



گفت‌وگو با مرتضی رضایی، سازنده بازی میرمهنا (اولین بازی ملی ایرانی)



● بهناز پورمحمد

# نجات جزیره خارک

● لطفاً بفرمایید نام درست این شخصیت میرمهنا است یا میرمهنا؟

○ درستش میرمهنا است. اما هلندی‌ها و سربازهای عرب و هندی در تلفظ این نام مشکل داشتند و آن را میر مهانا می‌گفتند و به مرور به میرمهنا تبدیل شد. ما بازی را به همان نام صحیح اولیه نامیدیم تا این اشتباه تصحیح شود.

● درباره تیم تولیدکننده بازی توضیح دهید.

○ شاید تیم طراح این بازی، جوان‌ترین تیم ایرانی تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای باشد. این تیم از افرادی با تخصص‌های مختلف تشکیل شده است. گروه هنری و طراحان گرافیک شامل طراح شخصیت، طراح فضا، مدل‌ساز سه‌بعدی و طراح UI (رابط کاربری)، و گروه تکنیکال و فنی شامل برنامه‌نویسان بازی و برنامه‌نویسان ابزارها و موتور بازی می‌شود. زمانی که تولید این بازی را شروع کردیم، هنوز موتورهای قوی بازی مثل الان در دسترس نبودند و ناچار یک موتور ساده و ضعیف را انتخاب و تقویت کردیم. ما در محصولات بعدی‌مان و همین‌طور در نسخه‌ای از میرمهنا که برای مدارس آماده می‌کنیم، از موتورهای «hightech» استفاده کرده‌ایم. گروه بعدی روایت‌نویسان هستند که درست مثل فیلم‌های سینمایی،

## اشاره

دوران پادشاهی کریم‌خان زند است. «کمپانی هند شرقی» (متعلق به کشورهای انگلیس و هلند) به بهانه حفظ امنیت تجارت به ایران حمله کرده و بخشی از جزایر ایران، از جمله جزیره خارک را تسخیر کرده است. شبیر، ماهیگیر ساده‌ای است که برای نجات خواهرش حنانه به قهرمان جنوبی - میرمهنا - و یاران او می‌پیوندد و با متجاوزان مبارزه می‌کند.

بازی میرمهنا که بر مبنای تاریخ واقعی مبارزات این قهرمان ایرانی ساخته شده، یک بازی اکشن اول شخص است. این بازی، علاوه بر حضور موفق در نمایشگاه‌های بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای در آلمان و دبی، در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال تهران، مقام اول از دیدگاه مفهومی، مقام اول از دیدگاه هنری و مقام دوم از دیدگاه فنی را کسب کرد و با دریافت لوح و تندیس طلایی این جشنواره، عنوان بهترین بازی سال را به خود اختصاص داد.

گفت‌گوی ما با مرتضی رضایی، نویسنده سناریو و عضو تیم تولیدکننده بازی را در ادامه می‌خوانید. (رضایی لیسانس کامپیوتر دارد و ادامه تحصیلش در رشته فیلم‌سازی و سینماست.)



برای اینکه بازی بتواند با نمونه‌های خارجی رقابت کند، به حمایت نیاز دارد. بازی‌های خارجی که بعضی‌هایشان واقعا با اهداف سلطه فرهنگی به کشور ما می‌آیند، به راحتی و با قیمت پایین در بازار ما رد و بدل می‌شوند

طراحی مفهومی مراحل و روند بازی و طراحی مکانیکال بازی را انجام می‌دهند.

● **باتوجه به این که در حین بازی کاربر انتخاب‌های مختلفی را پیش رو دارد، آیا این بازی براساس مبنای تاریخی جلو می‌رود؟**

○ موضوع اصلی بازی زمانی رخ می‌دهد که هلندی‌ها و انگلیسی‌ها به جزیره خارک حمله کرده‌اند و اتفاقاتی را که برای میرمهنا، برادرش میرفضل‌الله و یارانش اتفاق می‌افتد، روایت می‌کند. البته به روایت داستانی که برای جوانی جنوبی رخ می‌دهد و تخیل و داستان هم وارد آن شده است. متأسفانه ما در مورد آن دوره تاریخی تقریباً هیچ منبعی نداریم. تمام اطلاعات آن بازه زمانی، شامل صندوقچه‌ای از نامه‌های میرمهنا به کریم‌خان زند و اسناد دیگری درباره نهضت میرمهنا مبارزات مردم جنوب ایران - تنگستانی‌ها- و دیگران بر علیه انگلیسی‌ها بوده که از ایران خارج شده است. ما برای به دست آوردن تاریخ واقعی از کتاب نادر ابراهیمی (بر جاده‌های آبی سرخ)، خورشید فقیه و کتاب ویلیام فلور که البته خیلی جانب‌دارانه نوشته شده است، استفاده کرده‌ایم. البته این منابع تفاوت‌های زیادی با هم دارند. بیشترین استفاده را از کتاب نادر ابراهیمی کردیم که مستندتر بود و ما را به شخصیت میرمهنا و طراحی آن نزدیک‌تر می‌کرد.

● **سناریوی بازی را خود شما نوشتید؟**

○ بله، نویسنده سناریو من بودم. اما بعد از نوشتن دیالوگ‌های اولیه، دوستان جنوبی، کمک کردند و آن‌ها را به لهجه جنوبی بازنویسی کردند.

● **در مورد نحوه ساخت بازی و حامیان آن توضیح بدهید.**

○ «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» در ساخت آن مشارکت کرد.

● **اگر الان فردی علاقه‌مند به ساخت بازی رایانه‌ای باشد،**

**از کجا می‌تواند شروع کند؟ شما چه‌طور شروع کردید؟**

○ این اولین کار ما نبود. ما قبلاً بازی «عصر پهلوانان» را

با حمایت «سازمان صنایع نوین» و به‌عنوان بخشی از پروژه «امکان‌سنجی ساخت بازی‌های رایانه‌ای در ایران» ساخته بودیم که سه سال ساخت آن طول کشید. کار بسیار سنگینی بود، ولی بسیار آموزنده بود و خیلی از آن یاد گرفتیم. بعد مجموعه «پویانمایی» را راه انداختیم با هدف تولید بازی‌های تاریخی. بعد از میرمهنا هم بازی‌های تاریخی دیگری ساخته‌ایم: «ترکمانچای» که دارای موضوعی کاملاً تاریخی است و با کتاب‌های درسی بچه‌ها هم مطابقت دارد و می‌تواند به ملموس کردن تاریخ و کاستن خشکی و عدم جذابیت آن برای بچه‌ها کمک کند. بازی «دلبران تنگستان» که با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و به‌عنوان محصولی با تراز جهانی و با موتور hightech در حال تولید است.

اگر کسی قصد ورود به این حوزه را دارد، ابتدا باید مقالات و مطالبی را در این زمینه مطالعه کند. برگزاری کارگاه‌های آموزشی در مدارس و دانشگاه‌ها به این افراد کمک می‌کند. خود ما در چند دانشگاه از جمله «شریف» و «علم و صنعت» این کارگاه را گذاشتیم که می‌شود با ساده کردن این کارگاه، آن را در مدارس برگزار و دانش‌آموزان مستعد را شناسایی کرد. الان ما در تیم برنامه‌نویسانمان، دوستی داریم که ۱۶ ساله و دانش‌آموز است و خیلی به او امید داریم. کارگاه‌های مشابه را یا شرکت‌های خصوصی، مثل مجموعه ما برگزار می‌کنند و یا مجموعه‌های غیرخصوصی، مثلاً حوزه هنری، دوره‌هایی را برگزار می‌کند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز دوره‌هایی در چند ترم ارائه می‌کند که از تاریخچه بازی و سبک‌شناسی شروع می‌شوند و بعد موتورهای ساده بازی را هم معرفی می‌کنند. این سازمان حتی از گروه‌های تولیدکننده، در مراکز رشدی که دارد، حمایت می‌کند.



«ترکمانچای» دارای موضوعی کاملاً تاریخی است و با کتاب‌های درسی بچه‌ها هم مطابقت دارد و می‌تواند به ملموس کردن تاریخ و کاستن خشکی و عدم جذابیت آن برای بچه‌ها کمک کند

● آیا شما باز خوردی از میزان محبوبیت بازی‌هایت در میان کاربران دارید؟ آیا توانسته‌اید به اندازه بازی‌های خارجی که گرافیک بالا و سناریوهای جذاب دارند، جای خود را در میان کاربران ایرانی باز کنید؟

○ کار ما خیلی مشکل است. برای اینکه بچه‌ها در اینجا بازی ۱۲۰-۱۰۰ دلاری خارجی را با ۱۰۰۰ تومان و ارزان‌تر و حتی رایگان، می‌توانند به دست بیاورند و دست به دست بگردانند. شما تصور کنید یک ماشین مدل بالای خارجی را که آنجا قیمتش ۱۰۰ میلیون است، بیاورند ایران و به قیمت یکی دو میلیون بفروشند. فکر می‌کنید دیگر کسی پراید و ۲۰۶ ایرانی را می‌خرد؟ داستان ما همین است. همین الان ما در حال بازاریابی میرمهنا برای صادرات به کشورهای اروپایی، آسیای میانه و ترکیه هستیم. در آنجا قیمتی حدود ۲۰ برابر ایران، قیمت‌گذاری شده است. ما در ایران آن را ۵۰۰۰ تومان می‌فروشیم و فروش نمی‌رود و به فکر پایین آوردن قیمت آن هستیم. برای اینکه بازی بتواند با نمونه‌های خارجی رقابت کند، به حمایت نیاز دارد. بازی‌های خارجی که بعضی‌هایشان واقعاً با اهداف سلطه فرهنگی به کشور ما می‌آیند، به راحتی و با قیمت پایین در بازار ما رد و بدل می‌شوند. اما از نظر جذابیت، باید بگویم مسلماً بازی‌های ما جذابیت بازی‌های آن‌ها را ندارد و تنها عاملی که جاذبه ایجاد می‌کند، ظرفیت‌های فرهنگی، مثل وجود قهرمانان ایرانی است. اما از جنبه‌های دیگر، هنوز با نمونه‌های خارجی خیلی فاصله داریم. سابقه کاری ما هم بسیار کم است. آن‌ها سال‌هاست بازی تولید می‌کنند. از کمودور و آتاری شروع کرده‌اند و به اینجا رسیده‌اند. در این زمینه رشته‌های دانشگاهی دارند و از نظر نیروی انسانی دستشان خیلی باز است. ما تازه ۵-۴ سال است که به‌طور حرفه‌ای وارد این حوزه شده‌ایم و سعی می‌کنیم به استانداردهای جهانی نزدیک شویم.

● آیا پیشنهادی برای استفاده آموزشی از بازی‌ها دارید؟ آیا می‌شود با این بازی‌ها اهداف آموزشی را دنبال کرد؟

○ به جز آموزش مستقیم که بازی‌هایی در این زمینه وجود دارد و به‌طور خاص برای درس‌های فیزیک، شیمی و

درس‌های دیگر طراحی شده‌اند و ما هم در حال تولید نمونه‌ای از این بازی‌ها (آموزش فیزیک) برای تلفن همراه هستیم، بازی‌های آموزشی غیرمستقیم هم می‌توان طراحی کرد. البته معمولاً شرکت‌های تولیدکننده چون خصوصی هستند، محدودیت‌هایی دارند و آموزش و پرورش هم با موانعی که دارد، عملاً دره‌ایش را به روی تولیدکنندگان باز نگذاشته است، در حالی که می‌تواند تعاملش را با تولیدکننده بیشتر کند.

● مثلاً می‌تواند بگوید من این هدف آموزشی را دارم، شما برایش بازی طراحی کنید.

○ بله، دقیقاً. چون تولید این بازی‌ها برای تولیدکننده ریسک دارد. بازی‌های اکشن، بازارشان را دارند و فروش می‌کنند، ولی بازی‌های آموزشی ماجرای معلوم نیست در بازار معمولی فروش بروند و تولیدکننده ضرر می‌کند. حتی لازم نیست آموزش و پرورش هزینه و سرمایه‌گذاری کلان کند. تنها کافی است فضایی را ایجاد کند که شرکت‌ها بتوانند محصول مورد نظر را به سفارش آن‌ها تولید کنند و بعد آن را به قیمت ارزان در مدارس توزیع کنند و بفروشند تا خود به خود، هم هزینه‌ها تأمین شوند و هم هدف‌های آموزشی آن‌ها محقق شوند.

