

# ریمستری بدون کدهای قدیمی؛ Crash Bandicoot N. Sane Trilogy شد؟ - دیجیاتو

شایان ضیایی | جمعه، ۱۶ تیر ۱۳۹۶

یک هفته ای است که از عرضه Crash Bandicoot N. Sane Trilogy روی پلتفرم پلی استیشن 4 می گذرد و حالا که بازی را [تجربه و بررسی کرده ایم](#)، می توانیم بگوییم این باندل سه گانه، یکی از بهترین ریمسترهای تمام دوران - حداقل از منظر گرافیکی - به شمار می رود. تمام سه نسخه کرش که روی پلی استیشن 1 عرضه شده بودند، در این باندل 40 دلاری قرار دارند و گذشته از بهبودهای گرافیکی و اجرا روی رزولوشن 1080p، هر سه بازی ماهیت پلتفرمینگ دشوار خود را حفظ کرده اند.

اکتیویژن پیش از عرضه N. Sane Trilogy، برخی از اصحاب رسانه را دعوت کرد تا نگاهی اولیه به اثر جدید استودیوی Vicarious Visions داشته باشند، اما آنچه که خبرنگاران انتظارش را نداشتند، صحبت های این استودیو درباره چگونگی ساخت این نسخه ریمستر بود که قطعاً هرکسی به را به تعجب وا می دارد. در ادامه، روند توسعه N. Sane Trilogy را به صورت مختصر از زبان برخی کارمندان Vicarious Vision می خوانیم.

«تقریباً همه چیز مفقود شده بود.» دن تنگوئی، یکی از طراحان Vicarious توضیح می دهد: «همه چیز.» منظور او از همه چیز، سورس کد بازی های کرش و تمام متریال های مرجع بازی است.



«موتور اصلی، اختصاصاً بر مبنای سخت افزار پلی استیشن 1 ساخته شده بود. ناتى داگ از تمام قدرت پردازشی پلی استیشن 1 استفاده کرد. آنها موتوری بی نظیر برای انجام این کار ساختند. تا جایی که می دانم، موتور مورد اشاره روشنایی روز را پس از دوره پلی استیشن 1 ندید و قطعاً قابل استفاده از سوی ما هم نبود. ما به هیچ کدی و هیچ چیز مشابه دیگری دسترسی نداشتیم.»

خوشبختانه برای Vicarious، تیم توسعه دهنده توانست برخی از مجموعه داده های حیاتی را استخراج کند. تمام مش های سه بعدی هر سه بازی توسط سونی و ناتى داگ به هارد درایوهای منتقل شد و در اختیار تیم قرار گرفت (هرچند که به گفته تنگوئی «در قالب نوعی فرمت ناشناخته

فشرده شده بودند و باید رمزگشایی می شدند.»)

بدیهی است که مش‌ها چیزی نیستند که یک بازی را شکل می دهند. اطلاعات مربوط به انیمیشن‌ها، شخصیت‌ها، هوش مصنوعی، زمان بندی کنترل، بافت‌ها و حتی بسیاری از موزیک‌های سه بازی از دست رفته بودند. تمام کمکی که مش‌ها به تیم کردند، پیاده سازی ساختار بازی و ابعاد جهانی بود که کرش در آن می دويد، می پرید، به دور خود می چرخید و البته به دفعات می مُرد.



مابقی اطلاعات، به گفته کارا ماسی، تهیه کننده Vicarious باید از طریق مقایسه ویدیویی دریافت می شد. پروتوتایپ کرش ریمستر در کنار ویدیوهای بازی اصلی اجرا می شد تا زمان بندی‌ها تعیین شود. Vicarious Visions از «طرفدارانی حرفه ای در کنترل کیفیت و طراحی» کمک گرفت که بعد از تست هر بیلد، یادداشت‌ها و شکایت‌های خود را در اختیار تیم قرار می دادند. تیم هنری بازی به مجموعه ای محدود از تصاویر مفهومی دسترسی داشت؛ بنابراین اعضای آن محور به الهام گیری از منابع الهام بخش کرش، مانند Who Framed Roger Rabbit و Animaniacs بودند.

ماسی اعتراف می کند که کارکنان Vicarious، فروم‌ها و سایت‌هایی که راهنمای قدم به قدم بازی‌ها را تهیه می کنند را زیر و رو کردند تا برخی جزئیات گیم پلی به درستی پیاده سازی شود. وقتی به صورت خاص از Vicarious پرسیده شد که آیا راهنماهای وب سایت GameFAQs.com را نیز مورد بررسی قرار داده اند، خنده ای بلند سر داده شد و گفته شد که آنها بابت تمام اطلاعات به دست آمده در «همه» انجمن‌های اینترنتی مربوط به کرش قدردان هستند.

تیم Vicarious ماد اسپیدرانر را نیز برای نسخه های ریمستر در نظر داشت و تنگویی می گوید بسیاری از کدهای مخرب یا اکسپلویت‌های موجود در سه گانه اصلی برای کمک به سرعت بخشی به بازی، کماکان حفظ شده اند. «ما هر اکسپلویت را دانه به دانه برداشتیم.» وی ادامه می دهد: «در برخی مراحل، اکسپلویت‌ها بسیار کلیدی هستند. ما برخی از آنها را در جای خود باقی نگه داشتیم و چند کد دیگر نیز اضافه کردیم تا گیمرها کشف شان کنند.»



در همین رابطه، تنگویی می گوید که تیم Vicarious بعد از گذشت مدتی نسبتاً طولانی از پروسه توسعه بازی، متوجه شد چگونگی شکسته شدن جعبه‌ها در هر نسخه دنباله، با نسخه پیشین تفاوت دارد؛ مسئله ای که می تواند سرعت کرش در شکستن جعبه‌ها و عبور از آنها را تحت تاثیر قرار دهد.

تنگویی به صورت خاص به خود افتخار می کند که توانست با یادآوری یک خاطره، چگونگی اعمال تغییرات در سه گانه کرش را براساس سطح دشواری مد نظر گیمر حفظ کند. در واقع سال‌ها پیش،

سازندگان اصلی بازی پنلی در جریان رویداد GDC داشته اند و به صورت کامل و دقیق، چگونگی دستکاری سطح دشواری در بازی را توضیح داده اند. تنگویی می گوید: «در عین ناباوری، من به آن سخنرانی مراجعه کرده بودم.»

وقتی از Vicarious پرسیده شد که چرا به جای اتکا به حکایت های نقل قول شده توسط سازندگان، توسعه دهندگان سابق کرش به عنوان مشاوران رسمی استخدام نشدند، ماسی گفت که وی و تیم او نسبت به هر میزان مترپالی که دریافت می کردند رضایت داشتند. وی همچنین می گوید که اعضای تیم، پیش از رونمایی از هر نمایش گیم پلی به صورت عمومی، پروژه خود را به تیم های کرش در ناتی داگ و سونی نشان می دادند تا «حسن نیت» خود را ثابت کنند.



Vicarious مسیری طولانی و پر پیچ و خم را برای بازسازی نخستین بازی های کرش طی کرده و با توجه به آنچه امروز می بینیم، توانسته تمام المان های کلیدی، چه در سطح خرد و چه در سطح کلان را حفظ کند. اما جالب اینجاست که به خاطر عدم دسترسی به مترپال ها و کدهای قدیمی روی موتورهای جدیدتر، N. Sane Trilogy هیچوقت از لحاظ دشواری با دقت میلی ثانیه ای سه گانه کرش برابری نمی کند اما در عین حال، امروز که آن را تجربه می کنیم متوجه می شویم کرش در زمان خود چه بازی دشواری بوده است.

در دنیای امروزی بازی های ویدیویی، بازی های کلاسیک زیادی نیستند که چنین زحمتی برای بازسازی آنها، از طراحی مجدد بافت ها گرفته تا برنامه نویسی دوباره و بازنگری در جلوه های بصری و انیمیشن ها کشیده شود. چه بازی سازانی که مشغول توسعه شاهکاری های تازه هستند و چه تیم هایی که در صدد ریمستر کردن عناوین کلاسیک برآمده اند، همه و همه باید داستان N. Sane Trilogy و میزان اشتیاق Vicarious Visions برای احیای سه گانه کرش را مطالعه کنند تا با اصول نگهداری اطلاعات و بعد چگونگی بازسازی آنها آشنا شوند.

[دیجیاتو](#)