

پیش نمایش Gravity Rush 2؛ فرشته ی نجات - دیجیاتو

سامان میرزا | یکشنبه، ۲۱ آذر ۱۳۹۵

اگر بگوییم که این روزها بازی سازی به یک هنر بی بدیل تبدیل شده است، آن چنان بی راه ننگته ایم. به عبارت دیگر در عصر تکنولوژی و ارتباطات دیگر کمتر کسی پیدا می شود که بازی را بچگانه بداند و به آن نگاهی کودکانه داشته باشد. گردش سالانه ی ده ها میلیون دلار از طریق این صنعت خود گواهی بر اهمیت آن در دنیای امروز است.

اهمیت اقتصادی بازی های ویدیویی در کنار مواردی چون ساختارگرایی، روابط اجتماعی و روان شناسی سبب می شود تا آثار خلق شده توسط بازی سازان مختلف را در زمره آثار هنری دنیای تکنولوژیک امروز قرار دهیم. اما تعریف مان از هنر چیست؟ هنر را انسان با کنار هم قرار دادن المان های مختلف خلق می کند.

این آثار ساخته شده به دست بشر اغلب سعی دارند بر عواطف، احساسات و هوش انسانی اثر بگذارند و یک مفهوم یا معنا را به شکلی گیرا به مخاطب خود که در این جا گیمرها هستند، ارائه کنند. هنر با زیبایی های درونی خود قصد دارد با به کارگیری توانایی هایش چهره ای باور پذیر را از زیبایی به وجود آورد.

سال 2012 بود که استودیوی [Project Siren](#) سازنده ی بازی های نسبتاً موفق ساین، با همکاری SIE Japan Studio عنوان گراویتی راش (Gravity Rush) را برای کنسول دستی پلی استیشن ویتا به بازار عرضه کرد. داستان این اثر و آغازش در عین جذابیت فراوانش باعث سردرگمی مخاطب می شد.



خوردن یک سیب به سر نیوتون کافی بود تا انقلابی در علم فیزیک به پا شود. البته از نقش بی بدیل سیب نیز در بسیاری از اتفاقات دیگر بزرگ بشری نباید بگذریم؛ همین میوه ی خوشمزه آدمیان را به زمین تبعید کرد، یکی از انواع گاز خورده ی آن به نماد شرکت اپل تبدیل شد و کارل لارشون را به کشیدن نقاشی ایدون تشویق کرد.

در نسخه ی اول گراویتی راش همه چیز به شکلی مرموز و سردرگم آغاز می شود. از بحث بالا که بگذریم، نا سلامتی نام بازی با کلمه ی گراویتی به معنای «جاذبه» گره خورده است. در یک روز آفتابی و ساکت، سیبی از روی درخت به زمین می افتد و پس از طی کردن سطح شهر به یک باره به سر دخترکd نوجوان می خورد. با بیدار شدن دخترک جوان داستان با حرکات عجیب و غریب او مواجه می شویم.

گویا وی نمی داند کجاست و چه اتفاقی در حال رخ دادن است. در همین لحظه است که جهان به یک باره می لرزد، ساختمان ها این طرف و آن طرف می روند، زمین در حال گسستن از هم بوده و در همین حین است که این دختر به نام کت با قدرت خارق العاده ی خود مواجه می شود.

کت قادر است با غلبه بر جاذبه ی زمین در هوا معلق بماند. او فرصت را غنیمت می شمارد و با وجود آن که از قدرت خود بسیار شگفت زده است به کمک مردم شتافته و سعی در فهمیدن علت این قضایا دارد. همانطور که گفته شد در نسخه ی اول گراویتی راش همه چیز به شکلی مرموز و سردرگم آغاز می شود.



پس از این موضوع با روایت زیبایی داستان مواجه هستیم. گراویتی راش بر خلاف دیگر بازی های ویدیویی به سبک کتاب های مصور دنبال می شود. عنصری گیرا و جذاب که روایت یک عنوان را هم منحصر به فرد می کند و هم به بار هنری آن می افزاید. پس از آن دیدن طراحی های محیط بازی و سطح هنری آن کافایت تا متوجه شوید که در حال انجام یک بازی ژاپنی هستید!

سازندگان قول داده اند ضمن مدرن تر کردن زیر ساخت های شهری بازی آن را پویاتر و زنده تر از قبل به بازی باز گردانند.

از طرف دیگر بخش گیم پلی بازی یکی از جذاب ترین قسمت های بازی به شمار می رود. می توانید به قدرت های ویژه ی کت به دشمنان حمله ور شده و آنان را ناکار کنید. این ویژگی ها در زمین و هوا آن قدر زیاد و متنوع هستند که گیم در هیچ نقطه ای از بازی احساس کمبود و یا تکراری شدن نمی کند.

گراویتی راش اصلاً بازی کوچکی نیست. این عنوان در مجموع شامل 21 مرحله با سناریوهای جذاب و متفاوت است که علاوه بر مبارزات تن به تن، معماها و پازل های گوناگونی را شامل می شود. در نهایت موفقیت های گراویتی راش موجب شد تا سران سونی دست به عرضه ی نسخه ی ریمستر آن برای کنسول پلی استیشن 4 بزنند وهم زمان با آن نسخه ی دوم این عنوان را نیز معرفی نمایند.

در شماره ی اول بازی با شهرهایی با مضامین اروپای قدیم مواجه بودیم که دارای کشش و پویایی خاصی نبود. این بار سازندگان قول داده اند ضمن مدرن تر کردن زیر ساخت های شهری بازی آن را پویاتر و زنده تر از قبل به بازی باز گردانند. حال محیط های گراویتی راش 2 پر است از کاراکترهای معمولی که بسته به شرایط محیطی رفتاری متفاوت از خود نشان می دهند.



اگر خاطرتان باشد در نسخه ی اول با دو گروه دشمن به نام های Nevi و Scarabs مواجه بودیم. حالا کار کت و یار همیشگی او، راون سخت تر شده است و علاوه بر دو گروه بالا باید با دشمنانی جدید دست و پنجه نرم کنید. این عوامل که شهر Ghost را برای ساخت اندامی تهاجمی نابود کرده اند، مانعی سر سخت برای این دو به شمار می روند.

کالی حالا فرشته ی نجات شهر لقب گرفته یکی از قهرمانان اصلی Hekseville به شمار می رود و سبک مباره ی مختص به خود را دارد. وی قادر است در شرایط بحرانی خود را درمان کرده و با قوایی تازه به میدان مبارزه بازگردد.

کت طی سفر خود در نهایت به شهر Hekseville می رسد. همان شهری که تمامی قضایا از آن جا شروع شده بود. حالا همه چیز تغییر کرده و شهر چهره ای دگرگون و متفاوت به خود گرفته است. در نبود کت و دوستانش دکتر برهمن (Dr. Brahman) با ایجاد یک سیستم دفاعی در حال محافظت از شهر است.

وی به همراه دو فرشته به نام کالی (Kali) و دورگا (Durga) پس از گذر از یک برهه زمانی پر فراز و نشیب و درگیری های طاقت فرسا حال به نجات دهنده ی این شهر تبدیل شده اند و عزم خود را برای محافظت از شهر و بیرون راندن دشمنان جزم کرده اند. دکتر برهمن به لطف تلاش های دخترش به نام کالی توانسته حمایت مردم را نسبت به خود جلب کند.

کالی حالا فرشته ی نجات شهر لقب گرفته و یکی از قهرمانان اصلی Hekseville به شمار می رود. کالی سبک های هجومی و سبک مبارزه ی مختص به خود را دارد؛ وی قادر است در شرایط بحرانی خود را درمان کرده و با قوایی تازه به میدان مبارزه بازگردد. دورگا دیگر فرشته ی بازی نیز می تواند با استفاده از بال های بزرگی که دارد به پرواز در آید و فضاهای خالی را متبلور کند.



در این بین گروه های شورشى به نام دلتا 1 و دلتا 2 خطرى جدى براى شهر به شمار مى روند. گروه اول مى توانند به پرواز در آیند و با قدرت هاى تخریب کننده ی خود به سمت هدف هجوم ببرند. گروه دلتا 2 نیز که تجهیزات و سلاح هاى سنگین به همراه دارند از آتش براى تخریب مکان ها و نابودى دشمنان استفاده مى نمایند.

این بار با 3 گرانش متفاوت در بازی همراه هستیم. گرانش معمولی دقیقاً همان چیزی است که در نسخه ی اول دیدم. اما دو گرانش دیگر به نام های لونا (Luna) و جویپتر (Jupiter) جزو گرانش های کاملاً جدیدی هستند که به این اثر اضافه شده اند.

سازندگان سعی کرده اند با افزودن المان های مختلف به بخش مبارزات و خلق دشمنان و چهره های جدید، به میزان زیادی از تکراری شدن روند گرویتی راش 2 بکاهند. پیشرفت های بازی به همین جا ختم نمی شود. حالا کت مى تواند با استفاده از سبک های جدید و مختص به خود، مخرب تر از قبل به زمین بازی باز گردد.

Jupiter یکی از این ویژگی های دوست داشتنی است؛ به وسیله ی این قابلیت، کت مى تواند به هوا برخواسته، سپس با فشردن دکمه ای خاص انرژی ذخیره شده ی خود را تخلیه و با ضربه ای هولناک به زمین، هر چیزی که در اطراف وی قرار داشته باشد را به دیار باقی بفرستد.

سبک دیگر موجود در بازی Lunar نام دارد. کت با استفاده از این قابلیت، به دور دشمنان دایره ای ایجاد کرده و در داخلش به پیچ و تاپ دادن آن ها مى پردازد. حالا همه چیز براى دخترک داستان ما آماده است؛ مى توانید با وارد کردن ضربات سبک و سریع دشمنان را سردرگم کرده و آن ها را تار و مار کنید.



اهالی ژاپن بخشی به نام طلسم ها را به گراویتی راش 2 آورده اند. با استفاده از این بخش می توانید قابلیت های شخصیت اصلی را به روزرسانی کرده و به قدرت آن ها اضافه کنید. علاوه بر این، این بار با 3 گرانش متفاوت در بازی همراه هستیم. گرانش معمولی دقیقاً همان چیزی است که در نسخه ی اول دیدیم.

کافیست یک بار وارد گراویتی راش 2 شوید تا به سرعت به یاد انیمه های شرقی و پس زمینه ی خاص و مینیمال آن ها بیفتید.

اما دو گرانش دیگر به نام های لونا (Luna) و جوپیتر (Jupiter) جزو گرانش های کاملاً جدیدی هستند که به این اثر اضافه شده اند. استفاده از گرانش لونا، کت را سبک تر کرده و به او اجازه می دهد با سرعت بیشتری حرکت کند و پرش های بلندتری داشته باشد. در این حالت کت می تواند با ورود به یک کرم چاله با سرعتی باورنکردنی به سمت هدف های خود حمله ور شود.

موضوع درمورد گرانش جوپیتر کمی فرق دارد. با فعال کردن این گرانش کت سنگین تر شده اما قدرت جسمانی او به شدت افزایش می یابد. گرانش جوپیتر برای نابود کردن غول ها و دیگر دشمنان سرسخت بازی گزینه ای مناسب به شمار می رود. شالوده ی اصلی ساختار گیم پلی همچون شماره ی اول است و شاهد اضافه شدن المان های بنیادین به آن هستیم.

گراویتی راش و طراحی های محیطی آن نبوغ ژاپنی ها را در طراحی هنری نشان می دهد. گرافیک فنی بازی های ویدیویی به عواملی چون موتور استفاده شده برای ساخت این آثار بستگی دارد، این در حالی است که گرافیک هنری به همراه طراحی های منعطف آن از ذهن و خلاقیت طراح هر اثر نشأت می گیرد.



طراحی هایی که از خشک بودن محیط های مختلف کاسته و روح و زندگی را در آن ها می دمد. گراویتی راش 2 نیز از همین قانون پیروی می کند. Isao Takahashi و تیم وی تمام توان خود را گذاشته اند تا شماره ی دوم این بازی از نظر بصری، گیم را مجذوب و شیفته ی خود کند.

کافیست یک بار وارد گراویتی راش 2 شوید تا به سرعت به یاد انیمه های شرقی و پس زمینه ی خاص و مینیمال آن ها بیفتید. با این حال ممکن است در طول بازی حس کنید که محیط های بازی و همچنین طراحی های آن کمی بی روح هستند. از این رو بهتر بود علاوه بر افزایش کنتراست از رنگ های شادتری در طراحی آن استفاده می شد.

سازندگان بازی در طی محاصبه ای با عوامل گیم اسپات گفته اند که ایده ی شماره ی دوم بازی و ساخت آن قبل از انتشار نسخه ی اول نیز وجود داشته است. در واقع آن ها گراویتی راش را به عنوان نیمه ی اول این بازی در نظر گرفته بودند و قصد داشتند شماره ی دوم را به عنوان ادامه ای تمام کننده برای این اثر عرضه کنند.

گراویتی راش 2 یکی از مورد انتظارترین بازی های سونی در ماه جاری به شمار می رود. سازندگان نسبتاً کم تجربه ی این بازی با وجود سر و کله زدن فراوان با سخت افزار پلی استیشن 4 و طرح ایده های فراوان برای این نسخه انتظار دارند حداقل بتوانند موفقیت های شماره ی پیشین را کسب نمایند.

درخشش گراویتی راش و همچنین فروش معقول آن کاری کرد که این اثر به کنسول های خانگی راه یابد و بخت و اقبال دو چندان برای عرض اندام در عرصه ی بازی های ویدیویی به خود ببیند. نمایش های بازی و همچنین اطلاعات منتشر شده از آن تا به این جای کار نوید موفقیتی دیگر را می دهد.

آخرین ساخته ی استودیوی Project Siren در سبک اکشن ماجراجویی به نام گراویتی راش 2 که

در ژاپن به نام گراویتی دیز 2 شناخت می شود، قرار است 18 ژانویه 2017 مصادف با دهم دی ماه به صورت انحصاری برای کنسول پلی استیشن 4 عرضه گردد. نظر شما در مورد این شماره چیست؟
بدمان نمی آید تجربیات خود را با ما به اشتراک بگذارید.

[دیجیاتو](#)