

چی بیا زیم؟

(نشریه ویسپوبیش، سال ۲، شماره ۳)

بدیع ولی نیا



«جنگِ ستارگانِ لِگویی: حماسه‌ی اسکای‌واکر»

Lego Star Wars Skywalker saga

سال ساخت: ۵ آپریل ۲۰۲۲

سازنده: Traveler's Tales (TT Games)

کارگردان و نویسنده: جیمز مک‌لولین

ناشر: برادران وارنر

در دسترس بر روی:

Windows (PC), PlayStation 4 and 5,

Xbox One and Series X / S, Nintendo Switch

مجموعه فیلم‌های «جنگ ستارگان» از همان سرآغازشان در دهه هفتاد میلادی، به یکی از گسترده‌ترین و پُر مخاطب‌ترین جهان‌های داستانی در تاریخ سرگرمی تبدیل شدند. این مجموعه با محوریت نبرد میان نیروهای روشنایی و تاریکی، روایتگر فراز و فرود خانواده اسکای‌واکر (آناکین، آمیدالا و سپس لوک و لیا و...) و تأثیر آن بر سرنوشت کهکشان است.

بازی «حماسه‌ی اسکای‌واکر»، یکی از کامل‌ترین و موفق‌ترین اقتباس‌های دنیای «جنگ ستارگان» در قالب بازی‌های لِگویی به‌شمار می‌رود. این عنوان با پوشش کامل سه‌گانه‌های اصلی، پیش‌درآمد و دنباله، تجربه‌ای جامع از حماسه‌ی اسکای‌واکر را در اختیار بازیکن قرار می‌دهد. بازی برخلاف نسخه‌های قبلی خود، ساختاری غیرخطی دارد و بازیکن می‌تواند داستان را از هر سه‌گانه‌ای که تمایل دارد، آغاز کند. این آزادی عمل، نه تنها موجب تنوع در تجربه بازی می‌شود، بلکه به مخاطب اجازه می‌دهد تا با توجه به علاقه یا پیش‌زمینه‌ی ذهنی خود، مسیر داستانی را تعیین نماید.



یکی از ویژگی‌های برجسته‌ی این بازی، طراحی دوباره سیستم مبارزه و تعاملات گیم‌پلی است. مبارزات با شمشیر نوری اکنون عمق بیشتری یافته‌اند و بازیکن می‌تواند با ترکیب حرکات، دفاع و جاخالی، درگیری‌های پویاتری را تجربه کند. شخصیت‌هایی که از سلاح‌های گرم استفاده می‌کنند نیز دارای سیستم تیراندازی دقیق‌تری شده‌اند و امکان پناه‌گیری در حین نبرد، بازی را از حالت ساده خارج کرده و آن را به یک اکشن کامل نزدیک کرده است. همچنین امکان کنترل سفینه‌های فضایی، نبردهای هوایی و گشت‌وگذار در سیارات مختلف، سبب شده تنوع گیم‌پلی در سطح بالایی قرار گیرد.

سه‌گانه‌ی نخست (فیلم) به شکل‌گیری امپراتوری و سقوط آن‌اکین اسکای‌واکر و تبدیل او به دارت ویدر می‌پردازد؛ سه‌گانه‌ی دوم (فیلم) روایت‌گر تلاش پسر و دختر او، لوک و لیا، برای بازگرداندن تعادل به کهکشان است بدون آنکه در آغاز بدانند خواهر و برادرند؛ و در سه‌گانه‌ی پایانی، نسلی جدید از قهرمانان و دشمنان به صحنه می‌آیند. بازی The Skywalker Saga با بهره‌گیری از زبان طنزآمیز لگو، این روایت‌ها را با لحنی تازه اما وفادارانه نسبت به اثر اصلی بازگو می‌کند.





قابل‌توجهی دارد؛ استفاده از موتور گرافیکی جدید موجب شده کیفیت بافت‌ها، نورپردازی‌ها و جزئیات بصری در سطح بالایی قرار گیرد. طراحی هنری محیط‌ها با ترکیب اِلِمان‌های کلاسیکِ لِگویی و فضاهای آشنای جنگ ستارگانی، ترکیبی چشم‌نواز و دل‌نشین به وجود آورده است. موسیقی‌متن بازی هم برگرفته از قطعات اصلی موسیقی فیلم‌ها ساخته‌ی جان ویلیامز هستند و صداگذاری شخصیت‌ها با لحن طنزآلود سِری لِگو، به‌خوبی با فضای بازی هم‌خوانی دارند. افکت‌های صوتی نیز به‌ویژه در هنگام نبردها و لحظات سینمایی، به آفرینش تجربه‌ای حسّی و هیجان‌انگیز کمک کرده‌اند.

جهان این بازی، به‌صورت نیمه جهان باز طراحی شده به‌طوری‌که بازیکن می‌تواند در سیّارات مختلف کاوش کند، مأموریت‌های فرعی انجام دهد و آیتم‌های متعدّدی را جمع‌آوری نماید. هر منطقه دارای طراحی منحصربه‌فردی است که بازسازی وفادارانه‌ای از لوکیشن‌های آشنای فیلم‌های اصلی به‌شمار می‌آید. مراحل فرعی نیز علاوه بر افزایش مدت زمان مفید بازی، اغلب با حسّ شوخی و ابتکار همراه‌اند و تجربه‌ای جذّاب، فراتر از خط داستان اصلی فراهم می‌کنند.

از نظر فنی نیز، بازی دستاوردهای



در جمع‌بندی می‌توان گفت «جنگِ ستارگانِ لِگویی: حماسه‌ی اسکای‌واکر» با تلفیق داستان حماسی، گیم‌پلی متنوع، طراحی فنی قابل‌توجه و طنز هدفمند، موفق شده اثری بیافریند که هم ارزش هنری بسزا و هم جنبه‌ی سرگرم‌کنندگی بالایی دارد. این بازی نه تنها برای هواداران دیرینه‌ی جنگِ ستارگان، بلکه برای تمامی علاقه‌مندان به بازی‌های ماجراجویانه و خانوادگی، تجربه‌ای دلپذیر و ارزشمند به‌شمار می‌آید.

پایان

عنصر طنز، که همواره یکی از ویژگی‌های متمایزکننده‌ی بازی‌های لِگویی بوده، در این بازی نیز، حتی جدی‌ترین لحظات داستان اصلی را با چاشنی شوخ‌طبعی و خلاقیت بازآفرینی کرده است. شوخی‌های تصویری، حرکات اغراق‌شده و دیالوگ‌های بامزه، در کنار روایتی وفادار به خطّ اصلی داستان، باعث شده‌اند تا تجربه بازی، هم برای مخاطبان کودک و نوجوان و هم برای بزرگسالانی که با جنگِ ستارگان خاطره دارند، سرگرم‌کننده باشد.

