

دنباله‌ای بر حماسه قهرمان بیلزن

امسال هم مثل تمام سال‌های گذشته با نزدیک شدن به سال نو میلادی با کمبود شدید بازی خوب مواجه هستیم. بعد از جست‌وجوی فراوان دو بازی برای معرفی به شما پیدا کردیم که یک مقدار خاص هستند. اگر با فضای بازی‌های مستقل آشنا باشید قطعاً اولین بازی این هفته برای شما آشنا خواهد بود.

Shovel Knight: King of Cards

نسخه جدیدی از سری بازی‌های Shovel Knight است که با گرافیک پیکسلی، گیم‌پلی ریتر و سکوبازی و قهرمان بیل به دستش، چند سال است که بین بازی‌های مستقل حسایی شناخته شده است. در نسخه جدید شما در نقش خود شاه شوالیه قرار دارید و با گشت‌وگذار در دنیای دو بعدی ساید اسکرولر بازی، دشمنان را از سد راه برمی‌دارید و به‌مرور کارتهای جدیدی به دست می‌آورید تا با استفاده از آنها در یک مینی گیم کارت بازی، رقابت‌های بیشتری را پیروز شوید و رفته رفته خود را به شاه این کارت بازی تبدیل کنید. موسیقی هشت بیتی همیشه از دیگر جذابیت‌های سری بازی‌های Shovel Knight بوده و در این نسخه نیز با قدرت تمام حضور دارد. تجربه این عنوان جذاب را به تمام دوستداران بازی‌های دو بعدی و سکوبازی ماجراجویی توصیه می‌کنیم.



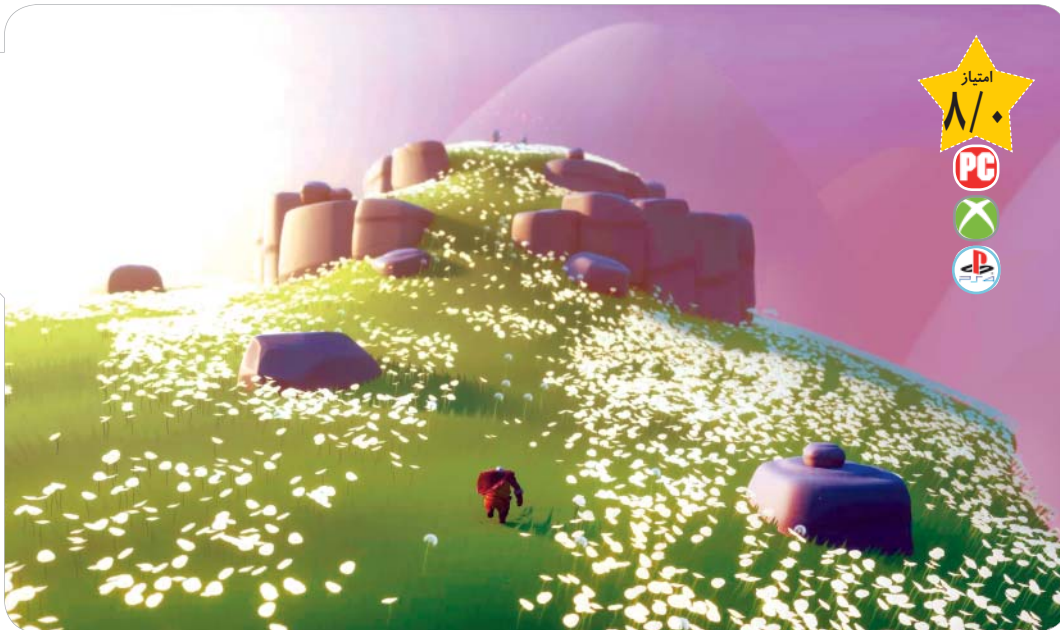
سفری مشقت‌بار

دومین بازی این هفته را به‌عنوان یادآوری از دوران خیلی قدیم بازی‌های ماجراجویی انتخاب کردیم؛ زمانی که هنوز گرافیک رایانه‌ای به آن صورت وجود نداشت و از طرفی سبک جدید ماجراجویی در میان بازی‌ها ظهور کرد. آن موقع بازی‌های این سبک در واقع متنی بودند. قصه برای شما نوشته می‌شد و در جاهایی از آن حق انتخاب به مخاطب داده می‌شد تا ادامه ماجرا براساس آن روند ادامه پیدا کند.

بازی An Odyssey Echoes of War

در این سبک است. داستان بازی بر اساس رمان مشهور ادیسه هومر و قصه‌های اسطوره‌ای این قهرمان باستانی یونان است.

شما او و یارانش را در ماجرای سال‌های سرگردانی و سفر مشقت‌بارشان در میان دریاها و دوری از وطن همراهی خواهید کرد و تصمیماتی که در طول قصه می‌گیرید، روند داستان را تکمیل خواهد کرد. در این قصه جذاب شما با انواع و اقسام موجودات اسطوره‌ای و فانتزی یونان باستان مواجه خواهید شد، هرچند که ظاهر و در واقع گرافیک بازی به تصورات شما در قصه بستگی دارد، ولی فکر می‌کنم تجربه آن می‌تواند چیز جدیدی برای شما باشد.



پیچیدگی زیر سادگی

بعضی بازی‌ها برای ارائه تجربه‌ای خاص ساخته می‌شوند؛ مانند Arise

مجید رحمانی

دسترسی نداشتید، دسترسی پیدا کنید.

سنگ کوچک نشانه زدن است!

Arise: A Simple Story تکلیفش با خودش خیلی مشخص است. یک بازی مستقل کوچک و جمع و جور دو تا سه ساعته که می‌خواهد حرفی به مخاطب بزند و برخلاف آنچه بعضی از کارشناسان معلوم‌الحال در رسانه‌های اصلی بیان می‌کنند، امروز خیلی از بازی‌ها برای بیان دغدغه‌های فرهنگی، سلامتی روحی و روانی و به صورت کلی به فکر انداختن بازیکن نسبت به ماهیت وجودی خود، جایگاه انسان در کیهان و مفاهیم عمیق فلسفی و جامعه‌شناسانه به کار می‌روند. این موضوع تا حدی پیشرفت کرده که در جواز بازی‌ها، شاخه بازی‌هایی برای تاثیرگذاری ایجاد شده و فکر می‌کنم Arise هم در دسته همین بازی‌ها قرار دارد. تجربه‌هایی که بعد از آنها چیزی به آدم اضافه می‌شود و فکری برای تأمل بیشتر راجع به یک موضوع یا نگاهی جدید به یک چیز از زاویه‌ای دیگر ایجاد می‌شود. Arise از مفاهیمی جهان‌شمول و عواطف و احساساتی انسانی صحبت می‌کند که بالا و پایین‌هایش برای همه راحت درک می‌شود. نقاط بالای این مسیر احساسی شادی‌آور و لذتبخش است و نقاط پایینش ناراحت‌کننده و بعضاً خردکننده است! در تمام طول این مسیر طراحی مرحله استثنایی و نمادگرایی بازی، موسیقی شاهکار بازی و ترکیب‌بندی‌های هنری زیبایی که در قاب بازی به تصویر درمی‌آیند، سهم عمده‌ای در شکل‌گیری آن تجربه خاص برای شما ایفا می‌کنند. روایت و حس و حال بازی همه زیبایی و خوبی است، اما دوربین ثابت بازی باعث شده تا شمار پرش‌های نافرمانی که در بخش‌های سکوبازی انجام می‌دهید نسبتاً زیاد باشد و کنترل بازی نیز گاهی اذیت می‌کند. همچنین به نظر می‌رسد گاهی باگ‌های سیستمی مانع از تشخیص لبه‌ها و در نتیجه گرفتن آنها توسط شخصیت بازی می‌شود. البته این قبیل ضعیف‌ها معمولاً بعداً با پچ و به‌روزرسانی برطرف می‌شوند.

Arise: A Simple Story از منظر یک تجربه احساسی عنوانی غنی، تاثیرگذار و تأمل‌برانگیز است که در طول ده مرحله خاصش لحظاتی ویژه از زندگی مردی را که بین مرگ و زندگی قرار دارد، در پیش چشم بازیکن به تصویر می‌کشد. در طول بازی شما با موضوعات متفاوتی از جمله عشق، افسردگی، اندوه، خانواده و این که چگونه همه این‌ها به هم متصل خواهند شد، مواجه می‌شوید. بخش سکوبازی شل و نسبتاً پر ایراد بازی، لطمه خود را به گیم‌پلی بازی زده است، اما دیگر جنبه‌های بازی از جمله فضا سازی، موسیقی، طراحی هنری محیط و طراحی هوشمندانه مراحل و در نهایت حس و تجربه‌ای که از زمان صرف شده پای لحظات بازی به دست خواهید آورد موفق می‌شود تا حد زیادی ضعف‌های بازی را کم‌رنگ کرده و شما را همچنان به ادامه ماجرا ترغیب کند.

عنوان بازی با آنچه در عمل تجربه خواهید کرد به نوعی تناقض دارد یا شاید هم بشود به عنوان کنایه به آن نگریست، زیرا همان‌طور که با تجربه بازی برای تان مشخص خواهد شد، حتی ساده‌ترین زندگی‌ها نیز از لایه‌ای از احساسات و عواطف پیچیده شکل گرفته‌اند و چیزی که در ظاهر و سطح، ساده به نظر می‌رسد، وقتی به درونش برویم هر چیزی غیر از سادگی ما را در بر خواهد گرفت.

داستان و ماجرای بازی به نوعی با مرگ شخصیت اصلی شروع می‌شود. پیرمردی که مدتی بعد از مراسم ختمش خود را در دنیای جدید و زیبا می‌یابد و نشانه‌هایی از خاطرات و لحظاتی را که زندگی‌اش را شکل داده‌اند در این دنیای جدید می‌یابد. هر کدام از این خاطرات در قالب یک مجسمه یا ساختمان خاص به تصویر کشیده شده‌اند که برگرفته از لحظه‌ای خاص از زندگی پیرمرد هستند. به عنوان مثال می‌توان به اولین آشنایی با معشوق و ساختن گهواره قبل از تولد اولین فرزند اشاره کرد. طراحی بصری هر مرحله بدون شک قوی‌ترین نقطه Arise به شمار می‌رود، زیرا به خوبی توانسته موضوعات و مفاهیمی انتزاعی را به زبان تصویر درآورده و این‌گونه به مخاطب عرضه کند. برای این که زیبایی این موضوع را بهتر درک کنید دو مثال می‌زنم. در مرحله‌ای که مربوط به خاطرات کودکی پیرمرد است، همه چیز بزرگ‌تر از چیزی که باید باشد طراحی شده تا حدی که بعضی جاها جابه‌جایی بین محیط به وسیله حشرات و زنبورها انجام می‌شود و شما بسیار کوچک‌تر از آنها هستید. از سوی دیگر وقتی وارد مرحله‌ای می‌شویم که برهه افسردگی زندگی پیرمرد را روایت می‌کند، شما دائماً توسط موجوداتی سایه‌وار تعقیب می‌شوید که در تلاشند شما را به زیر بکشند. این استفاده

از استعاره و به زبان سمبل حرف زدن، بدون شک از بهترین و زیباترین بخش‌های بازی به شمار می‌رود. حین بازی که شما خاطرات مختلف را سپری می‌کنید، گیم‌پلی بازی به شما اجازه می‌دهد تا با استفاده از آنالوگ راست دسته Xbox یا PS4 همچون یک اهرم، زمان را به عقب و جلو ببرید تا همان محیط و موقعیت را از جنبه‌های مختلف تجربه کنید. به این معنی که شما ممکن است زمان را به عقب برگردانید تا به موقع بتوانید بر پشت یک حلزون سوار شوید یا زمان را جلو ببرید تا ارتفاع آب رودخانه یا دریاچه بیشتر شده و شما بتوانید معماهای محیطی ساده را حل کنید. با دستکاری زمان در واقع شما می‌توانید فصل‌ها را تعویض کنید و گاهی مرحله‌ای که یخ زده، با فرا رسیدن بهار و تابستان به دشتی سبز تبدیل می‌شود و گاهی فرا رسیدن زمستان و بارش برف کمک می‌کند به نقاطی که قبلاً

Arise: A Simple Story

Piccolo	سازنده
Techland	ناشر
PC, PS4, Xbox One	پلتفرم
ماجرایی	سبک



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۳۷۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید