https://majs.journals.ekb.eg
2023; Jun (11):202:215.
Doi: 8.24394 /JAH.2023 MJAS-2301-1122
ISSN: 2735-430X (Print); ISSN: 2735-4318 (Online)

العلاقة التبادلية بين الألعاب الألكترونية وأفلام التحريك
(فى ابتكار لعبة مصرية)

يارا حمدى عبد الغني [1] ، صباح عبد الفتاح حافظ [2] ، على حسن عبد اللاه [3]
[1,2,3] قسم الرسوم المتحركة - كلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا .

Email address :yara.hamdi@yahoo.com

To cite this article:
Yara hamdi, Journal of Arts & Humanities.
Vol. 11, 2023, pp.202-215. Doi: 8.24394/ JAH.2023 MJAS-2301-1122
Received: 03, 01, 2023; **Accepted**: 30, 01, 2023**; published**: Jun, 2023

الملخص :

يتناول البحث عالمى الافلام والالعاب وما بينهما ارتباط ، فكل من الألعاب والأفلام يساعد المشاهد أو اللاعب الدخول فى عوالم خياليه وكلاهما يمنح المشاهد أو اللاعب القدرة علي ان يصبح بطلا ولو في مخيلتنا ، كأن ينقذ الفتاه في نهاية الفيلم من براثن الوحش أو الشرير، أو نحرر العالم من الاشرار المحيطين به، وفى هذا البحث سوف يتم تناول أفلام الرسوم المتحركة المقتبسة من العاب الكترونية والالعاب الالكترونية المقتبسة من افلام الرسوم المتحركة واوجهه التشابة والاختلاف بينهما من الناحية التشكيلية ، مع التعرض لنماذج من الأفلام والألعاب ذات الشهرة العالمية التى ألهمت صناع الألعاب ، وصناع الأفلام بصورة أو بأخرى لانتاج سلسلة كاملة من الألعاب أو من الأفلام ، مع محاولة تضمين البحث لاطلالة سريعة على بداية صناعة الألعاب الألكترونية ،ومدى تفوق هذا المجال على صناعة الأفلام.

الكلمات الدالة :

أفلام التحريك ، ألعاب ألكترونية ، لعبة مصرية.

المقدمـــــــــة:

تمثل الألعاب الألكترونية واحدة من أهم المنتجات الترفيهية التى يتعلق بها العالم، وخلال العقود القليلة الماضية كان لها تأثير كبير حتى على عالم صناعة الأفلام، وقرر المنتجون والمخرجون إطلاق أفلام تعتمد فى الأساس على لعبة فيديو مميزة، وفيما يلى نسلط الضوء على نماذج من أهم الأفلام التى كانت فى الأساس مستوحاة من ألعاب الكترونية والألعاب الألكترونية المستوحاه من أفلام التحريك ، اتخذ المطورون اتجاهًا مختلفًا في السنوات الأخيرة بدلاً من مجرد إطلاق لعبة كتكتيك تسويقي لفيلم تحريك قادم، يقوم المطورون بإنشاء تجارب منفصلة لألعاب تدور أحداثها في عالم الفيلم ولكن بقصة فريدة ، ونظراً إلى أن الألعاب تعتمد عادةً على المشاركة الفعالة للاعب في حين أن الفيلم يتطلب جمهوراً يشاهده بالكامل من دون أن يشعر بالملل، فليست جميع الألعاب مؤهلة لتصبح فيلماً يدوم ساعتَين ، ولكن عندما يحصل هذا التحويل بالطريقة الصحيحة، ينتهي الأمر بنا أمام فيلم يبقينا منتبهين نحو الشاشة في انتظار كل تفصيل صغير داخل الفيلم.

عالم الألعاب والأفلام مرتبطان بشكل أو بأخر فكلاهما شكل من أشكال الترفية لدى المشاهد أو اللاعب وهما من أكثر أنواع الفنون جذباً وإثارة فى يومنا هذا إذ يجتمع الكبار والصغار أمام أجهزة ألألعاب الألكترونية بمختلف أشكالها وشاشات السينما والتلفزيون فى جميع أنحاء العالم ليشاهدوا فيلماً من أفلام الرسوم المتحركة أو الدخول الى عالم اللعبة حيث يتمتع كل منهما بالألوان المبهرة والشخصيات المثيرة، والموسيقى الخلابة والحكايات الساحرة التى يشترك فيها عادة مع الإنسان باقى عناصر الطبيعة، وهى عناصر اجتمعت وتوافقت لتصنع خطاً فنياً متميزاً.

مشكلة البحث:

هل جميع الألعاب مؤهلة لتصبح فيلما أو العكس

أهمية البحث:

تتمثل اهمية البحث في:

- ندرة الدراسات العلمية التي توضح تأثر بعض افلام الرسوم المتحركة بالالعاب الالكترونية والعكس .
- الربط بين الرسوم المتحركة والالعاب الاكترونية "تشكيليا" .

أهداف البحث:

- دراسة التشابة والاختلاف بين الالعاب الالكترونية وافلام الرسوم المتحركة تشكيليا.
- دراسة تأثير أفلام الرسوم المتحركة على ابداع العاب الالكترونية.
- معرفة تاريخ الالعاب الالكترونية المقتبسة من افلام رسوم متحركة.

فروض البحث:

يفترض الباحث ان:

- هل هناك حاجة لدراسة التشابة والاختلاف بين الالعاب الالكترونية وافلام الرسوم المتحركة
- هل هناك تأثير لافلام الرسوم المتحركة علي ابتكار الالعاب الالكترونية والعكس .

حدود البحث:

أولا: الحدود الزمنية: نبدأ من1940 الي 2020

ثانيا: الحدود المكانية: : أميريكا - أوربا - أسيا

منهج البحث:

سوف تتبع الباحثة فى دراستها المنهج الوصفى التحليلي .

تمهيد:

" عالم الافلام والالعاب بينهما علاقة ارتباط فكل منهما يجعلنا ندخل معه في عوالم خياليه لا يمكن ان توجد الا بهما وكلاهما يعطينا القدرة علي ان نكون ابطالا ولو في تخيلنا ، كأن ننقذ الفتاه الجميلة في نهاية الفيلم من براثن الوحش ونحرر العالم من الاشرار المحيطين به، وسوف نتناول في هذا البحث العلاقه بين افلام الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو وسنسرد مجموعة من الافلام والالعاب العالمية الشهيرة التي الهمت صناع الالعاب والافلام بشكل او باخر لتصنع سلسله كاملة وربما نوع كامل من الالعاب أو من الافلام."

" قد نعتقد أن الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو والرسوم المتحركة للأفلام هي في الحقيقة نفس الشيء، هذا مفهوم خاطئ شائع إلى حد ما، على الرغم من أن نفس أدوات ومبادئ الرسوم المتحركة تنطبق على كلتا الوسيلتين ، فإن العمليات والتقنيات تختلف فعليًا بشكل كبير بين الاثنين."

بداية الالعاب الالكترونية:

" يعود تاريخ الالعاب الالكترونية الى عام 1939م وفى عام 1941م اخترع جهاز متخصص للعبة نيم(Nim*) صمم في جامعة ماساتشوستس للتكنولوجيا Massachusett Institute of Technology (MIT) ولكن لم يعرض الجهاز بشكل واسع وبالتالي لم تؤثر فى تاريخ الالعاب الالكترونية بشكل مباشر ولكنها كانت البداية فقط ، سنة 1947م حينما اخترع البروفيسور الأمريكي توماس ت جولدسميث Thomas T. goldsmith لعبة أطلق عليها أداة أنبوب الأشعة المهبطية وتم أختراع عدة ألعاب بسيطة على جهاز نيمرود (Nimrod*) سنة 1951م فى بريطانيا سنة 1952م بواسطة البروفيسور البريطاني ألكساندر دوغلاس Alexander Douglas وتنس فورتو Tennis Fortu سنة 1958م ولعبة سبيسوور Spacewar سنة 1961م بواسطة معهد ماساتشوستس Massachusetts للتقنية."

" بدأت الحكاية بشكلٍ جدّيٍ منذ عام 1953 " ففي هذا العام تمكَّن بعض المختصين من إظهار« نملة » على شاشة كبيرة من المصابيح ، وتحريكها باستخدام حاسوبٍ ضخم بلغت كلفته حينذاك ملايين الدولارات، تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعابٍ مثل الضامة والشطرنج، وفي عام 1961م لاقت لعبة حرب الفضاء Space-War التي صمّمها ثلاثة طلاب من معهد مساشوستس التقني MIT نجاحاً جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع

*** لعبة نيم (Nim) هي لعبة استراتيجية حسابية بسيطة القواعد، وهي تدور حول وجود عدد معين من العصي، و يتناوب لاعبان اثنان على سحب جزء صغير منها بحيث يكون الخاسر من يقوم بسحب آخر عصا.**

*** نمرود هو حاسوب صنعته فيرانتي لأجل مهرجان بريطانيا 1951، وكان مصنعًا خصيصًا للعب نيم، ومستوحى من حاسوب نيماترون. صممه جون ميكبيس بينيت وبناه المهندس ريموند ستيوارت ويليامز وكان طوله 3,7 أمتار وعرضه 2,7 متر وارتفاعه 1,5 متر، وقد سمح للاعبين بلعب لعبة نيم ضد الذكاء اصطناعي.**

الحاسوب، وفي تلك الفترة صمَّم رالف بايرRalf Baer أول جها ز بيت ي لألعاب الفيديو أسماه ماجنافوكس أوديسي Magnavox Odyssey وكان يحوي ثلاث عشرة لعبة محملة على ستة أشرطة."

" بدأت ألعاب الفيديو رسميًا لأول مرةٍ في السبعينيات، حيث أصدرت شركة تدعى Nutting Associates أول لعبة فيديو تجاريةٍ، وكانت تسمى هذه اللعبة Computer Space وذلك في عام 1971 م" .

" كذلك شهد عام 1972م حدثاً بارازً في تاريخ الألعاب الحاسوبية الحافل ، فقد أسّس كل من نولان بشنيل Nolan Bushnell وتيد دابنيTed Dabney شركة ألعاب حاسوبية في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة "بونج "Pong" التي سرعان ما لاقت نجاحاً منقطع النظير، وكانت هذه اللعبة محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة يُمثَّل فيها المضربان بمستطيلين يتحركان على طرفي الشاشة عن طريق مقبضين في الجهاز تتحرك بينهما كرة مربعة الشكل."

" مع بداية عقد السبعينات حدثت قفزه هائلة بتجاوز الألعاب الالكترونية مكان صالات القمار والملاهي الكبيرة ، ظهر الجهاز المنزلى الأول للألعاب الالكترونية المعروف بالاتاري Atari واحتوى على مجموعة من الالعاب ذات أفعال بسيطة ، كلعبة تنس الالعاب الالكترونية ترجع الى بداية القرن التاسع عشر عندما قامت شركة يابنية وهى شركة ماروفوكو (marufuku) بتصنيع الة تقوم بتوزيع ورق الكوتشينة لتستعمل فى صالات القمار ، وتم استخدام الاله فى العالم الغربي ، هذه الشركة في عام 1951م تغير اسمها الى اسم نينتيندو (Nintendo) وفى اماكن مختلفة من العالم بدأت صناعة الألعاب الألكترونية فى الأنتشار لتبدأ أسماء لشركات كبرى فى الظهور فظهرت فيليبس (Philips) فى هولندا، ظهرت أيضا باناسونيك (Panasonic) فى كوريا واستمر ظهور الأسماء الكبرى لشركات بدأت في هذا المجال خاصة بعد الحرب العالمية الثانية ومنها شركة سوني(Sony) وأخيرا برزت واحدة من أكبر الشركات فى هذا المجال فى عقد الستينات من القرن العشرين وهى شركة سيجا(Sega) والتى تأتى اختصارا لكلمتى الألعاب)ٍ(Service Games"

مع نجاح العديد من الألعاب الإلكترونية ، ظهرت فكرة تحويل الألعاب إلى أفلام ، خاصة وأن الافلام تكون قائمة على قصة محددة وهو ما يجعل الإقتباس منها أمر ممكن، ولكن التحدي الحقيقي يكمن في صناعة افلام مستوحاة من العاب تتمكن من إرضاء محبي اللعبة من جانب ، وكذلك إرضاء متابعي الأفلام بشكل عام.

ان الأفلام تعكس واقع او فكرة ما أو قصة قصيرة , كذلك الألعاب المستوحاة من الأفلام من الممكن ان تعكس الفيلم بكل وضوح متأثره بفكرة الفيلم وأحداثة وشخصياته وجميع جوانبة الدرامية والتشكيلية وكذلك أن تكون اللعبة ايضاً بنفس اسم الفيلم , أو من الممكن ان تكون اللعبة متأثره او مستوحاه من جانب واحد فقط او بعض جوانب من الفيلم مثل فكرة الفيلم يقومون بتحويلها الى لعبة مع تشكيلها بمستويات لتناسب الفكرة القائمه عليها الألعاب أو اخذ شخصية الفيلم فقط وتحويرها فى فكرة لعبة مختلفة .

<u>أولا : بعض أفلام الرسوم المتحركة المستوحاه من ألعاب الكترونية:</u>

<u>فيلم رالف المدمر Wreck-It Ralph:</u>

Wreck-It Ralph هو فيلم رسوم متحركة كوميدي أمريكي أصدر عام 2012 من إنتاج (استوديوهات والت ديزني للرسوم المتحركة Walt Disney Animation) ، من اخراج ريتش مورRich Moore ومن انتاج كلارك سبنسر Clark Spencer ، قام بكتابة السيناريو فيل جونستونPhil Johnston وجنيفر لي Jennifer Lee، مؤلف القصة مورMoore وجونستونJohnston وجيم ريردونJim ReardonK .

<u>فكرة الفيلم:</u>

ويحكي الفيلم قصة رالف الشخصية الشريره فى لعبة الاركيد والذي يتمرد على دوره "الشرير" ويحلم بأن يصبح بطلاً فى عالم الالعاب ، لكن سعيه فى تحقيق حلمة يجلب الدمار إلى كل الألعاب التي يدخل الى عالمها يتوق رالف المدمر ليكون محبوب في لعبة تدعى فيليكس المصلح التي بطلها شخصية فيليكس الشخصية الطيبة فى اللعبة ، يقوم رالف بزيارة باقي الألعاب ساعياً لتحقيق حلمه بالحصول على ميدالية تثبت أنه شخصية من الشخصيات الصالحة وليست شريره فى الالعاب، ولكنه يجد نفسه متورطاً في لعبة عسكرية تهدد حياته، عندها تبدأ مغامرته داخل عالم الالعاب الصالحة التي ستعلمه ماذا يعني أن يكون شخصية طيب.

اقتبس الفيلم فكرة لعبة Fix-It Felix وقام بدمجها فى قصة الفيلم حيث أن فكرة اللعبة قائمة على تدمير رالف أحد المبانى ومحاولة فيلكس تصليح ما قام رالف بتدميره وتنتهى اللعبة على هذه الفكرة ولكن الفيلم اكمل القصة وهى محاولة رالف الخروج من دورة

الشرير فى لعبة Fix-It Felix وحصولة على ميدالية ذهبية ليثبت أنة شخصية خيرة وليست شريره وذلك من خلال الدخول فى عالم ألعاب أخرى.

بعض الشخصيات الرئيسة في الفيلم:

تتشابه بعض شخصيات الفيلم مع شخصيات اللعبة مثل شخصية رالف المدمر وشخصية فيلكس المصلح ولكن هناك شخصيات اخري فى الفيلم مزودة لتتماشي مع قصة الفيلم غير متواجدة فى اللعبة مثل شخصية Vanellope الفتاة الصغيره من داخل لعبة سباق السيارات وشخصية Sergeant Calhoun قائدة فريق فى احداى ألعاب القتال والمحاربة داخل الفيلم.

شخصية رالف Ralph:

رالف هو الشخصية المدمرة في اللعبة الشهيرة Fix-It Felix Jr ، حيث تتمثل مهمته في تدمير مبنى سكني يجب على البطل فيليكس إصلاحه بعد 30 عامًا من قيام رالف بنفس الوظيفة ، قرر رالف أنه لا يريد أن يكون شخصية شريره بعد الآن ، وانطلق في مهمة فى بعض اللالعاب الاخرى ليصبح بطلاً.

تتميز شخصية رالف بمظهرة الضخم هو رجل قوى ذو أيد ضخمة وأقدام ضخمة وشعر بني داكن وعينان بنيتان وحواجب كثيفة وفجوة صغيرة في أسنانه الأمامية العلوية وأنف وردي كبير وخدين ورديين. يرتدي رالف قميصًا منقوشًا باللون الأحمر البرتقالي بأكمام ممزقة ، وقميصًا فيروزيًا أسفل قميصه المنقوش ، لا يرتدي حذاءً شكل(1).

شكل(1)شخصية رالف Ralph

https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph_(character)

شخصية فيلكس Felix:

فيليكس إنه الشخصية الصالحة فى للعبة Fix-It Felix Jr بمطرقته السحرية ، يمتلك فيليكس القدرة على إصلاح وعلاج أي ضرر يسببة رالف المدمر ، ومن هنا جاء فكرة اسمه ،عندما يغادر رالف اللعبة لتحقيق حلمة ليصبح شخصية طيبة ، يغامر فيليكس بالعثور عليه بمساعدة شخصية الرقيب كالهون Calhoun من لعبة واجب البطل Hero's Duty .

يتميز مظهر شخصية فيلكس أنه رجل ضئيل الحجم ذو بشرة فاتحة وشعر بني وعيون زرقاء، يرتدي زي أزرق وقميص أبيض وحذاء بني وقفازات ويحمل مطرقة، قبعته زرقاء اللون ومكتوبة عليها بالأحرف الأولى من اسمه شكل(2) .

شكل(2) شخصية فيلكس Felix

https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Fix-It_Felix,_Jr._(character)

خلفيات الفيلم:

فى بداية الفيلم تتشابة خلفية الفيلم مع خلفية اللعبة حيث انة فى بداية الفيلم قام المخرج بعرض اللعبة كما هى شكل(3) ثم انتقل المشهد الى الدخول فى عالم لعبة Fix-It Felix وعرض المبنى الذي يقوم رالف بتدميرة وبداية التغير فى خلفيات اللعبة وعرضها بتصميم وتقنيات مختلفة عن اللعبة تتماشي مع الجو العام للفيلم شكل(4) ثم الانتقال الى مشاهد مختلفة وخلفيات مختلفة لاتوجد داخل اللعبة وذلك لتطور قصة أحداث الفيلم عن اللعبة.

شكل(3) مشهد من فيلم Wreck-It Ralph يوضح ظهور لعبة Fix-It Felix

https://www.youtube.com/watch?v

شكل(4) مشهد من الفيلم يوضح اختلاف تصميم خلفية اللعبة داخل الفيلم

https://www.youtube.com/watch?v

تختلف الخلفيات فى كل لعبة يقوم بدخولها شخصية رالف لحصولة على الميدالية الذهبية فتكون الخلفيات موضحة لطبيعة كل لعبة ففى لعبة Hero's Duty تتكون عناصر الخلفية من مركبات فضائية والات خيالية ومبانى ضخمة تتميز بالتصميم الخيالى و يسيطر الغموض علي الجو العام للعبة فتكون الالوان باهته وترابية نظرا للطبيعه القتالية للعبة ويسيطر اللون الازرق والاحمر الداكن على الخلفيات في مشاهد الفيلم داخل لعبة Hero's Duty شكل(5).

شكل(5) مشاهد من فيلم Wreck-It Ralph توضح الخلفيات داخل لعبة Hero's Duty

https://www.youtube.com/watch?v

فى لعبة السباق Sugar Rush تختلف الخلفيات وطبيعتها والوانها اختلافا تاما عن الخلفيات فى لعبة Hero's Duty فخلفيات الفيلم فى لعبة Sugar Rush تتميز بعناصرها المكونة من تصميم لاشكال من الحلوى او المياه المكونه من الشكولاتة ، وتتسم بالأوان الناصعة والمبهجة نظره لطبيعه اللعبة وخلفياتها التى يحتوى تصميمها على الحلوى ذات الألوان المتعددة ولكن اللون المسيطر على خلفيات مشاهد الفيلم فى لعبة Sugar Rush هو اللون البمبى شكل(6).

شكل رقم (6) مشاهد من فيلم

wreck it ralphتوضح الخلفيات من لعبة Sugar Rush

اللون فى الفيلم: يحتوى اللفيلم على الكثير من المجموعات اللونية المختلفه والمزيج بين الاوان الداكنه والزاهية وذلك حسب طبيعه الخلفية والمشهد .

الايقاع فى الفيلم:

الايقاع الداخلي: يبدأ الفيلم بايقاع هادئ يتبع طريقة سرد قصة الفيلم حيث يتماشي مع توصيل المزاج النفسي العام (mood) السائد في المشهد فى بداية الفيلم وهو شعور رالف بالملل والحزن والاحباط من طبيعته الشريره داخل لعبة Fix-It Felix Jr ثم يشتد الايقاع المتمثل في سرعة الحركة للشخصيات وسرعة تطور الاحداث، مع الوصول الى حبكة الفيلم عند دخول رالف فى مغامرات داخل الالعاب لحصولة على الميدالية الذهبية ليصبح شخصية طيبة وفى نهاية الفيلم يعود الايقاع الى الهدؤ عند عودة رالف الى اللعبة الاساسية والتصالح مع دوره الشرير فى اللعبة بعدما خاض العديد من المغامرات .

الايقاع الخارجى: فى بداية الفيلم كانت المشاهد تستغرق مدة زمنية طويلة لتوصل للمشاهد فكرة الفيلم وكانت تحتوى علي تنوع فى لقطات المشهد مابين لقطة طويله ذات حركة كاميرا دائريه تستعرض الجو العام للفيلم او لقطة قريبه ، وذلك من أجل تحقيق التوازن الدرامي والإيقاعي داخل الفيلم.

لعبة Fix-It Felix:

" لعبة Fix-It Felix، واحدة من أشهر ألعاب المنصات ثنائية الأبعاد 2D platform ، أنها المصدر الأصلي لشخصية رالف وفيليكس في الثمانينيات ، تم اصدار اللعبة في عام 1982م ، وأصبحت من أكثر الالعاب شعبية فى هذا الوقت بفضل رسوماتها الملونة المبسطه والمسطحه وعناصر التحكم البسيطة وطريقة اللعب الممتعة ".

فكرة اللعبة:

يقوم رالف بتديمر شقق مبنى يدعى Niceland رداً على قيام أهل المبنى Nicelanders بتجريف وازالة منزله في الغابة لبناء مبنى سكني خاص بهم وتركه في مكب نفايات المدينة ، عندما يحاول فيليكس اصلاح كل نافذة محطمة ، يتسلق رالف أعلى يحطم المزيد من الطوابق و النوافذ، عندما يصلح فيليكس المبنى كاملا ، يتم تشغيل مشهد سينمائي حيث ينضم سكان نايس لاند إلى رالف وفيليكس على سطح المبنى ويمنح فيليكس ميدالية ذهبية مكافأة له على اصلاحة للمبنى المحطم ثم يرفع أهل نايس لاندر رالف

ويقذفونه من المبنى في بركة من الطين ، ثم يعود رالف للمحاولة مرة أخرى في مستوى جديد.

طريقة اللعب:

في بداية اللعبة ، يتسلق رالف المبنى السكني ، محطمًا النوافذ ، تم تكليف شخصية البطل فيليكس بإصلاح الأضرار التي تسبب بها شخصية رالف ويقوم بأصلاح المبنى والنوافذ المحطبة بأستخدام المطرقة السحرية التى يحملها فيليكس ، مع تجنب قطع الطوب التي تتساقط من أعلا المبنى الناتجة عن تحطيم رالف للمبنى ، مع التقدم فى اللعبة ، يصبح الايقاع أسرع ، وهناك المزيد من النوافذ التي يجب إصلاحها، و يصبح رالف أكثر عدوانية ، حيث يقوم بتحطيم النوافذ بشكل متكرر وأسرع ، مما يجبر فيليكس على العودة مرة أخرى لأصلاح الضرر، خلال التقدم فى مستويات اللعبة توجد أعدادًا متزايدة من العوائق الموضوعة عشوائيًا أمام شخصية فيليكس مثل أحواض الزهور الأرجوانية التي تمنع فيليكس من القفز لأعلى أو لأسفل بين نافذتين .

الشخصيات فى اللعبة:

تتشابة شخصية فيليكس وشخصية رالف تماما مع شخصيات الفيلم من حيث الزى الذي يرتدونة وتصميم الشخصية ولكن تختلف من حيث التقنيات المنفذه بها الشخصيات فى الفيلم واللعبة فنظرا للتقدم التكنولوجي بين اصدار الفيلم واللعبة ، فشخصيات الفيلم متطورة فى تصميمها عن اللعبة فتظهر الشخصيات فى اللعبة وكانها مبكسلة شكل(7) .

شكل(7) شخصية فيليكس ورالف من لعبة Fix-It Felix

https://comicbook.com/popculturenow/news/wreck-it-/ralph-game-goes-live-online

الخلفيات فى اللعبة:

تتشابة خلفيات وعناصر اللعبة مع بعض مشاهد الفيلم مثل مشهد البداية للفيلم حيث ان الفيلم قام بعرض اللعبة فى البداية وكأن احد الاطفال يقوم بلعب اللعبة خلال جهاز الاوركيد ، فظهرت اللعبة كما هى بشكلها الاصلي ثم انتقل المشهد الى الدخول الى عالم اللعبة وكذلك تحولت الخلفية من التقنية المبكسلة الى التقنية الاكثر تطورا التى تمتاز بالنقاء والوضوح والاختلاف فى درجة وضوح الالوان المستخدمة فى التصميم لتتمشي مع الجو العام للفيلم شكل(8).

اللون فى اللعبة: هى الوان واضحه ومزيج من اللون الاخضر الذي يتكون منه الزرع والخلفيه السوداء والمبنى الرمادى اللون ذات الطوب البنى.

شكل(8) مشهد من اللعبة Fix-It Felix والفيلمwreck it ralph يوضح اختلاف التقنيات فى تصميم الخلفيات

https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Fix-It_Felix,_Jr._(game)?file=Game1.jpg

https://www.youtube.com/watch?v

الاختلاف مابين اللعبة والفيلم فى الشخصيات والخلفيات ناتج عن التطور التقنى ما بين فترة اصدار اللعبة وفترة اصدار الفيلم فاللعبة مصممه بتقنية ال 2D ولكن الفيلم مصمم بتقنية ال3D.

الايقاع فى اللعبة:

تبدأ اللعبة بايقاع هادئ ويتسارع مع التقدم فى اللعبة الناتج عن ذيادة سرعه حركة رالف فى التدمير الذي يلزم اللاعب المتحكم فى شخصية فيليكس فى سرعة التحرك وأصلاح ما يقوم بتدميره رالف ، لاتحتوى اللعبة على التنوع بين اللقطات مثل الفيلم فهى عبارة عن لقطه طويلة لبيئة اللعبة تستمر عرضها علي الشاشه طوال فترة اللعب.

ثانيا: بعض الالعاب الالكترونية المستوحاه من أفلام رسوم متحركة:

لعبة هرقل Hercules:

" نموذج أخر للعبة تم اقباسها من فيلم هرقل وهى Disney's Hercules، المعروفه أيضًا في أوروبا باسم Disney's Action Game التي تتميز بـ Hercules ، هي لعبة فيديو أكشن لبلاي ستيشن و Microsoft Windows ، تم إصدارها في 20 يونيو 1997م بواسطة Disney Interactive ، استنادًا إلى فيلم الرسوم المتحركة الذى أصدر فى نفس العام و يحمل نفس الاسم . تتبع اللعبة نفس القصة من فيلم الرسوم المتحركة، حيث تم تجريد هرقل ابن زيوس من إلهه ويجب أن يثبت أنه بطل حقيقي من أجل استعادة خلوده ، والانضمام إلى زيوس والآلهة الأخرى على جبل أوليمبوس، للقيام بذلك يجب على هرقل اجتياز العديد من المهام وهزيمة العديد من الأشرار وفي النهاية يواجه هاديس حاكم الموتى المسؤول أيضًا عن فقدان هرقل لخلوده."

فيلم هرقلHercules :

" هرقل هو فيلم خيالي أسطوري موسيقي أمريكي عام 1997م من إنتاج والت ديزني للرسوم المتحركة لصالح والت ديزني بيكتشرز، فيلم الرسوم المتحركة الخامس والثلاثون من إنتاج شركة ديزني والفيلم الثامن للرسوم المتحركة الذي تم إنتاجه خلال عصر النهضة في ديزني ، أخرج الفيلم رون كليمنتس وجون موسكر، يعتمد الفيلم بشكل فضفاض على البطل الأسطوري هيراكليس (المعروف في الفيلم باسمه الروماني ، هرقل) ، ابن زيوس ، في الأساطير اليونانية."

قصة الفيلم:

" في اليونان القديمة ، الآلهة زيوس وهيرا لديهما ابن اسمه هرقل، يخطط شقيق زيوس الغاضب والغيور هاديسHades للإطاحة بزيوسZeus وحكم جبل أوليمبوسMount Olympus . بالانتقال إلى Fates للحصول على المساعدة ، علم هاديسHades أنه في غضون ثمانية عشر عامًا ، ستسمح له المحاذاة الكوكبية planetary alignment بتحرير جبابرة Titans لغزو أوليمبوس ، ولكن فقط إذا لم يتدخل هرقل، يرسل Hades أتباعه الشياطين الملقبين بـ(Pain and Panic ألم ورعب) لقتل Hercules ، ويمدهم بجرعة يمكن أن تجرد هرقل من صفة الخلود، يخطف الاثنان الطفل وينزلان به إلى الوادي حيث يطعمانه الجرعة ، ولكن قبل أن يشرب هرقل القطرة الأخيرة ، يمر المزارع أمفيتريون Amphitryon وزوجته ألكمين Alcmene في مكان قريب ويفزعان الشياطين ، مما تسبب في إسقاط الزجاجة وسكب آخر قطرة، كانت ستجرد هرقل من صفة الخلود ليحتفظ بقوته، يحاول الشياطين الملقبين بـ(Pain and Panic ألم ورعب) قتل الطفل ، لكن هرقل يقهرهم بسهولة ، يقرر الشاطين Pain and Panic عدم إبلاغ قائدهم Hades بفشلهم فى المهمه."

بعض الشخصيات من فيلم هرقل:

شخصية هرقل Hercules:

" يمتلك هرقل شعرًا قصيرًا أشقر وعينين واسعتين زرقاء ويرتدي عصابة بنية على رأسه برونزي اللون ، ذو فك مربع الشكل ، وكتفين عريضين ,ورقبة سميكة ، يمتلك Herc خط فك حاد وعنق عريض للغاية ، مما يعكس قوته الهائلة، و ذروة الكمال البدني مع تموج العضلات في جميع أنحاء جسده ، يرتدي هرقل معدات درع المحارب الروماني البني مع حزام بني داكن ، وأساور بنية ، وصندل محارب مطابق، كما أنه يرتدي رداءًا طويلًا أزرق فاتح على ظهر سترته زرقاء اللون ويمتلك سيفًا ودرعًا محاربًا شكل(9).

شكل(9) شخصية هرقلHercules

https://www.google.com.eg/imgres?imgurl=https

شخصية ميجارا Megara:

" Megara ميغارا ، المعروفة أيضًا باسم Meg ، هي شخصية خيالية تظهر في فيلم الرسوم المتحركة Hercules (1997م) بصوت الممثلة سوزان إيغان ، تم تقديم ميج على أنها شابة ساخرة استعبدها هاديس ، إله العالم السفلي.

تتميز Megara شكل(10) بجسم نحيل مع شعر طويل داكن بني محمر مربوط بأكسسوار ذهبي اللون في شكل ذيل حصان مربوط لاعلى ، لديها عيون واسعة زرقاء ، ترتدي فستانًا يونانيًا اورجوانيا مع حزام بنفس اللون ، وتنورة طويلة تنتهي فوق قدميها وترتدى فى قدميها الصندل البرتقالي اللون .

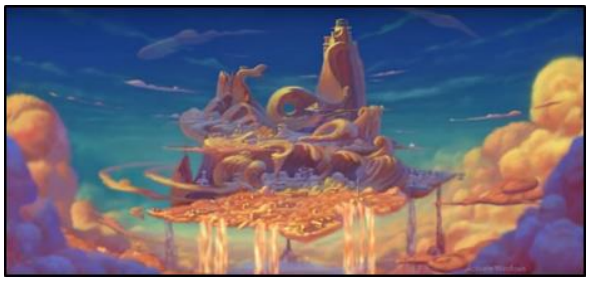
شكل(10) شخصية ميغارا Megara

https://en.wikipedia.org/wiki/Megara

_(Disney_character)

الخلفيات فى الفيلم:

تتميز الخلفيات بالتعبير عن العصر الذي يدور به أحداث الفيلم وهو عصر الاساطير اليونانية يبدأ الفيلم بمجموعة من اللقطات الطويلة البانورامية شديدة البعد (Extreme Long Shot) التى توضح المكان الذي يجري به أحداث الفيلم حتى يصل بالمشاهد من خلال حركة الكاميرا(Close shot) إلى المكان المحدد فية سير الأحداث وهى عباره عن خلفية داخل قصر فى السماء مبنى فوق السحاب وهى خلفية خيالية شكل(11) ثم تنتقل الخلفيات الى عالم اخر وايضا تتميز خلفياتة بعناصرها الخرافية والخيالية ذات الطابع الملئ بالغموض ويوحى تصميم عناصره بالشر شكل(12) ثم ينتقل الفيلم الى عالم الواقع (الارض) التى تتميز بالمبانى ذات الطابع اليونانى فى التصميم شكل(13) او المشاهد داخل الغابات التى تحتوى على الاشجار الضخمة .



شكل(11) مشهد من فيلم هرقل يوضح القصر الخيالى فوق السحاب

شكل(12) مشهد من فيلم هرقل يوضح العالم الشرير

https://www.youtube.com/watch?

شكل(13) مشهد من فيلم هرقل يوضح الطابع اليونانى فى تصميم الخلفيات

https://www.youtube.com/watch

اللون فى الفيلم: الالوان فى كل عالم تختلف عن العالم الأخر لتتناغم مع طبيعة الخلفية والمشهد ففى عالم الخيال فوق السحاب تتسم الالوان بأنها ألوان ناصعة وزاهية ذات طابع مبهج تدل على الخير والسلام وهى مزيج بين الألوان الزرقاء السامية والالوان البرتقالية المائلة للاحمرار ،والالوان فى العالم الاخر عالم الشر تتسم بانها ألوان داكنة تميل الى درجات الاسود لتعطى المشاهد الاحساس بالشر والغموض ،والالوان فى عالم الواقع الارض هى الوان واقعية حيث نجد أن الاشجار تمتاز باللون الاخضر والأرض الصحراوية اتسمت باللون الأصفر وقد تنوعت درجات الألوان حيث تدور أحداث الفيلم فى ثلاث عوالم مختلفة ، ولكل عالم منها الطابع اللونى الذي يميزة.

الايقاع فى الفيلم:

يتكون الايقاع فى الفيلم بمزيج من اللقطات الطويلة والقصيره وتعدد حركات الكاميرا ووسائل النقل بين اللقطات سواء بالمزج (Dissolve) أو القطع (cut).

يبدأ الفيلم بايقاع هادئ بطئ لمشهد استعراضي لمكان وشخصيات الفيلم، وهو مشهد غنائى يسرد قصة الفيلم فى مشاهد لقصص مصورة مرسومة على أوانى فخارية ويبدا الفيلم بمشهد بانورامي طويل (Extreme Long Shot) مع حركة الكاميرا ذات الايقاع البطئ (zoom in) على الفخار ثم ينتقل الى مجموعه من المشاهد الغنائية والاستعراضية سريعة الايقاع، و وسيلة الربط بين تلك اللقطات هى القطع (cut) عند الانتهاء من الاغنية وظهور القصر الخيالى فوق السحاب واستخدام المزج (Dissolve) للانتقال بين المشهدين، والذي يظهر شخصية هرقل وهو طفل رضيع من الشخصيات الرئيسية فى الفيلم فى هذا المشهد بدأ الإيقاع فى الانخفاض مرة أخرى وهو يعد وصلة الربط بين بداية الفيلم الغنائية وباقى مشاهد الفيلم التى تحتوى على بعض المشاهد الغنائية الاخري والذي يشتد بها الايقاع وينخفض عند انتهاء المشهد الغنائى ويستمر الايقاع البطئ وصولا الى حبكة الفيلم

ومقاتلة هرقل للوحش وبنهاية الفيلم يهدأ الايقاع مرة أخرى نظرا لحل المشكله وقتل الوحش.

لعبة هرقلHercules :

" اللعبة ثنائية الأبعاد شكل(14) ، تدور أحداث اللعبة حول البطل الاسطوري هرقل أحد اقوى الرجال فى الاساطير اليونانية والذي يسعى لاثبات انه يستحق دخول جبل أوليمبوس من خلال القيام بأعمال بطولية ، ولكن هناك شخص يسمى " سيد الموت الأعلى Overlord of the dead " يحاول منع هرقل من الوصول الى هدفة بأرسال جبابرة مرعبة لوقف تقدمة والقضاء علية. "

شكل(14) كادر من لعبة هرقل

https://cairogames.net/hercules-download

طريقة اللعب:

تبدأ اللعبة بالشاشة الرئسية والتى بها مجموعة من الاختيارات وهى (start game- Passwords- options- load game) شكل(15)

شكل(15) صورة توضح شاشة البداية للعبة هرقل

https://www.youtube.com/watch?v=-3QaA728b3c

وداخل قائمة الاعدادات options يتم التحكم فى صوت اللعبة وتحديد مستوى صعوبتها.

عند الضغط على زر البدء start تنتقل اللعبة الى فيدي وتوضيحى قصير لقصتها قبل اعطاء اللاعب امكانية التحكم فيها.

وتبدا اللعبة بظهور شخصية هرقل وسيرة وسط الغابة والاشجار وجمع العملات وضرب اكياس من الرمال عن طريق اللكم باليد او الضرب بالسيف قبل ان ترتطم به وتعيق تكملة سيره وفى هذا المستوى يكون المنظور جانبى للشخصية والزاوية جانبية فى اللعبة شكل(16).

شكل(16) كادر يوضح المستوى الاول للعبة هرقل والزاويه من الجانب

https://www.youtube.com/watch?v=EijFIQ_5ymk

ثم ينتقل الى المستوى الثانى وتكون الزاوية من خلف شخصية هرقل ويقوم ايضا بجمع العملات وتحدى العقبات شكل(17).

شكل(17) مشهد من المستوى الثاني للعبة هرقل

https://www.youtube.com/watch?v=-3QaA728b3c

سلاح اللاعب الرئيسي هو السيف شكل(18)، يمكن أن يسدد هرقل الضربات بالأيدى أيضا شكل(19)، لكن هذه طريقة أكثر صعوبة لهزيمة الأعداء.

شكل(18) مشهد يوضح تسديد هرقل ضرباتة بالسيف فى اللعبة

https://www.google.com.eg/imgres?imgurl=https

شكل(19) مشهد لتسديد هرقلة ضرباتة بالايد(اللكم)

المصدر:-https://juegosabiertos.com/disneys-hercules-action-game/#pid=2

المستويات داخل اللعبة:

اللعبة عشرة مستويات للعبة وثلاثة مستويات تتدرج صعوبتهم بين: (مبتدئ ، متوسط ، وهرقلي(الصعب)) .

" هناك 10 مستويات مختلفة يواجه فيها اللاعب العديد من الاعداء والطيور الجارحة بالاضافة الى العديد من العوائق مثل برك المياه والشلالات والصخور المتدحرجة والاعمدة المتساقطة، وغيرها من العوائق التى تهدف الى منع اللاعب من تحقيق هدفه والتى تتطلب الكثير من المهارة والسرعة."

الشخصيات داخل اللعبة:

شخصية هرقل Hercules: هى الشخصية الاساسية للعبة وهو يشبة فى تصميمه شخصية الفيلم من حيث الزى الذى يرتدية والوجه شكل(20) .

شكل(20) شخصية هرقل من لعبة Hercules

https://screenrant.com/disney-hercules-most-likable-/characters

شخصيات الاعداء:

" فى نهاية كل مستوى عليك مواجهه احد رؤساء الاعداء الذين لايمكن التغلب عليهم بالطرق التقلدية عليك دائما البحث عند مواجهتهم عن طريقة غير تقلدية للقضاء عليهم والتي يجب ان يكتشفها اللاعب بنفسة داخل اللعبة."

" لا يمكن هزيمة معظم الرؤساء بالقتال التقليدي ولكن ذلك يتطلب من اللاعب أداء إجراءات خاصة لقتلم و هزيمتهم ومن بين الأعداء الذين يواجههم هرقل نيسوسNessus شكل (21) القنطور Centaur ، ومينوتورMinotaur شكل (22) ، وهاربيز Harpies شكل (23) ، وهيدرا Hydra، وجورجون Gorgon، وهاديس Hades،."

شكل(21) شخصيةNessus

https://www.insider.com/hercules-clever-interesting-details-that-went-over-you

شكل(22) شخصية Minotaur

https://disney.fandom.com/wiki/Michael_Dorn?file=Minotaur

شكل(23) شخصية **Harpies**

https://www.google.com.eg/imgres?imgurl=https

الخلفيات داخل اللعبة

صممت خلفيات اللعبة مشابهة الخلفيات الفيلم من حيث الزمان والمكان حيث أن اللعبة تستند إلى مغامرات شخصية هرقل ابن زيوس فى العصر الإغريقي والاساطير اليونانية ويحكي عن صراع ضد آلهة الشر فكان تصميم الخلفيات يحتوى على العناصر التى تميز هذا الزمن من الأعمدة الضخمة المزخرفة شكل(24) ، وتختلف خلفيات اللعبة مع اختلاف مستوياتها، مثال ففى المستوى الاول تدور احداث اللعبة فى مشهد نهاري خارجى فى وسط غابة مليئة بالاشجار الضخمة والزرع ذات اللون الاخضر وبعض المعالم اليونانية والتماثيل و المعابد والأعمدة المحطمة حيث يتشابة عناصر الخلفية مع عناصر خلفيات المشاهد الاولى فى الفيلم من حيث الزرع والمبانى والأعمدة شكل(25)

اللون داخل اللعبة: يختلف مع اختلاف مستوياتها مثال اللون الاكثر شيوعا داخل خلفيات اللعبة هو اللون الاخضر المتمثل فى الاشجار المتواجده فى الخلفية وتدور معظم احداث اللعبة فى الغابة بكافة ألوانها الخضراء مما يؤثر على نفسية اللاعب بالايجاب ، والالوان الداكنة فى المستوى الثانى للعبة نظرا لطبيعه الخلفية داخل احد المبانى العريقة .

شكل(24) مشهد من لعبة هرقل يوضح خلفيات اللعبة

https://www.youtube.com/watch?v=EijFIQ_5ymk

شكل(25) مشهد من لعبة هرقل يوضح خلفيات اللعبة

https://www.youtube.com/watch?v=EijFIQ_5ymk

الايقاع فى اللعبة:

الايقاع الحركى فى اللعبة يميل الى السرعة نظرا للحركة السريعه لشخصيه هرقل المتمثله فى الجري والقفز وتحدى العوائق ، اغلب اللقطات داخل اللعبة هى لقطة طويلة بانورامية وطريقة الربط بين مستويات اللعبة باستخدام المزج Dissolve ، والايقاع داخل اللعبة يختلف ما بين المستويات باختلاف الخلفيات وعناصرها والوانها ويتشابه فى حركة شخصية هرق التى تتمثل فى القفز والجري فى جميع مستويات اللعبة والايقاع الدرامى فى مستويات اللعبة ايقاع متصاعد يبدأ بالهدوء مع بداية كل مستوى ثم يتصاعد الى السرعه مع محاربة هرقل للعدو فى نهاية كل مستوى .

تجربة الباحثة:

تصميم لعبة مستوحاة من الفيلم المصري (الفارس والاميرة)

فيلم الفارس والاميرة:

الفارس و الأميرة فيلم رسوم متحركة، مغامرة مصري من إنتاج سنة 2019م الفيلم من إخراج (بشير الديك،إبراهيم موسي)، وتأليف (بشير الديك)، وإنتاج (السحر للرسوم المتحركة)،

فكرة الفيلم:

قصة الفيلم مستوحاة من قصة حقيقية بالتاريخ جرت في القرن السابع الميلادي، عن فارس عربي يدعي محمد بن القاسم الثقفي الذي سمع بما يفعله القراصنة من عمليات سلب وانتهاك للنساء والأطفال المخطوفين في عرض البحر، فقرر ترك مدينته البصرة والذهاب في مغامرة مثيرة ، ذات طابع خيالي ، وكان حرر العديد من النساء والأطفال والغنائم من أسر قراصنة بالمحيط الهندي ورحلته لفتح بلاد السند وهو فى ال17 من عمره ويتعرف على أميره هنديه ويقع فى حبها فتدور القصه فى اطار تاريخى رومانسى شيق ملئ بالمغامرات والأجواء السحريه الأسطوريه الرائعه ، كما يستعرض الفيلم دخول الفارس في حرب ضد الملك "داهر"، الذي كان يتقاسم الغنائم مع القراصنة، وذلك بمساعدة صديقه زياد ومعلمه أبو الأسود.

شخصيات الفيلم:

قام برسم الشخصيات شكل(26) الفنان الراحل (مصطفي حسين) فنان الكاريكاتير المشهور.

الشخصيات الرئسية:

- شخصية الفارس محمد بن القاسم الثقفي.
- شخصية الأميرة لبني.
- شخصية كبير القراصنة.

- شخصية الملك داهر.

شكل(26) شخصيات فيلم الفارس والاميرة

ثانيا لعبة الفارس والاميرة:

أن ما يميز لعبة الفارس والاميرة عن الفيلم أن الالعاب تكون تفاعلية أكثر من الافلام ففي الفيلم لايستطيع المشاهد أن يتحكم في الشخصيات أو أحداث الفيلم ، ولكن في الالعاب يتحكم اللاعب في الشخصيات وبعض أحداث اللعبة والسيطرة عليها.

فكرة لعبة الفارس والأميرة:

تدور احداث اللعبة حول شخصية فارس عربي يدعي محمد بن القاسم الثقفي الذي يتجول داخل جزر المحيط التي تسيطر عليها القراصنة ، ليتجاوز الفارس خلال الصعاب والمخاطر لجمع الذهب والنقود والغنائم التي قام بسرقتها القراصنة من السفن المبحرة عبر المحيط وتحرير الاميرة من الأسر.

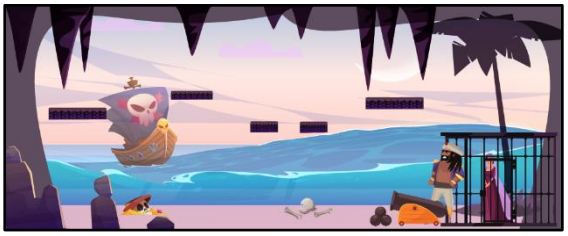
المرحلة الاولي (level1): هي بداية اللعبة لحظه دخول الفارس من الكادر وظهور خلفية المرحلة الاولي والتي يكون زمانها النهار داخل جزر المحيط بحيث يظهر في الخلفية سفينة القراصنة علي شاطي المحيط وبداخل الكادر عوائق يقوم بتجاوزها الفارس من خلا القفزعلي الطوب وجمع العناصر من الذهب او النقود او الحصول علي حياة اضافية ، ويستطيع اللاعب الفوز والانتقال الي المرحلة الثانية من خلال جمع كل الغنائم للوصول الي نهاية المرحلة عن طريق الحصول علي المكافاه في نهاية كل مرحلة شكل(27).

شكل(27) المرحلة الولى من لفعبة الفارس والأميرة

المرحلة الثانية (level2): هي تكون اكثر صعوبة من المرحلة الاولي وتكون خلفياتها اكثر غموض ويكون زمانها في الليل داخل غابات الجزر وسط الاشجار العملاقة ويقوم الفارس بجمع الغنائم الأكثر قيمة مثل الماس واكياس النقود الذهبية ويتحدي الصعاب التي اشدت علية وتفاديه الصخور الضخمة المتساقطة علية من خلال القفز من فوقها او صدها وتحطيمها ليخرج من داخل الصخرة كنز من الكنوز ، واذا وقعت الصخرة علي الفارس تنهي حياة اللاعب وتنتهي اللعبة(game over) ويبدأ اللاعب بالبدء من جديد (play again) ويعيد لعب المستوي الثاني ويجتاز الصعوبات ويصل الي الكنز وينتقل الي المرحلة التالية شكل(28).

شكل (28) المرحلة الثانية من لعبة الفارس والاميره

المرحلة الثالثة (level3): هي اكثر صعوبة من المستوي السابق وتكون الخلفية في مكان مختلف عن المستوي السابق ويكون علي شاطئ الجزيرة والتي يوجد في نهاية المستوي شخصية العدو الذي يحتجز الاميرة داخل قفص ويقوم الأمير بقتال العدو واخراج الاميرة من الحجزشكل(29).



شكل(29) المستوى الثالث من لعبة الفارس والأميرة

شخصيات اللعبة:

تحتوي اللعبة علي ثلاث شخصيات هي:

- شخصية الفارس شكل(30):

وهو شخصية البطل الرئسية للعبة و التي يتحكم بها اللاعب داخل اللعبه وهي مستوحاه من الفارس العربي(محمد بن القاسم الثقفي) من فيلم الفارس والاميرة شكل(31).

شكل(30) شخصية الفارس داخل اللعبة

شكل(31) شخصية الفارس من فيلم الفارس والاميرة

- شخصية الاميرة :بطلة الفيلم شكل(32):

وهي شخصية الاميرة التي يحتجزها القرصان علي الجزيرة والتي يحاول اللاعب(شخصية الفارس) خلال مراحل اللعبة التقدم لتحريرها من هذا الحجز ، وهذه الشخصية مستوحاه من شخصية الاميره (لبني) من فيلم الفارس والاميرة شكل(33).

شكل(32)
شخصية الاميرة داخل اللعبة

شكل(33)
شخصية الاميره من فيلم الفارس والاميرة

- شخصية القرصان (العدو):

هو الشخصية الشريره داخل اللعبة وهي شخصية لا يسيطر عليها اللاعب تميل ملامحها إلي الحدة للدلالة علي الشراسة من خلال تصميمها بحواجب حادة ومشدودة وتكاد تلتقيا وشعر أسود باطراف مدببة للتأكيد على صفة الشر، ووجه ضخم مستطيل وفم كبير وشعر أسود يرمز الي الشرّ شكل(34) .

شكل (34)شخصية العدو من لعبة الفارس والاميرة

النتائج والتوصيات:

نتائج البحث:

من خلال الدراسة توصلت الباحثة إلي :-

- شهدت صناعة الالعاب الالكترونية تطوراً هائلاً حيث ساهم هذا التطور فى إنتاج بعض افلام رسوم متحركة المقتبسة من الالعاب اللالكترونية .
- الالعاب الالكترونية تتميز بخصائص التفاعل بين اللاعب واللعبة، وتعطيها طابع خاص تميزها عن أفلام الرسوم المتحركة.
- ان فيلم الرسوم المتحركة يتميز بخصائص منفردة عن الفيلم السينمائى مما شجع على تحويل بعض الأفلام الى ألعاب الكترونية.

التوصيات:

- التأكيد علي الهوية المصرية في تصميم العاب الأطفال لربط الطفل بهوية المصرية
- الأثر لإيجابي علي تكرار الهوية المصرية في الألعاب الالكترونية لربط الطفل بالهوية المصرية ومعرفية مفرداتها
- تصميم ألعاب ألكترونية مصرية للطفل يكون أبطالها شخصيات شهيرة ومحبوبة له ، ليتعلم من خلالها كل مايتوافق مع عادتنا وتقاليدنا.

مراجع البحث

المراجع :

1-أميرة عبد الوهاب احمد عبد الوهاب (2018)، الدور الجمالى والتقني فى تصميم شخصيات الالعاب الالكترونية التفاعلية - رسالة دكتوراه- غير منشوره كلية الفنون الجميلة جامعة المنيا

2-شهرزاد حسن عبد الرحمن(2021)-الدور الفنى للسيناريو المرسوم وأثره دراميا وتقنيا على الجانب الابداعى فى الألعاب الألعترونية-رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا .

3- ولاء جميل حميد(2014)- أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي- رسالة ماجستير، غير منشورة ،كلية التربية ، جامعة دمشق ، سوريا .

4-https://www.pluralsight.com/blog/film-games/how-animation-for-games-is-different-from-animation-for-movies

5-https://www.arageek.com/

6-https://en.wikipedia.org/wiki/Wreck-It_Ralph

7-https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Fix-It_Felix,_Jr._(game)

8.https://en.wikipedia.org/wiki/Disney%27s_Hercules_(video_game)

9https://disney.fandom.com/wiki/Hercules_(film

10https://en.wikipedia.org/wiki/Hercules_(1997_film)

11.https://www.downloadcomputergames.net/2021/08/disneys-hercules-for-pc.html

Summary:

The research deals with the two worlds of movies and games and what is connected between them. Each of the games and movies helps the viewer or the player to enter into imaginary worlds, and both of them give the viewer or the player the ability to become a hero, even if in our imagination, such as saving the girl at the end of the movie from the clutches of the monster or the villain, or liberating the world. From the villains surrounding him, and in this research, animation films adapted from electronic games and electronic games adapted from animated films will be dealt with and the similarities and differences between them from a plastic point of view, with exposure to models of world-renowned films and games that inspired game makers and film makers in a way Or in another way, to produce a complete series of games or movies, while trying to include research for a quick look at the beginning of the electronic games industry, and the extent of this field's superiority over the film industry.