

Project title (Pablo Game)

Author (Atomei Georgiana, 1209B)

affiliation: <Faculty of Automatic Control and Computer Engineering, Iasi>,

email: <atomeigeorgiana@yahoo.com>,

academic year: <2018 - 2019>



GamePlay: Pablo Game este un joc cu un singur jucator care trebuie sa il ajute pe eroul Pablo sa ajunga la castel, colectand cat mai multe monede si surprize, si de asemenea, omorand cat mai multi inamici. Eroul Pablo are un numar de vietii limitate astfel incat jucatorul trebuie sa aiba grija sa nu atinga vreun inamic intrucat vietile se pierd prin coliziunea cu inamicul. Un inamic poate fi omorat daca este lovit cu bombe. In functie de numarul nivelului, vietile inamicilor sunt mai multe, deci va fi nevoie de mai multe bombe pentru a omorî un singur inamic.

Plot: Jocul se desfasoara intr-o lume paralela unde Pablo este conducator. Intr-o zi obisnuita, in timp ce Pablo era plecat intr-o misiune, numerosi monstri au cucerit castelul si au pus stapanire pe lume. Dorintele lui Pablo sunt de a reusi sa ajunga inapoi la castel, de a omorâ toti monstrii si de a-si salva supusii.

Characters: Pablo este protagonistul jocului si este o fire eroica si determinata. Are o putere deosebita si anume daca se hraneste cu ciuperci, el reuseste sa creeze bombe cu palmele sale.



Mechanics (turns, game points, user interaction, keys):

Fiind un joc cu un singur jucator, mecanicile de joc sunt simple. Eroul este miscat din sagetile stanga "<-", dreapta ">->", Space pentru a sari si tasta Enter pentru a arunca bombe.

In coltul din stanga sus, jucatorul poate vedea situatia actuala a jocului: numarul de monede colectate, numarul de vietii ramase, numarul de bombe disponibile si scorul.