

QUEST OF PERSIA
LOTFALI KHAN ZAND



زندبازی

بازی

همان طور که می دانید گروه هنرهای پویا که بازی پایان معصومیت را در سال ۸۴ تولید کردند، در حال ساخت و آماده کردن یک بازی دیگر هستند. روند طراحی بازی لطفعلی خان و این که چطور به این جا رسید داستان مفصلی دارد. اما در حال حاضر بازی قدم های نهایی خودش تا رسیدن به کپی طلایی را طی می کند. سری به شرکت هنرهای پویا زدیم تا در جریان روند تولید بازی قرار بگیریم.

لطفعلی خان یک بازی اکشن سوم شخص است که شباهت زیادی به بازی معروف شاهزاده ایرانی دارد. تم داستانی بازی تاریخی است و به بخشی از نبردهای لطفعلی خان زند با آغامحمدخان قاجار می پردازد. طراحان گرافیکی بازی در به وجود آوردن حال و هوای ایران قدیم و طراحی ظاهر یکی دو شهر بزرگ آن زمان مانند کرمان زحمت زیادی کشیده اند. از نظر گرافیکی بازی بسیار خوب و قابل قبول بود.

سبک بازی اکشن سوم شخص است و بیشتر زمان شما به مبارزه تن به تن با سربازان قاجار می گذرد. لطفعلی خان چند شمشیر با توانایی های مختلف دارد که در طول بازی و با شکست دادن غول خرمای مختلف به آن ها دست پیدا می کند. هر کدام از شمشیرها انیمیشن و حرکات مخصوص به خود دارند و برای زنده ماندن

در هر مرحله باید از همه این مهارت ها استفاده کنید. اکشن ها با استفاده از دو کلید E و دکمه سمت چپ موس انجام می شوند. ترکیب های مختلف سه تایی از این دو دکمه منجر به اجرای چند ضرب های مختلف می شود. که هر کدام شدت و ضعف مخصوص به خود دارند. لطفعلی خان هم چنین می تواند در صورت مخفیانه نزدیک شدن به دشمن ها، آن ها را با به یک ضربه مرگبار و بدون درگیری از پا در بیاورد.

برای در آمدن بازی از یکنواختی، در بعضی از مراحل لطفعلی خان شمشیر را کنار گذاشته با تفنگ به جنگ دشمن می رود. البته این مراحل بسیار محدود هستند ولی مطمئناً بازی را متنوع خواهند کرد. در بعضی از مراحل هم می توانید با فشار کلید F به افراد خودی تفنگ به دست که در اطراف میدان نبرد سنگر گرفته اند، دستور شلیک بدهید.

اکشن ها در چند مرحله ای که بازی کردیم خوب و روان بودند. هنوز تصمیم قطعی در مورد سیستم پر شدن میزان سلامتی بازی کننده گرفته نشده اما احتمالاً از شیشه های معجون استفاده خواهد شد. هر کدام از مرحله ها معمولاً در یک منطقه محدود اتفاق می افتند که در آن باید تعداد به خصوصی از سربازهای دشمن را از پا در بیاورید. البته قرار است یکی دو معما هم در

بعضی از مراحل وجود داشته باشد. هم چنین در طول بازی با دو غول آخر مواجه خواهید شد که شکست دادن آن ها کار چندان راحتی نخواهد بود. در طول این مبارزه ها باید خود را آماده زدن به موقع رشته دکمه هایی بکنید که در صفحه نمایش داده می شوند و مانند God of War برای شکستن دادن نهایی دشمن لازم هستند. کسانی که پایان معصومیت را بازی کرده باشند، تایید می کنند که یکی از نقاط قوت بازی، دموهای انیمیشنی بین مراحل بود. لطفعلی خان برای روایت داستانش در بین مراحل، از میان پرده های سه بعدی استفاده می کند که با گرافیک داخل بازی رندر شده اند.

میان پرده های انیمیشنی که دیدیم کارگردانی بسیار خوبی داشتند و از همه نظر جذاب بودند. امیدواریم مراحل صداگذاری این میان پرده ها به خوبی انجام شود. بازی لطفعلی خان زند بدون شک یکی از بهترین بازی های ساخته شده داخلی خواهد بود. همه چیز نوید

یک عنوان سوم شخص خوب را می دهد. امیدواریم پیش از توزیع نسخه نهایی، مراحل آزمایش بتای بازی با دقت و حوصله انجام شود تا محصول نهایی بدون باگ و مشکلات گرافیکی و گیم پلی باشد. لطفعلی خان قرار بود تا پایان اسفند ۸۶ به بازار عرضه شود که احتمالاً انتشار آن به اوایل سال ۸۷ موکول خواهد شد.

