**ANOMALOUS MONARCH**

**Documento de Design de Jogo (GDD)**

Versão: Alpha 1.1

Datas da versão do GDD:

Período de escrita: 23/05/2025 – --/--/----

Feito por: Arthur de Carvalho Corrêa Cerqueira



# SUMÁRIO

1. Visão Geral
   1. Resumo
   2. Aspectos Fundamentais
   3. Golden Nuggets
2. Contexto Do Game
   1. História Do Game
   2. Eventos Anteriores
   3. Principais Personagens
3. Objetos Essenciais Do Game
   1. Personagens
   2. Armas
   3. Estruturas
   4. Objetos
4. Conflitos E Soluções
5. Inteligência Artificial
6. Controles
7. Variações De Jogo
8. Glossário
9. Referências

# Visão Geral, Resumo

Anomalous Monarch é um jogo de ação e exploração no estilo Metroidvania, ambientado em um mundo dividido em seis forças fundamentais: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Vazio. A Luz e o Vazio são entidades divinas em constante conflito, onde a Luz aprisionou o Vazio no centro do mundo após criar a vida.

A energia vital é a fonte de magia e poder, mas seu uso reduz a expectativa de vida. O protagonista é um receptáculo criado pelo Vazio, livre dessa limitação, capaz de absorver essências elementais e manipular diferentes poderes.

A narrativa gira em torno de absorver os poderes dos reinos, pra que no final seja necessária uma escolha do jogador: libertar o Vazio, tomar o poder absoluto ou criar um novo equilíbrio entre Luz, Vazio e os elementos.

O jogo possui progressão não-linear, desbloqueio de habilidades por meio das essências dos elementos, exploração de reinos com biomas próprios e um sistema de combate baseado em magia, energia vital e mobilidade.

# Visão Geral, Aspectos Fundamentais

*Anomalous Monarch* é um jogo do gênero *MetrodVania 2D*, feito em pixel art, focado na exploração de seis reinos, cada um sendo um elemento: Fogo, Água, Terra, Ar, Vazio e Luz. Cada reino possui ecossistemas, puzzles e lutas próprias, que precisam ser superados para avançar na jornada.

O progresso consiste em explorar as áreas, resolver puzzles, enfrentar subchefes obrigatórios e, ao final de cada reino, derrotar seu respectivo rei. A vitória sobre cada rei concede uma essência elemental, que desbloqueia novas habilidades essenciais tanto para o combate quanto para a exploração do mundo.

Cada elemento oferece habilidades únicas. O Fogo permite causar dano contínuo à distância com projéteis e queimaduras. O Ar melhora a movimentação, com dashs, pulos duplos e planagem. A Água foca em defesa, cura e aumento de vida e resistência. A Terra é voltada para ataques físicos rápidos e fortes, com boa resistência em combates diretos. O Vazio oferece um kit inicial equilibrado, com ataque à distância, corpo a corpo, cura simples e movimentação básica. Já a Luz serve como um aprimoramento geral de todas as habilidades. No reino da Luz, o personagem obtém um artefato (ou entidade) que permite assimilar seu poder e alcançar o máximo de seu potencial.

A derrota de inimigos, subchefes e reis gera recursos como dinheiro, que pode ser usado para adquirir melhorias, cosméticos, equipamentos de exploração e habilidades extras, incluindo armas. As habilidades principais, que definem a progressão, são conquistadas ao derrotar reis ou explorando profundamente os reinos.

Cada reino possui seu próprio comerciante, que oferece itens e melhorias temáticas alinhadas ao bioma e aos desafios locais.

A progressão é não-linear, permitindo que o jogador escolha a ordem dos reinos de acordo com as habilidades que possui, promovendo exploração constante, retorno a áreas anteriores (backtracking) e descoberta de segredos, incentivando uma experiência única e pessoal para cada jogador.

# Visão Geral, Golden Nuggets

* Sistema de progressão baseado na absorção de essências elementais, desbloqueando habilidades com focos diferentes e baseadas em cada elemento.
* Mundo interconectado, com seis grandes reinos temáticos, cada um com mecânicas, inimigos, estéticas e desafios próprios.
* Narrativa ramificada extremante impactante, base na decisão final do jogador.
* Combate fluido, desafiador e técnico, com ênfase no uso dinâmico de habilidades elementais durante as lutas.
* Personagens moralmente cinzentos, onde não há bem ou mal absoluto, apenas perspectivas em conflito.

# Contexto Do Game, História Do Game

# Contexto Do Game, Eventos Anteriores

Os acontecimentos que acontece antes da história principal. Tanto para dar lógica ao momento atual, quanto para desenvolver o universo onde o jogo se passa.

# Contexto Do Game, Principais Personagens

Ponto para falar sobre a aparência, habilidades, ambições, etc. dos personagens principais da história.

# Objetos Essenciais Do Game, Personagens

Parte contendo descrições de todos os personagens (desde o jogador, até os NPCs). Complementando a seção “**Contexto Do Game, Principais Personagens**” com os personagens não citados lá.

# Objetos Essenciais Do Game, Armas

Seção destinada a armas, habilidades, etc. do jogador ou outras entidades.

# Objetos Essenciais Do Game, Estruturas

Parte contendo descrições de todos os personagens (desde o jogador, até os NPCs). Complementando a seção “**Contexto Do Game, Principais Personagens**” com os personagens não citados lá.

# 3.4. Objetos Essenciais Do Game, Objetos

A seção “**Objetos Essenciais Do Game, Objetos**” permite que você defina todos os objetos relevantes que não se encaixam nas categorias mencionadas anteriormente, como itens de inventário e powerups. São itens que têm função no game, mas existem mais como coadjuvantes ou componentes para uma busca maior, como a solução de um enigma.

# Conflitos e Soluções

# Inteligências Artificiais

# Fluxo do Game

# Controles

# Variações de Jogo

# Glossário

# Glossário