

# Traveling Will

# 1. Apresentação e Resumo

## 1.1. Objetivo

Este documento tem como finalidade apresentar todas as características, como sua história, mecânica, etc., do jogo *Traveling Will* a todos os envolvidos e eventuais interessados.

## 1.2. Resumo do Jogo

O jogo *Traveling Will* conta a aventura do protagonista Will, a personificação da vontade, tentando devolver a vontade as pessoas depois que Sloth, a personificação do ócio, tirou a vontade delas. Sloth atacou todas as eras simultaneamente, pois se cansou de ver as pessoas se esforçando, já que todos um dia irão morrer, e também por que acha que a vontade faz o homem querer ser melhor que seu semelhante, causando guerras e conflitos. Will, então, percorre durante diferentes períodos do tempo - e da música - resgatando a vontade das pessoas.

# 2. Principais Características

## 2.1. Runner

*Runner* é um tipo de jogo plataforma caracterizado pelo fato de que o movimento do personagem não é controlado pelo jogador, ele controla apenas ações específicas. Will, o protagonista do jogo, estará se movimentando em uma plataforma 2D, na qual ele poderá pular, deslizar obstáculos ou bater em inimigos que forem surgindo na fase.

## 2.2. Fase acompanha a trilha sonora

Os obstáculos da fase terão sua forma, frequência e posição ditadas pela música da fase. Desse modo, a trilha sonora servirá para guiar o jogador através da fase.

## 2.3. Trilha Sonora Variada

Cada fase do jogo possuirá um estilo musical próprio condizente com a época temporal em que ela se passa.

## 2.4. Personagem pode ter seu gênero escolhido

Sendo a personificação da vontade, Will não possui um gênero pré-definido. Então, o jogador poderá escolher o gênero do personagem de acordo com sua preferência.

## 2.5. Fases em diferentes épocas

Como Will é um personagem atemporal, não influenciado diretamente pela linha do tempo, ele pode estar em qualquer era. Desse modo, o jogo passará em diferentes eras, afetando a arte e a música da fase.

## 2.6. Sem *checkpoints*

Cada fase deve ser completamente jogada. Por serem fases baseadas em música, o jogador voltará ao começo da fase toda vez que falhar.

## 2.7. Possibilidade de jogar fases novamente

O jogador poderá jogar novamente as fases já liberadas no modo História. Assim, ele poderá evoluir suas pontuações, buscando uma pontuação perfeita na fase.

## 2.8. Artefatos e *scoreboard*

Cada fase possuirá itens a serem coletados que darão maior sonoridade à fase. Assim, a pontuação final da fase será dada pela quantidade de itens coletados de forma satisfatória.

# 3. Público e Plataformas Alvo

## 3.1. Público-Alvo

O jogo é focado em fãs de jogos de plataforma e/ou música, além de fãs de jogos *indie*.

## 3.2. Plataformas

O jogo *Traveling Will* será desenvolvido para computadores e publicado na *Steam*. O jogo poderá ser rodado nos sistemas operacionais *Windows* e *Linux*.

# 4. Controles e Interfaces

## 4.1. Controles

O jogador poderá utilizar o teclado ou um *joystick* padrão *Xbox*. Haverá três ações básicas, indicadas na tabela abaixo.

Tabela 01 - Controle do Jogo

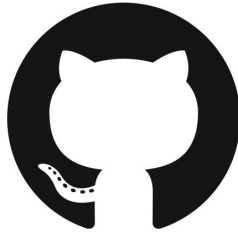
Teclado	<i>Joystick</i>	Ação
Tecla <i>Space</i>	A	Pular
Tecla <i>Down</i>	D-Pad <i>Down</i>	Abaixar
Tecla X	B	Bater

## 4.2. Interface com Usuário

O jogador poderá escolher entre jogar o Modo História ou jogar as fases individualmente. Além de poder escolher opções como tamanho da tela, volume da música e volume dos efeitos.

Na tela da fase será mostrada ao usuário o personagem jogável, os obstáculos e inimigos da fase e também será mostrado um indicador de quantos objetos poderão ser coletados naquela fase e quantos objetos já foram coletados.

## 5. Relação dos logotipos



## 6. Informações de contato

E-mail: [cryingdinogames@gmail.com](mailto:cryingdinogames@gmail.com)

GitHub: [www.github.com/IJE-CryingDino/Traveling\\_Will](https://www.github.com/IJE-CryingDino/Traveling_Will)