

Cartea Umbrelor

Povestea jocului:

Orin se trezește într-o pivniță întunecată din orașul Valdris, fără memorie, dar cu un plic sigilat care îl îndeamnă să găsească Cartea Umbrelor. Primul indiciu îl conduce la Templul Minciunii, un sanctuar subteran ascuns sub oraș. Templul a aparținut Noctis Venari, ordinul secret de asasini, și este acum păzit de mercenari care lucrează pentru o forță necunoscută.

După ce părăsește templul, Orin ajunge în Piața Oaselor, un cartier blestemat unde umbrele par să trăiască o viață proprie. Aici, Orin trebuie să găsească Vânzătorul de Vieți, un personaj misterios care știe adevărul despre căderea Ordinului. Totuși, cartierul este plin de pericole: mercenari, entități fantomatice și oameni care par să-l recunoască, dar refuză să vorbească.

După ce părăsește templul, Orin ajunge în Piața Oaselor, un cartier blestemat unde umbrele par să trăiască o viață proprie. Aici, Orin trebuie să găsească Vânzătorul de Vieți, un personaj misterios care știe adevărul despre căderea Ordinului. Totuși, cartierul este plin de pericole: mercenari, entități fantomatice și oameni care par să-l recunoască, dar refuză să vorbească.

Prezentare joc:

Jocul este singleplayer, 2D, iar jucătorii trebuie să navigheze prin orașul Valdris, să exploreze locațiile cheie, să rezolve puzzle-uri și să înfrunte pericole pentru a ajunge la Cartea Umbrelor. Fiecare nivel are propriile sale provocări și locații, iar doar unul dintre jucători poate ajunge la Cartea Umbrelor la finalul jocului.

Personajele jocului:

- **Orin**- personaj principal pozitiv

Orin este un fost membru al Ordinului Noctis Venari, un ordin secret de asasini. După ce a fost trădat și lăsat să moară, Orin a reușit să supraviețuiască și acum caută răscumpărarea. Își folosește abilitățile pentru a proteja cei slabi și pentru a răzbuna victimele ordinului său. Orin reprezintă un ideal de răscumpărare, dorind să aducă dreptate pentru faptele sale trecute și pentru cei pe care i-a trădat. Căutând Cartea Umbrelor, Orin speră să afle adevărul despre ce s-a întâmplat cu Ordinul și să răzbune moartea celor care au căzut în urma trădării. El este hotărât să îndrepte greșelile trecutului și să aducă lumină în întunericul orașului Valdris.

- **Asasini** - antagoniști

Noctis Venari este un ordin secret de asasini care a operat sub umbrele întunericului, având scopul de a elimina orice amenințare la adresa puterii lor. După prăbușirea ordinului, membrii săi au devenit mercenari și luptători pentru diverse forțe obscure. Asasinii care au supraviețuit sunt acum ghidați de un cod al tăcerii și loialității față de ordinele secrete, fără a avea un lider clar. Scopul lor este acela de a prelua controlul asupra Cartea Umbrelor pentru a recăpăta puterea veche a ordinului și a domni peste orașul Valdris.

- **Vânzătorul de Vieți, Maestrul Umbrelor**- personaje negative.

Regulile jocului:

Jucătorii trebuie să navigheze prin orașul Valdris, să exploreze locațiile cheie, să rezolve puzzle-uri și să înfrunte pericole pentru a ajunge la Cartea Umbrelor. Fiecare nivel are propriile sale provocări și locații, ce poate duce la Cartea Umbrelor la finalul jocului.

Când se ajunge la 0 puncte, jucătorul trebuie să reia nivelul. Este imposibil să se revină la un nivel anterior (este posibil doar în cazul în care se crează un joc nou). Pentru a trece la nivelul următor, jucătorul trebuie să aibă acumulat minim 90 de puncte. Câștigarea jocului presupune parcurgerea celor 3 niveluri, astfel încât Orin ajunge la templu și obține Cartea Umbrelor.

Mecanica jocului:

Protagonistul este controlat de jucător și interacționează cu componente pasive (cheile) și active (asasini).

Game sprite:

- Orin: animații pentru stat, mers, atac
- asasini: animații pentru stat și atac
- răufăcătorii: animații pentru stat și atac
- obiecte colectabile (chei).

Tabla de joc :

-Harta oferă o perspectivă liniară (*Side view*)

- *Componente pasive:*

- Pivniță, templu, cartier, sanctuar;
- Solul - pe care se deplasează protagonistul;

- *Componente active:*

- Capcanele - punctajul scade cu 20 de puncte
- Cheia - punctajul crește cu 50 de puncte
- Torța- punctajul crește cu 40 de puncte
- Cartea Umbrelor- câștigarea jocului.

Personajul se poate mișca în toate direcțiile (sus, jos, stânga, dreapta) folosind tastele: W A S D.

Proiectarea interfeței cu utilizatorul

- **Meniu principal:** Butoane rotunjite, text negru, fundal semi-transparent
- **HUD în joc:** Bară de viață, obiectiv curent, minimap
- **Ecran de pauză:** Butoane pentru reluare, setări, ieșire.

Descrierea nivelurilor:

Jocul este alcătuit din 3 niveluri, astfel structurate:

Nivelul 1 – Templul Minciunii

Orin trebuie să exploreze templul pentru a găsi o inscripție veche care să-i dezvăluie mai multe despre trecutul său. Jucătorul trebuie să evite patrulele mercenarilor folosind abilitățile de stealth. Orin trebuie să aprindă torțe speciale pentru a descoperi inscripții invizibile pe pereții templului.

Nivelul 2 – Piața Oaselor

Orin trebuie să navigheze prin cartier și să găsească locația Vânzătorului de Vieți. Jucătorul poate alege să amenințe, să mituiască sau să convingă NPC-uri pentru informații. Orin trebuie să se confrunte cu un mercenar puternic care pare să-l cunoască din trecut.

Nivelul 3 – Sanctuarul Interzis

Orin trebuie să se strecoare prin sanctuar, evitând capcanele și are de furat o cheie de la un gardian pentru a intra în sanctuar. Orin trebuie să se confrunte cu Maestrul Umbrelor, ultimul lider al Noctis Venari, care protejează cartea.

Descriere meniu:

Meniul îi permite jucătorului să aleagă dintre următoarele opțiuni:

- **Start** - începerea unui nou joc de la nivelul 1;
- **Load game** - pornește ultimul joc salvat;
- **Save** - salvarea progresului jucătorului, astfel încât acesta să poată continua de unde a rămas (Load game);
- **About** - oferă mai multe informații despre joc (descriere nivele și gameplay).
- **Settings** - oferă jucătorului posibilitatea de a modifica volumul soundtrack-ului jocului.
- **Exit** - parasirea jocului.

Lista sarcinilor săptămânale ale echipei

Săptămâna 1

Student 1

- Configurarea proiectului și crearea structurii de bază a codului.
- Stabilirea buclei de joc și logica de mișcare a personajului principal.

Student 2

- Crearea primelor sprite-uri pentru personajul principal (Orin) și inamicii (mercenari).

- Crearea design-ului de bază pentru butoanele UI și aspectul general al meniurilor.

Săptămâna 2

Student 1

- Implementarea mecanicii de mișcare a personajului principal (ex: sărituri, deplasare).
- Crearea sistemului de interacțiune cu obiectele și NPC-urile din joc.

Student 2

- Finalizarea design-ului și implementarea UI-ului: meniuri, butoane, HUD-ul (bară de viață, scor).
- Crearea unui sistem de feedback vizual pentru interacțiuni (ex: hover pe butoane).

Săptămâna 3

Student 1

- Implementarea comportamentului inamicilor (patrulare, atac, detecție).
- Finalizarea logicii de luptă și a sistemului de coliziune.

Student 2

- Crearea și implementarea Nivelului 1: Templul Minciunii (harta, obstacole, inamici).
- Adăugarea efectelor vizuale de bază (animarea personajului, atacurilor).

Săptămâna 4

Student 1

- Implementarea logicii de progresie între nivele (trecerea între camere, activarea misiunilor).
- Crearea unui sistem de salvare/progres al jocului.

Student 2

- Crearea și implementarea Nivelului 2: Piața Oaselor (nouă locație, noi obstacole și inamici).
- Ajustarea și finalizarea efectelor vizuale pentru nivelul 2.

Săptămâna 5

Student 1

- Adăugarea de efecte vizuale și sunete (ex: animații de atac, feedback audio).
- Finalizarea implementării mecanicii de luptă cu inamicul din Nivelul 3.

Student 2

- Crearea și implementarea Nivelului 3: Fortăreața Noctis Venari.
- Finalizarea UI-ului de joc (ex: adăugarea unui ecran de pauză, meniuri de joc, finalizare HUD).

Săptămâna 6

Student 1

- Testare finală a gameplay-ului și corectarea erorilor majore.
- Optimizarea codului pentru performanță (pentru un gameplay mai fluid).

Student 2

- Testarea interfeței cu utilizatorul și ajustarea elementelor vizuale.
- Corectarea și îmbunătățirea sprite-urilor și animațiilor (pentru o performanță mai bună și detalii vizuale).