



بازی ایرانی «فرزندان مورتا» در بازارهای جهانی بسیار موفق شده است

تلاش خانوادگی برای نجات دنیا

مجید رحمانی

تیم‌های مستقل جاه‌طلبی‌های بزرگی دارند، اهل ریسک هستند و از خود می‌پرسند چه می‌شود اگر قواعد و چارچوب‌های مرسوم ژانرها را بشکنند یا خم کنند؟ چطور می‌توان زاویه دید و برخورد با یک موضوع شناخته شده را تغییر داد و از دل آن تجربه‌ای جدید به وجود آورد؟ تجربه‌ای که قبل از آن کسی به فکر ایجادش نبوده یا دست کم موفق به پیاده‌سازی‌اش نشده است. شرکت **Dead Mage** با بازی ایرانی **Children of Morta** این کار را انجام داده است. مسیری که آنها برای دست یافتن به این خواسته پیموده‌اند به هیچ وجه آسان نبوده و فرآیند ساخت بازی حداقل پنج سال به طول انجامیده است! امتیاز سایت‌ها و نشریات مطرح بین‌المللی به بازی فرزندان مورتا شاهد ماست که این صبر و ممارست، باور به مسیر و آن همه عشق و فداکاری‌ای که برای تبدیل شدن بازی به چیزی که الان است صورت گرفته کاملاً ارزشش را دارد. از این پس جهان یک سنگ محک برای مقایسه بازی‌های روگ - لایت قهوه‌گو یا یکدیگر دارد و چه زیبا، دلنشین و غرور آمیز است که این سنگ محک ایرانی است!

یک ترکیب درست و لذتبخش

فرزندان مورتا یک بازی روگ - لایت است، یعنی برخلاف بازی‌های روگ - لایک دیگر بعد از کشته شدن، تمام چیزهایی را که به دست آورده‌اید از دست نمی‌دهید و علاوه بر تجربه‌ای که به عنوان بازیکن پیدا می‌کنید، می‌توانید سلاح‌ها، تجهیزات و قابلیت‌های شخصیت‌ها را هم ارتقا دهید و در تلاش بعدی با قدرت بیشتری ظاهر شوید.

از طرف دیگر بازی یک اکشن نقش‌آفرینی نیز هست، یعنی مراحل در قالب طبقات مختلف دانجن‌ها (سیاهچال‌ها) تعریف می‌شوند، تعدادی شخصیت برای انتخاب پیش روی بازیکن است که هر کدام سلاح، ویژگی‌ها و درخت توانایی منحصر به خود را دارند و هدف این است که در وهله اول مسیر رفتن به طبقات بعدی دانجن را پیدا کرده و در نهایت با شکست غول آخر آن دانجن، وارد مرحله‌ای دیگر شوید.

همچون سری بازی‌های **Diablo** دشمنان در تعداد نسبتاً زیاد به شما یورش می‌آورند و از خفاش‌های پرنده گرفته تا عنکبوت‌های کوچک و بزرگ، گابلین‌ها، اسکلت‌ها، جایت‌ها و کلی نوع دشمن دیگر را شامل می‌شوند. در طول مسیر در دانجن‌ها با ساختمان‌های یادبودی مواجه می‌شوید که هر کدام برای مدتی معین یک ویژگی شخصیت مثلاً سرعت حرکت، شانس حملات کشنده، شانس جاخالی دادن از ضربات دشمن، نرخ به دست آوردن XP یا میزان دفاع او در برابر ضربات را تقویت می‌کنند. این در حالی است که از جایی به بعد لوح‌های باستانی نیز با یک شانس بعد از کشتن دشمنان ظاهر می‌شوند که حمله اولیه، ثانویه یا توانایی

خاص شخصیت را تقویت می‌کنند و بعد از تعداد مشخصی استفاده از آنها، تاثیرشان از بین می‌رود.

گیم‌پلی فرزندان مورتا دارای منابع متفاوتی است که سیستم‌های بازی به آنها وابسته است. اصلی‌ترین آنها XP است که به ازای کشتن هر دشمن مقداری به بازیکن داده می‌شود و زمانی که نوار XP پر شد، یک Skill Point (SP) یا امتیاز مهارت به شخصیت داده می‌شود. شما این SP را در درخت توانایی‌های کاراکتر خرج می‌کنید تا به توانایی‌ها و قابلیت‌های جدیدتر دسترسی پیدا کرده یا موارد موجود را ارتقا دهید. بعضی از توانایی‌ها برای آزاد شدن به پیشتر از یک SP نیاز دارند و بعضی پیش‌نیاز توانایی‌هایی دیگر هستند. این در حالی است که تعدادی توانایی خاص نیز وجود دارد که اگرچه راه باز کردن‌شان از درخت توانایی یک شخصیت امکان‌پذیر است، ولی بعد از باز شدن تاثیر آن روی تمام شخصیت‌های بازی که همگی اعضای یک خانواده هستند اعمال می‌شود. این ساختار باعث می‌شود بازیکنان رفته رفته سعی کنند شخصیت‌های دیگر را هم امتحان کنند.

منابع دیگر گیم‌پلی، سکه و کریستال‌هایی سبز رنگ هستند که به‌صورت شانس بعد از کشتن دشمنان یا شکستن کوزه‌های موجود در محیط و تعامل با آیت‌ها یا اجساد که بخشی از بار قصه‌گویی بازی را هم به دوش می‌کشند، ظاهر می‌شوند. با کریستال‌ها می‌توانید صندوقچه‌هایی خاص را باز کرده یا در قسمت خاصی از فضای دانجن که یک NPC فروشنده حضور دارد، اقدام به خرید آیت‌ها کنید.

آیت‌ها که علاوه بر خرید از فروشنده، شانس خوبی در فضای عادی دانجن‌ها نیز ممکن است ظاهر شوند چهار کارکرد کلی دارند. کارکرد اول، معجون سلامتی است که درجا مقداری از سلامتی از دست رفته را بازمی‌گرداند. دومین مورد، قابلیت فعال شخصیت بوده که با یک Cool Down چند ثانیه بعد از استفاده دوباره قابل استفاده است. کارکرد سوم، آیت‌هایی هستند که باید توسط بازیکن فعال شوند، ولی یک بار مصرف هستند و بعد از مدت معینی پس از فعال شدن تاثیرشان از بین می‌رود. چهارمین آیت‌ها، آنهايي هستند که اصطلاحاً Passive بوده و تا زمانی که کشته نشوید تاثیرشان روی شخصیت باقی خواهد ماند. سکه‌هایی که به دست می‌آورید بعد از مرگ شخصیت از بین نمی‌روند و در فضای پایگاه گیم‌پلی که در واقع خانه خانواده پرگسون‌ها است، می‌توانند خرج ارتقای بیشتر شخصیت‌ها و قابلیت‌های آنان شوند.

تا اینجا، همه سیستم‌های گیم‌پلی به‌خوبی در هارمونی با یکدیگر عمل می‌کنند و یک اکشن نقش‌آفرینی تمیز و سرگرم‌کننده ارائه می‌دهند تا این‌که سر و کله سیستم خستگی شخصیت‌ها

Children of Morta

سازنده	Dead Mage
ناشر	Bit Studios 11
پلتفرم	PC, PS4, Xbox One, Switch
سبک	اکشن نقش‌آفرینی روگ‌لایت

پیدا می‌شود! اگر بیش از تعداد مشخصی با یک شخصیت بازی کنید او اصطلاحاً خسته شده و دفعه بعدی که بخواهید انتخابش کنید درصدی از حداکثر میزان سلامتی‌اش را در اختیار ندارد. مگر این‌که استراحت کنید و چون بخش فضای خانه پرگسون‌ها در واقع بیشتر بستر روایی و قصه‌گویی بازی را تشکیل می‌دهد، استراحت کردن الزاماً یعنی این‌که با شخصیت مورد علاقه و سبک مورد پسندتان بازی نکرده و مجبور باشید شخصیت‌های دیگر را هم امتحان کنید. اهمیت این موضوع قابل درک است، ولی ای کاش حداقل راه دیگری برای تسریع روند استراحت وجود داشت.

پرگسون‌ها، خانواده‌ای ماجراجو

داستان فرزندان مورتا در مورد خانواده پرگسون‌ها و تلاش آنها برای نجات دنیا از عاملی است که آن را به فساد و تباهی می‌کشاند. هر کدام از اعضای خانواده به نوعی یکی از کلاس‌های مرسوم بازی‌های نقش‌آفرینی بوده و اگرچه در شروع فقط پدر خانواده، John و دختر بزرگ‌تر، Linda در دسترس هستند، اما به مرور اعضای دیگر نیز در دسترس قرار می‌گیرند. بازی برای روایت قصه خود از سه ساختار کلی بهره می‌برد. یکی مأموریت‌های جانبی که به‌صورت تصادفی در محیط دانجن ظاهر می‌شوند. دیگری اتفاقاتی است که در محل خاصی از دانجن‌ها یا اتاق‌هایی خاص در دل آنها جریان می‌یابد که به نظرم بهترین بخش قصه‌گویی بازی است و سومی که اتفاقاً بار اصلی روایت را هم به دوش می‌کشد زمانی است که کشته می‌شوید و به فضای خانه بازمی‌گردید.

در این قسمت سینماتیک‌هایی کوتاه مربوط به قدم بعدی اعضای خانواده در مسیر رسیدن به هدف نهایی پخش شده و سپس آزادی با کلیک کردن روی هر کدام از شخصیت‌ها، متونی را در قالب مونولوگ‌های آن شخصیت در بالای سرش بخوانید. به نظرم ملموس‌ترین ایراد بازی فرزندان مورتا نحوه روایت آن در قالب سوم است که به آن اشاره شد. چرا؟ برای این‌که هر بار که کشته شوید و به خانه بازگردید داستان مقداری جلو می‌رود. از طرف دیگر ذات گیم‌پلی بازی اقتضا می‌کند که هر بار بهتر بازی کنید و دیرتر کشته شوید. به بیان ساده‌تر هدف بازیکن این است که هم در گیم‌پلی پیش برود و قوی‌تر شود و هم داستان را جلو ببرد، اما برای پیشبرد گیم‌پلی باید کمتر بمیرد و برای پیشبرد داستان بهتر است زودتر بمیرد و این دو ماهیت باهم در تضاد هستند!

جمع‌بندی

Children of Morta یک عنوان فوق‌العاده در سبک روگ - لایت است، ولی بی‌نقص نیست. فرزندان مورتا یک اسم شناخته شده در بازار بین‌المللی و ساخت ایران است. متأسفانه من سواد کافی نداشتم تا از سبک گرافیکی بازی که پیکسل آرت است و جزئیات فراوان آن و جادوی بصری‌ای که از فضا سازی و شخصیت‌پردازی تا پویانمایی‌ها ایجاد می‌کند تمجید کنم. همان‌طور که سواد این را نداشتم تا موسیقی استثنایی آن که بسیاری از حس‌ها و مفاهیم مد نظر داستان را منتقل می‌کند بستانیم، اما بازی‌ای که نوا و آوایش به تنهایی شنیدنی است و تصویرش چشم را به شوق می‌آورد، حتماً ارزش تجربه کردن را دارد. بازی را به‌سادگی می‌توانید از روی پلتفرم هیولا تهیه کنید.



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۳۲۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید