Logotipo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Guardian of Etheria  
  
v0.1 - Game Design Document – Uppercut Studio

**Luz do sol

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
*eσnwisp*: Guardião da Etérea***O agente vigilante e protetor conectado ao core por uma força invisível em perfeita simbiose celestial. Chamam-no de o Guardião Eterial, pois um eσn protege o Aether que origina a criação de todo um universo. A plenitude de um guardião celestial é se transformar na divindade daquele universo. Se obter sucesso em protege-lo das “sombras famintas” se tornará a eterna força protetora daquele universo.* ***etérea*: A Energia Primordial***A entidade que permeia e conecta tudo, matriz do espaço e da criação. Em seu frágil core, carrega o éter do qual universos são concebidos. Em seu estado mais puro, escrevendo novas possibilidades, onde o potencial absoluto aguarda para se transformar em realidade. Pronto para ser preenchido e transformado. A ausência de quantidade. O ponto de partida.*

**eσn: Guardião da Etérea**, é um jogo construído essencialmente para aparelhos móveis com acelerômetro que visa oferecer uma experiência sensorial imediata e responsiva, sustentada por uma progressão no estilo arcade e estética futurista com atenção especial nas músicas. Os jogadores são desafiados a proteger uma frágil esfera (plasma) de ameaças em 360 graus usando um mecanismo similar a um Rope-dart ou comparada até mesmo o clássico Thederball para resistir às inúmeras ameaças que visam o plasma (trajetória circular em volta de um centro, controle de momentum, precisão, ritmo, antecipação, coordenação, timing, inércia, força centrípeta, gravidade). O jogador será convidado a explorar biomas únicos e deslumbrantes inspirados em pinturas abstratas, cada um apresentando diferentes elementos visuais e de jogabilidade que afetam a visibilidade, o comportamento do chicote, a velocidade dos inimigos e muito mais. O jogo apresenta dificuldade crescente, e foca em alcançar altas pontuações para competição entre os jogadores.

## **Eonwisp – Full Translation & Etymology**

## **🔹 "Eon"**

## **Origin**: from the Greek **αἰών (aiṓn)**

## **Meaning**: *age*, *eternity*, *vital force*, or *cosmic time*

## **Modern Use**: A poetic or scientific term denoting an **immeasurably long period of time**, often used in cosmology and fantasy to imply **timelessness**, **cycles**, or **primordial origin**.

## **Symbolic meaning in your game**: A being that exists across time or *is born from* a cosmic era.

## **🔹 "Wisp"**

## **Origin**: Old English *wīsp*, possibly from Proto-Germanic *wispaz*

## **Original Meaning**: *a small bundle or twist of hay, smoke, or flame*

## **Modern Use**:

## A **thin, delicate trail or strand**, often of **smoke**, **light**, or **spirit**

## Can also refer to a **ghostly light**, like the **"will-o'-the-wisp"**, a mythical light that leads travelers astray (spiritual, mysterious, elusive)

## **Symbolic meaning in your game**: An ephemeral force of light or energy in motion—**elusive but powerful**, like the plasma or ethereal whip.

## **✨ Combined Meaning: Eonwisp**

## "**An eternal flicker of celestial energy.**" Or more poetically: "**A spirit born of time itself, fragile in form, infinite in power.**"

## **🧠 Interpretation for Branding & Lore**

## **"Eonwisp"** feels like the **name of the guardian**, the **title of the game**, or even the **essence being protected**.

## It balances the **vastness of time** with the **fragility of form**.

## Implies both **motion** (gyroscopic tethering) and **mysticism**.

## Rogue-Lite Mobile

Geração procedural de níveis. Progresso único a cada tentativa.   
Melhorias e avanço contínuo mesmo quando recomeça.   
Novas histórias com desbloqueio de capítulos.   
Fins únicos, conteúdos extras.

Progressões única a cada partida. O fim é permanente. Como em Hades, mistura elementos de progressão bem estruturado com toque de história.

## Aspecto Lúdico

Profundamente inspirado no processo criativo da série **Midnight Gospel** que propõe mais filosóficos e meditativos. Baseado em conversas reais do podcast, animaram em cima das conversas, com especialistas (efeito áudio-book).

## Mood / Referências

*#Archero2, #Head-Space, #VampireSurvivors, #Kandinsky, #midnightgospel #hades #AllanWatts*

## Mecânicas de Jogo e Controles

O jogador considera a velocidade e aceleração da inclinação do dispositivo para determinar a força e alcance do chicote, criando um movimento realista e dinâmico do “TETHERBALL”.

- O gesto consiste em inclinar o dispositivo móvel, com a aceleração delta do giroscópio definindo a força e o alcance do movimento do chicote. Inclinações rápidas resultam em ataques poderosos e estendidos, enquanto inclinações suaves resultam em golpes rápidos e precisos de curto alcance.

- O movimento do chicote gera um som único com base na aceleração e força aplicadas, criando uma experiência audiovisual que envolve os jogadores no mundo do jogo. Movimentos mais rápidos produzem tons mais altos, imitando o som de um chicote real em ação, o que conecta a força do ataque com seu tom de áudio.

- Os jogadores devem proteger a esfera central de objetos e inimigos que se aproximam em 360 graus ao seu redor. O movimento versátil do chicote permite que os jogadores afastem efetivamente as ameaças de qualquer direção.

## Sistema de Aprimoramento (Power-Ups)

- Ao longo do jogo, os jogadores podem coletar aprimoramentos que aparecem após derrotar inimigos ou atingir certos objetos.

- Os aprimoramentos vêm em vários tipos, melhorando diferentes aspectos do chicote e do sistema de defesa. Alguns aprimoramentos podem aumentar a força, velocidade ou alcance do ataque do chicote, enquanto outros concedem escudos temporários, extensões múltiplas do chicote ou introduzem ataques especiais.

- O sistema de aprimoramentos é projetado para incentivar a experimentação e o pensamento estratégico, permitindo que os jogadores personalizem seu estilo de jogo de acordo com suas preferências e os desafios do bioma atual.

- Com base no feedback dos usuários e na análise de dados, novos aprimoramentos serão introduzidos em atualizações futuras para ampliar a variedade de estilos de jogo disponíveis para os jogadores.

## Sistema de Combos

- Encadear ataques bem-sucedidos do chicote em rápida sucessão aumenta o medidor de combos, multiplicando a pontuação obtida em ataques subsequentes.

- Manter combos é vital para alcançar altas pontuações, pois multiplicadores mais altos levam a recompensas maiores e à chance de desbloquear aprimoramentos raros.

- O sistema de combos recompensa os jogadores que dominam os movimentos e o timing do chicote, proporcionando uma sensação de realização e domínio.

- Para incentivar ainda mais os jogadores a buscarem combos altos, um sistema de "Mestria de Combos" pode ser introduzido, oferecendo recompensas adicionais e reconhecimento por alcançar sequências impressionantes de combos.

## Tipos e Comportamentos dos Inimigos

- Eσn apresenta uma variedade diversificada de tipos de inimigos, cada um com padrões, métodos de locomoção, tipos de ataque e mecanismos de defesa únicos.

- Os inimigos podem se mover em padrões intricados, exigindo que os jogadores se adaptem e planejem para antecipar e interceptar seus ataques com eficácia.

- Para proporcionar uma sensação de progressão e desafio, novos tipos de inimigos serão introduzidos à medida que os jogadores avançam por diferentes biomas, oferecendo encontros e experiências de jogabilidade frescas.

- As batalhas contra chefes apresentam adversários formidáveis com padrões de ataque e fraquezas distintos. Os jogadores devem descobrir e explorar esses pontos fracos para derrotar os chefes e avançar ainda mais no jogo.

## Quadro de Líderes e Integração Social

- O quadro de líderes mostra as pontuações dos principais jogadores em três abas: local, amigos e global, proporcionando aos jogadores uma sensação de conquista e motivação para melhorar seu desempenho.

- Os jogadores podem conectar suas contas do jogo às plataformas de mídia social para compartilhar suas conquistas, pontuações altas e destaques de jogabilidade com os amigos, fomentando um senso de comunidade e competição amigável.

- Os jogadores também podem compartilhar suas pontuações altas e conquistas do jogo em várias plataformas de mídia social, como Twitter, Instagram, Facebook e WhatsApp, usando IDs exclusivos incorporados nas imagens para garantir a legitimidade de suas conquistas.

## Design de Áudio

O design de áudio é meticulosamente trabalhado para complementar a jogabilidade acelerada do jogo e a estética artística abstrata.

Cada inimigo emite sons distintos, ajudando os jogadores a antecipar os ataques sem depender apenas de elementos visuais. As dicas sonoras são cuidadosamente projetadas para fornecer um feedback significativo aos jogadores, aumentando sua imersão e capacidade de resposta.

O tom do chicote corresponde à sua força e velocidade, proporcionando uma experiência de áudio imersiva e dinâmica. Movimentos mais rápidos do chicote produzem tons mais altos, imitando o som de um chicote real em ação. Os jogadores podem desfrutar do feedback sonoro satisfatório ao executar ataques poderosos e alcançar combos altos.

Para adicionar profundidade à experiência sonora do jogo, os efeitos sonoros serão arranjados espacialmente, dando aos jogadores uma sensação de direcionalidade para ataques entrantes e sons ambientais. Esse design de áudio espacial aprimora a imersão e ajuda os jogadores a reagirem rapidamente a ameaças.

## Monetização

A experiência central de Eσn está disponível gratuitamente, garantindo acessibilidade a um amplo público e incentivando mais jogadores a se envolverem com o jogo.

O modo "PRO" está disponível como uma compra única, fornecendo recursos adicionais, como a página de aprendizado, estatísticas detalhadas e dicas personalizadas para aprimorar o entendimento e a experiência do jogador no jogo.

Os jogadores que adquirem o modo "PRO" recebem o "Selo de Aprovação" e o status de "Apoiador Leal". Como proprietários do "Selo de Aprovação", os jogadores obtêm acesso antecipado a novos jogos da equipe de desenvolvimento, enquanto o status de "Apoiador Leal" lhes concede a oportunidade de participar de pesquisas e votações para atualizações e recursos futuros.

Para apoiar ainda mais os desenvolvedores e oferecer recompensas significativas aos jogadores, podem ser introduzidos eventos e desafios exclusivos do modo "PRO", onde os jogadores podem ganhar itens ou aprimoramentos especiais dentro do jogo.

## Plataformas

Eσn é projetado exclusivamente para dispositivos móveis modernos equipados com telas giroscópicas. Essa ênfase nos controles giroscópios permite uma experiência de jogabilidade intuitiva e imersiva que aproveita todo o potencial da plataforma móvel.

O jogo é otimizado para funcionar suavemente em uma variedade de dispositivos iOS e Android, garantindo que os jogadores possam desfrutar da jogabilidade envolvente de Eσn , independentemente das especificações do hardware.

## Conclusão

Eσn oferece uma combinação encantadora de controles giroscópicos, estética artística abstrata e mecânicas de jogabilidade únicas. Os jogadores serão cativados pelo desafio de proteger a esfera central enquanto exploram biomas diversos e visualmente impressionantes. A monetização justa, quadros de líderes envolventes, dicas personalizadas e design de áudio imersivo prometem uma experiência emocionante e gratificante de jogos móveis. Eσn é projetado para atrair jogadores em busca de aventuras artísticas, competição de pontuações altas e uma comunidade de jogos inclusiva e de apoio.

A equipe de desenvolvimento está empenhada em melhorar continuamente o jogo por meio de atualizações após o lançamento, adicionando novos biomas, inimigos, aprimoramentos e recursos com base no feedback dos jogadores e na análise de dados. Com sua combinação distintiva de mecânicas de jogabilidade, experiência audiovisual e integração social, Eσn pretende se tornar um título adorado no cenário de jogos móveis, unindo jogadores de todo o mundo em busca de pontuações altas e exploração artística.