

بررسی بازی Marvel Vs Capcom: Infinite؛ به سوی بی نهایت و کمتر از آن - دیجیاتو

آرش پارساپور | دوشنبه، ۲۷ آذر ۱۳۹۶

فارغ از اینکه گیمرهای قدیمی دل چرکینی از شرکت کپکام به خاطر سیاست های اشتباه و رها کردن برخی فرنچایزهای محبوب و یا خراب کردن آن دارند، باید گفت که سابقه همکاری کمپانی بزرگ مارول با کپکام به سال های دور (یعنی بیش از 23 سال پیش) بر می گردد.

همکاری و اتحاد این دو شرکت آسیایی و آمریکایی تلفیقی جذاب را با خود به همراه آورده بود که در دوران عمر خوب کپکام سپری می شد. با مطرح شدن همکاری دوباره این دو شرکت آن هم در زمان افول کمپانی کپکام، ترس بر این بود که شاهد اتحادی بدشکل باشیم و بازی ضعیف دیگری همچون استریت فایتر 5 را ببینیم.

- سازنده: کپکام
- ناشر: کپکام
- پلتفرم ها: کامپیوترهای شخصی، پلی استیشن 4، ایکس باکس وان
- پلتفرم بررسی: پی سی

ساخت بازی بیش از 3 سال طول کشید و این وقفه طولانی در کنار فیلم های موفق دنیای مارول در سینما، کمی تا قسمتی باعث بالا رفتن سطح انتظارات شد. در نهایت بازی مارول علیه کپکام: بی نهایت عرضه شد و خوشبختانه نه آن تصور ناجوری که برخی داشتند را تحویل گیمرها داد و نه بدبختانه یک عنوان ناب و عالی در سبک بازی های رزمی را.



در دنیای اصلی مارول یعنی کامیک ها (متأسفانه هنوز عده ای فکر می کنند مارول و دی سی حرف اولشان را در دنیای سینمایی شان می زنند که خب کاملاً اشتباه است). دنیای تلفیقی یا همان Crossover کم نیست و این شرکت با هر جایی که دستش رسیده توافقاتی مبنی بر ساخت یک اثر ترکیبی را انجام داده.

اما در دنیای گیم این همکاری محدود به دنیای لگو و کپکام شده که اولی بیشتر مختص گیمرهای سن پایین تر است و مورد دوم عمومیت بیشتری دارد. ساخت بازی های ترکیبی با کپکام از دنیای شخصیت های ایکس من شروع شد و حالا به بازی بی نهایت که در حقیقت چهارمین عنوان رسمی بازی های مبارزه ای مارول علیه کپکام به شمار می رود، رسیده است.



تفاوت اصلی ماجرا در چهارمین قسمت وجود یک بخش داستانی مجزا برای اولین بار در این سری است که البته زمانی نهایت 3 الی 4 ساعته دارد ولی جذابیت هایی (و البته نقطه ضعف ها) دارد که به واسطه شخصیت های گوناگون و دوست داشتنی گیمرها به وجود آمده است.

منظورم این است که اگر از کاراکترهای داخل این نیمچه داستان، پیشینه ای نداشته باشید و برایتان گمنام باشند بدون شک لذتی از بخش داستانی نخواهید برد.

داستان بازی



داستان بازی حرف خاصی برای گفتن ندارد و حول ماجرای سنگ های بی نهایت در دنیای مارول می چرخد (که طرفداران دنیای سینمایی مارول هم با آن آشنایی دارند). ابر شرور دنیای مارول یعنی آلترا با سیگما، شروری از دنیای بازی های مگامن شرکت کپکام، ترکیب شده و با به دست آوردن سنگ های بی نهایت قصد حکمرانی به جهان دارد.

این تداخل جهانی بین دنیای کپکام و مارول باعث شده که قهرمانان این دو دنیا گرد هم بیایند و بخواهند با دستیابی به سنگ های بی نهایت دیگر جلوی آلترا سیگما را بگیرند. هدف اول و آخرشان هم کمک از شخص شخیص تانوس (که البته یک دشمن قَدَر حساب می شود) است که مدرک کارشناسی ارشد خود را پیرامون سنگ های بی نهایت دریافت کرده و می تواند جلوی آلترا سیگما بایستد.



دانته دقیقا استایل مخصوص خودش را دارد

بخش داستانی بازی صرفا یک بهانه است برای گردهم آوردن شخصیت هایی که دوستشان داریم و از آنها خاطرات خوبی داریم و داستان درخور توجهی ندارد.

البته برخی همین شخصیت ها هم بسان پیام بازرگانی در یک سکانس می آیند و می روند (مثل نمیس از دنیای رزیدنت اوپل که آخرین بار او را در حدود 5 سال پیش در بازی Project X Zone کنسول 3DS دیدیم که مایه آبروریزی بود). برخی صدایشگان اصلی کاراکترها برگشتند و صدایشان را به شخصیت ها قرض دادند که حس خوبی برای طرفداران ایجاد می کند.



دیالوگ های رد و بدل شده بین کاراکترها هم طنز خوبی دارد و راکت راکون و فرانک وست طنزآزان اصلی بخش داستانی محسوب می شوند. مهمتر از مساله صدا پیشگی در بخش صوتی بازی، وجود موسیقی های اصیل و تم هریک از شخصیت هاست که نوستالژیک و گوشنواز از آب در

گرافیک بازی



اما بیشترین موضوعی که در وهله اول بازی توی ذوق می زند چیست؟ شاید تا الان از عکس ها هم فهمیده باشید، گرافیک! اینکه در نسل هشتم کنسول ها زندگی کنیم و شاهد عناوینی مثل آنچارتد باشیم، فقدان گرافیکی و طراحی شخصیت ها کاملا توی چشم می زند.

البته متأسفانه این قاعده برای اکثر بازی های سبک رزمی وجود دارد و این ژانر هنوز نتوانسته به جایگاه اصلی نسل هشتمی خود برسد (شاید بتوان عنوان قسمت دوم اینجاستیس را در این میان یک استثنا دانست).



البته از حق نگذریم طراحی استیج های مبارزه خلاقانه و پویاست و برخی از این مراحل چالش های بسیار جالبی را برای گیمر خلق می کند. شاید اگر مگامن چشم درشت با طراحی انیمه گونه را در کنار گوست رایدر با آن جمجمه آتشی هضم می کردیم، این اشکالات گرافیکی هم کمتر به چشم می آمد ولی باور کنید کار بسیار سختی است!

طراحی کاراکترها از جهان مارول یک حسن دارد که به شخصه به آن احترام می گذارم: چهره و اندام و البته لباس کاراکترها دقیقا اقتباس شده از دل کتاب های کمیک است و وامدار جهان سینمایی مشهور ماورل نشده است. این ظرافت و احترام به کامیک ها در طراحی استیج ها نیز به چشم می خورد. راستی خدا را شاکریم که دانتته این بازی همان دانتته دوست داشتنی موسفید خودمان است.



بخش های دیگر بازی توانسته تا حدی مشکلات قسمت داستانی را پوشش دهد و البته بازهم خودشان دارای نواقص مختص خودشان هستند.

مثلا در بخش آرکید که به مبارزه با کامپیوتر یا دو نفره آفلاین با یکدیگر اختصاص دارد، صرفا شاهد 30 کاراکتر (در بهترین حالت با خرید بسته های الحاقی بازی می شود 36 کاراکتر) هستیم که تنها 5 نفر آنها جدید هستند و الباقی در قسمت پیشین بازی هم حضور داشتند! (البته با کاراکترهای بسته DLC این تعداد نفرات جدید به 10 نفر می رسد ولی طبیعتا باید آنها را علاوه بر هزینه جداگانه ای که برای خرید بازی داده اید، مجددا بخرید).



شخصیت های جدید در بازی اصلی عبارتند از : جداه (از بازی رزمی Darkstalkers کمپانی کپکام) و ایکس (از بازی های مگامن کپکام)، گامورا (مارول) و کاپیتان مارول و آلتران.

شش شخصیت دیگر که عبارتند از Black Panther، Black Widow، Monster Hunter، Venom و Winter Soldier، و Sigma قرار بود جزو لیست اولیه شخصیت ها در بازی باشند که بر اساس سیاست های اخیر حریصانه کپکام به عنوان شخصیت های قابل فروش در دسترس هستند.

مشکل دیگر بخش کاراکترها در قسمت آرکید نبود یک پایان اختصاصی برای هر کدام از آنها است که از زمان TEKKEN 2 در دوران طفولیت من رایج بود و نبود آن فقط به تنبلی سازندگان بازی بر می گردد.



قسمت آموزشی بازی از کامل ترین بخش هایی است که در یک بازی رزمی می توان یافت و از سیرتاپیاز قابلیت ها و ویژگی های کاراکترها را به شما در طی ماموریت هایی متنوع یاد خواهد داد. در این بخش است که متوجه تغییرات اساسی در گیم پلی بازی می شوید که کمی پایین تر مفصل به آن می پردازیم.

بخش آنلاین بازی هم با اینکه کمی خلوت است و طول می کشد تا حریفی بطلبید اما در هر حال می تواند نمره قبولی با ارفاق را از آن خود کند.

گیم پلی بازی



مهمترین قسمت یک بازی رزمی گیم پلی آن است. کلا فرنچایزهای محبوب در این ژانر به تعداد انگشتان دو دست (چه بسا یک دست) هم نمی رسد و هر سری قلق مخصوص خودش را دارد.

سری بازی های استریت فایتر از دیرباز برای حرفه ای ترها و قهارهای بازی های مبارزه ای بوده و سرعت عمل خارق العاده و در عین حال هوشمندانه کنترل آن زبانزد بوده است. بازی جدید اما کمی قضیه را ساده تر گرفته تا بتواند گیم رهای جدید را نیز به خود جذب کند و به همین دلیل تغییرات زیادی در گیم پلی خود اعمال کرده است.



اولا بازی از سه به سه به مبارزات دو به دو تبدیل شده که قابلیت Tagging را دوچندان جذاب کرده است، کمبوهایی که می توان با جابجایی کاراکترتان به طور مداوم تنها با فشردن یک دکمه انجام دهید بی نظیر است.

ثانیا سنگ های قدرت راهشان را به داخل بازی باز کرده اند و هر کدام قدرت های متنوعی به شما

می دهند که می توانید از آنها در طول جریان مبارزه بازی بهره ببرید.



این سنگ ها قدرت دومی به اسم Infinity Power هم دارند که با زدن ضربات و یا بالعکس یعنی کتک خوردن خط نوار آن شارژ می شود و قابلیت جدیدتری را به شما اعطا می کند:

- سنگ حقیقت (Reality Stone): که حریف را توسط یک اشعه قرمز رنگ به قهقهه پرت می کند. (قابلیت دوم: یک سری آیتم برای مبارزه رو می کند)
- سنگ قدرت (Power Stone): ضربه ای بنفش رنگ که نصف نوار سلامت حریف را محو می کند. (قابلیت دوم: قدرت ضرباتتان را دوبرابر می کند)
- سنگ فاصله (Space Stone): برای حریفانی به کار می رود که از شما دوری می کنند و از دور ضربه می زنند. این سنگ آنها را به شما نزدیک می کند. (قابلیت دوم: فضای حرکت حریف را کمتر می کند)
- سنگ زمان (Time Stone): می شد اسمش را گذاشت سنگ پرواز چون با این وسیله هرجایی که دلتان بخواهد می توانید خودتان را تله پورت کنید. (قابلیت دوم: ضربات شما را سریع تر می کند)
- سنگ ذهن (Mind Stone): زندانی کردن حریف برای مدت زمانی محدود. (قابلیت دوم: نوار حرکت ویژه شما را سریعتر می کند)
- سنگ روح (Soul Stone): از فاصله دور حریف را می زند و البته به همان مقدار به جان شما اضافه می کند. (قابلیت دوم: هم تیمی کشته شده را زنده می کند)



طراحی کاراکترهای مارول دقیقا بر اساس کامیک ها است و مدیون آثار سینمایی نیست

وجود این سنگ ها و کمبوهای ساده و البته کاهش سرعت گیم پلی بازی اعتراض گیمرهای حرفه ای نسخه های پیشین استریت فایتر را در آورده و در این میان هوش مصنوعی بازی هم گاهی چنان خنگ می شود که در سخت ترین حالت هم چالش چندانی برای شما ایجاد نمی کند، البته حالت عکس این ماجرا هم وجود دارد و نوسان سختی بازی تکلیفش با خودش هم مشخص نیست.



کاراکترهای بازی در نهایت این ها می شوند

تیم کپکام مثل دانش آموزی عمل کرده که در درس استریت فایتر 5 نمره ناپلئونی گرفته بود و حالا کمی درسش را بهتر کرده ولی هنوز به نمره خوب نرسیده.

اگر ادامه ای برای بازی های مارول علیه کپکام باشد باتوجه به خرید فاکس توسط دیزنی شاهد شخصیت های همیشگی این سری که حالا حقوق استفاده از آنها دست مارول افتاده، مثل دکتر

دوم و افراد مردان ایکس باشد و اگر حساست های کپکام این بار کمتر شود می توان کلکسیون بهتری از کاراکترها را داشت.

- استفاده از سنگ های قدرت و ویژگی های آن در گیم پلی
- موسیقی بازی
- اصالت طراحی کاراکترها و مکان ها بر اساس دنیای کامیک
- طنز موجود در بازی
- تعداد مناسب مودهای آفلاین
- گرافیک نسبتا ضعیف
- داستان نه چندان قوی
- نبود پایان های اختصاصی در بخش آرکید
- تعداد کم شخصیت های جدید
- سادگی بیش از حد سیستم کمبو و مبارزات برای حرفه ای ها

[دیجیاتو](#)