禪

آخر هفته با شبکه : بازماندگان

BATTLEGROUNDS: آغاز عصر جدید بازیهای آنلاین

بازماند گان
PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS

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 ساختارشکنی 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 نصیبتان 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 اویل 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.

مطلب پیشنهادی

میـراث کالیـن DiRT4، 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 کُدهای بازی و ساخت محتواهای 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 » (PlayerUnknown)) Mod 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.

ShinySnorlax
0 KILLED
52 ALIVE
1 M416
30 | 119
2 Kar98k
5 | 115
2x Scope
Frag Grenade 4
Smoke Grenade 3
Stun Grenade 2
5.56mm 110
5.56mm 9
7.62mm 100
7.62mm 15
5 Frag Grenade

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

[CALL of DUTY] [redacted]

[redacted]

[redacted]

2 - .

.

3 - .

.

:
:
:
14:30 - 08/04/1397
:
- - - -

:
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