**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. Predefinições de 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.

# Contexto Do Game, Eventos Anteriores

# 2.2.1. O Vazio e a Luz

- No início, só existia o Vazio.  
- A Luz surgiu como reflexo do Vazio. Não como oposto, mas como manifestação do próprio Nada desejando ser algo.  
- Luz e Vazio coexistem.

# A Criação da Vida

- A Luz cria a Vida.  
- A Vida nasce limitada: sua existência depende da Luz, mas também carrega a - morte, inevitável, por conta da presença do Vazio.

# O Conflito da Existência

- A Vida rejeita seu próprio fim.  
- Entra em conflito com o Vazio, acreditando que, destruindo-o, poderia se libertar da morte.  
- Nem Luz, nem Vazio vencem. O equilíbrio persiste por eras.

# O Selo do Vazio

- A Luz sela o Vazio no centro do mundo.  
- O selo impede o Vazio de agir diretamente, mas não elimina sua influência.  
- A Vida continua se desenvolvendo, mas ainda presa ao ciclo de nascimento e morte.

# A Fragmentação do Vazio

- O Vazio, incapacitado de se libertar, entende que não pode mais agir diretamente.  
- Divide-se, fragmentando sua própria essência para criar uma entidade independente.  
- Essa divisão torna o Vazio frágil. Pela primeira vez, ele corre risco real de ser destruído.

# 2.2.6. A Resposta da Luz

- A Luz percebe a fragilidade do Vazio e vê nisso uma oportunidade para acabar com ele de forma definitiva.  
- Se prepara para atacar o centro do selo.  
- Ao mesmo tempo, mobiliza os Reis Elementais — seus primeiros e mais fiéis filhos — para proteger os Núcleos Elementais e a própria Vida.

# O Protagonista e a Corrida Contra o Tempo

- O Vazio não pode esperar.  
- Sua única chance é sua criação: um ser independente, livre do selo, mas carregando parte de sua essência.  
- Esse ser é o protagonista.  
- Ele começa fraco e frágil, mas se fortalece à medida que absorve os Núcleos Elementais.  
- Sua existência representa a possibilidade de um novo equilíbrio ou de uma ruptura total das forças que moldam o mundo.

# Contexto Do Game, Principais Personagens

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | (Não existe) |
| Sprite |  |
| Relevância | Principal |
| Elemento | Vazio |
| Descrição | O personagem principal da história e o jogador. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Luz |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Final |
| Elemento | Luz |
| Descrição | Um dos dois deuses responsáveis pela criação do mundo. A princípio, a luz era uma entidade completamente |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Vazio |
| Sprite |  |
| Relevância | Principal |
| Elemento | Vazio |
| Descrição | Um dos dois deuses responsáveis pela criação do mundo. O seu desejo por seu posto antes de ser aprisionado no núcleo do mundo moldou sua personalidade atual. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Ignis, O Rei do Fogo |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Maior |
| Elemento | Fogo |
| Descrição | Com grande contato com sua progenitora, ele é o rei a qual mais possui ligação com ela, fazendo adorações constantes a Luz. Tanto é que a base do seu reino são os templos. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Rei da Água |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Maior |
| Elemento | Água |
| Descrição | Sendo calmo e piedoso, ele é |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Rei de Terra |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Maior |
| Elemento | Terra |
| Descrição | O rei da Terra |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Caelio, O Rei do Ar |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Maior |
| Elemento | Ar |
| Descrição | O Rei do Ar sempre desprezou a incapacidade dos elementos de serem livres, sempre buscando uma forma de trazer ao seu povo uma forma de escaparem da morte. Ele decidiu edificar seu reino nas nuvens, com cidades suspensas. Caelio sonha em um dia alcançar a liberdade completa, conquistando o céu que seu povo nunca conseguiu: O espaço. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Kallyan |
| Sprite |  |
| Relevância | Coadjuvante |
| Elemento | Ar |
| Descrição | Um andarilho |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Azren |
| Sprite |  |
| Relevância | Coadjuvante |
| Elemento | Fogo |
| Descrição | Um comerciante |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Arham |
| Sprite |  |
| Relevância | Coadjuvante |
| Elemento | Terra |
| Descrição |  |

# Objetos Essenciais Do Game, Outros 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

# Predefinições de Controles

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Comandos para cada Dispositivo | PC (Teclado/Mouse) | Xbox (Controle) | PlayStation (Controle) |
| Andar | WASD | Joystick Esquerdo | Joystick Esquerdo |
| Pular | Espaço | A | ✕ |
| Dash | Shift | LT | L2 |
| Pausa/Menu | ESC / M | Start | Options |
| Troca de Modo | Alt | LB | L1 |
| Ataque 1 | RMB | RT | R1 |
| Ataque 2 | LMB | B |  |
| Ataque 3 | C | Y |  |
| Ataque Alternado | X | X | ▢ |
| Cura | E | D-Pad Cima | D-Pad Baixo |
| Mapa Rápido | Q | Select | Back |
|  |  |  |  |

# 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.