

Flip Soccer

Game Design Document

Versão: 1.1

Autores:

Benlove Anelus

Gabriel João Rosa

Gregory Antunes

Nickolas Guenther

Blumenau,
Julho de 2020

Índice

Enredo	3
Gameplay	4
Elementos do Jogo	5

1. Enredo

Em uma distante cidade, onde o único esporte praticado é o futebol, amigos se juntam todos os dias para ver qual será o melhor, só que nessa cidade, tem um diferencial, a partida de futebol é mano a mano, ou seja, o famoso x1. Contém partidas com muitas emoções, onde o objetivo do jogo é fazer a maior quantidade de gols em determinado período, para deixar a partida ainda mais emocionante, portanto, o jogador que fizer a maior quantidade de gols dentro do limite de tempo, levará para casa o título de melhor da roda de amigos. Em casos de empate, a partida continua até um dos jogadores fazer o ponto decisivo no gol do seu adversário.

Todo fim de ano sempre acontece o chamado Flip soccer, um grande evento, um evento nacional, um torneio que reúne os mascotes de todos os institutos federais para se enfrentarem, evento criado graças ao grupo de alunos do IFC de Blumenau, onde todo o ano, um mascote de cada instituto é selecionado para participar do evento, e uma grande curiosidade, o mascote do IFC de Blumenau é o grupo com mais vitórias até hoje, em várias temporadas, o time passou invicto, não perdendo um jogo sequer. O mascote que vencer o torneio, levará um grandioso e brilhante troféu para sua equipe.

Figura 1 - Troféu



Fonte: Autoria própria

2. Gameplay

Ao executar o jogo, aparece uma tela, o menu principal, que tem as opções de jogar e sair. Ao clicar na opção sair, o jogo será finalizado. Ao clicar na opção jogar, em seguida, o cenário do jogo é carregado com os dois jogadores posicionados cada um, em cada lado do campo, sendo o jogador 1 do lado esquerdo e o jogador 2 do lado direito, e a bola no centro.

Para controlar os personagens, o jogador 1 utilizará as teclas AWD, enquanto o jogador 2 faz uso das setas direcionadas, como pode ser observado na figura 2, onde as teclas sombreadas em vermelho pertencem ao jogador 1 e as sombreadas em azul ao jogador 2.

Figura 2 - Teclas do jogo



Vermelho: Teclas do Jogador 1. (AWD)

Azul: Teclas do Jogador 2 (Setas)

Fonte: Autoria própria


Para cumprir o objetivo do jogo, ao qual é vencer o oponente, cada jogador terá que lutar para marcar o maior número de gols possíveis e evitar os do adversário. Para isso, os jogadores contarão com os movimentos como pular, andar para frente e para trás.


3. Elementos do jogo

Todos os elementos do jogo em seguida.


3.1 Personagens

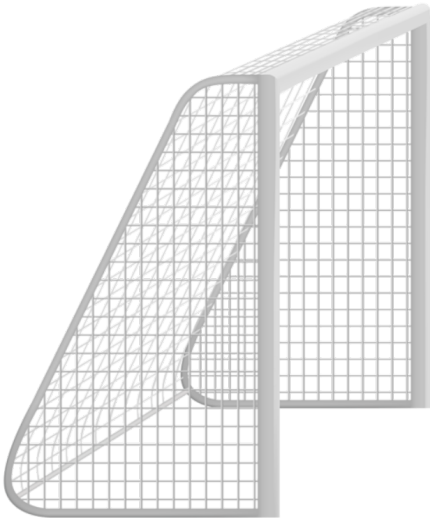
Observação: No momento, o grupo está trabalhando com dois personagens, o grupo não tem a intenção de adicionar outros personagens, e em relação as sprites, o grupo ainda está pensando se será colocado a sprite com a ação do chute.

Personagem	Sprite
Sonic	

Personagem	Sprite
Mario	

3.2 Itens

Item	Sprite
Bola	

Item	Sprite
Trave	

Observação: Os sprites dos itens não são de autoria própria do grupo, e sim meras ilustrações do que o grupo irá utilizar.

4. Cenário e Interfaces

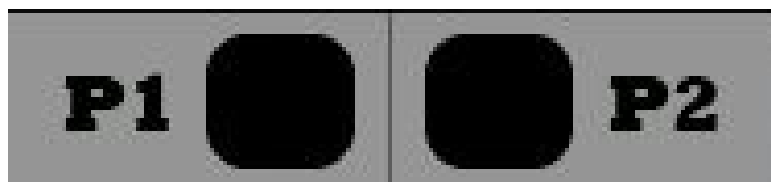
4.1 Cenário



4.2 Menu do jogo



4.3 Placar de Pontos



Observação: Por hora, são esses os itens adicionados até o momento.