

ج ی

ب ب ا ز ی م ؟

(1-1)

آرمان آرین



سال ۱۳۸۸ یعنی حدود ۱۵ سال پیش که کتاب «راهنمای بازی نامه نویسی» را برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌نوشتیم، آن کتاب را به «کودکان بازیگوش همیشه؛ مادر بزرگان قصه‌گوی رفته از یادها» تقدیم کردیم. پیداست که این تقدیم در خودش، هم تشویقی دارد و هم حسرتی.

«روزگاری بود که بازی کردن، نیاز به دانش پیچیده‌ای نداشت. در واقع نفسِ «بازی کردن» آنقدر پیچیده نبود که نیازی به طراح داشته باشد و اسباب و ادوات بازی هم، نه گران بود و نه عجیب و غریب. یک تکه چوب یا چند قطعه سنگ، تپله و گردو کافی بود تا جمعیتی از بچه‌ها را ساعت‌ها به خود مشغول کند؛ ولی حالا، وضع بطورکامل فرق کرده است! پیچیده شدن زندگی اجتماعی، زندگی در مجتمع‌ها و شهرهای بزرگ و موقعیت آپارتمان‌نشینی، نزدیک شدن مردم جهان به دلیل پیشرفت‌های تکنولوژیک، کم‌وقت بودن والدین به‌ویژه مادران در فرصت گذاشتن برای فرزندان، تغییر در نگاه‌های جامعه نسبت به فردیت انسان و شیوه‌های تعلیم و تربیت و صدها دلیل ریز و درشت دیگر، سبب شده‌اند تا کودکان زودتر بزرگ شوند و کمتر با هم‌سالان خود در گذشته شبیه باشند...»



درهرحال، از روزگاری که «در سال ۱۹۵۲ آ.س. داگلاس، پایان‌نامه دکترای خود در دانشگاه کمبریج را با موضوع «تقابل انسان و کامپیوتر» نوشت و اولین بازی - پژوهش گرافیکی رایانه‌ای را برای مصارف تحقیقی‌اش ساخت که نمونه‌ای از بازی تیک-تک-توک و برای رایانه‌های نسل EDSAC VACCUUM TUBE بود... و کمی بعد در سال ۱۹۵۸م ویلیام هیگن باتم،

نخستین بازی ویدئویی را که «تنیس برای دو نفر» نام داشت، ساخت» تا امروز که واقع‌گرایی بی‌نظیر برخی بازی‌ها نظیر «هورایزن» Horizon در سبک جهان‌باز و اکشن، دنیا را به شگفتی وا داشته، زمان زیادی نگذشته است!

بنابراین مصمم شدیم که در هر شماره، برای شما از چند بازی رایانه‌ای که به نظرم از منظر فرم و محتوا زیبا، مفید و سرگرم‌کننده هستند و در ضمن مطالبی انسانی یا اجتماعی دارند، بنویسیم.

شمایی که همین‌حالا گوشی‌ها، کامپیوترها یا کنسول‌های شما پُر از بازی‌های جذاب است و احتمالاً بخشی از روز یا شب‌تان به دست‌وپنجه نرم کردن با آنها سپری می‌شود.

پس ما هم برای شما از بازی‌های برگزیده‌ای خواهیم گفت که شاید کمتر با آنها آشنا باشید و بدتان نیاید که به سراغشان بروید.

و اما بازی شماره ۱ - ۱ ویسپویش برای بازی‌دن:

۳

«یک‌دست، صدا نداره»



^۲ همان - ص ۲۱

^۳ ما که بهره زیادی از زبان‌دانی انگلیسی نداریم، خودمان این اسم را به «دو نفر می‌خواد» ترجمه کرده بودیم اما بعد از مشورت با دوست و استاد نازنین، «علی کاس‌زاده»، مترجم مشهور انیمیشن‌های بسیار، آن را به «یک دست صدا نداره» برگرداندیم - آ.آ.

کمپانی: هیز لایت / Haze Light و EA
نویسنده و کارگردان: جوزف فارس / Josef Fares
سال تولید: ۲۰۲۱
دو نفره (Local/Online)
در دسترس بر روی:

PS4, PS5, XboxS, Xbox One, Nintendo Switch, PC

تریلر رسمی بازی را از اینجا مشاهده فرمایید:

<https://www.youtube.com/watch?v=GAWHzGNcTEw>

در رویداد بزرگ «The Game Award 2021» (TGA)، این بازی، «بهترین بازی سال» شد و ضمناً جایزه «بهترین بازی خانوادگی سال» و «بهترین بازی چند نفره» را هم گرفت.



پیش‌تر، **جوزف فارس**، بازی‌ساز مشهور این بازی گفته بود که هرکس آن را دوست نداشته باشد، ده هزار دلار به او خواهد داد! نوعی تبلیغ از سر اعتماد به نفس کافی با چاشنی طنزی از سر آگاهی و جبر؛ چنان‌که گویی بازی‌بازان، چاره‌ای جز دوست داشتن این پدیده را نخواهند داشت!

شگفتا که در این بازی فوق‌العاده از نوع مشارکت و همکاری (Co-Op)، به هیچ‌وجه اثری از هیولاهای چندکله و یا نبردهای پُر زد و خورد نیست، بلکه داستان حول یک ماجرای خانوادگی می‌گردد!

می و کودی، کارشان به طلاق کشیده است و در این میان، کمتر به فکر دخترک‌شان رُز هستند؛ دخترکی که با سرازیر کردن اشک‌هایش بر عروسک پدر و مادر بی‌توجه و خودخواه خود، مسیر داستان را بسوی اسرارآمیز و خیال‌انگیز می‌برد.

او با کمک دکتر حکیم (یک کتاب سخنگو با محوریت عشق)، مادر و پدر خود را به خوابی غریب می‌کشاند و در عروسک‌های‌شان بیدار می‌سازد. حالا می و کودی باید در خانه‌ی خودشان، ملتمسانه به دنبال دخترک خود بگردند تا این سحر را باطل کنند و در این راه، به کشف اسراری در اعماق خانه و باغ و اشیاء زندگی خود نیز نائل می‌شوند. گویی می‌آموزند تا یک‌بار دیگر به همه‌ی آنچه که تا پیش از این بی‌ارزش می‌انگاشته‌اند، با نظر ژرف بنگرند و ناشکری را کنار بگذارند!

آنها در مراحل بسیار متنوع، از پریدن روی اشیاء خانه تا غوطه در اعماق لوله‌کشی و زیر آب و فاضلاب منزل و گفتگو و ستیز با وسایل قدیمی رها شده در انبار خانه و حتی تعامل با حیوانات توی باغچه و ساکن در درخت-های باغ، گام‌به‌گام و دوباره به فرزند و دارایی‌های پیشین خود نزدیک می‌شوند. داشته‌هایی که تاکنون، با تکبر و حس مالکیت اما عاری از قدرشناسی به آنها نگاه می‌کرده‌اند و اینک از سر ضعف، حسرت قرار گرفتن در همان جایگاه پیشین خود را دارند!

از این منظر، حس بازی، تجربه‌ی نوعی مُردنِ فانتزی را در خود دارد که هر فرد می‌تواند در هر لحظه از زندگی‌اش آن را تجربه کند و از معانی آن

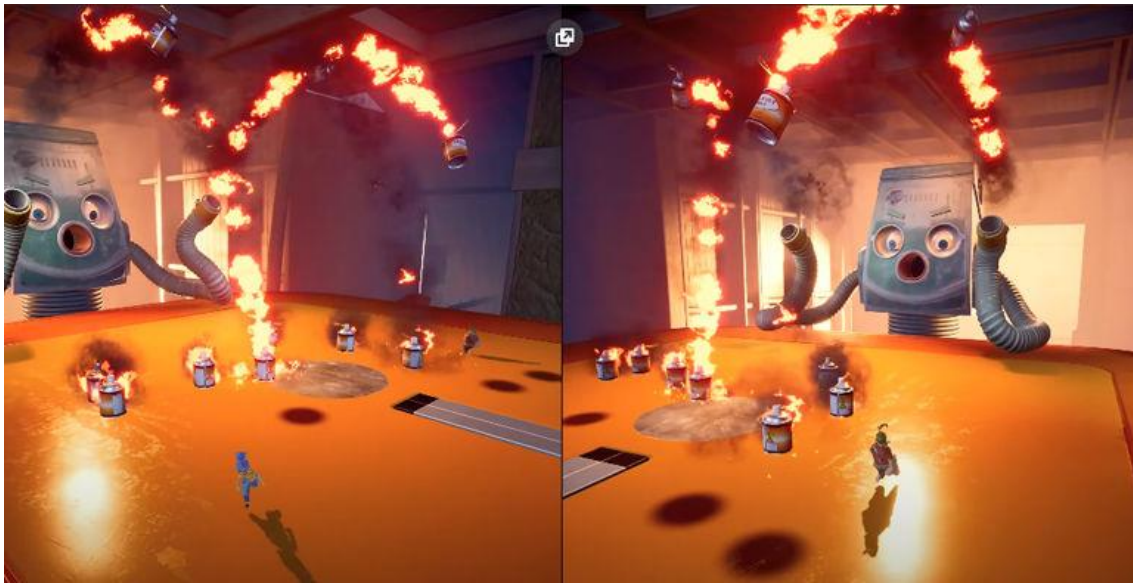
بهره‌مند شود. اینکه درست به اطرافش بنگرد و قدر لحظه‌ها و داشته‌هایش را بشناسد.

«یک‌دست، صدا نداره»، در ظاهر یک تجربه‌ی اکشن، ماجراجویی در فضایی سه‌بُعدی و گاه دو بُعدی، همراه با برخی مینی‌گیم‌هاست اما در نهایت از همه‌ی این حدود فراتر می‌رود و با ترکیبی نو از این تجربه‌ها، هر دم بر جذاب خود می‌افزاید.

تلفیقی هوشمندانه از هشدار، اندیشه، خاطره، حسرت و ماجراجویی در مسیری که می‌کوشد برخلاف زندگی واقعی، آبِ رفته را به جوی بازگرداند! برای همین، مُردن در این تجربه معنایی ندارد و هزار بار می‌شود افتاد یا از بین رفت، و دوباره از همان‌جا آغاز کرد.

در این سفر به دنیای اندرون یا دست‌کم لایه‌های پست‌ترِ روزمره، بازیکنان (والدین) درمی‌یابند که نه تنها رُز را آزرده و طعم یک زندگی خوش را از او دریغ داشته‌اند بلکه خانه و اشیاء آن را نیز چندان که باید پاس نداشته بلکه تباه کرده‌اند.

«ایت تیکز تو» را به‌هیچ‌وجه نمی‌شود تنهایی بازی کرد. طراحی صفحه نیز عموماً طوری است که از وسط به دو بخش شده و به دو بازیکن همراه اما جداگانه اختصاص یافته است. طراحی بازی و مراحل و ماجراها نیز طوری صورت پذیرفته که دو کُننده نیاز دارد؛ یکی آنکه بگیرد و دیگری که بزند. یکی که باید رد شود و دیگری را رد کند. یکی باید فداکاری کند تا دیگری، راه را بگشاید. دو بازیکن، در جای این زوج، مکمل همدیگر خواهند بود و همه‌چیز از خوشی تا ناخوشی، بر پایه تعاون و همکاری طراحی شده است.



«یک دست، صدا نداره» به روایت نویسنده/کارگردانش، اول یک اثر هنری است و بعد یک محصول تجاری. بنابراین او علاوه بر تفریح و هیجان، به لایه‌های عمیق‌تری از زندگی همه انسان‌ها سر کشیده که بی‌تردید می‌تواند بر غنای فکری و روابط فرهنگی بسیاری از بچه‌ها و خانواده‌های‌شان بیفزاید.

در چنین شرایطی، هرکدام از ما باید از خود پرسیم که در خانه‌مان، در خانواده‌مان و در میان اشیاء دور و اطراف و ابزار شخصی‌مان، چه اندازه به این زوج بخت‌برگشته شباهت داریم تا پیش از آنکه به بلای عروسک شدن و از دست رفتن فرصت، مبتلا شویم، به جبران کاستی‌های شخصیتی و رفتاری‌مان برخیزیم!

آ.آ

۲۸ خرداد ۱۴۰۳