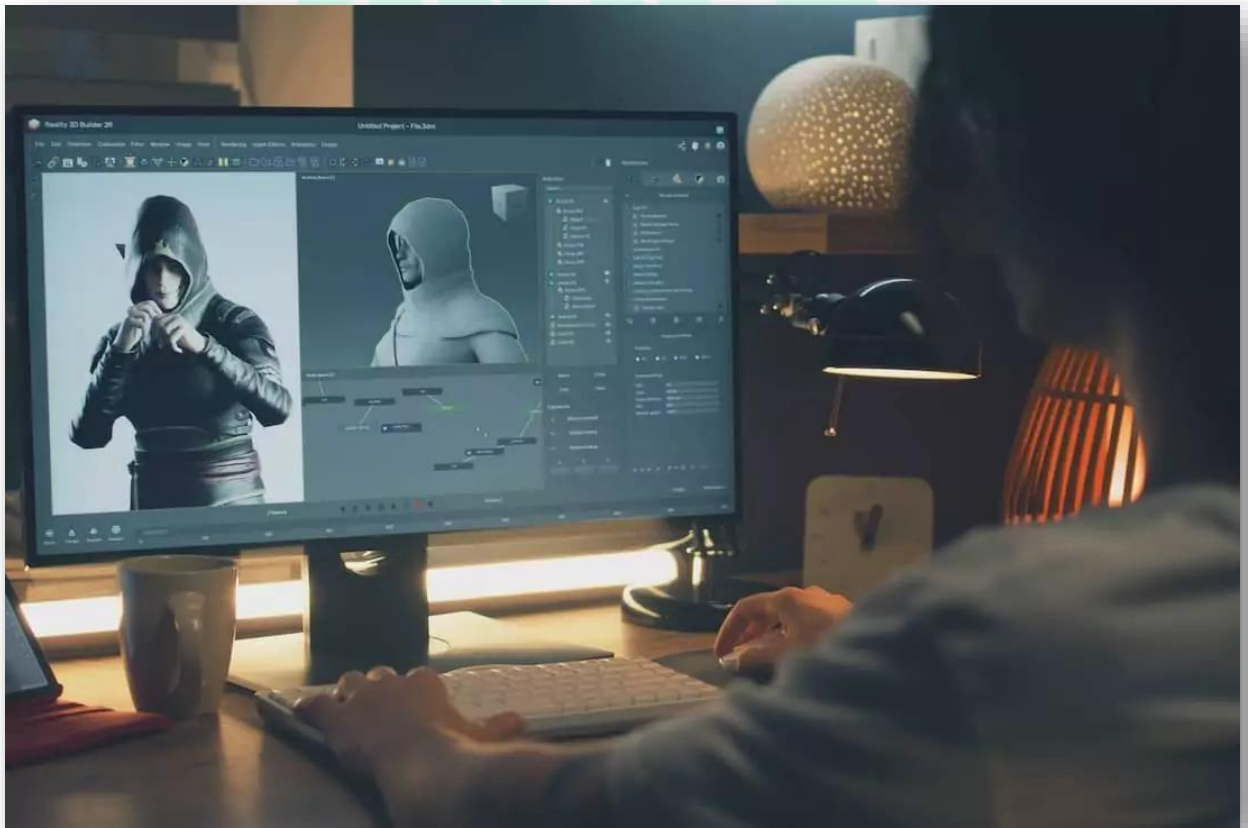


Game Development for Beginners

Game Development ආරම්භයේදී ඔබ සිදුකරන
වැරදි හඳුනාගනිමු



Trainer: Ranga Pushpakumara

Introduction - හැඳින්වීම

Game Development ක්ෂේත්‍රයට පිවිසෙන බොහෝ දෙනෙකුට මුලදී විවිධ බාධක සහ පසුබෑම් වලට මුහුණ දීමට සිදු වේ. මේවායින් බොහොමයක් සිදු වන්නේ වැරදි ප්‍රවේශයන් නිසාය.

1. Dream Game ආරම්භ කිරීම

ආධුනිකයන් කරන ලොකුම වැරද්දක් වන්නේ තම ප්‍රථම ව්‍යාපෘතිය ලෙස අතිවිශාල "Open World" හෝ "Triple-A" (AAA) මට්ටමේ ක්‍රීඩාවක් තෝරා ගැනීමයි.

- මෙහි ගැටළුව වන්නේ මෙවැනි ක්‍රීඩා සෑදීමට විශාල පිරිසක්, මුදලක් සහ කාලයක් අවශ්‍ය වේ. තනිවම මෙය කිරීමට යාමෙන් මානසිකව වෙහෙසට පත්වී නිර්මාණය අතරමග නතර කිරීමට සිදු වේ.
- මේ සඳහා විසඳුම ඉතා කුඩා ව්‍යාපෘති වලින් ආරම්භ කිරීමයි.
 - දින 3ක කුඩා Prototype එකක් සාදන්න.
 - පසුව සතියක ව්‍යාපෘතියක් කරන්න.
 - ඉන්පසු මාසයක කාලයක් අවශ්‍ය වන ක්‍රීඩාවක් සාදන්න.
- මෙහිදී මතක තබාගත යුතු වැදගත්ම කරුණ වනුයේ ආරම්භ කරන ඕනෑම කුඩා ව්‍යාපෘතියක් අවසානය දක්වා නිර්මාණය කර එය නිම කිරීමට පුරුදු වීමයි.



2. Tutorial වල අතරමං වීම

ප්‍රායෝගිකව වැඩ නොකර දිගින් දිගටම Tutorials පමණක් නැරඹීම සිදු කිරීමේදී ඔබ අතරමං වීමට හැකිය.

- විඩියෝව නරඹන විට සියල්ල වැටහෙන බව දැනුනද, තනිවම Coding කිරීමට ගිය විට එය කරගත නොහැකි වේ.
- මෙයින් මිදීමට "Hands-on Experience" ලබා ගන්න.
 - විඩියෝව නරඹන අතරතුර එය Pause කර, එම කොටස තනිවම කිරීමට උත්සාහ කරන්න.

- උගන්වන ක්‍රමයට වඩා වෙනස් ක්‍රමයකට Experiment කර බලන්න.
- උපදෙස් දෙන පුද්ගලයාට වඩා වෙනස් විදිහකට System සැකසීමට උත්සාහ කරන්න.

3. Game Design Principles නොසලකා හැරීම.

සැලසුමක් නොමැතිව කෙලින්ම පරිගණකය ඉදිරියේ වාඩි වී Coding කිරීමට පටන් ගැනීම තවත් වැරද්දකි.

- ක්‍රීඩාවේ මූලික අරමුණ (Core Mechanic) කුමක්ද, ක්‍රීඩකයා නැවත නැවතත් ක්‍රීඩා කිරීමට හේතුව කුමක්ද යන්න පිළිබඳ අවබෝධයක් නැති වීමෙන් අතරමගදී ව්‍යාපෘතිය අවුල් වේ.
- මෙයට විසඳුමක් ලෙස "Code comes later" (Coding කිරීම පසුවට තබා සැලසුම් කරන්න).
- කොළයක් සහ පැනක් ගෙන ක්‍රීඩාවේ Stages සහ Challenges ඇදගන්න.
- මෙය ඔබගේ මාර්ග සිතියම ලෙස භාවිතා කරන්න.
- මුලින්ම Plan කරන්න, පසුව එය ක්‍රියාත්මක කිරීමට කෝඩ් කරන්න.

4. Working Alone and Avoiding Community

අන් අයගේ සහය හෝ අදහස් (Feedback) ලබා නොගෙන තනිවම වැඩ කිරීමට උත්සාහ කිරීම.

- ගැටළුවකදී උදව් ලබා ගැනීමට කෙනෙකු නොමැති වීම සහ Motivation අඩු වීම.
- මෙයින් වැළකීමට ක්ෂේත්‍රයේ ඇති විවිද Communities සමඟ සම්බන්ධ වන්න.
- Facebook, LinkedIn, Discord වැනි මාධ්‍ය හරහා අනෙකුත් නිර්මාණකරුවන් හා සම්බන්ධ වන්න.
- ඔබ සාදන දේවල් ප්‍රසිද්ධියේ පෙන්වන්න.
- Game Jams වැනි කුඩා අභියෝග වලට සහභාගී වන්න. අන් අයගෙන් ලැබෙන Feedback ඔබේ දියුණුවට විශාල රුකුලක් වේ.



5. පරිපූර්ණ මොහොත එනතුරු බලා සිටීම.

හොඳම පරිගණකයක් හෝ හොඳම Game Engine එකක් (Unity vs Unreal vs Godot) ලැබෙන තෙක් වැඩ ආරම්භ නොකර සිටීම.

- මෙහි ගැටළුව Tools පිළිබඳව පමණක් තර්ක කරමින් කාලය නාස්ති කිරීම.
- විසඳුම වන්නේ දැනට පවතින සම්පත් වලින් නිර්මාණ කිරීම ආරම්භ කිරීමයි.
 - Game Engine යනු මෙවලමක් පමණි. වැදගත් වන්නේ ක්‍රීඩාවක් නිර්මාණය කිරීමේ ක්‍රියාවලිය (Workflow) ඉගෙන ගැනීමයි.
 - පවතින පරිගණකයෙන් කළ හැකි කුඩා දෙයකින් වුවද අදම ආරම්භ කරන්න. කාලයත් සමඟ ඔබට එම ව්‍යාපෘතිය වැඩිදියුණු කළ හැක.

