

PROJEKTI INDIVIDUAL – SEZONI I VJESHTËS

Titulli i Projektit: "Retro FPS: Operation Bunker" (Stili Wolfenstein 3D)

Afati i Dorëzimit: 21 Gusht 2026

Vlerësimi: 100 Pikë (25 Pikë Dokumentacioni + 75 Pikë Loja)

Përshëndetje,

Për sezonin e vjeshtës, projekti yt individual do të jetë ndërtimi i një loje *First-Person Shooter* (FPS) retro, e frymëzuar nga stili klasik i *Wolfenstein 3D*.

Për bazën e lëvizjeve, gjuajtjes dhe armiqve, udhëzohesh të ndjekësh serinë e tutorialeve të Jimmy Vegas për Wolfenstein 3D në Unity, por loja jote duhet të zgjerohet me dizajn nivelesh specifike dhe mekanika unike të kërkuara më poshtë, të cilat do të vlerësohen në mënyrë rigoroze.

STRUKTURA E NIVELEVE (Level Design)

Loja jote duhet të përmbajë një progresion të qartë prej 3 nivelesh të ndryshme:

- Niveli 1: Qyteti i Rrënuar.
 - Ambienti*: Rrugë të hapura qyteti, ndërtesa të shkatërruara dhe barrikada.
 - Qëllimi*: Lojtari duhet të mbijetojë, të gjejë rrugën e saktë mes rrugicave dhe të eliminojë patrullat bazë të armiqve për të arritur te pika e kalimit për në nivelin tjetër.
- Niveli 2: Perimetri (Mes Qytetit dhe Bunkerit).
 - Ambienti*: Një zonë tranzicioni (oborr i blinduar) ku duken rrënojat e qytetit pas teje dhe porta e madhe e hekurit e bunkerit përpara.
 - Qëllimi*: Për të hapur derën e bunkerit, lojtari duhet të gjejë një "Keycard" (Kartë Akses) që mbahet e fshehur ose mbrohet nga roje më të forta.
- Niveli 3: Bunkeri & Përballja Finale (Boss Fight).
 - Ambienti*: Korridore të ngushta, drita të kuqe alarmi, stil tipik "Wolfenstein".
 - Qëllimi*: Në fund të bunkerit do të ketë një arenë ku ndodhet Boss-i i lojës. Boss-i duhet mposhtur për të fituar lojën.

DETYRAT E KODIMIT DHE VLERËSIMI (75 Pikë)

Për të marrë pikët maksimale në pjesën praktike, loja duhet të plotësojë këto kërkesa:

- 1. Mekanikat Kryesore & Kontrolli (20 Pikë)
 - Lëvizje e rrjedhshme FPS dhe gjuajtje me armë e saktë (duke përdorur *Raycast* ose predha fizike).
 - Armiqukë duhet të kenë AI funksional: të të diktojnë dhe të të gjuajnë.
 - Sistemi i jetës dhe municionit (Health & Ammo pickups të shpërndara nëpër hartë).
- 2. Sistemi i Boss-it dhe Progresioni (15 Pikë)

- Boss Fight (Kritike): Armiku i fundit në Nivelin 3 duhet të ketë model/ngjyrë tjetër, të ketë shumë më tepër jetë, të bëjë më shumë dëm dhe sipër tij (ose në UI) të shfaqet një Boss Health Bar që ulet kur e godet.
- Tranzicioni midis 3 niveleve duhet të funksionojë pa bage (Game Loop i plotë).
- 3. UI/UX & Menu (15 Pikë)
 - Menu Kryesore me butona *Start*, *Load*, *Quit*.
 - HUD funksional gjatë lojës që tregon Jetën tënde numerikisht dhe Sasinë e Plumbave.
 - Ekranet *Game Over* (nëse vdes) dhe *You Win* (kur vret Boss-in).
- 4. Sistemi i Ruajtjes / Save-Load (15 Pikë)
 - Duhet të implementosh një sistem ruajtjeje (psh. duke përdorur PlayerPrefs).
 - *Shembull*: Nëse lojtari kalon Nivelin 1 dhe del nga loja, kur të kthehet dhe të shtypë "Load Game", duhet të fillojë direkt në Nivelin 2, pa pasur nevojë ta luajë nga e para.
- 5. Polish dhe Audio (10 Pikë)
 - Tinguj për gjuajtjen e armës, hapat (footsteps), klithmat e armiqve dhe muzikë në sfond (psh. një muzikë më e shpejtë gjatë përballjes me Boss-in).
 - Efekte vizuale të thjeshta si shkëndija kur plumbat godasin murin ose gjak kur godet armikun (Grimca/Particles).

DOKUMENTACIONI (25 Pikë)

Së bashku me projektin (skedarin .exe dhe dosjen e kodit), duhet të dorëzosh:

1. GDD (10 Pikë): Të shkruara qartë rregullat, dizajni i 3 niveleve dhe specifikat e Boss-it.
2. Raporti Teknik (15 Pikë): Si e ke implementuar kodin e gjuajtjes (Raycast), si e ke bërë inteligjencën e armiqve (bazuar te Jimmy Vegas), si funksionon ruajtja (Save/Load) dhe burimet e aseteve 3D/Audiove të përdorura.
3. Kujdes: Çdo gabim kritik (Error) në konsolë që bllokon kalimin nga një nivel në tjetrin vlerësohet me 0 pikë. Projekti duhet të dorëzohet i testuar dhe si build i luajtshëm!
4. Për çdo paqartësi gjatë zhvillimit, mos hezito të më kontaktosh.
5. Punë të mbarë!