

Instituto federal de são Paulo

1 ano desenvolvimento de sistema vespertino

Nomes: Alexandre Fernandes de Lima, Guilherme Cardoso
Ferreira, Henzo Luciano Ferreira santos e Maria julia pereira de
Santana.

O segredo da Mansão krav

São Paulo

O Segredo Da Mansão krav

Alexandre Fernandes de Lima, Guilherme Cardoso Ferreira, Henzo Luciano Ferreira e Maria Júlia Pereira de Santana

Documentação de Projeto Interdisciplinar apresentado como requisito parcial para avaliação nas disciplinas de DESENVOLVIMENTO, PRINCÍPIOS DE DESENVOLVIMENTO WEB, ARQUITETURA DE COMPUTADORES E DE REDES, E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO.

Nome dos Professores (Banca): Prof^a. Claudia Miyuki Werhmuller, Prof.^a Ana Lucia Grici Zacarin Mamede, Prof^a. Claudete de Oliveira Alves, Prof. Antonio Ferreira Viana, Prof.^a Daniela dos Santos Santana, Prof. André Evandro Lourenço, Prof. João Antônio Temochko Andre, Prof.^a Paula Neves de Araújo, Prof. Paulo Henrique Netto de Alcantara, Prof.^a Gislene Pereira de Oliveira Martins.

São Paulo

2025
3

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO

..... 1 2.PLANEJAMENTO

DO PROJETO 2

2. DESENVOLVIMENTO

..... 3

4.PROTÓTIPO E TESTES 4 5.

CONCLUSÃO..... 5

6. REFERÊNCIAS	
-----------------------------	--

6 7. APÊNDICES	7
-----------------------------	----------

Introdução:

O desafio proposto pelos professores consistiu em desenvolver um jogo digital que integrasse aspectos de criatividade, lógica e conhecimentos técnicos, estimulando o trabalho em equipe e a aplicação prática dos conteúdos aprendidos em sala de aula.

O objetivo deste documento é apresentar todas as etapas do projeto, desde o planejamento até o desenvolvimento do protótipo final, detalhando os conceitos, as ferramentas utilizadas e as decisões tomadas durante o processo de criação.

A ideia central do grupo foi criar o jogo O segredo da mansão krav , um tipo de jogo —investigação e puzzles, que tem como proposta Resolver puzzles e investigar a mansão.

A escolha desse tipo de jogo se justifica pelo interesse do grupo em criar um jogo de investigação misturado com mistério , atingir um público mais jovem, O público-alvo são adolescentes, que buscam diversão e desafios

Este documento apresenta o planejamento, o design conceitual, o desenvolvimento técnico e os protótipos do jogo O Segredo Da Mansão Krav, servindo como registro completo do processo criativo e técnico realizado pelo grupo.

PLANEJAMENTO DO PROJETO:

Antes de iniciar o desenvolvimento do jogo, a equipe realizou um planejamento detalhado que envolveu pesquisas, definição do escopo, escolha das ferramentas, criação do storyboard e organização das tarefas em equipe.

Para definir a proposta do jogo, foram analisados diversos títulos semelhantes, como Royal Match , com o objetivo de compreender suas mecânicas, estilos visuais e níveis de dificuldade. Além disso, foram assistidos tutoriais e aulas sobre o RPG maker MV , como: usar o RPG maker MV, uso da linguagem do RPG maker MV, criação de sprites, design de níveis, etc, o que contribuiu para aprimorar o conhecimento técnico do grupo.

O jogo desenvolvido é um RPG e puzzle, no qual o jogador deve resolver puzzles e explorar a mansão krav,

O projeto busca oferecer uma experiência desafiadora e imersiva, combinando elementos de jogabilidade, narrativa, estética visual e etc.

A equipe optou por utilizar a linguagem do próprio RPG maker devido à sua simplicidade, o que facilitou o desenvolvimento do jogo e a implementação

das mecânicas.

6

O RPG maker foi escolhida como engine principal por oferecer facilidade na criação de ambientes 2D, suporte multiplataforma, interface intuitiva e etc.

Outras ferramentas utilizadas incluem:

RPG maker MV – para criação de sprites;

Chat gpt – para geração de ideias, ideias de design de personagens e

etc. Cronograma e Atas

A equipe foi dividida da seguinte forma:

Alexandre Fernandes de Lima– responsável por criar o jogo e a história do jogo;

Guilherme Cardoso Ferreira– responsável por criar o site do jogo e contribuir com o documento ABNT.

Henzo Luciano Ferreira– responsável por ajuda a programar o jogo ;

Maria Júlia Pereira Santana- responsável pelo os sprites e o

storyboard .

Como forma de registro, foi criado um Grupo no whatsapp com as principais decisões tomadas semanalmente:

- 1 Definição da ideia e pesquisa de referências.
- 2 Criação do roteiro e primeiros esboços do storyboard.
- 3 Escolha das ferramentas e início da programação.
- 4 Testes iniciais, correção de bugs e ajustes no design.

7

DESENVOLVIMENTO:

Esta seção apresenta o processo de criação e desenvolvimento do jogo, desde o design visual até a construção técnica das fases. O objetivo é mostrar como as ideias iniciais foram transformadas em elementos jogáveis e artísticos, com destaque para as decisões de design, arte e implementação.

O estilo visual escolhido para o jogo foi o pixel art , pois ele facilita o design dos sprites: combina com o tema do jogo, é mais leve para rodar, reflete o clima desejado, etc.

A equipe buscou criar uma identidade visual única que transmitisse uma sensação de mistério, tornando a experiência do jogador mais envolvente.

Cenários

Os cenários foram desenvolvidos com o objetivo de criar uma ambientação imersiva, representar diferentes fases , variar desafios.

Cada ambiente foi pensado para proporcionar desafios visuais, destacar cores e contrastes, ou se adequar à narrativa do jogo.

Mapa 1- Entrada da Mansão Krav



8

Mapa 2 -Sala de Estar



Mapa 3- Segundo Andar Sala 1



Mapa 4- Segundo Andar Sala 2



(2025) Sprites e Personagens

Os personagens e sprites foram desenvolvidos utilizando o próprio RPG MAKER MV.

O jogo conta com um personagem principal e dois monstros, cada um com características e animações próprias que refletem seu papel na história.

9

Personagem principal: **Liam** – Cabelo loiro, Olhos castanhos, Pele branca, Função dele no jogo é expressar o sentimentos do protagonista nas falas.

Personagem **Os espíritos**: Olhos vermelhos, Roupa verde escuro ,Pele escura , Função dele no jogo é atrapalhar o jogador enquanto ele explorar a mansão Krav e resolve puzzles.

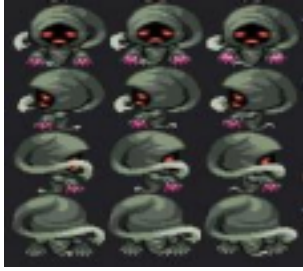
Personagem **o desconhecido**: Uma criatura que usa manto, seu braço tem formato de foice , no outro braço ele carrega um crânio, em sua volta a espíritos , função dele no jogo é perseguir o protagonista no final e causar tensão ao jogador e tenta derrotá-lo.

Figura 1- Sprite do Liam



Fonte:RPG MAKER MV (2025)

Figura 2-Sprite dos espíritos



Fonte:RPG MAKER(2025)

10

Figura 3- Sprite do desconhecido



Fonte: RPG MAKER(2025)

A arquitetura do jogo foi planejada para garantir um funcionamento estável, organizado e de fácil manutenção. O código foi desenvolvido principalmente na linguagem do próprio RPG maker, utilizando a Unity do RPG maker, o que

permitiu a criação de scripts modulares e reutilizáveis para controlar o comportamento dos personagens e as interações com o ambiente.

De forma geral, o jogo é composto por diferentes módulos ou scripts, cada um com uma função específica:

Controle do Jogador: responsável pelos movimentos do personagem principal, como andar, atacar ou interagir com objetos.

11

Gerenciamento de Fases: organiza a transição entre fases e controla o progresso do jogador.

Inteligência dos Inimigos: define o comportamento dos oponentes (movimento, ataque, detecção do jogador, etc.).

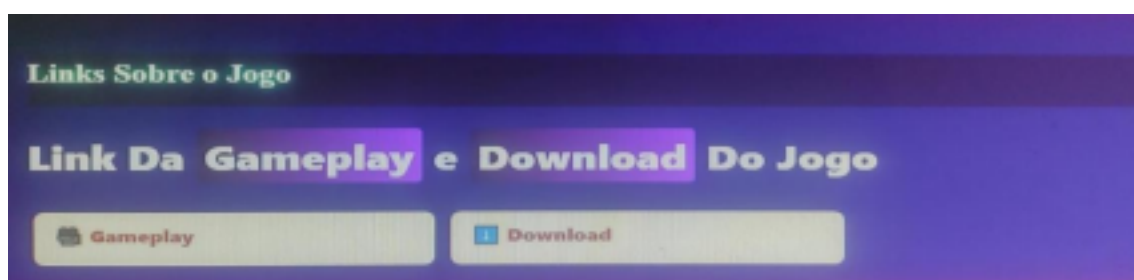
O site criado tem a finalidade de divulgar o jogo, a história do jogo e os desenvolvedores do jogo a aparência foi com cores menos chamativas como roxo escuro, preto, roxo claro, vermelho e etc, a tecnologia foi programada em linguagem HTML e o público deve usá-lo para fazer o download do jogo e ver a história do jogo, suas fases e os desenvolvedores do jogo.

Objetivo Principal do site

O objetivo do site O segredo da Mansão Krav é divulgar o jogo, atrair jogadores e Disponibilizar link para download.

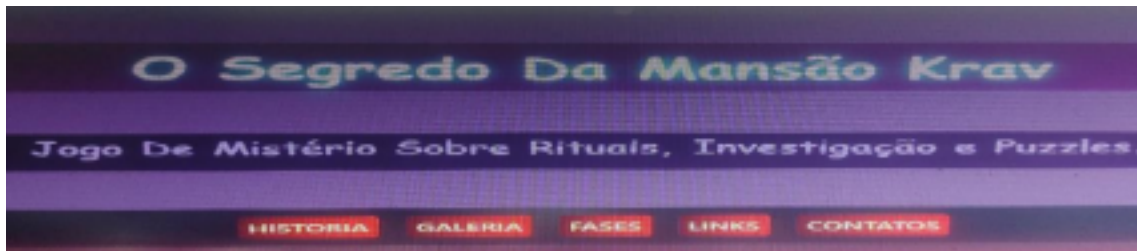
Prints do Site

Figura 1-parte da sessão de download e gameplay do jogo.



Feito por: Guilherme Cardoso Ferreira (2025)

Figura 2- parte inicial do site do jogo.



Feito por: Guilherme Cardoso Ferreira (2025)

12

Protótipo e testes:

Após o planejamento e a implementação das mecânicas principais, foi criado o protótipo jogável do projeto O segredo da Mansão krav.

Essa versão inicial teve como objetivo testar as funcionalidades básicas, como movimentação do personagem, colisões e transição entre fases.

Durante essa etapa, foram realizados ajustes contínuos em velocidade e controles garantindo que o jogo apresentasse uma jogabilidade fluida e coerente com a proposta inicial.

Figura 1 – Protótipo inicial do jogo.



Feito por: Alexandre Fernandes de Lima (2025)

Processo de Testes

Os testes foram realizados em diferentes momentos do desenvolvimento,

com o objetivo de identificar falhas, ajustar o equilíbrio das fases e otimizar o desempenho do jogo.

Foram aplicados testes de jogabilidade para avaliar o nível de diversão e desafio e testes técnicos para detectar bugs e erros de programação.

Entre os principais problemas encontrados, destacam-se:

Travamentos ao mudar de fase;

Após identificar cada erro, a equipe aplicou correções nos scripts e melhorias na estrutura do projeto.

13

Esses testes garantiram que a versão final fosse mais estável, responsiva e agradável para o jogador.

Jogo Final e Resultados

O jogo final apresenta , gráficos aprimorados, aumento de desempenho, novas fases e etc.

A experiência final foi validada pelos próprios integrantes e colegas que participaram dos testes de jogabilidade.

Figura 2- Menu do jogo o segredo da Mansão Krav.



Feito por : Henzo Luciano Ferreira Santos e Maria Júlia Pereira de Santana
(2025)

Considerações sobre os Testes

De modo geral, o processo de prototipagem e testes foi essencial para o sucesso do projeto. A equipe aprendeu a diagnosticar e corrigir erros, além de otimizar o desempenho e o equilíbrio das fases.

Essas etapas reforçaram a importância dos testes iterativos, mostrando que o desenvolvimento de um jogo envolve não apenas a criação, mas também a constante análise e aprimoramento das ideias.

14

Conclusão:

O desenvolvimento do jogo O segredo da mansão Krav proporcionou à equipe uma experiência prática e enriquecedora, reunindo conhecimentos de programação, design, arte e trabalho em grupo. Ao longo do processo, foi possível compreender de forma mais profunda as etapas envolvidas na criação de um jogo digital — desde o planejamento e prototipagem até os testes e ajustes finais.

O resultado final não ficou totalmente de acordo com o planejado inicialmente. Embora algumas ideias tenham sido adaptadas ao longo do processo, o produto entregue reflete o esforço conjunto e o aprendizado adquirido por todos os integrantes.

Durante o projeto, as maiores dificuldades enfrentadas foram bugs complexos, falta de tempo, aprendizado da engine, divisão de tarefas, integração do código, etc. Esses desafios exigiram pesquisa, comunicação entre o grupo, persistência e revisão das estratégias de trabalho, o que fortaleceu o senso de colaboração da equipe.

Por outro lado, o que mais agradou à equipe foi ver o jogo funcionando, demonstrando como o aprendizado prático pode ser motivador e criativo.

Se o grupo tivesse mais um mês de desenvolvimento, seriam implementadas novas fases e tornando o jogo ainda mais completo e atrativo.

Em síntese, o projeto representou um aprendizado significativo, unindo teoria e prática em uma experiência que envolveu criatividade, técnica e cooperação. A equipe conclui que o trabalho alcançou seus objetivos principais e deixou como

15

legado o desejo de continuar aprimorando as habilidades adquiridas no campo do desenvolvimento de jogos.

Referências:

IA usada para ideias e textos.

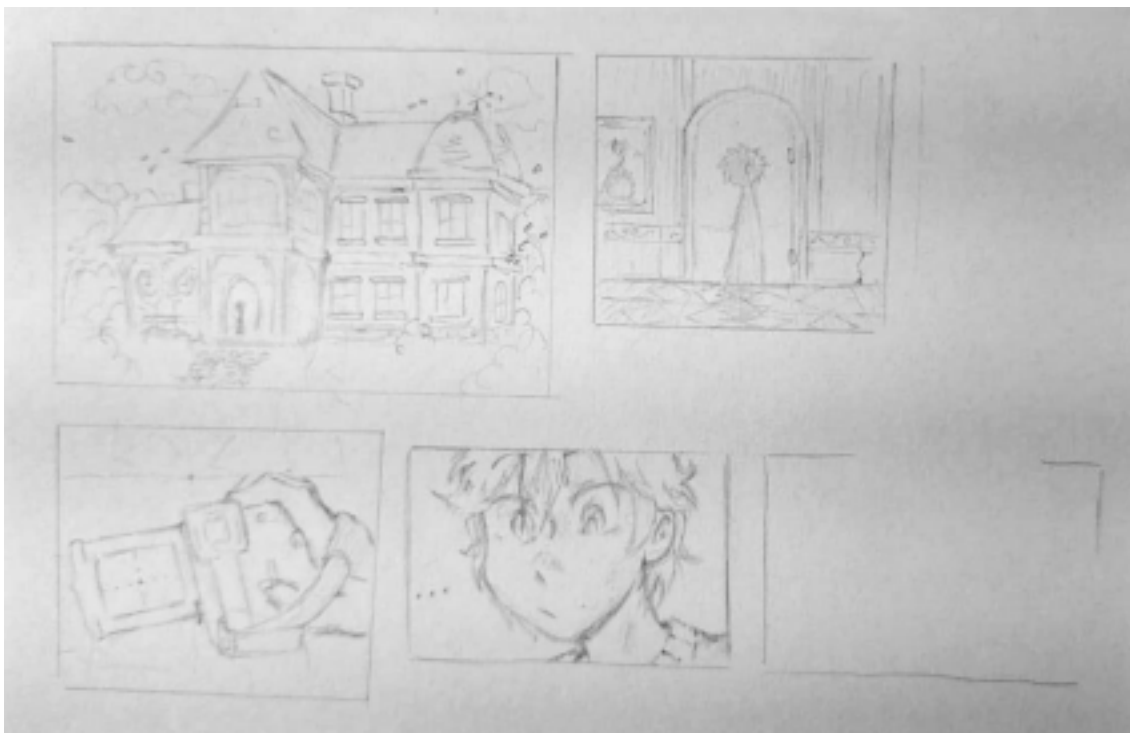
Páginas de documentação.

Sites de imagens.

Tutoriais do YouTube.

Apêndices :

O storyboard do Liam , mostrando as principais fases do jogo



Feito por: Maria Júlia Pereira de Santana (2025)