

Tarefa: T3. Design Research

Actividade: A3. Design Development Phase

Investigadores: Henrique Monteiro, Pedro Fernandes, Filipe Luz,

Data: Março 2024

Relatório T3-GK01-GD-02

Relatório de Game Design para testes de adaptação do jogo **TEAM3 GREEN** ao perfil de pessoas com Deficiência Intelectual das associações APPACDM (Ajuda/Lisboa) e CECD (Mira Sintra).

Jogo: TEAM3 GREEN (Alex Cutler, Matt Fantastic, 2019)



Índice

Índice	2
Objetivos	2
Principais adaptações do jogo	2
Atividades	2
Equipa de Construção (2-10 jogadores, todos na mesma equipa)	2
Set Up	2
Loop do Jogo (a cada ronda)	3
Condição de vitória	3
TEAM3 sem restrições (2-5 jogadores, todos na mesma equipa)	3
Set Up	3
Loop do Jogo (a cada ronda)	3
Condição de vitória	3
Anexos	4
Anexo 1 - Progressão de dificuldade	4

Objetivos

- **Cooperação** - verificar se os jogadores se ajudam mutuamente para chegar ao objetivo comum do grupo.
- **Motricidade fina** - verificar as dificuldades que os jogadores podem ter ao colocar as peças numa torre. Verificar também se na possibilidade de essa cair, os jogadores têm dificuldade ou não em montar as mesmas.

Principais adaptações do jogo

- Colocar cartas que representam estruturas com mais de uma peça da mesma cor num conjunto à parte.
- Organizar as cartas de ambos os conjuntos de acordo com o número de peças representadas nas mesmas.

Atividades

Equipa de Construção (2-10 jogadores, todos na mesma equipa)

Set Up

- Todos os jogadores fazem parte da mesma equipa.
- Cada jogador fica com pelo menos uma peça. Caso haja menos jogadores que peças, dá-se mais uma peça a cada jogador até não haverem mais.

- Os jogadores organizam-se em fila em torno da mesa. Os jogadores com mais peças ficam na frente da fila.
- Na mesa onde se vai construir a torre, uma grelha de 3x3 com uma cruz feita a partir da coluna e linha centrais define os únicos espaços em que as peças poderão tocar na mesa.

Loop do Jogo (a cada ronda)

- O jogador à frente da fila coloca a sua peça para começar a torre. A peça só pode tocar na mesa se for nos espaços da cruz marcada na grelha de 3x3.
- Se nenhuma peça cai quando o jogador coloca a sua peça, este segue para o fim da fila e o jogador seguinte pode colocar a sua peça.
- Caso parte da torre se desmanche quando o jogador está a tentar colocar a sua peça, este pode tentar reconstruir no máximo duas peças.
 - Caso sobrem algumas peças na mesa, jogadores seguintes podem também tentar colocar uma dessas peças na torre.

Condição de vitória

- Quando todas as peças fizerem parte da torre, termina o jogo e os jogadores ganham.

TEAM3 sem restrições (2-5 jogadores, todos na mesma equipa)

Set Up

- Não existem restrições de comunicação no jogo. Os jogadores podem falar entre si e o objetivo é que consigam trabalhar em equipa para montar a forma que está na carta.
- Em vez de baralhar as cartas (tornando imprevisível o nível de dificuldade que vai ser jogado), deve identificar-se quais são as cartas com as construções mais básicas - separando-as das mais complicadas.

Loop do Jogo (a cada ronda)

- Em cada ronda os jogadores vão trabalhar em equipa para montar a estrutura que está numa das cartas. O jogo começa com as cartas de nível mais introdutório¹.
- Quando os jogadores conseguem montar a estrutura correta ganham um ponto (ficam com a carta).
- À medida que os jogadores vão obtendo mais pontos, vão começando a ser introduzidas cartas de maior dificuldade.

Condição de vitória

- O objetivo do jogo é que os jogadores cheguem o mais longe possível no nível de dificuldade dos formatos nas cartas.
- Alternativamente, pode ser apresentada uma condição de vitória onde os jogadores têm de completar um certo número de estruturas, colecionando um certo número de cartas.

¹ Ver [Anexo 1](#)