

تجربه‌ای تاریک اما امیدوارکننده



امیرحسین حیدری

خبرنگار

دهمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای در ماه‌های پایانی سال گذشته برگزار شد و برگزیدگان خود را شناخت. یکی از بازی‌هایی که در این دوره توانست غزال زرین این رویداد را در بخش ماجراجویی کسب کند بازی «حفره‌ای در اتاق من است» ساخته سامان کاظمی است. سامان کاظمی بازیساز ایرانی پیش از این تجربه ساخت بازی‌هایی مانند «کانال سکوت ۱ و ۲»، «اتاق تاریک» و «بال‌های تاریک» را دارد؛ بازی‌هایی که گرچه برای دو پلتفرم رایانه‌های شخصی و موبایل طراحی شده اما از جهاتی با یکدیگر مشترکند. نخستین وجه اشتراک این بازی‌ها سبک آنهاست که همگی در سبک اشاره و کلیک هستند. دومین وجه اشتراک آثاری که کاظمی ساخته به فضای داستان آنها برمی‌گردد که تمامی آنها قصه‌ای تاریک را روایت می‌کنند.

در جست‌وجوی معنای پنهان

بازی حفره‌ای در اتاق من است بنا دارد ما را دوباره به جهان تیره و تاریک سامان کاظمی بکشاند؛ داستانی از جنس ترس و آن‌طور که از آن برمی‌آید روانشناسی. قبل از این‌که به بررسی و معرفی این بازی بپردازیم لازم است این نکته گفته شود که این بازی هنوز به صورت کامل عرضه نشده و فعلاً بخش اول بازی در دسترس قرار گرفته که کامل کردن آن بین ۳۰ تا ۴۰ دقیقه زمان می‌برد. در این اثر بازیکن در نقش «جیمز» قرار می‌گیرد که در محیطی عجیب با خطوط غریب گرفتار شده است. چالش اصلی شامل کاوش محیط، حل پازل‌ها و استفاده از ایتیم‌ها برای یافتن راه فرار است. باتوجه به این‌که این بازی هنوز به طور کامل منتشر نشده

است نمی‌توان درباره داستان و نحوه داستان‌گویی آن قضاوتی کرد. بازی در ابتدا با استفاده از موناولوگ و دیالوگ‌هایی میان جیمز و یک دختر - که جز صدای او اثری از آن نیست - داستان خود را روایت می‌کند و پس از آن تقریباً هیچ اطلاعاتی از این‌که کجا قرار دارید و به سمت چه هدفی حرکت می‌کنید نمی‌دهد و همین امر این ظن را تقویت می‌کند که با یک داستان پیچیده روبه‌رو هستیم که درونمایه‌هایی از روانشناسی در آن موج می‌زند.

ترس به مثابه مکانیک

حفره‌ای در اتاق من است همان‌طور که پیش از این اعلام شد در سبک اشاره و کلیک تقسیم‌بندی می‌شود که با وارد کردن المان‌های ترس مخصوصاً ترس‌های ناگهانی که به (Jump Scare) معروف هستند بر جذابیت‌های آن افزوده شده. نکته‌ای که درباره المان‌های ترسناک این بازی باید گفت این است که صرفاً ابزاری برای ترساندن نیستند و به یکی از مکانیک‌های گیم‌پلی تبدیل تبدیل شده‌اند اما



چالش‌های خلاقانه

حفره‌ای در اتاق من است در گیم‌پلی تجربه خوبی را برای گیم‌ر می‌سازد. گیم‌پلی بازی مبتنی بر دو چیز است. اول حل کردن پازل‌هایی که در بازی وجود دارند؛ پازل‌هایی که کلید حل‌شان لزوماً در کنار آنها نیست و برای پیدا کردن‌شان باید به همه جای محیط بازی دقت شود تا چیزی از دست نرود. نکته‌ای که باعث می‌شود ارتباط گیم‌ر با محیط ارتباطی قوی باشد و همین موجب می‌شود ترس‌های ناگهانی بازی موفقیت‌آمیز باشند. دومین چیزی که بازی بر آن استوار است که ژانر بازی را تشکیل می‌دهد پیدا کردن ابزارهای مختلف برای باز کردن راه و حتی رسیدن به معماهای بازی است. یکی از نکات مثبت این بازی قرار دادن این ابزارها در جاهای مناسب است و باعث می‌شود گیم‌ر در طول بازی نه چندان طولانی خود به همه مکان‌های بازی سر بزند. حتی اولین اتاق‌هایی که بازی در آن آغاز می‌شود؛ نکته‌ای که در عالم بازیسازی به آن یک‌ترک (Back Track) می‌گویند و اصطلاحاً نمی‌گذارد در بازی فضایی بلااستفاده قرار گیرد.

نقطه عطف ترس‌های ایرانی

باتوجه به این‌که تنها بخش کوچکی از بازی منتشر شده، قضاوت نهایی درباره روایت و مکانیک‌ها زود است اما همین فصل اول نشان می‌دهد تیم توسعه‌دهنده ظرفیت بالایی برای خلق تجربه‌ای منسجم و فراموش‌نشدنی دارد. چالش اصلی، حفظ تعادل میان روایت پیچیده، پازل‌های چالش‌برانگیز و عناصر ترس است. اگر کاظمی و تیمش بتوانند ضعف‌های اولیه مانند استفاده ناقص از مکانیک، ضریان قلب و زمانبندی چمپ اسکرها را برطرف کنند «حفره‌ای در اتاق من است» می‌تواند به عنوان نقطه عطفی در ژانر ترس و ماجراجویی ایرانی شناخته شود.

ورود شاهزاده ایرانی به بازی‌های موبایلی



آرین مرادی

منتقد بازی

بازی Prince of Persia: The Lost Crown (شاهزاده ایرانی: تاج گمشده) که پیشتر برای کنسول‌ها و رایانه‌های شخصی عرضه شده بود، حالا به صورت رسمی برای دستگاه‌های موبایل نیز در دسترس قرار گرفته است. در این نسخه موبایلی، بازیکنان کنترل شخصیت جدیدی به نام سارگون، یکی از اعضای جوان گروه جنگجویان جاودان را برعهده خواهند گرفت. سارگون در یک ماجراجویی پرمخاطره و هیجان‌انگیز باید به کوه قاف سفر

کند تا شاهزاده غسان ربوده شده را نجات دهد. در طول این سفر، سارگون رفته‌رفته توانایی‌های جدیدی به دست می‌آورد که به او اجازه می‌دهد زمان و فضا را به نفع خود تغییر دهد و معماهای گوناگون را حل کند. خبر خوب برای طرفداران این است که نسخه موبایلی Prince of Persia: The Lost Crown هیچ کم و کاستی‌ای نسبت به نسخه اصلی ندارد و تمامی محتویات آن را شامل می‌شود. علاوه بر این، یوبی‌سافت برای ارائه یک تجربه بازی بهینه و لذت‌بخش روی موبایل، امکانات ویژه‌ای را به این نسخه اضافه کرده است. از جمله این امکانات می‌توان به پشتیبانی از نرخ فریم 60fps در دستگاه‌های قدرتمند، کنترل‌های لمسی

کاملاً قابل شخصی‌سازی برای راحتی بازیکنان و همچنین پشتیبانی از کنترل‌های جانبی برای کسانی که بازی با کنترلر را ترجیح می‌دهند، اشاره کرد. یوبی‌سافت به فکر بازیکنانی که شاید دنبال تجربه آسان‌تری باشند نیز بوده و گزینه‌های کمک‌کننده متعددی را در بازی گنجانده است. گزینه‌هایی مانند استفاده خودکار از معجون سلامتی در مواقع ضروری، دفع خودکار ضربات دشمنان و امکان تغییر سرعت بازی (Time Lord) به بازیکنان کمک می‌کنند چالش‌های بازی را به دلخواه خود تنظیم کنند.

