

Labyrinthus

Introducere:

Povestea ta începe în insula Creta, în ruinele fostului palat al lui Minos. Se spune că în vremurile de demult, regele Minos a poruncit construirea unui labirint colosal, proiectat de geniul arhitect Dedal, pentru a ascunde o creatură terifiantă – Minotaurul, născut dintr-un blestem divin. Ani la rând, tineri atenieni au fost trimiși ca tribut, dispărând fără urmă în întunecimea labirintului.

Însă un singur om a îndrăznit să se împotrivească destinului – eroul Tezeu. Cu ajutorul frumoasei Ariadna și al firului său magic, Tezeu a reușit să îl doboare pe Minotaur și să găsească drumul spre libertate. Cel puțin, așa spune legenda...

Dar adevărul este altul.

Minotaurul nu a fost niciodată cu adevărat ucis. Sufletul său blestemat a fost legat de temniță, iar trupul său, slăbit, s-a retras în cele mai adânci cotloane ale labirintului, așteptând momentul prielnic pentru a renaște. De-a lungul secolelor, blestemul a fost ținut în frâu de o linie de paznici secreți, descendenți ai lui Tezeu, însă acum ceva s-a schimbat...

Zidurile vechi ale labirintului s-au cutremurat, iar umbrele au început să se strecoare în lume. Păstorii și călătorii vorbesc despre un murmur neliniștitor care răsună din ruine, iar cei ce îndrăznesc să se apropie dispar fără urmă. Semnele sunt clare: Minotaurul s-a trezit.

Acum, moștenirea lui Tezeu atârna pe umerii tăi. Numele tău este **Emil**, ultimul descendent al liniei eroice, iar datoria ta este clară: trebuie să intri în labirint, să înfrunți creaturile care îl locuiesc și să pui capăt blestemului pentru totdeauna.

Cu o sabie în mână și o inimă plină de curaj, pășești în tunelurile întunecate ale temniței. Aerul este greu, mirosind a piatră umedă și a vechime. De undeva, din adâncuri, un răget străvechi îți cutremură sufletul. Labirintul te așteaptă... iar Minotaurul este gata să își revendice prada.

Proiectarea Contextului:

Labyrinthus este un 3rd person, top down, 2D action RPG, care urmareste povestea personajului principal, Emil, care strabate vechiul labirint al lui Minos, cu scopul de a rapune teribilul minotaur de la final.

Proiectarea sistemului:

Basic Gameplay:

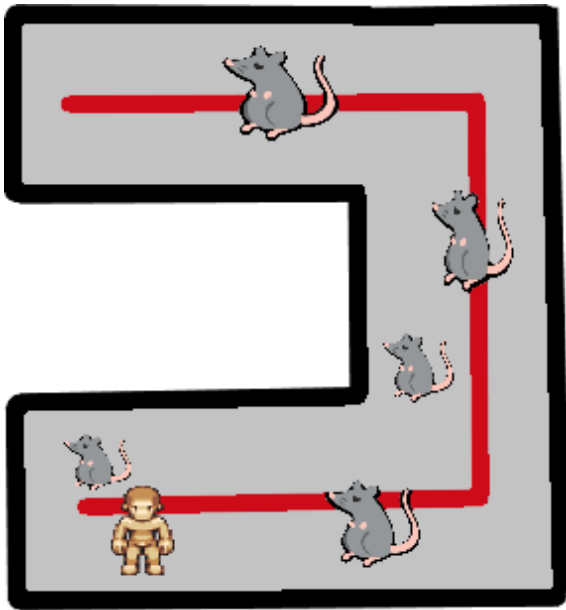
- Emil trebuie sa colecteze mai multe puteri, si sa le utilizeze ca sa invinga inamicii din fiecare nivel.
- Emil castiga atunci cand invinge minotaurul din al treilea nivel.
- Scorul lui Emil depinde atat de timpul in care termina cat si de viata pierduta

Controls:

- Miscare: W A S D
- Camera: Urmareste personajul dintr-un unghi topdown
- Atac: Click stanga

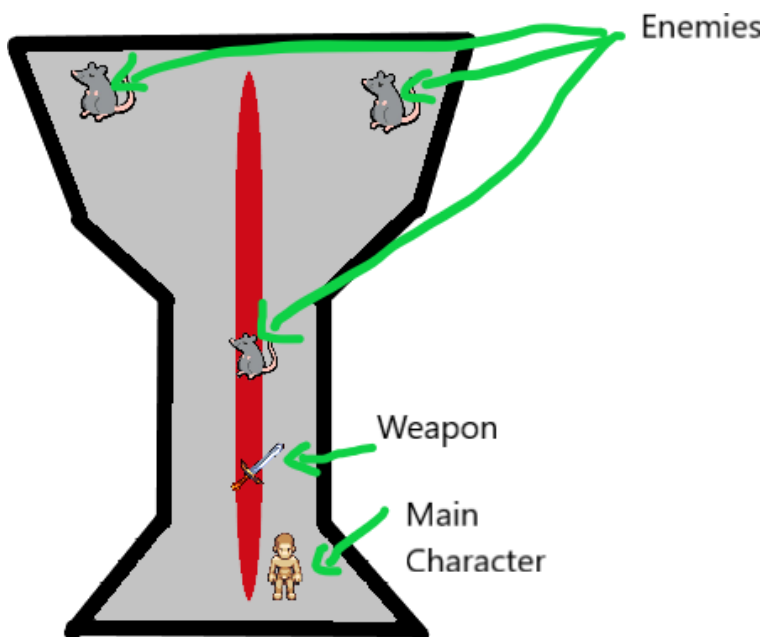
Proiectarea conținutului: (Schita nivelurilor)

Nivelul 1:



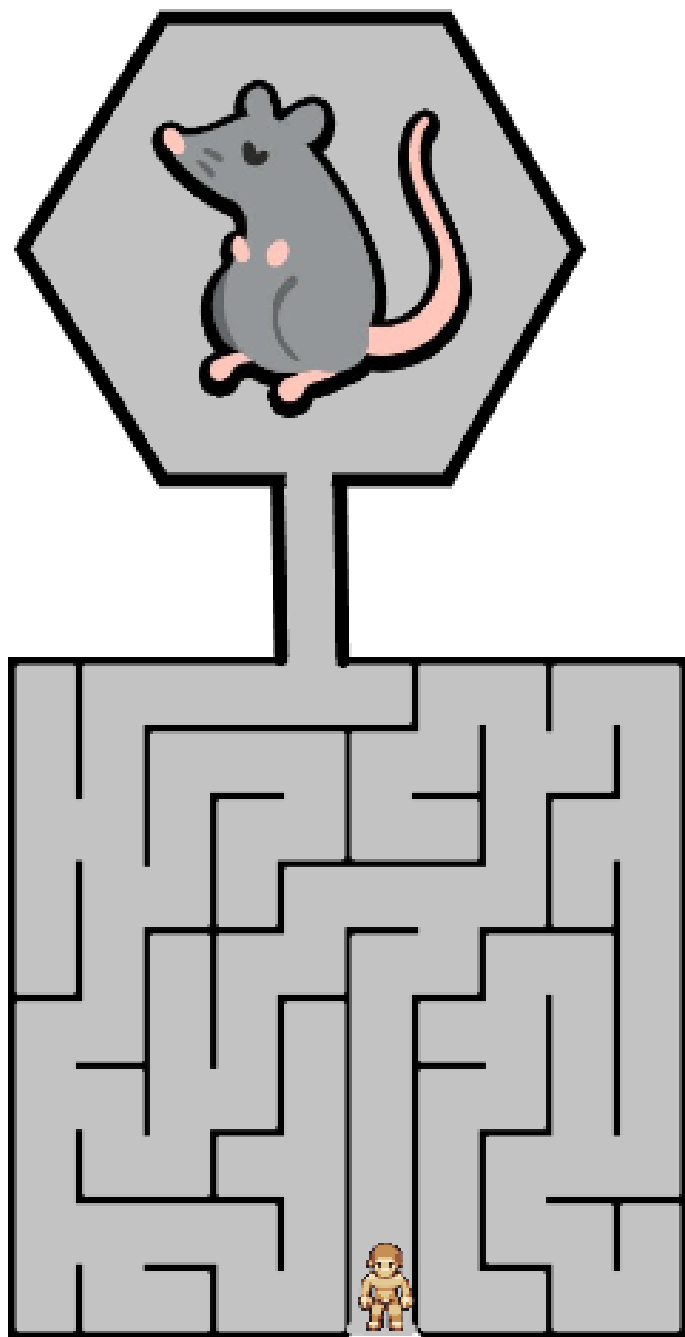
Nivelul 2:

In versiunea finala arma nu se mai găsește in nivel, deoarece nu prea are sens ca Emil sa intre in labirint fără armă.



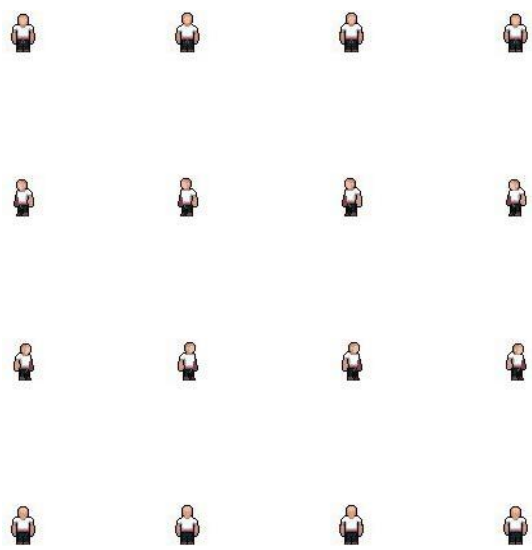
Nivel 3(bossfight):

De menționat că șobolanul mare din imagine este de fapt un Minotaur.



Sprite-uri folosite:

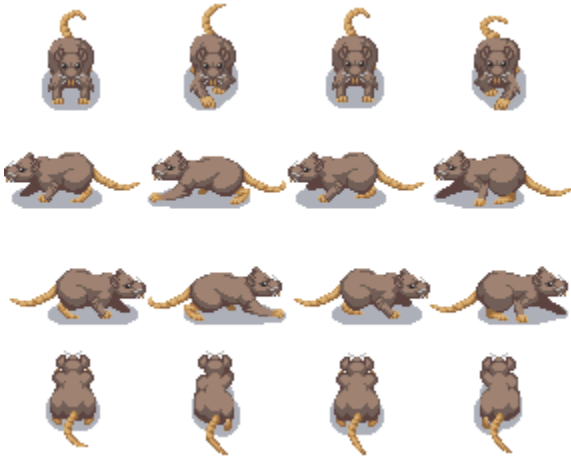
Emil:



Minotaurul:



Şobolanul:



Surse:

DUNGEON

<https://opengameart.org/content/evil-dungeon-asset-pack>

Main Character

<https://opengameart.org/content/monster-pack-main-character>

Tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=om59cwR7psI&list=PL_QPQmz5C6WUF-pOQDsbsKbaBZqXj4qSq

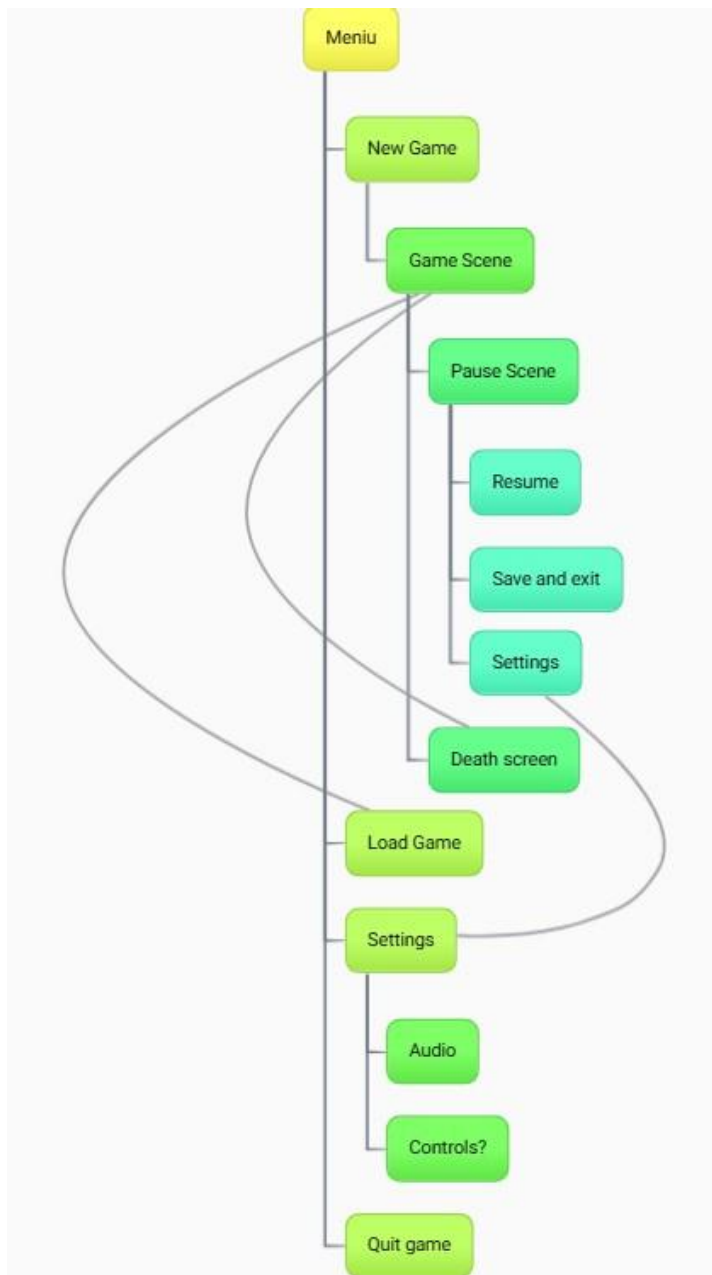
Generare Text Pentru Design

https://www.textstudio.com/logo/green-pixelated-3d-text-348#google_vignette

Tile-uri Level 0

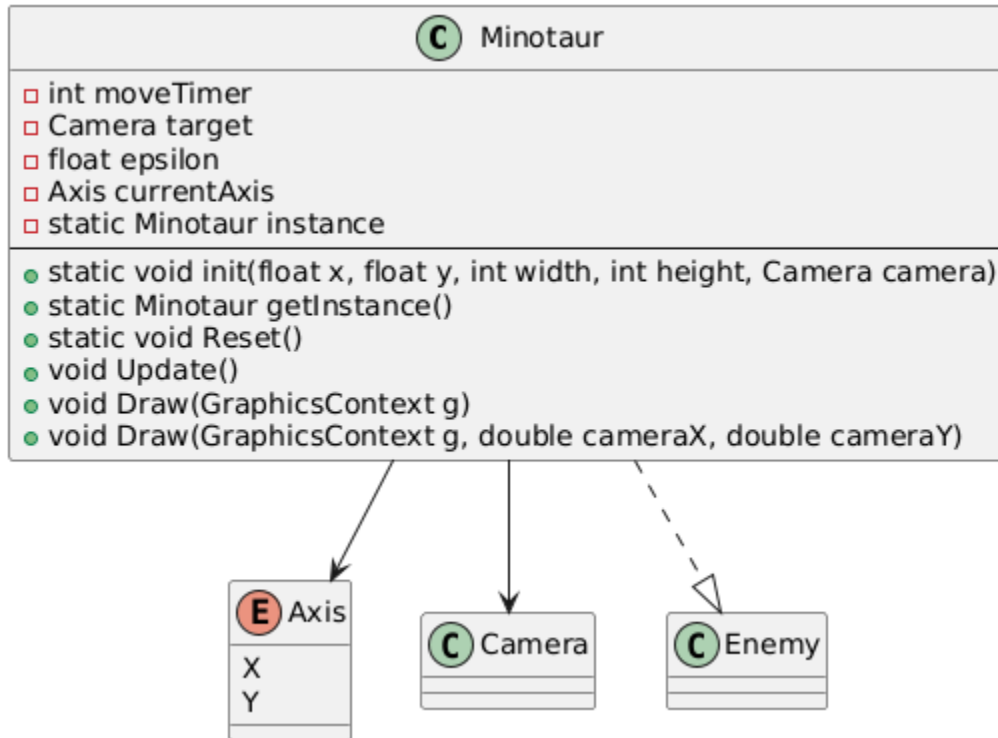
<https://opengameart.org/content/adventure-awaits-asset-pack-10>

Proiectarea interfetei:

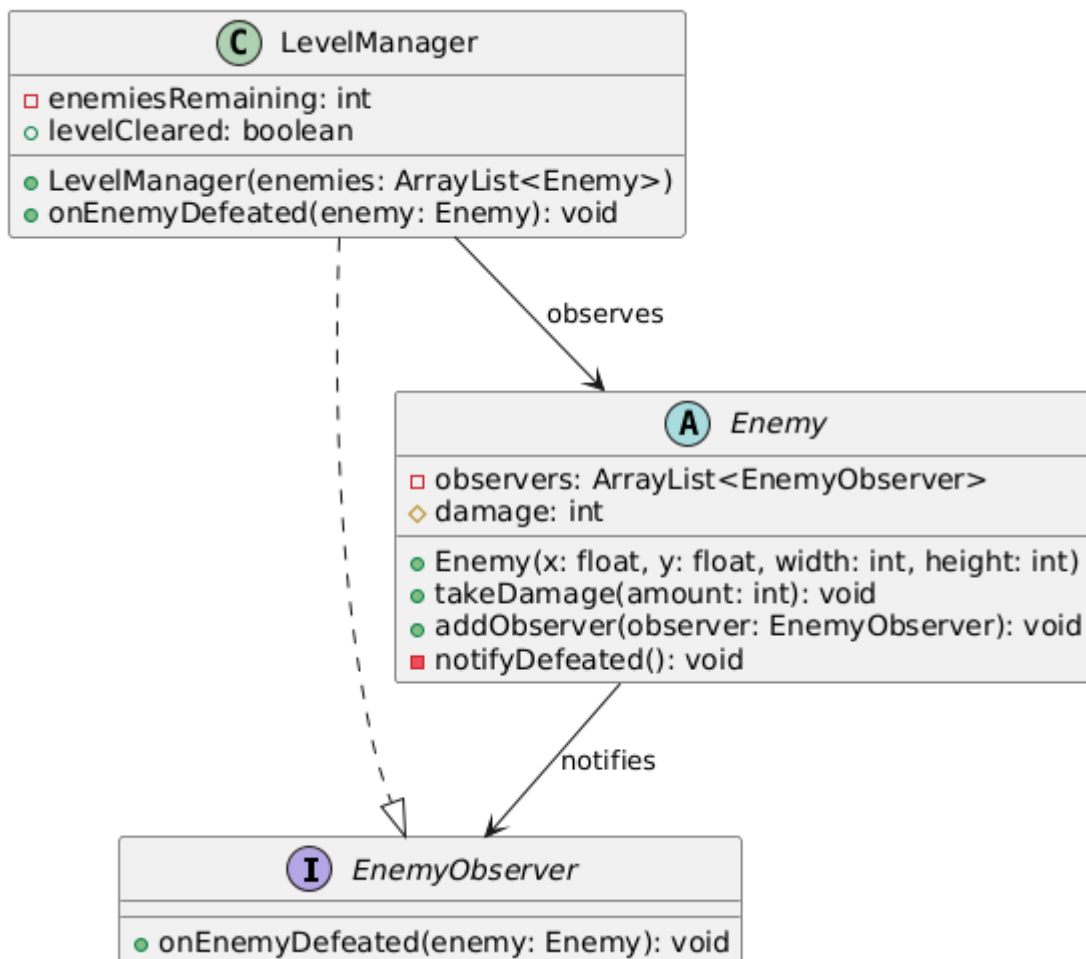


Sabloane de proiectare:

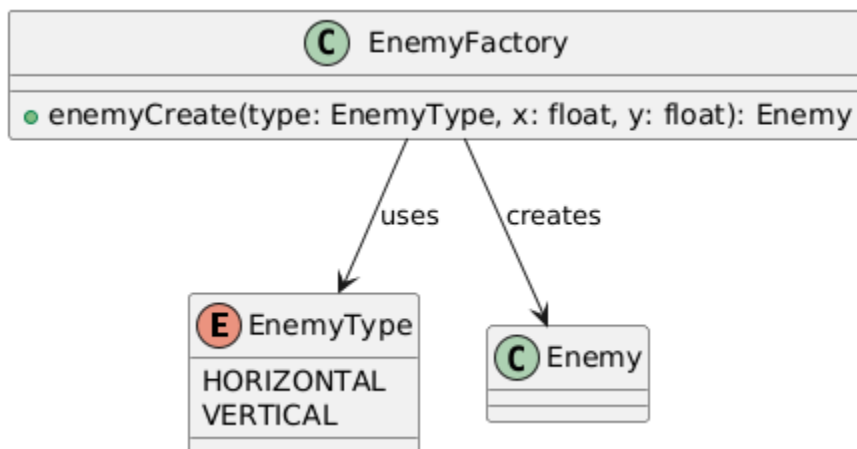
Am implementat minotaurul de tip Singleton.



Am folosit un Observer pentru monitorizarea vieții inamicilor.



Am folosit un Factory pentru generarea inamicilor.



Delimitarea sarcinilor:

Săptămâna	Ovidiu	Cătălin
8	Lvl 1 map	Main menu
9	Deplasare	Camera
10	Celelalte harti	Inamici
11	Coliziuni 1(harta)	Coliziuni 2(hitbox)
12	Save	Load
13	Finisare	Finisare