**A ROSA DO TEMPO – IDEIA DE JOGO**

**JRPG – VISÃO ISOMÉTRICA – PIXEL ART – BATALHA EM TURNOS + TEMPO REAL**

**FOCO** – História

**AMBIENTAÇÃO** – Sombrio, fantasioso

Uma menina acorda em uma ala de hospital sem se lembrar do que aconteceu para estar ali. Ao sair pela porta, se encontra com um grande salão escuro. No meio desse salão, há um emaranhado colossal, uma roseira gigantesca que se estende em todas as direções. Ao lado da roseira, há uma figura esquelética e acinzentada, que fala com a menina. Ela está morta.

Ao esclarecer que morreu e está agora no limiar entre a vida e a morte, a figura se revela como a própria encarregada de levar os mortos ao seu destino final, mas por algum motivo não conseguiu guardar a memória da morte da menina e agora é uma incógnita. Ela diz que ela é a escolhida para fazer uma tarefa: Matar todos os deuses antigos que sustentaram os mundos real e metafísico, mas que agora estão corrompidos e destruindo o que criaram. Diz também que foi traída por eles, condenada a ficar no salão escuro para o resto da eternidade. Como recompensa, a “morte” iria deixar a menina utilizar a grande roseira para voltar no tempo e descobrir o que levou a sua morte. A maneira de chegar ao plano metafísico é utilizar rosas especiais; que não possuem um tempo, estão em um plano além da compreensão mortal, e levam ao lar de todos os deuses antigos. A menina então parte em sua jornada, enfrentando desafios e inimigos numa mistura de história contada com ação em turnos e em tempo real.

Plot twist: A mulher morte é na verdade maligna, e foi presa no salão escuro como punição por uma conduta destrutiva alterando diretamente o plano mortal. Ela usa a menina como forma de produzir sua vingança e liberdade; e escondeu a morte da menina justamente para instigá-la a ajudá-la.

Não se pode ir para seu destino no plano metafísico se a morte da pessoa não é lembrada, pois ela não se dá como morta. A roseira pode ser cortada, destruindo uma memória, mas a mulher-morte não tinha esse poder. Por algum motivo, ela conseguiu cortar, talvez por uma oportunidade ou uma falha na história da menina, talvez por algum método, talvez por intervenção de uma entidade exterior, talvez pelo destino.

Dentro do plano metafísico, há mundos diferentes, mergulhadas em matéria em constante mudança de tipos que não se encontra no plano mortal. Na realidade, não é matéria em si, a matéria não existe da mesma forma no plano metafísico. O que existe é o espírito, algo caótico que se encontra armazenado dentro de cada um mortal, mas que corre livre e muda constantemente no plano metafísico. O plano metafísico seria então um acúmulo de espírito, uma concentração densa e morna de algo que forma seres vivos. Esse espírito foi a base para a matéria, e a matéria constituiu o universo mortal. Os deuses antigos utilizaram e refinaram o espírito de maneiras diferentes para propósitos diferentes no universo mortal: A natureza, as estrelas e outros corpos celestes, o tempo, a determinação do ser, os fenômenos, os sentimentos.

Os fenômenos: Manifestação mais caótica do espírito no universo mortal. Tem um poder maior de criação e destruição de matéria, como se fosse uma força semelhante a um deus, mas sem figura no mundo metafísico. Criado por um deus para fazer o universo continuar em mudança mesmo com o êxodo.

*dEUS - Quem É Deus???*