

بررسی شرکت‌های بازی‌سازی

گردآورندگان:

پارسا جانفزا

دانش‌آموز پایه‌ی نهم دبیرستان دکتر محمدشفیعی

سیدماهان طباطبائی

دانش‌آموز پایه‌ی نهم دبیرستان دکتر محمدشفیعی

سرشناسه	:	جانفزا، پارسا، ۱۳۸۳-
عنوان و نام پدیدآور	:	بررسی شرکت‌های بازی‌سازی/ پارسا جانفزا، سیدماهان طباطبائی.
مشخصات نشر	:	اصفهان: امیرفدک، ۱۳۹۷.
مشخصات ظاهری	:	۷۰ص.
شابک	:	۹۷۸-۶۳۲-۶۴۴۶-۸۳-۹
وضعیت فهرست نویسی	:	فیبا
موضوع	:	بازی‌های کامپیوتری -- صنعت و تجارت
موضوع	:	Computer games industry
شناسه انجوده	:	طباطبائی، سیدماهان، ۱۳۸۳-
رده بندی کنگره	:	۱۳۹۷ ج۳ب/ HD۹۹۹۳
رده بندی دیویی	:	۷۹۴/۸۰۶۸۵
شماره کتابشناسی ملی	:	۵۵۱۳۹۸۵

انتشارات امیر فدک: اصفهان- خیابان هشت بهشت غربی نبش تقاطع ملک ساختمان فدک

تلفن: ۰۳۱-۳۲۷۳۰۳۶۰ - همراه: ۰۹۱۳۳۱۳۵۶۹۴ کد پستی: ۸۱۵۴۶-۴۳۱۵۱

Fadak.mansori@gmail.com

بررسی شرکت‌های بازی سازی

پارسا جانفزا ۸۲- سیدماهان طباطبائی

آماده سازی: انتشارات امیر فدک

مدیر مسئول: دکتر محمدرضا محمد شفیعی

مدیر تولید: سید محمدرضا منصوری تهرانی

مدیر فنی: صالحیان - مظفری

ویراستار ادبی: جوهریان

ویراستار علمی: مظفری - نادر سلطانی - علیرضا مردیها

مصحح آرا: عابدی - کاویانی

مراجع جلد: کاویانی

• لیتوگرافی: طاها • چاپ: ملت • صحافی: ملت

• چاپ اول: ۱۳۹۷ • تعداد: ۱۰۰۰ • قیمت: ۴۰۰۰۰ تومان

© حق چاپ: ۱۳۹۷، انتشارات امیر فدک

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۶۴۴۶-۸۳۳-۹ ۹۷۸-۶۲۲-۶۴۴۶-۸۳۳-۹

هر گونه استفاده از مطالب این کتاب اعم از بازنویسی، خلاصه سازی، نقل مطالب آموزشی، برداشت به صورت دست نویس، کپی، تکثیر و هر گونه چاپ دستی و دیجیتال، استفاده به صورت کتاب الکترونیکی، لوح فشرده، قراردادن مطالب بر روی اینترنت و وبسایت‌ها و هر گونه شبکه‌ی کامپیوتری دیگر و به‌طور کل هر گونه استفاده‌ی اشخاص حقیقی و حقوقی در جهت منافع مادی و معنوی خود، بدون اجازه‌ی کتبی ناشر ممنوع و بر اساس بند ۵ ماده‌ی ۲۳ قانون حمایت از حقوق مؤلفان و مصنفان و قوانین مربوط به جرایم رایانه‌ای کشور قابل پیگیری در محاکم قضایی است.

پیشگفتار:

در مرکز تحقیقات و فناوری‌های نوین دمش سپاهان (دکتر محمد شفیعی) آموزش پژوهش محور را نهادینه کردیم، چراکه ایمان داریم گسترش مرزهای علم و فناوری در جهت پیشرفت کشور در گرو کوشش پژوهشگران است و پژوهشگر با ذهن پرسش‌گرش از لایه‌های ابر گرفته آسمان دانش می‌گذرد، تا به افق‌های جدیدی دست یابد. روح پژوهشگر، پویا و جوینده است و پوسته‌های جهل را شکافته، به قنات جاری علم دست می‌یابد و تا چشمه‌ی جوشان آن را بر کویر تشنه خویش جاری نسازد، آرام نمی‌گیرد. در مراکز پژوهش محور دکتر محمد شفیعی اعتقاد داریم: پژوهش عزانه نیست، سرمایه است. در اقدامات پژوهشی این مراکز پژوهشی، پژوهشگران کوچک ما تلاش می‌کنند وضعیت نامطلوب را به وضعیت مطلوب تغییر دهند و یاد می‌گیرند درست توجه کنند و بدان‌چه که آموخته‌اند عمل کنند. دانش آموزان پژوهش ما می‌فهمند که هیچ‌گاه شکست در مسیر کسب دانش وجود ندارد، لذا از نالایات علمی و بن‌بست‌های مقطعی هراسی نداشته و راه غلبه بر سدهای مجازی پیش روی کسب دانش و ارتقای علمی را خوب یاد بگیرند. علاوه بر این اصول و مبنای کار گروهی را فرا گرفته تا بتوانند براساس خرد جمعی کار کنند. با بیش از ۲۵ سال سابقه آموزشی پژوهشی و مدیریتی دریافته‌ایم که پژوهش و تحقیق مثل حروف الفبا باید از سال‌های نخست آموزش شروع شده و نهادینه شود، و این امر مهم را در طرح آموزش پژوهش محور انجام داده و به نتایج شگرفی دست یافته‌ایم و با علم به اینکه می‌دانستیم دانش آموزان در مقاطع پایین‌تر توانایی‌های بزرگی دارند و در عمل تجربه نمودیم و نهادینه کردیم، مهم هستیم که این امر مهم در کل کشور اجرایی شود. انشا...

محمد رضا محمد شفیعی

مدیر مجتمع فرهنگی آموزشی تحقیقاتی دکتر محمد شفیعی

فهرست مطالب

۹.....	فصل اول.....
۱۰.....	مقدمه.....
۱۰.....	تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای.....
۱۱.....	ایده‌ای ناموفق، ظهور یک صنعت.....
۱۷.....	فصل دوم.....
۱۸.....	ظهور پدیده هیدئو کوجیما.....
۱۸.....	ورود به دنیای سه بعدی.....
۱۹.....	فعالیت‌های شرکت بین سال‌های ۲۰۰۰ تا ۲۰۰۵.....
۲۰.....	فعالیت‌های شرکت که نامی در دهه جاری میلادی.....
۲۲.....	یوبی سافت.....
۲۹.....	سگا.....
۳۴.....	الکترونیک آرتس.....
۳۴.....	مروری کوتاه بر تاریخ الکترونیک آرتس.....
۳۶.....	مهم‌ترین رویدادهای سال ۲۰۱۳ تا به امروز.....
۳۶.....	نیتندو.....
۳۷.....	زمانی که هنوز کنسول بازی معنای خاصی نداشت.....
۳۷.....	پدر گیم بوی.....
۳۸.....	آغازی شگفت‌انگیز برای کنسول‌های خانگی.....
۳۸.....	توسعه کنسولی دستی برای آینده‌ای روشن.....
۳۹.....	پادشاه عصر ۱۶ بیتی.....
۳۹.....	تجربه واقعیت مجازی در سال ۱۹۹۵.....
۴۰.....	کنسولی فوق العاده که مغلوب حریفی سر سخت شد.....
۴۰.....	فرو بردن خاطرات نوستالژیک در حوض نقاشی.....
۴۱.....	گیم بوی‌هایی متفاوت تر از همیشه.....
۴۱.....	شکستی دیگر در مقابل رقیب دیرینه.....
۴۲.....	رقیبی که بالاخره شکست خورد.....
۴۲.....	دورانی طلایی تر از همیشه.....
۴۳.....	سرگرمی از جنس سه بعدی.....

۴۳	یک نوآوری جالب اما ناکارآمد.....
۴۴	وارثی تمام عیار.....
۴۴	سونی.....
۴۶	مایکروسافت.....
۵۱	راک استار.....
۵۳	موتور گرافیکی راک استار گیمز.....
۵۶	سی دی پراجکت.....
۵۷	شکل‌گیری شرکت سی دی پراجکت.....
۵۸	از یک ناشی..... یک تولیدکننده.....
۵۹	فعالیت‌های شرکت از سال ۲۰۰۸ تا ۲۰۱۰ میلادی.....
۶۰	فعالیت‌های شرکت از سال ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۶ میلادی.....
۶۳	فصل سوم.....
۶۴	آینده بازی‌های ویدئویی.....
۶۵	تصور از آینده.....
۶۵	گفته‌ها.....
۶۷	منابع.....