




Game Design Game Document

[Software Manager]
Escrito por [Andrei Hirata]
Copyright © [2022]
www.softwaremanager.com.br
10/01/2023

Ghost Home
I am Lost!



Resumo do Jogo

Você é Marcos, um corretor de imóveis e resolve visitar a casa que comprou por um preço barato. Mas o que não sabia era que essa casa escondia um segredo obscuro que poderá mudar completamente o rumo da sua vida.

SUMÁRIO

Design Version Control	p.06
+ Game Version Control	p.06
Design Universal	p.08
+ Game Concept	p.08
+ Título e SubTítulo	p.08
+ Gênero	p.08
+ Plataforma	p.08
+ Software/Hardware	p.08
+ Modo Jogador	p.08
+ Membros	p.08
+ Prazo / Custos	p.08
+ Game Proposal	p.09
+ Finalidade	p.09
+ Missão Principal	p.09
+ Condição de Vitória	p.09
+ Quem o jogador controlará	p.09
+ Quantas horas de jogo	p.10
+ Público Alvo	p.10
+ Principais Concorrentes	p.10
+ Recursos diferentes (Inovação)	p.10
+ Outras perguntas relevantes	p.10
+ História e Narrativa	p.11



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

5

+ Game Design	p.12
+ O ambiente físico	p.12
+ Objetos essenciais	p.16
.....+ Personagens.....	p.16
+ Objeto	p.17
+ Interface (HUD)	p.18
+ Áudio	p.20
+ Partituras	p.20
+ Efeitos Sonoros	p.21
+ Inovação	p.22
+ Sistema de Habilidade	p.26
+ Sistema de Nível	p.28
+ Detalhes de Nível	p.30
 Design Assistive	 p.34
 +Game Assistive	 p.34
+ Tabelas de Diretrizes Usadas	p.34
+ Lista de Diretrizes	p.36
+ Amostragem de Texto	p.36
+ Ajuste de Jogabilidade	p.38
+ Ajuste de Som	p.40
+ Ajuste de Imagem	p.42
+ Canais Adicionais de Comunicação	p.44
+ Canais Adicionais de Informação	p.46
+ Configuração	p.50
+ Documentação	p.56
+ Legendas	p.58

DESIGN DE VERSÕES

VERSÕES Nº.

Esta versão foi focada no jogo com as idéias iniciais

- ▶ Menu Inicial
- ▶ Menu ao Perder
- ▶ Fase Inicial
- ▶ Personagem em primeira pessoa

VERSÕES Nº.

Essa versão foi modificada de acordo com a requisição do cliente em relação ao áudio e uma opção para retornar ao menu inicial

- ▶ Botão Ativar/Desativar Audio
- ▶ Botão Voltar ao Menu Inicial
- ▶ Adicionado menu para diretrizes de acessibilidades para escolha dos tipos de cores

VERSÕES Nº.

Essa versão será focada na compatibilidade em realidade virtual e aumentada

- ▶ Compatibilidade em realidade virtual
- ▶ Diretriz de acessibilidade para alertar situações por som e legendas

DESIGN UNIVERSAL

Game Concept

NOME DO JOGO (TÍTULO E SUBTÍTULO)

O título identifica o nome do jogo. O título deve ser simples atrativo, criativo e ser distintivo o suficiente para destacar-se em meio a outros jogos similares. Inclua logo, tamanho, fonte, cores e tudo que identifique a marca na qual servirá para apresentar o projeto do jogo. Ex: GTA4, The Sims 4

Genero

Ação e Aventura
(Horror e Sobrevivência)

Plataforma

PC (Steam)

Modo-Jogador

PC (Mínimo:CPU: 2Ghz, RAM: 8 GB DDR3, Video Nvidia GTX 1650 4GB, SSD 256GB; Recomendado: CPU: 2.4Ghz 64-bit), RAM: 16 GB DDR3, Video Nvidia RTX 3050TI 8GB; SSD 512GB;)

Softwares e Hardwares

Single Player (O jogo só poderá ser jogado um por um jogador.

Membros

Andrei Hirata (programador),
José Roberto(modelador),
Maria Souza(testador)

Prazos/Custos

Previsão:
1 Anos e 6 meses
Salários - R\$53mil; Custos
Tecnologias. - R\$10mil;
Marketing - R\$2300;
Hospedagem - R\$2000 ; Margem
- 50% a 60%.



Game Proposal

QUAL É A FINALIDADE DO JOGO?

Proporcionar aos jogadores uma imersão desafiadora e assustadora com: ativação de raciocínio, modo de sobrevivência, concentração e medo com vários sustos.

QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?

O personagem principal precisa explorar a casa assombrada e solucionar os desafios para encontrar uma maneira de sair casa vivo. Esses desafios são a captura de artefatos religiosos e fugir de fantasmas.

QUAIS AS CONDIÇÕES DE VITÓRIA?

Para vencer o jogo é necessário enfrentar todos os fantasmas, adquirir itens que ajudarão a enfrentar desafios e principalmente sair da casa.

O QUE/QUEM O JOGADOR CONTROLARÁ?

Um corretor de Móveis q terá movimentos de andar, correr, pular, interagir com objetos. Esse corretor será um americano com aparência de 30 anos, cabelos curtos e escuros, pele branca, altura 1,70m e com personalidade fechada.

QUAL É O CENÁRIO DA HISTÓRIA?

Uma casa mal assombrada localizada em uma floresta, cercada por árvores com folhas caídas, iluminada exteriormente pela luz da lua e interiormente por poucas lâmpadas e pela lanterna do jogador. Dentro da casa terá vários ambientes como banheiro, salas, campo de basquete e objetos como cadeiras, armários, bolas de basquete.

Algumas portas terão interação para abrir e alguns objetos poderão ser capturados para liberar novos locais.



QUANTAS HORAS DE JOGO VOCÊ ESPERA?

Espera-se que um jogador experiente termine em menos de 1 hora e um iniciante em até 2 horas.

QUAL O PÚBLICO ALVO?

Geração Y, Geração Z que adora filmes de suspense, sobrevivência e terror.
Recomendado para maiores de 16 anos

QUAIS OS PRINCIPAIS COMPETIDORES?

Esse jogo possui situações parecidas com alguns jogos de terror com fantasmas como inimigo principal.

C #1	Phasmophobia	Kinetic Games
C #2	Midnight Ghost Hunt	Vaulted Sky Games
C #3	Ghost Watchers	Renderise
C #4	The Ghost - Task of the Ghost Hunters	MS Games

O QUE TORNA ESTE JOGO DIFERENTE DOS JOGOS CONCORRENTES?

Esse jogo se destaca por oferecer opções de acessibilidade para deficientes. Opção de Canal Adicional para interação, legendas, customização de tamanho da fonte e cores, e estilo de cor.

OUTRAS PERGUNTAS RELEVANTES

Quais as partes que mais assustaram no jogo?
Foram encontrados dificuldades em alguma missão?



História do Jogo

Marcos é um corretor de imóveis que vive comprando casas antigas por preços baratos e as vende por preços altos. Em uma noite, por volta das 11 horas, Marcos recebe um telefonema de uma senhora chamada Larial, que o informa que ela tem uma oportunidade de venda de uma mansão pela metade do preço. Com muito interesse, Marcos marca com a senhora de visitar a mansão a meia noite. Quando Marcos chega, Larial o estava esperando na porta da mansão e diz para ele entrar para conhecer o lugar. Ele entra e misteriosamente a porta é fechada. Com toda sua força, ele chuta, mas nada acontece. A senhora resolve ir embora e voltar amanhã com outros colegas de trabalho para romper a porta. Marcos começa a conhecer todos os ambientes e percebe que para abrir algumas portas era preciso capturar alguns objetos misteriosos. Nesse tempo apareciam fantasmas que davam sustos e o queriam possuir. Assim que todos os objetos foram capturados, Marcos consegue sair da mansão.

O AMBIENTE (FASE)

O Ambiente Físico

A Mansão Assombrada - Mansão Bailey

Localizada na 545 Shaw Ave McKeesport, na Pensilvânia, nos EUA, diz a lenda que a casa foi palco de assassinatos e de algumas histórias bizarramente assustadoras, e que até hoje é assombrada e abandonada

● OS PRINCIPAIS LOCAIS

Quartos, Banheiros, Cozinhas, Porões, Salas Secretas

● A JORNADA

O jogador se move andando, corrento, aganhando e pulando. O mundo será fechado e cada comodo pode ser visitado a vontade. Poderá encontrar fantasmas.

● A ESCALA

A escala usada é a normal, na qual segue o padrão com a realidade.

● OS OBJETOS

Móveis (Cadeiras, Mesas), Religiosos (Cruz, biblia, tocha), Construção (Paredes, teto), Luzes (Lustres, abajur, farolete), Outros (folhas, bolas, bloco madeira, caderno)

● O TEMPO

Clima Sombrio, frio, escuro, com céu com lua cheia. Um poltergeist afeta o ambiente fazendo as luzes piscarem.



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

13

● DIA E NOITE

Totalmente a noite com iluminações da lua no exterior e lampadas no interior

● O MOTOR DO JOGO

Unity 3D
Pela experiencia e facilidade no seu uso.

● A CAMERA

A camera do jogador será sempre em primeira pessoa.

● A SEÇÃO ADICIONAL

Os barulhos podem ajudar a descobrir quando um fantasma está preste a aparecer.

● O MEIO AMBIENTE

O jogo será 3D com o tema de terror com visual realista. Terá objetos Hight Poly e Low Poly dependendo da proximidade com o jogador.

● A ILUMINAÇÃO

Pouca iluminação no ambiente com tons de laranja. Quando um fantasma se aproximar a luz emitida será de tons avermelhados.

● DETALHES CONFIGURAÇÃO

A Mansão será antiga com uma floresta em volta com arvores e vegetação. Nela terá apenas uma entrada e uma saída atrás casa. As áreas de movimentação serão os corredores e os comodos.

Fase #1 Continuação





GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



OBJETOS ESSENCIAIS



Personagens



***SUA
FOTO
AQUI***





Objetos



**SUA
FOTO
AQUI**



- ▶ Características 1
- ▶ Características 2
- ▶ Características 3

SISTEMA VISUAL-HUD

▶	_____	▶	_____
▶	_____	▶	_____
▶	_____	▶	_____





GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



PARTITURAS MUSICAIS & EFEITOS SONOROS

● Partituras Musicais

#1

- _____
- _____
- ▶ Instrumentos Utilizados - _____
 - ▶ Chave em que a partitura é tocada - _____
 - ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? _____

#2

- _____
- _____
- ▶ Instrumentos Utilizados - _____
 - ▶ Chave em que a partitura é tocada - _____
 - ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? _____

#3

- _____
- _____
- ▶ Instrumentos Utilizados - _____
 - ▶ Chave em que a partitura é tocada - _____
 - ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? _____



Efeitos Sonoros

#1

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

#2

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

#3

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

#4

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

#5

- ▶ _____
- ▶ _____

INOVAÇÃO

Colocar uma inovação

**Colocar uma
inovação**

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação



Descreva a inovação

— Nome da Inovação



Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

// Descreva a inovação
— Nome da Inovação

Colocar uma inovação

// All of his co-workers were gone. What could it mean?
Stanley decided to go to the meeting room; perhaps he
had simply missed a memo.

—Narrator, *The Stanley Parable*

Colocar uma inovação

Colocar uma
inovação

Colocar uma inovação



// Descreva a inovação

— Nome da Inovação

Colocar uma inovação

**Colocar uma
inovação**

Colocar uma inovação

SISTEMA DE HABILIDADE

[illegible]

[illegible]

[illegible]

DETALHES DE NÍVEL

● Nome da Fase/Cena #1

WALKTHROUGH (EXAMPLE)



EFEITO DO SOM

- ▶ #1 -

- ▶ #2 -

- ▶ #3 -

- ▶ #4 -

PONTUAÇÃO MUSICAL

- ▶ Nome da pontuação-

- ▶ Nome da pontuação-



INTERAÇÕES

OBJETO

AÇÃO ACIONADA

REQUER?

CNOME DO
PERSONAGEM

DIÁLOGO

[illegible]



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

.....

[illegible]

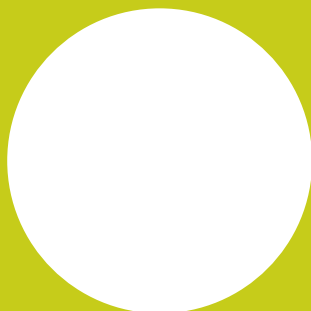
ACESSIBILIDADE



DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE USADAS

[illegible]

[illegible]

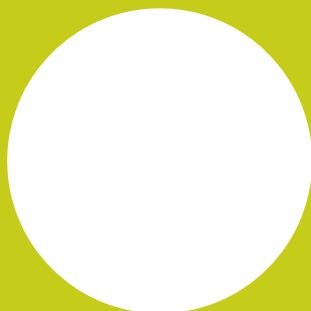


[_____, [_____, [_____, [_____]

TELEFONE [_____]

EMAIL [_____]

www.[_____]com



[_____, [_____, [_____, [_____]

TELEFONE [_____]

EMAIL [_____]

www.[_____]com

ALL GOALS AND OBJECTIVES IN THIS LEVEL

[illegible]

LEVEL SUMMARY

EXAMPLE: The main goal of NAME OF LEVEL is to give the player story background, character background, and introduce game mechanics. Game mechanics will be introduced in a way that is required to move the plot/storyline forward. The environment should convey the emotion impending gloom with the storm rolling in.

Nessa seção você deve incluir as diretrizes de acessibilidade que irá usar em seu jogo. Essas diretrizes podem ser encontradas em sites ou documentos.

As diretrizes de acessibilidade para jogos desse trabalho foram mapeadas e encontra disponível para downloads.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE USADAS

[illegible]

[illegible]



GAME DESIGN DOCUMENTS.
CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agilidoc.com.br/JUNEIRO01/2023



Nessa seção você encontrará as diretrizes mapeadas em diferentes sites de acessibilidade de jogos.

As diretrizes de Ajuste de Jogabilidade inclui todos os aspectos da jogabilidade, como os controles, a mecânica do jogo, o enredo, o design de níveis, o sistema de recompensas, o desafio e a progressão do jogo.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AJUSTE DE JOGABILIDADE

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
X	X	
X	X	
X	X	
Ax	X	
X	X	

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AJUSTE DE JOGABILIDADE		
DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
X	X	
X	X	
X		
	X	

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - X

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
<div><div><div>X</div><div>X</div><div>X</div></div><div><div>GDD</div><div>SGDD</div><div>AGDD</div></div></div>	<div><div>CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO</div><div>www.agdd.com JANEIRO 01, 2023</div><div></div></div>	
<div><div>Fxx</div></div>	<div><div>x</div></div>	
<div><div>X</div></div>	<div><div>x</div></div>	
<div><div>X</div></div>	<div><div>x</div></div>	
<div><div>Px</div></div>	<div><div>x</div></div>	
<div><div>X</div></div>	<div><div>x</div></div>	

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - X		
DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
X	X	
X	X	
X	X	