**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:** 12 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 ele pega a sua carteirinha para passar pela catraca, um outro aluno menor que 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 testado 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? Conseguirá derrotar todos os fantamas? Há apenas uma maneira de descobrir: aceitando esse desafio.

**Gameplay:**

O jogador é o aluno customizável que tem o objetivo de salvar a escola, os professores e os alunos dos fantasmas. Cada corredor é uma área ‘segura’, onde o player pode gastar suas moedas em power ups ou aumentar seu ataque e defesa. Em cada sala é encontrada uma fase diferente que possui uma arena para lutar contra os fantasmas mais fortes, espalhando seu ectoplasma com socos, chutes e armas que são adquiridas ao longo das lutas como recompensas por exterminar cada *chefão* e resgatar os professores. As fases são concluídas ao derrotar todos os fantasmas daquele ambiente e somente após resgatar o professor do local 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 mais fracos dentro de uma sala de aula correspondente à aquele corredor, logo depois haverá a parte do corredor em que o player pode gastar suas moedas para comprar power ups e aumentar seu ataque e defesa, a terceira se trata de enfrentar o chefão que está guardando o professor, derrotando esse chefão e resgatando o professor, a próxima fase será liberada

**Fluxo de jogo:**

O jogador ganha 10 moedas para cada fantasma e 500 para cada *chefão* derrotado, mudando de nível a cada vez que conseguir derrotar o chefão e salvar o professor, durante a fase do corredor ele pode gastar suas moedas para aprimorar seu ataque ou defesa. Ele obtém um total de cinco novas armas e utensílios por salvar os professores ao longo do jogo, sendo duas opcionais, elas que o ajudarão a se defender e a atacar os fantasmas das próximas áreas. Ao longo das fases é possível encontrar recursos para recuperar a vida do personagem.

Na última fase o chefão será muito mais forte que os anteriores, e o personagem vai receber algumas moedas bônus quando perder para tentar ficar forte

**Controle: falta colocar ilustração**

1. Movimento:
   1. D: personagem anda para a direita;
   2. A: personagem anda para a esquerda;
   3. W: personagem pula;
   4. S: personagem se abaixa;
   5. D/A + W : personagem pula pra frente.
2. Ataque:
   1. Seta para a direita: personagem soca;
   2. Seta para cima: pesonagem atira carteirinha;
   3. Seta para a esquerda: personagem usa a arma especial;
   4. Quando você pula e aperta a seta para direita o personagem chuta ao invés de socar;
   5. Para trocar de arma é só apertar R;

**Personagem(ns):**

Nome: editável.

Esp écie: 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: não possui diferenciais, ele é apenas uma pessoa comum com um grande senso de empatia.

Habilidades: grande resistência física e agilidade.

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

**Conceitos do gameplay:**

Cada rodada tem três fases:

1. A primeira fase consiste em derrotar inimigos menores, fantasmas pequenos que você acha dentro das salas;
2. A segunda fase em se preparar com equipamentos e gastando suas moedas para comprar power ups ou aumentos de ataque e defesa, você precisa escolher a arma que vai dar mais dano em menos tempo para evitar perder muita vida; essa fase se passaria no corredor, onde teria alguns easter eggs e referências a Ete;
3. A terceira e última fase é a luta contra o vilão principal da fase, o *chefão(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 final.*

Como vencer?

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

As fases nos corredores, servem para conversar com os NPcs, arrumar invetário, gastar moedas, recuperar vida , e escolher as armas que vai usar.

Como perder?

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