

fromDARKtoHEAVEN

Todos Direitos Reservados © 2013
Gabriel Fazenda e Thomas Bellaver
Versão # 1.01
23 de setembro de 2013

Índice

1. INTRODUÇÃO	3
2. VISÃO GERAL DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE OBJETOS MANIPULADOS	4
QUANTO AOS TIPOS DE DESAFIO DO JOGO	4
QUANTO AO NÚMERO DE USUÁRIOS	4
QUANTO AOS OPOSTOS DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CÂMERA E VISÃO DE JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CENÁRIOS E MUNDOS	4
3. OUTRAS QUESTÕES SOBRE O JOGO	5
QUE TIPO DE JOGO É ESTE?	5
QUAL É O SEU PÚBLICO-ALVO?	5
QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?	5
O QUE LEVA O JOGADOR A PERDER O JOGO?	5
QUAL O TEMPO DE DURAÇÃO PREVISTO PARA O JOGO?	5
QUAIS SÃO OS CONCORRENTES, PRODUTOS SEMELHANTES?	6
QUAL O DIFERENCIAL?	6
4. ENREDO	6
5. RECURSOS DO JOGO	7
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	7
RECURSOS GERAIS	7
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	7
SISTEMA MÍNIMO / RECOMENDADO	7
6. GAMEPLAY	8
FUNCIONAMENTO BÁSICO	8
TECLAS E CONTROLES	8
REGRAS GERAIS DO JOGO	8
PONTUAÇÃO	9
7. INTERFACE DE JOGO	10
8. MENUS / PASSO A PASSO	11
ABERTURA	11
MENU PRINCIPAL	11
MENU OPÇÕES	11
MENU INICIAR PARTIDA	11
MENU FIM DE JOGO	11
9. CENÁRIOS DE JOGO	13
10. MÚSICAS E SONS	10

1. Introdução

Se você está procurando por um tower defense diferente e divertido, fromDARKtoHEAVEN não irá te decepcionar. Nele você terá que ajudar uma equipe de zeladores a impedir que as almas malignas vindas do mundo das trevas escapem do cemitério. Mas zeladores? Eles estão preparados para tal tarefa? Tudo depende de sua habilidade de lidar com o que está à disposição: monte armadilhas, crie armas e faça o possível, mas não perca tempo, o bem de todos depende de você.

Outro tower defense? Já está cansado deste estilo de jogo? Não vá pensando assim, pois posso lhe garantir que será uma experiência diferente das que você já teve antes em jogos deste gênero.

O objetivo? Impedir que as almas escapem ao anoitecer, mas não se preocupe, quando amanhecer elas irão descansar e é aí que você deve criar novas estratégias para defender sua cidade! Não perca tempo e comece a jogar!

Mas não se engane, seus inimigos não serão nada fáceis de lidar. Serão almas de todos os tipos, e à medida que a manhã chega, a vontade de escapar aumenta e será difícil de impedir!

Visto que zeladores não são guerreiros, cientistas ou nada deste gênero, você terá que se virar com os equipamentos que estão à disposição. Este jogo fará você pensar muito antes de agir, invoque o estrategista que há em você para vencer esta batalha contra as almas do submundo: use lanternas, cave buracos, monte armadilhas, pegue as armas disponíveis e não desista!

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

O usuário verá seu mouse como uma 'mão' na tela do jogo, para representar um zelador. A mecânica será simples, o item a ser construído é escolhido e então o jogador escolhe o local onde ele deve ficar no cemitério.

Quanto aos tipos de desafio do jogo

O Desafio? Impedir que os monstros, almas e zumbis cheguem até o portão principal do cemitério.

Quanto ao número de usuários

O jogo será single player

Quanto aos oponentes do jogo

Inimigos que tentarão a todo custo chegar à saída do cemitério, desde almas até demônios, voando ou rastejando para atingir seu objetivo final.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

A visão do jogo será geral, ou seja, todo o mapa poderá ser visto.

Quanto ao tipo de cenários e mundos

Os cenários serão cemitérios, variados com vários tamanhos, tipos, caminhos, etc.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

fromDARKtoHEAVEN é um Tower Defense.

Qual é o seu público-alvo?

Público de todas as idades que gosta de pensar, fazer estratégias e jogar este gênero de jogo.

Qual é o objetivo principal?

O objetivo principal de fromDARKtoHEAVEN é impedir que as almas fujam do cemitério, utilizando armadilhas e armas para se defender dos ataques das almas, e assim salvando a raça humana da extinção.

Do jogo, como se vence ou qual o final, ou mesmo qual a finalidade se jogando.

O que leva o jogador a perder o jogo?

O jogador perde o jogo quando sua vida fica em zero. Cada alma que consegue passar dos portões do cemitério reduz a vida do jogador por uma determinada quantidade de pontos.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

Cada fase terá duração de 3 minutos, onde os monstros começam a aparecer ao anoitecer e somem quando amanhece no cemitério.

Estimativa de tempo que o usuário passara jogando por fase, e mesmo, o produto por inteiro.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

Grave Defense(2011, Art of Bytes) – Jogo para mobile, com diversas versões entre pagas e free.

Plants vs Zombies(2009, PopCap Games) – Jogo bem conhecido mais voltado ao público infantil, recentemente lançado para plataformas mobile e também sua continuação lançada este ano, devido ao grande sucesso.

Qual o diferencial?

Tower defense que mistura características diferentes, com um tema novo mas em um estilo divertido que muitas pessoas gosta de jogar.

4. Enredo

O que muitas pessoas não sabem é que no dia em que as pessoas são enterradas seus corpos servem de ‘passagem’ para almas malignas que possuem como único objetivo causar o caos no mundo inteiro quando anoitece. E quem deve impedir que isso aconteça são os pobres zeladores dos cemitérios, que mesmo despreparados fazem o seu melhor para que o mundo não seja dominado. Você será o ajudante deles, deverá ajuda-los a iluminar o mapa (já que as almas tem medo da luz) e também construir armadilhas para captura-las e enviá-las de volta ao seu devido lugar.

Decida os melhores lugares para construir suas defesas, comande os zeladores da melhor maneira possível e não deixe que nada saia do cemitério!

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

Jogo inteiramente criado na Unity.

Recursos Gerais

- Gráficos 3D de boa qualidade
- 32 Bits cores
- Personagens 3D
- Texturas em estilo realístico

Características Principais

- 4 Cemitérios (Fases)
- 5 Inimigos diferentes
- 5 Armadilhas (Objetos utilizáveis)
- 2 Lanternas

Sistema Mínimo (Recomendado)

Processador Core 2 Duo 2.0 (2.5) , 100mb de HD disponível, Memória RAM de 1mb(2mb) , Placa de Vídeo 256mb(512mb).

6. Gameplay

Funcionamento Básico

Em fromDARKtoHEAVEN o jogador deverá utilizar o mouse ou as hotkeys para selecionar armadilhas e colocá-las no cenário para conter o avanço das almas pelo mapa e evitar que elas passem pelos portões do cemitério.

Teclas e controles

Botão Esquerdo – Seleciona armadilha e indica o local a ser implantada

Tecla 1 – Seleciona armadilha 1

Tecla 2 – Seleciona armadilha 2

Tecla 3 – Seleciona armadilha 3

Tecla 4 – Seleciona armadilha 4

Tecla 5 – Seleciona armadilha 5

Tecla S – Vender a armadilha selecionada(metade do preço)

Regras gerais do jogo

O jogador começa o jogo com 100 pontos de vida e com 100 moedas para comprar armadilhas.

Cada alma que passar pelo portão do cemitério irá decrementar uma determinada quantidade de pontos da vida do jogador.

Cada alma banida irá dar um valor em moedas e em pontos conforme o seu tipo.

O jogador poderá comprar/vender armadilhas novas e colocá-las no cemitério (durante ou somente no início da partida).

Pontuação

Pontuação por inimigo morto: tabela à seguir.

Bônus por fase completa:

Fase 1 = 300 pontos

Fase 2 = 500 pontos

Fase 3 = 800 pontos

Fase 4 = 1000 pontos

Penalidade de pontos/vida conforme monstros saem do cemitério:

Half-Demon = -5 pontos/vida

Young-soul = -15 pontos/vida

Heavy-Demon = -10 pontos/vida

Super-Demon = -25 pontos/vida

Diablo = -500 pontos(perde a fase)

Game Over:

- 500 pontos

7. Interface de Jogo

Os dados disponíveis serão a vida, dinheiro do jogador e um 'timer' que conta a madrugada (começo - parte preta) e vai até o amanhecer(fim de fase). A próxima fase começa de onde a anterior parou, para o jogador pensar na estratégia que ira utilizar. Para ver os itens é necessário clicar na seta vermelha, que então abrirá a lista.



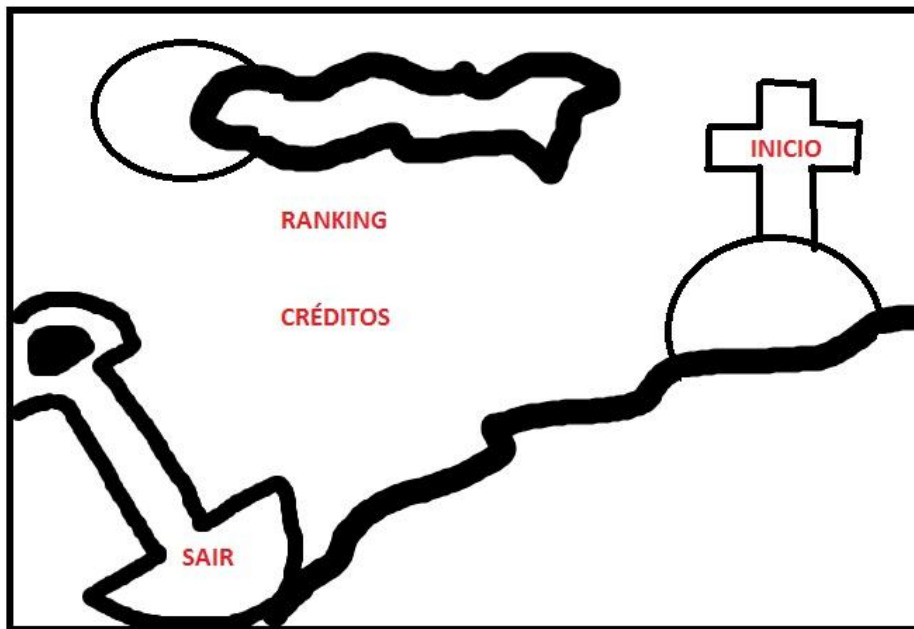
8. Menus / Passo a Passo

Abertura

??????

Menu Principal

- 1- **Novo Jogo:** O jogador irá imediatamente iniciar o jogo.
- 2- **Ranking:** Lista os 5 maiores pontuadores do jogo.
- 3- **Créditos:** Mostra uma tela com os créditos do jogo.
- 4- **Sair:** Fecha o Jogo



Menu Opções

Menu Iniciar Partida

Menu Fim de Jogo

9. Personagens do Jogo

INIMIGOS:

Nome:	Descrição/Habilidade:	Vida	Velocidade	Pontos
Half-Demon	Demônios que saem 'pela metade' dos corpos, são + frágeis e lentas	1	8	25
Heavy-Demon	Demônios maiores, + resistentes e + lentos.	3	5	50
Young-soul	Almas de crianças, voam (anti-covas), são + rápidas e + frágeis	2	12	50
Super-Demon	Demônios mais fortes e maiores, são + rápidos e possuem boa resistência	5	12	75
Diablo	BOSS que aparece ao final de cada fase, uma mistura de almas e demônios que destrói as armadilhas em seu caminho	15	10	250

ARMADILHAS:

Nome:	Tempo de ataque:	Dano:
Túmulos	5seg	1(demônios ficam presos dentro do tumulo levando dano, 1 demonio por vez)
Vassouras automáticas	3seg	1(Range curto)
Espingardas	2seg	2(Range Longo)
Furadeira	4seg	2(Range curto)

9. Cenários de Jogo

As fases terão diversos caminhos que levam até a saída do cemitério, no início só poderá ser visto o começo do caminho, devido a neblina no mapa.

10. Músicas e Sons

Durante a fase tocará uma música mais 'lenta' com tom de terror até chegar o Boss aonde a música acelera para dar mais intensidade e medo ao jogo.

No início de cada fase haverá uma risada maligna, para demonstrar o começo da madrugada e quando amanhece, há o som de um galo cantando.