

# Totally Not Worms

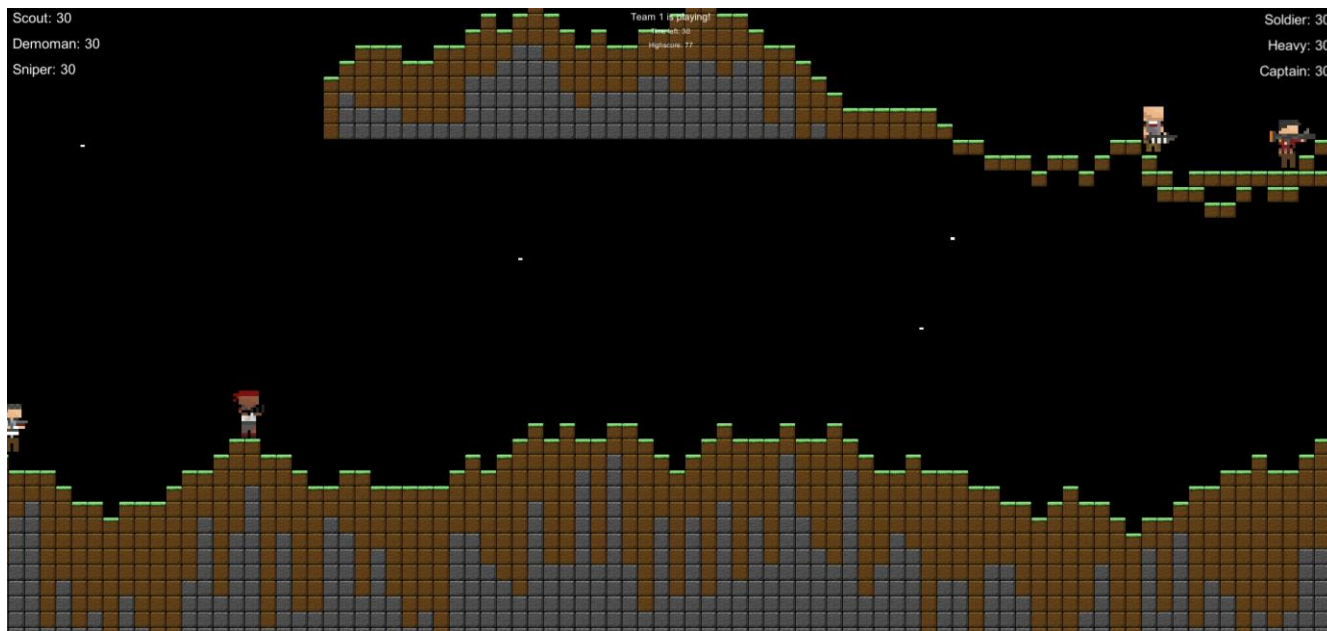
## Documentație

### Prezentare

Totally Not Worms este un joc ce îmbină genurile acțiune și strategie pentru a crea o experiență unică pentru jucător. Scopul jocului e să îți înfrânghi inamicul într-o confruntare de tip Multiplayer Hotseat.

### Cum se joacă jocul?

Jocul începe prin generarea unei hărți și prin așezarea caracterelor pe hartă. Jucătorul se poate deplasa liber pe hartă folosind mouse-ul. Fiecare jucător va avea inițial o jumătate de hartă, iar caracterele sale vor fi plasate doar în jumătatea destinată. Fiecare echipă are 90 de puncte de viață, 30 pentru fiecare caracter.



Începe primul jucător cu unul dintre cele 3 personaje ale sale. Folosind tastele “W”, “A”, “D”, acesta se poate deplasa pe hartă și sări unde este cazul. După ce și-a stabilit cea mai buna poziție pe hartă pentru a ataca un inamic, jucătorul poate apăsa tasta “T” pentru a trage. În acest moment, jucătorul va trebui să atace echipa inamică și să provoace cât mai multe pagube.

**Atenție!** Jucătorul are un timp limită de executare a turei sale, de 40 de secunde. La sfârșitul mutării, următorul caracter al jucătorului 2 va fi selectat, și astfel, jucătorul își va începe tura. În momentul în care un jucător și-a terminat tura cu cel de-al treilea caracter, caracterele vor fi luate în ordinea inițială.

## Care sunt regulile și cine câștigă

Regulile jocului sunt simple. Câștigă cine are la sfârșit mai multe puncte de viață. Punctele de viață determină scorul final al echipelor. În momentul în care un caracter este lovit, atât punctele sale de viață, cât și ale echipei sunt afectate. Caracterul poate fi penalizat cu un anumit număr de puncte de viață de la un proiectil (inamic sau din aceeași echipă). În cazul în care un caracter va cădea din hartă, acesta va fi eliminat din joc, scăzându-i-se toate punctele de viață.

La final, scorul echipei este determinat de câte puncte de viață are fiecare. Pentru aceasta, se adună punctele tuturor caracterelor rămase în viață.

## Modul de luptă

După ce jucătorul găsește o poziție optimă pentru caracter, acesta poate trage. După ce acesta și-a setat direcția, va trebui să apese tasta "T" pentru a trage. Proiectilul lansat se mișcă cu o viteză destul de mare, însă este afectat de gravitație. Proiectilul va putea distruge și blocuri în calea sa. **Atenție!** Timpul destinat tragerii este inclus în timpul de executare al rundei. În cazul în care acesta nu reușește să tragă în decursul timpului stabilit, proiectilul se va detona și caracterul se va alege cu o pagubă considerabilă în ceea ce privește punctele de viață.

## Alte informații

Harta este generată aleator. Există șanse ca unele generări să nu conțină platforme. Este posibil ca o echipă să aibă un avantaj în ceea ce privește terenul.

Jocul dispune de persistență a datelor. Mai exact, dacă scorul obținut de jucător este mai mare decât cel anterior, acesta se va actualiza. Cel mai bun scor poate fi văzut în meniu.

## Meniul de joc

Primul lucru pe care o să-l vedem când deschidem jocul este meniul acestuia. Aici, jucătorul poate să creeze o sesiune nouă de joc sau să revină la una salvată anterior, utilizatorul neavând obligația să termine o partidă „in one sit”. Tot în meniu, jucătorul poate să afle regulile jocului, în cazul în care nu le știe, să seteze diferite opțiuni și normal, să iasă din aplicație.



## Contribuție

Andrei Voinea -

A implementat meniul principal, sunetul și persisența datelor (highscore și volumul)

Adrian Alexiu -

A implementat generarea hărții, logica de damage a caracterelor, logica de final de joc, scenele de final

Gabriel Bondoc -

Am implementat logica Turn Based, a contribuit la crearea tuturor logicilor de damage (inclusiv distrus blocuri) și a ajutat la debugging

**Link-uri**

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/2d-8bit-pixel-character-pack-106860>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/2d-space-backgrounds-39148>