



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.#
+ 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.#

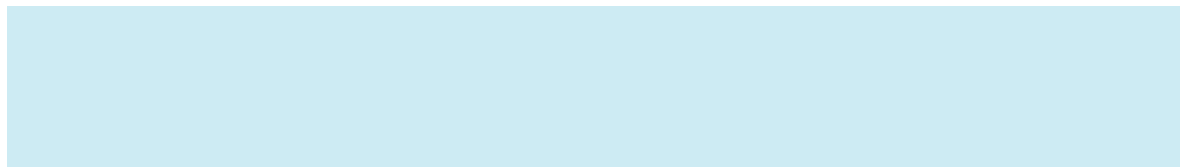


GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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.#



DESIGN VERSION CONTROL



Game Version Control

VERSÕES Nº. 1

Esta versão foi focada no jogo com as idéias iniciais

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

VERSÕES Nº. 2

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



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

7

VERSÕES Nº. 3

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

VERSÕES Nº 4.

- ▶ Correção de erros ao interagir com objetos
- ▶ Melhores gráficos

VERSÕES Nº 5.

- ▶ Correção nas sombras deixando mais realistas
- ▶ Diretriz de acessibilidade para mudar as configurações dos textos, como tamanhos, cores, fontes

DESIGN UNIVERSAL

Game Concept

NOME DO JOGO (TÍTULO E SUBTÍTULO)

Ghost Home - I am lost é um jogo fantasmagórico no qual o título tende a informar que esse jogo terá fantasmas na casa e o sub-título o motivo do personagem principal estar nesse local.

Genero

Ação e Aventura
(Horror e Sobrevivência)

Plataforma

PC (Steam)

Softwares e Hardwares

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;)

Modo-Jogador

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 DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

9

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 A MISSÃO 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 CONCORRENTES?

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?



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

11

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.

DESIGN UNIVERSAL

Níveis de Jogo

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

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

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.





GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



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





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



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.

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	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Description	Breve Resumo

INSPIRATION

This section in its simplest form is an inspiration board. Use it to collage a variety of pictures to help the reader grasp your concept. It's difficult for people to visualize a concept that's not their own. Help them see it with this section. You can also add sketches, your own photographs, art, quotes, excerpts from books, etc. Duplicate these spreads if needed

You can also detail any historical background inspiration that might have inspired aspects of your game (Greek gods, urban myths, mythical creatures, etc.). Perhaps your game title has a hidden meaning? Perhaps your game is strongly inspired by ancient folklore? Put those details in this section.

Place Inspiration Here

**Place
Inspiration
Here**

Place Inspiration Here

Place Inspiration Here

// There's two ways to deal with mystery:
uncover it, or eliminate it.

— **Andrew Ryan, Bioshock**



Place Inspiration Here

// How does it feel, Wayne? To stand on the very stone that ran with your parents' blood? Do you feel sad? Full of rage? Or does that outfit help bury your feelings? Hiding your true self. You're truly an extraordinary specimen... I look forward to breaking you.

— **Hugo Strange,**
Batman Arkham City

Place Inspiration Here

Place Inspiration Here

// 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*

Place Inspiration Here

**Place
Inspiration
Here**

Place Inspiration Here



// It would be if it were doctrine. But it is merely an observation on the nature of reality. To say that nothing is true is to realize that the foundations of society are fragile and that we must be the shepherds of our own civilization. To say that everything is permitted is to understand that we are the architects of our actions and that we must live with our consequences, whether glorious or tragic.

— Ezio, **Assassin's Creed: Revelations**

Place Inspiration Here

**Place
Inspiration
Here**

Place Inspiration Here

ATTRIBUTE OR ABILITY SYSTEM

Depending on the game you are building you may not need this section. Again, use what you need. Use the tables in this section to list out your attributes/abilities and their specific mathematical stats, effects, etc.

This section is another way to keep your game details organized for prototyping and further developments within your game. You can use this paragraph to explain the mechanics of how your system functions.

ATTRIBUTES OR ABILITIES USED IN GAME

[illegible]

up, and more. Use this paragraph to talk about your level up system in more detail. Perhaps talk about why you chose this particular system for your game. You can also duplicate this spread if you have characters that each use their own unique level up system.

[illegible]

[illegible]



Objetos

▶

▶

▶

▶

▶

▶





GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.gdd.com.br/INFORMACOES/02

33

I haven't seen this in other GDD documents, but this is how I approach explaining my game thoroughly in my own GDD I've been developing. I like to be as organized as possible. The point of this section is to walk through your entire game by listing out all interactions, easter eggs, plot movers, objects in the scene, etc. Each game is different. Use the sections you need. The main point of this section is to give your game an EXTREMELY detailed blueprint of your gameplay that will help tremendously when your team moves to each stage of development. Duplicate this spread for as many levels and scenes you have. Think of it as a script for play. Replace my examples below.

● Name of Level/Scene #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

SOUND EFFECTS

- ▶ **Thunder #1 -**
Triggered when player passes stump
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered

MUSICAL SCORE

- ▶ **Name of Score-**
Detail of score. Length of score and when score is triggered on this level
- ▶ **Name of Score-**
Detail of score. Length of score and when score is triggered on this level

ALL OPTIONAL/REQUIRED INTERACTIONS IN THIS LEVEL

[illegible]

ALL DIALOGUE IN THIS LEVEL

[illegible]

[illegible]

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.

**SEU
LOGO
AQUI**

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

TELEFONE [18 123 456 789]

EMAIL AGDD@AGDD.COM

www.seusite.com