# Gut Survival

## Game Design Document

Criado por

Ana Paula de Mattos

# Gut Survival

Game Design Document

## Primeira fase – Boca:

Objetivo: Escapar dos dentes quando o humano fecha a boca e o cenário escurece. Se possível, a língua também vai se movimentar. A saliva gruda e dificulta a mobilidade, fazendo com que o jogador tenha que pular várias vezes.

O jogador precisa desviar dos dentes durante um minuto. Se não conseguir, game over. Se conseguir, o humano vai engolir a massa de comida (jogador) ao tomar um gole de drink fluorescente.

## Segunda fase – Estômago:

*A massa desce pelo esôfago e chega no estômago. O estômago se contrai, junto com o suco gástrico, que agora tem a cor do drink e ilumina o cenário.*

Objetivo: Atravessar o suco gástrico, pulando em cima de outras coisas que foram ingeridas pelo humano anteriormente, e que estão lá porque demoram mais tempo para serem digeridas, como: pimenta, milho, batata frita, cenoura crua, bloco com queijos diferentes misturados, bacon, castanha, batata estilo Pringles, chiclete... *procurar mais*.

Se o jogador cair e for consumido pelo suco gástrico, ele volta para o começo da fase, com menos passa. Caso contrário, ele chega ao outro lado e passa para o intestino delgado.

**Perda de massa:**

**Haverá um contador no canto superior esquerdo da tela, que indicará a porcentagem de massa do jogador. Cada vez que o jogador volta para o começo da fase, ele perde 10% de massa.**

*Observações*

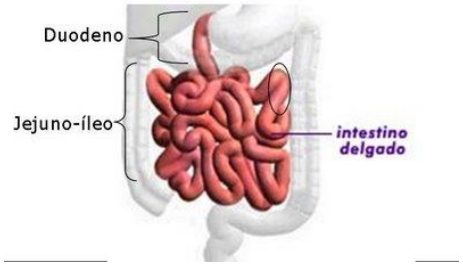
Composição da massa: queijo com torrada.

Começo do sistema de "vidas" = perda de massa.

Seria como atravessar um rio com águas agitadas, pulando de tronco em tronco. Cada alimento tem uma densidade diferente e alguns podem afundar se o jogador não for rápido o suficiente.

## Terceira fase – Intestino delgado:

Objetivo: A massa deve passar por um caminho que lembra um labirinto, começando de cima para baixo, desviando de secreções que estão no teto e no chão. Se encostar em alguma secreção, o jogador não volta para o começo, mas será indicado que ele perdeu 10% de massa.




## Quarta fase - Intestino grosso:

*Está completamente escuro. Apenas a massa está iluminada, por causa do drink fluorescente, que está sendo absorvido a cada segundo.*

Objetivo: O jogador deve escalar as paredes rapidamente para chegar até o final, antes que a luz se apague.

Se o intestino terminar de absorver o restante do líquido, vai ficar tudo escuro, então o jogador volta até o começo da fase, com menos 10% de massa. Se o jogador conseguir sair do intestino com, no mínimo, 40% de massa, ele vence o jogo. Se o jogador estiver com menos de 40% de massa, ele perde o jogo.

## Tela final

Vitória:

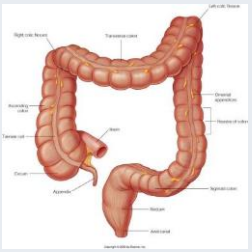
Esquerda da tela - Humano sentado com a mão na barriga, com cara de sofrimento e suando frio, enquanto os créditos rolam no lado direito.

Derrota:

Tela escura - Uma mensagem aparece: "Você virou dejeto. Tente novamente".

*Observações*
• • •

Algumas paredes ainda possuem resquícios do drink fluorescente, por isso é possível enxergar um pouco do percurso. No final da fase, a massa passa por uma poça do drink, que ficará grudado nela.



O jogador pode errar 6 vezes durante o jogo.