

Windy Seas



Note

Legenda

- Código: **Negrito**
- Arte: *Itálico*
- Som: ***Negrito Itálico***

Narrativa

O jogador aceita um trabalho como cargueiro para quitar dívidas de jogo. Agora deve interpretar as insanas instruções de seus clientes para fazer as entregas da forma correta.

Jogo

Começa o jogo com a *tela* de **Loading** para o **menu inicial**, sendo esse composto pelos *botões jogar e sair do jogo* possuindo *música de fundo*, ao clicar em jogar uma tela de **Loading** levará o jogador para a próxima cena que consiste de uma *ilha* e um *cais* onde um jogador(representado pelo *modelo do barco*) receberá instruções sobre como **controlar o barco** por meio de **diálogos** em *balões de fala* e, com a ajuda de instruções dadas pelos NPC's de cada ilha, deve encontrar a ilha em que deve fazer sua primeira entrega.

Na interface do jogo haverá um *icone de papel* que ao **clicar abrirá uma tela com as instruções**. Durante o jogo terá uma *musica animada* tocando de fundo.



A partir daí o jogador se encontra livre para explorar o *arquipélago* em busca da ilha correta para a primeira entrega. *Cada ilha terá características únicas*, essas características estarão descritas nas informação das missões e devem ser interpretadas pelo jogador para fazer uma entrega bem sucedida, caso o jogador entregue em uma ilha errada o mesmo pode voltar com o pacote para o cais original e **trocar o pacote que está carregando** ou tentar em outra ilha com o mesmo pacote.

Em cada ilha haverá diferentes *NPC's* que **irão contar um pouco de suas histórias** uns com os outros, e o jogador deve fazer as **missões** dadas por eles para conseguir suas amizades e quem sabe reunir um grupo de antigos amigos.

Documentação

Nossa documentação pode ser encontrada [aqui](#)

Arte	Status	Programação	Status
Tela de Loading		Loading entre cenas	
Fonte		Controles do Barco	
Backdrop Tela Inicial		Diálogos (dialogic2)	
Botões Tela inicial		Começar uma nova missão	
Botões de Controles do Barco		Completar a missão atual	
Interface de Diálogo		Ter acesso as informações da missão	
Modelos das Ilhas		Interface de Controle do Barco	
Modelo do Barco		Interface de Pausa	
Texto dos diálogos		Física e Colisões	
Narrativa do jogo			
Sprites dos personagens			
Ícones			

Sons	Status
Sons de UI	
Música de fundo	

Licensas

- Assets - Modelos 3D e Texturas:
 - ["PirateKit by Kenney"](#) CC0
 - ["UI Pack Adventure by Kenney"](#) CC0
 - ["Input Prompts by Kenney"](#) CC0
 - ["Fonts by Kenney"](#) CC0
- Assets - Sons:
 - ["Interface Sounds by Kenney"](#) CC0
- Código:
 - ["BeeHave"](#) MIT
 - ["Dialogic"](#) MIT
 - ["Phantom Camera"](#) MIT
 - Esse jogo MIT