

بسم الله الرحمن الرحيم

## سند طراحی بازی (GDD)

- نام پروژه: میراث کهن
- نام تیم: تریچه دیجیتال
- اعضا تیم:

محمدرضا بابایی یزدلی 97521126

صادق جعفری 97521189

- نسخه: 1.0
- تاریخ شروع پروژه: 12 آبان
- آخرین ویرایش: 23 آبان

## ★ نمای کلی پروژه:

◀ معرفی آسانسوری:  
میراث کهن یک بازی در سبک استراتژیک دو بعدی و حمله به قلعه می باشد که با هدف ترویج فرهنگ ارزش های ملی و یادآوری تاریخ شکوهمند ایران عزیزمان طراحی خواهد شد.

- ◀ هدف پروژه:
- درآمدزایی از طریق فروش سکه و آیتم های درون برنامه
  - درآمدزایی از طریق تبلیغات درون برنامه
  - ترویج فرهنگ ملی گرایی و اهداف فرهنگی
  - ایجاد بستر مناسب برای پروژه های بعدی تیم و نوعی رزومه مناسب

- ◀ دلیل ساخت پروژه:
- موفقیت پروژه های مشابه در 2 سال اخیر در بازار ایران
  - امکان موفقیت در بازار بین المللی
  - یادگیری بازی سازی
  - سبک بودن پیاده سازی مکانیک های این سبک بازی ها
  - جذاب بودن برای پیاده سازی ایده های نو که در پروژه های مشابه استفاده نشده است
- ◀ مخاطب هدف:

سن مخاطبین بازی معمولاً در رنج 8 سال تا 22 سال است و دارای محدودیت خاصی برای سنین دیگر نیز نیست و جامعه هدف آن را بیشتر دانش آموزان تشکیل می دهند تا مقداری با محیط تاریخی خود را به وسیله این بازی یاد بگیرند.

◀ افراد و وظایف:

◆ طراح بازی و گیم پلی دیزاینر (آقای بابایی):

پیاده سازی هسته بازی و اینترنت فیس اصلی و طراحی بازی

ایمیل: [M.BABAYI574@GMAIL.COM](mailto:M.BABAYI574@GMAIL.COM)

◆ نویسنده داستان تاریخی و برنامه نویس (آقای جعفری):

پیاده سازی فنی مکانیک های بازی و سیستم خرید و فروش و یافتن منابع تاریخی شهرها و جنگ های صورت گرفته

ایمیل: [sadeghjafari5528@gmail.com](mailto:sadeghjafari5528@gmail.com)

◀ میزان بزرگی پروژه:

- هزینه: حداقل هزینه و تقریباً صفر
- وسعت بازی مستقل
- زمان مورد نیاز: دو تا سه ماه برای نسخه beta و یک ماه دیگر برای نسخه نهایی

## ★ نمای کلی بازی:

◀ تم و محیط بازی:

بازی در حول زمان هخامنش و میراث فرهنگی آن دوران رخ میدهد فضای بازی یک فضای کلاسیک با محوریت داستانی دفاع از قلعه و مدیریت ساخته ها میباشد.

◀ ژانر بازی:

استراتژیک

tower attack

◀ خلاصه مکانیک های اصلی بازی:

- با موس روی صفحه حرکت میکنیم.
- سرباز ها پس از رها شدن در نقشه به صورت خودکار پیش رفته و و حمله میکنند
- هر سربازی میتواند تیرانداز باشد یا نزدیک زن که تیر انداز ها تیر پرتاب میکنند و نزدیک زن ها با تاپ خاص خود میجنگند.
- هر شهر تعدادی دیوار و برج است که برج ها تیر پرتاب میکنند.
- هر قلعه تعدادی محافظ نیز دارد که با نزدیک شدن سرباز های ما به سمت آنها رفته و با آنها می جنگند.
- هر قلعه با توجه به اندازه آن چند لاین دارد که با تسخیر تمام این لاین ها شهر تسخیر میشود ولی اگر یکی از لاین ها بقی بماند ما میبازیم.
- در نقشه اصلی به شهرهای دیگر کشور ها که مجاور کشور ما هستند می توانیم روی آنها کلیک کنیم و به آن ها حمله کنیم.
- توانایی ساخت نیرو در شهر های خودی و هم چنین بالا بردن سطح سربازان در شهر های خودی
- هر شهر نیرو های خاص خود را دارند و باید نیرو های خود را در بین شهر های مختلف مدیریت کنیم.
- دشمن نیز توانایی حمله به شهر های ما را دارد و ما نیز میتوانیم سطح دفاعی خود را برای مقابله با آنها ارتقا دهیم.

◀ مدل درآمدی بازی:

- بازی بصورت رایگان انتشار خواهد یافت اما در صورت اقبال عمومی به اثر دارای تبلیغات خواهد بود.

◀ پلتفرم ها:

- ویندوز
- در صورت توانایی ریلیز برای اندروید

◀ داستان بازی :

بازی از این قرار است که ما در اول یک قلمرو به نام شهر پرسپولیس داریم و به مرور زمان و گذراندن مراحل مختلف به قلمرو خود اضافه میکنیم و امپراتوری هخامنشی را درست میکنیم و در هر مرحله با یک قوم خاص یا یک کشور خاص برخورد میکنیم و با داستان پشت آن منطقه به وسیله دیالوگ اولیه آشنا می شویم.

## ★ صفحات و منوها:

★ تذکر : این عکس ها عکس های خود بازی نیستند منو بازی شبیه این است.

◀ منو اصلی:

در منوی اصلی دکمه رفتن به بقیه منو ها وجود دارد و همچنین یک دکمه برای خروج از بازی و یک دکمه برای

ورود به بازی



◀ منو تنظیمات:

در این صفحه اسامی تنظیمات بازی قرار داده شده است. این صفحه شامل دکمه خروج، دکمه قطع و وصل صدا،

دکمه پشتیبانی و ... می شود.



◀ منو پیروزی:

این صفحه بعد از پیروز شدن بازیکن در مرحله نمایش داده می شود. این صفحه شامل گزارش کلی جنگ انجام شده ،

می شود.



◀ منو شکست:

این صفحه بعد از پیروز شدن بازیکن در مرحله نمایش داده می‌شود. این صفحه شامل گزارش کلی جنگ انجام شده ، می شود.



## ★ نحوه اجرای بازی:

◀ نحوه قرارگیری دوربین:

دوربین از بالا و در زاویه 45 درجه قرار دارد.

◀ کلیدهای کنترل بازی:

- بازیکن با 4 جهت اصلی رو نقشه اصلی بازی حرکت میکند.
- با دکمه p بازی رو متوقف و اجرا میکند.
- با شماره های 0-9 سرباز های مختلف را انتخاب میکند یا می تواند روی هر کدام کلیک کند.
- تمام دکمه های روی صفحه با کلید چپ انجام می شود.

◀ مود های مختلف بازی:

- داستانی: بازی با داستان خاصی پیش میرود و پایانی دارد.
- بی نهایت: بازیکن در مقابله و رویارویی با موجی از دشمنان قرار میگیرد.
- چند نفره : که یک بازیکن دیگر می تواند با ما به رقابت بپردازد.

تعداد بازیکنان بازی :

- اگر بازی روی مد داستانی باشد تک نفره است
- اما اگر روی مد چند نفره باشد به تعداد کشور های داخل بازی میتواند بازیکن وجود داشته باشد.
- زمان اجرای بازی:

گیم پلی بازی به حداقل زمان 15-20 ساعت برای بازیکنان حرفه ای نیاز دارد.

◀ مراحل :

- این بازی مرحله خاصی ندارد و یک جورایی بازی به صورت انعطاف پذیر است و هر شخص با تسخیر کل نقشه پیروز میشود.

امتیاز ها :

- طلا : با طلا ما تمام چیز هایی که نیاز است داشته باشیم میخریم.
- غذا : تعداد سرباز های ما متناسب با غذا ما است و ما نمیتوانیم بیشتر از غذایمان سرباز داشته باشیم
- قدرت : که با توجه به میزان سربازان و سطح شهر ها و همچنین غذا و طلا یک امتیازی به بازیکن داده میشود که خود را به صورت کلی با دیگر بازیکنان مقایسه کند.

## ★ نیازهای بازی:

◀ دوبعدی:

- آیکون بازی
- سربازها
- ساختمان ها
- نقشه ها
- GUI

◀ صدا:

- موزیک بازی
- صدای پیروزی و باخت
- صدای کاراکترهای سرباز
- صدای محیط و واکنش ها

◀ کد:

- کدهای GUI
- کدهای گیم پلی از جمله کارکتر و ساختمان ها
- کدهای آیتم های غذا و ...

## ★ زمان بندی و اطلاعات نسخه ها:

◀ نسخه آلفا:

ماه اول و تست بین اعضای داخلی تیم شامل چند دشمن و چند قلعه دفاعی ساده و همچنین منوها و آر ت های پیشفرض و مکانیک های اصلی

◀ نسخه بتا:

ماه دوم با سوم و بین دوستان یا استاد و شامل بازی اصلی و برای گرفتن باگ ها و رفع نواقص و بهبود بازی

◀ نسخه گلد:

بعد از ترم و برای انتشار نهایی بصورت چند هفته و گرفتن بازخورد و ایجاد اصلاحیه

◀ نسخه نهایی:

بعد از نسخه گلد و بصورت نهایی و گاهی با رفع اشکالات جزئی

