

صعود به بالا

کتاب راهنمای طراحی بازی‌های ویدیویی

اسکات راجرز

Scott Rogers

ترجمه:

شهاب حسینی مقدم

نویسنده روزی



انتشارات دانشگاه صداوسیما

سرشناسه: راجرز، اسکات Rogers, Scott
 عنوان و نام پدیدآور: صعود به بالا: کتاب راهنمای بازی‌های ویدیویی / اسکات راجرز؛ ترجمه شعیب حسینی مقدم، ترگش نوروزی
 مشخصات نشر: تهران: دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۹۶.
 مشخصات ظاهری: ۲۲۶ ص: مصور.
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۳۸۰-۰۶-۱ / ۳۵۰۰۰۰ ریال
 وضعیت فهرست نویسی: فیبا
 یادداشت: عنوان اصلی: 2010. the guide to great video game design. Level up!
 یادداشت: کتابنامه به صورت زیرنویس.
 عنوان دیگر: کتاب راهنمای بازی‌های ویدیویی.
 موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- برنامه‌نویسی
 موضوع: Computer games -- Programming
 موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- طراحی
 موضوع: Computer games -- Design
 موضوع: بازی‌های ویدیویی -- طراحی
 موضوع: Video games -- Design
 افزودن: حسینی مقدم، شعیب، ۱۳۶۱ - مترجم
 شناسه: نوروزی، ترگش، ۱۳۶۳ - مترجم
 شناخته شده: دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران
 شماره پند: ۱۳۹۶ آ ۲ / ۷۶۷۶ QA رده بندی دیویی: ۷۹۴/۸۱ کتابشناسی ملی: ۴۴۷۳۷۷



عضو انجمن فرهنگ ناشران کتاب دانشگاهی

صعود به بالا

کتاب راهنمای طراحی بازی‌ها، راجرز، اسکات

اسکات راجرز Scott Rogers

ترجمه: شعیب حسینی مقدم، ترگش نوروزی

ویراستار: مارال شعبانلو طراح جلد: شعیب حسینی مقدم

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: سروش

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه چاپ اول: ۱۳۹۶

قیمت: ۳۵۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۳۸۰-۰۶-۱

کلیه حقوق این اثر متعلق به دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران است.

تهران - خیابان ولی عصر (عج)، ابتدای بزرگراه نیاش - دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران.

انتشارات (تلفن و دورنگار) ۲۲۶۵۲۸۴۴ - فروشگاه ۲۲۱۶۸۶۲۰

www.iribu.ac.ir

فهرست

۱۳	پیش‌گفتار مترجم
۱۵	پیش‌گفتار نویسنده
۱۶	درباره نویسنده
۱۷	دکمه شروع را فشار دهید!
۱۸	یک طراح بسیار مشهور بازی
۲۱	این کتاب برای چه کسانی مفید است؟
۲۳	سطح ۱: تازه‌واردان خوش آمدید!
۲۶	تاریخچه مختصری از بازی‌های ویدئویی
۳۱	انواع بازی
۳۷	برنامه‌نویس
۳۸	هنرمند
۴۰	طراح
۴۱	تهیه‌کننده
۴۲	تست‌کننده
۴۳	آهنگساز
۴۴	طراح صدا
۴۵	نویسنده
۴۶	آیا تا به حال به انتشار بازی فکر کرده‌اید؟
۴۶	مدیر تولید

۴۶.....	مدیر خلاق.....
۴۷.....	کارگردان هنری.....
۴۷.....	کارگردان تکنیکی.....
۴۷.....	و اما بقیه.....
۴۸.....	واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۱.....
۵۱.....	سطح ۲: ایده‌ها.....
۵۸.....	باز بکنان چه می‌خواهند؟.....
۵۹.....	چرا من از سرگرمی بیزارم؟.....
۶۳.....	نجات نویسنده از مخمصه.....
۶۵.....	واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۲.....
۶۷.....	سطح ۳: نور خن و ستار.....
۷۴.....	مثلث عجیب و غریب.....
۷۹.....	زمان جمع‌بندی.....
۸۲.....	ساختن شخصیت‌ها.....
۸۷.....	نکاتی راجع به نوشتن برای بچه‌های بزرگ.....
۸۸.....	نوشتن به خاطر گرفتن مجوز.....
۹۰.....	واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۳.....
۹۳.....	سطح ۴: اینکه می‌توانید یک بازی را طراحی کنید.....
۹۳.....	آیا به این معناست که تشریفات اداری آن را هم می‌توانید انجام دهید.....
۹۷.....	مرحله اول نوشتن سند طراحی بازی: سند تک‌برگ.....
۱۰۰.....	نوشتن مرحله دوم سند طراحی بازی: سند ۱۰ صفحه‌ای.....
۱۰۱.....	قانون سه تایی‌ها.....
۱۱۱.....	سند طراحی بازی (و واقعیت ناخوشایندی راجع به نوشتن آنها).....
۱۱۷.....	پیشرفت نحوه بازی.....
۱۲۳.....	واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۴.....
۱۲۵.....	سطح ۵: سه تا C، بخش ۱- شخصیت.....
۱۲۸.....	شخصیت فکاهی.....
۱۲۹.....	شخصیت بی‌باک.....

.....	شخصیت مهاجم	۱۳۰
.....	بیاید کمی خودمانی شویم	۱۳۲
.....	بالاخره رسیدیم به بحث نحوه بازی	۱۳۷
.....	هنر هیچ کار نکردن	۱۴۶
.....	بالا بر و الا کلنگ	۱۵۲
.....	من و سایه ام	۱۵۵
.....	آب خوب است یا ...؟	۱۵۷
.....	استفاده از همه بخش ها	۱۵۹
.....	حرکت	۱۶۰
.....	ظاهر	۱۶۰
.....	فهرست موجردی	۱۶۰
.....	تسلیمات	۱۶۱
.....	ما تنها نیستیم	۱۶۱
.....	همسایگانان چه کسانی هستند	۱۶۷
.....	واقعیات کلی و ایده های هوشمندانه سطح ۵	۱۷۰
.....	سطح ۶: سه تا C، بخش ۲- دورین	۱۷۳
.....	درست کار کردن: زاویه های دورین	۱۷۳
.....	دورین اول شخص	۱۸۰
.....	دورین سوم شخص	۱۸۳
.....	رها کردن کنترل	۱۸۷
.....	دو و نیم بُعد	۱۹۲
.....	دورین هم اندازه	۱۹۲
.....	دورین بالا به پایین	۱۹۴
.....	دورین های موارد خاص	۱۹۵
.....	دید محدود	۱۹۶
.....	راهنمای نمای دورین	۱۹۶
.....	راهنمای زاویه دورین	۲۰۰
.....	راهنمای حرکت دورین	۲۰۲
.....	نکات دیگر درباره دورین	۲۰۵

- ۲۰۶ همیشه دوربین را به سمت هدف بگیرید
- ۲۰۷ هرگز اجازه ندهید که شخصیت از جلوی دید دوربین خارج شود
- ۲۰۸ دوربین‌های چند نفره
- ۲۱۰ واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۶
- ۲۱۱ سطح ۷: سه تا C، بخش ۳- کنترل‌ها
- ۲۱۷ رقص، میمون، رقص
- ۲۲۳ وابسته به شخصیت یا دوربین؟
- ۲۲۵ لرزش، صدای چرخش
- ۲۲۸ واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۷
- ۲۲۹ سطح ۸: بیان عام- طراحی هاد و آیکون
- ۲۳۰ نوار جان
- ۲۳۲ هدف‌گیری
- ۲۳۳ سنجش مهمات
- ۲۳۳ موجودی
- ۲۳۵ امتیاز
- ۲۳۷ رادار-نقشه
- ۲۳۸ یادآور حساس به موقعیت
- ۲۴۰ صفحه نمایش تمیز
- ۲۴۱ آیا آیکن چیز برگر دارد؟
- ۲۴۶ رویداد فوری به دست نیاورید
- ۲۵۹ سخن پایانی درباره فونت‌ها
- ۲۶۰ واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۸
- ۲۶۱ سطح ۹: همه آنچه درباره طراحی سطح یاد گرفتیم از سطح ۹ بود.....
- ۲۷۲ نام بازی
- ۲۸۰ نمودار مسیر
- ۲۸۱ نمودار مسیر مهاجم عتیقه
- ۲۸۳ استفاده مجدد از تکرار
- ۲۸۴ بخش نقشه‌برداری به یادماندنی گری گاکس
- ۲۹۰ بخش نقشه‌برداری به یادماندنی دیوید آرنسان

۲۹۷	جمع بندی نقشه برداری.....
۳۰۰	داستان توطئه.....
۳۰۱	مسائل خاکستری.....
۳۰۸	سطح آموزش را در آخر قرار دهید.....
۳۰۹	واقعیات کلی و ایده های هوشمندانه سطح ۹.....
۳۱۱	سطح ۱۰: عناصر مبارزه.....
۳۲۷	حالا باید من را ببوسید.....
۳۲۷	درباره حرمت.....
۳۳۱	درباره زنجیر.....
۳۳۶	بالاترین سطح بنگ بنگ.....
۳۴۶	فرار و اسلحه.....
۳۴۹	فقط شلیک نه.....
۳۵۷	مرگ: به چه درد می خورد؟.....
۳۵۹	واقعیات کلی و ایده های هوشمندانه سطح ۱۰.....
۳۶۱	سطح ۱۱: اینها همه می خواهند شما را بکشند.....
۳۶۲	فرم و شکل تابع عملکرد است.....
۳۷۷	ظاهر کردن آدم بدها.....
۳۹۰	من عاشق طراحی دشمنان هستم.....
۴۰۱	از اینکه شما را تکه تکه کنم نفرت دارم.....
۴۰۴	دشمنانی که دشمن نیستند.....
۴۰۶	چگونه بهترین نبرد غول در دنیا را بسازیم.....
۴۰۷	غول چه کسی است؟.....
۴۰۹	مسائل مربوط به اندازه.....
۴۱۶	چرا بزرگ ترین نبرد غول دنیا را نسازید؟.....
۴۱۸	واقعیات کلی و ایده های هوشمندانه سطح ۱۱.....
۴۱۹	سطح ۱۲: جزئیات اجزاء مکانیکی.....
۴۲۴	تله مرگ مقدس.....
۴۲۸	وقت مردن.....
۴۳۱	موسیقی اجزاء مکانیکی.....

۵۷۳.....	پاداش سطح ۴: لیستی در اندازه متوسط از موضوعات داستان.....
۵۷۷.....	پاداش سطح ۵: لیستی بزرگی از محیط‌ها.....
۵۸۳.....	پاداش سطح ۶: اجزاء مکانیکی و مخاطرات.....
۵۸۵.....	پاداش سطح ۷: قالب طراحی دشمن.....
۵۸۷.....	پاداش سطح ۸: قالب طراحی غول.....
۵۸۹.....	پاداش سطح ۹: ارائه ایده مفهوم مهم.....
۵۹۸.....	واژه‌نامه.....
۶۰۱.....	نمایه.....

۵۷۳.....	پاداش سطح ۴: لیستی در اندازه متوسط از موضوعات داستان.....
۵۷۷.....	پاداش سطح ۵: لیستی بزرگی از محیط‌ها.....
۵۸۳.....	پاداش سطح ۶: اجزاء مکانیکی و مخاطرات.....
۵۸۵.....	پاداش سطح ۷: قالب طراحی دشمن.....
۵۸۷.....	پاداش سطح ۸: قالب طراحی غول.....
۵۸۹.....	پاداش سطح ۹: ارائه ایده مفهوم مهم.....
۵۹۸.....	واژه‌نامه.....
۶۰۱.....	نمایه.....

پیش‌گفتار نویسنده

اسکات شروع به نوشتن یک کتاب راهنما کرد، کتابی که هر وقت یک طراح بخواهد به اصول برگردد، می‌تواند از قفسه کتابخانه آن را بردارد یا می‌تواند روی کامپیوتر شخصی خود آن را داشته باشد و یا به صورت الکترونیکی آن را بخواند. کتابی به عنوان راهنمای پیشاهنگ‌ها یا سالنامه کشاورزان برای ساخت بازی. اسکات حتی تصاویر ساده و شفافی که احتمالاً در متون جدید وجود دارند را در آن جای داده است.

زمانی که هر تیم ورزشی، هر پایگاه نظامی یا هر تلاش بشری خواهان موفقیت است، همه از یکجای شروع می‌کنند: از پایه! بعد از یک برد بزرگ، چندین مرتبه تا به حال شنیدیم، «همه این‌ها تاب می‌آید، برمی‌گردد به اصول». یکی از آن اصول که در طراحی بازی ارزشمند است، «انجام درست یک کار است». خوب آقای راجرز این مورد را در کتاب راهنمایش انجام داده است. خواه، یک طراح جدید هستید که شروع به کار نموده‌اید یا یک کهنه‌کار هستید که در یک مسئله دشوار گیر افتاده‌اید، این کتاب راهنما را از قفسه کتابخانه خود بیرون بکشید و برگردید به اصول. من به شما قول می‌دهم که برای آن الهام‌بخش باشد.

دنی یلسون

معاون بازی‌های مرکزی THQ

فوریه ۲۰۱۰