



RedEye Project

02/02/2021

FOGFOX

Versão	Data da edição	Autor
0.01	04.02.2020	Matheus Bertos
0.02	05.02.2020	Matheus Bertos
0.03	12.02.2020	Matheus Bertos

1. [Visão geral](#)
2. [Objetivos](#)
3. [Referências](#)
4. [Informações Técnicas](#)
5. [Especificações](#)
6. [Cenário](#)
7. [Ambientação](#)
8. [História](#)
9. [Gameplay](#)
10. [UI](#)
 - 10.1. [Stats\(Vida, Stamina, Mana\)](#)
 - 10.2. [Inventário](#)
 - 10.3. [Grupo do personagem](#)
11. [Sistemas de períodos](#)
12. [Mapas](#)
13. [Relacionamentos](#)
14. [Rotina](#)
15. [Equipamentos](#)
16. [Sistema de combate](#)
 - 16.1. [Skills](#)
 - 16.2. [Melee](#)
 - 16.3. [Projéteis](#)
17. [Personagem](#)
18. [Npcs](#)
 - 18.1. [Sistema de Tasks](#)
 - 18.2. [Sistema de combate](#)
 - 18.3. [Sistema de Interação com objetos](#)
 - 18.4. [Boss](#)
 - 18.5. [Treinadores](#)
19. [Prop](#)
20. [Colégio](#)
21. [Lojas](#)
22. [Investimentos](#)
23. [Assets](#)

Visão geral

RedEye Project é um projeto de rpg, em desenvolvimento pela fogfox no qual você, em um roleplay, tomará posse de um personagem estudante Ninja de uma escola militar.

O rpg será um isométrico 2D e terá foco em batalha e na interação do jogador com o universo do jogo(NPC,Estabelecimentos,Estruturas no mundo).

Mapas serão fechados mas possuindo transição livres entre eles e interações, para serem feitas livremente.

Objetivos

1. Trazer imersão ao jogador em um mundo completamente interativo.
2. Implementar sistema de combate divertido e imersivo.

Referências



Informações Técnicas

- Sistema Operacional: Win10 e Linux.
- Engine de Desenvolvimento: Unity 2020.2.2f1
- Requisitos:
 - Processador:
 - Ram:
 - HD/SSD:
 - Placa de Vídeo:

Especificações

Cenário

Ambientação

História

Gameplay

UI

Stats(Vida, Stamina, Mana)

O jogador em combate terá informações sobre sua Vida/Stamina/Mana.

Inventário

No inventário o jogador terá acesso a todos os itens adquiridos até o momento no jogo e ao mesmo tempo equipará-los em si mesmo.

Todo o inventário será dividido entre várias categorias como Skills/Misc/Itens de missão.

Em skills o jogador terá uma interface similar ao de equipar itens da primeira tela do inventário.

Grupo do personagem

Em Grupo do Personagem o jogador poderá analisar e gerenciar sua equipe, conforme desejar.

Sistemas de períodos

Um dia terá os seguintes períodos para serem aproveitados:

- Manhã
- Escola(Na semana)
- Tarde
- Noite
- Madrugada

Cada um dos períodos terá atividades e eventos.



Mapas

Os mapas serão fechados e terão pontos de viagem que levarão o jogador até o próximo ponto.

- Pontos de viagem sempre estarão localizados nos extremos dos mapas e terão referências com o próximo ponto a teleportar.
- Objetos como Lixos, Caixas, correios e outros podem ser interativos.

Relacionamentos

Relacionamentos servirão para criar intimidade com os personagens do jogo, e para combate e atividades em que é necessário cooperação.

- Para ter um personagem no seu grupo, primeiro você deverá ganhar confiança desse, logo você terá a chance de ter um membro a mais em combates e atividades.

Rotina

Durante o jogo o personagem do jogador deverá seguir rotinas de estudante como:

- Manhã: acordar e realizar atividades matinais;
- Escola: participar de atividades scriptadas dentro da estrutura da escola.
- Tarde: Aproveitar para realizar ações e participar de eventos.
- Noite: Aproveitar para realizar ações e dormir iniciando o proximo dia.

Equipamentos

Equipamentos poderão ser equipados por personagens não jogáveis e pelo próprio jogador, todos tendo visual dentro do jogo após ser escolhido.

Equipamentos serão divididos em categorias como:

Armaduras

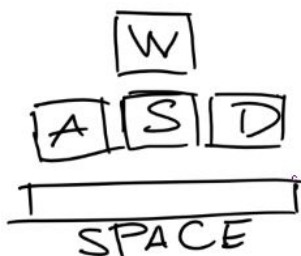
- Cabeça: Bandanas e capacetes.
- Torso: Roupas e Coletes.
- Pernas: Calças e Shorts.
- Pé: Sapatos, Chinelos.

Armas

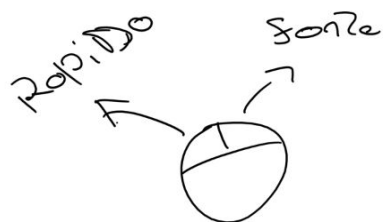
- Armas Brancas: Kunais, Katanas.
- Armas Neutras: Bastão.
- Projéteis: Shurikens, Kunais.

Sistema de combate

- Comandos:
 - Movimentação: **WASD**
 - Arvore de skills: **espaço**



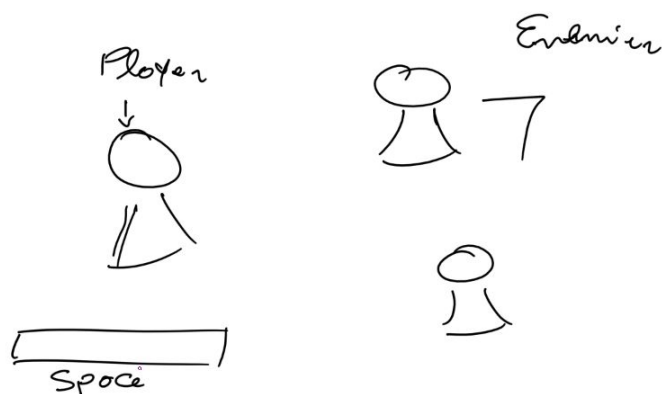
- Ataques rápido: **mouse 0**
- Ataque forte: **mouse 1**



- Esconder armas: **Tab**
- Usar projéteis: **G**
- Ataques 8D: O jogador poderá atacar nas 8 direções.

Skills

Enquanto o jogador estiver em combate, este poderá acessar suas skills durante pressionando espaço.

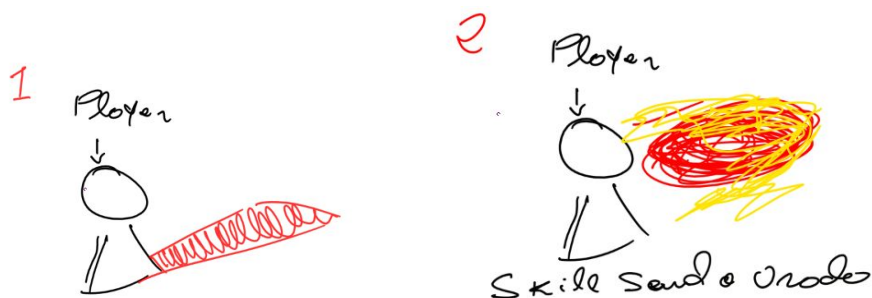


Com o espaço pressionado o tempo passará mais devagar, e surgirá uma roda de skills equipadas para serem selecionadas.

Para serem selecionadas o jogador deverá arrastar o mouse até uma das skills e clicar em cima da desejada, Isso fará que o tempo volte e o jogador saia da tela.



Assim selecionada um range da skill aparecerá para o personagem do jogador e esse poderá pressionar o ataque rápido ou forte para lançar a skill equipada



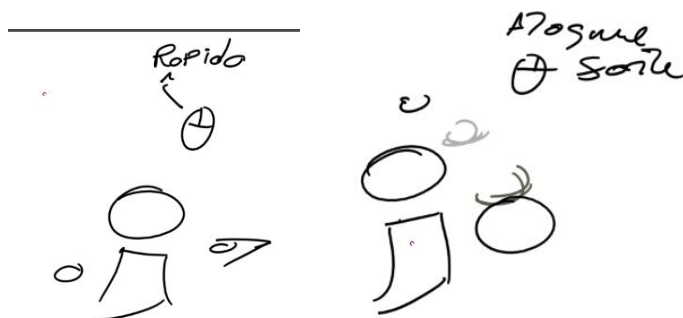
A skill só pode ser usada uma vez ao ser selecionada.

As Skills podem consumir:

- **HP**
- **Stamina**
- **Mana**

Melee

Combate melee será básico, apenas usando os dois botões do mouse um como ataque forte e outro como ataque fraco, ambos usaram stamina para serem executados.



Projéteis

Projéteis serão itens em unidade no inventário do jogador e esses poderão ser lançados em combate contra um inimigo ou estrategicamente lançados no cenário.

Esses podem ser equipados no inventário e utilizados pressionando **G** durante o combate.

Personagem

Um personagem terá:

- Vida
- Stamina
- Mana
- Relacionamentos
 - Nome do relacionado
 - Nível da relação
- Movimentação
 - Velocidade da movimentação.

Vida: não se regenera sozinha, essa dependerá de itens consumíveis e horas de sono para regenerar.

Stamina: se regenera apenas quando o jogador parar de realizar ações bruscas, como correr, atacar e dash.

Mana: não se regenera sozinha, essa dependerá de itens consumíveis e horas de sono para regenerar.

Todos os personagens podem:

- Morrer
- Se movimentar

- Atacar
- Invocar Magias
- Ter suas próprias atividades do dia

Npcs

- Exatamente como o jogador, npcs terão tarefas a serem realizadas ao dia e esses vão ser encontrados **realizando deveres, descansando e treinando sozinho ou em grupos.**



- Você poderá participar de certas tarefas e ganhar afinidade com o npc concluindo essas.

Sistema de Tasks

Tasks serão divididas em categorias como:

- Interagir com objetos
- Interagir com personagens
- Realizar atividades
- Estar em certo local

Para que o npc não fique transitando para vários lugares completamente diferentes, esse receberá um conjunto de tarefas para serem feitas em certo local e logo após o término do conjunto um outro grupo de taks será executado.

A única forma de induzir o npc a realizar outra task antes de terminar a recente, será em eventos como:

- Ir para escola.
- Ir para o trabalho.
- Dormir.

- Evento da história.

Sistema de combate

Sistema de Interação com objetos

- NPCs irão interagir com objectos, caso entre para sua lista de tarefas, ou sejam induzidos pelo jogador a interagir.
- Ao interagir com o objeto um balão de pensamento será mostrado em sua cabeça, com a imagem do objeto nele, indicando que ele está interagindo.

Boss

Treinadores

Prop

Props serão objetos nos cenários interativos para jogadores e npcs, eles são divididos em categorias de:

- Caixas/Baus
 - Podem ser quebrados e geralmente guardam itens.
 - Ao serem quebrados os itens dropam no mundo.
 - Ao serem interagidos, eles abrem uma tela de inventários para que o jogador possa pegar os itens.
- Portas
 - Podem ser abertas ou podem ser quebradas.

Colégio

- Durante o período no colégio jogador terá atividade para completar e esse poderá interagir com os personagens enquanto as realiza.
- Atividades te darão pontos de participação e são usadas para decidir seu desempenho no colégio, o qual podem ir de:
 - Bom estudante.
 - Mau estudante.
- Durante o período de escola, você será proibido de estar fora dela, fazendo com que guardas te persigam enquanto estiver fora.
 - Caso seja capturado, você será levado à escola e perderá pontos de participação por isso.

Lojas

- Em lojas o jogador poderá comprar e vender itens todos eles categorizados em:
 - Equipamentos.
 - Armas.
 - Roupas.
- Lojas são possuídas por NPCs e esses poderão te dar descontos considerando o nível de afinidade que você tiver com esse.



Investimentos

Assets

Nome	Descrição	Valor	Link de Compra
A* Pathfinding	Adiciona sistemas já feitos de pathfinding para o projeto.	\$100	https://assetstore.unity.com/packages/tools/ai/a-pathfinding-project-pro-87744?aid=1011171ld&utm_source=aff