

SEU
LOGO
AQUI

Game Design

Game Document

[NOME EMPRESA]

Escrito por [SEU NOME]

Copyright © [2022]

www.seusite.com

[DIA]/[MÊS]/[ANO]

[TÍTULO JOGO]
[SUBTÍTULO JOGO]



Resumo do Jogo

Esta seção é bastante auto-explicativa. Você usará esta seção para resumir seu jogo para leitores que simplesmente desejam obter uma breve descrição geral do seu jogo e o que eles podem esperar ler.

Pense nesta seção como o interior de uma capa de livro. Ele informa de forma rápida e concisa ao leitor um resumo do enredo e quais pontos-chave eles podem esperar se optarem por ler o livro inteiro. Basta mantê-lo em um comprimento resumido. Você poderá descrever seu jogo em detalhes ao longo de todo este documento.

SUMÁRIO

Design Version Control	p.#
+ Game Version Control	p.#
Design Universal	p.#
+ Game Concept	p.#
+ Título e SubTítulo	p.#
+ Gênero	p.#
+ Plataforma	p.#
+ Software/Hardware	p.#
+ Modo Jogador	p.#
+ Membros	p.#
+ Metas /Prazo	p.#
+ Game Proposal	p.#
+ Objetivo Principal	p.#
+ Público Alvo	p.#
+ Finalidade	p.#
+ Condição de Vitória	p.#
+ Competidores	p.#
+ Inovação	p.#
+ Orçamento	p.#
+ Game Design	p.#
+ Mecânica	p.#
+ Jogabilidade	p.#
+ História e Narrativa	p.#
+Interface	p.#
+Aúdio	p.#



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

5

Assistive Design	p.#
+Assistive Game Design	p.#
+ Categorias de Acessibilidade	p.#
+ Diretrizes de Acessibilidade	p.#
+ Diretrizes de Canais adicionais de informação	p.#
+ Legendas	p.#
+ Canais adicionais de comunicação	p.#
+ Amostragem de Textos	p.#

Inspiração	p.#
O Mundo	p.#
+ O mundo físico	p.#
Personagens	p.#
+ Personagem #1 Nome	p.#
+ Personagem #2 Nome	p.#
Interface de Usuário	p.#
Atributo ou Sistema de Habilidade	p.#
Sistema de Evolução	p.#
Partituras Musicais & Efeitos Sonoros	p.#
+ Partituras Musicais	p.#
+ Efeitos Sonoros	p.#
Plano de Jogo	p.#
+ Nome do Nível/Cena1	p.#

DESIGN VERSION CONTROL

Use esta seção para resumir as mudanças e o que você deseja alcançar. À medida que o desenvolvimento avança, você poderá revisar seu documento de design de jogo de vez em quando. Você pode adicionar algumas animações, endereços de ambiente, mudar um pouco a história. Esta é a seção que você atualizará nesses casos. Por que isso é importante? Digamos que

você esteja na versão 3 do seu GDD e não consiga se lembrar de um recurso ou detalhe que foi usado na versão 1. O recurso foi removido e você deseja trazê-lo de volta. Você pode consultar esta seção para quaisquer alterações feitas e por quê.

Game Version Control

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

7

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3
- ▶ Recurso 4
- ▶ Recurso 6
- ▶ Recurso 7
- ▶ Recurso 8
- ▶ Recurso 9
- ▶ Recurso 10
- ▶ Recurso 11
- ▶ Recurso 12

DESIGN UNIVERSAL

O Game Concept é uma breve visão geral das plataformas nas quais você planeja lançar, sobre o que pretende alcançar com este jogo, datas de lançamento, os diferentes membros da equipe e suas funções no processo de desenvolvimento do jogo.

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

Identifique os generos que seu jogo terá.

Ex: Ação, Aventura, Ficcao, Luta, RPG e etc

Plataforma

Identifique as plataformas que o jogo será lançado.

Ex: Consoles (Xbox 1), PC, Mobiles (Playstore) e etc

Softwares e Hardwares

Você pode definir os hardwares e softwares necessários para a criação e execução do jogo.

Modo-Jogador

Conte aqui qual os modos de jogador o seu jogo terá. Ex: Single Player, Dual Player, Multi Player.

Membros

Você pode definir alguns objetivos dos membros da equipe. Ex: Rojer (programador), Maria (escritora).

Prazos/Custos

Você pode definir quando planeja lançar seu jogo e custos envolvidos. Ex: 2 Anos e R\$5000,00



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

9

O Game Proposal é um resumo geral de todos os detalhes do jogo. Informações como a finalidade, objetivo principal, condições de vitória, o que o jogador irá controlar, cenários e muito mais

Game Proposal

QUAL É A FINALIDADE DO JOGO?

Conte qual a finalidade que se espera proporcionar aos jogadores.

Ex: Os jogos de tabuleiros ajudam em aprendizados específicos tais como: raciocínio, memória, atenção, elaboração de processos estratégicos, concentração.

QUAL É A MISSÃO PRINCIPAL?

A missão principal pode ser uma missão geral do personagem principal da história.

Ex: O personagem principal busca vingança por um ente querido assassinado e o objetivo da história/jogo é levar o assassino à justiça, etc.

QUAIS AS CONDIÇÕES DE VITÓRIA?

As condições de vitória em um jogo são os objetivos específicos que os jogadores devem alcançar para vencer o jogo.

Ex: Derrotar um inimigo ou chegar ao fim de uma fase ou nível; Coletar um determinado número de itens ou moedas; Alcançar uma pontuação ou nível específico; Cumprir uma série de tarefas ou objetivos dentro do jogo.

O QUE/QUEM O JOGADOR CONTROLARÁ?

Inclua os principais personagens que será controlado pelo jogador. Coloque qual a raça e características que o diferenciam.

Ex: Magos que soltam poderes e viram animais; Zumbie que andam lentamente e gosses ácidos.

QUAL É O CENÁRIO DA HISTÓRIA?

Incluir elementos como locais, personagens, eventos históricos, tecnologia, magia.

Ex: Uma floresta mágica com cachoeiras e animais mágicos com chuvas de luzes



QUANTAS HORAS DE JOGO VOCÊ ESPERA?

Quanto tempo duraria o jogo? Horas? minutos? Nos dias atuais um bom jogo dura em média uma hora, mas é claro que existem exceções. O que você quer fazer? Novamente citamos que o designer deve olhar seu público alvo e que tipo de resultado deseja com o mesmo. Nos dias atuais, jogos muito longos tem um público mais restrito.

QUAL O PÚBLICO ALVO?

O primeiro elemento a ser pensado é o jogador pois o jogo só terá sucesso se for feito para o jogador e não para o designer. Isto significa saber quais seriam as expectativas que um jogador teria ao abrir a caixa do produto, ler as regras e passar seu tempo com um determinado jogo. Por isso avalie seu público antes de começar algo.

QUAIS OS PRINCIPAIS CONCORRENTES?

[Insira aqui uma breve descrição do jogo oferecido pelo concorrente]

C #1	Nome do Jogo 1	Nome da Empresa 1
C #2	Nome do Jogo 2	Nome da Empresa 2
C #3	Nome do Jogo 3	Nome da Empresa 3
C #4	Nome do Jogo 4	Nome da Empresa 4

O QUE TORNA ESTE JOGO DIFERENTE DOS JOGOS CONCORRENTES?

[Insira aqui os principais pontos fortes do jogo que difere do concorrente]

[Insira aqui os principais pontos fracos do jogo que difere do concorrente]

OUTRAS PERGUNTAS RELEVANTES

[Insira aqui os principais pontos fortes do jogo que difere do concorrente]

[Insira aqui os principais pontos fracos do jogo que difere do concorrente]



História do Jogo

Use esta seção para contar toda a história por trás do seu jogo. Conte-nos toda a história do começo ao fim! Você pode ser extremamente detalhado ou encurtá-lo para um esboço/resumo. Isso tudo depende de você. Minha recomendação seria usar esta seção para dar mais um resumo da história do jogo. Mais abaixo neste documento, você encontrará uma seção que o instruirá a escrever seu jogo com mais detalhes (Esquema do seu jogo). Essa seção solicitará uma explicação mais completa de sua história. No entanto, use este documento como achar melhor!

DESIGN UNIVERSAL

O Game Design é a documentação completa e oferece informações completas sobre cada etapa ao longo do desenvolvimento do jogo.

O Ambiente Físico

Use esta seção para uma breve descrição do mundo do jogo. É um mundo de ambiente aberto ou fechado? e por quê? Ambiente Hight ou Low Poly? Gráficos 3D ou 2D? Quantos níveis você planeja fazer? Qual estilo? Fale sobre os objetivos do jogo. Fale sobre o raciocínio por trás de suas escolhas. Você pode falar sobre a atmosfera e o humor do seu mundo de jogo.

● OS PRINCIPAIS LOCAIS

Liste os principais locais do jogo aqui (Espaço, Itália, Floresta, etc.).

● A JORNADA

Descreva como o jogador viaja em seu mundo. É mundo aberto? Seu jogo carrega quando você entra em prédios? Carro? Trem? Cavalo?

● A ESCALA

Descreva a escala do seu mundo. Isso é normal? Ou é mais como Alice no País das Maravilhas, onde a porta é grande demais para passar?

● OBJETOS

Descreva os tipos de objetos em seu mundo e como eles podem ser usados. Ex: Poções de saúde, notas escritas, gravações de áudio de NPCs na história (como em Bioshock). Esta seção é uma breve visão geral. Você pode descrever cada item em detalhes posteriormente.

● TEMPO

Descreva o clima que existirá em seu mundo. Quais ações podem desencadear o clima. Se o seu jogo não tiver clima 'típico'. Você pode descrever como seu ambiente pode interagir com o jogador (Ex. Um poltergeist que afeta o ambiente).



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

13

● DIA E NOITE

Seu jogo tem um ciclo de dia e noite? Seu jogo acompanha a passagem do tempo?

● O MOTOR DO JOGO

Descreva resumidamente seu mecanismo de jogo e por que você escolheu usá-lo. Unity 3D? Unreal? Cryengine? Lumberyard? RPG maker? Stingray?

● A CAMERA

Descreva a câmera no jogo. Seu jogo será em terceira pessoa? Segunda pessoa? Primeira pessoa? Sua câmera seguirá o personagem apenas nos eixos x e y (plataforma)? Sua câmera orbitará o personagem enquanto ele caminha? Ou mudar para uma câmera cinematográfica acionada de vez em quando? Liste esses detalhes nesta seção.

● SEÇÃO ADICIONAL

Seção adicional para descrever qualquer informação que você considere relevante para o seu ambiente de jogo. Eventos desencadeados, etc.

● MEIO AMBIENTE

Descreva o design do ambiente. Seu jogo será 2D? 3D? Seu ambiente de jogo terá um estilo específico? Jogo de pixel? Estilo artístico de quadrinhos? Baixo poli? Abstrato? Realista? Isso ajuda você a definir brevemente suas expectativas para a criação de ativos.

● ILUMINAÇÃO

Use esta seção para falar sobre sua iluminação do ambiente e objetos. Ex: Usaremos muita iluminação ambiente escura para definir o clima do nosso jogo de terror. Usaremos iluminação bruxuleante nos corredores para definir o clima, etc.

● DETALHES

Use esta seção para falar brevemente sobre os detalhes de configuração no ambiente. Ex: Floresta alta com cabanas espaçadas. Talvez escreva sobre a variedade de vegetação que encontraria em um acampamento de verão. Você também pode substituir esta seção por qualquer outra coisa que considere relevante.

Fase #1 Continuação

Este parágrafo descreve brevemente a localização/nível (em correlação com a distribuição anterior) dentro do seu jogo. Substitua o título pelo nome do seu local. Ex: Biblioteca do Castelo, Masmorra do Castelo, Jardins do Castelo. Você pode usar esta seção para descrever este local em seu mundo de jogo em detalhes. Duplique este spread com os spreads anteriores para cada novo local/nível/cena.

**Coloque Esboços de
Localização, Arte Conceitual e
Projetos de Nível Aproximado**



GAME DESIGN DOCUMENTS.
CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

.....

15

**Coloque Esboços de
Localização, Arte Conceitual e
Projetos de Nível Aproximado**

OBJETOS ESSENCIAIS

Personagens

Este parágrafo deve dar uma breve descrição do personagem. Como eles se parecem? O que eles estão vestindo? Qual é a história de fundo deles? Qual é o propósito deles no jogo? Eles são um herói? Vilão? Chefe? Eles têm habilidades especiais? Quais são essas habilidades? Você pode duplicar esse spread para adicionar mais caracteres.

- ▶ Características 1
- ▶ Características 2
- ▶ Características 3
- ▶ Características 4
- ▶ Características 5
- ▶ Características 6

**Esboço 2D do
personagem
Arte Conceitual aqui**

**Esboço 2D do
personagem
Arte Conceitual aqui**

PUT
YOUR IMAGE
HERE

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



Objetos

Este parágrafo deve dar uma breve descrição do objeto. Como eles se parecem? Qual é a história de fundo deles? Qual é o propósito deles no jogo? Eles ajudam ou atrapalham?

- | | | | |
|---|-------------------|---|-------------------|
| ▶ | Características 1 | ▶ | Características 4 |
| ▶ | Características 2 | ▶ | Características 5 |
| ▶ | Características 3 | ▶ | Características 6 |

Esboço 2D do objeto
Arte Conceitual aqui

Esboço 3D do objeto
Arte Conceitual aqui

SISTEMA VISUAL-HUD

Este parágrafo deve fornecer uma breve descrição da interface do usuário ou HUD. Você poderia descrever sua função. É uma mochila? Existe um HUD que mantém a pontuação? Existe um sistema de estatísticas de nível? Existe um item de equipamento para o sistema de personagem? Como é o menu? Existe um vídeo de introdução? Animações no fundo da tela do menu?

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso3

- ▶ Recurso 4
- ▶ Recurso 5
- ▶ Recurso 6

**Coloque a interface do
usuário ou HUD Concept
Art ou projetos aqui**



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

19

**Coloque a interface do
usuário ou HUD Concept
Art ou projetos aqui**

PARTITURAS MUSICAIS & EFEITOS SONOROS

Use esta seção para dar uma breve visão geral de seus temas musicais e seleções. Seu jogo utilizará apenas baladas. Que tipo de humor suas pontuações definirão? Sombrio? Feliz? Alegre?

Você usará apenas efeitos sonoros do tipo 8 bits e partituras musicais? Você usará sintetizadores de voz? Todas essas informações podem ser colocadas neste parágrafo para resumir as informações abaixo

Partituras Musicais

NOME DA PARTITURA #1

Sobre esta partitura. É uma balada? É uma peça de suspense que você quer jogar durante uma perseguição de carro? Isso definirá o tom para uma luta épica contra um chefe?

- ▶ Instrumentos Utilizados - Detalhes sobre os instrumentos utilizados na partitura.
- ▶ Chave em que a partitura é tocada.
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo?

NOME DA PARTITURA #2

Sobre esta partitura. É uma balada? É uma peça de suspense que você quer jogar durante uma perseguição de carro? Isso definirá o tom para uma luta épica contra um chefe?

- ▶ Instrumentos Utilizados - Detalhes sobre os instrumentos utilizados na partitura.
- ▶ Chave em que a partitura é tocada.
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo?

NOME DA PARTITURA #3

Sobre esta partitura. É uma balada? É uma peça de suspense que você quer jogar durante uma perseguição de carro? Isso definirá o tom para uma luta épica contra um chefe?

- ▶ Instrumentos Utilizados - Detalhes sobre os instrumentos utilizados na partitura.
- ▶ Chave em que a partitura é tocada.
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo?



Efeitos Sonoros

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

INOVAÇÃO

Esta seção se trata em identificar as inovações do seu jogo pois é difícil para as pessoas visualizarem um conceito que não é delas. Coloque várias imagens para ajudar o leitor a entender a sua idéia inovadora. Você também pode adicionar esboços, suas próprias fotografias, arte, citações, trechos de livros, etc.

Você também pode detalhar qualquer inspiração histórica que possa ter inspirado aspectos do seu jogo (deuses gregos, mitos urbanos, criaturas míticas , etc). Talvez o título do seu jogo tenha um significado oculto? Talvez seu jogo seja fortemente inspirado no folclore antigo? Coloque esses detalhes nesta seção.

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

// Descreva a inovação
— Nome da Inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma
inovação

Colocar uma inovação



// Descreva a inovação

— Nome da Inovação

Colocar uma
inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Esta seção é outra maneira de manter os detalhes do seu jogo organizados para prototipagem e desenvolvimentos posteriores em seu jogo. Você pode usar este parágrafo para explicar a mecânica de funcionamento do seu sistema.

[illegible]

SISTEMA DE NÍVEL

Dependendo do jogo que você está construindo, você pode não precisar desta seção. Use as tabelas abaixo para listar o nome de cada nível, quanto XP é necessário para alcançar o próximo nível, o que é desbloqueado a cada nível, quais estatísticas aumentam a cada nível

e muito mais. Use este parágrafo para falar sobre seu sistema de nível com mais detalhes. Talvez fale sobre por que você escolheu esse sistema. Você também pode duplicar essa distribuição se tiver personagens que usam seu próprio sistema de nível.

SISTEMA DE NÍVEL

[illegible]

[illegible]

GAME BLUEPRINT

O objetivo desta seção é percorrer todo o jogo listando todas as interações, ovos de páscoa, movimentadores de enredo, objetos na cena, etc. Cada jogo é diferente. Use as seções que você precisa. O ponto principal desta seção é dar ao seu jogo um modelo EXTREMAMENTE detalhado de sua jogabilidade que ajudará tremendamente quando sua equipe passar para cada estágio de desenvolvimento. Duplique esta distribuição para quantos níveis e cenas você tiver. Pense nisso como um roteiro para o jogo. Substitua meus exemplos abaixo.

Nome da Fase/Cena #1

WALKTHROUGH (EXAMPLE)

- ▶ Start Game Button Selected
- ▶ Black screen. Player hears rumbling in the background
- ▶ Main character is sitting on a hill looking in the distance at a storm rolling in
- ▶ **Animation-** Character stands up and player can now control character
- ▶ **INTERACTION (OPTIONAL)** - Player sees bird nest on the ground
- ▶ Main character let's out a loud groan as the rain starts coming down
- ▶ **Animation** - Character covers head and hunches over to protect themselves from getting wet
- ▶ Tutorial for game instructions begins
- ▶ Instructions for retrieving items from inventory
- ▶ Character pulls out umbrella
- ▶ On screen instructions on how to move, pick up objects, interact with objects

EFEITO DO SOM

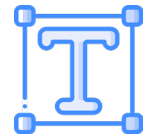
- ▶ **Trovão #1 -**
Ativado quando o jogador passa pelo toco
- ▶ **Efeito sonoro usado -**
Ativado quando
- ▶ **Efeito sonoro usado -**
Ativado quando
- ▶ **SEfeito sonoro usado -**
Ativado quando
- ▶ **SEfeito sonoro usado -**
Ativado quando

PONTUAÇÃO MUSICAL

- ▶ **Nome da pontuação-**
Detalhe da pontuação.
Duração da pontuação
e quando a pontuação é
acionada neste nível
- ▶ **Nome da pontuação-**
Detalhe da pontuação.
Duração da pontuação
e quando a pontuação é
acionada neste nível

[illegible]

LISTA DE DIRETRIZES



As diretrizes de Amostragem de Textos se preocupa em como os textos em jogos podem ser exibidos. Em sua maior parte envolve fontes, tamanhos, alinhamentos, fundos, animações de imagens.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AMOSTRAGEM DE TEXTOS

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Texto claro	Amostragem de Textos / Legibilidade - Os jogadores podem alterar a forma como o texto é apresentado a eles no jogo ou em suas interfaces para que possam ser lidos de forma confiável.	
Use um tamanho de fonte padrão e facilmente legível	Amostragem de Textos / Fontes / Tamanho - Use um tamanho de fonte que seja facilmente legível. A Amazon TV tem diretrizes de interface do usuário que incluem recomendações de tamanho de texto, de no mínimo 28px quando visualizado em uma tela de 1080p.	
Use formatação simples de texto	Amostragem de Textos / Fontes / Estilos - Use uma formatação de texto que seja claro e simples. Para texto curtos uma fonte fácil de ler sobre um fundo simples faz uma grande diferença na legibilidade, idealmente uma fonte sem serifa. Para texto mais longos, além do mencionado, use maiúsculas e minúsculas em vez de maiúsculas, alinhamento à esquerda injustificado, espaçamento entre linhas de 1,5x e cerca de 70 caracteres por linha.	
Forneça alto contraste entre texto/UI e plano de fundo	Amostragem de Textos / Contraste - Garantir um bom nível de contraste beneficia quem têm deficiências situacionais, como jogar em um dispositivo móvel, sob luz solar direta ou em uma tela de baixa qualidade. Forneça alto contraste entre texto/UI e plano de fundo Coloque o texto e os elementos da interface do usuário em um plano de fundo simples de alto contraste ou, quando isso não for possível, use contornos e sombras proeminentes para separá-los do plano de fundo. A indústria da web estabeleceu um limite testável para o que constitui um contraste adequado para telas, que pode ser aplicado a jogos – uma taxa de contraste de primeiro plano/fundo de pelo menos 4,5:1.	



DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AMOSTRAGEM DE TEXTOS





DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Forneça uma opção para desativar / ocultar a animação de fundo	Amostragem de Textos / Fundo - Forneça uma opção para desativar / ocultar o movimento de fundo A animação de fundo pode distrair muito dos elementos que são importantes para o jogo, especialmente para condições cognitivas relacionadas à atenção, como o TDAH.	
Evite colocar informações temporárias essenciais fora da linha de visão do jogador	Amostragem de Textos / Camera - Evite colocar informações temporárias essenciais fora da linha dos olhos do jogador	
Permitir que o tamanho da fonte seja ajustado	Amostragem de Textos / Fontes - Permitir que o tamanho da fonte seja ajustado Embora definir um bom tamanho padrão seja benéfico, não há um único tamanho que todos possam ler, devido a diferenças nos níveis de deficiência visual e diferenças no tamanho da tela ou distância de visualização. Permitir que os jogadores escolham um tamanho de fonte que melhor se adapte às suas habilidades e situação é muito mais eficaz.	
Exibição de texto	Amostragem de Textos / Legibilidade - Garantir que a legibilidade do texto seja otimizada para todos os jogadores, incluindo jogadores com baixa visão. Isso pode ser obtido exibindo o texto em tamanhos e espaçamentos padrão mínimos e fornecendo opções configuráveis de estilo e cor. A melhor abordagem para garantir que o texto seja acessível para o maior número possível de jogadores é fornecer aos jogadores opções para configurar a interface do usuário para melhor atender às suas necessidades.	

LISTA DE DIRETRIZES



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
Fazer mais com menos	Jogabilidade / Dificuldade - Os jogadores podem reduzir o número de ações na sequência para que possam progredir com sucesso no jogo.	
Se o jogo usar o campo de visão (somente mecanismo 3D), defina um padrão apropriado para o ambiente de visualização esperado	Jogabilidade / Câmera - Se o jogo usar o campo de visão, defina um padrão apropriado para o ambiente de visualização esperado Campo de visão é o ângulo de visão simulado através da câmera, ou seja, perspectiva. Cada jogo 3D tem um ângulo de campo de visão. Se o campo de visão for significativamente diferente do que o olho/cérebro espera ver, isso pode resultar em enjôo. Um ângulo de visão apropriado é geralmente de 60 graus para TV e 90 graus para monitor.	
Dê uma indicação clara de que os elementos interativos são interativos	Ajuste de Jogabilidade / Interações - Dê uma indicação clara de que os elementos interativos são interativos Os jogadores com deficiências cognitivas ou visuais podem ter dificuldade em distinguir quais elementos da interface do usuário ou itens do jogo devem ser interativos e, às vezes, não estão familiarizados com as mesmas metáforas e convenções que os outros jogadores. Isso pode ser alcançado por diferenças claras e consistentes em estilo, contraste ou significantes adicionais, como efeito de mouseover, brilho, ícone etc.	
Permite fácil orientação / movimento ao longo dos pontos cardeais	Ajuste de Jogabilidade (GamePlay) / Localizacao - Permite fácil orientação/movimento ao longo dos pontos da bússola Permitir que os jogadores saltem diretamente para um ponto cardinal ajuda os jogadores com pouca ou nenhuma visão residual a evitar ficarem desorientados.	



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

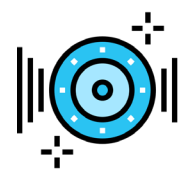
www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

39

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AJUSTE DE JOGABILIDADE

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Use design de som/música distinto para todos os objetos e eventos	Ajuste de Jogabilidade (GamePlay) / Sons - Use design distinto de som/música para todos os objetos e eventos O ruído ambiente é uma grande ajuda se você for cego. O ruído de um objeto pode ser usado como um ponto de orientação. Um bom design de som, garantindo que cada ação distinta tenha um som igualmente distinto, pode tornar até os jogos convencionais completamente acessíveis a jogadores com pouca ou nenhuma visão.	
Oferece uma ampla escolha de níveis de dificuldade	Ajuste de Jogabilidade (GamePlay) / Dificuldade - Oferece uma ampla escolha de níveis de dificuldade Oferecer uma escolha simples de dificuldade é o primeiro passo bastante contundente, mas ainda bom, em acessibilidade, permitindo alguma flexibilidade no principal desafio envolvido, como nível de IA, velocidade dos inimigos ou dificuldade dos quebra-cabeças.	
Permitir que o nível de dificuldade seja alterado durante o jogo, seja por meio de configurações ou dificuldade adaptativa	Ajuste de Jogabilidade (GamePlay) / Dificuldade - Permitir que o nível de dificuldade seja alterado durante o jogo, seja por meio de configurações ou dificuldade adaptativa	
Ofereça um meio de ignorar os elementos de jogabilidade que não fazem parte da mecânica principal, por meio de configurações ou opção de pular no jogo	Ajuste de Jogabilidade (GamePlay) / Dificuldade Ofereça um meio de ignorar os elementos de jogabilidade que não fazem parte da mecânica principal, por meio de configurações ou opção de pular no jogo	
Inclua modos de assistência, como mira automática e direção assistida	Ajuste de Jogabilidade (GamePlay) / Modos de assistência Inclua modos de assistência, como mira automática e direção assistida Os modos de assistência são configurações opcionais para compensar a falta de velocidade ou precisão, permitindo que os jogadores com dificuldades nessas áreas participem em igualdade de condições.	
Opções de dificuldade do jogo	Ajuste de Jogabilidade (GamePlay) / Dificuldade - Garantir que os títulos de jogos forneçam várias opções de dificuldade para que todos os jogadores possam aproveitar e concluir os jogos, independentemente de seu nível de habilidade.	
Clareza nas informações	Ajuste de Jogabilidade (GamePlay) / Metas e Objetivos - Os jogos devem garantir que os jogadores tenham uma maneira fácil de entender o que devem fazer no momento para progredir. A capacidade de visualizar os objetivos e o progresso do jogo pode ajudar a eliminar a necessidade de memorizar essas informações. Além disso, a orientação objetiva e os rastreadores de progresso podem diminuir as demandas cognitivas dos jogadores.	

LISTA DE DIRETRIZES







As diretrizes de Ajuste de Sons inclui ajustar o som em jogos de várias maneiras: opções de som no menu de configurações, permitindo que os jogadores ajustem o volume geral do jogo, bem como o volume de sons específicos, como música, efeitos sonoros e voz dos personagens.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AJUSTE DE SOM

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Usar som surround	Ajuste de Sons / Surround - Usar som surround Som estéreo faz uma grande diferença, mas o som surround permite uma identificação muito mais eficaz de onde os sons estão vindo, particularmente importante para pessoas com deficiência visual que dependem de pistas sonoras como reforço ou como único meio de entender a jogabilidade.	
Certifique-se de que as opções de som/música para os principais objetos/eventos sejam distintas umas das outras	Ajuste de Sons / Sons distintos - Certifique-se de que as escolhas de som/música para cada objeto/evento-chave sejam distintas umas das outras	
Forneça controles de volume separados ou silêncios para efeitos, fala e fundo/música	Ajuste de Sons / Controle de Volume - Forneça controles de volume separados ou mudos para efeitos, fala e fundo/música	
Simular gravação binaural	Ajuste de Sons / Sons Binaural - Simular gravação binaural A gravação binaural significa construir uma cabeça artificial precisa e colocar microfones na posição dos tímpanos. O áudio resultante registra com precisão o efeito do som que passa pelo crânio e pelas orelhas, resultando em um som posicional incrivelmente preciso que pode ser reproduzido em qualquer fone de ouvido estéreo padrão.	
Forneça controles de volume separados ou silêncios para efeitos, fala e fundo/música	Ajuste de Sons / Controles de Volume - Forneça controles de volume separados ou mudos para efeitos, fala e fundo/música O controle deslizante de volume do HUD, quando ativado, permite pistas de áudio adicionais que eu diria serem cruciais para jogar sem visão. Isso inclui dicas para o medidor KV (valor de queda) (mostrando aproximadamente quanto dano você pode causar antes que o combo caia / exploda automaticamente) e para receber uma barra de medidor de sombra.	



DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AJUSTE DE SONS

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Mantenha o ruído de fundo no mínimo durante a fala	Ajuste de Sons / Sons de fundo - Mantenha o ruído de fundo no mínimo durante a fala	
Forneça uma alternância estéreo/mono	Ajuste de Sons / Canais - Forneça uma alternância estéreo/mono	
Texto em tempo real <-> transcrição de fala	Configurações / Transcrição de fala - Texto em tempo real <-> transcrição de fala	
Acessibilidade de áudio	Ajuste de Sons - Garantir que os jogadores possam ouvir dicas de áudio importantes, saída de fala de outros jogadores e personagens não-jogadores ou tecnologias assistivas como leitores de tela, bem como dicas de áudio ou outras opções distintas de saída de áudio . Isso pode ser obtido fornecendo controles de volume separados para cada tipo de saída de áudio (como volume da música, volume de efeitos, diálogo de personagem, bate-papo por voz ou leitor de tela), para que os jogadores possam configurar as opções de volume para melhor atender às suas necessidades.	





LISTA DE DIRETRIZES



As diretrizes de Ajuste de Imagens são todas as diretrizes que envolvem jogadores com deficiências visuais.

Algumas sugestões incluem: ajuste de brilho, opções de contraste, modo de tela dividida, modo de cor.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AJUSTE DE IMAGENS

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Certifique-se de que nenhuma informação essencial seja transmitida apenas por uma cor	Ajuste de Imagens / Cores - Certificar que nenhuma informação essencial seja transmitida apenas por uma cor fixa Sempre que for possível, use a cor como suporte para outro meio de comunicar as informações, como texto ou símbolo, padrão ou forma.	
Fornecer uma opção para ajustar o contraste	Ajuste de Imagens / Contraste - Fornecer uma opção para ajustar o contraste Forneça alto contraste entre texto/UI e plano de fundo Garantir um bom nível de contraste também beneficia dispositivo móvel, sob luz solar direta ou em uma tela de baixa qualidade. Idealmente, coloque o texto e os elementos da interface do usuário em um plano de fundo simples de alto contraste ou, quando isso não for possível, use contornos e sombras proeminentes para separá-los do plano de fundo. A indústria da web estabeleceu um limite que constitui um contraste adequado para telas a jogos – uma taxa de contraste de primeiro plano/fundo de pelo menos 4,5:1.	
Contraste	Ajustar de Imagens / Amostragem de Texto / Amostragem de Elementos - Fornecer contraste suficiente entre os elementos visuais e seus planos de fundo para que esses elementos possam ser interpretados por jogadores com baixa visão.	
Fornecer uma opção para modo de cores	Ajuste de Imagens / Modo de Cores - Fornecer uma opção para ajustar quais os padrões de cores usados de acordo com a deficiência Forneça padrões para: Normal, Protanopia, Deuteranopia, Tritanopia	



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

.....






DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
-----------	--------	-------------

LISTA DE DIRETRIZES



As diretrizes de Canais Adicionais de Comunicação envolvem Chat de texto, Voz sobre IP (VoIP), Emotions, Comandos de voz, Fóruns e comunidades online, Redes sociais

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CANAIS ADICIONAIS DE COMUNICAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Entrada de texto flexível	Canais adicionais de comunicação / Geral - Os jogadores podem substituir uma interface padrão por uma alternativa para que possam inserir texto no jogo.	
Suporte a bate-papo por texto e voz para vários jogadores	Canais adicionais de comunicação / Chat - Suporta bate-papo de texto e voz para multiplayer O chat de texto permite que os jogadores que não conseguem ouvir ou falar bem o suficiente ainda se comuniquem pela conversar por voz. No entanto, não deve ser usado apenas a voz, pois isso excluiria jogadores que não conseguem ler ou ver bem o suficiente para usar o bate-papo por texto. Ambas as opções devem ser fornecidas.	
Forneça meios visuais de comunicação no modo multijogador	Canais adicionais de comunicação / UI - Fornecer meios visuais de comunicação no multiplayer	
Permitir que uma preferência seja definida para jogar multijogador online com jogadores que jogarão apenas com/ estão dispostos a jogar sem bate-papo por voz	Canais adicionais de comunicação / Chat - Permitir que seja definida uma preferência para jogar multijogador online com jogadores que apenas jogarão com / estão dispostos a jogar sem bate-papo por voz	
Certifique-se de que todas as informações suplementares importantes (por exemplo, a direção de onde você está sendo filmado) transmitidas pelo áudio sejam replicadas em texto/ visuais x	Canais adicionais de comunicação / informações suplementares - Certifique-se de que todas as informações suplementares importantes (por exemplo, a direção de onde você está sendo filmado) transmitidas por áudio sejam replicadas em texto/visual	



DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CANAIS ADICIONAIS DE COMUNICAÇÃO		
DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Fornecer linguagem de sinais	Canais adicionais de comunicação / Linguagem de Sinais - Fornecer linguagem de sinais raramente é vista em jogos, mas é outro meio válido de comunicar informações para pessoas surdas/ deficientes auditivas.	
Use um bate-papo baseado em símbolos (sorrisos, etc.)	Canais adicionais de comunicação / Símbolos - Use o bate-papo baseado em símbolos (smileys, etc.)	
Experiências de comunicação	Canais adicionais de comunicação / Interface - A capacidade de usar recursos de comunicação sejam acessíveis para jogadores com deficiências. Garantir que todos os jogadores possam navegar, configurar e usar recursos de comunicação em jogos que oferecem suporte a interações de um para um ou um para muitos jogadores. Isso é especialmente importante para jogadores surdos ou com deficiência auditiva, não verbais ou com baixa ou nenhuma visão.	
Apoio ao cliente acessível	Canais adicionais de comunicação / Suporte - Garantir que os jogadores possam acessar os recursos de suporte ao cliente, como call centers, mensagens instantâneas/chat online e suporte por e-mail, fornecendo vários métodos acessíveis para que possam usá-los serviços.	

LISTA DE DIRETRIZES



As diretrizes de Canais Adicionais de Informação envolvem oferecer duas ou mais alternativas de como essas informações são repassadas é uma maneira evidente que essa informação está sendo assimilada pelo jogador. Podem ser por alertas, áudio, falas.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CANAIS ADICIONAIS DE INFORMAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Segundo canal	Canais adicionais de informação / Geral - Os jogadores podem selecionar canais adicionais de informações por meio de diferentes modalidades	
Garantir o suporte do leitor de tela para dispositivos móveis	Canais adicionais de informação / Leitor de Tela - Garanta o suporte do leitor de tela para dispositivos móveis Um leitor de tela é um software externo que lê todo o texto em um aplicativo e é como pessoas com pouca ou nenhuma visão interagem com a tecnologia.	
Forneça um mapa de áudio estilo sonar que pode ser pingado	Canais adicionais de informação / Bússula Fornecer um mapa de áudio no estilo de sonar pingável	
Forneça narrações pré-gravadas para todo o texto, incluindo menus e instaladores	Canais adicionais de informação / Narrações - Forneça narrações pré-gravadas para todo o texto, incluindo menus e instaladores A voz própria é mais cara de produzir, mas pode ser tecnicamente mais fácil de conseguir do que o suporte do leitor de tela e pode produzir melhores resultados.	
Forneça um GPS com voz	Canais adicionais de informação / GPS - Fornecer um GPS de voz	
Garanta o suporte ao leitor de tela, incluindo menus e instaladores	Canais adicionais de informação / Leitor de Tela - Garanta o suporte ao leitor de tela, incluindo menus e instaladores	



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO





www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CANAIS ADICIONAIS DE INFORMAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Forneça uma faixa de descrição de áudio	<p>Canais adicionais de informação / Audiodescrição -</p> <p>Forneça uma faixa de descrição de áudio</p> <p>Algo que está aumentando em prevalência em outras mídias (especialmente filmes), mas ainda não para jogos, é a audiodescrição; áudio falado adicional que descreve o que está acontecendo visualmente, geralmente comunicado por meio de interrupções naturais no áudio ou, menos comumente, pausando a mídia enquanto a descrição é falada.</p> <p>A audiodescrição visa comunicar o máximo possível da informação que é transmitida através do som; ações, expressões faciais, aparências de personagens, ambientes, texto na tela. Nem tudo isso pode ser comunicado o tempo todo, por isso é priorizado de acordo com o quanto pode caber em qualquer lacuna específica.</p>	
Certifique-se de que nenhuma informação essencial seja transmitida apenas por sons	<p>Canais adicionais de informação / Modo de transmitir informações essenciais -</p> <p>Certifique-se de que nenhuma informação essencial seja transmitida apenas por sons</p>	
Forneça legendas ou recursos visuais para sons de fundo significativos	<p>Legendas / Sons de Fundo -</p> <p>Forneça legendas ou recursos visuais para sons de fundo significativos</p> <p>Comunicar todos os sons por texto geralmente não é prático nem desejável, mas qualquer coisa que seja importante deveria ser. Para confirmar isso, considere se o som pode ser totalmente removido sem muito impacto na história, jogabilidade ou atmosfera. Caso contrário, reforce-os com legendas ou recursos visuais.</p> <p>Legendas é o nome dado às legendas que representam sons, em vez de fala. ou seja exclusivamente para acessibilidade e não faz parte do trabalho de localização. Eles geralmente são fornecidos pelo mesmo mecanismo das legendas, mas deve ser possível ativá-los ou desativá-los independentemente de as legendas estarem ativadas ou desativadas.</p>	

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CANAIS ADICIONAIS DE INFORMAÇÃO

48

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Forneça uma indicação visual de quem está falando no momento	<p>Legendas / Indicador de Sons de Fundo -</p> <p>Forneça legendas ou recursos visuais para sons de fundo significativos</p> <p>As conversas podem ser difíceis de acompanhar quando você não consegue ouvir os sotaques distinguíveis. Uma diferença de cor para cada locutor, flutuação de texto para o lado da tela em que o locutor está, nomeando o locutor atual ou até mesmo representando o rosto do locutor, tudo ajuda - e uma combinação deles usada em conjunto é ainda melhor.</p> <p>Uma abordagem eficaz comum é o uso de cores em todos os momentos. Outra abordagem, comumente usada em RPGs, é adicionar um indicador diretamente à pessoa que está falando – por exemplo, um balão de fala acima de sua cabeça.</p>	
Canais adicionais para pistas visuais e de áudio	<p>Canais adicionais de informação / métodos sensoriais -</p> <p>Expressar dicas visuais e de áudio usando vários métodos sensoriais. Isso é para garantir que as principais informações sejam percebidas por jogadores cegos ou com baixa visão e jogadores surdos ou com deficiência auditiva.</p>	
Narração da tela	<p>Canais adicionais de informação / Narração de Texto em Audio -</p> <p>Garantir que todas as informações visuais na tela também possam ser representadas auditivamente por meio do software de narração da tela. Isso beneficia os jogadores que não conseguem ler o conteúdo da tela por causa de coisas como cegueira, baixa visão, dificuldades de aprendizado ou circunstâncias temporárias/situacionais.</p>	
Feedback tátil	<p>Canais adicionais de informação / Feedback tátil -</p> <p>Garantir que os jogadores possam definir as configurações de feedback tátil para seu controlador. Isso atende às necessidades de uma ampla gama de jogadores. Eles incluem jogadores que se beneficiam do feedback tátil como uma modalidade de saída adicional e jogadores que preferem desabilitar o feedback tátil devido ao desconforto ou dor que esse feedback pode provocar.</p>	
Descrição do áudio	<p>Canais adicionais de informação / áudio adicional que descreva todas as informações visuais e contexto essenciais que ocorrem -</p> <p>Garantir que os vídeos full motion (FMVs) ou outros tipos de eventos cinematográficos com script no jogo forneçam uma faixa de áudio adicional que descreva todas as informações visuais essenciais e o contexto que ocorre em um vídeo ou cinemática evento. Isso garante que os jogadores que não podem ver o conteúdo visual tenham um meio adicional de entender e aproveitar o conteúdo.</p>	



DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CANAIS ADICIONAIS DE INFORMAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Bate-papo de fala para texto/ texto para fala	Canais adicionais de informação / bate-papo por texto ou bate-papo por voz - Garantir que todos os jogadores possam participar de experiências de comunicação como chat de texto ou chat de voz. Isso é especialmente importante para jogadores surdos ou com deficiência auditiva, não verbais ou com baixa ou nenhuma visão.	

LISTA DE DIRETRIZES



As diretrizes de Configuração discute algumas configurações que podem ser feitas pelo jogador de acordo com suas necessidades. Pode envolver: ângulo de visão ajustável, opção de zoom, opção de câmera, estabilização de câmera, automática, opções de

rastreamento de alvo, modo de escolha de primeira ou terceira pessoa.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CONFIGURAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Salvar e manter as configurações	Configurações / Salvamento - Os jogadores podem salvar e manter as configurações de apresentação e controles entre as sessões de jogo, para que não precisem fazer configurações a cada sessão de jogo.	
Mesmos controles, mas diferentes	Configurações / Controles - Os jogadores podem remapear os controles do jogo para que possam usar efetivamente os controles ou suas interfaces.	
Precisão Melhorada	Configurações / Ações - Os jogadores podem ajustar a precisão das ações para que possam direcionar, mover ou navegar com sucesso no jogo ou em suas interfaces.	
Telas Flexíveis	Configurações / Vídeo e Áudio - Os jogadores podem substituir uma tela padrão ou alterar as configurações da tela para que possam receber as informações apresentadas pelo jogo ou suas interfaces.	
Interface pessoal	Configurações / Ações&Interfaces - Os jogadores podem mostrar, ocultar, redimensionar, fixar ou reorganizar os componentes da interface do usuário para que possam usá-los de maneira eficaz e eficiente.	
Controladores flexíveis	Configurações / Controles - Os jogadores podem substituir um controlador padrão ou dispositivos de entrada por um hardware ou software alternativo para que possam interagir com o jogo e suas interfaces.	
Distinguir isso daquilo	Configurações / Ações&Interfaces - Os jogadores podem alterar a apresentação das informações para que possam distinguir, atender e usar diferentes elementos de informação no jogo ou em suas interfaces.	
Limpar Canais	Configurações / Ações&Interfaces - Os jogadores podem alterar os atributos das informações nos canais para que possam entendê-las e compreendê-las de maneira confiável.	
Evite gatilhos de doença de simulação de VR	Configurações / Cinetose VR - Opções de locomoção, rotação instantânea em incrementos de 30 graus, manter a câmera no controle total do jogador e sempre controlada pelo movimento da cabeça, evitar objetos que se movem rapidamente, manter taxa de quadros constantemente alta (60fps, 75fps, 90fps) e baixa latência (abaixo de 20ms), evitar os efeitos de desfoque de movimento	








GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO









www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CONFIGURAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Certifique-se de que os elementos interativos/ controles virtuais sejam grandes e bem espaçados, principalmente em telas pequenas ou sensíveis ao toque	Configurações / Controle - Garanta que os elementos interativos / controles virtuais sejam grandes e bem espaçados, principalmente em telas pequenas ou sensíveis ao toque. Descobriu-se que 2,4 cm é o tamanho ideal para telas sensíveis ao toque, mas pouco prático para telas de telefone menores, portanto, 0,96 cm é a recomendação para telefones.	
Se o jogo usar campo de visão (somente mecanismo 3D), permita um meio para que ele seja ajustado	Configurações / Camera - Se o jogo usar o campo de visão (somente mecanismo 3D), permita um meio para que ele seja ajustado	 
Evite (ou forneça a opção de desativar) qualquer diferença entre o movimento do controlador e o movimento da câmera, como balanço de arma/caminhada ou suavização do mouse	Configurações / Camera - Evite (ou forneça a opção de desativar) qualquer diferença entre o movimento do controlador e o movimento da câmera Problemas comuns são arma/caminhada assíncrona, desfoque de movimento, aberração cromática, suavização do mouse, trepidação ou inclinação da câmera ou mudança de onde o personagem está olhando sem a entrada do jogador Eles podem ser altamente desejáveis por motivos estéticos e de imersão, mas, se incluí-los, forneça uma opção para as pessoas desativá-los.	 
Forneça uma escolha de cores / designs de cursor / mira	Configurações / Mira & Cursor - Forneça uma escolha de cores / designs de cursor / mira A opção de alterar o retículo de destino para uma forma, estilo ou cor diferente realmente ajuda as pessoas com visão deficiente. O design da mira/cursor muitas vezes pode ser uma parte fundamental de uma estética, mas também pode resultar em problemas de visibilidade ou contraste, com um cursor que é bom para algumas pessoas ser muito pequeno ou faltar para que outras possam ver facilmente ou em cores que não funcionam com algumas formas de daltonismo.	 
Permitir que as interfaces sejam redimensionadas	Configurações / Interfaces - Permitir que as interfaces sejam redimensionadas Além de ser uma forma importante de atender pessoas com diferentes tamanhos de tela, as interfaces redimensionáveis manualmente também são úteis para pessoas que têm dificuldade em ver pequenos elementos ou que não possuem a habilidade motora fina necessária para tocar/clicar neles.	

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CONFIGURAÇÃO

52

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Certifique-se de que todas as ações de tecla possam ser executadas por controles digitais (pads / teclas / pressionamentos), com entradas mais complexas (por exemplo, analógicas, gestos) não necessárias e incluídas apenas como métodos de entrada suplementares/alternativos	Configurações / Controles - Certifique-se de que todas as ações de teclas podem ser realizadas por controles digitais (pads / teclas / pressionamentos), com entrada mais complexa (por exemplo, analógico, gesto) não necessária e incluída apenas como métodos de entrada complementares / alternativos	
Certifique-se de que todas as configurações sejam salvas/lembradas	Configurações / Salvamento Certifique-se de que todas as configurações sejam salvas/lembradas	
Forneça um recurso de salvamento manual	Configurações / Salvamento - Fornecer um recurso de salvamento manual	
Forneça um recurso de salvamento automático	Configurações / Salvamento - Fornecer um recurso de salvamento automático	
Permitir que uma preferência seja definida para jogar multijogador online com/sem outras pessoas que estejam usando recursos de acessibilidade que possam oferecer uma vantagem competitiva	Configurações / Preferencias - Permitir que uma preferência seja definida para jogar multijogador online com/sem outras pessoas que estão usando recursos de acessibilidade que podem oferecer uma vantagem competitiva	
Permita que a jogabilidade seja ajustada expondo o maior número possível de variáveis	Configurações / Preferencias - Permita que a jogabilidade seja ajustada expondo o maior número possível de variáveis	
Permitir que as configurações sejam salvas em diferentes perfis, seja no nível do jogo ou da plataforma	Configurações / Salvamento - Permitir que as configurações sejam salvas em diferentes perfis, no nível do jogo ou da plataforma	
Entrada	Configurações / Controles - Garantir que um jogador possa operar a interface de jogo por meio de mecanismos de entrada de sua escolha.	



DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CONFIGURAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Navegação da interface do usuário	<p>Configurações / Interface - experiências de navegação de interface do usuário claras e consistentes durante todo o jogo</p> <p>Fornecer aos jogadores experiências de navegação de IU claras e consistentes durante todo o jogo. Isso pode ajudar os jogadores que são neurodiversos, têm dificuldades de aprendizado, são novos em jogos ou estão navegando na experiência com vários tipos de tecnologias assistivas.</p>	
Manipulação de foco da interface do usuário	<p>Configurações / Interface - elemento em uma interface do jogo tem o foco.</p> <p>Garantir que os jogadores, incluindo jogadores com baixa visão, estejam sempre cientes de qual elemento em uma interface do jogo tem foco.</p>	
Contexto da IU	<p>Configurações / Interface - tenham contexto suficiente para operar a interface de um jogo e entender seus componentes de interface do usuário e suas funções.</p> <p>Garantir que os jogadores tenham contexto suficiente para operar a interface de um jogo e entender seus componentes de interface do usuário e suas funções. Isso pode ser especialmente útil para jogadores que precisam de mais tempo para ler o conteúdo da tela, para jogadores com memória de curto prazo limitada e jogadores que são novos no jogo.</p>	
Mensagens de erro e ações destrutivas	<p>Configurações / Interface - os jogadores possam identificar e corrigir quaisquer erros de entrada do jogador</p> <p>Garantir que os jogadores possam identificar e corrigir quaisquer erros de entrada do jogador antes que uma ação permanente ou destrutiva ocorra.</p>	
Limites de tempo	<p>Configurações / Interface - tempo adequado para ler, interpretar e interagir com toda a interface do jogo.</p> <p>Garantir que os jogadores tenham tempo suficiente para ler, interpretar e interagir com toda a IU do jogo.</p>	
Distrações visuais e configurações de movimento	<p>Configurações / Distrações e Movimentações</p> <p>Garantir que os jogadores possam pausar ou parar completamente qualquer conteúdo que role, pisque, atualize automaticamente ou se mova. Além disso, os jogadores devem poder personalizar as configurações do jogo relacionadas ao campo de visão, movimento e sensibilidade da câmera e outras configurações visuais relacionadas ao movimento da câmera ou da tela. Isso beneficia jogadores que são suscetíveis a enjôo, jogadores que se distraem facilmente piscando, rolando ou movendo o conteúdo de outra forma e jogadores que não conseguem ler rapidamente o texto antes que ocorra uma atualização automática ou rolagem.</p>	

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CONFIGURAÇÃO

54



DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - CONFIGURAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA

LISTA DE DIRETRIZES





As diretrizes de Documentação envolvem as dúvidas em relação às funcionalidades e objetivos do jogo. Podem ser um manual do usuário, um tutorial dentro do jogo ou uma seção de ajuda online ou até mesmo um suporte dedicado por telefone.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - DOCUMENTAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Certifique-se de que o manual / site seja fornecido em um formato amigável ao leitor de tela	Documentação / Manual - Certifique-se de que o manual/site sejam fornecidos em um formato amigável ao leitor de tela Os PDFs são documentos impressos e não devem ser usados para comunicar informações eletronicamente. Usar um formato mais apropriado, como HTML, é uma solução muito melhor.	
Forneça detalhes dos recursos de acessibilidade na embalagem e/ou site	Documentação / Recursos - Forneça detalhes dos recursos de acessibilidade na embalagem e/ou site Informe o às pessoas quais são os recursos de um jogo. Um símbolo padronizado foi desenvolvido para indicar que as informações de acessibilidade estão presentes. O uso disso ajudará no reconhecimento.	
Forneça detalhes dos recursos de acessibilidade no jogo	Documentação / Recursos - Forneça detalhes dos recursos de acessibilidade no jogo Maior detalhes aos jogadores sobre os recursos de acessibilidade disponíveis no jogo..	
Solicitar feedback sobre acessibilidade	Documentação / Feedback - Solicitar feedback de acessibilidade Embora incluir pessoas com deficiência em testes de jogo e pesquisas com usuários seja a maneira mais eficaz de obter observações precisas e detalhadas, simplesmente pedir feedback on-line é uma maneira barata e eficaz de reunir uma ampla gama de informações.	
Incluir algumas pessoas com deficiências entre os participantes do teste de jogo	Documentação / Testes Incluir algumas pessoas com deficiências entre os participantes do teste de jogo. O teste de jogo com jogadores com deficiência é sempre esclarecedor e fornece informações específicas para o seu jogo individual.	



DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - DOCUMENTAÇÃO

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Inclua todas as categorias relevantes de deficiência (motora, cognitiva, etc.) entre os participantes do teste de jogo, em números representativos com base na idade/demografia do público-alvo	Documentação / Público-Alvo Incluir todas as categorias relevantes de deficiência (motora, cognitiva, etc.) entre os participantes do teste de jogo, em números representativos com base na idade/demografia do público-alvo	
Documentação de recursos acessível	Documentação / Documentação - garantir que os jogadores possam ter uma noção se um título será jogável para eles antes de comprá-lo. Garantir que os jogadores possam ter uma noção se um título será jogável para eles antes de comprá-lo. Além disso, essas informações fornecerão suporte e orientação sobre os recursos de acessibilidade incluídos no jogo que podem ser usados depois que o jogador comprar o produto.	

LISTA DE DIRETRIZES



As diretrizes de Legendas são o texto que aparece na tela do jogo para fornecer uma representação escrita do diálogo, instruções, menus, efeitos sonoros e outros elementos do jogo. Elas usadas para ajudar jogadores com deficiência auditiva a

compreender o conteúdo auditivo do jogo, bem como para permitir que jogadores que jogam em ambientes ruidosos ou silenciosos e permitir facilidade no entendimento em entender um idioma.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - LEGENDAS

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Forneça legendas para todos os discursos importantes	<p>Legendas -</p> <p>Fornecer legendas para todos os discursos importantes</p> <p>Discurso importante significa aquele que causaria um impacto significativo na experiência sem; seja narrativamente ou para a habilidade de jogar de alguém. Na maioria dos casos, isso significa fala dos protagonistas e instruções e sugestões dadas por meio da fala.</p> <p>As legendas são amplamente utilizadas pelos jogadores, mais do que pelos consumidores de outros tipos de mídia. Eles são usados por todos os tipos de razões – devido à perda de audição física, devido a alto-falantes móveis de baixa qualidade, devido a um ambiente ruidoso, devido a mixagens de sons dinâmicos imprevisíveis, para evitar acordar o bebê, porque a localização foi feita apenas por meio de legendas, e muitas outras razões também.</p>	
Se quaisquer legendas / legendas forem usadas, apresente-as de maneira clara e fácil de ler	<p>Legendas / Legibilidade -</p> <p>Se forem usadas legendas, apresente-as de maneira clara e fácil de ler</p>	
Fornecer legendas para discurso suplementar	<p>Legendas -</p> <p>Fornecer legendas para discurso suplementar</p> <p>Além de garantir que todas as informações importantes sejam cobertas, inclua também a fala de personagens de fundo, fala em cenas, menus, etc, para garantir que os jogadores que por qualquer motivo não tenham acesso ao áudio não apenas possam jogar, mas também possam ter uma experiência o mais próxima possível dos outros jogadores</p>	
Verifique se as legendas/legendas estão ou podem ser ativadas antes de qualquer som ser reproduzido	<p>Legendas / Ativação -</p> <p>Certifique-se de que as legendas estão ou podem ser ativadas antes que qualquer som seja reproduzido</p>	



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - LEGENDAS

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Certifique-se de que as legendas/legendas sejam reduzidas e apresentadas em palavras por minuto apropriadas para a faixa etária alvo	Legendas / Tempo - Certifique-se de que as legendas/legendas sejam reduzidas e apresentadas em palavras por minuto apropriadas para a faixa etária alvo	
Legendas e legendas	Legendas - Garantir que todas as informações de áudio apresentadas por um jogo também possam ser compreendidas por jogadores que não podem confiar no áudio, como jogadores surdos ou deficientes auditivos. Essas informações de áudio incluem vídeos full motion (FMVs), cutscenes, conversa não-jogador no jogo e dicas de áudio importantes (por exemplo, sons de tiros ou passos).	

60

ACESSIBILIDADE

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			
NOME	COD DEF	CATEGORIA	DESCRIÇÃO
Contraste	BV	Ajuste de Imagem	Permite customizar contraste apenas de todo o visual do jogo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Description	Breve Resumo

[illegible]

**SEU
LOGO
AQUI**

[ENDEREÇO 0000], [CIDADE], [UF], [CEP]

TELEFONE [18 123 456 789]

EMAIL AGDD@AGDD.COM

www.seusite.com

