

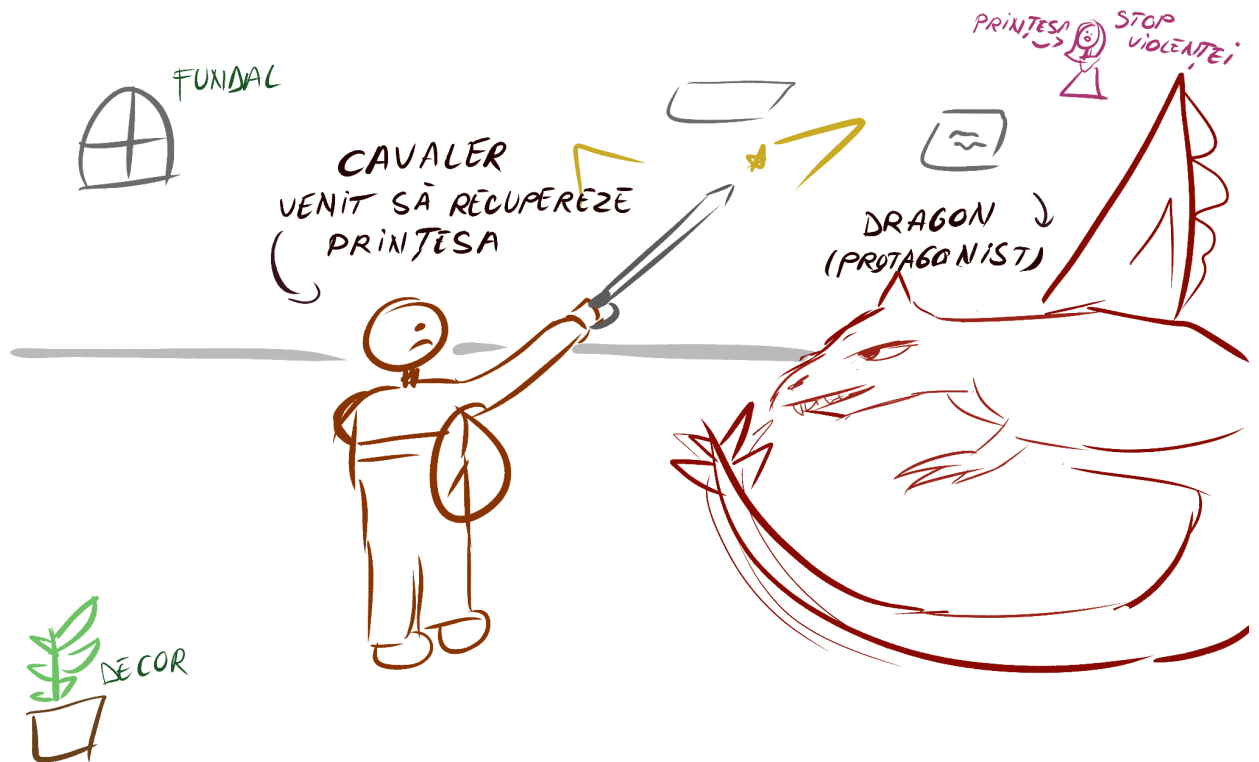
# A Dragon's Tale

Balan Iulia  
1212B

## 1. Proiectarea contextului

Jocul este un RPG cu vedere 3 sferturi (Three Quarters View) cu tematică acțiune/luptă fantasy și care urmărește povestea unui dragon care se luptă cu cavaleri și vrăjitori pentru a proteja prințesa ascunsă în castelul său.

Intriga jocului începe într-un regat îndepărtat și ferit de ochii lumii, înconjurat de nenumărate bestii magice. Prințesa moștenitoare, Elise, tocmai logodită cu un prinț puternic dintr-un regat vecin a fost răpită de dragonul Eragon, cea mai temută, înspăimântătoare și puternică bestie cunoscută vreodată. De atunci, diverși cavaleri și vrăjitori, care mai de care mai curajoși încearcă să o recupereze pe tână domniță, fără succes. Regatul este în alertă și se pregătește de un atac și o bătălie cruntă pentru a salva moștenitoarea tronului, care, complet necunoscut poporului său, stă fericită ascunsă în turnul protejat de noul ei prieten monstruos, încercând să scape de o viață complet nedorită și dictată de dorințele logodnicului ei.



## 2. Proiectarea sistemului

Jocul are 3 niveluri, toate bazate pe două tipuri majore de gameplay: ofensiv si defensiv. Jucătorul, aflat în perspectiva dragonului, trebuie să aleagă între a ucide persoanele care vin în salvarea prințesei sau a le răni parțial și epuiza, act mai greu deoarece trebuie să se țină și pe sine în viață. Statusul evenimentelor este caracterizat de bara de sanatate (Health bar) și bara de reputație (Reputation bar), acestea având un impact major atât asupra evoluției jocului cât și a finalului. Dacă bara de sănătate ajunge la 0 atunci dragonul este învins, jocul se termina și prințesa este dusă înapoi la logodnicul ei, iar dacă bara de reputație ajunge la 0 prințesa scapă și fuge de frica dragonului, așa că jucătorul trebuie să păstreze un echilibru. Jocul este câștigat dacă dragonul are atât suficientă reputație cât și sănătate, oamenii alegând să nu mai vâneze nici dragonul nici alte bestii magice, ci să învețe să trăiască în armonie cu ele.

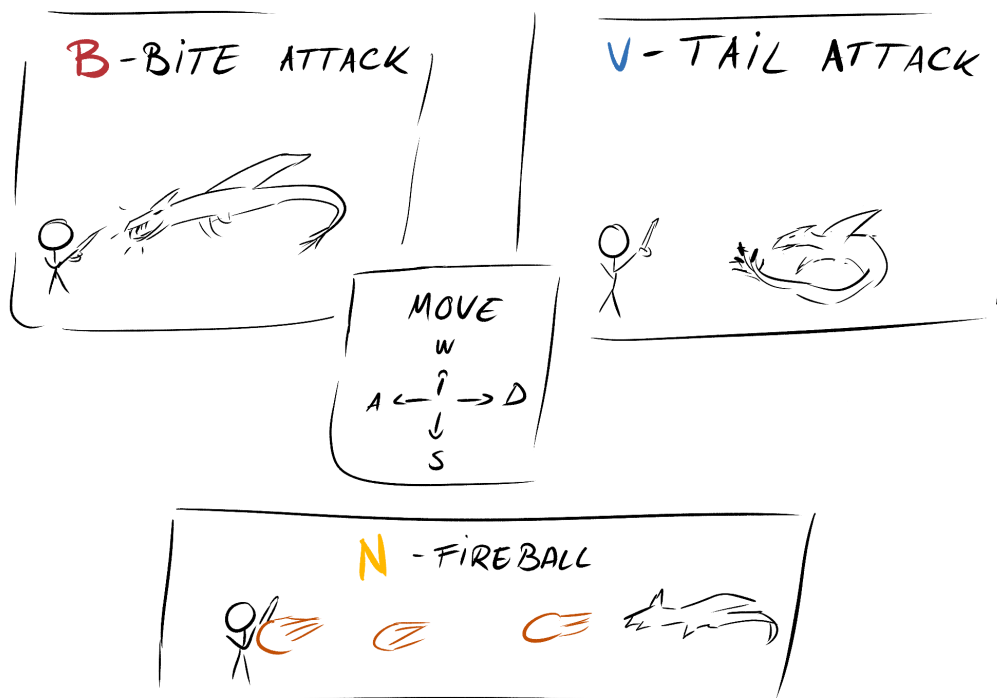
Jucătorul are la dispoziție următoarele controale:

- WASD sau săgeți pentru mișcare Sus/Jos/Stânga/Dreapta
- V și B pentru close combat care reprezintă atacul cu coadă sau dinți
- N pentru aruncarea flăcărilor
- ESC pentru meniul de unde poate salva, continua, începe alt joc, ieși sau vedea un Leaderboard

A DRAGON'S TALE

> SAVE  
> LOAD  
> NEW GAME  
> QUIT

> LEADER BOARD



### 3. Proiectarea conținutului

#### Caractere:

**Eragon**, protagonistul jocului, este un dragon aparent înfricoșător și brutal pentru cei din jur dar care dă dovadă de o atitudine empatică și afectivă față de prințesă.

Evoluția sa ține de alegerile jucătorului, acesta având șansa de a oferi o nouă perspectivă asupra bestiilor magice și a face lumea lor un loc mai bun pentru ele, sau, dimpotrivă, a ruina orice urmă de empatie a oamenilor și a provoca frică și ură prințesei care va fugi să se salveze din calea unui asemenea monstru ucigaș.

**Elise**, prințesa moștenitoare a regatului, o fire blândă și iubitoare, aflată într-un imens impas, neștiind cum poate avea grijă de poporul ei fără să fie nevoită să se căsătorească și să-și sacrifice viitorul și fericirea alături de un prinț pe care nu îl iubește.

**Fredrik**, prințul moștenitor al unui regat vecin și prosper, disperat și mânat de dorința de cucerire, putere și avere. Acesta dorește monopol asupra conducerii regatului prințesei Elise dar poate fi îmbunat în final dacă dragonul alege calea pașnică.

**George**, un cavaler bun, curajos, dornic să salveze prințesa din ghearele bestiei pe care o crede necruțătoare.

**Hefaistos**, un bătrân vrăjitor extrem de puternic, șantajat de către Fredrik cu viața micuței sale nepoate capturată de către prinț pentru a-l convinge să se aventureze în castelul dragonului pentru a recupera prințesa.





Personajele au diverse animații, precum: mers, atac, moarte.

Există aproximativ 3 tileset-uri, corespunzătoare fiecărui nivel: interiorul castelului, temnița, exteriorul castelului. În fiecare cameră personajele vor interacționa unul cu celălalt, jucătorul alegând între o strategie ofensivă (să atace și omoare inamicii) sau una defensivă (să se ferească cât mai mult timp până inamicii cad epuizați dar încă în viață).

#### **4. Proiectarea nivelurilor**

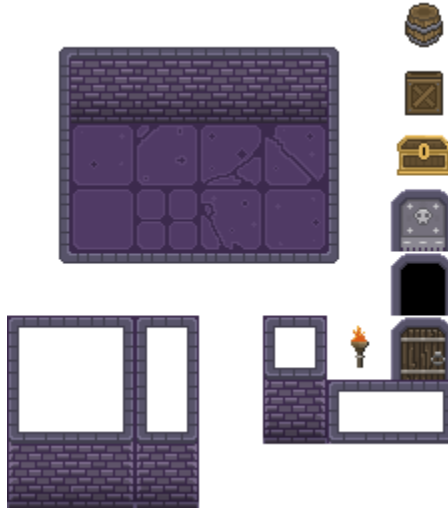
##### **Nivelul 1 - Interiorul castelului**

Primul nivel se desfășoară în interiorul castelului, jucătorul având de luptat cu primul intrus: cavalerul George. Pot fi folosite două atacuri cu impact diferit, atacul cu coada sau atacul cu colții. Dacă jucătorul nu omoară cavalerul aceștia vor avea o mică discuție plăcută, plină de recunoștința bărbatului.



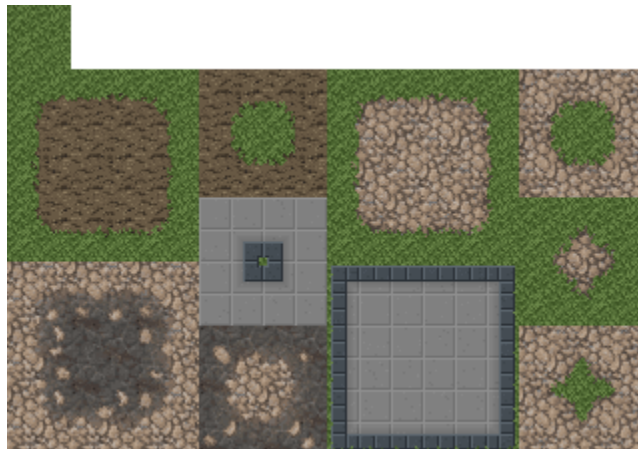
## Nivelul 2 - Temnița

Aici intră pe ascuns puternicul vrăjitor Hefaistos care poate ataca de la distanță cu magie, fapt ce îl face un inamic mai puternic și mai complex de ucis/epuizat. Dragonul dispune de aceleași două atacuri iar jucătorul trebuie să fie atent la bara de reputație, în special dacă a ales să ucidă cavalerul la nivelul anterior, aceasta scăzând la fiecare hit împotriva inamicului. Dacă jucătorul nu omoară vrăjitorul acesta află motivul exact pentru care Hefaistos a fost convins să vină în recuperare a prințesei și, de asemenea, câștigă afecțiunea bătrânului.



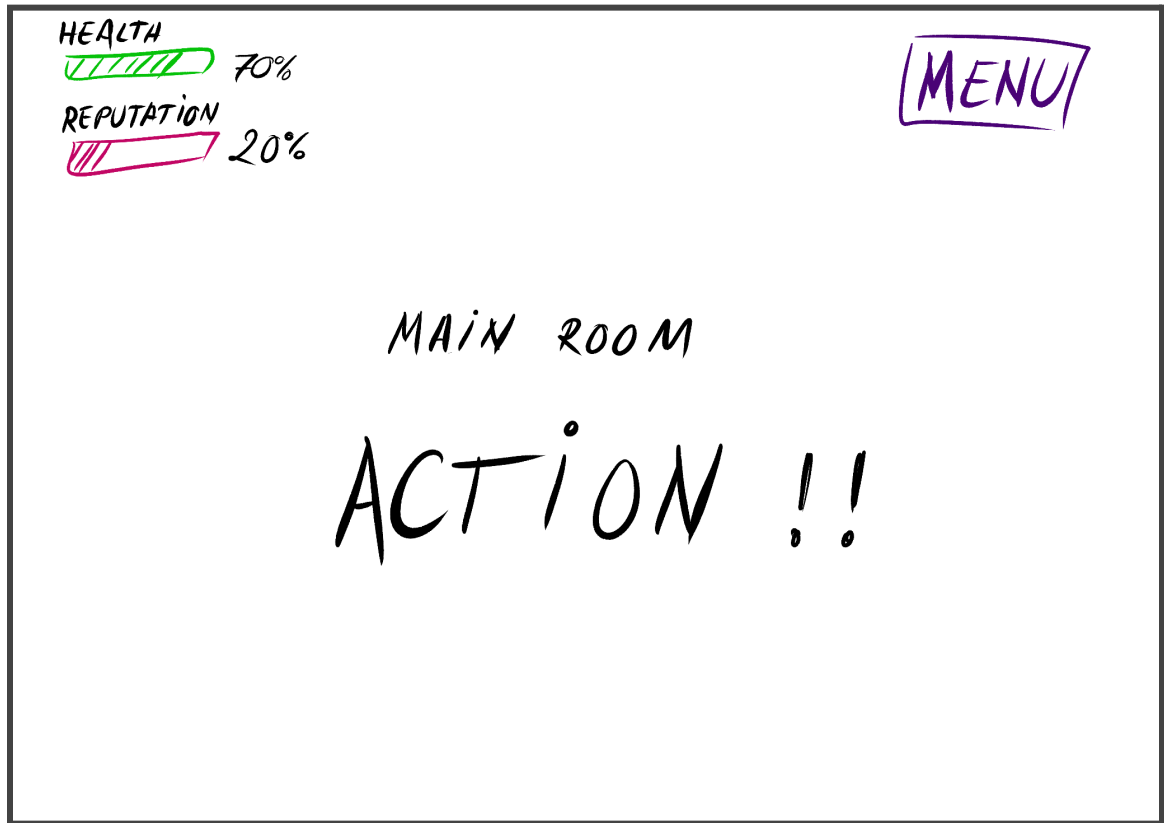
## Nivelul 3 - Atacul din exteriorul castelului

Dragonul dispune de un nou atac, aruncatul flăcărilor, act necesar pentru a face față mulțimii de multipli inamici, armata în frunte cu prințul Fredrik. Jucătorul va trebui să se ferească de cât mai multe din loviturile invadatorilor sau, deopotrivă, să ucidă pe cât mai mulți atacatori, cu grija ca reputația să nu ajungă la 0. Jocul câștigat se finalizează cu un final fericit în care prințesa poate avea putere asupra regatului și propriei vieți, iar dragonul, alături de celelalte bestii, poate trăi în armonie cu oamenii.



## 5. Proiectarea interfeței cu utilizatorul

Interfața are aspect minimalist pentru a reliefa aspectele esențiale: bara de sănătate, bara de reputație, (controalele din tastatură) și butonul Meniu.



## 6. Resursele biografice utilizate

- Informații curs PAOO
- Sprites :
  - <https://craftpix.net/>
  - <https://itch.io/>
  - <https://opengameart.org/>