

# چگونه فال آوت ۴ ثابت کرد که دنیای بزرگ تر همیشه بهتر نیست - دیجیاتو

پوریا دانشور | سه شنبه، ۱۵ تیر ۱۳۹۵

کنفرانس بازی سازان فرصت خوبی برای بازیکنان و سایر فعالان صنعت بازی های ویدیویی است تا ببینند سرگرمی مورد علاقه شان به کدام سمت می رود. اغلب، با توجه به سخنان توسعه دهندگان مطرح، می توان کورسویی از آینده بازی های ویدیویی دید. اما آیا این صنعت همواره در جهت رشد و بهبود حرکت می کند؟ آیا تصمیمات استودیو های بازی سازی به مذاق اکثریت بازیکنان خوش می آید؟ یکی از بالقوه ترین تغییرات صنعت طی سال های اخیر، جهان باز شدن اکثر بازی ها است، اما این سوال برای ما مطرح می شود که آیا محیط بزرگ تر، به معنی بازی بهتر است؟

طی کنفرانس توسعه دهندگان بازی های ویدیویی در سال 2016، برخی از اعضای استودیو بازی سازی Bethesda که مستقیماً در روند ساخت Fallout 4 دخیل بودند، کنفرانسی در مورد نحوه ساخت و توسعه عناوین این استودیو ارائه دادند. نمی خواهیم تماماً در مورد این کنفرانس سخن بگوییم، اما چندین نکته قابل تامل در این کنفرانس مطرح شد که ما را به تفکر وا داشت.

یکی از مهم ترین مسائل مطرح شده در این کنفرانس مشکل توزیع منابع و وقت در روند ساخت بازی ها بود. خودتان حجم عظیم بازی های بتسدا را تصور کنید، طبیعتاً یافتن توزیع مناسبی از وقت و منابع در توسعه آن ها باید یکی از اولویت های اصلی بتسدا باشد. بگذارید واضح تر بگوییم، هرچه ابعاد یک بازی بزرگ تر باشد، در یک پنجره زمانی ثابت تیم وقت کمتری باید با اجزای مختلف بازی اختصاص دهد. پس این سوال مطرح می شود که چگونه می توان در یک محدوده زمانی مشخص توسعه بازی را بدون کم و کاستی به اتمام رساند؟

اما راه حال بتسدا برای حل این معضل چه بود؟ اول از همه لازم است بدانید که این تیم از یک ابزار توسعه برای پدید آوردن منابع و اشیا مورد نیاز بازی هایش بهره می برد. فرض کنید محیطی نیازمند دیوار ها و بشکه هایی چوبی است، تیم سازنده این ها را با ابزار توسعه می سازد در محیط بازی قرار می دهد.



این ابزار توسعه نه تنها به خود سازندگان، بلکه به بازیکنان هم اجازه می دهد که از طریق توسعه و عرضه ماد ها، هر چه قدر که می خواهند منابع و اشیا تازه خلق کنند و آن ها را در دنیای بازی بگنجانند. همین ماد ها هستند که ارزش بازی های بتسدا را چندین و چند برابر می کنند و به عمر

آن ها می افزایند. نمی توان به راحتی مزایای این ابزار را نادیده گرفت.

برای مدیریت وقت، بتسدا ابتدا بخشی از محیط بازی را به صورت کلی و بدون هیچ گونه جزئیات خاصی شکل می دهد، سپس در حالی که برخی از کارمندان وقت خود را صرف بسط دادن این محیط می کنند، عده ای دیگر با اشیایی که با استفاده از ابزار توسعه پدید آورده اند به این محیط جزئیات می بخشند. بدین شکل همواره تمامی تیم ها به شکل هم روند در حال کارند و هیچ گاه منتظر اتمام وظیفه دیگر تیم نمی مانند.

اما دیگر مشکلی که تیم بتسدا در روند توسعه بازی هایش با آن ها مواجه شد، عدم توانایی در ساخت اشیا ای مختص به هر محیط بود. دنیای بزرگ فال آوت 4 بخش هایی متنوع با بافت های منحصر به فرد دارند. تصور کنید که لازم باشد برای هر محیطی، با ابزار توسعه اشیا گوناگونی پدید آورد، بدین شکل علاوه بر این که بازی نهایی پر می شود از فایل هایی که شاید هر کدام نهایتا یک یا دو جا در بازی به کار رفته باشند، تیم سازنده باید بودجه و وقت بسیار زیادی به توسعه منابع و اشیا گوناگون اختصاص دهد. به همین دلیل تیم بتسدا مجبور شد از اشیایی تکراری در طراحی محیط های مختلف استفاده کند.

*بتسدا مجبور شد از اشیایی تکراری در طراحی محیط های مختلف استفاده کند*

با این تفسیرات، احتمالا متوجه مشکل بسیاری از بازی های جهان باز عظیم شده اید. به دلیل کمبود وقت و منابع در بسیاری از بازی ها، امکان خلق محیط های متنوع نیست. بسیاری از محیط ها یکنواخت و گاه خسته کننده جلوه می کنند و شاید کشش کافی برای جذب بازیکنان برای مدت زمان طولانی را نداشته باشند. در حالی که استودیو های سازنده عناوین کوچکتر از لحاظ وسعت دنیا، قادرند به خوبی روی هر محیطی وقت صرف کنند و آن ها را پر کنند از جزئیات خیره کننده و جذاب. بگذارید این سوال ها را از شما بپرسیم: آیا به نظر تان امروزه بازی ها بیش از حد وسیع شده اند؟ ترجیح می دهید توسعه دهندگان محیط های کوچک تر اما با جزئیات بیشتر خلق کنند و یا محیط های عظیم اما فاقد تنوع؟

پیش از هر چیزی، در نظر داشته باشید که محیط های گسترده ای که بتسدا با ابزار توسعه اش خلق می کند یکی از مهم ترین المان های بازی هایش به شمار می روند. محیط های بزرگ به بازیکن اجازه می دهند مدت فراوانی را به گشت و گذار اختصاص دهد و در هر گوشه ای، چیز تازه ای کشف کند. بدون شک این محیط های عظیم یکی از ملزومات سری های فال آوت و الدر اسکورز هستند و بدون آن ها، قطعا این داستان های خارق العاده هم شکل نمی گرفتند. اما وقت آن رسیده که در مورد نسبت عظمت محیط به تنوع آن کمی بحث کنیم.



به تصویر بالا نگاه کنید، این تصویر نمایی است از Saugus Ironworks، یکی از لوکیشن هایی که بازیکنان در Commonwealth (از این پس در متن کامنولث می خوانید) بدان وارد می شوند.

تمامی اشیا ای که در آن می بینید بارها و بارها در دیگر مکان های کامنولث استفاده شده اند. اما چینش به خصوص آن ها در این محیط خاص و البته نورپردازی، اتمسفری خاص به این محیط بخشیده. سازندگان فال آوت 4 با نشان دادن این تصویر در جریان کنفرانس توسعه دهندگان بازی های ویدیویی، سعی در اثبات این موضوع داشتند که می توان با منابع یکسان و تکراری، محیط هایی با اتمسفر خیره کننده پدید آورد. حقیقتا هم در کار خود موفق بوده اند.

اما مشکل این جا است که بازیکنان بارها و بارها وارد این محیط می شوند. شاید بار اول از زیبایی آن لذت ببرند، اما وقتی به دفعات متعدد به قصد انجام مراحل تکراری به این محیط داخل شوند، این لوکیشن کاملا برای شان عادی و حتی خسته کننده جلوه خواهد کرد و به سرعت فراموشش می کنند. در حقیقت این محیط هم سریعا در دریای بیکران یکنواختی محیط های فال آوت 4 غرق می شود و جذابیتش را از دست خواهد داد.

البته یکنواختی می تواند در طراحی برخی از لوکیشن ها مفید باشد. برای مثال Institute، محیطی است با یک معماری خاص. معماری ای مدرن و منحصر به فرد که به این سازمان هویت می بخشد. طبیعتا یکنواختی در طراحی بخش های مختلف این موسسه، تاثیر آن را در داستان بازی تقویت می کند. بسیاری دیگر از بخش های کامنولث هم به همین شکل با استفاده از منابع و اشیا تکراری و یکنواخت ساخته شده اند، متدی که برای طراحی این مکان ها کاملا منطقی است.

*برای قوی تر ساختن اثری که هر کدام از این محیط ها در بازیکن ایجاد می کنند، هر کدام باید به شکل خاصی ویرانی را نشان دهند*

سری فال آوت داستانی پسا آخرالزمانی را روایت می کند. مشخصه اصلی اکثر محیط های بازی های این سری، بی نظمی و به هم ریختگی آن ها است. هرج و مرجی که گاهی به خاطر انفجار بمب اتم در سال های سال قبل شکل گرفته و یا به دلیل هجوم غارت گران برای تصرف باقی چیز های به درد بخور در آن ها ایجاد شده. در حقیقت طراحی به هم ریخته این محیط ها، کاملا در خدمت تم داستانی این سری یعنی نابودی دنیا است. اما برای قوی تر ساختن اثری که هر کدام از این محیط ها در بازیکن ایجاد می کنند، هر کدام باید به شکل خاصی ویرانی را نشان دهند. اگر تمامی آن ها مشابه هم باشند، اثر شان روی بازیکن سریعا کمرنگ می شود.



این جا است که استفاده از اشیا ای خاص که اصطلاحا آن ها را «اشیا قهرمان» می نامند مطرح می شود. همان طور که گفتیم، در ساخت اکثر محیط ها از منابع و اشیا یکنواخت استفاده می شود. اما برای تنوع بخشیدن به آن ها، می توان با ابزار توسعه شیء و یا اشیائی محدودی پدید آورد که نهایت یک بار و فقط و فقط در یک لوکیشن خاص استفاده می شوند تا آن محیط خاص تر به نظر برسد.

آن چه که از هر محیط در ذهن بازیکن به یاد می ماند، شیء قهرمان آن است

این شیء، قهرمان آن محیط است. از آن جایی که اکثریت لوکیشن ها با اشیا ای تکراری و یکنواخت توسعه می یابند، شیء قهرمان به عنوان تنها المان ویژه آن محیط به تنهایی نظر بازیکن را به خود معطوف می کند. در واقع آن چه که از هر محیط در ذهن بازیکن به یاد می ماند، شیء قهرمان آن است. اگر هر لوکیشنی قهرمان و یا حتی قهرمانان خاص خودش را داشته باشد، بازی به طور کلی متنوع تر به نظر می رسد و پیامش را که در مورد سری فال آوت ویرانی است بهتر به بازیکن منتقل می کند.

استودیو ابزیدیان، سازندگان یکی از عناوین غیر اصلی سری فال آوت یعنی فال آوت نیو وگاس، به خوبی از اهمیت اشیا قهرمان آگاه بود. نیو وگاس پر است از مکان هایی به یاد ماندی که یکتایی خود را مدیون گاهها تنها یکی از اشیا به کار رفته در آن ها هستند. برای مثال Mojave Outpost، به لطف مجسمه های غول پیکرش یکی از آن به یاد ماندنی ترین مکان های این بازی نزد بازیکنان به شمار می رود.

اما در فال آوت 4، بسیاری از لوکیشن ها از مشکل یکنواختی رنج می برند. فضای داخلی بسیاری از ساختمان ها و کمپ های بازماندگان اکثرا کاملا مشابه یکدیگرند. این مورد باعث شده که بازیکن اغلب هیچ حس خاصی نسبت به آن ها نداشته باشد. بازیکنان برای انجام یک مرحله و یا دلیلی دیگر به آن ها وارد می شوند و محیطی مشاهده می کنند که مشابهش را قبلا بارها و بارها دیده اند. طبیعی است که تا حد زیادی ناامید می شوند و علاقه شان به گشت و گذار در آن محیط را از دست می دهند.

البته ما نمی گوییم که فال آوت 4 هیچ لوکیشن خوب و به یاد ماندنی ای ندارد، اما اگر از بازیکنانی که تمامی کامنولث را گشته اند بپرسید که کدام مکان ها را به خوبی به یاد دارند، شاید بتوانند فقط چند مورد انگشت شمار را نام ببرند. متأسفانه کمبود اشیا قهرمان در بسیاری از مکان های کامنولث، ضعفی است که فال آوت 4 شدیداً از آن رنج می برد.

یکی دیگر از دلایلی که می توان به عدم جذابیت اکثر مکان های فال آوت 4 نسبت داد را می توان ویژگی ساخت و سازی که در این عنوان به این سری اضافه شده دانست. البته توانایی ساخت و ساز کمپ ها و ساختمان ها به نوبه خود بسیار جذاب و حیرت آور است، اما مشکل این جا است که بازیکنان را به خوبی با روندی که خود بتسدا در طراحی بسیاری از مکان های بازی استفاده می کند آشنا می سازد.

آشنایی و شناخت زیاد از هر چیزی می تواند هویت آن را خدشه دار کند! سوسیسی و کالباس به ظاهر خوش مزه است، مگر نه؟ اما کافی است روند تولید آن ها را از نزدیک ببینید تا آن ها را کاملاً از برنامه غذایی خود حذف کنید! گرچه اختیاراتی که بتسدا در اختیار بازیکنان برای ساخت و ساز قرار داده شایسته تقدیر است، اما در حقیقت این ابزار توسعه، از شعبده این استودیو در طراحی بسیاری از سازه ها پرده برداشته و آن ها دیگر آن قدر که باید متحیرالعقول جلوه نمی

کنند.

شاید شما هم با گشتن و جب به جب کامنولث احساس کرده باشید که این سرزمین به مراتب از اسکایریم کوچک تر است. اگر از گشت و گذار در دنیای فال آوت 4 سیر نشده باشید، شاید این کوچکی اندکی شما را آزرده خاطر کند و تقاضای محتویات بیشتری کنید. اما تا به حال فکر کرده چرا فال آوت 4 از اسکایریم کوچک تر به نظر می رسد و یا چرا نیاز به محتوای بیشتری دارید؟ از بازی لذت برده اید و دلتان می خواهد که این لذت تداوم بیشتری داشته باشد؟ یا این که گشت و گذار در کامنولث شما را آن طور که باید و شاید ارضا نکرده؟ فال آوت 4 واقعا از اسکایریم کوچک تر است و یا به این دلیل که از محیطی تکراری و یکنواخت رنج می برد این گونه جلوه می کند؟ کامنولث کوچک است و یا تنها این گونه به نظر می رسد؟



تقریباً تمامی بازی ها اپن ورد از Destiny بگیرد تا Grand Theft auto 5، از محدودیت های تکنولوژی رنج می برند. به همین دلیل سازندگان شان مجبور به بهره گیری از برخی تکنیک ها همانند طراحی ماژولار، سازه های پوچ و استفاده از منابع و اشیا تکراری برای پر کردن محیط می شوند. مشکل این جا است که استفاده از این تکنیک ها با تاوان همراه است.

متاسفانه در بازی ای همانند فال آوت 4 که محیط بازی نقشی بسیار مهم دارد و بازیکنان اغلب به جای انجام مراحل وقت خود را صرف گشت و گذار در محیط می کنند، این تاوان به شدت مشهود است. برای مجاب کردن بازیکن به گشت و گذار در دنیای بازی، هر مکانی باید تا حدی منحصر به فرد باشد. هر محیطی باید داستان خودش را روایت کند، در حالی که اغلب آن ها تکراری هستند! متاسفانه مشکلات فال آوت 4 به همین یکنواختی محیط ها هم ختم نمی شود و طراحی ضعیف مراحل آن، آسیبی دو چندان به بازی وارد کرده. تصور کنید که باید چندین بار در مکان های مشابه، ماموریت هایی مشابه انجام دهید. طبیعتاً بعد از چندی از بازی زده می شوید.

*آن چه که یک عنوان جهان باز را موفق می سازد وسعت دنیایش نیست، بلکه غنای آن است.*

اگر کامنولث اندکی کوچک تر بود و تیم سازنده به جای چپاندن مکان های تکراری در آن، سعی می کرد محیط هایی منحصر به فرد خلق کند، بی شک فال آوت 4 تجربه ای بسیار بهتر برای بازیکنان به ارمغان می آورد. ابزار توسعه کار تیم سازنده را در توسعه بازی به مراتب ساده تر کرده، اما متاسفانه این سهولت موجب شده خلاقیت به کار رفته در فال آوت 4 نسبت به پیشینیانش رنگ ببازد. گویا هر چیزی که در بازی می بینیم، از محیط ها گرفته تا خود مراحل همگی یک کپی پیست ساده از روی یک سری منابع محدودند.

طبیعتاً در عناوین جهان باز، وسعت دنیا بسیار مهم است، به هر حال بازیکن باید محیطی برای مانور دادن و گشت و گذار در اختیار داشته باشد. اما کیفیت محیط اهمیتی به مراتب بیشتر از اندازه صرف دارد، کیفیتی که کشش را در بازیکن برای گشت و گذار ایجاد می کند. آن چه که یک

عنوان جهان باز را موفق می سازد وسعت دنیایش نیست، بلکه غنای آن است.

[دیجیاتو](#)