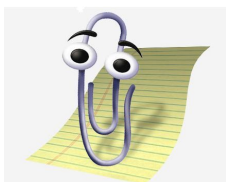


Fire Emblem Remake



CAROL SEVEL NACISMENTO *mes*

inc

Revisão: 0.1.0

GDD Template Written by: Benjamin “HeadClot” Stanley

Special thanks to Alec Markarian

Licença

Se utilizar esse modelo em qualquer jogo. Dê os devidos créditos no GDD (este documento) para Alec Markarian e Benjamin Stanley.

Sinta-se livre para modificar, redistribuir mas **não venda** este documento.

License

If you use this in any of your games. Give credit in the GDD (this document) to Alec Markarian and Benjamin Stanley. We did work so you don't have to.

Feel free to Modify, redistribute but **not sell** this document.

Visão Geral

Tema e Gênero

Mecânicas Principais

Plataformas Suportadas

Escopo do Projeto

Influências (Breve)

- Fire Emblem original

Breve Descrição do Projeto:

Descrição Detalhada do Projeto

Qual é o diferencial do projeto?

Principais Mecânicas (Detalhado)

- Combate por turnos
- Batalha estratégica em grid quadrada
- Durabilidade de equipamento
- Níveis e atributos de personagens
- Triângulo de vantagens
- Permadeath
- Vantagens de terreno
- Condições de vitória
- Loot de inimigos
- Lojas
- Menu pré-batalha de preparação
- Vidente
- Reforços
- Inventário do personagem
- Suporte
- Baús
- Portas
- Convoy
- Classes
- Promoção
- Taxa de evolução dos personagens
- Experiência

- [- Capítulos Gaiden](#)
- [- Nível de armas](#)
- [- Resgatar aliados](#)
- [- Visitação](#)
- [- Recrutamento](#)
- [- Arena](#)

[História e Gameplay](#)

[História \(Breve\)](#)

[História \(Detalhada\)](#)

[Gameplay \(Breve\)](#)

[Gameplay \(Detalhada\)](#)

[Assets Necessários](#)

[- Arte](#)

[- Som](#)

[- Código](#)

[- Animação](#)

[Schedule](#)

[- 15/11/2016](#)

[- 22/11/2016](#)

[- 29/11/2016](#)

[- 06/12/2016](#)

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
- Triângulo de vantagens
- Permadeath
- Vantagens de terrenos
- Condições de vitória
- Loot de inimigos
- Lojas
- Menu pré-batalha de preparação
- Inventário do personagem
- Vidente
- Reforços
- Suporte
- Baús
- Portas
- Convoy
- Classes
- Promoção
- Taxa de evolução dos personagens
- Experiência
- Capítulos Gaiden
- Nível de arma
- Resgate de aliados
- Visitação
- Recrutamento

Plataformas Suportadas

- PC (windows, linux, mac)

Escopo do Projeto

- Escopo de Tempo
 - 1 mês (início de novembro até dia 7 de dezembro)
- Equipe
 - Programação
 - Lucas Alexandre Soares
 - Rafael Augusto “Joegs” Monteiro
 - Giovanna Oliveira Guimarães
 - William Ferreira Quelho
 - Arte
 - Utilizando os assets originais (retirados da internet)
 - Som
 - Utilizando os assets originais (retirados da internet)

Influências (Breve)

- **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.

Qual é o diferencial do projeto?

- Nenhum, o objetivo do projeto é o aprendizado.

Principais Mecânicas (Detalhado)

- Combate por turnos

Cada personagem pode realizar apenas uma ação por turno, o que inclui: atacar, trocar itens, equipar itens e curar uma unidade.

- Batalha estratégica em grid quadrada

Cada batalha é realizada em um mapa representado em forma de grid quadrada (cada célula é vizinha de 4 outras, em cima, embaixo, na direita e na esquerda).

- Durabilidade de equipamento

Todos os equipamentos possuem um número limitado de usos, que podem variar entre eles. Em geral, o número de usos decresce conforme a força e a raridade da arma aumentam.

- Níveis e atributos de personagens

Cada unidade possui um nível e um certo valor para seus atributos. Esses atributos influenciam nas suas capacidades de combate, e são aumentados ao se passar de nível. O valor aumentado em cada atributo depende da taxa de evolução do personagem.

- Triângulo de vantagens

O jogo possui 8 tipos de armas: espadas, machados, lanças, magia anima, magia de luz, magia de escuridão, arcos e cajados. As armas corpo-a-corpo e as magias possuem os seguintes triângulos de vantagem: espada > machado > lança; e anima > luz > escuridão. Arcos e cajados não possuem vantagens.

- Permadeath

As mortes são permanentes. Não será mais possível jogar com uma unidade caso ela seja derrotada em combate. Será game over caso algum dos personagens principais (Lyndis, Eliwood ou Hector) morram.

- Vantagens de terreno

Alguns terrenos possuem efeitos especiais quando uma unidade para em cima, como aumentar a evasão e defesa, ou recuperar vida no início de um turno. O custo de movimentação por terrenos pode variar dependendo do terreno e da própria unidade (cavaleiros não podem andar em montanhas mesmo possuindo um movimento maior que o custo do terreno). Alguns terrenos são exclusivos para algumas classes (Peak - Brigand; Sea - Pirate). Algumas unidades podem ignorar efeitos de terreno (unidades voadores - Pegasus Knight/Wyvern Knight). Algumas unidades possuem movimento fixo por alguns terrenos (Paladin - 1 quadrado de montanha por movimento; Pirate - 1 quadrado de Sea por movimento). Unidades mágicas não têm seus movimentos afetados pelo terreno Deserto.

- Condições de vitória

Existem duas condições de vitória para as partidas do jogo: Dominar uma fortificação, ou eliminar a equipe adversária. Apenas uma das condições estará efetiva em cada estágio, variando qual será entre as fases do jogo.

- Loot de inimigos

Alguns inimigos possuem equipamentos ou itens em seus inventários que, quando derrotado o inimigo, o jogador ganhará o equipamento ou item. Este item terá o nome brilhando em verde para ser identificável pelo jogador.

- Lojas

É possível adquirir novos itens em espaços especiais do jogo. Ao visitar uma loja durante uma fase, um jogador pode realizar a ação de comprar itens novos. Para isso, é necessário que o jogador possua dinheiro suficiente (adquirido ao vencer partidas) e que o personagem que está comprando os itens esteja com espaço disponível no inventário. Caso o personagem Convoy esteja no mapa, os itens poderão ser enviados ao banco.

- Menu pré-batalha de preparação

Neste menu será possível selecionar as unidades que participaram da batalha, equipar itens, alterar a posição de cada personagem no mapa e consultar a vidente.

- Vidente

A vidente pode ser consultada antes de iniciar o combate, durante o estágio de preparação. Ela requer um pagamento de 50G e dá dicas sobre como vencer o mapa, como armadilhas escondidas, efeitos que podem acontecer durante o capítulo, reforços inimigos e os tipos de armas que têm maior vantagem no mapa.

- Reforços

Em diversos mapas é possível aparecerem reforços inimigos em locais específicos.

- Inventário do personagem

Cada personagem é capaz de carregar 5 itens consigo. Caso a unidade ganhe um item quando já estiver na capacidade máxima, o jogador deve descartar um item da unidade (ou enviar para o Convoy, caso esteja presente no mapa).

- Suporte

As relações entre personagens podem se estreitar quando ambos realizam ações em espaços adjacentes durante a batalha. Quanto mais forte for a relação entre eles, maior será o nível de suporte e mais pontos serão somados aos atributos base de cada unidade. Os níveis variam de C até A, na maior parte dos casos. Porém, para personagens que são do sexo oposto, é possível atingir o nível S, permitindo que essas unidades se casem.

- Baús

Haverá alguns baús espalhados em alguns mapas. O único jeito de abrí-los é com chaves que o jogador conseguirá ao derrotar o inimigo que a estiver segurando. Classes como *Thief* e suas evoluções podem abrí-los sem utilizar a chave.

- Portas

Alguns mapas possuirão portas que, para abrí-las, é necessário possuir a chave da porta ou um *Thief* com um item *Lockpick*. As chaves podem ser adquiridas derrotando inimigos que as possuem ou por meio de história ou em algumas lojas em mapas específicos.

- Convoy

Uma unidade especial adquirida em algum momento do jogo, o Convoy é basicamente uma unidade armazém. Ele é capaz de armazenar 100 itens em seu inventário. Para utilizar o Convoy, uma unidade deve andar até uma célula adjacente e escolher a opção "Convoy". A unidade poderá, então, trocar itens a vontade com o Convoy. O Convoy passa de nível a cada mapa que ele sobrevive até o final. A primeira classe do convoy não pode se mover, tornando a proteção dele um fator importante para o jogador. Caso o Convoy chegue no nível 10, ele irá automaticamente ser promovido e sua nova classe permite que ele ande.

- Classes

Cada unidade possui uma classe, que determina os tipos de armas que a unidade pode utilizar e influencia no seu crescimento (o ganho de atributos é diferente para cada uma delas). O jogo possui 51 classes, sendo algumas exclusivas de personagens específicos, inimigos ou NPC's. Elas serão listadas em outra sessão. Algumas classes possuem bônus específicos, como *Thief* que é capaz de roubar itens de inimigos, abrir portas e baús utilizando *Lockpick's*.

- Promoção

Ao atingir o nível 10, é possível evoluir uma unidade de uma classe primária para secundária. Classes secundárias trazem melhorias em combate para as unidades, como maior movimentação e maior alcance, por exemplo. Ao realizar a mudança de classe, a unidade terá seu nível reduzido ao 1, podendo aumentar seu nível novamente.

- Taxa de evolução dos personagens

Os personagens, ao evoluir, possuem uma chance de conseguir aumentar seus atributos. Os atributos que serão evoluídos e o valor que será incrementado depende da taxa de evolução de cada personagem. Os personagens possuem diferentes taxas de evolução, e essa só pode ser alterada com o uso do item "Afa's Drop", que aumenta em 5% a taxa de evolução de cada atributo do personagem.

- Experiência

Os personagens ganham uma certa quantidade de experiência após qualquer combate (inclui o uso de cajados). Essa quantidade varia de acordo

com a força do adversário em relação a da unidade do jogador. Quando o inimigo é derrotado, a quantia de experiência dada à unidade é maior.

- Capítulos *Gaiden*

Durante o jogo, alguns mapas extras poderão ser liberados ao cumprir um objetivo extra em certos mapas. Os capítulos *Gaiden* são marcados com o número do capítulo em que foi liberado seguido de um 'x' (i.e. Capítulo 7x). O jogador pode escolher fazer ou não os capítulos *Gaiden*. Caso o jogador recuse o capítulo, ele não poderá voltar para fazê-lo depois.

- Nível de armas

As armas possuem níveis que variam de E até S. Cada unidade pode evoluir sua aptidão com um tipo de arma ao utilizá-la em combate repetidamente. Cada unidade pode ter apenas UMA arma no nível S (todas as outras podem chegar até nível A). O nível de aptidão da unidade com a arma deve ser maior ou igual ao nível da própria arma para que a unidade possa usá-la.

- Resgatar aliados

As unidades possuem um *status* de CON que é utilizado para calcular a capacidade de uma unidade carregar outra. Caso a unidade possa carregar outra e ela estiver ao lado da unidade a ser carregada, o comando "Rescue" estará disponível. Quando utilizado, a unidade passará a andar junto com a outra e a unidade que está carregando sofrerá penalidade em seus *stats* de AGI e SKILL.

- Visitação

Em alguns mapas haverá vilas ou casas que as unidades do jogador podem visitar. Ao visitá-las, o jogador receberá algum tipo de recompensa como itens, unidades novas, armas, dinheiros, informações, capítulos *Gaiden* ou mais background na história de alguns personagens e do jogo.

- Recrutamento

O jogador pode recrutar diversas unidades durante o jogo. É possível recrutar unidades por meio de história, visitação de vilas/cidades/casas, converter um inimigo (inimigos importantes terão nomes não genéricos, portraits característicos e terão falas no início de seu primeiro combate, para o jogador poder identificá-los; a unidade que pode realizar a conversão depende da unidade a ser convertida).

- Arena

Alguns mapas possuem uma arena em que o jogador pode entrar com qualquer unidade. O valor de entrada na arena é aleatório e quanto maior o valor, mais forte é a unidade que o jogador enfrentará na arena. O jogador pode desistir da arena se achar que irá perder. Caso o jogador seja derrotado na arena, o personagem morrerá (caso seja um dos protagonistas, será Game Over) e perderá o dinheiro apostado. Caso o jogador desista, ele apenas perderá o dinheiro apostado. Caso o jogador ganhe, ele ganhará o dobro do dinheiro apostado além da experiência do oponente derrotado.

História e Gameplay

História (Breve)

O jogo acompanha a história de Lyndis, Hector e Eliwood,

História (Detalhada)

<Go into as much detail as needs be>

<Spare no detail>

<Use Mind Mapping software to get your point across>

Gameplay (Breve)

A gameplay baseia-se em combates por turno, apresentados com uma câmera *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.

Gameplay (Detalhada)

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.

Assets Necessários

- 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

- Ícone dos itens/equipamentos

- 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).

- 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

Cronograma

- 15/11/2016

- Implementar mapa baseado em titleset, grid quadrada (Lucas)
- Implementar A* e A* seeker (William)
- Animação Lyndis (Giovanna)
- Animação Brigands (Rafael)

TODO:

- 22/11/2016

- Milestone 1
- Milestone 2
- Etc.

- 29/11/2016

- Milestone 1
- Milestone 2
- Etc.

- 06/12/2016

- Milestone 1
- Milestone 2
- Etc.