

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

صعود به بالا

کتاب راهنمای طراحی بازی‌های ویدیویی

اسکات راجرز

Scott Rogers

ترجمه:

شعیب حسینی مقدم

نرگس نوروزی



انتشارات دانشگاه صداوسیما

سرشناسه: راجرز، اسکات Rogers, Scott

عنوان و نام پدیدآور: صعود به بالا: کتاب راهنمای طراحی بازی‌های ویدیویی / اسکات راجرز؛ ترجمه شعیب حسینی مقدم، نرگس نوروزی.

مشخصات نشر: تهران: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۹۶.

مشخصات ظاهری: ۶۱۲ص: مصور.

شابک: ۱-۰۶-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸-۸۵۰۰۰:۰۰۰ریال

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: Level up! : the guide to great video game design, 2010.

یادداشت: کتابنامه به صورت زیر نویس.

عنوان دیگر: کتاب راهنمای بازی‌های ویدیویی.

موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- برنامه نویسی Computer games -- Programming

موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- طراحی Computer games -- Design

موضوع: بازی‌های ویدئویی -- طراحی Video games -- Design

شناسه افزوده: حسینی مقدم، شعیب، ۱۳۶۱، مترجم

شناسه افزوده: نوروزی، نرگس، ۱۳۶۳، مترجم

شناسه افزوده: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران

رده بندی کنگره: ۱۳۹۶ ز ۲/ب ۷۶/۷۶ QA رده بندی دیویی: ۷۹۴/۸۱ کتابشناسی ملی: ۴۴۷۷۳۷



انتشارات دانشگاه صدا و سیما

عضو انجمن فرهنگی ناشران کتاب دانشگاهی

صعود به بالا: کتاب راهنمای طراحی بازی‌های ویدیویی

اسکات راجرز Scott Rogers

ترجمه: شعیب حسینی مقدم، نرگس نوروزی

ویراستار: مارال شعبانلو

طراح جلد: شعیب حسینی مقدم

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: سروش

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

چاپ اول: ۱۳۹۶ / قیمت: ۸۵۰۰۰ تومان

شابک: ۱-۰۶-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸

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

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

مدیر خلاق..... ۴۶

کارگردان هنری..... ۴۷

کارگردان تکنیکی..... ۴۷

و اما بقیه ... ۴۷

واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۱..... ۴۸

سطح ۲: ایده‌ها..... ۵۱

بازیکنان چه می‌خواهند؟..... ۵۸

چرا من از سرگرمی بیزارم؟..... ۵۹

نجات نویسنده از مخمصه..... ۶۳

واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۲..... ۶۵

سطح ۳: نوشتن داستان..... ۶۷

مثلت عجیب و غریب..... ۷۴

زمان جمع‌بندی..... ۷۹

ساختن شخصیت‌ها..... ۸۲

نکاتی راجع به نوشتن برای بچه‌های تمام سنین..... ۸۷

نوشتن به خاطر گرفتن مجوز..... ۸۸

واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۳..... ۹۰

سطح ۴: اینکه می‌توانید یک بازی را طراحی کنید..... ۹۳

آیا به این معناست که تشریفات اداری آن را هم می‌توانید انجام دهید؟..... ۹۳

مرحله اول نوشتن سند طراحی بازی: سند تک‌برگ..... ۹۷

نوشتن مرحله دوم سند طراحی بازی: سند ۱۰ صفحه‌ای..... ۱۰۰

قانون سه‌تایی‌ها..... ۱۰۱

سند طراحی بازی (و واقعیت ناخوشایندی راجع به نوشتن آنها)..... ۱۱۱

پیشرفت نحوه بازی..... ۱۱۶

واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۴..... ۱۲۴

سطح ۵: سه تا C، بخش ۱- شخصیت..... ۱۲۵

شخصیت فکاهی..... ۱۲۸

فهرست مطالب ✕ ۷

| | | |
|------------|--------------|--|
| ۱۲۹ | | شخصیت‌بی‌باک |
| ۱۳۰ | | شخصیت‌مهاجم |
| ۱۳۲ | | بیایید کمی خودمانی شویم |
| ۱۳۷ | | بالاخره رسیدیم به بحث نحوه بازی |
| ۱۴۶ | | هنر هیچ کار نکردن |
| ۱۵۲ | | بالا بر و الا کلنگ |
| ۱۵۵ | | من و سایه‌ام |
| ۱۵۷ | | آب خوب است یا ...؟ |
| ۱۵۹ | | استفاده از همه بخش‌ها |
| ۱۶۰ | | حرکت |
| ۱۶۰ | | ظاهر |
| ۱۶۰ | | فهرست موجودی |
| ۱۶۱ | | تسلیمت |
| ۱۶۱ | | ماتنهانیستیم |
| ۱۶۷ | | همسایگان‌تان چه کسانی هستند؟ |
| ۱۷۱ | | واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۵ |
| ۱۷۳ | | سطح ۶: سه تا C، بخش ۲- دوربین |
| ۱۷۳ | | درست کار کردن: زاویه‌های دوربین |
| ۱۸۰ | | دوربین اول شخص |
| ۱۸۳ | | دوربین سوم شخص |
| ۱۸۷ | | رها کردن کنترل |
| ۱۹۲ | | دو و نیم بُعد |
| ۱۹۳ | | دوربین هم اندازه |
| ۱۹۴ | | دوربین بالا به پایین |
| ۱۹۶ | | دوربین‌های موارد خاص |
| ۱۹۶ | | دید محدود |
| ۱۹۷ | | راهنمای نمای دوربین |
| ۲۰۱ | | راهنمای زاویه دوربین |
| ۲۰۳ | | راهنمای حرکت دوربین |

- نکات دیگر درباره دوربین ۲۰۶
- همیشه دوربین را به سمت هدف بگیرید ۲۰۷
- هرگز اجازه ندهید که شخصیت از جلوی دید دوربین خارج شود ۲۰۸
- دوربین‌های چند نفره ۲۰۹
- واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۶ ۲۱۱
- سطح ۷: سه تا C، بخش ۳ - کنترل‌ها ۲۱۳**
- رقص، میمون، رقص ۲۱۹
- وابسته به شخصیت یا دوربین؟ ۲۲۵
- لرزش، سر و صدا و چرخش ۲۲۷
- واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۷ ۲۳۰
- سطح ۸: زبان علائم - طراحی هاد و آیکون ۲۳۱**
- نوار جان ۲۳۲
- هدف‌گیری ۲۳۴
- سنجش مهمات ۲۳۵
- موجودی ۲۳۵
- امتیاز ۲۳۷
- رادار نقشه ۲۳۹
- یادآور حساس به موقعیت ۲۴۰
- صفحه‌نمایش تمیز ۲۴۲
- آیا آیکن چیز برگر دارد؟ ۲۴۳
- رویداد فوری به دست نیاورید ۲۴۸
- سخن پایانی درباره فونت‌ها ۲۶۱
- واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۸ ۲۶۲
- سطح ۹: همه آنچه درباره طراحی سطح یاد گرفتیم از سطح ۹ بود ۲۶۳**
- نام بازی ۲۷۴
- نمودار مسیر ۲۸۲
- نمودار مسیر مهاجم عتیقه ۲۸۳

| | |
|--|------------|
| استفاده مجدد از تکرار..... | ۲۸۵ |
| بخش نقشه برداری به یادماندنی گری گاکس..... | ۲۸۶ |
| بخش نقشه برداری به یادماندنی دیوید آرنسان..... | ۲۹۲ |
| جمع بندی نقشه برداری..... | ۲۹۹ |
| داستان توطئه..... | ۳۰۲ |
| مسائل خاکستری..... | ۳۰۳ |
| سطح آموزش را در آخر قرار دهید..... | ۳۱۰ |
| واقعیات کلی و ایده های هوشمندانه سطح ۹..... | ۳۱۱ |
| سطح ۱۰: عناصر مبارزه..... | ۳۱۳ |
| حالا باید من را ببوسید..... | ۳۲۹ |
| در باره حرکت..... | ۳۲۹ |
| در باره نگرهبانی..... | ۳۳۴ |
| بالاترین سطح بنگ بنگ..... | ۳۳۹ |
| فرار و اسلحه..... | ۳۴۹ |
| فقط شلیک نه..... | ۳۵۲ |
| مرگ: به چه درد می خورد؟..... | ۳۶۰ |
| واقعیات کلی و ایده های هوشمندانه سطح ۱۰..... | ۳۶۲ |
| سطح ۱۱: اینها همه می خواهند شما را بکشند..... | ۳۶۵ |
| فرم و شکل تابع عملکرد است..... | ۳۶۶ |
| ظاهر کردن آدم بدها..... | ۳۸۱ |
| من عاشق طراحی دشمنان هستم..... | ۳۹۴ |
| از اینکه شما را تکه تکه کنم نفرت دارم..... | ۴۰۵ |
| دشمنانی که دشمن نیستند..... | ۴۰۸ |
| چگونه بهترین نبرد غول در دنیا را بسازیم..... | ۴۱۰ |
| غول چه کسی است؟..... | ۴۱۰ |
| مسائل مربوط به اندازه..... | ۴۱۳ |
| چرا بزرگ ترین نبرد غول دنیا را نسازید؟..... | ۴۲۰ |
| واقعیات کلی و ایده های هوشمندانه سطح ۱۱..... | ۴۲۲ |

سطح ۱۲: جزئیات اجزاء مکانیکی..... ۴۲۳

- ۴۲۸ تله مرگ مقدس
- ۴۳۲ وقت مردن
- ۴۳۵ موسیقی اجزاء مکانیکی
- ۴۴۰ یک جای کوچک آرام دوست داشتنی
- ۴۴۷ سخنی کوتاه درباره مینی گیم‌ها و میکرو گیم‌ها
- ۴۵۰ واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۱۲

سطح ۱۳: حالا دارید با قدرت بازی می کنید..... ۴۵۱

- ۴۸۰ واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۱۳

سطح ۱۴: بازی‌های چند نفره-..... ۴۸۱

- ۴۸۷ چه تعداد مناسب است؟
- ۴۹۵ واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۱۴

سطح ۱۵: چند نکته درباره موسیقی..... ۴۹۷

- ۵۱۳ واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۱۵

سطح ۱۶: صحنه‌های قطع بازی، یا ... ۵۱۵

- ۵۲۶ واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۱۶

سطح ۱۷: و حالا قسمت سخت ماجرا..... ۵۲۷

- ۵۳۱ بازی‌های ویدیویی کار بسیار سختی است
- ۵۳۲ بازی‌های ویدیویی توسط انسان‌ها ساخته می‌شوند
- ۵۳۶ برای دعوت مجدد به نواختن چه باید کرد؟
- ۵۳۸ واقعیات کلی و ایده‌های هوشمندانه سطح ۱۷
- ۵۴۱ ادامه؟ وقت رفتن به مرحله بالاتر
- ۵۴۳ پاداش سطح ۱: نمونه تک‌برگی
- ۵۴۴ نکات فروش منحصر به فرد
- ۵۴۷ پاداش سطح ۲: نمونه سند طراحی ده صفحه‌ای

| | |
|-----|---|
| ۵۵۰ | داستان بازی:..... |
| ۵۵۰ | نحوه بازی: |
| ۵۵۱ | شخصیت بازیکن..... |
| ۵۵۲ | کنترل‌های بازیکن (ایکس باکس ۳۶۰)..... |
| ۵۵۲ | دنیای بازی..... |
| ۵۵۳ | تجربه بازی..... |
| ۵۵۴ | اجزاء مکانیکی بازی |
| ۵۵۷ | پاداش سطح ۳: قالب سند طراحی بازی..... |
| ۵۷۳ | پاداش سطح ۴: لیستی در اندازه متوسط از موضوعات داستان..... |
| ۵۷۵ | پاداش سطح ۵: لیستی بزرگی از محیط‌ها..... |
| ۵۸۱ | پاداش سطح ۶: اجزاء مکانیکی و مخاطرات..... |
| ۵۸۳ | پاداش سطح ۷: قالب طراحی دشمن..... |
| ۵۸۵ | پاداش سطح ۸: قالب طراحی غول..... |
| ۵۸۷ | پاداش سطح ۹: ارائه ایده مفهوم مهم..... |
| ۵۹۷ | واژه‌نامه..... |
| ۶۰۱ | نمیه..... |

پیش‌گفتار مترجمان

باید صادقانه بگویم اولین بار که تصمیم به ترجمه این کتاب گرفتم، هیچ علاقه‌ای به بازی کردن با کامپیوتر یا کنسول بازی نداشتم. حتی وقتی دوستان و اطرافیانم مشغول به بازی بودند و می‌خواستند که همراهشان شوم، هیچ‌گاه علاقه‌ای از خود نشان نمی‌دادم. این پافشاری استمرار داشت تا اینکه بعد از چند سال متوجه حضور پررنگ بازی‌های رایانه‌ای در بخشی از زندگی مردم شدم. مردمی که برای گذراندن اوقاتشان در مترو، محل کار، منزل و ... دائماً در حال بازی هستند. هر چند که در ابتدا برای خودم هم بسیار تعجب‌آور بود و این سؤال دائماً به ذهنم خطور می‌کرد که چرا مردم این همه از وقتشان را صرف این کار بیهوده می‌کنند؟ و چرا به جای آن مطالعه نمی‌کنند؟ و چراهای دیگری که در ذهنم نقش می‌بست؛ اما شاید برای رسیدن به این جواب‌ها اندکی دیر شده بود. باید به پراهمیت شدن آن در زندگی بشر امروزه تن می‌دادم و چاره‌ای دیگر می‌اندیشیدم و آن چاره این بود که شاید بتوان به‌مرور مفاهیم جدی در زندگی بشر را به‌وسیله بازی به مردم منتقل کرد کاری که کمپانی‌های معروف دنیا در زمینه ساخت بازی‌های رایانه باقوت و جدیت دنبال کرده بودند و به توفیقات فراوانی رسیده بودند. فیلم‌ها و انیمیشن‌هایی ساخته شده بودند که شخصیت‌های آن به خاطر محبوبیت در بازی‌های رایانه‌ای موفقیت در گیشه را باعث شده بودند و در یک مقاله مشاهده کرده بودم که بازی‌های رایانه‌ای و کلیپ و فیلم و سریال بیشترین تأثیر اقناعی را بر مخاطب می‌گذارند و از این میان درصد بازی‌های رایانه‌ای و کلیپ از مابقی بیشتر بود.

اما، رسیدن به این جایگاه، احتیاج به شناخت درباره چگونگی و روش‌های طراحی و مدیریت این‌گونه بازی‌ها داشت، که مان را بر آن داشت تا با بررسی در کتاب‌های ترجمه‌شده به سراغ مراحل بعدی بروم؛ اما متأسفانه به هیچ نمونه ترجمه‌شده‌ای که در بازار کتاب وجود داشته باشد نرسیدم. می‌توانم به جرأت بگویم که حتی هیچ‌گونه کتابی در بعد هنری و طراحی در این زمینه نیافتیم. هر چند که در بعد نرم‌افزاری و مهندسی کتاب‌های اندکی یافت می‌شد. در همین بین و در پی جست‌وجو درباره این موضوع با دوستی به نام امین برمکی آشنا شدم. وی مشغول به ساخت انیمیشن بود و بازی جدیدی را برای موبایل، همراه گروهش ساخته بودند. حین صحبت‌هایی که با وی داشتم اتفاقاً بحث به سمت بازی‌های رایانه‌ای و علاقه وی به طراحی این‌گونه بازی‌ها رفت. وی نام کتابی را به میان آورد که نویسنده‌اش به شکل بازی گونه توانسته بود روش طراحی بازی را تشریح کند. علاقه‌مند و پیگیر شدم که کتاب را بیابم و مطالعه کنم. بعد از مطالعه اجمالی متوجه شدم کتابی بسیار روان و قابل فهم برای همه علاقه‌مندان به ساخت بازی‌های یارانه‌ای است و در فصل‌های مختلفش به تمامی اتفاقات ممکن در طراحی یک بازی رایانه‌ای اشاره شده بود و می‌توانست به‌عنوان یک منبع مهم برای طراحی این‌گونه از بازی‌ها به آن استناد کرد. منبعی که به نکات مهمی در زمینه طراحی و کارگردانی بازی‌های یارانه‌ای پرداخته بود. و آن کتاب همین کتابی است که پیش روی خوانندگان گرانقدر وجود دارد. کتابی که به نظر برای افرادی که می‌خواهند به مباحث طراحی بازی‌های رایانه‌ای ورود کنند، بسیار مفید خواهد بود.

بدون شک حضور، تلاش‌های مستمر و صبر سرکار خانم نرگس نوروزی در این پروژه اگر نبود، هیچ‌گاه به این سرعت ترجمه کتاب به پایان خود نزدیک نمی‌شد. لازم است از تلاش‌های صمیمانه توأم با صبر ایشان در پیشبرد این پروژه کمال تشکر را داشته باشم. در این ترجمه تمام تلاش بر این بوده که بتوانیم اصالت متن را حفظ کنیم؛ اما به علت وجود نداشتن بعضی اصطلاحات محاوره‌ای در زبان فارسی مجبور به اندک تغییراتی بودیم که برای خواننده قابل فهم‌تر باشد. امید است که کلیه طیف علاقه‌مندان و متخصصان در زمینه طراحی و ساخت بازی‌های رایانه‌ای، چه مبتدی و چه حرفه‌ای، از این کتاب بهره کافی و لازم را ببرند.

شعب حسینی مقدم

نرگس نوروزی

۹۶/۰۶/۵

پیش‌گفتار ناشر

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 به‌عنوان 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 یکجا شروع می‌کنند: از پایه! بعد از یک برد بزرگ، چندین مرتبه تا به حال شنیدیم، «همه این نتایج 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 افتاده است، این کتاب راهنما را از قفسه کتابخانه خود بیرون بکشید و برگردید به اصول. من به شما قول می‌دهم که برایتان الهام‌بخش باشد.

دنی ییلسون

معاون بازی‌های مرکزی THQ

فوریه ۲۰۱۰

درباره نویسنده

پس از اینکه اسکات راجرز کشف کرد که طراحان بازی، شادی و نشاط بیشتری دارند، حرفه ۱۶ ساله خود در بازی ویدئویی را آغاز کرد. او در طراحی بسیاری از بازی‌های ویدئویی موفق همکاری کرده است که شامل: دنیای پک من، مجموعه ماکسیمو، خدای جنگ، مجموعه کشیده شده به زندگی^۱ و سواران تاریکی است. اسکات در حال حاضر یکی از مدیران خلاق THQ است و بیرون از محدوده حمله هسته‌ای لوس آنجلس با همسر دوست داشتنی‌اش، دو فرزندش و بسیاری از شخصیت‌های کارهایش زندگی می‌کند.



دکمه شروع را فشار دهید!

اگر شبیه من هستید ...

پیش از آنکه کتابی را بخرید، صفحه اولش را می‌خوانید. فهمیده‌ام اگر صفحه اول آن را دوست داشته باشم، احتمالاً کل آن کتاب را دوست خواهم داشت. متوجه شده‌ام که بسیاری از کتاب‌ها یک چکیده هیجان‌انگیز در صفحه اول خود دارند تا خواننده را به خود جذب کنند، مثل:

پنجه‌های کثیف زامبی با عصبانیت پیراهن جک را چنگ زد، همین‌طور که تیغش سر آن موجود را مثل یک هندوانه رسیده می‌برید. یک لگد محکم به نیم‌تنه بی‌سرش، او را به پایین پله‌ها داخل جمعیت حریصی انداخت که مثل یک موج می‌خروشیدند. زمانی که خواهران و برادران زنده‌جسد فهمیدند که بدن بی‌سر او فقط یک تکه گوشت مرده است حمله خود را متوقف کردند. درنگ آنها به جک فرصتی داد تا نگاهی روی شانه‌اش بیندازد و ببیند که اولین سرانجام به هلیکوپتر رسید. جک در مقابل جمعیتی که در حال نزدیک شدن بودند، مقاومت کرد. همین‌طور که دستان چنگ زده را با حرص از مچ‌هایشان جدا می‌کرد، فریاد زد: «آن کار را شروع کنید! من نمی‌توانم آنها را برای همیشه نگه دارم!» اولین در حالی که دیوانه‌وار سوئیچ‌ها را می‌زد فریاد زد: «اما، جک من نمی‌دانم چطوری یک هلیکوپتر را هدایت می‌کنند!»

هرگز، در این کتاب به چنین تاکتیک‌های کم‌ارزشی متوسل نشده‌ام. همچنین متوجه شده‌ام که برخی از کتاب‌ها با چاپ یک نقل قول مثبت از یک متخصص در صنعت یا فرد معروف در نخستین صفحه، سعی در به دست آوردن احترام دارند:

من از خواندن صفحه اول کتاب «صعود به بالا» چیزهای بیشتری یاد گرفتم! کتاب فوق‌العاده‌ای درباره طراحی بازی‌های ویدئویی که از کار ۲۵ ساله در صنعت بازی‌های ویدئویی آموختم!

یک طراح بسیار مشهور بازی^۱

مسلماً به کسی نیاز ندارید که به شما بگوید چگونه تصمیم بگیرید. تنها با انتخاب این کتاب می‌توانم به شما بگویم که یک خواننده بصیر هستید. همچنین باید بگویم که دنبال حقیقت واقعی ساخت بازی‌های ویدیویی هستید. این کتاب به شما یاد می‌دهد که چه کسی، چه چیزی، کجا و مهم‌تر از همه چگونه بازی‌های ویدئویی را طراحی کنید. اگر به بازی‌های سکه‌ای، قهرمان داستان، خوراک لوییای پر ادویه، تله‌های مرگبار، ارگونومی، سرگرمی، مارهای آبی بزرگ، عمارت‌های خالی از سکنه، جزیره‌ها و کوچه‌ها، پرش‌ها، خرگوش‌های قاتل، موضوعات مهم و تکراری، پیتزا مکزیکی، شخصیت‌های غیر بازیکن، طراحی‌های تک‌برگ، جلسات زیر و بمی صدا، کاوش‌ها، جوجه‌های روباتیک، بمب‌های هوشمند، مثلث عجیب و غریب، چیزهای غیر سرگرم‌کننده، خشونت، (whack-a-mole) و بازی سکه‌ای که از چکش برای ضربه زدن به اسباب‌بازی استفاده می‌شود، XXX، محور Y و زامبی‌ها علاقه‌مند هستید، این کتاب مناسب شماست.

پیش از آنکه شروع کنیم، به خاطر داشته باشید که راه‌های زیادی برای طراحی بازی وجود دارد. تا زمانی که بتوانند ایده‌های طراح را انتقال دهند، همه آنها معتبر هستند. ترفندها و تکنیک‌هایی که در «صعود به بالا» وجود دارند، روش‌های من برای ساخت طراحی بازی هستند. یادآوری سریع دیگر، زمانی که می‌گویم «من یک بازی طراحی کردم» نوعی ساده‌گویی است. بازی‌های ویدئویی توسط افراد فوق‌العاده با استعداد ساخته شده است (به‌زودی به شما معرفی خواهند شد.) و برای اینکه این حس را انتقال دهند که همه آنچه من انجام دادم نه‌تنها نادرست نیست بلکه خودخواهانه^۲ است. هیچ فردیتی در کار تیمی نیست.^۳

اکثر بازی‌هایی که در طراحی آنها کمک کرده‌ام بازی‌های ماجراجویانه تک نفره بودند، به همین خاطر بسیاری از مثال‌های «صعود به بالا» از این دست می‌باشند! به سمت این دیدگاه کشیده می‌شوند. من این‌گونه فکر می‌کنم؛ اما همچنین فهمیده‌ام که بیشتر مفاهیم نحوه بازی قابل انتقال به انواع بسیار متفاوتی از بازی‌ها هستند. انتقال توصیه من به بازی‌تان بدون در نظر گرفتن نوع بازی‌تان کار خیلی سختی نیست.

۱- بیشک آن قدر باهوش هستید که فهمیده باشید این یک نقل قول واقعی نیست، چراکه یک طراح بسیار مشهور بازی وجود ندارد؛ مگر اینکه شما شیگرو میاموتو، سازنده ماریو را در نظر بگیرید. وای! من باید این جمله را به ژاپنی ترجمه می‌کردم!

۲- این یک صنعت کوچک است. هیچ‌کس نمی‌تواند کسی را اذیت کند! آدم سخت‌کوش و خوبی باشید تا موفق شوید.

۳- از قضا (به طور طعنه آمیزی) یک من وجود دارد.

مطلب دیگری که پیش از شروع باید به آن اشاره کنم. اگر دنبال یک فصل به خصوص برای نحوه بازی می‌گردید، خودتان را اذیت نکنید. به خاطر اینکه همه فصول در این کتاب درباره نحوه بازی می‌باشند. بایستی همیشه به نحوه بازی فکر کنید و اینکه چطور چیزها روی بازیکن اثر می‌گذارند، حتی هنگام طراحی عناصر منفعل مثل: صحنه‌های قطع بازی و صفحات وقفه.

از آنجایی که تا حدی آن را ساخته‌اید، ممکن است من هم در ابتدا با گفتن اخبار بد شروع کنم. ساخت بازی‌های ویدئویی کار بسیار سختی است.^۱ در زمینه بازی‌های ویدئویی برای مدت ۱۶ سال کار کرده‌ام و روی بازی‌هایی کار کرده‌ام که میلیون‌ها کپی از آنها فروخته شده است.

اما، حالا فهمیده‌ام که ساخت بازی‌های ویدئویی بهترین شغل دنیاست. ساخت بازی‌ها می‌تواند کار هیجان‌انگیز، خسته‌کننده، رضایت‌بخش، استرس‌زا، گیج‌کننده، کسل‌کننده، استفرغ‌آور و سرگرم‌کننده محض باشد.

نه شما نمی‌توانید شغل من را داشته باشید

در طول حرفه‌ام، به ایده‌های هوشمندانه‌ای دست یافتم و یک‌سری واقعیات کلی را یاد گرفتم. برای راحتی شما آنها را در انتهای هر فصل اضافه کرده‌ام. همچنین چند چیز بسیار مهم هم یاد گرفته‌ام. شما می‌توانید بگویید آنها خیلی مهم هستند چون آنها را به صورت برجسته نوشته‌ام. اولین چیز بسیار مهمی که یاد گرفتم این بود:

طراحان بازی سرگرمی بیشتری دارند.

من این را به خوبی می‌دانم چون اول به‌عنوان یک هنرمند در صنعت بازی‌های ویدئویی کار می‌کردم.^۲ در آن عصر ۱۶ بیتی هنرمندان بازی‌های ویدئویی تصاویر را با پیکسل‌ها می‌کشیدند. چندین هنرمند ۱۶ بیتی عالی وجود دارند، مثل پل روبرتسون.^۳ و تیم‌هایی که بازی‌های سرباز جهانی و بازی‌های جنگی کلاسیک Capcom را ساختند؛ اما کشیدن تصاویر با استفاده از پیکسل‌ها برای من مثل کشیدن با کاشی‌های حمام است.

۱ - کارفرمایی داشتم که در راهروی دفترمان راه می‌رفت و زیر لب می‌گفت: «چقدر بازی‌های ویدئویی کار سختی هستند!» من به او می‌خندیدم، اما حالا دیگر این کار را نمی‌کنم. حق با او بود.
۲ - در واقع به ما «فروشندگان پیکسلی» (pixel pushers) و «میمون‌های جنی» (sprite monkeys) می‌گفتند که هیچ‌کدام از آنها علی‌رغم اینکه این اصطلاحات خیلی بامزه به نظر می‌رسند، هرگز به معنای تحسین نبودند.

در اینجا تصویری را مشاهده می‌کنید که با استفاده از پیکسل‌ها ساخته‌ام:



همین‌طور که مشغول کشیدن پیکسل‌ها بودم، صدای خنده ناهنجاری را شنیدم که از گروهی از اتاقک‌های مجاور من می‌آمد. من از روی دیوار به‌دقت نگریستم و گروهی از طراحان بازی ویدئویی را دیدم که شاد بودند و اوقات خوشی را سپری می‌کردند. خوب کاملاً واضح است که من با کشیدن پیکسل‌ها اوقات خوشی را سپری نمی‌کردم. فهمیدم آن طراحان بازی بیشتر از من از کارشان لذت می‌برند! ساخت بازی‌های ویدئویی بایستی لذت‌بخش باشد! من هم می‌خواهم لذت ببرم! من هم می‌خواهم یک طراح بازی شوم! و من این کار را کردم. سرانجام پیشرفت کردم و یک طراح بازی شدم. بعد از اینکه یک طراح واقعی بازی شدم، دومین چیز بسیار مهم را یاد گرفتم:

هیچ کس در تیم مایل نیست طراحی شما را بخواند.

کشف این مطلب بسیار وحشتناک است؛ اما این چیزی است که هر طراح بازی نیازمند شنیدن آن است. من یک طراح جدید بازی با طرح‌های جدید بازی که آماده بیرون آمدن است، بودم و هیچ‌کس نمی‌خواست هیچ‌کدام از آنها را بخواند! من باید چه کار می‌کردم؟ برای حل این مشکل و وادار کردن همکارانم به خواندن نسخه‌های طراحی خود، شروع به کشیدن آنها به صورت کارتون کردم و حدس بزنید چه اتفاقی افتاد؟ این کار جواب داد. آنها ایده‌هایی که من می‌خواستم، به هم تیمی‌هایم منتقل کردند و من تاکنون بازی‌ها را به این صورت طراحی کرده‌ام که بسیاری از آنها پرفروش‌ترین عناوین شدند. به این خاطر است که شما کارتون‌های زیادی پیدا می‌کنید؛ بنابراین به خواندن ادامه می‌دهید و ایده‌های ارائه‌شده، می‌فهمید. اگر شما هم همین کار را کنید، می‌توانید آنها را در طراحی خود به کار ببرید و شما هم یک طراح فوق‌العاده شوید.



این کتاب برای چه کسانی مفید است؟

فرض کنید شما یکی از این افراد هستید.

یک متخصص بازی‌های ویدئویی. کتاب‌های زیادی درباره طراحی بازی‌های ویدئویی وجود دارد؛ اما بیشتر آنها پر از نظریه می‌باشند، که هرگز هنگام ساخت یک بازی به نظرم مفید نبوده‌اند. اشتباه نکنید، زمانی که در یک همایش تولیدکنندگان بازی‌ها هستید، نظریه خوب است؛ اما زمانی که روی یک بازی کار می‌کنم و خودم را برای انجام یک کار دشوار آماده می‌کنم، خون روی همه دیوارها پاشیده است،^۱ به توصیه عملی و ضروری درباره چگونگی حل مشکلاتی که ممکن است با آن مواجه شوم نیاز دارم. به این مطلب اشاره کردم به خاطر اینکه گمان می‌کنم برخی از شما که کتاب «صعود به بالا» را می‌خوانید متخصصین با تجربه بازی‌های ویدئویی باشید. امیدوارم که تکنیک‌ها و نکات این کتاب در کارهای روزمره‌تان مفید باشد. البته به این معنا نیست که این کتاب برای مبتدیان قابل استفاده نیست.

من درباره شما، طراحان آینده بازی‌های ویدئویی، دارم صحبت می‌کنم. یک صفحه قبل را به خاطر می‌آورید که به شما گفتم من یک فروشنده پیکسل بودم؟ نکته آن داستان این بود که من درست مثل شما بودم. شاید شما هم یک هنرمند هستید که از شنیدن صدای خنده طراحان بازی در دفتر دیگری خسته شده‌اید. یا یک برنامه‌نویسی که می‌داند می‌تواند رویارویی بهتری از آنچه در حال حاضر یک احمق در بازیتان با دشمن انجام می‌دهد، داشته باشد یا شاید شما آزمایشگری هستید که می‌خواهد در دنیا پیشرفت کند؛ اما نمی‌داند چگونه می‌تواند این کار را

۱ - خون مجازی. تا آنجایی که من می‌دانم هیچ کس از ساخت یک بازی ویدئویی نمرده است.

انجام دهد. زمانی که می‌خواستم یک طراح بازی‌های ویدئویی شوم، هیچ کتابی در این زمینه نبود. بایستی همه چیز را از دیگر طراحان بازی یاد می‌گرفتیم. من خوش‌شانس بودم که یک مربی داشتم و فرصتی برای کار کردن آن هم به‌عنوان یک طراح بازی. اگر شما هیچ‌کدام از اینها را ندارید، اخم نکنید. این کتاب را بخوانید؛ من مربی شما می‌شوم. فقط لازم است توصیه‌های من را انجام دهید، آماده باشید و وقتی فرصتی پیش می‌آید از آن استفاده کنید.

این کتاب همچنین برای دانشجویان طراحی بازی‌های ویدئویی مناسب است. برگردیم به زمانی که ساخت بازی‌ها را شروع کردم، هیچ کلاسی در زمینه طراحی بازی‌های ویدئویی نگذراندم؛ چون اصلاً وجود نداشت! همین‌طور که پیش می‌رفتم، چیزها را می‌ساختم و اشتباهات زیادی کردم. به این خاطر است که کتاب را نوشتم؛ بنابراین شما می‌توانید از اشتباهات من درس بگیرید پیش از آنکه اشتباهات شما هم شوند.

در آخر، این کتاب متعلق به هر کسی است که عاشق بازی‌های ویدئویی است. عاشق بازی‌های ویدئویی هستم. عاشق بازی کردن با آنها هستم. دوست دارم آنها را بسازم و دوست دارم درباره ساخت آنها بخوانم. اگر شما می‌خواهید بازی‌های ویدئویی را بسازید، شما هم باید عاشق آنها باشید. از قضا، برخی را می‌شناسم که در بازی‌های ویدئویی کار می‌کنند و آزادانه پذیرفته‌اند که دوست ندارند با این بازی‌های ویدئویی بازی کنند. اصلاً این را نمی‌فهمم. اگر شما بازی‌های ویدئویی را دوست ندارید پس چرا در این حوزه کار می‌کنید؟ آنها احمق هستند. آنها باید کنار بروند و اجازه دهند کسانی آنها را بسازند که عاشق بازی‌های ویدئویی هستند. کسی مثل شما!

آماده‌اید؟ عالی است! بیایید ببینیم چگونه باید این بازی‌ها را بسازیم!

