



The Art of Game Design



A Book
of Lenses



Jesse Schell

MK[®]
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

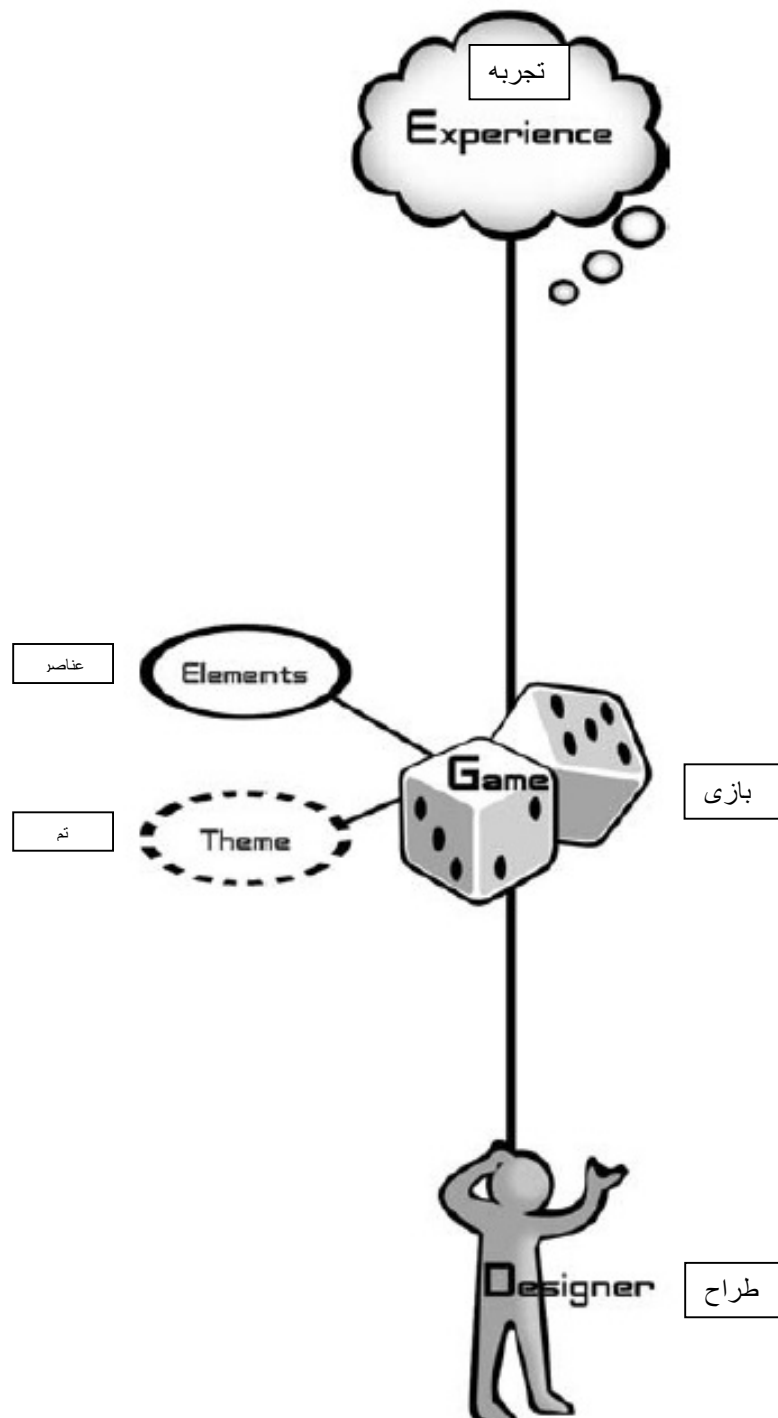
ویراستار

علیرضا رنجبر شورابی

فصل پنچ

عناصر از یک تم حمایت می‌کنند

تصویر 5.1



برای نوشتن یک کتاب قوی، باید یک تم قوی انتخاب کنید.

• هرمان ملویل^۱

بازی‌های محض

تم‌های بزرگ و مفاهیم عمیق معمولاً به ادبیات یا آثار هنری بزرگ نسبت داده می‌شوند. آیا داشتن آرزوی چنین سطحی از قدرت و عظمت برای یک "بازی محض" متظاهرانه است؟

ما طراحان بازی باید با این حقیقت دردناک مواجه بشویم که بسیاری از مردم بازی‌ها را -در تمام فرم‌ها و انواع آن- به عنوان سرگرمی بی معنی می‌بینند. هر بار یکی از این افراد را تحت فشار قرار داده‌ام، معمولاً توانسته‌ام مجبورشان کنم که اقرار کند یک بازی خاص برای‌شان مهم است. این بازی گاهی ورزشی است که انجام می‌دهند یا آن را با جدیت دنبال می‌کنند. گاهی بازی ورق یا فکری است که اساس دوستی‌شان با شخص عزیزی را شکل داده است. یا یک بازی ویدیویی که با داستان و شخصیت‌های آن احساس نزدیکی می‌کنند. وقتی به دورویی آن‌ها در بیان این که همه‌ی بازی‌ها بی معنی هستند به جز یک بازی خاص اشاره می‌کنم، توضیح می‌دهند که "این بازی برای من خیلی اهمیت نداشت، تجربه‌ای که همراه با بازی داشتم، جالب بود. اما همان طور که دیدیم، تجربه‌ها به صورت تصادفی به بازی نسبت داده نمی‌شوند، بلکه در تعامل بازی‌کننده با بازی به وجود می‌آیند. قسمت مهم تجربه برای مردم، مانند درام در یک رویداد ورزشی، رفاقت و همراهی بازی‌کننده‌ها در بازی بریج^۲ و رقابت بین طرفداران سرسخت شطرنج^۳، همه با طراحی بازی تعیین می‌شوند.

برخی اعتراض می‌کنند که بازی‌ها، به ویژه بازی‌های ویدیویی، طبیعتی بدوی دارند و به همین دلیل نمی‌توانند عمیق و معنادار باشند. در ابتدای قرن بیستم در مورد فیلم‌سازی، که صامت و سیاه و سفید بود، همین حرف‌ها زده می‌شد. با پیشرفت فناوری، این اعتراض‌ها محو شدند. در مورد بازی‌ها نیز همین اتفاق در حال رخ دادن است. در دهه‌ی ۱۹۷۰، بازی‌های ویدیویی آن قدر ساده بودند که کاملاً انتزاعی به نظر می‌رسیدند. امروزه بازی می‌تواند شامل متن، عکس، فیلم، صدا، موسیقی و چیزهای دیگر باشد. با پیشرفت فناوری، جنبه‌های بیشتری از زندگی و احساسات انسان‌ها وارد بازی می‌شود. می‌توانید یک نقاشی، یک برنامه‌ی رادیویی یا یک فیلم را در بازی قرار دهید، اما نمی‌توان بازی را در چیز دیگری قرار داد. تمام انواع این رسانه‌ها و رسانه‌هایی که در آینده ایجاد خواهند شد، زیر مجموعه‌ی بازی هستند. با محدودیت‌های فناوری این رسانه‌ها، بازی‌ها تمام آن‌ها را شامل خواهند شد.

مشکل واقعا این است که بازی‌ها به تازگی به عنوان رسانه‌ی جدی برای بیان مسایل، مطرح شده‌اند. دنیای ما نیاز به زمان دارد تا به این موضوع عادت کند. اما این موضوع دلیل نمی‌شود که ما صبر کنیم. می‌توانیم

^۱Herman Melville

^۲Bridge

^۳Chess

از همین الان بازی‌هایی با تم قوی بسازیم. اما چرا؟ چرا این کار را بکنیم؟ به خاطر نیاز خودخواهانه برای بیان هنرمندانه‌ی احساسات‌مان؟ نه، چون طراح هستیم. هدف ما بیان هنرمندانه‌ی مسایل نیست. هدف ما ایجاد تجربه‌های قدرت‌مند است. ساختن بازی‌هایی که تم ندارند، یا تم بسیار ضعیفی دارند، امکان‌پذیر است. با این وجود اگر بازی‌های‌مان دارای تم‌های یک دست و رزونانس‌کننده باشند، تجربه‌ای که خلق می‌کنیم بسیار قوی‌تر خواهد بود.

تم‌های یک دست

فایده‌ی اصلی پایه‌گذاری بازی بر یک تم واحد این است که تمام عناصر بازی یکدیگر را تقویت می‌کنند، چون همه به سمت یک هدف مشترک حرکت می‌کنند. گاهی بهتر است اجازه دهید تم در حین ساختن بازی ایجاد بشود. هر چه زودتر از تم مطمئن شوید، ادامه‌ی کار آسان‌تر می‌شود. چون می‌توانید با روش ساده‌ای تصمیم بگیرید که چیزی به درد بازی می‌خورد یا نه. اگر تم را تقویت کند، در بازی باقی می‌ماند، در غیر این صورت، دور انداخته می‌شود.

دو مرحله‌ی آسان در استفاده از یک تم برای افزایش قدرت تجربه‌ی بازی وجود دارد:

قدم اول: تم بازی را انتخاب کنید.

قدم دوم: از هر وسیله‌ی ممکن برای تقویت آن تم استفاده کنید.

ساده به نظر می‌رسد، اما تم چیست؟ تم، موضوع بازی شما است. مفهومی است که همه‌ی اجزای بازی را به هم پیوند می‌زند، ایده‌ای که تمام عناصر باید پشتیبان آن باشند. اگر نمی‌دانید تم شما چیست، به احتمال زیاد بازی‌تان زیاد مردم را درگیر نمی‌کند. بیشتر تم‌های بازی، بر پایه‌ی تجربه هستند؛ یعنی هدف طراحی شما، ایجاد تجربه‌ای ضروری برای بازی‌کننده است.

ریچ گلد^۴، طراح بازی، در کتاب "فراوانی"^۵ یک مثال ساده برای ایجاد تم می‌زند. او در زمان کودکی‌اش کتابی در مورد فیل‌ها داشته است. مفهوم کتاب ساده بود: انتقال تجربه‌ای به کودکان که به آن‌ها کمک کند تا بفهمند فیل چیست. به نحوی می‌توان گفت تم کتاب این بوده است: "فیل چیست؟" پس قدم اول کار برداشته شده است. حال باید قدم دوم را برداریم: از هر وسیله‌ی ممکن برای انتقال این تم استفاده کنیم. نویسنده‌ی این کتاب کاری بدیهی انجام داده بود: کتاب شامل متن‌هایی درباره‌ی فیل‌ها و چندین عکس از آن‌ها بود. اما آن‌ها یک قدم جلوتر رفتند و کل کتاب را به شکل یک فیل بردند. در هر شرایطی، باید به دنبال فرصت‌هایی برای تقویت تم خود به روشی هوشمندانه و غیرمنتظره باشید.

⁴Rich Gold

⁵The Plentitude

بگذارید مثال دقیق‌تری بر اساس یک بازی واقعیت مجازی به نام "دزدان دریایی کاراییب: نبرد برای طلای دزد دریایی"⁶ که برای دیزنی طراحی کرده‌ام، بزنم. تیم ما (استودیوی واقعیت مجازی دیزنی) مسئولیت طراحی یک بازی تعاملی را بر اساس بازی معروف به نام "دزدان دریایی کاراییب" که در اکثر پارک‌های دیزنی دیده می‌شود، بر عهده داشت. می‌دانستیم که از "محیط مجازی تکمیل شده به کمک رایانه"⁷ (CAVE) استفاده خواهیم کرد. CAVE در واقع اتاقی در "دیزنی کونست"⁸ (مرکز واقعیت مجازی دیزنی در دیزنی ورلڈ⁹) بود که تصاویر سه بعدی بر دیوارهای آن تابانده می‌شد. این تجربه باید حدود پنج دقیقه طول می‌کشید، اما هیچ داستان یا هدفی برای بازی تعیین نشده بود.

قسمت اول تم را پیدا کرده بودیم: قرار بود این تجربه در مورد دزدان دریایی باشد، که تا حدودی موضوع را مشخص می‌کرد، اما امیدوار بودیم که تم دقیق‌تری داشته باشیم. از چه منظری می‌خواستیم به دزدان دریایی نگاه کنیم؟ چند راه ممکن داشتیم:

- یک مستند تاریخی درباره‌ی دزدان دریایی
- نبردی بین کشتی‌های دزدان دریایی
- جست‌وجو به دنبال گنجینه‌ی مخفی دزدان دریایی
- دزدان دریایی افراد شروری هستند و باید نابود شوند

ایده‌های گوناگون دیگری هم به ذهنمان رسید. می‌بینید که با وجود مشخص بودن موضوع "دزدان دریایی" باز هم به طور دقیق یک تم مشخص نداشتیم. برای پیدا کردن ایده‌های خوب برای بازی، شروع به تحقیق کردیم.

در مورد تاریخ دزدان دریایی مطالعه کردیم. بازی‌های دیگری که در مورد دزدان دریایی ساخته شده بود را دیدیم. با سازندگان ادوات بازی دزدان دریایی در پارک‌های دیزنی صحبت کردیم. با این تحقیقات، جزییات خوبی به دست آوردیم ولی هنوز آنچنان به تم نزدیک نشده بودیم. سرانجام یک روز همه با هم سوار ماشین شدیم و به پارک رفتیم تا با سوار شدن به ادوات بازی دزدان دریایی، خودمان تجربه‌ای دست اول داشته باشیم. حجم زیادی عکس گرفتیم و یادداشت برداشتیم. داستان مشخصی در کار نبود، مجموعه‌ای از تصاویر دزدان دریایی؛ در واقع داستان بر عهده تخیل بیننده گذاشته شده بود.

در مسیر برگشت از پارک در مورد جزییات با هم صحبت می‌کردیم. جالب بود که آهنگی که در هنگام سواری بارها و بارها شنیده بودیم به کمک‌مان آمد. هدف بازی "دزد دریایی" نبود، بلکه فانتری دزد دریایی بودن حس اصلی بود که مخاطبان را جذب می‌کرد، اینکه همه قوانین جامعه را دور بپزند و رها و آزاد

⁶Pirates of the Caribbean: Battle for the Buccaneer Gold

⁷Computer Augmented Virtual Environment (CAVE)

⁸DisneyQuest

⁹Disneyworld

شوند. حالا یک تم داشتیم و همه چیز باید برای تقویت این تم به خدمت گرفته می شد. بعضی از کارهایی که برای تقویت تم انجام دادیم از این قرار هستند:

- **شکل اتاق:** در گذشته از فرم های مربعی یا شش وجهی استفاده می شد. ما یک فرم چهار-صفحه ای جدید برای این کار ساختیم که برای شبیه سازی حس و حال کشتی دزدان دریایی مناسب بود.
- **عینک سه بعدی اصلاح شده:** بسیاری از عینک های سه بعدی که برای استفاده در سینما به فروش می رسند، در کنار دسته تکه ای پلاستیک برای بستن دید به اطراف و جلوگیری از پرت شدن حواس در حین تماشای فیلم دارند. ما می دانستیم احساس حرکت در افراد تا حد زیادی تحت تاثیر دید جنبی¹⁰ او است و این عینک ها برای تم ما مشکل ساز می شوند چون با استفاده از آن ها احساس دریاوردی به اندازه ای کافی به بازی کننده منتقل نمی شود. در نتیجه با سازنده ی عینک های توافق کردیم که این قطعه ی پلاستیکی را حذف کند.
- **پلتفرم حرکت¹¹:** ما می خواستیم احساس یک قایق در حال تکان خوردن و در تلاطم را ایجاد کنیم. استفاده از پلتفرم حرکت ایده ی خوبی به نظر می رسید، اما چه نوعی از پلتفرم مناسب بود؟ در نهایت، پلتفرم ویژه ای برای این کار طراحی کردیم و در آن از موتورهای پنوماتیک استفاده کردیم چون بهتر از هر چیز دیگری احساس قایقی در میان دریا را منتقل می کند.
- **واسط کاربر¹²:** قسمتی از رویای دزد دریایی بودن، راندن کشتی و شلیک توپ است. می توانستیم از دسته های بازی¹³ یا سایر سخت افزار های موجود در بازار استفاده کنیم، اما این کار کمکی به تم بازی نمی کرد. به جای آن، کشتی با سکان هدایت می شد و از توپ های فلزی واقعی استفاده کردیم که بازی کننده ها با آن نشانه گیری و شلیک می کردند.
- **جلوه های بصری:** باید همه چیز را زیبا می ساختیم. اسباب بازی اصلی دزدان دریایی در شهر بازی ظاهری بیش از حد واقعی داشت که برای تم ما کاملا مناسب بود. با استفاده از سخت افزار های گرافیک پیشرفته و بافت و مدل ها غنی، به ظاهری مشابه دست یافتیم.
- **موسیقی:** با تلاش و جان کندن زیاد، توانستیم مجوز استفاده از موسیقی اسباب بازی اصلی را بگیریم. این آهنگ حس تم را به خوبی منتقل می کند و پیوندی قوی نوستالژیکی بین این بازی و اسباب بازی اصلی ایجاد می کند.

¹⁰Peripheral Vision

¹¹Motion Platform

¹²Interface

¹³Joystick

- **جلوه های صوتی:** طراحان صدای تیم ما، سیستم صوتی ویژه ای با ده بلندگو طراحی کردند که صدا را از تمام جهت‌ها پخش می‌کرد و احساس در میان دریا بودن را منتقل می‌کرد. بعضی از بلندگوها تنها برای صدای انفجار توپ‌ها طراحی شده بودند و دور تر از کشتی، در فاصله ی دقیقا درستی قرار گرفته بودند تا موج صدا تمام بدن بازی کننده را به لرزش در بیاورد. در نتیجه صدای انفجار را علاوه بر شنیدن، در تمام وجودشان احساس می‌کردند.
- **حس آزادی:** دزد دریایی بودن یعنی آزادی. مکانیک روند بازی ما طوری طراحی شده بود که به بازی کننده اجازه می‌داد به هر جا که می‌خواست سفر کند و در همین حین مراقب باشد که بازی کننده ها بازی پر هیجانی داشته باشند. جزییات این که چطور این کار انجام شد را در فصل ۱۶ بررسی خواهیم کرد.
- **مردگان افسانه نمی‌گویند:** چگونگی برخورد با مرگ مشکل بزرگی بود. برخی می‌گفتند که این بازی، یک بازی ویدیویی است و با مرگ باید مثل همه‌ی بازی‌های ویدیویی سنتی برخورد کنیم: اگر در بازی بمیرید، جریمه و دوباره زنده می‌شوید تا به بازی ادامه دهید. این روش با تم رویای زندگی دزدان دریایی جور نبود. در رویا، شما نمی‌میرید، اگر بمیرید، مرگ بسیار دراماتیکی خواهد بود و دیگر باز نمی‌گردید. علاوه بر این ما تلاش زیادی برای حفظ منحنی جذابیت دراماتیک در این تجربه‌ی پنج دقیقه‌ای می‌کردیم (این موضوع در فصل ۱۴ توضیح داده می‌شود)، چون درام جزیی از رویای دزد دریایی بودن است. مرگ بازی کننده در میان بازی، این رویا را ضایع می‌کرد. راه حل ما، آسیب ندیدن بازی کننده در قسمت عمده‌ای از بازی بود. اما اگر در حین تجربه، بیش از حد ضربه می‌خورد، کشتی او به طرزی دراماتیک غرق می‌شد و نبرد به پایان می‌رسید. این کار با اصول سنتی بازی‌های ویدیویی در تضاد بود، اما تم از اصول سنتی مهم‌تر است.
- **گنجینه:** جمع‌آوری انبوهی از گنجینه‌ها و جواهرات دزدان دریایی، قسمت مهمی از رویای دزد دریایی بودن است. متأسفانه، رندر^{۱۴} کردن کوهی از طلا با ظاهری قانع‌کننده در بازی‌های ویدیویی کار سختی است. ما برای این کار تکنیک خاصی ایجاد کردیم که به کمک آن گنجینه‌های به واقع مسطحی که با دست روی عرشه‌ی کشتی نقاشی شده بود، واقعی و سه بعدی به نظر برسند.
- **نورپردازی:** باید اتاقی را که بازی‌کننده‌ها در آن می‌ایستادند را نورپردازی می‌کردیم. چگونه باید این کار را با توجه به تم انجام می‌دادیم؟ برای نورپردازی، فیلترهای ویژه‌ای را روی چراغ‌ها قرار دادیم که نور را مانند نوری که از روی سطح آب منعکس شده باشد، جلوه می‌داد.

¹⁴Render

- **جایی برای وسایل‌ام:** مردمی که برای بازی کردن می‌آمدند، نیاز به مکانی برای قرار دادن وسایل‌شان داشتند. می‌توانستیم به سادگی یک تاقچه برای این کار نصب کنیم. اما به جای آن، کیسه‌هایی از تور ماهیگیری ایجاد کردیم که کاملاً با فضای روی کشتی هماهنگ بودند.

- **تهویه‌ی هوا:** مسئولین تاسیسات ساختمانی که بازی در آن قرار می‌گرفت، از ما پرسیدند که آیا محل نصب دریچه‌های تهویه‌ی هوا در اتاق برای ما مهم است یا خیر. اولین فکری که به ذهن‌مان رسید این بود: "چه کسی به این موضوع اهمیت می‌دهد؟" اما پس از آن فکر کردیم "چطور می‌توانیم از این وسیله برای تقویت تم بازی کمک بگیریم؟" دریچه‌ها جلوی کشتی قرار گرفتند و به سمت عرشه می‌وزیدند تا بازی‌کننده‌ها در حین راندن کشتی، نسیم ملایمی را احساس کنند.

- **چشمان ریش‌آبی¹⁵:** چیزی که به هیچ نحوی موفق نشدیم آن را با تم بازی هماهنگ کنیم عینک سه بعدی بود. عینک‌ها را شبیه به کلاه دزدان دریایی و دستمال سر درست کردیم، اما اصلاً مناسب نبود. فرد شوخ طبعی پیشنهاد داد که بازی‌کننده‌ها را مجبور به پوشیدن چشم‌بند کنیم تا تصویر سه بعدی اهمیت نداشته باشد. در پایان تسلیم شدیم و این قسمت را بدون تم رها کردیم. هنگامی که بازی در دیزنی‌لند نصب شد و برای امتحان کردن آن رفتیم، اتفاقی افتاد که شگفت‌زده شدیم. بازیگری که ما را به سمت عرشه‌ی کشتی هدایت می‌کرد گفت "قبل از این که سوار شوید، باید چشمان ریش‌آبی را بر چشم بزنید." این کار او ما را متعجب کرد، چون این جمله در "نمایشنامه‌ی اصلی" که به بازیگران ارائه شده بود، وجود نداشت. سرپرست‌های بازی، ضعف ما را به خوبی پوشانده بودند. این کار، راهی ساده و موثر در تم بخشیدن به وسیله‌ای بود که ما در مورد آن موفق نبودیم، و تصویری قدرتمند که نشان می‌دهد که داشتن تم قوی و یک‌دست، همکاری و دادن پیشنهادهای خلاقانه را برای همه‌ی اعضای تیم آسان‌تر می‌کند.

لیست بالا کامل نیست. هر کاری که کردیم و هر تصمیمی که گرفتیم با توجه به این بود که آیا تم را تقویت می‌کند و به انتقال تجربه‌ی ضروری که در نظر داشتیم کمک می‌کند یا خیر. ممکن است اعتراض کنید که بدون داشتن بودجه‌ی زیاد، نمی‌توان آن طور که باید به بازی تم داد. اما تم دادن به بسیاری از جزییات، ارزان است. می‌توان این کار را با یک خط متن، یا انتخاب رنگ یا جلوه‌های صوتی انجام داد. علاوه بر این، تم دادن به جزییات، سرگرم‌کننده است؛ وقتی عادت کنید تا جای ممکن اجزای بازی با تم شما هماهنگ باشند، نمی‌توانید متوقف بشوید. اصلاً چرا متوقف شویم؟ و این لنز نهم ما است.

¹⁵Bluebeard

برای استفاده از این لنز، دلیل همه چیز را بررسی کنید. سوال‌های زیر را از خود بپرسید:

- تم بازی من چیست؟
- آیا از تمام وسایل ممکن برای تقویت این تم استفاده می‌کنم؟

رزونانس

داشتن تم یک‌دست خوب است؛ طراحی شما را به سمت یک هدف واحد هدایت می‌کند. اما بعضی از تم‌ها بهتر از بقیه هستند. بهترین تم‌ها، آن‌هایی هستند که با بازی‌کننده دچار رزونانس می‌شوند و تاثیر عمیقی بر آن‌ها می‌گذارند. رویای "دزد دریایی بودن" تمی قوی است، چون رویایی است که همه - کودک، بزرگسال، مرد و زن - زمانی این رویا را در سر داشته‌اند. این تم به نحوی میل ما به آزادی را تشدید می‌کند - رهایی از مسئولیت‌های مان، نگرانی‌ها و دغدغه‌های مان و آزاد بودن برای انجام هر کاری که دوست داریم و هر وقت که می‌خواهیم. هنگامی که بتوانید به یک تم رزونانس کننده دست پیدا کنید، ابزاری معنادار و قوی دارید که توانایی حقیقی برای تحت تاثیر گذاشتن مردم دارد و برای آن‌ها تجربه‌ای ماورایی ایجاد می‌کند که توان ایجاد تغییر در انسان‌ها را دارد. پیش از این توضیح دادیم که برخی از تم‌ها، بر اساس تجربه هستند، یعنی هدف آن‌ها انتقال یک تجربه‌ی اساسی خاص است. وقتی که این تجربه، باعث ایجاد تشدید در بازی‌کننده‌ها بشود، به سرعت تبدیل به تجربه‌ای مهم برای آن‌ها خواهد شد. اما نوع دیگری تم وجود دارد که می‌تواند به اندازه‌ی تم‌های بر اساس تجربه، و حتی بیشتر از آن‌ها، تشدید ایجاد کند. این تم، تم بر پایه‌ی حقیقت است.

فیلم *تایتانیک*¹⁶ را در نظر بگیرید. این فیلم تاثیر زیادی بر مخاطبان گوشه و کنار دنیا گذاشت. چرا؟ مسلماً فیلم به خوبی ساخته شده بود، و جلوه‌های ویژه‌ی عالی داشت و داستان عاشقانه‌ی شیرین (با این که گاهی شور احساساتی بازی را در می‌آورد)، اما فیلم‌های زیادی با این ویژگی‌ها وجود دارند. چیزی که این فیلم را خاص می‌کند، وجود یک تم تاثیرگذار و رزونانس کننده است که تمام عناصر فیلم آن را تقویت می‌کنند. خوب، تم فیلم چه بود؟ اولین چیزی که ممکن است بگویید، این است که تم فیلم، کشتی تایتانیک و حادثه‌ی غم‌انگیز آن بود. و این جزئی مهم از فیلم است. در واقع می‌توان گفت این موضوع یکی از تم‌های فیلم است ولی تم اصلی نیست. تم اصلی، بر اساس تجربه نیست. بلکه یک بیانیه‌ی ساده است که من این طور آن را بیان می‌کنم: "عشق مهم‌تر از زندگی و قوی‌تر از مرگ است." جمله‌ی قوی‌ای است. اما بیانیه‌ای بسیار قوی است که اکثر ما در اعماق قلبمان آن را حس می‌کنیم. حقیقت علمی نیست، اما برای بسیاری، حقیقتی شخصی است که در اعماق وجودشان نگه داشته شده است و به ندرت بیان می‌شود. بسیاری از عوامل درونی هالیوود معتقد بودند که امکان ندارد تایتانیک موفق شود؛ مخاطبان پایان قصه را می‌دانند. اما چه جایی بهتر

¹⁶Titanic

از مکانی که همه می‌دانیم هیچ‌کس در آن زنده نمی‌ماند برای بیان داستانی که با این تم قوی همخوانی دارد، پیدا می‌شود؟ جلوه‌های ویژه‌ی گران‌قیمت، بی ارزش نبودند؛ برای درک اهمیت این تم، باید احساس کنیم که همه‌ی این اتفاقات، واقعی هستند، انگار که ما نیز در حال مرگ هستیم.

ممکن است تشخیص دادن تم‌های بر اساس حقیقت گاهی دشوار باشد. قسمتی از قدرت این تم‌ها به خاطر مخفی بودن آن‌ها است. در بیشتر مواقع، ممکن است طراح به طور خودآگاهانه نداند که تم خاصی را انتخاب کرده است و یا نتواند آن را به زبان بیاورد؛ او تنها احساس خاصی در مورد این که تجربه چطور باید باشد، دارد. اما کاوش کردن احساسات‌تان در مورد این گونه مسایل تا جایی که بتوانید تم خود را با قاطعیت بیان کنید، به زحمت‌اش می‌ارزد. این کار تصمیم‌گیری در مورد این که چه چیزی باید در بازی‌تان باشد و چه چیزی نباید در آن حضور پیدا کند را آسان‌تر می‌کند و به شما کمک می‌کند منطق این تصمیم‌ها را راحت‌تر به اعضای تیم‌تان توضیح بدهید.

مثال دیگری از تم بر اساس حقیقت، داستان هرکول^{۱۷} است. از تیم واقعیت مجازی خواسته شده بود که یک بازی بر اساس نسخه‌ی دیزنی از این اسطوره‌ی باستانی بسازند. وقتی داستانی هزاران سال زنده می‌ماند و بارها تعریف می‌شود، نشان دهنده‌ی این است که یک تم بر اساس حقیقت در آن مخفی شده‌است. درست است که هرکول مردی قوی بود، اما این موضوع آن قدر مهم نیست که این گونه باعث ایجاد رزونانس در مردم بشود. ما نسخه‌های مختلفی از داستان را بررسی کردیم. جالب این بود که هیچ کدام از آن‌ها یکسان و متعارف نبودند، حتا نسخه‌های باستانی. در برخی از آن‌ها هرکول ده خان داشت، در برخی دوازده خان و گاهی بیست خان. اما بخش‌های خاصی از داستان همیشه یکسان بودند. در همه‌های نسخه‌ها، هرکول آن قدر پاکدامن است که بر مرگ غلبه می‌کند. و این حقیقت به قدری عمیق است که در قلب بسیاری از ادیان قرار دارد: اگر به اندازه‌ی کافی پاکدامن باشید، می‌توانید بر مرگ غلبه کنید. انیمیشن سازان دیزنی این تم را در غالب کشمکش هرکول با هیدز^{۱۸}، خداوند جهان زیرین^{۱۹}، به تصویر کشیدند. ما این تم را در بازی‌مان ادامه دادیم و قسمت عمده‌ای از بازی در جهان زیرین به پیش می‌رود، تا این که در پایان، بازی‌کننده فاتحانه به دنیای زندگان می‌رود و نبرد نهایی با هیدز اتفاق می‌افتد. در این بازی تم‌های فرعی نیز وجود داشت، مانند یک تم در مورد اهمیت کار تیمی، اما در نهایت، تم‌های فرعی را در خدمت تم اصلی قرار دادیم.

گاهی تم‌تان را قسمت به قسمت پیدا می‌کنید. داستان دیگری از دیزنی: هنگامی که کار روی پروژه‌ی "تون‌تاون آنلاین"^{۲۰} (اولین بازی چند نفره‌ی کلان دیزنی) را شروع کردیم، باز هم تم قاطعی نداشتیم. برای پروژه‌ی تون‌تاون مشق‌مان را با بررسی فیلم چه کسی برای راجر رابیت پاپوش دوخت؟^{۲۱} و بخش تون‌تاون در دیزنی‌لند، انجام داده بودیم. به طرز مشکوکی، تون‌تاون در هیچ کدام از این دو جا، به صورت دقیق

¹⁷Hercules

¹⁸Hades

¹⁹Lord of the Underworld

²⁰Toontown Online

²¹Who framed Roger Rabbit?

تعریف نشده بود. اما می‌توانستیم درک کنیم که تون‌تاون بسیار قدرت‌مند است. دلیل تعریف ناقص تون‌تاون این بود که گویی همه می‌دانستند که تون‌تاون چیست؛ انگار که همه از ابتدا می‌دانستند که شهر خاصی وجود دارد که شخصیت‌های کارتونی وقتی که در فیلمی بازی نمی‌کردند در آن جا زندگی می‌کردند. این واقعیت (که اندکی ترسناک هم هست!) به ما نشان داد که در حال ورود به چیزی بنیادی و مخفی هستیم. شروع به تهیه‌ی فهرستی از چیزهایی که تون‌تاون را می‌سازند، کردیم. سه تا از آن‌ها خیلی به چشم می‌خوردند:

1- تفریح کردن با دوستان

2- فرار از واقعیت

3- سادگی و ماورایی بودن

اولین ویژگی به خوبی با بازی آنلاین شبکه‌ای سازگار بود و آن را دوست داشتیم. دومی خیلی منطقی بود؛ کارتونها فرم خوبی برای فرار از واقعیت‌ها هستند. ویژگی سوم (در فصل ۱۷ با جزییات بیشتری بررسی می‌شود) در واقع این است که همه چیز در تون‌تاون ساده‌تر از دنیای حقیقی و افراد بسیار قوی‌تر از دنیای واقعی هستند.

تمام این نکات به ما کمک کردند آن‌چه را که می‌خواستیم در بازی ببینیم، برایمان واضح بشود اما هیچ کمکی به تعیین تم دقیق و شفاف نکرد. این ویژگی‌ها بیشتر مانند تم‌های فرعی به نظر می‌رسیدند. در یک نقطه، متوجه شدیم که این سه ویژگی در کنار هم یک چیز را توصیف می‌کنند: بازی کردن. بازی کردن یعنی تفریح کردن با دوستان‌تان و فرار از واقعیت، و دنیای بازی از دنیای واقعی ساده‌تر است و شما در این دنیا قدرت بیشتری دارید. اما احساس می‌کردیم که بازی کردن، به خودی خود، تم قوی‌ای نیست. تم قوی‌تر و با کشمکش بیشتری نیاز داشتیم. این موضوع ما را به سمت رقیب بازی کردن هدایت کرد: کار. و همه چیز واضح شد: "کار در مقابل بازی" تم قوی‌ای می‌تواند باشد. دقیق‌تر بگوییم: "کار می‌خواهد بازی کردن را نابود کند، اما بازی کردن باید زنده بماند، چون بازی از کار مهم‌تر است." این تم بر اساس حقیقتی بود که به آن دست یافتیم. "کار" و "بازی کردن" را با "بردگی" و "آزادی" (مانند فصل ۳) جایگزین کنید و قدرت این تم واضح می‌شود. درست به نظر می‌رسید. می‌خواستیم بازی‌ای بسازیم که کودکان و والدین‌شان بتوانند در کنار هم بازی کنند، با تمی که هر دو بتوانند با آن ارتباط برقرار کنند – برای این کار چه راهی بهتر از گشت و گذار بازی‌گوشانه در میان یکی از مهم‌ترین کشمکش‌های زندگی‌شان وجود دارد؟ و ما همین کار را کردیم. داستان تون‌تاون آنلاین، تبدیل به داستان روبات‌های مدیر (کاگز^{۲۲}) شد که تلاش می‌کردند تون‌تاون رنکارنگ را تبدیل به دفترهای کاری دودی و خاکستری کنند. شخصیت‌های کارتونی به صورت گروهی به نبرد روبات‌ها می‌روند و با شیرین‌کاری و شوخی‌های عملی با آن‌ها مبارزه می‌کنند. روبات‌ها نیز با وسایل اداری از خود دفاع می‌کنند. این داستان آن قدر عجیب بود که برخی از افراد درون شرکت با

²²The Cogs

آن مخالفت کردند، اما ما مطمئن بودیم که داستان خوبی از آب در می‌آید، چون بیان تمی بود که میدانستیم باعث ایجاد رزونانس در مخاطبان می‌شود.

تم‌های رزونانس کننده، سطح کار شما را از صنعت، به هنر بالا می‌برد. هنرمند کسی است که افراد را به جایی که به تنهایی نمی‌توانند، می‌برد و تم ماشینی است که سوار بر آن این مسیر را طی می‌کند. البته نیازی نیست که همه‌ی تم‌ها رزونانس کننده باشند. اما وقتی که یک تم عمیق و رزونانس کننده پیدا می‌کنید، منطقی است که از آن استفاده کنید. برخی بر اساس تجربه هستند و برخی بر اساس حقیقت. هیچ وقت نمی‌توانید با استفاده از منطق بگویید کدام تم، رزونانس کننده است – باید اثر رزونانس آن را در وجود خود احساس کنید. این کار فرم مهمی از گوش دادن به خود و لنز دهمان است.

لنز دهم: لنز رزونانس

برای استفاده از این لنز، باید به دنبال قدرت پنهان بگردید. سوال‌های زیر را از خود بپرسید:

- چه چیزی در بازی من قدرت‌مند و ویژه است؟
- هنگامی که بازی را برای بقیه شرح می‌دهم، کدام مفاهیم و ایده‌ها آن‌ها را هیجان‌زده می‌کند؟
- اگر هیچ نوع محدودیتی نداشته باشم، این بازی چگونه خواهد شد؟
- حس غریزی مشخصی در مورد این که بازی چگونه باید باشد دارم. چه چیزی باعث ایجاد این حس می‌شود؟

لنز رزونانس، وسیله‌ای ساکت و ظریف است. ابزاری برای گوش دادن به خود و دیگران است. چیزهای مهمی را در وجود خود دفن می‌کنیم و هنگامی که چیزی باعث رزونانس آن‌ها می‌شود، ما را تا اعماق وجودمان می‌لرزاند. مخفی بودن این مسایل، به آن‌ها قدرت می‌دهد، اما پیدا کردن آن‌ها را برای ما دشوار می‌کند.

بازگشت به واقعیت

ممکن است فکر کنید مبحث تم‌های رزونانس کننده، از سطح طراحان بازی بسیار بالاتر است. و شاید در مورد برخی از بازی‌ها این طور باشد. آیا بازی "توپ شگفت‌انگیز میمون‌ها"^{۲۳} دارای تم عمیق و تشدید کننده‌ای است؟ شاید نه، اما مسلماً دارای تم یکدستی است که به پیش برد طراحی کمک می‌کند. تم‌های رزونانس کننده می‌توانند قدرت زیادی به بازی‌تان اضافه کنند، اما اگر بازی شما چنین تمی ندارد، با یک تم یکدست که بر تجربه تمرکز می‌کند، می‌توانید آن را تقویت کنید.

برخی از طراحان، مفهوم تم را رد می‌کنند و می‌گویند "بازی‌کننده‌ها هیچ وقت متوجه تم نمی‌شوند." و کاملاً درست است که بازی‌کننده‌ها همیشه نمی‌توانند به وضوح تم بازی‌ای که بر آن‌ها تاثیر می‌گذارد را توصیف

کنند – چون تم معمولا در یک سطح ناخودآگاه کار می‌کنند. بازی‌کننده‌ها می‌دانند که بازی خاصی را دوست دارند، اما نمی‌توانند دلیل آن را دقیق بگویند. معمولا به این دلیل که تمام عناصر، تمی را تقویت می‌کنند که برای بازی‌کننده جذاب و مهم است. تم بیان نمادین پیغامی رمزی در غالب معما نیست. بلکه تمرکز فعالیت‌ها به سمت چیزی است که برای بازی‌کننده‌ها مفهوم خاصی دارد.

طراحان متفاوت با شیوه‌های متفاوتی از تم به عنوان بخشی از فرآیند طراحی استفاده می‌کنند. حال زمان آن رسیده است که جنبه‌های دیگر فرآیند کلی طراحی بازی را بررسی کنیم.