

Naruto si vulpea cu 9 cozi

Autor: Guzu Titi - Gabriel

Gameplay(Reguli):

Jocul are la baza o implementare de tip Platformer(vedere ortogonală). Aventura de tip single-player, în care jucatorul trebuie să distrugă anumite obiecte din joc pentru a colecționa iteme, trecând la următorul nivel prin distrugerea unei statui, luptând apoi cu bossii fiecarui nivel. La nivelele în care jucatorul are ca scop colecțarea pergamentelor, trebuie să fie atent la capcanele mapei și anume: dacă ai ales drumul gresit, te așteaptă doar moarte. În batalia cu bossii, acestia beneficiază de anumite puteri(ex: zboara sau se teleportează și au atacuri foarte puternice care pot omori jucatorul doar din cîteva lovitură) ceea ce îi face foarte periculoși.

Poveste:

Naruto este eroul satului din care provine, Konoha. Vulpea cu 9 cozi, Kyuubi, este un demon stravechi care are puteri uimitoare și vrea distrugerea satului, dar și a întregii lumi. Kyuubi are un subordonat, Gaara stapanul desertului, care încearcă să îl impiedice pe protagonistul jocului să ajunga la Kyuubi și să pună capat macelului.

Kyuubi avea initial forma unui om, astfel s-a infiltrat în sat și a reușit să fure toate pergamentele necesare pentru a-si lua forma suprema, cea de vulpe uriasă cu 9 cozi.

Pergamentele ascund puteri uimitoare, facându-l pe cel care le citește și le studiază extrem de periculoșe, de astă Naruto trebuie să le aduca înapoi în sat și să le tina în siguranță.

Pe parcursul aventurii, Naruto trebuie să invinge Mainile Inflăcate care protejează pergamentele, acestea fiind vulnerabile atât la atacuri fizice, cât și la atacuri care necesită chakra.

Bossi nu pot fi loviți cu atacuri fizice, deci Naruto va trebui să îi tintească cu atacuri care necesită chakra.

Naruto începe căutarea pergamentelor în Tara Nisipului, acolo unde a presupus că vor fi ascunse cîteva dintre ele.

Primul boss este Gaara. Acesta are ca putere controlarea nisipului după propriul plac, astfel el se poate ridica în aer stand pe nisipul controlat de el. Puterea sa de atac este crearea unei bile comprimate de nisip, de care Naruto trebuie să se ferească.

Dupa infrangerea lui Gaara si colectionarea pergamentelor din Tara Nisipului, Naruto poate intr-un final sa caute ascunzatoarea Vulpiei.

Ajunge in Tara de Foc, un loc foarte sumbru si lipsit de viata...

Colectionarea pergamentelor a devenit mai dificila, dar Naruto stie ca nu poate da inapoi, asa ca isi continua aventura.

Dupa multe cautari, Naruto il intalneste pe Kyuubi si o lupta foarte violenta sta pe cale sa inceapa...

Vulpea cu 9 cozi are o imensa cantitate de chakra. Aceasta se poate teleporta in 4 locuri diferite de pe mapa si ataca folosind bile de energie trimise cu o viteza mare catre Naruto care trebuie sa faca tot posibilul sa nu fie lovit de acestea.

Daca Naruto reuseste sa distruga vulpea, lumea este salvata!

Caractere:

Naruto - protagonistul jocului, caracterul controlat de catre jucator;

- este intruchiparea curajului, a bunatatii;
- este eroul care salveaza mereu satul si lumea intreaga de la dezastru.

Gaara - primul inamic intalnit pe parcursul aventurii;

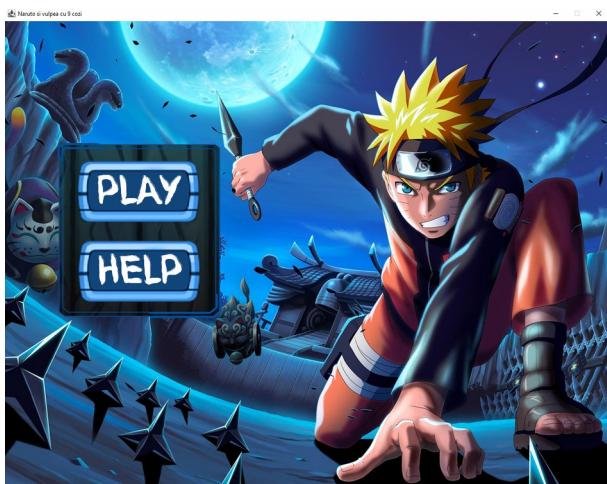
- este Stapanul Desertului si poate controla nisipul.

Kyuubi - inamicul final;

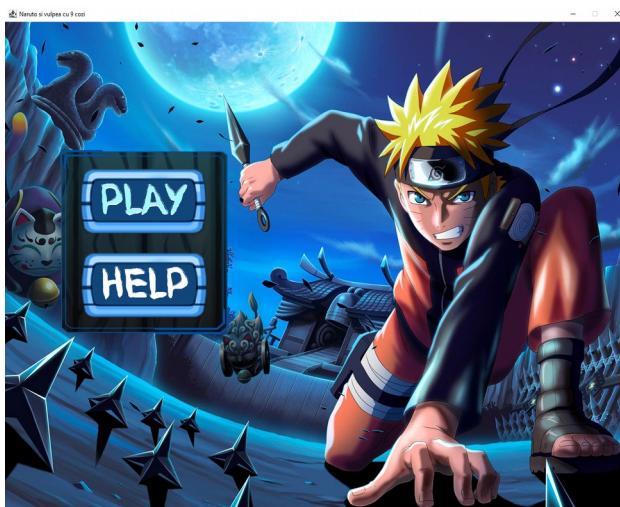
- denumit si ca Vulpea cu 9 cozi;
- este intruchiparea urii si a distrugerii;
- are o cantitate enorma de chakra controland energia negativa din jur.

Mecanicile jocului:

Butoanele meniului:



Cand mouseul nu este deasupra butonului



Cand mouseul este deasupra butonului

PENTRU A COLECTIONA PERGAMENTELE E NECESSAR
SA DISTRUGI MAINILE INFACARATE



DISTRUGE STATUIA PENTRU A TRECE LA URMATORUL NIVEL

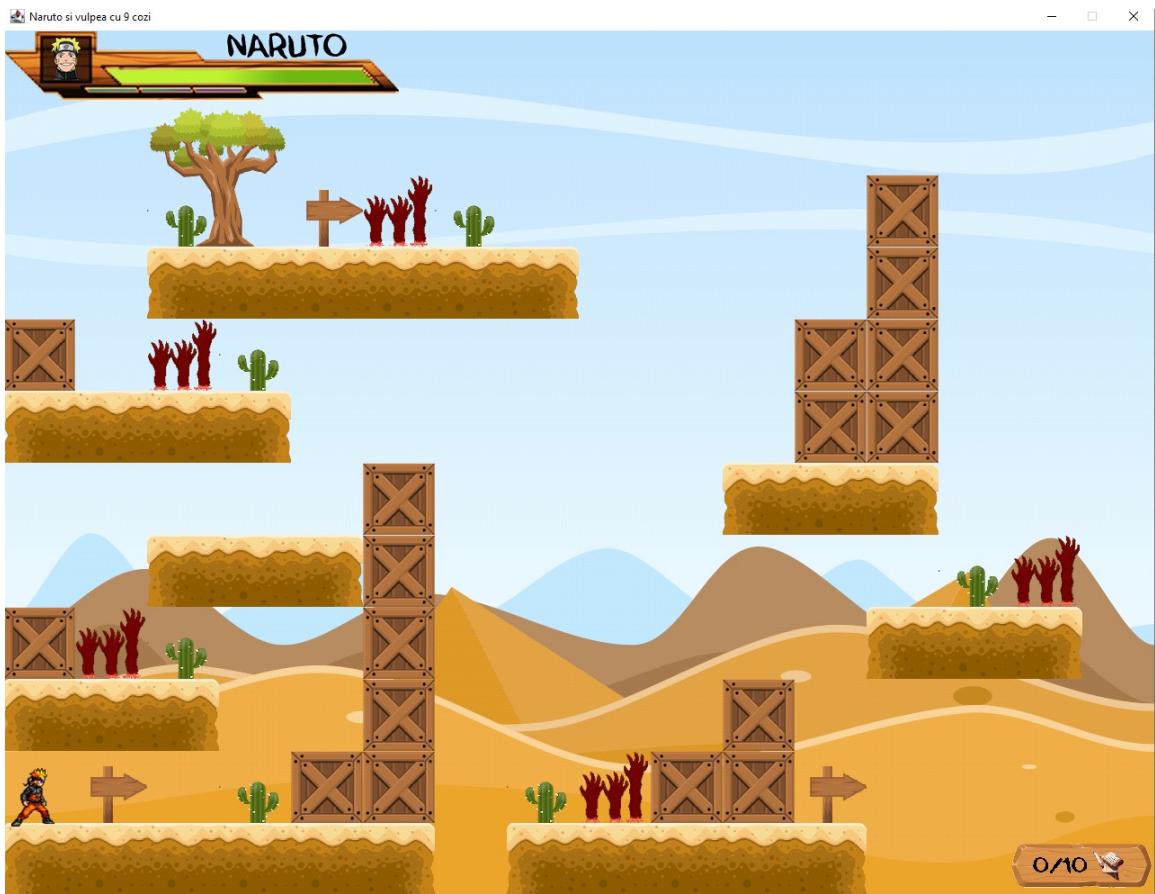


CONTROALE:

W - SARITURA | A,D - DEPLASARE | P - PUMN | L - PICIOR
K - KUNAI | O - RASENGAN

APASA <ESC> PENTRU A REVENI LA MENIUL PRINCIPAL

Butonul HELP va deschide un mic tutorial in care se explica cum functioneaza jocul.

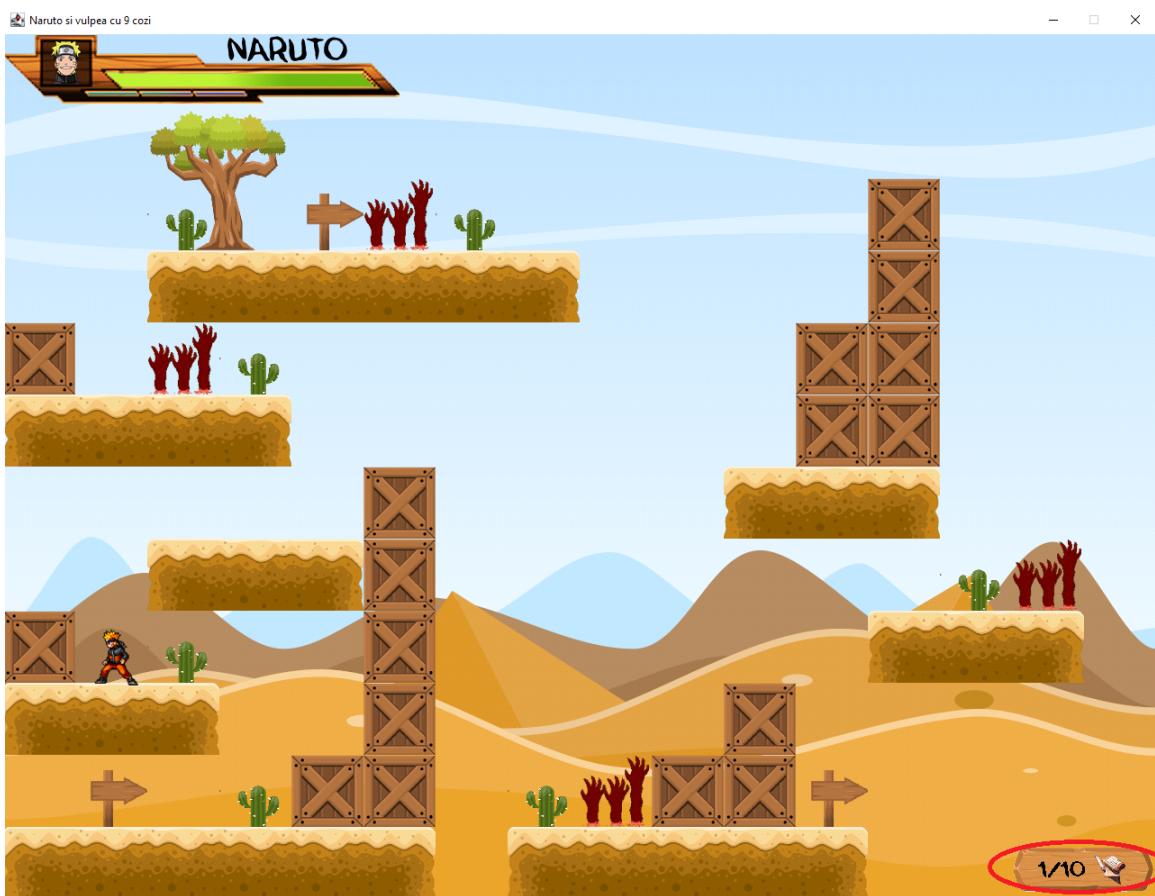


Butonul PLAY va incepe jocul cu primul nivel





La distrugerea Mainilor Inflacarate, va aparea un pergament pe care jucatorul il colectioneaza intrand in coliziune cu el.



Inventarul se actualizeaza.



Tasta P - lovitura cu pumnul (paguba mica = 25), consum chakra 0



Tasta L - lovitura cu piciorul cu piciorul (paguba mica = 25), consum chakra 0



Tasta K - aruncarea cutitului (paguba medie = 50), consum chakra 60



Tasta O - bila de energie (paguba mare = 100), consum chakra 90



Tasta W - saritura



Tasta D - deplasare la dreapta

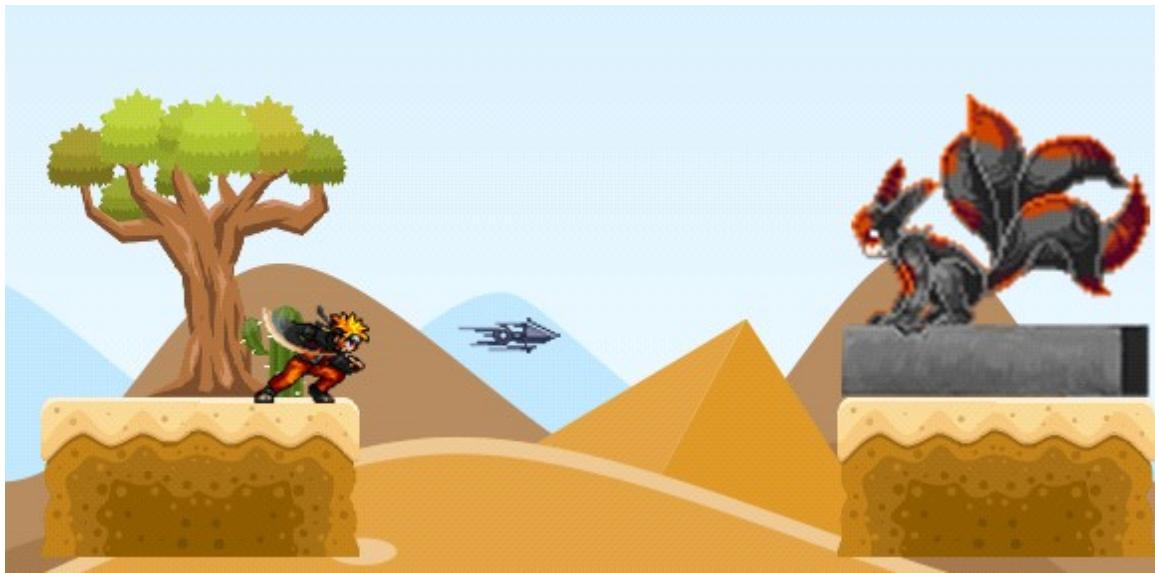


Tasta A - deplasare la stanga



La caderea in gol jucatorul va muri





La capatului mapei se afla o statuie care trebuie distrusa pentru a trece la nivelul urmator, nivelul 2 (infruntarea bossului)









Dupa infrangerea primului inamic



Se trece la urmatorul nivel 3.



Dupa distrugerea statuii de la nivelul 3 se va incepe nivelul 4(ultimul boss)





Locurile in care se teleporteaza inamicul



Jucatorul poate fi omorat de catre inamici





Dupa infrangerea ultimului inamic, va aparea scorul

Scorul se calculeaza astfel:

Fiecare pergament colectionat aduce 10 puncte de scor.

La finalul infrangerii inamicului, viata ramasa jucatorului se va adauga la scor.

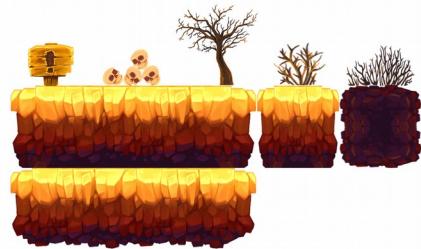
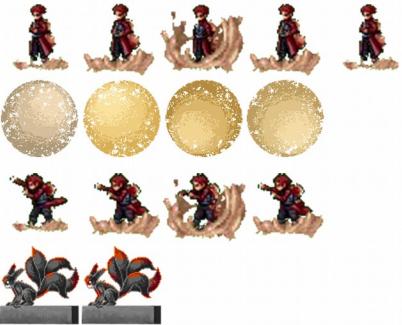
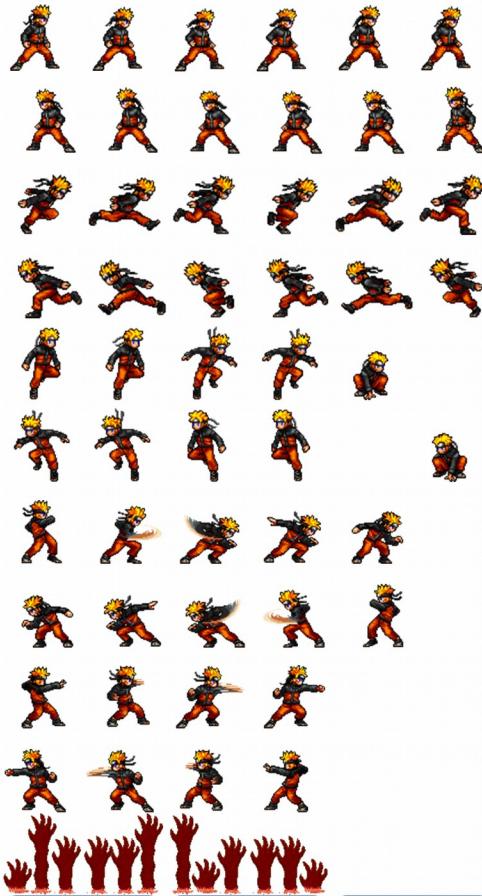
Viata/Chakra caractere:

Naruto(jucator): 300 viata, 180 chakra

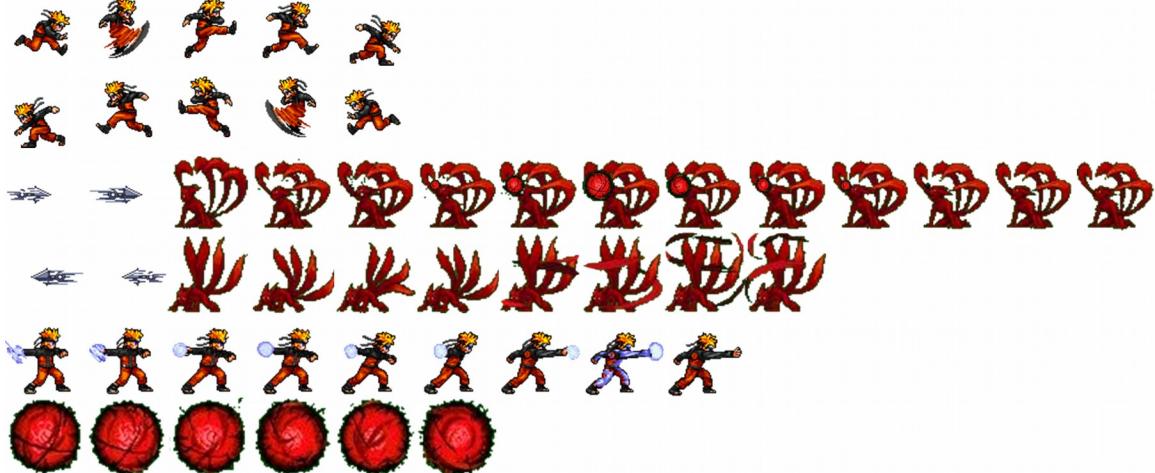
Gaara(primul inamic): 600 viata, 180 chakra

Kyuubi(al doilea inamic): 900 viata, 180 chakra, 1000 chakra speciala(necesara teleportarii)

Spritesheet:



[PLAY](#) [PLAY](#) [HELP](#) [HELP](#)









PENTRU A COLECTIONA PERGAMENTELE E NECESSAR
SA DISTRUGI MAINILE INFILACARATE



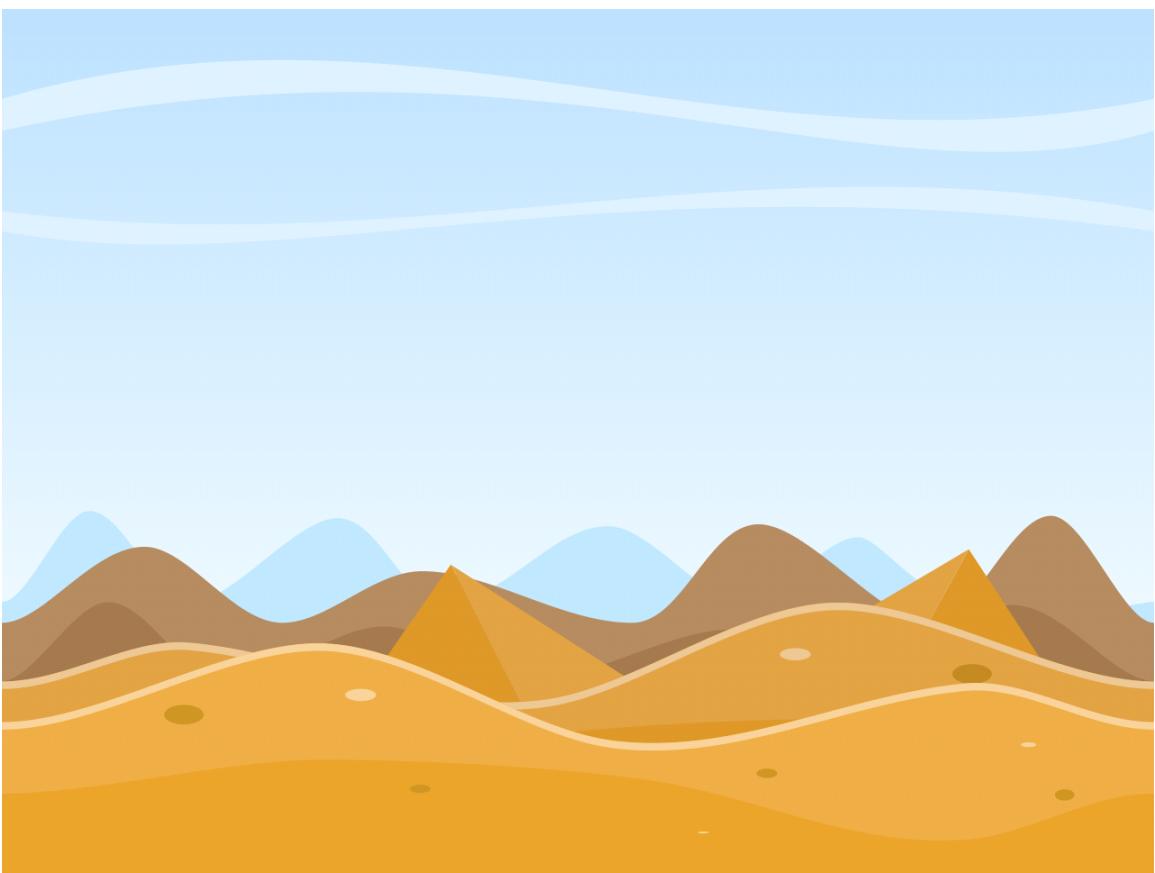
DISTRUGE STATUIA PENTRU A TRECE LA URMATORUL NIVEL



CONTROALE:

W - SARITURA | A,D - DEPLASARE | P - PUMN | L - PICIOR
K - KUNAI | O - RASENGAN

APASA <ESC> PENTRU A REVENI LA MENIUL PRINCIPAL





IL VEI INFRUNTA PE STAPANUL DESERTULUI, GAARA !
ATENTIE LA PUTERILE LUI SPECIALE DE A CONTROLA NISIPUL!



APASA <ENTER> PENTRU A INCEPE BATALIA

FELICITARI !

L-AI INVINS PE TEMUTUL GAARA !



APASA <ENTER> PENTRU A CONTINUA AVENTURA

TEMUTA VULPE CU 9 COZI SI-A FACUT APARITIA !!!
PAZESTE-TE DE PUTEREA DISTRUGATOARE A LUI KYUUBI !



APASA <ENTER> PENTRU A INCEPE BATALIA

FELICITARI !!

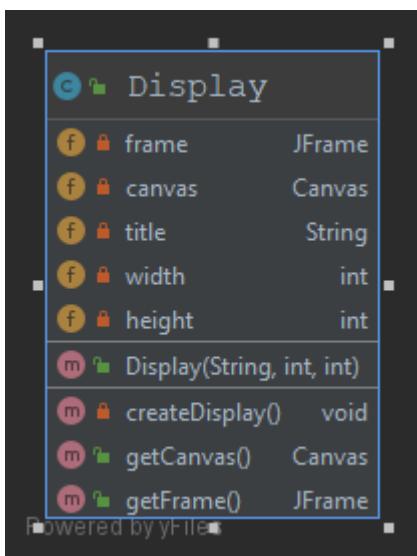
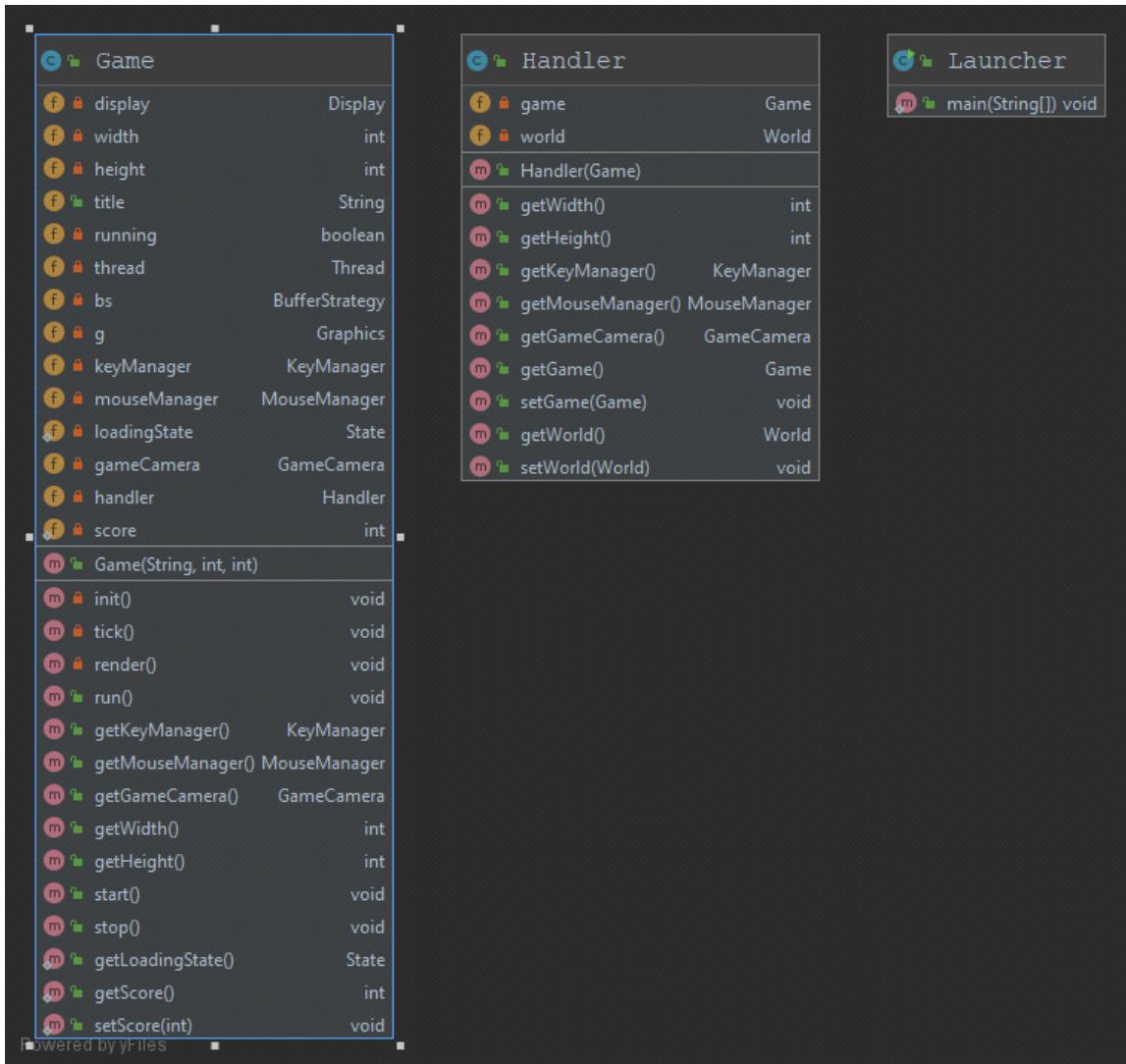
AI REUSIT SA-L INVINGI PE KYUUBI SI AI SALVAT LUMEA !



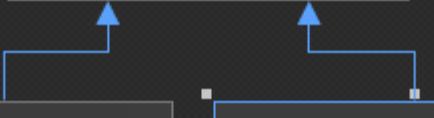
SCOR:

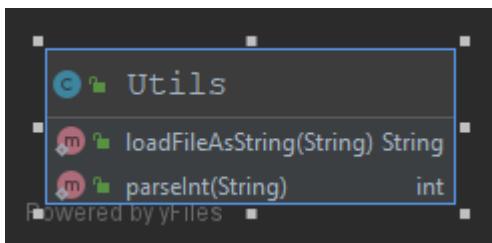
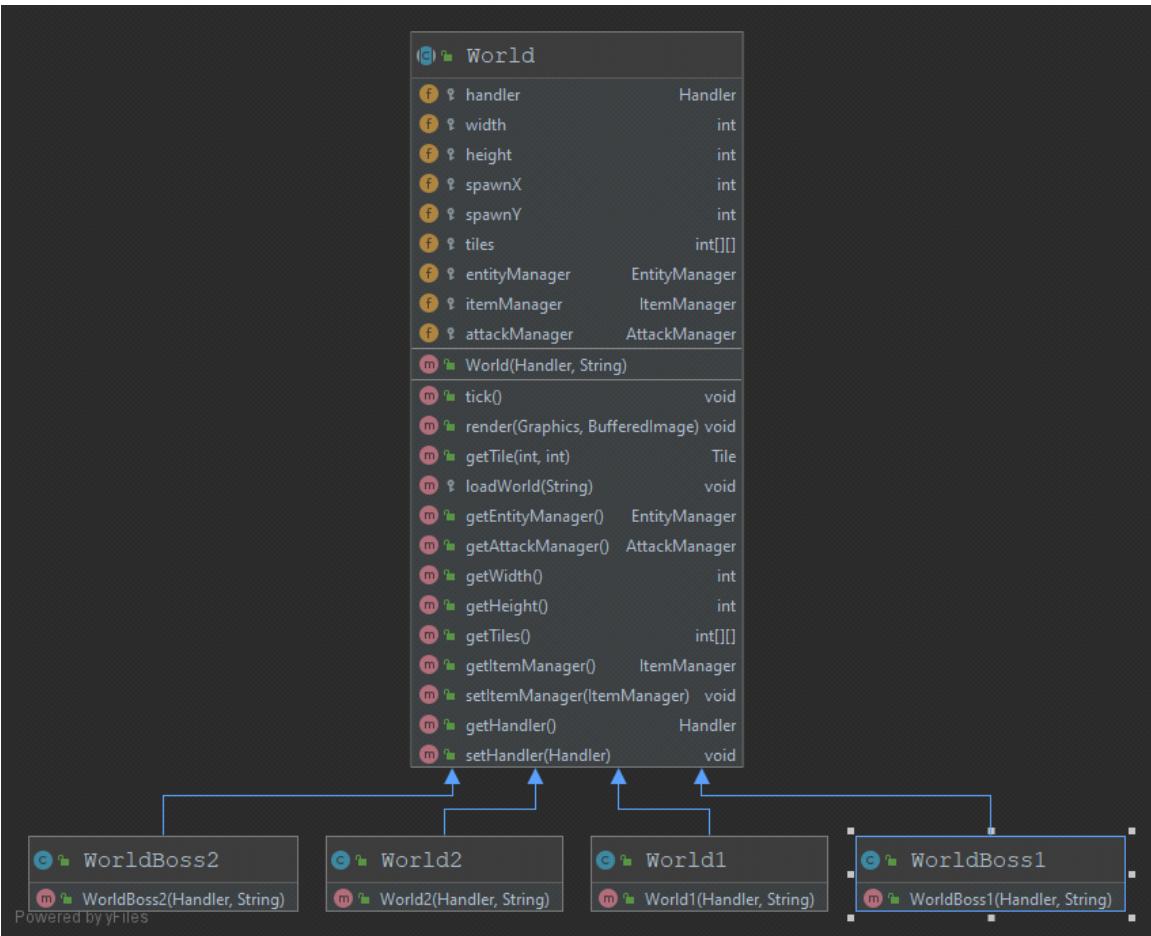
APASA <ENTER> PENTRU A TE INTOARCE LA MENIUL PRINCIPAL

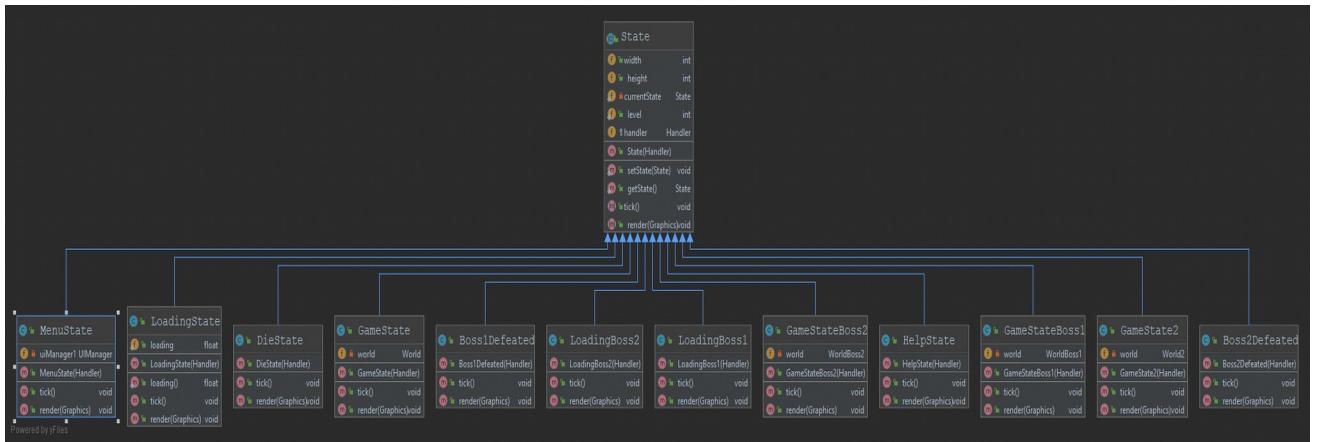
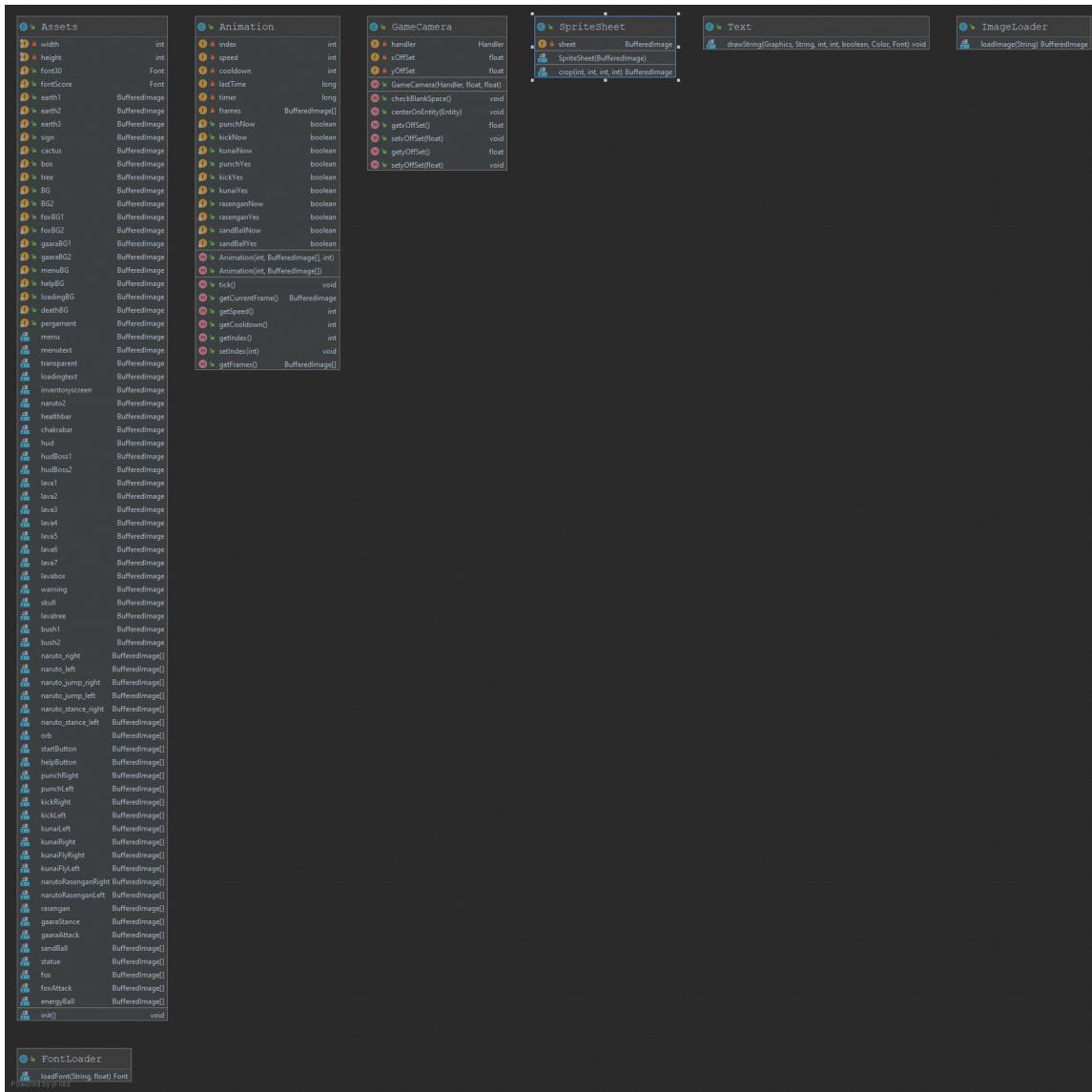
Diagrame clase:



Tile		
• f	• tiles	Tile[]
• f	• cactusTile	Tile
• f	• signTile	Tile
• f	• treeTile	Tile
• f	• boxTile	Tile
• f	• transparentTile	Tile
• f	• sandPlatform1	Tile
• f	• sandPlatform2	Tile
• f	• sandPlatform3	Tile
• f	• lava11	Tile
• f	• lava22	Tile
• f	• lava33	Tile
• f	• lava44	Tile
• f	• lava55	Tile
• f	• lava66	Tile
• f	• lava77	Tile
• f	• lavaBox	Tile
• f	• warningSign	Tile
• f	• skull	Tile
• f	• lavaTree	Tile
• f	• bush1	Tile
• f	• bush2	Tile
• f	• texture	BufferedImage
• f	• id	int
• f	• TILEWIDTH	int
• f	• TILEHEIGHT	int
• f	• actualWidth	int
• f	• actualHeight	int
• m	• Tile(BufferedImage, int)	
• f	• getId()	int
• f	• tick()	void
• f	• render(Graphics, int, int)	void
• f	• isSolid()	boolean
• f	• getTop(int, int)	Rectangle



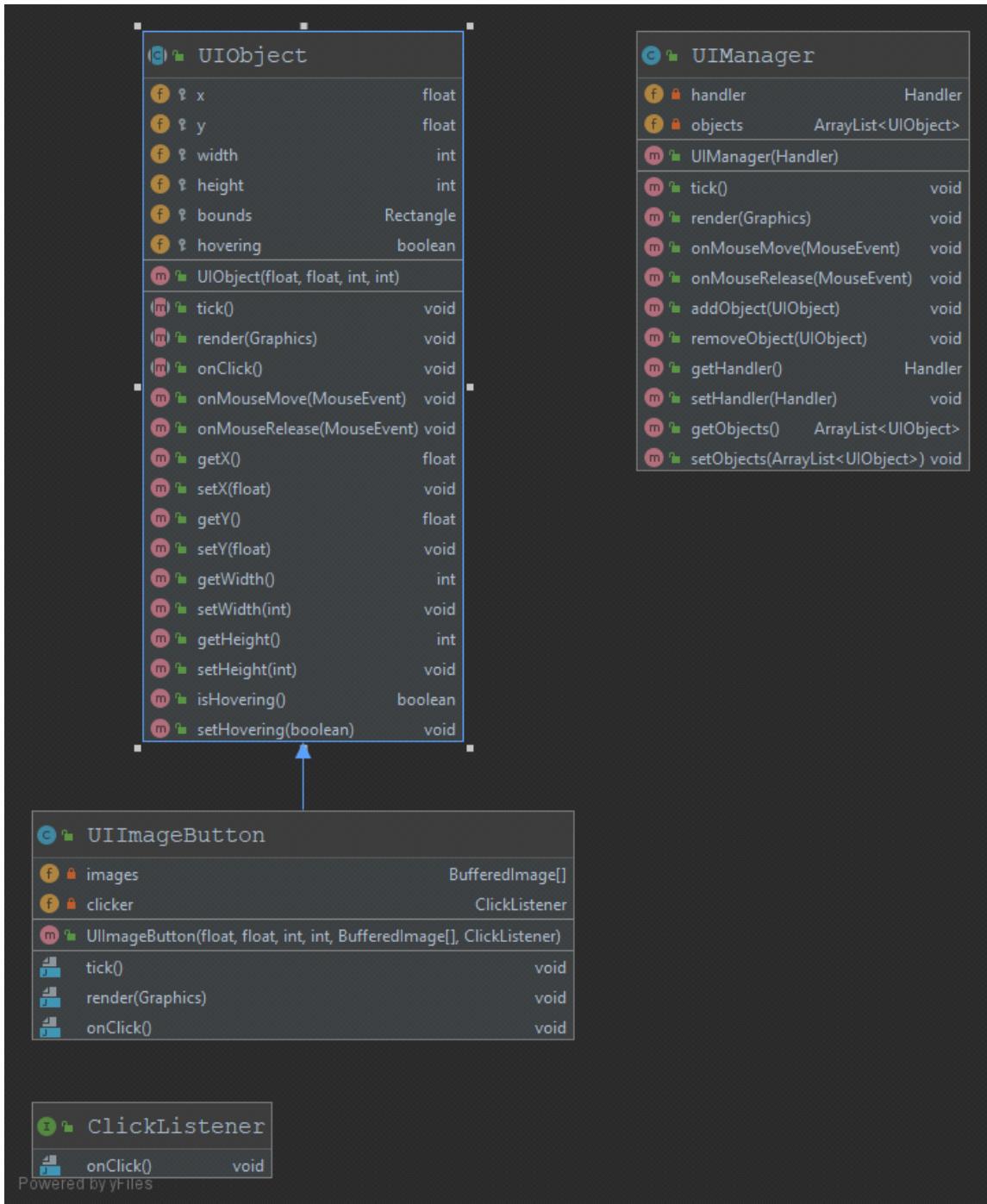


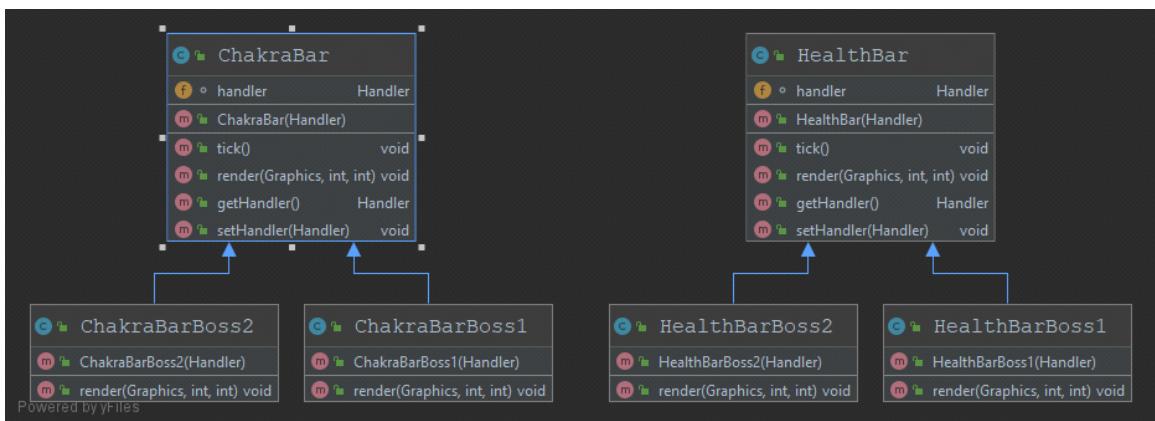


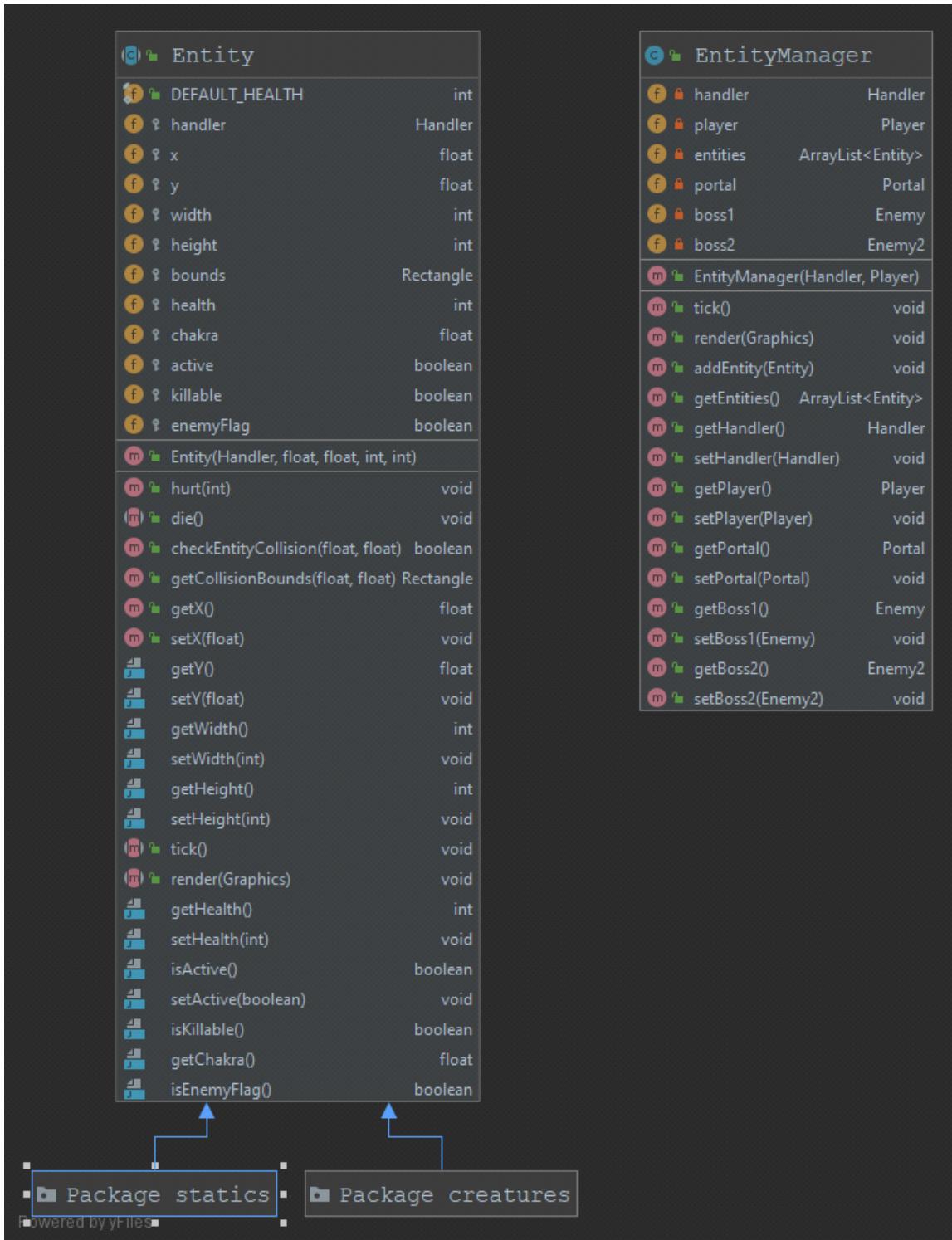
MouseManager		
f	leftPressed	boolean
f	rightPressed	boolean
f	mouseX	int
f	mouseY	int
f	uiManager	UIManager
m	MouseManager()	
m	setUiManager(UIManager)	void
m	getMouseX()	int
m	getMouseY()	int
m	isLeftPressed()	boolean
m	isRightPressed()	boolean
m	mouseClicked(MouseEvent)	void
m	mousePressed(MouseEvent)	void
m	mouseReleased(MouseEvent)	void
m	mouseEntered(MouseEvent)	void
m	mouseExited(MouseEvent)	void
m	mouseDragged(MouseEvent)	void
m	mouseMoved(MouseEvent)	void

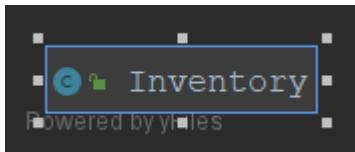
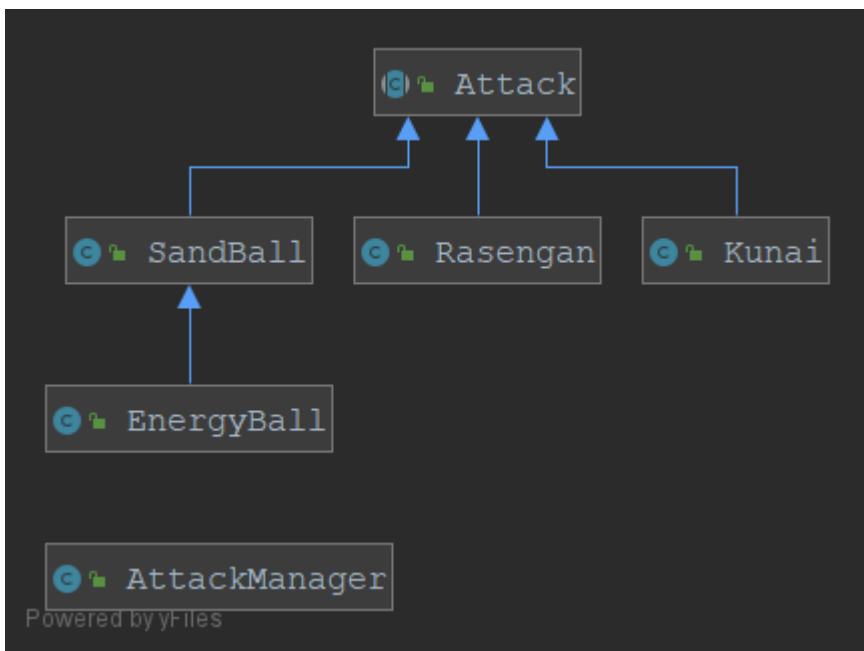
Powered by yFile's

KeyManager		
f	keys	boolean[]
f	up	boolean
f	down	boolean
f	left	boolean
f	right	boolean
f	enter	boolean
f	punch	boolean
f	esc	boolean
f	kick	boolean
f	n	boolean
m	KeyManager()	
m	tick()	void
m	keyTyped(KeyEvent)	void
m	keyPressed(KeyEvent)	void
m	keyReleased(KeyEvent)	void









Item		
f	items	Item[]
f	pergamentItem	Item
f	ITEMWIDTH	int
f	ITEMHEIGHT	int
f	handler	Handler
f	texture	BufferedImage
f	name	String
f	id	int
f	x	int
f	y	int
f	count	int
f	movedX	double
f	movedY	double
f	dirX	boolean
f	dirY	boolean
f	last	boolean
f	bounds	Rectangle
f	pickedUp	boolean
m	Item(BufferedImage, String, int)	
j	tick()	void
j	render(Graphics)	void
j	render(Graphics, int, int)	void
j	moveX(double, int)	void
j	moveY(double, int)	void
j	createNew(int, int)	Item
j	createNew(int)	Item
j	setPosition(int, int)	void
j	getHandler()	Handler
j	setHandler(Handler)	void
j	getTexture()	BufferedImage
j	setTexture(BufferedImage)	void
j	getName()	String
j	setName(String)	void
j	getId()	int
j	getX()	int
j	setX(int)	void
j	getY()	int

ItemManager		
f	handler	Handler
f	items	ArrayList<Item>
m	ItemManager(Handler)	
m	tick()	void
m	render(Graphics)	void
m	addItem(Item)	void
m	getHandler()	Handler

