

در داخل استودیو سازنده بازی های Mortal Kombat و Injustice چه می گذرد؟ - دیجیاتو

پویا پورنصیر | شنبه، ۱۰ تیر ۱۳۹۶

زمانی که کودک بودم، پدرم به عنوان یک هدیه کارتریج بازی مورتال کمبات را خرید. یکی از خشن ترین بازی های ویدیویی که در آن زمان به خاطر خشونت بسیار بالا تحت فشار رسانه های جهانی قرار گرفت، کادو تولدی برای یک پسر سه چهار ساله در کشور ایران شد.

به دلیل سن کم، همیشه در این بازی می باختم. در بسیاری از مواقع تحمل دیدن صحنه های وحشتناک بازی را نداشتم و دستگاه را خاموش می کردم. هنوز زمانی که کیتانا با یک فیتالیتی، بدنم را به مشتی استخوان تبدیل کرد را یادم نمی رود. یکی از آرزوهای بزرگ زندگی ام در آن دوران، چگونه فیتالیتی زدن روی دشمنان بود.

حالا نزدیک به 17 سال از آن دوران گذشته و همچنان مورتال کمبات تنها بازی فایتینگ است که وقت خود را با آن می گذرانم و روی دشمنان فیتالیتی می زنم. شاید اد بون و جان توبیاس، سازندگان دنیای مورتال کمبات، فکرش را هم نمی کنند عنوان شان در حافظه بسیاری از جوان های امروزی کشور ایران جا خوش کرده باشد.



مورتال کمبات با وجود همه خشونت ها و صحنه های تهوع آورش، یکی از محبوب ترین و قدیمی ترین سری های فایتینگ حال حاضر است. مطلبی که پیش رویتان قرار دارد مربوط به دو سال پیش است؛ زمانی که هنوز آخرین عنوان این سری یعنی مورتال کمبات اکس منتشر نشده بود.

چارلی هال، از ژورنالیست های سایت پولیگان، وارد استودیو NetherRealm می شود و از محیط آنجا صحبت می کند. اتفاق هایی که در استودیو رخ می دهد و صحنه هایی که چارلی با آن مواجه می شود، برای طرفداران این سری می تواند وجد آور باشد.

از موزه سری مورتال کمبات و اشیا قدیمی گرفته تا چگونگی شبیه سازی کردن صدای شکستن استخوان، مباحثی است که چارلی درباره آن اطلاعات جالبی کسب کرده است. با دیجیاتو همراه باشید.



وقتی از بیرون به ساختمان استودیو NetherRealm نگاه کنید، حدس و گمان ها به ذهنتان سرازیر می شود؛ مطب یک دکتر، مرکز تماس های تلفنی یا حتی یک انبار. شان همریک، از تهیه کنندگان این فرنچایز، توضیح داد که یکی از بخش های ساختمان، قبل از ورود استودیو NetherRealm به این مکان، یک بانک بوده است.

همین موضوع باعث شد تا تیم صداگذاری استودیو NetherRealm در آن بخش مستقر شوند؛ خزانه بانک به دلیل ساختار مناسب و بزرگی بیش از حدش، هر فردی که ذره ای به مبحث صوت علاقه دارد را مجذوب خود می کند.

دیوار خزانه های بانک، معمولاً عایق صدا هستند. خوشبختانه این فرصت برای اعضای تیم صداگذاری به وجود آمد تا از پتانسیل ساختمان استفاده کنند و به ضبط صداهایی بپردازند که مربوط به عجیب ترین، خشن ترین و حال به هم زن ترین صحنه های مرگ در بازی های ویدیویی است.

نزدیک به بیست سال از شروع فرنچایز مورتال کمبات می گذرد و فیتالیته ها، پروتالیته ها و بشکه های خونی که طی هر مسابقه در محیط سرازیر می شود، به جز جدانشدنی این سری تبدیل شده است.

بعد از گذشت دو دهه، تمام این مسائل وجهه ترسناک خود را از دست داده اند. همه اعضای استودیو NetherRealm و حتی مهندسان صدا، موظفند تا نسخه بعدی سری مورتال کمبات، به بهترین و خشن ترین نسخه این سری نیز تبدیل شود.



تعداد شخصیت ها در بازی Mortal Kombat: Armageddon بسیار زیاد بودند.

از نگاه بسیاری از افراد، محبت خشونت و خون در مورتال کمبات تنها در گذشته می درخشیده است؛ دورانی که سازندگان بازی های ویدیویی، جوان و شجاع بودند. از نظر آن ها، دیگر از آن میزان خشونت خبری نیست و بازیکنان هیچ وقت حس آن دوران را تجربه نخواهند کرد.

چالش جدید استودیو NetherRealm راضی نگه داشتن دو قشر از طرفداران بازی است؛ اولی مربوط به بازیکنان حرفه ای سری مورتال کمبات که در مسابقات شرکت می کنند و دومی طرفداران قدیمی این سری، که از دهه 90 با دستگاه های آرکید مورتال کمبات خاطره دارند.

برای رسیدن به این هدف، آن ها باید بهترین مورتال کمبات را بسازند. NetherRealm می خواهد به فرنچایز مورتال کمبات روح تازه ای ببخشد، تا نسل جدید بازیکنان با این سری بیشتر ارتباط برقرار کنند. آن ها باید تقریباً همه چیز را از اول شروع می کردند، و این کار را هم انجام دادند.

شروع دوباره

هیچ وقت فکرش را نمی کردم در اتاقی به دور از سر و صدای تیم تضمین کیفیت (QA) و موشن کپچر، با چنین صحنه عجیب غریبی روبرو شوم. محدوده ای بسیار کوچک، که به تیم صداگذاری واگذار شده، مکانی است برای ساخت افکت های صوتی که در سری مورتال کمبات می شنوید.

اگر کسی برای شما توضیح نمی داد که آن جا چه خبر است، مطمئناً فکر می کردید با یک انباری پر از خرت و پرت طرف هستید. زمانی که من وارد اتاق شدم چنین وسایلی در اتاق بودند: میله پیستون مخصوص دستشویی، ظرف پلاستیکی مخصوص مخلوط کردن مواد غذایی، دو جفت چکمه لاستیکی، انبوهی از فرش های نصفه و نیمه، سه تکه آسفالت و یک میله برنجی جهت تنظیم کردن هیزم های شومینه.



همیریک توضیح داد که در بعضی مواقع، سبزیجات تازه می خردند و صدای ترد جویدن آن را ضبط می کنند. او می گفت: «معمولاً از کیسه بوکس هم برای این کار استفاده می کردیم. حالا برای شبیه سازی این نوع صداها، به چیزهای دیگر ضربه می زنیم.»

گویا بهترین راه برای به وجود آوردن صدای خرد شدن استخوان ها و قطعه قطعه شدن گوشت بدن، استفاده از راه های قدیمی است. این نوع صداگذاری تنها در فیلم های قدیمی هالیوودی انجام می شود و با توجه به اهمیت افکت های صوتی در سری مورتال کمبات، سازندگان برای این بخش اهمیت بالایی قائل می شدند.

اما طراحی صدا تنها چیزی نیست که استودیو NetherRealm به آن بها می دهد. مورتال کمبات اکس، اولین مورتال کمبات نسل جدید کنسول ها است و طبق گفته سازندگان، بهترین مورتال کمبات نیز خواهد بود.

جان ادواردز به سایت پولیگون گفت: «به لطف پیشرفت تکنولوژی می توانیم خیلی از کارهای گرافیکی که قبلاً نمی توانستیم انجام دهیم را به حقیقت تبدیل کنیم. به همین دلیل سیستم خون و قطع اعضای بدن، به سطح جدیدی از خشونت رسیده که همانند آن تا به حال در دیگر بازی های ویدیویی دیده نشده است.»



اولین فیلم سری مورتال کمبات که سال 1995 منتشر شد. نتیجه، یک فاجعه سینمایی بود.

از کارهای دیوانه واری که ادوارد از آن نام می برد، می توان به خرد کردن آلت تناسلی مردان به صورت اسلوموشن، رد شدن لیزر از سر و صورت انسان، استفاده از اجسام تیز برای بریدن گردن، بیرون آوردن اعضای داخلی بدن و در یک لحظه، قطعه قطعه کردن تمام بدن یک انسان از اول تا

آخر اشاره کرد.

ادوارد ادامه داد: «نمی‌خواهیم خشونت بازی بیش از حد واقعی باشد. مضحکی این نوع مسائل از اهداف استودیو بوده است. دوست داریم هنگامی که بازیکنان شروع به زدن فیتالیتی می‌کنند، بگویند "واو، خیلی خشنه"».

اما بعد از تمام شدن فیتالیتی، خنده روی لبانتان می‌آید؛ مثلاً بیرون آوردن ارگان‌های بدن، هیچ وقت در واقعیت اتفاق نمی‌افتد. همه چیز مسخره است و فقط گرافیک واقع‌گرایانه بازی می‌تواند گول‌زننده باشد. دنیای مورتال کمبات، دنیایی فانتری است و هیچ وقت خشونت حالت جدی به خود نمی‌گیرد.



Variation ها نیز باز می‌گردند

جدیدترین محتوایی که مورتال کمبات اکس قرار است معرفی کند به سیستم Variation اختصاص دارد؛ تغییرات جزئی در فنون و حرکات بازیکن که سبک مبارزه را عوض می‌کند. این کانسپت سال 2004 در بازی Mortal Kombat: Deception معرفی شد اما به هیچ وجه نتوانست درست پیاده‌سازی شود.

تمام 14 شخصیتی که در استودیو به نمایش درآمدند، 3 حالت مبارزه یا Variation داشتند. شباهت بین Variation ها در فنون و کمبوها بسیار زیاد است و فقط تعدادی قابلیت‌های محدود، به مبارزات بازی رنگ و بوی دیگری می‌بخشد.

مثلاً شخصیت کلاسیک سری مورتال کمبات، یعنی اسکورپیون را در نظر بگیرید. در مورتال کمبات اکس، نینجوتسو یکی از Variation های این مبارز شیطانی است که از دو شمشیر خود برای شکست حریف استفاده می‌کند و با Hellfire، دشمنان را از راه دور اذیت می‌کند. در نهایت، با Inferno می‌توانید یک مینیون شیطانی احضار کنید تا در کنارتان باشد.



ادوارد در این باره توضیح داد: «سیستم Variation به حالت رقابتی بازی عمق بیشتری می‌بخشد. شما می‌توانید بستگی به Variation حریف خود، نقطه مقابل آن Variation را برای دست‌گذاشتن روی نقطه ضعف حریف بگذارید. تمام شخصیت‌های بازی سه Variation دارند»

بازی‌های مبارزه‌ای به هیچ وجه آسان نیستند، و بازیکنان مختلف علاقه دارند استایل مبارزه متفاوتی نسبت به دیگران داشته باشند که نسبت به دیگر شخصیت‌ها و حالت‌ها، راحت‌تر است. همین موضوع در سوی دیگر می‌تواند مشکلاتی به وجود آورد.

مثلاً، بازیکنان نسبت به سبک مبارزه ساب زیرو علاقه زیادی نشان نمی دهند و پتانسیل فوق العاده آن، دست نخورده باقی می ماند.

ادوارد در این باره می گوید: «بازی کردن با ساب زیرو سرگرم کننده است. با کمک سیستم جدیدی که در مورتال کمبات اکس پیاده سازی شده، دسترسی به این پتانسیل برای بازیکن آسان تر می شود.»



«ساب زیرو یک شخصیت تدافعی است و بسیاری از بازیکن ها با وجود علاقه زیاد به این شخصیت، با سبک مبارزه آن کنار نمی آیند. می توانید Variation ی را انتخاب کنید که حالت هجومی او را افزایش دهد.»

«به نظر من عاملی که باعث تفاوت فاحش مورتال کمبات اکس با نسخه های قدیمی تری این سری می شود، از تغییرات بسیار در هسته اصلی بازی نشات می گیرد که راه های زیادی روبروی بازیکن می گذارد.»

پرده ها کنار گذاشته می شوند

انجمن های مرتبط با عناوین مبارزه ای، بدون شک از مورتال کمبات اکس و حالت مسابقه ای آن استقبال می کنند. شاید مهم ترین مسئله برای زنده ماندن فرنچایز، گسترش طرفداران این سری باشد.

برای موفقیت، قشر زیادی از مردم باید به مورتال کمبات اکس دسترسی داشته باشند. به همین دلیل، استودیو NetherRealm بازی خود را علاوه بر نسل جدید، روی پلی استیشن 3 و اکس باکس 360 نیز منتشر می کند.

اما همه چیز به کنسول ها خلاصه نمی شود؛ یک نسخه مجانی از مورتال کمبات اکس برای تلفن های هوشمند نیز در نظر گرفته شده است که روح سری مبارزات هیجان انگیز این سری را در خود دارد. Faction Wars نیز یکی از بخش های آنلاین بازی است که تمام تلاش خود را می کند تا بازیکنان زمان بیشتری را پای کنسول بگذارند.



با اضافه شدن شخصیت ها و لباس های جدید، NetherRealm تلاشش را می کند یک تجربه عمیق از بازی را به طرفداران ارائه دهد تا هر بازیکن با هر سطحی، بتواند از مورتال کمبات اکس لذت ببرد.

برای رسیدن به این هدف، سازندگان می خواهند ساز و کار و فرمول های پشت پرده یک بازی

مبارزه ای را به عرضه نمایش بگذارند. دکمه Pause را بزنید، وارد بخش Move List شوید و در سمت راست صفحه با انبوهی از اطلاعات، که شبیه بازی های MMO است، مواجه شوید.

برای اولین بار در سری مورتال کمبات، اطلاعات خام در اختیارتان قرار می گیرد؛ از فریم ریت گرفته تا میزان قدرت هر ضربه و فنی که در بازی وجود دارد، برای بازیکن نمایش داده می شود. ادوارد ادامه داد: «اعضای تیم امیدوارند که بازیکنان مبتدی با دیدن این حجم از جزئیات، علاقه بیشتری به یاد گرفتن مبارزات حرفه ای پیدا کنند.»



«ما با بازی Injustice: Gods Among Us این رویه را استارت زدیم. بسیاری از بازیکنان برای دسترسی به این اطلاعات خام نیاز به خرید کتاب راهنما یا خواندن مطالبی از این قبیل داشتند. بعد از آپدیت کردن بازی، دقت این اطلاعات کمتر و کمتر می شد و دیگر قابل استناد نبود.»

«بازی های مبارزه ای، جزو ژانر های کلاسیک و سخت صنعت بازی های ویدیویی به حساب می آید. تنها راه پیشرفت در این سبک، مبارزه با افرادی است که نسبت به شما قوی ترند.»

«به همین دلیل، امکان دارد خیلی زود از بازی زده شوید چون به صورت مداوم شکست می خورید و راه برنده شدن در مبارزات را نیز پیدا نمی کند. جدول اطلاعات مربوط به بازی، تمام تلاشش را به عنوان یک معلم خودکار می کند تا بازیکنان علاقه مند به سبک مبارزه ای زودتر پیشرفت کنند.»

آن شی به موزه تعلق دارد!

در مرکز استودیو NetherRealm، بین در ورودی و اتاق ارائه، کلکسیونی از اشیا مربوط به مورتال کمبات چیده شده است.

سر آنیماتورنیک شخصیت گورو، که برای فیلم مورتال کمبات سال 1995 ساخته شده بود، دقیقاً روبروی لباس Raiden که مربوط به اولین نسخه مورتال کمبات است قرار دارد.

ماکت هایی که برای انیمیشن سازی شخصیت هایی همچون شیوا به کار می رفتند نیز درون یک شیشه نگهداری می شود. همه این ماکت ها ژست مخصوص به خود را دارند و چندین سال همین ژست را در استودیو نگه داشتند.



اد بون، از توسعه دهندگان کلیدی سری مورتال کمبات

تعداد زیادی بازی های مورتال کمبات درون قفسه های مخصوص وجود دارند. یکی از جالب ترین آن ها یک کپی از نسخه سگا جنسیس بازی مورتال کمبات است که به خاطر تازگی بیش از حد آن، احساس می کنید از همان زمانی که این نسخه از بازی لانچ شد درون قفسه موزه قرار گرفته است.

روزی که پولیگان وارد استودیو شد، یکی دیگر از ژورنالیست های میهمان می خواست یکی از آن بازی ها را بردارد و نگاهی به آن بیاندازد. شان هیمریک از این کار اصلاً خوشش نیامد و به سمت آن فرد رفت تا از کارش دست بردارد، اما منصرف شد. او تمام تلاشش را انجام داد تا مودبانه برخورد کند.

یکی از مهم ترین ارزش هایی که میان اعضای استودیو وجود دارد، احترام است. این مسئله به کل پروسه ساخت و رشد فرنچایز مورتال کمبات نیز سرایت کرده است.



حالا که بازیگران و رزمی کاران قدیمی به حدی پیر شده اند که دیگر نمی توانند نقش خود را ایفا کنند، آثار آن ها در موزه کوچک استودیو NetherRealm جا خوش کرده است. هیمریک توضیح می دهد که تعداد بسیار زیادی اشیا قیمتی و مربوط به فرنچایز مورتال کمبات، در انباری قرار دارند و نمی شود همه آن ها را در موزه قرار داد.

اما از دیدگاه او، تاریخ مورتال کمبات در استودیو NetherRealm فراتر از این اشیا قیمتی است. هیمریک توضیح داد: «هر از گاهی، ایمیل های مختلفی دستمان می رسد که در آن به ما می گویند " بابت این 25 سال زحمت از شما تشکر می کنم". چنین ایمیل هایی اعضای استودیو را به وجد می آورد.»



«شاید مورتال کمبات تنها فرنچایزی باشد که هنوز هم، افرادی در ساخت آن دخیل هستند که 25 سال پیش روی اولین نسخه مورتال کمبات کار کردند. اتکا به تجربه های این افراد به شدت در روند پروسه موثر بوده است. اما در این بین، افراد جدید و با روحیه تازه تر همانند خودم و دیگران در تیم حضور دارند. این دو قشر به خوبی با هم کار می کنند.»

این تیم، به همراه بازماندگان اعضای سابق استودیو Midway که وظیفه ساخت اولین مورتال کمبات را برعهده داشتند، فرنچایز را زنده نگه می دارند و به آینده توجه می کنند.

به زودی یک عنوان جدید وارد موزه استودیو NetherRealm خواهد شد. اینکه مورتال کمبات اکس بتواند راه گذشتگان خود را طی کند و میان دیگر بازی های مبارزه ای بدرخشد، مسئله ای است که به نظر طرفداران بستگی خواهد داشت.

در بخش کنسول و بازی دیجیاتو می خوانید: