



شماره جدید PES که مانند هر سال در آستانه فصل پاییز منتشر شده است، شباهت‌های بسیاری با نسخه قبل از خود دارد و شاهد بهبودها و تغییرهای کم اما بسیار تأثیرگذار هستیم که تجربه این مجموعه را یک قدم دیگر به یک بازی فوتبال نزدیک‌تر کرده است. در این مطلب بازی محبوب (Pro Evolution Soccer 2018) PES را بررسی کردیم. با شبکه همراه باشید.

آماده کردن قسمت تازه یک بازی در یک بازه زمانی مشخص در هر سال کار بسیار مشکلی است که تنها از دست استودیوهای بزرگ ساخته است. مجموعه‌هایی مانند «ندای وظیفه» توسط سه استودیو و در سه سال ساخته می‌شوند و می‌توانند هر سال وارد بازار شوند. به این ترتیب، سازندگان فرصت زیادی دارند تا هر بار تجربه متفاوتی را آماده کنند و از بازخوردهای متفاوت مخاطبان و منتقدان نیز کمک بگیرند. اما این نکته برای دو مجموعه محبوب (Pro Evolution Soccer 2018) PES و «فیفا» بسیار متفاوت است و سازندگان تنها چند ماه فرصت دارند تا درباره ایده‌ها و تغییرهای قسمت بعد تصمیم بگیرند. با وجود این «الکترونیک آرتز» و مجموعه فیفا موفق شده‌اند هر سال جزئیات و امکانات جدیدی را به بازی اضافه کنند و امتیازهای بیشتری را برای حضور تیم‌ها و لیگ‌های سرشناس به دست بیاورند. «کونامی» که در این بخش از رقابت حرفی برای گفتن ندارد چند سال است که تنها بر زمین بازی و کنترل بازیکنان تمرکز کرده و از قضا همین موضوع باعث شده است تا در بعضی از زمینه‌ها از حریف خود پیشی بگیرد.

سبک: ورزشی
پلتفرم: All Platforms
تهیه‌کننده: Konami
سازنده: Konami
امتیاز: 3.5

شماره جدید PES که مانند هر سال در آستانه فصل پاییز منتشر شده است، شباهت‌های بسیاری با نسخه قبل از خود دارد و شاهد بهبودها و تغییرهای کم اما بسیار تأثیرگذار هستیم که تجربه این مجموعه را یک قدم دیگر به یک بازی فوتبال نزدیک‌تر کرده است. با وجود این، همان کمبودهای همیشگی و ایرادهای فنی شماره‌های گذشته نیز همچنان در بازی وجود دارند و دیگر در نسل هشتم کنسول‌ها و در رقابت با حریف سرسختی مانند فیفا قابل بخشش و چشم‌پوشی نیستند. اگرچه طرفداران این مجموعه انتظار ندارند که مانند فیفا تیم‌های ملی بانوان به بازی اضافه شوند یا یک بخش داستانی جدی را همراه با نگرانی‌ها و هیجان یک بازیکن تجربه کنند، اما حداقل انتظار دارند حالا که با نام‌ها و لباس‌های قلابی بازی می‌کنند، در زمین فوتبال کم و کسری نداشته باشند.

اولین چیزی که بعد از پا به توپ شدن در شماره جدید PES جلب توجه می‌کند، کندتر و کم

شدن سرعت بازی است.

آرام و باحوصله

سرعت قابل توجه مجموعه PES در مقایسه با فیفا در شماره‌های گذشته باعث شده بود تا بازی مستقیم و رو به جلو یکی از محبوب‌ترین و در بعضی موقعیت‌ها تنها راه رسیدن به محوطه جریمه باشد. معمولاً به خاطر تعادل نامناسب بازیکنان کافی بود تا توپ را به یک بازیکن سریع برسانید تا نیمی از زمین حریف را یک نفس بدوید و توپ را برای شوت مستقیم یا ارسال از دو طرف آماده کنید. اگرچه در دنیای فوتبال نیز نقش بازیکنانی مانند رونالدو و مسی بسیار پررنگ است و گاهی تنها برگ برنده تیم‌ها به حساب می‌آیند، اما هیچ‌کس نمی‌تواند بازی تیمی و کار گروهی بازیکنان را برای درخشش آن‌ها انکار کند. افزون بر این، همواره به خاطر جایگیری نامناسب بازیکنان در زمین احساس می‌کردید که در واقع خط میانی و بازیکنانی که در نقش دفاع آخر هستند تأثیر مثبتی در روند دفاع و ضدحمله ندارند و فرقی نمی‌کند چه ترکیبی را برای آرایش زمین خودی آماده کنید. در این میان، ضعف ازلی و ابدی دروازه‌بانان این مجموعه در خروج‌های ناموفق و شروع مجدد بازی را هم به این ترکیب اضافه کنید تا دفاع کردن همچنان یکی از ضعف‌های جدی روند بازی باشد. به این ترتیب، روند بازی به دو دسته کاملاً متفاوت تقسیم می‌شود. زمانی که توپ را در اختیار داشتید با یک فوتبال بی‌نظیر و کنترل مناسب طرف بودید و در زمان دفاع انتخابی غیر از دویدن به طرف بازیکن صاحب توپ نداشتید. بهبودهای جزئی سال گذشته مانند ارتقای کنترل بازیکنان و هوش مصنوعی بهترشان نشان داد که باید منتظر یک تغییر تأثیرگذار باشیم تا این بهبودها بیشتر به چشم بیایند.



مطلب پیشنهادی



Hellblade: Senua's Sacrifice

بررسی بازی «ذهن زیبا»، قدرت روایی رسانه‌ای به نام بازی

اولین چیزی که بعد از پا به توپ شدن در شماره جدید PES جلب توجه می‌کند، کندتر و کم شدن سرعت بازی است. دیگر خبری از دویدن‌های سریع و جا گذاشتن مدافعان حریف نیست و این تغییر بر قسمت‌های مختلف روند بازی بسیار تأثیرگذار بوده است. نزدیک شدن سرعت بازی به فوتبال حقیقی باعث شده است تا بهبودهای کنترل بازیکنان در قسمت قبل، حالا بیشتر و بهتر به نظر برسد. اگرچه انیمیشن‌های متفاوت و تازه‌ای نیز برای پا به توپ شدن بازیکنان و حرکت با آن طراحی شده‌اند، اما همان طور که در بازپخش صحنه‌های حساس شاهد آن هستید بازیکنان

واقعاً از قسمت‌های مختلف پا برای کنترل و ضربه زدن استفاده می‌کنند. از طرف دیگر، کم شدن سرعت بازی باعث شده است تا زمانی که توپ را از دست می‌دهید با سختی و تلاش بیشتری آن را پس بگیرید. این ویژگی فرصت و انتخاب‌های بیشتری برای حفظ توپ و بازی‌سازی در زمین خود و بعد از آن فشار برای عقب راندن خط میانی حریف در اختیارتان می‌گذارد. به این ترتیب، اگر حفظ توپ یا گردش آن در نقاط مختلف زمین یکی از برنامه‌هایتان برای تسلط بر بازی باشد، با کمی دقت و حوصله می‌توانید مالکیت توپ را بیش از پیش از آن خود کنید. تأثیر دیگر این ویژگی نیز آن است که این بار سرعت و شکسته شدن خط دفاعی حریف مانند دنیای حقیقی یک موقعیت است و خودتان می‌توانید آن را خلق کنید. بنابراین، زمانی که بازی سرعت می‌گیرد و مدافعان حریف جا می‌مانند، هیجان مسابقه نیز دوچندان می‌شود و حالا سرعت دادن به بازی یک استراتژی است که در کنار دیگر امکاناتی که در زمین برایتان طراحی شده‌اند قرار می‌گیرد. اما این ویژگی نقاط ضعف خود را نیز به همراه دارد که این بار به دفاع کردن حریف و خطا کردن آن‌ها مربوط می‌شود.



شکل 1
- کند شدن سرعت بازی کمک فراوانی به حفظ و کنترل بهتر توپ توسط بازیکنان کرده است.

مطلب پیشنهادی



بررسی کامل ۷ بازی بزرگ سال گذشته
رایگان دانلود کنید: کتاب الکترونیکی «برترین بازی‌های 95»

معمولاً در یک بازی فوتبال تیمی که تحت فشار باشد بیشتر اشتباه می‌کند و خطاهای بیشتری در بخش‌های حساس زمین تقدیمتان می‌کند. افزون بر این ضربه‌های ایستگاهی یکی از راه‌های نزدیک شدن به محوطه جریمه و حتی ضربه مستقیم است که می‌تواند نتیجه یک بازی حساس را کاملاً عوض کند. اما به نظر می‌رسد که هوش مصنوعی در زمان از دست دادن توپ بسیار با احتیاط عمل می‌کند و چندان وارد درگیری‌های تن به تن نمی‌شود. اگرچه شما نیز با دقت و مانند گذشته می‌توانید تکل‌های صحیح بزنید و توپ را فوراً از آن خود کنید، اما باز هم احساس می‌کنید که تکل‌های حریف با دقت بسیار بیشتری انجام یا مدافعان آن‌ها با اشتباه‌های کمتری صاحب توپ می‌شوند. به این ترتیب، کم شدن تعداد ضربه‌های ایستگاهی در همان نخستین بازی مشخص است تا بیشتر دلخوش به گرنرها و ارسال از دو طرف باشید.

بد نیست مانند ویژگی کم شدن سرعت بازی به این نکته نیز اشاره کنیم که ضربه‌های ایستگاهی کمتر و باهوش‌تر شدن مدافعان باعث شده‌اند تا گرفتن خطا در بخش‌های حساس نیز این بار به یک استراتژی جدید تبدیل شود. این نکته با توجه به کنترل عالی بازیکنان دور از ذهن نیست و نیازی نیست حتماً مسلط به تکنیک‌های دریبل زدن باشید تا از حریف خطا بگیرید.



همه آن‌چه که از یک سکوبازی دو بعدی می‌خواهید
بدو، بپر، صفا کن! نگاهی به بازی Super Phantom Cat 2

پاس

شاید کسی فکرش را نمی‌کرد که پاس دادن در شماره جدید این مجموعه به یکی از نقاط قوت آن تبدیل و اندکی باعث تغییر روند بازی در زمین شود. البته بهبودها و تغییرهای کوچک و بزرگی دست به دست هم داده‌اند تا پاس دادن و رساندن توپ به هم‌تیمی‌ها عالی و بدون نقص باشد. پیش از این درباره کم شدن سرعت بازی و ویژگی‌های خوب و بدی که به ارمغان آورده است صحبت کردیم، اما حالا می‌توانید پاس‌کاری بهتر و دقیق‌تر را هم به آن‌ها اضافه کنید. حرکت کندتر بازیکنان نسبت به قبل کنترل بیشتری در حفظ توپ یا حرکت با آن در اختیارتان می‌گذارد که از همین دقت در پاس دادن هم می‌توانید کمک بگیرید. تقریباً در هر جهتی و با دقت بسیار فراوان می‌توانید در فاصله‌های کوتاه توپ را به هم‌تیمی خود برسانید و در ادامه از جایگیری مناسب اعضای تیم برای ادامه یافتن پاس‌ها و خلق موقعیت گل‌زنی لذت ببرید. دیگر مانند قبل بازیکنان خودی به کسی که صاحب توپ است نمی‌چسبند و حالا تلاش می‌کنند با حفظ فاصله، در صورت نیاز از فضای ایجاد شده برای حرکت بدون توپ استفاده کنند تا انتخاب‌های بیشتری برای پاس دادن داشته باشید.

حرکت بدون توپ بازیکنان در زمین که به لطف ارتقای هوش مصنوعی به دست آمده است، باعث شده تا انتخاب ترکیب‌های متفاوت در زمین نیز تأثیر و نقش بیشتری در گردش توپ داشته باشند. اگر اهل پاس‌کاری در فاصله‌های کوتاه و اضافه کردن فشار بر خط میانی حریف باشید، بهتر است از ترکیبی استفاده کنید که لایه‌های مختلف آن فاصله‌چندانی با یکدیگر نداشته باشند. در غیر این صورت، اگر در چنین موقعیتی توپ را از دست بدهید، دیگر فرصتی برای بازگشت بازیکنان ندارید و تیم مقابل فوراً ابتکار عمل را در دست می‌گیرد. همچنین، اگر برای بازی‌سازی و خلق موقعیت‌ها از توپ‌های بلند کمک می‌گیرید، باید ترکیب تیم مقابل را هم در نظر بگیرید تا بازیکنان بلندقامت نتوانند مسیر توپ‌ها را قطع کنند و جلو کشیدن تیمتان بی‌نتیجه بماند. همه این جزئیات باعث شده‌اند تا دقت بیشتری برای انتخاب ترکیب و استراتژی حمله و دفاع به خرج دهید و تنها بازی مستقیم و رو به جلو را در دستور کار خود قرار ندهید. ناگفته نماند که دست زدن به بازی احساسی و شوت‌های بی‌مورد نتیجه‌ای جز از دست دادن مالکیت توپ ندارد و همان طور که گفته شد بخشی از زمان بازی را برای بازپس گرفتن توپ از حریف از دست خواهید داد. این جابه‌جایی و حرکت صحیح بازیکنان، در ضربه‌های ایستگاهی و کرنرها نیز به چشم می‌خورد و تفاوت‌های کوچکی با سال گذشته دارند.



شکل 2
- این بار
هنگام
زدن
گرنرها
استراتژی
های
متفاوتی
در اختیار
دارید که
در همان
جا روی
تصویر
نقش
می‌بندند.

مطلب پیشنهادی



میراث کالین^۴ DiRT، از بهترین شبیه‌ساز تابستان لذت ببرید

گرنرها بسیار حساس‌تر از قبل شده‌اند و تیمی که برای حفظ نتیجه یا دفع حمله‌های حریف برنامه‌ریزی می‌کند، بیشتر تن به کرنر می‌دهد و این موضوع ارزش پاس‌کاری در نزدیک محوطه جریمه و حفظ فشار را دوچندان کرده است. زمانی که کرنر نصب‌تان می‌شود، انتخاب‌های متفاوتی برای حرکت بازیکنان در اختیار دارید که از همان جا و فوراً می‌توانید آن‌ها را عملی کنید. سازندگان افزون بر انتخاب نزدیک شدن یکی از بازیکنان برای پاس‌های کوتاه، گزینه‌های حرکت دسته جمعی تیم را هم اضافه کرده‌اند. به این ترتیب، می‌توانید دستور بدهید تا جمع زیادی قبل از ضربه پشت محوطه جمع شوند یا با ارسال توپ به یک نقطه به سرعت به طرف آن حرکت کنند. این ویژگی نه تنها گرنرها را به دنیای واقعی نزدیک‌تر کرده است، بلکه نقش حرکت بدون توپ بازیکنان برای ایجاد فضاهای خالی را نیز پررنگ‌تر می‌کند. حالا می‌توانید بیش از پیش روی توپ‌های برگشتی حساب کنید و با یک شوت یا پاس دقیق کار را تمام کنید.



شکل 3
- اگرچه
انیمیشن
های
واکنش
ای
دروازه بان
ان زیبا
هستند،
اما
بیشتر
نمایشی
برای
بازبخش
در
حرکت
آهسته اند

مطلب پیشنهادی



Project Scorpio
رویای عقرب: کنسول جدید مایکروسافت

حاشیه‌ها

بسیار ناراحت‌کننده و غم‌انگیز است که نمایش خوب این تیم در زمین با حاشیه‌های عجیب و غریب و ماندگار فصل‌های گذشته گره بخورد. در کنار اسم‌ها و لباس‌های قلابی تیم‌ها که به دلیل در اختیار نداشتن امتیازهای رسمی طراحی شده‌اند، باز هم کمبود تعداد ورزشگاه‌ها و لیگ‌های مختلف حسابی جلب توجه می‌کنند. مخاطبان این مجموعه به خوبی با بخش مستر لیگ که به جای نام بیشتر جام‌های معتبر طراحی شده است آشنایی دارند. اگرچه امکانات بسیاری برای این بخش قدیمی طراحی شده‌اند تا تیمتان را در فصل‌های مختلف به قهرمانی برسانید، اما همیشه احساس می‌کنید که با تجربه کاملی که مجموعه فیفا در این زمینه‌ها ارائه می‌کند فاصله دارید. در سال‌هایی که فیفا حسابی بر سکوها و جزئیات خارج از زمین تمرکز کرده است، دیدن تماشاگران مقوایی و یک‌دستی که تنها دو حالت افسوس و تشویق برایشان در نظر گرفته شده است، کمی قدیمی و کهنه جلوه می‌کند.

از طرفی، با اینکه انیمیشن‌های جدیدی برای واکنش‌های بازیکنان در موقعیت‌های مختلف طراحی شده‌اند، اما باز هم مصنوعی و بی‌مورد به نظر می‌رسند و با واکنش‌های بازیکنان و هم‌تیمی‌ها در فیفا فاصله زیادی دارند. اگرچه هر سال مشکلات دروازه بانان بیشتر برطرف می‌شوند، اما همچنان نمی‌توانید به آن‌ها به عنوان آخرین سنگر دفاعی تکیه کنید و اشتباه‌های مختلف در دفع توپ یا خروج از دروازه بارها به ضررتان تمام می‌شوند. مخاطبان پیش از این با ویدئوهای مختلفی که از روند بازی و واکنش‌های دروازه بانان دیده بودند بسیار امیدوار بودند تا تکیه‌گاه محکمی را بعد از خط دفاعی یا آغاز بازی از زمین خودی داشته باشند. اما حالا مشخص شده است که این انیمیشن‌های جدید و شیرجه‌های سینمایی تنها برای بازبخش و نشان دادن آن‌ها در حرکت‌های آهسته طراحی شده و چیز زیادی به تجربه و دقت سنگربانان اضافه نکرده‌اند.

سازندگان پیش از این در مصاحبه‌های مختلف گفته‌اند که شماره جدید این مجموعه بخشی از یک برنامه‌ریزی سه ساله است که قرار است به عنوان پایه پیشرفت‌های بعدی از آن استفاده شود. اما به نظر می‌رسد کم کردن سرعت بازی آن طور که برنامه‌ریزی شده بود در روند و مکانیک‌های مختلف حمله و دفاع قرار نگرفته است و همچنان به بازیابی و پیشرفت احتیاج دارد که امیدواریم حداقل در به‌روزرسانی‌های آینده شاهد آن باشیم.



بازگشت حقیقی اوپل به رزیدنت
وحشت بقا: نگاهی به بازی رزیدنت اوپل ۷

سوت پایان

زمانی که توپ را در اختیار داشته باشید، PES 2018 یک بازی کامل است که بازیکنان با کمترین اشتباه وظایف خود را دنبال می‌کنند و در کسری از ثانیه به فرمان‌هایی که از دسته صادر می‌شوند واکنش نشان می‌دهند. اما بازی فوتبال تنها حمله نیست و بدون یک دفاع خوب و کارآمد نمی‌توانید برای حمله آماده شوید. از طرفی، بیشتر مخاطبان بیش از آنکه به کیفیت بازی در زمین اهمیت بدهند، به دنبال نام‌ها و نشان‌های رسمی هستند تا هم‌زمان با تماشای مسابقات حقیقی، کم و کسری نداشته باشند و بتوانند بازی دلخواه خود را در ورزشگاه مورد علاقه خود شبیه‌سازی کنند. از تمام این مشکلات که بگذریم باز هم نمی‌توان ایرادهای فنی را که سال‌ها است در این مجموعه شاهد آن هستیم در نظر بگیریم.

در پایان همه چیز به مخاطبان واگذار می‌شود تا از میان دو بازی متفاوت یکی را انتخاب کنند و یک سال سرگرم بالا بردن جام‌های مختلف باشند. در نهایت باید این نکته را هم در نظر بگیریم که کونامی نه تنها امکانات مجموعه بزرگ الکترونیک آرتز را در اختیار ندارد، بلکه نمی‌تواند مانند رقیب خود هزینه کند. ظاهراً مانند دنیای حقیقی فوتبال نمی‌توان به سادگی از کنار حاشیه‌های خارج از زمین گذشت و باز هم تمام تلاش‌ها و زحمتهای کادر فنی یک تیم خوب و قدرتمند در زمین، با حاشیه‌های تمام‌نشده‌ی و تکراری آن‌ها در خارج از زمین فوتبال گره خورده است. برای همین است که این مجموعه را همچنان به‌عنوان بازی فوتبال و مجموعه فیفا را با عنوان فوتبال بازی کردن می‌شناسند. همین دو تعبیر کوتاه می‌تواند سرنوشت این بازی را در میان مخاطبان مختلف تعیین کند.

تاریخ انتشار:
26 آبان 1396

نشانی منبع:

<https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/10679/%D8%AD%D8%A7%D8%B4%DB%8C%D9%87-%D9%88-%D9%85%D8%AA%D9%86-%D8%A8%D8%B1%D8%B1%D8%B3%DB%8C-%DA%A9%D8%A7%D9%85%D9%84-%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C-pes-2018>