

# "Knights to Infinity"

## Proiect - Programare Vizuala

DISCLAIMER!!!

I DON'T OWN ANY OF THESE ASSETS. THE GAME WAS NOT  
MADE FOR SALE, BUT TO LEARN AND PRACTICE UE5.

Realizat de:

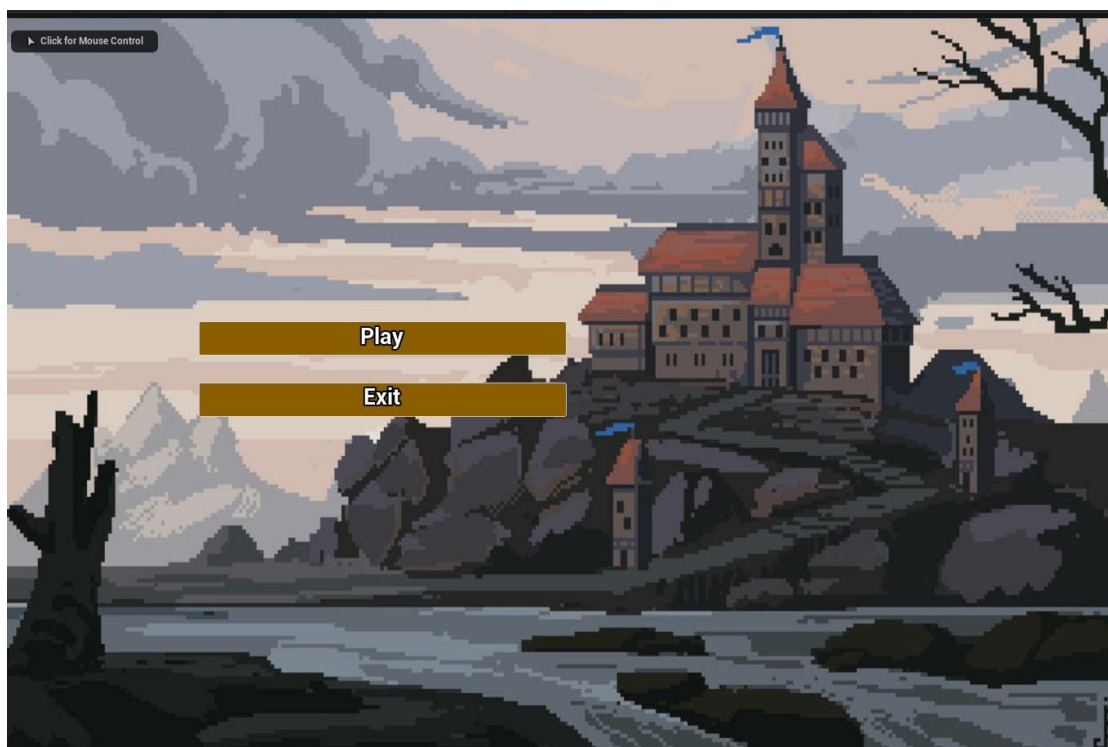
Kiss Victor-Andrei 4.1

#### TEMA JOCULUI:

"Knights to Infinity" ne poartă într-un univers captivant și plin de aventuri, unde tărâmurile fantastice sunt amenințate de o forță malefică care vrea să subjuge întreaga lume. Jocul, realizat în UE5 și desfășurat într-un mediu 2D, aduce un farmec nostalgic, amintind de epoca de aur a jocurilor video.

Povestea începe în regatul magic al Eldoria, unde pacea și armonia au fost perturbate de ascensiunea maleficului vrăjitor Malzahar. Acesta a reușit să obțină o putere necunoscută, aducând teroare și suferință în toate colțurile ținutului. Jucătorii preiau controlul unei razboince pe nume Axe, care trebuie să pazească casa unui puternic înțelept de creaturile întunericului, care apar la infinit.

"Knights to Infinity" oferă o experiență de joc captivantă, cu un sistem de luptă dinamic, abilități speciale, și un scenariu bine dezvoltat. Grafica pixel art și coloana sonoră epică completează atmosfera jocului, ducând jucătorii într-o călătorie plină de emoție, descoperire și eroism.

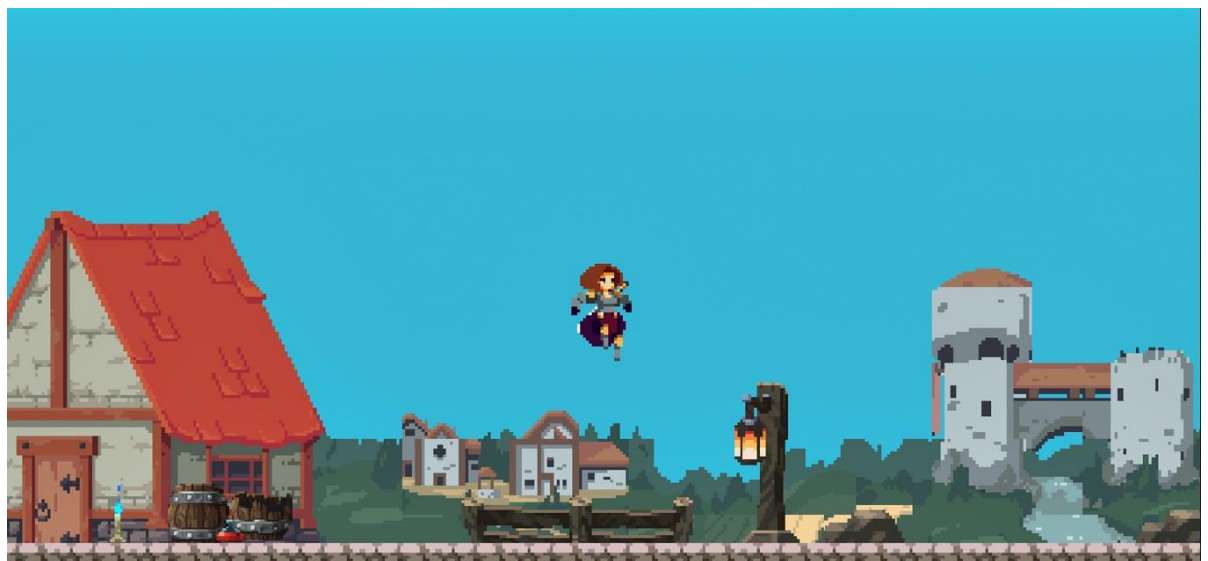
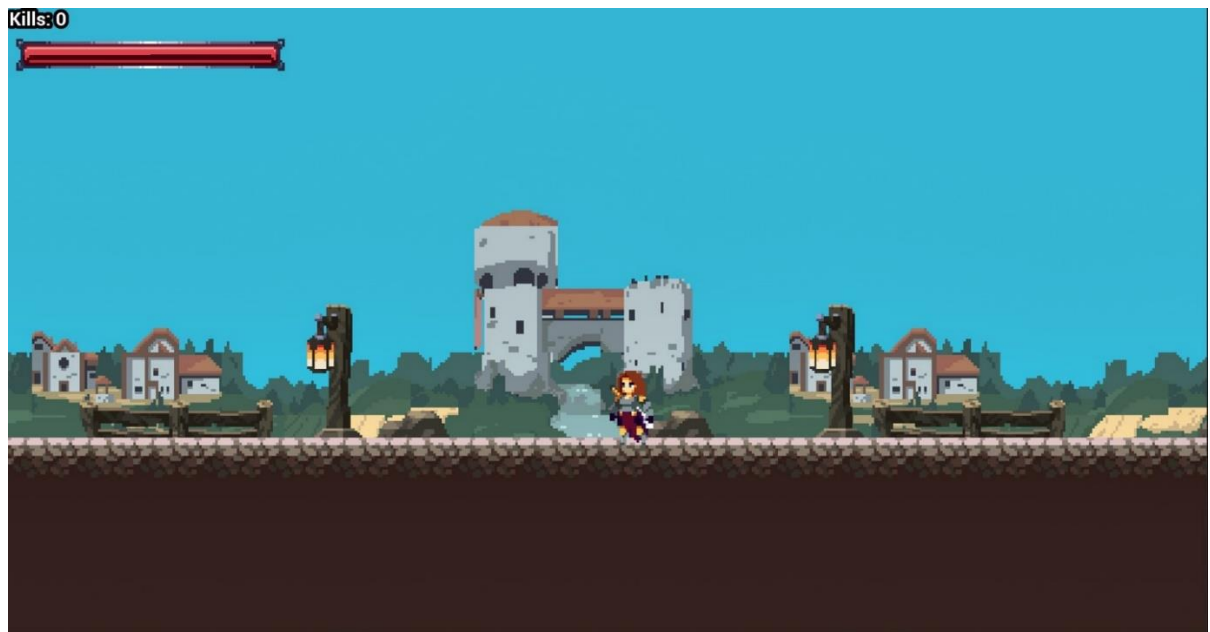


Meniul de start al jocului – realizat cu ajutorul unui Widget in care am adaugat poza respectiva, cat si functionalitatea butoanelor.

Modul de joc: A si D pentru miscarea left-right.

W si Space pentru jump

Hold Space pentru a ataca inamicii













Schema codului pentru spawner:








Caracterul principal, Axe, are urmatoarele animatii implementate:

- idle
- attack
- jump
- run
- death

Enemy Idle VISUAL		Idle_necromancer
Enemy Walk VISUAL		walk_necromancer
Enemy Attack VISUAL		necro_attack
Enemy Death Visual		necr_death
Enemy Hit VISUAL		hit_necromancer

Idle		fata_idle
Death		fata_death
Walk		fata_run
Jmp		fata_jump
Attack		fata_attack

Enemy Idle VISUAL		boy_idle ▾ ⏮ ⏭
Enemy Walk VISUAL		boy_run ▾ ⏮ ⏭
Enemy Attack VISUAL		boy_attack ▾ ⏮ ⏭
Enemy Death Visual		boy_death ▾ ⏮ ⏭
Enemy Hit VISUAL		boy_gethit ▾ ⏮ ⏭

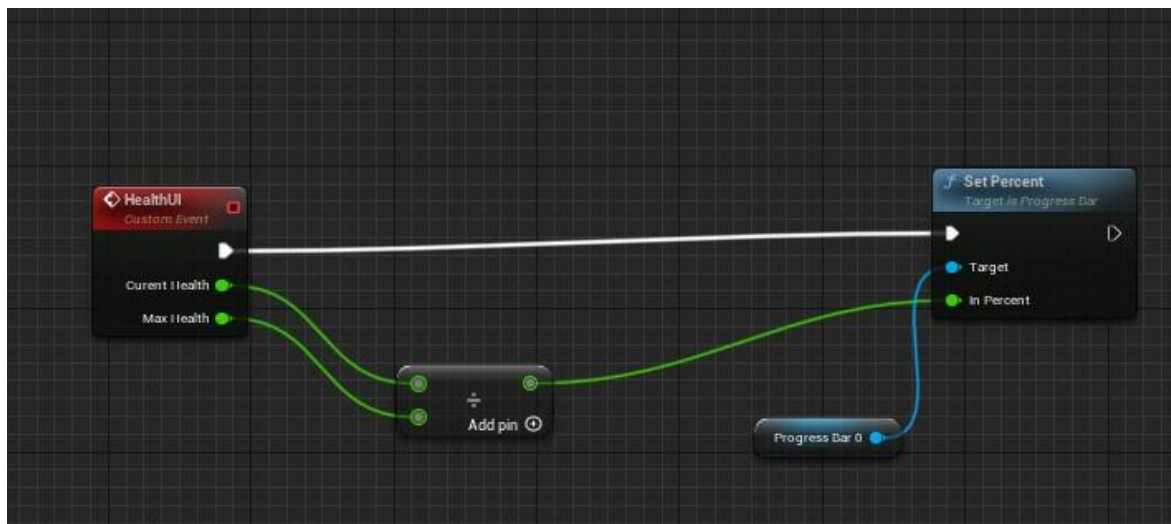
Înamicii, pe lângă animațiile lui Axe, aceștia mai au și animații pentru acțiunea de get-hit.



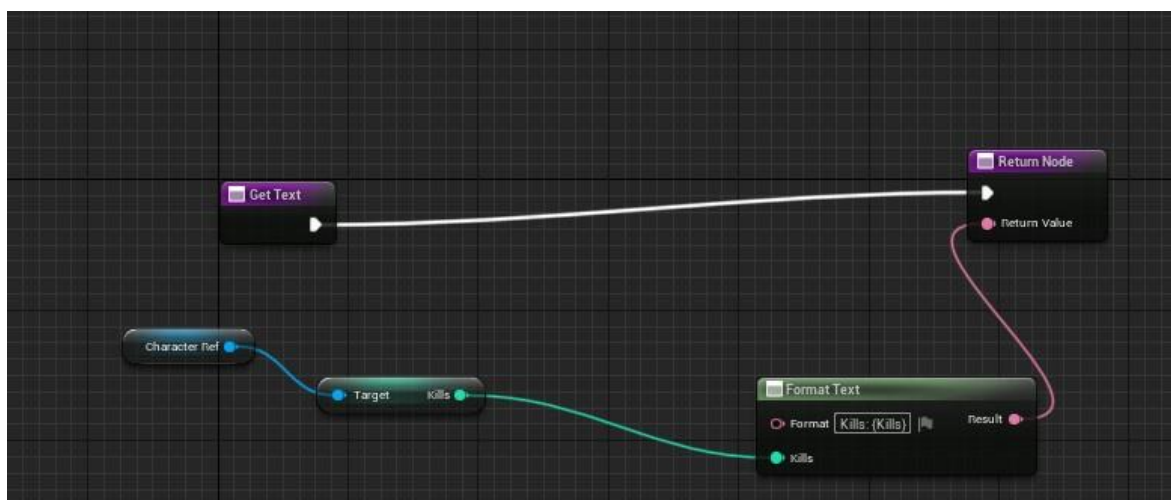
De asemenea, jocul mai are implementat și interfețele de health-bar (viață) și kills (ucidere), tot prin intermediul Widget-urilor.



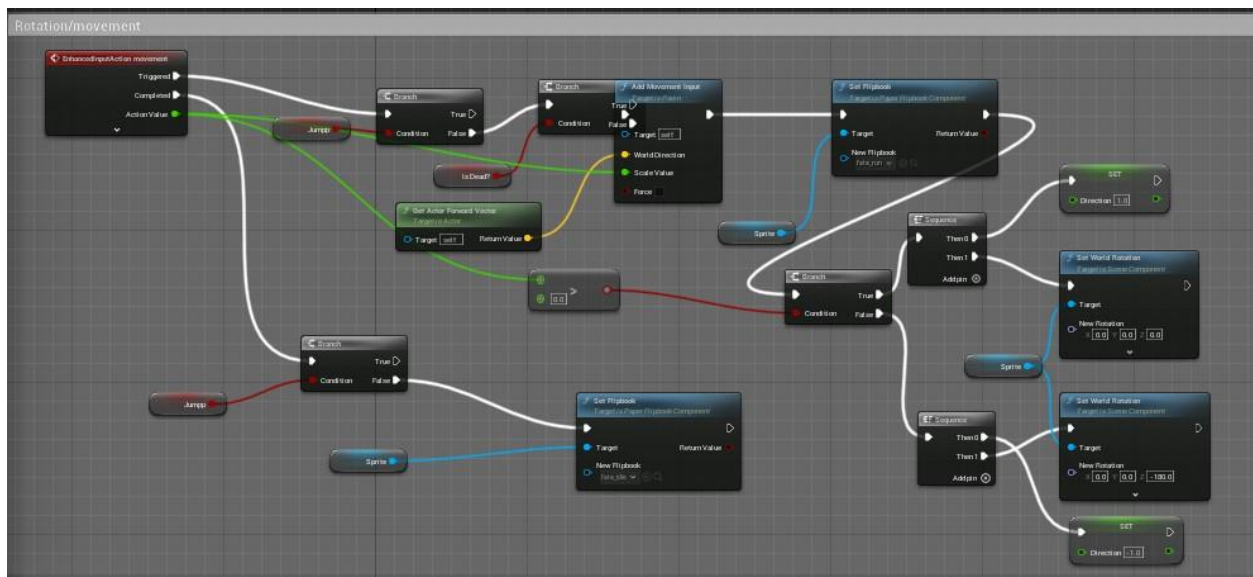
Schema codului pentru Health-bar:



Schema codului pentru kills:



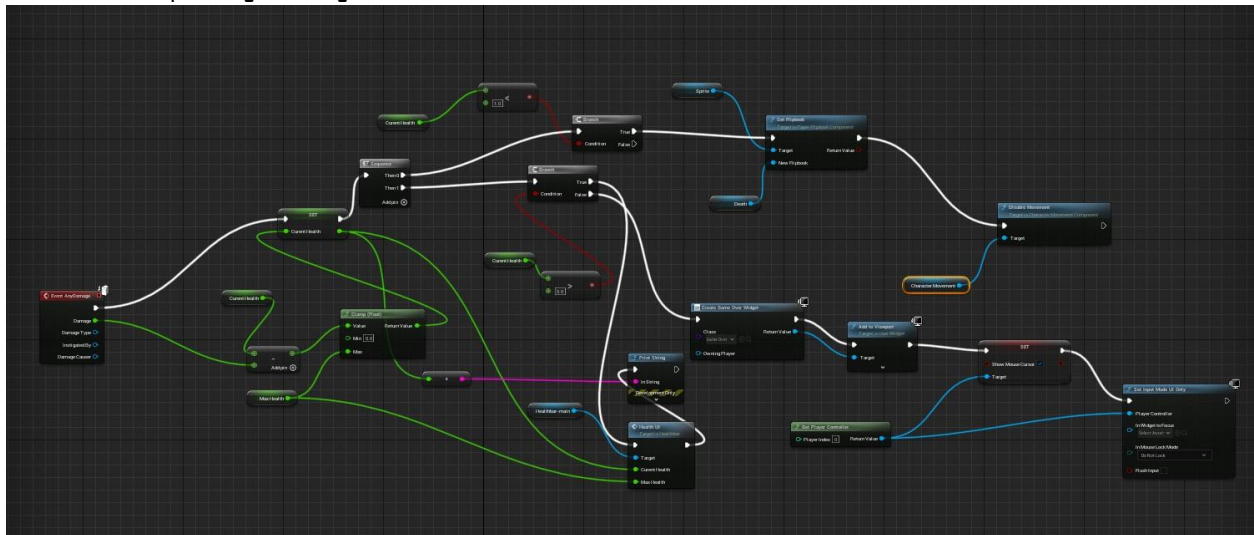
Schema codului pentru movement:



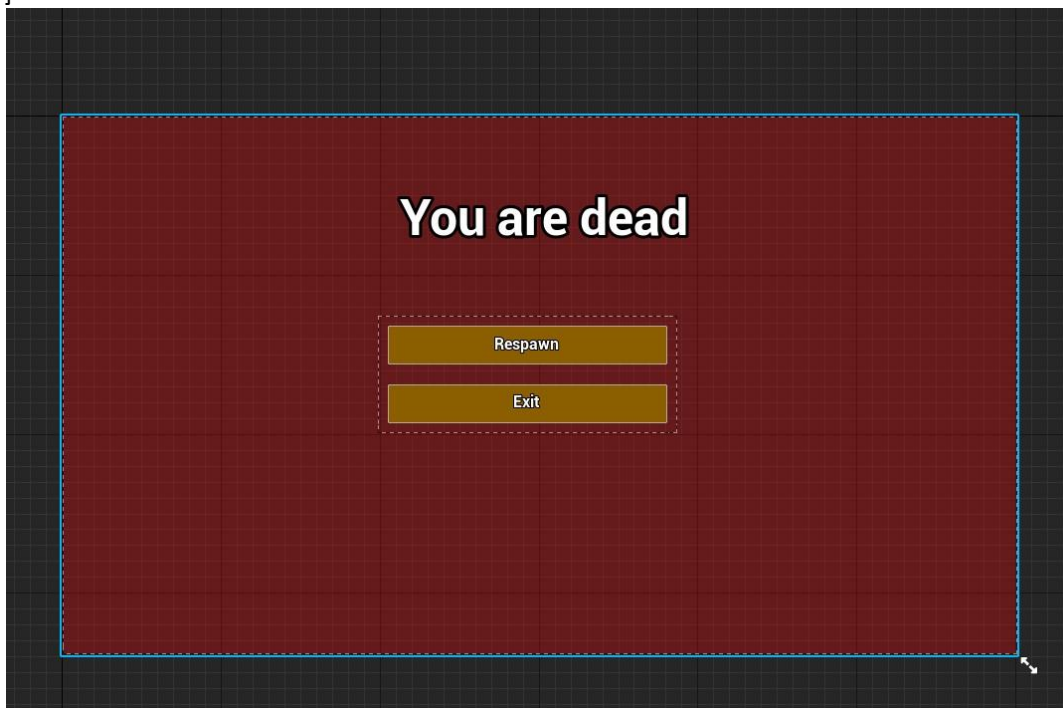




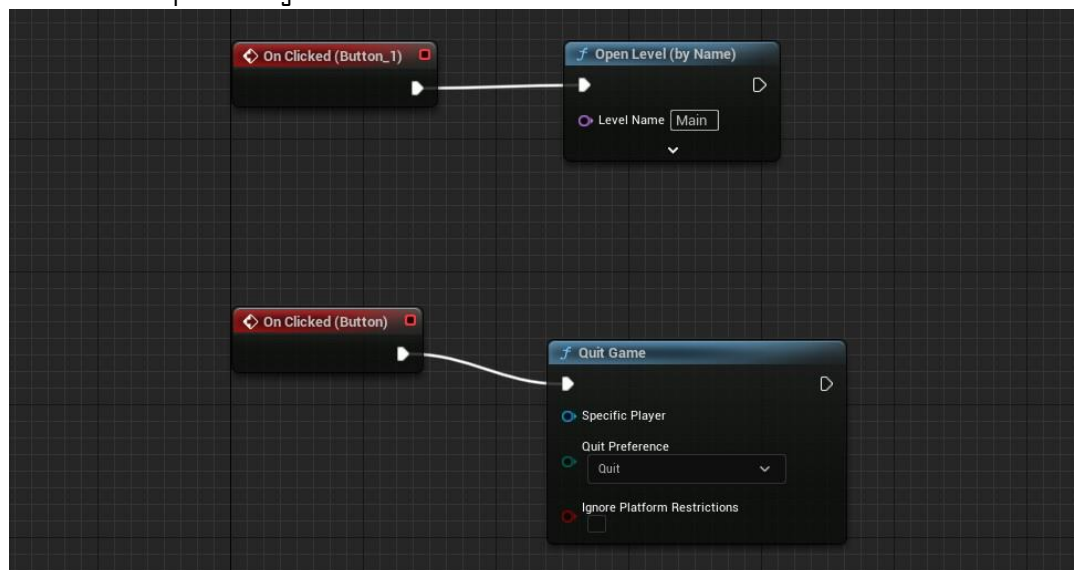
Schema codului pentru get damage:



Cand Axe ajunge cu bara de viata la 0, aceasta moare, si ca urmare apare interfata de "you died" de unde poti reincepe jocul sau sa il inchizi.



Schema codului pentru widget-ul de moarte:



În concluzie, rolul jocului este de a face un număr cât mai mare de ucideri înainte ca eroul tău să fie ucis.

Bibliografie:

<https://brullov.itch.io/generic-char-asset>

<https://brullov.itch.io/2d-platformer-asset-pack-castle-of-despair>

<https://mixkit.co/free-sound-effects/medieval-battle/>

<https://www.youtube.com/watch?v=IJeIVc00qFQ&t=116s>

<https://www.youtube.com/watch?v=d9pSELh49ak>

Mulumesc frumos!