

Strife of Mythology Tower Defense - Documento de Visão

Apresentando...

Strife of Mythology é um Tower Defense de tema mitológico. Suas torres evoluirão e se tornarão cada vez mais avançadas e poderosas, havendo possibilidades diferentes de torres, cada uma com suas peculiaridades. Seus inimigos, que virão diretamente da antiga mitologia (principalmente nórdica e grega), serão mais vulneráveis a certos tipos de torres, e você deverá utilizar esse fato para progredir durante o jogo.

Características

Modo *endurance* Nunca acaba! A não ser que você seja derrotado.

Torres especialistas Certas torres são melhores contra certos tipos de inimigos.

Revenda de torres Caso se arrependa de uma compra, é possível revender a torre.

Unico jogador SoMTD deve ser jogado sozinho.

Sem *mazing* Os monstros fazem sempre o mesmo caminho, que não poderá ser bloqueado.

Respawn fixo Os monstros sempre nascem do mesmo lugar.

Vida O jogador começa com o valor fixo de 50 pontos de vida. Sempre que um monstro terminar o caminho predeterminado, o jogador perde uma vida e o mesmo monstro renasce do início do mapa.

Esquema de controle e interface

Strife of Mythology deve ser jogado com o auxílio de um mouse e teclado. Os atalhos para acesso rápido (também chamadas de *hotkeys*) facilitarão a jogabilidade, e serão possíveis com a utilização de um teclado (esses atalhos irão, por exemplo, possibilitar qual torre construir, revender uma torre rapidamente, entre outras coisas). Com o mouse, o jogador escolhe essencialmente as torres e as posições de construção.

Sobre a jogabilidade, o jogador saberá como terminar uma ação desejada através de uma interface intuitiva. Um *destaque* (também chamado de *highlight* e *mouseover*) ocorrerá sempre que o ponteiro do mouse passar sobre uma torre. Dessa forma, o jogador poderá escolher a torre que será evoluída ou revendida passando o mouse sobre.

Sobre outros aspectos da interface, o jogo ainda contará com um menu com diversas opções, possibilitando mudanças no volume do áudio do jogo, e visualização de uma lista com todos os comandos e atalhos disponíveis.

Público e Plataforma Alvo

O jogo tem como principal alvo os entusiastas de *tower defenses* e de jogos de tema mitológico. Por conta das características da arte do jogo, o SoMTD não é muito recomendado para crianças, mas sim para um público mais maduro. Além disso, por conta do fator desafio, o jogo provavelmente atrairá a atenção de *gamers* em geral.

Equipe

Você pode nos encontrar na UnB - Campus Gama. Sugestões e novas funcionalidades devem ser sugeridas via *issues* em nosso repositório. Nosso e-mail para contato é: strifeofmythology@gmail.com