

# بررسی بازی Ni-Oh؛ هاراگیری یک هنر است - دیجیاتو

پویا پورنصیر | سه شنبه، ۲۴ اسفند ۱۳۹۵

مازوخیسم به نوعی اختلال روانی گفته می شود که فرد از آزارخواهی روحی و جسمی لذت می برد. طبق مطالعات روانشناسان، این افراد به دلیل ترس وحشتناکی که نسبت به تنهایی و ناتوانی دارند ترجیح می دهند زیر سلطه فرد دیگری قرار گیرند تا حس امنیت داشته باشند. طبیعت انسانی در نقطه مقابل این طرز تفکر و غریزه قرار دارد و بالطبع، قشر انگشت شماری از مردم دچار این بیماری هستند.

فرض کنید یک بازی ویدیویی شما را در شرایطی قرار دهد که بعضی مواقع حسی کنید واقعاً یک مازوخیست هستید! کافی است چند ساعت از زمان خود را صرف آخرین اثر میازاکی یعنی دارک سولز 3 کنید تا شوخی نویسنده برایتان ملموس شود. طرفداران این نوع بازی ها، از سختی بیش از حد بازی لذت می برند، مفهوم مرگ در بازی های ویدیویی برایشان معنای دیگری دارد و سعی می کنند هنگام تجربه این عناوین تمرکز صد در صد خود را روی تک تک حرکات خود بگذارند.

اگر بدون این دیدگاه ها به سمت سری سولز بروید فرقی با یک مازوخیست نخواهید داشت؛ زیرا در یک حلقه بی نهایت از درد و رنج - که کاملاً مغایر با هدف بازی های ویدیویی است - قرار خواهید گرفت و آخر سر هم بازی را رها خواهید کرد! در واقع تلاش برای رهایی از این حلقه و تجربه پیشرفت «حقیقی» - که در ادامه متن راجع به آن بیشتر پرداخته خواهد شد - در بازی های ویدیویی، باعث جذب افراد مختلف به سمت این عناوین و در نهایت ایجاد یک فن بیس وفادار و باتعصب شده است.

سوال این جا است که چرا در نقد و بررسی آخرین اثر استودیو تیم نینجا، یعنی Ni-Oh، اول از همه درباره ساخته های میازاکی صحبت می شود. سازندگان عناوینی هم چون Ninja Gaiden و Dead or Alive با ساخت این اثر وارد فاز جدیدی از دوران شغلی خود شده اند؛ استفاده از تجارب گذشته و الهام گیری از سری سولز باعث خلق اثری هم چون Ni-Oh شد.

هنگام تجربه بازی اول از همه دوربین و سیستم مبارزات بازی شما را به خاطر این همه تشابه با سری سولز آزرده خاطر می کند اما صبر کنید! Ni-Oh بعد از یک ساعت روی تازه ای از خود را به بازیکنان نشان خواهد داد. سبک هک ان اسلش و فرمول تضمین شده سری نینجا گایدن، در کنار روال گیم پلی سری سولز معجونی است که طرفداران این دو سبک شاید هیچ وقت انتظارش را

نداشتند با Ni-Oh به این آرزو برسند.



Ni-Oh به دو مجسمه عظیم الجثه در معابد بوداییان گفته می شود که نقش نگهبانی از آن را بر عهده دارند. شکل و شمایل ترسناک آن ها، ارواح خبیثه را از معبد دور کرده و مکان مقدس بوداییان از شر شیاطین و دزدها در امان می دارند. Agyo (به معنای تولد) و Ungyo (به معنای مرگ) در اکثر سفرهای بودا از وی محافظت می کردند. افسانه های گفته شده درباره این دو شخصیت، در کشور ژاپن طرفداران بسیاری دارد.

شرکت Tecmo Koei تمایل زیادی داشت که فرهنگ سامورایی و افسانه ای کشور ژاپن در غالب یک بازی ویدیویی روایت شود. آن ها در سال 2004 تصمیم گرفتند که یک بازی براساس یکی از کارهای ناتمام فیلم نامه نویس بزرگ ژاپنی یعنی آکیرا کوروساوا بسازند. درست فهمیدید؛ پروسه ساخت بازی Ni-Oh، که قرار بود سال 2006 به صورت انحصاری برای پلتفرم پلی استیشن 3 منتشر شود، حدود سیزده سال به طول انجامیده است! کو شیوساوا، که در حال حاضر رئیس شرکت Tecmo Koei است، به عنوان تهیه کننده وسواس زیادی روی این بازی داشت و تاخیرها پشت سر هم برای این بازی رقم می خورد.

بعد از فراز و نشیب های زیاد در ساخت بازی، آن ها آثار نیمه تمام خود را به استودیو تیم نینجا سپردند که در کارنامه خود عناوینی همچون سری نینجا گایدن و Dead or Alive به چشم می خورد. در نهایت کو شیوساوا در کنار بازیساز معروف، یوسوکه هایاشی در مراسم توکیو گیم شو سال 2010 از Ni-Oh جدید پرده برداری کردند.

شبهت بسیار ساختار بازی به سری نینجا گایدن و وسواس های کو شیوساوا باعث شد تا بازی 7 سال بعد روی پلتفرم پلی استیشن 4 عرضه شود. به گفته سازندگان، بدون کمک گیمرها که نسخه آلفا و بتای بازی را تجربه کرده بودند ارائه چنین خروجی آن هم بعد از این همه سال تقریباً غیرممکن بود. درست است؛ Ni-Oh درنهایت به اثری تبدیل شد که در آینده نزدیک نام آن را بیشتر خواهید شنید.



تقریباً همه بازیکنان دارک سولز برای شناخت و درک دنیا و داستان این سری به مشکل بر می خوردند. سازندگان هیچ علاقه ای برای روایت داستان به صورت معمول نداشتند و می خواستند به غیر مستقیم ترین حالت، اطلاعات به بازیکن منتقل شود. متأسفانه یا خوشبختانه، Ni-Oh نیز کم و بیش از چنین روالی پیروی می کند منتها برخلاف دارک سولز خط اصلی داستانی به صورت معمول روایت می شود.

*سبک هک ان اسلش و فرمول تضمین شده سری نینجا گایدن، در کنار روال گیم پلی سری سولز*

معجونی است که طرفداران این دو سبک شاید هیچ وقت انتظارش را نداشتند با Ni-Oh به این آرزو برسند.

در همان اول بازی با یک سکانس چند دقیقه ای روبرو می شویم که درباره شی بارزشی به نام آمریتا (Amrita) صحبت می شود و از ارزش آن برای بازیکن صحبت می کند. قدرت بسیاری که این شی به صاحب آن می دهد باعث احضار شیاطین از دنیای Yokai می شود. همین موضوع باعث شد تا ملکه انگلستان به فکر استفاده از آمریتا بیافتد و برای این کار فردی به نام ادوارد کلی (Edward Kelley) را اجیر می کند تا با ایجاد تفرقه میان قبایل کشور ژاپن، از منابع آمریتا آن سو استفاده کنند.

در آن سمت شخصیت اول بازی Ni-Oh خودش را در ابتدای بازی نشان می دهد. آدام ویلیامز (Adam Williams)، دریانورد انگلیسی - ایرلندی، خود را در زندان برج لندن می یابد. یک موجود فرابشری به نام Saoirse نیز از شخصیت چشم آبی و موطلایی بازی نگهبانی می کند و سازندگان گویا هیچ علاقه ای برای توضیح دادن مسائل بازی ندارند. با پیشرفت در بازی و فرار آدام از زندان، وی با ادوارد کلی روبرو می شود. به نظر می آید این موجود فرابشری توانایی های خارق العاده ای برای کسب آمریتا دارد و این موضوع باعث شد تا ادوارد آن را از ویلیام بدزدد. بعد از این اتفاق، ویلیام برای پیدا کردن همیار خود مجبور می شود به ژاپن سفر کند و دوباره با ادوارد کلی روبرو شود.



داستان بازی بسیار ساده، سطحی و بدون هیچ گونه مقدمه خاصی شروع می شود اما با پیشروی در بازی این موضوع به مرور زمان تغییر می کند. روند داستان بازی در اوایل به کندی طی می شود و این شک را در بازیکن به وجود می آورد که آیا بازی داستانی دارد یا خیر! با مرور زمان این مسئله تغییر می کند؛ نه به این دلیل که اتفاق خاصی حین روند داستانی رخ دهد بلکه با کمی بازی کردن متوجه خواهید شد Ni-Oh عنوانی است که تمام تمرکز خود را روی گیم پلی بازی می گذارد و آنقدر در این زمینه شما را سرگرم خواهد کرد که خودتان را از یک بخش داستانی بی نیاز می بینید. با این وجود در اواسط بازی ضرباهنگ داستان افزایش می یابد و وقایع رخ داده، بازیکن را بیشتر درگیر شخصیت ها و وقایع بازی می کند تا جایی که اواخر بازی تقریباً تمام ابهامات داستانی برطرف می شود و با یک پایان حماسی، از بخش داستانی که هیچ انتظار خاصی ندارید احساس خرسندی خواهید کرد.

سازندگان با تلفیق وقایع تاریخی و افسانه های کهن کشور ژاپن، دنیای Ni-Oh را مملو از رفرنس های مختلف به شخصیت ها و وقایع تاریخی-اساطیری کرده اند. شخصیت هایی همچون ویلیام آدامز و یا ادوارد کلی همگی شخصیت های تاریخی هستند که در برهه ای از زمان، نقش تاثیرگذاری در کشور ژاپن داشتند. قرن 16 میلادی و دوره سنگوکو (Sengoku) برهه ای است که با غرق شدن در دنیای Ni-Oh اطلاعات بسیاری درباره آن پیدا می کنید. ساختار قبیله ای آن دوران و تلاش برخی شخصیت های تاریخی برای اتحاد این قبایل بخش جذاب دنیای Ni-Oh است و

حضور افرادی همچون ادوا نوبوناگا و یا لیا سو توکوگاوا که از مهم ترین و تاثیرگذارترین رهبران قبایل خود محسوب می شوند، تاثیر این مهم را بیش از پیش افزایش می دهند. دشمنانی که طی روند بازی با آن ها روبرو می شوید، الهام گرفته از افسانه های کشور ژاپن هستند و بسیاری از مکان هایی که مراحل در آن دنبال می شود، بخشی از تاریخ این کشور را تشکیل داده اند.



مثلاً در یکی از جنگ های معروف به نام Segikahara، ویلیام برای کمک کردن به توکوگاوا وارد جنگ می شود و اتفاقاتی که در نبرد رخ می دهد شاید سند تاریخی نداشته باشد اما به جذابیت بازی و مراحل آن کمک بسیاری کرده اند.

سازندگان با تلفیق وقایع تاریخی و افسانه های کهن کشور ژاپن، دنیای Ni-Oh را مملو از رفرنس های مختلف به شخصیت ها و وقایع تاریخی-اساطیری کرده اند.

Ni-Oh برخلاف سری سولز، به صورت مرحله ای است و هر مرحله لوکیشن مخصوص به خود را دارد. ویلیام آدامز برای رسیدن به هدف خود به بخش های مختلف کشور ژاپن سفر می کند و با افراد جدیدی ملاقات می کند. ساختار مرحله ای این شانس را به سازندگان داده تا بعد انجام هر مرحله، سکانس های داستانی برای بازیکن به نمایش بگذارند و روند بازی را برای وی آشکار می کند. همانند سری سولز تشریح دنیای بازی به صورت غیر مستقیم و از طریق مونولوگ هایی که بعد لوت کردن جسد ها و یا نوشته هایی که در بخش Amrita Memories برایتان باز می شود، صورت می گیرد. اینگونه با دنیای Ni-Oh و تاریخ کشور ژاپن، که رابطه تنگاتنگی دارند، بیشتر آشنا خواهید شد.

شاید با انجام دادن 20 یا 30 ساعت از بازی نتوان درباره داستان بازی درست قضاوت کرد اما با اتمام بازی، توجیه خواهید شد که داستان Ni-Oh با وجود تمام کمی و کاستی هایش، توانسته وظیفه خود را به خوبی انجام دهد. درست است که نویسنده نتوانسته یک پلات جذاب و به یادماندنی از دنیای اساطیری ژاپن به وجود آورد؛ اما بدون شک از بهترین های این ژانر است. هدف ساخت چنین اثری، قطعاً ارائه یک داستان فوق العاده نیست بلکه باید بستری ایجاد شود تا ایده های موجود در گیم پلی بازی، بتواند به درستی پیاده سازی شود.



تا به امروز بیشتر از یک میلیون نسخه از بازی Ni-Oh به فروش رفته است. نمرات منتقدان همگی مثبت بوده و نظرات کاربران جز تعریف و تمجید از بازی، به موضوع دیگری خلاصه نمی شود. به راستی جادوی استودیو Team Ninja در ساخت این اثر چه بوده که با وجود بیش از 60 ساعت گیم پلی، افرادی وجود دارند که بارها بازی را تمام کرده و باز هم قصد دارند تمام کنند؟ برای اثبات

این حرف کافی است به بخش آنلاین بازی ( که بخش رقابت بین قبيله ها بعد از 20 ساعت گيم پلی براي تان باز خواهد شد) مراجعه كنيد و از رقابت هاي تنگاتنگ بازيكنان و وجود تعداد كثيري از افرادی كه در حال تجربه اين عنوان هستند، باخبر شويد.

از همان شروع بازی و مواجهه با دشمن اول - كه بيرون زندان در حال نگهبانی از شما است - احتمال زيادی وجود دارد كه چندین باز ببازيد! گویی سازندگان يك تابلو خطر در اول راه روبرويتان گذاشته اند و به شما هشدار می دهند كه Ni-Oh همانند ديگر بازی های معمول نسل نيست و می خواهد شما را در سخت ترين چالش ها، غرق كند. ضربات مرگ آور سرباز انگليسی در مقابل فردی كه هيچ اسلحه ای ندارد، شما را وادار به جاخالی های پی در پی و ضربات به موقع می كند. اينجا است كه شباهت های Ni-Oh با سری دارك سولز به مرور زمان خود را نشان می دهد.

ساختار کلی بازی Ni-Oh با جسارت تمام و كمال از سری سولز الهام گرفته شده است. آمريتا كه دليل تمام اتفاقات داستان است، همانند سول برای ارتقا شخصيت اصلی از آن استفاده می شود. با استراحت در Shrine ها، كه همچون Bonfire های سری سولز به حساب می آيند، می توانيد شخصيت خود را ارتقا دهيد و به تمام آپشن های موجود برای مجهز كردن ويليام دسترسی پيدا كنيد. در Ni-Oh اگر ببازيد - كه مطمئن باشيد موضوع معمولی است - اين فرصت به شما داده خواهد شد كه آمريتاهاى از دست رفته خود را باز پس گيريد و در صورت شكست دوباره، تمام آمريتاهاى كه برای ارتقا شخصيت خود كسب کرده ايد به باد خواهد رفت. اين فاكتر را با بی رحمی و وحشيگری دشمنان بازی جمع ببنديد تا Ni-Oh کمی بيشتتر براي تان ملموس تر شود.



حتی دست و پا چلفتی ترين دشمنان در Ni-Oh می تواند نبض بازی را تغيير دهند. کافی است هنگام رويارویی با دشمن گارد خود را پايين بياوريد و يا حواستان جای ديگری پرت شود تا ببينيد چگونه يك Undead، كه روی زمين خوابيده است، رويتان می پرد و با زدن ضربات پی در پی آرامشتان را به هم می زند.

*مبارزات در Ni-Oh یکی از زيباترين بخش های بازی است*

این قضيه هنگام نبرد با باس فايت های بازی كاملاً رنگ و بوی ديگری به خود می گيرد. سيستم شكست يك باس براساس آزمون و خطا جلو می رود؛ آنقدر بميريد تا طريقه شكست باس دستتان بيايد. تعداد مرگ ها می تواند از تعداد انگشتان يك یا حتی دو دست هم فراتر برود تا بتوانيد یکی از باس های بازی را پشت سر بگذاريد. بعد از آنكه نقاط ضعف باس را فهميديد ديگر كشتن آن براي تان سخت نخواهد بود. اين قضيه را می توان به تمام دشمنان در Ni-Oh تعميم داد.

درجه سختی بالای بازی و صد البته سيستمی كه سازندگان برای Ni-Oh تدارك ديده اند، باعث می شود تا بازيكن حس پيشرفت واقعی را تجربه كند. علاوه بر آمريتا و كسب آيتم های مختلف، اين مهارت شما در انجام مراحل بازی است كه به مرور زمان پيشرفت می كند و اين پيشرفت بدون

شک بی پاسخ نیست. همانند سولز، Ni-Oh نیز قوانین مخصوص به خود را دارد که با پیروی از آن می توانید در بازی پیشرفت کنید و با مشاهده پیشرفت خود، به شدت لذت می برید! این لذت در خیل عظیمی از بازی ها یا وجود ندارد، یا به چشم نمی آید. همین موضوع باعث شده تا بعد از گذشت یک مرحله یا کشتن یک دشمن حس فوق العاده ای به شما دست دهد.



مبارزات در Ni-Oh یکی از زیباترین بخش های بازی است که عمق و جزئیات آن در برخی جوانب از همتایان خود هم فراتر رفته و با الهام گیری از شاهکار بی بدیل سبک هک ان اسلش، یعنی نینجا گایدن، یکی از بهترین سیستم های مبارزه را برای بازی های نقش آفرینی عرضه کرده است. در ابتدای بازی از شما خواسته می شود دو اسلحه اصلی خود را از بین کاتانا، نیزه، تبر و ... انتخاب کنید و در حین بازی از آن ها استفاده کنید. اینگونه به طور غیر مستقیم کلاس شما تعیین می شود و باید با توجه به سلاحی که انتخاب کردید، ویژگی های شخصیت خود را ارتقا دهید.

5 نوع سلاح در بازی وجود دارد که ساز و کار هر کدام با دیگری فرق می کند. می توانید تبر را انتخاب کنید و با زدن ضربات سهمگین و کند دشمنان را از پای در بیاورید و یا همانند نینجاها از Kurisagama استفاده کنید و با زدن فنون مختلف از روند سریع بازی لذت ببرید. همین مقدار تنوع در اکثر بازیها دیده می شود و امری عادی است اما هنگامی که سازندگان، در بخش Tutorial می خواهند سیستم بازی را برای بازیکن تشریح کنند، ورق کاملاً برمی گردد. هر سلاح، سه حالت مختلف مبارزه دارد. High Stance برای حالت تهاجمی، Mid Stance برای حالت تهاجمی - تدافعی و Low Stance برای زدن ضربات سرعتی و مناسب برای زمان هایی که نیاز به جاخالی های پشت سر هم دارید، به کار می رود. شما حین بازی می توانید هر لحظه حالت مبارزه ای خود را عوض کنید و این را هم در نظر بگیرید که دو سلاح دارید که می توان هر لحظه آن را عوض کرد.

هر سلاح یک Skill Tree دارد که با ارتقا شخصیت و استفاده از آیتم های مخصوص، می توانید ده ها فنون و قابلیت جدید آزاد کنید. علاوه بر استفاده از سلاح برای پیشبرد بازی، می توانید با صرف Ninja Skill Point به تجهیزات نینجاها همچون شوریکن، ماکی بیشی، بمب دودزا و ... دسترسی پیدا کنید و با ارتقا ویلیام در بخش Onmyo Magic، انواع و اقسام نوشته های جادویی برای از پا در آوردن دشمنان در اختیار خواهید داشت. هر بخش، Skill Tree مخصوص به خود را دارد و آن ها را می توانید در بخش Shortcut قرار دهید و همزمان به 8 آیتم یا وسیله دسترسی مستقیم داشته باشید.



در Ni-Oh مبارزه با دو یا سه دشمن به صورت همزمان حماقت محض محسوب می شود؛ زیرا بعد از چند ثانیه صفحه Game Over مخصوص بازی روی صفحه نمایش می یابد. سازندگان با گذاشتن سلاح های دوربرد این مشکل را حل کرده اند و شما می توانید قبل از ورود به نبرد، برخی از دشمنان را با سلاح دوربرد از پای در بیاورید. تیرکمان، تفنگ و Hand Cannon هر کدام میزان قدرت و سرعت متفاوتی دارند و بسته به نیاز بازیکن در موقعیت های مختلف می توانید از آن

استفاده کنید.

تعداد مرگ ها می تواند از تعداد انگشتان یک یا حتی دو دست هم فراتر برود تا بتوانید یکی از باس های بازی را پشت سر بگذارید

با فعال کردن فرشته نگهبان یا همان Guardian Spirit خود، ویلیام در مدتی کوتاه به سطح جدیدی از قدرت دست پیدا می کند که در موقعیت های حساس می تواند سرنوشت ساز شود. بیش از 20 فرشته نگهبان در جای جای بازی وجود دارد که هر کدام شکل و شمایل، ویژگی ها و قابلیت های مخصوص به خود را دارند. هر کدام از فرشته های نگهبان ذات عنصر خاصی همچون آب، باد، آتش، خاک و رعد را در خود دارند و هر کدام از این عنصر ها برای دشمن بخصوص به کار می رود.

یکی از مهم ترین ارکان کلیدی مبارزه، Stamina یا همان Ki است که در دارک سولز عامل بسیاری از پیچش های مبارزه بود. این موضوع در Ni-Oh نیز صدق می کند و با زدن هر ضربه ای مقداری از استقامت شما کاسته می شود. برای جلوگیری از کاهش سرعت مبارزات، سازندگان قابلیت به نام Ki Pulse در بازی قرار داده اند. اگر در یک زمان مناسب دکمه R1 را بزنید تمام استقامتی که صرف استفاده از سلاح خود انجام دادید دوباره به دست می آید! یک حرکت کاملاً هوشمندانه از طرف سازندگان، که به ضرباهنگ مبارزات کمک شایانی کرده است.



به مرور زمان قابلیت هایی برایتان باز می شود که با تعویض اسلحه، تعویض Stance و حتی جاخالی دادن عمل Ki Pulse به طور خودکار رخ می دهد. از طرفی می دانیم Ki Pulse رکن کلیدی تمام بازی محسوب می شود و در صورت عدم استفاده از آن، بهتر است از قید بازی بزنید. اگر کمی هوشمندانه به این دو جمله دقت کنید، متوجه خواهید شد که سازندگان از شما درخواست می کنند در مبارزات تمام تلاشتان را انجام دهید که در مواقع مهم جاخالی دهید، بعد از اتمام کمبو اسلحه خود را عوض کنید و Stance خود را بسته به موقعیت تغییر دهید؛ یک راهنمایی غیر مستقیم برای چگونگی موفقیت در Ni-Oh که انجام آن می تواند علاوه بر پیشروی سریع تر در بازی، جذابیت مبارزات را چندین برابر کند. اینجا است که هنر سازندگان بر همگان آشکار می شود.

در سیستم لوت بازی ردپای دیابلو به وضوح دیده می شود و از نظر تعداد می توان با بوردلندز یا خود دیابلو مقایسه کرد. اگر این دو را بازی کرده باشید، تعدد وحشتناک آیتم های بازی را کاملاً درک خواهید کرد. هر یک آیتم می تواند ده ها نسخه مختلف داشته باشد و بستگی به اسلحه هایی که بازیکن انتخاب کرده، می تواند زره های سبک و یا سنگین را انتخاب کند. همانند سری سولز، در صورت پوشیدن زره سنگین سرعت بازیکن کاهش پیدا می کند که برای افراد مجهز به Dual Sword و یا Kurisagama اصلاً مناسب نیست. بنابراین می توانید از زره های سبک در بازی استفاده کنید. تنوع در آیتم ها می تواند میان عناوین مشابه، یک نمونه باشد؛ بعد از هر یک ساعت بازی به دلیل کشف آیتم های مختلف ست لباس ویلیام می تواند چندین بار تغییر کند.

تنوع اسلحه ها و قابلیت های آن ها، به شدت بالا است و امکان ندارد در یک مرحله یک یا دو بار اسلحه خود را عوض نکنید.



می توانید تمام این آیتم ها را در بخش آهنگری ارتقا دهید، ویژگی های جدید به آن اضافه کرده و با دیگر آیتم ها ترکیب کنید. سازندگان این قابلیت را به شما داده اند تا تمام آیتم ها را به اجزای سازنده اش تبدیل کرده و از آن برای ساخت آیتم های جدید استفاده کنید. شاید هیچ وقت در شرایطی قرار نگیرید که برای پیشروی در بازی، نیاز به وقت گذراندن در آهنگری و ساخت آیتم های خیلی قوی داشته باشید اما در بسیاری از مواقع می توانید درجه سختی یک مرحله را با انجام یک سری کارها، همچون قوی کردن آیتم ها در آهنگری، کاهش دهید.

*تنوع اسلحه ها و قابلیت های آن ها، به شدت بالا است و امکان ندارد در یک مرحله یک یا دو بار اسلحه خود را عوض نکنید.*

تنوع دشمنان چندان مناسب یک بازی با چنین وسعت نیست. برخلاف مسائلی که توضیح داده شد، تعداد دشمنانی که با آن ها مواجه می شوید شاید به 30 مورد هم نرسد! در آن سو نزدیک 20 باس وجود دارد که هر کدام با یکدیگر زمین تا آسمان فرق می کنند. به جرات می توان گفت که تنوع دشمنان در خود بازی نینجا گایدن بسیار بالاتر از عنوان عظیمی همچون Ni-Oh است اما با وجود این همه نکات مثبت، بزرگ نمایی چنین وضعی کار درستی نیست.

اگر به اینترنت وصل باشید با گشت و گذار در بازی، قبرهای قرمز رنگی را مشاهده می کنید که یک شمشیر روی آن قرار دارد. در واقع Ni-Oh تمام اطلاعات مربوط به شما و دلیل مرگتان را ثبت می کند و در همان جایی که مردید، سنگ قبری روی آن مکان قرار می گیرد و هر فرد دیگری که مشغول بازی در همان مکانی است که شکست خوردید، شما را احضار کرده و برای به دست آوردن Glory و آیتم هایی که در آن زمان داشتید، با شما می جنگد! طبیعی است که فرد فراخوان شده با هوش مصنوعی کنترل می شود و صد البته کشتن آن ها کارچندان راحتی نیست. بعضی مکان ها نیز سنگ قبرهایی وجود دارد که ربطی به بخش آنلاین ندارد و شخصیت های داستانی، دشمن شما می شوند که با کشتن آن ها می توانید اطلاعات بیشتری درباره دنیای بازی کسب کنید.



بعد از اتمام بازی می توانید هر کدام از فرشته های نگهبان را ارتقا دهید.

در دنیای سولز بخش چند نفره، یکی از بهترین بخش های این سری بود که ارزش تکرار بازی را دوچندان می ساخت. به طور قطع، بخش آنلاین بازی های استودیو From Software بی نظیر است و هیچ بازی نقش آفرینی نتوانسته چنین منطقی را در اثر خود پیاده سازی کند. Ni-Oh تلاش زیادی می کند که یک بخش آنلاین همانند سری سولز داشته باشد اما متأسفانه حتی یک قدم به آن نزدیک نشده است. با داشتن یک آیتم خاص می توانید بازیکنان دیگر را به دنیای



خودتان احضار کنید و به صورت تیمی بازی را ادامه دهید.

بزرگترین فاکتور مثبت در چنین سیستم آنلاین می تواند گشت و گذار در یک دنیای جدید به صورت چند نفره باشد که Ni-Oh با گذاشتن محدودیت هایی هم چون لزوم اتمام هر مرحله برای رفتن به مراحل دیگر بازیکنان، حس ماجراجویی را کاملاً نابود کرده است. بخش Clan Battle که بعد از 20 ساعت پیشروی در بازی و کشتن یک باس مخصوص، برایتان باز می شود هیچ موضوع جذابی ندارد که بخواهد بازیکن را درگیر خود کند. شما می توانید از بین قبیله های ژاپن یکی را برگزیده و برای کسب Glory با یکدیگر رقابت کنید. در صورت برد هر قبیله مقدار بیشتری Glory نصیبتان می شود و با آن می توانید آیتم و وسایل خاص بخرید. متاسفانه، تمام ویژگی های آنلاین بازی به همین حالات محدود می شود و بعد از یک الی دو ساعت سر و کله زدن با امکانات آن، جذابیتش به شدت کاسته می شود. این را هم در نظر بگیرید که بخش آنلاین برای چنین بازیهایی معمولاً ساخته نمی شود و در صورت وجود، بیشتر آزاردهنده است تا اینکه یک فاکتور جذاب برای بازی در نظر گرفته شود.



تقریباً به تمام جوانب گیم پلی Ni-Oh در این مطلب پرداخته شد. دیگر ناشران، چنین اثر با چنین محتوایی را به بخش های مختلف تقسیم و در قالب DLC به بازیکنان عرضه می کردند. برای اتمام مراحل داستانی Ni-Oh حداقل به 50 ساعت زمان نیاز دارید و برای گشت و گذار در مراحل فرعی و Twilight Mission زمان بسیار زیادی را صرف این بازی خواهید کرد.

*Ni-Oh به صنعت بازی های ویدیویی خاطرنشان کرد که الهام گرفتن از سری سولز لزوماً به معنی کپی برداری نیست.*

بعد از اتمام بازی می توانید دوباره مراحل را از اول شروع کنید. آیتم های جدیدی با دشمنان سرسخت تر در انتظارتان خواهد بود که با تغییر نوع سلاح های خود می توانید سبک بازی را به طور کامل عوض کنید و یک تجربه کاملاً جدید از بازی داشته باشید. سازندگان قول مراحل، اسلحه ها و دشمنان جدید را به طرفداران داده اند و تاکید کردند که می خواهند یک بخش PVP به صورت جدا برای بازی منتشر کنند.

Ni-Oh از آن دست بازی هایی است که شاید چند سال یک بار هم نمونه آن را ندید. از همین بازی می توان یک بازی هک ان اسلش تقریباً قابل قبول با مکانیزم های ساخت اسلحه و مبارزات و فنون، برای طرفداران هک ان اسلش عرضه کرد و باز هم آنان را راضی نگه داشت. دنیای بزرگ با مراحل مختلف، ارزش تکرار بسیار بالا، باس ها و دشمنان به یاد ماندنی، درجه سختی چالش برانگیز و ... شاید از معدود نکاتی باشد که در متن به آن اشاره شد اما بدون شک استودیو تیم نینجا در این بخش سنگ تمام گذاشته است و Ni-Oh، نمره کامل را در این بخش می گیرد.



از همان اول که وارد دنیای Ni-Oh می شوید طراحی شخصیت ضعیف آدام ویلیامز، لوکیشن بیش از حد تاریک برج لندن و انیمیشن های نه چندان طبیعی تصورات شما را نسبت به این بازی خراب می کند. خوشبختانه نباید نورپردازی ضعیف و رنگ بندی نامتقارن در محیط اولیه را نسبت به کل بازی تعمیم دهیم. با گذر از چند مرحله، هر آن چه که از یک بازی Dark Fantasy ژاپنی انتظار دارید در Ni-Oh مشاهده خواهید کرد. اکثر محیط ها اتمسفر تاریکی دارند و از طبیعت رنگارنگ سرزمین آفتاب تابان هیچ الهامی نگرفته نشده است. خبری از شهرهای شلوغ و صحبت با NPC های مختلف نیست؛ نفرین اودا نوبوناگا و دیوهای سرزمین Yokai باعث شده تا برای رسیدن به هدف خود در دالان های تاریک، جنگل های مخوف و ساختمان های نفرین شده گشت و گذار کنید.

طراحی بصری قابل تحسین Ni-Oh، تنها با پیشروی در بازی خودش را نشان می دهد. تنوع موجود در سیستم گیم پلی، به لوکیشن های بازی هم سرایت کرده و هیچ وقت در مراحل اصلی با لوکیشن های تکراری برنخواهید خورد. معماری ساختمان های ژاپن، پوشش مردم و نحوه زندگی بزرگان این ملت در عنوانی مانند Ni-Oh به خوبی نمایش داده شده است و برای علاقه مندان به این کشور می تواند یکی از مهم ترین فاکتورها برای خرید بازی باشد. متأسفانه، در محیط های باز کیفیت بعضی بافت ها نه تنها قابل مقایسه با بازی های روز نیست بلکه نسبت به بهترین های نسل قبل نیز ضعیف تر طراحی شده است.



سازندگان با نورپردازی و رنگ بندی مناسب در محیط های تاریک، تمام تلاششان را کردند تا این ضعف را پوشش دهند اما در محیط های روشن، ضعف در کیفیت بافت ها بیداد می کند. به همین دلیل، Draw Distance در بعضی محیط ها به شدت پایین است و مه های غلیظ و بی هدف، سراسر منطقه را پوشش می دهد. طراحی شمشیرها و زره ها با زیبایی هرچه تمام کار شده و شخصیت ها نیز از ظاهر مناسب و درخور ارزش بازی دارند. کم پیش می آید در چنین بازی هایی با باگ های عجیب غریب برنخوریم؛ اما در Ni-Oh تقریباً باگ وجود ندارد! با وجود تار شدن بعضی مکان ها و بافت های نسل قبلی، از نظر تکنیکی جز افت فریم در نبردهای شلوغ با مشکل خاصی مواجه نشدیم.

به طور کلی Ni-Oh گرافیک قابل قبولی دارد و با وجود مشکلات عجیب همچون بافت های خیلی ضعیف و ویژگی های فوق العاده مثبتی همچون عدم وجود باگ، سازندگان تصویر مناسبی از ژاپن را به نمایش گذاشتند و شاید نتوان آن را با بازیهای نقش آفرینی روز مقایسه کرد اما از این بخش نمره قبولی را می گیرد.

بهتر است در زمینه موسیقی، Ni-Oh با سری سولز یا نقش آفرینی هایی چون اسکایریم مقایسه نشود چون با وجود تلاش کمپوسرها برای ساخت یک موسیقی متن حماسی، هیچ دلیلی برای دانلود موسیقی متن و گوش دادن آن روی تلفن همراه وجود ندارد. نمی شود گفت Ni-Oh در این

زمینه ضعیف است زیرا تمام استاندارد ها، چه هنگام گشت و گذار در دنیای بازی چه هنگام مبارزه با باس ها، به طور تمام و کمال رعایت شده است و نمی توان خرده خاصی به موسیقی متن گرفت. صداگذاری شخصیت ها نیز همانند موسیقی متن تمام استانداردها را رعایت کرده و در آن سو، هیچ نکته مثبت و منفی خاصی به چشم نمی آید که توسط نویسنده بازگو شود.



Ni-Oh به صنعت بازی های ویدیویی خاطرنشان کرد که الهام گرفتن از سری سولز لزوماً به معنی کپی برداری نیست. ساخته های میازاکی از این به بعد به یک استاندارد تبدیل خواهد شد و بازی های زیادی قرار است در آینده از این استاندارد ها استفاده کنند. می توان با استفاده از این المان ها، اثری ساخت که با توجه به سلیقه یک گیمر، لذت آن از خود سری سولز هم بیشتر باشد! گیم پلی محشر Ni-Oh شاید فاصله زیادی با بقیه بخش های بازی داشته باشند، اما بدون شک ترکیب آن ها چیزی کمتر از بهترین عناوین نقش آفرینی بازار ندارد.

Ni-Oh به جرات یکی از بهترین بازی های سال 2017 است. یک پاداش غیرمنتظره برای طرفداران سری سولز، نینجا گایدن و اونیموشا که با الهام گیری از تک تک عناوین برتر دنیای بازی های ویدیویی، به اثری خودکفا تبدیل شده و تلاش سازندگان در پرداخت به جزئیات، آن را یکی از زیباترین و صلابته سخت ترین آثار نسل جدید تبدیل کرده است.

- سیستم مبارزات در نوع خود بی نظیر است
- محتوای فوق العاده قوی و ارزش تکرار بالا
- استفاده از فرهنگ ژاپن و شخصیت های تاریخی، جهت بهبود بخشیدن به داستان بازی
- بافت های بعضاً آزاردهنده
- روایت داستانی می توانست بهتر باشد
- برای خرید این بازی می توانید به ایستگاه بازی حرفه ای ها و وب سایت [PSPPro.ir](http://PSPPro.ir) مراجعه کنید.

[دیجیاتو](#)