

Game Design Document

Glória do Monstro

GameIN

15.07.2024

Índice

Introdução	3
Objetivo	3
Elementos do Jogo	4
Monstro.....	4
Área de Jogo.....	4
Ponto Central.....	4
Fio de Lã.....	4
Dado de Jogo.....	4
Zonas de Partes.....	4
Obstáculos.....	4
[Versões Futuras] Zonas com Itens-Chave.....	4
Setup	5
Game Loop	6
Quest e Objetivos (FUTURE TESTING)	7
Exemplo de Quest:.....	7
Ideias para Quests:	7
Peças de Jogo:	8
Lista de compras:.....	8
Lista de possibilidades de peças de roupa:.....	8
Cabeça:.....	8
Tronco:.....	8
Pernas:.....	9
[Vertente Serious Game] Aprovado pela APPACDM	10
Exemplo - Movimentos e mecânicas:.....	10
Exemplo - Questões e temas:.....	10

Introdução

Este documento descreve o jogo Glória do Monstro, uma versão ‘física’ do jogo MonsterLAB, criado como parte do projeto de investigação *GameIN*. Esta versão complementa as outras implementações do jogo MonsterLAB de modo a que existam variações do mesmo que possam ser jogadas em formato analógico (com um tabuleiro), digital (com um tablet), e físico. Esta versão pretende colocar os jogadores a interagirem uns com os outros e a moverem-se num espaço físico.

Objetivo

Os jogadores têm de explorar uma área, navegando por entre obstáculos, em busca das 3 partes que precisam para criar o seu monstro (cabeça, torso, e pernas). Estes têm de gerir o percurso que fazem pela área de jogo de modo a que tenham fio suficiente para chegar aos espaços com as partes necessárias para criar o seu monstro.

Elementos do Jogo

Monstro

Os jogadores estão a tentar criar o seu monstro. Este é composto por três partes (cabeça, torso, pernas) que os jogadores podem encontrar nas Zonas de Partes.

Área de Jogo

Termo para descrever toda a área onde os jogadores podem navegar dentro do jogo. Dentro desta encontra-se: o Ponto Central, as Zonas de Partes, e os Obstáculos.

Ponto Central

O ponto no centro da área de jogo de onde todos os jogadores iniciam a partida. É neste ponto que uma das pontas do Fio de Lã está atado.

Fio de Lã

O fio atado ao Ponto Central que os jogadores têm de estar a segurar enquanto movimentam-se na Área de Jogo.

Dado de Jogo

Dado de grandes dimensões (X por X) que os jogadores lançam ao ar para determinar quantos passos podem dar.

Zonas de Partes

Zonas onde o jogador pode obter uma parte do Monstro. Existem três destas áreas na Área de Jogo, cada uma estando associada a uma parte do jogo.

Obstáculos

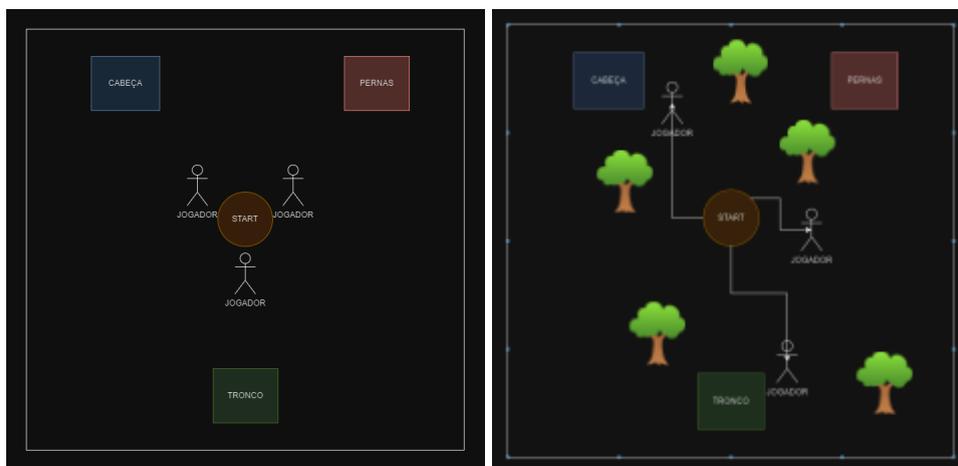
Objetos pré definidos ou instalados com a intenção de dificultar a chegada do jogador - a partir do Ponto Central - às Zonas de Partes.

[Versões Futuras] Zonas com Itens-Chave

Zonas com itens necessários para os jogadores avançarem no jogo. (Pertence à seção de quests)

Setup

- Os jogadores começam no Ponto Central da área de jogo, segurando a ponta do seu Novelo de Lã.
- As Zonas de Partes são distribuídas pela área de jogo.
- Os Obstáculos são distribuídos pela área de jogo, com pelo menos um destes sendo posto entre o Ponto Central e cada uma das Zonas de Partes.
- Estes obstáculos podem também ser objetos que já estejam presentes no espaço de jogo, como árvores num parque ou cadeiras numa sala.



Game Loop

- A cada turno, um dos jogadores tem de lançar o Dado de Jogo ao ar. Assim que este cai no chão, os jogadores podem dar passos de acordo com o número na face superior do dado.



- Enquanto os jogadores vão navegando pelo espaço do jogo, estes têm de gerir o Fio de Lã que os liga ao Ponto Central. Caso os jogadores fiquem sem fio, não podendo passar ou avançar para um novo destino, então estes devem mover-se de modo a arranjar maneira de libertar fio suficiente para que possam chegar ao seu destino.
- Se algum jogador chegar pela primeira vez a uma Zona de Partes, este pode escolher uma dessas partes para o seu monstro.
- Após todos os jogadores darem os seus passos - e recolherem as suas partes se chegaram a uma Zona de Prates - o cargo de lançar o Dado de Jogo passa para o jogador seguinte mais novo.

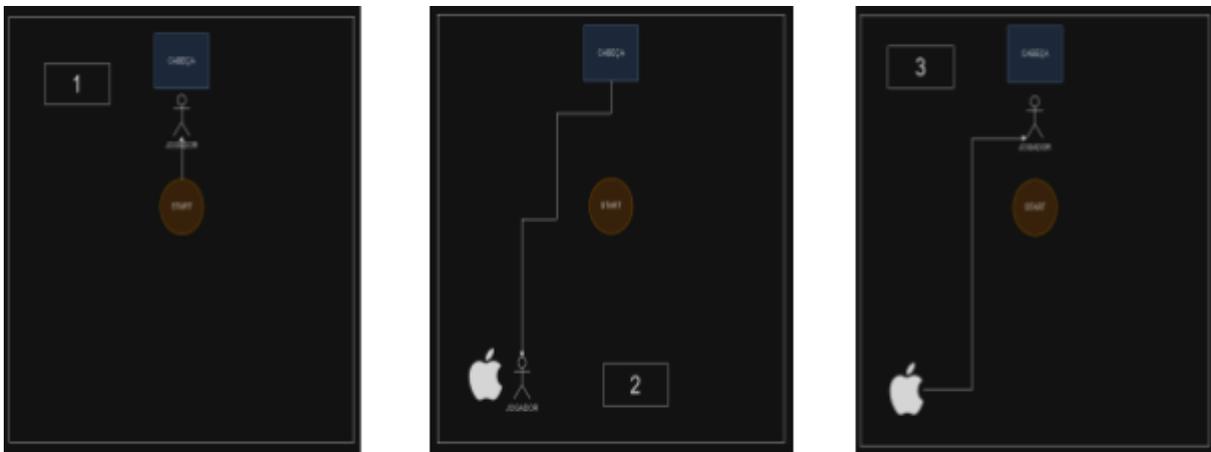
¹ Game Knights - Live event: <https://youtu.be/oUf0RCZemCM?si=Rohv1UvG7a3V-imf&t=2286>

Quest e Objetivos (*FUTURE TESTING*)

Uma vez por jogo os jogadores terão de fazer uma quest para conseguirem acabar o jogo. Quando os jogadores estão na casa da última peça do monstro que precisam, então para obtê-la, estes devem realizar uma quest.

Exemplo de Quest:

Quando o jogador chega ao espaço onde a última peça está. Este recebe informação da quest. Por exemplo, “Por favor, recolhe a maçã que contém todo o poder” - Aqui o jogador deve deslocar-se para um sítio que contém maçãs e trazer uma maçã diferente (Diferente cor, feito, etc).



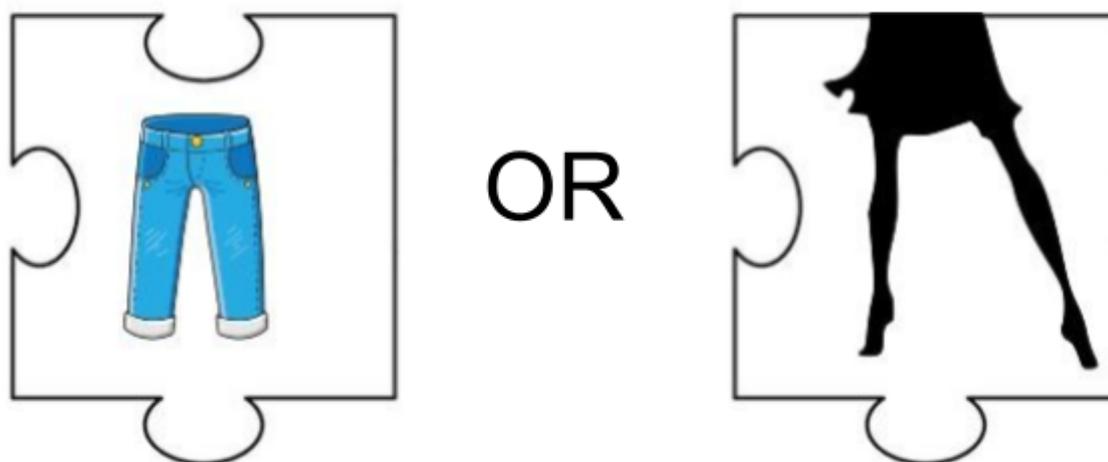
Ideias para Quests:

- Ir buscar um objeto (Exemplo maçã);
- Perguntas e respostas (Jogadores têm de responder a uma questão);
- Encontrar chave (Localização desconhecida para os Jogadores);
-

Peças de Jogo:

Objectos recomendados

- Dado gigante - para mecânica de movimento
 - Material: Esponja ou Cartão são bons materiais - O intuito é que seja divertido de utilizar.
- Peças de localização - Para casas do jogo onde os jogadores recolhem os objectos (adereços) de cada objectivo.
 - Materiais: Peças de cartão ou esponja que tenham um símbolo de que casa é que o jogador estiver. Exemplo: Símbolo de uma T-shirt para o tronco, ou calças para a secção das pernas.



- Peças de roupa ou acessórios grandes - quando os jogadores obtêm chegam a uma casa com peças de localização estes devem então obter uma parte nova, ou seja, uma parte de roupa coincidente á casa onde estão (ex: casa da cabeça e recebem um chapéu)
 - Materiais: adereços diversos para cabeça (chapéu, óculos,...), Torso (camisola, capa, bata,...) e membros (joelheiras, relógios, botas,...)

Sugestões para as peças de roupa:

Cabeça:

- Chapéu de Mago/Bruxa
- Máscaras (Monstro, assassino, ghostface)
- Antenas
- Balde
- Oculus
https://www.mascarilha.pt/pt/acessorios/oculos-emoji-shithead_p4810.html?id=261&cat=216&pc=4
- Perucas
- Nariz de palhaço
https://www.mascarilha.pt/pt/acessorios/nariz-de-palhaco-em-plastico_p366.html?id=261&cat=216&pc=5
- Pala de pirata
https://www.mascarilha.pt/pt/acessorios/nariz-de-palhaco-em-plastico_p366.html?id=261&cat=216&pc=5
- Colar havaiano -
https://www.mascarilha.pt/pt/acessorios/colar-havaiano-grande-promocao!_p752.html?id=261&cat=216&pc=2

Tronco:

- Túnica
- Roupas pretas - Véu
- Camisa minhoca
- Camisa palhaço (Tshirt pintada)
- Bata
- Fato/Gabardine
-

Membros:

- Relógio
- Varinha de condão/Gelo
https://www.mascarilha.pt/pt/acessorios/varinha-princesa-do-gelo-33cm_p5259.html?id=261&cat=216&pc=41
- vassoura
- Martelo S.João
https://www.mascarilha.pt/pt/acessorios/martelo-s.joao-artigos-santos-populares_p3259.html?id=261&cat=216&pc=5
- Saia Havaiana

https://www.mascarilha.pt/pt/acessorios/saia-havaiana-rafia-natural_p2385.html?id=261&cat=216&pc=9

- Luvas de cozinha:

- Leque

https://www.mascarilha.pt/pt/acessorios/leque-chines-pay-pay_p2252.html?id=261&cat=216&pc=58

- Cachecol
- Capacete
- Terço

[Vertente Serious Game] Aprovado pela APPACDM

Exemplo - Movimentos e mecânicas:

No jogo previamente desenvolvido existiam casas onde os jogadores tinham que fazer algum tipo de desafio para avançar no jogo. Em várias reuniões foram discutidas mecânicas que poderiam ser utilizadas.

Lista APPACDM:

- Mostra o pé/mão direito,
- Diz adeus com a tua mão esquerda,
- Aponta para o teu ombro;
- Voltas á cadeira,
- Levantar garrafa de água,
- Passar algo por baixo do joelho,
- Buscar algo,
- etc.

Exemplo - Questões e temas:

- Onde se passa a estrada?
- Pode-se atender o telefone para a passadeira?
- Quando é que deves lavar os dentes?
- Quando se deve atender o telefone?
- Quem apaga os fogos?
- Quem cuida da saúde?
- Quem faz a comida?
- Quem te ensinou a ler?
- Quem conduz o autocarro?
- Quem repara carros?
- Quem faz o pão?
- etc.²

² Estas questões foram discutidas com a Marina e a Natália. Estes temas específicos foram debatidos com o intuito de serem temas abordados já por eles em outras sessões ou atividades.