



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 | 5 |
| 5.1 | Exploração Vertical | 5 |
| 5.1.1 | Movimentação | 5 |
| 5.1.2 | Resolução | 5 |
| 6 | Telas | 6 |
| 6.1 | Recursos | 6 |
| 6.2 | Estrutura | 6 |
| 7 | Personagens | 6 |
| 8 | Saúde | 6 |
| 9 | Telas | 6 |
| 9.1 | Tela de Abertura | 6 |
| 9.2 | Tela de Play Game | 7 |
| 9.3 | Tela de Options | 7 |
| 9.4 | Tela de Credits | 7 |
| 10 | Câmera e HUD | 8 |
| 10.1 | Câmera | 8 |
| 10.2 | HUD | 8 |
| 11 | Personagens Principais | 10 |
| 11.1 | Deuses | 10 |
| 11.2 | Torres | 10 |
| 11.3 | Waves | 10 |
| 12 | Colecionáveis | 10 |

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 13 | Esquema de controle e interface com o usuário | 10 |
| 14 | Front End | 12 |
| 14.1 | Menu de Abertura | 12 |
| 14.2 | Fases | 12 |
| 14.3 | Gameplay | 13 |
| 15 | Requisitos tecnológicos | 16 |

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 |
| 0.5 | 10/05/2015 | telas / Personagens | Jônntas Lennon |

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

6 Telas

6.1 Recursos

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

6.2 Estrutura

7 Personagens

8 Saúde

9 Telas

9.1 Tela de Abertura

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



Fig. 1: Abertura

9.2 Tela de Play Game

A tela de *Play Game* é a tela onde o jogador poderá criar um novo jogo ou carregar algum *slot* salvo anteriormente.



Fig. 2: Play Game

9.3 Tela de Options

A tela de *Options* é a tela onde o jogador poderá configurar o volume do e a resolução do jogo da maneira que este achar mais adequado.



Fig. 3: Options

9.4 Tela de Credits

Na tela de *Credits* poderá ser observado o nome e a função dos integrantes do time de desenvolvimento da Tiamat.



Fig. 4: Credits

10 Câmera e HUD

10.1 Câmera

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



Fig. 5: Tela Barracks

10.2 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 círculo 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.



Fig. 6: Tela Barracks

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



Fig. 7: Tela Equip

11 Personagens Principais

11.1 Deuses

11.2 Torres

11.3 Waves

12 Colecionáveis

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



Fig. 8: Exemplo de direcionamento de Torres



Fig. 9: Exemplo posicionamento invalido



Fig. 10: Mouse

14 Front End

O *Front End* o jogo terá terá cinco telas principais, sendo elas, menu de *Abertura*, *Fases*, *Gameplay* e *Créditos*. A seguir uma representação das telas do jogo.

14.1 Menu de Abertura

Nesta tela haverá quatro opções para o jogador, *New Game* que levará o jogador para a tela de *Gameplay* e *Exit* que fechará o jogo, e *Créditos* para exibição dos créditos.



Fig. 11: Exemplo de Abertura

14.2 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

14.3 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. 13: Exemplo de Gameplay

A logo a seguir o logo dos responsáveis pelo desenvolvimento do jogo.



Fig. 14: Logo da Tiamat

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



Fig. 15: Logo da SDL

A yellow square containing the number "12" in white, representing the classification rating for the game.

Fig. 16: Classificação Indicativa

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

15 Requisitos tecnológicos



Fig. 17: Recursos Tecnológicos

Informações de contato

strifeofmythology@gmail.com