

تاریخچه مختص با ۱ از تناک

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

ترجمه و تدوین: سینا جلالی

ویرایش و بازبینی: آرش حکیمی

تاریخ انتشار: اسفند ۹۳

متن زیر خلاصه ایست از مقاله ای در سایت IGN به نام "The History of Survival Horror" که در سال 2009 منتشر شده و در صورت تمایل می توانید این مقاله را به صورت کامل از طریق لینک زیر بخوانید.

[The History of Survival Horro](#)

«ژانر وحشت» جزو معدود ژانرهایی است که بر اساس مکانیک های گیم پلی تعریف نشده بلکه بر اساس تم و اتمسفر تعریف شده و در برخی موارد کاملاً با روش های معمول طراحی بازی در تضاد است. اگر این بازی ها تجربه ترسناکی به بازی کننده ارائه ندهند، تصمیمات گرفته شده در راستای گیم پلی این بازی ها ممکن است به عنوان ضعف طراحی بازی محسوب شوند در حالی که ترکیب همین گیم پلی با یک اتمسفر تأثیرگذار و گیرا و همان شرایط قبلی باعث ایجاد ترس می شود. بازی های «ژانر وحشت» جزو اولین بازی هایی بودند که در طراحی بازی از احساسات استفاده کردند و از این رو آن ها یکی از مهم ترین نقش ها را در پر کردن فاصله بین هنر و بازی ها داشتند.

د ران تاری ی

اولین بازی ای که تلاش کرد در بازی کننده احساس وهم ایجاد کنند بیشتر یک بازی ماجراجویی بود تا یک بازی «ژانر وحشت». این، بازی اولین بازی خانم «روبرت ویلیامز» به نام **Mystery House** بود که از این بازی می توان به عنوان یکی از اولین بازی های ماجراجویی گرافیکی نیز نام برد. این بازی فقط از استاندارد های معمول برای ترساندن مخاطب استفاده می کرد اما بازی ای که این شرایط را تغییر داد و از استانداردها به شیوه ای نوین استفاده کرد بازی **Haunted House** ساخته ی شرکت آتاری بود. برعکس سایر بازی ها این بازی از ابتدا با هدف ترساندن و ایجاد ترس در مخاطب طراحی شده بود. این بازی برای کنسول آتاری ۲۶۰۰ ساخته شد و در آن زمان سخت افزار این کنسول اجازه نمایش تصویر و پخش صدا های فراوان را نمی داد و از این رو سازنده ی بازی یعنی آقای «جیمز اندرسون» تأکید خود را به جای چیز های قابل مشاهده بر چیز هایی گذاشت که بازی کننده قادر به دیدن آن ها نبود. در بازی تنها چشم شخصیت قابل مشاهده است و تنها منبع روشنایی

که اطراف او را روشن می کند یک کبریت است. این بازی از فلسفه ای که بعداً سایر بازی های ترسناک از آن استفاده کردند استفاده کرد؛ در بازی شخصیت شما کاملاً ضعیف است و هیچ قابلیت حمله ای ندارد و باید در حالی که از هیولا ها دوری می کند در خانه به دنبال آیتم های مختلف بگردد.

در دوران رکود اقتصادی صنعت بازی های رایانه ای که به نام دوران تاریک آتاری ۲۶۰۰ نیز شناخته می شود، فروشگاه ها پر شدند از بازی هایی بر اساس سریال های تلویزیونی محبوب آن دوران. یکی از اولین بازی هایی که از فرمول فیلم های ترسناک دهه های ۷۰ و ۸۰ میلادی برای ترساندن مخاطب استفاده کرد، بازی بود بر اساس «کشتار با اره برقی در تگزاس». پس از این، بازی های ترسناکی که ساخته شدند بیشتر سعی کردند از خشونت و خون ریزی برای ترساندن بازی کننده استفاده کنند و خشونتی که در بازی هایی مثل **Exidy**، **Death Race** و **Chiller** استفاده شد، تا آن زمان بی سابقه بود. در ادامه در نیمه دوم دهه ۸۰ بازی هایی مثل **Castlevania**، **Kenseiden** و **Splatterhouse** نیز عرضه شدند اما این بازی ها چیزی به بازی های ترسناک قبلی اضافه نکردند. در این دوران یکی از جذاب ترین بازی هایی که عرضه شد، بازی **Ghost House** شرکت «سگا» بود که گیم پلی بازی کاملاً در راستای تم بازی طراحی شده بود. بازی در خانه ای اتفاق می افتد که پر از تله و راز است و تمامی دشمنان بازی نیز سریع و قدرتمند هستند و بازی کننده را مجبور می کنند تا پیچیدگی های خانه را بیاموزد و از آموخته های خود در طول بازی استفاده کند.

در همین دهه شرکت «کپ کام» بازی **Sweet Home** را عرضه کرد که برگرفته از یک فیلم ترسناک ژاپنی به همین نام بود. با وجود این که این بازی مانند سایر بازی های قبلی بود، اما خصوصیتی داشت که باعث شد این بازی اولین قدم در راستای بازی های «ژانر وحشت» امروزی و منبع الهام آقای «شینجی میکامی» برای سری بازی های «رزیدنت» باشد.

ط ع «ژانر وحشت»

تمام بازی هایی که تا این جا به آن ها اشاره شد، تلاش کردند تا ترس را وارد بازی های رایانه ای کنند و برخی از آن ها نیز به تم انزوا و آسیب پذیری که به نوعی معرف این سبک است نزدیک شدند اما هیچ کدام از آن ها، آن خصوصیت و ذهنیتی که امروزه ما از یک بازی ترسناک انتظار داریم را نداشتند؛ تا زمانی که «جف تانل» در سال ۱۹۸۶ شروع به ساخت بازی کرد که در ادامه باعث شد به او لقب پدر ناخواسته ی بازی های «ژانر وحشت» را بدهند. این بازی که **Project Firestart** نام داشت در سال ۱۹۸۹ برای «کومودور ۶۴» عرضه شد. این بازی چون استاندارد های سبک را تعریف کرد و از هیچ الگوی قبلی ای تقلید نمی کرد پروسه سخت و طولانی مدتی داشت و ساخت آن دو و نیم سال طول کشید و «جف تانل» و استودیوی او به نام **Dynamix** نیز هیچ گاه دیگر بازی ترسناک نساختند. خود او در این باره با خنده می گوید: «من حتی ترس را دوست ندارم! در واقع ساخت این بازی به قدری دشوار بود که پس از اتمام آن من هیچ علاقه ای به ساخت دنباله ای برای آن یا عرضه ی آن بر روی پلتفرم دیگری نداشتم.»

اما این یک حقیقت تلخ است که خلاقانه و تأثیرگذار بودن یک بازی برای تأثیرگذاری آن بر روی مردم کافی نیست و این بازی با وجود این که استاندارد های سبک را تعریف کرد فروش خوبی نداشت و بازی ای که به عنوان معرف این سبک به گروه بزرگی از مخاطبان شناخته می شود «تنها در تاریکی ۱» است و **Project Firestart** در کنار چندین بازی دیگری قرار می گیرد که از بازی های زمان خود بسیار جلوتر بودند که قابل درک باشند.

مقدمه

بزرگترین موفقیت بازی های «ژانر وحشت» به طور غیر مستقیم از بازی شروع شد که پیشگام یک ژانر بود اما پیش از آنکه دنیا برای آن آماده باشد. بازی **Cristophe de Dinechin** به نام **Alpha Waves** اولین بازی سکوبازی ای بود که واقعا ۳ بعدی بود، در سال ۱۹۹۰ برای **Atari ST** عرضه شد. مدتی پس از آن یک برنامه نویس جوان به نام «فردریک راینال» وظیفه داشت که بازی را بر روی سیستم عامل داس پورت کند، او در مورد پتانسیل های کشف نشده ی بُعد اضافه شده به بازی کنجکاو بود و او می خواست بداند آیا در یک بازی ترسناک، شخصیت هایی با انیمیشن در ۳ بعد قابل پیاده سازی است یا خیر. این ایده با توجه به محدودیت های سخت افزاری آن زمان بسیار جاه طلبانه بود. رؤسای او متقاعد نشدند که ایده ی او قابل پیاده سازی است و از این رو او در اوقات فراغت خود شروع به ساخت این بازی کرد. از آنجایی که تکنولوژی در آن زمان در حدی بود که شخصیت هایی با انیمیشن در ۳ بعد به زحمت قابل انجام بود و همچنین امکان درست کردن زامبی هایی با جزئیات فراوان برای ترسناک کردن آن ها نبود، تیم سازنده تصمیم گرفتند با گیم پلی پیام مورد نظر خود را منتقل کنند. راینال در این باره می گوید: «حدود ۲۰ سال پیش با گرافیک نمی شد هیولا های ترسناک ساخت و به همین دلیل من برای ترساندن از برخی متدهای دیگر استفاده کردم. ابتدا این که بازی کننده از چیزی که نمی بیند بیشتر از چیزی که می بیند می ترسد و وجود «متن» در بازی می توانست داستانی که ما نمی توانستیم نمایش دهیم را تعریف کند. ما قصد داشتیم حس انزوا را منتقل کنیم و مقدار زیاد دیالوگ این حس را از بین می برد در حالی که متن این حس را حفظ می کرد.» او همچنین می گوید: «با قرار دادن برخی مرگ های اجتناب ناپذیر در بازی مثل فرو ریختن زمین در ابتدای بازی، ترس در کاری های عادی مثل راه رفتن ایجاد می شود. تمام این موارد و از بین رفتنی بودن سلاح ها باعث می شود حس آسیب پذیر بودن که حس کلیدی در بازی های ترسناک است ایجاد شود و بازی کننده هیچ گاه احساس امنیت نکند.»

در بازی زاویه های نامتعارف و عجیبی که برای دوربین در نظر گرفته شده باعث می شود که بازی کننده در برخی مکان ها احساس ناراحتی داشته باشد و همچنین به طراحان اجازه می دهد که بر روی مکانی که توجه و تمرکز بازی کننده بر روی آن است کنترل داشته باشند.

بازی «تنها در تاریکی» در سال ۱۹۹۲ عرضه شد و مورد توجه منتقدین و طرفداران قرار گرفت و باعث شد سازندگان به طراحی بازی از زاویه ی جدیدی نگاه کنند.

پس از پایان ساخت این بازی راینال به همراه تعداد دیگری از سازندگان استدیو را ترک کردند و استدیوی جدیدی به نام **Adeline Software International** تأسیس کردند و ساخت «تنها در تاریکی ۲» به تیم جدیدی سپرده شد. تیم جدید هسته اصلی گیم پلی را حفظ کردند اما خصوصياتی که باعث ترسناک بودن نسخه اصلی بود را از دست دادند و بیشتر روی تیراندازی تمرکز داشتند تا ترس. با این وجود این نسخه به لطف تبلیغات، فروش خوبی داشت و نسخه سوم این بازی نیز در سال ۱۹۹۴ عرضه شد و با وجود این که سازندگان سعی کرده بودند اشتباهات نسخه قبل را مرتکب نشوند اما این نسخه نیز هنوز از موفقیت نسخه اول فاصله داشت.

موفقیت «تنها در تاریکی» بزرگتر از آن بود که نادیده گرفته شود و این بازی منبع الهامی شد برای نسل بعدی بازی های «ژانر وحشت».

در سال ۱۹۹۴ و با ورود به نسل جدید کنسول ها «شینجی میکامی» که می خواست بداند با سخت افزار های جدید تا کجا می توان پیش رفت شروع کرد به ساخت بازی «رزیدنت» و طراحی بازی، کارگردانی و داستان بازی همگی کار خود او بود.

وقتی از میکامی در مورد منبع الهام او برای بازی «رزیدنت» سؤال می شود او فیلم های «بیگانه»، «فک های کوسه»، «شب مردگان زنده» و بازی **Sweet Home** - که توسط کارمندان خود او ساخته شده بود- را به عنوان منبع خود معرفی می کند. اما تأثیرات «تنها در تاریکی» در بازی بسیار مشهود تر است و حتی پیش از عرضه «رزیدنت» هم این دو بازی اغلب با هم مقایسه می شدند و زمانی هم که از میکامی در مورد شباهت بازیش به «تنها در تاریکی» سؤال می شود همانند «شیگرو میاموتو» که شباهت **Pac Land** با «سوپر ماریو» با توضیح در مورد پیشرفت های بسیار بازیش نسبت به **Pac Land** توضیح می دهد، میکامی نیز به سادگی می گوید: «گرافیک بهتر»!

با این حال دیدی که او در ساخت «رزیدنت» داشت کاملاً با دید «تنها در تاریکی» یکسان نبود. او چندان علاقه ای به ترس روانشناسی و ترس فلسفی که در ذهن انسان به وجود می آید نداشت بلکه بیشتر ترس حاصل از صحنه های خونین و ترس غریزی درون انسان مد نظرش بود.

میکامی فورمولی که باعث موفقیت «تنها در تاریکی» شده بود را بهتر از کسانی که عهده دار ساخت ادامه بازی بودند درک کرد و با افزودن تعامل به تأثیراتی که از سینما گرفته بود یک راه منحصر به فرد برای ترساندن به وسیله تعامل پیدا کرد. خود او در این باره می گوید: «من بر روی نوعی از ترس تمرکز کرده بودم که ایجاد آن در فیلم ها ممکن نیست.»

فروش دو و هفت دهم میلیون نسخه ای «رزیدنت» آن را به یکی از موفق ترین بازی ها تبدیل کرد و با وجود این که بعداً بازی برای پلتفرم های دیگر عرضه شد، انحصاری بودن آن برای کنسول سونی، کمک بسیاری به فروش کنسول کرد. موفقیت بازی باعث شد که شرکت کپکام برای این که موفقیت این سبک همیشه با نام کپکام شناخته شود و خود را به سمبل این سبک تبدیل کند، نخستین بار نام **Survival horror** را بر این سبک بگذارد. «رزیدنت» تمامی استاندارد های قبلی این سبک را ارتقاء بخشید و حتی برخی از آن ها را از نو

تعریف کرد. حالا چیزی که سابقاً یک آزمایش بود یک نام و یک عقیده داشت. همه می خواستند در این سبک جدید نقشی داشته باشند و چیزی که پس از این پیش آمد موجی بود از بازی های «ژانر وحشت» ژاپنی که این موج از سال ۱۹۹۷ تا پایان نسل ادامه یافت.

یکی از بازی هایی که از فرصت و علاقه فراوان نسبت به این ژانر جدید استفاده کرد، بازی ای بود که بر خلاف بسیاری از بازی های دیگر تقلیدی از «رزیدنت» نبود. این بازی Clock Tower 2 نام داشت که در آمریکای شمالی با نام Clock Tower شناخته می شد و دنباله ای بود برای بازی Super Famicom که سال قبل در ژاپن عرضه شده بود. هر دوی این بازی ها یک بازی ماجراجویی اشاره و کلیک بودند با یک خصوصیت اصلی: یک موجود خطرناک به نام Scissorman بازی کننده را در طول بازی تعقیب می کرد. همین عنصر اصلی «ژانر وحشت» واقعی برای مخاطبینی که بیشتر تشنه «رزیدنت» بودند کافی بود و این بازی به یک بازی موفق تبدیل شد.

اما کپکام هم زمین را خالی نکرد و اعلام کرد ادامه «رزیدنت» در حال ساخت است و به زودی عرضه خواهد شد. اما ساخت نسخه دوم اصلاً ساده نبود. میکامی می خواست به تفکرات کلاسیک ترس برگردد و به جای آن که یک عمارت بزرگ و وهم آلود که هیچ کس تا بحال ندیده را نشان دهد یک چیز معمولی نشان دهد و آن را تبدیل به یک چیز عجیب کند، یک منطقه ی آشنای شهری را نشان دهد و آن را با حمله ویروس T به بی نظمی بکشد. اما متأسفانه ایده تنها روی کاغذ خوب بود. محیط های واقعی و مشکلات داستانی باعث شده تمام ایده ها بی نتیجه بماند و میکامی مجبور شد یک تصمیم سخت بگیرد. او پروژه را تأخیر زد و تقریباً از ابتدا شروع به ساخت دوباره آن کرد. این خبر مثل بمب صدا کرد و به موقعیت میکامی به عنوان تهیه کننده نیز ضربه زد، با این وجود این تصمیم در نهایت به نفع بازی تمام شد و فضای تاریک وهم آلود بهتر از فضای واقع گرایانه جواب داد. داستان بازی و شخصیت ها بازنویسی شدند و بازی در ژانویه ۱۹۹۸ عرضه شد و توانست پنج میلیون نسخه بفروشد و در پی این موفقیت قسمت سوم بازی سال بعد عرضه شد.

در کنار «رزیدنت» بازی دیگری که در این نسل روند بازی های ۳۲ بیتی را تغییر داد «فاینال فانتزی ۷» از استدیو Squaresoft بود که این استدیو در این دوران بازی Parasite Eve را عرضه کرد. این بازی احتمالاً اگر امروزه عرضه می شد یک بازی ترسناک به حساب نمی آمد ولی فضای واقع گرایانه و تم تاریک آن و هیولاها باعث ترسناک شدن بازی می شدند.

از دیگر نکات این بازی این است که اولین بازی Squaresoft بود که درجه سنی بزرگسال را دریافت کرد. دوران طلایی بازی های «ژانر وحشت» در سال ۱۹۹۹ و با عرضه «سایلنت هیل» توسط شرکت کونامی به اوج خود رسید. ترکیب شوک، ترس غریزی موجود در «رزیدنت» همراه یک فضای شوم، متروک و اتمسفر رازآلود که از برخی کار های استیون کینگ اقتباس شده بود (به خصوص استفاده از مه)، همگی سطح داستان نویسی ژانر را به یک سطح جدید ارتقاء می بخشید و ترس را از سطح ابتدایی موجود در سایر بازی ها فرا تر می برد. در حالی که بازی های «ژانر وحشت» همیشه از شخصیت های قدرتمند بازی های اکشن دوری می کردند، اغلب شخصیت های آن ها افسرپلیس، بازرس یا مأمور دولت بودند، شخصیت Harry Mason در «سایلنت

هیل» متفاوت بود. او یک فرد عادی بود و بدون هیچ گونه تعلیمات خاص پس از یک تصادف به دنبال دختر خود می گشت. بازی از کلیشه های معمول ژانر دوری کرد و ترس از دست دادن فرزند، یک مرد عادی را مجبور می ساخت که به مبارزه با موارد غیر عادی بپردازد. از زاویه های غیر معمول دوربین برای انتقال حس اضطراب در بازی استفاده شد، و در حالی که در سایر بازی ها از تاریکی و مه های ناراحت کننده برای پوشاندن محدودیت های گرافیکی استفاده می شد، یک بار دیگر ترس کار متفاوتی انجام داد و از آن برای ایجاد ترس از چیزی که بازی کننده نمی تواند ببیند استفاده شد. چون ترس از ناشناخته یک ابزار قدرتمند ترساندن است. با این که «سایلنت هیل» یکی از بازی های معروف ژانر و از پرفروش ترین بازی های پلی استیشن بود، هیچ وقت به موفقیت اقتصادی و تبلیغاتی «رزیدنت» نرسید. بلافاصله کپکام در جواب این بازی اقدام به ساخت بازی «داینو کرایسیس» کرد. این بازی بازگشتی بود به تم علمی تخیلی در زمان آینده که ژانر با آن شروع شد اما تقریباً فراموش شده بود.

۱ «ژانر حشت»

از این زمان به بعد، بازی های ترسناک برعکس سابق خلاقیت چندانی چه در گیم پلی و چه در طراحی نداشتند و در حالی که سایر ژانر ها در حال پیشرفت بودند، سازندگان ژانر ترسناک در مقابل تغییرات مقاومت می کردند. وقتی اولین بار «ماربو ۶۴» نشان داد که چطور می توان دوربین را به صورت دینامیک و با آنالوگ در یک فضای ۳ بعدی کنترل کرد، تمام بازی ها کم کم به این سمت رفتند، اما سازندگان بازی های ترسناک که دوربین ثابت با زاویه های عجیب را یک عامل ترس در این بازی ها می دانستند، در مقابل این تغییر مقاومت کردند. با تمام این اوصاف «رزیدنت» در این دوران راه خود را با عرضه «کد ورونیکا» بر روی کنسول «سگا دریمکست» ادامه داد. گرچه بازی در مقایسه با نسخه های پیشین ضعیف تر بود اما به لطف جزئیات گرافیکی فراوان توانست بازی موفقی باشد با این حال که سایر بازی های «ژانر وحشت»ی که بر روی دریمکست عرضه شدند مثل D2، Carrier و Illbleed به این اندازه خوش شانس نبودند، آینده همچنان روشن به نظر می آمد. با از راه رسیدن پلی استیشن ۲، بازی «اونیموشا» توسط کپکام عرضه شد و سبک را هرچه بیشتر به اکشن ماجراجویی نزدیک کرد.

همچنین «تنها در تاریکی: یک کابوس تازه» که یک ریپوت از نسخه اصلی بود در این نسل عرضه شد که گیم پلی آن به «رزیدنت» نزدیک شده بود. با این حال این بازی نتوانست بازی را احیا کند. در مقابل Fatal Frame عرضه شد که آنچه ژانر نیاز داشت را به آن بازگرداند و از خصوصیات ژانر ترس ژاپنی (J-Horror) در آن استفاده کرد. زمانی که فیلم ترسناک «حلقه» در آمریکا عرضه شد علاقه به این بازی بیشتر شد.

بازی دیگری که در این نسل به ژانر کمک کرد «سایلنت هیل ۲» بود که نسبت به نسخه قبلی فضای بزرگ تر و پیچیده تری داشت و مانند Clock Tower و «رزیدنت ۳» در آن موجودی همواره به دنبال بازی کننده می

آمد و این موجود که Pyramid Head نام داشت تبدیل شد به ترسناک ترین شخصیت منفی تاریخ بازی های رایانه ای.

آخرین بازی دوران کلاسیک «ژانر وحشت» از شرکتی بود که هیچ کس فکرش را نمی کرد، Silicon Knights از شرکت نینتندو.

با رسیدن به سال ۲۰۰۳ مشخص بود که ژانر با مشکلات جدی رو به رو است و بازی های رزیدنت: صفر» و «داینو کرایسیس ۳» هر دو چه از نظر نمره و چه فروش شکست خوردند.

یکی از اولین و تأثیرگذار ترین بازی هایی که باعث تجدید نظر در حرکت ژانر شد «سیستم شاک ۲» بود. این بازی در زمان عرضه اصلاً یک بازی «ژانر وحشت» بشمار نمی آمد و تلاش کرده بود از شیوه معمول و تکراری ای که سایر بازی ها برای ترساندن استفاده می کردند فاصله بگیرد درحالی که همچنان هسته اصلی آن ها را حفظ کرده بود. تیم Irrational Games به «رزیدنت» یا «تنها در تاریکی» به عنوان راهنمای خود نگاه نکردند اما زمانی که با چالش ترسناک کردن بازی رو به رو شدند، در پاسخ به نتیجه یکسانی رسیدند. آن ها از دو عنصر انزوا و آسیب پذیری به عنوان تم اصلی در داستان و گیم پلی برای ترساندن مخاطب استفاده کردند. «سیستم شاک ۲» نسبتاً بازی موفقی بود اما در ژانر تأثیر چندانی نگذاشت چون شرکت ها هنوز داشتند از کلون هایی که از «رزیدنت» می ساختند، خوب پول در می آوردند. اما کم کم با کاهش فروش، وقتی سازندگان دیدند دیگر کلک های قدیمی آن ها برای ترساندن مخاطب جواب نمی دهد، به فکر ایجاد تغییرات افتادند.

در همین راستا فردریک راینال سازنده اصلی «تنها در تاریکی» به فکر ساخت بازی ترسناک و با ایده های جدید به نام Agartha گرفت. از جمله یکی از این ایده ها می توان به امکان تصمیم گیری توسط بازی کننده و تأثیر گذاشتن این تصمیمات بر روند بازی اشاره کرد و خود او در این باره می گوید: «هدف، ترساندن بازی کننده با چیزی بود که او فکر می کند باید انجام دهد تا به یک هدف برسد پیش از آنکه حتی آن را انجام دهد». متأسفانه Agartha هیچ گاه عرضه نشده و بعداً «بابوشاک» همچنین تصمیماتی را به عنوان یک تم استفاده کرد.

در ادامه مرز بین بازی های اکشن و «ژانر وحشت» محو تر شد و بازی های ترسناک، حرکت آرام و کنترل خشک را از بازی ها حذف کردند. تا اینکه در نهایت موفقیت بزرگ «دووم ۳» و فروش سه و نیم میلیونی آن کافی بود تا همه بازی های «ژانر وحشت» به سمت اکشن بروند.

در این دوران شینجی میکامی قصد احیا کردن «رزیدنت» و سبک «ژانر وحشت» با ساخت نسخه چهارم این سری را داشت. او ایده های مختلفی برای ایجاد تغییر در بازی داشت، از جمله این که لئون آلوده شود و کم کم انسانیت خود را از دست بدهد، اما در نهایت میکامی به این نتیجه رسید که باید بازی را از نو بسازد. او زامبی ها را با مردم آلوده شده ای که می توانستند بدون، حرف بزنند و باهم همفکری کنند تعویض کرد. دوربین را بر روی شانه کاراکتر آورد، مکانیک شلیک کردن را تغییر داد و دقت در هدف گیری را افزایش داد.

به درستی مشخص نیست که راهی که میکامی برای ژانر در نظر گرفته بود راه درستی بود یا خیر اما این نکته کاملاً مشخص و انکار ناپذیر است که «رزیدنت ۴» یک نقطه عطف است در تاریخ بازی های تیراندازی سوم شخص که استاندارد های جدیدی در این ژانر تعریف کرده.

پانویشت: در این مقاله جای بازی های شرکت فریکشنال گیمز به نام های «پنومرا» و «امنسیا» و بازی مهم و انقلابی «اسلندر» خالی است. این بازی ها ورق دیگری بر دفتر بازی های ترسناک زدند که در مطالب بعدی بررسی خواهیم کرد. (آرش حکیمی)

×در این متن عبارت «ژانر وحشت» به جای Survival Horror استفاده شده است.
×عکس ها به ترتیب از بالا به پایین:

تنها در تاریکی

Chiller

Clock tower

داینو کرایسیس

Parasite Eve

رزیدنت

سایلنت هیل

Haunted House

Mystery House

Project Firestart

کشتار با اره برقی در تگزاس





the items found at the scene
of the Clock Tower murders.







