

Jocul Obx

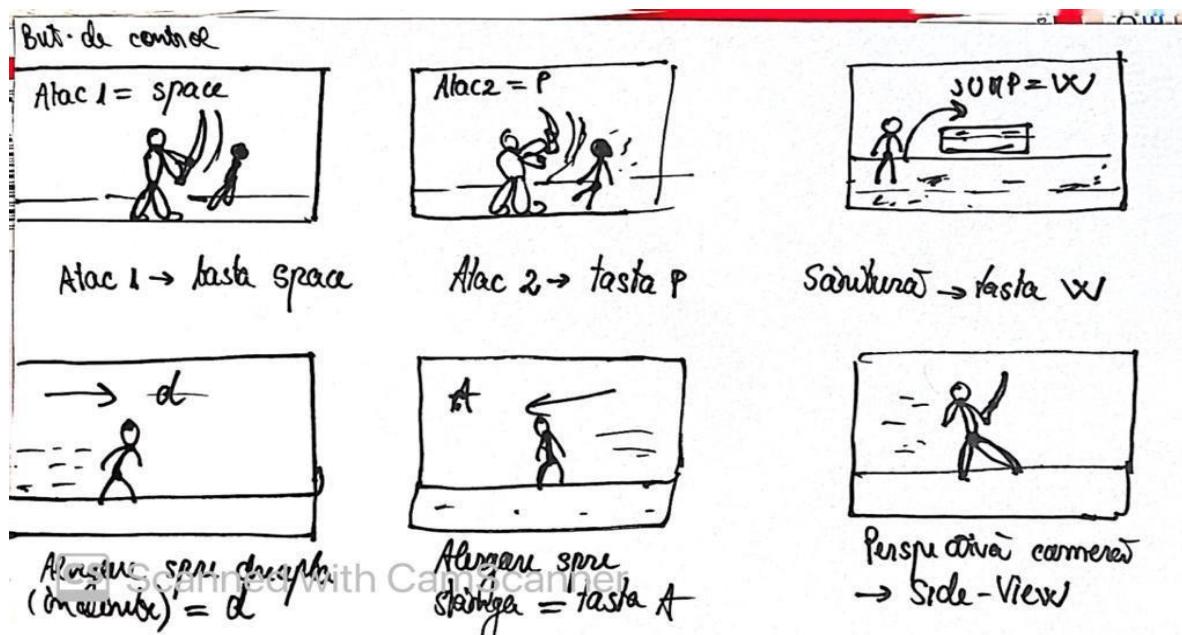
Prezentare joc: Jocul Obx este un joc de tip platformer, cu perspectiva Side-View. Tematica jocului este aventura si actiunea, oferita pe parcursul unui drum in cautarea unei comori antice. Obx contine 3 niveluri pentru un singur jucător, în care jucatorul trebuie să învingă inamicul final și să ajungă la finalul hartii ,ocolind obstacolele pentru a trece la nivelul următor.

Povestea jocului: Jocul il are ca protagonist pe tanarul John B., un tanar talentat si destept, cu inima buna si inzestrat cu numeroase calitati sportive, ce se bucura de linistea si de vremea insorita de pe Insula Obx, insula unde traiesc in paralel oameni instariti(snobii) cu cei saraci (albiturile). Baiatul impreuna cu tatal sau isi castiga traiul de zi cu zi din pescuit ca orice alta albitura si din micile "comori " descoperite, ceea ce le asigura un minim de supravietuire pe acea insula. Tanarul mosteneste pasiunea pentru cautarea de comori de la tatal sau ,John John B., fost profesor de istorie , abandonand aceasta profesie pentru a se dedica in totalitate activitatii de cautare de comori , fiind increzator in visul sau de a gasi la un moment dat marea comoara ce le va schimba destinul.Desi oamenii de pe insula il considerau un om care nu era in toate mintile (mai ales nobii), datorita ambitiilor de a gasi comori, acesta nu renunta la visul de a găsi o comoara ascunsa de sute de ani.Ciar daca este obisnuit cu absentele tatalui sau ,plecat in cautare de comori , tanarul cade pe ganduri si isi da seama ca s-a intamplat un lucru rau cu parintele sau in ultima expeditie ,intrucat desi era plecat, nu dura mai mult de o luna pana sa primeasca scrisori de la John John B., iar acum trecusera deja 4 luni si nu primise vreo veste .Intriga este reprezentata de momentul in care tanarul gaseste jurnaulul batranului (la aproximativ 8 luni de la plecarea lui John John B.) si decide sa porneasca intr-o calatorie plina de peripetii si obstacole pe urmele parintelui sau , dar si pentru a demonstra nobiilor ca batranul a avut mereu dreptate in privinta comorii.Astfel pleaca in cautarea Orasului pierdut (El Dorada), pozitionat in inima padurii amazoniene, oras unde se ascunde o cantitate nespusa de aur si pietre pretioase, dar exista o mica problema ,acesta este impanzit de pericolele junglei si de un blestem , conform caruia doar un om vrednic cu inima curata si inzestrat sa treaca de cei 3 protectori antici ai orasului va fi capabil sa ajunga la El Dorado.

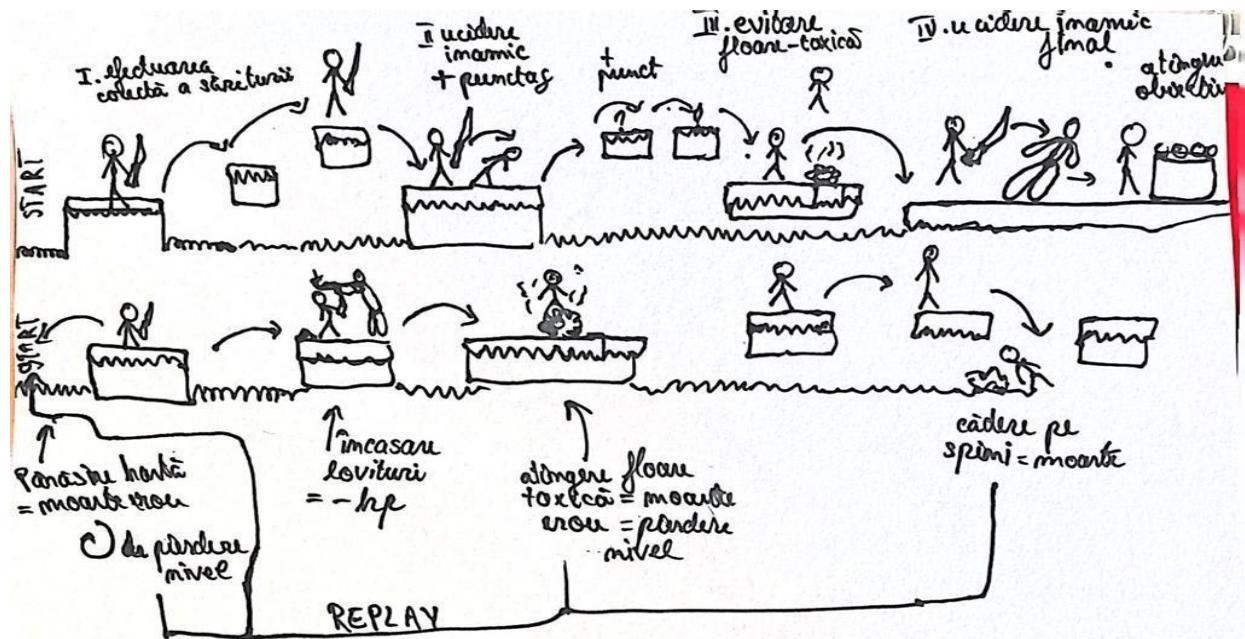
Reguli de joc:

Obiectivul fiecarui nivel este de a ajunge la finalul hartii, unde in functie de nivel se afla un anumit obiect. Atat inamicii cat si eroul au un numar prestabilit de puncte pentru viata, variabil in functie de tipul de inamic si in functie de nivel pentru erou. Moartea inamicilor se produce atunci cand viata lor ajunge la 0. (viata lor scade in functie de numarul de loviturile incasate de la erou). Pentru a termina un nivel este obligatoriu eliminarea inamicului final de la capatul hartii ,diferit pentru fiecare nivel, iar pierderea unui nivel este reprezentata de moartea protagonistului. Moartea jucatorului poate surveni din mai multe cauze precum: patrunderea in afara hartii,caderea pe spini ,calcarea pe floarea toxica sau in urma atacurilor incasate de la inamici.Potrivit traseului nu vor exista elemente care sa creasca nivelul de viata al personajului .Scorul acumulat pentru fiecare nivel este constituit dintr-un punctaj pentru fiecare inamic ucis si prin acumularea de detalii (marcate cu simbolul "?" pe harta).

Control:



Gameplay:



Mecanica jocului:

Jucatorul trebuie sa se fereasca de obstacole si de inamicii care incearca sa-l elime. Jucatorul poate elmina la randul lui inamicii, un numar mai mare de inamici eliminati duce la cresterea numarului de puncte acumulate.Jucatorul are anumite abilitati , precum:manuirea sabiei, saritura peste obstacole.

Personajul principal



John B. este personajul principal al jocului.Acesta este un tanar ambitios, curajos ,obisnuit cu greutatile vietii, dotat cu o multitudine de abilitati fizice si mereu in cautare de noi aventuri.

Descrierea hartii:

Componente pasive: iarba, copaci, tufisuri, flori, pamant, liane, sol, alte obiecte decorative, obiectele de la finalul hartii (comoara, scrisoarea, mormantul).

Componente active: capcane , inamici.

Descriere niveluri:

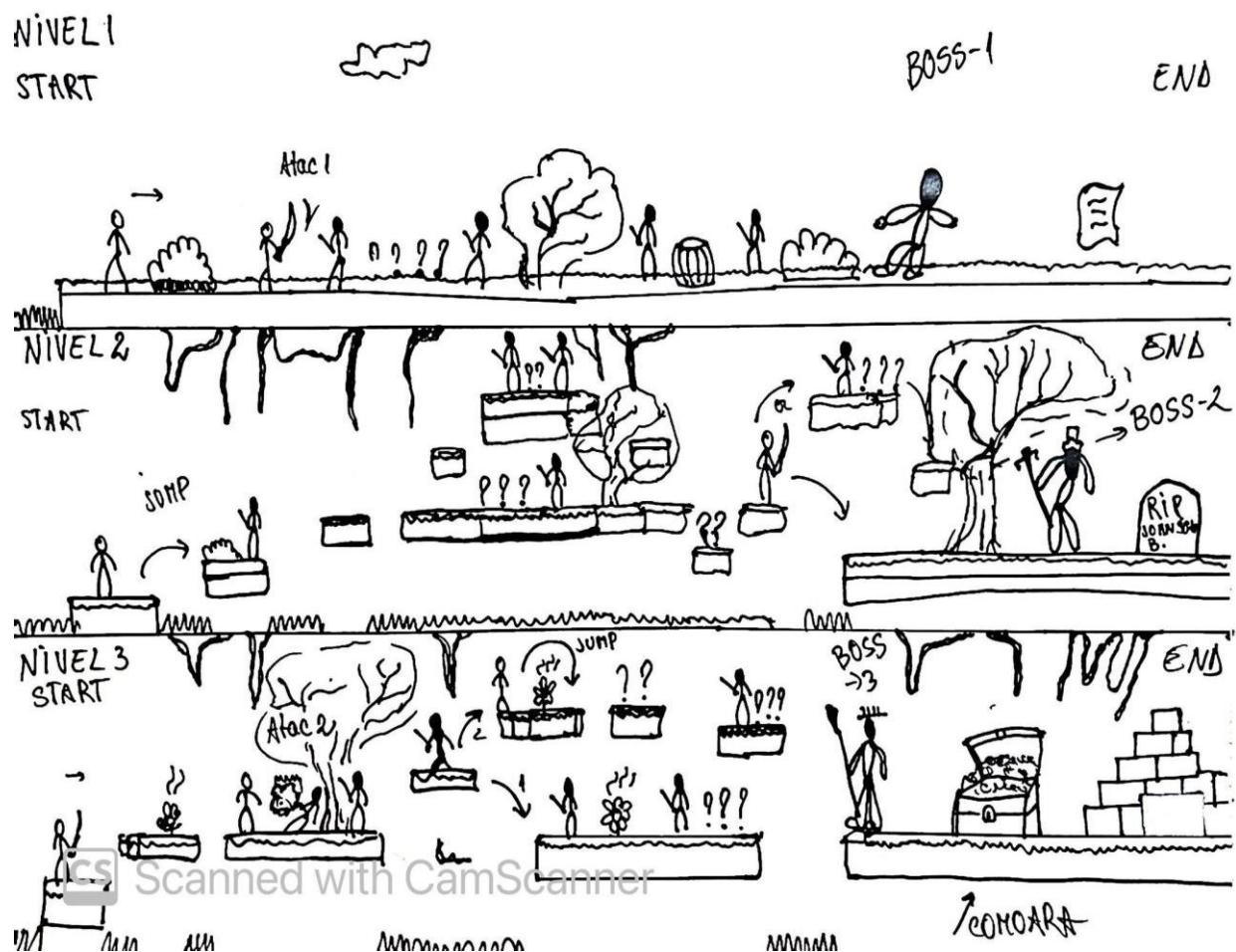
Exista un tip de inamic comun pentru cele 3 harti (variaza numarul lor pentru fiecare harta) cu viata mai scazuta (fata de inamicii finali) si cu atac mai slab.

Nivelul 1- Nivelul 1 are rol introductiv pentru a-l obisnui pe jucator cu mecanica jocului,harta va fi simplificata avand mai putine obstacole si inamici fata de urmatoarele niveluri pentru ca jucatorul sa se poata acomoda . Inamicul final al primului nivel va fi primul tip de luptator antic (de culoare mov), iar la finalul hartii. Abilitatile pe care le are personajul in primul nivel sunt deplasarea inainte-inapoi ,saritura si atacul cu sabia.

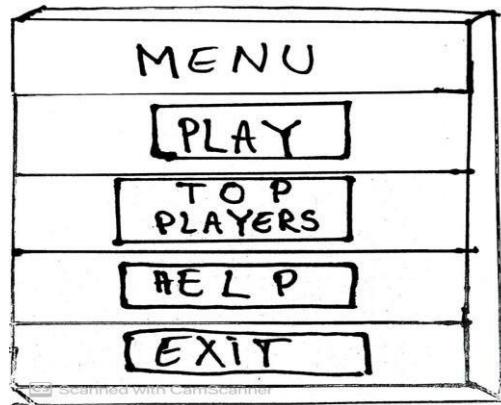
Nivelul 2- In cel de-al doilea nivel, eroul pleaca cu un numar de puncte pentru viata mai scazut fata de nivelul precedent, harta contine mai multe obstacole,regasindu-se si unele care trebuie evitate prin saritura si un numar mai mare de inamici. Aparatorul antic din finalul celui de-al doilea nivel va fi un monstru cu 2 capete.

Nivelul 3- Motivat sa arate lumii ca moartea tatalui sau nu a fost in zadar, eroul pleaca in ultima etapa spre gasirea orasului pierdut-El Dorado. Ajungand cu greu pana aici, cantitatea de puncte alocata pentru viata la acest nivel va fi si mai scazuta fata de cel precedent, iar harta va contine un numar si mai mare de obstacole si inamici. Inamicul final al celui de-al treilea nivel va fi cel de culoare verde.La sfarsitul nivelului, eroul va gasi comoara ascunsa al orasului El Dorado.

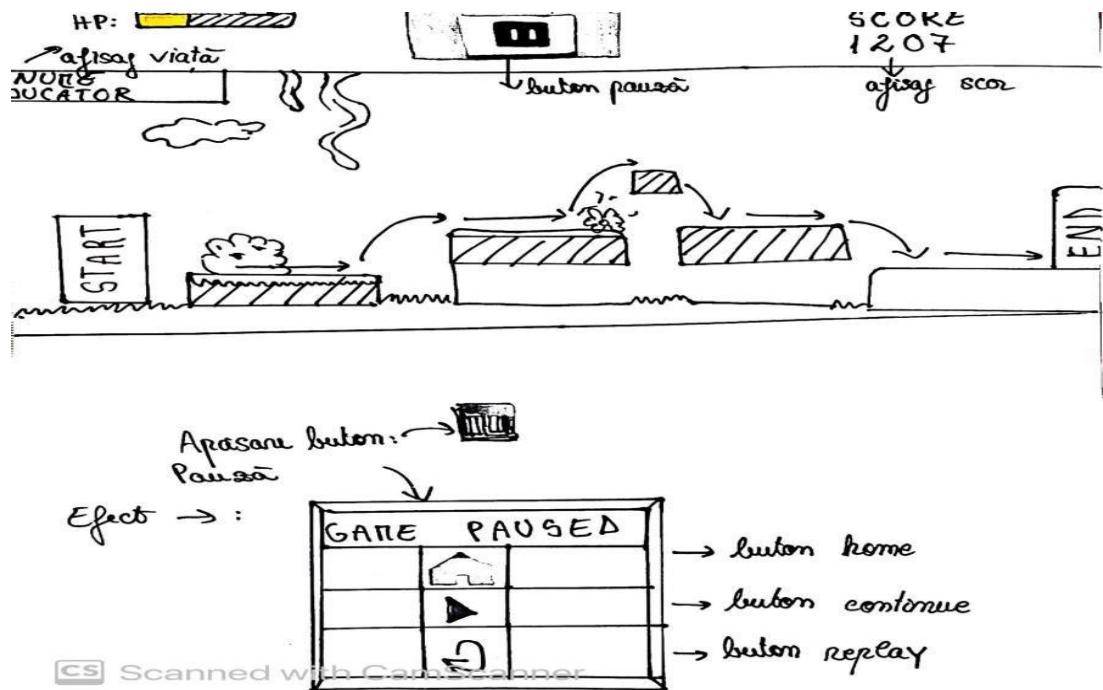
Descriere niveluri – desen



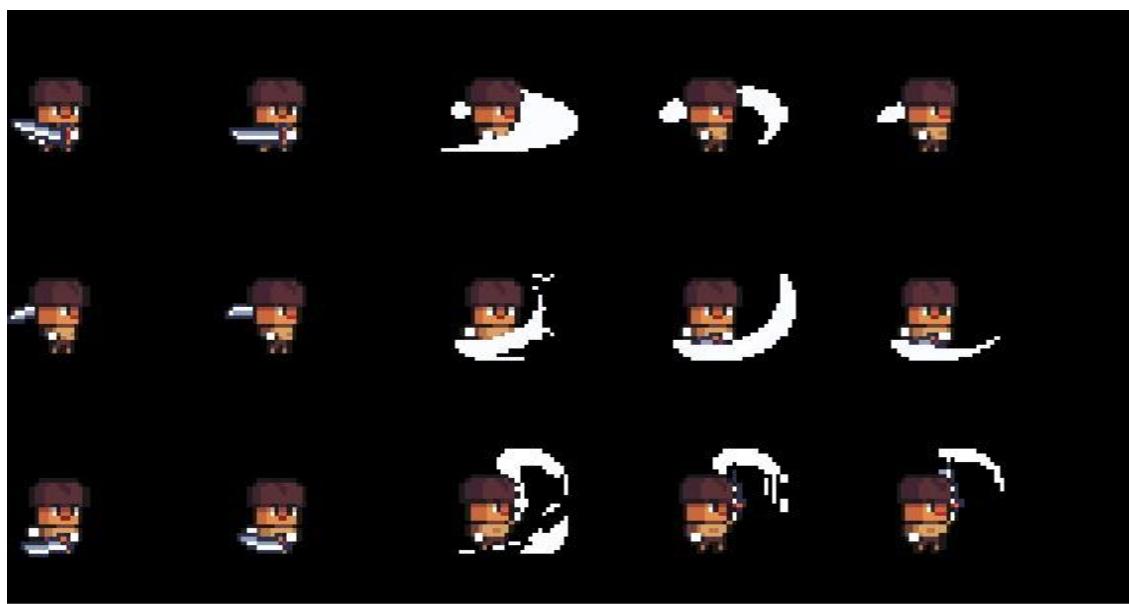
Meniul principal- prezintă urmatoarele opțiuni: **Play**- pentru a începe un joc nou, **Top Players** - oferă informații despre scorul jucătorilor, **Help**-informații legate de control, **Exit**-pentru a ieși din joc.



Meniul secundar- prezintă urmatoarele opțiuni: **Buton Home** - se intră în meniul principal, **Buton Continue** – se reia jocul de unde a ramas, **Buton Replay** – se reia nivelul de la început nivelul.



Game Sprite:



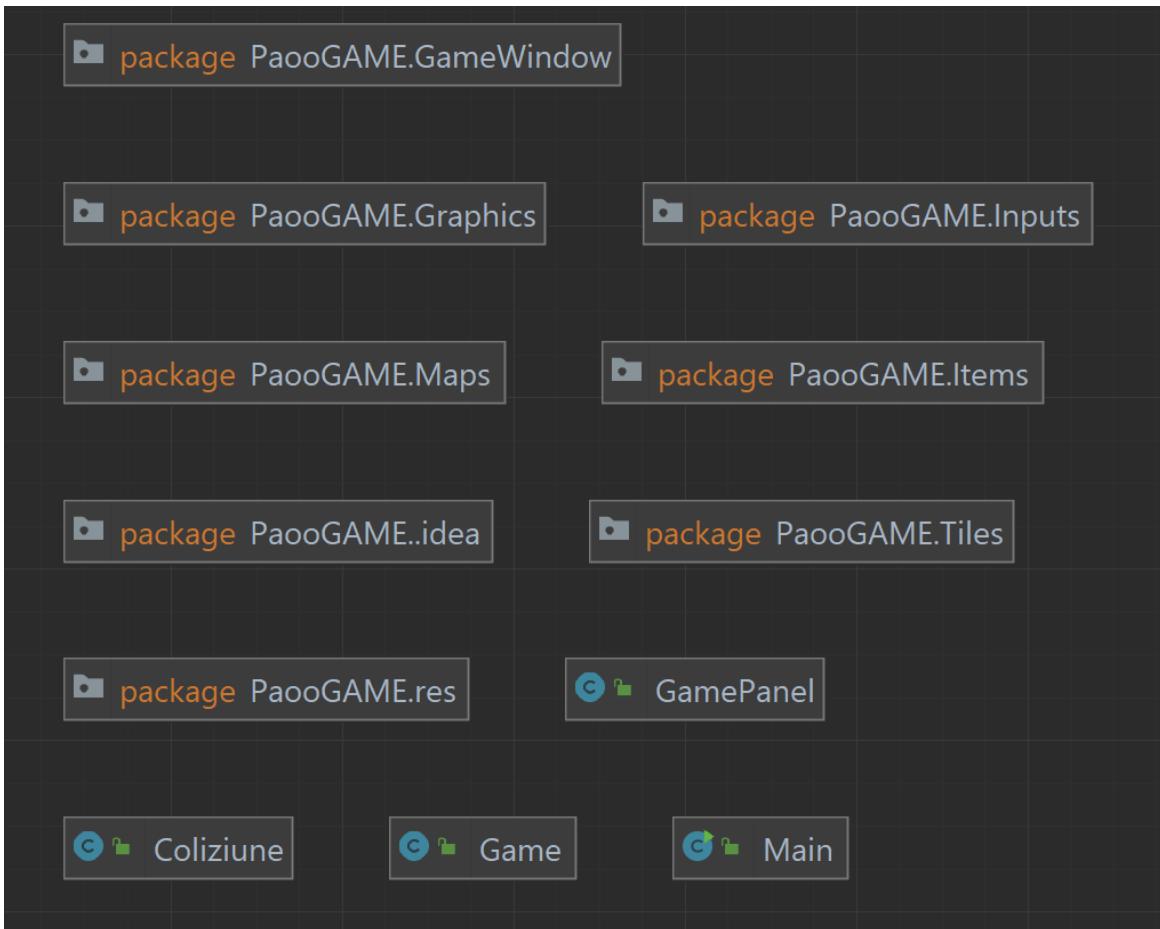
Bibliografie:

<https://craftpix.net/product/tiny-forest-tileset-platformer-pixel-art/?num=1&count=147&sq=tiny%20forest&pos=0>

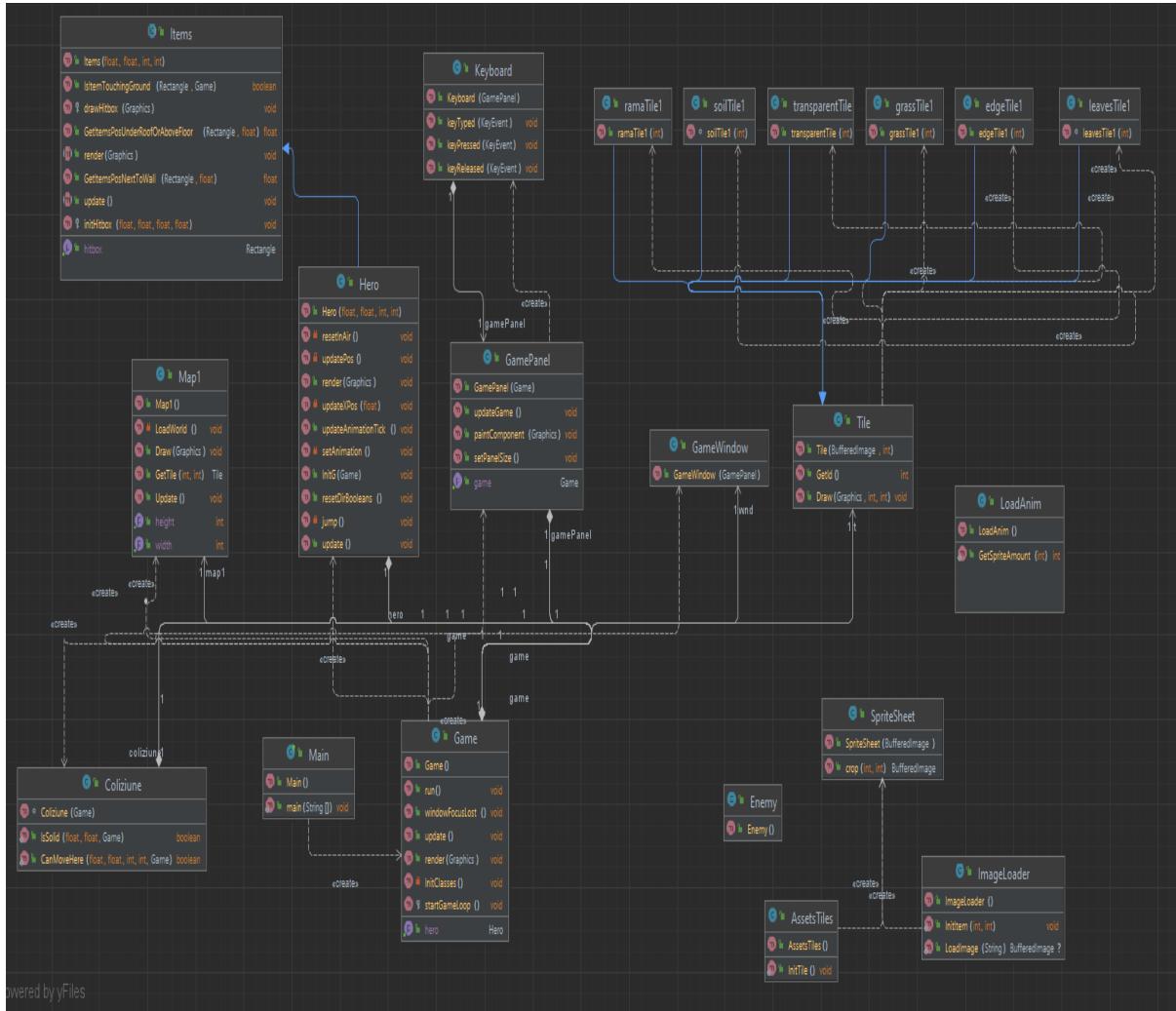
<https://itch.io/>

Etapa 2 -Diagramme UML

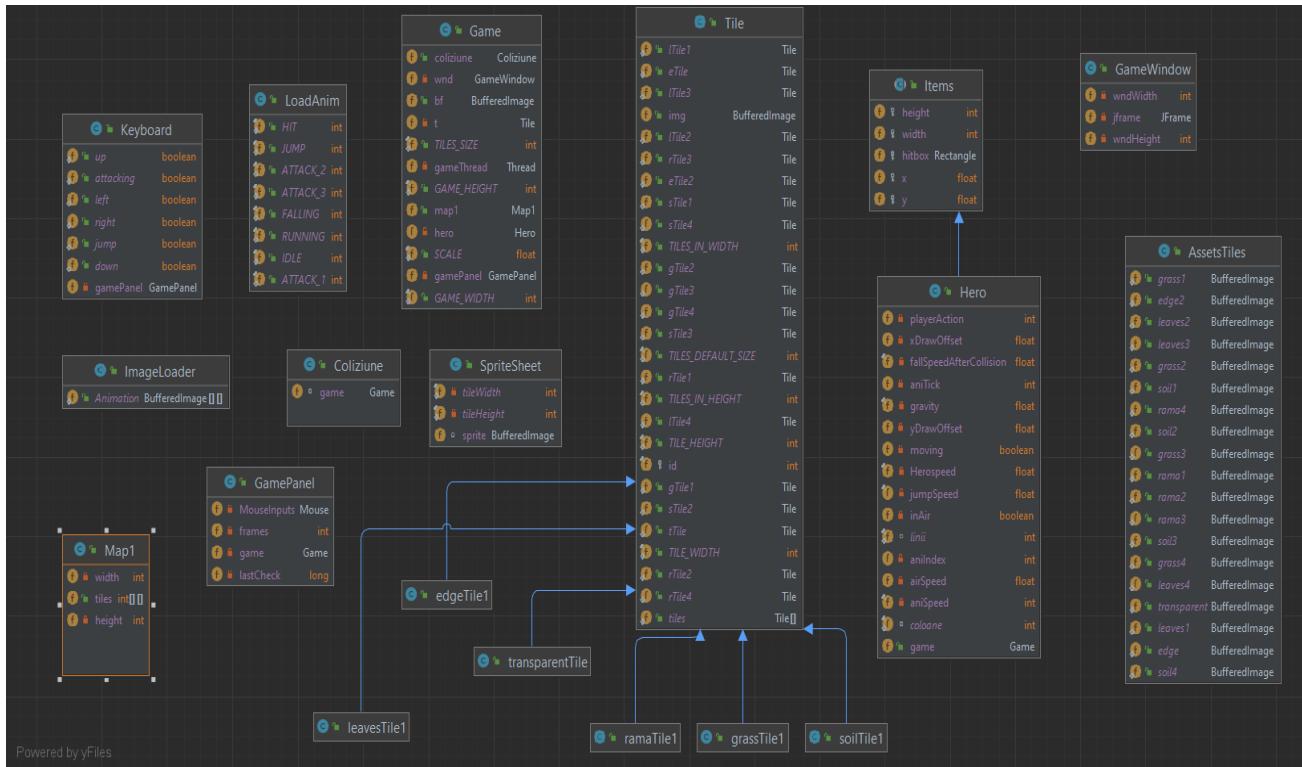
1.Pachete



2. Relatii intre clase, metode si constructori



3. Proprietati classe



Etapa 3- Diagrama:

