



# The Art of Game Design



A Book  
of Lenses

Jesse Schell

**MK**<sup>®</sup>  
MORGAN KAUFMANN

هنر طراحی بازی

کتاب لنزها

نوشته جسی شل

# هنر طراحی بازی

هنر طراحی بازی

کتاب لنزها

نوشته جسی شل

دانشگاه کارنگی ملون

مترجمان

ابوذر پوررنجبر

پویا صباغ

ویراستار

علیرضا رنجبر شورابی

تقديم به نيرا<sup>1</sup>  
که همیشه گوش می دهد.

---

<sup>1</sup> Nyra

از هنر سخن می‌گوییم  
چرا که هیچ چیز دیگری ارزش هنر را ندارد  
هیچ چیز.

زندگی سفری مبهم است  
سوار بر هنر، گذار می‌کند.  
• ماکسول ه. بروک<sup>۲</sup>

---

<sup>2</sup>Maxwell H. Brock

## پیشگفتار

نوشتن این کتاب پروژه‌ای طولانی بود و با کمک افراد زیادی انجام شد. در این جا از کسانی که کمک‌های بسیاری در این راه به من کرده‌اند نام می‌برم، اما لیست کامل این افراد در وبسایت <http://www.artofgamedesign.com> موجود است.

نیرا و اما<sup>۳</sup>، کسانی که بسیار دوستشان دارم. همیشه من را تشویق کردید و سال‌ها من را تحمل کردید در حالی که به جای کوتاه کردن چمن، شستن ظرف‌ها و خاموش کردن آتش حیاط پشتی، به نقطه‌ای خیره می‌شدم و می‌نوشتم.

مادرم، سوزان فارینگر<sup>۴</sup>، که از وقتی دوازده ساله بودم فهمید که هیولاها و سیاه‌چال‌ها برای من بسیار مهم هستند.

برادرم، بن<sup>۵</sup> که یک بازی ورق به نام "رعد"<sup>۶</sup> را به من یاد داد که در چهار سالگی‌اش، در یک رویا ساخته بود.

جف مک‌گینلی<sup>۷</sup> که یک بستنی قیفی را کامل در دهان‌اش جا داد و سی سال من را تحمل کرد.

ریگان هلر<sup>۸</sup> که ساعت‌های بی‌شمار در رستوران و هواپیما و اتاق کنفرانس درکنار من کار کرد و تصویرسازی کارت‌های لنزها و طراحی قالب آن‌ها را علاوه بر طراحی گرافیک قسمت‌های بسیاری از این کتاب انجام داد.

اما باکر<sup>۹</sup> که تمام کارهای سخت و طاقت فرسا، از حروفچینی کارت‌ها و بحث با طراحان آن تا مرتب کردن تصویرهای کتاب و پیدا کردن صاحبان حق نشر و پاک کردن خاکسترهای شومینه را انجام داد.

---

<sup>3</sup>Emma

<sup>4</sup>Susanne Fahringer

<sup>5</sup>Ben

<sup>6</sup>Thunder

<sup>7</sup>Jeff McGinley

<sup>8</sup>Reagan Heller

<sup>9</sup>Emma Backer

افراد تیم الزویر و مورگان کافمن<sup>۱۰</sup>، که اجازه دادند پروژه‌ای که باید طی دو سال تمام می‌شد، پنج سال طول بکشد: تیم کاکس<sup>۱۱</sup>، جورجیا کندی<sup>۱۲</sup>، بث میلِت<sup>۱۳</sup>، پل گاترر<sup>۱۴</sup>، کریس سیمپسون<sup>۱۵</sup>، لورا لوین<sup>۱۶</sup> و کترین اسپنسر<sup>۱۷</sup>.

تمام افراد استودیوی واقعیت مجازی دیزنی<sup>۱۸</sup> که سال‌ها به حرفه‌های درهم و نظریه‌های غیرمنطقی من گوش دادند، به خصوص: مایک گاسلین<sup>۱۹</sup>، جو شاکت<sup>۲۰</sup>، مارک ماین<sup>۲۱</sup>، دیوید رز<sup>۲۲</sup>، بروس وودساید<sup>۲۳</sup>، فیلیپ لارا<sup>۲۴</sup>، گری دینز<sup>۲۵</sup>، مایک هالی<sup>۲۶</sup>، دنیل آسهایم<sup>۲۷</sup> و جان والاس<sup>۲۸</sup>.

هیات علمی، کارکنان و دانشجویان مرکز فناوری سرگرمی<sup>۲۹</sup> دانشگاه کارنگی ملون که به من اجازه تدریس طراحی بازی و ساخت دنیاها را دادند که تمام آن چه در این کتاب هست را به من آموخت. به ویژه: دان مارینلی<sup>۳۰</sup>، رندی پاش<sup>۳۱</sup>،

---

<sup>10</sup>Elsevier/Morgan Kauffman

<sup>11</sup>Tim Cox

<sup>12</sup>Georgia Kennedy

<sup>13</sup>Beth Millet

<sup>14</sup>Paul Gottehrer

<sup>15</sup>Chris Simpson

<sup>16</sup>Laura Lewin

<sup>17</sup>Kathryn Spencer

<sup>18</sup>Disney VR Studio

<sup>19</sup>Mike Goslin

<sup>20</sup>Joe Shochet

<sup>21</sup>Mark Mine

<sup>22</sup>David Rose

<sup>23</sup>Bruce Woodside

<sup>24</sup>Felipe Lara

<sup>25</sup>Gary Daines

<sup>26</sup>Mk Haley

<sup>27</sup>Daniel Aasheim

<sup>28</sup>John Wallace

<sup>29</sup>Entertainment Technology Center

<sup>30</sup>Don Marinelli

<sup>31</sup>Randy Pausch



برندا هارگر<sup>۳۲</sup>، رالف ویتوچیو<sup>۳۳</sup>، کریس کلاگ<sup>۳۴</sup>، چارلز پالمر<sup>۳۵</sup>،  
روث کاملی<sup>۳۶</sup>، جاش یلون<sup>۳۷</sup> و درو دویسون<sup>۳۸</sup>.

باید از رندی پاش تشکر ویژه‌ای بکنم، وقتی فکر می‌کردم  
نمی‌توانم این کتاب را بنویسم، با لنز جادویی‌اش به من نشان  
داد که می‌توانم.

متشکرم رندی.

---

<sup>32</sup> Brenda Harger

<sup>33</sup> Ralph Vituccio

<sup>34</sup> Chris Klug

<sup>35</sup> Charles Palmer

<sup>36</sup> Ruth Comley

<sup>37</sup> Josh Yelon

<sup>38</sup> Drew Davidson

## سلام

سلام! بفرمایید داخل! اصلا فکر نمی‌کردم که امروز تشریف بیاورید. ببخشید که اینجا کمی به هم ریخته است، در حال نوشتن بودم. خواهش می‌کنم، راحت باشید. خوبه، خوبه. خوب، از کجا شروع کنیم؟ آهان! باید خودم را معرفی کنم.

من جسی شل<sup>۳۹</sup> هستم، و همیشه عاشق طراحی بازی بوده‌ام. این هم یک عکس از من:



فقط کمی قدم از الان کوتاه‌تر است. از زمانی که این عکس گرفته شده تا امروز، کارهای متفاوتی انجام داده‌ام؛

توی سیرک به‌عنوان شعبده‌باز کار کرده‌ام.

نویسنده، کمدین و دستیار شعبده‌باز بوده‌ام.

در شرکت تحقیقات ارتباطات IBM و بل به‌عنوان مهندس نرم‌افزار کار کرده‌ام.

برای شرکت والت دیزنی بازیهای تعاملی شهربازی و چند نفره‌ی کلان طراحی کرده‌ام.

---

<sup>39</sup> Jesse Schell

استودیوی طراحی بازی شخصی خودم را راه اندازی کردم و استاد دانشگاه کارنگی ملون<sup>40</sup> بوده ام.

اما هر کسی از من بپرسد که شغلام چیست، پاسخ می‌دهم که **طراح بازی هستم**.

دلیل این که کارهایی را که انجام داده‌ام بیان کردم این است که در خلال این کتاب مثال‌هایی از تجربیات گذشته‌ام بیان خواهم کرد. هر کدام از این تجارب، نکات ارزشمندی را در زمینه‌ی هنر طراحی بازی به من آموخته‌اند. ممکن است از خواندن این موضوع تعجب کنید، اما با خواندن این کتاب متوجه می‌شوید که طراحی بازی چه پیوندهای تنگاتنگی با تجربیات زندگی شما دارد.

نکته‌ای که باید گوشزد کنم، این است که، با وجود این که مباحث کتاب به‌طور خاص در زمینه‌ی طراحی بازی‌های رایانه‌ای هستند، بسیاری از اصولی که بررسی می‌شوند مختص بازی‌های رایانه‌ای نیستند، بلکه دامنه‌ی کاربرد وسیعی دارند. اکثر مطالبی که اینجا فرا می‌گیرید، در طراحی هر نوع بازی - دیجیتال، آنالوگ یا هر نوع بازی دیگر- بسیار کارآمد خواهد بود.

## طراحی بازی چیست؟

قبل از این که شروع کنیم، می‌بایست تعریف واضحی از "طراحی بازی" داشته باشیم. بعید نیست که برخی درباره‌ی مفهوم این کلمه تردید داشته باشند.

*تصمیم‌گیری و انتخاب در مورد اینکه یک بازی چه باید باشد، طراحی بازی نام دارد.*

این تعریف در ظاهر بسیار ساده است.

**"یعنی فقط با یک انتخاب، بازی طراحی می‌شود؟"**

---

<sup>40</sup> Carnegie Mellon University

خیر، برای طراحی یک بازی می‌بایست صدها و حتا هزاران تصمیم گرفته و انتخاب انجام شود.

**"آیا برای طراحی بازی نیاز به تجهیزات خاصی داریم؟"**

خیر. از آنجایی که طراحی بازی تنها شامل تصمیم‌گیری و انتخاب می‌شود، می‌توانید به‌سادگی یک بازی را در افکار خود طراحی کنید. اما معمولاً بهتر است این انتخاب‌ها را بنویسید، زیرا حافظه‌ی ما ضعیف است و اگر نکته مهمی را که به ذهن‌مان رسیده ننویسیم، احتمال فراموش کردن آن زیاد است. همچنین اگر بخواهید افراد دیگری در تصمیم‌گیری یا طراحی بازی به شما کمک کنند، باید انتخاب‌های خود را به آن‌ها منتقل کنید و بهترین راه برای انجام این کار، نوشتن این انتخاب‌ها است.

**"برنامه‌نویسی چگونه؟ نیازی نیست که طراحان بازی، برنامه‌نویس خوبی باشند؟"**

خیر. اول این که بسیاری از بازی‌ها بدون نیاز به فناوری رایانه‌ها قابل انجام هستند. مثل بازی‌های فکری، کارت بازی و بازی‌های ورزشی. دوم این که حتا در طراحی بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان بدون اطلاع از جزییات فنی و نحوه‌ی اجرای آن، به‌سادگی در مورد این که بازی چه باید باشد تصمیم‌گیری کرد. مسلماً آگاه بودن از این جزییات فنی، کمک بزرگی به طراحی بازی می‌کند، همانطور که آگاهی از تکنیک‌های هنری به یک نقاش کمک می‌کند. مثل رابطه‌ی بین یک معمار و یک نجار؛ نیازی نیست که معمار تمام دانش نجار را داشته باشد، اما باید از توانایی‌های او آگاه باشد.

**"پس منظور شما این است که طراح بازی فقط داستان بازی را می‌نویسد؟"**

خیر. تصمیمات در مورد داستان بازی تنها یکی از جنبه‌های طراحی بازی است. تصمیمات و انتخاب‌های بسیار زیادی از جمله قوانین بازی، ظاهر و فضا، زمان، سرعت، خطرپذیری، پاداش‌ها، مجازات‌ها و تمام آنچه که بازی‌کننده تجربه می‌کند، جزو وظایف طراح بازی هستند.

**"یعنی طراحی بازی در مورد این که بازی چه باید باشد تصمیم می‌گیرد، تصمیمات خود را می‌نویسد و وظیفه‌ی او به پایان می‌رسد؟"**

می‌توان گفت نه. قوه‌ی تخیل هیچ کسب‌نقص نیست و بازی‌هایی که ما در ذهن خود یا روی کاغذ طراحی می‌کنیم، تقریباً هیچ وقت آنطور که انتظار داریم نمی‌شود. طراح بازی تا زمانی که بازی را در حال اجرا نبیند، نمی‌تواند بسیاری از تصمیمات مهم را بگیرد. به همین دلیل، معمولاً طراح بازی از ابتدا تا انتهای ساخت بازی دخیل است و در تمام طول مسیر، در مورد بازی تصمیم می‌گیرد.

دانستن تفاوت بین "طراح بازی" و "بازی‌ساز" مهم است. بازی‌ساز به کسی گفته می‌شود که به هر نحوی در ایجاد و خلق بازی نقش دارد. مهندسان، طراحان انیمیشن، مدل‌سازها، آهنگ‌سازان، نویسندگان، تهیه‌کنندگان و طراحانی که روی یک بازی کار می‌کنند، همه بازی‌ساز هستند. طراحان بازی تنها یک گروه از بازی‌سازها هستند.

**"پس طراح بازی تنها شخصی است که اجازه تصمیم‌گیری در مورد بازی را دارد؟"**

بیایید اینطوری به قضیه نگاه کنیم: هر کسی که در مورد این که بازی چگونه باید باشد، تصمیم‌گیری کند، طراح بازی است. طراح، یک نقش است و نه یک شخص. تقریباً تمام بازی‌سازها در یک تیم، با ایجاد محتوای بازی در مورد آن تصمیم‌گیری می‌کنند. این تصمیمات، تصمیمات مربوط به طراحی بازی هستند و وقتی شما این تصمیمات را می‌گیرید، طراح بازی هستید. به همین دلیل، بدون توجه به این که نقش شما در تیم ساخت بازی چیست، آگاهی از اصول طراحی بازی به شما کمک می‌کند که وظیفه‌ی خود را بهتر انجام دهید.

## **در انتظار مندلیف**

اکتشاف، یافتن چشم‌انداز تازه نیست، بلکه به‌دست آوردن دیدگاه تازه است.

## • مارسل پروست

این کتاب می‌خواهد شما بهترین طراح بازی شوید، بهترین طراحی که ممکن است. متأسفانه در حال حاضر هیچ "تئوری یکسان طراحی بازی" وجود ندارد، هیچ قانون ساده‌ای برای ساختن بازی‌های خوب موجود نیست.

پس چه می‌توان کرد؟

ما در موقعیتی مشابه کیمیاگران قدیمی هستیم. در دوره‌ای که هنوز مندلیف جدول تناوبی عناصر و روابط بین عناصر اصلی را کشف نکرده بود، کیمیاگران از قوانینی مثل لحاف چهل‌تکه برای نحوه‌ی ترکیب عناصر مختلف استفاده می‌کردند. این قوانین ناقص و گاه نادرست و نیمه افسانه‌ای بودند. اما با استفاده از همین قوانین کیمیاگران توانستند نتایج شگفت‌انگیزی بگیرند و جست‌وجوی آن‌ها به دنبال حقیقت در واقع منجر به شیمی مدرن شد.

طراحان بازی به انتظار مندلیف خود نشسته‌اند. در حال حاضر ما جدول‌تناوبی نداریم. قوانین و اصول در هم ریخته‌ای داریم که کمابیش به ما کمک می‌کنند تا کار خود را انجام دهیم. من تمام تلاش خود را کرده‌ام تا تمام این قوانین را یکجا جمع کنم و شما بتوانید آن‌ها را مطالعه کنید، در نظر بگیرید، استفاده کنید و ببینید که بقیه چطور آن‌ها را به کار گرفته‌اند.

طراحی بازی خوب زمانی اتفاق می‌افتد که بازی خود را تا جایی که می‌توانید از زوایای مختلف بررسی کنید. من به این زوایا، **لنز** می‌گوییم، چون هر کدام از این لنزها راهی برای نگاه کردن به بازی شما است. لنزها، سوال‌هایی هستند که باید از خود در مورد طراحی بازی بپرسید. این لنزها مثل نقشه یا دستورالعمل نیستند، بلکه ابزاری برای آزمایش کردن طراحی شما هستند و کم کم در طول کتاب معرفی خواهند شد. یک دسته کارت، که در آن هر کارت، یکی از لنزها را به طور خلاصه توضیح می‌دهد، برای استفاده‌ی راحت‌تر در حین طراحی، به

همراه این کتاب تهیه شده است و از سایت [www.artofgamdesign.com](http://www.artofgamdesign.com) قابل تهیه است.

هیچ کدام از لنزها کامل و بی‌نقص نیستند، اما هر کدام در یک یا چند زمینه مفیدند و منظر جدیدی از طراحی را به شما ارائه می‌دهند. هدفمان این است که با این که نمی‌توانیم یک تصویر کامل از طراحی خود داشته باشیم، با استفاده از این لنزهای کوچک و ناکامل تا حد ممکن از زوایای مختلف طرح را ببینیم و با دید باز بهترین طراحی را انجام دهیم. آرزوی من این است که یک لنز جهان‌بین و کامل داشته باشیم. اما نداریم. پس عاقلانه است که به جای دورانداختن این همه لنز ناقص که در دست داریم، انواع مختلف آن‌ها را بکار بگیریم، چون همانطور که خواهیم دید طراحی بازی بیشتر شبیه به هنر است تا علم، بیشتر مثل آشپزی است تا شیمی، و باید بپذیریم که ممکن است هیچ وقت مندلیف ما ظهور نکند.

### بر اصول بنیادی تکیه کنید

بسیاری از افراد تصور می‌کنند که بهترین شیوه برای مطالعه‌ی طراحی بازی این است که به سراغ مدرن‌ترین و پیچیده‌ترین بازی‌هایی که با آخرین فناوری‌روز ساخته شده‌اند، برویم. این شیوه کاملاً غلط است. بازی‌های ویدیویی ادامه‌ی منطقی و طبیعی بازی‌های قدیمی هستند که به قامت رسانه‌ای جدید درآمده‌اند. قانون‌های حاکم بر آن‌ها همچنان ثابت است. یک معمار قبل از اینکه بتواند آسمان‌خراش طراحی کند، باید طراحی آلاچیق را فراگیرد. ما نیز اکثراً بازی‌های بسیار ساده‌ای را بررسی خواهیم کرد. برخی از این بازی‌ها، بازی‌های رایانه‌ای خواهند بود. اما بازی‌های بسیار ساده‌تر را نیز بررسی می‌کنیم؛ مانند بازی‌هایی با تاس، بازی‌های ورق، بازی‌های فکری و بازی‌هایی که در محیط باز انجام می‌شوند. اگر نتوانیم اصول این بازی‌ها را درک کنیم، چطور می‌توانیم بازی‌های پیچیده‌تر را طراحی کنیم؟ ممکن است برخی بگویند که این بازی‌ها قدیمی هستند و ارزش مطالعه ندارند. در پاسخ باید جمله‌ای از ثورو<sup>41</sup> را بگوییم: "اگر چیزهای قدیمی مفید نیستند، بهتر است مطالعه‌ی طبیعت را کنار بگذاریم، چون قدیمی است." (ولی این

---

<sup>41</sup>Thoreau

کار را نمیکنیم!) بازی، بازی است. اصولی که بازی‌های کلاسیک را سرگرم‌کننده‌نموده، همان اصولی هستند که به بازی‌های مدرن هیجان می‌دهند. بازی‌های کلاسیک این ویژگی را دارند که با گذشت زمان همچنان ماندگار هستند. موفقیت آن‌ها به علت استفاده از فناوری‌پیشرفته (مانند برخی از بازی‌های مدرن) نیست. این بازی‌ها کیفیت عمیق‌تری دارند که ما به‌عنوان طراحان بازی باید آن را درک کنیم.

با تمرکز بر بازی‌های کلاسیک، به جای بررسی اصول مبتنی بر سبک<sup>۴۲</sup> ("پانزده اصل برای طراحی بازی‌های مبتنی بر داستان اکشن اول شخص وجود دارد")، تلاش می‌کنیم تا عمیق‌ترین و اساسی‌ترین اصول طراحی بازی را مطالعه کنیم. با گذشت زمان، سبک‌ها تغییر می‌کنند. اما اصول پایه‌ای طراحی بازی، همان قوانین روان‌شناسی انسان هستند که سال‌ها با ما بوده‌اند و خواهند بود.

با تسلط کافی بر این اصول، می‌توانید در تمام سبک‌ها فعالیت و حتی سبک جدیدی ایجاد کنید. برخلاف اکثر کتاب‌های طراحی بازی که تلاش می‌کنند تا جایی که می‌توانند مباحث مختلفی بیان کنند، ما سعی می‌کنیم یاد بگیریم چگونه بارورترین زمین‌ها را بکاویم تا بهترین نتیجه را به دست آوریم.

اصولی که در این کتاب فرا می‌گیرید به شما کمک می‌کنند که بازی‌هایی مثل بازی‌های فکری و بازی‌های ورق را طراحی کنید. اما این اصول به سمت بازی‌های رایانه‌ای متمایل هستند. وظیفه یک طراح بازی، ایجاد بازی‌های جدید است. پیشرفت‌های چشمگیری که در سی سال اخیر در فناوری رایانه اتفاق افتاده‌اند، در زمینه طراحی بازی باعث بروز خلاقیت‌هایی شده‌اند که تا کنون وجود نداشته‌اند. تعداد طراحان بازی، روزبه‌روز رو به افزایش است. اگر بخواهید یک بازی طراحی کنید، به احتمال زیاد از آخرین فناوری روز استفاده خواهید کرد و این کتاب به شما نشان می‌دهد که چگونه این کار را انجام دهید، همانطور که این اصول در طراحی بازی‌هایی در سبک‌های قدیمی‌تر نیز کاربرد دارند.

---

<sup>42</sup>Genre



## با غریبه‌ها صحبت کنید

فراموش نکنید که غریبه‌ها را سرگرم کنید، چون با انجام اینکار ناخواسته فرشته‌ها را سرگرم کرده‌اید.

• تورات ۱۲:۳

بازی‌سازها به زنفوبیا<sup>۴۳</sup> (ترس از غریبه‌ها) شهرت دارند. منظور من از غریبه، شخص غریبه نیست؛ بلکه تکنیک‌ها، روش‌ها و اصول غریبه است. گاه به نظر می‌رسد که اگر چیزی ریشه در صنعت بازی‌سازی نداشته باشد، بازی‌سازها به آن فکر نمی‌کنند. حقیقت این است که بازی‌سازها گرفتارتر از آن هستند که به اطراف خود زیاد توجه کنند. ساختن بازی خوب، سخت است و بازی‌سازها تلاش می‌کنند با تمرکز کارشان را انجام دهند. بازی‌سازها معمولاً وقت یادگیری تکنیک‌های جدید و یافتن راهی برای استفاده از آن را ندارند و ترجیح می‌دهند خطر شکست خوردن تکنیک جدید را قبول نکنند. در نتیجه به آن چه می‌دانند اکتفا می‌کنند و ریسک نمی‌کنند. متأسفانه این کار منجر به ساختن تعداد زیادی بازی تکراری و یکنواخت می‌شود.

برای موفقیت و ایجاد چیزی جدید و خلاقانه، باید کار متفاوتی انجام دهید. این کتاب روش طراحی بازی‌های جدید و فوق‌العاده است، نه روش ساختن بازی‌های تکراری. اگر از تمرکز این کتاب روی بازی‌های غیر رایانه‌ای تعجب کردید، با دیدن استفاده از اصول، روش‌ها و مثال‌هایی از چیزهایی که اصلاً به بازی مرتبط نیستند، شگفت‌زده خواهید شد. از موسیقی، معماری، فیلم‌سازی، علم، نقاشی، ادبیات و هر چیز دیگری که در این دنیای بزرگ هست، مثال‌هایی آورده شده است. چرا که نه؟ در حالی که قسمت سخت طراحی در زمینه‌های مختلف از صدها و هزاران سال قبل انجام شده است، چرا ما از صفر شروع کنیم؟ اصول طراحی می‌تواند در هر زمینه‌ای ریشه داشته باشد، چون طراحی همه جا یکسان است.

---

<sup>43</sup>Xenophobia

در این کتاب، نه تنها از هر جایی الهام گرفته ایم، بلکه شما را نیز تشویق به انجام این کار می‌کنیم. در طراحی بازی، هرچه می‌دانید و هر تجربه‌ای که دارید، مفید است.

مهم نیست چه چیزی را فرا می‌گیرید. تمام دانش‌ها مرتبط با هم هستند و کسی که در یادگیری چیزی پشتکار دارد، عالم می‌شود.

• هیپاتیا<sup>۴۴</sup>

### نقشه مسیر

نوشتن درباره‌ی طراحی بازی کار آسانی نیست. لنزها و اصول بنیادی طراحی، ابزار مناسبی هستند. اما برای درک کامل طراحی بازی، باید ساختاری در همتنیده و بسیار پیچیده همچون تار عنکبوتی از خلاقیت، روان‌شناسی، هنر، فناوری و تجارت را درک کرد. در این شبکه به هم پیچیده تمام عناصر به هم متصل هستند. تغییر دادن هر کدام از این عناصر، سایر آن‌ها را تغییر می‌دهد و درک کردن هر کدام، بر درک ما از بقیه عناصر تاثیر می‌گذارد. اکثر طراحان باتجربه، تار عنکبوت خود را با سال‌ها تلاش و آموختن عناصر و روابط بین آن‌ها با تجربه و خطا، در ذهن خود ساخته‌اند. به همین دلیل است که نوشتن درباره‌ی طراحی بازی دشوار است. کتاب‌ها باید خطی پیش بروند و ایده‌ها را به ترتیب و یکی پس از دیگری بیان کنند. در نتیجه پس از خواندن اکثر کتاب‌های طراحی بازی، خواننده احساس می‌کند که کتاب کامل نبوده است و با این که مباحث جذاب بسیاری را خوانده است، اما ارتباط بین آن‌ها را به طور دقیق درک نمی‌کند؛ مانند یک تور شبانه با چراغ قوه!

طراحی بازی، یک ماجراجویی<sup>۴۵</sup> است و باید مانند تمام ماجراجویی‌ها، **نقشه** داشته باشد. من برای این کتاب یک نقشه ایجاد کرده‌ام که روابط بین عناصر تار عنکبوت طراحی بازی را نشان می‌دهد. می‌توانید نقشه کامل را در انتهای کتاب

<sup>44</sup>Hypatia

<sup>45</sup>Adventure

ببینید، اما دیدن یکباره‌ی نقشه‌ی کامل، گیج‌کننده است. پیکاسو<sup>۴۶</sup> میگوید: "پیش از خلق کردن، باید همه چیز را خراب کنید." ما هم همین کار را می‌کنیم. همه چیز را کنار می‌گذاریم و نقشه خود را از یک صفحه سفید شروع می‌کنیم. پیشنهاد می‌کنم شما نیز تمام باورهای خود را در مورد طراحی بازی کنار بگذارید تا بتوانید با ذهنی باز این موضوع دشوار ولی جذاب را فراگیرید.

فصل اول با اضافه کردن تنها یک عنصر آغاز می‌شود: **طراح**. فصل‌های بعدی به تدریج سایر عناصر را به نقشه اضافه می‌کنند و کم‌کم روابط پیچیده‌ی حاکم بر طراح، بازی‌کننده<sup>۴۷</sup>، بازی، تیم و کارفرما<sup>۴۸</sup> مشخص می‌شوند و می‌توانید ببینید که این عناصر چگونه در کنار هم قرار می‌گیرند و دلیل این نوع روابط چیست. در پایان، نقشه‌ی این روابط را هم به صورت مکتوب و هم در ذهن خود دارید. نقشه مانند یک قلمرو، محدود نیست و مسلماً ناکامل است. اما امیدوارم پس از خواندن این کتاب به شما کمک کند که نقشه‌ی روابط را در ذهن خود ترسیم کنید و آن را در واقعیت و به طور کاربردی امتحان کنید و در جاهایی که قابل بهبود است تغییر ایجاد کنید و به نقشه بیافزایید. همه‌ی طراحان، نقشه‌ی روابط را برای خود ایجاد می‌کنند. اگر به تازگی با طراحی بازی آشنا شده‌اید، این کتاب به شما کمک می‌کند تا سرآغاز نقشه خود را پیدا کنید. و اگر طراح باتجربه‌ای هستید، امیدوارم این کتاب ایده‌های برای بهبود نقشه‌تان به شما ارائه کند.

## فکرکردن را یاد بگیرید

حقیقت چهار گوشه دارد، من به عنوان معلم شما، یکی از این گوشه‌ها را به شما می‌آموزم. یافتن سه گوشه دیگر بر عهده‌ی خودتان است.

---

<sup>46</sup>Picasso

<sup>47</sup>Player

<sup>48</sup>Client

منظور کنفوسیوس از این سخن چیست؟ آیا یک معلم خوب وظیفه ندارد که هر چهار گوشه حقیقت را به شما نشان دهد و همه چیز را به سادگی بیان کند؟ خیر. برای این که واقعا یاد بگیرید، ذهن شما باید همواره در حال جستوجو و سوال کردن باشد. حالتی که عمیقا تشنه یادگیری باشید. اگر ذهن شما در چنین وضعیتی نباشد، هوشمندانه‌ترین نکات، مانند آبی که از لابه‌لای انگشتان دست به پایین می‌ریزد، از ذهن‌تان خارج می‌شود. در طول این کتاب عمدا برخی مسایل واضح و آشکار بیان نشده‌اند تا هنگامی که آن را کامل کشف کردید، برای شما ارزشمند باشد.

دلیل دیگری نیز برای این روش مرموز وجود دارد. همان طور که پیش از این گفته شد، طراحی بازی یک دانش مطلق نیست. بلکه پر از اسرار و تناقض است. مجموعه لنزهای ما ناکامل و ناقص هستند. برای این که طراح بازی خوبی باشید، نباید به اصول رایج شده در این کتاب بسنده کنید. بلکه باید فکر کنید، بفهمید که چرا در برخی موارد اصول خاصی به کار نمی‌آیند و اصول خاص خود را اختراع کنید. ما هنوز منتظر مندلیف خود هستیم. شاید شما مندلیف طراحی بازی باشید.

### چرا از کتاب نفرت دارم

از کتاب‌ها نفرت دارم، چون تنها یاد می‌دهند که درباره‌ی مسایلی که درک نمی‌کنیم، حرف بزنیم.

• ژان ژاک روسو<sup>۵۰</sup>

باید بین یادگیری و تمرین، تعادل برقرار کنیم.

• دالای لاما<sup>۵۱</sup>

---

<sup>49</sup> Confucius

<sup>50</sup> Jean-Jacques Rousseau

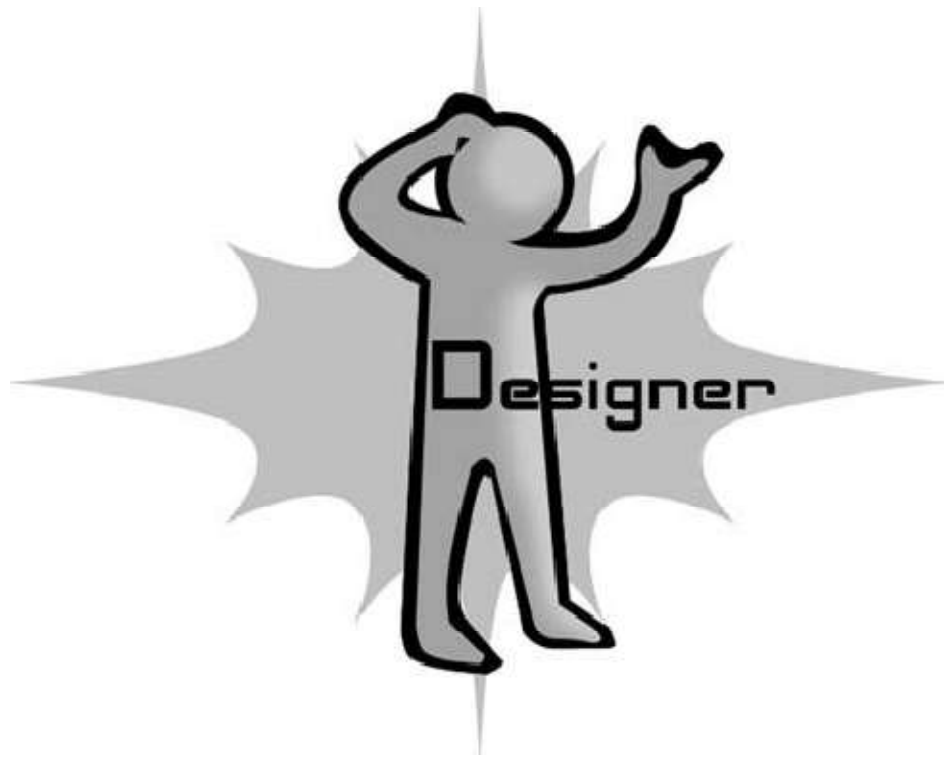
<sup>51</sup> The Dalai Lama

تصور نکنید که خواندن این کتاب، یا هر کتاب دیگر، شما را تبدیل به یک طراح بازی می‌کند، چه برسد به یک طراح بازی عالی. طراحی بازی یک فعالیت است، نه یک سری اصول و قوانین. همانطور که با خواندن یک کتاب؛ خواننده، خلبان یا بسکتبالیست نمی‌شوید، با این روش طراح بازی نیز نخواهید شد. تنها یک راه برای طراح بازی شدن وجود دارد و آن طراحی بازی است، دقیق‌تر بگوییم؛ طراحی بازی‌هایی که مردم دوست داشته باشند. پرکردن یک کاغذ از ایده‌هایتان کافی نیست. باید بازی را بسازید، خودتان آن را امتحان کنید و اجازه دهید بقیه نیز بازی کنند. اگر از نتیجه راضی نشدید (و نخواهید شد) باید آن را تغییر دهید. و تغییر دهید. و دوباره تغییر دهید و ده‌ها بار تغییر دهید، تا زمانی که یک بازی ایجاد کنید که مردم واقعا از آن لذت ببرند. پس از این که چند بار این مسیر را طی کردید، کمک طراحی بازی را درک می‌کنید. جمله معروفی بین بازی‌سازها هست که می‌گوید: "ده بازی اولی که بسازید، مزخرف خواهند بود، پس خیلی سریع آن‌ها را بسازید و از شرشان خلاص شوید." اصول ارایه شده در این کتاب به شما کمک می‌کند تا مسیرتان در طراحی مشخص شود و به شما ایده‌های مفیدی برای سریع‌تر ساختن بازی‌های بهتر می‌دهد. اما تنها با تمرین، طراح بازی خوبی می‌شوید. اگر واقعا علاقه‌مند نیستید که یک طراح بازی موفق باشید، همین حالا این کتاب را به زمین بگذارید، چون مطلبی برای شما ندارد. اما اگر واقعا می‌خواهید طراح بازی بشوید، این کتاب پایان راه‌تان نیست، بلکه سرآغاز یک فرآیند مداوم مطالعه، تمرین، ترکیب و آفرینش است که تا پایان عمرتان همراه شما خواهد بود.

## فصل اول

### اولین عنصر، طراح است

عکس ۱.۱



### کلمات جادویی

کسانی که می‌خواهند طراحی بازی بشوند، از من می‌پرسند "چگونه طراح بازی بشوم؟" پاسخ من همیشه این است: "با طراحی کردن بازی! از همین حالا شروع کن! درنگ نکن! حتا این مکالمه را تمام نکن! طراحی کردن را شروع کن! برو! همین الان!"

و بعضی همین کار را می‌کنند. اما بسیاری کمبود اعتماد به نفس دارند و احساس می‌کنند که سر یک دوراهی گیر کرده‌اند: اگر فقط طراح بازی می‌تواند بازی طراحی کند و تنها با طراحی کردن است که یک نفر طراح بازی می‌شود، چگونه و از کجا باید شروع کرد؟ اگر شما هم همین احساس را دارید، تنها کافی است کلمات جادویی را بگویید:

## من طراح بازی هستم.

شوخی نمی‌کنم. همین الان این کلمات را بلند بگویید. خجالت نکشید - کسی جز من و شما اینجا نیست.

گفتید؟ اگر پاسخ‌تان مثبت است، تبریک می‌گویم. اکنون شما طراح بازی هستید. در این لحظه شاید احساس کنید که وانمود کرده اید و واقعا طراح بازی نیستید. ایرادی ندارد، چون به زودی متوجه می‌شویم به هر چه وانمود کنیم، تبدیل به همان خواهیم شد. به وانمود کردن ادامه دهید، کارهایی که یک طراح بازی انجام می‌دهد را انجام دهید و به زودی طراح بازی می‌شوید. اگر دچار تردید شدید، دوباره کلمات جادویی را تکرار کنید: **من طراح بازی هستم**. گاهی کلمات را مانند زیر تکرار می‌کنم:

کی هستی؟

## من طراح بازی هستم.

نه نیستی.

## من طراح بازی هستم.

چه چیزی طراحی می‌کنی؟

## من طراح بازی هستم.

یعنی بازی می‌کنی؟

## من طراح بازی هستم.

ممکن است این کار احمقانه به نظر برسد، اما در مقابل سایر کارهایی که به عنوان یک طراح باید انجام دهید زیاد احمقانه نیست. افزایش اعتماد به نفس بسیار مهم است. اگر در مورد توانایی‌های خود شک کنید، مانند طاعون به جانتان می‌افتد. وقتی مبتدی هستید با خود فکر می‌کنید که "من تا به حال این کار را انجام نداده‌ام، هیچ ایده‌ای ندارم که چه کار دارم می‌کنم." با کسب اندکی تجربه فکر می‌کنید که "مهارت‌های من خیلی محدود هستند، پروژه جدید متفاوت است،

دفعه قبل شانس آوردم که کار تمام شد." و هنگامی که طراح حرفه‌ای باشید این طور تصور می‌کنید که "دنیا تغییر کرده است، مهارت‌های خود را از دست داده‌ام."

این افکار پوچ را از ذهن خود دور کنید. هیچ کمکی از آن‌ها بر نمی‌آید. هنگامی که کاری باید انجام شود اصلاً نباید به امکان‌پذیر بودن یا نبودن آن فکر کنید. همه‌ی افراد خلاق یک خصوصیت مشترک دارند: از مسخره شدن نمی‌ترسند. بعضی از بزرگترین نوآوری‌ها، توسط کسانی انجام شده‌است که کله‌شقت‌تر از آن بوده‌اند که به غیرممکن بودن کارشان فکر کنند. طراحی بازی، تصمیم‌گیری است و تصمیم‌گیری باید با اعتماد به نفس انجام شود.

ممکن است شکست بخورید؟ البته! پیش از این که موفق شوید، بارها شکست خواهید خورد. اما حرکت شما به سوی موفقیت، از طریق این شکست‌ها است. کم‌کم عاشق شکست‌های‌تان خواهید شد، چون هر کدام از آن‌ها، شما را به موفقیت و طراحی یک بازی شگفت‌انگیز، نزدیکتر می‌کند. جمله معروفی بین شعبده‌بازان هست: "اگر خرابکاری نکنید، یاد نمی‌گیرید و اگر یاد نگیرید، شعبده‌باز نمی‌شوید" این جمله در طراحی بازی نیز درست است: اگر شکست نمی‌خورید، به قدر کافی تلاش نمی‌کنید و طراح واقعی نیستید.

## طراح بازی به چه مهارت‌هایی نیاز دارد؟

خلاصه بگویم: تمام مهارت‌های ممکن.

هر کاری که در آن مهارت دارید، ممکن است در طراحی بازی به کمک‌تان بیاید. بعضی از مهارت‌های مهم را در لیست زیر به ترتیب حروف الفبا می‌بینید:

- **انیمیشن:** بازی‌های مدرن پر از شخصیت‌های مختلف هستند و این شخصیت‌ها باید زنده به نظر برسند. کلمه "انیمیشن" به معنی "جان‌بخشی" است. دانستن توانایی‌ها و محدودیت‌های انیمیشن شخصیت به شما کمک می‌کند تا با طراحی‌های هوشمندانه، همه را شگفت زده کنید.



- **مردم‌شناسی<sup>۵۲</sup>:** باید مخاطبان‌تان را در محیط زندگی‌شان بشناسید و میل باطنی آن‌ها را کشف کنید تا بازی‌های‌تان بتواند این میل را ارضا کند.
- **معماری:** در طراحی بازی نه تنها ساختمان، بلکه شهر و جهان خواهید ساخت. آشنایی با معماری به معنی شناخت رابطه بین انسان‌ها و فضای اطرافشان کمک بزرگی در خلق جهان بازی به شما می‌کند.
- **طوفان فکری<sup>۵۳</sup>:** باید بتوانید ده‌ها و صدها ایده خلق کنید.
- **تجارت:** صنعت بازی‌سازی مانند تمام صنعت‌ها است؛ اکثر بازی‌ها برای پول درآوردن ساخته می‌شوند. هر چه بیشتر از اصول تجارت و بازار فروش سردربیاورید، شانس بیشتری برای ساختن بازی رویاهای‌تان را دارید.
- **فیلم‌برداری<sup>۵۴</sup>:** فیلم در بسیاری از بازی‌ها وجود دارد. تمام بازی‌های مدرن از دوربین‌های مجازی استفاده می‌کنند. برای ایجاد تجربه‌ای که احساسات مخاطب را راضی کند باید با هنر فیلم‌برداری آشنا باشید.
- **ارتباطات<sup>۵۵</sup>:** در تمام زمینه‌هایی که در این لیست هست و نیست باید با بقیه افراد ارتباط برقرار کنید. باید بتوانید مشاجره‌ها را حل کنید، مشکلات ناشی از سوتفاهم را برطرف کنید و احساس واقعی همکاران، کارفرماها و مخاطبان خود نسبت به بازی‌تان را بفهمید.
- **نویسندگی خلاق<sup>۵۶</sup>:** برای ایجاد دنیاهای تخیلی و جمعیتی که در آن‌ها زندگی می‌کنند و اتفاقاتی که آن‌جا رخ می‌دهند، نیاز به نویسندگی خلاق دارید.
- **اقتصاد:** بسیاری از بازی‌های مدرن دارای منابعی هستند که با اقتصاد پیچیده استفاده می‌شوند. دانستن مفاهیم اقتصاد کمک زیادی در این زمینه به شما می‌کند.
- **مهندسی:** بازی‌هایی رایانه‌ای مدرن از مهندسی پیچیده‌ای استفاده می‌کنند. حتی بعضی دارای میلیون‌ها خط کد

<sup>52</sup>Anthropology

<sup>53</sup>Brainstorming

<sup>54</sup>Cinematography

<sup>55</sup>Communication

<sup>56</sup>Creative Writing

برنامه‌نویسی هستند. نوآوری‌های جدید، ساخت روندبازی<sup>۵۷</sup> جدید را امکان‌پذیر می‌کنند. طراحان خلاق باید محدودیت‌ها و توانایی‌های هر فناوری جدید را یاد بگیرند.

- **تاریخ:** بسیاری از بازی‌ها در فضای تاریخی اتفاق می‌افتند. حتی بازی‌های تخیلی می‌توانند از تاریخ الهام بگیرند.

- **مدیریت:** حرکت یک تیم به سمت هدف مشخص باید مدیریت شود. یک طراح خوب، حتی با وجود مدیریت بد هم می‌تواند کار را یواشکی از پایین مدیریت کند و به سرانجام برساند.

- **ریاضی:** بازی‌ها علاوه بر روابط ریاضی حاکم بر گرافیک رایانه‌ای و علم رایانه، از روابط پیچیده ریاضی، احتمال، تحلیل ریسک و امتیازدهی استفاده می‌کنند. یک طراح حرفه‌ای نباید از غرق شدن در ریاضیات بترسد.

- **موسیقی:** موسیقی زبان روح است. بازی شما نمی‌تواند بدون موسیقی بازی‌کننده را تحت تاثیر قرار دهد و او را در دنیای بازی غرق کند.

- **روان‌شناسی:** هدف شما خوشحال کردن انسان‌ها است. طراحی بازی بدون شناخت احساسات و افکار انسان‌ها مانند راه رفتن در تاریکی است.

- **سخن‌رانی<sup>۵۸</sup>:** برای انتقال ایده‌های خود به افراد گروه باید با آن‌ها حرف بزنید؛ گاه برای دریافت نظرات آن‌ها و گاه برای واداشتن‌شان به درک نبوغ نهفته در ایده‌تان. در هر حال باید با اعتماد به نفس، شفاف، طبیعی و جذاب باشید. در غیر این صورت به شما اعتماد نمی‌کنند و تصور می‌کنند که از کار خود سر در نمی‌آورید.

- **طراحی صدا<sup>۵۹</sup>:** ذهن به کمک صدا باور می‌کند که در فضای خاصی قرار دارد. شنیدن صداهای مرتبط، به باورپذیری بیشتر فضای بازی کمک می‌کند.

---

<sup>57</sup>Gameplay

<sup>58</sup>Public Speaking

<sup>59</sup>Sound Design

- **نویسنده فنی<sup>60</sup>**: باید بتوانید طراحی خود را به طور واضح روی کاغذ شرح دهید و هیچ نکته‌ای را ناگفته نگذارید.
- **هنرهای بصری<sup>61</sup>**: بازی‌ها سرشار از عناصر گرافیکی هستند. برای انتقال احساسی که در نظر دارید باید به زبان طراحی گرافیک مسلط باشید.

مسئله به غیر از این نیست، به مهارت‌های دیگر هم نیاز دارید. ترسیدید نه؟ آیا امکان دارد یک نفر به تمام این کارها مسلط باشد؟ حقیقت این است که هیچ کس نمی‌تواند. اما هر چه با مهارت‌های بیشتری، هرچند ناقص، آشنا باشید، در کار خود بهتر پیش می‌روید. به همین دلیل است که طراحان بازی باید شجاع باشند و اعتماد به نفس داشته‌باشند. اما یک مهارت، کلید تمام‌میسایر مهارت‌ها است.

## مهم‌ترین مهارت

در بین تمام مهارت‌هایی که باید یاد بگیرید، مهارتی هست که از همه مهم‌تر است. این مهارت آنقدر برای همه عجیب است که آن را در لیست بالا ننوشتم. شاید حدس بزنند که "خلاقیت" باشد. اما به نظر من خلاقیت دومین مهارت مهم است. شاید بگویید چون طراحی بازی به معنی تصمیم‌گیری است، مهم‌ترین مهارت "تفکر انتقادی<sup>62</sup>" یا "منطق" باشد. این‌ها نیز مهم هستند، اما نه مهم‌ترین.

اگر بگویید "ارتباطات"، باید گفت که نزدیک شده‌اید. متأسفانه مفهوم این کلمه در طی قرون دچار تغییر شده است؛ قبلاً از این کلمه به معنای تبادل افکار استفاده می‌شد، اما امروزه مترادف با صحبت کردن است؛ مانند "چیزی هست که باید به تو بگویم." صحبت کردن مهارت مهمی است، اما ارتباطات و طراحی خوب، ریشه در چیزی ساده‌تر و مهم‌تر دارد.

---

<sup>60</sup>Technical Writing

<sup>61</sup>Visual Arts

<sup>62</sup>Critical Thinking

مهم‌ترین مهارت یک طراح بازی، گوش دادن است.

طراحان بازی باید به خیلی چیزها گوش دهند که می‌توان آنها را به پنج دسته اصلی تقسیم کرد:

تیم، مخاطب (بازی کننده)، بازی، کارفرما (مشتري یا سفارش دهنده) و خویشان.

شاید به نظر شما احمقانه باشد. مگر گوش دادن یک مهارت است؟ گوش‌های ما که مانند چشم‌های مان "پلک" ندارند. جز شنیدن کاری از ما بر نمی‌آید!

منظورم از گوش دادن، تنها شنیدن چیزهایی که گفته می‌شود نیست. منظور عمیق شنیدن است، متفکرانه شنیدن. برای مثال تصور کنید که در محل کار خود نشسته‌اید و دوستان فرد<sup>۶۳</sup> را می‌بینید و به او می‌گویید "سلام فرد، چطوری؟" فرد اخم می‌کند، خود را روی صندلی به جلو می‌کشد، انگار که به دنبال کلمات می‌گردد و بلاخره بدون این که در چشمان شما نگاه کند و به آرامی پاسخ می‌دهد "هوم، بد نیستم." سپس خودش را جمع‌وجور می‌کند و نفسی بلند می‌کشد و در چشمان‌تان می‌نگرد. کمی بلندتر می‌گوید "من، ام، بد نیستم، تو چطوری؟"

به نظر شما حال فرد چطور است؟ کلمات او می‌گویند خوب است. خدا را شکر! حال فرد خوب است. اگر سطحی گوش دهید، برداشتان این طور خواهد بود. اما اگر عمیق‌تر گوش دهید و به زبان بدن، حالات چهره و آهنگ صدای فرد توجه کنید شاید پیغام متفاوتی بشنوید: "راست‌اش را بخواهی خوب نیستم. با مشکلی جدی مواجه شده‌ام و می‌خواهم آن را با تو در میان بگذارم. اما باید مطمئن باشم که به این موضوع اهمیت می‌دهی، چون این مشکل خیلی خصوصی است. اگر دوست نداری بشنوی مزاحمات نمی‌شوم و وانمود می‌کنم که همه چیز خوب است."

همان "بد نیستم" کوتاه، تمام این حرف‌ها را در بر می‌گرفت. و اگر با دقت گوش بدهید، تمام این حرف‌ها را واضح و روشن می‌شنوید، انگار که فرد آن‌ها را گفته باشد. طراحان بازی،

---

<sup>63</sup>Fred

باید هر روز و هر لحظه و با هر تصمیمی که می‌گیرند، این طور گوش دهند.

هنگامی که با دقت و تفکر گوش دهید، این سوالات را مدام از خود می‌پرسید:

"آیا آن چه می‌شنوم درست است؟" "چرا این طور است؟" "آیا احساس واقعی او همان طور است که می‌گوید؟" "حال که واقعیت را می‌دانم، چه مفهومی دارد؟"

برایان موریارتی<sup>64</sup>، طراح بازی مشهور، یک بار اشاره کرد که زمانی بوده است که به جای گفتن "گوش دهید" از "کج کردن" استفاده می‌کرده‌اند. این موضوع از کجا ناشی می‌شود؟ هنگام گوش دادن چه می‌کنیم؟ سرمان را به یک سمت می‌چرخانیم و سرمان کج می‌شود، مانند یک قایق در میان دریا. و وقتی که سرمان را به یک سمت می‌چرخانیم، تعادل خود را از دست می‌دهیم. خطر واژگون شدن را می‌پذیریم. با دقت گوش می‌دهیم در حالی که می‌دانیم آن چه می‌شنویم ممکن است ما را ناراحت کند و همه آن چه تا اکنون می‌دانستیم را به تناقض بکشاند. این بیشترین حد روشن‌فکری و تنها راه درک حقیقت است. باید به همه چیز مانند یک کودک نزدیک بشوید، هیچ چیز ندانید و همه چیز را مشاهده کنید. آن طور که هرمان هسه<sup>65</sup> در کتاب سیدهارتا<sup>66</sup> می‌گوید گوش دهید:

*گوش دادن با قلبی خاموش، گوش دادن با روحی منتظر و باز؛ بدون هوای نفس، بدون امیال، بی قضاوت و بی ملامت.*

## پنج نوع گوش دادن

از آن جایی که طراحی بازی، تار عنکبوتی درهم تنیده‌ها از مسایل و مهارتهاست، در طول کتاب چندین بار در مورد انواع گوش دادن بحث می‌کنیم و این روابط را بررسی می‌کنیم.

---

<sup>64</sup>Brian Moriarty

<sup>65</sup>Herman Hesse

<sup>66</sup>Siddhartha

شما بازی‌تان را به همراه اعضای تیم خود می‌سازید و تصمیمات مهم را به کمک آن‌ها می‌گیرید. پس باید به **تیم** خود گوش دهید (فصل‌های ۲۳ و ۲۴). لیست طولانی مهارت‌ها را به خاطر دارید؟ شما به همراه اعضای تیم‌تان ممکن است تمام این مهارت‌ها را داشته باشید. اگر بتوانید به اعضای تیم با دقت گوش دهید و با آن‌ها ارتباط برقرار کنید، مهارت‌های‌تان را به اشتراک می‌گذارید و همه با هم، مانند یک فرد واحد و قوی به جلو می‌روید.

باید به **مخاطب** خود گوش دهید (فصل‌های ۸، ۹، ۲۱، ۲۲ و ۳۰) چون کسانی هستند که بازی می‌کنند. اگر مخاطبان از بازی شما راضی نباشند، شکست خورده‌اید. تنها راه برای فهمیدن این که چه چیزی مخاطب را خوشحال می‌کند، گوش دادن به آن‌ها و شناختن امیالشان است.

شما باید به **بازی** گوش دهید (اکثر فصل‌های کتاب). مفهوم این جمله چیست؟ یعنی باید زیر و روی بازی خود را بشناسید. همانطور که یک تعمیرکار خودرو با شنیدن صدای موتور در حال کار، ایراد آن را پیدا می‌کند، شما نیز باید بتوانید با گوش دادن به نحوه اجرای بازی، مشکلات آن را پیدا کنید.

باید به **کارفرما** گوش دهید (فصل‌های ۲۷ تا ۲۹). کارفرما کسی است که به شما برای طراحی بازی پول می‌دهد و اگر آن چه می‌خواهد را از شما نگیرد، به سراغ کس دیگری خواهد رفت. تنها با عمیق گوش دادن می‌توانید بفهمید که خواسته قلبی کارفرما چیست.

و در پایان باید به **خود** گوش دهید (فصل‌های ۱، ۶ و ۳۲). ممکن است این کار آسان به نظر برسد، اما برای عده‌ای این کار دشوارترین نوع گوش دادن است. با تسلط به این کار، ابزار قدرتمندی برای ایجاد بازی‌های خلاقانه در دست خواهید داشت.

## راز با استعداد بودن

ممکن است با شنیدن این حرف‌ها اعتماد به نفس‌تان کم شده باشد و از خود سوال کنید که آیا طراحی بازی به درد شما می‌خورد یا نه. شاید متوجه شده باشید که طراحان بازی

ماهر، ذوق و استعداد خاصی در کارشان دارند. ایده‌ها به سادگی به ذهن‌شان می‌رسند و با این که عاشق بازی هستید، سوال می‌کنید که آیا استعداد طراحی بازی را دارید؟ بگذارید رازی درباره‌ی استعداد به شما بگویم. دو نوع استعداد داریم. نوع اول، استعداد ذاتی است. این استعداد جزئی<sup>۶۷</sup> است. برای کسی که دارای چنین استعدادی است، مهارتی مثل طراحی بازی، ریاضی یا نواختن پیانو به طور طبیعی و بدون فکر کردن انجام می‌شود. اما لزوماً از انجام این کار لذت نمی‌برد. میلیون‌ها نفر استعدادهای جزئی دارند ولی کار بزرگی با استعدادشان انجام نمی‌دهد. چون استعداد اصلی و بزرگ<sup>۶۸</sup> را ندارند.

استعداد اصلی، عشق به کار است.

ممکن است عجیب به نظر برسد. چطور ممکن است عشق به استفاده از یک مهارت، از استعداد داشتن در آن زمینه مهم‌تر باشد؟ پاسخ به این سوال ساده است: اگر به طراحی بازی عشق بورزید، با همان مهارت‌های محدود که دارید، بازی طراحی می‌کنید و به این کار ادامه می‌دهید. و این عشق در کارتان نمایان و باعث درخشیدن آن می‌شود؛ تلالویی که تنها از عشق ساطع می‌شود. با تمرین مهارت‌های شما تقویت می‌شوند و روزبه‌روز قدرت‌مندتر می‌شوید، تا جایی که مهارت‌های‌تان به سطح کسی که استعداد جزئی دارد، می‌رسد و حتی از او جلو می‌زند. و مردم می‌گویند "این طراح خیلی با استعداد است." آنها تصور می‌کنند که شما استعداد جزئی را دارید، اما تنها خودتان می‌دانید که رمز موفقیت‌تان در استعداد اصلی است: **عشق به کار.**

شاید مطمئن نباشید که استعداد اصلی را دارید و واقعا به طراحی بازی عشق می‌ورزید. به دانشجویانی برخورده‌ام که طراحی بازی را برای امتحان شروع کردند اما متوجه شدند که عاشق این کار هستند. همچنین به افرادی برخورده‌ام که تصور می‌کردند تقدیر آنها در طراحی بازی است و بعضی استعداد جزئی در این زمینه داشتند. اما وقتی متوجه شدند که طراحی

---

<sup>67</sup> Minor Gift

<sup>68</sup> Major Gift

بازی در واقع چگونه است، فهمیدند که برای این کار مناسب نیستند.

برای فهمیدن این که استعداد عمده را دارید یا خیر، تنها یک راه وجود دارد. در این مسیر قدم بگذارید و ببینید به آرامش قلبی می‌رسید یا نه.

پس کلمات جادویی را به زبان بیاورید چون می‌خواهیم سفرمان را آغاز کنیم.

من طراح بازی هستم.

من طراح بازی هستم.

من طراح بازی هستم.

من طراح بازی هستم.