

# About Game Engines

Adventure Engines  
And Some Tools

# درباره موتور ای بازی سازی

موتورهای بازی های ماجرایی

# مشخصات اسلاید

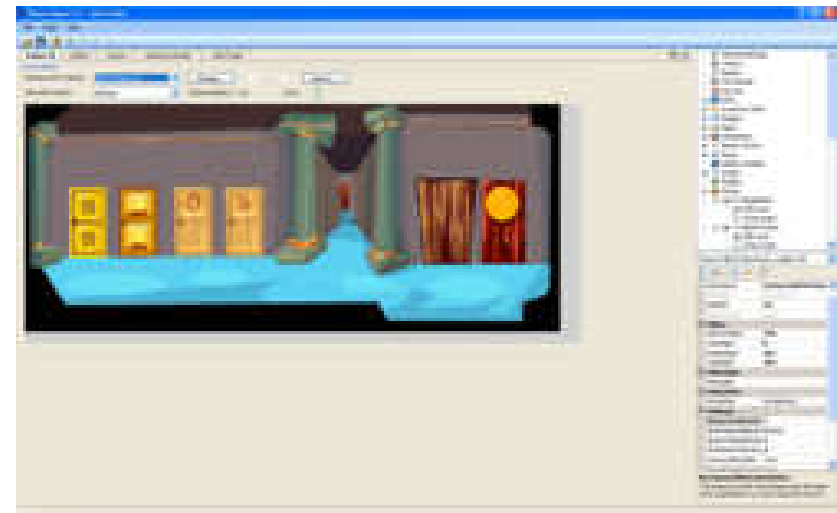
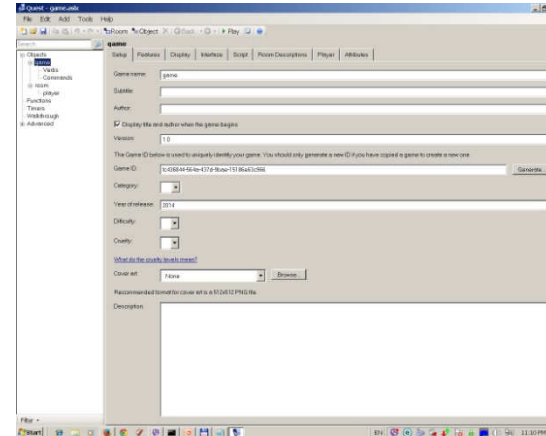
- تهیه کننده: آرش حکیمی
- مربوط به درس: تاریخ تحلیلی بازی های رایانه ای در انستیتوی ملی بازی سازی
- تاریخ تهیه: دی ۹۳
- تاریخ انتشار: اسفند ۹۳
- تعداد صفحات: ۱۶
- حق نشر: حق نشر این مطلب را وبسایت دنیای بازی تعیین می کند نه نویسنده.

# کلیات

- در اسلایدهای پیش رو موتورهای بازی سازی مخصوص بازی های ماجراجویی را معرفی خواهیم کرد.
- تقریباً تمام موتورهای مهم روز ذکر شده اند.
- در آخر فهرستی از ابزارها و موتورهای دیگر را هم آورده ایم.
- این اسلاید به دو زبان فارسی و انگلیسی تدوین شده.
- منابع و مآخذ این اسلاید در پایین سمت چپ هر صفحه آمده است.
- هر صفحه ابتدا به زبان انگلیسی و بعد به زبان فارسی خواهد آمد.

# Quest - AGS

- **Quest:** Quest lets you make interactive story games. **Text adventure games** like *Zork* and *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. **Gamebooks** like the *Choose Your Own Adventure* and *Fighting Fantasy* books. You don't need to know how to program. All you need is a story to tell. Your game can be played anywhere. In a web browser, downloaded to a PC, or turned into an app.
- **Adventure Game Studio: Adventure Game Studio** (acronym **AGS**) is an open source development tool that is primarily used to create graphic adventure games. It is aimed at intermediate-level game designers, and combines an Integrated development environment (IDE) for setting up most aspects of the game with a scripting language based on the C language to process the game logic.



## کوئست - ادونچرگیم استودیو

- **کوئست:** کوئست موتوری است که می توان با آن داستان های تعاملی و بازی های ماجراجایی متنی ساخت. مانند «زورک» و بازی های مشابه. این موتور احتیاج به دانستن زبان های برنامه نویسی ندارد و کار با آن خیلی ساده است و در واقع شبیه یک نرم افزار سازنده ی وب سایت است. کوئست قابلیت پورت برای پی سی، وب و اپلیکیشن موبایل را به سازنده می دهد. اما در حال حاضر با زبان فارسی اندکی مشکل دارد چرا که چیدمانش راست به چپ نمی شود. از وبسایت زیر می توانید موتور کوئست را دانلود کنید و بازی های زیادی به عنوان نمونه ببینید.

<http://textadventures.co.uk/>

- **ادونچرگیم استودیم:** این موتور یک موتور منبع باز و رایگان است که برای ساخت بازی های ماجراجایی کلیک و اشاره استفاده می شود. گرچه AGS یک موتور قدیمی است اما قابلیت های خوبی دارد و محیط آن آزاردهنده نیست. برای کار با AGS باید مقدار اسکریپتینگ دانست که بر اساس زبان برنامه نویسی C است. برای دانلود این موتور به سایت رسمی آن از طریق لینک زیر مراجعه کنید.

<http://www.adventuregamestudio.co.uk/>

# *SCUMM: Script Creation Utility for Maniac Mansion*

- **SCUMM: Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM)** is a scripting language developed at [LucasArts](#) (known at the time as [Lucasfilm](#) Games) to ease development of the graphical [adventure game](#) *Maniac Mansion*, but since developed to be used as an engine for several more LucasArts adventure games.
- It falls somewhere between a [game engine](#) and a [programming language](#), allowing designers to create locations, items and dialogue sequences without writing code in the language in which the game [source code](#) ends up. This also allowed the game's script and data files to be re-used across various [platforms](#). SCUMM is also a host for embedded game engines such as [iMUSE](#) (standing for *Interactive MUsic Streaming Engine*), [INSANE](#) (standing for *INteractive Streaming ANimation Engine*), [CYST](#) (in-game animation engine), [FLEM](#) (places and names object inside a room), and [MMUCUS](#). SCUMM has been released on the following platforms: [3DO](#), [Amiga](#), [Apple II](#), [Atari ST](#), [CDTV](#), [Commodore 64](#), [Fujitsu Towns](#) & [Marty](#), [Apple Macintosh](#), [Nintendo Entertainment System](#), [DOS](#), [Microsoft Windows](#), [Sega Mega-CD](#) and [TurboGrafx-16/PC Engine](#).

# اسکام: ابزار اسکریپت نویسی برای مانیاک منشن

- **اسکام:** یک زبان اسکریپت نویسی است که توسط شرکت لوکاس آرتز برای تسهیل ساخت بازی «مانیاک منشن» ساخته شد. اما به دلیل کاربری بسیار خوبش، برای دیگر بازی های لوکاس آرتز هم استفاده شد.
- اسکام در واقع چیزی بین یک موتور بازی سازی و یک زبان برنامه نویسی است.
- اسکام به بازی ساز این امکان را می دهد که مکان ها و آیتم ها و سلسله دیالوگ بسازد، بدون این که با زبان برنامه نویسی اصلی بازی کار کند.
- در صورت حال اسکام امکان استفاده از کدها و اسکریپت ها را برای بافتم های درگ، فاهم



# *SCUMM: Script Creation Utility for Maniac Mansion virtual machine*

- What Is ScummVM?
- ScummVM is a program which allows you to run certain classic graphical point-and-click adventure games, provided you already have their data files. The clever part about this: ScummVM just replaces the executables shipped with the games, allowing you to play them on systems for which they were never designed!
- ScummVM supports many adventure games, including LucasArts SCUMM games (such as *Monkey Island 1-3*, *Day of the Tentacle*, *Sam & Max*, ...), many of Sierra's AGI and SCI games (such as *King's Quest 1-6*, *Space Quest 1-5*, ...), *Discworld 1* and *2*, *Simon the Sorcerer 1* and *2*, *Beneath A Steel Sky*, *Lure of the Temptress*, *Broken Sword 1* and *2*, *Flight of the Amazon Queen*, *Gobliiins 1-3*, *The Legend of Kyrandia 1-3*, many of Humongous Entertainment's children's SCUMM games (including *Freddi Fish* and *Putt Putt* games) and many more.
- You can find a full list with details on which games are supported and how well on the [compatibility page](#). ScummVM is continually improving, so check back often. Among the systems on which you can play those games are Windows, Linux, Mac OS X, Dreamcast, PocketPC, PalmOS, AmigaOS, BeOS, OS/2, PSP, PS2, SymbianOS and many more...
- Our forum and IRC channel, [#scummvm on irc.freenode.net](#), are open for comments and suggestions. Please read our [FAQ](#) before posting.



# اسکام وی ام: امولاتر اجرای اسکام

- اسکام وی ام: SCUMMvm نرم افزاری است که بازی های ساخته شده با شبه موتور اسکام را اجرا می کند.
- درواقع اهمیت خود اسکام در حال حاضر به دلیل وجود این امولاتور است. چرا که SCUMMvm تقریباً روی همه چیز اجرا می شود.
- اگر یک نسخه ار «اسکام وی ام» را داشته باشید می توانید تمام بازی های لوکاس آرتز سابق و مقدار زیادی از بازی های ماجراجویی دیگر را روی دستگاه خود بازی کنید.
- در اسلاید بعد فهرستی از پلتفرم هایی که «اسکام وی ام» روی آن ها اجرا می شود را می بینید.
- «اسکام وی ام» روی ویندوز، انواع لینوکس، مک، پلی استیشن، انواع iOS، اندروید، سگا، آتاری و حتی تلویزیون های هوشمند سامسونگ هم اجرا می شود.
- نکته ی جالب توجه این امولاتور این است که همواره در حال به روزرسانی است و به هیچ وجه یک امولاتور مرده به حساب نمی آید.
- این امولاتور را می توانید از لینک زیر دانلود کنید،  
<http://scummvm.org/>

# *SCUMM: Script Creation Utility for Maniac Mansion virtual machine*

## Windows Installer (7.2M Win32 .exe)

- [Windows zipfile](#) (10.4M .zip)
- [Fedora 8-20+ x86 64bit package](#) (11.2M RPM)
- [Debian 7.0 \(wheezy\) i386 package](#) (8.0M .deb)
- [Debian 7.0 \(wheezy\) x86 64bit package](#) (8.0M .deb)
- [Ubuntu 14.04 \(trusty\) i386 package](#) (8.0M .deb)
- [Ubuntu 14.04 \(trusty\) x86 64bit package](#) (8.2M .deb)
- [Mac OS X Universal Disk Image](#) (21.2M disk image)
- [PlayStation3 package](#) (19.4M .zip)
- [Android packages](#) (10.5M .zip)
- [Android package at Google Play Store](#)
- [Symbian S60 version 3 binary](#) (28.7M .zip)
- [Symbian UIQ 3 binary](#) (28.3M .zip)
- [iPhone package](#) (11.6M .deb)
- [WebOS package](#) (12.5M .zip)
- [Tizen package](#) (12.2M .tpk)
- [Dreamcast plain files](#) (15.3M .tar.bz2)
- [Dreamcast Nero Image & Demos for engines named A-L](#) (11.9M .zip)
- [Dreamcast Nero Image & Demos for engines named M-S](#) (14.3M .zip)
- [Dreamcast Nero Image & Demos for engines named T-Z](#) (12.9M .zip)
- [IRIX \(6.5.\\*, n32, mips3\) package](#) (12.2M .tar.gz)
- [IRIX \(6.5.\\*, n32, mips4\) package](#) (12.4M .tar.gz)
- [Haiku package](#) (14.0M .hpkg)
- [AmigaOS 4 package](#) (19.3M .lha)
- [Atari/FreeMiNT package \(68020 and up\)](#) (12.8M .zip)
- [Samsung TV package \(2009 series\)](#) (15.8M .zip)



# Wintermute - Visionaire

- **Wintermute:** Wintermute Engine Development Kit is a set of tools for creating and running graphical “point&click” adventure games, both traditional 2D ones and modern 2.5D games (3D characters on 2D backgrounds). The kit includes the runtime interpreter (Wintermute Engine, or WME) and GUI editors for managing and creating the game content (WME tools) as well as the documentation, demonstrational data and prefabricated templates.
- Wintermute Engine Development Kit is provided for free for both hobby and commercial use. However, if you find it useful and you’d like to support its further development and/or express your appreciation, you’re encouraged to make a donation.
- **Visionaire : Visionaire Studio** is a powerful multi-platform game engine specifically designed for the creation of 2D and 2.5D point & click adventure games. It allows *virtually* everyone to develop games, as no coding is required.

**Visionaire Studio 4 - INDIE Single User**

**49,00 EUR**

**Visionaire Studio 4 - INDIE MULTI USER**

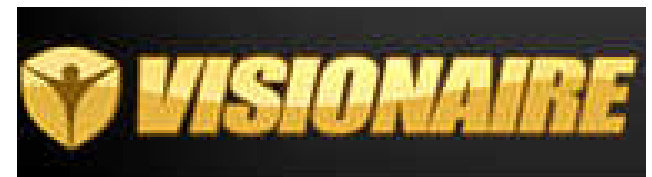
**99,00 EUR**

**Visionaire Studio 4 - PROFESSIONAL License**

**1490,00 EUR**

**Visionaire Studio 4 - MOBILE License**

**490,00 EUR**



## وینترمیوت - ویزیونر

**ویزیونر استودیو:** یک موتور قدرتمند برای ساخت بازی های ماجراجویی ۲ بعدی و ۲ونیم بعدی کلیک و اشاره است.

کار با ویزیونر راحت است و قابلیت های زیادی دارد.

قیمت لایسنس های آن به شرح زیر است:

تکنفری برای مستقل ها: ۴۹ یورو

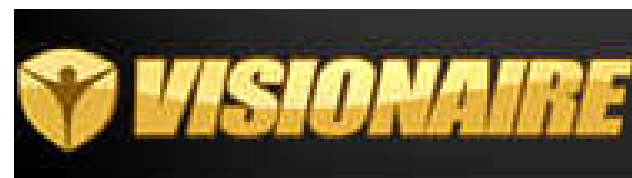
چندنفری برای مستقل ها: ۹۹ یورو

نسخه حرفه ای: ۱۴۹۰ یورو

نسخه تلفن همراه: ۴۹۰ یورو

<http://www.visionaire-studio.net/>

- **وینترمیوت:** مجموعه ای از ابزارهای قدرتمند است که برای ساخت بازی های ماجراجویی کلیک و اشاره استفاده می شود.
- این موتور با زبان فارسی هم سازگاری دارد.
- به تازگی این موتور پلتفرم هایی غیر از ویندوز مثل مک و iOS را هم پشتیبانی می کند.
- برای دریافت این موتور به لینک زیر مراجعه کنید:
- <http://dead-code.org/home/index.php/download/>



# کلام آخر

- فراموشمان نشود که یک موتور ساخت بازی های ماجراجایی، فقط می تواند بازی ماجراجایی بسازد.
- یعنی اگر می خواهید مبلغ متنابهی بابت خرید آن پرداخت کنید باید حواستان باشد که برای پروژه های بعدیتان به درد می خورد یا خیر.
- در حال حاضر دو موتور بسیار قدرتمند Gamemaker و Unity تقریباً همه کار می کنند، فلذا خیلی ها ترجیح می دهند یک نسخه یونیتی بخرند تا مثلاً ویزیونر. چرا که در پروژه های بعدی هم به کارشان بیاید.
- برای ساخت یک بازی ماجراجایی هیچ وقت از نرم افزار «فلش» غافل نشوید.
- با امکانات برنامه نویسی امروز وب، همیشه زبان های تحت وب را در نظر داشته باشید، چرا که خیلی از بازی های ماجراجایی غیر از نشان دادن چند تصویر ۲ بعدی و مقداری صدا و متن چیز دیگری برای پیاده سازی ندارند.
- در اسلایدهای بعدی مقدار ابزار و نرمافزار با اشاره به قابلیت هایشان فهرست شده اند.

# *Game Making Tools* (General)

Engine	Coding required?	2D or 3D?	Available for	Exports to	
<a href="#">Construct 2</a>	No	2D (All Genres)	Win	Desktop, Consoles, Mobile, Web	
<a href="#">GameMaker: Studio</a>	No	2D (All Genres)	Win	Desktop, Consoles, Mobile, Web	
<a href="#">Unity</a>	Yes	2D + 3D (All Genres)	Win, Mac	Desktop, Consoles, Mobile, Web	
<a href="#">Unreal Engine</a>	Yes	3D (All Genres)	Win, Mac	Desktop, Consoles, Mobile	
<a href="#">Clickteam Fusion</a>	No	2D (All Genres)	Win	Desktop, Mobile, Web	
<a href="#">Stencyl</a>	No	2D (All Genres)	Win, Mac, Linux	Desktop, Mobile, Web	
<a href="#">Torque 2D/3D</a>	Yes	2D + 3D (All Genres)	Win	Desktop, Consoles, Mobile	

**PixelProspector**

# *Game Making Tools* (specific)

Engine	Coding required?	2D or 3D?	Available for	Exports to	
<a href="#">Arcade Game Studio</a>	No	2D (Arcade Games)	Windows	Desktop	
<a href="#">M.U.G.E.N.</a>	No	2D (Beat 'em Ups)	Windows	Desktop	
<a href="#">RPG Maker</a>	No	2D (RPGs)	Windows	Desktop	
<a href="#">Ren'Py</a>	No	2D (Visual Novels)	Windows, Mac, Linux	Desktop	
<a href="#">Twine</a>	No	2D (Interactive Text Adventures)	Windows, Mac	Desktop	
<a href="#">Inform</a>	No	2D (Interactive Text Adventures)	Windows, Mac, Linux	Desktop	
<a href="#">Adrift</a>	No	2D (Interactive Text Adventures)	Windows	Desktop	

**PixelProspector**