

چرا شخصیت‌های میازاکی همیشه تنها و غمگین هستند

ماجرای جویی در دنیا‌های تاریک

مجموعه، شکل گرفته است. میازاکی نه تنها با خلق بازی‌هایی مانند Dark Souls، Bloodborne و Sekiro: Shadows Die Twice، بلکه با تعریف دوباره مفهوم چالش و پاداش در بازی‌های ویدئویی، تأثیری ماندگار بر صنعت گیمینگ گذاشته است. در این یادداشت، به معرفی و بررسی بازی‌های سولزلیک ساخته میازاکی می‌پردازیم و سیر پیشرفت آنها را بررسی می‌کنیم.

بازی‌های سولزلیک (Soulslike) او را تشکیل می‌دهد. بازی‌های سولزلیک به عنوان یکی از محبوب‌ترین و تأثیرگذارترین ژانرهای بازی‌های ویدئویی در دهه‌های اخیر شناخته می‌شوند. این ژانر که با چالش‌های سخت، دنیا‌های تاریک و داستان‌های مرموز شناخته می‌شود، عمدتاً تحت تأثیر سری Dark Souls ساخته استودیوی فرام سافتور (FromSoftware) و به ویژه هاپائو میازاکی، خالق و کارگردان خلق این

مانند دشواری بالا، داستان‌سرایی غیرمستقیم، طراحی سطح پیچیده و دنیا‌های تاریک و رویایی، بازی‌هایی خلق کرده که نه تنها بازیکنان را به چالش می‌کشد، بلکه آنها را به تفکر و کشف دنیای بازی و می‌دارد. میازاکی اعتقاد دارد که دشواری بازی‌ها نباید صرفاً برای سخت‌تر کردن تجربه بازیکن باشد بلکه باید به عنوان ابزاری برای ایجاد حس رضایت و پیروزی پس از غلبه بر چالش‌ها عمل کند. این فلسفه طراحی، هسته اصلی

آرین مرادی



منتقد بازی

هایائو میازاکی، به عنوان یکی از برجسته‌ترین چهره‌های صنعت بازی‌های ویدئویی، سبکی منحصر به فرد را در طراحی بازی‌ها به وجود آورده است. او با ترکیب عناصری

با آزادی عمل بی‌سابقه‌ای مواجه‌اند و می‌توانند مناطق متنوع، دشمنان چالش‌برانگیز و داستان‌های عمیق را کشف کنند. سیستم مبارزه دقیق، طراحی محیط‌های خیره‌کننده و داستان‌سرایی غیرمستقیم، الدن رینگ را به تجربه‌ای فراموش‌نشدنی تبدیل کرده است. نکته قابل توجه آن است که الدن رینگ هیچ محدودیت و مسیر مشخصی را برای بازیکن در نظر نمی‌گیرد بلکه این خود بازیکن است که تصمیم می‌گیرد به کدام مسیر برود. می‌توان گفت که در الدن رینگ، چیزی به نام مسیر یا مرحله از پیش تعیین شده وجود ندارد و تماماً به انتخاب بازیکن بستگی دارد. الدن رینگ نه تنها به عنوان یک سولزلیک برجسته شناخته می‌شود، بلکه استانداردهای جدیدی برای بازی‌های جهان باز تعریف کرده است. این بازی با حفظ چالش‌های سخت و رضایت‌بخش سولزلیک‌های قبلی، نوآوری‌هایی مانند اسب‌سواری و سیستم Ash of War اضافه کرده است. الدن رینگ نتیجه هرآنچه بود که میازاکی تا قبل از آن تست کرده بود؛ سیستم سختی و دشواری، مکان‌های به هم متصل، داستان‌سرایی محیطی، مبارزات دقیق، طراحی‌های هنری خاص و در نهایت، آزادی عمل بی‌نظیر. ساخته‌های هاپائو میازاکی، فراتر از یک تجربه سرگرمی‌محور، به مفاهیم عمیق فلسفی، داستان‌های پیچیده و غم‌انگیز و روابط انسانی می‌پردازد. این بازی‌ها دنیا‌های تاریک و مرموز خود، مفاهیمی مانند مبارزه با ناامیدی، جست‌وجوی معنا در جهانی بی‌رحم و تقابل بین نور و تاریکی را بررسی می‌کند. شخصیت‌ها اغلب با تراژدی‌های شخصی، تنهایی و از دست دادن مواجه هستند و بازیکن را به تفکر درباره ماهیت وجود، تقدیر و انتخاب‌های اخلاقی وامی‌دارد.

داستان‌سرایی غیرمستقیم و پر از نمادگرایی، به بازیکنان اجازه می‌دهد تا با کشف تدریجی دنیای بازی، به درک عمیق‌تری از مسائل انسانی و فلسفی برسند. این ویژگی‌ها باعث می‌شود بازی‌های میازاکی نه تنها به عنوان سرگرمی، بلکه به عنوان تجربه‌هایی فکری و احساسی نیز مطرح شود. میازاکی نشان داده است که بازی‌های ویدئویی می‌تواند به عنوان یک هنر جدی شناخته شوند.

در Sekiro: Shadows Die Twice امکان ایجاد شخصیت وجود ندارد و بازیکن باید با شخصیت ثابتی به نام ولف (Wolf) بازی کند. این تغییر باعث شده که بازیکن به جای تمرکز بر روی عناصر نقش‌آفرینی و ساخت شخصیت که در بازی‌های قبلی بسیار مهم بود، اکنون بر مهارت‌های مبارزه‌ای خود تمرکز کند و به نوعی توجه بازی از روی شخصیت برگری می‌پوشد.

یکی از ویژگی‌های منحصر به فرد Sekiro: Shadows Die Twice، سیستم حرکتی متفاوت نسبت به بازی‌های قبلی سبک سولزلیک است. در این بازی، ولف توانایی پرش‌های بلند، استفاده از اقلاب و مانورهای پیچیده دارد. همین مورد نیز باعث شده تا پای عناصر مخفی‌کاری بیش از پیش به بازی باز شود و کسانی که علاقه‌مند به این روش برای از بین بردن دشمنان هستند نیز از بازی لذت ببرند.

Elden Ring. حاصل یک عمر تجربه

الدن رینگ، در سال ۲۰۲۲ با همکاری جرج آر. آر. مارتین خلق شد و با اقتدار تمام جایزه بهترین بازی سال را از آن خود کرد. این بازی با ترکیب عناصر اصلی فرانچایز Dark Souls، دانجن‌ها و طراحی مراحل Bloodborne، بعضی امکانات گیم‌پلی Sekiro: Shadows Die Twice و البته سبک جهان باز، دنیایی عظیم و پراز اسرار به نام Lands Between را ارائه می‌دهد. بازیکنان در این دنیا

کرد. دنیای یارنام (Yarnam) با معماری گاتیک و فضای مرموز و ترسناک خود، بازیکنان را به درون داستانی پیچیده و پر از رمز و راز می‌کشاند. یکی از نقاط قوت Bloodborne، داستان عمیق و چندلایه آن است که با الهام از آثار ادبی و اساطیری، مانند داستان‌های لاکرقت، ساخته شده است. بازیکن با پیشروی در بازی، به تدریج با حقایق تاریک و ترسناک دنیای بازی آشنا می‌شود و این کشف تدریجی، یکی از جذاب‌ترین جنبه‌های Bloodborne است. این بازی نه تنها به عنوان یکی از بهترین بازی‌های سولزلیک، بلکه به عنوان یکی از بهترین بازی‌های تاریخ شناخته می‌شود.

Sekiro: Shadows Die Twice ترکیبی از

سنت و نوآوری

در سال ۲۰۱۹، میازاکی با Sekiro: Shadows Die Twice مرزهای ژانر سولزلیک را گسترش داد. این بازی که در ژانر فنودالی و با الهام از فرهنگ و اساطیر ژاپنی ساخته شده است، مسیرش را از بازی‌های قبلی میازاکی جدا کرد. سیستم مبارزه Sekiro: Shadows Die Twice بر پایه دقت، زمان بندی و استفاده از ابزارهای مختلف استوار است و بازیکن باید با استفاده از مهارت‌های خود، بر دشمنان غلبه کند. برخلاف Dark Souls و Bloodborne،

Dark Souls تولد یک اسطوره

سری Dark Souls بدون شک مشهورترین و تأثیرگذارترین اثر میازاکی است. این بازی که در سال ۲۰۱۱ منتشر شد، به سرعت به عنوان نمادی از ژانر سولزلیک شناخته شد. دنیای تاریک و پیچیده لردران (Lordran)، طراحی استادانه و سیستم مبارزه دقیق و چالش‌برانگیز، این بازی را به تجربه‌ای فراموش‌نشدنی تبدیل کرد. یکی از ویژگی‌های منحصر به فرد Dark Souls، داستان‌سرایی غیرمستقیم آن است. به جای ارائه داستان به صورت خطی، بازیکن باید با بررسی محیط، صحبت با شخصیت‌ها و خواندن توضیحات آیتم‌ها، داستان را خودش کشف کند. این روش داستان‌سرایی، حس کنجکاوی و تفکر را در بازیکن برمی‌انگیزد و به بازی عمق می‌بخشد. علاوه بر این، طراحی دنیای Dark Souls به گونه‌ای است که مناطق مختلف به صورت مستقیم به هم متصل شده‌اند؛ یعنی ممکن است از میان منطقه چهارم بازی، میان‌بری کشف کنید که شما را به ابتدای منطقه دوم می‌برد و دیگر نیاز نیست برای رسیدن به منطقه چهارم، تمام طول مسیر منطقه سوم را طی کنید. این طراحی نه تنها به بازیکن آزادی عمل می‌دهد، بلکه حس کشف و اکتشاف را تقویت می‌کند. هر منطقه جدید، چالش‌ها و دشمنان منحصر به فرد خود را دارد و بازیکن باید با استفاده از مهارت و استراتژی، بر آنها غلبه کند. این ترکیب از چالش و یادداشت، Dark Souls را به آغازگر راه سبک سولزلیک و یکی از مهم‌ترین بازی‌های تاریخ تبدیل کرده است.

Bloodborne جهشی به سوی

تاریکی

در سال ۲۰۱۵، میازاکی با Bloodborne بار دیگر صنعت گیمینگ را شگفت‌زده کرد. این بازی که در دنیایی تاریک و ویکتوریایی با عناصر ترس و وحشت قرار دارد، تفاوت‌های قابل توجهی با Dark Souls داشت. سیستم مبارزه تهاجمی‌تر، تأکید بر حمله و ضدحمله و طراحی دشمنان ترسناک و خشن، Bloodborne را به تجربه‌ای کاملاً متفاوت تبدیل

