

امتیازات DOOM؛ خلاصه ای بر نکات مثبت و

منفی - دیجیاتو

محمد کریمی | جمعه، ۳۱ اردیبهشت ۱۳۹۵

دوازده سال از انتشار دووم 3 می گذرد. در هفته ای که گذشت شاهد عرضه ریپوت این بازی با نام DOOM بودیم، عنوانی که بر اساس گفته استودیو اید سافتور بازگشتی به ریشه ها دارد. متأسفانه همانند عناوین قبلی شرکت بتسدا، ناشر بازی، محدودیت انتشاری نقدها تا روز عرضه برداشته نشدند.

به همین دلیل بسیاری از منتقدها صبر کردند تا با تجربه بخش چند نفره به همراه دیگر پلیرها، بهتر بتوانند به بررسی بازی بپردازند. از طرف دیگر به نظر می رسد بتسدا یک نسخه واحد برای نقد دووم مشخص نکرده است. به بیان واضح تر، تمامی نقد ها میان سه پلتفرم تقسیم گشته و نمی توان به خوبی میانگین امتیازی بازی را تشخیص داد. این جریان برای فال اوت 4 هم تکرار شده بود.

اگر در آن زمان به وب سایت متاکریتیک سر می زدید، می فهمیدید که تعداد نقد نسخه های پلی استیشن 4 و رایانه های شخصی رقابتی تنگاتنگ داشتند. همان طور که گفتیم اکنون این مسئله برای دووم هم تکرار شده و با وجود انتشار بازی در هفته قبل، نقدهای نه چندان زیادی را شاهد هستیم. مقدمه را بیش از این طولانی نمی کنیم و به خلاصه نکات مثبت و منفی بازی می پردازیم.

دووم برگشته است، سریع تر و خشن تر از همیشه



با وجود این که دووم 3 عنوان زیبایی بود و به واسطه اتمسفرش بازیکن را غرق در دنیای خود می کرد، اما برخلاف قسمت های قبلی، بازی روی محیط های کوچک و تاریک تر تمرکز داشت. در پی این اتفاق مبارزات هم سرعت کمتری به خود گرفتند. اولین نمایش های ریپوت دووم همگی نوید بازگشت به ریشه ها را می دادند.

منتقدانی که بازی را تجربه کردند همگی روی ذات خشن و سریع بازی اتفاق نظر داشتند. دووم برگشته است اما این بار سریع تر و خشن تر از همیشه. Peter Brown از [Gamespot](#) [به بازی امتیاز 80 داد] در نقد خود نوشت که ریپوت دووم احساسی مشابه به دو قسمت ابتدایی را برای بازیکن ها به ارمغان می آورد، احساسی که آغشته به سرعت و خشونت بیشتری است. Alec

Meer از [Rock Paper Shotgun](#) هم که نظری مشابه داشت، گفت:

باور نکردنی به نظر می‌رسد، دووم برگشته. یک بازگشت واقعی، نه فقط چیزی که اسمش را یدک بکشد. مبارزات بازی آن قدر ادامه پیدا می‌کنند تا این تصور در ذهن تان نقش ببندد که دیگر نمی‌توانید بازی را ادامه دهید. اما این گونه نیست، شما استراحتی کوتاه کرده و دوباره به جهنم باز می‌گردید.

البته این پایبندی به ریشه‌ها به مذاق همه منتقدان خوش نیامده است. قبل از هر چیزی باید بگوییم شوترهای سریع اکنون بسیار کمیاب بوده و بیشتر یک سبک سلیقه‌ای خوانده می‌شوند. از طرف دیگر اید سافتور با ریپوت دووم نه تنها انقلابی دوباره در صنعت گیمینگ ایجاد نکرد، بلکه حتی تلنگری کوچک به سبک اول شخص نزد. هدف اید سافتور هم اصلا این نبود و آن‌ها سعی داشتند تا بازیکن‌ها را دوباره به حال و هوای گذشته ببرند.

بنابراین خیلی عجیب نیست بازی انتظارات عده‌ای را برآورده نکند. به عنوان نمونه منتقد [Metro](#) [GameCentral](#) گفت شاید تغییرات کم بازی در نگاه اول جذاب باشند اما به صورت کامل رضایت بخش نبوده و حالتی تاریخ مصرف گذشته به خود می‌گیرند.

تنها دلیل خرید بازی: بخش تک نفره



شاید آخرین باری که صنعت گیمینگ پیرامون یک شوتر سریع هیجان زده شده بود به پنج سال پیش و انتشار Bulletstorm بازگردد. بنابراین طبیعی به نظر می‌رسد بازیکن‌های زیادی عطش تجربه عنوانی مشابه دووم را داشته باشند. در نگاهی که به نقدهای بازی می‌انداختیم، اصلی‌ترین دلیل خرید بازی بخش تک نفره آن است که به واسطه المان‌های مثبت خود می‌تواند گیم‌های زیادی را سرگرم کند.

Peter Brown که دووم را یک عنوان ساده توصیف کرد، گفت ریتم بازی بسیار سریع بوده و افت و خیز زیادی ندارد. حتی در صحنه‌هایی که حس می‌کنید کمی از سرعت دووم کاسته شده، سریعا با موجی از دشمنان گوناگون این تفکر از شما دور می‌شود. همچنین Jim Sterling از وبسایت [Jimquisition](#) [به بازی امتیاز 90 داد] گفت بازی تازگی خود را تا انتها حفظ می‌کند.

همان‌طور که می‌دانید برای اتمام بخش تک نفره دووم باید حدود 13 ساعت زمان صرف کنید. با کمی مقایسه میان بازی‌های شوتر امروزی می‌توانیم به بزرگی این عدد پی ببریم. اما سوال اینجاست آیا اید سافتور توانسته ریپوت را از منجلاب تکرار دور نماید؟ سوالی که Jim Sterling با نزدیک شدن به پایان بازی از خود می‌پرسید.

خوشبختانه او در نقد خود نوشت به واسطه سلاح‌های جدید و دشمنان متنوع حتی در انتها هم تشنه خونریزی خواهید بود. البته شاید علت اصلی این اتفاق را بتوان در نقد [Gameinformer](#) که

توسط Mats Bertz [به بازی امتیاز 88 داد] یافت. او گفته در مراحل پایانی بازی رنگ و بوی خشن و سخت تری به خود گرفته و بازیکن را بیشتر دچار چالش می کنند.

طبیعتاً این موضوع باعث خواهد شد تا به بازی خود سرعت بیشتری بدهید. در طرف دیگر، Peter Brown هم با اعلام این که از مرحله 13 به بعد سختی بازی افزایش پیدا می کند، موافقت خود را با حرف های Mats Bertz عنوان نمود. البته عکس همین قضیه در نقد Metro GameCentral مشاهده می شود. وی در بررسی خود نوشت که بازی قبل از پایان خود آب و تابش را از دست می دهد.

یکی از جذاب ترین بخش های فرنچایز دووم به سلاح هایش باز می گردد. Peter Brown طراحی آن ها را ترکیبی از عناصر دووم های قدیمی و جدید خواند که به واسطه کارایی های خود می توانند مبارزات خشنی را برای بازیکن ها به همراه بیاورند. او گفت شاید در ابتدا این مسئله به دلیل سلاح های ساده ای که دووم در اختیارتان قرار می دهد کمتر به چشم بخورد اما با ادامه بازی تازه به ذات خونینش پی خواهید برد.

همچنین Mats Bertz گفت اگر جای سلاح ها را حفظ کنید، می توانید با سرعت بسیار بیشتری آن ها را تعویض نمایید. چون بازیکن محدودیتی در حمل سلاح ندارد، استودیو سازنده برای راحتی کاربرها قابلیتی را فراهم نموده تا هنگام تعویض آن ها، بازی کمی آهسته شود. با تمام صحبت هایی که کردیم، دو مسئله خیلی مهم در این قسمت وجود دارد.

یکی از آن ها طراحی سینوسی سلاح ها است. به عبارت دیگر برخی اسلحه های درون بازی بالانس نبوده و شاید از آن ها چشم پوشی کنید. Peter Brown یکی از کسانی بود که به این ویژگی منفی اذعان داشت. مسئله دوم به بخشی شخصی سازی سلاح ها باز می گردد، ویژگی که تمامی منتقدان لب به تحسین آن گشودند.

به واسطه این بخش ارزش تکرار بازی افزایش یافته و گیم می تواند قوی ترین دستگاه سلاخی شیاطین را برای خود خلق کند. البته از سرعت بالای بازی صحبت می کنیم، فکر نکنید تنها جذابیت بخش تک نفره به همین کشتار سریع آن است. چون مکان های مخفی هم از دیگر المان های مثبت بازی محسوب می شوند.

این ویژگی باعث خواهد شد تا با گشت و گذار در محیطی وسیع به آیتم های کمیابی برسید. Mats Bertz سند یکی از جذاب ترین بخش های ریپوت دووم را به نام همین قسمت زد. بنابراین با کمی حوصله می توانید مجهز تر از همیشه به استقبال شیاطین بروید.

اگر بخواهیم خشن ترین بخش بازی را نام ببریم، بدون شک Glory Kill را انتخاب خواهیم کرد. به واسطه قابلیت Glory Kill بازیکن می تواند هنگامی که میزان سلامتی دشمنان به حداقل رسیده، به آن ها نزدیک شده و با حرکات بسیار وحشیانه ای نابودشان کند. خرد کردن سر، قطع نمودن اعضا و کور کردن چشم ها تنها نمونه های کمی از این ویژگی هستند.

خوشبختانه منتقدان زیادی از این بخش استقبال کردند. شاید اصلی ترین دلیل آن را بتوان اقدام عاقلانه اید سافتور در وجود مزایای گوناگون برای Glory Kill عنوان نمود. چون این قابلیت نمایشی نبوده و با انجام آن ها به مزایایی مانند تیر بیشتر، افزایش سرعت و نمونه های مشابه دست پیدا خواهید کرد. البته همینجا یکی از عجیب ترین قسمت های نقد [Digitally Downloaded](#) [به بازی امتیاز 50 داد - کمترین نمره در متاکریتیک] مشخص می شود.

منتقد این وب سایت به سرعت بالای Glory Kill ها انتقاد داشت. Matt S گفت ریتم بسیار سریع این قابلیت باعث شده تا بازیکن خیلی به آن ها توجهی نشان ندهد. او در ادامه اذعان داشت هیچ کدام از این صحنه های خشن همانند قسمت اولیه شوک آور نبوده و پس از چند ساعت لذت خود را از دست می دهند.

نا امیدی در بخش چند نفره موج می زند



دو قسمت ابتدایی دووم از سکان داران اصلی بخش چند نفره شوترها بودند. پس از سال ها تجربه دوباره یک شوتر سریع و رقابت با دوستان می توانست دل هر بازیکنی را برباید که متاسفانه این اتفاق رخ نداد. در بهترین حالت منتقدان تنها از بخش چند نفره به عنوان قسمتی سرگرم کننده یاد کردند. البته کفه ترازو در این قسمت بیشتر به سمت نقدهای منفی تر سنگینی می کند. Joab Gilroy از [IGN](#) [به بازی امتیاز 71 داد] در بررسی خود نوشت:

برخلاف بخش تک نفره که در آن دووم از شوترهای قدیمی الهام زیادی گرفته و کمی هم سعی کرده با المان های جدید [مانند بخش شخص سازی سلاح ها یا Glory Kill] بازیکن ها را سرگرم کند، عناصر بخش چند نفره کاملا مشابه شوترهای امروزی است. بازی در این قسمت از ریشه های خود فاصله گرفته و شما را تنها محدود به دو سلاح می کند.

منتقد Gameinformer هم در نقد خود نوشت شاید بازی در این بخش یادآور عناوینی مانند Quake یا Unreal باشد، اما با المان های محدودی که دارد بازیکن را خیلی درگیر نمی کند. Peter Brown هم نظر مشابهی داشت و گفت اگر سلاح های انحصاری موجود در بخش چند نفره و قابلیت تبدیل شدن به شیاطین را فاکتور بگیریم، بازی چیز جدیدی در مالتی پلیر خود ارائه نمی دهد.

او در ادامه افزود مدها هم از تعداد کمی رنج برده و با وجود جذابیت برخی از آن ها، در گذشته نمونه های مشابه شان را دیده ایم. البته سرعت بالا و طراحی خوب سلاح ها می تواند تا مدتی شما را سرگرم کند. Jim Sterling هم در نقد خود بخش چند نفره را ساده اما جذاب توصیف کرد که به واسطه پاداش ها و قسمت شخصی سازی اش می تواند بازیکن را درگیر خود نماید.

Matt S یکی دیگر از منتقدین مالتی پلیر بازی بود. او گفته بخش چند نفره نسبت به بتا پیشرفتی نداشته و فاقد اتسمفر کافی است. از طرفی هیچ چیز جدیدی هم به ژانر شوتر اضافه نمی کند.

Rashid Sayed از [Gamingbolt](#) [به بازی امتیاز 90 داد] که بازی را بهترین شوتر نسل هشتم خواند، اعلام کرد بخش چند نفره دارای هرج و مرج بیشتری بوده و با المان های جذاب خود مانند شخصی سازی می تواند بازیکن را سرگرم کند.

بیشتر نقدها پیرامون همین صحبت ها می چرخد و در بهترین حالت می توانید واژه «سرگرم کننده» برای بخش مالتی پلیر را پیدا کنید. به نظر می رسد تنها وجود سرعت و قابلیت تبدیل به شیاطین برای جذابیت این قسمت کافی نبوده است.

محیط های بزرگ که کمی از تکرار رنج می برند



بر اساس گفته Peter Brown با وجود این که هر منطقه دارای تمایزات خاص خود است، اما به دلیل محیط های آشنایی [اشاره به قسمت های ابتدایی] که میبینید، احساس [deja vu](#) در شما زنده خواهد شد. محیط ها در ریوت دووم بزرگ تر از همیشه هستند. بدون شک وجود محیط های عظیم تر در بازی باعث شده تا موج های بیشتر و متنوع تری از دشمنان را شاهد باشیم.

همچنین به واسطه این ویژگی بازیکن فضای بیشتری برای حرکت داشته و می تواند استراتژی های «بکش برو جلو» دیگری هم پیاده کند. Jim Sterling گفت مناطق بازی به گونه ای طراحی شده اند تا بازیکن را درگیر مبارزات نمایند. مزایای محیط های بزرگ به همین جا محدود نمی شوند و همان طور که بالاتر گفتیم وجود مکان های مخفی هم از دیگر جذابیت های بازی به شمار می روند.

البته این مورد به مذاق همه منتقدان خوش نیامده و Simon Parkin از [The Guardian](#) [به بازی امتیاز 80 داد] گفته حتی اگر نخواهید آیتم های مخفی را پیدا کنید، باز در برخی مواقع مجبور هستید راهی که طی کرده اید را برگردید. Peter Brown هم به ساختار تکراری مراحل اعتراض کرد. به نظر می رسد عبور و مرور مکرر از مریخ به جهنم منتقد گیم اسپات را خسته کرده باشد.

اگر بخواهیم یکی دیگر از مشکلات بازی در این بخش را نام می بریم، می توانیم به محیط های تکراری اشاره کنیم. منتقدهای وب سایت های IGN و Metro Game Central از جمله کسانی بودند که این موضوع را مطرح کردند. Matt S هم از طراحی بد جهنم انتقاد کرد.

شاید بزرگترین نکته منفی که به واسطه محیط های عظیم در بازی شاهد هستیم به بارگذاری طولانی آن ها باز گردد. وضعیت به گونه ای وخیم است که Rashid Sayed در نقد خود نوشت باید حدود 30 تا 50 ثانیه برای لودینگ محیط صبر کنید. Jim Sterling هم بزرگترین نکته منفی ریوت دووم را همین قسمت عنوان کرد که می تواند تاثیر بدی روی ریتم بازی بگذارد.

با داستانی سر راست تر از همیشه طرف هستید



با وجود این که داستان در دو قسمت ابتدایی دووم از اهمیت بالایی برخوردار نبود، اما به واسطه روایت جذاب، بازیکن های زیادی به آن ها علاقه مند شدند. ریپوت دووم هم همین راه را در پیش گرفته و بازی اهمیت چندانی به این بخش نمی دهد. Zack Furniss از [Destructoid](#) [به بازی امتیاز 90 داد] گفت انگار اید سافتور فهمیده که بازیکن ها برای داستان دووم را نمی خرند.

متاسفانه اهمیت پایین به داستان به مذاق خیلی از منتقدها خوش نیامده است. شاید برای پاسخ به این انتقادات دووم های قبلی را مثال بزنید. باید بگوییم سال ها از انتشار آن بازی ها گذشته و ریپوت دووم هم در بخش های دیگر آن تاثیر گذاری های همیشه را ندارد. از طرفی بر اساس گفته Peter Brown داستان دارای پتانسیل هایی بود که اید سافتور می توانست از آن ها استفاده کند، اما متاسفانه این اتفاق نیفتاد.

اشاره به داستان و روایت ساده بازی آن قدر بین نقدها مرسوم بوده که نمی دانیم به کدام یک از آن ها اشاره نماییم. به عنوان نمونه Rashid Sayed داستان دووم را افضاح نامید. Matt S هم که از همان ابتدای نقد خود به عدم علاقه اش از بازی اشاره کرد، روایت ساخته جدید اید سافتور را بی احساس خواند.

البته بودند منتقدانی که مشکلی با داستان ساده بازی نداشتند. حتی Jim Sterling هم در نقد خود از روایت بازی که اتفاقات قسمت های قبل را به یکدیگر ارتباط می دهد، تعریف کرد. بالاخره سلیقه ها با یکدیگر تفاوت دارند.

Snap Map؛ خوب یا بد؟



قبل از انتشار دووم یکی از هیجان انگیز ترین بخش های بازی پیرامون SnapMap می چرخید، یک ویرایشگر بسیار قدرتمند و وسیع که به واسطه آن بازیکن می تواند نقشه هایی را بدون داشتن دانش فنی بالا طراحی کند. در این قسمت نظرها کمی متفاوت با یکدیگر هستند.

البته همه منتقدها از سادگی و بخش آموزشی بسیار مناسب SnapMap تعریف کردند، اما مسئله ای مهم به تنوع و آزادی عمل آن باز می گردد. در صورتی که Jim Sterling این بخش را ترکیب Little Big Planet با شیاطین توصیف کرد و منتقد Metro Game Central آن را مشابه Super Mario Maker دانست [هر دو بازی روی ساخت مراحل تمرکز دارند]، Mats Bertz از محدودیت SnapMap نالید.

موسیقی که آدرنالین خون تان را افزایش می دهد



در [نکاتی که باید قبل از تجربه DOOM بدانید](#)، اشاره کردیم که Mick Gordon در ریپوت دووم حضور خواهد داشت، موزیسینی که با ساخت ترک های Wolfenstein: The New Order نبوغ

خود را نشان داده بود. خوشبختانه او در جدیدترین ساخته اش هم سربلند بیرون آمده و منتقدها از موزیک های خشن و متال دووم بسیار راضی هستند.

Jim Sterling موسیقی بازی را ترکیبی از قطعه های متال قدیمی بازی با سبک امروزی خواند. جذاب ترین بخش نقد او را در همین قسمت شاهد هستیم، جایی که گفته ترک های جدید حتی به اندازه موسیقی دووم های اولیه جذاب اند. Peter Brown هم با بی نظیر خواندن موسیقی بازی، آن را یکی از دلایل اصلی بالا رفتن آدرنالین خون در هنگام مبارزات دانست.

GamesRadar+	– 100
Gaming Age	– 100
Brash Games	– 100
IBtimes UK	– 100
3Djuegos	– 95
Meristation	– 95
Paste Magazine	– 95
ZTGD	– 95
IGN Italy	– 91
The Games Machine	– 91
The Jimquisition	– 90
Atomix	– 90
God is a geek	– 90
Hobby Consolas	– 90
Destructoid	– 90
Push Square	– 90
Playstation Universe	– 90
Lazy Gamer	– 90
IGN Denmark	– 90
TheSixthAxis	– 90
Eurogamer Italy	– 90
Arcade Sushi	– 90
Gadgets 360	– 90
LevelUp	– 88
Game Informer	– 88
PC Gamer	– 88
Cheat Code Central	– 86
Multiplayer.it	– 85
GameCrate	– 85

LaPs4	85
Worth Palying	85
Kill Screen	85
Polygon	85
Vandal Online	84
Hardcore Gamer	80
XGN	80
IGN Spain	80
Gamer.no	80
PC World	80
Examiner	80
Digital Spy	80
PlayStation LifeStyle	80
VideoGamer	80
We got this Covered	80
NZ Gamer	80
GameSpot	80
The Guardian	80
Time	80
Xbox Achievements	80
Game Rant	80
Trusted Reviews	80
Post Arcade	75
IGN	71
Metro Game Central	70
Digital Trends	70
Slant Magazine	60

میانگین امتیازی بازی تاکنون به صورت زیر بوده است:

وبسایت [متاکریتیک](#) با 42 نقد - 84

وبسایت [این کریتیک](#) با 59 نقد - 84

[دیجیاتو](#)