

افشاگری یک کاربر تقلب بتسدا در ساخت فال‌اوت ۷۶ را فاش کرد - دیجیاتو

محمد امین بهتوئی | شنبه، ۱۰ آذر ۱۳۹۷

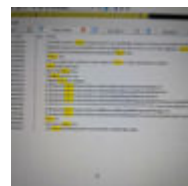
جدیدترین اطلاعات منتشر شده در فضای اینترنت ثابت می‌کند بتسدا مستحق تمام اعتراضات و انتقادات وارده بر فال‌اوت 76 است.

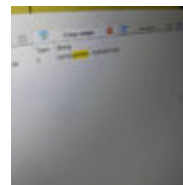
فال‌اوت 76 مدتی است که در دسترس گرفته و توسط بسیاری از منتقدین و کاربران به عنوان بزرگ‌ترین ناامید کننده‌ترین بازی سال معرفی شده است. حتی در [بررسی دیجیاتو](#) نیز بازی با عنوان «بدتر از یک فاجعه اتمی» یاد شد و از طرفداران بازی درخواست شد تا به سراغ تجربه بازی نروند.

از ابتدا کاربران به وجود برخی انیمیشن‌ها و مکانیزم‌های مشابه با فال‌اوت 4 و اسکایریم اشاره کرده بودند اما این مسئله در حد یک فرضیه باقی مانده بود. حال یکی از کاربران توییتر با باز کردن کدهای موتور گرافیکی فال‌اوت 76، درستی این فرضیه را ثابت کرده است.

یکی از اولین کدهای کپی شده مربوط به چک کردن محتوای دانلود شده توسط بازی می‌شود که بتسدا حتی زحمت تغییر دادن قسمت کامنت و حذف نام فال‌اوت 4 را به خود نداده و مستقیماً همان کد را در فال‌اوت 76 استفاده کرده است.

استفاده از این کد به سادگی نشان می‌دهد که بتسدا بسیاری از کدهای موتور گرافیکی فال‌اوت 4 را بدون هیچ تغییری در فال‌اوت 76 استفاده کرده تا پروسه ساخت بازی سریع‌تر و ساده‌تر شود.





اگر فال اوت 76 و سالها پیش اسکایریم را تجربه کرده باشید، متوجه برخی شباهت‌های باس فایت Scorchbeast Queen در فال اوت 76 و اژدهای پایانی اسکایریم می‌شوید.

شاید برایتان جالب باشد که این شباهت بی‌دلیل نیست و بجز مدل ظاهری که از نو طراحی شده، تمام کدهای دیگر شامل انیمیشن‌ها و برخی مکانیزم‌ها مستقیماً از اسکایریم کپی شده‌اند.

با وجود غیرقابل بخشش بودن این کار بتسدا در خصوص به کار بردن کدهای از پیش نوشته شده، باز هم می‌توان استفاده از کدهای فال اوت 4 را بخاطر جدیدتر بودن بازی و وجود شباهت‌های توجیه کرد.

اما از استفاده از کدهای اسکایریم، یعنی بازی شش سال گذشته کاملاً غیرقابل توجیه است و باید منتظر جواب این استودیو در خصوص کم کاری کارکنان و کپی کردن کد بازی‌های پیشین باشیم.

[دیجیاتو](#)