



در «بتل رویال» هدف این است که تعداد زیادی از بازیکنان در یک نقشه در مقابل یکدیگر قرار بگیرند تا در مدتی مشخص تنها یکی از آن‌ها به‌عنوان بازمانده پیروز شود.

سبک: بتل رویال
پلتفرم: PC, Xbox One
تهیه‌کننده: PUBG Corporation
سازنده: PUBG Corporation
امتیاز: 4.5

سال 2017 یکی از به یاد ماندنی‌ترین و درخشان‌ترین سال‌ها در این صنعت بزرگ بود و توانست دنیای بازی را بیش از پیش بزرگ‌تر و گسترده‌تر کند. کمتر پیش می‌آید که در یک سال با منتشر شدن بازی‌های بزرگی در سبک‌های مختلف روبه‌رو شویم که به‌جای ادامه استانداردهای شناخته شده، دنیا و گیم‌پلی نوینی را معرفی کنند. اهمیت 2017 زمانی بیشتر می‌شود که بدانید این ساختار شکنی از حدود یک دهه پیش تاکنون بی‌سابقه و کم‌نظیر بوده است. اگر هنوز بازی‌های امسال را امتحان نکرده‌اید، کافی است نگاهی به یک دهه پیش و دگرگونی سبک‌ها و استانداردهای نوین بیاندازید. سال 2007 افزون بر بازی‌های درخشانی مانند «ندای وظیفه 4: جنگاوری نوین»، «هیلو 3»، «خدای جنگ 2» و نسخه کامپیوترهای شخصی «چرخ‌های جنگ»، مجموعه‌های تازه‌ای را نیز به دنیای بازی معرفی کرد که در کنار یکدیگر نسل هفتم بازی‌ها را شکل دادند و همچنان با شماره‌های جدید خود راه را ادامه می‌دهند.

«کرایسیس» به‌تنهایی توانست به انگیزه‌ای برای ارتقای کامپیوترهای شخصی تبدیل شود. تجربه قسمت نخست «فرقه اساسین» کاملاً غافلگیرکننده بود و ایده‌های کاملاً جدیدی را در سبک محیط باز معرفی کرد. کنسول قدرتمند و تازه نفس پلی‌استیشن 3 نیز با «آنچارتد» نشان داد که عصر تازه‌ای از بازی‌های انحصاری فرارسیده است. «بایوشاک»، «ویچر» و «اثر جرمی» نیز پایه‌های محکمی را برای آغاز یک مجموعه جدید بنا کردند. خرید ایکس‌باکس 360 و پلی‌استیشن 3 در ابتدای نسل هفتم به‌معنای آن بود که در کنار نسل جدید، نسل تازه‌ای از سرگرمی که پیش از آن غیرممکن بود نیز نصیبان می‌شود، تجربه‌ای که به‌جز پیشرفت گرافیک در آغاز نسل هشتم شاهد آن نبودیم. سال 2017 نیز شباهت‌های فراوانی با آنچه گفته شد دارد و موفقیت کنسول جدید نینتندو و بازی‌هایش از یک طرف و بازی‌های درخشانی مانند «هورایزن»، NiRE، «رزیدنت اوپل 7» و «پرسونا 5» از طرف دیگر دست به دست هم دادند تا تنوع و نوآوری بی‌سابقه‌ای را شاهد باشیم. حتی استودیوهای مستقل نیز هم‌گام با بودجه‌های سنگین استودیوهای سرشناس قدم برداشتند و بازی‌سازی مستقل نیز دیگر به یک کسب و کار جدی و مهم تبدیل شده است. اما با وجود شاهکارهایی مانند «اودیسه سوپر ماریو» و «افسانه زلدا» اگر بخواهیم تنها به یک پدیده در سال 2017 اشاره کنیم که در آینده از آن به‌عنوان یکی از ویژگی‌های 2017 یاد شود، بدون شک انتخابی به‌جز «سطح‌های نبرد» نخواهیم داشت.



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

«سطح‌های نبرد» به‌تنهایی توانست سناریوها و نقشه‌های رقابت‌های آنلاین و چندنفره را دگرگون و سبک «بتل رویال» را به بحث داغ رسانه‌ها و مخاطبان تبدیل کند. فروش چشمگیر و موفقیت عظیم سطح‌های نبرد در مدتی کوتاهی باعث شد تا ناشران و سازندگان دیگر هم اضافه کردن حالت بتل رویال را در دستور کار خود قرار دهند و از این محبوبیت بی‌نصیب نمانند. سطح‌های نبرد نه‌تنها از این جهت اهمیت دارد، بلکه با طراحی خاص خود موفق شده است تا مخاطبانی را که میانه‌ای با بازی‌های آنلاین و رقابتی ندارند هم جذب کند و به الگویی برای جلب توجه بازیکنانی تبدیل شود که تنها سراغ بخش داستانی و تک‌نفره بازی‌ها می‌روند و علاقه‌ای به گم شدن میان بازیکنان حرفه‌ای که صدها ساعت را صرف ارتقا و پیشرفت شخصیت خود کرده‌اند ندارند. به این ترتیب، سطح‌های نبرد با نگرش خاص خود بالاخره توانست شانس یکسانی را برای تمام مخاطبان و مهم‌تر از هرچیز، برای لذت بردن از رقابت چندنفره و آنلاین فراهم کند.

بتل رویال

«بتل رویال» (Battle royale) نام کتابی به قلم «کوشون تاکامی» در سال 1999 است که داستان گروهی از دانش‌آموزان دبیرستانی را در ژاپن روایت می‌کند که توسط دولت برای شرکت در یک مسابقه انتخاب می‌شوند. مسابقه تنها یک قانون دارد و آن هم نبردی توقف‌ناپذیر برای باقی ماندن تنها یکی از شرکت‌کنندگان است. محبوبیت کتاب و داستان خاص آن باعث شد تا خیلی زود مقدمات اقتباس سینمایی آن توسط «کینجی فوکاساکو» فراهم شود. فیلم‌نامه توسط پسر فوکاساکو نوشته شد و «تاکشی کیتانو»، بازیگر و کارگردان معروف ژاپنی نیز برای بازی در فیلم دعوت شد. با آنکه بتل رویال با استقبال مردم و منتقدان روبه‌رو شد، اما درجه‌بندی فیلم به‌خاطر فضا و داستان آن باعث شد تا برخلاف جریان اصلی سینمای ژاپن، اقتباس سینمایی کتاب با محدودیت‌های بی‌شماری طرف شود. این محدودیت‌ها در نمایش‌های جهانی نیز ادامه یافت تا فیلم تنها در 22 کشور خارجی به نمایش درآید. اگرچه فوکاساکو در سال 2003 آماده ساخت قسمت دوم فیلم شده بود، اما تنها بعد از کارگردانی یک سکانس از دنیا رفت و ادامه ساخت و تولید فیلم را پسرش برعهده گرفت و آن را به پدر فقیدش تقدیم کرد. اما فضای کتاب و فیلم بتل رویال به الهامی برای نویسندگان داستان‌های مصور ژاپنی و دیگر هنرمندان تبدیل شد و جایگاه خاصی در میان علاقه‌مندان به دنیای سرگرمی پیدا کرد.

بازنویسی گدهای بازی و ساخت محتوای جدید بر مبنای بازی اصلی یکی از قدیمی‌ترین سرگرمی‌ها و ویژگی‌های دنیای بازی است. این ویژگی که با نام Mod شناخته می‌شود گاهی امکاناتی را به روند بازی اضافه می‌کنند که در بازی وجود ندارند، اگرچه بیشتر آن‌ها توسط سازندگان منع می‌شوند، اما جامعه سازندگان Mod آنقدر بزرگ است که گاهی از دلشان بازی‌های کاملاً جدیدی متولد می‌شوند. بعضی از بازی‌ها و سازندگان نیز از همان ابتدا ویژگی‌هایی را برای این کار فراهم می‌کنند تا مخاطبان با خلاقیت و ذهن خود محتوای دلخواه را بسازند. در این میان «برندان گرین» یکی از همین مخاطبان بود که با نام «بازیکن ناشناس» (Mod) (PlayerUnknown) مختلفی را برای بازی‌ها تهیه می‌کرد و آن‌ها را در اختیار مخاطبان قرار می‌داد. او با الهام از بتل رویال بخش جدیدی را برای مجموعه Arma تهیه کرد که بعدها از دل آن بازی‌های مختلفی با کمک کدهای جدید و موتور بازی شکل گرفتند. در بتل رویال هدف این است که تعداد زیادی از بازیکنان در یک نقشه در مقابل یکدیگر قرار بگیرند تا در مدتی مشخص تنها یکی از آن‌ها به‌عنوان بازمانده پیروز شود. «سطح‌های نبرد» بر مبنای Mod برندان گرین که پیش از این در سبک بتل رویال ساخته شده بودند شکل گرفت و خود گرین نیز مسئولیت ساخت و توسعه آن را در استودیوی PUBG برعهده گرفت.



شکل 1 - در میان بازی هروقت بخواهید می‌توانید سلاح‌ها و جزئیات تجهیزاتی را که جمع کرده‌اید یک‌جا ببینید.

امکان «دسترسی اولیه» یکی از ویژگی‌های شبکه بزرگ «استیم» است که به سازندگان اجازه می‌دهد تا بازی خود را که هنوز در مرحله پایانی ساخت قرار دارد در اختیار کاربران قرار دهند تا پیش از آماده شدن نسخه نهایی و خارج شدن از دسترسی اولیه، فرصت بهبود و کامل‌تر کردن بازی فراهم شود. «سطح‌های نبرد» در ماه مارس 2017 در دسترسی اولیه قرار گرفت و قرار شد تا پایان سال نسخه کامل و رسمی بازی منتشر شود. طولی نکشید که بازی به چنان محبوبیتی دست یافت که توانست رکورد بازیکنان ثابت در استیم را که در اختیار «کانتر استرایک» و بازی‌هایی مانند Dota بود بشکند و به رقم بی‌سابقه 3 میلیون بازیکن هم‌زمان دست پیدا کند.

مطلب پیشنهادی



آخر هفته با شبکه: بازگشت به ریشه‌ها، بازگشت به اوج بررسی بازی CALL of DUTY؛ برادری تا انتها

سطح‌های نبرد نه تنها رکوردهای فروش روی کامپیوترهای شخصی را با 24 میلیون نسخه جابه‌جا کرد، بلکه با عرضه بر روی کنسول ایکس‌باکس وان نیز در کمتر از یک ماه به فروشی میلیونی دست یافت. سطح‌های نبرد از نظر فنی به هیچ وجه بازی کاملی نیست و با آنکه سازندگان بیش از 9 ماه فرصت داشتند تا مشکلات فنی را برطرف کنند، اما هنوز هم ایرادهای فراوانی در آن وجود دارند که گاهی مانع بازی کردن می‌شوند. سیرورهای بازی نیز پایداری مناسبی ندارند و با مشکلات فراوانی برای جست‌وجوی کاربران و شکل دادن بازی دست و پنجه نرم می‌کنند. پس با تمام این ایرادها دلیل موفقیت و محبوبیت بی‌نظیر بازی از دید مخاطبان و منتقدان چیست؟

سطح‌های نبرد

در ابتدا به‌عنوان یکی از صد نفری که قرار است با چتر از هواپیما بیرون بپرد بازی را آغاز می‌کنید. هر بازیکن بر اساس شانس و زمانی که چترش باز می‌شود در یکی از قسمت‌های نقشه بسیار بزرگ بازی که به‌صورت یک جزیره طراحی شده است فرود می‌آید. در زمان فرود به‌جز ظاهری که از پیش برای خود انتخاب کرده‌اید، هیچ سلاح یا وسیله‌ای همراه خود ندارید و باید همه‌چیز را در میان نقشه پیدا کنید. هر بار که یک رقابت آغاز می‌شود تجهیزات

مختلف به صورت تصادفی در قسمت‌های مختلف پخش می‌شوند تا بازیکنان به جست‌وجوی آن‌ها پردازند، اما ویژگی‌های مشخصی مانند محل ساختمان‌ها، پوشش گیاهی و منطقه‌ای، وسایل نقلیه و در نهایت تقریباً تمام ویژگی‌های نقشه به‌جز تجهیزات و سلاح‌ها دست‌نخورده باقی می‌مانند. بعد از فرود باید فوراً دست به کار شوید تا خود را برای مبارزه و یافتن سلاح آماده کنید تا از دیگران عقب نمانید. گشت و گذار در این نقشه بسیار بزرگ با ساختمان‌ها و پناهگاه‌های مختلف می‌تواند تا ساعت‌ها ادامه داشته باشد، اما سازندگان هر بار با سطح‌های مختلف نبرد، نه تنها نقشه را محدودتر می‌کنند بلکه با کمتر کردن فاصله بازیکنان با یکدیگر، خواسته یا ناخواسته آن‌ها را برای بقا در مقابل یکدیگر قرار می‌دهد.

در بازی از قسمت‌هایی از نقشه که هنوز امنیت دارند و از وسعت اصلی جدا نشده‌اند با نام «منطقه امن» یاد می‌شود. هرچه زمان بیشتری از بازی سپری شود، تعداد این منطقه‌ها کمتر و کوچک‌تر می‌شوند تا جایی که از جزیره بزرگ بازی تنها چند متر مربع باقی می‌ماند. سازندگان از دو تمهید برای محدود کردن میدان مبارزه استفاده کرده‌اند که هرکدام هم ضربه‌نگ بازی و هم هیجان آن را دقیقه به دقیقه بیشتر می‌کنند. همواره با آغاز بازی، نقشه به طرف یک منطقه تصادفی کوچک و کوچک‌تر می‌شود و با گذشت زمان هر بازیکنی که بیرون از آن بماند صدمه می‌بیند و در صورتی که فوراً دست به کار نشود ممکن است با افزایش صدمه از بین برود. تمهید دیگر آن است که ناگهان در میان بازی یک زمان سنج ظاهر می‌شود و از بین رفتن کامل منطقه‌ای از نقشه را به شما نشان می‌دهد. در این صورت اگر در زمان مشخص نتوانید خود را به منطقه امن دیگری برسانید، بازی و رقابت برایتان تمام می‌شود و باید بار دیگر این سناریو را که در طولانی‌ترین حالت و پیروزی نهایی تنها 30 دقیقه زمان می‌برد تکرار کنید. اما ویژگی طلایی سطح‌های نبرد از همین‌جا آغاز می‌شود، زیرا هیچ رقابت و هیچ دوری از مسابقه شبیه به هم نیستند و می‌توانید تا ابد از آن لذت ببرید.

بازی سلاح‌های مختلفی دارد که هرکدام با نقاط ضعف و قوت خود تنوع بی‌نظیری را به تجهیزات نبرد بخشیده‌اند. اگر نمای دوربین توسط تنظیمات پیش‌فرض تعیین نشده باشد می‌توانید سطح‌های نبرد را هم به صورت اول شخص و هم به شکل سوم شخص بازی کنید که هرکدام نوع هدایت شخصیت و میزان آگاهی نسبت به محیط اطراف را تغییر می‌دهند. با توجه به آنکه مشخص نیست صاحب چه اسلحه یا تجهیزاتی خواهید شد، دیگری چیزی به نام کلاس خاص با ویژگی‌های مشخص در مقایسه با بازی‌های دیگر وجود ندارد و باید خودتان را برای هر موقعیتی آماده کنید. در میان بازی هم هر وقت بخواهید می‌توانید سلاح‌ها و جزئیات تجهیزاتی را که جمع کرده‌اید یک‌جا ببینید تا بهتر برای پیشروی تصمیم بگیرید.



شکل 2 - همکاری، هماهنگی و تقسیم کار حرف اول را در تعقیب و گریزهای تیمی می‌زنند.

افزون بر سلاح‌های مختلف بسته‌های ویژه‌ای نیز وجود دارند که به صورت تصادفی توسط هواپیما در نقطه‌ای از نقشه فرود می‌آیند. آنچه در این بسته‌ها نصیبتان می‌شود، در نقشه وجود ندارند و هربار که دودی را در دوردست ببینید باید بدانید که عده زیادی برای غارت بسته‌ها هجوم می‌آورند. در پایان هر دور نیز بسته به آنکه چه مدت دوام آورده‌اید، چه تعداد از بازیکنان را از میان برداشته‌اید و در نهایت صدمه‌ای که به آن‌ها زده‌اید، امتیاز مشخصی به دست می‌آورید که می‌توانید از آن برای خرید لباس‌ها و ظاهر جدید استفاده کنید. در بازی چیزی به نام «امتیاز تجربه» (Experience Point) که از آن برای ارتقای شخصیت یا تجهیز سلاح‌ها استفاده کنید وجود ندارد و همین نکته ویژگی دیگری است که باعث غافلگیری و کسب تجربه به روش دیگری شده است.

بازیکن ناشناس

چه در حالت انفرادی و چه در حالتی که به صورت یک تیم چهارنفره برای پیروزی تلاش می‌کنید، هیچ‌وقت نمی‌دانید قرار است با چه بازیکنی روبه‌رو شوید. هرچه بیشتر بازی کنید و بیشتر نقشه را بشناسید، تجربه بیشتری برای بقا خواهید داشت. گاهی از پیش دانستن یک نقطه خاص یا محل ویژه‌ای برای پنهان شدن می‌تواند حکم مرگ و زندگی را داشته باشد. این نکته زمانی اهمیت پیدا می‌کند که همواره رد پای کارهای دیگران در بازی مشخص است و اگر با در بسته‌ای روبه‌رو می‌شوید، می‌توانید مطمئن باشید که اولین نفری هستید که وارد ساختمان می‌شوید. به همین ترتیب، باز بودن یک ورودی به این معنا است که کسی قبل از شما آنجا بوده است یا حتی انتظارتان را می‌کشد. به این ترتیب، بازیکنان با تجربه که نقشه بازی را می‌شناسند به سرعت سراغ بخش‌های خاص می‌روند و حتی تلاش می‌کنند اولین نفری باشند که جایگاه پیش‌فرض وسایل نقلیه را کشف می‌کنند. با تمام این‌ها باز هم ممکن است با بازیکنی تازه‌کار طرف شوید که همان ابتدا و بدون ترس به همه شلیک می‌کند و تمام برنامه‌ریزی‌هایتان را در آنی از بین می‌برد. غافلگیری، پیش‌بینی‌ناپذیر بودن روند بازی و خطری که هر لحظه ممکن است با آن روبه‌رو شوید، هر دور از رقابت را به تجربه‌ای نفس‌گیر و به یاد ماندنی تبدیل کرده است.



شکل 3 - با جایگیری نامناسب و آگاهی نداشتن از محیط اطراف به راحتی غافلگیر می‌شوید.

بتل رویال ایده تازه‌ای نیست، اما هیچ‌وقت چنین لذت‌بخش و سرگرم‌کننده نبوده است. شاید چشم‌پوشی بیشتر مخاطبان از مشکلات فنی بازی نیز به خاطر همین باشد که سطح‌های نبرد به دور از پیچیدگی‌های بازی‌های روز تنها هدفش این است که کاربران خود را سرگرم کند و در رسیدن به این هدف کاملاً موفق بوده است. هربار وارد بازی می‌شوید، یک ماجراجویی ناشناخته و دلچسب را آغاز می‌کنید که ناخواسته دست‌کمی از یک فیلم سینمایی هیجان‌انگیز ندارد. به همین دلیل، عده فراوانی در رسانه‌های مختلف تنها به تماشای رقابت‌ها می‌نشینند و از غافلگیری‌ها و

ضرباهنگ بازی مانند یک سربال دنباله‌دار لذت می‌برند.

سطح‌های نبرد با الگوی خاص خود بازی‌های آنلاین را وارد عصر جدیدی کرده است و تعریف تازه‌ای را از سرگرمی در کنار یکدیگر که فارغ از مهارت بازیکنان مختلف فراهم شده است ارائه می‌کند. شاید کسی فکرش را نمی‌کرد که در دورانی که «بلیزارد» با Overwatch و ناشران بزرگی مانند «الکترونیک آرتز» با بازی‌های آنلاین گران‌قیمت خود تلاش می‌کنند تا کاربران را به پرداخت درون برنامه‌ای تشویق کنند، تعداد محدودی بازی‌ساز در یک استودیوی کوچک بتوانند گوی سبقت را از دیگران برابند و بنیان‌گذار عصر تازه‌ای باشند. همان طور که هم‌زمان با سطح‌های نبرد بازی‌های دیگری نیز سراغ بتل رویال رفته‌اند، قطعاً در آینده نیز این الگو در بازی‌های آنلاین ادامه پیدا خواهد کرد و ممکن است در میان آن‌ها شاهکارهایی نیز به چشم بخورد. اما درنهایت این «سطح‌های نبرد بازیکن ناشناس» است که به‌عنوان پیشرو و مبتکر از آن یاد خواهد شد.

تاریخ انتشار:

08 تیر 1397

نشانی منبع:

<https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/12178/battlegrounds-%D8%A2%D8%BA%D8%A7%D8%B2-%D8%B9%D8%B5%D8%B1-%D8%AC%D8%AF%DB%8C%D8%AF-%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C%E2%80%8C%D9%87%D8%A7%DB%8C-%D8%A2%D9%86%D9%84%D8%A7%DB%8C%D9%86>