

بررسی بازی Mario + Rabbids Kingdom

Battle؛ تجربه ای دور از انتظار - دیجیاتو

شایان ضیایی | چهارشنبه، ۱۵ شهریور ۱۳۹۶

چه کسی فکرش را می کرد که یوبیسافت بتواند نینتندو را به ساخت بازی جدیدی با محوریت دو دنیای ماریو و خرگوش های Rabbids مجاب کند و نتیجه نهایی، یکی از بهترین بازی های انحصاری کنسول سویچ باشد؟ Mario + Rabbids: Kingdom Battle دقیقاً همان ترکیبی است که هیچوقت فکر نمی کردیم موفقیت آمیز از آب در بیاید، اما به قدری صحیح و به درستی پیاده سازی شده که در کمبود بازی های آفلاین و تک نفره برای سویچ، می تواند برای ماه ها و حداقل تا زمانی که ماریو واقعی از راه برسد سرگرم نگه مان دارد.

کمپانی یوبیسافت چند سالی است که به پشتیبانی از پلتفرم های نینتندو متعهد شده و این پشتیبانی را قبلاً روی کنسول Wii U هم دیده بودیم. اما بیایید با خودمان روراست باشیم، Wii U محکوم به شکست بود و حق طبیعی یوبیسافت به نظر می رسید که از جایی به بعد، حاضر به ادامه این پشتیبانی نباشد. اما حالا سویچ از راه رسیده که آینده ای بسیار نویدبخش تر دارد و این موضوع، از نخستین گام یوبیسافت برای پشتیبانی از کنسول هیبریدی نینتندو هم مشخص است.

با وجود تولید توسط تیمی کاملاً متفاوت با تیم های داخلی نینتندو، ماهیت کلی Mario + Rabbids به قدری با تار و پود فرنچایزهای دوست داشتنی نینتندو گره خورده که می توانید سنگینی نظارت نینتندو بر روند توسعه و نیز علاقه قلبی تیم یوبیسافت به پروژه را کاملاً احساس کنید. یوبیسافت به تجربه ای ارزشمند در ساخت دو نسخه ریپوت ریمن دست پیدا کرده و حالا بیشتر از هر زمان دیگه ای، برای کنار آمدن با استانداردهای سخت گیرانه نینتندو و ساخت عنوانی کاملاً سرگرم کننده آماده است؛ در واقع، Mario + Rabbids باعث می شود که از همین حالا، منتظر نسخه بعدی یا حتی یک کراس اوور متفاوت با دنیای ریمن باشیم.

بهترین توصیف برای سبک گیم پلی Mario + Rabbids، «استراتژی تاکتیکال نوبتی» است؛ درست شبیه به سری بازی XCOM که طی سال های اخیر ثابت کرد کنسول های خانگی هم می توانند پلتفرمی مناسب برای حداقل یکی از زیرشاخه های ژانر استراتژیک باشند. یکی از دلایل موفقیت Mario + Rabbids هم دقیقاً به استفاده از همین ژانر باز می گردد؛ در حالی که هیچوقت بازی درخور توجهی با پیروی از این سبک روی کنسول های نینتندو عرضه نشده است، عنوان تازه یوبیسافت توانسته راه خودش را به میان تمام فرنچایزهای ماریو و لوییجی باز کرده و در عین

حال، منحصر به فرد باقی بماند.

و مسئله ای که بعد از تجربه بازی بسیار جالب به نظر می رسد، همخوانی حیرت انگیز دو فرنچایز Rabbids و ماریو با یکدیگر است که هیچوقت منطقی به نظر نمی رسید؛ اما حقیقت اینجاست که با اندکی تیزهوشی، طنز احمقانه اما دلنشین این دو سری با یکدیگر تطابق یافته است و شاهد عنوانی هستیم که به بهترین شکل ممکن، از تمام پتانسیل های خود برای سرگرم کردن گیمر بهره می برد.

مهم ترین دستورد یوبیسافت در ساخت Mario + Rabbids، صرفاً تولید یک انحصاری جذاب برای کنسول جدید نینتندو نبوده؛ بلکه ترکیب گیم پلی عمیق با داستان سرایی سطحی اما جذاب که معمولاً خط مشی ثابت بسیاری از بازی های نینتندو است، Mario + Rabbids را به یک قدم به استانداردهای کمپانی ژاپنی نزدیک تر کرده و حکایت از دانش عمیق تیم سازنده از بازی های نینتندو و تمام آن چیزی که این بازی ها را سرگرم کننده کرده است دارد.



داستان بازی از جایی شروع می شود که دختری جوان، مشغول همکاری با دستیار هوش مصنوعی خود به نام Beep-O است و می خواهد ساخت هدستی به نام SupaMerge را به پایان برساند؛ دستگاهی که می تواند دو جسم را به ماهیتی یکسان تبدیل کند. اما هنگامی که دخترک برای استراحت از اتاق خارج می شود، گروهی از خرگوش ها به کمک ماشین لباسشویی زمان وارد اتاق او شده و همه چیز را به هم می ریزند. خیلی زود توجه یکی از خرگوش ها به SupaMerge جلب می شود و بعد از دستکاری آن، دنیای ماریو و Rabbids را با یکدیگر ادغام می کند.

از طرف دیگر، در قلمروی قارچ یا همان ماشروم کینگدام، شخصیت هایی مانند ماریو، لوییجی، پرنسس پیچ و یوشی در حال شرکت در مراسمی برای رونمایی از مجسمه ای تازه در قلعه پرنسس پیچ هستند که خرگوش ها وارد می شوند و بعد از اتفاقاتی، Beep-O و ماریو با یکدیگر آشنا می شوند. لوله کش دوست داشتنی نینتندو پی می برد برای نجات ماشروم کینگدام از دست خرگوش هایی که طی روند ادغام دو بُعد دچار شرارت شده اند، باید هدست SupaMerge و خرگوش حامل آن را بیابند.

همین بستر داستانی ساده و به نظر بی معنی، به تیم یوبیسافت اجازه داده از جدی بودن بازی کم کرده و دنیای بازی را پر کند از خرگوش هایی که هر کدام مشغول به کاری احمقانه هستند و دائماً جان خود را به خطر می اندازند. Mario + Rabbids هیچ ابایی از ریسک پذیری ندارد و در جای جای بازی، شاهد اشاراتی طنزآمیز به دنیای ماریو، خرگوش های یوبیسافت و حتی گاه سایر موضوعات داغ امروز، مانند سریال گیم آو ترونز هستید.



از منظر گیم پلی، ماریو ربیدز قطعاً یک انقلاب بزرگ در بازی های ماریو به شمار می آید و یک بار

دیگر به ما یادآوری می کند محبوب ترین کاراکتر بازی های ویدیویی، از چه پتانسیل های نهفته ای برخوردار است. روند گیم پلی به ساده ترین شکل ممکن دنبال می شود، گیم کنترل سه شخصیت مختلف را برعهده دارد و در ماموریت خود برای یافتن هدست SupaMerge، باید دائماً با خرگوش هایی که آلوده به شرارت شدند وارد مبارزه شده و راه خود را باز کنید.

همانطور که از نام ژانر بازی پیداست، Mario + Rabbids به صورت نوبتی دنبال می شود و در هر نوبت می توانید سه کاراکتر مورد نظرتان را به حرکت در بیاورید، به دشمنان تیراندازی کنید، از قدرت های ویژه استفاده کنید و در نهایت، نوبت را به دشمن بدهید؛ این روند آنقدر ادامه پیدا می کند یا یکی از طرفین پیروز میدان باشد. هرچه بیشتر در گیم پلی پیش می روید، ماموریت های بیشتری -مانند اسکوریت یکی از شخصیت های Toad به سمت دیگر نقشه یا مبارزه با مینی باس ها و باس فایت ها- به گیم پلی اضافه می شوند و عمق بیشتری به آن می بخشند.

در حالی که ماموریت های ابتدایی، بسیار ساده هستند و شما را به این اشتباه می اندازند که گیم پلی بازی بیش از حد ساده است، به مرور زمان متوجه می شوید دائماً المان های بیشتری به گیم پلی اضافه می شود و به تبع همین، وارد مبارزاتی سخت تر می شوید که استراتژیک تر از قبلی بوده و نیازمند صبر و تفکر بیشتر هستند. مثلاً بعد از چند ماموریت، متوجه می شوید برتری از نظر ارتفاع، می تواند همه چیز را به کلی تغییر دهد یا در نظر نگرفتن اتفاقات طبیعی -مانند شکل گرفتن نوعی تورنادو در محیط که می تواند به هرکسی در راهش صدمه بزند- پیامدهای خاص خود را به همراه می آورد.



8 شخصیت قابل بازی در Mario + Rabbids وجود دارد که برخی از آنها مانند ماریو و «پیچ ربید» از همان ابتدا در دسترس هستند و برخی دیگر مانند پرنسس پیچ، لوییجی یا ماریو ربید باید با پشت سر گذاشتن گیم پلی آزاد شوند. این شخصیت ها اگرچه ذاتاً تفاوت چندانی با یکدیگر ندارند، اما تفاوت اصلی شان در برخی مهارت ها و قابلیت های ویژه نمایان می شود؛ به عنوان مثال، لوییجی از قابلیت تیراندازی در نوبت دشمنان برخوردار است یا پیچ ربید می تواند بخشی از جان از دست رفته یارانی که در فاصله معینی قرار دارند را احیا کند.

برخی از این توانایی ها به صورت پیش فرض در دسترس قرار دارند و برخی دیگر را باید با جمع آوری الماس، از طریق درخت مهارت ها خریداری کنید. یکی از تحسین برانگیزترین نقاط قوت Mario + Rabbids، عدم سخت گیری به گیم است؛ در واقع، مبارزات به خودی خود از جایی به بعد بسیار سخت می شوند، اما بازی بسیار دست و دل بازانه به شما پاداش می دهد و از این پاداش ها (که یا می تواند سکه باشد یا الماس) برای خرید سلاح های قدرتمندتر و مهارت های بیشتر استفاده می شود.

طبیعتاً هرچه هوشمندانه تر بازی کنید، مراحل را با امتیاز بیشتری به پایان می رسانید و در نهایت، پاداش بیشتری دریافت می کنید؛ رمز موفقیت Mario + Rabbids هم دقیقاً به همین موضوع باز می گردد. بازی گستره وسیعی از گزینه های مختلف را پیش روی شما می گذارد و طراحی مراحل

هم به گونه ای است که ده ها روش هوشمندانه برای اتمام آنها وجود دارد؛ اما همه چیز در عین حال، به چگونگی استفاده شما از توانایی ها و سبک بازی شما نیز وابسته است.



کارهای زیادی برای انجام دادن وجود دارد، می توانید در محیط حرکت کنید، دشمنان را آنالیز کنید، از داخل لوله ها به سمت دیگر نقشه بروید، زیر پای دشمنان تکل بروید یا به کمک یاران تان، نوعی «پرش تیمی» داشته باشید که امکان حرکت روی بلوک های بیشتر را فراهم می کند. تمام این توانایی ها از طریق درخت مهارت قابل ارتقا هستند و بنابراین، سبک های بسیار زیادی مورد پشتیبانی قرار می گیرند و محدودیت استفاده از تنها 3 کاراکتر در هر زمان باعث می شود درباره انتخاب هایتان فکر کنید.

در همین راستا، Mario + Rabbids حداقل از نظر محتوی هیچ کم و کاستی ندارد و برخلاف سایر بازی های یوبیسافت، با عنوانی ناقص طرف نیستیم که قرار باشد به مرور زمان با به روزرسانی های حجیم کامل شود. از دیگر نقاط قوت بازی هم استفاده درست از عناصر مهم گیم پلی در سری بازی های ماریو است؛ مثلاً یکی از مهارت های ماریو این است که به کمک یارانش، روی سر دشمنان پریده و به آنها آسیب بزند یا سلاح لوییجی، همان جارو برقی معروفی است که بارها در عناوینی مانند Luigi's Mansion دیده ایم. این اشارات و اقتباس ها، حقیقتاً باعث می شود Mario + Rabbids حس و حالی شبیه به یک بازی نینتندویی داشته باشد و دل عاشقان سری ماریو را برآید.

از طرف دیگر، هنگامی که در حال حرکت در محیط بزرگ بازی هستید، متوجه می شوید در فواصل میان ماموریت ها، محیط نسبتاً بازی در اختیارتان قرار گرفته که در جای جای آن، پازل ها و مینی گیم های کوچکی وجود دارد؛ درست مانند نسخه های سه بعدی ماریو مانند Super Mario 3D World. در صورت حل کردن این پازل های کوچک، معمولاً جعبه ای در اختیارتان قرار می گیرد که آیتمی را خود جای داده؛ آیتمی که می تواند از ساندترک های بازی و طرح های مفهومی، تا سلاح های مختلف متغیر باشد و یکی از این ها را برایتان آزاد کند.



تا به اینجای کار، همه چیز این طور به نظر می رسد که Mario + Rabbids با تمام بازی های چند سال اخیر یوبیسافت تفاوت دارد؛ اگرچه این ذهنیت کاملاً صحیح است اما احتمالاً یک تشابه بزرگ میان Mario + Rabbids و سایر بازی های کمپانی ناشر فرانسوی وجود دارد و آن چیزی نیست جز ضعف های فنی بازی که گاه و بیگاه خودشان را نمایش می دهند و به تجربه غایی بازی آسیب می زنند.

درست است که سخت افزار متوسط نینتندو، قادر به رقابت با بسیاری از بازی های گرافیکی تر کنسول های رقیب خود نیست، اما طی همین چند ماه اخیر شاهد بازی هایی مانند The Legend of Zelda: Breath of the Wild یا Splatoon 2 بوده ایم که حقیقتاً پدیده هایی فنی به حساب

می آیند و پرفورمنس فوق العاده ای روی سویچ از خود به نمایش می گذارند.

Mario + Rabbids قطعاً از منظر فنی در مقابل بازی های نام برده در بالا شکست خورده است و نتوانسته بیشترین استفاده را از سخت افزار و رابط برنامه نویسی دستگاه ببرد. اگرچه در اکثر مواقع بازی بسیار روان اجرا می شود، اما کم پیش نمی آید که شاهد مشکلاتی مانند استاتر صدا و تصویر باشید؛ خصوصاً هنگامی که میان پرده ها در حال نمایش هستند و احتمالاً بارگذاری محیط در پس زمینه و رندر میان پرده، به صورت همزمان در حال اجراست.

گرافیک فنی و هنری بازی هم اگرچه کاملاً با استاندارد نینتندو در چگونگی طراحی اتمسفر کلی و استفاده از رنگ های شاداب سازگاری دارد، اما چندان بهتر از خروجی های Wii U به نظر نمی رسد و قطعاً با پولیش هرچه بیشتر، می توانست بسیار چشم نوازتر باشد. ضمناً به باگ هایی که هر از چندگاهی به چشم می آیند یا تنها باری که بازی به صورت اتفاقی دچار کرش شد و با دریافت به روزرسانی، هیچوقت تکرار نشد نیز اشاره ای نمی کنیم.



در نهایت باید گفت که یوبیسافت، به موفقیتی بزرگ با Mario + Rabbids دست یافته و بدون شک، با یکی از بهترین انحصاری های سویچ تا به امروز طرف هستیم؛ البته اینطور نیست که سویچ تا این لحظه اصلاً انحصاری ضعیفی داشته باشد. تاکتیکال نوبتی، قطعاً از آن سبک هایی است که جای خالی اش در سبد عناوین نینتندو حس می شد و یوبیسافت توانسته برای بازار تشنه این ژانر، عنوانی درخور توجه پدید آورد که خیلی راحت، در جمع بازی هایی مثل Splatoon 2 یا Mario Kart 8 قرار می گیرد.

برخلاف برخی از بازی های چند سال اخیر یوبیسافت و درست مانند سری ریمن، Mario + Rabbids با نوعی شور و حرارت قلبی ساخته که نمونه اش را کمتر میان توسعه دهندگان شخص ثالث نینتندو می بینیم. تجربه نشان داده است وقتی یوبیسافت یک بازی را با علاقه قلبی و نه صرفاً از سر اجبار می سازد، نتیجه نهایی معمولاً شاهکاری کامل است؛ Mario + Rabbids Kingdom Battle هم از این قاعده مستثنی نیست.

- ادغام دلچسب دو جهان به ظاهر ادغام ناپذیر
- گیم پلی عمیق و درگیرکننده 20 ساعته
- طنز غنی به همراه داستان سرایی عالی در قیاس با معیارهای نینتندو
- ساندترک های حماسی که با اتمسفر بازی سازگاری دارند
- تنوع گسترده توانایی ها و گزینه های پیش رو که از هر سبکی پشتیبانی می کنند
- مشکلات فنی نسبتاً زیاد و پرفورمنس ضعیف در برخی مواقع
- کنترل ضعیف شخصیت ها در حالت حرکت آزاد

