1

**TÍTULO ETE Busters**

**Ilustração**

**Equipe 5, turma 35MT-DS**

**5- Arthur Martins Pereira de Oliveira**

**7 - Bianca Ribeiro de Souza**

**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 08/05/2020**

2

**Sinopse**

* Incluir começo, meio e fim (ou suspense), citando personagens, ambientes e conflitos).

O aluno, personagem do jogador, chega na escola e descobre que ela foi invadida por fantasmas que sequestraram os professores. Andando pelos corredores ele enfrenta alguns fantasmas e descobre que em cada sala, existem fantasmas que estão fortalecidos pelo preconceito e só ele pode enfrentá-los paa assim resgatar os alunos e professores, que lhe dão novos itens e armas para ajudá-lo. Ele conseguirá derrotar todos os preconceitos e salvar a escola?

**Gameplay**

* Gamificação da sinopse, fases e evolução.

O jogador é o aluno customizável que tem o objetivo de salvar a escola , os professores e alunos, dos fantasmas. Durante o jogo cada corredor é uma área diferente cercado 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 do jogo como recompensas por exterminar cada chefão e resgatar os professores. As fases são concluídas ao derrotar todos os fantasmas daquele ambiente e então somente após resgatar o professor do local a próxima fase é liberada. São 3 corredores mais 2 áreas, com um total de 19 fases, sendo 1 tutorial, 3 opcionais e 1 para o chefão final. O jogo acaba se o contador de vida do jogador chegar a 0. A cada fase o dano dos oponentes vai aumentando gradativamente, tornando o jogo mais desafiador com o passar dos níveis.

3

**Fluxo de jogo**

* Como funcionam os sistemas de pontos, dinheiro, coletáveis, etc;
* O que o jogador ganha - habilidades, armas, movimentos, destraváveis, etc;
* Como isso se amarra à história e aos objetivos de cada fase.

O jogador ganha X pontos para cada fantasma e 1000X para cada chefão derrotado e muda de nível a cada Y pontos obtidos, aumentando seu ataque e defesa.

Ele obtém um total de 7 novas armas e utensílios por salvar os professores, sendo 2 opcionais, que o ajudarão a superar os ataques dos 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**

O que faz cada botão/tecla (incluir desenho)

Movimento:

- Seta direita: mover para a direita

- Seta esquerda: mover para a esquerda

- Seta para cima: pular

- Seta para baixo: abaixar

- Seta para baixo + seta esquerda/direita: esquivar

Ataques:

- A: chutar

- S: socar

- D: atirar carteirinha

- : atirar bumerangue esquadro

- : vassourada

- : chicote ou espada

4

**Personagem(ns)**

* Apenas player characters

*Nome: editável*

*Espécie: 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 alumas dúvidas sobre seu futuro, com esperança de encontrar respostas na escola.*

*Diferencial:*

*Habilidades:*

* É possível customizar a personagem?
* E trocar de personagem?
* Caso sim, qual a diferença entre elas?

5

**Conceitos do gameplay**

* Explicação das rodadas/arcos:

*Exemplo: Uma rodada corresponde a cinco fases:*

1. *Comprar: indo à loja da cidade, pode-se comprar sementes, equipamentos de fazenda, fertilizantes, sistemas de defesa, até armas e itens especiais.*
2. *Plantar:*
3. *Defender*
4. *Inimigo*
5. *Vender*

*[...]*

Uma rodada equivale a uma onda de fantasmas. Cada fase tem 3 rodadas. A rodada 1 consiste em derrotar inimigos menores. A rodada 2 em se preparar com equipamentos e revigorando atributos. A rodada 3 é a luta contra o vilão principal da fase, em alguns níveis o número de rodadas 1 e 2 pode variar.

* Como vencer:

*Exemplo: sobreviver e derrotar animais e inimigos*

Para vencer é necessário derrotar todos os fantasmas das ondas e o chefão da fase.

* Como perder:

*Exemplo: morrendo, tendo a fazenda devastada ou falindo.*

Morrendo por sofrer danos dos oponentes ou falhando em resgatar o professor

6

**Mundo**

* Descrição do mundo em geral
* Lista dos ambientes (descrição, função na história)
* Como eles se conectam
* Mapa

O mundo do jogo é inspirado na escola ETE “FMC”. A primeira área (tutorial) se passa na entrada da escola, a segunda, a terceira e a quarta acontecem pelos corredores e salas, por fim a quinta é jogada no salão de provas.

7

**Interface**

* Como o jogo se parece?

*Ponto de vista, tipo de gráfico, métrica (tamanho do jogador em relação ao cenário, diferença de velocidades e movimentos)*

* Qual o clima e o tipo de música de cada fase?
* HUD (incluir desenho do diagrama):

*Saúde, vidas, dinheiro, placar, força, combustível, munição, inventário, habilidades, tempo, navegador, informações do contexto, mira, velocidade, etc...*

**Requisitos de hardware**

8

**Mecânica**

* Tipos

*escalares, penduráveis, deslizantes, explosivos, quebráveis, pêndulos, prisão, teleportal, veículos, passagens, arcas, luzes, empurráveis, interruptores, alavancas, manivelas, alvos...*

* Como elas são usadas no ambiente
* Como elas se relacionam com as habilidades

**Power-ups**

itens diversos coletados nas fases, aumento em atributos.

* Tipos
* Benefícios
* Finalidades

9

**Inimigos**

Nome

Espécie: fantasmas

Idade

Gênero

Etnia

Profissão

Histórico

Diferencial

Habilidades: Atacar, se reconstituir

10

* Cenas de corte (como são e finalidade)
* NPCs
* Destraváveis e bônus (fazer o jogador jogar novamente)
* Licenças
* Concorrentes