

Título: ETEBusters

Ilustração:



Equipe 5, turma 35 MT-DS

5 - Arthur Martins Pereira de Oliveira
7 - Bianca Ribeiro de Souza
11 - Eduardo Pereira Valias
26 - Leonardo Luciano de Almeida Maia Júnior
34 - Sofia Rezende Pereira e Silva
35 - Stefanie Barbosa Ancelmo
36 - Thulio Balbuena Dionisio

Plataforma: computador (PC).

Gênero: shot them up e plataforma.

Público-alvo: jovens.

Classificação: 14 (quatorze) anos.

Data: 08/05/2021.

Sinopse:

Certo dia, você chega um pouco mais atrasado que o de costume para a sua aula, mal prestando atenção na falta de funcionários na recepção pela pressa de chegar na sala de destino. Porém, assim que você pega a sua carteirinha para passar pela catraca, um outro aluno baixinho passa correndo e gritando ao seu lado, sendo seguido por um fantasma, logo tropeçando em seus próprios pés e caindo. Por reflexo, você joga a carteirinha no que seria a testa do monstro e ele se transforma em uma enorme poça de ectoplasma. O menor se levanta e explica que os preconceitos de alguns estudantes viraram fantasmas e fizeram todos, incluindo os professores e outros funcionários, de reféns, mas ele sai correndo e se recusa a ajudar, lhe dando a enorme missão de salvar a todos. Você conseguirá concluir suas tarefas a tempo? Conquistará derrotar todos os fantasmas? Há apenas uma maneira de descobrir: aceitando esse desafio.

Gameplay:

O jogador é um aluno customizável que tem o objetivo de salvar a escola, os professores e os alunos dos fantasmas. Cada fase diferente é composta por uma sala que possui os fantasmas mais fracos, um corredor para se preparar e a sala com o chefe da etapa. O protagonista usa carteirinhas para enfrentar os fantasmas, além de socos, chutes e armas que são adquiridas ao longo das fases como recompensas por vencer cada chefe e salvar os professores. As fases são concluídas ao derrotar todos os fantasmas daquele ambiente e resgatar o professor do local, e então a próxima fase é liberada. Serão 5 rodadas, em cada rodada haverá um total de 3 fases, sendo a primeira um combate contra os fantasmas menores dentro de uma sala de aula, a segunda sendo a parte em que o jogador recupera atributos ao abrir alguns armários no corredor, e a terceira a que ele enfrenta o *chefe* em uma sala final para resgatar o professor.

Fluxo de jogo:

O jogador ganha melhorias em seus atributos a cada fase completa, sendo que, quando ele salva um professor, ele ganha também um novo equipamento com uma taxa de dano maior. Durante a fase do corredor, ele pode recuperar vida e munição (carteirinhas) ao vasculhar os armários. Ao todo o personagem ganha três novos utensílios, sendo dois opcionais, e se ele tiver um bom desempenho os professores o ajudarão e causarão dano adicional ao último *chefão*.

Controle:



I. Movimento:

- a) D: personagem anda para a direita;
- b) A: personagem anda para a esquerda;
- c) W: personagem pula;
- d) S: personagem se abaixa;
- e) W + D/A: personagem pula para frente.

II. Ataque:

- a) Seta para cima: personagem soca;
- b) Seta para cima: personagem atira carteirinha;
- c) Seta para esquerda: personagem usa a arma especial;
- d) W + seta para direita: o personagem pula e chuta;
- e) R: troca a arma especial.

Personagem(ns):

Nome: editável.

Espécie: humano.

Idade: 16 - 18.

Gênero: editável.

Etnia: editável.

Profissão: estudante.

Histórico: Um aluno que busca oportunidades novas em sua vida e por isso está na ETE, ainda com algumas dúvidas sobre seu futuro, com esperança de encontrar respostas na escola.

Diferencial: tem um coração enorme e é extremamente forte, mostra que por mais comum que uma pessoa seja ela ainda pode fazer uma grande diferença na vida dos outros.

Habilidades: grande resistência física.

É possível customizar quase o personagem inteiro, então, tecnicamente, é possível trocar de personagem.

Conceitos do gameplay:

Cada rodada tem três fases:

- a) A primeira fase consiste em derrotar inimigos menores, fantasmas pequenos que você acha dentro salas;
- b) A segunda fase em se preparar, arrumando seu equipamento e recuperando carteirinhas e vida ao vasculhar os armários;
- c) A terceira e última fase é a luta contra o vilão principal da fase, o *chefão* (este que representa algum preconceito) que está prendendo o professor.

Obs.: em alguns níveis o número de fases pode variar, como na última que só tem uma: a que você mata o *chefão*.

Como vencer?

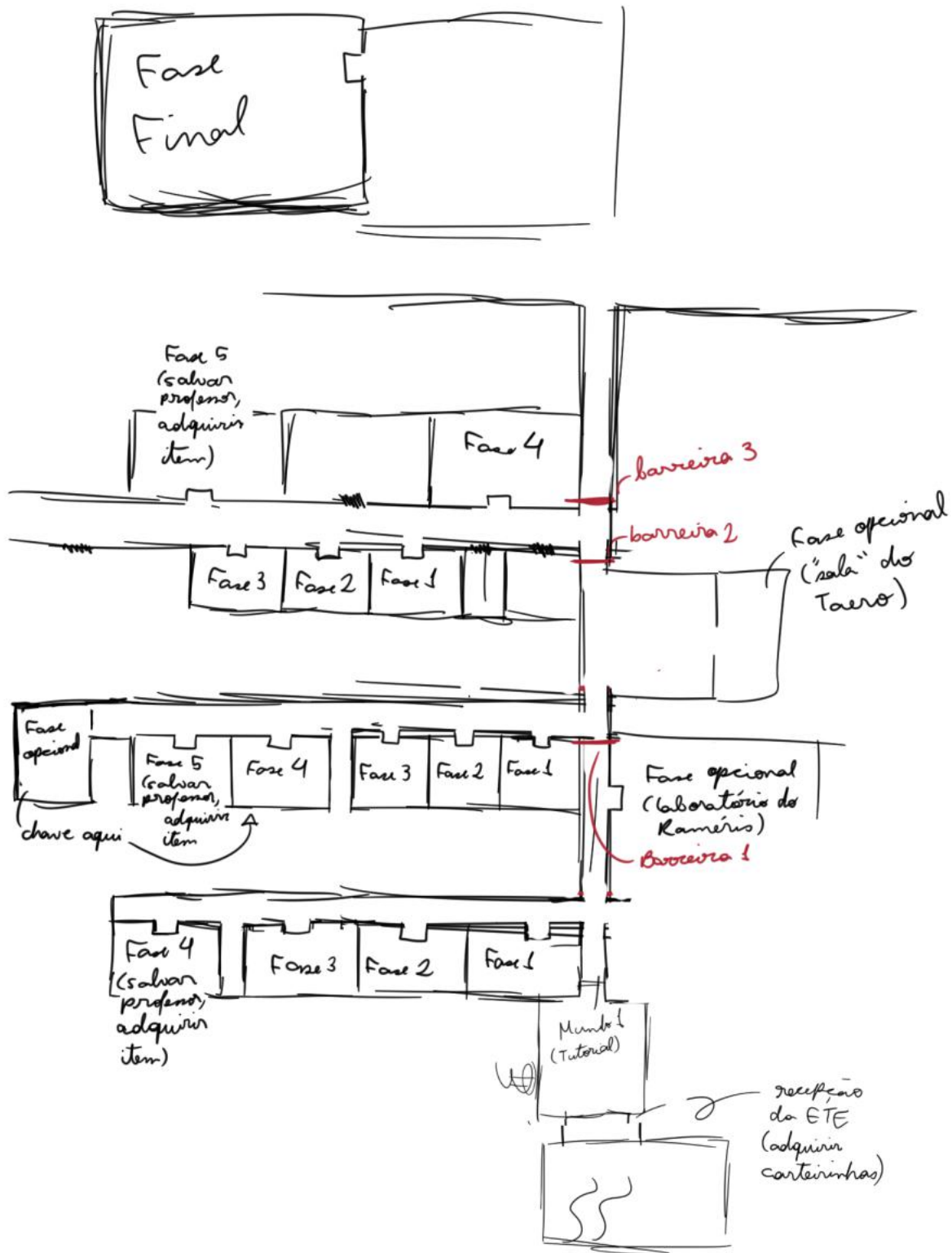
Salvando todos os professores e derrotando os fantasmas que os prenderam + *chefão final*.

Como perder?

Morrendo após sofrer bastante dano dos oponentes e/ou falhando em resgatar os professores.

Mundo:

O jogo se passa na escola ETE FMC, no ano de 2019, começando na entrada para jogar o tutorial. As fases acontecem entre os corredores e as salas de aula, o corredor principal serve para ligar as fases e prosseguir a história para chegar no salão de provas, lugar da última fase. Dentro da história, o jogo equivale a uma tarde de aula.



Interface:

O personagem principal e os inimigos menores possuem tamanho semelhante, o cenário é cerca de 30 vezes maior do que o protagonista, plataformas de diversos tamanhos. Os movimentos, tanto de ataque quanto de movimento, são rápidos para criar um ritmo acelerado.

Em ambientes mais calmos, haverá uma música tranquila, mas perto de um chefe a música muda para uma trilha de suspense e mistério. Já em momentos de ação, ela se torna animada e acelerada para inspirar o jogador, e então, quando se vence o chefe, um som alegre e vitorioso começa para simbolizar a finalização da fase.



O jogo possui uma barra de vida verde e um contador de munição lado a lado localizados na parte superior direita da tela.

Requisitos:

Um computador (ou laptop, notebook, etc) com um navegador atualizado (chrome, edge, etc).

Mecânica:

O jogo conta com algumas plataformas que são cadeiras e mesas levitando por influência dos fantasmas, o personagem pode pular nelas para alcançar alvos no ar. Nos corredores é possível encontrar alguns armários para o personagem interagir por meio de golpes, recuperando vida e/ou munição.

Power-ups:

Armas diferentes coletadas ao final de cada luta contra os *chefões*, sendo que os equipamentos são algo relacionado ao professor salvo. Os itens são: esquadro, pincel, vassoura, ferro de solda e cabos ban-jac. Cada arma atua como uma real (exemplo: cabos ban-jac seriam chicotes) e têm efeito e dano diferentes para lidar com cada situação das fases seguintes.

Inimigo(s):

Nome: Preconceito Supremo.

Espécie: fantasma.

Idade: não tem uma exata, só se sabe que é mais do que dois mil anos.

Gênero: não possui.

Etnia: não possui.

Profissão: não possui.

Histórico: existe desde a antiguidade, sempre esteve presente e se manifestando entre os humanos, mas apenas toma forma em ambientes com muita carga emocional negativa concentrada.

Diferencial: serve para conscientizar, de certa forma, mostra qual a “real” forma de nossas opiniões erradas. São seres translúcidos que flutuam e fazem objetos flutuar.

Habilidades: atacar e se regenerar.

Cenas de corte: não temos cenas de corte.

Npcs: alunos e professores que não são o protagonista.

Bônus/destraváveis: quando o jogo é concluído você ganha o Cleitão (cachorro que irá lhe acompanhar durante as próximas vezes que jogar e causará dano adicional).

Licenças: autorizações do uso de imagem de professores reais da ETE FMC.

Concorrentes: não temos ainda, pelo que pesquisamos.