

DOCUMENTAȚIE PROIECT

INTRODUCEREA ÎN PROGRAMAREA JOCURILOR PE CALCULATOR

1. Titlu – Dungeon Slayer.



2. Descriere joc.

Jocul constă într-un dungeon clear! Tu, ca personaj ajungi în niște catacombe, într-o lume magică din perioada Evului Mediu. Vei parcurge mai multe camere, fiecare cameră reprezentând un nivel. Camerele vor fi de 3 tipuri: cameră de tip fight, cameră de tip puzzle și cameră de tip boss fight. Ultimul tip de cameră apare o singură dată, la final, asigurând completarea jocului. Pe lângă aceste camere există și una în care se află un shop de la care poți cumpăra consumabile care să ajute la învins inamicii de-a lungul traseului.

Tipuri de camere:

A. Cameră de tip fight.

La acest nivel este o cameră deschisă în care sunt prezenți mai mulți inamici. Toți trebuie învinși pentru a putea trece la următorul nivel.

B. Cameră de tip puzzle.

La acest nivel obiectivul este să iei cheia necesară deschiderii ușii. Dar pentru a lua cheia trebuie să treci de obstacole (capcane cu țepi), să acționezi diferite mânere pentru a dezactiva turnurile, acestea blocând calea, trăgând continuu într-o anumită direcție și pentru a muta ziduri.

C. Cameră de tip boss fight.

Acesta este ultimul nivel, fiind de dificultate ridicată, jocul încheindu-se în momentul în care boss-ul este învins.

Tipuri de inamici:

A. Inamic de tip ranged assassin.

Acest inamic trage de la distanță, iar după fiecare lovitură trasă devine invizibil, dar intangibil, plimbându-se random prin cameră.

B. Inamic de tip turetă.

Acest inamic este unul static și va trage continuu înspre jucător. Acesta are mai multă viață decât ceilalți inamici.

C. Inamic de tip explosive chaser.

Acest inamic urmărește player-ul și dacă acesta se află în apropierea sa va exploda. Spre deosebire de ceilalți inamici, el poate fi ucis cu un singur glonț.

D. Inamic de tip boss.

Acesta este un inamic de dificultate ridicată. Damage-ul atacului său este mare și are cu mult mai multă viață decât ceilalți inamici. Trage cu un număr foarte mare de proiectile pe secundă, iar de asemenea are un atac de suprafață și putere mare, jucătorul fiind atenționat cu scurt timp înainte să fie executat atacul.

Tipuri de consumabile:

Jucătorul are acces la un inventar cu 5 slot-uri pe care le poate umple cu următoarele tipuri de consumabile, care pot fi cumpărate de la shop sau procurate de pe urma uciderii unor inamici.

A. Health Potion - regenerează 25 de puncte de vitalitate.

B. Speed Boost – oferă o creștere a vitezei de atac și a vitezei de deplasare a jucătorului.

C. Shield - oferă protecție împotriva proiectilelor care vin din fața jucătorului.

D. Grenade – obiect de tip explozibil pe o anumită rază.

Tipuri de upgrade-uri permanente:

A. Attack damage - atacul de început al jucătorului, pe care îl dezvoltă pe parcurs.

B. Damage reduction – reducerea damage-ului primit de jucător, pe care îl dezvoltă pe parcurs; jucătorul ia cu X% mai puțin damage.

3. Obiectivul jocului.

Jucătorul trebuie să parcurgă toate nivelele și să ucidă boss-ul aflat în ultima cameră. Acesta începe cu 100 puncte de vitalitate, iar dacă ajunge la 0 va muri, fiind nevoit să reia jocul. Pe parcursul jocului câștigă bani pe care îi poate folosi la shop sau îi poate folosi când reîncepe jocul, după ce moare pentru a-și cumpăra upgrade-uri permanente.

4. Echipa și rolurile.

A. Niga Alexandru – Constantin (team leader) : s-a ocupat de implementarea inamicilor, salvarea datelor și coordonarea echipei.

B. Giugioiu Marian – Constantin : s-a ocupat de implementarea jucătorului, funcționalitatea inventarului și îmbinarea scenelor.

C. Sora Ioana – Georgiana : s-a ocupat de partea de User Interface și realizarea meniurilor.

D. Stan Flavius - Ștefan : s-a ocupat de design-ul scenelor, al tranzițiilor dintre scene, alegerea fundalului sonor și realizarea poveștii.

5. Poveste.

Aflat într-o misiune de salvare în Catacombele din Paris, eroul nostru, soldatul Le Marchand găsește un portal care îl întoarce în timp, mai exact în perioada Evului Mediu, într-o lume magică.

Pentru a ieși din catacombe și a se întoarce în vremurile sale trebuie să treacă prin 7 camere, la fiecare fiind nevoit să rezolve niște task-uri. În primele șase camere trebuie să învingă inamici și să iasă din labirinturi, unde se află capcane, prin găsirea cheii care deschide ușa. De asemenea, se va întâlni cu vrăjitorul Madaramus care îi va oferi obiecte care să-l ajute să străbată catacombele.

La final, acesta se întâlnește cu Gardianul Catacombelor, cel care a trimis inamicii care să îl împiedice pe drum, iar soldatul Le Marchand trebuie să îl învingă pentru a se întoarce în vremurile sale și a își continua misiunea de salvare.