

O Cavaleira da Alvorada

O jogo "O Cavaleiro da Alvorada" foi completamente desenvolvido em JavaFX. A trama gira em torno de um personagem fictício que reside em um vilarejo isolado em tempos remotos. Com a quebra de três selos sagrados, criaturas demoníacas começam a invadir o mundo. A missão do protagonista é detê-las para salvar o mundo e, assim, obter reconhecimento para sua modesta família.

O jogo adota o formato de um RPG de turnos estáticos, assemelhando-se a um RPG de mesa. Os jogadores têm à disposição várias cidades para explorar, cada uma oferecendo itens exclusivos e mini jogos de baralho.

Requisitos do projeto IP2:

Sistema de Quests:

- Sistema de desafios de inimigos que te recompensam a partir de um certo número de vitórias.

Sistema de crafting:

- Um sistema onde se é possível combinar itens pra formar um item novo, melhor/aprimorado.

Sistema de áudio :

- Sistema completo com música e sons pra ações, aumentando a imersão.

Itens equipáveis :

- Itens que o jogador pode equipar ao seu personagem, seja pra aumentar seu ataque ou sua defesa.

Itens consumíveis :

- Itens que o jogador pode usar pra se recuperar e que somem após serem usados.

Batalha por turnos:

- Batalha clássica onde o jogador pode decidir o que fazer como usar ataque básico, magias, fugir e usar itens. Onde a rodada alterna quando termina a ação.

Loja :

- Um sistema de compra e venda de itens, cada cidade tem seus próprios itens disponíveis onde o jogador pode gastar suas moedas.

Múltiplos inimigos :

- O jogo consta com mais de 36 inimigos que se pode enfrentar.

Sistema de mapas:

- O jogo possui um mapa de viagem com com oito cidades disponíveis.

Sistema de níveis :

- O jogador ganha experiência ao derrotar inimigos, chegando a um determinado número o usuário sobe de nível, aprimorando seu personagem.

Personalização de atributos:

- O jogador possui quatro atributos, sendo força, velocidade, inteligência e resistência, assim ele distribui pontos inicialmente entre essas quatro vertentes afim de melhorar o personagem.

Sistema de save e load:

- O jogo pode ser salvo e carregado, afim de não perder progresso.

Sistema de diálogos:

- Cada cidade avança para o fim da história, exibindo um diálogo sobre o progresso/cidade.

Mini games (Taverna):

- o jogo consta com três mini games que o jogador pode experimentar pra se descontraír, vinte um, póker e jogo da memória.

Easter eggs:

- Easter eggs nada mais é que referencias a realidade, no nosso jogo, implementamos algumas.

Sistema de Dicas :

- O jogo possui uma tela de dicas afim de ajudar o jogador em certas dificuldades. Com um personagem único na cidade específica.

Função dos Membros:

Daniel Ramos :

- Batalha de turnos, animações, itens consumíveis, save e load,, inimigos, sistema de níveis, cidade.

Danilo de Pádua :

Sistema de dicas e Lore, tela de vitória, UML e cidade.

Ryan Eskinazi :

Sistema de áudio e cidade.

Thiago Jacinto :

Sistema de Crafting, Itens equipáveis, Loja, mini games, sistema de Quests.
Cidade.