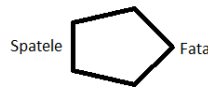


Volfied

Folosind Java Applet, implementati un joc tinand cont de urmatoarea descriere:

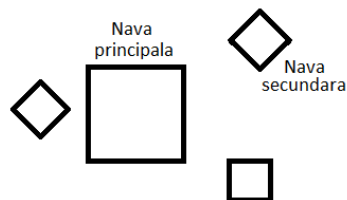
Elementele componente:

- Jucatorul va controla o “nava spatia” , desenata ca un pentagon, astfel:



Pentru simplificare, din acest moment, jucatorul se va identifica cu nava spatia.

- “Navele spatiale” inamic vor fi reprezentate prin patrate:
 - o In fiecare nivel al jocului (cel puțin doua niveluri) vor exista doua tipuri de nave inamic:
 - O nava principala (sau nava baza)
 - Mai multe nave secundare - in primul nivel vor fi doua nave secundare, in al doilea nivel, 3 nave secundare ...
 - o Patrutul care reprezinta nava inamic principala va avea latura mai mare decat patratele care reprezinta navele secundare
 - o Exemplu de nave inamic:

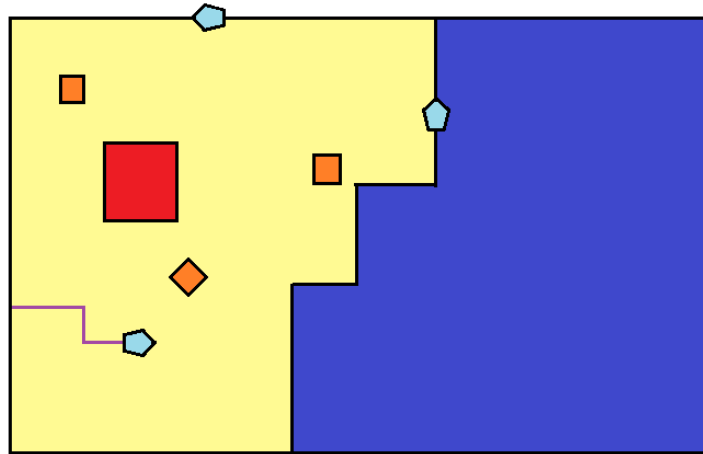


- “Campul de lupta” va fi reprezentat de un dreptunghi umplut. Initial, navele inamic se afla in interiorul acelui dreptunghi (pe teritoriu inamic), iar nava jucatorului se afla pe una din laturile dreptunghiului.

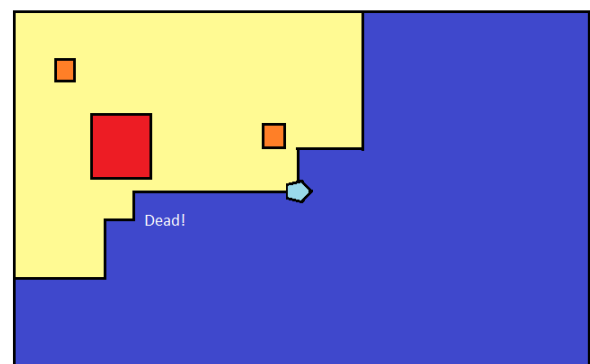
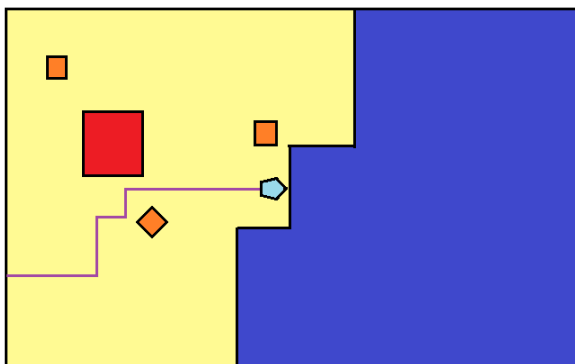
Gameplay:

- Scopul jucatorului este de a cuceri o parte cat mai mare din campul de lupta. Campul de lupta se imparte in teren cucerit si teren inamic (initial tot campul de lupta este teren inamic). Jucatorul se poate deplasa in stanga/dreapta/sus/jos cu tastele sageata stanga/.../sageata jos pe frontiera terenului cucerit, pe laturile campului de lupta, si in interiorul terenului inamic. Atunci cand se deplaseaza pe frontiera terenului cucerit sau pe laturile campului de lupta, jucatorul este imun la atacurile navelor inamic. Atunci cand se deplaseaza in interiorul terenului inamic, jucatorul este sensibil la atacuri.
- Exemplu de scena din joc (cu trei situatii posibile in care se afla nava jucatorului):
 - o Nava spatia a jucatorului este poligonul bleu
 - Prima situatie: jucatorul se deplaseaza spre stanga, de-a lungul laturii de sus a dreptunghiului care reprezinta campul de lupta

- A doua situatie: jucatorul se deplaseaza in sus, de-a lungul frontierei care desparte terenul cucerit (colorat in albastru) de terenul inamic (colorat in galben)
 - A treia situatie: jucatorul porneste de pe latura din stanga a campului de lupta, se deplaseaza spre dreapta, apoi in jos, apoi din nou spre dreapta, patrundand in terenul inamic si lasand o urma a traiectoriei alese (polilinia mov)
 - Nava inamic principala este poligonul rosu
 - Navele inamic secundare sunt poligoanele portocalii
- (se pot folosi alte culori pentru desenarea scenei, aceste imagini fiind doar orientative)



- Mod de cucerire al teritoriilor noi:
 - Pornind de pe teren sigur (o latura a campului de lupta (dreptunghiului) sau frontiera terenului cucerit) si intrand in interiorul terenului inamic, daca jucatorul ajunge din nou pe teren sigur, apare urmatorul fenomen:
 - Polilinia (urma lasata de nava spatiala a jucatorului in deplasarea in terenul inamic) desparte terenul inamic in doua
 - Suprafata in care se afla nava inamic principala
 - Suprafata in care nu se afla nava principala (dar se pot afla navele secundare)
 - Suprafata in care nu se afla nava principala va fi considerata zona cucerita (si va fi umpluta in culoarea albastra)
 - Exemplu de cucerire:



- Dupa cum se poate observa, cea mai de jos nava inamic secundara a fost prinsa in terenul cucerit si doborata. In locul ei va aparea pe ecran (in aceeasi pozitie cu nava doborata) mesajul “Mort” (sau alt mesaj asemanator)
- Navele inamic au urmatorul comportament:
 - Cand jucatorul se afla pe teren sigur sau in orice moment in nivelul 1:
 - Nava principala se maresc si se micsoreaza incontinuu (se scaleaza fata de centrul propriu), fara a iesi din interiorul terenului inamic (de exemplu se poate mari pana isi dubleaza latura initiala, apoi se micsoreaza pana cand latura devine jumătate din latura initiala, urmand sa se mareasca din nou – acest proces ruleaza la infinit)
 - Navele secundare se rotesc in jurul centrului propriu
 - Pe langa transformarile anterioare, toate navele inamic realizeaza si translatii dupa traiectorii random (deplasandu-se incontinuu in interiorul terenului inamic) sau dupa traiectorii complexe construite anterior
 - De la nivelul 2 in sus (daca exista mai mult de doua niveluri), atunci cand jucatorul se deplaseaza in interiorul terenului inamic, traiectoriile dupa care se translateaza navele inamic se schimba astfel: toate navele inamic se vor deplasa inspre nava jucatorului.
- Jucatorul are trei vieti. Daca pierde toate vietile, jocul se termina cu mesajul : “Ai pierdut”
- Jucatorul isi poate pierde vietile astfel:
 - Daca este atins de una dintre navele inamic in timp ce se deplaseaza in interiorul terenului inamic
 - Daca polilinia care reprezinta urma sa lasata la deplasarea in interiorul terenului inamic este atinsa de catre una din navele inamic
- Jucatorul poate termina un nivel cucerind un anumit procent din intregul camp de lupta (de exemplu 80%). Cand se termina un nivel, apare pe ecran mesajul “Ai terminat nivelul x”, dupa care apare scena pentru urmatorul nivel. Cand se termina toate nivelurile, apare pe ecran mesajul “Ai castigat!”

Bonus1:

- Nava inamic principala va trage cu proiectile sub forma de cercuri (aceste proiectile pot distruge nava jucatorului numai daca aceasta se deplaseaza in interiorul terenului inamic, traiectoria proiectilelor variind in functie de nivel)
 - Exemplu: in nivelul 1, proiectilele se deplaseaza perpendicular pe laturile patratului care reprezinta nava inamic principala (se deplaseaza in sus,jos,stanga dreapta, dinspre nava inamic, inspre laturile campului de lupta); in nivelul 2, proiectilele urmaresc nava jucatorului, etc.

Bonus 2:

- In interiorul terenului inamic se vor afla “pachete” care, fiind cucerite, vor oferi anumite avantaje/dezavantaje jucatorului:

- Pachet care opreste timpul pentru toate navele inamic (nu mai realizeaza nici o animatie)
- Pachet care mareste viteza navei jucatorului
- Pachet care micsoreaza viteza navei jucatorului
- Pachet cu proiectile pentru nava jucatorului, proiectilele fiind de doua feluri:
 - Proiectile care pot dobori numai navele inamic secundare
 - Proiectile care pot dobori si nava principala (atunci cand nava principala este doborata, se termina nivelul curent)

Pentru mai multe detalii, urmariti inregistrarea:

<http://www.youtube.com/watch?v=v2IW8dexBgU>

Responsabil tema: Anca Morar

Deadline: 7 noiembrie 2010