

# Centro Universitário do Planalto Central

## Apparecido dos Santos – UNICEPLAC

Felipe Rogério Pereira Soares  
Gustavo dos Santos Sousa  
Harthur Henrique Costa Nunes  
João Elias Negreiros de Souza Matos  
Joel Wallace Bezerra Santos  
Melissa Yuli Silva Araújo

Guardians of Aelyon

Gama-DF  
2025



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



Felipe Rogério Pereira Soares  
Gustavo dos Santos Sousa  
Harthur Henrique Costa Nunes  
João Elias Negreiros de Souza Matos  
Joel Wallace Bezerra Santos  
Melissa Yuli Silva Araújo

## Guardians of Aelyon

Trabalho apresentado ao Professor Weverson Garcia Medeiros, da disciplina Programação em Games, do curso superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e do Centro Universitário Uniceplac, como requisito para avaliação.

**Disciplina:** Programação em Games

**Data:** 11/09/2025

**Orientador:** Prof. Weverson Garcia Medeiros

Gama DF  
2025



## 1. História do Jogo

Em um reino antigo chamado Elandor, cercado por montanhas eternas e rios cristalinos, havia uma floresta mágica conhecida como Sylvandor. Ali, todas as criaturas viviam em equilíbrio elfos, homens e seres místicos compartilhavam a mesma terra em paz. No coração dessa floresta repousava o Cristal de Aelyon, chamado assim pelos nativos. Sua luz garantia prosperidade e vida para todos os que habitavam Elandor, porém essa paz não durou para sempre...

Um feiticeiro sombrio, banido há séculos, retornou em busca de vingança. Movido pela sede de poder, ele lançou uma maldição sobre o Cristal de Aelyon, corrompendo sua energia e libertando monstros das sombras que se espalharam por toda Sylvandora energia e libertando monstros das sombras que se espalharam por toda Sylvandor.

- O Cavaleiro: especialista em combate corpo a corpo, usa espada e escudo para proteger o grupo e abrir caminho contra monstros mais fortes.
- O Mago: domina feitiços de ataque e magia de cura, essencial para enfrentar inimigos mágicos e manter o time vivo nas batalhas mais longas.
- A Arqueira Elfa: ágil e precisa, ataca à distância, consegue atingir inimigos antes que cheguem perto e ainda descobre trilhas secretas e armadilhas ocultas na floresta.

## 2. Objetivos do Jogo

O objetivo do jogador é atravessar as diferentes áreas da floresta, onde deverá derrotar monstros para conquistar fragmentos mágicos e desbloquear novas habilidades para cada personagem. Cada fase exige uma abordagem estratégica, utilizando a força do Cavaleiro, a magia do Mago e a precisão da Arqueira no momento certo para superar os desafios. Ao final da jornada, os heróis devem enfrentar o Feiticeiro Sombrio e suas magias poderosas, que foram capazes de corromper o cristal. Apenas vencendo o vilão será possível

 (61) 3035-3900 purificar o cristal, quebrar a maldição e salvar a Floresta Encantada

 SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



### 3. Desafios do Jogo

- Exploração da Floresta Sylvandor
- Áreas diferentes da floresta (ruínas antigas, cavernas sombrias, bosque do cristal). Cada área tem inimigos únicos, armadilhas e segredos escondidos

#### Inimigos Diversificados

- Lobos Sombrio: Ataca rápido
- Gólem das Sombras: lento, mas resistente.
- Feiticeiros Corrompidos: atacam à distância.

#### Desafios Ambientais

- Pontes ou barreiras que só o cavaleiro consegue destruir.

#### Chefões

- Cada fase termina com um mini-boss que exige estratégia usando os 3 personagens.
- O Guardião das Sombras no final: várias fases de combate (escudo mágico, invocação de hordas, transformação final).

#### Mecânicas do Jogo

- Jogador poderá jogar como todos os membros do grupo
- Cada um tem habilidades exclusivas, necessárias em momentos estratégicos.

#### Sistema de Progressão

- Coletar fragmentos mágicos para desbloquear habilidades:
- Cavaleiro: ataque giratório, investida com escudo.
- Mago: bola de fogo, cura em área
- Arqueira: flecha explosiva, flecha de gelo, disparo triplo.



## Combate Dinâmico

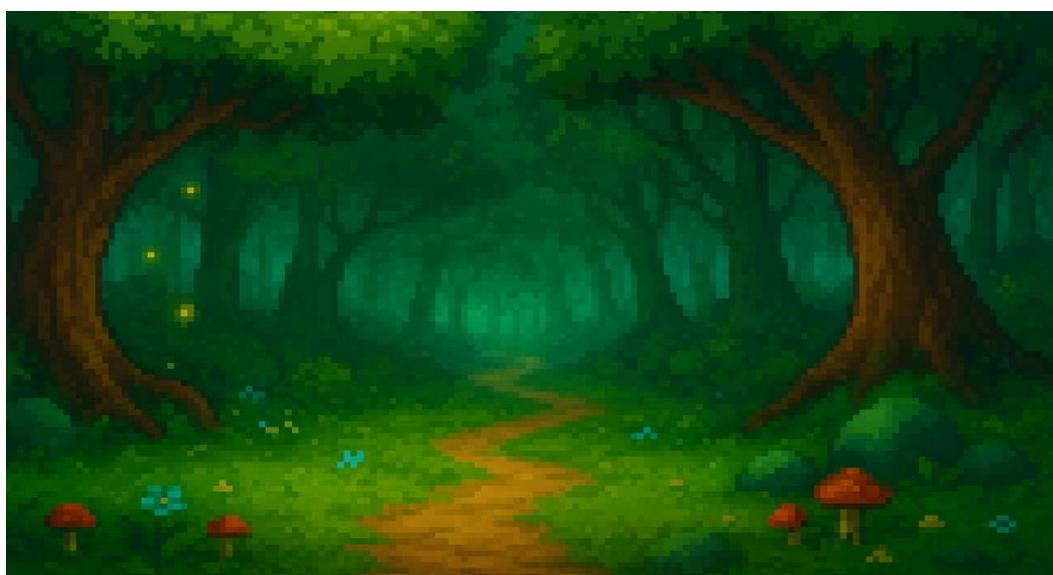
- Cavaleiro = tank (absorve dano, ataca de perto).
- Mago = suporte/dano mágico (cura e feitiços).
- Arqueira = DPS à distância (mobilidade e precisão).

## Exploração com Segredos

- Itens escondidos em baús ou locais secretos.
- Trilha alternativa pode encurtar a fase ou levar a recompensas especiais.

## 4. Imagens e Mockups





## 5. Funcionamento do Jogo

### Controles Básicos:

- O jogador controla o protagonista através das setas do teclado
- Tecla E ou Espaço: Interação com o cenário, menu.
- Menu com opções: ATACAR, DEFENDER, ITEM.
  - Ao clicar em ATACAR o jogador poderá escolher um movimento de sua lista de opções
  - Ao clicar em DEFENDER o personagem pula o seu turno e caso sofra um ataque, recebe
  - metade do dano.
  - Ao clicar em ITEM o jogador poderá selecionar uma poção de vida que curará o personagem ou
  - poção de magia para restaurar seus pontos de energia.
- Durante o Combate por Turnos: O jogador pode navegar entre as opções usando as setas do teclado
- A opção pode ser confirmada clicando na tecla de interação (E ou Espaço)
- Seleção de Alvo: Caso haja múltiplos inimigos, as teclas de seta ( $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ) são usadas para alternar o alvo antes de confirmar a ação.
- Cancelar/Voltar: A tecla ESC ou seta para baixo permite ao jogador voltar uma etapa no menu de combate.

### Interatividade e Feedback

A interatividade do jogo é marcada por encontros aleatórios com monstros durante a exploração do mapa, que dão início a combates por turnos nos quais o jogador escolhe uma ação e o inimigo responde em seguida. O sistema de feedback é constante: ao derrotar inimigos, o jogador recebe pontos de experiência (XP) como recompensa, fortalecendo o personagem para o



confronto com o chefe final. Durante a batalha, quando o personagem sofre dano, sua barra de vida diminui com um efeito visual e sonoro correspondente. Para reforçar a imersão, golpes críticos e o uso de magias são acompanhados por efeitos especiais em Pixel Art. Ao final de cada combate, uma mensagem de vitória exibe as recompensas ganhas, como XP e itens, enquanto uma derrota leva à tela de "Game Over", dando ao jogador a opção de tentar novamente.

## Cenários Dinâmicos

O jogo utiliza cenários dinâmicos para marcar a progressão do jogador. Embora os mapas sejam simples e lineares, eles apresentam variações visuais distintas, como florestas, cavernas escuras e o bosque do Cristal. Em áreas específicas, o ambiente reage ao avanço do jogador: a paleta de cores do fundo se altera gradualmente, transitando de tons claros para sombrios, para indicar a proximidade do chefe final. Além disso, os tipos de inimigos encontrados mudam conforme o cenário, reforçando a sensação de um desafio crescente à medida que se avança na jornada.

## 6. Conclusão

Este projeto de RPG de turno em pixel art foi concebido para oferecer uma experiência nostálgica, remetendo a clássicos como **Final Fantasy** e **Chrono Trigger**, mas adaptado a um formato mais simples e objetivo. A proposta central é explorar a sinergia entre os heróis cada um com papéis complementares no combate. O jogador é desafiado a utilizar estratégia para superar inimigos e avançar pelas fases.

Com batalhas por turnos contra monstros aleatórios e um confronto final contra o Feiticeiro Sombrio, o jogo exige que o jogador combine força física, magia e ataques à distância para alcançar a vitória.

O objetivo final vai além de derrotar inimigos: é a purificação do Cristal de Aelyon, a restauração da paz em Sylvandor e a consagração da jornada como um todo, unindo narrativa simples, mecânica estratégica e estética clássica em pixel art.

