

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FEI

WESLEY DAL'COL VON DOELINGER

FUTY
DOCUMENTO DE DESIGN DE JOGO

São Bernardo do Campo
2013

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FEI

WESLEY DAL'COL VON DOELINGER

FUTY
DOCUMENTO DE DESIGN DE JOGO

Trabalho de apresentado à disciplina
Teoria e Desenvolvimento de Jogos
do curso de Ciência da Computação
do Centro Universitário da FEI,
como requisito parcial para avaliação,
orientado pelo prof. Pier Marco Ricchetti

São Bernardo do Campo
2013

SUMÁRIO

1 VISÃO GERAL DO JOGO.....	5
1.1 Conceito.....	5
1.2 Características.....	5
1.3 Gênero.....	5
1.4 Público-alvo.....	6
1.5 Resumo do fluxo de jogo.....	6
1.6 Aparência.....	6
1.7 Escopo do projeto.....	6
2 INTERFACE.....	7
2.1 Sistema Visual.....	7
2.2 Controles.....	7
3 ARTIFICIAL INTELLIGENCE.....	8

Histórico de desenvolvimento

Versão	Data	Descrição
0.0.1 (alpha)	14/11/2013	Demo não-jogável demonstrando a mecânica básica de uma partida simulada.

1 VISÃO GERAL DO JOGO

1.1 Conceito

Futy é um jogo que simula a gestão de um clube de futebol, no qual o jogador assume o papel de técnico e presidente, atuando na compra e venda de jogadores do clube, gestão de contas e escalação do próprio time, de forma muito semelhante ao famoso Ellifoot.

As partidas são simuladas sem interação direta do jogador, embora ele possa influenciar em aspectos como escalação do time, ofensividade, táticas, etc.

1.2 Características

Nesta versão é possível apenas assistir a uma partida, acompanhando o placar e a narração minuto a minuto do que acontece.

Esta versão demonstra apenas a mecânica de simulação das partidas, entretanto algumas features esperadas na versão final:

- * Compra e venda de jogadores;
- * Construção e ampliação de estádio;
- * Realizar treinamentos;
- * Escalar o time;
- * Escolher a tática do time;
- * Escolher o nível de ofensividade do time;
- * Alterar parâmetros durante a partida;

1.3 Gênero

Simulação

1.4 Público-alvo

Jogadores casuais fãs de futebol

1.5 Resumo do fluxo de jogo

O jogo se subdivide em duas situações distintas: as partidas e a gestão do time entre as partidas.

Durante as partidas, o jogador assume o papel de técnico, podendo escolher a escalação, a tática, a estratégia e podendo alterá-las enquanto elas durarem. O jogo simula as partidas entre os times adversários utilizando somente as características dos times para determinar os resultados. Uma narração em texto, minuto a minuto é emitida para que os expectadores acompanhem os detalhes. O placar é atualizado quando necessário.

No tempo entre as partidas, o jogador pode assumir o papel de presidente do clube, cuidando da gestão de contas, compra e venda de jogadores ou ainda o papel de técnico novamente, direcionando os treinamentos, para que as habilidades dos seus comandados possam ser aprimoradas de acordo com a sua visão de como a equipe deverá portar-se em campo.

1.6 Aparência

O jogo terá a aparência de um programa de terminal, como os do antigo sistema DOS, para manter o apelo clássico.

1.7 Escopo do projeto

O jogo terá um calendário cíclico no qual uma temporada sucede a anterior tendo os mesmos campeonatos, mas com as tabelas atualizadas conforme os clubes são rebaixados ou promovidos.

Inicialmente são previstas 4 divisões com 8 clubes cada.

Neste demos serão apresentados somente 4 clubes para demonstrar a mecânica da partida.

2 INTERFACE

2.1 Sistema Visual

O jogo terá a aparência de uma aplicação de terminal DOS, com menus rústicos de forma a resgatar a nostalgia dos primeiros jogos.

2.2 Controles

O jogo será controlado por atalhos de teclado.

3 ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Ao invés de um algoritmo mais sofisticado de Inteligência Artificial, a simulação será feita através de uma máquina de estados que utiliza as características dos jogadores para ponderar e escolher as transições entre os estados.

Um estado possui dois atributos, o local onde está a bola e qual o time que detém o seu controle. As transições, por outro lado consistem em 4 atributos, o jogador ativo, a sua ação escolhida, o local de destino da bola e o resultado da ação escolhida pelo jogador.

O campo de jogo é dividido em 5 áreas em ordem, a área do goleiro, defesa, meio e ataque do time ativo e área do goleiro adversário. Elas são consideradas sempre em relação ao time ativo e são simétricas entre si, ou seja, quando a bola está na defesa de um time, automaticamente ela está no ataque do adversário e vice-versa.

O jogador ativo é escolhido aleatoriamente, dentro do time ativo, na área onde está a bola.

Os jogadores no Futy possuem 4 atributos, defesa, habilidade, passe e chute, enquanto que nos outros jogos similares, normalmente eles possuem apenas um.

A magnitude de cada atributo influencia na decisão do jogador ao escolher a ação desejada, ou seja, um jogador com mais passe do que chute tende a passar mais a bola do que chutar a gol.

O local de destino da ação, quando aplicável é escolhido baseado nos parâmetros de estratégia do time, ou seja, dependendo do que o técnico especificar, os jogadores podem tender mais para o ataque ou para a defesa. Nesta versão esses parâmetros estão fixos.

Após escolhido o jogador ativo, a sua ação, e o destino provável, quando aplicável é escolhido um adversário seguindo uma lógica semelhante à do jogador ativo, para que eles disputem a jogada baseado no enfrentamento dos seus atributos. Por exemplo, ao escolher chutar a gol, um jogador deve ter comparado o seu nível de chute contra a defesa do goleiro adversário.

Uma roleta viciada, modificada por parâmetros estatísticos obtidos empiricamente, decide se a

ação teve sucesso ou fracasso. O estado do jogo é alterado de acordo com esse resultado e o processo se repete até que o tempo do jogo termine.

Clubes não controlados por um jogador humano, escolhem seus parâmetros baseados em perfis pre-escolhidos pelo próprio jogo. Nesta versão esses parâmetros estão fixos.