

## این قهرمان های فسقلی

خارجی ها برخلاف ما تعطیلات را همیشه آنقدر جدی می گیرند و چنان خود را از هرچه غیر خانواده است رها می کنند که بعد از کلی جست و جو و سختی توانستیم بازی هفته قابل ذکری برای معرفی پیدا کنیم!

عنوان MINImax Tinyverse رایگان با پرداخت درون برنامه ای است که این هفته روی شبکه استیم منتشر می شود. بازی یک استراتژی همزمان با مکانیک های شبه MOBA است که هدایت تعدادی قهرمان منحصربه فرد و بامزه در دنیای فانتزی بازی را در اختیار شما قرار می دهد تا با مدیریت آنها بتوانید هرچه زودتر برج های دشمنان را نابود کرده و پیروز میدان شوید.

شما هدایت لشکرها را به صورت یک واحد کلی در اختیار می گیرید که هر کدام از آنها یک قهرمان همراه خود دارند.

این توانایی ها و قابلیت های قهرمان است که می تواند ورق نبردها را برگرداند.

نکته جالب بازی این است که شما

کنترل مستقیمی روی قهرمان ها ندارید و آنها خود همراه لشکر حرکت می کنند، ولی با مجموعه ای از افسون ها و قدرت های جادویی باید راه لشکر را بسته یا باز کرده و آنها و در نتیجه قهرمان های خود را در مسیری که مد نظر دارید قرار دهید.

گرافیک کارتونی و فانتزی بازی در کنار افکت های بصری و صوتی بامزه جذابیت ظاهری خاصی نیز به بازی داده است.

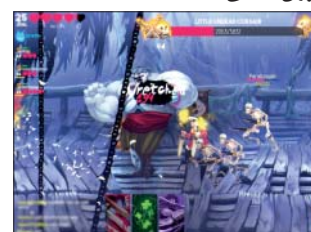
این بازی را به صورت رایگان می توانید از شبکه استیم دریافت و تجربه کنید.



## هیولاهای مخوف از شرق

دومین بازی این هفته یک عنوان اکشن سایداسکرولر شبیه Castle Crasher و بازی های مشابه است که در آن با در دست گرفتن هدایت جنگجویانی که ظاهری باستانی و قرون وسطایی دارند باید در مقابل موج حملات دشمنان مقاومت کرده و با از بین بردن آنها به کمک طلسم ها و افسون هایی که هر جنگجو در اختیار دارد، تلاش کنید تا انتهای مرحله زنده بمانید و ساختار بازی را ادامه دهید.

از نظر هنری خیلی تنوع یا ویژگی خاصی در Terrible Beasts from the East وجود ندارد و روی هم رفته انتظار نمی رود بازی چیزی بیشتر از یک تجربه متوسط در دوران قحطی باشد.



# دختری که دنیا را رنگ کرد

## GRIS مهر تایید دیگری بر هنری بودن بازی هاست

مجید رحمانی

برای این هفته خیلی با خودم کلنجار رفتم که آیا نقد و بررسی GRIS را بنویسم یا نه و دلیل اصلی اش هم سخت بودن نوشتن نقد آن بود. بازی از آن تجربه هایی است که یک عکس آن از هزاران کلمه بهتر است. GRIS تا حد خیلی زیادی یک بازی بصری است و تازمانی که چشم شما درگیر زیبایی هنری آن نشود، نمی توانید تمام تجربه بازی را درک کنید. نوشتن در مورد GRIS مثل خواندن توصیف نقاشی های یک گالری است، آن هم زمانی که فاصله خیلی کمی با ما داشته باشد.

شده. GRIS به عنوان یک بازی تماما یک اثر هنری است، اما خوشبختانه در ذات خود فقط یک آرت گیم (Art Game) یا بازی تجربی نیست و می توان ساختارهای شناخته شده طراحی بازی و مرحله را در آن مشاهده کرد و درگیر سیستم های گیم پلی آن نیز شد.

### در جست و جوی حقیقت

GRIS از منظر گیم پلی یک بازی معمایی است که بخش هایی از آن شما را درگیر سکوپازی نیز می کند. ممکن است فکر کنید یک بازی سکوپازی یا معمایی باید مکانیک های زیاد و هدایت شخصیت نسبتا پیچیده ای داشته باشد که درست است، ولی تبحر و زیبایی کار طراحان بازی GRIS این است که این پیچیدگی را به مرور و معمولا در غالب مکانیک های مرحله تا کاراکتر تحویل بازیکن می دهند. آنچه برای تجربه یک ساعت ابتدایی بازی لازم دارید تقریبا چیزی جز راه رفتن و پرش های مقطعی نیست، اما آن قدر خوب و به درستی به کار گرفته شده اند که قبل از آن که از آنها زده شوید، ویژگی جدیدی معرفی می شود. با پیشروی در بازی کم کم قابلیت پرش دوگانه و شناور شدن در هوا، شناکردن یا تبدیل کردن خود به یک مکعب

### سرگشتگی ای که گمگشتگی نیست

مدتها منتظر عرضه GRIS بودم و بخش زیادی از آن هم به دلیل سبک هنری خاص و منحصر به فرد آن بود که برگرفته از آثار نقاش معاصر Charles Reid است. تمپلیت رنگ های بازی و سبک آبرنگی در کنار استروک های مشخص و بارز خطوط در بعضی از محیط ها زیبایی چشم نوازی به بازی اعطا کرده است که در کمتر اثر دیگری می توان یافت. رنگ بندی و گرافیک بازی ابتدا خیلی ساده و محدود است، اما به مرور که در بازی پیش می روید رنگ های بیشتری وارد دنیای بازی شده، با یکدیگر ترکیب می شوند و چنان جلوه هایی از زیبایی بصری خلق می کنند که فارغ از پلتفرمی که بازی را روی آن تجربه می کنید، دوست دارید خیلی از صحنه های بازی را فریم به فریم اسکرین شات بگیرید. ظرافت و ذوق سرشار سازندگان در انیمیشن های شخصیت صامت و بی نام بازی و مواردی از محیط که با آنها تعامل دارید نیز به خوبی عیان است. هر حرکتی که در بازی می بینید به صورت دستی و فریم به فریم طراحی شده و جزئیات آن هوش از سر هر بیننده ای می برد.

این یکدستی در افکت های بصری و حتی موسیقی بازی نیز دیده می شود. قطعات ملایم و امبینت گروه Berlinist که آهنگسازی بازی را به عهده داشته کاملاً شما را در فضا و قصه بازی GRIS غوطه ور می کند. داستانی که به صورت کلی با غم و اندوه و بی رنگی شروع شده و به مرور رنگ و امید و تنوع چاشنی آن می شود. هرچند که به فراخور داستان گاهی با سکانس های سریع تر و بالطبع موسیقی با ضرب آهنگ بالاتر نیز مواجه خواهیم

سنگین را به دست می آورید که تمام آنها به واسطه تغییراتی که روی لباس شخصیت اصلی اعمال می شوند به تصویر کشیده می شوند. علاوه بر اینها بعضی محیط ها، ساختارهای خاص خود را ایجاد می کنند مثل یخ زدگی و حل معما با استفاده از آن یا مثلا بخشی از محیط بازی که معماری و سکوهای آن زمانی که در معرض نور قرار بگیرند قابل استفاده هستند.

یکی از نقاط قوت بازی طراحی مرحله آن است که تقریبا شما را دو بار در یک محیط تکراری قرار نمی دهد و به خصوص این که دارای ساختار مترویدوانیا نیز است، ساختار نسبتا پیچیده ای که اصلا انتظارش را نداشتم آن را در GRIS نیز ببایم. پیشرفت شما در بازی به این صورت است که یک نقطه یا پایگاه مرکزی از نظر مفهومی وجود دارد که پلی برای اتصال به بخش های مختلف دنیای بازی است. برای در دسترس گرفتن هر بخش باید در قصه پیشرفت کنید تا هم به واسطه رنگ شدن دنیای بازی و هم قابلیت های جدیدی که به دست می آورید، بتوانید به مکان هایی که قبلا نمی توانستید مراجعه کنید. به این ترتیب هر بار که به آن نقطه مرکزی بازمی گردید شاهد رشد و تکامل بیشتر آن خواهید بود و در واقع با بودن در همان محیط به تنهایی می توانید به صورت بصری مشاهده کنید که نسبت به قبل چقدر در داستان جلو رفته اید و حدودا کجای بازی هستید.

پیشرفت در مراحل نیز به واسطه نورهایی که جذب می کنید و به دنبال شما روان می شوند، اتفاق می افتد. برای در دسترس قرار گرفتن بعضی مسیرها نیز به داشتن حداقل تعدادی نقطه نورانی نیاز دارید تا مکانیکی را در مرحله فعال کرده یا راهی را برای شما شکل دهند. این نقاط نورانی خود با جست و جو در محیط و در مسیر داستان به دست می آیند. هرچند که علاوه بر اینها گوی های نورانی دیگری نیز وجود دارد که حکم کالکتبل گیم پلی را دارند.

### حرف آخر

GRIS یک تجربه هنری و یک بازی فوق العاده است که تمام کردن آن نباید بیشتر از پنج تا شش ساعت از شما زمان بگیرد، تازه اگر بخواهید همه جای آن را ببینید. آغوش و سلیقه خود را به یکی از برترین بازی های مستقل چند سال اخیر بگشایید.

## GRIS

Nomada Studios

سازنده

Devolver Games

ناشر

PC+ Switch

پلتفرم

پازل سکوپازی

سبک



اگر مطلب این صفحه را می پسندید، عدد ۴۰۶ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید