|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ۱۵ بازیساز افسانه ای که صنعت بازی را متحول کردند | میثم خلیل زاده | - |
| 23/12/93 | اینترنت | زومجی |
| تاثیر گیم بر گیمر ها | - | - |
| ۱۵ بازیساز افسانه ای که صنعت بازی را متحول کردند | - | 1 |
| شاید شما وقتی از یک بازی خاص لذت می‌برید، اولین چیزی که در مورد سازندگان آن می‌گویید، اسم شرکت یا استودیو سازنده‌اش باشد، اما مطمئنا وجود افراد بزرگ و زحمتکش در این استودیوها، عامل اصلی موفقیت یک پروژه است. ساخت بازی با توجه به مِتُد اولیه آن، با سایر کارهای هنری در جایگاه متفاوتی قرار دارد. اگر ساخت بازی‌ها را بخواهیم یک هنر فرض کنیم، به غیر از بازی‌های ویدیویی، در هیچ یک از شاخه های دیگر هنر سازنده مجبور به ساخت پیش زمینه‌های لازم برای ایجاد محصول نهایی ندارد . بگذارید به این شکل بیان کنم، فرضا یک نویسنده کتاب مجبور نیست جلد کتاب یا کاغذ آن را خود بسازد یا سینماگرها برای انتقال فیلم‌های خودشان به پرده‌ی سینما شروع به ساخت دوربین‌ها نمی‌کنند. اما بازی‌ها متفاوت هستند. اگر می‌خواهید در این صنعت خاص باشید، باید از موتور گرافیکی تا جزئیات دیگر را مدنظر بگیرد و احتمالا خود و یک تیم قوی آستین‌ها را برای پی‌ریزی پایه‌های نسخه نهایی بالا بزنید. از تلویزیون‌ها، کنسول‌ها یا موبایل‌های هوشمند صحبت نمی‌کنم. بازی‌ها در خود نیز باید قابل انجام و بازی کردن باشند. این بازی‌ها باید المان‌های لازم در موتور گرافیکی، برای بهینه‌شدن با سیستمی که قرار است درآن اجرا شوند را داشته باشند. به همین دلیل از ابتدای کار به یک بدنه‌ی بسیار قوی نیاز دارند. شاید دلیل خوب نبودن محصول نهایی برخی سازندگان، همان نبودن پایه‌ی خوب باشد. بازی‌سازی کاری گروهی و پیچیده است به همین دلیل صحبت از یک بازیساز در کنار سینماگر‌ها، نویسنده‌‌ها و سایر حوزه‌های هنر بعضا سخت می‌شود. اما بعضی سازندگان با بازی‌های خود می توانند از این مانع سخت عبور کنند. | | |