

# امتیازات Far Cry Primal؛ خلاصه ای بر نکات

## مثبت و منفی - دیجیاتو

محمد کریمی | چهارشنبه، ۵ اسفند ۱۳۹۴

یوبی سافت شرکت عجیبی است؛ نمی دانیم برای فرصت دادن به استودیوهای داخلی و خلق فرنچایزهای جدید، او را دوست داشته باشیم یا به خاطر تکراری شدن آثارش از آن متنفر شویم.

پس از انتشار فارکرای 4 و شباهت غیر قابل انکارش با قسمت قبل، بسیاری از طرفداران نگران بودند تا یوبی سافت راه اساسینز کرید را برای این فرنچایز ادامه دهد.

شرکت مورد بحث که اضطراب طرفداران را درک می نمود، تصمیم گرفت با تغییر محیط بازی به گذشته ای دور، علاوه بر جلب رضایت هواداران، فارکرای را نیز از منجلاب تکرار بیرون بکشد. حدود چند روز به عرضه فارکرای پرایمال مانده و منتقدان بررسی های خود را از بازی منتشر کردند.

در این مطلب سعی داریم ضمن قرار دادن امتیازات، نکات مثبت و منفی آن را نیز گردآوری کنیم تا ببینیم آیا یوبی سافت توانسته از این آزمون سربلند بیرون بیاید یا خیر.



ابتدا به داغ ترین بحث پیرامون بازی می پردازیم؛ بازی تا چه میزان توانسته با ایده های جدید خود تجربه ای نو را به ارمغان بیاورد؟ در ارتباط موضوع مورد بحث منتقدان به دو دسته تقسیم شده اند. دسته اول افرادی هستند که از تغییرات بازی راضی بوده و آن را مناسب سری می دانند.

در این بین می توان به Jim Sterling از وبسایت [The Jimquisition](#) اشاره کرد. وی در وصف بازی گفت: «فارکرای پرایمال یک مثال عالی است که نشان می دهد چگونه یک فرنچایز با اضافه سازی المان های هوشمندانه و مطمئن، خود را قوت می دهد.»

دسته دوم منتقدانی هستند که اعتقاد دارند همچنان ویژگی های جدید بازی زیر سایه فرمول تکراری گیم پلی آن قرار داشته و بازیکن پس از مدتی احساس خستگی می کند. Simon Miller از وبسایت [VideoGamer](#) در این رابطه اذعان داشت: «فارکرای پرایمال شاید یک عنوان فرعی عالی برای سری باشد اما چیز جدید خاصی ارائه نمی دهد.»

البته با وجود نظرات متفاوت، همه منتقدان از حضور برخی المان های جدید در بازی راضی بودند. به عنوان نمونه، یکی از قسمت هایی که مورد ستایش آنان قرار گرفت، توانایی اهلی کردن حیوانات است. Mike Mahardy از [IGN](#) گفت: «برگ برنده یوبی سافت در فارکرای پرایمال را می توان سیستم اهلی کردن موجودات و قابلیت های مختلف آن قلمداد کرد.»



یکی از بزرگترین انتقادات وارده بر فارکرای 4 به بخش داستانی و شخصیت پردازی ضعیف آن باز می گشت. شاید فکر کنید دلیل اصلی نمرات پایین بازی بخش گیم پلی آن است، اما باید بگوییم کاملاً در اشتباهید چون داستان در این میان خود نمایی می کند.

بیشتر منتقدان از داستان ضعیف بازی گلایه کردند. Joel از [DarkStation](#) در این رابطه گفت: «فارکرای پرایمال دو مشکل اساسی دارد. یکی داستان وحشتناک بد آن و دیگری شباهت های گوناگون با قسمت های قبلی.»

فارغ از داستان کلی، یوبی سافت متأسفانه نتوانسته در ارائه مأموریت هایی جذاب نیز موفق عمل نماید. پیرامون بحث شخصیت پردازی نیز عموماً نظرات متفاوتی را شاهد هستیم اما بیشتر به ضعف این بخش نیز اشاره نمودند. البته تعداد محدودی منتقدان مانند Mario Baccigalupi از

وبسایت [The Games Machine](#) داستان بازی را در دید کلی جذاب خطاب کردند.



خوشبختانه در بخش طراحی محیط و گرافیکی، دیدگاه ها رنگ و بوی مثبت تری به خود می گیرند. همانند دو قسمت قبلی، یوبی سافت با بهره گیری از موتور گرافیکی فارکرای 4 توانست محیطی عظیم با اتمسفری بی نظیر را ارائه دهد. با این وجود، برخی منتقدان به مدل سازی آبجکت ها و کیفیت پایین آنان ایراد گرفتند.

دیگر نکته مثبت بازی بخش صداگذاری آن است. بر اساس بررسی ها، صدای محیط موجب می شود تا گیمر واقعا یک ماجراجویی عصر حجر را تجربه کند. امتیازات فارکرای پرایمال را می توانید در ادامه مشاهده کنید.

- CGMagazine – 95 ▪
- Gaming Age – 91 ▪
- The Games Machine – 90 ▪
- The Escapist – 90 ▪
- Gaming Nexus – 90 ▪
- Polygon – 85 ▪
- Post Arcade (National Post) – 85 ▪
- LaPS4 – 85 ▪
- The Jimquisition – 85 ▪
- God is a Geek – 85 ▪
- 3DJuegos – 80 ▪
- Digital Spy – 80 ▪
- GameSpot – 80 ▪
- IGN – 79 ▪

- GamesBeat – 73 ▪
- DarkStation – 70 ▪
- Gamer.nl – 70 ▪
- EGM – 70 ▪
- Destructoid – 70 ▪
- VideoGamer – 70 ▪
- TheSixthAxis – 70 ▪
- Giant Bomb – 60 ▪
- Cheat Code Central – 60 ▪
- Shacknews – 60 ▪
- GamesRadar+ – 60 ▪
- Twinfinite – 60 ▪

میانگین امتیازی بازی تاکنون به صورت زیر بوده:

- وبسایت [Metacritic](#) با 49 نقد – 77
- وبسایت [OpenCritic](#) با 43 نقد – 78

[دیجیاتو](#)