

# چی بیازیم؟

بدیع ولی نیا



(ترجمه‌ی فارسی نام این بازی، برای نخستین بار به یاری استاد ارجمند «علی کاسزاده» در این متن صورت گرفته است.)

سال تولید: ۲۰۱۶

سازنده: الکترونیک آرتس

کارگردان: مارتین سالین

تک نفره

در دسترس بر روی:

PS4,5 -Xbox one -windows

پیش از هرچیز باید گفت که این بازی یک شاهکار بصری با نگاهی نوستالژیک و انسانی است؛ طوری که بدون گفتن حتی یک کلمه، ما را از زیبایی‌های دنیا باخبر می‌سازد یا اعتراضش را نسبت به آلوده کردن طبیعت توسط انسان‌ها بیان می‌دارد. این بازی، هم‌زمان به ما درس‌های گوناگونی می‌دهد که بطرز غریبی درهم تنیده‌اند و انصافاً این پیچیدگی هم در بازی درآمده است؛ برای مثال لذت بردن از زندگی در هر لحظه‌ی آن و قدر هر ثانیه را دانستن که همان روحیه‌ی «دَم غنیمتی» است یا توجه به اندوهی که در هر صحنه و شیئی از زندگی ما نهفته و بعدها در یادآوری خاطرات پدیدار می‌شود.



مادر بزرگ که به تنهایی در کلبه‌ای زندگی می‌کند با نگرستن به یک قاب عکس، غرق در خاطره‌های خود از خانواده و خانه‌اش می‌شود. سپس برمی‌خیزد تا به طبقه‌ی بالا برود اما هنگام بالا رفتن از پله‌ها، از سبده‌ی بافتنی‌هایش یک گلوله کاموای قرمز، پایین می‌افتد... گلوله می‌غلند و از آن، شخصیت اصلی داستان یعنی یارنی (yarni) تشکیل می‌شود.

البته داستان بازی در واقع در خاطرات بانوی سالخورده شکل گرفته است و بازی‌باز باید حواسش به نخ دور یارنی باشد، زیرا هر قدمی که برمی‌دارد و هر قدر که پیش می‌رود، نخ یارنی بازتر و او نیز طبیعتاً لاغرتر می‌شود. بنابراین انجام هرگونه حرکت بیهوده و اشتباه، یارنی را لاغرتر می‌کند و فرصت و امکان رسیدن به نقاط پیش‌رویش را کمتر می‌نماید.

فضاپردازی‌های خیال‌انگیز و در عین حال ساده، همراه با موسیقی مداوم و ملایمی که حس نوستالژیک اثر را دوچندان می‌کند و در آن از سازها و تم‌های اروپای شمالی (ایرلندی، اسکاتلندی، سلتی و اسکاندیناویایی) استفاده شده، هارمونی غریبی به گیم‌پلی داده‌اند. چنان‌که علیرغم آنکه در هیچ کدام از مراحل، قرار نیست کار شاق یا مأموریت خارق‌العاده‌ای انجام یا با غول خاصی مبارزه شود، اما بازی در گیم‌پلی دو سه ساعته‌اش همواره بازی‌باز را با احساسات عمیق خود همراه می‌سازد.



یارنی که بیش از هر جانوری شبیه به گربه‌ای سرخ و کاموایی است، سفرش را از پای همان راه‌پله در خانه قدیمی پیرزن آغاز می‌کند، از باغ و باغچه و حیاط می‌گذرد و از روزهای آفتابی تا شب‌های غبارآلود در جاده‌ها و جنگل‌ها و رودخانه‌های اطراف، در مناطق برفی زمستانی و گلزارهای بهاری و... به سفرش ادامه می‌دهد تا تکه‌های گمشده‌ای از خاطرات آن زن سالخورده را برای او بازیابد و به آلبوم عکس‌ها و خاطراتش باز آورد. و این خاطرات، در طول سفرش، بسان غباراتی نورانی از هرسو به سویش می‌شتابند و در آنبان نخی او جمع می‌شوند تا به صاحب‌شان بازگردند.

بنابراین گیم‌پلی این بازی، به رفتنی مداوم در جاده‌ی خاطرات (که ترکیبی از خیال و واقعیت است)، همراه با مجموعه کردارهایی نظیر گرفتن، کشیدن، کمند انداختن، بالا رفتن و پریدن خلاصه می‌شود و پازل‌هایی که در روند بازی، بر اثر تکرار، تازگی خود را از دست می‌دهند، چرا که راه حل کردن اغلب آنها مشابه است.



«گره‌کشایی» که چیزی جز گشودن گره‌ی خاطرات دور در جهان ذهنی آن بانوی سالخورده نیست، از پس افکار و یادگارهای او که نخست، محو و گنگ یا حتی مفقود هستند، آرام‌آرام شکل می‌گیرند و بروز می‌یابند. بازگشت به روزهای خوش که روزی چیزی جز مُشتی عکس و خاطره از آنها برجای نخواهد ماند، دست‌کم شاید برای نوجوانانی که آن را بازی می‌کنند، این فایده

را داشته باشد که بیاموزند: «آنچه گرداگرد آنهاست، همیشگی نیست.» اینکه بودن با مادر و پدر و خانواده و عزیزان، روزی به تاریخ می‌پیوندد و سال‌ها بعد جز حسرتی عمیق، چیزی از آن با آدمی نمی‌ماند. ترکیبی زیبا و دیدنی از نوستالژی مجسم و امید و افسوس، چنان‌که لبخند بر لب می‌نشانند و هم‌زمان، از رنج، قلب را می‌فشارد.

بازی «گره‌گشایی» متعلق به تمامی کسانی است که هر دم عمرشان را سوار بر کشتی زندگی، جوری بر امواج شادی‌های بزرگ و اندوه‌های عمیق، به پیشواز آینده می‌روند تا در فردا و فرداهای دور، از آنچه «گذشته» از دست شان ربوده، کمتر احساس غبن و حسرت کنند.

## پایان

