



بازی‌سازی مستقل در مقابل بازی‌سازی غیر مستقل

سید احمد داداش‌نژاد - بازی‌سازباش

بازی‌های ویدیویی را از زاویه‌های دید متفاوتی دسته‌بندی می‌کنند که یکی از آن‌ها در بین اهالی صنعت بازی‌های ویدیویی بسیار مرسوم است. در این دسته‌بندی دو نوع بازی‌سازی مستقل (Indie Game Development) و غیر مستقل و به تبع آن بازی‌ساز مستقل (Indie Game Developer) و بازی‌ساز غیر مستقل را داریم. چون تعریف جامع و رسمی در این مورد وجود ندارد صحبت راجع به این موضوع سخت است. با استفاده از منابع معتبر و بهره‌مندی از تجربه چندین ساله سعی می‌کنم در انتهای مقاله به تعریف جامعی در این زمینه‌ها برسیم.

در یک اشتباه مرسوم و فراگیر معمولاً افراد فعال در بازی‌سازی از بازی‌سازی



مستقل و در مقابل آن بازی‌سازی غیر مستقل تعریف زیر را دارند:

شرکت‌های بزرگ و تیم‌های بازی‌سازی که از نظر منابع مالی و انسانی تأمین هستند و را غیر مستقل می‌گوییم. به فرد یا یک تیم بازی‌سازی کوچک که از نظر منابع مالی و انسانی دارای محدودیت هستند، مستقل می‌گوییم.

به خصوص در ایران هر گاه از بازی‌سازی مستقل یا در مقابل آن غیر مستقل صحبت می‌شود معمولاً تعریف فوق را در نظر دارند.

گرچه این تعریف مخصوصاً در آنجا که به منابع محدود فرد یا تیم‌های بازی‌سازی مستقل اشاره می‌کند تا حدی درست است اما این یک تعریف جامع و کاربردی نیست.

چرا که عناوین مستقل خوبی هستند که بر اساس روح و روند بازی، همه افراد به مستقل بودنش اذعان دارند؛ اما در عین حال این تیم‌ها از منابع مالی و نیروی انسانی خوب بهره‌مند بوده‌اند یا برای ساخت آن بازی حمایت‌های قابل توجهی جذب کرده‌اند. مثل بازی فوق‌العاده Journey.

بازی Journey تا چندین سال از بازی‌های انحصاری کنسول‌های Sony بود اما چندی است که در اختیار گیمرهای PC نیز قرار گرفته است.

اگر با دقت جملات قبل را خوانده باشید در جایی به روح بازی اشاره کردم. بله، به نظر من این کلمه معیار اساسی دسته‌بندی بازی‌ها به مستقل و غیر مستقل است:



هر بازی‌ای که دارای روحی تازه با حرف جدیدی است و حتی بعضاً برخلاف موج بازی‌های مورد اقبال عمومی و روز هست را می‌توانیم بازی مستقل بنامیم. البته این نوآوری لزوماً در همه زمینه‌ها نیست و می‌تواند فقط در یک زمینه مثل نوع روایت داستان بازی، مکانیک بازی یا حالت بصری و گرافیکی بازی باشد.

بازی‌هایی مثل FEZ، Limbo، Super Meat Boy و Braid توسط یک فرد یا یک تیم کوچک بازی‌سازی مستقل تولید شده‌اند. بازی‌ای مثل Journey توسط استودیوی That Game Company و با حمایت Sony ساخته شده است اما باز هم بازی مستقل محسوب می‌شود.

در مقابل و به عنوان مثال مجموعه بازی Uncharted که توسط استودیو Naughty Dog و به صورت انحصاری برای کنسول‌های سونی ساخته شده است، غیر مستقل محسوب می‌شود. به این‌گونه بازی‌های پرخرج اصطلاحاً بازی‌های AAA گفته می‌شود (Triple-A). از عناوین خوب و محبوب دیگر AAA می‌توان از مجموعه بازی‌های God of War و Halo نام برد.

با این تعریف، برخی از بازی‌های ایرانی نیز در دسته بازی‌های مستقل جای می‌گیرند.

همان‌طور که پیش‌تر نیز در بخشی از مقاله‌ای گفته شد، بازی‌های Children of Morta و Sojourn از جمله بازی‌های خوب ایرانی هستند. این بازی‌ها مورد توجه ناشرین خارجی قرار گرفته‌اند و به زودی در بازار بین‌المللی منتشر



خواهند شد. این دو بازی با جذب ناشر و سرمایه‌گذار توانستند بحث‌های مالی ساخت بازی را به کلی یا تا حد قابل قبولی حل کنند اما با توجه به تعریف‌های گفته شده هنوز هم در دسته بازی‌های مستقل قرار می‌گیرند. مستقل بودن، فراتر از روح بازی، در ابتدا به روحیه فرد یا افراد تیم سازنده بازی بستگی دارد. آیا این افراد حاضرند با چالش‌های مختلفی روبه‌رو شوند تا حرفی تازه بزنند و بعضاً بر خلاف جهت رودخانه شنا کنند؟ آیا حاضرند سختی‌های پیش‌بینی شده و پیش‌بینی نشده‌ای را تحمل کنند تا حرفی نو برای گفتن داشته باشند؟

البته باید به این موضوع نیز توجه کرد که بیشترین شانس زنده ماندن و ادامه حیات فرد یا تیم‌های بازی‌سازی کوچک نیز به ساخت همین بازی‌های مستقل وابسته است. چرا که اگر آنها هم بخواهند آثار مورد اقبال عمومی را تولید کنند و در مسیر جریان بازار حرکت کنند، در مقابل رقبای قوی و گردن کلفت‌شان کم می‌آورند و محکوم به شکست هستند. از طرفی پویایی و زنده بودن صنعت بازی‌سازی نیز به وجود همین بازی‌ها و بازی‌سازهای مستقل وابسته است.

در عین درآمدزا و مقبول بودن بازی‌های مرسوم و جاافتاده‌ای مثل Call of Duty و Fortnite روزی را در نظر بگیرید که آثار مستقل منتشر نشود. آن وقت صرفاً یک سری بازی تکراری و شبیه به هم در سبک‌های مشخص را خواهیم دید. در نظر بگیرید که تمام سینما را فیلم‌های اکشن پرخرج هالیوودی اشغال کند و خبری از آثار مستقل در سینما نباشد. آیا بعد از مدتی کوتاه از سینما و فیلم دیدن خسته نمی‌شوید؟

تفاوت مسیر بازی ساز مستقل و بازی ساز غیر مستقل

همه کسانی که قدم در مسیر بازی سازی می گذارند را در ابتدای راه می توان به نوعی یک بازی ساز مستقل به حساب آورد چرا که سعی می کنند از همه مهارت های مورد نیاز برای ساخت یک بازی به مقدار کمی یاد بگیرند. باید توجه کنیم که در ادامه به چه صورت می خواهیم مسیر رویایی بازی سازی را ادامه دهیم. در واقع باید نقشه راه دقیقی داشته باشیم که مختص خودمان است. کوچکترین انحراف و اشتباهی ممکن است چندین ماه یا چندین سال از عمرمان را به هدر دهد. دنیای بازی سازی آن قدر بزرگ است که بدون نقشه راه و اطلاع از مسیر پیش رو، امکان گم شدن در آن بسیار زیاد است.

به صورت کلی می توان انواع بازی سازها را در ۳ دسته زیر تقسیم بندی کرد:

۱- بازی سازی که به صورت تفننی بازی می سازد و هدفش از ساخت بازی صرفاً به تصویر درآوردن تخیلات و رویایش می باشد و درآمدزایی بازی برایش اهمیت چندانی ندارد. از تخصص ها و ابزارهای بازی سازی در حدی اطلاع دارد که بتواند به تنهایی بازی خود را بسازد. به صورت پاره وقت روی ساخت بازی خودش فعالیت می کند و درآمدزایی او از فعالیت دیگری است.

بازی مستقل موفق Cave Story توسط Daisuke Amaya که در این دسته از بازی سازها جای می گیرد ساخته شد. او در وقت آزادش بازی می ساخت و به همین علت ساخت بازی ۵ سال به طول انجامید.

۲- بازی‌سازی که به تنهایی یا با یک تیم کوچک مستقل بازی‌سازی کار می‌کند. برایش مهم است که ایده‌های خاص خود یا تیمش را به بازی تبدیل کند نه این که به عنوان یکی از نیروهای یک تیم بزرگ وقتش را صرف ساخت یک بازی AAA و بدون نوآوری کند.

او در این مسیر از افراد تأثیرگذاری می‌باشد که نبودش ضربه مهلکی به بازی در حال ساخت می‌زند. ممکن است به صورت تمام‌وقت مشغول ساخت بازی مستقل باشد یا اگر نیاز مالی داشته باشد بعد از تمام شدن زمان کاری در شغلی نامرتب یا حتی مرتبط، به صورت نیمه‌وقت روی بازی خود کار کند. در این حالت ساخت بازی به تنهایی یا همراه با یک تیم کوچک که بعضاً دو تا سه نفر عضو دارد انجام می‌شود. هر یک از اعضا ممکن است در یکی از زمینه‌های برنامه‌نویسی، طراحی بازی، مدل‌سازی و دیگر موارد مهارت و علاقه داشته باشد. بهتر است یک بازی‌ساز مستقل که در این شرایط کار می‌کند به چند زمینه و مهارت آشنا باشد تا بتواند کار ساخت بازی با وابستگی کمی به دیگران پیش ببرد. به همین علت قبل‌تر اشاره شد بازی‌سازی مستقل یا مستقل بودن بیشتر یک روحیه است. به هر فرد بستگی دارد که تا چه اندازه حاضر است خود را با جریان ساخت بازی همراه و هماهنگ کند.

فرد یا تیم‌هایی هم هستند که به همه تخصص‌ها و مهارت‌ها تسلط ندارند و بخشی از کار را مخصوصاً در اوایل کارشان به دیگران می‌سپارند و در واقع برون‌سپاری می‌کنند.

مهدی بهرامی و مهدی فنایی از جمله بازی‌سازهای موفق ایرانی می‌باشند



که به تنهایی مشغول ساخت بازی مستقل هستند. مهدی بهرامی به واسطه بازی‌های فرش و انگاره و سبک خاص بازی‌سازی‌اش در دنیا شناخته شده است. مهدی فنایی سازنده بازی اپیزودیک و سریالی ۴۱۱۴۸ است. این بازی در ایران موفق بوده و فروش قابل قبولی داشت و در گوگل پلی فروش بسیار خوبی داشته است.

تیم مستقل بازی‌سازی فانوس که بازی Linn: Path of Orchards را ساخته است از جمله تیم‌های موفق بازی‌سازی و مستقل ایرانی محسوب می‌شود. اعضای این تیم بازی‌سازی همگی خانم هستند و با دستاوردهای بین‌المللی این بازی اثبات کردند که قائل به هیچ محدودیتی نیستند.

۳- این نوع بازی‌ساز تخصص و مهارت بالایی در یک زمینه دارد و در تیم‌های سازنده بازی‌های بزرگ و پرخرج AAA و AA کار می‌کند (AA به صورت Double-A تلفظ می‌شود. در مقایسه با عناوین AAA، بازی‌های AA به مراتب به هزینه و نیروهای کمتری برای ساخت بازی نیاز دارند). در این حالت بازی‌ساز می‌تواند با تیم‌های مستقل بازی‌سازی هم کار کند به شرطی که از پس هزینه‌ها یا خواسته‌های او بر بیاید. شاید برای او ساخت بازی مستقل مهم باشد اما مهم‌تر از آن وقت گذاشتن به صورت کامل در زمینه مهارت مورد علاقه‌اش می‌باشد.

او می‌داند که اگر بخواهد در زمینه برنامه‌نویسی، یک متخصص دارای علم و بینش زیاد باشد باید در همین زمینه تمرکز کند. زیرمجموعه‌های برنامه‌نویسی



آن قدر زیاد هستند که حتی با انتخاب یکی از آن‌ها به عنوان رشته اصلی باز هم سال‌ها طول می‌کشد تا در آن زمینه مسلط و حرفه‌ای شود. به عنوان مثال برنامه‌نویسی گرافیک را در نظر بگیرید که باز هم خود دارای چندین بخش و زیرمجموعه است.

همین‌طور این موضوع را برای تخصص‌های دیگر در زمینه طراحی بازی، رشته‌های هنری با همه‌ی زیرمجموعه‌شان و دیگر تخصص‌های مورد نیاز برای بازی‌سازی در نظر بگیرید. اگر بخواهیم به درجه‌ی حرفه‌ای و تسلط کامل در یک تخصص برای کمک در ساخت بازی‌های بزرگ برسیم مسیر متفاوتی از یک بازی‌ساز مستقل خواهیم داشت.

به عنوان مثال بازی God of War را در نظر بگیرید که در سال ۲۰۱۸ میلادی منتشر شد و نظرات بسیار مثبتی را جلب کرد. تیم سازنده بازی بیش از ۲۷۰ نفر و در چند سال مشغول ساخت این بازی بوده‌اند. هر کدام از بخش‌های فنی، هنری و طراحی بازی خود شامل تعداد زیادی نیرو بودند. به عنوان برنامه‌نویس هوش مصنوعی شما فقط یک نفر از اعضای تیم فنی به سرپرستی مدیر بخش فنی هستید که ممکن است در همین زمینه کاری خودتان، همکار دیگری هم داشته باشید که کاری مشابه شما انجام می‌دهد.

نتیجه

بازی‌سازی مستقل و بازی‌سازی غیر مستقل را تعریف کردیم. دیدیم که



بازی‌سازی مستقل فقط بر مبنای داشتن محدودیت در بودجه‌ی ساختِ بازی و تعدادِ کمِ نیروهایِ متخصص تعریف نمی‌شود. موضوع مهم‌تری وجود دارد. این جریان بیشتر شبیه به یک روح و جان‌مایه می‌باشد که بر اساس روحیه مستقل بودن شکل می‌گیرد.

با انواع بازی‌سازها هم آشنا شدیم. بازی‌سازهایی که به صورت مستقل در حال ساخت بازی هستند و بازی‌سازهایی که با انتخاب یک تخصص و حرفه‌ای شدن در تیم‌های بزرگ بازی‌سازی مشغول به کار هستند. شما می‌توانید در عین این که یک بازی‌سازِ متخصص در یک زمینه هستید، با تیم‌هایِ بازی‌سازی مستقل هم کار کنید. می‌توانید در عین این که یک بازی‌سازِ مستقل با مهارت‌هایِ کم هستید، با شرکت‌های بزرگ کار کنید و در زمینه خاصی به آن‌ها کمک کنید، تجربه کنید و یاد بگیرید.

هم بازی‌سازهای موفق‌تری داریم که بعد از چند سال کار کردن در شرکت‌های بزرگ و کسب تجربه، در مسیر بازی‌سازی مستقل قدم گذاشته‌اند و هم بازی‌سازهای مستقل موفق‌تری داریم که از ابتدا در این مسیر قدم گذاشتند. این شما هستید که با انتخاب راه درست و مورد علاقه‌تان اثبات می‌کنید در مسیر درستی قدم گذاشته‌اید. بدیهی است که اراده و تلاش هوشمندانه برای پیاده‌سازی برنامه‌ی جامع در مسیر رسیدن به هدف نیز ضروری و مهم است.

شما دوست دارید بازی‌ساز مستقل باشید یا بازی‌ساز غیر مستقل؟



ما را از نظر خود آگاه کنید.

