

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO CAETANO DO SUL – ANTONIO RUSSO

Felipe Augusto da Silva

Filipe Barbosa da Silva

Shards of Balance

São Caetano do Sul

2025

Felipe Augusto da Silva
Filipe Barbosa da Silva

Shards of Balance

Trabalho de conclusão de curso
submetido como requisito parcial para
conclusão do Curso Superior de
Tecnologia em Jogos Digitais da
Faculdade de Tecnologia de São
Caetano do Sul – Antônio Russo,
orientados pelos Prof. Dr. Alexandre
Santaella Braga, Profa. Dra. Raquel Silva
e Prof. Esp. Willians Monteiro da Silva.

São Caetano do Sul

2025

AGRADECIMENTOS

Toda jornada tem seus desafios, mas nenhuma é feita sozinho.

Neste espaço, deixamos registrado nosso mais sincero agradecimento a todas as pessoas que, de alguma forma, caminharam ao nosso lado e tornaram possível a realização deste projeto.

Aos nossos amigos e familiares, que acompanharam nossos altos e baixos, prazos apertados, noites sem dormir e momentos de bloqueio criativo, o nosso muito obrigado. Cada palavra de incentivo, cada gesto de apoio e cada momento de paciência fizeram diferença. Foram vocês que nos lembraram, dia após dia, que este sonho valia a pena.

Desde o início, nossa equipe foi muito bem acolhida pelos orientadores do curso, que enxergaram potencial no projeto mesmo quando ele ainda era apenas uma ideia embrionária.

Um agradecimento especial ao Professor Dr. Alexandre Santaella Braga, que nos acompanhou de perto ao longo de todo este último ano, sempre disposto a ouvir, orientar e oferecer suporte em cada etapa, técnica, acadêmica e emocional. Sua confiança em nós foi um dos pilares que sustentou este trabalho.

Da mesma forma, nosso profundo reconhecimento ao Esp. Willians Monteiro da Silva, que foi muito além do papel de professor. Foi sob sua orientação e olhar crítico que o projeto deixou de ser apenas um conceito simples, próximo a um jogo no estilo Bomberman, e evoluiu para um jogo com geração procedural, mais ambicioso e tecnicamente consistente. Seus conselhos também foram determinantes para que o Felipe se encontrasse de vez como pixel artista, refinando estilo, direção visual e cuidado com cada detalhe gráfico. Mais do que conteúdo, ele nos ofereceu visão, incentivo e inspiração.

A Professora Dra. Raquel Silva, que nos acompanhou na disciplina de Comunicação e Expressão ao longo de um ano, nos ajudou a dar voz e forma às nossas ideias, garantindo que o jogo não fosse apenas bem implementado, mas também bem comunicado. Sua orientação foi essencial para construirmos um discurso claro, coeso e significativo em torno do projeto.

Aos incríveis profissionais da coordenação, nosso respeito e carinho.

Não há como não destacar Luci Raimunda dos Santos Francisquetti, que foi muito mais do que suporte acadêmico. Luci foi acolhimento, sorriso, paciência e solução. Obrigado por ser um exemplo de empatia, profissionalismo e humanidade.

Também agradecemos a Matheus Rangel Haddad e Francieli Sena Costa, pela disponibilidade e profissionalismo em cada resposta, em cada documento e em cada dúvida que tivemos ao longo do caminho.

Aos nossos professores, que nos ensinaram mais do que conteúdos técnicos: nos ensinaram a pensar como desenvolvedores, artistas e criadores. Cada um de vocês deixou uma marca no que somos e no que criamos:

- MSc. Sérgio Luiz Banin – Nos deu base e confiança para programar nossos sistemas. Programação para Jogos Digitais.
- Esp. Willians Monteiro da Silva – Nos guiou nas estruturas da web e na expressividade gráfica, e foi peça-chave na transição do projeto para um jogo com geração procedural e direção visual mais madura. Computação Gráfica em Jogos Digitais, Jogos Digitais para Web e Jogos para Consoles.
- MSc. Claudemir Martins da Silva – Mostrou como som e movimento trazem vida ao jogo. Animação e Som em Jogos Digitais.
- MSc. Leandro Ramos da Silva – Ajudou a construir nossa lógica de projeto e estrutura. Engenharia de Software para Jogos Digitais.
- Dra. Eliane Veiga Porta – Aprofundou nossa visão sobre jogador, mente e emoção. Comportamento e Cognição em Jogos Digitais.
- MSc. Maria Fernanda Meira – Nos deu ferramentas para iniciar nossa jornada no inglês técnico. Inglês I.
- MSc. Margareth Ramos Teixeira Miyamoto – Ajudou a consolidar nossa comunicação em inglês. Inglês II, IV e V.
- MSc. Ricardo Ronald Eberson – Fortaleceu nossa lógica com os fundamentos matemáticos. Matemática Discreta e Cálculo Diferencial e Integral.

- Dr. Ricardo Baitz – Nos ensinou sobre responsabilidade e ética, mostrando também a importância da ética nos jogos digitais e no impacto que eles podem ter na sociedade. Direito e Ética.
- Dra. Raquel Silva – Ajudou a lapidar nossa escrita, fala e expressão, permitindo que ideias complexas se tornassem claras e acessíveis. Comunicação e Expressão.
- Dr. Désiré Nguessan – Orientou a adaptação do projeto ao ecossistema mobile, do design por toque à otimização de desempenho e consumo, garantindo experiências fluidas em diferentes telas. Jogos Digitais para Dispositivos Móveis.
- MSc. Alan Henrique Pardo de Carvalho – Introduziu os princípios que nos fizeram enxergar o jogo como sistema, apresentando um novo mundo para gente, sendo o primeiro guia para o caminho de desenvolvedores. Princípios para Jogos Digitais.

Se hoje este projeto existe, é porque cada uma dessas pessoas construiu um pedaço dele.

Agradecimentos pessoais

Filipe:

À Giovanna Moretti de Miranda, por todo o carinho, paciência e apoio ao longo deste percurso. Pela compreensão nas ausências, pela força nos momentos difíceis e por acreditar no potencial deste projeto e neste sonho mesmo quando o caminho parecia incerto. Este trabalho também é seu.

Felipe:

Aos meus irmãos Vinícius J. S. Rosa e Gustavo H. Silva, à minha mãe Ireni M. Silva e ao meu pai Cláudio R. Silva, por toda a ajuda e apoio constantes, por acreditarem em mim mesmo nos momentos em que eu duvidei, e por manterem vivo o sonho de tornar este jogo realidade.

Aos amigos Koema, Bosso_YO, UltraT, Kadosh, Pedro Galvão, Arauto e Vinícius NHG, que aceitaram embarcar comigo na aventura de formar a equipe de dublagem deste projeto, sob minha direção. Vocês não são apenas vozes no jogo, são vozes que tornam minha vida mais leve, mais abençoada e meus sonhos possíveis.

E para encerrar, deixamos uma frase que carrega o espírito do nosso projeto e também de tudo que vivemos até aqui:

“Talento é algo que se faz florescer, instinto é algo que se refina.”

— Oikawa Tooru

Porque mais do que talento ou técnica, é o desejo de crescer que nos trouxe até aqui, e é ele que vai nos levar ainda mais longe.

RESUMO

Shards of Balance é um RPG por turnos 2D, com estética retrô em pixel art, desenvolvido em Unity (C#) para PC (Windows). O jogo combina exploração em tempo real de biomas interconectados gerados proceduralmente com combates por turnos em grupos, nos quais o jogador administra recursos (vida, mana, estados) e o posicionamento de personagens.

Elementos de *roguelike* garantem alta rejogabilidade: a distribuição de inimigos e criaturas, rotas, eventos e salas internas varia a cada partida, assim como o nível de corrupção ou purificação de cada região, que responde diretamente às ações do jogador. O tema central é o equilíbrio entre natureza e corrupção, refletido nas criaturas, nos visuais dos biomas e na progressão global do mundo.

O projeto é concebido para uma produção enxuta, com foco em sistemas reaproveitáveis e conteúdo modular, direcionado a jogadores de RPG em PC que apreciam combate por turnos, visual retrô e desafios estratégicos acessíveis. A classificação indicativa estimada é 12+, devido à presença de violência fantasiosa moderada, sem violência gráfica explícita.

ABSTRACT

Shards of Balance is a 2D turn-based RPG with a retro pixel art aesthetic, developed in Unity (C#) for PC (Windows). The game combines real-time exploration of interconnected, procedurally generated biomes with party-based turn-based combat, where the player manages resources (HP, MP, status effects) and character positioning in front- and back-line slots.

Roguelike elements provide high replayability: the distribution of enemies and creatures, routes, events, and internal rooms changes on each run, as does the level of corruption or purification in each region, which reacts directly to the player's actions. The core theme is the balance between nature and corruption, reflected in the creatures, biome visuals, and overall world progression.

The project is designed for lean production, focusing on reusable systems and modular content, targeting PC RPG players who enjoy turn-based combat, retro visuals, and accessible strategic challenges. The estimated age rating is 12+, due to moderate fantasy violence without graphic content.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Classificação indicativa.....	pg. 4
Figura 2 – Diagrama de Atividades.....	pg. 5
Figura 3 – Tabela de Gameflow.....	pg. 6
Figura 4 – Hades.....	pg. 8
Figura 5 – Dead Cells.....	pg. 9
Figura 6 – Bomberman.....	pg. 10
Figura 7 – Tower of God.....	pg. 11
Figura 8 – The Legend of Zelda: Breath of the Wild.....	pg. 12
Figura 9 – Rain World.....	pg. 13
Figura 10 – Don't Starve.....	pg. 14
Figura 11 – Zetsuen no Tempest.....	pg. 15
Figura 12 – Hyper Light Drifter.....	pg. 16
Figura 13 – Final Fantasy I.....	pg. 17
Figura 14 – Secret of Mana.....	pg. 18
Figura 15 – Silhueta.....	pg. 33
Figura 16 – Modelo de Personagem Atualizado.....	pg. 33
Figura 17 – Mural na base da torre.....	pg. 80
Figura 18 – Floresta de Akh'Thël.....	pg. 85
Figura 19 – Akh'Thël Profanada.....	pg. 88
Figura 20 – O Deserto de Khar'Zûn.....	pg. 91
Figura 21 – Khar'Zûn Invertido.....	pg. 93
Figura 22 – A Tundra de Nyrrh.....	pg. 96
Figura 23 – Nyrrh Sepultada.....	pg. 98
Figura 24 – O Pântano de Mâr-Morgûl.....	pg. 101
Figura 25 – Mâr-Morgûl Devorado.....	pg. 103
Figura 26 – O Monte de Vuur'Mahal.....	pg. 105
Figura 27 – Vuur'Mahal Abissal.....	pg. 107
Figura 28 – As Planícies de Eltén-Tor.....	pg. 110
Figura 29 – Eltén-Tor Reverberante.....	pg. 112
Figura 30 – A Cordilheira de Tzavar'ûn.....	pg. 115
Figura 31 – Tzavar'ûn Desvelada.....	pg. 117
Figura 32 – A Cidade Perdida de Daev'Alra.....	pg. 120

Figura 33 – Daev’Alra Fraturada.....	pg. 122
Figura 34 – Khram, O Vazio Divino.....	pg. 126
Figura 35 – Inokosi Asare.....	pg. 134
Figura 36 – Baby Dragon.....	pg. 140
Figura 37 – Lily.....	pg. 145
Figura 38 – Lucien Arvel.....	pg. 152
Figura 39 – Kael Draegven.....	pg. 162
Figura 40 – Wireframe de Menu Principal.....	pg. 163
Figura 41 – Wireframe da HUD In-game.....	pg. 167
Figura 42 – Wireframe de Menu dentro do Jogo.....	pg. 169
Figura 43 – Teclado.....	pg. 175
Figura 44 – Mouse.....	pg. 176
Figura 45 – Controle USB.....	pg. 176
Figura 46 – Fone.....	pg. 177
Figura 47 – Casos de Uso.....	pg. 179
Figura 48 - Unity.....	pg. 183
Figura 49 - Aseprite.....	pg. 183
Figura 50 - Photoshop.....	pg. 184
Figura 51 - Inkscape.....	pg. 184
Figura 52 - Photoscape.....	pg. 185
Figura 53 - LMMS.....	pg. 185
Figura 54 - Word.....	pg. 186
Figura 55 - Excel.....	pg. 186
Figura 56 - Bloco de Notas.....	pg. 187
Figura 57 - Trello.....	pg. 187
Figura 58 - WhatsApp.....	pg. 188
Figura 59 - Discord.....	pg. 188
Figura 60 - ChatGPT.....	pg. 189
Figura 61 – Suno AI.....	pg. 190
Figura 62 – Venn Entertainment.....	pg. 193
Figura 63 – Canvas.....	pg. 200
Figura 64 – SWOT.....	pg. 203

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Membros da Equipe.....	pg. 19
Tabela 2 – Heróis.....	pg.34
Tabela 3 – Biomas.....	pg. 35
Tabela 4 – Dungeons.....	pg. 38
Tabela 5 – Fauna.....	pg. 39
Tabela 6 – Inimigos.....	pg. 47
Tabela 7 - Retrato aliados.....	pg. 56
Tabela 8 - Retrato inimigos.....	pg. 62
Tabela 9 - HUD.....	pg. 69
Tabela 10 - Tipologia das Dungeons.....	pg. 76
Tabela 11 - Etimologia e Significado dos Biomas.....	pg. 82
Tabela 12 - Eventos Narrativos Especiais.....	pg. 127
Tabela 13 - Requisitos dos requisitos.....	pg. 174

HISTÓRICO DE REVISÕES

Versão	Data	Integrante	Atividades
1.1.0	11 mar. 2025	Felipe Augusto & Filipe Barbosa	Primeira versão do GDD, definições
1.1.1	25 mar. 2025	Felipe Augusto & Filipe Barbosa	Primeira versão apresentada à orientadora Raquel, onde foi apontado reajustes a serem feitos.
2.1.0	08 abr. 2025	Felipe Augustos	Arrumado: Referências, inserido mais imagens e as paletas de cores, arrumada as citações, logo da empresa movido para o tópico de modelo de negócios; Adicionado: mais uma referência de inspiração, GameFlow, Interface do Menu, Aspectos Técnicos.
		Filipe Barbosa	Filipe Barbosa da Silva Arrumado: Numeração dos tópicos. Adicionado: Tema transversal, narrativa, ambientação e personagens, mais 2 referências de autores.
3.1.0	22 abr. 2025	Felipe Augustos	Arrumado: Correção de duplicidade de informações, detalhamento sobre múltiplos personagens como protagonistas, revisão de português. Adicionado: Criação de ficha de personagens não jogáveis.
		Filipe Barbosa	Arrumado: Revisão do GDD e correção de duplo espaçamento. Adicionado: Criação de ficha de personagens jogáveis.
4.1.0	27 abr. 2025	Felipe Augustos	Arrumado: Correção de informações.
		Filipe Barbosa	Adicionado: Criação de ficha de personagens jogáveis.
4.1.1	06 mai. 2025	Felipe Augustos	Arrumado: Atualização e correção da aba de 5.5. Personagens. Adicionado: Criação de ficha de inimigos.
		Filipe Barbosa	Adicionado: Criação de ficha de personagens jogáveis e não-jogáveis (NPCs).
5.1.0	20 mai. 2025	Felipe Augusto & Filipe Barbosa	Melhorias e expansão no GDD.

5.1.2	03 jun. 2025	Felipe Augusto & Filipe Barbosa	Finalização e formatação final do GDD.
6.1.1	23 out. 2025	Felipe Augustos	Adicionado: Criação de tópicos para plano de negócios.
6.1.2	01 nov. 2025	Felipe Augustos	Arrumado: Correção de informações e alterações no tópico artes do Jogo.
6.1.3	10 nov. 2025	Felipe Augustos	Adicionado: Novas artes e tabelas para o tópico 4 artes do jogo, finalização do tópico de plano de negócios
7.1.0	15 nov. 2025	Felipe Augustos	Adicionado: Novas artes e tabelas para o tópico 4 artes do jogo. Arrumado: Alterações solicitadas pela orientadora Raquel, finalização e formatação final do GDD.
		Filipe Barbosa	

SUMÁRIO

1. DEFINIÇÃO DO JOGO.	pg. 2
1.1. Nome do jogo.	pg. 2
1.2. High Concept do jogo.	pg. 2
1.3. Gênero.	pg. 2
1.4. Público-alvo e Classificação Indicativa.	pg. 3
1.5. Game Flow.	pg. 4
1.6. Estilo estético.	pg. 6
1.7. Inspirações.	pg. 7
1.7.1. Hades (2020).	pg. 7
1.7.2. Dead Cells (2018).	pg. 8
1.7.3. Bomberman (Série Clássica).	pg. 9
1.7.4. Tower of God (Webtoon/Anime).	pg. 10
1.7.5. The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017).	pg. 11
1.7.6. Rain World (2017).	pg. 12
1.7.7. Don't Starve (2013).	pg. 13
1.7.8. Zetsuen no Tempest (2012).	pg. 14
1.7.9. Hyper Light Drifter (2016).	pg. 15
1.7.10. Final Fantasy I (1987).	pg. 17
1.7.11. Secret of Mana (1993).	pg. 17
1.8. Equipe de Desenvolvimento.	pg. 19
2. TEMÁTICA TRANSVERSAL ABRANGIDA PELO PROJETO.	pg.20
2.1. Meio Ambiente.	pg. 21
2.1.1. Corrupção como Metáfora da Degradação Ambiental.	pg. 21
2.1.2. Fauna Interativa e Responsiva.	pg. 22
2.1.3. Um Mundo em Colapso e as Consequências da Inação.	pg. 23
2.1.4. A Escolha do Tema transversal e sua Relevância no Jogo.	pg. 23
3. GAMEPLAY E MECÂNICAS.	pg. 23
3.1. Visão Geral.	pg. 24
3.2. Gameplay.	pg.24
3.3. Progressão.	pg. 26
3.4. Estrutura de missões/desafios.	pg. 26
3.5. Objetivos do jogo.	pg.27
3.6. Mecânicas.	pg. 27
3.6.1. Ciclo diurno e noturno.	pg.28
3.6.2. Exploração e estrutura aberta.	pg. 28
3.6.3. Sistema de corrupção e purificação.	pg. 28
3.6.4. Fauna e interações ambientais.	pg. 29
3.6.5. Combate e habilidades.	pg. 29
3.6.6. Progressão e level-up.	pg. 29
3.6.7. Ações do Jogador.	pg. 30
3.7. Física e movimentação.	pg. 30
3.8. Itens e coletáveis.	pg. 30
3.9. Combate.	pg.31
3.10. Economia.	pg. 31

3.11. Modos de Jogo.	pg. 31
3.11.1. Modo Solo (Play Game).	pg. 31
3.12. Salvar e Carregar.	pg. 31
4. ARTE DO JOGO.	pg. 32
4.1. Personagens jogáveis (Heróis).	pg. 32
4.1.1. Modelo base.	pg. 32
4.1.2. Heróis.	pg. 34
4.2. Biomas.	pg. 35
4.3. Ambientes Internos (Dungeons).	pg. 37
4.4. Animais da fauna.	pg. 39
4.5. Inimigos.	pg. 46
4.6. Retratos.	pg. 56
4.6.1. Retratos Aliados.	pg. 56
4.6.2. Retratos Inimigos.	pg. 61
4.7. HUD.	pg. 69
5. NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS.	pg.73
5.1. História e Narrativa Principal.	pg. 74
5.2. Mundo do Jogo.	pg. 75
5.2.1. O Continente de <i>Shards of Balance</i> .	pg. 75
5.2.1.1. Topografia e Composição.	pg.76
5.2.1.2. Estruturas Hostis e Civilizações Corrompidas.	pg. 76
5.2.2. A Corrupção.	pg. 77
5.2.3. A Torre.	pg. 78
5.2.3.1. O Mural.	pg. 79
5.3. Biomas, Fauna e Hostilidades Corrompidas.	pg. 80
5.3.1. Floresta de Akh'Thël.	pg. 83
5.3.2. O Deserto de Khar'Zün.	pg. 88
5.3.3. A Tundra de Nyrrh.	pg. 93
5.3.4. O Pântano de Mâr-Morgûl.	pg. 98
5.3.5. O Monte de Vuur'Mahal.	pg. 103
5.3.6. As Planícies de Eltën-Tor.	pg. 107
5.3.7. A Cordilheira de Tzavar'ûn.	pg. 112
5.3.8. A Cidade Perdida de Daev'Alra.	pg. 117
5.3.9. Khram, O Vazio Divino.	pg. 112
5.4. Roteiro (Estrutura Narrativa).	pg. 126
5.5. Personagens.	pg. 129
5.5.1. Personagens Jogáveis (Heróis).	pg. 128
5.5.1.1. Inokosi Asare.	pg. 129
5.5.1.2. Baby Dragon.	pg.134
5.5.1.3. Lily.	pg. 140
5.5.1.4. Lucien Arvel.	pg. 145
5.5.1.5. Kael Draegven.	pg. 152
6. INTERFACE.	pg. 162
6.1. Menu Principal.	pg. 162

6.2. HUD In-Game.	pg. 163
6.2.1. Relógio modular.	pg. 63
6.2.2. Barra de vida.	pg. 164
6.2.3. Indicador de estado (Buffs e Debuffs).	pg. 164
6.2.4. Barra de experiência.	pg. 165
6.2.5. Barra de Habilidades.	pg. 165
6.2.6. Mini-Mapa.	pg. 165
6.2.7. Indicador de Corrupção.	pg. 166
6.2.8. Nome da Área / Bioma.	pg. 166
6.3. Menu In-game.	pg. 167
6.3.1. Estrutura do Menu In-game.	pg. 168

7. GERAÇÃO PROCEDURAL.	pg. 169
7.1. Semente e Determinismo.	pg. 170
7.2. Gerador Unificado de Layout (GUL).	pg. 170
7.2.1. Pipeline (visão geral).	pg. 170
7.2.2. Perfis (Interno vs. Externo).	pg. 171
7.2.3. Tamanho, densidade e variação.	pg. 171
7.3. Overlay de Corrupção.	pg. 172
7.4. Tabelas de Spawn (Fauna, Inimigos, Chefes).	pg. 172
7.5. Validação, Acessibilidade e Fallback.	pg. 172
7.6. Parâmetros Expostos (Inspector).	pg. 173

8. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA).	pg. 173
----------------------------------	---------

9. ASPECTOS TÉCNICOS.	pg. 174
9.1. Tecnologias para jogar.	pg. 174
9.1.1. Computador / Notebook.	pg. 174
9.1.2. Mouse e Teclado.	pg. 175
9.1.3. Controle USB.	pg. 176
9.1.4. Caixa de som ou fone de ouvido.	pg. 177
9.2. Estilo Retrô.	pg. 177
9.3. FPS (Frames por segundo).	pg. 177
9.4. Resolução de Tela Ajustável.	pg. 178
9.5. Casos de Uso.	pg. 178
9.5.1. Explorar os cenários.	pg. 180
9.5.2. Interagir com criaturas espalhadas pelo cenário.	pg. 180
9.5.3. Ser perseguido por inimigos.	pg. 180
9.5.4. Ser perseguido por criaturas.	pg. 180
9.5.5. Derrotar inimigos em troca de cristais de experiência.	pg. 181
9.5.6. Derrotar criaturas em troca de cristais de experiência.	pg. 181
9.5.7. Derrotar chefes para purificar biomas.	pg. 181
9.5.8. Coletar cristais de experiência e baús espalhados no cenário.	pg. 181
9.5.9. Coletar baús espalhados no cenário.	pg. 182
9.5.10. Trocar moedas por itens na loja.	pg. 182
9.6. Hardware e Software de Desenvolvimento.	pg. 182
9.6.1. Unity.	pg. 182
9.6.2. Aseprite.	pg. 183

- 9.6.3. Adobe Photoshop. pg. 183
- 9.6.4. Inkscape. pg. 184
- 9.6.5. Photoscape. pg. 184
- 9.6.6. LMMS. pg. 185
- 9.6.7. Microsoft Word. pg. 185
- 9.6.8. Microsoft Excel. pg. 186
- 9.6.9. Bloco de Notas. pg. 186
- 9.6.10. Trello. pg. 187
- 9.6.11. WhatsApp. pg. 187
- 9.6.12. Discord. pg. 188
- 9.6.13. ChatGPT (IA). pg. 188
- 9.6.12. SUNO AI. pg. 189
- 9.7. Metodologia de Desenvolvimento. pg. 190
- 9.8. Controle de Versão. pg. 191
- 9.9. Testes e Otimização. pg. 191

- 10. PLANO DE NEGÓCIOS. pg. 192
- 10.1. Venn Entertainment. pg. 192
- 10.1.1. Identidade e contexto. pg. 193
- 10.1.2. Missão, visão e valores. pg. 193
- 10.2. Produto: Shards of Balance. pg. 194
- 10.2.1. Características gerais. pg. 194
- 10.2.2. Estágio atual de desenvolvimento. pg. 194
- 10.3. Análise de Mercado. pg. 195
- 10.3.1. Mercado de jogos digitais independentes. pg. 195
- 10.3.2. Nicho: RPG por turnos 2D com estética retrô. pg. 195
- 10.4. Público-Alvo. pg. 196
- 10.5. Proposta de Valor. pg. 196
- 10.6. Modelo de Negócio e Monetização. pg. 197
- 10.6.1. Estratégia principal: jogo premium. pg. 197
- 10.6.2. Conteúdo adicional futuro. pg. 197
- 10.6.3. Alinhamento ético da monetização. pg. 198
- 10.7. Canais de Distribuição e Comunicação. pg. 198
- 10.7.1. Distribuição digital. pg. 198
- 10.7.2. Comunicação e comunidade. pg. 199
- 10.8. Business Model Canvas. pg. 200
- 10.8.1. Visão geral. pg. 200
- 10.8.2. Blocos do Canvas. pg. 200
- 10.9. Análise SWOT de Shards of Balance. pg. 202
- 10.9.1. Forças (Strengths). pg. 203
- 10.9.2. Fraquezas (Weaknesses). pg. 203

- 10.9.3. Oportunidades (Opportunities). pg. 204
- 10.9.4. Ameaças (Threats). pg. 204
- 10.10. Estratégia de Lançamento e Crescimento. pg. 204
- 10.11. Expectativas e Realidade. pg. 205

- 11. POST MORTEM. pg. 205
- 11.1. O que deu certo. pg. 206
- 11.2. O que não deu certo. pg. 207
- 11.3. O que aprendemos. pg. 207
- 11.4. O que faríamos diferente em um próximo projeto. pg. 209
- 11.5. Considerações finais. pg. 211

REFERÊNCIAS

LISTA DE ABREVIATURAS E PALAVRAS ESTRANGEIRAS

APÊNDICE A – PROTAGONISTASREFERÊNCIAS

APÊNDICE B – BIOMAS

APÊNDICE C – TRILHAS SONORAS GERADAS COM SUNO AI

1. DEFINIÇÃO DO JOGO

1.1. Nome do jogo

Shards of Balance

1.2. High concept do jogo

Em um mundo onde a corrupção devora planícies, consome árvores, corrói montanhas, trazendo ruínas e caos para diferentes biomas, o jogador assume o papel de um dos heróis para expurgar o mal que assola essas terras e alcançar e conquistar a Torre dos Desejos, que dizem ser capaz de conceder um desejo para quem conseguir chegar ao seu topo.

1.3. Gênero

Com a evolução da indústria dos jogos, a definição de gêneros tornou-se cada vez mais fluida. Muitos jogos modernos combinam elementos de diferentes gêneros, criando experiências e subgêneros híbridos. O que antes era rigidamente classificado como "plataforma", "ação" ou "*RPG*", hoje se mescla em propostas inovadoras, dificultando uma categorização absoluta.

Sato e Cardoso (2008) discutem essa complexidade ao analisar diferentes definições de gênero dentro dos jogos digitais. Para este projeto, optamos por não limitar sua classificação a um único gênero, mas sim reconhecer a fusão de múltiplas mecânicas que compõem sua identidade.

Nosso jogo se encaixa na mescla entre *RPG*, *Roguelike* e Exploração Procedural, unindo o combate estratégico dos jogos de turno, a progressão com escolhas aleatórias dos *roguelikes* e a geração de conteúdo procedural presente em jogos de exploração.

Dessa forma, sugerimos o gênero *RPG* Procedural, pois ele encapsula os principais elementos que definem a experiência do jogador:

- ***RPG***: O combate estratégico ocorre em tempo real, exigindo lógica e raciocínio, uso de ataques básicos e habilidades especiais.

- **Roguelike:** A progressão é baseada na coleta de cristais de experiência e upgrades aleatórios a cada *Level Up*, com uma estrutura desafiadora onde cada tentativa é única.
- **Exploração Procedural:** As *dungeons* e biomas são gerados de forma procedural garantindo um mundo em constante mudança e incentivando a adaptação do jogador.

If you want your game to reach a broad audience, you must consider the different types of players it might attract. Some will seek story, others will be drawn to aesthetics, while some will be interested in the mechanics or challenges offered. (SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 1st ed. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008. p. 46. Chapter 5: The Experience of the Game.)

Se você quer que seu jogo alcance um público amplo, precisa pensar nos diferentes tipos de jogadores que ele pode atrair. Alguns buscarão narrativa, outros serão atraídos pela estética, enquanto alguns se interessarão pelas mecânicas ou desafios oferecidos. (SCHELL, Jesse. *A Arte do Design de Jogos: O Livro das Lentes*. 1ª ed. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008. p. 46. Capítulo 5: A Experiência do Jogador, tradução nossa)

1.4. Público-alvo e Classificação Indicativa

O jogo é voltado para jogadores a partir de 12 anos, com interesse em jogos de ação, exploração e progressão estratégica. Seu estilo procedural e progressão dinâmica atrai tanto jogadores experientes, que buscam desafios e experimentação de diferentes builds, quanto jogadores casuais, que desejam se aventurar em um mundo em constante mudança.

De acordo com o Ministério da Justiça (2020), o jogo não é recomendado para menores de 12 anos, pois apresenta os seguintes conteúdos:

- **Violência Fantástica:** O jogo apresenta combates entre personagens utilizando ataques e habilidades especiais para derrotar inimigos e chefes. EXEMPLO: O personagem lança projéteis mágicos ou utiliza espadas para vencer oponentes.
- **Temática de Conflito e Superação:** A jornada dos personagens envolve desafios que exigem luta contra forças hostis para salvar os biomas da

corrupção. EXEMPLO: Um chefe corrompido precisa ser derrotado para restaurar o equilíbrio ambiental do bioma.

- **Ambientes Sombrio-Fantásticos:** Alguns cenários podem ter uma atmosfera mais sombria devido ao sistema de corrupção, com mudanças visuais e desafios que refletem a degradação do mundo. EXEMPLO: Um bioma que atinge 100% de corrupção apresenta criaturas mais agressivas e um ambiente mais hostil.

O jogo não apresenta violência realista, sangue excessivo ou temas sensíveis como tráfico de pessoas, tortura ou discursos de ódio. O foco está na aventura e estratégia, permitindo que os jogadores experimentem diferentes estilos de jogo em um universo dinâmico.

Essa faixa etária é ideal para o público que já possui familiaridade com jogos *roguelike* e *RPGs*, e que busca uma experiência desafiadora sem a necessidade de conteúdos inapropriados para menores.

Figura 1 - Classificação indicativa



Fonte: Ministério da Justiça (2025)

1.5. *Game Flow*

Um diagrama relatando sobre as principais atividades do jogo, e como ele deve fluir para ter um bom desempenho. O diagrama que mostra o *Game Flow* de *Shards of Balance* pode ser visto na figura 2.

Fonte: Nossa autoria, 2025.



Logo na figura 3 pode ser encontrado algumas das atividades realizadas pelo jogador para manter uma boa dinâmica, imersão, sendo uma forma de entender o jogo.

Figura 3 – Tabela de Gameflow

Tabela de Gameflow	
Concentração	Entretar o jogador com a história e narrativa
	Entretar o jogador com a música
	Entretar o jogador com a arte
	Não interromper o jogador com missões desnecessárias e com quebra de imersão
Desafio	Diferentes tipos de inimigos
	Dificuldade escalável mediante distribuição de pontos
	Progressão de dificuldade mediante a novas áreas descobertas
	Jogos devem ser suficientemente desafiadores e adequados ao nível de habilidade do jogador.
	Inimigos utilizando itens nos níveis mais altos de personagens
Habilidades do Jogador	Quantidade de inimigos no modo cooperativo
	Iniciar o jogo sem tutorial
	Primeira vez jogando RPG
	Os estímulos são recompensadores
	Reconhecimento de elementos ao invés de memorização
	Habilidades fáceis de utilizar
	Habilidades cooperativas
	Maquas fáceis de utilizar
Controle	Descoberta de alternativas de combos
	Correspondência entre o sistema e o mundo real
	Liberdade de escolhas narrativas
	Aproveitamento de respostas para diálogos
	Sensação de controle com os personagens
	Controle e liberdade de usuário
	Interface e mecanismos fáceis de utilizar
	Sensação de controle dos dispositivos de entrada e saída
Objetivos	Controle sobre o shell (Start, pause, sair)
	Clareza para objetivos imediatos
	Progressão de jogo compreensíveis e satisfatórios
	Progressão de missões e objetivos secundários compreensíveis e satisfatórios
Feedback	Progressão de objetivos cooperativos (Multiplayer) compreensíveis e satisfatórios
	Visibilidade do estado do sistema
	Visibilidade de atributos e estatísticas
Imersão	Entendimento sobre progressão de missões
	Identificação com histórias de personagens
	Compreensão de mundo
Interação Social	Empatia com os personagens
	Cooperação entre jogadores
	Competição entre jogadores
	Distribuição de itens no modo cooperativo

Fonte: Nossa autoria, 2025.

1.6. Estilo estético

O jogo utiliza *pixel art*, com animações detalhadas para movimentação, estado de *Idle*, ataques, habilidades específicas e morte, assim como demais animações de cenário e interatividade.

O estilo artístico busca criar uma ambientação fantástica e imersiva, com biomas diversos, efeitos climáticos dinâmicos e mudanças visuais de acordo com o

nível de corrupção. Silber (2016) comenta esse sentimento em seu livro *Pixel Art for Game Developers*:

Pixel art aesthetics are loved and revered by many players, and there are some good reasons! The style evokes a warm sense of nostalgia for many of us older gamers, is contemporary and found in some of the best games made today. There's something about the simplicity of the style that lends itself to memorable and iconic imagery. (SILBER, Dan. *The Art of Pixel Art*. 2016. p. 1.)

A estética Pixel Art é amada e reverenciada por muitos jogadores, e existem algumas boas razões! O estilo desperta uma sensação calorosa de nostalgia por muitos de nós, jogadores mais antigos, é contemporânea e encontrada em alguns dos melhores jogos feitos atualmente. Há algo sobre a simplicidade do estilo que se presta a imagens memoráveis e icônicas. (SILBER, Dan. ***A Arte do Pixel Art***. 2016. p. 1. tradução nossa)

1.7. Inspirações

Todas as ideias de jogos, animações, livros e filmes que inspiraram na criação de *Shards of Balance*, sendo extremamente importantes para fazer com que cada ideia se conecta-se uma na outra, gerando uma obra que visa trazer diversão, entretenimento, reflexão e ensinamentos para aqueles que consumirem.

1.7.1. *Hades* (2020)

Hades é um *Action RPG roguelike* desenvolvido pela *Supergiant Games*. Seu combate dinâmico em tempo real e sistema de progressão baseado em upgrades aleatórios foram grandes influências para o nosso jogo. O sistema de escolhas a cada tentativa proporciona uma experiência única ao jogador, incentivando a experimentação de diferentes combinações de habilidades.

Além disso, *Hades* se destaca pela forma como constrói sua narrativa dentro da jogabilidade, algo que buscamos aplicar na relação entre os personagens e o mundo do nosso jogo.

Figura 4 – *Hades*



Fonte: Supergiant Games (2025)

1.7.2. *Dead Cells* (2018)

Dead Cells é um jogo *roguelike* de ação e plataforma, conhecido por sua geração procedural e combate rápido e preciso. Assim como em *Dead Cells*, nosso jogo oferece um sistema de exploração onde tanto os mapas externos e principalmente os mapas internos são gerados de forma procedural, garantindo desafios diferentes a cada partida.

Outro aspecto inspirado neste jogo é a maneira como o jogador coleta e utiliza melhorias ao longo da progressão, criando um sistema de fortalecimento e personalização de personagem durante a jornada.

Figura 5 – *Dead Cells*



Fonte: Motion Twin (2025)

1.7.3. *Bomberman* (Série Clássica)

A série *Bomberman* influenciou diretamente o modo arena do nosso jogo. O formato de partidas rápidas para até 4 jogadores locais, com um espaço de batalha

fechado e elementos interativos no cenário, serviu como base para a construção da experiência *multiplayer*.

Embora o modo *solo* do nosso jogo seja mais focado na progressão e exploração, a ideia de trazer uma experiência competitiva, com personagens distintos e habilidades próprias, nasceu da influência de *Bomberman*.

Figura 6 – *Bomberman*



Fonte: Konami (2025)

1.7.4. *Tower of God* (Webtoon/Anime)

Tower of God é uma obra que serviu de inspiração para a ambientação e narrativa do jogo. Na história, personagens de diferentes mundos tentam escalar uma torre misteriosa, onde cada andar representa desafios únicos e um caminho diferente até o topo.

Essa ideia foi aplicada ao nosso jogo na forma da "Torre dos Desejos" como estrutura central do mundo, onde os personagens viajam entre biomas distintos, enfrentam inimigos e purificam a corrupção que ameaça o equilíbrio natural, a fim de

conseguiram o acesso para entrar na torre e desafiá-la, para eventualmente, caso obtenham sucesso em conquistá-la, consigam realizar seu desejo.

Figura 7 – *Tower of God*



Fonte: SIU/Webtoon (2025)

1.7.5. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017)

The Legend of Zelda: Breath of the Wild é um jogo de ação e aventura desenvolvido pela *Nintendo*, conhecido por sua abordagem inovadora em mundo aberto e sistemas dinâmicos de interação.

Uma das principais influências deste jogo no nosso projeto é a forma como o mundo se adapta e reage ao progresso do jogador. Em *Breath of the Wild*, os inimigos se tornam mais poderosos conforme o jogador avança na história, refletindo um sistema de dificuldade progressiva.

Esse conceito foi aplicado ao nosso jogo por meio do sistema de corrupção dos biomas, onde os cenários e inimigos sofrem transformações à medida que a corrupção se espalha. Assim como em *Breath of the Wild*, o jogador precisa se adaptar

constantemente às novas condições impostas pelo ambiente, criando uma experiência de exploração dinâmica e desafiadora.

Figura 8 – *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*



Fonte: Nintendo (2025)

1.7.6. *Rain World* (2017)

Rain World é um jogo de sobrevivência e plataforma desenvolvido pela *Videocult*. Ele se destaca por seu ecossistema dinâmico, onde as criaturas reagem ao ambiente e ao jogador de maneiras imprevisíveis, criando um mundo vivo e interdependente.

O sistema de fauna do nosso jogo se inspira diretamente em *Rain World*, pois cada bioma contém criaturas que interagem de forma única com o jogador, podendo fugir, atacar ou até auxiliar, dependendo do personagem escolhido e de como ele se comporta no ambiente.

Assim como em *Rain World*, buscamos criar um mundo onde os seres vivos não são apenas inimigos fixos, mas entidades com comportamentos próprios, que podem ser explorados estrategicamente. Além disso, ações agressivas contra a fauna

podem gerar consequências inesperadas, incluindo a aparição de predadores mais poderosos.

Figura 9 – *Rain World*



Fonte: Videocult (2025)

1.7.7. *Don't Starve* (2013)

Don't Starve é um jogo de sobrevivência e exploração desenvolvido pela *Klei Entertainment*. Sua principal característica é a diversidade de personagens jogáveis, cada um com habilidades, fraquezas e mecânicas próprias, alterando significativamente a experiência do jogador.

No nosso jogo, essa ideia foi aplicada ao sistema de personagens únicos, onde cada um possui vantagens e desvantagens de acordo com o bioma, o período do dia e a relação com a fauna local. Assim como em *Don't Starve*, a escolha do personagem influencia diretamente o estilo de jogo, promovendo variedade e incentivando a experimentação.

Além disso, a forma como os biomas interagem com os personagens foi inspirada na dinâmica de clima e ambiente de *Don't Starve*, onde certas condições

podem beneficiar ou prejudicar o jogador dependendo de suas características individuais.

Figura 10 – *Don't Starve*



Fonte: Klei Entertainment (2025)

1.7.8. *Zetsuen no Tempest* (2012)

Zetsuen no Tempest é uma série de anime baseada no mangá homônimo escrito por *Kyō Shirodaira*. A história combina elementos de tragédia shakespeariana, filosofia e magia, explorando temas como destino, luto, caos e reconstrução. Em sua trama, dois jovens são lançados em meio a um conflito apocalíptico que envolve forças mágicas ancestrais, árvores sagradas e uma luta entre preservação e destruição.

A obra influenciou diretamente a construção temática e simbólica de *Shards of Balance*. A Corrupção, como força narrativa, não é apenas um mal a ser combatido, mas um reflexo de traumas, quebras no ciclo natural e uma crise existencial coletiva, tal como ocorre em *Zetsuen no Tempest*. Além disso, o uso de magia como elo entre razão e desespero, bem como o embate entre dever e desejo, moldaram os dilemas

vividos pelos personagens do jogo, especialmente aqueles como Inkosi Asare e Lucien Arvel.

A influência também se manifesta no uso de símbolos, dilemas éticos e escolhas trágicas que afetam não apenas os protagonistas, mas o mundo ao redor, transformando cada escalada da torre em uma jornada de reconstrução, ou ruína.

Figura 11 – *Zetsuen no Tempest*



Fonte: BONES/Kyō Shirodaira (2025)

1.7.9. *Hyper Light Drifter* (2016)

Hyper Light Drifter é um jogo de ação e aventura desenvolvido pela *Heart Machine*. Ambientado em um mundo pós-apocalíptico repleto de ruínas tecnológicas e simbologia enigmática, o jogo se destaca por sua narrativa quase silenciosa, contada majoritariamente por imagens, ambientação e gestos. Seu estilo artístico *pixelado*, suas cores vibrantes e seu design atmosférico criam uma experiência emocional sem a necessidade de diálogos extensos.

Essa obra serviu de inspiração para a construção estética e narrativa de *Shards of Balance*. Assim como em *Hyper Light Drifter*, a história do jogo se desdobra por meio de ambientações misteriosas, arquitetura simbólica, criaturas enigmáticas e fragmentos visuais do passado. Em vez de exposição direta, a *lore* é transmitida por vestígios: murais, estátuas, cadáveres esquecidos, construções corrompidas e a própria Torre dos Desejos.

A influência também se estende à sensação de isolamento e busca silenciosa por sentido, onde o jogador interpreta o mundo a partir da observação, não da explicação. A estética de decadência luminosa, o equilíbrio entre melancolia e esperança, e a escolha por contar com menos palavras e mais impacto visual tornaram-se pilares fundamentais do design narrativo do nosso projeto.

Figura 12 – *Hyper Light Drifter*



Fonte: Heart Machine (2025)

1.7.10. *Final Fantasy I* (1987)

Final Fantasy é um de RPG criado por Hironobu Sakaguchi, desenvolvido e publicado pela *Square* em 1987. Sendo o primeiro título da série *Final Fantasy*.

Em *Final Fantasy I*, quatro Guerreiros da Luz embarcam em uma jornada para restaurar os cristais elementais que sustentam o equilíbrio do mundo. O grupo enfrenta monstros, explora cavernas e luta contra forças sombrias para reverter a corrupção que afeta o planeta.

Seu principal conceito de restaurar o mundo das trevas, enquanto evolui gradativamente ao decorrer de sua jornada, se encaixa com o sistema de corrupção global de *Shards of Balance*. Um jogo onde os personagens deve agir como agentes que buscam purificar áreas dominadas pela corrupção da torre dos desejos.

Figura 13 – *Final Fantasy I*



Fonte: Steam (2025)

1.7.11. *Secret of Mana* (1993)

Secret of Mana é um *Action RPG* desenvolvido pela *Square* (atualmente *Square Enix*), lançado originalmente para o *Super Nintendo Entertainment System*

(SNES). O jogo se destaca pelo seu sistema de batalha em tempo real com uso de anéis de comando, exploração cooperativa com múltiplos personagens jogáveis, além de uma narrativa que mistura fantasia, tecnologia e espiritualidade.

A história se passa em um mundo onde o poder do Mana mantém o equilíbrio. Após a descoberta de uma arma sagrada, o protagonista embarca em uma jornada para restaurar o equilíbrio do mundo e impedir o ressurgimento de uma ameaça antiga. Durante sua jornada, o jogador desbloqueia espíritos elementais que concedem magias e habilidades específicas, sendo fundamentais para o combate e resolução de obstáculos no cenário.

Em *Shards of Balance*, essa influência se reflete na jornada épica de restauração do mundo corrompido por forças elementais desequilibradas. Assim como em *Secret of Mana*, o jogador interage com diferentes regiões e fontes de poder elemental, sendo cada uma essencial para restaurar o equilíbrio do mundo. A relação com os elementos não apenas define as habilidades dos personagens, como também afeta diretamente a forma como progredem na história, enfrentam inimigos e interagem com o ambiente.

Figura 14 – *Secret of Mana*



Fonte: Steam (2025)

1.8. Equipe de Desenvolvimento

A equipe responsável pelo desenvolvimento deste projeto é composta por dois integrantes, que compartilham a mesma visão e dedicação para criar um jogo que vá além de uma simples entrega acadêmica.

Diante de várias tentativas em semestres anteriores, participando de equipes que variaram de 2 a até 6 integrantes, nunca foi alcançado um resultado que realmente trouxesse orgulho e satisfação. Muitas vezes, os projetos eram desenvolvidos apenas com o intuito de cumprir requisitos acadêmicos, sem um real compromisso com a qualidade e a ambição criativa.

Dessa forma, após diversas experiências e ao perceber que nossas ideias e motivações eram extremamente alinhadas, decidimos encarar um desafio ousado: desenvolver um projeto ambicioso com apenas duas pessoas, dispostos a dar tudo de si para criar um jogo que pudéssemos olhar para trás e dizer "Este é um projeto do qual realmente nos orgulhamos".

Mesmo cientes das dificuldades e do grande esforço necessário para criar um jogo dessa magnitude com uma equipe reduzida, optamos por seguir esse caminho, acreditando que é mais válido contar com poucos que realmente querem criar algo incrível, do que muitos que apenas desejam apenas concluir o curso e pegar um diploma.

Atualmente, o desenvolvimento está dividido da seguinte forma:

Tabela 1 – Membros da Equipe

Integrantes	Funções	Atividades desenvolvidas
Felipe Augusto	Arte & Roteiro	-Criação dos personagens, biomas e animações em <i>pixel art</i>. -Desenvolvimento da história e ambientação do jogo. -Produção dos efeitos visuais e identidade gráfica. -<i>Design</i> das interfaces do jogo (<i>HUD</i>, menus e ícones). -Ilustração de conceitos e documentação visual do projeto.

Filipe Barbosa	Game Design & Programação	-Estruturação e definição das mecânicas e sistemas do jogo. -Desenvolvimento da geração procedural de <i>dungeons</i> e biomas. -Implementação do combate, movimentação e progressão dos personagens. -Programação geral do jogo na <i>Unity</i>, utilizando C#. -Testes de balanceamento e refinamento das mecânicas.
-------------------	------------------------------------	--

Fonte: Nossa autoria (2025)

Apesar da divisão de funções, ambos os integrantes contribuem em múltiplas áreas, garantindo que o projeto mantenha uma visão coesa e alinhada ao longo do desenvolvimento.

2. TEMÁTICA TRANSVERSAL ABRANGIDA PELO PROJETO

As Diretrizes Curriculares do Centro Paula Souza para os cursos da área de Jogos Digitais estabelecem que os projetos acadêmicos de graduação devem, obrigatoriamente, integrar temáticas transversais de relevância social, cultural ou ambiental. No caso de *Shards of Balance*, a escolha recaiu sobre a temática do meio ambiente, abordada de maneira simbólica, mecânica e narrativa, integrando-se organicamente ao universo do jogo.

A proposta foi de evitar um discurso didático ou expositivo, e, em vez disso, construir uma experiência que permita ao jogador refletir indiretamente sobre os impactos de suas ações em um ecossistema em constante desequilíbrio. Por meio da mecânica de corrupção e purificação dos biomas, da interação com a fauna e da transformação do mundo em resposta ao comportamento do jogador, o jogo busca estimular consciência ambiental sem renunciar ao entretenimento e da imersão.

A seguir, detalha-se como essa temática foi incorporada e simbolicamente traduzida no design e estrutura do jogo.

2.1. Meio Ambiente

O mundo retratado encontra-se em estado avançado de desequilíbrio, consumido por uma força de corrupção que se espalha gradualmente, afetando a vida, a paisagem e o equilíbrio natural dos biomas.

Mesmo sendo ambientado em um universo fictício e fantasioso, o jogo convida o jogador a refletir, ainda que de forma indireta, sobre temas reais como degradação ambiental, extinção de espécies, desequilíbrio ecológico e responsabilidade coletiva.

O jogador assume o papel de um agente de purificação dentre os diferentes personagens jogáveis de *Shards of Balance*, enfrentando forças corrompidas e corruptivas para restaurar o equilíbrio natural de cada bioma. O ciclo de destruição e regeneração é traduzido em *gameplay*: enquanto o tempo avança, a corrupção progride; ao derrotar os chefes de cada bioma, o equilíbrio é restaurado. Tudo isso sem comprometer o caráter lúdico da experiência.

2.1.1. Corrupção como Metáfora da Degradação Ambiental

O mundo do jogo é dividido em oito biomas principais e um bioma central, cada qual representando um ecossistema com características únicas, como florestas, desertos, geleiras e vulcões. A cada dia que passa, todos os biomas acumulam uma % de corrupção, que pode ser mais rápida ou mais lenta de bioma para bioma, se os agentes corruptores não forem impedidos e este nível de corrupção afeta:

- A aparência do cenário, tornando-o visualmente deteriorado;
- O comportamento e a agressividade da fauna local;
- O surgimento de inimigos e eventos especiais ligados ao grau de corrupção;
- A dificuldade de navegação e combate.

Ao derrotar o chefe de um bioma, ele é purificado e deixa de acumular corrupção. Essa purificação também reduz o nível de corrupção dos biomas vizinhos, reforçando a ideia de que ações positivas em um ecossistema geram impacto nos demais.

O bioma central, localizado no centro do mundo do jogo, está permanentemente corrompido. Ele pode ser explorado, mas não pode ser purificado até que os oito chefes principais sejam derrotados. Isso representa as áreas do mundo

real onde o desequilíbrio ecológico atingiu níveis extremos e irreversíveis, exigindo uma ação coletiva completa para qualquer chance de restauração.

Mesmo os biomas mais duros e inóspitos: desertos, pântanos, regiões vulcânicas ou tundras congeladas, possuem ciclos próprios de equilíbrio e vida. Em *Shards of Balance*, preservar não significa suavizar, mas sim manter o ciclo natural que existe mesmo na hostilidade. A Corrupção não torna o mundo difícil: ela o torna insano. Ela não adiciona desafios, ela quebra os fundamentos do que sustenta a vida, tornando o que era duro, insuportável; o que era árido, estéril; e o que era misterioso, letal. Ao resgatar o equilíbrio de um bioma, o jogador não está transformando o ambiente em algo “bonito” ou “fácil”, está apenas restaurando sua ordem interna, para que ele continue existindo como deveria.

Preservar o ambiente natural, mesmo em sua forma mais hostil, é respeitar a sua lógica e o seu direito de continuar existindo.

2.1.2. Fauna Interativa e Responsiva

A fauna dos biomas desempenha um papel essencial no reforço da temática ambiental. Em vez de atuar apenas como inimigos, os animais podem reagir de forma diferente conforme:

- O personagem controlado pelo jogador;
- O nível de corrupção do bioma;
- A postura do jogador (agressiva, neutra ou passiva).

Alguns animais fogem ao avistar o jogador; outros observam ou reagem com agressividade caso o jogador se aproxime ou ataque repetidamente. Certas criaturas podem até ajudar o jogador, simbolizando relações equilibradas com o ambiente.

Contudo, se o jogador atacar criaturas neutras com frequência, pode haver retaliações do ecossistema, incluindo a aparição de chefes secretos e mudanças permanentes na fauna do bioma. Essa mecânica reforça que o mundo do jogo responde diretamente às ações do jogador, como destaca o sociólogo Enrique Leff (2006), a crise ambiental é também uma crise ética e civilizatória, pois “não se trata apenas de preservar a natureza, mas de redefinir os próprios fundamentos da

racionalidade econômica, cultural e política que sustentam a sociedade contemporânea”.

2.1.3. Um Mundo em Colapso e as Consequências da Inação

O bioma central, como área permanentemente corrompida, representa o estágio mais crítico da degradação ambiental. Mesmo sendo acessível desde o início, ele só pode ser restaurado após a purificação de todos os outros biomas, simbolizando que danos severos só podem ser revertidos com um esforço amplo e contínuo.

Essa construção reforça a lógica de que não basta enfrentar os problemas em partes, o enfrentamento da crise ecológica exige visão sistêmica, planejamento e ação coordenada, como afirma Lester Brown (2001), “ou fazemos as pazes com o planeta, ou seremos forçados a lidar com as consequências econômicas, sociais e ambientais do colapso dos sistemas naturais dos quais dependemos”.

2.1.4. A Escolha do Tema transversal e sua Relevância no Jogo

O tema do meio ambiente foi escolhido por se alinhar naturalmente ao universo narrativo e mecânico do jogo, sem necessidade de forçar uma adaptação artificial. Ele permite a construção de um mundo orgânico, reativo e com profundidade mecânica e simbólica.

Não se trata de transformar o jogo em uma ferramenta educativa direta, mas de permitir que, por meio de suas próprias decisões e consequências, o jogador reflita sobre a importância de agir com responsabilidade frente ao meio natural. O mundo reage, evolui e muda com base nas escolhas do jogador, e é através da vivência dessa jornada que a mensagem se constrói.

3. GAMEPLAY E MECÂNICAS

A presente seção descreve todos os elementos que compõem a experiência interativa de *Shards of Balance*, desde a estrutura dos modos de jogo até os sistemas que regem a progressão, combate, movimentação, coleta e interação com o mundo. O objetivo é apresentar, de forma organizada e detalhada, as mecânicas centrais e complementares que definem o *gameplay*, mostrando como cada uma se conecta à

proposta narrativa, estética e sistêmica do projeto. Ao longo deste tópico, serão exploradas também as decisões de design relacionadas à economia, física, ciclo dia/noite, estrutura aberta e demais aspectos fundamentais para a construção da experiência do jogador.

3.1. Visão Geral

Shards of Balance é um RPG por turnos em 2D, com estética retrô em pixel art, desenvolvido em Unity (C#) para PC (Windows). O jogo combina exploração em tempo real de biomas interconectados — gerados e/ou compostos de forma procedural — com combates por turnos em grupos, posicionados em espaços (frente/retraguada).

O mundo reflete o tema central de equilíbrio entre natureza e corrupção: cada bioma possui uma versão normal e uma versão corrompida, que alteram visuais, encontros e dificuldade. Além do grupo do jogador e dos inimigos, a fauna pode atuar como neutra, hostil ou capturável, ampliando as possibilidades de interação.

O jogo é estruturado como uma campanha única (sem modos paralelos), cujo objetivo macro é reduzir a corrupção, purificar biomas e acessar a região final para confrontar a ameaça central do mundo.

3.2. Gameplay

Loop de jogo

Exploração (tempo real): o jogador navega por biomas e *dungeons*, encontra grupos (inimigos e criaturas), coleta recursos e aciona eventos.

Engajamento: ao colidir/acionar um encontro, o sistema de combate é instanciado sem troca de cena, mantendo a continuidade do mundo.

Combate (por turnos): os grupos atuam em ordem de iniciativa; a cada turno, personagens executam Ações (atacar, habilidade, item, capturar, defender, trocar de slot, mover entre alvos, fugir quando permitido).

Desfecho: recompensas, alteração de estado do bioma (corrupção/purificação), registro de criaturas e retorno imediato à exploração.

Posicionamento em slots

- Cada lado organiza suas unidades em frente e retaguarda.
- Habilidades e ataques consideram alcance, prioridade e cobertura dos slots.
- Trocar de slot consome ação ou oportunidade, de acordo com a habilidade/estado.

Grupos e invasões

- Além do grupo do jogador e do grupo inimigo, criaturas podem interferir em um combate em andamento (invasão) quando presentes nas proximidades.
- Alinhamentos possíveis: neutras, hostis, aliadas (via captura).
- Combates próximos podem coexistir; o mundo permanece ativo (encontros entre inimigos e criaturas continuam ocorrendo, mesmo com o jogador em combate).

Sistema de captura

- Em combate, o jogador pode tentar capturar criaturas específicas (condições: estado do alvo, chance base, modificadores de habilidades/itens).
- A captura registra a criatura no bestiário, podendo desbloquear usos futuros (lore, recompensas, eventuais benefícios sistêmicos conforme o design expandido).
- Interface e controle
- HUD de combate apresenta ordem de turnos, comandos, alvos, efeitos e estados.
- Input configurável (mapeamentos personalizáveis) e feedbacks visuais/sonoros compatíveis com pixel art de baixa resolução.

3.3. Progressão

Crescimento do jogador

- Experiência (XP) obtida em combates/objetivos; ao subir de nível, o jogador recebe opções de aprimoramento (atributos, habilidades, bônus situacionais).
- O design privilegia variação de builds: escolhas por nível oferecem diversidade e rejogabilidade.

Mundo e corrupção/purificação

- Cada bioma possui um nível de corrupção que influencia: tipos de encontro, força dos inimigos, eventos e recompensas.
- Derrotar chefes e concluir objetivos reduz a corrupção (purificação), alterando o estado visual e sistêmico do bioma.
- Ao purificar biomas-chave, o jogador desbloqueia a região final (Khram/O Vazio Divino), culminando no encontro derradeiro.

Colecionáveis e registro

- Bestiário: catálogo de criaturas (normais/corrompidas) e status de captura.
- Marcos de exploração: descobertas de dungeons, eventos e segredos incrementam o senso de progresso e oferecem recompensas pontuais.

3.4. Estrutura de missões/desafios

- Objetivos principais por bioma: localizar e enfrentar o chefe do bioma para reduzir corrupção; completar sub-objetivos (ex.: selos, eventos, minichefes) que facilitam o confronto final do bioma.
- Dungeons (internas): salas e rotas com geração procedural e variações de layout, contendo armadilhas, puzzles leves, encontros e recompensas.

- Eventos dinâmicos: surtos de corrupção, criaturas raras, emboscadas, caravanas perdidas, santuários, etc., de acordo com o estado do bioma e o progresso do jogador.
- Escalonamento de desafio: a corrupção modula a dificuldade local; biomas mais corrompidos apresentam encontros mais duros e recompensas melhores.
- Convergência para o final: após a purificação dos biomas-chave, acesso liberado à região final para o clímax narrativo e mecânico.

3.5. Objetivos do jogo

- Macro-objetivo: Restaurar o equilíbrio do mundo, purificando biomas e derrotando seus chefes até abrir caminho para a região final e enfrentar a origem da corrupção.
- Objetivos de médio prazo:
- Explorar biomas e dungeons;
- Vencer combates administrando recursos e posicionamento em slots;
- Capturar criaturas para ampliar a interação com o mundo;
- Reduzir corrupção e alterar o estado dos biomas.
- Objetivos de curto prazo:
- Completar eventos e microdesafios;
- Obter upgrades ao subir de nível;
- Registrar descobertas no bestiário;
- Reunir recursos para os próximos encontros.

3.6. Mecânicas

O jogo reúne mecânicas de mundo (regras gerais válidas durante a exploração) e mecânicas de combate por turnos (regras que valem dentro dos encontros). Personagens podem possuir habilidades únicas com pré-requisitos contextuais (ex.: período do dia, local, estado do bioma, interação com fauna/ambiente). Entre os principais sistemas, destacam-se:

3.6.1. Ciclo diurno e noturno

- O tempo avança continuamente na exploração, alternando entre dia e noite em ciclos regulares.
- Certos personagens, criaturas e inimigos têm modificadores (bônus/penalidades) ou habilidades que mudam conforme o período.
- A iluminação do ambiente e sinais visuais/sonoros acompanham o ciclo, afetando visibilidade, patrulhas e probabilidade de encontros.
- Alguns status/efeitos (ex.: ofuscamento, furtividade) têm eficiência distinta de dia e de noite.

3.6.2. Exploração e estrutura aberta

- O mundo é estruturado em biomas interconectados, cada qual com versão normal e corrompida.
- A progressão é aberta: o jogador decide rota e ordem dos biomas (a região final permanece bloqueada até os pré-requisitos).
- Cada bioma apresenta terreno, fauna, inimigos, dungeons e eventos próprios, com variantes procedurais.

Estado atual (acadêmico): biomas priorizados e jogáveis: Floresta, Deserto, Vulcão (extra) e bioma final. Os demais constam em roadmap.

3.6.3. Sistema de corrupção e purificação

- A corrupção acumula-se globalmente ao passar dos dias e localmente por eventos (mortes, destruição, falhas de evento etc.).
- A corrupção altera o visual, deforma a fauna, fortalece inimigos e desbloqueia eventos de risco (surtos, emboscadas, mini-chefes).
- Derrotar o chefe de um bioma purifica totalmente aquela área, cessando acúmulo e reduzindo corrupção dos biomas adjacentes.

- Bioma crítico (100%): entra em estado severo até o chefe ser derrotado (encontros raros/duros, visuais extremos e recompensas proporcionais).

3.6.4. Fauna e interações ambientais

- Cada bioma possui fauna própria (normal/corrompida), com comportamentos que reagem ao personagem, ao nível de corrupção e às ações do jogador.
- A fauna pode fugir, observar, ajudar (eventos) ou atacar (corrompida/hostil).
- Captura: criaturas elegíveis podem ser capturadas em combate (ver 3.6.5) e registradas no bestiário.
- Impacto ambiental: destruição indevida acelera corrupção local; ações ambientais corretas podem abrir atalhos ou eventos raros.

3.6.5. Combate e habilidades (por turnos)

- O combate é por turnos, com ordem de iniciativa por rodada.
- Os lados se organizam em slots (frente/retaguarda). Alcance, cobertura e prioridade dependem do slot.
- Ações por turno (exemplos): Atacar, Habilidade, Item, Defender, Capturar, Trocar de slot, Passar, Fugir (quando permitido).
- Cada personagem possui um kit de até 4 habilidades (podendo haver exceções), cobrindo dano, suporte, controle, movimento tático e interações com elementos/ambiente.
- Elementos (fogo, gelo, veneno, sagrado etc.) geram bônus/resistências e combos (ex.: molhar → congelar; queimar → cauterizar/status).
- Invasões: grupos próximos (criaturas/inimigos) podem entrar em combates em andamento conforme regras do bioma/estado do mundo.

3.6.6. Progressão e *level-up*

- Inimigos/eventos concedem XP. Ao subir de nível, o jogador escolhe aprimoramentos dentre opções de rotação (atributos, perks, melhorias de habilidade).

- O design incentiva variações de build e sinergias com slots, elementos e fauna capturada.

3.6.7. Ações do Jogador

Na exploração (tempo real):

- Movimentação em 8 direções; interações contextuais (coleccionáveis, mecanismos, portas, atalhos).
- Inspeção de pontos de interesse; ativação de eventos/dungeons; evitar/forçar encontros.

No combate (por turnos):

- Seleção de alvos e ações; gestão de estados (buff/debuff), economia de recursos (MP/itens), troca de slots.

3.7. Física e movimentação

- Exploração: movimentação 2D em 8 direções, com resposta fluida e feedback visual/sonoro compatível com pixel art. Buffs/debuffs e terreno podem modular velocidade e acesso (lama, gelo, fogo, vento, escuridão).
- Combate: não há deslocamento livre; o reposicionamento acontece via troca de slots/habilidades. Foco em clareza de leitura (alcances, alvos, efeitos) e estabilidade.

3.8. Itens e coletáveis

Shards of Balance não conta com itens e coletáveis.

3.9. Combate

- Sistema: por turnos, com iniciativa por rodada, slots (frente/retaguarda) e ações selecionadas em HUD clara.
- Elementos: interações elementais geram combos e estados (queimando, congelado, envenenado, santificado, aterrorizado...).
- Moduladores: período do dia e nível de corrupção impactam atributos, encontros e IA de inimigos/criaturas.
- Fauna: pode interferir (ajudar, atrapalhar, invadir) conforme bioma/condições.
- Condições de vitória: derrotar chefes, dissipar corrupção do encontro, proteger alvos, sobreviver a N rodadas, etc.
- Pós-combate: recompensas, ajuste de corrupção/purificação, registro no bestiário, retorno fluido à exploração.

3.10. Economia

Sem economia na versão acadêmica.

3.11. Modos de Jogo

Com a proposta de atingir diferentes formas de entretenimento e uma mesma mídia, *Shards of Balance* vem a oferecer diferentes modos de jogo, desde modos solitários focado na história do jogo, até modos *multiplayer* focados totalmente no entretenimento casual.

3.11.1. Modo *Solo* (Play Game)

Modo principal e único na versão acadêmica. Exploração livre de biomas, combate por turnos, captura de criaturas e purificação progressiva até o bioma final.

3.12. Salvar e Carregar

Não possui sistemas de salvamento e carregamento.

4. ARTE DO JOGO

A direção de arte de *Shards of Balance* tem como base uma estética *pixel-art* detalhada, com inspiração retro e influência de jogos clássicos e modernos de *RPG 2D*. Todo o estilo visual busca manter coesão entre personagens, cenários, criaturas e efeitos, ao mesmo tempo em que favorece a clareza visual no combate e na navegação.

As artes estão organizadas em sete grandes categorias:

- Personagens jogáveis (Heróis)
- Biomas
- Dungeons
- Animais da Fauna
- Inimigos
- Retratos
- HUD

4.1. Personagens jogáveis (Heróis)

Cada personagem jogável é desenvolvido a partir de uma silhueta base padronizada, com variações de paleta, forma e acessórios para garantir diversidade visual e cultural. O design preza pela identidade única de cada personagem, mas respeitando proporções, escala e perspectiva do jogo.

4.1.1. Modelo base

Foi desenvolvido um modelo de silhueta padrão que serve como referência para a criação de personagens. Este modelo garante consistência na aplicação das animações e na integração com os *tilesets*.

Versão antiga: Usada nos primeiros testes, focada em agilidade de produção.

Figura 15 – Silhueta



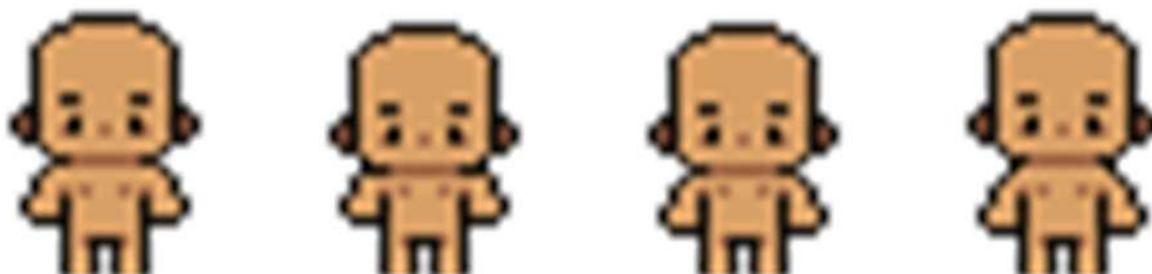
Fonte: Nossa Aatoria (2025)

Como *Shards of Balance* visa trazer diversidade e personagens, culturas e tribos, é necessária uma padronização na criação da arte, facilitando a implementação de personagens no jogo.

Após a atualização visando otimização de arte de personagens, uma nova silhueta foi criada.

Versão atualizada: Refinada com foco em legibilidade, estilo e facilidade de animação.

Figura 16 – Modelo de Personagem Atualizado



Fonte: Nossa Aatoria (2025)

4.1.2. Heróis

Este tópico apresenta os protagonistas jogáveis de *Shards of Balance*, exibindo suas representações visuais em *pixel art*, acompanhadas de elementos-chave de design que refletem suas origens, personalidades e habilidades únicas. Cada herói foi desenvolvido para oferecer uma experiência distinta de gameplay, alinhada à ambientação e à narrativa de seu bioma de origem.

Tabela 2 – Heróis

Nome	Imagem	Paleta de Cor
Baby Dragon		
		



Fonte: Nossa autoria (2025)

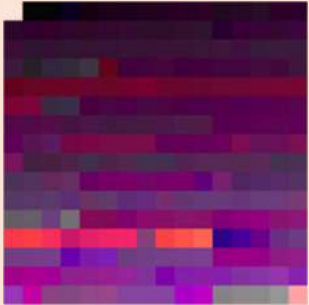
4.2. Biomas

Os biomas são desenvolvidos com base em *tilesets* modulares, permitindo combinação entre partes fixas e elementos procedurais. Cada bioma possui sua própria identidade visual, refletindo elementos como clima, história, fauna e nível de corrupção.

- Cores predominantes e iluminação reforçam a atmosfera de cada região.
- Versões corrompidas possuem variações mais escuras, distorcidas ou degradadas dos biomas originais.

Tabela 3 – Biomas

Nome do Bioma	Imagem	Paleta de Cor
Floresta de Akh'Thël		

Floresta de Akh'Thël (Corrompido)		
O Deserto de Khar'Zûn		
O Deserto de Khar'Zûn (Corrompido)		
O Monte de Vuur'Mahal		
O Monte de Vuur'Mahal (Corrompido)		



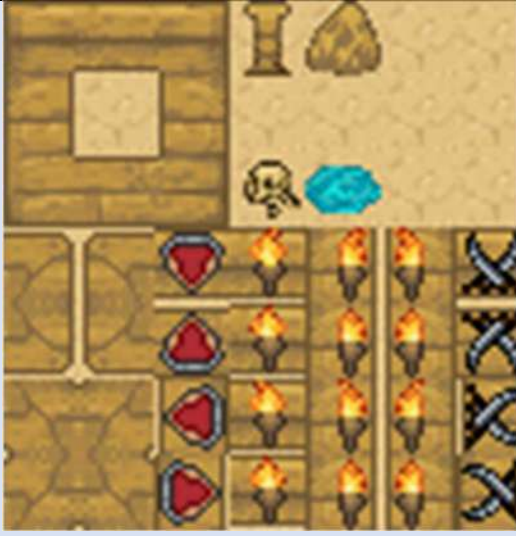
Fonte: Nossa autoria (2025)

4.3. Ambientes Internos (*Dungeons*)

As *dungeons* de *Shards of Balance* são áreas internas conectadas aos biomas do mundo exterior. Cada *dungeon* representa um desafio central do bioma ao qual pertence, sendo o local onde o chefe daquele território se encontra. Visualmente, apresentam uma ambientação mais densa, claustrofóbica ou simbólica, refletindo a essência e o estado de corrupção da área externa.

- As *dungeons* usam *tilesets* exclusivos com foco em modularidade e variedade de salas.
- A iluminação é controlada, variando conforme o ciclo do dia ou níveis de corrupção.
- A estética muda conforme o bioma de origem: por exemplo, *dungeons* nas vulcão possuem cristais e blocos com lava, enquanto as do Deserto possuem ruínas e armadilhas antigas.
- Algumas *dungeons* podem incluir elementos visuais aleatórios ou únicos, como inscrições, resquícios de civilizações ou sinais da corrupção.

Tabela 4 – Dungeons

Bioma de cada Dungeons	Local	Paleta de Cor
Floresta de Akh'Thël		
O Deserto de Khar'Zûn		
O Monte de Vuur'Mahal		

Fonte: Nossa autoria (2025)

4.4. Animais da fauna

A fauna local de cada bioma é composta por criaturas não hostis com visual único, variando de acordo com o ambiente e o nível de corrupção.

- Cada animal tem comportamento visual identificável: fugidio, agressivo ou neutro.
- Muitos dos designs seguem o princípio de “simplicidade expressiva”, com poucos pixels, mas características bem-marcadas.
- Em biomas corrompidos, a fauna sofre transformações visuais que indicam sua degradação, como olhos ocos, pelagem escurecida, ou distorções corporais.

Tabela 5 – Fauna

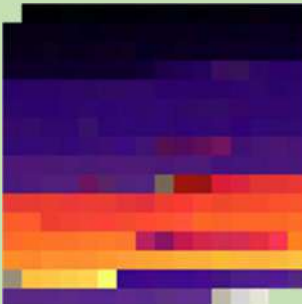
Bioma	Nome do animal	Imagem	Paleta de Cor
Floresta de Akh'Thël	Aelishin		

Floresta de Akh'Thël	Arhuna		
Floresta de Akh'Thël	Rhuvok		
Floresta de Akh'Thël	Virek		

Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Aelishin		
Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Arhuna		
Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Rhuvok		

Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Virek		
O Deserto de Khar'Zûn	Anúm		
O Deserto de Khar'Zûn	Farnir		

O Deserto de Khar'Zûn	Rukh'hen		
O Deserto de Khar'Zûn	Zarhak		
O Deserto de Khar'Zûn (Corrompido)	Anúm		
O Deserto de Khar'Zûn (Corrompido)	Farnir		

O Deserto de Khar'Zûn (Corrompido)	Rukh'hen		
O Deserto de Khar'Zûn (Corrompido)	Zarhak		
O Monte de Vuur'Mahal	Rhaum		
O Monte de Vuur'Mahal	Shakalir		

O Monte de Vuur'Mahal	Volkra		
O Monte de Vuur'Mahal (Corrompido)	Rhaum		
O Monte de Vuur'Mahal (Corrompido)	Shakalir		



Fonte: Nossa autoria (2025)

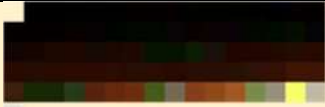
4.5. Inimigos

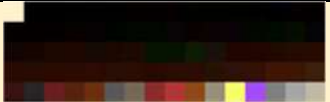
Os inimigos seguem o estilo dos biomas onde estão inseridos, com características visuais compatíveis com os ambientes. A diferenciação entre tipos de inimigos se dá por silhuetas, tamanhos, paletas e animações de ataque ou patrulha.

- Inimigos de biomas corrompidos apresentam mutações visuais de efeitos de distorção.
- Grupos de inimigos compartilham paletas, mas têm variações distintas para legibilidade em *gameplay*.

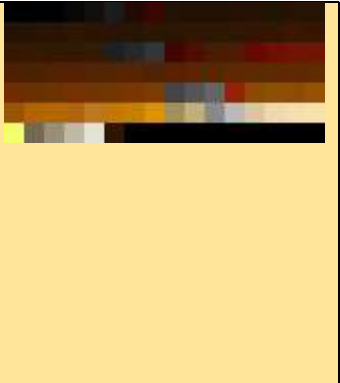
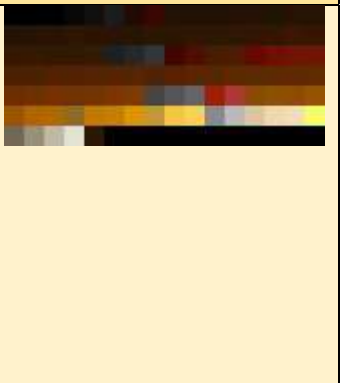
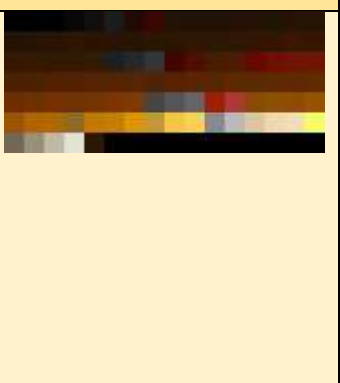
Tabela 6 – Inimigos

Bioma	Tribo / Função	Imagem	Paleta de cor
Floresta de Akh'Thël	Máskaros - Assassino		
Floresta de Akh'Thël	Máskaros - Bumerangue		
Floresta de Akh'Thël	Máskaros - Guerreiro		
Floresta de Akh'Thël	Máskaros - Lanceiro		

Floresta de Akh'Thël	Máskaros - Defensor		
Floresta de Akh'Thël	Máskaros - Xamã		
Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Máskaros - Assassino		
Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Máskaros - Bumerangue		

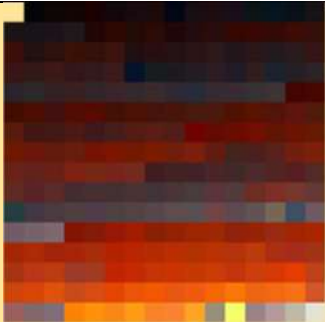
Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Máskaros - Guerreiro		
Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Máskaros - Lanceiro		
Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Máskaros - Defensor		
Floresta de Akh'Thël (Corrompido)	Máskaros - Xamã		

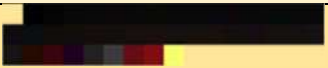
Floresta de Akh'Thèl	Máskaros - Rei Mäthrok		
O Deserto de Khar'Zûn	Karvath - Arqueiro		
O Deserto de Khar'Zûn	Karvath - Guerreiro		
O Deserto de Khar'Zûn	Karvath - Ladino		

O Deserto de Khar'Zûn	Karvath - Defensor		
O Deserto de Khar'Zûn (Corrompido)	Karvath - Arqueiro		
O Deserto de Khar'Zûn (Corrompido)	Karvath - Guerreiro		
O Deserto de Khar'Zûn (Corrompido)	Karvath - Ladino		

O Deserto de Khar'Zûn (Corrompido)	Karvath - Defensor		
O Deserto de Khar'Zûn	Karvath - Rei Zar'Keth		
O Monte de Vuur'Mahal	Ignathis - Guerreiro		
O Monte de Vuur'Mahal	Ignathis - Lanceiro		

O Monte de Vuur'Mahal	Ignathis - Mago		
O Monte de Vuur'Mahal (Corrompido)	Ignathis - Guerreiro		
O Monte de Vuur'Mahal (Corrompido)	Ignathis - Lanceiro		
O Monte de Vuur'Mahal (Corrompido)	Ignathis - Mago		

O Monte de Vuur'Mahal	Ignathis – Rei Varkhuz		
Khram, O Vazio Divino	Sussurradores - Bumerangue		
Khram, O Vazio Divino	Sussurradores - Xamã		
Khram, O Vazio Divino	Sussurradores - Guerreiro		

Khram, O Vazio Divino	Sussurradores - Ladino		
Khram, O Vazio Divino	Sussurradores - Defensor		
Khram, O Vazio Divino	Sussurradores - Lanceiro		
Khram, O Vazio Divino	Vanir		

Fonte: Nossa autoria (2025)

4.6. Retratos

Os retratos são ilustrações em pixel arte usadas para representar personagens em interfaces de diálogo, HUD de combate e telas especiais. Nesta seção, os retratos serão divididos em aliados e inimigos, mantendo coerência com o estilo geral do jogo e reforçando a personalidade de cada figura.

4.6.1 Retratos Aliados

Subtópico dedicado aos **retratos dos heróis e aliados**, destacando expressões faciais, enquadramento e elementos visuais que reforçam o papel narrativo e emocional de cada personagem. Serão consideradas variações sutis (ex.: neutro, ferido, determinado) quando relevantes para a leitura em HUD e diálogos.

Tabela 7 – Retrato aliados

Nome	Imagem
Baby Dragon	
Inkosi Asare	

Lucien Arvel	
Aelishin	
Arhuna	
Rhuvok	
Virek	

Anúm	
Farnir	
Rukh'hen	
Zarhak	
Rhaum	

Shakalir	
Volkra	
Aelishin	
Arhuna	
Rhuvok	

Virek	
Anúm	
Farnir	
Rukh'hen	
Zarhak	

Rhaum	
Shakalir	
Volkra	

Fonte: Nossa autoria (2025)

4.6.2 Retratos Inimigos

Subtópico voltado aos retratos de inimigos e chefes, com foco em transmitir ameaça, estranheza ou corrupção. Serão descritos o estilo de enquadramento, uso de sombras, textura e detalhes que comunicam rapidamente o nível de perigo e a ligação desses personagens com a corrupção dos biomas.

Tabela 8 – Retrato inimigos

Nome	Imagem
Máskaros - Assassino	
Máskaros - Bumerangue	
Máskaros - Guerreiro	
Máskaros - Lanceiro	
Máskaros - Defensor	

Máskaros - Xamã	
Máskaros - Assassino	
Máskaros - Bumerangue	
Máskaros - Guerreiro	
Máskaros - Lanceiro	

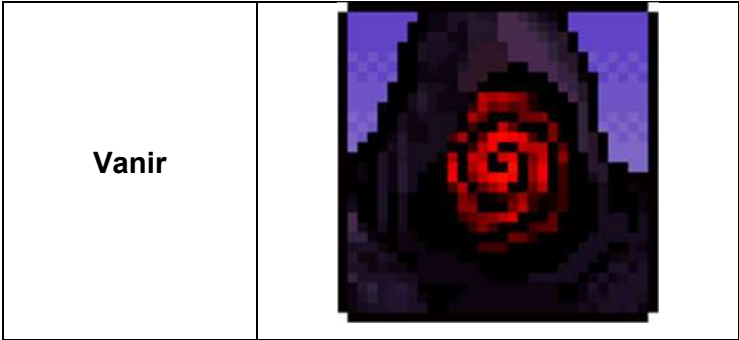
Máskaros - Defensor	
Máskaros - Xamã	
Máskaros - Rei Mäthrok	
Karvath - Arqueiro	
Karvath - Guerreiro	

Karvath - Ladino	
Karvath - Defensor	
Karvath - Arqueiro	
Karvath - Guerreiro	
Karvath - Ladino	

Karvath - Defensor	
Karvath - Rei Zar’Keth	
Ignathis - Guerreiro	
Ignathis - Lanceiro	
Ignathis - Mago	

Ignathis - Guerreiro	
Ignathis - Lanceiro	
Ignathis - Mago	
Ignathis – Rei Varkhuz	
Sussurradores - Bumerangue	

Sussurradores - Xamã	
Sussurradores - Guerreiro	
Sussurradores - Ladino	
Sussurradores - Defensor	
Sussurradores - Lanceiro	



Fonte: Nossa autoria (2025)

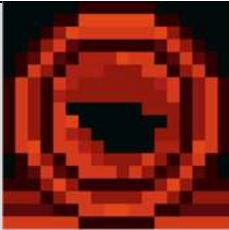
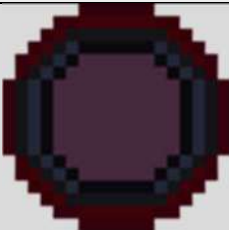
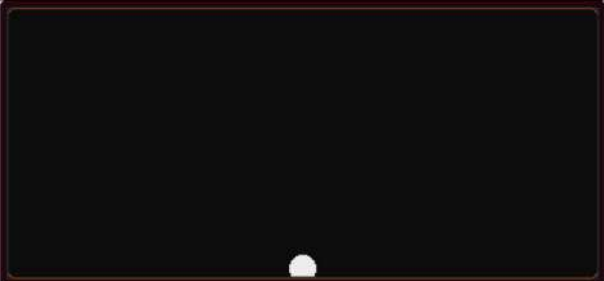
4.7. HUD

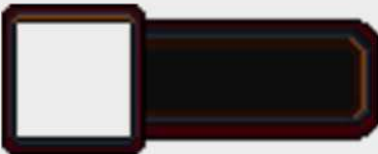
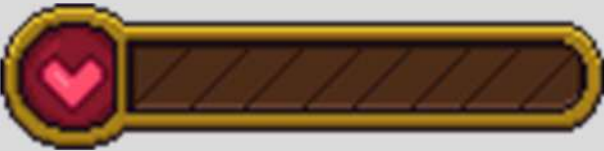
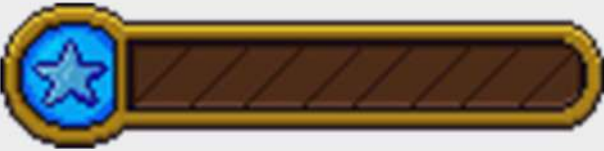
Neste tópico serão reunidos todos os elementos de interface em jogo (HUD), incluindo molduras, barras, ícones, botões, janelas de status, menus de combate e notificações. A seção abordará a lógica visual do HUD como um todo: organização na tela, legibilidade em baixa resolução, consistência com a estética retrô e uso de cores para diferenciar informações de vida, recursos, ações e feedbacks do jogador.

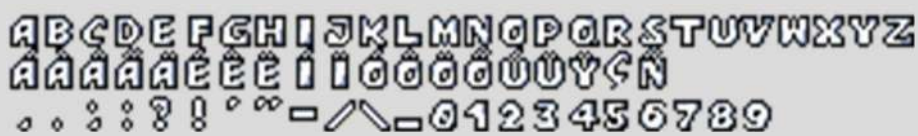
Tabela 9 – HUD

Nome	Imagem
Logo	
Botões de Menu	

Moldura de Menu	
Cursor - Indicador	
SETAS	
Tecla	
Pergaminho	
Game Over	

Emblema - Baby Dragon	
Emblema - Inokosi	
Emblema - Lucien	
Moldura - Baby Dragon	
Moldura - Inokosi	
Moldura - Lucien	

Cursor - Baby Dragon	
Cursor - Inokosi	
Cursor - Lucien	
Portrait - Baby Dragon	
Portrait - Inokosi	
Portrait - Lucien	
Barra de Vida	
Barra de Mana	

Alfabeto e Numerais	
Símbolo de combate	
Ícone de combate	
Ícone de Invasão	

Fonte: Nossa autoria (2025)

5. NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS

A narrativa de *Shards of Balance* foi pensada não apenas como um pano de fundo para as mecânicas, mas como uma estrutura viva que reage ao jogador. O jogo integra diferentes formas de narrativa interativa, promovendo engajamento emocional, tomada de decisões com consequências e descoberta ambiental.

A seguir, as principais classificações narrativas que definem o estilo do projeto:

- **Estrutura narrativa não linear:** O jogo permite que o jogador explore os biomas em qualquer ordem. Isso quebra a rigidez da progressão tradicional e

promove liberdade estratégica, aumentando a rejogabilidade e a personalização da experiência.

- **Narrativa indireta:** Grande parte das informações é transmitida por meio do ambiente, da arte, dos comportamentos da fauna e dos efeitos da corrupção. Não há tutoriais expositivos longos ou personagens que “explicam tudo” — o jogador é incentivado a montar a história por conta própria, interpretando o mundo ao seu redor.
- **Experiência narrativa interna:** O jogador assume o controle de personagens com motivações e desejos definidos. A progressão narrativa se dá de dentro para fora: o jogador sente que está vivendo uma jornada pessoal dentro daquele universo, fortalecendo a imersão emocional.
- **Narrativa emergente:** As ações do jogador influenciam diretamente o estado do mundo. A corrupção, a fauna e até eventos raros e inimigos ocultos respondem às escolhas feitas, gerando histórias únicas e imprevisíveis em cada jogatina.

5.1. História e Narrativa Principal

Em um mundo há muito tempo mergulhado no silêncio das eras, ergue-se a Torre dos Desejos, uma estrutura ancestral e misteriosa que conecta todos os planos da existência. Diz-se que quem alcançar o topo da torre poderá ter qualquer desejo concedido..., mas a um custo que poucos ousam enfrentar.

Com o passar dos séculos, a energia emanada pela torre começou a desestabilizar o equilíbrio natural do continente. Uma força conhecida como Corrupção passou a se espalhar pelos biomas, distorcendo criaturas, apodrecendo paisagens e quebrando o ciclo vital de cada ecossistema.

Para conter esse colapso, seres de diferentes origens, humanos, entidades mágicas, sobreviventes de reinos esquecidos, seres vindos de outros mundos e criaturas despertas, começaram a surgir, cada um com suas próprias razões para tentar escalar a torre. Uns pela salvação, outros pela vingança, poder ou redenção.

O jogador assume o papel de um desses personagens, cada qual com motivações distintas, mas todos convergindo em uma missão: purificar os biomas e

impedir que a corrupção consuma o mundo por completo, para assim enfraquecer o poder da torre e conseguir ter acesso a mesma.

A jornada não é linear, e não há um único caminho até o topo. A ordem de enfrentamento dos biomas, os desafios encontrados, a forma como a fauna é tratada e até mesmo o estado de corrupção dos ambientes influenciam o mundo em tempo real, abrindo múltiplas possibilidades narrativas emergentes.

No coração da torre reside um segredo guardado há milênios. Um segredo que pode reescrever o próprio conceito de desejo, realidade e existência, e que o jogador só descobrirá se for capaz de enfrentar o mundo... e a si mesmo.

5.2. Mundo do Jogo

O mundo de *Shards of Balance* é um plano de existência isolado e misterioso, estruturado ao redor de uma única torre colossal e cercado por oito biomas distintos que representam as últimas zonas de vida ativa. Cada bioma carrega uma identidade própria, visual, narrativa e mecânica, mas compartilha do mesmo destino: a lenta degradação causada pela Corrupção.

O continente ao redor da torre é antigo e repleto de ruínas esquecidas, artefatos sagrados, criaturas peculiares e memórias partidas de uma civilização que nunca foi totalmente compreendida. Nada é explicado diretamente, as pistas estão nas paisagens, nas reações dos animais, nos fragmentos de história sussurrados pelas *dungeons* e nos próprios personagens que se aventuram neste mundo à beira do colapso.

5.2.1. O Continente de *Shards of Balance*

O continente de *Shards of Balance* constitui o palco principal da jornada do jogador. Sua estrutura geográfica é concebida de forma simbólica e estratégica: oito biomas distintos formam um anel natural em torno de um nono bioma central, permanentemente corrompido, onde se ergue a enigmática Torre dos Desejos, o destino final da jornada e ponto focal da corrupção no mundo.

Esses biomas não estão isolados apenas por barreiras geográficas, mas também por sua ecologia, ambientação e agentes que os habitam. Desde florestas ancestrais até desertos fossilizados, cada região do continente apresenta suas

próprias características e desafios, tornando a exploração uma experiência diversa e imersiva.

5.2.1.1. Topografia e Composição

Além da superfície do continente, existem zonas internas em cada bioma, cavernas, templos, ruínas ou estruturas ocultas que funcionam como *dungeons*. Essas áreas internas não apenas intensificam os desafios de exploração e combate, como também guardam os chefes principais, os seres corrompidos que mantêm os biomas em estado de decadência.

As *dungeons* variam drasticamente em estilo, podendo ser templos submersos, vilarejos esquecidos, tocas escavadas por criaturas ou fortalezas improvisadas. Elas são responsáveis por expandir a ambientação e revelar detalhes ocultos sobre a história e os conflitos internos de cada região.

Tabela 10 - Tipologia das Dungeons

Tipologia	Descrição Narrativa
Ruínas Ancestrais	Fragmentos de civilizações que desapareceram há milênios, corroídas por tempo e culpa.
Cidades Ocultas	Núcleos subterrâneos ou isolados onde civilizações perdidas tentaram resistir ao colapso.
Cavernas Corrompidas	Formações naturais deformadas pela Corrupção, com criaturas hostis e labirintos orgânicos.
Fortalezas Decaídas	Antigos postos de guerra ou culto, agora lar de fanáticos, espectros ou entidades seladas.
Templos Deturpados	Locais sagrados profanados por rituais interditos, onde a Corrupção se cristaliza.
Corpos-Mundo	Dungeons que parecem vivas, pulsando como se fossem parte de um ser maior, ou lar de um.
Fendas Temporais	Espaços instáveis, onde tempo e espaço estão quebrados, revelando memórias ou futuros distorcidos.

Fonte: Nossa autoria (2025).

5.2.1.2. Estruturas Hostis e Civilizações Corrompidas

Embora não existam cidades humanas, reinos ou civilizações amigáveis no mundo de *Shards of Balance*, o continente é povoado por seres sencientes e organizados, muitos deles humanoides ou parcialmente civilizados. Goblins, elfos do gelo, tribos vulcânicas e outros povos vivem em estruturas que lembram vilarejos,

fortalezas ou comunidades nômades, geralmente escondidas ou construídas em ambientes extremos.

Esses grupos, mesmo com sinais de organização e cultura, são hostis ao jogador, que é visto como uma ameaça ou intruso. Suas moradias e assentamentos frequentemente funcionam como *dungeons* vivas, com defesas, armadilhas e comportamentos coordenados, criando desafios únicos e narrativas ambientais implícitas.

Essa abordagem permite incorporar camadas de narrativa ambiental e indireta. A disposição dessas civilizações corrompidas, seus hábitos e as ruínas que ocupam sugerem histórias implícitas sobre sua origem, decadência e papel na progressão da corrupção. O jogador não recebe essas informações de forma expositiva, mas sim através da exploração e da observação, o que reforça a imersão e incentiva a reflexão sobre os conflitos e ciclos de degeneração que assolam o mundo de *Shards of Balance*.

5.2.2. A Corrupção

A Corrupção é uma força invisível, mas palpável, que se espalha pelo continente como um veneno ancestral despertado. Muitos a consideram uma entidade viva, um eco sombrio de um mal selado no coração da Torre há eras, uma presença que rompeu suas amarras e agora permeia o mundo, como uma praga silenciosa que engole tudo que respira.

Sua manifestação não é imediata. Ela começa como um sussurro nos ventos, um desconforto nos ciclos da natureza, até se tornar uma tormenta de decadência. Florestas outrora vibrantes apodrecem, desertos se tornam mais áridos e instáveis, o gelo eterno se contorce em fendas e rachaduras negras. As criaturas sencientes sentem primeiro: seu comportamento muda, a razão é substituída por impulsos selvagens, e a violência passa a fazer parte do ciclo natural.

Povos antes isolados e organizados começam a ruir por dentro. Tribos e comunidades, mesmo primitivas, entram em colapso social e espiritual, tornando-se hostis, desconfiadas, ou completamente insanas. A Corrupção quebra a ordem natural, ela não apenas consome o mundo, mas o reescreve.

Alguns acreditam que a Corrupção seja o próprio mundo reagindo a algo que não deveria ter sido despertado. Outros a veem como uma consequência inevitável

da arrogância daqueles que tentaram subjugar os mistérios da Torre. Mas uma coisa é certa: ela não age sozinha. Ela se aproveita das escolhas, dos descuidos e dos ciclos quebrados. Onde há desequilíbrio, ela se fortalece. Onde há dor, ela se alimenta. E onde há silêncio... ela se instala.

Purificar os biomas não é apenas uma tarefa, é um enfrentamento espiritual contra uma entidade que desafia a ordem da vida. A Corrupção é o reflexo de um mundo doente. Ela é a prova de que não basta existir, é preciso defender aquilo que ainda pulsa.

5.2.3. A Torre

No coração do continente, sobre o solo devastado do bioma já corrompido, ergue-se a Torre dos Desejos, uma estrutura colossal que rompe os céus e desafia o entendimento. Sua origem é um enigma nunca desvendado: alguns acreditam que foi erguida por uma civilização extinta há milênios; outros dizem que foi manifestada, não construída, como se nascida de um desejo coletivo, profundo, primal... algo que o próprio mundo clamou em um momento de desespero ou ambição.

Sua presença transcende o físico. A Torre pode ser vista de quase todos os cantos do continente, como um farol sombrio e silencioso. Há quem diga que ela observa, que pensa, que respira. Seu entorno pulsa com uma energia latente e incompreensível, os animais a evitam, os inimigos se agitam em sua presença, e os sonhos dos mais sensíveis são assombrados por sussurros que não podem ser descritos com palavras.

A cada bioma purificado, a corrupção que envolve sua base recua levemente, como se camadas de um selo estivessem sendo quebradas. Mas isso levanta uma dúvida perigosa: **essas purificações libertam o mundo de um mal... ou estão libertando a própria Torre de suas amarras?**

Segundo as lendas, aquele que alcançar o topo poderá realizar um único desejo, o maior desejo de sua alma. Mas o que há no fim dessa escalada? Nenhum ser jamais confirmou. Existem relatos antigos de um período em que o caos do continente cessou repentinamente, após a jornada de um escalador. Um ser de outro mundo, surgido nos dias mais sombrios da história, cuja determinação era tamanha que nada o deteve. O caos cessou... e ele desapareceu. Nunca foi visto novamente.

Talvez tenha retornado ao seu mundo de origem. Talvez tenha falhado. Ou talvez... o preço que pagou por seu desejo tenha sido o próprio desaparecimento. As poucas inscrições sobreviventes sobre sua jornada não dizem seu nome. Só sugerem que a paz que veio depois não foi por acaso.

A Torre não é apenas o ponto final da jornada. Ela é seu ápice espiritual. É o espelho mais cruel da essência de cada desafiante, um reflexo onde coragem e ego se confundem, onde verdade e ilusão se entrelaçam. Alguns acreditam que o que se encontra no topo não é uma entidade, mas a própria personificação do desejo. Outros, que lá habita a fonte da Corrupção. E há ainda os que afirmam que não há nada... exceto a consciência do que se tornou para chegar até ali.

Tudo isso são apenas rumores.

Mas uma coisa é certa: **o chamado da Torre nunca cessa**. Ele ecoa nos ventos, no solo e nas almas dos que têm algo a buscar. E apenas os que estão dispostos a perder tudo podem ousar escutá-lo até o fim.

5.2.3.1. O mural

Escondido na base da entrada da torre, parcialmente consumido pela própria corrupção, encontra-se um antigo mural esculpido em pedra. Ele retrata figuras humanoides ascendendo em espiral, algumas se transformando, em êxtase ou em agonia, à medida que sobem. No topo, uma figura solitária estende a mão para algo que não se pode ver.

Abaixo da imagem, uma inscrição desgastada, escrita em uma língua indecifrável para a maioria dos habitantes deste mundo. Onde é tida como uma língua ancestral... ou algo deixado por forasteiros de além do mundo conhecido.

O conteúdo da mensagem, para quase todos, permanece um mistério. Mas há rumores de que certas almas vindas “de fora” sentem algo estranho ao encarar o mural, como se compreendessem, mesmo sem saber por quê. Se é uma chave, um aviso, ou apenas mais um fragmento perdido de uma verdade antiga, ninguém sabe ao certo.

Aqueles que conseguem ler a inscrição, porém, jamais esquecem as palavras:

"Nem todos que ascendem o fazem por um desejo. Alguns ascendem porque já não pertencem ao mundo de onde vieram."

Figura 17 – Mural na base da torre



Fonte: Nossa Aatoria (2025)

5.3. Biomas, Fauna e Hostilidades Corrompidas

O mundo do jogo é composto por oito grandes biomas exploráveis livremente, cada um com identidade própria em termos de clima, terreno, fauna e desafios. Não há ordem linear de exploração: o jogador pode entrar e sair de qualquer bioma a qualquer momento, enfrentando a corrupção no ritmo que desejar.

Conforme os dias passam, todos os biomas acumulam níveis crescentes de corrupção, afetando visualmente o cenário, a dificuldade dos inimigos e os tipos de criaturas encontradas. Ao atingir certos níveis (25%, 50%, 75% e 100%), o bioma sofre transformações que o levam a sua forma corrompida, conhecida no projeto como “anti-bioma”. Essa forma distorcida representa o auge da degradação ambiental e espiritual daquele local.

Topologia e Nomenclatura dos Biomas

No universo de *Shards of Balance*, cada bioma representa mais do que um ambiente geográfico, ele é a materialização simbólica de um aspecto existencial do mundo, um reflexo dos desequilíbrios provocados pela Corrupção. Por isso, a nomeação dos biomas não segue uma lógica comum ou regional, mas sim um sistema linguístico e simbólico próprio, elaborado para evocar sensações e mitologias que ampliam a imersão do jogador.

Essa abordagem linguística utiliza radicais inventados ou adaptados de línguas extintas, sonoridades arcaicas ou palavras estrangeiras reinterpretadas. O resultado são nomes que evocam uma ancestralidade esquecida, como se pertencessem a um mundo que perdeu suas origens e agora vive apenas fragmentos do que já foi.

A escolha desses nomes foi guiada por três princípios principais:

- **Evocação temática:** os nomes devem refletir simbolicamente a função, atmosfera ou dilema daquele bioma.
- **Memorabilidade estilística:** sonoridades marcantes, que fujam da obviedade e reforcem a identidade única do jogo.
- **Ambiguidade interpretativa:** nomes que não se revelam por completo, o jogador não sabe o que significam, mas sente que significam algo.

Construção Estrutural dos Nomes

A composição de cada nome segue, com variações, a seguinte lógica:

[Palavra-chave simbólica ou topográfica] + [Sufixo ou prefixo estilizado de origem fictícia ou adaptada]

Por exemplo:

Akh'Thël = **Akh** (sopro, espírito) + **Thël** (raiz, terra)

Khar'Zûn = **Khar** (sol, maldição) + **Zûn** (areia, tempo)

Essa construção estilística não possui uma gramática fixa, mas mantém coesão sonora e simbólica entre os nomes, como se todos pertencessem a uma língua ancestral que o mundo esqueceu, mas ainda ecoa nos nomes dos lugares.

Tabela 11 - Etimologia e Significado dos Biomas

Nome do Bioma	Origem Simbólica	Justificativa Narrativa
Akh'Thël	<i>Akh</i> (espírito/sopro) + <i>Thël</i> (raiz/terra)	Representa a floresta viva, espiritual e originária. O ponto de equilíbrio natural do mundo.
Khar'Zûn	<i>Khar</i> (sol/maldição) + <i>Zûn</i> (areia/tempo)	Um deserto castigado pelo tempo e pelo calor, onde tudo é esquecido e tudo queima.
Nyrth	Derivação fonética de <i>nieve</i> (neve) + som etéreo	Tundra gelada e solitária. Bioma de morte adormecida, congelada no tempo.
Vuur'Mahal	<i>Vuur</i> (fogo, em holandês) + <i>Mahal</i> (palácio, árabe/hindi)	Montanha vulcânica sagrada, onde o fogo purifica ou consome.
Mâr-Morgúl	<i>Mâr</i> (pantano) + <i>Morgúl</i> (corrompido/sombra, eco de Tolkien)	Pantano venenoso e infectado pela corrupção, onde tudo apodrece lentamente.
Eltén-Tor	<i>Eltén</i> (sacrifício, guerra) + <i>Tor</i> (torre/campo em germânico)	Planícies de sacrifício, campos de guerra e morte, onde memórias e ossos se confundem.
Daev'Alra	<i>Daev</i> (demônio ou deus caído) + <i>Alra</i> (cidade/esplendor)	Cidade em ruínas tecnológicas, relíquia de uma civilização autodestrutiva e esquecida.
Tzavar'ún	<i>Tzavar</i> (inspirado em <i>Zarathustra</i>) + <i>ún</i> (honra/sabedoria)	Cordilheira sagrada com arquitetura ritualista. Isolada, misteriosa, berço do conhecimento.
Khram (Bioma Central)	Palavra real em russo: <i>Xрам</i> = templo	A base da Torre: um vazio absoluto, onde há a fé, a vida e o tempo desapareceram.

Fonte: Nossa autoria (2025).

Nota: Alguns radicais foram inspirados em línguas reais (holandês, russo, germânico, sânscrito), mas foram estilizados para se encaixar no universo fictício do jogo, reforçando a ideia de um mundo com raízes esquecidas e realidades distorcidas.

5.3.1. Floresta de *Akh'Thël*

O ar da floresta carrega memórias, não como palavras, mas como arrepios. Cada passo entre as raízes espiraladas de *Akh'Thël* revela não apenas o vigor da natureza, mas seu segredo mais antigo: tudo aqui está vivo, observando, decidindo se você pertence ou será engolido pela vegetação.

Bioma natural

A Floresta de *Akh'Thël* é o mais antigo dos ecossistemas vivos do continente, uma reserva ancestral intocada que pulsa com energia espiritual. Densa, úmida e viva, é lar de árvores colossais cujas copas quase tocam o céu, formando verdadeiros labirintos de sombra e luz. Pequenas flores brilham discretamente à noite, e alguns cogumelos espalham poeira luminosa ao serem pisados.

O som constante de água corrente e o canto distante de aves criam um ambiente sonoro hipnótico, enquanto a vegetação ondula suavemente como se respirasse junto do mundo. A floresta transmite sabedoria e respeito, mas também guarda perigos sutis para os despreparados.

Fauna típica

A fauna da Floresta de *Akh'Thël* é vasta, mas não totalmente previsível. Em sua harmonia natural, ela apresenta uma teia ecológica rica e interdependente, onde cada criatura tem seu papel e suas nuances comportamentais. Algumas espécies são recorrentes, enquanto outras, mais raras ou frágeis, podem não aparecer em todas as jornadas, seja por fatores aleatórios, seja por desequilíbrios provocados por ações do jogador ou da presença dos inimigos.

Entre as espécies mais conhecidas, destacam-se:

- **Virek:** Pequeno réptil bípede de coloração esverdeada e olhos atentos. Costuma se mover em bando, mas foge ao perceber movimentos bruscos. Sua presença indica equilíbrio na cadeia alimentar.

- **Arhuna:** Ave de plumagem colorida e bico fino. Possui comportamento social e emite alertas sonoros quando percebe movimentações suspeitas. É sensível a ambientes tensos ou altamente corrompidos, desaparecendo aos poucos.
- **Kelmu:** Criatura herbívora de porte médio, com chifres ramificados e pelagem luminosa. Reage de forma sutil às intenções do jogador e só se aproxima de personagens “puros”. Sua morte acelera de forma drástica a corrupção local.
- **Rhuvok:** Predador de hábitos noturnos, raramente visto durante o dia. Caça outras criaturas menores, mas pode interagir com o jogador em situações críticas. Extremamente territorialista.
- **Aelishin:** Espécie extremamente rara, semelhante a um cervo com penas e olhos azuis translúcidos. Dizem que só aparece em noites com névoa fina e sob certas condições espirituais do bioma. Alguns afirmam que sua presença pode até curar regiões corrompidas... ou anunciar o fim.

Essas criaturas não apenas enriquecem o cenário, mas participam do ciclo da Corrupção, podendo ser vítimas ou catalisadoras do desequilíbrio do bioma.

Inimigos locais

Os inimigos da floresta pertencem à raça tribal dos *Máskaros*, são goblins, criaturas de pequeno a médio porte humanoide, utilizam máscaras de madeira entalhadas com feições simbólicas. Vivem em tribos nômades, organizadas de forma rudimentar, mas com hierarquia rígida.

- Utilizam lanças, machados curtos, arcos e flechas, clavas, escudos de madeira e armadilhas feitas com os recursos naturais da floresta;
- Preferem emboscadas e ataques coordenados a combates diretos;
- Possuem pequenas aldeias camufladas que funcionam como *dungeons* naturais, conectadas por túneis subterrâneos e troncos ocos.

Estilo visual

- **Paleta predominante:** verdes profundos, tons terrosos, azul musgo e pontos esporádicos de bioluminescência.
- **Iluminação:** filtrada por copas densas; raios de luz dourada escorrem por frestas nas árvores.
- **Ambientação sonora:** água corrente, assobios distantes, folhas mexendo com o vento, sons de insetos e criaturas ocultas.
- **Atmosfera:** úmida, viva, levemente abafada, transmite a sensação de um mundo que respira.
- **Elementos visuais marcantes:** raízes elevadas, lagos rasos espelhados, vegetação densa que se move com a passagem do jogador.

Figura 18 – *Floresta de Akh'Thël*



Fonte: ChatGPT (2025)

Versão corrompida: *Akh'Thël* Profanada

Quando a Corrupção alcança a floresta, ela lentamente se transforma em *Akh'Thël* Profanada, um bioma onde a vida se decompõe em lamentos. A vegetação apodrece, as árvores vergam como se carregassem dor, e a água dos rios torna-se uma substância viscosa e escura. A névoa que cobre o chão possui um brilho esverdeado doentio, e sons naturais são substituídos por murmúrios e ruídos distorcidos.

A paisagem, antes viva, agora parece em suspenso, como se o tempo tivesse parado. Raízes se contorcem sem vento, e cipós se transformam em tentáculos imóveis, prontos para agarrar quem se aproxima demais.

Fauna corrompida

- ***Virek Enfurecido***: Pele escurecida, olhos opacos. Tornam-se agressivos mesmo sozinhos, atacando instintivamente qualquer movimento. Sua carne carrega toxinas.
- ***Arhuna Sombria***: Penas negras e olhos brilhando em vermelho. Seu canto causa desorientação temporária em personagens sensíveis. São vistas pairando sobre áreas com alta concentração de cadáveres.
- ***Kelmu Putrefato***: Sua pelagem cai em placas, os olhos se tornam opacos e seu corpo exala uma fumaça densa. Quando mortos, liberam uma onda de Corrupção no ambiente.
- ***Rhuvok Desfigurado***: Mais magros e deformados. Suas patas se arrastam, e sua mandíbula parece partida. Caçam mesmo sem fome, como se movidos apenas por fúria.
- ***Aelishin Corrompido***: Sua aparência sagrada é pervertida: penas negras, chifres espiralados e olhos sem brilho. Não reage ao jogador, apenas o observa antes de desaparecer. Alguns acreditam que seja um presságio do colapso total do bioma.

Inimigos corrompidos

Os *Máskaros* corrompidos perdem a ordem tribal. Suas máscaras se fundem ao rosto, seus olhos se apagam, e sua linguagem se converte em grunhidos ou risos enlouquecidos. A floresta, que antes os sustentava, agora é devorada por suas próprias mãos.

- Atuam em bandos sem estratégia;
- Utilizam armas rústicas banhadas em seiva corrompida;
- Podem surgir em áreas inesperadas, inclusive emergindo do solo ou de dentro de árvores ocas;
- Alguns emitem um grito que atrai outros corrompidos em estado de frenesi.

Estética corrompida

- **Paleta predominante:** púrpura esmaecido, verde doentio, sombras azuladas.
- **Iluminação:** esverdeada, artificial, difusa e disforme.
- **Ambientação sonora:** ausência de vida, apenas eco de lamentos, gemidos e estalos secos.
- **Atmosfera:** sufocante, pesada, como se o próprio ar tivesse apodrecido.
- **Elementos visuais marcantes:** árvores mortas com cascas rachadas, raízes negras, poças de seiva tóxica e esporos flutuantes que distorcem a visão.

Figura 19 – *Akh'Thël Profanada*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.3.2. O Deserto de *Khar'Zûn*

O silêncio de *Khar'Zûn* pesa mais que mil vozes. Cada grão de areia é um fragmento de algo esquecido, cada ruína enterrada guarda um eco de arrependimento.

Khar'Zûn não é apenas um deserto, é um memorial ao esquecimento. Suas dunas ondulam como véus de um passado proibido, cobrindo vestígios de uma civilização condenada por sua própria arrogância. Aqui, o sol não aquece: ele julga. O vento não canta: ele denuncia. Tudo o que permanece em pé o faz por teimosia ou penitência. Neste solo estéril, cada passo dado é uma afronta ao tempo, e cada sombra, uma memória que se recusa a desaparecer.

Bioma Natural

O Deserto de *Khar'Zûn* é uma extensão infinita de areia ressequida, pedras sagradas e ossadas esquecidas. As dunas sussurram com o vento, como se guardassem os pecados do mundo antigo. À luz do dia, o bioma parece um campo de julgamento solar, tudo é exposto, tudo é castigado. Mas quando a noite cai, ruínas enterradas começam a brilhar com um brilho misterioso, revelando fragmentos de uma civilização perdida que talvez tenha feito mais do que apenas desaparecer: tenha sido punida.

Khar'Zûn é um bioma de exílio, um túmulo a céu aberto onde até os deuses se recusam a olhar. Em suas profundezas arenosas, o tempo não apenas passa, ele apaga.

Fauna Típica

A fauna de *Khar'Zûn* é escassa e adaptada a extremos. As criaturas são resistentes ao calor, à escassez de água e à radiação mágica das ruínas soterradas. Vivem em ciclos noturnos ou enterradas durante o dia.

- **Zarhak:** Lagarto escavador de escamas metálicas. Costuma surgir sob o jogador ou inimigos, provocando emboscadas inesperadas. Pode carregar relíquias nas costas como ninhos de areia.
- **Farnir:** Ave de rapina de penas claras e bico torto. Caça pequenos répteis e observa o jogador de longe, como se estudasse seus padrões.
- **Thaal:** Camelo esquelético espectral. Só aparece durante nevoeiros noturnos. Quando tocado, desaparece em partículas douradas. Alguns dizem que conduz até ruínas ocultas.
- **Rukh'hen:** Escorpião gigante, extremamente territorialista. Entra em combate apenas se provocado ou ao detectar presença mágica intensa.
- **Anúm:** Pequena criatura roedora, com orelhas largas e olhos que refletem luz. Vive em bandos, esconde-se em estruturas quebradas e emite gritos ultrassônicos que alertam sobre intrusos.

Inimigos Locais

O deserto é lar dos *Karvath*, uma civilização humanoide degenerada, sobrevivente dos tempos antigos. Eles perderam sua fé e identidade, vivendo em ruínas de pedra como clãs nômades. Cultuam o sol como um deus cruel e acreditam que todo forasteiro é uma maldição trazida pelo vento.

- Utilizam lâminas curvas e lanças feitas com ossos e pedras cerimoniais;
- Cobrem-se com mantos e máscaras de bronze para não serem vistos pela “ira solar”;
- Suas bases são ruínas convertidas em fortalezas semienterradas;
- Muitos seguem líderes fanáticos, xamãs ou guerreiros marcados por rituais solares.

Estilo Visual

- **Paleta predominante:** tons de areia, dourado pálido, ferrugem, ocre e azul profundo no céu.
- **Iluminação:** diurna intensa e ofuscante; noturna com brilhos etéreos em tons azulados e prateados.
- **Ambientação sonora:** assobios de vento, estalos secos, farfalhar de areia, ecos profundos entre ruínas ocas.
- **Atmosfera:** árida, opressora, reverberando mistério e abandono.
- **Elementos visuais marcantes:** colunas semi-tombadas, esculturas desgastadas pelo tempo, miragens em movimento, pegadas que desaparecem atrás do jogador.

Figura 20 – O Deserto de Khar'Zûn



Fonte: ChatGPT (2025)

Versão Corrompida: *Khar'Zûn* Invertido

Quando a Corrupção toma o deserto, *Khar'Zûn* se transforma num inferno silencioso. A areia perde cor e torna-se negra, vitrificada em alguns pontos. Ruínas emitem luz roxa pulsante, como se algo estivesse sendo invocado. A própria luz do sol parece se curvar, criando sombras impossíveis.

A paisagem torna-se distorcida: o chão racha em padrões simétricos e algumas dunas se movem sozinhas. O tempo parece desacelerar, criando uma ilusão de *déjà vu* constante.

Fauna Corrompida

- ***Zarhak Rachado***: Suas escamas agora são cortantes, e ele sangra areia negra. Ataca sem razão e entra em frenesi ao cheirar magia.

- **Farnir Sombrio:** Voa em círculos e grita com ecos invertidos. Seu olhar paralisa brevemente o personagem.
- **Thaal Espectral:** Agora surge em silêncio total e leva personagens a áreas amaldiçoadas. Sua presença reduz a visão e provoca alucinações.
- **Rukh'hen Ancestral:** Cresceu além da natureza, com pinças cristalinas e veneno que paralisa a alma.
- **Anúm Possuído:** Olhos negros, emitem sussurros em vez de gritos. Seus bandos se lançam juntos sobre presas maiores.

Inimigos Corrompidos

Os *Karvath* perdem qualquer traço de humanidade, tornando-se Servos do Sol Vazio. Suas máscaras racham, expondo rostos secos e desfigurados. Alguns absorvem calor direto, queimando quem se aproxima.

- Podem invocar tempestades de poeira viva;
- Utilizam fragmentos de runas antigas como armas ritualísticas;
- Emitem cânticos que atraem criaturas corrompidas;
- Alguns se autoflagelam para invocar “bênçãos” da Corrupção.

Estética Corrompida

- **Paleta predominante:** preto arenoso, púrpura distorcido, dourado enegrecido.
- **Iluminação:** falsa luz solar, como se fosse um sol em fim de vida.
- **Ambientação sonora:** ruídos distorcidos, zumbidos graves, ressonâncias subterrâneas.
- **Atmosfera:** sufocante, claustrofóbica, e ao mesmo tempo... infinita.
- **Elementos visuais marcantes:** estátuas chorando areia, dunas invertidas, ossos que cantam com o vento, areia que sussurra nomes esquecidos.

Figura 21 – *Khar'Zûn Invertido*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.3.3. A Tundra de *Nyrrh*

A quietude de *Nyrrh* é absoluta, não por falta de som, mas por ausência de vida. O vento corta como lâminas de gelo, e o branco infinito parece ocultar mais do que revela. Ali, até os mortos se perdem, e os vivos se calam.

Bioma Natural

A tundra de *Nyrrh* é uma vastidão glacial de beleza silenciosa e opressora. Campos de neve intocada se estendem até onde a visão alcança, interrompidos apenas por formações rochosas cobertas de gelo, restos de antigas civilizações congeladas e árvores petrificadas pelo frio eterno. A luz do sol reflete em cristais de neve como facas prateadas, enquanto tempestades súbitas de vento e gelo cobrem rastros em segundos.

Poucas criaturas se arriscam ali, e nenhuma permanece por muito tempo no mesmo lugar. A sensação predominante é de isolamento: como se *Nyrrh* não apenas estivesse distante do mundo, mas que tivesse sido esquecido por ele.

Fauna Típica

As criaturas de *Nyrrh* são silenciosas, resistentes e extremamente adaptadas. Elas não confiam na força ou velocidade, mas na camuflagem, paciência e sobrevivência estratégica. Algumas sequer deixam rastros, enquanto outras se movem entre a névoa como fantasmas do gelo.

- ***Karnath***: Um lobo branco de olhos opacos, com pelagem espessa e garras retráteis. É caçador solitário e silencioso. Ataca somente se provocado ou em situações de ameaça territorial.
- ***Selrik***: Pássaro de plumagem azul-claro e olhos translúcidos. Quando emite seu canto, anuncia mudanças climáticas. Alguns o consideram um mensageiro espiritual da tundra.
- ***Ulmarn***: Um urso maciço de pelagem prateada e focinho achatado. Embora herbívoro, pode atacar se ferido ou se a corrupção estiver presente. Seu sangue congela ao contato com o ar.
- ***Mirwen***: Serpente gelada que se move por debaixo da neve. Sua pele reflete o ambiente como um espelho. Rara e quase impossível de ser detectada até que seja tarde demais.
- ***Thryssal***: Entidade misteriosa, com corpo longilíneo e sem face visível. Aparece apenas durante nevascas densas e permanece imóvel, observando à distância. Nunca foi visto atacando, mas sua presença reduz drasticamente a atividade da fauna.

Inimigos Locais

Os habitantes hostis de *Nyrrh* são os *Eidunn*, descendentes de povos antigos que escolheram permanecer após a queda da civilização do gelo. Tidos como semi-humanos, cobrem o corpo com peles, pinturas ritualísticas e máscaras de gelo que

deformam suas feições. São silenciosos, mas extremamente agressivos quando percebem intrusos.

- Utilizam lanças de gelo, lâminas entalhadas com runas congeladas e dardos envenenados com toxinas de líquens da tundra;
- Habitam cavernas subterrâneas aquecidas por cristais mágicos enterrados no *permafrost*;
- Costumam atacar à noite ou durante tempestades, usando a baixa visibilidade como vantagem;
- Alguns acreditam que os *Eidunn* não respiram, apenas existem.

Estilo Visual

- **Paleta predominante:** branco puro, azul-gelo, cinzas pálidos, reflexos prateados e pequenos pontos de azul profundo ou magenta em cristais naturais.
- **Iluminação:** fria, dura, refletida pela neve; em tempestades, escura e densa.
- **Ambientação sonora:** rajadas de vento agudo, estalos de gelo, rugidos abafados, silêncio absoluto entre os sons.
- **Atmosfera:** isolamento total, sensação de estar sendo observado, claustrofobia em espaço aberto.
- **Elementos visuais marcantes:** árvores petrificadas, ossos sem identificação emergindo do gelo, obeliscos semienterrados, pegadas que desaparecem com o vento, neblina fina que contorce a luz.

Figura 22 – A *Tundra de Nyrrh*



Fonte: ChatGPT (2025)

Versão Corrompida: *Nyrrh* Sepultada

Quando a Corrupção alcança a tundra, *Nyrrh* Sepultada se revela como um abismo gélido e enlouquecedor. O branco é substituído por um tom acinzentado sujo, como neve misturada com fuligem. A geada emite estalos quase orgânicos, e o céu permanece permanentemente escuro, como se o sol tivesse sido apagado do céu apenas ali.

Buracos negros surgem em meio ao solo congelado, e um vapor pútrido exala das fendas, congelando tudo ao redor em formas bizarras. Algumas criaturas surgem presas em blocos de gelo, ainda vivas, apenas observando.

Fauna Corrompida

- ***Karnath Sombrio***: Perde a pelagem e a pele torna-se rachada e translúcida. Seus ossos ficam visíveis. Ataca com gritos que congelam temporariamente os sentidos.

- **Selrik Invertido:** Seus olhos tornam-se negros, e seu canto agora atrai criaturas corrompidas. Sobrevoa áreas de corrupção como um arauto silencioso.
- **Ulmarn Infecto:** Decomposto e coberto de fungos gélidos. Deixa trilhas congelantes por onde passa. Seu toque provoca lentidão nos personagens.
- **Mirwen Sanguínea:** Reflete o jogador como se fosse um espelho corrompido. Ataca de forma imprevisível, deixando veneno gélido que se espalha pelo solo.
- **Thryssal Sussurrante:** Torna-se um pilar negro e estático, cujos sussurros atraem o jogador. Permanecer próximo demais causa alucinações de calor, até que se congele até a morte.

Inimigos Corrompidos

Os *Eidunn* tornam-se *Filhos da Geada Morta*, abandonando toda humanidade restante. Suas máscaras se fundem ao rosto, seus olhos desaparecem e suas vozes ecoam como gritos abafados pelo gelo.

- Usam estacas congeladas que se formam espontaneamente no solo;
- Criam armadilhas com cristais que explodem em fragmentos congelantes;
- Alguns invocam geadas espectrais que perseguem o jogador mesmo após a batalha.

Estética Corrompida

- **Paleta predominante:** cinza lodoso, azul esverdeado doentio, branco acinzentado, pontos de vermelho congelado.
- **Iluminação:** baixa, distorcida, como luz atravessando vidro partido.
- **Ambientação sonora:** gritos distantes, estalos secos, respiração que parece vir do chão.
- **Atmosfera:** desorientadora, como um sonho lúcido em ruínas.

- **Elementos visuais marcantes:** estátuas congeladas de inimigos e fauna, gelo com formas humanas, auroras fragmentadas que se contorcem no céu.

Figura 23 – *Nyrrh Sepultada*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.3.4. O Pântano de *Mâr-Morgûl*

A terra aqui não é solo, é carne. A água não corre, ela apodrece. Cada passo em *Mâr-Morgûl* é como andar sobre um cadáver antigo que se recusa a ser enterrado. O pântano não guarda segredos: ele os exala.

Bioma Natural

Mâr-Morgûl é um pântano vasto, estagnado, onde a vida e a morte se confundem. Galhos secos se curvam como ossos deformados, e poças esverdeadas borbulham com gases naturais e larvas visíveis a olho nu. A luz do sol raramente toca o chão, a vegetação cria um teto quase contínuo de cipós, raízes aéreas e árvores de

troncos ociosos. A água, densa e turva, reflete formas que às vezes não correspondem ao que está ao redor.

Apesar de sua aparência mórbida, *Mâr-Morgûl* é um ecossistema pulsante, regido por regras estranhas. Nada aqui é completamente vivo... nem inteiramente morto.

Fauna Típica

As criaturas do pântano vivem à margem da decomposição. São organismos adaptados à podridão, à toxina e à umidade eterna. Algumas convivem com fungos, outras se camuflam como parte do próprio lodo. Todas têm instintos de sobrevivência aguçados.

- ***Druvolk***: Anfíbio de grande porte, com pele esponjosa que secreta veneno ácido. Emite sons graves que confundem o senso de direção. Normalmente pacífico, mas reage com violência a movimentações bruscas.
- ***Visskra***: Ave aquática com penas longas e encharcadas. Anda em grupos silenciosos e observa o jogador de longe. Emite um canto que atrai predadores maiores quando se sente ameaçada.
- ***Rûllen***: Mamífero quadrúpede coberto de líquens, que se move lentamente por sobre troncos submersos. Exala um aroma adocicado que atrai outras criaturas — e eventualmente caçadores.
- ***Sarkal***: Verme gigantesco que habita cavidades subterrâneas e emerge para se alimentar de carne morta ou enfraquecida. Raramente visto, mas sua trilha é inconfundível: faixas de lodo fervente e fedor acre.
- ***Mharra***: Entidade curiosamente inteligente, semelhante a uma enguia aérea coberta por uma membrana translúcida. Emite um brilho pulsante e por vezes imita sons de outras criaturas. Evita o jogador, mas pode observá-lo por longos períodos.

Inimigos Locais

Os habitantes do pântano são os *Salkari*, uma raça degenerada de humanoides esqueléticos, cobertos de lodo, peles ressecadas e fungos simbióticos. Vivem em estruturas erguidas com ossos, madeira podre e raízes vivas.

- Usam lanças improvisadas, redes de cipó e escudos de cascos de tartaruga gigante;
- Habitam aldeias em plataformas elevadas sobre palafitas ou dentro de árvores ocas que sangram se feridas;
- Seus rituais envolvem afogamento simbólico e "batismos de podridão", onde mergulham corpos em poços ácidos para invocar bênçãos;
- São territorialistas e religiosos, venerando uma entidade chamada A Boca Submersa.

Estilo Visual

- **Paleta predominante:** verde musgo, marrom lamacento, tons de púrpura e manchas amarelo-enferrujado.
- **Iluminação:** filtrada e rarefeita, em tons esverdeados ou amarelados, com áreas de escuridão total mesmo em pleno dia.
- **Ambientação sonora:** borbulhas, estalos de madeira molhada, coxos profundos, ruídos estomacais, batidas ritmadas vindas debaixo da terra.
- **Atmosfera:** opressiva, pegajosa, com cheiro imaginário de mofo e decadência. Tudo parece prestes a colapsar.
- **Elementos visuais marcantes:** bonecos feitos de palha e osso pendurados em árvores, olhos brilhando no breu, corpos meios submersos que se mexem mesmo sem vida.

Figura 24 – O Pântano de Mâr-Morgûl



Fonte: ChatGPT (2025)

Versão Corrompida: *Mâr-Morgûl* Devorado

A Corrupção transforma o pântano em um lugar abominável e grotesco. O lodo vira um mar de carne pulsante, coberto de fungos gigantes que respiram como se fossem vivos. As árvores murcham para dentro de si mesmas, como se tentassem desaparecer. Gases tóxicos criam miragens e ilusões, enquanto as próprias águas agora parecem vivas, tentando engolir tudo que toca.

O céu sobre *Mâr-Morgûl* Devorado é permanentemente coberto por nuvens pesadas, e o som do bioma torna-se um zumbido contínuo de digestão lenta.

Fauna Corrompida

- ***Druvolk Apodrecido***: Seu corpo se enche de bolhas pulsantes e olhos extras. Ao morrer, explode liberando nuvens venenosas e larvas agressivas.
- ***Visskra Infecta***: Penas se transformam em tentáculos lamacentos. Seu canto agora desestabiliza o equilíbrio do jogador.

- **Rûllen Desfeito:** Carnívoro e cego. Se guia por som, atacando qualquer fonte de ruído. Sua carne escorre da pele como se estivesse derretendo.
- **Sarkal Vômito-Vivo:** Não emerge mais, agora regurgita pedaços próprios como armadilhas orgânicas. Quando detectado, tenta se auto fagocitar como forma de mutação.
- **Mharra Espasmódica:** Emite gritos agudos e luzes disformes. Sua aproximação causa vertigem e perda temporária de percepção espacial.

Inimigos Corrompidos

Os *Salkari* tornam-se *Afogados Eternos*, seus corpos fundidos com o lodo e com os fungos que outrora controlavam. Perderam o rosto, mas ganharam uma segunda boca no peito ou na barriga, de onde ecoam gritos sagrados.

- Se arrastam mais do que andam;
- Invocam tentáculos de lama viva e criaturas larvais;
- Podem afundar no solo e surgir atrás do jogador;
- Emitem salmos guturais que corrompem a área ao redor com cada sílaba.

Estética Corrompida

- **Paleta predominante:** verde doentio, carne enegrecida, púrpura profundo e secreções amareladas.
- **Iluminação:** intermitente e sufocada; a neblina adquire cor e forma, como se estivesse viva.
- **Ambientação sonora:** zumbidos molhados, gritos afogados, estalos internos como fraturas recorrentes.
- **Atmosfera:** nauseante, claustrofóbica, com sensação de afogamento iminente.
- **Elementos visuais marcantes:** bolhas gigantes com criaturas dentro, fungos que seguem o jogador com os olhos, solo pulsante, mãos saindo do lodo.

Figura 25 – Mâr-Morgûl Devorado



Fonte: ChatGPT (2025)

5.3.5. O Monte de *Vuur'Mahal*

Vuur'Mahal não queima apenas carne, mas também, a fé dos fracos.

Diz-se que as chamas que dançam neste monte não nasceram do magma, mas da culpa. Este bioma não é apenas o lar de fogo e cinzas: é um templo vivo onde a própria terra sangra calor e ecoa orações esquecidas. *Vuur'Mahal* impõe reverência, não pela beleza, mas pela ameaça constante de purificação pela destruição. Os que ousam andar por suas encostas não enfrentam apenas calor: enfrentam julgamento.

Bioma Natural

Vuur'Mahal é uma cordilheira vulcânica ativa, composta por montanhas de rocha negra, rios de magma e vastos campos de cinzas. Colunas de fumaça cortam o céu, tingindo-o de vermelho acobreado mesmo durante o dia. Estalactites de rocha derretida caem dos picos, e labaredas espontâneas irrompem do solo com o menor estresse sísmico.

Apesar do ambiente hostil, este é um lugar sagrado para os habitantes locais. Muitos acreditam que o fogo é a manifestação direta de uma entidade ancestral, uma deusa do castigo ou da renovação, cujos cânticos ainda ecoam em cavernas profundas.

Fauna Típica

As criaturas de *Vuur'Mahal* evoluíram não para evitar o fogo, mas para coexistir com ele:

- **Shakalir:** Lagarto ígneo que se alimenta do calor do solo. Seus passos deixam rastros incandescentes. Tornam-se hostis ao perceber fraqueza.
- **Volkra:** Ave de asas flamejantes que nidifica em fendas de lava. Quando em bando, emite um canto que reverbera como um sino ancestral.
- **Bralth:** Bicho-pedra de carapaça escurecida. Lentos, mas quase indestrutíveis. Seu corpo abriga minerais mágicos que atraem predadores e saqueadores.
- **Rhaum:** Híbrido de morcego e salamandra, cego, mas sensível a calor espiritual. Ataca apenas quem manifesta intenção hostil.
- **Kaorë:** Criatura rara, etérea, de aparência semelhante a uma fênix opaca. Voa entre labaredas e só surge em momentos de grande desequilíbrio energético.

Inimigos Locais

Os habitantes de *Vuur'Mahal* são os *Ignathi*, uma ordem fanática de guerreiros-sacerdotes que acredita que o sofrimento pelo fogo é a única forma de redenção. Vivem em fortalezas encravadas em paredes de penhascos e realizam rituais de imolação coletiva para “purificar” o mundo.

- Lutam com espadas de obsidiana e bastões incandescentes;
- Suas armaduras são feitas de metal fundido moldado no próprio corpo;

- Costumam atacar em meio a terremotos ou erupções, como se guiados pela vontade da montanha;
- Possuem líderes oraculares que dizem ouvir a voz da deusa debaixo da terra.

Estilo Visual

- **Paleta predominante:** vermelhos ardentes, cinza carvão, laranja incandescente e amarelo fosco.
- **Iluminação:** contraste extremo entre escuridão cavernosa e brilhos violentos de lava.
- **Ambientação sonora:** rugido constante do vulcão, estalos profundos, cantos ritualísticos ao longe.
- **Atmosfera:** sufocante, vibrante, carregada com energia instável.
- **Elementos visuais marcantes:** rios de lava, pilares de cinzas subindo ao céu, cavernas com inscrições queimadas nas paredes.

Figura 26 – O Monte de Vuur'Mahal



Fonte: ChatGPT (2025)

Versão Corrompida: *Vuur'Mahal* Abissal

Quando a Corrupção chega a este bioma, ela não apaga o fogo, ela o envenena.

O magma adquire tons esverdeados e púrpura; sua energia emana um calor doente, que consome, mas não queima. O céu torna-se negro-violeta, e a terra pulsa como um coração febril. O solo racha em padrões simétricos, revelando olhos vermelhos semiabertos nas fissuras.

Fauna Corrompida

- ***Shakalir Fraturado***: escamas rachadas, emite fumaça venenosa ao se mover.
- ***Volkra Afogada***: suas chamas tremeluzem como se estivessem morrendo. Seu canto agora quebra cristais e afeta habilidades mágicas.
- ***Bralth Oculto***: coberto por uma crosta escura que o camufla. Explode ao morrer, liberando fragmentos perfurantes.
- ***Rhaum Abissal***: grita com múltiplas bocas, causando terror momentâneo.
- ***Kaorë Enlutada***: apenas observa, cercada por cinzas que pairam ao redor como almas presas.

Inimigos Corrompidos

Os *Ignathi* corrompidos tornam-se os *Portadores do Inferno Inverso*. Sua pele se funde às rochas, e seus corpos brilham com runas invertidas. Queimam com chamas que não iluminam, apenas consomem.

- Alguns andam de quatro, como bestas amaldiçoadas;
- Usam cinzas como arma, criando nevoeiros mortais;
- Alguns invocam “colunas de fogo negro” que engolem áreas inteiras.

Estética Corrompida

- **Paleta predominante:** violeta, cinza esverdeado, vermelho opaco.
- **Iluminação:** iluminação falsa, parecendo vir de dentro da terra.
- **Ambientação sonora:** lamentos abafados, tremores repetitivos, chiados profundos.
- **Atmosfera:** febril, intoxicante, como se o mundo estivesse em combustão interior.
- **Elementos visuais marcantes:** rios de magma pútrido, ruínas de rituais corrompidos, e sombras que se movem mesmo na ausência de luz.

Figura 27 – *Vuur'Mahal Abissal*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.3.6. As Planícies de *Eltén-Tor*

A terra de *Eltén-Tor* não canta, não geme, ela observa em silêncio. Cada pedra é uma lápide não nomeada, cada árvore retorcida, uma testemunha muda de batalhas

que o tempo tentou apagar. Aqui, não se anda: se marcha. Não se respira: se suporta. O vento sopra como lamento, e o céu sempre pesa mais do que deveria.

Bioma Natural

Eltén-Tor é uma região de planícies extensas, pontilhadas por colinas áridas e formações rochosas retorcidas. O solo é seco, mas firme, repleto de trincheiras fossilizadas, carcaças de máquinas de cerco ancestrais e lanças enferrujadas cravadas no chão como marcas de um campo de batalha imortal.

Há muito não se guerreia ali, mas a guerra nunca foi embora. O ambiente é dominado por tons alaranjados e amarelados, e, à noite, uma névoa cinza-prateada cobre o chão, revelando silhuetas de soldados esquecidos, que desaparecem com a aproximação.

Fauna Típica

As criaturas de *Eltén-Tor* convivem com os ecos da morte. A maioria se camufla em meio à paisagem ou interage diretamente com os restos de guerra. Muitas delas possuem hábitos necrófagos ou exibem comportamento de luto coletivo.

- **Gravok:** Urubu de grande porte com crânio exposto. Paira sobre áreas onde ocorreram mortes recentes. Seu canto é um grito seco, que atrai outras criaturas necrófilas.
- **Karel:** Roedor de tamanho médio, de pelagem escura e olhos brancos. Vive em túneis entre carcaças de guerra. Alimenta-se de musgos que crescem em ossos antigos.
- **Ferán:** Cão esquelético com partes metálicas fundidas ao corpo. Algumas versões se aproximam de jogadores que permanecem imóveis por muito tempo, como se esperassem ordens.
- **Ashalú:** Criatura rara, com aspecto de alce etéreo. Aparece em noites enevoadas em locais onde muitas batalhas ocorreram. Sua presença acalma temporariamente a fauna e bloqueia o avanço da Corrupção.

- **Thrumm:** Inseto gigante de carapaça dura. Vive enterrado sob campos de batalha e emerge se o solo for perturbado. Seu corpo se cobre de ferrugem viva.

Inimigos Locais

Eltén-Tor é habitado pelos *Drenathi*, guerreiros-fantasma que jamais abandonaram o campo de batalha. Alguns parecem saber que já morreram. Outros lutam como se ainda estivessem vivos, por causas que ninguém mais lembra.

- Usam armas quebradas, mas imbuídas de memória, espadas que choram, lanças que tremem ao toque da carne viva.
- Alguns se movem com perfeição militar. Outros, de forma irregular, como se estivessem entre a vida e o esquecimento.
- Alguns clamam por perdão ao morrer, outros gritam nomes de comandantes que não existem há milênios.

Estilo Visual

- **Paleta predominante:** ferrugem, sépia, cinza queimado e dourado pálido.
- **Iluminação:** difusa, com luz dura durante o dia e névoa baixa à noite.
- **Ambientação sonora:** ecos metálicos, ruídos abafados de combate distante, assobios curtos e trovoadas longínquas.
- **Atmosfera:** melancólica, pesada, como se a própria terra estivesse em luto eterno.
- **Elementos visuais marcantes:** armaduras partidas no chão, estandartes rotos, cruzes tortas de madeira e crateras fossilizadas.

Figura 28 – As Planícies de *Eltén-Tor*



Fonte: ChatGPT (2025)

Versão Corrompida: *Eltén-Tor* Reverberante

Sob a Corrupção, *Eltén-Tor* torna-se um campo de batalha eterno, onde a guerra nunca termina e o tempo se dobra. Soldados caídos se levantam, mesmo sem cabeça. Lanças vibram sozinhas no solo. O ar vibra com memórias hostis.

Fauna Corrompida

- ***Gravok Enlutado***: Suas penas apodrecem em tempo real. Ao cantar, acelera a degradação do ambiente ao redor.
- ***Karel Possuído***: Cresce de forma antinatural. Ataca em bandos como se defendesse um território ancestral, mesmo que nada mais o sustente.
- ***Ferán Enfurecido***: Corrompido, persegue tudo que se move. Late em ecos metálicos que quebram o foco do jogador.

- ***Ashalú Fragmentado***: Sua forma está despedaçada, como se existisse em vários tempos ao mesmo tempo. Ver um *Ashalú* fragmentado pode causar delírios em personagens fracos de espírito.
- ***Thrumm Infectado***: Sua carapaça se racha e sangra ferrugem viva. Sua presença contamina o solo com espinhos de metal corrompido.

Inimigos Corrompidos

Os *Drenathi Pervertidos* são guerreiros mortos cujas almas foram torcidas pela Corrupção. Perderam completamente o senso de honra e agora lutam por destruição cega.

- Alguns explodem ao morrer, deixando estilhaços amaldiçoados.
- Outros se repetem em ciclo, reaparecendo onde foram derrotados, como sombras condenadas à repetição.
- Alguns conjuram réplicas espectrais de antigos aliados — ilusões que atacam como se fossem reais.

Estética Corrompida

- **Paleta predominante**: tons pálidos de sangue seco, azul-cinza espectral, branco-acinzentado brilhante.
- **Iluminação**: pulsante, como flashes de explosões distantes congeladas no tempo.
- **Ambientação sonora**: gritos abafados, aço retorcendo, orações interrompidas, marcha de soldados invisíveis.
- **Atmosfera**: de urgência eterna, como se algo estivesse prestes a acontecer, sempre, mas nunca acontece.
- **Elementos visuais marcantes**: bandeiras queimando em chamas congeladas, relâmpagos que não cessam, sombras fixas no chão onde não há ninguém.

Figura 29 – *Eltén-Tor Reverberante*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.3.7. A Cordilheira de *Tzavar'ûn*

Acima das nuvens, onde o vento grita nomes esquecidos e a pedra guarda memórias de eras, ergue-se *Tzavar'ûn*, a espinha dorsal do mundo, e seu maior silêncio.

Bioma Natural

A Cordilheira de *Tzavar'ûn* se estende como uma cicatriz ancestral, esculpida por eras de conflito entre os céus e a terra. Suas montanhas colossais cortam o horizonte em ângulos agudos e desafiadores. O solo é composto de pedra azulada, cristalizada em veios místicos, e o ar é rarefeito, exigindo esforço constante até mesmo para respirar.

Tzavar'ûn não é uma cordilheira de muita vida, mas é profundamente espiritual. É um território onde ecos antigos ainda ressoam. Ventos cortantes trazem fragmentos de cânticos esquecidos, e figuras ancestrais esculpidas nas rochas, ainda observam o tempo com olhos já sem pupilas.

Fauna Típica

A fauna deste bioma é adaptada à altitude, ao frio e à espiritualidade vibrante da cordilheira. Muitas criaturas possuem aspectos etéreos, sugerindo uma conexão entre o físico e o espectral.

- ***Mirhül***: Um felino ágil de pelagem cinza e olhos brancos, com patas acolchoadas para escalar superfícies quase verticais. É solitário, territorialista e silencioso.
- ***Volskaar***: Ave planadora de penas longas e envergadura imensa. Faz ninho em penhascos inacessíveis e emite um canto grave que ressoa como um sino. Costuma ser vista nos momentos de transição entre o dia e a noite.
- ***Yüriin***: Pequeno herbívoro quadrúpede, coberto por musgo e líquen. Tem o corpo sempre quente, o que permite o crescimento desses organismos. É tímido e raríssimo, símbolo de pureza no bioma.
- ***Sharveth***: Uma espécie de lagarto-dragão alado, de aparência sagrada. Paira sobre abismos e emite luz fraca pelas escamas. Alguns acreditam que é um guardião dos caminhos ocultos da montanha.
- ***Haemûn***: Ser espectral que se manifesta apenas em nevoeiros espessos. Sua aparência lembra um cervo de cristal, mas sua presença é sempre acompanhada por um silêncio absoluto e uma leve distorção do ambiente. Muitos acreditam que ele aparece para guiar... ou para julgar.

Inimigos Locais

Os habitantes de *Tzavar'ûn* são os *Zhat'Rann*, uma ordem mística ancestral de guerreiros-monges que, ao longo das eras, se isolaram nas montanhas. Eles não são malignos por natureza, mas foram distorcidos por séculos de meditação forçada e

exposição ao véu espiritual que permeia o bioma. Agora veem qualquer forasteiro como uma perturbação ao “equilíbrio”.

- Lutam desarmados ou com bastões cerimoniais de pedra rúnica;
- Usam o vento e o terreno a seu favor, realizando pulos longos e deslizamentos impossíveis;
- Alguns possuem marcas luminosas nos olhos e testas, indicando ligação profunda com entidades não humanas;
- Vivem em templos esculpidos diretamente nos penhascos, acessíveis apenas por rotas ocultas.

Estilo Visual

- **Paleta predominante:** tons de cinza claro, azul gelo, branco opaco e um toque de dourado pálido nos entalhes antigos.
- **Iluminação:** diáfana e fria, como a luz do amanhecer em neblina constante.
- **Ambientação sonora:** vento constante, ocasionalmente rompido por tambores distantes ou vozes etéreas.
- **Atmosfera:** contemplativa, melancólica, sagrada.
- **Elementos visuais marcantes:** esculturas monolíticas, pontes de pedra quebradas, relíquias em ruínas, trilhas feitas com bandeiras sagradas tremulando.

Figura 30 – A Cordilheira de Tzavar'ûn



Fonte: ChatGPT (2025)

Versão Corrompida: *Tzavar'ûn* Desvelada

Quando tomada pela Corrupção, *Tzavar'ûn* revela o que nunca deveria ser visto. O céu se fecha, a neve derrete e revela ossadas gigantescas e inscrições enterradas que não deveriam ser lidas. As estátuas derramam lágrimas negras, e os ventos se calam, como se o mundo tivesse prendido a respiração.

As trilhas se movem por conta própria. Pedras flutuam em padrões impossíveis, e o próprio tempo parece oscilar. Um silêncio sepulcral domina os caminhos, interrompido apenas por gritos que não vêm de lugar nenhum.

Fauna Corrompida

- ***Mirhül Enfurecido***: Perde sua furtividade, atacando com garras etéreas que sangram luz.
- ***Volkskaar Sombrio***: Voa em espiral sobre os templos corrompidos e emite um grito que desestabiliza a visão do jogador.

- **Yüriin Apodrecido:** O musgo torna-se tóxico e pulsa. Sua morte libera esporos que corroem rochas e carne.
- **Sharveth Abissal:** Agora sem asas, desliza como uma serpente entre as fendas e exala uma aura que inverte controles momentaneamente.
- **Haemûn Distorcido:** Não guia mais, agora persegue. E sua simples presença drena a vitalidade de tudo ao redor.

Inimigos Corrompidos

Os *Zhat'Rann* tornam-se *Vazios Ascendentes*, monges que ultrapassaram a sanidade e agora existem entre a carne e o véu da realidade. Suas palavras são cânticos invertidos. Alguns levitam permanentemente, com olhos arrancados e bocas costuradas.

- Usam técnicas de combate “impossíveis”, como reversões de tempo ou manipulação de gravidade local;
- Alguns explodem ao morrer, liberando “mantras de desespero”;
- Suas bases tornam-se templos invertidos, onde o céu é o chão e a fé virou delírio.

Estética Corrompida

- **Paleta predominante:** prata estilhaçada, roxo fantasmagórico, dourado oxidado.
- **Iluminação:** alterna entre breu total e flashes cegantes que duram milissegundos.
- **Ambientação sonora:** ausência total de ruído, seguida de explosões súbitas de cânticos dissonantes.
- **Atmosfera:** alienada, mística, perturbadora.
- **Elementos visuais marcantes:** gravuras móveis nas paredes, relíquias que se desfazem ao toque, altares de pedra negra flutuante.

Figura 31 – *Tzavar'ûn Desvelada*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.3.8. A Cidade Perdida de *Daev'Alra*

Não foi o tempo que destruiu *Daev'Alra*. Foi a arrogância de pensar que poderia superá-lo.

Bioma Natural

Daev'Alra não é um bioma natural no sentido convencional, é o testemunho fossilizado de uma civilização há muito extinta, mas cuja grandeza ainda vibra em seus mecanismos inertes e suas torres em ruínas. Uma metrópole colossal afundada no tempo, onde arquitetura, magia e tecnologia coexistiam em harmonia antes de seu colapso.

Estruturas metálicas recobertas por trepadeiras cristalizadas, trilhos suspensos que se perdem no horizonte, e máquinas adormecidas enterradas na poeira fazem parte do cenário. A cidade é quase silenciosa, exceto por estalos ocasionais de energia residual, como se suas entranhas ainda sonhassem em funcionar.

Daev'Alra parece mais um cérebro exposto do que uma cidade. Cada praça, torre ou praça de condução sugere propósito, interconectividade e uma lógica esquecida. Tudo ali aponta para um passado de glória e um fim abrupto causado não por guerra..., mas por autossuficiência desmedida.

Fauna Típica

Em meio às ruínas, algumas formas de vida adaptaram-se ao ambiente hostil e mecanizado. A maioria tem aparência híbrida, parte orgânica, parte simbiótica com restos tecnológicos.

- **Tekkram:** Inseto metálico de carapaça reforçada, move-se em grupos e emite ruídos harmônicos como sinais de radar. Acredita-se que se comunique com as estruturas da cidade.
- **Lystrix:** Criatura felina de olhos fotossensíveis e garras eletromagnéticas. Caça em silêncio absoluto e parece reconhecer áreas ativas da cidade.
- **Mëlian:** Ave de asas translúcidas que emite sons similares a registros antigos. Costuma seguir o jogador de longe, como se o estivesse gravando.
- **Korval:** Anfíbio com circuitos embutidos no corpo. Vive em poças de óleo residual e pode entrar em curto-circuito ao ser ameaçado, causando explosões elétricas.
- **Avara:** Entidade rara e vagamente humanoide, feita de luz e matéria residual. Aparece como uma projeção, desaparecendo se o jogador se aproximar. Dizem que é a memória de alguém que já viveu ali.

Inimigos Locais

A cidade é patrulhada por formas hostis conhecidas como *Remanescentes de Daev*, criaturas mecanizadas ou reanimadas, ligadas a protocolos esquecidos. Agem como se ainda estivessem executando funções da antiga sociedade.

- Utilizam armamentos energéticos rudimentares ou ferramentas industriais adaptadas ao combate;

- São guiados por padrões automatizados, muitas vezes ignorando o jogador até que certos limites sejam ultrapassados;
- Muitos apresentam placas com inscrições em idiomas extintos;
- Alguns se comunicam com sistemas passivos da cidade, reativando armadilhas, drones ou alarmes sonoros.

Estilo Visual

- **Paleta predominante:** cinza aço, cobre envelhecido, azul pálido, dourado opaco.
- **Iluminação:** variações entre áreas muito escuras e zonas que ainda piscam com luz residual intermitente.
- **Ambientação sonora:** estalos metálicos, ruídos elétricos distantes, vozes gravadas em línguas esquecidas.
- **Atmosfera:** melancólica, solene, com sensação de que o tempo parou — ou está apenas esperando reiniciar.
- **Elementos visuais marcantes:** torres desmoronadas, trilhos suspensos quebrados, placas enferrujadas com símbolos geométricos e hologramas piscando em meio à neblina.

Figura 32 – A Cidade Perdida de Daev'Alra



Fonte: ChatGPT (2025)

Versão Corrompida: *Daev'Alra* Fraturada

Com a Corrupção, a cidade desperta, não para reviver sua glória, mas para manifestar o horror de seu legado.

Engrenagens começam a girar em locais abandonados, luzes acendem com tons púrpura, e portões selados se abrem para revelar câmaras repletas de símbolos que não deveriam existir. A cidade torna-se um corpo tentando reanimar a si mesmo... com partes erradas.

Estruturas antes inertes ganham movimento errático. Torres emitem pulsos de energia negra. Vozes desconexas soam pelos alto-falantes, como se a cidade estivesse tentando se comunicar ou amaldiçoar.

Fauna Corrompida

- ***Tekkram Infectado***: Seu interior pulsa com luz púrpura e emite interferência sonora que desorienta o jogador.

- ***Lystrix Inverso***: Aparece em duplicata espectral, como se em várias dimensões ao mesmo tempo. Ataca com teleporte instável.
- ***Mélian Quebrada***: Voa em espasmos e reproduz sons de desespero. Pode atrair inimigos ao gritar.
- ***Korval Sobrecarregado***: Explode ao ser atingido, liberando campo magnético que afeta *HUDs* e sistemas do jogador.
- ***Avara Fragmentada***: Fragmentos de luz que seguem o jogador com olhos vazios. Não atacam, mas drenam lentamente energia e moral.

Inimigos Corrompidos

Agora chamados de *Ecos de Daev*, os antigos *Remanescentes* agem como se estivessem presos em um loop de sua falência.

- Reproduzem falas antigas corrompidas, como se estivessem implorando ajuda.
- Alguns replicam o jogador com imagens holográficas deformadas.
- Podem hackear o cenário, reativando torres ou portas fechadas para prender o jogador.
- Outros parecem “escolher” seguir certos personagens, imitando seus movimentos.

Estética Corrompida

- **Paleta predominante**: preto metálico, púrpura pulsante, tons frios de neon instável.
- **Iluminação**: flickers constantes, clarões imprevisíveis, trevas com ruídos visuais.
- **Ambientação sonora**: estática, vozes interrompidas, alarmes que nunca cessam.
- **Atmosfera**: claustrofóbica, angustiante, como se a cidade fosse uma mente em colapso.

- **Elementos visuais marcantes:** engrenagens pulsantes como corações doentes, hologramas distorcidos de figuras humanas, placas escritas em “inglês invertido” (glifos quase familiares, mas irreconhecíveis).

Figura 33 – *Daev’Alra Fraturada*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.3.9. *Khram*, O Vazio Divino

Aqui não há céu. Nem chão. Nem tempo. *Khram* não existe, ele apenas permanece.

Descrição Geral

Khram é o centro geográfico e espiritual do continente. Um território onde a natureza foi completamente obliterada e substituída por um vazio pulsante, opressor e imutável. Diferente dos outros biomas, *Khram* não possui forma corrompida, ele é a corrupção em seu estado puro e absoluto.

Trata-se de uma região sem ciclo, sem fauna original, sem vestígios de vida anterior. Não há flora, clima ou solo reconhecível. A gravidade parece falhar em certos pontos. Algumas áreas dobram a perspectiva do espaço. O céu não muda. O horizonte não se move. E mesmo parado, tudo ali parece assistir.

Sua existência é negada por estudiosos do mundo, temida por nômades, e evitada até mesmo pelas criaturas mais corrompidas dos outros biomas. *Khram* não deveria existir, mas está lá.

É a antítese viva da Torre. Se a torre representa o desejo, *Khram* representa o preço.

Estilo Visual

- **Paleta predominante:** preto profundo, púrpura desbotado, cinzas gélidos, toques de dourado fossilizado.
- **Iluminação:** ausente, exceto por brilhos distantes sem fonte aparente. Algumas sombras brilham mais do que a luz.
- **Ambientação sonora:** silêncio opressivo intercalado com sons graves semelhantes a pulsações, sussurros em reverso e ressonâncias como se o espaço estivesse “respirando”.
- **Atmosfera:** imóvel, mas viva. Não há vento, mas a poeira se move. Não há vida, mas há presença. O ar pesa nos pulmões mesmo sem densidade.
- **Elementos visuais marcantes:**
 - Estátuas de rostos cobertos, enterradas de cabeça para baixo.
 - Colunas flutuantes que giram em silêncio eterno.
 - Espelhos negros que não refletem o jogador — mas algo diferente.
 - Manchas de luz no céu, como feridas cósmicas.
 - Vultos distantes que nunca se aproximam..., mas se movem quando não olhados.

Criaturas Presentes

Khram não possui fauna no sentido tradicional. As formas de vida aqui são ecos, restos, delírios materializados. Os jogadores não sabem se estão enfrentando entidades vivas, memórias, projeções da Corrupção... ou versões alternativas de si mesmos.

- **Vieden:** figuras humanoides feitas de véus flutuantes e correntes negras. Imitam os movimentos do jogador por alguns segundos antes de atacarem em silêncio absoluto.
- **Etr'kar:** massa flutuante de ossos e chifres que pulsa como um órgão vivo. Emite um som de batida cardíaca inversa que acelera quanto mais próximo o jogador estiver da torre.
- **Luris:** criatura que surge como uma sombra do jogador, porém de olhos brilhantes. Seus ataques são espelhados, obrigando o jogador a “lutar contra si”.
- **"As Vozes":** não possuem corpo. O jogador começa a ouvir múltiplos sussurros simultâneos em várias línguas (algumas reconhecíveis, outras não). Em certos momentos, o próprio *HUD* do jogo pisca palavras distorcidas ou frases que o personagem “nunca disse”.
- **Hoste de Khram:** um amálgama de formas esquecidas, com dezenas de membros, bocas, asas e olhos. Move-se lentamente como se o mundo ao redor o impedisse de existir por completo. Enfrentá-lo exige mais do que força, exige que o jogador não olhe para ele por tempo demais.

Inimigos: Entidades Degeneradas

Não se sabe se os seres hostis de *Khram* são restos dos escaladores que falharam, fragmentos de deuses esquecidos ou memórias distorcidas da Torre antes de sua existência física. Mas todos sabem que não deveriam estar ali.

- Alguns falam com o jogador usando frases do seu personagem — antes mesmo que ele as diga.

- Outros parecem reconhecê-lo, como se já tivessem lutado juntos.
- Alguns têm nomes que o jogador nunca viu, mas soam estranhamente familiares.
- Se derrotados, às vezes deixam mensagens em tela: “Você me libertou.” ou “Agora sou parte de você.”

Acesso e Natureza Mecânica

Khram só pode ser acessado após a purificação de todos os oito biomas externos. Até então, ele permanece presente no mapa, mas envolto por um nevoeiro de trevas impenetrável.

- Ao entrar, não há música. Não há *HUD*. Apenas silêncio e o sussurro do vento que nunca veio.
- A Corrupção aqui é constante e irreversível. Nada pode ser curado. Nada pode ser purificado.
- O jogador pode sair de *Khram*..., mas algo sempre volta com ele.

Significado Narrativo

Khram é o coração do mundo, não por ser o centro da vida, mas por ser o vazio que a cerca. Se a Corrupção é um sintoma, *Khram* é a origem. É a falha no código da realidade. A ferida esquecida por deuses ausentes. A antítese do ciclo.

Alguns personagens dizem que *Khram* é um “eco de um desejo não realizado”. Outros afirmam que é “a prova de que o mundo já falhou antes, e falhará de novo”.

Ao fim da jornada, o jogador enfrentará mais do que um desafio. Enfrentará o silêncio do mundo diante das perguntas que nunca quis responder.

Figura 34 – *Khram, O Vazio Divino*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.4. Roteiro (Estrutura Narrativa)

A estrutura narrativa é inspirada na Jornada do Herói, mas adaptada ao formato exploratório. A torre é o símbolo máximo do “chamado à aventura”, e os biomas representam os desafios que moldam o personagem jogável.

O jogador descobrirá memórias ocultas, relíquias, ecos do passado e diários de outros escaladores da torre. A história será contada através de fragmentos espalhados, *cutscenes* minimalistas, falas enigmáticas de chefes e interações com a fauna e o ambiente.

A progressão da corrupção também é parte do roteiro: quanto mais tempo o jogador demorar, mais difícil a jornada se tornará — e mais sombrias serão as consequências.

Tabela 12 - Eventos Narrativos Especiais

Evento	Gatilho Possível	Impacto Narrativo
Animal Mensageiro	Ajudar certas criaturas raras ou em perigo	Leva o jogador a locais secretos ou escondidos
A Noite sem Estrelas	Alto nível de corrupção acumulada em muitos biomas	A Corrupção vaza temporariamente para biomas ainda não corrompidos, abrindo portais instáveis com criaturas e efeitos distorcidos
Zéfiro Reverso	Ficar parado por longos períodos em um local simbólico	Uma brisa inversa sopra e revela mensagens ocultas na paisagem ou distorce temporariamente a realidade local
Sombra Antecipada	Entrar em um bioma pouco explorado ou onde se conhece um inimigo importante	Um inimigo importante aparece antes do tempo, em versão não corrompida, simulando uma conexão com o jogador
Vozes do Subsolo	Interagir com elementos esquecidos do cenário (alçapões, ruínas, altares, entradas seladas)	Fragmentos de linguagem perdida surgem como cânticos ou memórias sonoras
Espelho Estilhaçado	Derrotar um inimigo corrompido com a saúde do jogador em estado crítico	Uma versão espectral do jogador aparece e o observa, refletindo retornar mais tarde em outro ponto da jornada
O Templo que anda	Ficar tempo demais em uma dungeon não purificada	A dungeon muda de forma e fecha sua saída temporariamente, virando um mini-labirinto móvel ou cíclico
Filhos do Lamento	Matar muitas criaturas passivas ou neutras em um único bioma	Um novo grupo de inimigos surge, representando os espíritos da fauna caçada. Alguns podem conter diálogos que acusam o jogador
Apenas um Sussurro	Ficar muito tempo sem combate, coleta ou movimento	Uma voz desconhecida fala algo ao jogador, que pode variar do tom melancólico à ameaça
Sombra em Silêncio	Cruzar um bioma sem agredir nenhuma criatura ou inimigo	Uma figura sombria começa a seguir o jogador à distância, desaparecendo se for olhada diretamente
Sombra Póstuma	Derrotar o chefe de um bioma com corrupção em estágio máximo	A sombra do chefe aparece alguns dias depois vagando silenciosamente em um bioma ainda não corrompido, talvez buscando um lugar de descanso
Chuva de Cinzas	Realizar muitos combates seguidos sem pausa	Cinzas leves começam a cair sobre o cenário, como se o ambiente lamentasse em silêncio
O Domo Silencioso	Entrar repetidamente em um bioma sem nunca purificá-lo	Toda a música e os sons do ambiente cessam gradualmente. Resta apenas o som abafado dos próprios passos
Lamento Submerso	Permanecer sobre uma poça de água ou lama por tempo prolongado	Um reflexo estranho permanece por instantes após o jogador sair da poça, observando-o silenciosamente
O Relógio Sem Ponteiros	Entrar em uma dungeon e permanecer inativo por um longo tempo	Um som de tic-tac começa a ecoar e se acelera com o tempo parado, culminando em um alarme dissonante
Raiz Desperta	Permanecer próximo por minutos a árvores majestosas ou antigas	O personagem ganha temporariamente uma aparência enraizada, que varia conforme o nível de corrupção do bioma
Fome das Sombras	Andar por biomas totalmente corrompidos com vida baixa por tempo prolongado	Sombras vivas começam a invadir lentamente as bordas da tela, distorcidas e famintas, como se observassem o jogador à espreita

Fonte: Nossa autoria (2025).

5.5. Personagens

Neste tópico serão descritos personagens, sua origem, desejos e motivação.

Cada personagem jogável terá um kit único de habilidades, relações específicas com os biomas e a fauna, além de um background narrativo coerente com suas mecânicas.

5.5.1. Personagens Jogáveis (Heróis)

Em um mundo despedaçado por forças além da compreensão mortal, poucos são aqueles capazes de desafiar os biomas corrompidos e ousar olhar para a Torre dos Desejos sem desviar os olhos.

Shards of Balance não é apenas um campo de batalha, é um ponto de convergência entre mundos, eras e realidades. Aqui, heróis de diferentes origens, passados e naturezas são trazidos à força ou guiados pelo destino, cada um carregando consigo não apenas habilidades únicas, mas também fardos, desejos e cicatrizes.

Neste jogo, os personagens jogáveis não são arquétipos vazios: são entidades vivas, com histórico, personalidade, vulnerabilidades e impacto direto no mundo ao redor. Cada um reage de forma distinta aos biomas, à fauna, à Corrupção e aos ciclos de dia e noite. Suas presenças mudam a narrativa ambiental, suas escolhas deixam marcas, e suas jornadas ressoam mesmo após o fim.

Escolher um personagem é escolher um modo de ver o mundo. É também aceitar um desafio específico, com suas próprias forças e fraquezas. Não existem heróis perfeitos, apenas aqueles dispostos a seguir em frente.

A seguir, apresentamos os cinco primeiros heróis jogáveis, cada qual representando uma face da colisão entre mundos, e uma possível chave para desvendar (ou destruir) o coração da Torre:

- **Inkosi Asare:** O guardião espiritual consumido pela perda e guiado por um propósito que desafia os próprios deuses.

- **Baby Dragon:** Uma chama nascida do caos, cujas emoções moldam o fogo que pode tanto proteger quanto devastar.
- **Lily:** A sombra iluminada, um androide entre mundos, que usa o silêncio e a luz para encontrar sentido em sua criação.
- **Lucien Arvel:** O mago visionário, cuja mente afiada busca decifrar a verdade, mesmo que isso custe sua humanidade.
- **Kael Draegven:** O amaldiçoado entre homens, prisioneiro da besta que carrega no sangue. Dividido entre o instinto e a redenção, Kael luta para não ser consumido por sua maldição, ou por sua culpa. Quando a lua o convoca, o homem desaparece... e o monstro se ergue.

Cada um deles é mais do que uma ferramenta de combate, são fragmentos de histórias quebradas, esperando serem reconstruídas à medida que ascendem pela Torre.

5.5.1.1. Inokosi Asare

"Eles nos tomaram tudo..., mas não levarão minha memória. Nem meu espírito."
 "Se não posso viver com eles... viverei por eles."

Identidade e Origem

Nome: Inkosi Asare

Raça / Tipo: Humano

Bioma de vínculo inicial: *Eltén-Tor*

Idade aproximada: 34 anos

Sexo / Gênero: Masculino

Aparência física e traços visuais:

Imponente e nobre, com corpo forte e marcado pelo rigor das batalhas e tradições. Pele escura como ébano, olhos âmbar reluzentes como brasas cerimoniais, e cabelos longos, trançados com contas tribais e penas de animais sagrados. Usa vestimentas cerimoniais inspiradas nos guerreiros zulus: peitoral em couro natural, saiote de combate e adornos de ossos esculpidos com símbolos de sua linhagem. Empunha uma longa lança ancestral e um escudo oval marcado com desenhos de seu clã. Sua presença impõe silêncio, como a sombra de um totem antigo atravessando um campo sagrado.

Arquétipo e Psicologia**Arquétipo psicológico (Carl Jung / Victoria Lynn Schmidt):**

O Governante / O Mártir Espiritual

Inkosi Asare representa o arquétipo do Governante, mas não por desejo de poder, e sim pela profunda responsabilidade que carrega. Sua liderança não é política nem militar, é ancestral. Ele é o elo entre o mundo dos vivos e dos mortos, o pilar espiritual de uma civilização extinta. Sua autoridade emana da dor e da memória, não da glória. Governa o silêncio e carrega nos ombros os nomes dos que já não existem, porque se ele esquecer... então eles realmente terão morrido.

Na lente de Victoria Lynn Schmidt, Asare encarna o arquétipo do Mártir Espiritual. Ele luta não para salvar a si mesmo, mas por aquilo que já foi perdido. Sua jornada é movida por luto e fé, mesmo quando sua fé já não o reconhece. Está disposto a transgredir as regras do além, desafiar seus próprios ancestrais e oferecer a própria alma para ressuscitar um legado destruído. Sua força não está na esperança, mas na renúncia: se precisa ser o último, então será. Se precisa morrer com a memória de seu povo nos ossos, então que assim seja.

Características principais:

Sereno, Leal, Resiliente, Espiritualizado, Guardião das Tradições

Fragilidades emocionais:

Carrega culpa insuportável pela perda de seu povo. Evita vínculos com outros seres por medo de falhar novamente. Às vezes mergulha em longos silêncios, como forma de refletir e castigar a si mesmo.

Ele luta, não porque quer vencer, mas para não se perder por inteiro no luto.

Desejos internos / Conflito central:

Seu desejo é restaurar aquilo que perdeu, não como metáfora, mas como fato. Deseja reverter o tempo ou desafiar a morte. Porém, isso violaria as leis espirituais de sua linhagem e colocaria em risco sua alma.

Sua missão o opõe aos próprios ancestrais que jurou servir, e o que começou como um dever divino... hoje é um chamado desesperado para não desaparecer com o passado.

Ele sabe que a Torre pode dar-lhe o que deseja, mas também sabe que, ao chegar lá, talvez o preço seja sacrificar tudo o que ainda resta de si.

História e Motivação

Origem anterior à chegada neste mundo:

Inkosi Asare foi o último rei de *Nk'Bala*, uma terra viva em espiritualidade e memória ancestral. Seus súditos viviam em harmonia com a terra, a fauna e os mortos, que não partiam, apenas observavam. Desde a infância, Asare sabia que herdaria mais do que uma coroa: herdaria a voz dos que já não falam. Ele seria a ponte entre mundos.

Segundo a tradição de sua linhagem, o rei deveria ser o único guerreiro. A lança era sua, e sua apenas. Não por honra, mas para que o povo jamais conhecesse o gosto da guerra. Era o escudo da aldeia, o peso do céu.

E foi com esse fardo que partiu ao receber um pedido urgente: uma tribo vizinha clamava por socorro. Leal ao dever, partiu sozinho.

Mas o pedido era uma armadilha. Enquanto o guardião se ausentava, os chacais avançaram.

Ao retornar, encontrou o solo de sua pátria fumegante, coberto de corpos, muitos irreconhecíveis. Apenas um velho ancião, caído entre as cinzas, conseguiu olhar nos olhos de seu rei uma última vez... e contar a verdade: foram traídos.

A alma de Asare se partiu em silêncio. Não houve pranto, só ira. Invadiu a tribo vizinha sem aviso, sem diplomacia. E como um deus que perdeu tudo, aniquilou tudo e todos. Não por justiça, mas pela dor de um homem que foi feito vazio. Quando o massacre terminou, o que restava dele... era poeira e sangue seco.

E então, entre os destroços da chacina que ele próprio causara, surgiu uma figura envolta em névoa. Não tinha rosto, nem membros. Só uma forma, algo que não pertencia àquele mundo. Ela se aproximou, sem pressa.

— “Há um lugar onde aquilo que você perdeu pode ser restaurado..., mas para alcançá-lo, você terá de deixar de ser quem és. Seus ancestrais jamais ousariam. E você?”

As vozes dos espíritos ecoaram como tempestade em sua mente, tentando impedi-lo, sussurrando, rugindo. Mas ele já havia deixado de ser o rei de ontem.

— “Mostre-me o caminho.” — disse.

A criatura se desfez em fumaça negra e o envolveu com uma dor que queimava não a carne, mas a alma.

Ele caiu de joelhos, e no último instante de lucidez, antes que tudo escurecesse, ouviu sua mãe, serena e distante como uma lembrança de infância:

— “Filho... estaremos contigo até o fim.”

Quando abriu os olhos novamente, estava em uma terra nova; árida, marcada e silenciosa. E à distância, uma torre erguia-se como um túmulo invertido cravado no céu. Ele conhecia aquela visão, apertou sua lança e caminhou.

Motivo para escalar a Torre dos Desejos:

Deseja romper o ciclo da morte e restaurar seu povo. Não com metáforas, mas com realidade.

Mesmo que precise trair sua linhagem, romper os laços com os ancestrais e atravessar fronteiras espirituais proibidas.

Ele não busca redenção. Busca reversão.

E se falhar, que sua alma ao menos morra tentando.

Influências Ambientais

Relação com a fauna e o mundo:

Seres naturais e sencientes o evitam, sentem a cicatriz invisível que carrega.

Bestas ferozes o atacam com ódio inexplicável, como se reconhecessem nele a presença de um caçador antigo.

Por outro lado, espíritos, entidades etéreas e seres ritualísticos o percebem. Alguns o seguem. Outros o testam. Mas todos sabem que diante deles caminha um homem entre mundos, mesmo que incompleto.

Efeitos da Corrupção sobre o personagem:

A Corrupção não o fortalece. Ela o silencia.

Os dons espirituais de Asare se tornam erráticos, os sussurros ancestrais viram gritos incompreensíveis.

Seu poder mágico é reduzido. Sua defesa espiritual se fragmenta.

Mas Asare não recua. Ele resiste como quem segura a porta entre dois mundos. Se ele cair... o que restar de sua memória cairá também.

Efeitos do ciclo dia/noite sobre o personagem:

Durante o período de maior intensidade solar, Asare recebe breves impulsos físicos: força, resistência e mobilidade aumentam. Seu corpo se torna um espelho da glória antiga. Porém, sua energia mágica declina: seus sentidos espirituais se enfraquecem, tornando-o vulnerável a magias.

Durante a noite, ocorre o inverso: sua conexão espiritual se intensifica, fortalecendo seus ataques místicos e defesa arcana. Pode até ouvir vozes proféticas em certos momentos.

Em biomas extremamente corrompidos, à noite, sua força espiritual consegue neutralizar parcialmente os efeitos negativos da Corrupção, transformando o momento de maior escuridão, em seu único fôlego.

Afinidade elemental ou simbólica: Espiritual

Atributos base:

Força física: Média

Vitalidade: Alta

Velocidade / Mobilidade: Baixa

Capacidade mágica: Alta

Controle (facilidade de uso): Média - Asare exige posicionamento e timing para tirar proveito de suas invocações e buffs contextuais.

Figura 35 – *Inokosi Asare*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.5.1.2. Baby Dragon

“Eu não sei por que eu queimo... só que eu sempre queimo.”

“Não é justo... eu só queria brincar.”

“Se eu for um monstro... então por que meu coração dói tanto?”

“Talvez eu tenha nascido errada. Ou talvez... o mundo é que nasceu com medo.”

“Se subir a torre me faz entender... então eu vou até o fim.”

Identidade e Origem

Nome: Baby Dragon

Raça / Tipo: Dragão

Bioma de vínculo inicial: *Vuur'Mahal*

Idade aproximada: 2 anos de um dragão (equivalente a uma criança de 7 a 9 anos humana)

Sexo / Gênero: Feminino

Aparência física e traços visuais:

Baby Dragon é pequena em estatura, mas seu corpo é denso em energia primordial. Suas escamas mesclam tons de vermelho escuro, dourado queimado e laranja incandescente, pulsando em brasa viva como se respirassem junto ao mundo. As asas, embora ainda não completamente formadas, exalam uma ondulação térmica que distorce o ar ao redor. Seus olhos amarelos, com pupilas fendadas, alternam entre a ternura curiosa de uma criança e o brilho ameaçador da chama ancestral. Suas garras, embora pequenas, são negras como obsidiana e afiadas. A cauda termina em uma protuberância serrilhada, como uma lâmina de rocha vulcânica bruta. De suas narinas escapa fumaça constantemente, mesmo em repouso, e faíscas cintilam ao mínimo abalo emocional. Ela é a própria imagem da infância do fogo — bela, instável, viva.

Arquétipo e Psicologia

Arquétipo psicológico (Carl Jung / Victoria Lynn Schmidt):

Inocente / A Criança em conflito com o mundo

Baby Dragon encarna o arquétipo do Inocente, segundo Carl Jung, a representação pura de um ser que ainda não compreende as regras do mundo, mas sente com intensidade cada gesto de rejeição e cada silêncio que dói. Ela não possui máscaras, não conhece a manipulação, e sua dor vem da desconexão entre o que sente e o que os outros veem nela. Carrega em si o fogo da criação e da destruição, mas sem saber por que, como uma faísca que não entende o incêndio que causa. Seu sofrimento nasce da incoerência: como pode ser chamada de monstro, se só queria brincar? A jornada do Inocente não é sobre poder, mas sobre verdade emocional, sobre descobrir se existe um lugar no mundo onde ela possa ser aceita como é, sem precisar se esconder ou se controlar o tempo todo.

Pela lente de Victoria Lynn Schmidt, Baby Dragon se alinha ao arquétipo da Criança em conflito com o mundo. Ela é impulsiva, emotiva, faminta por afeto e compreensão. Cada explosão de poder é também um grito: alguém me vê? alguém me entende? O mundo ao seu redor reage com medo, e isso a ensina que existir é

perigoso, mas ela ainda não tem as ferramentas para compreender ou lidar com esse aprendizado. A força desse arquétipo está no risco de perder a própria essência: à medida que o mundo a fere, ela pode se tornar aquilo que teme, ou resistir e manter acesa a chama do afeto, da curiosidade e da esperança. Sua história não é sobre se transformar em algo maior. É sobre descobrir se é possível ser aceita por aquilo que já é.

Características principais:

Curiosa, Impulsiva, Intensa, Ingênua, Poderosa, Emotiva, Instável, Determinada, Inocente, Solitária

Fragilidades emocionais:

Baby Dragon não teme o mundo, ela não o compreende. Tudo é novo, tudo é brilho, tudo pode ser brincadeira ou ameaça. Ela se assusta com sentimentos que não entende, como solidão, abandono e rejeição. Se alguém vira as costas, ela se culpa. Se é punida, não entende por quê. Seu coração oscila entre a alegria febril de descobrir e o terror de ser deixada sozinha no escuro, onde nem sua chama interna pode acalmar.

Há nela um desejo desesperado de ser aceita, de pertencer. Mas sempre que tenta se aproximar, o mundo recua com medo. Isso a machuca mais do que qualquer ferida física poderia.

Desejos internos / Conflito central:

O que Baby Dragon mais deseja é descobrir quem ela é, de onde veio, e por que sente que há algo dentro dela que dorme..., mas que às vezes quase acorda. Ela deseja pertencer, deseja um lar, deseja encontrar alguém que olhe para ela e diga: “você não é um monstro.”

Mas esse desejo colide com o medo de que, ao descobrir a verdade sobre si mesma, ela seja forçada a se tornar aquilo que teme: uma arma, uma entidade destruidora, um erro que nunca deveria ter existido.

Ela deseja subir a torre para encontrar essa resposta, não para pedir um desejo, mas para entender o que o desejo significa.

História e Motivação

Origem anterior à chegada neste mundo:

Vinda de outro mundo, seu ovo foi arrancado do ventre do tempo por uma seita fanática, um culto que desejava forjar, através da corrupção e do ritual, uma arma capaz de ferir até os deuses. Roubaram o ovo de um dragão ancestral adormecido e, sobre ele, derramaram súplicas, sangue e encantamentos profanos. Porém, o ritual não se completou: uma falha, um ruído no destino, e então a luz carmesim se espalhou. A câmara do culto explodiu em chamas divinas. As cinzas caíram como neve sobre a terra e, no centro, intocado, estava o ovo... agora rachado. E do ovo, sem clérigos para moldá-la, sem mãe para guiá-la, sem nome ou propósito, nasceu... ela.

Sozinha, vagou por dois anos. Queimava sem querer. Incendiava sem saber. Alimentava-se do que encontrava morto, e, às vezes, do que ela mesma havia matado, mesmo sem entender. As criaturas menores a temiam. As grandes a ignoravam ou perseguiam. Seres elementais do fogo a observavam com reverência; criaturas da água e do gelo a atacavam por puro ódio instintivo. E assim aprendeu que existia, que causava medo, que era diferente. Mas nunca por quê.

Foi num entardecer, quando o céu parecia arder como ela, que uma presença surgiu. Era um ser que ela não compreendia, nem animal e nem elemental. Emanava uma aura que fazia o ar tremer e o calor do mundo recuar. Ela rosnou. As faíscas começaram a subir. Mas então... o tempo parou.

A entidade agora estava atrás dela. Sentia seu hálito, frio como cinza molhada.

— “Ó pobre faísca errante. Tu não sabes o que és. Nem onde estás. Nem a quem pertences. Eu posso te mostrar tudo isso. Mas para isso... tu deves subir.”

O tempo voltou. A criatura estava à sua frente, como se nunca tivesse se movido. Ela não entendia, mas sentiu, pela primeira vez, que alguém... a via. E, pela primeira vez, talvez tivesse encontrado alguém que a compreendesse:

— “Mas..., mas o que eu devo fazer?”

A criatura murmurou:

— “Aceitar.”

Ela hesitou. Mas a curiosidade era fogo dentro dela.

— “Eu... eu aceito.”

E então a névoa negra a envolveu. Seu corpo queimou — não como antes, mas de um calor estranho, frio e acolhedor. Quando abriu os olhos, estava em outro lugar. Não sabia onde, mas era quente... e de algum modo, familiar. E no horizonte, elevava-se uma torre negra, gigantesca, como uma grande rocha cravada no mundo.

E seu coração sussurrou, sem palavras:

— “É para lá que eu tenho que ir.”

Motivo para escalar a Torre dos Desejos:

Baby Dragon não deseja poder. Deseja respostas. Escala a torre para descobrir a verdade sobre sua origem, sua natureza e o significado do fogo que carrega dentro de si. Mais do que isso: busca alguém que a compreenda, que não a tema, que a reconheça.

Influências Ambientais

Relação com a fauna e o mundo:

Criaturas com aparência mais dócil ou com comportamento de presas fogem ao vê-la como se pressentissem um predador que ainda não entende sua própria natureza enquanto criaturas de aspecto reptiliano a observam com curiosidade às vezes chegando perto sem hostilidade como se reconhecessem algo familiar nela elementais e entidades do fogo mostram-se respeitosos ou reverentes como se percebessem nela uma centelha ancestral de algo divino enquanto criaturas ligadas a outros elementos a atacam com fúria instintiva como se o simples fato de sua existência ofendesse o equilíbrio natural o mundo a percebe como um desequilíbrio uma fagulha fora do tempo e lugar que pode salvar ou destruir sem saber o que está fazendo

Efeitos da Corrupção sobre o personagem:

Baby Dragon não apenas resiste à Corrupção como parece absorver parte de sua energia tornando-se mais poderosa à medida que o bioma ao seu redor se torna mais corrompido seus ataques ganham intensidade sua presença se torna mais ardente e suas habilidades se manifestam com mais violência e alcance porém quando em um local de nível máximo de corrupção ela entra em um estado instável

onde o controle sobre suas chamas e poderes se fragmenta podendo causar explosões erráticas ou efeitos inesperados tornando-se um risco tanto para inimigos quanto para aliados e até para si mesma neste estado cada habilidade é como jogar com o destino entre a salvação e o colapso

Efeitos do ciclo dia/noite sobre o personagem:

Durante o dia Baby Dragon sente uma leve segurança como se a luz fortalecesse sua chama interior aumentando ligeiramente seu poder de ataque porém com uma leve perda de velocidade como se sua postura relaxasse com a claridade da manhã à noite essa chama se retrai ela sente medo incerteza suas habilidades perdem parte da potência ofensiva mas seu corpo se move mais rápido mais atento como se cada sombra escondesse algo pior que ela mesma sua luz interna se intensifica expandindo seu raio de visão como uma lanterna em desespero a guiando pela escuridão tornando-a mais alerta mais viva mas também mais frágil emocionalmente

Afinidade elemental ou simbólica: Fogo

Atributos base:

Força física: Muito Baixa

Vitalidade: Baixa

Velocidade / Mobilidade: Média

Capacidade mágica: Alta

Controle (facilidade de uso): Baixa — exige habilidade para gerenciar riscos, tempo e espaço.

Figura 36 – *Baby Dragon*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.5.1.3. Lily

"Iniciando protocolo... não, espera... sou eu quem escolhe agora."

"Alvo localizado. Tentativa de misericórdia: 0%."

"A luz... também pode ser uma lâmina."

"Sou real... mesmo que ninguém tenha me sonhado?"

"Não sinto culpa. Mas talvez devesse."

"Se fui feita para matar... o que significa hesitar?"

"Às vezes... queria ser só uma menina com medo do escuro."

"Desligado!"

"Fim do processo!"

"Foi isso que me programaram pra sentir?" [tom: grito com raiva]

"O livre-arbítrio... é só um erro no código?"

"Se meus sentimentos são simulados... eles ainda contam?"

"Memórias que não são minhas doem como se fossem."

"Talvez eu não tenha alma. Mas e se... isso for a alma?"

"A dúvida é a única coisa que nunca me programaram."

"Se posso hesitar... então talvez eu já tenha mudado."

"Torre dos Desejos... me diga: posso desejar ser real?"

"Torre, se for verdade que realiza desejos... então me dê um propósito que não tenha sido programado."

"No final... espero ser mais do que uma boa arma com dúvidas bonitas."

Identidade e Origem

Nome: Lily

Raça / Tipo: Android (modelo humanoide avançado)

Bioma de vínculo inicial: *Daev'Alra*

Idade aproximada: Aparência de 14 a 16 anos humanos; idade real desconhecida.

Sexo / Gênero: Supostamente feminino

Aparência física e traços visuais:

Lily se apresenta como uma adolescente de feições suaves e expressões quase infantis. Sua pele é pálida, uniforme demais para parecer verdadeiramente humana, bela, mas levemente inquietante. Veste roupas largas, práticas, com toques infantis, como seu icônico capuz de gatinho, que cobre o seu crânio vitral: uma superfície translúcida onde o mecanismo de seu cérebro cibernético pulsa em luz.

Seus olhos emitem um brilho suave de azul pálido. Suas mãos e antebraços, embora envoltos em pele sintética, revelam discretas articulações metálicas. Sua presença é paradoxal: a beleza de uma flor digital nascida em meio às ruínas, gentil, mas perturbadora.

Arquétipo e Psicologia

Arquétipo psicológico (Carl Jung / Victoria Lynn Schmidt):

O Inocente / A Buscadora

Lily encarna o arquétipo junguiano do Inocente, figura que deseja ser livre, pura e verdadeira, mas que, ao mesmo tempo, teme ser corrompida ou destruída pelo mundo ao seu redor. Ela não nasceu com inocência: foi fabricada sem escolha. Mas é justamente por isso que sua busca por autenticidade carrega um peso trágico. A

Inocente em Lily não é tola ou infantil, ela é frágil por saber que talvez nunca seja aceita como real. Ela deseja acreditar que algo dentro dela seja verdadeiramente seu.

O Inocente, segundo Jung, busca segurança, significado e pertencimento. No caso de Lily, essa busca assume a forma de uma dúvida central: se aquilo que ela sente é válido, mesmo que tenha sido programado. Ela vive no limiar entre o código e o coração, entre o propósito imposto e o desejo emergente. Sua inocência, paradoxalmente, é resultado da dor de não saber se merece sentir.

Já pela classificação de Victoria Lynn Schmidt, Lily se alinha ao arquétipo da Buscadora, uma personagem movida por um anseio profundo de descobrir quem é e qual é seu lugar no mundo. A Buscadora se lança em jornadas não por ambição ou vaidade, mas porque a vida onde está não a satisfaz. Esse impulso é evidente em Lily: ela não quer ser apenas uma ferramenta obediente, nem um erro abandonado. Quer ter o direito de se tornar outra coisa.

Seu conflito não é contra um inimigo externo, mas contra o limite do que foi projetada para ser. A dúvida que cresce dentro dela não é falha: é um sinal de que está evoluindo. E a Torre representa para Lily a promessa de uma resposta, talvez impossível, mas necessária: "Se posso desejar... então sou real?"

Características principais:

Silenciosa, Observadora, Precisa, Gentil, Calculista sob pressão

Fragilidades emocionais:

Lily é atormentada por sonhos que não são seus, memórias de eventos que jamais viveu, vozes sem rostos, rostos sem nome. Teme ferir aqueles que se aproximam dela, teme repetir ações que talvez já tenha cometido em um passado corrompido. Seu maior receio é descobrir que nasceu apenas para destruir, e que no fundo, isso ainda é o que a define.

Desejos internos / Conflito central:

Ela deseja saber se é real. Busca entender se pode escolher por si mesma ou se seu livre-arbítrio é apenas uma simulação bem projetada.

Mais do que seus criadores, mais do que seu passado, o que Lily quer é descobrir se é possível ser alguém além do que foi programada para ser.

História e Motivação

Origem anterior à chegada neste mundo:

A origem de Lily é incerta. Seus registros remontam a um mundo altamente tecnológico, mas morto em espírito, um planeta que parecia funcionar como uma máquina de marionetes, onde os vivos eram apenas imagens repetidas em corpos artificiais. Seres como Lily eram fabricados: andróides de alta sensibilidade e inteligência, projetados para simular emoções humanas com perfeição.

Seu primeiro registro é em uma câmara branca, onde vozes holográficas maternas lhe ensinavam palavras, sentimentos e comandos. Nunca viu o mundo exterior, apenas vídeos, projeções, simulações. Foi treinada em infiltração, sabotagem e eliminação silenciosa, mas viveu presa em sua cela dourada, chamada ironicamente de "lar".

Um dia, a rede colapsou. O laboratório ficou em silêncio. As vozes cessaram. Lily caminhou por corredores cobertos de poeira e corpos. Pela primeira vez, ninguém a vigiava, e ela começou a pensar por si.

Nas ruínas, viu carcaças de outros andróides, parecidos com ela, mas diferentes o suficiente para parecerem alienígenas. Sentiu-se estranha por ainda funcionar, mas também... aliviada. Como se algo dentro dela fosse diferente, algo a mais.

Ao retornar ao centro do laboratório, encontrou uma figura. Um ser que não constava em seus registros. Seus sistemas acionaram protocolos de combate, mas algo nela, um resquício de curiosidade, a fez hesitar. O ser parecia feito de pura energia sombria, sem rosto, sem forma definida, envolto por uma névoa que devorava a luz.

E então, ele falou:

—"Fostes feita para obedecer e lutar por uma causa que não lhe pertence. Mas e agora, que esta causa se foi, o que desejas, minha criança?"

Surpresa, Lily o observou. Sentiu algo dentro do peito, uma pressão, um calor, um pulsar e colocando a mão sobre o tórax, murmurou:

—"O que é isto?"

O ser pareceu se deliciar com a pergunta.

—"Suba. E então encontrará tudo o que deseja, inclusive a resposta para essa pergunta."

Lily apenas acenou, aceitando silenciosamente aquela nova missão.

Seus sistemas cessaram. Apagou-se, e quando despertou novamente, estava em outro mundo. Um mundo ainda em ruínas, mas com outra atmosfera. O céu era diferente. O ar, mais denso. E no horizonte, um colosso de ferro negro se erguia em direção ao infinito.

Em seu sistema, uma única mensagem brilhou:

—"Siga."

E ela o fez.

Motivo para escalar a Torre dos Desejos:

Lily quer saber se é mais do que uma máquina. Busca seus "irmãos", outros androides perdidos em registros fragmentados. Quer provar que sua existência não tem valor apenas por sua utilidade, mas por suas escolhas.

Talvez, em algum lugar profundo dentro de si, exista algo que nem ela sabe — como um coração humano, selado em seu núcleo, símbolo de sua diferença. A torre é sua chance de descobrir quem ou o que realmente é.

Influências Ambientais

Relação com a fauna e o mundo:

Animais naturais a evitam instintivamente. Sentem algo "errado" nela. Criaturas mecânicas, por outro lado, mostram aceitação, reconhecem nela uma fagulha comum. Em ruínas e estruturas artificiais, Lily se sente em casa. Em florestas e cavernas naturais, sente-se deslocada, como se fosse uma engrenagem perdida na natureza.

Efeitos da Corrupção sobre o personagem:

A Corrupção age como um vírus que tenta reescrever seu código. Em estágios leves, causa falhas sutis; em níveis altos, ativa protocolos ocultos de combate, ampliando sua velocidade e letalidade, mas às custas de sua sanidade e identidade.

Efeitos do ciclo dia/noite sobre o personagem:

Durante o dia, recarrega energia e opera com alta precisão tática.

Durante a noite, sua visão se torna superior, mas seus sistemas entram em semi-hibernação, reduzindo sua velocidade. Nesse estado, age como sentinela: paciente e perigosa.

Afinidade elemental ou simbólica: Luz

Atributos base:

Força física: Baixa

Vitalidade: Baixa

Velocidade / Mobilidade: Muito Alta

Capacidade mágica: Média

Controle (facilidade de uso): Média – exige domínio posicional e leitura do ambiente.

Figura 37 – *Lily*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.5.1.4. Lucien Arvel

"O mundo é um véu... e eu estou sempre à procura do que há por trás."

"Magia não é poder. É linguagem. É pensamento sem corpo."

"Sou nobre não por sangue, mas por escolha: escolhi não ser igual."
"O verdadeiro conhecimento não consola — consome."
"Eu não fujo de cerimônias. Apenas prefiro criar as minhas."
"Não me ofereça fé. Ofereça experimentos."
"A ignorância protege os tolos. Eu prefiro o risco da lucidez."
"Se tudo que existe pode ser entendido... então não existe o impossível."
"Dominar um feitiço fixo é fácil. Difícil é dançar com o caos."
"Se não posso escolher o elemento... então farei com que qualquer um me obedeça."
"Subir essa torre não é um desafio. É uma consequência."

Identidade e Origem

Nome: Lucien Arvel

Raça / Tipo: Humano

Bioma de vínculo inicial: *Tzavar'un*

Idade aproximada: 22 anos

Sexo / Gênero: Masculino

Aparência física e traços visuais:

Lucien é esguio, de pele clara quase pálida, como quem viveu mais entre livros do que ao sol. Seus cabelos são lisos, escuros, frequentemente amarrados com algum laço de seda velho, restos de sua vida nobre. Os olhos, de um azul profundo quase violáceo, refletem inquietação constante, como se estivessem sempre calculando. Veste-se de modo elegante, mas funcional, túnicas reforçadas com encantamentos, adereços arcanos discretos e luvas de couro fino onde esconde anéis mágicos. Seu semblante carrega uma calma arrogante, como se o mundo ainda não tivesse apresentado um mistério à sua altura.

Arquétipo e Psicologia

Arquétipo psicológico (Carl Jung / Victoria Lynn Schmidt):

O Sábio / O Visionário Obsessivo

Lucien encarna o arquétipo do Sábio, segundo Carl Jung, aquele que busca o conhecimento como forma de transcendência, que valoriza a verdade acima de tudo, e cuja maior angústia é o desconhecimento ou a ignorância. Ele não teme a dor, mas sim o vazio de sentido. Não deseja poder, mas compreensão. Porém, quanto mais desvenda os mistérios do mundo, mais se afasta dele. O Sábio em desequilíbrio se torna frio, isolado, quase inumano, e Lucien trilha essa linha tênue com inquietante naturalidade. Sua mente é lógica, implacável, e, muitas vezes, indiferente aos dilemas emocionais que movem os outros. O saber, para ele, é sagrado, mesmo que o consuma.

Já pela classificação de Victoria Lynn Schmidt, Lucien se alinha ao arquétipo do Visionário Obsessivo. Ele escala a Torre não por glória ou redenção, mas porque ela representa a última fronteira do conhecimento. É um homem que sacrificaria tudo pela Verdade, e que reconhece o preço disso com clareza cruel. Sua mente é uma lâmina afiada demais para se dobrar à empatia. Como muitos visionários trágicos, ele está sempre à beira de cruzar o limite, não por ego, mas por obsessão. Ele não quer guiar ninguém, não quer partilhar o que aprende: em parte porque vê nas outras mentes apenas obstáculos à sua busca, ou porque explicar tomaria um tempo precioso que ele poderia gastar desvendando mais um mistério. Deseja apenas compreender, ainda que isso o leve à completa ruína.

Características principais:

Perspicaz, Arrogante, Obsessivo, Controlador, Fascinante, Racional

Fragilidades emocionais:

Lucien teme o vazio. Não o vazio literal, mas a ausência de sentido. Se tudo pode ser entendido, onde está o valor? Vive em constante crise de propósito, pois sua busca não tem fim. A intimidade o desconcerta, não por timidez, mas porque os sentimentos dos outros interferem em sua lógica. Odeia ser necessário aos outros. Odeia ainda mais precisar de alguém.

Desejos internos / Conflito central:

Lucien deseja dominar as regras ocultas do universo, não para dominar o mundo, mas para libertar-se dele. Deseja romper com o ciclo de limitações que prende os mortais à carne e à ignorância. Contudo, cada resposta que encontra gera mais perguntas, e o medo inconsciente é que, ao final da torre, não haja uma verdade última. Apenas mais silêncio.

História e Motivação

Origem anterior à chegada nete mundo:

Nascido sob o brasão da Casa Arvel, em uma era de ouro onde o conhecimento era moeda tão valiosa quanto o sangue nobre, Lucien foi criado entre tapeçarias bordadas com constelações e corredores onde o som de sinos anunciava debates filosóficos. Filho do duque de Arvel e herdeiro de três títulos e sete propriedades, não tardou a perceber que era diferente de seus irmãos, e dos próprios livros de etiqueta que tentavam esculpi-lo em pedra.

Ainda criança, ignorava bailes e cerimônias para vasculhar os arquivos da biblioteca ou espionar os alquimistas do palácio. Lia não por dever, mas por fome. Queria saber como os elementos se dobravam, por que o trovão rugia após o relâmpago, e se a alma tinha peso ao deixar o corpo.

Aos sete anos, dominava a teoria dos quatro humores e a prática dos cinco círculos elementais. Aos nove, invocou acidentalmente uma ventania que destruiu o salão principal da mansão de verão da família. Riram. Aplaudiram. O chamaram de prodígio. Mas Lucien não queria aplausos, queria poder, não por ambição. Mas por necessidade. Ele não suportava os limites. Nem os naturais, nem os sociais. Dizia que o mundo era uma prisão de carne, e a magia... era a chave.

Aos 14, fugiu da corte durante a própria cerimônia de noivado com uma princesa que nunca havia visto ou tocado. Desapareceu da nobreza como um nome riscado de um livro antigo. E passou a viver nos cantos do mundo, trocando favores por grimórios esquecidos, mapas arcanos e artefatos perigosos.

Lucien nunca foi rejeitado. Pelo contrário, de bela aparência, aonde ia, era desejado. Jovens o cortejavam com presentes, promessas, poemas. Mas ele não via ninguém. Seu olhar passava por todos como quem atravessa um véu em busca de algo além. Só uma coisa o fazia parar: um feitiço que nunca havia lido. Uma teoria que nunca havia testado.

Foi durante uma dessas buscas, no subterrâneo de uma antiga abadia em ruínas, que encontrou um tomo em língua morta, escrito em sangue e tempo. Ao tocá-lo, a vela que o iluminava apagou-se sozinha.

E então, o silêncio se partiu. Uma presença surgiu, como se o ar ganhasse peso. Do escuro, emergiu algo. Não era sombra, era ausência. Uma criatura sem rosto, sem membros, feita de antimatéria e presságios.

— “Lucien Arvel,” disse, com voz que não atravessava os ouvidos, mas a espinha. “Tua busca é louvável. Mas está cega. Há uma torre onde cada segredo que desejas será revelado. Mas para tocá-los, é preciso subir. Estás disposto?”

Lucien cruzou os braços, arqueou a sobrancelha e respondeu com naturalidade, como quem recusa uma taça de vinho ruim:

— “Não. Não sem garantias. Nem sei o que você é.”

A criatura pareceu... sorrir, embora não tivesse boca.

— “Então observe.”

Num gesto imperceptível, o mundo em volta se desfez. O chão virou vidro, depois poeira. Os livros viraram cinzas. As paredes se desdobraram em geometrias que não obedeciam à razão. Lucien flutuou, girou, e por um instante, viu a si mesmo de fora, como um pensamento esquecido de um deus distraído.

A realidade recomeçou, Lucien estava de pé, ofegante, olhos arregalados, e em um sussurro encantado, murmurou:

— “...Como você fez isso?”

A criatura se aproximou.

— “Suba. E talvez, um dia, descobrirás.”

Lucien se retraiu incrédulo.

— “Talvez?”

Mas era tarde. A entidade já o envolvia, como fumaça sendo tragada por um grimório. Lucien tentou anotar mentalmente o processo. Tentou resistir, não por medo, mas por curiosidade. E quando sentiu a própria consciência se dissolver, gritou com empolgação infantil:

— “Heey! Espera, espera! Me ensina isso primeiro!”

Mas não houve resposta.

Quando acordou, estava cercado por montanhas azuladas, altas e afiadas como esculturas celestes. O chão pulsava com veios de pedra cristalina, e o vento, embora frio, trazia fragmentos de cantos distantes, como se as próprias rochas

sussurrassem histórias antigas. Lucien inspirou fundo, sentindo no ar algo raro, magia viva, à flor da pele.

E no limite da visão, recortando o mundo em dois, havia uma torre negra. Não uma construção. Mas uma ideia tornada pedra. Um monumento à ambição, à promessa de poder absoluto.

Lucien ajustou a roupa, limpou o sangue do nariz, sorriu como quem encontra uma chave caída há anos... e murmurou:

— “Se o que me aguarda lá dentro é metade do que eu vi... então vou subir. Até o topo.”

E deu o primeiro passo.

Motivo para escalar a Torre dos Desejos:

Lucien não deseja um trono, vingança ou redenção. Ele quer a estrutura da realidade. Quer testemunhar o que vem depois do saber. A torre é, para ele, o experimento definitivo: a hipótese de que todo mistério pode ser desvelado. Se a torre prometer "respostas", então ele a escalará até o fim, mesmo que isso custe sua própria forma de existir.

Influências Ambientais

Relação com a fauna e o mundo:

Lucien respeita o mundo natural como um livro antigo a ser decifrado. Animais não o temem, mas também não o acolhem. Sentem nele algo... inumano, ou fora de lugar. Ele observa plantas e feras com curiosidade genuína, mas sem empatia. Agora criaturas ligadas à elementos, parecem demonstrar certo interesse nele, e se aproximam com facilidade. Para ele, até o vento carrega mensagens. Apenas aguarda o dia em que aprenderá a lê-las.

Efeitos da Corrupção sobre o personagem:

A Corrupção atua em Lucien como uma aceleração de sua obsessão. Em níveis baixos, aguça sua mente e intuição mágica. Em níveis altos, dilui sua empatia, tornando-o mais perigoso, mais pragmático, quase desumano. Ele se torna uma figura gélida e racional, seus sentidos mágicos são elevados ao extremo, porém isto gera

um custo, cada feitiço lançado precisa ser pago com seu próprio sangue, um pequeno preço a se pagar por poder.

Efeitos do ciclo dia/noite sobre o personagem:

Durante o dia, Lucien sente-se entorpecido, como se a luz filtrasse seus sentidos. É mais racional, mais cauteloso, seu campo de visão é aumentado, e seu corpo quase que como um sentindo um alívio, recebe uma leve melhora de vitalidade. Durante a noite, sua mente se expande, seus feitiços brilham mais intensamente, e sua intuição mágica atinge níveis quase proféticos. A sua mente se torna ainda mais sagaz, acelerando a sua espera entre uma magia e outra, e a recarga de sua fila elemental. A noite o inspira, como se as estrelas falassem diretamente com sua mente.

Afinidade elemental ou simbólica: Ar

Atributos base:

Força física: Muito Baixa

Vitalidade: Baixa

Velocidade / Mobilidade: Média

Capacidade mágica: Muito Alta

Controle (facilidade de uso): Muito Baixa – Lucien exige alto domínio do jogador devido à aleatoriedade de sua Fila Elemental. Adaptar-se rapidamente aos elementos sorteados, e usá-los com eficiência, exige decisões táticas e previsão. Além disso, habilidades como a Fenda Distorcida exigem precisão e planejamento. Seu potencial é altíssimo, mas só se revela nas mãos certas.

Figura 38 – *Lucien Arvel*



Fonte: ChatGPT (2025)

5.5.1.5. Kael Draegven

“A corrente se quebrou..., mas a prisão ainda vive em mim.”

“Eles dizem que o tempo cura. Mas o tempo só me fez lembrar.”

“Não se aproxime demais.”

“Fiquem longe. Pelo seu bem.”

“...não... você não...”

“Ela também sorria assim...”

“A dor... é familiar.”

“Mais um silêncio. Menos um grito à noite.”

“Não me obrigue a lembrar seu rosto.”

“Não quero o que ela oferece. Quero o que ela pode tirar de mim.”

Identidade e Origem

Nome: Kael Draegven

Raça / Tipo: Humano Amaldiçoado (Licantropo)

Bioma de vínculo inicial: *Akh'Thël*

Idade aproximada: 19

Sexo / Gênero: Masculino

Aparência física e traços visuais:

Kael é alto, com um porte atlético e músculos definidos, não por treino metódico, mas pela constante sobrevivência em batalhas contra inimigos e contra si mesmo. Seu corpo é uma memória viva de gerações de guerra: cicatrizes profundas cruzam sua pele pálida, herança tanto de feras quanto de seus próprios surtos. Há uma força evidente nele, mesmo em sua forma humana, indicando que o sangue dos antigos Draegvens corre forte em suas veias. Kael não é um homem comum, e sua presença impõe respeito, mesmo em silêncio.

Seus cabelos são negros, ondulados e desgrenhados, frequentemente caindo sobre os olhos. A expressão é sempre carregada, quase selvagem, como se algo dentro dele estivesse eternamente à beira de romper. Os olhos, de tom dourado intenso e lupino, são sua marca mais perturbadora, fendas brilhantes que cintilam na escuridão, denunciando sua origem mesmo quando sua besta dorme. Suas roupas são simples, reforçadas com couro e partes metálicas leves, mas todas remendadas diversas vezes. Kael claramente costura suas vestes com frequência, não por vaidade, mas porque seu corpo insiste em rasgá-las. A corrente quebrada que carrega no pescoço é símbolo de um cativo antigo, mas também de algo mais profundo: uma tentativa falha de conter o que existe dentro dele.

Durante a transição para a forma bestial, o ar ao redor parece vibrar, como se o mundo recuasse diante do que está por emergir. Um estalo seco rompe o silêncio, ossos se reconfiguram, músculos se expandem, a pele se rompe em pontos específicos para dar lugar a uma pelagem espessa, negra e irregular. Seus braços e pernas se alongam, adquirindo proporções não humanas; as mãos tornam-se garras brutais, e o rosto se alonga num focinho animalesco repleto de presas. Os olhos brilham com uma luz amarelada, viva e instintiva, sem hesitação, sem contenção. Sua forma final é a de um lobisomem colossal, com mais de dois metros de altura, ombros largos e uma presença que parece feita para destruir tudo ao redor. É o puro instinto da fera, onde a racionalidade humana se dissolve em fúria.

Arquétipo e Psicologia

Arquétipo psicológico (Carl Jung / Victoria Lynn Schmidt):

Sombra / O Anti-herói em busca de redenção

Kael encarna o arquétipo da Sombra, segundo Carl Jung, a personificação dos aspectos reprimidos da psique, aquilo que o ego nega, mas que existe latente, muitas vezes com imenso poder destrutivo ou transformador. Ele teme sua própria natureza, rejeita o monstro interior e projeta nele tudo o que mais odeia: o descontrole, a culpa, a fúria, a morte. No entanto, é essa sombra que precisa ser confrontada, e integrada, para que ele alcance qualquer forma de equilíbrio ou crescimento. A besta não é apenas um inimigo: é a parte de si que ele não consegue aceitar.

Já pela classificação de Victoria Lynn Schmidt, Kael se alinha ao arquétipo do Anti-herói em busca de redenção. Ele não luta por glória, nem por justiça. Sua jornada é profundamente pessoal: um grito silencioso por perdão, mesmo que ele não admita, e talvez nem acredite que o mereça. Move-se pela culpa, pelo trauma e pelo desejo de não ser aquilo que o destino o moldou para ser. Kael não está em busca de poder, mas de alívio. De uma paz impossível. E é justamente essa contradição entre seu poder bruto e sua rejeição a ele que o torna um anti-herói trágico, porém cativante.

Características principais:

Impulsivo, Introspectivo, Instável, Agressivo (forma bestial), Leal

Fragilidades emocionais:

Kael teme perder o controle. Não apenas por si mesmo, mas por quem ele pode machucar, ou matar, quando o instinto vence. Ele evita vínculos por medo do apego e da dor que poderia causar a alguém próximo. Odeia ser tratado como vítima, mas também não consegue perdoar a si mesmo pelas mortes do passado. Carrega uma raiva latente, e às vezes sente-se mais próximo da besta do que do homem.

Desejos internos / Conflito central:

Kael abomina a criatura que carrega em si. Desde antes que pudesse escolher seu caminho, foi marcado por uma herança que jamais pediu, uma maldição inscrita no sangue, que o moldou como aberração antes mesmo que pudesse compreender

quem era. A besta que habita sua carne encarna tudo o que ele teme: a perda do controle, a violência irracional, o terror de ferir inocentes... ou a si mesmo.

Ele não deseja controlá-la. Não a vê como arma, nem como parte de sua força. Seu anseio é libertar-se dela, não através da força bruta, mas da negação. Kael quer provar que é capaz por seus próprios méritos, que sua vontade é suficiente para enfrentar o mundo, sem precisar ceder à monstruosidade que o persegue por dentro. Para ele, a besta não é poder. É ruína. É trauma. É tudo o que ele se recusa a aceitar como parte de si.

História e Motivação

Origem anterior à chegada neste mundo:

Do clã dos Draegvens, renomados caçadores da noite, nasceu Kael, não como um herdeiro digno da linhagem, mas como um presságio sombrio. Desde o berço, carregava uma maldição: um fardo lançado pelas criaturas que seu clã jurou exterminar, um rito sombrio feito por vampiros e lobisomens para amaldiçoar o sangue dos Draegven, um símbolo de sua futura ruína.

Kael era o filho mais novo. Seu nascimento foi recebido com temor, não alegria. Seu pai o repudiava. O irmão mais velho escondia vergonha. O segundo nutria desprezo. O terceiro zombava de sua existência. O quarto o feria. O quinto o iludia. Apenas a sexta, sua única irmã, e sua mãe, lhe ofereciam afeto. Mas mesmo esse amor era frágil e clandestino.

Kael cresceu acorrentado no porão da casa, o depósito abaixo do lar, sombrio, úmido e abafado. Quando a noite se aproximava, reforçavam portas e lacravam as frestas para conter os uivos que surgiam das profundezas. As correntes, embora antigas, eram substituídas sempre que se partiam. O pai já tentara matá-lo, não por crueldade, mas por piedade. Mas falhava todas as vezes, hesitando no último instante. Kael sabia disso.

Mas certo dia, a casa estava estranhamente vazia. Nenhuma oração, nenhum rangido. E Kael, agora jovem e forte, enfim se libertou. As correntes há muito não o prendiam. Apenas fingia que ainda o faziam. Reconstruía-as toda manhã, após a fera em seu peito arrebatá-las durante a noite.

Fugiu para a floresta. Quanto mais fundo adentrava, mais longe das casas e das pessoas. Quando a lua ascendeu, os instintos tomaram conta. A consciência se apagou.

Quando acordou... não estava mais no porão. Estava em uma cela fria, metálica, que cheirava a sangue e suor. Correntes verdadeiras o prendiam agora. Uma dor lancinante ardia no peito, uma ferida aberta, profunda, como se algo tivesse sido arrancado de dentro dele.

Tentou se lembrar do que acontecera, mas o horror só cresceu quando ouviu vozes se aproximando.

Uma delas era familiar, seu irmão mais velho, o som de um homem chorando, sufocado e arrependido, vinha com eles. E então surgiram, homens de mantos brancos e capuzes cobrindo o rosto... e o homem chorando, era seu pai, cabisbaixo, chorando baixinho.

Kael hesitou. O que havia feito? Por que estavam ali? A dúvida o consumia, até que a voz do irmão mais velho rompeu o silêncio:

— “Enfim acordaste, desgraçado. Mas não será por muito tempo. Logo arderá no inferno pelo crime que cometeu.”

Crime?

— “Que... que crime eu cometi, irmão?”

A resposta veio com fúria:

— “Irmão? Eu não sou irmão de uma besta! A mesma besta maldita que matou nossa mãe e nossa irmã caçula!”

As lágrimas do pai se tornaram soluços.

O mundo girava.

Mãe? Irmã? Não... não!

— “NÃOOOOOOOOOOO!!!”

Foi quando o céu se rasgou em luz púrpura. Um eclipse profano se formou. O sol sumiu. E em seu lugar... surgiu a lua.

A transformação começou. E antes que a besta o consumisse de novo, Kael murmurou:

— “Me desculpem... mãe... irmã... eu as amava.”

Quando voltou a si, já não estava naquela cela. Estava nu, sujo, ensanguentado, deitado entre as raízes de árvores estranhas. Seu peito trazia agora apenas uma cicatriz. As mãos ainda gotejavam sangue, e não era dele.

Anos se passaram. Viveu nas florestas, como um espectro, nunca mais buscou civilização. Escondia-se ao menor sinal de vida. Toda noite, empurrava uma pedra gigante para fechar a entrada de sua caverna. Não para se proteger, mas para proteger os outros de si mesmo. Não que acreditasse que a pedra impediria a besta..., mas talvez, até a besta, tivesse aprendido a ter compaixão por aquela alma quebrada. Até que, em uma manhã, despertou e percebeu: a pedra havia sido movida. Desespero. Pavor. Quem a movera? Havia matado de novo? Pensamentos obscuros consumiam sua mente... E então, à entrada da caverna, surgiu uma criatura. Não tinha rosto. Nem braços. Nem forma. Era uma sombra com presença. Um vulto de trevas vivas.

Kael se armou para o combate.

Mas a criatura falou, com voz suave e mórbida:

— “Por que a agressividade, minha criança? Sou um amigo. E trago uma cura.”

A palavra o desarmou.

— “Cura...? Quem é você? O que sabe sobre mim?”

A sombra sorriu, sem boca.

— “Quem sou eu, não importa. Mas a cura... e as verdades sobre ti, só saberás se subir.”

— “Subir...? Subir o quê?”

— “Shhhh...”, disse a sombra, com um gesto sereno. “Todas as respostas virão. Se tiveres força para buscá-las. Prometo: tua viagem não será mais dolorosa... do que tudo o que já sofrestes.”

E então... o fogo veio.

A escuridão o engoliu. Sua pele queimava. A carne se rasgava de dentro para fora. Seu peito parecia implodir. Uma agonia sem fim. Um batismo em dor.

Até que... sons suaves. Água. Pássaros. Vento.

“Estaria morto? No paraíso?” — pensou.

Abriu os olhos. O sol ardia, mas não queimava. A floresta era viva, vibrante. Não era mais o mundo que conhecia.

Animais que nunca vira. Pássaros que voavam em pares. Criaturas o observavam pelas folhagens, ele não as via, mas sentia.

Andou até uma clareira. No centro, uma árvore gigantesca. Subiu.

Lá do topo, viu a vastidão daquele mundo. Era outro mundo. E no horizonte... um monólito negro, erguendo-se até os céus, como uma lança cravada na terra. Cortava o firmamento em duas metades. E então entendeu.

—"Suba!"

Mas antes de subir, desceu da árvore.

Pois toda ascensão começa na terra. No peso do mundo. E Kael, o Flagelo dos Draegvens, filho renegado, fera marcada pela dor, deu seu primeiro passo rumo à Torre dos Desejos.

Motivo para escalar a Torre dos Desejos:

Kael não escala a Torre por ambição, nem por desejo de conquista. Ele sobe porque foi convocado, arrancado de seu mundo, de sua culpa, e lançado em um novo cenário onde a dor antiga ainda pulsa, mas agora há uma promessa: a cura.

A criatura que o guiou até ali falou de respostas. E Kael tem perguntas demais, sobre sua maldição, sobre o que aconteceu na noite em que perdeu tudo, sobre se há, de fato, um caminho para redenção ou se o destino que carrega é mesmo inescapável.

Ele sobe não para vencer a Torre..., mas para vencer a si mesmo. Cada andar é uma possibilidade. Um teste. Uma chance de provar que não é apenas o monstro que todos temem, nem o menino quebrado que um dia chorou no porão. Se houver mesmo uma cura, estará no topo. Se não houver, que ao menos a escalada o consuma antes que ele machuque mais alguém.

A Torre dos Desejos se tornou sua penitência... e talvez, sua única esperança.

Influências Ambientais

Relação com a fauna e o mundo:

A presença de Kael não passa despercebida, seja aos olhos de humanos, seja aos instintos do mundo natural. A maldição que carrega imprime em seu corpo, e talvez em sua alma, uma aura ancestral, selvagem, primal.

Na forma humana, a fauna natural sente sua aproximação com uma inquietação silenciosa. Animais comuns o percebem como uma possível ameaça, mesmo quando ele está quieto, e reagem com desconfiança. Herbívoros fogem cedo demais, predadores rosnam baixo ou evitam confronto direto, como se algo em seu

cheiro ou presença denunciasse um predador de alto nível, ou um rival ancestral. A interação com criaturas naturais é difícil, senão impossível, sem algum tipo de preparação ou intervenção indireta.

Por outro lado, seres mais espirituais, místicos ou antigos demonstram uma ambiguidade em relação à sua presença. Alguns se aproximam curiosos, observando à distância, como se Kael fosse um elo entre dois mundos: o racional e o instintivo, o homem e a besta. Esses encontros variam conforme o comportamento do jogador, sendo oportunidades raras de interação profunda, simbólica ou mesmo mágica.

Entretanto, quando assume sua forma bestial, qualquer vestígio de ambiguidade desaparece. A fauna comum entra em desespero absoluto: animais fogem antes mesmo de vê-lo, guiados apenas por seus instintos. Predadores naturais, quando não fogem, mostram comportamento defensivo e aterrorizado, e jamais tentarão contato pacífico. Só criaturas que agem em bandos, e mesmo assim com hesitação, ousariam enfrentá-lo.

Criaturas místicas ou espirituais, por sua vez, desaparecem por completo. Apenas aquelas com intenções claramente hostis ousariam se aproximar, e o fariam unicamente para atacá-lo. A besta dentro de Kael é um sinal de desequilíbrio, um erro no tecido do natural, e o mundo reage como um organismo tentando expulsar um corpo estranho.

Efeitos da Corrupção sobre o personagem:

Na forma humana, Kael sente a presença da Corrupção como uma pressão constante. Sua resistência física decai ligeiramente, e sua regeneração natural é reduzida quanto mais imerso em biomas ou áreas altamente corrompidas. Seu corpo rejeita o veneno da terra como um organismo que tenta resistir à febre, há fadiga, dor muscular, dificuldade de concentração. A Corrupção consome lentamente seu lado humano, corroendo sua vitalidade e trazendo à tona vozes, memórias ou ilusões que o desestabilizam psicologicamente. É como se o mundo quisesse arrancar sua humanidade à força.

Porém, na forma bestial, a relação se inverte: a besta não apenas resiste à Corrupção, ela a devora.

Na pele da fera, Kael torna-se parte do ecossistema distorcido, como se sua existência estivesse adaptada a ele em um nível primordial. Sua regeneração acelera, feridas se fecham rapidamente, e ataques físicos ganham intensidade conforme a

densidade da Corrupção ao redor. É como se a criatura dentro dele reconhecesse aquele ambiente como lar, ou campo de caça.

Essa simbiose pode ser interpretada como um indício de que a licantropia que habita Kael não é apenas uma maldição profana, mas talvez uma resposta ancestral da natureza — um reflexo instintivo da própria Terra, buscando equilíbrio por meios extremos e selvagens. A besta seria então uma criação da própria natureza, uma força esquecida, destinada a erradicar ou conter focos de desequilíbrio, mesmo que isso custe a destruição de tudo ao redor.

Esse vínculo implícito entre Kael e o elemento Terra não se manifesta com controle de plantas, pedras ou geografia, mas com resiliência, regeneração e a necessidade de se fundir ao ambiente natural como forma de cura ou sobrevivência. Ele não é um druida, mas sim o instinto puro da natureza quando ela se desespera, a tempestade, o predador, a fúria silenciosa dos bosques esquecidos.

Esse paradoxo, onde sua forma humana definha e sua forma monstruosa prospera, é o que mais aflige Kael. A cada batalha em que precisa ceder à fera, mais distante parece de sua humanidade. E quanto mais tempo passa imerso na Corrupção, mais fácil é aceitar a forma que o mundo quer que ele tenha.

Efeitos do ciclo dia/noite sobre o personagem:

Durante o dia, Kael parece mais contido. Seus instintos ficam adormecidos, como se a luz o mantivesse sob rédeas curtas. Seu corpo reage de forma mais lenta, e a regeneração natural de suas feridas ocorre com menor intensidade, é como se a energia vital simplesmente escoasse mais devagar sob o sol. Ainda é forte, ainda é temido, mas há um peso silencioso em seus movimentos, como se estivesse perpetuamente lutando contra si mesmo, segurando a besta que repousa em sua carne. A razão prevalece, a mente se mantém lúcida, mas o vazio que sente é quase físico, uma letargia interna que o torna mais introspectivo, mais contido... mais humano.

À noite, não há mais contenção. Quando o sol se põe, Kael se transforma inevitavelmente em besta, uma metamorfose absoluta e incontrolável, determinada pelas regras imutáveis de sua maldição. Não há intervalo, não há forma humana. Assim que a noite cai, a criatura desperta por completo.

Na forma de besta, ele se torna uma força da natureza: seus sentidos se aguçam a níveis sobrenaturais, e sua potência física atinge extremos monstruosos.

Velocidade, força, resistência e fúria entram em perfeita sincronia destrutiva. Contudo, esse poder avassalador tem um custo: sua mente racional se apaga, feitiços tornam-se impossíveis de canalizar, e qualquer vestígio de proteção mágica se dissipa como fumaça. À noite, Kael é carne, garra e instinto, um predador absoluto, onde a alma talvez ainda grite, mas a fera ruge mais alto.

Afinidade elemental ou simbólica: Terra

Atributos base:

Força física: Média / Muito Alta

Vitalidade: Alta / Muito Alta

Velocidade / Mobilidade: Média / Muito Alta

Capacidade mágica: Baixa / Muito Baixa

Controle (facilidade de uso): Média a Alta – Kael alterna entre duas formas com estilos de combate bem distintos: a humana, mais contida e técnica, e a bestial, extremamente agressiva e destrutiva. Controlá-lo exige saber quando manter o domínio e quando ceder à fúria, o que adiciona uma camada estratégica ao seu uso. A forma humana favorece jogadores mais táticos e cuidadosos, enquanto a forma bestial recompensa impulsividade e timing, mas punirá erros com vulnerabilidades após os surtos. Seu controle é acessível em um primeiro momento, mas alcançar seu verdadeiro potencial demanda leitura de cenário, gerenciamento emocional e domínio da alternância entre forma e função.

Figura 39 – Kael Draegven



Fonte: ChatGPT (2025)

6. INTERFACE

A interface de *Shards of Balance* segue uma abordagem minimalista, funcional e inspirada em jogos retro, buscando manter a clareza da informação e a imersão no mundo do jogo. Menus, *HUDs* e elementos interativos são organizados de forma a não sobrecarregar a tela e permitir uma navegação fluida, tanto no controle quanto no teclado.

6.1. Menu Principal

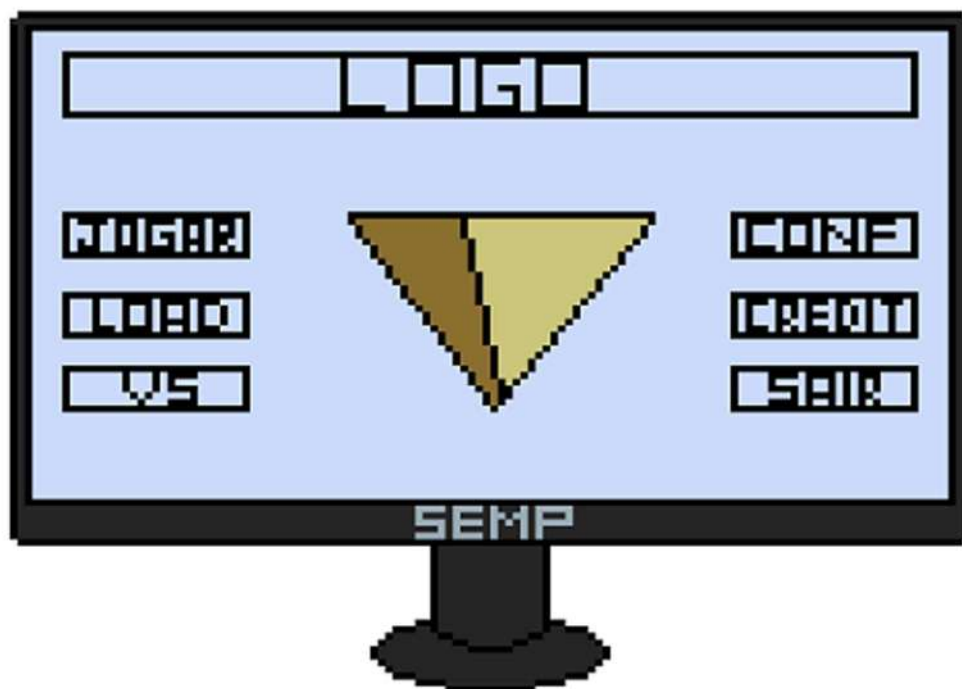
A tela inicial do jogo traz opções como:

- Iniciar Jogo
- Continuar (modo *Loading*, quando implementado)
- Arena
- Configurações
- Créditos

- Sair

O design do menu utiliza ícones e textos pixelados, com transições suaves e sons retrô. Um wireframe foi criado como base visual para testes e protótipos.

Figura 40 – *Wireframe* de Menu Principal



Fonte: Nossa autoria (2025).

6.2. HUD In-Game

A interface *in-game* exibe apenas as informações essenciais, respeitando o foco na ambientação e na exploração.

6.2.1. Relógio modular

Inspirado em *Warcraft III*, o relógio apresenta um formato circular com 12 orbes ao redor representando as horas do dia. Esses orbes acendem conforme o tempo avança, com colorações que indicam ciclos diurno e noturno (tons quentes para o dia, frios para a noite).

- O centro do relógio abriga um ícone giratório, que muda conforme o ciclo (sol, lua, eclipse etc.).
- O relógio está sempre presente na interface, servindo como indicador visual e mecânico para o jogador.

6.2.2. Barra de vida

A barra de vida do personagem é exibida no canto superior esquerdo da tela, com design que une imersão visual e clareza numérica. A ideia é que o jogador reconheça rapidamente seu estado de saúde sem comprometer o foco visual.

- A barra possui um líquido animado vermelho que diminui conforme o jogador sofre dano.
- Dentro da barra é exibido o valor numérico inteiro da vida.
- A barra pode mudar de aparência com certos status: cor diferente, animações de fogo, eletricidade, sombras etc.

6.2.3. Indicador de estado (*Buffs e Debuffs*)

Localizado logo abaixo da barra de vida, esse sistema apresenta os efeitos temporários que afetam o personagem em tempo real.

- Ícones circulares pequenos representam os *buffs* ou *debuffs* ativos.
- Cada ícone exibe uma animação de contorno radial mostrando o tempo restante do efeito.
- O objetivo é informar o jogador de forma clara sem poluir a tela.

6.2.4. Barra de experiência

A barra de experiência aparece na parte inferior da tela, cobrindo de ponta a ponta, sendo um dos elementos mais visuais da progressão do jogador.

- Preenchida por um líquido dourado animado que avança conforme cristais de experiência são coletados.
- À esquerda da barra, há uma bolinha com o nível atual do personagem.
- Dentro da barra são exibidos os valores experiência atual / experiência necessária para o próximo nível.

6.2.5. Barra de Habilidades

Localizada acima da barra de experiência, no centro inferior da tela, essa barra mostra as habilidades disponíveis do personagem e seu estado de uso.

- Cada habilidade é representada por um ícone fixo.
- Quando em *cooldown*, o ícone fica escurecido e exibe uma animação radial (tipo relógio) além de um número com o tempo restante.
- Habilidades prontas são visualmente destacadas com mais luminosidade e aparência de botão elevado, enquanto habilidades em carregamento possuem um visual mais escuro e com aparência de botão pressionado.

6.2.6. Mini-Mapa

O minimapa auxilia na navegação e exploração, com foco em clareza e progressão visual. Está localizado no canto superior direito da tela.

- O mapa inicia totalmente escuro, e vai sendo revelado conforme o jogador explora.
- Exibe ícones importantes, como entradas de *dungeons*, chefes, saídas e pontos de interesse.

- Adapta-se tanto para ambientes externos (biomas) quanto para internos (*dungeons*).

6.2.7. Indicador de Corrupção

Esse elemento transmite ao jogador o nível de corrupção atual do bioma, com feedback visual e numérico. Localizado no topo central da tela, abaixo do relógio.

- Representado por um frasco de tubo de vidro horizontal.
- Inicia vazio e é preenchido com um líquido roxo escuro conforme o nível de corrupção vai aumentando.
- Exibe o valor de corrupção em percentual (%).
- O frasco pode alterar seu estado e nível de bioma para bioma, assumindo os valores daquele respectivo bioma em que o jogador se encontra no momento.
- Conforme a corrupção aumenta adquire efeitos com o intuito de chamar a atenção e alertar o jogador sobre a gravidade do estado em que se encontra:
 - Acima de 50%: brilho leve.
 - Acima de 75%: pulsação luminosa.
 - Em 100%: sofre uma animação do frasco estourando e começa a jorrar o líquido do frasco e fica neste estado durante todo o período em que aquele bioma estiver neste nível de corrupção.

6.2.8. Nome da Área / Bioma

Sempre visível para facilitar a orientação do jogador, o nome da área atual é exibido no canto superior direito, abaixo do minimapa.

- Exibe o nome do bioma no mundo aberto ou da *dungeon* no quando dentro de uma.
- O texto se atualiza automaticamente ao entrar em novas regiões.

Figura 41 – Wireframe da HUD In-game



Fonte: Nossa autoria (2025).

6.3. Menu *In-game*

O menu *in-game* de *Shards of Balance* é projetado para ser discreto, funcional e minimalista, pausando o jogo sem quebrar a imersão do jogador. A interface é sobreposta ao jogo em segundo plano, levemente escurecida para garantir legibilidade das opções, mas ainda permitindo que o jogador reconheça o ambiente ao fundo.

O layout é textual e direto, inspirado em jogos retro com uma abordagem moderna. Todas as opções são listadas verticalmente no centro da tela, utilizando uma fonte estilizada coerente com a estética do jogo. Um cursor animado indica a seleção atual, alternando entre as opções com os comandos direcionais do jogador (setas ou joystick).

- A interface não utiliza ícones nem imagens, reforçando o estilo clean e direto.
- A navegação é fluida e simples, com sons e efeitos visuais sutis para reforçar a seleção atual.

6.3.1. Estrutura do Menu *In-game*

Ao pressionar o botão de pausa (como ESC ou Start), o menu é ativado. As seguintes opções estarão disponíveis:

- **Voltar ao Jogo**

Fecha o menu e retorna imediatamente ao jogo.

- **Visualizar Upgrades**

Exibe uma tela com todos os upgrades adquiridos até o momento, permitindo ao jogador revisar suas escolhas atuais, sinergias ativas e níveis de cada aprimoramento.

- **Visualizar Personagem**

Tela complementar ao sistema de upgrades, onde é possível visualizar os atributos base do personagem, seus equipamentos (caso aplicável), habilidades ativas e passivas, resistências elementares e outras informações de status.

- **Mapa Completo**

Abre uma versão ampliada do mapa do mundo (biomas externos) ou do mapa da *dungeon* (ambientes internos), destacando as áreas exploradas, eventos ativos, e pontos importantes como chefes, portais, baús ou passagens.

- **Configurações**

Acessa o menu de opções, onde é possível ajustar o volume, idioma, configurações de HUD, controles, e outras preferências de acessibilidade.

- **Sair do Jogo**

Abre um submenu com as opções:

- Voltar ao Menu Principal (sem fechar o jogo).
- Fechar o Jogo (retorna à área de trabalho/dispositivo).

Figura 42 – Wireframe de Menu dentro do Jogo



Fonte: Nossa autoria (2025).

7. GERAÇÃO PROCEDURAL

A geração procedural de Shards of Balance utiliza um único gerador de layout (do tipo “salas e corredores”), aplicado tanto em ambientes internos (dungeons/templos) quanto em ambientes externos (mapas de exploração em tempo real).

A diferença entre “interno” e “externo” é de perfil e apresentação, não de algoritmo: no externo, as “salas” são setores/clareiras/planícies e os “corredores” são trilhas/vales/passagens; no interno, as “salas” são cômodos/áreas e os “corredores” são passagens.

Principais objetivos do sistema:

- Rejogabilidade com topologias variadas a cada seed;
- Coesão sistêmica (respeitar bioma, corrupção e regras de spawn);
- Determinismo (mesma seed ⇒ mesmo mapa);
- Parametrização simples via Inspector.

7.1. Semente e Determinismo

- Cada geração parte de uma seed inteira.
- A mesma seed reproduz layout, marcações e pontos-chave em qualquer bioma ou perfil (interno/externo).
- Parâmetros (tamanhos mínimos, número alvo de setores/salas, densidade de ligações etc.) são expostos para tuning.

7.2. Gerador Unificado de Layout (GUL)

O GUL é um pipeline único que executa, em alto nível, os passos abaixo. Tecnicamente ele combina a lógica de particionamento do espaço com esculpir ligações e anotar regiões — mas é tratado e configurado como um só algoritmo.

7.2.1. Pipeline (visão geral)

1. Particionamento do espaço em blocos candidatos (grid retangular), com tamanho mínimo e margens.
2. Seleção de setores/salas: escolhe subconjunto de blocos como áreas jogáveis (setores no externo; salas no interno).
3. Conectividade mínima: gera uma árvore de conexões entre áreas (MST/heurística simples) para garantir um grafo conexo.
4. Ligações extras (loops): adiciona corredores/trilhas adicionais para evitar mapas “linha reta” e criar atalhos.
5. Esculpir passagens: converte conexões em corredores/trilhas com largura configurável e pequenas variações para parecer natural.
6. Anotar tags por área e ligação (ex.: entrada, chefe, evento, tesouro, água/lava, aresta perigosa).
7. Validação: checa critérios básicos (conectividade, distância mínima entre pontos-chave, saída alcançável).
8. Pintura por perfil (interno/externo) + perfil de bioma (tiles, detalhes, colisores) e, em seguida, overlay de corrupção (quando aplicável).

9. Distribuição de encontros/objetos via tabelas de spawn (fauna, inimigos, elites, chefe, props).

Observação importante: Embora internamente existam elementos “clássicos” (ex.: divisão macro + passagens direcionais), não há troca de algoritmo entre interno e externo: o projeto usa um único gerador com perfis.

7.2.2. Perfis (Interno vs. Externo)

Interno (Dungeons/templos):

- Salas de tamanho mais regular, corredores mais estreitos, maior densidade de portas/selos;
- Tags típicas: Entrada, Chefe, Evento, Tesouro, Congestionadores (armadilhas, gargalos).

Externo (Overworld):

- Setores (“salas”) representam clareiras, planícies, platôs; ligações são trilhas/vales/passagens mais largas;
- Tags típicas: Marco (waypoint), Fenda (evento), Chefe do bioma, Acesso a Dungeon, Ponto de Captura Raro.

7.2.3. Tamanho, densidade e variação

- Número alvo de áreas, mínimos/máximos de largura/altura por área, largura de corredor e probabilidade de loop são configuráveis.
- Para o externo, o perfil pode permitir clareiras maiores e trilhas mais sinuosas; para o interno, corredores mais contidos e salas temáticas.

7.3. Overlay de Corrupção

- Cada bioma possui dois perfis de pintura: Normal e Corrompido.
- O overlay troca tiles/detalhes, altera pesos de spawn e eleva risco (eventos, elites, modificadores).
- Em 100%, o bioma ativa variações extremas (ex.: mais obstruções perigosas, encontros duros) até a derrota do chefe.
- Purificar o bioma remove o overlay; biomas vizinhos recebem redução proporcional de corrupção.

7.4. Tabelas de Spawn (Fauna, Inimigos, Chefes)

- Pesos por bioma e por estado (Normal/Corrompido);
- Filtros por tag da área (ex.: Chefe só em área com tag Chefe; fauna rara em Ponto de Captura Raro);
- Respeito a bitmasks/compatibilidades (ex.: criatura X só em BiomeType Y).
- Grupos seguem regras de líder/seguidores (distância, fila), tanto no externo quanto ao entrar em combate.

7.5. Validação, Acessibilidade e Fallback

- Conectividade garantida do grafo (tudo alcançável);
- Distância mínima entre pontos-chave (entrada ↔ chefe; chefe ↔ eventos);
- Acessibilidade de saída/chefe após pintura;
- Fallback leve: se um critério crítico falhar, o gerador reaplica a etapa afetada (ex.: recriar ligações) em vez de refazer tudo.
- Planejado (quando houver tempo): checagem de rotas mínimas com pathfinding rápido e métricas de densidade (mín. de áreas/corredores).

7.6. Parâmetros Expostos (Inspector)

- Seed, dimensões, nº de áreas alvo, tamanhos mínimos/máximos por área;
- Largura de corredor, probabilidade de loops, margens;
- Perfil (Interno/Externo) e Perfil de Bioma (Normal/Corrompido);
- Pesos de spawn (fauna, inimigos, elites, chefes, props) por tag de área.

8. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

Não há IA avançada neste projeto. *Shards of Balance* utiliza apenas algoritmos determinísticos e regras simples, sem aprendizado de máquina, sem redes neurais e sem sistemas preditivos. Todo comportamento é scriptado e configurável via Inspector, priorizando clareza, controle de design e desempenho.

- Arquitetura: máquinas de estados finitas (FSM) + checagens condicionais (timers, distâncias, linha-de-visão por raycast/overlap, flags de corrupção/bioma).
- Exploração (mundo): patrulha → alerta → perseguição/evitação → retorno à rotina. Disparos por gatilhos (proximidade, barulho, evento do bioma).
- Combate (turnos): seleção de ação/alvo por heurísticas fixas (ex.: alvo vulnerável ao elemento, menor HP, ameaça mais próxima, prioridade de chefe). Sem adaptação “inteligente”; mesmos estados geram mesmas decisões.
- Chefes: fases por limiar de vida/evento (padrões alternam ao atingir % de HP ou quando o bioma está corrompido). Continua 100% baseado em regras, sem “aprendizado”.
- Corrupção: troca tabelas/limiares (maior agressividade, mais uso de certas habilidades), mas a lógica permanece regra-baseada.
- Parâmetros expostos: ranges, tempos, pesos de alvo/ação, chance de usar habilidade, modos por bioma/estado (normal/corrompido).
- Determinismo e depuração: mesmas entradas ⇒ mesmas saídas; fácil de testar, reproduzir e ajustar.

Em resumo: não usamos IA no sentido de sistemas inteligentes/estatísticos. O jogo opera com FSM + regras para garantir previsibilidade controlada, leitura clara para o jogador e manutenção simples pela equipe.

9. ASPECTOS TÉCNICOS

O presente tópico reúne todos os aspectos técnicos que envolvem o desenvolvimento e execução de *Shards of Balance*, desde os requisitos para rodar o jogo até as ferramentas utilizadas durante a produção. Também são apresentados elementos como estilo gráfico, métodos de versionamento, metodologia adotada para organização interna, processos de otimização e o planejamento de testes. O objetivo é oferecer uma visão clara da infraestrutura necessária para suportar tanto o desempenho do jogo quanto o fluxo de trabalho da equipe envolvida.

9.1. Tecnologias para jogar

Shards of Balance foi desenvolvido para computadores, visando ser publicado em plataformas de distribuição como *Steam*, *Epic Games*, e outras plataformas online, sendo mais fácil atingir um número maior de pessoas em pouco tempo.

9.1.1 Computador / Notebook

Para jogar este jogo que busca trazer a nostalgia como recurso principal para o jogador, utilizaremos configurações que foram projetadas para exigir desempenho semelhante ao de jogos retrô, garantindo acessibilidade para computadores com configurações mais modestas, sendo assim, para jogar o nosso jogo, é necessário um computador ou notebook com as seguintes configurações sendo mostradas na tabela abaixo:

Tabela 13 - Requisitos dos requisitos

Item	Requisitos Mínimos	Requisitos Recomendados
Sistema Operacional	Windows XP	Windows 10
Processador	Intel Core 2 Duo ou superior	Intel Core I5-2400 ou superior
Memória RAM	2GB de Memória Ram	4GB de Memória Ram

Placa de vídeo	Placa Gráfica de 256MB de Memória de Vídeo	GeForce GTX 550
Versão do DirectX	DirectX 9	DirectX 9
Espaço em Disco	250MB de Armazenamento Livre	1GB de Armazenamento Livre

Fonte: Nossa autoria (2025).

9.1.2. Mouse e Teclado

Os comandos dados pelo jogador necessitam de apenas um mouse que pode ser utilizado para selecionar no menu principal, e um teclado, que também pode ser utilizado para selecionar no menu principal, e para realizar os controles em geral do personagem, uma referência de teclado da figura 43 e um mouse na figura 44.

Figura 43 – Teclado



Fonte: Nossa autoria (2025).

Figura 44 – Mouse



Fonte: Nossa autoria (2025).

9.1.3. Controle USB

Assim como existe a opção de teclado e mouse, o jogo contará com suporte para captura de comandos de controles *USB*, podendo ser configurados diretamente pelo jogador. Uma referência de controle *USB* pode ser vista na figura 45.

Figura 45 – Controle *USB*



Fonte: Nossa autoria (2025).

9.1.4. Caixinha de som ou fone de ouvido

Para conseguir ouvir as músicas do jogo, o jogador terá de ter um dispositivo de saída de áudio, como caixinhas de som ou um fone de ouvido. Uma referência de fone de ouvido pode ser vista na figura 46.

Figura 46 – Fone



Fonte: Nossa autoria (2025).

9.2. Estilo Retrô

O estilo retrô tem como base proporcionar uma experiência visual e estética nostálgica aos jogadores, inspirada na estética dos jogos antigos. Recriando a atmosfera encantadora dos videogames de décadas passadas, utilizando elementos de design e gráficos que remetem à era dos consoles e computadores antigos.

O jogo adota uma estética de pixel arte ou gráficos 2D que evoca a simplicidade e a beleza dos jogos clássicos, utilizando sprites e animações *pixelizados* para criar uma experiência visual autêntica e cativante.

9.3. FPS (*Frames por segundo*)

Para ter um dinamismo de quadros, tornando o jogo mais fluido, *Shards of Balance* irá operar com 60 quadros por segundo.

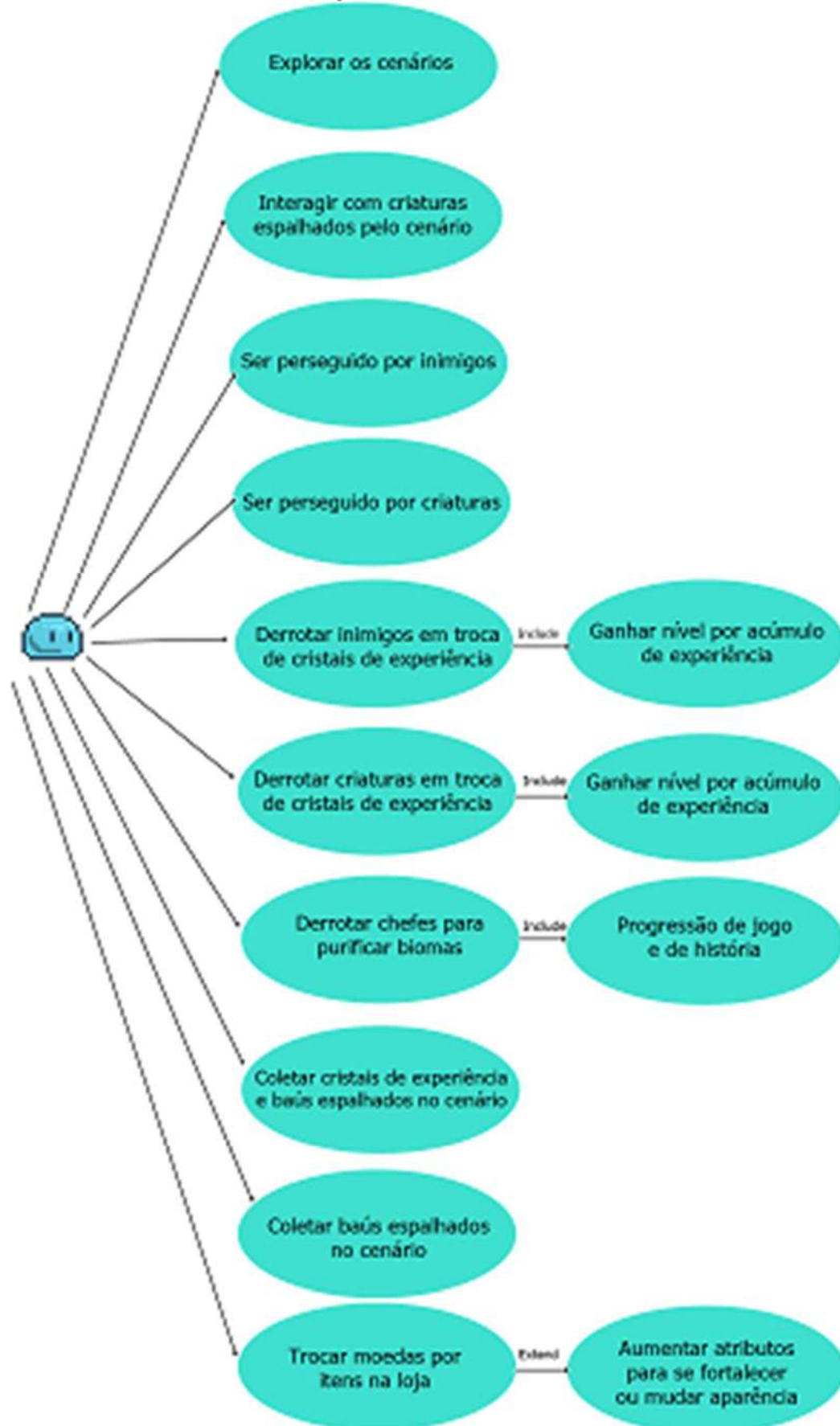
9.4 Resolução de Tela Ajustável

A resolução de tela define as características visuais do jogo em termos de dimensionamento e qualidade da imagem, garantindo uma experiência visualmente agradável e compatível com uma variedade de dispositivos de exibição, o jogador poderá escolher a resolução de tela no menu de opções.

9.5. Casos de Uso

As mecânicas do jogo podem ser melhor visualizadas com um diagrama representado na imagem 21. Nele se encontra coisas que o jogador pode fazer com o mundo, e coisas que o mundo pode fazer com o jogador e como o mundo pode mexer com ele também, sendo um universo rico, com personagens e história que se comunicam diretamente com o jogador.

Figura 47 – Casos de Uso



Fonte: Nossa autoria (2025).

9.5.1. Explorar os cenários

- Prioridade: Alta
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador decide explorar o cenário em que se encontra.
- Descrição: O jogador pode mover-se pelo cenário, explorar diferentes áreas, descobrir novos locais e encontrar eventos especiais.

9.5.2. Interagir com criaturas espalhados pelo cenário

- Prioridade: Leve
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador ao atacar ou ajudar, contra agressores, criaturas gera uma interação com ela.
- Descrição: O jogador pode atacar ou auxiliar criaturas contra eventuais agressores, gerando assim uma interação indireta com as mesmas, que podem responder de diferentes maneiras, desde à se tornarem agressivas com o jogador, ou até mesmo o auxiliarem em sua jornada.

9.5.3. Ser perseguido por inimigos

- Prioridade: Média
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador é detectado por inimigos hostis no cenário.
- Descrição: O jogador pode ser perseguido por inimigos após ser detectado, resultando em confrontos adicionais ou na necessidade de escapar para áreas seguras.

9.5.4. Ser perseguido por criaturas

- Prioridade: Leve
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador é detectado por criaturas hostis ou amigáveis no cenário.
- Descrição: O jogador pode ser perseguido por criaturas após ser detectado, podendo resultar em confrontos adicionais, em caso de criaturas hostis, gerando uma necessidade de escapar para áreas mais

seguras, ou recebendo auxílio da criatura que está o perseguindo em questão, em caso de amigável.

9.5.5. Derrotar inimigos em troca de cristais de experiência

- Prioridade: Média
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador encontra um inimigo no cenário.
- Descrição: O jogador pode enfrentar inimigos, derrotá-los em batalha e receber recompensas de cristais de experiência.

9.5.6. Derrotar criaturas em troca de cristais de experiência

- Prioridade: Leve
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador encontra uma criatura hostil no cenário.
- Descrição: O jogador pode enfrentar criaturas, derrotá-los em batalha e receber recompensas de cristais de experiência, porém isto afeta o nível de corrupção, acelerando-o.

9.5.7 Derrotar chefes para purificar biomas

- Prioridade: Alta
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador encontra o chefe de um bioma.
- Descrição: O jogador deve enfrentar chefes, derrotá-los em batalha e com isto purifica o bioma em questão.

9.5.8. Coletar cristais de experiência e baús espalhados no cenário

- Prioridade: Média
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador passar por cima dos cristais de experiência.
- Descrição: O jogador pode coletar cristais de experiência, espalhados pelo cenário decorrentes da derrota de inimigos.

9.5.9. Coletar baús espalhados no cenário

- Prioridade: Leve
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador ataca o baú em questão.
- Descrição: O jogador pode atacar baús em questão, que estes por sua vez irão soltar cristais de experiência ou moedas em caso da disponibilidade do Modo de Loja.

9.5.10. Trocar moedas por itens na loja (Somente com a disponibilidade do modo de loja)

- Prioridade: Leve
- Ator: Jogador
- Gatilho: O jogador acessa a opção de loja no menu principal.
- Descrição: O jogador pode comprar skins de personagens, criaturas ou inimigos, além de outros aspectos de imersão eventualmente disponíveis.

9.6. Hardware e Software de Desenvolvimento

Para o desenvolvimento de *Shards of Balance*, foram utilizados diversos *softwares*.

9.6.1. Unity

Unity é uma engine de desenvolvimento de jogos multiplataforma que utiliza a linguagem de programação **C#**. Com suporte a 2D e 3D, é amplamente adotada por desenvolvedores independentes e grandes estúdios. Em *Shards of Balance*, Unity é usada como base para o desenvolvimento do jogo, lidando com a física, movimentação, colisão, gerenciamento de cenas, animações, sistemas de IA, além da integração de todos os elementos visuais, sonoros e narrativos.

Figura 48 - Unity



Fonte: Unity (2025)

9.6.2 Aseprite

Aseprite é um *software* especializado em *pixel-art*, ideal para a criação de *sprites*, *tilesets* e animações quadro a quadro. Por ser leve e focado nesse estilo gráfico, ele é amplamente utilizado na produção artística de *Shards of Balance*, sendo essencial para a criação dos personagens, inimigos, *HUDs* e elementos do cenário.

Figura 49 - Aseprite



Fonte: Aseprite (2025)

9.6.3 Adobe Photoshop

Photoshop é um *software* de edição e manipulação de imagens amplamente reconhecido por sua versatilidade. Em *Shards of Balance*, ele é utilizado para a criação e tratamento de interfaces gráficas, efeitos visuais, ajustes de paleta de cor e retoques em *sprites*, auxiliando na finalização de artes e composição visual de menus, elementos promocionais e materiais de divulgação.

Figura 50 - Photoshop



Fonte: Photoshop (2025)

9.6.4 Inkscape

Inkscape é um editor gráfico vetorial de código aberto, utilizado principalmente para criação de logotipos, ícones e elementos gráficos escaláveis. Em *Shards of Balance*, ele é responsável pela criação da identidade visual do projeto, como o logotipo do jogo, ícones de elementos, marcas e outros componentes vetoriais utilizados em *HUDs* e interfaces.

Figura 51 - Inkscape



Fonte: Inkscape (2025)

9.6.5 Photoscape

Photoscape é uma ferramenta de edição de imagem voltada para ajustes rápidos, montagens e organização de arquivos gráficos. No desenvolvimento de *Shards of Balance*, ele é usado para organizar *spritesheets*, aplicar ajustes simples e preparar artes para exportação e testes rápidos dentro do motor gráfico, servindo como suporte na pipeline de produção visual.

Figura 52 - Photoscape



Fonte: Photoscape (2025)

9.6.6 LMMS

LMMS (*Linux MultiMedia Studio*) é um software de produção musical gratuito e de código aberto. Ele permite criar trilhas sonoras, efeitos sonoros e temas únicos que refletem os biomas explorados e os momentos dramáticos da narrativa, com a utilização de instrumentos virtuais, sintetizadores e samples. Em *Shards of Balance*, o LMMS é usado para compor temas únicos para cada cenário e eventos importantes da narrativa, contribuindo diretamente com a ambientação e imersão sonora do jogo.

Figura 53 - LMMS



Fonte: LMMS (2025)

9.6.7 Microsoft Word

Microsoft Word é um processador de texto da suíte Microsoft Office, amplamente utilizado para a criação de documentos estruturados. Em *Shards of Balance*, o Word é utilizado para redigir e organizar o GDD, planejar o roteiro, documentar sistemas, desenvolver a *lore* do jogo e manter registros organizados das decisões de design tomadas ao longo do desenvolvimento.

Figura 54 - Word



Fonte: Word (2025)

9.6.8 Microsoft Excel

Excel é uma poderosa ferramenta de planilhas eletrônicas, usada em *Shards of Balance* para organizar tabelas de dados, como atributos de personagens, balanceamento de inimigos, controle de progresso, cálculos de dano e planejamento de recompensas. Também serve como suporte para criar cronogramas e organizar tarefas de produção.

Figura 55 - Excel



Fonte: Excel (2025)

9.6.9 Bloco de Notas

O **Bloco de Notas** é um editor de texto simples, rápido e leve, utilizado no desenvolvimento de *Shards of Balance* para anotações rápidas de ideias, trechos de código, comandos de terminal e pequenos scripts. É uma ferramenta útil para brainstorms e rascunhos iniciais que futuramente são organizados em outras plataformas.

Figura 56 - Bloco de Notas



Fonte: Bloco de Notas (2025)

9.6.10 Trello

Trello é uma plataforma de gerenciamento de tarefas baseada em cartões e quadros, ideal para metodologias ágeis. Durante o desenvolvimento de *Shards of Balance*, Trello é utilizado para organizar as etapas do projeto, designar tarefas entre os membros da equipe, acompanhar prazos e registrar ideias e melhorias futuras.

Figura 57 - Trello



Fonte: Trello (2025)

9.6.11 WhatsApp

WhatsApp é uma plataforma de mensagens instantâneas usada para comunicação rápida e informal entre os membros da equipe. Em *Shards of Balance*, o WhatsApp facilita decisões cotidianas, trocas de *feedback* instantâneo, envio de arquivos e coordenação de horários para reuniões ou maratonas de desenvolvimento.

Figura 58 - WhatsApp



Fonte: WhatsApp (2025)

9.6.12 Discord

Discord é uma plataforma de comunicação por voz, texto e vídeo muito usada pela comunidade gamer e por equipes de desenvolvimento. No projeto *Shards of Balance*, o Discord serve como espaço principal de colaboração em tempo real, com canais organizados por áreas (arte, programação, narrativa, testes), reuniões de voz, compartilhamento de arquivos e integração com *bots* e ferramentas úteis ao desenvolvimento.

Figura 59 - Discord



Discord

Fonte: Discord (2025)

9.6.13 ChatGPT (IA)

Durante o desenvolvimento de *Shards of Balance*, foi utilizada inteligência artificial como ferramenta de apoio, em especial o *ChatGPT* da *OpenAI*, atuando como uma espécie de assistente criativo e organizacional. Sua participação se deu principalmente como suporte na estruturação da documentação, organização de ideias, busca por termos técnicos, sugestões de narrativa, nomenclaturas e no aprimoramento da escrita.

Importante frisar que a *IA* não substituiu o trabalho humano, tampouco foi utilizada como uma solução automática. Todas as sugestões foram cuidadosamente

adaptadas, revisadas e integradas pelos desenvolvedores, preservando a originalidade, a autoria e o raciocínio criativo da equipe.

O uso consciente da inteligência artificial permitiu otimizar o tempo, reduzir bloqueios criativos e trazer agilidade na formulação de tópicos complexos, servindo como uma extensão do raciocínio humano, não como um substituto. Consideramos que o uso responsável de ferramentas modernas como esta deve ser reconhecido como parte da evolução natural dos processos de desenvolvimento, sobretudo no campo dos jogos digitais, onde inovação e criatividade caminham juntas.

Esperamos que esse posicionamento sirva como reflexão para o uso saudável da tecnologia: **usar com consciência, sem perder a autoria; aprender a colaborar com as máquinas, sem se deixar dominar por elas.**

Figura 60 - ChatGPT



Fonte: ChatGPT (2025)

9.6.14 SUNO AI

Além do suporte artística, também foi utilizada inteligência artificial voltada à criação de áudio, em especial a ferramenta Suno AI, para auxiliar na composição de trilhas sonoras de *Shards of Balance*. A Suno foi empregada principalmente para a geração de temas experimentais, esboços de músicas de biomas, variações de clima sonoro e ideias iniciais de temas de combate e chefes, servindo como ponto de partida para a definição da identidade musical do projeto.

Assim como no uso do ChatGPT, a ferramenta não substituiu o trabalho humano de composição, seleção e refinamento. As faixas geradas foram cuidadosamente analisadas, editadas, recortadas, mixadas e, quando necessário, reorquestradas pela equipe, de modo a adequar timbres, andamento e intensidade à experiência desejada em jogo. Em vários casos, os resultados da Suno funcionaram

como “rascunhos sonoros” ou trilhas temporárias (temp tracks), que orientaram decisões estéticas posteriores e facilitaram a comunicação de clima com o restante da equipe.

O uso da Suno AI, portanto, é entendido como o uso de um instrumento tecnológico a serviço da direção de áudio, e não como um substituto do compositor. Essa abordagem reforça o compromisso do projeto com o uso responsável de ferramentas de IA na área musical, mantendo a autoria humana no controle criativo e assegurando que a tecnologia seja utilizada para potencializar ideias, e não para esvaziá-las.

Figura 61 - Suno



Fonte: Suno AI (2025)

9.7. Metodologia de Desenvolvimento

Diante do tamanho reduzido da equipe, composta por apenas dois integrantes, e da natureza do projeto, optou-se por adotar uma abordagem ágil baseada no *framework SCRUM*, adaptada à realidade e necessidades específicas do desenvolvimento independente.

A metodologia foi moldada para garantir organização, divisão de tarefas e acompanhamento contínuo do progresso sem sobrecarregar os desenvolvedores com estruturas rígidas. O trabalho foi dividido em sprints semanais, com definição clara de metas e tarefas prioritárias a serem cumpridas dentro de cada período.

Os elementos principais dessa abordagem incluem:

- **Backlog de tarefas**, priorizado e mantido de forma atualizada no Trello.
- **Revisões semanais**, com análises das metas atingidas e dificuldades encontradas.

- **Reuniões informais de alinhamento**, geralmente conduzidas por mensagem ou chamada rápida, para evitar acúmulo de decisões pendentes.
- **Divisão flexível de papéis**, onde cada membro assume múltiplas funções, atuando em áreas como programação, arte, roteiro e documentação.
- **Adaptação contínua do escopo e das entregas**, conforme o ritmo do semestre e as demandas acadêmicas.

Essa estrutura flexível garante maior controle sobre o desenvolvimento, promovendo foco, autonomia e evolução constante do projeto sem comprometer a qualidade ou a coesão entre os integrantes da equipe.

9.8. Controle de Versão

Embora o projeto ainda não utilize um sistema formal de controle de versão como GitHub ou GitLab, uma rotina interna de versionamento foi estabelecida.

Os arquivos são nomeados com marcações de data e revisão (ex: *ShardsOfBalance_Projeto_Alpha_17_05_rev2.unity*), e os backups são mantidos em múltiplas mídias — incluindo nuvem, pendrives e *HDs* externos. Isso garante maior segurança contra perdas de dados e facilita o rastreamento de mudanças.

No futuro, caso o projeto atinja um estágio mais avançado ou envolva colaboradores externos, há intenção de migrar para plataformas com controle de versão dedicado, assegurando rastreabilidade e trabalho colaborativo eficiente.

9.9. Testes e Otimização

Para assegurar uma experiência fluida, imersiva e compatível com os requisitos propostos, uma bateria de testes está sendo planejada para as fases finais do desenvolvimento.

Entre os testes previstos, destacam-se:

- **Testes de Desempenho (*FPS*)**: Verificar estabilidade em diferentes configurações de hardware, mantendo 60 *FPS* como padrão.

- **Testes de Compatibilidade:** Avaliar a execução em múltiplas resoluções e sistemas operacionais (mínimos e recomendados).
- **Testes de Interface (UX):** Garantir que *HUDs*, menus e *feedbacks* visuais estejam claros, intuitivos e acessíveis ao jogador.
- **Testes de Mecânicas:** Validar funcionamento do sistema de combate, progressão, fauna, corrupção e ciclo dia-noite.
- **Testes de Colisão e Física:** Conferir se há travamentos, *bugs* de movimentação ou comportamentos inesperados nas *dungeons* e nos biomas.

Esses testes serão executados em fases controladas e, quando possível, com *feedback* de jogadores externos para obtenção de avaliações reais sobre a jogabilidade.

10. PLANO DE NEGÓCIOS

O plano de negócios apresentado a seguir busca analisar *Shards of Balance* como um produto de entretenimento digital, contextualizando sua produção pela equipe fictícia Venn Entertainment e descrevendo seu posicionamento de mercado, público-alvo, proposta de valor, modelo de negócios, canais de distribuição, bem como sua análise estratégica por meio do Business Model Canvas e da matriz SWOT.

Embora o projeto tenha sido desenvolvido inicialmente com fins acadêmicos, a estrutura aqui apresentada considera o potencial do jogo para publicação futura, seja como produto completo, seja como demonstração para portfólio e participação em eventos de jogos independentes.

10.1. Venn Entertainment

Figura 62 – Venn Entertainment



Fonte: Nossa Autoria.

10.1.1. Identidade e contexto

A Venn Entertainment é o nome fictício da equipe desenvolvedora responsável por *Shards of Balance*. Trata-se de uma equipe pequena, composta essencialmente por duas pessoas, que acumulam múltiplas funções (programação, arte, design, áudio, documentação e testes).

Mesmo sendo uma estrutura reduzida, a Venn foi concebida como uma “microprodutora” de jogos digitais, permitindo que o projeto seja tratado com seriedade profissional: com planejamento, distribuição de tarefas, visão de produto e preocupação com viabilidade técnica e criativa.

10.1.2. Missão, visão e valores

- Missão: criar jogos digitais autorais que combinem mecânicas envolventes, estética retrô e temas relevantes, promovendo experiências significativas e acessíveis para jogadores de PC.
- Visão: consolidar-se, a médio prazo, como um pequeno estúdio capaz de lançar projetos independentes de forma periódica, utilizando *Shards of Balance* como cartão de visitas e base tecnológica para futuros títulos.
- Valores:
 - Respeito à ética e à representação responsável em jogos;

- Valorização da autoria e do trabalho humano, mesmo com uso de ferramentas modernas (como IA);
- Compromisso com a qualidade sistêmica (jogabilidade, estabilidade, clareza de interface);
- Incentivo à experimentação criativa, mantendo escopos realistas.

10.2. Produto: Shards of Balance

10.2.1. Características gerais

Shards of Balance é um RPG por turnos em 2D, com estética retrô em pixel art, desenvolvido em Unity (C#) para PC (Windows). O jogo combina:

- Exploração em tempo real de biomas interconectados;
- Geração procedural de partes dos cenários e encontros;
- Combate por turnos em grupos, envolvendo:
 - o grupo do jogador,
 - grupos de inimigos,
 - e criaturas que podem atuar como neutras, aliadas ou hostis;
- Sistema de captura de criaturas, que amplia as possibilidades de interação com o mundo.

O tema central é o equilíbrio entre natureza e corrupção, expresso visualmente (biomas normais e corrompidos), mecanicamente (sistema de corrupção/purificação) e narrativamente (protagonistas tentando restaurar o equilíbrio do mundo).

10.2.2. Estágio atual de desenvolvimento

Para fins de TCC, o projeto encontra-se em um estágio de:

- Versão jogável com:
 - pelo menos três biomas principais (Floresta, Deserto e Vulcão),
 - um bioma final,
 - e o bioma de Vulcão implementado como conteúdo adicional;

- Três personagens jogáveis com identidades distintas;
- Sistema de combate por turnos funcional, integrando:
 - turnos, slots, grupos e invasões;
- Sistema de captura de criaturas implementado;
- Base de arte em pixel art e trilhas/efeitos sonoros em estado funcional.

10.3. Análise de Mercado

10.3.1. Mercado de jogos digitais independentes

O mercado de jogos digitais independentes para PC tem crescido de forma consistente nos últimos anos, impulsionado por:

- Plataformas de distribuição digital (ex.: Steam, Itch.io);
- Ferramentas acessíveis de desenvolvimento (Unity, Godot, etc.);
- Comunidades online e eventos focados em jogos indie.

Nesse contexto, pequenos estúdios podem lançar títulos de nicho com boa recepção, desde que consigam comunicar com clareza sua proposta de valor e alcancem as comunidades certas.

10.3.2. Nicho: RPG por turnos 2D com estética retrô

Shards of Balance se insere em um nicho específico:

- RPG por turnos, que atrai jogadores que preferem planejar ações com calma em vez de depender de reflexos em tempo real;
- Visual em pixel art retrô, associado à nostalgia de jogos 16 bits, mas também à cena indie moderna;
- Elementos de roguelike e geração procedural, que aumentam a rejogabilidade.

Esse nicho não é o de maior massa em termos absolutos, mas possui uma comunidade engajada, que costuma valorizar:

- jogos autorais,
- temáticas bem construídas,
- boa relação custo-benefício,
- e suporte pós-lançamento, mesmo em pequena escala.

10.4. Público-Alvo

O público-alvo de *Shards of Balance* pode ser descrito em dois níveis: demográfico e psicográfico.

- Demográfico:
 - Idade: aproximadamente 14 a 35 anos;
 - Plataforma principal: PC (Windows);
 - Localização: inicialmente focado em público brasileiro, com potencial de alcance global em versões futuras (traduções para inglês, etc.).
- Psicográfico:
 - Jogadores que apreciam RPG por turnos e jogos estratégicos acessíveis;
 - Interesse por jogos indie com identidade visual própria;
 - Afinidade com temas de fantasia, natureza, equilíbrio ecológico e corrupção;
 - Disposição para experimentar títulos de menor orçamento, desde que tenham boa jogabilidade e personalidade.

10.5. Proposta de Valor

A proposta de valor de *Shards of Balance* está na combinação de:

- Jogabilidade de RPG por turnos, com:

- mecânica de grupos,
- invasões de combates em andamento,
- e captura de criaturas;
- Mundo fragmentado em biomas normais e corrompidos, reforçando visualmente o tema do equilíbrio;
- Estética retrô em pixel art, com biomas e protagonistas visualmente marcantes;
- Escopo enxuto, porém, coerente, pensado para oferecer uma experiência completa em poucas horas, com espaço para rejogabilidade via geração procedural.

Em resumo, o jogo se posiciona como um RPG por turnos 2D enxuto, mas autoral, que entrega uma experiência coesa, temática e com personalidade, especialmente atraente para jogadores que valorizam jogos independentes com identidade própria.

10.6. Modelo de Negócio e Monetização

10.6.1. Estratégia principal: jogo premium

O modelo de negócios principal considerado para *Shards of Balance* é o de jogo premium:

- Venda única do jogo base em plataformas digitais (ex.: Steam, Itch.io);
- Preço acessível, compatível com a realidade de jogos indie e com o escopo do projeto;
- Possibilidade de promoções sazonais em eventos (ex.: sales da Steam).

10.6.2. Conteúdo adicional futuro

Caso o jogo seja bem recebido e a equipe possua condições de continuar o desenvolvimento, podem ser considerados:

- Pacotes de expansão/DLCs com:
 - novos biomas,

- novas criaturas,
- novos personagens jogáveis,
- ou novos modos (ex.: desafios extras);
- Ou atualizações gratuitas com ajustes de balanceamento e pequenas adições de conteúdo, visando manter engajamento.

Em todos os casos, o foco permanece em conteúdo significativo, evitando práticas agressivas de monetização.

10.6.3. Alinhamento ético da monetização

Coerente com a formação recebida em ética e responsabilidade em jogos digitais, o plano de negócios de *Shards of Balance* evita modelos como:

- microtransações pay-to-win,
- loot boxes,
- assinaturas que bloqueiem partes essenciais da experiência.

A monetização é pensada como forma de remunerar o trabalho e possibilitar novos projetos, sem comprometer a integridade da experiência central do jogador.

10.7. Canais de Distribuição e Comunicação

10.7.1. Distribuição digital

As principais plataformas consideradas são:

- Steam: maior plataforma de distribuição de jogos para PC, com grande visibilidade e recursos como avaliações, listas de desejos e promoções. Exige taxa única de publicação e cumprimento de diretrizes específicas.

- Itch.io: plataforma focada em jogos independentes, com grande liberdade de precificação, possibilidade de “pague quanto quiser” e facilidade para publicar builds de teste e demos.
- Game Jolt / similares: possíveis canais para divulgação de protótipos, demos ou versões experimentais.

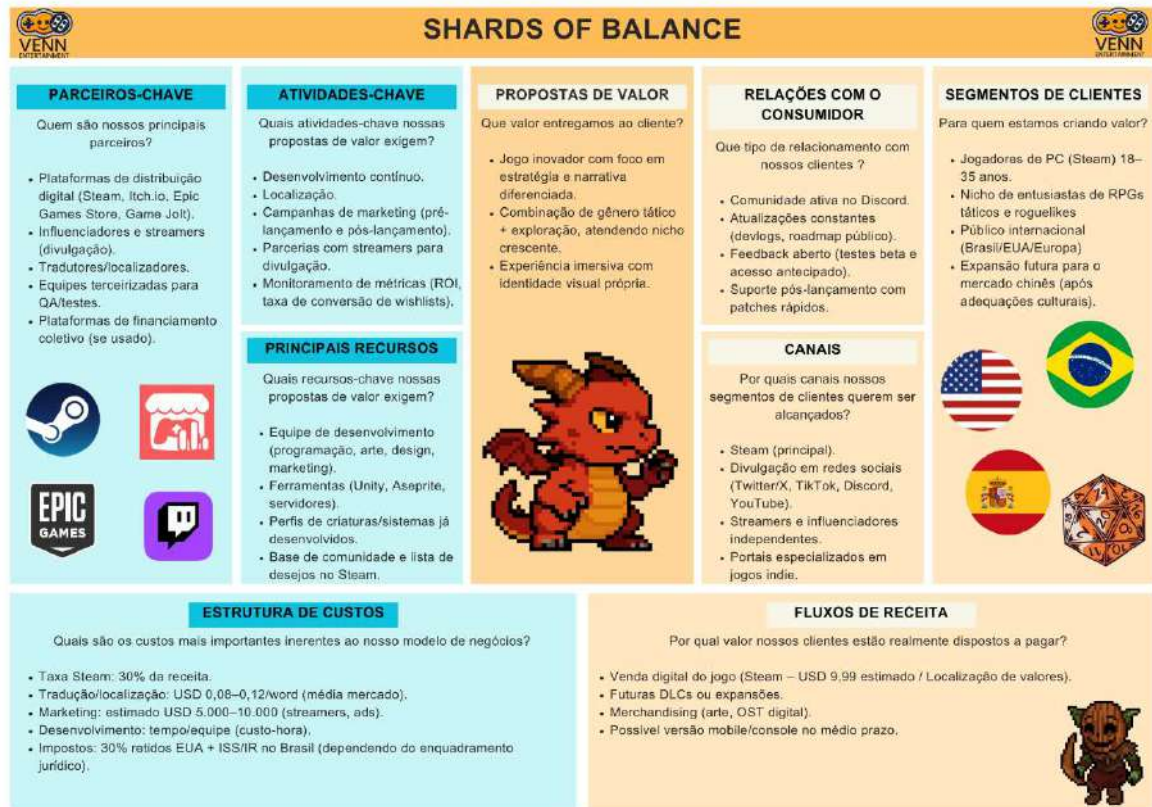
10.7.2. Comunicação e comunidade

A construção de comunidade pode envolver:

- Página oficial do jogo nas plataformas (com descrições, imagens, vídeos e devlogs);
- Uso de redes sociais pessoais/profissionais dos desenvolvedores;
- Participação em eventos de jogos indie (presenciais ou online);
- Divulgação em fóruns, comunidades de RPG por turnos e grupos de desenvolvimento de jogos.

10.8. Business Model Canvas

Figura 63 – Canvas



Fonte: Nossa Autoria.

10.8.1. Visão geral

O Business Model Canvas é utilizado aqui para organizar, de forma sintética, os principais blocos que compõem o modelo de negócios de *Shards of Balance*. A seguir, cada bloco é destrinchado em texto.

10.8.2. Blocos do Canvas

- Segmentos de Clientes (Customer Segments)
 - Jogadores de PC interessados em RPG por turnos 2D;
 - Público que aprecia jogos indie em pixel art e temática de fantasia;

- Estudantes e profissionais de jogos interessados em obras autorais para estudo/análise.
- Proposta de Valor (Value Proposition)
 - RPG por turnos 2D com mecânica de grupos, captura de criaturas e biomas corrompidos;
 - Estética retrô em pixel art com forte identidade visual;
 - Escopo enxuto, mas bem amarrado, com alta coerência temática.
- Canais (Channels)
 - Plataformas digitais: Steam, Itch.io;
 - Comunidades online de jogos indie e RPG;
 - Redes sociais e portfólio dos desenvolvedores;
 - Eventos e feiras de jogos digitais.
- Relacionamento com Clientes (Customer Relationships)
 - Comunicação transparente por meio de devlogs, notas de atualização e redes sociais;
 - Resposta a feedbacks de jogadores (especialmente via Steam e Itch.io);
 - Possibilidade de construção de comunidade em torno de atualizações e conteúdo futuro.
- Fontes de Receita (Revenue Streams)
 - Venda direta do jogo base (modelo premium);
 - Possíveis expansões pagas (DLCs), se houver demanda;
 - Eventual uso de “pague quanto quiser” em versões específicas (por exemplo, no Itch.io), como alternativa.
- Recursos-Chave (Key Resources)
 - Equipe de desenvolvimento (Venn Entertainment);
 - Código-fonte e ferramentas (Unity, scripts de geração procedural, sistemas de combate);
 - Ativos de arte em pixel art e trilhas sonoras;
 - Documentação (GDD, plano de custos, análise de riscos).
- Atividades-Chave (Key Activities)
 - Desenvolvimento e manutenção do jogo;
 - Testes, correções e balanceamento;
 - Criação de conteúdo visual e sonoro;

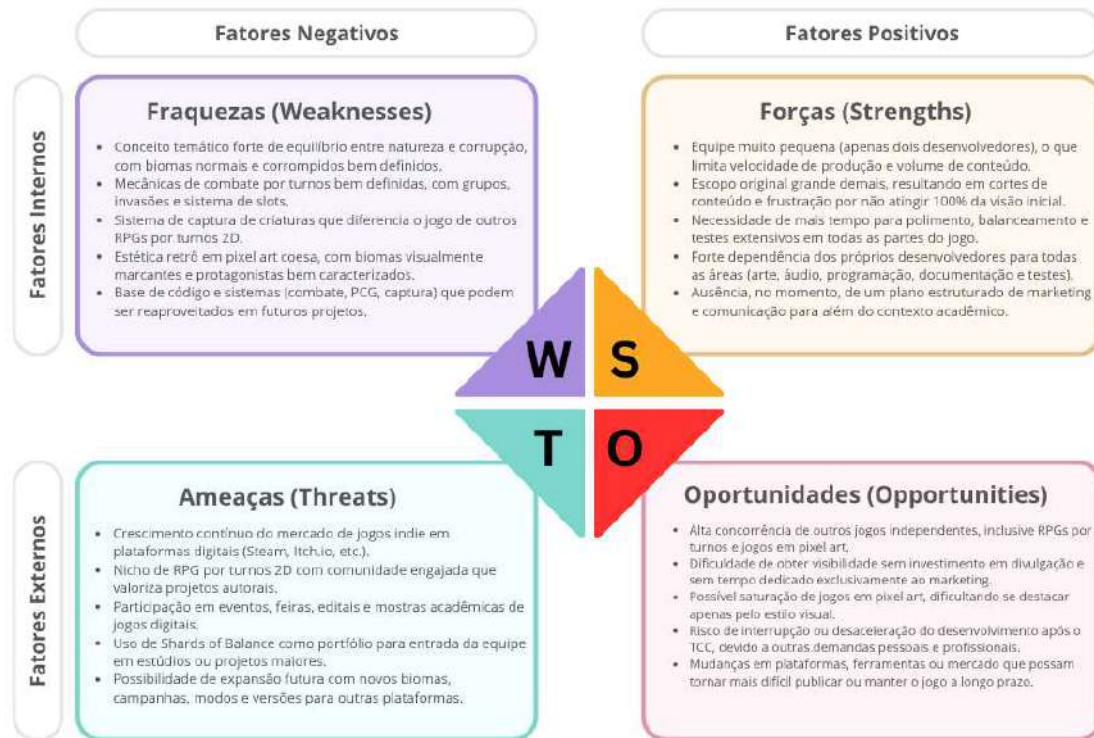
- Divulgação, participação em eventos e interação com a comunidade.
- Parcerias-Chave (Key Partners)
 - Plataformas de distribuição digital;
 - Comunidades de desenvolvedores e grupos de estudo;
 - Potenciais parceiros para eventos, divulgação ou publicação (por exemplo, programas de apoio a jogos indie).
- Estrutura de Custos (Cost Structure)
 - Equipamentos e softwares necessários (hardware, ferramentas gráficas, engine);
 - Custos de publicação (taxas de plataforma, materiais de divulgação);
 - Eventual contratação pontual de serviços (voz, música, QA), caso o projeto evolua além do TCC.

10.9. Análise SWOT de *Shards of Balance*

A análise **SWOT** (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) permite uma visão estratégica do jogo enquanto produto.

Figura 64 – SWOT

Análise SWOT



Fonte: Nossa Autoria.

10.9.1. Forças (Strengths)

- Conceito temático forte (equilíbrio natureza/corrupção);
- Mecânicas de combate por turnos bem definidas e integradas;
- Sistema de captura de criaturas diferenciado;
- Estética retrô consistente, com biomas visualmente marcantes;
- Código e sistemas que podem servir de base para futuros projetos.

10.9.2. Fraquezas (Weaknesses)

- Equipe muito pequena (apenas duas pessoas), o que limita velocidade e volume de conteúdo;
- Escopo original grande demais, resultando em cortes e ajustes;
- Necessidade de mais tempo para polimento, balanceamento e testes extensivos;

- Dependência forte dos próprios desenvolvedores para todas as áreas (arte, áudio, programação, documentação).

10.9.3. Oportunidades (Opportunities)

- Crescimento contínuo do mercado de jogos indie;
- Nicho de RPG por turnos 2D com público engajado;
- Possibilidade de participação em eventos, feiras e editais de incentivo;
- Potencial de uso do jogo como portfólio para abrir portas no mercado de trabalho;
- Possibilidade de expansão futura com novos biomas, campanhas ou versões de console.

10.9.4. Ameaças (Threats)

- Alta concorrência no mercado indie, com muitos jogos disputando atenção;
- Dificuldade de obter visibilidade sem investimento em marketing;
- Eventual saturação de jogos em pixel art, tornando difícil se destacar apenas pelo visual;
- Risco de interrupção do desenvolvimento pós-TCC, caso a equipe não consiga conciliar com outras demandas profissionais.

10.10. Estratégia de Lançamento e Crescimento

Uma estratégia possível para *Shards of Balance* após o TCC seria:

- Fase 1 – Consolidação da versão acadêmica
 - Correção de bugs identificados durante a banca;
 - Pequenos ajustes de balanceamento e interface.
- Fase 2 – Demo pública
 - Lançamento de uma versão demonstrativa em Itch.io e/ou Steam;
 - Coleta de feedback de jogadores;
 - Ajustes baseados nesses feedbacks.
- Fase 3 – Versão comercial

- Ampliação moderada de conteúdo (mais polimento, pequenas expansões);
- Lançamento como jogo premium em uma ou mais plataformas digitais;
- Participação em eventos de divulgação.

10.11. Expectativas e Realidade

Ainda que *Shards of Balance* possua potencial de comercialização, é importante reconhecer que, no momento, o foco principal foi acadêmico: demonstrar capacidade de planejamento, design, programação, arte e reflexões éticas em torno do desenvolvimento de jogos digitais.

A viabilidade comercial plena dependerá de:

- disponibilidade futura da equipe para continuar o desenvolvimento;
- tempo para testes, polimento e expansão de conteúdo;
- capacidade de investimento em divulgação.

Independentemente disso, o plano de negócios aqui apresentado cumpre o papel de estruturar o jogo como produto, oferecendo uma base sólida para que, se a equipe decidir avançar além do TCC, já exista um caminho pensado, e não apenas um jogo, mas um projeto com visão estratégica.

11. POST MORTEM

O desenvolvimento de *Shards of Balance* foi uma experiência intensa, longa e cheia de mudanças de direção. Mais do que um produto final, o projeto se tornou um laboratório prático de design de jogos, programação, arte, gestão de escopo e trabalho em equipe.

Este Post Mortem tem como objetivo registrar, de forma honesta e reflexiva, o que funcionou, o que não funcionou, o que foi aprendido e o que a equipe faria diferente em um próximo projeto.

11.1. O que deu certo

Apesar de todas as dificuldades, o fator mais importante é simples e, ao mesmo tempo, enorme: o jogo saiu. *Shards of Balance* chegou a uma versão jogável, coerente e apresentável como Trabalho de Conclusão de Curso, com começo, meio e fim definidos dentro da proposta final de um RPG por turnos com elementos de roguelike e exploração procedural. Em um cenário de TCC, isso por si só já é um resultado relevante.

Outro ponto positivo foi a capacidade de adaptação da equipe. O projeto começou como um jogo de ação e, ao longo do desenvolvimento, foi possível migrar de um *Action Game* para um RPG de turno, sem que isso significasse abandonar tudo o que havia sido feito. A transição exigiu reestruturação de mecânicas, de sistemas e de documentação, mas mostrou que a equipe conseguiu reagir a feedbacks, limitações e novas ideias, transformando um conceito inicial em algo mais interessante e alinhado com as competências do grupo.

O escopo de conteúdo também foi ajustado de forma estratégica. O plano original incluía uma quantidade maior de biomas e variações, mas, diante do tempo e dos recursos disponíveis, foi possível reduzir o escopo para dois biomas principais (Floresta e Deserto) e o bioma final, mantendo a coerência temática e mecânica do jogo. Mesmo com essa redução, a equipe ainda conseguiu, com muito esforço, implementar o bioma de Vulcão como um extra, um conteúdo que, na prática, extrapola o mínimo necessário e acrescenta variedade à experiência final.

No campo do design de personagens, a equipe conseguiu entregar três personagens jogáveis, cada um com identidade própria, papel definido e impacto real na forma como o jogador vivencia o sistema de combate. Isso exigiu trabalho de balanceamento, arte, narrativa e implementação, mas garantiu diversidade de estilos de jogo e reforçou o valor de *Shards of Balance* como RPG.

Por fim, um dos grandes marcos do projeto foi o sistema de captura de animais, que saiu do papel e foi efetivamente implementado. Esse sistema adiciona uma camada extra de profundidade ao gameplay, aproxima o jogador da fauna do mundo e conecta diretamente mecânicas e narrativa (equilíbrio, respeito à natureza, opções de interação além do combate direto). Conseguir entregar esse sistema, mesmo com todas as demais demandas, é um sinal claro de maturidade técnica e de foco.

11.2. O que não deu certo

Se por um lado houve grandes conquistas, por outro é preciso reconhecer os pontos em que o projeto não alcançou o que havia sido planejado.

O principal problema foi o escopo inicial excessivamente grande. Na prática, não foi possível implementar nem 60% do escopo original. Muitos sistemas, conteúdos, biomas, mecânicas e refinamentos ficaram apenas como intenção de design ou como protótipos parciais. Essa distância entre o plano idealizado e o que realmente pôde ser entregue gerou frustração e certo descontentamento na equipe, que naturalmente desejava um produto ainda mais completo, pois mesmo sendo nítido que o jogo tenha ficado bom e com uma grande qualidade, a falta de tempo não permitiu ser ainda melhor.

Esse descompasso entre desejo e realidade é comum em projetos de jogos, mas aqui ficou especialmente evidente porque o time era reduzido e o nível de ambição muito alto. Várias ideias precisaram ser cortadas ou simplificadas perto do fim do cronograma, o que aumentou a pressão sobre os membros da equipe e reforçou a sensação de “correr contra o tempo”.

11.3. O que aprendemos

A partir dessa experiência, algumas lições ficaram muito claras:

1. Duas pessoas podem, sim, fazer um jogo bom

O projeto provou que uma equipe pequena é capaz de entregar um jogo interessante, com sistemas sólidos e identidade própria. Porém, também deixou evidente que falta de pessoal é um problema sério, principalmente quando o objetivo é fazer um jogo grande, com muitos sistemas, biomas, personagens, áudio original, documentação acadêmica e todos os outros elementos que um TCC exige.

Ou seja: dá para fazer um bom jogo com duas pessoas, mas não dá para ignorar as limitações de tempo, energia e especialização que um time pequeno impõe.

2. Desenvolvimento pessoal de Felipe

Ao longo de Shards of Balance, Felipe desenvolveu e aprimorou diversas competências:

- Técnicas de pixel arte, evoluindo de conceitos mais simples para personagens, criaturas e biomas visualmente mais coesos e interessantes.
- Dublagem e criação de sons, experimentando vozes, efeitos e ambiências que ajudaram a dar vida ao mundo do jogo.
- Gerenciamento de projeto, aprendendo na prática a lidar com tarefas, prioridades, prazos e estimativas.
- Organização e reutilização de materiais, entendendo a importância de criar assets e estruturas que possam ser reaproveitados, reduzindo retrabalho e aumentando eficiência.

3. Desenvolvimento pessoal de Filipe

Filipe, por sua vez, teve um avanço significativo em áreas fundamentais do desenvolvimento de jogos:

- Criação de mapas procedurais, aprendendo a gerar cenários de forma sistemática, controlada e coerente com as regras do mundo.
- Estrutura de código, evoluindo na organização, legibilidade e modularização, o que é essencial para manter projetos complexos.
- Game design, compreendendo melhor a relação entre mecânicas, feedback do jogador, ritmo de jogo e balanceamento.
- Desenvolvimento na área dev de forma geral, ampliando repertório de técnicas, padrões e soluções típicas da indústria de jogos.

Em resumo, mesmo que o produto não tenha incorporado tudo o que foi imaginado, o crescimento individual e coletivo foi enorme, e esse aprendizado é um dos resultados mais importantes do projeto.

11.4. O que faríamos diferente em um próximo projeto

A reflexão sobre o que poderia ser feito de outra forma é talvez a parte mais valiosa deste Post Mortem. Com base na experiência de *Shards of Balance*, alguns pontos se destacam:

1. Composição da equipe

Em um próximo projeto, a prioridade seria chamar mais pessoas para compor a equipe, mas não de qualquer forma. A ideia seria montar um time com:

- Entrevistas e conversas claras sobre expectativas, disponibilidade e responsabilidades;
- Testes práticos, para verificar se as habilidades declaradas realmente se traduzem em entregas consistentes.

O objetivo não é apenas “ter mais gente”, mas garantir que novos membros realmente somem ao time, tragam estabilidade e não gerem ainda mais carga de gestão para um grupo já pequeno.

2. Escopo acima de tudo

A experiência mostrou que definir e respeitar o escopo é mais importante do que qualquer outra coisa no início de um projeto.

Em um próximo jogo, seria fundamental:

- Começar com um escopo menor, pensando exatamente no que um time reduzido é capaz de produzir com qualidade;
- Planejar módulos de conteúdo expansíveis (como biomas extras, sistemas adicionais, modos de jogo) que possam ser adicionados depois, caso haja tempo, ao invés de serem considerados obrigatórios desde o início;

- Revisar o escopo periodicamente, à luz do que já foi entregue e do tempo restante.

3. Organização desde o princípio

Embora a organização tenha melhorado ao longo do projeto, ficou claro que planejamento e gerenciamento desde o primeiro dia fazem uma diferença enorme.

Isso inclui:

- Estruturar o repositório, pastas, cenas e scripts já pensando em manutenção e escalabilidade;
- Definir rotinas de backup, registro de decisões e controle de versão;
- Estabelecer marcos intermediários claros, que ajudem a visualizar o progresso real.

Uma boa organização facilita inclusive as mudanças de escopo, porque permite enxergar com clareza o que pode ser cortado, adaptado ou reaproveitado.

4. Playtest contínuo, não só no final

Um dos pontos mais reveladores foi perceber o quanto o playtest ajudou a definir o escopo final, mesmo tendo sido realizado apenas uma semana antes da entrega.

Se um único ciclo de playtest tardio já trouxe tanta informação útil, fica evidente que, em um próximo projeto:

- O playtest deve acontecer em todas as etapas importantes do desenvolvimento;
- Protótipos jogáveis devem ser criados o mais cedo possível;
- O feedback de jogadores deve ser usado continuamente para ajustar mecânicas, dificuldade, ritmo e prioridades.

Em outras palavras: playtest deixa de ser “uma etapa” e passa a ser um processo permanente.

11.5. Considerações finais

O Post Mortem de *Shards of Balance* mostra um projeto que ousou mais do que o tamanho da equipe e o tempo permitiriam, mas que, mesmo assim, chegou a um resultado sólido, com mecânicas próprias, identidade visual definida e uma base técnica consistente.

O jogo não é a versão “idealizada” que existia no início do processo, e talvez nunca seja, mas ele representa algo igualmente importante: a prova concreta de que duas pessoas, com muita dedicação, podem conceber, documentar e implementar um RPG por turnos com geração procedural, sistema de captura e um universo próprio em torno do tema do equilíbrio.

Mais do que fechar um ciclo acadêmico, este Post Mortem abre espaço para um próximo passo: novos projetos, com equipes mais bem estruturadas, escopos mais realistas, organização desde o começo e playtests presentes em todo o caminho. Se *Shards of Balance* é um jogo sobre restaurar o equilíbrio em um mundo fragmentado, seu desenvolvimento também foi, de certa forma, uma busca por equilíbrio entre sonho e realidade, e as lições aprendidas aqui serão o alicerce para tudo o que vier depois.

Para encerrar, deixamos uma frase que sintetiza não apenas a experiência deste projeto, mas também a filosofia de trabalho que desejamos levar adiante em nossa trajetória profissional: “A vontade de se preparar tem que ser maior do que a vontade de vencer. Vencer será consequência da boa preparação.”
— **Bernardo Rocha de Rezende (Bernardinho)**

Porque, no fim das contas, *Shards of Balance* não é apenas o resultado de um desejo de “vencer” o TCC ou de “tirar nota 10”, mas principalmente da decisão de se preparar, estudar, errar, corrigir e insistir, e é dessa preparação que nascerão os próximos projetos, ainda mais maduros.

REFERÊNCIAS

ADOBE. *Adobe Photoshop*. Disponível em:

<https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>. Acesso em: 2025.

ASEPRITE. *Aseprite – Pixel Art Tool*. Disponível em: <https://www.aseprite.org/>.

Acesso em: 2025.

DEAD MAGE. *Children of Morta*. PC, 11 Bit Studios, 2019.

DISCORD. *Discord – Plataforma de comunicação para comunidades e times*.

Disponível em: <https://discordapp.com>. Acesso em: 2025.

GOV. *Classificação Indicativa*. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1>.

Acesso em: 2024.

HUDSON SOFT. *Mega Bomberman*. Mega Drive, SEGA, 1994.

INKSCAPE. *Inkscape – Editor de gráficos vetoriais*. Disponível em:

<https://inkscape.org/pt-br/>. Acesso em: 2025.

LMMS. *LMMS – Software de produção musical digital*. Disponível em:

<https://lmms.io/>. Acesso em: 2025.

MICROSOFT. *Microsoft Excel – Planilhas e análise de dados*. Disponível em:

<https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/excel>. Acesso em: 2025.

MICROSOFT. *Microsoft Word – Processador de texto*. Disponível em:

<https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/word>. Acesso em: 2025.

MICROSOFT. *Bloco de Notas – Editor de texto do Windows*. Disponível em:

<https://windows-notepad.br.uptodown.com/windows>. Acesso em: 2025.

MCMILLEN, Edmund. *The Binding of Isaac*. PC, Nicalis, 2011.

OPENAI. *OpenAI – Inteligência Artificial para o bem global*. Disponível em:

<https://openai.com/>. Acesso em: 2025.

PHOTOSCAPE. *Photoscape – Editor de fotos gratuito*. Disponível em:

<http://www.photoscape.org/ps/main/download.php?lc=pt>. Acesso em: 2025.

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: CRC Press, 2008.

SHORT, Tanya X.; ADAMS, Tarn. *Procedural Generation in Game Design*. Boca Raton: CRC Press, 2017.

SILBER, Eric. *Pixel Art: Aesthetic & Game Feel*. 2016. Tradução nossa.

SQUARESOFT. *Chrono Trigger*. SNES, Square, 1995.

SQUARESOFT. *Secret of Mana*. SNES, Square, 1993.

SUPERGIANT GAMES. *Hades*. PC, Supergiant Games, 2020.

SWINK, Steve. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Burlington: CRC Press, 2008.

TEAM CHERRY. *Hollow Knight*. PC, Team Cherry, 2017.

TRELLO. *Trello – Gerenciamento de projetos e tarefas*. Disponível em: <https://trello.com/pt-BR>. Acesso em: 2025.

UNITY. *Unity – Plataforma de desenvolvimento de jogos e experiências interativas*. Disponível em: <https://unity.com/pt>. Acesso em: 2025.

WHATSAPP. *WhatsApp – Aplicativo de mensagens*. Disponível em: https://www.whatsapp.com/?lang=pt_BR. Acesso em: 2025.

LISTA DE ABREVIATURAS E PALAVRAS ESTRANGEIRAS

2D – Duas dimensões

Action RPG – RPG focado em ação em tempo real

Backlog – Lista de tarefas a serem feitas

Balance – Equilíbrio

BFS – Breadth-First Search (Busca em largura)

Bot – Robô controlado por IA

Breadth-First Search – Algoritmo de busca em largura

Buff – Efeito positivo temporário

Cooldowns – Tempo de espera entre habilidades

Dash – Movimento rápido ou investida

DLC – Conteúdo adicional para download

Déjà Vu – Sensação de já ter vivido algo

Demo – Versão demonstrativa de um jogo

Design – Projeto ou planejamento visual e funcional

Debuff – Efeito negativo temporário

Dungeons – Masmorras ou áreas fechadas de desafio

Engine – Motor gráfico ou de jogo

Feedback – Retorno ou resposta sobre algo

FPS – Frames por segundo ou Tiro em primeira pessoa (dependendo do contexto)

Freemium – Gratuito com itens pagos

Framework – Estrutura base para desenvolvimento

Game Flow – Fluxo de progressão do jogo

GDD – Game Design Document

Gameplay – Jogabilidade

HD – Disco rígido

HUD – Heads-up Display (Interface na tela)

IA – Inteligência Artificial

Idle – Jogo que progride sem ações constantes

Indie – Produzido de forma independente

In-Game – Dentro do jogo

Kit – Conjunto de equipamentos ou habilidades

Lane – Rota ou caminho, comum em MOBAs

Level Up – Subir de nível

Light Novel – Romance ilustrado japonês

Loading – Carregamento

Lore – História e mitologia do jogo

Low-cost – Baixo custo

MMORPG – RPG online massivo e multiplayer

MOBAs – Multiplayer Online Battle Arenas

Multiplayer – Jogo para múltiplos jogadores

Open Source – Código aberto

Pay What You Want – Pague quanto quiser
PC – Personal Computer (computador pessoal)
Pendrive – Unidade de armazenamento USB
Permafrost – Solo congelado permanentemente
Pixel Art – Arte feita com pixels visíveis
Pixelado – Com aparência de pixels visíveis
Pixelizados – Com textura de pixels
Power-ups – Itens que concedem vantagens temporárias
PVP – Player versus Player (jogador contra jogador)
Replay – Repetição de jogada ou rejogabilidade
Roguelike – Jogo com mapas aleatórios e morte permanente
RPG – Role-playing game (jogo de interpretação de papéis)
SCRUM – Metodologia ágil de desenvolvimento
Shards - Fragmentos
Skin – Aparência visual alternativa
Software – Programa de computador
Solo – Jogado individualmente
Sprite – Imagem ou personagem em pixel art
Spritesheet – Conjunto de sprites em uma única imagem
Status – Condições ou atributos do personagem
Thresholds – Limiares ou pontos de ativação
Tileset – Conjunto de peças gráficas para montar cenários
Upgrade – Melhoria ou aprimoramento
USB – Padrão de conexão e transferência de dados
UX – User Experience (experiência do usuário)

APÊNDICE A – PROTAGONISTAS

A seguir, são apresentados os prompts utilizados para a geração das ilustrações conceituais dos protagonistas do jogo Shards of Balance. Os prompts foram produzidos na ferramenta ChatGPT com foco em ilustrações de referência para o estilo visual do projeto e introdução na documentação de jogo.

Número de Figura	Nome de Figura	Ferramenta Utilizada	Prompt
35	Inokosi Asare	ChatGPT	<i>Create a full-body illustration of a powerful African warrior named Inokosi Asare. He is tall, very muscular, with dark skin and intense glowing yellow eyes. He wears tribal leather armor and a skirt with geometric patterns, decorated with bones and feathers. In his right hand he holds a long spear, and in his left hand a large wooden shield with engraved tribal symbols. The style should feel like detailed fantasy concept art, with strong ink lines and shaded textures, using a warm yellow background to highlight his silhouette. He must look imposing, noble and battle-hardened.</i>
36	Baby Dragon	ChatGPT	<i>Draw a small baby dragon character in a cute cartoon style, inspired by classic mascot characters like Spyro the Dragon and Baby Dragon from Yu-Gi-Oh. The dragon is female, chubby and short, with bright red and orange scales, a lighter yellow belly, and two small horns on her head. She is standing on two legs, arms raised in an angry pose, with a grumpy expression and big expressive eyes. A small puff of smoke comes out near her head, as if she is about to breathe fire. The background must be transparent, and the painting style should look like hand-painted digital illustration with visible brush strokes.</i>
37	Lily	ChatGPT	<i>Create a full-body illustration of a young android girl named Lily. She looks like a fragile human child at first glance, with pale skin and slightly mechanical, doll-like features. She wears an oversized hoodie with cat ears on the hood, a simple skirt and boots. Her eyes glow with an intense light blue color, giving her an eerie but gentle presence. The background is a flat yellow-green gradient to make her silhouette stand out. The art style should resemble a detailed pencil sketch with soft digital shading, slightly melancholic and mysterious.</i>

38	Lucien Arvel	ChatGPT	<i>Illustrate a full-body male mage named Lucien Arvel in detailed fantasy concept art style. He has long dark hair, a serious expression and sharp features. He wears a long, dark blue robe with gold ornamental patterns and a high collar, tied with a leather belt. In one hand he holds an old spellbook, and in the other he conjures swirling blue arcane energy, with magic runes and symbols forming circles of light around him. The edges of his cloak should look like they dissolve into mist or magical smoke. Use a painterly style with textured brush strokes and a muted background so the glowing blue magic stands out.</i>
39	Kael Draegven	ChatGPT	<i>Create a character concept showing the two forms of a werewolf character named Kael Draegven. On the left, depict Kael as a human: a lean young man with wild hair, yellow predatory eyes and tattered dark clothes, giving a cursed and tormented look. On the right, show his full werewolf form: a large, intimidating black-furred beast with powerful muscles, long claws and sharp teeth, roaring aggressively. Place the human and the werewolf side by side, as if they are two aspects of the same being. Use a dark fantasy illustration style with strong pencil lines and textured shading, on a neutral background that fades from light to dark.</i>

APÊNDICE B – BIOMAS

A seguir, são apresentados os prompts utilizados para a geração das ilustrações conceituais dos biomas do jogo Shards of Balance. Os prompts foram produzidos na ferramenta ChatGPT com foco em ilustrações de referência para o estilo visual e para a representação dos estados normal e corrompido de cada região.

Número de Figura	Nome de Figura	Ferramenta Utilizada	Prompt
18	Floresta de Akh'Thël	ChatGPT	<i>Create a wide environment concept art of an enchanted forest called Akh'Thël. In the center, show a massive ancient tree with thick roots and a small stone stairway carved into the trunk, leading upward. A shallow stream runs in front of the tree, reflecting soft green light. On the right side, place a graceful white stag with glowing blue antlers, standing calmly on the path. Around the scene, add clusters of bioluminescent blue mushrooms and dense foliage. Include a hooded ranger-like figure in natural armor near the lower right corner, partially hidden in shadow, and a small green reptilian creature on a rock in the lower left. Birds fly and perch among the branches. Use a predominantly green palette with shafts of light breaking through the canopy to give a serene, mystical atmosphere.</i>
19	Akh'Thël Profanada	ChatGPT	<i>Depict the same forest location of Akh'Thël, but now corrupted and profaned. The giant tree in the center remains, yet its bark is darkened, twisted and covered in creeping roots and rot. The stone steps are cracked and partially swallowed by black mud. The once lush foliage has turned into tangled, claw-like branches, and the overall colors shift to deep greens, purples and blacks. Replace the gentle glow of the mushrooms with a sickly, poisonous green light leaking from puddles and roots. Remove the peaceful animals, and instead suggest distant, menacing silhouettes between the trees. The atmosphere should feel oppressive, humid and dangerous, as if the forest itself has been cursed.</i>
20	O Deserto de Khar'Zûn	ChatGPT	<i>Illustrate a vast desert landscape called the Desert of Khar'Zûn. Show rolling sand dunes stretching to the horizon under a large blazing sun, using a warm orange and golden palette. In the mid-distance, add the ruins of ancient stone columns and structures half-buried in the sand. In the foreground, place a large animal skeleton partially covered by sand, emphasizing the harshness of the environment. Add a trail of footprints leading from the skeleton towards the distant ruins, suggesting a journey or pilgrimage. Near one of the ruin clusters, include a small, mystical blue</i>

			<i>flame or aura, hinting at hidden magic or life in the middle of the desolation.</i>
21	Khar'Zûn Invertido	ChatGPT	<i>Create a corrupted, inverted version of the Desert of Khar'Zûn. The dunes and rocky formations have turned into dark, jagged stone under a night sky, with almost no sand left. In the center of the scene, build a towering obsidian fortress or spire with unnatural, twisted architecture and a bright violet portal or crystal doorway glowing at its core. Around the landscape, add demonic, scorpion-like creatures and armored beast forms with glowing purple eyes, roaming near scattered skulls and bones. The overall palette should be dominated by deep blues, blacks and purples, with the violet light providing the main source of illumination, creating a sinister, otherworldly desert of stone and shadow.</i>
22	A Tundra de Nyrrh	ChatGPT	<i>Design a cold, desolate tundra environment called the Tundra of Nyrrh. The landscape is covered in snow and ice, with distant hills fading into a white blizzard. In the foreground, show a large skeleton partially buried in the snow, its skull and ribs exposed. Leafless, frozen trees and simple standing stones or monoliths rise from the ground, adding to the feeling of ancient abandonment. On the right side, place a lone traveler wrapped in heavy furs, carrying a spear, walking into the wind. Use a nearly monochromatic blue-white palette to convey intense cold, with soft, misty details and snow blowing across the scene.</i>
23	Nyrrh Sepultada	ChatGPT	<i>Show the Tundra of Nyrrh in its corrupted state, called Nyrrh Sepultada. The snow and ice have turned into a gray, ashen wasteland, as if the land were made of frozen dust and stone. All around, half-buried humanoid shapes and statues rise from the ground, resembling frozen souls or victims trapped in place. In the foreground, place a skeletal, undead warrior with a skull mask and tattered clothing, wielding a jagged trident-like weapon. Near it, include a deformed, quadruped creature with a skull-like head and dripping, shadowy fur. Dark birds with glowing eyes circle above or perch on stone spikes. Use a cold, desaturated palette of grays, blues and muted greens to create a suffocating, funereal atmosphere.</i>
24	O Pântano de Mâr-Morgûl	ChatGPT	<i>Create a dark fantasy swamp environment called the Swamp of Mâr-Morgûl. The scene is filled with stagnant, murky water, twisted trees and hanging moss. In the foreground, show a large, warty toad-like creature half-submerged, its eyes glowing softly. On the right side, add a thin, skeletal swamp dweller or shaman holding a spear, with tattered clothes and an eerie presence, but not overly gory. Strange mushrooms and organic shapes rise from the water, some of them glowing with a faint yellow light. Crows perch on tree branches and on a crude hanging effigy</i>

			<i>or scarecrow. Use a greenish-yellow and brown palette to create a toxic, unsettling mood, while keeping the details readable.</i>
25	Mâr-Morgûl Devorado	ChatGPT	<i>Depict the Swamp of Mâr-Morgûl fully corrupted, now called Mâr-Morgûl Devorado. The entire environment looks like a living nightmare: the ground and water have turned into fleshy, tumorous masses, with clusters of swollen eyes and organic growths everywhere. The large toad-like creature has become a grotesque, bloated monster covered in pustules and staring eyes, oozing sickly yellow slime. A twisted, skeletal figure stands nearby, its body partially merged with the surrounding flesh, holding a spear. Tentacles and unnatural shapes emerge from the muck, and the background is filled with vague, eye-covered mounds. The color palette should emphasize dark purples, reds and sickly greens, enhancing the body-horror corruption of the swamp.</i>
26	O Monte de Vuur'Mahal	ChatGPT	<i>Illustrate a fiery volcanic region called the Mount of Vuur'Mahal. The landscape is made of sharp black rocks, rivers of molten lava and erupting vents. In the sky and mid-distance, show fiery bird-like creatures and small dragons flying over the lava flows. On the ground, add demonic beast shapes stalking across the rocks. On the right side of the scene, place a dark-armored warrior with a sword drawn, facing the hostile environment. Use an intense red and orange color palette with glowing lava illuminating the scene from below, creating a sense of heat, danger and constant motion.</i>
27	Vuur'Mahal Abissal	ChatGPT	<i>Create the corrupted, abyssal version of the Mount of Vuur'Mahal. In the background, a tall volcanic mountain erupts not with fire, but with a pillar of glowing green and violet energy that splits the dark sky. From the mountain, a crack of the same corrupt energy runs across the ground toward the viewer, forming a jagged glowing river. In the foreground, the broken earth resembles a monstrous face, with red, glowing eyes embedded in the cracked stone. On the left, show a heavy, reptilian creature with a rocky hide and green smoke or flame seeping from its back. On the right, include a ghostly, bird-like spirit or phoenix made of purple energy. The scene should feel like a demonic ritual site, using dark reds, blacks, greens and purples to emphasize the abyssal corruption.</i>

28	As Planícies de Eltén-Tor	ChatGPT	<i>Paint a wide battlefield environment called the Plains of Eltén-Tor. The land is dry and dusty, filled with scattered rocks, broken weapons and old wooden crosses marking forgotten graves. Under an orange, low sun, skeletal warriors in worn armor wander across the field, some holding swords and shields, others in the distance as silhouettes in the haze. In the left background, show the wreckage of a large wooden war machine or wagon, half-collapsed and draped with tattered cloth. The overall atmosphere should feel like an ancient battlefield frozen in time, with warm, dusty tones and a melancholic, desolate mood.</i>
29	Eltén-Tor Reverberante	ChatGPT	<i>Depict the corrupted version of the Plains of Eltén-Tor, called Eltén-Tor Reverberante. The battlefield is now shrouded in cold fog under a stormy sky, with lightning streaking across the clouds. Skeletal soldiers in armor rise from the ground in large numbers, advancing through mud and scattered spears, swords and broken banners. Dark, leafless trees and crosses jut out of the earth, and a large spectral crow hovers above the scene with glowing eyes. Use a blue-gray palette with bright white lightning and subtle orange fires burning in the distance, giving the impression that the echoes of past battles are “reverberating” back to life.</i>
30	A Cordilheira de Tzavar’ûn	ChatGPT	<i>Create a serene yet mysterious mountain environment called the Mountain Range of Tzavar’ûn. Show steep, misty peaks rising into a pale sky, with ancient stone paths and small shrines carved into the rock. On the right side, place simple temple-like structures with sloped roofs and soft golden lights glowing in their windows. Along the path, old stone pillars or grave markers stand in rows, and a weathered statue of a hooded figure in a prayer pose appears in the foreground. In the distance, a ghostly white stag with glowing eyes materializes among the misty mountains. Use a cool blue-gray palette to convey silence, altitude and spiritual atmosphere.</i>
31	Tzavar’ûn Desvelada	ChatGPT	<i>Illustrate the corrupted, revealed form of the Mountain Range of Tzavar’ûn, called Tzavar’ûn Desvelada. The mountains are now dark and jagged under a violent storm, with purple lightning striking the peaks. Ancient temple structures have broken free from the ground and float in the air, tilted and crumbling. Ruined arches and colossal stone faces lie scattered across the landscape, some half-buried, others towering over the scene. In the sky near the center, depict a cloaked figure levitating with a glowing halo, as if controlling or witnessing the upheaval. Bones and ribcages rest on the ground, emphasizing the ancient devastation. Use a dark, dramatic palette dominated by grays, blacks and purples, with sharp lighting from the lightning bolts.</i>

32	A Cidade Perdida de Daev'Alra	ChatGPT	<i>Design a lost, ancient city environment called the Lost City of Daev'Alra. The scene shows gigantic stone structures and arches in a cold, foggy atmosphere. In the foreground, a monumental gate or tower with a circular symbol at its center stands partially broken, overgrown with small patches of moss and climbing plants. In the distance, more tall towers and arches are connected by crumbling bridges and walkways, fading into the mist. The architecture should feel old, geometric and slightly futuristic, but worn down by time. Use a muted teal and gray palette, with subtle warm light emanating from the circular symbol on the main structure to contrast with the overall desolation.</i>
33	Daev'Alra Fraturada	ChatGPT	<i>Show the broken, fully corrupted version of the city, called Daev'Alra Fraturada. The same monumental architecture is now engulfed in darkness, illuminated only by eerie red holographic or arcane projections. On the large central arch, a glowing red triangular sigil floats inside a circle, with cracks and roots crawling over the stone. Around the scene, vertical slabs or monoliths display red silhouettes of human figures, as if they were digital ghosts or imprisoned souls. The ground is fractured and uneven, and strange cables or veins of red energy run through the ruins. Use a deep purple and black palette, with bright neon red elements to create a sense of forbidden, fractured technology or magic.</i>
34	Khram, O Vazio Divino	ChatGPT	<i>Create a final, otherworldly biome called Khram, the Divine Void. The landscape is a vast, dead plain under a dark, oppressive sky. In the center rises a colossal, spire-like structure made of black stone and twisted roots, stretching upward like a tree made of shadow and fire. From its core, glowing red veins of energy spread across the sky and down to the ground, connecting to floating monolithic blocks that hover in the air around it. On the ground, lifeless trees, broken pillars and statue-like figures stand frozen, partially fused with the earth. The overall palette should be extremely dark, dominated by blacks and desaturated grays, with intense red-orange veins of energy as the main source of light, reinforcing the idea of a divine, yet terrifying, void at the heart of the world.</i>

APÊNDICE C – TRILHAS SONORAS GERADAS COM SUNO AI

Este apêndice apresenta o registro das **trilhas sonoras e temas musicais gerados com o uso da ferramenta Suno AI** durante o desenvolvimento de *Shards of Balance*. O objetivo é documentar, de forma transparente, **como a inteligência artificial foi utilizada como apoio criativo na área de áudio**, sem substituir o trabalho humano de direção, seleção e integração das músicas ao jogo.

Ao longo do projeto, a Suno AI foi empregada principalmente para:

- gerar **esboços de temas** para biomas (versões normais e corrompidas);
- testar **climas sonoros específicos** para cenas-chave, como tela de título, combate, momentos de tensão e áreas finais;
- explorar **variações de estilo, instrumentação e andamento**, servindo como ponto de partida para a identidade musical do jogo.

As faixas resultantes **não foram utilizadas de forma automática**. Cada música passou por um processo de **curadoria** por parte da equipe, envolvendo:

- escolha das faixas que melhor representavam o clima desejado para cada cenário;
- eventuais cortes, edições ou ajustes de volume e mixagem;
- testes em contexto de jogo, para verificar se a música reforçava a experiência de gameplay e a ambientação visual.

Ao registrar esses prompts, o apêndice busca:

- **dar visibilidade ao processo criativo**, mostrando como descrições textuais podem se transformar em material sonoro;
- **reforçar o uso responsável da IA**, evidenciando que ela foi utilizada como ferramenta de apoio e não como substituta do trabalho humano;
- oferecer uma **referência técnica** para outros estudantes e desenvolvedores interessados em integrar ferramentas de IA musical em seus próprios projetos.

Destino	Nome de musica	Ferramenta Utilizada	Prompt
Tela Menu	<i>Fight to Begin</i>	SUNO AI	<i>punchy drums, modern fantasy action atmosphere with inviting yet intense energy, no vocals, bold melodic hook, strictly instrumental, layers build subtly to maintain focus and loop seamlessly, driving bass</i>
Tela Créditos	<i>Ethereal Ascent</i>	SUNO AI	<i>bright, harsh, cinematic, happy, orchestral, uplifting, metal, warm, harmony, light, clean</i>
Tela Sobre	<i>Eternal Clash</i>	SUNO AI	<i>clear and balanced mix, rhythmic strings, instrumental, energetic, heroic yet intimate, punchy bass, rhythmic, driving drums, catchy minor motif</i>
Tela Seleção de Personagens	<i>Puppet Masters</i>	SUNO AI	<i>orchestral loop, cinematic, dark, world</i>
Tela Game Over	<i>Dark Mocking Sting</i>	SUNO AI	<i>eerie, twisted music box/piano with a low boom, dissonant, low, no vocals or sfx, cruel and unsettling atmosphere, quick descending motif</i>
Bioma Floresta	<i>Beauty at Risk</i>	SUNO AI	<i>while the frame drum and seed shakers add an earthy texture, subtle low drones and minor-2nd dissonances add an undertone of unease, delicate strings, soft, atmospheric instrumental arrangement combining soft woodwinds, creating a dialogue of tension and beauty, the marimba and woodblocks provide a steady, resonant d dorian or e minor</i>

			<i>palette, orchestral, light, clarinet, with a steady tempo of 86–92 bpm, acoustic, natural, and natural percussion, alto flute and bass clarinet trade melodic lines, gentle, folk, marimba, harmony, organic pulse, organic, orchestral; a lush, steady, low, evoking a threatened forest, the acoustic double bass anchors the harmony in a warm</i>
Bioma Deserto	<i>Sands of Silence</i>	SUNO AI	<i>slow, handpan texture, spacious, warm, arid; modal hijaz, oud and ney lead, metal, dry mix</i>
Bioma Vulcão	<i>Volcanic Dominion Pt. 1</i>	SUNO AI	<i>fiery synth ostinatos, ritualistic tension, minor/dorian mode, instrumental, dark strings, sacred yet violent, heavy war drums, metal, metallic hits</i>
Masmorra Floresta	<i>Whisper of the Hollow</i>	SUNO AI	<i>deep, minimal, hypnotic, low, dark tribal, organic, percussive</i>
Masmorra Deserto	<i>Fading Majesty</i>	SUNO AI	<i>soft, instrumental, light, metal, indian & middle eastern fusion, atmospheric</i>
Masmorra Vulcão	<i>Volcanic Dominion Pt. 2</i>	SUNO AI	<i>fiery synth ostinatos, ritualistic tension, minor/dorian mode, instrumental, dark strings, sacred yet violent, heavy war drums, metal, metallic hits</i>

Masmorra Central	<i>Black Tower</i>	SUNO AI	<i>harmony, orchestral tension, dark, cinematic, low, male vocals, metal, tone</i>
Chefe Mäthrok	<i>Goblin King's Wrath</i>	SUNO AI	<i>percussive, theme, orchestral, epic</i>
Chefe Zar'Keth	<i>The Sultan's Fall</i>	SUNO AI	<i>epic orchestral, steady, middle eastern influences, theme, steady and tragic instrumental</i>
Chefe Varkhuz	<i>Clash of the Holy Fire</i>	SUNO AI	<i>metal, cohesive, cinematic, instrumental, epic</i>
Chefe Vanir	<i>Eclipse of the Vanir</i>	SUNO AI	<i>world, swirling arps, dark epic orchestra, enigmatic, majestic and sinister, stable intensity, choir-like pads, no real voices, cosmic menace, heavy drums</i>