A MARCHA DA LANTERNA

MANUAL DO USUÁRIO

Atravesse o reino tomado pela Bruma e reacenda os três faróis.



Versão	1.5.2
Onde se joga	https://dentistas.com.br/jogos/a-marcha-da-lanterna/
Gênero	Tiro vertical a pé, com rolagem automática, em estética 8-bit
Fases	3, cada uma com um chefe e um farol para reacender
Partida	3 a 6 minutos por tentativa; cerca de 10 a 12 minutos para terminar as três fases
Dificuldades	Branda, Padrão e Lendária
Público	Livre para todas as idades
Produção	Dentistas.com.br
Este documento	gerado da ficha e do jogo em 04/11/2026

Sumário

1. O que é este jogo
2. Como jogar, passo a passo
3. As telas, uma a uma
   - 3.1 A capa e as três folhas
   - 3.2 Dificuldade e cartela
   - 3.3 A partida, em pé e deitada
   - 3.4 As fases 2 e 3
   - 3.5 A pausa
   - 3.6 O fim de jogo
   - 3.7 O farol aceso
   - 3.8 O final e os recordes
4. Controles
5. Dificuldades, pontos e recordes
6. Íris, armas e itens
7. O terreno
8. Os inimigos, fase a fase
9. Os chefes
10. Acessibilidade e legendas
11. O conteúdo do jogo na íntegra: as dicas do fim de jogo
12. Fontes e procedência
13. Ficha técnica e créditos

> Jogo de entretenimento: não traz conteúdo de saúde. Há criaturas fantásticas, mas sem sangue. Nada pisca na tela inteira, e o jogo respeita o pedido do aparelho por menos movimento.

1. O que é este jogo

A Bruma apagou os três faróis de Amélia. Guie Íris, a guardiã da última lanterna, a pé pelo Bosque das Lanternas Apagadas, pelo Charco de Cobre e pela Cidadela de Obsidiana: atire, troque de arma quebrando Pedras-Rúnicas, desvie de projéteis e vença um chefe ao fim de cada fase. No teclado, no controle ou no celular, em três dificuldades.

Objetivo: Derrotar o Arauto da Bruma e acender o terceiro farol.

Fase	Chefe	Farol
Fase 1 — Bosque das Lanternas Apagadas	Cervo de Raízes	Farol do Bosque
Fase 2 — Charco de Cobre	Matriarca do Lodo	Farol do Charco
Fase 3 — Cidadela de Obsidiana	Arauto da Bruma	Farol da Cidadela



Íris, a heroína. De costas, marchando tela acima, como no celular em pé. De perfil, com a tela deitada. Erguendo a lanterna, quando você usa a Lanterna.

2. Como jogar, passo a passo

1. A tela rola sozinha para cima. Mova Íris, atire para a frente e desvie dos projéteis.
2. Quebre as Pedras-Rúnicas: o glifo entalhado mostra o item que sai de dentro.
3. Pegar a mesma arma sobe um nível (até 3); pegar outra troca a arma e mantém o nível.
4. A Lanterna (Óleo de Lanterna) apaga todos os projéteis da tela e fere tudo o que a onda de luz alcança.
5. No fim de cada fase há um chefe. Leia o padrão e ataque o ponto fraco.

Na capa, toque em **JOGAR**. Escolha a dificuldade. A cartela da fase aparece; toque ou aperte uma tecla para começar. Atravesse a fase até a arena, vença o chefe e acenda o farol. Depois do terceiro, a marcha termina.

3. As telas, uma a uma

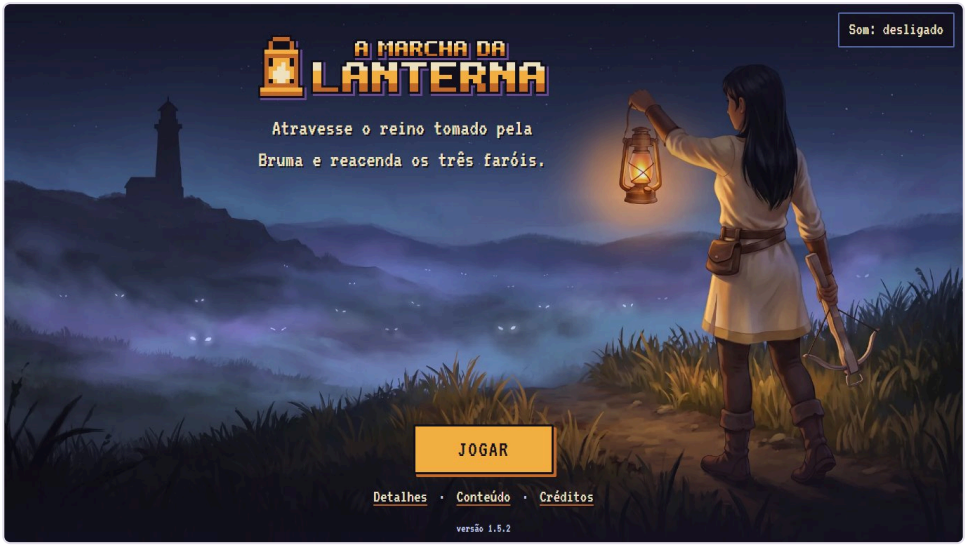
Cada tela aparece no celular em pé (à esquerda) e no computador (à direita). Com a tela deitada, o jogo gira: no computador, Íris avança para a direita.

3.1 A capa e as três folhas

A capa tem o botão **JOGAR** e o botão de som (“Som: desligado” ao abrir). O rodapé traz **Detalhes**, **Conteúdo** e **Créditos**. No pé, a versão: “versão 1.5.2”.



Capa, celular em pé

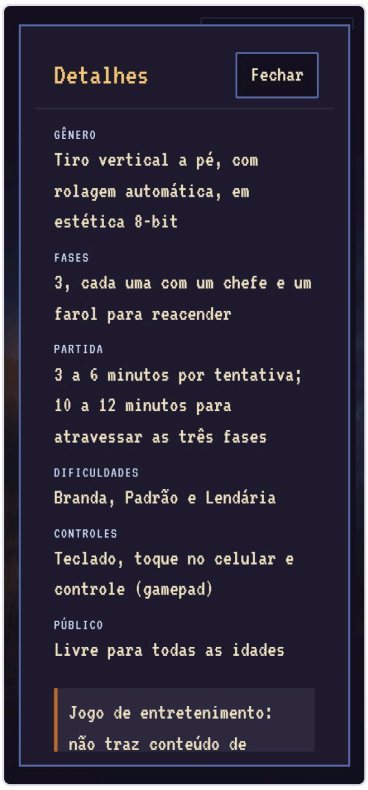


Capa, computador



Capa, celular deitado

Detalhes reúne a ficha do jogo, o aviso, a acessibilidade, os links deste manual e o placar do aparelho.

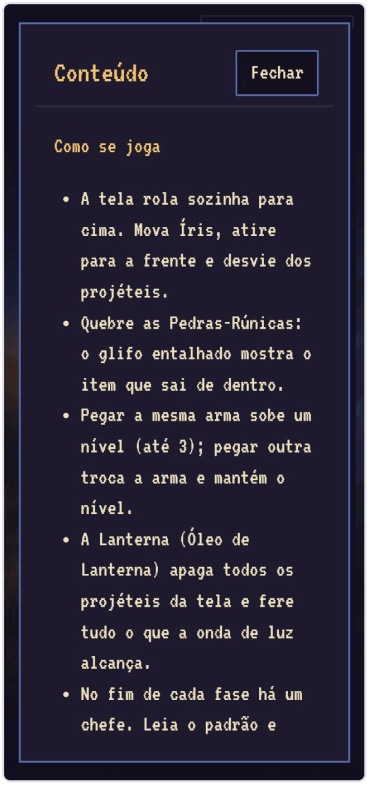


Detalhes, celular

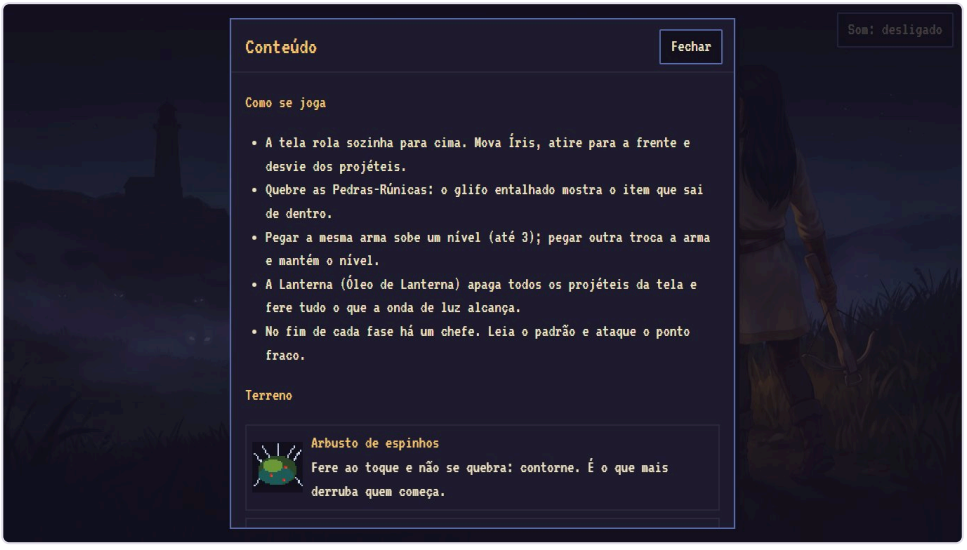


Detalhes, computador

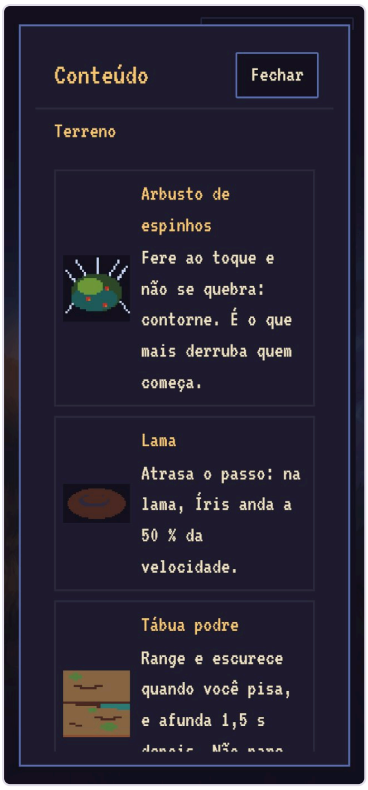
Conteúdo explica como se joga. Lista o terreno, o bestiário, os chefes, as armas e os itens, com o desenho do jogo. Os capítulos 6 a 9 reproduzem essas listas.



Conteúdo, celular: como se joga



Conteúdo, computador

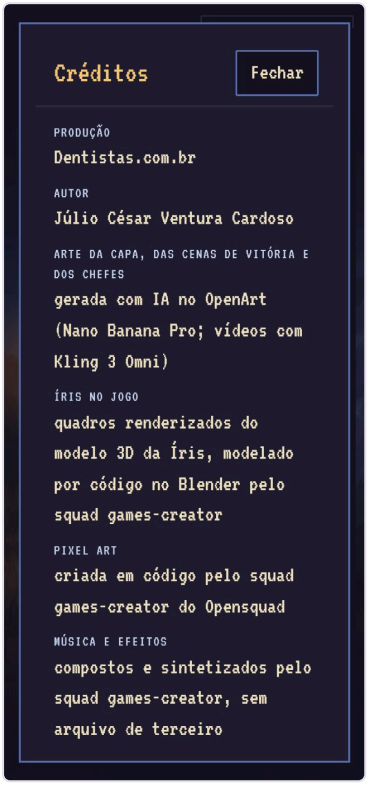


Conteúdo, celular: o terreno



Conteúdo, computador: o bestiário

Créditos traz quem fez o jogo, a origem da arte e do som, e a licença da fonte.



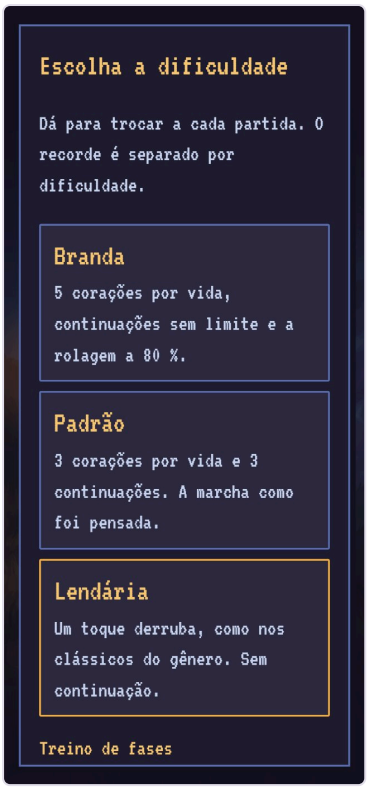
Créditos, celular



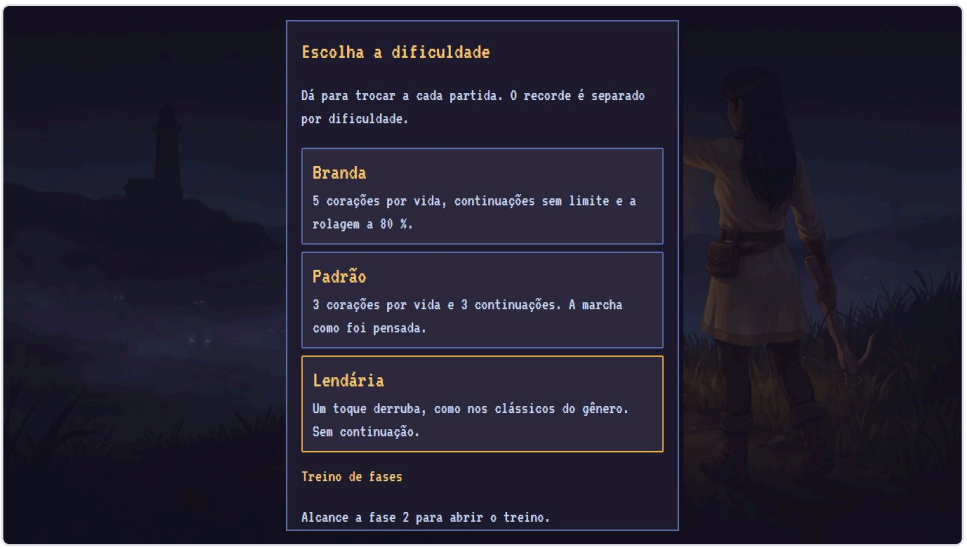
Créditos, computador

3.2 Dificuldade e cartela

"Escolha a dificuldade": Dá para trocar a cada partida. O recorde é separado por dificuldade. O treino aparece aqui quando você alcança a fase 2.



Dificuldade, celular



Dificuldade, computador

A cartela anuncia a fase. Toque ou aperte uma tecla para começar.



Cartela da fase 1, celular



Cartela da fase 1, computador

3.3 A partida, em pé e deitada

Com o celular em pé, a marcha sobe pela tela. A seta para cima (ou W) avança; a seta para baixo (ou S) recua. Com a tela deitada, no celular ou no computador, a mesma fase gira. A seta para a direita (ou D)

avança, e a da esquerda (ou A) recua. As setas para cima e para baixo andam de lado.

Corações: quantos golpes Íris ainda aguenta nesta vida; o vazio tem outro desenho, não só outra cor.

Vidas: o número ao lado do rosto de Íris.

Lanterna: um frasco de óleo para cada carga.

Arma e nível: o desenho da arma e três marcas: cheias são os níveis alcançados.

000000 **Pontos**: seis dígitos, à direita.

Sob o HUD, a barra fina mostra quanto da travessia já passou. Na luta, o nome e a vida do chefe aparecem no alto.



Celular em pé, depois do primeiro toque: Pausa e Lanterna no pé



Computador: a fase gira, Íris avança para a direita



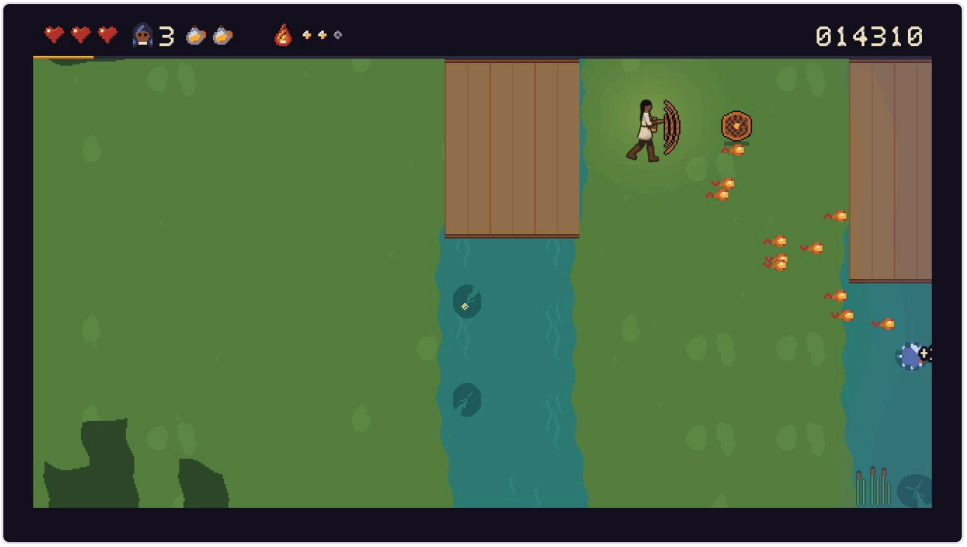
Celular deitado: Pausa e Lanterna nas laterais, fora do campo

3.4 As fases 2 e 3

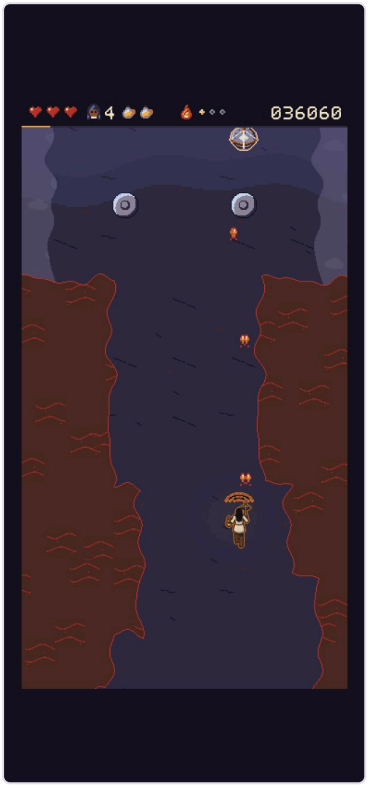
O Charco de Cobre estreita o caminho com água, pontes e tábuas. A Cidadela de Obsidiana traz grelhas de fogo, canais de lava e muralhas.



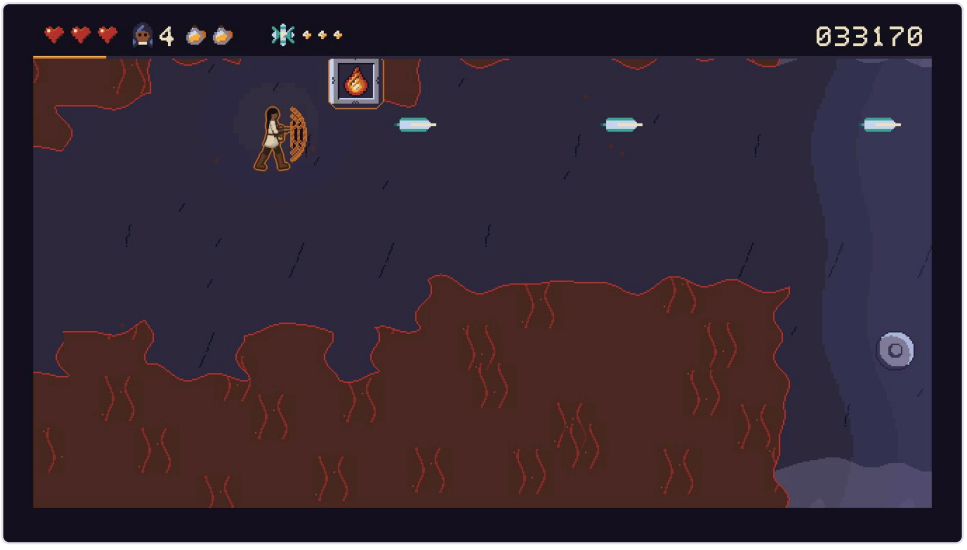
Fase 2 — Charco de Cobre, celular



Fase 2 — Charco de Cobre, computador

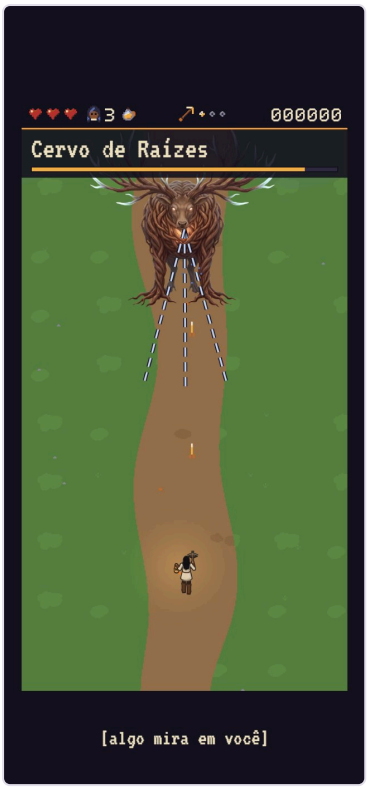


Fase 3 — Cidadela de Obsidiana, celular



Fase 3 — Cidadela de Obsidiana, computador

Com as legendas ligadas, cada som de aviso aparece escrito fora do campo:



Legenda na luta da fase 1, celular



Legenda na luta da fase 2, computador

3.5 A pausa

Pausa (Esc) ou o botão Pausa. A pausa traz: **Continuar**, **Som**, **Trilha**, **Velocidade do jogo**, **Legendas de efeitos**, **Tiro automático no teclado** e **Voltar à capa**. Embaixo, a tabela de controles.

Trilha: escolha “orquestral (Suno)” ou “do jogo (8-bit)”. A orquestral é a que vem ligada, e a escolha fica guardada. Com a trilha orquestral, a Fase 1 — Bosque das Lanternas Apagadas, a Fase 2 — Charco de Cobre e a Fase 3 — Cidadela de Obsidiana tocam versões orquestrais feitas no Suno a partir de faixas 8-bit compostas para o jogo: cada música abre com a faixa 8-bit e se transforma na versão do Suno. Cada faixa orquestral só é baixada com o som ligado, quando a fase dela começa. Enquanto ela carrega, ou se não carregar, toca a trilha do jogo. Com a economia de dados do navegador ligada, o jogo começa na trilha do jogo.



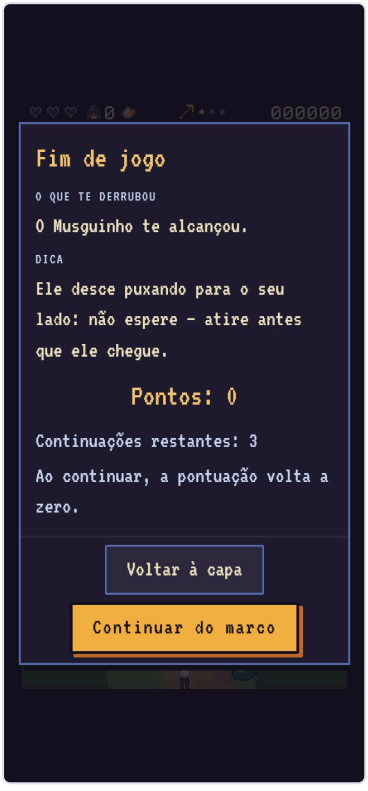
Pausa, celular



Pausa, computador

3.6 O fim de jogo

Sem vidas, vem o **Fim de jogo**: o que te derrubou, a dica, os pontos e as continuações. As telas abaixo são de uma partida real na Padrão.



Fim de jogo, celular



Fim de jogo, computador

3.7 O farol aceso

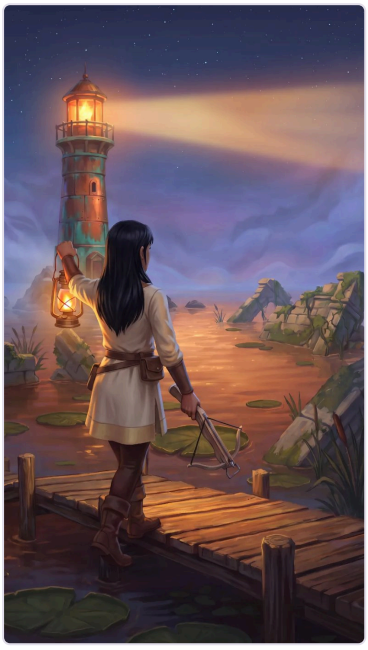
Ao vencer o chefe, uma cena curta mostra o farol se acendendo. Ela para no último quadro, com o farol aceso, e só segue quando você toca em Continuar; dá para pulá-la até esse quadro. Depois vem o quadro de bônus, que espera o seu botão. Abaixo, o fim de cada cena: Íris diante do farol aceso.



Cena de vitória, Farol do Bosque aceso, em pé



Cena de vitória, Farol do Bosque aceso, deitada



Farol do Charco aceso, em pé



Farol do Charco aceso, deitada



Farol da Cidadela aceso, em pé

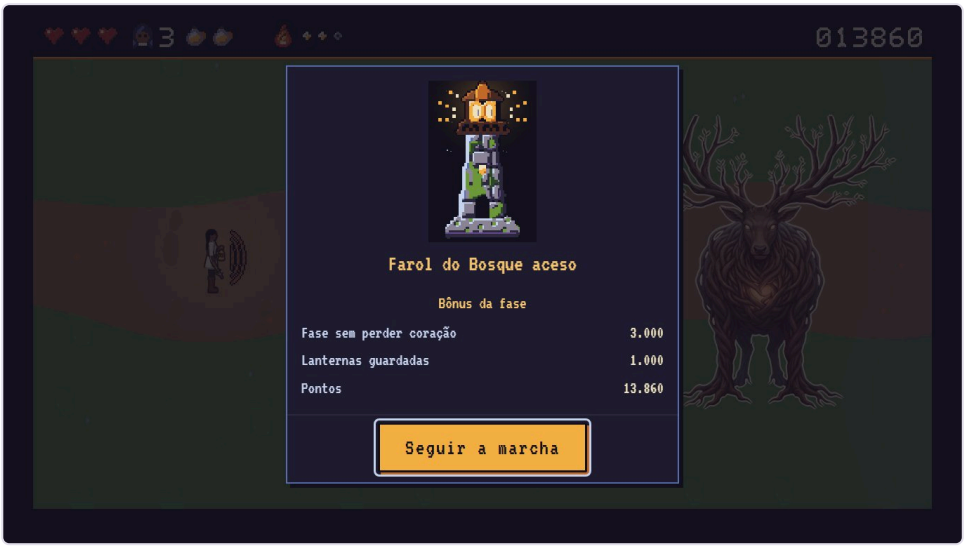


Farol da Cidadela aceso, deitada

O quadro de bônus mostra fase sem perder coração (3.000 pontos) e lanternas guardadas (500 cada). Ele espera “Seguir a marcha”.



Bônus da fase 1, celular



Bônus da fase 1, computador

3.8 O final e os recordes

“Os três faróis estão acesos”: A luz voltou a Amélia, e a Bruma se desfaz sobre o reino. Íris guarda a lanterna: a marcha terminou.



Tela final, celular



Tela final, computador

Top 5 por dificuldade, guardados só neste aparelho. Para entrar, escolha um apelido de 3 a 10 letras ou números.



Recordes, celular



Recordes, computador

4. Controles

Ação	Teclado	Toque	Controle
Andar	setas ou `WASD`	arraste em qualquer ponto	analógico ou direcional
Atirar	`Espaço` ou `Z` (segure)	automático	A
Lanterna (bomba)	`X` ou `Shift`	botão Lanterna	B
Pausa	`Esc` ou `P`	botão Pausa	Start

- Com o celular em pé, a marcha sobe pela tela. A seta para cima (ou W) avança; a seta para baixo (ou S) recua.
- Com a tela deitada, no celular ou no computador, a mesma fase gira. A seta para a direita (ou D) avança, e a da esquerda (ou A) recua. As setas para cima e para baixo andam de lado.
- Girar o aparelho no meio da partida pausa o jogo.
- No teclado, você segura Espaço ou Z para atirar. Se preferir, ligue o tiro automático na pausa.
- Arraste o dedo em qualquer ponto da tela: Íris acompanha o movimento do dedo, sem joystick fixo tapando o campo. Com o dedo na tela, o tiro é automático. Os botões aparecem no primeiro toque: em pé, no pé da tela; deitado, nas laterais, fora do campo.
- O controle (gamepad) vale na partida. Nos menus, use teclado, mouse ou toque.
- Menus no teclado: `Tab` passa de um botão a outro, `Enter` escolhe, `Esc` fecha.
- O jogo pausa sozinho se você trocar de aba ou a janela perder o foco.

5. Dificuldades, pontos e recordes

Branda: 5 corações por vida, continuações sem limite e a rolagem a 80 %.

Padrão: 3 corações por vida e 3 continuações. A marcha como foi pensada.

Lendária: Um toque derruba, como nos clássicos do gênero. Sem continuação.

Dificuldade	Corações por vida	Vidas	Continuações	Rolagem	Vida dos chefes
Branda	5	3	sem limite	80 %	80 %
Padrão	3	3	3	100 %	100 %
Lendária	1	3	nenhuma	100 %	100 %

Velocidade do jogo (na pausa): 100 %, 85 % e 70 %. Desacelera rolagem, inimigos e tiros.

Treino de fases: As fases já alcançadas ficam abertas para treinar. Treino não entra nos recordes.

Quando Íris cai

- Depois de cada golpe, Íris pisca e fica 1,5 s sem levar outro.
- Íris cai quando perde o último coração, e você gasta uma vida. Ela volta no mesmo trecho, com os corações cheios, protegida por 2 s, e mantém a arma.
- Continuar do marco leva você ao último marco alcançado, com vidas e corações cheios e a pontuação zerada. O Escudo de Vime se perde. Ao continuar, a pontuação volta a zero. Cada fase tem 2 marcos: no meio da travessia e na porta da arena.

Pontos

- Inimigos, Pedras-Rúnicas (30 pontos), gemas e chefes dão pontos; os valores estão nos capítulos 6, 8 e 9.
- Bônus de fase: 3.000 sem perder coração; 500 por carga de Lanterna guardada.
- Uma vida a mais a cada 30.000 pontos, até 9.
- Top 5 por dificuldade, guardados só neste aparelho. Treino não entra nos recordes. Os recordes e as preferências ficam só neste aparelho. Nada é enviado.

6. Íris, armas e itens

Íris anda a 180 px/s, sempre na mesma velocidade, e leva 1 carga de Lanterna ao começar (no máximo 3). Pegar a mesma arma sobe um nível (até 3); pegar outra troca a arma e mantém o nível.



Virote

A arma inicial. Tiro reto e rápido: um, dois e três virotes paralelos.

Nível	1	2	3
Projéteis por disparo	1	2	3
Dano por projétil	1	1	1



Tridente de Faíscas

Leque de faíscas de alcance curto: três, cinco e sete faíscas.

Nível	1	2	3
Projéteis por disparo	3	5	7
Dano por projétil	1	1	1



Lança de Gelo

Lenta e forte. Atravessa os inimigos e congela o inimigo comum por meio segundo.

Nível	1	2	3
Projéteis por disparo	1	1	1
Dano por projétil	3	4	5



Brasas-Guia

Brasas teleguiadas e fracas, que contornam o escudo de frente: duas, três e quatro brasas.

Nível	1	2	3
Projéteis por disparo	2	3	4
Dano por projétil	0,5	0,5	0,5

Pedras-Rúnicas



Quebre as Pedras-Rúnicas: o glifo entalhado mostra o item que sai de dentro. Cada pedra aguenta 3 acertos e racha a cada um; quebrada, vale 30 pontos.



Escudo de Vime

Absorve três projéteis vindos da frente. As três tiras mostram quanto resta.



Óleo de Lanterna

Mais uma carga de Lanterna, até três.



Coração

Recupera um coração, até o máximo da dificuldade.



Gema de Musgo

Vale 500 pontos.



Gema de Âmbar

Vale 100 pontos.

A Lanterna (Óleo de Lanterna) apaga todos os projéteis da tela e fere tudo o que a onda de luz alcança.

7. O terreno



Arbusto de espinhos

Fere ao toque e não se quebra: contorne. É o que mais derruba quem começa.



Tábua podre

Range e escurece quando você pisa, e afunda 1,5 s depois. Não pare em cima dela.



Água

Íris não atravessa: siga pelas pontes. O tiro passa por cima.



Borda da rolagem

A tela não para. Se a borda prender você contra um obstáculo, ela brilha por 0,8 s e depois fere.



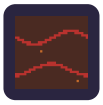
Lama

Atrasa o passo: na lama, Íris anda a 50 % da velocidade.



Grelha de fogo

Acende em ciclo e solta fagulhas 0,7 s antes. Atravesse logo depois que apagar.



Lava

Íris não atravessa: siga pela passarela de pedra. A borda acesa marca o perigo.

8. Os inimigos, fase a fase

A lista e os textos são os do bestiário do jogo, com o desenho de cada um. A dica é a que aparece no fim de jogo quando aquele inimigo derruba Íris.

Fase 1 - Bosque das Lanternas Apagadas



Musguinho

Gnomo de musgo. Desce devagar, puxando para o seu lado.

Dica: Ele desce puxando para o seu lado: não espere — atire antes que ele chegue.

1 acerto para derrubar · 50 pontos



Morcego-Folha

Voa em bando de quatro, numa onda.

Dica: O bando ondula junto: espere a curva passar e atire no vão.

1 acerto para derrubar · 60 pontos



Cogumelo-Vigia

Fica parado e cospe um esporo mirado em você. Incha antes de cuspir.

Aviso na tela: [o Cogumelo-Vigia incha]

Dica: Ele não sai do lugar: contorne e atire de longe.

3 acertos para derrubar · 150 pontos



Javali-de-Espinhos

Raspa o casco e investe em linha reta.

Aviso na tela: [o Javali raspa o casco]

Dica: Quando ele raspar o casco, saia da linha dele: a investida é reta.

4 acertos para derrubar · 200 pontos

Fase 2 - Charco de Cobre



Libélula de Cobre

Bando rápido que mergulha em curva.

Dica: O mergulho faz uma curva: fique no centro e atire quando elas descerem.

1 acerto para derrubar · 80 pontos



Sapo-Arqueiro

Salta entre as vitórias-régias e dispara três gotas em leque.

Aviso na tela: [o Sapo-Arqueiro mira]

Dica: Ele salta antes de disparar: atire enquanto ele está no ar.

3 acertos para derrubar · 180 pontos



Enguia-Lampejo

Salta da água por cima da ponte. A água ondula antes do salto.

Aviso na tela: [a água ondula]

Dica: A água ondula antes do salto: espere uma tábua atrás até a enguia passar.

2 acertos para derrubar · 150 pontos



Lanterneiro Afogado

Fantasma que fica intangível em ciclos. Com o contorno tracejado, o tiro atravessa.

Aviso na tela: [o Lanterneiro mira]

Dica: Com o contorno tracejado o tiro atravessa: espere o contorno fechar para atirar.

4 acertos para derrubar · 250 pontos

Fase 3 – Cidadela de Obsidiana



Cavaleiro de Cinza

O escudo bloqueia o tiro de frente. Ele baixa o escudo para golpear.

Aviso na tela: [o Cavaleiro baixa o escudo]

Dica: O escudo bloqueia de frente: as Brasas-Guia o contornam, ou atire quando ele baixar o escudo.

6 acertos para derrubar · 300 pontos



Gárgula

Fica pousada, desperta e mergulha mirando em você.

Aviso na tela: [a Gárgula desperta]

Dica: Ela mira onde você está quando desperta: mova-se assim que ela abrir as asas.

3 acertos para derrubar · 200 pontos



Balista

Torreta. Uma linha tracejada mostra a mira um segundo antes do disparo.

Aviso na tela: [a balista mira]

Dica: A Balista não anda: quebre-a de longe com tiros seguidos.

5 acertos para derrubar · 250 pontos



Faísca-Errante

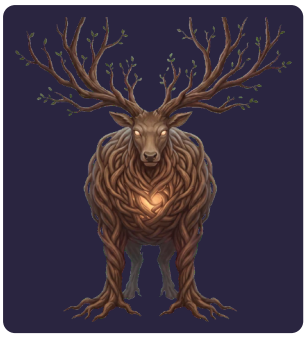
Bola de fogo que quica nas paredes. Não se destrói: desvie.

Dica: Ela não se apaga com tiro: acompanhe o quique nas paredes e passe quando ela subir.

Não se destrói

9. Os chefes

No fim de cada fase há um chefe. Leia o padrão e ataque o ponto fraco. Antes do primeiro golpe, a cartela com o nome do chefe fica 1,6 s na tela.



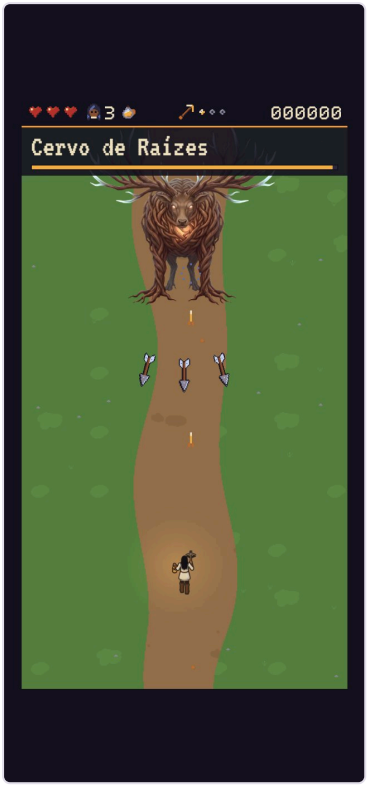
Cervo de Raízes · Fase 1 – Bosque das Lanternas Apagadas

Um cervo gigante de raízes trançadas. De chifres baixados e acesos, solta rajadas de flechas de madeira na sua direção.

Ponto fraco: o nó-coração, quando o peito se abre depois de cada rajada.

Dica: Não encoste nele: atire no peito quando ele se abrir, logo depois de cada rajada.

5.000 pontos · 2 estágios · ao vencer, o Farol do Bosque se acende



Celular: o leque de flechas de madeira



Computador: a mira, uma linha tracejada para cada flecha



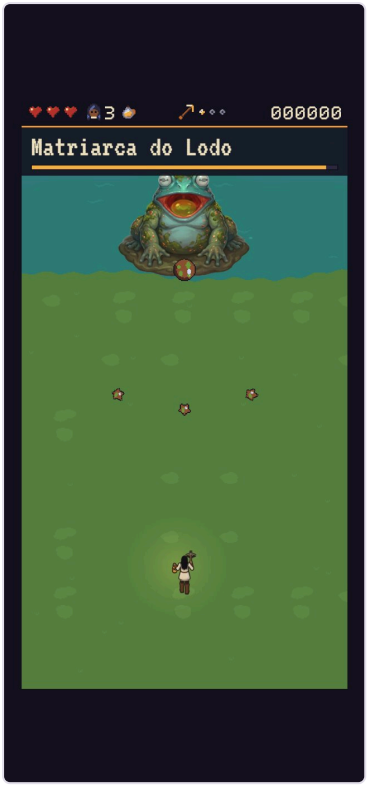
Matriarca do Lodo · Fase 2 – Charco de Cobre

Uma sapa-bruxa colossal num trono de lodo. Cospe bolas de lodo que se partem em três respingos, afunda e reaparece onde as bolhas sobem.

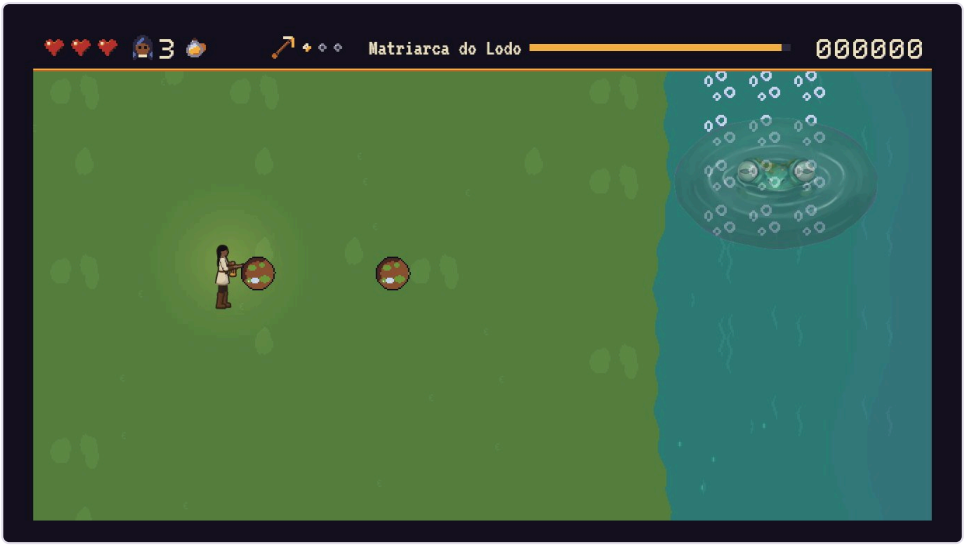
Ponto fraco: a boca, aberta só enquanto cospe.

Dica: As bolhas na superfície mostram onde ela vai surgir: saia de lá.

8.000 pontos · 2 estágios · ao vencer, o Farol do Charco se acende



Celular: a bola de lodo sai da boca; a acertada vira três respingos



Computador: ela afunda, e as bolhas mostram onde vai surgir



Arauto da Bruma · Fase 3 – Cidadela de Obsidiana

Um espectro coroado, feito da própria névoa. Protege-se com quatro escudos de obsidiana, solta leques de corvos de névoa na sua direção e, no fim, fecha a arena com a Bruma.

Ponto fraco: o corpo, depois que os quatro escudos caem.

Dica: Cada Lanterna afasta a Bruma: guarde óleo para quando a arena fechar.

12.000 pontos · 3 estágios · ao vencer, o Farol da Cidadela se acende



Celular: sem os escudos, o leque de três corvos



Computador: estágio 3, o leque de corvos e a Bruma apertando a arena

10. Acessibilidade e legendas

- O jogo inteiro funciona no teclado, menus incluídos.
- Velocidade do jogo ajustável (100, 85 ou 70 %) e pausa a qualquer momento.
- Todo som tem sinal na tela; legendas de efeitos opcionais na pausa.
- Itens se reconhecem pela forma do glifo, não só pela cor.
- O jogo abre com o som desligado (“Som: desligado”). Na pausa, “Trilha” troca a música (seção 3.5).
- Se o aparelho pede menos movimento, a tela não treme e os créditos ficam parados. As cenas de vitória viram pinturas paradas, sem baixar vídeo.
- O jogo pausa sozinho se você trocar de aba ou a janela perder o foco.

As legendas de efeitos

Ligadas na pausa (“Legendas de efeitos: ligadas”), elas escrevem na tela o que cada som anuncia:

`[o chão trinca]` `[a água ondula]` `[algo mira em você]` `[fagulhas chiando]` `[a borda aperta]`
`[onda de luz]` `[golpe]` `[o escudo segura]` `[pedra partindo]` `[rugido grave]`
`[o chefe muda de forma]` `[estrondo]` `[+1 vida]` `[fanfarra]` `[Íris cai]` `[marco]`
`[o Cogumelo-Vigia incha]` `[o Javali raspa o casco]` `[o Sapo-Arqueiro mira]` `[o Lanterneiro mira]`
`[o Cavaleiro baixa o escudo]` `[a Gárgula desperta]` `[a balista mira]` `[a água ondula]`

11. O conteúdo do jogo na íntegra: as dicas do fim de jogo

As 27 causas de queda que o jogo conhece. Cada uma traz a frase de "O que te derrubou" e a dica que aparece junto. É este capítulo que permite revisar todo o texto de ajuda do jogo fora dele.

O que te derrubou	Dica
O Musguinho te alcançou.	Ele desce puxando para o seu lado: não espere — atire antes que ele chegue.
O bando de Morcegos-Folha te pegou.	O bando ondula junto: espere a curva passar e atire no vão.
Você esbarrou no Cogumelo-Vigia.	Ele não sai do lugar: contorne e atire de longe.
O Javali-de-Espinhos te atropelou.	Quando ele raspar o casco, saia da linha dele: a investida é reta.
O Sapo-Arqueiro te acertou.	Ele salta antes de disparar: atire enquanto ele está no ar.
A Enguia-Lampejo te pegou na ponte.	A água ondula antes do salto: espere uma tábua atrás até a enguia passar.
O Lanterneiro Afogado te alcançou.	Com o contorno tracejado o tiro atravessa: espere o contorno fechar para atirar.
As Libélulas de Cobre te pegaram no mergulho.	O mergulho faz uma curva: fique no centro e atire quando elas descerem.
O Cavaleiro de Cinza te golpeou.	O escudo bloqueia de frente: as Brasas-Guia o contornam, ou atire quando ele baixar o escudo.
A Gárgula mergulhou em você.	Ela mira onde você está quando desperta: mova-se assim que ela abrir as asas.
Você esbarrou na Balista.	A Balista não anda: quebre-a de longe com tiros seguidos.
A Faísca-Errante te queimou.	Ela não se apaga com tiro: acompanhe o quique nas paredes e passe quando ela subir.
O Cervo de Raízes te alcançou.	Não encoste nele: atire no peito quando ele se abrir, logo depois de cada rajada.
A Matriarca do Lodo te alcançou.	As bolhas na superfície mostram onde ela vai surgir: saia de lá.
O Arauto da Bruma te alcançou.	Cada Lanterna afasta a Bruma: guarde óleo para quando a arena fechar.
Os espinhos te feriram.	Os arbustos de espinho ferem ao toque e não se quebram: contorne.

A borda te prendeu contra um obstáculo.	Quando a borda de baixo brilhar, suba ou procure a passagem: a rolagem não para.
A grelha de fogo te queimou.	A grelha solta fagulhas antes de acender: atravesse logo depois que ela apagar.
A tábua afundou e a água te levou.	A tábua podre range e escurece antes de afundar: não pare em cima dela, siga pela ponte firme.
O calor da lava te alcançou.	A lava não se atravessa: siga pela ponte de pedra e não deixe a borda te empurrar.
O esporo do Cogumelo-Vigia te alcançou.	O esporo vai para onde você estava: quando o Cogumelo inchar, mude de lugar.
As gotas do Sapo-Arqueiro te acertaram.	As três gotas abrem em leque: fique longe, onde o leque já tem vãos largos.
Uma bola de lodo da Matriarca te acertou.	A bola de lodo atingida se parte em três respingos: atire nela de longe ou deixe passar.
Um respingo de lodo te acertou.	Os três respingos abrem em leque: quem está longe da bola acha os vãos.
Um corvo de névoa te acertou.	Os corvos voam em linha reta, em leque mirado em você: dê um passo curto para o lado e passe entre eles.
O virote da Balista te acertou.	A linha tracejada mostra o tiro um segundo antes: saia de cima dela.
Uma flecha do Cervo te acertou.	Quando os chifres acendem, as linhas tracejadas mostram o leque: saia de cima delas antes da rajada.

12. Fontes e procedência

Jogo de entretenimento: não traz conteúdo de saúde. Há criaturas fantásticas, mas sem sangue. Nada pisca na tela inteira, e o jogo respeita o pedido do aparelho por menos movimento. Não há fonte clínica: a ficha marca o jogo como entretenimento.

Jogo original de gênero. Nome, heroína, mundo, criaturas, arte e música foram criados para este jogo.

As referências de gênero, com a data de consulta, estão na Referência Técnica (https://dentistas.com.br/jogos/a-marcha-da-lanterna/tecnico.html). Também estão na ficha publicada com o jogo.

13. Ficha técnica e créditos

Nome oficial	A Marcha da Lanterna
Versão deste manual	1.5.2

Endereço do jogo	https://dentistas.com.br/jogos/a-marcha-da-lanterna/
Manual na web	https://dentistas.com.br/jogos/a-marcha-da-lanterna/manual.html
Referências técnicas	https://dentistas.com.br/jogos/a-marcha-da-lanterna/tecnico.html
Plataformas	desktop e mobile; celular em pé ou deitado
Produção	Dentistas.com.br
Autor	Júlio César Ventura Cardoso
Arte da capa, das cenas de vitória e dos chefes	gerada com IA no OpenArt (Nano Banana Pro; vídeos com Kling 3 Omni)
Íris no jogo	quadros renderizados do modelo 3D da Íris, modelado por código no Blender pelo squad games-creator
Pixel art	criada em código pelo squad games-creator do Opensquad
Música e efeitos	compostos e sintetizados pelo squad games-creator, sem arquivo de terceiro
Trilha orquestral	as três fases, feitas no Suno a partir de faixas do jogo
Álbum da trilha	A Marcha da Lanterna, com as faixas do jogo, em 8-bit, e as orquestrais: `musicplay.club/estagio/BKK`
Fonte	VT323, de Peter Hull — SIL Open Font License 1.1
Modelo de IA	Opus 5.5
Motor	engine-vertical, TypeScript e Canvas 2D, sem dependência de execução
Ferramenta de produção	Opus 5.5 (esforço xhigh) — registro de ferramenta, não de autoria

A licença da fonte VT323 acompanha o jogo, em https://dentistas.com.br/jogos/a-marcha-da-lanterna/fonte/OFL.txt.