

UNB - UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
CAMPUS GAMA
Universidade de Brasília - UnB Gama

TRAVELLING WILL

Brasília, DF - 2016

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.



Figura 1: Imagem ilustrativa do Will

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 nas tabelas abaixo.

Tabela 1: Controles no jogo

Teclado	<i>Joystick</i>	Ação
		Pular
		Abaixar
		Bater
		Abrir Menu

Tabela 2: Controles na tela inicial/menu

Teclado	<i>Joystick</i>	Ação
		Selecionar
		Percorrer pelo menu

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.

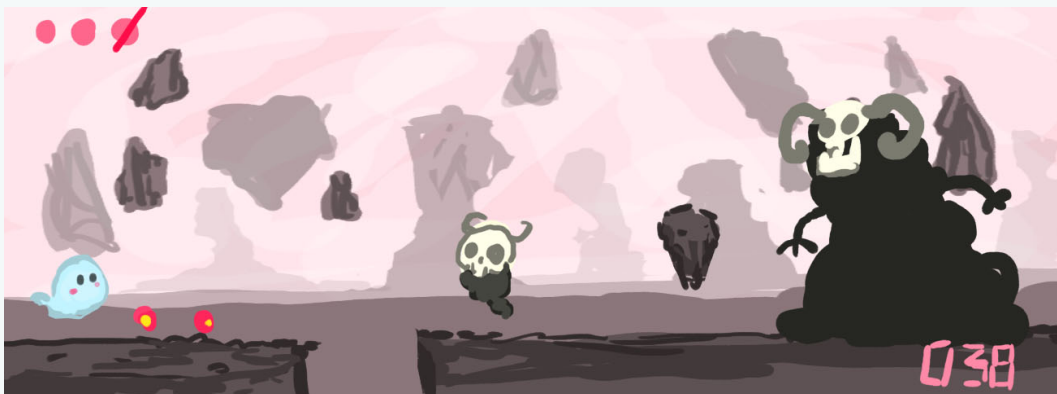


Figura 2: Imagem ilustrativa da tela do jogo

5 Relação dos logotipos



6 Informações de contato

Para entrar em contato com a equipe Crying Dino, por favor, envie um e-mail para: cryingdinogames@gmail.com e responderemos assim que pudermos