

Evadarea

Toma Alexandru-Ionut

1210A

Povestea jocului:

Gigel era un talhar notoriu din orasul Craiova. Insa intr-o zi normala de lucru, adica jefuit banci si magazine de bijuterii, a facut o greseala devastatoare pentru viitorul lui. Acesta s-a aliat cu un hacker necunoscut pentru a-l ajuta la dezactivarea camerelor de supravechere al bancii ce urma sa fie jefuita. Acest hacker lucra pentru politia romana, dar Gigel al nostru nu stia acest detaliu. La inceput jaful a mers impecabil, Gigel intra in banca prin sistemul de ventilatie, camerele si senzorii de miscare sunt dezactivati, nicio alarma nu porneste. Gigel intra in seif si incepe sa isi umple geanta cu bani, singurii care stiau ca banca era jefuita erau doar el si hackerul, dar a fost suficient. Dupa ce talharul nostru a luat o suma impresionanta cu el, odata ajuns afara, tot perimetrul bancii era impanzit de politie si jandarmi.

Gigel nu a avut de ales, nu era nicio cale de scapare, maretul talhar al Craiovei trece de partea celalta a gratiilor.



Sentinta era pe viata, asa ca lui Gigel i-a venit in minte singura metoda de a iesi de la racoare, sa evadeze!

Prezentare joc:

Ajuta-l pe Gigel sa evadeze, sunt multiple cai pentru a face acest lucru, exploreaza inchisoarea si cauta goluri in securitate. Jocul are doua nivele(inchisori), deoarece Gigel nu a stat cuminte dupa evadare, intra iar la inchisoare, de data asta securitatea a crescut considerabil iar optiunile au devenit mai limitate.

Reguli joc:

Jocul presupune analiza inchisorii si cautarea unor obiecte cu care se poate crea o cale de scapare. Poti sa cauti prin sertarele colegilor de inchisoare si sa gasesti diverse obiecte cu care poti interactiona mai departe(un foarfece cu care poti sa tai gardul de plasa de afara, o furculita cu care poate poti incerca sa faci o gaura in perete sau poti gasi chiar bani) .

Tot odata, nu uita ca nu esti singur aici, mai exista si alti prizonieri care te pot ajuta in schimbul unor obiecte(poti sa ii platesti pentru a obtine un tarnacop cu care sa poti distruge peretii mai usor).

Si desigur mai sunt si politisti. Acestia pazesc locatii importante din inchisoare si verifica inchisoare pentru a nu se aduce modificari asupra numarului de prizonieri, asa ca cel mai bine ar fi sa fie evitati, mai ales daca jucatorul se afla intr-o zona in care nu ar trebui sa fie.

Personajele jocului:

-**Gigel**: talharul Craiovei care a fost adus la racoare, personajul principal al acestui joc, acesta are abilitati nemaipomenite de a planui un jaf, sa vedem daca la o simpla evadare se poate descurca la fel de bine.



-**Ofiterul Garcea**: un politist mai special care poate fi intalnit la primul nivel, acesta este echipat cu o pusca care va face daune grave oricui il supara, el pazeste masina de politie, dar uneori ii place sa mai traga chiulul.



-**Ofiterul Dorel:** un politist normal, neechipat cu pusca, dar care tot poate sa te disciplineze bine daca nu esti cuminte, pe acesta il intalnim la al doilea nivel, pazeste depozitul "labirint" de prizonierii curiosi.



-**Prizonierii Craiovei:** o adunatura de lenesi care nu au niciun gand sa scape din spatele gratiilor, dar aceasta lene poate fi folosta in favoarea lui Gigel, unii prizonieri au unelte folositoare, iar pentru o suma mica de bani se pot "aranja" niste targuieli.



Tabla de joc:

-**componente passive:** iarba, podea(lemn, pavaj, piatra), pereti(obstacol), cutii de lemn(obstacol), masa si scaune(obstacol).

-**componente active:** usa(se deschide la trecerea player-ului), politisti(patruleaza zona), prizonieri(pot procura unelte folositoare).

-level_1:



-level_2:



Mecanica jocului:

Controalele sunt simple **W, A, S, D** pentru a misca caracterul si **E** pentru a interactiona cu obiectele din jur(cutii, dulapuri, pereti, prizonieri).



(Spoiler!)

Nivelul 1 dispune de 3 modalitati foarte simple de evadare:

-evadezi cu masina de politie: politistul care o pazeste mai pleaca random de langa garaj, atunci playerul poate sa profite daca observa acest lucru si sa scape.



-evadezi facand o gaura in gardul de plasa: dar mare atentie, gardul nordic este pazit de un politist, insa gardul din sudul hartii este complet expus.



-evadezi sapand o gaura in peretele din celula: majoritatea peretilor sunt bine consolidate, insa un perete din celula playerului este putin slabit de trecerea inevitabila a timpului, insa pentru asta ai nevoie de un tarnacop, care poate fi procurat de la prizonierul din celula 1 pentru cativa dolari, pe care ii are deja playerul in dulap.



Nivelul 2 vine doar cu o posibilitate de evadare, dar mult mai complicata:

-evadezi cu una din barcile din afara inchisorii. Inchisoarea de la nivelul doi se afla pe o insula izolata, degeaba evadezi de peretii inchisorii, nu mai e suficient, insa in partea nord-vestica a insulii este o barca abandonata, iar in partea estica mai este inca o barca, dar ai nevoie de o vasla. Aceasta poate fi improvizata dintr-un copacel din inchisoare, dar pentru doborarea si cioplirea copacului este nevoie de un topor, din pacate niciunul dintre prizonieri nu dispune de unul. Playerul trebuie sa exploreze harta, in special depozitul "labirint", aici poate fi gasit un topor care sa resolve toate problemele, insa nu doar toporul se afla aici, zona este pazita de politisti, iar daca te vad, te vor trimite cu sau fara forta inapoi in celula, evita sa fii vazut de acestia, gaseste toporul, taie copacelul, iar apoi cauta iesirea catre barca. La barca din partea nord-vestica se ajunge prin labirint, insa la barca din est se ajunge mai greu, este un perete despartitor care poate fi usor spart cu tarnacopul de la prizonier, iar pana la acel zid

este un tufis care poate fi taiat cu un foarfece. Bani pentru tarnacop si foarfece se gasesc in labirint, este o sansa destul de mare sa fie gasite, insa daca nu, playerul trebuie sa ajunga la barca cealalta.



Meniu:

-meniu principal(Main Menu):

- doua butoane pentru pornit/oprit sunetul
- buton de joc nou "New Game": creeaza un joc nou, reseteaza tot progresul facut anterior daca exista.
- buton de continuare joc "Continue": incarca din baza de date progresul salvat de jucator.



-meniu pauza:

- buton de continuare "Continue": reia jocul de unde a ramas cand s-a pus pauza
- buton de salvare progress "Save Game": salveaza in baza de date informatiile necesare reluarii jocului din acel punct
- buton de revenire la meniul principal "Main Menu": opreste jocul si revine la meniul principal fara sa salveze progresul
- doua butoane pentru pornit/oprit sunetul



Game sprite:

