

۲۰۳۶۹۸۴

کد پستی

نظریه سرگرمی در طراحی بازی

نویسنده: راف کاستر

مترجمان: جهاد زناح، مریم حاتمی، درسا سمیعی

www.ketab.ir

سرشناسه

کاستر، راف، ۱۹۷۱ - م. Koster, Raph

عنوان و نام پدیدآور

: نظریه سرگرمی در طراحی بازی / نویسنده راف
کاستر؛ مترجمان جواد زندی، مریم حاتمی، درسا
سمیعی.

مشخصات نشر

: تهران: علوم و فنون رازی، ۱۳۹۸:

مشخصات ظاهری

: ۲۰۰ ص.: مصور (رنگی)، جدول (رنگی).

شابک

: ۹۷۸-۶۰۰-۷۰۴۳-۱۹-۶

وضعیت فهرست‌نویسی

: فیفا

یادداشت

عنوان اصلی: A theory of fun for game design,
c2005.

عنوان دیگر

: یک نظریه سرگرمی در طراحی بازی.

موضوع

: بازی‌های کامپیوتری -- طراحی

موضوع

: Computer games -- Design

موضوع

: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های اجتماعی

موضوع

: Computer games -- Social aspects

شناسه افزوده

: زندی، جواد، ۱۳۶۹- مترجم Zandi, Javad

شناسه افزوده

: حاتمی، مریم، ۱۳۷۵- مترجم Hatami, Maryam

شناسه افزوده

: سمیعی، درسا، ۱۳۷۵- مترجم Dorsa, Samiee

رده‌بندی کنگره

: ۱۲ ۸ Q۷۶/۷۶/ب۲

رده‌بندی دیویی

: ۱۹۴/۸

شماره کتاب‌شناسی ملی

: ۵۶۰۳۶۶۷

نظریه سرگرمی در طراحی بازی

نویسنده: راف کاستر

مترجمان: جواد زندی، مریم حاتمی، درسا سمیعی

ناشر: انتشارات علوم و فنون رازی

فهرست مطالب

- ۱ فصل اول: چرا این کتاب را می‌نویسیم؟ ۵
- ۲ فصل دوم: مغز چگونه کار می‌کند؟ ۱۵
- ۳ فصل سوم: بازی‌ها چیستند؟ ۲۳
- ۴ فصل چهارم: بازی‌ها چه چیزهایی به ما می‌آموزند؟ ۴۹
- ۵ فصل پنجم: کدام تعاریف، جزء بازی حساب نمی‌شوند؟ ۷۷
- ۶ فصل ششم: انواع سرگرمی برای انواع مردم ۱۰۱
- ۷ فصل هفتم: شکل‌یابی ۱۱۳
- ۸ فصل هشتم: مشکل مردم ۱۳۳
- ۹ فصل نهم: متن در بازی ۱۴۷
- ۱۰ فصل دهم: اصول اخلاقی سرگرمی ۱۶۵
- ۱۱ فصل یازدهم: جایی که بازی‌ها باید بروند ۱۷۹
- ۱۲ فصل دوازدهم: یافتن جایگاه مناسب خود ۱۹۱