

چه عواملی S.T.A.L.K.E.R را به یکی از بهترین عناوین تاریخ بازی های ویدیویی بدل می کنند - دیجیاتو

شایان ضیایی | یکشنبه، ۱۴ شهریور ۱۳۹۵

طراح ارشد بازی های Bulletstorm و The Vanishing of Ethan Carter، «آدریان میلارز» (Adrian Chmielarz) چندی پیش به صحبت درباره بازی های پیرو ژانر «بقا» (Survival) پرداخت و گفت که ایده این دست از عناوین را بیشتر از اکثر بازی های سورویوالی که اخیراً به انجام رسانده می پسندد. شاید بسیاری از ما نیز چنین حسی نسبت به بازی های سورویوال چند سال اخیر داشته باشیم؛ اما واقعاً علت این ذهنیت چیست؟

بسیاری از گیمرها همواره از بازی های پیرو ژانر بقا استقبال می کنند و حاضر هستند ساعت ها وقتشان را صرف آنها کنند؛ پس مشکل چیست که بسیاری از این عناوین احساس هیجان خاصی به ما منتقل نمی کنند و آیا اصلاً بازی ویدیویی خاصی وجود دارد که به خوبی از پس چالش های این ژانر برآمده باشد؟

بعید است که مشکل، اساساً نشئت گرفته از ماهیت سبک باشد. از منظر تئوری، ایده ی دوام آوردن در برابر تمام مشکلات و فائق آمدن بر آنها، فوق العاده به نظر می رسد. بار عاطفی تلاش برای بقا - یعنی تنشی که از آسیب پذیر بودن و هیجانی که از دوام آوردن برخلاف تمام انتظارات منتقل می شود - سبب می گردد تا این ژانر حرف های بسیار برای گفتن داشته باشد. بنابراین عدم تاثیرگذاری معمولاً ناشی از مکانیک های مختلفی است که در بازی های سورویوال قرار می گیرند و نمی توان خود سبک را سرزنش کرد.

یک بازی سورویوال معمولی چطور کار می کند؟



به طور رایج، شما به تنهایی در محلی به دور از تمدن و منابع لازم برای حیات گیر افتاده اید. یافتن غذا و آب امری مهم برشمرده می شود چرا که در غیر این صورت، نوار گرسنگی و سلامتی تان به سرعت کاهش می یابد؛ در این بین بعضی بازی ها از گیمر می خواهند که به خواب کاراکتر نیز توجه داشته باشد. شما معمولاً باید به دنبال منابع مختلف باشید و ابزارهای لازم برای بقا را بسازید.

در این بین، حیوانات، هیولاها و دیگر موجودات خیالی، اصلی ترین دشمن شما به حساب می آیند، خصوصاً در شب ها؛ بنابراین این بازی ها معمولاً مکانیک های مبارزه ای را هم در خود جای می دهند. گیم پلی این دست از بازی ها عموماً به شکلی غیرخطی دنبال می شود و به دفعات، لحظاتی پیش خواهد آمد که گیمر دچار ناامیدی و استیصال می گردد.

به نظر می رسد اکثر بازی های سورویوال بر پایه المانی ناقص بنا شده اند: زمانی که گیمر باید صرف یافتن غذا، آب و دیگر منابع کند، سبب می شود دیگر فرصتی برای دستیابی به تجربه غایی مد نظر سازندگان باقی نماند. بنابراین به جای اینکه گیمر از تعاملات هیجان انگیز و جالب بازی لذت ببرد، خود را در حال عکس العمل نشان دادن به نوارهایی می یابد که دائماً و دائماً باید پر شوند.

خوشبختانه برخی از توسعه دهندگان، از مکانیک مبارزه برای انتقال بهترین تجربه ممکن بهره می برند اما متأسفانه بسیاری از این مبارزات هم بسیار ناامیدکننده هستند؛ دشمنان به راحتی صدمه می بینند، سلاح ها با چند ضربه می شکنند و نوار استامینای گیمر تنها برای چند حرکت پیش پا افتاده کفایت می کند. مبارزه شکلی خسته کننده و نامانوس دارد.

بنابراین بیا باید مشکلات رایج بازی های سورویوال را به شکلی مختصر بررسی کنیم:

- بسیار سریع هستند، خالی شدن زود هنگام نوار منابع به جای آنکه تنش زا باشد، استرس زا است.
- سرعت تخلیه نوار منابع، تاثیری مستقیم روی تمرکز و سبک بازی گیمر می گذارد و بخش اعظمی از وقت گیمر، صرف یافتن منابع می شود.
- مبارزات معمولاً برای تنوع بخشی به گیم پلی توسعه می یابند، اما مبارزه در بازی های سورویوال غالباً شکلی ناامیدکننده دارد و گیمر نسبت به درگیر شدن با دشمنان ترغیب نمی شود.

یک بازی سورویوال چطور می تواند این مشکلات را برطرف کند؟



بهترین بازی سورویوال، عنوانی است که تجربه گیمر را به جای زیر پا گذاشتن تمام نقاط جهان بازی برای یافتن منابع، به نجات پیدا کردن از طرق مختلف متمرکز کند. اگر این بازی، سیستم مبارزه را نیز شامل شود، تنش گیم پلی ناشی از مقابله با دشمنان خواهد بود و دیگر خبری از یک مکانیک ناامیدکننده نخواهد بود. اما آیا چنین عنوانی واقعاً وجود دارد؟ خوشبختانه بله، نه تنها یک بازی، بلکه یک سه گانه کامل.

S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl اولین نسخه از سری بازی Stalker است که توسط تیم توسعه دهنده ای اکرایی، یعنی GSC game World به بازار عرضه شد. این سری بازی اساساً با اقتباس از یک رمان علمی تخیلی روسی به نام Roadside Picnic ساخته شده است. Shadow of

Chernobyl هنگام عرضه در سال 2007، یک بازی پر از باگ بود و تجربه ای افتضاح به همراه می آورد. با این حال بعد از عرضه آپدیت های گوناگون در یک بازه زمانی چند ماهه، بازی بالاخره توانست چهره ارزشمندش را نشان دهد.

به نظر می رسد که ریشه اصلی موفقیت سری بازی Stalker، ناشی از آن بوده که بازی اهمیتی به مدیریت منابع نمی دهد و در عوض، این زمان است که باید مدیریت شود. البته گیمر هنوز به غذا نیاز دارد، اما سرعت خالی شدن نوار منابع در Shadow of Chernobyl به مراتب از بازی های سورویوال امروزی سخاوت مندانه تر است.

Stalker با هیچکس شوخی ندارد. The Zone (منطقه ای که تمام اتفاقات بازی در آن جا به وقوع می پیوندد) پر شده از موانعی که گیمر را از رسیدن به اهدافش باز می دارند. اولین و بدیهی ترین مانع، دیگر انسان های حاضر در منطقه هستند که تجهیزات فراوانی با خود حمل می کنند و از نشان دادن قدرت خود، هیچی ابایی ندارند. علاوه بر این، بازی سیستمی منحصر به فرد دارد که گیم پلی را به کلی دستخوش تغییر کرده: به یک گروه بپیوند تا بقیه گروه ها به دنبال بیفتند، شخصی را نجات بده و شاید یک دوست پیدا کنی، شخصی را بکش و شاید دوستانش در صدد کشتنت برآیند.



سیستم هوش مصنوعی بازی، که A-Life نامیده می شود، به راحتی یکی از پیچیده ترین سیستم های هوش مصنوعی به کار رفته در یک بازی ویدیویی به شمار می رود و سبب شده تا جهان سری بازی Stalker، شکلی باورپذیرتر و زنده تر از دیگر عناوین موجود در بازار به خود بگیرد. در واقع کم پیش نمی آید که خود را در مقابل بقایای نبردی بیابید که مدت ها پیش از رسیدن شما به وقوع پیوسته است و می توانید منابع مورد نیازتان را از آن جا جمع آوری کنید.

با این حال همه چیز به انسان ها محدود نمی شود. The Zone محیطی آخرالزمانی است که تفاوت های زیادی با دنیای عادی دارد. موجودات جهش یافته و هیولاها بر Zone حکمرانی می کنند. شما با سگ هایی مواجه خواهید شد که می توانند کلونی فرامادی از خود بسازند، از دست خون آشامانی نامرئی فرار خواهید کرد و با انسان هایی جهش یافته مواجه می شوند که حتی بعد از بارها مواجهه با آنها، باز هم شما را می ترسانند.

و بعد نوبت به «ناهمسانی» ها یا همان Anomaly ها می رسد. اگر بخواهیم ساده بگوییم، Anomaly ها نوعی ناهنجاری در فضا و زمان هستند که به اشکال گوناگون در بازی ظاهر می شوند. برخی ناهمسانی ها به شکل نبضی در میان زمین و آسمان هستند و اگر به آنها نزدیک شوید، شما را به درون می کشند و راهی برای فرار نیست. برخی دیگر هم به شکل توده های الکتریسیته، روزنه های نور که آسیبی روانی به شخصیت اصلی وارد می کنند و یا شعله های آتش ظاهر می شوند. اگر این هم کافی نیست، Zone پر شده از نقاط رادیواکتیو؛ خصوصاً نزدیک اشیای فلزی.

پس اگر شما از دست انسان‌ها فرار کنید، باید با موجودات جهش یافته مواجه شوید. اگر موجودات جهش یافته را شکست دهید باید مراقب Anomaly‌ها باشید. ضمناً طوفان‌های رادیواکتیو را هم فراموش نکنیم که هنگام مواجهه با آنها یا باید به پناهگاهی زیرزمینی رفت و در غیر این صورت مرگی عذاب‌آور در انتظارتان خواهد بود.

اما این همه چیز نیست



بسیاری از بازی‌های سورویوال، نیازهای حیاتی مانند غذا، آب، سرپناه، تجهیزات پزشکی و گاه سلاح‌ها را در اولویت قرار می‌دهند. Stalker اما با افزایش دادن تعداد منابع مورد نیاز گیم، تنش را با استفاده از پیچیدگی‌های نیازها به وجود می‌آورد.

شما باید برای مقابله با امواج رادیواکتیو، از نوشیدنی‌ها و داروهایی خاص استفاده کنید. شخصیت اصلی نه تنها به غذا نیاز دارد، بلکه باید توجهی به خواب وی نیز داشت. لباس و تجهیزات باکیفیت هم امری اساسی به شمار می‌رود. از سوی دیگر تعمیر سلاح‌ها را هم نباید فراموش کرد چون دلتان نمی‌خواهد که در میان مبارزه ناگهان تفنگ‌تان گیر کند. پرنگه داشتن نوار استامینا به کمک نوشیدنی‌های انرژی‌زا هم همیشه ایده‌ای خوب به حساب می‌آید.

اگر بدنتان شروع به خونریزی کند باید از پانسمان استفاده کنید تا جلوی جریان خون گرفته شود و در غیر این صورت، به احتمال زیاد جان‌تان را از دست می‌دهید. از لوازم دست‌ساز می‌توان برای حمل تجهیزات بیشتر یا سرعت بخشیدن به امر مداوا بهره‌گرفت. اما اکثر این لوازم هم رادیواکتیو هستند و یکبار دیگر بر می‌گردیم به استفاده از نوشیدنی یا دارو.

به بیان دیگر، Stalker درباره پیدا کردن منابع مختلف نیست، بلکه درباره این است که آیا گیم می‌تواند از موانع قرار گرفته بر سر راهش با سربلندی عبور کند یا خیر. بازی همچنان تاکیدی ویژه روی یافتن منابع دارد، اما سخت‌گیری کمتری روی آن می‌ورزد تا همچنان بتوانید از دیگر المان‌ها لذت ببرید. تلاش برای بقا، روی مقابله با چالش‌ها و حل کردن آنها معطوف شده و همه چیز درباره یافتن صرف‌آیتم‌های مختلف نیست. گیم می‌تواند برای چگونگی استفاده از منابعش استراتژی داشته باشد و نیازی نیست امیدوار باشید که در طول گیم پلی، این منابع را پیدا خواهد کرد. این اصلی‌ترین دلیل موفقیت Stalker به شمار می‌رود.

نبض بازی در دست شماست



«دان پینچبک» (Dan Pinchbeck)، خالق بازی Dear Esther اعتقاد دارد بازی‌های شوتر به دو دسته تقسیم می‌شوند: شوترهای واکنش‌گر که در آنها، وقایع بر سر گیم‌خراب می‌شوند و باید نسبت به آنها عکس‌العمل نشان داد و شوترهای استراتژیک که گیم‌برای حرکاتش برنامه‌ریزی کرده و آنها را پیاده‌سازی می‌کند.

مثال بارز شوترهای واکنش گر، بازی Serious Sam است که در آن، دشمنان فوج فوج به شما حمله ور می شوند و شما باید به شکلی اجتناب ناپذیر آنها را از میان بردارید. از سوی دیگر، FarCry 2 یک بازی شوتر استراتژیک است. در واقع تمام سری بازی FarCry بر مبنای برنامه ریزی پیش از حمله به دشمنان ساخته است.

به نظر می رسد که بازی های سورویوال هم در چنین دسته بندی ای جای می گیرند؛ این بازی ها گیرم را به برده نیازهای مختلف بدل می کنند. Stalker اما انگیزه لازم را ایجاد می کند، زمان خاصی به ماموریت ها اختصاص می دهد، نیازهای فیزیکی را معین کرده و بعد همه چیز را به گیرم می سپارد. بعد از این، سرعت و روش به اتمام رساندن ماموریت به خودتان بستگی دارید.

آیا صدای گروهی از راهزنان را می شنوید؟ آنها احتمالاً به سلاح ها و مهمات مورد نیازتان دسترسی دارند. شاید بتوان نقطه ای پیدا کرد و آنها را با اسنایپ از پا در آورد. یا شاید بتوان از میان گروهی از سگ های نابینا دوید و آنها را به سمت راهزنان هدایت کرد. ضمناً شبیخون زدن با سلاح های بی صدا هم همیشه ایده خوبی به شمار می رود. البته گاهی هم به هیچ چیز بیشتر از یک کلاشینکوف و چند نارنجک نمی توان اعتماد کرد.

Stalker همان چیزی است که FarCry 2 به شکلی ناامیدانه می خواهد باشد، اما با این فرق که المان های آن با یکدیگر سازگاری دارند. حتی داستان هم در Stalker بسیار منطقی تر از FarCry 2 است. در نظر داشته باشید این سخنان را شخصی بیان می کند که به نظرش FarCry 2، یکی از بهترین بازی های تاریخ به شمار می رود.

Stalker به گیرم می گوید «تو می توانی ماموریت ها را هرطور که می خواهی به پایان برسانی و در این راه، سیستم های پیچیده بازی هم تجربه ای منحصر به فرد برایت به ارمغان می آورند» و در عین حال، به خوبی با ماهیت عنوانی که ژانر سورویوال را دنبال می کند سازگاری دارد. پرسه زدن در جهان بازی بسیار هیجان انگیز است، تنوع زیادی در ماموریت ها وجود دارد و هوش مصنوعی هم دائماً شرایط های منحصر به فردی به وجود می آورد.



تا جایی که نگارنده مطلب می داند، Stalker تنها بازی سورویوالی است که زمان کافی برای برنامه ریزی و آماده شدن را در اختیار گیرم می گذارد و بعد سیستم مبارزه ای عمیق برای وی به ارمغان می آورد. اگر بخواهیم بازی های سورویوال را به دو دسته «واکنش گرایانه» و «کنش گرایانه» تقسیم کنیم، Stalker بدون شک کنش گرایانه است و دیگر بازی های سورویوال واکنش گرایانه.

مُد های توسعه یافته برای بازی هم کار را تا چند مرحله پیش برده اند. برای مثال یکی از بهترین مد های بازی، AMK نام دارد که تعادلی تازه به Stalker می بخشد و با افزودن قابلیت های بیشتر، المان های بقا را به اوج خود می رساند. دیگر مد های بازی مانند L.U.R.K و Oblivion Lost هم جذابیت های خاص خود را دارند.

هدف نهایی هر بازی ویدیویی این است که نوعی احساس در دل گیمر پدید می آورد؛ فرقی هم ندارد که این حس، هیجان بعد از پیروزی باشد یا غم ناشی از یک روایت تراژیک یا حتی لذت بردن از مواجهه با موقعیتی طنزآمیز. می دانیم که بازی های ترسناک، ذاتاً ساخته می شوند تا حس وحشت را در گیمر برانگیخته و باعث ترشح آدرنالین شوند.

اما بازی های سورویوال چطور؟ می توان گفت که این دست از بازی ها هم به گونه ای با عناوین پیرو ژانر وحشت همپوشانی دارند. گیمر هنگام تلاش برای بقا دچار نوعی حس تنش می شود و بعد از عبور از مانع، هیجان خالص را تجربه می کند. ضمناً این مانع می تواند یافتن ذره ای غذا باشد یا کشتن هیولایی غول آسا با آخرین گلوله اسلحه.

متأسفانه، بازی های سورویوال امروزی بیش از آنکه متعهد به ارائه چنین تجربیاتی باشند، صرفاً استرس زا هستند و هیچ چیز دیگری برای ارائه ندارند.

بسیاری از توسعه دهندگان هنگام ساخت بازی خود، پیش نیازهای منطقی مکانیک هایشان را بررسی می کنند و همین مسئله در دسرساز شده است. آنها نیازهای گیمر را مورد بررسی قرار می دهند و با خود می گویند که «تلاش برای بقا تجربه ای استرس زا است، پس بازی هم باید استرس زا باشد». اما مکانیک های آنها منطق سفت و سختی را دنبال می کنند که لزوماً کارآمد نیست.

مکانیک ها تمام چیزی نیستند که یک بازی به آنها نیاز دارد. مکانیک ها ابزارهایی هستند برای خلق یک تجربه. هیولاهای Stalker ترسناک هستند چون بازی می خواهد که ما بترسیم. دشمنان قدرتمند هستند و ما ضعیف چون باید احساس آسیب پذیری کنیم. سیستم مبارزه منصفانه است چون می خواهد حس هیجان ناشی از پیروزی را به بهترین شکل ممکن منتقل سازد. همه چیز درباره هسته عاطفی بازی است و به جرئت می توان گفت که Stalker از این لحاظ بهترین بازی ساخته شده در تمام ادوار به شمار می رود.



قدم برداشتن در یک برکه بسیار سرد را تصور کنید. مطمئناً چنین تجربه ای به هیچ وجه سرگرم کننده نیست و دمای آب، بسیار پایین تر از دمای عادی بدن خواهد بود. بدن شما به دنبال گرما خواهد بود و به شما التماس می کند که از آب خارج شوید. این تجربه ای است که استرس فیزیکی زیادی به شمار وارد خواهد کرد. بازی های سورویوال واکنش گر هم به همین شکل هستند؛ شاید شنا کردن در آب سرگرم کننده باشد اما کاهش دائمی گرمای بدن زجرآور است.

حالا ایستادن روی یک دایو بسیار مرتفع را تصور کنید. اگر پیش از این چنین کاری انجام نداده باشید، مطمئناً تجربه ای ترسناک برایتان خواهد بود. شاید پریدن از روی دایو رعب آور باشد اما برخلاف شرایطی که در آب سرد تجربه می کنید، سقوط به اعماق آب گرم یک استخر حس لذت زیادی به همراه خواهد آورد. Stalker هم دقیقاً چنین چیزی است؛ تجربه ای تنش زا به همراه می آورد، اما در نهایت شما را راضی می کند.

تمام چیزی که گیمرها از بازی های ویدیویی می خواهند، دستیابی به احساس و تجربه ای است که پیش از این مشابه آن را ندیده اند. همه ما ممکن است در شرایط های سختی قرار گرفته باشیم و تجربه ای طاقت فرسا از آنها به دست آورده باشیم. اما وقتی که این تجربیات به پایان می رسد، هیچ حسی بهتر از هیجان ناشی از پیروزی نخواهد بود؛ هیجانی که با گفتن «من از این شرایط با سربلندی بیرون آمدم» به دست می آید.

به همین شکل، همه ما بازی های سورویوال زیادی را تجربه کرده ایم، اما تنها Stalker بود که توانست چنین احساسی را در ما برانگیزد. متاسفانه استودیوی GSC Game World هنگام توسعه S.T.A.L.K.E.R 2 تعطیل شد و بسیاری از کارکنان آن به تیم 4A Games پیوستند تا روی سری بازی Metro کار کنند؛ عناوینی که جز بهترین شوترهای چند سال اخیر به شمار می روند اما دقیقاً سورویوال نیستند. دیگر کارکنان هم به استودیوی Vostok رفتند و Survarium را توسعه دادند؛ عنوان شوتر چندنفره رایگانی که آن هم سورویوال نیست.

اما سوال اصلی این است که آیا بازی دیگری می تواند یکبار دیگر راه S.T.A.L.K.E.R را دنبال کند یا خیر؟ بسیاری می گویند که بازی کانادایی The Long Dark و بازی مستقل Sir, You Are Being Hunted توانسته اند مسیر S.T.A.L.K.E.R را دنبال کنند اما تا زمانی که نگارنده مطلب آنها را تجربه نکند قادر به صحبت درباره شان نیست. در هر حال، GSC مدتی پیش مجدداً تاسیس شد اما هنوز از بازی جدیدش رونمایی نکرده است. تنها می توان امیدوار بود که شاهد بازی های سورویوال کنش گر دیگری از سوی آنها باشیم.

[دیجیاتو](#)