



**Gênero:** Jogo eletrônico de luta

**Plataforma:** PC, Console

**Classificação indicativa:** 10+ anos

**Público alvo:** 10+ anos

**Grupo 09**

**Desenvolvedores:**

Bruno Waldvogel

Gustavo P. de Oliveira

Leonardo A. F. do Amaral

Moacyr Theodoro F. Souza

Tiago Silva Miranda

## HISTÓRIA

O ano é 2182, uma grande corporação chamada *Neo Hominum*, especializada em engenharia genética para uso militar, desenvolveu uma nova substância capaz de ampliar as habilidades físicas de um indivíduo em estado de perigo.

O desenvolvimento dessa substância, chamada M.U.S.H. (Metamorphic Ultra Sensorial Hormone), trouxe mais poder e influência à *Neo Hominum*, que agora tem o poder de decidir quais indivíduos podem ou não fazer uso dessas melhorias. Segundo relatos oficiais da corporação, a essência desenvolvida é capaz de deixar o indivíduo em estado absoluto de alerta por um curto período de tempo, ganhando este também força, destreza e ampliando suas habilidades cognitivas e todos os seus sentidos.

A corporação informa que o uso desta substância será apenas destinado a manter a segurança da sociedade, mas todos sabem que isto é uma mentira, uma vez que o CEO da empresa, Neil Gyle, é conhecido por eliminar qualquer traço de competição do mercado para garantir a supremacia da *Neo Hominum*. Com o uso dessa substância, qualquer ameaça de competição com a empresa deixaria de existir, e logo um controle total da empresa perante a sociedade iria se instaurar.

Nesse cenário, um dos grandes grupos secretos revolucionários e defensores da igualdade à toda população, *Ex Aequo*, conseguiu se infiltrar nos laboratórios da *Neo Hominum* e roubar algumas amostras dessa substância.

Agora existe uma guerra travada entre a mega-corporação *Neo Hominum* e os revolucionários da *Ex Aequo* para reaver o controle total ou a distribuição para a população dessa substância, e ambos estão dispostos a fazer de tudo para controlá-la, a qualquer custo.

## GAMEPLAY

Em M.U.S.H. você escolhe um personagem de uma das facções e defende o direito de popularizar ou controlar a substância em um jogo com sistema de batalha combinado com plataformas 2D.

Cada luta ocorrerá em cenários únicos com seus próprios perigos e plataformas, com eventos dinâmicos que podem ser usados como parte da estratégia do jogador.

**Elevator Pitch:** “*Cyberpunk Grand Chase with a little bit of Nidhogg (just a little)*”

## PERSONAGENS

### Ronnie

Um dos maiores agentes da *Ex Aequo* e líder do esquadrão que conseguiu invadir o laboratório da *Neo Hominum*.

Seu estilo corpo-a-corpo e tanque lhe fornece mais resistência a ataques, seu kit permite punir oponentes que ataquem sem planejamento, junto de um *gap closer* para alcançar seu alvo.



Habilidades:

- Defesa: *Parry* (Refletir)  
Entra em postura defensiva que cancela os ataques recebidos e devolve o dano ao oponente.
- Ataque: *Dive Attack* (Investida)  
Realiza uma investida com um ataque rápido no final.
- M.U.S.H.: *Overdrive* (Sobrecarga)  
Ganha um bônus de ataque, velocidade de movimento e alcance do ataque por um tempo.

### Jorge

Líder do esquadrão de busca da *Neo Hominum*, encabeça as operações para recuperar e tomar qualquer informação sobre a M.U.S.H., inclusive usuários.

Seu estilo de longo alcance fornece dano e resistência mais baixos, seu kit favorece um dano constante com seu ataque básico e habilidades que controlam a posição do oponente.



Habilidades:

- Defesa: *Tactical Retreat* (Retirada Tática)  
Pula para trás deixando uma granada no local que aplica enraizamento no alvo se tocada.
- Ataque: *Gravity Bomb* (Granada gravitacional)  
Lança uma granada que atrai o oponente para a área da explosão.
- M.U.S.H.: *Bazooka* (Lança-mísseis)  
Equipa uma bazuca temporariamente mudando o projétil disparado.

## Buzzy

Especialista em infiltração e cobertura aérea, um dos atiradores de maior prestígio entre os agentes da *Ex Aequo*.

Seu estilo de médio para longo alcance fornece dano moderado e baixa resistência, seu kit permite uma alternância entre altos danos e grande mobilidade no cenário.



Habilidades:

- Defesa: *Launch* (Decolar)  
Se propulsiona em uma direção e após isso pode se manter flutuando por um período.
- Ataque: *Deadshot* (Na mira!)  
Entra em postura ofensiva, ficando imóvel e aumentando o dano dos ataques.
- M.U.S.H.: *Rain of Justice* (Chuva da Justiça)  
Dispara vários tiros seguidos apontados automaticamente em direção ao oponente.

## DON Unit Trooper

DONUT é o codinome da unidade de segurança mais básica da *Neo Hominum* e são a linha de frente na guerra entre as duas facções.

Seu estilo corpo-a-corpo e controle fornece dano e resistência média e suas habilidades o permitem criar campos especiais imunes a projéteis e paralisar o oponente por alguns segundos.



Habilidades:

- Defesa: *Expelling Force* (Defesa absoluta)  
Emite um campo de força que afasta o oponente e projéteis.
- Ataque: *Shock Boomerang* (Bumerangue elétrico)  
Lança a arma na direção apontada paralisando o alvo caso seja acertado.
- M.U.S.H.: *Police Brutality* (Abuso de autoridade)  
Investe em linha reta em alta velocidade empurrando o oponente por uma determinada distância, causando dano extra caso haja colisão com o cenário.

## MUNDO DO JOGO



O jogo acontece no ambiente urbano da cidade de *Neon City*, nome dado pelos moradores devido ao estilo colorido de *neon* dos diversos estabelecimentos que formam parte do centro cultural da cidade. Diversos bares, restaurantes, lojas e áreas de lazer adotam o cores vivas e brilhantes de *neon* para destacar o estilo da vida futurista e cibernética que se instaurou na sociedade.

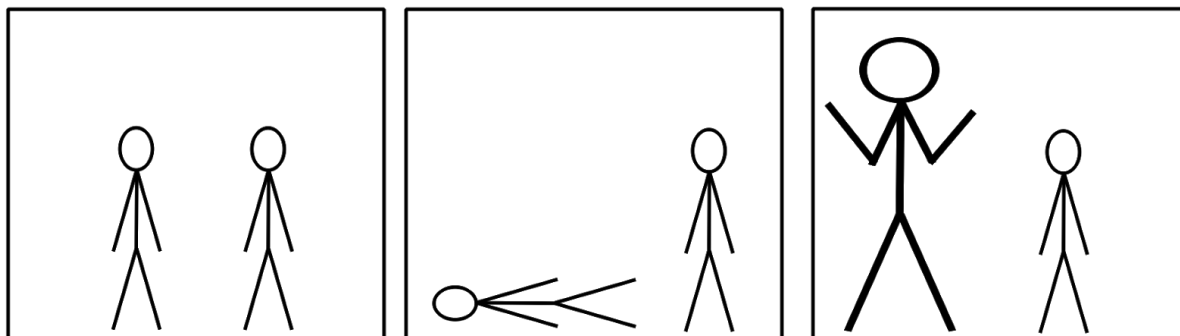
Além disso, uma enorme quantidade de telões passando propagandas ininterruptas para suportar os produtos e mega-corporações aliados a gigantes arranha-céus com centenas de andares que ocultam a luz do sol para os habitantes nas ruas abaixo dão a impressão de que a cidade está em constante ambiente noturno, o que destaca ainda mais a enorme quantidade de brilho e vida que define a rotina dos cidadãos.

O principal local de batalhas entre os membros da *Ex Aequo* e dos seguranças e policiais comprados pela *Neo Hominum* se dão nas ruas da cidade, em um clima vibrante e cheio de potenciais perigos e plataformas de movimentação.

Um outro local de lutas entre as facções acontece dentro de uma das fábricas da mega-corporação, onde ocorre a produção automatizada da substância M.U.S.H. em grandes contêineres de vidro com o auxílio de braços robóticos e lâminas afiadas que farão com que os jogadores necessitem de pensamento rápido para desviar. Além disso, diversos elevadores para transportar os gerentes de produção de um andar a outro poderão ser usados para garantir uma ágil locomoção.

## FLUXO DO GAMEPLAY

Com um começo simples onde as únicas ações são se mover, pular e atacar, a curva de aprendizagem será suave, onde os jogadores evoluem junto dos seus personagens.



Cada personagem terá seu kit baseado em uma habilidade defensiva, uma ofensiva e sua M.U.S.H., e elas serão liberadas sempre na ordem citada. Cada jogador possui 4 vidas e a cada vida perdida o jogador liberará novas habilidades para conseguir causar mais dano e se defender melhor do oponente. Com isso, o jogador irá progressivamente se tornando mais forte à medida que a partida continua, porém estará cada vez mais perto de perder o jogo.

A última habilidade desbloqueada (sobrando somente uma vida ao jogador), será de grande poder, porém com um uso muito limitado, incentivando seu uso estratégico.

Caso as três habilidades não sejam o suficiente para ajudar um jogador a terminar a partida, o cenário começará a apresentar perigos gradualmente até que alguém seja eliminado ou o tempo acabe. Se o tempo acabar, o jogador com mais vida vence.

## MECÂNICAS

Além do dano causado por ataques básicos e habilidades que serão progressivamente desbloqueadas pelos jogadores conforme a batalha vai se acirrando, diversos *perigos* de cenário aparecerão, tornando-se cada vez mais frequentes e perigosos, fazendo com que os jogadores devam ficar mais alertas ao cenário e também possibilitando estratégias para quem souber usá-los corretamente.

Visando um grande leque de mobilidade para os jogadores, diversas plataformas/elevadores se tornarão parte do cenário de batalha. Cada personagem poderá pular para desviar de ataques de longa distância e *perigos* de cenário e também para subir as plataformas presentes acima destes. A movimentação de



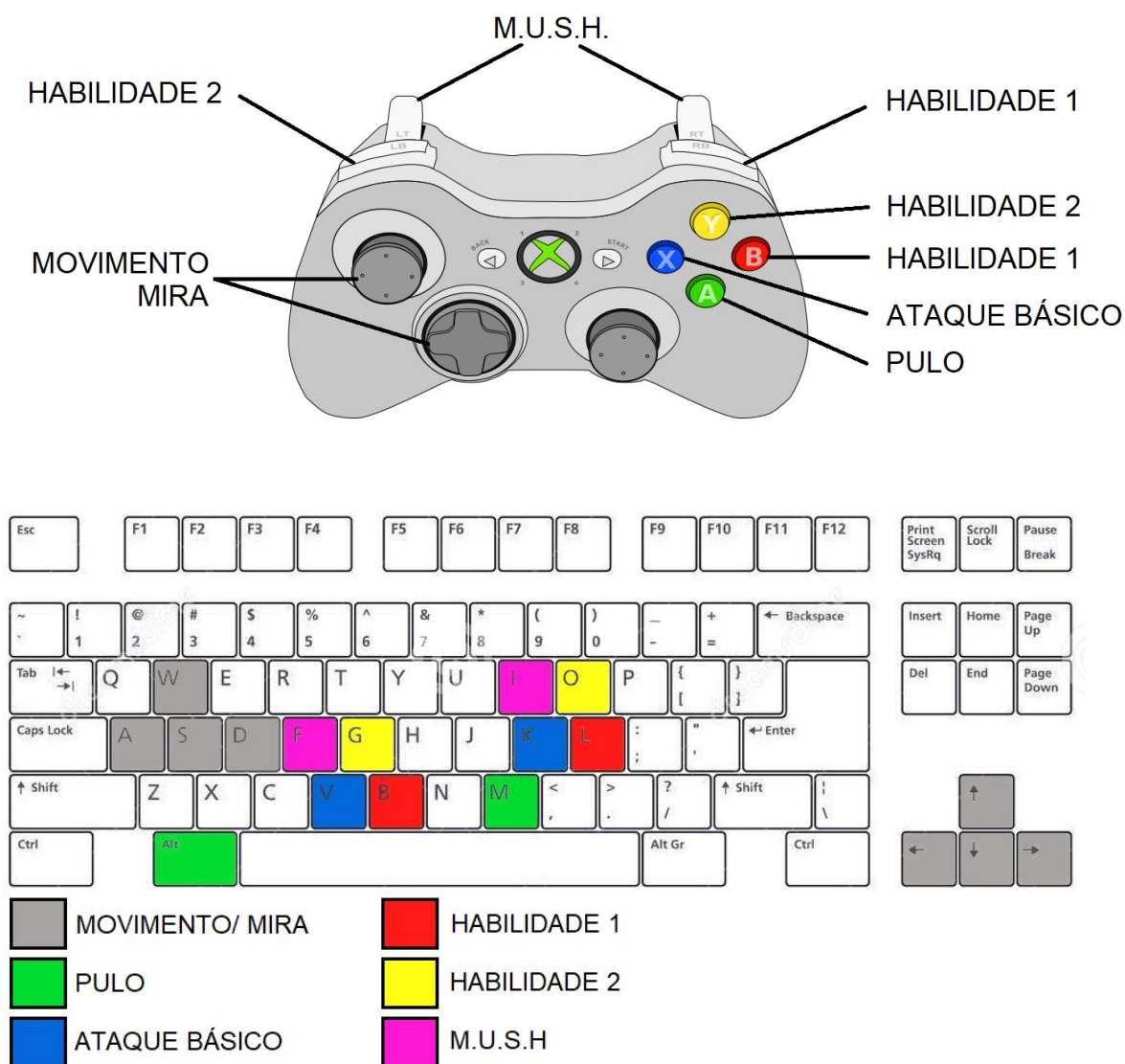
alguns personagens será diferente de outros, uma vez que o personagem Buzzy poderá voar pelo cenário com sua *Jetpack* por um curto período de tempo, por exemplo.

As habilidades, após usadas pelos jogadores, irão entrar em um período de recarga até que possam ser usadas novamente.

## CONTROLES

Com poucos comandos para uma curva de aprendizagem suave, personagens com projéteis atiram na direção do seu movimento e as habilidades terão 2 mapeamentos no controle para que o jogador possa usá-los como preferir.

Nas ilustrações abaixo, a habilidade 1 corresponde à habilidade defensiva e a habilidade 2 corresponde à ofensiva.



## **MATERIAIS BÔNUS**

- Mais alguns personagens planejados;
- Mais fases;
- Suporte a mais jogadores;
- Pick Ups (de vida, velocidade, entre outros) que aparecerão pelo cenário;
- Animações de introdução para cada personagem no início das lutas.