



صدى الظلال

16/9/2025

مهـاب طـارق

مقدمة

صدى الظلال هي لعبة فانتازيا تدمج الترفيه بعلم النفس وتستكشف وعي الإنسان عن طريق تعدد نهاياتها واختلافها بحسب الاختيارات التي يختارها اللاعب. تستكشف اللعبة أفكارا ومشاعر مثل الوفاء، الثقة بالنفس، التعميم، المرونة، التفكير المنطقي، الميل إلى المشاعر أو العقلانية وإلى أي يؤدي كل اختيار، المسؤولية، المكر وغيرها الكثير. كما تحتوي اللعبة على الكثير من المعلومات الأدبية والعلمية التي سيتعلمها ويستخدمها اللاعب للنجاة داخل الكهف.

سكربيت

لم يستطع آدم أن ينام طوال الليل، (آدم اسم سينفع في كلا اللغتين العربية والانجليزية) فصديقه خالد مازال مفقودا منذ يومين، كان قد دعاه لاستكشاف فتحة وجداهما أثناء تسكعهما في الجبال، كان ينتشر في قريتهما أنها مسكن للجن ويهاب الناس الاقتراب منها، كان خالد يمثل الجموح و آدم شخصيته هادئة، لذلك وعندما أصر خالد على الذهاب ولو وحده لم يفكر آدم بهذا كثيرا وتركه ظانا انه لن يجرؤ على هذا، وها هو ذا بعد يومين مازال صديقه مفقودا وضميره غاضبا منه وقلبه ملتاغ، فقرر أنه مع أول ضوء للفجر سينزل وسيذهب لاستكشاف الفتحة وانقاذ صديقه ان استطاع، ومع انقشاع الظلام ذهب آدم، تأمل العالم من بين الجبال لمرة أخيرة قبل الدخول، شعر بضربات قلبه تتسارع والخوف يستبد به، لكن صوتا وذنبا من داخله أجبراه على جرجرة نفسه والدخول، يدخل آدم الكهف فيجد صالة فسيحة ننسل الأعمدة من سقفها، وأمامه بابان أحدهما مفتوح والآخر مغلق، يحاول أولا أن يذلف من الباب المفتوح لكنه يجد أنه كان مجرد صورة على الحائط ووهم يبدوا كأنه باب مفتوح، ثم يحاول فتح الباب المغلق حتى يسمع صوتا يبدو كهمس فتاة، تقول له ماذا تفعل هنا أيها الفاني، ينتفض آدم وينظر ورائه ليجد كائن يبدو كفتاة صغيرة نحيله تجمع صفائر شعرها في دائرة ليبدو كالتاج فوق رأسها، لكنها تبدو كطيف يتكون من نور، يحاول آدم أن يقترب منها ويلمسها ليجد أن يده لا تكون إلا كالظل الذي يخترقها، تقول له أنت لا تنتمي لعالمنا أيها الفاني لذلك لا يستطيع لحكم ودمك ان يدركا حقيقتنا، تتسأل من أنت، فتزد عليك انها نهال، وهي طيف ككائنات كثيرة تسكن هذا الكهف قبل ان يعيش الانسان على الأرض حتى، تسألك ماذا تفعل هنا فتقول انك تبحث عن صديق لك مفقود، فتقول لك بتهكم وسخرية حضا طيبا، فتتجاهلها وتحاول مرة أخرى أن تفتح الباب المغلق لكي تجد خلفه ما يشبه المشعل، تقول لا بد ان ينفعني هذا في المستقبل خصوصا عندما يختفي النور الداخل للكهف في الحجرات الداخلية ان كان عميقا، تستمر بالاستكشاف في البيئة حولك فلا تجد سوى أنواع مختلفة من الصخور، والأشياء المديبة التي تتدلى من السقف، وهياكل عظمية لحيوانات صغيرة يبدو انها فئران، ثم تجد بعض الصخور المتكسرة وفوقها ما يبدو كدرجات يمكنك تسلقها لكنها هشه، تضع يديك على أول درجة وتحاول التشبث بها وتبدأ الصعود، تسمع صوت الفتاة تهمس سوف تقع، ستتكرر هذه الصخرة الآن، تتجاهلها بينما تحاول الاستمرار بالصعود، ومان ان تثب الدرجة الاخيرة حتى تنكسر الدرجة الأخيرة التي صعدتها ثم تجد الهمس يتحول لما يشبه صراخ فتاة مذعورة، انظر صديقك انه هناك وراء ذلك الباب ينزف ويحتاج لمساعدتك، تنظر لتجد ان الرسم الذي كان يبدو كباب مفتوح يبدو في نهايته كنفق وشخص ينزف على الأرض، تصرخ فيك اقفز الان عليك ان تسارع لمساعدته وهنا تبدأ أول الخيارات التي تظهر للاعب فاما ان يختار ان يقفز او يستمر في استكشاف الكهف إذا اختار اللاعب القفز يموت وتنتهي اللعبة وتضحك الطيف قائلة له يالك من ساذج إذا اختار اللاعب الاستمرار تستمر باقي النهايات معه

يجد اللاعب مجرة فينيرها ليجد الضوء حوله ينير رواقا ضيقا جدا، تُحاول المرور من خلاله وتسمع بعض الحجيرات التي تقع من خلفك تستمر داعيا الله ان لا ينكسر عليك حج كبير، حتى تخرج إلى صالة أخرى فيها ألوان مختلفة من الأحجار، بعضها يتجمع في اماكن تبدو كاتفاق كانت مسارات لمياه جوفية، هناك انواع ثلاثة أساسية من الأحجار وهي الحجر الجيري الأبيض، وحجر الكالسييت وحجر الارجونيت، إذا اخذ اللاعب بلطه من حجر الارجونيت وضرب بها النوعين الآخرين يتكسر الكالسييت بعد عشرة ضربات (يمكن ان نجعله انجازا Achivment) يُسمى العنيد، لكن لن يجد خلفه أي شيء، يتكسر الحجر الجيري الاقل صلابة بعد ضربة واحدة ، ويجد داخله اللاعب وثيقه بها أبيات شعرية، (إذا كانت هذه الحكمة معقدة فيمكن ان نضيف اما وثيق او نجعل الطيف يهمس للاعب بشرح مبسط للأحجار وايها الأكثر صلابة) تأخذ الوثيقة وتخرج لتستمر بالاستكشاف فتجد ثلاث مجمرات كل مجمرة منحوت عليها حرف من الأبجدية العربية، الفكرة هنا ان الحرف الاقل تكرارا تشتعل مجمرته أولا، ثم الثاني ثم الأكثر تكرارا يشتعل الاخير، او نجعلهم حروف تتكرر مرة واحدة للأول،

ومرتان للثاني، وثلاثا للثالث، المهم بعد ان يحل اللاعب اللغز يجد هرا يخرج أمامه من فتحه ويجري إلى الخارج ثم يختفي في الظلام، يهمس لك الطيف لابد أن هذا القط قد رأي وحشا ما داخل الفتحه ويحاول الهروب منها، تنتظر للفتحه وتحاول حفر الحائط فتجده سهلا وينها بعد عدة محاولات، تمر من الفتحه بعدد ان تتحني على ركبتيك كي تسعك ، تجد أنك على منصة كبيرة أمامها داخل ما يشبه البئر، وهناك علامات بالطابشور على اليمين ويمتد جوارها الكثير من العُروات التي يمكن تسلقها التي تنتهي لمدخل مظلم وعلى اليسار نتوءات أخرى تشير إلى مدخل يبدوا انه يؤدي إلى خارج الكهف، يهمس لك الطيف عد إلى عالمك أيها الفاني قبل ان تلحق بصديقك وتموت انت ايضا، أحدثك بصدق هذه المرة لما وجدت فيك من ذكاء ووفاء لصديقك، رغم أنك فاني إلا أنك اثبت أنك تستحق أن تعيش تلك اللحظات التي تسمونها حياة، يظهر للاعب خياران ويقرر أحد الخياران

لو اختار اللاعب الخروج من الكهف تنتهي اللعبة ولنسميها النهاية السيئة 2 (الغدر) فببعبها تجد جثة صديقك وفي يده ورقة مكتوب فيها مات لانه لم يجد من ينقذه، ينتابك الهلع ويؤن بك ضميرك حتى تقرر الانتحار. تستمر باقي النهايات إذا قرر اللاعب تسلق الجهة اليمنى نحو الفتحه المظلمة التي متى ما تنير مجمرتها (المجمرات هي نقاط الحفظ في اللعبة) حتى يدلف منها إلى مكان آخر في الكهف. تجد وثيقة على الأرض مثبتة بحجر عليها خط صديقك وتوقعه يقول انه قد بدأ استكشاف الكهف، وأنه قابل الطيف وان الطيف يتعامل بريبه مع الغرباء حتى إذا ما اثبت نفسه وتكلم معه بما يلزم مشاعره بدأ التوقف عن محاولة قتله ومساعدته فعليا في استكشاف الكهف، تبدأ ان تكلم الطيف نهال عذارا اذا كنت قد تجاهلتك حتى الان ولكنني هنا أحاول ان أنقذ صديقي نهال: وهل تظن انني هكذا سأغير تعاملتي معك، انت تنفذ ما قرأت فقط دون اي ايمان بما تقول تُري بك اجابتها، ثم تلقت لتجد امامك عدة مسارات اثنان منهما عليهما علامات بالبطشور أحد المسارات مُرقم 1 والآخر مُرقم اثنان

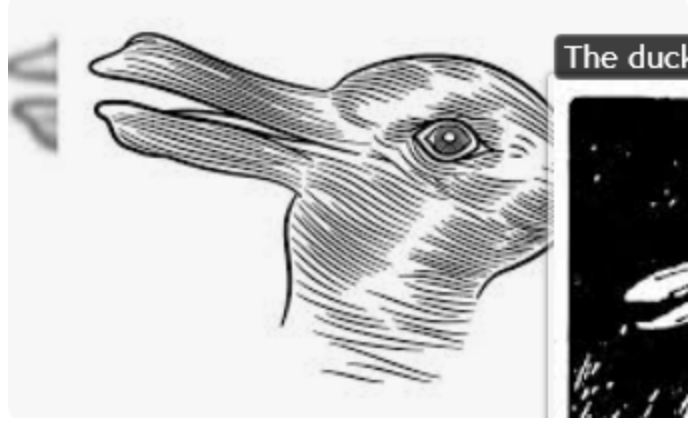
إذا دخل اللاعب مسار 1 فسيجد بيئة فسيحه اذا استكشفها لم يجد شيئا وربما خرج له وحش يحاربه (اختياري) المسار الصحيح طبعا هو اثنان لان خالد كان قد استكشف المسار الأول بالفعل ولم يجد فيه شيئا فقرر الدخول للمسار الثاني ورقمه، وعلامات الطابشور كي لا يتوه في الكهف وكي تُقدم للاعب دوما فرصة الرجوع من الكهف والخروج للعالم للوصول للنهاية الثانية (الغدر)

المسار الثالث تسمع منه صوت بكاء طفلة صغيره، اذا دخله اللاعب وجد الطفلة وقد جلست على الارض واخفت وجهها بين ركبتيها، اذا حاول الاقترب وسؤالها عما ينتابك تتحول إلى حيوان وتكششف ان وجهها يبدو كوجه وحش ماء، تحاربها عن طريق الضغط على بعض الازرار في توقيتات معينه عندما تحاول اقتراسك في البداية ثم عندما تهوشها بالمشعل في يدك تخاف وتدخل في فرجة في الحائط أصغر من أن تمر انت من خلالها. تقول للطيف بعدها، الآن أدرك أنني دنست بيتكم ودخلت بغير استئذان ولا سؤال، ولو فعل احد هذا في عالمي فسيكون تصرفا سيئا فاعتذر عن ما بدا مني واستمحك ان تقبلي عذري، تبدأ من هذه النقطة شخصية الطيف في التحول ومساعدتك في استكشاف الكهف.

يقول لك الطيف سأجري لك اختبارا اذا نجحت فيه فسأساعدك في ايجاد صديقك توميء بالموافقه

الاختبار عبارة عن مجموعة من الأسئلة النفسية والوجودية وينتهي اذا قام به اللاعب بدون تناقضات بزيادة الثقة بينه وبين الطيف وتقديم الطيف لحلول أكثر للاعب اثناء استكشافه الأسئلة كما يلي

في البداية ترى هذا الصورة وتختار اما بطة او ارنب او كلاهما



السؤال الثاني ماذا تفعل اذا كنت تحمل القليل من المياه في الصحراء وقابلت مسافرا اخر عطشا دون ان تعرف مكان بئر قريب الاختيارات: تعطيه كل الماء (وهذا الاختيار يجب ان يتبعه الاجابة الاولى في السؤال التالي لكن في اللعبة الحقيقة سنجعل الترتيب عشوائيا)
تعطيه نصف الماء
تهرب من امامه

السؤال الثالث هل الانسان مسؤول عن حياة الناس من حوله

نعم

احيانا

لا

وعلى هذه الشاكلة تكون الاختبارات كل نهاية مرحلة معينة في اللعبة.
تنتهي المرحلة الأولى من اللعبة بالدخول من المسار المُعنون ب 2 وهناك نهاية رابعة طبعا إذا فشل اللاعب في الضغط على الازرار في الوقت المناسب ولنسمها نهاية الضعف,
وتستمر باقي النهايات مع استمرار استكشاف الكهف.