禪

خاطرات با کیفیت یک دوران سپریشده

ساعتِ صفر؛ بررسی بازی Resident Evil HD Remastered

مجموعه «رزیدنت اویل» با گذشت دو دهه هنوز هم یکی از پرطرفدارترین و محبوبترین بازیهاست و بارها استانداردهای صنعت بازیسازی را تغییر داده است. قسمت اول رزیدنت اویل در سال ۱۹۹۶ برای پلیاستیشن منتشر شد و توانست با قدرت کنسول سونی در خلق صحنههای از پیشرندر شده و استعداد و خلاقیت «شینجی میکامی» (Shinji Mikami) به موفقیت بزرگی دست پیدا کند و علاوه بر ادامه این مجموعه، بر روند ساخت یک نسل از بازیهای دیگر هم تأثیر بگذارد. گیمپلی بینظیر بازی با ترکیب معماهایی که از سبک ماجرایی آمده بودند و خلق شخصیتهای جذاب و بهیادماندنی از یک طرف و جو ترسناک و مرموز بازی از طرف دیگر ستونهای سبک «وحشت بقا» (Survival horror) را بنا نهادند که تا امروز هنوز پابرجا ماندهاند.

پیش از آنکه کپکام تصمیم بگیرد مقدمهای را برای قسمت اول بازی بسازد، قسمتهای دوم و سوم بازی نیز منتشر شدند و «رزیدنت اویل - اسم رمز: ورونیکا» (Resident Evil – Code: Veronica) نیز در سال ۲۰۰۰ برای کنسول دریمکست به بازار آمد. هر کدام از بازیها علاوه بر آنکه داستان و شخصیتهای دنیای رزیدنت اویل را گسترش میدادند با بهبود در بخشهای گرافیک و مکانیکهای گیمپلی هم همراه شدند تا آنکه کپکام با شعار بازگشت به ریشهها، «رزیدنتاویلصفر» را معرفی کرد تا اتفاقات قبل از آغاز قسمت نخست را روایت کند. بهبود چشمگیر گرافیک و صحنههای از پیشرندر شده که ارمغان قدرت کنسول گیمکیوب بودند تنها تغییرات بازی نبودند و سازندگان مکانیک جدید همکاری همزمان دو شخصیت و حذف صندوقهای

ذخیره آیتمها را معرفی کردند . حالا دیگر مجبور بودید برای باز شدن جای بیشتر در کولهپشتی، آیتمهایتان را رها کنید و مدیریت بیشتری برای همراه داشتنشان به کار بگیرید . رزیدنتاویلصفر آخرین قسمت از این مجموعه پیش از قسمت چهارم بازی بود که از شخصیتهای سهبعدی در صحنههای از پیشرندر شده و زاویه ثابت دوربین استفاده میکرد و به گیمپلی کلاسیک رزیدنت اویل وفادار بود؛ اما باید سالها میگذشت تا کپکام با بازسازی باکیفیت و HD این بازی برای نسل هشتم، یکبار دیگر ارزشهای رزیدنتاویلصفر را که پیش از این در سال 2002 منتشر شده بود به مخاطبان قدیمی و جدید یادآوری کند .

ریشهها

در جولای 1998 موجودات کوچکی که شبیه زالوهای جهش یافته هستند، در بین راه به قطاری از شرکت آمبرلا (Umbrella) حمله میکنند . دو ساعت بعد تیم «براوو » از گروه پلیس «استارز » به کوهستان آرکلی در خارج از راکونسیتی فرستاده میشوند تا مجموعهای از اتفاقهای مشکوک را بررسی کنند . «ربکا چمبرز » (Rebecca Chambers) یکی از افسرهای تازهکار گروه است که در امداد و نجات تخصص دارد . چیزی به رسیدن به منطقه موردنظر نمانده است که بالگرد گروه دچار حادثه میشود و در جنگل اطراف کوهستان آرکلی سقوط میکند. گروه در جستوجوی خود در منطقه، یک ماشین واژگونشده حمل زندانیان را پیدا میکنند که هر دو افسر پلیس آن کشته شدهاند و زندانیای بهنام «بیلی کوئن » (Billy Coen) گریخته است. گروه براوو بعد از این تقسیم میشوند تا منطقه اطراف را برای پیدا کردن زندانی و همچنین ادامه مأموریت خود جستوجو کنند. در این میان ربکا قطار متوقفشده آمبرلا را پیدا میکند و برای بررسی اوضاع، وارد آن میشود. دیری نمیگذرد که مسافران قطار که به دلیل نامعلومی تبدیل به زامبی شدهاند، به ربکا حمله میکنند و وقتی او مشغول محافظت از خود است، قطار حرکت میکند و ربکا از بقیه گروه جدا میشود . ربکا که کاملاً غافلگیر شده و برای نخستینبار در چنین موقعیت دشواری قرار گرفته است، با بیلی روبهرو میشود که او هم در قطار گرفتار شده است . کمی بعد یکی از افسران براوو با ربکا تماس میگیرد و دلیل دستگیری بیلی و حکم دادگاهاش را به اطلاع او میرساند . بیلیکوئن، نظامی سابق ارتش که به اتهام قتل ۲۳ نفر دستگیر شده بود، با توجه به شرایط موجود به ربکا پیشنهاد میدهد برای زندهماندن با یکدیگر همکاری کنند . به این ترتیب ربکا تصمیم میگیرد محکومیت بیلی را کنار بگذارد و برخلاف میلش با او همراه شود. کمی بعد مشخص میشود که سربازان آمبرلا در قطار حضور دارند و با «آلبرت وسکر » و «ویلیام برکین »، دو نفر از مهمترین شخصیتهای تاریخ این مجموعه در تماس هستند . در ادامه تلاش ربکا و بیلی برای متوقف کردن قطار به مقصد ساختمان متروکهای ختم میشود که در اختیار آمبرلا بوده است .

شکل 1- بعضی از دشمنان بهسختی اجازه فرار به شما میدهند .

داستان در رزیدنتاویلصفر بهعنوان یک پیشدرآمد بهخوبی پیش میرود و شخصیتهای مهمی مانند آلبرت وسکر که بعدها نقش منفی اصلی مجموعه را برعهده میگیرند، یکی از امتیازهای اصلی روایت در قصه هستند. فصل قطار و ضربآهنگ بالای انتهای آن هم مخاطب را با داستان و فضاسازی درگیر میکند و آنها را

Silent Hill) «2 2)

:

-2

Real Time) -3 .

دشمنان در آن منطقه از نو ظاهر نمی‌شوند و می‌توانید برای حل کردن معماها به سرعت در نقشه حرکت کنید. البته همواره موقعیت‌های حساسی وجود دارند که دشمنان با تعداد بیشتری در نقطه‌ای که قبلاً به آن سر زده‌اید، ظاهر می‌شوند و شما را غافلگیر می‌کنند. خوشبختانه تعادل خوبی بین اکشن و حل معماها برقرار شده است و همواره از پیدا کردن راه حل یا یافتن آیتم مناسب برای باز شدن بخش تازه‌ای از نقشه لذت می‌برید. از طرفی همکاری دونفره برای بعضی از معماها باعث شده است تا روند آشنای این مجموعه، شکل تازه‌ای به خود بگیرد و کاملا پویا و متنوع باشد. بعضی از آیتم‌ها هم نیاز به بررسی در کوله‌پشتی دارند تا از دلشان آیتم جدیدی بدست بیاید. گاهی هم باید در کوله‌پشتی دو آیتم را با یکدیگر ترکیب کنید تا راه حل یک معما یا یک ابزار دفاعی جدید را کشف کنید.

خاطرات **HD**

کپکام مدتی است که بازی‌های قدیمی خود را با گرافیک بهتر برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌های نسل هشتم آماده می‌کند و قطعاً رزیدنت‌اویل‌صفر پایان این راه نخواهد بود. اما بهتر بود به‌جز بهبود چشمگیر بافت‌ها و نورپردازی‌ها، با به‌روزشدن مکانیک‌های بازی نیز روبه‌رو می‌شدیم و حداقل نقاط قوت قسمت‌های جدید این مجموعه مانند کوله‌پشتی بی‌نظیر قسمت چهارم یا ترس و اضطراب نوین بازی‌های جدید سبک ترسناک هم در این بازسازی درنظر گرفته می‌شدند.

در برخورد با رزیدنت‌اویل‌صفر دو نگاه کاملاً متفاوت وجود دارد که کاملا بر امتیاز نهایی آن و برخورد مخاطبان و منتقدان تأثیرگذار است. اول اینکه آن را با نسل جدید بازی‌ها و طراحی متفاوتشان مقایسه کنیم و از ضعف مبارزه‌ها و سیستم کوله‌پشتی و برداشتن آیتم‌ها شکایت کنیم. اما نگاه دیگر آن است که بدانیم طراحی بازی و مکانیک‌های آن مربوط به چند نسل قبل است و از دوران اوج این سبک و به لطف بازسازی باکیفیت HD، دوباره در اختیارمان قرار گرفته است. به این ترتیب چندان نمی‌توان به ضعف‌های بازی خرده گرفت و از آنها شکایت کرد. اما در پایان بد نیست به این خبر خوش هم اشاره کنیم که ساخت بازسازی «رزیدنت اویل 2» هم تأیید شده است و این‌بار نهتنها با یک بازخوانی کامل طرف هستیم بلکه اگر گفته‌های سازندگان درست باشد، مانند «فاینال 7» (Final Fantasy VII) همه‌چیز از نو ساخته خواهد شد. اما تمام این بازسازی‌ها و منتشرکردن نسخه‌های باکیفیت بازی‌های قدیمی نشان می‌دهد که سازندگان و تهیه‌کنندگان دیگر تمایلی به ریسک‌کردن و طراحی یک مجموعه کاملاً جدید ندارند و همچنان سراغ الگوهایی می‌روند که امتحانشان را از قبل پس داده‌اند. ظاهراً نسل هشتم کنسول‌های بازی تنها سخت‌افزار قدرتمندی را در اختیار سازندگان گذاشته‌اند تا همان ایده‌های گذشته را با گرافیک بالاتر به کار بگیرند. برای همین بازی‌کردن رزیدنت‌اویل‌صفر از این جهت اهمیت دارد که یادآور دورانی است که محدودیت‌های سخت‌افزاری تنها مانع از جلوه‌های بصری خیره‌کننده می‌شدند و خلاقیت سازندگان تنها به طراحی بافت‌های تخریب‌پذیر و ساختن نقشه‌های بزرگ محدود نمی‌شد.

شاید به این مقالات هم علاقمند باشید:

شبح سرعت؛ بازگشت ناامیدکننده یک مجموعه دوستداشتنی

[Snapimals: Snapimals is a free-to-play game for iOS and Android devices that lets you](#)

[Assassin's Creed Syndicate: Assassin's Creed Syndicate is the latest installment in the](#)

[Brain Training: Brain Training is a popular genre of games that claim to help you](#)

[Call of Duty: Call of Duty is a first-person shooter game series that has been around for](#)









رنگینکمانکمرنگ؛ رینبوسیکس با تغییرهای فراوان برگشته است

آیا بازیهای ویدیویی اکشن، ذهن را فعالتر میکنند؟

مصرف آدرال و آمفتامین ها چه بلایی بر سر بازیکنان بازی های ویدئویی می آورد؟

بازیهای رایگان سودآور

نویسنده :

علی شریفی قالیباف
دسته بندی:
هنر و سرگرمی
تاریخ انتشار :
10:50 - 29/12/1394
برچسب:
بررسی بازی - بازی ویدیویی - رزیدنت اویل - Resident Evil

□□□□□ منبع: https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/3122