



RELATÓRIO

DO



WORKSHOP



Grupo 2

INTRODUÇÃO

Com a realização do workshop pretendíamos envolver os nossos utilizadores no design do nosso jogo. Para esta finalidade, estivemos a discutir ideias e definir algumas potenciais soluções com as pessoas do nosso grupo de foco. Nota-se que o foco não era testar o protótipo existente mas sim desenhar/criar novas ideias para o nosso jogo. O workshop foi realizado no laboratório de jogos de Taguspark com 3 colegas que fazem parte do nosso grupo de foco. Escolhemos o método dos seis chapéus pensativos uma vez que era o que mais se adaptava aos nossos objetivos.

OS SEIS CHAPÉUS PENSATIVOS

Este método permite-nos melhorar o processo de discussão e de brainstorming. Foca o pensamento dos participantes e permite aos utilizadores perceber os problemas de várias perspetivas.

Os seis chapéus são:

- **Informação** - Expressa informação e factos sabidos ou precisos.
- **Optimismo** - Expressa os lados positivos do problema.
- **Criticismo** - Expressa dificuldades e perigos.
- **Sentimentos e intuição** - Expressa gosto, medo e ódio.
- **Creatividade** - Expressa novas ideias, percepções e alternativas.
- **Gestão** - Expressa mecanismos de controlo e de gestão.

OBJETIVOS

Definimos os seguintes objetivos para o workshop:

- Nomes mais "pandarescos" para as habilidades: double jump, wall jump, ground/air dash, swing on vines, mais tempo de rage.
- Novas habilidades: descrição e nome.
- Novos inimigos e as suas habilidades.
- Cenários para puzzles/desafios.
- Novos bosses: o respetivo cenário de jogo e as suas habilidades.
- Mecanismos para incentivar a exploração.

PROCEDIMENTOS

Para a realização do workshop, reunimos-nos com 3 pessoas do nosso grupo de focos no laboratório de jogos do Taguspark. Sentámo-nos a volta de uma mesa para permitir uma interação mais eficaz e começámos por fornecer uma breve explicação da história e mecânicas do nosso jogo, o que já tínhamos feito e os goals deste workshop para informar os utilizadores.

De seguida, explicámos o método que iríamos utilizar durante o workshop (os seis chapéus) e como este funciona. Depois de terminada a explicação foi então distribuído a cada utilizador uma folha de papel, um lápis e foi colocado no centro da mesa as 6 canetas com as respetivas cores que no método selecionado representam os chapéus.

Procedemos à apresentação do primeiro tópico e de seguida foi distribuído a cada utilizador uma caneta, posteriormente discutimos sobre o tópico procurando obter o máximo de feedback possível. Os restantes tópicos seguiram a mesma metodologia que foi descrita anteriormente mudando os chapéus dos utilizadores sempre que necessário ou requisitado.

WORKSHOP FEEDBACK

Nomes mais "pandarescos" para as habilidades:

- Double jump - Panda Double jump ou Kung Fu panda.
- Wall jump - none
- Ground/air dash - none.
- Swing on vines - Panda swing, Ninja panda, Panda tarzan.
- Mais tempo de rage - Chi manipulation.



Novas habilidades: descrição e nome.

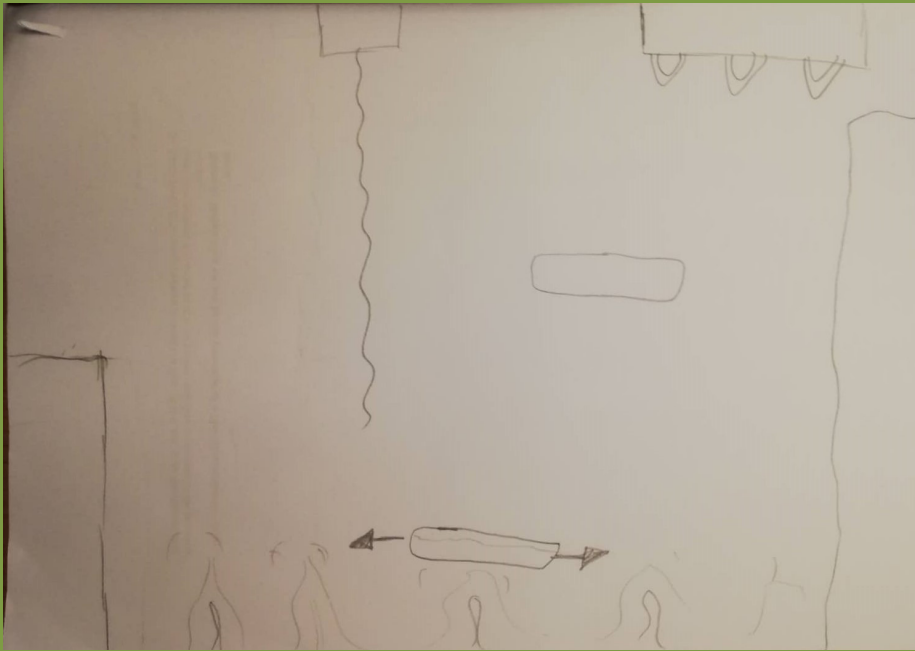
- Cuteness overload - habilidade para o modo normal que dá charme nos inimigos, causando atordoamento.

Novos inimigos e as suas habilidades.

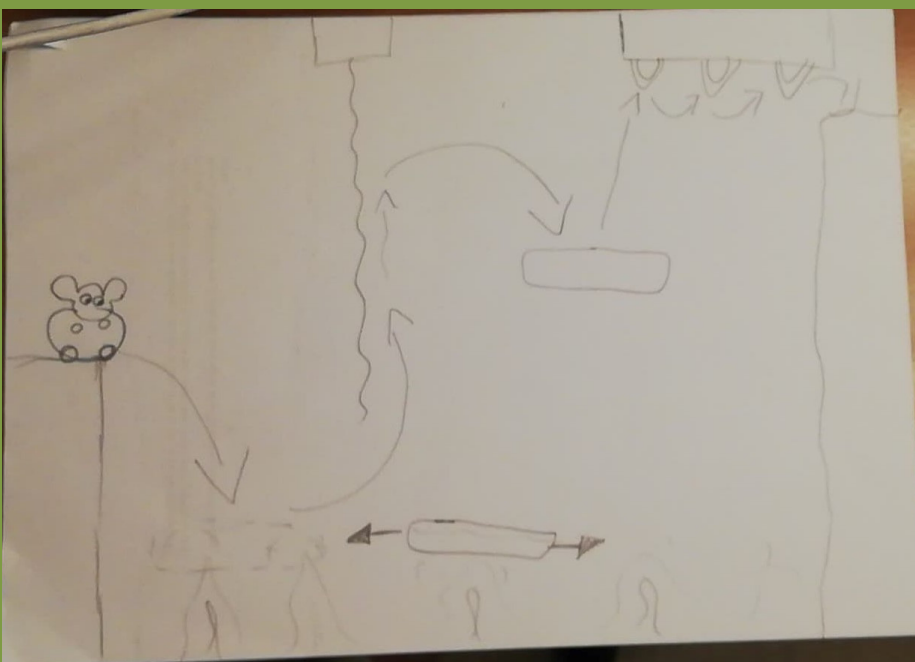
- Animais mutantes com rage mode. Por exemplo, uma águia que no modo normal tem ataques normais em que bate com as asas como se fossem punhos e em rage mode começa a voar e a fazer investidas contra o jogador.
- Robôs ou humanos com exoesqueleto - ataques mais poderosos, light beam, míssil attack.



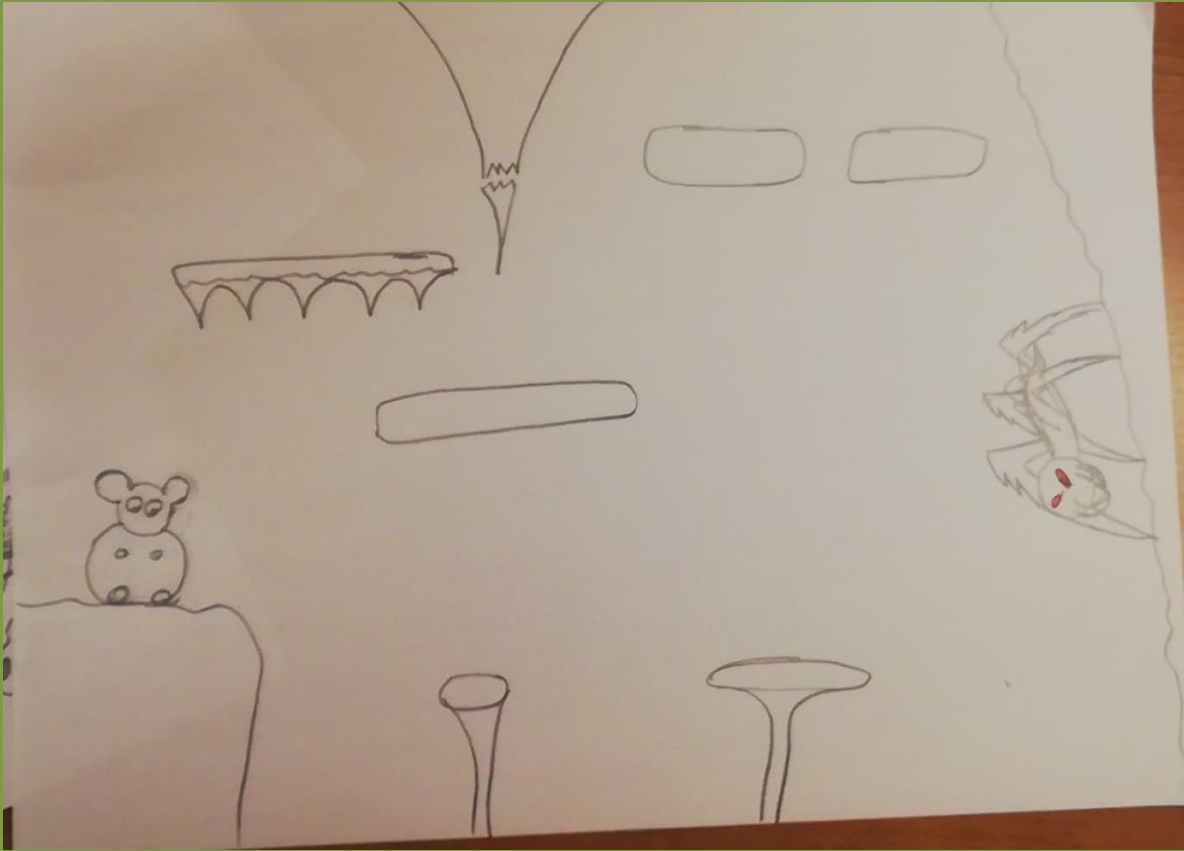
Cenários para puzzle/desafios.



O panda tem de esperar que a plataforma flutuante que anda de uma lado para o outro chegue até perto dele para saltar para lá. Depois fica em cima da plataforma móvel até que ela se aproxime da liana. Quando chega perto tem que saltar, agarrar-se a ela e trepar. Quando chega lá a cima tem de saltar para a plataforma estável. Depois, tem de saltar, agarrar-se às barras que estão no tecto e saltar de barra em barra sem cair até chegar ao outro lado do mapa.



Novos bosses: o respetivo cenário de jogo e as suas habilidades.



Boss: Aranha gigante.

Normal mode:

- Spitting venom- a aranha lança cuspidelas de venono/ácido.
- Web- Prende o inimigo no lugar durante um certo periodo de tempo.

Rage mode:

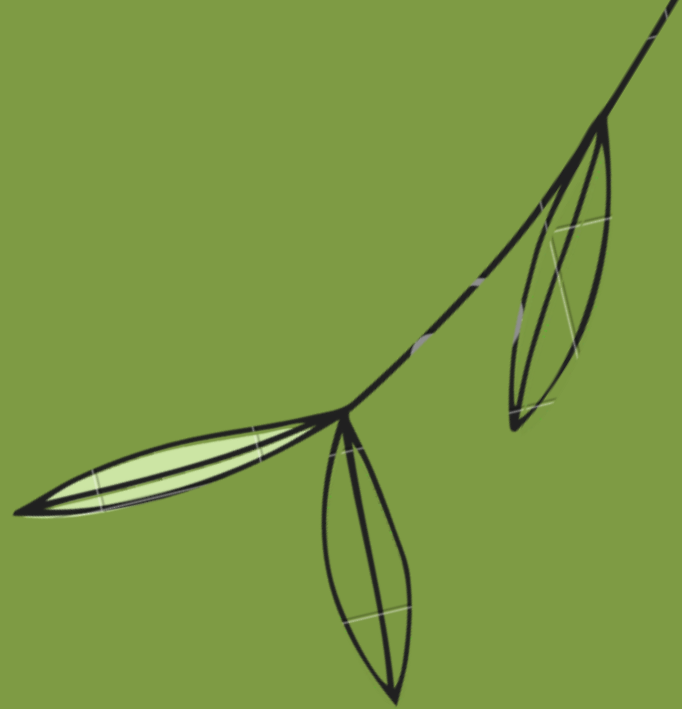
- A aranha atira ovos. Passado um certo tempo, se não forem destruidos, saem aranhas bebés de dentro.

A aranha consegue andar em em qualquer superficie incluindo o teto.

Mecanismos para incentivar a exploração.

Para este objetivo discutimos algumas ideias.

- Uma delas seria esconder uma chave ou artefacto que deve ser procurado para se poder aceder à área do boss.
- Outro mecanismo seria utilizar os achievements para incentivar o utilizador a explorar.
- Encontrar/ganhar alguma habilidade depois de completar um desafio ou puzzle. Esta habilidade seria usada para se poder aceder ao boss e era crucial para poder derrotá-lo.
- Utilizar missões que só depois de completadas é que permitia aceder ao boss da área.



Outras ideias e sugestões.

- A habilidade X-Ray Goggles quando atividade permite visualizar objetos escondidos pelo que seria bom destacar estes objetos dos outros.
- Um desafio em que se tem que fugir de uma pedra como no Indiana Jones.
- Outro desafio que consistia em uma corrida contra um outro animal. O animal discutido na discussão foi um escaravelho.



CONCLUSÃO

Todos os objetivos apresentados no início deste relatório foram cumpridos. A experiência do workshop utilizando o método dos seis chapéus foi interessante.

Permitiu-nos de facto ter mais algumas ideias que podemos usar para completar o nosso jogo e ser mais apelativo para o nosso grupo de focus.

O procedimento foi desafiante pois nunca tínhamos utilizado este método anteriormente, pelo que, as vezes nos esquecíamos de trocar de caneta e já estávamos a receber outro tipo de feedback.

O feedback para os inimigos também foi interessante. Deram-nos algumas ideias interessantes que depois podemos debater no futuro. Aachamos pertinente a ideia de haver inimigos também afetados por mutações. Esta ideia enquadra-se na nossa história e permite-nos maior criatividade ao desenvolver inimigos.

O cenário do desafio de facto é um pouco simples e que poderia ser usado para um nível mais inicial, mas também pode servir como base para criar algo mais complexo e que tivesse enquadramento temporal com o Mid Game.

Em relação os feedback para os goals achamos que recebemos boas ideias. Definitivamente, a habilidade **Cuteness Overload** vai ser usada tal como o novo nome para mais tempo em rage, que vai passar a chamar-se **Chi Manipulation**. Também achamos que o nome Kung Fu Panda seria um nome interessante para a habilidade antes chamada de **Double Jump**.

A aranha gigante é bom conceito de um boss para o nosso jogo. Tem habilidade interessantes e também sofre da mesma condição que a personagem principal o que nos permite explorar mais o cenário do boss e as suas habilidades



No objetivo de novos mecanismos que incentivassem a exploração conseguimos ideias pertinentes também. Consideramos mais apelativas e mais interessantes a busca de uma chave ou artefacto que permita entrar na área do boss ou então utilizar as missões para cada área.



Para a secção das outras ideias e sugestões achamos que o desafio de fugir de uma pedra podia ser colocado no nosso jogo como um desafio ou como uma área secreta. A ideia também poderia ser usada como sendo uma armadilha da qual o panda tem que fugir. Mais uma ideia com potencial. O referido em relação aos objetos ficarem realçados quando se usa a habilidade X-Rays é algo que não nos tinha ocorrido mas que em algumas situações pode ser útil.

