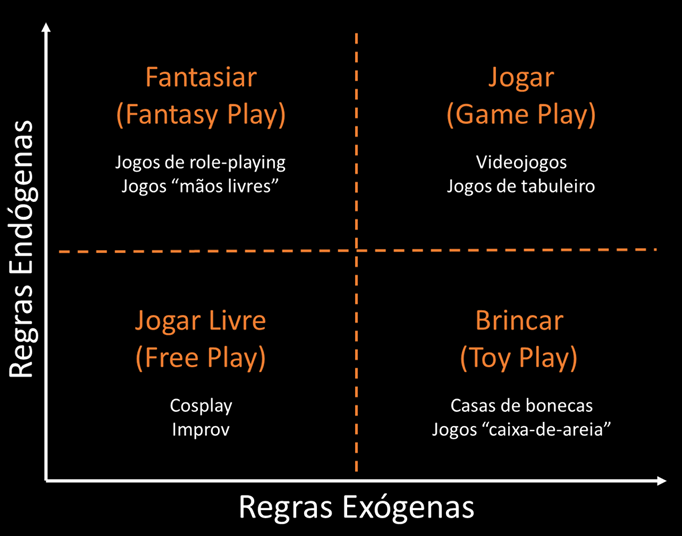
**Trabalho de Gamificação**

**Lost of oasis**

**Tipos de Regras:**

* **Regras exógenas (**Representam constrangimentos implícitos na manipulação que ocorre durante a atividade, e exprimem o que é permitido e o que é proibido.): XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
* **Regras endógena** (Representam constrangimentos definidos por quem regula a atividade, assim como os estados relevantes e objetivos pessoais dos jogadores): XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

**Espaço de Jogar:**

****

* **PVE**

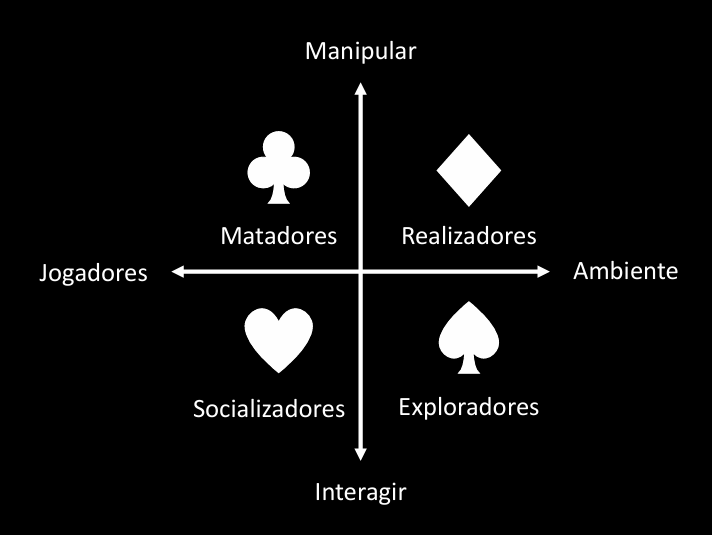
**Tema, Ficção do Jogo e Experiência do jogador:**

* **Tema:** Vingança / sobrevivência.
* **Tópico:** Desertos
* **Sujeito:** Um guerreiro chamado Farid al-Arenas - Único das Areias (“Farid” significa “único”, “sem igual”).
* **Conceito:** Um jogo de ação e sobrevivência onde um guerreiro do deserto vai vingar-se de xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.
* **Experiência do jogador:** Experiência solitária (Single player)

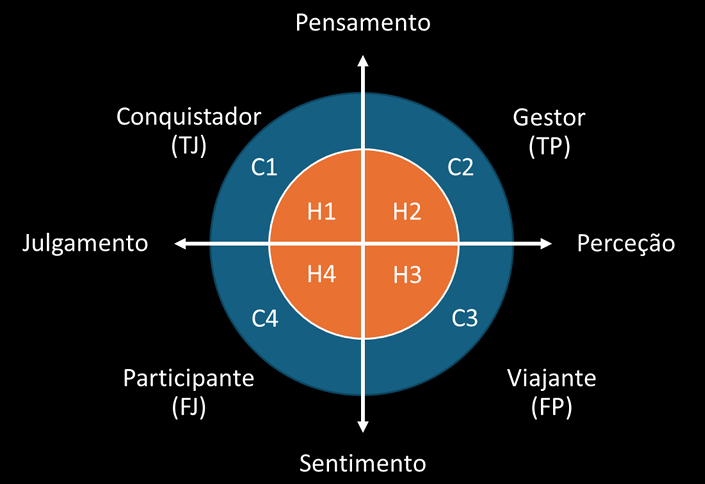
**Perfil do Jogador:**

* **Motivação:** Sentir desafiado por derrotar inimigos.
* **Capacidades:** Boa capacidade de gestão de stress.
* **Conhecimento:** Alta capacidade de experiência em jogos de plataforma / Alta experiência de gestão de stress.
* **Contexto:** Jogar sozinho.

**Modelo de Bartle:**



**Modelo DGD1 C&H:**

****

**Modelo Brainhex:**

****

**(Ver melhor)**

**Fases do Progresso: (depois de fazer o jogo)**

* **Expectativa -** O que o jogador espera que aconteça:
* **Interpretação -** Como o jogador compreende a situação apresentada:
* **Resolução -** O que o jogador faz para reagir, resolver ou avançar:

**Fases da Experiência:**

* **Seleção**
* **Assunção**
* **Abstração**
* **Estratégia**
* **Redução**

**Círculo Mágico:** Deserto, onde os personagens interagem sem palavras

**IDEIAS PARA O JOGO:**

* Meter um animal atrás do personagem principal
* A DEMO É PARA TER UM “cheirinho” de todo o jogo

**High concept**

Título do Jogo

# Lost of oasis

# Experiência (4 valores)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed vitae iaculis purus. Cras eu tristique sem. Suspendisse dictum leo id quam posuere semper. Nunc nec pellentesque est, at tristique nunc.

# Mecânicas Principais

1. Movimentar – O personagem pode-se movimentar da esquerda para a direita
2. Atacar – O personagem pode atacar com o botão “xpto” para bater nos inimigos.
3. Escolher pelo menos 5
4. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed vehicula eu sapien eget bibendum. Sed nisi sapien, tristique non magna vel, iaculis ornare eros. Integer ac.

# Motivação do Jogador

Sentir desafiado por derrotar inimigos. (explicar melhor)

# Género do Jogo

# hack and slash

# Jogadores-Alvo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras gravida cursus dolor, id tempor nibh condimentum id. Suspendisse potenti. Donec sit amet elit quam. Morbi pulvinar consectetur rutrum. Nulla et tempus enim. Curabitur vestibulum ligula arcu, sit amet efficitur libero venenatis sit amet. Nullam ac urna et sem eleifend ultricies. Vivamus fringilla odio ac mi ultrices dictum. Morbi laoreet placerat ullamcorper. Morbi finibus mollis condimentum. Aenean ultrices ultricies dui, ornare vehicula est porttitor vitae. Pellentesque sed justo cursus, facilisis dui quis, dignissim magna.

Proin vitae facilisis sapien. Proin eros purus, malesuada vel leo sed, maximus volutpat leo. Vestibulum vehicula, elit vitae consequat accumsan, ex velit fermentum nunc, vitae vestibulum ex ante vitae massa. Mauris tincidunt nibh non orci rutrum, vel maximus urna auctor. Donec tempus euismod nunc eget lacinia. Etiam quis dui vel purus cursus convallis non eget sapien. Integer in nulla iaculis, mattis elit ac, pharetra ante. Aenean pulvinar finibus est, at ultrices dui iaculis at. Nulla fermentum lectus sed nulla eleifend facilisis. Mauris porta felis quis nisi molestie maximus. Phasellus at ex lacinia, porta tellus vitae, imperdiet eros.

Duis id ultricies elit. Etiam pulvinar luctus sem, eu elementum urna feugiat nec. Pellentesque nec tincidunt mi, sed hendrerit purus. Praesent pretium luctus augue nec scelerisque. In pellentesque erat a est lacinia, eu consequat velit volutpat. Duis at augue nisi. Mauris tincidunt nulla vitae orci condimentum, vel posuere arcu bibendum. Mauris tempor molestie diam sit amet gravida. Aliquam erat volutpat.

# Competição

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam id varius ex. Pellentesque mattis ultrices ante non consequat. Praesent at tellus sed nisl finibus porttitor eget vitae erat. Mauris non purus enim. Vestibulum tincidunt id tellus sed rutrum. Integer quis auctor orci, quis consectetur libero. Cras feugiat tristique diam, non tempor tellus venenatis vitae. Ut finibus neque vel ornare venenatis.

Pontos Únicos de Venda

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam id varius ex. Pellentesque mattis ultrices ante non consequat. Praesent at tellus sed nisl finibus porttitor eget vitae erat. Mauris non purus enim. Vestibulum tincidunt id tellus sed rutrum. Integer quis auctor orci, quis consectetur libero. Cras feugiat tristique diam, non tempor tellus venenatis vitae. Ut finibus neque vel ornare venenatis.

**Título:** **Lost of oasis**

**Experiência: Fases do Progresso: (depois de fazer o jogo)**

* **Expectativa -** O que o jogador espera que aconteça:
* **Interpretação -** Como o jogador compreende a situação apresentada:
* **Resolução -** O que o jogador faz para reagir, resolver ou avançar:

**Explicar como se vai divertir (modelo MDA)**

**Mecânicas Principais:**

Movimentar – O personagem pode-se movimentar da esquerda para a direita

Atacar – O personagem pode atacar com o botão “xpto” para bater nos inimigos

(meter pelo menos 6 mecânicas de jogabilidade)

**Teaser:**

**“Num deserto do sarah em que o nosso protagonista foi scamado na tip de uber, criou-se um conflito enorme. Cabe ao herói conseguir derrotar os inimigos para reconquistar a tip”**

**“Um jogo de estilo** **hack and slash com componente ofensiva que só pode ser jogado em modo singular. O jogador só tem que bater nos adversários para chegar a um ponto de destino.”**

**Conceito (3paginas)**

* **Motivação do jogador:** Sentir desafiado por derrotar inimigos.
* **Género(s) do jogo:** Hack and slash
* **Licença(s):** Sem licenças
* **Jogador-alvo:** Jogadores conquistadores
* **Competição:** O jogo não existe foi inventado
* **Pontos únicos de venda:** ????????????
* **Plataforma(s):** PC
* **Objetivos de conceção: longo e divertido**