

# Strife Of Mythology Tower Defense

Game Design Document

Brasília  
Abril de 2016

BORA '12

# **Conteúdo**

<b>1</b>	<b>Objetivo do jogo</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Glossário</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Conceito do jogo</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Gameplay</b>	<b>5</b>
4.1	Progressão do Jogo . . . . .	5
4.2	Timer . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Mecânicas do Jogo</b>	<b>6</b>
5.1	Exploração Vertical . . . . .	6
5.1.1	Movimentação . . . . .	6
5.1.2	Resolução . . . . .	6
5.2	Recursos . . . . .	7
5.3	Estrutura . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Personagens</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>Saúde</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>Câmera e HUD</b>	<b>9</b>
8.1	Câmera . . . . .	9
8.2	HUD . . . . .	9
<b>9</b>	<b>Personagens Principais</b>	<b>11</b>
9.1	Deuses . . . . .	11
9.2	Torres . . . . .	12
9.3	Waves . . . . .	12
<b>10</b>	<b>Economia</b>	<b>15</b>
<b>11</b>	<b>Esquema de controle e interface com o usuário</b>	<b>15</b>
<b>12</b>	<b>Front End</b>	<b>16</b>
12.1	Tela de Abertura . . . . .	16
12.2	Tela de Fases . . . . .	16
12.3	Tela de Gameplay . . . . .	18

12.4 Tela de Créditos . . . . .	19
12.5 Logo . . . . .	20
<b>13 Requisitos tecnológicos</b>	<b>21</b>

## 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

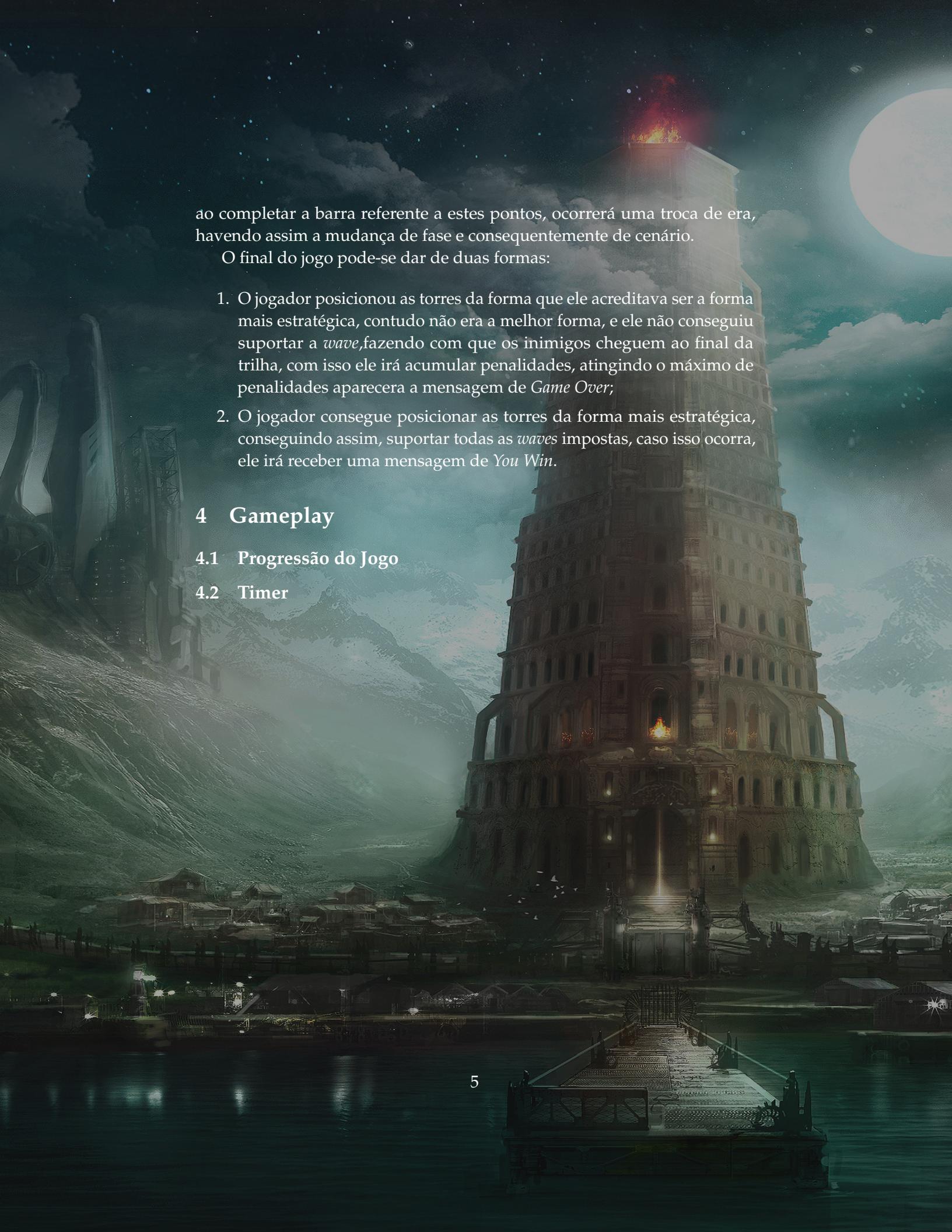
As torres pertencem três Deuses sendo eles:

- 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 Câmera e HUD

### 6.1 Câmera

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



Fig. 1: Tela Câmera

### 6.2 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

## 7 Personagens Principais

Glossário:

- HP - Health Point : refere-se aos pontos de vida.
- Def - Defense : refere-se neste contexto, aos pontos de ataques ao monstro, a defesa aqui é o nível de resistência a ataques comuns.
- Sp - Speed : refere-se a velocidade com que as waves se movem.

### 7.1 Deuses

Como dito nas secções anteriores, haverão 3 Deuses:

**Zeus**: sendo um Deus, cujo as torres utilizam predominantemente raios para atacar, possuirá dano maior em inimigos do tipo fly.



Fig. 4: Exemplo de Zeus

**Poseidon**: suas torres utilizam o poder das águas para atacar, possuirá dano maior em inimigos do tipo speed.



Fig. 5: Exemplo de poseidon

**Hades**: sendo um Deus que utiliza maldições para atacar, possuirá dano maior em inimigos do tipo tanker.



Fig. 6: Exemplo de hades

## 7.2 Torres

Serão duas torres para cada Deus, sendo divididas em dois níveis, para subir de nível e liberar a torre de tier superior é necessário conseguir uma quantia *gold*, hávera também uma torre de tier três, para chegar nesta torre é necessário conseguir acumular uma grande quantia de *gold*.

## 7.3 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 *sátiros*.

- HP - 50
- Def - 50
- Sp - 50

**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*.

- HP - 150
- Def - 50
- Sp - 50

**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*.



Fig. 7: Exemplo de sátiro



Fig. 8: Exemplo de cyclops e harpia

- HP - 50
- Def - 100
- Sp - 50

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

- HP - 50
- Def - 50
- Sp - 80



Fig. 9: Exemplo de centauros

**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*.

- HP - 200
- Def - 150
- Sp - 30

## 8 Saúde

O jogador terá uma barra de vida com 50 HP, a qual decairá a medida que os inimigos atravessem o mapa, sendo que cada tipo de inimigo tem uma pontuação diferente, sendo elas.

- Norma = 2
- Tanker = 5
- Speed = 3
- Fly = 3

## 9 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. 10: Gold

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

## 11 Front End

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

### 11.1 Tela de Abertura

A tela de abertura do jogo dará acesso para outras duas telas, que são: *Gameplay* 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*, *Credits* para exibição dos créditos. *Exit* que fechará o jogo.



Fig. 11: Exemplo de Abertura

### 11.2 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. 12: Exemplo da tela de fases

### 11.3 Tela de Gameplay

Tela principal do jogo, nesta tela tem-se um menu na parte inferior da tela, com as informações do Deus no quadro inferior esquerdo, ao clicar no Deus sua torre é selecionada e aparece no quadro inferior direito. No quadro inferior central tem-se as informações sobre as torres, sendo que as torres disponíveis ficam com a imagem da torre visível já as torres indisponíveis ficam com um "x", há também um pequeno quadro indicando quanto de *gold* falta para evoluir a torre e liberar o próximo tier.

Para adicionar uma nova torre o jogador deverá clicar na torre no box inferior direito e arrasta-lá no mapa até a posição desejado.

O mapa fica no centro da tela, ocupando o máximo de área possível.

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

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



Fig. 13: Exemplo de Gameplay

## 11.4 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*.

## 11.5 Logo

A logo a seguir o logo do SomTD].



Fig. 14: Logo do SomTD

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



Fig. 15: Logo da SDL

12

Fig. 16: Classificação Indicativa

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

## 12 Requisitos tecnológicos



Fig. 17: Recursos Tecnológicos

Informações de contato

[strifeofmythology@gmail.com](mailto:strifeofmythology@gmail.com)