**ANOMALOUS MONARCH**

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

**Versão do GDD**: Beta 1.0

**Período de escrita**: 23/05/2025 – 05/06/2025

**Membros**: Arthur de Carvalho, Daniel André, Daniel Menezes, Davi Corrêa, Débora Lohany, Elloá Batista, José Henrique, Marhara Byatriz, Sammy Duarte, Victor Gabriel

# SUMÁRIO

1. **Visão Geral**
   1. Resumo
   2. Aspectos Fundamentais
   3. Golden Nuggets
2. **Contexto Do Game**
   1. História Do Game
   2. Eventos Anteriores
      1. O Vazio e a Luz
      2. A Criação da Vida
      3. O Conflito da Existência
      4. O Selo do Vazio
      5. A Fragmentação do Vazio
      6. A Resposta Da Luz
      7. O Protagonista e a Corrida Contra o Tempo
   3. Principais Personagens
3. **Variações De Jogo**
   1. Resumo
   2. Magias
   3. Armas Físicas
4. **Objetos Essenciais Do Game**
   1. Personagens
   2. Armas
   3. Estruturas
   4. Objetos
5. **Conflitos e Soluções**
6. **Inteligência Artificial**
7. **Fluxo do Game**
   1. Capítulo 0
   2. Capítulo 1
   3. Capítulo 2
   4. Capítulo 3
   5. Capítulo 4
   6. Capítulo 5
8. **Predefinições de Controles**
9. **Glossário**
10. **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.

O sistema de combate é dividido em dois grupos de três habilidades que alternam entre si durante a gameplay, com sua funcionalidade principal sendo para o combate. Estas habilidades são dividias em mágicas e físicas. Enquanto as mágicas seriam magias baseadas nos elementos adquiridos (existindo de maneira individual), os físicos seriam baseados de acordo com o tipo de arma que você está usando no momento.

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, inovador, desafiador, técnico, com ênfase no uso dinâmico de grupos de habilidades elementais durante as lutas.
* Narrativa que não contém um lado certo, ou seja, 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 contra você:

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

• Um andarilho do Ar, mais velho do que todos ao seu redor, 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 vence. 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.  Em geral, não possui muitas características que formam uma personalidade. Sendo moldado para realizar seu objetivo, o protagonista apenas vai em busca da fonte de poder de cada elemento.  Entretanto, fagulhas de personalidade podem ser transmitidas para o jogador de acordo com as decisões do mesmo — ou seja, a sua decisão quando estiver próximo do fim. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Eliara, deus da luz |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Final |
| Elemento | Luz |
| Descrição | Uma das duas forças primordiais responsáveis pela criação do mundo. A Luz surgiu como uma presença serena, um impulso de existência em meio ao silêncio absoluto. Seu desejo natural era criar — e, assim, moldou a vida, a matéria e o tempo.  Porém, a própria existência da Luz tornou inevitável seu oposto. O Vazio não desejava, não criava — apenas era. E sua simples presença fazia com que tudo que surgisse também estivesse condenado ao fim. A mortalidade não era uma maldição imposta, mas uma consequência inevitável do equilíbrio entre ambos.  A Luz, ao perceber que sua criação jamais seria eterna, compreendeu que proteger a vida exigiria mais do que criação: exigiria resistência. Ainda que desprezasse o conflito, decidiu se opor ao Vazio. Não por ódio, mas por amor àquilo que havia nascido de sua própria chama.  Desde então, carrega não só o papel de criadora, mas também de guardiã. Lutando não por poder, mas para manter acesa a centelha da existência em um mundo constantemente ameaçado pelo esquecimento. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Inanyum, deus do vazio |
| Sprite |  |
| Relevância | Principal |
| Elemento | Vazio |
| Descrição | Desde o princípio, o Vazio existia. Não como algo criado, mas como a própria ausência — a condição primordial de onde tudo surge e, inevitavelmente, retorna. Seu papel nunca foi destruir, mas sustentar o equilíbrio: se há vida, há morte. Se há presença, há ausência.  A criação da Luz não foi, em si, uma ameaça. Vida e morte, existência e ausência — tudo coexistia como partes de um mesmo ciclo inevitável. Porém, quando a Luz, temendo os efeitos do vazio sobre sua criação, decide aprisioná-lo no núcleo do mundo, algo muda.  O equilíbrio não chega a ser quebrado, mas se vê ameaçado. O Vazio, reduzido, enfraquecido e confinado, percebe que sua própria existência — e, consequentemente, o papel natural da morte, do fim e da transitoriedade — corre risco.  É nesse ponto que nasce seu desejo. Não um desejo de dominação pura, mas de preservação. Preservar sua função, sua essência, seu espaço. Ao mesmo tempo, a mágoa pelo aprisionamento se transforma em rancor. Vingança e necessidade se misturam.  Dividir-se, absorver os elementos, criar um avatar físico… Tudo isso não é apenas uma estratégia de fuga, mas uma reação natural. Porque, sem o fim, o começo perde o sentido. E se a Luz está disposta a proteger sua criação a qualquer custo, então o Vazio precisa fazer o mesmo — proteger a existência do universo. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Ignis, Rei do Fogo |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Maior |
| Elemento | Fogo |
| Descrição | Entre todos, Ignis é o rei que mantém a ligação mais profunda com sua progenitora, a Luz. Sua devoção é inabalável, expressa em constantes rituais, preces e adorações. Seu reino, mais do que uma nação, é um vasto santuário — onde templos monumentais não são apenas centros espirituais, mas também a própria fundação da sociedade.  Para Ignis, o fogo não representa apenas destruição ou calor; é a chama divina que carrega a vontade da Luz e que deve ser mantida acesa a qualquer custo. Sua liderança é pautada pela preservação dessa chama, tanto no sentido espiritual quanto no poder que mantém seu povo unido e forte.  Sua civilização reflete esse ideal. Inspirada nas culturas maias, ergue-se sobre estruturas piramidais, templos escalonados e cidades cuidadosamente alinhadas com eventos astronômicos. A arquitetura mescla pedra vulcânica com metais reluzentes, simbolizando a união entre o terreno e o divino. Sacrifícios — nem sempre de vidas, mas de oferendas e conquistas — fazem parte dos rituais que mantêm a harmonia com a Luz. Sua sociedade é altamente hierarquizada, onde sacerdotes e guerreiros dividem o topo, guiando uma população disciplinada que vê no fogo não apenas sobrevivência, mas transcendência. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Rewa, Rainha da Água |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Maior |
| Elemento | Água |
| Descrição | Sendo dotada de conhecimento ancestral, a Rainha da Água foi forçada a construir seu império na região mais isolada do mundo — o fundo dos oceanos. Entre pressões e limitações, seu reino foi erguido a partir de materiais arcaicos, moldados pela própria natureza submersa. O que inicialmente parecia ser uma desvantagem — viver tão distante da superfície — revelou-se, na verdade, uma oportunidade singular: o contato com o Vazio.  Embora selado, o Vazio ainda consegue, de forma sutil, transmitir sua energia para o mundo exterior, numa tentativa constante de romper sua prisão. Assim como quase todos os demais seres, a Rainha e seu povo haviam, por eras, esquecido da existência do Vazio. No entanto, ao perceber vestígios daquela essência persistente, ela decidiu se aproveitar desse fluxo obscuro para fortalecer seu reino.  Incapaz de dominar diretamente esse elemento, a Rainha instruiu seu povo a utilizar fragmentos da energia do Vazio em suas tecnologias e armamentos, elevando suas capacidades defensivas. Esse preparo, além de proteger o reino nas ameaças atuais, também serve como uma salvaguarda contra a possível — e iminente — libertação do Vazio. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Jinhai, Rei da Terra |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Maior |
| Elemento | Terra |
| Descrição | Rígido, intransigente e profundamente conectado à natureza, Jinhai governa com mãos firmes e raízes profundas. Seu isolamento não vem de preconceito, mas do temor legítimo de que seu reino sofra novamente as cicatrizes de uma destruição passada. Ele não tolera a presença de estrangeiros em suas terras, colocando a proteção de seu povo acima de qualquer outro valor.  Apesar de ser um dos filhos da Luz, sua relação com ela é distante. Ele não rende adorações nem busca proximidade, mas também não demonstra hostilidade — para ele, seu dever está com seu povo, não com os céus.  Seu reino reflete essa filosofia: fechado, autossuficiente e surpreendentemente avançado. Ao contrário do que se espera de uma civilização reclusa, suas tecnologias combinam magia e ciência em perfeita harmonia, resultando em uma biotecnologia que utiliza diretamente os ciclos da natureza. Estruturas vivas, armas orgânicas e sistemas de energia baseados na manipulação de matéria são comuns. Tudo isso envolto em uma cultura fortemente inspirada nas tradições e filosofias chinesas, onde a harmonia entre o homem e a natureza é mais do que um ideal — é uma lei. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Caelio, O Rei do Ar |
| Sprite |  |
| Relevância | Antagonista Maior |
| Elemento | Ar |
| Descrição | Caelio sempre desprezou os limites impostos pela existência, especialmente a incapacidade dos seres de escaparem da morte. Obcecado pela ideia de transcender o ciclo da vida, ele busca, a qualquer custo, uma maneira de libertar seu povo desse destino — mesmo que isso exija abrir mão de tudo que lhe é mais valioso.  Paralelo a esse ideal, Caelio ergueu seu reino nas nuvens, com cidades suspensas que desafiam a gravidade — um reflexo do desejo constante de se afastar de tudo que o mantém preso ao mundo. Ainda assim, nem o céu é suficiente. Seu verdadeiro sonho é conquistar o espaço e, assim, alcançar a liberdade absoluta. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Kallyan |
| Sprite |  |
| Relevância | Coadjuvante |
| Elemento | Ar |
| Descrição | Kallyan é um dos seres mais antigos que caminham pelo mundo. Sua existência remonta à era em que os elementos secundários começaram a se manifestar, após a criação do mundo pelos deuses primordiais, Luz e Vazio. Desprendido de qualquer sociedade, reino ou obrigação, ele escolheu viver livre, guiado apenas pelos ventos e pelo tempo.  Por ter vivido tanto, Kallyan desenvolveu um profundo desapego à vida como ela é. A efemeridade da existência, os ciclos de nascimento, crescimento e morte, e as repetições infinitas de conflitos e reconstruções se tornaram, para ele, algo trivial. Enxerga a vida como passageira, frágil e, muitas vezes, insignificante diante da vastidão do mundo e do tempo.  Dotado de um conhecimento ancestral e profundo, ele presenciou praticamente toda a história do mundo. Observador por natureza, sempre optou por não interferir nos ciclos dos reinos, descrente de que qualquer ação pudesse gerar uma mudança verdadeira. Para ele, tudo estava fadado a repetir os mesmos erros.  No entanto, seu encontro com o **Receptáculo** — um ser fora das regras naturais — desperta uma nova perspectiva. Pela primeira vez em eras, ele enxerga uma possibilidade real de romper com o ciclo eterno de desequilíbrio. Assim, Kallyan se torna um conselheiro do protagonista, oferecendo não apenas informações sobre o funcionamento do mundo, mas também ensinamentos ocultos que nenhum outro poderia transmitir.  Apesar de não interferir diretamente nas batalhas ou nas decisões do mundo, sua sabedoria é uma das chaves que permite ao jogador compreender a verdadeira natureza dos eventos e fazer escolhas conscientes sobre o futuro. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Azren |
| Sprite |  |
| Relevância | Coadjuvante |
| Elemento | Fogo |
| Descrição | Azren é um comerciante extremamente animado, enérgico e carismático, originário do Reino de Fogo. Sempre em busca de novas oportunidades, ele não se limita ao seu reino natal — viaja por todo o mundo oferecendo seus produtos.  Sua loja é reconhecida por vender itens valiosos, raros e até excêntricos, com foco em equipamentos relacionados ao fogo, mas também trazendo mercadorias de outros reinos. Azren adora negociar, sempre com piadas prontas, comentários bem-humorados e uma energia contagiante, que contrasta com os perigos e tensões que cercam o mundo.  Apesar de parecer apenas um vendedor, Azren conhece muito bem os perigos dos reinos e às vezes solta informações úteis, dicas ou curiosidades, seja intencionalmente ou por descuido. Seu lema é claro: *"Se dá pra tirar do lugar, dá pra vender!"* |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Arham |
| Sprite |  |
| Relevância | Coadjuvante |
| Elemento | Terra |
| Descrição | Uma pesquisadora obcecada por desvendar aquilo que muitos acreditam ser apenas mitos. Sua busca a levou a roubar — ou, como prefere dizer, *"recuperar"* — um antigo livro que narra a origem do Vazio, anteriormente em posse de um andarilho. Quando questionada sobre como conseguiu o artefato, responde com evasivas, afirmando tê-lo encontrado soterrado entre ruínas. A verdade, no entanto, é que, apesar de sua mente brilhante, Arham é dominada por uma natureza cautelosa, quase covarde. Mesmo demonstrando lealdade ao protagonista, seu medo a leva a omitir informações cruciais descobertas nas páginas do livro — verdades que poderiam mudar o rumo da jornada. |

# Variações de Jogo, Resumo

O sistema permite que o jogador equipe até **três habilidades ofensivas** em seus ataques, sejam elas físicas ou mágicas. As habilidades físicas variam de acordo com o tipo de arma utilizada, enquanto as mágicas oferecem diferentes efeitos baseados nos elementos. Isso permite que o jogador personalize seu estilo de combate, criando combinações únicas entre técnicas físicas e feitiços.

# Variações de Jogo, Magia

As magias são independentes de armas e são definidas pelos **elementos adquiridos** (fogo, ar, água, terra, vazio e luz).

Cada magia possui um efeito específico:

* **Projéteis**, **área de efeito**, **dano contínuo**, **controle de campo**, entre outros.
* Assim como nas técnicas físicas, é possível equipar até **3 magias ofensivas**, combinando efeitos diferentes para estratégias variadas.
* As magias podem ser usadas em conjunto com ataques físicos, permitindo um combate híbrido.

# Variações de Jogo, Ataques Físicos

As técnicas dependem do **tipo de arma** equipada:

* **Curta distância:** golpes rápidos, precisos e de curto alcance.
* **Média distância:** equilíbrio entre velocidade, alcance e dano.
* **Longa distância:** ataques poderosos, com maior alcance, mas mais lentos.

O jogador escolhe até **3 técnicas diferentes**, podendo adaptá-las ao seu estilo ou ao desafio do momento.

# 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.

# 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, Capítulo 0

Sem nenhum contexto, a primeira cena do jogo seria um prelúdio do que estaria no final da jornada: O protagonista se preparando para lutar contra a luz. Após isso, a cena seria cortada e apenas apareceria uma tela preta.

# Fluxo do Game, Capítulo 1

A primeira parte do jogo se passa em uma terra que estaria conectada com os quatros reinos: Interregno. A qual seria uma terra isoladaao dos demais reinos. O protagonista apenas acordaria lá, sem explicação aparente. Ela serviria como um tutorial para o jogador, ensinando as mecânicas básicas, como movimentação, ataques, sistema de troca de habilidades, inimigos, diálogos, etc. Finalizando com uma luta contra chefe (que seria um ser irracional, para dar sentido a história), a qual deixaria cair um objeto que seria utilizado como um energizador para os portais que interligariam os reinos diretamente, mas que só pode ser usado pelos reis do elemento a qual o portal está situado.

Podendo escolher para qual reino gostaria de ir primeiro, o jogador será teletransportado para um portal que está dentro do território do lugar escolhido. Dessa forma, finalizando o tutorial.

# Fluxo do Game, Capítulo 2

Após a introdução da primeira parte, uma grande informação deve ser mencionada: Os quatro elementos principais funcionam em um sistema de “pedra, papel, e tesoura”, a qual um possuem uma vantagem, uma desvantagem, e uma “neutralidade” em relação aos outros. Enquanto isso, luz e vazio seria elemento que não estariam nisso. Logo, no início do jogo não haveria nenhum reino com um elemento que o jogador tenha facilidade ou dificuldade para enfrentar, fazendo a ordem em que o jogador enfrenta os reinos ser de acordo com a escolha do mesmo.

# Fluxo do Game, Capítulo 3

Após a escolha do primeiro reino e os primeiros momentos nele, o jogador estaria na “área principal”, a qual pode ter o contato com a maior quantidade de NPCs.

Nestes locais, ele poderia encontrar lojas, *dungeons*, missões com NPCs, lutas contra bosses opcionais (subchefes), etc. Que faria com que o personagem ganhe habilidades obrigatórias, ou não, para progressão do jogo.

Ao completar um requerimento, que pode ser: completar um puzzle, conseguir um item que seria um tipo de “chave”, passar por uma área com vários inimigos ou derrotar um chefe, será possível enfrentar o rei do reino escolhido. Ao derrotá-lo, o caminho do jogador será liberado para que ele pegue a essência daquele reino — a qual da força e imortalidade para o rei — e que use o portal do local, já que, ao possuir a essência do elemento daquele reino, a sua chave se torna compatível com a daquele local.

Ao utilizar o portal, o jogador poderá se teletransportar para os portais a qual já conseguiu o acesso anteriormente.

# Fluxo do Game, Capítulo 4

Após a derrotar os quatros reis, o jogador possuirá todas as essências. Logo, ele poderá chegar no tão aguardado momento: A luta contra a deusa da luz.

Ao chegar em seu reino, não haverá nenhuma batalha. O motivo disso é que lá será focado em contar a história do jogo diretamente, através de escritas, estátuas, etc.

Quando a história for finalmente contada, o jogador irá aos poucos para um local a qual nada existe, apenas ele... E um brilho que está muito longe. De forma divina, essa luz mostra ser a própria luz. O momento tão aguardado finalmente chega: Derrotar a deusa progenitora de toda a vida!

# Fluxo do Game, Capítulo 5

Após uma batalha extremamente difícil, a deusa estará indefesa. Dando ao jogador três escolhas que mudarão completamente o rumo de todo o mundo:

* Derrotar a deusa, tomando o seu poder para si, e finalmente chegando ao último passo da sua jornada: se fundir ao vazio novamente e permitindo que ele comande todo o mundo;
* Derrotar a deusa, e insatisfeito com tudo a sua volta, aniquilar também o deus do vazio, se tornando um tirano que controlará todo esse mundo conforme a própria vontade, ou...
* Subjugar os dois deuses, mas ao invés de governar este mundo quebrado. Imperfeito. Criar uma nova singularidade a partir de tudo que existe. Agora sem diferenças, a anomalia seria tudo, e tudo seria o anomalia.

# Predefinições de Controles

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Comandos por Plataforma | 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 | 〇 |
| Ataque 3 | C | Y | △ |
| Ataque Misto | 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.