

هیچکس حتی یک ریال هم به ما کمک نکرد!

گفت و گو با تهیه کنندگان بازی لطفعلی خان زند

حسین رسولی
rasouly@ccwmagazine.com

گروه را به عهده داشتیم. البته در برخی مواقع به آقای کاظمی در امر برنامه‌نویسی کمک‌هایی ارائه می‌کردم.

مقداری هم در باره شرکت هنرهای پویا توضیح دهید.

● دادگر: ما از سال ۸۱ کار خود را شروع کردیم. از همان ابتدا هدف اصلی ما ساختن بازی «انتقام قاجار» بود. اما به تدریج متوجه شدیم که با بودجه و قابلیت‌های موجودمان فعلاً توانایی ساخت آن بازی را نداریم. بنابراین تصمیم گرفتیم یک بازی جمع و جورتر بسازیم که نتیجه‌اش شد «پایان معصومیت» که البته بعدتر متوجه شدیم در ساخت همین بازی هم بایستی با مشکلات بسیاری دست و پنجه نرم کنیم. همین جا هم بگویم ما در طول هیچیک از این پروژه‌ها حتی یک ریال هم از هیچ فرد، ارگان یا سازمانی دریافت نکردیم و فقط به مدد پروژه‌های نرم‌افزاری جنبی خود توانستیم هزینه ادامه کار را فراهم کنیم. در اصل از همان ابتدا هدف از تأسیس شرکت هنرهای پویا، ساخت بازی بود. ولی ما برای برآورده کردن هزینه‌هایمان ناگزیر از انجام برخی از پروژه‌های نرم‌افزاری نامرتبط هم بودیم. حتی مجبور شدیم از برخی مدل‌های ساخته شده «پایان معصومیت» هم استفاده کنیم.

● اجباری: طراحی این بازی تقریباً از ۱/۵ سال پیش آغاز شد. در وهله اول به طراحی شخصیت‌ها و اجزای بازی پرداختیم. پس از آن شروع کردیم به سه بعدی

کمی زودتر از من به دفتر مجله رسیده بودند. وارد که شدم با دو جوان گشاده‌رو مواجه شدم که برق چشمانشان حکایت از شور و شوق و انرژی فراوانشان می‌کرد. قرارمان حداکثر برای یک ساعت بود، اما آنقدر گفتنی داشتند که صحبت‌مان بیشتر از ۲ ساعت به درازا کشید؛ و به قدری جو گفت‌وگومان جذاب و گرم بود که موجب شد گرمای آن ساعت از روز تیرماه را فراموش کنیم. محصل گفت‌وگوی ما با دو تن از دست‌اندرکاران بازی لطفعلی خان زند، آقایان «روزبه اجباری» و «پویا دادگر» را در ادامه می‌خوانید:

لطفاً در ابتدا از اعضای گروهتان را معرفی کنید.

● دادگر: البته افراد مختلفی در بازی «پایان معصومیت» با ما همکاری داشتند که در بازی «لطفعلی خان زند» چند نفر از آنها تغییر کردند. اما به طور خلاصه مدل‌ساز ما آقای «اندرس اهرن بورگ» بودند که از سوئد با ما همکاری می‌کرد. قسمت کاراکتر انیمیشن بازی اول را آقای «هیلا سلیمانی» انجام دادند که به خاطر تدریس انیمیشن توسط ایشان در سنگاپور، در این بازی در خدمتشان نبودیم. کارهای لول‌سازی Special Effect را آقای اجباری انجام دادند. وظیفه Character Animation بر دوش آقای «حمید عبدالهی» بود. طراحی کانسپت‌ها (محیطی و کارکتوری) را آقای «حمید بهرامی» به عهده داشتند. موسیقی هر دو بازی را هم آقای «فرشاد یزدانیان» ساختند. مدل‌سازی ساختمان‌ها را خانم «طلایی» و مسائل مربوط به User Interface را که در بازی می‌بینید، آقای «شاهین محمدی» انجام دادند. برنامه‌نویس ارشد ما هم آقای «وحید کاظمی» بود که در بازی اول هم موتور بازی را نوشت. البته در لطفعلی خان زند ما از موتور C# استفاده کردیم اما با این حال تمام زحمات مربوط به گیم پلی بر عهده آقای کاظمی بود. من هم که در هر دو پروژه، مدیریت

تا انتها به دنبال خود بکشاند.

آیا ما در این بازی شاهد نوآوری‌هایی هم خواهیم بود؟

● دادگر: به زعم من بزرگ‌ترین نوآوری بازی گرافیک آن بود. بسیاری از نقدکننده‌ها هم نگاه مثبتی به این جنبه داشتند و آن را جزء نقاط قوت بازی دانسته‌اند. حتی برخی‌ها لطف کردند و این بازی را در حد بازی‌های دو سال پیش جهانی همچون *Two Powers* و *Eragon* دانسته‌اند. در درجه بعدی هوش مصنوعی بازی (البته در حد بازی‌های داخلی) قرار دارد. طراحی کمپوها (حرکات ترکیبی) و هماهنگ کردن آن با هوش مصنوعی - که کار آقای کاظمی است - نیز از نظر من در میان بازی‌های ایرانی در حدود یک شاهکار محسوب می‌شود.

مایلم نظرتان را به عنوان یک کارشناس در مورد روند بازی‌سازی در ایران بدانم؟

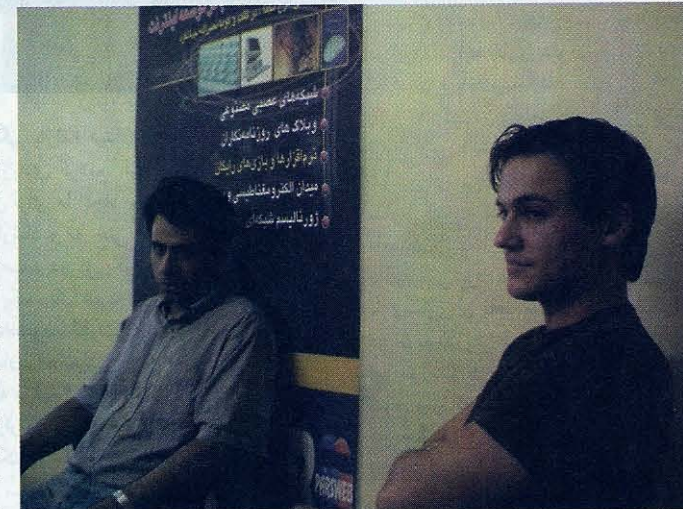
● دادگر: در کشور ما هم مانند هر جای دیگری بازی‌های خوب و بدی ساخته می‌شود. یکی از نمونه‌هایش همین بازی «سرزمین گمشده» کار آقای بابک مرزی و دوستانش است که من خودم از قسمت الاغ سواری آن بسیار لذت بردم و نشان می‌داد که واقعا زحمت کشیده‌اند. ضمن اینکه بسیاری از گروه‌های بازی‌سازی داخلی در حد یک یا دو نفره است و با این سطح از این توجه‌ها نمی‌توان انتظار چندانی داشت. البته بازی‌هایی هم بوده‌اند و هستند که به رغم دریافت بودجه‌های کلان، چنگی به دل نمی‌زند.

چشم‌انداز آینده صنعت بازی‌سازی را در ایران چطور می‌بینید؟

● دادگر: این بیشتر وابسته به فروش بازی است. خود ما اگر نتوانیم فروش موفقی داشته باشیم، شاید در آینده ناچار شویم حتی کار را تعطیل کنیم. در کل من چشم‌انداز انجام این کار را در ایران بسیار دشوار و مشکل می‌بینم. ضمن اینکه برخی نامالیقات و برخوردهای ناعادلانه بعضی از مسئولان، مزید بر علت است.

اجرای قانون کپی‌رایت در چه صورت بر رشد صنعت بازی‌سازی می‌تواند تأثیر بگذارد؟

● دادگر: به نظر من بزرگ‌ترین حسن اجرای قانون کپی‌رایت این است که یک بازار رقابتی سالم در اختیار تولیدکنندگان می‌گذارد. در این بازار سالم هر کس جایگاه خود را خواهد داشت و تنها سازندگان و شرکت‌های حرفه‌ای، خوب و موفق باقی خواهند ماند.



در مورد اسپانسرینگ بازی صحبت کنید.

● دادگر: ما پس از اتمام ساخت «پایان معصومیت» تیزی ساختیم که محتوای آن بیشتر مربوط به انتقام قاجار می‌شد تا لطفعلی‌خان. به سراغ خیلی از مؤسسات رفتیم. یکی از آنها میراث فرهنگی بود که با توجه به موضوع و محتوای بازی تصور می‌کردیم استقبال کنند. اما متأسفانه حتی یکی از مسئولان میراث فرهنگی حاضر نشد با ما حتی به صورت تلفنی گفت‌وگو کند.

کردن بازی. تمام اینها به قبل از آغاز به کار بر روی انجین بازی مربوط می‌شود. پس از آن، برنامه‌نویس ما، آقای کاظمی، کار اصلی بر روی انجین و بهینه‌سازی آن را آغاز کرد. هم زمان با این کار هم من لول‌ها را طراحی می‌کردم. در ابتدا تصمیم به ساخت انیمیشن نداشتیم. اما از آنجا که یکی از نقاط قوت بازی «پایان معصومیت» بخش‌های میان پرده آن بود، در نهایت تصمیم گرفتیم میان پرده هم داشته باشیم که زحمت تهیه آنها که بر عهده آقای حمید عبدالهی‌ها بود.

چه شد که به سراغ شخصیت‌های ایرانی رفتید؟

● دادگر: تقریباً همه افراد گروه ما سابقه کار در خارج کشور را هم دارند. در آنجا، مسئله‌ای که خیلی ما را اذیت می‌کرد، نگاه منفی و بدوی‌ای بود که حتی در کشورهای پیشرفته اروپا و آمریکا نسبت به ایران و ایرانی‌ها وجود داشت و متأسفانه هنوز هم در بعضی جاها هست. بنابراین به این نتیجه رسیدیم که مشکل اصلی از ناحیه اطلاع‌رسانی ضعیف خود ما ایرانی‌ها و تلاش اندک‌مان برای شناساندن تاریخ و هویت اصیل مان است.

از طرف دیگر همه بچه‌های گروه بسیار علاقه‌مند بودند که بازی‌ای بسازیم و از طریق آن تمدن بزرگ، ایرانی و بناهای زیبای تاریخی ما را که بخش بزرگی از آن نیز در کرمان است، به خارجی‌ها نشان دهیم و بشناسانیم.

استقبال از «لطفعلی‌خان زند» چگونه بود؟

● دادگر: تا به حال که خیلی خوب و راضی‌کننده بوده است. چندی پیش یکی از شرکت‌های بزرگ و دست‌اندر کار بخش بازی به نام «پرديس گيم» با ما قراردادی بست و در واقع حق انحصاری

فروش این بازی را از ما خریداری کرد. جا دارد در همین جا از حسن نظر و شجاعتی که مسئولان این شرکت به خرج دادند و حاضر به سرمایه‌گذاری در امر پخش یک بازی ایرانی شدند، تشکر و قدردانی فراوانی کنم. ضمن اینکه این خود نشان از موفقیت یک بازی و محبوبیتش نزد بازی‌کنندگان وطنی دارد.

بازی چند مرحله دارد و تمام کردن آن چقدر طول می‌کشد؟

● دادگر: ۲۲ مرحله دارد. در یکی از نردهایی که شد، ادعا شده بود که بازی را سه ساعته به پایان برده‌اند. با این حال فکر می‌کنم، مدت زمان متوسط و معمول برای تمام کردن «لطفعلی‌خان زند» ۵/۵ ساعت باشد.

● اجباری: خود من در روز آخر به درخواست آقای دادگر برای دانستن همین موضوع، یک بار بازی را از اول تا آخر انجام دادم و در عرض یک ساعت و ده دقیقه آن را تمام کردم! البته خوب می‌دانید که من تمام مراحل را از حفظ بدم و یکسره پیش می‌رفتم.

از سناریو و داستان بازی بگویید.

● اجباری: سناریوی اصلی ما، داستان «انتقام قاجار» (بازی بعدی) بود که بسیار هم روی آن کار کرده‌ایم. داستان بازی «لطفعلی‌خان زند» در جایی به پایان می‌رسد که آقا محمدخان قاجار به کرمان می‌رسد و در مقابل لطفعلی‌خان زند قرار می‌گیرد. در واقع محدوده زمانی داستان بازی از جنگ زرقان تا جنگ کرمان است. طبیعی است که چنین داستان‌های واقعی تاریخی، نیازمند پرداخت قوی در زمینه‌های شخصیت‌پردازی، موسیقی، ساخت میان پرده‌های جذاب و ... است.

● دادگر: ما بیشتر سعی کرده‌ایم به اصل داستان تاریخی وفادار بمانیم و تغییرات چندانی در روال رویدادها ایجاد نکنیم. چون به هر حال ماهیت این وقایع تاریخی به خودی خود جذاب و گیراست. گواه این سخن هم امتیازهایی است که اکثر نقدکننده‌ها و سایت‌ها به بازی ما دادند و بالاترین نمرات به گرافیک و داستان بازی تخصیص یافته است. با تمام اینها قبول دارم که برای ساخت یک بازی قوی و در سطح جهانی، نیاز به یک داستان‌پردازی بسیار قوی‌تر همراه با گروه‌های داستانی هوشمندانه‌تر است تا بازی‌کننده را



نگاهی به ترکیب گروه

- طراح فضاها و کاراکترها: حمید بهرامی
- مدل‌ساز کاراکترها: اندرس اهرونبرگ
- انیماتور کاراکترها: حمید عبداللهی‌ها
- طراح مراحل: روزبه اجباری
- موسیقی: فرشاد یزدانیان
- طراح رابط کاربر: شاهین محمدی
- برنامه‌نویس ارشد: وحید کاظمی
- بازرگانی: محمد شکرچیان
- پشتیبانی: نازنین میرمطلبی
- مدیر پروژه: پویا دادگر



در لندن در حال انجام است.
 برای پخش بازی در خارج چه تدابیری اندیشیده اید؟
 ● ما یک ناشر در انگلیس و یک ناشر هم در کانادا داریم که ناشر کانادایی وظیفه پخش بازی در آمریکا را هم به عهده دارد.
 اگر کسی بخواهد وارد عرضه بازی سازی شود، باید حایز چه شرایطی باشد و چه مقدماتی را طی کرده باشد؟

● اجباری: من خودم به سبب علاقه وافرم، از ۱۵ سالگی این موضوع را برای خودم انتخاب کردم و ادامه دادم. از هیچ معلم یا کلاسی هم استفاده نکردم. شرط اول علاقه است. در هر شاخه تخصصی گیم سازی و در هر جای دنیا که فردی نخواهد کار کند؛ چه طراحی، چه انیمیشن سازی، چه برنامه نویسی و ... باید بسیار پشتکار داشته باشد و خیلی هم صبور باشد؛ چون ساخت بازی کاری بسیار طاقت فرسا و پرفشار است و نسبت به سایر کارهای مشابه چندان هم درآمدزا نیست. به جز اینها، تصور می کنم در ایران شرایط کاری هم مهم است؛ چون بازی سازی کاری نیست که در کوتاه مدت به کسب درآمد بینجامد.

● دادگر: در وهله نخست فکر می کنم به طور کلی تحصیل در رشته مهندسی نرم افزار در دانشگاه مفید باشد. بستگی دارد فرد بخواهد وارد کدام شاخه بازی سازی شود. برای این کار متأسفانه فعلا در کشور ما کلاس های تخصصی و حرفه ای وجود ندارد. البته در یکی از مجتمع های تهران چند سالی است که کلاس هایی با عنوان «آموزش گیم سازی» با هزینه های هنگفت برگزار می شود که یک جوان بی اطلاع از بازی سازی و فقط مسلط به کار انیمیشن در آن به تدریس می پردازد. دوست دارم در این مورد از طریق نشریه شما اطلاع رسانی شود؛ چرا که به نظر من این ظلم آشکار در حق شرکت کنندگان این کلاس ها در وهله اول و سپس بازی سازان است.

خودتان هفته ای چند ساعت بازی می کنید؟

● اجباری: زیاد. حدود ۲۰ ساعت.
 دادگر: من خیلی کمتر. اما معتقدم یک بازی ساز حتما باید خیلی بازی کند نو بازی های سبک های مختلف را تجربه کند. از شما تشکر می کنم به خاطر حضورتان در دفتر نشریه «دنیای کامپیوتر و ارتباطات» و به عنوان سؤال آخر دوست دارم بدانم خودتان به عنوان سازندگان بازی به اجزای مختلف آن چه نمره ای از ده می دهید.

● اجباری:

■ صداگذاری و دوبله: ۳

■ موسیقی: ۴

■ گرافیک: ۷

■ اینجین: ۵

■ گیم پلی: ۶

■ داستان: ۴

■ منوها و اینترفیس: ۳

■ ... و بالاخره موفقیت تجاری: خوب

● دادگر:

■ صداگذاری و دوبله: ۲

■ موسیقی: ۶

■ گرافیک: ۵

■ اینجین: ۶

■ گیم پلی: ۶

■ داستان:

■ منوها و اینترفیس: ۲

■ موفقیت تجاری: فراتر از انتظار

توضیح: در شماره قبل حامی مالی و سفارش دهنده بازی «پایان معصومیت» به اشتباه مؤسسه «تیبان» ذکر شده بود. اما همان طور که داخل متن گفت و گو نیز خواندید، هیچ یک از بازی های ساخته شرکت «هنرهای پویا» اسپانسر نداشته است. بنابر این ضمن عذرخواهی از ایشان لازم دانستیم این مورد را تصحیح کنیم. ♦

با این حساب در این زمینه میراث فرهنگی بازنده میدان بوده است.

● در مورد وزارت ارشاد هم تلاش زیادی کردیم. البته ارشاد هیچ مشکلی در زمینه مجوز دادن و در سر راه تولید بازی برای ما ایجاد نکرد و در این باره از هیچ همکاری ای دریغ نکرد. اما متأسفانه نه ارشاد و نه حتی صنایع نوین کوچک ترین حمایت مالی ای از ما نکردند. به طور خلاصه و در کل بگویم: هیچ شخص یا نهادی، چه قبل و چه بعد از ساخت بازی، حتی یک ریال هم به ما پول نداد. حتی به سراغ برخی از واردکنندگان قطعات رایانه ای مخصوصا کارت گرافیکی هم رفتیم. اما آنها هم برای عدم همکاری با ما دلایل خودشان را داشتند.

برای توزیع بازی با چه مشکلاتی مواجه بودید؟

● در کل به نظر من سیستم توزیع بازار ما بیمار است. وقتی بخش اعظم قیمت فروش به فروشنده می رسد، چه باید بکنیم؟ ما خودمان مجبور به پخش «پایان معصومیت» شدیم و حتی به خاطر عدم سودآوری از محل فروش بازی ها، تلاشی هم برای قفل گذاری بر آن نکردیم تا هر کس خواست از آن کپی بگیرد. اما همان طور که گفتم، خوشبختانه مدتی پس از انتشار «لطفعلی خان زند» شرکت «پرديس گيم» به ما پیشنهاد خرید امتیاز پخش و فروش بازی را داد و اکنون کلیه حقوق بازی در این زمینه در اختیار این شرکت است. روی این بازی یک قفل خیلی خوب ۱۶ رقمی گذاشته شده، که زحمت آن را آقای کاظمی کشیده اند و در انتهای آن نیز یک DLL وجود دارد که به این زودی ها فکر نمی کنم کسی بخواند و بتواند آن را بشکند.

ممکن است میزان فروش بازی را بگویید؟

● دادگر: اجازه بدهید آمار دقیق آن را پس از پخش نسخه انگلیسی بازی در چند ماه دیگر، اعلام کنم.

بازخورد رسانه ای بازی چگونه بود؟

● به جز شما و چند نشریه تخصصی معدود که دلسوزانه از بازی ما حمایت کردند، چندان تبلیغات و حمایتی از «لطفعلی خان زند» انجام نشد.

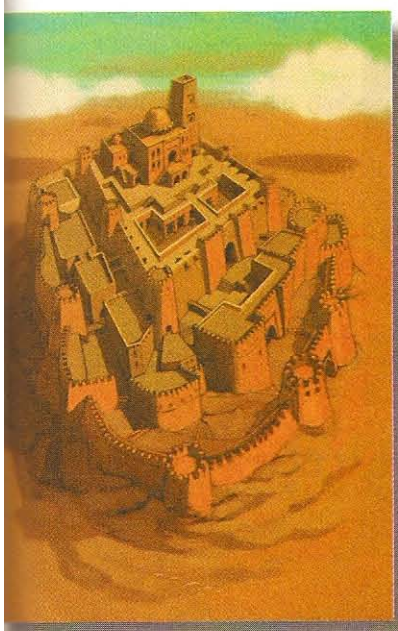
برگردیم به سراغ بازی. اشکالاتی به بازی آخر شما وارد شده است که البته اکثرا قابل اغماض است. مسائلی مثل اشکال در حرکت دوربین، یکنواخت شدن بازی بعد از چند مرحله و برخی باگ های دیگر. تا چه حد این ایرادها را قبول دارید و چه فکری برای بر طرف کردنشان کرده اید؟

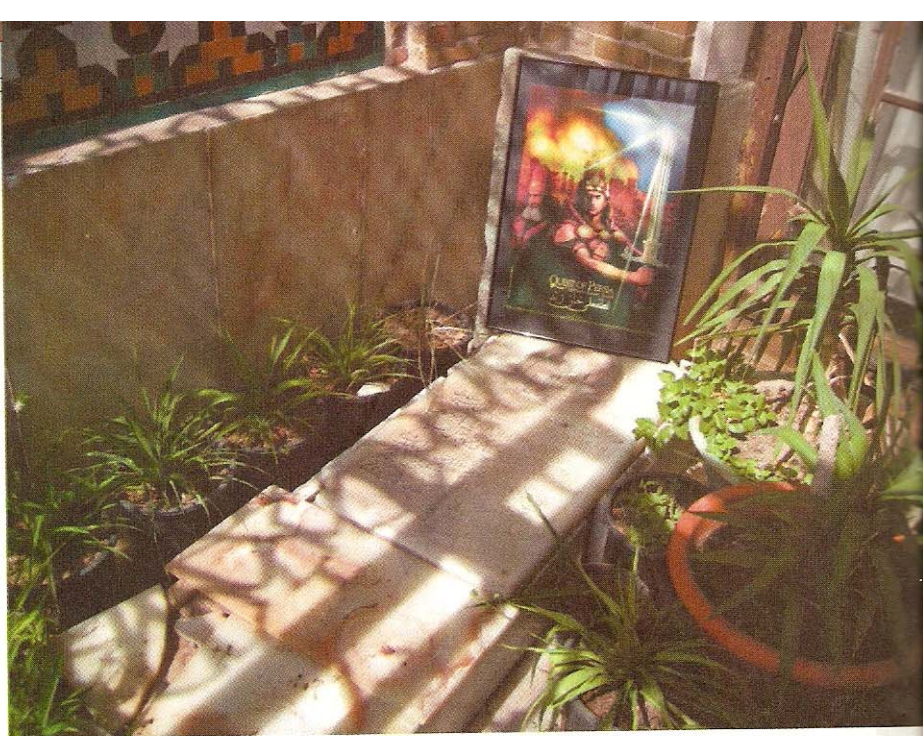
● اجباری: من همه این ایرادها را قبول دارم. خودمان هم همان هنگام ساخت بازی متوجه بیشتر آنها شده بودیم. مشکل بزرگ ما کمبود زمان بود که به ما اجازه نداد آنها را بر طرف کنیم. مثلا در مورد گیم پلی و ... یکنواخت شدن بازی، شاید یک تا یک سال و نیم وقت لازم باشد تا مشکل را رفع کنیم.

● دادگر: یک اشکال بزرگ دیگر بازی که کمتر کسی به آن اشاره کرده و خودمان به آن معترفیم، موضوع مسیریابی (Path Finding) است که این هم مستلزم کار بیشتر بود. اما متأسفانه به سبب اینکه برای عرضه بازی تحت فشار بودیم، نتوانستیم به طور کامل به آن بپردازیم.

نسخه انگلیسی بازی چه زمانی قرار است منتشر شود؟

● برنامه ریزی اولیه ما روی ماه جولای بود. چون این یک بازی تاریخی است، خیلی علاقه داشتیم لهجه دوبله خارجی بازی به انگلیسی باشد و نه آمریکایی. برای همین این کار هم اکنون





کردن گیم‌پلی یک بازی همیشه هم نیاز به برنامه‌نویسی‌های پیشرفته و خرج‌های کلان نیست؛ بلکه با کمی ذوق و ابتکار می‌توان روند بازی را بهبود بخشید. چرا که با این ترفند شما شانس این را پیدا می‌کنید که با اندکی صبر و حوصله، از شر دشمنان خلاص شوید و مرحله را به اتمام برسانید. از دیگر ابتکارات جالب بازی که برای نخستین بار در یک بازی ایرانی دیده می‌شود، ارائه امکان انجام حرکات ترکیبی یا همان کمبوها است. در انتهای مراحل، به تدریج این کمبوها که اسامی جالبی هم دارند (مانند: خشم نادر، گردباد زند و غرش اسفندیار) به شما معرفی می‌شوند و می‌توانید از آنها در برابر سربازان دشمن بهره بگیرید. برای اجرای هر کدام نیز از ترکیب دو ضربه نوع اول که با کلیک چپ ماوس انجام می‌شود و ضربه نوع دوم که به طور بیش فرض کلید B است، استفاده می‌شود.

به منظور ایجاد تنوع بیشتر، زیربازی‌های کوچکی هم در بازی گنجانده شده است. مثلا شما می‌توانید با فشار دادن یک دکمه به سربازان خودی فرمان شلیک بدهید. یا اینکه در بعضی از مراحل امکان کشتن مخفیانه دشمنان یا شلیک توپ وجود دارد که باعث می‌شوند بازی کمی از یکنواختی به درآید و حالت جذاب‌تری به خود بگیرد. به جز اینها، پازل‌هایی ساده وجود دارند که شامل فشار دادن مدام یک دکمه برای بازکردن دروازه‌ای می‌شوند. وقایع بازی در دو مکان اصلی رخ می‌دهد که شامل زرقان و کرمان می‌شوند. مرحل کرمان کمی سخت‌ترند؛ مخصوصا این که در این قسمت‌ها اغلب باید با سربازان سپاه قاجار دست‌وپنجه نرم کنید که باهوش‌ترند و به جز ضربه زند، طریقه دفاع کردن را هم می‌دانند. پس از طی چند مرحله از بازی با دو به اصطلاح (به قول دوستان) حریف غول آخر مواجه می‌شوید که مبارزه با آنها در نوع خود جالب است. گرچه نوع مبارزه با مصطفی‌خان قاجار به نظر من زیادی طاقت‌فرسا و زمان‌بر است. احتمالا سازنده‌ها هم متوجه این موضوع شده‌اند که قبل از به پایان رسیدن جان هزارتایی هر یک از این دو نفر رجمی به بازی‌کننده کرده‌اند و با ترتیب دادن نمایشی از فرار حریف قدر، قائله را ختم به خیر می‌کنند. با شکست دادن و فراری دادن هر یک از این دو نفر هم می‌توانید اسلحه قدرتمندشان را به چنگ آورید که البته افتخار استفاده از آنها فقط تا پایان همان مرحله به شما داده می‌شود و پس از آن دود می‌شوند و به هوا می‌روند! در این بازی از نسخه بهبود یافته انجین C۴ استفاده شده که ظاهرا خوب هم جواب داده است. گرافیک بازی در حد خوب و قابل قبولی است. استفاده از جلوه‌های معماری ایرانی و توجه هوشمندانه به تمام جزئیات از جمله لباس شخصیت‌ها و مناظر و بومی بودن آنها، حسایی بازی‌کننده ایرانی را سر حال می‌آورد و باعث می‌شود برخی از ایرادات جزئی بازی را هم نادیده بگیرد. در جای جای لوکیشن‌ها، اسلیمی‌ها و نقش و نگارهای اصیل ایرانی و حتی سنگ نوشته‌های از اشعار سعدی، چشم را نوازش می‌دهند. کیفیت نورپردازی هم قابل توجه است. این موضوع مخصوصا هنگام حرکت لطفعلی‌خان درون تونل‌های زیرزمین قصر و افتادن سایه او روی دیوار به تناسب مشعل‌های نصب شده، چشمگیرتر و محسوس‌تر است. در مرحله آخر نیز کیفیت تصویری آب داخل آب‌نما و انعکاس مناظر در آن، با بازی‌های کنونی برابر می‌کند. صداگذاری و دوبله‌ها عالی نیستند ولی در حد مطلوب و قابل قبولی‌اند. گرچه به نظر می‌رسد برای صرفه‌جویی، یکی از اعضای خوش صدای گروه سازنده، به جای اکثر شخصیت‌ها صحبت کرده است! موسیقی نیز گرچه عمیق و حرفه‌ای نیست، اما دست کم آزاردهنده هم نیست و ما را مجبور نمی‌کند بلندگوهای خود را خاموش کنیم! در کل، تمام کردن بازی حدود ۳ تا ۴ ساعت طول می‌کشد و با این که بازی نسبتا کوتاه می‌باشد، طراحی مراحل به گونه‌ای است که لبخندی بر لب بازی‌کننده ایرانی می‌نشانند. بازی با فتح قلعه توسط لطفعلی‌خان و سربازان وفادارش به اتمام می‌رسد و در انتها نوشته‌های ادامه داستان را به بازی‌بعلی یعنی «انتقام قاجار» ارجاع می‌دهد. همچنان که در شماره قبل هم اشاره کردم ساخت بازی‌هایی در حد و سطح لطفعلی‌خان زند (گرچه هنوز مشکلات و معایب بسیاری دارد) اما می‌تواند نویدی باشد برای تولید بازی‌هایی کامل‌تر، حرفه‌ای‌تر و جذاب‌تر در آینده توسط این گروه و تیم‌های مشابه در کشورمان. به برویجه‌های گروه سازنده «لطفعلی‌خان زند» تبریک می‌گوییم و منتظر بازی‌های بهتر در آینده از ایشان هستیم. ♦

لطفعلی خان زند

شاهزاده کاملاً ایرانی!



حسین رسولی
rasouly@ccwmmagazine.com

تا پنج - شش سال پیش عنوان «بازی ایرانی» و «ساخت داخل» اصلا در مخیله کسی هم نمی‌گنجید. تا اینکه خبر انتشار بازی‌هایی چون «رانندگی در شهر تهران» و چند عنوان دیگر همه را مشتاق و امیدوار کرد. اما این خوشحالی هم دیری نپایید و پس از چند سال اکثر گیمرها به این نتیجه رسیدند که فعلا سراغ بازی‌های ایرانی نروند. اما در یکی دو سال اخیر و پس از انتشار چند عنوان خوب نظرها تغییر کرد. همه اینها را گفتیم تا برسیم به خوب‌ترین بازی ایرانی؛ دست کم تا کنون. «لطفعلی‌خان زند» دومین محصول جدی شرکت هنرهای پویا در عرصه بازی پس از «پایان معصومیت» محسوب می‌شود. در ادامه نقدی مختصر بر این بازی را می‌خوانید.

«لطفعلی‌خان» یک بازی اکشن اول شخص از نوع شمشیربازی محسوب می‌شود که وقایع آن در محدوده‌های جغرافیایی زرقان و کرمان و در قالب ۲۲ مرحله رخ می‌دهد. وظیفه شما در طول بازی این است که با کشتن سربازان قاجار، لطفعلی‌خان را در کسب دوباره قدرت یاری کنید. بخش اعظم بازی از یک گیم‌پلی یکنواخت و ساده برخوردار است. هر بار شما وارد محیط جدیدی می‌شوید که تعدادی از سربازان ابراهیم‌خان کلاتر خانن یا در مراحل بعدی سربازان قاجار به استقبالتان می‌آیند و باید با شمشیری که در دست دارید آنها را به هلاکت برسانید. البته در طول بازی شمشیرهای دشمنان را نیز می‌توانید جمع‌آوری کنید که از نظر قدرت تاثیرگذاری فرق چندانی ندارند. فقط در مراحل آخر استفاده از شمشیر هادی خان بروجردی یا دو شمشیر مصطفی‌خان قاجار باعث می‌شود بتوانید دشمنان را سریع‌تر از پا درآورید. همچنین امکان استفاده محدود از تفنگ را هم دارید که همانطور که در راهنمای بازی هم ذکر شد، به دلیل قدیمی بودن حال و هوای بازی فقط دو گلوله دارد و اکثر مواقع ترجیح می‌دهید از خیرش بگذرید! در گوشه پایین سمت چپ تصویر همواره اسلحه مورد استفاده شما به همراه مقدار جانتان نمایش داده می‌شود که در صورتی که از ۱۰۰ به صفر برسد، بایستی مرحله مربوط را از ابتدا آغاز کنید. با هر ضربه‌ای که دشمنان به شما وارد می‌کنند، بسته به محل اصابت و شدت اصابت شمشیر مقداری از سلامتی شما کاسته می‌شود. البته آنها راه‌های دیگری هم برای ضربه زند به شما دارند؛ مثل پرتاب خنجر یا شلیک گلوله که در بعضی از مراحل دیده می‌شود. در عوض، در گوشه و کنار به تقلید از بسیاری بازی‌های مشابه، جعبه‌هایی چوبی وجود دارند که با شکستن آنها می‌توانید اسلحه یا بطری‌های سلامتی جمع‌آوری کنید. البته اگر دستتان به این بطری‌ها نرسید، چندان هم جای نگرانی نیست. چون به تدریج شماره جان شما خود به خود بالا خواهد رفت. این یکی از همان مواردی است که ثابت می‌کند برای جذاب‌تر



جذاب‌تر در آینده توسط این گروه و تیم‌های مشابه در کشورمان. به برویجه‌های گروه سازنده «لطفعلی‌خان زند» تبریک می‌گوییم و منتظر بازی‌های بهتر در آینده از ایشان هستیم. ♦