



باز هم محصول جدیدی قربانی تبلیغات و افزایش انتظار مخاطبان شده و منتقدان و تمام کسانی را که بی‌صبرانه منتظر «آسمان هیچکس» بوده‌اند، ناامید کرده است. البته سازندگان استودیوی کوچک و بااستعداد Hello Games نیز در این خصوص بی‌تقصیر نبوده‌اند؛ ناگهان در میان تبلیغات گسترده سونی و وبسایت‌های مختلف گرفتار شدند و فشار فراوانی را تا آماده شدن نهایی بازی تحمل کردند. واقعیت این است که این ماجرا بارها در دنیای بازی اتفاق افتاده و گاهی باعث فروپاشی کامل یک استودیو شده است. اما وقتی صحبت از استودیوی مستقلی در میان باشد، با داستان کاملاً متفاوتی مواجه هستیم.

نوع بازی: ماجراجویی

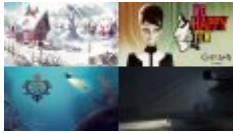
پلتفرم‌ها: PS4, PC

سازنده: Hello Games

Hello Games

امتیاز: 2.5/5

آسمان هیچکس، ابتدا در مراسم جوایز VGX در سال ۲۰۱۳ معرفی شد و با همان تریلر معرفی و صحبت‌های «شان موری» (Sean Murray)، طراح و کارگردان پروژه، مخاطبان بسیاری ایده بازی و دنیای بی‌کران آن را پسندیدند. پس از آن نوبت به سونی رسید تا برای اولین بار از یک استودیوی کاملاً مستقل در کنفرانس E3 خود حمایت کند و بازی‌شان را به عنوان یک محصول انحصاری زمانی برای پلی‌استیشن ۴ معرفی کند. به این ترتیب همه چیز دست در دست هم داد تا هر بار خبر تازه‌ای از سازندگان در نشریه‌ها و وبسایت‌های مختلف منتشر شود و پیش از آنکه نتیجه نهایی دیده شود، از این بازی به عنوان دستاورد تازه‌ای در بازی‌سازی و شاهکاری که همه منتظر آن هستند، یاد شود. اما در کمال ناباوری، نه تنها امتیازهای بازی معمولی بودند، بلکه مخاطبان هم با آنچه انتظارش را داشتند، روبه‌رو نشدند. آسمان هیچکس درباره جست‌وجو در فضای بی‌کران و لذت کشف ناشناخته‌ها است و به‌خوبی موفق شده ایده تازه و رؤیای یک استودیوی مستقل و کوچک را برآورده کند، اما در نهایت قربانی تبلیغات و انتظار فراوان مخاطبان شده است.



یک نگاه، چند بازی شماره 184  
معرفی جدیدترین بازی‌های پی‌سی و کنسول

### ناشناخته‌های تصادفی

اولین هدف‌تان با آغاز بازی این است که سفینه خود را تعمیر کنید تا برای سفر در کهکشان و کشف سیاره‌های جدید آماده شوید. شخصیت بی‌نام بازی که تنها از آن به عنوان «مسافر» (Traveller) یاد می‌شود، با لباس ساده فضایی که امکان جست‌وجو و یافتن منابع را در اختیارش قرار می‌دهد، در میان سیاره‌ای که با کمک موتور خاص بازی به صورت تصادفی ساخته شده است، رها می‌شود. پیدا کردن منابع کافی برای تعمیر سفینه، در ابتدا کار ساده‌ای نیست و به جست‌وجو، تلاش برای بقا و مبارزه احتیاج دارد و در ادامه با معرفی امکان خرید و فروش، چهار اصل مهم بازی کامل می‌شوند. همین ابتدا باید بدانید که آسمان هیچ‌کس یک بازی معمولی در سبک اول شخص است و نباید انتظار صحنه‌های سینمایی یا مبارزه‌های نفس‌گیر را داشته باشید یا خودتان را برای انواع سلاح‌ها آماده کنید. ابزاری که در اختیار دارید، تنها برای مشخص شدن منابع و استخراج آن‌ها است و امکانات محدودی را برای مبارزه فراهم می‌کند. حتی سفینه‌ای که در اختیار دارید نیز جایگاه‌های مشخصی برای آیتم‌ها یا حمل مقدار مشخصی سوخت برای سفر دارد. اما همین موضوع انگیزه جست‌وجوی بی‌انتهای شما برای به دست آوردن امکانات بهتر و تجهیزات جدید برای رسیدن به نقطه‌های کشف‌نشده کهکشان خواهد بود. به این ترتیب مهم‌ترین ویژگی و دستاورد فنی بازی، شما را شگفت‌زده خواهد کرد و تا پایان به عنوان نقطه قوت موتور بازی و سازندگان باقی خواهد ماند.



1: ۱۱۱۱  
۱۱۱۱۱۱  
۱۱۱۱۱ ۱۱۱۱۱۱۱۱  
۱۱۱۱۱۱۱۱ ۱۱۱۱ ۱۱  
۱۱۱۱۱۱۱۱ ۱۱۱۱۱

موفقیت‌های مجموعه Joe Danger، اولین بازی استودیو، شرایطی را برای سازندگان فراهم کرد که بتوانند با آزادی بیشتری به فعالیت‌های خود ادامه دهند. اما شان موری که پیش از پیوستن به گروه، در استودیوی «کرایتریون» (Criterion) در ساخت و توسعه مجموعه مسابقه‌ای Burnout همکاری می‌کرد، با این فکر که شاید همچون کرایتریون تنها به تولید شماره‌های جدید یک مجموعه ادامه دهند، با ایده آسمان هیچ‌کس سراغ تهیه‌کننده گروه رفت تا او را برای پروژه جدیدی متقاعد کند. به این ترتیب او نزدیک به یک سال را برای ساخت موتور ویژه‌ای سپری کرد تا مهم‌ترین ویژگی بازی در تولید محیط‌ها و موجودات تصادفی را عملی کند. موتور بازی تنها با تعداد محدودی از مواد اولیه، می‌تواند ۱۸ کوانتیلیون سیاره متفاوت بسازد که هر کدام آب‌وهوا و موجودات خاص خودشان را دارند و در بهترین حالت تنها یک‌دهم درصد از آن‌ها کشف می‌شود. شان موری بارها در گفت‌وگوهای مختلف به علاقه‌اش به کتاب‌های «آرتور سی. کلارک» و «آیزاک آسیموف» اشاره کرده و از لذت قدم گذاشتن به دنیاهای ناشناخته و جدید سخن گفته است. جالب است بدانید حتی موسیقی بازی نیز هر بار به صورت تصادفی تولید می‌شود که ویژگی و صداهای محیط را نیز دربرمی‌گیرد. باورش سخت است، اما محال است هر بار که قدم به سیاره‌ای می‌گذارید، با

پوشش گیاهی، نوع زمین، جو و ویژگی‌هایی که پیش از آن دیده‌اید، روبه‌رو شوید. به علاوه، با اینکه گونه‌های مختلف جانوری تنها با طرح‌ها و انیمیشن‌های محدودی که از پیش در اختیار موتور بازی قرار گرفته‌اند تولید می‌شوند، باز هم باورپذیر و زیبا هستند.

"بازی‌های جهانگردی در دهه ۱۹۹۰ میلادی به اوج خود رسیدند و بازی‌هایی مانند «The Sims» و «The Sims 2» به موفقیت‌های بزرگی دست یافتند. این بازی‌ها به بازیکنان اجازه می‌دادند تا در دنیاهای مجازی زندگی کنند و به گونه‌های مختلف زندگی کنند. این بازی‌ها به گونه‌های مختلف زندگی کنند و به گونه‌های مختلف زندگی کنند."

اما این دنیای بی‌انتهای قوانینی هم دارد و همه‌چیز به تولید تصادفی نقشه‌ها محدود نشده است. برای مثال، سیاره‌هایی که از ستاره یا خورشید مرکزیشان دور باشند، معمولاً خالی از گونه‌های جانوری یا منابع مفید هستند و گاهی هوای مسموم منطقه یا اکسیژن کم، بقا و جست‌وجو را سخت و طاقت‌فرسا می‌کند. به همین دلیل هرچه به مرکز کهکشان نزدیک‌تر شوید، منابع، ابزار و امکانات بهتری نصیبتان می‌شود و هدف نهایی‌ای که سازندگان برای مخاطبان در نظر گرفته‌اند، رسیدن به چنین نقطه‌ای است. با این حال، هر مسافری مسیرهای متفاوتی را برای رسیدن به مرکز و کشف منطقه‌های بهتر طی می‌کند و زمان متفاوتی را با توجه به گشت‌وگذار خود در کهکشان سپری می‌کند. اما کشف و یافتن بدون جایزه نخواهد بود و سازندگان برای قدردانی از کاشفان و کسانی که دلشان می‌خواهد دیگران هم در یافته‌هایشان سهیم باشند، پایگاه اطلاعاتی بزرگی را در بازی به نام «اطلس» طراحی کرده‌اند.

### اطلس

با اینکه می‌توانید آسمان هیچ‌کس را آفلاین بازی کنید، اما برای ثبت سیاره‌ها و سرزمین‌هایی که کشف کرده‌اید، باید به اطلس سر بزنید. به این ترتیب هرکسی می‌تواند یک سیاره را به عنوان اولین نفری که آن را یافته است، به نام خودش ثبت کند. اطلاعات دیگری مانند آب‌وهوا و انواع خطرهای ممکن نیز همراه با این ثبت ذخیره می‌شوند و البته مختصات رسیدن به سیاره نیز در اختیار دیگران قرار می‌گیرد. حالا هرکسی می‌تواند با مشخصاتی که در دست دارد، به سیاره‌ای که از پیش کشف شده است، سفر کند؛ اما نام سیاره به افتخار اولین کاشف هرگز تغییر نخواهد کرد. وجود این اطلس امکانات دیگری هم دارد که برای پیشرفت در بازی به آن نیاز دارید. هر بار که اطلاعات تازه‌ای را در اطلس ذخیره می‌کنید، واحد مشخصی از پول رایج برای خرید ابزار و امکانات جدید جایزه می‌گیرید و می‌توانید آن را در قسمت‌هایی که برای فروش آیتم‌ها مشخص شده‌اند، خرج کنید. البته در جست‌وجوها باید حواستان کاملاً به جمع‌آوری بیش از اندازه منابع یا خراب کردن محیط باشد؛ چراکه توجه روبات‌های محافظ را به خود جلب می‌کند.



2: «اطلس»  
 «اطلس»  
 «اطلس»  
 «اطلس»  
 «اطلس»  
 «اطلس»  
 «اطلس»

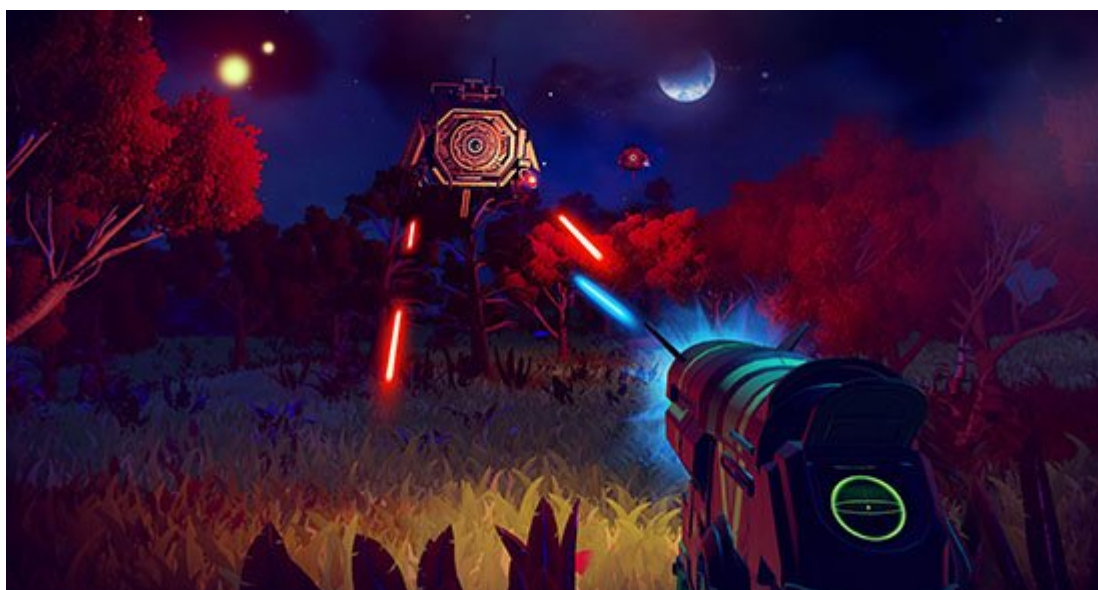
مبارزه با تعدادی روبات محافظ در هر سیاره کار آسانی است، اما وقتی نوبت به روبات‌های غول‌پیکر و سرسخت برسد، شانس کمی برای بقا خواهید داشت. ناگفته نماند که هرچه خطرهای یک سیاره و مشکلات بقا در آن بیشتر باشد، جایزه‌ها و منابع بهتری هم نصیبتان می‌شوند. خوشبختانه هر بار که در سیاره‌ای بمیرید، درست در کنار سفینه خود احیا می‌شوید و اگر در نبردهای فضایی جان باخته باشید، در نزدیک‌ترین ایستگاه فضایی قرار می‌گیرید. نبردهای فضایی با سفینه‌های دیگر، یکی از جذابیت‌های سفرهای کهکشانی است و در صورتی که سفینه‌ای را سرنگون کنید،

می‌توانید از منابع و آیتم‌های آن استفاده کنید. یادتان باشد که در کهکشان تنها نیستید و گروه‌های دیگری را نیز ملاقات می‌کنید که بعضی از تصمیم‌هایتان را به یاد خواهند داشت. گاهی بهتر است به جای حمله و غارت دیگران، آن‌ها را در نبردهایشان یاری کنید تا آن‌ها هم در آینده به کمکتان بیایند. گشت‌وگذار فضایی بدون ارتباط با بیگانگان هیچ لذتی ندارد و برای ارتباط با آن‌ها باید زبان خاص هر کدامشان را یاد بگیرید. با این تلاش می‌توانید به جایزه‌های ویژه‌ای مانند آیتم‌های خاص که در حالت عادی در اختیارتان قرار نمی‌گیرند، دسترسی پیدا کنید.

تا این‌جا همه چیز به خوبی پیش می‌رود؛ ابزارهای ابتدایی جای خودشان را به ابزارها و تجهیزات پیشرفته‌تر می‌دهند تا در شناسایی و برداشت منابع راحت‌تر باشید، ارتقای سفینه جایگاه‌های بیشتری را برای جابه‌جایی آیتم‌ها فراهم می‌کند و حتی سوخت بیشتری هم در اختیارتان قرار می‌گیرد و در نهایت با پول به‌دست‌آمده از ثبت اطلاعات در اطلس، امکان خرید و فروش آیتم‌های مهم‌تر و بهتر نصیبتان می‌شود. اما سؤال بزرگ این است که آیا به اندازه این دنیای تصادفی و بی‌کران، مکانیک‌های گیمپلی متفاوت هم وجود دارد؟

## سقوط آسمان

بازی «ماین‌کرفت» (Minecraft) درست در برابر آسمان هیچ‌کس قرار می‌گیرد؛ سازندگان ماین‌کرفت تعداد محدودی مکانیک طراحی کرده‌اند که در نهایت دنیای بی‌کرانی از احتمال‌های مختلف برای مخاطب فراهم می‌شود. به این ترتیب دنیای محدود بازی با کمک گیمپلی و مکانیک‌های مربوط به آن، هر لحظه بزرگ‌تر و بزرگ‌تر می‌شود و حتی موقعیت‌هایی پیش می‌آید که خود سازندگان هم پیش‌بینی نکرده‌اند. بنابراین خلاقیت مخاطبان به گسترش و بی‌کرانی بازی کمک می‌کند و تجربه یکتا و متفاوتی را برای هر کس رقم می‌زند. اما سازندگان استودیوی Hello Games کاملاً در خلاف این مسیر حرکت کرده‌اند و پیش از مخاطب، دنیایی وسیع و بی‌انتها خلق کرده‌اند. این ویژگی در سبک نقش‌آفرینی یکی از نقاط قوت بازی‌ها به حساب می‌آید و شخصیت داستان به اندازه کافی مکانیک‌های مختلف در اختیار دارد که تا انتهای بازی از گشت‌وگذار در قسمت‌های مختلف و جدید لذت ببرد. در بازی آنلاین و کلان «سرنوشت» (Destiny) نیز تمام مأموریت‌ها و نقشه بزرگ بازی با یک هدف داستانی و البته همکاری گروهی شکل گرفته‌اند و حتی تکرار مأموریت‌ها هم با هدف ارتقای شخصیت‌ها و به دست آوردن تجهیزات جدید کاملاً توجیه‌پذیر است. اما آسمان هیچ‌کس بسیار زود تکراری می‌شود و باید بارها و بارها مکانیک‌های محدود گیمپلی را انجام دهید. طراحان بازی آنقدر به فکر ساختن سیاره‌های منحصربه‌فرد و متفاوت بوده‌اند که تنوع گیمپلی و ضرباهنگی را که بازی به آن نیاز دارد، فراموش کرده‌اند. از نظر فنی نمی‌توان به بازی خرده گرفت و کارشان موری و همکاری‌شان ستودنی است، اما مخاطبی که بازی را تهیه می‌کند، بیش از هر چیز به سرگرم شدن و تنوع در گیمپلی احتیاج دارد. کافی است باز هم به ماین‌کرفت نگاه کنید و توانایی‌های محدودتان را با آسمان هیچ‌کس مقایسه کنید. در هر دو بازی مجبورید بارها و بارها یک کار را تکرار کنید؛ اما نتیجه کارهای تکراری در ساخته استودیوی Mojang بی‌نهایت و متنوع است و مسافران کهکشان تنها با امید کشف ناشناخته‌ها در تکرار گرفتار می‌شوند. حالا هر چقدر هم سیاره و موجودات جدید ببینید، باز هم بعد از مدتی از کشف منابع و ارتقا دست می‌کشید و لذت کشف که در ابتدا نقطه قوت بازی است، در پایان به ضعف آن تبدیل می‌شود.



3:00:00  
 00:00:00  
 00:00:00  
 00:00:00  
 00:00:00

طراحی یک بخش آنلاین و قوی می‌توانست ایده‌های تازه‌ای را شکل دهد تا شاهد بازی پخته‌تری باشیم و تعامل

مخاطبان با یکدیگر و تعریف مأموریت‌های هدف‌دار و داستانی، جذابیت چنین فضای بی‌کرانی را دوچندان می‌کند. اما این فرصت هم در بلندپروازی سازندگان و توجه بیش از حد به ساخت موتوری منحصر به فرد، از بین رفته است. ناگفته نماند که نسخه رایانه‌های شخصی مشکلات بسیاری دارد؛ مانند کاهش نرخ تصویر و حتی اجرا نشدن بازی که البته بخش زیادی از آن‌ها با به‌روزرسان سازندگان برطرف شده است. به این ترتیب هر کدام از پلتفرم‌ها را که انتخاب کرده‌اید، حتماً ماجراجویی‌تان را با نصب آخرین نسخه یا به‌روزرسان بازی آغاز کنید.

زمانی بازی‌ها و استودیوهای مستقل با نگاه خاص و گیم‌پلی متفاوتشان شناخته می‌شدند و سازندگان خودشان را پشت طراحی‌های هنری و ایده‌های عجیب پنهان نمی‌کردند. خوشبختانه استودیوی Hello Games موفق شده است از چنین جریانی دوری کند و یک بازی مستقل خوب و تجربه‌ای به‌یادماندنی از کشف و سفر در میان ناشناخته‌ها ارائه دهد. البته تبلیغات گسترده و انتظار زیاد منتقدان و مخاطبان موقعیت مناسبی را برای بهبود وضعیت مالی استودیو فراهم کرده است که بدون در نظر گرفتن کیفیت بازی، آینده مالی استودیو را تضمین می‌کند. اما سازندگان باید در آینده با درس گرفتن از این تجربه، آسمانی محدود، اما برای همه بسازند.

=====

**شاید به این مقالات هم علاقمند باشید:**



**سونی از کنسول بازی PS4 Pro رونمایی کرد + گالری عکس**



**واقعیت مجازی ستاره بی‌بديل آيفا ۲۰۱۶**



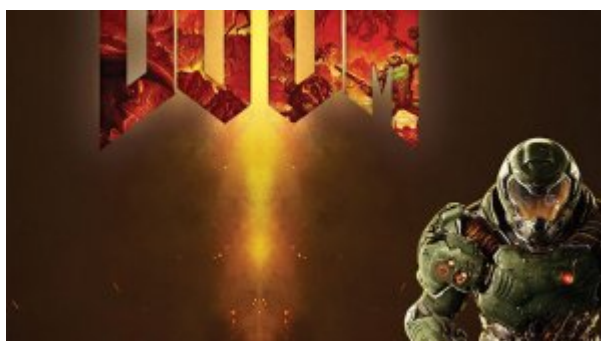
معرفی بازی‌های جدید پی‌سی و موبایل



معرفی جدیدترین بازی‌های پی‌سی و کنسول



نگاهی به سکانس زیر آب در قسمت پنجم فیلم مأموریت غیرممکن



بررسی نسخه جدید بازی تاریخ‌ساز DOOM



با کوله پشتی واقعیت مجازی MSI آزادانه بازی کنید!



دوربین بدون آینه M5 کانن معرفی شد + گالری عکس  
تاریخ انتشار:

21 مهر 1395

---

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/4968>