

انتظاراتی که از Assassin's Creed: Origins داریم - دیجیاتو

پوریا دانشور | پنجشنبه، ۱۹ مرداد ۱۳۹۶

از سال 2007 تا کنون، 18 نسخه از سری بازی های Assassin's Creed برای کنسول ها و پی سی منتشر شده. چندین سری کتاب مصور، فیلم ها و انیمیشن های کوتاه متعدد و یک فیلم سینمایی هالیوودی هم این بازی ها را همراهی کرده اند و در حال حاضر هم یوبی سافت و نتفلیکس در حال مذاکره برای تولید یک سریال بر اساس این فرنچایز هستند.

تا به امروز حدود 100 میلیون نسخه از این سری به فروش رفته و حقیقت این است که فرنچایز Assassin's Creed یکی از پول ساز ترین برند های تجاری در این چند سال اخیر برای یوبی سافت بوده. با این حال بازی های این سری، چندین سال است که در ورطه تکرار گرفتار شده اند. نمی گوئیم که نسخه های اخیر اساسینز کرید بازی های بدی بودند، اما پس از سه گانه اتزیو، دیگر هیچ کدام از این بازی ها جذابیت و تازگی نسخه های اولیه را نداشتند.

شاید به همین دلیل یوبی سافت تصمیم گرفت که به این سری استراحت دهد. واقعا گرفتن این تصمیم از سوی یوبی سافت بسیار شجاعانه بود و ریسک پذیری این شرکت فرانسوی را نشان می داد. زیرا سری اساسینز کرید یکی از ستون های مالی ای است که یوبی سافت با تکیه بر آن خود را در صنعت ویدیو گیم حفظ کرده و استراحت دادن به این سری می توانست موقعیت یوبی سافت را در این صنعت پرفراز و نشیب به خطر بیندازد.

حالا پس از یک سال، اساسینز کرید با نسخه جدیدی برگشته، Assassin's Creed: Origins قرار است که 15م مهر ماه برای کنسول های نسل هشتم و پی سی عرضه شود. Origins که به معنی ریشه ها است، قرار است ما را به دوران پادشاهی بطالسه (برخلاف تصور عموم که گمان می کنند این بازی در دوران مصر باستان رخ می دهد) ببرد و تاریخچه پیدایش اساسینز ها را برای ما روایت کند.

اما سوال این جا است که آیا یک سال استراحت برای این سری کافی بوده و آیا بالاخره قرار است که بعد از چند سال شاهد عنوانی در سطح نخستین بازی های این سری باشیم یا خیر؟ یوبی سافت برای اینکه بتواند اساسینز کرید را دوباره بر سر زبان ها بیندازد، باید چند تغییر بسیار مهم در گیم پلی و به طور کلی در طراحی این بازی ها اعمال کند که در ادامه آن ها را لیست کرده ایم.

اتخاذ یک تصمیم قاطع در رابطه با بخش مدرن سری



دزموند مایلز؛ شخصیت اصلی بخش مدرن این سری تا اساسینز کرید 3

همواره یکی از بخش های مهم اسپینز کرید بخش مدرن این سری بوده که داستان کلی سری را به پیش می برده. تا اسپینز کرید 3، داستان از دید دزموند مایلز، از نوادگان الطیر و اتزیو روایت می شد، اما با مرگ این شخصیت در اساسینز کرید 3 روند پیش روی این بخش عملاً متوقف شد. البته نسخه های بعدی این سری هم دارای بخش مدرن بودند، اما بخش مدرن آن بازی ها اطلاعات چندان مهمی را انتقال نمی داد و وجودش خیلی ضروری به نظر نمی رسید.

واقعیت این است که به نظر می رسد یوبی سافت صرفاً این بخش را در شماره های اخیر اسپینز کرید زورچپانی کرده، زیرا که داستان تقریباً در هیچ جهتی به جلو رانده نشده، گویی که نویسنده های این سری اصلاً ایده ای ندارند که قرار است چگونه این داستان را جمع کند. نحوه پایان بندی اسپینز کرید 3 هم گواهی بر این ادعا است. داستان دزموند مایلز به پایان رسید و بازیکنان متعجب و حیرت زده را با سوالات بی جواب متعدد باقی گذاشت.

از اسپینز کرید 3 به بعد یوبی سافت به جای رساندن داستان مدرن سری به جمع بندی و یا حداقل به یک فرسنگ نما، صرفاً با اضافه کردن اطلاعات جدید، به این داستان شاخ و برگ افزوده و دنبال کردن آن را برای بازیکنان دشوار تر کرده که این موضوع اصلاً برای مخاطب مطبوع و دلچسب نیست. در واقع نسخه های اخیر سری، فقط به حجم سوالات بی جواب طرفداران افزوده اند.



همچنین بعد از خروج دزموند مایلز از داستان بازی، بخش های مدرن سری دیگر هیچ گاه شخصیت جذابی نداشتند و بازی صرفاً از دید کاراکتر هایی بی هویت دنبال می شد. نبود شخصیت در بخش های مدرن هم باعث می شود که بازیکن کمتر این بخش را جدی بگیرد و اهمیت کمتری به آن بدهد. در نتیجه گیم سر رشته داستان بازی را گم می کند و بخش های مدرن عملاً برای او به قسمت هایی حوصله سر بر تبدیل می شوند.

از داستان که بگذریم بخش تاریخی و بخش مدرن گیم پلی هایی به کل متفاوت دارند. البته گیم پلی بخش مدرن در هیچ کدام از نسخه های سری ثابت نبوده و هر بار دست خوش تغییر می شده، اما تقریباً در تمامی نسخه ها، حتی در عناوین پیش از اسپینز کرید 3 هم این بخش بر خلاف قسمت تاریخی گیم پلی ای بسیار محدود داشت و در نتیجه بسیاری از بازیکنان هیچ وقت علاقه ای به بازگشت به بخش مدرن از خود نشان نمی دادند و این بخش را بدون میل و از سر اجبار دنبال می کردند.

بنابراین یوبی سافت باید در رابطه با این بخش یک تصمیم قاطعانه بگیرد. یا باید بخش مدرن را

به کل از این سری حذف کند و فقط به داستان های تاریخی و کهن بپردازد، یا بار دیگر این بخش را برگرداند و ضمن روایت کردن داستانی پرمایه و منسجم در عصر مدرن، گیم پلی آن را هم بهبود بخشد تا بازیکن با اشتیاق بخش مدرن را بازی کند.



اما حذف شدن بخش مدرن چه پیامد هایی خواهد داشت؟ حقیقت این است که همواره بخش تاریخی و کهن بوده که برای بازیکنان اهمیت داشته. خیلی از گیمرها نسبت به بخش مدرن بی تفاوت اند و به حذف شدن این بخش و آنیموس از بازی قطعا روی خوش نشان خواهند داد. در صورت حذف این بخش، یوبی سافت خواهد توانست بیشتر روی بخش تاریخی تمرکز کند و داستان و به طور کلی، تجربه بهتری را هم به مخاطب ارائه دهد.

اما به نیمه پر لیوان هم نگاه کنیم. حقیقتا داستان سری اساسینز کرید همواره بر ستون بخش مدرنش استوار بوده و تمامی داستان های کهن هم در واقع جنگ تاریخی بین اساسینزها و تمپلارها را نشان می دهند که حالا در دوران مدرن به اوج خود رسیده. این بخش از این سری پتانسیل بسیار بالایی دارد و حذف آن ممکن است به هویت فرنچایز اساسینز کرید صدمه بزند. در واقع بخش مدرن همیشه از نظر داستانی پتانسیل داشته اما یوبی سافت چند نسخه ای است که از این پتانسیل خوب بهره نبرده.

طبیعتا حالت ایده آل این است که بخش مدرن با داستانی جذاب و با گیم پلی ای درگیر کننده به اریجینز بازگردد. اما اگر قرار باشد مثل چند نسخه قبلی شاهد بخشی مدرن با گیم پلی محدود و با داستانی آبدکی باشیم، ترجیح می دهیم که در همان دوران تاریخی سر کنیم و هیچ گاه به عصر مدرن بازنگردیم! امیدواریم که اگر یوبی سافت تصمیم به ادامه دادن بخش مدرن داشته باشد، بتواند به خوبی این قسمت را در اریجینز پیاده کند.

زیر و رو شدن ساختار و طراحی مراحل و محتویات فرعی



چند نوع مرحله فرعی محدود در اساسینز کرید،: سیندیکت مدام تکرار می شد

بگذارید با هم روراست باشیم، طراحی مراحل هیچ گاه نقطه قوت سری اساسینز کرید نبوده. شاید بتوان نقطه اوج این سری از منظر طراحی مراحل را نسخه های دو و برادرهود دانست، اما سایر عناوین این فرنچایز همگی از ضعف طراحی مراحل رنج می بردند. ضعف در طراحی مراحل هم منجر به خسته شدن و زده شدن گیمرها از بازی می شود.

یکی از بزرگ ترین مشکلات این سری در واقع نبود تنوع در طراحی مراحل فرعی است، ترجیح دادن کمیت بر کیفیت است. نقشه بازی را که باز کنید، می بینید شهرها پر شده اند از مراحل فرعی. کمیت محتویات واقعا بالا است، در حالی که کیفیت شان به ندرت بازیکن را ارضا می کند. مراحل فرعی بی هدف به نظر می رسند و گاهی واقعا دلیلی نیست که روی شان وقت بگذارید.

یک مدل مرحله بارها و بارها تکرار می شود. مثلاً به سیندیکت، آخرین نسخه از این سری دقت کنید. اغلب مراحل فرعی به یک شکل اند. یا باید کودکان کار را از کارگاهی نجات دهید، یا باید گاری های اسکورت کنید با منطقه ای را از دشمنان خالی کنید. شاید یک و یا دو بار بازی کردن این ها لذت بخش باشد. اما وقتی همین مراحل هر کدام ده ها بار تکرار می شوند شیرینی شان به مرور زیر زبان بازیکن تلخ می شود.

بعضی از مراحل به شدت احمقانه اند. در تمامی عنوانی این سری نوعی ماموریت وجود دارد که بازیکن باید شخصیت دیگری را همراهی کند و فقط به صحبت ها و مکالمات او گوش کند. خب این مراحل واقعا چه جذابیتهایی برای بازیکن دارند؟ گیمر صرفاً باید بر چالش کنترل کردن شخصیتش در میان جمعیت پیروز شود. در این مسیر هیچ حس هیجانی به او دست نمی دهد. این مراحل آرام و بی هیجان صرفاً حوصله بازیکن را سر می برند.



یوبی سافت باید فلسفه اش در طراحی مراحل را به کل عوض کند. آن ها باید به جای طراحی کردن سه یا چهار نوع مرحله و تکرار کردن چند ده باره آن ها، کیفیت را در اولویت قرار دهند. واقعا نیازی نیست که محیط بازی از مراحل فرعی پر شود، کافی است که چندین ماموریت فرعی خوب اما دندان گیر طراحی شود.

مراحل فرعی هم نباید صرفاً گیمپلی محور باشند. بیشتر مراحل فرعی نسخه های اخیر اساسینز کرید هیچ هدف داستانی ای نداشتند. بهتر است که نویسندگان بازی وقتی را هم به نوشتن داستان برای ماموریت های غیر اصلی اختصاص دهند تا بازیکن دلیلی برای انجام دادن آن ها داشته باشد و با شور و اشتیاق روی شان وقت بگذارد.

مراحل و لحظات خسته کننده هم نباید جایی در نسخه های بعدی این سری داشته باشند. به جای دنبال کردن یک شخصیت و گوش دادن به صحبت های او در طول مسیر، بازیکن باید بتواند مانند دیگر بازی ها نزد شخصیت های اصلی و فرعی برود و به صحبت های آن ها در غالب یک مکالمه قابل رد کردن گوش فرا دهد.

در اریجینز شاهد مصری عظیم و با شکوه خواهیم بود و می توانیم حتی تا نزدیکی مرز های یونان را هم کاوش کنیم. اما بزرگی نقشه یک زنگ خطر را به صدا در میاورد و آن هم خطر بازگشت یوبی سافت به عادت قدیمی اش و پر کردن نقشه از ماموریت های تکراری و حوصله سر بر است. امیدواریم که یوبی سافت از نسخه های قبلی درس گرفته باشد و با ارجحیت دادن به کیفیت، ماموریت های فرعی با کیفیت و جذاب توسعه دهد.

تغییر فرمول جهان باز



پاریس با عظمت اساسینز کرید: یونیتی بعد از مدتی بسیار خسته کننده می شد

نسخه های مختلف اساسینز کرید هر کدام در یک دوره از تاریخ اتفاق می افتادند، اما مکانیزم های جهان باز در تمامی آن ها تقریبا یکسان بود. گویی که بازی هایی یکسان اما با پوسته های متفاوت را تجربه می کردیم. برای آشکار کردن نقشه از برج ها بالا می رفتیم، برای شناسایی دشمن ها از ایگل ویژن بهره می بردیم و به کمک مینی مپ، جهان بازی را کاوش می کردیم.

خب خبر خوب این است که در اریجینز تمامی این ها به کل عوض شده. برای آشکار کردن نقشه نیازی نیست که از برج ها بالا بروید و کاربرد برج ها در این نسخه تغییر یافته. به جای ایگل ویژن، بایک، شخصیت اصلی، عقاب دست آموز خود را به آسمان می فرستند و از او اطلاعات دریافت می کند و علاوه بر این ها مینی مپ هم از بازی حذف شده.

این ها تغییراتی اند که یوبی سافت اخیرا در بازی های دیگر خود هم اتخاذ کرده. دقیقا برخی از این تغییرات را می توانید بین واچ داگز ۱ و واچ داگز ۲ هم ببینید. تردیدی نیست که این دگرگونی ها باعث می شوند که فرمول جهان باز تکراری اساسینز کرید، تازه تر و جذاب تر از قبل شود. اما این فرمول باز هم جای پیشرفت و بهبود دارد.

یوبی سافت باید مصر را به گونه ای طراحی کند که گشت و گذار در آن برای بازیکن با لذت همراه باشد. دویدن و بالا رفتن از سازه ها فقط برای چند ساعت لذت بخش خواهد بود. حقیقت این است که حتی با وجود محیطی عظیم، سری اساسینز کرید همواره از مشکل خطی بودن گیم پلی رنج می برده، مشکلی که مانع به چشم آمدن زیبایی های جهان بازی می شده.



مثلا یوبی سافت می تواند دسترسی به برخی از مناطق و یا برخی از میان بر ها را از طریق در ها و یا دروازه های قفل ببندد و برای باز کردن آن ها، پازل های چالش برانگیز اما جذاب، در دل همان محیط بازی طراحی کند. در طراحی فرمول جهان باز هم یوبی سافت باز باید کیفیت را پیش تر از کمیت در لیست اولویت قرار دهد. این بزرگی محیط بازی نیست که اهمیت دارد، نحوه تعامل بازیکن با این محیط به مراتب مهم تر است.

توسعه دهندگان می توانند گجت ها و ابزار مختلفی را برای بایک طراحی و تعریف کنند، به گونه ای که دسترسی به برخی از نقاط مصر، به دست آوردن جمع کردنی ها و یا حل کردن پازل ها با کمک این ها ممکن باشد. بدین ترتیب مانند عناوین سری زلدا و یا بتمن آرکام، بازیکنان می توانند ابزار خود را نه فقط برای از پای در آوردن دشمنان، بلکه برای تعامل با محیط هم به کار ببرند.

مصر فرصت خوبی برای بازگرداندن دلان ها و دخمه ها به این سری است و ظاهرا یوبی سافت هم به خوبی به این موضوع آگاه است و سعی کرده از آن بهره ببرد. با طراحی دخمه های عمیق، چالش برانگیز و پر از پازل های دشوار، توسعه دهندگان می توانند پتانسیل و قدرت گیم پلی پلتفرمینگ سری پول ساز یوبی سافت را به رخ بکشند و بازیکنان را هم سرگرم کنند.

یوبی سافت در این نسخه باید سعی کند به بازیکن آزادی عمل ببخشد، محدودیت هایی که در

نسخه های قبلی مانع لذت بردن بازیکن از محیط بازی می شدند را از میان بردارد و رابطه بازیکن با جهان باز را بهبود ببخشد. به این ترتیب گشت و گذار در مصر و به مراتب برای بازیکنان لذت بخش تر و مفرح تر می شود.

پیاده سازی خوب سیستم مبارزات



مبارزات اساسینز کرید 2 بیش از حد ساده و بدون چالش بودند

یوبی سافت چندین سال است که دارد تلاش می کند تا یک فرمول خوب و مناسب برای مبارزات اساسینز کرید پیدا کند. اگر دقت کنید، در این چند سال اخیر سیستم مبارزات این سری مدام دگرگون می شده. اما حقیقت این است که در هیچ کدام از نسخه های این سری، یوبی سافت نتوانسته به یک فرمول موفق دست پیدا کند.

تقصیر را طبیعتا گردن فرصت زمان کم و محدودی که توسعه دهندگان در اختیار داشتند می اندازیم. وقتی که هر سال باید نسخه ای جدید از اساسینز کرید منتشر شود، مگر چقدر فرصت برای تقویت و بهبود سیستم مبارزه وجود دارد؟ اما حالا که یوبی سافت یک سال اضافی به این سری فرصت داده، انتظار داریم که اریجینز یک سیستم مبارزه خوب و جذاب را به مخاطبین ارائه دهد.

در اکثر نسخه های این سری، سیستم مبارزات به این شکل بوده که چندین دشمن دور شخصیت اصلی حلقه می زدند و یکی یکی به بازیکن حمله می کنند. گیمر هم می توانست بدون هیچ فکری و صرفا با زدن چند دکمه، حمام خون راه بندازد. مشکل این سیستم مبارزه این است که اصلا و ابدا جذابیت ندارد و چالش برانگیز نیست.

شاید مخالف باشید و بگویید سیستم مبارزه از قصد این طوری طراحی شده تا حس قدرت را در بازیکن القا کند. خب سیستم مبارزه اساسینز کرید را با سری بتمن آرکام مقایسه کنید. سیستم مبارزات در سری آرکام نه تنها جذاب است و حس قدرت را القا می کند، بلکه جریان ریتمی آن بازیکن را هیجان زده می کند و گیمر هم می تواند از کمبو ها و ابزار مختلف برای متنوع کردن روند مبارزات بهره ببرد.



اتفاقا یوبی سافت در دو نسخه آخر این سری سعی کرده بود که سیستم مبارزات اساسینز کرید را به سمت بازی های آرکام متمایل کند. پیشرفت در سیستم مبارزات تا حدی دیده می شد اما هنوز هم تا حالت ایده آل فاصله بسیاری باقی مانده. البته ما نمی گوییم که اساسینز کرید باید دقیقا مشابه سری آرکام شود. سیستم مبارزات اساسینز کرید، فارغ از شباهتش به دیگر بازی ها، باید درگیر کننده، جذاب و چالش برانگیز باشد.

خبر مسرت بخش این است که طبق تریلر هایی که تاکنون از اریجینز منتشر شده، می دانیم که سیستم مبارزه در این بازی به کل عوض شده و دیگر شباهتی به قبل ندارد. سیستم مبارزه در این نسخه حالا «واکنش محور» است. شاید بیشترین شباهت را به سری دارک سولز داشته باشد، البته قطعا مانند آن بازی ها سخت و دشوار نخواهد بود، زیرا که مخاطبین این قرار است از همه قشری باشند.

حالا بایک می تواند از ضربات سنگین و سبک استفاده کند، در مبارز ها جاخالی دهد، با سپر ضربات دشمن را دفع کند و از نزدیک به ۱۵۰ سلاح مختلف استفاده کند. روی کاغذ که همه چیز نوید یک سیستم مبارزه خوب را می دهد، اما انتظار داریم که یوبی سافت بتواند به خوبی از پتانسیل این سیستم مبارزه بهره ببرد. جدا از این که مکانیزم ها باید به خوبی طراحی و پیاده شوند، یوبی سافت بهتر است که چند مورد حیاتی را هم رعایت کند.

در این سیستم مبارزه، دشمنان باید تنوع بالایی داشته باشند. اگر قرار باشد که در بازی فقط چند نوع محدود از دشمنان ببینیم، ضربات و حملات آن ها به مرور تکراری می شود و بازیکن مجبور می شود که دائم یک سری حرکات تکراری برای غلبه بر آن ها را به کار ببرد. اما اگر با پیش روی در بازی به صورت مداوم انواع جدیدی از دشمنان معرفی شوند، بازیکن هم مجبور می شود متناسب با حرکات آنان، شیوه مبارزه خود را تغییر بدهد و بروز کند.



همچنین هوش مصنوعی هم باید به شکل ملاحظه ای تقویت باید. هوش مصنوعی دشمنان از جمله نقاط ضعف تمامی نسخه های قبلی اساسینز کرید به شمار می رفته و از اصلی ترین دلایل عدم وجود چالش در مبارزات عناوین این سری بوده. از یوبی سافت انتظار می رود که در این نسخه الگوریتم های هوش مصنوعی دشمنان را به شکل قابل ملاحظه ای بهبود ببخشد تا مبارزات چالش برانگیز تر شوند.

سلاح ها هم باید تفاوت های قابل ملاحظه ای با هم داشته باشند و همه یک شکل و یک طور به نظر نرسند. برای مثال، نیزه می تواند برد بیشتری از شمشیر داشته باشد و از فاصله دور تر به دشمنان آسیب بزنید، اما قدرتش به مراتب کمتر از شمشیر باشد. یا به عنوان یک نمونه دیگر، گرز می تواند قدرتمند تر از شمشیر باشد، اما به خاطر کند بودنش، بعد از هر ضربه فضا برای حمله را در اختیار حریف قرار دهد.

هر نوع سلاحی می تواند در برابر نوع خاصی از دشمن اثر بخش تر باشد. این وظیفه و هنر یوبی سافت است که بتواند مبارزات را به گونه ای پیاده کند تا بازیکن مجاب شود بنا به شرایط از سلاح های متنوعی که در اختیار دارد بهترین بهره را ببرد. به این طریق مبارزات هم چالش بر انگیز می شوند، هم تنوع به خود می گیرند و هم بازیکن را به تفکر وادارند.

انتظار ما از اریجینز این است که اولاً یوبی سافت بتواند به خوبی این سیستم مبارزه جدید را پیاده کند و ثانياً با طراحی دشمنانی متنوع و سلاح های متمایز، به مبارزات تنوع ببخشد و آن ها را از

یکنواختی ای که گریبان گیر نسخه های قبل شده بود برهاند. اریجینز می تواند بهترین سیستم مبارزه در این سری را تا به امروز داشته باشد، باید منتظریم باشیم و ببینیم که آیا انتظاراتمان برآورده می شوند یا خیر.

تاکید بیشتر مخفی کاری



کراچ مکانیز خوبی بود که در اساسینز کرید: یوتی معرفی شد و در سیندیکت بهبود یافت و به پیشرفت مخفی کاری کمک کرد

اساسین ها قرار بود که قاتلین خاموش باشند، مخفی کاری هم از بنیادی ترین اصول این سری بود. اما هیچ کدام از نسخه های اساسینز کرید بازی های مخفی کاری خوبی نبودند. مکانیزم های مخفی کاری در این بازی ها جدا از این که بسیار ساده و ابتدایی پیاده سازی شده بود، بیشتر مایه عذاب بازیکن ها بود. یونیتی و سیندیکت با اضافه کردن کراچ سعی کردند که اوضاع مخفی کاری را در این سری سامان دهند و تا حدودی هم موفق شدند.

اما برای بهبود مخفی کاری، جز کراچ به مکانیزم های دیگری هم نیاز است. مراحل باید با در نظر گرفتن مخفی کاری طراحی شوند، باید راه هایی برای پشت سر گذاشتن دشمنان وجود داشته باشد. برخی از این مکانیزم ها طبق اطلاعاتی که تا کنون منتشر شده در اریجینز حضور دارند، مثلا به کمک سنو، عقا دست آموز بایک، بازیکن می توان دشمنان را علامت گذاری کند و راحت تر از دید آن ها پنهان بماند.

البته یوبی سافت نباید صرفا تمرکز را روی مخفی کاری قرار دهد. مراحل باید به گونه ای طراحی شوند که به بازیکن آزادی عمل بدهند تا وی بتواند به هر شکلی که تمایل دارد بازی کند. اما امکان پیشروی به صورت مخفی کاری هم باید گزینه ای خوب و قابل قبول باشد. حتی برای متنوع تر کردن بازی، یوبی سافت می تواند چگونگی پیشروی مرحله را بر اساس شیوه بازی کردن گیمر تغییر دهد.

برای مثال بازی های سری دیساندر را در نظر بگیرید. اگر بازیکن بدون نقص از دید هدف خود و محافظینش مخفی بماند، می تواند با در دسر کمتر به هدفش برسد. اما اگر که وی لو برود، بخش هایی از مرحله با در ها یا دروازه ها بسته می شود، تعداد نگهبانان بیشتر می شود و هدف هم سعی می کند که خود را در امان نگه دارد. این گونه بازیکن دلیلی پیدا می کند تا بازی را به شکل مخفیانه به پیش ببرد.

از اریجینز انتظار داریم که به وعده فراموش شده سری یعنی مخفی کاری تحقق ببخشد. برای این که مخفی کاری در اساسینز کرید ممکن و هیجان انگیز باشد، به مکانیزم های مختلف نیاز است. انتظار داریم که یوبی سافت حداکثر تلاشش برای پیاده سازی این مکانیزم ها را به کار بگیرد و امید داریم که توسعه دهندگان در نهایت یک بازی مخفی کاری خوب تحویل بدهد.

استفاده مناسب از ویژگی ها



هوک بلید از مکانیزم های خوبی بود که در اساسینز کرید: رولیشنز معرفی شد، اما در نسخه های بعدی جایی نداشت

در نسخه های اصلی سری اساسینز کرید یک موضوع عجیب به چشم می خورد: فیچر ها و ویژگی هایی که در یک بازی حضور دارند، از بازی بعدی حذف می شوند، ایده ها ناپدید می شوند، مکانیزم ها مدام عوض می شوند. اما چرا؟ چون اساسینز کرید فرنچایزی است که به صورت سالیانه عرضه می شود، اما توسعه هر عنوان حدود به 3 سال زمان می برد و تیم های مختلفی روی هر بازی کار می کنند. یعنی روی چند بازی به شکل همزمان کار می شود.

در نتیجه ممکن است یکی از تیم ها به ایده بسیار جالبی دست پیدا کند و آن را در بازی خود پیاده کند، اما تیمی که دارد روی بازی بعدی کار می کند، فرصت نداشته باشد از آن ایده استفاده کند. همین موضوع باعث شده که گیم پلی اساسینز کرید هر سال تغییرات زیادی را به خود ببیند، در حالی که این تغییرات اصلا در یک خط نیستند و بسیار آشفته و بی نظمند.

البته چون هر نسخه از این سری در یک بازه زمانی اتفاق می افتد و همچنین از آن جایی که محیط هر نسخه با نسخه دیگر متفاوت است، طبیعی است که برخی از مکانیزم ها نسخه به نسخه عوض شوند. اما اگر به خوبی به بازی های سری اساسینز کرید دقت کنید، فرصت های از دست رفته بسیاری را در این عناوین مشاهده خواهید کرد.



به عنوان یک نمونه، هوک بلید یکی از مکانیزم های جالبی بود که اولین بار در رولیشنز از آن استفاده شد. فری رانینگ با استفاده از هوک بلید بسیار لذت بخش بود، ولی این ابزار دیگر در هیچ کدام از نسخه های این سری دیده نشد، در حالی که برای مثال، اساسینز کرید: یونیتی می توانست بهترین بهره را از مکانیزم هوک بلید ببرد. با هوک بلید پیمایش پاریس بسیار سریع تر و لذت بخش تر می شد.

برای مثال قابلیت رهبری اساسینز ها را در نظر بگیرید که برای اولین بار در برادرهود پیاده شد. این ویژگی ای بود که هم منتقدین و هم بازیکنان آن را دوست داشتند و از آن لذت می بردند. عنوانی که می توانست خیلی خوب از این ویژگی بهره ببرد بلک فلگ بود. اگر که این ویژگی در آن بازی پیاده می شد، ادوارد به عنوان یک دزد دریایی رده بالا می توانست که خدمه خود را به ماموریت های مختلف بفرستد و به این ترتیب نقش ادوارد به عنوان یک کاپیتان پر رنگ تر هم می شد.

شاید که یوبی سافت هنوز نتوانسته پتانسیل این ایده ها و مکانیزم ها را به خوبی درک کند. این شرکت یک بار باید تمامی این ایده ها و مکانیزم ها را بررسی کند و بهبود شان ببخشد. توسعه دهندگان باید در نسخه هایی که امکان استفاده از این مکانیزم ها ممکن است، از آن ها بهره

ببرند. اریجینز فرصت خوبی برای سامان دادن به وضعیت این ایده های فراموش شده است. یوبی سافت می تواند در این نسخه به بهترین شکل از برخی از مکانیزم هایی که پیشتر در این سری دیده شده بودند استفاده کند.

سخن پایانی



حقیقت این است که خیلی از مکانیزم های سری اساسینز کهنه شده اند و این آفت عرضه سالیانه است. اساسینز کراید هنوز در همان سال های ۲۰۰۸ و ۲۰۰۹ گیر کرده و حتی تغییراتی که در این چند نسخه اخیر به خود دیده نتوانسته اند گرد کهنگی را از او بزدایند. اساسینز کراید بیش از هر چیزی نیاز به ایده های نو و خلاقانه دارد.

یوبی نباید از اعمال کردن تغییرات بزرگ واهمه ای داشته باشد. خیلی از بخش های این سری باید به کل دگرگون شود و اعمال تغییرات هم نیاز به زمان دارد. بی شک تصمیم استراحت دادن به این سری از سوی یوبی سافت تصمیم بسیار عاقلانه ای بوده. اریجینز نتیجه این تصمیم است و مشخص خواهد کرد که آیا این سری به اندازه کافی استراحت کرده یا خیر.

اساسینز کراید اریجینز به نوعی شروعی دوباره هم برای این سری محسوب می شود و پس از این اریجینز به عنوان خط مبنای سری اساسینز کراید به شمار خواهد رفت. امیدواریم که حتی اگر اریجینز هم نتواند تمامی ضعف های این فرنچایز را برطرف کند، یوبی سافت در نسخه های بعدی از آموخته هایش در فرایند توسعه این بازی و از فیدبکی که از اریجینز دریافت خواهد کرد درس بگیرد و ترسی از بیشتر استراحت دادن به این سری نداشته باشد.

اساسینز کراید، هنوز هم فرنچایز پول سازی است، اما این شرایط تا ابد این گونه باقی نمی ماند. یوبی سافت باید با بروز رسانی این بازی و عرضه یک اساسینز کراید با کیفیت، بار دیگر جایگاه این بازی را زنده کند و نامش را بر سر زبان ها بیاندازد. این گونه هم پول سازی این فرنچایز تا چند سال دیگر تثبیت می شود، هم طرفداران این سری بعد از مدت ها می توانند یک اساسینز کراید خوب را تجربه کنند.

[دیجیاتو](#)