



دانشگاه اصفهان  
دانشکده مهندسی کامپیوتر

تعیین گروه و سرفصل‌های ارائه – درس مباحث ویژه ۲

# Alone in Transylvania – iR1Horror

اعضای گروه:

نسرن سرخوش ۴۰۰۳۶۱۳۰۴۸

محدثه باغبانی ۴۰۰۳۶۲۳۰۰۵

محمد امین کیانی ۴۰۰۳۶۱۳۰۵۲

استاد راهنما: جناب آقای دکتر رضاپور

نیمسال دوم تحصیلی ۱۴۰۲-۰۳

# فهرست مطالب

فصل اول: مقدمات طراحی	۳
۱- معرفی کلی بازی	۳
۲- بازیکن ها	۳
۳- ابزارها	۴
۳-۱- بلندر	۴
۳-۲- موتور یونیتی	۴
۴- نحوه ی کار با محیط و روال کلی ساخت	۴
۵- اجرای بازی و تست آن	۵

# فصل اول: مقدمات طراحی

## ۱- معرفی کلی بازی

تنها در ترانسیلوانیا نام یک بازی ترس و بقا (Survival Horror) که در زیرمجموعه‌ی سبک اکشن-ماجراجویی قرار دارد و با الهام از ژانر ترس و وحشت است. این دسته از بازی‌ها با فراهم نمودن یک محیط ترسناک، فضایی رعب‌آور را با در اختیار گذاردن مقدار ناچیزی مهمات و سلاح ایجاد می‌کند. 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 شایعه‌ها 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، آگاه می‌شود، تصمیم گرفته تا کار ناتمام پدر خود که هرگز به آن 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 )

### ۳- ابزارها

#### ۳-۱- بلند

یک نرم افزار آزاد و متن باز است که در زمینه ی طراحی گرافیک رایانه ای سه بعدی برای تولید پویانمایی، کامپوزیت، جلوه های بصری، چاپ سه بعدی، طراحی گرافیک حرکت، ویرایشگر حرفه ای اپلیکیشن های سه بعدی پویا، واقعیت مجازی و بازی های ویدئویی مورد استفاده قرار می گیرد.

#### ۳-۲- موتور یونیتی

از یونیتی برای ساخت بازی ویدئویی برای کامپیوترهای شخصی، کنسول های بازی، تلفن های همراه و وب سایت ها استفاده کرد که یعنی یونیتی را می توان یکی از محبوب ترین و کامل ترین موتور بازی سازی جهان دانست.

### ۴- نحوه ی 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.





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.