

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
INSTITUTO METROPOLE DIGITAL
DISCIPLINA: Mecânica e balanceamento de jogos
PROFESSOR: Waldson Patricio

GAME DESIGN DOCUMENT

TEAM TOWER
VERSÃO: 1.0

AUTORES:

João Gabriel Reis Saraiva de Andrade

José Vitor de Freitas Cunha

Thiago Vinícius Azevedo de Oliveira

Natal - RN/ 2019

SUMÁRIO

1.	VISÃO GERAL	3
2.	GAMEPLAY	4
2.1.	MECÂNICAS	4
2.1.1.	RECRUTAR TROPAS	4
2.1.2.	FORJAR BALAS	5
2.1.3.	ATIRAR O CANHÃO	6
2.1.4.	CONSERTAR UM ANDAR	6
2.2.	CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DERROTA	7
3.	CONTROLES	8
4.	INTERFACE	9

1. VISÃO GERAL

- **Nome do jogo:** Team Tower.
- **Plataformas:** Windows.
- **Engine:** Unity.
- **Público alvo:** Todas as idades.
- **Jogadores:** 2 ou 4 jogadores simultâneos.
- **Resumo do jogo:** Individualmente ou em duplas, participe de uma batalha contra outros jogadores. De dentro de suas torres, mande tropas e atire seu canhão para derrotar a torre inimiga.
- **Ambientação:** Medieval, possuindo características fortes da época, como: torres, castelos, canhões, etc.
- **Estilo visual:** *Pixel art*.
- **Música:** Músicas alegres em estilo medieval em domínio público.
- **Inspirações:** No Heroes Here, Overcooked, TowerFall.
- **Pontos de inovação:** Em comparação com as inspirações, Team Tower se diferencia por combinar gerenciamento de tarefas juntamente com competitividade, criando um misto de cooperativo com competitivo.



No Heroes Here



Overcooked



TowerFall

2. GAMEPLAY

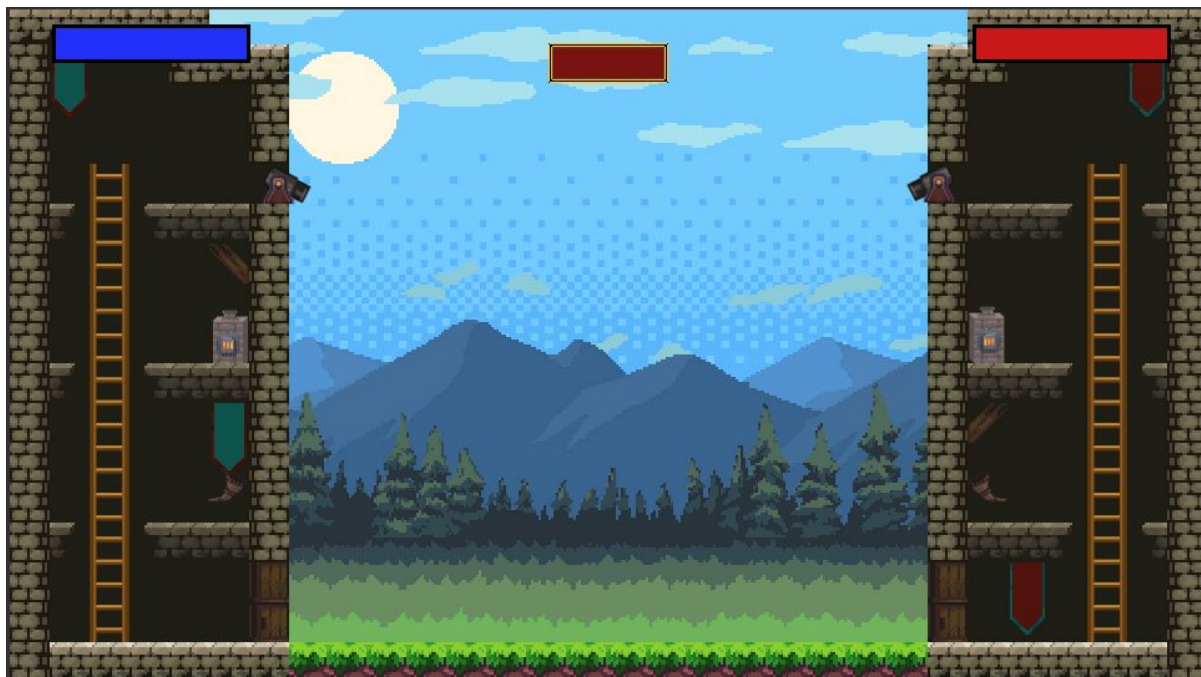


Imagem: Tela do jogo.

No Team Tower, cada torre possui 1 ou 2 jogadores. Dentro da torre, será possível executar quatro ações: recrutar tropas, forjar balas para o canhão, atirar o canhão e consertar um andar.

Cada uma dessas 4 ações exigem do jogador estar no andar correto para poder realizar.

2.1. MECÂNICAS

2.1.1. RECRUTAR TROPAS

Para recrutar tropas, o jogador deve ir até o andar correto da torre, e pressionar o botão de ação para escolher o tipo de tropa a ser chamada. É possível escolher entre um pelotão de soldados (atacam apenas ao entrarem em contato com a torre, e tiram vida apenas da torre) ou um pelotão de arqueiras (atacam a uma distância maior, e tiram vida tanto da torre quanto do andar do berrante).

Além disso, as arqueiras tiram uma quantidade menor de vida da torre por cada ataque. Ao escolher, o jogador aperta o botão de ação novamente para soprar

o berrante, e começar a contar o tempo de espera até a chegada das tropas, quando acaba o tempo as tropas saem da torre do time que as chamou em direção ao time inimigo, em uma velocidade de 2 tiles por segundo.

As tropas de um mesmo pelotão compartilham a mesma barra de vida, e todos os personagens do grupo morrem quando a vida chegar a 0. As tropas podem ser atingidas por balas de canhão, e o efeito é diferente para cada tipo de bala.

- Soldados:
 - Tempo para serem chamados: 7 segundos.
 - Dano a torre por segundo: 15
 - Vida: 100.
- Arqueiras
 - Tempo para serem chamadas: 7 segundos.
 - Dano a torre por segundo: 5.
 - Dano ao andar do berrante por segundo: 5.
 - Vida: 100.

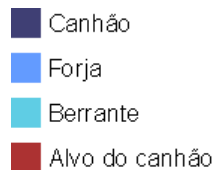
2.1.2. FORJAR BALAS

Há múltiplos tipos de bala de canhão possíveis de serem forjadas, cada uma com um tempo de preparo diferente e funções diferentes.

- Bala de ferro:
 - Dano a torre: 100.
 - Dano a um pelotão: 50.
 - Tempo na forja: 8 segundos.
- Bala de fogo:
 - Dano a torre: 50.
 - Dano a um pelotão: 100.
 - Tempo na forja: 7 segundos.
- Bala de gosma:
 - Dano a torre: 0.
 - Dano a um pelotão: 0.
 - Tempo na forja: 5 segundos.

- Característica única: Ao ser jogada em parte do campo de batalha permanece até que uma tropa completamente passe pelos tiles afetados e diminui a velocidade do pelotão inimigo passando pelos tiles afetados durante o período de 3 segundos para 0.25 da velocidade normal.

2.1.3. ATIRAR O CANHÃO



O canhão terá sua mira baseada em conjuntos de tiles, é possível atirar em determinadas áreas do campo de batalha para matar as tropas inimigas ou no caso da bala de gosma fazer com que os tiles em si fiquem marcados para afetar as tropas inimigas.

Além de atirar no chão é possível atirar em uma das partes da torre, causando dano ao andar da torre e a torre.

2.1.4. CONSERTAR UM ANDAR

Caso um andar da torre receba 200 de dano a ação que é feita naquele andar é interrompida e o objeto do local é inutilizável até que o andar seja reparado. Para reparar um andar é necessário que o jogador fique no local pressionando o botão de interagir por 6 segundos para que o andar seja consertado.

Ou seja, caso um andar sofra muito dano não será possível fazer a ação daquele andar até que ele seja reparado e uma possível ação que estivesse sendo feita quando o andar quebrou é perdida.

2.2. CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DERROTA

Cada torre possui uma barra de vida que possui 1000 pontos e que não é possível ser aumentada. Ou seja, mesmo caso parte da torre quebre e seja reparada embora seja possível voltar a utilizar aquela parte o dano causado a barra de vida da torre é permanente.

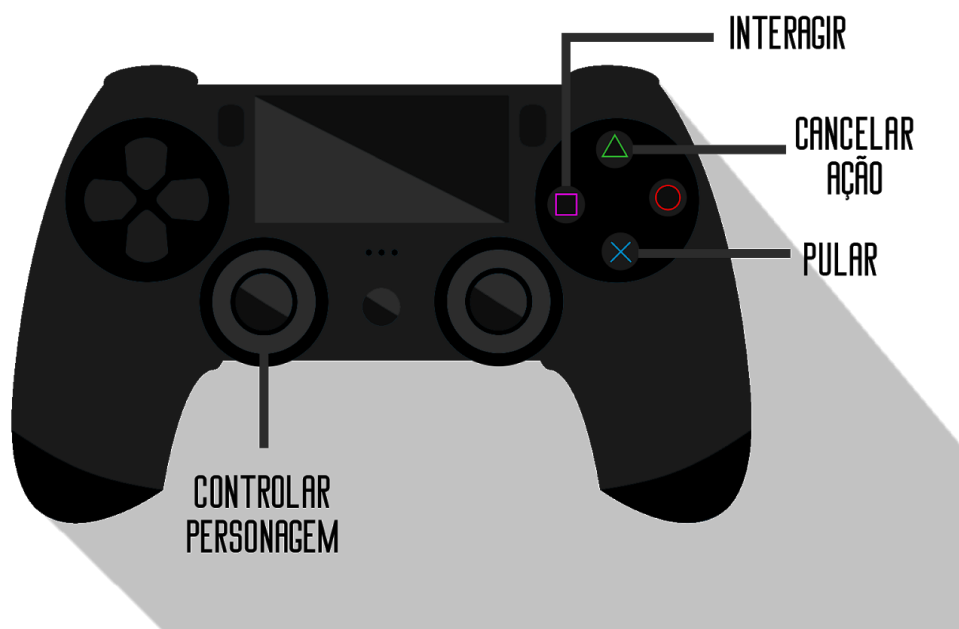
Caso a barra de vida da torre seja totalmente esgotada os jogadores que tiveram sua vida acabada perdem. Caso após 3 minutos, caso ainda não tiver sido determinado um ganhador e um perdedor os jogadores com maior vida em sua torre ganham.

3. CONTROLES

Por possuir o *multiplayer* local como fundamental em seu *design*, o suporte a vários controles é necessário. A organização das funções dos botões se daria pelo: analógico esquerdo, sendo utilizado para a movimentação da personagem controlada por cada jogador, assim como a seleção de elementos na fornalha ou o recrutamento de tropas no berrante através de um menu radial.

Embora não seja ideal é possível jogar com o uso do teclado. No caso do teclado as setas são utilizadas para locomoção; C para pular e entrar na partida; X para interagir e V para cancelar ação.

Levando em conta a disposição dos botões no controle de *playstation* o X seria utilizado para pular e entrar na partida, o quadrado seria para interagir com os elementos da torre e o triângulo seria utilizado para cancelar uma ação que esteja sendo realizada.



4. INTERFACE

O jogo começa no menu principal. O jogador pode escolher entre começar o jogo, assistir os créditos, ver os controles ou sair do jogo. Se selecionar a opção para iniciar, poderá escolher se jogará com 2 jogadores, ou com 4.

Durante o jogo, a câmera é estática, e será possível ver o interior das duas torres, assim como a área livre no meio delas, por onde as tropas caminham. O cenário de fundo é um campo aberto, para representar bem o estilo medieval do jogo. O *Heads-Up Display* (HUD) do jogo terá as barras de vida de cada torre, sendo mostradas respectivamente em cima delas. Cada grupo de tropas também possui uma barra de vida, que vai seguindo eles pela tela.

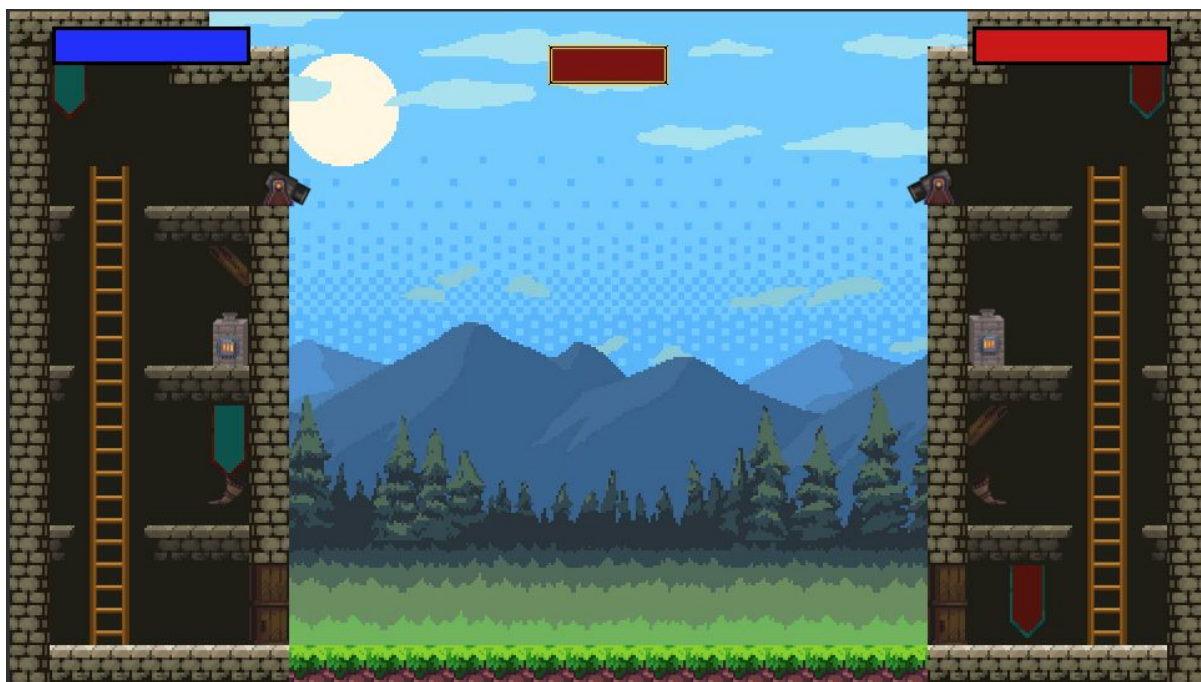


Imagem: Tela do jogo.

Os andares do canhão, da forja e do berrante também podem ser danificados. O estado deles será indicado por uma barra de vida.

Ao acabar uma partida, será apresentada a tela de conclusão do jogo, mostrando o time ou jogador vencedor. Na tela de conclusão há a possibilidade de jogar novamente ou de sair do jogo.