

# Strife Of Mythology Tower Defense

Documento de visão

Brasília  
Abril de 2016

BORA '12

## Apresentação

Strife of Mythology é um *Tower Defense* de tema mitológico. Neste jogo as suas torres evoluirão a medida que o jogador acumula pontos no decorrer da partida, tornando-as cada vez mais avançadas e poderosas. Tais torres poderão ser de diferentes tipos, cada uma com a sua peculiaridade, as quais dependem do personagem escolhido, sendo que cada personagem possui as suas próprias torres

## Resumo

Conheça um mundo mágico dominado por criaturas mitológicas poderosas, neste mundo inimigos que desejam avançar sobre o território da humanidade, destruindo tudo o que encontrar pelo caminho.

Porém do lado da humanidade os Deuses mesmo imortais ouviram as preces dos humanos e partiram para guerra, com o objetivo de impedir o avanço destes monstros, através de torres mágicas com diversos ataques na tentativa de destruir estes monstros.

[opções]subfigure



Fig. 1: Deuses Zeus, Ares e Poseidom

No lado da humanidade três Deuses deceram ao mundo dos mortais para destruir as levas de monstros que apareceram na guerra, sendo eles Zeus, Ares e Poseidon.

## Principais características

### 0.1 Modo Endurece

O jogo nunca acaba a não ser que o jogador seja derrotado, quando determinada quantidade de inimigos conseguirem atravessar o campo, porém o jogo terá três mapas, as quais são abertas a medida que o jogador alcança uma grande quantidades de pontos na fase.

### 0.2 Torres

Cada deus tem as suas torres, cada uma contendo uma especialidade diferente, porém estas torres também possuem a sua desvantagem.

- Zeus tem torres com dano alto(raios) mas com ataque speed pequeno, o que torna ele bom contra unidades tanks e fraco contra unidades em massas.
- Hades tem torres que são boas contra unidades aéreas.
- Poseidon tem torres que atacam em áreas(ondas) e causam dano no inimigos no espaço próxima a torre.

As torres possuem um sistema de *Tiers*, esta hierarquia é distribuída em três níveis, possuindo uma barra de desempenho, que ao decorrer do jogo a mesma com o progresso do jogador será preenchida, liberando acesso a torre de nível superior

Caso se arrependa da compra da torre é possível revende-la, por um preço inferior ao pago em determinados períodos no jogo.

### 0.3 Um Player

SoMTD terá somente um jogador.

### 0.4 Sem Mazing

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

## 0.5 Respawn Fixo

Os monstros sempre nascem no mesmo lugar.

## 0.6 Vida



Fig. 2: Exemplo de Hp

O jogador começa com um valor fixo de pontos de vida, este será um barra de HP(*Health Point*) assim quando os inimigos conseguirem atravessar o caminho esta barra decairá, não sendo possível reverter esse valor.

## Esquema de Controle e Interface

Strife of Mythology deve ser jogado com o auxilio de um mouse e teclado. Os atalhos para acesso rápido( também chamados de hotkeys) facilitarão a jogabilidade, e serão possíveis com a utilização de um teclado (esses atalhos irão por exemplo, possibilitar qual torre construir, revender, entre outras coisas).

Com o mouse, o jogador escolhe essencialmente as torres e as posições de construção. Botão esquerdo:

1. Botão esquerdo:

- Seleção do menu;
- Escolha de Deuses;
- Seleção de torres;



Fig. 3: Periféricos de entrada



Fig. 4: classificação indicativa

## Público Alvo

O público alvo, são pessoas de qualquer faixa etária, que gostam de experimentar jogos novos, mais especificamente no subgênero Tower Defense. Porém como o jogo pode apresentar cenas violentas a classificação ficou em 12 anos.

## Plataformas Alvo



Fig. 5: Plataformas

Tem-se como plataformas alvo, o windows e o Linux.

## Recursos tecnológicos notáveis



Fig. 6: Recursos Tecnológicos

## Informações de contato

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