



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

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

Community: Grupo de jogadores que estão a jogar juntos.

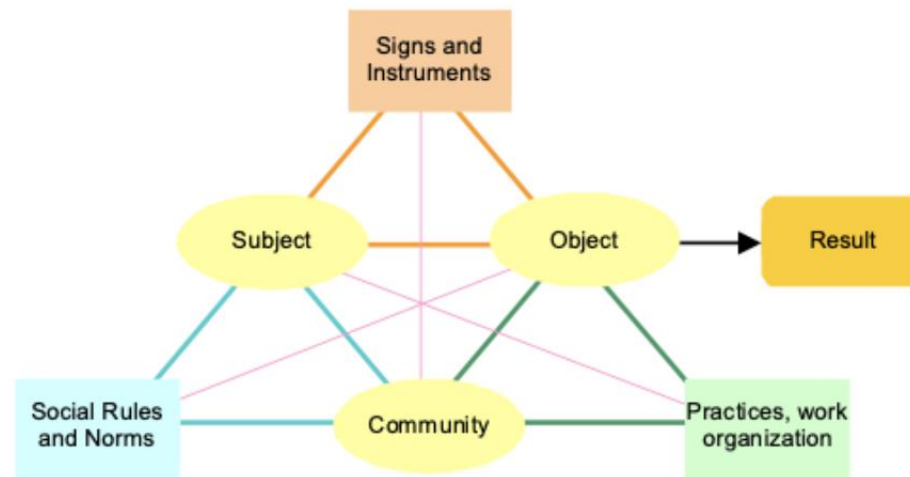
Signs and Instruments: Mesa multi touch.

Social Rules and Norms:

Practises, work organization:

Modelo da atividade

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



Human-Artifact Model (HAM)

Why?	<ul style="list-style-type: none">• Interagir com a interface que permite jogar o jogo	<ul style="list-style-type: none">• Aumentar o XP do jogador• Aumentar a vida do jogador
What?	<ul style="list-style-type: none">• Ser usado para jogar o jogo	<ul style="list-style-type: none">• Jogar o jogo
How?	<ul style="list-style-type: none">• Clicar nos botões disponibilizados pela interface para interagir com o jogo	<ul style="list-style-type: none">• Aprender as regras do jogo
	<ul style="list-style-type: none">• Mudar mapa do jogo• Mudar dificuldade do jogo	<ul style="list-style-type: none">• Clicar nas 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

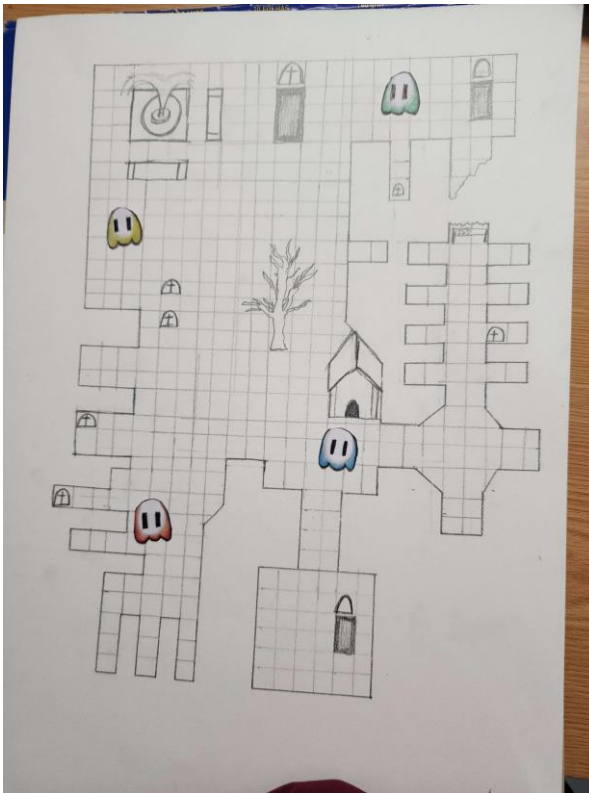


Fig1. Mapa e Players

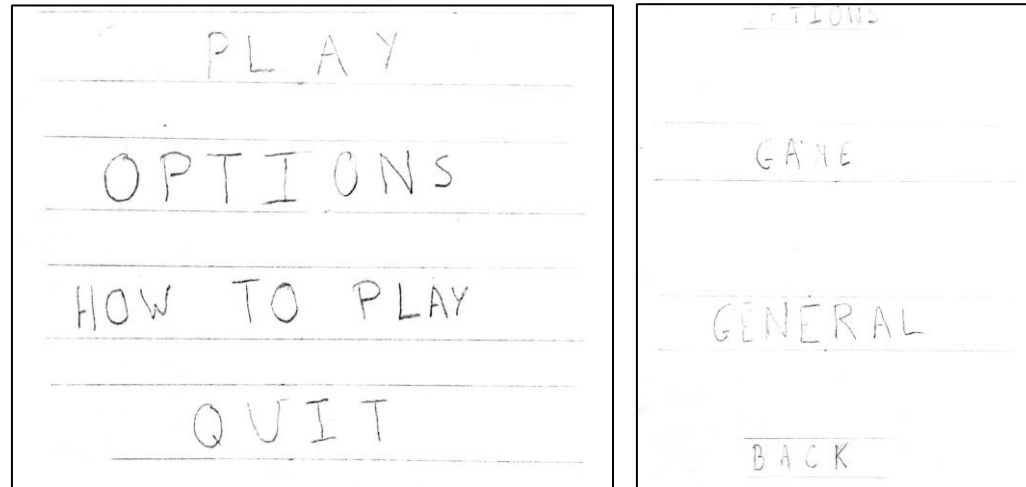


Fig2. Menus e Opções

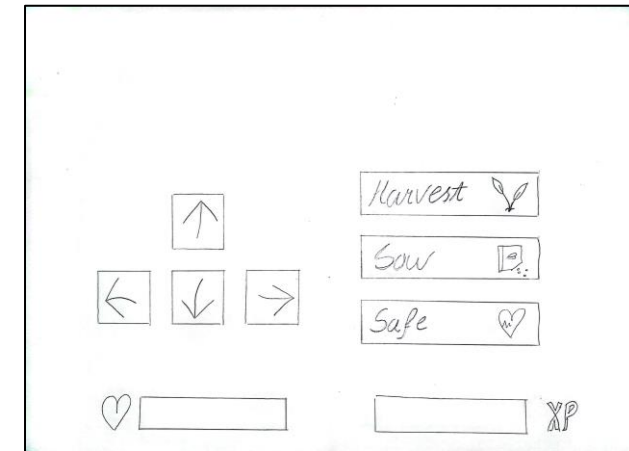
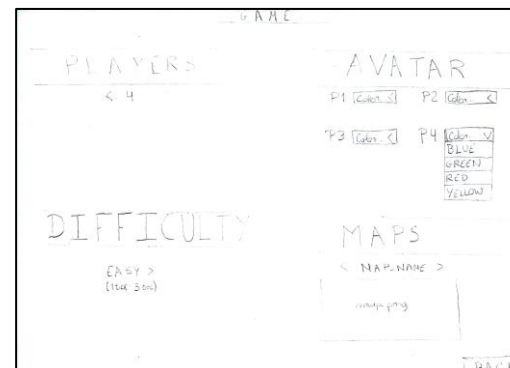


Fig3. Menus de jogo

