevărul din spatele amintirilor pierdute.

Pe măsură ce pașii ei rezonază prin coridoarele reci, Seraphina întâlnește inamici ale căror chipuri aduc a umbre vagi ale trecutului ei. Fiecare luptă devine o căutare pentru a-și redescoperi identitatea. Temnița apare ca un labirint misterios, iar Sabia Luminii, arma ei strălucitoare și singurul său aliat în această călătorie, este farul în căutarea adevărului.

Pășind către lumină, adâncurile temniței par a se risipi, însă în loc să găsească eliberare, se trezește acum într-o altă provocare: Pădurea Șoaptelor. Amintirile întunecate ale eroinei se preling iar pământul ud pare că vrea să o înghită. Fantomele trecutului se transpun în creaturi stranii, iar vocile murmurânde par să o urmarească, să susure cuvinte care îi tulbură sufletul.

Catacombele dezvăluie fragmente ale trecutului îngropate adânc. În mijlocul confruntărilor sale, ea simte cum puterea amintirilor recâștigate o face să evolueze, vâlul uitării începând să se ridice. Sabia Luminii devine o extensie a forței și determinării sale așa cum fusese și în trecut. Se arată o adevărată spadasiță.

Bătălia atinge apogeul iar adevărata temniță unde se află Seraphina este cea pierdută în sine, unde trecutul și prezentul se împletesc într-o confruntare epică. Magicianul Întunericului o provoacă la o confruntare ce dezvăluie adevărul crud mult căutat. Arată-ți abilitățile de jucător profesionist și alege cu înțelepciune, pentru că nu doar destinul Seraphinei, ci și evoluția întregii povești depind de tine. Ești pregătit să dezvălui adevărul și să eliberezi eroina din ghearele suferinței?

Proiectarea sistemului

Controale

Deplasare: WASD

Atac: K

Critică: L

Dash: J

Ridicare/Interacționare obiect: F

Folosire obiect: E

Schimbare obiect: O

Gameplay

- Pentru a câștiga jocul trebuie câștigate toate nivelurile.



Antal Simona

- Jucătorul poate transporta maxim 3 tipuri de obiecte în **inventar** a câte maxim 9 elemente fiecare.
- Jucătorul are inițial 100HP (poate crește în funcție de atributele primite/alese), iar acesta pierde dacă a ajuns la 0HP.
- Jucătorul poate folosi mereu atacul normal, însă critica poate fi folosită doar atunci când bara de **stamină** este plină.
- **Stamina** se consumă după folosirea criticii.
- Inamicii distruși lasă în urmă **bani/mâncare** care pot fi colectate.
- **Banii** reprezintă scorul.
- ~~La finalul fiecărui nivel există câte un boss fight.~~ La finalul fiecărui nivel exista un power battle cu toate tipurile de inamici întâlnite până atunci.
- ~~La distrugerea unui boss, acesta lasă în urmă un obiect ce conferă atribute noi (Atenție căci acesta aduce și blestemul inamicului asupra lui!)~~
- La finalul nivelelor cutarele vor dezvălui obiecte noi ce conferă noi atribute.

Proiectarea conținutului

Protagonista este Seraphina, care are diverse animații și poate interacționa cu multiple obiecte.

Animații

Inactiv:



Alergare:



Atac:





Antal Simona

Critică:



Dash:



Obiecte

Jucătorul poate interacționa cu:

- uși (pentru a avansa în nivel);
- cufere (se pot deschide și dropa diverse obiecte);
- mâncare (se stachează în **inventar**, poate fi mâncată pentru a crește HP-ul);
- bani (la final de nivel se pot folosi pentru cumpărarea de atribute noi);
- obiecte ce oferă atribute noi (apar după ~~câștigarea unui boss fight~~ terminarea unui nivel: cărți, cranii, etc.).

Proiectarea nivelurilor și descriere

Reguli:

- Jucătorul trebuie să distrugă toți inamicii dintr-o încăpere pentru a avansa în nivel (deschiderea de uși către următoarele încăperi).
- După ce au fost distruși toți inamicii dintr-o încăpere, va apărea un cufăr care poate fi deschis de către jucător pentru a primi diverse obiecte).
- Odată cu avansarea în niveluri, acestea vor crește în dificultate (inamici noi, mai mulți, cu atacuri mai puternice și mai mult HP).

Niveluri:

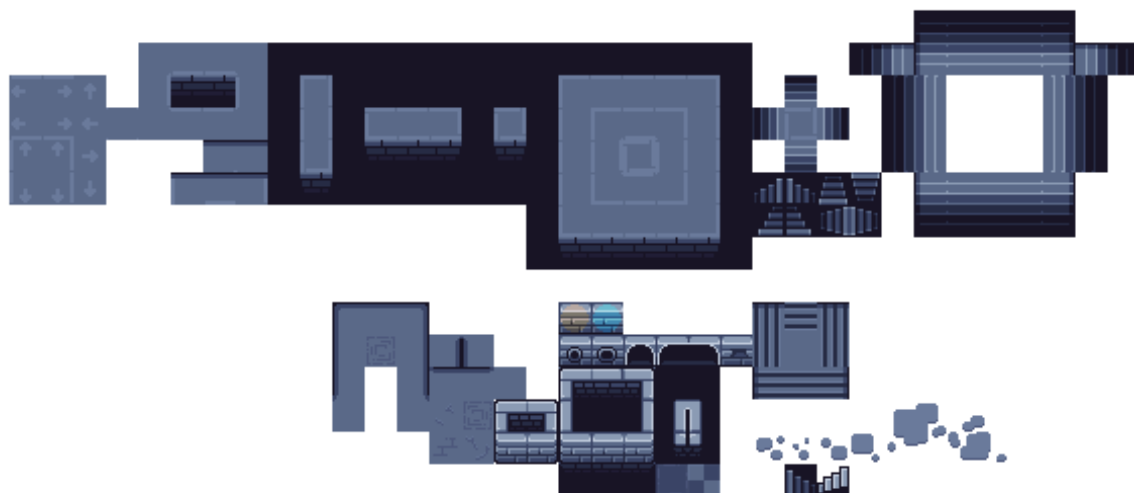
1. Nivelul 1: **Temnița Pierdută** (The Lost Dungeon)

În trecutul său glorios, Temnița Pierdută nu era doar o închisoare întunecată creată ca un labirint, ci și o arenă a luptelor în care Seraphina a strălucit ca o adevărată campioană. În acele



Antal Simona

vremuri, temnița răsună de strigătele spectatorilor, care priveau fascinați confruntările eroice dintre Seraphina și inamicii ei.



2. Nivelul 2: **Pădurea Șoaptelor** (Whispering Woods)

În trecutul zbuciumat al Seraphinei, Pădurea Șoaptelor a fost martora unor lupte străvechi, în care Seraphina și-a pus curajul și priceperea la încercare. În acele vremuri îndepărtate, frunzele bătrâne și copacii înalți au fost martorii confruntărilor ei împotriva inamicilor din întunericul pădurii.

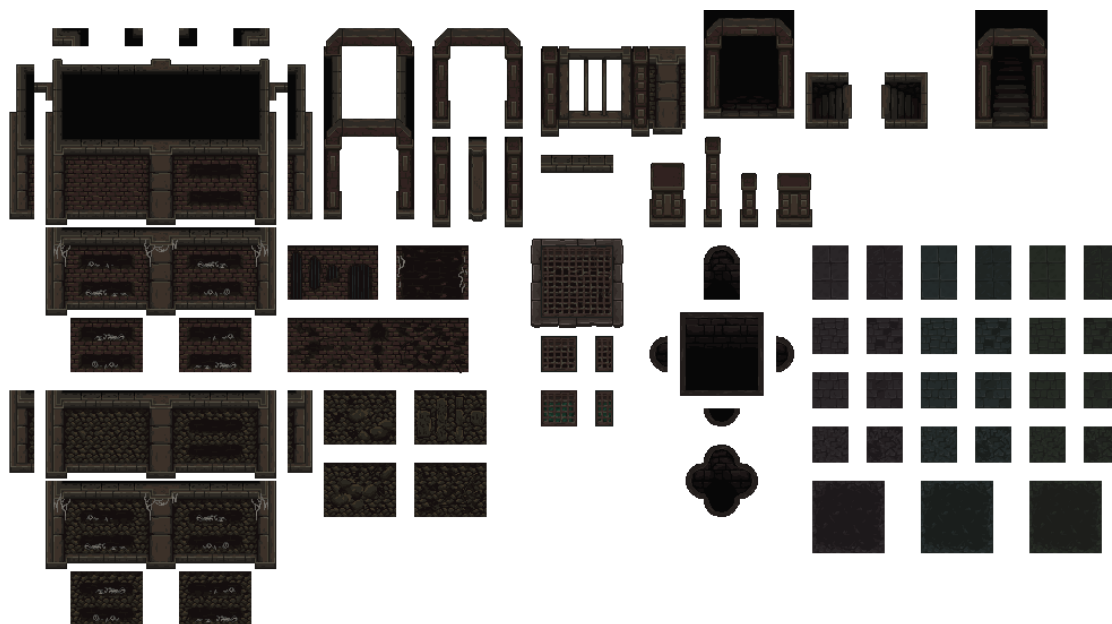




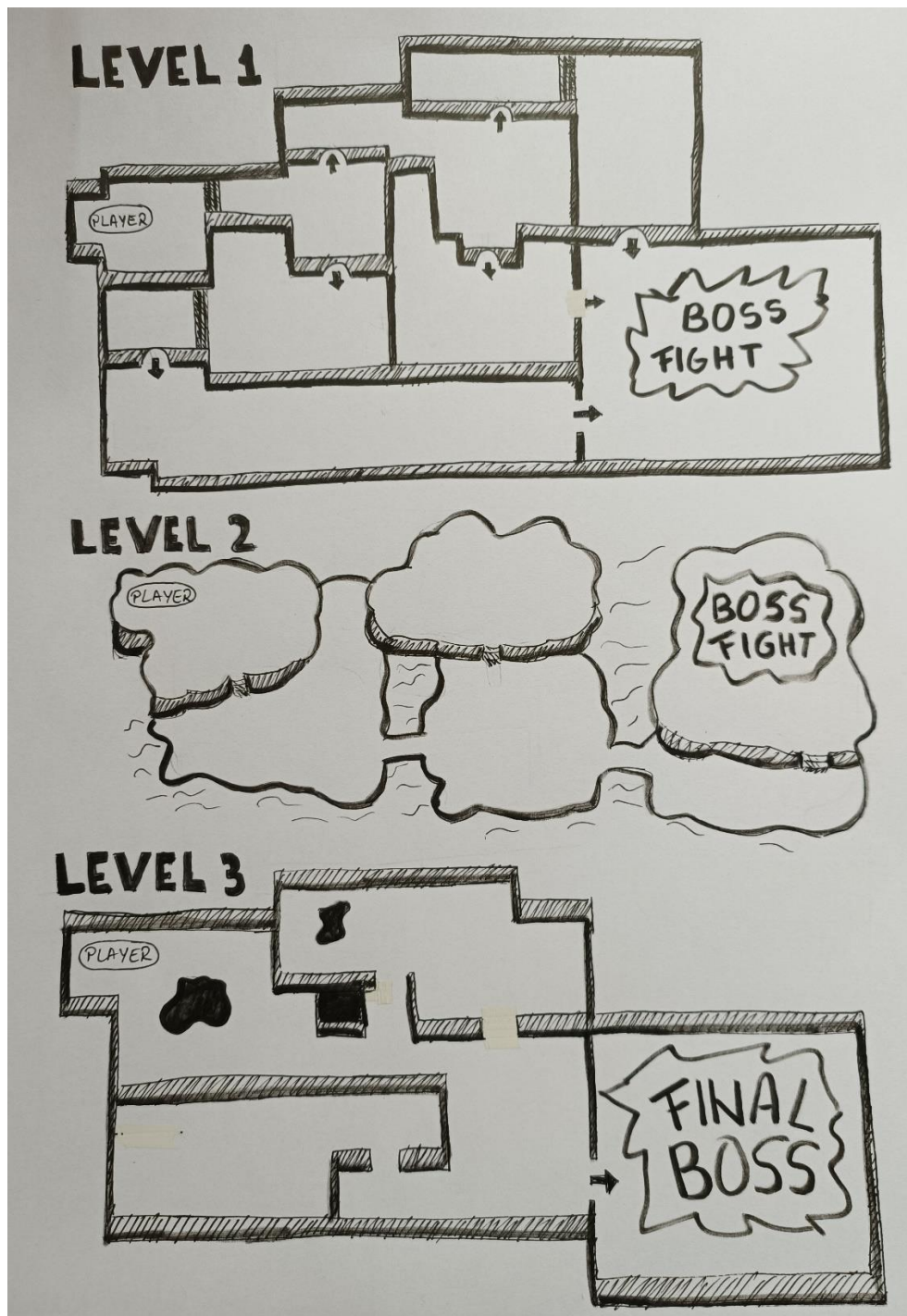
Antal Simona

3. Nivelul 3: **Catacombele** (The Catacombs)

În catacombele întunecate au avut loc duelurile ei împotriva unor inamici necunoscuți, care se risipeau în podeaua încăperilor după înfrângere. Seraphina s-a confruntat cu unul dintre cele mai mari teste ale curajului și abilităților sale, Magicianului Întunericului. În mijlocul bătăliei, o lovitură cu o forță incredibilă a făcut-o să-și piardă echilibrul, iar lumina din jur părea să se estompeze.



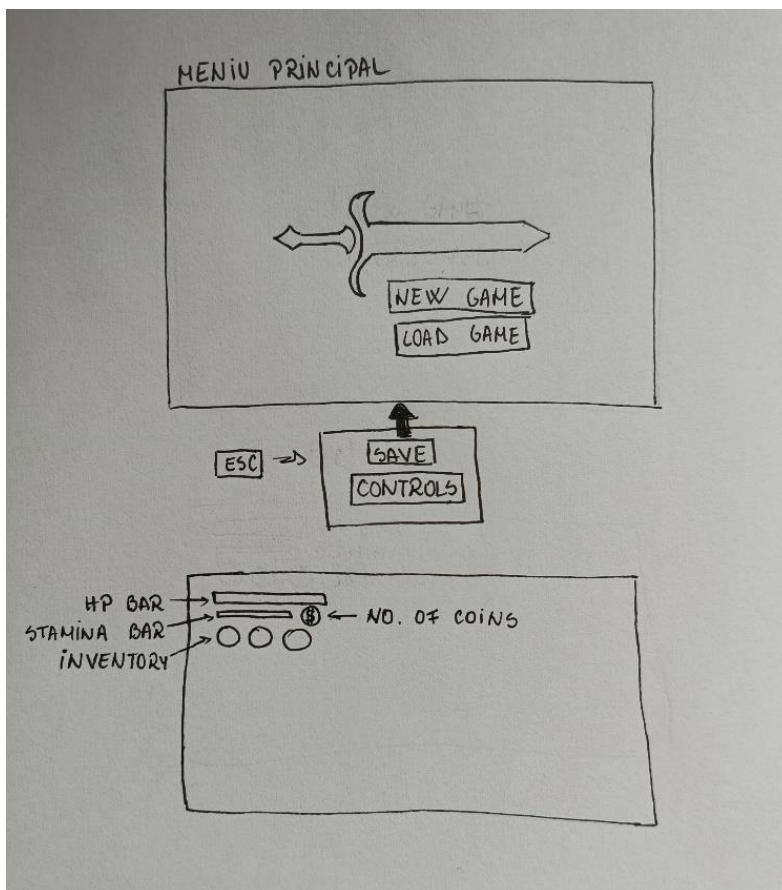
Schița nivelurilor:





Antal Simona

Proiectarea interfeței cu utilizatorul



Meniu principal:

- New Game: Începe un nou joc.
- Load Game: Reia jocul de la progresul anterior.

Fereastra jocului:

- HP bar: Viața rămasă a jucătorului.
- Stamina bar: Energia rămasă (când este încărcată poate fi folosită critica).
- Number of coins: Numărul de bănuți strânși pe parcursul nivelului.
- Inventory: Inventarul cu elementele colectate (maxim 3 tipuri).

Dacă se apasă ESC în timpul jocului, va apărea un nou meniu pe ecran:

- Save: Salvează progresul jocului pentru a putea continua de unde a rămas.
- Controls: Afișează lista de controale ale jocului (tasta + funcționalitatea acesteia).



Arhitectural Design Document

Consultă diagrama UML atașată proiectului.

Pachetul **Tiles** conține clasele:

1. Tile

- **TILE_WIDTH** și **TILE_HEIGHT** sunt constantele ce reprezintă dimensiunile dalelor.
- **img** este imaginea aferentă tipului de dală.
- **collision** este true dacă există coliziune cu tipul de dală.
- **Tile(BufferedImage image, boolean col)** este constructorul aferent clasei.
- **boolean GetTileCollision()** returnează **collision**.
- **void Draw(Graphics g, int x, int y)** desenează dala în fereastră la coordonatele x și y.

2. TileManager

- **noTiles** este numărul de dale din harta curentă.
- **levelId** este nivelul hărții curente.
- **tiles[]** este vectorul de tip **Tile** de referințe la tipuri de dale.
- **TileManager(int level)** este constructorul aferent clasei, pe baza nivelului transmis ca parametru se încarcă vectorul **tiles** cu dalele specifice.
- **int GetLevel()** returnează **levelId**.
- **boolean GetCollision(int x)** returnează **tiles[x].collision**.

3. Map extinde TileManager

- **noLines** și **noColumns** sunt numărul liniilor, respectiv coloanelor hărții.
- **map[][]** este matricea cu numerele dalelor din hartă.
- **Map(int level, String path)** este constructorul aferent clasei, se apelează **TileManager(level)** și se citește din path în **map** matricea.
- **int GetBlock(int x, int y)** returnează valoarea din **map[x][y]**.
- **void Color(Graphics g)** colorează fundalul cu o culoare specifică nivelului.
- **void Draw(Graphics g, Player player)** afișează harta.

Pachetul **Entity** conține clasele:

1. Entity (abstractă)

- **life** este viața caracterului.
- **speed** este viteza de deplasare a caracterului.



Antal Simona

- x și y sunt pozițiile pe Ox și Oy ale caracterului.
- **action** este acțiunea curentă executată de caracter.
- **img** este imaginea aferentă acțiunii curente a caracterului.
- **spriteCounter** este contorul imaginii curente din animație.
- **spriteSpeedCounter** este contorul derulării imaginilor din animații.
- **collision** de tip **Collision** pentru verificarea coliziunilor cu dale/obiecte/caractere.
- **solidArea** de tip **Rectangle** care specifică zona solidă a imaginilor caracterului (care ia parte la coliziunile cu dale/obiecte).
- **Entity(int life, int speed, int x, int y, BufferedImage img, String action, Collision collision)** este constructorul aferent clasei.
- **abstract void Draw(Graphics g)** metodă ce este implementată în clasele derivate.

2. Enemy extinde Entity – clasă abstractă

3. EnemyHandler

4. Viking, Toas și Wolf extind Enemy

5. Inventory

6. Player extinde Entity

- **Player(int x, int y, KeyHandler kh)** constructorul aferent clasei.
- **Player(int life, int speed, int x, int y, int shield, KeyHandler kh)** al doilea constructor aferent clasei, se folosește pentru a înărca din baza de date
- **void Update()** actualizează acțiunea curentă și invocă funcția Actions care se ocupă cu tratarea acesteia.
- **void Actions()** actualizează imaginea acțiunii curente.
- **public void Save()** salvează datele jucătorului.
- **static Player Load(KeyHandler kh)** realizează încărcarea de la ultima salvare.
- **void Draw(Graphics g)** desenează jucătorul pe ecran.
- **void Sprites()** inițializează vectorii cu animații.

Clasa **KeyHandler** implementează **KeyListener**

- **up, down, left, right, attack, critical, dash, interact, use, change** sunt true dacă a fost apasată tasta corespunzătoare acțiunii.
- **void keyPressed(KeyEvent e)** verifică și actualizează ce taste sunt apăstate.
- **void keyReleased(KeyEvent e)** verifică și actualizează ce taste au fost apăstate.



Clasa **Collision**

- **map** de tip **Map** harta curentă (pentru coliziunile cu dalele).
- **Collision (Map map)** constructorul aferent clasei.
- **boolean CheckTile(Entity entity)** verifică coliziunea entității cu dalele.
- protected boolean CheckEnemy(Entity entity)
- protected void AttackEnemy(Entity entity, String type)
- protected boolean TryAttackPlayer(Player player, Rectangle rect)
- protected boolean CheckObject(Entity entity)
- protected Object GetObject(Entity player)
- protected boolean CheckDoor(Player player)

Pachetul **Objects** conține clasele:

1. Object
2. Chest care extinde Object
3. Object Manager

Pachetul **Bars** conține clasele:

1. Bar
2. PlayerHealthBar și PlayerStaminaBar care extind Bar
3. BarFactory – abstract
4. HealthBarCreator și StaminaBarCreator care extind BarFactory



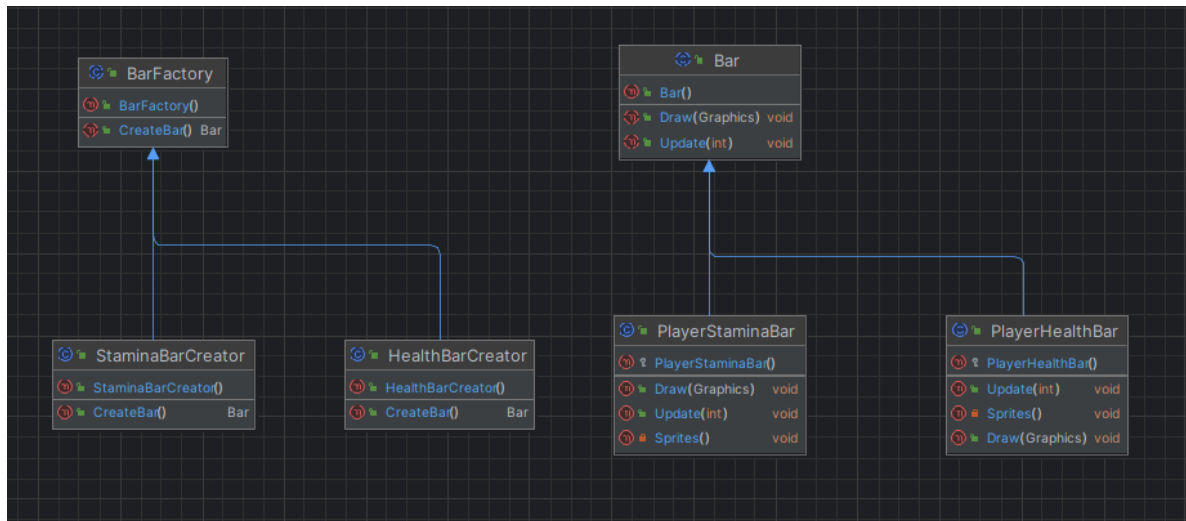
Șabloanele utilizate

1. Singleton – la Inventory și la Player

Player	
Player(int, int, KeyHandler)	
Player(int, int, int, int, int, int, int, int, int, KeyHandler)	
Update(Map)	GameState
PlayerDataBase()	void
GetInstance(int, int, KeyHandler)	Player
Draw(Graphics)	void
ChangeRoom(Map)	void
Save()	void
Load(KeyHandler)	Player
Interact(Map)	void
Actions()	GameState
GetInstance(int, int, int, int, int, int, int, int, int, KeyHandler)	yer
Sprites()	void

Inventory	
Inventory()	
UseElement(Player)	void
Add(Object)	boolean
Save()	void
GetInstance()	Inventory
Draw(Graphics)	void
AddCoins(String)	void
InventoryDataBase()	void
ChangeElement()	void
Load()	Inventory

2. Factory – la Bars





Antal Simona

Resursele biografice utilizeze bibliografie

Fonturi logo

Irish Uncialfabeta:

<https://www.dafont.com/irishuncialfabeta.font?text=Shadows+of+Remembrance>

Enchanted Land: <https://www.dafont.com/enchanted-land.font?text=Ephemeral+Blade>

Tileset-uri

Dungeon Gathering: <https://snowhex.itch.io/dungeon-gathering>

Rogue Fantasy „Catacombs”: <https://szadiart.itch.io/rogue-fantasy-catacombs>

Top-Down Undead Land Pixel Art: https://www.behance.net/gallery/191331113/Free-Undead-Tileset-Top-Down-Pixel-Art?tracking_source=search_projects|tileset&l=36

Protagonista

Warrior-Free Animation set V1.3: <https://clembood.itch.io/warrior-free-animation-set>

Inamicii

RPG miniatures: THE VIKING: <https://ivoryred.itch.io/rpg-miniatures-the-viking>

Enemy Toad: <https://gabry-corti.itch.io/toad>

Skull Wolf Pixel art: <https://atari-boy.itch.io/skull-wolf-pixel-art>

Obiecte

Inventar: <https://elvgames.itch.io/free-inventory-asset-pack>

Kyrise's Free 16x16 RPG Icon Pack: <https://kyrise.itch.io/kyrises-free-16x16-rpg-icon-pack>

Kyrise's Free 16x16 RPG Icon Pack: <https://kyrise.itch.io/kyrises-free-16x16-rpg-icon-pack>