

# چی بیازیم؟

(نشریه ویسپوبیش - سال سوم - شماره یکم)

«داستانِ دوپاره»

Split Fiction

بدیع ولی نیا



(پیش از هر چیز، تسلیت می‌گویم به خانواده‌ی داغدار همه  
جاویدنامان انقلاب زمستان ۱۴۰۴ و امیدوارم به روز شادی و  
آزادی بزرگ در ایران‌مان)

## Split Fiction

## داستانِ دوپاره

سال ساخت: ۲۰۲۵

سازنده: Hazelight Studios

ناشر: Electronic Arts

کارگردان: Josef Fares

نویسنده: تیم نویسندگی Hazelight Studios

پلتفرم‌ها: PlayStation 5, Xbox Series X/S, Microsoft Windows



«داستانِ دوپاره» تازه‌ترین اثر استودیو هیز-لایت است که پیش‌تر درباره بازی موفق It Takes Two ساخته‌ی آنها نیز در ویسپوبیش نوشته بودیم. این دو بازی موفق نشان می‌دهند که این استودیو در روایت داستان‌های دونفره، مهارت بسزایی دارد.

داستان بازی درباره دو نویسنده با شخصیت‌های متفاوت است که به‌طور ناگهانی وارد دنیای داستان‌های خودشان می‌شوند. یکی از آنها عاشق داستان‌های علمی تخیلی و آینده‌نگر است و دیگری غرق در دنیای فانتزی و اسطوره‌ای. این تفاوت سبب می‌شود روایت بازی مدام بین فضاهای علمی تخیلی و فانتزی جابه‌جا شود.

بودن، هویت بصری مشخصی داشته باشد. افکت‌های تیراندازی، انفجارها و حرکت شخصیت‌ها با دقت طراحی شده‌اند و حس ضربه و واکنش را به خوبی منتقل می‌کنند.

از نظر فنی، عملکرد بازی، روان است و به خوبی بهینه شده، چنان‌که بارگذاری سریع، رابط کاربری ساده و قابل فهم و عدم شلوغی‌های بصری، تجربه‌ای تمیز و لذت‌بخش را ارائه داده‌اند. این کیفیت ساخت، نشان می‌دهد که تیم سازنده با وجود منابع محدود، تمرکز بالایی بر تجربه‌ی کاربر داشته است.

مانند آثار قبلی هیزلایت، Split Fiction یک بازی کاملاً دونفره است و بر پایه همکاری بازی‌بازان، طراحی شده است. بنابراین بازی‌بازان باید به صورت هماهنگ، معماها را حل کنند،

البته در طول بازی، این دو شخصیت باید یاد بگیرند که با وجود اختلاف‌ها با هم همکاری کنند. بنابراین داستان، علاوه بر ماجراجویی‌های هیجان‌انگیز، درباره خلاقیت، دوستی، تفاوت دیدگاه‌ها و پذیرش یکدیگر نیز هست. روایت بازی به صورت کاملاً سینمایی طراحی شده و دیالوگ‌ها نقش مهمی در پیشبرد داستان دارند. هر مرحله حس ورود به یک داستان جدید را منتقل می‌کند و همین تنوع روایی، تجربه‌ای تازه و غیرقابل پیش‌بینی را پدید می‌آورد.

از نظر بصری، این بازی از سبک کارتونی و مینی‌مال بهره برده که کاملاً با فضای طنزآمیز بازی هماهنگ است. طراحی اردک‌ها، انیمیشن‌های اغراق‌شده و محیط‌های ساده اما خوانا، باعث شده‌اند که بازی با وجود مستقل



همچنین باس‌فایت‌ها خلاقانه و عبور از آنها اغلب نیازمند همکاری دقیق دو بازیکن هستند.

موسیقی بازی متناسب با فضای هر دنیا تغییر می‌کند؛ در بخش‌های علمی‌تخیلی، ریتم‌های الکترونیک و مدرن شنیده می‌شوند، درحالی‌که در قسمت‌های فانتزی، از ملودی‌های اُرکسترال و حماسی استفاده شده است. این تغییر سبک موسیقی به غوطه‌وری بازیکن در فضای هر مرحله یاری می‌رساند.

صداپیشگی شخصیت‌ها هم بسیار حرفه‌ای است و احساسات آنها را به‌خوبی منتقل می‌کند. دیالوگ‌های طنزآمیز و لحظات احساسی به کمک صداگذاری قوی، تأثیرگذاری بیشتری پیدا کرده‌اند.

«داستان دو پاره»، یک تجربه دونفره‌ی

از موانع بگذرند و در مبارزات شرکت داشته باشند. هر شخصیت، توانایی‌های مخصوص به خود را دارد و پیشرفت در مراحل، بدون همکاری دقیق، تقریباً غیرممکن است.

طراحی مراحل، یکی از بزرگ‌ترین نقاط قوت این بازی است. هر دنیا مکانیک‌های مخصوص به خود را دارد؛ در بخش‌های علمی‌تخیلی ممکن است با جاذبه معکوس، سلاح‌های لیزری یا پازل‌های تکنولوژیک روبه‌رو شوید، درحالی‌که در دنیای فانتزی، با جادو، موجودات افسانه‌ای و محیط‌های اسطوره‌ای سروکار دارید. این تنوع باعث می‌شود بازی تکراری نشود و دائماً ایده‌های تازه‌ای ارائه دهد.

ریتم بازی بسیار خوب تنظیم شده و بین بخش‌های آرام، معمایی و صحنه‌های اکشن، تعادل برقرار است.



است. بنابراین اگر به دنبال یک بازی هستید که هم داستان قوی داشته باشد و هم شما را وادار کند واقعاً با هم‌تیمی‌تان هماهنگ شوید، Split Fiction انتخابی بسیار مناسب و سرگرم‌کننده خواهد بود.

پایان

خلاق و متفاوت است که نشان می‌دهد، استودیوی سازنده‌اش همچنان در ساخت بازی‌های همکاری‌محور، پیشتاز است؛ داستان جذاب، طراحی مراحل متنوع، کیفیت بالای ساخت و تمرکز کامل بر همکاری، این بازی را به یکی از بهترین گزینه‌ها برای تجربه همکاری میان نسل جدید تبدیل کرده

