

Tarefa: T3. Design Research

Actividade: A3. Design Development Phase

Investigadores: Henrique Monteiro, Pedro Fernandes, Filipe Luz,

Data: Março 2024

Relatório T3-GK01-GD-03

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

Jogo: Kushi Express (Yohan Goh, 2019)



Índice

Índice	2
Objectivo	2
Principais adaptações ao Jogo	2
Atividades	2
Sequência de Peças (2 jogadores)	2
Setup	2
Loop do Jogo (a cada ronda)	2
Condição de Vitória	3
Sistema de trocas (??-?? jogadores, sem equipas?) [João/Wilson]	3
Setup	3
Loop do Jogo (a cada ronda)	3
Condição de Vitória	3
Anexos	4
Anexo 1 - Orientação das sequências	4

Objectivo

- **Motricidade fina** - verificar as dificuldades que os jogadores podem ter ao colocar as peças numa torre.
- **Partilha** - verificar se os jogadores têm um maior problema em partilhar peças com os outros jogadores.

Principais adaptações ao Jogo

- Os utensílios de espetada não são utilizados.
- Retira-se as cartas de 1 e 2 pontos do baralho a ser utilizado nas atividades adaptadas.

Atividades

Sequência de Peças (2 jogadores)

Setup

- Cada jogador recebe dois cubos de cada côr.
- Coloca-se na mesa o baralho com todas as cartas exceto as de 1 e 2 pontos virado para baixo.
- Antes de começar a atividade, os jogadores devem decidir se o objetivo é montar as sequências na vertical ou na horizontal.

Loop do Jogo (a cada ronda)

- Um dos jogadores, alternadamente de ronda para ronda, tira a carta no topo do baralho. Após uma contagem decrescente, vira a carta para cima.
- Cada jogador tem de tentar fazer uma sequência com os cubos que seja equivalente à sequência representada na imagem¹. De acordo com o que foi decidido no *Setup*, os jogadores poderão ter de fazer a sequência na horizontal ou na vertical.
- O primeiro jogador a conseguir completar a sequência ganha um ponto (fica com a carta da sequência).

Condição de Vitória

- O jogador que tiver mais colecionado mais cartas/pontos no fim do jogo ganha.

Sistema de trocas (??-?? jogadores, sem equipas?) [João/Wilson]

Setup

- ???

Loop do Jogo (a cada ronda)

- Cada jogador recebe uma carta com um padrão que tem de replicar usando as cartas de alimento.
- Os jogadores têm que formar uma torre com as peças de alimentos.
- Os jogadores dividem as peças como querem, e dependendo de cada carta e padrão que os jogadores têm que fazer, então estes devem trocar peças uns com os outros.

Condição de Vitória

- Os jogadores ganham quando tiverem sido capazes de reproduzir as sequências em todas as cartas que receberam.

¹ Ver [Anexo 1](#).

Anexos

Anexo 1 - Orientação das sequências



No início da partida, os jogadores devem definir se irão realizar as sequências sobre a mesa na vertical ou na horizontal (imagem 1). Alternativamente, estas variações também podem ser feitas deitadas na mesa (imagem 2).