

امتیازات Plants vs Zombies: Garden Warfare 2؛ خلاصه ای بر نکات مثبت و منفی

- دیجیاتو

محمد کریمی | سه شنبه، ۰۴ اسفند ۱۳۹۴

اگر بخواهیم تنها یک اثر نام ببریم که قابلیت رقابت با محبوبیت انگری بردز را داشته باشد، بدون شک آن عنوان Plants vs Zombies خواهد بود. پس از موفقیت های بازی در گوشی های همراه و افزایش آوازه PopCap Games، سازنده، شرکت EA تصمیم گرفت تا برای خرید آنان وارد مذاکره شود.

بدین ترتیب، در سال 2011 استودیو مورد بحث با هزینه ای بسیار بالا به زیر مجموعه الکترونیک آرتز پیوست. یکی از اهداف این شرکت افزایش محبوبیت بازی گیاهان در برابر زامبی ها و گسترش وسعت دنیای آن بود.

همین عامل موجب گشت تا پاپ کپ، Plants vs. Zombies: Garden Warfare را خلق نماید؛ عنوانی که بر خلاف جد خود به یک اثر اکشن سوم شخص با المان های سبک دفاع از قلعه [Tower Deffence] تبدیل شد. چند روز پیش قسمت دوم این بازی انتشار یافت.

در این مطلب سعی داریم ضمن قرار دادن امتیازات عنوان مورد بحث، نگاهی به نقدهای آن داشته و نکات مثبت و منفی اش را جمع آوری کنیم. پس تا پایان همراه ما باشید.



یکی از بزرگترین تغییرات قسمت دوم، به اضافه شدن بخش تک نفره باز می گردد. همان طور که می دانید، قسمت اول تنها دارای بخش چند نفره و آنلاین بود. بدون شک این ایده می توانست در افزایش فروش و محتوای بازی تاثیر گذار باشد اما متاسفانه برخی منتقدان از آن رضایت نداشتند.

Scott Butterworth از وبسایت [Gamespot](#) یکی از افرادی است که بازی را به ضعف در بخش تک نفره متهم کرد. به اعتقاد وی، ماموریت های این قسمت تکراری بوده و جذابیت کافی ندارند. Danny Sava از [Arcade Sushi](#) نیز به عملکرد نامناسب کمپین بازی و کمبود محتوا اشاره کرده است.

حتی سایت هایی که به آخرین ساخته پاپ کپ نمره بالایی دادند این بخش را راضی کننده ندیدند. در این بین می توان به [Worth Playing](#) اشاره نمود. البته، همان طور که بالاتر گفته شد تنها عده ای از کمپین بازی راضی نبودند و گروهی از منتقدان نیز آن را جذاب قلمداد کردند. به عنوان نمونه، Ishmael Romero از [Twinfinite](#) در این رابطه اذعان داشت:

یکی از بزرگترین تغییرات بازی اضافه شدن بخش کمپین است که می تواند علاوه بر سرگرم کردن، لحظات مفرحی را نیز به ارمغان بیاورد.



یکی دیگر از مشکلات بازی، شباهت زیادش با قسمت قبلی است که این بار منتقدان بیشتری در این رابطه با یکدیگر هم عقیده بودند. Kyle Hanson از [Attack of the Fanboy](#) در این رابطه گفت: «اگر به دنبال یک تجربه جدید و تازه [نسبت به قسمت اول] هستید امکان دارد بازی شما را نا امید کند.»

علاوه بر این، طولانی بودن زمان ارتقا شخصیت ها و آزاد کردن آنان نیز می تواند در تجربه بازی تاثیر منفی بگذارد. البته تمام این توضیحات بدین معنی نیست که گیم پلی بازی دارای نکات مثبت نخواهد بود. به عبارت دیگر، بالانس بودن شخصیت ها، شوتینگ جذاب، مکانیک های نوآورانه، اعتیاد آوری و سرگرم کنندگی از ویژگی های خوب بازی است که در نقدها می توان یافت.

از کمپین به قسمتی که پاپ کپ روی آن مانور می داد، می ریم؛ بخش چند نفره. کمبود محتوا به این بخش نیز سرایت کرده و موجب شده تا نظرات متفاوتی را مشاهده کنیم. البته عموماً نظرات بر این بخش مثبت بودند و منتقدانی زیادی از آن رضایت داشتند.



در قسمت دوم، سازندگان تصمیم گرفتند از موتور Frostbite 3 استفاده کنند؛ انجینی که قبلاً امتحان خود را با عناوینی مانند بتلفیلد 4 یا استار وارز: بتل فرانت پس داده. همان طور که انتظار می رفت، بازی در زمینه گرافیک بسیار موفق عمل کرده و رنگ بندی شاد آن در کنار نبود مشکلات تکنیکی تجربه ای دلنشین برای گیمر ایجاد می کند.

برای موسیقی و صداگذاری لازم نیست توضیحات زیادی گفته شود و همین نکته اکتفا می کند که منتقدان از این بخش بسیار راضی بودند و آن را متناسب با رنگ بندی و اتمسفر بازی می دانستند. البته منتقد Attack of the Fanboy از تاخیر در ارائه برخی صداها اشاره نمود که خود او عنوان کرد مشکل زیادی ایجاد نمی کند.

- Twinfinite – 100
- ZTGD – 90
- Worth Playing – 90
- We Got This Covered – 90
- Destructoid – 90
- GamingTrend – 90
- ICXM – 90
- Everyeye.it – 86
- 3DJuegos – 85
- Post Arcade (National Post) – 85
- Lazygamer – 85
- IGN Italia – 85
- Examiner – 80
- Official Xbox Magazine UK – 80

Attack of the Fanboy – 80 ▪

EGM – 75 ▪

Game Revolution – 70 ▪

GameSpot – 70 ▪

Arcade Sushi – 60 ▪

میانگین امتیازی بازی تاکنون به صورت زیر بوده:

▪ وبسایت [Metacritic](#) با 27 نقد – 82

▪ وبسایت [OpenCritic](#) با 27 نقد – 83

[دیجیاتو](#)