**سند طراحی(سناریوی)بازی**

نام بازی:will hero

هدف بازی:افزایش هماهنگی چشم و دست

شخصیت ها:

**1.شوالیه**:شوالیه شخصیت اصلی بازی است . این شخصیت می­تواند helmetهای مختلفی داشته باشد که هر helmet قیافه­ی خاصی دارد . البته هر helmet چهار سلاح دارد که فرق اصلی helmet ها در این است.

**2.دیو(orc):**دیو دوست دارد که شوالیه بمیرد و بعضی وقت ها برای این تلاش می­کند .

**3.پرنسس:**پرنسس و شوالیه عاشق یکدیگرند.پرنسس سعی می­کند به شوالیه کمک کند.

داستان بازی:شوالیه دوست دارد جلو برود تا چیز های جدیدی را ببیند.

هوش مصنوعی(AI):به جز یک دیو که دهانش را باز نگه می­دارد که هر وقت شوالیه درون دهانش رفت با بستن دهانش آنرا بکشد ، بقیه ی شخصیت ها بالا و پایین می­پرند . وقتی که شوالیه مدّتی صبر کند و جلو نرود دیو ها به او می­گویند :"You will not pass" یا وقتی که gameoverشد او را مسخره می­کنند.پرنسس بالا پایین می پرد و در هر پرش یکبار شلیک می کند.

قوانین بازی:

با زدن دکمۀ space شخصیت به جلو و کمی به بالا حرکت می­کند. این شخصیت و دیو ها اگر روی زمینی نباشند سقوط می کنند ولی اگر پرنسس سقوط کند نزدیک شوالیه teleport می­شود . اگر دیو روی شوالیه برود شوالیه را له می­کند و می­کشد و بازی به پایان می­رسد . شوالیه یا دیو اگر روی دیو باشد می­تواند به آن تکیه کند . شوالیه ها و دیو ها می­توانند به هم نیروی افقی وارد کنند . هر بار که شخصیت یک واحد به جلو حرکت کند یک امتیاز می­گیرد و علاوه بر آن از سلاحی که انتخاب کرده در صورت توان استفاده می­کند . مثلاً سلاح بمب را وقتی استفاده می­کند که دیو جلو یا زیرش باشد و اگر کنارش دیو نباشد از بمب استفاده نمی­کند . هر helmet 4 سلاح مخصوص خود را دارد . در ابتدای هر دور بازی ، هر 4 سلاح شوالیه سطح 0 هستند و بازیکن نمی­تواند از سلاح سطح 0 استفاده کند . هر گاه شوالیه به chest برسد ، سطح یکی از سلاح­هایش یک واحد افزایش پیدا می­کند و بازی آن سلاح را بصورت خودکار انتخاب می­کند ولی بازیکن می­تواند سلاح دلخواه را انتخاب کند . یک نوع chest دیگر هم داریم که آن را هم در طول بازی بدست می­آورد ولی در انبار ذخیره می­کند . برای باز­کردن chest باید پول خرج کرد . در طول بازی می­توان با کشتن دیو ها پول معینی بدست آورد . درون chest یک helmet قرار دارد که اگر بازیکن آن helmet را داشته باشد هیچی ولی اگر آن helmet جدید باشد بازیکن آنرا بدست می­آورد و می­تواند آن helmet را انتخاب کند و از آن در بازی­ها استفاده کند . از پول می­توان برای خرید و ارتقا استفاده کرد.

tower از مواردی است که می­توان آنرا ارتقا داد . در ابتدا سطح tower 0 است ولی بازیکن می­تواند با صرف پول سطح tower را افزایش دهد . در ابتدای هر دور بازی شوالیه به مقدار tower بالاتر از سطح زمین می­پرد (زیرش برج است) و در طول بازی شوالیه از ارتفاع خاصی بالاتر نمی­رود و آن ارتفاع 200 پیکسل بیشتر از ارتفاع برج اول بازی است . اگر سطح tower 0 باشد ارتفاع برج اول بازی 0 است .

محیط و مرحله:

این بازی دارای زمین هایی است که شوالیه روی آنها تکیه کند . در بعضی جاها زمین ارتفاع بیشتر و در بعضی جاها ارتفاع کمتری دارد و در بعضی جاها وجود ندارد!

این بازی endless است . ability هایی که بازیکن خریده است مثل tower تا ابد با او خواهند بود ولی سلاح ها پس از اتمام هر دور بازی به سطح 0 می­رسند .