

Game Design Document

Behind Shadows

Fabricao Keltika Tanquilla

14 de junho de 2025

Ficha Técnica

Nome do Documento	Roteiro Completo
Projeto	Behind Shadows
Autor	Fabrizio Keltika Tanquilla, vulgo Fabriziokf157
Data	14 de junho de 2025
Versão do Arquivo	REV-1, v1
Descrição	Este arquivo trata de todas as escrituras do jogo, seja história, mecânicas, cenas ou falas do jogo.
Sobre Behind Shadows	Behind Shadows trata-se de um jogo eletrônico com marcas de estilo RPG Isekai. O jogo está em desenvolvimento, caracterizando-se por um jogo Indie. Você pode conferir minha página de desenvolvedor aqui .

Sumário

1	Resumo do Projeto	3
1.1	O que é Behind Shadows	3
1.2	Estilo visual – referências	4
1.2.1	Perspectiva de câmera e mobilidade do gameplay	4
1.2.2	Estilo gráfico e arco narrativo	5
2	Resumo Narrativo Expandido	6
2.1	Capítulos resumidos	6
2.1.1	Capítulo 1: Novo Mundo?	6
2.1.2	Capítulo 2: Um lugar pra chamar de lar	6

1. Resumo do Projeto

1.1 O que é Behind Shadows

Behind Shadows é um projeto pessoal de Fabrício Keltika, trata-se de um jogo eletrônico voltado às plataformas mobile e PCs, tendo como público-alvo a população jovem (entre 15 e 24 anos).

Behind Shadows acolhe o modelo 3D de vídeo games, seguindo a perspectiva em terceira pessoa livre –um bom título que exemplifica o estilo visual almejado é o jogo [Final Fantasy XV](#).

Behind Shadows é caracterizado por uma narrativa forte e carregada, no entanto, conta com diversos momentos de finalidade cômica, de modo a entreter o jogador não apenas com o gameplay tátil.

A premissa do jogo se dá através dos personagens Mike e Alan (protagonistas) que são transportados para um mundo paralelo, enfrentando desafios não apenas em combate, mas também interpessoais. O jogo trata muitos dilemas da vida comum de modo a incentivar o jogador a resolver os problemas em sua própria realidade a partir das vivenciadas no jogo –mesmo que seja apenas um desvio/alívio.

Ao serem enviados ao Novo Mundo, Mike e Alan possuem o objetivo de eliminar o reino de terror do Exército das Sombras. Para isso, a história exige que o jogador derrote 7 generais do "Homem Misterioso" (equivalente a bosses); ao passar por cada um deles, o jogador irá descobrir e se aproximar cada vez mais dos persoagens.

Tabela conceitual

Nome	Behind Shadows
Gênero	RPG
Público-alvo	Jovens de 15 a 24 anos
Estilo gráfico	3D
Perspectiva	Terceira pessoa
Narrativa	multilínea, a história parte de um único ponto e chega a um único ponto final, no entanto, múltiplos caminhos podem ser tomados entre a partida e o final do jogo
Mecânicas principais	Sistemas de defesa e ataque contínuo, rumo estratégico (nem sempre a violência imediata soluciona o problema), sistemas de troca e economia, sistemas de magia, sistemas de exploração, sistemas de amizade e sistemas de skins.

1.2 Estilo visual – referências

1.2.1 Perspectiva de câmera e mobilidade do gameplay



Final Fantasy XV – referência 1



Final Fantasy XV – referência 2



Final Fantasy XV – referência 3



The Last of Us – referência 1



The Last of Us – referência 2

1.2.2 Estilo gráfico e arco narrativo



Konosuba – referência 1



Konosuba – referência 2



Genshin Impact – referência 1



Genshin Impact – referência 2

2. Resumo Narrativo Expandido

O presente capítulo trata apenas da história compilada em tópicos curtos, no entanto, a versão completa (ainda em desenvolvimento) pode ser acessada em:

- fabriciofkt157.me/Behind-Shadowus/docs/

2.1 Capítulos resumidos

- 2.1.1 Capítulo 1: Novo Mundo?

-> Introdução ao mundo do jogo e aos personagens secundários I.

-> Inicia com a chegada de Mike e Alan ao Novo Mundo e termina com o retorno de Alan do submundo e o resgate de Raika.

Aquí o jogador é introduzido as mecânicas de combate solo e em equipe, economia simples, sistemas de amizades e sistemas de progressão.

O jogador enfrentará 2 bosses durante esse capítulo: Mega Sombra Estágio I e Suposto General do Submundo (o verdadeiro é Raika, isso é explicado nos prefácios da história completa disponível no link acima).

- 2.1.2 Capítulo 2: Um lugar pra chamar de lar

-> Foco no desenvolvimento interpessoal e introdução aos sistemas de economia e tarefas comunitárias.

-> O capítulo começa na noite seguinte ao final do Capítulo 1, com os cinco personagens (Mike, Alan, Deni, Rit e Raika) se reunindo pela primeira vez em torno da fogueira – cena que marca oficialmente a formação do grupo.

|-> Após a reunião, todos se dispersam, exceto Mike e Alan, que conversam em particular. Alan agradece pela ajuda de Mike, e este o convida para morar com ele, já que Alan está desabrigoado e Mike vive sozinho.

A partir de agora, o jogador pode alternar entre os dois personagens (Alan e Mike) e desenvolver as tramas individuais e conjuntas de cada um – haverão missões exclusivas para cada personagem e outras onde ambos devem trabalhar juntos. Há também, algumas missões onde o jogador deve apenas delegar um dos personagens para realizá-la, não necessariamente controlando esse personagem (no geral, apenas 1 deles realiza atividades "chatas" pro jogador, enquanto o outro fica disponível para a ação direta).

[-> Essas missões passivas são necessárias para a construção do sentido na narrativa. Por exemplo, não faz sentido o personagem simplesmente aprender uma habilidade nova do nada; um treinamento é necessário.

O jogador é introduzido a uma nova mecânica de missões: Companhia da Ordem (grupo que realiza serviços sujos para o Império, isso é explicado nos prefácios da história completa). São missões onde o jogador é posto em lutas frenéticas e empolgantes em troca de receber dinheiro por isso.

Durante esse capítulo, o jogador enfrentará 3 bosses:

- O Ataque do Exército das Sombras à Maghín (comunidade de Mike e Alan).
- O impasse entre Alan e o general da Companhia da Ordem responsável pelo subgrupo que Alan faz parte.
- A Revolta Camponês.

-> O capítulo termina com a fundação de Sky (organização formada pelos 5 personagens).

- Capítulo 3: