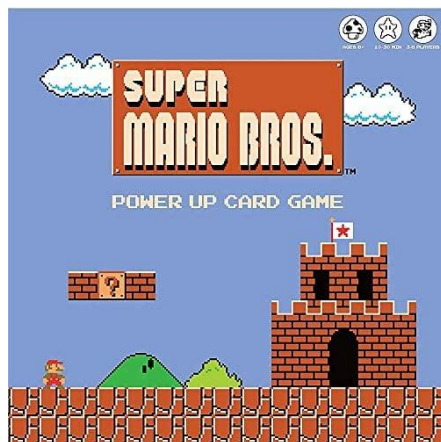


سند طراحی بازی

نام بازی

Super Mario Bros.



نسخه : 35

تاریخ شروع پروژه: 1401/8/15

تاریخ آخرین تغییر: 1401/8/18

❖ نمای کلی پروژه

■ معرفی کلی

سوپر ماریو یک بازی ساده اما جذاب کننده است که در فضایی فانتزی سیر می‌کند.

■ هدف پروژه

- افزایش سرعت عمل و بهتر شدن تکنیکهای استراتژیک
- انجام پروژه، افزایش تمرین کار گروهی
- پر کردن زمان استراحت، همراه با فکر کردن

■ دلیل ساخت این پروژه

- تاثیر مثبت بر روی قدرت تمرکز
- افزایش مهارت و سرعت
- یادگیری هرچه بهتر ابزاری مانند Unity
- آموزش بهتر کار گرافیکی
- بازی بسیار پرطرفدار است

■ مخاطب هدف

بالای 8 سال، به ویژه کودک و نوجوان

■ افراد و وظایف

- برنامه نویس 1

امیرحسین احمدی

پیاده سازی هسته بازی

ایمیل : amirh.khali@gmail.com

● برنامه نویس 2

هستی کرمدل

پیاده سازی ui و جلوه های بازی

ایمیل : hastikaramdel@gmail.com

● برنامه نویس 3

محمدجواد مهدی تبار

پیاده سازی هسته بازی

ایمیل : mjavadmt80@gmail.com

■ میزان بزرگی پروژه

● زمان مورد نیاز : حدود 1 ماه

● تعداد برنامه نویس : 3 نفر

❖ نمای کلی بازی

■ تم و محیط بازی

بازی به طور کلی دارای فضایی فانتزی است، به این صورت که زمینه اصلی بازی در محیطی مثل جنگل، دنیای زیرزمینی یا حتی در محیطی دریایی است. Block ها به شکل متنوع و متناسب با محیط بازی است. این بازی احساس مثبت فضایی رنگارنگ را به مخاطب القا میکند. اما قسمت جذاب ماجرا آن است که دشمنان ما قارچ و حیوانات مختلف و یا آتش و پرتگاه ها هستند.

■ ژانر بازی

ژانر بازی platformer است و نوع آن side scroller می باشد.

■ خالصه مکانیکهای اصلی بازی

- بازیکن باید از موانع بپرد و از افتادن در آتش خودداری کند.
- بازیکن باید سعی کند در زمان مناسب به انتهای بازی برسد.
- بازیکن نباید به دشمن برخورد کن و در صورتی که میتواند باید روی سر آنها بپرد تا بتواند با کشتنشان امتیاز اضافه بگیرد.
- بازیکن باید سعی کند تمامی بلوکهای اضافه روی هوا را بشکند چرا که برخی آیتم های سوپرایزی دارند.
- بازیکن باید سعی کند بلوکهای مخصوص را بشکند تا بتواند به سوپر ماریو یا فیچر های دیگر تبدیل شود.
- بازیکن برای تمام شدن هر لول باید به پرچم برسد.
- در هر مرحله سرعت و موانع سخت تر می شود.



■ مدل درآمدی بازی

در این ورژن رایگان. اگرچه در مدل پیشرفته این نوع بازی درآمد زیاد از طریق تبلیغات نیز مشاهده می شود. همچنین میتوان از طریق خرید حساب premium به درآمد رسید.

■ پلتفرم ها


ویندوز به شکل Landscape

■ کاراکترها

- Mario: 
- Super Mario: 

- Mushroom Eatable Version:



- Enemy : 
- Coins, Blocks, etc.

❖ داستان بازی

در این بازی بازیکن در نقش شخصیت اصلی یعنی mario از یک سرزمین با پادشاهی قارچها یا همان mushroom kingdom گذر کند. شخصیت منفی و شرور این بازی bowser هست که علیه ماریو نقشه میکشد و ماریو با عبور از مسیری سخت به پرنسس toadstool میرسد و او را نجات میدهد. برای این که ماریو به آخر برسد باید به پرچم آخر هر level برسد.

❖ صفحات و منوها

▪ منو سازندگان

در این صفحه اسامی سازندگان بازی نوشته شده است.

این صفحه شامل دکمه خروج می باشد.

در این صفحه راه ارتباطی با سازندگان بازی نیز ثبت شده است.

▪ منو تنظیمات

این صفحه شامل گزینه خروج از تنظیمات، گزینه قطع و وصل صدا و گزینه map select برای بازی های permium می باشد.

▪ پیام پیروزی

این صفحه بعد از پیروز شدن بازیکن در آخر همه‌ی مراحل نمایش داده می‌شود.
در این صفحه امتیاز بازیکن نیز نمایش داده می‌شود.

▪ پیام شکست

این صفحه بعد از شکست خوردن بازیکن در بازی نمایش داده می‌شود.

❖ نحوه اجرای بازی

▪ نحوه قرار گیری دوربین

- دوربین بازی به صورت TPS(third person view) است قرار می‌گیرد.
- دوربین ثابت است و تنها از یک view تصویر خواهیم داشت.

▪ کلیدهای کنترل بازی

- W, A, S, D [↑ ↓ → ←] برای حرکت ماریو
- نگه داشتن UP برای پرش بلند
- M برای mute کردن
- P برای pause کردن
- Shift/CTRL برای fire یا sprint کردن

■ مدهای مختلف بازی

- Offline and Single Player: بازیکنان با سیستم و بدون نیاز به اینترنت بازی میکنند.

■ تعداد بازیکنان بازی

این بازی یک نفره است.

■ زمان اجرای بازی

طول مدت این بازی بستگی مستقیم به میزان پیشروی کاربر در بازی دارد و در نوار بالای بازی ثبت می‌شود. در صورت دیر رسیدن ماریو به بعضی از monster ها امتیاز نابودی آن‌ها lost می‌شود.

■ آیتمهای قدرت PowerUp

- سرعت بیشتر دشمنان
- بیشتر شدن تعداد دشمنان
- تنوع map ها و سخت تر شدن موانع

■ مراحل

در این بازی هر چه بازیکن مراحل بیشتری را پیش می‌رود، طبیعتاً با چالش‌های بزرگتری در بازی روبرو می‌شود. به عنوان مثال map ها پیچیده‌تر خواهد بود و سرعت عمل اهمیت بیشتری پیدا خواهد کرد.

■ امتیازها

- Score: برای پیشرفت در طول بازی و کشتن دشمنان
- Coin: مخفی در بریک‌ها

❖ نیازهای بازی

■ دوبعدی

- تصویر coin, mushrooms, blocks ...
- تصویر mario, super mario
- menu items
- محیط متنوع برای background

■ صدا

- صدای شکستن block
- صدای شکست
- صدای پیروزی
- صدای کشتن دشمن
- صدای coin , super mario

■ کد

کد مربوط به این بازی شامل بخش های مختلفی است، از جمله:

- کدهای مربوط به کنترل حرکت
- کدهای مربوط به دریافت mushroom
- کدهای مربوط به نمایش متن روی صفحه نمایش بازی
- کدهای مربوط به کنترل دشمن
- کدهای مربوط به تولید background
- کدهای مربوط به نحوه حساب امتیاز
- کدهای مربوط به کنترل صفحه menu
- کدهای مربوط به ارتقا پیچیدگی و سرعت

■ انیمیشن

- انیمیشن راه رفتن دشمن و ماریو
- کشته شدن دشمن و ماریو
- تیراندازی و تخریب block
- تبدیل به super mario

❖ زمان بندی

■ نسخه آلفا: اوایل دی ماه

■ نسخه نهایی: اوایل بهمن ماه