

# مروری کوتاه بر تحولات بازی های ماجراجویی

از سری مقالات درس «تاریخ تحلیلی بازی های رایانه ای»

ترجمه و تالیف: امیر حسین حسینی خبازی

ویرایش و بازبینی: آرش حکیمی

تاریخ انتشار: اسفند ۹۳

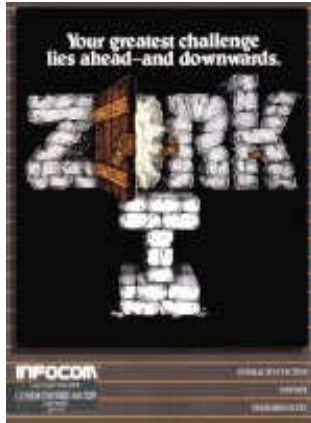
تاریخچه بازی های ادونچر را می توان به پنج بخش تقسیم کرد که با هم به بررسی آن ها می پردازیم.

## دوره اول: بازی های ادونچر متنی – Text Adventure :

اولین ادونچرها که از سال ۱۹۷۷ بوجود آمدند ادونچرهای متنی بودند. در این نوع از بازی های ادونچر داستان بازی به صورت متن برای بازی کننده نمایش داده می شود و بازی کننده نیز باید دستورات خود را در بازی تایپ کند و بازی با توجه به درخواست بازی کننده نتایج درخواست وی را در صفحه با چند جمله اعلام می کند.

با این که در این بازی ها تمام اتفاقات، ورودی ها و خروجی ها به صورت متن هستند اما عناصر اصلی بازی های ادونچر را به خوبی دارند و در دوره های بعدی نیز از این عناصر استفاده شده است. از جمله ای این عناصر می توان به تعامل با اجسام، گشت و گذار در بازی (البته به صورت توصیفی) معماها و غیره اشاره کرد.

از بزرگترین تولید کنندگان بازی ها ادونچر در این دوره می توان به شرکت Infocom اشاره کرد و معروف ترین بازی این شرکت در این دوره سری بازی های Zork است.



تصویر 1: پوستر بازی Zork

## دوره دوم: دوره کلاسیک (1984 - 1988) – Classic Era (1984 - 1988)

این دوره با پاسخ به سوالی که خانم روبرتا ویلیامز (Roberta Williams) از همسرش کن ویلیامز (Ken Williams) پرسید شروع می‌شود. «نظرت درباره بازی‌های ادونچر گرافیکی چیست؟»

پایه گذاران شرکت "Sierra" با ساخت بازی "King's Quest" باعث تحولات عظیمی در صنعت بازی سازی شدند. در این بازی که به عنوان اولین بازی ادونچر گرافیکی شناخته می‌شود برای اولین بار بازی کننده می‌توانست کاراکتر خود را در دنیای مجازی گرافیکی «حرکت» دهد. بازی کننده بازی را در نمایی پرسپکتیو مانند از دید خود (نه دید آواتار) می‌دید. (تصویر شماره 2).



تصویر شماره 2: عکس سمت راست: پوستر بازی King's Quest 1 عکس سمت چپ: نمایی از بازی King's Quest 1

البته در این دوران هم مانند دوران قبل برای تعامل با محیط و دادن دستور به کاراکتر، بازی کننده باید دستورات خود را به صورت متن در بازی تایپ می‌کرد.

این دوران را با "Quest" های شرکت "Sierra" می‌شناسند.

## دوره سوم: دوره طلایی (1988 - 1993) – Golden Age (1988 - 1993) :

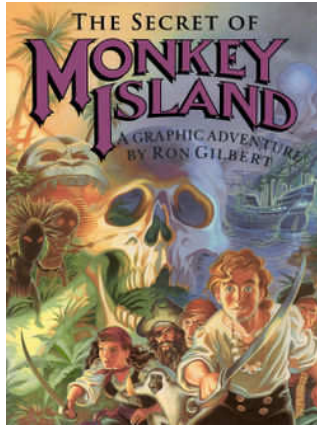
این دوره با ابداع آقای «ران گیلبرت» که به عنوان یک برنامه نویس در شرکت LucasFilm Games (LucasArts) کار می‌کرد شروع شد. آقای گیلبرت برای بازی "Maniac Mansion" یک انجین به نام "SCUMM" (Script Creation Utility for Maniac Mansion) ساخت که باعث تحولی دیگر در بازی‌های رایانه‌ای شد.

در این بازی، در زیر تصویر (تصویر شماره 3) پنلی از دستورات موجود بود که بازی کننده می‌توانست با کلیک بر روی هر دستور آن را انتخاب کرده و بعد دستور انتخابی را بر روی محیط و اجسام در آن اعمال کند.



تصویر شماره 3: عکس سمت راست: پوستر بازی Maniac Mansion ، عکس سمت چپ: نمایی از بازی Maniac Mansion

در حقیقت از این بازی بود که سیستم "Point and Click" شروع شد و رواج پیدا کرد. ولی این سبک به کمال خودش نرسیده تا زمانی که بازی "The Secret of Monkey Island" ساخته شد. در این بازی سیستم پاسخ انتخابی، معماهای بر اساس inventory، گرافیک زیبا (نسخه اصلی بازی به صورت پرنگ است ولی بیشتر نسخه 5 رنگ آن شناخته شده است) (تصویر شماره 4)، طنز در معماها و دیالوگ‌ها و غیره موجود بود که باعث رشد سبک ادونچر و محبوبیت بیش از پیش آن شد.



تصویر شماره 4: عکس بالا پوستر بازی The Secret of Monkey Island، عکس سمت راست نمایی از بازی نسخه ۲۵۶ رنگ،

عکس سمت راست: نمایی از بازی The Secret of Monkey Island نسخه ۱۶ بیت رنگ.

در این دوره شرکت "Sierra" تسلیم قدرت جدید در بازی‌های ادونچر شد و شروع به ساخت بازی‌های ادونچر به سبک «کلیک و اشاره» کرد. هرچند که دیگر شرکت‌ها نیز به ساخت بازی‌های ادونچر می‌پرداختند ولی این شرکت "Sierra" بود که به عنوان رقیب جدی برای شرکت LucasArts شناخته می‌شد.

## دوره چهارم: دوره سنت شکنی (1993 - 1997) – (1993 - 1997) : Romantic Era

ابتدا خوب است که در باره کلمه رومانتیک توضیح بدهم. در این جا منظور از رومانتیک به معنای رومانتیک شدن یا بوجود آمدن داستان‌های عاشقانه در بازی‌های ادونچر نیست؛ بلکه منظور تغییر نوع دید، نگاه و سنت شکنی است.

با آمدن سی دی ها و پایان یافتن دوره فلاپی دیسک ها شرکت‌های بازی سازی خود را با دنیای بی نهایتی از احتمالات تکنولوژیکی رو برو دیدند (از مگابایت به مگابایت).

در سال 4 بازی به نام "Under a Killing Moon" (تصویر شماره 5) توسط شرکت "Access Software" در چهار سی دی عرضه شد. این بازی زاویه دوربین را نسبت به دوره های قبل به «اول شخصی تغییر داد. محیط گرافیکی سه بعدی، حرکت در تمام جهات در محیط بازی و صدا گذاری بر روی تمام دیالوگ-ها از دیگر ویژگی های این بازی به شمار می رفت. البته گیم پلی در بازی "Under a Killing Moon" همچنان روند دو دوره پیش خود را ادامه می داد اما با یک تغییر که بازی کننده به جای انتخاب عمل درست از پنل دستورات باید در دنیای گرافیکی به گشت و گذار برای پیدا کردن شی گم شده می پرداخت.



تصویر شماره 5: عکس سمت راست: پوستر بازی "Under a Killing Moon"، عکس سمت چپ: نمایی از بازی "Under a Killing Moon"

بازی دیگری به نام "The 7th Guest" (تصویر شماره 6) هفت ماه قبل از بازی "Under a Killing Moon" عرضه شد که این بازی بنا داشت تا دنیای بازی های ادونچر را به طور کامل تغییر دهد. در این بازی دیگر خبری از معماهای بر اساس دیالوگ یا inventory نبود و به جای آن معماها بر اساس پیدا کردن ترتیب درست اشیاء یا پیدا کردن شی گم شده و گذاشتن آن بر جای درست خود بنا شده بودند. فضا و حل معماها در این بازی اهمیت بیشتری نسبت به داستان پیدا کرده بود و دیالوگها به حداقل خود کاهش پیدا کرده بود.



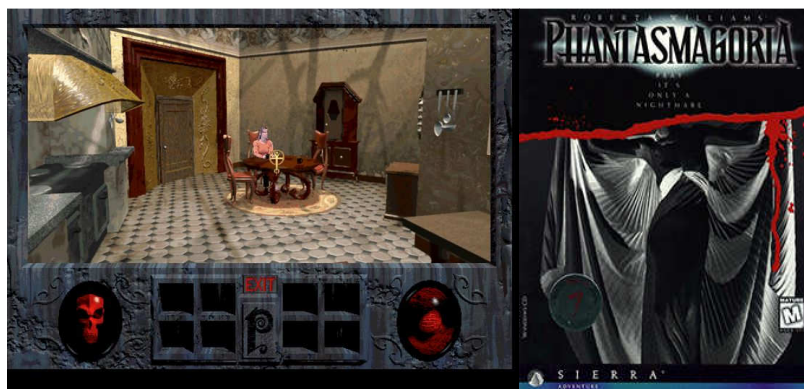
تصویر شماره 6: عکس سمت راست: پوستر بازی "The 7th Guest"، عکس سمت چپ: نمایی از بازی "The 7th Guest"

بازی "Myst" (تصویر شماره ) که یکی از محبوب ترین بازی‌های ادونچری بود که بر روی سی دی عرضه شد. Myst با تمام بازی‌های ادونچری که تا آن زمان عرضه شده بود فرق داشت. بر خلاف بازی‌های ادونچر دیگر هیچ گونه داستان اولیه برای توضیح موقعیت کاراکتر و ... وجود نداشت. بازی در یک جزیره بدون دانستن هیچ گونه اطلاعاتی شروع شد و حتی دید اول شخص بازی فرصت شناخت خود کاراکتر را نیز از بازیکن گرفت. Inventory سنتی نیز از آن حذف شده بود و کاراکتر تنها می‌توانست در هر لحظه فقط یک شی را با خود حمل کند. تمام تمرکز بازی از داستان به گشت و گذار در دنیای گرافیکی و دقت بر روی جزئیات گرافیکی اشیا تغییر یافته بود.



تصویر شماره 7: عکس سمت راست: پوستر بازی "Myst" ، عکس سمت چپ: نمایی از بازی "Myst"

تأثیرات سبک این بازی‌ها آنقدر زیاد بود که شرکت بزرگی مانند "Sierra" نیز به تقلید از این سبک بازی "Phantasmagoria" (تصویر شماره 8) را عرضه کرد که معماهای سنتی را در آن به حداقل رسانده بود و به جای آن تأکید بر روی فضا و گرافیک بازی شده بود.



تصویر شماره 8: عکس سمت راست: پوستر بازی "Phantasmagoria" ، عکس سمت چپ: نمایی از بازی "Phantasmagoria"

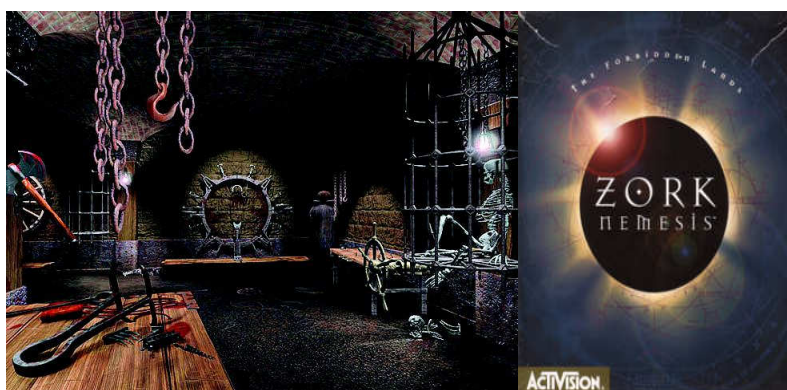
**دوره پنجم: دوره مدرن – Modern Era :**

## بخش اول (2004 - 1997)

در اوایل این دوره سبک ادونچر به خاطر این که دیگر استانداردهای مشخصی برای آن وجود نداشت دچار تغییرات زیادی شد. و هر شرکتی سعی در ارائه ایده‌های خود در مورد این سبک بود. با این همه بازی‌های اوایل این دوره را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد.

### 1- کپی‌های بازی "Myst" - "Myst clones"

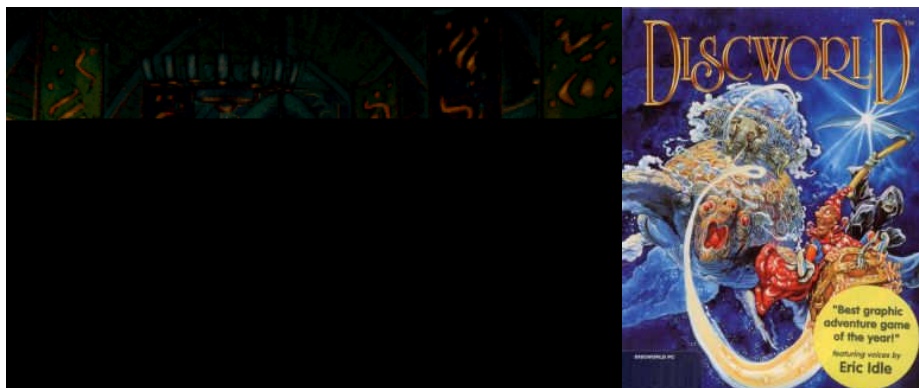
بازی‌هایی که در آن سعی شده بود همانند بازی "Myst" تاکید بر روی گرافیک، پازل‌های پیچیده باشد. از نمونه‌های خوب می‌توان به بازی "Zork: Nemesis" (تصویر شماره 9) اشاره کرد.



تصویر شماره 9: عکس سمت راست: پوستر بازی "Zork: Nemesis"، عکس سمت چپ: نمایی از بازی "Zork: Nemesis"

### 2- ادونچرهای تاثیر گرفته از بازی "The Secret of Monkey Island"

این بازی‌ها سعی در ادامه راه بازی‌های دوره طلایی ادونچرها را داشتند. برخوردار بودن از طنز در داستان معماهای فانتزی که به هیچ عنوان نمی‌توانستند در واقعیت وجود داشته باشند و دیگر عناصر بازی‌های ادونچر در دوران طلایی از خصوصیات آن‌ها بود که از نمونه‌های خوب آن می‌توان به سری بازی‌های "Discworld" (تصویر شماره 10) اشاره کرد.



تصویر شماره 10: عکس سمت راست: پوستر بازی "Discworld" عکس سمت چپ: نمایی از بازی "Discworld"

### 3- ادونچرهای ترکیبی (Hybrids)

منظور از ادونچرهای ترکیبی بیشتر اکشن-ادونچرها هستند. در این بازی‌ها حل پازل‌ها و دیالوگ‌گویی با صخره‌نوردی، دویدن و تیراندازی جایگزین شده است. که نمونه‌های زیادی را می‌توان اشاره کرد به عنوان مثال سری بازی‌ها "Tomb Raider" (تصویر شماره 11) یک نمونه مناسب از این نوع بازی‌ها به شمار می‌رود.



تصویر شماره 11: عکس سمت راست: پوستر بازی "Tomb Raider 1" عکس سمت چپ: نمایی از بازی "Tomb Raider 1"

### بخش دوم (- 2004)

شرکت Telltale Games در سال 2004 شکل گرفت. این شرکت با نگاه جدیدی به ادونچر باعث تغییر دیگری در بازی‌های ادونچر شد. این شرکت با استفاده از المان‌های گفته شده در مقاله آقای ران گیلبرت با نام "چرا بازی‌های ادونچر به درد نمی‌خورند و ما چه می‌توانیم بکنیم" (1989 "Why Adventure Games Suck And What We Can Do About It") روح تازه‌ای به سبک ادونچر بعد از تغییرات و فراز و نشیب‌های بسیار دمید. بازی‌های این شرکت تاکید را بر روی داستان و دیالوگ بین افراد قرار داد. البته پازل‌ها



در بازی‌های این شرکت بیشتر در راستای داستان بوده و به سختی و شدت دوران طلایی یا دوره‌های بعد از آن نیست، که البته این تغییر نیز طبق نظر آقای ران گیلبرت که در بخش نتیجه مقاله ایشان آمده، ایجاد شده است. عنصر جالبی در سری بازی‌های این شرکت مشاهده می‌شود که در دوره‌های پیشین ادونچر به این گستردگی شاهد آن نبودیم تاثیر انتخاب‌ها و عملکرد بازی کننده بر روی روند داستان بازی و سرنوشت بعضی از کاراکترهاست.

از بازی‌های این شرکت می‌توان به "Sam & Max"، "Tales of Monkey Island"، "The Wolf"، "Among Us" و "The Walking Dead: Season One" (تصویر شماره 12) که بعد از سال‌ها به عنوان یک بازی ادونچر بهترین بازی سال 2013 شد نام برد.



تصویر شماره 12: عکس سمت راست: پوستر بازی "The Walking Dead" عکس سمت چپ: نمایی از بازی "The Walking Dead"

از دیگر بازی‌هایی که به خاطر نگاه متفاوت خود بر روی بازی‌های ادونچر تاثیر داشتند می‌توان به بازی‌های ساخته شرکت "Quantic Dream" به کارگردانی و نویسندگی آقای "دیوید کیج" (David Cage) به نام‌های "Fahrenheit" (تصویر شماره 13) در سال 2005 و "Heavy Rain" (تصویر شماره 14) در سال 2010 نام اشاره کرد. این دو بازی با نگاهی فیلم گونه به بازی و روایت داستان روش جدیدی را در ساخت بازی‌های ادونچر ایجاد کردند. در این بازی‌ها نیز عنصر انتخاب و نوع عملکرد بازی کننده بر روند داستان تاثیر دارد و با توجه به روند شما به یکی از پایان‌های موجود برای داستان ختم می‌شود.



تصویر شماره 13: عکس سمت راست: پوستر بازی "Fahrenheit" عکس سمت چپ: نمایی از بازی "Fahrenheit"



تصویر شماره 14: عکس سمت راست: پوستر بازی "Heavy Rain" عکس سمت چپ: نمایی از بازی "Heavy Rain"

منابع:

- <http://www.mobygames.com/>  
What's happening to adventure games?
- <http://en.wikipedia.org>
- <http://grumpygamer.com/>  
Why Adventure Games Suck And What We Can Do About It