

Strife Of Mythology Tower Defense

Game Design Document

Brasília
Abril de 2016

BORA '12

Conteúdo

1	Objetivo do jogo	4
2	Glossário	4
3	Conceito do jogo	4
4	Gameplay	5
4.1	Progressão do Jogo	5
4.2	Timer	5
5	Mecânicas do Jogo	6
5.1	Exploração Vertical	6
5.1.1	Movimentação	6
5.1.2	Resolução	6
5.2	Recursos	7
5.3	Estrutura	7
6	Personagens	7
7	Saúde	8
8	Câmera e HUD	9
8.1	Câmera	9
8.2	HUD	9
9	Personagens Principais	11
9.1	Deuses	11
9.2	Torres	11
9.3	Waves	11
10	Economia	14
11	Esquema de controle e interface com o usuário	14
12	Front End	15
12.1	Tela de Abertura	15
12.2	Tela de Fases	15
12.3	Tela de Gameplay	17
12.4	Tela de Opções	18

12.5 Tela de Créditos	19
12.6 Logo	20
13 Requisitos tecnológicos	21

Tabela de Revisão

Versão	Data	Descrição	Autor
0.1	05/03/16	Objetivo / História / Controles	Marcelo Martins
0.2	06/03/16	Requisitos Tecnológicos	Marcelo Martins
0.3	13/03/16	Aplicando correções propostas	Marcelo Martins
0.4	12/04/16	Adição dos Personagens / Refinamento dos itens anteriores	Marcelo Martins
0.5	29/04/2015	Rascunho das telas	Jônntas Lennon
0.6	10/05/2015	telas / Personagens	Jônntas Lennon
0.7	18/05/2015	Economia	Jônntas e Marcelo
0.8	18/05/2015	Personagens	Jônntas e Marcelo

1 Objetivo do jogo

O *SoMTD* é um jogo de estilo *Tower Defense*, onde o objetivo é impedir que as *waves* de monstros avancem pela caminho utilizando torres que atacam estas *waves*, estas torres são pertencentes a três Deuses. A medida em que as *waves* são vencidas, elas ficam mais fortes e difíceis de derrotar. Nisto haverá um recurso que servirá para evoluir e construir novas torres, o qual será obtido conforme os monstros forem derrotados.

2 Glossário

- **Wave:** Inimigos que nascem em conjunto em momentos do jogo.
- **Caminho:** Caminho pré-determinado que será seguido pelas *waves*. Caso um inimigo chegue ao fim da trilha, o jogador sofre uma punição.
- **Tower Defense:** Um estilo de jogo onde um jogador deve impedir unidades inimigas de completarem seu objetivo utilizando torres.
- **Health Point(HP):** Atributo referente a vida *player*.

3 Conceito do jogo

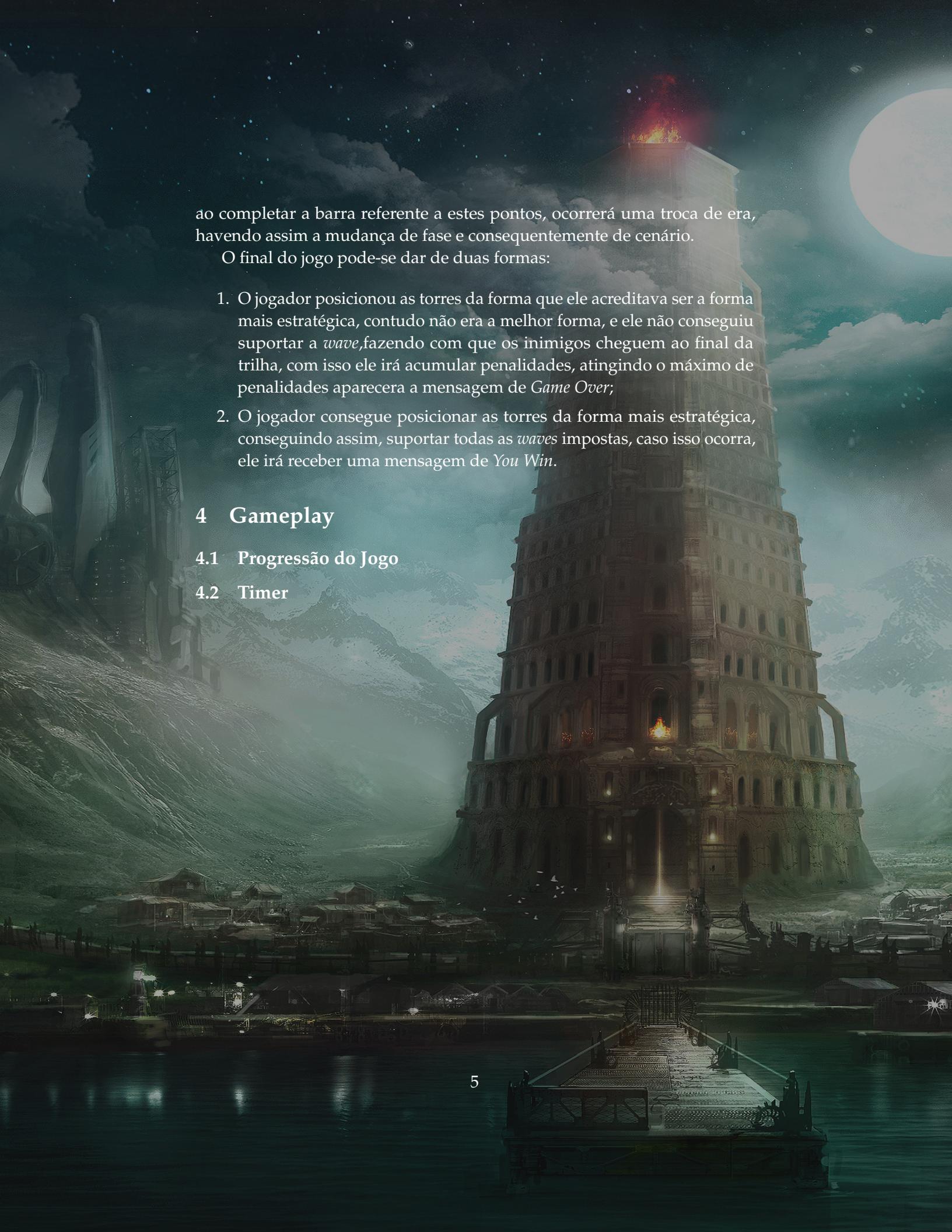
As torres pertencem três Deuses sendo eles:

- Hades.
- Zeus.
- Poseidom.

Cada Deus terá um conjunto de Torres a seu dispor, divididas em 2 categorias sendo que cada categoria possuirá uma singularidade em relação as demais, possuindo assim vantagens em relação a alguns tipos de monstros e desvantagens em relação a outros tipos de monstros.

Ao iniciar o jogo, o jogador terá uma quantidade de ouro suficiente para adquirir e colocar torres de forma estratégica, tentando evitar a passagem dos inimigos pela trilha, sendo que no início do jogo apenas um tipo de torre por Deus estará disponível, tais torres podem ser evoluídas ao passo que a torre selecionada consiga destruir os monstros.

A mudança de cenário ocorrerá ao decorrer do jogo, a medida em que as *waves* forem derrotadas o jogador alcançará pontos de performance, que



ao completar a barra referente a estes pontos, ocorrerá uma troca de era, havendo assim a mudança de fase e consequentemente de cenário.

O final do jogo pode-se dar de duas formas:

1. O jogador posicionou as torres da forma que ele acreditava ser a forma mais estratégica, contudo não era a melhor forma, e ele não conseguiu suportar a *wave*, fazendo com que os inimigos cheguem ao final da trilha, com isso ele irá acumular penalidades, atingindo o máximo de penalidades aparecera a mensagem de *Game Over*;
2. O jogador consegue posicionar as torres da forma mais estratégica, conseguindo assim, suportar todas as *waves* impostas, caso isso ocorra, ele irá receber uma mensagem de *You Win*.

4 Gameplay

4.1 Progressão do Jogo

4.2 Timer

5 Mecânicas do Jogo

5.1 Exploração Vertical

5.1.1 Movimentação

A movimentação das waves será em um caminho pré-determinado, cabendo ao jogador apenas posicionar as torres com o mouse próxima a esse caminho, não havendo assim movimentação por parte do jogador principal.

5.1.2 Resolução

5.2 Recursos

O jogo contará com 3 recursos distintos para realizar a progressão da base e dos personagens, sendo eles Data, Matéria e Energia.

5.3 Estrutura

6 Personagens



7 Saúde

8 Câmera e HUD

8.1 Câmera

A câmera do jogo será 2D estática em um mapa isométrico, como exemplificado pela imagem abaixo.



Fig. 1: Tela Câmera

8.2 HUD

O HUD (Heads-Up Display) será composto de um menu inferior o qual será dividido em três seções, sendo elas:

- Um circulo contendo o Deus selecionado, ao clicar neste Deus, automaticamente ocorrerá a troca para o próximo Deus.
- A direita do circulo tem-se uma barra de HP, que decairá quando as *waves* atravessarem o caminho, além das informações de gold disponíveis para incrementar as torres.
- Finalizando tem-se as informações referentes aos *Tiers* das torres, associadas aos Deuses.

Na tela é apresentado todos os equipamentos no qual o personagem poderá utilizar durante o combate que se passarão durante a exploração vertical.



Fig. 2: Hud



Fig. 3: Tela Equip

9 Personagens Principais

9.1 Deuses

9.2 Torres

9.3 Waves

Haverão diversas *waves*, onde estarão divididas entre 4 categorias, sendo elas normal, tanker, fly e speed, havendo também um tipo especial de monstro o *Boss*.

Normal – os inimigos do tipo normal, não terão nenhum benefício, eles serão **sátiro**.



Fig. 4: Exemplo de sátiro

Tanker – Os *tankers*, serão inimigos que possuirão um HP mais alto do que os outros monstros, sendo necessário vários ataques para causar danos, eles serão os *cyclops*.

Fly – Os *Fly*, serão inimigos que possuirão uma defesa elevada sendo necessário ataques fortes para causar dano, porém mantém um hp normal, estes inimigos são as *harpias*.

Speed – Os *Centauros*, serão os inimigos do tipo *speed*, estes possuirão uma alta velocidade, porém um baixo hp.

Boss – Os *Centauros*, o *boss* poderá ser qualquer um dos inimigos anteriores, porém ele irá possuir um tamanho maior do que o de um inimigo comum, além de possuir maior defesa e *HP*.



Fig. 5: Exemplo de cyclops e harpia



Fig. 6: Exemplo de centauros

10 Economia

A única remuneração do jogo será em *gold*, o qual terá como intuito incrementar as torres.

Toda pontuação do jogador será obtido através dos monstros derrotados, quanto mais forte for o inimigo maior será a recompensa em ouro, sendo que cada um dos monstros possuem uma pontuação diferente.

No inicio do jogo, tem-se disponível a quantia de ouro suficiente para a compra de somente duas torres, que podem ser de qualquer um dos Deuses.

O *gold* será representado por um ícone de ouro e uma quantia ao lado da imagem, essa representação será posicionada no canto superior direito da tela.



Fig. 7: Gold

11 Esquema de controle e interface com o usuário

O jogador movimentará somente o mouse, utilizando o mesmo para colocar as torres na posição desejada, sendo que o mesmo seleciona a torre desejada no menu inferior, o mouse indica que a torre foi selecionada, com a torre sobrepondo o cursor do mouse.

Um círculo em volta do cursor será formado, para indicar o alcance de ataque da torre, caso o local para adicionar a torre seja inválido este círculo ficará avermelhado.

12 Front End

O *Front End* do jogo terá cinco telas principais, sendo elas, menu de *Abertura*, *Fases*, *Gameplay* e *Créditos* e *Opções*, além de uma tela auxiliar de carregamento *loading screen*. A seguir uma representação das telas do jogo.

12.1 Tela de Abertura

A tela de abertura do jogo dará acesso para outras três telas, que são: *Gameplay*, *Options* e *Credits*.

Nesta tela haverá a imagem do jogo ao fundo, e um menu com as seguintes opções para o jogador: *Play Game* que levará o jogador para a tela de *Gameplay*. *Opções* redireciona o jogador para a tela de opções. *Créditos* para exibição dos créditos. *Exit* que fechará o jogo.



Fig. 8: Exemplo de Abertura

12.2 Tela de Fases

Nesta tela o jogador escolhe as fases que deseja jogar, ao inicio do jogo somente a primeira fase encontra-se disponível, para abrir as subsequentes é necessário sobreviver nas fases anteriores.

As fases abertas estarão com uma imagem do mapa visível, já as imagens fechadas estarão cinzas.

Nesta tela, haverá também um ícone para voltar a tela anterior.

- Ao selecionar uma fase, aparecerá uma mensagem pedindo a confirmação da escolha e o jogador será redirecionado para a página de *Gameplay*, caso concorde.



Fig. 9: Exemplo da tela de fases

12.3 Tela de Gameplay

Tela principal do jogo, nesta tela tem-se um menu na parte inferior da tela, com as informações do Deus, e das torres, bem como a vida do jogador.

Na parte superior direita haverá um relógio contendo o tempo restante de fase.

Na parte superior central tem-se informações sobre as *waves*.



Fig. 10: Exemplo de Gameplay

12.4 Tela de Opções

Na tela de *Opções* o jogador poderá alterar as configurações de volume e tamanho da tela.



Fig. 11: Tela de Opções

12.5 Tela de Créditos

Na tela de *Cr* exibe-se o nome e a função de cada um dos integrantes da equipe, sendo de *Desenvolvimento, artes e música*.



Fig. 12: Credits

12.6 Logo

A logo a seguir o logo do SomTD].



Fig. 13: Logo do SomTD

A logo a seguinte representa a API utilizada durante o desenvolvimento.



Fig. 14: Logo da SDL

A yellow square containing the number "12" in white, indicating the classification rating.

Fig. 15: Classificação Indicativa

A classificação indicativa definida foi de 12 anos, devido a possíveis traços de violência no jogo, .

13 Requisitos tecnológicos



Fig. 16: Recursos Tecnológicos

Informações de contato

strifeofmythology@gmail.com