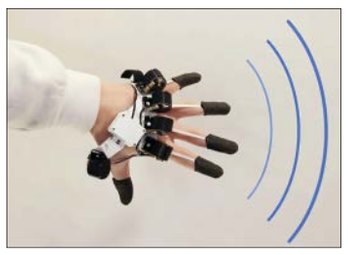
دستکش واقعیت مجازی باکاربرد بازی رایانشی

دستکش واقعیت مجازی با وزن ۱۴۲ گرم ابداع شده که بدون سخت‌افزار خارجی مخصوص ردیابی است و بازخورد لمسی فراهم می‌کند. این ابزار با توجه به بازی‌های رایانشی توسعه یافته است.

حسگرهای موجود در دستکش به طور معمول می‌تواند حرکات و وضعیت دست را با یک میلیمتر اختلاف ردیابی کند. هر زمان که کاربر شیء مجازی را به دست بگیرد، محرک‌های دستکش میزان فشارهای مختلفی به هر انگشت وارد می‌کند تا اندازه شکل و انعطاف‌پذیری شیء مجازی را شبیه‌سازی‌کند.

به طور مشابه اگر کاربر دست دراز کند تا یک سطح سخت مجازی مانند دیوار را لمس کند، تمام محرک‌ها مقاومتی ایجاد می‌کنند تا کاربر آن را حس کند. علاوه بر آن، بافت سطوح مختلف مجازی با کمک ارتعاشات هر یک از سرانگشتی‌های دستکش شبیه‌سازی می‌شود.

وزن نمونه اولیه فعلی ۱۴۲ گرم است و برخلاف دستکش‌های بازخورد لمسی فعال، نیازمند هیچ گونه سخت‌افزار خارجی برای ردیابی حرکت نیست. این دستکش، به‌خصوص با درنظرگرفتن بازی‌های رایانه‌ای در ذهن ابداع شده است.



جام جم
بازی
GAME
۱۱
پنجشنبه ۲۱ اردیبهشت ۱۴۰۲ شماره ۶۴۸۵

مهرداد رضایی بازی‌سازی که به سلطه بر دنیای حرفه‌ای می‌اندیشد:

همیشه دنبال ساختارشکنی هستم

علی رحیمی
گروه فرهنگ و هنر

دریافت جایزه بهترین بازی از نگاه مردم در TGC سال ۲۰۱۸، برنده بهترین بازی موبایل از فستیوال گیم کانکشن ۲۰۲۰ اروپا، منتخب فستیوال Indie game prize و indie game fest، برنده بهترین بازی ماه می‌در فستیوال GDWC فنلاند، نامزد بهترین بازی موبایل از فستیوال BIG آمریکای لاتین، نامزد بهترین انیمیشن از فستیوال Aggie Awards ۲۰۲۰، برنده بهترین بازی کژوال از فستیوال گیم کانکشن ۲۰۲۰ اروپا، برنده بهترین بازی ماجرایی از فستیوال وب و موبایل ایران ۲۰۲۱نایب قهرمان و دیپلم افتخار بهترین آرت و انیمیشن اسکاتیش گیم آوارد اسکاتلند ۲۰۲۲، برنده بهترین بازی و رتبه اول ماه می‌در فستیوال جی دی دابلیو سی ۲۰۲۲، ساخت بازی آناهیتا برای پلتفرم‌های گوشی و دسکتاپ IGN و خرید امتیاز کل بازی توسط شرکت Clickteam در فرانسه تنها گوشه‌هایی از افتخار آفرینی مهرداد رضایی بازی ساز داخلی کشور است که همه امکانات را برای رفتن به خارج از کشور دارد اما عشق به کشور سبب شده تا ماندن و سختی را انتخاب کند و برای فرزندان این کشور بازی بسازد. با او، تفکرات و فعالیتش بیشتر آشنا می‌شویم.

داستانی پشت سرش باشد هم دوست دارم. چند بازی در تغییر سرنوشت من تاثیر داشتند که بیشتر بازی‌های هشت بیتی قدیمی بود که فقط از ۲۵۶ رنگ استفاده می‌شد. مجموعه همه اینها مرا به سمتی برد که در همان دوران جوانی شغل خودم را انتخاب کنم. گرچه شخصا دوست دارم برای پلتفرم دسکتاپ، پی‌سی و مک بازی بسازم اما موبایل دست و بال مرا برای خیلی کارها می‌بندد و علاقه‌ای به ساخت بازی برای موبایل ندارم.

شاید در اوایل کار ساخت بازی برای شما به عنوان تفنن مطرح باشد یا به دنبال کسب اعتبار، درآمدزایی، جلب توجه و ... باشید اما بی‌شک حالا با نگاه دیگری بر بازی‌های رایانه‌ای متمرکز هستید. بفرمایید مهرداد رضایی به دنبال چیست؟

من فقط دنبال پیاده کردن افکارم هستم و متاسفانه یا خوشبختانه در این صنعت به‌دنبال پول نیستم و برای دل خودم بازی می‌سازم. به‌عبارتی مخاطب برای من در درجات بعدی اهمیت قرار دارد. شاید برای همین است که جشنواره‌ها برای کارهایم اهمیت قائل هستند.

برخی صاحب‌نظران حوزه رسانه معتقدند استفاده از المان‌ها، نمادها، زبان و فرهنگ بومی برای جذب مخاطب ـ چه مخاطب ایرانی و چه خارجی ـ می‌تواند تاثیر خوبی داشته باشد. شما چه نظری دارید؟ اگر می‌پذیرید آیا در ساخت بازی از این نمادها بهره می‌گیرید؟

حرف‌تان صد درصد درست است. یک مثال خیلی ساده را می‌توان با تمرکز بر آثار استاد کیارستمی دید. آثاری که به خاطر بومی بودن آنها دنیای سینما را دگرگون کرد. براساس تجربه‌ای که خودم دارم نیز معتقدم خارجی‌ها فقط دنبال این هستند که چیز جدید ببینند وگرنه شبیه سازی بازی‌های آنها و حتی فیلم‌های‌شان نتیجه جالبی برای سازنده‌اش نخواهد داشت. البته باید عرض کنم خودم تاالان یک بازی بومی نساختم چون دنبال جلب مخاطب نیستم و بیشتر بر افکارم متمرکزم. این‌طور بیشتر از زندگی لذت می‌برم و رسالتم را انجام می‌دهم. به هرحال بازی‌های زیادی می‌توانید پیدا کنید که به‌شدت دنبال المان‌های بومی کشور هستند و بسیار در کارشان موفق شده‌اند خصوصا بازی‌های موبایلی.

بازی‌های رایانه‌ای پرنفوذترین، پرمخاطب‌ترین و جذاب‌ترین پلتفرم‌های حال حاضر است. این استقبال علاوه بر کارکرد آشکارش یعنی سرگرمی، یک کارکرد پنهانی به نام آموزش نیز دارد. به عبارتی بهتر، این بازی‌ها به‌راحتی می‌توانند انتقال دهنده یک تفکر، ارزش یا در سطحی وسیع‌تر فرهنگ باشند. در تولید بازی چقدر بر این موضوع متمرکزید و سعی می‌کنید کارکرد پنهان را نیز مورد توجه قرار دهید؟

اگر بخواهیم چیزی را در جامعه جا بیندازیم در وهله اول بستر باید برای مخاطب جذاب باشد. آن زمان شما می‌توانید به انتقال ارزش‌ها هم فکر کنید. مثلا کاراکتری ساخته‌اید که محبوب شده است. حالا این کاراکتر اگر در بازی‌های بعدی حرف‌های کمی جدی بزند یا آموزش بدهد برای بازیکن قابل قبول می‌شود و می‌پذیرد ولی تا وقتی ما محصول جذابی نداریم این موضوع برعکس عمل می‌کند و باعث فاصله گرفتن مخاطب از شما و محصول‌تان می‌شود.

به نظرم ما بیشتر مواقع فقط کارمان جنبه سرگرمی محض دارد. مثلا وقتی شما فیلمی را تماشا می‌کنید دل‌تان می‌خواهد فقط داستان را دنبال کنید و دوست ندارید وسط فیلم کسی به شما درس بدهد، پند بدهد یا شعار بدهد.

اینجا آن لذت مهم است. بنابراین از نظر من نگاه به انتقال ارزش‌ها در بیشتر مواقع در بازی دیده نمی‌شود، چون بازیکن دنبال چیز دیگری است. نمی‌گویم نمی‌تواند وجود داشته باشد، چرا اتفاقا بحثی داریم به نام بازی‌های جدی که در آنجا به‌طور کامل تعریف گیم به سمت و سوی دیگری می‌رود و از حالت سرگرمی فاصله می‌گیرد اما اگر نظر شخصی بنده را می‌خواهید دوست دارم بازیکن چند ساعتی از هیاهوی اطرافش خارج شود و فقط سرگرم باشد.

نظر شما درباره داشتن سبک شخصی چیست؟ در بین آثار برخی از هنرمندان (حتی بعضا هنرمندان نامی و شناخته شده) شاهد آن هستیم هنرمند برای مثال در همه کارهای خود از فونتی خاص و مخصوص به خودش استفاده می‌کند یا نوع ترکیب‌بندی‌ها عمدتا شبیه هم است یا شاهد حضور نشانه‌هایی تکراری در همه آثار یک هنرمند هستیم. آیا این را می‌توان در مفهوم سبک شخصی به‌کار برد؟

شما چه بخواهید و چه نخواهید وقتی زیاد بازی بسازید سبک خودتان را پیدا می‌کنید و مخاطب با دیدن یک پلان می‌فهمد این کار شماست. به‌شخصه از قدرت انیمیشن در بازی‌هایم استفاده می‌کنم اما اصلا نمی‌توانم روی یک مدل گیم فوکوس کنم و مثلا قسمت‌های دوم و سوم برایش بسازم. در بازی «فقط چپ رو بگیر» که جوایز متعددی گرفت، بارها به من گفتند که قسمت دوم و سوم را بسازم که اصلا نظر مثبتی روی این تفکر ندارم. من به دنیای کشف چیزهای جدید علاقه‌مندم حتی اگه ساختارشکنی‌های شدیدی روی کارم بکنم برای رسیدن به چیزی که در ذهنم هست این کار را خواهم کرد حتی اگر صد درصد در فروش شکست بخورد. من این‌طوری از زندگی‌ام بیشتر لذت می‌برم.

جایگاه تولید بازی ایرانی را چطور ارزیابی می‌کنید آیا هنرمندان ایرانی توان رقابت با بازی‌های مطرح جهانی را دارند. اگر جواب خیر است علت چیست. برای رسیدن به سطح جهانی چه نیازهایی دارند؟

بله توان رقابت را دارند مشروط بر این‌که از داخل حمایت شوند که البته نمی‌شوند. یکی از حداقل‌ترین حمایت‌ها می‌تواند حق کپی رایت محصول یا خرید تعدادی نسخه توسط بنیاد بازی‌های رایانه‌ای باشد. حمایت از بازی‌ساز ایرانی در حد شوخی است. ما حمایتی نداریم. یک بازی هزینه، وقت و توان زیادی از سازنده‌اش می‌گیرد که اگر سرمایه‌اش برنگردد قطعا تغییر شغل می‌دهد یا مهاجرت می‌کند که ما زیاد شاهدش هستیم. من چون تولید انیمیشن و تدریس دانشگاه دارم، می‌توانم برای دل خودم بازی بسازم اما خیلی‌ها زندگی‌شان را بر این اساس می‌چینند که داخل ایران ریسک بزرگی است.

بازی‌ساز ایرانی تنها در صورتی می‌تواند خیلی از لحاظ مالی تامین شود که به مارکت‌های خارج وصل شود. حالا یا خودش این‌کار را بکند که از داخل ایران کار ساده‌ای نیست یا به یک ناشر خارجی بسپارد که آن هم به رایزنی‌های متعدد نیاز دارد. البته بازهم می‌گویم داخل مارکت‌های موبایل داخلی گیم‌های بومی زیادی هست که بسیار موفقند و من از همین جا به آنها تبریک می‌گویم.

یکی از برترین بازی‌های رایانه‌ای را با نام «فقط چپ رو بگیر» ساختید که افتخارات زیادی کسب کرد و مورد توجه قرار گرفت. مختصری درباره این بازی بگویید. چرا مورد توجه قرار گرفت؟

این بازی را صرفا برای سرگرمی مخاطب ساختم. دوست داشتم بیننده بیشتر کارتون ببیند تا بازی کند.

داستانش مربوط به کارآگاهی است که برخلاف میل باطنی‌اش ماموریتی به قصر ارواح دارد. فکر می‌کنم علت جوایز زیاد این بازی اولا انیمیشن‌های دستی زیاد آن (بالای ۳۰۰۰ فریم) و اندکی نوآوری در ژانر بازی‌های اشاره و کلیک داستانی باشد. البته صحنه‌های طنز بزن بکوب به سبک انیمیشن‌های کلاسیک قدیمی هم دارد که برای مخاطب بسیار جذابند.

کارهای جدیدتان بر چه محتوایی استوار هستند؟

همیشه به‌دنبال ساختارشکنی، پرهیز از تکرار و تجربه دنیاهای نو هستم.

اعلام آخرین آمار فروش بازی‌های سگا

شرکت سگا جدیدترین آمار فروش بازی‌های خود از جمله مجموعه سونیک، پرسونا و یاکوزا را اعلام کرد. با اعلام شرکت سگا، در جریان کنفرانس خبری با رورویو، فروش مجموعه پرسونا از مرز ۱۷ میلیون نسخه عبور کرده است. این عدد برای مجموعه یاکوزا که با نام Like A Dragon هم شناخته می‌شود، ۲۰ میلیون واحد است. همچنین در ادامه تایید شد مجموعه Sonic the Hedgehog توانسته فروشی ۱/۴ میلیارد واحدی داشته باشد؛ هرچند آمار دانلودهای رایگان نسخه‌های موبایلی هم در نظر گرفته شده است. مثلا بازی Sonic Dash به‌تنهایی بالای ۵۰۰ میلیون بار دانلود شده است.

سگا همچنین گفت تعداد کاربران بازی Phantasy Star Online 2 New Genesis هم به بیش از ۹ میلیون بازیکن رسیده و فروش مجموعه توتال‌وار هم در سراسر جهان از ۳۸ میلیون واحد عبور کرده است. دیگر آمار مجموعه‌های مهم شامل Two Point Hospital با فروش سه میلیونی، Company of Heroes با فروش ۱۰ میلیون نسخه‌ای و فوتبال منیجر با فروش ۲۴ میلیون واحدی است.

تعویق عرضه کنسول بازی نینتندو سوئیچ

نینتندو اعلام کرد که هیچ سخت‌افزار بازی جدیدی امسال منتشر نخواهد شد، به این معنی که تا اول آوریل ۲۰۲۴، نینتندو سوئیچ ۲ یا نینتندو سوئیچ پرو وجود ندارد. در عوض، تمرکز این شرکت بر افزایش سود از نینتندو سوئیچ، موفق‌ترین پلتفرم بازی آن خواهد بود. این شرکت قصد دارد تا اول آوریل ۱۵ میلیون کنسول دیگر را روانه بازار کند، اگرچه اعتراف می‌کند با توجه به سن فعلی سوئیچ، ممکن است این هدف بسیار بلندپروازانه باشد. پیش‌بینی می‌شود بازی‌های نینتندو سوئیچ امسال ۱۸۰ میلیون نسخه بفروشند که نسبت به سال گذشته ۳۰ میلیون نسخه کاهش یافته است. نسخه‌های کلیدی شامل The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom، Pikmin۴ و ماژول‌های داستانی اضافی برای Pokemon Scarlet و Pokemon Violet هستند.

نینتندو اعلام کرد: سال آینده، قصد داریم تعدادی ابتکارات جذاب را اجرا کنیم، از جمله تلاش برای جذب کاربران به صورت خانوادگی برای خرید چندین کنسول برای یک خانه. همچنین انتشار منظم بازی‌های جذاب جدید بسیار مهم است، پس به دارندگان کنسول اجازه دهیم تا زمانی که ممکن است از آنها لذت ببرند.

اولین اردوی آموزش بازی‌سازی

اولین اردوی آموزش بازیسازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۲، از۳۰ فروردین تا ۴ اردیبهشت ۱۴۰۲ در پردیس دانشگاه مازندران برگزار می‌شود. شرکت‌کنندگان در این اردو نیز پس از اتمام فرآیند آموزش‌ها در قالب مسابقه بازیسازی (گیم‌جم) به رقابت با یکدیگر می‌پردازند. انستیتو ملی بازیسازی از سال ۱۳۹۸، در ۱۱ استان کشور اقدام به برگزاری این اردوها نموده و استان مازندران میزبان دوازدهمین رویداد استعدادیابی انستیتو ملی بازیسازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سطح بازیسازی خواهد شد.

این اردو ویژه گروه سنی ۱۵ سال به بالا برگزار می‌شود و شرکت در آن رایگان است.