

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

تالیف: امین نخعی

ویرایش و بازبینی: آرش حکیمی

تاریخ انتشار: اسفند ۹۳

کلمه اول شخص در بازی های ویدیویی به حالتی از دوربین گفته می شود که از زاویه دید یک انسان به دنیا موجود می نگرد، به این حالت دوربین در سینما حالت "Point of View" می گویند. البته باید توجه داشته باشید که هم در بازی هم در سینما وسعت دید این مدل دوربین کاملاً به اندازه ی دید یک انسان نیست و کمی دارای محدودیت است.

ویژگی های این مدل دوربین عبارتند از:

- همذات پنداری بالا بین بازیکننده و کاراکتر داخل بازی
- دقت بالا برای تمرکز کردن روی جزئیات محیط
- محدودیت وسعت دید

چند نمونه تصویر از بازی های مختلف با حالت دوربین اول شخص:



در حالت اول شخص به شخصیت بازی کاراکتر می گویند و در حالت سوم شخص آواتار. در حالت کاراکتر بازیکننده بعد از مدتی در بازی شخصیت اصلی بازی را فراموش می کند و خود را جای او می گذارد ولی در حالت آواتار بازیکننده خود را در موقعیت پرستار شخصیت اول بازی قرار می دهد. در کل به آن موجودی که بازیکننده به وسیله ی آن در دنیای بازی تعامل می کند آواتار گفته می شود.

1. اکشن

2. اکشن - ماجراجویی

3. ماجرای

4. نقش آفرینی

- 1

دوربین اول شخص در بازی های اکشن، به خصوص تیراندازی، بسیار طرفدار دارد. همچنین اولین بازی های اول شخص عموماً اکشن بودند مانند Spasim و MazeWar که تصاویرشان را می توانید در ادامه ببینید.



یکی از دلایلی که باعث می شود دوربین اول شخص در ژانر اکشن طرفدار زیادی داشته باشد میزان بالای القای هیجان در آن است، این موضوع باعث می شود که حتی بازیکننده های غیر حرفه ای هم به سوی این گونه بازی ها کشیده شوند.

حال نیم نگاهی می کنیم به اول شخص در چند زیر شاخه اکشن مانند :

۱.۱- پلتفرمر (سکوبازی)

۱.۲- هک اند اسلش (تکه پاره کردنی)

۱.۳- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

۱.۴- تیراندازی

- .

اول شخص در این ژانر به علت نشان دادن یک حالت جدید توانست توجه بازیکننده ها را جلب کند، البته یکی از دلایل جذاب شدن این سبک در حالت اول شخص انتقال حس هیجان است. اما هیچ وقت سکوبازی های سه بعدی، علی الخصوص اول شخص نتوانستند به اندازه ی سکوبازی های دوبعدی کلاسیک موفقیت کسب کنند. دلیل آن هم واضح است، چون مکانیک پرش و فرود خیلی دشواری دارند و اغلب حدس زدن این که کاراکتر چه قدر می تواند بپرد و کجا فرود می آید کار خیلی سختی است.

- .

محدودیت دید برای بازی های هک اند اسلش حرفه ای بسیار مرگ آور است، به همین دلیل است که بازیکننده های حرفه ای از حالت اول شخص در این ژانر دوری می کنند. اکثر

بازیکننده های بازی هایی مانند «Chivalry» و «Mount and Blade» طرفداران اول شخص و یا بازیکننده های هستند که بدنبال تجربه ای تازه می گردند.

MOBA

این زیر ژانر نیز مانند هک اند اسلش محدودیت دارد اما محدودیتش به مراتب سنگین تر از قبلی است. چون باعث صدمه خوردن به مبحث تاکتیک و تسلط بر اتفاقات می شود. اکثر بازیکننده های بازی هایی مانند «SMITE» و «Battle Born» طرفداران اول شخص و کسانی هستند که بدنبال تجربه ای تازه می گردند.

بازی های تیراندازی اول شخص محبوب ترین سبک بازی های رایانه ای هستند. این سبک که با انتشار عنوان طلایی «ولفن اشتاین» در ۱۹۹۲ شکل جدی به خود گرفت، بعداً با بازی های «دووم»، «دوک» و عناوین دیگر گسترش یافت.

این که چرا زاویه دوربین اول شخص برای تیراندازی از همه چیز بیشتر جواب می دهد به نظر موضوع پیچیده ای نمی رسد، فقط کافی است یک بار با اسلحه واقعی شلیک کرده باشید تا متوجه شوید بهترین شبیه سازی برای تیراندازی در ویدئوگیم زاویه دید اول شخص است. دقتی که این نوع زاویه دید برای هدف گیری فراهم می کند از بقیه مدل های تیراندازی به مراتب بیشتر است. فلذا زاویه دید اول شخص با سبک تیراندازی پیوندی ناگسستنی خورده است.

- 2

به علت آن که اکثر ویژگی های ژانر اکشن در این ژانر هم وجود دارد، بازی های اول شخص در این ژانر به همان اندازه طرفدار دارند و در بعضی اوقات نیز بیشتر از آن.



Survival horror

- 3

به علت حس همذات پنداری بالا و حس یکی بودن با کاراکتر در حالت اول شخص، بازیکننده بیشترین میزان احساسات را دریافت می کند.

احساسات در بازی های ترسناک حرف اول را می زند و علاوه بر آن محدودیت در دید خود عامل استرس و نا امنی است. البته اکثر اول شخص های در این ژانر حالت Pure Horror دارند.

اساساً اگر بازی هایی مثل «امنسیا» یا «اسلندر» اول شخص نباشند، مقدار زیادی از گیم پلی و درعین حال ترسناک بودنشان را از دست می دهند. درنظر بگیریید که اسلندر سوم

شخص باشد. در این صورت همواره بازیکننده می تواند دوربین را بچرخاند و بدون این که صورتش را بر گرداند پشت سرش را ببیند. به همین دلیل است که بازی هایی مثل «رزیدنت» را با دوربین Case Sensitive ساخته اند. چرا که بازیکننده نتواند دوربین را به هر سمتی که می خواهد بچرخاند و هر چیزی که می خواهد را ببیند.



- 4

در این ژانر احساس همدلی بیشتر از همدات پنداری مطرح است. همچنین بیشتر یک شخصیت مشخص مد نظر است به همین دلیل حالت آواتار در این ژانر بیشتر کاربرد دارد ولی همچنان در این ژانر بازی هایی که در آن آواتار وجود ندارد و اول شخص هستند ساخت می شود و طرفداران خود را هم دارد.

- 5

در بازی های ماجرای-کاراگاهی دقت و جستجو دو مکانیک اصلی هستند به همین علت دوربین اول شخص با دقت بالایی که بوجود می آورد یکی از بهترین حالات برای بازی های کاراگاهی است.

(Visual novels) - 6

اکثراً در رمان های تعاملی شخصی که با آن مکالمه می شود و باید تصمیم بگیرد خود بازیکننده است، برای همین از دوربین اول شخص استفاده می شود. اساساً در رمان های تعاملی دلیلی ندارد که بازیکننده با خودش مواجه بشود. مثل کتاب هایی با ادبیات اول شخص نوشته می شوند. فلذا این زاویه دوربین برای این گونه بازی ها زاویه ای مناسب است.



یکی از خاصیت های بازی های نقش آفرینی این است که می تواند اکثر حالت های مختلف دوربین را داشته باشد و اول شخص هم یکی از دوربین های بازی نقش آفرینی است . از جمله بازی های شاخص این سبک می توان به «آبلی ویون» و «اسکایریم» اشاره کرد.

