

# Behind the Shadows of Gray

Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Nome 1: Gabriel Mota de Oliveira

Nome 2: João Pedro Ottoni Lourenço da Rosa

Nome 3: Sylvino Prevot de Oliveira Junior

Rio de Janeiro,

Abril de 2024

# Índice

<b>1.</b>	<b>História.....</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Gameplay.....</b>	<b>5</b>
<b>3.</b>	<b>Personagens.....</b>	<b>7</b>
<b>4.</b>	<b>Câmera.....</b>	<b>16</b>
<b>5.</b>	<b>Fases.....</b>	<b>18</b>
<b>5.1</b>	<b>Primeira Fase: O início – Um barulho estranho.....</b>	<b>18</b>
<b>5.2</b>	<b>Fase Intermediária 1: Finalmente em casa.....</b>	<b>18</b>
<b>5.3</b>	<b>Segunda Fase: Enfrentando os medos.....</b>	<b>19</b>
<b>5.4</b>	<b>Fase Intermediária 2: Ida ao bar.....</b>	<b>20</b>
<b>5.5</b>	<b>Terceira Fase: Ansiedade constante.....</b>	<b>20</b>
<b>5.6</b>	<b>Quarta Fase: Encarando a morte de frente.....</b>	<b>21</b>
<b>6.</b>	<b>Inimigos:.....</b>	<b>21</b>

# 1. História

- Na distorcida, tecnológica e assombrosa Londres de 1900, em meio às guerras entre Sherlock Holmes e Arsène Lupin, existia um detetive renomado e veterano, conhecido apenas como Gray. Gray era diferente de outros detetives pela sua habilidade de solucionar mistérios que nem mesmo Sherlock era capaz. Em uma das missões ele acabou em uma tumba, onde encontrou um objeto místico, uma lupa que possibilitava ver entre realidades diferentes. Ainda sem entender, ele decide guardar o artefato até que houvesse completado a antiga missão: uma série de barulhos que assolavam a população da cidade situada acima da tumba.

Ao terminar a missão, percebe o mundo cada vez mais escuro, menos pessoas nas ruas e algumas situações e barulhos estranhos, quando se lembra do artefato guardado. A lupa de Gray tinha o poder de ver além do véu da realidade, espiando os segredos ocultos do mundo. Com ela, ele podia detectar os espíritos e objetos ocultos que habitavam o ambiente, expondo-os à luz. Ao voltar a sua casa, examinando e tentando entender os poderes da lupa, percebe que existe um objeto semelhante a uma arma em sua residência. O bravo detetive ainda não sabia, mas logo seria o único responsável por repelir e expurgar os fantasmas e as múmias que ameaçavam seu mundo, utilizando esta arma projetora de energia. No entanto, essas habilidades adquiridas também eram uma maldição. Os monstros que ele podia ver eram atraídos por sua habilidade, tornando-o um alvo constante.

Determinado pela sede de sempre resolver os mistérios, ele embarca nesta história com o objetivo de procurar a fonte dessa escuridão, tendo que lidar com os monstros e com quebra-cabeças durante sua jornada, verificando cada lugar com sua lupa, eliminando monstros e procurando desvendar os mistérios que o desnorteiam.

Seus inimigos principais, os líderes da Ordem das Sombras, que posteriormente Gray teria que lidar, eram personificações de seus medos, inseguranças e decepções, fruto de seu espírito elevado que desvinculou o véu do fantasioso e os trouxe para a realidade. O detetive tinha como objetivo entender o motivo pelo qual seu mundo, colorido e cheio de alegrias, tinha se tornado tão sem vida e desesperançoso, e, ao adquirir habilidades em longo da sua jornada, ele era capaz de entender melhor o mundo à sua volta, chegando cada vez mais próximo do objetivo e libertar o mundo das garras da Ordem das Sombras.

Gray estava constantemente em guerra com essas criaturas. Ele tinha que manter o equilíbrio entre o mundo natural e o sobrenatural, o visível e o invisível. Cada caso que ele assumia era um passo mais perto da linha tênue entre a sanidade e a loucura.

Mas Gray não estava apenas lutando contra monstros. Ele também estava lutando contra a escuridão dentro de si mesmo. Seus inimigos não eram apenas criaturas do além, mas também demônios de seu passado. A cada batalha, ele se perguntava se estava se tornando mais como os monstros que caçava. Mal sabia o detetive que, ele não estava eliminando as

criaturas, mas sim as salvando da prisão que a Ordem das Sombras instaurou sobre elas, descobrindo isso mais tarde na história.

No entanto, por mais sombrio que fosse o mundo de Gray, ele nunca desistia. Ele sabia que era o único que poderia enfrentar essa ameaça e libertar seu mundo do desconhecido. E assim, mesmo nas profundezas da escuridão, Gray continuava sendo um farol de esperança, uma luz no fim do túnel.

## 2. Gameplay

### **- Descrição da mecânica do jogo;**

O jogo combina elementos de plataforma, ação e detetive. O jogador controla Gray, um detetive que utiliza de uma lupa para mudar sua perspectiva de visão dentro do jogo, podendo verificar espaços que a visão anterior não permitia, bem como verificar a situação do mundo fantasmagórico, podendo encontrar locais secretos para avançar de fase. Ele tem uma barra de sanidade que restringe o uso da lupa, aumentando durante o uso e quando chega ao estado final, ele não pode usá-la por um tempo. Com sua arma, ele poderia eliminar os inimigos, e, com um rolamento, desviar de seus ataques. Para resolver os quebra-cabeças, ele seria capaz de empurrar objetos pelo ambiente, apertar botões e utilizar alavancas.

### **- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los? Como os desafios ficam mais difíceis? Como o gameplay está relacionado com a história?**

O jogador enfrenta puzzles e inimigos a cada fase, tendo que descobrir coisas ocultas para ajudar a se libertar de salas e evitar armadilhas. O detetive também precisará juntar pedaços de artefatos para passar das fases, esse artefato pode estar perdido no ambiente ou cair após derrotar um chefe. A dificuldade iria crescendo à medida que o jogo passa, na história, a sanidade dele iria se deteriorando, na mecânica, o intervalo do uso da lupa iria ficando menor, além da fortificação dos inimigos. O jogador, quase que em todas as fases, deverá enfrentar puzzles e inimigos mais fáceis até encontrar um chefe de nível, melhorando suas habilidades sempre que acabar uma fase

### **- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?**

O intuito do jogo é ser imersivo, então, não teria pontuação como nos jogos tradicionais, por exemplo Mário ou Donkey Kong, ele iria adquirir moedas com as fases e os monstros, podendo comprar mais munição para sua arma, mais vida ou habilidades novas, podendo facilitar o jogo.

### **- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?**

O objetivo é passar das fases, pode ser que, ao derrotar o chefe do nível, o detetive ainda não esteja apto para avançar, então, a condição seria juntar os artefatos e itens necessários para liberar a próxima fase.

**- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?**

O detetive terá 2 vidas inicialmente, podendo adquirir mais vida na loja.

## 3. Personagens

### 3.1 Personagem Principal: Gray, o detetive

- Idade: 46 anos
- História:

A história de vida de Gray é envolta em mistério e solidão. Desde jovem, ele foi forçado a aprender a se virar sozinho, sem a presença de uma família para apoiá-lo. O passado de Gray é obscuro e repleto de lacunas, deixando-o sem pistas sobre suas origens ou parentesco.

Criado em um orfanato sombrio e austero, Gray cresceu sem laços familiares ou amigos próximos. Desde cedo, ele aprendeu a confiar apenas em si mesmo e em sua própria intuição. Sua juventude foi marcada por uma busca incessante por respostas sobre sua identidade perdida, mas todas as tentativas de descobrir a verdade foram em vão.

Apesar de sua solidão, Gray encontrou refúgio em sua paixão pelo trabalho como detetive. Desde cedo, ele mostrou um talento natural para resolver enigmas e desvendar segredos ocultos, tornando-se conhecido por sua habilidade incomparável de solucionar os casos mais difíceis.

Gray dedicou toda sua vida ao trabalho, sacrificando sua própria felicidade pessoal em prol de sua obsessão pela verdade. Ele se tornou uma figura solitária e enigmática na cidade, um detetive sombrio e taciturno que preferia as sombras aos holofotes.

- Características/Personalidade: Detetive veterano, com 20 anos de profissão, determinado e corajoso, não se deixa intimidar pelos problemas que enfrenta, super habilidoso, com uma mente afiada e perspicaz, capaz de analisar as mínimas pistas disponíveis. Sua sensibilidade inata, contrapondo a sua frieza enquanto detetive, o ajuda a perceber as nuances e diferenças do seu entorno.

- **Habilidades:**

1. Pulo
2. Pulo Longo
3. Agarrar objetos
4. Rolamento
5. Utilizar poção de vida (a partir do início da Segunda Fase)
6. Verificação em primeira pessoa do ambiente (a partir da lupa)
7. Visão do mundo assombrado (a partir da lupa)
8. Atirar (a partir da arma)

- **Visual do personagem:**





## **3.2 Personagens Não Jogáveis:**

### **3.2.1 Wilson, o robô garçom**

- **Idade: 40 anos**
- **História:**

Foi projetado originalmente para servir bebidas e entreter os clientes em um bar movimentado na cidade. No entanto, ao longo dos anos, ele desenvolveu uma personalidade única e uma inteligência artificial sofisticada, tornando-se muito mais do que apenas um simples robô garçom. Com o desaparecimento repentino das pessoas, seu bar se torna um local vazio e ele gosta da companhia de Gray, a princípio.

- **Características/Personalidade:** é conhecido por sua personalidade dócil e extrovertida. Ele adora interagir com os clientes, contar piadas e compartilhar histórias sobre suas experiências no bar. Sempre está disposto a ajudar e aconselhar os jogadores, fornecendo informações úteis e dicas sobre o jogo. No entanto, ele pode ficar facilmente irritado quando alguém tenta enganá-lo ou tirar vantagem de sua bondade. Portanto, se Gray tentar comprar algum benefício em sua loja e não tiver dinheiro para isso, terá que enfrentar a fúria de Wilson, que não tem paciência para ladrões.
- **Habilidades (Quando furioso):**
  1. **Arremessar bebidas venenosas**
  2. **Soltar feixes de luz que causam dano pelo ambiente**

- **Visual do Personagem:**



### **3.2.2 Casper, o fantasma aprisionado**

- **Idade: Indefinida**
- **História:**

Em tempos imemoriais, quando a cidade de Avalon ainda era jovem e suas ruas ecoavam com risadas inocentes, havia um rapaz chamado Casper. Ele era uma alma gentil, mas seu coração era um campo minado de emoções descontroladas.

Casper cresceu entre amigos na pacífica Avalon. No entanto, ele tinha um defeito: sua frustração o dominava facilmente. Quando as coisas não iam do jeito que ele queria, sua voz se erguia em gritos raivosos, tornando a vida de todos ao seu redor um caos momentâneo. Seus pais, vendo seu comportamento imprudente, tentaram corrigi-lo com severidade. Mas suas ações apenas alimentaram a sensação de que estava sozinho contra o mundo.

À medida que envelhecia, Casper encontrou emprego em uma instituição respeitada na cidade, onde aprendeu lições valiosas, mas também testemunhou a sombra da maldade que se escondia no coração humano. Uma escuridão se enraizou nele, um desejo de superioridade sobre os outros. No entanto, ele sempre soube onde traçar a linha.

Até que um dia, ele ultrapassou esse limite. Um momento de fúria consumiu Casper quando ele cometeu o impensável: tirou a vida de seu chefe durante uma discussão acalorada. O poder que ele tanto almejava agora era seu, mas veio com um preço terrível. Uma maldição recaiu sobre ele, transformando-o em um espectro amaldiçoado a reviver diariamente o ódio que ele semeou.

Enquanto vagava pelos corredores vazios da eternidade, Casper viu uma luz. Um vislumbre de Gray, um detetive que personificava tudo o que ele não conseguia ser: alguém que, apesar de seus próprios demônios internos, buscava o bem. A inveja consumiu Casper, impulsionando-o a travar uma batalha contra Gray, acreditando que,

ao destruí-lo, finalmente seria libertado da maldição que o aprisionava, tornando-se assim, junto com seus capangas fantasmas, uma personificação dos medos de Gray.

- **Características/Personalidade:** personagem complexo e que se deixa dominar por suas emoções, principalmente de frustração e raiva, sentindo a todo momento um sentimento de solidão, apenas movido pela ambição e desejo de poder, num eterno conflito interno e invejando pessoas que conseguem superar seus problemas.
- **Habilidades:**
  1. Avançar no inimigo caso ele esteja virado de costas
  2. Geração de capangas fantasmas
  3. Soltar esfera fantasmagórica
- **Visual do Personagem**



### **3.2.2 Morgana, a bruxa ansiosa**

- **Idade: 105 anos**
- **História:**

**Era uma vez uma bruxa chamada Morgana, que vivia em uma cabana isolada na borda de uma floresta encantada. Morgana era habilidosa em feitiçaria e conhecida por sua gentileza com as criaturas da floresta. No entanto, ela carregava um fardo silencioso - uma ansiedade que às vezes parecia consumi-la por dentro.**

**A ansiedade de Morgana não era comum entre as bruxas. Enquanto suas amigas bruxas se dedicavam a lançar feitiços e poções, Morgana muitas vezes se encontrava preocupada com o futuro incerto. Ela constantemente se questionava se seus feitiços seriam poderosos o suficiente para ajudar aqueles que precisavam dela, se ela estava fazendo a coisa certa ao interferir no curso natural das coisas e se seria aceita pelos outros seres mágicos.**

**Essa ansiedade fazia com que Morgana passasse noites em claro, revirando-se em sua cama de penas de corvo. Seu caldeirão borbulhante parecia refletir sua mente turbulenta. Morgana tentava se distrair com suas atividades cotidianas, mas sempre sentia o peso da incerteza sobre seus ombros.**

**Um dia, num pico de ansiedade, ela surtou, e um corvo pousou na sua janela, um corvo enviado por Morcain. A morte conseguiu persuadir a pessoa boa que ela era, e a tornou uma pessoa maligna que só quer se livrar de seus sentimentos ruins, mesmo que o preço seja fazer os outros seres sentirem sua fúria. Desde então, ela tenta aprisionar sua ansiedade dentro do seu livro de magias e liberar como em forma de poder.**

**Morgana foi liberada a partir do portal que os sentimentos de Gray abriram e está disposta a fazer ele sentir ansiedade até perder sua sanidade.**

- **Características/Personalidade:** uma menina bipolar, transitando entre a calma e a ansiedade, toda vez que ela usa um poder, fica mais calma, pois liberou toda sua ansiedade. Porém, no fundo, ainda espera resgatar a gentileza e bondade que outrora fora roubada.
- **Habilidades:**
  1. Soltar um projétil que prende o inimigo no chão
  2. Gera uma poça de trevas que tira a vida do inimigo
- **Visual do Personagem:**



### **3.2.2 Morcain, a morte**

- **Idade:** tempo de existência do universo
- **História:**

Morcain é uma entidade primordial e sombria, cuja origem remonta aos primórdios do universo. Ele é a personificação da morte, das mazelas e da maldade do mundo, uma presença sinistra que paira sobre os vivos como um corvo negro pronto para colher suas almas. É o responsável por modificar a natureza de todos os seres humanos que sumiram, transformando-os em fantasmas e múmias.

- **Características/Personalidade:** Morcain é uma figura imponente e aterradora, com penas negras como a noite e olhos que brilham com uma luz sinistra. Sua presença é acompanhada pelo cheiro de morte e decadência, e sua voz ecoa como o lamento dos condenados. Ele é impiedoso e implacável em sua busca por almas perdidas, sem emoção ou compaixão por aqueles que cruzam seu caminho.
- **Habilidades:**
  1. Taca projéteis (facas) velozes
  2. Teletransporta na fase
  3. Grito que desnorteia o inimigo
  4. Recuperação de Vida

- **Visual do Personagem:**



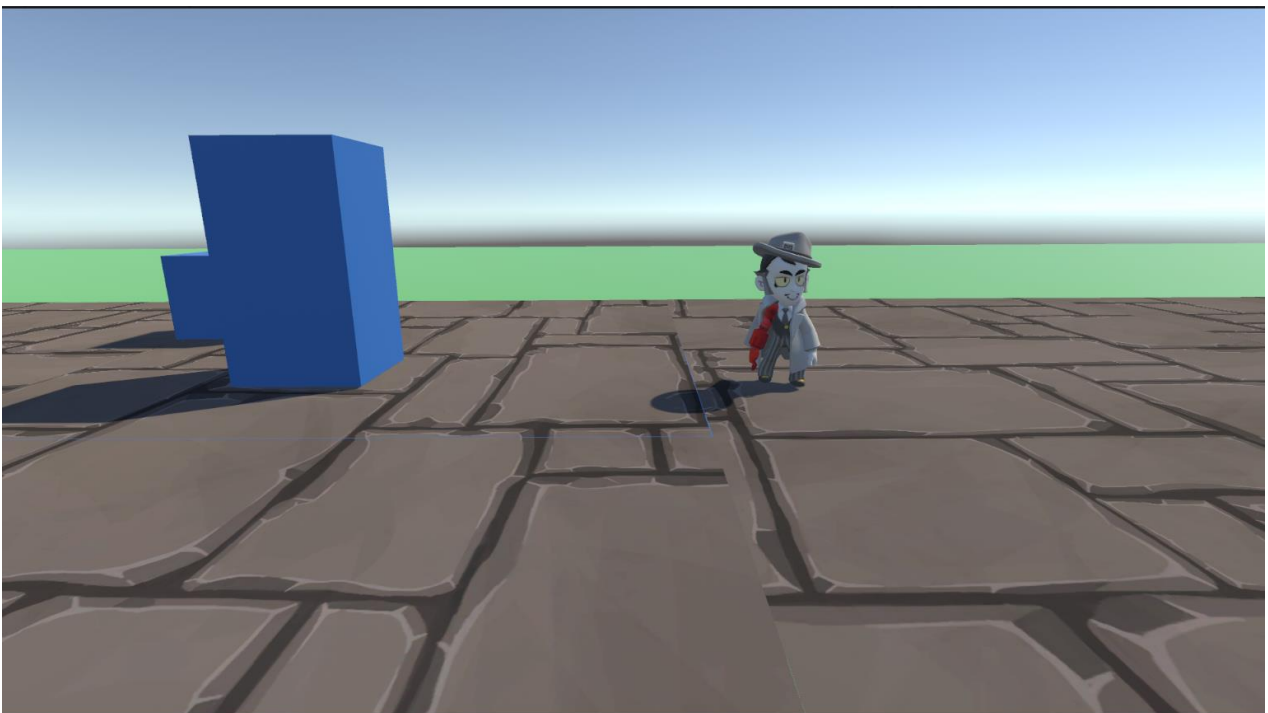
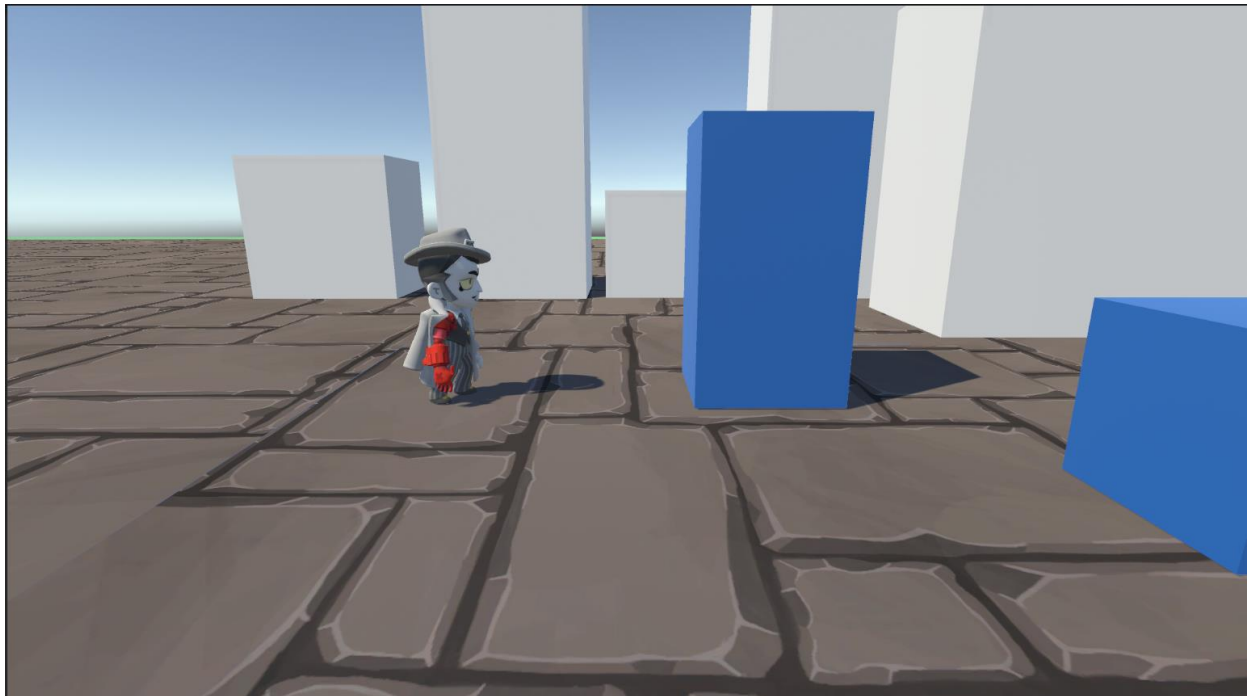
## 4. Câmera

- **Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?**

A câmera tem inspiração em Super Mario World 3D, o mundo tem profundidade, sendo conhecido como uma perspectiva 2.5D, num mundo 3D, logo, nosso personagem pode transitar em todos os sentidos e direções. O personagem principal mantém essa visualização em quase toda parte do jogo, porém, em alguns momentos, ele pode mudar para uma câmera de primeira pessoa, devido a uma mecânica implementada. A câmera pode também inverter o lado em que está olhando para o personagem, abrindo mais espaço para esconder objetos e criação de cenário.



- Ilustração da câmera:



## 5. Fases

### 5.1 Primeira Fase: O início – Um barulho estranho

**Sinopse:** O detetive veterano Gray está em uma de suas missões para desvendar um misterioso barulho, quando encontra a lupa, um artefato misterioso e ancestral, porém, por ser bastante focado, resolve guardar o objeto e voltar ao trabalho, ao passar de alguns quebra-cabeças, percebe que o barulho gerado nas tumbas abaixo da cidade de Londres está sendo feita por diversos gatinhos dentro das tubulações, seus miados agoniados e nervosos foram capazes de perturbar uma cidade inteira, então, após retirar todos os gatos do local, o detetive terá que enfrentar uma múmia, porém, neste momento ele está desarmado e precisará aprender a utilizar a lupa para fugir dos locais com armadilha e fugir da múmia. Ao encontrar luz, a múmia morre e deixa no chão uma chave que não ajuda com a sua fuga da tumba, porém, Gray guardará para buscar uma utilidade futura.

**Objetivos:**

- 1- Desvendar o mistério do barulho
- 2- Encontrar uma chave
- 3- Fugir da múmia
- 4- Fugir da tumba

### 5.2 Fase Intermediária 1: Finalmente em casa

**Sinopse:** Ao chegar em casa, reflete sobre a múmia estranha que apareceu na tumba, e percebe a ausência de pessoas e a escuridão do mundo, quando resolve dar mais uma olhada na sua lupa e percebe que existia uma arma guardada em sua casa, atrás de um objeto que

ele pode mover, assim que pega para verificar, aparece um fantasma que vai tentar te atacar, assim, ensinando ao detetive utilizar esta arma que irá pulverizar o inimigo.

**Objetivos:**

1. Encontrar a arma
2. Eliminar o inimigo
3. Ir ao bar tentar entender a situação

### **5.3 Segunda Fase: Enfrentando os medos**

**Sinopse:** Ao chegar no bar, o atendente chamado Wilson, o garçom robô, tenta conversar sobre o que está acontecendo, ao sair, você precisará enfrentar ou correr de uma série de fantasmas, que te levarão a um calabouço, onde terá que enfrentar mais puzzles até encontrar Casper, o fantasma aprisionado, encontrando uma forma de acabar com a personificação do medo em sua vida. Ele relembra da chave que anteriormente encontrou, tentando utilizar para libertar Casper de sua prisão, libertando-o, e, por consequência, acabando com seus medos.

**Objetivos:**

1. Conversar com Wilson
2. Receber a poção de cura
3. Fugir/Enfrentar dos fantasmas
4. Chegar ao calabouço
5. Passar por fantasmas e puzzles
6. Enfrentar Casper
7. Libertá-lo

## 5.4 Fase Intermediária 2: Ida ao bar

**Adição:** Entre todas as fases, você poderá encontrar Wilson no bar para comprar suprimentos, melhorar suas habilidades ou enfrentá-lo.

**Sinopse:** Fase de descanso, onde deverá falar com Wilson e comprar suprimentos.

**Objetivos:**

1. Comprar suprimentos (opcional)
2. Melhorar as habilidades (opcional)
3. Partir para a próxima fase

## 5.5 Terceira Fase: Ansiedade constante

**Sinopse:** Após enfrentar Casper, Gray entende melhor sobre suas armas e sua lupa mostra o seu próximo caminho, precisando aprender o pulo longo para acessar a floresta, esta que antes era próspera e encantada, agora é sombria e tenebrosa, enfrentando os inimigos e procurando objetos, a chefe principal da fase é Morgana, a bruxa ansiosa, que vai tentar te atacar de todas as formas, porém, ao eliminá-la, ela passa a perceber a manipulação que sofreu de Morcain, se arrepende dos seus atos, te conta sobre ele e entrega um artefato para pará-lo. Além de contar que todas as almas que antes Gray acreditava ter matado, teriam sido salvas e estariam aguardando a redenção que seria a morte de Morcain para voltarem à vida.

**Objetivos:**

1. Aprender o long jump
2. Acessar a floresta
3. Superar os desafios
4. Eliminar Morgana
5. Receber artefato para a luta contra Morcain

## 5.6 Quarta Fase: Encarando a morte de frente

**Sinopse:** Morgana, que você não sabe se pode confiar, te deu um artefato que parece poderoso, além de ter contado a Gray o endereço do mal encarnado, um cemitério em Londres, com espantalhos e uma energia sombria, onde deverá utilizar dos poderes da lupa para enxergar melhor os caminhos do ambiente até encontrar Morcain e todas suas terríveis habilidades. Ao matá-lo você percebe que o caminho tomado te fez melhorar como pessoa, encarando seus medos e evoluindo, fechando o portal que você mesmo abriu com seus sentimentos ruins, trazendo todas as pessoas de volta e restaurando a vida como ela era antes, mostrando que tudo é uma questão de perspectiva e de como encaramos o mundo.

**Objetivos:**

1. Superar desafios com a lupa e a arma
2. Enfrentar quebra-cabeças
3. Matar Morcain
4. Finalizar o jogo

## 6. Inimigos:

- (Opcional) Wilson, o robô garçom
- Casper, o fantasma aprisionado
- Morgana, a bruxa ansiosa
- Morcain, a morte
- Múmias
- Fantasmas
- Inimigos imóveis e assombrosos
- Armadilhas