



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

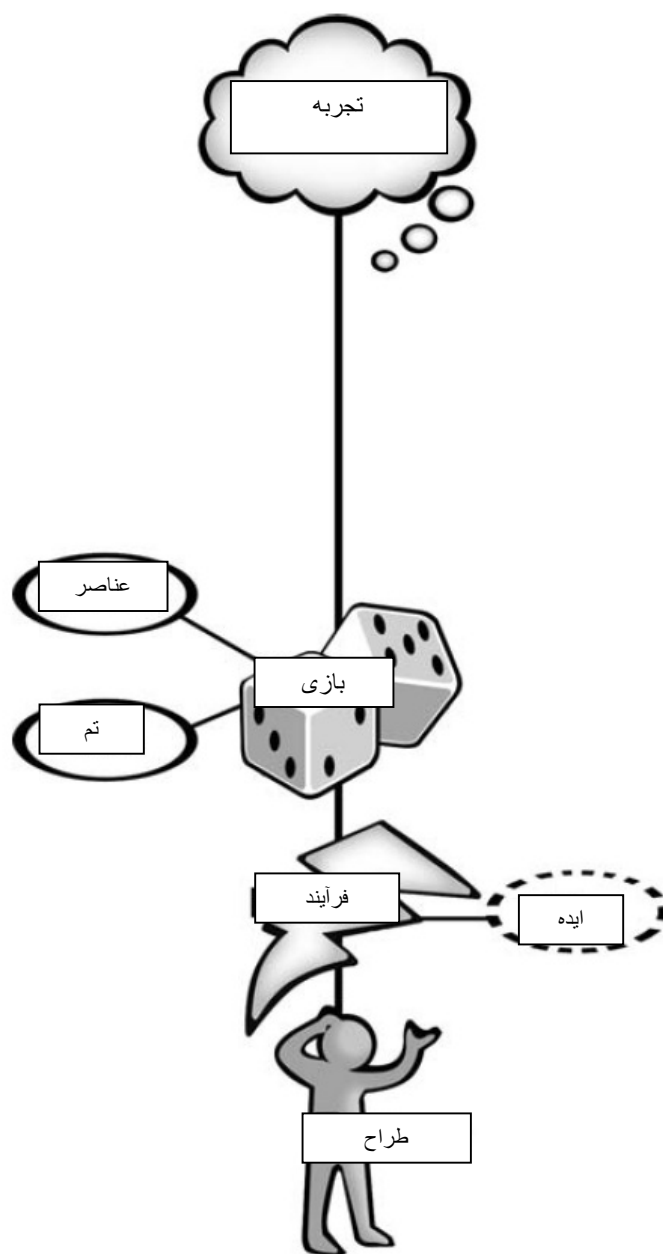
ویراستار

علیرضا رنجبر شورابی

فصل شش

بازی از یک ایده شروع می شود

تصویر 6.1



امیدوارم که این کتاب در طراحی بازی‌های تان برای شما الهام بخش باشد. هنگامی که این کار را انجام دهید (شاید تا الان انجام داده باشید)، ممکن است فکر کنید که از راه درست نمی‌روید و از روش‌هایی که طراحان بازی "واقعی" استفاده می‌کنند، بهره‌مند نمی‌شوید. حدس می‌زنم روشی که در طراحی بازی استفاده کردید مانند زیر است:

1- به یک ایده فکر کنید.

2- آن را امتحان کنید.

3- آن را تا جایی تغییر دهید و امتحان کنید تا مناسب به نظر برسد.

روشی آماتوری به نظر می‌رسد! خبری برای تان دارم: این دقیقا همان کاری است که طراحان بازی واقعی انجام می‌دهند و این فصل در همین جا به پایان می‌رسد. فقط برای انجام این کارها، روش‌های مختلفی وجود دارد که برخی از بقیه بهتر هستند. می‌دانید که چه کار باید انجام دهید. در این فصل و فصل بعدی، چگونگی انجام آن به بهترین روش ممکن را بررسی می‌کنیم.

الهام

همان طور که پیش از این گفتم، سال‌ها به عنوان شعبده‌باز حرفه‌ای کار کرده‌ام. هنگامی که چهارده سال داشتم و فهرست ترفندهایی که بلد بودم تنها شامل دو حقه بود، برای اولین بار در یک فستیوال شعبده‌بازی شرکت کردم. اگر تا به حال در این فستیوال‌ها شرکت نکرده‌اید، باید بگویم که بسیار جالب و جذاب هستند - شعبده‌بازان در سطح‌های مختلف مهارت و توانایی در یک ورزشگاه جمع می‌شوند و در مورد تکنیک‌های جدید صحبت و آن‌ها را امتحان می‌کنند و با یکدیگر به اشتراک می‌گذارند. در آن جا می‌توانید کارهای غیرممکنی را امتحان کنید و بدون شرم و خجالت، خراب کاری کنید. اما وقتی برای بار اول و به تنهایی در این فستیوال شرکت کردم، این احساس را نداشتم. خیلی عصبی بودم - به هر حال من شعبده‌باز "واقعی" نبودم. داستان‌ام را در جیب‌های‌ام کرده بودم و با چشمان گشاد از تعجب، در آن جا راه می‌رفتم. می‌ترسیدم که شخصی به من اشاره کند و فریاد بزند "آهای! تو این جا چه کار می‌کنی؟" اما این اتفاق نیفتاد. همه‌ی کسانی که در آن فستیوال بودند، مانند من ترفندهای‌شان را یاد گرفته بودند - خودشان به خودشان آموزش داده بودند. وقتی که به جو آن جا عادت کردم، وسایل‌ام را در آوردم و مشغول تمرین کردن شدم. ترفندهای بقیه‌ی افراد را نگاه می‌کردم و تلاش می‌کردم که از آن‌ها تقلید کنم - گاهی موفق می‌شدم. اما همین طور که به اطراف نگاه می‌کردم تا تکنیک‌های بیشتری

یاد بگیرم، شخصی نظرم را جلب کرد که کارهایش چشم گیر بود. پیرمردی با لباس یک سره‌ی آبی که ترفندهایش با بقیه فرق داشت و از الگوها و ریتم‌های منحصر به فردی استفاده می‌کرد. حرکات او با این که از نظر دشواری و تکنیک عجیب نبودند، بسیار زیبا و چشم‌نواز بودند. مدت زیادی او را تماشا کردم تا فهمیدم بعضی از ترفندهایی که او به زیبایی انجام می‌داد، کارهایی بودند که من می‌توانستم انجام بدهم - اما وقتی او آنها را انجام می‌داد، گویی روش و حس خاصی داشتند و به نظر کاملاً جدید می‌رسیدند. حدود بیست دقیقه او را تماشا کردم که ناگهان متوقف شد و به من نگاه کرد و گفت "خوب؟"

خجالت‌زده گفتم "خوب چی؟"

"نمی‌خواهی سعی کنی از من تقلید کنی؟"

با لکنت پاسخ دادم "فکر نمی‌کنم بتوانم."

خندید و گفت "آره، هیچ کس نمی‌تواند. می‌خواهی بدانی چرا ترفندهای من این قدر متفاوت به نظر می‌رسند؟"

طوطی‌وار گفتم "تمرین؟"

"نه، همه تمرین می‌کنند. به اطراف نگاه کن! همه در حال تمرین هستند. ترفندهای من متفاوت هستند چون آنها را از جای متفاوتی به دست می‌آورم. کسانی که این جا میبینی، ترفندهایشان را از یکدیگر یاد می‌گیرند. ایرادی هم ندارد - چیزهای زیادی این طوری یاد می‌گیری. اما هیچ وقت متفاوت نخواهی شد."

کمی فکر کردم و پرسیدم "پس از کجا ترفندهای تان را یاد می‌گیرید؟ از کتاب؟"

"زکی! کتاب! خنده‌دار بود. نه، از کتاب نه. می‌خواهی رازش را بدانی؟"

"معلوم است که می‌خواهم!"

"راز من این است: برای الهام گرفتن به شعبده‌بازها نگاه نکن - بلکه به هر جای دیگر نگاه کن." با گفتن این حرف، حرکت زیبایی انجام داد که در آن دست‌ان‌اش به حالت مارپیچ حرکت می‌کردند و روی پاشنه‌ی پای‌اش می‌چرخید. "این

حرکت را در حال تماشای یک باله در نیویورک¹ یاد گرفتم و این حرکت را... " در حالی که دستانش به حالت بال زدن و با ظرافت حرکت می کردند، توپهایی را به بالا و پایین می انداخت. " این حرکت را از یک دسته غاز در حال بلند شدن از روی دریاچه ای در مین² یاد گرفتم و این یکی، " حرکتی عجیب و مکانیکی انجام داد و به نظر می رسید توپهای اش را با زاویه نود درجه به بالا می اندازد. " این را از یک دستگاه پانچ کاغذ در لانگ آیلند³ یاد گرفتم. " خندید و متوقف شد. " مردم سعی می کنند این حرکات را تقلید کنند، اما نمی توانند. تمام تلاش شان را می کنند ... آره، آن یارو را ببین، آن طرف!" به شعبده بازی با موی دم اسبی بلند اشاره کرد که در حال انجام حرکت "باله" بود. اما حرکات او احمقانه بود. انگار چیزی کم بود، اما نمی دانستم چه چیز.

"میبینی؟ سعی می کنند از حرکات من تقلید کنند، اما نمی توانند از منبع الهام من تقلید کنند. " و به انجام حرکاتی پرداخت که من را به یاد دو مارپیچ تو در تو می انداخت. در همان لحظه، شروع کارگاه شعبده بازی مبتدی را در بلندگوها اعلام کردند - از او تشکر کردم و به سمت کارگاه دویدم. دیگر هیچ وقت ندیدم اش، اما همیشه او را در خاطر داشتم. کاش اسم اش را می دانستم، چون توصیه ی او، نگرش من به خلاقیت را برای همیشه تغییر داد.

لنز یازدهم: لنز الهام نامحدود

هنگامی که گوش دادن را یاد بگیرید، همه آموزگار هستند.

• رام داس⁴

برای استفاده از این لنز، به بازی خود و بازی های دیگران نگاه نکنید، بلکه به همه ی جاهای دیگر نگاه کنید.

سوال های زیر را از خود پرسید:

- تجربه ای که در زندگی خود داشته ام و می خواهم با دیگران به اشتراک بگذارم، چیست؟
- چگونه می توانم ذات این تجربه را درک کنم و در بازی قرار دهم؟

¹New York

²Maine

³Long Island

⁴Ram Dass

استفاده از این لنز، نیاز به ذهنی باز و تخیل قوی دارد. باید احساسات تان را جست و جو کنید و هر چه در اطراف تان وجود دارد را مشاهده کنید. باید بخواهید که کارهای غیرممکن را امتحان کنید - زیرا مسلماً ایجاد هیجان شمشیربازی با تاس غلتاندن دشوار است، یا ایجاد احساس ترس از تاریکی در بازی کننده با یک بازی ویدیویی کار سختی است - مگر نه؟ از این لنز برای پیدا کردن تجربه‌های خارج از بازی‌ها که باعث الهام بخشیدن به بازی شما می‌شوند، استفاده کنید. انتخاب‌های شما در هر یک از عناصر چهارگانه (فناوری، مکانیک، داستان، زیبایی شناسی) می‌توانند با یک الهام واحد، متحد شوند یا هر کدام بر اساس الهام متفاوتی ساخته شوند و با ترکیب آن‌ها چیز جدیدی ایجاد شود. هنگامی که دید قاطعی بر اساس زندگی واقعی دارید که به تصمیم‌گیری کمک می‌کند، تجربه‌ی شما قدرت، استحکام و انحصاری غیر قابل انکار به دست می‌آورد.

این لنز به همراه لنز اول: تجربه‌ی ضروری کار می‌کند. از لنز الهام نامحدود برای یافتن تجربه‌های زیبا و از لنز تجربه‌ی ضروری برای وارد کردن این تجربه‌ها به بازی تان، استفاده کنید.

یکی از رازهای پشت قوی‌ترین بازی‌ها، الهام است. اما چگونه می‌توان الهام را تبدیل به طراحی بازی عالی کرد؟

اولین قدم این است که بپذیرید مساله و مشکلی دارید.

مساله را بیان کنید

هدف طراحی، حل مساله است و طراحی بازی نیز از این موضوع مستثنا نیست. قبل از این که به دنبال ایده‌های جدید بگردید، باید از دلیل انجام کار خود مطمئن باشید و واضح بیان کردن مساله، بهترین راه برای این کار است. یک بیان مناسب از مساله، هدف و محدودیت‌های شما را مشخص می‌کند. برای مثال ممکن است بیان اولیه‌ی شما این باشد:

"چگونه می‌توانم یک بازی تحت وب طراحی کنم که نوجوانان آن را دوست داشته باشند؟"

این جمله هدف (چیزی که نوجوانان دوست داشته باشند) و محدودیت (باید یک بازی تحت وب باشد) شما را مشخص می‌کند. یکی از مزیت‌های بیان واضح مسایل این است که اگر به اشتباه، مساله‌ی اصلی را بیش از اندازه محدود کنید، به شما کمک می‌کند که متوجه این موضوع بشوید. شاید با خودتان فکر می‌کردید "بازی تحت وب"، اما در واقع، اجباری

نیست که آن چه طراحی می کنید، حتما بازی باشد - شاید نوعی اسباب بازی یا فعالیت تحت وب که نوجوانان آن را دوست دارند، مناسب باشد. پس می توانید مساله را به صورت زیر اصلاح کنید:

"چطور می توانم یک تجربه ی تحت وب طراحی کنم که نوجوانان آن را دوست داشته باشند؟"

صحیح بودن بیان مساله، ضروری است - اگر بیش از اندازه کلی باشد، ممکن است چیزی طراحی کنید که هدف اصلی شما را برآورده نکند، و اگر بیش از حد محدود باشد (چون به جای مساله، روی راه حل تمرکز کرده اید) ممکن است برخی راه حل های زیرکانه را از دست بدهید، چون تصور می کردید که تنها نوع خاصی از راه حل ها برای مساله ی شما معتبر است. کسانی که راه حل های خلاقانه ارایه می کنند، تقریبا همیشه کسانی هستند که زمان کافی برای درک مساله ی واقعی صرف می کنند.

سه مزیت بیان واضح مساله به شرح زیر است:

1- **فضای خلاقیت وسیع تر.** بسیاری از افراد خیلی سریع به سراغ راه حل می روند و فرآیند خلاقیت خود را از آن جا آغاز می کنند. اگر فرآیندتان را به جای راه حل های پیشنهاد شده، از مساله شروع کنید، می توانید در فضای خلاقیت وسیع تری جست و جو کنید و راه حل هایی را پیدا کنید که در جایی که هیچ کس نگاه نمی کند، مخفی شده اند.

2- **اندازه گیری دقیق.** روش اندازه گیری دقیقی برای کیفیت ایده های پیشنهاد شده دارید: تا چه اندازه مساله را حل می کنند؟

3- **ارتباطات بهتر.** هنگامی که به همراه یک تیم مشغول طراحی هستید، با بیان واضح مساله، ارتباطات آسان تر می شوند. در بسیاری از مواقع، در صورتی که مساله به طور واضح بیان نشده باشد، افراد تیم در تلاش برای حل مسایل متفاوتی خواهند بود.

گاهی ممکن است قبل از این که بفهمید مساله ی "واقعی" چیست، ایده های مختلفی را بررسی کرده باشید. ایرادی ندارد! فقط هنگامی که دریافتید مساله چیست، به عقب بازگردید و دوباره آن را به طور شفاف بیان کنید.

یک طراحی کامل بازی، تمام عناصر چهارگانه را در بر می‌گیرد: فناوری، مکانیک، داستان و زیبایی‌شناسی. معمولاً، بیان مساله، شما را به تصمیمات از پیش تعیین شده در مورد یکی (یا چند تا) از عناصر، محدود می‌کند، و باید کار خود را از آن جا آغاز کنید. در حین بیان کردن مساله، خوب است که از دید عناصر چهارگانه آن را بررسی کنید تا ببینید در طراحی، کجا آزادی دارید و کجا دست شما بسته است. به چهار مساله‌ی زیر نگاه کنید: کدام یک از آن‌ها و در کدام قسمت از عناصر چهارگانه، تصمیماتی را از پیش تعیین کرده‌اند؟

1- چگونه می‌توانم یک بازی فکری طراحی کنم که از خواص آهن‌رباها به روشی جذاب استفاده کند؟

2- چگونه می‌توانم یک بازی ویدیویی طراحی کنم که داستان هانس و گرتل⁵ را بیان کند؟

3- چگونه می‌توانم یک بازی طراحی کنم که احساس نقاشی‌های سورئال را منتقل کند؟

4- چگونه می‌توانم بازی تریس را بهبود ببخشم؟

اگر به طور معجزه‌آسایی هیچ محدودیتی نداشتیم چه می‌شد؟ اگر به نحوی می‌توانستیم یک بازی در مورد هر چیز که می‌خواهیم و با استفاده از هر رسانه‌های که دوس داریم، بسازیم، چه می‌شد؟ در این صورت (هر چند بسیار غیر ممکن به نظر می‌رسد!) باید در مورد برخی از محدودیت‌ها تصمیم بگیرید. داستانی را که دوست دارید دنبال کنید یا نوعی مکانیک بازی را که علاقه به کاوش در آن دارید، انتخاب کنید. به محض این که یک محدودیت را انتخاب کنید، با یک مساله رو به رو می‌شوید. نگاه کردن به بازی به عنوان راه حلی برای یک مساله، دید خوبی به ما می‌دهد.

لنز دوازدهم: لنز بیان مشکل

برای استفاده از این لنز، به بازی خود به عنوان راه حلی برای یک مساله فکر کنید.

سوال‌های زیر را از خود پرسید:

- چه مساله یا مسائلی را واقعا حل خواهم کرد؟
- آیا در مورد بازی تصوراتی داشته‌ام که در واقع هیچ ربطی به هدف اصلی آن ندارد؟
- آیا یک بازی واقعا بهترین راه حل است؟ چرا؟

⁵Hansel and Gretel

• چطور می‌توانم مطمئن بشوم که مساله حل شده است؟

تعریف محدودیت‌ها و هدف‌های بازی‌تان در غالب یک مساله می‌تواند به شما کمک کند که با سرعت بیشتری به سمت طراحی واضحی برای بازی بروید.

روش خوابیدن

حالا که مساله را بیان کردیم، آماده‌ی طوفان مغزی⁶ هستیم! افلا هنگامی که به طور صحیح آماده شویم، می‌توانیم این کار را انجام دهیم. در فرآیند تولید ایده، خوابیدن ضروری است - یک طراح خوب از قدرت عظیم خواب حداکثر استفاده را می‌برد. به نظر من هیچ کسی نمی‌تواند بهتر از سالوادور دالی⁷، نقاش سورریال، این موضوع را توضیح دهد. در زیر "راز سوم دالی" از کتاب "پنجاه راز تولید جادویی"⁸ را می‌خوانیم:

برای چرت زدن با کلید، باید روی یک مبل راحتی دسته دار، که ترجیحا مدل اسپانیایی باشد، بنشینید و سرتان را به عقب خم کنید و آن را روی پشتی کشیده‌ی مبل قرار دهید. دستانتان را از دو طرف آویزان کنید تا در وضعیتی آسوده، معلق باشند...

در این حالت، یک کلید سنگین را به آرامی و ظرافت بین نوک انگشتان شست و اشاره، معلق در هوا نگه دارید. از قبل زیر کلید، بشقابی را وارونه روی زمین قرار دهید. پس از انجام این کارها، اجازه دهید تا کم‌کم توسط خواب آرام بعد از ظهر تسخیر شوید، مانند قطره‌ای عرق بادبان که درون یک حبه قند بالا می‌رود. لحظه‌ای که کلید از بین انگشتان‌تان رها می‌شود، از صدای برخورد آن با بشقاب بیدار می‌شوید. مطمئن باشید که این لحظه‌ی زودگذر، که در آن مطمئن نیستید واقعا خوابیده‌اید یا خیر، برای‌تان کافی است. زیرا حتماً ثانیه‌ای استراحت بیشتر برای نیروی دوباره بخشیدن به وجود فیزیکی و ذهنی‌تان نیاز ندارد.

⁶Brainstorm

⁷Salvador Dali

⁸Fifty Secrets of Magic Craftsmanship

یار خاموش

آیا دالی دیوانه است؟ فواید خواب کافی در طول شب واضح است. اما چه سودی در چرت زدن که تنها کسری از ثانیه طول می کشد، وجود دارد؟ با در نظر گرفتن منشا این ایده، پاسخ واضح است. بیشتر ایده‌های خوب، هوشمندانه و خلاق ما از فرآیند استدلال منطقی و با دلیل ایجاد نمی‌شوند. نه، انگار ایده‌های خوب، ناگهان سر و کله‌شان پیدا می‌شود؛ یعنی از جایی پایین‌تر از سطح آگاهی می‌آیند، جایی که ضمیر ناخودآگاه نام دارد. ضمیر ناخودآگاه، شناخته شده نیست، اما منبع قدرت خلاقیت مان است.

با در نظر گرفتن رویاهای مان، وجود این قدرت مشهود است. ضمیر ناخودآگاه‌تان، حتی پیش از آن که متولد شوید، هر شب سه نمایش کم‌دی یا درام متفاوت برای‌تان اجرا کرده است. بسیاری از مردم خواب‌های پر معنایی می‌بینند، چیزی فراتر از تصاویر تصادفی. مثال‌های بسیاری از مسایل مهمی که در رویاها حل شده‌اند، وجود دارد. معروف‌ترین آن‌ها، داستان فردریک وان ککول⁹ است. شیمی‌دانی که مدت زیادی به دنبال یافتن ساختار بنزن (C_6H_6) بود. او هر راه ممکن را برای اتصال زنجیره‌ی اتم‌ها به یکدیگر امتحان کرده بود. اما موفق نمی‌شد. روابط آن‌ها منطقی نبود و برخی از دانشمندان فکر می‌کردند که شاید در فهم نکته‌ای اساسی در مورد طبیعت پیوندهای مولکولی اشتباه کرده‌اند. تا این که او شبی خواب دید:

بار دیگر اتم‌ها در مقابل چشمان‌ام می‌رقصیدند. چشمان ذهن‌ام که با تجربه‌های پیشین تیزبین شده بودند، ساختارهای بزرگی از فرم‌های متفاوت را تشخیص دادند. زنجیره‌های طولانی که به یکدیگر متصل بودند؛ همه در حال حرکت، مانند مار به هم می‌پیچیدند. اما آن چیست؟ یکی از مارها دم خود را در بر گرفت و این تصویر جسورانه در مقابل چشمان‌ام می‌چرخید. مانند صاعقه زدگان از خواب پریدم.

و هنگامی که بیدار شد، می‌دانست که بنزن ساختاری حلقوی دارد. به نظر شما ککول شخصا راه حل را پیدا کرده بود؟ با این توصیف‌ها، او تنها راه حل را دید و آن را تشخیص داد. انگار که نویسنده‌ی این رویا، مساله را حل و آن را به ککول ارائه کرده بود. اما نویسنده‌ی رویاها کیست؟

⁹Fredrich Von Kekule

ضمیر ناخودآگاه از طرفی جزیی از ما است، اما از جهت دیگر کاملاً مجزا به نظر می‌رسد. تصور ضمیر ناخودآگاه به عنوان شخصی مجزا، برای برخی افراد ناراحت کننده است. مفهومی است که بی تعارف، احمقانه به نظر می‌رسد. اما خلاقیت هم احمقانه است، پس این موضوع جلودار ما نیست - در واقع، ما را تشویق می‌کند. پس چرا با آن مانند وجود مجزایی برخورد نمی‌کنیم؟ به کسی نگوئید، این راز ما است. برخورد با ضمیر ناخودآگاه به عنوان یک شخص، هر چند عجیب و غریب، بسیار مفید است. زیرا ما انسان‌ها تمایل داریم برای چیزهای مختلف جنبه‌ی انسانی قابل بشویم چون با این کار مدل آشنایی برای تفکر و تعامل با آن‌ها داریم. در این کار تنها نیستید - ذهن‌های خلاق هزاران سال است که همین کار را انجام می‌دهند. استیفن کینگ¹⁰ در کتاب "در باب نوشتن"¹¹ یار خاموش‌اش را این طور توصیف می‌کند:

من فرشته‌ای الهام‌بخش دارم (معمولاً این فرشته‌ها زن هستند، اما فرشته‌ی من مرد است؛ متأسفانه باید با این قضیه کنار بیایم). اما او بال زنان به اتاق‌تان نخواهد آمد تا گردی جادویی روی ماشین تایپ یا رایانه‌تان بیفتد. او زیر زمین زندگی می‌کند. باید به سطح او نزول کنید و وقتی که به آن جا برسید، باید محل زندگی‌اش را مبله کنید. در حالی که او گوشه‌ای می‌نشیند و سیگار می‌کشد و مدال‌های بولینگ‌اش را تحسین می‌کند، باید تمام کارهای سخت را انجام دهید و او وانمود می‌کند که شما را نمی‌بیند. به نظرتان منصفانه است؟ به نظر من هست. این یارو خیلی دیدنی نیست، حرف زدن هم بلد نیست (مال من فقط خر خر می‌کند، مگر زمانی که در حال انجام کار باشد). اما او منبع الهام است. درست است که باید همه‌ی کارهای سخت را انجام دهید و شب‌ها در نور چراغ روغنی کار کنید، چون این یارو، با سیگار و بال‌های کوچک‌اش، کیسه‌ای پر از جادو دارد. چیزهایی که در این کیسه وجود دارند، می‌توانند زندگی‌تان را تغییر دهند. باور کنید، مطمئن هستم.

اگر ناخودآگاه خلاق‌مان را به عنوان شخصی دیگر در نظر بگیریم، چطور آدمی است؟ ممکن است تصویری ذهنی از ناخودآگاه خودتان داشته باشید. در پایین ویژگی‌های مشترکی را می‌بینیم که ناخودآگاه بسیاری از افراد دارند:

- **نمی‌تواند حرف بزند،** یا دست کم نمی‌خواهد سخن بگوید. اگر هم چیزی بگوید، از طریق کلمات بیان نمی‌کند. بلکه علاقه به برقراری ارتباط از طریق تخیل و احساسات دارد.

¹⁰Stephen King

¹¹On Writing

- **کارهای ناگهانی انجام می دهد.** برنامه ریزی نمی کند و در لحظه زندگی می کند.
- **احساساتی.** درگیر احساسات شما می شود؛ اگر خوشحال، عصبانی، هیجان زده، یا ترسیده باشید، ناخودآگاه این احساسات را عمیق تر و قوی تر از ذهن خودآگاه، درک می کند.
- **بازیگوش.** همیشه کنجکاو است و عاشق بازی با کلمات و شوخی.
- **غیر منطقی.** ناخودآگاه ایده های بی ربطی می دهد، چون محدود به منطق و عقلانیت نیست. می خواهید به ماه بروید؟ شاید با یک نردبان بلند بتوانید. گاهی این ایده ها انحرافات ذهنی بی کاربردی هستند، اما گاهی دید هوشمندانه ای هستند که به دنبال اش می گشتید. برای مثال، چه کسی بود که به مولکول حلقوی فکر کرد؟

گاهی از خودم سوال می کنم که آیا جذابیت طولانی مدت شخصیت هارپو مارکس¹² در فیلم برادران مارکس¹³ به خاطر شباهت او با مشخصات ناخودآگاه است؟ شاید این تم رزونانس کننده ای او باشد. هارپو حرف نمی زند (یا نمی خواهد بزند)، کارهای ناگهانی انجام می دهد (هر چه می بیند را می خورد، به دنبال دختران می رود، دعوا می کند)، خیلی احساساتی است (همیشه در حال خندیدن یا گریه کردن است یا عصبانی می شود)، همیشه بازیگوش است و به طور واضحی غیر منطقی. با این وجود راه حل های احمقانه ای که برای مشکلات ارایه می دهد معمولا مفید هستند. در لحظه های ساکت، موسیقی زیبایی می نوازد - نه برای تمجید دیگران، بلکه برای لذت نواختن. دوست دارم فکر کنم هارپو قدیس حامی ناخودآگاه خلاق است (تصویر 6.2).

البته گاهی در حین کار کردن با ناخودآگاه خلاق، ممکن است احساس کنید کودک چهار ساله ای آشفته ای در ذهن تان دارید. این یارو بدون منطق لازم برای برنامه ریزی، احتیاط و نظم دادن به کارها، هرگز نمی تواند به تنهایی زنده بماند. به همین دلیل بسیاری از افراد عادت می کنند که به پیشنهادات ذهن ناخودآگاه محل نگذارند. اما اگر در حال طوفان مغزی برای طراحی بازی هستید، یار خاموش شما قدرت بیشتری از خودتان دارد. به یاد داشته باشید که او از زمان قبل از تولدتان تا اکنون، هر شب جهان های مجازی برای شما می سازد و بیش از حدی که شما بتوانید با ذات تجربه در تماس است. در ادامه چند توصیه برای استفاده حداکثر از این همکاری خلق و غیرعادی را توضیح می دهم.

¹² Harpo Marx

¹³ Marx Brothers



سالوادور دالی در حال نقاشی کردن پرتوی هارپو مارکس روی بشقاب

توصیه ناخودآگاه شماره ۱: دقت کنید

مثل همیشه، کلید موفقیت در گوش دادن است، در این جا منظور (تقریباً) گوش دادن به خودتان است. ناخودآگاه فرقی با بقیه ندارد: اگر به آن محل نگذارید، دیگر پیشنهادی به شما نمی‌دهد. اگر به او گوش دهید و ایده‌های او را به طور جدی در نظر بگیرید، و هنگامی که پیشنهاد خوبی می‌دهد از او تشکر کنید، ایده‌های بیشتر و بهتری به شما می‌دهد. پس چطور به چیزی گوش دهیم که نمی‌تواند حرف بزند؟ باید در مورد افکار، احساسات، هیجان‌ها و رویاهای تان دقت بیشتری به خرج دهید. چون ناخودآگاه از طریق آن‌ها با شما ارتباط برقرار می‌کند. خیلی عجیب به نظر می‌رسد اما موثر است - هر چه بیشتر به ناخودآگاه گوش دهید، کارهای بیشتری برای تان انجام می‌دهد.

برای مثال تصور کنید در حال طوفان مغزی برای یک بازی موج سواری هستید. در حال فکر کردن به ساحل‌های مناسب برای این بازی و سیستم فیلم برداری هستید. ناگهان این ایده به ذهن تان می‌رسد: "اگر تخته‌های موج سواری موز بودند چه می‌شد؟" ایده‌ی احمقانه‌ای است - فکر می‌کنید این فکر از کجا آمده است؟ ممکن است با خود بگویید "مسخره است، خواهش می‌کنیم افکار را در دایره‌ی حقیقت حفظ کنید." یا این که چند لحظه به این ایده فکر کنید: "خوب، واقعا اگر تخته‌های موج سواری موز بودند چه می‌شد؟" و پس از آن ایده‌ی دیگری به سراغ تان می‌آید: "میمون‌ها سوار بر این تخته‌ها موج سواری می‌کردند." و ناگهان این ایده احمقانه به نظر نمی‌رسد - شاید ایده‌ی میمون سوار بر تخته‌ی موج سواری بتواند بازی جدید و متفاوتی ایجاد کند. چیزی که مخاطبان وسیع‌تری را نسبت به بازی واقع بینانه‌ای که در فکر داشتید، جذب کند. حتی اگر در نهایت این ایده را رد کنید، ناخودآگاه تان احساس می‌کند به نظرش احترام گذاشته‌اید و در طوفان مغزی به طور جدی‌تر فعالیت می‌کند، چون برای فکر کردن به پیشنهادش زمان صرف می‌کنید - چه هزینه‌ای برای تان داشت؟ تنها چند ثانیه تفکر در سکوت.

توصیه ناخودآگاه شماره‌ی ۲: ایده‌های تان را ثبت کنید

واضح است که در حین جلسه‌ی طوفان مغزی ایده‌های تان را ثبت می‌کنید، اما چرا باید همیشه آن‌ها را ثبت کنید؟ حافظه انسان افتضاح است. با ثبت کردن ایده‌های تان دو اتفاق رخ می‌دهد. اول این که تعداد زیادی ایده دارید که اگر آن‌ها را ثبت نکرده بودید، فراموش می‌شدند و دوم این که ذهن تان را خالی می‌کنید تا بتوانید به چیزهای دیگر فکر کنید. وقتی که ایده‌ی مهمی به ذهن تان می‌رسد و آن را یادداشت نمی‌کنید، در ذهن تان ول می‌چرخد و فضا و انرژی مغز را مصرف می‌کند، چون ذهن تان این ایده را مهم تلقی می‌کند و نمی‌خواهد آن را فراموش کند. هنگامی که ایده را ثبت می‌کنید، اتفاقی جادویی رخ می‌دهد - انگار که مغزتان دیگر احساس نیاز به اندیشیدن زیاد به آن را ندارد. من احساس می‌کنم که این کار ذهن من را به جای شلوغ و در هم بودن، تمیز و باز می‌کند و آزادی تفکر جدی به طراحی در دست انجام را بدون گیر کردن به انبوه ایده‌های مهم و ثبت نشده، می‌دهد. عجیب به نظر می‌رسد اما واقعا چنین احساسی دارد. یک دستگاه ضبط صوت ارزان ابزاری شکست ناپذیر برای طراح بازی است. هر وقت ایده‌ی جالبی به ذهن تان می‌رسد، فقط کافی است آن را ضبط کنید و بعدا با آن سر و کله بزنید. باید نظم لازم را برای پیاده کردن این ایده‌های ضبط شده به طور دوره‌ای داشته باشید، اما واقعا این کار هزینه‌ی کمی برای داشتن مجموعه‌ی بزرگی از ایده‌ها و فضای تمیز ذهنی است.

توصیه‌ی ناخودآگاه شماره‌ی ۳: امیال آن را (عاقلانه) کنترل کنید

بگذارید رو راست باشم - ذهن ناخودآگاه امیالی دارد، که برخی از آن‌ها بدوی هستند. به نظر می‌آید که این امیال بخشی از وظیفه‌ی آن هستند - درست همان طور که بخشی از وظیفه‌ی ذهن منطقی تعیین این است که کدام یک از این امیال می‌توانند بدون خطری ارضا شوند و چگونه باید این کار را انجام داد. اگر ذهن ناخودآگاه بیش از اندازه میلی داشته باشد، روی آن میل تمرکز می‌کند. وقتی که ذهن ناخودآگاه روی یک میل تمرکز کند، نمی‌تواند کار خلاقانه‌ی خوبی انجام دهد. اگر در تلاش برای یافتن ایده‌های جدید برای یک بازی استراتژی همزمان¹⁴ هستید، و تنها می‌توانید به شکلات یا این که دوست‌دخترتان چطور شما را ترک کرده است فکر کنید، و یا در این فکر باشید که چقدر از هم‌اتاقی‌تان نفرت دارید، نمی‌توانید کار زیادی انجام دهید. چون این افکار مزاحم، حواس‌تان را پرت می‌کنند. و منبع این افکار مزاحم، ذهن ناخودآگاه، که وظیفه‌ی انجام کارهای سخت را دارد نیز نمی‌تواند کاری از پیش ببرد. هرم "مازلو"¹⁵ که در فصل ۹ آن را بررسی خواهیم کرد، در این جا راهنمای خیلی خوبی است - اگر غذا، امنیت و روابط شخصی سالمی ندارید، انجام کار خلاقانه‌ی خودآموخته سخت است. پس حل این مشکلات را در اولویت قرار دهید و توافقی‌هایی ایجاد کنید که ناخودآگاه‌تان را راضی نگه می‌دارد تا بتواند وقت‌اش را صرف ایجاد ایده‌های خلاقانه کند. البته مسلماً باید در این مورد درست قضاوت کنید - برخی از امیال خطرناک هستند و باید محدود شوند، ارضا نشوند، چون اگر آن‌ها را ارضا کنید، رشد و دراز مدت همه چیز را بدتر می‌کنند. بعید نیست که تمایل به تخریب خود در بسیاری از افراد خلاق، نتیجه‌ی رابطه‌ای نزدیک اما کنترل نشده با ذهن ناخودآگاه‌شان باشد.

نکته‌ی ناخودآگاه شماره‌ی ۴: خواب

همان طور که سالوادور دالی اشاره می‌کند، خواب، و نه فقط چرت زدن با یک کلید، ضروری است. ما تصور می‌کردیم که خواب تنها برای بدن است - اما اکنون واضح شده است که خواب در درجه‌ی اول برای ذهن مفید است. برخی فرآیندهای عجیب مرتب کردن، بایگانی و سازمان دادن زمانی که می‌خواهیم ادامه دارند. واضح است که ذهن ناخودآگاه حداقل در قسمتی از چرخه‌ی خواب بیدار و فعال است - قسمتی که رویا در آن وجود دارد. من رابطه‌ی خوبی با ناخودآگاه خلاق ام ایجاد کرده‌ام تا جایی که گاهی می‌توانم احساس کنم که او "حضور دارد" یا "حضور ندارد"، و قطعاً متوجه شده‌ام

¹⁴Real-time Strategy

¹⁵Maslow

که هنگامی که به قدر کافی نخواستید، معمولا او حضور ندارد. هنگامی که به قدر کافی نخواستید (نخواستیدیم؟) انگار که او چرت می‌زند، یا حداقل در کاری که انجام می‌دهم زیاد شرکت نمی‌کند، و غیبت او در کارم واضح می‌شود. بارها در یک جلسه‌ی طوفان مغزی حضور داشتم که تقریبا هیچ ایده‌ی مناسبی ارائه ندادم، و پس از این که احساس می‌کنم سر و کله‌ی او پیدا شده است، سیلی از ایده‌های مفید به جریان می‌افتد.

نکته‌ی ناخودآگاه شماره‌ی ۵: بیش از حد تلاش نکنید

آیا تا به حال در حین یک مکالمه تلاش کرده‌اید که اسمی را به خاطر بیاورید؟ مثل نام کسی که می‌شناسید، شاید یک بازیگر سینما، و می‌دانید که اسم‌اش را بلد هستید، اما نمی‌توانید آن را به یاد بیاورید؟ چشمان‌تان را چپ می‌کنید و تلاش می‌کنید که پاسخ را به زور از مغزتان خارج کنید - اما نمی‌آید. در نتیجه تسلیم می‌شوید و در مورد چیز دیگری صحبت می‌کنید. چند دقیقه‌ی بعد، ناگهان پاسخ به ذهن‌تان می‌رسد. به نظر‌تان پاسخ از کجا آمده است؟ انگار که وقتی به سراغ موضوع دیگری رفتید، ذهن ناخودآگاه آن پشت روی مساله‌ی پیدا کردن آن نام کار کرده است. هنگامی که پاسخ را پیدا کرده، آن را به شما داده است. هر چه قدر تمرکز کنید و به خود فشار بیاورید، کمکی به سریع‌تر شدن این کار نمی‌کند؛ در واقع به نظر می‌رسد این فرآیند را کند می‌کند، چون چه کسی می‌تواند با باری بر دوش کار کند؟ این موضوع در مورد کار خلاقانه نیز صادق است. از ناخودآگاه‌تان انتظار پاسخ سریع نداشته باشید. مساله‌ای به او بدهید تا آن را حل کند (یک مزیت دیگر تعریف واضح مساله!)، مهم بودن مساله را روشن کنید، و ناخودآگاه را رها کنید تا کارش را انجام دهد. ممکن است پاسخ به سرعت پیدا شود، ممکن است به آرامی پیدا شود، ممکن است اصلا پیدا نشود. اما نق زدن و فشار آوردن باعث نمی‌شود سریع‌تر پیدا شود - بلکه تنها کارها را کند می‌کند.

(با پوزش از خوانندگان گرامی، در کتابهای الکترونیکی موجود یک صفحه میانی موجود نیست!)

آن‌ها را راحت‌تر به خاطر می‌آورید، تصاویری که می‌کشید منجر به ایده‌های بیشتری می‌شوند. این کار را امتحان کنید. آن قدر مفید است که شگفت زده خواهید شد. می‌خواهید یک بازی در مورد موش‌ها بسازید؟ چند موش بکشید - نه دقیق - فقط چند دایره‌ی خام شبیه موش. تضمین می‌کنم که ایده‌هایی به ذهن‌تان می‌رسد که تا همین یک دقیقه‌ی پیش وجود نداشتند.

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۴: اسباب بازی

راه دیگری برای این که ذهن‌تان به طور بصری درگیر مساله بشود این است که چند اسباب‌بازی روی میز بگذارید. چند اسباب‌بازی مرتبط با مساله‌تان و چند اسباب‌بازی کاملاً بی‌ربط به آن انتخاب کنید! به نظرتان چرا رستوران‌هایی مثل TGI Friday's آن همه خرت و پرت عجیب و غریب روی دیوارهای‌شان دارند؟ دکوراسیون؟ نه! وقتی که مردم آن‌ها را می‌بینند، موضوع‌هایی برای حرف زدن به فکرشان می‌رسد، و هر چه چیزهای بیشتری برای حرف زدن به فکرشان برسد، تجربه‌ی رستوران برای‌شان لذت‌بخش‌تر می‌شود. اگر این کار به درد رستوران‌ها می‌خورد، به درد شما هم خواهد خورد. اسباب‌بازی‌ها نه تنها خلاقیت شما را به طور بصری درگیر می‌کنند، بلکه آن‌ها را به صورت لمسی نیز درگیر می‌کنند. اصلاً چرا یک تکه‌ی بزرگ گِل یا خمیر بازی نمی‌آوردید تا بتوانید مجسمه‌های کوچکی از ایده‌های‌تان بسازید؟ احمقانه به نظر می‌رسد، اما خلاقیت احمقانه است.

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۵: دیدتان را عوض کنید

تنها نکته‌ی لنزهای این کتاب این است که شما را وادار کنند بازی خود را از منظرهای مختلف ببینید. اما چرا به آن‌ها بسنده کنیم؟ همین طور که روی صندلی خود نشسته‌اید طوفان مغزی نکنید - روی صندلی‌تان بایستید - از آن بالا همه چیز فرق می‌کند! به جاهای مختلفی بروید - خود را در چیزهای مختلف غرق کنید. در اتوبوس، کنار ساحل، در فروشگاه، مغازه‌ی اسباب‌بازی فروشی، در حالی که روی سر خود ایستاده‌اید، طوفان مغزی کنید - هر کاری که باعث شود تخیل‌تان جرقه بزند و به چیزهای جدید فکر کنید ارزش انجام دادن را دارد.

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۶: خود را در مساله غرق کنید

مساله‌ی‌تان را بیان کرده‌اید، حال خود را در آن غرق کنید! مخاطبان خود را در فروشگاه پیدا کنید - چه چیزی می‌خرند؟ چرا؟ گوش بایستید و حرف‌های‌شان را بشنوید - در چه مورد حرف می‌زنند؟ چه چیزی برای آن‌ها مهم است؟ باید این افراد را از نزدیک بشناسید. آیا فناوری مورد نظرتان را انتخاب کرده‌اید؟ هر چیزی که می‌توانید را در مورد آن یاد بگیرید - مشخصات آن را روی دیوارهای اتاق‌تان بچسبانید - کارهای مرموزی که می‌تواند انجام دهد و هیچ کس نمی‌داند را پیدا

کنید. آیا تم یا داستان بازی را یافته‌اید؟ برداشت‌های دیگر و داستان‌های مشابه آن را بخوانید یا تماشا کنید. آیا می‌خواهید با یک روند بازی قدیمی کار جدیدی بکنید؟ تا جایی که می‌توانید بازی‌هایی را که از این روند استفاده می‌کنند بازی کنید - و چند بازی که آن را ندارند!

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۷: جوک بگویید

برخی افراد از شوخی کردن در حین انجام کار جدی عصبانی می‌شوند، اما هنگامی که مشغول طوفان مغزی هستید، گاهی شوخی و جوک گفتن کار را به سرانجام می‌رسانند. جوک‌ها ذهن ما را باز می‌کنند، و باعث می‌شوند مسایل را از منظری بینیم که قبلاً ندیده‌ایم - و منظرهای جدید، راه ایده‌های فوق‌العاده هستند! البته مراقب باشید! جوک گفتن ممکن است شما را به بیراهه بکشد، به ویژه در یک گروه. گاهی به بیراهه رفتن خوب است (ایده‌ی مناسب ممکن است در مسیر اصلی نباشد)، اما برگشتن به مسیر اصلی را وظیفه‌ی خود بدانید. این هم یک دستور زندگی برای طوفان مغزی: "کسی که از راه خارج شود، راه جدیدی می‌سازد".

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۸: از هیچ هزینه‌ای چشم‌پوشی نکنید

از دوران کودکی، اکثر ما یاد گرفته‌ایم که منابع را هدر ندهیم: "از مازیک‌های خوب استفاده نکن!" "کاغذ را هدر نده!" "پول را هدر نده!" طوفان مغزی زمان صرفه‌جویی نیست. هرگز اجازه ندهید مادیات سر راه خلاقیت شما قرار گیرند. شما به دنبال ایده‌ی یک میلیون دلاری می‌گردید - نمی‌توانید اجازه دهید که چند پنی هزینه‌ی کاغذ و جوهر جلوی شما را بگیرند. من دوست دارم هنگام طوفان مغزی از خودکار شیک و کاغذ سنگین استفاده کنم، و دوست دارم با خط درشت بنویسم، تنها روی یک سمت کاغذ. چرا؟ تا حدی به این دلیل که تمام برگه‌ها را روی میز یا زمین می‌چینم و در صورت نیاز تمام ایده‌ها را از دور نگاه می‌کنم. و تا حدی به این دلیل که این کار به کل فرآیند وقار می‌بخشد. اما قسمتی به این دلیل که این طوری درست به نظر می‌رسد! و شما نیز هنگام طوفان مغزی باید کاری را انجام دهید که به نظرتان درست می‌آید - هر کار کوچکی که خلاقیت شما را اندکی راحت‌تر می‌کند، شانس پیدا کردن ایده‌ی خوب را افزایش می‌دهد و کاری که برای فردی درست است، برای همه درست نیست - باید همواره در حال امتحان کردن چیزهای مختلف باشید، تا کاری که برای شما مناسب است را پیدا کنید. اما اگر وسایلی که ترجیح می‌دهید، گیرتان نمی‌آید، حق ندارید در مورد آن ناله کنید - از هر چیزی که دارید استفاده کنید! چون کارهای زیادی برای انجام دادن دارید!

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۹: نوشته‌ی روی دیوار

ممکن است ترجیح بدهید به جای کاغذ، روی تخته بنویسید. اگر این طور است حتما این کار را بکنید! اگر در یک تیم در حال طوفان مغزی هستید، نیاز به راه حلی دارید که همه بتوانند همه چیز را همزمان ببینند. برخی افراد دوست دارند ایده‌هایشان را روی برگه‌های یادداشت بنویسند. این برگه‌ها می‌توانند با پونز روی یک تخته نصب شوند و مزیت‌شان این است که به سادگی می‌توان آن‌ها را جا به جا کرد. ضعف این برگه‌ها، کوچک بودنشان برای ایده‌های بزرگ است. من ورقه‌های گول‌آسای 60 x 70 سانتی‌متر (گران است، اما ما از هیچ هزینه‌ای چشم‌پوشی نمی‌کنیم!)، یا ورقه‌های بوچر با چسب ماسک را ترجیح می‌دهم. این طوری می‌توانید روی دیوار فهرست ایده‌ها را بنویسید و وقتی که جای خالی تمام شد به راحتی آن‌ها را جا به جا کنید. حتی می‌توانید آن‌ها را از روی دیوار پایین بیاورید، روی هم بچینید، آن‌ها را لوله و بایگانی کنید. یک سال بعد، وقتی یک نفر بگوید: "راستی، ایده‌هایی که پارسال برای آن بازی روبات داشتیم چه بودند؟" می‌توانید آن‌ها را در آورید و دوباره روی دیوار نصب کنید و جلسه‌ی طوفان مغزی را ادامه دهید، گویی که هرگز متوقف نشده‌اید.

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۱۰: فضا به یاد می‌آورد

این جمله‌ی عالی از کتاب "هنر نوآوری"¹⁶ نوشته‌ی "تام کلی"¹⁷ است. یک دلیل دیگر برای نوشتن روی دیوار: حافظه‌ی ما برای لیست‌ها بد است، اما برای به یاد آوردن محل قرار گرفتن چیزها در اطراف‌مان بسیار خوب است. با قرار دادن ایده‌ها در اطراف‌تان در اتاق، به سادگی جای آن‌ها را به یاد می‌آورید. این کار ضروری است، چون تلاش خواهید کرد که رابطه‌ی بین ده‌ها ایده مختلف را پیدا کنید و برای این کار به هر کمکی نیاز دارید - به ویژه اگر در جلسه‌های متعددی طوفان مغزی خواهید کرد. این موضوع واقعا قابل توجه است. اگر یک سری ایده را روی دیوار بگذارید و برای چند هفته از آن جا بروید، اکثر ایده‌ها را فراموش خواهید کرد. اما به محض آن که پا به اتاق ایده‌ها بگذارید، انگار که اصلا آن جا را ترک نکرده‌اید.

¹⁶The Art of Innovation

¹⁷ Tom Kelley

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۱۰: همه چیز را بنویسید

بهترین راه برای داشتن یک ایده‌ی خوب، داشتن ایده‌های زیاد است.

-لاینس پالینگ¹⁸

اکنون خودکار شیک، کاغذ گران‌قیمت، قهوه‌ی عالی، چند اسباب‌بازی و مقداری خمیر بازی دارید؛ تمام آن چه فکر می‌کنید برای خلاق بودن نیاز دارید. حال منتظر هستید که آن ایده‌ی فوق‌العاده بیاید. اشتباه می‌کنید! صبر نکنید - شروع به نوشتن تمام چیزهایی که به ذهن‌تان می‌رسد و به نحوی به مساله‌تان مرتبط است کنید. هر ایده‌ی احمقانه‌ای که به ذهن‌تان می‌رسد را بنویسید. و خیلی از آن‌ها احمقانه خواهند بود. اما باید ایده‌های احمقانه را از سر راه بردارید تا سر و کله ایده‌های خوب پیدا شود و گاهی یک ایده‌ی احمقانه الهام بخش یک ایده‌ی خلاقانه می‌شود، پس همه چیز را بنویسید. خودتان را سانسور نکنید. باید ترس از اشتباه یا احمق جلوه کردن را کنار بگذارید. این کار برای اکثر ما دشوار است، اما با تمرین امکان‌پذیر است. و هنگامی که با افراد دیگری طوفان مغزی می‌کنید، آن‌ها را سانسور نکنید - ایده‌های احمقانه‌ی آن‌ها به خوبی ایده‌های احمقانه‌ی شما است!

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۱۲: لیست‌های‌تان را شماره گذاری کنید

قسمت زیادی از طوفان مغزی شما از لیست‌ها تشکیل خواهد شد. وقتی که لیست تهیه می‌کنید، آن را شماره گذاری کنید! این کار دو فایده دارد: اول این که بحث کردن در مورد لیست‌ها را آسان می‌کند ("من ایده‌های 3 تا 7 را دوست دارم، اما شماره‌ی 8 ایده‌ی مورد علاقه‌ی من است!")، دوم، این یکی خیلی عجیب است، هنگامی که یک لیست شماره دارد، شماره‌ها وقار خاصی به چیزهای لیست شده می‌دهند. این دو لیست را در نظر بگیرید:

- عصاره‌ی مرغ
- چتر
- باد

¹⁸Linus Pauling

1. عصاره‌ی مرغ
2. چتر
3. باد
4. ملاقه

موارد لیست شماره گذاری شده مهم‌تر به نظر نمی‌رسند؟ اگر یکی از آن‌ها گم شود، احتمال بیشتری دارد که متوجه شوید. این وقار شما (و دیگران) را مجبور می‌کند که ایده‌های لیست را جدی‌تر بگیرید.

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۱۳: دسته‌ها را با هم ترکیب کنید

فوق العاده است وقتی که ایده‌های بازی، مانند الهه‌ی آتنا، مانند آبشاری، به طور کامل شکل گرفته، از سرتان می‌ریزد. اما همیشه این طور اتفاق نمی‌افتد. یک تکنیک عالی برای کمک به یکی شدن ایده‌ها این است که در دسته‌بندی‌های مشخص طوفان مغزی کنید. عناصر چهارگانه این جا به کار می‌آیند. برای مثال، ممکن است تصمیم بگیرید که یک بازی برای دختران نوجوان بسازید. ممکن است لیست‌های جداگانه‌ای درست کنید، که می‌توانید آن‌ها را با هم ترکیب کنید. چیزی مثل این:

ایده‌های فناوری:

1. پلنفرم تلفن همراه
2. بازی دستی
3. کامپیوتر شخصی
4. یکپارچه سازی با سیستم پیام کوتاه (چت)
5. کنسول بازی

ایده‌های مکانیک:

1. بازی شبیه به سیمز¹⁹
2. بازی تعاملی تخیلی
3. برنده بیشترین دوستان را خواهد داشت
4. تلاش کنید در مورد سایر بازی‌کننده‌ها شایعه‌پراکنی کنید
5. تلاش کنید تا جایی که می‌توانید به مردم کمک کنید
6. بازی مشابه تتریس

ایده‌های داستان:

- 1- ماجراهای دبیرستانی
 - 2- تم کالج
 - 3- شما در نقش فرشته‌ی عشق²⁰ بازی می‌کنید
 - 4- شما ستاره‌ی تلویزیون هستید
 - 5- تم بیمارستان
 - 6- تم موسیقی
- a. شما ستاره‌ی راک هستید
- b. شما رقاص هستید

ایده‌های زیبایی‌شناسی:

- 1- انیمیشن تلقی (سبک دوبعدی قدیمی)
- 2- به سبک انیمه²¹ (انیمیشن‌های شرق دور)

¹⁹Sims

²⁰Cupid

²¹Anime

3- همه شخصیت‌ها حیوان هستند

4- موسیقی R&B بازی را تعریف می‌کند

5- موسیقی راک/پانک عجیب و غریب حس بازی را تعریف می‌کند

وقتی که چنین لیست‌هایی دارید (باید در هر لیست ده‌ها ایده بیشتر از این داشته باشید!) آزاد هستید که ایده‌ها را با هم ترکیب کنید - شاید یک بازی مشابه تتریس بر پایه‌ی پلتفرم تلفن همراه، که تم بیمارستانی دارد، و در آن همه‌ی شخصیت‌ها حیوان هستند... یا یک بازی مشابه سیمز برای کنسول در دبیرستان که شبیه انیمه باشد؟ با داشتن این لیست‌ها از ایده‌های جزیی که به سادگی با هم ترکیب می‌شوند، ایده‌های بازی کامل شکل یافته‌ای که ممکن است هیچ وقت به ذهن‌تان نرسد، از در و دیوار می‌ریزد، و هر کدام مسیر تکامل خود را دارد. نترسید که دسته‌های دیگری مطابق نیازتان ایجاد کنید!

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۱۴: با خودتان حرف بزنید

در مقابل صحبت کردن با خود، ننگ اجتماعی عظیمی وجود دارد. اما هنگام انجام طوفان مغزی به تنهایی، برخی این کار را خیلی مفید می‌دانند - چیزی در مورد بلند گفتن مسایل وجود دارد که آن‌ها را واقعی‌تر از فقط فکر کردن به آن‌ها می‌کند. جایی را پیدا کنید که بتوانید در آن آزادانه و بدون این که مردم ناجور به شما نگاه کنند، با خودتان حرف بزنید. ترفند دیگر برای طوفان مغزی در مکان عمومی این است که وقتی با خود حرف می‌زنید، یک تلفن همراه را کنار گوش خود نگه دارید - احمقانه است اما جواب می‌دهد.

نکته‌ی طوفان مغزی شماره‌ی ۱۵: یک یار و شریک پیدا کنید

طوفان مغزی با افراد دیگر، تجربه‌ی بسیار متفاوتی نسبت به طوفان مغزی به تنهایی است. پیدا کردن یک یار مناسب برای طوفان مغزی می‌تواند یک دنیا تفاوت ایجاد کند - گاهی دو نفری، در حالی که ایده‌های را به یکدیگر پاس می‌دهید و جمله‌های هم را کامل می‌کنید، می‌توانید راه حل‌های عالی را بسیار سریع‌تر از آن که هر کدام به تنهایی کار کنید، بیابید. داشتن کسی که بتوانید بلند با او حرف بزنید، حتی اگر چیزی نگوید، می‌تواند گاهی این فرآیند را سریع‌تر به حرکت درآورد. البته در نظر داشته باشید که اضافه کردن افراد بیشتر الزاماً کمک نمی‌کند. معمولاً گروه‌های کوچک چهار نفری بهتر کار می‌کنند. گروه‌ها هنگام طوفان مغزی در مورد یک مساله محدود بهتر کار می‌کنند تا یک مساله‌ی وسیع با پایان

باز و نامشخص. همچنین برخی افراد یارهای بدی برای طوفان مغزی هستند - این‌ها افرادی هستند که سعی می‌کنند در هر ایده‌ای سوراخ ایجاد کنند، یا کسانی که سلیقه‌ی محدودی دارند. بهتر است از این افراد دوری کنید، بدون این افراد بهره‌وری شما بیشتر خواهد بود. طوفان مغزی تیمی، می‌تواند سودها و خطرهای بزرگی داشته باشد، که در فصل ۲۳ این موضوع را با جزئیات بیشتری بررسی می‌کنیم.

این ایده‌ها را ببین! حالا چه کار کنیم؟

هدف ما از این فصل "پیدا کردن ایده" بود. بعد از اندکی طوفان مغزی احتمالاً صد تا ایده دارید! و باید همین طور هم باشد. یک طراح بازی باید بتواند در مورد هر موضوعی ده‌ها ایده ارائه کند. با تمرین، می‌توانید ایده‌های بیشتر و بهتری در زمان کم‌تر پیدا کنید. اما این تنها آغاز فرآیند طراحی‌تان است. قدم بعدی، محدود کردن لیست بلند بالای ایده‌ها و انجام یک کار مفید با آن‌ها است.