Spell Caster Arcade

Projeto que será mostrado na Big Festival:

Mecânicas principais:

**Sistema de wave de inimigos:**

O jogador precisa ir enfrentando wave de inimigos, a cada wave que ele sobreviver, vai passando para waves mais difíceis, cada wave terá um desafio para o jogador fazer como:

1- Fazer X números de stacks por wave

2-Matar X inimigos com magias neutras

3-Fazer uma wave perfeita acertando magias certas

4-Não errar magias nos inimigos

5- Acertar um inimigo do elemento X com magia do elemento Y

6-Fazer X combos mínimos

7-Conjurar X vezes uma magia de tier 2 ou +

8-Fazer X vezes um combo especifico

9-Atingir X pontuação por wave

10-Não atingir um limite X de combos

Caso o jogador conclua um desafio, ele ganha uma runa que aumenta algum atributo do personagem.

**Sistema de magia, suas efetividades e seus efeitos:**

O jogador terá que conjurar magias para derrotar seus inimigos, ele poderá disparar elementos de fogo, ar, raio, terra e água para derrotar seus oponentes, cada um deles será de um elemento, por exemplo um goblin do tipo fogo, para o jogador matar com mais efetividade ele precisará usar uma magia de água para derrota-lo mais fácil. Caso ele use um elemento que perca para o elemento de fogo ou seja o mesmo elemento do inimigo, não causará dano.

Então as fraquezas de cada elemento são:

Fogo ganha de vento.

Vento ganha de raio.

Raio ganha de terra.

Terra ganha de água.

Água ganha de fogo.

Cada elemento poderá causar um efeito em seu inimigo:

Fogo: Tem chance de deixar o inimigo queimando, causando dano por segundo.

Vento: Tem chance de deixar o inimigo vulnerável.

Raio: Tem chance de paralisar o inimigo.

Terra: Tem chance de causar lentidão no inimigo.

Água: Tem chance de deixar o inimigo molhado.

**Sistema de combos de magias e sistema de pontuação:**

O jogador poderá realizar um combo de magia que o ajudará a ganhar pontuação e stacks, para realizar um combo específico o jogador precisa soltar uma magia após elas estiverem causando algum efeito sob o inimigo:

Para um inimigo que está queimando: Se soltar uma magia de vento em um inimigo que estiver queimando, você irá potencializar o efeito “queimar”.

Para um inimigo que está vulnerável: Se soltar uma magia do tipo fogo, criará uma onda de choque, causando dano em área.

Para um inimigo paralisado: Se o jogador soltar magia de terra irá causar paralisação em área.

Para um inimigo com mobilidade reduzida: Se soltar magia de água irá causar redução de mobilidade em área.

Para um inimigo molhado: Se soltar magia de água causará o dobro de dano.

**Combos e stacks:**

Ambos têm semelhança, mas funções diferentes:

Os combos eles são os multiplicadores dos pontos, conforme você vai acertando a magia correta no inimigo você vai aumentando o numero de combo, caso você erre, esse combo será zerado.

Os stacks são mais contadores, eles contam quantas magias corretas você usou para destruir um inimigo durante uma wave, esse contador não zera, mas ele também não sobe caso você solte uma magia errada, e você ganha em dobro caso realize um combo efetivo.

**Magias de tier 2 +**

Conforme o jogador vai jogando, ele irá destravar magias mais fortes que darão mais dano, terão efeitos melhores, para usar essas magias o jogador precisará ir enchendo uma barra de energia matando seus inimigos, essa barra será dividida em 5 partes, o jogador precisa escolher um elemento e manter o mouse clicado para carregar a magia. Uma vez com o botão clicado a barra irá começar a se preencher até alcançar a quantidade de energia que o jogador pegou derrotando os bixos.

Ao preencher a primeira barra o jogador soltará magia de tier 1, alcançando a segunda barra magias de tier 2, chegando na terceira barra magias de tier 3 e preenchendo a ultima barra magias de tier 4. Ao soltar essas magias o jogador gasta energia, e precisa derrotar os inimigos para preenche-las novamente.