

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE PRESIDENTE PRUDENTE
TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

ANCIENT RUINS

Caio César Bassi Donato
Joao Pedro Fauzi Daniel Rampazzo



**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE
PRESIDENTE PRUDENTE
TECNOLOGIA EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

ANCIENT RUINS

**Caio César Bassi Donato
Joao Pedro Fauzi Daniel Rampazzo**



**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE
PRESIDENTE PRUDENTE
TECNOLOGIA EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

ANCIENT RUINS

**Caio César Bassi Donato
Joao Pedro Fauzi Daniel Rampazzo**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Tecnologia
de Presidente Prudente, como requisito
parcial para obtenção do diploma de
Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento
de Sistemas.

Orientador(a): Marcelo Buscioli Tenorio

Caio César Bassi Donato
Joao Pedro Fauzi Daniel Rampazzo

Ancient Ruins

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Tecnologia
de Presidente Prudente, como requisito
parcial para obtenção do diploma de
Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento
de Sistemas.

Presidente Prudente, 1 de julho de 2026.

BANCA EXAMINADORA

Orientador(a): Marcelo Buscioli Tenorio
Faculdade de Tecnologia de Presidente Prudente
Presidente Prudente – SP 2023

Prof(a). Giovana Angelica Ros Miola
Faculdade de Tecnologia de Presidente Prudente
Presidente Prudente – SP 2023

Prof(a). Dione Jonathan Ferrari
Faculdade de Tecnologia de Presidente Prudente
Presidente Prudente – SP 2023

SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	5
INTRODUÇÃO.....	6
1.2 ENTENDENDO O PROJETO.....	6
1.2 GAME DESIGN	6
1.3 HISTÓRIA	8
2. GAMEPLAY.....	9
2.1 DESAFIOS ENCONTRADOS.....	9
2.2 AUMENTO DE DIFICULDADE.....	9
2.3 RELAÇÃO GAMEPLAY E HISTÓRIA.....	9
2.4 SISTEMA DE RECOMPENSAS.....	9
2.5 CONDIÇÃO DE VITÓRIA.....	9
2.6 CONDIÇÃO DE DERROTA.....	9
3. PERSONAGEM.....	10
3.1 CARACTERÍSTICAS DO PERSONAGEM.....	10
3.2 HISTÓRIA DO PASSADO DO PERSONAGEM.....	10
3.3 HABILIDADES CARACTERÍSTICAS DO PERSONAGEM.....	10
3.4 AÇÕES QUE O PERSONAGEM PODE EXECUTAR.....	10
3.5 ILUSTRAÇÃO VISUAL DOS PERSONAGENS E NPC'S.....	10
4. CONTROLES.....	12
4.1 CONTROLES DO PERSONAGEM.....	12
5. CÂMERA.....	13
5.1 VISUALIZAÇÃO DO JOGO.....	13
5.2 ILUSTRAÇÃO DE COMO O JOGO SERÁ VISUALIZADO.....	13
6. UNIVERSO DO JOGO.....	14
6.1 DESCRIÇÃO E ILUSTRAÇÃO DOS CENÁRIOS DO JOGO.....	14
6.2 ESTRUTURA DO MUNDO.....	16
6.3 MÚSICA.....	15
7. INIMIGOS.....	17
7.1 CARRASCOS.....	17
7.2 CARRASCOS DA FLORESTA.....	17
7.3 CARRASCOS VERMELHOS.....	18
8. INTERFACE.....	19
8.1 DESIGN E ILUSTRAÇÃO DO HUD DO JOGO.....	17
9. CUTSCENES.....	20
10. REQUISITOS ADIADOS.....	21
10.1 ARMAS DE LONGO ALCANCE.....	21
10.2 MÚSICA.....	21
11. Conclusão.....	22

1. INTRODUÇÃO

1.1 Entendendo o Projeto

O **mercado de jogos** é uma indústria em constante crescimento e evolução. Com a maior popularização dos videogames e o avanço da tecnologia, a demanda por profissionais especializados nesse campo tem aumentado significativamente. E com um mercado extremamente diversificado, abrangendo desde grandes empresas de desenvolvimento de jogos até estúdios independentes e desenvolvedores autônomos. Isso foi o que motivou a criação do projeto.

Foi decidido que o projeto seria sobre o desenvolvimento de um jogo de aventura no estilo metroidvania com o uso da ferramenta GameMaker.

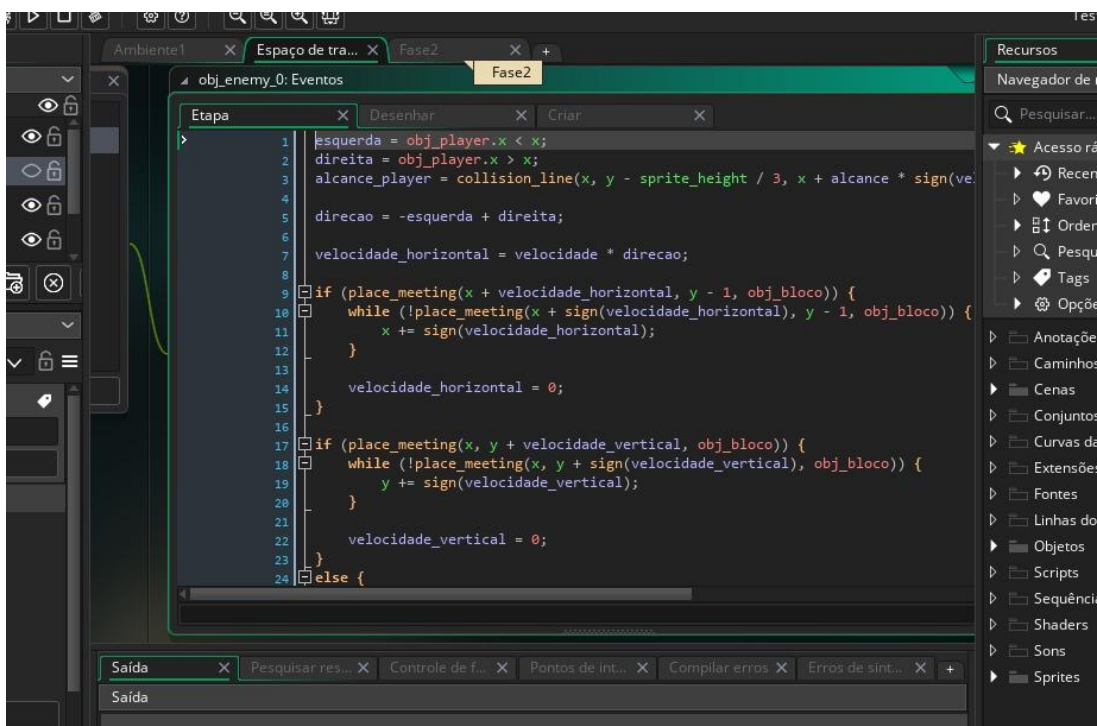
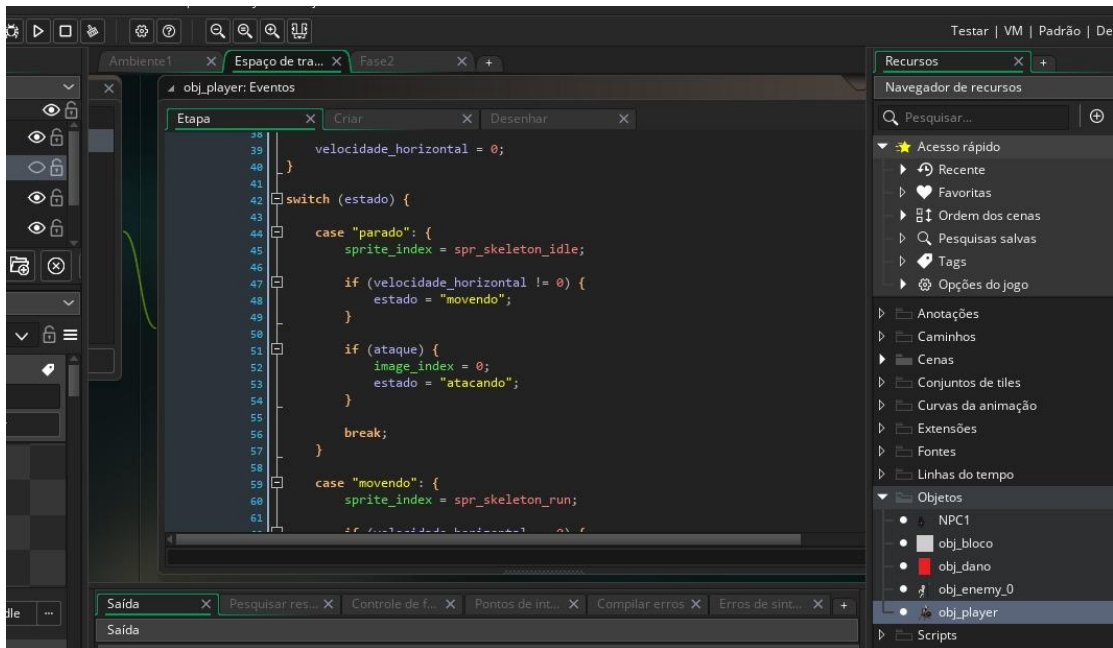
Metroidvania é um subgênero de ação e aventura, 2D, com cenários interconectados e não necessariamente lineares, onde para prosseguir geralmente é necessário concluir algum desafio, como resolver um enigma, achar itens ou derrotar inimigos.

O benefício trazido com o projeto foi o desenvolvimento das habilidades de programação de jogos digitais. Aprender uma nova linguagem de programação (GML) e entender os processos criativos de criação de um jogo.

1.2 Game Design

O jogo foi inspirado em jogos do gênero metroidvania, com a proposta de vários níveis para serem explorados e inimigos para atrapalhar a jornada do jogador. Para o desenvolvimento foi utilizado o GameMaker uma ferramenta de desenvolvimento para a criação de jogos 2D que utiliza de uma linguagem própria, a Game Maker Language(GML). Ela contém editores de imagens que foram utilizados para criar as animações, os *tilesets* e atribuir os *sprites* aos objetos utilizados como o personagem e as plataformas para criar cada room do jogo.

Códigos do Player e Carrasco:



1.3 História

A história começa com o nosso herói sem nome conhecido como o Desalmado Errante, um ser que chega a uma masmorra praticamente fantasma após uma longa viagem através do mundo procurando por sua alma, andando ele encontra

uma figura misteriosa e encapuzada no topo de um castelo que o chama para entrar, ao entrar no castelo a figura lhe diz que tem uma história sobre uma antiga cidade perdida nas florestas e há muito tempo esquecida pelos povos que lá habitavam.

“Há muito tempo existia uma grande cidade muito avançada para o seu tempo onde haviam magia e tecnologia e elas eram unidas, ela prosperava através das eras, porém um dia uma catástrofe aconteceu e a cidade foi engolida por chamas e afundou na terra sendo coberta pela floresta, alguns acham que foi uma vingança divina pelos homens terem mexido com forças que não conheciam, outros acham que essas mesmas forças trouxeram a ruína a aquele povo.”

A figura diz que muitos tentaram encontrar a cidade esperando por grandes riquezas ou até magias poderosas, porém outros acreditam que ela é um caminho para ruína, um lugar que deve ser esquecido e que só irá trazer mal, o seu nome é Askelon.

O Desalmado, após ouvir a história, se mantém decidido a encontrar a antiga cidade na esperança de recuperar a sua alma perdida.

2. GAMEPLAY

2.1 Desafios encontrados pelo jogador e os métodos usados para superá-los.

O jogo será no estilo de plataforma 2D com inspirações no gênero *metroidvania*, com avanço para diferentes níveis, o jogador deve liberar a passagem lidando com obstáculos, inimigos e alguns casos um chefe deve ser derrotado para liberar o próximo nível.

2.2 Aumento de dificuldade

No decorrer de cada nível, o nível de dificuldade aumenta contendo mais inimigos e maneiras mais difíceis de avançar pelo cenário, tais como armadilhas e plataformas com um nível cada vez maior de dificuldade, e com a progressão para novas fases o nível de dificuldade também será aumentado.

2.3 Relação entre gameplay e história

A princípio não é um jogo de puzzle, porém o personagem deverá explorar o nível em busca de algo que libere a passagem para o próximo nível, seja coletando itens ou enfrentando inimigos mais difíceis assim como entre outros jogos do estilo *metroidvania*.

2.4 Sistema de recompensas

O personagem irá ganhar pontos de vida e de ataque ao derrotar inimigos.

2.5 Condição de vitória

A condição de vitória final será derrotar o inimigo mais difícil no caso o chefe final no último nível do jogo assim terminando todos os níveis.

2.6 Condição de derrota

Uma barra contendo a vitalidade do personagem que irá diminuindo a cada dano recebido dos inimigos ou do próprio cenário como quedas para fora do nível.

3. Personagem

3.1 Característica do personagem

O personagem não tem nome é apenas conhecido como Desalmado Errante, é um ser sem idade definida.

3.1. História do passado do personagem

Não se sabe muito sobre o passado do Desalmado Errante, apenas suas ambições de ter sua alma de volta. O personagem é determinado, focado e apático.

3.2 Habilidades característica do personagem

Ele vai possuir uma arma branca, com possibilidade de adquirir uma arma de longo alcance ao decorrer da gameplay e possui pontos de vitalidade que pode ser aumentado ao derrotar inimigos.

3.3 Ações que o personagem pode executar

O personagem principal poderá ter as seguintes movimentações: andar, pular, atacar e interações.

3.4 Ilustração visual dos personagens e NPCs





Ilustrações próprias dos autores, junho, 2023

4. Controles

4.1 Controles do personagem

Os controles serão executados pelo teclado do jogador com as teclas A, D,K, E, J , ENTER.

A: Movimenta o personagem para esquerda;

D: Movimenta o personagem para direita;

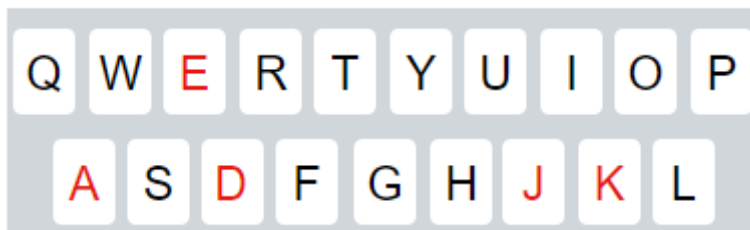
K: Movimento de pulo;

E: Ação de interação;

J: Botões de ataque.

ENTER: Resetar o nível.

4.2 Ilustração dos controles

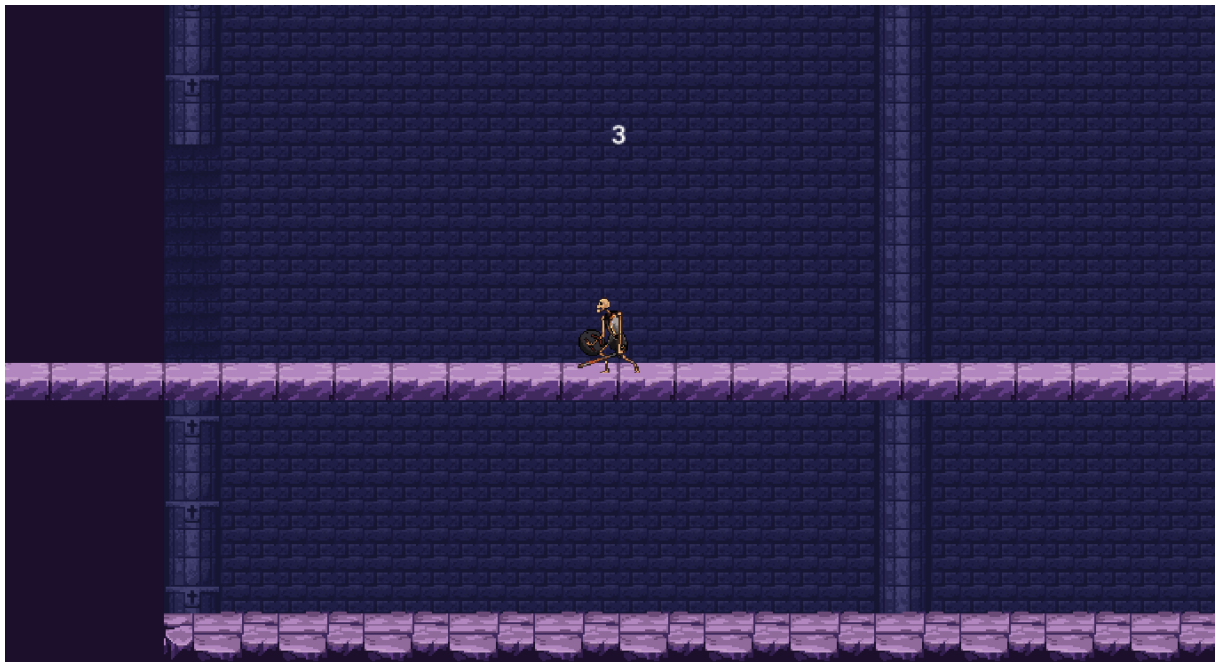


5. Câmera

5.1 Visualização do jogo

O jogo será visualizado em um formato bidimensional, com a câmera seguindo o personagem através do cenário.

5.2 Ilustração de como o jogo será visualizado



6. Universo do jogo

6.1 Descrição e ilustração dos cenários do jogo

Floresta:



ilustração própria dos autores, junho, 2023.

É uma floresta sombria, nela existem esqueletos carrascos e outros inimigos que tentarão impedir o progresso do jogador além de plataformas e buracos sem fundo com uma masmorra no final dela que dará continuidade à próxima fase.

Masmorra:

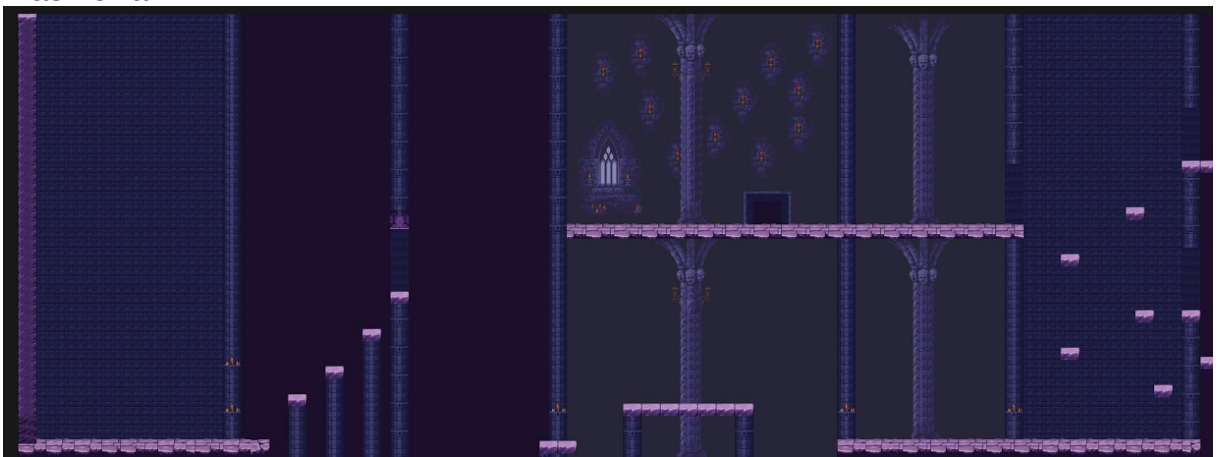


ilustração própria dos autores, junho, 2023.

Vai ser a segunda fase do jogo, terão inimigos, é uma masmorra a princípio inabitada, que aparenta ter tido pessoas ali até pouco tempo, porém sem ninguém realmente ali atualmente, apenas os carrascos esqueletos.

Vila:

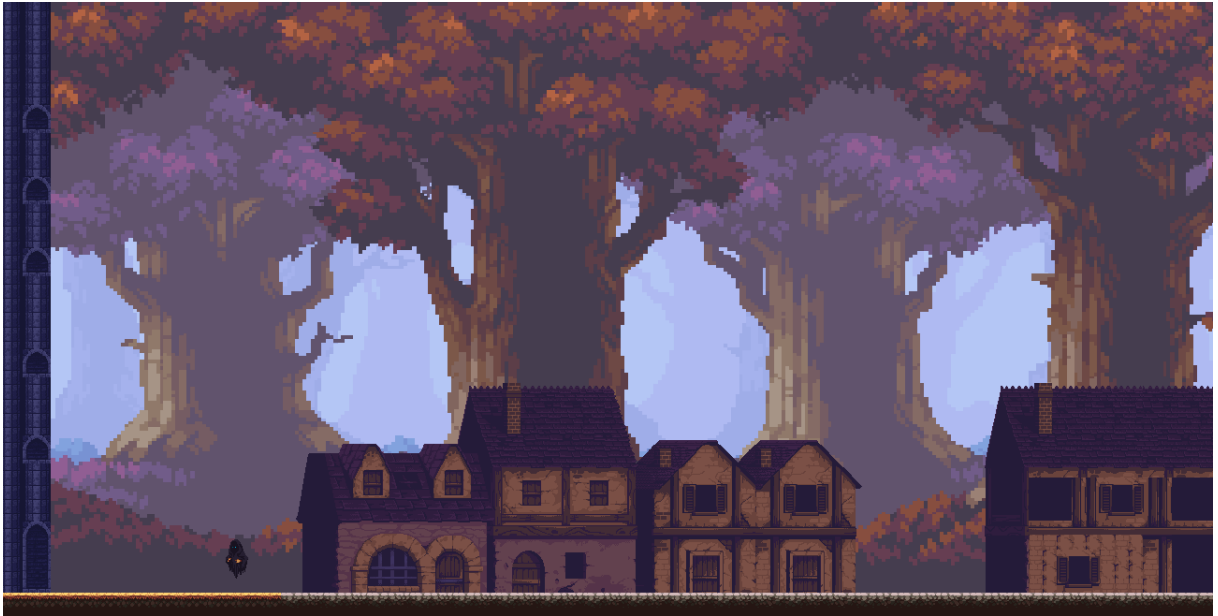


ilustração própria dos autores, junho, 2023.

Terceira fase, uma vila abandonada repleta de inimigos, a vila é rodeada por uma floresta linda com arvores gigantes.

Castelo:

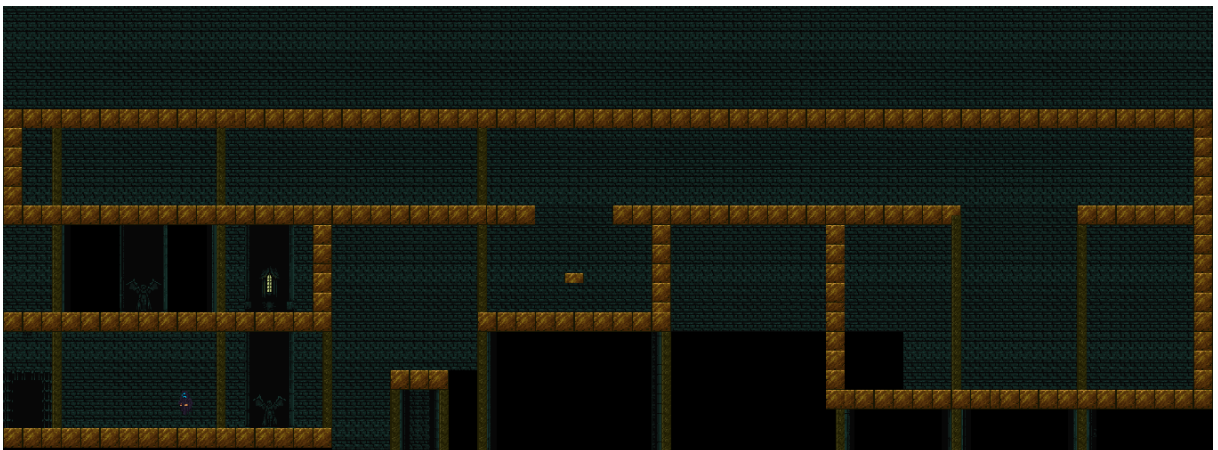


ilustração própria dos autores, junho, 2023.

Quarta fase, um castelo mortal repleto de inimigos.

6.2 Estrutura do mundo

O jogo se passa na Europa Medieval, a ideia é se aproveitar do clima sombrio daquela época, adicionando ruínas, lugares antigos, construções desconhecidas e inimigos. O jogador deve-se sentir desafiado e ao mesmo tempo empolgado com a aventura e curioso com o desfecho da história.

O mundo estará conectado através dos níveis com passagens específicas que poderão ser desbloqueadas cada uma a sua maneira.

6.3 Musica

As músicas serão de tom de suspense e mistério de acordo com cada fase e progressão na história e tendo uma música de batalha para cada chefe.

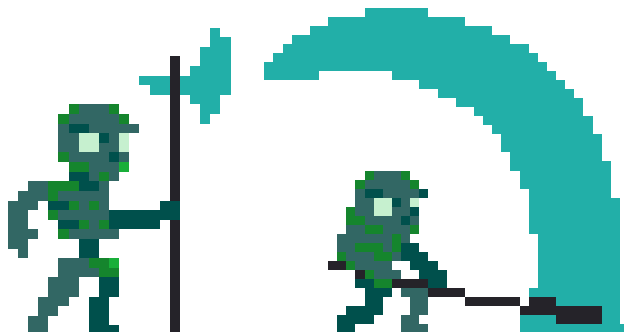
7. Inimigos

7.1 Carrascos



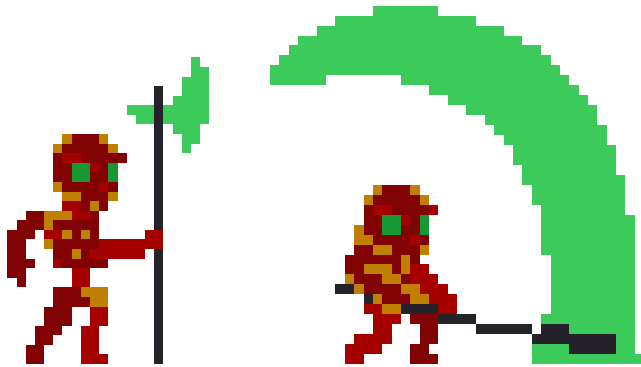
Carrascos de um povo muito antigo que guardavam a masmorra e seus arredores que por algum motivo voltaram a vida, seus ossos tem uma aparência clara e eles iriam para cima do jogador na primeira oportunidade. O Carrasco sofre dano de todas as armas do jogo, basta atacá-lo.

7.2 Carrascos da floresta



Semelhante aos carrascos, porém com uma aparência esverdeada, acredita-se que surgem a partir de esqueletos de antigos povos que vivem em florestas e pântanos.

7.3 Carrascos vermelhos



O mais forte tipo de carrasco, são mais difíceis de serem encontrados e surgem a partir do esqueleto de alguém que foi uma figura notória em vida.

8. Interface

8.1 Design e ilustração do HUD (head-up-display) do jogo



Barra de vida no canto superior esquerdo, em baixo da barra de vida um indicador de quantas chaves o player possui.

9. Cutscenes

O primeiro filme será a introdução ao jogo mostrando a primeira fase e o mundo do jogo e o segundo filme seria o encerramento do jogo.

Sendo no primeiro filme a câmera mostrará o personagem chegando à primeira fase, enquanto ele anda por uma trilha e com um texto contando um pouco da jornada do personagem.

Já segundo filme após os eventos do jogo com o personagem desaparecendo após encontrar sua alma, tendo um desfecho em aberto para história.

10. Requisitos Adiados

10.1 Armas de longo alcance

Possibilidade de adquirir uma arma de longo alcance foi adiada assim como a variação do personagem que a usaria.



10.2 Música

A musica ambiente do jogo foi adiada pela falta de tempo.

11. Conclusão

Foi possível o aprendizado e introdução na área de desenvolvimento de jogos, tanto na área de programação quanto na de design.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, foram exploradas diversas etapas, desde a concepção da história e dos personagens até a implementação das mecânicas de jogo.