

بسم الله الرحمن الرحيم

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) Tiny Explorer

نام پروژه: Tiny Explorer

نام طراح/تیم: سیدجواد سعادت‌مند

بخش ۱: چشم‌انداز کلی (High-Level Vision)

۱.۱. خلاصه ایده (Elevator Pitch)

- Tiny Explorer** داستان یک کاوشگر کوچک است که در دنیایی بسیار بزرگ، مانند حیاط یا اتاق انسان‌ها، گرفتار شده است. بازیکن باید با استفاده از مهارت پرش، دقت و حل معماهای محیطی، راه خروج را از میان موانع روزمره (مثل جعبه‌ها، میزها و گیاهان) پیدا کند. بازی بر ایده‌ی «دیدن دنیای معمولی از زاویه‌ای متفاوت» استوار است و تجربه‌ای آرام، کنجکاوانه و سرگرم‌کننده ارائه می‌دهد که در آن هر شیء ساده‌ای می‌تواند به یک مانع عظیم یا معما تبدیل شود.
- این بازی به واسطه‌ی ترکیب اکتشاف آزاد، پازل‌های ساده‌ی محیطی و حس مقیاس متفاوت، تجربه‌ای خاص از ماجراجویی سبک و دل‌نشین را در محیطی کوچک و قابل پیاده‌سازی در Unity فراهم می‌کند.

۱.۲. ژانر (Genre)

- ژانر اصلی: ماجراجویی سه‌بعدی (3D Adventure)
- ژانر فرعی: پلتفرمر، پازل محیطی (Environmental Puzzle)

۱.۳. مخاطب هدف (Target Audience)

- بازیکنان علاقه‌مند به اکتشاف و پلتفرم‌های سبک.
- مناسب برای رده‌سنی ۷ سال به بالا (فاقد خشونت و محتوای پیچیده).
- بازیکنان کژوال (Casual) که به دنبال تجربه‌ای کوتاه، ساده و لذت‌بخش هستند.
- دانشجویان یا توسعه‌دهندگان تازه‌کار که می‌خواهند گیم‌پلی ساده اما معنادار را تجربه کنند.

۱.۴. بازی‌های مشابه (Comparable Games)

- "It Takes Two" – برای مقیاس و تعامل خلاقانه با اشیاء روزمره.
- "A Hat in Time" – برای سبک پلتفرمینگ سه‌بعدی سبک و فانتزی.
- "Tinykin" – برای اکتشاف در دنیای بزرگ از دید موجودی کوچک.

۱.۵. ستون‌های طراحی (Design Pillars)

- ستون ۱: حس مقیاس (Sense of Scale) — دنیا از دید موجودی کوچک، هر شیء ساده‌ای را به چالشی بزرگ تبدیل می‌کند.
 - ستون ۲: اکتشاف لذت‌بخش (Joy of Exploration) — پاداش کنجکاوی با مسیرها، آیتم‌ها یا نماهای جدید.
 - ستون ۳: سادگی و وضوح مکانیک (Simplicity of Mechanics) — کنترل و پازل‌ها آسان و قابل درک برای همه.
 - ستون ۴: زیبایی در جزئیات (Charm in the Ordinary) — دنیایی ساده ولی پر از حس و حال زندگی روزمره.
-