

Projeto GameMaker (Sem Nome)

Informações contidas aqui podem ser alteradas a qualquer momento.

Base sobre o jogo:

Tower Defense onde o objetivo do player é proteger a casa dos inimigos.

O jogo se baseia em um sistema de ondas (rodadas), onde a cada onda os inimigos ficam mais fortes e novos inimigos são gerados em diferentes quantidades aumentando a dificuldade.

Ao completar 20 ondas **(a revisar)** com sucesso, finalizará a fase com sucesso, indo para o menu irá desbloquear novas fases.

Base sobre os inimigos:

Inimigos derrotados droparão moedas em quantias aleatórias dependendo da dificuldade dos inimigos.

Haverá 3 níveis de dificuldade de inimigos, sendo esses níveis responsáveis pela vida e dano, iniciando cada fase com nível 1 e subindo até o nível 3 conforme passa as rodadas, inimigos de diferentes níveis poderão existir em rodadas mais avançadas.

- Homem Bomba: Se joga com uma bomba em direção a casa, ignora o player;
- Atirador: Dispara um projétil em direção ao player / casa, muda de alvo dependendo da distância;
- Mágico: Dispara um projétil encantado que irá ricochetear entre o player e a casa, causando danos nos dois.

Base sobre o player:

O player será responsável pela defesa da casa, obtendo upgrades a cada certa quantia de ondas **(a decidir)**.

O player terá uma economia base para poder comprar defesas para a casa como armadilhas, cercas e armas automáticas (temporárias) que serão posicionadas no chão.

- Ideias para o player:
 - Sistema de experiência que controlará o nível do player, sendo o nível resetado para 0 a cada nova fase que explorar;
 - A depender do sistema de fase resetar ou manter armas já pegadas em outras fases;
 - Criação de armas únicas que serão derrubadas pelos inimigos, poderão ser **salvas** com uma quantia de moedas;
 - Criação de roupas para o jogador, será possível realizar a compra ao final da fase com o dinheiro obtido.

Base sobre o sistema de defesa:

O sistema de defesa irá ajudar o player a progredir nas ondas.

- Armadilhas: Irá deixar o inimigo imóvel por alguns segundos (**a decidir**), enquanto está imóvel receberá uma % de dano na vida;
- Cercas: serão posicionáveis, servirá de barreiras para que os inimigos não atravessem (irão precisar achar um local para travessia), os inimigos causarão dano na cerca ao invés da casa (dependendo da distância);
- Armas automáticas:
 - Lançador de pedra: Irá atirar um projétil de pedra nos inimigos;
 - Canhão de água: Dispara jatos de água empurrando os inimigos.

Multiplayer / coop:

Há planos para introduzir formas de jogar com amigos.

Inimigos terão suas vidas e spawn rate aumentados de acordo com a quantidade de jogadores.

Economia base dividida entre cada jogador.