

# بازی‌هایی که دیردرک شدند

در دنیای بازی‌ها گاهی اوقات با آثاری روبه‌رو می‌شویم که در زمان انتشار به موفقیت نمی‌رسند اما در این صنعت ماندگار می‌شوند



امیرحسین حیدری

خبرنگار

اما با گذر روزگار و بلوغ ذائقه مخاطبان، ارزش واقعی خود را آشکار ساختند. در این گزارش که بر پایه بازنگری هشت بازی برجسته است، به آثار ماندگاری می‌پردازیم که با وجود آغاز متزلزل، کم‌کم جایگاهی کلاسیک و کالت در تاریخ صنعت بازی به دست آوردند.

بازی‌های ویدئویی، درست مانند هر هنر پیچیده و چندلایه دیگری، گاهی برای درک و پذیرش، نیاز به صبر و زمان دارند. عناوینی که در لحظه نخست عرضه، به خاطر نوآوری‌های ساختاری، گرافیک غیرمتعارف یا روایت متفاوت، نتوانستند توجه گیمرها را جلب کنند

## Psychonauts؛ سفر به اعماق ذهن

استودیوی Double Fine تحت رهبری تیم اسکافر در سال ۲۰۰۵ عنوانی عرضه کرد که پلتفرمی سه بعدی را با ایده ورود به ذهن دیگران ترکیب می‌کرد. هر مرحله نمایشگر ترس‌ها، خاطرات و پیچیدگی‌های روانی شخصیت‌ها بود. منتقدان هوشمندی طنز و مرحله‌پردازی مبتکرانه آن را ستودند اما فروش نه چندان قوی، ادامه پروژه را به مخاطره انداخت. ۱۰ سال بعد و با موفقیت کمپین یک استارتر برای Psychonauts 2، جایگاه نسخه اول مستحکم شد. اکنون این سری به عنوان یکی از خلاقانه‌ترین آی‌پی‌های تاریخ بازی شناخته می‌شود و روان‌شناسی تعاملی‌اش الگوی بسیاری از طراحان گیمر پلی شده است.

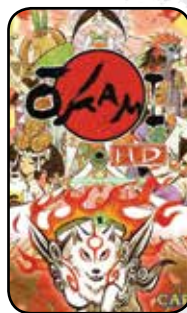


## Deus Ex؛ آزادی عمل در سایه سایبرپانک

Deus Ex در سال ۲۰۰۰ انقلاب کوچکی در ژانر اکشن-RPG رقم زد. بازیکنان می‌توانستند از مخفی‌کاری، مبارزه بی‌درنگ یا ترکیبی از هر دو برای پیشبرد مأموریت‌ها بهره ببرند. داستان پیچیده‌ای درباره توطئه‌ها و آینده بشر داشت اما گرافیک و رابط کاربری بازی بعضاً بازدارنده به نظر می‌رسید. فروش اولیه پایین بود و برخی از گیمرها از پیچیدگی هایش دلسرد شدند. امروز Deus Ex به عنوان یکی از تأثیرگذارترین عناوین ژانر سایبرپانک و اکشن‌رول پلی شناخته می‌شود. سیستم انتخاب دیالوگ و نتایج متغیر آن، الگویی برای دهه‌ها پس از آن باقی ماند و ساخت دنباله‌ها و بازسازی‌ها، مهر تأییدی بر استواری طراحی اصلی آن زد.

## Mirror's Edge؛ انقلاب پارکور در دید اول شخص

در سال ۲۰۰۸، EA DICE تلاش جسورانه‌ای برای خلق نخستین تجربه پارکور کامل در نمای اول شخص انجام داد. Mirror's Edge با طراحی مینیمالیستی محیط‌ها و سیستم حرکتی سیال، منتقدان را مسحور کرد اما گیمرهایی که به مبارزه پر زد و خورد عادت داشتند، جذب آزادی محدود در گیمر پلی نشدند. فروش کمتر از انتظاری رخ داد و این سری برای مدتی به فراموشی سپرده شد. با معرفی Mirror's Edge Catalyst و مرور دوباره نوآوری‌های فنی اولیه، امروز شاهد احیای شوق به سبک پارکور اول شخص هستیم. تأکید بر حرکتی پیوسته، لحظاتی از تنش و رهایی را به طور همزمان ارائه می‌دهد؛ ساختاری که الهام بخش بازی‌های بعدی همچون Dying Light و Titanfall بوده است.



## Okami؛ از شکست تجاری تا اوج هنر تعاملی

در سال ۲۰۰۶، استودیوی Clover و شرکت Capcom اثری را روانه بازار کردند که شبیه هیچ‌یک از عناوین هم‌عصر خود نبود. Okami با گرافیک آبرنگی و تلفیق اساطیر ژاپنی، تجربه‌ای متفاوتی را پیش چشم مخاطب می‌گذاشت. منتقدان از زاویه بصری و داستانی آن تقدیر کردند اما فروش ضعیف، باعث شد Clover Studio به تعطیلی کشیده شود. با این حال، نسخه‌های HD و پورت‌های متعدد در کنسول‌های جدید، فرصتی دوباره برای مخاطبان مهیا کردند. امروز Okami نه تنها اثری هنری بلکه الگویی برای بازی‌های مستقل و هنری به شمار می‌آید. مکانیک «قلم‌موی آسمانی» (Celestial Brush) که با آن پازل‌ها را حل و دشمنان را مهار می‌کردید، همچنان در فهرست نوآورانه‌ترین طراحی‌های گیمر پلی است.

## EarthBound؛ طنزی عجیب در قالب RPG کلاسیک

در دهه ۹۰، صنعت نقش‌آفرینی ژاپن تحت سلطه فانتزی‌های پُر زرق و برق بود. اما EarthBound یا Mother 2 در ژاپن با ظاهری ساده و طنزی مدرن، کاراکترهایی نوجوان و اتفاقاتی روزمره-فانتاستیک را روایت کرد. در بازار آمریکا، گرافیک این بازی و لحن خاصش درک نشد و فروش مایوس‌کننده‌ای داشت. با گسترش اینترنت و پیدایش فرهنگ طرفداری، امروز EarthBound از جمله آثار مرجع و کالت قلمداد می‌شود. جذابیت روایت احساسی، موسیقی خاطره‌انگیز و تأثیرش بر بازی‌های مستقل - مانند Undertale - جایگاهش را تثبیت کرده است.



## Beyond Good & Evil؛ پیشگام روایت معنادار

Ubisoft در سال ۲۰۰۳ بازی Beyond Good & Evil را با قهرمانی به نام جید معرفی کرد؛ یک عکاس خبری در فضایی نیمه تاریخی و نیمه علمی-تخیلی. تلفیق مخفی‌کاری، اکشن و داستان‌سرایی غنی، نقد‌های مثبتی از مطبوعات گیمینگ گرفت اما فروش ناامیدکننده، پروژه دنباله را سال‌ها معلق نگه داشت. پس از گذشت دهه‌ها و اعلام بازگشت فرآیند تولید قسمت دوم، امروزه این عنوان به عنوان «اثر کالت» شناخته می‌شود. متن غنی دیالوگ‌ها، شخصیت‌پردازی قوی و جهان رنگارنگ بازی، درس‌هایی برای بزرگ‌ترین سازندگان روایت‌محور محسوب می‌شود و بسیاری معتقدند که تا وقتی Beyond Good & Evil 2 عرضه نشده، هویت این مجموعه کامل نیست.

## Shenmue؛ رویای تعامل جهان باز

سری Shenmue که در سال ۱۹۹۹ برای کنسول Dreamcast عرضه شد، بزرگ‌ترین پروژه تاریخ Sega آن زمان بود. دنیای باز با قابلیت تعامل لحظه‌ای با شهروندان، ساعت شماری شبانه‌روز و جزئیاتی مانند تبلیغات دیواری واقعی، مخاطب را در قالب Ryo Hazuki به ژاپن دهه ۸۰ می‌برد اما هزینه سنگین تولید و فروش نه چندان بالا، Sega را به تعطیلی راه‌اندازی قسمت سوم سوق داد. با گذشت دو دهه و موفقیت کمپین یک استارتر برای Shenmue III، علاقه بی‌دریغ هواداران نشان داد که سری چه جایگاهی دارد. Shenmue اکنون نه فقط یک بازی ماجراجویی، بلکه مکتب فکری در طراحی جهان‌های باز و روایت در عین جزئیات فراوان است.



## Dragon's Dogma؛ نقش‌آفرینی با همراهان هوشمند

Capcom در سال ۲۰۱۲ دست به خلق Dragon's Dogma زد؛ یک نقش‌آفرینی اکشن با دنیای نسبتاً باز و سیستم همراهان (Pawns) که هوش مصنوعی نسبتاً پیچیده‌ای داشت. مکانیک مبارزه پویا و امکان صعود به پشت اژدهاها از نکات برجسته بازی بود اما ضعف در روایت داستانی و مشکلات فنی اولیه، باعث شد بسیاری از بازیکنان آن را نیمه‌کاره رها کنند. استقبال دوباره با عرضه نسخه ارتقا یافته Dark Arisen مداوم از مدسازان شکل گرفت. اکنون Dragon's Dogma به عنوان نمونه موفق تلفیق حرکتی سریع با عمیق‌ترین سیستم‌های نقش‌آفرینی شناخته می‌شود و ساخت دنباله رسمی، نوید آینده‌ای روشن را می‌دهد.