

مروری کوتاه بر تاریخچه مرد عنکبوتی در بازی های ویدیویی - دیجیاتو

شایان ضیایی | چهارشنبه، ۱۴ شهریور ۱۳۹۷

تا چندی دیگر، سونی و اینسامنیاک گیمز بازی Marvel's Spider-Man را به صورت انحصاری روی پلی استیشن 4 عرضه می کنند. داستان بازی درباره پیتر پارکری است که هشت سال از تبدیل شدنش به قهرمان تارتن نیویورک می گذرد؛ در واقع با جاه طلبانه ترین بازی قهرمانی از زمانی که سه گانه بتمن آرکام راک استدی به پایان رسید روبرو هستیم. در حالی که سونی و مارول می خواهند با بازی جدیدشان گستره عظیم تری از مخاطبان را با اسپایدی دوست داشتنی آشنا کنند، شاید بد نباشد که نگاهی به تاریخچه مرد عنکبوتی در بازی های ویدیویی داشته باشیم.

آغازی شکوهمند

گذر زمان به خوبی با بازی های اسپایدرمن در دهه 1980 میلادی تا نکرده است. نخستین بازی در سال 1982 و روی آتاری 2600 عرضه شد، برادران پارکر هم سازندگان بازی بودند. Spider-Man با گرافیک 8 بیتی ساده اش و بنیادین ترین مکانیک های گیم پلی، بیشتر شهرت خود را مدیون این است که نخستین بازی ویدیویی تاریخ با لایسنس استفاده از یکی از شخصیت های مارول کامیکس بود. در نگاه نخست، هسته طراحی دانکی کانگ به خوبی در آن دیده می شود. گرین گابلین در بالای آسمان خراش ها منتظر اسپایدی است و قهرمان داستان باید از توانایی هایش برای بالا رفتن از ساختمان ها و همینطور جاخالی دادن از حملات دشمنان و خنثی کردن بمب های کارتونی استفاده کند.

در یکی از پوسترهای تبلیغاتی اش نوشته بود «بمب های ساعتی گابلین تیک تاک می کنند و و سوپر بمب هایش به شکلی دوستانه روی برج های High Voltage می نشینند. شهر به زانو در آمده است. فقط قدرت های عنکبوتی اسپایدرمن می توانند ما را از این مخمصه نجات دهند». امروز، زیبایی های بازی را می توان در رنگ های پاستلی و و اسپرایت ساده ای که برای اسپایدرمن طراحی شده یافت؛ در عناصر نوظهورش.



The Amazing Spider-Man and Captain America in Doctor Doom's Revenge

با استانداردهای امروزی، دو بازی بعدی اسپایدرمن در دهه 1980 تحسین برانگیزتر بودند: The Amazing Spider-Man and و Questprobe Featuring Spider-Man در سال 1984 و Captain America in Doctor Doom's Revenge در سال 1989. هر یک از این دو بازی، علی رغم تمام تفاوت هایشان، چالش هایی را پیش بینی کردند که قرار بود طی دهه های بعدی هم در دسرساز شوند. Qusetprobe Featuring Spider-Man که توسط اسکات آدامز ساخته شد، دنباله ای بر نخستین بازی مارولی او، Featuring the Hulk بود که بازیکن را به ماجراجویی عظیمی در تقابل با [میستریو](#)، [ابر شرور](#) محبوب می برد.

Questprobe روی Apple II، آتاری 8 بیتی، بی بی سی مایکرو، براوزر، کمودور پلاس، داس، الکترون و ZX Spectrum عرضه شد و از فرمان های متنی برای تعامل با محیط دو بعدی اش پشتیبانی می کرد. ورژن اسپایدرمن سری Questprobe بعداً از یک مجموعه کمیک سه قسمتی هم بهره مند شد و ضمناً سنت جای دادن بیشترین ابر شرور و آنتاگونیست ممکن را در بازی های ویدیویی ابرقهرمانی به راه انداخت.

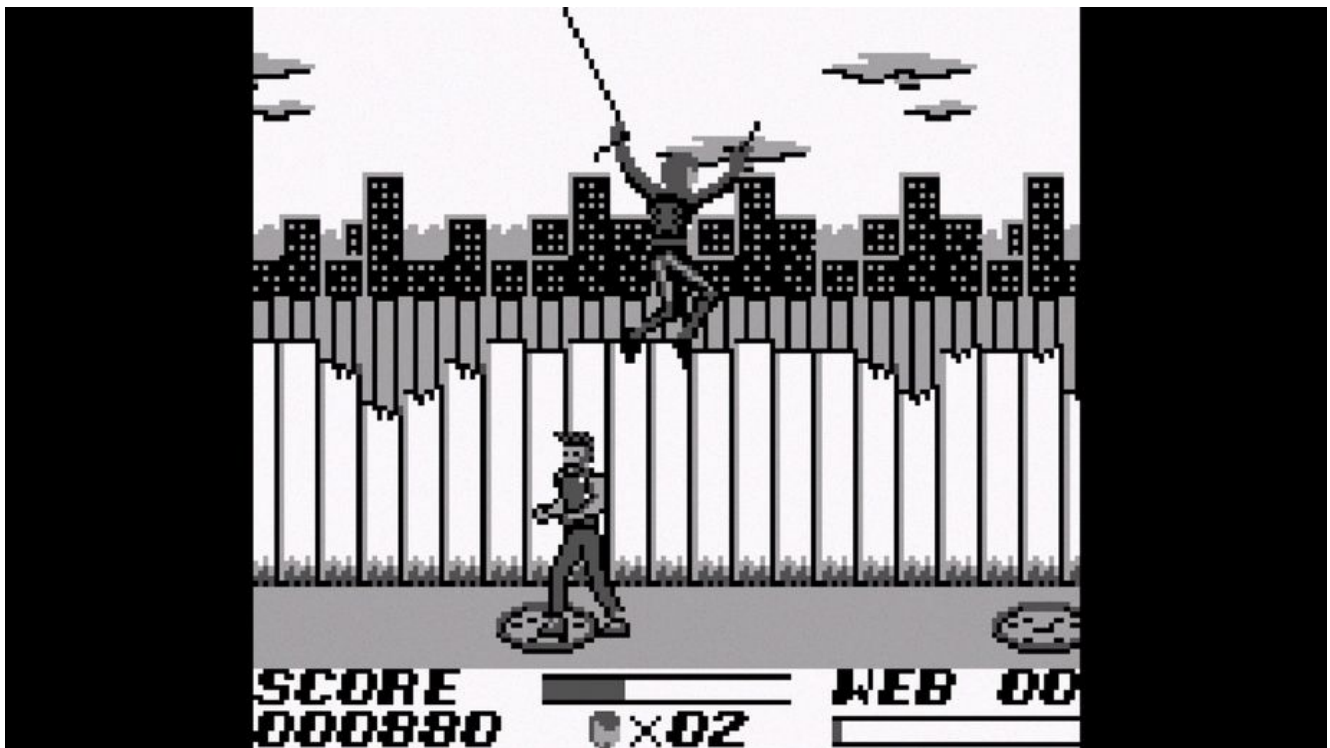
Doctor Doom's Revenge هم سنتی مخصوص به خودش را رواج داد. این بازی شاید اسکرول که برای پلتفرم های آمیگا، آتاری اس تی، سی 64، داس و اسپکتروم ساخته شده بود، محدودیت های فضای دوبعدی بازی و دوران سخت افزارهای مشتری-محور را کنار زد. داستان بازی در فواصل زمانی میان گیم پلی از طریق پنل های کمیک بوکی روایت می شد و برای نخستین بار، پلتفرمینگ با مبارزات یک-به-یک که هر شخصیت مجموعه ای از حرکات مشخص و یک نوار سلامتی دارد ادغام شد. با از راه رسیدن بازی های مشابه مثل Batman: The Video Game روی کنسول ان ای اس، Doom's Revenge به ترسیم چشم انداز بازی های سوپر هیرویی، خصوصاً

بازی های اسپایدرمن، در دهه های پیش رو کمک کرد.

اسپایدی در دهه 90

دهه 90 بود که آثار مارول جایگاهی ویژه میان مخاطبان یافتند؛ خصوصاً به خاطر کارتون های Spider-Man و X-Men شبکه فاکس کیدز و کمیک هایی که شدیداً موفق بودند. هنرمندانی مثل اریک لارسن، جیم لی و تاد مک فارلین در کنار نویسندگانی چون کریس کلرمانت و دیوید میشلینی به صحنه آمدند و بازی های ساخته شده براساس بزرگ ترین دارایی های مارول، یکی پس از دیگری از راه رسیدند. نینتندو در سال 1989 گیم بوی را عرضه کرده بود و کنسول های بازی خانگی کمابیش فراگیر شده بودند. ضمناً دستگاه های آرکید هنوز در اون حوالی بودند.

در سال 1990 شرکتی به نام Oxford Digital Enterprises پازل-پلتفرمری خوش رنگ و لعاب به نام The Amazing Spider-Man ساخت که در آن مری جین واتسون -معشوقه دیرینه پیتر پارکر- توسط میسترئو ربوده می شود. این بازی که روی آمیگا، آتاری اس تی، کمودور 64 و MS-DOS عرضه شده بود قابلیت تاب خوردن با تار را به گیم پلی آورد و انیمیشن های بسیار خوش ساختی برای کاراکتر داشت؛ اما در نهایت به عنوان چیزی فراتر از یک دنباله معنوی نه چندان الهام بخش برای Doctor Doom's Revenge ظاهر نشد.



بازی Amazing Spider-Man استودیوی Rare که انحصاراً روی گیم بوی عرضه شد

کمپانی Rare Ltd در این بین مشغول توسعه یک Amazing Spider-Man کاملاً متفاوت برای گیم بوی بود که از نظر داستان سرایی شباهت هایی به ساخته آکسفورد دیجیتال داشت. اما اسپایدرمن Rare اهداف متفاوتی برای خود ترسیم کرده بود. عرضه عنوانی با کیفیت NES روی

کنسول دستی گیم بوی در کنار ظاهر سیاه و سفیدش باعث شد که از ساخته Rare به عنوان یکی از مهم ترین آثار در تاریخ اسپایدرمن یاد شود. Amazing Spider-Man به گیمرها نشان داد که یک بازی مارول واقعی می تواند چطور باشد؛ حتی با وجود مشکلاتی که Rare با آنها دست و پنجه نرم می کرد و اینکه تنها یک سال با عرضه Battletoads فاصله داشت.

و به این ترتیب، بازی های اکشن ساید اسکرول، مثل آنچه Rare برای گیم بوی توسعه داد تبدیل به یک نُرْم شدند. بازی هایی مثل Spider-Man: Return of the Sinister Six، محصول سال 1992 که از داستان کمیک با همین نام الهام گرفته بود، و Spider-Man and Venum: Maximum Carnage در سال 1994 تصویر کلی از بازی های اسپایدی را کامل تر کردند. در خط زمانی دیگری، بازی های مبارزه ای هم به مرحله تازه ای از بلوغ رسیده بودند و بازی هایی همچون «Marvel Super Heroes Vs. Street Fighters» در سال 1995، «Marvel Super Heroes Vs. Street Fighters» در سال 1997 و Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes افسانه ای در سال 1998، به میراثی ارزشمند برای مارول تبدیل شدند.

«زمین من، مسئولیت من»

با عوض شدن سده میلادی، یکی از استودیوهای اکتیویژن به نام Neversoft سعی کرد این شخصیت را به عصر گیمینگ سه بعدی بیاورد. نتیجه نهایی، یک موفقیت تاریخی بود. Spider-Man سال 2000 شروعی دلپذیر، اصیل و سینماتیک داشت که برای ورود به جهانی خارق العاده آماده تان می کرد: [آتو اکتاویوس](#) مشغول سخنرانی در این باره است که دیگر تغییر کرده و آدم بهتری شده، تا اینکه یکی از بدل های مرد عنکبوتی از راه رسیده و آخرین ابداع دکتر اختاپوس را می رباید.

داریم درباره یک بازی سه بعدی کاملاً انیمیشنی صحبت می کنیم که صداگذاری حرفه ای، ساندترک های راک اند رول، پلتفرمینگ پیچیده، مکانیک های بالا رفتن از دیوار و تار تنیدن و مبارزات نوآورانه با هفت تن از شناخته شده ترین ابرشورهای مارول، جذاب ترین مشخصه هایش هستند. نریشن های استن لی، یکی از خالقین اسپایدرمن را نیز نباید از یاد برد که با شکستن دیوار چهارم، روایتی متفاوت از داستان را پیش پای بازیکن می گذاشت.

نوعی سادگی و خلوص در بازی است که جای آن را در زمان و مکان مشخص می کند. بازی به دنبال ارائه ورژن ویدیوگیم فیلم های ابرقهرمانی مدرن است اما در عین حال به کارتون های شبکه فاکس کیدز که از سال 1994 شروع به پخش کردند ادای احترام می کند. بسیاری از طرفداران گیمر و غیر گیمر اسپایدرمن می گویند که این بازی مورد علاقه شان بوده است و Spider-Man آغازگر دورانی طلایی و 5 ساله برای مرد عنکبوتی در بازی های ویدیویی بود. در سال 2001 دنباله ای به نام Spider-Man 2: Enter Electro نیز ساخته شد که البته توسعه اش برعهده Vicarious Visions بود؛ استودیوی دیگری متعلق به اکتیویژن که احتمالاً به خاطر ریمستر سه گانه کرش بشناسیدش.



بازی Spider-Man استودیوی Neversoft که اسپایدری را برای نخستین بار به جهان سه بعدی آورد در سال 2002، استودیوی Treyarch - که این هم به اکتیویژن تعلق داشت و پیشتر دو نسخه از بازی های تونی هاوک را روی دریم کست و بازی Spider-Man را روی پلی استیشن 2 پورت کرده بود- عنوانی مرتبط با نخستین «فیلم اسپایدرمن» [سم ریمی](#) ساخت. تومو موریواکی، طراح ارشد بازی چندی پیش به خبرگزاری USGamer گفت:

یکی از راه های متعدد برای توصیف Spider-Man سال 2002 اینست که "ما تلاش می کردیم با اسپایدرمن همگام بمانیم". و از بسیاری جهات، تبدیل به تیمی شدیم که در هر زمان ممکن از بازی Neversoft تقلید می کرد. ما صرفاً تلاش کردیم که به اسکرپیت فیلم پایبند بمانیم و مسئولیت هایمان را به سرانجام برسانیم.

این نخستین تجربه ما با یک فروشنده بزرگ لایسنس بود و برای همین فکر می کنم ما احتمالاً رفتارهایی افتضاح از خودمان نشان دادیم، ما فقط سرمان را پایین انداختیم و بهترین کارمان را ارائه کردیم. فارغ از برخی رفتارها و زمان بندی فشرده ای که برای عرضه همزمان بازی با فیلم وجود داشت، اقتباس سال 2002 یک موفقیت بزرگ بود.



تیم Treyarch که فوراً پس از عرضه اولین بازی موظف به ساخت یک نسخه دنباله براساس Spider-Man 2 سم ریمی شده بود، این بار آزاد بود هر کاری که می خواهد با پروژه بکند. خوشبختانه موفقیت ابتدایی باعث از بین رفتن جاه طلبی تیم نشده بود و وقت و منابع زیادی به گسترش نسخه پرتوتایی اختصاص یافت که جیمی فریستروم، برنامه نویس ارشد Treyarch به هنگام توسعه نخستین بازی سرهم کرده بود.

ایده کلی حداقل در تئوری بسیار ساده بود: شهری بزرگ شامل منطقه منهتن و با استایل Grand Theft Auto V بساز و به گیمز اجازه بده هرکاری که می خواهد در محیط انجام دهد، به هر شکلی که می خواهد. یک بازی ابرقهرمانی و جهان باز واقعی هیچوقت ساخته نشده بود و اسپایدرمن بهترین کاراکتر برای استفاده در بستر چنین ایده ای بود.

در پایان، بازی فروش خوبی نسبت به نسخه قبلی نداشت اما مکانیزم هایی را به اجرا در آورد که به استاندارد تازه ای برای بازی های لایسنس شده تبدیل شد. Spider-Man 2 بنچمارکی است که تاب خوردن های مرد عنکبوتی در بازی های جدیدتر معمولاً با آن سنجیده می شود.

تار تنی در HD و فراتر از آن

احتمالاً چندان ساده انگارانه نیست اگر بگوییم که دهه پس از Spider-Man 2 پر بود از اشتباهاتی مطلق و دردسرهایی که گاه از بیخ گوش سازندگان رد می شدند. بازی Ultimate Spider-Man سال 2005 که بازهم توسط Treyarch ساخته شد، تجربه ای منحصر به فرد و سل شید بود که استفاده ای به جا از کمیک مایکل بندیس داشت؛ اما چنین چیزی را نمی توان درباره بازی های اسپایدرمنی که بین سال های 2005 تا 2018 عرضه شدند گفت. حضور اسپایدرمن به عنوان یکی

از شخصیت های Marvel Ultimate Alliance در سال 2005 باعث شد که اسپایدری شانسی برای درخشش در یک بازی نقش آفرینی داشته باشند، اما بدون مکانیک تاب خوردن با تار که پیشتر در ساخته های Neversoft و Treyarch دیده شده بود، به سختی می توان آن را یک «بازی اسپایدرمن» دانست.

با ظهور عصر بازی های HD که با عرضه پلی استیشن 3 و ایکس باکس 360 آغاز شد، توسعه دهندگانی مثل Shaba Games، Beenox و Treyarch به این نتیجه رسیدند که ارائه داستانی اریجینال در بطن آنچه Neversoft بنیان گذاشته بود، بهترین مسیر برای این فرنچایز است. و حق با آنها بود، اما به مرور چالش هایی مثل چگونگی به کارگیری روایتی غنی و سینماتیک که با انتخاب های گیم، انشعابات دیالوگی و پایان های متفاوت در ارتباط است ظاهر شد.



بازی Spider-Man: Web of Shadows استودیوی Shaba Games

عنوانی که توانست از این برهه طولانی آزمون و خطا جان سالم به در ببرد، Web of Shadows بود که یکی از رضایت بخش ترین گیم پلی های جهان باز را ارائه می کرد و حتی خط داستانی اش هم سیاه تر از آن بود که به یک بازی با محوریت مرد عنکبوتی تعلق داشته باشد. اما دوگانه Beenox که شامل دو بازی Shattered Dimensions در سال 2010 و Edge of Time در سال 2011 می شد، بیشتر از هر پروژه دیگری لایق ستایش است و مجموعاً نیمی از مدت زمانی که اکتیویژن، لایسنس اسپایدرمن را در اختیار داشت به توسعه این دو گذشت.

این دو عنوان مسیری نوآورانه در شخصیت پردازی کاراکترهای آشنا در پیش گرفتند و -ضمن اینکه هرکدام چند اسپایدرمن در خط های زمانی گوناگون داشتند- گیم را به جهان هایی مانند آینده سایبرپانکی که پیتر دیوید در کمیک های «2099» متصور شده بود می بردند. در مورد بازی هایی که به صورت همزمان با فیلم های Amazing Spider-Man در سال های 2012 و 2014 ساخته

شدند نیز به همین جمله بسنده می کنیم که Treyarch یک دهه قبل کاری به مراتب بهتر ارائه کرده بود.

بعد از این چه می شود؟



با عرضه Spider-Man استودیوی اینسامنیاک که قطعاً آغازگر دوران تازه ای از بازی های کلان بودجه مارولی خواهد بود، آینده برای طرفداران پیتر پارکر و نیز عناوین ابرقهرمانی جهان باز روشن تر از هر زمان دیگر به نظر می رسد. اگر گیمرها از سیستم تاب خوردن با تار و پارکوری که اینسومنیاک فراهم آورده استقبال کنند، بدون تردید در آینده شاهد مجموعه ای از بازی های با کیفیت اسپایدرمن خواهیم بود. سه گانه بتمن آرکام راک استدی از همین حالا فونداسیون لازم را برای روایت داستان های بلاک باستری که مرز بین واقع گرایانگی و بی منطقی کمیک بوکی را می شناسند بنا کرده و نیویورک دنیای مارول هم همواره به قهرمانی برای نجات شهر نیاز دارد.

[دیجیاتو](#)