Guardian of Andra:

Fragments of Fate

**Projeto de TCC**

**Game Design Document: Conceitual**

Integrantes: Douglas Ruano R.A. 00167362

Ligia Assis R.A. 00159220

Renan Dores R.A. 00166115

Renato Biasoli R.A. 00167722

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  | | --- | | **Sumário** | | Histórico do Projeto . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 02  Resumo do Projeto . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 03  Jogabilidade e Mecânica . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 05  Enredo, Universo e Personagens . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 14  Níveis . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 37  Projeto Artístico . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 38  Equipe . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 47 | |
|  |

|  |
| --- |
| **1- Histórico do Projeto** |
| O projeto começou com uma ideia de um jogo 2D, estilo Terraria, onde o jogador precisaria sobreviver sozinho em uma ilha e, para isso, dominaria as criaturas que iriam povoá-la, para conseguir seus recursos. A partir daí, evoluiria seu personagem e avançaria no jogo.  Com os elementos de Monster Tamer, o jogo começou chamando-se Mün Tamer, sendo Mün o nome das criaturas da ilha. Logo, a ideia foi evoluindo e passou de 2D para 3D.  Com o tempo, foi discutida a ideia do jogador estar em uma vila, e de ter uma fazenda que precisaria preservar, capturando e domando criaturas para a sobrevivência do jogador e da fazenda. A história planejada tinha um tom cômico.  Para dar um tom mais urgente, foi também discutida a ideia de ser um jogo com desafio de tempo: o jogador teria cinco dias dentro do tempo do jogo para angariar recursos e evoluir e, ao sexto dia, teria que defender sua vila de um monstro poderoso.  Com a adoção da série Zelda como referência, a ideia foi naturalmente evoluindo até transformar-se no conceito inicial de Tales of the Keeper: um jogo mundo aberto no qual um rapaz viaja pelo mundo matando monstros. A história ainda tinha um tom cômico.  No processo de concept art e roteiro, no entanto, o tom do jogo foi lentamente amadurecendo e ficando mais sério, até chegar ao roteiro atual.  Com essa evolução, o jogo tornou-se o Tales of the Keeper: Monster Slayer, cujos nomes considerados foram “Magic Hunter”, “Keeper”, “Keeper’s Tale”, “Keeper: Village Protector”, “Keeper: Monster Slayer”, “Keeper: Monster Hunter”, “The Keeper”, e “Keeper’s Quest”.  No início do segundo semestre de 2017, o rumo do jogo foi novamente discutido, e definiu-se que o estilo de mundo totalmente aberto seria mudado para um mundo dividido em seções, ainda que livre para que o jogador o explorasse. Depois de alguns testes, concluímos que não seria o rumo ideal a se tomar, e retornamos novamente para o mundo completamente aberto. Visando trazer mais originalidade ao projeto, também revisamos o título do jogo, que se tornou “Guardian of Andra: Fragments of Fate”, sendo considerados: “Keeper of Andra”, “Warden of Andra”, “Warden of Andra: Fragments of Fate”, “Warden of Andra: Hidden Soul”, “Warden of Andra: Waves of Fate”, “Warden of Andra: Tides of Fate”, “Warden of Andra: Missing Soul”, “Warden of Andra: Erinn´s Quest”, e “Warden of Andra: Missing Heart”, sendo este último o escolhido por certo período de tempo.  Foi iniciado também o processo de desenvolvimento das interfaces do jogo, bem como revisado o Level Design da ilha, e iniciamos o desenvolvimento do Level Design dos templos presentes nas ilhas. Foram modelados os modelos presentes dentro dos templos, usados tanto para decoração como para resolução dos puzzles, também planejados nesse período de tempo. |
|  |

|  |
| --- |
| **2 - Resumo do Projeto** |
| **2.1 – Conceito do Jogo**  O jogador controla Erinn, que se torna Guardião de sua vila para procurar por seu irmão desaparecido. Ele sai numa jornada pelo arquipélago onde mora, que consiste de cinco ilhas, cada uma com um bioma diferente. Para progredir, o jogador precisa realizar quests e matar monstros e chefões, ao mesmo tempo em que vai melhorando as habilidades e equipamentos de Erinn. O jogador também irá explorar dungeons espalhadas pelas ilhas, nas quais irá adquirir novas habilidades para avançar pelo jogo.    **2.2 – Conjunto de características**  O jogo será lançado para PC. Cada ilha é um único mapa, com exceção de suas dungeons e de cidades maiores. É em terceira pessoa, com ambientação 3D, e características de cores 32 bits. A física será de nível intermediário, levando em consideração o tamanho de cada monstro, bem como de Erinn.    **2.3 – Gênero**  Trata-se de uma mistura de ação e aventura, com elementos de RPG.   |  | | --- | | **2.4 – Público-alvo**  Jovens do sexo masculino entre 15 e 24 anos, com preferência por exploração e combate aliados à uma história interessante, e que busquem especialização nos desafios apresentados pelo jogo.  **2.5 – Resumo do Fluxo do Jogo**  Depois de iniciar o jogo, o jogador passa pelo logo do jogo, e vai para o menu. Do menu, ele pode iniciar um novo jogo, carregar um jogo salvo, alterar as configurações gráficas e sonoras do jogo, abrir os créditos ou sair.  Durante o jogo, o jogador explorará as ilhas do jogo, cada uma sendo um único cenário, além de cidades e dungeons com chefões.  O jogador poderá seguir a quest de história ou conseguir quests extras interagindo com NPCs. Realizando essas quests, conseguirá recompensas.  Durante a exploração, o jogador encontrará monstros e batalhará com eles, conseguindo itens e Cristais.  No final de uma ilha, o jogador explorará a dungeon que contém o chefão. Depois de derrotá-lo, ele poderá prosseguir com a história e partir para a próxima ilha.  Durante o combate, o jogador poderá receber dano de seus inimigos. Quando recebe dano demais, o personagem morre, e o jogador pode recomeçar o jogo, voltar para o menu principal, ou sair do jogo.  A qualquer momento, o jogador pode pausar o jogo, recebendo as opções de salvar o jogo, voltar ao menu principal, e sair do jogo. O jogador também poderá acessar seu inventário, tendo opções relacionadas ao gameplay, como mapa, itens e características do personagem, a seu dispor.    **2.6 – Olhar e Sentir**  Na maior parte do jogo, o jogador estará em um ambiente aberto para exploração, despertando sua curiosidade. As ilhas apresentam cenários naturais e humanos, sempre havendo algo no horizonte pelo qual ele pode se interessar, e ele pode alcançar isso.  Exceto em dungeons de boss, o jogador sempre está em um espaço bastante expansivo, vislumbrando seus objetivos junto aos visuais do jogo. O jogo possui um ciclo de dia e noite, cada período durando um número pré-determinado de minutos, e possuindo uma transição sutil entre os dois. Há também um sistema de clima, podendo ventar, chover, nevar e trovejar.  Sempre há sons correspondentes ao ambiente em que o jogador se encontra, trazendo o mundo à vida, e, nos mapas abertos, esses sons possuem transições sutis entre os diferentes espaços, de floresta para vila, por exemplo.  Cada ilha possui uma paleta de cores diferente, que corresponde ao clima, elevando as sensações que o jogador pode ter explorando os diferentes ambientes. Um exemplo seria a paleta majoritariamente verde, bastante saturada, para a primeira ilha, cujo clima é tropical e vivo.  As dungeons serão espaços de maior perigo, e, por esse motivo, são mais fechadas, quase claustrofóbicas, para aumentar o senso de urgência no jogador e causar-lhe certo desconforto.    **2.7 – Escopo do Projeto**  **2.7.1 – Número de cenários**  Há 24 cenários, sendo cinco ilhas abertas, seis dungeons, cinco cidades maiores e nove ambientes interiores.  **2.7.2 – Número de níveis**  O jogo possui 6 níveis. Cada uma das ilhas é considerado um nível: Kaiali, Tardivel, Yama, Sedna-Miki e Malki. O sexto nível é a última parte do jogo, o subterrâneo das ilhas.  **2.7.3 – Número de NPCs;**  O jogo possui por volta de 100 NPCs, sendo que aproximadamente 40 deles possuem algum envolvimento com a história, direto ou indireto. Todos os outros são NPCs “decorativos”.  **2.7.4 – Número de armas;**  O jogo possui apenas uma arma, nomeada Flux, que apresenta habilidades associadas a ela, como uma corda magnética e bombas. | |  |      |  | | --- | | **3 – Jogabilidade e Mecânica** | | **3.1 – Jogabilidade**  **3.1.1 – Progressão do Jogo**  O jogador explora os ambientes e progride no decorrer das quests concluídas, sejam elas de história ou quests extras. Durante esse tempo, ganha habilidades, itens novos e equipamentos, podendo melhorar seu personagem e suas estratégias de combate.  Decorrida uma dada progressão de acontecimentos da história, é liberada para o jogador a dungeon do chefe da ilha. Após derrotar o chefe, o jogador ganha uma habilidade especial nova, podendo utilizá-la em batalha.  Depois disso, a história continua, e o jogador pode continuar a quest principal para viajar até a próxima ilha, onde o mesmo progresso ocorre.  **3.1.2 – Estrutura das Missões / Desafios**  Como já mencionado anteriormente, há as quests principais de história e quests extras. Independente da classificação maior, essas quests podem ser de vários tipos: caça, batalha, exploração, coleta, resgate, escolta, auxílio, etc.  Quests de caça sempre necessitam que o jogador explore o mapa e encontre o tipo de monstro requerido, entrando em combate com ele. Pode ser necessário que ele encontre um único monstro específico, ou derrote um certo número de um tipo de monstro. Os monstros podem ser individuais ou sociais, variando o nível de desafio.  Quests de batalha envolvem pedidos de que o jogador entre em combate com algum NPC. Essas quests diferem das quests de caça por especificamente envolverem combate contra outro NPC.  Quests de exploração requerem que o jogador explore o mapa e encontre algum local específico. Muitas vezes, ele deve pegar algum item que só existe nesse local.  Quests de coleta, o jogador deve coletar itens específicos, um ou mais, que podem ser encontrados pelo mapa, em cidades, ou matando monstros.  Quests de resgate envolvem que o jogador vá para algum local específico e encontre um ou mais NPCs. Essas quests normalmente resultam em quests de escolta, nas quais o jogador deve levar o NPC de volta ao local especificado, protegendo-o dos perigos no caminho.  Quests de auxílio, como o nome já diz, requerem que o jogador auxilie algum NPC com alguma determinada tarefa. Quests de auxílio, muitas vezes, estão atreladas a quests de exploração e coleta.  Além das quests, há também os desafios de combate. Cada monstro possui tipos e progressões diferentes de ataques. O jogador precisa reconhecer os padrões e adequar sua estratégia para derrotar as criaturas.  Chefes do jogo são mais poderosos e possuem padrões de comportamento mais complexos do que monstros comuns, exigindo maior habilidade do jogador. Para chegar até os chefes, o jogador precisa passar por uma dungeon contendo vários desafios e quebra-cabeças.    **3.1.3 – Estruturas dos Quebra-cabeças**  Os quebra-cabeças são relativamente simples e concentram-se majoritariamente nas dungeons. Todos os quebra-cabeças servem como gatilho para progressão do jogador dentro das dungeons.  Eles podem variar entre puxar alavancas e apertar botões, geralmente em uma ordem certa, pegar determinados itens e colocá-los em locais específicos, derrotar certos monstros, encontrar modos de passar por armadilhas que causam dano ao personagem, pular de um lugar para outro, usar uma determinada habilidade de batalha para um fim fora de combate, etc.    **3.1.4 – Objetivos**  O objetivo principal do jogo, para o qual a história leva, é descobrir o que houve com o irmão desaparecido do protagonista Erinn. Mais tarde, esse objetivo muda para a derrota de um antagonista, um monstro poderoso, cuja existência ameaça destruir as ilhas do arquipélago de Andra.  Para isso, o jogador precisa cumprir os objetivos menores, que são realizar as quests de história para alcançar a dungeon do chefe da ilha, e derrotá-lo, podendo progredir com a narrativa e progredir para a próxima ilha.  O jogo também possui objetivos complementares, porém não requeridos, que são completar todas as quests do jogo, e especializar-se ao máximo no combate, tornando Erinn poderoso.    **3.1.5 – Fluxo do Jogo**  O jogador inicia o jogo, sendo recebido primeiro pelo logo da empresa, e logo em seguida pelo menu do jogo. A partir daí, ele poderá iniciar um novo jogo, carregar um jogo já existente (caso exista), alterar as configurações gráficas e sonoras do jogo, abrir os créditos, ou sair do jogo.  Independente de iniciar um novo jogo ou carregar um já salvo, o jogador estará em uma das ilhas do jogo. A ilha inteira é um único cenário, com exceção de algumas cidades maiores e suas dungeons. O jogador pode explorar a ilha baseando-se na bússola no topo da tela.  Ele terá uma quest principal, a quest de história, sempre pendente em seu status, e poderá pegar quests adicionais tanto de um quadro de avisos na cidade quanto diretamente de NPCs.  O jogador pode optar por prosseguir com a quest principal, ou realizar as side-quests. Em qualquer uma das duas opções, ele irá acabar em combate com monstros, que podem estar sozinhos ou em bando. Além disso, poderá ter de explorar o cenário coletando itens, escoltar NPCs de um ponto a outro, domar monstros para algum fim específico, entre outros.  Prosseguindo com a quest principal e avançando na história, o jogador chegará nas dungeons, que são um cenário à parte, composto por sucessões de câmaras nas quais o jogador deve resolver puzzles lógicos e derrotar alguns monstros para prosseguir.  Em algumas dessas dungeons, o jogador encontrará o respectivo Monstro Guardião. Ele terá que descobrir o padrão de movimentos e ataques do chefão, e adequar sua estratégia para conseguir derrotá-lo. Ao conseguir vitória, o jogador receberá como recompensa um artefato e uma nova habilidade para sua arma, além de poder progredir com a história.  Completando qualquer tipo de quest, o jogador receberá Cristais, a moeda do jogo, e itens, que podem ser usados para comprar equipamento, melhorando o personagem, e alterando as propriedades da arma, permitindo que o jogador altere o estilo de combate livremente.  Esses Cristais, itens e atributos, tanto do jogador quanto da arma, podem ser checados ao abrir o inventário, que possui todas as informações necessárias separadas por abas.  Durante o combate, o jogador poderá receber dano de seus inimigos. Ele possui uma barra no canto superior esquerdo da tela que indica a quantidade de saúde restante. Quando essa saúde chega a 0, o personagem morre, e o jogador pode escolher entre recomeçar de onde salvou pela última vez, voltar para o menu principal, ou sair do jogo.  Alguns itens do jogo podem ser usados para recuperar saúde, e melhorar as habilidades do personagem temporariamente, concedendo buffs. Assim, junto com a customização do personagem e da arma, o jogador pode adaptar-se ao estilo do jogo e personalizar a jogabilidade de acordo com suas preferências.  A qualquer momento, o jogador pode pausar o jogo, recebendo as opções de salvar o jogo, voltar ao menu principal, e sair do jogo, além de poder também acessar o inventário, tendo submenus do personagem, da arma, dos itens, das quests e do mapa a seu dispor.  **3.2 – Mecânicas**  O jogador possui o controle de um personagem, e pode movê-lo livremente pelo cenário, alterando também a rotação da câmera. Ele também pode fazê-lo pular para frente e para trás.  O jogador pode explorar o cenário livremente, e realizar quests de história e quests extras. Completando essas quests, o jogador progride na narrativa e recebe Cristais e itens como recompensa. Quests podem ser do tipo de caça, batalha, exploração, coleta, resgate, escolta, auxílio, entre outras. Cada uma requer que o jogador realize um tipo de tarefa diferente.  O personagem do jogo pode entrar em combate aproximando-se de seus inimigos, ou quando seus inimigos se aproximam dele. Ele possui um ataque comum, que, repetido três vezes seguidas, faz com que o personagem use um outro ataque, criando um combo.  Além disso, a arma principal do jogo possui cinco habilidades especiais. Através de comandos no controle ou no teclado, o jogador pode escolher uma dessas habilidades para ser utilizada rapidamente em batalha. Essas habilidades são ganhas ao longo do jogo, conforme o jogador progride na história.  O jogador pode customizar sua arma utilizando glifos. Glifos possuem dois tipos: glifos de forma e glifos de atributo. Glifos de forma mudam a forma da arma, transformando-a em outra. Glifos de atributo adicionam características à arma, como estatísticas e poderes. A arma pode ter três glifos equipados ao mesmo tempo, um de forma e dois de atributo.  Glifos de atributo são conseguidos matando monstros, e via compra. Os glifos se relacionam às características dos monstros dos quais se originam. Glifos de forma são considerados especiais, e só são conseguidos matando chefes e completando partes da quest principal.  Além de customizar a arma, o jogador também pode customizar o personagem. Ele pode equipá-lo com equipamentos ganhos e comprados ao longo do jogo, modificando seu atributos e sua aparência.  O personagem possui um número de Health Points (HP), e perde-os em combate quando recebe dano. Quando o HP chega a zero, o personagem morre, e o jogo acaba. É possível encontrar itens ao longo do jogo que recuperam HP.  Os Cristais conseguidos matando monstros e realizando missões são a moeda do jogo. O jogador pode usá-las para comprar itens de mercadores e NPCs. Esses itens podem ser materiais, equipamentos, e glifos. O jogador também pode vender seus itens para mercadores, conseguindo mais Cristais.  Existe outra forma de conseguir equipamentos, e essa forma é trocando materiais por equipamento, como se o personagem estivesse dando os materiais para que os ferreiros possam fabricar o equipamento.  O jogador pode interagir com NPCs e itens como quadros de avisos para conseguir quests. NPCs abrem caixas de diálogo. As únicas opções de diálogo apresentadas para o jogador são para aceitar ou recusar uma sidequest. Fora isso, o personagem é um protagonista silencioso.  Para facilitar a exploração do cenário, o jogador pode domar e montar monstros selvagens que encontra no ambiente. Para domar uma criatura, deve apertar corretamente uma sequência de botões. Caso não consiga, o monstro foge. Caso consigo, o monstro está domado, e o jogador pode navegar com ele do mesmo jeito que navega com o personagem.  Uma outra forma de se aproximar de monstros é usando a mecânica de furtividade. O personagem anda mais devagar, mas não é detectado por inimigos, podendo aproximar-se e atacar de surpresa, fazendo com que seu ataque mate o inimigo instantaneamente. Essa mecânica só funciona para alguns monstros específicos.  O jogador também pode enfrentar NPCs, mas esse é um evento raro que só acontece quando é necessário realizar certas quests.  Cada inimigo possui um padrão de comportamento em batalha diferente, requerendo que o jogador entenda o padrão e adeque sua estratégia de combate à isso.  Durante o jogo, o jogador pode abrir o menu e encontrar inventário, informações do personagem, informações da arma, equipamento, missões, e mapa. No inventário, ele pode descartar itens comuns, mas não os chamados itens especiais, que são glifos de forma, itens de quests, itens importantes para a história, etc.  A quest de história, a quest principal, sempre é mostrada na aba de missões no inventário. Suas etapas não podem ser recusadas pelo jogador - são automaticamente aceitas. Através da realização dessas etapas, o jogador pode explorar cada vez mais partes do mundo.  Cada ilha do arquipélago em que o jogo se passa é um cenário aberto, com exceção de seus cenários interiores, cidades maiores e dungeons. O jogador pode explorá-las livremente. Ao final da seção da história que se passa na ilha, o jogador chega à dungeon do Monstro Guardião, o chefe.  Assim como os inimigos comuns, cada Monstro Guardião possui um padrão de comportamento diferente. Esses chefes são poderosos e o jogador precisa de uma estratégia mais complexa para derrotá-los.  Ao derrotar um chefe, o jogador recebe uma habilidade nova em sua arma principal, Cristais, itens e equipamentos, e o artefato necessário para progredir na história do jogo.  Derrotando um Monstro Guardião, o jogador pode passar para a próxima ilha utilizando um barco. Seguindo o curso da história, cada ilha possui um processo diferente para que o jogador consiga a embarcação.  O jogador, porém, não pode controlar a embarcação. Ela leva-o para a próxima ilha automaticamente, deixando-o na costa. Cada ilha conecta-se apenas em uma outra ilha, sendo a ordem de conexão: Kaiali - Tardivel - Yama - Sedna-Miki - Malki.    **3.2.1 – Física do jogo**  Mesmo se passando em um universo ficcional, o mundo do jogo possui física igual a da Terra, afetando todos os seres e objetos igualmente. As únicas exceções são monstros maiores e mais poderosos, que podem possuir habilidades que alteram a gravidade, tornando-a temporariamente mais complexa.    **3.2.2 – Movimentos**  **3.2.2.1 – Movimentos Gerais**  Utilizando-se do movimento do mouse ou do joystick direito, o jogador muda a rotação da câmera. Com WASD/joystick esquerdo, anda para todas as direções.  Com a barra de espaço/botão A, o jogador pula. Com o botão C/bumper direito, o jogador dá um mortal para trás. Esses dois movimentos podem ser usados em batalha.  Com o botão esquerdo mouse/trigger direito, o jogador usa o ataque padrão da arma equipada. Três ataques seguidos fazem com que o personagem use um ataque especial, criando um combo.  Com o botão direito do mouse/botão X, o jogador interage com NPCs e itens.  Com a tecla I/botão Select, o jogador abre o inventário. Dentro dessa tela, o mesmo padrão de movimento e seleção é usado.  Com a tecla Esc/botão Start, o jogador abre o menu de pause. Dentro dessa tela, o mesmo padrão de movimento e seleção é usado.  **3.2.2.2 – Movimentos específicos**  A arma principal do jogador possui cinco habilidades, uma com a qual já começa e mais quatro que podem ser desbloqueadas derrotando os chefes do jogo. Dentro do menu, na aba de equipamento, o jogador pode escolher uma habilidade por uma vez para ser liberada rapidamente durante o combate, utilizando o botão Y.  Com a tecla Shift/apertando o joystick direito, o personagem entra em um modo furtivo, e se mantém nele até que o jogador solte o botão. Esse movimento é usado como estratégia para derrotar certos monstros e passar por determinadas áreas.  Mais tarde no jogo, para facilitar a exploração dos cenários abertos, o jogador ganha a habilidade de domar e montar monstros. Para domar um monstro, o jogador deve aproximar-se, apertar a tecla T/trigger esquerdo e, em seguida, rapidamente apertar a sequência de botões que aparece na tela. Uma vez domado, o jogador pode movimentar-se com o monstro utilizando o esquema padrão de movimentação. Para desmontar, pode apertar a tecla T/trigger esquerdo novamente.    **3.2.3 – Objetos**  **3.2.3.1 – Pegando objetos**  O jogador pode pegar objetos utilizando o botão direito do mouse/botão X. O item vai automaticamente para seu inventário.  **3.2.3.3 – Descartando objetos**  O jogador pode descartar itens vendendo-os durante interações com mercadores, ou diretamente do inventário utilizando o esquema padrão de movimentação e interação.  Alguns itens, porém, não podem ser descartados, como itens de quest, glifos de forma, e algumas armas do jogador.  **3.2.3.4 – Modificando objetos**  O único objeto que o jogador poderá modificar será a arma principal do jogo. A arma poderá ser modificada utilizando glifos, que são obtidos através da derrota de monstros durante o jogo.  Essa arma pode ser modificada com três glifos de uma vez: um glifo de forma, que altera a forma da arma, e dois glifos de atributos, que adicionam características especiais à arma.  Essas modificações se dão no inventário, na aba de equipamentos, utilizando o esquema padrão de movimentação e interação.    **3.2.4 – Ações**  **3.2.4.1 – Interruptores, alavancas e botões**  O jogador poderá interagir com qualquer um desses objetos utilizando o botão direito do mouse/botão X.  **3.2.4.2 – Pegando, Carregando e Soltando**  Uma vez que o jogador pega o objeto, esse vai diretamente para seu inventário. Portanto, objetos não podem ser carregados e soltos.  **3.2.4.3 – Falando e Conversando**  Para interagir com NPCs, o jogador aperta o botão direito do mouse/botão X quando próximo do NPC. Uma caixa de diálogo ou quest se abre, e o jogador pode navegar pelo diálogo e suas opções utilizando o esquema padrão de movimentação e interação.  As únicas escolhas de diálogo significativas que o jogador pode fazer são: aceitar ou recusar uma side-quest.    **3.2.5 – Combates**  Os combates podem se iniciar de duas maneiras: o jogador se aproxima do monstro, ou o monstro se aproxima do jogador. O jogador pode obter vantagem sobre certas criaturas no caso de aproximar-se no modo furtivo, fazendo seus ataques causarem mais dano.  Iniciado o combate, o monstro começa seu padrão de ataque, podendo ter um único ataque ou vários. Se o jogador se afasta, o monstro segue-o, continuando seu padrão de ataque.  O jogador deve atacar o monstro e esquivar de seus ataques baseado em seu padrão de comportamento. Ele pode usar tanto ataques comuns quanto habilidades especiais.  Derrotado o monstro, ele pode deixar para trás alguns itens, como Cristais, itens de quests ou, em circunstâncias raras, glifos.  Em batalhas contra chefões, em seus lares específicos, o jogador sempre vai se aproximar primeiro, iniciando o combate. O padrão de comportamento dos chefões é mais complexo e exige determinadas atitudes e o uso de certas habilidades do jogador.  Quando derrotado, um chefão sempre deixa para trás um glifo de forma especial para a arma principal, o artefato necessário para prosseguir com a história, e itens extras como Cristais e equipamento, além de desbloquear uma nova habilidade especial para a arma.  Os mesmo esquemas se aplicam a batalhas contra NPCs, mais raras: o jogador se aproxima deles ou vice e versa, o que faz iniciar seu padrão de ataque. Quando derrotados, deixam para trás Cristais e itens.  **3.2.6 – Economia**  A moeda de troca do jogo são Cristais, gemas mineradas pelos habitantes do arquipélago. Cristais podem ser usados para comprar itens de NPCs e mercadores. Da mesma forma, o jogador pode vender seus itens para NPCs e mercadores.  Dentro do jogo, Cristais são primariamente obtidos derrotando monstros, e completando quests, que são como o trabalho do jogador. Como recompensa por completar essas missões, o jogador recebe Cristais.  Em certas lojas especiais, o jogador também pode trocar itens de materiais por equipamento, não precisando gastar seus Cristais.  **3.2.7 – Planilha de Fluxo de Telas**    **3.2.8 – Descrição de Telas**  **3.2.8.1 - Tela de logo**  O jogo abre em uma tela preta, na qual o logo da empresa entra com um fade-in, fica na tela por alguns segundos, e dá um fade out.  Em seguida, o jogador é levado para a tela de menu.  **3.2.8.2 - Tela de menu**  Na tela de menu, o jogador terá as opções de começar um novo jogo (Create New Game), carregar um jogo salvo anteriormente, caso haja algum (Load Game), alterar as configurações de gráficos e áudio (Options), ver os créditos do jogo (Credits), e sair do jogo (Exit).  A opção Create New Game leva o jogador à uma tela de carregamento, em seguida levando o jogador ao jogo, onde ele escolhe o nome de seu personagem e começa a jogar.  A opção Load Game leva ao jogador à uma tela de carregamento, em seguida carregando o estado anterior do último jogo salvo.  A opção Exit encerra o jogo.  **3.2.8.3 - Tela de opções**  A opção Options leva o jogador à tela de opções, onde ele terá liberdade para alterar qualidade de gráficos e volume de sons. Dessa tela, o jogador pode voltar para o menu.  **3.2.8.4 - Tela de créditos**  A opção Credits leva o jogador à tela de créditos, onde os nomes da equipe de desenvolvimento e daqueles que a orientaram e apoiaram são exibidos. Dessa tela, o jogador pode voltar para o menu.  **3.2.8.5 - Tela de carregamento**  A tela de carregamento é uma tela preta com o símbolo da arma principal do jogo em branco no canto, com uma aura colorida que vai trocando de cor enquanto o jogo carrega.  **3.2.8.6 - Tela principal do jogo**  A tela de gameplay apresenta o ambiente, o personagem, o estado de saúde dele, e uma bússola indicando a localização das atividades. Dentro do jogo, é possível abrir telas de menu, diálogo, loja e pause.  A tela de menu possui todas as informações necessárias para o jogador, organizadas por abas: jogador, inventário, arma, equipamento, missões, e mapa.  A aba de jogador (cujo nome é o nome escolhido pelo jogador no início do jogo) apresenta todas as características do personagem: números de saúde, números de ataque, defesa, agilidade, inteligência, e uma imagem do personagem. Haverá ainda uma skill tree, com três ramificações: uma dedicada a força física; uma a habilidades e cura; e uma voltada a movimentação e estamina. Para evoluir essas três ramificações, o player se utilizará de fragmentos de cristais adquiridos ao derrotar monstros. Conforme o player desbloqueia novos pontos da tree, a cor do cabelo do protagonista se modifica, de acordo com as ramificações que receberam o investimento. Quando o jogador completar toda a skill tree, o cabelo do personagem se tornará branco.  A aba de inventário (Inventory) apresenta todos os itens atualmente em posse do player. O jogador pode selecionar um item listado para verificar mais informações sobre ele, através de flavor text. Os itens estão classificados em itens comuns e itens especiais. Itens comuns podem ser descartados a partir dessa tela.  A aba de arma (Weapon) apresenta a arma principal do jogador quando essa está em posse dele. Apresenta os três glifos atualmente equipados na arma. Selecionando qualquer um deles, o jogador pode trocar os glifos, alterando as propriedades da arma.  A aba de equipamento (Equipment) mostra o personagem e os itens atualmente equipados neles. Selecionando qualquer um dos itens, o jogador pode trocar o equipamento, cujo efeito é refletido no personagem.  A aba de missões (Quests) mostra todas as missões que o jogador está em processo de fazer. Elas são dividas entre quest de história e side-quests. É possível selecionar qualquer uma delas para verificar seus detalhes.  A aba de mapa (Map) mostra um mapa mais extenso do que apresentado no mini-mapa no canto da tela de gameplay, com ícones representando locais especiais. Áreas ainda não descobertas pelo jogador estará sombreadas.  **3.2.8.7 - Tela de game over**  Durante o jogo, o jogador pode ser derrotado. Quando o personagem morre, o jogo fica em câmera lenta, mostrando Erinn caindo ao chão. A tela lentamente fica preta, deixando apenas o personagem caído. Um texto aparece em fade-in, dizendo “Game Over”. A partir daí, surgem três opções para o jogador: continuar de onde salvou pela última vez, voltar para o menu principal, ou sair do jogo.  **3.4 – Opções do jogo**  Nas opções do jogo, o jogador pode alterar configurações de gráficos e áudio.  Nas configurações de gráfico, é possível alterar a resolução, colocar o jogo em modo janela, alterar o brilho e alterar configurações de qualidade gráfica.  Nas configurações de áudio, o jogador pode alterar o volume da música e dos efeitos sonoros.    **3.5 – Re-jogando e Salvando o jogo**  O jogador pode salvar o jogo em locais específicos, distribuídos pelos cenários do jogo. Iniciando novamente o jogo, a partir do menu principal, ele poderá carregar o jogo salvo anteriormente, retornando ao estado anterior.    **3.6 – Códigos de trapaça(Cheat-codes) e procedimentos escondidos(Easter-eggs)**  Haverá easter eggs no jogo como referência aos jogos usados como inspiração, como Monster Hunter e Zelda. Um dos poucos easter eggs não relacionados à referência, porém, será um habitante da vila inicial que iniciará o seguinte diálogo a partir de interação: “Eu poderia ter me tornado Guardião da vila, se não tivesse perdido tanto tempo fazendo trabalho de Marketing”. | |  |  |  | | --- | | 4 – Enredo, Universo e Personagens | | **4.1 – Enredo e Narrativa**  A história começa na ilha de Kaiali, onde a vila litorânea de Kalua está procurando um novo Guardião para substituir o Guardião-mor de sua Távola de Guardiões, desaparecido há um mês. Desde seu desaparecimento, os ataques de monstros na ilha têm ficado cada vez mais frequentes, e, apesar de não querer a substituição, o vilarejo precisa aceitar que é preciso manter o número padrão de três Guardiões na Távola.  Determinado a provar-se digno do lugar na Távola e, assim, tentar descobrir o mistério por trás do desaparecimento de seu irmão, Erinn arma-se com uma antiga e enferrujada espada, e sai por Kaiali em busca do Monstro Guardião da ilha, que lendas dizem existir em alguma enorme caverna em meio às matas tropicais.  Depois de percorrer a pequena ilha, matando os monstros em seu caminho, Erinn chega à maior caverna de Kaiali. Lá dentro, ele descobre um “labirinto” escavado na pedra, cheio de quebra-cabeças e perigos.  No final desse complexo de câmaras e desafios, Erinn encontra-se numa sala gigantesca, trancado juntamente com o que estava procurando: o Monstro Guardião de Kaiali, o Grande Hao.  Apesar de sua espada quebrar-se ao meio nos primeiros minutos da batalha, Erinn cria uma estratégia e consegue derrotar o Grande Hao com o que sobra da base da espada. Impressionado pela coragem e sagacidade de Erinn, o Monstro Guardião permite que ele acesse a sua sala secreta. Uma porta se abre atrás dele enquanto o Grande Hao se dissolve em milhões de partículas mágicas, flutuando como vagalumes.  Na sala, Erinn encontra o primeiro dos artefatos mágicos: a arma transmorfa Flux. Sua forma padrão é um longo bastão de madeira com veias de energia mágica percorrendo suas fibras, pulsando com luz azul. Para sua surpresa, a arma fala com ele, mas apenas algumas palavras. Flux parece ter dificuldade com isso.  Depois de libertar Kaiali da ameaça do Grande Hao e voltar à Kalua com Flux em mãos, Erinn é consagrado o mais novo Guardião da vila. Devido às circunstâncias extraordinárias que recaíram sobre Kalua, Erinn não recebe o treinamento tradicional de aprendiz.  Como novo Guardião, o mais baixo na hierarquia da Távola, Erinn começa a receber pequenas e simples missões, ajudando os habitantes do vilarejo com suas vidas cotidianas, enquanto os outros dois Guardiões, Hani e Kiri, cuidam dos monstros que ameaçam Kalua.  Um habitante da vila em particular presta mais atenção em Erinn: a anciã do vilarejo, Ena. Uma mulher misteriosa e mística de poucas palavras, Ena fica surpresa e fascinada em ver Flux, o artefato que muitos acreditam ser apenas lenda. Ena ensina a Erinn o que sabe sobre as lendas de Andra e sobre a origem e as habilidades de Flux. Uma coisa, no entanto, é nova para ela: as aparentes habilidades de comunicação da arma. Isso não consta em nenhuma das lendas do arquipélago.  Logo, um pedido de socorro chega de uma vila vizinha, trazido por um Sura domesticado. O Guardião-mor da Távola insiste em mandar Kiri, mas Ena intervém e diz que essa é uma missão para Erinn. Dada a palavra final da anciã da vila, o Guardião-mor não pode fazer mais nada senão aceitar. Assim inicia-se a jornada de Erinn pelo arquipélago de Andra.  Chegando na vila vizinha, o problema logo é descoberto: ela está completamente cercada por monstros. Em terra, alcateias de Baboiotes rondam os portões. Em mar, alguns peixes ferozes como o Jagupin impedem que os pescadores saiam com seus barcos. Dois Guardiões caíram sob a força das criaturas, restando apenas um último Guardião e seu aprendiz. Os habitantes estão famintos e assustados.  Com a ajuda das habilidades de Flux, Erinn livra a vila dos perigos que a cercam. Envolvida em tantas batalhas, Flux parece evoluir: ganha uma nova habilidade, e já consegue falar um pouco mais. O artefato parece ter algumas lembranças desconexas, que não sabe de onde vêm. Erinn decide que, durante sua jornada para encontrar seu irmão, ajudará Flux a recobrar essas estranhas memórias.  Os habitantes da vila não sabem do paradeiro do irmão de Erinn, mas podem ajudá-lo em sua jornada. Como agradecimento por salvar o vilarejo, alguns pescadores oferecem levar Erinn até a maior ilha de Andra: Tardivel. Talvez lá ele possa descobrir mais sobre o desaparecimento do antigo Guardião de Kalua. No caminho, os pescadores conversam sobre rumores de uma figura misteriosa rondando a ilha, conhecida apenas como “O Homem”, aparentemente controlando os monstros.  Chegando em Tardivel, Erinn é recebido por uma vila fantasma: o que antes era o vilarejo vivo de Amali agora está completamente deserto. Alguma coisa terrível parecia ter acontecido, e o rapaz decide ir atrás dos habitantes. Em sua jornada pelas florestas coloridas de amarelo e laranja, Erinn vai derrotando os ferozes monstros de Tardivel, seguindo as trilhas e as pistas deixadas pelos habitantes do vilarejo.  Finalmente, ele chega à entrada de uma caverna, onde, ajoelhado sobre uma criatura morta, está a tal figura misteriosa, O Homem, uma pessoa sombria envolta por uma capa escura. O Homem lança um olhar a Erinn antes de dissolver-se no ar, desaparecendo. O monstro que estava observando está coberto por marcas e símbolos azuis, brilhantes, que logo somem.  Dentro da caverna, Erinn encontra os habitantes de Amali, vivendo em uma habitação improvisada. Eles o informam que os Guardiões de Tardivel vêm desaparecendo, e, com o número crescente de ataques de monstros, foram obrigados a deixar o vilarejo. Erinn os leva de volta à vila, e os ajuda a reforçar suas defesas e portões.  Restabelecido o vilarejo, o Guardião-mor e o ancião decidem enviar algumas de suas forças à Golderon, uma cidade vizinha, maior, para recrutar aprendizes. Erinn se oferece para ajudar, e ele e outra Guardiã, Nadia, são encarregados da tarefa. A jornada não é fácil, mas Erinn e Nadia juntam suas forças para continuar seguindo em frente.  Chegando à cidade, os dois tentam falar com o máximo de pessoas possível, mas não conseguem encontrar aprendizes: com o desaparecimento dos Guardiões de Tardivel e a ferocidade dos monstros, poucos querem fazer parte das Távolas. Derrotados, Erinn e Nadia são obrigados a voltar à Amali de mãos vazias.  Pouco antes de deixar Golderon, porém, esta é atacada por um grande bando de Krokens. Agindo rápido, Erinn e Nadia juntam-se aos Guardiões da cidade, todos lutando lado a lado para proteger o lugar, demonstrando toda força e coragem das Távolas de Guardiões.  Tendo controlado a ameaça dos Krokens, os dois são abordados por alguns jovens que, admirados com sua força, desejam fazer parte da Távola dos Guardiões. É então que Erinn e Nadia se separam. Tendo perguntado por seu irmão, é dito a Erinn que existe um ancião, Winstan, que talvez possa ajudá-lo com isso. Ele vai atrás de Winstan, enquanto Nadia volta para o vilarejo de Amali com os novos aprendizes.  As únicas informações que Erinn recebe é que o ancião mora numa cabana em meio à floresta, à sudoeste de Golderon. A jornada é difícil e confusa, afastando-se das trilhas usadas por tantos séculos pelos humanos da área, embrenhando-se cada vez mais nas inexploradas florestas coloridas de Tardivel.  Finalmente, Erinn encontra algo: um pequeno bando de Armingos atacando alguém caído ao chão. O Guardião enfrenta as criaturas, salvando a figura: o velho ancião a quem procurava. Erinn ajuda Winstan a se levantar e o leva de volta à sua cabana, protegendo-o dos perigos no caminho.  Na segurança de seu lar, Winstan agradece Erinn pela ajuda, e está disposto a fazer o possível para recompensá-lo. Erinn conta sobre seu irmão, e o ancião revela que, desde que O Homem apareceu em Tardivel, Guardiões passaram a deixar suas vilas em missões, desaparecendo completamente. Ninguém sabe o que está acontecendo, mas há algumas lendas que podem estar relacionadas a isso.  Uma lenda muito antiga diz que há um artefato em cada ilha, protegido pelo Monstro Guardião. Esses artefatos possuem grande mágica e poder. O ancião diz que nenhuma lenda explica de onde esses artefatos vieram, mas, se O Homem está controlando os monstros das ilhas, talvez ele possua algum artefato, e talvez outros sejam a chave para impedi-lo.  Winstan repara em Flux, e confia que, com o poder desse artefato, Erinn talvez seja capaz de desvendar esses mistérios e proteger Andra. Ele diz que, mais ao sul de Tardivel, em florestas ainda mais inexploradas, há um Monstro Guardião no fundo de um lago cristalino. Erinn, então, sai à procura desse colosso.  Após outra jornada pela ilha, Erinn encontra o místico lago. Junto dele, porém, encontra também O Homem: novamente ajoelhado, protegido por sua capa preta. Ele lança um olhar para Erinn e desaparece.  Das profundezas do lago, forma-se uma escada que leva até o fundo. Embaixo do lago, Erinn entra em um labirinto como aquele em que encontrara o Grande Hao, porém impressionantemente iluminado. Depois de muitos desafios, ele alcança a câmara final, com um pequeno lago ao meio.  A água cristalina levanta-se à frente de Erinn, tomando a forma de um enorme urso, sua forma líquida e mutável. Ele enfrenta o segundo Monstro Guardião, e o primeiro com a ajuda das habilidades de Flux: Skeboros. Com estratégia e a mágica recém-adquirida de sua arma, Erinn consegue rebater as magias aquáticas de Skeboros, e ferir mortalmente sua forma transparente.  Skeboros cai sob a forma e o poder de Flux, e a água que o compunha se desfaz em milhares de gotas, voltando à seu lugar no fundo do lago. Do enorme Monstro Guardião, resta apenas o brilho de um novo artefato nas mãos de Erinn, pulsando com veias de luz azul assim como Flux.  Com toda a experiência ganha em Tardivel, Flux ganha uma nova habilidade, e novas memórias. Com esse avanço, a arma já consegue falar mais claramente com Erinn. Apesar disso, as novas memórias não são o suficiente para criar uma imagem concreta das lembranças de Flux.  Com uma arma mais poderosa e um novo artefato em mãos, Erinn retorna ao ancião, que explica-lhe sobre o misterioso objeto, contando as lendas relacionadas a ele. O próximo artefato se encontra na ilha de Yama, ao leste.  Winstan aconselha Erinn a ir até a maior cidade de Tardivel, Clarinbach, ao sul, onde há transporte marítimo direto para Yama. Vendo a crescente experiência de Erinn, para facilitar sua jornada, ele o ensina a domar e montar monstros. É assim que Erinn aprende a conseguir montarias. Ele começa montando um Hao Hao amarelo, dócil, que torna seu caminho até o sul mais rápido e mais fácil.  Em Clarinbach, Erinn descobre que precisa conseguir permissão do Conselho e da Távola para conseguir viajar até Yama. Realizando tarefas para vários oficiais da cidade, incluindo derrotar monstros, ele finalmente consegue a permissão, e embarca num pequeno navio com destino à costa de Yama, que muitos dizem ser a ilha mais bonita de Andra.  Erinn aporta em Yama após o anoitecer. Ao longe, os lampejos de uma tempestade próxima cortam o céu. As plantas rasteiras dos campos se dobram sob a força dos ventos, e o ar fica cada vez mais pesado. Flux comenta que seria uma boa ideia encontrar algum lugar para passar a noite antes que caia o temporal.  Avistando uma fraca luz no horizonte, Erinn a segue e descobre um pequeno acampamento: barracas montadas e pertences guardados em uma pilha, e os campistas reunidos ao redor de uma fogueira ao meio. Os homens vêem Erinn e o cumprimentam calorosamente, convidando-o a sentar-se com eles.  Todos fazem parte da mesma banda de bardos errantes, que viajam por Yama trazendo música às vilas em troca de Cristais. Os bardos dividem sua comida com Erinn, e tocam seus instrumentos, criando canções espontâneas sobre seu novo amigo. Confortável, Erinn conta sobre sua jornada até então, e os homens acompanham sua história com música.  A banda o convida para passar o resto da noite no acampamento, protegido da tempestade. Erinn aceita, e coloca todos os seus pertences na pilha dos bardos, deitando-se logo em seguida. Extremamente cansado, ele dorme rapidamente.  Sons e chuva acordam Erinn. Acima do barulho da tempestade, ele consegue ouvir seu nome sendo chamado ao longe. Mesmo com as gotas de água e o vento nos olhos, o Guardião consegue ver que a banda e o acampamento sumiram, levando tudo, incluindo seus pertences. Esfregando a chuva dos olhos, ele consegue ver figuras se afastando rapidamente, e o brilho azul de Flux, que o chama mesmo com o rugido do temporal.  Erinn tenta segui-los, mas a tempestade cobre sua visão, e o vento forte impede que vá muito longe. Rapidamente, ele perde de vista a banda de ladrões. Derrotado e sozinho, Erinn não pode fazer nada além de encontrar abrigo sob um rochedo, e esperar o temporal passar.  Assim que a tempestade se acalma, Erinn levanta-se, determinado a encontrar o bando que roubou-lhe. No entanto, seus rastros haviam sido apagados pela chuva, e ele não pode segui-los. Erinn improvisa uma arma com o galho de uma árvore próxima, raspando-o numa pedra para afiá-lo. Ele então parte para a vila mais próxima, sua silhueta visível no horizonte, ao lado de um rio.  Mesmo desajeitado com sua arma improvisada, Erinn segue o curso do rio e consegue chegar ao vilarejo, enfrentando os poucos monstros agressivos de Yama, apesar de quase quebrar sua nova arma. Na vila, sua primeira providência é conseguir uma arma. Sem seus Cristais, não pode comprá-la, e, sem seu Broche de Guardião, não consegue provar sua posição. Assim, ele precisa realizar tarefas para os habitantes da vila para conseguir Cristais e material suficiente para conseguir uma arma do ferreiro local.  Durante esse tempo, Erinn descobre que a banda de bardos já é bastante infame em Yama como canalhas desonestos, e que costumam vender seus “achados” nas maiores cidades da ilha. Com sorte, ele poderia conseguir alguns de seus pertences de volta.  Erinn também ouve histórias sobre O Homem: ele também tem aparecido em Yama, às vezes em mais de um lugar ao mesmo tempo, resultando em várias teorias sobre seus sinistros poderes e intenções. Os Guardiões da ilha também vêm desaparecendo, porém em número muito menor do que em Tardivel.  Finalmente, com uma arma em mãos, Erinn parte para as maiores cidades de Yama, determinado a recuperar todos os seus pertences. Sua nova arma não se compara às habilidades mágicas de Flux, mas ele está confiante de que a conseguirá de volta.  Na primeira cidade, Mimalune, Erinn vasculha os mercados mais periféricos e encontra sua mochila e alguns de seus outros pertences, mas descobre que a banda vende cargas mais preciosas numa cidade ainda maior, Serina, onde conseguem mais Cristais.  No caminho até Serina, um Sura desce sobre Erinn, deixando em suas mãos um papel antes de voar para longe. O papel é um bilhete do Guardião-mor de Amali, e diz que Nadia desapareceu. Ele suspeita que O Homem a tenha sequestrado, ou pior, matado.  Ainda mais determinado a enfrentar O Homem, ele chega a Serina e imediatamente sai à procura de seus artefatos. No entanto, Erinn não consegue encontrá-los em lugar algum. Trocando trabalho por informações, ele descobre que os artefatos foram vistos e colocados à venda, mas já foram vendidos. Os únicos que sabem quem os comprou são os próprios bardos.  Erinn vasculha Serina, fazendo o possível para descobrir onde a banda se esconde. Finalmente, lhe é revelada a localização do esconderijo dos bardos, e ele imediatamente parte para invadi-lo. Mesmo sozinho, com sua sagacidade, Erinn consegue rendê-los e questioná-los sobre quem comprou seus pertences.  Os bardos não oferecem informações muito úteis, dizendo que nunca haviam visto as pessoas que compraram os artefatos. Um deles, no entanto, revela algo: curioso, ele seguiu um dos compradores, que entrou em uma casa abandonada num campo, e desceu para um porão por uma portinhola.  O bardo observou-o pela portinhola, e viu que o comprador foi recebido por muitas outras pessoas, algumas delas vestindo a mesma capa preta usada pelo Homem. Foi então que ele concluiu que O Homem, na verdade, eram várias pessoas, e que estavam atrás de artefatos poderosos para dominar Andra. Assustado, o bardo fugiu.  Ele conta a Erinn onde fica a casa abandonada, e o rapaz deixa o refúgio da banda, mas não sem antes coletar um grande número de Cristais espalhados pelo lugar, como vingança por terem roubado-lhe. Seguindo as direções do bardo, Erinn parte numa jornada para a casa abandonada, pronto para sua grande batalha contra O Homem.  Ele vai se aproximando da casa, mas, antes que possa entrar, é capturado por figuras envoltas em capas pretas. Sua arma é tomada, e ele é levado para dentro por duas figuras, cada uma segurando um braço, impedindo-o de lutar.  Dentro da casa, no porão, Erinn é colocado à frente do Homem, enquanto mais figuras sombrias o rodeiam. Ele vê seus artefatos em um canto, e a luz azul de Flux pulsa ao vê-lo. Encurralado, sem nenhuma arma, ele está completamente indefeso.  É então que ele ouve a voz uma voz familiar. Uma das figuras retira o capuz, revelando-se Nadia. Ela corre em sua direção, abraçando-o. Confuso, Erinn não sabe o que pensar de sua presença naquele lugar. Aqueles que o seguravam soltam-o, e as figuras começam a retirar seus capuzes e capas.  Ele percebe que todas as figuras possuem Broches de Guardião. Nadia explica que o que todos achavam ser um perigo para Andra na verdade era o que a salvaria. Ainda confuso, Erinn dirige-se para O Homem, que retira sua capa, apresentando-se como Jagan, Guardião-mor vindo da ilha de Malki.  Jagan desculpa-se pelo tratamento dado a Erinn. A Ordem não podia arriscar ser descoberta. Ele devolve-lhe os artefatos roubados, e convida-o a entrar em outra câmara, deixando todos os outros para trás.  Na câmara, Jagan explica-lhe o que era tudo aquilo. Todos os presentes fazem parte da Ordem dos Guardiões, formada por ele, para combater um perigo iminente de Andra. Ele havia encontrado diversas ruínas em Malki, cheias de desenhos, documentos e livros documentando a história do arquipélago.  Jagan viajou por Andra, consultando anciões para tentar decifrar os achados. O que descobriu é que todo o arquipélago, com toda sua fauna e flora, fora artificialmente criado por um grupo de magos, com o objetivo de magicamente desenvolver criaturas que, a seu comando, seriam usadas para eliminar todos os humanos não-mágicos do planeta.  Esses magos criaram toda Andra, incluindo os Monstros Guardiões, que foram encarregados de guardar artefatos poderosos que, segundo os achados, são a chave para entrar em seu Laboratório principal.  Os magos nunca conseguiram completar seu plano, pois sua criação mais ambiciosa havia devorado-os no momento de sua concepção. Alimentada por toda energia mágica liberada pela morte dos magos, essa poderosíssima criatura retirou-se para as profundezas do subterrâneo de Andra, entrando em um sono profundo.  Agora, a energia mágica que a alimentara está prestes a acabar, e, logo, o monstro acordará novamente, devorando tudo em seu caminho para conseguir toda a energia que precisa para continuar vivendo. É a magia que move essa criatura que causa toda a agitação e agressividade nos monstros do arquipélago.  Jagan recrutou e ainda recruta diversos Guardiões para a Ordem, cujos planos envolvem derrotar os Monstros Guardiões para conseguir os artefatos e abrir as portas do Laboratório, abrindo o caminho para a destruição da colossal criatura que dorme sob Andra. Esses Guardiões sacrificam a defesa de suas vilas pela defesa do arquipélago em que vivem.  Quando a Ordem dos Guardiões notou os artefatos sendo vendidos pelos bardos, imediatamente comprou-os para impedir que fossem utilizados erroneamente. Nenhum deles, no entanto, conseguiu descobrir qual era a origem desses objetos até Erinn aparecer.  Erinn conta sua história para Jagan. O líder impressiona-se com a força e a inteligência de Erinn, e implora-lhe que participe da Ordem: com dois artefatos em mãos, seus objetivos estão cada vez mais próximos.  Perplexo pela verdadeira história de Andra, Erinn ainda não dá uma resposta para Jagan. Lembrando-se de seu verdadeiro objetivo, ele pergunta se seu irmão é um recruta do líder. O líder lamenta em dizer-lhe que seu irmão não faz parte da Ordem, mas oferece-lhe um acordo: a Ordem dos Guardiões fará de tudo para descobrir o paradeiro de seu irmão, em troca da ajuda de Erinn.  Flux encoraja-o a aceitar, e ele concorda em entrar para a Ordem. Entusiasmado com os acontecimentos, Jagan imediatamente convoca uma reunião com todos os recrutas, e anuncia que a Ordem irá conquistar os outros artefatos com a ajuda de Erinn. Sozinho, ele já havia conseguido dois artefatos e dominado as habilidade de Jagan, então será ele quem derrotará os Monstros Guardiões restantes.  A próxima tarefa de Erinn é encontrar Ravas, que lendas dizem assombrar as florestas mais profundas de Yama. Em sua jornada, ele cruza campos floridos, passa por diversas vilas, consulta muito anciões, ouvindo mitos e mais mitos sobre o Monstro Guardião.  Finalmente, embrenhado em uma das poucas grandes florestas de Yama, Erinn encontra um labirinto como o que havia em Kaiali e Tardivel, com galhos e folhas cruzando-se densamente para formar paredes, túneis e câmaras. Ao fim desse caminho, na maior câmara do complexo, ele encontra o que procurava.  Da misteriosa névoa que cobre a sala, surge a enorme figura do Monstro Guardião, um cavalo gigantesco, de pernas longas e cascos fortes, crina negra caindo de seu flanco como vinhas, olhar sombrio, e um longo e retorcido chifre erguendo-se de sua testa. Seis outras idênticas cabeças fantasmagóricas surgem ao lado da primeira. É Ravas, o verdadeiro rei de Yama.  Depois de uma feroz batalha, Erinn consegue derrotar Ravas. O Monstro Guardião cai ao chão, desfazendo-se em partículas mágicas, que sobem no ar e lentamente desaparecem, restando apenas o artefato. Flux ganha uma nova habilidade, mais memórias e uma capacidade maior de se comunicar com Erinn.  Conforme os planos da Ordem, com o novo artefato em mãos, Erinn parte para o sul de Yama, onde, na cidade de Astarte, encontra Nadia e mais alguns recrutas. Ele é encarregado de conseguir os Cristais necessários para comprar um pequeno barco. Com o transporte comprado, todos seguem caminho até a ilha de Sedna-Miki, onde o próximo artefato está, escondido em algum lugar da imensidão gelada da tundra.  Despreparado para o frio de Sedna, a primeira providência de Erinn é preparar-se para a jornada. Na primeira cidade em que aportam, ele faz trabalhos para alguns habitantes, conseguindo Cristais suficientes para comprar roupas e equipamentos apropriados para a neve.  Devidamente protegido do frio, Erinn passa a resolver algo que Jagan pediu-lhe antes de partir: encontrar um lugar que pode servir como esconderijo para a Ordem em Sedna, um dos poucos lugares onde ainda não havia recrutas estabelecidos.  Erinn se surpreende com a frequência dos terremotos na ilha: a maioria é fraca, porém são grandes em número. Nadia explica que os terremotos em Sedna têm ficado cada vez mais frequentes, resultando em avalanches, e muitas pessoas passaram a fugir para a costa de outras ilhas, refugiando-se.  Explorando o norte, a região mais quente quando comparada com o restante da ilha, Erinn encontra ruínas ainda muito preservadas, cujas paredes de pedra grossa poderiam servir como proteção contra o vento e a neve. É ali que os recrutas que viajaram com ele, incluindo Nadia, se estabelecem.  Ele é instruído a viajar por Sedna, conversando com os anciões das vilas, aprendendo sobre os mitos e rumores que circundam os Monstros Guardiões da ilha. No entanto, com o êxodo de terror das pessoas da ilha, são poucas as pessoas que consegue encontrar.  Após muito caminhar, Erinn chega a uma cabana solitária no topo de um morro, onde conhece Eska. Com uma perna quebrada por conta de um terremoto recente, a velha anciã curandeira não pode andar, e pede a Erinn que cace e procure ervas por ela. Após ajudá-la, Eska diz que será mais útil para ele explorar as ruínas que pontilham o interior de Sedna, repletas de desenhos e escritos antigos.  Ao passar essa informação para a Ordem, Nadia sugere que ela pode viajar pelas vilas, procurando pelos mais sábios que escolheram ficar em Sedna-Miki, enquanto Erinn explora as ruínas da ilha. Ele aceita, e os dois partem em seus caminhos separados, trabalhando pelo mesmo objetivo.  As pinturas que Erinn encontra nas ruínas revelam que Sedna não possui apenas um Monstro Guardião, como todas as outras ilhas: ela possui dois Monstros Guardiões, idênticos em forma porém com habilidades diferentes. As figuras também mostram os Monstros Guardiões sendo atraídos por dois grandes fachos de luz. Em uma das ruínas, Erinn encontra um mapa, que leva consigo.  Tendo combinado de se encontrarem no esconderijo da Ordem dos Guardiões, é para lá que ele parte. Quando chega, Nadia já está no local, mas a Ordem não: uma avalanche soterrou completamente a casa, matando todos os que estavam lá. A Ordem havia perdido vários recrutas, mas os dois ainda não haviam perdido a esperança.  Depois de enviar um Sura mensageiro para Jagan, Nadia explica que encontrou alguns anciões, que contaram-lhe lendas sobre como os Monstros Guardiões de Sedna só aparecem quando são desafiados pela luz de dois Faróis, objetos mágicos que se encontram escondidos em algum lugar da ilha. Erinn mostra-lhe o mapa que encontrou, e dois decidem que o melhor a se fazer seria segui-lo.  Durante a jornada de Nadia, porém, seu equipamento foi quase completamente desgastado. Os dois vão para a cidade mais próxima, onde Erinn ajuda-a a conseguir uma arma e escudo novos, preparando-a para o que viria a seguir.  Preparados, os dois passam a seguir o mapa. Logo, encontram o destino: duas construções, impressionantemente intactas em meio a tantas ruínas de Sedna. Ambas são idênticas, como se fossem espelhadas: uma casa de pedra protegendo uma escada descendente para a escuridão. Nadia entra em uma construção, enquanto Erinn entra na outra.  Além das escadas, escavado na pedra há um templo, similar aos labirintos dos Monstros Guardiões, porém em menor escala. O templo que Erinn adentrou é cheio de quebra-cabeças e enigmas, e alguns poucos monstros. Logo, ele consegue chegar à última câmara, onde, dentro de um baú, encontra o Farol, uma bola vermelha extremamente luminosa.  Com o Farol seguro em sua mochila, Erinn espera por Nadia do lado de fora por algum tempo, mas ela não aparece. Preocupado, ele entra no outro templo, e a encontra completamente cercada por monstros. Ele corre para ajudá-la, e os dois lutam juntos, derrotando todas as criaturas e finalmente chegando ao final, onde conseguem o segundo Farol, similar ao primeiro porém de cor azul.  Tendo em mãos os dois Faróis, Erinn e Nadia seguem para as ruínas de uma das montanhas mais altas de Sedna, onde as lendas dizem que os objetos devem ser colocados para desafiar os Monstros Guardiões.  Ao colocar os Faróis no chão, os dois transformam-se em enormes fachos de luz, estendendo-se até além das nuvens escuras. Ao longe, ouvem-se rugidos. O chão treme com os enormes passos das criaturas que rapidamente se aproximam.  Os Monstros Guardiões adentram as ruínas. São dois enormes colossos quadrúpedes, uma mistura de cachorro e leão, grandes dentes adornando a boca permanentemente aberta, de onde saem constantes espirais bruxuleantes de fogo similares com as que formam suas jubas. A única diferença entre os dois é a cor: enquanto um emite fogo vermelho, o outro ostenta fogo de cor azul. São os lendários Jung-Yuns de Sedna-Miki.  Usando toda a experiência ganha durante a jornada, Erinn e Nadia enfrentam os Monstros Guardiões, lutando lado a lado, enfrentando as criaturas de fogo, protetoras do gelo de Sedna. Mesmo sendo dois contra dois, a batalha é árdua, mais difícil do que todos os Monstros Guardiões que Erinn enfrentara até então.  Mesmo assim, eles conseguem a vitória, e o fogo dos Monstros Guardiões apaga-se eternamente, restando apenas os dois artefatos que guardavam. Com a experiência, Flux conquista sua quarta habilidade, porém consegue ainda mais: reganha a última de suas memórias e finalmente lembra-se de quem era antes de tornar-se artefato.  Dentro de Flux reside o irmão de Erinn, Zed. Derrotado pelo Grande Hao, sua alma acabou transferindo-se para dentro da arma. Durante todo o tempo em que Erinn estava explorando Andra atrás de seu irmão, ele estava ao seu lado, acompanhando suas aventuras e seu crescimento, porém sem consciência de sua relação com Erinn.  Finalmente reunidos, Flux - ou melhor, Zed - consegue agora comunicar-se claramente com seu irmão. Tendo adquirido toda a experiência de batalha e história como artefato, também possui um grande conhecimento sobre o arquipélago e sobre magia.  Mesmo vitoriosa e resultando no retorno da consciência de Zed, a batalha não acaba sem consequências: atingida pelo fogo mágico de um dos Jung-Yuns, Nadia agora possui uma marca escura, pulsante, dolorosa, que se move erraticamente sob sua pele.  Erinn, Zed e Nadia viajam até a cabana de Eska, onde a curandeira diz que não pode fazer nada para retirar a marca: é proveniente de magia, uma maldição de fogo que lentamente crescerá e consumirá Nadia, até nada dela restar. Mesmo incapaz de ajudá-los, a anciã diz que, na ilha de Malki, existe uma última bruxa curandeira, que talvez possa curar a maldição.  Os três enviam um Sura mensageiro para Jagan, contando os acontecimentos recentes, e partem para o noroeste de Sedna-Miki, onde se localiza uma das maiores cidades da ilha, Shila. Erinn faz algumas tarefas para um pescador de Shila que, como agradecimento, os leva para a última ilha, Malki, a mais insólita de Andra.  Depois de aportar em uma cidade ao nordeste de Malki, eles recebem uma mensagem de um Sura mensageiro, vindo de Jagan, dizendo que está a caminho da ilha para ajudá-los. Antes de partir, Erinn e Nadia trocam suas roupas e equipamentos por outros mais adequados ao clima tórrido do deserto.  No entanto, seu caminho é impedido nos portões da cidade por guardas que dizem que é impossível atravessar a partir daquele ponto, pois há uma grande tempestade de areia cobrindo o deserto. Perguntando pela cidade, eles descobrem que há monstros que podem estar causando isso.  Para conseguir adentrar o deserto e enfrentar as criaturas, Erinn e Nadia realizam alguns trabalhos, conseguindo um óculos e um traje especial para cada um, que os protegerá da areia.  No deserto, os três descobrem que há um gigantesco bando de Nottis freneticamente escavando e expandindo seus complexas tocas subterrâneas, provavelmente agitados pela desequilíbrio de energia mágica em Andra. A areia retirada pelos Nottis está sendo levada pelo vento, criando a tempestade.  Zed não quer matar os monstros, e cria um plano mais interessante: usar a energia mágica liberada por uma de suas habilidades para acalmar as criaturas. Erinn executa o plano, que funciona, fazendo a tempestade cessar.  Finalmente podendo atravessar o deserto, os três dirigem-se para a cidade onde Eska disse que a bruxa curandeira residia, Anenke. Ao chegar à cidade, no entanto, descobrem que ela está completamente fechada para estranhos, e sua entrada é impedida. Sem ideia do que fazer, e com a maldição de Nadia lentamente crescendo, Zed sugere que os três vão até um pobre vilarejo próximo para conseguir mais informações.  Na vila, que consiste apenas de algumas poucas casas enfileiradas em duas linhas, os moradores dizem que Anenke fechou-se depois que uma banda de bardos roubou a Távola dos Guardiões da cidade, levando equipamentos e materiais, deixando-os indefesos e cautelosos com estranhos.  Nadia lembra-se da habilidade que Erinn possui de domar monstros, e sugere um plano envolvendo domar um Notti para cavar uma entrada por debaixo do muro de Anenke, permitindo que entrem clandestinamente na cidade.  Erinn segue o plano, e não demora muito para encontrar um Notti, domá-lo e levá-lo para o sul de Anenke. A criatura rapidamente cava um buraco debaixo do muro, grande o suficiente para que os dois passem.  Dentro da cidade, eles têm que andar com cuidado, evitando habitantes e ruas movimentadas, mantendo-se nas sombras até chegar à casa da bruxa, fazendo o possível para passarem despercebidos em Anenke.  Quando chegam à casa da bruxa curandeira, Zaira, a velha começa a questionar quem são eles, mas para quando vê o estranho ferimento de Nadia. Os dois explicam sobre a maldição, e a anciã, examinando mais de perto, diz que Nadia deve ficar repousando ali para que possa ser atendida propriamente.  No entanto, desde do fechamento da cidade, os suprimentos de Zaira têm se esgotado, e ela pede a Erinn que busque alguns ingredientes específicos no deserto para curar a maldição de Nadia.  Ele e Zed então saem da cidade para o deserto ao redor de Anenke, buscando os ingredientes pedidos por Zaira. Depois de entregá-los, a velha anciã diz que a cura é um processo que demandará tempo, e que manterá Nadia segura em seus aposentos enquanto isso. Ela aconselha Erinn a deixar Anenke, pois seria arriscado ser descoberto por um Guardião ou pela líder, Janko.  Erinn, então, sai de Anenke e, nos arredores da cidade, encontra-se com Jagan, que estava exatamente à procura dele. O rapaz explica sobre o tratamento de Nadia e sobre como a cidade está fechada para estranhos, e Jagan, estupefato, guia-o para o portão de Trapinch.  Os guardas gritam algo ininteligível e, para a surpresa de Erinn, os portões abrem-se. Habitantes começam a se aglomerar, esticando os pescoços para vê-los, murmurando coisas como “ele está vivo?” e “como é possível?”, até que abrem espaço para alguém que vem recebê-los.  A mulher que chega ignora Erinn completamente, mantendo sua expressão mortificada em Jagan. Ela coloca sua mão trêmula no rosto do homem, tocando-o levemente antes de jogar os braços ao redor do pescoço de Jagan e enterrar a cabeça em seu ombro, soluçando.  A emoção dura pouco. Ciente de que está sendo observada, a mulher rapidamente recompõe-se, e vira-se para os habitantes que se aglomeram no portão, anunciando que o Guardião-mor de Anenke, seu marido, Jagan, estava vivo e havia retornado.  Enquanto os habitantes comemoram, a esposa de Jagan, Janko, desculpa-se com Erinn por sua falta de decoro. Ela percebe a arma e o Broche dos Guardiões que o rapaz ostenta, e convida-o para sua reunião com Jagan.  Durante a reunião, Jagan pergunta sobre o estado atual de Anenke, e sua esposa responde que, desde que ele e seu aprendiz desapareceram, a cidade ficou desprotegida. Um bando de ladrões, disfarçados como bardos, roubou a Távola dos Guardiões e, com todos os relatos e rumores de Guardiões de outras cidades desaparecendo, Janko preferiu colocar Anenke sob estado de sítio.  Claramente sentindo-se culpado, Jagan explica sobre suas descobertas, sobre a criação da Ordem dos Guardiões, sobre como seu desaparecimento seria pelo bem de toda Andra, recrutando Guardiões de todos os locais para unirem forças contra a maior ameaça ao arquipélago.  O que se segue é uma discussão feroz entre ele e Janko, que não consegue concordar com a atitude de seu marido: mesmo sendo por um bem maior, por toda a Andra, pessoas inocentes vêm sendo mortas por terem sido abandonadas por seus Guardiões, inclusive na própria Anenke. Pessoas que Jagan conhecia, até mesmo amigos, já haviam sofrido esse destino.  Jagan pergunta a Erinn se ele continuaria com o plano da Ordem acima de qualquer circunstância. Zed encoraja-lhe, e Erinn diz que sim. Jagan, então, resignado, decide por bem dissolver a Ordem dos Guardiões, enviando todos os recrutas de volta as suas vilas e cidades.  Assim, o que resta da Ordem em Anenke são apenas três pessoas: Jagan, Nadia, e Erinn, acompanhado por Zed. Nadia está incapacitada, e Jagan diz que precisa ficar na cidade para proteger seu povo e restaurar sua Távola dos Guardiões. Agora são apenas Erinn e Zed contra o último Monstro Guardião.  Jagan entrega a Erinn o mapa que aponta a entrada do Laboratório principal dos magos, traçado a partir de seus achados em figuras, documentos e livros nas ruínas. A entrada fica na própria ilha de Malki.  Antes de partir em sua última jornada, Erinn consulta Zaira sobre Zed, buscando alguma forma de fazê-lo voltar a viver. A bruxa, porém, diz que é impossível: mesmo a alma ainda estando viva por enquanto, o corpo ao qual pertencia já se foi, e alma não pode mais voltar a habitar algo orgânico e complexo sem colapsar.  Zed assegura Erinn de que está tudo bem, de que o importante é os dois finalmente estarem reunidos e poderem lutar lado a lado, do jeito que for. Motivado, Erinn parte em sua jornada, preparado para enfrentar o perigo que dorme sob Andra.  Quando os dois chegam ao destino marcado no mapa, o que encontram é um monte enorme de areia. Por sugestão de Zed, Erinn usa uma de suas habilidades para criar vento, lentamente desenterrando um pedaço do que parece ser uma enorme ruína subterrânea, revelando uma porta.  A porta leva a uma escada descendente, que logo abre-se para um labirinto gigantesco, similar ao dos outros Monstros Guardiões, porém muito, muito maior. Assim como a maioria das ruínas, essas possuem imagens e escritos em suas paredes de pedra, porém com aspecto muito mais técnico do que as de outras ilhas.  As imagens mostram todos os Monstros Guardiões que Erinn encontrara em Andra, além de um outro, gigantesco mesmo comparado aos outros, uma enorme serpente com aspecto de pedra e com penas demarcando a espinha.  Abandonado por séculos, o labirinto está repleto de monstros com a ferocidade típica das criaturas de Malki, além de diversas armadilhas e quebra-cabeças. O caminho é mais difícil do que qualquer outro calabouço que Erinn desbravara, mas, com seu irmão ao seu lado, ele chega ao centro.  Vários túneis levam ao centro, que apresenta uma parede de forma semi-circular, com cinco portas. Cada porta possui um sulco num formato específico, relacionado a um artefato nas mãos de Erinn. A cada artefato que ele encaixa, a porta é imediatamente coberta por veias de luz azul pulsante, e o artefato cai ao chão.  Quando todos os artefatos são encaixados, as cinco portas abrem-se simultaneamente, abrindo caminho para o Laboratório principal, uma sala circular impressionantemente extensa. Ainda mais impressionante é o que se encontra em seu centro.  A Serpente.  O último Monstro Guardião.  A maior ameaça à Andra.  Com a energia mágica de todos os cinco artefatos reunidas num único local, a Serpente, já com os olhos semi-abertos, desperta de seu sono, levantando-se lentamente, as penas em sua espinha erguendo-se, pó e pedaços de pedra caindo de sua pele rochosa, uma longa língua estendendo-se de sua boca coberta de presas ameaçadoras.  A última batalha começa. Com suas estratégias e a ajuda das habilidades de Zed, Erinn bravamente luta contra a Serpente, determinado a proteger seu lar. Toda sua experiência, porém, não é suficiente para derrotar o Monstro Guardião mais poderoso já criado.  Zed lembra-se das figuras nas paredes do labirinto, e diz que é preciso muito mais energia mágica do que uma única de suas habilidades pode liberar. Ele sugere destruir os artefatos, liberando toda a energia mágica contida neles.  Erinn começa, usando as habilidades de Zed para direcionar a grande quantidade de energia mágica para a Serpente, finalmente conseguindo feri-la significativamente. Um por um, os artefatos são destruídos, e a Serpente vai ficando cada vez mais fraca.  Quatro artefatos são destruídos, restando apenas a arma Flux. Mesmo bastante enfraquecida, ainda restam forças na Serpente, e ela continua a lutar. Apenas quatro artefatos não são suficiente. Zed diz que o último também deve ser destruído.  Erinn se recusa a destruir a arma, sabendo que isso destruirá também o último resquício de seu irmão nesse mundo. Por insistência de Zed de que isso é necessário para salvar Andra, e que todos iriam morrer se não fizessem isso, Erinn finalmente concorda. Ele joga a arma na Serpente, cravando-a em seu corpo rochoso.  Zed faz algo que nunca teve a oportunidade de fazer em vida.  Ele diz adeus a seu irmão.  Zed aciona todas as suas habilidades ao mesmo tempo, sobrecarregando-se e destruindo-se, explodindo em pedaços, liberando toda a energia mágica contida na arma, finalmente desferindo o golpe final na Serpente.  Ela cai. Enquanto Erinn se desfaz em lágrimas, ela se desfaz em partículas mágicas, voando pelo Laboratório juntamente com toda a energia mágica liberada, lentamente desaparecendo junto com o que restava de Zed. Andra está salva.  A história termina com Erinn voltando a Anenke, informando Jagan e Janko sobre o que acontecera, mas não consegue celebrar com eles. O rapaz busca Nadia, curada da maldição pela bruxa. Ela não pergunta, mas imagina o que deve ter acontecido.  Erinn retorna a Kaiali. Para sua surpresa, Nadia escolhe voltar com ele para Kalua ao invés de voltar a seu vilarejo natal, Amali. Na vila, todos comemoram o retorno de Erinn. Ele volta a seu posto como Guardião, acompanhado por Nadia, consagrada como quarta Guardiã de Kalua.  Mesmo com a paz eterna após a libertação de Andra, Erinn mantém a tradição dos Guardiões, eventualmente tornando-se o Guardião-mor de Kalua, mantendo viva toda a bravura e sagacidade que adquirira em suas jornadas com seu falecido irmão. É assim que mantém ele vivo.  Continuando a viver.    **4.2 – Universo do Jogo**  **4.2.1 – Impressões gerais do universo do jogo**  A história se passa no arquipélago Andra, que consiste em cinco ilhas. Cada uma dessas ilhas possui um bioma único, sendo eles: tropical, tundra, deserto, mediterrâneo, e temperado.  Esse arquipélago, no entanto, não é natural; ele é fruto da criação de um grupo de magos que, com o objetivo de eliminar todos os humanos não-mágicos do planeta, criaram um ambiente para conduzir experimentos de criação de monstros. As ilhas com biomas diferentes providenciam uma variedade de habitats para essas criaturas magicamente criadas. Esses monstros seriam usados para matar os humanos não-mágicos e, eventualmente, subjugar e controlar todos os humanos restantes, concentrando todo o poder nas mãos dessa pequena aliança de magos.  Para esconder esse experimento ambicioso do resto do mundo, os magos criaram e mantiveram um feitiço que escondia a existência de Andra para todos que não fazem parte da aliança. Durante todos os anos em que a aliança conduziu seus experimentos, o arquipélago manteve-se oculto do resto do mundo, seu maior segredo seguro dentro de sua redoma mágica.  Em um fatídico dia a aliança chegou ao seu fim. No que estava provando ser o teste mais ambicioso já performado até então, os magos finalmente conseguiram cumprir um objetivo há tempos perseguido: criar o mais poderoso e perigoso monstro possível, aquele que finalmente abriria o caminho para que eles pudessem realizar o sonho da superioridade mágica e, eventualmente, controlar o mundo.  Ao trazer essa criatura à vida, eles garantiram o fim das próprias: a monstruosidade matou todos os presentes, apagando sua existência da história a partir daquele ponto. Alimentado por toda a energia mágica liberada pela morte dos magos, o monstro deitou-se debaixo da terra para um longo, profundo sono.  Sem ninguém para continuar a manter o feitiço de ocultação que escondia as ilhas, Andra tornou-se aberto ao mundo. Um número incontável de séculos se passou. Os monstros criados pelos magos foram tomando conta da natureza do arquipélago, estabelecendo ecossistemas. Dada a natureza mágica das próprias ilhas, muitos monstros surgiram naturalmente de elementos do ambiente, e muitas criaturas fundiram-se com a natureza, sendo possível encontrar até mesmo pedras em forma de monstros.  Com o tempo, exploradores humanos foram chegando às ilhas e estabelecendo-se, criando vilas e comunidades, expandindo seu domínio sobre aquele ambiente novo.  É claro que foi um processo difícil, dado que os monstros mágicos dominavam Andra. Por conta disso, os humanos criaram o posto de Guardião: um lutador e caçador treinado cujo papel principal era defender seu povo.  Com o surgimento dos Guardiões, os estabelecimentos humanos se expandiram, e a economia passou a se basear em produtos extraídos das criaturas: lã, carne, ossos, chifres, entre outros incontáveis recursos advindos dos diferentes tipos de monstros.  A economia era principalmente baseada em escambo, até que os humanos começaram a explorar cavernas e a praticar mineração: a partir daí, foram criadas as primeiras moedas, feitas de metal, e as vilas humanas desenvolveram-se ainda mais.  Com o crescimento das trocas entre as ilhas, a moeda teve de ser centralizada por conveniência, e foi decidido que seria usado o tipo de gema mais comum em Andra, encontrado em minas de todas as ilhas, cuja cor é um interessante degradê entre roxo e amarelo. A nova moeda foi chamada simplesmente de “cristal”, e foi adotada por todos os humanos de Andra.  A expansão do domínio humano também fez com que o papel dos Guardiões se expandisse mais: Eles agora escolhiam e treinavam aprendizes, a quem passariam o título depois de sua morte. Tornou-se comum ver mais de um Guardião por estabelecimento humano, em geral três ou mais, todos sob o comando do Guardião-mor, formando a Távola dos Guardiões. Eles não só defendiam a vila, como trabalhavam diretamente com o chefe das vilas e cidades, e realizavam serviços, grandes ou pequenos, para a população em troca de dinheiro ou recursos.  Todos esses fatores também foram acompanhados pelo crescimento da mitologia. Diferentes ilhas possuíam diferentes mitos baseados em suas criaturas, seus ambientes, e em suas ruínas. Existiam, porém, alguns fatores em comum entre a maior parte dos mitos; o mais comum deles sendo a origem mágica dos monstros que habitavam Andra. Isso era especialmente reforçado pela existência de um enorme, poderoso monstro em cada ilha que parecia ter controle sobre as outras criaturas do lugar, e também pelo fato de que, de vez em quando, ao morrerem, a alma de certas criaturas parecia se condensar em um totem brilhante, pulsante, cujo uso fora muito especulado, porém jamais descoberto.  Os Guardiões humanos não são os únicos com a tarefa de proteger Andra. Muito antes deles, foram criados pelos magos os grandes Monstros Guardiões.  Esses Grandes Guardiões são criaturas colossais e poderosas, com habilidades especiais que derivam de energia mágica. Existem seis Grandes Guardiões. Cada ilha possui seu Guardião, com exceção de Sedna-Miki, que possui dois.  Criados com o intuito de proteger o arquipélago e os planos da aliança dos magos caso algo desse errado, os Grandes Guardiões receberam cristais geradores de magia para constantemente alimentar seus poderes. Esses Guardiões também foram criados com certo grau de senciência, e a grande quantidade de energia que emanam permitem a eles algum controle sobre as outras criaturas das ilhas.  Conscientes de que é extremamente perigoso manter seis desses poderosos monstros à solta, os magos selaram-os em locais estratégicos e profundos em cada ilha, cercados por labirintos e desafios, tanto para manter intrusos do lado de fora, como para manter os Grande Guardiões presos do lado de dentro.  Os Grandes Guardiões ainda existem, e sua energia mágica ainda controla as criaturas das ilhas de Andra. Há rumores de que, além de poder, esses colossos também receberam dos magos as chaves para o segredo do arquipélago: os cinco artefatos.  A base de operações principal da aliança de magos, ou, como costumavam chamar, “o Laboratório”, encontra-se abaixo da terra e do mar de Andra, profundamente oculta centenas de metros abaixo da superfície.  A aliança não poderia arriscar a descoberta de seus experimentos. Por isso, o acesso não-mágico ao Laboratório foi restrito à cinco portas, abertas cada uma por uma chave diferente.  Essas chaves, no entanto, eram especiais: eram artefatos mágicos e perigosos desenvolvidos pelos magos. Tendo criado os Grandes Guardiões, os magos selaram um artefato junto com cada um, dando a eles a tarefa não só de proteger Andra, mas também de proteger o Laboratório e os planos da aliança.  **4.2.2 – Área 1 - Kaiali**  A menor dentre as cinco ilhas, Kaiali apresenta um bioma tropical, tendo florestas densas e heterogêneas, uma grande variedade de criaturas, e muitas praias e rios. O clima de Kaiali é majoritariamente quente durante o dia, sendo muito ensolarado. Dado o grande calor e a luz do sol, porém, chuvas são muito comuns, ocorrendo quase todos os dias. O clima quente, aliado com a grande umidade, faz com que o calor seja grande, especialmente em áreas longe de florestas.  A ilha possui um rio principal, Kaioka, que a corta em quase toda sua extensão. Desse rio, nascem diversos afluentes, o que garante que a ilha seja praticamente toda irrigada, permitindo que a vida se desenvolvesse em todas as partes de Kaiali. Essa ilha é quase toda formada por planaltos, sendo planícies e outras superfícies planas uma visão rara. A junção dessa geografia sinuosa com a grande quantidade de rios faz formar um número impressionante de cascatas, grandes e pequenas.  As montanhas também apresentam um grande número de cavernas rochosas, sendo a grande maioria bastante pequena, apesar de haver alguns complexos cavernosos impressionantemente enormes.  Kaiali é quase completamente circundada por praias. A areia extremamente clara contrasta com o mar salgado, azul escuro. Muitos dos afluentes do rio Kaioka deságuam nessas praias. A água escura do mar é bastante diferente da água límpida e clara da maioria dos rios.  A vida é extremamente variada em Kaiali: inúmeros tipos de criaturas, sendo terrestres, aquáticas ou voadoras e uma enorme variedade de plantas e frutas, garantindo que sempre haja abundância.  Kaiali não possui grandes cidades, mas apresenta um grande número de pequenas vilas, que costumam mostrar cordialidade entre si quando possível. A maior parte dessas vilas estabeleceu-se à margem de rios e florestas, onde é fresco e os recursos são abundantes. Também é comum ver vilarejos nos topos de montanhas: buscando um clima mais frio, essas vilas são bastante isoladas, porém autosuficientes em sua maioria.  Apesar da grande quantidade de recursos, estabelecer-se em Kaiali não é fácil: os diferentes tipos de monstros fazem com que sempre haja perigo para os humanos. Por isso, os Guardiões de Kaiali treinam mais do que o normal, especializando-se em combate. Não se encontram vilas com menos de três Guardiões em sua Távola: é necessário sempre haver alguém para protegê-los dos ataques dos monstros.  Dizem as lendas que existe um grande complexo de cavernas em algum lugar de Kaiali, e que, dentro desse complexo, esconde-se uma criatura enorme. Alguns dizem que é um Hao Hao gigante, outros dizem que é um monstro completamente diferente de todos. Poucos tiveram coragem suficiente para buscar a verdade, e aqueles que ousaram, nunca mais foram vistos.  Dentro do jogo, Kaiali conecta-se com suas dungeons e com a ilha de Tardivel.    **4.2.3 – Área 2 - Tardivel**  Portadora do bioma mais equilibrado de toda Andra, Tardivel é também a ilha mais populosa, porém pouco povoada: apesar de possuir grandes cidades, a ilha possui enormes regiões desabitadas, onde a natureza reina.  Tardivel é comumente conhecida como a “ilha das florestas”. Isso se dá porque grande parte de seu território é coberto por florestas extensas, porém menos uniformes e fechadas do que as florestas de Yama. Há uma variedade maior de árvores e plantas rasteiras, visto que as copas não são tão densas, e a luz do sol pode chegar ao chão.  Não há muita variação de temperatura em Tardivel durante o ano: nem muito quentes, nem muito frias, mantém-se equilibradas pelas variadas correntes marítimas e pela alta quantidade de rios e lagos que cruzam a ilha, garantindo uma quantidade de chuva e umidade constante. É muito comum que o chão das florestas seja quase completamente coberto de musgo.  Há uma predominância de planaltos sobre outras formações geográficas em Tardivel, sendo montanhas uma visão bastante comum. Sendo mais frias, foram evitadas pelos humanos, tendo uma concentração maior de vida selvagem. Assim como em Kaiali, dado o grande número de morros e rios, cascatas permeiam a paisagem da ilha.  Grande parte da flora de Tardivel muda de cor de acordo com as estações. Na primavera, observa-se uma predominância de vermelhos e rosas, tanto nas flores como nas folhas. No verão, essas cores mudam para amarelos e laranjas. Quando começa a esfriar, os laranjas ficam mais acinzentados, e começam a dar espaço para cores mais frias, como o verde. No inverno, é comum ver montanhas completamente cobertas por florestas azuis.  Dada a natureza mutável das florestas de Tardivel, a fauna se adaptou a isso: a grande maioria dos monstros da ilha possui pelagens que mudam junto com as estações. No entanto, nota-se que essas mudanças ocorrem apenas enquanto as criaturas residem nas florestas de Tardivel. Observa-se que, em outras ilhas, monstros originários de Tardivel perdem a habilidade de adaptação de cores, e mantêm a pelagem da cor de quando foram retirados da ilha.  O número de espécies é quase igualmente dividido entre presas e predadores. No entanto, sendo os predadores grandes e poderosos, as presas estão em número muito maior, mantendo o equilíbrio do ecossistema. Uma característica em comum que todos os monstros de Tardivel apresentam, porém, é seu comportamento arisco. As criaturas tendem a se manter longe de estabelecimentos humanos, permanecendo nas partes mais fundas das florestas.  Apesar da desvantagem da grande quantidade de montanhas, a população se estabeleceu em áreas planas e próximas a fontes de água, onde era mais fácil praticar a agricultura. Por conta da tendência dos humanos se manterem longe das grandes florestas, e da consequente dificuldade da caça, grande parte das populações de Tardivel desenvolveram uma dieta quase exclusivamente vegetariana.  É possível observar claramente uma divisão entre os estabelecimentos humanos e a natureza na ilha. Apesar de estarem rodeados por grandes florestas, os homens não possuem tanto contato com a vida selvagem de Tardivel. Por conta disso, apenas algumas poucas espécies foram domesticadas nas vilas. Essa ilha, inclusive, é um dos únicos lugares onde ainda é possível encontrar bandos de Hao Haos selvagens em abundância.  Unidas pelo isolamento perante à natureza selvagem, as vilas de Tardivel mantêm uma intensa comunicação e troca comercial entre si. Existem rotas traçadas há séculos para viagens mais seguras, e é possível observar a existência de muitos mitos comuns entre os diferentes vilarejos.  Apesar da tradição de separação da natureza dos humanos de Tardivel, recentemente as vilas têm crescido rápido, e expandido seu território. Por conta disso, pela primeira vez na história da ilha, estão sendo registrados muitos ataques de monstros perigosos que raramente costumavam ser vistos. Muitas populações humanas passaram a manter cinco Guardiões ou mais em sua Távola. Assim, Tardivel é a ilha com o maior número de Guardiões de toda Andra.  Apesar dos muitos Guardiões que fazem de sua missão proteger a ilha, eles falham em proteger suas vilas do medo constante de suas lendas. Uma das mais proeminentes conta de um local sagrado em meio aos mais profundos bosques de Tardivel, onde o lago mais profundo serve de lar para uma mística e poderosa criatura, que permeia o boca-a-boca popular com o fascínio e terror de suas supostas habilidades mágicas.  Tardivel possui conexão com a cidade de Golderon, a cabana do ancião Winstan, a cidade de Clarinbach, a dungeon da ilha, Kaiali, e Yama.  **4.2.4 – Área 3 - Yama**  A maior de todas as ilhas de Andra, Yama supera Tardivel em tamanho por apenas alguns m². Muitos dizem que Yama é a ilha mais bonita de Andra. Possui uma geografia muito mais uniforme do que Kaiali: em sua maioria, planícies e planaltos suaves. A uniformidade da topologia da ilha faz com que Yama seja extremamente adequada para a agricultura.  Yama não possui muitas florestas. Apesar disso, as poucas que apresenta são enormes, e extremamente uniformes. As árvores são altas, de copa densa e agulhada, impedindo que a luz chegue ao solo, havendo uma predominância de plantas rasteiras e simples no chão. Por isso, não é incomum ouvir de pessoas que se perderam explorando as florestas de Yama.  A ilha apresenta uma variedade de temperaturas muito grande: frio durante o inverno, e quente durante o verão, tendo todas as suas estações bem marcadas. Diferentemente de Kaiali, porém, Yama apresenta clima bastante seco durante todo o ano, sendo as chuvas concentradas durante alguns poucos meses.  Yama possui uma grande quantidade de lagos, a maioria concentrada perto da costa, e, por isso, a maior parte de seus rios é de curta extensão. São poucas as praias: a formação de areia é raramente vista, e a terra e o mar se tocam diretamente.  Fora de áreas florestadas, o que mais se vê em Yama são plantas rasteiras e arbustos. Há uma abundância grande de flores, dos mais variados tipos e cores. Em épocas de primavera, é comum ver extensos campos e morros completamente cobertos por flores. Esse é um dos motivos pelos quais Yama é considerada a mais bonita ilha de Andra.  Por conta da grande homogeneidade da flora de Yama, é esperado que não haja tanta variedade de criaturas: a maior parte são presas que se alimentam das plantas rasteiras. As florestas são onde há maior concentração de diferentes criaturas, e onde se encontram a maior parte dos predadores.  Por conta da pacificidade das criaturas de Yama, as vilas humanas prosperaram: à beira de lagos e rios, encontram-se extensas e até desenvolvidas vilas e cidades, que utilizam-se da geografia propícia para a agricultura, e da caça e domesticação das presas. Concentrando-se mais onde há água, no entanto, o interior da ilha é mais deserto de vida humana, encontrando-se apenas algumas poucas e pequenas vilas.  Um dos fatos mais intrigantes de Yama são suas ruínas. Perto de áreas florestadas, é comum encontrar ruínas de estabelecimentos humanos, abandonados há décadas e séculos, alguns mais recentes do que outros. Por conta disso, os humanos evitam estabelecer-se perto de florestas, e muito mitos surgiram sobre monstros impressionantes escondendo-se nos bosques, a fim de evitar essas consequências.  Um desses mitos, inclusive, conta sobre uma misteriosa criatura chamada de Ravas, que muitos dizem ser o verdadeiro “rei” de Yama. Vilas diferentes possuem descrições diferentes da aparência de Ravas, mas uma coisa sempre é certa: é uma criatura de pesadelo, e aqueles que prezam pela própria vida deveriam ficar longe das florestas para evitar a fúria de Ravas.  Yama possui conexão com as cidades de Mimalune e Serina, com o esconderijo da Ordem dos Guardiões, a dungeon da ilha, Tardivel e Sedna-Miki.  **4.2.5 – Área 4 - Sedna-Miki**  Sedna-Miki, muitas vezes chamada apenas de Sedna, é a segunda menor ilha do arquipélago de Andra. É também a que fica mais ao sul do arquipélago, e, sendo extremamente fria, não possui tanto contato com outras ilhas como Yama ou Tardivel.  Se pedir a qualquer Andreense para descrever a ilha de Sedna, é mais do que certo de que a resposta consistirá de alguma variação de “muito frio”. Isso é porque a ilha possui um clima extremo, muito gelado. A superfície é quase totalmente coberta de gelo, salvo áreas mais ao norte.  Apesar do sol forte que brilha sobre Sedna-Miki, é intrigante que a neve e o gelo mal derretam, e que o clima seja tão frio assim. Isso é porque a angulação do sol é mais baixa em Sedna, o que faz com que as temperaturas se mantenham baixas e o gelo seja perene.  Sedna possui um clima, em sua maioria, seco. Chuvas só ocorrem no verão e, mesmo assim, são baixas em volume. No inverno, o frio e a pouca neve que cai garantem que o gelo se mantenha.  A ilha se divide entre planícies e planaltos, não havendo uma predominância maior de uma única formação geográfica. As regiões mais planas e baixas são relativamente mais “quentes”, enquanto as áreas montanhosas são extremamente frias e desabitadas.  A água de Sedna, é claro, se concentra mais em forma de gelo e neve. Em se tratando de água líquida, no entanto, vê-se a formação de muitos lagos na ilha, grandes e pequenos, em toda sua extensão, e alguns poucos rios que conectam os maiores lagos e deságuam no mar. No inverno, é comum ver lagos com superfície congelada.  As poucas plantas vistas nas áreas mais frias de Sedna-Miki são rasteiras e secas, adaptadas ao clima extremo. Nas áreas mais ao norte, há uma variedade um pouco maior de flora, com arbustos e até algumas poucas árvores baixas. Um fator em comum de todas as plantas de Sedna são as raízes fortes e profundas, que servem de alimento para a maior parte dos monstros terrestres.  Em áreas ao norte e outras áreas similares, com menos gelo, as plantas são mais abundantes e impressionantemente coloridas. Alguns amantes de Sedna defendem ferozmente que Yama não merece o posto de ilha mais bonita de Andra, e que as paisagens da ilha de tundra são mais maravilhosas do que as flores de Yama.  Há uma clara divisão entre as criaturas de Sedna. Nas áreas mais quentes, onde há mais vegetação, vê-se monstros mais pacíficos, porém com muita força, o que pode torná-los bastante perigosos. Em áreas mais frias, ao sul, é onde encontram-se predadores, criaturas enormes e assustadoras, adaptadas à luta pela sobrevivência no clima da ilha. Grande parte desses predadores pratica a pesca, visto que a maior parte das presas são encontradas ao norte.  É comum que esses monstros migrem de acordo com a estação: no verão, as áreas comumente mais frias estão mais povoadas de criaturas, que movem-se para o norte quando começa a esfriar.  Essa divisão também encontra-se nas povoações de Sedna-Miki: grande parte das vilas, que não são muitas, encontra-se nas áreas mais quentes ao norte. São, em geral, bastante pequenas. Também é possível encontrar alguns pequenos vilarejos em áreas mais frias, mas esses, em geral, são extremamente fechados e até mesmo agressivos, visando a sobrevivência no clima extremo da ilha.  Assim como em Yama, é interessante notar a presença de ruínas pontilhando Sedna: estabelecimentos de humanos que não conseguiram se adaptar ao frio, e acabaram perecendo ou movendo-se para outras ilhas. Séculos de evolução e aprendizado permitiram que outras vilas sobrevivessem e até mesmo tivessem sucesso nesse lugar inóspito.  Muito se fala sobre as miragens, ilusões e loucuras que as jornadas no frio extremo de Sedna criam nos exploradores. Alguns mitos dizem que os topos das montanhas são onde há mais perigo de cair vítima dessas desilusões da mente, mas também dizem que é onde encontram-se os monstros mais raros de toda Andra. De vez em quando, é possível ver luzes vermelhas e azuis acenderem-se no topo de algumas montanhas; a maioria diz que é ilusão de ótica, mas alguns mitos defendem que são uma dupla de monstros terríveis, os guardiões do frio de Sedna-Miki.  Sedna-Miki possui conexão com a cabana de Eska, o esconderijo da Ordem, os dois templos que contém os Faróis, a cidade de Shila, a dungeon da ilha, Yama e Malki.  **4.2.6 – Área 5 - Malki**  Quando se trata de biomas inóspitos, existe uma clara competição entre Sedna-Miki e Malki: as duas ilhas situam-se cada uma em um extremo, frio e quente, respectivamente.  Apesar de estar completamente cercada por água, Malki é impressionantemente e quase perigosamente seca. Isso se dá porque as correntes marítimas que rondam a ilha são quase majoritariamente frias.  Os braços leste e norte da ilha, mais estreitos, é onde se encontram as partes menos secas e desertas de Malki. É neles onde se concentram a maior parte da fauna e da flora da ilha, e é também onde se encontra um número surpreendente de vilas e cidades, grandes e pequenas.  Por serem estreita e extremamente perto do oceano, a precipitação de água nessas extensões de terra é maior. Em comparação com o clima de outras ilhas, porém, ainda é bastante seco: chuvas são ocorrências muito raras, e jamais se ouviu falar de neve em Malki.  A flora é adaptada a esse clima. As plantas rasteiras são abundantes e duras, apresentando espinhos e agulhas, e raízes extremamente profundas. As árvores são enormes, retorcidas, de copa esparsa e não há formação de florestas. Não é incomum que o sol forte e ocasionais tempestades de raios façam começar incêndios nas planícies, que compõem a maior parte da topologia dessas extensões de terra.  Da mesma forma, as criaturas também são adaptadas à secura de Malki, e alguns dizem que é onde se pode encontrar os monstros mais estranhos de toda Andra. O número e localização de predadores é similar ao de presas: todos buscam a sobrevivência, e a sobrevivência nessa ilha se baseia nas fontes de água.  Essas fontes de água são poucas, porém grandes: lagos enormes e esparsos, ao redor dos quais a vida de Malki se concentra. São próximos à esses lagos que encontramos a maior parte das vilas humanas.  Dizem que todos os povos da ilha dividem da mesma ferocidade, tendo tido de aprender a conviver com a presença constante de monstros. Apesar disso, é interessante notar que tais vilas e cidades mantém uma comunicação e troca econômica forte com estabelecimentos vizinhos, encontrando sua força na união.  Essas características, no entanto, descrevem apenas os braços direito e norte da ilha, que são apenas uma pequena parte de Malki. Quase todo o resto da ilha é composto por um enorme deserto.  A oeste de Malki, encontra-se uma cadeia de montanhas impressionantemente grande, que se estende de norte a sul, criando uma barreira entre a ilha e o mar. É essa parede natural que faz se formar o grande deserto dessa ilha: as nuvens de chuva têm seu caminho impedido pelas montanhas, o que as deixa verdejantes e prósperas enquanto Malki continua seca.  É nesse deserto que se encontram a maior parte das falhas e formações geográficas da ilha: montanhas, chapadas, planaltos, que se erguem imponentes sobre as dunas de areia dourada. Ocasionalmente, a monotonia da paisagem é cortada por cactos, uma gramínea ou arbusto seco, ou, mais raramente, uma árvore.  Não se vê muita vida nas partes desertas de Malki, e a pouca que conseguiu prosperar é tão hostil quanto o ambiente, monstros e humanos. É comum encontrar esqueletos e outros restos de vida espalhados pelo deserto, evidências da periculosidade de suas criaturas residentes.  A areia dissipa o calor do sol rapidamente e, por causa disso, os dias extremamente quentes de Malki tendem a tornar-se noites frias. Muitas criaturas pequenas do deserto costumam juntar-se em grandes bandos, a fim de proteger-se de predadores e de compartilhar calor ao anoitecer.  É importante notar, porém, que há uma parte de Malki que quebra todos os padrões de inospitalidade da ilha: a costa oeste, onde as chuvas se concentram e onde formaram-se enormes cidades, aproveitando-se da prosperidade da montanhas.  Essa área em particular é um contraste direto com todo o resto de Malki: as paisagens verdejantes e as dóceis criaturas que evoluíram sem a presença constante de grandes predadores atraíram os humanos e fizeram com que dominassem essa área.  A amigabilidade é a característica mais marcante das cidades da costa oeste, mas muitos dizem que uma ingenuidade quase onírica as permeia: enquanto nelas se vive em luxo, logo atrás das grandes montanhas, monstros e humanos constantemente precisam batalhar por sua sobrevivência.  Malki é uma região misteriosa e majoritariamente inexplorada, e, por conta disso, circulam rumores e mitos de que, debaixo das areias do deserto, existem os restos de uma enorme e desenvolvida população, que há muito foi engolida pelas dunas douradas. Dizem que monstros nunca antes vistos circulam nessas ruínas, e algumas lendas até mesmo defendem que dessas cidades abandonadas surgirão monstros capazes de devorar toda Andra.  É claro que muitos dizem que isso são só histórias que anciãs contam para seus pequenos para assustá-los, mas, mesmo assim, até mesmo os mais bravos exploradores e Guardiões evitam pisar os pés em Malki.  Malki possui conexão com a cidade de Anenke, a dungeon da ilha, e com Sedna-Miki.    **4.3 – Personagens**  **4.3.1 – Erinn**  **4.3.1.1 – Prelúdio**  Erinn começa o jogo tornando-se Guardião de sua vila, com o objetivo de encontrar seu irmão desaparecido.  **4.3.1.2 – Personalidade**  Erinn é majoritariamente silencioso. Quando fala, porém, Erinn se mostra, em momentos, corajoso como um guerreiro ou hesitante como uma criança. Ele transita entre os dois estados, apresentando a principal faceta de sua personalidade: a criança que, mesmo assustada, tenta manter a coragem para seguir em frente com sua jornada.  **4.3.1.3 – Aparência**  Erinn é um rapaz de aproximadamente 13 anos. Ele é pequeno, possui pele um pouco escura, olhos castanhos grandes, sobrancelhas grossas, e cabelo castanho de comprimento mediano, trançado do lado esquerdo, e dreads do lado direito, apresentando uma volumosa franja na frente.  Seu traje consiste em uma camisa azul celeste e mangas azul esverdeadas, com o símbolo dos guardiões nas costas, calça preta curta e botas marrom simples. Uma ombreira, com conexões que se estendem pelo tronco, repousa em seu ombro direito, e um cinto marrom torneia sua cintura. Esse vestuário muda de acordo com os itens equipados pelo jogador ao longo do jogo.  **4.3.1.4 – Relevância no Enredo do Jogo**  Erinn é o protagonista do jogo.  **4.3.1.5 – Relacionamentos com outros personagens**  Erinn é o irmão de Zed, a quem procura durante todo o jogo. Também estabelece relacionamentos mais próximos com Jagan, o líder da Ordem dos Guardiões, como um relacionamento profissional, e com Nadia, com quem divide conexão e amizade fortes.    **4.3.2 – Zed**  **4.3.2.1 – Prelúdio**  Zed começa o jogo como irmão desaparecido de Erinn. Ele aparece apenas próximo ao final do jogo.  **4.3.2.2 – Personalidade**  Zed é bastante confiante, esforçado, e valoriza sua força física. Sempre disposto a trabalhar no que quer que seja, é um ótimo líder para a Távola dos Guardiões de Kalua. Tem um senso de justiça forte, muita empatia, e é bastante emocional. Zed foca mais em sua força física do que em sua força mental, não ligando tanto para estratégia.  **4.3.2.3 – Relevância no Enredo do Jogo**  É o irmão do protagonista, e seu desaparecimento é o que move Erinn ao longo da narrativa. Mais à frente na história, é revelado que Zed morreu numa batalha contra o Grande Hao, e sua alma transferiu-se para a arma Flux. O tempo todo, ele esteve ao lado de Erinn durante a jornada.  No final do enredo, Zed sacrifica-se para derrotar a Serpente, o chefão final do jogo, destruindo-se. É ele quem completa o objetivo final de salvar Andra.  **4.3.2.4 – Relacionamentos com outros personagens**  Zed estabelece relacionamento apenas com Erinn, desde antes de relembrar quem era antes de tornar-se Flux.  **4.3.2.5 – Estatísticas**  Zed aparece desde a primeira aparição de Flux, porém só demonstra sua personalidade e quem verdadeiramente é perto do final do jogo, quando Erinn derrota os chefões de Sedna-Miki.  **4.3.3 – Nadia**  **4.3.3.1 – Prelúdio**  A primeira aparição de Nadia é como uma Guardiã da vila de cidade de Amali, sem muito destaque. Ela começa a se estabelecer mais como personagem secundária quando parte numa missão com Erinn para conseguir aprendizes na cidade de Golderon.  **4.3.3.2 – Personalidade**  Nadia é destemida, a ponto de ser imprudente. Ousada e risonha, ela ama aventura e combate, sendo perfeita para o papel de Guardião. Sendo tão alegre, porém, é difícil para Nadia esconder seus sentimentos e manter-se estoica em momentos mais sérios.  **4.3.3.3 – Relevância no Enredo do Jogo**  Nadia é uma das personagens secundárias do jogo, juntamente com Zed. Ela realiza diversas etapas da quest principal com Erinn, auxiliando o jogador, inclusive batalhando junto com esse contra os chefões da ilha de Sedna-Miki.  Nadia também entra para a Ordem dos Guardiões durante o decorrer do jogo, permitindo que Erinn estabeleça sua confiança na Ordem. Ela é a única amiga que Erinn possui explicitamente durante o jogo, estabelecendo a relação mais próxima com ele, inclusive continuando ao seu lado depois que a Serpente é derrotada.  **4.3.3.4 – Relacionamentos com outros personagens** | | Nadia possui um relacionamento profissional com os Guardiões da Távola dos Guardiões de Amali e com Jagan. Também possui uma amizade forte com Erinn, sendo sua companheira de aventuras durante boa parte do jogo.  **4.3.3.5 – Estatísticas**  Nadia aparece a partir da segunda ilha do jogo, Tardivel, logo no começo desse estágio da narrativa. Depois que esse seu papel é cumprido, ela só volta a aparecer em Yama, e a partir daí se mantém presente durante quase todo o resto da narrativa, salvo durante momentos específicos como a dungeon final.  **4.3.4 – Jagan**  **4.3.4.1 – Prelúdio**  Jagan começa como um rumor, conhecido como “O Homem”: um rumor sobre alguém que está sequestrando ou matando Guardiões, e que pode controlar monstros. Por um tempo, ele é apresentado como o vilão do jogo.  **4.3.4.2 – Personalidade**  Jagan é corajoso, confiante, sem medo de desafios. Essa falta de medo, porém, torna-o bastante impulsivo, e ele costuma tomar decisões sem pensar muito nas consequências. Ele tem muita motivação, e se entusiasma facilmente.  **4.3.4.3 – Relevância no Enredo do Jogo**  Jagan é inicialmente apresentado como o vilão do jogo, porém, mais tarde é revelado que ele é o líder da Ordem dos Guardiões, e que está tentando salvar Andra. É ele quem empurra Erinn para o objetivo final do jogo: matar a Serpente. Ele serve como guia para a progressão da quest principal, e como fonte de informação para o jogador.  **4.3.4.4 – Relacionamentos com outros personagens**  Para todos os personagens relacionados à Ordem dos Guardiões, como Erinn e Nadia, Jagan serve como um chefe. Ele, porém, possui um relacionamento mais próximo com uma personagem menos relevante: sua esposa Janko, líder da cidade de Anenke.  **4.3.5 – Adrian**  **4.3.4.1 – Prelúdio**  Adrian é o fantasma de um guardião que morreu no primeiro templo. Ao encontrar Erinn, o antigo guardião se sente sensibilizado, começando a auxiliar o protagonista para que ele não cometa os mesmos erros que o fantasma cometeu.  **4.3.4.2 – Personalidade**  Adrian é calmo, centrado, gentil e bastante esforçado. Era um guardião muito valoroso quando vivo, sempre se importando com seus amigos e aliados, fazendo o possível para ajudá-los. Ao ver Erinn no templo, o guardião decidiu se dedicar a auxiliá-lo, para que não cometa seus erros.  **4.3.4.3 – Relevância no Enredo do Jogo**  Adrian será o responsável por ensinar o jogador as mecânicas básicas do jogo, guiando-o pelo primeiro templo. Ele será uma companhia durante a jornada do protagonista, ensinando a ele todas as habilidades oferecidas ao jogador.  **4.3.4.4 – Relacionamentos com outros personagens**  Adrian se relaciona exclusivamente com Erinn, sendo seu principal companheiro durante a sua jornada. É um fiel escudeiro, dando-lhe lições de guardião, bem como contando piadas e dando conselhos. |  |  | | --- | | 5 – Níveis | | **5.1 – Nível 1 - Kaiali**  **5.1.1 – Resumo**  O primeiro cenário exploratório do jogo, é onde o jogador vai aprender sobre os objetivos e mecânicas principais. Possui algumas vilas e cavernas, e vários monstros diferentes. Esse nível termina com a derrota do primeiro chefão do jogo, e com a conquista da arma principal. A partir daí, o jogador vai aprender novas mecânicas de batalha antes de sair da ilha para explorar o resto de Andra.  **5.1.2 – Material introdutório**  Kaiali começa com uma cinemática 2D animada sutilmente, com dublagem por cima. Essa cutscene irá explicitar a situação e o objetivo inicial de Erinn. Depois disso, haverá um breve tutorial das mecânicas básicas antes que o jogador possa explorar a ilha livremente.  **5.1.3 – Objetivos**  O objetivo principal em Kaiali é encontrar a dungeon do Grande Hao e derrotá-lo para conquistar um lugar na Távola dos Guardiões de Kalua. Depois disso, o objetivo muda para encontrar uma vila na costa e realizar quests para obter uma forma de navegar até Tardivel, onde a história continua.  Os objetivos secundários são a realização de missões e a derrota dos monstros, realizando sidequests e conquistando itens e equipamento.  **5.1.4 – Descrição física**  Assim como todas as outras ilhas do jogo, Kaiali é um mapa aberto, extenso, que o jogador pode explorar em sua integridade. A ilha é coberta por vegetação: árvores, grama, flores, arbustos, etc. Há diversas pequenas vilas, com estética sendo uma mistura de Tailândia com Europa medieval. A paleta de cores é saturada e verde, enaltecendo o clima tropical e atmosfera expansiva e amigável da primeira ilha do jogo.  **5.1.5 – Finalização do material**  Assim como na introdução, haverá uma cinemática 2D no mesmo estilo, explicitado a situação e o estado atual da história antes que o jogador seja levado a Tardivel.  **5.2 – Nível 2 - Primeira Dungeon**  **5.2.1 – Resumo**  A primeira dungeon do jogo, é onde o jogador vai aprender sobre os objetivos e mecânicas mais específicos, além de enfrentar puzzles. É um trajeto linear, diferente das áreas de ilha. Esse nível termina com a derrota do primeiro chefão do jogo, e com a conquista da arma principal. A partir daí, o jogador vai aprender novas mecânicas de batalha antes de sair da ilha para explorar o resto de Andra.  **5.2.2 – Material introdutório**  O jogador é diretamente lançado dentro da dungeon, sendo guiado por meio de um Level Design linear. Serão introduzidas as mecânicas mais específicas do jogo, como as habilidades da arma, por meio de mensagens de texto e de puzzles  **5.2.3 – Objetivos**  O objetivo principal é sair do templo, por meio do avanço pelas salas e da resolução dos puzzles nelas presentes. Para poder sair do templo, um puzzle maior, que depende da resolução de puzzles menores, deve ser solucionado: dois pedaços de cristais devem ser adquiridos com a resolução dos outros puzzles do templo, de modo que os fragmentos reunidos desbloqueiam a porta de saída.  **5.2.4 – Descrição física**  Os templos são áreas fechadas, lineares, diferente dos mapas das ilhas. Tratam-se de um conjuntos de grandes salões, onde puzzles são apresentados ao jogador. Cada templo tem puzzles básicos, além de puzzles mais complexos, associados às habilidades que podem ser adquiridas no local.  **5.2.5 – Finalização do material**  Assim como na introdução, haverá uma cinemática 2D no mesmo estilo, explicitado a situação e o estado atual da história antes que o jogador seja levado a Tardivel. |  |  | | --- | | 6 – Projeto Artístico | | **6.1 – Arte conceitual**  photo_2017-06-19_17-57-38.jpgphoto_2017-06-19_17-57-41.jpg  photo_2017-06-19_17-57-49.jpgphoto_2017-06-19_17-57-45.jpg  Arte conceitual de árvores do jogo  photo_2017-06-19_17-57-15.jpgphoto_2017-06-19_17-57-11.jpg  photo_2017-06-19_17-57-18.jpgphoto_2017-06-19_17-57-26.jpgphoto_2017-06-19_17-57-21.jpg  Arte conceitual de monstros do jogo.  photo_2017-06-19_17-57-21.jpg  photo_2017-06-19_17-54-39.jpgphoto_2017-06-19_17-54-50.jpgphoto_2017-06-19_17-54-26.jpgphoto_2017-06-19_17-55-06.jpg  Progressão do design inicial de Erinn.    Turnaround conceitual de Erinn para o Proof of Concept.  **Great Raul.png**  Ilustração conceitual para o Grande Hao.  Mapa do arquipélago de Andra.Mapa.png  **6.2 – Guias de Estilo**  Tivemos como referência os jogos The Legend of Zelda: Breath of the Wild, The Legend of Zelda: Wind Waker e Monster Hunter Stories.      **6.3 – Personagens**  6.3.1 - Personagem 1: Erinn  Erinn_Full_Front.pngErinn_Front.png  Erinn_Gameplay.png  6.3.2 - Personagem 2: Hao Haophoto_2017-06-19_17-55-17.jpg  **photo_2017-06-19_17-55-51.jpg**    6.3.3 - Personagem 3: Hale Puna    **6.4 – Ambiente**  **Environment01.png**  **Environment02.png**  **Environment03.png**  Environment04.png  **6.5 – Equipamentos** |   Equipamentos iniciais do jogo.  Flux.png         |  | | --- | | 7 – Gerenciamento | | **7.1 – Detalhes do Cronograma**  **7.2 - Orçamento**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **FUNCIONÁRIOS** | **CUSTO DO PROJETO** | **CUSTO TOTAL NO PROJETO** | | Douglas Lima (Gerente de Projeto, Programador, Game Designer, Level Designer, Artista Técnico, Artista de UI, Artista 3D, Animador) | R$ 7.215,50/mês - 24 meses | R$ 173.172,00 | | Ligia Assis (Artista 2D, Artista 3D, Roteirista, Rigger, Sound Designer, Compositora, Artista de UI) | R$ 6.100,00/mês - 24 meses | R$ 146.400,00 | | Renan Dores (Game Designer, Level Designer, Artista 3D, Texturizador, Artista de UI, Documentador) | R$ 4.050,00/mês - 24 meses | R$ 97.200,00 | | Renato Biasoli (Artista 3D, Texturizador, Level Designer, Documentador, Logística) | R$ 3.990,00/mês - 24 meses | R$ 95.760,00 | | **TOTAL DE GASTOS** |  | **R$ 512.532,00** |  |  |  | | --- | --- | | **GASTOS COM LOGÍSTICA NO PROJETO** | **CUSTO DO PROJETO** | | Luz | R$ 500,00 | | Internet | R$ 2.000,00 | | Documentação/Campanha | R$ 1.000,00 | | Contingências | R$ 5.000,00 | | **TOTAL DE GASTOS** | **R$ 8.500,00** |  |  |  | | --- | --- | | **SOFTWARES A SEREM LICENCIADOS** | **CUSTO DA LICENÇA** | | Unity Plus | R$ 1.920,00 | | Pacote Adobe | R$ 5.856,00 | | Autodesk Maya | R$ 7.600,22 | | Reaper | R$ 743,40 | | Audacity | R$ 0 | | Visual Studio 2017 | R$ 2.207,00 | | ZBrush | R$ 2.627,00 | | **TOTAL DE GASTOS** | **R$ 20.953,62** |  |  |  | | --- | --- | | **CUSTOS TOTAIS DE PRODUÇÃO** | **VALORES** | | Funcionários | R$ 512.532,00 | | Logística | R$ 8.500,00 | | Licenças | R$ 20.953,62 | | **TOTAL** | **R$ 541.985,62** |   **7.3 - Considerações de licença**  Todos os conteúdos presentes no jogo são autorais, sendo apenas os softwares de produção enquadrados com relação a licenças, devidamente compradas e adicionadas no orçamento do projeto.  **7.4 - Análise de Risco**  Estamos considerando como fatores que que possam atrapalhar o sucesso do projeto os seguintes itens: a falta de reconhecimento de nossa marca pelo público - não temos credibilidade estabelecida para que o público invista em nosso produto; é o primeiro jogo da equipe, o que pode trazer certo nível de amadorismo ao projeto; a concorrência direta de nosso produto possui investimento maior do que temos disponível, o que fará com que o projeto acabe por apresentar qualidade inferior aos rivais; a crise econômica que assola o principal mercado consumidor planejado, o Brasil, fazendo com que possíveis compradores deixem de investir em nosso produto, priorizando suas necessidades básicas; o pouco impacto que jogos independentes ainda têm no país, o que reduz o número de possíveis compradores, colocando todo o investimento em risco; e os impostos cobrados em cima de jogos, muito altos, que podem consumir grande parte do investimento em cima do projeto.  **7.5 - Plano de Locação**  Planejamos alugar estandes em eventos de grande importância na indústria, como Brasil Game Show, BIG Festival e Campus Party. Atualmente, não encontramos necessidade de alugar lugares ou equipamentos para o desenvolvimento do jogo, uma vez que a infraestrutura atual tem servido ao propósito do desenvolvimento do projeto.  **7.6 - Plano de Teste**  A demo a ser apresentada na banca será utilizada como build inicial para testes com pessoas que se encaixem no perfil do público alvo do nosso jogo. Iremos recolher feedback para aprimoramento, e então novos testes serão feitos, dessa vez com público mais amplo, para refinamento do público alvo. Conforme o desenvolvimento amadurecer, uma versão beta será lançada, para balanceamento e correções, até o lançamento da versão final do jogo. | | 8 – Equipe | | A equipe **Modern Wizards** é composta por quatro integrantes:  **Douglas Lima:** Gerente de Projeto, Programador, Game Designer, Level Designer, Artista Técnico, Artista de UI, Artista 3D, Animador.  **Ligia Assis:** Artista 2D, Artista 3D, Roteirista, Rigger, Sound Designer, Compositora, Artista de UI.  **Renan Dores:** Game Designer, Level Designer, Artista 3D, Texturizador, Artista de UI, Documentador.  **Renato Biasoli**: Artista 3D, Texturizador, Level Designer, Documentador, Logística. | |  | |
|  |