

گشت و گذار و تعاملات در دنیای بیرون

این هفته بالاخره یکی از بازی‌های قصه‌گوی مورد انتظار امسال عرضه می‌شود و آن هم چیزی نیست جز The Outer Worlds که طرفداران سبک نقش‌آفرینی مدت‌هاست منتظرش هستند. البته خوشبختانه یا متأسفانه بسته به دیدگاه شما بازی تا یک‌سال در انحصار زمانی فروشگاه ایکس‌باکس و بعد از آن برای دیگر فروشگاه‌های دیجیتال مثل استیم عرضه می‌شود. ماجراهای بازی در یک سیاره دور جریان دارد، جایی که انسان‌ها یک جامعه جدید برای خود در آن ساخته‌اند. با گشت‌وگذار در محیط و انجام دادن مأموریت‌های اصلی و جانبی که از دیگران دریافت می‌کنید کلی انتخاب و تصمیم‌گیری پیش‌روی بازیکن قرار داده می‌شود تا داستان و روایت بر اساس انتخاب‌های شما به مرور تغییر کند و قصه شکل بگیرد. البته بازی درگیری و تیراندازی هم دارد و نکته جالب اینجاست که هوش مصنوعی در سیستم بازی تمام رفتارهای بازیکن را بررسی می‌کند و این قضیه علاوه بر تنظیم سختی بازی، در شخصیت‌پردازی کاراکتر و تأثیرات رویایی روی قصه نیز عمل خواهد کرد. The Outer Worlds دروازه‌ای برای خروج ده‌ها ساعته از این دنیا و غوطه‌وری در یک دنیای عمیق است که شرکت سازنده یعنی Obsidian استاد خلق آن است.



دنیای کارتونی اسکلتی

نمی‌دانم یادتان هست یا نه، ولی یکی از بازی‌های زمان عرضه کنسول PS1 عنوانی کارتونی و فانتزی در مورد سوالیه‌ای به اسم سِر دنیل فورتسک بود، همان اسکلت بامزه‌ای که از قبر برخاسته بود تا بار دیگر مسئولیت‌های جنگاوری خود را انجام دهد و در قبرستان و جای‌جای دنیا با دشمنان زیاد خود مبارزه کند. بله در مورد MediEvil صحبت می‌کنیم. عنوانی که حدود دو سال پیش سونی خبر ساخت بازسازی آن را اعلام کرد و سرانجام این هفته به‌صورت انحصاری برای کنسول PS4 منتشر خواهد شد. بازی در عین این که ساختار کلاسیک طراحی خود را حفظ کرده، از گرافیک و جلوه‌های بصری به‌روز و امروزی بهره برده و حتی به‌صورت 4K نیز قابل بازی است. اکشن و ماجراجویی در دنیای فانتزی و بانمک بازی یکی از آن خاطراتی خواهد شد که شاید عمق چندانی نداشته باشد، ولی ساعت‌هایی که پای آن صرف می‌کنید مملو از شادی، آسودگی و بی‌خیالی خواهد بود.



مانور پهادها

مجموعه بزرگ لزوماً به معنای موفقیت بزرگ نیست

مجید رحمانی

فناوری و ابزارهای ساخت بازی آنقدر پیشرفته شده‌اند و کار را در بسیاری از زمینه‌ها راحت کرده‌اند که خیلی وقت‌ها دیگر ابزار عامل محدودیت نیست، بلکه دانش و خلاقیت است که نتیجه را تغییر می‌دهد. این که می‌شود نسبتاً راحت‌تر یک دنیای باز و جهانی پهناور ساخت کافی نیست، این دنیا باید از محتوای معنادار و مرتبط به هم پر شود. فعالیت‌هایی که در آن صورت می‌گیرد باید کاملاً حساب شده و روی ریتم درستی تعریف شوند و تمام اینها در حالی است که ماهیت و ذات اصلی گیم پلی بازی خدشه‌دار نشود. اینجا نقطه‌ای است که بازی Ghost Recon Breakpoint در آن به نقطه شکست رسیده است!

فرستی که سوخت

برای گفتن ندارد، صحنه‌هایی که کول واکر در آن‌هاست معمولاً گیرا هستند، ولی این تمام چیزی است که روایت بازی می‌تواند ارائه دهد.

آزادی در انتخاب، یکنواختی در اجرا

Wildlands می‌خواست به ما حس بخشی از یک دنیای در حال پیشرفت را بدهد، اما Breakpoint در انتقال این حس بهتر عمل کرده است. بخشی از این قضیه مدیون محلی در نقشه به اسم Erewon است که در واقع روستای کوچکی در دل غارهای کوهستان است. اینجا به نوعی مرکز فرماندهی شماست، ولی متأسفانه در طول خط اصلی داستان آنقدر به این نقطه رفت‌وآمد می‌کنید که کم‌کم جذابیت خود را از دست می‌دهد. یکی نیست بگوید برای دریافت به‌روزرسانی یک مأموریت که تلفنی ۱۰ ثانیه هم زمان نمی‌برد چه اصراری است که بازیکن را حتماً به‌صورت فیزیکی به آن نقطه از سرزمین اُوروآ بکشانید؟

جدای از این قضیه، کارهایی که برای آماده‌سازی شروع مأموریت‌ها انجام می‌دهید معمولاً جذاب هستند، چراکه به بازیکن حق انتخاب‌های متفاوتی برای تعامل با دنیا و به دست آوردن اطلاعات مورد نیاز می‌دهند. مثلاً گاهی نیاز است که به‌عنوان یک کارآگاه بازی کرده و رد

Ghost Recon Breakpoint

Ubisoft Paris

سازنده

Ubisoft

ناشر

PC, PS4, Xbox One

پلتفرم

تیراندازی سوم شخص

سبک

یک سند مهم را دنبال کنید و گاهی با بازجویی از مقامات رسمی و عالی‌رتبه، محل و موقعیت یک هدف خطرناک را پیدا کنید. هر چقدر که این آماده‌سازی‌ها متنوع و جذاب باشد، کاری که در عمل برای تمام کردن مأموریت باید انجام دهید تکراری است و خیلی به‌ندرت با روش جدیدی به چالش کشیده می‌شوید. این در حالی است که آن یکی عنوان تیراندازی دنیای باز بوبی‌سافت یعنی The Division 2 در ریتم و ساختار مأموریت‌ها فوق‌العاده عمل کرده و خیلی خوب بازیکن را از یک نقطه به نقطه‌ای دیگر هدایت می‌کند. در Breakpoint این قضیه کاملاً برعکس است تا جایی که بازی به شما تحمیل می‌کند که یا کاملاً مخفیانه به سمت هدف بروید یا مأموریت را با زور و سر و صدا و شلوغ‌کاری پیش ببرید. از آن سمت، تنوع دشمنانی که با آنها مواجه می‌شوید نیز برای کل بازی بسیار کم است و در نهایت دشمنان ابتدا و انتهای بازی تفاوت چندانی با یکدیگر نمی‌کنند. بازی به شما امکان استفاده از وسایل نقلیه متفاوت را می‌دهد، ولی وقتی در هر استراحتگاه می‌شود خیلی راحت یک هلیکوپتر درخواست کرد، اصلاً دیگر استفاده از وسایل نقلیه دیگر معنی پیدا نمی‌کند. کلاً این قضیه در تار و پود گیم‌پلی بازی ریشه دوانده که بهترین راه برای موفقیت، انجام دادن دوباره و چندباره یک الگوی غالب ثابت است.

جمع‌بندی

Ghost Recon همواره یک تیراندازی تاکتیکی بوده است و سنگر گرفتن و مخفی‌کاری، ارکانی جدانشدنی از گیم‌پلی به شمار می‌روند. سیستم سنگرگیری خودکار این نسخه به شکل مستخرهای اجازه شلیک از روی موانع را به بازیکن نمی‌دهد، اما نیازهای مخفی‌کاری او را خیلی عالی پاسخگو است. هوش مصنوعی دشمنان گاهی دچار اشتباهات عجیب و غریبی مثل دویدن در یک خط به سمت شما می‌شود که همین موضوع تمام دشمنان یک منطقه را به سیل تیراندازی بدل می‌کند. سیستم نقش‌آفرینی گونه بازی در اختصاص دادن پارامترهای مختلف به سلاح‌ها و لباس‌ها و تجهیزات کاراکتر جالب است، اما منطقی نیست و با هیچ عقلی نمی‌شود توجیه کرد چگونه یک کلاه لبه‌دار پارچه‌ای، قدرت دفاع بیشتری از یک کلاهخود طلایی فلزی دارد! با تمام این اوصاف تجربه کردن بازی با دوستان به صورت چهارنفره می‌تواند لحظات خوشی را برایتان رقم بزند.



بازی‌کده



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۲۲۸۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید