

FugISTe

Tiago Santos

Relatório de Actividades

Resumo—O FugISTe é um jogo "Escape Room" sediado no Instituto Superior Técnico (IST), campus Tagus Park, com um teor pedagógico destinado a estudantes do ensino secundário e superior. Para o desenvolvimento do mesmo foi necessária a criação de um guião com um planeamento rigoroso de vários puzzles, adivinhas e pistas que ajudarão os jogadores a atingir a liberdade. O projecto não teve financiamento e portanto todos os objectos da sala foram doados ou pela criadora original do projecto, a professora Luísa Coheur, ou pelos organizadores. O espaço limitado da sala e o número limitado de objectos tornou difícil a distribuição de objectos de maneira a escondê-los. Houve dois grupos de teste a tentar resolver o desafio da sala que permitiu aos organizadores denotar dois problemas na sala: Um envolve uma pista redudante e outro uma pista em falta. Apesar desses erros, ambos os grupos gostaram da experiência e se divertiram imenso a resolver os puzzles.

Palavras Chave—(Escape Room, puzzle, desafio).

isto é um Resumo do documento??

1 INTRODUÇÃO

ESTE relatório tem como objectivo apresentar e explicar a minha participação no "FugISTe" enquanto organizador no âmbito da cadeira de Portefólio Pessoal IV 2014/2015 do IST. O relatório abrange todo o processo de desenvolvimento do desafio, desde a criação do guião ao desempenho dos primeiros desafiantes da sala e comentários ao mesmo.

1.1 O que é o FugISTe?

O FugISTe é um jogo "Escape Room" [1] sediado no IST, campus do Tagus Park.

Nos jogos "Escape Room" um grupo de participantes, regra geral de 2 a 5 pessoas, é trancado numa sala onde terão de encontrar pistas e resolver puzzles de maneira a escapar da sala dentro de um tempo limite. O tema do FugISTe é o de um estudante atrasado para um teste, o que impõe um tempo limite no desafio, preso em casa de um amigo que adora fechar o quarto de maneiras inventivas.

- Tiago Santos, nr. 72960,
E-mail: tiago.f.dos.santos@tecnico.ulisboa.pt, Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Relatório recebido Junho 6, 2015.

2 DESENVOLVIMENTO DO GUIÃO

O guião da sala teve por base o guião fornecido pela professora Luísa Coheur e foi desenvolvido conjuntamente por mim, Tiago Santos e outro aluno do IST, Nuno Xu Gonçalves. O objectivo do guião é definir os puzzles e pistas e a sua distribuição pela sala. Estes não poderiam ser, nem demasiado óbvios, para evitar que fosse uma experiência aborrecida, nem demasiado complicados, de maneira a resolverem o enigma no tempo estipulado. O enigma da sala foi separado em vários puzzles cujo resultado final é a solução para a sua abertura da porta da sala. Devido ao facto da sala ser uma sala do campus do Tagus Park, não foi possível obter uma cópia da chave da mesma para ser usada como recompensa final do enigma e foi, portanto, substituída por um objecto simbólico.

3 PREPARAÇÃO DA SALA

Devido ao mobiliário e espaço limitado da sala, esconder as pistas não é tarefa trivial sendo que fomos obrigados a usar a imaginação em conjunto com variados itens que, ou trouxemos ou a professora Luísa Coheur nos providenciou.

Uma das coisas mais importante num jogo "Escape Room" é limitar o acesso a objectos,

(1.0) Excellent	ACTIVITY						DOCUMENT						
(0.8) Very Good	Object × 2	Opt × 1	Exec × 4	Summ × .5	Concl × .5	SCORE	Struct × .25	Ortog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
(0.6) Good	1.0	1.0	1.0	0.7	0.6		1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

seja por estarem escondidos ou por ser necessário resolver um enigma para aceder aos mesmos.

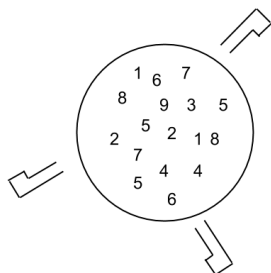


Figura 1. Pista em forma de desenho

3.1 Criação dos elementos do puzzle

Um dos elementos usados como pista é um desenho, ver figura 1, mas para ser escondido teria de ser de alguma maneira contido num objecto, ou fragmentado e espalhado pela sala. A solução usada é um puzzle clássico de criança, figura 2, com o desenho na parte de trás do mesmo, fragmentámos então o puzzle espalhando as peças pela sala dentro de pequenas caixas metálicas.



Figura 2. Participantes a resolver puzzle

O desenho então serve de pista para abrir um dos cadeados numéricos presentes na sala, mas apenas depois de ser feita uma associação entre o desenho e algumas chaves espalhadas pela sala. Essas chaves são essenciais para descobrir a chave numérica.

Outros elementos tiveram apenas uma fragmentação lógica, sendo que as pistas estão no mesmo local mas se os participantes não pararem para pensar, não obterão soluções. A título de exemplo, existe um papel com uma

pista e uma adivinha. Procurar a resposta à adivinha fisicamente não providenciará respostas.

4 TESTES À SALA

Tendo a sala pronta, foi necessário avaliar se os desafios não eram exageradamente complicados e as pistas suficientemente claras. Foram usados dois grupos para avaliação das actividades, um de dois elementos e outro de três elementos, ambos constituídos por amigos dos organizadores, todos estudantes universitários. A sala em termos de dificuldade foi desenvolvida com o objectivo de ser um desafio de duração máxima de uma hora. O primeiro grupo demorou, cerca de 1h01m e outro demorou cerca de 1h18m.

Houve uma dificuldade comum, que atrasou ambos os grupos, relativa ao primeiro desafio. Na sala estão presentes dois puzzles simples que ajudam a abrir um dos cadeados, um providencia um algarismo e outro dois. Os dois grupos, devido à simplicidade do segundo problema, abriram o cadeado antes de resolverem o primeiro. Como já tinham dois algarismos, o terceiro era desnecessário pois era facilmente obtido por tentativa e erro. Isto não seria um problema caso eles ignorassem a pista anterior nos puzzles seguintes. Infelizmente não foi esse o caso, os participantes desperdiçaram imenso tempo na pista, apesar de já terem a recompensa que esta trazia.

Foi também denotada alguma dificuldade na obtenção de uma password. Este puzzle envolve a associação de números em talões a uns cartões espalhados pela sala, estes cartões fazem a correspondência entre os números nos talões e as letras da password. Devido à ausência de pistas relativas à correlação entre os talões e os cartões, os grupos passaram mais tempo do que inicialmente previsto sem conseguir aceder ao computador a que a password dava acesso.

A mesma password foi também difícil de obter devido a falsas pistas que inadvertidamente estão presentes na sala. Como utilizador do computador temos "Follow_the_timeline" cujo objectivo é indicar aos participantes que devem colocar os talões por ordem de maneira a saber a ordem dos caracteres da password. O



Figura 3. Participantes confusos

resultado pretendido era que os participantes ordenassem os talões pela hora e obtivessem os caracteres pela ordem pretendida. O que os participantes acabaram por fazer, foi ordenar por ano, mês, dia e hora os talões, acabando com uma password incorrecta apesar de terem seguido as pistas. Isto resultou num sentimento de confusão por parte dos participantes, como visto na Figura 3.

5 CONCLUSÃO

Os elementos do puzzle espalhados pela sala provaram-se suficientemente fragmentados e distribuídos, nenhum dos participantes os achou nem demasiado difíceis de encontrar, nem demasiado fáceis. O desempenho dos participantes nesta actividade provou-se inferior ao esperado, não devido às suas próprias capacidades, mas sim, devido à qualidade das pistas presentes na sala. Os dois sub-problemas em que os participantes demonstraram mais dificuldade em resolver foi o de ordenação de talões e o da pista redundante. Como correcção, para o primeiro problema sugere-se que as informações nos talões que não são pretendidas como elementos para ordenação sejam retirados ou que a pista que sugere a ordenação seja mais clara em relação a como os talões devem ser ordenados. No segundo caso, sugere-se que a pista que torna a pista em questão redundante, seja menos generosa e providencie

metade da informação. Como fornece dígitos para um código numérico, sugere-se que resulte em apenas um dígito e não dois.

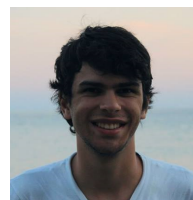
AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à professora Luísa Coheur por ter criado o FugISTe e por nos providenciar esta oportunidade interessantíssima. Gostaria de agradecer ao meu colega Nuno Gonçalves por ter sido um grande companheiro em todo o processo de desenvolvimento do FugISTe. Aos nossos companheiros do FugISTe do campus do Tagus Park, André Fernandes, Luís Santos e Francisco Carreira. E finalmente aos nossos voluntários do "test drive" da sala, Joana Teixeira, Nuno Sousa e Alexandre Simões.

REFERÊNCIAS

- [1] Wikipedia. Real-life room escape. [Online]. Available: http://en.wikipedia.org/wiki/Real-life_room_escape

Qual puzzle?
Contexto!!



Tiago Santos O meu nome é Tiago Santos, e acabei no ano lectivo passado a minha Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores no Instituto Superior Técnico. Estou agora no primeiro ano do Mestrado na mesma área majorando em Engenharia de Software e mino-
rando em Sistemas Inteligentes. Sempre gostei de Engenharia de Software e gostaria de ser arquitecto de Software no futuro.