



Ficha de Design

Diogo Maia - Tiago Alves



UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

Índice

- “Geiger’s Ticking” e o “Modelo Clássico” de Juul (Definição de Jogo)
- Ciclo do Jogar
- Estética, Dinâmicas e Mecânicas
- Elementos Estruturais
 - Objetivos
 - Jogadores
 - Regras
 - Procedimentos
 - Recursos
 - Limites
 - Fontes de Conflito

“Geiger’s Ticking” e o “modelo clássico” de Juul

Regras:

- O jogador tem de percorrer um mapa devidamente delimitado de modo a chegar ao fim do mesmo.
- O jogador é sujeito a vários puzzles, sendo obrigado a resolvê-los para conseguir progredir no jogo.
- O jogador deve evitar zonas de radiação.

Resultado variável:

- Conforme o tempo que o jogador passa exposto a radiação, o resultado final muda, ou seja, o seu tempo de vida após fim de jogo (sob a forma de score) será inversamente proporcional à quantidade de radiação acumulada.

Valoração de resultados:

- O resultado (tempo de vida após fim de jogo) pode ser melhor ou pior conforme o tempo de exposição à radiação.

Implicar esforço do jogador:

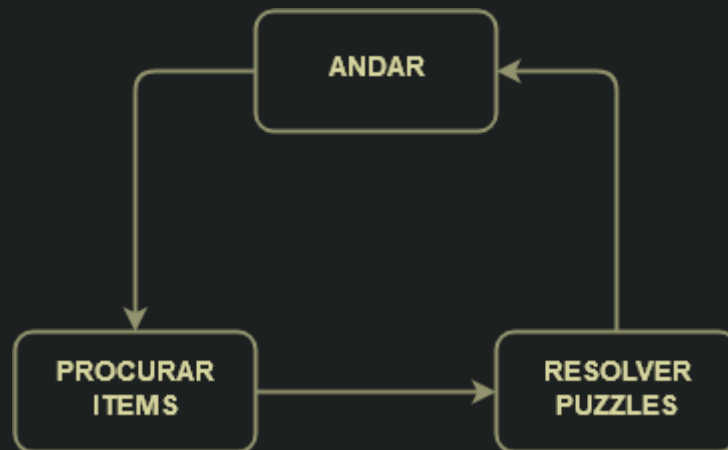
- O jogo e os seus desafios (puzzles) não implicam esforço por parte de jogador.

O resultado mexe emocionalmente com o jogador:

- O resultado não mexe emocionalmente com o jogador.

Ciclo do Jogar

O ciclo do jogar no “Geiger’s Ticking” é simples e fácil de aprender. Este não requer qualquer tipo de destreza da parte do jogador.



(Ciclo Principal)

- O jogador anda pelo mapa;
- O jogador evita zonas de radiação (opcional);
- O jogador encontra “items”;
- O jogador usa esses mesmos “items” nos puzzles;
- O jogador avança para outra área;
- O jogador encontra mais “items”;
- O jogador volta a usar esses “items” nos puzzles.

Estética, Dinâmicas e Mecânicas

Estética:

- “Geiger’s Ticking” é um jogo de aventura / suspense (Jogo de Descoberta) e, como tal, tem uma estética muito pesada e perceptível.

Dinâmicas:

- Resolução de puzzles

Ex:

O jogador tem que apanhar objetos e posicioná-los de forma correta para poder progredir.

- Zonas de radiação

Ex:

O jogador tem que evitar zonas de radiação e quando mesmo necessário ficar numa dessas zonas, procurar ficar numa zona de intensidade radioativa menor. Caso contrário o “score” final será menor.

Exemplo da fusão de dinâmicas para gerar a estética pretendida:

O jogador precisa de fusíveis para ativar o quadro elétrico, a porta abrir e este poder progredir no jogo. No entanto, estes fusíveis estão espalhados por várias salas, repletas de zonas radioativas. O jogador precisa de apanhar os fusíveis, evitando, o mais possível a radiação aí existente.

Mecânicas:

- Mecânicas envolvidas na resolução de puzzles:
 - Verificar existência e retirar (se aplicável) um objeto chave do inventário do jogador [Gestão de inventário].
 - Colocar os objetos nos respetivos sítios e desbloquear portas, cofres, quadros elétricos, alavancas ou terminais [Interação].
- Mecânicas envolvidas nas zonas de radiação:
 - Apresentar feedback visual e “audio cues” quando o jogador se encontra numa zona de radiação, sendo o feedback diferente conforme a intensidade da radiação [Feedback].
 - Reduzir o “tempo de vida pós-jogo” (score) [Score Imersivo].

Elementos Estruturais

Objetivos:

- O jogador tem de alcançar e resolver todos os puzzles de modo a poder escapar da central nuclear.
- O jogador tem que evitar zonas de radiação (opcional, mas tem influência no final do jogo).

Jogadores:

- “Geiger’s Ticking” é um jogo “single player”.

Regras:

- Regras envolvidas na mecânica feedback das zonas de radiação:
 - Apresentação de estática no ecrã do jogador, ficando esta menos dispersa e mais invasiva conforme a progressão do jogador na área da zona de radiação.
 - Aumento do volume e distorção do som do “Geiger Counter” conforme a área da zona de radiação que o jogador ocupa.
- Regras adicionais:
 - Diminuição do score final cada vez mais abrupta conforme o sítio que o jogador ocupa na zona de radiação.
 - Abrandamento do jogador ao logo da zona de radiação e bloqueamento de passagem (paragem total) no caso de radiação extrema.

Procedimentos:

- Procedimentos envolvidos na mecânica de feedback:
 - O jogador anda pelo cenário, aproxima-se de uma zona de radiação, entra em contacto com a área de menor intensidade de radiação, recebe feedback visual e sonoro sob a forma de estática e som representativo de estática, respetivamente.
 - O jogador já se encontra dentro de uma zona de radiação, progredindo para o centro da mesma. O feedback visual fica mais intenso e invasivo e o som mais alto e distorcido. Ao mesmo tempo o jogador fica gradualmente mais lento até ser obrigado a parar.
- Outros procedimentos:
 - O jogador apanha “items”, transporta os mesmos no inventário, chega a uma sala com um puzzle, mete os “items” nos devidos sítios, uma porta abre.
 - O jogador aproxima-se de uma alavanca, inicia a ação, a alavanca baixa e é ativada.
 - O jogador aproxima-se de uma zona de radiação, entra na zona de radiação, a radiação acumulada aumenta, o “score” diminui.

Recursos:

- O jogo não apresenta quaisquer tipos de recursos, saúde / vida, unidades, moeda interna, powerups ou terreno especial. No entanto apresenta ações e um sistema básico de inventário.

Limites:

- O jogador vai estar limitado a um certo espaço, ou seja, o jogador deverá seguir o caminho delimitado para o efeito, embora possa voltar para trás no caso de querer explorar melhor o cenário.

Fontes de Conflito:

- O jogo não tem fontes de conflito, à exceção das zonas de radiação que não afetam o desenrolar do jogo, estas existem apenas para:
 - Delimitar caminho sem ser necessário usar sempre barreiras físicas, dando ao jogador a ilusão de maior liberdade.
 - Contribuir para a fase final do jogo (uma espécie de score mais imersivo).
 - Tornar o jogo mais imersivo e contribuir para o “feel” do jogo.