

Abyssal.

A Marca e a Ferida

Um jogo de ação em 3D, com clima gótico, que roda no navegador do computador. Montanha, o mestre-fundidor, construiu vinte e quatro guardiões de aço para cantar no lugar de um coro morto. Alguém alterou a marca que ele gravou neles, e agora ele precisa derrubar as próprias criaturas, porta por porta.

- VER AS CENAS
- VISITAR O SITE
- JOGAR COM CONVITE

Jogável hoje no navegador, para convidados · criação e direção de ABSOL

8

dos 13 cenários da campanha já estão jogáveis

16

dos 24 guardiões já estão no jogo

3

heróis jogáveis na arena online

6

jogadores por sala na arena, com chat

9

armas e kits com arte própria, três por herói

14

cenas animadas a partir das artes do jogo

FICHA TÉCNICA

JOGO
ABYSSAL: A Marca e a Ferida

GÊNERO
Ação em 3D com clima gótico, combate corpo a corpo com rank de estilo

ONDE SE JOGA
No navegador do computador, sem instalar nada

MODOS
Campanha para um jogador · arena online com amigos, até 6 por sala, com chat

CONTROLES
Teclado e mouse · controle de Xbox na campanha

IDIOMA
Português do Brasil

FEITO COM
Godot 4 (campanha) · Three.js (arena) · Blender (modelos e salas)

SITUAÇÃO
Em produção · aberto para convidados

CRIAÇÃO E DIREÇÃO
ABSOL

SITE
[abyssal.com.br](#)

JOGAR COM CONVITE

SOBRE O JOGO

Vinte e quatro versos, vinte e quatro portas

Há vinte e quatro anos, na Noite do Silêncio, o coro da Penha Negra morreu e o Réquiem Perpétuo parou no meio do último verso. Sem o canto, o Abismo sob o castelo começou a transbordar.

Montanha, mestre-fundidor da Ordem da Vigília, fundiu os sinos mortos e construiu vinte e quatro guardiões de aço negro e bronze, um para cada verso, para cantar no lugar dos mortos. Agora alguém refez por cima a marca que ele gravou nos guardiões, e Montanha precisa derrubá-los um a um. Cada guardião que cai devolve um verso ao Selo de Origem, o disco que Montanha leva no peito.

O caminho alterna dois mundos: o castelo da **Penha Negra**, no presente, e a **Memória**, um passado sob o sol que Montanha visita pelo Atril, uma relíquia capaz de abrir lembranças. Castelo, memória, castelo, memória, com dois guardiões em cada cenário.

O QUE ELE TEM DE DIFERENTE

Por que vale a pena olhar

Abre no navegador

Nada para baixar ou instalar: o jogo roda no navegador do computador.

O inimigo é obra do herói

Montanha luta contra os guardiões que ele mesmo construiu, e cada vitória devolve um pedaço da memória dele.

Feito em português

História e heróis próprios, com falas em português do Brasil.

Dá para jogar junto

Além da campanha, uma arena online reúne até seis amigos na mesma sala, com chat.

Como está hoje

FORJADO

pronto e no ar

NO MOLDE

planejado

FORJADO	Campanha no navegador Oito salas jogáveis, cada uma com sua iluminação e dois guardiões. Tem falas dos personagens, progresso salvo automaticamente e menu de opções para qualidade gráfica, volume e tela cheia.
FORJADO	Combate completo Pulo duplo, esquiva perfeita, aparar, a Forja Viva e o rank de estilo do D ao SSS. Dá para jogar no teclado ou no controle de Xbox.
FORJADO	Arena online Amigos na mesma sala, até seis de cada vez, com chat. Três heróis jogáveis, cada um com a sua arma na mão: Montanha, Abyssal e o Legista.
FORJADO	Perfis de jogador Cada jogador entra com nome e PIN. Os Cacos Rubros (a moeda do jogo), as partidas e os abates ficam salvos no perfil, o progresso da campanha fica salvo no navegador, e o site tem o passo a passo de como jogar.
FORJADO	Forja do Prumo A bancada da campanha, com o arsenal à mão em cada sala.
FORJADO	Site e trailer Site próprio em abyssal.com.br, com os personagens, os guardiões, o arsenal e catorze cenas animadas feitas a partir das artes do jogo.
FORJADO	Cenário 5, Portão do Cerco Montanha gira o guincho para erguer a grade do portão e enfrenta O Selador e O Porteiro.
FORJADO	Armas nas mãos de Montanha Na campanha, Montanha luta com as Lâminas de Corrente e a Dobradura nas mãos e usa a capa de verdade; o Legista e o Abyssal ganharam cabelo novo. Na arena online, as armas também estão nas mãos.
NO MOLDE	A campanha inteira Os treze cenários mais o prólogo, com o final, e os vinte e quatro guardiões.
NO MOLDE	Abertura ao público Por enquanto a entrada é só para convidados. O convite se pede por e-mail, em contato@abyssal.com.br.

ELENCO

Quem carrega a marca



PROTAGONISTA • ÂMBAR

Montanha

Mestre-fundidor da Ordem da Vigília. Criou os vinte e quatro guardiões e agora precisa derrubar cada um deles.

Armas: Lâminas de Corrente, Dobradura, Fenda



RIVAL • TURQUESA

Abyssal

Caiu no Poço aos nove anos e foi costurado pelo Legista. Acha que Montanha prendeu a voz dos mortos no metal e racha os guardiões para libertá-la.

Armas: Talude, Duas Margens, Arco Refluxo



ALIADO AMBÍGUO • VIOLETA

O Legista

Consertou os guardiões nove anos atrás, com fio violeta. Anda com uma lanterna pelos corredores da Penha e parece saber mais do que diz.

Armas: Trégua, Vigia dos Fios, Mandíbula de Latão



Os três de frente, de perfil e de costas, como no guia visual do jogo.

OS GUARDIÕES

Vinte e quatro guardiões, um por verso

Porcelana marfim, aço negro, ouro e um núcleo âmbar no peito. Cada guardião veste um tabardo da sua cor e guarda uma porta. São dois por cenário: um no meio do caminho, outro na saída.



Estudo dos guardiões: núcleo âmbar e tabardo na cor de cada um.



Montanha contra um guardião; o Legista prende outro com fio violeta.

♦ já na campanha (16) ◇ nos próximos cenários (8)

- | | | | | |
|----------------|----------------|-----------------|---------------------|------------------|
| ♦ O Penitente | ♦ A Confessora | ♦ O Andor | ♦ O Monteiro | ♦ O Silêncio |
| ♦ O Arauto | ♦ O Coveiro | ♦ A Tecelã | ♦ O Selador | ♦ O Porteiro |
| ♦ A Carpideira | ♦ O Sineiro | ◇ O Carcereiro | ◇ O Carrasco | ♦ O Embalsamador |
| ♦ O Colosso | ◇ O Vidreiro | ◇ A Anestesista | ◇ A Bateria | ◇ A Meridiana |
| ◇ A Madre | ◇ O Cantor-Mor | ♦ O Organista | ♦ O Vigésimo Quarto | |

O COMBATE

Ação legível, golpe por golpe

Esquiva perfeita

Esquivar no último instante desacelera o mundo e abre uma janela de contra-ataque.

K ou **Ctrl** · **B** no controle

Pulo duplo

Um segundo impulso no ar, para subir mais alto ou sair do caminho de um golpe.

Espaço duas vezes · **A** no controle

Aparar

Erguer a guarda no tempo certo anula o golpe e deixa o guardião atordoado. Fora do tempo, ainda bloqueia.

F · **LB** no controle

Âmbar e Forja Viva

Os golpes enchem o medidor de Âmbar. A partir de 300 pontos, ele acende a Forja Viva: mais dano, mais velocidade e cura.

Q · **LB** + **RB** no controle

Rank de estilo

Quanto mais variado e limpo o combate, mais alto o rank, e mais Âmbar e dano cada golpe rende. A régua mostra quantos pontos cada nível pede.





Contraforte · Montanha, martelo pesado



Arco Refluxo · Abyssal, o arco na escadaria



Mandíbula de Latão · a forma tomada do Legista



Fenda · Montanha, a lança no Salão do Selo



Talude · Abyssal, na Escada dos Óbitos



Lanterna Entrefio · o Legista, no Ossário da Placa

Ilustrações de conceito do jogo.

O ARSENAL

Cada herói, a própria arma

Montanha, Abyssal e o Legista têm armas próprias, forjadas no estilo de cada um. Na arena online, cada herói luta com a própria arma, e as armas da Forja mudam só a aparência. Novas armas de visual chegam à Forja em breve.



Dobradura · Montanha, escudo que se dobra



Fenda · Montanha, a lança de haste longa



Talude · Abyssal, gancho pesado na ponta de uma corrente



Duas Margens · Abyssal, uma lâmina para cada lado do Poço



Trégua · Legista, o bastão com remates de latão



Vigia dos Fios · Legista, escudo articulado que se abre em leque

As artes do jogo ganham vida

Cenas curtas animadas a partir das ilustrações. Tocam sozinhas e sem som quando aparecem na tela. Toque numa cena para pausar.



A Penha Negra · sob a lua vermelha



Montanha contra Abyssal · duelo no pátio molhado



Os guardiões despertam · porcelana e núcleo âmbar



A ruptura · Abyssal racha um guardião



Arco Refluxo · escadaria ao pôr do sol



A lanterna violeta · o Legista no Ossário da Placa



O autômato de bronze · queda e disparo



Os três · praça em ruínas, brasas no ar



Lâmina turquesa · salto sobre os escombros



Guardião na névoa · olho turquesa aceso



Arco de fogo · giro com a lâmina



Abyssal · olhos âmbar, de perto

PARA CONHECER

Do link à primeira porta

1

Veja o site

Trailer, personagens, guardiões, armas e os cenários, tudo numa página.

ABRIR O SITE

2

Peça o convite

Por enquanto o jogo é só para convidados. Peça a chave de acesso por e-mail ou para quem te mandou este link.

CONTATO@ABYSSAL.COM.BR

3

Crie o perfil e jogue

Use um computador. Na página Jogar, escolha um nome e um PIN de 4 a 8 dígitos, e anote o PIN: ele é pedido para entrar de novo. Na primeira vez, a campanha baixa cerca de 150 MB.

IR PARA JOGAR

ARTE CONCEITUAL
Bíblia visual do jogo

ROTEIRO, COMBATE E ARSENAL
Equipe do projeto

CENAS ANIMADAS
Higgsfield (Kling3.0)

MOTOR E MODELAGEM
Godot 4 · Three.js · Blender

SITE, TRAILER E ACABAMENTO
Claude (Anthropic)

Abyssal.

A Marca e a Ferida. Um jogo de ação em 3D, com clima gótico, que roda no navegador.

ABYSSAL: A Marca e a Ferida é um projeto independente de ABSOL. Montanha, Abyssal, o Legista, as armas e a história são criações do projeto.

Kit de imprensa (logo, artes e ficha técnica): abyssal.com.br/portfolio/

Gostou, achou algum problema ou quer ajudar? Responda a mensagem em que este link chegou.