*Projeto GameMaker (Sem Nome)*

*Informações contidas aqui podem ser alteradas a qualquer momento.*

**Base sobre o jogo:**

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

O jogo se baseia em um sistema de progressão infinita ~~de ondas (rodadas),~~ onde ~~a cada onda~~ os inimigos ficam mais fortes com o passar do tempo 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 (aumenta de acordo com a progressão do jogo).

Haverá 3 níveis de dificuldade de inimigos **(a revisar)**, sendo esses níveis responsáveis pela vida e dano, iniciando cada fase com nível 1 e subindo até o nível 3 conforme o jogo progride.

* Homem Bomba: Se joga com uma bomba em direção a casa, ignora o player;
* Atirador: Dispara um projétil em direção a casa, muda de alvo dependendo da distância;
  + ~~Ao se movimentar tem sua cadência de tiro de 2 segundos (120 frames), ao parar seu movimento aumenta sua cadência de tiro para 1.5 segundos.~~
* Mágico: Dispara um projétil encantado que irá ~~ricochetear entre o player e a casa, causando danos nos dois~~ queimar por 2 segundos a estrutura.

**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:
  + Com a economia o player poderá comprar upgrades para sua arma, tendo 4 níveis de upgrade comum, rara, épica e lendária.
  + Player irá possuir 3 armas temáticas de acordo com o tema do mapa
  + O player terá munição limitada, podendo comprar munição em um sistema de loja virtual.
  + Criação de roupas/skins para o jogador, será possível realizar a compra ao final da fase com o dinheiro obtido.
  + ~~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 pegas em outras fases;~~
  + ~~Criação de armas únicas que serão derrubadas pelos inimigos, poderão ser~~ **~~salvas~~** ~~com uma quantia de moedas.~~ Desconsiderado

**Base sobre o sistema de defesa:**

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

O sistema será vinculado ao sistema de economia, onde o player irá comprar os itens com as moedas que irão ser derrubadas por inimigos.

* Armadilhas de urso: 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.