

# **Flip Soccer**

## **Game Design Document**

### **Versão: 1.2**

#### **Autores:**

Benlove Anelus

Gabriel João Rosa

Gregory Antunes

Nickolas Guenther

Blumenau,  
Julho de 2020

## Índice

<b>Enredo .....</b>	<b>3</b>
<b>Gameplay .....</b>	<b>4</b>
<b>Elementos do Jogo .....</b>	<b>5</b>

## **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 o seu 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 dois melhores mascotes selecionados para se enfrentarem, evento criado graças ao grupo de alunos do IFC de Blumenau. Todo ano, um mascote de cada instituto é selecionado para participar do evento, e apenas dois são selecionados para o grande Flip soccer. 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, o jogador que atingir o número de 5 gols primeiro, é o vencedor. 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.

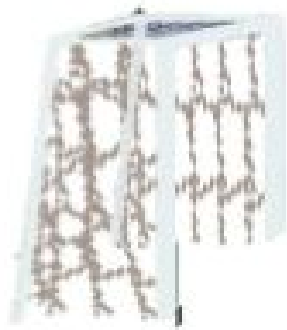
#### 3.1 Personagens

Personagem	Sprite
Sonic	

Personagem	Sprite
Mario	

#### 3.2 Itens

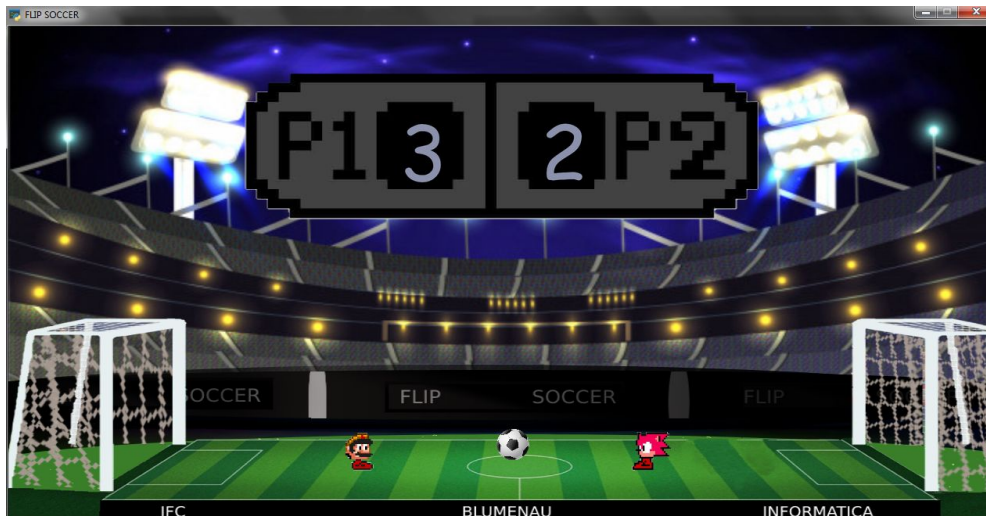
Item	Sprite
Bola	

Item	Sprite
Trave	

## 4. Cenário e Interfaces

### 4.1 Cenário

**Figura 3 - Tela do jogo**



## 4.2 Menu do jogo

Figura 4 - Menu do jogo



## 4.3 Placar de Pontos

Figura 5 - Placar



Por fim, quando um dos jogadores ganha a partida, uma tela final é mostrada a ele (Figura 6). Nessa tela é possível voltar ao menu dando um clique na tela.

**Figura 6 - Troféu do vencedor**

