



مجموعه مقالات مدرسه رم

"کمپانی FROM SOFTWARE"

گردآورنده: مصطفی تراب زاده

www.ramvixstudio.com



استودیوی فرام سافتور ابتدا به عنوان شرکت تولید کننده نرم افزارهای اداری در سال ۱۹۸۶ تاسیس شد. این شرکت چند سال در همین زمینه مشغول به فعالیت بود تا اینکه در سال ۱۹۹۴ شرایط عوض شد. با عرضه دیسک های CD به جای کارتریج ها و عرضه کنسول پلی استیشن از سوی کمپانی سونی، این کنسول مورد توجه بسیاری از توسعه دهندگان نرم افزار و بازی قرار گرفت. پلی استیشن در روزهای اول عمرش یک بازی نقش آفرینی درست و حسابی نداشت و فرام سافتور تصمیم گرفت تا این خلا را پر کند و یک نقش آفرینی برای این کنسول بسازد. بدین ترتیب بازی King's Field چند هفته پس از عرضه پلی استیشن، برای این کنسول عرضه شد. پس از انتشار شماره سوم King's Field ، فرام سافتور به مدت چند سال این مجموعه را به حال خود گذاشت و مشغول ساخت عناوین دیگر شد. Echo Night بازی سال ۱۹۹۸ آنها بود که باز هم از زاویه دید اول شخص استفاده می کرد. این بازی یک دنباله هم داشت که در سال بعد عرضه شد و سپس فرام سافتور اقدام به انتشار نسخه جدیدی از این مجموعه نکرد تا سال ۲۰۰۴ که بازی Echo Night: Beyond منتشر شد و حال و هوای مجموعه را به سمت فضای علمی-تخیلی برد.

با آغاز دوران پلی استیشن ۲، بازی های فرام سافتور هم وارد مرحله جدیدی شدند. اولین بازی این استودیو برای کنسول جدید سونی Eternal Ring بود که باز هم شباهت های انکارناپذیری با King's Field داشت. اما نقش آفرینی دیگر فرام سافتور برای پلی استیشن ۲ درهای جدیدی را به روی این شرکت باز کرد.

این بازی یک اکشن نقش‌آفرینی به نام Evergrace بود که زاویه دوربین سوم شخص شبیه بازی The Legend of Zelda: Ocarina of Time داشت. این بازی از نظر داستانی هم خیلی پرجزئیات تر از بازی‌های قبلی فرام سافتور بود، اما سیستم شخصی‌سازی‌اش فرق چندانی با Eternal Ring نداشت.

در دوران پلی‌استیشن ۲، فرام سافتور همچنان به انتشار نقش‌آفرینی‌های مختلف ادامه داد. Evergrace II و King's Field IV به همراه بازی Shadow Tower: Abyss از جمله عناوینی بودند که برای این کنسول عرضه شدند. همچنین این استودیو در سال ۲۰۰۲ یک بازی به نام Lost Kingdoms برای کنسول گیم کیوب به انتشار رساند که مبارزاتش بر اساس استفاده از کارت‌های مختلف طراحی شده بودند. دنباله این بازی هم در سال ۲۰۰۳ منتشر شد.

فرام سافتور پس از اینکه با King's Field و عناوین نقش‌آفرینی دیگر جای پای خود را در صنعت بازی‌های ویدیویی محکم کرد، تصمیم گرفت تا به سایر ژانرها نیز نگاهی داشته باشد. بازی Armored Core که در سال ۱۹۹۷ منتشر شد، دارای یک تم آشنا برای مخاطبان ژاپنی بود: گول‌های مکانیکی. این اولین بازی ربات‌محور سه‌بعدی نبود؛ همچنین اولین عنوانی نبود که ربات‌های قابل شخصی‌سازی را ارائه می‌کرد، اما از هر دوی این ویژگی‌ها به خوبی استفاده و آنها را ترکیب کرد و یک تجربه متفاوت را به نمایش گذاشت.

Armored Core و دنباله‌هایش با نام Project Phantasma و Master of Arena روی پلی‌استیشن طرفداران زیادی پیدا کردند. سپس این مجموعه به موفقیت‌هایش روی کنسول پلی‌استیشن ۲ نیز ادامه داد. یکی دیگر از اولین بازی‌های ربات‌محور فرام سافتور Frame Gride بود که در سال ۱۹۹۹ برای کنسول دریم‌کست منتشر شد و تم فانتزی داشت.

فرام سافتور در سال ۲۰۰۲ بازی Murakumo: Armored Mech Pursuit را برای کنسول ایکس‌باکس منتشر کرد که یکی از ضعیف‌ترین بازی‌های این استودیو بود. با این حال بازی Chromehounds که در سال ۲۰۰۶ منتشر شد موفق‌تر بود. به جز مجموعه Armored Core معروف‌ترین بازی ربات‌محور استودیوی فرام سافتور Metal Wolf Chaos است که در سال ۲۰۰۴ برای کنسول ایکس‌باکس منتشر شد. از دیگر مجموعه‌های مطرح فرام سافتور در این سبک باید به Spriggan: Lunar Verse و Another Century Episode اشاره کرد. همچنین یکی از بهترین بازی‌های اکشن فرام سافتور Ninja Blade بود که در سال ۲۰۰۹ روی کنسول ایکس‌باکس ۳۶۰ و رایانه‌های شخصی منتشر شد و به محبوبیت زیادی دست یافت.

فرام سافتور در سال ۲۰۰۹ بازی نقش‌آفرینی اکشن Demon's Souls را منتشر کرد که یکی از موفق‌ترین بازی‌های تاریخ این استودیو بود. این بازی که اولین عنوان از سری پرترفدار Souls محسوب می‌شود، به‌طور اختصاصی برای کنسول پلی‌استیشن ۳ منتشر شد. طرفداران قدیمی فرام سافتور، Demon's Souls را جانشین معنوی مجموعه King's Field می‌دانند.

Dark Souls که دنباله معنوی بازی Demon's Souls محسوب می‌شود، دومین بازی از سری Souls است که در سال ۲۰۱۱ برای کنسول‌های پلی‌استیشن ۳ و ایکس‌باکس ۳۶۰ و یک سال بعد برای رایانه‌های شخصی منتشر شد.

نسخه کامپیوترهای شخصی این بازی با نام کامل Dark Souls: Prepare To Die Edition در سال ۲۰۱۲ منتشر شد و شامل محتوای اضافی نسبت به نسخه‌های کنسولی بود. این نسخه از بازی به‌خاطر برخی مشکلات فنی و همین‌طور عدم سازگاری مناسب با موس و کیبورد مورد انتقاد قرار گرفت، اما به‌خاطر داشتن محتوای اضافه، ارزش تجربه کردن را دارد.

بازی Dark Souls II در سال ۲۰۱۴ منتشر شد. این بازی که سومین قسمت از سری Souls محسوب می‌شود ابتدا برای کنسول‌های پلی‌استیشن ۳ و ایکس‌باکس ۳۶۰ منتشر شد و سپس با یک ماه تاخیر روی کامپیوترهای شخصی به انتشار رسید. یک نسخه بروزرسانی شده از بازی با نام Dark Souls II: Scholar of the First Sin در سال ۲۰۱۵ برای پلتفرم‌های قبلی به‌همراه پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان عرضه شد. این نسخه علاوه بر بازی اصلی شامل تمام محتوای دانلودی بازی بود و گرافیک بهتر و امکانات بیشتری برای بخش چندنفره را ارائه می‌داد.

استودیوی فرام سافتور در سال ۲۰۱۵ یک بازی جدید منتشر کرد که شباهت‌های زیادی با مجموعه Souls داشت. Bloodborne یک نقش‌آفرینی اکشن بود که به‌طور اختصاصی برای کنسول پلی‌استیشن ۴ منتشر شد. Bloodborne نیز به وسیله خالق و کارگردان سری Souls یعنی هیدتاکا میازاکی ساخته شده و به همین خاطر اصلاً عجیب نیست که شباهت‌های زیادی به این سری داشته باشد. در واقع میازاکی Bloodborne را به این دلیل ساخت که کمپانی سونی می‌خواست یک IP کاملاً جدید و اختصاصی برای کنسول پلی‌استیشن ۴ داشته باشد.

چهارمین بازی از سری Souls در سال ۲۰۱۶ برای کامپیوترهای شخصی، پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان منتشر شد. اکثر منتقدان از Dark Souls III تعریف کردند و آن را یک پایان آبرومندانه برای این سری نامیدند.

در سال ۲۰۱۷ یک نسخه از این بازی با نام Dark Souls III: The Fire Fades منتشر شد که علاوه بر بازی اصلی، شامل محتوای داندودی عرضه شده برای آن بود. Dark Souls III توانست رکورد سریع‌ترین فروش در بین تمام بازی‌های کمپانی بندای نامکو را بشکند و به بهترین بازی این ناشر، از نظر میزان فروش در روز اول تبدیل شود.

فرام سافتور به نقطه‌ای رسیده که می‌توان گفت یک ژانر مستقل را خلق کرده است. به واقع بازی‌های سری Souls به لحاظ استایل گیم‌پلی و نوع خاص طراحی مراحل، با تمام بازی‌هایی که می‌شناسیم متفاوتند و حتی عناوین دیگر این استودیو مثل Bloodborne و این آخری یعنی Sekiro نیز از همان قواعد معرفی شده در بازی‌های Souls پیروی می‌کنند. حالا می‌توان گفت که ژانر ابداعی فرام سافتور با Sekiro به مرحله جدیدی رسیده است.

هیدتاکا میازاکی



خوب اگر یک گیمر سرسخت و همه فن حریف باشین حتما تجربه این دست بازی‌ها رو داشتن. در اولین دقایق بازی شاید سخت بودن بازی کلافتون بکنه ولی در عین حال یک حس کنجکاوی توام با سرسختی در وجودتون شما رو به ادامه بازی تشویق می‌کنه. بازی ای که به سختی می‌شه از پس دشمنان براومد و به شما این قابلیت رو نمیده که هر لحظه و هر مکان بازی رو ذخیره کنید و بعد ادامه بدین، با این وجود، اینها تنها ویژگی‌های بازی

نیستند. طراحی مراحل فوق العاده، جذابیت، تنوع اسلحه و لباس، پیچیدگی و در عین حال زیبایی و حماسی بودن داستان و ... همه و همه گویای این هستند که یک ذهن نابغه و خلاق پشت ساخت این بازی قرار دارد. ذهنی که این جسارت و جرات رو به خودش داده تا مرزهای کلیشه ای بازی سازی رو بشکند و بازی ای بسازد که در کمال سخت بودن عطش مبارزه و ادامه دادن رو در گیمرها ایجاد کند.

این ذهن جسور و زیبا متعلق به کسی نیست جز هیدتاکا میازاکی (Hidetaka Miyazaki)، کارگردان و طراح مرحله ای که در حال حاضر مدیریت شرکت نام آشنای From Software را عهده دار هست. ایشان رو با کارهایی مانند سری بازی های دارک سولز، بلادبورن، Demon Souls و Armored Core می شناسیم.

هیدتاکا متولد سال ۱۹۷۵ در یکی از شهرهای حومه توکیو به نام شیزوکاست. خودش در مورد کودکی میگوید: "برخلاف تمام همسن های خودم هیچ رویا و هدفی در سر نداشتم و آدم جسوری نبودم." پدر و مادرش کارمندان ساده دولتی بودند و جزو خانواده های فقیر به حساب میومدند. اونها به خاطر درآمد پایین امکان خرید کتاب های غیر درسی رو برای فرزندشون نداشتن به همین خاطر هیدتاکا کتاب های مورد علاقه خودش رو از کتاب خونه به امانت می گرفت. موضوع های مورد علاقه هیدتاکا کتابهایی با موضوعات حماسی و اساطیری باستانی بود. به گفته خودش: "من هیچی از این کتاب ها نمی فهمیدم! مگه از یک پسر بچه دبستانی چه توقعی میشه داشت؟! من ابتدای کتاب رو می خوندم و به محض اینکه به جایی از کتاب می رسیدم که دیگه چیزی متوجه نمیشدم چشمم رو میبستم و میذاشتم ذهنم و تخیلم داستان رو برای خودش ادامه بده".

هیدتاکا بدون هیچ انگیزه و امید به آینده در رشته علوم اجتماعی فارغ التحصیل شد و سپس در شرکت آی تی اوراکل شروع به کار کرد. یک روز به پیشنهاد یکی از همکارانش شروع به تجربه بازی Ico کرد که باعث شد زندگی این مرد کاملاً عوض بشه! بعد از این بود که هیدتاکا تصمیم گرفت تا به عنوان برنامه نویس در یک شرکت بازی سازی مشغول به کار بشه، مشکل اینجا بود که فقط یک شرکت حاضر شد با بی تجربگی هیدتاکا اون رو استخدام کنه و اسم اون شرکت From Software بود.

منابع :

www.plaza.ir

www.bazimag.com

www.fromsoftware.jp

www.ramvfxstudio.com