

MOUNTAIN CRASH: DESIGN DE JOGABILIDADE DE FUGA E SOBREVIVÊNCIA EM UM JOGO 2D

RESUMO

O presente *short paper* detalha o projeto **Mountain Crash**, um jogo de aventura e sobrevivência que coloca o jogador na pele de um ciclista em fuga de desastres. O cerne da jogabilidade é a coordenação e o reflexo, onde o sucesso depende da capacidade de desviar de obstáculos e manter a velocidade para escapar de uma ameaça ambiental constante (como uma avalanche ou lava). O design do jogo é dividido em três fases distintas, cada uma elevando a dificuldade de forma progressiva, introduzindo novos padrões de movimento dos obstáculos e restringindo o espaço de manobra do ciclista. O sistema de pontuação funciona como o marcador de progresso, recompensando o desvio preciso e incentivando a superação do desafio.

Palavras-chave: Jogos de Fuga; Sobrevivência; Reflexos; Aventura; Progressão de Dificuldade.

INTRODUÇÃO

O projeto **Mountain Crash** baseia-se na emoção da perseguição e na necessidade de precisão, elementos cruciais para o gênero de sobrevivência. A premissa narrativa lança o jogador diretamente na ação: um ciclista, que estava em um passeio tranquilo, se depara com uma avalanche e, a partir desse ponto, sua jornada se transforma em uma fuga desesperada contra o colapso da natureza.

O principal objetivo do jogo é duplo: o jogador deve acelerar sem parar para evitar ser engolido pela ameaça que o persegue e, simultaneamente, desviar de tudo o que surgir em seu caminho. A mecânica de jogo é intencionalmente simples, mas exige domínio, recompensando o jogador com pontos a cada desvio bem-sucedido. O sucesso na acumulação de pontos é o único passaporte para a próxima fase. Este artigo descreve a jornada do ciclista através dos três níveis de perigo, mostrando como cada fase foi desenhada para se tornar mais difícil e imprevisível.

A HISTÓRIA E A MECÂNICA DA FUGA

A jogabilidade de **Mountain Crash** é inteiramente definida pela Fuga de Progressão Forçada, onde cada cenário representa um novo e inesperado perigo para o ciclista.

Ameaça Constante e Sobrevivência

A ameaça mais fundamental do jogo está sempre presente na borda esquerda da tela, seja ela a avalanche, a poeira da caverna, ou a lava incandescente. Essa ameaça atua como um "limite de tempo" vertical: se o jogador perde velocidade e é empurrado para essa zona de perigo, ele sofre dano. Perder a vida aqui é um lembrete implacável de que a aceleração é tão vital quanto o desvio.

O jogo é punitivo, mas justo: ser atingido por qualquer obstáculo ou pela ameaça ambiental consome uma das vidas do ciclista. Para evitar que um único erro destrua toda a partida, o jogo oferece um breve momento de invencibilidade, dando ao jogador cerca de dois segundos para se realinhar e retomar a fuga após uma colisão. O fim da jornada ocorre apenas quando todas as vidas se esgotam.

O Desafio dos Pontos

Os pontos são a moeda de troca do jogo. Eles não apenas refletem a habilidade do jogador, mas são o mecanismo de progresso. Cada obstáculo evitado com sucesso gera pontos, e é o atingimento de uma meta específica de pontuação que sinaliza que o ciclista está pronto para enfrentar a próxima etapa da jornada. Este sistema incentiva o jogador a não apenas sobreviver, mas a se aperfeiçoar, transformando o jogo em um placar competitivo que valoriza a precisão e a rapidez do reflexo.

A PROGRESSÃO DO DESAFIO EM TRÊS ATOS

O design de níveis de **Mountain Crash** é uma escada de dificuldade ascendente, onde cada fase constrói sobre as habilidades exigidas na anterior, apresentando novos padrões de movimento para os obstáculos e justificativas narrativas para sua presença.

Fase 1: A Montanha Congelada

Esta é a fase introdutória, o "campo de treinamento" sob fogo. O ciclista se move por uma trilha larga e coberta de neve, com a avalanche se formando implacavelmente em seu encalço.

- **Ameaça Ambiental:** A avalanche é o desastre inicial, causada pelo movimento tectônico ou pelo próprio ciclo natural da montanha. Ela persegue o ciclista, forçando a aceleração.
- **Obstáculos:** Os troncos de Árvore caídos são o único obstáculo. Eles são detritos naturais derrubados pela própria força da avalanche que desce a montanha, obstruindo a trilha de fuga do ciclista.

A fase exige que o jogador domine a aceleração e o desvio em linha reta antes de prosseguir.

Fase 2: A Caverna

Ao entrar na caverna, o ciclista escapa da avalanche, mas o ambiente se torna hostil e apertado. O espaço de manobra é reduzido, e a ameaça ambiental é transformada na poeira e no desabamento da caverna.

- **Obstáculos:** As Pedras no chão representam os detritos e desmoronamentos naturais da caverna, causados pela vibração sísmica da avalanche que acaba de passar, exigindo desvios terrestres. Os Morcegos voadores são os habitantes naturais da caverna. A presença invasiva do ciclista e a vibração do ambiente os irritaram, fazendo com que ataquem em bandos com seus padrões de zigue-zague ondulatório.

A fase exige coordenação para evitar tanto os perigos fixos (Pedras no Chão) quanto os padrões de movimento errático (Morcegos Voadores) no ar.

Fase 3: Vulcão em Erupção

O ato final é o clímax da aventura. O ciclista emerge da caverna próximo a um vulcão em erupção. A ameaça ambiental muda da neve para a lava incandescente.

- **Ameaça Ambiental:** A Lava é o perigo supremo e final, forçando o ciclista a escapar de um rio de fogo que o persegue.
- **Obstáculos:** As Pedras de Lava são rochas vulcânicas recém-ejetadas ou solidificadas da lava, caindo e obstruindo a trilha do ciclista. Os Ghosts (entidades voadoras) representam o calor e os elementos místicos da erupção. As gotas são respingos rápidos e quentes de lava líquida. O Ghost (uma criatura fantástica que surge do magma) é a manifestação da fúria da montanha, atacando com o movimento ondulatório intensificado.

A superação desta fase, com sua sobrecarga de ameaças elementais e fantásticas, marca o sucesso na jornada de sobrevivência do ciclista contra a natureza em fúria.

CONCLUSÃO

Mountain Crash foi projetado para ser um jogo que respeita o tempo do jogador, oferecendo desafios intensos e focados. A progressão de dificuldade é clara, movendo-se de obstáculos simples (Troncos de Árvore) para a coordenação de ameaças aéreas e terrestres (Pedras no Chão e Morcegos Voadores) e, finalmente, para a complexidade máxima dos padrões ondulatórios em um ambiente catastrófico (Lava, Gotas e Ghosts). Ao amarrar a progressão de fase e a competitividade social ao sistema de pontuação por desvio, o jogo estabelece uma proposta de valor onde o domínio dos reflexos e a coragem de acelerar são a única chave para a sobrevivência.