

و گرز معروفش مجهز است. کمانی هم برای مقابله با دشمنانی خواهید داشت که در دوردست قرار دارند.

هم سوار بر اسب می‌توانید سفر کنید، هم با پای پیاده. در حالت پیاده، امکان بهره‌گیری از دویدن سریع وجود دارد که البته بیشتر برای مواقع اکشن و درگیری مناسب است و برای طی کردن فواصل مناطق، بهترین گزینه ظاهر همان سواری با اسب باشد.

در نسخه آزمایشی بازی که پیشرفتی حدود ۵۰ درصدی را نشان می‌داد، رستم از یک کمبو برای مقابله با دشمنان بهره می‌برد. طبق وعده سازنده، این تعداد تا زمان عرضه به شش کمبو یا حتی بیشتر خواهد رسید. یک سیستم خشم نیز در بازی وجود دارد که با فعال کردن آن می‌توانید دشمنان را به سادگی قلع و قمع کنید.

البته سازندگان به این هم قانع نبوده‌اند. انواع و اقسام مهارت‌ها و قدرت‌ها برای رستم در نظر گرفته شده که طی بازی می‌توانید به آنها دست یافته و از آنها بهره بگیرید. تیرهای رستم به مرور دو قابلیت آتشین و یخی شدن پیدا می‌کند. در دمو نمایش داده شده، جادویی را دیدیم که میدانی آتشین در اطراف رستم پدید می‌آورد و به هر دشمنی که به او نزدیک شود، آسیب می‌زند.

البته عناصر نقش‌آفرینی این بازی به همین جا ختم نمی‌شود. یک درخت توانایی با چند شاخه در نظر گرفته شده که پس از کسب تجربه کافی و مراجعه به آن، می‌توان مهارت‌ها را ارتقا داد.

گرافیک «رستم: افسانه جنگ»، ظاهری رنگارنگ، شفاف و دلپذیر دارد. قطعاً نمی‌توان از یک عنوان مستقل سه نفره، انتظار گرافیکی مانند یک اثر درجه یک مثل God of War را داشت. در قیاس با عناوینی که هر روز در استیم عرضه و موفق می‌شوند، این بازی گرافیکی، دیدنی و دوست‌داشتنی دارد. البته آنچه در پیش‌نمایش دیدیم، تازه نیمه ابتدایی تولید را طی کرده و انتظار می‌رود تا انتهای تولید جذاب‌تر و تماشایی‌تر شود.

در کل نسبت به آینده این اثر خوشبین هستیم و قرار است با قدم رو به جلوی دیگری در صنعت بازی ایران روبه‌رو باشیم که سطح را برای عناوین دیگر بالاتر ببرد و رقابت را نفسگیر تر، جذاب‌تر و پرمهرتر کند.



Rostam: Legend of War

(رستم: افسانه نبرد)

Microsoft Windows

سازنده

رسانا شکوه کویر

ناشر

PC, Xbox One, PS4, Switch

پلتفرم

ماجرای جویی / هک اند اسلش

سبک

(بزن بهادری)

نقد و بررسی پیش‌نمایش بازی «رستم: افسانه جنگ»

رخش بازی سازی ایران

سیاوش شهبازی

این هفته سراغ تازه‌ترین پروژه یکی از استودیوهای بازی‌سازی خوشنام ایران، یعنی رسانا شکوه کویر (سازنده قتل در کوچه‌های تهران، شیطن‌های علیمردان خان، ایران ۵۷، انقلاب عشق، اسکادران: محافظان آسمان و...) رفته‌ایم. شرکتی که به دور از قیل و قال و شعار، چهره‌ای از فرهنگ ایرانی را در قالبی جذاب می‌ریزد و در بازارهای داخلی و جهانی مطرح می‌کند.

هفت خوان تولید

دارد و در قیاس با دیگر رئیس‌ها، نبردی جدی محسوب می‌شود.

داستان، از طریق میان‌پرده‌های طراحی شده به صورت دوبعدی روایت می‌شود که برای آنها از گویندگان نام‌آشنای کشور استفاده شده است. در محیط بازی نیز متن‌های خوبی پیدا می‌شود که جزئیات بیشتری از داستان را فاش می‌کند و صحبت با شخصیت‌های دیگر (NPCها) نیز به این جزئیات می‌افزاید. مونولوگ‌های رستم نیز به درک بیشتر و بهتر داستان کمک می‌کند.

انواع و اقسام مکانیک‌ها مانند اسب‌سواری، شمشیربازی، حل معما، سکوبازی، جست‌وجوی محیط، شکار و... در بازی گنجانده شده تا تنوع بیشتری مشاهده شود. بعضی مراحل بنا به حال و هوایی که در شاهنامه توصیف شده، تغییراتی می‌یابند تا عمق بیشتری به بازی داده شود. برای مثال در بیان، تشنگی و جست‌وجوهای منتهی به سراب، بر عملکرد رستم اثر می‌گذارد.

همانطور که حدس زدید، این بازی بر اساس روایت هفت‌خوان رستم از شاهنامه فردوسی ساخته شده است. این بازی هفت مرحله دارد و هر قسمت به مبارزه با یک رئیس از جمله شیر ژیان، اکوان دیو، ازدها و... ختم می‌شود. طی کردن هر مرحله تقریباً ۴۰ دقیقه زمان می‌برد که با مجموع میان‌پرده‌ها و دیگر فعالیت‌ها، این زمان به یک ساعت هم می‌رسد و در کل با اثری شش یا هفت ساعته روبه‌رو هستیم. هر مرحله داستان‌های فرعی هم دارد. وفاداری به اصل بسیار پسندیده است، اما به شرطی که در قالب نو، مایه سرافکنندگی و کهنه‌نمایی نشود.

از این رو، سازندگان با افزودن تعدادی عناصر از جمله دشمنان بیشتر سعی کرده‌اند داستان رستم را برای مدیوم بازی بهینه‌سازی کنند و به جذابیت آن بیفزایند. به عنوان مثال در مرحله مربوط به آرژنگ دیو، رستم با گولی سنگی روبه‌رو می‌شود که مکانیک‌های خود را

خوان رنگین

سازندگان، انواع و اقسام المان‌ها را برای تنوع بخشیدن به گیم‌پلی به کار برده‌اند. رستم برای مبارزه با دشمنان به دو سلاح سرد شمشیر

شترسواری دولا دولا

در سال‌های آغازین صنعت بازی‌سازی ایران، دغدغه‌ای مهم برای من پیش آمده بود. مدام این سؤال را می‌پرسیدم که چرا بازی‌سازهای ایرانی پلتفرم‌های ساده‌تر مانند بستر وب و موبایل را بی‌خیال شده‌اند و سمت تولید عناوین PC می‌روند و به قول معروف سنگ بزرگ برمی‌دارند و اغلب هم پس از چند سال و در تلخ‌ترین حالت ممکن پس از انتشار اثرشان از هم جدا می‌شوند؟ قطعاً حقایقی مانند نوبا بودن این صنعت در ایران و دسترسی نداشتن بسیاری از اهالی آن به منابع درست و حسابی -به خصوص مدیریت پروژه و در کل شناخت و درک سبک‌ها و باری که هر کدام بر دوش می‌گذارد- در این مساله دخیل بود.

با وجود احترامی که برای همت عزیزان فعال قائل هستم، اما برای من قابل قبول نیست که یک نفر چند سال را صرف تولید عذاب‌آور پروژه‌ای کند، در حالی که با قدم‌های مناسب و حساب‌شده می‌توانست در همان زمان چند عنوان دیگر هم بسازد و پول تولید آن بازی را هم در بیابد. این درس

تلخی است که پس از این همه سال، خیلی از توسعه‌دهندگان ایرانی به آن رسیده‌اند. البته آنهایی که کم نیاورده و مانده‌اند، اکنون با کوله‌باری از تجربیات خوب، آثار درست و حسابی می‌سازند و از این جهت می‌توان آن رنج‌ها را به فال نیک گرفت.

استودیوی رسانا شکوه کویر در این سال‌ها سرخ را درست گرفت. استودیویی که فهمید چسب نگه‌دارنده یک اثر خوب، یک داستان یا حداقل در مواردی مانند PUBG، مفهوم و ایده و دنیای گیراست. فهمید صرف داشتن یک قهرمان با لباس خاص، ویتترین موثری نیست و این داستان و سرگذشت آن شخصیت و میزان قوامش است که به لباس تنش حیثیت می‌بخشد و فهمید تنها با گرافیک خوب نمی‌توان تماشایی ظاهر شد، اگر حرف قشنگی زده نشود.

با این تفکر بود که این استودیو از ۱۲ سال پیش و عنوان الماس مرجناب (۱۳۸۵)، امروز به «رستم: افسانه جنگ» رسیده است تا این بار با اثری دیگر و با تأکیدی بیشتر، فرهنگ و اساطیر ایران را در دنیا مطرح کند.



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۹۹۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید