## **Estória**

O jogador assume o papel de um estrategista encarregado de defender uma fortaleza contra hordas de inimigos que avançam em ondas crescentes. Para isso, deve posicionar torres defensivas ao longo do caminho, impedindo que os inimigos cheguem ao centro da base.

Rumores indicam que no comando das invasões está um poderoso general inimigo, responsável por coordenar os ataques. Se o jogador for habilidoso o suficiente, poderá enfrentar esse líder e acabar com a ameaça de uma vez por todas.

## **Especificações**

### **Estrutura do Jogo**

* O jogo é baseado em ondas de inimigos que aumentam de dificuldade conforme o tempo passa.
* O jogador começa com uma quantidade limitada de recursos para construir torres defensivas.
* Os inimigos seguem um caminho fixo até a base, e o jogador deve posicionar torres para eliminá-los antes que alcancem o destino.
* Algumas ondas contêm chefes, que são inimigos mais resistentes e com habilidades especiais.
* O jogo termina quando a base sofre um número máximo de invasões bem-sucedidas.

### **Estrutura do Cenário**

* O jogo ocorre em um mapa fixo, com caminhos predeterminados para os inimigos.
* O jogador pode construir torres apenas em locais específicos do mapa.
* Alguns mapas possuem obstáculos naturais que afetam o posicionamento das torres.
* A cada fase avançada, novos mapas e desafios são desbloqueados.

## **Mecânicas do Jogador**

* O jogador pode posicionar, vender e melhorar torres defensivas.
* Recursos são obtidos ao derrotar inimigos e podem ser usados para aprimorar as defesas.
* Algumas torres possuem habilidades especiais que podem ser ativadas manualmente.
* O jogador pode desbloquear melhorias globais entre partidas para fortalecer sua defesa.

### **Tipos de Torres**

* **Torre de Arco**: Dispara flechas rapidamente em alvos individuais.
* **Tropa de defesa**: Invoca soldados aliados, possuem um escudo para segurar seus inimigos e uma espada para causar dano individual.
* **Torre Mágica**: Dispara projéteis de fogo em alvos individuais. Possui dano e velocidade de ataque moderado.
* **Torre de bombas**: Dispara bombas em alvos em área, o dano é alto porém a velocidade de ataque é lenta.

## **Inimigos**

Os inimigos aparecem em diferentes formatos e dificuldades:

* **Goblins Comuns**: Rápidos, mas frágeis.
* **Goblins Blindados**: Lentos, porém muito resistentes.
* **Criaturas Voadoras**: Ignoram parte das defesas terrestres.
* **Hobgoblin**: Monstros colossais que exigem muito dano para serem derrotados.
* **Shaman**: Inimigos extremamente poderosos que aparecem a cada 5 ondas. Porém podem ser invocados mais de um.

## **Sistema de Pontuação e Progressão**

* A cada inimigo derrotado, o jogador recebe pontos e recursos para construir novas torres.
* Ondas mais avançadas concedem maiores recompensas, mas também aumentam a dificuldade.
* Ao atingir determinada pontuação, o jogador desbloqueia torres mais avançadas e habilidades especiais.

### **Finais**

* **Final 1: Derrota** → Se muitos inimigos conseguirem atravessar as defesas, a fortaleza é destruída.
* **Final 2: Vitória** → Se o jogador conseguir sobreviver a todas as ondas e derrotar o chefe final, a ameaça é erradicada.

## **Especificação de Som e Gráficos**

### **Gráficos**

* O jogo terá um estilo cartoon, com cores vibrantes e efeitos estilizados.
* Explosões e ataques terão animações impactantes para dar sensação de impacto.
* O HUD será intuitivo, exibindo informações como vida da base, número de inimigos restantes e recursos disponíveis.

### **Som**

* A trilha sonora será dinâmica, aumentando a intensidade conforme as ondas avançam.
* Os ataques das torres terão efeitos sonoros distintos para cada tipo de projétil.
* Pequenos efeitos indicarão a coleta de recursos e a chegada de chefes.

## **Opções do Menu**

* **Iniciar Jogo**
* **Configurações**
* **Ranking de Pontuações**
* **Sair**