

به نام خدا

سند طراحی بازی تمرین دوم

بازی پونگ سه بعدی

محمد گرجی-961113044

داستان بازی از انجا شروع می شود که مصنوعات گلی و خشک عزم خود را بر نابودی تمامی درخت های سرزمین گذاشته اند و پس از تبدیل کل دنیا به بیابانی بی اب و علف به آخرین جایی که چند درخت و نگهدارنده آنها زندگی میکنند یورش برده اند. حال وظیفه بازیکن در قامت نگهدارنده طبیعت نابودی تمامی ان اجر های خشک و بی روح است. (شاید نگهدارنده نیز زمانی جزو اجر های قهوه ای بوده است).

محیط بازی در یک محوطه چهارضلعی جریان می یابد که از عناصر اصلی بازیکن (اجر سبز رنگ) و دشمنان (اجر های قهوه ای) تشکیل شده است. همچنین درخت های نخلی در دو سمت زمین بازی وجود دارند. فضا سازی به صورتی بوده است که با استفاده از انتخاب رنگ ها و طرح های مناسب فضای نظامی در یک بیابان را به تصویر بکشد. بازی بدین صورت انجام می پذیرد که ابتدا توپی از سمت بازی کن به حرکت در آمده و پس از برخورد با اجر های رو به رو ان ها را معدوم می سازد و توپ اصابت کرده پس از هر برخورد با زاویه ای به سمت بازیکن برگشته و یا به دیواره ها و یا اجر های دیگر برخورد میکند. همچنین دو اجر ثابت و نابود نشدنی (سپر یا سنگر) نیز در بین اجر های دشمن وجود دارد. موسیقی ای نیز در پس زمینه جریان دارد که حس رقابت و هیجان بیشتری را ایجاد کند لازم به ذکر است که این موسیقی از سری بازی های دووم می باشد.

بازیکن با استفاده از دکمه های جهت می تواند جلو عقب راست و چپ حرکت کند. هم چنین به منظور ایجاد حالات جدید با استفاده از دکمه های "ای" و "دی" انگلیسی صفحه کلید نیز میتوان زاویه اجر سبز را تغییر داد.