

# بررسی بازی The 25th Ward: The Silver

## Case؛ خودکشی با طعم سودا - دیجیاتو

آرش پارساپور | یکشنبه، ۱۲ فروردین ۱۳۹۷

اگر در عالم صنعت بازیسازی نام سودا ۵۱ را تا به امروز نشنیده‌اید، احتمالاً از آن دسته گیم‌هایی هستید که خلاقیت و داستان‌پردازی برایتان چندان قابل توجه نیست و با موج عناوین مشهور دنیای گیم همراه می‌شوید. اگر هم نام این بشر را شنیده‌اید، باز هم احتمالاً می‌دانید که گوییچی سودا معروف به سودا ۵۱ در صدر دیوانگان بازیساز تاریخ جای دارد و عناوینی که ساخته به مذاق هرکس خوش نمی‌آید. حقیقتش را بخواهید حتی بین طرفداران سرسخت سودا ۵۱ هم چنددستگی وجود دارد و برخی از بازی‌های او در بین قشر طرفدارانش هم مردود اعلام می‌شوند.

به شخصه در اینکه گوییچی سودا سلامت عقلی و روان ندارد شکی ندارم و می‌دانم که بسیاری از نوابغ تاریخ حالتی جنون آمیز هم دارند. می‌توانم سودا ۵۱ را تا حدی با استفن کینگ دنیای ادبیات مقایسه کنم، هر دوی این افراد داستان‌های اعجاب انگیزی خلق می‌کنند و هر دوی آنها به همان اندازه که شاهکار تولید کرده‌اند و در کارشان خوب هستند، مزخرفاتی هم ساخته‌اند و در کارشان گند زدند! یکی از مترجمین کشور درباره استفن کینگ می‌گفت که وقتی این نویسنده قرص‌های اعصابش را می‌خورد، اثر دارم تاثربرانگیزی مثل مسیر سبز و رهایی از شائوشنگ می‌نویسد و جاودان می‌شود. سودا ۵۱ هم همچین حالتی دارد و متأسفانه سر بازی جدید خود، در مصرف قرص‌هایش زیاده‌روی کرده است.

▪ سازنده: Grasshopper Manufacture

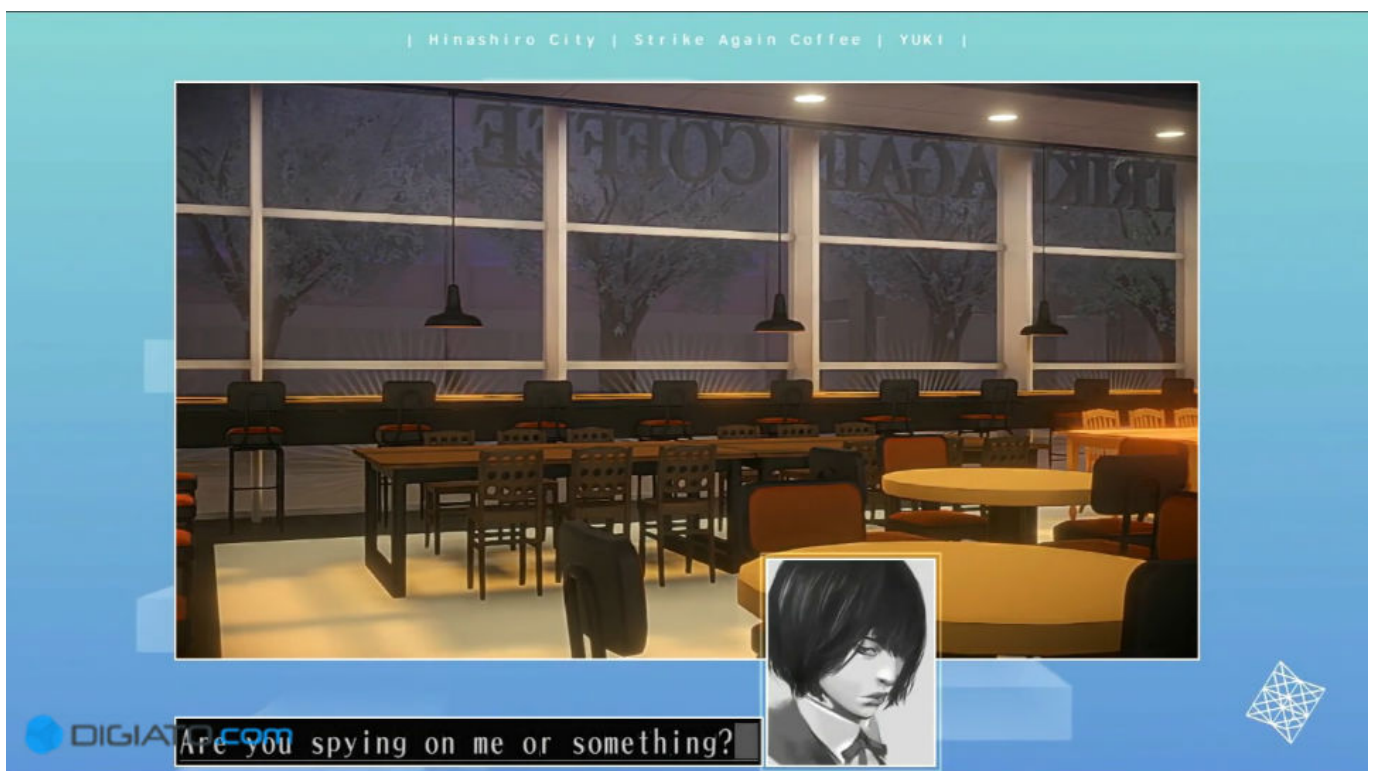
▪ ناشر: NIS America

▪ پلتفرم‌ها: پلی استیشن ۴ ، پی سی

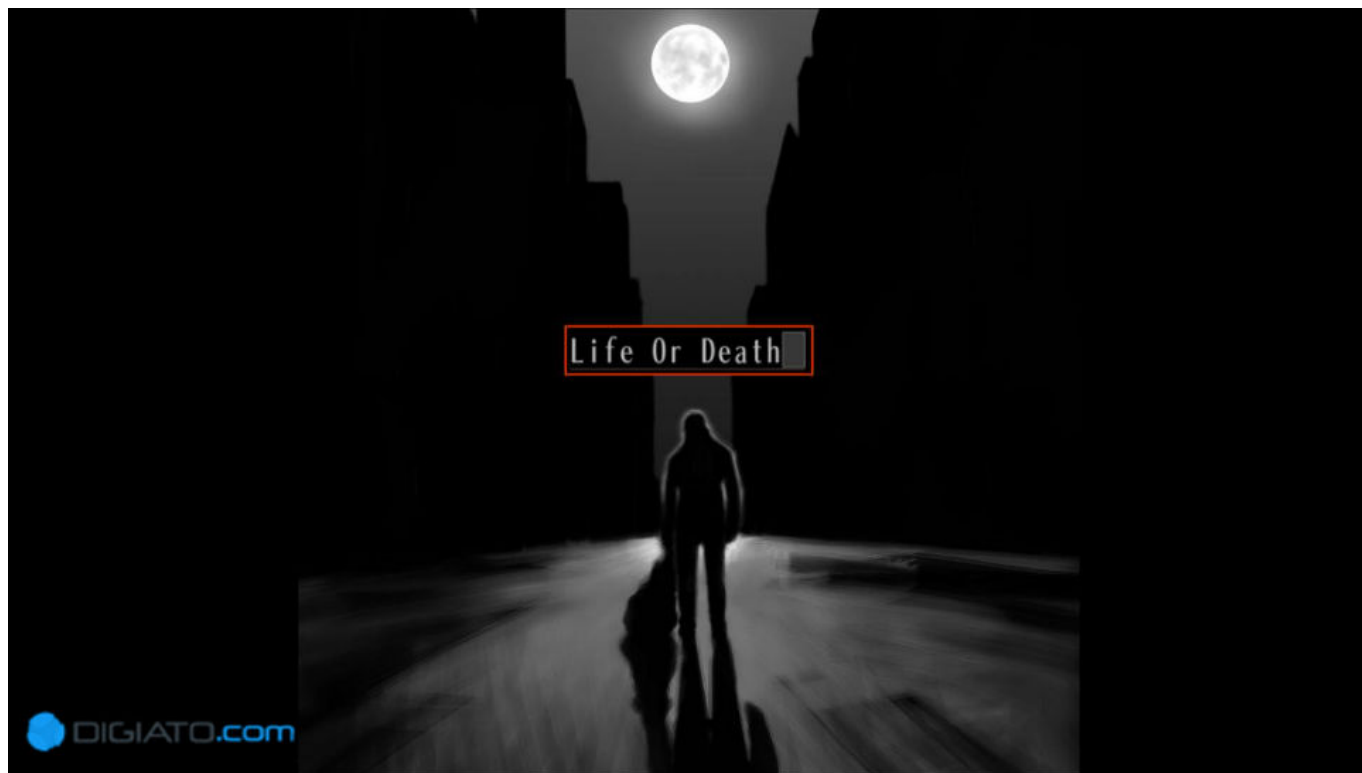
▪ پلتفرم بررسی: پی سی



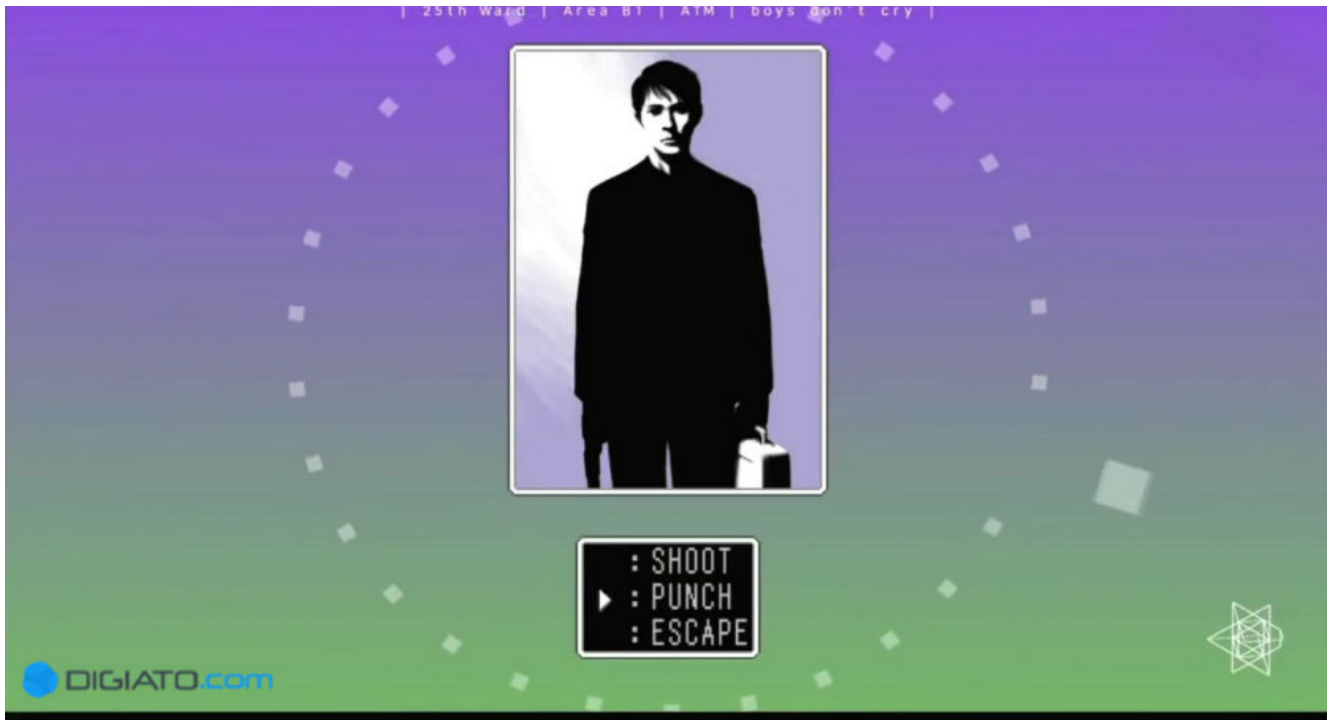
برای اینکه بیشتر با جهان ساخته‌های گویچی سودا آشنا شوید، کافیت مروری کنید به اسامی Killer7، No More Heroes، Shadows of the Damned، Killer Is Dead، Sine Mora و... اگر تنها یکی از این بازی‌ها را تجربه کرده باشید متوجه شده‌اید با چه کسی سروکار داریم و اگر هیچ‌کدامشان را بازی نکرده‌اید، توصیه می‌کنم هرچور شده سری به یکی از آنها بزنید.



بهتر است اشاره‌ای کوتاه به یک مقوله دیگر به اسم سبک Visual Novel داشته باشیم که بازهم شاید به گوش عده‌ای اسم تازه‌ای باشد. این سبک که خوراک ژاپنی‌هاست و از دل بازی‌های ساخته شده در این کشور هم به وجود آمده، بیشتر از آنکه یک بازی با گیم‌پلی درگیر کننده باشد، داستانی است که توسط گیمر دیده می‌شود و چند چالش کوچک و جزئی در بین آن قرار دارد (در برخی عناوین همین‌ها هم نیست و صرفاً دیالوگ‌ها و سکانس‌ها توسط یک دکمه رد می‌شود).

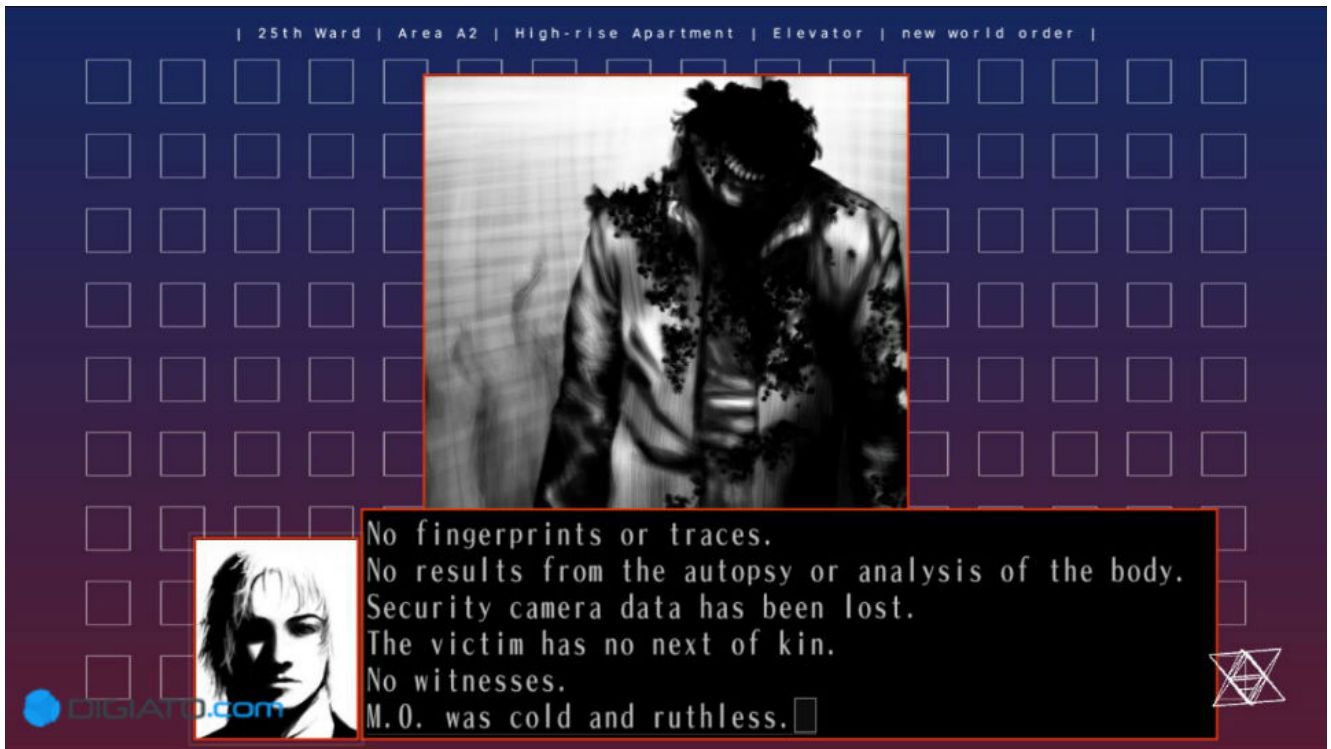


ویژوال نوول یا همان داستان تصویری، همانطور که از اسمش بر می‌آید تمرکز اصلی‌اش را روی داستان خود معطوف می‌کند و به تدریج با وارد کردن قدرت انتخاب در این ژانر، باعث شد که چندین داستان در یک داستان با میانه‌ها و پایان‌های گوناگون خلق شود و آنها را جذاب تر کند. نکته‌ای که در بازی جدید سودا ۵۱ وجود ندارد و خطی بودن و تک بعدی بودن داستان، ضعف بزرگ آن حساب می‌شود.



چقدر هیجان انگیز!!!!

ادبیات و سینمای ژاپن در ژانر کارآگاهی-جنایی تا حد زیادی با دیگر آثار تولید شده در همین ژانر در دیگر مناطق جهان تفاوت دارد، تفاوتی که اظهار کردن و روشن نمودن آن در قالب کلمات کار سختیست و باید آن را تجربه کنید تا دقیقا منظورم را متوجه شوید. خواندن کتابهایی مثل بدخواهی اثر کیگو هیگاشینو و یا کتاب تاوان اثر میناتو کانائه (که فکر کنم هردو تبدیل به اثر سینمایی نیز شده باشند) می‌تواند شما را در این شناخت یاری دهد. در دیگر آثار تولید شده در این کشور هم شعارزدگی به طز اغراق آمیزی در بین دیالوگ‌ها وجود دارد و ترکیب مسایل فلسفی و مذهبی با تخیل و ساخت یک دنیای سورئال حتی در جدی‌ترین قصه‌ها، از جمله خصایص چشم بادامی‌هاست که عده زیادی آن را نمی‌پسندند.



آرت ورکها در وهله اول جالب به نظر می‌رسد

بازی The 25th Ward: The Silver Case راه پر پیچ و خم زیادی را برداشته و برای فهم کامل داستان نامفهوم آن نیاز است تا سری بزنیید به نسخه اولیه بازی با نام Silver Case که در سال 1999 برای پلی‌استیشن ۱ و فقط در بازار ژاپن عرضه شد! خوشبختانه سال‌ها بعد در سال 2016 میان بحبوحه ساخت ریمسترهای نسل هشتم، این بازی هم به صورت HD ریمستر شد و برای اولین بار در بازار جهانی یافت شد. نسخه فعلی که با نام 25th Ward شناخته می‌شود هم یک بازسازی از چند اپیزود داستانی است که پیش‌تر برای موبایل‌های هوشمند در کشور ژاپن عرضه شده بود) و البته حالا از دسترس گوشی‌های هوشمند خارج شده و در حقیقت بازی برای این پلتفرم‌ها بنا به سیاست‌های استودیو سازنده نیست و نابود شده است!) و حالا با گرافیکی بهتر (البته مثلا بهتر) عرضه شده است.



راه رفتن در بازی شبیه به شاهکار 7 Killer هست. البته فقط شبیه!

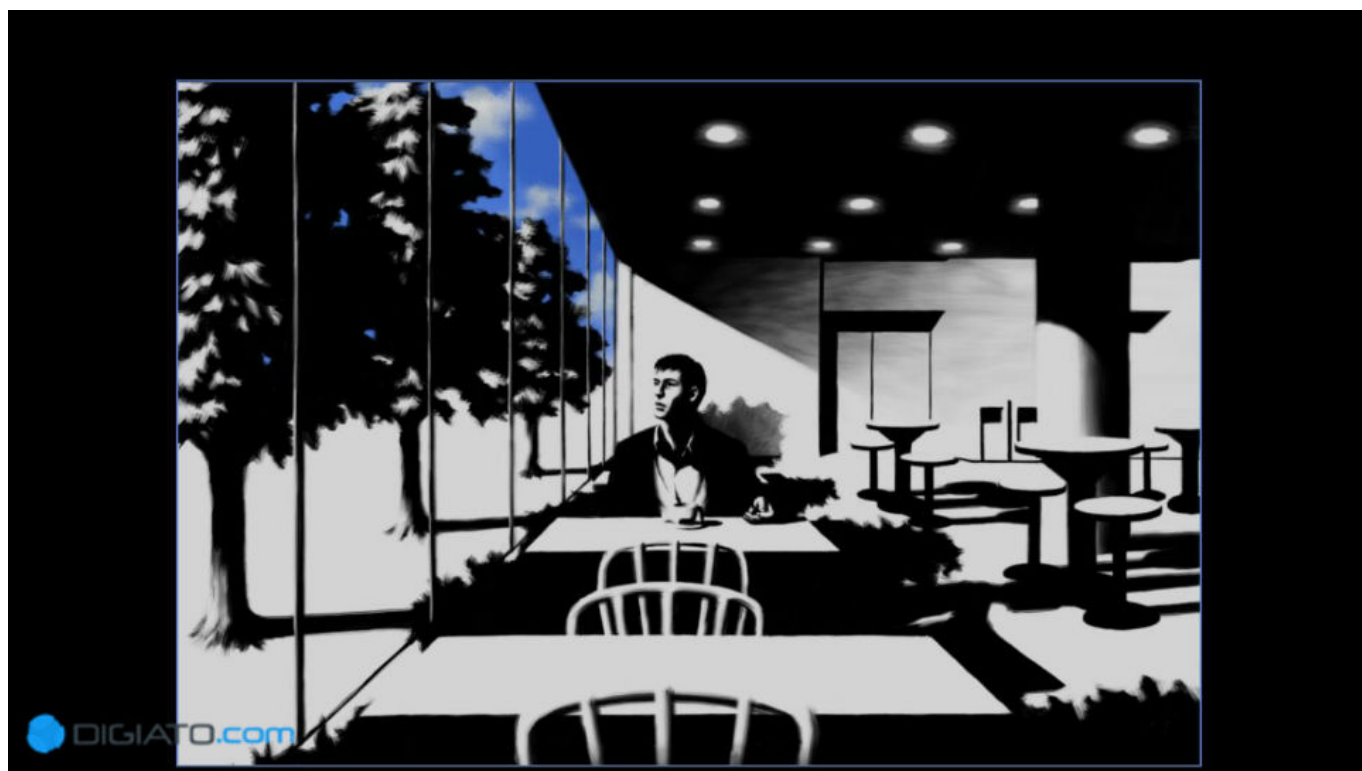
داستان ۷ سال پیش از ماجراهای Silver Case می‌گذرد و در سه اپیزود ۵ مرحله‌ای روایت می‌شود که اپیزود اول توسط سودا ۵۱ ساخته شده است. کل داستان این دو بازی در آرمانشهر (اتویپایی) می‌گذرد که به نوعی خانه نخبگان حساب می‌شود. ساکنین این آرمانشهر به دور از اتفاقات روزمره دنیا و مشکلات گریبانگیر آن در کنار هم زندگی می‌کنند و دنیایی همراه با صلح و آرامش و مملو از امکانات رفاهی دارند. در قسمت قبل یک سری قتل‌های سریالی در این مکان رخ داد که مشخص شد کار شخصی به نام Kamui Uehara بوده که به خیال خود هدف والاتری نسبت به ساخت یک مدینه فاضله در ذهن داشت.



You talk too much...

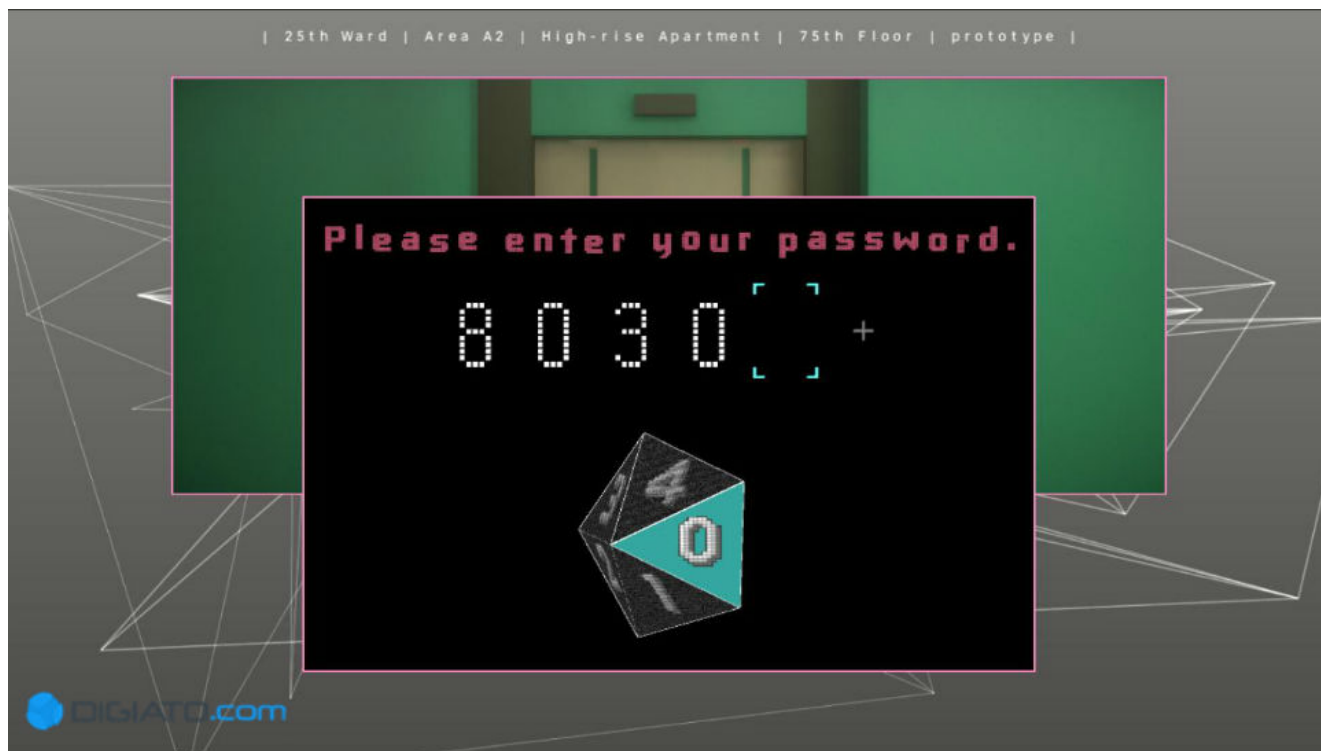


بازی جدید همانطور که گفته شد چندسال بعد از ماجراهای اصلی در آرمانشهر جدیدی می‌گذرد و داستان را از دید کارآگاهان مختلفی برای حل راز یک سلسله جنایت که دوباره در شهر رخ داده روایت می‌کند.



گیم‌پلی بازی چیزی نیست جز رد کردن دیالوگ‌ها که با صدای رو اعصاب تق تق دستگاه تایپ به نمایش در می‌آید و البته حفظ کردن یک سری اعداد برای باز کردن برخی درها در طول بازی. این

وسط هزارگاهی یک مبارزه هم صورت می‌گیرد که مثل کارت بازی‌های ۲۰ سال پیش و با کمترین و احمقانه‌ترین گزینه‌های ممکن در آنها شرکت می‌کنید و البته گاهی هم به اینور آنور می‌روید!



اوج تفکر در بازی حفظ اعداد و وارد کردن آنهاست

گرافیک بازی چیزی نیست که بتوان درباره آن صحبت کرد ز یک سری قاب و آرت ورک که در وهله اول جذاب به نظر می‌رسند ولی با پیشروی در بازی بسیار ساده و به دور از ذوق و خلاقیت یا حتی دانش سینمایی به نمایش در می‌آیند و کند بودن بیش از حد این تصاویر نیز گیمر را از خود زده می‌کند. موسیقی در بازی تنها چیز است که می‌توان آن را تحمل کرد و در بیشتر مواقع می‌توانید چشمانتان را از عصبانیت از بازی بسته و به موسیقی آن گوش دهید.





You look well.

 DIGIATO.COM



داستان در یک بازی Visual Novel باید حرف اول و آخر را بزند اما The 25th Ward: The Silver Case از این ویژگی هم برخوردار نیست و برعکس عنوان قدیمی‌تر سودا ۵۱ یعنی Flower, Sun, and Rain (عرضه شده روی کنسول دستی Nintendo Ds با یک گیم‌پلی و گرافیک به مراتب عجیب و غریب‌تر) از داستان خوبی بهره نمی‌برد. اگر مثل من توانستید ۵ ۶ ساعت بازی را تحمل کنید و به آخر آن برسید، کماکان دلسرد خواهید بود چرا که حتی انتهای این داستان نامفهوم هم جذاب نیست و المان‌های مذهبی-سیاسی که در اول بازی به چشم می‌خورد به کل نابود شده و فلسفه‌ای نامفهوم از ذهن گسیخته بازیسازان به خورد مخاطبین داده می‌شود که احتمالاً فقط و فقط طرفداران دو آتشه سودا ۵۱ را خشنود نگه دارد و بس.



بازی The 25th Ward: The Silver Case به مراتب از نسخه اولیه آن که نزدیک به ۲۰ سال پیش عرضه شده بدتر بوده و معلوم نیست هدف سازندگان از عرضه این بازی در سال ۲۰۱۸ چه بوده است! در بهترین حالت این بازی باید سال‌ها پیش روی کنسول دستی گیم‌بوی عرضه می‌شد، آنهم به شرط آنکه دستی روی سر و پای داستان آن کشیده می‌شد تا آبرومندانه تر باشد. ژاپنی‌ها عناوین جالب توجهی مثل Hotel Dusk: Room 215 را ساخته‌اند که می‌توان با تجربه آنها، لذتی به مراتب بیشتر از بازی جدید سودا ۵۱ برد.

- عملاً هیچی به جز موسیقی خوب و اتمسفر جالب دقایق اول بازی
- تقریباً همه چی به جز موسیقی و برخی دیالوگ‌های جالب توجه و پرمفهوم در بازی

[دیجیاتو](#)