

# Koba: The Last Guardian

Tigaieriu Andrei & Catanescu George

1212A



## 1. Proiectarea Contextului si Descriere Detaliata

În inima unei jungle necunoscute, unde copacii se înalță ca turnuri vii și razele de soare străbat ramurile ca săgeți de aur, se află **Verzuitul** – un tărâm binecuvântat de spiritele naturii. Aici, gorilele **Kotamba**, ființe înțelepte cu ochi căprui ce strălucesc ca cristalele, trăiesc în simbioză cu pădurea. Ele Pazesc **Cristalele Antice**, artefacte străvechi ce pulsează cu energia primordială a universului. Alături de ele, păianjeni argintii țes văluri magice între ramuri, șerpi sacri dansează ritualuri sub lună, și fluturi uriași poartă mesaje între copacii mamă. Toate acestea sub privirea atentă a **Arborilor Vorbitori**, zei vegetali ce șoptesc secrete ale vieții prin frunze.

Cu mii de ani în urmă, când jungla era doar un labirint al umbrelor, zeița **Nalani** a binecuvântat tribul **Kotamba** cu primele **Cristale Antice** – fragmente din inima unei stele căzătoare. Aceste relicve nu doar că au transformat pământul steril în grădini luxuriante, aducând belșug și armonie între toate ființele, ci au devenit și pilonii esențiali ai echilibrului cosmic. Așezate cu grijă în **Ruinele Antice**, **Cristalele** asigură o simfonie perfectă între forțele universului, prevenind orice dezechilibru care ar putea zgudui însăși esența vieții. Gorilele, și-au jurat să le protejeze, păstrând astfel echilibrul sacru dintre cer și pământ.

Pacea s-a sfârâmat când **THANOS**, conducătorul unei armate interstelare, a aterizat cu navele sale metalice pe râul sacru **Mokala**. Cu **Nanitele Negre** – paraziți ce corup mintile – l-a întors pe **Karagor** și tribul sau împotriva binelui. Într-o noapte

sângeroasă, **THANOS** a furat cristalele și le-a ascuns în 3 locuri protejate chiar de către **subalternii sai**. **Koba**, singura care a rezistat îspitei întunericului și-a făcut jurământ: să recupereze cristalele, să-l zdrobească pe **THANOS** și să refacă **Legământul Etern** dintre junglă și cer.

## **2. [Lista a sarcinilor saptamanale pt fiecare membru al echipei.](#)**

### **Săptămâna 8:**

- **Andrei:** Încărcarea hărții pentru nivelul 1 și implementarea meniului principal la nivel de cod.
- **George:** Crearea conceptelor vizuale pentru meniul principal și harta nivelului 1.

### **Săptămâna 9:**

- **Andrei:** Implementarea mecanicilor de deplasare ale personajului principal.
- **George:** Integrarea animațiilor și ajustarea elementelor vizuale pentru a susține mișcarea fluidă a personajului.

### **Săptămâna 10:**

- **Andrei:** Adăugarea celorlalte niveluri în joc și implementarea comportamentelor de bază pentru inamici.
- **George:** Proiectarea și integrarea NPC-urilor și elemente de interacțiune narativă.

### **Săptămâna 11:**

- **Andrei:** Implementarea și optimizarea sistemului de coliziuni între personaj, inamici și elementele de mediu.

- **George:** Ajustarea designului nivelurilor pentru a evidenția punctele critice ale coliziunilor și asigurarea coeziunii vizuale în medii.

### Săptămâna 12:

- **Andrei:** Dezvoltarea funcționalității de salvare și încărcare a jocului dintr-o bază de date.
- **George:** Crearea interfeței pentru opțiunile de salvare/încărcare

### Săptămâna 13:

- **Andrei:** Finisarea implementării, verificarea elementelor de tip şablon, tratarea excepțiilor și adăugarea camerei.
- **George:** Revizuirea și ajustarea finală a asset-urilor grafice, inclusiv integrarea suplimentară a NPC-urilor, dacă este cazul.

### Săptămâna 14:

- **Andrei & George:** Pregătirea și prezentarea finală a proiectului.

## **3. Proiectarea Sistemului si descriere detaliata**

**Tip joc:** Platformer RPG (Role-Playing Game) cu vedere laterală și ortografică.

**Tematică:** Aventură fantastică în junglă, combinând elemente de acțiune, explorare și strategie. Jucătorul preia controlul asupra protagonistului **Koba**, o gorilă eroină, și îl ghidează în misiunea de a recupera **Cristalele Antice** furate de invadatorul intergalactic **THANOS**.

### **Structura nivelurilor:**

Jocul are **3 niveluri** principale, fiecare cu un mediu unic și provocări specifice:

1. **Jungla coruptă**
2. **Pestera Goblinilor**
3. **Ruinele Antice**

### **Gameplay:**

- **Defensiv:** Jucătorul trebuie să evite atacurile inamicilor (ex: **Goblini, Nanite Negre**)
- **Ofensiv:** Opțiunea de a înfrânge inamicii (ex: **Maimuțe Corupte, Goblini, Nanite**) folosind abilitățile de luptă ale lui Koba.

## **Starea jucătorului:**

- **Health Bar (HP):** Sănătatea nu se regenerează automat, ci prin adunarea bananelor. Pierderea întregii bare duce la **Game Over**, cu consecințe narrative: THANOS cucerește jungla, iar Cristalele Antice sunt folosite pentru a distruge universul.

## **- Sistem de progresie:**

- **Banane Sacre:** Colectabile ce măresc HP-ul.
- **Debloarea abilitatilor speciale**

## **- Abilități speciale:**

- **Jump Slam:** Sare și loveste AOE (Area of Effect) pe o raza de 2 ori cat e Koba //se deblocheaza dupa nivelul 1
- **CRYSTAL RAGE:** Dublează daunele pentru 10 secunde (folosind energia cristalelor). // se deblocheaza dupa nivelul 2.

## **Abilități ale lui Koba:**

### **- Mișcare:**

- Salturi.
- Alergare rapidă pe sol.

### **- Luptă:**

- Atacuri melee: Pumni, whack, jump slam.
- Aruncat obiecte .
- Block (Tine garda)

## **Controale:**

- **AD** pentru mișcare stg dreapta.
- **SPACE** pentru salt.
- **SHIFT** alergare
- **CTRL** crouch (toggle)
- **Click stânga** pentru atacuri melee.
- **Click dreapta** whack
- **E** pentru a arunca obiecte.
- **R** - Crystal Rage
- **F** - Block
- **Q** - charge jump slam
- **ESC** pentru meniu (salvare, încărcare, opțiuni, leaderboard, ieșire).

## **Dificultate și rejucabilitate:**

- **Sistem de auto-save:** La fiecare jumătate de nivel, progresul este salvat automat.

- **Leaderboard:** Clasament bazat pe timpul de finalizare, numărul de colectabile și daunele primite.

### Adaptare la poveste:

- Nivelurile sunt legate narativ de călătoria lui Koba:

1. **Nivelul 1:** Recuperarea primului cristal din junglă, înfrângerea **Gorilei Corupte - Karagor**.

2. **Nivelul 2:** Explorarea **Pesterii Goblinilor**, înfrângerea lui **Glitzor Goblinul** și recuperarea a celui de-al doilea cristal.

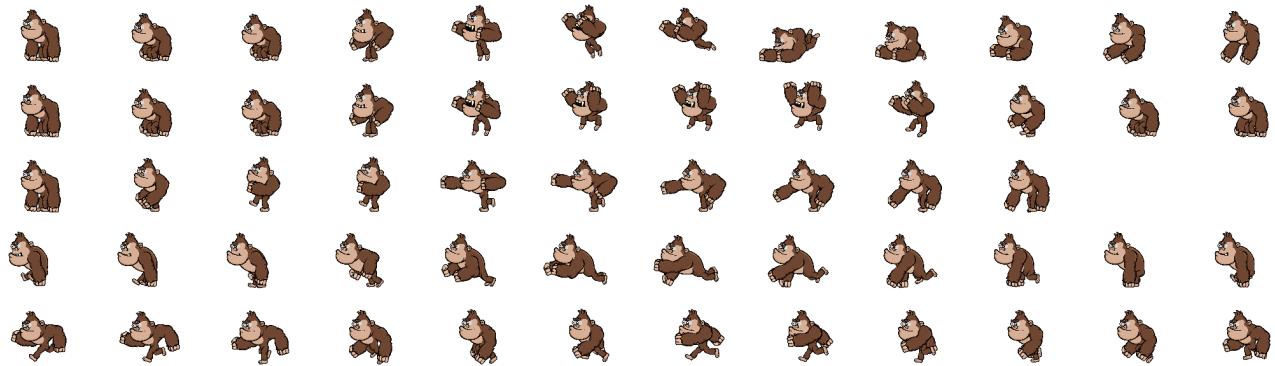
3. **Nivelul 3:** Infiltrarea în **Ruinele Antice** și confruntarea finală cu **Golem-ul** lui **THANOS**.

## 4. Proiectarea conținutului si descriere detaliata

### Caractere:

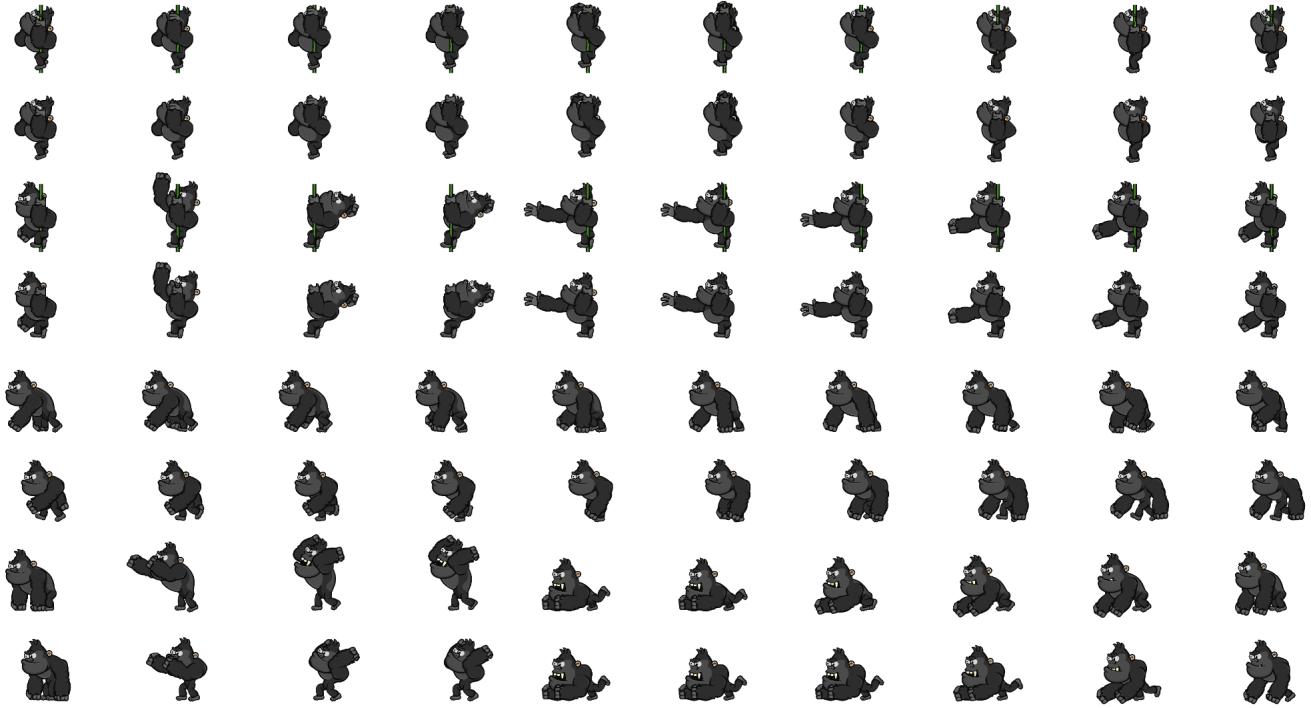
#### KOBA:

**Koba** este protagonistul jocului „**Koba: The Last Guardian**” și reprezintă ultimul apărător al echilibrului dintre natură și forțele cosmice. El este o gorilă eroică, aleasă de destin, care a rezistat ispитеi întunericului și a jurat să recupereze **Cristalele Antice**, furate de invadatorul intergalactic **THANOS**. Această misiune nu este doar o luptă fizică, ci și una simbolică, prin care **Koba** dorește să refacă **Legământul Etern** dintre junglă și cer, restabilind armonia și echilibrul sacru al lumii.



#### KARAGOR:

**Karagor**, fratele lui **Koba**, este o figură tragică și complexă în universul „**Koba: The Last Guardian**”. Odinioară, el a fost un membru de seamă al tribului **Kotamba**, un apărător al echilibrului și un erou respectat, la fel ca fratele lui, **Koba**. Însă, când întunericul a cuprins jungla, influența malefică a lui **THANOS**, prin intermediul **Nanitelor Negre**, l-a corupt profund.



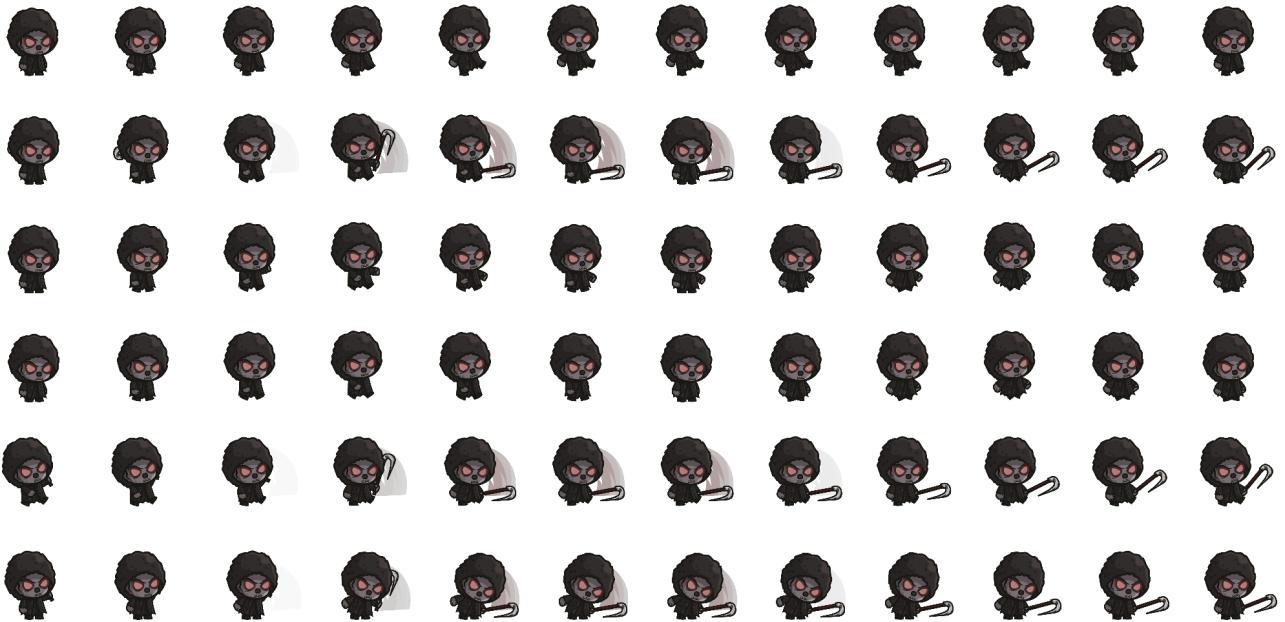
### Nanitele Negre:

**Nanitele Negre** sunt monștri subalterni ai lui **Thanos**, creați pentru a răspândi corupția și haosul în întregul tărâm. Aceste creaturi nu sunt doar simple entități; ele acționează ca niște forțe letale, care se infiltrează în mintile și sufletele ființelor, transformând chiar și pe cei nobili în servanți ai întunericului.

### Jungla:

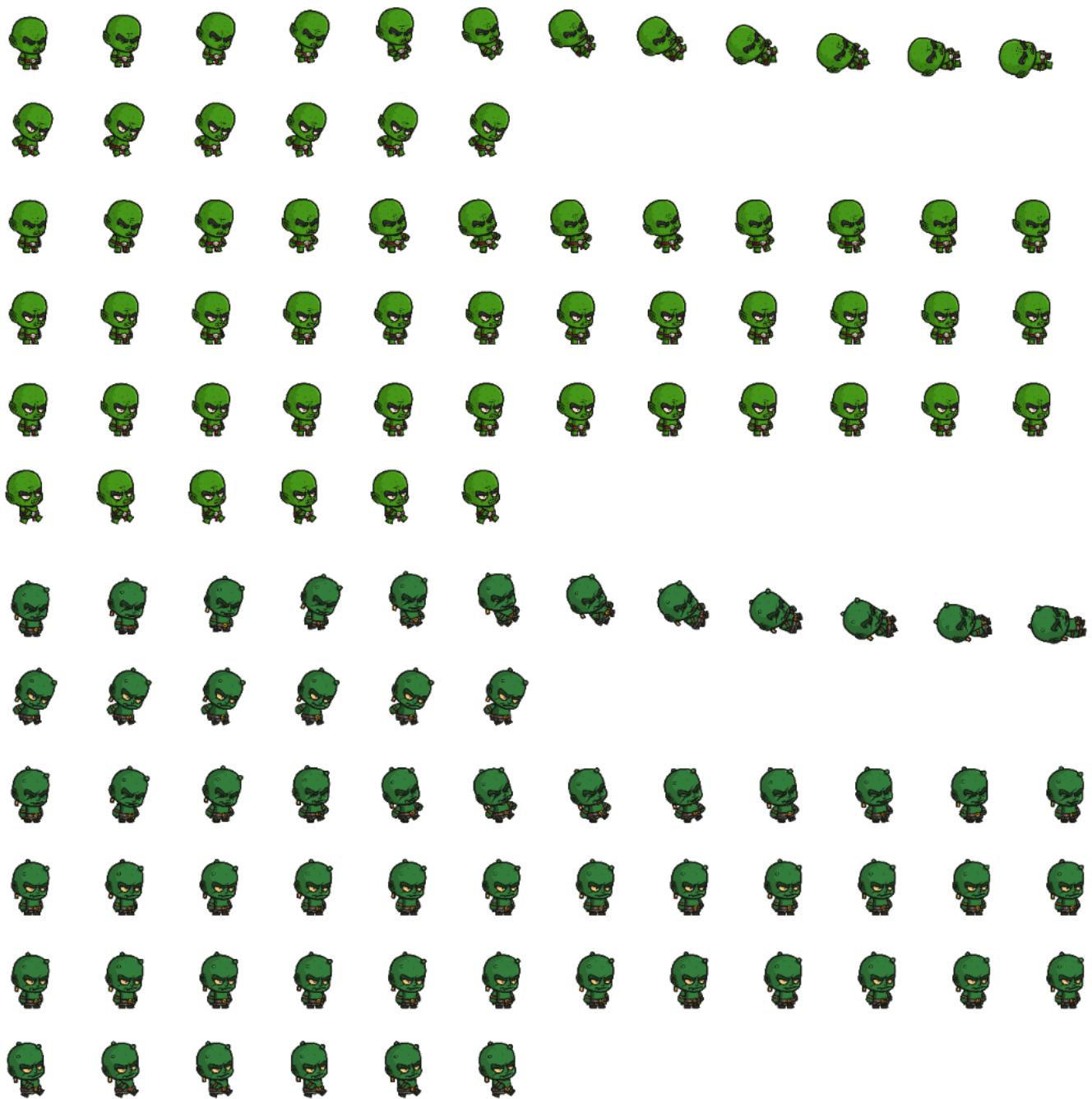


## Ruine Antice:



## GOBLINI:

*Goblinii sunt locuitorii primejdioși ai Peșterii Goblinilor, creaturi primitive și viciene care patrulează tărâmul subteran. De parte de a fi doar niște inamici obișnuiți, ei reprezintă o hoardă dezlănțuită, gata să atace orice intrus cu măciucile și armele lor improvizate. Înarmați cu furie neîmblânzită și conduși de șeful lor, Glitzor Goblinul, ei se opun cu înverșunare oricărei tentative de a străbate peștera lor, fiind un obstacol redutabil în calea lui Koba în misiunea sa de a recupera cristalele antice.*



### **Glitzor Goblinul:**

**Glitzor Goblinul** este liderul feroce al tribului ce bântuie adâncurile Peșterii **Goblinilor**, fiind antagonistul principal al acestui cărăm subteran. El nu este doar un simplu șef de trib; el este întruchiparea brutalității și vicleniei specifice rasei sale, stând ca un gardian neînduplecăt al celui de-al doilea **Cristal Antic furat**. Comandând hoardele de goblini și mânuind o forță primitivă, înfrângerea sa reprezintă o provocare majoră pentru **Koba** și un pas esențial în recuperarea artefactelor sacre.



### Golemul lui THANOS:

*Golemul lui THANOS reprezintă ultima linie de apărare din adâncurile Ruinelor Antice, fiind confruntarea supremă din Nivelul 3. Acesta nu este o simplă sculptură inertă; este un construct colosal, animat de tehnologia coruptă a lui THANOS și posibil infuzat cu energia distorsionată a ruinelor. Reprezentând forță brută și rezistență mecanică a invadatorului intergalactic, Golemul stă ca un gardian tăcut și implacabil, blocând calea lui Koba și fiind obstacolul final ce trebuie depășit pentru a dejuca planurile lui THANOS în acest loc străvechi.*

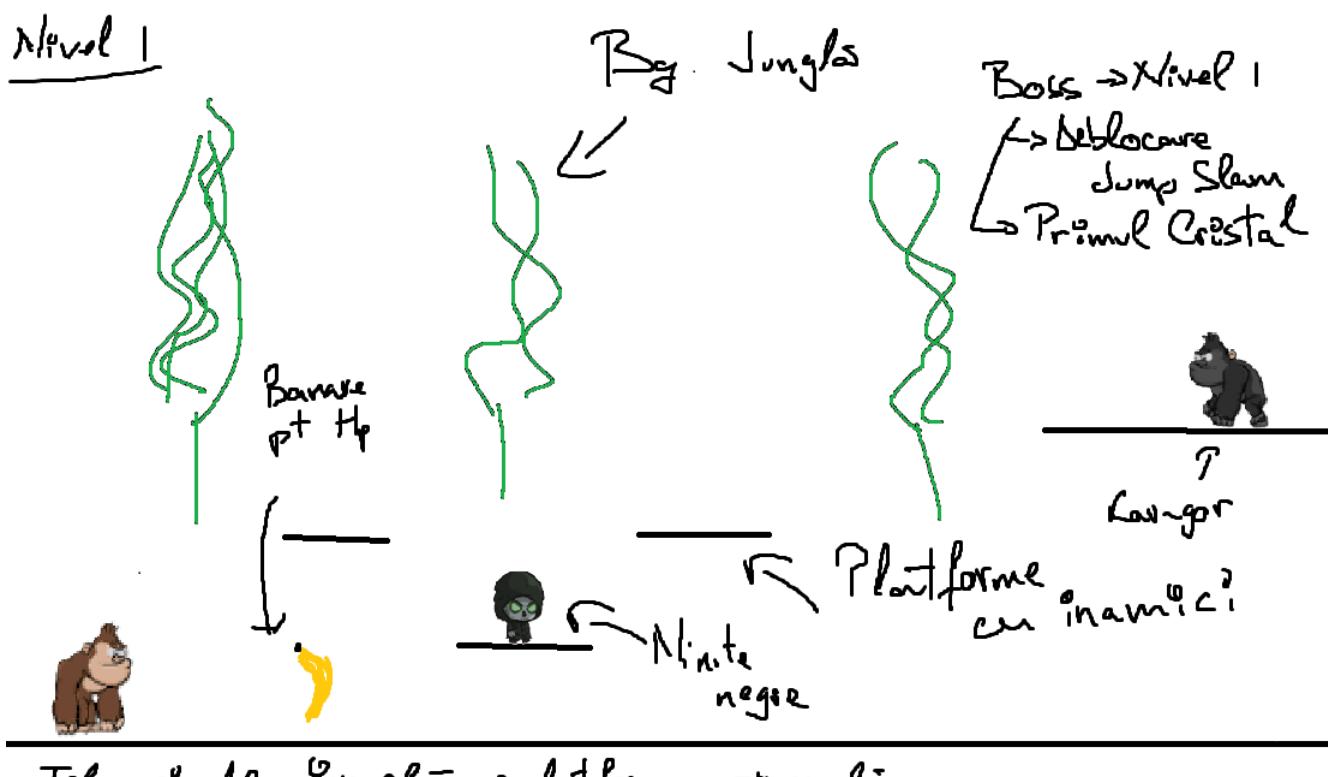


Toate caracterele vor avea diferite animații: miscare, atac, jump etc.

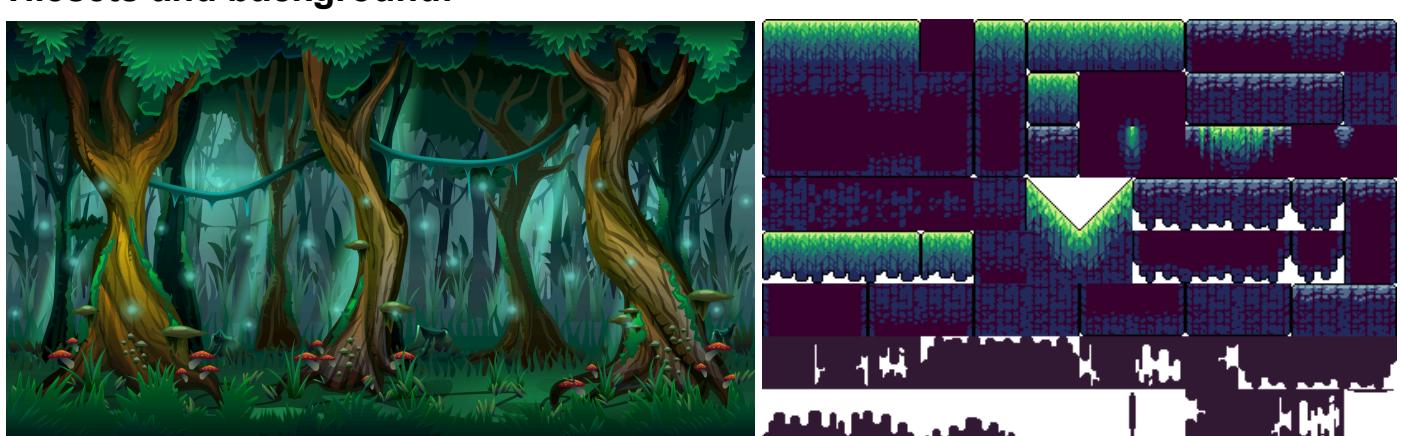
## 5. Proiectarea nivelurilor si descriere detaliata

### Nivelul 1: Jungla Coruptă

**Koba** își începe misiunea în inima luxuriantă a junglei, odinioară un paradiș, acum atinsă de influența malefică a lui **THANOS**. Jucătorii vor naviga prin vegetație densă și platforme naturale, înfruntând primele semne ale corupției – **Nanitele Negre**. Punctul culminant este confruntarea cu **Karagor**, fratele corupt, acum o unealtă a întunericului, pentru a recupera primul **Cristal Antic** și a debloca abilitatea "Jump Slam".

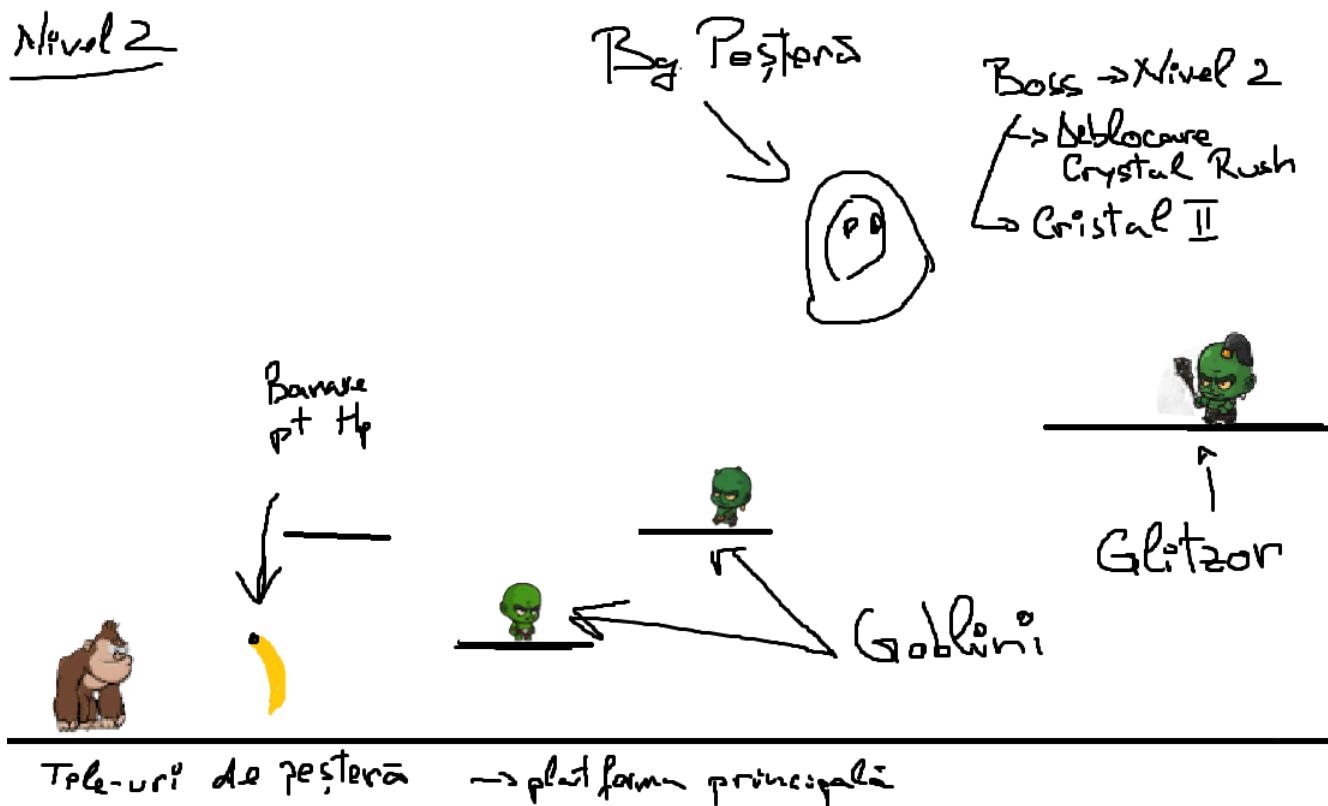


Tilesets and background:

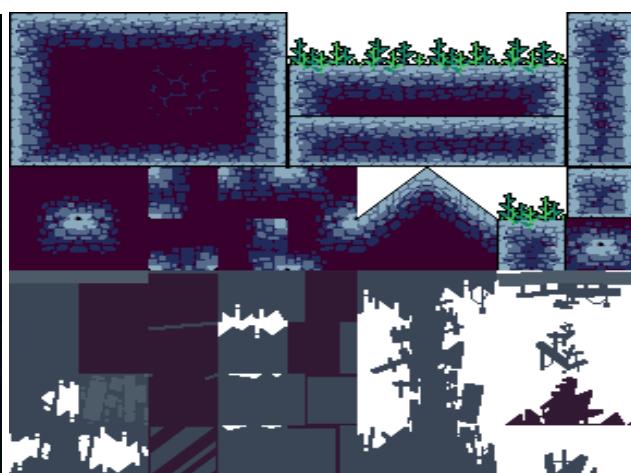
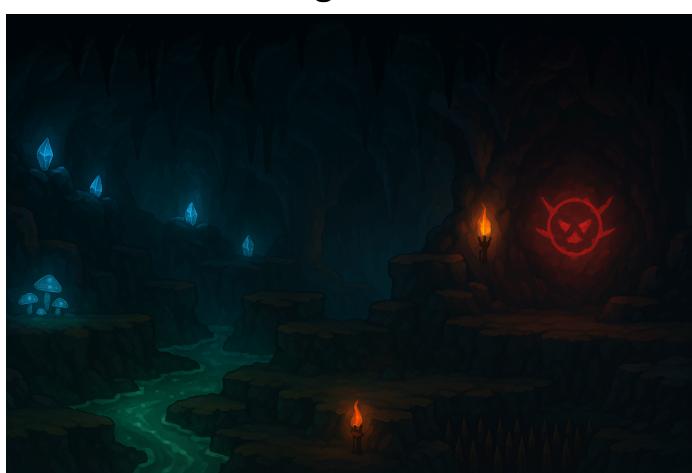


## Nivelul 2: Pestera Goblinilor

Aventura o poartă pe **Koba** în adâncurile întunecate și periculoase ale **Peșterii Goblinilor**. Acest tărâm subteran este populat de **Goblini** vicleni și primitivi, conduși de ferocele lor lider, **Glitzor Goblinul**. Jucătorii trebuie să învingă hoarda de goblini, culminând cu lupta împotriva lui **Glitzor** pentru a recupera al doilea **Cristal Antic** și a debloca puterea "**Crystal Rage**".



Tilesets and background:



## Nivelul 3: Ruinele Antice

Ultima etapă a călătoriei are loc în misterioasele **Ruine Antice**, locul sacru unde **Cristalele** erau păstrate odinioară. Acum profanate și păzite de tehnologia coruptă a lui **THANOS**, ruinele prezintă provocări complexe de platforming și inamici redutabili, posibil **Nanite** mai puternice. Confruntarea finală a acestui nivel este împotriva **Golemului lui THANOS**, un gardian colosal și ultima linie de apărare înainte de recuperarea celui de-al treilea **Cristal** și încheierea acestei etape a misiunii.

Nivel 3

Bg. Ruine Antice



Boss final  
↳ Cristal III

↳ End Game



Banane  
pt + Hp



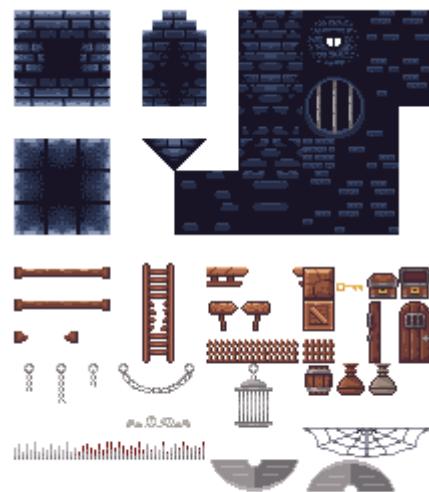
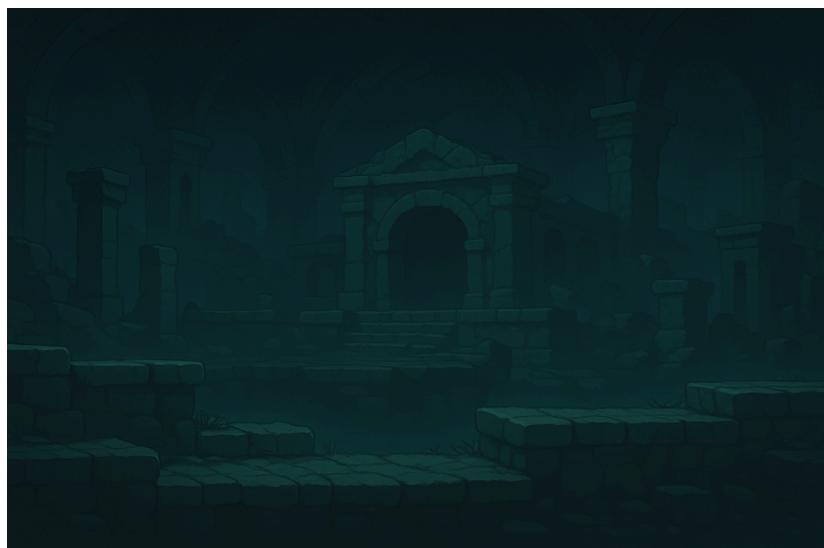
↳ Nanite negre puternice



Treziuri de Ruine

→ platformă principală

Tilesets and background:



## **6. Proiectarea interfetei cu utilizatorul si descriere detaliata**

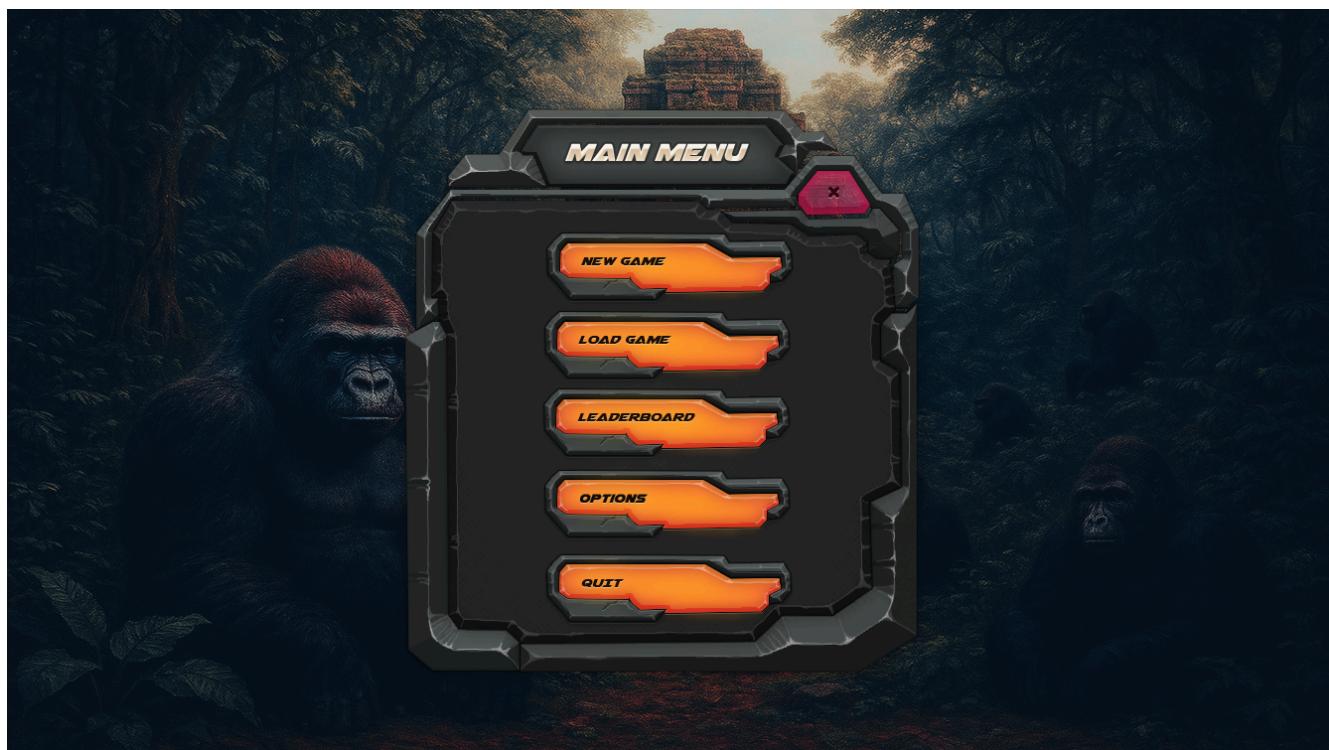
Interfața cu utilizatorul este concepută pentru a fi clară și tematică în timpul desfășurării jocului.

Pe ecran nu este vizibil un buton de pauză permanent, dar acțiunea poate fi întreruptă prin apăsarea tastei **ESC**, care deschide un meniu ce permite salvarea progresului, încărcarea unei salvări, accesarea opțiunilor, vizualizarea **leaderboard-ului** sau ieșirea din joc. Progresul este salvat și automat la puncte de checkpoint ( fiecare jumătate de nivel sau poate sfert, vor fi stabilite ulterior).

La intrarea în joc, Meniul Principal oferă jucătorului mai multe posibilități:

- **New Game:** Începerea unei noi aventuri de la zero.
- **Load Game:** Reluarea unui joc dintr-o salvare anterioară (accesând probabil ecranul de selecție a salvărilor/nivelurilor completate).
- **Leaderboard:** Vizualizarea unui clasament bazat pe timpul de finalizare, numărul de colectabile și daunele primite.
- **Options:** Deschiderea unui panou de unde jucătorul poate ajusta setări precum volumul muzicii și a efectelor sonore (conform pag. 14).
- **Quit:** Închiderea aplicației jocului.

**Meniu:**



## GAME HUD:

Pe ecran (GAME HUD) sunt vizibile elemente esențiale:

- **Bara de sănătate (HP):** Reprezentată vizual (posibil pictogramă cu inimă din colțul dreapta jos), asociată stării jucătorului. Aceasta nu se regenerază automat, ci prin colectarea **Bananelor Sacre**.
- **Contor Resurse/Scor:** Un număr afișat proeminent (în colțul dreapta sus pe imaginea HUD) care ar putea reprezenta scorul, energia colectată sau altă resursă importantă.
- **Starea Abilităților Speciale:** Pictograme dedicate (în colțul dreapta jos) indică disponibilitatea și/sau cooldown-ul abilităților speciale precum **Jump Slam** și **Crystal Rage** (pictogramă mov)
- **Contor Obiecte:** Un număr (ex: "3" în imaginea HUD) poate indica numărul de obiecte aruncabile disponibile sau viețile rămase.



Load game:



## OPTIONS:



## 7. Bibliografie/Resurse utilizate

### Caractere:

Ninite: <https://craftrix.net/freebies/free-reaper-man-chibi-2d-game-sprites/>

Goblini: <https://craftrix.net/freebies/free-orc-ogre-and-goblin-chibi-2d-game-sprites/>

Golem: <https://craftrix.net/freebies/free-golems-chibi-2d-game-sprites/>

- la golem a fost modificat portocaliul in mov

Gorile: <https://gamedeveloperstudio.itch.io/gorilla>

### Backgrounds:

Jungla: <https://craftrix.net/freebies/free-cartoon-forest-game-backgrounds/>

Pestera și Ruine: Generate de către DaLLE v3

### Tilesets:

Jungla: <https://craftrix.net/freebies/free-green-zone-tileset-pixel-art/>

Pestera: <https://craftrix.net/freebies/free-exclusion-zone-tileset-pixel-art/>

Ruine: <https://incolgames.itch.io/dungeon-platformer-tile-set-pixel-art?download>

### Interface:

Editata in photoshop cu elemente grafice de pe [envato](#).

