

# ۸ انتظاری که از فیفا ۲۰ داریم - دیجیاتو

سورنا رضایی | جمعه، ۱۹ بهمن ۱۳۹۷

الکترونیک آرتز معمولاً اواخر فصل بهار یا اوایل تابستان از نسخه‌ی جدید سری بازی‌های فیفا رونمایی می‌کند. با وجود اینکه تا فرا رسیدن آن بازه، زمان زیادی باقی مانده است، قصد داریم در این مقاله به انتظاراتمان از بازی فیفا 20 پردازیم که سال آینده‌ی عرضه خواهد شد.

واقعیتی است که باید پذیرفت؛ سری بازی‌های فیفا همچنان با یک شبیه ساز ورزشی بی عیب و نقص فاصله دارد و طرفداران نیز انتظار دارند تا با عرضه‌ی نسخه‌ی جدید در هر سال، الکترونیک آرتز یک قدم به ایده آل ساختن عنوان ورزشی‌اش نزدیک تر شود. برای اثبات ادعا نیز می‌توانید [نقد بازی فیفا 19](#) را مطالعه کنید که در آن به مشکلاتی از جمله عدم بهبود مد کریر، گیم پلی سخت اشاره شده است. در این مقاله سعی شده است تا به تغییرات مورد انتظاری اشاره شود که افراد بسیاری خواستار آن‌ها هستند.



## اضافه شدن آب و هوای پویا

این روزها سیستم آب و هوای پویا به یکی از ویژگی‌های الزامی عناوین جهان باز تبدیل شده است و نمونه‌ی کامل و بی نقص آن را نیز می‌توان در بازی اتومبیلرانی Forza Horizon 4 مشاهده کرد. حدوداً بیش از 2 سال پیش بود که شرکت کونامی در اقدامی غیر منتظره، از قابلیت جدید بازی PES 2016 رونمایی کرد که سیستم آب و هوای پویا بود. به واسطه‌ی این سیستم ممکن بود در اواسط بازی آب و هوای آفتابی جای خود را به آب و هوای بارانی دهد که نه تنها جلوه‌های بصری را تحت تاثیر قرار می‌داد، بلکه تاثیر قابل توجهی روی سرعت توپ و عملکرد بازکنان می‌گذاشت و به نوعی می‌توانست سرنوشت یک مسابقه را به طور کامل تغییر دهد.

حال طرفداران خواهان اضافه شدن چنین سیستمی در بازی فیفا 20 هستند. الکترونیک آرتز می‌تواند در جهت اعمال نوآوری، تغییرات را به داخل زمین محدود نکند و پس از آغاز باران، تماشاگران و دست اندرکاران ورزشگاه از پانچو استفاده کنند. در نگاه اول، شاید اضافه کردن چنین ویژگی به فیفا 20 از سوی الکترونیک آرتز دور از ذهن باشد، زیرا کونامی سیستم مشابهی را در سری بازی‌های PES قرار داده بود اما اینطور نیست.

تاکنون بارها پیش آمده که یکی از این دو شرکت مد یا ویژگی جدیدی را معرفی کرده‌اند و مدتی بعد نیز شرکت رقیب آن را در محصول خود قرار داد. برای مثال، می‌توان به قابلیت تعویض سریع (Quick Subs) اشاره کرد که نخستین بار الکترونیک آرتز از آن رونمایی کرد و سال بعد نیز کونامی آن را در PES 2019 قرار داد. بنابراین، الهام‌گیری‌های این چنین چندان غیر منطقی

نیستند.



## تغییر در طراحی منوهای بازی

در حالی که مایکروسافت با ویندوزفون توانست کاشی‌های زنده را در میان طرفداران گجت‌های تکنولوژی به محبوبیت برساند، شرکت الکترونیک آرتز نیز چند سالی است که از کاشی‌ها در منوی سری بازی‌های فیفا استفاده می‌کند. برخی استفاده از این طراحی را یکنواخت می‌دانند و امیدوارند که الکترونیک در فیفا 20 از طراحی جدیدی استفاده کند. اگر این اتفاق رخ نداد، امیدوار هستند طراحان بازی حداقل در انتخاب رنگ دقت بیشتری به خرج دهند.

متاسفانه منوهای فیفا 19 به گونه‌ای طراحی شده است که در هر بخشی از بازی باشید، رنگ آبی را بی‌برو برگرد مشاهده خواهید کرد که پس از مدتی باعث آزار و اذیت می‌شود. در نسخه‌های قبلی قابلیتی تحت عنوان Stadium Background وجود داشت که به واسطه‌ی آن می‌شد از یک استادیوم به خصوص به عنوان تصویر زمینه منوهای بازی استفاده کرد. نکته‌ی جالب توجه اینجا بود که قابلیت این اجازه را به شما می‌داد تا هر زمان که مایل بودید، به بخش تنظیمات رفته و ورزشگاه جدیدی را به عنوان تصویر زمینه انتخاب کنید تا بدین صورت از ایجاد حس یکنواختی جلوگیری شود.



## بازگشت کلایو تیلدزلی و اندی تاونزند به عنوان یکی از تیم‌های گزارشگری

مارتین تیلور از سال 2006 الی 2010 با اندی گری و از سال 2011 تا امسال نیز با آلن اسمیت تیم گزارش اصلی سری بازی‌های فیفا را تشکیل می‌داده است. البته در بازی‌های دوستانه فیفا 17 و 18 شاهد حضور تیم گزارشگری کلایو تیلدزلی و اندی تاونزند بوده‌ایم که متاسفانه در هیچ یک از رقابت‌های فیفا 19 حضور ندارند.

اگر سازندگان بازی فیفا 20 بخواهند به خواسته‌ی طرفداران تیلدزلی و تاونزند توجه کنند و این دو را به عنوان تیم گزارشگری اصلی انتخاب کنند، بدون شک تصمیم آن‌ها نارضایتی طرفداران تیم تیلور و اسمیت را به همراه خواهد داشت. بهترین تصمیمی که سازندگان می‌توانند اتخاذ کنند، در بازی فیفا 14 نهفته است. در این نسخه کاربر می‌توانست مطابق با سلیقه‌ی خود تیم گزارشگری اصلی را انتخاب کند. بازگشتن چنین گزینه‌ای در تنظیمات می‌تواند هر دو دسته از طرفداران را راضی نگه دارد و از آن سمت، یکنواختی را نیز از بازی دور کند. بالاخره تیلور بیش از یک دهه است که سری بازی‌های فیفا را گزارشگری می‌کند!



بیشتر شدن سینماتیک‌های قبل از آغاز مسابقه

سال‌هاست که پیش از آغاز هر مسابقه‌ای که در آن توپ استفاده می‌شود و زمین نیز به دو قسمت تقسیم شده است، از شیر یا خط برای تعیین آغاز کننده استفاده می‌کنند و ورزش فوتبال نیز از این قاعده مستثنا نیست. در نسخه‌های قدیمی سری بازی‌های فیفا سینماتیکی وجود داشت که دست دادن دو کاپیتان با یکدیگر و شیر یا خط کردن را به تصویر می‌کشید. متأسفانه چنین سینماتیکی تنها در نسخه‌ی نینتندو سویچ وجود دارد و نسخه‌های کنسولی فاقد آن هستند.

به خاطر عدم وجود سینماتیک مربوط به شیر یا خط، همیشه این تیم میزبان است که بازی را شروع می‌کند. این موضوع شاید برای برخی چندان حائز اهمیت نباشد اما بدون شک می‌تواند روی مخ طرفدارانی برود که به کوچکترین جزئیات توجه می‌کنند. با توجه به تکنولوژی‌های جدیدی که برای خلق سینماتیک‌ها استفاده می‌شود، نه تنها انتظار می‌رود سازندگان چنین سینماتیکی را در فیفا 20 قرار دهند، بلکه انتظار می‌رود آن را از نوع تعاملی بسازند. بدین صورت که شما بتوانید شیر یا خط را انتخاب کنید تا سکه، سرنوشت چگونگی آغاز بازی را مشخص کند. همین تغییر به ظاهر کوچک می‌تواند تاثیر بسزایی در افزایش حس واقع‌گرایی بازی ایجاد کند. همچنین سازندگان می‌توانند گزینه‌ای را در تنظیمات بازی قرار دهند تا اگر کاربری از تعاملی بودن سینماتیک راضی نیست، آن را به طور کامل غیر فعال کند.

مورد دیگری که انتظار می‌رود در آن تغییر به وجود بیاید، نحوه ورود بازیکنان به زمین در برخی ورزشگاه‌های خاص است. برای مثال در ورزشگاه اختصاصی تیم فولام (کریون کاتچ) یک تونل در گوشه‌ی سمت راست زمین فوتبال وجود دارد که بازیکنان از آن برای ورود استفاده می‌کنند. در بازی فیفا 19 اینطور نیست و بازیکنان از ناکجاآباد پا به زمین مسابقه می‌گذارند. این مشکل تنها به ورزشگاه کریون کاتچ خلاصه نمی‌شود و بازیکنان در ورزشگاه آلیانتمس آرنه (ورزشگاه خانگی تیم بایرن مونیخ) نیز از نقطه‌ی اشتباهی وارد زمین می‌شوند. همان‌طور که پیش از این نیز به آن اشاره شد، توجه به جزئیات این چنینی تاثیر بسزایی بر افزایش حس واقع‌گرایی بازی دارد.

البته انتخاب‌های دیگری نیز برای اضافه کردن سینماتیک‌های بیشتر وجود دارد. در بازی فیفا 19 شاهد این هستیم که اگر وقت‌های اضافه بدون نتیجه‌ی مورد نظر به پایان برسد و بازی به ضربات پنالتی کشیده می‌شود، سینماتیکی مشاهده می‌کنیم که در آن مربی وارد زمین می‌شود و بازیکنان نیز دور او جمع می‌شوند. این در حالی است که بین به اتمام رسیدن زمان اصلی و آغاز وقت اضافه‌ی اول هیچ سینماتیکی پخش نمی‌شود.

معمولاً در زمان استراحت بین پایان نیمه‌ی دوم و آغاز وقت اضافه‌ی اول بازیکنان روی زمین دراز کشیده و استراحت می‌کنند. برخی نیز از همراهان تیم درخواست می‌کنند تا آن‌ها را ماساژ دهند. الکترونیک آرتز می‌تواند همین اتفاقات را به صورت خلاصه وار در یک سینماتیک نشان دهد. جدا از همه‌ی این‌ها، الکترونیک آرتز انتخاب‌های بسیاری برای اضافه کردن سینماتیک دارد که ترجیح می‌دهیم برای جلوگیری از طولانی شدن متن به آن‌ها اشاره‌ای نکنیم.



در چند سال اخیر قابلیت جدیدی به سری بازی‌های PES اضافه شده است که به واسطه‌ی فشردن چند دکمه از کنترلر می‌توانید تمارض کنید. نکته‌ی جالب قابلیت این است که اگر در شرایط درست از قابلیت تمارض استفاده کنید، می‌توانید داور را فریب داده و یک خطا یا حتی پنالتی از تیم حریف بگیرید. اگر هم این کار را در زمان و موقعیت اشتباه انجام دهید، داور متوجه شده، خطا را به نفع تیم حریف گرفته و در برخی مواقع نیز به شما اخطار می‌دهد. برخی کاربران انتظار دارند تا چنین قابلیتی را در فیفا 20 ببینند. شاید هم روزی فرا رسد که بتوان در بازی فیفا گل تاریخی دیگو مارادونا به تیم ملی انگلیس در جریان جام جهانی 1986 را بازسازی کرد!



### بهبود در طراحی چهره بازیکنان کمتر شناخته شده

این مشکل تنها در سری بازی‌های فیفا وجود ندارد و طرفداران سری بازی‌های PES نیز با چنین مشکلی دست و پنجه نرم می‌کنند. در طراحی بازیکنان شناخته شده معمولاً ایراد خاصی وجود ندارد که اگر هم وجود داشته باشد، سازندگان بازی سعی می‌کنند تا انتشار به‌روزرسانی یا در نهایت در هنگام انتشار نسخه‌ی جدید در سال آینده آن را رفع کنند.

موضوع بحث کنونی ما بازیکنان کمتر شناخته شده هستند که سازندگان در هنگام ساخت بازی توجه چندانی به ویژگی‌های ظاهری و چهره‌ی آنان ندارند. بنابراین هیچ شباهتی میان چهره‌ی شبیه سازی شده و چهره‌ی واقعی وجود ندارد. شرایط اما زمانی بدتر می‌شود که در بسیاری از موارد از یک چهره‌ی مشابه برای چندین بازیکن مختلف استفاده کرده‌اند. خودتان تصور کنید، حضور دو بازیکن در زمین با نام‌ها و مشخصات متفاوت که چهره‌های یکسانی دارند.

بدون شک رخ دادن چنین اتفاقی آن هم در یک بازی نسل نهمی خوشایند نیست. در حال حاضر، انتظار نمی‌رود که الکترونیک آرتز از تکنولوژی اسکن 3 بعدی برای طراحی چهره تمامی بازیکنان حاضر در بازی استفاده کند، تنها انتظار می‌رود که دقت بیشتری در زمان طراحی چهره‌ی بازیکنان کمتر شناخته شده به کار بگیرد تا شباهت‌های کمتری میان آن‌ها دیده شود.



### بهبود شخصی سازی‌های آغازین مد Pro Clubs

اگر از آن دسته افرادی هستید که علاقه‌ی زیادی به مد Pro Clubs سری بازی‌های فیفا دارد و آن را در نسخه‌های سال‌های اخیر تجربه کرده باشید، باید بدانید که در بحث شخصی سازی بازیکن تغییری به وجود نیامده است و همان مدل موها چندین سال است که همینطور تکرار می‌شوند. حال طرفداران انتظار دارند سازندگان بازی فیفا 20 مدل موهای جدیدتری را اضافه کنند و اجازه دهند تا کاربر در شخصی سازی بازیکن خود آزادی عمل بیشتری داشته باشد.



مد کریر مشابه مستر لیگ در سری بازی‌های PES است. مربی می‌سازید، تیم انتخاب می‌کنید و سپس به مدیریت آن در طول فصل‌های مختلف می‌پردازید. با وجود اینکه این مد سالهاست بخشی از سری بازی‌های فیفاست اما همچنان با ایده آل بودن فاصله‌ی بسیاری زیادی دارد و طرفداران این مد نیز انتظار دارند مد کریر فیفا 20 نسبت به نسخه‌های سال‌های گذشته در بسیاری از موارد بهبود یابد.

یکی از این درخواست‌ها به کنفرانس‌های مطبوعاتی مربوط می‌شود که در این مد بسیار ساده است. یک ایمیل اسپم مانند دریافت و سپس یکی از گزینه‌های مورد نظر را انتخاب می‌کنید. این در حالی است که کنفرانس‌های خبری در مد The Journey سری بازی‌های فیفا، سیستم بسیار کامل تر و پیچیده تری دارد.

تغییر دیگری که سازندگان می‌توانند اعمال کنند، ایجاد ارتباط میان عملکرد تیم و تعداد طرفداران حاضر در ورزشگاه است که این مسئله میزان درآمد باشگاه را نیز تحت تاثیر قرار می‌دهد. برای مثال، وقتی تیم بازی‌ها را با شکست یا تساوی پشت سر می‌گذارد و رتبه‌ی خوبی نیز در جدول ندارد، تعداد طرفدار کمتری به ورزشگاه می‌آیند و در نتیجه تعداد زیادی از صندلی‌ها خالی خواهند بود. از دیگر تغییراتی که طرفداران انتظار دارند تا در مد کریر فیفا 20 ببینند می‌توان به بهبود سیستم نقل و اتصالات، قابلیت تمرین یک بازیکن با هدف تغییر پست اصلی و مشاهده‌ی عملکرد یک بازی در فصل‌های گذشته و مقایسه با فصل کنونی اشاره کرد.

همان‌طور که در مقدمه هم به آن اشاره شد، سری بازی‌های فیفا جای پیشرفت زیادی دارد و مواردی که در اینجا اشاره شد، تنها بخشی از آن‌ها بوده است. به نظر شما چه ویژگی جدیدی باید به فیفا 20 اضافه شود یا کدام از یک مدها در مقایسه با سال گذشته بهبود یابد. نظر خود را با ما در میان بگذارید.