

امتیازات Quantum Break؛ خلاصه ای بر نکات مثبت و منفی - دیجیاتو

محمد کریمی | شنبه، ۱۴ فروردین ۱۳۹۵

همیشه از Remedy به عنوان یکی از جریان سازترین استودیوهای صنعت بازی های ویدیویی یاد می شود؛ استودیویی که با ساخت بازی خاطره انگیز «مکس پین» توانست به محبوبیتی وصف نشدنی دست یابد. پس از انتشار عنوان مورد بحث، رمدی خیلی کم کارتر از گذشته شد و پس از 7 سال سرانجام ساخته بعدی خود با نام «آلن ویک» را منتشر نمود که با وجود استقبال نسبی منتقدان و بازیکنان، هیچ گاه نتوانست موفقیت های مکس پین را تکرار کند.

اکنون حدود 6 سال از این اتفاقات می گذرد و طی چند روز آتی شاهد عرضه بلندپروازانه ترین اثر این استودیو با نام کوانتوم بریک هستیم؛ عنوانی که در چند ماه گذشته با خبر [انتشارش برای پی سی](#) مشکلات زیادی را برای مایکروسافت، ناشر بازی به ارمغان آورد. در این مطلب سعی داریم ضمن قرار دادن امتیازات بازی، نگاهی دقیق تر نیز به نقدها بیاندازیم تا ببینیم رمدی تا چه میزان در پیاده سازی ایده های خود موفق بوده. پس تا پایان همراه ما باشید.



همیشه آثار استودیو رمدی به وجود داشتن یک داستان قدرتمند معروف بوده اند. چه از مکس پین که با نشان دادن یک داستان سینمایی و احساسی در دنیای نوآر (Noir) دل بازیکنان را ربود و چه در آلن ویک که شاهد تقابل میان خیال یک نویسنده و واقعیت در روایتی روانشناخت-گونه بودیم. با این تعاریف نیز ابتدا به بخش داستانی بازی می پردازیم؛ المانی که سازندگان به شدت روی آن مانور دادند.

متأسفانه آن طور که انتظار داشتیم سازنده نتوانست در پیاده سازی ایده های خود موفق عمل کرده و نظرات ضد و نقیض زیادی میان بررسی ها می توان مشاهده کرد. منتقدان در این بخش به دو دسته تقسیم می شوند: دسته ای که از داستان لذت برده و دسته ای که گله های زیادی از این بخش داشتند. طبق سنت همیشگی ابتدا نگاهی به نقدهای مثبت می اندازیم. Alessandro Barbosa از وبسایت [Lazygamer](#) پیرامون داستان بازی گفت:

کوانتوم بریک نمونه دیگری است که نشان می دهد رمدی می داند چگونه باید بهتر از بقیه عمل کند. با وجود یک ماجراجویی زیبا، داستانی جذاب و مدیوم های جدید در داستان سرایی، تجربه کوانتوم بریک اختیاری نبوده و کاملاً ضروری است.



البته این منتقد تنها نبوده و افراد بسیار بیشتری نیز به داستان و روایت زیبای آن اعتراف کردند که در این بین می توان به وبسایت های IGN، Game Informer، GamesBeat Digital Spy و... اشاره نمود. اکنون که در بخش داستان و نکات مثبت آن هستیم بیایید نگاهی به عملکرد بازیگران نیز بیاندازیم. تنها همین نکته را بگوییم که اگر بخواهیم قسمت مشترک بین نقدها را جمع آوری کنیم بدون شک عالی بودن هنرنمایی گروه بازیگری با اختلاف، گوی را از رقبا خواهد ربود.

خب به نکات منفی بخش داستانی بپردازیم. یکی از قسمت هایی که منتقدان زیادی در آن هم عقیده بودند، به پایان بد هر اپیزود باز می گردد که بر خلاف شروع خوب خود نمی توانند بازیکن را راضی نگه دارند. از طرف دیگر نیز انتخاب های داستانی محدود و روایتی نه چندان عالی باعث شده تا این بخش فاصله زیادی با یک داستان فوق العاده داشته باشد.

طبیعتا دیدن این گونه بازخورد ها از داستان آن هم برای استودیویی که توانایی زیادی در این بخش دارد کمی اذیت کننده است. اما با تمام این حرف ها شاید بتوان گفت که هیچ کلمه ای مانند Meh [فاقد جذابیت] از سوی Matt Peckham، منتقد [Time](#)، نتوانست دلخوری ایجاد کند. البته همان طور که در نقدها تاکنون متوجه شدید بازی عموما یک اثر سلیقه ای تلقی می شود اما برای استودیویی که داستان هایش هر فردی را جذب خود می کرد این گونه اظهارات کمی ناراحت کننده است.



از بخش داستانی به گیم پلی می رویم. متاسفانه بزرگترین مشکل بازی به همین بخش باز می گردد. آن قدر از قسمت مورد بحث انتقاد شده که واقعا مانده ایم از کجا شروع کنیم! یکی از نکات ضعف گیم پلی بازی عدم تنوع آن است که به اعتقاد Tristan Ogilvie از وبسایت [IGN](#) در پایان کمی توی ذوق می زند.

این ویژگی باعث شده تا بازیکن، با وجود انتخاب های داستانی، خیلی تمایلی به تجربه دوباره بازی نشان ندهد. علاوه بر این، به اعتقاد Joel از وبسایت [Dark Station](#) حضور چک پوینت قبل از کات سین ها [میان پرده ها] باعث شده تا کارها و فعالیت های تکراری را انجام دهید که اصلا نیازی به آنان نیست.

David Houghton از وبسایت [+gamesradar](#) نیز از عدم سختی لازم انتقاد کرد. به گفته وی، سرعت پیشرفت بازیکن با چالش های بازی یکسان نبوده و گیم مدتی پس از پیشروی در بازی، خیلی کم دچار مشکل خواهد شد. اگر بخواهیم این بخش را جمع بندی کنیم سه ویژگی منفی پازل های بسیار کم، قابلیت های محدود زمان و کوتاهی بازی از دیگر نکاتی است که در نقدهای گوناگون می توان مشاهده کرد.



اما قبل از پرداختن به نکات مثبت این بخش بیایید نگاهی به قسمتی از بررسی وبسایت [The Daily Dot](#) بیندازیم که در انتقاد به تاکید زیاد روی جنبه تلوزیونی بازی نوشته شده. چون همان طور که می دانید رمدمی سعی داشت المان های بازی های ویدیویی را با سریال ها ترکیب نماید که نتیجه آن چند اپیزود با حضور بازیگران معروف و تیم فیلمبرداری بود.

من از کوانتوم بریک همانند فیلم های سوپر هیرویی کمپانی مارول لذت بردم. آن ها وقتی به عقب تکیه داده و با یک پاپ کورن تماشای شان می کنید بسیار لذت بخش هستند. اما نکته این جاست وقتی که من فیلمی مانند اونجرز را می دیدم کنترلی در اختیار نداشتم و همین عامل باعث شد تا از تجربه کوانتوم بریک گیج شوم.

بسیار خب، کمی هم از بازی تعریف کنیم. فکر نکنید چون این نکات منفی را گفتیم کوانتوم بریک اصلا دارای هیچ المان مثبتی نیست، چون علاوه بر داشتن قابلیت های جذاب، نظرات ضد و نقیض در این بخش نیز قابل مشاهده است که می تواند مهر تایید دیگری بر سلیقه ای بودن اثر باشد.



به عنوان نمونه منتقد Gamespot از کنترل سلاح های بازی انتقاد کرده در صورتی که Ben Reeves از [Gameinformer](#) گان پلی را دقیق توصیف نموده. از طرف دیگر نیز منتقدان وبسایت هایی مانند Digital Spy، Gameplanet و نمونه های دیگر گیم پلی و شوتینگ را مناسب بازی، با توجه به المان های دیگر دانستند.

به صورت کلی، عقیده عده زیادی از منتقدان این بود که رمدمی ایده های بسیار خوبی داشت اما در پیاده سازی آنان نتوانست خیلی موفق عمل نماید. البته با تمام این حرف ها بررسی های زیادی به جذابیت قابلیت زمان اشاره کرده بودند که بازیکن به واسطه آن می تواند عنصر خلاقیت را چاشنی مبارزات کند.

برخلاف همیشه متن این بار کمی طولانی شد، نه؟ به خاطر همین کمتر به گرافیک و صداگذاری می پردازیم چون برخلاف بخش های بالا خوشبختانه رمدمی توانسته در این زمینه موفق عمل نماید. Digital Foundry در توصیف قسمت تکنیکی بازی گفت: کوانتوم بریک سطحی از تکنولوژی را ارائه داده که به صورت وحشتناکی قابل ملاحظه است.



تخریب پذیری عالی، همان طور که در تریلرها قابل مشاهده بود، یکی دیگر از نکات مثبت این بخش است. چیز اضافه ای لازم نیست پیرامون بخش تکنیکی بگوییم و در قسمت صداگذاری نیز به واسطه حضور بازیگران معروف، اگر نتیجه کار بد می شد باید تعجب می کردیم که خوشبختانه چنین اتفاقی نیافتاد و تیم بازیگری عملکرد موفقی داشته اند.

برای سخن پایانی باید بگوییم با توجه به جملات بالا و تفاوت عددی زیاد بین امتیازات نقدها، کوانتوم بریک کاملاً یک اثر سلیقه‌ای است. امکان دارد همانند منتقد IGN Sweden عاشق بازی شوید اما مثل Jeff Gerstmann از [Giant Bomb](#) تجربه‌ای لذت‌بخش را برای خود رقم نزنید.

به یاد داشته باشید که در گذشته نیز شاهد چنین بازی‌هایی روی پلتفرم‌های گوناگون مانند: Beyond Two Souls بودیم. پس بیایید سعی نماییم خیلی گستره تجربه خودمان را به اعداد و ارقام محدود نکنیم. برای اطلاعات بیشتر، عنوان کوانتوم بریک در تاریخ 5 آوریل (سه‌شنبه - 17 فروردین) برای پلتفرم‌های پی‌سی و اکس‌باکس وان عرضه خواهد شد. البته هم‌اکنون بازی در بازار ایران برای کنسول اکس‌باکس وان موجود است! امتیازات عنوان مورد بحث را می‌توانید در ادامه مشاهده نمایید:

- Digital Spy – 100
- IGN Sweden – 100
- Gameplanet – 95
- MondoXbox – 95
- InsideGamer.nl – 95
- Game Rant – 90
- Arcade Sushi – 90
- GamesBeat – 90
- Hobby Consoles – 90
- Lazygamer – 90
- AusGamers – 89
- Destructoid – 85
- The Jimquisition – 85
- Polygon – 85
- Game Informer – 85
- The Daily Dot – 80
- 3DJuegos – 80
- IGN – 80
- VideoGamer – 80
- Cheat Code Central – 76
- Gaming Age – 75
- Toronto Sun – 70
- NZGamer – 70
- GamesRadar+ – 70
- Hardcore Gamer – 70
- God is a Geek – 70

- Game Revolution – 70 ▪
- DarkStation – 60 ▪
- Shacknews – 60 ▪
- Telegraph – 60 ▪
- Metro GameCentral – 60 ▪
- GameSpot – 60 ▪
- Time – 40 ▪
- Giant Bomb – 40 ▪

میانگین امتیازی بازی تاکنون به صورت زیر بوده:

- وبسایت [Metacritic](#) با 71 نقد – 78
- وبسایت [OpenCritic](#) با 54 نقد – 77

[دیجیاتو](#)