**ANOMALOUS MONARCH**

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

Versão: Alpha 1.1

Datas da versão do GDD:

Período de escrita: 23/05/2025 – 30/05/2025

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 criarem a vida, com o objetivo de protege-la do vazio — ou seja, os outros elementos­­.

A energia vital é a fonte de magia e poder, mas seu uso reduz a expectativa de vida do usuário de acordo. 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 e deixa-lo concluir sua vingança — deixando o protagonista virar um fantoche, tomar o poder absoluto ou criar um novo mundo, com a união de todos os elementos em uma coisa só.

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 dash’s, pulos duplos, capacidade de planar. 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 núcleos elementais, desbloqueando habilidades com focos diferentes e baseadas em cada elemento.
* Mundo interconectado, com seis reinos temáticos, cada um com mecânicas, inimigos, estéticas e desafios próprios.
* Narrativa ramificada extremante impactante na história final, escolhida com 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

Ninguém se recorda do mundo antes da cisão.

Há registros — ou, melhor dizendo, rumores transcritos — de uma era em que não existia matéria, nem forma, nem tempo. Apenas duas presenças. Luz e Vazio. Forças que não nasceram: simplesmente eram. Ambas coexistiam em um equilíbrio tênue, silencioso. Até que a Luz desejou ver. E ao desejar, criou. O Vazio, em resposta, rompeu o silêncio. E assim, no confronto entre existência e ausência, o mundo foi partido em seis.

Fogo. Água. Terra. Ar. Luz. Vazio.

Seis reinos erguidos sobre os escombros de um princípio quebrado.

Cada um deles evoluiu de forma independente, com suas próprias paisagens, códigos, costumes — espelhos distorcidos de fragmentos da Terra Antiga. O Reino do Fogo se assemelha a um império bélico inspirado nos povos mesopotâmicos, com fornalhas sagradas e rituais de força. O da Água lembra as dinastias orientais, contemplativas, secretas, envoltas em névoas e silêncio. Terra ergue suas cidades sobre raízes ancestrais, guiadas por filosofias próximas ao helenismo. O Ar dança entre correntes invisíveis, com povoações nômades e fugazes como as tribos do Saara. Luz mantém-se acima de todos — literal e politicamente — com uma hierarquia rígida e clerical. O Vazio... é o que escapa de todas as descrições. Um espaço entre os espaços.

Você desperta no centro do mapa, no ponto onde os seis reinos colidem — um território esquecido chamado Interregno. Não há memória, apenas um símbolo gravado em sua pele, que pulsa diante das presenças reais dos seis reis. Eles o reconhecem. Ou talvez temam o que você representa.

Sua missão não é clara, mas o caminho é inevitável: os reis devem cair.

Ao longo da jornada, enfrentará subchefes que nada devem aos tronos — monstros, máquinas e mártires que guardam segredos sobre os primórdios do mundo. Entretanto, os encontros mais marcantes virão daqueles que não empunham armas:

• Uma estudiosa da Terra que encontrou, soterrado sob ruínas, um livro que narra o nascimento do Vazio.

• Um andarilho do Ar, que acredita que o mundo está preso a um ciclo — e você é a chave para quebrá-lo.

• Um mercador das margens do Fogo, que troca artefatos por lembranças, e sabe mais sobre seu passado do que deveria.

Essas figuras não são obstáculos — são pontes. Elas moldam a forma como você enxerga o mundo, mas não interferem no desfecho.

Porque a escolha final é só sua.

Os Finais:

- Você pode desafiar a Luz e o Vazio, pondo um fim ao desarranjo cósmico constante e iniciando uma nova era baseada no livre arbítrio.

- Pode enfrentar o Vazio, aceitando que mesmo o nada deseja sentido — e oferecer-lhe um.

- Ou, por fim, encarar ambos... e tornar-se aquilo que nunca existiu antes: uma nova divindade. Metade de Luz, metade de Vazio. O equilíbrio encontrado apenas na gênese deste mundo.

E quando fizer essa escolha, não haverá retorno.

Porque neste mundo... o fim não é consequência da jornada.

É a decisão que define tudo...

# Contexto Do Game, Eventos Anteriores

Nada existia, apenas o vazio;

O vazio cria a luz;

Eles coexistem por um tempo;

A luz decide criar a vida;

Por conta da existência dos dois deuses, a vida já nasce fadada a morte;

De início, tenta aceitar a morte, mas não consegue aceitar o fato;

Ela decide ir contra o vazio, mas nenhum dos dois ganha;

Após várias tentativas, a luz consegue selar o vazio no centro do mundo, o que se perdura por milhares de anos;

Após muito tempo selado – e com a vida se desenvolvendo (e morrendo) –- o vazio decide por seu plano em prática e acabar com a luz, dividindo-se em dois e criando um ser independente, que seria o primeiro passo de um terceiro e mais poderoso deus existente – o protagonista;

# Contexto Do Game, Principais Personagens

# 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 power-ups. 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

# Referências

# Glossário

**MetroidVania:** é um subgênero de jogos de ação-aventura, caracterizado por um mundo grande e interconectado, explorado em visão lateral (sidescrolling), onde o jogador avança desbloqueando novas habilidades que permitem acesso a áreas antes inacessíveis.