

چی بیازیم؟

(نشریه ویسپوبیش - سال سوم - شماره دوم)

راهی به بیرون

A way out

بدیع ولی نیا



یک بازی دو نفره‌ی دیگر، مثل بازی معرفی‌شده در شماره قبل، یعنی بازی «داستان دو پاره». استودیوی سازنده و کارگردان هر دو بازی یکی است ولی اگر جفت‌شان را بازی کنید، متوجه می‌شوید که خیلی با هم فرق دارند. انتخاب اینکه کدام‌شان بهتر است را به شما می‌سپارم گرچه خودم از هر دو بازی لذت بردم. پس بدون معطلی برویم سراغ بازی...

A way out

راهی به بیرون

سال ساخت: ۲۰۱۸

سازنده: Hazelight Studios

ناشر: Electronic Arts

کارگردان: Josef Fares

نویسنده: Josef Fares تیم نویسندگی Hazelight Studios

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



نابود کرده است. داستان بازی از داخل زندان آغاز می‌شود و به تدریج با فرار آن‌ها به دنیای بیرون می‌رسد. روایت به صورت دوگانه پیش می‌رود، یعنی بازیکن همزمان دیدگاه هر دو شخصیت را تجربه می‌کند. لئو فردی تندخو، جسور و عمل‌گراست، در حالی که وینسنت

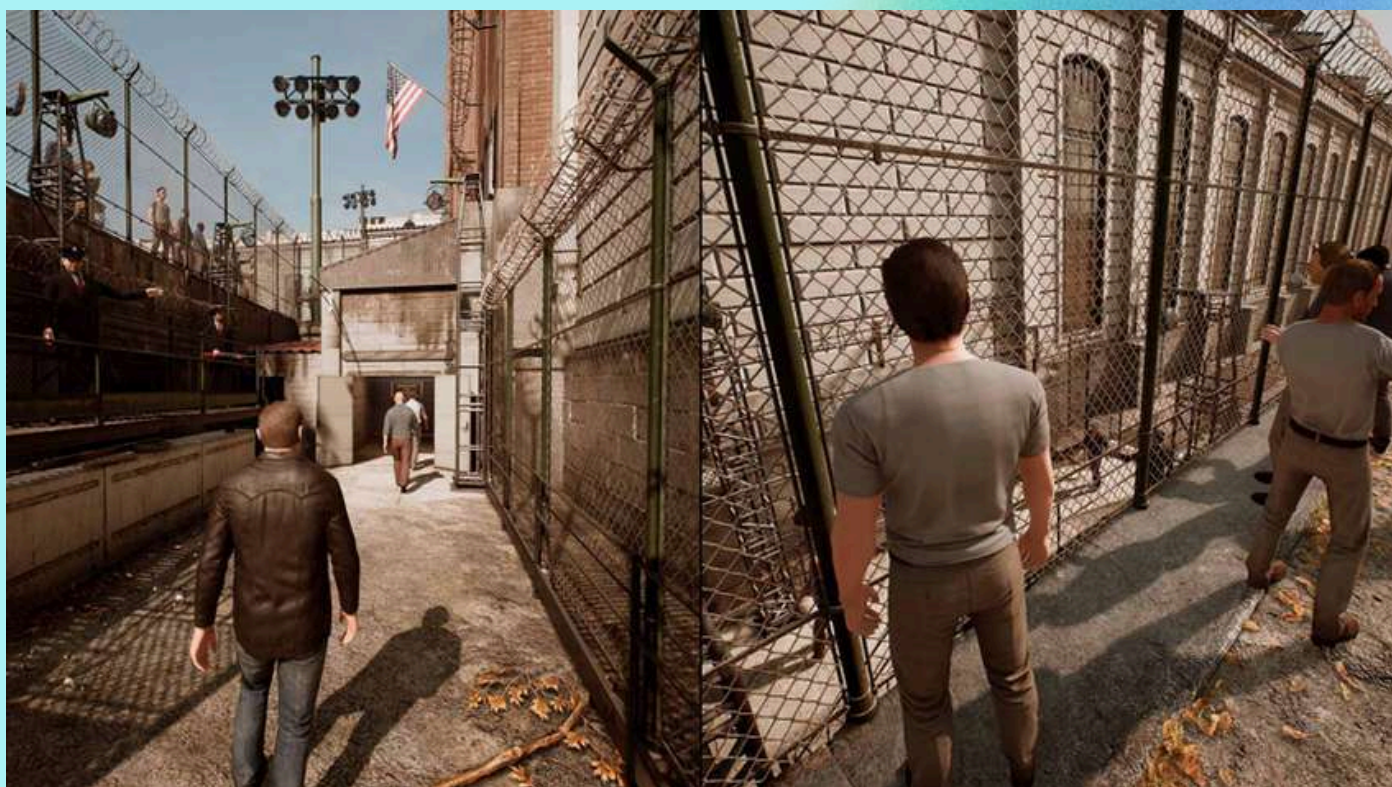
«راهی به بیرون» یک تجربه‌ی متفاوت در دنیای بازی‌های ویدیویی است که داستانی کاملاً سینمایی و احساسی را روایت می‌کند. بازی درباره دو زندانی به نام لئو (Leo) و وینسنت (Vincent) است که با وجود تفاوت‌های شخصیتی، هدف مشترکی دارند: فرار از زندان و گرفتن انتقام از فردی که زندگی‌شان را

به عنوان یک بازی دونفره طراحی شده و تجربه آن به تنهایی ممکن نیست. تمام مراحل بازی براساس همکاری بین دو بازیکن ساخته شده‌اند که هر یک، نقش خاصی در پیشبرد داستان دارند. این موضوع باعث می‌شود ارتباط و هماهنگی بین بازیکنان اهمیت بسیار زیادی پیدا کند.

گیم‌پلی بازی، ترکیبی از مخفی‌کاری، اکشن، معما و حتی مینی‌گیم‌های متنوع است. در یک لحظه ممکن است یکی از بازیکنان، نگهبان‌ها را

آرام‌تر، منطقی‌تر و حساب‌شده‌تر رفتار می‌کند. این تضاد شخصیتی باعث شکل‌گیری دیالوگ‌های جذاب و موقعیت‌های دراماتیک می‌شود.

در طول داستان، بازیکنان با چالش‌های مختلفی روبه‌رو می‌شوند که نه تنها مهارت‌هایشان را محک می‌زند، بلکه رابطه میان دو شخصیت را نیز عمیق‌تر می‌کند. روایت بازی پُر از لحظات احساسی، تنش‌زا و گاه غافلگیرکننده است که باعث می‌شود بازیکن کاملاً درگیر سرنوشت شخصیت‌ها شود. راهی به بیرون یا یک راه خروج، از پایه



بگیرد. «راهی به بیرون» از نظر بصری، سبکی نیمه‌واقع‌گرایانه دارد و تمرکز اصلی آن بر روایت سینمایی است. طراحی محیطها از زندان‌های تاریک گرفته تا شهرها و جاده‌های بیرون، حس واقع‌گرایی خوبی را منتقل می‌کنند. نورپردازی و زاویه دوربین‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند که حس یک فیلم سینمایی را القا کنند. انیمیشن شخصیت‌ها، طبیعی و قابل باور است و حرکات آن‌ها در تعامل با محیط به خوبی طراحی شده‌اند. کاتسین‌ها به صورتی کاملاً یکپارچه با

سرگرم کند، درحالی‌که دیگری در حال فرار یا حل یک معماست. این تنوع در طراحی مراحل باعث می‌شود بازی همیشه تازه و جذاب باقی بماند. یکی از ویژگی‌های خاص این بازی، استفاده از «صفحه‌ی تقسیم‌شده» (Split Screen) است که به صورت خلاقانه‌ای استفاده شده. حتی زمانی‌که دو بازیکن در مکان‌های متفاوتی هستند، صفحه به گونه‌ای تقسیم می‌شود که هر دو دیدگاه را هم‌زمان نمایش دهد. این طراحی باعث می‌شود بازیکنان همیشه از وضعیت یکدیگر باخبر باشند و همکاری، شکل طبیعی‌تری به خود



A Way Out

باعث می‌شوند بازیکن بیشتر در فضای داستان غرق شود. A Way Out یک تجربه خاص و متفاوت در دنیای بازی‌های ویدیویی است که تمرکز کامل آن روی همکاری و روایت داستانی است. این بازی توانسته با ارائه یک داستان احساسی، گیم‌پلی متنوع و طراحی سینمایی، تجربه‌ای منحصر به فرد خلق کند که کمتر در بازی‌های دیگر دیده می‌شود. اگر به دنبال یک بازی دونفره هستی که هم داستان قوی داشته باشد و هم همکاری واقعی بین بازیکنان را طلب کند، «راهی به بیرون» یکی از بهترین گزینه‌هاست. این بازی نه تنها سرگرم‌کننده است، بلکه تجربه‌ای احساسی و به یادماندنی را برای بازیکنان رقم می‌زند.

پایان

گیم‌پلی ترکیب شده‌اند و مرز بین بازی و فیلم را تا حد زیادی از بین برده‌اند. این کیفیت ساخت نشان می‌دهد تمرکز اصلی سازندگان روی روایت و تجربه احساسی بوده است. موسیقی A Way Out نیز نقش مهمی در انتقال احساسات داستان دارد. قطعات موسیقی در لحظات حساس، به خوبی وارد می‌شوند و تنش یا احساسات صحنه را تقویت می‌کنند. در بخش‌های آرام‌تر، موسیقی ملایم‌تری شنیده می‌شود که به ارتباط عاطفی با شخصیت‌ها کمک می‌کند. صدای پیشگی شخصیت‌ها نیز بسیار قوی است. لئو و وینسنت هر دو با لحن و احساسات متفاوتی اجرا شده‌اند که شخصیت آن‌ها را باورپذیرتر می‌کند. دیالوگ‌ها طبیعی و واقعی هستند و

