



MUSH
A CYBERPUNK BATTLE ARENA

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

Cada personagem contará com a sua movimentação básica lateral, incluindo descer de plataformas, pular e atacar (corpo a corpo ou à distância), além de habilidades, onde cada personagem terá uma habilidade predominantemente ofensiva, uma defensiva, e uma especial.

Ronnie

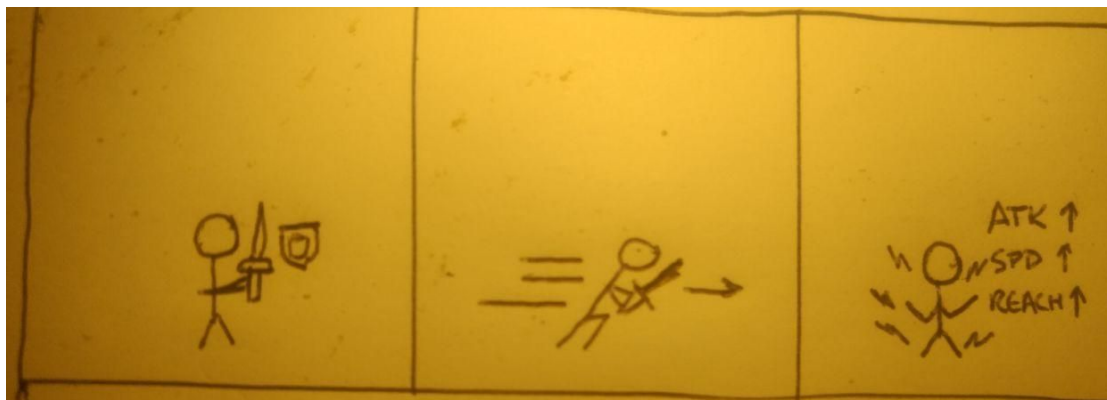
Um dos maiores agentes da *Ex Aequo* e líder do esquadrão que conseguiu invadir o laboratório da *Neo Hominum*.

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

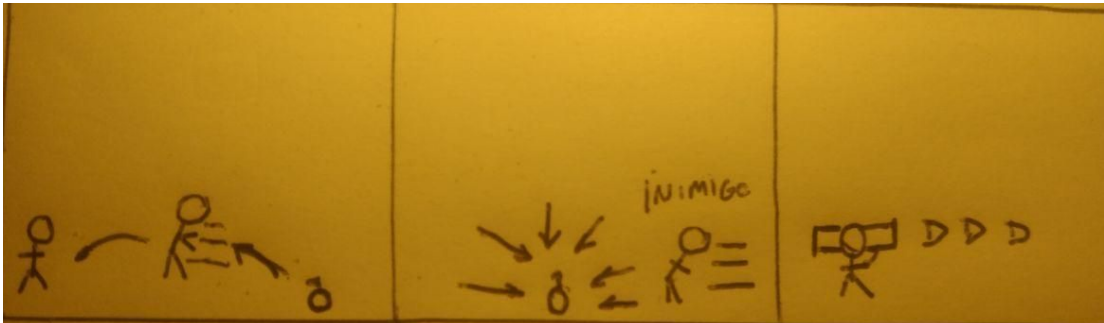
Líder do esquadrão de busca da *Neo Hominum*, encabeça as operações para recuperar e tomar qualquer informação sobre a M.U.S.H., inclusive usuários.

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

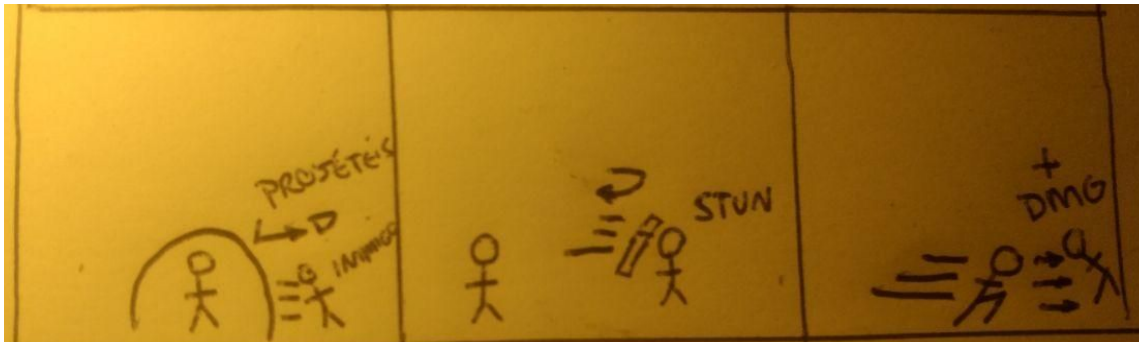
DONUT é o codinome da unidade de segurança mais básica da *Neo Hominum* e são a linha de frente na guerra entre as duas facções.

Seu estilo corpo-a-corpo e controle fornece dano e resistência média, seu kit permite 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.

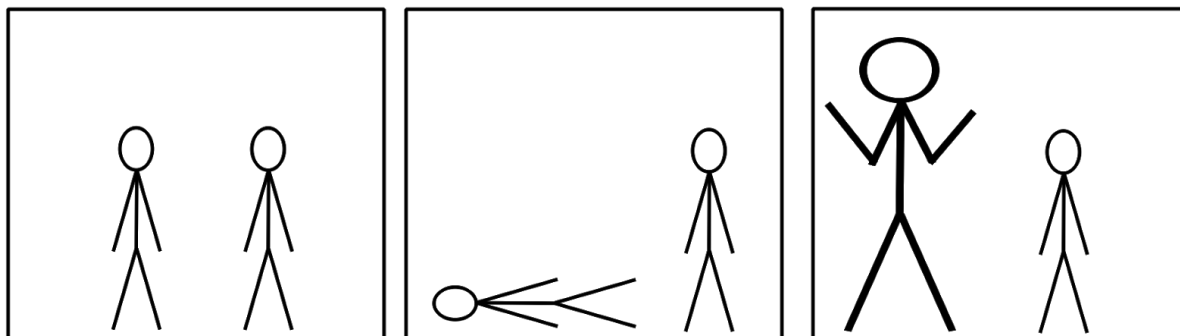
Além disso, uma enorme quantidade de telões passando propagandas ininterruptas para suportar os produtos e mega-corporações aliados a gigantes arranha-céus com centenas de andares que ocultam a luz do sol para os habitantes nas ruas abaixo dão a impressão de que a cidade está em constante ambiente noturno,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

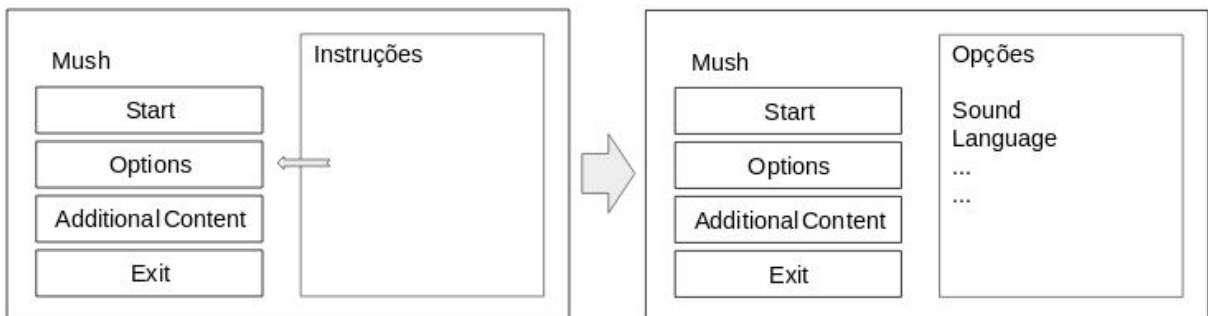
alguns personagens será diferente de outros, uma vez que o personagem Buzzy poderá voar pelo cenário com sua *Jetpack* por um curto período de tempo, por exemplo.

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

INTERFACE

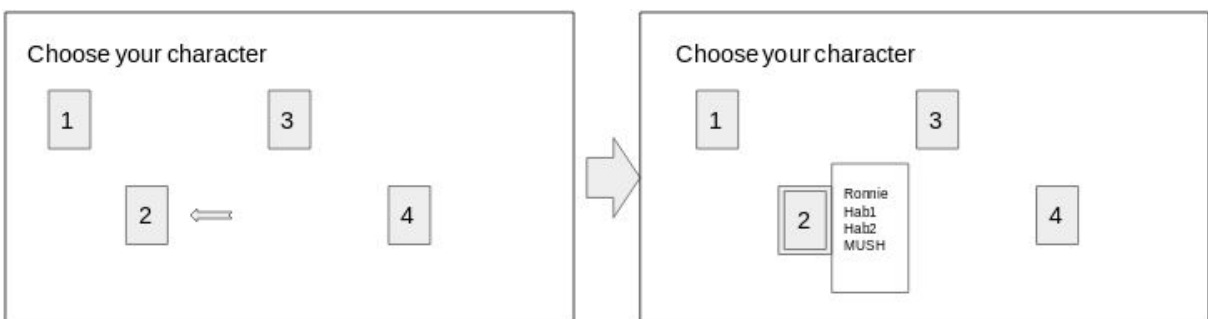
- Menu

O menu do jogo será composto pelas opções com uma parte com instruções ao lado, dependendo da opção escolhida (exceto START que levará para outra tela), a tela da opção aparecerá no lugar das instruções.



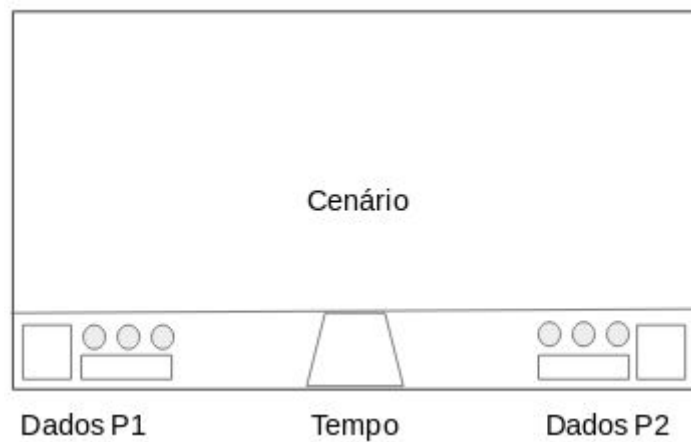
- Tela de Seleção

Caso start seja apertado, aparecerá a tela de seleção de personagens, onde todos os personagens estarão dispostos num cenário de batalha porém estáticos, ao escolher um deles aparecerá uma dropdown com informações ao lado, ele será posto em highlight e será possível selecioná-lo.



- HUD durante o jogo

A tela será composta pelo cenário de batalha e abaixo uma separação com a vida dos personagens, as habilidades bloqueadas, liberadas e seus tempos de recarga, além da sprite do personagem e o tempo restante para perder uma barra de vida completa



- Dados do Jogador



As habilidades terão 3 momentos, liberadas, em recarga e bloqueadas



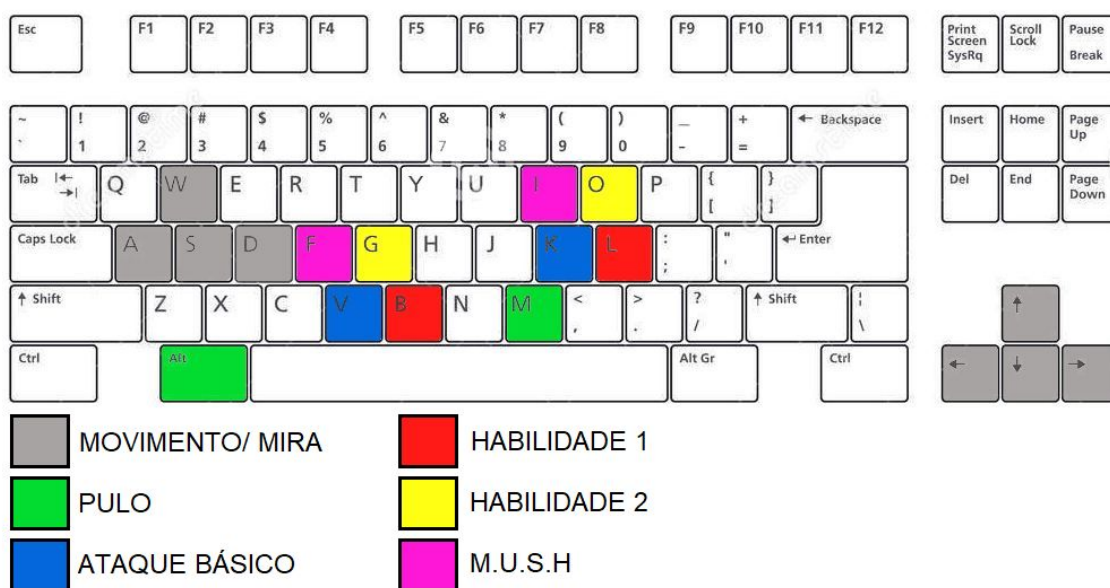
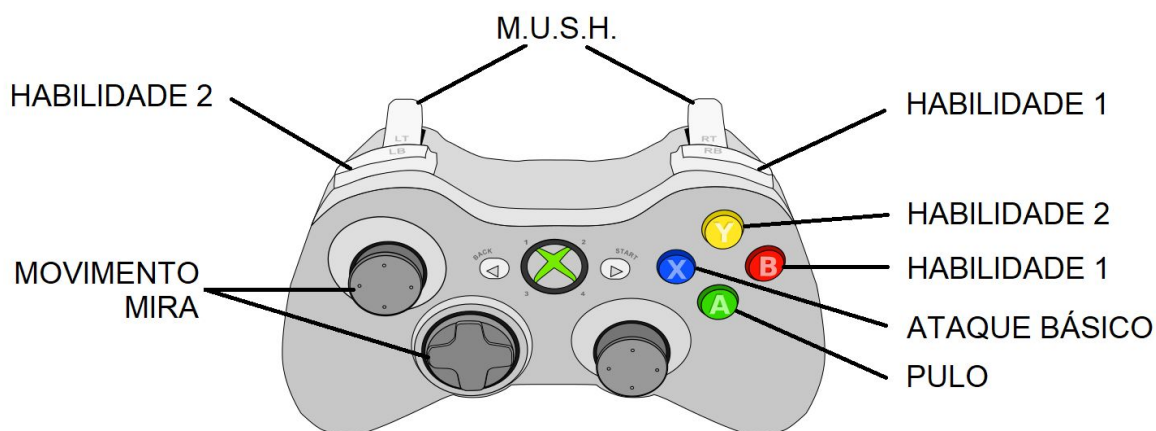
As barras de vida são sobrepostas, com cada cor simbolizando uma vida, sendo assim, quando acaba a barra verde, vem a vermelha, depois vem outras cores.



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.

REFERÊNCIAS

- As artes utilizadas para os personagens e cenários foram retiradas do site <https://opengameart.org>.
 - Autor: <https://opengameart.org/users/moonstar> ou <https://br.pinterest.com/MoonStar2D/>
 - Personagens: <https://opengameart.org/content/2d-game-character-pack-slim-version>
 - Cenário: <https://opengameart.org/content/cyberpunk-tileset-and-assets-slim-version>