

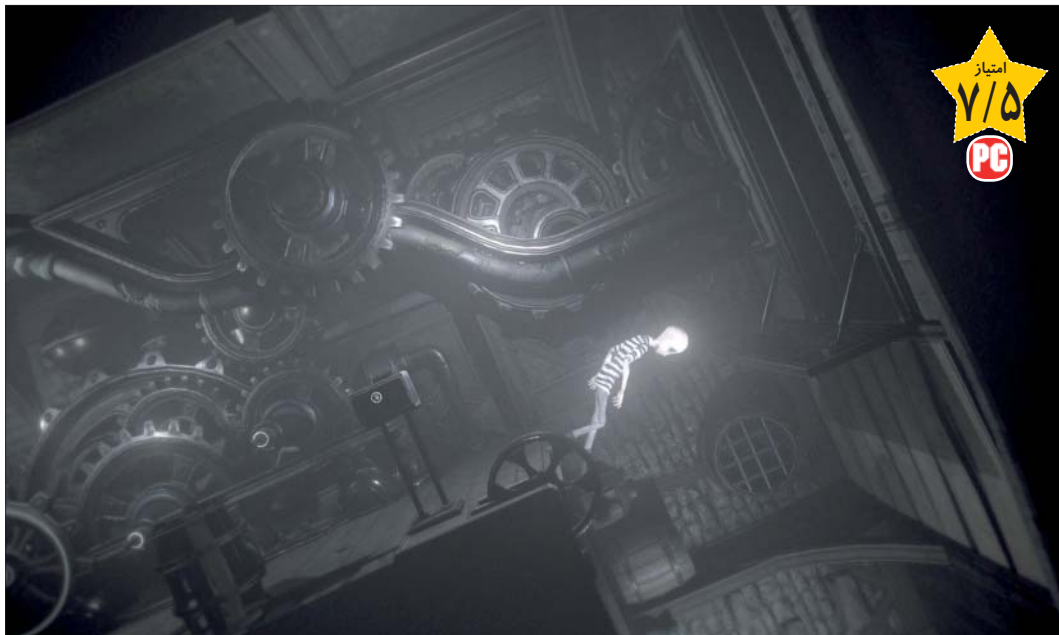
فرزند خلف مکس پین؟

خیلی‌ها مدت‌هاست منتظر ساخته جدید سم لیک و شرکت رم‌دی یعنی Control هستند، انتظاری که این هفته به پایان می‌رسد و می‌توانیم آن را روی PC و کنسول‌های نسل هشتم به جز سوئیچ تجربه کنیم. بعد از انتقاداتی که به Quantum Break به دلیل کمبود گیم‌پلی و تکیه بیش از حد به ساختار سینمایی وارد شد، در اینجا بار دیگر شاهد بازگشت شرکت رم‌دی به ریشه‌های خود هستیم. گیم‌پلی سهم به سزایی در بازی کنترل ایفا می‌کند تا جایی که برخلاف ساخته‌های قبلی این سازنده شاهد درخت توانایی‌ها برای ارتقای تدریجی قابلیت‌ها و توانایی‌هایی شخصیت بازی هستیم. ضمن این که ساختار مراحل بازی نیز از قالب خطی فاصله گرفته و به مترویدوانیا نزدیک شده است، به این معنی که چند راه در هر مقطع پیش روی‌تان قرار می‌گیرد که تعدادی از آنها در ابتدا در دسترس نیستند، ولی بعداً با پیشرفت در بازی و رسیدن به توانایی‌های جدیدتر می‌توانید به آنها دسترسی داشته باشید. علاوه بر این، ماموریت اصلی و جانبی نیز در سیستم‌های بازی وجود دارد و همیشه برای دریافت پاداش و امکانات بیشتر گیم‌پلی و داستانی می‌توانید سراغ ماموریت‌های جانبی بروید.



یک بازی سریالی دیگر

دومین بازی هفته از استودیوی Supermassive است، شرکتی که به واسطه عنوان انحصاری Until Dawn برای PS4 حسابی شناخته شده است و سبک کاری‌شان که ساخت بازی‌های ترسناک روان‌شناختی است بر کسی پوشیده نیست. بازی جدید این تیم The Dark Pictures نام دارد و علاوه بر کنسول سونی برای PC نیز منتشر می‌شود. این بازی قرار است مجموعه‌ای از اپیزودهای مستقل با ساختار قصه‌گویی چند شاخه باشد که قسمت اول آن موسوم به Man of Medan این هفته منتشر می‌شود. داستان آن در مورد پنج دوست است که برای تعطیلات عازم یک سفر دریایی تفریحی می‌شوند، اما دیری نمی‌پاید که این تفریح به ماجراجویی ترسناک و دلهره‌آوری بدل می‌شود. نکته جالب این است که می‌توانید بازی را با دوستان خود به‌صورت آنلاین یا با یک نفر به‌صورت آنلاین تجربه کنید. مرگ و زندگی شخصیت‌ها در داستان به تصمیم‌های شما بستگی دارد، پس در انتخاب آنها حسابی دقت کنید.



نقد و بررسی بازی DARQ در مورد خواب

خوابی که تمام نمی‌شود

مجید رحمانی

DARQ در مورد خواب است، در مورد ناخودآگاه ذهن و انسان و در مورد پیام‌ها و مفاهیمی که از عالم خواب می‌توان دریافت کرد. فرقی ندارد این خواب یک رویا باشد یا شاید یک کابوس، مهم نیست دنیای آن برای ما آشناست یا جهانی کاملاً جدید را تجربه می‌کنیم، بلکه آنچه مهم است این است که آن خواب چه معنی‌ای داشته، چیزهایی که در آن دیده یا تجربه کرده‌ایم سمبل چه چیزهایی در زندگی عادی ما بوده و در مواقعی فکر کردن به این که چرا اصلاً ما چنین خوابی دیدیم. اینها سوالاتی بودند که هنگام تجربه حداکثر ۲ ساعته بازی به آنها فکر می‌کردم و انتظار داشتم تعمیم دادن چنین سوال‌هایی به پرسش‌هایی که هنگام تجربه یک بازی از خود می‌پرسیم بتواند کمک کند تا درک بهتر و دقیق‌تری نسبت به ماهیت بازی **DARQ** پیدا کنم تا در نوشتن نقد و بررسی آن کمک‌حالم باشد. اگر شما هم احیاناً با چنین انتظاراتی سراغ این بازی مستقل خوش ساخت اما نه بدون نقص می‌آیید باید بگویم به سختی پاسخ تعدادی از آنها را خواهید یافت.

خواب تکرار شونده

دیگر مهمان بازی باشید. با وجود این که سبک هنری بازی و جوی که بازیکن را در آن قرار می‌دهد ساختاری داستانی دارد و منتظر شنیدن یا حداقل درک کردن قصه هستید، **DARQ** این ظرفیت را نسبتاً به باد داده است! بازی خیلی تلاش دارد هر کس برداشت خودش را از داستان داشته باشد، ولی مساله این است که در برقرار کردن ارتباط داستانی دنباله‌وار بین فصل‌های مختلف بازی و حتی عناصر و المان‌های گیم‌پلی چندان موفق عمل نکرده است. به جز ورودی و خروجی هر فصل که از خانه **Lloyd** شروع و به همان‌جا ختم می‌شود، هر فصل بازی صرفاً محیطی مجزا با معماهای خاص خودش به نظر می‌رسد. حتی در بسیاری از مراحل نیز معماها از منظر مفهومی، ارتباطی داستانی با محیط مرحله ایجاد نمی‌کنند یعنی شما نمی‌دانید این معما اصلاً چرا باید اینجا باشد؟ آیا قرار بوده معنی خاصی در مفهوم قصه داشته باشد؟ به عبارت دیگر در خیلی از موارد احساس می‌شود اگر یک معما را از

ماجرای بازی در مورد پسر جوانی به اسم **Lloyd** است که البته هیچ جای بازی ندیدم مستقیماً به اسم او اشاره شده باشد و با خواندن توضیحات سازنده در صفحه استیم بازی به آن پی بردم! به هر حال به نظر می‌رسد او گرفتار خواب یا کابوسی شده که بیدار شدن از آن چندان هم راحت به نظر نمی‌رسد و کل روند بازی تلاش شما برای زنده ماندن در دنیای کابوس‌ها و پیدا کردن راهی برای خروج از آن است. بازی خیلی ناگهانی و سر راست شروع می‌شود، به‌طوری که حتی خبری از منوی اولیه برای شروع هم نیست و بعد از باز کردن بازی بلافاصله در محیط مرحله قرار می‌گیرید که ظاهراً خانه **Lloyd** است. خوشبختانه به دلیل ساختار خوب طراحی مرحله در این بخش و اجتناب از پرت کردن حواس بازیکنان با عناصر و چیزهای مختلف، تنها چیزی که در این محیط می‌توانید با آن تعامل داشته باشید یک تخت خواب است و اینجاست که متوجه می‌شوید هرچه بعد از آن در بازی ببینید به نوعی ساخته ذهن شخصیت بازی و در دنیای خواب اوست.

بازی هفت فصل دارد که ماهیت گیم‌پلی در هر کدام از آنها حل کردن تعدادی معما و رسیدن به نقطه آخر است. این روند در بیشترین حالت نباید چیزی بیش از ۲ ساعت به طول انجامد. البته شش گزینه مخفی کاملاً اختیاری نیز در بازی وجود دارد که اگر بخواهید آنها را هم پیدا کنید، شاید نیم ساعت

یک مرحله برداشته و در مرحله‌ای دیگر قرار دهیم، لطمه‌ای به فضاسازی و جو بازی وارد نمی‌شود.

فیزیک بازیچه است!

گیم‌پلی **DARQ** اساساً بر مبنای حل معماست و برای حل کردن آنها اکثراً به جمع‌آوری گزینه‌ها در محیط و استفاده از آنها در جای درست نیاز است. برای پیدا کردن این گزینه‌ها و کلا حرکت در محیط با مکانیک اصلی بازی که دستکاری کردن فیزیک است، آشنا می‌شوید. با کمک این ویژگی شما می‌توانید روی دیوارها و سقف حرکت کرده و در مواقعی محیط مرحله را چرخانده یا بین عمق‌های مختلف آن حرکت کنید. در این میان ممکن است با چند دشمن به‌شکل زامبی نیز مواجه شوید که برای فرار از آنها باید از همین ویژگی‌ها استفاده کنید.

معماهای بازی بسیار جذاب و به دور از پیچیدگی عجیب و غریب هستند و حتی گزینه‌هایی که برای حل کردن یک معما باید در سیستم اینوتوری خود داشته باشید نیز از نظر قرارگیری در مرحله یا راه رسیدن به آن، چندان دور از محل معمای اصلی نیستند. این مساله باعث می‌شود شما در مرحله گیج و سردرگم نباشید و حل کردن معماها لطمه‌ای به ضرب‌آهنگ و روند بازی نزنند، اما تعدادی از معماها یا سناریوهای گیم‌پلی‌ای که در بازی وجود دارند یک بار مصرف هستند و شما جای دیگری آنها را تجربه نخواهید کرد.

جمع‌بندی

DARQ یک بازی اتمسفریک معمایی است و موسیقی، صداگذاری و سبک گرافیکی نسبتاً سیاه و سفید بازی و استفاده از رنگ‌هایی با اشباع پایین در تقویت این ماهیت اتمسفریک بودن بسیار تاثیرگذار عمل می‌کنند. به نسبت بازی‌ای که تقریباً دو سال در شبکه‌های اجتماعی اخبار آن را از طرف خود سازنده دنبال و مشتاقانه گیف‌های آن را تماشا می‌کردم، راستش انتظار بیشتری داشته و شاید دوست داشتم مدت زمان بازی کمی بیشتر بود یا الگوهایی که تعریف می‌شوند صرفاً یک بار مصرف نباشند، ولی در مجموع نسبت به زمانی که صرف تجربه بازی خواهید کرد راضی خواهید بود و به‌خصوص بعضی از معماهایش بسیار الهام‌بخش هستند.

DARQ

Unfold Games

سازنده

Unfold Games

ناشر

PC

پلتفرم

معمایی

سبک



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۲۱۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید