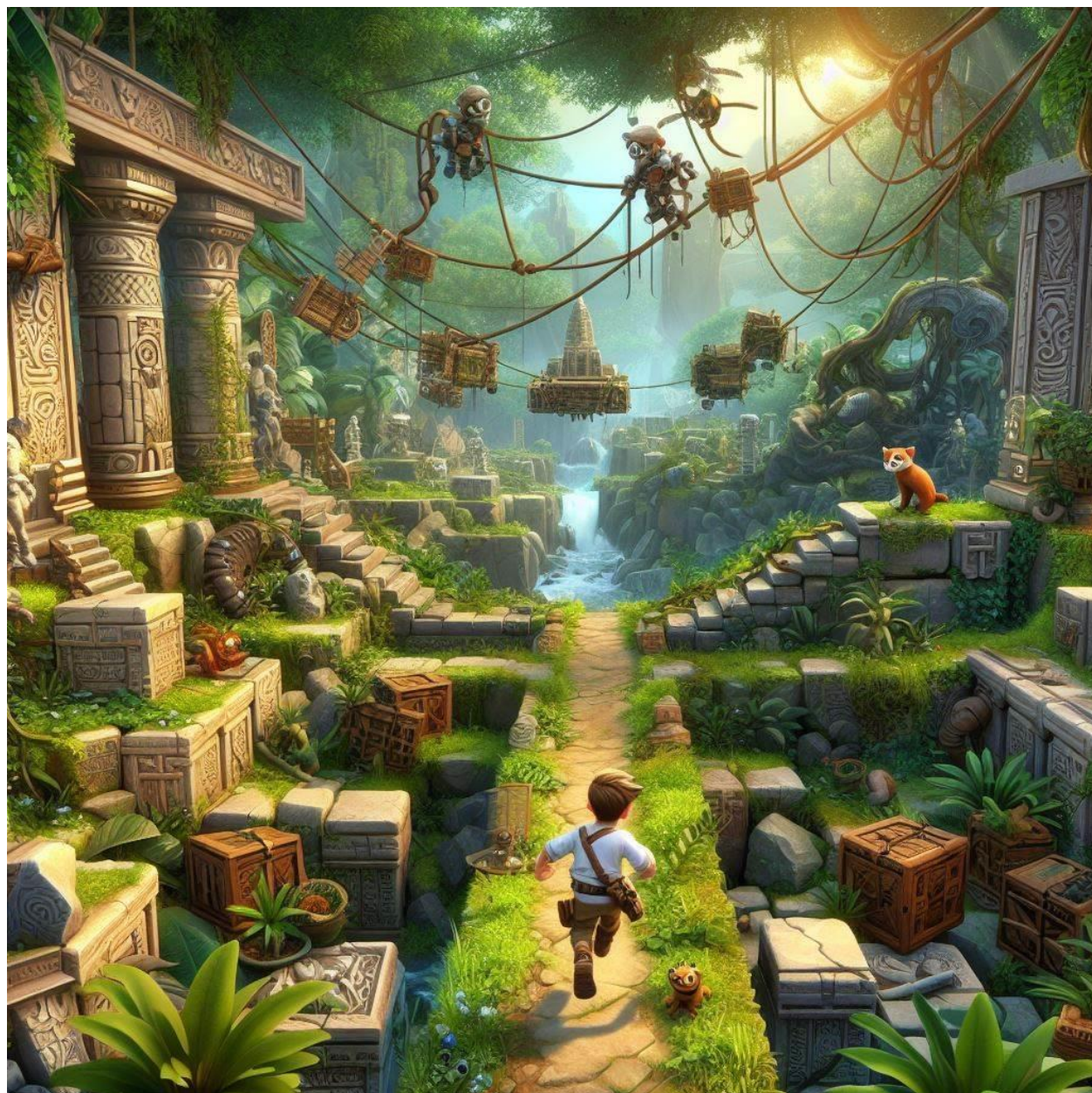


مکانیک های بازی ((Gameplay Mechanics))



معرفی

مکانیک های بازی قوانین و سیستم هایی هستند که پایه یک بازی ویدئویی را ایجاد می کنند. آنها مشخص می کنند که بازیکنان چگونه با دنیای بازی تعامل می کنند و چه اقدامات می توانند انجام دهند.

چند نمونه از مکانیک های بازی عبارتند از :

• Core Mechanics

Core Mechanics در قلب هر بازی است. اینها اعمال اساسی مانند پریدن، دویدن و یا تیراندازی هستند که سبک بازی و تجربه بازیکن را تعیین می کنند. اما چگونه توسعه دهندگان تصمیم می گیرند که کدام مکانیک ها را استفاده کنند؟ همه چیز در



مورد چشم انداز بازی و داستانی است که می خواهد بگوید

• Supporting Mechanics

مکانیک های حمایت کننده یا همان Supporting Mechanics توانایی های ویژه یا عناصر است که به Core Mechanics اضافه می شوند. آنها به بازی تنوع و عمق اضافه میکنند و بازیکنان را تشویق می کنند تا استراتژی های جدیدی را کشف کنند.

• Advanced Mechanics

برای کسانی که می خواهند مرزها را گسترش دهند، مکانیک های پیشرفته مانند دشمنان مبتنی بر هوش مصنوعی، محیط های پویا، سطح جدیدی از چالش را ارائه می دهند. این عناصر می توانند یک بازی ساده را به یک دنیای زنده تبدیل کنند.

• Player Engagement

چه چیزی باعث می شود بازیکنان بازی را ادامه دهند؟ احساس پیشرفت و حرفه ای شدن در بازی و همچنین تعادل بین چالش ها و جوایز بازی به طوری که بازیکن برای انجام آن چالش ها دلیل داشته باشد باعث میشود بازیکن به بازی ادامه دهد. سرگرم کردن بازیکنان یک هنر و یک علم است که نیاز به درک عمیق از روانشناسی انسان دارد

Gameplay Loops •

ریتیم یک بازی در حلقه های بازی است. این حلقه ها یک چرخه از اقدامات، بازخوردها و پاداش هایی را ایجاد می کنند که بازیکنان را سرگرم می کنند. یک گیم پلی خوب طراحی شده به طوری است که وقتی بازی میکنید زمان از دست شما خارج شود .

