**شرح پروژه:**

یک بازی دو بعدی با نمای از بالا (ایزومتریک) در سبک آرکید و تفننی.

مشابه بازی‌های نبرد فضایی کلاسیک، به شکل بی انتها و امتیازی //

**ماجرا:**

در زمینی بایر گوسفندی به دنبال غذا می‌چرد.

**شخصیت‌ها:**

گوسفند: بازیکن کنترل شخصیت گوسفند را در اختیار داشته و می‌بایست در مسیر خود از پایین به بالا، خود را از موانع در امان نگاه داشته و با خوردن علوفه‌ی سالم امتیاز کسب کند.

ظاهر گوسفند می‌تواند قابل شخصی سازی باشد.

گرگ کور: دشمن اصلی بازی گرگ‌های کورمجنگی هستند که هر از گاهی از بالا به پایین حمله‌ور شده اما در یافتن مکان گوسفند ناتوان است و بیهوده به اطراف می‌چرخد.

علاوه بر گرگ کور دشمنان دیگری ممکن است اضافه شوند.

**مکانیک‌ها و چیزها[[1]](#footnote-1):**

بازیکن با چپ و راست رفتن مسیر حرکت گوسفند را معین می‌کند و آیتم‌ها از بالا به پایین حرکت می‌کند تا تلقی شود بازیکن از پایین به بالا می‌رود. \*در وهله‌ی اول می‌توان برخورد با حصار را مرگ تلقی کرد اما یک مکانیزم ویژه دو یا سه جونه بودن بازیکن و کم شدن یک جون با برخورد با حصار و تمام جان‌ها با خورده شدن توسط گرگ می‌باشد. در این صورت گوسفند کم جان می‌تواند خونی شده و در صورت برخورد با گرگ مکانش شناسایی شود و نیز خوردن علوفه پیش از امتیاز یک جون بازیابی می‌کند.\*

حصار: حصارهایی که در صورت تصادف جان بازیکن را می‌گیرند.

علف‌ انرژی‌زا: علفی به رنگ آبی که با خوردن آن موقتا سرعت بازیکن زیاد شده و تنها حصار‌ها بی اثر می‌شوند.

علف‌ زوربخش: علفی به رنگ قرمز که بازیکن با خوردنش موقتا خرزور و بزرگ می‌شود گرگ هم نمیتونه بخورتش (یا فرار می‌کنه یا میمیره)

علف مسموم: زرد رنگ، بازیکن را گیج می‌کند کلون‌هایی از موانع به حرکت در می‌آیند.

علف سالم: در صورت کم بودن جون بازیکن اضافه می‌شود و در غیر این صورت یک امتیاز اضافه می‌کند.

تله: می‌کشد حتی خرزور شده را.

**پلتفرم:**

بازی برای رایانه‌های شخصی و تلفن‌های هوشمند در موتور یونیتی توسعه می‌یابد.

خروجی تحت وب نیز تست خواهد شد.

1. Items [↑](#footnote-ref-1)