

Gamasutra.com

PS3 vs. Wii — The Designer's Perspective

By Ernest Adams

Gamasutra

Translator: Sepehr Torabi

December 22, 2006

PS3 در برابر Wii - نظریه یک طراح بازی

نویسنده: Ernest Adams

ترجمه: سپهر ترابی

برای یک مدت زمان طولانی، من نظریه ای داشتم در مورد این که همیشه محلی برای بازی های دست دوم کنسول ها در بازار پیدا می شود. دو مدعی اصلی همیشه بین کنسول ها وجود دارند که برای مقام اولی می جنگند و همیشه در تلاشند تا سرپا باشند اما هیچ کدام تلاش نمی کنند تا از رتبه سوم بالاتر باشند. اول یا دوم بودن به اندازه کافی تضمینی مناسب برای خرید و فروش آن محصول است و همچنین می تواند بقا را برای آن محصول حفظ کند. سوال مهم تر این است که چه کسی در میان شکست خواهد خورد؟

این بازار مکانیک و تکنولوژی از زمانی پایدار بوده است که رقابتی تنگاتنگ بین Sega Genesis و Super Nintendo ایجاد شد. در رتبه سوم نیز کنسول SNK Neo-Geo با کارتریج 70 دلاری حضور داشت. در عصر رسانه های دیجیتال و نوری شرکت Sony کنسول Playstation را به ارمغان آورد و همچنین Sega از کنسول جدید خود که Saturn رونمایی کرد و در همین بین Nintendo نیز تصمیم گرفت با کنسول N64 وارد این رقابت شد ولی شکست خورد. با رونمایی این کنسول های جدید در آن نسل Nintendo که یکی از مدعیان اصلی بود به رده سوم سقوط کرد و نتوانست موفقیت خود را دوباره کسب کند.

کارتریج های این کنسول شکست خورده بسیار محکم و قوی بودند و به این علت برای کودکان مناسب بود. اما سرعت آنها بسیار آهسته و قیمتشان گران بود. در حالی که هزینه هر محصول بر روی یک دیسک نوری تقریباً برابر با 1 دلار است. دیسک های نوری بازی های بیشتری را با قیمت کم تری می توانند در خود جای دهند. علی رغم نیت ها و اهداف خوب شرکت Nintendo برای بعضی از بازی های عالی، ولی عرضه N64 یک اشتباه بزرگ استراتژیک بود. حمایت کنندگان به شدت از کنسول Saturn متنفر بودند، با این حال پس از گذشت یک یا دو سال سرخوردگی و شکست دیگر هیچ کس از آن حمایت نمی کرد. در این بین شرکت Sony با رونمایی PS2 سعی کرد از مشکلات فاصله بگیرد و Microsoft هم تصمیم گرفت تا وارد دور دوم این رقابت شود و کنسول اصلی Xbox را معرفی کرد و Nintendo هم سعی می کرد با عرضه GameCube شکست قبلی خود را جبران کند، Sega نیز با معرفی Dreamcast سعی داشت تا در بین رقیبان برگردد ولی متأسفانه با این کار به طور کامل از این رقابت ها کنار رفت و به یک ناشر نرم افزار تبدیل شد. (در حال نیز در ژاپن مشغول فعالیت بر روی بازی های آرکید و چیز هایی مانند آن است.)

و اما در حال حاضر ما در یک نسل جدید هستیم. کنسول Xbox 360 با وجود نوسانات موجود در بازار عرضه شد و کنسول خوبی به نظر می رسد. سپس PS3، که بدون شک قدرت مند ترین کنسول ساخته شده تا به حال است رونمایی و

عرضه شد که دارای قیمت بسیار بالایی است و بالاخره کنسول Wii که در بین تمامی کنسول ها سعی داشت تا کاربردی کاملاً متفاوت را نشان دهد. کدام کنسول موفق می شود و این پایان را قم می زند؟

جواب این سوال را در محدوده توانایی یک طراح بازی یا تهیه کننده نمی توان داد و باید فراتر از آن رفت. گفتن این حرف ناراحت کننده است که بگوییم بازی های خوب برای هر کنسول مهم هستند و اهمیت دارند ولی تنها عرضه بازی های خوب، کیفیت یک کنسول را تضمین نمی کند.

چیز های مهم تر قیمت این کنسول ها (برای کاربران ساده)، ویژگی های سخت افزاری (برای کاربران حرفه ای) و خیلی فاکتور های دیگر است. (ژاپنی ها اولین Xbox را تایید نکردند و هیچ گاه آن را نخریدند زیرا بر این باور بودند که اندازه آن برای آپارتمان هایشان بسیار بزرگ است.) رسانه ها، بازی ها و بسیاری از جریانات دیگر همگی مشغول مقایسه کنسول های جدید هستند اما جوانب مثبت و منفی از لحاظ طراحی کدام هستند؟

شکی نیست که محاسبات بهتر و بیشتر می تواند قدرتی را در اختیار ما قرار دهد تا کارهایی را که نمی توانستیم انجام دهیم با کمک این محاسبات انجام دهیم. ما می توانیم شخصیت های بیشتری در صفحه قرار دهیم، می توانیم از مغز های بیشتری استفاده کنیم، ما می توانیم با استفاده از CPU های فشرده و تکنیکی انیمیشن های بهتری خلق کنیم، به خصوص می توانیم تعامل بهتری میان شخصیت ها و بازی برقرار کنیم که می توانیم فیزیکی مانند راگی یا کشتی در بازی خلق کنیم. فیزیک و جلوه های بصری زیباتر یقیناً در بازی دقیق تر و بهتر خواهد بود. به طور خلاصه، PS3 رویای یک برنامه نویس و فیلمساز است. اگر شما یک متفکر بصری هستید، اگر بیش تر سرگرمی هایی که شما فراهم می کنید از طریق ثروت و تصویر ذهن شما خلق می شود، پس بدون هیچ شکی کنسول PS3، از راهی که آمده برمی گردد.

PS3 گام دیگری در یک زنجیره طولانی از پیشرفت های گرافیکی و محاسباتی بود که با جنگ مجازی آغاز شد. صحبت های فنی، گنجاندن پردازشگر های CELL، چالش برانگیز بودن و نوآوری همگی یک قدم بزرگ و همه هستند. بیشتر برنامه نویسان بازی های کاپیوتری در مودر چند پردازشگری چیزی نمی دانند. PS3 نیز با قدرتش این طیف را افزایش می دهد و همین باعث می شود تا شما به چیزی بیشتر از جادوگری نیاز داشته باشید.

از نظر یک طراح، کنسول PS3 یک تکامل است ولی یک انقلاب نیست. این کنسول چیز زیادی را در شغل ما تغییر نداد. فقط باعث شد تا چیزی را که همیشه طراحی و آماده می کردیم، آماده کنیم ولی به هیچ وجه باعث نمی شد تا هر چیز جدیدی را امتحان کنیم.

اما کنسول Wii این طور نبود و نسبت به بقیه برتری داشت. شرکت Nintendo بر روی کمپانیش شرط بسته بود که رویکرد جدیدی را در حوزه بازی ارائه می دهد. طبق گفته آنها، گیم پلی بازی در مورد تعامل است نه گرافیک. کنترلر Wii باعث می شود تا گیمران کار جدیدی را انجام دهند و این خود به این معناست که طراحان نیز باید خود را آماده چیزهای تازه بکنند. علاوه بر این، این کار باعث می شود تا دیگر کنسول ها نیز به فکر این کار بیفتند. به جای 11 دکمه، 2 آنالوگ و یک PS3 D-pad، کنسول جدید Nintendo دارای 6 دکمه و یک D-pad است که باعث می شود تا طراحان بازی، طراحی متفاوت ارائه بدهند. در حال حاضر نیز ما هیچ انتخابی در مورد آن نداریم. در مقابل شرکت Sony نیز دسته ای بی سیم عرضه کرد که شامل قابلیت هایی از جمله سنجش است. اما قطعاً هنوز این دسته جدید تفاوت آشکاری با دسته قبلی یعنی Dual Shock ندارد. این دسته جدید نمی تواند ویژگی هایی مانند راکت تنیس، قلاب ماهیگیری، اسلحه یا حتی نیمکت مربیگری را در اختیار بازیکن قرار دهد و او را تشویق کند، ویژگی هایی که کنترلر Wii دارا است.

از زمان عرضه Wii افراد زیادی به خود جرات داده اند تا از این کنسول ایراد بگیرند. اگر بازی سازها و گیمران از دسته Wii ایراد بگیرند قطعاً این کنسول محکوم به فنا خواهد بود. البته Nunchuck کار یک جوی استیک را انجام می دهد و حتی دسته کلاسیک Wii نیز که شگفت انگیز به نظر می رسد و شبیه دسته خوب کنسول قدیمی SNES می باشد که فقط تغییراتی بر روی آن صورت گرفته است. اما تمامی این چیزها یک هزینه اضافی برای کنسول می باشند. سازندگان با این کار نمی توانند این کنسول را حفظ کنند.

بنابراین من به چیز هایی برای طراحی بازی نیاز دارم؟ از نظر خلاقیت باید توجه داشت که این کنسول Wii است و مکانیک اصلی آن بالا و پایین بردن دست است. علاقه مندان به کامپیوتر به یک شعار علاقه دارند و آن هم کیفیت است. این کیفیت نشان دهنده امکانات ابزار و چیز های دیگر است که برای کاربر فراهم شده است. کنترل Wii تجربه ای کاملا جدید و خاص را به کاربران هدیه می دهد از جمله: فرمان دادن، تکان دادن، اشاره کردن، پارو کردن و غیره. این دقیقا مانند یک چوب جادو می باشد که خیلی از ما آرزوی آن را داریم. تمام کار های که باید انجام دهیم همانند جادو است.

این نکته خاطر نشان می کند که باید به دنبال محصولات کامل تر و بزرگ تر بود. به عنوان طراحان بازی، با عاشق سرگرمی هایی هستیم که با کامپیوتر بتوان آن ها را انجام داد. شما می توانید کار هایی را با کامپیوتر انجام دهید که هنگام طراحی برای لپ تاپ یا تخته های بازی نتوان انجام داد. جهان شمول بودن کامپیوتر به خاطر طیف گسترده بازی های آن است که از PONG شروع شده است و تا Civilization IV و حتی بعد از آن ادامه دارد و همین قدرت و آزادی برای ما طراحان جذاب است.

اما این آزادی به طور کامل در بخش روانی گیم پلی نهفته است: قوانین، شرایط پیروزی و چالش هایی که ما برای گیمران در نظر گرفته ایم. این کار های به هیچ وجه ربطی به بخش فیزیکی بازی ندارند. تمام بازی ها در این رابطه هنوز با دستگاه های I/O خود محدود هستند. بیش تر بازی های مبتنی به ماوس طوری طراحی می شوند که بتوان آنها را با دسته نیز کنترل کرد. بازی های PC به ندرت پیش می آید که به صورت مولتی پلیر در یک محل اتفاق بیفتد زیرا PC عموما برای استفاده شخصی طراحی شده است. برای ارائه نوع جدیدی از بازی های فیزیکی، ما به یک دستگاه جدید نیاز داریم.

به عبارت دیگر، انقلابی ترین نوآوری شرکت SONY قطعاً PS3 نیست. و اما Eye Toy این شرکت؛ حتی آن هم چیز خاصی نبود و اولین دوربین مورد استفاده برای دستگاه بازی نبود. Nintendo چند سال پیش دوربین Game Boy را ساخته بود، شرکت Sega نیز Dreameye را برای کنسول Dreamcast در ژاپن طراحی کرده بود. ولی این برای اولین بار بود که همچنین چیزی به طور گسترده قابل دسترسی بود.

Eye Toy شرکت سونی به این دلیل خیلی خوب نبود زیرا همراه دستگاه نبود و برای موفقیت به چند عنوان نیازمند است؛ استفاده از آن معمولا به صورت محدود بود و بیش تر برای مینی گیم ها و ویژگی های اختیاری قابل استفاده بود. اما با این حال گیمران یک راه جدید برای تعامل بهتر با بازی ها پیدا کرده بودند که قبلا امکان پذیر نبود.

در حال حاضر، خوانندگان قدیمی این ستون می دانند که من طرفدار بزرگ طراحی بازی های سخت افزاری نیستم. طراحی یک بازی آن هم به طور اختصاصی برای نشان دادن یک تراشه گرافیکی جدید کمکی به نوآوری بازی شما نمی کند. مهم نیست که ظاهر بازی شما چگونه است.

اما دستگاه های خارجی در مورد شما و آنچه که می خواهید به گیمر نشان بدهید است ولی دستگاه های ورودی، از سوی دیگر، در مورد گیمر و آنچه که شما می خواهید تا او انجام بدهد است. همه این کارها، نقطه ای است از یک بازی رایانه ای در وهله اول. بنابراین دوربین، میکروفن و تشک های رقص همگی ابزاری هستند که باعث می شوند تا ما فکر کنیم که این بازی ها دارای چه خلاقیتی هستند. اما تعدادشان بسیار کم است، مانند دسته Guitar Hero که تجربه ای خاص و ناب را به ارمغان می آورد. سازندگان ممکن است تجربه ای کم نظیر و یکتا را برای شما فراهم کنند و آن فقط مخصوص یک بازی است که راه را برای دیگر عنوان ها هموار نمی کند. نبوغ دسته Wii در کلیت آن است. نیاز دارد تا گیمران از تخیل و ایده های خود به خوبی استفاده کنند، اما آن طیف بسیار وسیع تری از تجربیات یک دستگاه را نشان می دهد. اما چه کسی در آخر در این نسل از جمع کنسول های برتر فاصله میگیرد؟ در مقیاس جهانی، من می توانم بگویم رقابت بیش تر بین PS3 و Wii پررنگ تر بوده ولی Xbox 360 این طور نبوده است. کنسول PS3 در بین بازی کنان حرفه ای قطعا پیروز خواهد بود، کسانی که دوست دارند سریع و حرفه ای باشند و از بازی های جدی لذت می برند و کنسول Wii نیز در بین کسانی که جوان تر هستند و پول زیادی برای خرج کردن ندارند قطعاً پیروز این میدان است. این دو کنسول سودی که کردند به این خاطر بود که هر دو در ژاپن ساخته شدند و در بازار ژاپن نیز فروش بیش تری داشتند. در اروپا و آمریکا سخت است که بخواهم آمار دقیقی بگویم ولی فکر می کنم فروش زود هنگام Xbox 360 به خاطر مسئولیتش بود نه به خاطر سود کردن. فروش Xbox 360 حتی تا چندین میلیون نیز پیش رفت ولی آنها نمی توانند ادعا کنند که آخرین و بهترین چیز بوده اند، مخصوصا هنگامی که PS3 از دیسک ها Blu-Ray خود رونمایی کرد.

در این میان مایلم که بگویم عاشق این هستم که برای کنسول Wii بازی بسازم. شاید در ابتدا با چیزی واضح مانند یک پورت Whac-a-Mole شما هم با یک جفت آنالوگ جوی استیک Wii سعی کنید!

توجه: "ارنست آدامز دقت این ترجمه را تضمین نمی کند".

Attention: "Ernest Adams does not guarantee the accuracy of this translation".