

# پشت پرده بازی های ویدیویی؛ با شیگرو میاموتو آشنا شوید - دیجیاتو

سامان میرزا | جمعه، ۵ آذر ۱۳۹۵

همواره در صنایع گوناگون، افرادی وجود دارند که بهترین ها و با کیفیت ترین ها را ارائه می دهند. این ایده پردازان نو اندیش چیزهای جدیدی برای معرفی داشته و با جلب توجه عامه ی مردم تحسین آنان را نسبت به خود بر می انگیزند. در زمینه بازی های ویدیویی نیز اشخاص سرشناسی ظهور کرده و خودی نشان داده اند.

هر یک از این افراد تجلی گر داستانی بوده اند و به نوبه ی خود با تأثیرگذاری بر دنیای سرگرمی موجب پیشرفت هایی هرچند کوچک در این عرصه شده اند؛ پیشرفت هایی که بازی و بازی سازی را به یکی از مهمترین و پردرآمدترین صنعت های عصر امروز بدل کرده است و روزانه شاهد گردش های مالی میلیون دلاری در بطن آن هستیم.

در یکی دیگر از سری مقالات پشت پرده ی بازی های ویدیویی، قصد داریم به سراغ مردی برویم که با طراحی عناوینی چون برادران سوپر ماریو، افسانه ی زلدا و دانکی کانگ کودکی بسیاری از ما را رقم زد. او نه تنها یک طراح است بلکه با بیش از 40 سال سابقه، یکی از چهره های اصلی کمپانی نینتندو به شمار می رود.

بار دیگر قرار است به مشرق زمین و مهد بازی های ویدیویی یعنی کشور ژاپن سفر کنیم. در جدیدترین مقاله ی «[پشت پرده ی بازی های ویدیویی](#)» به سراغ Shigeru Miyamoto (شیگرو میاموتو)، طراح و کارگردان 63 ساله ی بازی های ویدیویی می رویم و از زندگی شخصی اش می گوئیم.



کاری که می خواهم انجام دهم به هیچ وجه این نیست که فضا و چارچوبی را به وجود آورم که بقیه ی کارمندان خود را در رقابت با من ببینند؛ اصلاً دلم نمی خواهد آنان برای رضایت شخص من بازی بسازند. در واقع سعی دارم با ترغیب و تشویق، کارگردانان را به سوی اهدافشان سوق دهم و این فرصت را برای آن ها ایجاد کنم، تا ببینند تجربه ای که مدنظر داشته اند تا چه حد برای گیمرها فراهم شده است. تا حد امکان با پایبندی به اصول حرفه ای سعی میکنم در ساخته های آنان ریز نشوم.

شیگرو میاموتو طراح و کارگردان بازی های ویدیویی و همچنین خالق برخی از بهترین و تحسین شده ترین عناوین تاریخ صنعت بازی های ویدیویی، 16 نوامبر 1952 در روستای کهن سونوبی در نزدیکی شهر کیوتو، پایتخت قدیمی ژاپن به دنیا آمد. میاموتو پس از فارغ التحصیل شدن از دانشگاه به صورت رسمی در سال 1977 کار خود را در نینتندو شروع می کند.

تقریباً در همین سال ها بود که این کمپانی به صورت جدی وارد صنعت بازی های ویدیویی شد و به مرور تصمیم گرفت کارت های بازی خود را که ساخت آن ها به سال 1889 میلادی باز می گشت و قدمتی 88 ساله را نصیب خود کرده بود، کنار بگذارد. میاموتو رفته رفته در این شرکت رشد می کند و سرانجام خود را به عنوان یکی از عناصر اصلی نینتندو مطرح می سازد.

اولین ساخته ی این بازی ساز ژاپنی به طراحی دستگاه های آرکید در سال 1970 باز می گردد. همچنین فرانچایزهایی که شیگرو میاموتو در ساخت و ایجاد آن ها نقش داشته است شامل عناوین غنی و سرگم کننده ی Mario (ماریو)، The Legend of Zelda (افسانه ی زلدا)، Donkey Kong (دانکی کانگ)، Star Fox (استار فاکس) و... می شود.

در این بین عنوانی چون Super Mario Bros. (سوپر ماریو برادرز) یکی از شناخته شده ترین آثار میاموتو به شمار می رود و اثر کم نظیر Ocarina of Time از سری افسانه زلدا و همچنین سوپر ماریو 64 جزو معدود بازی هایی هستند که توانسته اند، تحسین و نظر مثبت منتقدین متعددی را در طول تاریخ به خود جلب کنند.



میاموتو در کنفرانس توسعه دهندگان بازی های ویدیویی در سال 2007.

پس از فوت ناگهانی ساتورو ایواتا، مدیر عامل خلاق نینتندو، در 11 جولای سال 2015، میاموتو در کنار همکار دیگرش به نام جنیو تاکدا پیش از منصوب شدن وی به عنوان همکار خلاق در سپتامبر 2015، نقش نماینده ی مدیر عامل را در این کمپانی به عهده می گیرد. پیش از این نیز، وی وظیفه ی اداره کردن بخش تجزیه و تحلیل و همچنین توسعه سرگرمی های نوین را برعهده داشت که نتیجه ی آن تولید و عرضه ی بسیاری از عناوین انحصاری نینتندو به بازارهای جهانی بود.

همانطور که گفته شد، شیگرو میاموتو شانزدهم نوامبر سال 1952 میلادی در سنوبی، روستایی واقع در شمال غرب شهر کیوتو کشور ژاپن متولد می شود. شیگرو پدر و مادر تحصیل کرده ای دارد و پدرش به صورت حرفه ای به آموزش زبان انگلیسی می پردازد. وی از همان ابتدای کار نبوغ خود را نشان داده و به محیط اطرافش واکنش نشان می دهد.

نینتندو، یک شرکت نسبتاً کوچک ژاپنی بود که در ابتدای امر به تولید کارت های بازی می پرداخت.

از این رو در سال های اولیه ی کودکی اش به بررسی مناطق طبیعی موجود در اطراف محل زندگی

خود می پردازد. وی در یکی از سفرهای اکتشافی خود به غاری متروکه برخورد می کند و پس از چندین و چند روز تردید برای داخل شدن به غار، سرانجام وارد آن می شود. میاموتو به صراحت می گوید که برخی کله شقی ها و گشت و گذارهای پر فراز و نشیب او در حوالی کیوتو الهام بخش ساخت بازی های مفرحی چون افسانه زلدا بوده است.

وی سرانجام توانست در وضعیت نا به سامان کاری در ژاپن، از کالج دولتی کانازاوا که در حیطة ی هنرهای صنعتی فعالیت می کرد، با مدرک طراحی صنعتی فارغ التحصیل شود. میاموتو پیش از ورودش به صنعت بازی های ویدیویی، به سبب علاقه ی فراوان به مانگا و زمینه های هنری آن، انتظار داشت که وارد این حرفه شده و بتواند به عنوان یک طراح مانگا مشغول به کار شود.

همچنین در برخی از مصاحبه هایش به این مورد اقرار می کند که مانگاهای کلاسیک kishitenketsu و همچنین ژانر وسترن در حوزه ی سینما و برنامه های تلویزیونی به شدت وی را تحت تأثیر قرار می دادند. Space Invaders عنوانی است که میاموتو برای ورود به صنعت بازی های ویدیویی در دهه ی 1970 از آن الهام گرفت.

نیتندو، یک شرکت نسبتاً کوچک ژاپنی بود که در ابتدای امر به تولید کارت های بازی می پرداخت. پدر شیگرو از یکی از دوستانش در کمپانی نیتندو می خواهد تا برای پسرش کاری دست و پا کند. وی موفق می شود از طریق این رابطه با ریاست شرکت نیتندو، هیروشی یامائوچی ملاقات کرده و تعدادی از اسباب بازی های ساخته شده توسط فرزندش را به وی نشان دهد.

پس از این جریانات است که میاموتو با موافقت مدیرعامل و هیئت مدیره ی این شرکت، به عنوان شاگرد در بخش برنامه ریزی استخدام می شود. این طراح تازه کار بسیار علاقه دارد تا به بزرگترین طراح و هنرمند نیتندو تبدیل شود. به همین منظور در نخستین اقدام خود، تصمیم می گیرد در ایجاد طراحی هنری یک بازی با این شرکت همکاری نماید.

پس از این قضایا شیگرو به نیتندو کمک می کند تا اولین بازی خود را به نام Radar Scope (رادار اسکوپ) توسعه داده و آن را در سال 1980 روانه ی بازار کنند. این اثر سرانجام به بازارهای ژاپن عرضه و با استقبال متوسط طرفداران مواجه می شود. نیتندو روحیه ای مبارز و جنگنده دارد. به دنبال همین موضوع آن ها تصمیم می گیرند عنوان خود را راهی بازار آمریکای شمالی کنند.



رادار اسکوپ در این منطقه نیز شکست می خورد و نیتندو را تا مرز یک فروپاشی مالی عظیم پیش می برد. علت آن هم به وضوح مشخص است؛ اولاً این گونه بازی ها در آمریکای شمالی طرفداران خود را از دست داده اند و ثانیاً دستگاه های آرکید تولید شده توسط نیتندو از کیفیت پایینی برخوردار هستند.

دانکی کانگ جزو عناوین آرکیدى به شمار می رفت که از برنامه نویسى پیچیده ای برخوردار بود.

کاراکترهای بازی قادر بودند علاوه بر حرکت افقی به صورت عمودی نیز در صفحه ی نمایش جا به جا شوند.

هیروشی یامائوچی، مدیر عامل نیتندو در تلاش برای سر پا نگه داشتن تشکیلاتش دست به دامان جوان خوش ذوق، شیگرو میاموتو می شود. هیروشی از شیگرو می خواهد تا عنوان جذاب دیگری طراحی کرده و آن را داخل دستگاه های آرکید ی که فروش نرفته است جای دهد تا بدین وسیله با یک تیر دو نشان بزنند.

شیگرو میاموتو وظیفه ی سنگینی را بر دوش های خود حس می کند؛ او اصلاً دلش نمی خواهد میدان مبارزه را به عنوان فرد شکست خورده ترک کند. به همین دلیل با تمرکز فراوان، شخصیت ها و پلان های فراوانی را متصور می شود و سپس طرح های منتخب خود را روی کاغذ می آورد.

در نهایت او یک میمون، نجار و دخترکی جوان را به عنوان شخصیت های اصلی داستان خود معرفی می کند. شخصیت های دوست داشتنی که به نظر می رسد برای مقابله با کاراکترهای داستان مصور **Popeye** به وجود آمده بودند. سرانجام این بازی با نام دانکی کانگ و با اقتباس و الهام از عناوینی چون کینگ کانگ در سال 1981 روانه ی بازار می شود.

دانکی کانگ نخستین تجربه ی شیگرو در امر بازی سازی و طراحی صفر تا 100 یک عنوان مفرح به شمار می رفت. عنوانی که با دارا بودن یک خط داستانی و برنامه نویسی پیچیده، توانسته بود موفقیت های بسیاری را در این صنعت کسب کند. میاموتو در ادامه امید زیادی به پروژه های آینده ی خود دارد، با این حال نداشتن مهارت های تکنیکی، او را در بسیاری از مراحل دلسرد می نماید.

دانکی کانگ جزو عناوین آرکید ی به شمار می رفت که با به کارگیری یک برنامه ریزی پیچیده، به کاراکترهای بازی این امکان را می داد علاوه بر حرکت افقی به صورت عمودی نیز در صفحه ی نمایش جا به جا شوند. همین امر کافی بود تا دانکی کانگ در کنار یک داستان نسبتاً جالب، مخاطب را از نظر بصری نیز مجذوب خود کند.

به دنبال موفقیت های دانکی کانگ، میاموتو عزم خود را جزم می کند و به دنبال ساخت ادامه ای برای این بازی به نام های دانکی کانگ جونیور و دانکی کانگ 3 می رود. پس از عرضه ی موفق این عناوین، شیگرو با ذوق فراوانی که در طراحی دارد به یک اثر جدید فکر می کند و تصمیم می گیرد تا این ایده ی جدید را بر پایه ی یکی از شخصیت های دانکی کانگ پیاده سازی کند.

وی نام کاراکتر جدید خود را ماریو گذاشته و برای او برادری به نام لوئیجی طراحی می کند. پس از آن با توجه به نام کاراکترها نیز «برادران ماریو» را بهترین گزینه برای اسم بازی می داند. طراح فقید، Gunpei Yokoi نیز میاموتو را متقاعد می سازد برای آن که در پرش از ارتفاع به ماریو آسیبی نرسد، به این کاراکتر یک توانایی فرا بشری ببخشد.

در پی همین موضوع، وضعیت ظاهری ماریو در دانکی کانگ، شیگرو را مجاب می کند تا سیمای

کلی بازی و جنبه های آن را با توجه به شخصیتی لوله کش پایه ریزی کند نه یک نجار. به همین منظور این طراح و کارگردان بزرگ در می یابد که شهر نیویورک بهترین منطقه برای پس زمینه بازی است؛ شهری بزرگ دارای لوله های تو در توی فاضلاب!



میاموتو در کنار Koji Kondo و Takashi Tezuka در سال 2005.

برادران ماریو یکی از کاملترین عناوینی بود که تا آن زمان به بازار عرضه می شد. این اثر دارای حالت دو نفره بوده و جنبه های جدیدی را در بخش گیم پلی به نمایش می گذاشت. این عنوان شروعی بر ماجراجویی های ماریو و لوئیجی به شمار می رود و از سال 1983 تا به حال برای بیش از دو پلتفرم مختلف عرضه شده است.

میاموتو می خواهد کاراکترهایی در اندازه های گوناگون خلق کند، روش های مختلف را به کار گیرد و به آن ها واکنش نشان دهد؛ درست است او در مسائل فنی و تکنیکی سررشته ی خاصی ندارد، اما تبحر و مهارتش در طراحی های هنری و همچنین کارگردانی سبب می شود تا ایده های خود را با شجاعت بیشتری به بالا دست ها ارائه دهد.

*پس از عرضه ی موفق برادران سوپر ماریو، شیگرو تصمیم می گیرد یکی از لذت بخش ترین خاطرات زندگی خود را به بازی تبدیل کند.*

چند ماه از موفقیت های نیتندو و شیگرو می گذرد و پس از آن نیتندو در اقدامی جاه طلبانه اقدام به معرفی و عرضه ی کنسول خانگی خود به نام Nintendo Family Computer (این کنسول با نام Nintendo Entertainment System، به اختصار NES، در آمریکای شمالی به بازار عرضه شد) می کند. پس از آن زاده کیوتوی ژاپن فرصت را برای هنرنمایی های بیشتر و اثبات خود مناسب می بیند.

میاموتو در اولین اقدام به سراغ دو بازی مهم خود می رود. سوپر ماریو برادرز که دنباله ای بر ماریو برادرز بوده و افسانه ی زلدا جزو مواردی هستند که برای عرضه روی کنسول خانگی NES در نظر گرفته می شوند. شیگرو علاوه بر بخش طراحی تصمیم می گرد تمرکز اصلی خود را روی بخش گیم پلی بازی نیز بگذارد.

سوپر ماریو برادرز به عنوان یکی از ابتدایی ترین عناوین کنسول های بازی، دارای گیم پلی خطی بود و گیم را با چالش های گوناگونی مواجه می ساخت. در مقابل، افسانه ی زلدا با ارائه ی یک گیم پلی غیر خطی، گیم را مجبور می کرد تا با حل معماها و پازل های گوناگون در بازی پیش روی کند.

پس از عرضه ی موفق سوپر ماریو برادرز، وی تصمیم می گیرد یکی از لذت بخش ترین خاطرات زندگی خود را به بازی تبدیل کند. خاطره ای سرگرم کننده که هم اکنون میلیون ها گیم را عاشق و

دلباخته ی خود کرده است. در سال 1986، میاموتو کار ساخت عنوانی ماجراجویی به نام افسانه ی زلدا را شروع می کند.

این اثر دارای دنیایی وسیع و به ظاهر بی پایان است. شیگرو می گوید طرح های اولیه ی افسانه ی زلدا، پس از گشت و گذار فراوان در حومه ی کیوتو و همچنین کشف جنگل ها و غارهای گوناگون به ذهنش خطور کرد. افسانه ی زلدا جزو آثاری به شمار می رفت که پیاده سازی آن به هیچ وجه روی دستگاه های آرکید ممکن نبود. او در ادامه می افزاید:

*در کودکی بدون هیچ راهنما و نقشه ای به ماجراجویی می پرداختم. در این بین چیزهای شگفت انگیز و جالب فراوانی را مشاهده می کردم و به دنبال کشف موارد ناشناخته بودم. تعاملات من با محیط اطرافم آغازگر بسیاری از طراحی های شگفت انگیز و تبدیل آن ها به بازی به شمار می رفت.*

شیگرو میاموتو علاوه بر بازی های نام برده روی عناوین مختلفی چون Ice Climber، Kid Icarus، Excitebike، و Devil World برای کنسول NES کار کرد.



میاموتو مسئول طراحی کنترلر کنسول فَمیکام بود. این کنترلر برای اولین بار دکمه های L و R را وارد صنعت کنسول ها کرد و استفاده از آن را به امری عادی تبدیل نمود.

شیگرو یکی از پر تلاش ترین افراد نینتندو به شمار می رود. او در مدت زمانی کم، به سبب موفقیت های پی در پی از مقام کارگردانی به مقام تهیه کنندگی ارتقاء درجه پیدا می کند. این بدان معنا است که حالا او می تواند، نه تنها روی یک بازی بلکه هم زمان روی چندین عنوان مختلف کار کند و نظارت داشته باشد.

*نینتندو با دیدن کنسول جدید سگا به نام مگا درایو، خطر را حس می کند و با بسیج نمودن تیم فنی، آن ها را ملزم می سازد تا نسخه ای پیشرفته تر از کنسول NES را طراحی و تولید نمایند.*

پس از این جریانات، وی به سراغ ساخت دنباله ای برای عنوان افسانه زلدا به نام The Adventure of Link می رود و نسخه ی دوم سوپر ماریو برادرز را با موفقیت در کشور ژاپن عرضه می نماید. سوپر ماریو برادرز 2 مانند برادر بزرگترش عنوانی خطی بود و گیمرها را با چالش های به مراتب سخت تری مواجه می ساخت.

با تمامی این تمهیدات، همچنان کنسول های بازی در آمریکا از اقبال چندانی برخوردار نیستند. به همین دلیل نینتندو با تمهیدات میاموتو تصمیم می گیرد هر کنسول را به صورت باندل با یک بازی رایگان به بازار آمریکا عرضه کند تا بدین وسیله گیمرها ترغیب به خرید شوند. نینتندو اصلاً دلش نمی خواهد قضیه ی دستگاه های آرکید دوباره اتفاق بیافتد.

شیگرو با برنامه ریزی دقیق خود و عرضه ی عناوین جذابی چون افسانه ی زلدا کاری می کند تا این کمپانی به بازارهای آمریکای شمالی راه یابد و به سوددهی برسد. میاموتو پس از ازدواج با یکی از کارمندان نینتندو به نام یاسوکو، به سراغ ساخت شماره ی سوم عنوان موفق سوپر ماریو برادرز می رود.

ساخت این شماره قریب به 2 سال طول کشید و مواردی چون دشمنان، باس ها و توانایی جدید را به همراه گرافیک بصری بهتر در اختیار گیمرها قرار می داد. سوپر ماریو برادرز 3 جزو بی نقص ترین عناوین ساخته شده تا به آن سال بود که توانست به یکی موفق ترین بازی های صنعت بازی های ویدیویی تبدیل شود.

نینتندو با دیدن کنسول جدید سگا به نام مگا درایو، خطر را حس می کند و با بسیج نمودن تیم فنی، آن ها را ملزم می سازد تا نسخه ای پیشرفته تر از کنسول NES را طراحی و تولید نمایند. پس از ماه ها کار طاقت فرسا، سرانجام نینتندو موفق می شود کنسول Super Nintendo Entertainment System (به اختصار SNES) را به بازارهای جهانی عرضه کند.

شیگرو بار دیگر خود را در وضعیتی تعیین کننده می بیند. سران نینتندو از او می خواهند با ساخت عنوانی مفرح، فروش تازه ترین کنسول این شرکت را تضمین کند. وی که علاقه ای وصف ناپذیر به سری ماریو دارد به سراغ ساخت نسخه ای دیگر از این عنوان به نام سوپر ماریو ورلد می رود. این عنوان قرار بود به عنوان لانچ تایتل و به صورت باندل با کنسول SNES به بازار عرضه شود.

مگر می شود این کهنه کار صنعت بازی، عنوان قدیمی خود را فراموش کند. پس از عرضه ی سوپر ماریو ورلد و کسب موفقیت های گوناگون، شیگرو عزم خود را برای ساخت نسخه ی سوم افسانه زلدا به نام A Link to the Past جزم می کند. عنوانی موفق و با کیفیت که با وفادار ماندن به نسخه های پیشین و همچنین معرفی ویژگی های جدید و متنوع، طرفداران سری را بیش از پیش به این فرانچایز علاقه مند کرد.



نینتندو به لطف کمک های میاموتو روزهای خوشی را با SNES می گذراند. دیری نمی پاید که سگا با جدیدترین اثر خود به نام سونیک عرصه را برای این کمپانی تنگ و تنگ تر می نماید. شیگرو در فکر فرو می رود؛ او کاملاً می داند که سونیک از ماریو سریع تر است. به همین دلیل شروع به ایده پردازی می کند.

پس از تجسم طرح های مختلف، با خود می گوید که چرا با دادن وسیله ای خاص به ماریو و دیگر شخصیت ها، این کاراکترهای دوست داشتنی را نیز سریع تر نکنیم؟ همین مورد جرقه ای در ذهن وی ایجاد می کند. شیگرو به سراغ طراحی عنوانی ریسینگ به نام سوپر ماریو کارت می رود و با استقبال بی سابقه ی طرفداران از این بازی، موفق می شود ضربه ای هولناک را به کمپانی سگا وارد کند.

میاموتو و تیمش موفق می شوند عنوان استار فاکس را با گرافیکی ارتقاء یافته و سه بعدی به مرحله ی عرضه برسانند.

ادغام بخش های مختلف تحقیق و توسعه ی داخلی کمپانی نینتندو موجب شد بخش Nintendo Entertainment Analysis & Development (به اختصار Nintendo EAD) به رهبری شیگرو میاموتو بزرگ ایجاد شود. پس از آن تمامی اعضای نینتندو EAD دست به کار شده و به مدت 15 ماه روی F-Zero که عنوانی لانچ تایتل برای کنسول جدید این شرکت به نام SNES بود، کار می کنند.

میاموتو نیز که حالا سمت تهیه کنندگی و رهبری نینتندو EAD را بر عهده دارد روی عناوین مختلفی از جمله استار فاکس متمرکز می شود. در اوایل مراحل توسعه ی این اثر است که برنامه نویس بازی به نام جز سان، میاموتو و نینتندو را متقاعد می سازد تا با تغییر سخت افزار SNES و بهره گیری از یک تراشه ی جدید در بخش گرافیک، به ارتقای این کنسول بپردازند.

همین طور هم می شود و پس از اعمال تغییرات لازم، او و تیمش موفق می شوند عنوان استار فاکس را با گرافیکی ارتقاء یافته و سه بعدی به مرحله ی عرضه برسانند. پس از آن بار دیگر شیگرو خود را در وضعیتی هولناک و حیاتی می بیند. سران نینتندو از او می خواهند با ساخت عنوانی مفرح، فروش تازه ترین کنسول این شرکت را تضمین کند.

تا پایان عمر کنسول SNES، این بازی ساز خوش ذوق شرقی روی ده ها عنوان متنوع و جذاب برای این کنسول کار می کند و تلاش های بی وقفه و همچنین استعداد او در امر طراحی و بازی سازی موجب می شود تا میاموتو به عنوان یکی از ستون های اصلی نینتندو خود را مطرح کند. میاموتو تا جایی پیش می رود که سران این شرکت، به صورت مستقیم برای طراحی کنسول های بعدی خود از وی کمک می گیرند.

با ورود به نسل جدید کنسول ها و روانه شدن دستگاه های 32 بیتی پلی استیشن و سگا ساترن به بازارهای جهانی، نینتندو نیز تصمیم می گیرد با طراحی کنسول اختصاصی خود به نام نینتندو 64 به صورت رسمی وارد عرصه ی رقابت با سونی و سگا شود. حالا شیگرو میاموتو به عنوان یکی از افراد بلند پایه، حق نظر دهی در طراحی کنسول جدید را دارد.

اصلی ترین ایده ی او در رابطه با کنسول نینتندو 64، اضافه کردن آنالوگ به کنترلرهای آن بود. موردی جذاب و ایده آل که پس از آن، کمپانی های بزرگی چون سونی را مجبور کرد تا در کنترلرهای خود از ایده ی شیگرو میاموتو کپی برداری کنند. او در ادامه ی انجام وظایف خود به سراغ ساخت چند بازی برای آخرین تکنولوژی عرضه شده توسط چشم بادامی ها می رود.



میاموتو در حالی که کنترل حرکتی Wii را در دست داشت، در کنفرانس E3 سال 2007 نینتندو روی صحنه حاضر شد.



سوپر ماریو 64 یکی از این بازی های مفرح و جذابی به شمار می رفت که قرار بود به عنوان لانچ تایتل برای کنسول نینتندو 64 عرضه شود. سوپر ماریو 64 وظیفه داشت ماریو و برادرش لوئیجی را از دنیایی دو بعدی وارد دنیایی سه بعدی کند.

*خداوندگار بازی های ویدیویی باور دارد که در راه رسیدن به هدف باید به چالش کشیده شد، بارها و بارها سود را نادیده گرفت و هر چیزی برای ایده پردازی استفاده کرد.*

از همین رو، میاموتو به همراه دیگر طراحان تنها چندین ماه را صرف شناسایی و طراحی زاویه ی دوربین مناسب کردند. شیگرو که حالا نبوغ خود را در تبدیل کردن بازی های دو بعدی به عناوینی سه بعدی به اثبات رسانده بود، تصمیم می گیرد پس از دو عنوان محبوب استار فاکس 64 و سوپر ماریو 64 به سراغ افسانه ی تکرار نشدنی زلدا برود.

Ocarina of Time نامی است که میاموتو روی جدیدترین نسخه ی افسانه ی زلدا می گذارد. تیمی که روی این بازی در حال کار هستند تصمیمی می گیرند Ocarina of Time را بر مبنای موتور گرافیکی سوپر ماریو 64 بسازند. به همین دلیل نیز با اعمال تغییراتی بنیادین روی این موتور گرافیکی آن را آماده نبرد می کنند.

شیگرو ناخودآگاه به یکی از غول های صنعت بازی تبدیل می شود. آکادمی علوم و هنرهای دیجیتال تصمیم می گیرد به صورت سالیانه، با اهدای جایزه به افرادی که نقش به سزایی در پیشرفت صنعت بازی های ویدیویی و جوانب گوناگون آن داشته اند، آن ها را برای همیشه در تالار مشاهیر به ثبت رسانده و از زحمات این بزرگان قدردانی کنند.

سال 1998 میلادی است و میاموتو با کارنامه ای درخشان به این آکادمی دعوت می شود و با دریافت جایزه به همگان ثابت می کند که موفقیت بدون تلاش، دست نیافتنی است. خداوندگار بازی های ویدیویی باور دارد که در راه رسیدن به هدف باید به چالش کشیده شد، بارها و بارها سود را نادیده گرفت و از هر چیزی برای ایده پردازی استفاده کرد.

*با پشت سر گذاشتن چهل سالگی، خواستم به خود کمی استراحت دهم. به ورزش شنا روی آوردم و با اشتیاق فراوان به آن پرداختم. گاهی نیاز است از شغل خود و رسانه ای که در آن فعالیت می کنید فاصله بگیرید، از متمرکز شدن بیش از حد دوری کنید و با ذهنی باز به دنبال آینده باشید. درست در همین دوران بود که به سراغ سوپر ماریو 64 رفتم. با لذت به پیش بروید؛ نگذارید با فعالیت بیش از اندازه مطمئناً خود را از فرصت های بی شماری محروم می کنید.*

سال ها به سرعت در حال گذر هستند؛ نینتندو کنسول جدید خود را به نام گیم کیوب به بازار عرضه می کند و میاموتو شخصاً متعهد می شود با عرضه ی بازی های انحصاری درجه یک برای آن، فروش نرم افزاری این کنسول را تضمین کند.

وی پس از مرگ دوست قدیمی و مربی خود آقای یوکوئی، به سراغ سری سه بعدی متروید پریم می رود و آن را به پایان می رساند. پس از این ماجرای غم انگیز است که کار روی عنوانی به نام Pikmin را شروع کرده و با روانه کردن آن به بازارهای جهانی موفقیت های کم نظیری را کسب می نماید.

کیفیت بالای این بازی و همچنین موفقیت های ارزشمند آن سبب می شود تا شیگرو برای ساخت دنباله ای برای آن ترغیب شود. با آن که گیم کیوب توان مقابله با رقبای قدرتمندی چون پلی استیشن 2 و گیم کیوب را نداشت، اما میاموتو با انتشار عناوینی چون سوپر ماریو سانشاین و نسخه The Wind Waker از سری بازی های افسانه ی زلدا توانست ضمن نشان دادن قابلیت های خود در امر بازی سازی، نینتندو و گیم کیوب را از نظر فروش نرم افزاری زنده نگه دارد.



پس از عرضه ی کنسول دستی DS توسط نینتندو، این کمپانی با نظارت مستقیم شیگرو به سراغ ساخت کنسول خانگی بعدی خود به نام Wii می رود. Wii نه قدرت آن چنانی در برابر دیگر کنسول ها دارد و نه از تکنولوژی فوق پیشرفته ای برخوردار است. نبوغ در طراحی کنترلرهای حرکتی این کنسول، جزو عمده دلایل موفقیت عظیم این کنسول هستند.

Wii کنسولی ارزان قیمت بود که با کنترل جدید خود ایده های جدیدی را به صنعت بازی های ویدیویی عرضه کرد. کنترلرهایی مجهز به سنسور حرکتی که قادر بودند ریزترین حرکات گیمر را دریافت و به بازی منتقل کنند. اما استفاده از پتانسیل همین تکنولوژی نیز خود می توانست به یکی از بزرگترین چالش های شیگرو تبدیل شود.

او نهایتاً با عرضه ی عناوین خلاقانه ای چون Wii Sport و Super Mario Galaxy توانست ضمن نشان دادن قابلیت های این کنسول، سود بالایی را نصیب کمپانی نینتندو سازد. Wii کنسولی عامه پسند بود و توانست با هدف قرار دادن قشر عامه مردم، فروشی رویایی را از خود به جای بگذارد.

از طرفی دیگر کیفیت بالای عناوین انحصاری Wii و همچنین همه پسند بودن آن نیز به روشنی بیانگر خلاقیت بالای تیم بازی سازی نینتندو به رهبری شیگرو میاموتو است. میاموتو به همین ترتیب روند موفقیت های خود را تا عرضه ی جدیدترین کنسول کمپانی نینتندو به نام Wii U ادامه می دهد.

شیگرو در خانواده ای مرفه و متمولی بزرگ نشد. با آن که دارای خانواده ای تحصیل کرده بود اما زندگی را به سختی در کنار آن ها می گذراند. وجود رویا پردازی های متعدد، حس بازیگوشی و همچنین باورهای او برای ساختن یک زندگی بهتر جزو دلایلی بودند که او را به این جایگاه رساندند.

او حالا به شخصیتی دوست داشتنی تبدیل شده است که حضورش در کنفرانس اپل همگان را به وجد آورده و به یکی از برگ برنده های بزرگ اهالی کوپرتینو تبدیل می شود. میاموتو به راستی

**خداوندگار بازی های ویدیویی** است. به سبک کانتری علاقه فراوان دارد و گه گاه در سکوت محض خود به نواختن گیتار می پردازد.

ازدواج وی با یاسوکو، یکی از منشی های نینتندو و سپس تولد دو فرزندش، در کنار موفقیت های پی در پی او در صنعت بازی های ویدیویی و کسب جایزه های فراوان، جزو بزرگترین اتفاقات زندگی شیگرو به شمار می روند. او عاشق آمریکا و فرهنگ غربی بوده و اکثر عناوین خود را بر پایه ی علاقه های شخصی و تجربه هایش از زندگی می سازد.

شخصیتی بزرگ و دوست داشتنی که افتخار دریافت درجه ی شوالیه از وزارت فرهنگ فرانسه را داشته است. میاموتوی 63 ساله خاطرات فراوانی را برای گیمرها رقم زده و ساعات تلخ و شیرین فراوانی را برای آن ها متصور شد؛ شیگرو با قدرت به راه خود ادامه می دهد و باید ببینیم در پایان و با جدیدترین کنسول شرکت نینتندو به نام **نینتندو سویچ** چه حرف هایی برای گفتن دارد.

[دیجیاتو](#)