

بررسی بازی Crash Bandicoot N. Sane Trilogy؛ فرصتی برای تجدید خاطره - دیجیاتو

شایان ضیایی | پنجشنبه، ۰۸ تیر ۱۳۹۶

بسیاری از ما، ساعات زیادی از کودکی مان را با کرش گذرانده ایم. کرش دوست داشتنی و خل و چل، شاید یکی از اصلی ترین مشوق های من برای خرید نسل اول و دوم کنسول های پلی استیشن بود و در سخت ترین شرایط یا زیباترین لحظات کودکی همراهی ام کرد. چه در میان جدل های به ظاهر بی پایان والدین و چه دقایقی قبل از راه افتادن به سمت فرودگاه برای سفر، می توانستید کودکی خردسال را مقابل تلویزیون ببایید که بدون توجه به آنچه دور و برش می گذرد، در دنیای بازی های کرش غرق شده و گاه حتی اهمیتی به دنیای واقعی نمی دهد.

کرش برای من (یا خیلی های دیگری) یک بازی ویدیویی صرف نبود؛ کرش تبدیل به نمادی از زیبایی دنیای بازی ها شده بود و امروز که به عقب نگاه می کنم، در شکل دادن به شخصیت امروزی و برگزیدن خبرنگاری و منتقدی بازی بی تاثیر نبوده است. به دلایل مختلف، هیچگاه این فرصت را نداشتم که تمام نسخه های کرش را تجربه کنم و متأسفانه حداقل چند نسخه ای را در دوران کودکی از دست دادم؛ از جمله نخستین Crash Bandicoot.



اما دست در دست مادرم فروشگاه ها را زیر و رو می کردم، بلکه بتوانم نسخه ای از کرش را پیدا کنم که تا آن زمان بازی نکرده بودم. حالا که بسیاری از آن بازی ها را در وب سایتی نظیر متاکریتیک می بینم، متوجه می شوم که بسیاری از آنها اصلاً بازی های خوبی نبوده اند؛ حتی برخی از آنها فاجعه بار بوده اند و لکه ننگی بر پیشانی تاریخچه شکوهمند کرش که با ناتی داگ آغاز شد و با اکتیویژن به زوال رفت. اما مهم نبود، تمام چیزی که آن زمان اهمیت داشت، آزمون و خطای مداوم، لذت بردن از حرکات احمقانه کرش و یک دنیای زیبا مقابل چشمان بود.

تک تک الماس ها باید گرفته می شد، تک تک اتاقک های مخفی باید پیدا می شد، متر به متر جهان باید زیر پا گذاشته می شد تا می توانستم بالاخره از کرش دل بکنم؛ هرچند که کمتر از یک هفته بعد دوباره تصمیم می گرفتم بازی را ابتدا شروع کنم و بازهم همه چیز برایم تازگی داشت.



با این پیش زمینه، قطعاً برایتان قابل درک است که معرفی ریمستر کالکشن سه نسخه ابتدایی Crash Bandicoot تا چه حد می توانست برایم هیجان انگیز باشد؛ اما حالا که این نقد را می نویسم، هیجانم تا حد زیادی فروکش کرده و حتی اندکی مایوس و غمگین شده ام. حالا که بعد از شاید نزدیک به 7-8 سال دوباره به سراغ کاراکتر دوست داشتنی دوران خردسالی می روم، کرش آن چیزی نیست که در ذهنم مانده بود؛ N. Sane Trilogy قطعاً ریمستری بی نظیر برای یک عنوان کلاسیک بی نظیر است، اما خود بازی ها بیشتر از آنچه تصور می کردم سالخورده شده اند.

شاید عجیب و غیرمنتظره باشد، اما زمان آنطور که باید با سه نسخه ابتدایی کرش (که حدوداً 20 سال پیش روانه بازار شدند) تا نکرده و کرش اگرچه هنوز یکی از نمادین ترین و دوست داشتنی ترین شخصیت های دنیای بازی های ویدیویی است، اما گیم پلی آن نسبت به معیارهای امروزی به قدری کند و عذاب آور شده که به جای سرگرم کنندگی، بیشتر به یک تقلای بی پایان می ماند.



Crash Bandicoot N. Sane Trilogy به همان میزان که اثبات می کند سری بازی کرش چه دستاورد فنی مهمی در زمان خود بوده، اثبات می کند که برخلاف انتظارات، سری بازی دوست داشتنی ناتی داگ از آن عناوین کلاسیکی نیست که فارغ از گذر زمان، برای همیشه زنده بماند و قابل تجربه باشد؛ نسخه های ابتدایی کرش، دیگر برای همیشه به تاریخ پیوسته اند و علی رغم تلاش ستودنی استودیوی Vicarious Visions برای زنده نگه داشتن شان، حالا بیشتر از هر زمان دیگری از این موضوع مطمئن شده ام.

اشتباه نکنید، نمی خواهم بگویم که سه گانه ابتدایی کرش، بازی های بدی هستند یا اینکه N. Sane Trilogy ارزش تجربه را ندارد. در واقع ذهنیتی که ناتی داگ برای کرش داشته و تنوع مرحله ای که برای سه بازی Crash Bandicoot، Warped و Cortex Strike Back پدید آورده، سبب می شود تا کرش را هنوز هم جزو سرگرم کننده ترین بازی های تاریخ بدانیم؛ چه سواری گرفتن از گرازهای عظیم الجثه، چه حرکت در معابد تاریک، چه سر خوردن روی زمین های آکنده از یخ و چه مبارزه با باس فایت هایی که به طرز احمقانه ای لذت بخش هستند، همه و همه نشان می دهند کرش از منظر طراحی مرحله چقدر از زمان خود جلوتر بوده است.



اما حالا، قوانین سفت و سخت بازی، مثل محدودیت در جان و دشواری طاقت فرستای مراحل در کنار محدودیت های فنی سخت افزارهای آن زمان مانند عدم تعامل دشمنان با کرش و صرفاً پیمودن مسیری مشخص در محیط، باعث شده تا امروز از گیم پلی کرش لذت چندانی نبریم و اگر هم لحظات مایوس کننده آن را تحمل می کنیم و به سختی از مراحل می گذریم، تنها به خاطر حس نوستالژی ای است که در ما برانگیخته می شود.

صادقانه بگوییم، استودیوی Vicarious Visions دست به حرکتی زده که به ندرت در صنعت بازی می بینیم و از تک تک تار و پودهای بازی می توان عشق آنها به سه گانه کرش را دید و احساس

کرد. گرافیک بازی به شکل خارق العاده ای با استانداردهای امروزی سازگاری دارد و مهم تر از هرچیز آن است که توسعه دهندگان، کوچکترین لطمه ای به حال و هوای گرم، دلپذیر و مهمان نوازانه کرش وارد نکرده اند.



مدل های بسیار ابتدایی کاراکترها، جای خود را به شخصیت هایی به مراتب پر جزئیات تر داده اند که حتی می توان گفت تا حدی از حس و حال کارتونی بازی ها کاسته و آن ها را به واقع گرایانگی نزدیک تر کرده است. سیستم نورپردازی پیشرفته به همراه بافت هایی که عملاً از نو طراحی شده اند، دقیقاً همان چیزی است که می توانستیم برای نسخه ای ریمستر از بازی های کرش تصور کنیم و حالا سه بازی Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back، Crash Bandicoot: Warped و Bandicoot بیشتر از آنکه بازی هایی سه بعدی با گرافیک بسیار ابتدایی دو دهه پیش باشند، انگار مستقیماً از دل انیمیشن های دیزنی و پیکسار درآمده اند.

گذشته از همه این پیشرفت ها، در N. Sane Trilogy امکان تجربه گیم پلی این سه بازی برای اولین بار با آنالوگ هم مهیا شده است. اما پس از پشت سر گذاشتن چندین ساعت مایوس کننده، تصمیم گرفتم یکبار دیگر به سراغ D-Pad یا همان دکمه های چهار جهت کنترلر بروم؛ نمی توانم بگویم نتیجه معجزه آسا بود، اما قطعاً باعث شد تا گیم پلی شکلی منطقی تر به خود بگیرد و پریدن از روی موانع یا میان پلتفرم های مختلف تسهیل شود؛ اما کماکان گیم پلی نابخشودنی بازی، بابت کوچکترین اشتباهات محاسباتی در پرش، شما را تنبیه می کند.



به عنوان جمع بندی باید بگویم که N. Sane Trilogy قطعاً ریمستری است که سه گانه کرش لیاقت اش را داشته. از منظر هنری و وظیفه ای که به Vicarious Games محول شده، این استودیو کاری فوق العاده انجام داده و حتی گاه از روی علاقه و اشتیاق خود نسبت به این سه بازی، کار را بیش از اندازه ای که انتظار می رفت پیش برده.

اما از منظر گیم پلی اگر به N. Sane Trilogy نگاه کنیم، اوضاع اندکی متفاوت می شود. گیم پلی سالخورده بازی، کاملاً بر مبنای فرمولی ساخته شده که به 20 سال پیش تعلق دارد و حقیقتاً انتظاری غیرمعقول است که بگوییم ای کاش Vicarious Visions تغییراتی در گیم پلی هم ایجاد کرده بود تا گذر زمان، اینقدر خاطراتی که با کرش داشتیم را از بین نبرد. می توانم تصور کنم که در صورت اعمال تغییراتی در بازی، خود من هم به این استودیو انتقاد می کردم که «به چه حقی در گیم پلی بازی ناتی داگ دست برده اید؟»

اما حالا که Vicarious Visions ذات حقیقی کرش را بعد از بیست سال، البته این بار با رنگ و لعابی به مراتب جذاب تر به دستمان رسانده، می توانیم برای همیشه به این نتیجه برسیم که کرش، امروز دیگر آن چیزی نیست که در ذهن داشتیم و احتمالاً زمان خداحافظی با این سه گانه محبوب فرا رسیده است. Crash Bandicoot N. Sane Trilogy کماکان یک ریمستر عالی برای

گیمرهای قدیمی است که می خواهند خاطرات شان را زنده کنند، اما حقیقتاً بعید می دانم افرادی که قبلاً کرش را تجربه نکرده اند، کوچکترین لذتی از آن ببرند.

- یک ریمستر تمام عیار با گرافیکی مدرن و چشم نواز
- قرار گرفتن سه گانه کرش در باندلی 40 دلاری
- توجه ویژه Vicarious Visions به حفظ اتمسفر اصیل بازی
- سالخورده‌گی بیش از حد گیم پلی

▪ برای خرید این بازی می توانید به ایستگاه بازی حرفه ای ها و وب سایت PSPro.ir مراجعه کنید.

[دیجیاتو](#)