

بررسی بازی Assassin's Creed Syndicate؛ تکرار مکررات - دیجیاتو

شایان ضیایی | شنبه، ۰۹ آبان ۱۳۹۴

عرضه ی سالانه ی عناوین مختلف، در چند سال اخیر، دیگر به امری رایج تبدیل شده و چندان دور از ذهن نیست. چه در هالیوود و چه در دنیای بازی های ویدئویی، عناوین بزرگ یا به اصطلاح بلاک باستری وجود دارند که معمولا به فروشی موفقیت آمیز و از پیش تضمین شده دست می یابند و جیب مخاطبان را خالی می کنند.

البته تفاوت هایی کوچک و بزرگ میان بازی های ویدئویی و صنعت سینما وجود دارد. پیش از هر چیز، شما به هیچ وجه برای مشاهده ی یک فیلم در سالن سینما مجبور به پرداخت هزینه ی 60 دلاری نخواهید بود. از سوی دیگر، کارگردان یک فیلم، خواسته یا ناخواسته مجبور است که محتوای جدیدی برای مخاطب خود در نظر بگیرد و حداقل مطمئن هستید که دقیقا همان فیلم سال پیش را مشاهده نمی کنید (البته این که آیا آن فیلم جدید اصلا ارزش نگاه کردن دارد یا خیر را کنار می گذاریم!).

اما شرایط برای بازی سازان و ناشران بازی های ویدئویی بسیار بهتر است. هیچ ناشر یا بازی سازی، هیچ وقت مجبور نیست به اندازه ی فیلم هایی چون سری انتقام جویان، بودجه صرف کند و با این وجود، خیلی زودتر از همین فیلم ها هم، هزینه ی ساخت را برمی گرداند و به حجمی وحشتناک از سود خالص دست می یابد.

در همین حال، ساخت سالانه ی بازی های ویدئویی هم به دشواری ساخت فیلم ها نیست. بسیاری از بازی های ویدئویی، همان های خاص خود را دارند که معمولا این المان ها بدون تغییر اساسی و آن چنانی، به نسخه ی بعد منتقل می شوند. بنابراین، کار اصلی استودیوهای بازی سازی آن است که در زمان یک ساله ای که در اختیار دارند، با پردازش مباحث داستانی و گرافیکی بازی بپردازند.

همه ی ما بازی اساسینز کرید را می شناسیم، فرنچایز محبوب کمپانی یوبی سافت که سال هاست به صورت مداوم عرضه می شود و کار به جایی رسیده که در برخی از سال ها، دو نسخه از آن به انتشار می رسد. اساسینز کرید به جرئت یکی از برترین عناوین یوبی سافت بود؛ اما این کمپانی به جای آن که با عنوان خود و نیز طرفداران خود احترام بگذارد، ذره ذره، رس بازی را کشید و آن را به زوال کشاند.

نسخه ی قبلی اساسینز کرید، تحت عنوان Unity به انتشار رسید و از مشکلاتی جدی و حیاتی رنج

می برد. علاوه بر باگ ها و گلیچ ها و مشکلات احمقانه ای از این دست، سازندگان سعی کرده بودند با اعمال تغییراتی به ظاهر شگرف و در باطن نه چندان کارآمد، بازی خود را متفاوت نسبت به سایر نسخه ها جلوه دهند. سندیکا یا Syndicate، مدتی بعد از انتشار Unity معرفی شد و این بار گیم را در محیط لندن هنگام انقلاب صنعتی قرار می دهد.

مثل همیشه، یوبی سافت از سوژه ی بسیار خوبی برای نسخه ی جدید بازی خود بهره برده است؛ اما آیا بالاخره می توانیم در سندیکا شاهد کمی و فقط کمی تغییر یا بهبود نسبت به قبل باشیم و یا همه چیز با همان فرمول پوسیده و خاک و خورده ی سابق دنبال می شود؟

در ادامه ی این بررسی با [دیجیاتو](#) همراه باشید.



مشکل بزرگ یوبی سافت در این است که معمولا از ایده ها و قالب های درستی برای کار خود بهره می برد اما در نهایت، به قدری شاخ و برگ به آن می افزاید که همه چیز تحت شعاع قرار می گیرد و ایده ی اصلی، به طور کل به دست فراموشی سپرده می شود. این مشکل سال هاست که در نسخه های متعدد اساسینز کرید دیده می شود و حالا در سندیکا به اوج خود رسیده است.

سندیکا داستان قابل قبولی دارد و برای پیشبرد گیم پلی می توان از دو کاراکتر مونث و مذکر استفاده کرد. فضای مورد استفاده از سوی سازندگان، یعنی لندن در عصر انقلاب صنعتی، اتمسفری ایده آل برای بازی پدید آورده و از گشت و گذار در این محیط ویکتوریایی و نسبتا استیم پانک، لذت زیادی خواهید برد.

اگر به یاد داشته باشید در نسخه ی دوم بازی و نسخه های جانبی Brotherhood و Revelations، چند شخصیت معروف واقعی نظیر لئوناردو داوینچی حضور داشتند که انصافا جذابیتی بی نظیر به بازی بخشیده بودند. هنوز هیچ بازی دیگری نتوانسته هیجانی به اندازه ی هیجان حضور در نسخه ی پروتوتایپ تانک طراحی شده از سوی لئوناردو داوینچی را به من منتقل کند.



این مسئله، ایده ای جدید و متفاوت بود که یوبی سافت توانست با استفاده ی درست و به جا از آن، گیمرها را به وجد آورد. بعد از موفقیت این المان بسیار دوست داشتنی، استفاده از شخصیت های واقعی، تقریبا به رسم رایج نسخه های مختلف اساسینز کرید بدل شد و در هر نسخه توانستیم با افراد مشهور و متفاوتی دیدار کنیم.

حالا استفاده این المان در سندیکا به بیش ترین حد خود رسیده و گیم در طول گیم پلی، با افرادی بزرگ نظیر چارلز دیکنز، اکساندر گراهام بل، چارلز داروین و چندین و چند شخصیت دیگر برخورد خواهد داشت. اما چه چیزی سبب شده که برخورد با این افراد دیگر جذابیت سابق را ندارد و من به عنوان یک گیمر یا منتقد خیلی زود از صحنه های سینماتیکی که این افراد در آن ها حضور دارند

باز هم باید خاطر نشان کرد که استفاده از داوینچی در نسخه ی دوم بسیار جالب بود اما به نظر می رسد که اهمیت این المان به مرور زمان در نظر یوبی سافت از بین رفته است و حالا استفاده از مشاهیر حقیقی، تنها به عنوان عنصری برای مطرح کردن بازی در حوزه های مختلف و به روشی تبلیغاتی تبدیل شده است.



تفاوت بزرگ داوینچی با تمام مشاهیر استفاده شده در سندیکا این است که شخصیت پردازی فوق العاده ی وی سبب می شد که واقعا خودتان را در برابر شخصیت بزرگ اش احساس کنید. در سندیکا اما، شاید حضور چنین اشخاصی در نگاه اول برایتان جالب بنماید اما در طول زمان از این مسئله خسته خواهید شد که این افراد چقدر بی خاصیت به نظر می رسند و ظاهرا هیچ کار و زندگی دیگری به جز کمک کردن به گروه اساسین های لندن نداشته اند!

دیالوگ های کلیشه ای و خسته کننده و نیز رفتارهای نا به جا و مسخره را نیز به همه ی این ها اضافه کنید تا متوجه شوید با چه شخصیت پردازی و داستان خامی طرف هستید. معمولا در فیلم ها می بینیم که نوابغ، رفتارهایی برخلاف عرف جامعه ی خود داشته اند که سبب می شده به افرادی منزوی و گوشه گیر بدل شوند. سازندگان بازی هم با الهام از همین المان فیلم ها، سعی کرده اند با اغراق در حرکات دست و صورت افراد مشهور، به خیال خود به جذابیت شخصیت هایشان بپردازند و نمی دانسته اند که تا چه حد به خود و به طرفداران و بالاتر از همه ی این ها، به آن افراد مشهور توهین کرده اند.

تاکید نویسنده ی مطلب روی این موضوع، شاید کمی بیش از حد به نظر برسد اما آیا غیر از این است که بازی سازان و در راس آن ها کمپانی یوبی سافت، دیگر به نقطه ای از طمع رسیده اند که کمترین ارزشی برای کار و هنر خود قائل نیستند و سعی می کنند با بهره گیری صرف از موضوعات مختلف، عنوان خود را به مخاطب بقبولانند؟



گذشته از این، دو کاراکتر اصلی بازی هم چندان تفاوتی با این شخصیت های معروف ندارند ندارند. بازی داستان خواهر و برادری جداناپذیر را روایت می کند که در عین این که هدفی یک سان را دنبال می کنند اما تفاوت های بنیادین با یک دیگر دارند و این تفاوت ها، بعضا باعث ایجاد مشاجره بین آن ها می شود. کاراکتر مذکر یا «جیکوب»، شخصیتی لوده دارد و همانند جوانی های اتزیو، همه چیز را به تمسخر می گیرد.

در همین حال، خوهر وی یا «ایوی» حالتی خشک تر دارد و اهداف اساسینزها و نابود کردن تمپلارها را امری مهم تر می شمارد. تقابل و تضادهای جیکوب و ایوی در کلیشه ای ترین حالت ممکن قرار دارد و در بهترین حالت، تنها 1 ساعت برای گیمر جالب خواهد بود و بعد از آن ترجیح

می دهید که از کات سین ها عبور کنید.

البته باز هم باید خاطر نشان کرد که کلیت داستان، چندان مشکلی ندارد و در کل، با روندی قابل قبول مواجه خواهید بود؛ اما مشکل اصلی اینجاست که روایت آن همانند سابق بسیار کند انجام می شود و تا به اوج خود برسد، هزاران بار آرزوی مرگ کرده اید. اکثر کات سین های بازی هیچ محتوای خاصی ندارند و عملا برای بالا بردن مدت زمان گیم پلی بازی ساخته شده اند.



پیش از عرضه ی بازی، سازندگان اعلام کردند که این نسخه از اساسینز کرید دیگر بخش چندنفره یا مالتی پلیر نخواهد داشت و تمام تمرکز آن ها روی توسعه ی بخش کمپین و داستانی بازی معطوف شده است تا بهترین تجربه ی ممکن حاصل شود. این نقطه نظر سازندگان نسبت به بازی خود و البته حذف کردن بخش چندنفره امری ستودنی به شمار می رود. اما واقعا حذف این بخش تا چه میزان روی بهبود گیم پلی بازی تاثیر داشته است؟

در نگاه اول باید گفت که گیم پلی سندیکا نسبت به دو-سه نسخه ی قبلی خیلی بهتر شده و اگر هنوز از حرکتی نظیر بالا رفتن از در و دیوار یا پریدن روی سر دشمنان خسته نشده باشد، هنوز احتمال زیادی وجود دارد که از تمام این کارها لذت ببرید. گیم پلی بازی خوش بختانه تا حدی روان تر از قبل شده و این بار می توان با سرعت بیش تر و به طرق گوناگون در محیط بسیار بزرگ بازی جا به جا شد.

علاوه بر این که کاراکترهای اصلی سرعتی بسیار زیاد (و بعضا غیرمنطقی) در بالا رفتن از دیوار دارند، به لطف آیتم های جدیدی چون زیپ لاین، می توان به سرعت میان دو ساختمان طنابی متصل کرد و از میان آن ها جا به جا شد. در همین حال، خیابان های لندن هم به صورت عریض و طویل طراحی شده اند تا بتوانید به راحتی و با استفاده از وسیله ی نقلیه ی کالسکه، در شهر جولان دهید.



اضافه شدن کالسکه تغییری نسبتا بزرگ و مثبت در گیم پلی به وجود آورده و چرخیدن با این کالسکه ها در شهر یا مبارزه روی آن ها و هنگام حرکت، گیم پلی را از خسته کنندگی بیش از حد نجات داده است. البته متاسفانه سازندگان ظاهرا به خوبی از پتانسیل های ایده ی جدیدشان باخبر نبوده اند و تنها در موارد معدودی از آن استفاده می شود؛ در حالی که به شخصه می توانستم زمان بیش تری را با استفاده از کالسکه سپری کنم.

سبک مبارزات تن به تن، هم چنان به همان شیوه ی سابق اما با کمی تفاوت دنبال می شود. دشمنان به صورت نوبتی به گیمر حمله ور می شوند و باید با استفاده از سه دکمه ی مختلف، مبارزه را به اتمام رساند. معمولا یک دکمه در نقش حمله و دکمه ی دیگر در نقش جاخالی از حملات ظاهر می شوند. با استفاده از دکمه ی سوم هم می توان به دشمنان تیراندازی کرد یا

چیزهایی از قبیل نارنجک دودزا را روی زمین انداخت که برای مدت محدودی موجب گیج شدن دشمنان نه چندان باهوش بازی می شود.

ایراد بزرگی که از همان ابتدای گیم پلی تا انتها به چشم تان خواهد خورد و دیگر عاصی تان می کند، تعداد بسیار زیاد مبارزات است. تقریباً در تمام مراحل جانبی یا اصلی باید به طور دائمی با گروه های مختلفی از گنگ های لندن به مبارزه بپردازید. یک مثال بارز برای این ماجرا، یکی از مراحل ابتدایی بازی است که باید به دنبال 3 گنجینه ی مختلف در محیطی که مساحت آن به زور به 100 متر مربع می رسد، بگردید و در همین محیط محدود، با چیزی در حدود 6 گنگ 4 نفره ی مختلف به مبارزه خواهید پرداخت. به جرئت می توان گفت که تا انتهای بازی، تعداد افرادی که در این مبارزات قلع و قمع می کنید به بیش از نیمی از جمعیت آن زمان لندن خواهد رسید!



در بازی می توان دائماً میان دو شخصیت اصلی سویچ کرد. هر یک از این دو شخصیت، سبک مبارزاتی خاص خود را دارند و توانایی های مختلفی در مبارزه از خود به نمایش می گذارند. جیکوب حالتی تهاجمی تر دارد و به همین جهت، از سرعت عمل بیش تری در مبارزات برخوردار است. در مقابل، ایوی تمایل بیش تری به مخفی کاری نشان می دهد و مبارزات وی با دشمنان زمان بیش تری می طلبد.

اما برخلاف تاکید بیش از حد سازندگان، در کل تفاوت چندانی هنگام بازی با هر یک از آن ها احساس نخواهید کرد. بنابراین، تمام تفاوت مبارزات هر دو کاراکتر، جدا از زمانی که می طلبد، به سلاح هایی که استفاده می کنند محدود می شود. اما در عمل، حتی این سلاح ها هم تفاوت چندانی در مبارزه ایجاد نمی کنند و هر یک به میزانی برابر به دشمنان آسیب می زنند. انیمیشن های طراحی شده برای مبارزات هم به قدری کم و محدود است که بعد از همان 2-3 مبارزه ی اول، دیگر چیز جدیدی برای مشاهده وجود ندارد.

به طور کل، تقریباً تمام مراحل بازی از روندی یک سان پیروی می کنند؛ با استفاده از پارکور وارد محیطی جدید می شوید، با گروهی از دشمنان مبارزه می کنید، بار دیگر به محیطی جدید می روید و با چند گروه دیگر مبارزه می کنید، به هدف مورد نظر می رسید و وی را می کشید یا آن را می دزدید. دقیقاً به همین خاطر است که سازندگان باید ارزش بیش تری برای استفاده از کالسکه قائل می شدند؛ زیرا مراحل، به خودی خود، کشش لازم را ندارند و روند یکسان آن ها اصلاً به این وضع کمکی نمی کند.



اما حالا سازندگان برای بهبود و تنوع بخشی به گیم پلی چه کرده اند؟ المانی جدید به بازی اضافه کردند که با نزدیک شدن به دشمن و زدن دکمه ای مشخص، می توانید وی را براباید و به زور به داخل کالسکه بفرستید! ایده ای که خیلی زود کاربرد خود را از دست داده و حتی خود سازندگان

هم متوجه آن شده اند و از نقطه ای از گیم پلی به بعد، دیگر از آن استفاده نمی کنند.

در همین حال، سازندگان در تلاشی ناامیدانه به دنبال آن بوده اند که با احیای برخی از المان های حیاتی نسخه ی دوم بازی، بار دیگر به ریشه ها بازگشته و گیمرها را خشنود سازند. برای مثال همانند نسخه ی Brotherhood، می توان گروهی از افراد مختلف را جمع آوری کرد و از آن ها به عنوان یار کمکی در مبارزات بهره برد. البته خوشبختانه دیگر خبری از مینی گیم مدیریت این افراد نیست و مجبور نیستید برای بالا بردن توانایی هایشان، آن ها را به ماموریت های مختلف بفرستید. در واقع این ویژگی صرفا حالتی فانتزی دارد و راستش را بخواهید با توجه به هوش مصنوعی دشمنان، چندان نیازی هم به استفاده از یار کمکی نخواهید داشت.

با استفاده از امتیازات تجربه و پول رایج بازی، می توان به قابلیت های بهتر و آیتم های بیش تر دسترسی یافت. خوش بختانه بدون توجه به این که با چه کاراکتری بازی می کنید، امتیاز تجربه برای هر دو کاراکتر اعمال خواهد شد و به همین جهت می توانید به صورت مساوی توانایی هایشان را ارتقا دهید و یکی از آن ها از دیگری ضعیف تر باقی نمی ماند. خریداری قابلیت های جدید، اگرچه باعث بهبود اعمال مختلف جیکوب و ایوی می شود اما در نهایت تاثیر چشمگیری بر گیم پلی نمی گذارد و حتی بدون آن ها هم می توانید بدون مشکل گیم پلی را به پایان برسانید.



پول رایج بازی تا حدی نایاب است و آیتم های جدیدتر، کمی بیش از حد گران قیمت به نظر می رسند. بنابراین و البته با در نظر گیری این مسئله که اکثر آیتم های اضافه ی بازی آنقدرها هم با ارزش نیستند، احتمالا در بسیاری از مواقع، عطای آن ها را به لقایشان می بخشید. البته باید خاطر نشان هم کرد که یوبی سافت در حرکتی نه چندان دور از ذهن، امکان میکروترنسکشن یا خریدهای درون برنامه ای را هم به بازی افزوده که شاید عدم تعادل قیمت گذاری های بازی را هم بتوان ناشی از این سیاست نه چندان مشتری مدارانه ی یوبی سافت دانست!

اما با تمام این تفاسیر، نباید گرافیک بازی را از قلم انداخت. خوش بختانه مثل همیشه طراحی محیط به بهترین شکل ممکن انجام شده و جزییات در متر به متر آن بیداد می کند. بسیاری از لوکیشن های معروف شهر لندن در بازی ساخته شده اند و بالا رفتن از بناهایی نظیر برج ساعت بیگ بن، لذتی وصف ناپذیر به همراه خواهد داشت.

البته گرافیک فنی بازی هم چنان روند معروف یوبی سافت را حفظ کرده و با مشکلات محیرالعقول زیادی مواجه خواهید شد. جدا از این که آنتی آلیاسینگ هنوز از مشکلات جدی بازی محسوب می شود و تنوع چهره و انیمیشن های کاراکترهای جانبی خصوصا دشمنان بسیار کم است، کماکان با باگ های منحصر به فرد سری بازی اساسینز کرید مواجه خواهید شد و احتمالا با دوستان تان حسابی به آن ها خواهید خندید!

جمع بندی



اساسینز کرید بدون هیچ شک، هم چنان یکی از محبوب ترین سری بازی های حال روز دنیا به شمار می رود و بسیاری از گیمرها حاضرند به صورت چشم بسته نسخه های جدید آن را خریداری کنند. اما شاید زمان آن رسیده باشد که گیمرها چشم خود را باز کنند و ببینند که آیا واقعا در ازای پرداخت مبلغ قابل توجه 60 دلار (که معمولا با چیزهایی نظیر سیزن پس و آیتم های جانبی به 100 دلار هم می رسد) چه امکان جدیدی دریافت می کنند.

اساسینز کرید هنگام عرضه ی نسخه ی ابتدایی خود، از ایده هایی فوق العاده بهره مند بود که شاید فقط در پیاده سازی دچار مشکل بودند. اما مشکل پیاده سازی، در نسخه ی دوم و نسخه های جانبی آن برطرف شد و همین موضوع، سبب گشت که همه ی گیمرها از آن بازی به عنوان یکی از بهترین بازی های زندگی خود یاد کنند.

اما حتی بهترین ایده ها هم در طول زمان منسوخ و به زوال کشیده می شوند. ساخت دوباره و دوباره ی یک بازی به همان شکل سابق و تنها عوض کردن داستان و محیط اصلی، شاید هنوز برای یوبی سافت مشکل ایجاد نکرده باشد؛ اما بدون هیچ شک، در سالیان پیش رو بالاخره این فرمول جذابیت خود را از دست می دهد. اما جای تاسف دارد که تا آن زمان، یوبی سافت با سو استفاده از احساسات و هیجان مردم، به ثروتی بی حد و مرز دست یافته است.

اساسینز کرید سندیکا به هیچ وجه بازی بدی نیست. اگر من تا به امروز اسم اساسینز کرید را نشنیده بودم، بدون لحظه ای درنگ بازی را تهیه می کردم و از تمام جذابیت هایش لذت می بردم. اما حالا که سال ها از عرضه ی نسخه های مختلف بازی می گذرد و هیچ تفاوتی در میان آن ها دیده نمی شود، نمی توانم بگویم که سندیکا برایم جذابیت خاصی دارد.

سندیکا تنها به دو گروه از گیمرها پیشنهاد می شود؛ آن هایی که تا به حال اساسینز کرید را تجربه نکرده اند (که بعید می دانم گیمری با این شرایط وجود داشته باشد) و آن هایی که دیوانه وار اساسینز کرید را می پرستند و البته، مشکل چندانی با پرداخت ده ها دلار برای دسترسی به زیرپیراهن جدید برای کاراکتر اصلی ندارند!

[دیجیاتو](#)