**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:** luta

**Público-alvo:** jovens

**Classificação:** 14 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 diferente cercada de fantasmas de nível mais baixo. 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. São três corredores mais duas áreas, com um total de dezenove fases, sendo uma tutorial, quatorze para resgate, três opcionais e uma para o *chefão* final. O jogo acaba se o contador de vida do jogador chegar a zero. A cada fase o dano dos oponentes vai aumentando gradativamente, tornando o jogo mais desafiador com o passar dos níveis.

**Fluxo de jogo:**

O jogador ganha x pontos para cada fantasma e 1000x para cada *chefão* derrotado, mudando de nível a cada Y pontos obtidos, aumentando seu ataque e defesa. Ele obtém um total de sete 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, dependendo do seu desempenho, os professores o ajudarão a derrotar o último *chefão*, causando-lhe dano extra no início do combate.

**Controle: falta colocar ilustração**

1. Movimento:
   1. Seta direita: personagem anda para a direita;
   2. Seta esquerda: personagem anda para a esquerda;
   3. Seta para cima: personagem pula;
   4. Seta para baixo: personagem se abaixa;
   5. Seta para baixo + seta esquerda/direita: personagem se esquiva.
2. Ataque:
   1. W: personagem soca;
   2. S: pesonagem atira carteirinha;
   3. D: personagem usa a arma especial;
   4. Quando você pula e aperta W o personagem chuta ao invés de socar;
   5. Para trocar de arma é só apertar ESC quando estiver no corredor.

**Personagem(ns):**

Nome: editável.

Esp écie: humano.

Idade: 14 - 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.

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 no corredor ou em salas;
2. A segunda fase em se preparar com equipamentos e revigorando atributos, você precisa escolher a arma que vai dar mais dano em menos tempo para evitar perder muita vida;
3. A terceira e última fase é a luta contra o vilão principal da fase, o *chefão* 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.* Os fantasmas dos corredores servem apenas como *farm*, para recupera vida e ficar mais forte.

Como perder?

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