



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



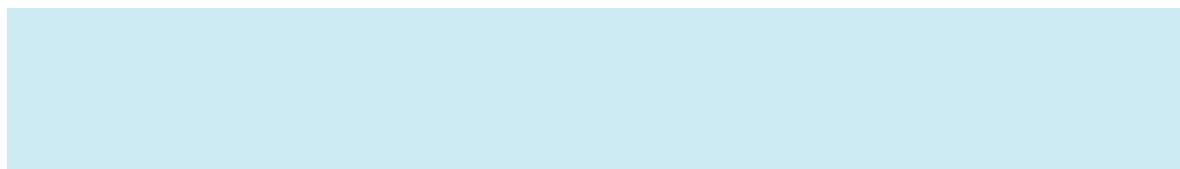
GAME DESIGN DOCUMENTS. CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

- + 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

Gênero

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 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 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.

Continuação...

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?



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

11

História do Jogo

Marcos é um corretor de imóveis que costuma adquirir casas antigas por preços acessíveis e posteriormente revendê-las com lucro. Em uma noite, por volta das 23 horas, Marcos recebe uma ligação da amiga Larial, que o informa sobre uma oportunidade de compra de uma mansão pelo valor pela metade do preço de mercado. Animado com a possibilidade, Marcos agenda um encontro com Larial para visitar a mansão à meia-noite.

Quando Marcos chega ao local, Larial o aguarda na entrada da mansão e o convida a entrar para conhecer o lugar. Assim que ele atravessa a porta, esta se fecha misteriosamente e, apesar de seus esforços, Marcos não consegue abri-la novamente. Com determinação, Larial decide ir embora e retornar no dia seguinte com outros colegas de trabalho para auxiliar na abertura da porta.

Enquanto aguarda, Marcos começa a explorar os diversos ambientes da mansão e percebe que para abrir algumas portas é necessário encontrar objetos misteriosos. Durante sua busca, encontra-se surpreendido por aparições de fantasmas que o assustam e tentam possuí-lo. No entanto, à medida que captura todos os objetos enigmáticos, Marcos finalmente consegue escapar 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, agachando 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

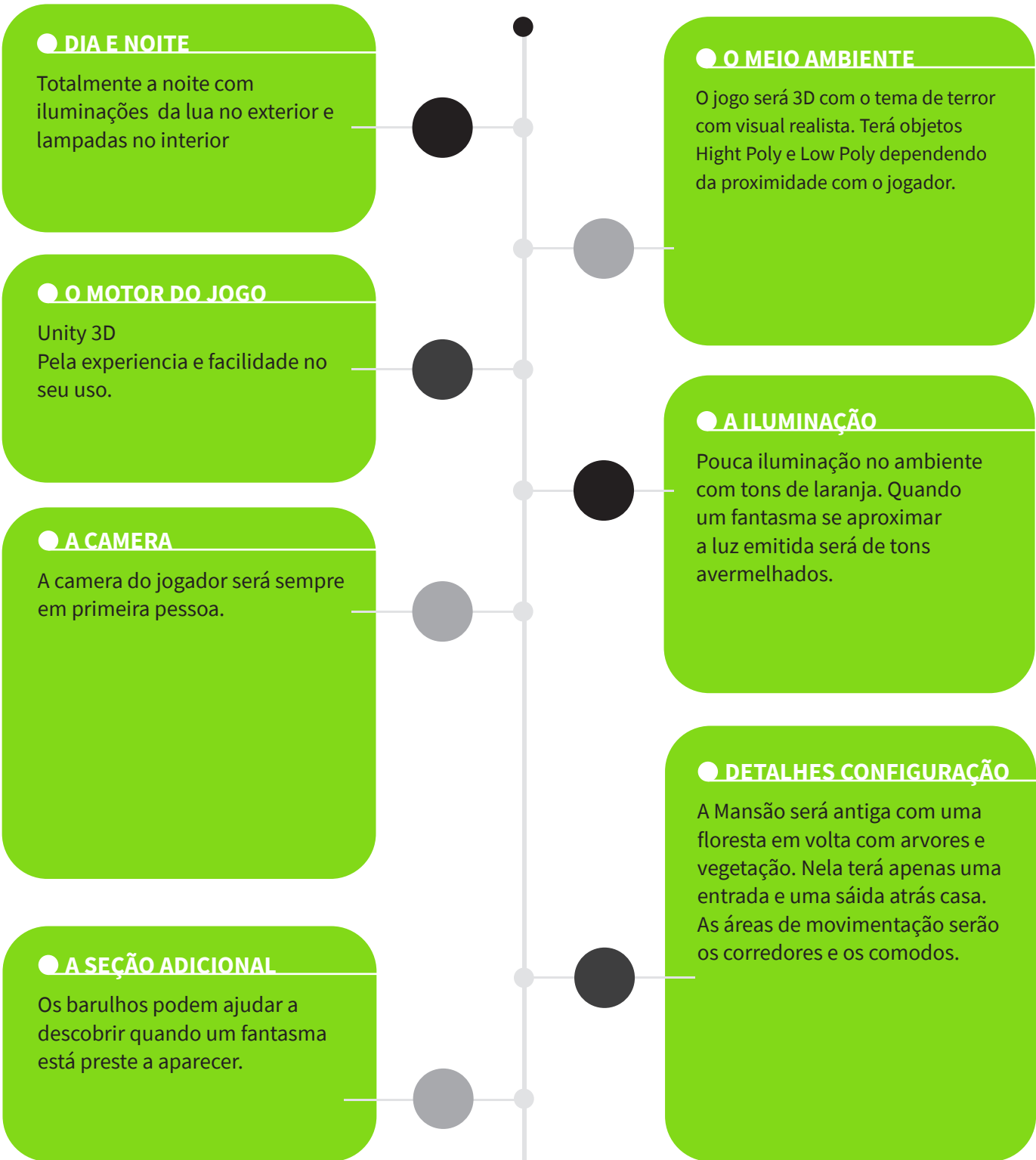
Clima Sombrio, frio, escuro, com céu com lua cheia. Um poltergeist afeta o ambiente fazendo as luzes piscarem.



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



Fase #1 Continuação

Uma mansão assombrada de dois andares na qual é possível encontrar salas e banheiros.





GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

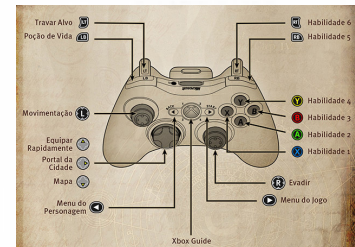


OBJETOS ESSENCIAIS

Personagens

Marcos é um ex-agenda da CIA que resolveu viver uma vida tranquila como corretor de móveis.

- ▶ 25 anos
- ▶ 1,90 m
- ▶ Corretor e ex- agente da CIA
- ▶ Cabelos Pretos
- ▶ Pele Branca
- ▶ Americano

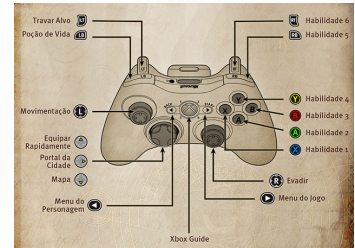


- ▶ Engraçado
- ▶ Estudioso
- ▶ Inteligente

Personagens

Lariel é uma detetive particular

- ▶ 25 anos
- ▶ 1,90 m
- ▶ Detetive
- ▶ Cabelos Castanhos
- ▶ Pele Branca
- ▶ Canadense



- ▶ Engraçada
- ▶ Estudiosa
- ▶ Inteligente

OBJETOS ESSENCIAIS

Objetos

Chave Dourada. Essa chave é usada para abrir a sala para terminar a fase.

▶ Tamanho: 10CM

▶ Cor: Dourada

▶ _____

▶ _____

▶ _____

▶ _____

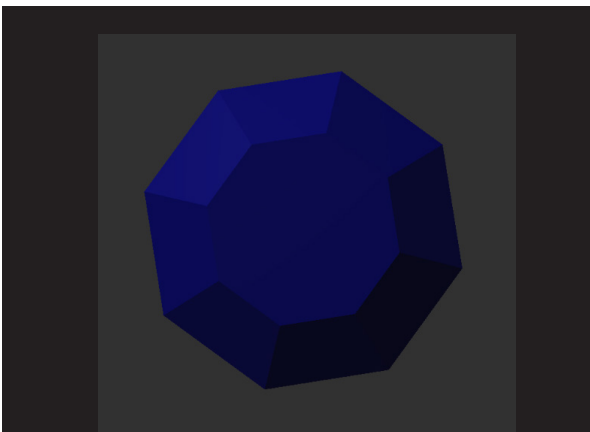
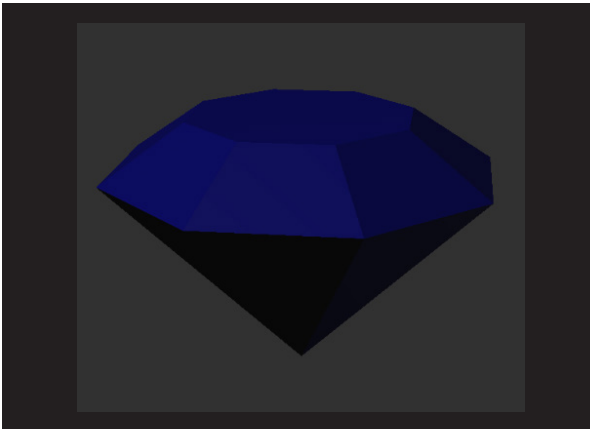


- ▶ Pode ser usada uma vez por fase
- ▶ Não pode ser destruída
- ▶ Não pode ser perdida

Objetos

Diamante. Os diamantes são itens para abrir portas de salas. Em geral é necessário capturar três diamantes para abrir uma sala. As cores usadas são :azul, amarelo,verde.

- ▶ Tamanho: 5cm
- ▶ Cor:Azul, amarelo,verde
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____



- ▶ Só funciona com 3 diamantes de mesma cor
- ▶ Não pode ser destruída
- ▶ Não pode ser perdida

SISTEMA VISUAL-HUD

UI de Captura: Aparece o item capturado e os que já foram capturados no lado direito em quadrados. Na parte inferior aparece uma mensagem.

UI de Configurações: Aparece o botão Configurações ao apertar I e depois ao entrar em configurações aparece opções de cores, volume geral, volume tocha, fonte, tamanho e etc. E na parte inferior o botão fechar menu.





GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



PARTITURAS MUSICAIS & EFEITOS SONOROS

● Partituras Musicais

#1

A escoridão assombrada

- ▶ Instrumentos Utilizados - Piano, Violino, Flauta
- ▶ Chave em que a partitura é tocada - Todo o jogo
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? Todos

#2

Suspense Monstros

- ▶ Instrumentos Utilizados - Piano, Tambor, Violão
- ▶ Chave em que a partitura é tocada - Quando monstros aparecem para atacar
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? Todos

#3

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



Efeitos Sonoros

#1

Captura Chave

- ▶ Instrumentos Utilizados - Violino,
- ▶ Chave em que a partitura é tocada - Ao capturar a chave de ouro
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo?Todos

#2

Captura Diamantes

- ▶ Instrumentos Utilizados - Violino,
- ▶ Chave em que a partitura é tocada - Ao capturar os diamantes
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo?Todos

#3

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

#4

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

#5

- ▶ _____
- ▶ _____


INOVAÇÃO

Colocar uma inovação

**Colocar uma
inovação**

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

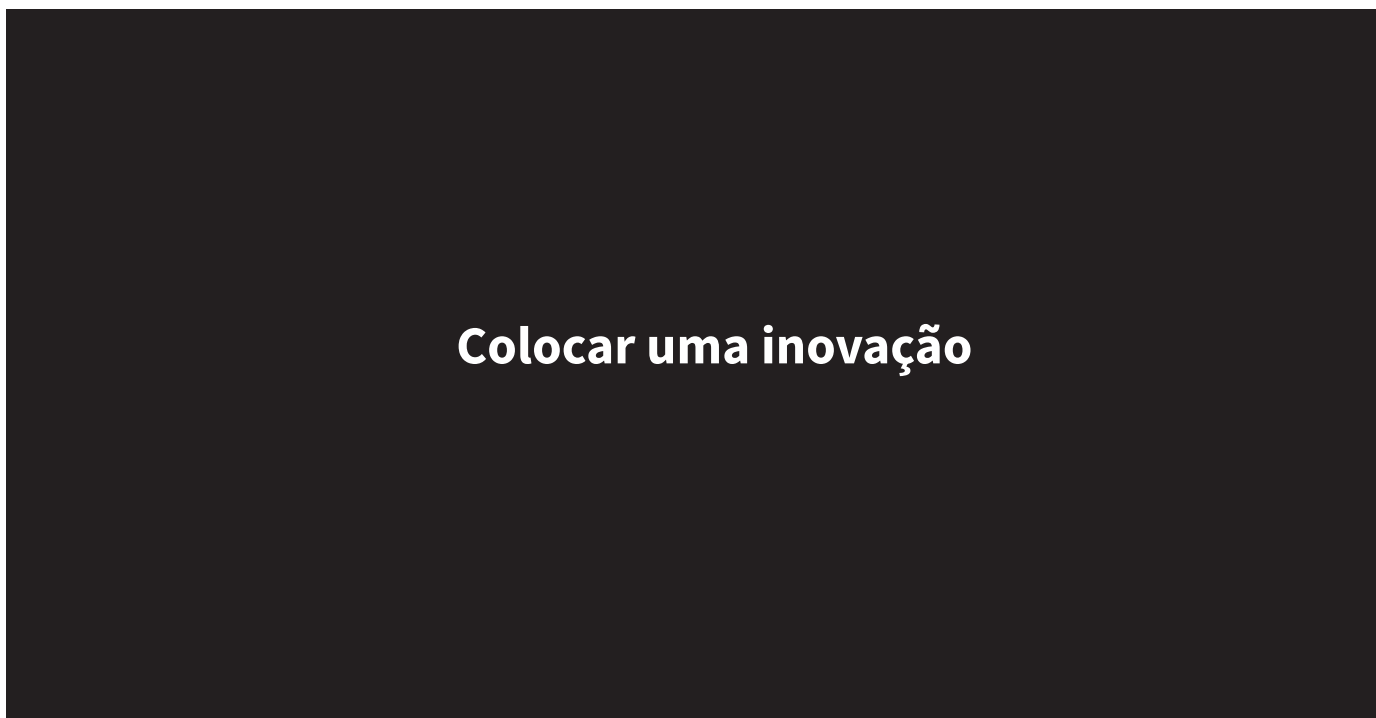
 Descreva a inovação

— **Nome da 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



DETALHES DE NÍVEL

Nome da Fase/Cena #1

GUIA PASSO A PASSO (EXEMPLO)



EFEITO DO SOM

- ▶ #1 -

- ▶ #2 -

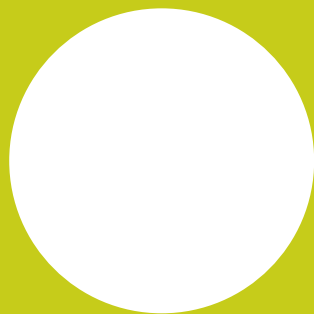
- ▶ #3 -

- ▶ #4 -

PONTUAÇÃO MUSICAL

- ▶ Nome da pontuação-

- ▶ Nome da pontuação-



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

TELEFONE [_____]

EMAIL [_____]

www.[_____].com