



در حالی که می توانید کنترل را آزادانه بین هریک از چهار بازیکن خود عوض کنید، جابه جایی به سمت راست در برخی مواقع می تواند باعث سردرگمی شود. فارغ از این که چه کسی را انتخاب کنید دروازه بان های هر دو طرف با هوش مصنوعی کار می کنند و به طور کلی عملکرد مناسبی دارند اما این که خودتان نمی توانید کنترلی روی دروازه داشته باشید ناامیدکننده است. همین موضوع باعث شد در حالی که جام قهرمانی را بدون حتی یک باخت کسب می کردم، ناگهان در آخرین بازی مقابل حریفی که قبلا یک بار شکست داده بودم هوش مصنوعی تصمیم گرفت که به خوبی همه توپ های من را بگیرد و من هم به راحتی گل بخورم. گرچه بازی قوانین معمول فوتبال را در نظر می گیرد اما بعضی از قوانین سنتی فوتبال را هم نادیده گرفته است. در هایپرشات به جای یک امتیاز به شما دو امتیاز می دهد. اگر تیم شما هنگام فرود آمدن روی زمین، یک گوی درخشان را بگیرد، هر یک از بازیکنان شما می توانند یک هایپرشات با یک تایمر انجام دهند که تایمر هم مشخص کننده است که مسدود کردن شوت چقدر سخت (یا حتی غیرممکن) خواهد بود. بازیکنان شما در مقابل تکل ها آسیب پذیر هستند و البته حریفان شما نیز می توانند گوی را دریافت کنند.

دلیلی وجود دارد که فرصت های دو امتیازی در فوتبال واقعی وجود ندارد. داشتن فرصت های نادر برای چنین فرصتی بزرگ و تعیین کننده در بازی من را تشویق کرد تا بیشتر دفاعی بازی کنم و اساسا از حریفان هوش مصنوعی خود دور باشم تا زمانی که بتوانم یک فرصت هایپرشات کسب کنم. به نظر می رسد این استراتژی بازی برخلاف اهداف خود ورزش فوتبال عمل می کند.

هر شخصیت، انیمیشن هایپرشات مخصوص به خود را دارد. وزغ از سر بزرگ خود برای ضربه زدن به توپ در زیر زمین استفاده می کند، در حالی که دانکی کونگ توپ را به شکل موز می فشارد و ضربه ای پر قدرت به آن می دهد. یکی از موارد مورد علاقه شخصی من متعلق به هلو بود که تیم حریف را آن قدر مجذوب خود می کند که دروازه بان آنها با کمال میل برمی گردد و به آرامی توپ را به سمت دروازه خود می چرخاند. جنبه دیگر شخصیت های بازی این است که مانند مسابقات تک نفره، آنها به سرعت تکرار می شوند. با تنها ۱۰ کاراکتر، طولی نمی کشد که تمام هایپرشات های آنها را دیده باشید و از چند نفر خسته شوید. به نظر نمی رسد گزینه ای برای خاموش کردن این انیمیشن ها وجود داشته باشد. این یک

بازی ورزشی از سری بازی های ماریو است البته، مواردی نیز وجود دارد که به طور تصادفی در سراسر زمین از جعبه های مختلف آیتم های متنوعی بیرون می آید که می تواند برای مقابله با هایپرشات ها به شما کمک کند.



۷/۵

ماریو، دوباره به خانه ها آمده است

فوتبال نه چندان جذاب



سجاد حسینی

کارشناس بازی

لیگ نبرد جنگ های مارو یکی از اتوماتیک ترین بازی های ورزشی ماریو است که من بازی کرده ام. به نظر می رسد جدیدترین بازی کمپانی ماشروم در مورد فوتبال، این ورزش را جدی می گیرد و به شما امکان می دهد در صورت اقتضای موقعیت پاس ها، تکل ها، جاخالی دادن و لغو حرکات پیش آمده را به صورت متنوع انجام دهید. این با وجود آن است که پیشش های احمقانه منحصربه فرد ماریو نیز در بازی وجود دارد. مزیت گفته شده، سقف مهارت بالایی را ایجاد می کند که می تواند طول عمری طولانی به بازی بدهد اما این پتانسیل به دلیل آن که کار زیادی برای انجام دادن وجود ندارد نادیده گرفته خواهد شد. پیچیدگی بازی در

مجموعه ای از آموزش های گیج کننده توضیح داده شده است. ماریو به جای این که شما را با چند درس اساسی آشنا کند و سپس برخی از مهارت های میدانی را به شما آموزش دهد و سپس به تدریج در بازی مهارت های عملی تان افزایش یابد، از شما می پرسد که آیا می خواهید آموزش را فرا بگیرید یا نه و سپس همه آنها را در اختیار شما قرار می دهد. همان طور که در هایپرشات ها در حال کنترل توپ هستید، شروع به دریافت درس های سطح بالایی می کنید که تکنیک های پیشرفته ای مانند لغو یک ضربه یا تفاوت های ظریف بین پاس آزاد و پاس آزاد قدرتمندتر را آموزش می دهند. به دلیل پیچیدگی های بازی این که آموزش های سنگین هم داشته باشد قابل درک است اما زمانی که همه چیز به یکباره در دامن شما بیفتد چندان حس خوبی پیدا نخواهد کرد.

یک تیم متمرکز بر پاس تفاوت قابل توجهی با بازی با یک تیم متمرکز بر تکنیک نداشت. در نتیجه، روند بازی از طریق هوش مصنوعی به سرعت کسالت آور و یکسان می شود. زمین ها در مقایسه با یک مسابقه فوتبال واقعی، نسبتا کوچک هستند و در عین حال شخصیت های کارثونی و بزرگی آن را اشغال می کنند. تنش واقعی در تصمیم گیری های چند ثانیه ای وجود دارد که باید مسیر خود را پیدا کنید. هم تیمی ها و حریفان شما که با هوش مصنوعی کنترل می شوند، چندان باهوش نیستند و همین باعث می شود هیجان هر دو طرف بازی کاهش پیدا کند.

اگر به جای هوش مصنوعی با یک انسان بازی کنید ممکن است یک شوت را پیش بینی کند و مدافع را جلو بیاورد تا بتواند آن را مسدود کند اما در اینجا چنین شانس وجود ندارد. هم تیمی های هوش مصنوعی شما عمدتا بی هدف در اطراف پرسه می زنند.

هنگامی که وارد منوی بازی می شوید، فرصت های تک نفره برای آزمایش مهارت های فوتبالی جدیدی که دارید کم است. شما می توانید در یک مسابقه سریع که ابتدایی ترین گزینه بازی است شرکت کنید یا می توانید در مسابقات چهار تیمی و دو حذفی به نام جام نبردها بازی کنید اما مشکل همین جاست. هیچ حالت متمایز، سطح پیشرفت یا حتی مجموعه قوانین جایگزین برای درهم ریختن تنظیمات مختلف وجود ندارد. این کمبود گزینه ها باعث می شود کل ماجرا کمی ناتمام به نظر برسد. ماریو پایه بسیار خوبی دارد اما چیز زیادی برای کنکاش بیشتر در آن وجود ندارد.

کاپ ها بخش عمده ای از محتوای تک نفره هستند و مهاجمان در این حالت نسبت به حالت های دیگر حرفه ای تر. در این حالت میان یک سری حریف با هوش مصنوعی قرار می گیرید که هرکدام در عواملی مانند سرعت، پاس دادن یا تکنیک تخصص دارند و همه اینها در نهایت به یک جام قهرمانی ختم می شود که همه مهارت ها را در تیم های قدرتمند همه جانبه جمع می کند. این روش بازی راهی بسیار خوب برای تمرین ظرافت فوتبال و جمع آوری سکه است اما بازی در

پلتفرم:



Nintendo

سبک:



ورزشی

ناشر:



Nintendo

رده سنی:



نوجوانان

سازنده:



Next Level Games

عنوان انگلیسی:



Mario Strikers: Battle League