

اختصاصی دیجیاتو: مصاحبه با نویسنده و کارگردان بازی «شبگرد: طلوع تاریکی» - دیجیاتو

محسن وفانژاد | جمعه، ۱۶ خرداد ۱۳۹۳

کارگردان و نویسنده قطعا مهم ترین اسامی عوامل تولید یک بازی ویدیویی هستند. تهیه کننده، مشاور و باقی پست های را هم که به آن ها اضافه کنیم، یک تیم کامل و پر و پیمان داریم که می دانند می خواهند چه مسیری را طی کنند. تیم پردیس گیم اگرچه تکه تکه به وجود آمده اما همه این اجزا در آن به خوبی کنار هم قرار گرفته اند تا «شبگرد: طلوع تاریکی» آنچه که امروز می بینیم باشد.

در بازدیدی که از استودیو پردیس گیم داشتیم، فرصت شد قسمت هایی از بازی را انجام دهیم و همچنین با مهم ترین عوامل تولید این بازی صحبت هایی داشته باشیم. پیش تر در دیجیاتو، [پیش نمایش بازی به همراه مصاحبه با مدیر استودیو را خواندید](#). اما در ادامه به سراغ دو فرد کلیدی دیگر این پروژه رفتیم.

کسری کریمی طار، ژورنالیست و منتقد با سابقه حوزه بازی و سعید عبداللهی ها، هر دو نماینده بخش خود بودند. سعید به نمایندگی از تیم کارگردانی بازی و کسری نیز به نیابت از تیم نویسندگان، با رویی باز پاسخگوی سوالات ما در مورد بازی شدند تا در نهایت این مطلب جذاب در اختیار شما قرار گیرد. در ادامه مطلب با [دیجیاتو](#) همراه باشید.



کسری کریمی طار در سمت راست و سعید عبداللهی در سمت چپ

با آقای غفوری که صحبت کردیم، متوجه شدیم توسعه شبگرد به دو بازه زمانی تقسیم شد. قبل از سال 90 و بعد از آن. کسری، شما از کی وارد تیم توسعه شبگرد شدی؟ داستان بازی در چه مرحله ای قرار داشت و نقشت در توسعه داستان چقدر بود؟

کریمی طار: من حدودا یک سال هست که وارد ماجرا شده ام و آن زمان، داستان تقریبا نوشته شده بود. داستان یک بار به نگارش در آمد، تعدادی از میان پرده ها هم ساخته و حتی صداگذاری هم شده بود. اما حمید و سعید (کارگردان های بازی) فکر می کردند که داستان هنوز جای کار دارد و برخی از پایه های آن ثابت نشده. کاری که من شروع به انجامش کردم، اضافه کردن یک سری سناریو به بازی بود. دو بخش کاملا جدید به بازی اضافه شد و بعد داستان را دوباره بازنویسی کردم. یک سری حذفیات داشت و باقی هم دست نخورده باقی ماند. مورد بعدی این که، بعضی از بخش ها نیاز به یک پل ارتباطی داشتند. کارهای اصلی که من کردم این ها بودند. البته روی گیم پلی هم مشاوره دادم ولی به هر حال، هسته داستان پیش از ورود من به تیم نوشته شده بود.

منظور من این بود که روح داستان فعلی چقدر از نوشته های شما تاثیر گرفته؟

کریمی طار: موضوعی که قابل بحث هست، قهرمان یا بهتر بگوییم، ضد قهرمان ماست. شبگرد یک ضد قهرمان هست. در تعریف ضد قهرمان می توان گفت: «قهرمانی است که خصوصیت های یک قهرمان کلاسیک را در خودش ندارد.» کار اصلی من در مورد کاراکتر شبگرد، تزریق این روح ضد قهرمان به بازی و کاراکتر بازی بود. شخصیتی که تمام مدت با خودش چالش دارد و توانایی تشخیص راه درست و غلط را از دست داده. در مورد آدم بدهای داستان هم همین اتفاق افتاد. جوری طراحی صورت گرفت که این کاراکترها یک پس زمینه ای داشته باشند و اصطلاحا از زیر بوته به عمل نیامده باشند که بخواهند آدم بد داستان باشند؛ جوری که همه بتوانند با شخصیت ها ارتباط برقرار کنند. گاهی شبگرد از خودش سوالاتی می پرسد که شاید شما هم زمانی که بازی

کنید و دیالوگ ها را بشنوید، از خودتان همان سوالات را بپرسید. شبگرد هم یک آدمی مشابه همه ما مردم عادی است، دغدغه هایی دارد که گاهی همه ما آن ها را احساس می کنیم. به هر حال هدف این بوده که شما به عنوان یک گیمر بتوانید با شخصیت ها به طور کلی ارتباط برقرار کنید.

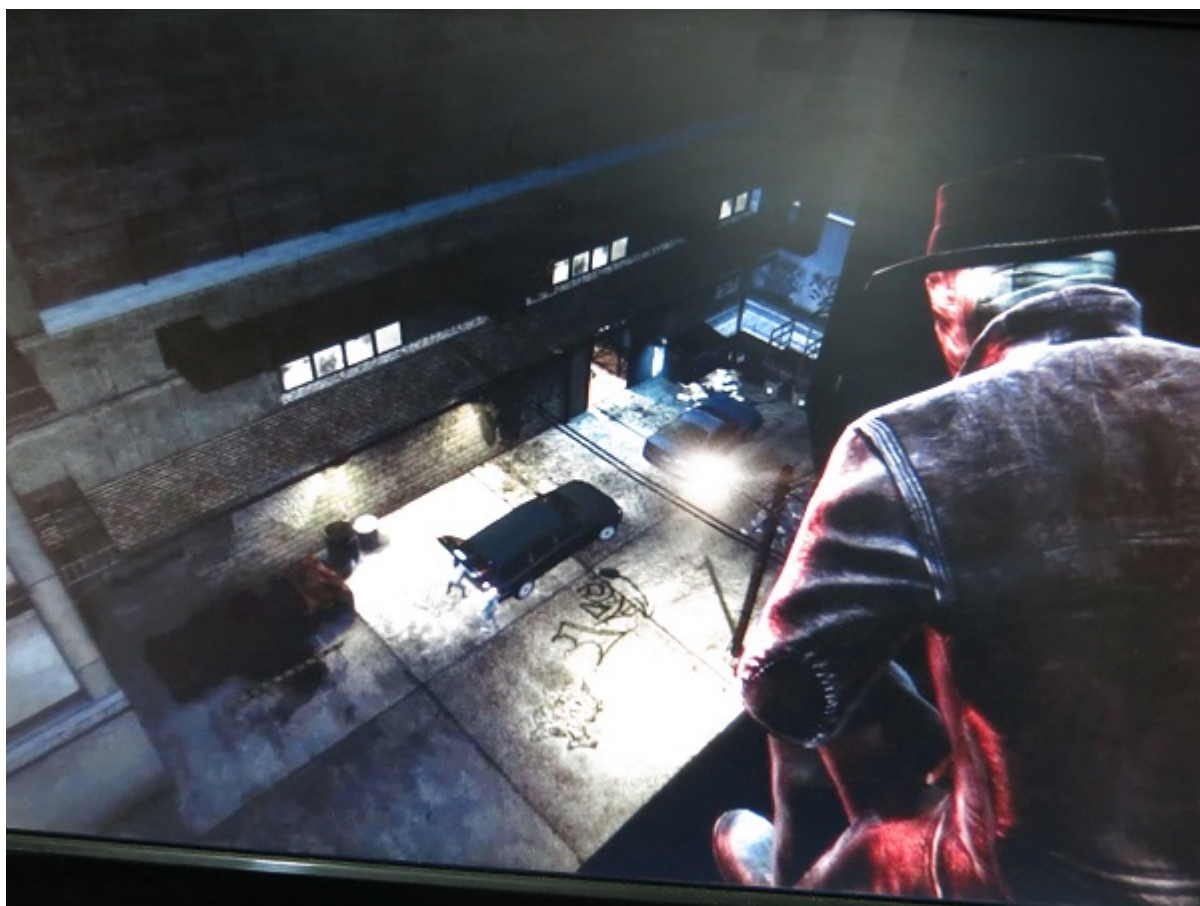


کسری قبل از اینکه نویسنده بازی شبگرد باشد، منتقد و ژورنالیست بوده. آدمی کاملا آشنا با دنیای بازی های ویدیویی. طبیعتا در این مسیر از بازی های زیادی الهام گرفته ای. از زبان خودت می خواهیم بدانیم که از چه بازی هایی می توان در شبگرد نشانه هایی پیدا کرد.

کریمی طار: شبگرد تقریبا یک بازی نوآر (Noire) هست. شاید یک سری از خصوصیت های سبک نوآر را نداشته باشد ولی در کل از قوانین این سبک پیروی می کند. در سبک نوآر، ما مکس پین را داشتیم و بیشترین الهام را از این بازی گرفته ایم. چه من، چه شهریار [آزهاریان فر، از دیگر نویسندگان بازی] و چه حمید. اما این، از مرحله الهام بالاتر نرفته و تبدیل به تقلید نشده. اما خب چرا، چیزهای زیادی هست که بشود در کاراکترهای مکس پین و شبگرد شباهت داد. هر دو شخصیت مونولوگ دارند، هر دو چیزی را از دست داده اند اما با این تفاوت که شبگرد هویت خودش را از دست داده، اما مکس پین خانواده اش را. و هر دو شخصیت دغدغه درونی دارند. مکس پین به دنبال انتقام هست و شبگرد به دنبال یافتن هویت از دست رفته اش. به جز مکس پین، بازی خاص دیگری نبوده که بخواهیم بگوییم الهام زیادی از آن گرفته ایم.

اما موارد ریز و کوچک در بازی زیاد دیده می شوند. مثل دشمنان زره پوش که شکل و نوع عملکردشان از Army of Two وام گرفته شده یا اپیزودیک بودن بازی که در Alan Wake دیدیم.

کریمی طار: درست هست اما برای مثال اپیزودیک بودن چیزی نیست که مختص به Alan Wake بوده باشد و ما بگوییم آن را از این بازی برداشته ایم. ارائه اپیزودیک بازی پیش از اینکه مربوط به Remedy باشد، مربوط به Telltale هست و اصولاً هم از روی سریال های آمریکایی برداشته شده. اما در مورد دشمن زره پوش مشابه Army of Two هم باید از کارگردان های بازی بپرسید، من چندان دخالتی در توسعه دشمن ها نداشتم.



خیلی خوب، از کارگردان بازی هم یک سوال متفاوت داریم. E3 ارسال، در وبسایت IndieCrash بازی شما و چند بازی ایرانی دیگر، به عنوان 10 بازی برتر مستقل برگزیده شدند و اجازه نمایش بازی خودتان در نمایشگاه را پیدا کردید اما به دلیل مشکلات ویزای آمریکا، با توجه به اینکه E3 در آمریکا برگزار می شود، نتوانستید در این مراسم حاضر شوید. از این بحث که بگذریم، چند ماه بعد در پاییز، وبسایتی به اسم IndieDB مسابقاتی برگزار کرد تحت عنوان «بهترین بازی های مستقل سال» که باز هم در آن مسابقه، بازی شما به همراه چند بازی ایرانی دیگر، رتبه های تک رقمی به دست آوردند. چیزی که رسانه های ایرانی و حتی گیمرها به این اتفاق نسبت دادند «حماسه کلیک» بود. کارگردان بازی ارتش های فرازمینی که اگر اشتباه نکنم رتبه اول را کسب کرد، نسبت به این عبارت واکنش نشان دادند و چنین چیزی را نفی کردند و خوب بودن بازی ها را ملاک برتری اعلام کردند. به عنوان کارگردان این بازی که در هر دو لیست حضور داشته، نظر شما چیست، خودتان فکر می کنید استحقاق حضور در این لیست را داشتید؟

عبداللهی: بعد از این اتفاق، هم خود وبسایت و هم وبسایت های خبری دیگر، در این باره خبری منتشر کردند که «3 بازی ایرانی توانسته اند جز 5 بازی مستقل برتر باشند.» «سیاوش، ارتش های

فرازمینی و شبگرد» بازی های ایرانی لیست بودند. کامنت ها خیلی جالب بود. گفته بودند که بازی های بهتری بوده اند که رتبه کسب کنند اما به خاطر تبلیغ سازندگان این بازی ها چنین فرصتی از سایر بازی سازها گرفته شد. به نظر من همین اتفاق افتاده و تبلیغات غیر مستقیم اثر داشته، اگر بگوییم "نه، چنین نیست و ما بهترین بودیم" قطعاً دروغ گفتیم. اما واقعا ما تبلیغات خاصی نکردیم. شاید من به چند نفر از دوستانم این موضوع را اطلاع داده بودم اما تبلیغات گسترده ای نکردیم که همه، حتی کسانی که گیم هم نیستند، بروند و رای بدهند. صادقانه برخورد کنیم، به نظر من این استحقاق را داشتیم که بین بازی های برتر حضور داشته باشیم. چون اگر باقی بازی ها را می دیدی، اغلب عناوینی بودند که نه کیفیت بالایی داشتند و نه گیم پلی جالبی.

کریمی طار: تیم استودیو پردیس، تنها در وبسایت پردیس گیم رسماً این خبر را اعلام کرد و در هیچ جای دیگری دیده نشد که ما بخواهیم رسماً تبلیغ کنیم و عنوان کنیم که به شبگرد رای بدهید. اما در مورد استحقاق، شما خودتان بازی را تست کرده اید و آن را دیده اید. بودجه ما هم چندان بالا نبوده که بخواهیم بگوییم بازی ما استودیویی بوده. اینجا هم تقریباً 7 یا 8 نفر کار کرده اند. حتی تیتراژ بازی را که ببینی، اسم سعید و حمید، چندین بار تکرار می شود. اما به طور کلی من معتقدم لیاقتش را داشتیم.

از این مبحث که بگذریم، سخت ترین زمان طی این 3 سال اخیر کی بود؟

عبداللهی: الان، سخت ترین زمان دقیقاً همین الان هست. زمانی که پروژه وارد فاز باگ گیری می شود، بودجه هم تمام شده و زمان انتشار هم که هر روز نزدیک تر می شود و بابت مسایل مالی هم استرس داریم. مطمئناً آخرین ماه ها، سخت ترین ماه ها است. حتی خارج از ایران هم به همین صورت هست که کرانچ می گذارند تا هر جور شده پروژه را تا موعد انتشار رسمی برسانند.



کسری شما ژورنالیست با سابقه ای هستید و به عبارتی می شود گفت اسطوره خیلی از ما بازی نویس ها و یا فعالین عرصه گیم بوده اید. مسلما این موقعیت باعث شده که خیلی خوب با زوایای ساخت و توسعه یک بازی هم آشنا باشید. با این حال، شما در یک تاریخی وارد تیم توسعه شدید و در زمانی هم کار اصلی تان به پایان رسید، جدا از اینکه خرده کارها هنوز هم ادامه دارد و جدا از وظیفه نویسنده، مشاور پروژه هم هستید. تیم بندی و مدل توسعه در پردیس گیم چقدر به استانداردهای جهانی نزدیک بوده؟

کریمی طار: اگر نسبت به پروژه های خارجی در نظر بگیریم، شاید 20 درصد. اما باید این را در نظر گرفت که اکثر کسانی که روی این بازی کار کردند، این پروژه، کار اول شان محسوب می شود. بگذار یک مثال بزنم. من الان نویسنده این بازی هستم و کلا یک وظیفه دارم که آن تکمیل داستان بازی است. اما پس از این موضوع من هر هفته که به استودیو سر می زدم، حتما یک دیالوگ جدید به بازی اضافه می کردم. چون ما در مرحله از بازی بودیم، اما دیالوگی برای بعضی قسمت های آن در نظر گرفته نشده بود. یا اصلا از اول مرحله ای را در نظر داشتیم که بسازیم، داستان آن هم به طور کامل و با تمام جزئیات نوشته شده بود اما به دلیل کمبود بودجه، در اواسط ساخت مرحله، آن را رها کردیم.

مشکل اصلی که ما در نظام بندی و سیستم بندی داشتیم این بود که شبگرد با تیم فعلی، پیش تولید نداشت و یک مرتبه وارد مرحله تولید شد. به همین علت، زمانی که یک مرتبه وارد مرحله تولید می شوید، تخمین از مدت زمان و مقدار سرمایه مورد نیاز نخواهید داشت. برای مثال، بازی الان نزدیک به یک سال تاخیر داشته. از طرفی، هزینه ها هم بالاتر رفته. همه این ها به این دلیل

هست که بازی پیش تولید نداشته.

عبداللهی: بد اداره کردن پروژه زمان زیادی را تلف کرد. اتفاقات زیادی رخ داد و به طور کلی پروژه از سال 88 تا به امروز تغییرات زیادی به خودش دید. بعد از اینکه تیم اول از ایران رفتند و پروژه رها شد، قرار بر این بود که پروژه خیلی ساده و کوچک پیگیری شود. تا قبل از حضور کسری، قرار بود بازی 3 مرحله ای باشد و کلا یک باس هم داشته باشیم کنار مراحل. حتی دکمه های F و Q هم در بازی گنجانده نشده بود و کاور گیری هم خیلی ساده تر بود.

این اتفاقات برای کسانی که مستقل کار می کنند هم زیاد می افتد. پیش خودتان می گوئید: "این قسمت را که انجام دادم، بگذار یک قسمت دیگر را هم به بازی اضافه کنم." اما بعد از اضافه کردن یک مکانیک جدید به بازی، لازم است که باز به عقب برگردید و کل بازی را بر اساس این مکانیک همگام کنید. دوباره یک چیز دیگر اضافه شد، باز هم باید برگردیم همه چیز را از ابتدا تغییر دهیم. در مورد داستان هم دقیقا همینطور پیش می رفت. حتی اسم کاراکترها هم عوض شده. اما با اینکه قرار بود بازی خیلی ساده باشد، می خواستیم چیزی بسازیم که با افتخار اعلام کنیم ما سازندگانش بوده ایم، نه اینکه فقط یک بازی دیگر ساخته باشیم. اولویت اول ما یک بازی با کیفیت و بی نقص، هر چند کوتاه و با مکانیک های اندک بود.

کریمی طار: ببینید، من سال ها نقد بازی نوشتم و تمام علاقمندی و عشقم بازی هست اما تا زمانی که وارد یک پروژه نشده باشی، نمی فهمی که حتی نوشتن هم می تواند فرسایشی باشد. برای مثال مشکلی که تا همین 7-8 ماه پیش تیم سازنده از آن اطلاعی نداشت این بود که تستر و تست بازی چقدر می تواند مهم باشد. حتی می شود در مورد مبحث بولت تگ هم این موضوع رو گفت. بحثی بین ما شکل گرفته بود که آیا بولت تگ داشته باشیم یا اصلا حذفش کنیم یا آن را با بولت تایم جایگزین کنیم که دست آخر، 3 ماه قبل از تکمیل شدن بازی به این نتیجه رسیدیم که خوب بولت تگ بهترین گزینه است. این ها یک سری مواردی هستند که تا وقتی وارد پروژه نشده ای، نمی توانی متوجه شان بشوی.

عبداللهی: دقیقا این مبحث آزمون و خطا خیلی مهم هست. خیلی ها گفتند که بازی شما خیلی شبیه بازی فلان هست. من هم می گویم بله، افتخار می کنم که بازی من شبیه فلان بازی هست، چون برای مثال تیم سازنده Gears of War، قبلا این را تست کردند که یک چرخ برای اینکه بچرخد باید گرد باشد. حالا چه لزومی دارد من از دانش آن ها استفاده نکنم و از ابتدا آزمایش کنم که آیا یک چرخ لوزی، یا مربعی هم می چرخد یا نه. مطمئنا باید الگوبرداری و آزمون و خطا را در نظر گرفت. ما از مدت ها قبل در نظر داشتیم که برای شبگرد قدرت ویژه ای داشته باشیم که برای مثال یکی از آن ها Rage بود که صفحه قرمز و کاراکتر شبگرد ضد ضربه می شود. یا می خواستیم یک حالت ضربه آخر در نظر بگیریم مشابه آنچه در SC: Conviction بود اما زمانی که ما طرح آن را ریخته بودیم کانوکشن هنوز معرفی هم نشده بود.

کریمی طار: دقیقا، یکی دیگر از مواردی هم که در نظر گرفته شد این بود که داروهایی که شبگرد مصرف می کند به او قدرت ویژه ای بدهند و حالت علمی تخیلی به بازی بدهند اما متوجه شدیم

که بازی دارد از حالت عادی خارج می شود. به طور کلی در نظر گرفته بودیم که این کاراکتر قدرت ویژه ای داشته باشد تا اینکه در 3 ماه آخر به بازی اضافه شد.



شما زمانی وارد این جریانات شدید که همه بازی سازهای ایرانی جو توسعه بازی برای PC داشتند در صورتی که بازی سازهای اروپایی و آمریکایی تازه با اندروید و iOS آشنا شده بودند و سود زیادی هم در آن می دیدند. همین الان هم یک تیم ایرانی بازی موفقی به اسم Shadow Blade ساخته که موفقیت زیادی هم در بازار جهانی کسب کرده.

عبداللهی: بگذارید به توضیح کوتاهی در این مورد بدهم. الان تعداد زیادی از بازی سازهای ایرانی هم وارد این فضا شده اند و می خواهند برای موبایل بازی بسازند. اما همانطور که یک بازی کامپیوتری مثل شبگرد می تواند خوب یا بی کیفیت باشد، یک بازی موبایل هم جدا از این ماجرا نیست. به نظر من، Shadow Blade که یک بازی ایرانی هست، افتخار ما محسوب می شود اما از طرف دیگر یک بازی به اسم دی جی حسن فسنگری منتشر می شود که واقعا افتضاح هست. به نظرم در هر پلتفرمی خوب و بد بودن محصول بستگی به عشق و علاقه سازندگان بازی دارد.

چقدر بودجه صرف ساخت شبگرد شده؟

عبداللهی: در رابطه با رقم و بودجه، باید از آقای غفوری پرسید اما من اگر بخواهم جواب بدهم، می توانم بگویم که بودجه ما، مدت ها پیش تمام شده. برای مثال، کسری، تنها به دلیل علاقه به این پروژه و دوستی با ما کار را ادامه می دهد. به جرات می توانم بگویم که 70 درصد بچه هایی که

روی پروژه کار کردند، به این دلیل که می خواستند این پروژه کامل شود و آن را دوست داشتند، با ما همکاری کردند. خیلی ها هم با حقوق های اندکی کار کردند. بیان آن زشت است که بگوییم فردی در ایران بابت انجام این کار، چنین مبلغی می گیرد. رقم حقیقی که به نظرم باید هزینه می شد چیزی بین 500 الی 600 میلیون تومان بود اما رقمی که واقعا هزینه شد خیلی کمتر از این حرف ها است.



با تمام این حرف ها و رنجش ها، شخصا اگر بخواهید ادامه دهید، چه راهی را مد نظر می گیرید؟

عبداللهی: الان فکر و ایده زیاد داریم. با پردیس گیم همه چیز بستگی به بازگشت مالی شبگرد دارد. اگر شبگرد در بازار موفق عمل کند، چرا که نه، اصلا با آنریل انجین 4 و یک برنامه راه 2-3 ساله پروژه جدیدی را استارت می زنیم. اگر یک بودجه خوبی از این پروژه برگردد مسلما من و حمید هم به AAA کار کردن (پروژه هایی با بودجه های بالا) علاقه زیادی داریم. صحبت بخش چند نفره شبگرد هم به صورت جدی شده و ادامه دارد.

اما اگر شخصی بخواهیم ادامه دهیم، من خودم به کارهای موبایل علاقه دارم و در حال حاضر انجام می دهیم و اگر به جواب خوبی برسیم که احتمالا همین راه را هم ادامه خواهیم داد. اما اگر در مجموع به جوابی نرسیم، خوب احتمالا به کل از صنعت گیم خداحافظی می کنیم و وارد ساخت و ساز می شویم. (خنده) البته من خیلی سال پیش در زمینه چاپ فعالیت می کردم و از این کار بعدها وارد دنیای بازی شدم اما به هر حال اگر در زمینه مالی این کار پاسخگو نیازهای مان نباشد مجبوریم این فضا را ترک کنیم. نمی شود زندگی را به پای عشق و علاقه اش گذاشت.

بازی در چه تاریخی و برای چه سیستم عامل هایی منتشر می شود؟

عبداللهی: تاریخ انتشار برای ایران قطعا تیر ماه خواهد بود و پلتفرم هم فقط PC. یک ورژن انگلیسی هم در حال کار کردن هستیم که روی شبکه استیم منتشر می شود و احتمالا 5 الی 6 ماه دیگر زمان خواهد برد. اما در مورد استیم. من به همه بازی سازهای ایرانی پیشنهاد می کنم از طریق استیم برای نشر بازی خودشان اقدام کنند.



با وجود استیم آیا لزومی هست که با ناشرین محلی هم ارتباط برقرار کنید؟

عبداللهی: البته که هست. برای مثال همین ایران، با وجود اینکه قبول دارم اینترنت ایران با کشورهای دیگر قابل مقایسه نیست، چند درصد از پی سی گیمرها از استیم استفاده می کنند؟ شاید حتی نتوانند یک بازی را به راحتی دانلود کنند. این مورد در باقی کشورهای خارجی هم وجود دارد. البته شاید آنجا آمار بهتر باشد اما اگر فرض کنیم نیمی از جماعت پی سی گیمر خارجی هم از استیم استفاده می کنند، پس ما داریم نصفه دیگر را نادیده می گیریم. بنابراین نشر محلی هم می تواند سودآور باشد.

در مورد پلتفرم ها هم ما با نینتندو و مایکروسافت صحبت کرده ایم که البته یک سری کاغذ بازی ها و کارهای اداری دارد و انجام آن ها زمان می برد. اما اگر جواب مثبتی در این زمینه دریافت کنیم قطعا اعلام می کنیم.

به عنوان حرف آخر ...

کریمی طار: یک موضوعی که می خواستم به آن اشاره کنم این بود که شبگرد نظر گیرهای ایرانی را در رابطه با بازی های ایرانی تغییر خواهد داد. گیرهای ایرانی اصلا به بازی های ایرانی اعتماد ندارند و مطمئنم که شبگرد نظر همه را بر خواهد گرداند. فارغ از اینکه این بازی در چه کشوری عرضه می شود یا اینکه بومی است، شبگرد یک بازی خوب محسوب می شود.

عبداللهی: می دانید چه موقعی یک پروژه موفق خواهد بود؟ موقعی که سازنده های بازی هم از انجام دادن بازی خودشان لذت ببرند. مسلما اگر بازی به چنین سطح کیفی رسیده باشد، اگر چند نفر دیگر هم بازی را انجام دهند از انجام دادنش لذت خواهند برد. شاید باور نکنید، تا سال پیش من وقتی شبگرد را بازی می کردم اصلا حس خوبی نسبت به آن نداشتم اما از 5-6 ماه قبل تا به الان، این حس خوبی که برای تان تعریف کردم، به وجود آمد. زمانی که به دشمنان تیر می زدم لذت می بردم. تیراندازی، کاور به کاور و شاید در شبگرد مکانیزم های زیادی دیده نشود اما همان هایی که در بازی گنجانیدیم به خوبی جفت و جور شده اند.

[دیجیاتو](#)