

دانشگاه اصفهان دانشکده مهندسی کامپیوتر

تعیین گروه و سرفصلهای ارائه - درس مباحث ویژه ۲

Qlone in Transylvania – iRHorror

اعضای گروه:

نسترن سرخوش ۲۸،۳۳۱۳۰۶۶

محدثه باغبانی ٤٠٠٣٦٢٣٠٠٥

محمد امین کیانی ۲۰۰۳،۱۳۰۵

استاد راهنما: جناب آقای دکتر رضاپور نیمسال دوم تحصیلی ۱٤٠٢-۰۳

فهرست مطالب

٣	فصل اول: مقدمات طراحي
٣	۱–معرفی کلی بازی
٣	٢-بازيكنها
٤	٣-ابزارها
٤	٣-1-بلندر
٤	٣-٢-موتور يونيتي
٤	۴-نحوهی کار با محیط و روال کلی ساخت
0	۵-اجرای بازی و تست آن

فصل اول: مقدمات طراحي

۱-معرفی کلی بازی

تنها در ترانسیلوانیا نام یک بازی ترس و بقا (Survival Horror) که در زیرمجموعه می سبک اکشن-ماجراجویی قرار دارد و با الهام از ژانر ترس و وحشت است. این دسته از بازی ها با فراهم نمودن یک محیط ترسناک، فضایی رعبآور را با در اختیار گذاردن مقدار ناچیزی مهمات و سلاح ایجاد می کند. در این سبک تمرکز گیم پلی بازی بر روی تلاش قهرمان اصلی برای بقا است. در اینجا نیز فردی پس از آنکه از وجود گنجی قدیمی در هتل پدری خود که سالهاست متروکه شده و طبق شایعه ها به نوعی توسط جد وی پس از قتلش یعنی فرانکنشتاین مورد نفرین قرار گرفته بوده تا آن ارث و ثروت خانوادگی از دست غاصبان و قاتلان وی به امان مانده و دست هیچکس به آن نرسد،اگاه می شود، تصمیم گرفته تا کار ناتمام پدر خود که هر گز به ان دست نیافت و معلوم نشد که چرا غیب شد، تمام کرده و یک بار برای همیشه این داستان را به پایان برساند و حق خود را پس گیرد.

اما پس از ورود به این هتل مخوف و رمز الود، با مشکلات بسیاری مواجه و میفهمد که باید بیخیال گنج شده و تنها به دنبال راه خروج باشد که ...

۲-بازیکنها

۱- فردی (اول شخص – قهرمان)

۲- فرانکنشتاین (ربات – دشمن – جد فردی)

٣-ابزارها

۱-۳-بلندر

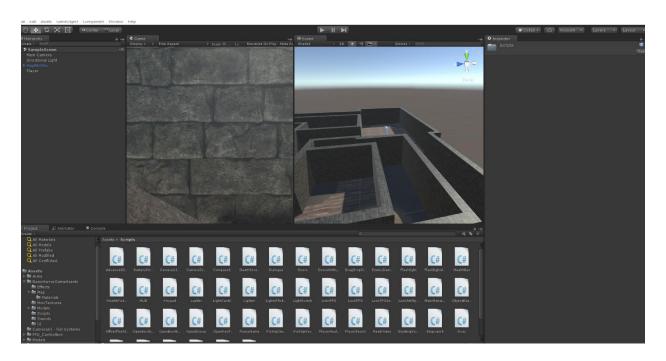
یک نرمافزار آزاد و متنباز است که در زمینه ی طراحی گرافیک رایانهای سهبعدی برای تولید پویانمایی، کامپوزیت، جلوههای بصری، چاپ سهبعدی، طراحی گرافیک حرکت، ویرایشگر حرفه ای اپلیکیشنهای سهبعدی پویا، واقعیت مجازی و بازیهای ویدئویی مورد استفاده قرار می گیرد.

۳-۲-موتور یونیتی

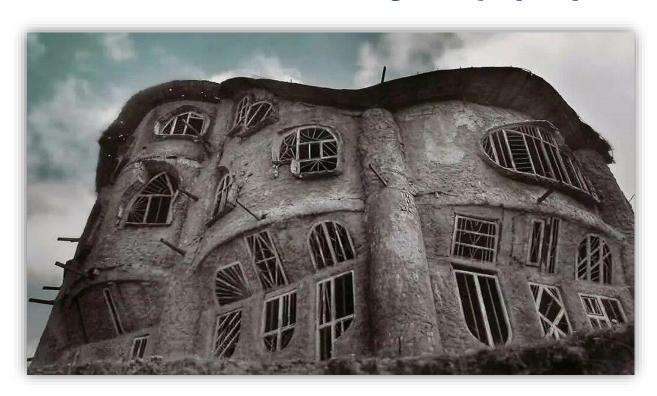
از یونیتی برای ساخت بازی ویدئویی برای کامپیوترهای شخصی، کنسولهای بازی، تلفنهای همراه و وب سایتها استفاده کرد که یعنی یونیتی را میتوان یکی از محبوبترین و کاملترین موتور بازی سازی جهان دانست.

۴-نحوهی کار با محیط و روال کلی ساخت

به صورت ارائه در کلاس همراه با توضیح مختصری از کد ها و کلاس ها بیان خواهد شد.



۵-اجرای بازی و تست آن





به علت در اجرا بودن روند ساخت و هنوز تمام نشدن آن، در صورت رخداد مشکلهای ناخواسته با انجام پلن های بعدی ممکن است دست به ساخت بازی های دیگری شویم اما اولویت با این بازیست.