



EngageX

Trabalho feito por:

Diogo Alves N°2023186287

Hugo Priva N°2020220399

Natália Magalhães N°2017201903

João Henriques N°2020216586

Como foi o desafio interpretado?

O objetivo deste projeto, Engage X, é criar um jogo:

- Jogado na mesa multi-touch por vários jogadores
- Cooperativo e competitivo
- Permitir interação entre jogadores
- Dar liberdade aos jogadores para agirem como pretenderem pelo jogo

Porque é que os nossos conceitos estão a par do desafio?

Seguindo as regras impostas para o jogo, permitimos que os jogadores sejam competitivos na busca do maior XP possível, e cooperativo também podendo partilhar com os outros jogadores e evoluir juntos.

- Diferentes estratégias

Modelo da atividade

Subject: Todos os jogadores que podem ter diferentes formas de abordar o jogo e que usam a mesa como mediação para atingir o “Object”

Object: O objetivo é sobreviver e ficar mais forte sem ficar sem vida. Os jogadores pretendem alcançar a maior quantidade de XP, interagindo com o meio ambiente e com os outros jogadores.

Community: Grupo de jogadores que estão a jogar junto se que vão interagir tanto competitivamente como cooperativamente entre si. Isso levará a mudanças na forma de agir uns dos outros e no desenrolar do jogo.

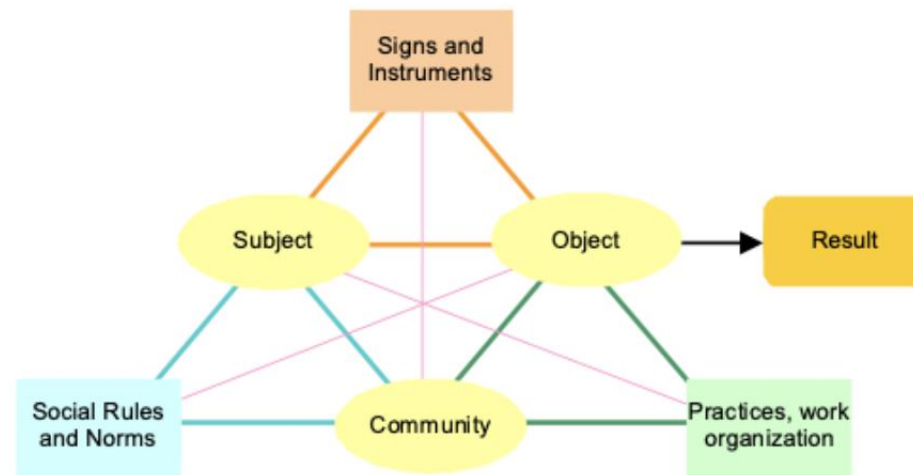
Signs and Instruments: Mesa multitouch. É usada para os jogadores puderem jogar cumprir o seu objetivo.

Practices, work organization: Coordenação de estratégias de jogo. Os jogadores podem formar alianças temporárias. À medida que os jogadores adquirem experiência podem aprender a otimizar suas abordagens para obter melhores resultados.

Modelo da atividade

Social Rules and Norms: O jogo tem regras que permitem aos jogadores adotarem diferentes estratégias para atingirem o seu objetivo e para interagirem corretamente entre si.

Result: O resultado final é um jogo interativo desenvolvido para ser jogado numa mesa multitouch onde vários jogadores seguem determinadas regras para decidir quem é o vencedor.



Human-Artifact Model (HAM)

Why?	<ul style="list-style-type: none">• Entretenimento através do jogo sendo ele multiplayer	<ul style="list-style-type: none">• Interação entre pessoas dentro de um jogo com o objetivo de o ganhar
What?	<ul style="list-style-type: none">• Seleção das configurações pretendidas (mapas, dificuldade...)• Entrar no mapa e interagir com ele e com os restantes jogadores	<ul style="list-style-type: none">• Ganhar o jogo• Aumentar o XP do jogador sem ficar sem vida
How?	<ul style="list-style-type: none">• Clicar no botão “PLAY” e entrar no mundo• Pressionar os botões do menu durante o seu turno para mover e interagir e aumentar o seu XP	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar as ações das células para interagir dentro do jogo• Procurar aumentar a vida interagindo com outros jogadores e com células• Trocar a vida por XP
	<ul style="list-style-type: none">• Mudar mapa e a dificuldade do jogo no menu definições	<ul style="list-style-type: none">• Pressionar o botão definições para alterar as configurações do jogo
	Artifact	Human

Tasks do utilizador

- Movimentar o fantasma
- Save (Trocar vida por XP)
- Interação entre jogadores:
 - Share (Partilhar vida)
 - Fight (Lutar contra outro jogador)
 - Flee (Fugir)
 - Steal (Roubar vida do oponente)
- Interação entre células:
 - Harvest (Colher vida da célula)
 - Sow (Plantar vida na célula)

Tasks do utilizador

- Definições:
 - Alterar o mapa
 - Alterar o volume
 - Alterar a dificuldade
 - Alterar o número de jogadores e as suas cores

Mapeamento de interação

Interação Física	Interação Lógica	Significado do Evento	Resultado Esperado	Tarefas Afetadas
Pressionar setas	Movement(x)	Movimentar	Mover para outra célula	Movimentação
Pressionar interações com a célula	ActionsCell(x)	Interagir com a célula	Colher ou plantar vida na célula	Interação “Harvest” e “Sow”
Pressionar interações com o jogador	ActionPlayer(x)	Interagir com um jogador	Roubar, lutar, fugir ou partilhar vida com outro jogador	Interação “Steal”, “Flee”, “Share” e “Fight”
Pressionar Definições	Definition()	Alterar definições sobre o jogo	Alterar mapa, dificuldade, número de jogadores e suas cores e volume	Definições de jogo

Interaction Sketches

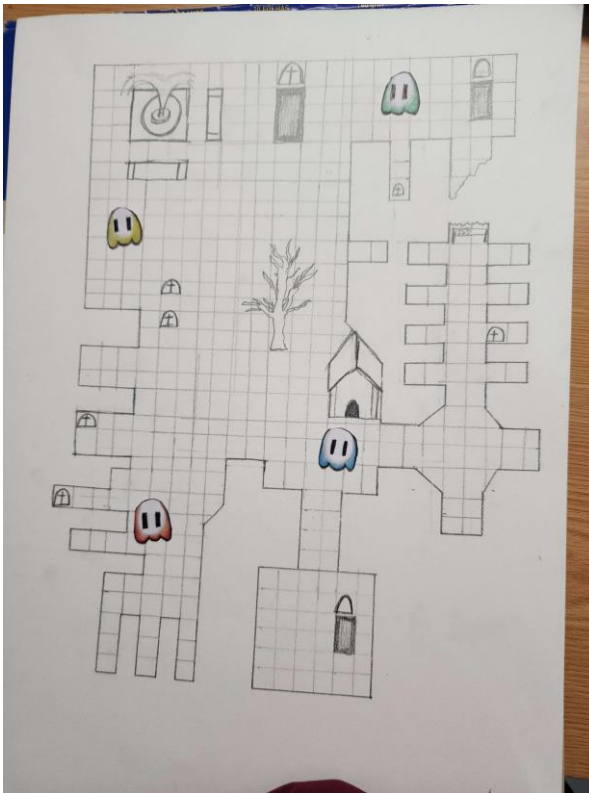


Fig1. Mapa e Players

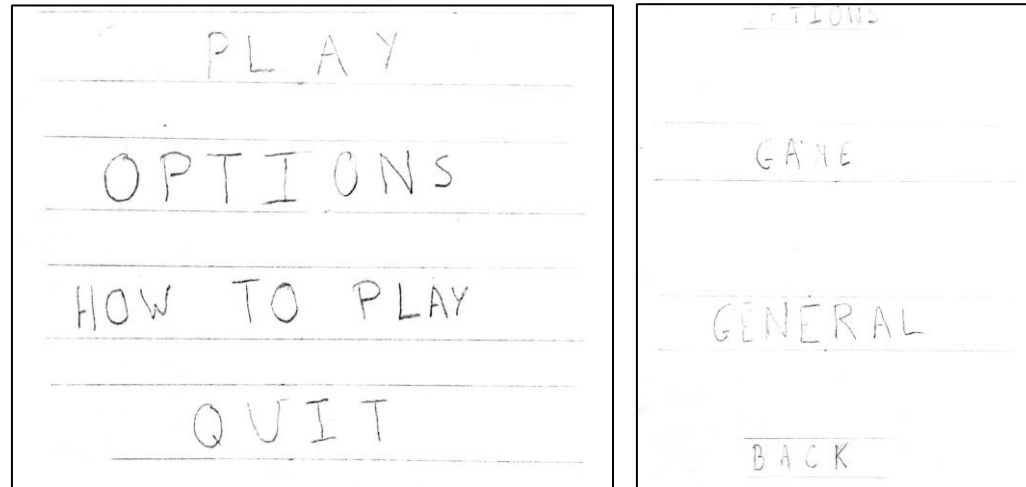


Fig2. Menus e Opções

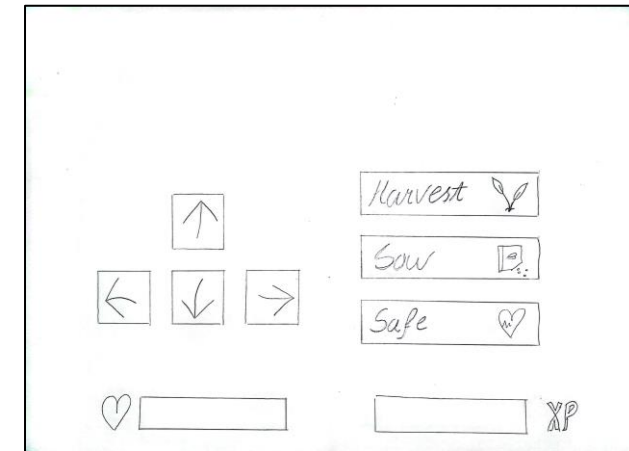
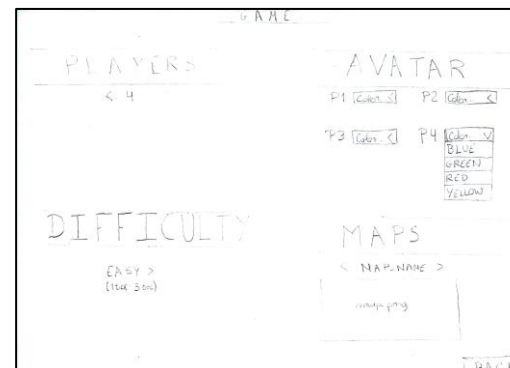


Fig3. Menus de jogo

