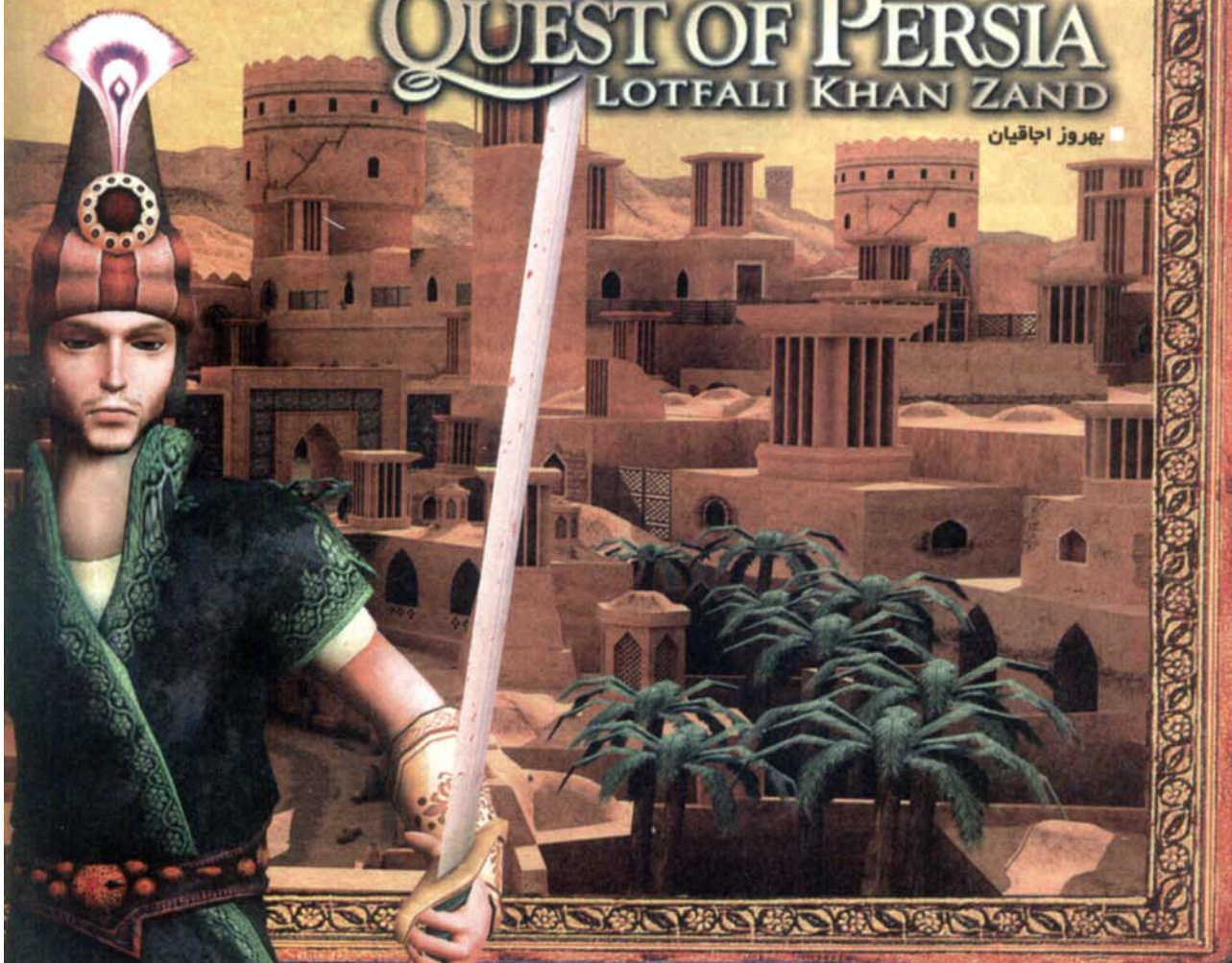


■ آخرین شمشیر زن زند

QUEST OF PERSIA

LOTFALI KHAN ZAND

■ بهروز اجاقیان



ما ایرانی‌ها مردمان عجیبی هستیم. همیشه در برابر مسائل جدید ابتدا مقاومت نشان داده و آن را نفی می‌کنیم و با حتی خود را به خواب می‌زنیم، اما وقتی که به خود می‌آیم و پی به ماهیت اصلی آن می‌بریم فاصله مان با دیگران زیاد شده است و آن وقت است که می‌خواهیم خود را شتابان به قافله‌ای که از آن عقب افتاده ایم برسانیم و در این راه عجلانه تصمیم گیری می‌کنیم و با اشتباهات در تصمیم گیری‌ها فاصله مان بیشتر هم می‌شود و حتی از مسیر درست منحرف می‌شویم. بدون اغراق باید گفت متأسفانه بیشتر ما ایرانی‌ها این گونه هستیم. این مشکل یک روی سکه است اما در آن سوی سکه چیز دیگری نهفته است و آن استعداد و ذکاوت مثال زدنی ما ایرانی‌هاست. زمانی که هیچ کس در دنیا فکرش را هم نمی‌کند ناگهان حرکت می‌کنیم و با کمترین امکانات کارهای بزرگی انجام می‌دهیم و همه را حیرت زده می‌کنیم. این حرف‌ها توصیف اوضاع صنعت بازی در کشورمان است. ما سال‌ها از صنعت بازی در دنیا فقط استفاده را یاد گرفته بودیم آن هم نه به شکل حرفه‌ای و فاصله مان آن چنان با صنعت بازی در دنیا زیاد است که بسیاری از ما امیدی برای رسیدن به قافله پرسرعت صنعت بازی دنیا نداریم. در دنیا بیشتر از هفت نسل به صورت حرفه‌ای از عمر صنعت بازی می‌گذرد و ما شاید هنوز در نسل اول و دوم آن مانده ایم اما در این بین همان خصیصه ایرانی ما حرکت‌هایی کرده است که امید را در دل ما برای رسیدن به قافله صنعت بازی دنیا زنده نگه می‌دارد. شاید تا چند وقت پیش ساخت یک بازی قابل قبول از نظر صاحب نظران در کشورمان به رویا می‌مانست اما با شروع موج نسل دوم بازیسازان کشورمان کارهایی قابل عمل حتی به اندازه انگلستان یک دست تولید شده اند که راه را برای دیگر علاقمندان هموار تر می‌کنند. در این میان شرکتی کوچک و بدون ادعا با تحمل تمام سختی‌ها و حتی زخم زبان‌ها، بازی را برای انتشار آماده می‌کند که نه تنها در برابر کارهای ساخت داخل کشور یک عنوان نسل بعدی به حساب می‌آید بلکه بدون اغراق با تمام نواقص خود را به سطح استاندارد بازی‌های نسل گذشته صنعت بازی در جهان نزدیک می‌کند و نشان می‌دهد که در صورت مدیریت درست و به کارگیری کمی هوش و استعداد ایرانی می‌توان ره صد ساله را یک شبه پیمود. این بار بازی رایانه‌ای می‌خواهد شما را به سفر در کهکشان ببرد و نه به کشورهای دور و در دل استودیوهای بازیسازی پیشرفته و ثروتمند جهان، بلکه در همین نزدیکی، در کشورمان و بین چند جوان بی‌ادعا، در شرکت کوچک هنرهای بویا و بازی ارزشمندشان یعنی داستان لطفلی خان زند.

مقاله‌ای که پیش رو دارید به صورت اختصاصی برای شما خوانندگان بازی رایانه آماده شده و امیدواریم که در هنگام خواندن این مقاله یک نکته را به خاطر داشته باشید، شما با یک بازی ایرانی طرف هستید نه یک بازی روز جهان که صدها نفر و میلیاردها دلار برای آن هزینه شده است!!



آغاز یک حرکت

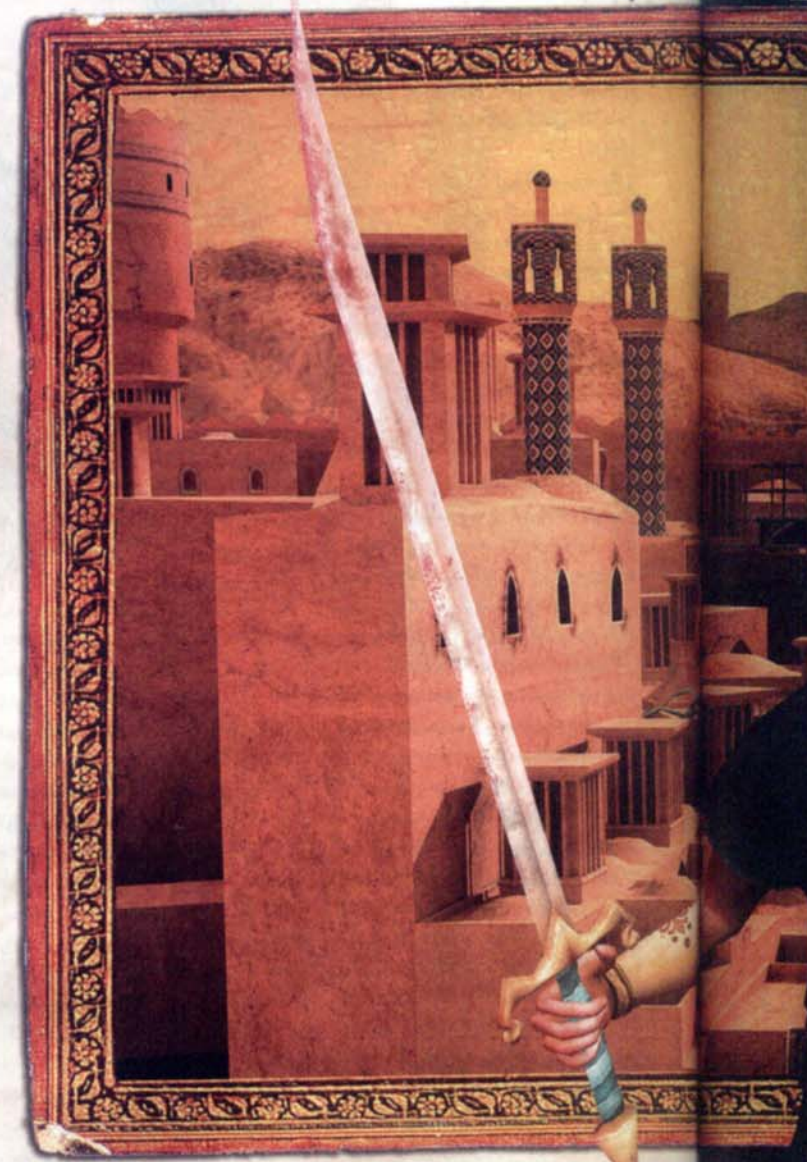
اولین بازی تیم هنرهای بومیابنی پایان معصومیت، دوسال پیش در حالی وارد بازار اشفته ایران شد که تا قبل از آن هیچ بازی سه‌بعدی ایرانی نتوانسته بود مراحل تکمیل و ساخت خود را تا انتها طی کند و به مرحله‌ای برسد که بتوان آن را عرضه کرد. تیم هنرهای بویا با این که می‌دانستند هیچ شانس موفقیتی در برابر بازی‌های خارجی ندارند اما با تکیه بر علاقه خود پس از دو سال تلاش بازی را در حد نشان تکمیل و در بازار منتشر کردند. ورود این بازی به بازار واکنش‌های متفاوتی به دنبال داشت از تسخیر گرفته تا تعریف و تمجید. مناسفانه گروهی بدون در نظر گرفتن ظرفیت‌های کشورمان سعی در کوبیدن بازی کردن و گروهی نیز واقع بینانه به بازی نگاه کردند. مناسفانه به دلیل نبود قانون کپی رایت و عدم حمایت‌های لازم از سوی مسئولین و حتی بازیبازها پایان معصومیت نتوانست حداقل هزینه‌های خود را برای تیم سازنده برگرداند اما همین بازی توانست نظر بسیاری از کارشناسان و مسئولین را به توان بازیسازی در داخل کشور تغییر دهد و آغاز موجی در کشور شود که امروز شاهد آن هستیم. صرفه نظر از نقیض‌های بسیاری که بازی داشت تلاش تیم هنرهای بویا قابل تقدیر است چرا که آن‌ها بدون هیچ گونه پشتوانه و حمایت دولتی و تنها با تکیه بر اراده خود توانستند این بازی را با تمام محدودیت‌های سر راهشان بسازند. بازی پایان معصومیت به سبک اول شخص اکشن با المان‌های کوچکی از سبک ماجراجویی بود. زمان بازی می‌گشت به اواخر دهه ۵۰ شمسی و هجوم ارتش عراق به ایران. شروع بازی جایی است نزدیک مرز عراق، که نیروهای بعضی شروع به بمب باران این منطقه کرده‌اند کار خانه پتروشیمی که داستان بازی از آن جا شروع می‌شود مورد اصابت موشک قرار گرفته است. و ارتش شخصیت اصلی بازی که مهندس پتروشیمی است باید از این جهنم سوزان جان سالم به در برد. بعد از فرار از کارخانه داستان اصلی آغاز می‌شود، در این جا با شخصیت دوم بازی یعنی لیلا آشنا می‌شویم. لیلا یک باستان‌شناس است که در پی جمع‌آوری تکه سنگ‌های قدیمی و یافتن راز بناهای تاریخی ایران است. این دو با کمک هم می‌خواهند تا راز سنگ نوشته باستانی را کشف کنند و برای این کار به سفری تاریخی تا ارگ بم می‌روند.

این خلاصه‌ای از داستان جدیدترین بازی شرکت هنرهای بویا با نام لطفعلی خان زند است که بخشی از وقایع آن دوران را با مقداری دخل و تصرف بیان می‌کند.

پروژه ساخت این بازی خود حکایت جالبی دارد تیم هنرهای بویا بعد از بازی پایان معصومیت صاحب تجربه خوبی شده بودند و پس از مدتی مقدمات ساخت بازی جدید خود را شروع کردند. آن‌ها با توجه به واکنش‌ها و انتقادهایی که از بازی پایان معصومیت دیدند متوجه شدند که سطح توقع بازیبازهای ایرانی با توجه به دسترسی بی‌حد و مرزشان به بازی‌های روز بسیار بالا است. به همین دلیل از همان ابتدا بازیسازان هنرهای بویا تصمیم گرفتند بازی دوم خود را با تمام مشکلات در سر راه، با کیفیت بهتری ارائه کنند. طبق زمان بندی‌های انجام شده چند گروه به موازات هم شروع به کار کردن روی بخش‌های مختلف بازی کردند (البته کل افراد همه گروه‌ها روی هم به ۱۰ نفر نمی‌رسیدند). گروهی روی تحقیق و انتخاب موتور بازی فعالیت خود را آغاز کردند و گروهی روی انتخاب و تعریف گیم پلی و داستان و گروه دیگر راه کارهای مدل‌سازی و انیمیشن را بررسی می‌کردند. متأسفانه طرح اولیه از گیم پلی و داستان بازی آن قدر بلند پروازانه بود که قدرت اجرای آن با بودجه و دانش محدود میسر نبود و به دلیل محدودیت‌های پیش روی بازیسازان ایرانی و عدم حمایت‌های لازم، هر چه کار به جلو پیش می‌رفت بازی محدودتر می‌شد.

به همین دلیل سازندگان بازی تصمیم گرفتند بازی را در چند قسمت (اپیزود) طراحی کنند. از طرف دیگر تیم برنامه‌نویسی موتور بازی با انتخاب یک موتور نیمه آماده خارجی و تماس با برنامه‌نویس اصلی آن در خارج از کشور تصمیم گرفتند که با استفاده از آن موتور و ارتقای آن برای بازی توسط برنامه‌نویسان خود شرکت امکان ساخت بازی را فراهم کنند. اما متأسفانه بازی با بودجه و نیروهایی که می‌طلبید به بن‌بست رسید و تا حدودی کار ساخت بازی متوقف شد.

پس از این جریان شرکت هنرهای بویا تصمیم به ساخت یک تک‌دمو برای نشان دادن توانایی خود گرفت تا به کمک آن ناشری برای سرمایه‌گذاری و یا فروش بازی اصلی پیدا کند که همین موضوع باعث پیدایش بازی لطفعلی خان زند شد.



شیراز به نام زرگان، تجدید قوا کرده و این قلعه را به مرکز فرماندهی خود تبدیل کند. پس از مدتی نیروهای وابسته به ابراهیم خان کلاتر همراه سپاه قاجار به زرگان حمله می‌کنند و خان زند مجبور می‌شود که به کرمان بگریزد و ...

می‌گویند تاریخ تکرار می‌شود. نمونه بازی آن حکومت‌هایی است که هر یک در دوره‌ای از تاریخ به دنبال ضعف حکومت قبلی به قدرت رسیده، تا اوج رفته و پس از مدتی دچار افول شده و همچون حکومت قبلی توسط قدرتی جدید سرنگون می‌شوند. آن چه باقی می‌ماند شرح کفایت‌های مردان پیروز و بی‌لیاقتی‌های کسانی است که با شکست خود باعث سرنگونی سلسله‌شان شده‌اند. سلسله زند نیز در چنین دورانی به سر می‌برد، جایی که دیگر از شکوه و کیل الرعا یا خبری نیست و تنها بازمانده این خاندان، جوانی بیست و چند ساله است که تنها یک هدف دارد. او می‌خواهد حتی در صورت شکست هم، آیندگان از او به نیکی یاد کنند. این جوان کسی نیست جز لطفعلی خان زند که یک تنه در مقابل خان قاجار و سپاهیان پر شمارش ایستاده است. خان قاجار بر نواحی شمالی و مرکزی ایران مسلط شده و قصد دارد آخرین بازمانده‌های حکومت زندیان را نیز از بین ببرد، بنابراین با لشکری عظیم به سمت شیراز حرکت می‌کند. لطفعلی خان نیز سپاهی ترتیب داده و به استقبال آقامحمدخان می‌رود. نبردی عظیم در صحرایی در نزدیکی شیراز درمی‌گیرد که به پیروزی خان زند می‌انجامد. در بازگشت لطفعلی خان مورد خیانت وزیر خود ابراهیم خان کلاتر واقع شده و پایتخت خود شیراز را از دست می‌دهد. او تصمیم می‌گیرد با تصرف قلعه‌ای در نزدیکی



بر سر قرار دادن باس فایت سوم هنوز به توافق نرسیده‌اند. دوباس بازی که تاکنون مشخص شده یکی هادی خان بروجردی (حاکم قدرتمند زرقل) دارنده شمشیر دوسر) و دیگری مصطفی خان قاجار است.

به همه موارد گفته شده در گیم پلی دو مورد دیگر هم اضافه کنید: سازندگان در گیم پلی سعی کرده‌اند تا حدودی بسیار کم حالت مخفی کاری را نیز پدید کنند و حتی در بعضی صحنه‌ها از فرم زدن کلیدها خاص به شیوه بازی‌هایی چون God of War و Resident Evil 4 کار شده است که بیشتر در برخی مبارزات (خصوصاً مبارزه با باس‌های بازی کلیدهایی روی صفحه ظاهر می‌شود که باید به موقع آن‌ها را بفشارید تا بتوانید پیروز شوید.

شاید در بخش‌های گفته شده بازی نتواند خود به مرز بازی‌های خوب دنیا برساند اما در بخش طراحی مرحله و مدل‌سازی سازندگان کار بزرگ کرده‌اند و خود را به استانداردهای جهانی رسانده‌اند. طراحی دو مکان بزرگ برای مرحله مبارزه با باس‌های بازی قابل تقدیر است یکی شهر کرمان و دیگری قلعه تاریخی زرقلان (که دیگر وجود ندارد).

مرحله‌های بازی بیشتر در این دو لوکیشن می‌گردد و در کل بازی شامل ۲۰ مرحله است که برخی آن‌ها پازل مانند و معمایی هستند که مهم‌ترین فاکتور در این مراحل سرعت عمل بالا و انجام کار کار پیامی است. مدل‌سازی و انیمیشن‌های بازی توجه به کمبود امکانات در ایران نیز کاری قابل ستودن است. در حالی که سیستم موشن کیچر در ایران وجود دارد اما دسترسی بازیسازان به آن کاری مشکل است به همین دلیل تیم طراحی انیمیشن‌های بازی دست به کاری جالب زدند. با استفاده از دو دوربین مختلف حرکت‌هایی لازم داشتند خودشان بازی و فیلم برداری کرده سپس با استفاده از آن‌ها انیمیشن‌های بازی را ساختند. طراحی شخصیت‌ها و انیمیشن‌ها به تریلرهای قبلی بسیار بهتر شده و خصوصاً انیمیشن مبارزات پیشرفت محسوسی داشته است. هر چند برخی ایراداتی در هنگام اصابت ضربه بدن شخصیت‌ها وجود دارد.

یکی از نکات مثبت بازی استفاده از فیزیک در طراحی محیط است که باعث شده محیط بازی حالتی پویا داشته باشد (برای اولین بار در یک بازی ایرانی از فیزیک واقعی استفاده شده است). بسیاری از اشیاء از جمله بشکه‌ها، جعبه‌ها، ظرف‌های سفالی و... قابلیت جابجایی و خوردن دارند. هم چنین استفاده از فیزیک Ragdoll شده، انیمیشن‌ها بهتر از قبل اجرا شوند و جا غیرواقعی نداشته باشد. برخی از قسمت‌های قابل تخریب است که این مساله در مرحله تپخانه سپاه قاجار به شهر قابل لمس است.

فیزیک یکی از المان‌های مهم گیم پلی بخش معمایی و حتی مبارزات است و سازندگان با به توانایی‌های موتور بازی‌بیشترین استفاده

توانسته‌اند برای دشمنان و سربازان خودی هوش مصنوعی قابل قبولی برنامہ نویسی کنند که بعضی از ویژگی‌های آن کاری بزرگ در کشور است که انجام شده اما با این حال باید قبول کرد که تا رسیدن به یک هوش مصنوعی خوب در بازی‌های ساخت داخل زمان و تحقیق زیادی لازم است. در کل

مبارزات تن به تن با توجه به هوش مصنوعی قابل قبول دشمنان و قابلیت اجرای فنون مختلف از تنوع خوبی برخوردار است، هر چند این بخش از مشکلات Collision Detection رنج می‌برد و سازندگان قول داده‌اند این مشکل را تا زمان عرضه تا حدی حل کنند. دشمنان معمولاً در دسته‌های ۳ یا ۴ نفره حمله می‌کنند و تک تک به صورت گروهی ضربات شان را وارد می‌کنند، بنابراین ممکن است در آن واحد، چندین ضربه به شخصیت اصلی اصابت کند.

همچنین سازندگان وعده داده‌اند، امکان مبارزه در بالکن‌های قلعه و پرتاب دشمن از بالای آن‌ها را نیز فراهم کنند (البته با توجه به این که این کار نیازمند انیمیشن و فیزیک جداگانه است، ممکن است در نسخه نهایی وجود نداشته باشد).

سیستم سلامت شخصیت اصلی مانند اکثر بازی‌های روز به این شکل است که با افزایش صدمه، رنگ صفحه تغییر می‌کند و برای بهبود باید لحظاتی دور از درگیری قرار بگیرید، بنابراین در طی بازی خبری از بسته‌های سلامتی نیست. انیمیشن‌های مختلفی برای مبارزات طراحی شده از جمله گرفتن دشمن و پرتاب آن‌ها، جا خالی و غلتیدن (Dodge)، چندین انیمیشن نیز طراحی شده که در شرایط خاص فعال می‌شود. مثلاً وقتی میزان سلامتی دشمن از حدی پایین‌تر رود، یک نوع KillMove فعال می‌شود یا وقتی دشمن روی زمین می‌افتد نوع دیگری از KM فعال می‌شود (فرو کردن شمشیر در سینه دشمن).

برای تنوع بیشتر در بازی و مبارزه‌ها سازندگان فکر دیگری هم کرده‌اند، تا این جای کار دوباس فایت (Boss Fight) برای بازی نظر گرفته شده و سازندگان

البته برای این کار تیم سازنده سعی کرده تا مرزهای محدود این بخش را در ایران بشکند و با تلاش بسیار توانسته‌اند به مرزهای جدیدی برای یک بازی ایرانی برسند اما به هیچ وجه انتظار اکشن بازی‌های POP و Assassin's Creed را نداشته باشید اما برای یک بازی ایرانی سازندگان ایده‌های جدیدی به کار برده‌اند. وجود شمشیرهای متنوع و کمبوهایی مختلف برای آن‌ها و همچنین طراحی چند حرکت ویژه برای لطفلی خان در این زمینه بازی را از تنوع مناسبی برخوردار کرده است. چندین شمشیر از جمله شمشیر مختص سربازان زنده و قاجار، شمشیر مخصوص خان زنده، شمشیر دوسر و قدرتی در بازی وجود دارد که هر یک از این سلاح‌ها مقدار صدمه (Damage) متفاوتی دارند. هم چنین خان زنده

قابلیت استفاده از دو شمشیر و تمامی سلاح‌های سرد موجود در بازی را دارد. البته سازندگان بازی برای هر شمشیر چند ضربه عادی و چندین کمبوی متفاوت در نظر گرفته‌اند اما این که همه آن‌ها در بازی نهایی گنجانده شود نامشخص است. هر شمشیر چهار ویژگی دارد از جمله میزان سلامتی که در صورت صفر شدن آن شمشیر می‌شکند (این فاکتور برای شمشیر خان زنده و باس‌ها بی‌نهایت است)، زاویه یا انحنای (که بر مقدار صدمه تاثیر می‌گذارد)، سرعت و قدرت در نظر گرفته شده است. مبارزات بازی به دو بخش شمشیر زنی و استفاده از تفنگ‌های سرپر دوره اواخر زندیه (البته به شکل محدود و خصوصاً در مراحل پازل گونه) تقسیم می‌شود.

همان طور که می‌دانید یک اکشن خوب در گیم پلی بازی نیازمند هوش مصنوعی درست دشمنان است. طبق گفته سازندگان هوش مصنوعی یکی از جدی‌ترین چالش‌های آن‌ها در ساخت بازی بود چرا که در این زمینه حتی کار کوچکی هم در کشور انجام نشده است. سازندگان بازی در نهایت با مشکلات فراوان

تیم هنر‌های پویا در ابتدا می‌خواست که یک تک‌دمو (TechDemo) کوتاه اما با کیفیت ارائه کنند و تمام تمرکز و سرمایه خود را روی این قضیه گذاشتند. بعد از مدتی گروه تصمیم گرفت از آن داستان اصلی که طراحی شده بود بخش کوتاهی را وارد تک‌دمو کنند و برای همین کار بخش کوچکی از داستان و گیم پلی بازی اصلی وارد تک‌دمو شد. هر چه که کار به جلو پیش می‌رفت این تک‌دمو رنگ بازی به خود می‌گرفت و در نهایت تیم هنر‌های پویا تصمیم گرفتند تا یک بازی جانبی کوتاه (Spin off) از بازی اصلی خود بسازند.

بازی جدید بر خلاف پایان مصمصیت (به سبک اول شخص)، یک اکشن/ماجراجویی سوم شخص باتم تاریخی است. گروه ابتدا یک گیم پلی ساده (با توجه به دانشی که داشتند) برای بازی در نظر گرفتند و تصمیم گرفته شد بیشتر روی جنبه‌های گرافیکی بازی هزینه کنند اما به مرور این گیم پلی ساده بزرگ‌تر شد و به جرات می‌توان گفت که برای یک بازی ایرانی کاری قابل تحسین است.

گیم پلی بازی از تنوع قابل قبولی برخوردار است و شامل مراحل مبارزه با شمشیر و در کل نبردهای تن به تن (که بخش اعظم بازی را تشکیل می‌دهد)، مراحل معمایی و پازل گونه و... است. مطمئناً یکی از نکات مهم بازی‌هایی با این سبک، طراحی بخش اکشن بازی و مبارزه‌ها است.



بازی رایانه‌ای هادی خان

لطفعلی خان به دنبال پایان معصومیت

شرکت نرم افزاری هنرهای پویا در سال ۱۳۸۱ با هدف تولید بازی های رایانه ای توسط چند جوان علاقمند به این مقوله تاسیس شد. موسسان شرکت که صاحب سال ها تجربه بین المللی در زمینه تولید نرم افزار های رایانه ای، انیمیشن رایانه ای و نرم افزار های شبیه سازی بودند، با تاسیس شرکت گام بلندی در جهت تولید بازی های رایانه ای در ایران برداشتند. از همان ابتدا، اعضای هنرهای پویا در فکر ساخت بازی هایی در خصوص داستان های تاریخی ایران و بیان گوشه های نهان این تاریخ پر فراز و نشیب بودند. در سال ۱۳۸۱ آن ها تصمیم گرفتند با ساخت سری بازی های Quest of Persia، ایده های خود عملی کنند. پس از بررسی های اولیه، مطالعات و تحقیقات مختلف، سناریو مربوط به قسمت اول این مجموعه با نام لطفعلی خان زند تهیه شد، اما با توجه به شرایط مالی شرکت و نیاز به بودجه هنگفت برای ساخت بازی لطفعلی خان زند و هم چنین نبود قانون کپی رایت در ایران و متعاقب آن عدم اطمینان به بازگشت سرمایه اولیه، ساخت این بازی به سال های آینده موکول شد. در ادامه آن ها تصمیم گرفتند که یک بازی کوچک تر و کم هزینه تر که به بیان وقایع پیش از بازی لطفعلی خان می پرداخت، عرضه کنند (البته با هزینه های شخصی). بدین ترتیب پس از تکمیل داستان، اقدامات اولیه برای ساخت بازی پایان معصومیت آغاز شد. در مهر ماه ۱۳۸۲ هنگامی که اکثر کارشناسان صحبت از عدم امکان ساخت بازی قابل قبول توسط سازندگان ایرانی بدون وجود بودجه های هنگفت می کردند، این شرکت با ساخت 'پایان معصومیت' و عرضه اولین بازی سه بعدی ایرانی، ثابت کرد که این کار بدون هزینه های هنگفت و در صورت کار و تلاش زیاد و استفاده از افراد خیره امکان پذیر است. این بازی در آن زمان با واکنش های متفاوتی مواجه شد. جالب این که نشریه خارجی PCZone یک مصاحبه اینترنتی با اعضای این شرکت و با موضوع ساخت بازی در ایران انجام داد. پایان معصومیت در اولین نمایشگاه ملی رسانه های دیجیتال و نرم افزار های چند رسانه ای که اردیبهشت ۱۳۸۶ برگزار شد در بسیاری از رشته ها جایزه اول و دوم را به خود اختصاص داد (از جمله رتبه دوم بهترین بازی جدی با مخاطب عام). هم چنین این بازی در جشنواره سالانه WCG در شهریور ماه ۱۳۸۶ در بخش انتخاب بهترین بازی، عنوان اول را کسب کرد که با توجه به این که دو سال از عرضه آن می گذشت، عنوان قابل توجهی بود.

اعضای شرکت با تجربه ای که از پروژه پایان معصومیت به دست آورده بودند، این بار بر داستان اصلی مجموعه یعنی لطفعلی خان زند و مباحث تاریخی آن زمان تمرکز کردند. در مرداد ۱۳۸۵ تیزر بازی 'انتقام قاجار' که یکی از اینزودهای اصلی QoP است بر روی سایت gametrailers قرار گرفت و با استقبال بسیار علاقمندان و شرکت های بازی سازی اروپایی و آمریکایی مواجه شد تا جایی که برخی از آن به عنوان رقیب شاهزاده فارس Ubisoft یاد کردند!! که این مساله کنجکاوی مسئولان این شرکت را نیز برانگیخته بود! خوشبختانه یک شرکت کانادایی برای انتشار این بازی در آمریکا و کانادا اعلام آمادگی کرد (این اینزود به علت مشکلات کپی رایت در ایران توزیع نخواهد شد). واکنش های این چنینی و هم چنین اضافه شدن یک عضو جدید به گروه اعضای شرکت را تشویق به ساخت پروژه لطفعلی خان کرد. هنرهای پویا برای این کار یک تیم داستان نویسی جمع آوری کرد تا سناریو اولیه را تکمیل کنند. به موازات این کار تلاش های بسیاری برای مقاعد کردن نهادها و سازمان های دولتی (خصوصا وزارت ارشاد به عنوان متولی فرهنگی) برای سرمایه گذاری و حمایت مالی از این پروژه انجام گرفت که متأسفانه هیچ یک به نتیجه نرسید. آن ها باز هم به دلیل مسائل مالی این پروژه را به آینده موکول کردند، اما به درخواست ناشر کانادایی، هنرهای پویا تصمیم گرفت با ساخت یک تک دمو (Tech Demo) با حال و هوای تاریخی، برخی از توانایی های فنی و تکنیکی خود را به نمایش بگذارد. در ادامه با پیشرفت کار اعضای شرکت به این نتیجه رسیدند که با اضافه کردن بخش هایی از داستان سری و گیم پلی های متفاوت به این تک دمو، آن را به یک بازی کوچک قابل عرضه تبدیل کنند. لازم به ذکر است که تیم سازنده سرمایه لازم برای ساخت این بازی را نیز از طریق درآمدهای حاصل از انجام پروژه های نرم افزاری و انیمیشن به دست آورده است. اما نام این بازی در سایت های مختلفی عنوان شده بود و حتی بعضی از سایت ها آن را به لیست بازی های در حال ساخت در دنیا وارد کردند و تمام این مسائل باعث شده بود تا حدودی کنجکاوی افراد متعددی را در دنیا برانگیزد.

تا این که در تابستان ۱۳۸۶ یک گروه سنگاپوری به نمایندگی از شبکه GPlay آمریکا به ایران سفر کردند. این شبکه برنامه ای ترتیب داده بود با هدف بررسی وضعیت بازی سازان مستقل آسیایی و روند بازی سازی آن ها. به همین منظور تیم مورد نظر آن ها به کشورهای مختلف آسیایی از جمله ایران سفر کرده و گزارش های تصویری از شرکت های بازی سازی مستقل تهیه می کرد و یک بخش از برنامه خود را به این بازی اختصاص دادند. بدین ترتیب در مقابل دوربین های شبکه GPlay، اولین دموی قابل بازی لطفعلی خان زند به نمایش درآمد. بخش این برنامه در ماه های گذشته از تلویزیون آمریکا، موجب شد تا بسیاری از ایرانیان مقیم این کشور با هنرهای پویا تماس گرفته و به تمجد تلاش آن ها بپردازند. برخی از این افراد نیز از پیشرفت بازی سازی در ایران اظهار شگفتی کرده بودند. این برخوردها باعث شد اعضای گروه تصمیم بگیرند نهایت تلاش خود را برای عرضه یک بازی هر چند کوچک، اما با کیفیت مناسب، به کار گیرند. هنرهای پویا در حال حاضر مراحل پایانی ساخت این بازی را طی می کند و در آینده ای نزدیک، لطفعلی خان به بازار عرضه خواهد آمد.



در صورتی که بودجه مناسب به جای اختصاصی به برخی سازندگان که نتیجه کارشان حتی از دید سرمایه گذاران نیز افتضاح بود، در اختیار این گروه قرار می گرفت، مطمئناً نتیجه کار بسیار بهتر از محصول فعلی، می شد. با تمام این صحبت ها صنعت بازی سازی کشور بیشتر از هر موردی به حمایت شما دوستان نیاز دارد تا بتواند به حیات و پیشرفت خود ادامه دهد و در انتها باز هم یک مسئله را به شما یاد آوری می کنیم، شما با یک بازی ایرانی طرف هستید نه یک بازی روز جهان که صد ها نفر و میلیارد ها دلار برای آن هزینه شده است!!

این فاکتور به عمل آورده اند که صحنه های تعقیب و گریزی که در آن ها با خراب کردن داریست ها و حرکت دادن جعبه ها می توان راه را بر دشمنان بست از آن جمله اند. البته نباید توقع فیزیکی در حد بازی های روز داشته باشید. نکته مهم دیگر گر افیک بازی است که انصافاً چیزی از بازی های خوب نسل گذشته کم ندارد. محیط های بازی به دو بخش داخلی و خارجی تقسیم می شوند و با توجه به آن چه دیدیم نورپردازی و سایه زنی بازی در محیط های داخلی بهتر از محیط های خارجی کار شده است.

نورپردازی، سایه ها و ترکیب رنگ به کار رفته در برخی محیط های خارجی به خصوص در روز اندکی ایراد دارد و در برخی نقاط، سایه ها کم رنگ هستند، بافت ها از کیفیت خوبی برخوردارند اما نقص هایی در آن ها دیده می شود که طبق گفته تیم سازنده تا زمان عرضه بازی بسیاری از این مشکلات رفع خواهند شد اما مسئله اصلی بر اساس آن چه که ما دیدیم افت شدید سرعت فریم بازی بود که تیم سازنده در پی حل آن روش های مختلفی را آزمایش کرده اند و در بازی نهایی سرعت فریم بهتر خواهد بود.

موسیقی بازی متناسب با حال و هوای آن دوران، تمی حزن انگیز و شوم دارد و بیان کننده اوضاع خان زند در آن زمان است، اما تا زمان درج این مقاله هنوز افکت های صوتی بازی به طور کامل اجرا نشده بود و آن چه شنیدیم چندان جالب نبود، بنابراین در خصوص این بخش بازی نمی توان اظهار نظر کرد. این بازی در دو نسخه فارسی و انگلیسی عرضه خواهد شد. نسخه انگلیسی بازی دو ماه پس از انتشار نسخه فارسی، علاوه بر PC برای سیستم های میننتاش نیز عرضه می شود در این نسخه دیالوگ ها انگلیسی می شود.

در نهایت باید گفت تلاش های بسیار تیم سازنده با توجه به بودجه و امکاناتی که در اختیار داشته اند تا در صد زیادی مثمر تر واقع شده و محصول نهایی در صورت رفع برخی ایرادات ذکر شده، در حد بازی های اکشن سوم شخص سال های ۲۰۰۲ تا ۲۰۰۳ خواهد بود! اما همین بازی با اختلاف زیادی، تمامی بازی های ایرانی ساخته شده و حتی در دست ساخت را پشت سر خواهد گذاشت و یک بار دیگر ثابت خواهد کرد،

