

پیش نمایش The Last Guardian؛ امیدها زنده است - دیجیاتو

سامان میرزا | شنبه، ۱۰ آبان ۱۳۹۵

Fumito Ueda (فومیتو اوئدا) را همگی به خوبی می شناسیم. یکی از سرشناس ترین طراحان بازی های ویدیویی، که در چند سال اخیر با عنوان جدید خود به نام The Last Guardian حسابی سر و صدا کرده است.

اوئدا زاده ی ژاپن و کسی بود که با شوق و هنر فراوانی که در چنته داشت، توانست با در اختیار گرفتن سکان استودیوی Team ICO (تیم ایکو)، دو بازی موفق و محبوب ICO و Shadow of the Colossus را به صورت انحصاری برای کنسول پلی استیشن 2 عرضه نماید.

پس از کسب موفقیت های فراوان و دریافت جایزه های گوناگون از همایش های معتبر جهانی، اوئدا خود را در گرداب عنوانی به اسم The Last Guardian گرفتار می بیند. عنوانی که تا همین چند وقت پیش هیچ اطلاعی از سرنوشت دقیق آن در دسترس نبود.

جدیدترین اثر این استاد بزرگ، روند ساخت اولیه ی خود را در سال 2007، توسط استودیوی خوش نام تیم ایکو سپری کرد و پس از آن در نمایشگاه E3 سال 2009 به صورت رسمی برای عرضه روی کنسول کمپانی سونی به نام پلی استیشن 3 به گیمرها معرفی شد.

بر طبق اعلام تیم سازنده، این عنوان قرار بود در سال 2011 به صورت جهانی عرضه شود، اما تأخیرهای متوالی و پشت سر هم، کاری می کند که وجود بازی در هاله ای از ابهام فرو برود و عرضه ی آن برای کنسول پلی استیشن 3 با حرف و حدیث های فراوانی همراه شود.

با به وجود آمدن این مشکلات و درگیری فومیتو اوئدا با بخش سرگرمی های کامپیوتری سونی، او به همراه دیگر اعضای تیم ایکو از سونی جدا می شود و به همراه آن ها استودیوی جدید genDESIGN را تأسیس می کنند.



بعدها وبسایت های مختلف حوزه ی گیمینگ به نقل از Shuhei Yoshida (شوهی یوشیدا)، رئیس استودیوهای جهانی سونی اعلام می کنند که برنامه ی عرضه ی The Last Guardian عوض شده و تیم بازی سازی genDESIGN با نظارت کامل مشاوران سونی در حال تدارک دیدن این عنوان برای کنسول نسل هشتمی سونی یعنی پلی استیشن 4 هستند.

در نهایت شوهی یوشیدا به حرف می آید و اعلام می کند که از همان سال 2012 پروژه ی ساخت این عنوان پر سر و صدا به نسل بعدی کنسول های بازی منتقل و برای کنسول نسل هشتمی سونی در نظر گرفته شده است.

بازی *The Last Guardian* پس از 6 سال مجدداً در نمایشگاه E3 سال 2015 به نمایش در می آید و به صورت انحصاری برای کنسول پلی استیشن 4 معرفی می شود.

وی در ادامه می افزاید که، محدودیت های سخت افزاری پلی استیشن 3 جان تیم سازنده را به لبشان رسانده بود. وی می گوید، آن ها می دانستند که اگر بخواهند بازی خود را روی این کنسول منتشر کنند، باید بسیاری از افکت ها و تنظیمات را نادیده گرفته و حتی تعدادی از شخصیت ها را تعدیل نمایند.

اوئدا و تیمش با دیدن معرفی شدن کنسول جدید سونی به این نتیجه می رسند که، با انتقال پروژه ی خود به نسل جدید قادر خواهند بود از تمام ظرفیت های *The Last Guardian* و تیمشان در جهت ارائه ی عنوانی مطلوب و انقلابی، استفاده کنند.

یوشیدا می گوید که تیم اوئدا با همکاری مستقیم SIE Japan Studio از همان سال، مجدداً مشغول ساخت بازی شدند. تفاوت عظیم ساختار دو کنسول به هیچ عنوان این اجازه را با تیم سازنده نمی داد تا نسخه ی ساخته شده روی کنسول پلی استیشن 3 را به کنسول جدید سونی منتقل کنند.

در نهایت بازی *The Last Guardian* پس از 6 سال در نمایشگاه E3 سال 2015 به نمایش در می آید و به صورت انحصاری برای کنسول پلی استیشن 4 معرفی می شود. یوشیدا پس از این نمایش می گوید که، ویدیوی نمایش داده شده دقیقاً همان چیزی است که در هنگام انتشار بازی خواهید دید.



یوشیدا در حالی این گفته را بازگو می کند که در همان سال و در مصاحبه ای جنجالی با وبسایت کوتاکو اعلام کرد که، نمایش اولیه ی بازی برای اجرا روی کنسول پلی استیشن 3 از نظر فنی، دستکاری های متعدد به خود دیده بود.

تریگو که کله ای شبیه به یک گربه و یا سگ دارد و نیمه ی پایینی بدن وی شبیه به پستانداری ناشناخته است، در گیم پلی این اثر نقش اصلی را بازی می کند و به نحوی ابزار کمکی این پسر بچه برای فرار به شمار می رود.

در اولین نگاه به اثر *The Last Guardian* متوجه خواهید شد که این بازی از نظر سبک گیم پلی،

طراحی هنری، درون مایه های فلسفی و همچنین موضوع آن، به شدت به دیگر عناوین ساخته شده توسط اوئدا یعنی ایکو و Shadow of The Colossus شباهت دارد.

در جدیدترین ساخته ی ساکنان توکیو، باید در نقش پسر بچه ای به انجام بازی پردازید که قصد دارد به همراه یک موجود نیمه پرنده، نیمه پستاندار به نام Trico (تریکو) از مکانی عجیب و غریب فرار کند.

تریکو که کله ای شبیه به یک گربه و یا سگ دارد و نیمه ی پایینی بدن وی شبیه به پستانداری ناشناخته است، در گیم پلی بازی نقش اصلی را بازی می کند و به نحوی ابزار کمکی این پسر بچه برای فرار به شمار می رود. با همراهی وی می توانید از ارتفاعات بلند بالا بروید و به کمک یکدیگر پازل های بازی را حل نمایید.

با ریز شدن در نام این موجود غول پیکر نیز به موارد جالبی می رسیم؛ به عنوان مثال واژه ی Trico در گویش ژاپنی به معنای زندانی بوده و واژه ی مرکب Toriko نیز از دو کلمه ی Tori و Neko، به معنای پرنده و گربه تشکیل شده است.

داستان بازی قرار است به صورت فلش بک هایی دنبال شود که توسط یک مرد مسن تر برای گیر بازگو می گردد. این مرد مسن داستان خود را در قالب پسری کودک سال به همراه یک پرنده ی غول پیکر به نام تریکو بازگو می کند، و از بالا و پایین های ماجراهای شگفت انگیز خود می گوید.



پسر بچه داستان «آخرین نگهبان»، که به نظر می رسد از اهمیت بالایی برخوردار است، دزدیده و به شکل مرموزی در یک قلعه ی پر پیچ و خم زندانی می شود. زمانی که به هوش می آید خالکوبی هایی را روی بدن خود پیدا می کند که تا پیش از این وجود خارجی نداشته اند.

حال پسرک جوان داستان، باید راهی را برای فرار از این مخمصه بیابد. وی در این راه با موجودی زخمی و خسته به نام تریکو دیدار می کند. تریکو ظاهری غلط انداز دارد. او دارای چهره ای وحشتناک بوده و در مواجهه ی اول با آن، اولین فکری که به ذهنتان می رسد فرار خواهد بود.

در هر لحظه خطر شوالیه ها و نگهبانان قلعه شما را تهدید می کند و باید از دست آن ها فرار کنید.

داستان The Last Guardian بر خلاف تصور، بیشتر از آن که در مورد جنگ و خونریزی باشد، بر مبنای دوستی، راهنمایی و مراقبت تریکو از شخصیت اصلی داستان و همچنین توسعه ی این نوع روابط میان آن ها شکل گرفته است.

در بازی رفته رفته با تریکو آشنا شده، باید به او فرمان های مختلف را یاد بدهید و حتی وضعیت غذا و خواب او را کنترل کنید. تریکو با رفتارهایی که از خود نشان می دهد، بیانگر یک حیوان

باهوش و چابک برای گیم است.

وی غذایی را که دوست نداشته باشد پس می زند، به شدت روی عوامل محیطی متمرکز شده و شما را از خطرات احتمالی آگاه می سازد. علاوه بر این در آخرین نگهبان تنها نخواهید بود. در هر لحظه خطر شوالیه ها و نگهبانان قلعه شما را تهدید می کند و باید از دست آن ها فرار کنید.

The Last Guardian در دید سوم شخص دنبال می شود و عناصر مخفی کاری، ماجراجویی و همچنین پازل های متعدد را می توان در آن به وفور یافت. در این بین المان های سبک اکشن نیز در بازی وجود دارد اما آن چنان که باید به چشم نمی آید؛ موردی که به ما این اجازه را می دهد تا همچنان The Last Guardian را اثری احساسی به شمار آوریم.



علاوه بر این ها، جریانات بازی به روابط متقابل تریکو و پسر بچه ی داستان وابستگی بالایی دارد. تریکو با حرکات و بروز نشانه های جسمی از خود به شما می فهماند که در آن لحظه چه حسی دارد. همچنین شما نیز می توانید به تریکو دستور داده و از او برای حل پازل ها به نفع خود استفاده کنید.

تریکو حیوان است؛ حیوانی غول پیکر که اهلی کردن آن کاری بس غیر ممکن به نظر می رسد. بنابراین در اکثر اوقات انتظار نداشته باشید که، این پرنده همان ابتدای کار درخواست های شما را پاسخ دهد.

دیدگاه گیمرها در رابطه با بازی های هنری، داستان های مفهومی و فلسفی نسبت به سال 2009 ارتقاء پیدا کرده است.

هنوز مشخص نیست با استفاده از چه وسایلی باید به مقابله با نگهبانان قلعه بپردازید. پسرک درمانده، در ابتدای ورود به بازی نه سلاح خاصی برای جنگیدن در اختیار دارد و نه زرهی برای محافظت از خود. تنها کاری که می توانید بکنید به بالا رفتن از ارتفاعات، پریدن و دویدن ختم می شود.

به علاوه ی این موارد می توانید با استفاده از عوامل محیطی به صورت بی سر و صدا و مخفی کاری دشمنان را پشت سر بگذارید و بازی را به پیش ببرید. در این راه اگر توسط نگهبانان قلعه شناسایی شوید، زمانی محدود برای فرار در اختیارتان گذاشته می شود.

در صورتی که در امر فرار ناموفق باشید بازی تمام شده و به اصطلاح می بازید. آخرین نگهبان حکم راه رفتن روی لبه ی تیغ را دارد. شاید این جمله کلیشه ای به نظر برسد اما بهترین توصیف برای برای عنوانی چون The Last Guardian است که یکی از سخت ترین سال ها را برای عرضه T پیش رو دارد.

مطمئناً دیدگاه گیمرها در رابطه با بازی های هنری، داستان های مفهومی و فلسفی نسبت به سال 2009 ارتقاء پیدا کرده است. فومیتو اوئدا به سبب انتشار موفق تنها دو عنوان و کار روی یک عنوان موفق دیگر توانست در عرصه ی بازی سازی، تا به این حد به شهرت برسد.

شهرتی که اصلاً دلش نمی خواهد، عرضه ی ناموفق The Last Guardian به آن ضربه بزند و این گونه کل دوران بازی سازی خود را به دست خاطره ها بسپارد. متأسفانه آن قدر نمایش های بازی کم بوده است که نتوان راجع به هیچ یک از نقاط بازی نظر قطعی داد. از طرفی دیگر، آخرین نگهبان با نمایش اولیه ی خود تبدیل به یکی از منحصر به فرد ترین عناوینی شد که تا به الان می شناسیم.



موسیقی فراموش نشدنی، تعامل انسان و حیوان و ورزش باد از لا به لای پره های تریکو همه و همه احساس آرامش شگفت انگیزی را به گیمر منتقل می کنند. در این بین وجود پازل های گوناگون و حل هر یک از آن ها به شیوه ای کاملاً متفاوت می تواند شور و هیجان بازی را دوچندان کند.

در نقطه ی مقابل بیابید فرض کنیم در برخی قسمت های بازی کم و کاستی هایی باشد. طراحی ضعیف مراحل، پازل های حوصله سر بر و انجام مأموریت های مختلف به یک شکل می تواند بازی را به شدت تکراری کرده و به یک باره موجب سقوط آن شود. فومیتو اوئدا را می توان یکی از طراحان ماهر عرصه ی بازی سازی به شمار برد. نگاه کردن به عناوینی چون ایکو و Shadow of The Colossus نیز می تواند حکم تأییدی بر این ادعا باشد.

از همین رو انتظارات فراوانی از وی در جدیدترین اثرش می رود. در همان ابتدا، یکی از شگفت انگیزترین مواردی که در بخش بصری بازی نظر شما را به خود جلب می کند تفکیک فوق العاده ی پره های تریکو از هم است.

تک تک این پرها دارای فیزیک منحصر به فرد خود بوده، هیچ خلأ خاصی در آن ها دیده نمی شود و ورزش نسیم از میان آن ها می تواند شما را غرق در رویا کند. در نقطه ی مقابل، طراحی نه چندان دلچسب پسر بچه ی داستان قرار دارد که گویا زمان زیادی برای پرداخت آن در نظر گرفته نشده است.

The Last Guardian یا به تعبیری دیگر آخرین نگهبان، به مدت 8 سال در جریان ساخت بوده و در این زمان اطلاعات بسیار کمی از آن منتشر شده است. 8 سالی که مطمئناً توقعات را از سونی و تیم اوئدا بالا برده و استرس های حول این اثر را دو چندان می کند.

راستش را بخواهید، سرنوشت عنوانی چون The Last Guardian کاملاً غیر قابل پیش بینی است. مطمئناً، منتقدین و اکثریت طرفداران خواهان تجربه ی یک بازی کامل و بی ایراد هستند، نه یک عنوان معمولی با مشکلات ریز و درشت فراوان.

پس از 8 سال، 6 دسامبر امسال مصادف با 17 آبان، روز حساب رسی فرا می رسد. آخرین نگهبان

توسط genDESIGN و با نظارت و همکاری مستقیم SIE Japan Studio در دست ساخت است. در این بین نام بزرگی چون فومیتو اوئدا، می تواند دلیل محکمی بر موفقیت بازی و همچنین تجربه ی آن توسط گیمرها به شمار رود.

[دیجیاتو](#)