

پک من ۳۵ ساله شد؛ ۲۴ کیلوبایتی که دنیا را تکان داد - دیجیاتو

محسن وفانژاد | یکشنبه، ۰۳ خرداد ۱۳۹۴

بدون ذره ای شک و تردید، پک-من (یا آنطور که در ایران به نام نقطه خور شناخته شد) اولین چهره محبوب دنیای بازی های ویدیویی است. او پیش از اینکه ماریو، سونیک یا لارا کرافت و بسیاری کاراکترهای دیگر در کار باشند حضور داشته و امسال او 35 ساله شد.

علی رغم سن و سال بالایی که این توپ زرد رنگ دارد، محبوبیت او همچنان بالاست. برنامه تلویزیونی مخصوص، فیلم سینمایی جدیدی که در راه است و انبوه بازی های اصلی و کلون شده از روی آن که در شبکه هایی چون استیم، گوگل پلی و اپ استور یافت می شود، قطعاً می توان به این نتیجه رسید که نسل جدید گیمرها هم با این چهره چندان غریبه نیستند.

در هر حال، بیش از 3 دهه از زمانی که پک من نوجوانان و جوانان را از خانه بیرون می کشید تا پای دستگاه های آرکید بروند گذشته و شاید عشق و علاقه ای که قدیمی ها به او دارند را گیمرهای امروز درک نکنند. تورو ایواتانی، برنامه نویس شرکت Namco، بازی محبوب خود را در تاریخ 22 ماه مه سال 1980 در ژاپن منتشر کرد و 5 ماه بعد، پک من به دست آمریکایی ها رسید. حجم بازی تنها 24 کیلوبایت بود.

وقتی بازی در ژاپن منتشر شد، Puck-Man نام داشت و برخلاف آن چیزی که فکر می کنید، به یک باره موفقیت عظیم برای شرکت نامکو به ارمغان نیاورد. چند ماه بعد، زمانی که شرکت Midway، توزیع کننده آمریکایی تصمیم به عرضه بازی در آمریکا گرفت، نسبت به تغییر نام آن اقدام کرد (مسلمانان نوجوانان را خلاقیت داشتند و به راحتی P می توانست با F تعویض شده و نام غیر قابل قبولی برای یک سرگرمی دوست داشتنی به ارمغان آورد).

تا سال 1982، بیش از 400 هزار واحد از دستگاه های آرکید تنها در آمریکای شمالی فروخته شد. فروش بازی به قدری بالا بود که نه تنها نامکو و Midway را ثروتمند کرد، بلکه به رشد صنعت بازی کمک شایانی نمود. با 2.5 میلیارد دلار سود حاصله تا دهه 90 میلادی، Pac-Man به یکی از سودآورترین بازی های ویدیویی تاریخ تبدیل شد.

در ادامه با [دیجیاتو](#) همراه باشید.

آغاز راه Pac-Man



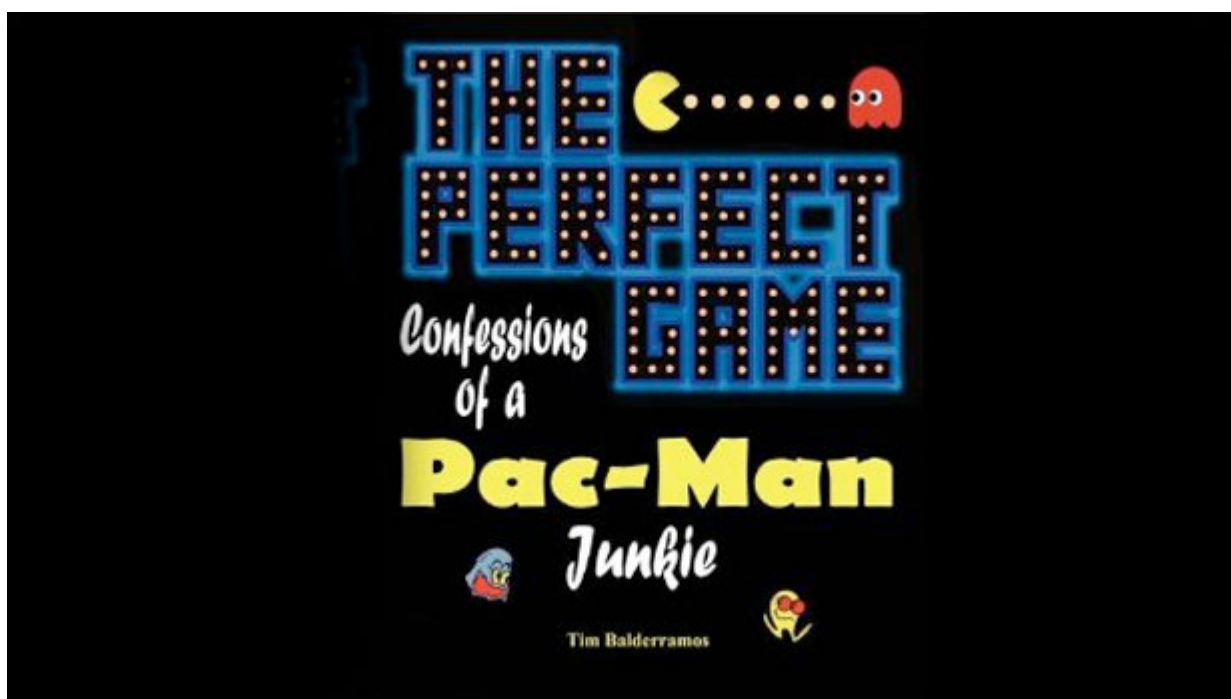
دیوید بیشاپ از نامکوی آمریکا می گوید: "از دیدگاه کاملاً مغرضانه ام، زمان معرفی و انفجار پس از معرفی Pac-Man را به عنوان لحظه ای مهم به یاد دارم، شاید مهم ترین همایش در طول تاریخ بازی های ویدیویی بود. نه به این خاطر که Pac-Man بهترین گرافیک، صدا یا داستان را داشت. به این خاطر که پک من توانست نگاه ما را به معنای واقعی کلمه نسبت به فرهنگ بازی های ویدیویی تغییر دهد و بازی های الکترونیکی را برای همه به ارمغان آورد. پک من فقط تفریح محبوب دهه 80 میلادی نبود، بلکه چهره خندان و قابل فهمی از بخش جدید دنیای تکنولوژی نشان داد. و به شکل قابل توجهی، پک من یکی از اولین بازی های ویدیویی بود که توانست به شکل موفقیت آمیزی میان جامعه جا باز کرده و محدودیت های جنسی را از بین ببرد تا جمعیت گسترده ای را تحت تاثیر خود قرار دهد و کمک کند که بازی ها از نظر اجتماعی مورد اقبال قرار بگیرند و دیگر فعالیت های خرد و کوچک به حساب نیایند."

هر کسی انتظار چنین تحسین و ستایشی را از سوی کارمند نامکو دارد. بیشاپ یکی از قدیمی ترین و با سابقه ترین کارمندان نامکو به حساب می آید اما نظر او کاملاً با نظر افرادی که پک من را تا این حد محبوب ساختند (میلیون ها گیمری که دستگاه های آرکید را به اشغال خود در آورده بودند و برای بازی کردن صف می کشیدند) هم آوا است.

پاتریک اسکات پاترسون، یکی از چهره های شناخته شده آمریکایی در حوزه بازی های ویدیویی می گوید: "پک من اولین بازی ویدیویی بود که من بازی کردم، حوالی سپتامبر سال 1981 بود. به معنای واقعی، پک من شروع زنجیره اتفاقاتی در زندگی من بود که مرا به آن چیزی که الان هستم تبدیل کرده."

کلکسیونر آرکید، Cat DeSpira هم نظر مشابهی دارد. وی می گوید برخی بازی های کلاسیک، قدرت احساس بالایی دارند که هیچ گاه از بین نمی روند و از سال ها تا دهه ها در یاد انسان باقی می ماند.

وی می گوید: "هر کسی که زمان عرضه اولین پک من را به یاد داشته باشد، می داند کجا بوده. درست مثل پدر و مادر ما که زمان تیراندازی به کندی را به یاد دارند، اما به دلایلی کاملا متفاوت. وقتی که یک دستگاه آرکید پک من می بینم، به سال های دور در آریزونا بر می گردم که در کنار دوستانم می خندیدیم و برای اولین بار صدای Waka-Waka را از زبان گلوله بانمک زرد رنگ می شنیدیم. شخصا برای من، پک من یادآور خاطرات زمانی است که شادی و فریبندگی در یک لحظه رویایی با یکدیگر ترکیب می شدند. چه کسی فکرش را می کرد که 25 سنت بتواند لحظه ای را برای ما به ارمغان آورد که برای همیشه دوام داشته باشد؟"



Tim Balderramos، نویسنده کتاب *The Perfect Game: Confession of a Pac-Man Junkie* یکی از بهترین بازیکن های پک من روی کره خاکی است. او چهارمین نفری بود که توانست در سراسر دنیا، امتیاز کامل یا Perfect Score را دریافت کند.

جدا از مهارت فوق انسانی وی در بازی کلاسیک نامکو، Balderramos توضیح می دهد که همانند هر بازیکن دیگر، او هم برای اولین بار درگیر طلسم و فریبندگی بازی شده. ایواتانی امید داشت این فریبندگی روی هر دو جنس پاسخ مثبت بدهد. برخلاف رقیب آن Space Invaders، پک من اسلحه یا تخریب های بزرگ و وسیع را سوژه اصلی موفقیت قرار نداده بود و به جای آن روی رنگ بندی های متنوع و کاراکترهای دوست داشتنی تمرکز داشت.

بالدرراموس می گوید: "من اولین باری که پک من را در دسامبر سال 1981، در سیرک آرکید داکوتای جنوبی دیدم به یاد می آورم. به جلو قدم گذاشتم و اولین سکه 25 سنتی را وارد دستگاه

کردم، اولین سکه ای که به طبع آن، بسیاری سکه دیگر هم وارد دستگاه شدند. بازی ساده به نظر می رسید، بنابراین به خودم زحمت مطالعه دستورکار را ندادم. واضح بود که باید روح های رنگی را می خوردم. روح قرمز را به عنوان قربانی اول هدف گرفتم. ناگهان، دیدم که او تغییر جهت داد و به سمت من آمد. پس از اولین آبروریزی، راحت بود که بازی را برای همیشه کنار بگذارم و به سراغ بازی دیگری که استاد شدن در آن ساده تر بود بروم. اما به چند دلیل، نتوانستم. احساس منحصر به فردی که بازی برایم داشت، همانطور که برای میلیون ها نفر دیگر داشت، نگذاشت که دستگاه آرکید را ترک کنم. درگیر بازی شده بودم، درست همانطور که آهنگ Pac-Man Fever از باکتر و گارسیا آن را توصیف می کند.

SeSpiera می گوید پک من چنان فرهنگ عمومی را تحت تاثیر قرار داد که پیش از آن چیزی قادر به تغییرش نبود: "به جز Space Invaders، هیچ بازی دیگری نبود که تا این حد بتواند نگاه عموم را به سوی خود جلب کند. فروشگاه ها اولین مکان هایی بودند که دیدم صف های طولانی برای آن تشکیل می شود. تمام دیوارهای مکان های سرگرمی پر شده بود از دستگاه های آرکید و صف های طویل. مردان، زنان، کودکان، نوجوانان و حتی مادر بزرگ ها در صف ایستاده بودند تا پک من بازی کنند. تمام یک خانواده درگیر شده بودند و می خواستند بازی را ببینند. اینجا شروع راه Pac-Mania بود."

مکانیک ساده پک من سبب شد تا گیمرها در هر سطحی که هستند به راحتی بتوانند بازی را انجام دهند اما برای پیشرفت و استاد شدن در آن نیاز به مهارت و استعداد خاصی بود.

پاترسون می گوید: "پک من قانون قدیمی بازی های ویدیویی را رعایت کرد. مفهوم آنقدر ساده است که به راحتی متوجه می شوید اما برای استاد شدن چالش هایی در انتظارتان است. از آن بازی هایی بود که شما را مجبور می کرد به خود بگویید، فقط یک بار دیگر تلاش می کنم و بهتر بازی می کنم، چرا که می دانستید این بار بهتر انجام می دهید. ده بار بعد متوجه می شدید که تنها پشت هم در حال بازی کردن هستید. فارغ از تکنولوژی، اگر یک بازی بتواند چنین کاری با گیمرها کند، همیشه بازیکنان را به سوی خود جلب می کند."



بیشاب می گوید اگرچه نام بازی پک من بود، اما یک تیم درگیر ایجاد این سرگرمی بوده اند: "رفتار به وضوح مستقل 4 روح، به هر کدام شخصیت جداگانه ای می بخشید و حتی امروزه هم گاهی اوقات به آن ها نگاهی انسانی دارم."

وی می خندد و ادامه می دهد: "اضافه بر این، یکی از قوی ترین ویژگی های پک من این است که به او اجازه می دهد بازی را برای روح ها عوض کرده و آن ها را شکار کند. شکار به شکارچی تبدیل می شود و شکارچی، شکار می شود. رابطه بین پک من و روح ها به نوعی اولین تجربه های بازی چند نفره را به وجود آورد. اگر فکر کنید، می فهمید که هر روح نقش خود را به صورت جداگانه بازی می کند و شخصیت خاص خود را دارد. برای مثال Blinky و Clyde دو شخصیت بد کاملا متفاوت اند."

بلادراموس هم چنین نظری دارد: "من فکر می کنم پک من یکی از اولین بازی های ویدیویی بود که نشان می داد بازی های ویدیویی می توانند چیزی غیر از بازی در برابر کاراکترهای بی روح و قیافه و به علتی نامعلوم باشند. پک من عنوانی بود که کاراکترها را به خوبی تعریف می کرد. قرار نبود شما چیزی را بترکانید یا کسی را بکشید. باید کاراکتر خود را به خوبی هر چیز دیگری درون بازی می شناختید. اشیاء دیگری هم در بازی بودند که تاثیر جداگانه ای طی مسیر و انتهای بازی داشتند."

وی ادامه می دهد: "پک من اولین بازی ویدیویی بود که فراتر از اتاق های سرگرمی رفت و به پدیده پاپ کالچر تبدیل شد. کارتون ها، اسباب بازی ها و ابزارهای بازی متفاوت، کتاب های پرفروش و حتی یک قطعه موسیقی پرترفدار. محبوبیت پک من افراد بیشتری را به سوی بازی های ویدیویی کشاند. من همیشه احساس می کردم که احساس دوستی و خودمانی بودن بازی، به مردم کمک کرد تا نه تنها حس بهتری به بازی ها داشته باشند، بلکه تکنولوژی را به صورت عمومی قبول کنند. کامپیوترها و چیزهایی اینچنینی، پیش از آن ترسناک بودند. پک من کمک کرد

تا مردم متوجه شوند چیزی برای ترسیدن وجود ندارد.

پاترسون می گوید: "کسب بالاترین امتیاز در بازی هایی چون Pac-Man و Ms. Pac-Man بیش از هر بازی دیگری ارزش دارد. چرا که این بازی ها را هر کسی انجام داده. اگر به مادرزگتان هم بگویید که بالاترین امتیاز را در پک من کسب کرده اید متوجه می شود که چه می گوئید. آخرین بار شنیدم که David Race رکورد جهانی را برای سریع ترین اتمام در اختیار دارد. به این معنی که او 3.333.360 امتیاز بازی را سریعتر از هر کس دیگری در سراسر دنیا به دست آورده."

چرا پک-من هنوز هم دوست داشتنی است؟

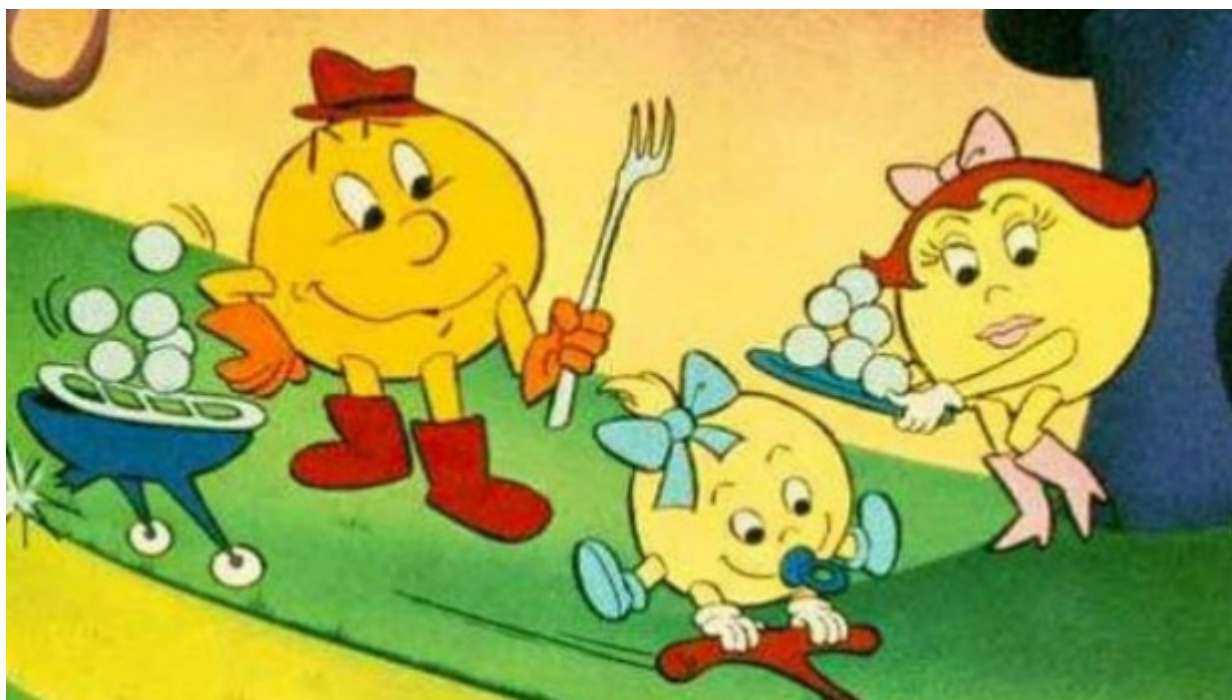


اگرچه سلیقه گیمرها طی سال های اخیر تغییر کرده و از یک توپ زرد رنگ بامزه با کاراکترهای واقع گرایانه تری چون لارا کرافت و سالید اسنیک رسیدند، اما پک من هنوز هم چهره ای شناخته شده و محبوب در صنعت پر طرفدار و شلوغ بازی های ویدیویی است.

پاترسون معتقد است سادگی و امتداد بازی تنها دلیلی است که بازی را در میان موج بازی ها و شخصیت های بزرگ دیگر در این دور و زمانه هنوز زنده نگه داشته: "پک من دوست داشتنی است و همه دوست دارند به آن نزدیک شوند. همچنین، طی این همه سال تغییر زیادی نکرده. اگر کسی برای سال ها بازی ویدیویی انجام نداده باشد، شاید لارا کرافت و سالید اسنیک های امروز را نشناسد اما پک من را حتما تشخیص می دهند، چرا که از ریشه های خود دور نشده. من فکر می کنم باید 10 هزار مایل بروید تا کسی را پیدا کنید که این رفیق زرد کوچولوی ما را نشناسد."

تولد 35 سالگی بتمن زمانی رخ می دهد که او از هر زمان دیگری مشهور تر است. او ستاره برنامه کودک Pac-Man And The Ghostly Adventures و چند بازی جانبی است که نامکو برای بازیکنان جوان توسعه داده.

پاترسون می گوید: "من واقعا معتقدم که 35 سال دیگر باز هم در سالگرد تولد پک من در مورد او خواهیم نوشت، درست مانند امروز. او پاپ کالچر است، آیکون و نشانه ای که ورای بازی های ویدیویی رفته. مردم همیشه The Beatles و Babe Ruth یا Love Lucy را به یاد می آورند، حتی اگر آن نسلی که از آن ها لذت می برده گذشته باشد. پک من هم یکی از آن نشانه هاست و برای همیشه بخشی از فرهنگ و تاریخ بازی های ویدیویی باقی می ماند.



DeSipra، شخصیت معروف نامکو را به یک کاراکتر دیگر تشبیه می کند: "اسمایلی خندان نشانه دهه 60 است، دکمه زرد و گردی که توجه کل نسل را درگیر خود کرده بود. 50 سال گذشته و شما هنوز هم آن را می بینید و هنوز هم همان حس را به مردمی که از آن استفاده می کنند منتقل می کند. چه آنقدر جوان باشند که آن را شناسند و چه غیر از آن باشد. پک من و چهره زرد رنگ دایره ای اش همین راه را دنبال کرد و مردم حتی بیشتر هم از آن دریافتند."

مثلا یک پیتزا را تصور کنید که یک قطعه از آن برداشته شده باشد، همیشه یادآور دهان باز پک-من است. اگر دوران کودکی تان درگیر پک من بوده باشید، قطعا در اولین برخورد خود با پیتزا چنین خلاقیتی به خرج داده اید و به آن خندیده اید.

از نگاه بیشاپ، پک من قرار نیست دوباره به جامعه بازگردد، چرا که هیچ وقت از جامعه بیرون نرفته: "ما پک من های جدید منتشر کرده ایم، بازی های ویدیویی، اسباب بازی ها، برنامه های تلویزیونی و بسیاری اجناس دیگر طی این سال ها. بنابراین محبوبیت پک من برای من چیز جدیدی نیست. پک من در ذهن و روح ما دهه ها است که جای خوش کرده و با استناد به احساس قوی نوستالژی، تبدیل به یک نماد فرهنگی شده. من فکر می کنم پک من، به یک بخش دائمی از فرهنگ ما تبدیل شده و باقی خواهد ماند."

اما نامکو باندای چگونه تولید 35 سالگی پک من را جشن گرفت؟ به گفته بیشاپ، نقشه بزرگی در

سر دارند. نقشه جشن برای سی و پنجمین سال تولد پک من برای باقی سال 2015 برنامه ریزی شده و با دور همی مخصوصی در روز 22 ماه مه (دو روز پیش) آغاز شد.

بیشاپ هفته پیش گفت: "گردهمایی اصلی بعدی، جشن تولد 35 سالگی است که در روز واقعی تولد پک من در شیکاگو برگزار می شود."

همه افراد مشهور از جمله خالق بازی، تورو ایواتانی و دیگر چهره های شناخته شده مثل بیلی میچل و گروه موسیقی باکتر و گارسیا در این مراسم حضور داشتند. بیلی میچل یکی از گیمرهای حرفه ای در دوران بازی های آرکید است و به خاطر ثبت رکوردهای فوق العاده اش شهرت دارد. با گروه موسیقی باکتر و گارسیا هم که بالاتر آشنا شدید، آن ها قطعه موسیقی Pac-Man Fever را سال 1982 به بازار عرضه کردند و خیلی سریع شهرت یافتند.

این جشن و سرور طی سال آتی ادامه پیدا می کند. دو ماه دیگر، اوایل مرداد ماه، فیلم Pixels به روی پرده های نقره ای سینما می رود تا شاهد هنرنمایی آدام سندلر، کوین جیمز و پیتر دینکلج باشیم. به نظر می رسد امسال برای نقطه خور کوچک ما سال بزرگی باشد اما همه این ها برای زنده نگه داشتن یاد ستاره ای چون او باز هم اندک است.

[دیجیاتو](#)