



بازی‌های بسیار کمی در تاریخ موفق شده‌اند سبک و نوآوری‌هایی از خود نشان دهند که تا امروز و پس از سال‌ها همچنان از آن‌ها به عنوان دستاوردی مهم یاد شود. سازندگان جوان استودیوی «id software» در آغاز دهه نود میلادی با دو قسمت از DOOM، نه تنها پایه‌های سبک اول‌شخص را که در آن زمان ایده کاملی از آن وجود نداشت محکم کردند، بلکه بخش چندنفره و آنلاین را نیز به دنیای بازی معرفی کردند. سازندگان آنقدر از زمان خود جلوتر بودند که ساخت و توسعه قسمت سوم بازی که در سال ۲۰۰۴ منتشر شد، بار دیگر استانداردهای تازه‌ای را در بخش‌های مختلف یک بازی معرفی کرد.

مخاطبان قدیمی به‌خوبی به یاد دارند که جلوه‌های بصری و صداگذاری قسمت سوم، زمینه‌های تازه‌ای را برای تحول دیگری در دنیای بازی‌سازی فراهم کرد. حالا ۱۶ سال از موفقیت بی‌نظیر و خاطره‌انگیز قسمت سوم گذشته است و «بتسدا» (Bethesda) در مقام تهیه‌کننده و ناشر id software با این استودیوی قدیمی همکاری می‌کند. ۱۶ سال انتظار برای مجموعه‌ای که هر بار تحول بزرگی را رقم می‌زند، زمان بسیار زیادی است و به این ترتیب مخاطبان بازی را به دو دسته کاملاً متفاوت تقسیم کرده است. نخستین دسته کسانی هستند که افسانه DOOM را تجربه و لذت آن را درک کرده‌اند. دسته دوم کسانی هستند که تنها نام این مجموعه را در مقاله‌ها و در میان تحلیل و تعریف بزرگان شنیده‌اند و «ندای وظیفه» (Call of Duty) را به عنوان نمادی از تیراندازی اول‌شخص در نسل‌های جدید می‌شناسند. با اینکه سازندگان تلاش کرده‌اند هم به ریشه‌های خود وفادار بمانند و هم مخاطبان جدید را ناامید نکنند، اما نتوانسته‌اند هیچ‌کدام را کاملاً راضی و خشنود کنند. در این مطلب با هر دو نگاه به بازخوانی این مجموعه می‌پردازیم و آن را با دیدگاه‌های هر دو دسته بررسی می‌کنیم.

PC, PS4, Xbox One :□□□□□□

□□□□□□ □□□□□□□□□□ :□□□□

id software :□□□□□□

Bethesda Softworks :□□□□□□□□□□

خیلی دور

واقعیت آن است که در نسل حاضر و با در نظر گرفتن پیشرفت قابل توجه فناوری‌های ساخت یک بازی، کمتر پیش می‌آید که از گیم‌پلی یا گرافیک بازی‌ها هیجان‌زده شوید. سازندگان هم با در نظر گرفتن هزینه‌های زیاد تولید، پرداختن به ایده‌های جدید را کنار گذاشته‌اند و با همان الگوهایی که پیش از این توجه مخاطبان و منتقدان را جلب کرده بود،

کار می‌کنند. گرچه نسل هشتم کنسول‌ها و سخت‌افزارهای جدید رایانه‌های شخصی توان بیشتری در اختیار سازندگان قرار داده‌اند، کسی خطر خلق یک مجموعه جدید را به جان نمی‌خرد. اگر اخبار نمایشگاه E3 را پیگیری کرده باشید، به خوبی می‌دانید که استودیوهای بزرگی مانند «سائتامونیکا» گرچه روند گیم‌پلی و دنیای جدیدی خلق کرده‌اند، دوباره همان شخصیت قدیمی را برای بازی تازه خود فراخوانده‌اند. حتی «چرخ‌های جنگ ۴» (Gears of War 4) هم نتوانسته است از زیر سایه قهرمان بازنشسته خود بیرون بیاید و این بار فرزند او را در قالب شخصیت اصلی بازی معرفی کرده است تا پیوندش با قهرمان گذشته این مجموعه طرفداران بیشتری فراهم کند.

مطلب پیشنهادی



معرفی اپلیکیشن‌های سرگرمی
دانلود کنید: با بازی «همکلاسیا» خاطرات خوش دهه 60 را زنده کنید!

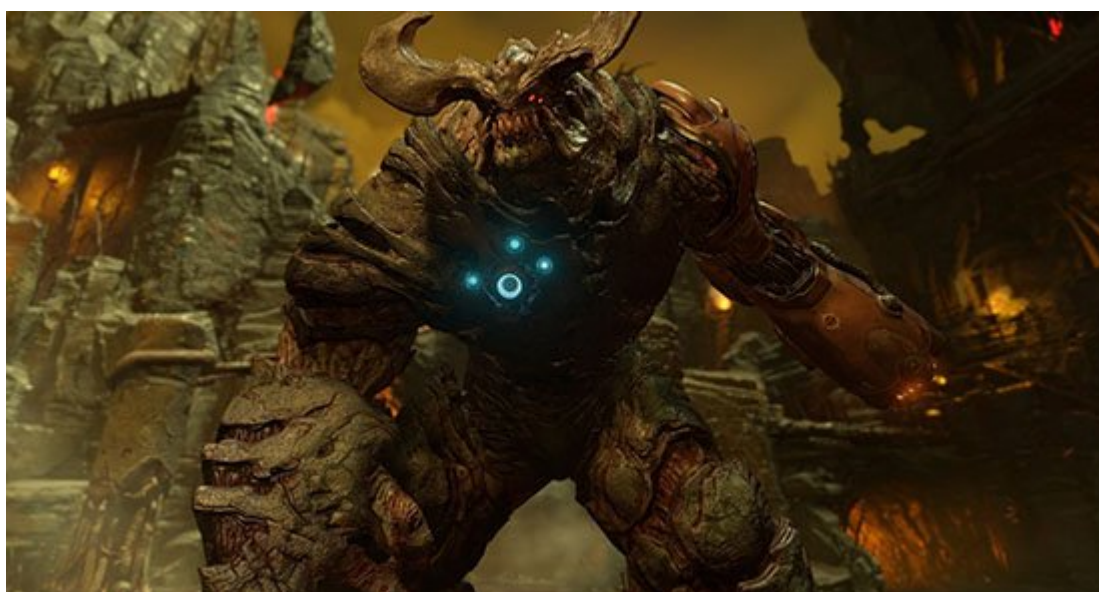
در چنین فضایی بتسدا به عنوان ناشری که تلاش می‌کند به ریشه‌های خود وفادار بماند، گنجی گران‌بها است و بخش تک‌نفره در بازی‌هایش بهانه‌ای برای آشنایی با بخش چندنفره و آنلاین نیست. بتسدا می‌داند که اولین هدف یک بازی، سرگرم کردن مخاطب است و گیم‌پلی را فدای صحنه‌های سینمایی و کارگردانی شده نمی‌کند. «ولفنشتاین: نظام نوین» (Wolfenstein: The New Order) گرچه برای نسل هفتم آماده شده بود، همان حس سال‌های دور بازی‌های تیراندازی را زنده می‌کرد که اجازه داشتید با خیال راحت از اسلحه‌های مختلف استفاده کنید و ساعت‌ها درگیر مرحله‌ای طولانی باشید. به این ترتیب همین ابتدا باید گفت که با این نگاه، بخش تک‌نفره و داستانی بازی کاملاً راضی‌کننده و عالی است. در دوره‌ای که بازی‌های اول‌شخص سینمایی مانند ندای وظیفه در کمتر از شش یا هفت ساعت تمام می‌شوند و بعد نوبت به بخش چندنفره می‌رسد، سیزده تا چهارده ساعت گیم‌پلی مفید در این سبک، فراتر از انتظار است. اما مشکل این است که مخاطب جدید صبر و حوصله طی کردن مسیر پیشرفت قهرمان تا رسیدن به لحظه‌های لذت‌بخش بازی را ندارد. به این ترتیب گرچه Doom با افتتاحیه‌ای طوفانی آغاز می‌شود و همان ابتدا شما را در میان درگیری رها می‌کند، زمان زیادی را برای رسیدن به مرحله‌های هیجان‌انگیز و بهتر خود از شما طلب می‌کند.

اگر پیگیر داستان هستید، باید گفت که فاجعه‌ای در مریخ و از راه رسیدن موجودات جهنمی، تنها بهانه‌ای برای شلیک و توجیه کردن نقشه‌های بازی است و نباید انتظار زیادی از خط داستانی و شخصیت‌ها داشته باشید. البته داستان هیچ‌گاه نقطه قوت این مجموعه نبوده است و بیشتر حال‌وهوایی که به بهانه داستان فراهم می‌شود، در مرکز توجه طراحان مرحله و گرافیک قرار می‌گیرد. از این نظر Doom جدید که هیچ عددی را همراه خود ندارد و بازخوانی به حساب می‌آید، تفاوت‌های بسیاری با قسمت سوم خود و فضاسازی بی‌نظیر آن دارد.



00 :1 000
 0000 00000000
 0000 00000000

صداگذاری و نورپردازی خاص قسمت سوم همواره ترس و هیجان را در محیطی بیگانه در شما زنده نگه می‌داشت و با اینکه با یک تیراندازی اول‌شخص طرف بودید، اما حال و هوای سبک «وحشت بقا» (Survival Horror) را هم تجربه می‌کردید. به این ترتیب همواره برخورد با دشمنان بازی یا مقدمه‌چینی طراحان مرحله برای آماده کردنتان برای نبردی غافلگیرکننده، تجربه خاصی را فراهم کرده بود که به راحتی حاضر بودید حساب بانکی‌تان را برای خرید یک سیستم صدای عالی یا کارت گرافیکی که از نورپردازی نوین بازی پشتیبانی کند، خالی کنید. حالا تمام این ویژگی‌ها جای خود را به اکشن نفس‌گیر و موسیقی گوش‌خراشی داده‌اند و مکانیک‌های گیم‌پلی طوری طراحی شده‌اند تا هیچ دلیلی برای عقب‌نشینی نداشته باشید. هر بار، با تعداد زیادی از دشمنان روبه‌رو می‌شوید و هیچ مقدمه‌ای برای نبردی حماسی نخواهید داشت. حتی لازم نیست به محیط بازی دقت کنید و گرچه با گرافیک چشم‌نوازی طرف هستید، درگیر فضاسازی و لذت بردن از محیط‌های مختلف نخواهید شد. به همین دلیل هم نبرد در دل جهنم هیچ فرقی با ساختمان‌های ایستگاه تحقیقاتی ندارد و هیچ‌وقت احساس نمی‌کنید وارد دنیایی جدید یا بخش کشف‌نشده‌ای از بازی شده‌اید که تفاوت بسیاری با آنچه پیش از آن تجربه کرده‌اید دارد. با این حال، سازندگان در دل همین نقشه‌های بی‌جان هم تعداد زیادی راه‌های مخفی تدارک دیده‌اند که برای ارتقای سلاح‌ها و تجهیزات خود به آن‌ها احتیاج دارید. اما این راه مخفی‌ها در دل گیم‌پلی بازی جای نگرفته‌اند و هیچ‌وقت احساس نمی‌کنید جایزه‌ای برای جست‌وجوی‌تان هستند.



0000 :2 000
 000000 00000000
 0000 00 00
 00000000 0000
 00000000

خوشبختانه اسلحه‌های بازی به اندازه‌ای خوش‌دست و جذاب هستند که از شلیک مداوم با آن‌ها خسته نمی‌شوید. به علاوه، تعدادی از سلاح‌های قسمت‌های قبل هم این بار با ظاهر جدید برگشته‌اند و تنها نمایشی برای راضی کردن منتقدان نیستند. هر اسلحه ویژگی‌های خاص خود را دارد و دشمنان مختلف شما را مجبور می‌کنند از ترکیب هم‌زمان آن‌ها استفاده کنید. سازندگان برای تشویقتان برای درگیری و اکشن سریع، مکانیک جذابی را طراحی کرده‌اند که برای استفاده از آن چاره‌ای جز همراه شدن با ضرباهنگ بالای بازی نخواهید داشت.

خیلی نزدیک

پر شدن خودکار خط سلامتی سال‌ها است که به استاندارد بازی‌ها در سبک‌های مختلف تبدیل شده است. این مکانیک که بیش از هر سبک دیگری در بازی‌های اول شخص استفاده می‌شود، به شما اجازه می‌دهد که با پناه گرفتن یا لحظه‌ای پنهان شدن از دید دشمنان، خود را از مرگ نجات دهید و خط سلامتی‌تان را به حالت عادی برگردانید. این ایده باعث شده است تا هم ضرباهنگ نبردها حفظ شوند و تمرکز مخاطب تنها به روند بازی جلب شود. اما Doom به جای استفاده از این امکان، سراغ ایده دیگری رفته است و دیگر نمی‌توانید با فرار کردن از دشمنان استراحت کنید.

طبق معمول با از بین بردن هر کدام از دشمنان، آیتم‌های مختلفی نصیبتان می‌شود تا اسلحه‌های خود را پر کنید. اما هیچ تضمینی وجود ندارد که بسته‌های سلامتی هم در میان این آیتم‌ها باشد. تنها زمانی می‌توانید از بهبود سلامتی‌تان مطمئن شوید که برای نابود کردن دشمنان از تمام‌کننده‌ها کمک بگیرید که سازندگان نام آن را Glory Kill گذاشته‌اند. برای اینکه بتوانید از این مکانیک استفاده کنید، باید آنقدر به هر کدام از دشمنان صدمه بزنید تا لحظه‌ای بی‌حرکت بمانند و سپس در آبی کارشان را تمام کنید. به علاوه، حتی زمانی که فاصله مشخصی با دشمنان داشته باشید هم شخصیت بازی بسیار سریع خودش را به آن‌ها می‌رساند و به این ترتیب لحظه‌ای از اکشن و ضرباهنگ بازی کم نمی‌شود. این نکته را هم در نظر بگیرید که با یکی از بهترین نشانه‌گیری‌ها در تیراندازی‌های اول‌شخص طرف هستید و بدون هیچ مشکلی می‌توانید تا پایان بازی از این مکانیک جذاب لذت ببرید و جست‌وجو برای بسته‌های سلامتی را فراموش کنید. اما برخلاف اینکه تمام زیرساخت‌های لازم برای طراحی هوشمندانه مرحله‌ها فراهم شده است، باز هم سازندگان سراغ همان ایده‌های قدیمی و پاکسازی کامل یک محیط برای باز شدن محیط بعدی رفته‌اند.

"Doom 2016" is a first-person shooter game developed by id Software. It is a remake of the 1994 game Doom, featuring updated graphics, sound, and gameplay mechanics. The game is set in a dystopian future where the player fights against hordes of demons and other creatures in a series of levels. The game is known for its fast-paced action and iconic soundtrack.

اگر ده سال پیش از ایده در دام انداختن مخاطب در یک محیط بسته و سرازیر کردن انواع دشمنان و از بین بردنشان تا رسیدن به محیط بعدی استفاده می‌شد، کسی نمی‌توانست طراحی گیم‌پلی را ضعیف و خالی از خلاقیت بداند. هنوز هم از این ایده برای چالش‌های مختلف بازی‌ها برای سنجش ایستادگی مخاطب در مقابل موج‌های دشمنان استفاده می‌شود که البته در بخش‌های جانبی قرار می‌گیرند. اما در دوره‌ای که بیشتر سازندگان برای هر قدم شما در بازی‌شان برنامه‌ریزی می‌کنند، به کار گرفتن چنین ترفندی کاملاً خسته‌کننده است. معمولاً بیشتر وقتتان در Doom این‌گونه سپری می‌شود که در محلی قرار می‌گیرید که درهای اصلی تنها در صورتی باز می‌شوند که تمام دشمنان آن منطقه را از بین ببرید. از طرفی، بازی تازه در فصل‌های پایانی جان می‌گیرد و مخاطب عادی این همه راه را نمی‌تواند تحمل کند.

سازندگان تلاش کرده‌اند با قرار دادن گول‌آخرهای مختلف که از بین بردن هر کدام به استراتژی مناسبی احتیاج دارد، از روند تکراری مرحله‌ها کم کنند. زمانی که با یکی از دشمنان ویژه و قدرتمند بازی به عنوان گول‌آخر روبه‌رو می‌شوید، دیگر نمی‌توانید همان روند تکراری مبارزه با دشمنان ضعیف‌تر را به کار بگیرید. گول‌آخرها حرکت‌های مخصوص به خود را دارند و از روش‌های مختلفی برای حمله به شما استفاده می‌کنند. رمز موفقیت در این نبردها این است که ابتدا حرکت‌های گول‌آخرها را به خوبی به یاد بگیرید تا بتوانید در لحظه مناسب از آن‌ها فرار کنید. قدم دوم نیز آن است که قسمت‌های ضعیف و آسیب‌پذیرشان را شناسایی کنید و از اسلحه مناسب برای شلیک استفاده کنید. گرچه این نبردهای هیجان‌انگیز و سخت تنوع خوبی به روند بازی بخشیده‌اند، تعداد این لحظه‌ها و نقطه‌های اوج در برابر زمان طولانی بخش تک‌نفره، کمکی به بهبود بازی نمی‌کنند.



۳:۰۰
 ۰۰۰۰۰۰۰۰
 ۰۰۰۰۰۰۰۰
 ۰۰۰۰۰۰۰۰
 ۰۰ ۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰
 ۰۰۰۰۰۰

گرچه انتظار مخاطبان از بنیان‌گذاران حالت چندمنرفه در بازی‌ها، یک بخش آنلاین سریع و دلچسب است، Doom برابر نوآوری‌های بازی‌هایی مانند ندای وظیفه، قدیمی و دست‌وپا بسته به نظر می‌رسد. با در نظر گرفتن این نکته، نمی‌توانید برخلاف دیگر بازی‌ها پس از تمام کردن بخش داستانی، سراغ بخش چندمنرفه بروید و برای ارتقای شخصیت‌ها و سلاح‌ها برنامه‌ریزی کنید. طراحی ضعیف نقشه‌ها در بخش آنلاین هم خودنمایی می‌کنند و سناریوهای آشنای «فتح پرچم» یا مبارزه گروهی، بدون خلاقیت و انگیزه لازم برای پیشرفت در آن‌ها طراحی شده‌اند. تنها امکانی که در پایان می‌توانید روی آن حساب کنید، ویژگی طراحی مرحله‌های دلخواه در بازی و به اشتراک گذاشتن آن‌ها است. این امکان جذاب به شما اجازه می‌دهد تا در آنی دشمنان و سازه‌های مختلف را کنار هم قرار دهید و تنها با فشار دادن یک دکمه، مرحله‌ای را که خودتان ساخته‌اید بازی کنید. البته نباید انتظار داشته باشید که مانند Mario Maker در کنسول Wii U با انواع تنظیمات مختلف سروکار داشته باشید و مرحله‌های عجیب‌وغریب طراحی کنید. اما حداقل می‌توانید امیدوار باشید که کسی مرحله جذاب‌تری را در مقایسه با بازی اصلی طراحی کرده باشد یا خودتان تجربه‌ای را که از Doom جدید انتظار دارید، تدارک ببینید. اما در پایان متوجه می‌شوید که برخلاف تبلیغ فراوان بتسدا، ویژگی SnapMap و برپایی جامعه بزرگ مخاطبان بازی باز هم در نهایت به همان تجربه‌ای ختم می‌شوند که سازندگان از پیش در دل هسته اصلی گیم‌پلی بازیشان قرار داده‌اند.

لبه تیغ

ساخت قسمت تازه‌ای از Doom به طور رسمی در سال ۲۰۰۸ تأیید شد و تا چند سال اطلاعات و اظهارنظرهای مختلفی از گروه سازنده و ایده‌هایشان منتشر می‌شد. اما خیلی زود وب‌سایت‌ها و نشریه‌های مختلف از مشکلات ساخت و توسعه آن خبر دادند و اگر استودیو در سال ۲۰۱۰ به بتسدا و زیر مجموعه‌های آن اضافه نمی‌شد، شاید هیچ‌وقت شاهد توسعه جدی و کامل بازی نبودیم. بتسدا به‌خوبی توانسته است همان نگاه سرگرم‌کننده و ویژه خود را به گیم‌پلی بازی اضافه کند و مثل دیگر محصولات خود یک بازی کامل و با کمترین مشکلات فنی ارائه دهد.

"۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰ ۰۰ ۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰۰ ۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰۰"
 "۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰۰"

تصمیم‌گیری درباره کیفیت نهایی بازی کاملاً به این نکته بستگی دارد که با چه نگاهی سراغ آن بروید. اگر مثل گذشته انتظار تحول دیگری را از این مجموعه دارید، باید برخلاف انتظاراتان تنها با بازگشت دشمنان و اسلحه‌های قدیمی خاطراتتان را زنده کنید. در عوض اگر مخاطب تازه این مجموعه هستید و تنها به آن، به چشم یک بازی جدید نگاه می‌کنید، می‌توانید از یک بازی تیراندازی استاندارد و سریع لذت ببرید. اما Doom برای کسانی که افسانه‌ id software و سازندگانی مانند «جان کارمک» (John Carmack) را درک کرده‌اند، هیچ حرفی برای گفتن ندارد و خود را به موج خروشان بازی‌های عامه‌پسند و تکراری سپرده است.



شاید به این مقالات هم علاقمند باشید:



امریکایی‌ها از بازی پوکمون‌گو به دادگاه شکایت کردند!



معدته‌تان را برای خوردن پکمون‌برگر آماده کنید!



علاقه‌مندان عکاسی باید این ۱۰ مطلب را بخوانند!



یادگیری عمیق در چهره‌سازی دیجیتال



بدون سخت‌افزار بازی کنید!



۸ دلیل استفاده از فرمت JPEG به جای RAW در عکاسی



Uncharted 4؛ هر آنچه از یک بازی می‌خواهید



حضور بزرگان صنعت بازی دنیا در ایران قطعی شد!

تاریخ انتشار:
24 شهریور 1395

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/4607>