ANCIENT WAR - mobile

بازی در زمان قرون وسطی پیش میرود . زمانی که اکثر کشورهای اروپا در گیر جنگ های پیاپی بر سر تصاحب مناطق وسیع تر جهت ارتقا وسعت سرزمین خود هستند .

بازیکن در این بازی کنترل کاراکتر خود را دارد تا در نبرد ها بتواند پیروز میدان شود و از باقی بازیکنان در کسب منابع و امتیاز پیشی بگیرد . بازیکن میتواند کاراکتر ، سلاح و قابلیت ها خود را خریداری کرده و همچنین ارتقا دهد.

این بازی دارای چندین نوع مود میباشد ، اما مود اصلی بازی به این شکل است که کاربر پس از انتخاب مود و نقشه مورد نظر و تنظیمات سلاح و کاراکتر خود وارد بازی میشود .

بازیکن باید خود را به قلعه اصلی جهت فرمانبرداری آن منطقه برساند . در پی رسیدن به قلعه باید با دشمنان خود که مانع رسیدن به قلعه میشوند ، مبارزه کند . مهمترین دشمن کاربر ، نگهبان قلعه می باشد که آن نگهبان ، موجودی سرسخت میباشد و از قلعه محافظت میکند .

پس از ازبین رفتن نگهبان قلعه ، کاربر میتواند وارد قلعه شود . پس از تصرف قلعه توسط یک کاربر ، باقی بازیکنان حاضر در منطقه تلاش خود را میکنند تا خود را به قلعه برسانند .

اما اگر قلعه توسط هیچ بازیکنی تصرف نشود و اگر نگهبان آن از بین رفته باشد ، نگهبان جدیدی از زیر خندق دور قلعه ورود پیدا میکند و از قلعه محافظت میکند . اما تصرف قلعه پایان کار بازیکن نیست ، بازیکن در هر بازی تلاش خود را میکند تا منابعی جهت ارتقا خود بدست آورد . حتی با فروش منابع میتواند سکه به دست آورد که با کمک آن میتواند قدرت و توانایی و ... خود را ارتقا دهد . اما پیروز میدان کیست ؟ بازیکنی برنده بازی میباشد که تا اتمام تایم اصلی بازی کنترل قلعه را در دست داشته باشد . بازیکن پس از پبروزی به میزان معینی Xp و سکه دریافت میکند .

ژانر : اکشن ، بقا ، بتل رویال ، مولتی پلیر

مخاطب هدف: تمام رده سنى بالا 12 سال – دختر و پسر

هدف احساسی بازیکن : بازی در تلاش است تا به کاربر جهت ارتقا ، مدیریت منابع و بقا برای رسیدن به اهداف را آموزش دهد . انتظار دارد تا کاربر در کنار حس رقابت و برتر بودن ، با محیط های فانتزی دوره قرون وسطی ، کاراکتر ها و npc های جذاب ارتباط خوبی برقرار کند تا باعث بالا رفتن انرژی و روحیه فردی روزمره شخص شود .

ویژگی های بازی : ارتباط عمومی با کاربران ، جلوه های فانتزی و کارتونی ، مدیریت زمانی ، ارتقا هر کاراکتر خاص

سبک گرافیکی و سبک صدایی : لوپولی ، فانتزی ، کارتونی - [سبک موسیقی و صدا]

درآمد بازی: تبلیغات ، پرداخت درون برنامه ای

هسته بازی: روند بازی به این شیوه میباشد که کاربر پس از انتخاب map، کاراکتر و مود، در لابی منتظر کاربرهای دیگر به میشود تا مچ مورد نظرساخته شود. پس از مچ میکینگ، پلیر وارد map مربوطه میشود و منتظر میماند تا کاربرهای دیگر به طور کامل وارد مپ بشوند. پس از 10 ثانیه کاربر به طور تصادفی از کمپی اسپان میشود و پس از آن شروع به انجام بازی میکند. در مود اصلی، کاربر با استفاده از ورودی ها (تاچ ، جوی استیک و دکمه ها) حرکت، مبارزه، برداشتن و ... میکند. با استفاده از دکمه attack میتواند منابع را در مپ جمع آوری کند. کاربران با یکدیگر مبارزه میکنند و پس از از بین رفتن یک بازیکن، تمامی منابع جمع آوری شده آن بازیکن، به کاربری که آن بازیکن را نابود کرده است، میرسد. کاربر نابود شده پس از گذشت 10 ثانیه از مبدا خود (کمپ آغازین) اسپان میشود و میتواند بازی خود ادامه دهد.

زمان بندی هر مچ در مود اصلی :

چهار نفره : 5 ، 10 دقیقه

دو نفره: 2.5، 5، 10 دقيقه

اهداف بازی: بازی اهداف مختلفی را براساس مود ها دنبال میکند . اما هدف بازی در مود اصلی به این صورت میباشد که کاربر باید خود را به قلعه اصلی رسانده و تا پایان زمان بندی تعیین شده در آن قلعه بماند و از آن دفاع کند .

اهداف دیگر این بازی میتوان به استخراج منابع ، مبارزه با باقی کاربران بر سر دفاع و سلطنت بر قلعه ، بقا و دریافت منابع از کاربران اشاره کرد .

اما بازیکن برای انجام بازی نیاز به انرژی دارد . یعنی هرکاربری فقط به میزانی که انرژی دارد میتواند بازی کند . پس از اتمام انرژی ، بازیکن میتواند با پرداخت سکه و یا پس از اتمام زمان بندی شارژ مجدد ، انرزی خود را برگرداند .

سیستم ها ، پلتفرم ، امور فنی :

سيستم عامل اجرايي : ANDROID , IOS

موتور بازی سازی: Unity

زبان برنامه نویسی: Js, NodeJs، C#.net

امور گرافیک ، مدلسازی و انیمیشن: 3dsMax , Blender , Photoshop , illustrator

ساختار بازی: 3D

نوع انتشار : خروجی اولیه که شامل نسخه آلفا بوده که در این نسخه شامل : مود اصلی ، تنظیمات ، گیم پلی و مکانیک های اصلی ، مارکت (به جز پرداخت درون برنامه ای) و طراحی کامل منو و صفحات مختلف

بروزرسانی : در ادامه توسعه این بازی ، مود ها ، سلاح ها ، نقشه ها و کاراکتر ها اضافه میشود . ارتقا سطح گیم پلی ، سطح بازیکنان ، مدیریت بهتر سمت سرور ، برگزاری مسابقات و جشنواره ها و ...

سمت سرور :

Api: gmail login api - facebook (Firebase)

Database: mongodb - mySql (up to => Sql Server)

Programming: node js / express (up to => C#.NET)

Server:?

Game Session Management:?

منابع:

- Xp : معیار اصلی بازی که با افزایش آن ، سطح کاربر بالا میرود
- Coin : منبع مهم بازی که با کمک آن کاربر میتواند کاراکتر و قابلیت های جدید ، حتی منابع مثل چوب و سنگ و حتی انرژی را خریداری کرد .
 - Energy : معیاری که کاربر میتواند به اندازه شارژ آن وارد مچ بشود . درصورت اتمام این معیار تا شارژ مجدد کاربر نمیتواند وارد مچی شود .
 - Cup امتیاز کاربر پس از اتمام هر نبرد مشخص میشود . کاربر با پیروزی ها و شرکت در مسابقات میتواند این امتیاز کاربر و برتر بودن کاربران را به نمایش میگذارد .
 - **Wood** : چوب منبعی میباشند که توسط کاربر از طریق درخت ها استخراج میشوند .
 - Stone . سنگ ها منابعی میباشند که از طریق تخته سنگ ها در مپ استخراج میشوند .

ى ()	اعضا تیم : محراب آقایی () ، محمد حسین هزاره () ، هادی