

## | بازی شناسی |

## خیز آرام بازی‌های مبتنی برداستان

■ رضا رهنمای مقدم



بیشتر از فیلم‌ها باشد شاید به همین دلیل است که هیدتو کوچیما، کارگردان افسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای اعتقاد دارد که بازی‌ها می‌توانند جای فیلم‌ها را هم بگیرند. زمانی که شما کنترل شخصیت یک بازی را بر عهده می‌گیرید حتی اگر در داستانی خطی پیشروی کنید باز هم حس هم‌ذات پنداری شما با آن شخصیت بسیار عمیق‌تر می‌شود و همه حرکات و دیده‌ها و شنیده‌های آن شخصیت را بهتر درک می‌کنید و این باعث می‌شود شما بیشتر و بیشتر در داستان و اتفاق‌های آن درگیر باشید. هر از چندگاهی هم بازی‌هایی ارائه می‌شوند که خط داستانی آن‌ها به گیم‌پلی و ماهیت بازی آن می‌چربد یعنی بیشتر از آن که در آن‌ها بازی کنید در آن‌ها زندگی می‌کنید. به این معنا که شما به عنوان یک شخصیت در بازی به این ور و آن‌ور می‌روید و با افراد مختلف حرف می‌زنید و گاهی هم تصمیم‌گیری می‌کنید. بازی‌هایی از قبیل فارنهایت یا گرگی در میان ما (The wolf among us) از این قبیل بازی‌ها هستند. نحوه مواجهه افراد با این گونه بازی‌ها هم به دو گونه است: یا بسیار به آن‌ها علاقه نشان می‌دهند و یا به طور کلی

قطعا مهم‌ترین هدف یک بازی سرگرم کردن مخاطب‌های اون‌ست و هر چه گیم‌پلی بازی روان‌تر باشد این بازی مخاطب را بیشتر و بیشتر راضی نگه می‌دارد اما یکی از مهم‌ترین چیزهایی که در جذابیت بازی می‌تواند نقش به‌سزایی داشته باشد و حتی گیم‌پلی بازی را هم تحت تاثیر خود قرار دهد داستان بازی و نحوه روایت و فضا سازی آن است. شاید بازی‌هایی مثل سوپرماریو و سونیک بیشتر از هر بازی دیگری مخاطبان خود را سرگرم کرده باشند اما قطعا هرگز بیشتر از یک بازی برای سرگرم شدن هم نبوده‌اند، تعریفی که در عصر جدید بازی‌های رایانه‌ای شاید آن‌قدرها که باید و شاید کامل نباشد. بازی‌های رایانه‌ای شاخه‌های بسیار زیادی دارند و قطعا شوترها و اکشن‌های اول شخص و یا سوم شخص همیشه در بالای لیست قرار داشته‌اند اما آیا تا به حال شده بعد از انجام یک بازی رایانه‌ای داستان و یا پیچیدگی شخصیت‌های آن شما را به فکر فرو ببرند؟ اگر این اتفاق برای شما زیاد افتاده است احتمالا خوب می‌دانید که تاثیر بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به مراتب

## | بازی کوچک |

## موتور سواری در حومه



بازی‌های ورزشی معمولا طرفداران مشخصی دارند. البته فوتبال و اتومبیل رانی همیشه جزو پرطرفدارترین بازی‌های ورزشی بوده‌اند. به طور کلی بازی‌های ورزشی که حس رقابت را برمی‌انگیزند طرفدارهای بسیار بیشتری دارند در عین حال زمانی که حریف شما هوش مصنوعی است و نه یک انسان واقعی جذابیت خود را از دست می‌دهند و تکراری می‌شوند، حتی در بازی‌های بزرگی در سطح fifa و یا PES هم زمانی که شما با رایانه بازی می‌کنید حتی نصف زمانی که با یک فرد واقعی بازی می‌کنید لذت بخش نبوده و پس از مدتی تکراری می‌شوند و شما الگوهای بازی را به خاطر می‌سپارید اما در مورد بازی‌های ورزشی که اساسا یک نفره هستند قضیه این طور نیست. ممکن است پیرسید مگر می‌شود یک بازی ورزشی یک نفره هم وجود داشته باشد که در عین حال کشش بالایی هم داشته باشد. خوب بازی یک نفره امروز به همین صورت است و شما باید با استفاده از یک موتور و هدایت و پرش آن در زمین‌های مختلف آن را بدون این که به خود ضربه بزنید به پایان خط برسانید. کنترل بازی بسیار ساده است اما گاهی برای رسیدن به خط پایان باید بسیار دقت کنید. آن‌چه که این بازی را چالش برانگیز می‌کند این است که فیزیک بسیار حساسی دارد و اگر شما زیاد یا کم گاز بدهید می‌تواند منجر به شکست شود و نکته دیگر این که هر مرحله با موانعی که دارد باید در کمتر از یک زمان مشخص به پایان برسد. این موانع عبارتند از سکوهای شیب‌دار و منحنی، بشکه، لاستیک و...

شما می‌توانید این بازی را در لینک زیر بازی کنید:

<https://goo.gl/ZjxnRU>

## | معرفی شخصیت |

## الی



همانطور که می‌دانید شخصیت پردازی نقش بسیار مهمی در یک بازی رایانه‌ای ایفا می‌کند و چون گیم‌ر به جای آن شخصیت بازی می‌کند و خود را در شرایط او حس می‌کند اهمیت آن دوچندان می‌شود اما آیا تا به حال به شخصیت‌هایی که شما حتی نمی‌توانید آن‌ها را کنترل کنید هم فکر کرده‌اید؟ آیا تا به حال شده شخصیت غیرقابل کنترل یک بازی به اندازه شخصیت اصلی بازی که کنترل آن را بر عهده دارید برایتان مهم باشد؟ اگر بازی آخرین بازمانده (The last of us) را تجربه کرده باشید قطعا و یقینا شخصیت الی این مشخصات را برای شما داشته است. درست است که شما در نقش جوئل بازی می‌کنید و الی توسط هوش مصنوعی کنترل می‌شود اما رابطه‌ای که بین الی و جوئل به وجود می‌آید به قدری زیبا و واقعی است که نمی‌توانید به راحتی از آن بگذرید و همان طور که الی به اندازه دختر جوئل برای او مهم می‌شود این احساس را به شما هم منتقل می‌کند که دوست دارید با تمام قوا تلاش کنید تا الی زنده بماند. الی یک دختر چهارده ساله است که در دنیایی ترسناک و پر از ناراحتی بزرگ شده و هر گز دنیای قبل از شیوع بیماری سراسری را ندیده و خانواده خود را هم از دست داده است در عین حال شخصیتی بسیار شوخ‌طبع و جذاب دارد. زیبایی شخصیت پردازی الی در این است که او به شدت واقعی است، نه ابر قهرمان است و نه توانایی‌های خارق‌العاده دارد و همین باعث می‌شود که حتی عدم توانایی او در سوت زدن هم برایمان جالب باشد و زمانی که او یاد می‌گیرد چطور سوت بزند ما هم درون خود احساس شغف و خوشحالی داشته باشیم، شخصیت الی در عین سادگی پیچیدگی‌های غیر قابل درکی دارد که ما را به سمت او جذب می‌کند. مثلا او تصور چندان درستی از حیوانات ندارد اما دایناسورها موجودات مورد علاقه او هستند! الی یکی از مهم‌ترین مهره‌های بازی آخرین بازمانده است که انصافا به بهترین نحو ممکن شخصیت پردازی شده است.

## | خبر بازی |

بازی‌های سبک اکشن ماجراجویی و نقش آفرینی جزو پر طرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای هستند و گروهی راش هم یکی از این بازی‌هاست که توسط پروژه ساین برای پلی‌استیشن ویتا ساخته شده است. داستان این بازی توسط ناتو کو ساتو نوشته شده و کیچيرو تویوما کارگردانی آن را بر عهده گرفته‌اند. احتمالا کیچيرو تومویا را به خاطر شاهکاری مانند سایلنت هیل به خوبی می‌شناسید و احتمالا حدس می‌زنید که گروهی راش باید یک بازی خوش داستان و متفاوت باشد و باید بگویم حدس شما کاملا درست است! گروهی راش در مورد بازی با جاذبه است و همین باعث شده علاوه برداستان خوب از فیزیک متفاوتی نیز برخوردار باشد. داستان بازی گروهی راش در شهری خیالی و معلق در هوا با نام هکسویل اتفاق می‌افتد و در مورد دختری به نام کت (Kat) است که حافظه خود را از دست داده و با گربه‌ای سیاه و مرمر آشنا می‌شود که به او توانایی کنترل جاذبه را می‌آموزد. کت از این قدرتی که به تازگی به دست آورده برای محافظت مردم شهرش از توفان جاذبه‌ای که آن‌ها را تهدید می‌کند و هیولاهایی به نام Nevi استفاده می‌کند. گروهی راش در زمان انتشار امتیازهای بسیار خوبی کسب کرد. دنیای باز این بازی بر روی پلی‌استیشن ویتا بسیار خارق‌العاده بود و تمام عناصر بازی‌های نقش آفرینی مثل افزایش سطح و هوش مصنوعی مناسب را در برداشت. استفاده از ژيروسکوپ پلی استیشن ویتا نیز نقش بسزایی در گیم‌پلی بازی داشت اما سازندگان این بازی بیکار ننشستند و قسمت دوم این بازی را برای پلی استیشن ۴ منتشر کردند. این بازی در ادامه اولین قسمت گروهی راش ساخته شده است و داستان آن کاملاً دنباله‌ای برای قسمت اول است. البته اگر قسمت اول را بازی نکرده‌اید در ابتدای بازی به آن پرداخته می‌شود البته بهتر است انیمیشن کوتاه Gravity rush: overture را هم تماشا کنید. این بازی هم مثل قسمت اول در یک دنیای زیبا و با گرافیکی به مراتب زیباتر اتفاق می‌افتد. با پایان بازی اول، سوال‌های بی‌جواب زیادی برای شما باقی می‌ماند که جواب همه آن‌ها را در این بازی خواهید گرفت

## گرویتی راش

## حس خوب غلبه بر جاذبه



مختلف دعوت کنید مثلا آن‌ها باید بتوانند گنجینه‌هایی را در بازی پیدا کنند و هر که سریعتر این کار را انجام دهد صاحب رکورد شده و به شما جایزه (توکن) تعلق می‌گیرد که با آن‌ها می‌توانید آیتم‌های مختلفی مانند طلسم‌ها که برای بالا بردن توانایی‌های کت در این نسخه از بازی اضافه شده‌اند تهیه نمایید. طلسم‌های این بازی هم گروه‌بندی‌های مختلفی دارند برخی برای بالا بردن سطح سلامت استفاده می‌شوند و برخی دیگر برای بالا بردن توانایی‌ها و برگشت پذیری سریع توانایی جاذبه. در طول بازی هم با شکستن سنگ‌های سبزرنگی به نام Ore می‌توانید این طلسم‌ها را به دست آورید. گروهی راش ۲ یک بازی تمام عیار است و شاید تنها در موضوع و داستان بتوان آن را با قسمت اول مقایسه کرد. علاوه بر گرافیک و امکانات بازی هوش مصنوعی آن‌ها پیشرفت شگرفی دارد و تمام موجودات زنده و رفت و آمدها کاملا پویا هستند و حتی عکس‌العمل‌هایی متناسب با حرکات شما انجام می‌دهند. این هوش مصنوعی بازی به قدری خوب پیاده‌سازی شده که شما از راه رفتن در دنیای گروهی راش به هیچ عنوان خسته نمی‌شوید و از دنیای آن لذت می‌برید.

سوال‌هایی از قبیل این که کت کیست و از کجا آمده و اصلا دلیل توفان جاذبه چیست؟ در واقع با بازی کردن قسمت دوم به خوبی در می‌یابید که کیچيرو تویوما در همان ابتدا این بازی را دو قسمتی دیده بود و یکی از دلایل آن هم این بود که می‌دانست داستان و کشش بازی فراتر از این است که در پلی‌استیشن ویتا دیده شود. بعد از موفقیت بازی در پلی‌استیشن ویتا (اولین شماره این بازی را می‌توان از موفق‌ترین بازی‌های پلی استیشن ویتا برشمرد)، تویوما توانست با استفاده از فناوری‌های جدیدتر و امکانات بیشتر این بازی را آن‌طور که تصور کرده بود درست کند.

علاوه برگسترده شدن فضای بازی و اضافه شدن مکان‌های بیشتر، حرکات مبارزهای کت هم بیشتر شده و حالت‌های جاذبه‌ای جدیدی هم به توانایی‌های کت اضافه شده‌اند یکی از امکانات جدید این بازی که بسیار هم می‌تواند سرگرم‌کننده باشد دوربین عکاسی او است! با استفاده از دوربین عکاسی کت می‌توانید از مناظر زیبایی بازی عکس بگیرید و آن‌ها را به اشتراک بگذارید. حتی امکان سلفی گرفتن هم دارید به طوری که خود کت هم در تصویر باشد! این بازی امکان بازی کردن به صورت آنلاین هم دارد و می‌توانید دوستان خود را به چالش‌های