گرشاسپ

وقتی بازی‌های رایانه‌ای بررسی می‌شوند، ملیت آن‌ها مهم نیست. چرا که بازی‌های رایانه عموما در تمام کشورها بازی می‌شوند و مشتریان خود را خواهند یافت و فرقی نمی‌کند که چه ملیت، قومیت یا نژادی دارند. این موضع باعث شده است که بازی‌ها پابه‌پای هم در یک میدان رقابت گام بردارند و با هم مقایسه شوند. البته در قیاس‌ها این موضوع نیز مد نظر گرفته می‌شود که یک بازی چه میزان خرج داشته است و به تبع آن، چه قیمتی دارد. قیمت، یکی از نکات مهم برای بازیکنان محسوب می‌شود. سال‌هاست که در ایران، کسی پول واقعی نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای را پرداخت نمی‌کند و این موضوع کار را برای توسعه دهندگان داخلی سخت کرده است، چرا که سلیقه مردم بالا رفته است و حاضر نیستند پولی هم برای یک محصول نرم‌افزاری پرداخت کنند. شاید با خود بگویید خیلی از ما بازی و نرم‌افزار می‌خریم اما بهتر است بگوییم که خیلی از ما تنها پول دیسک بازی یا نرم‌افزار را پرداخت می‌کنیم. وقتی می‌توان بهترین سیستم‌عامل، نرم‌افزار و بازی رایانه‌ای را با هزار تومان خرید، ۲۰۰۰ تومان هم گران است! عرف قیمت بازی در خارج از کشور در مورد بازی‌های درجه ۱، ۴۰ تا ۶۰ دلار و برای بازی‌های کوچک ۱۰ تا ۳۰ دلار است، صرف نظر از این‌که بازی چه حجمی دارد اما در ایران بازی کیلویی فروخته می‌شود. یک دیسک، دو دیسک، سه دیسک و اصطلاحات کیلویی دیگر از این دست، تنها در کشور ما رایج است. با این حساب نباید تعجب کرد که چرا حتی نرم‌افزارهای کوچک نیز در ایران تولید و توزیع عمومی نمی‌شوند. موضوع ویژه این هفته نگاهی به یک بازی ایرانی است که از دو منظر جهانی و داخلی به آن نگاه می‌شود.

وحید صفایی

گرشاسپ، یک بازی رایانه‌ای

گرشاسپ یک بازی رایانه‌ای است و صرف نظر از این‌که ایرانی یا خارجی است، از بسیاری از جهات زیر ذره‌بین قرار می‌گیرد. داستان، گرافیک، گیم‌پلی، صداگذاری، آهنگ‌سازی، امکانات اضافی، طول زمان بازی، کنترل بازی، سلامت نرم‌افزاری بازی و دست آخر کیفیت پخش و توزیع و خدمات پس از فروش، مولفه‌هایی هستند که در مورد یک بازی مد نظر گرفته می‌شوند. ما نیز این ویژگی‌ها را گام‌به‌گام بررسی کرده و به هر یک امتیازی بین ۰ تا ۱۰ خواهیم داد و در مجموع امتیاز کل بازی را محاسبه خواهیم کرد.

داستان — امتیاز 5

گر شا سپ
یک داستان اسطوره‌ای ایران کهن است و
اصولا داستان‌های پهلوانی جذاب هستند، حتی اگر با کم‌تربن و ابتدایی‌ترین امکانات مثل
قهوه‌خانه‌های قدیمی به تصویر کشیده شوند و یک راوی کوچه و بازاری آن‌ها را روایت کند. پس سوژه خوب انتخاب شده اما بازی گرشاسپ
تا چه‌اندازه از پتانسیل‌های اولیه داستان خود بهره برده است؟ کل داستان بازی توسط یک راوی طرح می‌شود. البته این روایت کامل و دقیق نیست و مخصوصا در ابتدای بازی، اگر خلاصه
داستان را از روی قاب دیسک بازی نخوانده باشید، احتمالا چیز زیادی از داستان دستگیرتان نخواهد شد. شخصیت اول بازی، گرشاسپ است که یک دفعه به وسط داستان پرپده است و بی‌هیچ پیش زمینه‌ای بازی را شروع می‌کند.
«او به شهر خود باز می‌گردد و برادر خود را کشته شده و گرز اسطوره‌ای و خانوادگی خود را به سرقت رفته می‌بیند و برای انتقام به قلعه دشمن هجوم می برد و ...». خواندن آخر این داستان که سخت نیست؟ تنها سختی این داستان کلمات
عجیب و غریبی است که شاید ایرانی باشد اما برای ایران چند هزار سال پیش و بسیاری از کامپیوتر زدهها (منظورمان همان رایانه است)، شاید حتی نتوانند کلماتی مثل خونپرات، اوروخشه یا هتاسپ زرین تاج را
درست و با اطمینان تلفظ کنند. شاید این نوع نگاه از کم سوادی نگارنده ناشی شده باشد اما این بازی برای مخاطب عام طراحی شده است و روایت سخت داستان و کم جزئیات آن، کار
را برای دلربایی کردن بازی سخت می‌کند. شخصیت مبهم کاراکترها به این ضعف روایت داستان افزوده است. گرشاسپ قهرمان است و هتاسپ زرین تاج
بدمن بازی است، چرا؟ چون گرشاسپ خوشتیپ است و بدمن بازی شاخ دارد و شبیه به لولوست. البته نسخه اورجینال داستان
که یک اسطوره است، دلایل بیشتری برای همزاد پنداری با قهرمان و نفرت از شخصیت‌های
منفی ارائه‌می‌کند که داستان بازی گرشاسپ از روایت دقیق آن‌ها
غفلت کرده است.

گرافیک — امتیاز 6

گرافیک
اولین چیزی است که از نگاه بازیکن مورد
توجه قرار می‌گیرد. این بازی از نظر گرافیک در حد متوسطی قرار دارد. سطوح و
اندام شخصیت‌ها در حد متوسط گرافیکی هستند. سایه‌ها بهتر از سطوح کار شده‌اند. افکت‌های حاصل از ضربه و یا کشته شدن
دشمنان نیز بهترین بخش این گرافیک محسوب می‌شوند. چهره‌ها جزئیات کمی دارند و در طول بازی نیز حتی چهره قهرمان چندان واضح نیست. حتی طراحی‌های گیم‌آرت،
سینماتیک‌ها و خود بازی، بارها چهره‌هایی نسبتا متفاوت از گرشاسپ ارائه می‌کنند. اگر چه باید به طراحی بسیار خوب سینماتیک بازی آفرین گفت‌زوایای دوربین یکی از ابزارهای این بازی است که به‌طورمستقیم به
گیم‌پلی بازی آسیب می‌زند. تعیین زاویه دید کاملا اجباری و از پیش تعیین شده است و همین موضوع بارها باعث می‌شود که احساس کنید علم کمی به محیط بازی دارید. کمبود نقشه محیط نیز مزید بر علت شده
است. خوشبختانه در طول بازی افت فریم جدی دیده نمی‌شود و کاراکترها کاملا روان حرکت می‌کنند.

گیم‌پلی — امتیاز 7

گیم‌پلی این بازی
که یک اکشن سوم شخص است، یکی از نکات مثبت آن محسوب می‌شود. مخصوصا اگر
بازی‌های کمی را تجربه کرده باشید، گیم‌پلی این بازی شما را کاملا مجذوب خود خواهدکرد. نبردها پرهیجان هستند و سختی نسبتا خوبی دارند. البته در طول بازی بیشتر باید یک بزن و برو را
بازی کنید اما معماهای میان بازی و یا مسیرهای نسبتا اکروباتیک، به این گیم‌پلی تنوع می‌بخشند. البته بعضی از مسیرهای پر پیچ وخم بازی اغراق‌آمیز هستند و به خوبی در صحنه‌های عظیم، گنجانده نشده‌اند.
به عنوان مثال پایین آمدن از دیواره طولانی در اوایل بازی عجیب است و اگر اهل ایراد گرفتن باشید، شاید با خود بگویید که این دیوار چند صد متری با امکانات
آن زمان و فضای داستان همخوانی ندارد. بازی با روال خوبی سخت می‌شود. در طول بازی سلاح‌ها و توانایی‌های
گرشاسپ متنوع و جذاب هستند.

صداگذاری — امتیاز 6

کل
دیالوگ‌های بازی و روایت داستان بر دوش گوینده بازی
بازی نیز وارد کرده است. البته گرشاسپ صداهایی از خود در می‌آورد اما هیچ گاه حرف نمی‌زند. افکت‌های شمشیرزنی‌ها، فریادها و سر و صداهای محیط در حد خوب و قابل قبولی هستند.
است که صدای خوبی دارد اما به‌طور واضحی شخصیت اول بازی و دشمنان او لال هستند. این ناکوبایی لطمه زیادی به داستان

آهنگسازی — امتیاز 9

سازنده بازی به موسیقی گرشاسپ بهای زیادی داده است. ملودی‌های ایرانی که کاملا نیز با فضای بازی متناسب هستند، آهنگ آغازین و موسیقی متن، همگی در حد مطلوبی قرار دارند. تکرار موسیقی در بازی محسوس نیست و دائما با
شرایط هم‌خوان است. شاید اگر موسیقی‌ها به یاد ماندنی‌تر بودند، این بازی از لحاظ موسیقی هیچ چیز کم نداشت.

امکانات — امتیاز 3

سازنده بازی برای شروع بازی کمی تندروی کرده است و بدون هیچ آموزشی، بلافاصله و در اولین لحظات شروع بازی،شما رامیان سربازانی که اصلا معلوم نیست چرا تشنه به خون شماهستند، تنهامی‌گذارد. چه خوب می‌شد اگر گرشاسپToutrial
داشت. بازی صرفا یک بازی یک نفره است و هیچ ارتباط آن‌لایتی هم ندارد. گرافیک و صدای بازی در طول بازی قابل تغییر نیست و با زدن دکمه Esc کم‌ترین امکانات ممکن به شما نشان داده‌می‌شود. در طول بازی
هیچ خبری از نقشه بازی نیست. امتیازبندی وبا ثبت رکورد و یا سیستم افتخارات هم در بازی وجود ندارد. HUD بازی خوب طراحی شده است، به شرطی که ندانید این HUD چقدر به
HUD کار شده در بازی God of War شبیه است. این ویژگی‌ها، بخش‌های هنری و یا فوق‌العاده خلاقانه نیستند و شاید با یک کار نرم‌افزاری بیشتر می‌شد
که بازی از این نگاه نیز وضعیت خوبی داشته باشد. این موضوع از این منظر عیب بزرگی است که تقریبا همه بازی‌های امروزی به
استاندارد حداقلی دست می‌یابند اما گرشاسپ این‌چنین نیست.

طول زمان بازی — امتیاز 6

گرشاسپ یک
نفره است و داستانی طولانی هم ندارد. اگر خیلی
شیفته آن شوید، دوبار آن را در دو سختی مختلف تجربه خواهید کرد و در نهایت کم‌تر از ۲۴
ساعت از کل وقت شما را می‌گیرد و خیلی زود به کنج کمد خواهد رفت. اگر بخواهیم زمان این بازی را با بازی‌هایی مثل God of War
یا شاهزاده ایرانی و حتی گاهی Prototype که به طور واضحی از آن‌ها به عنوان الگو بهره گرفته شده است، مقایسه کنیم، این زمان کافی نیست اما خیلی هم کم نیست.

کنترل کاراکتر — امتیاز 5

دکمه‌ها روی صفحه کلید خوب انتخاب شده‌اند و البته در طول بازی نیز باید از آن‌ها به‌طور هوشمندانه‌ای استفاده کرد. یعنی خبری از دکمه‌کاری‌های پشت سر هم نیست و بازیکن نمی‌تواند یک کار تکراری را دائما انجام دهد و بازی را پیش
ببرد. موس در این بازی کم کار است. هر سه دکمه موس به کار می‌آیند اما به موس مانند سه دکمه در درست راست نگاه شده است و به هیچ وجه از قابلیت حرکتی آن در گیم‌پلی بهره‌ای گرفته نشده است.
دکمه‌های جهت‌دار در تعامل با گرشاسپ خوب نیستند اما یک معضل در طول بازی محسوب نمی‌شود و فقط در طول بخش‌های اکروباتیک این ضعف احساس می‌شود. در
مبارزه با Boss ها یا همان سردسته‌ها، معمولا این مشکل به سراغ بازی می‌آید، چرا که سردسته‌ها معمولا غول‌پیکر هستند و زاویه دیدی از
پایین به بالا را به بازی تحمیل می‌کنند. در این شرایط کنترل گرشاسپ اصلا خوش دست نیست.

سلامت نرم‌افزاری بازی — امتیاز 6

ا ین
بازی یک بازی کم‌باگ است و مشکلات
اساسی در بازی دیده نمی‌شود. دیوارهای نامرئی بزرگ‌ترین ایراد نرم‌افزاری است که در
این بازی بارها و بارها به آن‌ها برخورد خواهید کرد و مانع از عبور شما از یک راهرو یا پریدن به آن سوی دیوار می‌شوند. البته این
دیوارها عمدی ایجاد شده‌اند اما وقتی می‌توان با نگاهی منطقی در محیط بازی دیوارهای طبیعی ایجاد کرد، این دیوارها ناراحت کننده خواهند بود. البته باز هم باید بگوییم که اگر
زاویه دوربین اجباری نبود، سازنده می‌توانست از شر این دیوارها خلاص شود.گاهی پیش می‌آید که محیط بازی قفل کند اما این قفل کردن‌های نادر زود
برطرف می‌شوند.

کیفیت پخش و خدمات پس از فروش — امتیاز 6

قاب این بازی در
نوع خود در میان‌نرم‌افزارها و بازی‌هایی که به دست ما می‌رسند فوق‌العاده است. چاپ برجسته کاور مقوایی
دیسک، چاپ دو روی کاور کاغذی دیسک و دفترچه بازی بسیار شکیل‌اند و شاید خود آن‌ها ۳ هزار و پانصد تومان بیرزد! در مورد ما، بازی بسیار خوب نصب و فعال سازی شد اما همین که خواستیم بازی را اجرا کنیم، Norton
internet Security فایل اجرایی بازی را قرنطینه کرد. البته ما سعی کردیم خودمان را قانع کنیم که بازی مشکلی ندارد و آنتی‌ویروس متوجه نیست؛ بازی را از قرنطینه دراوردیم و با توکل به خدا آن را
اجرا و بازی کردیم. اتفاقی هم نیفتاد یا شاید ما نفهمیدیم که اتفاقی افتاده است.ادعای از طریقه فعال سازی بازی ناراضی بودند و از مشکلات سایت و یا فعال ساز کند
پیامکی گله می‌کردند. سایت بازی پشتیبانی چندان خوبی ندارد و کسی نیست که به‌طور دائم به سئوالات پاسخ‌گو باشد. طبق اعلام
خود سازندگان بازی، مشکلات، باید از طریق ایمیل مطرح شود و پاسخ نیز از همان طریق
دریافت شود که روالی سریع و لزوما راهبردی
نیست.

ـپ نـــامه

امتیاز مجموع 6.9

گرشاسپ یک بازی ایرانی
است که در کشور، کم‌نظیر و شاید بی‌نظیر باشد که اگر چه الگوهای
بسیار خوبی داشته است و باز هم البته خوب الگوبرداری نکرده است (!) اما باز هم یک بازی
خوب در میان بازی‌های ایرانی محسوب می‌شود. گرشاسپ خیلی خیلی ارزان است و به ظن نگارنده چه
بسا سودی برای سازندگانش نداشته است. چرا که ساخت بازی بسیار پر زحمت است و دست آخر نیز همه (مثل
ما) به بازی ایراد گرفته و خوبی‌هایش را نیز کم‌تر جدی می‌گیرند اما چه کنیم که این بازی ۳۵۰۰ تومانی، در مقایسه با
بازی‌هایی که ۶۰ دلارند و ما ۱۰۰۰ تومان می‌خریم، کم می‌آورد.اگر چه این بازی در مجموع ۶.۹ امتیاز رسید اما از آن جهت
که طعم خوش «اصلی» بازی کردن و ارزان‌بازی کردن را به خیلی از ایرانی‌ها چشاند، جا دارد که یک امتیاز نیز ارفاق
و چه بسا به عنوان یک حق مسلم به آن اضافه کنیم. این بازی فوق‌العاده نیست اما تجربه آن نیز به عنوان
یک بازی ایرانی با همان غرق وطنی، لطف بسیاری دارد، باشد که سازندگان پرتلاش این بازی در
آینده‌ای نزدیک، پرفروغ‌تر و مصمم‌تر از قبل در جهان بازی بدرخشند.

در ادامه موضوع ویژه این هفته دو مصاحبه اختصاصی خواهیم داشت. در ابتدا با مدیر پروژه تیم گرشاسپ جناب آقای فصیحی صحبت خواهیم کرد و در ادامه با یکی از اعضای اصلی بخش جلوه های بصری بازی جناب آقای ساسان حقیقت که همکاری ویژه ای در برقراری ارتباط با ما داشتند، مصاحبه خواهیم داشت که حتما برای شما هم جالب خواهد بود.

مصاحبه با تیم سازنده بازی گرشاسپ

۱. چند نفر در تیم گرشاسپ کار کرده‌اند وچقدرزمان گذاشته‌اند، چه تحصیلاتی و یا تخصص‌هایی داشته‌اند؟
حدود ۱۲ نفر تیم اصلی بوده اند و در کل حدود ۴۰ نفر در این پروژه فعالیت داشته اند. کار آزمایشی در حدود ۴ سال به طول انجامید ولی کار متمرکز روی پروژه گرشاسپ در حدود ۲ سال بوده است.

۲. بنیاد ملی چه حمایت‌هایی از شما کرده است؟ اگر حمایت‌ها ملی بوده است، چقدر؟ آیا از عملکرد این سازمان راضی بودید؟
بنیاد ملی بازی های رایانه ای شریک در سرمایه گذاری تولید بوده است و همچنین بستر را برای حضور در نمایشگاه های بین المللی فراهم کرده است.

۳. در ساخت بازی گرشاسپ چه بازی‌هایی را الگو قرار دادید؟
بازی های شاهزاده پارسی و خدای جنگ الگوهای این بازی بوده اند.

٤. چقدر از کار خودتان راضی هستید؟
در حد متوسط

٥. اگر بخواهید به بازی خود از ۱۰ امتیاز بدهید، چه امتیازی را مناسب می‌دانید؟ چرا؟
اگر امتیاز به محصول نهایی بدون در نظر گرفتن فرآیند و امکانات تولید باشد، در قیاس به محصولات خارجی عدد ۵ شاید مناسب ترین گزینه باشد، ولی در قیاس با محصولات داخل ایران این امتیاز بالاتر است. اگر امکانات فرآیند تولید نیز در این امتیاز دادن دخیل باشد، امتیاز نزدیک به ۱۰ خواهد بود زیرا تمام بچه های تولید در سخت ترین شرایط و با کمترین امکانات اقدام به ساخت این بازی نموده اند.

٦. با توجه به این که بازی شما یک بازی بسیار خوب ایرانی است، به نظر شما ایرادهای بازی شما چیست؟
از نظر ما ایرادهای زیادی وجود دارد.

۷. آیا از نتیجه و حاصل کارتان راضی هستید؟ (از نظر مالی و معنوی به اهداف خود رسیده‌اید؟)
ما هدف مادی خاصی برای این پروژه نداشتیم و اهداف مالی بلند مدت هستند. از نظر معنوی تجربه بسیار عالی بود.

۸. با توجه به سوال قبل آیا بازی دیگری خواهید ساخت؟
حتما.

۹. اگر بله، پروژه بعدی شما چیست؟
به زودی اعلام رسمی خواهد شد.

۱۰. از مخاطبان خود چه انتظاری دارید؟
انتظار مستقیم و خاصی نداریم، وظیفه ما ساخت محصولاتی است که مورد توجه آنها واقع شود.

۱۱. آیا کپی رایت در مورد بازی شما در ایران رعایت شد؟
بله.

۱۲. بهترین بازی که در عمر خود تجربه کرده‌اید چه بازی است؟
بازی های زیادی بوده است. Dragon Quest ۳ یکی از آنهاست.

۱۳. ایده ساخت بازی گرشاسپ توسط چه کسی داده شد؟
تصمیم گیری با همه بچه های تیم اصلی بازی بود.

۱٤. شما در چه بخش هایی از پروژه با گروه همکاری داشتید؟
مدیریت پروژه و برنامه نویسی.

گلسا ماهیان

مصاحبه با جناب آقای حقیقت،

۱. شما چقدر زمان برای اجرای این پروژه گذاشتید، چه تحصیلاتی و یا تخصص‌هایی دارید؟
من از مهر ماه سال ۱۳۸۸ وارد شرکت فن افزار شدم و کار تا تیر ماه ۸۹ به طول انجامید.
بنده فارغ التحصیل کاردانی نرم افزار هستم . تخصص اصلی من در نرم افزار Photoshop و طراحی میباشد. طراح بافت در بازی شمشیر نادر، مدل ساز سه بعدی و طراح جلوه های بصری در گرشاسپ.

۲. با توجه به این که شما در بخش جلوه های بصری بازی فعالیت کردید، کمی در مورد این بخش از بازی توضیح دهید.
جلوه های تصویری در بازی جهت نمایش و خلق جلوه های خاص و منحصر به فرد آن عنوان استفاده میشوند، که شامل محدوده بزرگی از شبیه سازی عناصر واقعی همچون انفجار، دود، طوفان و ... گرفته تا جلوه های غیرواقعی و جادو گونه.

۳. در ساخت بازی گرشاسپ چه بازی‌هایی را برای بخش گرافیک الگو قرار دادید؟
در زمینه جلوه های بصری اغلب بازی هایی که هم سبک بازی گرشاسپ (sword fighting) بودند را مد نظر قرار میدادم ولی مهمترین عناوینی که میتوانم نام ببرم : God of War , Prince of Persia , Darksiders , Dante's Inferno , Devil may cry بودند.

٤. از چه نرم افزارهایی برای کار خود استفاده کردید؟
ابتدا از Photoshop برای طراحی ظاهر سیستم ذرات و ساخت متریال های آن استفاده می شود، سپس متریال های ساخته شده را به برنامه Particle Universe منتقل کرده تا با استفاده از آن رفتار سیستم ذرات شبیه سازی شود. سپس کد حاصل از کامپایل این برنامه وارد انجین بازی گرشاسپ (ایرانویج) شده و تصحیح های نهایی از قبیل زمان یا تعداد اجرای هر جلوه روی آن اعمال میشود.

طراح جلوه های بصری بازی گرشاسپ

٥. چقدر از کار که خودتان انجام دادید رضایت دارید؟ آیا اعضای تیم با یکدیگر هماهنگ بودند؟
به صورت کلی از کار خودم رضایت نسبی دارم، فکر میکنم خیلی جای کار بیشتر روی جلوه های بصری در بازی بود ولی متاسفانه به خاطر تجربه کم من در زمینه جلوه های بصری، محقق نشد.

٦. اگر بخواهید به کاری که انجام دادید ۱۰ امتیاز بدهید، چه امتیازی را مناسب می‌دانید؟ چرا؟
۶ از ۱۰ ، به خاطر اینکه در بسیاری از موارد باید نتیجه بهتری میگرفتیم ولی به خاطر برخی مشکلات از قبیل تجربه کم، باگ های متعدد در برنامه Particle Universe و آشنایی کم من به کدنویسی برنامه Ogre به نتایج مطلوب نرسیدیم.

۷. ایرادهای بخش گرافیکی این بازی از نظر شما چیست؟
بازی گرشاسپ به لطف کارگردان هنری قوی خود آقای سهیل دانش اشراقی در زمینه هنری بسیار غنیست. از لحاظ گرافیک فنی هم در سطح قابل قبولی قرار میگیرد.
البته ناگفته نماند که گرشاسپ را نباید با بازی های روز خارجی مقایسه کرد.

۸. آیا از نتیجه و حاصل کارتان راضی هستید؟
بله . ولی باید در ادامه خیلی بهتر عمل کنیم.

۹. از برخورد مخاطبان در مقابل کارتان رضایت داشتید، آیا فکر می کردید از بازی تا این حد استقبال شود؟
بله بازخورد های گیمر ها از بازی گرشاسپ برای من جالب بود و تقریبا انتظار استقبال رو داشتم.

۱۰. یک بازی که از نظر گرافیکی مورد قبول شماست را نام ببرید:
البته سبک های گرافیکی مختلفی وجود دارند ولی بازی های مورد علاقه من
۱. God of War , Shadow of Colossus , Heavy Rain , Crysis , Rage
با تشکر از وقتی که در اختیار ما قرار دادید.