Pake

Mateescu Alexandru

Colegiul Național Nicolae Bălcescu Brăila

Prezentare Generală

Pake este un joc cu grafică minimalistă de tip text realizat în limbajul **C++** prin intermediul programului **Visual Studio 2015**.

**Scopul jocului** este de a elimina toți inamicii și de a evita obstacolele prin intermediul avatarului și al *armei* acestuia încercand obținerea unui scor cât mai mare.

Jocul este proiectat pe mai multe nivele care se parcurg odată cu eliminarea tuturor *inamicilor* din nivelul respectiv.

*Printre inamici se încadrează șerpii(****$****), vânătorii(****&****), arcașii(****@****), vrăjitorii(****Q****) și viermii giganți(****Ooo****).*

**Arma** este folosită pentru eliminarea inamicilor și este distrusă odată cu inamicul de fiecare dată când avatarul este pe aceiași poziție cu un inamic. Odată ce arma este distrusă, aceasta reapare într-un loc nou pe hartă și poate fi recuperată și folosită o singură dată pe un nou inamic înainte de reapariție.

*De asemenea ,arma**însușeste abilițati speciale care oferă un avantaj avatarului în modul de joc.*

*În lipsa armei ,personajul este vulnerabil inamicilor și poate fi vătămat de aceștia.*

Vătămarea avatarului apare când personajul nu are arma echipată și coordonatele sale sunt aceleași cu ale unui inamic.Vătămarea este penalizată cu pierderea unei vieți (**#**) (nr. max vieți: 3) și reapariția avatarului într-o poziție aleatorie și nouă pe hartă. În cazul in care vătămarea este prezentă când numărul de vieți este nul , jocul curent se va sfârși, iar jucătorul poate alege o sesiune nouă de joc din meniul principal.

*Pentru reintegrarea mai ușoară după ce avatarul pierde o viață, timpul se oprește pentru câteva secunde, timp în care inamicii sunt înghețați, iar țepii nu te mai pot vătăma.*

Inițiativa jocului

Am început programul încercând să îmi ocup timpul liber făcând o activitate plăcută și folositoare, inspirându-mă din jocurile mai vechi (anii 1980 – 2000) precum **Pac-Man** și **Snake.** Am urmăritun tip de joc "*Arcade*" și am adus în plus cinci inamici noi împreună cu patru abilități speciale pentru o experientă mai amplă față de cele două jocuri precizate, în căutarea unui “*gameplay”* diferit. În final jocul a ajuns un cumul de idei în ceea ce acum se numește **Pake**.

**Pake** este un joc ideal pentru toți pasionații de jocuri video *retro,* dar și pentru persoanele care nu au ce să facă când rămân fără conexiune la internet.

Plan de dezvoltare

Jocul a fost realizat “din aproape în aproape”, am început cu codul de bază, în care s-au încadrat: Mișcarea avatarului, pereții cu coordonatele maxime ale hărții...

Am continuat cu primul inamic și cel mai simplu,

*șarpele(****$****)*, de pe baza căruia am realizat codul-model pentru ceilalți inamici.

După ce am terminat cu scheletul codului , am început să adaug inamici noi și arme. Printre inamici se află *arcașul(****@****)*, a cărui algoritm de tragere l-am folosit la ceilalți inamici pentru urmărire. După ce am terminat cu unele NPC-uri am continuat cu meniul, rezoluția, abilitățile speciale, magazinul, în care se află administratorul acestuia, împreună cu dialogurile, și în cele din urmă am adăugat ultimul inamic(*viermele gigant(****Ooo****)*), upgrade-urile pentru arme, culorile și audio-ul.

Detalii tehnice

Sisteme compatibile testate: Win XP/7/8/10

Rezoluția 640 x 480, Fullscreen

Ocupă 1.42MB și împreună cu muzica 245MB