

هر آن چه که از Mass Effect: Andromeda می دانیم - دیجیاتو

پوریا دانشور | چهارشنبه، ۱۰ آذر ۱۳۹۵

Mass Effect، بی هیچ شکی یکی از بهترین فرنچایز هایی بود که در نسل قبل پا به عرصه وجود گذاشت. این سری دنیایی علمی تخیلی را به تصویر می کشید که از نظر غنا و جزئیات، دست کمی از فرنچایز های بزرگ و مشهوری چون استار وارز و استار ترک نداشت. سه گانه اصلی مس افکت، در سال 2012 به پایان رسید، اما طرفداران هنوز هم مشتاق بازگشت به دنیای وسیع مس افکت هستند.

شایعات در دست ساخت بودن نسخه بعدی مس افکت، حتی پیش از عرضه مس افکت 3 هم شنیده می شد. در اواخر سال 2012 بود که مهره های ارشد استودیو Bioware، خالق این سری تایید کردند که در حال کار بر روی مس افکت بعدی هستند. در آن زمان تازه فاز های اولیه توسعه مس افکت بعدی کلید خورده بود و بایوور هنوز جهت حرکت این فرنچایز را به روشنی مشخص نکرده بود.

از آن زمان تا امروزه، از مس افکت جدید، صرفاً یک سری تریلر ناامیدکننده منتشر شده! در جریان E3 2014، از مس افکت بعدی بدون هیچ نام و نشانی و با یک تریلر بسیار ضعیف رونمایی شد، تریلری که صرفاً در دست ساخت بودن نسخه بعدی این سری را تایید می کرد و حاوی هیچ اطلاعات دیگری هم نبود. در کنفرانس E3 سال بعد بود که بالاخره از Mass Effect Andromeda با یک تریلر کاملاً سینمایی پرده برداشته شد.

در حالی که همه آماده مشاهده تریلر گیم پلی مس افکت اندرومدا در E3 2016 بودند، باز هم الکترونیک آرتز آب پاکی را بر روی دستان هواداران این سری ریخت و آن ها را با یک تریلر سینمایی دیگر ناامید کرد. متأسفانه این ماجرا در روز N7 (هفتم نوامبر، روز فرنچایز مس افکت) همین سال دوباره تکرار شد و در حالی که همه در انتظار رونمایی از گیم پلی این بازی بودند، چیزی جز یک تریلر سینماتیک دیگر نصیب شان نشد.

اما گویا که چرخه تریلر های ناامیدکننده مس افکت اندرومدا، قرار است که بالاخره به پایان برسد. 5 شنبه همین هفته، شهر لاس آنجلس میزبان کنفرانس The Game Awards خواهد بود و طبق قول های بایوور و الکترونیک آرتز، بالاخره قرار است چشم مان به جمال گیم پلی مس افکت اندرومدا روشن شود.

در این مقاله نگاهی خواهیم داشت به اطلاعاتی که تا به امروز از مس افکت اندرومدا منتشر شده

و انتظاراتی که ما از این بازی داریم. امید می رود که در تریلر گیم پلی این بازی، هم جنبه های اکشن و هم جنبه های نقش آفرینی این بازی به شکل واضحی نمایش داده شوند.

داستان



سال 2148 میلادی، انسان ها در سطح مریخ، تکنولوژی باقی مانده از یک نژاد کهن یعنی Prothean ها را پیدا می کنند. با استفاده از این تکنولوژی ها، انسان به تکنولوژی سفر با سرعت بالاتر از نور دست دست می یابد. اما انسان برای سفر به سایر منظومه ها، به دانش و تکنولوژی های بسیار بیشتری نیاز دارد.

تحقیقات در سطح سیارات منظومه شمسی ادامه می یابد و در سال 2149، بالاخره اولین Mass Relay توسط انسان ها کشف می شود. این ریلی که تا پیش از این یکی از قمر های پلوتو تصور می شده، به انسان این اجازه را می دهد که قلمرو خود را گسترش بدهد و شروع به ساخت کلونی در سیارات دیگر منظومه ها کند.

8 سال بعد، انسانیت در می یابد که در این جهان پهناور تنها نیست. بعد از سه سال جنگ با نژاد Turian، بالاخره صلح برقرار می شود و انسان ها شروع به زندگی در بین سایر نژاد های کهکشانی می کنند. اما گذشته ای تاریک، بر آینده روشن انسان ها سایه انداخته. ریپر ها، بعد از 50000 سال بازگشته اند تا بار دیگر تمامی موجودات کهکشان راه شیری را نابود کنند. در حالی که ریپر ها در نزد ساکنین کهکشان افسانه ای بیش نیستند، اما کامندر شپرد در سال 2185، ساکنین کهکشان را از خطر حمله این بیگانگان مطلع می کند.

آن چه که تا پیش از این خواندید، تنها مقدمه ای بر جهان پهناور مس افکت و بخشی بسیار کوچکی از داستان مس افکت 1 بود. در واقع این داستان ها، شالوده اصلی مس افکت اندرومدا هستند و برای فهم داستان نسخه بعدی این سری، حداقل به این اطلاعات نیازمندید. اما حالا اجازه دهید که در مورد پیش زمینه داستانی مس افکت اندرومدا حرف بزنیم.

بخشی از ارتش انسان ها، خطر حمله ریپر ها را جدی می گیرند و شروع به اجرای اقدامات پیش گیرانه برای جلوگیری از انقراض تمامی نژاد ها می کنند. یکی از این پروژه ها، Andromeda Initiative نام دارد، پروژه ای که هدف از آن، پیدا کردن محل سکونت برای سایر نژاد ها در کهکشان اندرومدا، و پیدا کردن راهی برای سفر سریع و امن بین کهکشان راه شیری و اندرومدا است.

با مطالعه تکنولوژی های بازمانده از Prothean ها، نژاد های کهکشان راه شیری موفق به کشف Ark می شوند. Ark در واقع راهی برای سفر به کهکشان اندرومدا است. با کشف آرک، حالا Andromeda Initiative بسیار جدی تر از قبل دنبال می شود و به عنوان اصلی ترین راه نژاد ها برای بقا تلقی می گردد. حال همه منتظر شپرد اند، یا وی کهکشان راه شیری را از ریپر ها نجات

می دهد، یا این که پروژه Andromeda Initiative کلید می خورد و ناوگان شامل نژاد های کهکشان راه شیری به آندرومدا سفر می کنند.



در پایان اتفاقات سه گانه اصلی، درست در زمانی که تصور می شد که شپرد مرده، سفینه های Ark کهکشان راه شیری را به مقصد آندرومدا ترک می کنند. اما متأسفانه راه برگشت آن ها طی آخرین اقدامات شپرد برای نابود کردن ریپر ها نابود شده و حالا سران Andromeda Initiative وظیفه دارند که با اکتشاف کهکشان اندرومدا، راهی برای بازگشت به کهکشان راه شیری بیابند.

ناوگان Andromeda Initiative شامل 5 سفینه می شود. سفینه اصلی Nexus نام دارد که در واقع هدایت این ناوگان را بر عهده دارد. 4 سفینه دیگر هر کدام وظیفه حمل یکی از نژاد های اصلی کهکشان راه شیری را بر عهده دارند و توسط فردی به نام Pathfinder رهبری می شوند که به صورت مستقیم با فرمانده Nexus در تماس است. اغلب انسان ها بر Hyperion سوار اند، سفینه ای که توسط Alec Ryder رهبری می شود.

مس افکت آندرومدا، تلاش نژاد های کهکشان راه شیری را برای پیدا کردن یک خانه در کهکشانی بیگانه را روایت می کند. انسان ها و دیگر نژاد های نسخه قبل، حالا خود بیگانگی هستند که باید جای پای خود را در آندرومدا و سرزمین های رام نشده اش محکم کنند. در واقع در آندرومدا، نقش ها کاملاً نسبت به نسخه قبل تغییر کرده. شخصیت های اصلی حالا خود در کهکشانی نا آشنا بیگانه هستند و باید با نژاد های بومی آندرومدا ارتباط برقرار کنند. ارتباطی که قرار نیست به راحتی شکل بگیرد.

بازیکن کنترل یکی از فرزندان الک رایدر را بر عهده می گیرد. این موضوع کلیدی ترین تغییر مس افکت آندرومدا نسبت به سه گانه قبلی است. بازیکن خود به جای فرزندی که انتخاب کرده بازی می کند و فرزند دیگر، به عنوان یک شخصیت پشتیبان به وی یاری می رساند. مشخص است که اصلی ترین تفاوت میان رایدر ها جنسیت آن ها است. اما باید دید که آیا تفاوت های دیگری هم در بعد داستانی میان این دو وجود دارد یا خیر.

بخش ساخت شخصیت پای خود را به این نسخه هم باز کرده. تمامی رایدر ها، پدر و فرزندان، قابل شخصی سازی اند و بازیکن می تواند نام فرزندان رایدر را خود مشخص کند. به دلایل اتفاقاتی که در اوایل بازی رخ می دهد، پسر و یا دختر رایدر، نقش Pathfinder را بر عهده می گیرد. بر خلاف شپرد که فرمانده ای کارکشته بود، رایدر شخصیتی است کاملاً خام که هیچ تجربه ای ندارد.

در واقع طبق این اطلاعات، انتظار می رود که یکی از اصلی ترین ستون های داستانی مس افکت آندرومدا، خانواده رایدر و فرزندی که بازیکن کنترل می کند باشد. یکی از نقاط ضعف سه گانه مس افکت این بود که شخص شپرد، به نوبه خود در طول داستان هیچ گاه پیشرفت نمی کرد و شخصیتی ثابت داشت. اما به پشتوانه این شالوده داستانی، آندرومدا حالا می تواند داستان

شخصی تری را در دل داستان کلی ترش روایت کند و به پیشرفت و تحولات رایدر، از یک سرباز بی تجربه تا فرمانده ای قادر پردازد و مشکلات این راه را به تصویر بکشد.

طبق گفته بایوور، سری مس افکت قرار نیست که از این پس فقط داستان رایدر ها را روایت کند و آندرومدا قرار است که خود یک داستان کامل را بازگو کند. در واقع می توان گمان کرد که سری مس افکت پس از این به سری دراگون ایج، دیگر عنوان بایوور شباهت پیدا کند. نسخه های سری دراگون ایج با این که داستانی به هم مرتبط داشتند، اما هر کدام سرگذشت یک شخصیت منحصر به فرد را روایت می کردند.

روابط و شخصیت ها



همانند سایر بازی های بایوور، در آندرومدا هم شخصیت ها نقش بسیار مهمی را در روند بازی دارند. تعداد روابط ممکن بین تمامی شخصیت ها، از دیگر بازی های بایوور به مراتب بیشتر است. شخصیتی که کمترین دیالوگ را در جریان بازی دارد، بیشتر از اغلب هم تیمی های شپرد در مس افکت 3 صحبت می کند!

خیلی از این روابط کاملا اختیاری هستند، هرچند بازیکن می تواند با شرکت در آن ها اطلاعات زیادی را در مورد شخصیت ها و خانواده رایدر بدست بیاورد. ماموریت های لویالتی مس افکت 2 پای خود را به این نسخه باز کرده اند، ماموریت هایی که مختص به هم تیمی های شخصیت اصلی است و بازیکن می تواند با انجام آن ها از گذشته و مشکلات شان باخبر شود. در مس افکت دو، به انجام رساندن این ماموریت ها تاثیر مستقیمی بر سرنوشت هر شخصیت در پایان بازی داشت، اما در آندرومدا این مراحل در پایان بازی تاثیری ندارند و صرفا محتویاتی هستند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد شخصیت ها.

گرچه قرار است آندرومدا داستان کاملی داشته باشد، اما این بازی هم سبق سنت دیرینه سری مس افکت حاوی پایان های متفاوتی است که بایوور فعلا حرفی در مورد آن ها نزنده. پس از به اتمام رساندن بازی می توانید با حفظ آیتم ها و قابلیت هایی که کسب کرده اید، به سراغ بخش New Game + بروید، البته در ابتدای این بخش می توانید جنسیت شخصیت تان را تغییر دهید.

گیم پلی



گیم پلی سه گانه مس افکت، ترکیبی بوده از دو ژانر اکشن و نقش آفرینی.. هر چند که در دو نسخه آخر این سری، المان های نقش آفرینی به مراتب ساده تر و سطحی تر شده اند و این بازی ها بیشتر به سمت عناوین اکشن تمایل یافته اند. آن چه که ما از مس افکت آندرومدا انتظار داریم، ارائه یک گیم پلی اکشن خوب، در کنار المان های نقش آفرینی عمیق و موثر است.

سیستم کلاس بندی کاملا تحول یافته، در واقع بازیکن دیگر کلاس خود را در ابتدای بازی مشخص نخواهد کرد و در طول بازی به قابلیت های تمامی کلاس ها دسترسی خواهد داشت. قابلیت های مختلف در شاخه های گوناگون پخش شده اند و بازیکن قادر است امتیازاتی که بدست می آورد را صرف ارتقا سطح خود در این شاخه ها کند.

در واقع هدف از پیاده سازی این متد این بوده که بازیکن با برگزیدن یک کلاس، پیش از شروع بازی نحوه بازی کردنش را مشخص نکند. بایوور می خواهد به بازیکن این اجازه را بدهد که شخصیتش را در طول بازی، بر اساس نیاز ها و سلیقهش شخصی سازی کند. در واقع نگرش مس افکت آندرومدا به کلاس ها 180 درجه برعکس سه گانه قبلی است. در حالی که سه گانه پیشین بازیکن را در ابتدای بازی محدود به یک کلاس می کرد، آندرومدا دسترسی به قابلیت های تمامی کلاس ها را به بازیکن می دهد و از وی می خواهد که شخصیتش را شخصی سازی کند.

این متد می تواند عمق گیم پلی را افزایش دهد. بازیکنان قادر اند که فقط روی یک سری شاخه خاص سرمایه گذاری کنند و در یک زمینه خاص تخصص بیابند، یا این که مهارت های شان را در شاخه های متفاوت پخش کنند. در واقع کلاس بازیکن نه در ابتدای بازی، بلکه در طول بازی و بر اساس نحوه لول آپ شخصیت مشخص می شود.

برای مثال اگر بر شاخه های Combat و Biotics تمرکز کنید، شخصیتی با کلاس Vangaurd و اگر تنها روی شاخه های مربوط به Biotics سرمایه گذاری کنید، شخصیتی با کلاس Adept خواهید ساخت. اما همان طور که اشاره کردیم لزوما مجبور نیستید که روی یک شاخه خاص متمرکز شوید. می توانید قابلیت هایی از تمامی شاخه های موجود کسب کنید که در این صورت لغب Explorer به شما تعلق می گیرد.



با این نگرش جدید بایوور به کلاس ها، اهمیت متعادل ساختن قابلیت ها بسیار افزایش می یابد. حالا که دیگر گیم پلی بازی محدود به 6 کلاس ثابت نیست، بایوور نمی تواند به صورت جداگانه هر کلاس را بالانس کند. تمامی ترکیبات ممکن از قابلیت ها باید در نظر گرفته و برای برقراری تعادل در گیم پلی بازی بالانس شوند.

بایوور، دلایلی داستانی را در نظر گرفته که به بازیکنان اجازه می دهد تمامی امتیازاتی که پیش تر صرف یاد گرفتن و ارتقا مهارت ها کرده را باز پس گیرد و از آن ها مجددا استفاده کند. به لطف این سیستم، بازیکن حالا می تواند کلاس خود را در جریان بازی عوض کند و برای آزمودن کلاس های جدید، مجبور نیست که شخصیت های متفاوت بسازد.

سیستم استفاده از قابلیت ها هم دست خوش تغییرات متعددی شده. د سه گانه قبلی، با استفاده از تنها یک قابلیت، تمامی قابلیت ها وارد وضعیت Cooldown می شدند، وضعیتی که بازیکن قادر نبود برای چند ثانیه از هیچ یک از قابلیت هایش بهره ببرد. این مکانیزم که Golbal Cooldown نامیده می شد، جای خود را با Individual Timers عوض کرده. حال با استفاده از هر

ابیلیتی، تنها همان قابلیت وارد وضعیت Cooldown می شود.

به لطف این سیستم جدید، بازیکن حالا می تواند پشت سر هم از قابلیت هایش بهره ببرد. این مکانیزم، بعد جدیدی از گیم پلی مبارزات را در سری مس افکت پدید می آورد. بازیکنان می توانند بیشتر و بیشتر از قابلیت های شان بهره ببرند و از کمبو های متعددی برای هموار کردن راه شان استفاده کنند.

مکانیزم متوقف کردن روند بازی در جریان مبارزات بازگشته، اما این بار در هنگام توقف بازی نمی توان به هم تیمی ها فرمان استفاده از قابلیت ها شان را صادر کرد. حالا تمامی قابلیت های رایدر و هم تیمی هایش به کلید های مخصوصی نگاشت شده اند تا بازیکن بتواند بدون نیاز به متوقف کردن جریان بازی از آن ها استفاده کند.

هر چند این موضوع باعث می شود که مبارزات روان تر شوند، اما این امکان وجود دارد که از بار استراتژیک بازی تا حدی کاسته شود. در سه گانه پیشین از قابلیت متوقف کردن روند بازی، گاهی برای اتخاذ تصمیم های مهم استفاده می شد، تصمیماتی که می توانست منجر به پیروزی شود. اما ظاهراً بایوور تصمیم گرفته که مبارزات بازی بدون کوچک ترین وقفه ای انجام بگیرند.

تغییر مهم دیگر در گیم پلی بازی اضافه شدن جت پک به تجهیزات بازیکن است که امکان حرکت در راستای عمود را هم فراهم می کند. به لطف این جت پک بازیکن حالا می تواند در جریان نبرد ها مانور های سریع انجام دهد و از سمت بالا به حریفانش حمله کند. لازم به ذکر است که این جت پک در کاوش در سطح سیاره ها هم بسیار کارآمد است.

بسیاری از سلاح های قبلی به این نسخه هم راه یافته اند. علاوه بر آن ها، بازیکن قادر است شخصیت خود را به سلاح هایی چون شمشیر و چکش هم مجهز سازد! البته می توان گمان کرد که این شمشیر و چکش، صرفاً ارتقا هایی برای Omni-Tool، ابزار دستی و نمادین سری مس افکت باشند.

آرک ها سفینه های بسیار بزرگی هستند و نمی توانند روی سطح سیارات فرود بی آیند. رایدر و تیمش حال از سفینه ای به نام Tempest استفاده می کنند. این سفینه از نظر کاربرد مشابه نورماندی است و شامل طبقات و اتاق های مختلف برای رایدر و تمیش است. یکی از مشکلات نورماندی در سه گانه قبلی، لودینگ های طولانی هنگام جابه جایی بین طبقات بود. بایوور قول داده که بازیکنان درون تمپست با هیچ لودینگی مواجه نشوند.

Galaxy Map هم با حس و حال متفاوتی نسبت به سه گانه قبلی بازگشته. این نقشه حالت سه بعدی تری دارد و کاربران می توانند به واسطه آن تعامل بهتر و راحت تری با سیارات داشته باشند. به لطف این مپ جدید سفر به سیارات بسیار راحت تر و سریع تر از قبل شده. گرچه خود بازیکن تمپست را کنترل نمی کند، اما از پنجره های این سفینه، روند نزدیک شدن به سیارات کاملاً واضح و مشخص است.



همان طور که اشاره کردیم، انسان ها و دیگر نژاد های سه گانه قبل بیگانگانی هستند که قدم به سرزمینی ناشناخته گذاشته اند. آندرومدا می خواهد که بازیکنان را در شرایط رویارویی با یک نژاد کاملاً جدید قرار دهد. این نژاد جدید، Kett نام دارد که ظاهراً چندان روی خوشی به دیگر نژاد ها نشان نداده.

Kett یکی از نژاد های بومی آندرومدا است. هنوز دلایل دشمنی آن ها با مسافرین کهکشانی راه شیری مشخص نیست، اما ممکن است این دشمنی صرفاً از روی غریزه دفاعی شان باشد. بعید نیست که در ادامه، بین این نژاد ها صلح برقرار شود. به هر حال هنگام ورود انسان ها به سیتادل، همین دشمنی بین آن ها و توریین ها هم ایجاد شده بود.

با این حال بایوور می خواهد که Kett نژادی مرموز به نظر برسد. قرار نیست که حس ترحم بازیکنان نسبت به این نژاد برانگیخته شود، برعکس، قرار است که این ها قصد و نیتی شوم داشته باشند. حال این که دقیقاً در پشت پرده چه اتفاقاتی خواهد افتاد، دقیقاً مشخص نیست و تا عرضه بازی هم معلوم نخواهد شد.

آندرومدا تشکیل شده از سیارات متعددی که می توانید بر سطح شان فرود بیایید و آن ها را کاوش کنید. قرار نیست که کاوش در این سیاره ها روندی کاملاً خطی داشته باشد، اتفاقاً قرار است سیاره ها بزرگ، وسیع و پر جزئیات باشند. به گفته بایوور بازیکنان قادر خواهند بود که حتی زیر پوسته برخی از این سیاره ها را هم کاوش کنند.

گمان می رود که کاوش در سطح سیارات، به آخرین بازی بایوور یعنی Dragon Age Inquisition شبیه باشد. متأسفانه در آخرین نسخه از سری دراگون ایج، مناطق گرچه بسیار بزرگ، اما کاملاً خالی و بی جزئیات بودند. گشت و گذار در آن ها به سرعت خسته کننده می شد و حتی مراحل فرعی هم کمکی به جذب بازیکن نمی کردند. از آندرومدا انتظار داریم که با رفع این مشکلات، محیط های جذاب تری را برای کاوش ارائه کند.



ابزاری هم برای سیاره نوردی در نظر گرفته شده که شبیه به Mako مس افکت 1 می نماید. این وسیله Nomad نام دارد و برخلاف ماکو فاقد هر گونه سلاحی است. نومد بسیار سریع است و قادر است به سرعت روی تمامی سطوح حرکت کند. ظاهراً گشت و گذار در آندرومدا به مس افکت یک شبیه شده. رایدر و تیمش با نومد سطح سیارات را جست و جو کرده، نقاط کلیدی را می یابند و آن ها می کاوند.

از مشکلات ماکو در مس افکت 1، هندلینگ بسیار ضعیف آن بود. در واقع همین یک فاکتور باعث

می شد که بسیاری از بازیکنان کاوش سیارات را رها کنند. اگر H اندرومدا می خواهد روی گشت و گذار تاکید کند، باید حتما هندلینگ نومد را بهبود دهد تا اصلی ترین ابزار بازیکن برای گشت و گذار در سطح سیارات، ناامید کننده نباشد.

لازم به ذکر است که نومد قابل شخصی سازی است، هر چند امکان نصب سلاح روی آن وجود ندارد. بازیکنان قادر خواهند بود که ظاهر این سیاره نورد را تغییر دهند و سرعت آن را افزایش دهند. هر چند ارتقا نومد در این دو بعد بسیار محدود و کم به نظر می رسد و امید می رود که دلایل خوبی برای ارتقا این وسیله در بازی نهایی وجود داشته باشد.

مشکل مس افکت یک این بود که در بسیاری از سیارات، سازه ها و یا نقاط کلیدی تکرار می شدند. برای مثال یک مقر کاملا یکسان در چندین و چند سیاره مختلف یافت می شد. حال بایوور قول داده که دیگر از ریسورس های تکراری برای طراحی سیارات بهره نبرد و هر محیط کاملا منحصر به فرد باشد.

بازیکن به شیوه های مختلفی به این سیارات هدایت خواهد شد. ممکن است یکی از یاران تان از شما تقاضای انجام ماموریتی روی سطح سیاره ای کند. ممکن است خودتان روی این سیاره فرود بی آید و آن را کاوش کنید. در هر صورت پس از فرود روی سطح هر سیاره، یکی از اولیت های بازیکنان احداث یک مقر عملیاتی است. در این مقر بازیکن می تواند تجهیزات خود را تغییر دهد. همچنین این پایگاه ها به عنوان نقاط Fast Travel هم استفاده می شوند.

از آن جایی که آندرومدا کهکشانی کاملا ناشناخته است، رایدر می تواند هر چیزی را در سطح آن اسکن کند. با اطلاعات بدست آمده، وی و تیمش قادر به تولید تکنولوژی های جدید خواهند بود، تکنولوژی هایی که می توان از آن ها برای تولید سلاح ها، تجهیزات جدید و ماد های مختلف برای ارتقا سلاح ها استفاده کرد.

مالتی پلیر



با استقبال بسیار خوبی که از بخش چند نفره مس افکت 3 شد، بایوور این بخش را برای مس افکت آندرومدا هم در نظر گرفته. مالتی پلیر آندرومدا نسبت به نسخه قبلی، بهبود یافته و وسیع تر شده. هنوز هم بخش چند نفره این بازی به صورت co-op است و بازیکنان پیش از شروع هر بازی مپ را مشخص می کنند. در این بخش، بازیکنان کنترل نیرو های Apex را بر عهده می گیرند. سربازانی که مستقیما در خدمت Nexus هستند.

علاوه بر مپ، یک سری متغیر هم توسط بازیکنان قابل تغییر هستند که بازی را ساده تر و یا سخت تر می کند. برای مثال اگر قدرت آسیب رسانی سلاح های تان را افزایش دهید، بازی ساده تر شده و امتیاز کمتری دریافت می کنید. اگر سلامتی تان را کاهش دهید، بازی دشوار تر شده و در عوض پاداش بهتری نصیب تان می شود.

آیتم ها در حقیقت به صورت بسته های کارت هستند که هر کارت هم به صورت کاملا شانسی حاوی ایتمی است. بازیکنان می توانند این کارت ها را با پولی که در بازی بدست می آوردند و یا با پول واقعی تهیه کنند. امید می رود که Microtransaction، بالانس بازی را به هم نزنند.

از جمله مشکلات مس افکت 3 این بود که بخش چند نفره بر روی پایان بخش داستانی تاثیر مستقیم می گذاشت. در آندرومدا، اگر بخش چند نفره را بازی کنید، امتیازاتی در بخش داستانی کسب خواهید کرد، اما بایوور قول داده که این امتیازات هیچ تاثیری بر روی روند داستان نخواهند گذاشت.

در این بخش دو نوع امتیاز مختلف کسب می کنید. یک امتیاز تجربه عادی که لول تان را بالا می برد، یک امتیاز تجربه پرستیج که لول کلاس ها را بالا می برد. برای مثال اگر با هیرو های کلاس تانک بازی کنید، پرستیج کلاس تانک بالا می رود و این کلاس به سطح بالاتری ارتقا می یابد. با هر ارتقا کلاس هم می توانید خصلت های آن کلاس را بهبود بخشید.

آینده سری



همان طور که اشاره شد، آندرومدا آینده سری مس افکت را تعریف خواهد کرد. این بازی در ها را به سمت بازی های بیشتری از سری مس افکت خواهد گشود، عناوینی که لزوما داستان خانواده رایدر را روایت نمی کنند. زیرا که ممکن است داستان این خانواده در همین شماره به پایان برسد.

امیدواریم که مس افکت آندرومدا بتواند از سه گانه پیشین درس بگیرد. هر کدام از نسخه های سری مس افکت، خوبی ها و کاستی های خودشان را داشتند. گرچه جمع آوری تمامی نقاط قوت سه گانه قبلی در یک شماره بسیار خوشبینانه نظر می رسد، اما امید می رود که بایوور بتواند به خوبی از پس توسعه آندرومدا بر بیاید.

مس افکت آندرومدا در مارچ سال 2017 میلادی عرضه خواهد شد. تریلر گیم پلی بازی هم به زودی به نمایش درخواهد آمد و بلافاصله در دیجیاتو قرار داده خواهد شد.

[دیجیاتو](#)