

سند طراحی بازی

نام بازی:

آفتاب پرست (**Chameleon**)

فهرست

مقدمه :	۴
انگیزه نامه :	۴
ژانر :	۴
پلتفرم :	۴
مخاطب بازی :	۵
پیاده سازی بازی:	۵
مجوز (LICENSE):	۵
تحلیل رقیب محصول:	۶
مزیت ما نسبت رقیب :	۶
نیازمندی های نرم افزاری ویا سخت افزاری:	۶
کاراکتر و داستان بازی :	۷
نمای کلی بازی :	۹
مقدمه ای بر نمای کلی بازی :	۹
تجربه ی بازیکن :	۹
راهبرد های رعایت شده در بازی :	۱۰
مدل در آمدی بازی :	۱۰
منوهای موجود در بازی :	۱۰

- ۱۰.....: جزئیات دقیق تر بازی
- ۱۱.....: موانع و پاداش بازی
- ۱۲.....: مکانیک بازی
- ۱۳.....: طراحی سطح
- ۱۴.....: کلیدهای کنترلی بازی
- ۱۵.....: زمان بندی و تسک‌های پروژه

مقدمه :

بین حواس انسان حس بینایی همیشه قوی ترین حس برای کسب اطلاعات درباره ی جهان پیرامون بوده است و رنگ ها در زندگی همه افراد حضور فعال و موثری دارند و به همین دلیل رنگ ها از مهم ترین عناصر دیداری به حساب می آیند و شاخه ای از علم هم به روان شناسی رنگ ها و اهمیت رنگ ها پرداخته است برای همین در این بازی قصد داریم تا با بازی با رنگ ها جذابیتی را برای بازیکن ایجاد کنیم.

انگیزه نامه :

این بازی شیوه های کارآمدی را برای سرگرم نگه داشتن بازیکن در نظر دارد و مراحل متنوعی را شامل می شود که بازی را از یکنواختی دور میکند و علاقه مندی وی را به بازی روز به روز می افزاید.

ژانر :

این بازی در دسته ی بازی های casual قرار میگیرد. دلیل اصلی این است این بازی در مدت زمان کم لذت بخش و سرگرم کننده خواهد بود و همچنین بازی های کژوال به تعداد افراد کمی برای ساخته شدن نیاز دارند و مشکل اصلی افرادی که می خواهند بازی بسازند همین مسئله است که یا تیم بزرگ و توانمندی در اختیار ندارند و یا نمی توانند از پس هزینه های داشتن یک تیم بازی ساز بزرگ و قدرتمند بر آیند. تیم دانشگاهی ما هم که یک تیم بازی سازی دو نفره است که مسئولیت تمامی کارها از قبیل طراحی کاراکتر ها، صداگذاری ، کدنویسی و طراحی بازی را برعهده می گیرد لذا همین مسئله ما را به سمت ساخت یک بازی کژوال پیش برد.

پلتفرم :

بازی بر روی پلتفرم ویندوز قابل استفاده میباشد.

مخاطب بازی :

مخاطب این بازی همه سنین می باشند و با همه ی علایق و سلیقه های مختلف میتوانند این بازی را بازی کنند و از انجام این بازی لذت ببرند فرض میکنیم که مخاطب بازی حداقل دانش را در استفاده از تکنولوژی دارد و میخواهد در مدت زمانی که از این بازی استفاده میکند لذت ببرد و برای او سرگرم کننده باشد.

پیاده سازی بازی:

بازی به صورت تیمی با گروه های دو نفره پیاده سازی میشود و به زبان سی شارپ نوشته میشود و از موتور بازی یونیتی (unity) استفاده میشود.

مجوز (License):

به دلیل اینکه افراد تیم توانایی خاصی در زمینه ی طراحی و نقاشی و همچنین ساخت موسیقی ندارند تمامی آیکون ها را از سایت های مختلف پیدا خواهیم کرد و در انتهای بازی نام منابع استفاده شده را حتماً ذکر خواهیم کرد و حق کپی رایت را رعایت میکنیم و هر اطلاعات مربوط به حقوق مادی و معنوی اثر را ذکر خواهیم کرد.

تحلیل رقیب محصول:

اصلی ترین رقیب بازی ما color switch است و این بازی را نصب کرده ایم و تحلیل کردیم و با بررسی دقیق به موارد زیر رسیدیم:

مزیت:

محیط بسیار ساده ای دارد که بازی را قابل فهم برای همه ی سنین میکند. کاربر با هر لمس صفحه که توپ را حرکت میدهد و یک صداگذاری مناسب برا این امر انجام شده است. تبلیغات اذیت کننده ندارد و اگر بخواهیم بازی را ادامه دهیم باید تبلیغات را مشاهده کنیم در غیر این صورت تبلیغات به صورت خودکار نمایش داده نمیشوند.

معایب رقیب:

المان هایی که در بازی وجود دارد فقط جنبه های کمی را پوشش میدهد و اتفاقات منحصر به فرد و جدیدی در بازی نمی افتد. مراحل یکنواخت و تکرار شونده می باشند و بیشتر جنبه ی جمع آوری امتیاز بیاده سازی شده است. با هر بار باخت بازی از اول آغاز میشود. انیمشین بازی محدود است و فقط حرف o در color دارای انیمیشن است. هنگام برخورد با مانعی که هم رنگ نیست توپ خورد می شود و یک انیمیشن تجزیه ی توپ را ملاحظه میکنیم ولی از لحاظ صداگذاری صدای شکست توپ را نمیشنویم. این موارد را در نظر داریم و سعی میکنیم در بازی خود با تحلیل این رقیب موارد بهتری را پیاده سازی کنیم.

نیازمندی های نرم افزاری و یا سخت افزاری:

این بازی نیازمندی خاصی را شامل نمیشود و قرار است با حداقل امکانات کاربر سازگار باشد.

کاراکتر و داستان بازی :

بازی با حضور یک آفتاب پرست به نام هابین شروع میشود ویژگی اصلی آفتاب پرست ها این است که همرنگ محیط میشوند اما هابین در این بازی ویژگی هایی بیشتر از یک آفتاب پرست معمولی را دارد. هابین در ابتدای بازی به رنگ سفید است و دلیل اینکه رنگ اولیه آن سفید است این است که در تئوری رنگ ها رنگ سفید ترکیبی از همه ی رنگ ها میباشد و همچنین سه واحد جان برای آن در نظر گرفته شده است هابین در یک مسیری قرار میگیرد که پر از موانع رنگارنگ و جورواجور است در این مسیر نقطه های رنگی وجود دارد و هابین فقط با برخورد به این نقطه ها میتواند رنگ خود را تغییر دهد و از موانع سر راه خودش عبور کند و در صورتی که همرنگ موانع نباشد یکی از سه جان خود را از دست میدهد هر چه هابین در مسیر خود ادامه میدهد ستاره هایی را در بازی مشاهده میکند که هابین با خوردن آنها امتیاز کسب میکند و اگر که تعداد ستاره هایی که جمع آوری کرده است از ۱۰۰ ستاره بیشتر شود به عنوان تشویق یک واحد جان به آن تعلق میگیرد همچنین اینکه هابین ممکن است در طی مسیر خود با دشمن هایی روبه رو شود و راه مقابله با این دشمن ها این است که هابین ویژگی منحصر به فرد خود را نمایش دهد و آن هم توانایی شلیک کردن است و هابین میتواند این دشمن ها را با شلیک کردن از بین ببرد و به مسیر خود ادامه دهد.

کاراتر	ویژگی ها	توضیحات	اطلاعات بیشتر
 <p>هابین</p>	<p>*هم رنگ شدن با محیط</p> <p>*کسب امتیاز با ستاره ها</p> <p>*توانایی شلیک به دشمن</p>	<p>در این بازی هابین نقش اصلی را دارد و کاربر از طریق همین کاراکتر روند بازی را دنبال میکند.</p>	<p>دلیل انتخاب کاراکتری با شمایل آفتاب پرست ویژگی تغییر رنگ آفتاب پرست ها میباشد.</p>
 <p>دشمن هابین</p>	<p>*توانایی شلیک</p>	<p>این شخصیت به عنوان دشمن هابین در طول بازی شناخته میشود و با پرتاب گلوله سعی دارد مانع هابین بشود و جان آن را بگیرد.</p>	<p>تحقیقات نشان داده است که یکی از دشمنان آفتاب پرست در طبیعت مار میباشد و به همین علت به عنوان دشمن هابین در بازی شناخته میشود.</p>
 <p>دشمن هابین</p>	<p>*توانایی شلیک</p>	<p>این شخصیت به عنوان دشمن هابین در طول بازی شناخته میشود و با پرتاب گلوله سعی دارد مانع هابین بشود و جان آن را بگیرد.</p>	<p>تحقیقات نشان داده است که یکی از دشمنان آفتاب پرست در طبیعت میمون میباشد و به همین علت به عنوان دشمن هابین در بازی شناخته میشود.</p>

نمای کلی بازی :

مقدمه ای بر نمای کلی بازی :

این بازی همانند بازی color switch می باشد که بازیکن با تغییر رنگ از روی موانع عبور کرده، color switch رقیب اصلی ما در این حوزه میباشد اما با اضافه کردن فیچر های مختلف به بازی سعی میکنیم که نسبت به این بازی مزیت بیشتری داشته باشیم و محیط جذاب تر و مفرح تری را فراهم کنیم.

از فیچر های این بازی میتوان به وجود داشتن دشمنان در مسیر بازی و پرتاب گلوله به آنها می باشد و همچنین کسب امتیاز با برخورد به ستاره های محیط بازی و افزایش جان بازی با کسب امتیاز. محیط این بازی پیچیدگی خاصی ندارد و از انجایی که ژانر بازی را casual در نظر گرفته ایم هدف اصلی ما این است که این بازی در مدت زمان کم بتواند محبوبیت بسیاری در بازار جذب کند و کاربران با استفاده از این بازی احساس خوشحالی داشته باشند و در اوقاتی که ناراحت هستند این بازی بتواند آنها را از فضای غمگین در بیاورد و آنها را سرگرم کند. بازی بر روی محیط ویندوز قابل اجرا میشود و در صورت کسب محبوبیت و استقبال افراد آن را بر محیط اندروید نیز توسعه میدهیم چرا که در سال های اخیر بازی هایی که بر روی پلتفرم موبایل قابل اجرا هستند بازار صنعت بازی را به دست خود گرفته اند.

تجربه ی بازیکن :

در منوی اولیه بازی آفتاب پرست سفید رنگی را مشاهده میکنید که در یک مسیری قرار گرفته است که در این مسیر اشیا مختلفی مثل ستاره ها و نقطه های رنگی و دشمنان آفتاب پرست وجود دارد آفتاب پرست این داستان که هابین نام دارد باید بتواند از همه ی این موانع راه خود عبور کند و با دشمنان مسیر خود بجنگد و امتیاز های زیادی را کسب کند ولی به همین سادگی نمیتواند با موانع مقابله کند و آنها را از بین ببرد برای این کار باید نقطه های رنگی موجود در مسیرش را بخورد و هم رنگ موانع شود و سپس از آنها عبور کند و برای مقابله با دشمنان نیز باید هابین ویژگی منحصر به فرد خود که شلیک گلوله هست را به نمایش بگذارد.

راهبرد های رعایت شده در بازی :

مخاطب بازی همه ی سنین هستند و این بازی باید به گونه ای توسعه یابد که شامل همه ی سلاقی و علایق این محدوده ی سنی بشود پس این موضوع را در نظر داریم که نکات اخلاقی و سطح خشونت در بازی رعایت شود همچنین زبان بازی ساده باشد و از الفاظ مناسبی استفاده شود، به دلیل شلیک کردن آفتاب پرست ممکن است برای کودکانی که این بازی را میکنند جلوه های بدی را ایجاد کند پس رهنمود هایی که برای جلوگیری از خشونت بازی ارائه میشود این است که صدای شلیک گلوله همانند صدای شلیک گلوله های واقعی و تیراندازی با اسلحه نباشد و جنبه ی شوخی داشته باشد و از سطح خشونت بازی کاهش یابد.

مدل درآمدی بازی :

این بازی به صورت رایگان ارائه میشود تا مخاطبینش را جذب کند و پس از مدتی با استفاده از امکان خرید جان برای آفتاب پرست میتوان کسب درآمد کرد.

منوهای موجود در بازی :

این بازی شامل سه منو میباشد که یک منو، منوی اولیه بازی است که در آن صفحه دکمه ی شروع بازی وجود دارد و با فشردن دکمه ی شروع بازی کاربر به منوی دوم که همان محیط بازی است وارد میشود و منوی سوم هم منوی باخت بازیکن است که در آن یک دکمه برای شروع مجدد بازی میباشد.

جزئیات دقیق تر بازی :

این بازی تک نفره میباشد و دوربین بازی کل محیط بازی را نشان میدهد و بازی به صورت آفلاین قابل استفاده است و نیازمند اینترنت نمیباشد همچنین زمان اجرای بازی به بازیکن وابسته است چرا که این بازی زمان دقیقی را تخمین نمیزد و بازیکن میتواند با توجه به میزان عملکرد خوب یا بدش در بازی و کسب امتیاز در آن بازی را ادامه دهد یا از ادامه ی بازی خسته شود و آن را برای مدتی کنار بگذارد.

موانع و پاداش بازی :

آفتاب پرست سه جان اولیه دارد و با برخورد به موانعی که هم رنگ نیستند یا شلیک گلوله ی دشمنان از تعداد جانش کم میشود اما راه جبرانی برای این آفتاب پرست قرار داده شده است که در مسیر پیش روی آفتاب پرست ستاره هایی وجود دارد که این ستاره ها باعث امتیاز دهی به کاربر میشود و اگر ۱۰۰ تا از این ستاره ها را در بازی جمع آوری کند یک جان به عنوان تشویقی برای بازیکن در نظر گرفته میشود.

هرچه بازیکن در مسیر پیش رود به معنی قرار گرفتن در مراحل بالاتر است و در مراحل بالاتر موانع بیشتر و متنوع میشود و زمان موانع کمتر میشود و سطح بازی برای بازیکن سخت تر میشود.

پاداش	موانع	درجه ی سختی
*برخورد با ستاره و کسب امتیاز اگر ستاره های کاربر ۱۰۰ شود به عنوان تشویق یک جان به او تعلق میگرد.	*دشمنان بازی (کاراکتر مار و میمون) در صورت برخورد شلیک دشمنان یا تماس با آنها از جانش کم میشود.	هرچه در مسیر پیش میرویم موانع بیشتر و متنوع تر میشود و زمان آنها کمتر میشود.

مکانیک بازی :

آفتاب پرست بازی قابلیت رفتن به سمت چپ و راست و بالا را دارد و امکان برگشتن به عقب را ندارد. دشمنان بازی در طول بازی ثابت هستند و در طول مسیر با آنها رو به رو میشویم و آنها فقط میتوانند شلیک کنند و امکان حرکتی که کاربر بتواند آنها را کنترل کند را ندارد. نقطه های رنگی و ستاره های بازی نیز همانند دشمنان قابلیت حرکتی که با کاربر کنترل شود را ندارد و به صورت تصادفی را مسیر حضور دارند. موانع بازی به صورت اشکال هندسی متنوع و رنگارنگ هستند که قابلیت چرخش و یا حرکت را دارند و هر چه که به مراحل بالاتر میرسیم سرعت چرخش و یا حرکت آنها بیشتر میشود.

ویژگی های کاراکتر	
ویژگی حرکتی / توانایی عملکردی	کاراکتر
توانایی شلیک	هابین
حالت بازی	
هرچه به مراحل بالاتر برویم موانع سخت تر میشود و قدرت شلیک دشمنان سریع تر میشود.	سطح بازی با پیش روی بازیکن مشخص میشود.
سیستم امتیاز دهی	
چگونه جایزه را دریافت میکند؟	ستاره
ستاره ها در طول مسیر یافت میشوند و با برخورد آفتاب پرست با ستاره ها میزان امتیاز کاربر بیشتر میشود و اگر ۱۰۰ امتیاز کسب کند یک جان تشویقی دریافت میکند.	*کسب ستاره

طراحی سطح :

سطح بازی و لول بازی به این صورت است که بر اساس امتیاز بدست آمده توسط کاربر و زمان سپری شده از شروع بازی سرعت حرکت بازیکن بیشتر شده و سریعتر جلو میرود و تعداد دشمنان بازی که بازیکن با آنها برخورد می کند نیز زیاد می شود و همچنین موانع پیش رو و سرعت آنها نیز سخت تر و پیچیده تر می شود.

کلیدهای کنترلی بازی :

عملکرد بازیکن با فشرده شدن کلید	دکمه ی ورودی
حرکت به سمت بالا	W
حرکت به سمت راست	A
حرکت به سمت چپ	D
شلیک گلوله	Right click

زمان بندی و تسک های پروژه :

زمان بندی و جدول وظایف				
میزان پیشرفت	پایان	شروع	مسئول	وظیفه
فاز توسعه محصول				
	۹۹/۹/۱	۹۹/۸/۲۴	کاشانیان	طراحی
	۹۹/۹/۱	۹۹/۸/۲۴	کاشانیان	خط داستان
	۹۹/۹/۹	۹۹/۹/۲	کاشانیان	مکانیزم سطح بندی
	۹۹/۱۰/۹	۹۹/۹/۲	کاشانیان	آرت
	۹۹/۹/۱۷	۹۹/۹/۱۰	کاشانیان	پیاده سازی
	۹۹/۹/۲۶	۹۹/۹/۱۲	کاشانیان	پیاده سازی
	۹۹/۱۰/۱۳	۹۹/۹/۱۲	کاشانیان	رفع مشکلات
	۹۹/۹/۱۶	۹۹/۹/۱۴	کاشانیان	پروتوتایپ
	۹۹/۱۰/۲۸	۹۹/۹/۲۱	کاشانیان	محصول فاز اول (عبور موانع و تغییر رنگ)
	۹۹/۱۰/۲	۹۹/۱۰/۱	کاشانیان	مهندسی نیازها
	۹۹/۱۰/۹	۹۹/۱۰/۲	کاشانیان	صدا
	۹۹/۱۰/۱۱	۹۹/۱۰/۹	کاشانیان	بررسی نکات قوت و ضعف طراحی
	۹۹/۱۰/۲۲	۹۹/۱۰/۱۵	کاشانیان	پیاده سازی گیم پلی و ویژگی های آن
فاز تست				
	۹۹/۱۰/۳۰	۹۹/۱۰/۲۸	کاشانیان	تست
	۹۹/۱۱/۴	۹۹/۱۱/۲	کاشانیان	تست الفا
	۹۹/۱۱/۹	۹۹/۱۱/۷	کاشانیان	خروجی نهایی محصول
خروجی نهایی پروژه آماده تحویل است				