

# چگونه بازی بسازیم؟

## -----قسمت آخر-----

### مسیری برای بازی سازی ...

در دو قسمت قبلی گفتیم که باید قدم به قدم پیش رویم و سعود ناگهانی تقریبا غیر ممکن است و چند نوع بازی را برای طی مسیر بازی سازی معرفی کردیم. در این قسمت هم به بررسی بازیهای که می سازیم و کسب درآمد از بازی سازی خواهیم پرداخت.

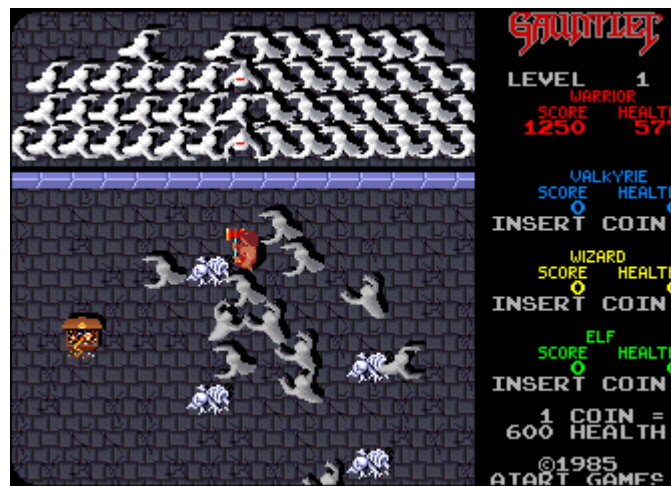
### ولی این بازیها احمقانه است!

در حقیقت این بازیها به روشنی نشان دهنده زیر ساخت ها همه بازیها است. یک بازی side scroll shooter را در یک محیط سه بعدی قرار دهید ولی آن هنوز همان بازی است. شما می توانید همین بازی را به صورت دوبعدی و با زاویه دید از بالا بسازید ولی نحوه بازی به صورت سه بعدی کد گذاری شود.

آیا این احمقانه است که یک بازی دقیقا مشابه بازی Quake از نظر کنترل ها ، پاسخ ها و دشمن ها بسازید؟ اگر نمای سه بعدی را حذف کنیم و به آنچه که اتفاق می افتد از بالا نگاه کنید ، آیا هنوز غیر قابل دسترس به نظر می رسد؟

با وجود این زاویه دید، این یک پروژه ابتدایی نیست. عناصر زیادی وجود دارد که باید برای پروژه از اول ساخته و پرداخته شوند ، پس من از شما می خواهم که تمام مراحل ساخت بازی را دنبال کنید ، مثلا وقتی که شروع کردید به شنا کردن آیا فوراً از ارتفاع زیاد به داخل آب شیرجه زدید؟ مسلماً نه. از جای کم عمق با دست و پا زدن آغاز کردید تا از آنجا پیشرفت کنید. قبل از هر چیزی نیاز دارید که برای خودتان این موضوع را روشن سازید که اصلاً می خواهید چه کار کنید؟ آیا می خواهید بازی بسازید یا فقط تکنولوژی واقع در دیگر بازیها (مثلاً همین Quake) را کپی کنید؟

اگر شما فقط علاقه به تکنولوژی موجود در بازی های دیگر دارید، پس همین جا این اسم بازی سازی را کنار گذارید و به سراغ صنعت گرافیک بروید!!



Gauntlet

ولی اگر واقعا علاقه به بازی سازی دارید ، باید علائق خود را دسته بندی کنید و روی توانایی های خود تمرکز کنید تا یک بازی با تکنولوژی بالا و پیچیده بسازید. بهترین راه برای این کار آن است که به طور مرتب بازی بسازید و (مهمتر اینکه) آن را تمام کنید و اگر این راه را طی کنید ، شما در این کار تجربه پیدا خواهید کرد.

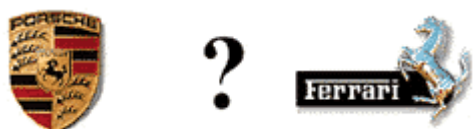
## نسبت به بازیهای خود مغرور باشید!

شما هیچ وقت نمی شنوید افرادی که در کالج هستند ، نگرانی داشته باشند. چون که هنوز وارد کار نشده اند. آنها در حال یادگیری هستند ولی حتی ساختن یک بازی ساده هم برایشان سخت است.

اینها به روشنی از افرادی دریافت می شود که حتی یک بازی ساده هم نساخته اند اما در مورد آن بسیار صحبت می کنند. اگر شما یکبار ساخت یک بازی را تمام کنید بسیار بهتر از کسانی خواهید بود که هنوز کاری انجام نداده اند حتی اگر ایده های آنها ایدهایی با تکنولوژی بالا و به روز باشد. اگر نتوانی آن را بازی کنی ، آن که دیگر یک بازی نیست! اگر محصولی را آماده کرده و به نمایش بگذارید ، شما مجبور هستید آن را به خاطر آن چیزی که هست بپذیرید ، نه اینکه آن را بازی های افرادی با بیش از 5 سال سابقه کار و میلیونها دلار بودجه که تمام وقت کار می کنند مقایسه کنید.

## من بازی خود را ساختم ، حالا ماشین فراری ام کجاست؟

شرمنده ام ، با یک بازی و دو بازی و پنج بازی شاید نتوانی به آن دست بیایی. سال گذشته بیش از 3500 بازی برای PC ساخته و عرضه شد اما فقط چند عدد از آنها توانست با فروش خوب روبرو شود. بیشتر آن بازی ها هم توسط شرکت های کوچک که خود گردان بودند ساخته نشده اند ، بلکه توسط شرکت های بزرگی ساخته شده اند که سرمایه گذار چندین ملیون بودجه و چند ملیون دلار تبلیغات بوده اند. شما نمی توانید وارد این دنیا شوید. این کار احتیاج به دقت و زمان کافی و تجربه و توانایی ساختن بازیها با کیفیت بالا است که بتواند فروش خوبی داشته باشد تا به شرکت های بزرگ این اطمینان را بدهد که می توانند به تیم شما اعتماد کرده و شما را پشتیبانی مالی نمایند.



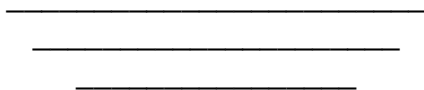
همت ، پشتکار

به هر حال ، درآوردن خرج زندگی از بازی ها به میلیونها دلار بودجه نیازمند است. ولی پیشنهاد می کنم که به چیزهای دیگر هم نگاهی بیاندازید. واقعا بد نیست که بازی های کم بودجه بسازید بلکه به اندازه خود و گاهی بیش از بازیهای تجاری با بودجه بالا سرگرم کننده است و شما راحت تر طرف قرار داد را راضی می کنید که شما اعتماد کرده و آن بودجه کم را در اختیار شما قرار دهد. و شما مجبور نیستید چندین سال را روی آن پروژه سرمایه گذاری کنید و اگر دیدید کارها خوب پیش نمی رود ، مجبور نیستید احساس شکست درباره آن بکنید. تنها یک بینش درباره آنچه که شما از بازیها می خواهید صحیح است و آن تمرکز کردن بر روی ساخت خود آن بازی ها.

---

جف هاوولد (Geoff Howland) صاحب شرکت Lupine Games است و همچنین سرپرست گروه برنامه نویسان و مدیر بازرگانی شرکت می باشد و در عین حال در ساخت تمامی پروژهها همکاری می نماید. او با موفقیت شرکتش را از یک اپراتور کامپیوتر به یک گروه ده نفره ارتقا داده و دو بازی در سال منتشر کرد. علاوه بر ساخت بازی او یک عضو فعال در جمعیت بازی سازها بوده و چندین مقاله در

زمینه طراحی بازی و تجارت منتشر کرده است. او همچنین رئیس کمیته مشورتی برای فستیوال بازیهای مستقل است برای تماس با او از ایمیل [ghowland@lupiegames.com](mailto:ghowland@lupiegames.com) استفاده کنید.



---

اگر سوالی یا مطلبی در مورد این نوشته بود در سایت طراحان ایرانی (<http://www.persian-designers.com>) می توانید مطرح کنید.

---

نوشته : Geoff Howland  
ترجمه : [اسماعیل رادیور - اسحاق](#)  
منبع : <http://www.gamedev.net>

حقوق نشر این ترجمه تنها به سایت  
[www.persian-designers.com](http://www.persian-designers.com)  
مربوط است