



داستان در قسمت دوم بسیار منسجم و یکپارچه‌تر از قبل است و حضور پررنگ شخصیت‌های جانبی باعث شده است تا شاهد جزئیات داستانی بیشتری باشیم. کسانی که قسمت نخست را بازی کرده باشند، به‌خوبی با تغییرات ناگهانی محیط، نورپردازی‌های حساب شده و کمک گرفتن از تمهیدات گرافیکی برای خلق صحنه‌های سینمایی و ترساندن مخاطب آگاه هستند.

سبک: وحشت بقا
پلتفرم: PC, PS4, Xbox One
تهیه‌کننده: Bethesda Softworks
سازنده: Tango Gameworks
امتیاز: 4.5

معرفی و تعریف روند متفاوت در سبکی که اصول مشخصی دارد و مخاطبان به‌خوبی با آن‌ها آشنا هستند کار بسیار مشکلی است. شینجی میکامی به‌عنوان خالق مجموعه رزیدنت اوپل، هر بار تلاش کرده است تا تعریف نوینی در سبک ترسناک و وحشت بقا ارائه کند. گاهی این تعریف نوین در «رزیدنت اوپل ۴» نه تنها باعث شکل‌گیری یکی از بهترین بازی‌های تاریخ شده است، بلکه تمام بازی‌های پس از خود در سبک‌های مختلف را هم تغییر داده است. میکامی در قسمت نخست «شیطان درون» در سال 2014 بار دیگر به سبک شناخته شده خود بازگشت و در مقام کارگردان ثابت کرد که بهتر از هر کسی سبک ترسناک و وحشت بقا را می‌شناسد و همچنان تلاش می‌کند تجربه آن را بهبود ببخشد. اگرچه میکامی این بار در نقش تهیه‌کننده و ناظر پروژه در «شیطان درون 2» حضور دارد، اما مخاطبان و طرف‌داران این سبک همچنان او را به‌عنوان مغز متفکر ساخت و توسعه بازی می‌شناسند. شیطان درون 2 از هر نظر از قسمت نخست بهتر است و سازندگان تلاش کرده‌اند با معرفی ایده‌های جدید و تمرکز بر یک خط داستانی منسجم، روند بسیار حساب شده‌ای را از اکشن، مخفی‌کاری، میان‌پرده‌های سینمایی و ترکیب تمام این‌ها با الگوهای کلاسیک این سبک را فراهم کنند. نکته قابل توجه در طراحی بازی آن است که با آنکه برخلاف قسمت نخست، با نقشه‌ای بسیار بزرگ طرف هستید که انتخاب مأموریت‌های داستانی و جانبی برعهده خودتان است، اما ضربه‌های بازی و کارگردانی ترس و وحشت همچنان حفظ شده است. اگرچه هرکسی می‌تواند شیطان درون 2 را بازی کند و از روند آن لذت ببرد، اما پیش از هر چیز باید به‌خوبی با ساختار این سبک آشنا باشید و مزد ترس را به جان بخرید تا ارزش‌های بی‌شمار بازی نادیده گرفته نشوند.

تلقین

سه سال از کابوسی که سیاستین در دستگاه STEM گرفتار آن شده بود گذشته و او اداره پلیس را ترک کرده است. سیاستین از معدود کسانی بود که موفق شد در میان واقعیت و دنیای خیالی که توسط شرکت موبیوس طراحی شده بود زنده بماند. اما او درگیر کابوس ذهنی خود شده و خودش را به‌خاطر از دست دادن دخترش و ترک

همسرش سرزنش می‌کند. در چنین موقعیتی که سیاستین در ناامیدی غرق شده است، جولی کیدمن همکار سابق او در اداره پلیس که در قسمت نخست مشخص شد به‌عنوان مأمور دوجانبه فعالیت می‌کند، به سراغ سیاستین می‌آید. شرکت موبیوس همچنان از STEM برای یکپارچه شدن ذهن افراد و ساخت یک دنیای ایده‌آل استفاده می‌کند و کیدمن از سیاستین می‌خواهد یک بار دیگر وارد این دنیا شود. کیدمن به او می‌گوید که دخترش زنده است و حادثه آتش‌سوزی تنها بهانه‌ای برای فراهم کردن یک میزبان بوده و لیلی به‌عنوان هسته و ذهن مرکزی دنیایی که توسط موبیوس ساخته شده قرار گرفته است. اما قطع تماس با لیلی و گم شدن او باعث فروپاشی تدریجی سیستم شده است و حتی امکان ارتباط با سربازان و کارکنانی هم که برای تعمیر و بهینه‌سازی سیستم وارد آن شده‌اند وجود ندارد. به این ترتیب سیاستین برای یافتن دختر خود و به عهده گرفتن مأموریت از طرف موبیوس یک بار دیگر وارد دنیایی از ترس و ویرانی و وحشت می‌شود.



شکل 1
- به لطف
بهیود
نشانه‌گیر
ی و
کنترل
اسلحه‌ها
می‌توانید
بهرتر از
قبل با
دشمنان
درگیر
شوید.

مطلب پیشنهادی



بررسی کامل ۷ بازی بزرگ سال گذشته
رایگان دانلود کنید: کتاب الکترونیکی «برترین بازی‌های 95»

سیاستین با قدم گذاشتن به شهر کوچک Union متوجه می‌شود که تعداد زیادی از افراد موبیوس و ساکنان شهر کشته شده و کسانی که زنده مانده‌اند به موجودات عجیب و غریب و ترسناکی تبدیل شده‌اند. افزون بر این، یک قاتل سریالی نیز در شهر وجود دارد که از قربانیان خود در زمان مرگ عکس تهیه می‌کند. کمی بعد متوجه می‌شوید که تعداد اندکی از ساکنان و افراد موبیوس زنده مانده‌اند و در طول بازی در نقش شخصیت‌های جانبی اطلاعات مهمی را بازگو می‌کنند. سیاستین در راه یافتن دخترش ابتدا باید از سد قاتل سریالی عبور کند و هم‌زمان با تعداد زیادی هیولا و انسان‌های تغییر شکل یافته روبه‌رو شود. اگرچه با از میان برداشتن قاتل سریالی و مشخص شدن هویت و هدف او سرنخ‌های تازه‌ای از لیلی به دست می‌آورد، اما بعد از آن گرفتار یک کشیش دیوانه خواهید شد که با اعتقادهای عجیب خود هدف شومی را در سر دارد. داستان در قسمت دوم بسیار منسجم و یکپارچه‌تر از قبل است و حضور پررنگ شخصیت‌های جانبی باعث شده است

تا شاهد جزئیات داستانی بیشتری باشیم. حتی صدقهرمان‌های بازی نیز به‌خوبی پرداخت شده‌اند و هدف مشخصی را دنبال می‌کنند که مبارزه با آن‌ها و مواجه شدن با تهدیدهایشان را جذاب‌تر می‌کند. سیاستین هم برخلاف گذشته با آگاهی کامل و این بار با یک هدف محکم وارد دنیای ساختگی مویوس می‌شود و مخاطب بیش از قبل می‌تواند با او ارتباط برقرار کند. اگرچه گفت‌وگوها بسیار مصنوعی و تکراری نوشته شده‌اند و صداپیشگان به‌خوبی در نقش‌هایشان ظاهر نشده‌اند، اما در این سبک کسی انتظار کتاب جنگ و صلح و گفت‌وگوهای معناگرا را ندارد. در واقع زمانی که درگیر بازی و بقا هستید، ترجیح می‌دهید بیشتر از آنکه سخن بگویید یا حرفی بشنوید، دنیای اطرافتان برای خود سخن بگوید. به این ترتیب، نوبت به وحشت بقا و دنیایی از ترس و دلهره می‌رسد.

وحشت بقا

برخلاف قسمت قبل که با مرحله‌های خطی و سرراست طرف بودید، حالا با چند نقشه بزرگ مواجه هستید که گشت و گذار و جست‌وجو در آن‌ها کاملاً آزاد است. معمولاً در حالی که مشغول طی کردن خط داستانی و مأموریت‌های اصلی هستید، با کمک امواج دستگاه ارتباطی خود می‌توانید از نقاط خاص در نقشه آگاه شوید و به آن‌ها سر بزیند. شهر و ساختمان‌های آن با تعداد زیادی دشمن مختلف پر شده‌اند و برای هر قدم باید حسابی برنامه‌ریزی کنید. نکته بسیار مهم آن است که سر زدن به گوشه و کنار نقشه و تمام کردن مرحله‌های جانبی تنها برای طولانی‌تر کردن زمان بازی طراحی نشده‌اند و همیشه در پایان با دست پر باز خواهید گشت.

مطلب پیشنهادی



یادآوری کامل

GET EVAN یک بازی متفاوت در فصل بی‌بازی سال

اگرچه در ظاهر با یک تیراندازی سوم شخص طرف هستید، اما اولین چیزی که باید بدانید آن است که به سنت سبک وحشت بقا، به مهمات و مواد اولیه بسیار محدودی دسترسی دارید. به این ترتیب همواره باید قسمت‌های مختلف نقشه را برای یافتن مهمات و مواد اولیه برای ارتقای سلاح‌ها جست‌وجو کنید. با آنکه به نظر می‌رسد خارج شدن از مسیر اصلی داستان و کشف قسمت‌های جدید به ضرباهنگ و کارگردانی آن صدمه می‌زند، اما سازندگان همواره و در هر لحظه‌ای چیزی برای ترساندن و جلب توجه‌تان آماده کرده‌اند و گذر از میان کوچه‌ها و ساختمان‌ها هیچ وقت تکراری و خسته‌کننده نمی‌شود. درست زمانی که فکر می‌کنید بارها از میان خانه‌های متروک عبور کرده و تمام آیتم‌های لازم را برداشته‌اید، باز هم صدای ناله‌ای را می‌شنوید که توجه‌تان را به خود جلب می‌کند. دشمنان نیز بعد از پاکسازی یک منطقه بار دیگر در محلی که انتظارش را ندارید ظاهر می‌شوند و نمی‌توانید هیچ‌چیز را در بازی پیش‌بینی کنید.

شکل 2
- با این
گیرنده
می‌توانید
سیگنال‌های
مختلف
را
جست‌وجو
و
آنها را
دنبال
کنید.



افزون بر تلاش برای یافتن آیتم‌ها و مواد لازم، بزرگی نقشه باعث شده است تا جزئیات فراوانی از داستان و اتفاقات شهر در قالب خاطرات زنده که به صورت هولوگرام ارائه می‌شوند بازگو شوند. برای یافتن این جزئیات باید سیگنال‌های مشخصی را دنبال کنید تا از آنچه پیش از شما در شهر اتفاق افتاده است آگاه شوید. هرکدام از جست‌وجوها، مأموریت‌های جانبی و سر زدن به قسمت‌های دورافتاده نقشه کاملاً با خط داستانی بازی در ارتباط هستند و لذت گره‌گشایی و تجربه بازی را دوچندان می‌کنند. اما در میان این دنیای ترسناک و دشمنان سرسخت قسمت‌های امنی نیز وجود دارند که با خیال راحت می‌توانید استراحت کنید و با کمک میز کار، سلاح‌های خود را ارتقا دهید یا مهمات تازه بسازید. با ارتقا و ساخت و ساز در خارج از این قسمت‌ها به دو برابر از اندازه معمول از مواد اولیه احتیاج دارید و این موضوع اهمیت و یافتن قسمت‌های امن در نقشه را بیش از پیش می‌کند. در کنار ارتقای سلاح‌ها و تهیه مهمات متنوع می‌توانید توانایی‌های سیاستین را هم در زمینه‌های مختلف بهبود ببخشید. دشمنان بعد از نابودی، مثل قسمت قبل ماده سبزرنگی را به جا می‌گذارند که مانند امتیاز تجربه در بازی‌های دیگر هستند. بهبود توانایی‌هایی مانند افزایش خط سلامتی یا مهارت‌های مخفی‌کاری به مقدار مشخصی از این ماده احتیاج دارند و تصمیم ارتقای هرکدام از توانایی‌ها بر نوع بازی تأثیر بسیاری خواهد گذاشت. اگر اهل مخفی‌کاری و غافلگیر کردن دشمنان هستید و علاقه‌ای به درگیری‌های شلوغ ندارید، بهتر است روی توانایی مخفی‌کاری سیاستین تمرکز کنید تا کمتر توجه دشمنان را جلب کنید. اگر هم از درگیری‌های مستقیم ترسی ندارید می‌توانید سراغ استقامت و خط سلامتی بروید. نکته مهم آن است که همواره ترکیب این دو رویکرد با توجه به موقعیتی که در آن هستید اهمیت فراوانی دارد و قبل از هر درگیری باید به استراتژی خود فکر کنید. سازندگان نیز آنقدر کارشان را دقیق و حساب‌شده انجام داده‌اند که استفاده از هر رویکردی لذت‌بخش و جذاب باشد. البته بخش‌هایی نیز وجود دارند که به‌خاطر موقعیت داستانی خاص انتخاب چندانی ندارند و باید خودتان را به روند بازی بسپارید. بسیاری از مکانیک‌های آزاردهنده در بخش مبارزه و کنترل سیاستین در قسمت قبل بهبود قابل توجهی پیدا کرده‌اند و اسلحه‌ها بسیار خوش‌دست‌تر شده‌اند. در سبک و بازی که شلیک هر گلوله بسیار مهم است و باید حواستان به تعدادشان باشد، نشانه‌گیری صحیح و کارآمد اهمیت بسیار زیادی دارد. بخش قابل توجهی از مهمات در قسمت نخست به‌خاطر ضعف نشانه‌گیری و کنترل هدر می‌رفتند و با توجه به کمبودشان گاهی مجبور بودید بازی را دوباره و از آخرین چک‌پوینت آغاز کنید تا مدیریت بهتری داشته باشید. اما حالا به‌لطف نشانه‌گیری بسیار کارآمد می‌توانید با خیال راحت شلیک کنید و قسمتی که می‌خواهید را هدف بگیرید. ناگفته نماند که ارتقای اسلحه‌ها تنها به افزایش قدرت و اندازه خشاب محدود نشده‌اند و تهیه مواد اولیه برای ارتقای آنها هدفمندتر و تأثیرگذارتر شده است. کمان نیز که این روزها به سلاح و ابزار محبوب سازندگان و مخاطبان تبدیل شده است، در بازی وجود دارد و می‌توانید از تیرهای مختلفی استفاده کنید که هرکدام ویژگی خاص خود را دارند.

تصویر ترس

قسمت اول شیطان درون یک بازی میان‌نسلی بود که هم‌زمان برای کنسول‌های نسل هفتم و هشتم منتشر شد. اگرچه مشکلات فنی نظیر افت فریم در تمام نسخه‌ها وجود داشت، اما قدرت «پلی‌استیشن 4» و «ایکس‌باکس وان» گرافیک بسیار بهتر و روان‌تری را فراهم می‌کرد. اما حالا بعد از سه سال تغییر چشمگیری در گرافیک بازی به چشم نمی‌خورد و در بعضی از صحنه‌ها احساس می‌کنید شیطان درون 2 ضعیف‌تر از قبل ظاهر شده است. با پیشرفت بازی‌های جدید و معرفی نمونه قدرتمندتر کنسول‌های نسل حاضر انتظار داشتیم تا سازندگان وقت بیشتری را صرف مدل شخصیت‌ها، بافت‌ها و دیگر جزئیات تصویر می‌کردند. اگرچه این ضعف به این معنا نیست که جلوه‌های بصری متفاوت و چشم‌نواز در بازی وجود ندارند.



شکل 3
- دنیای
بازی در
شیطان
درون 2
در آبی
تغییر
می‌کند و
در این
میان
شاهد
جلوه‌های
بصری
زیبایی
هستید.

کسانی که قسمت نخست را بازی کرده باشند، به‌خوبی با تغییرات ناگهانی محیط، نورپردازی‌های حساب شده و کمک گرفتن از تمهیدات گرافیکی برای خلق صحنه‌های سینمایی و ترساندن مخاطب آگاه هستند. تمام آنچه گفته شد بسیار پررنگ‌تر و بهتر در قسمت دوم حضور دارند، اما زمانی که فارغ از این موقعیت‌ها و در حال گشت و گذار در نقشه باشید فرق زیادی را با قسمت قبل احساس نمی‌کنید. برخلاف تعداد زیادی از بازی‌های روز که گزینه‌های مختلفی را برای پشتیبانی از نمونه قوی‌تر پلی‌استیشن 4 ارائه می‌کنند، سازندگان برنامه‌ای برای پشتیبانی از این کنسول و کنسول قدرتمند «ایکس‌باکس وان ایکس» که قرار است به‌زودی وارد بازار شود ندارند. به نظر می‌رسد سازندگان بیشتر وقت و هزینه خود را صرف برطرف کردن ایرادهای قسمت اول و اضافه کردن ایده‌های جدید کرده‌اند و در مرحله آخر به فکر بهبود گرافیک و جزئیات آن بوده‌اند. موتور قدرتمند «id Tech 5» هم که در بازی‌های دیگر بتسدا مانند «ولف‌نشتاین» حسابی می‌درخشد، در شیطان درون 2 از تمام ظرفیت آن استفاده نشده است. با این وجود زمانی که نوبت به صداگذاری برسد همه‌چیز بسیار متفاوت خواهد بود.



هیجان دریانوردی با یک بازی اندرویدی فوق‌العاده بازی جذاب **The Pirates: Plague of the dead** + دانلود

استفاده از موسیقی و افکت‌های صوتی یکی از تمهیدهای سازندگان برای ایجاد ترس و خلق موقعیت‌های خاص است. شیطان درون 2 در این زمینه یکی از بهترین نمونه‌های صداگذاری در بازی‌های این سبک است. زمانی که مخفیانه مشغول عبور از میان دشمنان هستید یا داخل ساختمان‌ها را جست‌وجو می‌کنید، کوچک‌ترین صدایی باعث ترس و دلهره می‌شود و هیچ صدایی را از دست نمی‌دهید. موسیقی متن بازی نیز اگرچه توان رقابت با موسیقی بی‌نظیر «رزیدنت اوایل 7» را ندارد، اما به خوبی در حال و هوای مختلف داستانی حضور پررنگی دارد. موسیقی رزیدنت اوایل 7 یکی از برگ‌های برنده سازندگان و دستاورد ارزشمندی در بازی‌های ترسناک بود که شاید تنها نام‌های بزرگی مانند آکیرا یامانوگا آهنگساز مجموعه سایلنت هیل بتواند با آن رقابت کنند.

شیطان درون 2 از هر لحاظ بازی بسیار بهتر و موفق‌تری است که مخاطبان سبک ترسناک و وحشت بقا را ناامید نمی‌کند و شجاعت سازندگان در طراحی نقشه‌های بزرگ و سپردن ضرباهنگ بازی به دست مخاطبان بسیار ارزشمند و قابل ستایش است. درست لحظه‌ای که گمان می‌کنید سازندگان چیزی برای رو کردن ندارند باز هم غافل‌گیر می‌شوید و لذت بقا و زنده ماندن را درک می‌کنید. این نکته زمانی ارزش بیشتری پیدا می‌کند که برای تمام کردن بخش داستانی و کامل کردن بازی به بیش از 15 تا 20 ساعت زمان احتیاج دارید و بازی تا پایان همچنان جذاب و هیجان‌انگیز باقی می‌ماند. پایان‌بندی داستان و گره‌گشایی آن نیز بسیار بهتر است و دیگر خبری از سردرگمی و پیچیدگی‌های داستانی قسمت قبل نیست. شیطان درون حالا می‌تواند در میان نام‌های بزرگ، یک مجموعه مستقل باشد و دنیای خود را با شخصیت‌ها و موقعیت‌های تازه گسترش دهد.

شیطان درون 2 هم به الگوهای کلاسیک و آشنای این سبک وفادار مانده و هم تلاش کرده است با معرفی مکانیک‌ها و ایده‌های جدید، تجربه وحشت بقا را بهبود ببخشد؛ رویکردی که نشان از هدایت صحیح و درست استودیو به دست شینجی میکامی یکی از برجسته‌ترین و تأثیرگذارترین بازی‌سازان این صنعت بزرگ است.

تاریخ انتشار:

01 فروردین 1397

نشانی منبع:

<https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/11075/%D9%85%D8%B2%D8%AF-%D8%AA%D8%B1%D8%B3-%D8%A8%D8%B1%D8%B1%D8%B3%DB%8C-%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C-evil-within-2>