

سند طراحی بازی



استفاده از تصاویر گرافیکی مجاز نیست

استفاده مستقیم از داده‌های وارد شده مجاز نیست

در صورت استفاده از این سند، لطفا نام شرکت، نگارنده و لینک (amulay.ir) را ذکر بفرمائید

نوین اندیشه پردازان آمولای [تهران؛ چهارراه ولیعصر؛ برج فناوری سامسونگ-امیرکبیر]



AMULAY.ir

بسم الله...

شرکت بازیسازی آمولای

سند طراحی بازی

(نام موقت: اتا)

تاریخ شروع : ۱۳۹۵/۰۶/۰۵

آخرین ویرایش: ۱۳۹۶/۰۳/۰۳

تمامی حقوق این سند برای شرکت آمولای محفوظ می باشد

نگارش توسط علیرضا پیر

نسخه ۲،۱۱



ChangeLog:

- ۲,۰۲:
 - اضافه شدن ستون ظرفیت سکه به جدول ساختمان مرکزی برای جلوگیری از برداشت ناصحیح در مورد ذخیره سکه در آن
 - تغییرات دستوری و جمله بندی ها
- ۲,۰۳:
 - اضافه شدن مشخصات متوسط زمان انجام مسابقات در هر سطح
- ۲,۰۴:
 - شفاف سازی در مورد نحوه استفاده از نیترو و کارت های آسیب رساننده
- ۲,۱:
 - تغییرات در اطلاعات گاراژ
 - اضافه شدن EXP برای مسابقات در سطوح مختلف
 - اصلاح اطلاعات تعمیرگاه و اضافه شدن زمان تعمیر ماشین ها در سطوح مختلف آن
 - تصریح عملکرد واحد های موجود در بازی و قرار گرفتن فرمول های مربوط به چرخ طلا، آچار و BlueOil در بخش مربوطه
- ۲,۱۱:
 - اضافه شدن بخش آموزش ابتدای بازی.



فهرست

اهداف بازی:	۵
سوالات متداول	۶
بازی اُتا چگونه است؟!	۶
چرا این بازی را می سازیم؟	۶
بازی در چه محیطی انجام می شود؟	۶
من چه چیزی را در بازی کنترل می کنم	۶
تمرکز اصلی بر روی چیست؟	۶
انجین مورد استفاده:	۷
نکاتی که به عملکرد بهتر ما در انجام پروژه کمک می کند.	۷
دسته بندی ویژگی ها	۸
ویژگی های بخش استراتژیک	۸
ویژگی های بخش مسابقه ای	۸
دنیای بازی	۹
محیط استراتژیک	۹
محیط رقابتی	۱۱
ساختمان های موجود در محیط استراتژیک:	۱۲
ساختمان مدیریت	۱۲
گاراژ	۱۶
حراجی	۱۹
بانک	۲۴
فروشگاه	۲۵
تعمیرگاه	۲۶

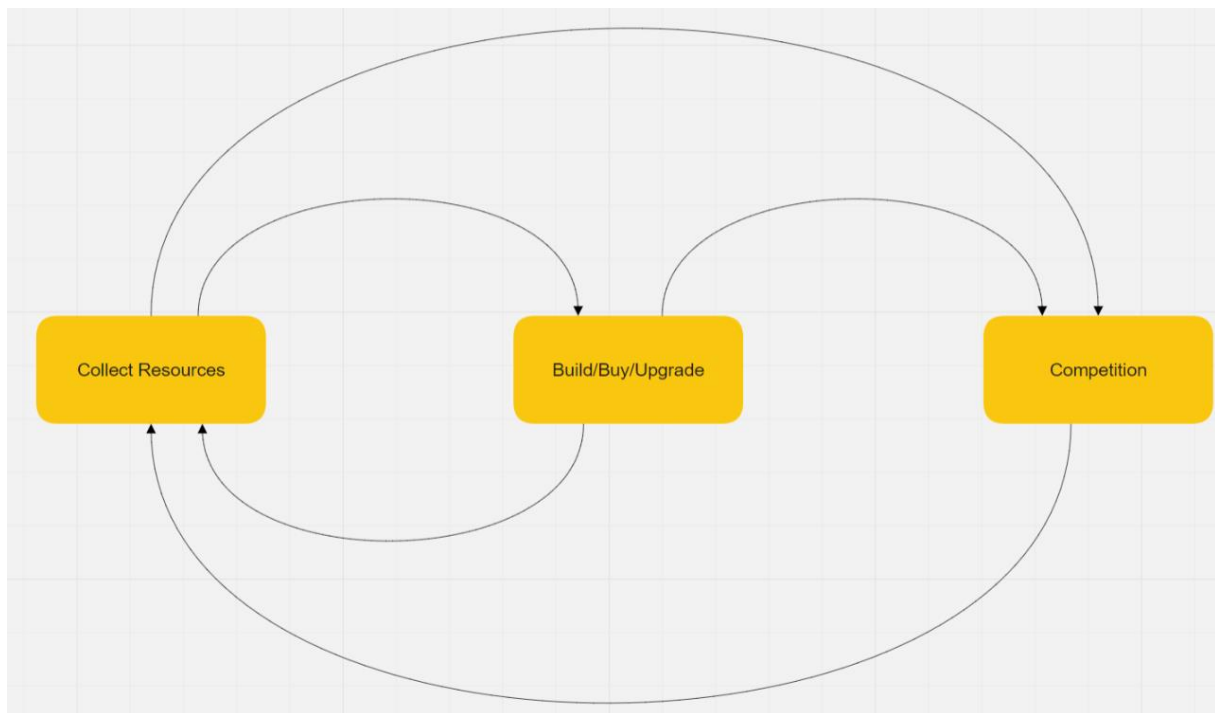


AMULAY.ir

- ۲۷..... مدت زمان مورد نیاز برای تعمیر ماشین ها
- ۲۸..... آبیجت های موجود در بازی
- ۲۸..... واحد های موجود در بازی، کاربرد و نحوه ی بدست آوردن و Scale آنها
- ۲۸..... چرخ طلائی
- ۲۹..... آچار
- ۲۹..... Blue Oil
- ۲۹..... اکسپیرینس
- ۳۱..... سطوح مختلف مسابقه و متوسط زمان انجام آنها
- ۳۱..... سطوح مختلف ماشین های موجود در بازی و ویژگی های هر یک از آنها
- ۳۱..... مشخصاتی که قدرت ماشین را تعیین می کنند
- ۳۲..... قوانین اولیه و آموزش ابتدای بازی
- ۳۲..... بخش بازی رقابتی
- ۳۲..... گیم پلی این بخش

اهداف بازی:

در این بازی هدف پلیر، درآمد زایی، ارتقاء لول و پیشرفت در بازی می باشد؛ بازی در دو بخش استراتژیک (مدیریت باشگاه) و مسابقه ای (آنلاین و در پیست) پیش خواهد رفت. در هر یک از این دو بخش، کاربر می تواند درآمد کسب کند، سطح خود را ارتقا داده و امکانات بیشتری کسب کند.



نمودار بالا، حلقه های اصلی هسته بازی را نمایش می دهد. هر تغییر و عملی در بازی، باید توجیهی برای تکمیل یکی از حلقه های فوق داشته باشد و تغییرات آینده بازی نیز مطابق با همین چرخه ها اتفاق خواهد افتاد.

خواسته ی تیم در نهایت ساخت یک بازی با تجربه ای از یک گیم پلی متفاوت، و حاصلی از تلفیق المان های استراتژیک، و مسابقه ای می باشد. روش درآمدزایی: عمده روش درآمد زایی بازی از طریق پرداخت درون برنامه ای شامل: فروش سکه، فروش چرخ طلا و فروش آچار خواهد بود. زمان بندی انجام پروژه: طبق برنامه ریزی های انجام شده، پروژه در طی ۴ ماه پیاده سازی می شود، نمودار تسک بندی پروژه در لینک زیر قابل مشاهده و پیگیری می باشد:

<https://realtimeboard.com/app/board/o/=fpwg۰۲J k۹>



سوالات متداول

بازی آتا چگونه است؟!

وارد شدن به دنیای هیجان انگیز مسابقات رانندگی، این بار و در این بازی به صورت کاملاً جدیدی پیاده سازی می شود، در این بازی می توانید باشگاه اتومبیل رانی خود را اداره کنید، میزبان مسابقات بین المللی و یا منطقه ای باشید، خودتان با ماشین هایی که دارید در مسابقات شرکت کنید، از رقیب خود جلو بزنید و یا ماشینش را از بین ببرید. ماشینتان را شخصی سازی کنید و به فروش بگذارید، در آمد زایی کنید و ماشین ها و امکانات جدیدی را برای استفاده ی خود فعال کنید.

چرا این بازی را می سازیم؟

در بازار نمونه بازی با این عملکرد دارای طرفداران زیادی بوده و تجربه ی جدیدی را برای آنها رقم خواهد زد، علاقه ی افراد تیم نیز به یک بازی کارتی که ایده ی اولیه بازی از آن گرفته شد (Formula D) باعث شد تا تصمیم به ساخت این بازی گرفته شود، بدیهی است که کسب درآمد مناسب از عرضه بازی نیز از اهداف مهم برای پیاده سازی بازی می باشد.

بازی در چه محیطی انجام می شود؟

بازی دارای دو محیط می باشد،

- محیط استراتژیک، که کاربر می تواند به اداره باشگاه خود بپردازد. این بخش، محیطی دو بعدی می باشد، طرح های پیاده سازی شده برای این بخش به صورت پرسپکتیو خواهند بود و حس سه بعدی بودن (D ۲,۵) به کاربر منتقل می شود. بازی Rayman و سبک طراحی های آن و قرارگیری دوربین در آن، رفرنس مناسبی جهت الگو برداری میباشد.
- محیط بازی رقابتی که به صورت آنلاین و دو نفره صورت می گیرد. در این بخش هر کاربر باید سعی کند با حل یک پازل به سبک ۳-Match، سرعت ماشین خود را زیاد کرده و از حریف خود پیشی بگیرد. همچنین کاربر میتواند به ماشین حریف آسیب برساند و یا از نیترو استفاده کرده و پیروز شود.

من چه چیزی را در بازی کنترل می کنم

بازیکن در محیط استراتژیک عملکرد ساختمان ها را کنترل کرده و به خرید و فروش اقلام و ماشین ها می پردازد، و در محیط رقابتی با حل پازل موجود در بازی، سعی می کند سرعت خود را افزایش داده؛ به کاربر حریف آسیب رسانده؛ از نیترو استفاده کند و پیروز شود.

تمرکز اصلی بر روی چیست؟

تمرکز اصلی بازیکن بر روی کسب درآمد و ارتقاء سطح باشگاه خود خواهد بود، چون این دو معیاری برای سنجش جایگاه کاربر در میان کاربران دیگر است.



انجین مورد استفاده:

نتیجه ی تحقیقات انجام شده نشان می دهد که یونیتی برای این پروژه بهترین انتخاب می باشد.

نکاتی که به عملکرد بهتر ما در انجام پروژه کمک می کند.

- ۱- سرپرست هر یک از بخش ها، مسئول تمام آن بخش محسوب شده و مسئولیت تقسیم وظایف و... نیز بر عهده ی وی می باشد. (تعداد افراد همکار نیز می تواند بنا به تشخیص وی افزایش پیدا کند)
- ۲- هر یک از سرپرست ها، موظف است در مواردی که پیاده سازی بخشی از کار، نیازمند هماهنگی با بخش های دیگر است، جهت جلوگیری از بروز مشکلات در همسان سازی پروژه، هماهنگی های لازم را با سرپرست بخش مربوطه انجام دهد.
- ۳- تمامی کد ها به شکل صحیح کامنت گذاری شده و الگوریتم های استفاده شده به شکل کامنت و یا در صورت لزوم در فایلی جداگانه مستند می شوند. (این کار برای دیباگ کردن در آینده بسیار کاربردی است)
- ۴- سعی می کنیم تمامی عملکردها قابل گسترده شدن بوده و به صورت Flexible توسعه داده شوند. (برای اضافه کردن یک قابلیت جدید به برنامه، نیازی به تغییر کل ساختار نباشد)



دسته بندی ویژگی ها

ویژگی های بخش استراتژیک

- ساختمان های قابل ارتقاء
- ماشین های دو بعدی قابل ارتقاء و شخصی سازی
- گرافیک دو و نیم بعدی جذاب
- امکان ایجاد اتحاد و گفتگو با مدیران دیگر باشگاه ها (در نسخه بعدی)
- امکان طراحی پیست شخصی و میزبانی مسابقات (در نسخه بعدی)

ویژگی های بخش مسابقه ای

- امکان برگزاری تورنومنت (در نسخه بعدی)
- گیم پلی جدید و جذاب
- امکان فرستادن پیام به حریف

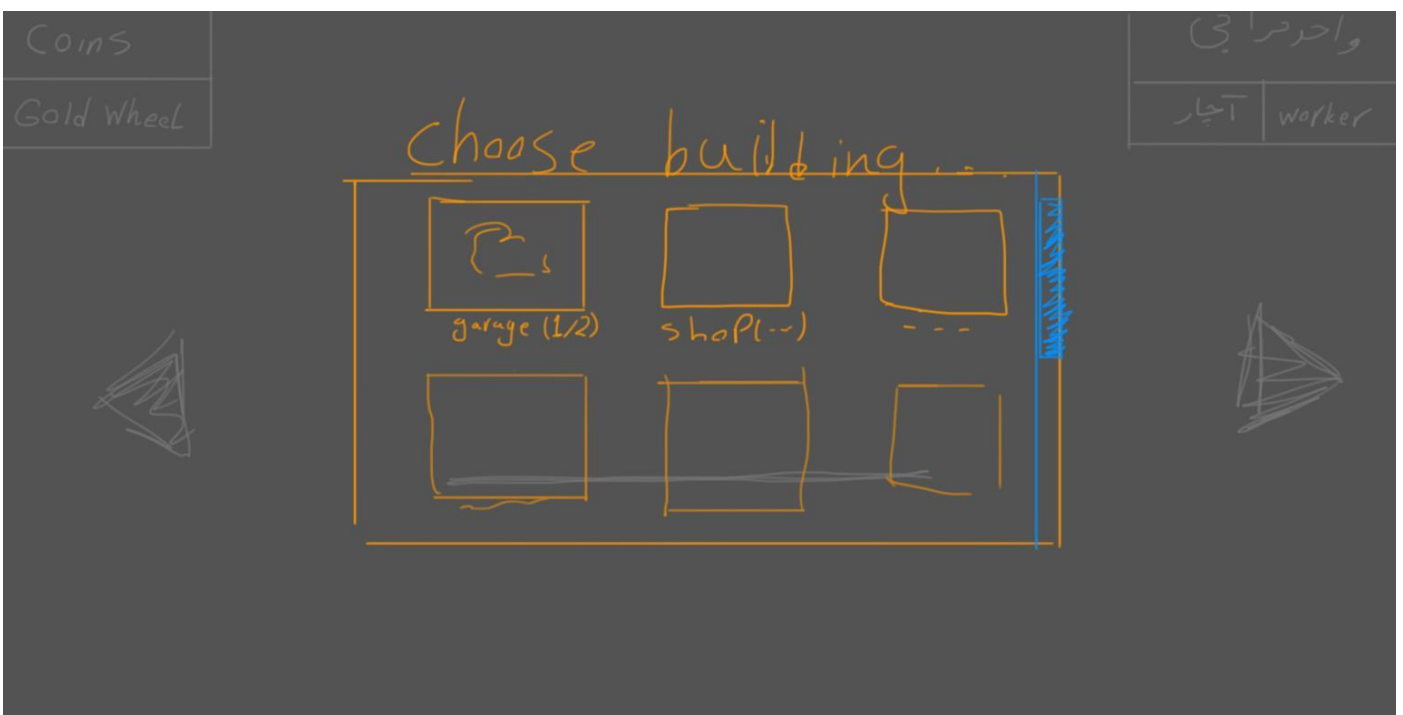
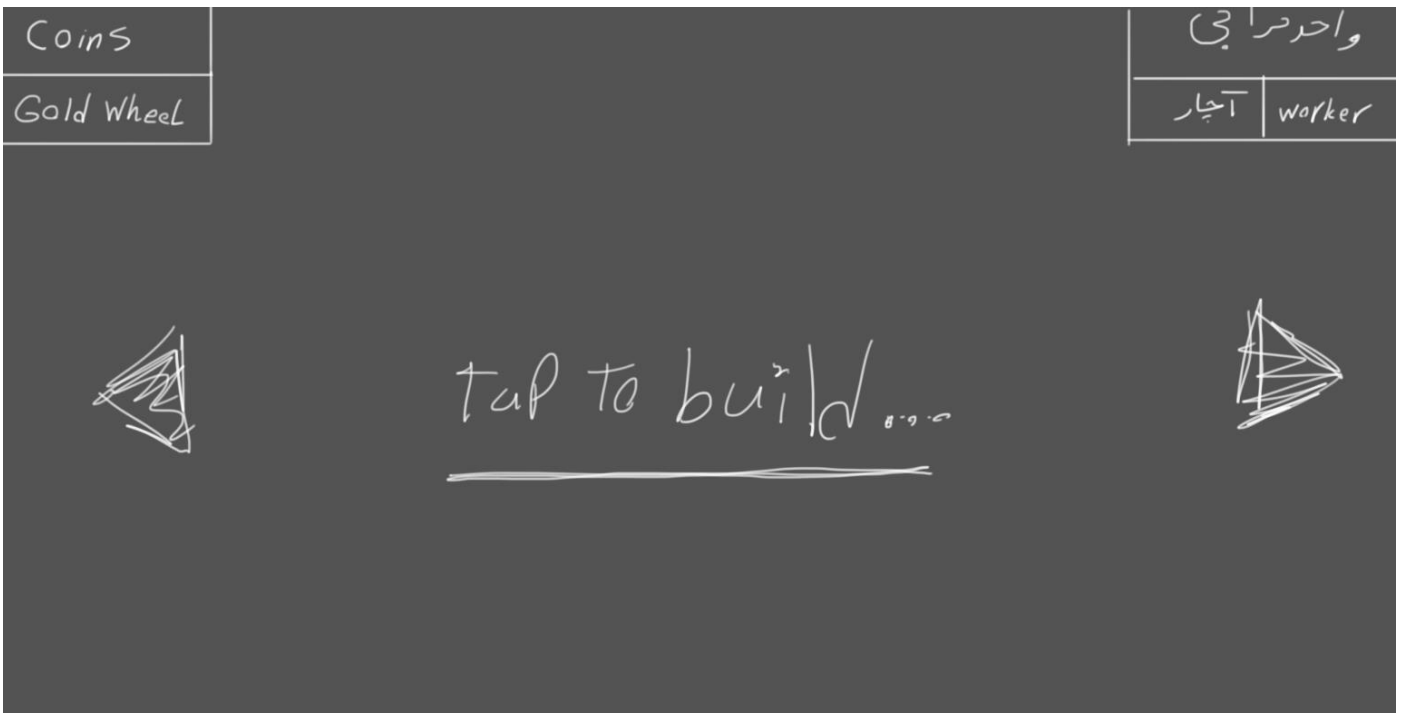


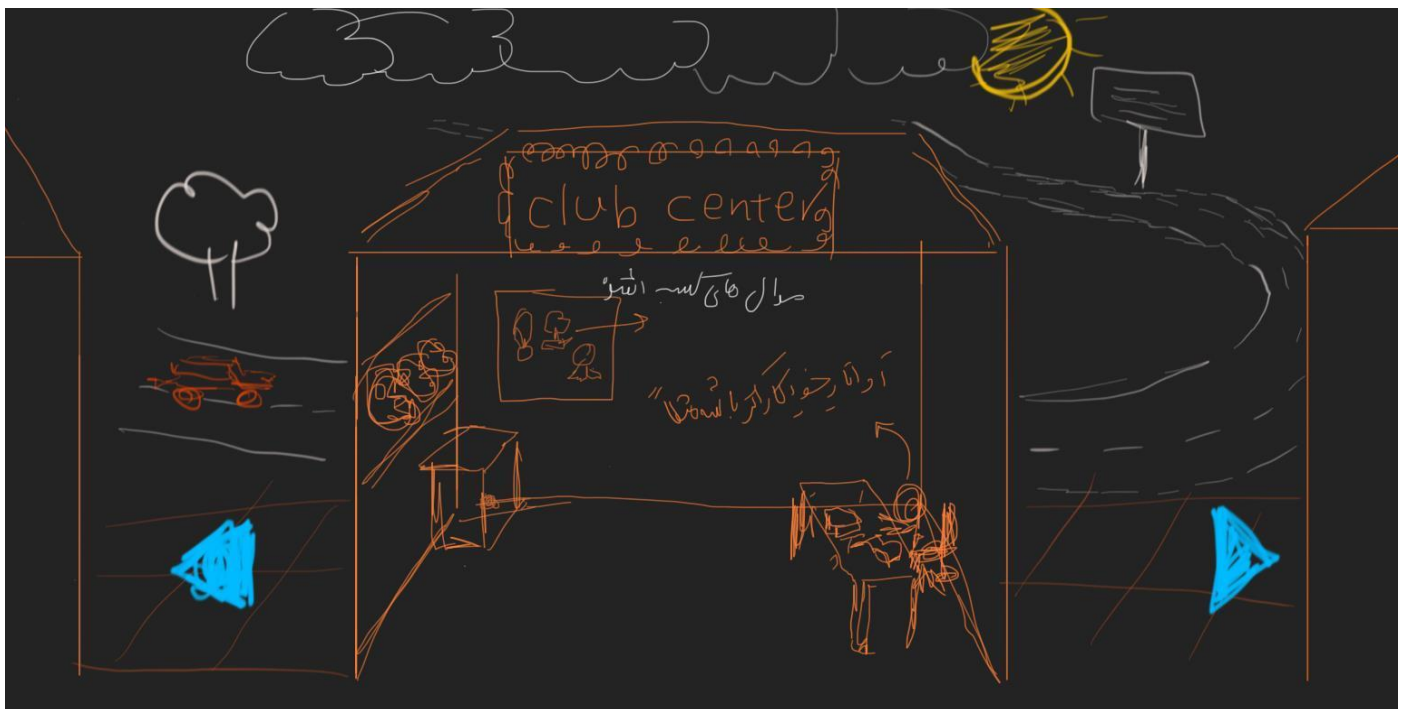
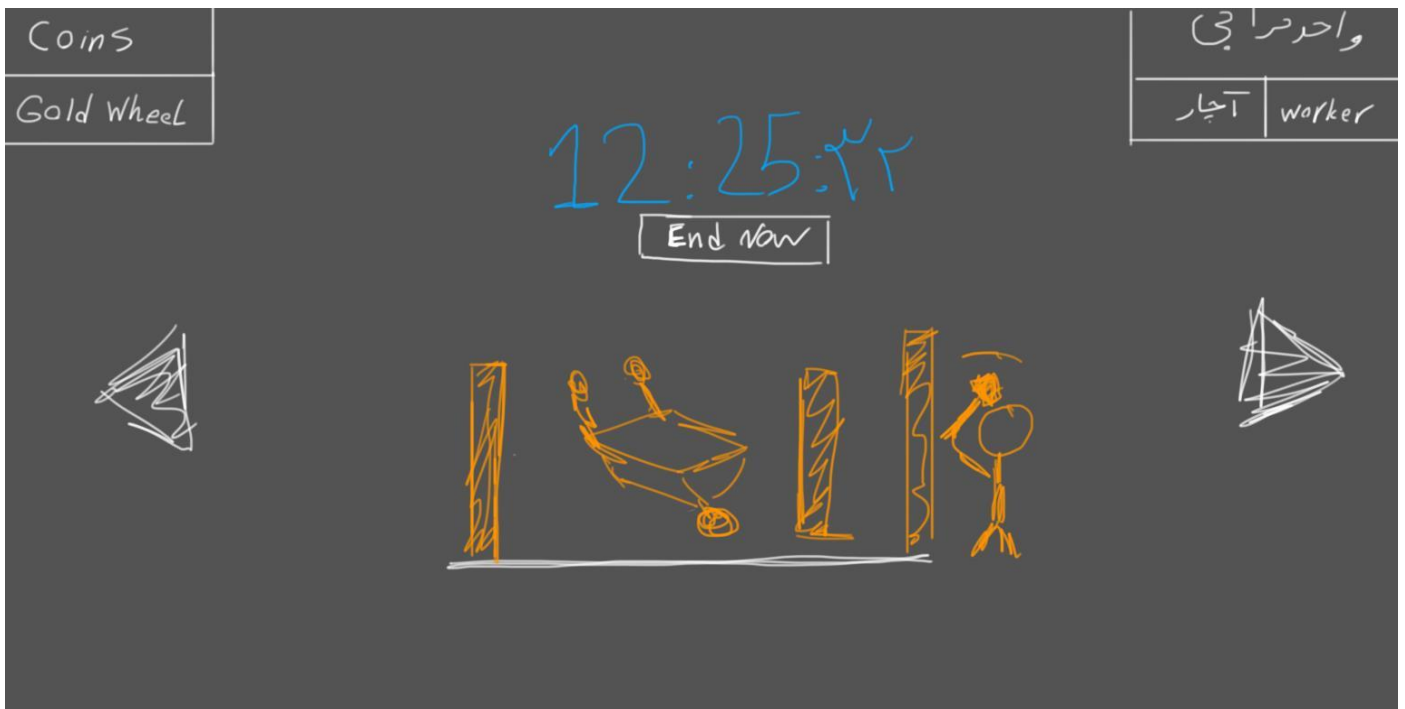
دنیای بازی

بازی دارای دو محیط مدیریتی و بخش رقابتی، که کاربران با یکدیگر در آن به رقابت می پردازند می باشد.

محیط استراتژیک

محیط استراتژیک دارای محیطی مانند محیط انتزاعی زیر می باشد:





این محیط دارای تعدادی بخش خالی می باشد که با این طرف و آنطرف رفتن (سواپ کردن) قابل مشاهده می باشند. بخش پشتی این ساختمانها، محیطی جاده ای، که تعدادی ماشین در آن در حرکت هستند خواهند بود (پیشنهادی: تصاویری از پیست ساده ای است که به مرور زمان و با استفاده از گزینه های ارتقاء مربوط به ساختمان پیست، محیط آن نیز پیشرفته شود) (این پس زمینه حس عمق داشتن را با بازی منتقل کند). هر ساختمان ویژگی ها و عملکردی دارد، با ایجاد یک ساختمان مدت زمان مشخصی تا نهایی شدن ساختمان به طول خواهد انجامید؛ همچنین ارتقاء



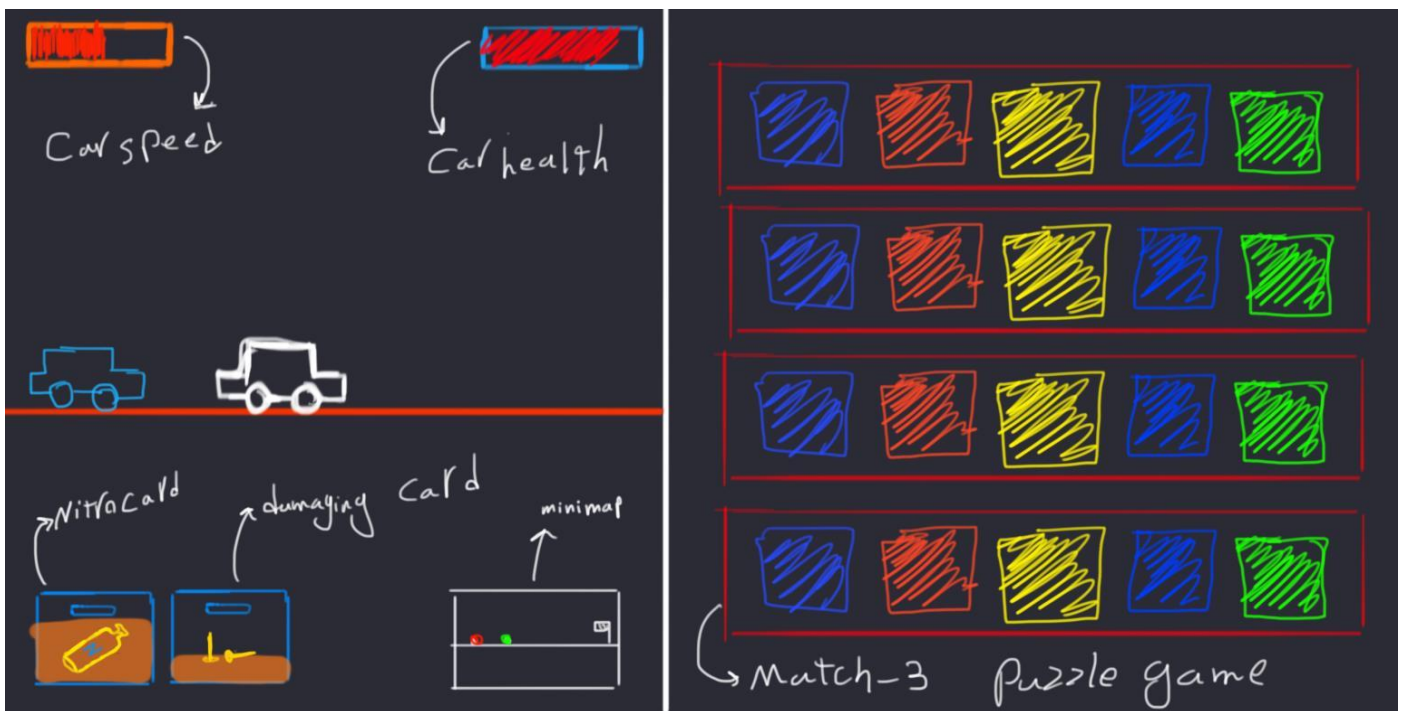
هریک از ساختمان ها هم نیازمند پیشنیازهایی می باشد که هر دوی این موارد در بخش مربوط به ساختمان ها به صورت جزئی آورده شده است. در هر لول ساختمان ها از نظر ظاهری پیشرفته تر و زیبا تر خواهند بود.

سطح کاربر را سطح ساختمان مرکزی مدیریت (Club Center) مشخص می کند.

کاربر در محیط مدیریت، به مدیریت باشگاه اتومبیل رانی خود می پردازد، ماشین خرید و فروش می کند، ماشین های خراب خود را تعمیر می کند، در فروشگاه درآمد کسب می کند، بانک افتتاح می کند؛ حراجی برگزار می کند و در آمد به خصوصی از آن کسب کرده و پیشرفت می کند.

محیط رقابتی

این محیط شمایی مانند شکل زیر خواهد داشت:



در این بخش هر دو کاربر به صورت ریل تایم دو پازل match-3 را مشاهده می کنند و هر یک با حل آن، امتیازهایی کسب می کنند. این امتیازها، با توجه به مقدارشان، به مقدار سرعت ماشین اضافه می کنند.

علاوه بر این، نوع این امتیازها، هر یک میتواند یکی از کارتهایی که کاربر در اختیار دارد را مقداری پر کند.

هر ماشین حداقل دو کارت دارد، که یکی از آنها نیترو، و دیگری کارت آسیب رساننده میباشد که توسط آن میتواند به ماشین حریف آسیب برساند.

عملکرد دقیق این محیط در بخش گیم پلی توضیح داده خواهد شد.



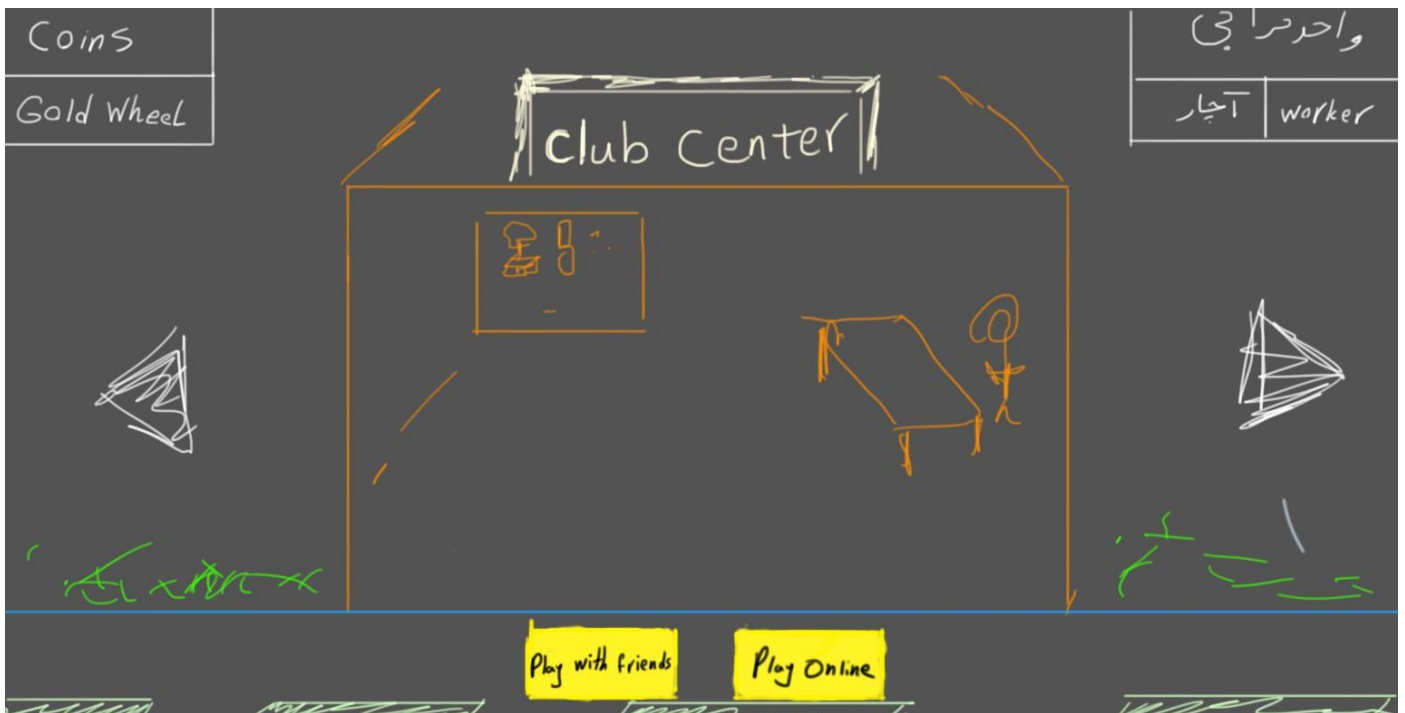
ساختمان های موجود در محیط استراتژیک:

ساختمان مدیریت

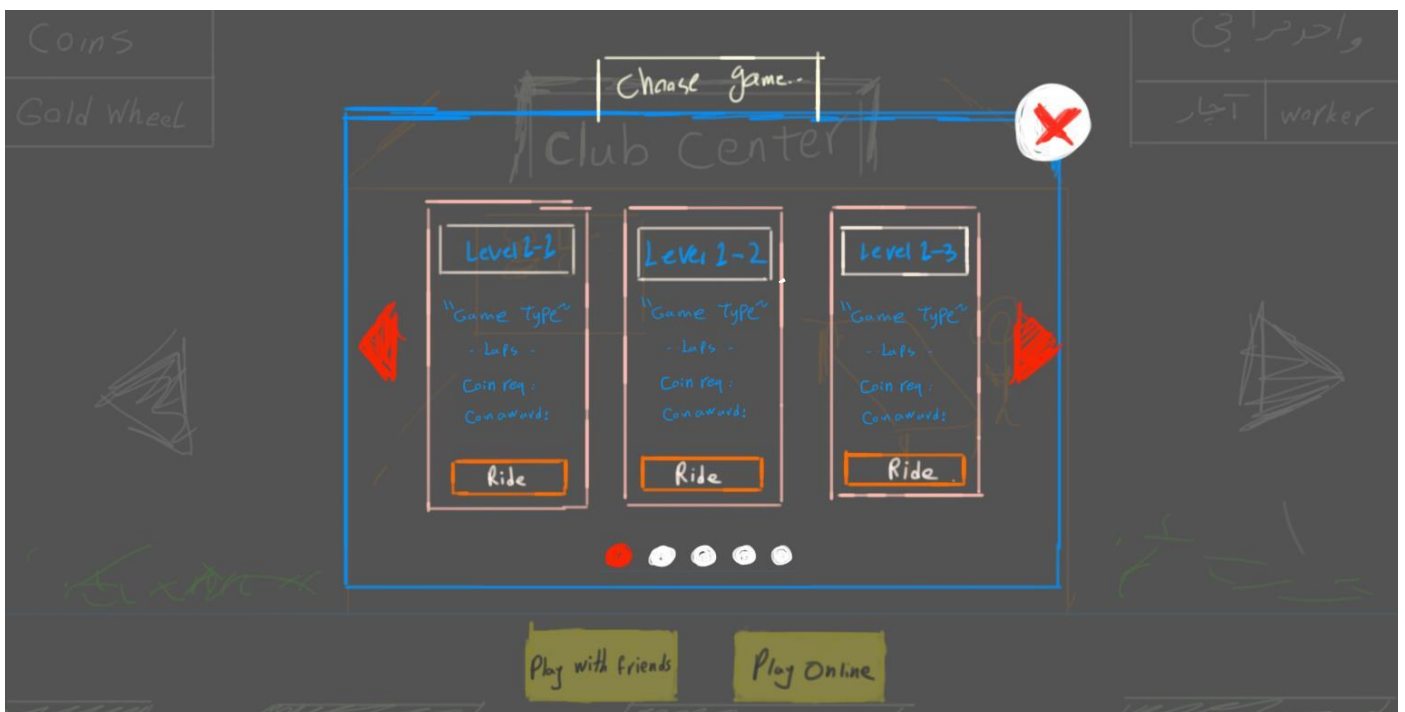
اولین ساختمانی که به طور پیش فرض در شهرک بازیکن وجود دارد. از طریق این ساختمان می شود در مسابقات شرکت کرد و فضای مسابقاتی جدید را یافت. در واقع این ساختمان؛ مشخص کننده سطح بازیکن می باشد. پیشنهاد تمامی ساختمان های دیگر برای ارتقاء، یکی از سطوح این ساختمان می باشد. توجه شود که ساختمان مرکزی، عملکردی مشابه بانک نیز دارد، با این تفاوت که همیشه مقدار ثابتی قادر به ذخیره سکه می باشد (جهت دقیق تر شدن موضوع ستون "ظرفیت سکه" به جدول مربوطه اضافه شد)

- مسابقات: مسابقات دارای پیست های مختلفی هستند. هر مسابقه نیازمند مقداری پول ورودی می باشد. این مقدار پول ورودی، از حساب کاربر کسر می شود. در صورت پیروزی دو برابر آن را دریافت می کند و در صورتی که شکست بخورد پول ورودی خود را از دست می دهد. در بخش مسابقات، می توانیم مسابقات زیادی را ببینیم که هر کدام مبلغ متفاوتی برای ورودی دارند و به تبع آن دارای جایزه بیشتری نیز هستند. هر چه قدر مسابقات ورودی بیشتری داشته باشند، پیچیدگی بیشتری نیز خواهند داشت.
- تقویم: تقویم مسابقات نشان دهنده برخی از تورنمنت های مهم است. در این تورنمنت ها، در روز های خاصی از سال، با پرداخت بخشی از مبلغ هر شرکت کننده وارد تورنمنتی می شود که در آن ۵ شرکت کننده وجود دارد. در این مسابقات، جایزه بیشتر است. همچنین در این تقویم، می توانیم برخی از روزهای خاص را به حراج کردن برخی از پکیج های فروشی پردازیم.
- مسابقه دوستانه: از این بخش، با انتخاب یکی از انواع مسابقه، کاربر می تواند به انجام یک بازی دوستانه با یکی از دوستانش پردازد. درآمد برنده شدن و یا باختن در این مسابقات همانند بازی آنلاین می باشد.
- مواردی که در این ساختمان قابل ارتقا هستند: با ارتقاء، امکان دسترسی به ساختمان های جدید تر فراهم می شود.
- تعداد لول: ۵

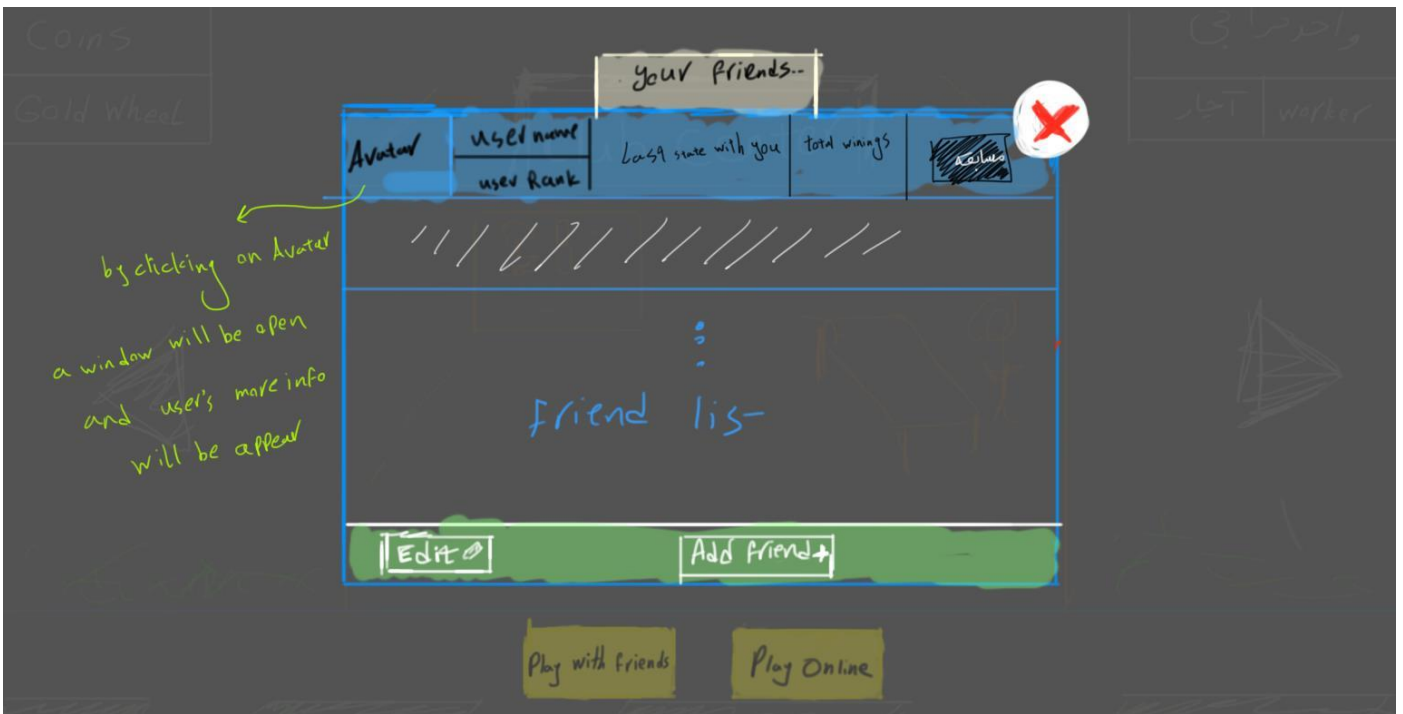
ساختمان مرکزی									
سطح	هزینه	زمان انجام	تجربه دریافتی	ظرفیت سکه	فروشگاه	گاراژ	تعمیرگاه	حراجی	بانک
۱	x	x	---	۱۰ کا	x	✓ (۱:۱)	x	x	x
۲	۵۰۰	۱۰	۳۰	۱۰ کا	(حداکثر لول: ۳؛ تعداد: ۱)	✓ (۱:۲)	✓ (۱:۲)	x	x
۳	۵۰۰۰	۴ ساعت	۹۰	۱۰ کا	✓ (۲:۶)	✓ (۱:۴)	✓ (۱:۴)	✓ (۱:۲)	✓ (۱:۲)
۴	۵۰۰۰ کا	۲۴ ساعت	۳۰۰	۱۰ کا	✓ (۳:۹)	✓ (۱:۶)	✓ (۲:۴)	✓ (۱:۴)	✓ (۱:۴)
۵	۱۳ ام	۳ روز	۴۲۰	۱۰ کا	✓ (۴:۹)	✓ (۱:۶)	✓ (۲:۶)	✓ (۱:۵)	✓ (۱:۵)



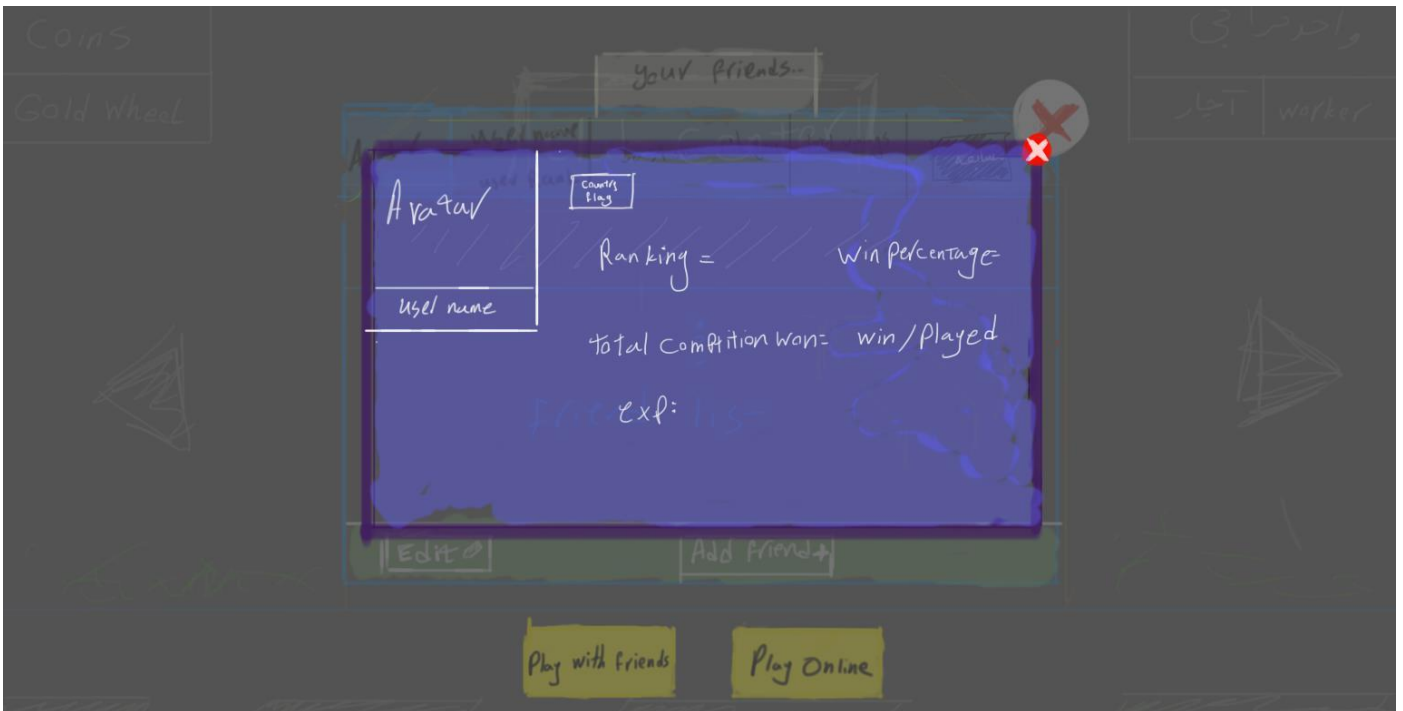
(کلاب سنتر در حالت idle)



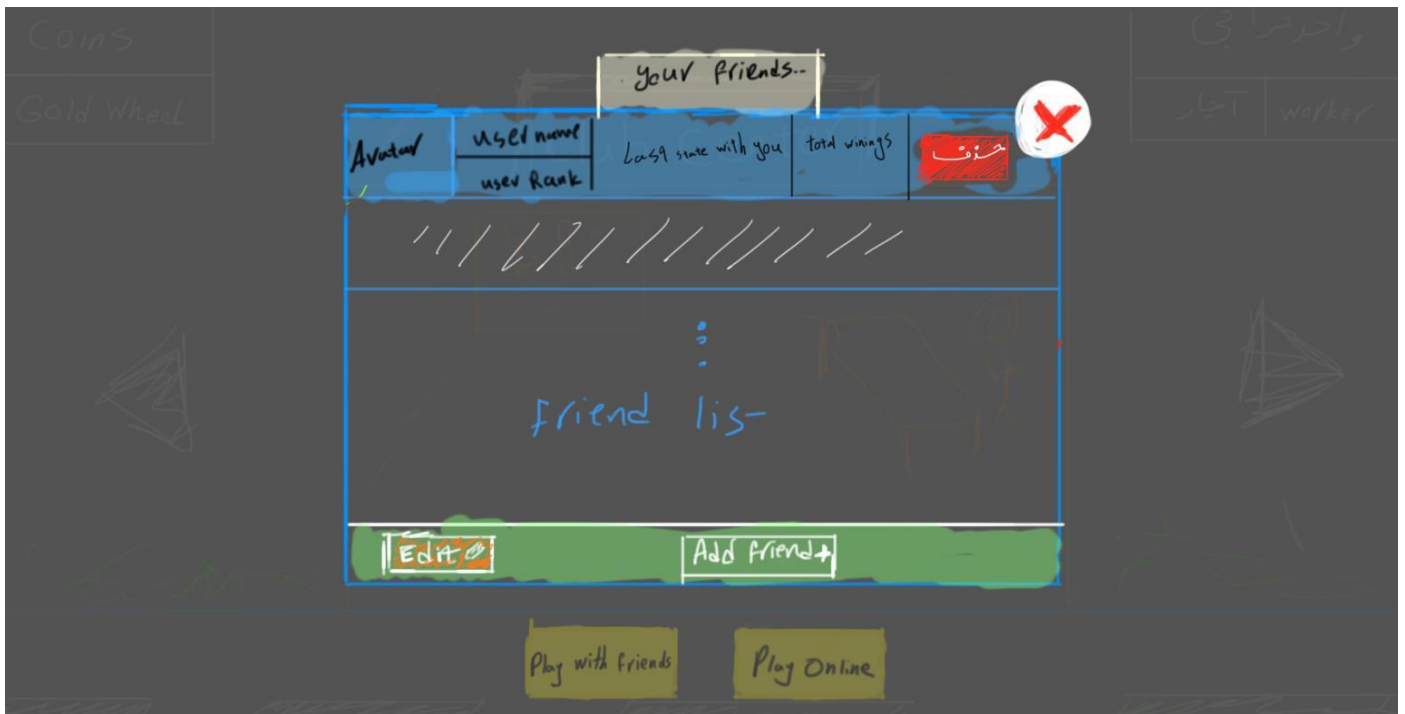
(بعد از کلیک بر روی بازی آنلاین)



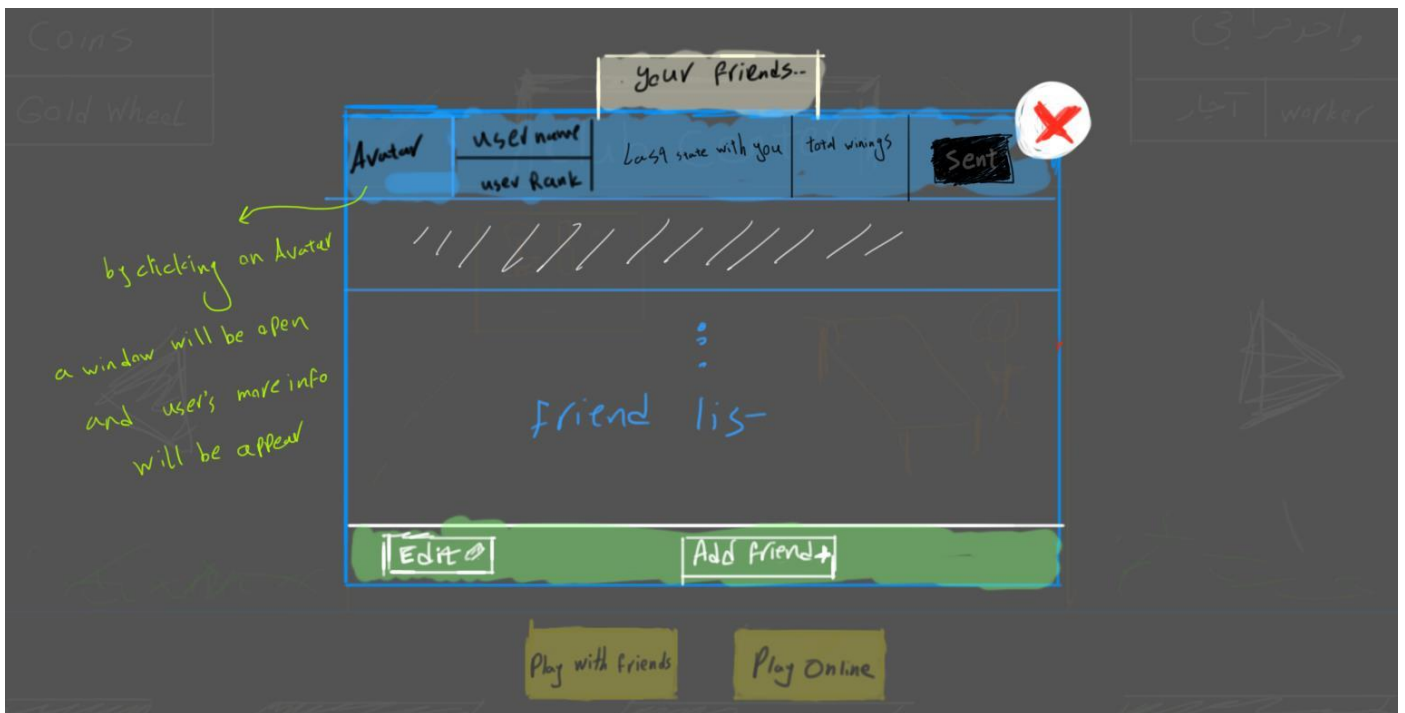
(بعد از کلیک بر روی بازی با دوستان)



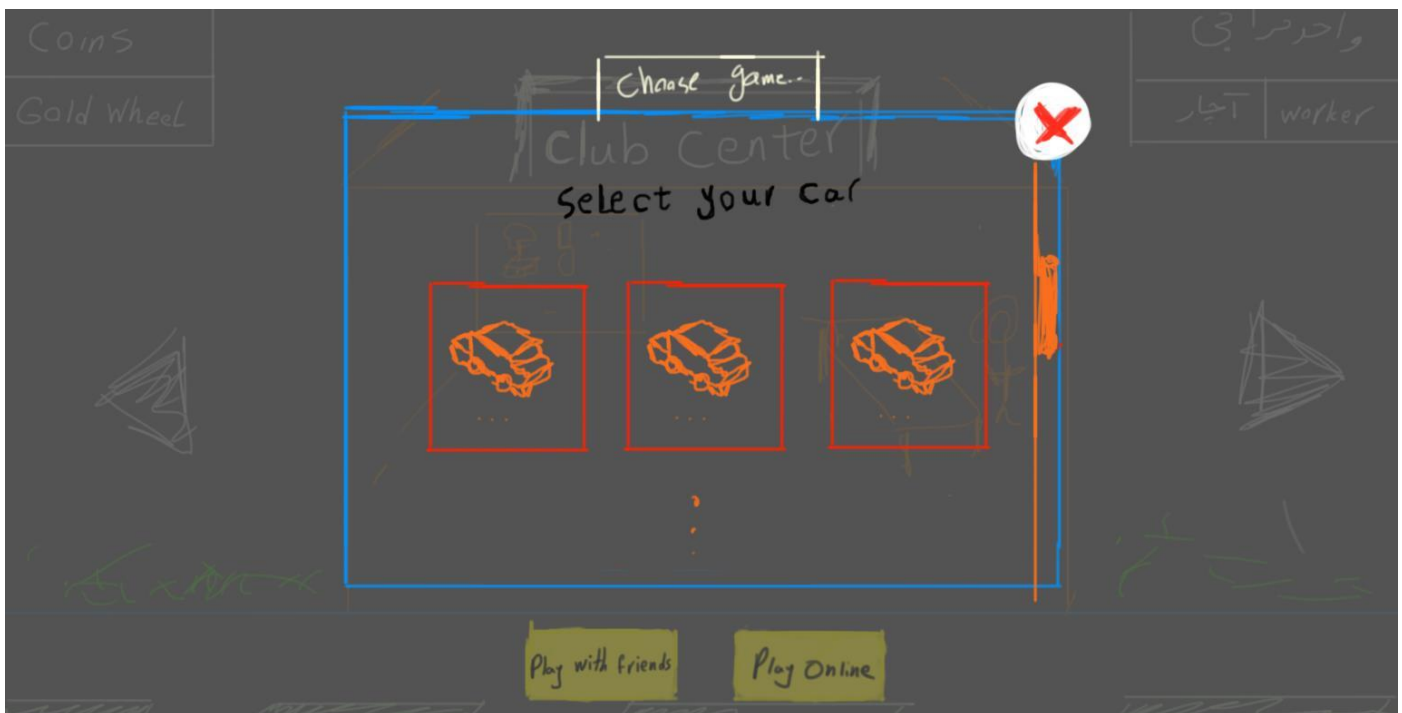
(بعد از کلیک روی آواتار افراد)



(بعد از کلیک روی EDIT)



(بعد از ارسال درخواست)



(پیش از شروع مسابقه ماشینی که کاربر قصد مسابقه دادن با آن را دارد از وی پرسیده می شود)

در بخش بازی آنلاین پس از انتخاب هر نوع بازی، کاربر به صفحه انتظار خواهد رفت تا فرد دیگری که همان مسابقه را انتخاب کرده است را به صورت تصادفی (یا در شرایط لزوم با توجه به معیار های مورد نظر) یافته و مسابقه آغاز شود.

در صورت انتخاب بازی دوستانه (با آی دی) کاربر، اسامی دوستان در لیست نمایش داده می شوند. با کلیک روی Add Friend آی دی فرد از وی درخواست می شود و در صورت معتبر بودن آن، به لیست دوستان اضافه می شود. هر فرد تنها با افرادی که در لیست دوستان وی قرار دارند میتواند مسابقه دهد. همچنین هر فرد پس از قبول درخواست بازی، در صورتی که فرد درخواست دهنده در لیست دوستان وی موجود نباشد، به لیست دوستان وی اضافه خواهد شد. پس از درخواست بازی از سمت کاربر، نوع بازی و سطح آن از وی پرسیده می شود و درخواست بازی به سمت کاربر مقصد ارسال می شود، این درخواست ۳ روز معتبر خواهد بود و پس از آن منقضی می شود، پس از ارسال درخواست، در طی این سه روز، هر زمانی که کاربر مبدأ و مقصد همزمان آنلاین شوند، درخواست بازی برای کاربر مقصد ارسال می شود و در صورت قبول، علاوه بر اضافه شدن کاربر متقاضی به لیست دوستان، یک پیام نیز برای کاربر مبدأ ارسال می شود که در صورت تأیید، وارد محیط بازی می شوند. قوانین این نوع بازی دقیقا همانند قوانین مسابقه آنلاین می باشد. یعنی اگر کاربر مسابقه را لغو کند، بازنده شناخته می شود و...

گاراژ

ساختمانی است که در آن می توان ماشین ها را نگهداری کرد. گاراژ دارای ظرفیت محدودی است که با به روز رسانی ها می توان ظرفیت آن را ارتقا داد. در گاراژ گزینه های زیر را خواهیم داشت.

- خرید ماشین: با زدن این گزینه، برخی از ماشین ها با ویژگی های مختلف و در رده های مختلف نشان داده می شوند. ماشین ها در هر رده ای می توانند در مسابقات خاصی شرکت کنند. بالطبع کاربر با نداشتن ماشینی از برخی رده ها نمی تواند در آن رده ای خاص به مسابقه

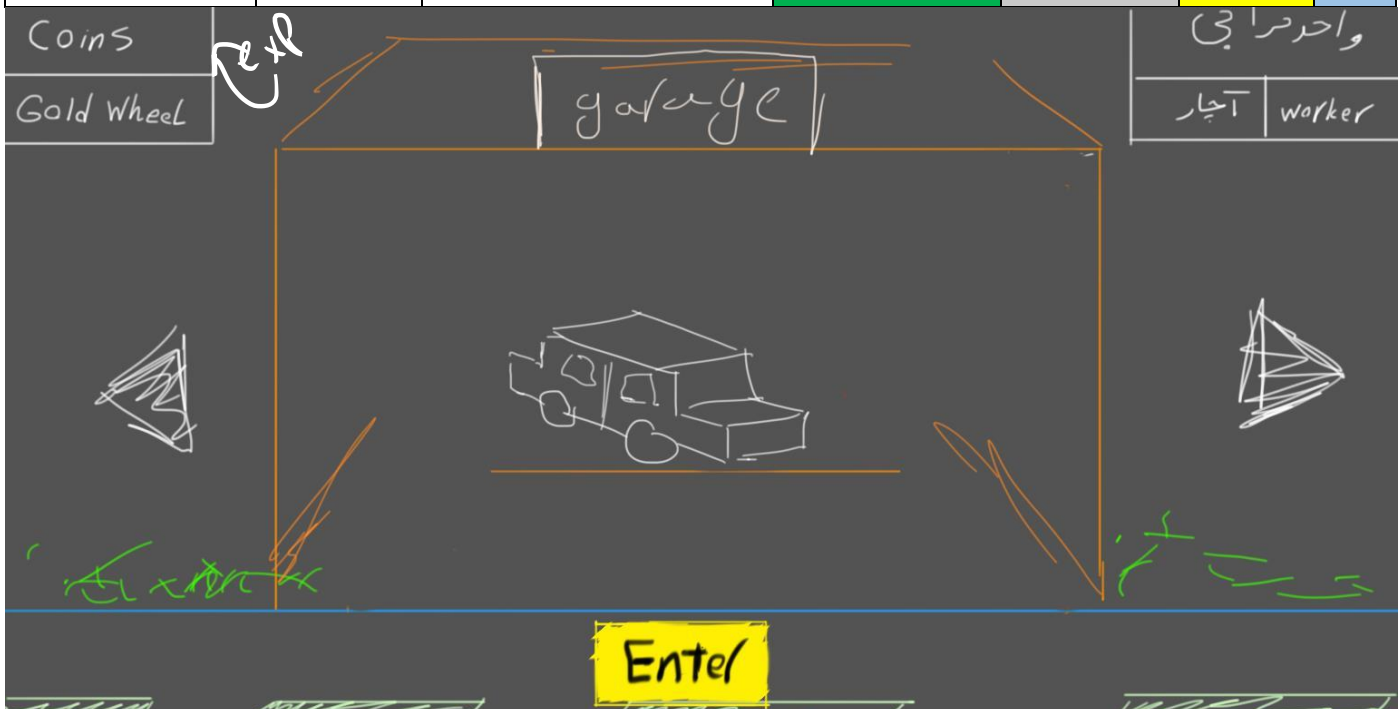


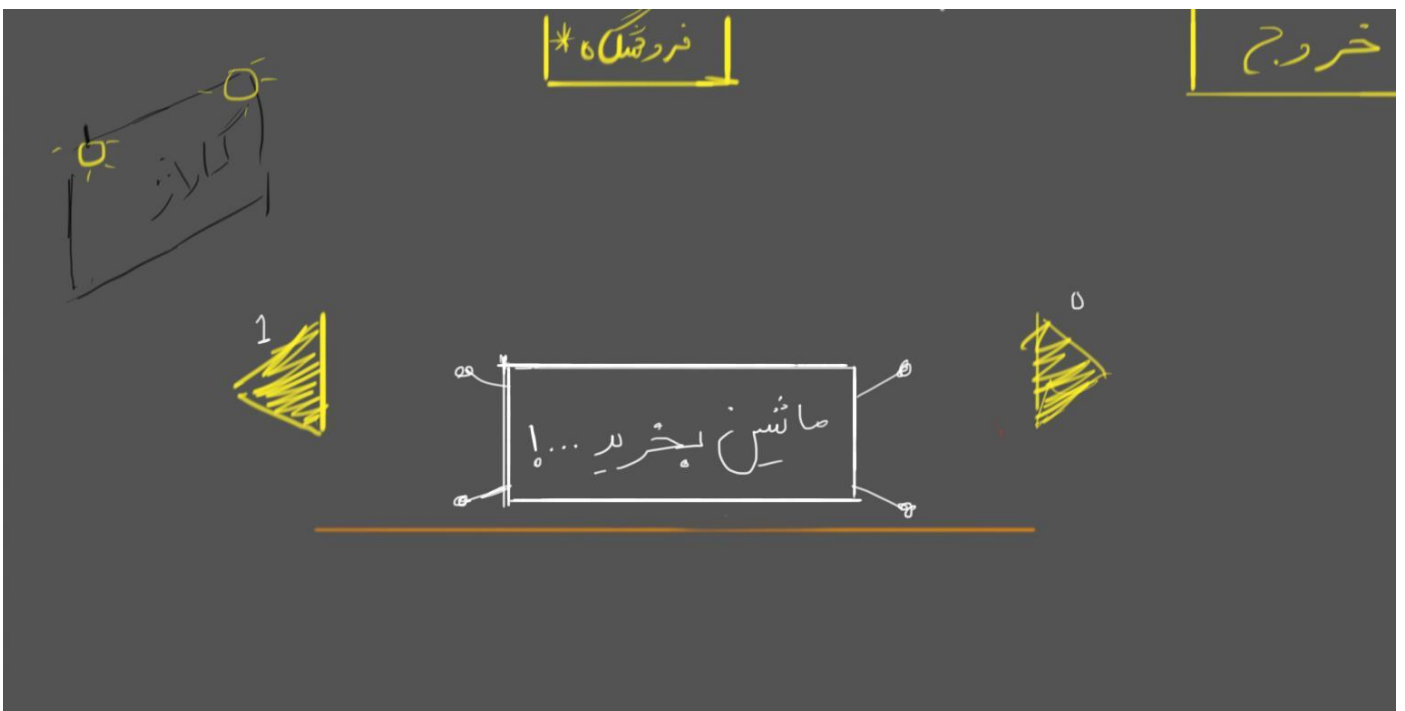
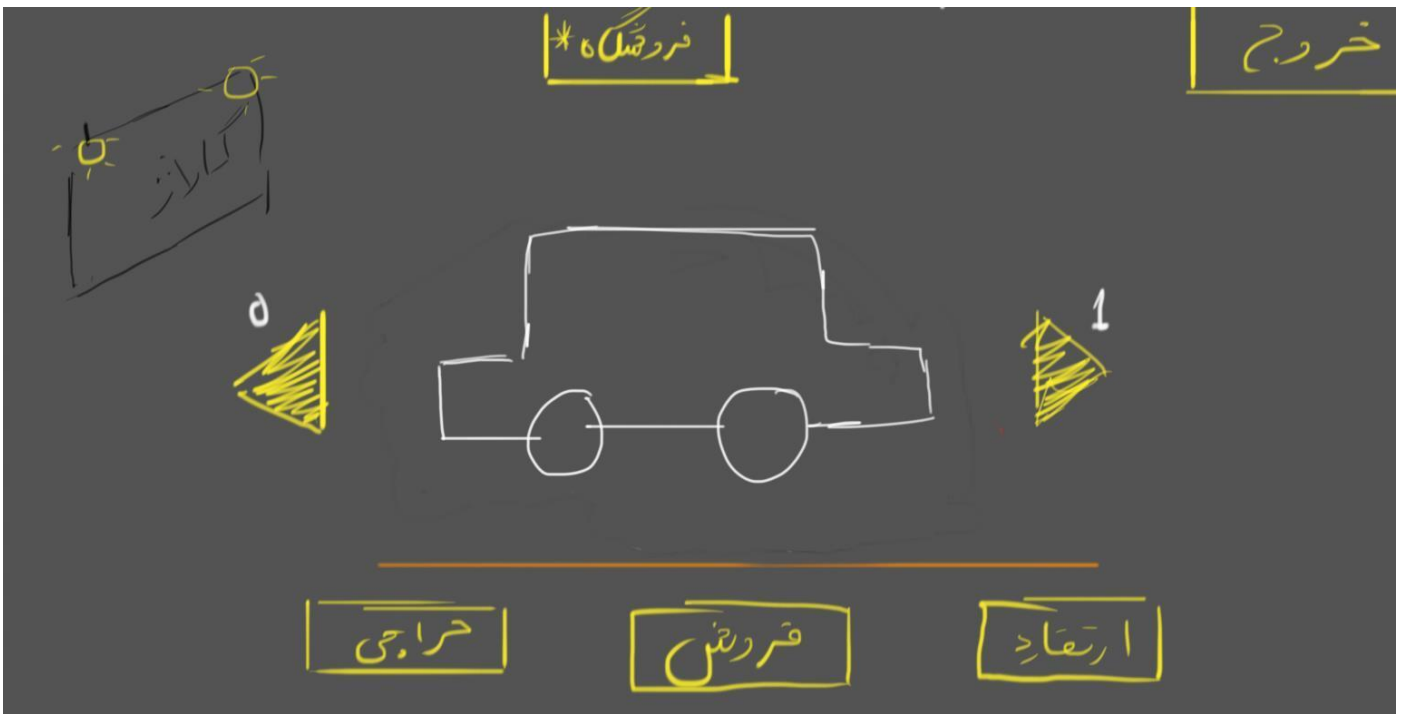
دادن پردازد. ماشین‌هایی که در این بخش برای فروش ظاهر می‌شوند، برخی از آن‌ها را می‌توان با مبلغی که مشخص شده خریداری کرد و برخی دیگر که ماشین‌های قویتری هستند را باید با خرج کردن تعدادی چرخ طلائی خریداری کرد. (ماشین‌های موجود در بازی)

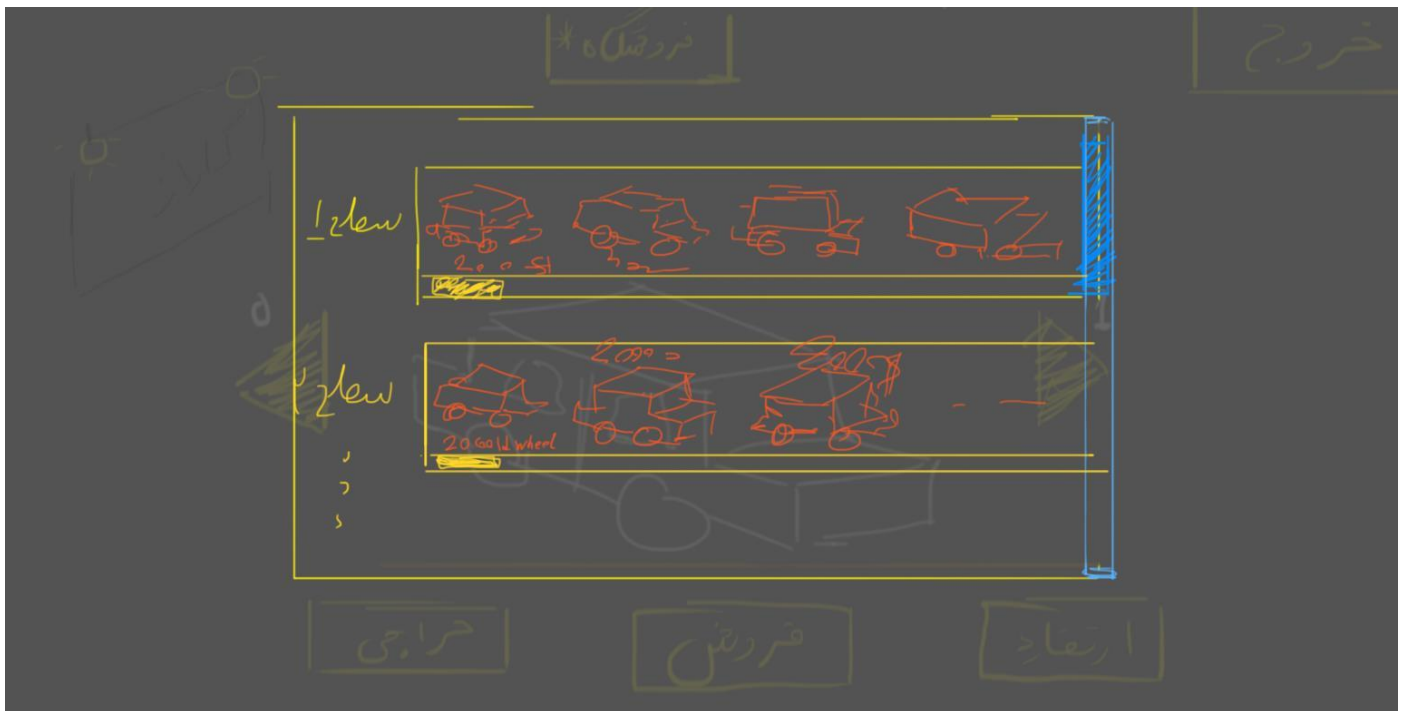
- فروش ماشین: در این بخش می‌توانند برخی از ماشین‌هایی که خریداری کرده‌اند را با مبلغ نصف مبلغ اولیه خریداری شده به فروش برسانند.

- مواردی که در این ساختمان قابل ارتقا هستند: سطح ماشین‌های قابل خریداری شدن، گنجایش تعداد ماشین‌ها.

گاراژ						
سطح	هزینه	زمان انجام	تجربه دریافتی	سطح مورد نیاز ساختمان مرکزی	سطح ماشین	تعداد گنجایش ماشین
۱	۳۰۰	۳۰ دقیقه	۲۰	۱	۱	۲
۲	۴۰۰۰	۱۰ ساعت	۳۵	۲	۲	۳
۳	۸۰۰۰	۱ روز	۴۰	۳	۳	۵
۴	۱۵۱۵	۲ روز	۴۴	۳	۴	۷
۵	۱۵۲۵	۵ روز	۴۵	۴	۴	۹
۶	۱۵۴۰	۱۰ روز	۵۰	۴	۵	۱۱







حراجی

ساختمانی که در آن می‌شود ماشین‌های خاصی که توسط سازندگان بازی به طور ویژه طراحی می‌شود را در حراجی خریداری کند. این ماشین‌ها به صورت عمومی از نظر نوع طراحی و پیاده‌سازی، از ماشین‌های موجود در گاراژ فانتزی‌تر و جذاب‌تر می‌باشند. ماشین‌های این بخش به نوعی ماشین‌های تزئینی و لوکس محسوب می‌شوند که پیش‌بینی می‌شود کاربر در مسابقه با دوستان خود از آنها استفاده کند. مقادیر متغیرهای مشخص‌کننده توانایی فنی این ماشین‌ها؛ حداکثر مقدار ممکن برای سطح آن ماشین بوده و همچنین، قابلیت شخصی‌سازی برای آنها وجود نخواهد داشت. بخش حراجی در بازه‌های زمانی منظم (یک الی دو هفته) فعال می‌شود. زمان باقی‌مانده تا فعال شدن حراجی به صورت نواری در بالای این ساختمان نشان داده می‌شود. پس از باز شدن حراجی، کاربر می‌تواند وارد آن شده و لیست ماشین‌های به حراج گذاشته شده را ببیند. در این لیست نام ماشین به همراه آخرین آفر داده شده برای آن نمایش داده می‌شود. برای شرکت در حراجی، کاربر می‌بایست هزینه ورودی پرداخت کند. بر این اساس، داده‌ای با نام Ticket برای شرکت در حراجی تعریف می‌شود که می‌تواند به اندازه تعداد تیکتی که خریداری کرده، در حراجی شرکت کند. مقادیر این واحدهای Ticket در جدولی در ادامه آورده خواهد شد. توجه شود حداکثر تعداد تیکتی که کاربر می‌تواند داشته باشد ۵۰ عدد بوده و مجموع آفرهای فعال آن هرگز نمی‌بایست از میزان فعلی واحد حراجی وی بیشتر باشد. قیمت گذاری بر روی هر یک از ماشین‌ها به اینگونه است که هر یک از آنها دارای قیمت پایه‌ی مشخصی که سازندگان در شروع حراجی (با توجه به متوسط مقدار واحد حراجی کل کاربران در لول‌های مختلف) مشخص می‌کنند خواهد بود. این واحد با درخواست دیگران افزایش می‌یابد و بعد از ۲۴ ساعت حراجی تمام می‌شود. اگر به زمان پایان حراجی کمتر از ۵ دقیقه مانده باشد، هر قیمت بیشتری که برای ماشین پیشنهاد داده می‌شود، زمان دوباره از ۵ دقیقه شروع می‌شود. اگر در طی این ۵ دقیقه آفر بیشتری داده شد، ۳ و در صورت آفر جدید در این مدت، در مراحل بعد ۱ دقیقه به زمان اتمام حراجی اضافه می‌شود.

ماشین‌های خریداری شده، می‌توانند با نصف قیمت خرید به فروش برسند تا کاربر بتواند ماشین‌های جدیدی خریداری کند.

- مواردی که در این ساختمان قابل ارتقا هستند: درآمد واحد حراجی در ساعت و تعداد جایگاه

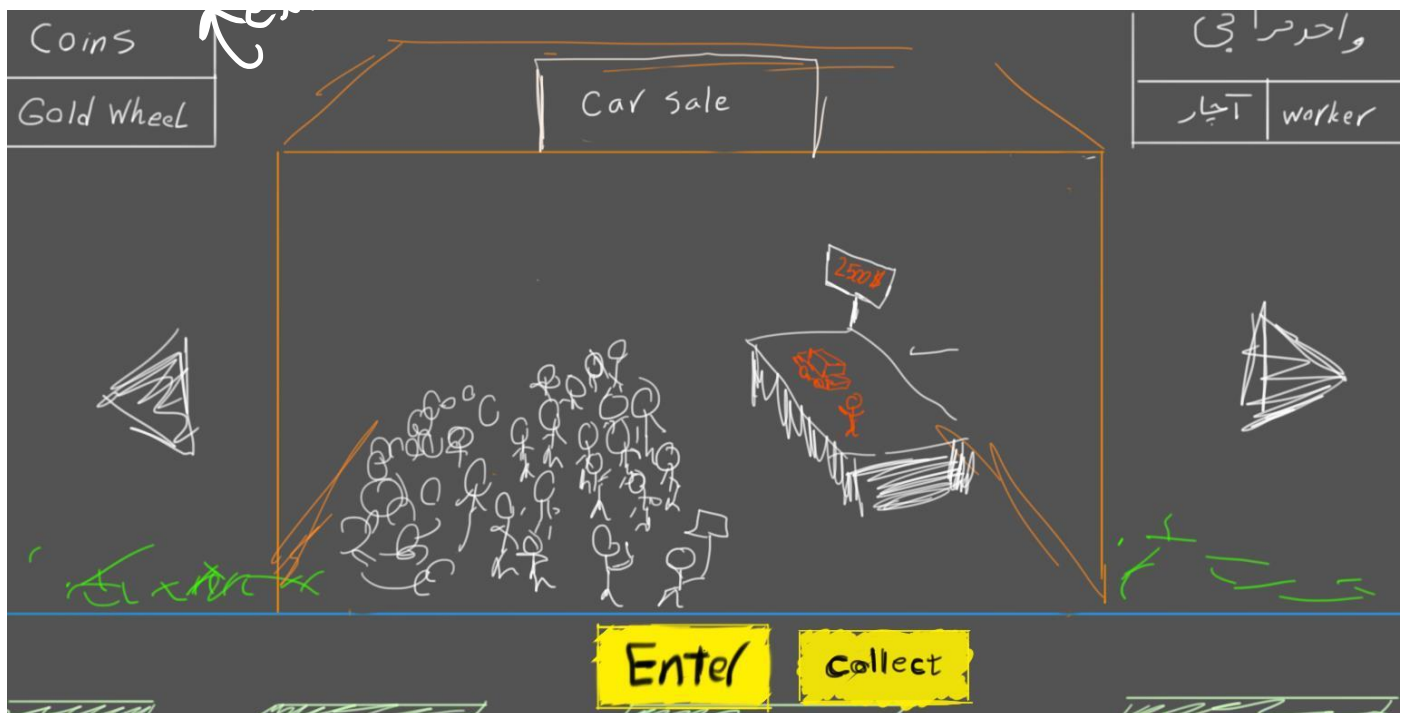


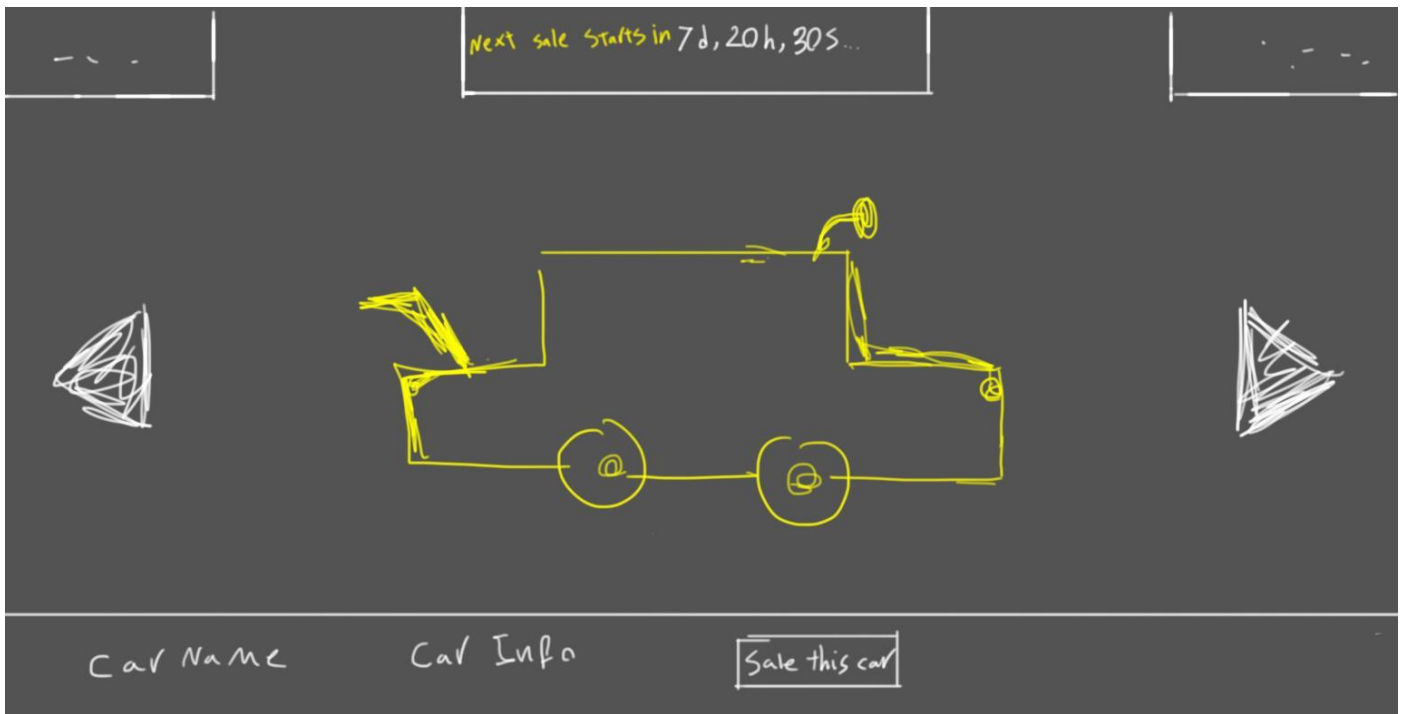
• تعداد لول: ۵

حراجی							
ظرفیت	درآمد (در ساعت)	جایگاه	سطح مورد نیاز ساختمان مرکزی	تجربه دریافتی	زمان انجام	هزینه	سطح
۱۰۰	۱ واحد	۱	۳	۱۰	۴ ساعت	۲۵۰۰	۱
۵۰۰	۲ واحد	۱	۳	۲۲	۱۲ ساعت	۳۰۰۰	۲
۸۰۰	۳ واحد	۲	۴	۳۴	۲۴ ساعت	۵۰۰۰	۳
۱۵۰۰	۴ واحد	۲	۴	۳۵	۲ روز	۸۰۰۰	۴
۵۰۰۰	۵ واحد	۳	۵	۵۰	۵ روز	۱۱م	۵

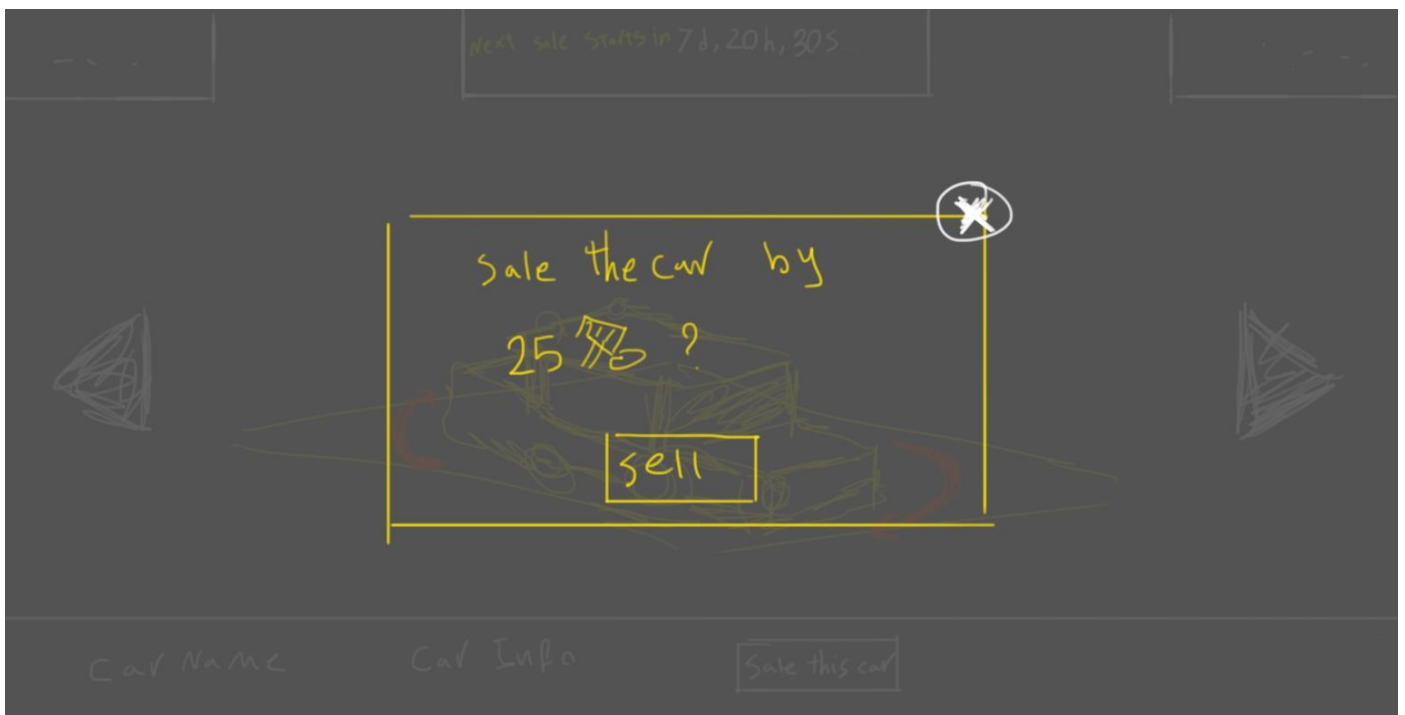
تیکت های شرکت در حراجی	
تعداد تیکت ها	هزینه
۱	۵۰۰۰ سکه

مجموع تیکت های خریداری شده + تیکت های باقی مانده از حراجی های قبلی کاربر نباید از سقف ۵۰ عدد تجاوز کند.





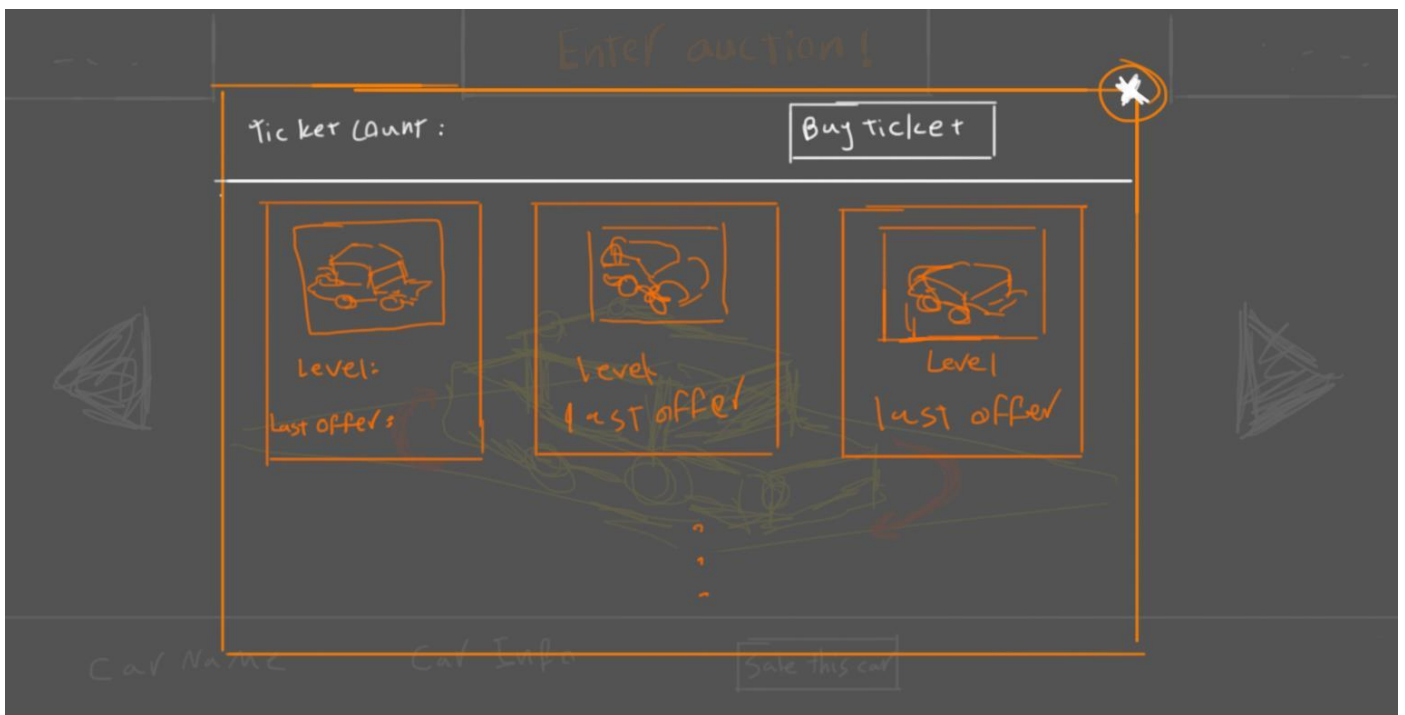
(پس از ورود به حراجی - مشاهده ماشین های خریداری شده)



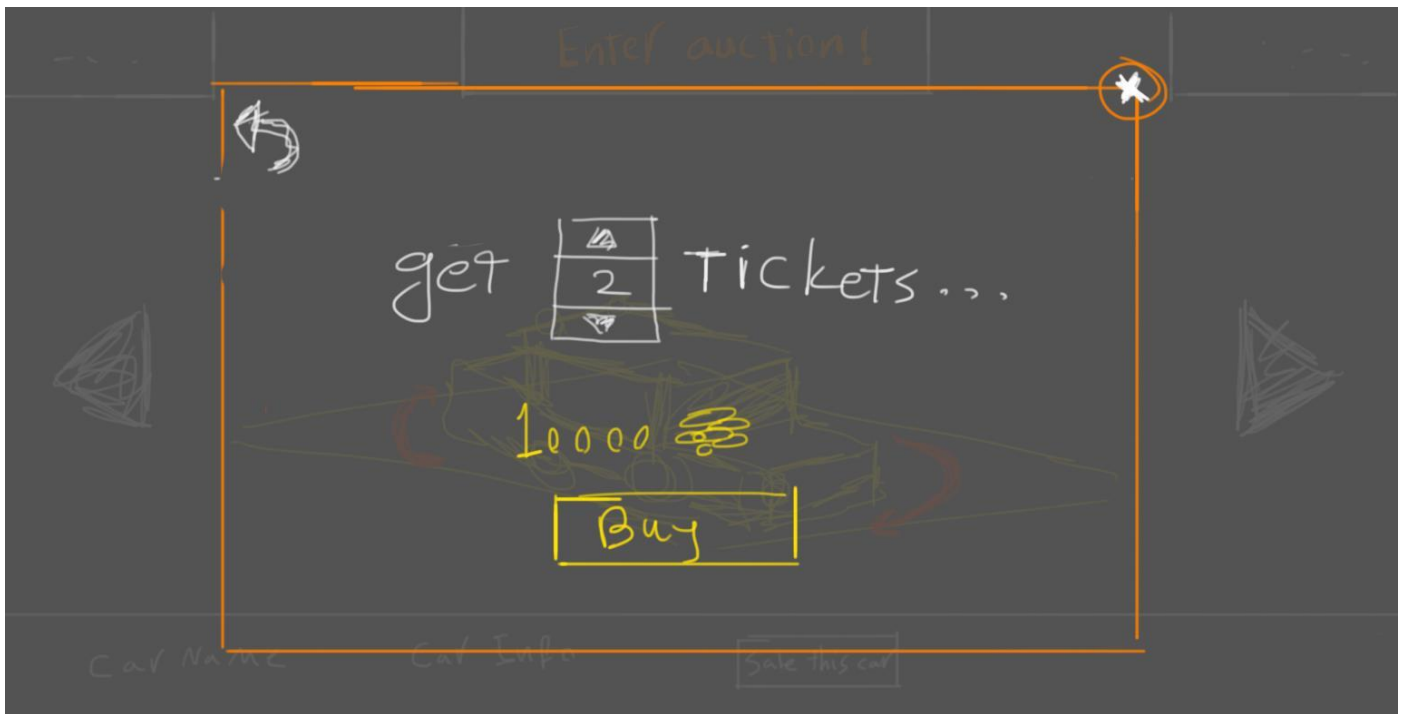
(پس از لمس فروش ماشین - فروش ماشین با نصف قیمت خریداری شده)



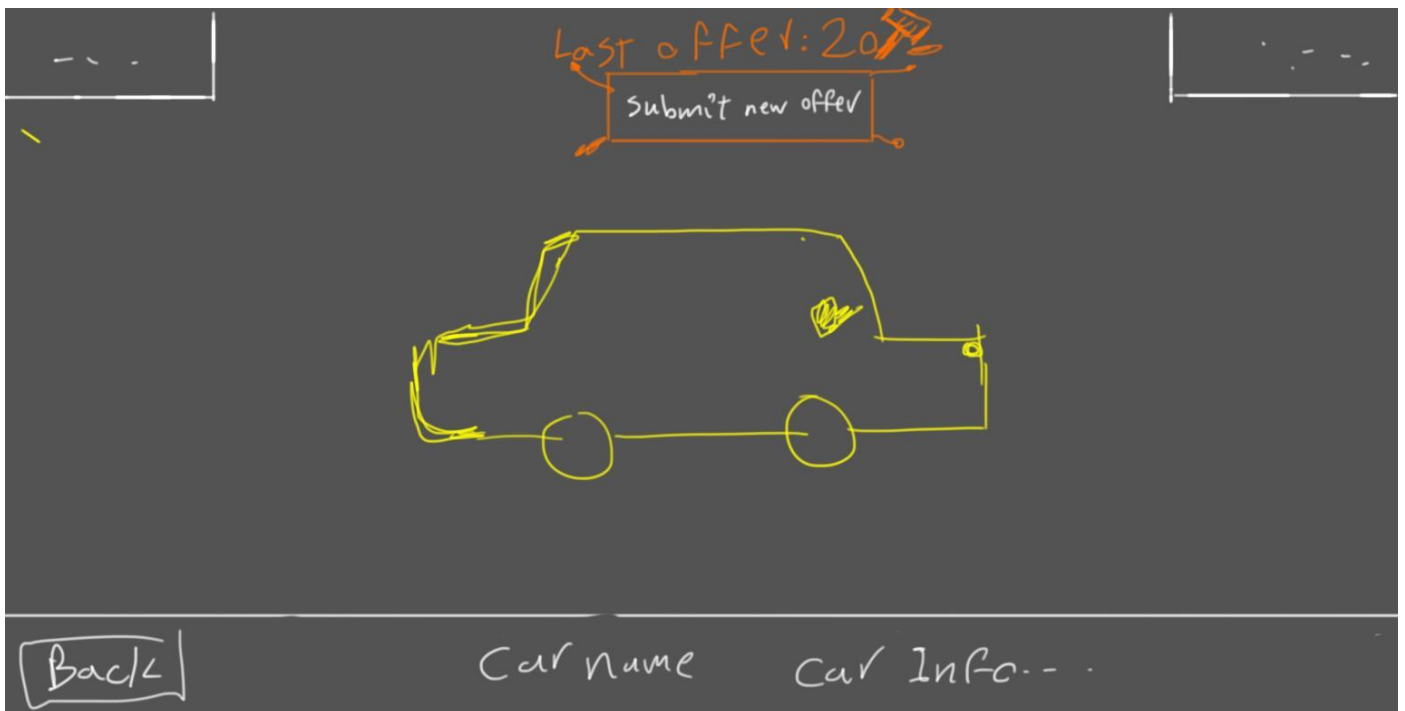
(پس از شروع حراجی)



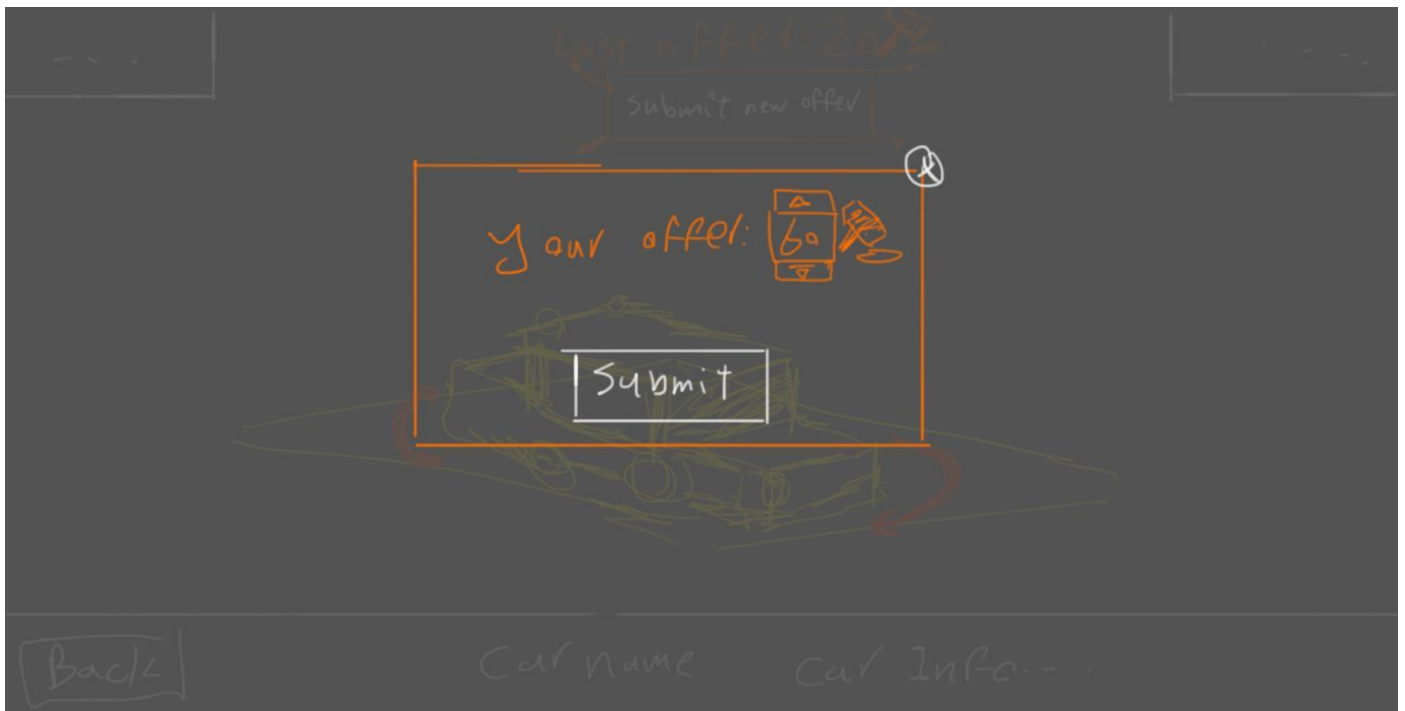
(پس از کلیک بر روی ورود به حراجی - سطح ماشین ها و آخرین آفر داده شده)



(پس از کلیک روی خرید تیکت)



(پس از کلیک بر روی یکی از ماشین ها)



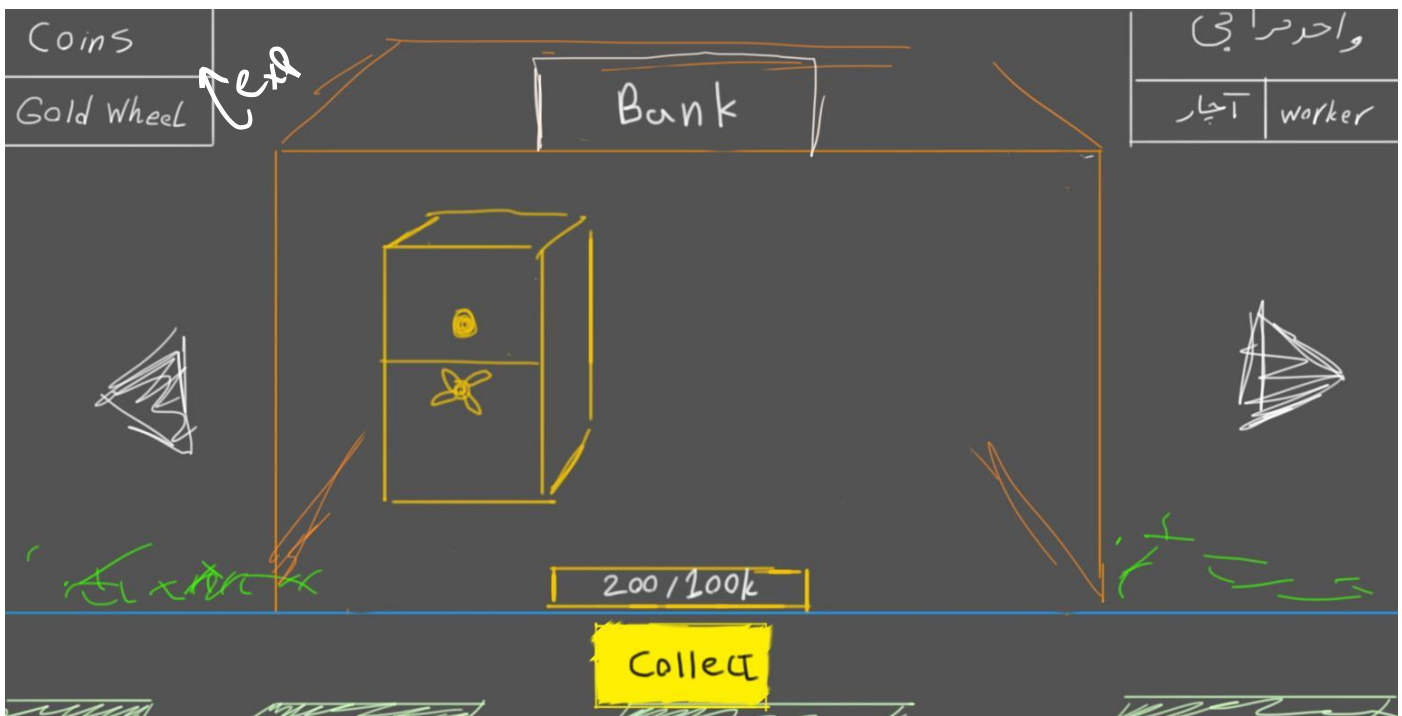
(پس از کلیک بر روی ثبت آفر)

بانک

در نسخه اولیه، این ساختمان نقش گاو صندوق را برای کاربر بازی می کند. عملکرد سود دهی، وام و دیگر عملکردهای ساختمان بانک، در ورژن های بعدی بنا به نیاز بررسی و اضافه خواهند شد.

- مواردی که در این ساختمان قابل اتقا هستند: ظرفیت پس انداز پول
- تعداد لول: ۵

بانک					
ظرفیت سکه	سطح مورد نیاز ساختمان مرکزی	تجربه دریافتی	زمان انجام	هزینه	سطح
۱۰۰ کا	۳	۳۰	۱ ساعت	۲۰ کا	۱
۵۰۰ کا	۳	۴۵	۳ ساعت	۵۰ کا	۲
۱ ام	۴	۵۰	۲۴ ساعت	۲۵۰ کا	۳
۳ ام	۴	۵۵	۳ روز	۵۰۰ کا	۴
۸ ام	۵	۶۲	۵ روز	۱۲ ام	۵



فروشگاه

این ساختمان در واقع ساختمانی است برای کسب درآمد ثابت برای کاربران. با ساخت فروشگاه آن ها درآمدهایی کسب می کنند. فروشگاه دارای لول هایی است که صرفا با به روزرسانی این محدودیت ها کم و کمتر می شوند و فروشگاه می تواند درآمد ساعتی بیشتری برای کاربر داشته باشد.

- مواردی که در این ساختمان قابل ارتقا هستند: درآمد در ساعت و ظرفیت
- تعداد لول: ۹

فروشگاه						
گنجایش	درآمد (در ساعت)	سطح مورد نیاز ساختمان مرکزی	تجربه دریافتی	زمان انجام	هزینه	سطح
۲۰۰	۱۵	۲	۲۰	۱۰ دقیقه	۳۰۰	۱
۲۵۰	۱۷	۲	۲۵	۳۰ دقیقه	۷۰۰	۲
۳۵۰	۲۰	۲	۲۸	۸ ساعت	۱۴۰۰	۳
۵۰۰	۲۳	۳	۳۲	۱۲ ساعت	۲۵۰۰	۴
۶۵۰	۲۸	۳	۴۰	۲۴ ساعت	۴۰۰۰	۵
۸۰۰	۳۲	۳	۴۲	۲ روز	۶۰۰۰	۶
۹۵۰	۳۵	۴	۴۵	۴ روز	۷۵۰۰	۷
۱۱۵۰	۳۷	۴	۵۰	۸ روز	۹۰۰۰	۸
۱۳۰۰	۳۹	۴	۵۳	۱۲ روز	۱۱۰۰۰	۹



تعمیر گاه

هر کاربر دارای آپارهایی می باشد. ماشین ها بعد از هر مسابقه اگر دچار مشکلی شوند، باید به تعمیر گاه برده شوند و مورد تعمیر قرار بگیرند. تعمیر هر ماشین ممکن است چند ساعت طول بکشد. برای رهایی از این موضوع، کاربر می تواند با خرج مقداری چرخ طلا، یا سکه؛ بسته های آچار خریداری به آن سرعت ببخشد و یا با به روزرسانی تعمیر گاه از زمان تعمیر ماشین ها بکاهد.

- ارتقا ماشین: در این بخش با توجه به چرخ های طلای موجود و مبلغ پولی که دارند می توانند اقدام به ارتقای ماشین خود بکنند. در این بخش می توانند رنگ و طرح ماشین خود را نیز تغییر بدهند. بسیاری از طرح ها را می توان از طریق استور به فروش رساند.

- مواردی که در این ساختمان قابل ارتقا هستند: تعداد جایگاه ها و سرعت تعمیر
- تعداد لول: ۶

تعمیر گاه						
سطح	هزینه	زمان انجام	تجربه دریافتی	سطح ساختمان مرکزی مورد نیاز	تعداد جایگاه	سرعت تعمیر
۱	۳۰۰	۱۰ دقیقه	۱۰	۲	۱	X
۲	۴۲۰۰	۳۰ دقیقه	۱۵	۲	۲	۲X
۳	۸۵۰۰	۴ ساعت	۱۸	۳	۲	۳X
۴	۱۶۵۰۰	۱۲ ساعت	۲۲	۳	۳	۵X
۵	۳۵۰۰۰	۳ روز	۲۵	۵	۳	۷X
۶	۷۵۰۰۰	۸ روز	۳۰	۵	۴	۸X



مدت زمان مورد نیاز برای تعمیر ماشین ها

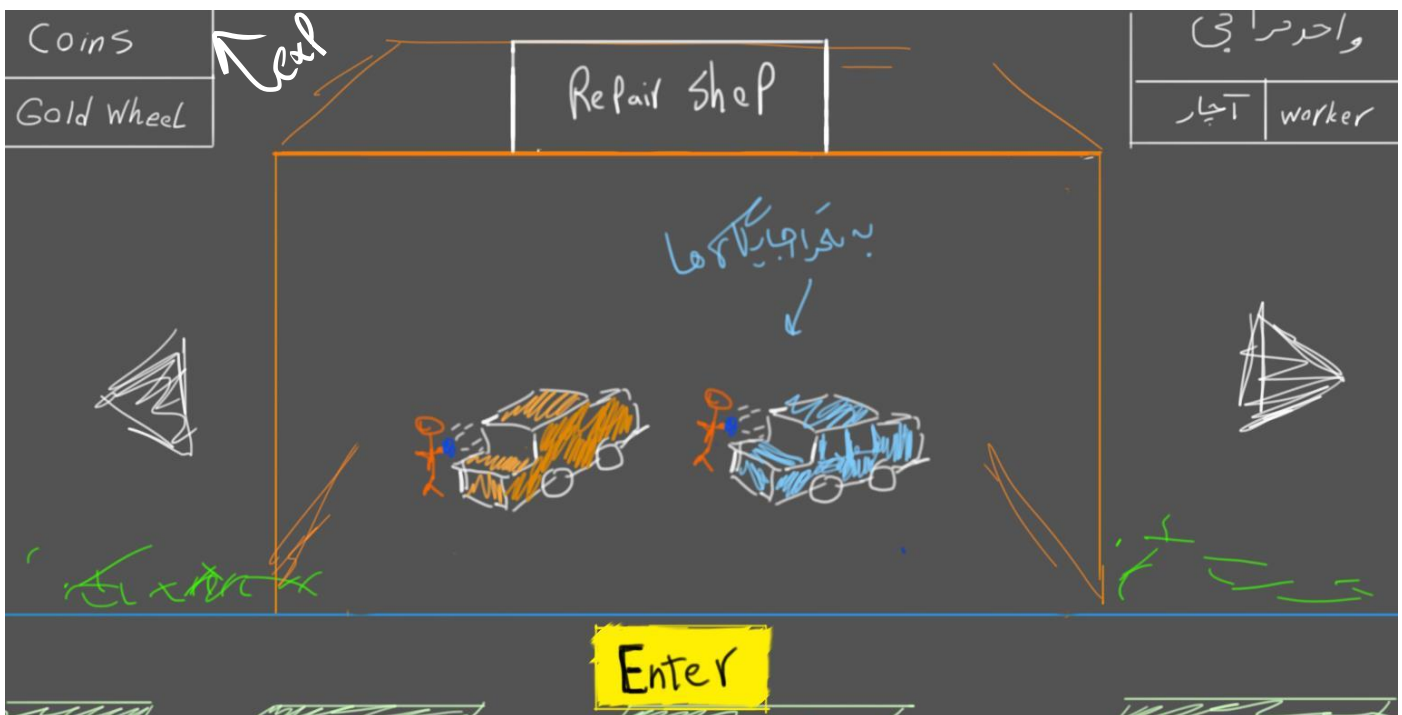
مقدار X بر حسب ثانیه به ازای هر ۱ درصد آسیب، و بر اساس لول ماشین به صورت زیر است:

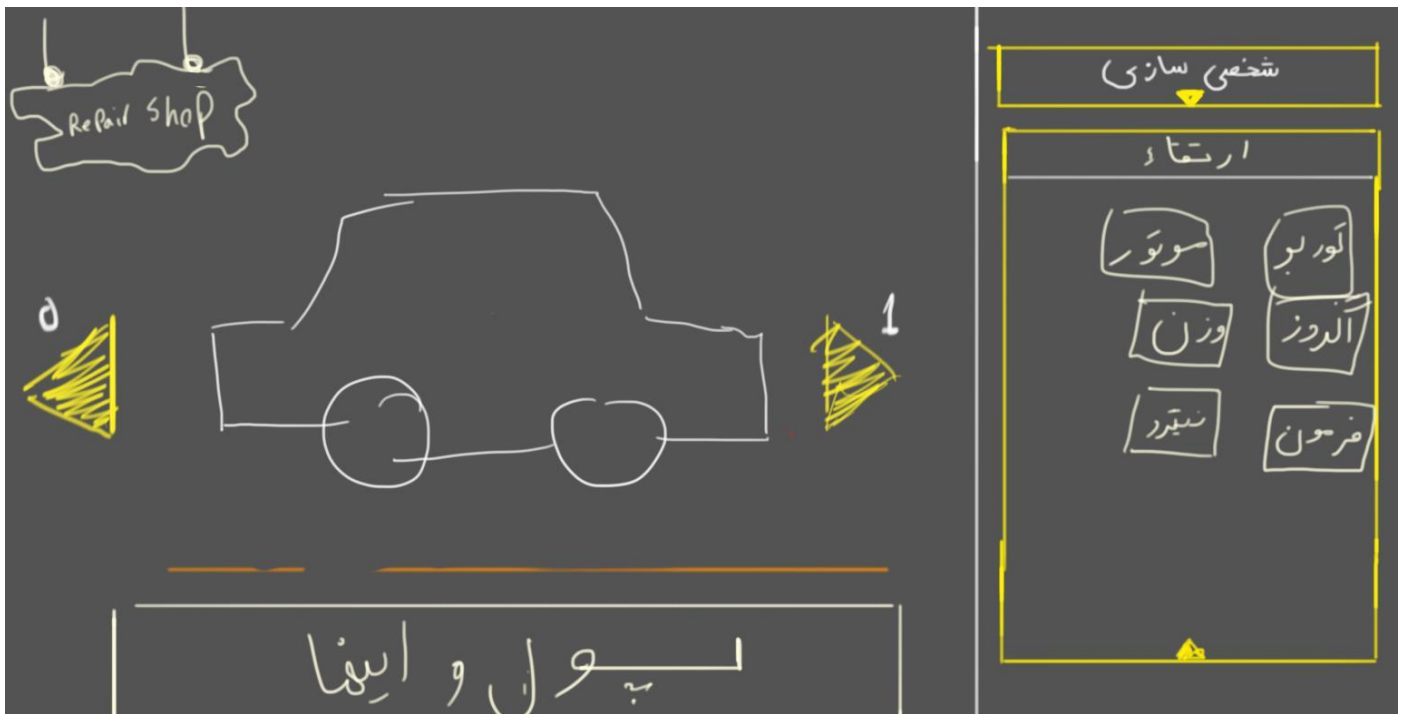
سطح ماشین	۱	۲	۳	۴	۵
مقدار X	۳۰	۹۰	۱۸۰	۳۰۰	۷۸۰

برای مثال، ۱ درصد آسیب برای ماشین سطح ۱، در تعمیرگاه سطح ۱، ۳۰ ثانیه

در تعمیرگاه سطح ۲، ۱۵

و در تعمیرگاه سطح ۸، ۳,۷۵ میباشد (اعداد اعشاری به صورت جزء صحیح محاسبه می شود. یعنی در این مثال نتیجه نهایی ۳ خواهد بود).





آبجکت های موجود در بازی

نیازمند تکمیل، اصلاح و بازیابی

واحد های موجود در بازی، کاربرد و نحوه ی بدست آوردن و Scale آنها

آچار، چرخ طلائی؛ پول معمولی و Blue Oil؛ اکسپرینس پلیر

چرخ طلائی

این واحد جهت اتمام یکباره عملیات آپگرید یا ساخت ساختمان می باشد. فرمول محاسبه میزان چرخ طلائی مورد نیاز برای اتمام عملیاتی خاص، با فرض اینکه زمان باقی مانده برای اتمام آن x باشد (به ثانیه)، به صورت زیر می باشد:

$$y = \begin{cases} 1 & \text{if } x = 0 \\ \left(\frac{45-1}{(3600-60)}\right)(x-60) + 1 & \text{if } 0 < x \leq 60 \\ \left(\frac{420-45}{(86400-3600)}\right)(x-3600) + 20 & \text{if } 3600 < x \leq 86400 \\ \left(\frac{2500-420}{(604800-86400)}\right)(x-86400) + 260 & \text{if } 86400 < x \end{cases}$$



برای این فرمول: از فرمول اکسپرینس یکی از بازی های مشابه ایده گرفته شده است.

آچار

این واحد نیز جهت اتمام یکباره عملیات تعمیر ماشین ها می باشد. فرمول محاسبه میزان آچار مورد نیاز برای اتمام عملیات تعمیر با فرض اینکه زمان باقی مانده برای اتمام آن x باشد (به ثانیه)، به صورت زیر می باشد:

$$y = \begin{cases} \cdot & \text{if } x = \cdot \\ 10 & \text{if } 0 < x \leq 60 \\ \left(\frac{45-10}{1800-60}\right)(x-60) + 10 & \text{if } 60 < x \leq 1800 \\ \left(\frac{500-45}{3600-1800}\right)(x-1800) + 30 & \text{if } 1800 < x \leq 3600 \\ \left(\frac{2000-500}{86400-3600}\right)(x-3600) + 270 & \text{if } 3600 < x \leq 86400 \\ \left(\frac{5000-2000}{604800-86400}\right)(x-86400) + 270 & \text{if } 86400 < x \end{cases}$$

Blue Oil

این واحد برای خرید ماشین های حراجی در بازی می باشد. نحوه عملکرد آن در بخش حراجی به تفصیل توضیح داده شده است.

اکسپرینس

کاربر به ازای هر عمل مثبتی که در بازی انجام میدهد، اکسپرینس دریافت می کند.

اعمالی که سبب دریافت اکسپرینس می شوند:

- ساخت و آپگرید ساختمان ها
- به دست آوردن Achievement ها
- خرید و آپگرید ماشین ها
- پیروزی بر حریف

در سند هر یک از این بخش ها، اعداد اکسپرینس دریافتی آورده شده است. این Bar شکلی به فرم زیر خواهد داشت:



که در آن، x یک عدد صحیح و نشان دهنده سطح فعلی اکسپرینس کاربر، و bar کنار آن، میزان اکسپرینس مورد نیاز برای صعود به سطح بعدی را نشان میدهد. میزان اکسپرینس مورد نیاز برای صعود به سطح بعدی توسط فرمول زیر محاسبه می شود:



$$XP = \begin{cases} 50 * level & level \leq 199 \\ 500 * (level - 199) + 9950 & 200 \leq level \leq 299 \\ 1000 * (level - 299) + 59000 & level \geq 300 \end{cases}$$

- نکته: مقدار لول کاربر در ابتدا ۱ و اکسپرینس آن ۰ می باشد.



سطوح مختلف مسابقه و متوسط زمان انجام آنها

در نسخه اولیه بازی، بازی بر اساس سطح ماشین دسته بندی می شود، یعنی مسابقات سطح ۱ تا ۵ که هر کدام از سطوح نیز ۳ مسابقه دارند. این مسابقات در جدول زیر به نمایش در آمده اند:

متوسط زمان اتمام مسابقه	مسابقه ۳			مسابقه ۲			مسابقه ۱			سطح
	EXP	دریافتی	ورودی	EXP	دریافتی	ورودی	EXP	دریافتی	ورودی	
۳۰-۵۰ ثانیه	۸	۵۰۰	۲۵۰	۵	۲۰۰	۱۰۰	۴	۱۰۰	۵۰	۱
۴۰-۶۰ ثانیه	۱۰	۵۰۰۰	۲۵۰۰	۹	۲۰۰۰	۱۰۰۰	۸	۱۰۰۰	۵۰۰	۲
۷۰-۹۰ ثانیه	۱۴	۵۰۰۰۰	۲۵۰۰۰	۱۲	۲۰۰۰۰	۱۰۰۰۰	۱۰	۱۰۰۰۰	۵۰۰۰	۳
۱۰۰-۱۲۰ ثانیه	۱۶	۵۰۰۰	۵۰۰۰	۱۵	۵۰۰۰	۱۰۰۰	۱۲	۵۰۰۰	۱۰۰۰	۴
۱۳۰-۱۵۰ ثانیه	۲۰	۵ ام	۲.۵ ام	۱۸	۲ ام	۱ ام	۱۴	۱ ام	۵۰۰۰	۵

سطوح مختلف ماشین های موجود در بازی و ویژگی های هر یک از آنها

۵ سطح ماشین در بازی برای مرحله نخست وجود دارد، علاوه بر اینکه در هر سطح تعدادی از ماشین ها با پول قابل خریداری می باشد، تعدادی نیز صرفا با چرخ طلا قابل خریداری شدن است. در زیر رنج قیمتی ماشین ها برای این ۵ سطح دیده می شود:

تعداد	رنج قیمت ماشین های غیر پولی	تعداد	رنج قیمت ماشین های پولی	سطح
۲	۵-۷	۳	۲۰۰-۵۰۰	۱
۲	۸-۱۰	۳	۵۰۰۰-۸۰۰۰	۲
۳	۱۵-۱۸	۴	۳۰۰۰۰-۵۰۰۰۰	۳
۳	۵۰-۸۰	۴	۱ میلیون - ۱.۵ میلیون	۴
۳	۱۵۰ - ۲۰۰	۵	۱۰ میلیون - ۱۵ میلیون	۵

سند مربوط به شناسنامه هر یک از ماشین ها، شامل مشخصات فنی هر یک، ارتقاء های قابل پیاده سازی برای آنها و همچنین کارت های مربوط به آنها در فایل جدا گانه به نام EttaCarsInfo پیوست می شود.

مشخصاتی که قدرت ماشین را تعیین می کنند

حداکثر سرعت، نیترو، وزن و قدرت بدنه



قوانین اولیه و آموزش ابتدای بازی

پول اولیه بازی: ۱۵۰۰ سکه

آچار اولیه بازی: ۵

تعداد چرخ طلای اولیه: صفر

تعداد کارگر های اولیه: ۱

کاربر پس از ثبت نام، وارد بخش آموزشی می شود، در این بخش ابتدا از کاربر خواسته می شود تا روی ساختمان مرکزی کلیک کند و این ساختمان به کاربر معرفی شود، سپس به او گفته می شود که برای انجام مسابقات می بایست گاراژ خریداری کند. با پولی که دارد گاراژ را خریداری کرده و سپس از او خواسته می شود در مسابقه شرکت کند، در این مسابقه با یک هوش مصنوعی (که روند عملکرد مشخصی دارد) مسابقه خواهد داد، تک تک حرکات کاربر در این مسابقه به وی دیکته می شود و حتما در این مسابقه خواهد برد، پس از آن، به عنوان جایزه ۲ چرخ طلا و مقدار مشخصی پول برنده می شود و به ساختمان مرکزی بر می گردد، توجه شود که در این مسابقه ماشین به دلیل افزایش دما مقداری آسیب خواهد دید، پس از برگشتن به بخش اصلی بازی، او وی خواسته می شود که ساختمان مرکزی خود را ارتقاء دهد تا بتواند تعمیرگاه ایجاد کند. در طی این مرحله عملکرد چرخ طلا به وی آموزش داده می شود، پس از ساختن تعمیرگاه از وی خواسته می شود که وارد تعمیرگاه شده و با خرج آچار به سرعت ماشین خود را تعمیر کند.

پس از آن در همین ساختمان به وی گفته می شود که می تواند ماشین خود را ارتقا داده و پیشرفته کند. پس از آن کاربر رها می شود تا به دلخواه ماشین خود را ارتقا دهد. پس از این مرحله به وی گفته می شود که می تواند ماشین های بیشتری خریداری کند و ساختمان های بیشتری خریداری کند و سطح آنها را ارتقا دهد.

- کنسل کردن ارتقاء ساختمان ها، نصف هزینه ی پرداختی را به حساب کاربر باز خواهد گرداند.

بخش بازی رقابتی

گیم پلی این بخش

بازی به صورت ریل تایم بین دو نفر (و در ورژن های بعدی در صورت پیاده سازی اتحاد ها، بین چند نفر) برگزار می شود.

هر کاربر با حل پازل با سبک ۳-Match، میتواند سرعت ماشین خود را تا سطح ممکن برای آن ماشین افزایش دهد، هرچقدر میزان امتیاز کسب شده در هر حرکت بیشتر باشد، مقدار نیروی وارده به ماشین افزایش پیدا کرده و سرعت سریع تر زیاد می شود.

هر ماشین یک کارت نیترو (و حداقل) یک کارت آسیب رساندن مخصوص به خود را دارد. پیست مسابقه، مسیری مستقیم است که دو کاربر هر یک تلاش می کنند زودتر از خط پایان عبور کنند.



این کار از طریق حل بازی Match-3 ممکن خواهد بود. کاربران با حل پازل، امتیاز کسب می کنند که این امتیاز در هر حرکت به نیرو برای افزودن به سرعت تبدیل می شود.

امتیاز کسب شده توسط بازیکن در بالای صفحه match-3 نمایش داده می شود، هر یک از ماشین ها بسته به نوع و لول کارت های موجود؛ میزان بازه های مشخصی برای پر شدن کارت و همینطور هزینه مشخصی برای اعمال آن دارند (برای مثال یک ماشین برای استفاده از کارت خود، ۴۰ امتیاز نیاز دارد، و کارت برای استفاده مجدد ۴ ثانیه زمان می برد)

توضیحات این سیستم برای هر ماشین در پیوست شناسنامه ماشین ها آورده شده است.

