

# **CROW'S SHADOW**

Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Ingrid Santana Lopes

Marcos Paulo Cayres Rosa

Nome 3

Nome 4

Brasília,

Junho de 2018

# Índice

1. **História.** 3
2. **Gameplay.** 4
3. **Personagens.** 5
4. **Inimigos.** 9
5. **Controles.** 6
6. **Câmera.** 7
7. **Universo do Jogo.** 8
8. **Interface.** 10
9. **Cutscenes.** 11
10. **Cronograma.** 12

# 1. História

Muito tempo atrás, não se sabe quando, em algum lugar que não se sabe onde, dois seres de grande poder lutavam eternamente entre si. Uma luta milenar do bem, o gato, contra o mal, o corvo. Notando que aquele tipo de batalha nunca teria um fim, o demônio corvo espalhou seu exército por vários mundos, tempos e realidades de forma a conseguir, um dia, desestabilizá-lo e eventualmente moldar tudo à seu bel prazer e segundo suas formas de ver o mundo. O deus gato não poderia deixar as coisas daquele jeito e, assim, enviou seu exército de gatos para lutar. Eventualmente, os gatos conseguiam encontrar um habitante daquele mundo ou realidade para ajudá-lo, aquele o qual tinha sido tocado pela gota da visão. Certo dia, três desses gatos, os humanos escolhidos e o deus gato duelaram contra o corvo. A batalha custou a vida dos gatos e dos humanos. Apenas o deus gato viveu. No entanto, conseguiram aprisionar o corvo em um espaço perdido entre tempos e realidades. O deus gato pensou no que fazer. Não sabia que medida tomar. Enquanto o corvo estivesse vivo, ele também estaria. Mas seus exércitos de gatos tinham acabado e, por isso, resolveu tomar a forma de um gato simples, menor, comum, para que pudesse achar alguém capaz de o ajudar na missão de derrotar o corvo e, então, o matar. E, por isso, ele foi até uma majestosa casa onde viveu por dezenas de anos.

Uma casa bastante majestosa, que abrigava uma família rica e próspera. Essa casa podia ser encontrada depois de trilhas, que adentram uma densa floresta, a qual possuía diversos pinheiros... altos, finos e escuros, seus galhos eram sem vida, permitindo que os gritos e os ruídos de animais selvagens, pudessem ecoar por entre o vento gélido que ali permeava, seja de noite, ou de dia. O único lugar caloroso de toda a floresta é esta casa, ou ao menos era, depois do infortúnio cair sobre os moradores dali, suas dívidas não paravam de crescer, os mais velhos encontraram o vício, a futilidade e até mesmo a insanidade, não havia um único dia que os Cullman não lastimassem para os céus. Havia uma luz no final do túnel, quando na 8ª geração da família, os Cullman decidiram utilizar seu único herdeiro para forçar um casamento com outra família nobre, de olho unicamente no dote que iriam conseguir. Pouco antes do suplicante casamento, a mãe do noivo veio a falecer... causas? Desconhecidas. Pouco tempo depois, um após o outro, cada parente mais velho viria a definhar, até que o herdeiro que se tornou pai, foi a última vítima. Felizmente a dívida havia diminuído, junto com a quantidade de pessoas que moravam ali. No final, sobrou apenas a viúva de seu casamento arranjado, assim como o fruto de seu “amor”, uma criança que surgiu diante de tanta desgraça.

A criança, Alex, cresceu em seu devido tempo tendo seu querido gato como companheiro. Ao gato deu o nome de Pumpkin, sem saber dos segredos que existiam por trás da existência do gato.

Quando um estranho corvo aparece machucado com garras de gato em seu quarto, a vida de Alex começa a mudar. A criança começa a descobrir a verdade sobre o mundo ao seu redor, o seu gato, o corvo e que tem que ajudar à salvar o mundo. Calor é sua arma para derrotar o exército do corvo. No entanto, ele no início acredita ser a luz o segredo já que ela, inicialmente, funciona com os inimigos mais fracos. É quando tudo dá errado que ele descobre que o fogo era mais eficiente. É com fogo que ele eventualmente segue sua jornada pela casa fugindo dos exércitos do corvo e então do corvo para tentar salvar o mundo em que conhece.

## **2. Gameplay**

### **Descrição da mecânica do jogo:**

O jogo contém explorações através do mapa da casa e interações básicas de cenário como:

- abrir portas de armário, gavetas e janelas.
- subir em alguns móveis
- arremessar objetos
- esconder atrás de móveis
- observar objetos com maior foco
- atear fogo
- uso de lanterna
- uso de faca e bastão de beisebol para ataque
- uso de tampa de panela e escudo de brinquedo para defesa
- botar comida para o gato
- quebrar objetos
- dentre outras ações

### **Os desafios encontrados pelo o jogador são:**

- evitar ser notado por algum NPC
- evitar ser atingido por algum NPC ou ataque
- encontrar o objeto que necessita para o término da missão
- tomar a decisão de ações ou falas que moldam o caminho do jogo
- desvendar segredos, códigos e ações necessárias para o prosseguimento do jogo

### **Algumas formas que o aumento de dificuldade é feito:**

- Inicialmente são apresentadas as dinâmicas com os inimigos e a funcionalidade da lanterna em distintos contextos, como com a mãe
- mais desafios de lógica vão aparecendo
- inimigos vão aparecendo mais vezes
- escolhas vão se tornando mais difíceis e suas consequências mais catastróficas
- gato pode parar de te ajudar no combate contra os corvos caso o player o desagrade

### **Gameplay:**

O jogador pode escolher falas para determinar o curso da história e eventualmente escolher entre mais de uma ação para dar prosseguimento com a missão. Tais escolhas de ação podem tanto influenciar no progresso da história, como afetar qual o final a ser liberado, assim como as falas. Player deve derrotar o chefe e seu exército e fechar as fendas espaço-temporais por onde eles estão geralmente saindo.

No decorrer do jogo, o player é recompensado com maior entendimento da história de o que acontece e itens úteis em sua missão que ele pode usar para atacar, se defender, resolver enigmas e, conseqüentemente, obter progresso na história.

A condição de vitória é chegar até o final da missão 10 sendo que a missão 11 apenas mostra a consequência de seus atos e a 12 é apenas para concluir a exploração do universo, como coletar colecionáveis e finalizar missões secundárias.

Três finais são possíveis, tanto em derrota como em vitória:

- Final 1: Ao final da missão 9, player não consegue sair de dentro da fenda antes do corpo (vilão). Game Over.
- Final 2.1: Escolhas moldaram o final para o final “bom” em que a casa pega fogo mas criança e mãe vivem. Gato morre como sacrifício.
- Final 3.1: Escolhas moldaram o final para o final “ruim” em que a casa pega fogo e todos morrem pelo fogo.
- Final 2.2: Escolhas moldaram o final para o final “bom” em que a casa pega fogo mas criança e mãe vivem. gato morre como sacrifício. Mas é mostrado que corvo volta/voltará no final.
- Final 3.2: Escolhas moldaram o final para o final “ruim” em que a casa pega fogo e todos morrem pelo fogo. Mas é mostrado que corvo volta/voltará no final.

Para liberar o final 1 -> player não consegue sair da fenda na missão 9 quando corvo começa a traçar uma linha reta em direção à saída. Corvo consegue fugir e destrói o mundo.

Para liberar o final 2.1 -> player segue as escolhas e ações boas e pacíficas mantendo o bom relacionamento com o gato. Derrotar o corvo e seu exército. Matar o gato no final.

Para liberar o final 3.1 -> player segue as escolhas e ações boas e violentas danificando o relacionamento com o gato. Derrotar o corvo e seu exército. Matar o gato no final.

Para liberar o final 2.2 -> player segue as escolhas e ações boas e pacíficas mantendo o bom relacionamento com o gato. Derrotar o corvo e seu exército. Matar o gato no final.

Para liberar o final 3.2 -> player segue as escolhas e ações boas e violentas danificando o relacionamento com o gato. Derrotar o corvo e seu exército. Matar o gato no final.

Obs: O exército de corvos e o exército de gatos são entidades relacionadas. O seu gato é o último do exército de gatos. Logo, para realmente derrotar o corvo e seu exército, depois de os derrotar, é necessário matar o seu gato.

### **Objetos de inventário (13/16 espaços utilizados):**

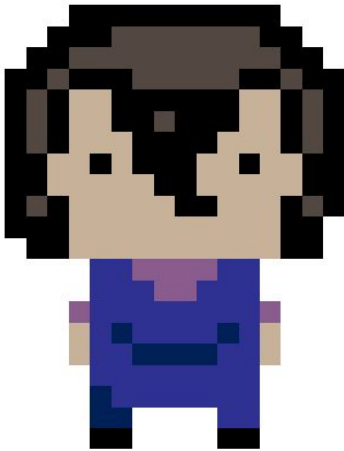
- lanterna (Missão 1),
- isqueiro (Missão 2/7),
- faca (Missão 2),
- bastão (Missão 5),
- tampa (Missão 2),
- escudo (Missão ?),
- pedra (Missão 4),
- papel - com e sem fogo ateadado (Missão 8),
- vela (Missão 2),
- ração (Missão 4),
- livro (Missão 4/5),
- remédio ? (Missão 6-B),
- água ? (Missão 6-B)

### **Objetos do cenário:**

- vazio (sem colisão),
- fixo (com colisão, porém sem passar por trás),
- furtivo (para se esconder),
- luminária,
- página,
- pegável (adiciona objeto),
- regular pegável (adiciona objeto ao mudar de estado)
- regular (com colisão e pode passar por trás),
- rotate (bola, novelo),
- porta/portal (muda de estado),
- zoom (ampliado na tela),
- quebrável (ativa estado ao pedra acertá-lo),
- árvore (árvore possui uma colisão/posicionamento específico)

Obs.: os objetos fixo, regular pegável e regular podem mudar de estado/trocar de sprite ao interagir com eles.

### 3. Personagens



- **ALEX (PLAYER)**

- 7 anos

- sem gênero

- Alex é uma criança solitária que vê no gato o seu único amigo. É constantemente assombrado(a) por pesadelos os quais desenha com giz de cera e então cola os desenhos na parede do quarto. Não conheceu o pai e vive na casa com a mãe e o gato desde sempre. Conhece os bisavós apenas pelas fotos no corredor. Pode ser tanto uma boa criança como uma criança mais teimosa dependendo das escolhas do jogador. Utiliza as coisas da casa e principalmente

brinquedos como objetos para enfrentar seus desafios e problemas.

Alex pode:

- andar para cima, baixo, esquerda e direita
- correr para cima, baixo, esquerda e direita
- arrastar objeto para cima, baixo, esquerda e direita
- subir e descer de objetos como cadeiras e bancos
- ficar parado
- arremessar pedras ou bolinhas de papel
- usar a lanterna
- usar o isqueiro
- esconder-se em armários
- atacar com faca ou bastão
- defender-se com tampa de panela ou escudo de brinquedo



- **MÃE (NPC)**

- 27 anos

- feminino

- A mãe cria Alex sozinha desde que toda a família perdeu a vida de várias formas possíveis. Vive sozinha na casa isolada desde que se casou com o filho dos donos anteriores da casa num casamento arranjado. Não sabe se acredita que tem algo de errado ao seu redor ou não. É meio desleixada

com a criança. Não é uma mãe zelosa para o filho de um casamento sem amor. Constantemente deixa Alex de castigo e manda dormir cedo. Ela também tem pesadelos mas não tão vívidos como os de Alex.

A mãe pode:

- andar para cima, baixo, esquerda e direita
- servir de obstáculo ao mandar Alex ir para o quarto
- pegar Alex caso o veja fora do quarto desobedecendo sua ordem



- **PUMPKIN (NPC)**

- 3500 anos

- gato

- O gato é um guerreiro mítico enviado pelo deus gato para combater o corvo e seu exército. É o último restante. Enquanto ele vive, o corvo pode voltar. Logo, para derrotar o corvo, tem que matar todo seu exército e o gato. Ser de moral elevada e facilmente comprável com ração de gato. Finge ser um gato normal boa parte do tempo e depois revela quem realmente é apenas para

Alex. Protege Alex sempre à não ser que Alex o desaponte com suas escolhas e ações.

O gato pode:

- andar para cima e para baixo
- ficar parado
- seguir o jogador
- defender o jogador de ataques
- se zangar ou se alegrar com as ações do jogador



- **CORVO (NPC - VILÃO PRINCIPAL)**

- 3500 anos.

- O corvo é um ser mítico que quer destruir todas as realidades e espaços-tempo para poder criar novas realidades do jeito que ele bem entende. Passa boa parte do jogo preso dentro de uma fenda e, por isso, fica sempre enviando seu exército para enfrentar o gato e posteriormente o player. Seus ataques ficam mais insistentes quando nota que Alex está fechando as fendas. Está conectado com o gato. Pode até morrer, mas se não matar o gato, ele vai acabar voltando no futuro.

O corvo pode:

- emitir corvbabies



- andar para cima, baixo, esquerda, direita
- procurar pelo player
- atacar o player
- seguir o player

#### - **CORVBABIES**

- Os corvbabies são extensões do corvo, como uma multidão de pequenos corvos que são emitidos a partir dele. Morrem com um ataque e fogem da luz e são como uma explosão aleatória, que some depois de um tempo

Os corvbabies podem:

- voar
- atacar o player
- seguir o player

#### - **MINIONS**

- Os minions são lacaios do corvo, maiores que os corvbabies, mas bem menores que o corvo. Procuram impedir que os planos do corvo sejam dificultados. Possuem vida, não são tão rápidos e vem em grupos menores, porém não fogem da luz e o ataque deles é mais complexo (ao acertar uma vez fica lento por um período de tempo; ao acertar uma segunda vez nesse período de tempo, inverte os controles; ao acertar uma terceira, morre). Minions são como inimigos reais. Podem ter um caminho específico, vigiando as fendas, mas quando chega no campo de visão, começam a te perseguir (lógica da mãe reaplicada). Se estiver correndo, o campo de visão deles é maior.

- Podem morrer com a lanterna ou o bastão/faca (influenciando vidas diferentes do minions, com a primeira que terminar desbloqueando a animação de morte correspondente e influenciando levemente um dos caminhos da história)

- Com a lanterna estaria, de fato, acabando com os erros temporais. Enquanto com o bastão estaria seguindo um caminho de violência.
- Matar com a lanterna é bem mais complicado, precisando manter o minion dentro da área por um tempo muito maior.

O minions podem:

- andar para cima, baixo, esquerda, direita
- procurar pelo player
- atacar o player
- seguir o player

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

- História do passado dos personagens;

- Personalidade dos personagens;
- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);
- Ilustração visual dos personagens;
- Ações que os personagens pode executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);
- Métricas de gameplay do personagem principal;

## **9. Inimigos**

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;
- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?
- Como o jogador supera cada inimigo?
- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

## **4. Interface**

- Design e ilustração do HUD (head-up display);
- Posicionamento dos elementos do HUD;
- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

## **5. Controles**

- Movimentação: ← · ↑ · → · ↓
- Correr: Movimentação + shift
- Interagir com objetos: Z
- Utilizar objeto do inventário: X
- Ações especiais do objeto do inventário: pressionar X
- Mover objeto: Movimentação + C
- Subir em objeto: ctrl + C
- Visão de realidade passada: E
- Abrir inventário: I
- Atalho para abrir diário: J
- Ação em mini-jogo: espaço
- Passar e selecionar diálogo: espaço, enter ou mouse
- Selecionar menu: enter ou mouse

CHEATS:

- números de 1 a 9 vão para essas missões

## 6. Câmera

Dependendo do tamanho do cômodo, a câmera pode focar tanto no jogador como ficar centralizada no centro da tela.

centralizada:



centralizada no jogador:



## 7. Universo do Jogo

O jogo se passa em uma casa localizada na zona rural e separada de todas as outras casas dentro de um bosque que pela noite dá medo. Um dia a casa foi uma bela mansão mas anos de falta de cuidado e de dinheiro a deixaram bem decadente.

As missões são iniciadas uma após a outra. Ao término de uma, o jogador é teletransportado para o cômodo onde a missão seguinte se passará.

### A SALA





espaçosa  
**O QUARTO DA CRIANÇA**



Um quarto decadente que pertence à uma criança assombrada por pesadelos e que gosta de desenhá-los. Bagunçado e cheio de brinquedos.

### **O QUARTO DA MÃE**

### **O PORÃO**



talvez deveria ser o lugar mais assustador da casa?

### **O BANHEIRO**



A COZINHA



O JARDIM





O CORREDOR





mal iluminado e longo passando a sensação de que não termina nunca.

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Como as fases do jogo estão conectadas?

- Qual a estrutura do mundo?

- Qual a emoção presente em cada ambiente?
- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?
- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

## 7. Missões principais

- Missão 1: Alex acorda no meio da noite ouvindo sons estranhos que se provam ser um estranho corvo machucado se debatendo em cima de seu guarda roupa. Alex pega uma cadeira para subir para conseguir ver melhor do que se trata e, nessa hora, o gato entra no quarto te chamando para o corredor. Alex segue o gato pelo corredor, cozinha e então finalmente sala onde dezenas de corvos aparecem do nada voando e obscurecendo a visão. Alex acorda novamente notando que tudo foi um sonho. A mãe conversa um pouco e Alex pode escolher entre dormir com ou sem Pumpkin, o gato.

- Contém tutorial. Introduz dinâmicas básicas, como interação com objetos estáticos do cenários, objetos que tem eventos específicos, objetos que se movimentam, transição de cenário e escolha entre opções.
- Dinâmicas usadas: subir objetos, empurrar, interagir com objeto, transição entre cenários, lanterna, escolha
- Itens de inventário usados: lanterna
- Escolhas
  - **dormir** ou **não** com Pumpkin

- Missão 2: Alex acorda no dia seguinte com Pumpkin ao seu lado caso tenha escolhido dormir com o gato. Alex está assustado com os pesadelos que está tendo. Depois de um diálogo com a mãe que pode resultar em uma pequena briga, Alex é mandado para o quarto. Mesmo tendo sido mandado para o quarto, Alex decide procurar algo para se defender na noite.

- Introduz dinâmica de furtividade, objetos do inventário, escolha entre múltiplos caminhos, ataque e defesa (caso no caminho mal) e mini-jogo (caminho bom).
- Dinâmicas usadas:
- Itens de inventário usados:
- Escolhas:
  - **responder** ou **não** a mãe (o que deve ser encontrado e o final da missão são decididos a partir disso)

- Missão 3: blablabla

- Introduz realidade passada e flashbacks. Começa a descobrir mais sobre a casa e seu passado.
- Dinâmicas usadas:
- Itens de inventário usados:
- Escolhas:
  - **esconder** ou **contar** a mãe o que aconteceu (sobre a realidade passada)

- Missão 4: blabla

- Introduz livro sem páginas (colecionáveis). Investigação, precisando invadir o quarto da mãe (quebra do vaso).
- Dinâmicas usadas:
- Itens de inventário usados:
- Escolhas:
  - **quebrar o vaso sozinho** ou **convencer o gato a quebrá-lo**
  - **esconder** ou **contar** a mãe a verdade para mãe (sobre quebrar o vaso)

- Missão 5: blabla

- Introduz side quests e dinâmica com minions, inclusive ataque e defesa.
- Dinâmicas usadas:
- Itens de inventário usados:
- Escolhas:
  - **salvar** ou **não** a mãe do ataque dos minions

- Missão 6: blabla

- Missão dupla que divide em duas
- Dinâmicas usadas:
- Itens de inventário usados:
- Escolhas:
  - bla

- Missão 7: blabla

- Explica melhor história
- Dinâmicas usadas:
- Itens de inventário usados:
- Escolhas:
  - **confrontar** ou **perguntar** sobre a lealdade do gato

- Missão 8: blabla

- Fechar fendas
- Dinâmicas usadas:
- Itens de inventário usados:

- Escolhas:

- bla

- Missão 9: blabla

- Mundo corvo
- Dinâmicas usadas:
- Itens de inventário usados:
- Escolhas:
  - não possui escolhas

- Missão 10: blabla

- Boss fight
- Dinâmicas usadas:
- Itens de inventário usados:
- Escolhas:
  - matar o gato ou não

- Missão 11: mostra as consequências (boas ou más) de suas escolhas e ações

- Missão 12: mundo liberado para terminar as missões secundárias que faltarem e juntar os colecionáveis

## 8. Missões secundárias

Os colecionáveis são páginas desbloqueadas nas missões 5, 6, 7, 8, 10 e 12, sendo segredos escondidos que não impedem a conclusão na história, mas ajudam a entendê-la, principalmente sobre a história de fundo. Na missão 4 encontra um livro e aí as páginas são encontradas na realidade passada, constituindo um diário de alguém que viveu na casa.

- Não estão associados diretamente às missões, podem ser encontradas a qualquer momento
- A cada missão desbloqueia páginas e só consegue uma se tiver a anterior (a última está na última missão extra)
- Possuem códigos para abrir portas: porão (numa missão, obrigando a procurar páginas) e um bônus para depois da conclusão de toda a história

Missões secundárias aparecem a partir da missão 5, após ter encontrado o livro.

- A cada missão (5, 6, 7, 8 e 12) desbloqueia uma nova e só consegue uma se a anterior tiver sido completada, mas pode ser feito a qualquer momento a partir de então
- Acesso pela realidade passada a um mini-mundo constituído por fendas e luzes

- Há uma fenda de entrada/saída, para poder desistir ou sair por lá ao completar a questão
- Mini-jogo precisa ser concluído, no qual precisa destruir as fendas azuis, tem um limite para destruir fendas rosas e vermelhas e morre ao entrar em contato com fendas vermelhas.
  - Ao completar o mini-jogo, aparecerá um timer, pois a fenda estará fechando. Não terminando no tempo estipulado, morre.
- Precisa sempre estar dentro de uma luz ou irá morrer.
  - Existem luzes que chamam a atenção de corvbabies.
- Ao concluir a missão, um flashback é desbloqueado
- Descrição das missões (com local que a fenda de entrada é encontrada e tipos de dinâmica utilizados, sendo fendas e luzes são incrementais a cada missão):
  - 1: quarto da criança - apenas o esquema das fenda (2 tipos)
    - Um que tem que ser destruído (azul) e outro que se destruir uma quantidade máxima irá morrer (rosa)
  - 2: jardim - esquema das fendas (2 tipos) + luz (1 tipo)
    - Caminho de luzes para chegar na área com os espíritos
  - 3: cozinha - fendas (3 tipos) + luz (1 tipo)
    - Fenda que mata ao colidir ou ao atingir a quantidade máxima (vermelha)
  - 4: banheiro - fendas (3 tipos) + luz (2 tipos)
    - Enquanto estiver dentro da luz, um temporizador é ativado, fazendo liberar ondas de corvbabies
  - 5: quarto da criança - fendas (3 tipos) + luz (2 tipos) + minions
    - Minions instanciados pelo mapa

## 9. Cutscenes

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;
- Descrição dos roteiros;
- Qual método será usado para a criação dos filmes?
- Em quais momentos eles serão exibidos?

## 10. Cronograma (ESTE NÃO É NENHUM CRONOGRAMA VERDADEIRO, É APENAS

## O QUE VEIO DE EXEMPLO NO TEMPLATE DO DOCUMENTO PARA GDD)

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;
- Modelo de cronograma:

[illegible]

