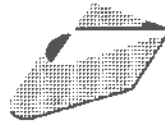


به نام خدا



مؤسسه فرهنگی هنری
دیباگران تهران

آفرینش بازی‌های کامپیوتری بدون نیاز به برنامه‌نویسی

مترجم :

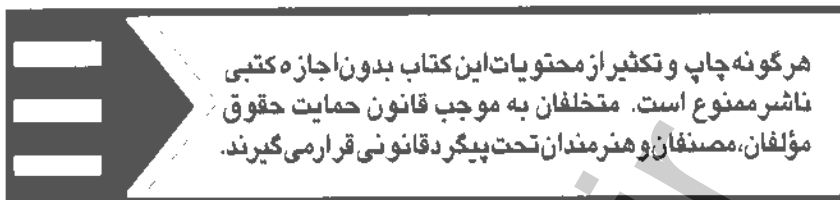
خسرو مهدی‌پور عطایی

RWTV



دارنده گواهینامه ISO 9001/2000

در زمینه نشر کتاب و طراحی جلد



آفرینش بازی های کامپیوتری بدون نیاز به برنامه نویسی

مترجم : خسرو مهدی پور عطایی

ناشر : مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

حروفچینی و صفحه آرایي : مجتمع فنی تهران

طرح روی جلد : مجتمع فنی تهران

چاپ : وطن آرا

نوبت چاپ : اول

تاریخ نشر : دی ماه ۱۳۸۳

تیراژ : ۳۰۰۰ نسخه

قیمت با CD همراه : ۸۴۰۰۰ ریال

Ahearn , Luke

اهرن ، لوک ، ۱۹۶۴-م .

آفرینش بازی های کامپیوتری بدون نیاز به برنامه نویسی / [لوک اهرن . کلپتن

کروکس] ؛ مترجم خسرو مهدی پور عطایی . - تهران : مؤسسه فرهنگی هنری

دیباگران تهران ، ۱۳۸۳ .

۷۰۱ ص . : مصور .

ISBN 964-354-451-6

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیپا .

Awesome Game Creation :

عنوان اصلی :

No Programming Required 2nd ed . c2002

۱. بازی های کامپیوتری - برنامه نویسی . الف . کروکس . کلپتن ،

Cloyton E ب . مهدی پور عطایی ، خسرو ، ۱۳۲۹- ، مترجم . ج . عنوان .

۷۹۴/۸۱۵۱

۹۷۶۱۷۶/ب QAY۶

۱۳۸۳

۸۲۷۲-۸۳م

کتابخانه ملی ایران

شابک : ۹۶۴-۳۵۴-۴۵۱-۶

ISBN : 964-354-451-6

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

صندوق پستی: ۱۴۳۳۵ / ۹۴۳

تلفن : ۲۰۹۸۴۴۶ - ۷

فهرست مطالب

۱۶	مقدمه ناشر
۱۷	مقدمه مترجم
۱۹	مقدمه کتاب

فصل اول : مقدمه‌ای بر تولید بازی‌های کامپیوتری

۲۲	برپایی یک استودیو
۲۴	سیستم و تجهیزات
۲۵	RAM
۳۰	نکاتی چند برای خریدن وسایل و تجهیزات
۳۱	خلاصه فصل

فصل دوم : تصاویر گرافیکی، ساختار اصلی در خلق بازی‌ها

۳۴	مناظر (Sights)
۳۷	عناصر اصلی در یک تصویر
۳۸	درجه وضوح (Resolution)
۳۹	Aspect Ratio
۴۲	رنگها (Colors)
۴۸	دستکاری در تصاویر (Manipulating Images)
۵۳	تغییرات پیشرفته در تصویر (Advanced Image Manipulation)
۶۰	خلاصه فصل

فصل سوم : صدا و موسیقی

۶۲	دلیل اهمیت صدا و موسیقی
۶۳	انواع صداها
۶۴	دریافت یا خلق صدا و موسیقی
۶۵	ضبط صداها

۷۵.....	خلق موسیقی
۸۳.....	خلاصه فصل

فصل چهارم : تاریخچه تولید بازی‌ها

۸۶.....	SOLID-STATE STONE KNIVES AND MICRO BEARAKINS
۸۷.....	SPACEWAR جنگ فضایی
۹۲.....	کامپیوتری روی یک تراشه
۹۳.....	پیشرفت در زمینه تصاویر گرافیکی
۹۴.....	دنیای چند وجهی
۹۵.....	آسان‌تر ساختن زبانهای برنامه‌نویسی
۹۸.....	آینده در اختیار کنسولهای بازی
۹۹.....	آینده بازی‌ها
۱۰۰.....	انواع بازی‌ها
۱۰۱.....	Maze بازی‌های
۱۰۲.....	Board Games
۱۰۳.....	Card Games
۱۰۳.....	Battle Card Games
۱۰۴.....	Quiz Games
۱۰۴.....	Puzzle Games
۱۰۴.....	Shoot'em Ups
۱۰۵.....	Side Scrollers
۱۰۶.....	Fighting Games
۱۰۶.....	Racing Games
۱۰۶.....	Flight Sims
۱۰۷.....	Turn-Based Strategy Games
۱۰۷.....	Real-Time Strategy Games
۱۰۸.....	ها Sim
۱۰۸.....	First-Person Shooter(FPS) بازی‌های سه بعدی
۱۰۹.....	First-Person 3D Vehicle-Based بازی‌های
۱۱۰.....	Third-Person 3D بازی‌های

۱۱۱	 بازی‌های RPG(Role-Playing Games)
۱۱۱	 Adventure Games
۱۱۲	 Full Motion Video Games(FMVs)
۱۱۲	 Educational and Edutainment Games
۱۱۲	 Sports Games
۱۱۲	 Screen Savers/Desktop Toys
۱۱۳	 به هم ریختگی طبقات (Genre madness)
۱۱۵	 خلاصه فصل

فصل پنجم : عناصر طراحی در یک بازی

۱۲۰	 عناصر بازی
۱۲۰	 عنصر اول : سبک بازی (نوع بازی)
۱۲۱	 عنصر دوم : ایده بازی و اسناد بازی
۱۲۳	 عنصر سوم : فناوری
۱۲۳	 عنصر چهارم : مخاطبین
۱۲۳	 عنصر پنجم : تیم
۱۲۳	 عنصر ششم : سند طراحی
۱۳۴	 عنصر هفتم : پیشنهاد بازی (The Game Proposal)
۱۳۴	 بازاریابی برای بازی
۱۳۵	 اطلاعات فنی و خطرات احتمالی
۱۳۶	 منابع لازم و برنامه زمان‌بندی شده
۱۳۶	 خلاصه فصل

فصل ششم : آشنایی با نرم‌افزار GAME MAKER

۱۳۸	 نصب برنامه
۱۴۱	 رابط Game Maker
۱۴۱	 Resource Explorer
۱۴۲	 منوها و نوار ابزار
۱۴۵	 خلاصه فصل

فصل هفتم : اولین پروژه با GAME MAKER

۱۴۸	مفاهیم اولیه درباره Game Maker
۱۴۹	اشیا
۱۴۹	Sprite ها
۱۴۹	رخدادها (Events)
۱۵۰	آفرینش یک بازی
۱۵۷	ذخیره و اجرا
۱۵۸	خلاصه فصل

فصل هشتم : بازی SPACE SHOOTER دو بعدی

۱۶۱	برپا کردن بازی
۱۶۱	Sprite ها
۱۶۸	صداها
۱۶۹	پس زمینه
۱۶۹	اشیا
۱۷۳	ساختن اشیا دیگر
۱۷۷	برخوردها
۱۷۸	اطاقها
۱۸۲	تست کردن
۱۸۳	خلاصه فصل

فصل نهم : آشنایی با نرم افزار GAMES FACTORY

۱۸۶	شروع فرآیند نصب
۱۸۷	نصب برنامه
۱۹۱	آشنایی سریع با TGF
۱۹۱	Storyboard Editor
۱۹۲	Level Editor
۱۹۲	Event Editor
۱۹۵	خلاصه فصل

فصل دهم : پشت صحنه برنامه THE GAMES FACTORY

۱۹۹		Space Defiler	بارگذاری
۱۹۹		Space Defiler - The storyboard Editor	
۲۰۴		SPACE DEFILER - THE LEVEL EDITOR	
۲۰۸		Space Defiler- The Event Editor	
۲۱۲			ایجاد خطوط رخدادها
۲۱۳			خلاصه فصل

فصل یازدهم : آفرینش یک بازی با THE GAMES FACTORY

۲۱۶		Space Defiler	ایجاد
۲۱۶			ایجاد یک فایل
۲۱۹		Backdrop	قرار دادن و قفل کردن آن در محل
۲۲۱			قرار دادن اشیا روی صفحه
۲۲۴			منسوب کردن حرکات به اشیا
۲۲۸			کنترل کار
۲۲۹		Space Defiler	ساختن اعمال و رخدادهای
۲۳۰			ایجاد یک گروه رخداد
۲۳۰			ایجاد یک خط توضیح
۲۳۱			ایجاد یک خط رخداد
۲۳۲			افزودن اعمال به خطوط رخداد
۲۴۴			خلاصه فصل

فصل دوازدهم : آفرینش یک بازی دیگر با THE GAMES FACTORY

۲۴۷		Ghost Hunter	بارگذاری
۲۴۷		Ghost Hunter - The Story board Editor	
۲۴۹		Ghost Hunter - The Level Editor	
۲۵۱		GHOST HUNTER - THE EVENT EDITOR	
۲۵۳		Ghost Hunter	سوار کردن بخشهای مختلف بازی
۲۵۴		Ghost Hunter Level Editor	
۲۵۷			تغییر نظم ظاهری اشیا

۲۵۹	تغییر بعضی ویژگی‌ها
۲۶۱	Ghost Hunter Event Editor
۲۷۶	پخش آهنگ پیروزی و نمایش متن پیروزی
۲۸۰	خلاصه فصل

فصل سیزدهم : آفرینش یک بازی پیشرفته‌تر با THE GAMES FACTORY

۲۸۲	پرواز اژدها (Dragon Flight)
۲۸۳	پرواز اژدها، قسمت اول - Story board Editor
۲۸۹	پرواز اژدها - قسمت اول - Level Editor
۲۹۲	قسمت اول، پرواز اژدها - Event Editor
۲۹۴	قسمت دوم، پرواز اژدها - Level Editor
۲۹۵	قسمت دوم پرواز اژدها - Event Editor
۲۹۸	قسمت سوم پرواز اژدها - Level Editor
۲۹۸	قسمت سوم پرواز اژدها - Event Editor
۳۰۳	خلاصه فصل

فصل چهاردهم : کنترل پیشرفته‌تر روی اشیای فعال

۳۰۶	اشیای فعال
۳۰۷	حرکت
۳۰۷	Player-Controlled Movement
۳۰۷	Mouse-Controlled
۳۱۰	Eight Direction Movements (حرکت در هشت جهت)
۳۱۲	Platform Movement
۳۱۴	حرکات تحت کنترل کامپیوتر
۳۱۴	Bouncing Ball
۳۱۵	Path Movement
۳۱۸	ویرایش یک مسیر
۳۱۸	درج یک شرط
۳۱۸	Bouncing Ball حرکت
۳۱۹	Movement زبانه

۳۱۹.....	Bounces	زبان
۳۲۱.....	اشیای پس زمینه و اشیای سریع پس زمینه	
۳۲۲.....	Obstacle	
۳۲۳.....	Edit Picture	
۳۲۳.....	New Object	
۳۲۴.....	New Quick Backdrop Object	
۳۲۴.....	Quick Backdrop	گزینه‌های خاص برای اشیای
۳۲۶.....	اشیای متنی	
۳۲۹.....	خلاصه فصل	

فصل پانزدهم : کار با تصاویر و انیمیشن در TGF

۳۳۲.....	TGF Animation Editor	
۳۳۵.....	سرعت انیمیشن	
۳۳۶.....	(Animation Direction)	جهت انیمیشن
۳۳۸.....	(Manipulation Icons)	آیکن‌های دخل و تصرف
۳۴۰.....	Import	آیکن
۳۴۳.....	خلق جهات مختلف	
۳۴۹.....	Hot Spot یک شیء	تنظیم
۳۵۰.....	Action Point یک شیء	تنظیم
۳۵۱.....	Picture Editor	
۳۵۵.....	خلاصه فصل	

فصل شانزدهم : آشنایی با GCS

۳۵۸.....	GCS	نصب
۳۵۹.....	GCS	قسمتهای اصلی
۳۶۰.....	Layout Editor	
۳۶۲.....	GCS Paint	
۳۶۲.....	موتور بازی	
۳۶۵.....	GCS	اجرای
۳۶۶.....	GCS	صفحه اصلی

۳۷۱	 خلاصه فصل
-----	-----------------

فصل هفدهم : اجرای موتور بازی GCS

۳۷۵	 آغاز موتور GCS ویندوز
۳۷۵	 یافتن بهترین تنظیم برای موتور 3D
۳۸۴	 گزینه‌های موتور بازی ویندوز
۳۸۷	 شروع دنیای سه بعدی
۳۸۹	 نکاتی درباره استفاده از GCS
۳۹۰	 خلاصه فصل

فصل هجدهم : نگاهی عمیق‌تر به 3D EDITOR

۳۹۲	 Level Editor
۳۹۲	 آیکن‌های View و Select
۳۹۲	 آیکن‌های Object Placing
۳۹۵	 بزرگ‌نمایی (Magnify)
۳۹۵	 مه (Fog)
۳۹۵	 آیکن‌های Editing
۳۹۵	 Object Explorer
۳۹۶	 گرید (Grid)
۳۹۷	 آیکن Music
۳۹۷	 ساختن فایل‌های پروژه بازی
۳۹۹	 دایرکتوری پروژه
۳۹۹	 قرار دادن دیوارها و اشیا در یک سطح
۴۰۵	 خلاصه فصل

فصل نوزدهم : ساختن یک سطح 3D

۴۰۸	 طراحی سطح
۴۰۸	 قرار دادن اولین دیوار
۴۱۰	 ویرایش سطوح 3D
۴۱۸	 افزودن درها به بازی

۴۲۳	قرار دادن شخصیتهای دشمنان در بازی
۴۲۶	خلاصه فصل

فصل بیستم : استفاده از GCSPaint و ARTWORK

۴۲۹	مطالب مربوط به حافظه و درجه وضوح
۴۳۰	بردن فایل های تصویری به درون دنیای سه بعدی
۴۳۱	تجمع تصاویر و اشیا در دنیای سه بعدی
۴۳۲	درجه وضوح تصاویر بیت مپ در مقایسه با اندازه دنیای سه بعدی
۴۳۷	استفاده از GCSPaint
۴۳۸	برنامه Help در GCSPaint
۴۳۸	فرامین دیسک
۴۴۳	افکت های خاص
۴۴۵	خلاصه فصل

فصل بیست و یکم : THE EXTRA FEATURES EDITOR

۴۴۸	GCS Extra Features Editor
۴۴۹	Extra Features Editor شروع
۴۶۲	استفاده از کلیدهای Cheat در بازی
۴۶۳	خلاصه فصل

فصل بیست و دوم : چگونگی سوار کردن قطعات بازی GCS

۴۶۶	اتصال سطوح به یکدیگر
۴۶۶	Warp-To Points
۴۷۱	نکات مهم
۴۷۴	چگونگی حل مشکلات
۴۷۶	عیب یابی
۴۸۰	نکتهای درباره قانون پخش
۴۸۱	خلاصه فصل

فصل بیست و سوم : معرفی 3D GAMEMAKER

نصب	۴۸۴
خلاصه فصل	۴۹۰

فصل بیست و چهارم : خلق یک بازی با 3D GAMEMAKER

شروع کار	۴۹۴
تنظیمات بازی	۵۰۱
ذخیره کردن بازی	۵۰۵
اجرای بازی	۵۰۷
خلاصه فصل	۵۱۲

فصل بیست و پنجم : معرفی GMAX

آشنایی با gmax	۵۱۴
نصب gmax	۵۱۵
نصب فایل های Help	۵۲۱
نصب فایل های Tutorial	۵۲۳
رابط کاربر gmax	۵۲۴
خلق یک موضوع سه بعدی	۵۲۷
ویرایش موضوع	۵۲۹
خلاصه فصل	۵۳۳

فصل بیست و ششم : استفاده از GMAX برای FLIGHT SIMULATOR 2002 PROFESSIONAL

نصب Flight Simulator	۵۳۶
نصب فایل های دریافت شده	۵۴۰
خلق منظره	۵۴۲
صادر کردن فایل به Flight Simulator	۵۵۱
خلاصه فصل	۵۵۳

فصل بیست و هفتم : ساختن یک هواپیما با GMAX

خلق مدل	۵۵۶
---------	-----

۵۶۴	افزودن یک Box دیگر
۵۷۲	خلاصه فصل

فصل بیست و هشتم : معرفی MILKSHAPE 3D

۵۷۴	معرفی نرم افزار MilkShape 3D
۵۷۴	نصب
۵۷۹	محیط MilkShape 3D
۵۸۲	کنترل های درجه دید
۵۸۲	عملکردهای اصلی مدل سازی
۵۸۳	اشکال اولیه
۵۸۳	کره (Sphere)
۵۸۴	کره (Geo-Sphere)
۵۸۴	Box (کادر)
۵۸۵	استوانه (Cylinder)
۵۸۵	رئوس و سطوح
۵۸۷	ابزار انتخاب (Select Tool)
۵۹۰	Move (حرکت)
۵۹۱	Scale (مقیاس دهی)
۵۹۲	Rotate (چرخش)
۵۹۳	Extrude (ارتفاع دهی)
۵۹۳	ابزارهای انیمیشن
۵۹۳	Joints
۵۹۴	منو (MENU)
۵۹۴	منوی File
۵۹۵	منوی Edit (ویرایش)
۵۹۶	منوی Vertex (رأس - زاویه)
۵۹۶	منوی Faces (سطوح)
۵۹۶	سایر منوها
۵۹۷	خلاصه فصل

فصل بیست و نهم : معرفی نرم افزار PAINT SHOP PRO

۶۰۰	معرفی نرم افزار PAINT SHOP PRO
۶۰۰	نصب
۶۰۵	رابط کاربر
۶۰۶	نوار ابزار (Toolbar)
۶۰۷	پالت ابزار (Tool Palette)
۶۰۷	پالت Tool Options
۶۰۸	پالت رنگ (Color Palette)
۶۰۹	ابزار Style and Texture
۶۰۹	ابزار رنگ
۶۰۹	قلم مو (Paintbrush)
۶۰۹	پاک کن (Eraser)
۶۱۰	قلم مو (Airbrush)
۶۱۰	تصویر آماده (Picture Tube)
۶۱۰	ابزار Flood Fill
۶۱۱	ابزار ترسیم بردار
۶۱۲	تصاویر برداری و راستری
۶۱۲	لایه ها (Layers)
۶۱۴	ابزار ترسیم (Draw Tool)
۶۱۴	خلاصه فصل

فصل سی ام : خلق مدلهای ساده با MILKSHAPE 3D

۶۱۶	شروع فرایند
۶۱۶	طرح اولیه دو بعدی (2D Sketch)
۶۱۶	MilkShape 3D
۶۱۷	قبضه تفنگ (Gun Stock)
۶۲۱	ایجاد لوله تفنگ (Creating a Barrel)
۶۲۳	جای خشاب (Clip)
۶۲۶	ماشه چکان (Trigger)
۶۲۹	تنظیم مدل

۶۳۱	قبضه تفنگ
۶۳۴	لوله تفنگ
۶۳۴	صاف کردن (Smoothing)
۶۳۶	خلاصه فصل

فصل سی و یکم : مدل نیمه جاندار

۶۳۸	شروع کار
۶۳۸	خلق بالاتنه
۶۴۸	خلق پاها (legs)
۶۵۰	خلق انتهای پا (foot)
۶۵۳	آینه سازی پا و انتهای پا (mirroring to leg and Foot)
۶۵۸	خلق دستها (Arms)
۶۶۳	خلق سر (Head)
۶۶۷	بافت پردازی مدل (Texturing)
۶۷۱	ایجاد یک الگو (Template)
۶۷۳	رنگ آمیزی الگو
۶۷۵	وارد کردن به MilkShape
۶۷۸	اصول اولیه در انیمیشن
۶۸۱	انباشته کردن مدل
۶۸۲	خلاصه فصل

ضمایم

۶۸۴	ضمیمه الف : اسناد طراحی : First Person Shooter
۶۸۸	ضمیمه ب : نقشهای کلیدی در یک تیم تولید کننده بازی
۶۹۵	ضمیمه ج : پیوندهای مربوط به وب سایت های برنامه نویسی و گروه های خبری
۷۰۰	ضمیمه د : CD کتاب حاوی چیست ؟

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 چشمگیر 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 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 "خسرو مهدی‌پور عطایی" و تلاش جمعی از همکاران انتشارات میسر گشته و شایسته است از یکایک این گرامیان تشکر و قدردانی کنیم.

ویراستاری: خانم آزاده صهبا

حروفچینی، ویرایش و صفحه‌آرایی کامپیوتری: خانم تهmine کاشانیان

طراحی روی جلد: خانم شیما صدرا

امور چاپ و نشر: آقای حیدر شفیعی

ناظر چاپ: آقای کریم براغ

در خاتمه از عموم هموطنان عزیز و دانش پژوهان گرامی خواهشمندیم ما را با ارائه پیشنهادات و انتقادهای خود در بهبود کمی و کیفی کارهای انجام شده راهنمایی نمایند تا بتوانیم در آینده کتابهایی با کیفیت بهتر تقدیم حضورشان کنیم.

مدیر انتشارات

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

مقدمه مترجم

همان طور که در مقدمه کتاب ذکر خواهد شد، آفرینش بازی‌های کامپیوتری بدون شک یکی از وجوه چالش‌انگیز علوم کامپیوتری است و از هیجان و جذابیت فوق‌العاده‌ای برخوردار می‌باشد. اشخاص بسیاری چه به صورت حرفه‌ای و چه به صورت آماتور رو به تولید بازی‌های کامپیوتری می‌آورند که فقط تعداد کمی از آنها در این قلمرو موفق می‌شوند زیرا خلق بازی‌ها نیاز به دانش کافی در برنامه‌نویسی نظیر C و C++ دارد که از حوصله بسیاری خارج است. علاوه بر برنامه‌نویسی، مهارت‌های دیگر همچون اشراف بر ساختن گرافیک‌های دو بعدی و مدل‌سازی سه بعدی، موسیقی و ... نیز مورد نیاز است. بنابراین ورود به این قلمرو نیاز به تسلط و احاطه به چندین مهارت دارد و به همین دلیل بسیاری از علاقه‌مندان به این هنر زیبا و جذاب از یادگیری آن صرف‌نظر می‌کنند.

با توجه به مطالب فوق وجود کتابی که چگونگی آفرینش بازی‌های کامپیوتری را چه در سطوح ساده و چه پیشرفته بدون هیچ گونه نیاز به برنامه‌نویسی به علاقه‌مندان بیاموزد غنیمت است و این کتاب «آفرینش بازی‌های کامپیوتری - بدون نیاز به برنامه‌نویسی» از جمله این غنائم محسوب می‌شود.

نویسندگان کتاب با زبانی بسیار ساده و شفاف به بحث و بررسی موارد مختلف پرداخته و به صورت گام به گام و یا به کارگیری تصاویر گویا و مستند مراحل خلق صحنه‌های مختلف را عرضه می‌دارند. این جانب نیز سعی نموده‌ام با بضاعت اندک خود و با تجربه‌ای که در چندین سال گذشته در عرصه ترجمه کسب نموده‌ام در عین امانتداری مطالب را با زبان ساده به فارسی برگردانم. صد البته که در این کار با نارسایی‌ها و نواقصی روبه‌رو می‌باشم که امیدوارم خوانندگان گرامی با دیده اغماض به آنها بنگرند و با ارشاد و راهنمایی خود مرا برای کارهای بعدی آماده‌تر و پخته‌تر کنند.

کتاب شامل ۳۱ فصل و ۴ ضمیمه می‌باشد. مطالب مندرج در این فصول از معرفی و مقدمه تولید بازی‌های کامپیوتری شروع شده و مرحله به مرحله جلو می‌رود و به وجوه مختلف بازی‌ها از نظر صحنه‌ها، شخصیت‌ها، زمینه‌ها، افکت‌های صوتی و غیره می‌پردازد. در بعضی فصول کتاب چگونگی آفرینش چندین بازی از ابتدای امر توضیح داده می‌شود و خواننده علاقمند در هر گام مطلب و نکته تازه‌ای را فرا می‌گیرد.

در خلال کتاب نرم‌افزارهای متعددی برای خلق بازی‌ها مورد گفتگو واقع می‌شوند، که از آن جمله می‌توان به نرم‌افزار Game Maker، Games Factory، GCS و GMAX اشاره نمود.

در بخش ضمیمه‌ها، چگونگی تنظیم و طراحی اسناد مربوط به بازی‌ها و نقش‌های کلیدی در بازی‌سازی مورد توجه قرار گرفته‌اند. علاوه بر این آدرس سایت‌های مطرح در قلمرو و بازی‌سازی ارائه

گردیده است. در عین حال پیوندهای مربوط به تعدادی Language Groups و Game Groups نیز درج شده است.

در ضمیمه D، مندرجات CD-ROM همراه با کتاب توضیح داده شده است که از آن جمله می‌توان به حداقل نیازمندیهای سیستم، نرم‌افزارهای موردبحث در کتاب، نمونه فایل‌های بازی و نمونه پوشه بازی‌ها اشاره نمود.

این جانب امیدوار هستم که این کتاب بتواند راهگشای بسیاری از علاقه‌مندان ورود به عرصه بازی‌سازی کننده و بر تجربه هر چه بیشتر کاربران پیشرفته در این قلمرو بیفزاید. در خاتمه بر خود واجب می‌دانم تا از تمامی مدیران، مسئولین، کارکنان انتشارات دیباگران تهران به ویژه سرکار خانم تهمینه کاشانیان که زحمات زیادی را برای آماده ساختن کتاب در مراحل گوناگون متحمل شده‌اند، تشکر و قدرانی نمایم.

با احترام

خسرو مهدی پور عطائی

تابستان ۱۳۸۳

مقدمه کتاب

بدون شک تولید بازیهای کامپیوتری یکی از جالبترین و در عین حال چالش برانگیزترین زمینه‌ها در قلمرو علوم کامپیوتری به شمار می‌رود و نظیر بیشتر زمینه‌های دیگر مباحث مربوط به کامپیوتر همواره در مدار تکاملی مربوط به خود رو به ترقی و پیشرفت است. گرچه آفرینش یک بازی برای مشتاقان از هیجان و جذابیت فوق‌العاده‌ای برخوردار است، اما در اغلب موارد فراگیری پیچیدگیها و ظرافتهای زبانهای برنامه‌نویسی نظیر $C/C++$ و تکنیکهای خاص لازم برای چنین کاری بسیار مشکل است. علاوه بر برنامه‌نویسی، موارد دیگری نیز وجود دارند که یک تولید کننده بازی باید به آنها اشراف داشته باشد تا بتواند از عهده چنین کاری برآید که از آن جمله می‌توان به مهارت در خلق گرافیک‌های دو بعدی و سه بعدی، موسیقی و افکت‌های صوتی اشاره نمود.

با توجه به تمام این نیازها، تولید کنندگان بالقوه بازیها پیش از شروع به کار و با برانداز چشم-انداز نه چندان آسان شرایط، گامی به جلو نهاده پا واپس می‌کشند. در چنین شرایط خاصی است که کتابی نظیر "آفرینش بازیهای کامپیوتری بدون نیاز به برنامه‌نویسی" پا به میدان می‌گذارد تا به خیل مشتاقان بازیها کمک کند تا به ایده‌ها و تفکرات خود جامعه عمل ببوشانند. در این کتاب به معرفی ابزارهایی پرداخته می‌شود که می‌توانند بدون هیچ گونه نیاز به برنامه‌نویسی در خدمت خلق بازیهای کامپیوتری مختلف و متنوع قرار بگیرند. با به کارگیری این ابزار و نرم‌افزارها، تولید کنندگان می‌توانند تمام هوش و حواس خود را روی خلق صحنه‌های بازی موردنظر متمرکز کنند و دل نگران برنامه‌نویسی نباشند. با توجه به مطالب فوق و به کارگیری این کتاب مفاهیم فنی تولید بازیها بیشتر تبدیل به یک فرآیند کار هنری می‌شود و در این راستا، امکان آفرینش بازیها را برای عامه کاربران میسر می‌سازد.