

بررسی بازی FIFA 18؛ اینک زمان تغییر است

- دیجیاتو

شایان ضیایی | یکشنبه، ۰۹ مهر ۱۳۹۶

تقریباً از آغاز نسل هشتم کنسول های بازی و طی سه یا چهار سال اخیر، سری بازی فیفا هیچ تحول شگرفی را پشت سر گذاشته و مثل هر بازی سالانه دیگری، نقد نسخه های جدید آن هر بار سخت تر و سخت تر شده است. البته شکی نیست که کارهایی مانند تغییر موتور بازی به فراست بایت به نوبه خود تغییرات قابل توجهی به حساب می آیند، اما کلیت گیم پلی نسخه ای مانند فیفا 17، به جز پیشرفت ها (و گاه پسرفت های) اندک، همچنان تفاوت آن چنانی با فیفا 14 ندارد.

▪ سازنده: EA Sports

▪ ناشر: Electronic Arts

▪ پلتفرم ها: پلی استیشن 4، پلی استیشن 3، ایکس باکس وان، ایکس باکس 360، پی

سی، سویچ

▪ پلتفرم بررسی: پلی استیشن 4

اما حقیقتی که باید از همین ابتدا به آن اشاره کرد، تغییرات ملموس فیفا 18 نسبت به تمام نسخه های نسل هشتم است. تیم الکترونیک آرتز قطعاً نوعی مکاشفه را با پشت سر گذاشته و این بار عنوانی ساخته که از جهات گوناگون با نسخه قبلی تفاوت دارد؛ نه صرفاً از جهات مثبت و نه صرفاً از جهات منفی، بسیاری از المان های دستخوش تغییر شده اند و روی کوچکترین بخش های بازی فکر شده است. آیا تمام این بازنگری ها به خوبی از آب درآمده است؟ احتمالاً نه، اما مهم اینست که سازندگان بالاخره جرئت تغییر را پیدا کرده اند.

فیفا 18 حالا از لحاظ گیم پلی حال و هوایی متفاوت دارد. گیم پلی هنوز همان گیم پلی واقع گرایانه ای است که زمین تا آسمان با سری PES تفاوت دارد و اهداف جدی تری را دنبال می کند، اما زنجیره ای از تغییرات کوچک و بزرگ سبب شده تا در همان دقایق نخست ورود به بازی، به این موضوع پی ببرید که فیفا 18 دیگر آن فیفای سابق نیست، چیزی تغییر کرده و همان سبک گیم پلی، حالا استایل تازه ای به خود گرفته است.



برای آن دسته از گیمرهایی که گیم پلی را در اولویت هرچیزی قرار می دهند و به دنبال تجربه خالص فوتبال هستند، فیفا 18 بدون شک برخی از ایراداتی که برای مدت های طولانی به باقی

بوده اند را برطرف کرده است. از منظر کنترل بازیکنان، نوعی سادگی قابل تحسین در گیم پلی به چشم می خورد و دیگر خبری از آن هفت خوان عرق آور برای رساندن یک پاس به هم تیمی یا دریبل حریفان نیست.

با فشار ساده دکمه ضربدر یا مثلث روی پلی استیشن، پاس ها به زیبایی هرچه تمام تر به دست یاران می رسند و برخلاف فیفا 17، نیازی به جهت دهی میلی متری آنالوگ نیست. به همین شکل، فشار ساده مربع شوتی قدرتمند را حواله دروازه حریف می کند و دایره، در اکثر اوقات توپ را روی سر هم تیمی مورد نظر فرود می آورد. اینطور نیست که توپ به شکلی معجزه آسا آنطور که شما می خواهید به جریان بیفتد، اما سادگی هرچه بیشتر و عدم سخت گیری روی عناصر نه چندان مهم گیم پلی، سبب می شود تجربه ای دلچسب تر و درگیرکننده تر از فیفا 18 به دست آورید.

در واقع مسائل کم اهمیتی که پیشتر به شکلی غیرمنطقی در اولویت قرار گرفته بودند تا باعث واقع گرایانگی گیم پلی شوند، دیگر مثل سابق مهم نیستند و در عوض می توانید تمرکز مضاعف روی تاکتیک ها، حملات و دفاع از دروازه خود داشته باشید. به بیان واضح تر، تیم الکترونیک آرتز به درستی به این نتیجه رسیده که پیچیده تر کردن گیم پلی، لزوماً باعث واقع گرایانگی بیشتر نیست و واقع گرایانگی مورد نظر را باید در بطن گیم پلی، یعنی در حرکات بازیکنان و واکنش های آنها نسبت به اتفاقات بازی پیاده سازی کرد.



روان تر شدن حرکات در کنار انیمیشن های گسترده تری که تقریباً نسبت به هر شرایطی واکنش پذیر هستند، احتمالات گیم پلی را افزایش داده و حالا با آغوش بازتری از استراتژی های نوآورانه استقبال می کنید. اگر شخصی مثل من همواره در فیفا 17 تیم بایرن مونیخ را انتخاب می کرد و با تاکتیک ساده سانتر روی سر یا پای روبرت لواندوفسکی در بازی ها پیروز می شد، حالا مجبور به استقبال از استراتژی های بیشتر می شود؛ زیرا جریان بازی در هر دقیقه در حال تغییر است و تکرار کردن دوباره و دوباره یک حرکت خاص، لزوماً نتیجه ای واحد در پی ندارد.

اعضای تیم چه در خط حمله و چه در خط دفاعی، واکنش های سریع تری به حرکت توپ نشان می دهند و خیلی زود، خود را به نقطه ای که در بازی در آن جا جریان دارد می رسانند. البته این واکنش دائمی و غیرقابل کنترل هم تیمی ها به جریان بازی که سبب عقب یا جلو کشیدن بازیکنان می شود، تاثیری کوچک اما قابل درک بر گیم پلی گذاشته و آن، بی تاثیر شدن نسبی استراتژی های 5 گانه سری فیفا برای هجومی شدن تیم یا پارک کردن اتوبوس در مقابل دروازه یا هر یک از سه گزینه باقی مانده است.

تا پیش از این، با تعیین هر یک از این 5 استراتژی، در واقع عملکرد و واکنش اعضای تیمتان نسبت به اتفاقات بازی تغییر می کرد اما حالا انتخاب هر گزینه، صرفاً به این معنا خواهد بود که خط دفاعی و هجومی تیمتان در کدام نقطه از زمین بازی می ایستد و تفاوتی در سبک دفاع یا حمله ایجاد نمی کند. این تغییری نیست که تاثیری بسیار منفی و اجتناب ناپذیر بر بازی داشته باشد؛ بلکه خیلی ساده، بسته به سلیقه و سبک بازی هر نفر می تواند تغییری مثبت یا منفی تلقی

شود.



از طرف دیگر، خط مشی چند سال اخیر EA Sports برای بیش از حد تیمی جلوه دادن بازی فوتبال کنار گذاشته شده و بعد از سال ها، حالا ستاره های تیم تان مجدداً فرصتی برای درخشش و خودنمایی دارند. اگرچه در اهمیت تک تک اعضا، بر برد یا باخت تیمی در دنیای واقعی شکی نیست اما حقیقت اینجاست که نبود بازیکنانی مانند رونالدو یا مسی در مسابقه ای حساس، قطعاً نقطه ضعفی بزرگ برای دو تیم رئال مادرید و بارسلونا به حساب خواهد رفت.

بنابراین حالا زمانی که توپ به زیر پای بازیکنانی مثل ابراهیموویچ، رونالدو، مسی، لواندوفسکی، گریزمن، ادن آزار و یا هر ستاره دیگری می افتد، می توانید تفاوت استایل آنها با سایر بازیکنان متوسط تر را احساس کنید. دویدن، پاس دادن، تکل رفتن و شوت زدن هرکدام از این بازیکنان حقیقتاً با دیگران تفاوت دارد و نشان می دهد سبک بازی تک تک آنها به صورت دقیق بررسی و در بازی پیاده سازی شده است.

اصلی ترین دلیل باورپذیری حرکات این بازیکنان، تکنولوژی Real Player Motion است که در واقع شخصیت هر کدام از این افراد در زمین بازی را به صورت مجازی بازسازی کرده است؛ چگونگی دویدن رونالدو، حرکات و گردش های ریز استرلینگ، تکنیک گریزمن در دریبل و بسیاری دیگر از حرکات، تنها بخشی از انیمیشن های منحصر به فردی به حساب می آیند که در فیفا 18 شاهد هستید.



هنگامی که چندین مسابقه را پشت سر می گذارید، تغییرات کوچک دیگر هم به آرامی خود را نشان می دهند. به عنوان مثال، یکی دیگر از تصمیمات تیم سازنده در راستای سهولت هرچه بیشتر گیم پلی، اضافه شدن قابلیت «تعویض های سریع» است که در واقع اجازه می دهد هنگام نمایش یک میان پرده، با نگه داشتن دکمه R2، نوعی تعویض پیشنهادی را مشاهده کنید و بدون نیاز به توقف بازی و با فشردن دکمه ضربدر، آن تعویض را انجام دهید.

سری فیفا هیچوقت از نظر اتمسفر کلی ورزشگاه و گزارش، بازی ضعیفی نبوده و این ترند با فیفا 18 هم ادامه پیدا کرده است. نکته ای که باید پیش از هر چیز به آن اشاره کرد، تنوع بیشتر جملات گزارشگر بازی، مارتین تایلر نسبت به فیفا 17 است که کمتر از سابق، جملات تکراری را دائماً بیان می کند. تحلیل های آلن اسمیت هم اندکی عمیق تر شده اند و از آن حالت کلی گویی سابق فاصله گرفته اند که باز هم تغییری دلپذیر به حساب می آید.

و سپس باید به جو حاکم بر ورزشگاه ها اشاره کرد که با تغییرات به وجود آمده در واکنش طرفداران، حالا حتی هیجان انگیز تر از قبل هم شده است. هنگامی که یک گل ارزشمند در دقایقی حیاتی به ثبت می رسانید، پرش تماشاگران بر سر جای خود، فریادهای حاکی از وجد و سپس

تشویق ایسلندی طرفداران هنگامی که بازی مجدداً آغاز شده است، سبب می شود تا تجربه صوتی بسیار شورانگیزی از فیفا 18 داشته باشید و با اشتیاق بیشتری بازی را دنبال کنید.



از لحاظ دیداری، موتور فراست بایت که فرصت چندانی برای خودنمایی در فیفا 17 نیافته بود، این بار بهبودهای کاملاً محسوسی در چهره و حرکات بازیکنان به وجود آورده است. برخلاف PES 2018، چه بازیکنان سرشناس و چه بازیکنان ناشناخته تر با کیفیت بالایی شبیه سازی شده اند. اما نکته اینجاست که تیم EA Sports هنوز با مشکلات جدی در نمایش احساسات بازیکنان دست و پنجه نرم می کند و از طرف دیگر، چشمان بی روح و مدل های موی بازیکنان، بسیار یکنواخت و غیر انعطاف پذیر به نظر می رسد.

برای یک بازی ورزشی که عموماً بازیکنان را از فاصله دور نمایش می دهد، قطعاً انیمیشن ها اهمیت بیشتری نسبت به جزئیات چهره و اندام دارند اما مسئله اینجاست که در سالی مانند سال 2018، بسیاری از بازی های ورزشی دیگر مثل NBA 2K، سری PES و حتی WWE 2K به دستاوردهای مهمی در شبیه سازی چهره رسیده اند و وقتش رسیده که سازندگان فیفا هم وسواس بیشتری در این بخش نشان دهند.

بعد از این ها نوبت به حالت داستانی محبوب Journey می رسد که این بار هم در فیفا 18 قرار گرفته و ادامه ای است بر اتفاقات حالت داستانی نسخه قبلی. در مود The Journey: Hunter Returns فیفا 18، الکس هانتز، ستاره لیگ جزیره که تصور می کند بالاخره شانسی برای انتقال به یکی از تیم های بزرگ لیگ انگلیس دارد، این شانس خود را از دست می دهد و مجبور می شود مجدداً کار خود را در لیگ اصلی فوتبال آمریکا آغاز کند.



از نظر داستان پردازی، Hunter Returns قطعاً بهبودهای مهمی نسبت به همین بخش در فیفا 17 داشته و بسیاری از بخش های از قلم افتاده داستان، حالا مورد توجه قرار گرفته اند. به عنوان مثال، پدر الکس هانتز که مثل خود او روزی فوتبالیست بوده، به دلایلی که از اسپویل آنها می پرهیزیم در نسخه قبلی حضوری کمرنگ داشت و بخش عمده ای از توجه روی مادر، پدر بزرگ و مدیر برنامه های الکس معطوف شده بود.

اما در نسخه تازه، فرصتی خواهید داشت تا ارتباط بهتر و بیشتری با پدر الکس داشته باشید و به پیشینه این دو و اختلافات خانوادگی آنها پی ببرید. ضمناً مثل نسخه قبلی، با پیشرفت در حالت Journey به مرور زمان با برخی ستاره های فوتبال مانند ریو فردینانز، تیری آنری و کریستیانو رونالدو نیز ملاقاتی خواهید داشت و حتی می توانید در همان دقایق ابتدایی، فوتبالی خیابانی را در کوچه پس کوچه های زاغه نشین ریو دو ژانیرو تجربه کنید که احتمالاً نوید بازگشت سری FIFA Street را در آینده نزدیک می دهد.

البته روایت داستان، هنوز یکی از مهم ترین ضعف های Journey به حساب می آید و خصوصاً در ساعات ابتدایی، به قدری شما را درگیر کات سین های طولانی و نه چندان جذاب می کند که واقعاً حوصله تان سر می رود. این موضوع در کنار انتخاب هایی که عمدتاً بی تاثیر هستند و صرفاً جنبه ای فانتزی به داستان بخشیده اند، از اصلی ترین نقاط ضعف این بخش به حساب می آیند. اما در کل با گیم پلی ای که بسته به انتخاب های تان می تواند بین 12 الی 15 ساعت متغیر باشد، The Journey: Hunter Returns عنصری ارزش افزوده در فیفا 18 به شمار می آید که قطعاً باعث برتری آن نسبت به PES 2018 می شود و کاری می کند که از خرید 60 دلاری تان رضایت داشته باشید.



و بعد نوبت به حالت Ultimate Team می رسد که مثل همیشه، مدیریت تیمی را از ابتدا به شما می سپارد و باید به مرور زمان، با خرید و فروش بازیکنان و هدایت تیم، به مصاف تیم های دیگر رفته و افتخار آفرینی کنید. کلیت Ultimate Team همان چیزی است که پیشتر هم تجربه کرده ایم اما از لحاظ بصری، مثلاً هنگام دستیابی به کارت های تازه بازیکنان بهبودهای مهمی صورت گرفته و از طرف دیگر، بازیکنان کلاسیک و سرشناسی مانند روبرتو کارلوس، لوی یاشین، رونالدینیو و مارادونا هم در میان کارت های قابل خرید حضور دارند.

شاید بخش آنلاین و دیویژن ها، تنها بخشی باشند که کمترین تغییرات را پشت سر گذاشته اند. جام ها، کماکان به همان شیوه سابق در روزهای خاصی در دسترس قرار می گیرند و هیچ تفاوتی در ساختار بازی های استاندارد به وجود نیامده است. با این همه، تنها تغییر که البته بسیار مهم هم هست، به چگونگی متوقف شدن بازی های آنلاین باز می گردد. تا پیش از این، به شرط آن که توپ در اختیار حریف نبود، می توانستید در هر زمان بازی را به هر دلیلی متوقف کنید.

این موضوع گاهی مورد سو استفاده گیمرها قرار می گرفت و اگرچه معمولاً سبب نمی شد فرصتی استثنایی برای گل زنی را از دست بدهید، اما به هنگام دفاع می توانست کار را برایتان دشوار کند. حالا در فیفا 18، بازی درست هنگام فشردن دکمه Pause متوقف نمی شود و در عوض، درخواست شما برای توقف ذخیره شده و در اولین فرصت (یعنی بعد از یک گل یا هنگامی که توپ به بیرون زمین رفته است) منوی بازی به نمایش در می آید. این نکته کوچک اما مهم، فرصت برای سو استفاده در بسیاری از بازی های آنلاین را از بین برده و شکلی جوان مردانه تر به آنها بخشیده است.



در نهایت باید گفت که فیفا 18 قطعاً بهبودهای فراوانی نسبت به فیفا 17 و نسخه های قبل از آن دارد که اکثر آنها، به بهتر شدن تجربه کلی بازی کمک کرده اند. گیم پلی جمع و جورتر، آزادی عمل بیشتر را به همراه آورده و دیگر خبری از سخت گیری های بی دلیل روی کوچکترین عناصر نیست. با این حال، فیفا 18 هنوز هم با تجربه غایی یک شبیه ساز فوتبال و آنچه که در ذهن داریم فاصله ای بسیار داشته و هنوز می تواند تغییرات سازنده تری را پشت سر بگذارد.

مسئله اینجاست که تیم EA Sports کماکان به گیم پلی تکامل یافته مد نظر خود دست پیدا نکرده و به همین خاطر، به جای گسترش گیم پلی حول محور نسخه قبلی، هنوز مشغول آزمون و خطا و اعمال تغییرات اساسی در استانداردهای پیشین است. مادامی که این روند ادامه پیدا کند، نمی توان انتظار داشت سری فیفا به نتیجه خاصی برسد و قطعاً در سیکلی باطل گیر خواهد افتاد.

اما در هر حال، فیفا 18 تفاوت های مهمی با سه چهار نسخه اخیر دارد و گیم پلی کنونی، شاید اگر در فیفا 19 و فیفا 20 بیشتر دچار تکامل شود، بالاخره بازی را به همین چیزی تبدیل خواهد کرد که مدت هاست منتظرش هستیم. فیفا 18 گیم پلی بسیار عمیقی ارائه می دهد و با استایل تمام گیرها سازگاری دارد؛ به همین خاطر، آخرین نسخه از بازی شبیه ساز فوتبال الکترونیک آرتز آینده ای نویدبخش برای این سری ترسیم می کند و برخلاف فیفا 17 نسبت به فیفا 16، کاملاً ارزش خرید و تجربه را دارد.

- بهبودهای گسترده در گیم پلی و تکامل هر چه بیشتر
- سازگاری با هر استایل بازی
- انیمیشن های بی نظیر و تطابق شان با موقعیت های گوناگون
- حالت ارزش افزوده The Journey
- روایت ضعیف داستان در مود The Journey
- شبیه سازی چهره بازیکنان هنوز جای کار دارد
- تغییرات اندک در حالت های MyCareer و FUT

[دیجیاتو](#)