



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA BAHIA – CAMPUS FEIRA DE SANTANA**

**JOGO ESCAPE CORONA**

Feira de Santana

2020

# **JOGO ESCAPE CORONA**

**Trabalho apresentado à docente Fernanda  
Castelo Branco, AENPE - Desenvolvimento de  
jogos com Godot Engine.**

Feira de Santana

2020

# **1 Introdução**

Os primeiros casos do coronavírus (Covid-19) se originaram no mercado de frutos do mar da cidade de Wuhan, localizada na China, rapidamente o vírus se espalhou pelo mundo, chegando ao Brasil em meados de fevereiro de 2020, com o primeiro caso confirmado no país. O vírus possui uma alta taxa de transmissão, se dando através de gotículas de saliva proeminentes de espirro, tosse, catarro etc, caso haja contato com objetos ou superfícies contaminadas, seguido de contato com a boca, nariz ou olhos a pessoa é infectada.

O vírus afeta de forma mais letal os idosos e portadores de doenças crônicas.

Em todo mundo já são mais de 76 milhões de pessoas infectadas e em torno de um milhão e 700 mil vidas perdidas.

As principais formas de prevenção do coronavírus são o isolamento social, uso de máscara e a lavagem constante das mãos com água e sabão e/ou utilizando álcool gel/líquido 70%.

Dessa forma, os cientistas do mundo iniciaram uma grande corrida para criação de uma vacina que pudesse fazer com que nossas vidas voltassem ao normal e minimizassem os efeitos mortais do vírus.

## **2 Objetivo**

### **2.1 Objetivo do Jogo**

O objetivo temático do jogo Escape Corona é que o jogador consiga coletar os componentes que serão utilizados para o desenvolvimento da vacina, respeitando o distanciamento social e uso de máscara e álcool gel.

### **2.2 Objetivo do Panorama Geral**

O Escape Corona é dividido em fases nas quais o jogador deve recolher um item a cada fase, levando em consideração os protocolos de segurança, que irão compor a vacina. O jogo termina quando todos os componentes forem coletados.

### 3 Jogadores

O número de jogadores suportados pelo Escape Corona é de apenas um, sendo adequado para todas as faixas etárias.

### 4 Regras

#### 4.1 Das colisões com pedestre

4.1.1 Caso o jogador esteja com a máscara, perde a máscara

4.1.2 Caso o jogador esteja sem máscara, perde vida

#### 4.2 Da recuperação de vida

4.2.1 O jogador só poderá recuperar vida quando coletar o objeto álcool gel

### 5 Game Design Canvas (GDC)

 <b>Plataforma</b>  Desktop; Público em geral, todas as idades	 <b>Conceito</b> Jogo 2D;  O jogo possui fases em que a dificuldade aumenta; O objetivo é coletar componentes para a vacina	 <b>Jogabilidade</b>  Andar; Pular; Coletar objetos; 5 fases	 <b>Fluxo do Jogo</b>  Início: introdução do jogo Fases: Começam com menos obstáculos e dificuldade aumenta gradativamente Final: enfrenta o chefe	 <b>Controle</b>  Andar p/ direita: tecla p/ direita e D Pular: tecla p/ cima e W Andar p/ esquerda: tecla esquerda e A
 <b>Interfaces</b>  Tela inicial (jogar, créditos, sair, dúvida e tirar som) Jogar: tela de contextualização seguido de fase 1 Créditos: créditos do jogo Dúvida: dúvidas de como jogar Som: muda o som	 <b>Mundo do Jogo</b>  A cada fase o mundo do jogo muda a fim de retratar diferentes locais para coleta dos componentes da vacina	 <b>Chefes &amp; Inimigos</b>  Inimigos: são representados por pessoas que o jogador deve manter distância Chefe: Representação do coronavírus gigante que libera coronavírus menores que tiram vida do jogador	 <b>Mecânica &amp; Poderes</b>  O jogador consegue se movimentar para todos os lados O jogador pode coletar máscara que diminui o impacto de retirada de vida, caso haja colisão com o inimigo O jogador pode coletar álcool gel que restaura a vida	 <b>Personagens</b>  Personagem central: aventureiro em busca de componentes da vacina Chefe: inimigo que representa coronavírus
  Jogo 2D de plataforma; O jogador coleta um item da vacina a cada fase As cenas são trocadas quando o jogador passa de fase				