



استودیوی شماره 4 کپکام و سازندگان بااستعداد، حرفه‌ای و خلاقش تأثیرهای فراوانی بر صنعت بازی‌سازی گذاشته‌اند که هرگز نمی‌توان آن‌ها را انکار کرد. بازی جذاب قلم‌موی سحرآمیز نمونه بارز دستاوردهای این تیم خلاق است.

سبک: اکشن ماجراجویی
پلتفرم: PC, PS4, Xbox One
تهیه‌کننده: Capcom
سازنده: Clover Studio
امتیاز: *5

بازی در مقایسه با موسیقی، ادبیات و سینما عمر بسیار کوتاهی دارد. اما در عمر کوتاه خود موفق شده است به رسانه کاملاً مستقلی برای تجربه خاصی از هنر تبدیل شود که هیچ رقیب یا مانندی ندارد. بازی تنها رسانه‌ای است که توانسته تمام جنبه‌های هنر و جلوه‌های آن را به صورت یک‌جا و در یک بسته به مخاطب خود ارائه کند و هر بار و در هر نسلی آن را بهبود بخشد. در تاریخ بشر نمی‌توانید رسانه یا جلوه‌ای از هنر و سرگرمی را بیابید که چنین رشد و شکوفایی را در فرصتی کوتاه تجربه و همچنان بتواند سرعت این روند را حفظ کند. تجربه متفاوت بازی و جایگاه آن اگرچه رابطه محکمی با فناوری دارد و به لطف پیشرفت آن هر بار مسیر هموارتری را تجربه می‌کند، اما خلاقیت و ظهور نبوغ سازندگان هیچ‌گاه و در هیچ دوره‌ای به قدرت پردازنده‌ها وابسته نبوده است. بازنشر Okami HD در آخرین ماه میلادی فرصتی را فراهم کرد تا هم ریشه‌های شکل‌گیری یکی از بهترین استودیوهای تاریخ بازی‌سازی و سازندگان بزرگ آن را بررسی کنیم و هم بعد از پشت سر گذاشتن ترافیک سنگین بازی‌های پاییزی سراغ یکی از بهترین شاهکارهای این صنعت برویم که 11 سال از انتشار نسخه اصلی آن می‌گذرد.

الهه خورشید برای از بین بردن پلیدی و تباهی در ظاهر یک گرگ سفید قدم روی زمین انسان‌ها می‌گذارد و به 13 تکنیک نقاشی برای کامل کردن توانایی‌های خود و استفاده از تمام قدرت قلم‌مو احتیاج دارد. سفر شما در قالب گرگ سفید و قلم‌موی سحرآمیزش در ژاپن کهن از همین‌جا آغاز می‌شود. هروقت بخواهید می‌توانید با کشیدن یک دایره در آسمان شب، روز را تجربه کنید یا با کشیدن یک خط میان دو تپه یک پل چوبی بسازید. حتی در مبارزه‌ها هم تنها نخواهید بود و می‌توانید با کشیدن ضربه شمشیر، دشمنان را از بین ببرید یا به سمت آن‌ها مرکب پرتاب کنید. اوکامی در سال 2017 و روی کنسول‌های نسل هشتم نیز همچنان یک شاهکار به یاد ماندنی است. اما پیش از هرچیز بهتر است با استودیوی تولید شماره 4 و پس از آن استودیوی کلور (Clover) آشنا شویم.



میراث کالین^۴ DiRT4، از بهترین شبیه‌ساز تابستان لذت ببرید

سرآغاز

استودیوی شماره 4 کپکام با نظارت مستقیم شینجی میکامی در سال 1999 کارش را آغاز کرد. میکامی نه تنها مدیریت این استودیو را بر عهده گرفت، بلکه نظارت بر ساخت و توسعه پروژه‌های مختلف نیز بر عهده او گذاشته شدند. میکامی که با شماره نخست رزیدنت اوپل حسابی درخشیده بود، فرصت مناسبی به دست آورد تا با خیال راحت‌تری پروژه‌هایش را پیگیری کند. همان سال اولین بازی میکامی در مقام کارگردان در استودیوی جدیدش منتشر شد. دینو کرایسیس بازی‌کننده‌ها را از خیابان‌ها و زامبی‌ها دور و وارد یک جزیره دورافتاده و دایناسورهایش کرد. موفقیت عظیم بازی راه را برای دنباله‌اش هموار کرد و در کنار پورت شماره اول برای کنسول دریم‌کست، هر دو بازی برای کامپیوترهای شخصی هم آماده شدند. اعضای استودیو در این فاصله مشغول برنامه‌ریزی و آغاز پروژه جدیدی در مجموعه رزیدنت اوپل با نام «اسم رمز: ورونیکا» بودند. افزون بر این مقدمات، ساخت «رزیدنت اوپل صفر» برای نینتندو 64 و «رزیدنت اوپل 4» نیز فراهم شد. «اسم رمز: ورونیکا» اولین بازی در مجموعه رزیدنت اوپل بود که از پس‌زمینه‌های از پیش رندر شده استفاده نمی‌کرد و همه پس‌زمینه‌ها و شخصیت‌ها به صورت سه‌بعدی ساخته شده بودند.

در این میان، ساخت «رزیدنت اوپل صفر» برای نینتندو 64 با مشکلات فراوانی مواجه شد که بخشی از آن به محدودیت‌های سخت‌افزاری این کنسول برمی‌گشت. برای همین سازندگان تصمیم گرفتند ساخت آن را به کنسول تازه‌نفس و قدرتمندتر گیم‌کیوب منتقل کنند. این تصمیم باعث شد تا درنهایت استودیوی شماره 3 کپکام نسخه نهایی آن را بسازد و بازی در سال 2002 آماده شود. اما داستان رزیدنت اوپل 4 کاملاً پیچیده بود و از دل طراحی‌های اولیه آن بازی متولد شد که بعدها «شیطان هم می‌گرید» (Devil May Cry) نام گرفت. در سال 1999 شینجی میکامی از هیدکی کامیا می‌خواهد که حال و هوای جدیدی برای مجموعه رزیدنت اوپل خلق کند. کامیا در ادامه به این نتیجه می‌رسد که دوربین ثابت مجموعه رزیدنت اوپل برای بازی مناسب نیست و دوربین پویا و جدیدی را ابداع می‌کند. اما وقتی او با طرح نهایی خود سراغ میکامی می‌رود، با پاسخ منفی روبه‌رو می‌شود. کامیا به سرعت سراغ بازنویسی داستان رفت و تیم کوچکی را داخل استودیو سازماندهی کرد. شخصیت جدید کامیا «داتته» نام گرفت و سال 2000 از «شیطان هم می‌گرید» رونمایی شد. شاهکار تازه کپکام و کامیا در سال 2001 سبک اکشن را وارد مرحله جدیدی کرد و تعریف تازه‌ای از آن ارائه داد. حرکت‌های نرم داتته و چندضرب‌های متنوع او به همراه گرافیک زیبای بازی تا آن زمان بی‌سابقه بود. درنهایت ساخت شماره دوم به استودیوی شماره یک سپرده و نتیجه به فاجعه‌ای تبدیل شد که هیچ‌کس انتظارش را نداشت. کپکام در ادامه از بازسازی قسمت اول رزیدنت اوپل برای کنسول گیم‌کیوب خبر داد و مشخص شد طی یک قرارداد مجموعه رزیدنت اوپل در انحصار نینتندو قرار گرفته است. بعد از این قرارداد بلافاصله پورت نسخه دوم و سوم بازی توسط استودیوی شماره 3 برای گیم‌کیوب در دستور کار قرار گرفت. «گردان فولادی» (Steel Battalion) در سال 2003 اولین بازی استودیو برای کنسول مایکروسافت بود که برای بازی آن به یک دسته مخصوص با چهل دکمه نیاز بود. سال 2003 بازی دیگری هم برای ایکس‌باکس منتشر شد که بسیاری از افراد منتظر آن بودند. اما «دینو کرایسیس 3» شکست کاملی برای کپکام بود و حتی ایده ایستگاه فضایی و شبیه‌سازی دایناسورها هم نتوانست بازی را نجات دهد.

شکل 1-
استفاده
از
قلم مو
بسیار
ساده
است و
فوراً
می‌توانید
تأثیر آن
را بر
محیط و
اجزای
آن
بینید.



سال 2002 کپکام نام پنج بازی مختلف را مطرح کرد که همه به جز «کیلر 7» (Killer 7) توسط استودیوی شماره 4 ساخته می‌شدند و قرار بود برای رونق کنسول گیم‌کیوب به بازار بیایند. نکته مهم هم این بود که این بازی‌ها قرار بود با نظارت میکامی تولید شوند. اولین بازی P.N.03 نام داشت که در سبک اکشن سوم شخص و توسط خود میکامی ساخته شد. اما فروش ضعیف و امتیازهای ناامیدکننده‌اش باعث شد تا میکامی از مدیریت استودیو کناره‌گیری کند. دومین بازی «ویوتیفول جو» (Viewtiful Joe) نام داشت و با کارگردانی کامیا در سبک اکشن دویعدی ساخته شد. ویوتیفول جو یک موفقیت کامل بود و راه را برای دنباله‌هایش هموار کرد. «کیلر 7» نیز بازی عجیب و غریبی از «سودا 51» (Suda 51) بود که نام این کارگردان را در خارج از ژاپن نیز بر سر زبان‌ها انداخت. اما رزیدنت اوپل 4 اوج دستاوردهای استودیو بود و پنجمین بازی بزرگی نام گرفت که قرار بود گیم‌کیوب را نجات دهد. با وجود این، تنها P.N.03 در انحصار گیم‌کیوب باقی ماند و بازی‌های دیگر برای پلی‌استیشن 2 و بازار بسیار بزرگش منتشر شدند. دیری نگذشت که سیاست‌های کپکام مقدمات سرازیری استودیو و اختلاف با سازندگان آن را فراهم کرد.

مطلب پیشنهادی



آخر هفته با شبکه: بازگشت به ریشه‌ها، بازگشت به اوج بررسی بازی CALL of DUTY؛ برادری تا انتها

بعد از چهار

کپکام بعد از موفقیت قسمت اول «ویوتیفول جو» تصمیم گرفت با کمک سازندگان خلاق این بازی، استودیوی جدیدی را با نام «کلاور» تأسیس کند. میکامی نیز که اختلافات بسیاری در ساخت رزیدنت اوپل 4 با کپکام داشت به کلاور پیوست. هدف سازندگان در استودیوی جدید این بود که فارغ از عنوان‌های تجاری و فشار ناشران بتوانند بازی‌های خلاقانه و جذابی تولید کنند. بعد از پورت قسمت اول ویوتیفول جو برای پلی‌استیشن 2، قسمت دوم بازی نیز هم‌زمان توسط کلاور برای گیم‌کیوب و پلی‌استیشن 2 ساخته شد. اما آغاز کار کلاور به‌نوعی پایان دوران اوج استودیوی شماره 4 نیز به حساب می‌آید. با رفتن بزرگانی مانند کامیا و میکامی دیگر عنوان بزرگ و قابل توجهی در استودیوی شماره 4 تولید نشد. استودیوی کلاور هم بعد از مجموعه «ویوتیفول جو»، God Hand و در نهایت «اوکامی» به کارش پایان داد و فرصت خلق بازی جدیدی را پیدا نکرد. در نهایت هم استعفای میکامی، کامیا و اینابا باعث شد تا کپکام در سال 2006 استودیوی کلاور را کاملاً تعطیل کند. اما از خاکسترهای کپکام استودیوهای بزرگی

متولد شدند و این سه نفر با همراهی یکدیگر استودیوی پلاتینیوم گیمز را راه انداختند.

خاکسترهای استودیوی قدیمی کپکام دوباره جان گرفته بود و شاهکارهای بی‌نظیری در پلاتینیوم تولید شدند که مجموعه «بایونتا» (Bayonetta) تنها یکی از آنها است. پلاتینیوم گیمز اکنون یکی از سرشناس‌ترین و موفق‌ترین استودیوهای صنعت بازی‌سازی است که امضای اکشن و خلاقیت را در تمام بازی‌های خود حفظ می‌کند. کافی است تنها به سال 2017 و شاهکاری به نام NiRe: Automata نگاه کنید که نه تنها در میان نام‌های بزرگ به فروش مناسبی دست یافت، بلکه با استقبال بی‌نظیر مخاطبان و منتقدان نیز روبه‌رو شد. می‌کامی در نهایت با انتشار «درهم شکستن» (Vanquish) در سال 2010 از پلاتینیوم جدا شد و بعد از همکاری با سودا 51 در «سایه‌های دوزخیان» (Shadows of the Damned)، بالاخره استودیوی خود را در سال 2010 تأسیس کرد. او در استودیوی Tango Gameworks بار دیگر سراغ سبک محبوب خود رفت و مجموعه «شیطان درون» (The Evil Within) را در قالب «وحشت بقا» طراحی کرد.

استودیوی شماره 4 کپکام و سازندگان با استعداد، حرفه‌ای و خلاقش تأثیرهای فراوانی بر صنعت بازی‌سازی گذاشته‌اند که هرگز نمی‌توان آن‌ها را انکار کرد. هرکدام از بازی‌های این سازندگان نه تنها سبک خود را ارتقا بخشیدند، بلکه استانداردهای جدیدی هم برای بازی‌سازی مطرح کردند. کافی است به آخرین ساخته می‌کامی در این استودیو نگاه کنید؛ «رزیدنت اوپل 4» به‌تنهایی بازی‌های نسل بعد از خود را تغییر داد و ایده‌ها و استانداردهایی را معرفی کرد که همچنان در بازی‌ها استفاده می‌شوند. به این ترتیب، بازنشر اوکامی در سال 2017 ارزش دوچندانی پیدا می‌کند و نشان می‌دهد عمر یک شاهکار پایانی ندارد.

گرگ سفید

آنچه بیش از هر چیز در بررسی اوکامی اهمیت دارد، توجه به یکپارچگی و هماهنگی تمام بخش‌های بازی با یکدیگر است. سبک گرافیک بازی که با الهام از نقاشی‌های آبرنگ ژاپنی و تصاویر به یادگار مانده از این تمدن کهن طراحی شده است کاملاً با داستان و همچنین مکانیک‌های روند بازی هماهنگ است. یادآوری این موضوع زمانی اهمیت بیشتری پیدا می‌کند که سبک و طراحی هنری در بازی‌های مستقل به ابزاری برای خودنمایی و جلب توجه تبدیل شده است. کاملاً پیدا است بیشتر سازندگان در استودیوهای کوچک و تازه‌کار ابتدا و حتی قبل از شکل‌گیری داستان و روند بازی، به طرح و قالب ارائه آن فکر می‌کنند. قرار نیست هر بازی پیکس‌آرتی خاطرات دوران اکشن‌های دویعدی را زنده کند یا طراحی‌های غیرقابل فهم و پیچیده نشان‌دهنده یک اثر ارزشمند باشند. همه‌چیز باید در خدمت بازی و هسته اصلی آن باشد و اگرچه حالا می‌توانید به لطف قدرت کنسول‌ها و کامپیوترهای شخصی، اوکامی را با وضوح تصویر 4K بازی کنید، اما هیچ‌وقت احساس نمی‌کنید این پیشرفت مانع خودنمایی دیگر جنبه‌های بازی شده است. اوکامی همان قدر که یک بازی جریان اصلی و جذاب حساب می‌شود، می‌تواند نماینده یک اثر هنری کامل در رسانه بازی نیز باشد.



شکل 2
- در
بازی با
محیط‌ها
و
شخصیت
های
متفاوتی
روبه‌رو
می‌شوید
که تنوع
آن‌ها از
نقاط
قوت
جلوه‌های
بصری
بازی
هستند.

داستان در اوکامی آرام و با اطمینان آغاز می‌شود و در نهایت همراهی الهه خورشید و برخورد با شخصیت‌ها و محیط‌هایی که از اسطوره، فرهنگ و اعتقادهای ژاپنی برخاسته‌اند به یکی از به یاد ماندنی‌ترین تجربه‌هایتان تبدیل می‌شود. سازندگان کاملاً فرصت لذت بردن از میان‌برده‌ها، گفت‌وگوها و برخورد با شخصیت‌ها و محیط‌های متفاوت را برایتان فراهم کرده و به همان اندازه فرصت زیادی نیز برای سرگرم شدن با مکانیک‌های بازی تدارک دیده‌اند. اوکامی بازی کوتاهی نیست و طراحان مرحله‌ها نیز با آگاهی از این موضوع امکانات متفاوتی را در نظر گرفته‌اند که به تدریج در اختیارتان قرار می‌گیرند. یافتن 13 تکنیک نقاشی با قلم‌مو از یک طرف فرصت مناسبی را برای حس ماجراجویی و سر زدن به محیط‌های مختلف را فراهم کرده است و از طرف دیگر نیز به تازه ماندن مبارزه‌ها، حل معماها و دسترسی به محیط‌های تازه کمک می‌کند.

با یاد گرفتن هر تکنیک امکان تازه‌ای برای استفاده از قلم‌مو در اختیارتان قرار می‌گیرد که تمام جنبه‌های بازی را تغییر می‌دهد. اگرچه معماهای ابتدای بازی با وصل کردن چند نقطه به یکدیگر یا کشیدن طرح‌های ساده حل می‌شوند، اما در ادامه برای مبارزه‌ها و جمع کردن تمام گنج‌ها و رسیدن به منطقه‌های بازی به قدرت‌های دیگر قلم‌مو نیز احتیاج دارید. هر زمان و در هر صحنه که بخواهید بازی متوقف و به شکل یک تابلوی هنری زیبا تبدیل می‌شود. حالا می‌توانید با حرکت آزاد قلم‌مو در صحنه، طرح‌های مختلف را امتحان کنید و فوراً تأثیر آن‌ها را در محیط بازی ببینید. معمولاً مبارزه با غول آخرهای مختلف نیز به کشف تأثیرهای متفاوت قلم‌مو بستگی دارد و به ترکیب لذت‌بخشی از اکشن و معما تبدیل می‌شود.



شکل 3
- مبارزه با غول آخرها یکی از بهترین لحظه‌های بازی هستند و به تکنیک‌های مختلف قلم‌مو احتیاج دارند.

با خواندن سابقه سازندگان بازی حتماً انتظار دارید با کنترل پیچیده‌ای در حرکت و مبارزه‌ها طرف باشید، اما اوکامی بازی سختی نیست. کنترل الهه خورشید در قالب گرگ سفید سرعت بیشتری را در مقایسه با بازی‌های دیگر برایتان فراهم کرده است و این سرعت در کمک گرفتن از قلم‌مو نیز دیده می‌شود. قرار نیست برای کشیدن شکل‌ها یا استفاده از قدرت‌های مختلف طرح‌های پیچیده‌ای بکشید، بلکه تمام امکانات قلم‌مو طرح‌های بسیار ساده‌ای هستند که در کمترین زمان ممکن توسط دسته بازی اجرا می‌شوند. در این میان نیز هدایت گرگ سفید با ورودی‌های ساده‌ای برای پرش، تعامل با محیط و ضربه‌های معمولی برای مبارزه طراحی شده‌اند که سادگی ارتباط با محیط و تمرکز بر جنبه‌های مهم‌تر را دوجندان می‌کنند. مهم نیست چقدر ورودی‌های مختلف برای بازیتان در نظر می‌گیرید، بلکه مهم آن است که با کمترین پیچیدگی ممکن بتوانید مقدمه کارهای مختلف و متفاوتی را ترتیب دهید. با توجه به این موضوع، اوکامی کلاس درس ارزشمندی برای بازی‌سازان مختلف و کسانی است که تازه سراغ طراحی مرحله و تلاش برای هماهنگی مکانیک‌های روند بازی با دیگر جنبه‌های آن رفته‌اند.

اگر از بازی‌های یکنواخت و تکراری خسته شده‌اید و دلتان می‌خواهد کمی از فضای شلوغ و درگیرکننده نسل هشتم فاصله بگیرید، اوکامی می‌تواند تعطیلات لذت‌بخشی را برایتان ترتیب دهد. برای مخاطبان قدیمی هم وضوح تصویر و بهبود گرافیک می‌تواند انگیزه تازه‌ای برای ملاقات مجدد با یکی از بهترین شاهکارهای بازی‌سازی باشد. در نهایت همه می‌توانند به تعریف متفاوتی از بازی دست پیدا کنند و حداقل معیاری برای سنجش و مقایسه در طراحی بازی، داستان و روایت آن، سبک هنری و در پایان هماهنگی تمام این اجزای مختلف با یکدیگر بیابند.

نشانی منبع:

<https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/11951/%D8%A8%D8%B1%D8%B1%D8%B3%DB%8C-%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C-%D8%AC%D8%B0%D8%A7%D8%A8-%D9%82%D9%84%D9%85%E2%80%8C%D9%85%D9%80%D9%88%DB%8C-%D8%B3%D8%AD%D8%B1%D8%A2%D9%85%DB%8C%D8%B2>