

# بررسی نسخه نسل هشتمی Beyond: Two Souls؛ دو روح در یک پیکر - دیجیاتو

شایان ضیایی | پنجشنبه، ۰۳ دی ۱۳۹۴

ژانر درام قابل تعامل، از دیرباز جز سبک های مورد علاقه برخی از استودیوهای بازی سازی بوده است و هر توسعه دهنده ای همواره به دنبال آن بوده است که با بهره گیری درست از عناصر داستان، تجربه ای شبیه به فیلم برای مخاطبان خود پدید آورده و در همین حال، المان های رایج بازی های ویدیویی را نیز حفظ کند.

اما به جرئت می توان که هیچ کس به اندازه دیوید کیچ و گروه وی، یعنی استودیوی کوانتیک دریم، در تحقق این امر موفق نبوده است. استودیوی کوانتیک دریم با ساخت عناوینی بی نظیر از قبیل Heavy Rain و Fahrenheit نشان داده که تبحر زیادی در ساخت بازی های درام قابل تعامل دارد و از آن پس، همین روند را در بازی های جدید خود حفظ کرده است.

آخرین عنوان این استودیوی شهیر، در سال 2013 عرضه شد و قصد داشت که انقلابی عظیم در صنعت بازی های ویدیویی پدید آورد؛ اما در عوض، چندان به مذاق برخی از منتقدین و گیمرها خوش نیامد و نتوانست اهداف خود را به انجام برساند. با این حال، دیوید کیچ بار دیگر فرمول موفقیت آمیز بازی های خود را در Beyond: Two Souls حفظ کرد و توانست استانداردهای خود را تا چند مرحله ارتقا دهد.

Beyond: Two Souls برای نخستین بار روی پلتفرم نسل هفتمی سونی، یعنی پلی استیشن 3 به انتشار رسید. عنوان جدید کیچ، در همان زمان نیز از لحاظ گرافیکی جز بازی های سرآمد دوران خود به حساب می رفت و بهترین استفاده را از سخت افزار قدیمی پلی استیشن 3 می برد. سازندگان برای ساخت و توسعه گرافیک فنی بازی، از موتوری جدید استفاده کردند و البته به کمک تکنولوژی موشن کیچر و بهره گیری از چند تن از بازیگران مطرح هالیوودی، تجربه بصری بی نظیری برای مخاطبان به ارمغان آوردند.

با این حال، ساخت نسخه بازسازی شده و یا اصطلاحاً Remaster، به سنت جدید بازی های ویدیویی در نسل هشتم کنسول ها بدل شده و سازندگان سعی می کنند که با عرضه دوباره عناوین قبلی شان، هزینه گزاف بازی های جدید را تامین کنند. در همین حال، استودیوی کوانتیک دریم هم که بازی جدید Detroit: Become Human را در دستور کار خود دارد، تصمیم گرفته که نسخه بازسازی شده دو عنوان محبوب خود، یعنی Beyond: Two Souls و Heavy Rain را در اختیار کاربران پلی استیشن 4 بگذارد.

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



اجازه دهید تکلیف را از همین ابتدا روشن کنیم؛ قرار نیست نسخه بازسازی شده Beyond: Two Souls تجربه ای متفاوت در بخش گیم پلی ارائه کند. این تنها بخش گرافیک و بصری بازی است که دستخوش تغییر شده و روند بازی، همچنان مثل سابق است.

اما اشتباه نکنیم؛ Beyond اگرچه تحت تاثیر عناوین جدیدی مثل سری بازی های Telltale قرار گرفته است اما همچنان گیم را به شکلی عجیب با خود درگیر می کند. داستان بازی، روایت زندگی کودکی خردسال به نام جودی هولمز است. جودی توانایی خاصی در برقراری ارتباط با پدیده ای ماورالطبیعی به نام آیدن دارد و به کمک آن، می تواند به اعمالی شبیه به تله پاتی بپردازد.

برای مثال، وی توانایی این را می یابد که ذهن افراد دیگر را به تسخیر خود در آورد و یا اشیا را به حرکت در بیاورد. بعد از کشف این توانایی، پدر و مادر جودی او را رها می کنند و کودک، زیر نظر دو دکتر خود، یعنی نیتن داوکینز و کول فریمن بزرگ می شود. سال ها می گذرد و جودی بزرگ می شود؛ در این میان، جودی به کمک دو پزشک خود، آیدن را تحت کنترل خود در می آورد و می تواند به صورت هدفمند از این پدیده غیرطبیعی کمک گیرد.

هرچه که جودی بزرگ تر می شود، استقلال بیش تری طلب می کند و حتی تلاش دارد که با جدا شدن از پزشکان و محیط خود، به زندگی معمولی خود برسد. بعد از چندین تلاش ناموفق، جودی در نهایت موفق به فرار از پایگاه نظامی ای که در آن گرفتار شده بود می شود و بازی تقریباً از این جا آغاز می شود.



\*برای مقایسه دو نسخه پلی استیشن 3 و پلی استیشن 4، اسکرول را به دو طرف بکشید. (تصاویر برگرفته از وب سایت یوروگیم)

در واقع Beyond، بازی را به شکل سکانس های مختلف در بازه های زمانی متفاوت در اختیار گیم قرار می دهد و دائماً شاهد فلش بک های داستانی خواهید بود. گیم به طور کلی، می تواند شخصیت جودی و نیروی ماورالطبیعی او، آیدن، را کنترل کرده و از آن ها در پیشبرد مراحل استفاده کند.

با این حال و با وجود داستان فوق العاده و روایت بی نظیر، Beyond مشکلی اساسی دارد؛ گیم هر چه در بازی پیش می رود، پاداشی بابت هیچ چیز دریافت نمی کند. بنابراین، تمام گیم پلی و اهداف آن، به نظر توخالی می رسد.

اما این مشکل، شاید چندان هم دردسرساز نباشد و دیوید کیج با هدف قبلی دست به چنین

حرکت نامتعارفی زده است. گیمر قرار است در نقش کاراکتری با توانایی های عجیب ظاهر شود که شخصیت وی را می توان با انتخاب های گوناگون شکل داد. اما موضوع زمانی مشکل ساز می شود که برخلاف بازی Heavy Rain، گیمر در کوتاه مدت با پیامدهای انتخاب خود مواجه نمی شود؛ در حالی که Heavy Rain در همان لحظه، تاثیر انتخاب ها را به تصویر می کشید.

سکانس های مختلف بازی، بی نظیر اند و هرچه در گیم پلی پیش روید، با لحظاتی هیجان انگیزتر مواجه می شوید. دیوید کیچ به طرزی شگفت انگیز در تصویر کردن دوره ای نه چندان کوتاه از شخصیتی ناشناخته، عمل کرده است و برخی از لحظات حیاتی بازی، برای سال ها در ذهن تان نقش خواهند بست.

در کل، اگر به دنبال گیم پلی متفاوت و درگیر کننده هستید، Beyond چندان انتظارات تان را برآورده نخواهد کرد. اما اگر بخواهید به تجربه ای متفاوت با بازی های پیشین دست یابید که تا به حال مشابه آن را ندیده اید، Beyond را برای شما ساخته اند.



دیوید کیچ، تا بعد از اتمام ساخت Heavy Rain، اهدافی را دنبال می کرد که بیش تر با طبع مخاطبان سازگاری داشت. بعد از عرضه این عنوان جاه طلبانه، دیوید کیچ رویکردی متفاوت در قبال Beyond در پیش گرفت و بر آن شد که بازی خود را تا جای ممکن، به فیلم های بلاک باستری هالیوود شبیه سازد.

به این منظور، تیمی از بازیگرهای موفق هالیوودی نظیر الن پیچ و ویلم دافو جمع آوری شد تا لحظه به لحظه از سکانس های بازی، به کمک موشن کپچر، ضبط شود. نتیجه کار، شاهکاری بی بدیل در زمینه های گرافیکی بود که هر مخاطبی را شیفته خود می کرد و ورژن نسل هفتمی آن، هنوز حرف های بسیار برای گفتن دارد.

این مسئله و رویکرد جدید، سبب شد که بازی جذابیت های داستانی و گیم پلی خود را از دست داده و همه چیز، روی گرافیک متمرکز شود. با وجود این موفقیت، استودیوی کوانتوم دریم بار دیگر صلاح دانسته که ورژنی بازسازی شده به دست مخاطبان برساند که محدودیت های گرافیکی در آن، کنار زده شده اند.

پیشرفت های گرافیکی نسبت به سخت افزار پلی استیشن 3، کاملاً واضح اند. پلی استیشن 4، بازی را روی رزولوشن 1080p اجرا می کند و بهبود زیادی به کیفیت تصویر می بخشد. با این حال، بازی هم چنان مثل سابق، با رزولوشن پایین تر 817×1920 اجرا می شود. این رزولوشن در ظاهر، به سینمایی تر شدن تصویر کمک می کند، اما در باطن با توجه به محدودیت های سخت افزار کنسول نسل قبلی اعمال شده بودند.

یکی از مهم ترین دستاورد های ورژن نسل قبلی Beyond، چگونگی طراحی چهره ها و انیمیشن های بازی بود که کاملاً نسبت به آن چیزهایی که پیش تر دیده بودیم، متفاوت می نمود. نسخه

پلی استیشن 4 بازی، با بهبودهایی نسبی در این زمینه مواجه بوده است. اکثر کاراکترها دقیقا به همان شکل سابق اند و انیمیشن ها و شیدرهای دو نسخه، تفاوتی چندان با یک دیگر ندارند.



با این حال، به لطف موتور قدرتمند بازی، شخصیت ها نوعی احساس واقع گرایانگی بیش تر دارند و البته نورپردازی بهبود یافته، این زیبایی را دو چندان می کند. در راستای بهبود نورپردازی، سایه زنی ها نیز با بهبود فراوانی مواجه بوده اند و این بار به شکلی پویاتر و چشم نوازتر جلوه می کنند.

یکی از اصلی ترین مشکلات نسخه پلی استیشن 3، افت فریم بازی بود و گاه تا نرخ 25 فریم بر ثانیه نیز افت می کرد. سازندگان یک بار دیگر ترجیح داده اند که فریم بازی را روی 30 قفل کنند؛ اما به لطف سخت افزار قدرتمندتر پلی استیشن، افت فریم به هیچ وجه به چشم نمی خورد و بازی تجربه ای روان ارائه می دهد.

جدا از بحث گرافیک، تغییرات کوچک و بزرگ دیگری نیز در بازی به چشم می خورد. برای مثال، بسیاری از کاربران از کوانتیک دریم خواسته بودند که با یک آپدیت یا پچ، امکان تجربه بازی به صورت یک سره و از کودکی تا بزرگسالی را به بازی اضافه کنند (توضیح آن که بازی دائما در بازه های زمانی مختلف دنبال می شود).

توسعه دهندگان کوانتیک دریم بالاخره به این درخواست پاسخ دادند و چنین امکانی به بازی افزوده اند. با این حال برای باز شدن این ویژگی، لازم است که ابتدا یک دور بازی را به اتمام برسانید. در همین حین، بخش لیدربرد نیز به بازی اضافه شده است که به گیمرها اجازه می دهد تا در لحظات حیاتی، از انتخاب سایر افراد نیز باخبر شوند.

از لحاظ صداگذاری و موسیقی، بازی بدون شک هم چنان جز سرآمدان نسل خود به حساب می آید. ساندترک های اریجینال بازی، توسط دو تن از آهنگ سازان مطرح حال حاضر، یعنی هانس زیمر و لورن بالف، نواخته شده اند و حس و حالی بی نظیر به اتمسفر بازی می بخشند.

## جمع بندی



بازی Beyond، بدون شک در زمان خود پتانسیل های زیادی برای ایجاد انقلابی عظیم در این صنعت داشت اما متاسفانه و بنابر دلایل متعدد، از تحقق این مهم بازماند. اما روی صحبت ما در حال حاضر، نسخه نسل هفتمی بازی نیست و صرفا باید دید که Beyond، چه عملکردی روی پلی استیشن 4 داشته است.

بدون تعارف، Beyond هم چنان بازی بی نظیری است و تجربه دوباره آن روی کنسول نسل هشتمی سونی، خارق العاده است. Beyond علی رغم تمام مشکلات خود، توانایی عجیب در

داستان سرایی دارد و حالا با کیفیت گرافیکی بالاتر، تاثیرگذاری بیش تری نیز روی مخاطب خود می گذارد.

شاید اگر دیوید کیچ اندکی صبر می کرد و بعد از عرضه کنسول های نسل هشتم، Beyond را در دسترس عموم قرار می داد، با موفقیت بیش تری مواجه می شد و بازی به فروش یک میلیون واحدی بسنده نمی کرد. کیچ خیلی دیرتر از آن چه تصور می کرد، به این موفقیت در زمینه گرافیکی دست یافت و مردم آن روزها، در پی گرافیک نسل بعد بودند.

Beyond با وجود تمام تفاوت های خود، سعی کرد که پا در کفش بازی L.A Noire بگذارد و می خواست که همان سطح از تکامل را در قالبی جدید به نمایش بگذارد. اما همان سرنوشت L.A Noire هم بر سرش نازل شد و سینمایی بودن بیش از حد، کار به دستش داد.

اگر تا به حال این عنوان را بازی نکرده اید و یا به تجربه دوباره Beyond: Two Souls علاقه مندید، ورژن نسل هشتمی آن کاملا رضایت تان را جلب خواهد کرد. خصوصا آن که، قیمت بازی 30 دلار است و تنها نصف بازی های مشابه خرج روی دست تان می گذارد. اما در غیر این صورت، با عدم تهیه بازی، ضرر چندانی نکرده اید.

[دیجیاتو](#)