

بررسی بازی Pro Evolution Soccer 2017؛ شکست در دقیقه نود - دیجیاتو

حسین آدینه | دوشنبه، ۲۹ شهریور ۱۳۹۵

وقت بررسی پادشاه بی چون و چرای سال های دور از راه رسیده و این بار، باز هم مجبوریم از رقابت سنگین PES و FIFA یاد کنیم. همگی به خاطر داریم فوتبال ژاپنی ساده اما هیجان انگیز و بی نظیر قدیمی که آن سال ها با نام Winning Eleven شناخته می شد چگونه به پای ثابت بحث و جدل های کلوپ ها و گیم نت های پلی استیشن 1 تبدیل می شد.

فیفا هم تقریباً از همان دوران کار خود را آغاز کرد، اما کمتر کسی بود که هیجان جالب توجه وینینگ الون را به فیفای خشک ترجیح دهد. هر چند در سالیان گذشته فراز و نشیب بسیار زیادی در این رقابت رخ داده و هر کدام دوران طلایی خود را داشته اند. گاهی کفه ی ترازو به سمت فیفا میل می کرد و گاهی به سمت PES.

حالا در دوره ای قرار داریم که کفه ترازو باب میل فیفا سنگینی می کند و در چند سال گذشته PES فروغی کم رنگ تر از قبل داشته است. عنوان ورزشی فیفا به لطف ناشر قدرتمندی مثل الکترونیک آرتز از منابع مالی و سرمایه گذاری عظیمی برخوردار بوده و همینطور استفاده از برند لایسنس شده ی فیفا باعث شده در قالب یک بازی تمام و کمال در اختیار مخاطبین قرار گیرد. اما هرگز این مسئله باعث نشد کونامی پا پس بکشد.



با وجود اینکه اصرار ژاپنی ها برای ساخت مداوم PES در سال های اخیر موجب ضرر و زیان اقتصادی این شرکت کهنه کار شده، اما مدیران کونامی به ضرر قاطع تصمیم دارند با تلاش بیشتر به سلطه فیفا پایان دهند. هر چند به نظر می رسد راه زیادی تا دست یابی به این مهم دارند، اما با این حال گویا قدم های اولیه این دیدگاه برداشته شده است.

سال گذشته کونامی با انتشار PES 2016 به اعتقاد بسیاری از کارشناسان، اولین خیزش بزرگ خود را برای دست یابی به هدف این فرنچایز برداشت. اما طبیعتاً هر آغازی نیازمند کوشش بیشتر برای پیش برد و حرکت به سوی مقصد است. تغییرات نسخه قبلی تا حدودی انقلابی بزرگ برای PES محسوب می شد و روزنه ی امیدی در دل هواداران ایجاد کرد.

امسال همه چشم ها منتظر قدم بعدی کونامی بود و با انتشار PES 2017 انتظار داشتیم مرحله دوم انقلاب پیش روی این بازی را مشاهده کنیم؛ اما به نظر می رسد ژاپنی ها امسال صرفاً به

حفظ دستاورد های قبلی خود بسنده کرده اند و جز چند مورد ارتقای کیفی گرافیکی و گیم پلی، شاهد نکته بزرگی نیستیم.



شاید برنامه کونامی برای رقابت نزدیک تر با فیفا در یکی دو سال خلاصه نشود، اما بدون تردید باید این مسئله مهم را در نظر داشت که در این مدت سازندگان فیفا نیز بیکار نمانده و برای ترقی تلاش می کنند. مثل امسال که الکترونیک آرتز با استفاده از موتور گرافیکی فراست بایت، دستی به سر و روی فیفا 17 کشیده و اگر چه هنوز بازی منتشر نشده، اما شواهد حاکی از رشد کیفی زیادی در فیفا 17 است.

با همه ی این مباحث، بر کسی پوشیده نیست که از فرنچایز فیفا با عنوان شبیه ساز فوتبال یاد می شود و در سوی مقابل به PES لقب بازی آرکید فوتبال داده اند. برخی برای تجربه ناب یک فوتبال جدی فیفا را انتخاب کرده و دیگران برای سرگرمی و پر کردن اوقات فراغت با هیجان سریع به سراغ PES می روند. تجربه و آمار های فروش چند سال گذشته این دو بازی نشان داده در حال حاضر مردم به محتوای واقع گرایانه بهای بیشتری می دهند، هر چند که سایر المان ها در این مسئله بی تاثیر نیستند.

در ادامه قصد داریم به بررسی بازی جدید Pro Evolution Soccer 2017 ([بررسی ویدیویی دیجیاتو](#)) پرداخته و نگاهی به تغییرات و نکات مثبت و منفی آن داشته باشیم.



یکی از جهات اصلی انقلابی PES 2016، گیم پلی ارتقا یافته و بهینه شده ای بود که تا سال ها در این فرنچایز دیده نشده بود. فیزیک و انیمیشن های بازیکنان در نسخه قبلی دچار پیشرفت کیفی قابل ملاحظه و بسیار خوبی شده بود و نوید مسیری روشن را در زمینه اساسی ترین المان این بازی به مخاطبین می داد.

PES 2017 تلاش زیادی برای پیش برد این مسیر داشته و تغییرات کوچک اما موثری در گیم پلی این بازی می بینیم. بر خلاف سال های گذشته، از همان بدو ورود به اولین مسابقه احساس خواهید کرد فوتبالی که PES ارایه می کند از آن حال و هوای فانتری گذشته فاصله گرفته و بیشتر به خود فوتبال نزدیک شده است. دیگر کمتر پیش می آید بتوانید از وسط زمین شوت کرده و توپ را به کنج دروازه حریف بچسبانید.

تاکتیک های تیمی تقریباً متکی بر نحوه عملکرد شما با کنترلر است؛ مشابه با فیفا شما می توانید با حوصله و صبر به پاس کاری پرداخته و جریان بازی را آرام کنید تا نبض مسابقه را به دست بگیرید، در عین حال در صورت لزوم توانایی بالا بردن سرعت و ایجاد حملات ناگهانی را در اختیار خواهید داشت.



فیزیک بازی نیز پیشرفت های مناسبی به خود دیده و شاهد برخورد های بین بازیکنی بهتری هستیم. علاوه بر این توپ بسیار بهتر و واقعی تر طراحی شده و در برخورد با پاهای بازیکنان و همینطور چمن ورزشگاه واکنش های به مراتب دقیق تری نسبت به گذشته نشان می دهد.

کونامی برای ارتقائات گیم پلی PES 2017 از عباراتی چون Real Touch یا Real Pass استفاده کرده است؛ اما با این وجود به نظر می رسد این عبارات تنها شعار هایی است که صرفا از آن برای مانور تبلیغاتی استفاده می شود، چرا که هنوز فاصله بسیار زیادی تا گیم پلی و فیزیک واقع گرایانه برای این بازی باقی مانده و همچنان می توان به سادگی از آن به عنوان آرکید یاد کرد.

هوش مصنوعی بازی در نسخه قبلی پیشرفت خارق العاده ای داشت و بازیکنان هر دو تیم عملکردی از خود به نمایش می گذاشتند که در عنوان PES سابقه نداشت. از یار گیری های مناسب و بهتر گرفته تا فرصت طلبی واقعی تر مهاجمان، مسیر انقلابی جدید این عنوان بهبود فراوانی یافت.



اما متأسفانه این روند در PES 2017 بسیار کند دنبال شده و به جز دروازه بانان شاهد تغییر یا ارتقای خیلی محسوسی در زمینه هوش مصنوعی نیستیم. یکی از شدید ترین نقاط ضعف نسخه قبلی، هوش احمقانه و بی کاربرد دروازه بان های بازی بود که خوشبختانه در PES 2017 رشد قابل قبولی داشته است. هر چند تمامیت هوش مصنوعی این بازی هم چنان با فاصله زیادی از فیفا عقب است.

PES یکی از بازی هایی است که هنوز از کات سین استفاده می کند و بر خلاف فیفا دارای انیمیشن های از پیش رندر شده ای برای شادی های نهایی بعد از گل، درگیری های بعد از خطا و سایر است. اما با این حال این صحنات از کیفیت قابل قبولی برخوردار بوده و تماشای عکس العمل بازیکنان به وقایع مختلف خالی از لطف نیست.

گرافیک کلی PES 2017 شرایط و حالات عجیبی دارد؛ طوری که هنگام استفاده از دوربین معمولی از کیفیت، رنگ پردازی و نورپردازی چندانی برخوردار نیست و حتی در مواردی می توان آنتی آلیاسینگ (راهی برای حذف شکستگی های خطوط و لبه های پیکسلی) و عمق بافت های آن را با عناوین مشابه تلفن های هوشمند مقایسه کرد. اما وقتی روی صورت بازیکنان زوم شود اوضاع متفاوت است؛ چهره بازیکنان مشهور بسیار دقیق و عالی کار شده و انیمیشن های صورت خیلی خوب از آب در آمده و به راحتی می توان آن را برتر از فیفا 16 دانست.



با وجود اینکه گرافیک این بازی در نگاه کلی چشم نواز و قابل قبول است، اما دارای کم و کاستی های بعضا آزار دهنده ای است که از یک عنوان نسل هشتمی انتظار نمی رود. گویی کونامی فقط به چهره بازیکنان اهمیت داده و سایر المان ها را در حد معمولی رها کرده است؛ تماشاگران با

وجود ارتقا دقت در ساخت استادیوم ها نسبت به نسخه های قبلی همچنان بی کیفیت و غیر واقعی هستند و بسیاری از المان های مهم نورپردازی و سایه زنی دارای ایراداتی غیر قابل چشم پوشی هستند.

صداگذاری تماشاگران در PES 2017 در حد قابل قبول و مناسبی قرار دارد، اما باز هم می توانست خیلی بهتر از این حرف ها باشد. عمق صدا و القای هیجان به مخاطب به خوبی صورت نمی گیرد و در موارد مختلف (مثل به ثمر رسیدن گل حیاتی یا یک گل معمولی) میزان خوشحالی و سروصدای یکسانی به گوش می رسد.

حس بد این مسئله با گزارش ضعیف و مرده ی پیتر دروری و جیم بگلین دوچندان می شود. همچون سال های قبل، PES از کیفیت و تعداد جملات گزارش بسیار بدی رنج می برد و تنها با چند دست بازی کردن ممکن است جملاتی کاملاً تکراری بشنوید. گاهی اوقات نیز نظرات گزارش گران با تاخیر پخش شده و به کلی فضای هیجانی مسابقه را خراب می کند.



علاوه بر این لحن گزارشگران به هیچ وجه هیجان انگیز نیست و بر خلاف فیفا هیچ خط یا جملات خاصی برای بازیکنان مشهور یا مسابقات مهم ضبط نشده است؛ طوری که گزارش دروری و بگلین برای مسابقه فینال جام باشگاه های اروپا با یک مسابقه تدارکاتی بین تیم های دست دوم لیگ انگلیس هیچ تفاوتی نمی کند.

جالب است بدانید بعد از اعتراض های پیاپی مردم به گزارش ها و گزارشگر های PES، جیم بگلین واکنش نشان داده و در گفت و گویی اذعان کرده، به انتقادات و اینکه مردم گزارش او را دوست دارند یا خیر اهمیت نمی دهد! حال نمی دانیم کونامی خواستار چنین گزارش سطحی و ضعیفی است یا واقعاً گزارشگران به کار رفته از کیفیت مطلوبی برخوردار نیستند.

اما یکی از مهم ترین مسائل هر بازی ورزشی، لایسنس های تیم ها و لیگ های معتبر جهان است؛ همانطور که قطعاً آشنا هستید بزرگ ترین مشکل عنوان PES همواره به این مبحث مربوط می شود. کونامی به لطف قرارداد با سازمان های قاره ای، در سال های گذشته از لایسنس اختصاصی جام قهرمانان اروپا، لیگ اروپا، سوپر جام اروپا، جام قهرمانان آسیا و لیگ قهرمانان آمریکای جنوبی برخوردار بوده است.



اما این موضوع وقتی با عدم لایسنس باشگاه های حاضر در جام های معتبر ذکر شده همراه می شود، به هیچ وجه روی خوشی ندارد. تصور کنید فینال سوپر جام اروپا بین تیم های MD White و AN White Red برگزار شود!

متأسفانه لایسنس های باشگاهی PES 2017 از نظر کمی و کیفی نسبت به سال گذشته افول داشته است؛ این بازی فقط لیگ های دسته اول و دوم فرانسه، لیگ برتر هلند، برزیل، آرژانتین و

شیلی را در خود جای داده است. جالب اینجاست که آنها لایسنس رسمی بهترین لیگ دنیا یعنی لالیگای اسپانیا را نیز از دست داده اند و اگر از طرفداران اروپایی باشید، تنها باید به سه لیگ نه چندان محبوب بسنده کنید.

همچون گذشته مابقی لیگ های معتبر اروپایی با نام های عجیب و غریب و غیر رسمی در بازی حضور دارند و می توانید در لیگ انگلیس، اسپانیا، ایتالیا و پرتغال پا به توپ شوید. نام بیشتر باشگاه های حاضر در این رقابت ها نیز به صورت لایسنس نشده قرار دارد و حتی باشگاه بایرن مونیخ (که در دسته سایر باشگاه ها قرار داشت) به طور کامل از PES 2017 حذف شده و بروسیا دورتموند، شالکه و بایر لورکزن تنها نمایندگان آلمان هستند.



کونامی قرارداد خود را با قهرمان اروپا، رئال مادرید نیز فسخ کرده و این تیم نیز به صورت لایسنس نشده در آمده و تنها باشگاه های حاضر لالیگا به بارسلونا و اتلتیکو مادرید محدود شده است. این اتفاق به نظر می رسد به سبب قرارداد امضا شده بین باشگاه بارسلونا و کونامی برای حمایت تجاری و تبلیغاتی PES 2017 رخ داده است.

تنها تیم های رسمی لیگ پر طرفدار و مهم انگلیس، لیورپول و آرسنال هستند و لایسنس منچستر یونایتد نیز نسبت به سال گذشته حذف شده؛ در عین حال لیگ ایتالیا با وجود عدم لایسنس نام Serie A با 18 باشگاه رسمی (به جز یوونتوس و ساسولو) می تواند تجربه ای نسبتا کامل در اختیارتان قرار دهد.

خوشبختانه کونامی با قرار دادن بخش ویرایش باشگاه های بازی، رفع این مشکل بزرگ را تا حدی به مخاطب واگذار کرده است. اگر چه ویرایش و تصحیح تمام نام باشگاه ها و لیگ ها، لباس های ورزشی، استادیوم ها و غیره (بر اساس تخمین های اندازه گیری شده) تا بیش از 40 ساعت به طول می انجامد، اما بدون شک باید حداقل نام ها را اصلاح کنید تا با مسابقه Man Red در مقابل London FC لذت بازی به کلی از بین نرود.



همچون گذشته PES 2017 مانور زیادی روی بخش Master League داده و شاهد اضافه شدن چند لایه جذاب دیگر به آن هستیم. مستر لیگ همواره به شدت مورد استقبال هواداران بوده و در آن می توانید با بنا نهادن باشگاه دلخواه خود، پیشرفت کرده و به مراحل بالا و حتی قهرمانی اروپا دست یابید. علاوه بر قابلیت های خوب اضافه شده به نسخه ی قبلی، امسال شاهد ارتقای سیستم نقل و انتقالات بازیکنان، اضافه شدن بخش مدیریت اقتصادی باشگاه و سیستم هوشمند برنامه ریزی زمانی لیگ هستیم.

همچنین تغییرات کوچکی در روند امضای قرارداد بین باشگاهی مثل قرض دادن بازیکنان و مذاکرات اقتصادی اعمال شده و سیستم تمرینات و ارتقای توانایی ها و مهارت های بازیکنان

پیشرفت مناسبی داشته است. شایان ذکر است که شما به اختیار می توانید به جای ساخت باشگاه شخصی خود، از تیم های شناخته شده ی واقعی استفاده کرده و هدایت آن را عهده دار شوید. مستر لیگ بدون تردید یکی از کامل ترین و البته مفرح ترین بخش های PES 2017 است.

در کنار این، بخش MyClub همچنان به فعالیت خود ادامه داده و جز سیستم جدید استعداد یابی، متاسفانه هیچ تغییر خاصی به خود ندیده است. قسمت Become a Legend نیز به قوت خود باقی است و می توان به راحتی اذعان کرد کوچک ترین تغییری نکرده و هم چنان از عمق و گستره ضعیفی برخوردار است؛ هر چند که تجربه ی آن یکی از لذت بخش ترین دسته بندی های PES 2017 است.

جمع بندی



به طور کلی می توان گفت کونامی بیشتر تمرکز خود را روی بهینه سازی هر آنچه در سال گذشته به دست آمده معطوف کرده؛ چرا که به هیچ وجه شاهد مرحله دوم انقلاب مورد انتظار PES نیستیم و تنها به ارتقای کیفی گیم پلی و گرافیک بازی بسنده شده. این اتفاق دقیقا بر عکس ادعای مدیران کونامی برای خاتمه دادن هر چه سریع تر به سلطه بی چون و چرای فیفا است.

PES 2017 در مجموع بازی خوبی است و تلفیق فیزیک، گیم پلی و حفظ تعادل بازی می تواند ساعت ها طرفداران این عنوان را سرگرم کرده و تجربه ای لذت بخش برایشان به ارمغان بیاورد. اما گویا تمام فعالیت های کونامی برای پیشرفت یکی از مهم ترین فرنچایز های حال حاضر، در دقیقه 90 شکست خورده و به همان حال رها شده است.

انتظار می رود امسال نیز شاهد ادامه سلطنت فیفا باشیم و بار دیگر PES در سایه رقیب خود قرار گیرد، اما بدون شک کسی از سال های پیش رو با خبر نیست و هر اتفاقی ممکن است به وقوع بپیوندد. فعلا باید امیدوار باشیم سران کونامی سیاست های مناسب تری برای فرنچایز محبوب خود بر گزینند و به بازی فوتبالی نام آشنای Pro Evolution Soccer بیشتر پرداخته شود.

دیجیاتو