

بررسی بازی Uncharted 4: A Thief's End

بازی Uncharted 4: A Thief's End یک اکشن ماجراجویی است که توسط شرکت Naughty Dog ساخته شده و در سال 2016 توسط Sony Computer Entertainment منتشر شده است. این بازی چهارمین بازی اصلی در سری بازی های Uncharted است و چندین سال پس از وقایع بازی Uncharted 3: Drake's Deception اتفاق می افتد. بازیکنان شخصیت ناتان دریک (Nathan Drake) را کنترل می کنند که قبلا یک گنج یاب بوده و حال به ترغیب برادرش، ساموئل، که فرض می شود مرده است، خو را از بازنشستگی در می آورد. ناتان دریک به همراه همکار قدیمی اش، ویکتور سالیوان، به دنبال سرنخ هایی از مکان گنج هنری ایوری که خیلی وقت است گم شده می گردند. Uncharted 4: A Thief's End یک بازی سوم شخص است. بازیکنان در این بازی به حل معما ها، استفاده از سلاح های گرم، مبارزه با سلاح سرد و کشتن بی سر و صدای دشمنان می پردازند. در حالت بازی چند نفره آنلاین آن، تا 10 بازیکن می توانند در قالب یک تیم بازی کرده یا با هم به رقابت بپردازند.

ساخت بازی Uncharted 4: A Thief's End از سال 2011 و بلافاصله بعد از انتشار نسخه قبلی، یعنی Uncharted 3: Drake's Deception، شروع شد. این بازی به رهبری کارگردان خلاق ایمی هنیگ (Amy Hennig) و کارگردان بازی جاستین ریچموند (Justin Richmond) ساخته شد. ساخت آن در سال 2014 به دلیل جدایی ایمی هنیگ و جاستین ریچموند از شرکت Naughty Dog، مدتی به وقفه افتاد. در نهایت، نیل دراکمن (Neil Druckmann) و بروس استرلی (Bruce Straley) جایگزین آن ها شدند. تیم سازنده بازی، به دنبال به کار بردن عناصر گیم پلی جهان باز با سطوح بالاتر، برای تشویق بازیکنان به جستجو و انجام مبارزات بصورت آزادانه، در بازی Uncharted 4: A Thief's End بودند. رابطه بین ناتان و النادر مرکز داستان است و Naughty Dog سعی کرده تا آن را بیشتر از چیزی که در نسخه قبلی بازی شاهد آن بودیم، انسانی جلوه دهد. Uncharted 4: A Thief's End در ماه مه سال 2016 منحصرا برای کنسول پلی استیشن 4 به بازار عرضه شد. این اولین بازی بود که Naughty Dog منحصرا برای کنسول پلی استیشن 4 ساخت. تیم سازنده بازی، از سخت افزار برای پردازش محیط های پویای بزرگ تر بهره گرفته اند.

به دنبال خبری در نوامبر سال 2013، قرار شد بازی Uncharted 4: A Thief's End زودتر منتشر شود. این بازی پس از انتشار، برای گیم پلی، داستان پردازی، بعد عمیق احساسی، جلوه های بصری و امکان بازی چند نفره بسیار مورد تحسین منتقدان قرار گرفت. برخی منتقدان این نسخه از بازی را نتیجه و سرانجام ارزشمندی برای داستان ناتان برشمردند. Uncharted 4: A Thief's End چندین عنوان و جایزه از مراسم اعطای جوایز آخر سال از جمله جایزه بازی سال را از چندین منتشر کننده بازی های ویدئویی، منتقدان و مراسم های اعطای جوایز بازی ها دریافت کرد. با فروش بیش از 15 میلیون نسخه، این بازی پر فروش ترین بازی سری بازی های Uncharted و همچنین یکی از پر فروش ترین بازی های پلی استیشن 4 شد. یک قسمت مستقل از آن نیز به نام The Lost Legacy در سال 2017 منتشر شد.

گیم پلی داستان اصلی بازی Uncharted 4: A Thief's End

بازی Uncharted 4: A Thief's End یک اکشن ماجراجویی سوم شخص است. بازیکنان در این بازی محیط های مختلفی را تجربه می کنند و در طی پیشرفت داستان بازی، از محلی به محل دیگر از جمله شهر ها، ساختمان ها و حیات وحش می روند. در این بازی، بازیکنان از سلاح های گرم، سلاح های سرد و مخفی کاری بر علیه دشمنان استفاده می کنند. در بیشتر بازی Uncharted 4: A Thief's End، بازیکنان شخصیت ناتان دریک را کنترل می کنند. شخصیت گنج یابی که از نظر فیزیکی توانا بوده و قادر است بپرد، بود، از جایی بالا برود، شنا کند، از لبه های باریک و دیوار ها عبور کند، با طناب تاب بخورد، از طناب قلاب دار استفاده کند و دیگر حرکات آکروباتیک را اجرا کند. همچنین، در برخی بخش های بازی Uncharted 4: A Thief's End امکان راندن اتومبیل ها نیز وجود دارد.

در مبارزات، بازیکنان می توانند از سلاح های دور برد مثل شاتگان ها و مسلسل ها و سلاح های کوتاه برد مثل کلت ها و هفت تیر ها استفاده کنند. مواد منفجره قابل حمل نیز مثل نارنجک ها و دینامیت در بازی **Uncharted 4: A Thief's End** در دسترس می باشد. سیستم مبارزه با سلاح سرد بازی نیز به منظور خودداری از بکار بردن قابلیت **Quick Time Event** اصلاح شده است. (**Quick Time Event** به قابلیت گفته می شود که طی آن بازیکن در طول پخش فیلم ها و دمو های بازی نیز با بازی تعامل داشته و تنها به تماشا مشغول نباشد. **Quick Time Event** به دکمه هایی که بازیکن در طول پخش فیلم های بازی باید بزند اطلاق می شود.) طناب قلاب دار به بازیکنان اجازه می دهد تا از روی شکاف ها عبور کنند که این ویژگی در طول مبارزات به آن ها برتری می دهد. با وجود اینکه بازیکنان می توانند مستقیماً به دشمنان حمله کنند، امکان اجرای تاکتیک های مخفی کاری نیز برای اجرای حملات مخفیانه و عبور دزدکی از کنار دشمنان بدون با خبر کردن آن ها، در بازی **Uncharted 4: A Thief's End** وجود دارد. اگر چه بازی روند خطی و ثابتی دارد، اما محیط های آن دارای چندین مسیر هستند که بازیکنان می توانند آن ها را جستجو کنند. نقشه ها نیز بزرگ تر از آنچه در نسخه های قبلی سری بازی های **Uncharted** شاهد آن بودیم، هستند.

بازی **Uncharted 4: A Thief's End** از سیستم هوش مصنوعی برخوردار است که در آن، دشمنان به شرایط گوناگون مبارزه ای که در آن قرار بگیرند، پاسخ مناسب می دهند. دشمنان به اعمال بازیکن پاسخ می دهند، از تاکتیک استفاده می کنند و با یکدیگر همکاری می کنند. همراه بازیکن نیز توسط هوش مصنوعی کنترل می شود. بازی دسته ای از دیالوگ ها را به بازیکن ارائه می دهد و به او برای تعیین نتیجه برخی مکالمات، به طوری که بر روند داستان بازی تأثیری نگذارد، حق انتخاب می دهد. بازیکنان می توانند با استفاده از امتیازاتی که در بازی اصلی کسب می کنند، فیلتر ها و حالت های بصری اضافه ای مثل حالت بی جاذبه ای، **Bullet Time** و استایل هنری سایه دار را آزاد کنند.

گیم پلی چند نفره بازی **Uncharted 4: A Thief's End**

قابلیت اجرای آنلاین چند نفره بازی، تا 10 نفر ظرفیت دارد و بازیکنان می توانند با هم به رقابت پرداخته یا یک تیم شوند. بازیکنان می توانند شخصیت های مختلف سری بازی های **Uncharted** را کنترل کنند و هدفشان نابود کردن رقبا است. بازی **Uncharted 4: A Thief's End** پنج نوع بازی چند نفره را شامل می شود:

Command (1)

در این نوع بازی، تیم ها یا باید مقر های فرماندهی را برای دریافت امتیاز ثابتی تصرف کنند و یا با کشتن کاپیتان هر تیم، امتیاز بالایی کسب کنند. در آخر هر تیمی که امتیاز لازم را کسب کرده باشد یا قبل از پایان یافتن زمان امتیاز بالا تری داشته باشد، برنده مسابقه شناخته می شود. در این نوع بازی، کار تیمی حرف اول را می زند؛ پس بازیکنان باید با گروهشان همراه بوده و از کاپیتانشان محافظت کنند.

Team Deathmatch (2)

در این نوع بازی که بازیکنانش به چند تیم تقسیم می شوند، هر تیمی که امتیاز تعیین شده را کسب کند یا قبل از اینکه زمان بازی به پایان برسد امتیاز بیشتری بدست آورده باشد، برنده مسابقه است.

Ranked (3)

در این نوع بازی، رتبه ها به برونز 3 تا الماس 1 تقسیم می شوند. بازیکنان به ازای هر برد امتیاز دریافت کرده و به ازای هر باخت امتیاز از دست می دهند. وقتی بازیکنان امتیاز لازم را کسب کنند، به بخش **Qualifiers** وارد می شوند. در این بخش، به بازیکنان فرصتی برای افزایش رتبه خود داده می شود. برای افزایش رتبه، بازیکنان باید تعداد مشخصی مسابقه را پشت سر هم ببرند. اگر موفق نشوند، از بخش **Qualifiers** اخراج شده تا مجدداً برای ورود، امتیاز لازم را کسب کنند و دوباره برای افزایش رتبه خود تلاش کنند.

Plunder (4)

در این نوع بازی، بازیکنان وظیفه دارند تا یک مجسمه را بدست آورده و به پایگاه خود ببرند و آن را در صندوق گنج بگذارند تا امتیاز بگیرند. مجسمه هر بار در میانه نقشه تولید می شود و می تواند توسط هر دو تیم بازیابی شود. هر بار که یک تیم مجسمه را بازیابی کند، یک امتیاز کسب می کند. در آخر تیمی که بیشترین امتیاز را کسب کرده و یا قبل از پایان یافتن زمان توانسته باشد امتیاز بیشتری کسب کند، برنده مسابقه است.

Trials (5)

در این نوع بازی، بازیکنان برای شکست دشمنان غیر بازیکن، با یکدیگر همکاری کرده و یک تیم می شود.

گنج ها در تمام نقشه ها یافت می شوند و برای خرید سلاح ها و وسایل به کار می روند. بازی چند نفره، ویژگی دارد به نام **Mysticals**. قدرت های فرا طبیعی که توانایی بازیکنان را افزایش می دهند. برای مثال، **Wrath of El Dorado** به تمام بازیکنانی که کنار آن ایستاده اند آسیب وارد می کند در حالیکه **Cintamani Stone** می تواند جون جفت بازیکنان و هم تیمی هایشان را بهبود بخشد.

یاران که به اسم **Sidekick** شناخته می شوند، می توانند برای بازیکنان کمک داده شده احضار شوند و کاربرد های گوناگونی دارند. شکارچیان (**Hunter**) نزدیک ترین رقیب خود را برای کشتن راحت تر او بی حرکت می کنند، ناجیان (**Savior**) پشتیبانی پزشکی و مهمات برای بازیکنان فراهم می کنند، تک تیراندازان (**Sniper**) از مکان ها با استفاده از یک اسلحه دوربین دار محافظت می کنند و حیوان صفتان (**Brute**) با استفاده از یک مسلسل سنگین به دشمنان حمله می کنند. یک حالت بقای مشارکتی نیز که در دسامبر سال 2016 عرضه شد، به این صورت است که سه بازیکن با موج هایی از دشمنان که دائما سخت تر می شوند، مبارزه می کنند.

داستان بازی Uncharted 4: A Thief's End

چندین سال قبل از اتفاقات اولین بازی، نیت و سم به دنبال یافتن گنج دزد دریایی به نام هنری ایوری بودند که در طی دزدی **Gunsway** در سال 1695، ثروت بسیاری را غارت کرده بود. برادران دریک به همراه ریف مخفیانه وارد زندان **Panamanian** می شوند تا به سلول سابق اولین رفیق هنری ایوری دست یابند. در آن جا نیت یک مجسمه تو خالی از **St. Dismas** پیدا می کند. وقتی نگهبانان زندان که برای ورود به آن ها کمک کرده بود، سهم می خواهد، ریف بی اختیار او را می کشد و باعث می شود تا مجبور شوند با ترس و اضطراب پا به فرار بگذارند. نیت و ریف موفق به فرار می شوند اما سم توسط یکی از نگهبانان تیر می خورد و به نظر می میرد.

15 سال بعد، به دنبال اتفاقات نسخه قبلی بازی، نیت بازنشسته شده و با همسرش النا زندگی اش را می گذراند اما دلش برای هیجانان زندگی قبلی اش تنگ شده است. سم که از حادثه تیراندازی زنده مانده بوده و تمام مدت زندانی بوده است، به او سر می زند. او توضیح می دهد که به همراه سلطان مواد مخدر هکتور آلكازار از زندان فرار کرده است و او سم را تهدید کرده که یا گنج هنری ایوری را برایش پیدا کند یا او را می کشد. نیت موافقت می کند که به سم کمک کند و به دروغ به النا می گوید که برای شغل بازیافت زباله در مالزی پذیرفته شده است.

به کمک سالی، برادران دریک نسخه کپی شده از مجسمه دیسماس را از یک حراجی غیر قانونی در ایتالیا می دزدند. به همین خاطر دشمنی بین آن ها و رئیس مزدوران نادین راس و کارفرمایش ریف، که هنوز به دنبال یافتن گنج هنری ایوری است، در می گیرد. نقشه ای در داخل مجسمه، برادران دریک را به کلیسای سنت دیسماس واقع در ارتفاعات اسکاتلند هدایت می کند. در آن جا، آن ها معبدی مخفی و یک نقشه را پیدا می کنند که محل خلیج پادشاه در ماداگاسکار را نشان می دهد.

در خلیج پادشاه، برادران دریک و سالی متوجه می شوند که هنری ایوری، توماس تو و 10 کاپیتان دزد دریایی دیگر گنجینه های خود را یکی کرده اند. به دنبال سر نخ هایی که به برجی در داخل شهر ختم می شود، نیت نقشه ای به لیبرتالیا که بهشت افسانه ای دزدان دریایی است، پیدا می کند. گروه به هتل خود بر می گردد در آن جا النا را در حالی که منتظر است می یابند. النا ناراحت از فریب کاری نیت و دیدن سم، که نیت هرگز به او اشاره ای نکرده بود،

آن جا را ترک می کند. نیت سالی را به دنبال او می فرستد. برادران دریک نقشه را دنبال می کنند تا به جزیره ای می رسند و آن جا، لیبرتالیا را کشف می کنند. آن ها مدارک و شواهدی از یک جنگ داخلی پیدا می کنند. بنیانگذاران آن جنگ، گنجینه شهر را دزدیده و آن را از طریق جزیره به نیو دوون منتقل کرده اند. نیو دوون شهری بسیار مجلل و مستحکم است که آن ها با آن گنجینه برای خود بنا کرده اند.

ریف، برادران دریک را به گوشه ای می برد و فاش می کند که دو سال پیش سم را از زندان آزاد کرده و داستانی که سم درباره آلكازار تعریف کرده دروغ بوده است. در واقع سم ریف را دست به سر کرده بوده تا خود به جستجو به همراه نیت ادامه دهد. ریف با این فکر که برای یافتن گنج به سم احتیاج دارد، آماده شلیک به نیت می شود. سم خود را سپر بلای نیت می کند؛ اما سر نیت به سنگی خورده و بی هوش می شود.

النا نیت را نجات می دهد و او گذشته اش را برای الننا تعریف می کند. یک روز وقتی او و سم نوجوان بودند، متوجه می شوند که مادرشان، که یک مورخ با استعداد بود، در حال تحقیق درباره لیبرتالیا است. بعد از اینکه چیزی نمانده بود تا آن دو پسر به جرم ورود به خانه شخصی که با مادرشان در ارتباط بود، توسط پلیس ها دستگیر شوند، تصمیم گرفتند زندگی جدیدی را آغاز کنند. آن ها نام خانوادگی خود را به احترام ارادتی که مادرشان به اولاد فرانسیس دریک داشت، به دریک تغییر دادند. در نیو دوون، نیت و الننا متوجه می شوند که لیبرتالیا دچار درگیری بر سر گنجینه شده است. تو و ایوری بنیانگذاران دیگر را زندانی کرده و با گنج ها فرار کرده بودند که تو به ایوری خیانت می کنی.

گروه، سم را نجات می دهند و او را متقاعد می کنند تا با آن ها فرار کند. اما چیزی نمی گذرد که تصمیم می گیرند به دنبال گنج بروند. به دنبال سم، نیت کشتی مملو از گنج ایوری را در یک غار پیدا می کند. در حالی که مقدار زیادی از آن طلا ها را برداشته بودند، نادین از به خطر انداختن خود با تله های ایوری و جلو تر رفتن منصرف می شود. اما ریف با رشوه دادن به افراد نادین، او را مجبور می کند. در کشتی، سم تله ای را فعال می کند و در نتیجه آتشی شعله ور می شود و او زیر تخته سنگ ها گیر می کند. نیت در انبار کشتی با ریف و نادین رو برو می شود. در آن جا اسکلت ایوری و تو روی زمین قابل مشاهده است که بر سر گنج یکدیگر را کشته اند. نادین به ریف نارو زده و او را همراه نیت و سم رها می کند تا بمیرد. ریف، نیت را به مبارزه با شمشیر دعوت می کند. نیت تکه هایی از گنجینه را روی ریف می اندازد، او را کشته و سم را آزاد می کند. آن دو به هواپیمای سالی باز می گردند و همگی فرار می کنند.

سم و سالی برای یک کار دیگر تیم می شوند در حالی که نیت و الننا به خانه شان باز می گردند. الننا توضیح می دهد که سم تکه طلایی به او داده است. الننا که اکنون متوجه شده هر دوی آن ها در زندگی شان به ماجراجویی نیاز دارند، شرکت بازیاف زباله ای را که نیت در آن مشغول به کار بود می خرد و نیت را به عنوان صاحب آن منصوب می کند. خود الننا نیز قصد راه اندازی مجدد نمایش اکتشافی قدیمی اش را دارد. سال ها بعد، نیت و الننا به بازیافت کنندگان موفق تبدیل شده اند. بعد از اینکه دختر نوجوانشان که کسی نام دارد عتیقه ای به جا مانده از ماجراجویی آن ها را پیدا می کند، نیت تصمیم می گیرد تا داستان خودشان را برایش تعریف کند.

خرید بازی Uncharted 4: A Thief's End

بیش از 2.7 میلیون نسخه از بازی Uncharted 4: A Thief's End در هفته اول انتشارش، خریداری شد که باعث شد تا به سریع ترین خرید بازی پلی استیشن 4 تبدیل شود. سه هفته بعد از انتشارش، بازی بیش از 56 میلیون دلار از خرید نسخه دیجیتالی کسب کرد. تا دسامبر 2016، 8.7 میلیون نسخه از بازی Uncharted 4: A Thief's End خریداری شد که همین امر توانست آن را به یکی از بهترین خرید های تاریخ بازی های پلی استیشن 4 تبدیل کند. تا ماه 2019، بیش از 15 میلیون نسخه از بازی خریداری شد. در ماه مه سال 2016 در ایالات متحده آمریکا، بازی Uncharted 4: A Thief's End بهترین خرید را در بین بازی ها داشت. در انگلستان، این بازی در راس نمودارها قرار گرفت و به عنوان قوی ترین بازی بین تمام نسخه های سری بازی های Uncharted با 66 درصد افزایش در خرید نسبت به بازی Uncharted 3 در هفته اول، شناخته شد. در کشور ژاپن نیز، بازی در

هفته اول انتشار خود، با خرید بیش از 128000 نسخه، در صدر نمودار ها قرار گرفت. در هفته دوم نیز، همچنان همین بازی با خرید 21000 نسخه دیگر، در صدر نمودارهای خرید قرار داشت.

نقاط قوت و ضعف بازی Uncharted 4: A Thief's End

نقاط قوت:

- گرافیک حیرت انگیز
- سکانس های فوق العاده
- سیستم های مخفی کاری و پیمایشی بهبود یافته
- داستان سرایی و عملکرد عالی
- گیم پلی چند نفره بسیار اعتیاد آور
- گزینه ها و آیتم های آزاد کردنی جذاب

نقاط ضعف:

- همچنان دارای روندی خطی با حق انتخاب های کم و داشتن فیلمنامه ای سنگین
- تیراندازی و نشانه گیری بازی تک نفره به شدت پیش پا افتاده است

امتیاز بازی Uncharted 4: A Thief's End

Metacritic: 93/100

IGN: 9/10

GameSpot: 10/10

Game Informer: 9.5/10

Polygon: 9/10

Destructoid: 9.5/10