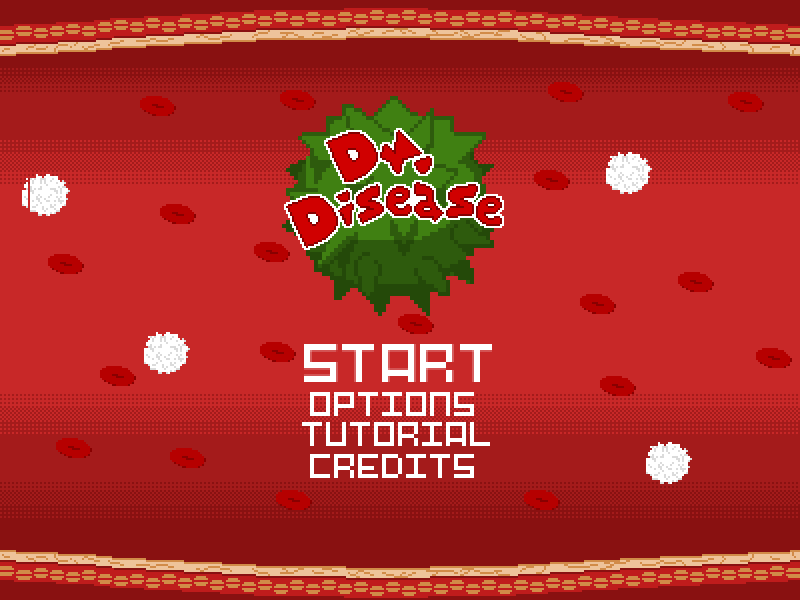
GAME DESIGN DOCUMENT

CONCEITO

NOME: Doctor Disease

\*LOGO DO JOGO\*



GENERO

Bullet Hell

RESUMO EXECUTIVO

“Guts” acorda no meio da noite com o barulho do seu celular, a ligação vinha do centro pesquisa e tecnologia, após atender ele sai as pressas em direção CPT, a ligação dizia que um acidente grave havia ocorrido com seu Avô durante alguns testes.  
“Dr. Stuart” avô de Guts é um renomado microbiologista e líder no campo de pesquisa sobre tratamento de doenças, estava no auge de sua carreira onde desenvolvia uma cura baseada nas doenças conhecidas pelo ser humano, um conglomerado de vírus modificados geneticamente foram fundidos em um único espécimen que em teoria seria capaz de identificar cada tipo de doença existente e se adequar para eliminá-la do organismo.  
Ao chegar ao centro de pesquisa “Guts” encontra seu avô em um estado clínico muito grave, durante alguns testes ele acabou sendo contaminado com a própria pesquisa, porém o efeito foi justamente o contrário, o vírus estava criando doenças que antes não existiam no corpo do Dr.  
Os diagnósticos preliminares detectaram que o vírus havia se dividido em 4 grandes núcleos, estômago, coração ,pulmões e cérebro; sendo o último deles o principal, com medo que o vírus divida-se em mais partes eles precisavam agir rápido, cirurgias convencionais não adiantavam já que estávamos falando de um vírus que precisava ser combatido a nível celular, a única alternativa era usar o protótipo de um “nano-traje” quer diminuiria seu tamanho a tal nível para combater esse vírus diretamente no corpo do Dr.Stuart, Guts foi o único a se voluntariar para essa missão, seu avô era sua única família e sua maior fonte de inspiração, precisava fazer de tudo para salvá-lo.

PUBLICO ALVO

HISTÓRIA

\*ROTEIRO\*

REGRAS DO JOGO

Jogador deve enfrentar batalhas onde precisa desviar de projeteis laçados pelos inimigos e atirar projeteis nos inimigos para destruí-los como o a maior quantidade de dado possível.

Se for atingido três vezeso jogador é destruído, infligindo dano nos inimigos ganha pontuação e após uma determinada quantidade de dado o jogador passa para o próximo level.

Durante as batalhas o jogador coleta power ups que aumentam a quantidade de pontos recebidos por dano, ao morrer ele perde o power up, o jogador tem 3 chances para completar o game e ganhar os pontos

Ao final do jogo o jogador consegue arquivar sua pontuação para superar seu record ou ser superado

ESPECIFICAÇOES TECNICAS

HARDWARE

SISTEMA OPERACIONAL

HARDWARE MINIMO

REQUERIMENTO DE SOFTWARE

ESPECIFICAÇOES DO JOGO

NUMERO DE FASES

4 Fases

DIFICULDADES

Normal

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- Tiro simples = 10 pontos

- Tiro melhorado = 50 pontos

- Tiro Supremo = 100 pontos

- Tiro Especial = 1000

SISTEMA DE RANKING

-RANKING com 5 melhores Resultados

NUMERO DE JOGADORES

1 jogador

CAMERA

TOP DOWN

PERSONAGENS

Guts

Dr Stuart

INIMIGOS

BOSS 1

BOSS 2

BOSS 3

BOSS4

BOSS - TUTORIAL

ITENS DO JOGO

- Tiro Aprimorado

- Tiro Supremo

- Tiro Especial

Dispositivo de Controle

Teclado

A = esquerda

S = Recua

D = Direita

W = Avança

ESPAÇO = Especial

Enter = Pause

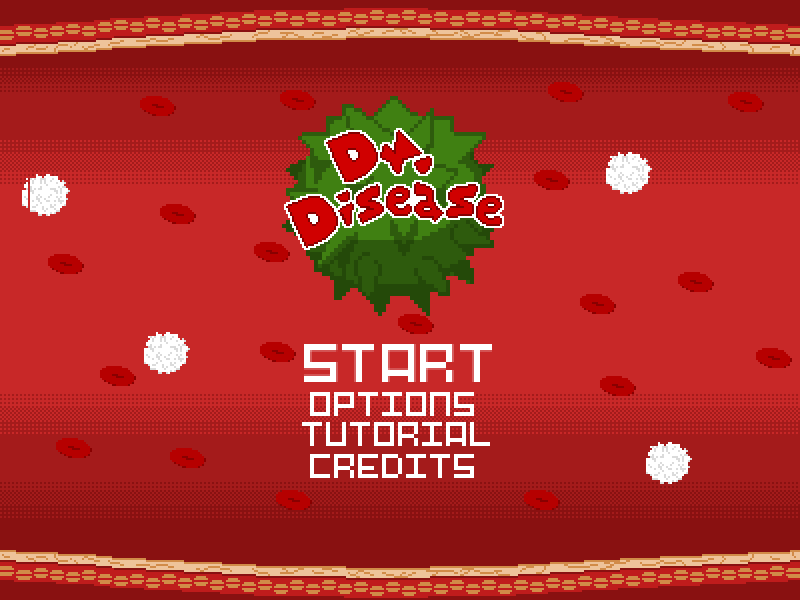
Mouse

Bot Esq = Atira

DESIGN GRAFICO E ARTES

SPLASH SCREN

TELA DE INTRODUÇAO



ARTE GUTS

ARTE DR. STUART

ARTE BOSS 1

ARTE BOSS 2

ARTE BOSS 3

ARTE BOSS 4

ARTE FASE 1

ARTE FASE 2

ARTE FASE 3

ARTE FASE 4

ARTE TUTORIAL

DESCRIÇÃO DE LAYOUT DE MENUS DE TELAS

Fonte Utilizada:

Fundo de tela da introdução e Submenus : Interior da veia humana com fluidos seguindo em movimento

TELA DE PAUSE – Frase PAUSE escrito na tela, seguida dos Submenus com fonte e plano de fundo gameplay pausado

DEFINIÇÃO DE FASES

Fases serão constituídas apenas de boss Fights

DESCRIÇÃO DE LAYOUT DO JOGO

Fases e artes desenvolvidas com referências aos órgão e organismos que se encontram dentro do corpo humano. Planos de fundo com movimento representando um ambiente vivo.

DEFINIÇÃO DO VISUAL DO JOGO

Arte desenvolvida em bitart, com temática de corpo humano.

SONORIZAÇÃO

DEFINIÇÃO DE MUSICAS DO MENU

DESENVOLVIMENTO

META – DESENVOLVER O MELHOR GAME EM QUESTÃO DE QUALIDADE E SIMPLICIDADE PARA APRESNTAÇÃO PARA O SMAUG

CRONGRAMA

