

به نام خدا



مؤسسه فرهنگی هنری
دیباگران تهران

نگرشی نوین به بازی‌های کامپیوتری

مؤلف

مهندس شهاب حبیبی

RWTUV



دارنده گواهینامه ISO 9001/2000

در زمینه نشر کتاب و طراحی جلد



هرگونه چاپ و تکثیر از محتویات این کتاب بدون اجازه کتبی
ناشر ممنوع است. متخلفان به موجب قانون حمایت حقوق
مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

نگرشی نوین به بازی های کامپیوتری

مؤلف : مهندس شهاب حبیبی

ناشر : مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

حروفچینی و صفحه آرایی : مجتمع فنی تهران

طرح روی جلد : مجتمع فنی تهران

چاپ : ایران مصور

نوبت چاپ : اول

تاریخ نشر : اردیبهشت ماه ۱۳۸۵

تیراژ : ۲۰۰۰ نسخه

قیمت : ۲۵۰۰۰ ریال

شابک : X-۶۸۷-۳۵۴-۹۶۴

ISBN: 964-354-687-X

حبیبی، شهاب، ۱۳۵۷-

نگرشی نوین به بازی های کامپیوتری / مؤلف شهاب حبیبی. - تهران :

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران، ۱۳۸۵.

۱۹۲ ص. : مصور، جدول.

ISBN 964-354-687-X

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.

کتابنامه: ص. [۱۷۶].

۱. بازی های کامپیوتری. الف. عنوان.

۷۹۴/۸۱۵۳۶

ان ۸ ج ۲/ ۱۴۶۹/۷ GV

م ۸۴-۴۷۹۷۵

کتابخانه ملی ایران

آدرس: سعادت آباد، میدان کاج، خ سرو شرقی، روبه روی خ علامه، ساختمان شماره ۹۷

صندوق پستی: ۱۴۲۳۵/۹۴۳

تلفن: ۷-۲۲۰۹۸۴۴۶

فهرست مطالب

۸	 مقدمه ناشر
۹	 مقدمه مؤلف

فصل اول: صنعت بازی‌های کامپیوتری

۱۱	 تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر زندگی روزمره
۱۲	 خشونت در بازی‌های کامپیوتری

فصل دوم: تجارت بازی‌های کامپیوتری

۱۵	 بازی‌های کامپیوتری علیه اینترنت
۱۶	 بازی‌های پرفروش
۱۷	 بررسی آماری فروش بازی‌ها
۱۷	 تبلیغات در بازی‌های کامپیوتری
۱۸	 بازی‌های کامپیوتری و صنعت فیلم‌سازی

فصل سوم: ساخت یک بازی کامپیوتری

۲۱	 ایده اولیه (First Idea)
۲۲	 خط داستانی انشعابی (Branching Storyline)
۲۲	 موتور بازی (Game Engine)
۲۲	 مدل‌سازی محیط (Environment Modeling)
۲۳	 خلق شخصیت‌ها (Character Creating)
۲۴	 فیلم‌برداری (Filming)
۲۴	 صوت و موسیقی (Sound & Music)
۲۵	 ارزیابی و رفع اشکال (Test & Debug)
۲۵	 انتشار بازی (Game Publishing)

فصل چهارم: تاریخچه بازی‌های کامپیوتری

۲۷	 بازی‌های اولیه (Early Games)
۲۹	 بازی‌های تحت DOS (DOS Based PC Games)
۳۱	 نسل اول بازی‌های تحت ویندوز (First Generation of Windows Based Games)
۳۳	 بازی‌های نسل جدید (New Generation Games)

۳۵ نسل آینده بازی‌های کامپیوتری (Next Generation of PC Games)

فصل پنجم: موفقیت و شکست بازی‌های کامپیوتری

۳۷ عوامل موفقیت

۴۱ سادگی انجام بازی

۴۲ بررسی عوامل شکست بازی‌های کامپیوتری

۴۳ تکیه بر موفقیت فیلم‌ها

فصل ششم: شرکت Lucas Arts

۴۵ نکاتی درباره شرکت Lucas Arts

۴۸ بررسی محصول Escape From Monkey Island

فصل هفتم: معرفی سبک‌های بازی‌های کامپیوتری

۴۹ سبک‌های گوناگون بازی‌های کامپیوتری

فصل هشتم: سبک روایی - معمایی (Adventure)

۵۳ بازی‌های Adventure

۵۵ عناصر و ساختار بصری

۵۵ ساختار صوتی

۵۶ کنترل بازی

۵۷ خط زمانی ساخت بازی‌های Adventure

۵۹ بررسی بازی Myst

۶۱ بررسی بازی Day of the Tentacle

۶۳ بررسی بازی Grim Fandango

فصل نهم: سبک حادثه‌ای (Action)

۶۵ بازی‌های Action

۶۶ بازی‌های FPS

۶۹ ویژگی‌های عمومی بازی‌های FPS

۷۰ بازی‌های TPS

۷۱ تاریخچه بازی‌های سبک Action

۷۳ مهم‌ترین شرکت‌های سازنده بازی‌های Action

۷۵ بررسی بازی Quake III Arena

۷۷ بررسی بازی BATTLEFIELD 1942

۷۹		Half Life	بررسی بازی
----	-------	-----------	------------

فصل دهم: سبک‌های ورزشی، مسابقه‌ای و رزمی

۸۱			سبک ورزشی
۸۳		Fifa	بررسی مجموعه بازی‌های
۸۶			سبک مسابقه‌ای
۸۸		Need for Speed	بررسی مجموعه بازی‌های
۹۰			بازی‌های رزمی
۹۱			زیر گروه‌ها

فصل یازدهم: سبک استراتژی

۹۵			سبک استراتژی و ویژگی‌های آن
۹۹			ساختار زمانی
۱۰۱		Warcraft III	بررسی بازی
۱۰۳		Age of Empires	بررسی بازی
۱۰۵		Worms	بررسی مجموعه بازی‌های

فصل دوازدهم: سبک منطقه‌سازی

۱۰۷			سبک منطقه‌سازی و ویژگی‌های آن
۱۰۸			ویژگی‌ها
۱۰۹			استفاده‌های آموزشی
۱۱۱		SimCity 3000	بررسی بازی
۱۱۳		Zoo Tycoon	بررسی بازی

فصل سیزدهم: سبک شبیه‌سازی زندگی

۱۱۵			شبیه‌سازی زندگی واقعی و ویژگی‌های آن
۱۱۷			استفاده‌های آموزشی
۱۱۷			بررسی مقایسه‌ای سبک‌ها
۱۱۹		The Sims	بررسی بازی

فصل چهاردهم: سبک بازی‌های نقش‌آفرینی

۱۲۳			بازی‌های نقش‌آفرینی سنتی
۱۲۵		(CRPG)	بازی‌های نقش‌آفرینی کامپیوتری
۱۲۷			بازی‌های CRPG تحت BBS ها
۱۲۹		World of Warcraft	بررسی بازی

۱۳۱		World of Warcraft	نکاتی جالب و خواندنی در مورد
-----	-------	-------------------	------------------------------

فصل پانزدهم: سبک شبیه‌سازی پرواز

۱۳۳		شبیه‌سازی پرواز
۱۳۶		Flight Simulator بازی‌های
۱۳۸		Tracon نرم‌افزار
۱۳۹		دیگر انواع شبیه‌سازی
۱۴۰		Space Simulation بازی

فصل شانزدهم: سبک Platform

۱۴۳		بازی‌های سبک Platform و ویژگی‌های آن
۱۴۶		تاریخچه بازی‌های Platform
۱۴۸		Super Mario Sunshine بررسی بازی
۱۵۰		Golden Axe بررسی بازی
۱۵۱		Commander Keen بررسی بازی

فصل هفدهم: سبک صفحه‌ای و معمایی

۱۵۳		بازی‌های صفحه‌ای و معمایی و ویژگی‌های آن
۱۵۵		تاریخچه
۱۵۸		Minesweeper و فنی بازی
۱۶۲		The Incredible Machine بررسی مجموعه بازی‌های

فصل هجدهم: سبک آموزشی

۱۶۵		بازی‌های سبک آموزشی و ویژگی‌های آن
۱۶۷		فواید استفاده از بازی‌های آموزشی
۱۶۹		Jump Start مجموعه بازی‌های

فصل نوزدهم: فیلم‌های تعاملی

۱۷۱		فیلم‌های تعاملی و ویژگی‌های آن
۱۷۳		تاریخچه فیلم‌های تعاملی
۱۷۵		Dragon's Lair بازی

۱۷۶ فهرست منابع

۱۷۷ ضمیمه

مقدمه ناشر

حمد و سپاس ایزد منان را که با الطاف بیکران خود این توفیق را به ما ارزانی داشت تا بتوانیم در راه ارتقای دانش عمومی و فرهنگ این مرز و بوم در زمینه چاپ و نشر کتب علمی دانشگاهی، علوم پایه و به ویژه علوم کامپیوتر و انفورماتیک گام‌هایی هر چند کوچک برداشته و در انجام رسالتی که بر عهده داریم، مؤثر واقع شویم. گستردگی علوم و توسعه روزافزون آن، شرایطی را به وجود آورده که هر روز شاهد تحولات اساسی و چشمگیری در سطح جهان هستیم. این گسترش و توسعه نیاز به منابع مختلف از جمله کتاب را به عنوان قدیمی‌ترین و راحت‌ترین راه دستیابی به اطلاعات و اطلاع‌رسانی، بیش از پیش روشن می‌نماید. در این راستا، واحد انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران با همکاری جمعی از اساتید، مؤلفان، مترجمان، متخصصان، پژوهشگران، محققان و نیز پرسنل ورزیده و ماهر در زمینه امور نشر درصدد هستند تا با تلاش‌های مستمر خود برای رفع کمبودها و نیازهای موجود، منابعی پربار، معتبر و با کیفیت مناسب در اختیار علاقه‌مندان قرار دهند.

کتابی که در دست دارید با همت "مهندس شهاب حبیبی" و تلاش جمعی از همکاران انتشارات میسر گشته که شایسته است از یکایک این گرامیان تشکر و قدردانی کنیم.

ویراستار: هما تیموری

ویرایش کامپیوتری و صفحه‌آرایی: مریم فرجیان و معصومه باقری

طرح جلد: محبوبه توکلی

امور چاپ و نشر: حیدر شفیعی

ناظر چاپ: کریم براغ

در خاتمه از خوانندگان عزیز و دانش‌پژوهان گرامی خواهشمندیم ما را با آرایه پیشنهادها و انتقادهای خود در بهبود کمی و کیفی کارهای انجام شده راهنمایی کنند تا بتوانیم در آینده کتاب‌هایی با کیفیت بهتر تقدیم حضورشان کنیم.

مدیر انتشارات

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

به پدر و مادری که بهترین نعمت‌های پروردگارند

بازی‌های کامپیوتری امروزه یکی از پرطرفدارترین تفریحات مردم سراسر دنیا هستند. تفریحی که انسان‌های بی‌شماری را ساعت‌ها فارغ از دنیای واقعی جذب خود می‌کند و به نوعی، آرزوهای دست نیافتنی هر یک از آن‌ها را در دنیای مجازی به واقعیت بدل می‌کند. بازی کردن در نقش یک ابر قهرمان، یک راننده مسابقات اتومبیل‌رانی، یک خلبان، یک شوالیه و ... همه و همه گوشه‌هایی از این آرزوها هستند که به کمک بازی‌های کامپیوتری، جلوه واقعی می‌یابند.

متأسفانه نگرش سطحی موجود در کشور ما نسبت به این صنعت عظیم و کودکانه پنداشتن آن، باعث شده تا افرادی که تمایل به بررسی علمی بازی‌ها دارند با کمبود شدید منابع فارسی روبرو باشند و تنها به منابع انگلیسی زبان - آن هم به شکلی محدود - دسترسی داشته باشند. کتاب نگرشی نوین به بازی‌های کامپیوتری اولین جلد از مجموعه‌ای است که با یاری پروردگار متعال در آینده‌ای نزدیک می‌تواند به منبعی قابل اتکا برای علاقه‌مندان بدل شود.

این کتاب به دو بخش کلی تقسیم می‌شود:

فصل اول تا ششم به بررسی صنعت بازی‌های کامپیوتری و اهمیت آن از جنبه‌های مختلف و فصل هفتم تا نوزدهم به معرفی سبک‌های گوناگون بازی‌های کامپیوتری، خصوصیات و ویژگی‌های هریک از آن‌ها می‌پردازد.

مسئلاً این کتاب نیز همانند هر نوشته‌ای، عاری از اشکال نخواهد بود. به‌خصوص که کمبود منابع در این زمینه می‌تواند انجام تحقیقات در مورد بازی‌های کامپیوتری را برای هر کسی شدیداً دشوار نماید اما با تمام وجود سعی بر آن داشته‌ام که با بررسی‌های دقیق و به روز، این کتاب را به منبعی مستند و علمی بدل نمایم.

امیدوارم که در گام‌های بعدی، با استفاده از نظرات و پیشنهادات شما علاقه‌مندان، بتوانم اشکالات موجود را به حداقل برسانم.

در پایان از زحمات کلیه همکارانم در انتشارات دیباگران تهران به‌خصوص سرکار خانم سعادت مدیریت محترم انتشارات و خانم‌ها صهبا و توکلی تشکر نموده و موفقیت روزافزون آن‌ها را از پروردگار متعال خواهانم.

با تشکر

شهاب حبیبی

Sh_habibi@musician.org
publishing@mftmail.com