

# چی بازییم؟

(نشریه ویسپوبیش - سال دوم - شماره دهم)

## فرار از اردکستان Escape from Duckov

بدیع ولی نیا



این بازی، به نظر من بازی بسیار جذّابی است؛ یک بازی که بی ادّعا بالا آمده و حالا می‌تواند عنوان یکی از بهترین بازی‌های دو سال اخیر را به خود اختصاص دهد. یک بازی نه چندان معروف که برای بازی‌بازها، بسیار سرگرم‌کننده خواهد بود!

## Escape from Duckov

## فرار از اُردکِستان

سال ساخت: ۲۰۲۴

سازنده: تیم سودا (Team Soda)

ناشر: (Team Soda)

کارگردان و نویسنده: تیم مستقل (Team Soda)

پلتفرمها:

Mac operating systems, macOS, GeForce Now, Microsoft Windows



«فرار از اُردکِستان» یک بازی مستقل با ایده‌ای خلاقانه و طنزآمیز است که به‌وضوح از بازی Escape from Tarkov الهام گرفته، اما با فضایی کارتونی و شوخ‌طبعانه روایت می‌شود. داستان بازی در سرزمینی خیالی به نام «داکو» اردکستان» جریان دارد؛ جایی که اردک‌ها جای انسان‌ها را گرفته‌اند و بازیکن در نقش یک اردک مسلح باید برای بقا، جمع‌آوری تجهیزات و فرار از این منطقه‌ی خطرناک تلاش کند. برخلاف روایت‌های سنگین و جدی، داستان Duckov بیشتر به صورت غیرمستقیم و از طریق محیط، آیتم‌ها و مأموریت‌ها منتقل می‌شود و این

یکی از نکات جالب گیم‌پلی، توازن خوب میان طنز و چالش‌هاست. بازی نه آن‌قدر ساده است که خسته‌کننده شود و نه آن‌قدر سخت که بازیکن را دل‌سرد کند. همین تعادل باعث شده Duckov تجربه‌ای اعتیادآور و متفاوت باشد.

از نظر بصری، این بازی از سبک هنری کارتونی و مینیمال بهره برده که کاملاً با فضای طنزآمیز آن هماهنگ است. طراحی اردک‌ها، انیمیشن‌های اغراق‌شده و محیط‌های ساده اما خوانا، باعث شده که بازی، با وجود مستقل بودن، هویت بصری مشخصی نیز داشته باشد. افکت‌های تیراندازی، انفجارها و حرکات شخصیت‌ها با دقت طراحی شده‌اند و حس ضربه و واکنش را به خوبی منتقل می‌کنند.

از نظر فنی، بازی عملکرد روانی دارد و به خوبی بهینه شده است. بارگذاری سریع، رابط کاربری ساده و قابل فهم و نبود شلوغی‌های بصری، تجربه‌ای تمیز و خوشایند را ارائه می‌دهند.

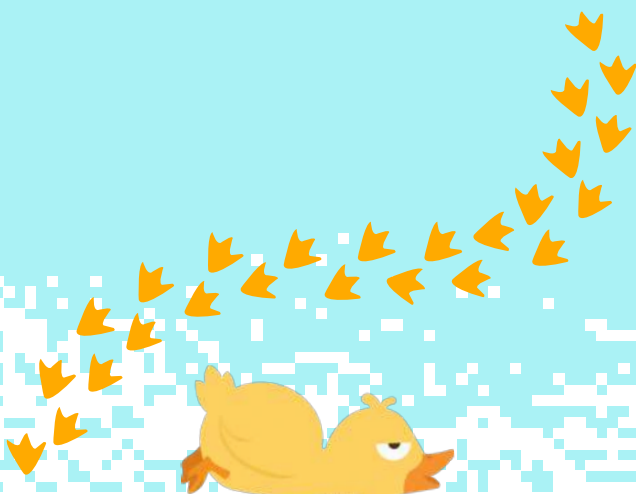
این کیفیت ساخت، نشان می‌دهد که تیم سازنده با وجود منابع محدود، تمرکز بالایی بر تجربه کاربر داشته است.

سبک روایت، حس آزادی و طنز خاصی به بازی می‌بخشد.

فضای داستان با وجود ظاهر ساده و فانتزی، حس ناامنی و بقا را به خوبی منتقل می‌کند. بازیکن دائماً در معرض خطر از سوی دشمنان، کمبود منابع و غافلگیری‌های ناگهانی قرار دارد و این تضاد میان ظاهر بامزه اردک‌ها و فضای خشن بقا، یکی از جذاب‌ترین جنبه‌های روایی بازی است.

گیم‌پلی Escape from Duckov ترکیبی هوشمندانه از سبک استخراجی (Extraction Shooter)، بقا و لوت‌محور (پاداش‌محور) است. بازیکن وارد نقشه می‌شود، منابع و سلاح‌ها را جمع‌آوری می‌کند و باید پیش از کشته شدن یا اتمام زمان، از منطقه خارج شود. هر مرگ به معنی از دست رفتن آیتم‌های جمع‌آوری شده است و همین موضوع، تنش دائمی و استرس لذت‌بخشی را به بازی اضافه می‌کند.

کنترل شخصیت، ساده اما با دقت طراحی شده و مبارزات، با وجود گرافیک کارتونی، حس تاکتیکی دارند. مدیریت مهمات، انتخاب زمان مناسب برای درگیری یا فرار و استفاده‌ی درست از محیط، نقش مهمی در موفقیت بازیکن ایفا می‌کند. نقشه‌ها با وجود اندازه‌ی نسبتاً محدود، طراحی هوشمندانه‌ای دارند و پُر از مسیرهای مخفی، نقاط کمین و فرصت‌های غیرمنتظره هستند.



این بازی با ترکیب گیم‌پلی استخراجی و بقا، فضای طنزآمیز، طراحی هنری دوست‌داشتنی و چالش‌های حساب‌شده، هم برای طرفداران سبک Tarkov و هم برای بازی‌بازانی که به دنبال تجربه‌ای سبک‌تر و سرگرم‌کننده‌تر هستند، گزینه‌ای جذاب محسوب می‌شود.

در نهایت، Escape from Duckov اثبات می‌کند که برای ساخت یک بازی تأثیرگذار، همیشه به بودجه‌های عظیم نیاز نیست؛ گاهی یک ایده‌ی خلاقانه و اجرای درست، کافی است تا اثری ماندگار و رضایت‌بخش آفریده شود.

پایان



صداگذاری بازی نیز نقش مهمی در ایجاد حس تنش دارد. صدای قدم‌ها، تیراندازی‌ها و واکنش دشمنان به‌خوبی طراحی شده‌اند و بازیکن را وادار می‌کنند تا با دقت بیشتری به محیط گوش بسپارد. موسیقی بازی اما اغلب در پس‌زمینه باقی می‌ماند و تنها در لحظات حساس وارد می‌شود تا اضطراب و هیجان را افزایش دهد. بنابراین ترکیب صداگذاری واقع‌گرایانه با ظاهری کارتونی هم یکی از نکات گیرا در تجربه‌ی Duckov است.

Duckov نمونه‌ای است موفق از یک بازی مستقل و خلاق که توانسته با ایده‌ای ساده اما هوشمندانه، تجربه‌ای متفاوت را ارائه دهد.