

Entre Mundos

Desenvolvido por: Wesley Fernandes

10.10.2025

Há eras, o universo não era um só, mas uma colcha de realidades costuradas por uma energia antiga. No centro de tudo, existia um nexo, um ponto de trânsito conhecido apenas como "Entre Mundos". Este lugar mantinha o equilíbrio, permitindo que a vida florescesse em suas formas únicas em cada dimensão conectada.

Quatro desses mundos eram primordiais:

A Floresta Eterna, um mundo de crescimento sem fim, guardado pelo colossal Guardião de Raízes.

A Caverna de Cristal, um labirinto cintilante de energia pura, protegido pelo Horror Cristalino.

O Abismo de Magma, um núcleo de fúria e criação, vigiado pelo Beemote Vulcânico.

E o Céu Tempestuoso, uma tempestade sem fim de puro poder, controlada pelo majestoso Dragão da Tempestade.

Esses Guardiões, mais antigos que o próprio tempo, garantiam que as fronteiras entre os mundos permanecessem seladas.

Mas o equilíbrio se quebrou.

Uma força desconhecida, uma "dissonância", começou a vazar pelo nexo, corrompendo a própria realidade. Os portais, antes estáveis, tornaram-se buracos negros caóticos, fundindo os mundos. Criaturas da floresta agora vagam pelas cavernas, e morcegos elétricos caçam nos vulcões.

Pior de tudo, os Guardiões enlouqueceram. Consumidos pela dissonância, eles agora atacam qualquer coisa que cruze seus domínios, vendo tudo como uma ameaça.

É aqui que você entra.

Você é um Andarilho, um ser anônimo com a rara habilidade de sobreviver à passagem "Entre Mundos". Você não sabe a origem da dissonância, apenas vê o caos que ela está causando. Impelido por um senso de dever (ou talvez apenas pela busca de um caminho para casa), você precisa fazer o impossível: atravessar os portais, enfrentar os Guardiões corrompidos e chegar ao coração da tempestade para silenciar a dissonância e restaurar a ordem.

Uma Nota do Desenvolvedor

A criação de "Entre Mundos" foi uma jornada desafiadora e recompensadora. Durante o desenvolvimento, enfrentei dificuldades consideráveis para definir a lógica de aparência e, especialmente, o movimento fluido de cada personagem, desde o Andarilho até os chefões colossais. Além disso, garantir que as transições de um mapa para o outro fossem suaves e funcionais exigiu muita persistência e refinamento. Cada bioma que você explora é resultado desse esforço para criar um universo coeso e divertido.