

Fun Thing To Play GameFixs Issue

Different, Creative, Perfect

January 2021

Issue 21

■ เกมหลัก: Days Gone

■ เรื่อง: ศิโรตม์ ชื่น

■ Platform: PS4





ชื่อเกม: Days Gone
 ค่าย: Sony Interactive
 แนว: Survival Horror, Open World
 เครื่อง: PS4

Score 7/10

Days Gone เป็นอีกหนึ่งเกมความหวัง หลังจากที่เคยเห็นทั่วโลกได้เห็น เทรลเลอร์เปิดตัวครั้งแรก หลายคนรอคอย รวมถึงเกาสักวิกิตด้วย และในที่สุดก็ได้เล่นเกมตัวเต็มสักที มันเอ่อ... ไปไม่สุดซักอย่างอะนะ

มาไล่กันดูนะว่าทำไมในความคิดเกาสักวิกิตถึงให้ Days Gone เป็นเกมที่ติดกลับไม่ไปสุดซักอย่าง

ระบบการเล่น ฟัน ๆ เกมเป็นแนวโอเพ่นเวิลด์ที่ใส่ระบบมาหลากหลาย ทั้งสู้หนัก ทั้งสแตลท์ ทั้งไฟฉาย ทั้งโลฟ ทั้งสตามิน่า ทั้งพลัง

คือใส่ทุกอย่างเท่าที่นึกออก เกมทำออกมาได้ดี ดูเรียลมาก ๆ แต่มันใส่มาเยอะเกินไป ทำให้เกมควบคุมลำบาก เมื่อควบคุมลำบาก ความสนุกก็ลดน้อยถอยลงตาม บทจะแอคชั่นก็ไม่แอคชั่น บทจะเซอร์ไวเวอริ่งก็ไม่เซอร์ไวเวอริ่ง แถมที่เพิ่มมาคือความเอื่อย ความรู้สึกเวลาเล่นมันเลยเหมือนเอา Red Dead กับ The Last of Us มารวมกัน แต่กลับทำออกมาไม่ดีเท่าเสน่ห์ของเกมทั้งสอง

ต่อมาเรื่องของบทที่ไม่ได้ทำให้เรารู้สึกอินตามเลย ยิ่งเมื่อมาเทียบกับ The Last of Us หรือ Red Dead นี่ยิ่งดูห่างชั้น คือ บทจะเล่าว่าตัวเอกรักแฟนก็ไม่อิน จะเล่าว่าห่วงเพื่อนก็ไม่อินอีก เนื้อเรื่องและบทไม่มีการผูกเรื่องมาก่อน ต่างกับ Red Dead ตัวละครหลักมีบอกเล่าที่มาที่ไปมาก่อน ส่วนบท Days Gone มาถึงก็ทิ้งเราเลย ยังไม่ได้เล่าปม รวมถึงความสัมพันธ์ตัวละครก็เล่าออกมาได้ไม่ละเอียดนัก

ในความเป็นเกมโอเพ่นเวิลด์ที่ดีสำหรับเกาสักวิกิต สิ่งสำคัญคือการปูบทปูมเนื้อเรื่อง ด้วยความที่เกมมันฟรีในโลกกว้าง สิ่งสำคัญคือ เกมต้องทำให้ผู้เล่นจำและอินไปกับเรื่องราวตัวละครหลักให้ได้ เขาเป็นคนยังไง, ผูกพัน, มีเหตุผล, มีปมอะไร แต่กับตรงนี้ Days Gone ทิ้งเสน่ห์การปูบทตัวละครไปเฉยเลย

ถามว่าเกมภาพสวยมั๊ย? สวยนะ แต่มันก็ยังไม่สุดอีก คือ เหมือนเอาพริบมาใส่วางประกอบฉาก ทุกอย่างถูกจัดองค์ประกอบอย่างเป็นระเบียบจนดูไม่สมจริง เช่น รถที่ถูกทิ้งร้างกับคู่อันข้างใหม่ หรือรอยทุบกระจะกรรทีดูเหมือนกันเกือบทุกคัน ส่วนสิ่งแวดล้อมในฉาก อาทิ ปูน ต้นไม้ คราบเก่า คราบสกปรก ก็ทำออกมาเหมือนกันหมด เหมือนถือแปรงพู่กันไปแต้มเรื่อย ๆ

อย่างที่เกาสักวิกิตบอกใน 3 จุดหลัก Days Gone พยายามเดินไปในทิศทางของ The Last of Us ผสมความสมจริง และลักษณะการคิดของตัวละครอย่างอาเธอร์ จาก Red Dead แต่ Days Gone กลับทำออกมาได้ไม่ดีพอ

เกาสักวิกิตพอเข้าใจว่าทำไมมันรู้สึกต่าง ๆ ถึงให้คะแนนเกมนี้น้อย เพราะมันอยู่กึ่งกลางของความสมดุลทั้งหมด ทำนองดีไม่สุดซักทาง จนทำให้ตัวเกมเกือบไม่มีเอกลักษณ์ Days Gone เลือกที่จะใส่ระบบจุกจิกมากมายเกินไป แทนที่จะใส่ใจในเรื่องรายละเอียดฉาก หรือพล็อตบทเหมือน The Last of Us

องค์รวมเกม Days Gone ไม่ได้ทำระบบให้ดูน่าเล่นน่าติดตาม ทั้ง ๆ ที่ใส่อะไรมาเยอะแยะ ความรู้สึกผูกพันต่อตัวละคร ผู้เล่นก็ไม่ได้รู้สึกอินตามเหมือน 2 ตัวละครหลัก The Last of Us หรือทำให้ผู้เล่นรู้สึกอยากติดตามเรื่องราวต่อไปของตัวเอก เหมือนอย่างตัวละคร Arthur ใน Red Dead ว่าชีวิตเขาจะเป็นยังไงต่อจากนี้? เดินไปในทิศทางใด?

สรุป Days Gone ถามว่าเกมดีไหม? ก็ดีค่ะ! สนุกไหม? ก็พอได้ค่ะ! คุ่มค่ากับการรอคอยไหม? ก็ได้อีกนั่นแหละ! แต่คำถามทั้งหมดมีพื้นฐานคำตอบเดียวกันที่ว่า ผลลัพธ์องค์รวมไม่ได้ออกมาว้าว! เลยซักทาง Days Gone เป็นเกมที่ดีที่ยังไม่เข้าขั้นขึ้นหิ้งเหมือน The Last of Us หรือ Red Dead คะแนน 7/10 คือตัวเลขที่เกาสักวิกิตให้กับเกมนี้ค่ะ

สายพันธุ์ Freaker ในโลก Days Gone



เรื่อง: กัญญ์ณเล็ก



พระเอกของบทสรุปเล่มนี้ เราจะเรียกขอมบี้พวกนี้ว่า Freaker ในเกมมี Freaker มีอยู่หลายแบบ/หลายสายพันธุ์ แต่ละสปีชีส์ก็มีสเกลความโหดต่างกันไป ทั้งความเร็ว, ความเร็ว, การโจมตีแบบเดียวหรือเป็นฝูง เรียกว่าเป็นฝันร้ายหลักไม่ลงของพระเอกในเกม Deacon ที่นี้เรามาได้ดูกันว่าในเกมมี Freaker สายพันธุ์อะไรบ้าง...

**!Freakers**

พวกขอมบี้ธรรมดา อาศัยอยู่กันในพื้นที่เรียกว่า Nest เมื่อรวมกลุ่มกันออกล่าพวกมันจะถูกเรียกว่า Hordes

**!Runners**

หมาป่าที่ติดเชื้อไวรัส มักจะวิ่งไล่ล่าเราขณะขับรถอยู่บนถนน

**!Breaker**

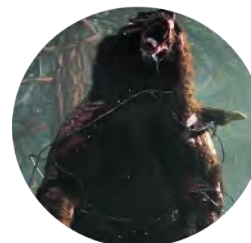
ขอมบี้กล้ามเนื้อ มีสเกลก็ก/อึด แคมพลังโจมตียิ่งสูงกว่าขอมบี้สายพันธุ์อื่น ๆ

**!Screamers**

ขอมบี้ผู้หญิง มีความสามารถพิเศษเปล่งเสียงร้องเรียกขอมบี้ Freakers มารวมกันเป็นฝูงได้

**!Newts**

ขอมบี้ที่เกิดจากเด็กที่ติดเชื้อไวรัส มักจะอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเป็นฝูงตามดึก

**!Rager**

ขอมบี้ที่มียักษ์ มักจะโผล่มาในฐานะบอส

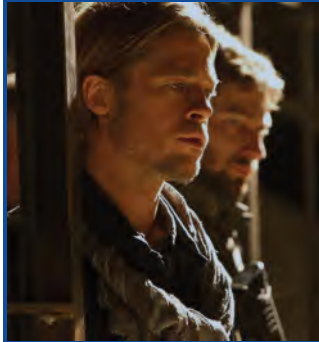
**!Reacher**

ขอมบี้ประเภทบอส สเกลทุกอย่างสูงกว่าขอมบี้สายพันธุ์ปกติ และมีวิชาซุ่มตัวโจมตีรวดเร็วคล้ายนินจา

โลกซอมบี้จากหนังถึงเกมถึง



เรื่อง: ก้อยต้นเล็ก



World War Z

สาเหตุ = โรคสมองอักเสบ หรืออีโบล่า
การแพร่เชื้อ = ผ่านการกัด
การเคลื่อนที่ = เร็วกว่ามนุษย์
ประสาทสัมผัส = มองเห็น, ได้ยินเสียง
วิธีต่อสู้ = ยิงเข้าที่หัวซอมบี้

มาจากหนังและเกมแนว Co-Op Survival Horror ตัวเวอร์ชัน
หนังนำแสดงโดย Brad Pitt เข้าฉายครั้งแรกในปี 2013 สามารถ
ทำเงินทั่วโลกไปได้มากกว่า 540 ล้านดอลลาร์สหรัฐ อีกทั้งยังถูก
จัดขึ้นถึงเป็นหนังแนวซอมบี้ทำเงินสูงที่สุดในโลกอีกด้วย



The Walking Dead

สาเหตุ = เชื้อไวรัสที่กระจายอยู่ใน
อากาศทั่วโลก ส่งผลต่อมนุษย์โดยตรง
ทันทีที่ตายสักพักเขาจะตื่นมากลาย
เป็นซอมบี้
การแพร่เชื้อ = ผ่านการกัด
การเคลื่อนที่ = ช้ากว่ามนุษย์
ประสาทสัมผัส = มองเห็น, ได้กลิ่น,
ได้ยินเสียง
วิธีต่อสู้ = ยิงเข้าที่หัวซอมบี้

ซีรียอดนิยมว่าด้วยเรื่องราวของโลกที่เต็มไปด้วยซอมบี้
ถูกทำเป็นเกมโดยค่าย Telltale Games และยังมีเวอร์ชันซีรียอดอีก
3 เรื่อง ได้แก่ The Walking Dead, Fear the Walking Dead, The
Walking Dead: Spin-Off ยังไม่รวมเวอร์ชันภาพยนตร์ The
Walking Dead: Movie ที่นำทีมโดยพระเอก Rick Grimes เจ้า
เก่า โดยซอมบี้ในเรื่องนี้จะถูกเรียกว่า Walkers แทน อิงจาก
ลักษณะท่าทางของมัน ชักช้า ตัวมดัดแปลง เดินอืด ครบองค์
ประกอบออร์จินอลเวอร์ชัน George Romero ทุกประการ



Resident Evil

สาเหตุ = T-Virus, G-Virus
การแพร่เชื้อ = ผ่านการกัด
การเคลื่อนที่ = ตามแต่เชื้อไวรัสที่ได้รับ
และการกลายพันธุ์
ประสาทสัมผัส = มองเห็น, ได้ยินเสียง
วิธีต่อสู้ = ยิงเข้าที่หัว

อีกหนึ่งเกมสุดสยองที่มีอายุยืนยาวมากกว่า 23 ปี รูปแบบซอมบี้
ในเกม Resident Evil ภาคแรก ๆ จะเหมือนซอมบี้เวอร์ชัน
George Romero ทุกประการ แต่พอมาภาคหลัง ๆ ซอมบี้
คลาสสิกที่ว่าก็เริ่มออกทะเลไปไกลพอควร ขณะที่ Resident
Evil เวอร์ชันภาพยนตร์ แม้หนังจะได้นักแสดงหญิงแถวหน้า
อย่าง มิลลา โจโววิช มาเล่นเป็นตัวนำ แต่ตัวหนังก็ไม่ใช่
โปรดปรานของนักวิจารณ์เอาซะเลย สวนทางกับรายได้หนังที่
ทำเงินถล่มทลาย จนสตูดิโอต้องเซ็นภาคต่อออกมา 6 ภาคทำ
รายได้ทั่วโลกรวมแล้วมากกว่า 1,200 ล้านดอลลาร์สหรัฐ



Dead Rising

สาเหตุ = ติดเชื้อไวรัส มนุษย์รักษาได้
ด้วยยา Zombrex
การแพร่เชื้อ = ผ่านการกัด, การข่วน
การเคลื่อนที่ = ช้ากว่ามนุษย์
ประสาทสัมผัส = มองเห็น, ได้กลิ่น,
ได้ยินเสียง
วิธีต่อสู้ = ดีเป็นตาย ตายง่ายมาก

อีกหนึ่งเกมซอมบี้ชื่อดังค่าย Capcom ที่ไม่ได้เน้นความน่ากลัว
หรือฮิมาชีวิตระมัดระวังเหมือนเกมผีชีวะ โดยเกมจะเน้นไปที่ฉาก
ต่อสู้เม้าส์ ผสมมุกตลกไปอาซะซะมากกว่า จุดเด่นและจุด
ขายซอมบี้ในเกมนี้คือ "ปริมาณซอมบี้" ที่ไม่ได้ขั่นกันมาแค่ตัว
สองตัว แต่ยกซอมบี้กันมาเต็มห้าง, เต็มเมือง, เต็มคาสีโน
แถมผู้เล่นยังตายง่ายซะยิ่งกว่าปอกกล้วยใส่ปาก



เกม: Days Gone
ค่าย: Sony Interactive Entertainment
แนว: Survival Horror, Open World
เครื่อง: PS4 ปี: 2019



เรื่อง: ก๊วยก๊วยเล็ก



สารผู้เขียน



Days Gone เกมที่ถูกกล่าวขานเป็นกระแสหลามเมื่อตอนเปิดตัวในงาน E3 2018 ด้วยการผจญภัยของสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่า Deacon ที่ต้องพยายามเอาชีวิตรอดบนโลกที่เต็มไปด้วยเหล่า "Freaker" รวมถึงพวก "กองโจร" ตัวเกมเป็นแนวโอเพ่นเวิลด์บนโลกกว้าง มีทั้งควสหลัก ควสย่อย ให้เราตามเก็บตามเล่นลากยาว และอีกหนึ่งจุดขายที่ทำให้เขาแฟนเกมทั่วโลกตกตะลึงกัน กับฉากแอคชั่นปะทะกับมวลมหาสมบัติที่ถูกรุมทั้งกันเป็นกองทัพ ใครที่เคยดูหนังซอมบี้อย่าง World Wars Z มาแล้ว อารมณ์ภาพคงประมาณนั้นอะนะ...

Mian Menu

New Game = แบ่งออกเป็น 3 ระดับคือ Easy, Normal, Hard

Option = ตั้งค่าระบบต่าง ๆ ในเกม

Menu = ระหว่างการเล่น

1. Storylines = ส่วนของเนื้อเรื่องหลัก

Active = ควสที่เราทำอยู่

Progress = ความคืบหน้าของควส

Collectibles = ของสะสมที่ได้จากการเล่นเกม

Trophies = ถ้วยรางวัลที่ถูกปลดล็อคจากการทำภารกิจใน PSN

2. Map = แผนที่ในเกมระบุสถานที่ต่าง ๆ แคมป์, ป่า, ป้อมน้ำมัน และอื่น ๆ

3. Skill = ค่าสกิลผู้เล่นแบ่งออกเป็น 3 สายคือ

Melee Combat = สกิลใช้ต่อสู้ด้วยระยะประชิด เช่น ผู้ศัตรูดึงไม้หรือมีด

Ranged Combat = สกิลใช้ผสมกับอาวุธที่เราใช้ไว้โจมตีศัตรูระยะไกล เช่น ปืน

Survival = สกิลในการใช้ชีวิต/เอาตัวรอด เช่น ซ่อมของ, สร้างของ, หาทรัพยากร

4. Inventory = ช่องเก็บของที่พกติดตัวเรา ประกอบไปด้วย

Gear = อาวุธทั้งแบบโจมตีระยะไกลและใกล้

Supplies = กระสุน, ยา, สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ

Materials = วัตถุดิบต่าง ๆ นำมาใช้สร้างสิ่งของ

Crafting = ของที่ถูกสร้างออกมาแล้วรอเอาไปใช้งาน



He Can't Be Far



1. เริ่มเกมมาให้เราขับมอเตอร์ไซด์ดูใจตามหา Leon [1] โดยการกด R2 เพื่อเร่งเครื่องและกด X เพื่อใช้ไอโฟน ขับตามเพื่อนไปสักพักเราจะพบเหตุการณ์



We'll Make It Quick



1. กด R3 เพื่อใช้ Survival Vision เดินตามรอยเท้ามาจะพบกับท่อนซุงกวดวงกลมเพื่อกันผ่านไป ตรงมาต่อด้านหน้าจะพบขอกหินให้ลอดผ่าน จากนั้นกด R3 ที่พื้นเพื่อสแกนหาเบาะแส [1] แล้วเดินตามรอยเท้ามาก็จะพบศัตรู



2. เมื่อจบเหตุการณ์ให้ตรงมาต่อตามทางกด X ปีนข้ามรั้วมา [1] จะพบเหตุการณ์อีก แล้วเราจะจับศัตรูมาได้พร้อมกับได้แผนที่มา จากนั้นให้เราวิ่งกลับมายังรถเรา ระหว่างทางเราจะอยู่ที่แคมป์กลางป่า ให้เราไล่เก็บของบริเวณนั้นมา แล้ววิ่งกลับมาที่รถเราจะพบเหตุการณ์

I Say We Head North



1. นั่งซ้อนท้าย Boozer เพื่อนเรามาจาก Crazy Willies จะพบกับกลุ่มรถจอดขวางถนนอยู่ ลงจากรถแล้วเดินมาที่รถ [1] กดสี่เหลี่ยมเพื่อผลิตรถที่ขวางถนนอยู่ แล้วเราจะได้เผชิญหน้ากับกลุ่มกองโจร จุดนี้ให้เราเดินให้หลุดแล้วจัดการพวกมันให้หมด เสร็จแล้วกลับมาขึ้นรถเราต่อ

Bad Way to Go Out



1. นั่งรถมาต่อจะพบอุโมงค์ ลงจากรถแล้วเดินเข้าอุโมงค์ไปเก็บพวก Freaker ที่อยู่ด้านใน จากนั้นเดินตรงมาต่อจะพบรถจอดขวางถนนอยู่ จุดนี้ให้เราเดินมาทางขวาเข้าห้อง [1] แล้วเดินอ้อมมาหลังรถเพื่อเปิดทาง



2. จัดการศัตรูแล้วเดินมาต่อจะพบกับรังของพวก Freaker ให้เราไล่เก็บของแถวนั้นมาสร้างเป็นระเบิดขวด แล้วปาใส่รังพวกมัน [1] เมื่อจัดการพวก Freaker หมดแล้ว ให้เรากลับมาซ้อนท้าย Boozer ตามเดิม

You Got a Death Wish



1. เดินตรงมาที่โรงรถด้านหน้าเรา บริเวณนี้จะมีรังพวก Freaker ให้เราใช้ระเบิดขวดปาทำลายด้วย เมื่อมาถึงโรงรถแล้ว [1] ให้เราเดินอ้อมมาด้านหลัง เข้าประตูมาแล้วเดินออกมา เราจะมาอยู่ที่ด้านหลังโรงรถ



2. เดินไปป็นห้องเล็ก ๆ สีครีม [1] แล้วป็นขึ้นไปบนหลังคาอีกที่ ไล่จัดการกับศัตรูแล้วเดินมายังจุดที่มีรู เมื่อพบแล้วก็ให้กดกระโดดลงมา [1]

