

Fire Emblem Remake

Giovanna Guimarães 9293693
Lucas Soares 9293265
Rafael Monteiro 9293095
William Ferreira 9293421

Influências

Fire Emblem original

Este projeto é um remake do jogo original, **Fire Emblem: Rekka no Ken**

Breve Descrição do Projeto:

Remake do jogo original (Fire Emblem, GBA) com o intuito de praticar o desenvolvimento de jogos para a disciplina SSC0147 - Tópicos Especiais em Sistemas de Informação, oferecida pelo FoG (Fellowship of the Game) na USP São Carlos.

Descrição Detalhada do Projeto

O projeto, proposto como trabalho final para a disciplina SSC0147 - Tópicos Especiais em Sistemas de Informação, tem o objetivo de produzir um remake de algum jogo clássico, implementando algumas novas features. O jogo deve ser desenvolvido na Unity (engine de jogos).

A decisão do grupo foi desenvolver um remake do jogo Fire Emblem 7, lançado originalmente para Gameboy Advance. Essa escolha foi feita devido à facilidade de encontrar recursos do jogo.

Fire Emblem é um título clássico entre os jogos de estratégia por turnos. O jogo consiste em batalhas estratégicas, com o objetivo de derrotar a equipe inimiga ou dominar algum ponto do mapa. O jogador, que controla uma das equipes, deve escolher as ações dos seus personagens, que consistem em se mover, atacar adversários ou realizar outras ações, como uso de itens.

O Jogo

O jogador controla um time de unidades independentes alternando turnos com o time adversário. Cada batalha se dá em uma grid retangular, e os objetivos variam em cada batalha, incluindo capturar uma posição específica ou derrotar todos os adversários. Personagens aliados ganham pontos de experiência e, ao acumular pontos suficientes, níveis que aumentam suas estatísticas. Cada personagem tem seu inventário de itens, que podem incluir, por exemplo, armas e poções. Armas com maior nível são melhores em geral, e personagens com melhor maestria de tal arma causam mais dano.

Elevator Pitch:

Xadrez + Dungeons & Dragons + Final Fantasy

Gameplay

A gameplay baseia-se em combates por turno, apresentados com uma câmara *top-down*. Um pequeno grupo de unidades se move através de uma grid quadriculada com o objetivo de derrotar ou sobreviver a seus inimigos, fugir ou conquistar fortes.

A gameplay do jogo é constituída, basicamente, em preparação de batalha, a batalha em si, e diálogos de história pós batalha. Durante a preparação de batalha, o jogador pode alterar a posição inicial das unidades, escolher quais unidades serão utilizadas durante a partida, realizar trocas de itens entre as unidades, usar alguns itens, como o de promoção de classe, comprar novos itens e reparar armas no ferreiro. Após realizar suas preparações, o jogador pode iniciar a batalha. Algumas dessas opções não estarão disponíveis dependendo da fase.

Durante a batalha, o jogador deve, em seu turno, movimentar suas unidades e realizar suas ações. As ações incluem: atacar uma unidade adversária, realizar conversa de suporte com outra unidade aliada, trocar itens entre unidades adjacentes, utilizar o Convoy, utilizar alguma habilidade especial (abrir portas ou roubar), resgatar algum aliado, comprar nas lojas, visitar vilas, recrutar novas unidades. Após realizar os movimentos e ações de todas as unidades, o turno passará a ser da equipe adversária. Os inimigos são controlados por uma IA, e o jogador deve esperar ela realizar todos os movimentos e ações para agir novamente.

Visão Geral

- **Tema e Gênero**

- Tema: Batalhas medievais de fantasia
- Gênero: Estratégia por turnos

- **Mecânicas Principais**

- Batalha por turnos
- Combate estratégico em grid quadrada
- Níveis de personagens
- Durabilidade de equipamentos
- Permadeath
- Vantagens de terrenos
- Condições de vitória
- Loot de inimigos
- Inventário do personagem
- Baús
- Portas
- Classes
- Taxa de evolução dos personagens
- Experiência
- Nível de arma

Código

- Script de Combate
- Scripts das classes
- Scripts das armas
- Scripts dos equipamentos
- Scripts dos itens
- Script da etapa pré batalha
- Script gerenciador da batalha (condições de vitória, turnos, reforços, tileset)
 - Main Menu (save/load)
 - Movimentação
 - A*
 - A* seeker (cuida dos pesos dos terrenos e colisão com inimigos)
 - Script do world map (avançar capítulos, capítulos *Gaiden*)
 - Controlador de Menus
 - Scripts de background
 - Controlador de animações
 - NPC Scripts
 - IA genérica

Animação

- Unidades
 - Idle
 - Unidade focada
 - Unidade selecionada
 - Movimento
 - Combate

Arte

- Titleset de terrenos
 - Plains
 - Forest
 - Thicket
 - Floor
 - Pillar
 - Mountain
 - Peak
 - Gate
 - Throne
 - Sea
 - Desert
- Spritesheet e portrait dos personagens
 - http://fireemblem.wikia.com/wiki/List_of_characters_in_Fire_Emblem:_Rekka_no_Ken

Som

- Músicas de fundo
 - Dos mapas
 - Loja de arma
 - Loja de item
 - Arena
 - Música tema (kazoo)
 - Preparação
 - Mapa mundi (durante o storytelling)
 - Música de promoção
- Efeitos sonoros:
 - Ataques
 - Movimento das unidades
 - Uso de item
 - Passagem de nível
 - Ataque crítico
 - Ganho de EXP
 - Recuperação de vida
 - Cajados
 - Ataque miss
 - Ganho de item
 - Quebra de item
 - Seleção no menu
 - Texto
 - Abrir portas/baús
 - Gastar *gold* (dinheiro)