

Wolf Run

GDD INF1030

Autora: Luiza Bretas Junqueira Corrêa Luiz

Introdução

O jogo Wolf Run se passa em um mundo pós-apocalípticos em que todos os humanos sumiram e só restaram poucos animais como conhecemos hoje em dia. A grande maioria dos animais, por conta da radiação liberada por um objeto que apareceu no céu e simplesmente explodiu, teve os genes modificados e agora parecem monstros. Além disso, ficaram mais resistentes e agressivos com garras e dentes afiados e pele mais grossa.

Alguns dos poucos sobreviventes do massacre, ocorrido dois anos após o sumiço dos humanos e a explosão misteriosa, são Zed, o lobo alpha; Wolf (Figura 1), filho de Zed nascido um pouco antes do massacre; Kitty (Figura 2), uma gatinha que nasceu no meio da floresta e que foi salva por Wolf após ser atacada e quase morta por um dos animais mutantes e Mavis (Figura 3), um panda vermelho que, mesmo vendo o mundo colapsar a sua frente, não perdeu a esperança de tudo voltar ao normal. Os quatro, juntamente com a matilha enxuta de Zed, procuram sobreviver em meio ao caos, além de procurar pelos pedaços/fragmentos do objeto misterioso que estão espalhados pelo mundo todo para tentar entender o que realmente aconteceu naquele dia.

Gameplay

PERSONAGENS



Figura 1 - Wolf, filho de Zed

Wolf, o filho de Zed (o lobo alpha da matilha), é o único sobrevivente dentre os seus irmãos. Por conta disso, vive com o peso de ser o sucessor de seu pai como lobo alpha e isso acabou o

transformando em uma “pessoa” mais séria e focada nos objetivos. O único momento que relaxa é quando está com Kitty e Mavis. Do trio, ele é o mais tático e estrategista.

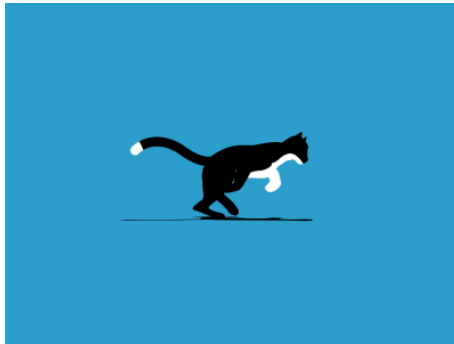


Figura 2 – Kitty, a gatinha

Kitty ainda é um filhote e, por sempre se meter em confusão, acabou encontrando Wolf que a salvou de um mutante. Com sua agilidade e flexibilidade, sempre consegue entrar em qualquer fresta e/ou buraco em uma missão. Ela é a mais rebelde dos três e, surpreendentemente, sempre acha ao acaso o que estavam procurando.



Figura 3 - Mavis, o panda vermelho

Mavis é um panda vermelho que foi encontrado ao acaso por Wolf e Kitty em uma expedição. Sendo o cabeça do grupo, ela é crucial para o funcionamento do trio. Apesar de ver o mundo colapsar a sua frente, Mavis sempre foi otimista, nunca perdendo a esperança de que tudo vai melhorar em algum momento.

MECÂNICA

A mecânica do jogo é pular sobre os obstáculos a fim de conseguir pegar todos os fragmentos. As fases são definidas antes de se começar um jogo, pois no Menu tem como escolher a dificuldade que se quer jogar, de modo que a única mudança é a velocidade que é maior ou menor dependendo da dificuldade escolhida.

CONTROLE

Para pular, basta clicar na barra de espaço (*space bar*) ou qualquer outra tecla do teclado.

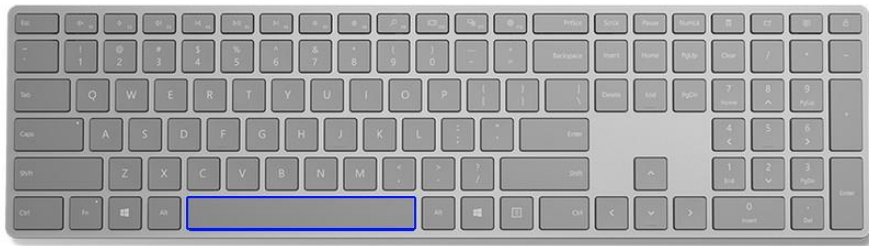


Figura 4 - Teclado mostrando a tecla a ser usada

SISTEMA DE RECOMPENSA, CONDIÇÃO DE VITÓRIA E DE DERROTA

O sistema de recompensa funciona pegando os fragmentos. A cada fragmento obtido, soma-se 1 ao total de fragmentos obtidos. Como não achei uma imagem boa para o fragmento, usarei a imagem de um ruby.



Figura 5 - Fragmento

A partir disso, para ganhar, é preciso juntar todos os fragmentos do objeto misterioso. No entanto, se houver colisão com o obstáculo antes que se tenha pegado todos os fragmentos, você entra em combustão e perde.

UNIVERSO DO JOGO

O universo do jogo se passa em um mundo pós-apocalípticos em que todos os humanos sumiram e só restaram poucos animais como conhecemos hoje em dia. A grande maioria dos animais, por conta da radiação liberada por um objeto que apareceu no céu e simplesmente explodiu, teve os genes modificados e agora parecem monstros. Além disso, ficaram mais resistentes e agressivos com garras e dentes afiados e pele mais grossa. Alguns dos poucos sobreviventes do massacre, ocorrido dois anos após o sumiço dos humanos e a explosão misteriosa, tentam sobreviver em meio ao caos e recuperar os fragmentos do objeto misterioso que estão espalhados pelo mundo.

O cenário imaginado é o de uma floresta/natureza, uma cidade abandonada e/ou algum cenário com ruínas que terá obstáculos para os personagens pularem. Alguns exemplos encontrados no Pinterest:



Figura 6 - Background 1



Figura 7 - Background 2



Figura 8 - Background 3



Figura 9 - Background 4

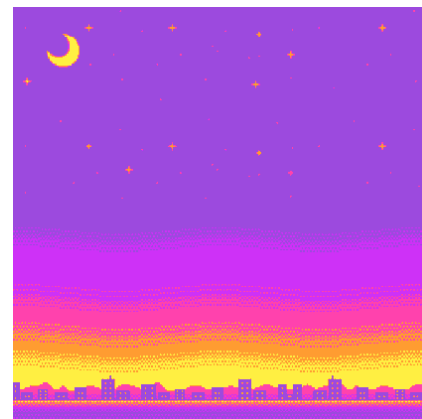


Figura 10 - Background 5

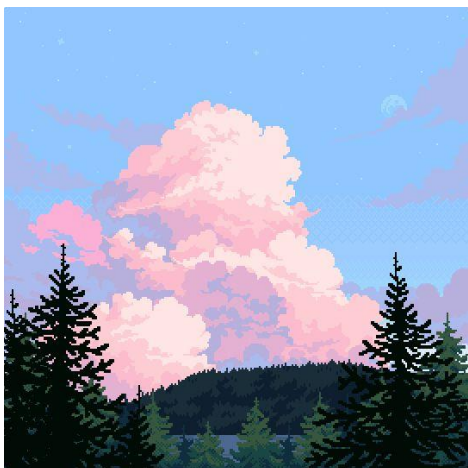


Figura 11 - Background 6

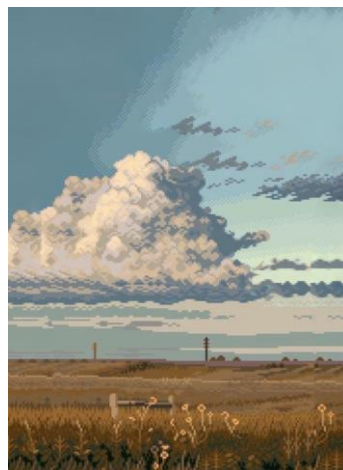


Figura 12 - Background 7

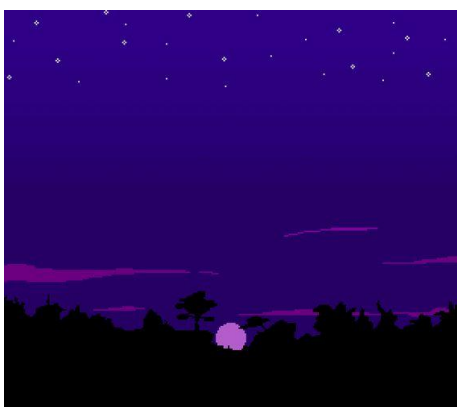


Figura 13 - Background 8

FASES DO JOGO

A princípio, as fases serão definidas pela dificuldade de o jogador escolherá na tela de menu, mudando a velocidade entre cada uma das três dificuldades, fácil, normal e expert. Além disso, a quantidade de fragmentos a serem obtidos aumenta com a dificuldade escolhida. Por exemplo: na dificuldade fácil, terão 5 fragmentos no total. Na normal, terão 10 e, na expert, terão 25.

Os possíveis obstáculos (ainda não achei uma pedra boa o suficiente para usar) são:



Figura 14 – Arbusto



Figura 15 – Pedra

ÁUDIO DO JOGO

A princípio, o jogo não vai ter som, mas pode ser que tenha em versões futuras.

INTERFACE

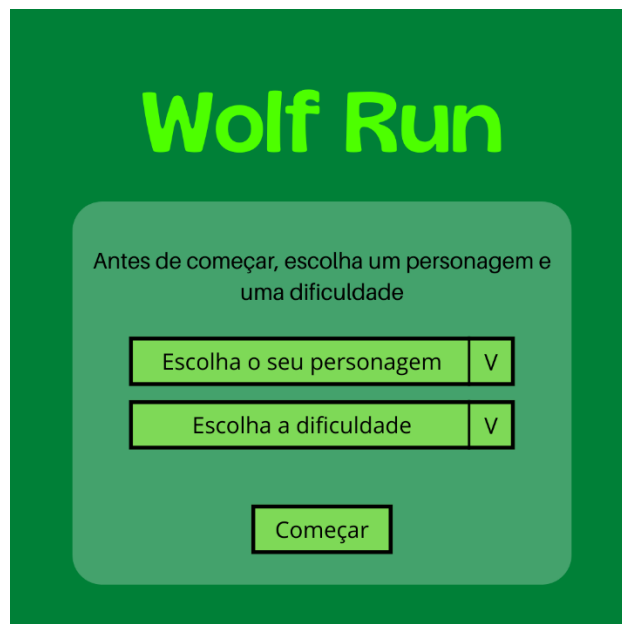


Figura 16 – Menu

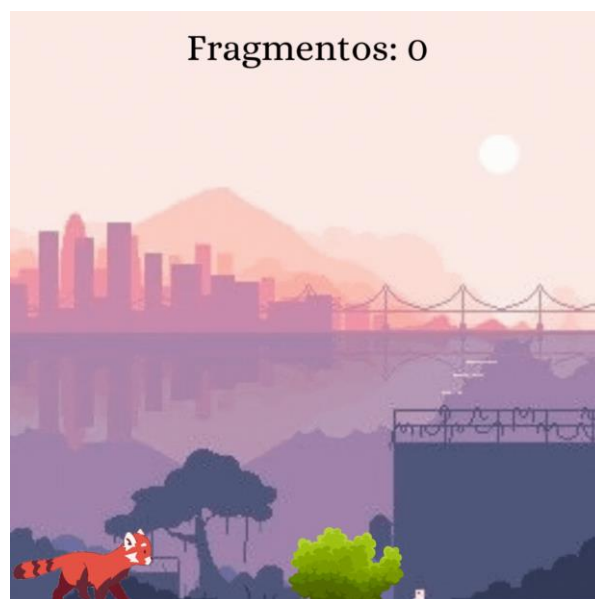


Figura 17 - Tela Jogo sem fragmento



Figura 18 - Tela Jogo com fragmento



Figura 19 - Tela de Vitória



Figura 20 - Tela de Derrota