

بررسی بازی Need For Speed: Payback؛ قمار نافرجام - دیجیاتو

پدرام بهادری | یکشنبه، ۵ آذر ۱۳۹۶

در دو ماه اخیر از رقابت سرسخت Project Cars 2 و Forza Motorsport 7 بر سر تصاحب جایگاه نخست ریسینگ های شبیه ساز امسال گفتیم، آن هم در حالی که Gran Turismo Sport با فاصله ای بیشتر این دو عنوان را تعقیب می کرد.

▪ سازنده: Ghost Games

▪ ناشر: Electronic Arts

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

▪ پلتفرم بررسی: پلی استیشن 4

امسال یکی از سال های خوب برای طرفداران بازی های ریسینگ بود. چهار عنوان جاه طلبانه در فاصله ای کمتر از سه ماه از همدیگر منتشر شدند اما شرایط برای جدیدترین نسخه سری با قدمت نید فور اسپید متفاوت است. Need for Speed Payback بر خلاف سه عنوان دیگر قدم به سبک آرکید گذاشته و هیچ حریفی هم برای رقابت در کنار خود ندارد. در واقع مسیر کاملا باز بوده اما این Payback است که با تمام سرعت نمی راند.

نید فور اسپید تا به امروز یکی از سری هایی بوده است که در 23 سال حیات خود دوران اوج و فرود فراوانی را تجربه کرده. نسخه قبلی این سری که دو سال پیش منتشر شد، تلاشی از سوی الکترونیک آرتز برای بازسازی دوباره سری بود که با شکست مواجه شد.



اما مشکلات بازی به اندازه ای ساده و قابل برطرف کردن بودند که با شنیدن خبر معرفی Payback، به موفقیت آن امید بستیم. ساخته جدید استودیو Ghost نیز تقریباً تمامی ایرادات نسخه پیش را مرتفع می کند اما مشکل آن جا است که آن ها تصمیمات درست خود را هم فراموش کرده اند.

سازندگان در این نسخه به سراغ شهری خیالی به نام فورچن ولی (Fortune Valley) رفته اند که در اصل الگویی مشخص از شهر لاس وگاس آمریکا است. خوشبختانه جای جای شهر و بیابان های اطرافش با فعالیت هایی مختلفی چون دوربین های سرعت یا سکوهای پرش پر شده تا دیگر چون گذشته محیط بزرگ بازی پوچ و بی هدف احساس نشود.

فورچن ولی از لحاظ بصری زیبا و متنوع است اما محیط بی رنگ و روح و خاکی رنگ آن به هیچ وجه قابل مقایسه با شب های زیبا و بارانی نسخه پیشین نیست، به خصوص با توجه به اینکه بافت های محیط و ماشین ها بسیار دیر بارگذاری می شوند و گاهی چند ثانیه ای طول می کشد تا با ظاهر واقعی شهر و ماشین ها رو به رو بشوید.

اما فارغ از برخی مشکلات بصری، بزرگترین ضعف فورچن ولی طراحی نه چندان حرفه ای آن است. اگر در هنگام بازی کردن بارها خودتان را در اتوبانی بی انتها پیدا کردید و یا بعد از پریدن از روی سکوهای پرش، مستقیم به تخته سنگی بزرگ برخورد کردید، تعجب نکنید چرا که مشکل از شما نیست. طراحی ضعیف شهر و حومه اطراف آن باعث می شود تا هیچ وقت فورچن ولی به یکی از شهر های به یاد ماندنی این سری تبدیل نشود.



هندلینگ بد و تکان های شدید دوربین مسابقات آفرود را به خسته کننده ترین مسابقه بازی تبدیل می کند

خوشبختانه مسابقات بازی تنوع خوبی دارند و تا انتهای بازی چندان خسته کننده نمی شوند، البته اگر از مسابقات آفرود صرف نظر کنیم. قمار استودیو Ghost Games روی بخش جدید آفرود چیزی کم از یک شکست کامل ندارد. هندلینگ ماشین ها روی مسیرهای خاکی به اندازه ای ضعیف و آزاردهنده است که بعد از چند دقیقه دلتنگ کمی گاز دادن روی آسفالت می شوید. تکان های شدید دوربین نیز به جای القای حس هیجان، بیشتر باعث سردرد و عدم تمرکز کافی روی ادامه مسیر می شوند.

مسابقات دیگر بازی نیز چندان بی عیب و ایراد نیست. هیچ کدام از مسابقات دریافت کوچکترین چالشی برای شما ایجاد نمی کنند و تنها با فشردن ترمز و چرخاندن فرمان می توانید کل پیچ را به راحتی دریافت بزنید. مسابقات درگ بازی نیز زودتر از آنچه فکرش را بکنید، خسته کننده می شوند چرا که مکانیزم آن ها تنها به دنده دادن در زمان مناسب محدود می شود.

Payback هر از چند گاهی تلاش می کند تا با کمی تغییر به این مسابقات تنوع ببخشد اما این تصمیم در بیشتر اوقات حتی به تجربه بازی آسیب بیشتری می زند. برای مثال برخی از مسابقات درگ بازی در تصمیمی ناگهانی به مسابقات چند نفره در طول شهر تبدیل می شوند اما پشت سر گذاشتن پیچ و خم جاده ها با ماشین های مخصوص درگ، از لحاظ سختی و حماقت چیزی از دریافت کردن با اتوبوس کم ندارد.

اما مهم ترین عاملی که شما را تا انتهای بازی به دنبال خود می کشد، خط داستانی Payback است. اما اشتباه نکنید، این تنها کاری است که از عهده داستان و کاراکترهای بازی بر می آید. هیچ کدام از سه کاراکتر اصلی دارای شخصیت خاص و جذابی نیستند، داستان در تمام طول بازی

کوچکترین اوج و فرودی به خود نمی بیند و دیالوگ های سطحی کاراکترها باعث می شود هیچکدام از دو فضا سازی درام و طنز داستان تاثیرگذار نباشد.



سیستم شخصی سازی ظاهری ماشین ها جذاب است اما برای آزاد کردن بیشتر قسمت ها باید فعالیت های مختلفی در سطح شهر را به انجام برسانید

آزاردهنده تر از تمامی این موارد، کات سین های بی شمار و بد موقع بازی است. در طول ماموریت های داستانی هر زمان که نوبت به انجام کار هیجان انگیزی چون پریدن از روی کامیون می رسد، Payback با رفتن به کات سین لذت انجام آن کار را کاملا از شما سلب می کند.

تنوع بالای ماشین ها در کنار هوش مصنوعی تهاجمی حریفان و پلیس ها تا حدی گیم پلی بازی را از ورطه تکرار نجات می دهد اما مشکلات Payback در این بخش ها نیز تمامی ندارد.

سیستم تعقیب و گریز نسخه قبلی با مدلی کاملا خطی جایگزین شده است. به بیان بهتر در هنگام گشت و گذار در شهر هیچ وقت با پلیس رو به رو نخواهید شد و تعقیب و گریزهای بازی تنها به ماموریت ها و مسابقات ختم می شود که البته برای فرار از دست آن ها نیز تنها کافی است در زمان باقی مانده از چکپوینت ها عبور کرده و به نقطه ای مشخص برسید.

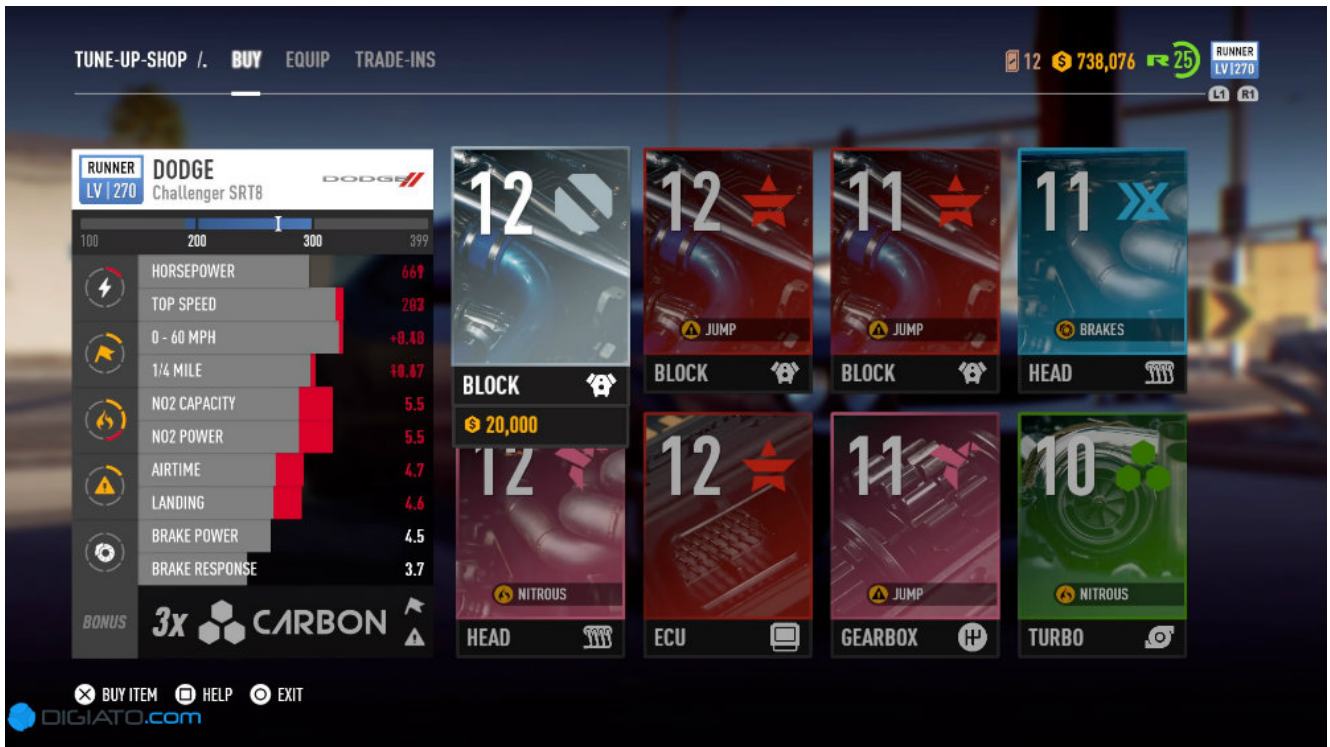


سیستم تعقیب گریز بازی با یک مدل کاملا خطی تر جایگزین شده

هوش مصنوعی Payback خوشبختانه بسیار بهتر از نسخه قبلی است و بارها شما را به چالش خواهد کشید اما بیشتر این چالش ها به سیستم ناعادلانه ارتقای ماشین ها بر می گردد.

در واقع سیستم ارتقای اتومبیل در این نسخه کاملا تغییر یافته و از طریق کارت هایی به نام Speed Card صورت می گیرد. برای ارتقا و شخصی سازی فنی بخش های مختلفی از ماشین چون موتور یا ترمزها باید کارت های مربوط به هر کدام را جمع آوری کنید.

هر کدام از این کارت ها سطح بندی مشخصی دارند، بنابراین اگر برای مثال سطح کارت ترمز ماشین شما 9 باشد، برای ارتقای آن باید به دنبال کارت های سطح 10 و به بالا باشید.



سیستم جدید کارت های سرعت برای ارتقای فنی خودروها

با برنده شدن در هر مسابقه، بازی به صورت شانسی کارت‌هایی را در اختیار شما قرار می‌دهد ولی در بیشتر موارد این کارت‌ها کمک‌چندانی به ارتقای ماشین شما نمی‌کنند. راه حل دیگر آن است که برای خرید کارت‌ها به تعمیرگاه‌های موجود در شهر سر بزنید که متأسفانه کارت‌های این فروشگاه‌ها هر 30 دقیقه عوض می‌شود، بنابراین پیدا کردن کارت مورد نظر کار چندان ساده‌ای نیست.

در نهایت آخرین روش استفاده از پول واقعی است. با خرید امتیازهای مخصوص بازی می‌توانید بسته‌های ویژه‌ای را خریداری کنید که در آن‌ها کارت‌ها و حتی آیتم‌های ظاهری مختلفی پیدا می‌شوند. همچنین می‌توانید از این امتیازها برای خرید توکن استفاده کرده و با هر 3 توکن یک کارت به صورت شانسی آزاد کنید.

تمام کردن بازی بدون استفاده از پرداخت‌های درون برنامه‌ای کار غیرممکن و حتی سختی نیست اما به هر روی الکترونیک آرتز بار دیگر امسال نشان داده که پتانسیل آن را دارد تا با روش‌هایی نه چندان منصفانه گیمرها را به استفاده از پرداخت‌های درون برنامه‌ای سوق دهد.

اگر با ریسینگ‌های شبیه‌ساز مشکلی ندارید، احتمالاً دیگر نیازی به خوندن این بخش و جمع‌بندی ندارید چرا که تا همین الان سه انتخاب بهتر در چنته دارید. اما اگر حتی از عاشقان بازی‌های آرکید ریسینگ هستید، شاید بهتر باشد امسال دور نیند فور اسپید را خط بکشید.

- جلوه‌های بصری خوب
- تنوع بالای ماشین‌ها و مسابقات
- هوش مصنوعی چالش برانگیز

- طراحی ضعیف و غیر حرفه ای محیط بازی
- هندلینگ آزاردهنده ماشین ها در بخش آفرود
- داستان و شخصیت های سطحی و بی محتوا
- سیستم تعقیب و گریز خطی
- بارگذاری طولانی تکسچرها
- سیستم نه چندان عادلانه ارتقای ماشین ها

[دیجیاتو](#)