

فال آوت: دیروز، امروز، فردا - دیجیاتو

مانی میرجوادی | سه شنبه، ۰۷ مرداد ۱۳۹۹

چند روزی از عرضه‌ی بازی فال آوت 76 می‌گذرد و مثل همیشه طرفداران این سری از بازی‌ها نسبت به عنوان جدید بتسدا هیجان زده هستند. به همین دلیل، شاید بد نباشد این روزها که صحبت از فال آوت 76 داغ است، نگاهی داشته باشیم به تاریخچه‌ی این بازی قدیمی. عنوانی که دو دهه است تاثیر بسزایی در دنیای گیم دارد.

مقاله‌ی پیش رو ترجمه‌ای است از مطلبی تحت عنوان «تکامل سری فال آوت» نوشته‌ی «[جی پی گمبوریس](#)» از وبسایت [گیم اینفورمر](#) و همانطور که از نامش پیداست، به روندی که فال آوت طی دو دهه فعالیت خود طی کرده است می‌پردازد. با ما همراه باشید.

در مقابل دروازه‌های بزرگ ایستاده‌اید. دروازه زیر وزن فولادی می‌لرزد و در نهایت کنار می‌رود. از دور دست، چراغ‌هایی سوسو می‌زنند و جیغ آژیر، خبر از خطرهای احتمالی تصمیمی که در سر می‌پروانید می‌دهد. پس از مدت‌ها زندگی در امنیت و آسایش زیر لایه‌هایی از زمین، حالا قرار است دوباره به خانه‌ی آبا و اجدادی‌تان برگردید. محلی که یک بار مجبور به ترک آن شده‌اید.

وقتی تصمیم‌تان را بگیرید، دیگر راه برگشتی وجود نخواهد داشت. نفس‌تان را در سینه حبس می‌کنید و با انگیزه‌ای مضاعف از دروازه می‌گذرید. وقتی زیر نور آفتاد قرار می‌گیرید، و زمانی که برای اولین بار می‌بینید که عصر بمب‌های اتمی، چه بلایی بر سر دنیای دیروزتان آورده است. عصری که با یک انفجار اتمی مهیب به پایان رسید.

از همان روزهای نخست، سری فال آوت با همین چهارچوب داستانی پیش رفت. یک قهرمان باید بستر امنی که زیر زمین برایش مهیا شده بود را ترک می‌کرد و شجاعانه به دنیایی عجیب و ناشناس پا می‌گذاشت. حالا به نظر می‌رسد سازندگان این سری با عنوان فال آوت 76 -آخرین عنوان بتسدا- می‌خواهند باز هم وارد دنیایی ناشناس شوند.

اما سری فال آوت هرگز سیر ثابتی را سپری نکرده است. در دهه‌های گذشته با پیشرفت تکنولوژی و پردازنده‌های گرافیکی، فال آوت خود را به خوبی با آخرین به روزرسانی‌های فنی تطبیق داده است. اما در این بین روح اصلی بازی، بعد از گذشت سال‌ها هنوز هم زنده مانده. برای درک بهتر این موضوع ابتدا باید نگاهی به Wasteland بیاندازیم. جایی که سقوط باشکوه آغاز شد.



سپیده دم عصر هسته‌ای

در سال ۱۹۸۸، «برایان فارگو» از شرکت «اینترپلی پروداکشنز» جهان را با عنوان Wasteland آشنا کرد. یک بازی نقش آفرینی کامپیوتری (CRPG). وجود C برای واژه‌ی Computer است. دلیل استفاده از C به خاطر وجود بازی‌های نقش آفرینی غیر کامپیوتری زیادی بود که در آن دوره رواج داشت) که دنیای فانتزی معمول آن روزها که با انبوهی از کوه و جنگل همراه بود را با ویرانه‌ای به جا مانده از بیابان آریزونا پس از آخر الزمان، عوض کرد.

بازی داستان چهار تکاور بیابانی بود که کودکان را می‌کشتند و موجودات جهش یافته را در مبارزاتی خونین از پیش رو بر می‌داشتند. اما نوآوری اصلی این بازی در جایی دیگر بود. بازی Wasteland یکی از اولین عناوینی بود که می‌توانستید تاثیرات مهمی در یکی از اولین بازی‌های جهان باز داشته باشید.

داستان بازی یک روایت جذاب از چهار تکاور بود که سعی داشتند در مقابل یک ژنرال ارتش و یک هوش مصنوعی مجنون ایستادگی کنند. آزادی در گشت و گذار و وجود راه‌های مختلف برای از پیش رو برداشتن مشکلات، همه و همه باعث شد تا این بازی را همین حالا هم به عنوان یکی از بهترین بازی‌های نقش آفرینی تاریخ نامگذاری کنند.

اما اینترپلی این بازی را با همین عنوان ادامه نداد. به جای این کار، تیمی که روی این بازی کار می‌کردند هسته‌ی اصلی این بازی را در ایجاد دنیایی پس از وقوع جنگ‌های هسته‌ای به کار بردند. دنیایی که به نظر پتانسیل بیشتری برای ارائه‌ی توانایی‌های خود داشت.

فال آوت

وقتی عنوان فال آوت در سال ۱۹۹۷ عرضه شد، می‌شد همه‌ی المان‌هایی که Wasteland را خاطره انگیز کرد مشاهده نمود. علاوه بر این، پیشرفت ده ساله‌ی قدرت گرافیکی، جانی تازه در این بازی دمیده بود.

به جای اعلام فضای بازی از طریق متن، حالا بازیکنان می‌توانستند مبارزات خونین با دشمنانشان را ببینند. شخصیت‌هایی که همه صداگذاری شده بودند، یک عنوان خاطره انگیز را برای بازیکنان به ارمغان می‌آورد. عنوانی که مهم نبود در آن یک قهرمان باشید و یا یک تبهکار، برای هر کدام از این انتخاب‌ها پایانی جدا گانه وجود داشت.



اما فال آوت تفاوت‌های قابل توجه دیگری نیز با Wasteland دارد. استفاده از دنیایی خاص که با فضایی تاریک و طعنه آمیز از فرهنگ آمریکایی جهانی زیبا از آینده را به نمایش می‌گذارد. در فال آوت مناطق جنوبی کالیفرنیا به تصویر کشیده می‌شود که انگار پس از جنگ‌های اتمی در دهه‌ی ۵۰ میلادی به ورطه‌ی نابودی کشانده شده است.

در اولین ثانیه‌های بازی می‌توانیم Vault-Boy پسری با موهای طلایی -که حالا به نشانی معروف از سری بازی‌های فال آوت تبدیل شده است- را ببینیم که در یک تبلیغ دست‌هایش را به گرمی تکان می‌دهد و بیننده را برای ورود به یک پناهگاه تشویق می‌نماید. پخش موسیقی Maybe از گروه Ink Spots این شخصیت شیطانی را به طور کامل در مقابل آسمان خراش‌های ویرانه که در پس زمینه هستند نشان می‌دهد. همچنین سلاح‌های پلاسمایی که با فضایی شبیه به فیلم‌های تخیلی دهه‌ی ۵۰ میلادی موجودات عجیب و غریب را تبخیر می‌کنند.

فارغ از حالات ظاهری، فال آوت دنیای این سری را هم نسبت به Wasteland با تغییرات ماندگار زیادی رو به رو کرد. در این بازی می‌توانستیم Brotherhood of Steel را ببینیم که ذهنشان غرق در تکنولوژی بود، موجوداتی که سلانه سلانه راه می‌فتند و همچنین ارأه‌ی صوتی «جنگ هرگز تغییر نمی‌کند» از «ران پرلمن» که در این سری از بازی‌ها ماندگار شد.

این بازی دنیای خود را تا حد زیادی با فرهنگ عام تطبیق می‌داد و همچنین با استفاده از سیستم S.P.E.C.I.A.L. بازیکنان می‌توانستند روش‌های گسترده‌ای از نحوه‌ی پیش رفتن در بازی را پیش روی خود ببینند. فال آوت با استفاده از این روش توانست برای سری بازی‌های خود یک رنگ و لعاب خاص ایجاد کند به طوری که همه‌ی عناوین بعدی این سری هسته‌ی اصلی بازی را حفظ نمایند.



فال آوت ۲

دقیقا پس از گذشت یک سال از عرضه‌ی عنوان اول، فال آوت ۲ دنیایی دو برابر بزرگتر نسبت به بازی قبل را برای علاقمندانش به ارمغان آورد. همراه با داستانی که ادامه‌ی نسخه‌ی اول بود و البته شباهت‌های زیادی هم به آن داشت. داستان بازی مربوط به سرنوشت چند نسل بعد از قهرمان اصلی سری اول بازی‌ها بود. بازیکنان یک بار دیگر می‌توانستند خود را در مسیر ساختن یا به ویرانی کشاندن Wasteland ببینند.

البته این بار، به جای موجودات عجیب و غریب، باید با ارتشی مسلح از حکومت ایالات متحده رو به می‌شدیم. در این بازی می‌شد گزینه‌های جالب‌تری برای دیالوگ‌ها مشاهده کرد. اما به جز داستان جدیدی که این بازی ارائه می‌داد، خود بازی تفاوت‌های چشمگیری نداشت. بعد از فال آوت ۲، برای مدتی کمتر خبری از آن شنیدیم. اما مانند یک قهرمان جدید که از پناهگاه بیرون

می‌آید، پس از ده سال بازگشتی با شکوه داشت.



بازگشت با شکوه

سال ۲۰۰۴، فال آوت از دستان اینترپلی خارج شد و بتسدا سکان هدایتش را بر عهده گرفت. همراه با بتسدا، فال آوت جهش عظیمی از سبک نقش آفرینی ایزومتری به دنیای نقش آفرینی سه بعدی داشت. در حالی که بسیاری از طرفداران نگران این بودند که شاهد یک «الدر اسکروز با تفنگ» باشند، بسیاری دیگر نسبت به این موضوع هیجان زده بودند.

«برایان فراگو» بر این عقیده بود که شرکت‌های زیادی وجود نداشتند که بتوانند این بازی را با حفظ میراث واقعی آن پیش ببرند. او اعتقاد داشت بتسدا گزینه‌ی بسیار مناسبی برای ادامه دادن سری بازی‌های فال آوت است.

وقتی فال آوت 3 در سال ۲۰۰۸ عرضه شد، طرفداران با تماشای دنیای سه بعدی آن شگفت زده شده بودند. برای اولین بار در سری بازی‌های فال آوت، بازیکنان می‌توانستند بدون وجود محدودیت‌های سیستم نوبتی یا Turn-Based هر جا که دوست داشتند بروند. حالا بازیکنان می‌توانستند به راحتی از National Mall در واشنگتن دی سی، به بنای تاریخی بسیار بلند واشنگتن نگاه کنند و در همان حین گروهی از موجودات جهش یافته را از پیش رو بردارند. V.A.T.S به بازیکنان اجازه می‌داد تا زمان را نگاه دارند و مانند عناوین قدیمی، بخش‌های خاصی از بدن دشمنانشان را هدف قرار دهند.

فارغ از آنکه حالا با دنیایی سه بعدی سر و کار داشتیم و بازی در دستان شرکتی جدید قرار داشت، عنوان‌های قدیمی فال آوت عقب بودند. اگرچه این بازی دوران بچه کشی در بازی را به پایان خط

رساند، اما دنیایی بزرگ را به ارمغان آورد که پر بود از ماموریت‌های مختلف و هیجان‌ات جذاب. فال آوت ۳ حتی موفق شد کاری را به انجام برساند که دو بازی اول در ارائه‌ی آن موفق نبودند: دریافت مجوز برای استفاده از موسیقی I Don't Want to Set The World On Fire از گروه Ink Spots. آهنگی که به دنیای تاریک شبه دهه‌ی ۵۰ میلادی رنگ و لعاب خاصی می‌بخشید.

به جز تعدادی از طرفداران سری فال آوت که تغییرات موجود در فال آوت ۳ که توسط بتسدا اتفاق افتاده بود را تقبیح کردند، بقیه بر این باور بودند که فال آوت ۳ نشان داد جهان این بازی نمی‌تواند بدون پذیرفتن پیشرفت‌های کنسول‌های آن زمان نجات پیدا کند. بتسدا برای بازگرداندن این سری از بازی‌ها موفق شد جوایز بسیار زیادی کسب نماید. همچنین با توفیق چشمگیر فال آوت ۳، همه مطمئن شدند که این شرکت حتماً عناوین جدیدتری از این بازی را به تولید خواهد رساند.



فال آوت: نیو وگاس

به طرز عجیب، بتسدا برای عنوان بعدی از این سری بازی‌ها، آن را به شرکت «آبسیدیان اینترتینمنت» سپرد. فال آوت: نیو وگاس می‌خواست از آخرین تکنولوژی‌های فنی بتسدا بهره‌مند شود، اما روح اصلی فال آوت را زنده نگه دارد.

با بازگرداندن فال آوت به ساحل غربی آمریکا، المان‌های حرفه‌ای نقش آفرینی را که در فال آوت ۳ خبری از آن‌ها نبود بازگشته بودند: وجود شاخه‌های متنوع از دیالوگ‌ها که بر اساس توانایی‌های به دست آمده‌ی قهرمان به وجود می‌آمد، به وجود آمدن گروه‌ها و فرقه‌های مختلف و جذاب در دنیای بازی و همچنین سیستمی برای اندازه‌گیری شهرت قهرمان.

نیو وگاس برای طرفداران قدیمی‌تر این سری از بازی‌ها جذاب تر بود. دنیایی که در بیابان‌های Wasteland شکل می‌گرفت و همه‌ی المان‌های نقش آفرینی به آن برگشته بودند، باعث می‌شد که بازیکنان چندین بار بخواهند نیو وگاس را تجربه کنند. همچنین این عنوان یادآوری کرد که چرا فال آوت تنها به خاطر مبارزات خونین و گرافیک بالایی که دارد احترام کسب نکرده است. البته متاسفانه، نسخه‌ی بعدی این بازی با پیش گرفتن روش‌های جدید از بتسدا به خوبی نیو وگاس پیش نرفت.



تحول ادامه دارد

با موفقیت فال آوت 3 و فال آوت: نیو وگاس، طرفداران بی‌صبرانه منتظر عنوان بعدی آخر زمانی از بتسدا بودند تا اینکه فال آوت 4 در سال ۲۰۱۵ عرضه شد و مانند سقوط یک بمب اتم، صدا کرد. فروش ۱۲ میلیون واحدی در روز عرضه نشان از موفقیت این بازی داشت.

این عنوان خبر از مبارزات واقع‌گرایانه‌تر و امکان ساخت و ساز در بازی‌ها می‌داد. اما علی‌رغم ارائه‌ی المان‌های جدید، بتسدا با حذف برخی از المان‌های نقش آفرینی، بسیاری از طرفداران قدیمی این سری از بازی‌ها را ناامید کرد.

با عرضه‌ی بازی‌هایی مانند ویچر 3: وایلد هانت که همزمان با فال آوت 4 عرضه شده بودند، اینطور به نظر می‌رسید که فال آوت 4، آن عنوانی نیست که طرفداران بی‌صبرانه منتظر عرضه‌اش برای نسل بعد هم باشند. از طرفی نوآوری این بازی نسبت به فال آوت 3 آنقدر زیاد نبود. این بازی برای اولین بار قهرمانی در بازی داشت که به طور کامل صداگذاری شده بود. موضوعی که تا حدی تنوع دیالوگ‌ها را محدود می‌کرد. البته بسیاری از طرفداران از این تغییر راضی بودند و بسیاری دیگر آن را نمی‌پسندیدند.

موضوع یاد شده باعث وجود یک اختلاف نظر دیگر هم بین طرفداران شده بود. این بازی یک تغییر بنیادین نسبت به نیو وگاس داشت و یکی از به یاد ماندنی‌ترین المان‌های نیو وگاس را حذف کرده بود. انتخاب دیالوگ‌های موجود در نیو وگاس، در نسخه‌ی چهارم تبدیل به چهار گزینه از دکمه‌ها شده بود. موضوعی که بسیاری آن را نمی‌پسندیدند.

فارغ از فروش بسیار مناسب و موفقیت تجاری این بازی، طرفداران تا حدی نسبت به آینده‌ی سری بازی‌های فال آوت تحت رهبری بتسدا نگران شده بودند. آن‌ها فکر می‌کردند که عنوان دوست داشتنی و کاملا نقش آفرینی آنان قرار است به غولی کاملا متفاوت تبدیل شود که تمرکزش روی مبارزات است و نه مهم‌ترین المان و روح اصلی فال آوت یعنی نقش آفرینی.



فال آوت 76

طرفداران به اندازه‌ی کافی نسبت به آینده‌ی فال آوت مردد بودند تا اینکه در E3 امسال، «تاد هاوارد» کارگردان سری بازی‌های فال آوت اعلام کرد که نسخه‌ی بعدی این بازی قرار است در دنیایی کاملا آنلاین رقم بخورد. جایی که همه‌ی شخصیت‌های آن تحت کنترل افراد واقعی هستند. به عقیده‌ی هاوارد این تغییر می‌تواند برای دنیای فال آوت فوق العاده باشد و بستری است که مدت‌ها منتظر بودند تا فال آوت را در آن ارزیابی نمایند. اما تردید هواداران را بیشتر کرد.

ارائه‌ی دنیایی چهار برابر بزرگ‌تر از دنیای فال آوت 4، برای اولین بار به بازیکنان اجازه می‌داد تا دنیای این سری از بازی‌ها را همراه دوستانشان مورد ارزیابی قرار دهند. اما دیگر در این دنیا دیالوگ‌ها اهمیتی نخواهند داشت ولی اکتشاف، مبارزه و لوت کردن مهم‌ترین بخش‌های این بازی خواهند بود.

شاید هیولاهای ویرجینای غربی مجدداً به تپه‌هایی که از تشعشعات هسته‌ای رنج می‌برند بازگشته باشند، اما بسیاری از طرفداران بر این عقیده‌اند که آپالاشیای جدید توخالی و بدون حس و حال است. باید قبول کرد که عنوان این بازی خبر از یک محصول کاملاً جدید از سری بازی‌های فال آوت می‌دهد، اما طرفداران هرگز فراموش نمی‌کنند که بتسدا برای ساختن فال آوت 76 اصلی‌ترین مان‌هایی که این بازی را منحصر به فرد می‌کرد را نادیده گرفته است. اما به هر ترتیب طرفداران فال آوت هنوز امید خود را نسبت به این عنوان از دست نداده‌اند.

از طرفی نباید فراموش کرد که درخواست‌ها برای ارائه‌ی دنیایی آنلاین از فال آوت در سال‌های گذشته بسیار بالا بوده. با توجه به بازی‌های جهان باز مثل GTA از راک استار که وارد دنیای آنلاین شد و توفیق قابل توجهی هم کسب کرد، شاید حالا فرصت مناسبی برای فال آوت باشد تا طعم این فضا را نیز بچشد.



آینده

نسخه‌ی بتای فال آوت 76 برای ارزیابی منتشر شده و طبق معمول مثل همه‌ی بازی‌های بتسدا در آن شاهد باگ‌هایی عجیب و غریب هستیم (این مقاله پیش از زمان عرضه‌ی این بازی نوشته شده است). البته که هدف اصلی دموها یافتن این باگ‌هاست. با فال آوت 76 این سری از بازی‌ها در حال تغییر هستند. اما در سالیان گذشته، فال آوت تحولات جدیدی برای زنده نگه داشتن DNA اصلی خود ایجاد کرده.

در بسیاری از جهات به نظر می‌رسد که این عنوان هم سربلند خواهد بود. البته اینکه آیا ورود بتسدا با عنوان فال آوت به بازی‌های آنلاین، حرکتی درست بوده یا خیر سوالی است که جوابش به زودی مشخص خواهد شد. اما اگر بخواهیم به تاریخ نگاه بیاندازیم، روح اصلی این بازی می‌تواند هر

نوع فال آوتی را سربلند نگاه دارد.

دیجیاتو