

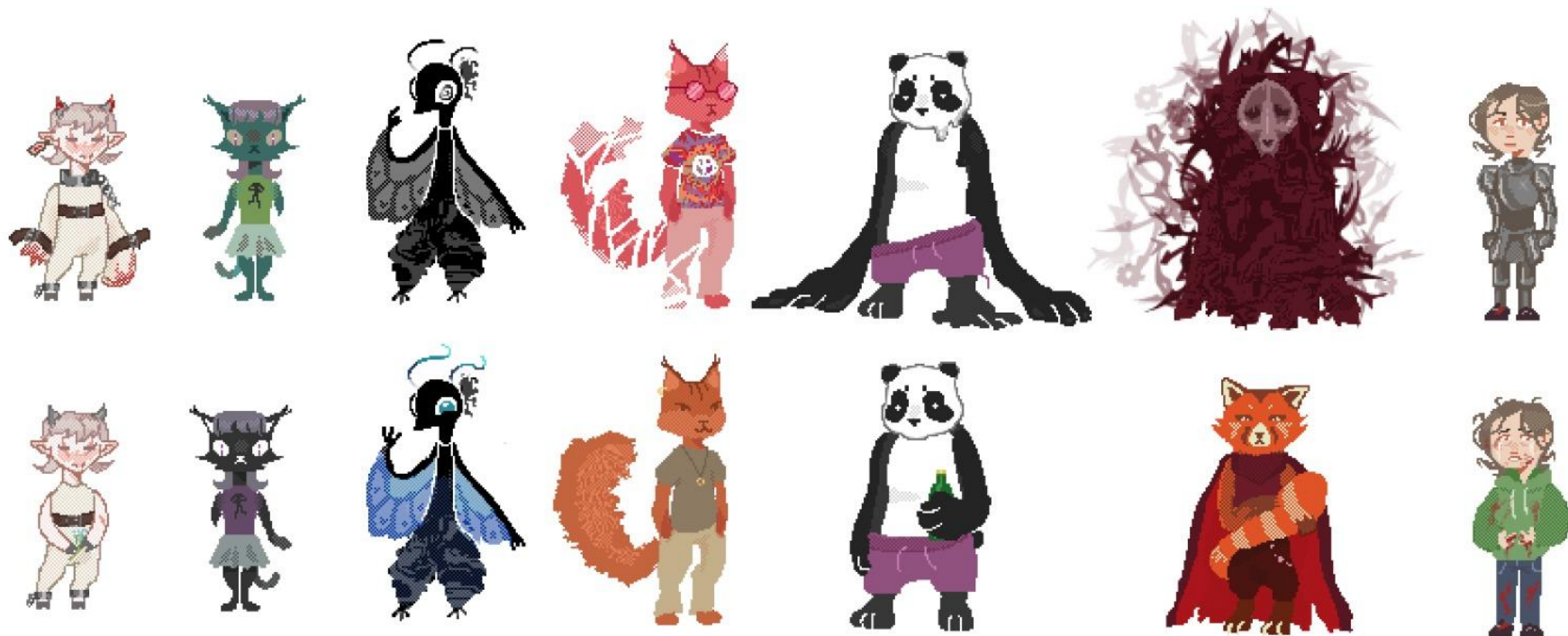


# Prezentare Checkpoint 2

# Ideea aplicatiei

- Concept: joc RPG 2D cu o perspectiva top-down cu doua parti principale: o parte de dungeon crawler unde player-ul strange resurse, se lupta cu inamici si castiga experienta (“roquelike”) si o parte unde interactioneaza efectiv cu celelalte personaje si poate explora orasul in care acestea locuiesc
- Deciziile luate de catre player (cum comunica cu fiecare personaj in parte, daca omoara inamici in dungeon, etc.) influenteaza masiv cursul jocului (“your choice matters”), iar acesta se poate incheia diferit de la un playthrough la altul.
- Player-ul poate sa fie nevoit sa treaca prin niste boss fights, iar mecanica de lupta cu inamicii se realizeaza prin proiectile.

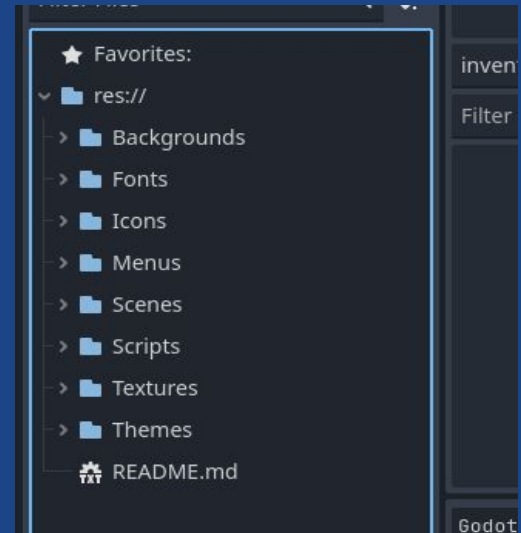
# Character sprites



# Arhitectura aplicatiei

- “Scene Based” Architecture: toate elementele sunt alcatuite din nodes, iar scenele sunt arbori de noduri
- Design modular + MVC-like separation: fisierele sunt separate in foldere diferite dupa tip (scenes, scripts, textures, assets etc.) si utilizare:

- **Model:** Scenes (logic, data structure)
- **View:** Textures, Icons, Backgrounds
- **Controller:** Scripts (legate de Scenes)



# Partea interesanta si partea... dificila

- Partea (cea mai) interesanta: de departe lore-ul jocului (tot jocul reprezinta de fapt subconstientul jucatorului, iar personajele cu care interactioneaza, care devin ori prieteni, ori inamici, sunt de fapt personificari ale emotiilor in urma unei traume, aventura in sine constituind procesarea si acceptarea evenimentului din “lumea reala”)
- Partea interesanta din punct de vedere al implementarii: generare procedurala de camere in dungeon cu minimap, deci fiecare playthrough al jocului beneficiaza de un amestec unic de harti
- Partea dificila: deoarece fiecare decizie a player-ului conteaza, jocul este foarte complex din punct de vedere al posibilitatilor, asadar avem foarte multe de luat in seama si trebuie sa respectam toate scenariile

# Ce mai avem de implementat

- Inventory: momentan putem da pick-up la obiecte si putem sa le vedem intr-un hotbar, dar nu le putem da drop, use sau reassign;
- Items: item-urile trebuie sa aiba nume si efect (de exemplu o potiune poate fi consumata si poate da speed boost, o cheie trebuie sa deschida o usa, etc)
- Player stats: player-ul trebuie sa aiba niste stats care influenteaza capabilitatile sale in lupta (puncte de attack, defense, speed)
- Boss fights
- Animatii pentru player (walking, fighting) si state machine care determina ce animatie trebuie utilizata in momentul respectiv
- Logger pentru debugging
- Dialog complex cu personajele