

FugISTe?

O primeiro Escape Game do IST-Tagus

André Nicolau Fernandes, nr. 70540

Learnings Report

Abstract—Foi implementado o primeiro Escape Game no Instituto Superior Técnico, no Campus Taguspark. Este consiste num jogo de pistas para que um grupo de alunos possa sair de uma sala, no espaço máximo de uma hora. O contexto do FugISTe foi criado num contexto universitário e contém jogos que se enquadram no âmbito de cadeiras da área de Engenharia. Foram ainda realizados testes com alunos que nos permitiu identificar melhorias a fazer. Para permitir que o FugISTe seja aberto a toda a comunidade, foi criado um site que permite marcações para o mesmo.

Index Terms—(Escape, Game, FugISTe).

1 INTRODUCTION

Os escape games são provavelmente os jogos mais desafiantes e interessantes que se podem jogar. Desde pequenos todos nós lidamos com desafios de lógica e raciocínio, mind games, puzzles. A capacidade de observação e de raciocinar logicamente, ser calculista e preciso, é essencial para resolver este tipo de desafios, e claro não agrada a todos. No entanto, puzzles e jogos de lógica são uma paixão minha desde pequeno, o que levou ao interesse por escape rooms, que começaram a aparecer em força em forma de aplicações de mobile. Todo e qualquer tipo de escape rooms, desde os que envolvem apenas boa observação do espaço, como os que envolvem mais a resolução de puzzles e os chamados "jogos de QI".

Este ano apareceu como proposta de atividade na cadeira de Portfólio Pessoa IV a

- Luis Santos, nr. 57347,
E-mail: luis.pinhancos@tecnico.ulisboa.pt,
- Francisco Carreira, nr. 57353,
E-mail: francisco.carreira@tecnico.ulisboa.pt,
- André Fernandes, nr. 70540,
E-mail: andre.n.fernandes@tecnico.ulisboa.pt,
- Tiago Santos, nr. 72960,
E-mail: tiago.f.dos.santos@tecnico.ulisboa.pt,
- Nuno Gonçalves, nr. 73378,
E-mail: nuno.xu@tecnico.ulisboa.pt,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received June 27, 2015.

execução de um escape game no campus do Taguspark. Para mim foi sem dúvida a melhor proposta que já apareceu no âmbito da cadeira. Sempre existiram atividades interessantes, mas nada do género. Uma iniciativa da professora Luísa Coheur que deve ser incentivada a continuar nos semestres que vêm. Apesar de ser "um jogo", poucas atividades promovem tanto a comunicação e cooperação de grupo. É uma atividade que não deve ser de todo menosprezada.

Posto isto, neste relatório é descrita a implementação do primeiro escape game no IST-Tagus.

2 A ATIVIDADE

A atividade, numa frase, é a implementação de um escape the room game no campus do Taguspark. Esta atividade envolvia uma série de sub-atividades: (1) Desenvolver uma "história" que envolvia estar preso numa sala e ter que sair; (2) Construir uma página web do jogo para realizar as inscrições; (3) Gerir as várias equipas que iam participar no jogo; (4) Desenvolver um segundo jogo que envolve todo o campus, numa espécie de peddy-papper.

O objetivo era simples, desenvolver um jogo desafiante, relativamente difícil, e que

(1.0) Excellent	LEARNINGS						DOCUMENT						
(0.8) Very Good	Context × 2	Skills × 1	Reflect × 4	Summ × .5	Concl × .5	SCORE	Struct × .25	Ortog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
(0.6) Good	1.0	0.8	0.8	0.5	0.6		0.6	0.8	1.0	0.8	0.8	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

envolvesse desafios relacionados com engenharia, isto é, os desafios não podiam ser apenas de observação e puzzles lógicos. Para tornar a atividade mais interessante, e uma vez que estamos numa faculdade de engenharia, foram combinados os princípios dos escape rooms com as cadeiras básicas de engenharia, Cálculo, Álgebra Linear e Fundamentos de Programação. Por motivos de tempo, uma vez que a maioria dos membros tinham várias cadeira ou tese para fazer neste semestre, apenas desenvolvemos na totalidade o escape game que consistia em estar preso numa sala do Taguspark, assim como foi implementado o site proposto e necessário para a atividade. Nos seguintes capítulos são então descritas as várias dificuldades e preparações necessárias nas etapas de criação do jogo, assim como o que tirei deste desafio.

3 PLANEAMENTO

A ideia inicial já estava definida pela professora Luísa. No entanto, era um guião geral da atividade. O grupo estaria preso numa sala e tinha que resolver um conjunto de desafios encadeados para conseguir encontrar a chave que abria a porta num máximo de uma hora. Por definir estava então como seria o guião preciso, que materias precisaríamos, e talvez o mais exigente, desenvolver os desafios e puzzles que a equipa desafiada tinha que resolver para prosseguir no jogo.

Estando habituado a estar do outro lado da moeda, ou seja, a ser o desafiado e não o "developer", tenho que admitir que não é uma tarefa tão fácil como pode parecer. Posso mesmo dizer que é mais fácil resolver os desafios do que criá-los de uma maneira atrativa e encadeada. Ao longo da minha (vasta) experiência com este tipo de jogos, já tinha pensado várias vezes em ser eu a criar desafios, e esta atividade ajudou-me a ter uma primeira oportunidade, e a perceber que é preciso bastante planeamento e tempo para o fazer. Toda a fase de planeamento demorou mais do que inicialmente pensei. Foi uma etapa muito interessante da perspectiva de alguém que mesmo tendo jogados incontáveis escape games e tendo resolvido centenas de problemas

e puzzles, perceber que não é linear arranjar desafios. Naturalmente acabamos por ser bem sucedidos e passamos a fase seguinte, encadear os puzzles e arranjar o material.

4 MATERIAL E PREPARAÇÃO DA SALA

Tendo o guião praticamente fechado e os desafios pensados e construídos, era hora de os encadear de forma a ser perceptível quais os passos a seguir. O encadear de puzzles implica que os resultados de uns consigam levar a resolver outros, isto é, as soluções de uns desafios providenciam a possibilidade de solucionar outros. Se pensei que arranjar os desafios foi um problema, esta etapa revelou ser ainda mais chata. A questão problemática que pairava era "Será que as equipas vão conseguir associar as coisas? Ou vão ficar bloqueados..?" Tive que me meter no papel dos jogadores e tentar pensar se conseguiriam, o que naturalmente não é fácil quando se sabe a solução. Veio-se a perceber que algumas coisas não estavam tão lógicas como esperado e pretendido aquando do primeiro teste realizado.

O segundo problema era arranjar os materiais. Mais uma vez a professora Luísa Coheur foi impecável e já tinha grande parte deste problema resolvido, disponibilizando cadeados, malas, brinquedos antigos, etc, para que pudéssemos efectivamente concluir o desafio. Restava então preparar a sala. O desafio desta etapa pode ser descrito como "se nos esquecermos de uma pista, a equipa nunca sai dali e é culpa nossa". Tivemos que preparar um documento onde escrevemos todos os passos de preparação da sala em grande detalhe, para que cada vez que um jogo novo fosse iniciado, não corressemos o risco de deixar pista fora de sítio, impossibilitando a equipa desafiada de vencer. Felizmente este problema não ocorreu. Concluída esta etapa, a sala estava pronta a ser testada.

Esta etapa ajudou a compreender toda a preparação necessária para que uma atividade deste tipo corra bem. Existem muitos jogos destes disponíveis na cidade de Lisboa, e às vezes ouvimos dizer que "eu até gostava de participar, mas é muito caro". Em média o preço por atividade é de 50 euros. Reunindo

uma equipa de cinco elementos, dá 10 euros a cada elemento. Depois desta atividade, consigo perceber que é uma ninharia para o trabalho e pressão que os criadores têm para garantir o bom funcionamento da atividade.

5 ACOMPANHAMENTO DOS UTILIZADORES

Foi claro a etapa mais aguardada. Era altura de testar o nosso jogo. Prontamente se disponibilizaram vários amigos dos elementos da nossa equipa para nos ajudar. No primeiro teste, contámos com uma equipa de quatro elementos, e, apesar de não ser obviamente o objectivo final, permanecemos na sala com os utilizadores. O propósito foi compreender as dificuldades que encontravam. O grupo precisou dos dez minutos extra para concluir o jogo, o que sinceramente não antecipei. Do meu ponto de vista, o jogo estava bastante lógico e simples. Por saber a solução claro, tudo se torna mais simples, mas mesmo para quem está de fora, a meu ver não era suposto ser difícil ao ponto de não ser concluído em uma hora. Conseguimos tirar várias dicas deste primeiro teste, que apesar de tudo foi um sucesso. A equipa gostou do desafio, achou interessante, e ajudou-nos a melhorar os problemas que encontraram. É claro que tudo isto é muito subjectivo, o que para algumas pessoas foi muito difícil e pouco lógico, para outras se calhar teria sido de caras e não tinham tido os problemas que esta equipa teve. No entanto, o nosso objectivo era desenvolver um jogo que fosse aplicável a qualquer aluno, inclusive alunos do secundário e básico, e como tal tivemos que rever alguns conceitos. Mais uma vez pude perceber a dificuldade que é realizar este tipo de jogos. O que para mim era bastante óbvio e simples, para os utilizadores não o era, podendo levar a situações que são, de certo modo, injustas para alguns jogadores se não encararmos com seriedade as dificuldades dos mesmos.

Com o que tiramos deste primeiro teste conseguimos melhorar e os seguintes jogos já decorreram com mais naturalidade e com melhores resultados, o que faz da nossa atividade uma atividade concluída com sucesso.

6 CONCLUSÃO

Esta atividade partiu da iniciativa brutal da professora Luísa Coheur, e posso concluir que é uma atividade a ser explorada e mantida nos próximos tempos.

Foi muito interessante para apaixonados do género como eu poder estar do outro lado e perceber os desafios que acarreta a criação de um jogo destes. Foi completamente gratificante poder ver as equipas a bater-se com os nossos desafios e ver como conseguimos iludir e confundir as pessoas com simples desafios lógicos.

Posso concluir que havendo mais atividades do género, ou seja, mais atividades em grupo, onde os elementos partilham de uma paixão e estão realmente interessados em desenvolver a sua atividade, os alunos terão mais motivação para participar na cadeira de Portfólio Pessoal, podendo encarar até como uma "saída" dos tempos stressantes que se vivem ao longo do semestre. Não deixando de ser no entanto uma cadeira séria, com atividades sérias, e que promovem realmente o desenvolvimento das soft skills tão necessárias na vida de qualquer estudante. É de encorajar este tipo de iniciativas, em que felizmente tive oportunidade de participar antes de concluir esta etapa de estudante.

7 AGRADECIMENTOS

Gostariamos de agradecer à Professora Luísa Coheur pelo impulso dado à iniciativa, bem como todo o apoio que nos deu, fosse em forma do material necessário para a realização do FugISTe como a disponibilidade, supervisão e interesse para que não deixássemos o projecto esquecido.

Gostariamos também de agradecer aos grupos que se disponibilizaram para testarem o nosso Escape Game, dando-nos o seu tempo e, no final, o seu feedback quanto à actividade.

Leu a apur a conclusão
como pto a obter qual
o aumento da atividade?