

# The Dawnbringer

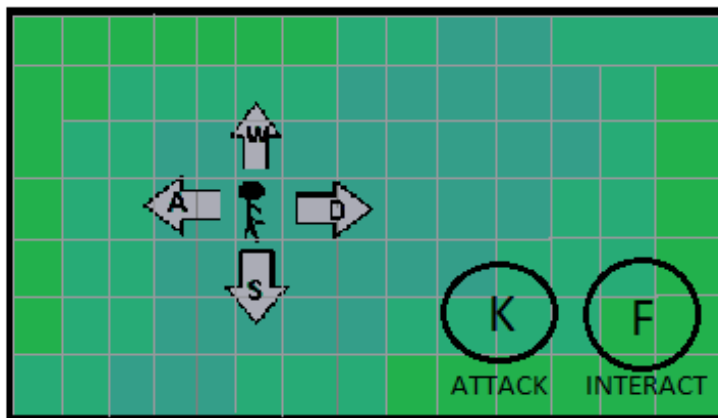
- Dulhaniuc Dario 1208B -

## **Contextul jocului:**

*Povestea începe când Maestrul Miyagi, conducătorul regiunii Yonia, află că fratele sau Xin Saho, maestru și conducător al regiunii Demacia a decedat, iar astfel Demacia are nevoie de un nou conducător din familia sa. Maestrul Xin neavând decât două fete, unul din fiii lui Miyagi (singurul său frate) trebuie să îi ia locul. Astfel, Mikael este trimis de tatăl sau să preia conducerea Demaciei, acesta fiind cel mai bine instruit și pregătit să devină maestru și conducător. În drumul sau spre Demacia acesta este capturat de Hesperus, fiu al împăratului Shurimei alungat din cauza comportamentului său agresiv față de locuitori și subordonați. Acesta îl ura pe tatăl sau pentru închiderea lui Zako, aducătorul nopții, în urmă cu sute de ani, pentru că Hesperus capătă puteri supraomenești atunci când Venus strălucește pe cer, iar în lipsa nopții acesta nu poate fi observat. Hesperus îl închide pe Mikael într-o temniță ascunsă în Padurea Ixtal și merge în Demacia dându-se drept Mikael și astfel devenind conducătorul acesteia. Scopul principal al lui Hesperus este de a elibera spiritul lui Zako, care este ținut într-un glob de cristal în catacombele Demaciei, în ziua eclipsei care se întâmplă o dată la 70 de ani, și fiind singură zi în care va fi întuneric, iar planeta Venus va străluci pe cer. Scopul lui Mikael este de a scăpa din temniță și a-și continua drumul spre Demacia pentru a-l înfruntă pe Hesperus înainte de eclipsă.*

## **-Sistemul jocului:**

Jocul este tip tile-based, cu vedere de sus. Mișcarea caracterului se face manual de la tastatură, acesta urmând direcția respectivă tastei introduse de utilizator. Jucătorul poate interacționa cu diverse obiecte întâlnite pentru a colecta anumite articole sau lupta împotriva inamicilor prin folosirea tastelor specifice acestor acțiuni. Camera va fi centrata pe caracter pe toată durata jocului.



Pe parcursul jocului, utilizatorul va trebui să treacă de o multitudine de provocări în vederea colectării de pe hartă a obiectelor, obiecte care sunt protejate de monștrii specifici zonei în care se află și care îl vor ajuta la finalizarea sarcinilor care vor duce în final la lupta dintre protagonistul jocului și inamicul sau principal. Fiecare sarcina constă în obținerea obiectului cel mai prețios aparat de conducătorul regiunii în care se petrece acțiunea, sarcina este finalizată abia după predarea obiectului către Hesperus. Scopul jucătorului este de a deveni destul de puternic încât să îl poată înfrânge pe Hesperus și a-și recăpăta identitatea.

#### **-Conținutul jocului:**

##### **-Caractere:**

Mikael, Hesperus, monștrii șefi ai anumitor regiuni și ajutoarele acestuia. De la nivel la nivel inamicii vor avea un nivel mai ridicat de inteligență și vor provoca daune mai mari jucătorului, astfel vor fi mai greu de învins. Șefii regiunilor vor avea un grad de inteligență semnificativ mai mare față de ajutoarele acestuia, astfel fiind imposibilă victoria luptei contra aceștia fără obiectele care pot fi colectate pe parcurs.

##### **-Animații:**

Deplasare sus, jos, stânga, dreapta, atac, glisare.

##### **-Obiecte:**

Cufere în care se vor găsi obiecte magice (poțiuni, substanțe, arme) cu ajutorul cărora jucătorul își poate ușura misiunile, busola pentru a găsi calea către următorul obiectiv. Jucătorul va avea un inventar cu spațiu limitat în care poate depozita obiectele găsite sau pentru a le îmbina pentru a îmbunătăți un obiect precum armura, arma, etc.

#### -Interacțiuni:

Jucătorul poate interacționa cu cuferele pentru a le deschide. Ajutoarele șefilor de regiune vor ataca automat la intrarea în rază acestora de acțiune, fiind necesar lupta cu acestea pentru a nu fi urmărit de ele. Conducătorii regiunilor în schimb vor avea o rază fixată în care vor urmări și ataca jucătorul.

#### -Niveluri:

- Nivelul 1: **Evadarea din temnita**

La început Mikael va fi reușit deja să deschidă ușa celei în care se afla, pentru a reuși să iasă acesta trebuie să lupte contra monștrilor gardieni ai temnitei și să găsească cheia ascunsă a temnitei pentru a putea ieși.

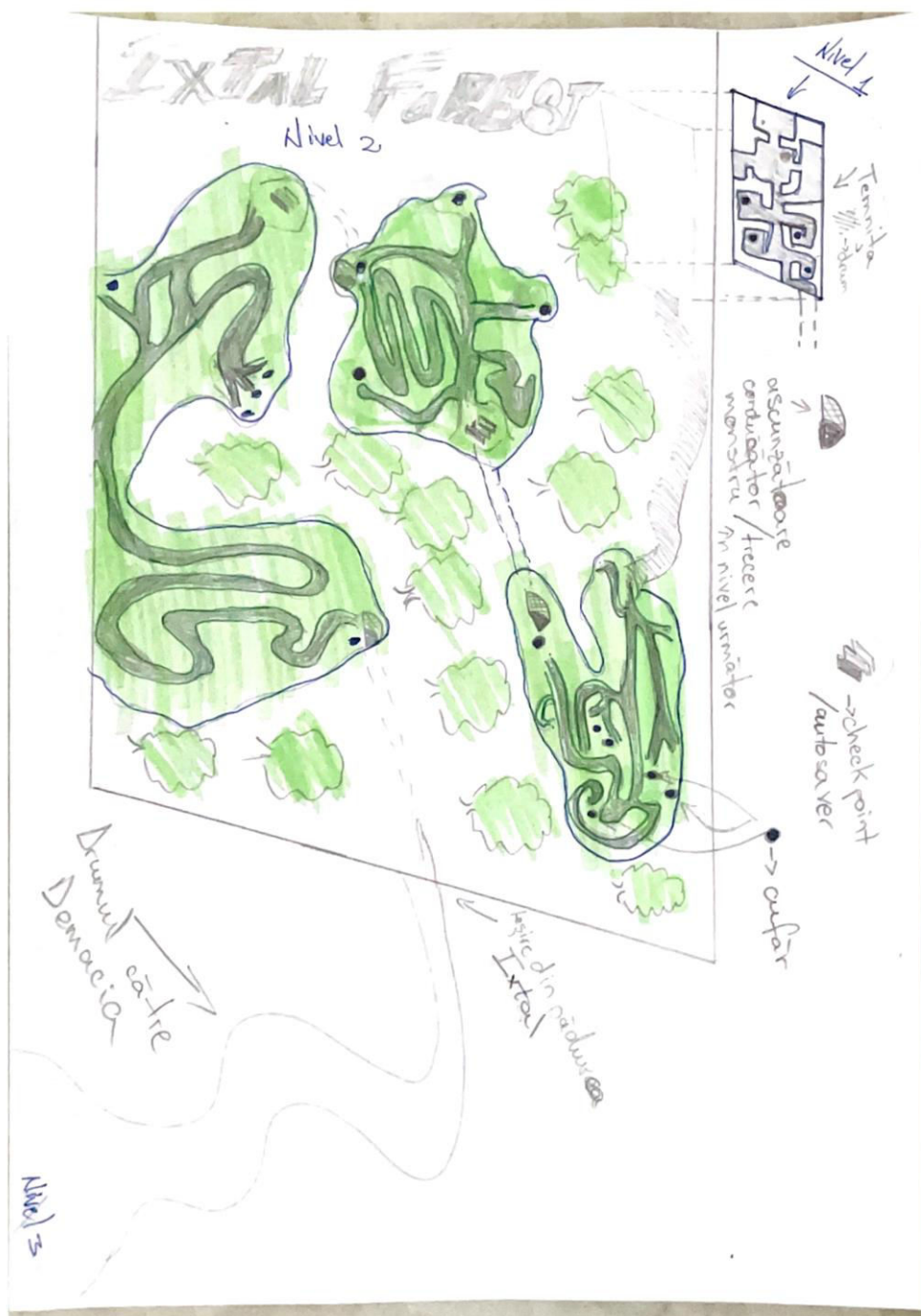
- Nivelul 2: **Padurea Ixtal**

Nivelul doi este împărțit în mai multe părți. Pentru a ieși din pădure Mikael trebuie să treacă prin mai multe regiuni ale acesteia. Trecerea dintr-o regiune în alta se poate face doar prin ascunzătorii conducătorilor monștrilor ai regiunii care trebuie să fie înlăturați pentru a putea accesa porțile de trecere.

- Nivelul 3: **Vestitorul Zorilor**

În nivelul trei, Mikael trebuie întâi să treacă luptători din armata Demaciei, pentru că aceștia nu îl recunosc că fiind Mikael, dar omorând cât mai puțini posibil,

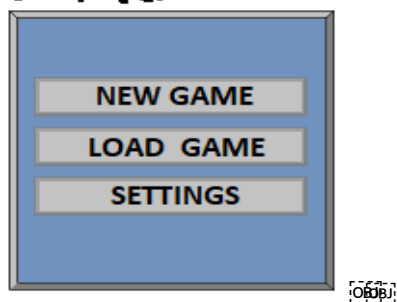
urmând că apoi să intre în templul Demaciei unde se află Hesperus, că să ajungă la el trebuie întâi să înfrângă toți monștrii nopții care îi apar în cale, că apoi să ducă lupta finală cu Hesperus și să închidă înapoi sufletul lui Zuko, făcând din noapte zi și fiind astfel numit Vestitorul Zorilor.



-Interfata utilizatorului:

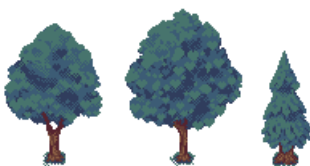
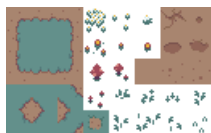


## Main Menu



-Spriteuri care vor fi folosite:

Pentru o parte a hărtii:



Pentru un caracter:



**Resurse biografice utilizate:**

Tilesets hartă: <https://pixivan.itch.io/simple-forest-tileset>

Tilesets caracter: <https://luizmelo.itch.io/monsters-creatures-fantasy>