

درآمدی بر ظرفیت‌های مطلوب هفت‌پیکر نظامی برای ساخت بازی رایانه‌ای در سبک نقش‌آفرینی

علیرضا پورشبانان*

چکیده

در مقاله‌ی پیش‌رو، هدف این است که با بررسی شاخص‌های مطلوب متن هفت‌پیکر برای تولید بازی رایانه‌ای اقتباسی، به روش توصیفی-تحلیلی به این پرسش اصلی پاسخ داده شود که در این متن و متون مشابه، چه ظرفیت‌هایی شرایط را برای خلق بازی رایانه‌ای در سبک نقش‌آفرینی مناسب کرده و با تمرکز بر چه شاخص‌هایی می‌توان هفت‌پیکر را اثری مطلوب برای بازی‌سازی در نظر گرفت. از این زاویه، به‌نظر می‌رسد وجود قالب داستانی پرفراز و فرود و درون‌مایه‌های متنوع پرمخاطب در کنار تعدد فضا و مکان و وجود ابرقهرمانی با قابلیت هم‌ذات‌پنداری فراوان و با تعامل در نقش‌های متفاوت، در کنار حضور دیگر شخصیت‌های جذاب و موجودات عجیب و شگفت‌انگیز با ظرفیت ایجاد کشش در گستره‌ای از انواع چالش‌های ذهنی و مبارزه‌ای، از جمله مهم‌ترین ویژگی‌هایی است که این متن را به اثری مناسب برای تولید بازی‌های رایانه‌ای اقتباسی تبدیل کرده است.

واژه‌های کلیدی: ادبیات فارسی، بازی رایانه‌ای، حماسه‌ی عاشقانه، نقش‌آفرینی، هفت‌پیکر.

۱. مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با سایر محصولات فرهنگی مثل سینما، تاریخچه‌ی چندانی

* دانشیار گروه عمومی دانشکده کاربردی دانشگاه هنر تهران alirezap3@yahoo.com

ندارند؛ اما در همین دوران کوتاه قریب به پنجاه سال^(۱)، چنان تحولاتی در تولید و مصرف آن‌ها تجربه شده که شماری از محققان، این پیشرفت‌ها را در بستر سایر جهش‌های فناورانه دیجیتال، به‌عنوان نوعی انقلاب رایانه‌ای در نظر گرفته‌اند (رک. Gardner, 1991: 664-670) و آن‌چنان‌که پیداست این روند رشد فزاینده باتوجه‌به توسعه و نفوذ انواع پلتفرم‌ها و کنسول‌های بازی، همچنان ادامه دارد (رک. Connolly et al, 2012: 661). این رسانه با شکل تازه‌ای از ارتباط، در کنار سرگرمی، آموزش و... به‌عنوان یکابزار (رک. Ang, 2010: 358)، بزرگ‌راه مطلوبی است که می‌توان از جذابیت و نفوذ آن در جهت‌دهی به جریان فرهنگی مسلط بر ذهن و خیال کاربران استفاده‌ی مناسب نمود و با در نظر گرفتن ظرفیت‌های غنی و ارزشمند هنر و ادبیات ایرانی، این امکان را ایجاد کرد که با تقویت بستر فناورانه‌ی مورد نیاز ساخت بازی‌های با کیفیت، اقدامات مقتضی برای تولید محصولات ایرانی و متناسب با نیازهای داخلی انجام گردد.

از این منظر، باتوجه‌به کاربران عموماً کودک و نوجوان بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان با استفاده از متونی که ظرفیت‌های مناسب و محبوب این گروه از مخاطبان را دارند یا تبدیل‌کردن متون کلاسیک فارسی به آثار مناسب برای استفاده در ساخت بازی‌های رایانه‌ای، از این بستر گسترده استفاده‌های فراوان کرد. به بیان دیگر از آنجاکه ادبیات کودک و نوجوان در ساحت درک معنوی نوعی از ادبیات است که باتوجه‌به سن و به تبع آن درک مخاطبان، از سایر انواع ادبیات متمایز شده است، لازم است تا در بازتولیدهای تازه از متون کلاسیک باتوجه‌به شاخص‌های مطلوب و درخور فهم مخاطب کودک و نوجوان امروز، آثار وزین ادبیات فارسی را برای عرضه‌ی در دسترس قرار داد و ضمن گسترش بستر ادبیات کودک، متون کلاسیک را نیز به این گروه از مخاطبان عرضه نمود. بر این اساس و باتوجه‌به عناصر فانتزی و خیال موجود در آثار حماسی و رمانس کلاسیک، مانند هفت‌پیکر (که در بسیاری از آثار پرمخاطب/ پرکاربر روز جهان در قالب انواع آثار ادبی، سینمایی و بازی‌های رایانه‌ای نیز دیده می‌شود) این امکان به‌خوبی وجود دارد که بتوان از ظرفیت جذاب‌های این نوع متون در کنار اهداف آموزشی و تربیتی به‌ویژه با

رویکردهای فرهنگ ملی و بومی در قالب انواع بازسازی‌های نمایشی و خاصه بازی‌های رایانه‌ای بهره برد.

از این زاویه، آثار کلاسیک حماسی و ترکیب‌های ژانری آن، یکی از زمینه‌های ساخت و پرداخت داستان مناسب برای بازی‌های رایانه‌ای در سبک‌های پرطرفدار است و می‌توان با اقتباس از داستان، شخصیت و حال و هوای مسلط بر این آثار و باتوجه به امکانات در دسترس و در تعاملی سراسر مفید، علاوه بر معرفی آثار درخشان ادبیات فارسی به زبان رسانه‌ای با قدرت جذب‌کنندگی زیاد، تولیداتی با آشنخور فرهنگی مطلوب خلق کرد که افزون‌بر کاربر داخلی، با تمرکز بر شرایط فنی و هنری استاندارد، مخاطبان پرتعداد بین‌المللی نیز به دست آورد.

با این رویکرد، حماسه‌های عاشقانه یکی از ترکیب‌های پرطرفدار ادبی است و متنی مانند هفت‌پیکر نظامی نیز یکی از آثار شاخص این حوزه است که باتوجه به ویژگی‌های برجسته‌ی آن در داستان اصلی، حکایت‌های هفت‌گانه و وجود انواع چالش‌ها و ماجراهای هیجان‌ساز می‌توان از آن برای ساخت یک بازی رایانه‌ای در سبک نقش‌آفرینی استفاده‌ی مناسب نمود. بر این اساس در این پژوهش تلاش می‌شود به روش توصیفی-تحلیلی، هفت‌پیکر نظامی به‌عنوان نمونه‌ای از ادبیات حماسی عاشقانه از نظر وجود ظرفیت‌های مطلوب بازتولید برای بازی‌های رایانه‌ای تحلیل شده و به این پرسش اصلی پاسخ داده شود که این متن و متونی با ظرفیت‌های مشابه، چگونه می‌توانند در تولید بازی‌های رایانه‌ای در سبک نقش‌آفرینی مؤثر واقع شوند.

۲. پیشینه‌ی پژوهش

پژوهش‌های مختلفی درباره‌ی ادبیات حماسی و به‌ویژه بررسی پیوند میان عشق و حماسه انجام شده که مقالاتی با عناوین «ساختار و ویژگی‌های داستان‌های عاشقانه حماسی»، استاجی (۱۳۹۰) و «تحلیل ژرف‌ساخت گونه‌ی عشق و پیوند در حماسه» جعفرپور و همکاران، (۱۳۹۳) از جمله‌ی آنهاست. درباره‌ی آثار نظامی و به‌ویژه هفت‌پیکر نیز آثار

درخور توجه و مهمی مانند کتاب تفسیر هفت‌پیکر اثر بری (۱۳۸۵) و بخشی از تحلیل کتاب *آرمانشهر زیبایی* از حمیدیان (۱۳۷۳) و کتاب‌های دیگر، از همین نمونه‌هاست و حتی با رویکردهای میان‌رشته‌ای نیز در باب ظرفیت‌های این اثر در بازنمایی سینمایی می‌توان به وجوه نمایشی هفت‌پیکر از غنی‌پور و پورشبانان (۱۳۸۸) یا نقد روانکاوانه در *روانکاو و ادبیات* از یآوری (۱۳۷۴) آثار تحلیلی اشاره کرد و مقالات پرتعدادی دیگری نیز از زوایای مختلف، تمام یا بخشی از این اثر را بررسی کرده‌اند. در باب مطالعات میان‌رشته‌ای با رویکرد پرداخت به بازی‌های رایانه‌ای نیز مدتی است با روندی پرشتاب‌تر از گذشته پژوهش‌هایی صورت گرفته که مقالاتی مانند «بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری» از جاوید صباغیان و حسناپی (۱۳۹۱) با رویکردی شناخت‌محور و «رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای» از طاهری و حسینی (۱۳۹۶) از تحقیقات با رویکردهای نظری به شمار می‌رود؛ با نگاه کاربردگرایانه نیز با محوریت آثار ادبی و بازنمایی آن در بازی‌های رایانه‌ای مقاله‌ی «ساخت بازی‌های رایانه‌ای بر اساس قصه‌های بلند عامیانه‌ی ایرانی» از طاهری قلعه‌نو و همکاران (۱۳۹۲) از پژوهش‌های موجود است. با این وصف در مقاله‌ی حاضر تلاش شده با تمرکز بر متن هفت‌پیکر، ظرفیت‌های آن برای اقتباس بازی رایانه‌ای در سبک نقش‌آفرینی که پیش‌ازاین پیشینه‌ای از آن دیده نشده، بررسی شود و مشخص شود که با تکیه بر چه عناصری می‌توان از این متن در ساخت بازی‌های رایانه‌ای پرکاربر، بهره گرفت.

۳. تعاریف و چارچوب نظری

۱.۳. اقتباس و بازی‌های رایانه‌ای

برای اقتباس یک بازی رایانه‌ای از متن ادبی لازم است به شاخص‌های مورد نیاز در ساخت بازی‌ها توجه شود و متونی که در گستره‌ای از داستان پر حرکت، شخصیت قهرمان (ابرقهرمان / ضدقهرمان) داشته و در بستر درون‌مایه‌های مناسب، از تعدد تعارض، کشمکش و تنوع مکان رخدادها، بهره‌مند باشند (رک. پورشبانان و همکاران، ۱۳۹۶: ۴) و سایر عناصر ضروری ایجاد جذابیت مانند توصیفات پر جزئیات، ظرفیت خلق فضا و

اتمسفر گسترده و زمینه‌ی خلق چالش‌های ذهنی، در آن‌ها وجود داشته باشد، به‌عنوان گزینه‌های مناسب برای اقتباس در نظر گرفته شوند.

۲.۳. تعامل میان کاربر و روایت در بازی‌های رایانه‌ای

«بازی رایانه‌ای شکل تازه‌ای از رسانه است که باتوجه به قدرت نفوذ و جذابیت بیانش، در حال تغییر دادن عصر اطلاعات به عصر بازی است» (کوثری، ۱۳۸۹: ۱) و «تعاملی بودن به‌عنوان ویژگی اصلی، وجه تمایز آن نیز به شمار می‌رود» (خانیک و برکت، ۱۳۹۴: ۱۰۵). در این رسانه، پیام درسته‌ای از تجربه‌ها، ضرباهنگ و امکانات محیط رایانه‌ای و با مشارکت فعال مخاطب (کاربر) منتقل می‌گردد (رک. Kline et al, 2003: 55) و به این ترتیب با همکاری و عمل کاربر، فهم تعاملی روایت در بازی‌های رایانه‌ای شکل می‌گیرد؛ نکته‌ی مهم درباره‌ی این تجربه‌ی منحصربه‌فرد از تعامل نیز این است که کاربر در فضایی امن و راحت و در قالب یک داستان روایی در فضای مجازی به آن دست می‌یابد و این مزیتی است که در کنار لذت اصلی از بازی رایانه‌ای برایش شکل می‌گیرد (رک. Lee, Park & jin, 2006: 265).

۳.۳. حماسه‌های عاشقانه در ادبیات

ارسطو حماسه را تقلید از رفتار مردان بزرگ و جدی می‌داند (رک. ارسطو، ۱۳۵۱: ۱۰۲) و در تعاریف حماسه، جنگ، مبارزه و شجاعت و دلاوری و سایر محسنات قهرمانانه و مردانه از اصول اساسی است (رک. رزمجو، ۱۳۸۱: ۱۱). درون‌مایه‌ی عشق نیز به‌عنوان یکی از مضامین مطرح در بسیاری از منظومه‌های حماسی، همواره محل توجه شاعران و نویسندگان بوده و در نمونه‌هایی که این تمرکز، گستره‌ی بیشتری از انگیزه‌ها، اعمال، رفتار و ماجراها را در دل حماسه جهت داده باشد، به خلق حماسه‌های عاشقانه منجر شده که در آن‌ها ترکیبی از هر دو نوع ساختار و درون‌مایه دیده می‌شود (رک. باباصفری، ۱۳۸۸: ۱۱۵). در این نوع از ادبیات در کنار انواع قهرمانان، کشمکش‌ها و موجودات و

اتفاقات خارق‌العاده، زنان در جایگاه معشوق و محبوب و در نمونه‌هایی مثل هفت‌پیکر، در جایگاه سنتی راهنما، حضور یافته و ماجراجویی‌های مردانه و عموماً خشن داستان‌های حماسی را تلطیف می‌کنند.

۴.۳. سبک نقش‌آفرینی در بازی‌های رایانه‌ای

بازی نقش‌آفرینی^۱ نوعی ماجراجویی است که در آن، تحول شخصیت یا شخصیت‌هایی که پیوسته در داستان حضور دارند، از طریق انتخاب‌های کاربر و با پیامدهایی مختلف شکل می‌گیرد. مدت زمان بازی معمولاً طولانی است و هر انتخاب، وضعیتی منحصر‌به‌فرد برای کاربر ایجاد می‌کند و حتی در نمونه‌هایی پایان بازی را تغییر می‌دهد. ماجراها در محیطی بسیار گسترده یا به اصطلاح «جهان باز»^(۲) پیش می‌رود و انواع موجودات، موانع، فضاها و مکان‌های گوناگون در خلال طیف گسترده‌ای از درون‌مایه‌ها شامل شجاعت، انتقام، عشق و توجه به ایجاد روابط حسی در این نوع بازی‌ها طراحی شده است. نخستین بازی‌های سبک نقش‌آفرینی، در اواسط دهه‌ی هفتاد میلادی تولید شدند و در اوایل دهه‌ی هشتاد و با ساخته‌شدن عنوان انقلابی «سرکش»^(۲) (۱۹۸۰)، سبک نقش‌آفرینی به‌طور رسمی متولد شد و این بازی‌ها تا امروز (نسل هشتم و در آستانه‌ی ورود به نسل نهم بازی‌های رایانه‌ای) پیشرفت‌های فوق‌العاده‌ای را تجربه کرده‌اند و با استفاده از میان‌پرده‌های سینمایی (کات سین‌ها)^(۳) و ترکیب با سبک‌های دیگر، پیوسته بر جذابیت و تعداد کاربران آن افزوده شده است (رک. <http://WWW.gamefa.com/524746> و رک. Sfetcu, 2014: 102-111). بازی‌هایی چون زاده‌ی خون^(۳) (۲۰۱۵)، سه‌گانه‌ی روح تاریک^(۴) (۲۰۱۶-۲۰۱۱) و مجموعه‌ی دیابلو^(۵) (۲۰۱۷-۱۹۹۷) از بهترین و تحسین‌شده‌ترین نمونه‌های این بازی‌ها به شمار می‌روند.

1. Role Playing Game (RPG)

2. Rogue

3. Bloodborne

4. Dark Souls

5. Diablo

۵.۳. درباره‌ی نظامی و هفت‌پیکر

حکیم جمال‌الدین ابومحمد الیاس بن یوسف نظامی گنجه‌ای (درگذشته‌ی ۶۱۴ه.ق) از استادان بزرگ سخن و از ارکان شعر فارسی است (رک. موريسن و ديگران، ۱۳۸۰: ۶۳). وی در انتخاب الفاظ مناسب و ایجاد ترکیبات خاص و ابداع معانی و مضامین نو و تصویر جزئیات، و نیروی تخیل و دقت در وصف و ایجاد مناظر زیبا و ظریف‌کاری در توصیف طبیعت، اشخاص و احوال و به‌کاربردن تشبیهات و استعارات مطبوع و جالب، در شمار کسانی است که بعد از خود نظیری نیافته‌است (رک. صفا، ۱۳۶۳، ج ۲: ۸۰۸). در اشعار نظامی، تخیلات ظریف بسیاری وجود دارد و ناگزیر باید نهایت تخیل و قوی‌ترین قوای تمیز و داوری را برای درک آن‌ها به کار بست (رک. آربری، ۱۳۷۱: ۱۴۳). هفت‌پیکر یکی از پنج اثر معروف اوست که احتمالاً در سال ۵۹۳ه.ق سروده شده و برخی از محققین هدف نظامی از نظم این اثر را خردورزی و دادگری دانسته‌اند (رک. ثروتیان، ۱۳۸۲: ۳۹) و بعضی از پژوهشگران غربی، بسیاری از داستان‌ها و مضامین آن را شبیه به ماجراهای آرتور شاه در نظر می‌گیرند (رک. بری، ۱۳۸۵: ۱۶). «این اثر سرشار از نمادهای مادینه و حیوانی است و ساختار و محتوای آن بر نوعی سازگاری و آشتی دلالت دارد» (یاوری، ۱۳۷۴: ۱۳۶).

۶.۳. خلاصه‌ی هفت‌پیکر

این متن، حکایت افسانه‌واری از بهرام‌گور یا بهرام‌پنجم است و در آن سرگذشت وی از کودکی تا جوانی و قدرت و مهارتش در شکار گور و اژدها تا رسیدن به سلطنت با غلبه بر شیران وحشی و دفع حمله‌ی خاقان چین با تنها سیصد سرباز و سپس وصالش با هفت شاهزاده سخن رفته است. پس از این، در طول شب‌های تاریک زمستان، بهرام هفت حکایت از هفت شاهدخت شنیده و پس از آن‌که از پریشانی کار ملک به‌دلیل توطئه‌چینی وزیرش، راست‌روشن، آگاه شده و او را مجازات می‌کند، با دفع مجدد خطر حمله‌ی

خاقان چین، پس از یک دوره صلح و آرامش، در پایانی مبهم و شگفت‌انگیز و درحالی‌که به دنبال گوری برای شکار است، وارد غاری اسرارآمیز شده و دیگر باز نمی‌گردد.

۴. شاخص‌های مناسب هفت‌پیکر برای اقتباس بازی رایانه‌ای نقش‌آفرینی

۱.۴. تنوع داستان، درون‌مایه و فضا و مکان با قابلیت خلق جهان باز برای بازی نقش‌آفرینی

۱.۱.۴. داستان

داستان در انواع ساختار ارائه‌شده از ادبیات گرفته تا سینما، همواره محل توجه و تأکید مؤلفان قرار گرفته و در بازی‌های رایانه‌ای نیز به‌ویژه از اوایل دهه‌ی نود میلادی و با پیشرفت شایان توجه کنسول‌های بازی و به‌وجودآمدن ظرفیت توجه بیشتر به داستان در قالب ساخت میان‌پرده‌های سینماتیک، هر روز بر ابعاد اهمیت آن افزوده شده‌است. چنان‌که به قول اس. آی. هایاکوا هر داستان تازه در بازی‌ها امکان تجربه‌ی زندگی در قالب جدیدی را به کاربر می‌دهد (رک. شاوردی و همکار، ۱۳۸۸: ۴۹) و روایت‌های مختلف می‌توانند از مرزهای ملی یک فرهنگ عبور کرده و برای بسیاری از مردم و فرهنگ‌ها معنادار شوند (رک. Lebowitz & Klug, 2006: 265).

از آنجاکه برخی پژوهشگران حوزه‌ی رسانه معتقدند روایت از پیش موجود، در بازی وجود ندارد و برآنند که جریان بازی به‌تدریج و از طریق مشارکت فعال مخاطب در ارتباط با متن به دست می‌آید؛ از استفاده‌کننده‌ی بازی با عنوان کاربر یاد می‌کنند (رک. طاهری و سوهانی، ۱۳۹۳: ۱۵۶). البته نقش‌کاربران در خلق روایت، در طیف‌های متنوعی قرار می‌گیرد؛ چنان‌که از کنترل کامل داستان بازی تا محدودشدن به ایجاد برخی از تأثیرات در بخش‌هایی خاص را شامل شده (رک. Sweetser, 2008, 332) و در انواع ژانرها یا سبک‌های بازی، کیفیت و کمیت آن متفاوت به نظر می‌رسد؛ به‌طوری‌که به‌عنوان نمونه در ژانر بازی‌های رایانه‌ای نقش‌آفرینی که در آن کاربر بازی در ایفای نقش با شخصیت اصلی هم‌هویت می‌شود و ماجرای بازی را از جایگاه او دنبال می‌کند، برجسته‌تر به چشم می‌آید (رک. Davidson, 2008, 20).

با همین رویکرد و باتوجه به نقش محوری داستان در بازی‌های سبک نقش‌آفرینی، باید گفت این اهمیت از زوایای مختلف شامل خط اصلی داستان، ماجراهای فرعی، تنوع درون‌مایه و تعدد فضا و مکان به‌ویژه با تأکید بر خلق جهان باز و گسترده برای این دست بازی‌ها در نمونه‌های اخیر و موفق، بیش‌ازپیش خود را نشان داده است. با این وصف داستان غنی و گسترده‌ی متنی مانند هفت‌پیکر، به‌خوبی می‌تواند زمینه‌های مدنظر داستان مطلوب سبک نقش‌آفرینی، به‌ویژه زیرمجموعه‌ی نقش‌آفرینی مبارزه‌ای را به‌طور کامل برای ساخت یک بازی رایانه‌ای اقتباسی فراهم آورد.

خط اصلی داستان شامل مراحل اولیه رشد، جوانی، دوران پادشاهی و کامروایی و دفع دشمنان خارجی (خاقان چین) و ازبین‌بردن توطئه‌گران داخلی (کشتن راست‌روشن) و سرانجام مرگ (ناپدید شدن در غاری اسرارآمیز) را شامل می‌شود و ماجراهایی مثل ساخت هفت قصر (گنبد) و حکایت‌های مختلف زنان ساکن هر کدام از این قصرها، به همراه ماجرای بهرام و فتنه، خطوط داستانی فرعی مهم در این متن را شکل داده است. بر این اساس می‌توان مراحل مختلف یک بازی اقتباسی را به‌صورت یادگیری و مهارت در شکار (رک. نظامی، ۱۳۸۴: ۶۰-۶۳) و تمرین نقشه‌خوانی و ایجاد تسلط کاربر بر شخصیت اصلی و چگونگی راهبری و کنترل او به‌عنوان مرحله‌ی تمرینی^(۴) مرسوم در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای در نظر گرفت. همچنین استفاده از سلاح و ابزار را در مبارزه با اژدها و سایر موجودات انسانی یا فراواقعی مبتنی بر متن و اضافه‌شده از سوی بازی‌سازان بر اساس شمایل‌گرافیکی روزآمد و پرکشش و با در نظر گرفتن ذهنیات کاربر کودک و نوجوان امروزی، در مرحله‌ی اول طراحی نمود. بعد از آن حضور در میدان رقابت دربار و ربودن تاج از میان دو شیر و کشتن آن‌ها (همان: ۸۷-۸۸) را در کنار مأموریت‌های فرعی برای رسیدن به تخت شاهی، به‌عنوان مرحله‌ی دوم، بازتولید کرد. مبارزه با خاقان چین (همان: ۱۰۹-۱۱۴) و قهرمانان مختلف سپاه او می‌تواند بستر مناسبی برای خلق مرحله‌ی سوم مبتنی بر چالش‌های فیزیکی و طراحی انواع مبارزات تن‌به‌تن در نظر گرفته شود. همچنین منتخبی از حکایت‌های هفت‌گانه مثل مبارزه با انواع طلسم

و جادو و گذر از انواع موانع و آزمون‌های فکری مبتنی بر به‌کارگیری خلاقیت ذهن کاربر برای رسیدن شخصیت اصلی داستان به شاهزاده، بر اساس حکایت گنبد سرخ (همان: ۱۹۵-۲۱۲) و مبارزه با انواع هیولاها و فرار از چنگ غولان و دیوان، بر اساس حکایت گنبد پیروزه‌رنگ (همان: ۲۱۳-۲۴۱)، مراحل چهارم و پنجم را شکل خواهد داد. از بین بردن راست‌روشن و همدستان او در دربار و دفع خطر مجدد خاقان چین (همان: ۳۱۱-۳۱۳) با ترکیبی از مهارت‌های نبرد تن‌به‌تن، استفاده از راهبردهای (استراتژی‌های) مختلف و آزمون‌های ذهنی و خواندن کتیبه‌های اطلاعاتی، مرحله‌ی ششم و درنهایت ورود به غار به دنبال شکار گوری خاص و استفاده از ابزار و راه‌یابی به بخش آخر و ناپدید شدن و پایان داستان (همان: ۳۱۴-۳۱۸)، مرحله‌ی هفتم (متناسب با عدد هفت متن) مراحل پیشنهادی بازی را شکل خواهد داد.

در این شکل از مرحله‌بندی اولیه (که می‌تواند با نظر بازی‌سازان، بسیار متنوع و متفاوت‌تر از این هم طراحی شود) عوامل دیگری نیز به‌عنوان پیش‌برندگان داستان در کنار کنش‌های کاربر بازی، فضای کلی روایت را می‌توانند شکل دهند؛ بدین صورت که میان‌پرده‌های نمایشی مبتنی بر نشان‌دادن برخی حوادث و ماجراهای اصلی و فرعی، مثلاً دیدن مجسمه‌های هفت‌پیکر در کاخ خورنق (همان: ۶۸-۷۰)، مرگ پادشاه ایران و ایجاد فضای رقابت برای جانشینی (همان: ۷۱-۸۶) یا ماجرای بهرام و کنیزش فتنه (همان: ۹۶-۱۰۸) و... در کنار تدوین انواع گفت‌وگوها میان شخصیت‌ها مثلاً در ماجرای گفت‌وگو با شبان (همان: ۲۹۳-۲۹۷) و طراحی کتابچه‌ی راهنمای بازی و درنهایت استفاده از روای و گفتار متن^۱، همگی در خدمت بیان داستان با جزئیات مطلوب برای کاربر قرار گیرند. این نوع از پرداخت به شخصیت‌های خاص ادبی و شبه‌تاریخی مانند بهرام‌گور در ادبیات فارسی، در صنعت بازی‌سازی بین‌المللی نمونه‌هایی هم دارد که انواع بازی‌های ساخته شده بر اساس قصه‌های مربوط «شاه آرتور» با عناوین اصلی و فرعی مختلف^۲ در طول

1. Narration

2. King Artthur, King Artthur 2: Dead Legion, Knights of the Temple 1&2

سال‌های (۲۰۱۲-۲۰۰۴) در سبک‌های گوناگون مبارزه‌ای ماجراجویی^۱، استراتژی^۲ (و انواع زیرمجموعه‌های آن) یا نقش‌آفرینی و رزمی مبارزه‌ای^۳ از جمله‌ی این نوع بازی‌ها است که روی کنسول‌های مختلف بازی، رایانه و سازوکار اندروید^۴ منتشر شده و در بیشتر نمونه‌ها با توجه به پشتوانه‌ی داستان قوی، محبوبیت شخصیت و خلاقیت در اقتباس، با استقبال درخوری نیز مواجه شده است.

نکته‌ای که لازم است در پرداخت مراحل داستان در بازی اقتباسی بر اساس هفت‌پیکر بدان توجه شود این است که با توجه به مخاطب هدف، یعنی کودک و نوجوان لازم است در سطح‌بندی داستان اعم از تعدد ماجراهای اصلی و فرعی در مراحل مختلف، سختی گذر از هر مرحله از داستان متناسب با متن اصلی، از آسان به سخت طراحی شده و میزان شدت دشواری نهایی مراحل پایانی نیز از حوصله و توانایی کاربر کودک و نوجوان بیشتر نشود تا او را در پیگیری به‌پایان‌رساندن داستان و توجه به مفاهیم تربیتی و آموزشی در کنار لذت سرگرمی ترغیب می‌کند.

۲.۱.۴. تنوع درون‌مایه

معنی و محتوا اگرچه در چارچوب ارائه‌ی بازی‌های رایانه‌ای تفاوت معناداری با سینما و ادبیات دارد و به‌ویژه در بسیاری از بازی‌ها لزوماً در خدمت تعالی یا رشد کاربران، به‌ویژه با فرهنگ‌ها، ارزش‌ها و اهداف متفاوت و بعضاً متخاصم بازی‌سازان و مصرف‌کنندگان، نخواهد بود (رک. عزیزی و همکاران، ۱۳۹۷: ۲۱۹-۲۲۰)، اما از باب ایجاد انگیزه برای انتخاب و بعدتر پیگیری روند بازی از نکات مهم در خلق بازی‌های رایانه‌ای است و درون‌مایه‌های مبارزه‌جویانه، ناجی‌محور، انتقامی، عشقی و... نمونه‌های پرطرفداری هستند که به‌ویژه تجمیع طیف متنوعی از آن‌ها در یک اثر ادبی، مطلوبیت آن را برای ساخت بازی رایانه‌ای بزرگ و مبتنی بر جهان باز بیشتر خواهد کرد. از این زاویه، متن هفت‌پیکر سرشار است از این نوع درون‌مایه‌ها به‌ویژه در جنگ با دشمنان داخلی

1. Action-adventure
2. Strategy
3. Hack and slash
4. Android

(راست‌روشن) و خارجی (خاقان چین) و دادخواهی از مظلومان با تأکید بر درون‌مایه‌ی انتقام و منجی‌گری، مبارزه با شیر و اژدها و نمایش درون‌مایه‌ی شجاعت و شهامت ابرنسانی و تمرکز گسترده بر درون‌مایه‌ی عشق و روابط ملودرام با توجه به عاشق‌شدن بر هفت شاهزاده و فتنه و... که همگی از نمونه‌هایی است که می‌تواند طیف گسترده‌ای از مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه در سبک نقش‌آفرینی و نقش‌آفرینی مبارزه‌ای را مجذوب گرداند و به‌عنوان متنی مناسب در خلق دنیای جهان باز در یک بازی بزرگ با جریان بازی^۱ زمانی استاندارد، که نیاز به تنوع فراوانی از داستان و درون‌مایه در بخش‌های مختلف دارد، قابل بهره‌برداری گردد.

در این حوزه نیز لازم است به سطح درون‌مایه‌های درخور تأکید در داستان بازی، با توجه به ساحت درک و فهم کاربر کودک و نوجوان، توجه شده و افزون‌بر انتخاب درون‌مایه‌های جذاب، در مراحل گوناگون و با تکرار درون‌مایه‌های منتخب، مخاطب را در فضایی لمس‌پذیر و متناسب با علایق و اولویت‌های روز، به‌ویژه در مقایسه با بازی‌های نقش‌آفرینی جهان باز وارداتی با درون‌مایه‌های غیرسازنده قرار داد. از این‌رو حذف درون‌مایه‌های دیرپاب و برجسته‌سازی درون‌مایه‌های اخلاقی، تصویرساز و عمل‌محور متن مانند شجاعت، تدبیر، عدالت، عشق و... می‌تواند بیشتر مد نظر قرار گیرد.

۳.۱.۴. تنوع فضا و مکان

در تولید فضای جهان باز در یک بازی رایانه‌ای، همان‌طور که از ظاهر کلام پیداست، قرار است کاربر بازی با فضا و مکانی بزرگ روبه‌رو شود که امکان انواع کنش‌ها، جست‌وجوها و تماشای فضاهای بسیار مختلف و متفاوت را برایش مقدور می‌سازد. این نوع از فضاهای گسترده در بازی‌هایی مثل «کتابخانه‌های کهن اسکایریم، نسخه پنجم»^۲ (۲۰۱۱)، «عصر اژدها: تفتیش عقاید»^۳ (۲۰۱۴)، «ویچر: شکار وحشیانه، نسخه‌ی سوم»^۴

1. Gameplay
2. Elder Scrolls 5: Skyrim
3. Dragon Age: Inquisition
4. The Witcher 3: Wild Hunt

(۲۰۱۵) و «پادشاهی: رستگاری»^۱ (۲۰۱۸)، در سبک نقش‌آفرینی مبارزه‌ای با داستانی کلاسیک و مشابه حال‌وهوای متن هفت‌پیکر در سال‌های اخیر ساخته شده و مخاطبان بسیاری را نیز مجذوب خود کرده است؛ با این رویکرد وجود فضاهایی چون جنگل، دشت، کوه، غار و مکان‌هایی شگفت‌انگیز مانند کاخ خورنق و هفت کاخ رنگین شاهزادگان و... در کنار انواع ماجراهای فرعی در کنار خط اصلی داستانی، همگی ظرفیت‌های متنوعی از فضا و مکان هستند که طراحان بازی می‌توانند بر اساس آن‌ها و با به‌کارگیری اغراق در پرداخت نهایی و ایجاد تنوع بیشتر، فضای مورد نیاز یک بازی جهان باز را برای تجربه‌ی انواع مأموریت‌های کوچک و بزرگ برای کاربر به‌راحتی طراحی کنند.

از این منظر توجه به نکاتی مانند خلق فضای مبتنی بر مؤلفه‌های ایرانی شامل معماری، نور و رنگ‌پردازی، اقلیم و جاذبه‌های طبیعی و جغرافیایی و... حائز اهمیت است و لازم است با توجه به میزان شناخت مخاطب کودک و نوجوان و متوسط ظرفیت گسترش آن در یک محیط تعاملی، ضمن ایجاد جذابیت محیطی، از پیچیده‌کردن مکان و فضا یا برخی عناصر غیر بومی یا تلفیقی که در برخی از این دست بازی‌ها با مخاطب گروه بزرگسال مرسوم است، خودداری کرد.

۲.۴. نقش‌های متعدد قهرمان (بهرام) در مراحل مختلف مطابق با شرایط متفاوت در

بازی نقش‌آفرینی

قهرمان حماسی، شخصیتی محبوب است که معمولاً «من» به معنای شخص یا دلالت اسمی خاصی نیست و بیشتر نماینده و مظهری از هدف و آرمانی والا است (رک. وکیلی، ۱۳۸۹: ۲۸۹) و از رهگذر همین گستره‌ی وسیع که در آن معنا می‌شود، قابلیت ایجاد هم‌ذات‌پنداری و هم‌حسی فراوانی دارد و حتی در بسیاری از متون حماسی، نمایشی از چند نقش و شخصیت را ارائه می‌دهد که در بن‌مایه‌ی مبارزه و نبرد با یکدیگر پیوند

¹ Kingdom Come: Deliverance

می‌خورند. از این زاویه، بهرام نیز در هفت‌پیکر یکی از کامل‌ترین این نوع قهرمانان است که می‌توان نقش‌های متنوع او را در قالب مراحل مختلف یک بازی نقش‌آفرینی مبارزه‌ای به مطلوب‌ترین نحو بازنمایی نمود.

در بازی‌های نقش‌آفرینی، یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های قهرمان بازی، تحول مدام و حضور در نقش‌های مختلف در مراحل گوناگون یک بازی است. قهرمان در این نوع بازی‌ها گاهی بی‌رحمانه می‌جنگد (نبرد بهرام با چینیان)، در مواقعی پادشاه و فرمانده‌ای عاقل و عاقبت‌اندیش است (کشتن وزیر ظالم) و در مواقعی شکار می‌کند (شکار گور و اژدها) و گاهی جست‌وجوگر و حل‌کننده‌ی انواع معما و چالش‌های ذهنی است (در حکایت‌های هفت‌گانه و با فرض در نظر گرفتن بهرام در نقش قهرمانان در این حکایات) و گاهی به دنبال معشوق (خواستن هفت دختر یا خواستن کنیزش فتنه)، قهرمانی با انگیزه و پرقدرد است که همه‌ی نقش‌های ممکن را برای رسیدن به محبوب ایفا می‌کند. از این زاویه توجه به تنوع ظاهر شخصیت اصلی در هر مرحله، ایجاد فرصت انتخاب پوشش و سلاح و ابزار متناسب با اهداف هر مرحله برای کاربر و تنوع مهارت‌های کنترلی اعم از چالش‌های فکری، نبردهای تن‌به‌تن و خلق بستر به کارگیری استراتژی یا طراحی نقشه برای عبور از هر مرحله از سوی کاربر در کنار عناصر تصویری خلاقانه و جذاب و درخور رقابت با نمونه‌های خارجی به‌ویژه در بازسازی دشمنان موجود در متن یا اضافه‌کردن آن‌ها با شمایل و کارکردهای متناسب، از مهم‌ترین نکات طراحی بازی خواهد بود.

قهرمان مبارز: «قهرمان رویدادهای حماسی، ابرمرد نامجویی است که برای افتخار و حفظ استقلال و کیان یک ملت در نبردی دائمی میان خیر و شر، مبارزه کرده و در بستر حوادثی خارق‌العاده به سوی سرنوشتی محتوم پیش می‌رود» (طغیانی، ۱۳۷۷: ۱۰۰). با این رویکرد، بهرام در هفت‌پیکر، قهرمانی حماسی است که برای نجات کشور در تلاشی پیوسته است که شکل و روساخت آن به‌خوبی این ظرفیت را دارد تا در یک بازی نقش‌آفرینی مبارزه‌ای، کنش و عمل مناسب برای بازتولید نبردهای حماسی در یک بازی اقتباسی را فراهم کند. بر

این اساس، چالش‌های خاص و بعضاً خارق‌العاده‌ی پیش روی بهرام در هفت‌پیکر قرار می‌گیرد؛ مثل مبارزه با دو شیر برای به‌دست‌آوردن تاج و تخت ایران:

شاه بهرام ازین قرار نگشت	سوی شیر آمد از تیزه‌ی ^(۵) دشت
در در و دشت هیچ پشته نبود	که بران پشته شیر کشته نبود
سر صد شیر کنده بود زیال	بود عمرش هنوز بیست و دو سال
آنکه صد شیر ازو زبون باشد	او زبون دو شیر چون باشد؟
در کمر چست کرد عطف قبا	در دم شیر شد چو باد صبا
بانگ بر زد به تندشیران زود	وز میان دو شیر تاج ربود
چونکه شیران دلیریش دیدند	شیرگیری و شیریش دیدند
حمله بردند چون تنومندان	دشنه در دست و تیغ در دندان
تا سر تاجور به چنگ آرند	بر جهانگیر کار تنگ آرند
شه به تأدیشان چو رای افکند	سر هر دو به زیر پای افکند
پنجه‌شان پاره کرد و دندان خرد	سرو تاج از میان شیران برد

(نظامی، ۱۳۸۴: ۸۷-۸۸)

یا جنگ دلاورانه با تعداد کمی سرباز با خاقان چین (همان: ۱۰۹-۱۱۴)، از آن کنش‌های درخشانی است که هم جذابیت‌های مطلوب برای خلق نبردهای نفس‌گیر یک بازی مبارزه‌ای را دارد و هم به‌منظور تقویت ابعاد چالشی، قابلیت توسعه و بازنمایی خلاقانه را در دسترس بازی‌ساز قرار می‌دهد. بر این اساس لازم است تا با خلق مبارزات و چالش‌های پرهیجان اما متناسب با شرایط مخاطب کودک و نوجوان و با میزان خشونت کنترل‌شده یا ایجاد فضای فانتری و غیرخونبار، ضمن تأمین هیجان و لذت برای کاربر، اثرات منفی احتمالی رایج در برخی از بازی‌های این سبک را به حداقل رسانده و با طراحی نبردها در سطح مهارت مناسب از این گروه سنی، میزان تعامل مثبت کاربر با داستان بازی/ متن را تقویت کرد.

قهرمان شکارچی: شکار جزو بن‌مایه‌های اصلی و پرتکرار متون حماسی و اسطوره‌ها در جوامع مختلف یونان، روم، هند، اسکانندیناوی و ژرمن است (رک. غلامی و همکاران، ۱۳۹۸: ۴۴) و شکارگری نشان‌دهنده‌ی نوعی قدرت فرازمینی و ماورایی است و به قول کمبل «فردی که از آسمان می‌آید، متعلق به فرهنگ شکارگری است» (کمبل، ۱۳۸۶: ۱۶۴) و «سرشت و سرنوشت بهرام که در هفت‌پیکر با شکار پیوند خورده است» (زرین‌کوب، ۱۳۸۰: ۱۵۰) نوعی تأکید بر وجه قهرمانانه‌ی این شخصیت است. در این راستا، نمود بیرونی شکار افزون‌بر ایجاد تنوع در کنش‌های معرف (شناساندن وجوه مختلف شخصیت قهرمان) به‌عنوان یک عمل جذاب حماسی و هیجان‌ساز به‌ویژه باتوجه‌به تعدد و تکرار، در یک بازی اقتباسی ضمن ایجاد تلذذ حسی، باتوجه‌به تمایز بصری و کیفیت اغراق در طراحی انواع موجودات شکارشدنی و تنوع سلاح و ابزار و تفاوت در چگونگی به‌کارگیری آن‌ها و دقت در روند صعودی میزان سختی آن در مراحل مختلف، می‌تواند در شکل‌دهی خلاقانه به مجموعه‌ای از مأموریت‌ها با محوریت شکار، نقش مؤثر داشته باشد. این نوع طراحی عمل برای قهرمان حماسی در بازی‌های مختلفی مثل نسخه‌ی چهارم «خدای جنگ»^۱ (۲۰۱۸)، «فریاد در دور دست: دوران کهن»^۲ (۲۰۱۶) و... از نمونه‌های موفق است که می‌تواند در طراحی شکار برای بازی رایانه‌ای اقتباسی بر مبنای هفت‌پیکر، توجه طراحان بازی را به خود جلب کند.

قهرمان ماجراجو: بهرام قهرمانی ماجراجوست؛ هم‌زمان عاشق هفت شاهزاده می‌شود، داعیه‌ی قدرت و حکمرانی دارد و متهورانه خطر کرده و بی‌مهابا دست به شمشیر و تیر می‌برد و از گور و اژدها گرفته تا وزیر توطئه‌گرس را با تیغ آب می‌دهد، در عیش و عشرت کم نمی‌گذارد و هم‌زمان، بی‌ترس و با نفرت محدود، به دشمن تادندان مسلح خارجی (سپاه خاقان چین)، شبیخون می‌زند. غرق در حکایت‌های افسانه‌وار بانوان قصه‌گو، به دل ماجراهای مختلف رفته و گویی هر بار در نقش یکی از قهرمانان حکایت‌ها، تجربه‌ای تازه می‌خرد. از این زوایه و در تطابق با نیازهای یک بازی آفرینی مبارزه‌ای،

1. God of War

2. Far Cry Primal

این تنوع شدید ماجراها و قرار گرفتن قهرمانی چون بهرام در وضعیت‌های گوناگون و مواجهه با انواع کشمکش‌های جسمانی و چالش‌های ذهنی در تعامل با افراد، فضاها و موقعیت‌های متفاوت و به تبع آن تنوع عملکرد کاربر در هر بخش یا مرحله، فضای کلی این اثر را برای ساخت اقتباسی که در آن کاربر مایل به نقش‌آفرینی به جای بهرام شود، بسیار مناسب کرده و به‌ویژه باتوجه‌به تعلیق حاصل از ماجراهای پی‌درپی، انگیزه‌های لازم برای به‌پایان‌بردن داستان بازی را ایجاد می‌کند. با این نگاه، پایان باز و پرابهام ماجرای مرگ یا ناپدیدشدن بهرام در غار نیز این روند هیجان‌ساز را تا آخرین لحظه حفظ کرده و مانند مخاطب متن، کاربر بازی را در وضعیتی سرشار از شور، شغف و شگفتی قرار می‌دهد. از این نمونه بازی‌های مبتنی بر نقش‌آفرینی و ماجراجویی، آثاری مثل «گوتیک: آرکانیا»^۱ (۲۰۱۰)، نسخه‌ی دوم منتشرشده‌ی بازی «الوهیت: گناه اصلی»^۲ (۲۰۱۷) یا آخرین نسخه‌ی «ستون‌های ابدیت»^۳ (۲۰۱۸) را می‌توان نام برد که در فضا و ماجراهایی متنوع و بعضاً مشابه با هفت‌پیکر، نظر مخاطبان زیادی را جلب کرده‌اند و بر این قیاس، باتوجه‌به غنای فوق‌العاده و طیف‌های گوناگون ماجراهایی که بهرام در هفت‌پیکر، در آن‌ها نقش دارد، این متن را نیز می‌توان از نمونه‌های مطلوب برای بازتولید بازی رایانه‌ای به شمار آورد.

۳.۴. وجود شخصیت‌ها و موجودات گوناگون متناسب با شرایط متنوع و گسترده‌ی

بازی جهان باز

در بازی‌های جهان باز در سبک نقش‌آفرینی باتوجه‌به تعدد مراحل، فضاها و مأموریت‌های مختلفی که برای کاربر بازی طراحی شده است، وجود گوناگونی در ظاهر و شیوه‌ی عمل موجودات مسئله‌ای بسیار مهم و حیاتی بوده و باتوجه‌به نقش مثبت و سازنده‌ی تنوع بصری در جذاب‌کردن روند بازی معمولاً طولانی‌مدت در این بازی‌ها، همواره از

1. Arcania: Gothic 4

2. Divinity: Original Sin 2

3. Pillars of Eternity II: Deadfire

دغدغه‌های مهم بازی‌سازان به شمار آمده است؛ از این زاویه، وجود این موجودات و نوع مواجهه‌ی شخصیت قهرمان با آن‌ها در هفت‌پیکر، این متن ادبی را برای اقتباس، در خور توجه می‌کند.

۱.۳.۴. اژدها؛ مواجهه و شکار

یکی از پرتکرارترین نمادها و تصاویر جذاب در بازی‌های رایانه‌ای، اژدها است که در سبک‌های مختلف و با انواع رویکردهای مثبت و منفی بدان توجه شده و شاید کمتر موجود خارق‌العاده‌ای در تاریخ اسطوره‌ها و افسانه‌ها باشد که تا این حد دستمایه‌ی تصویرسازی در هنرها و رسانه‌های جدید قرار گرفته باشد.^(۶) این موجود که عموماً همراه با آتش تصور شده است (رک. وارنر، ۱۳۸۶: ۵۱۳)، در بازی‌های رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی نیز، به‌ویژه به‌عنوان دشمن، با همین خصیصه و با تأکید بر وجه چالش‌ساز و متخاصم آن تصویر شده است؛ چنان‌که به مبارزه با اژدها، در تناسب با حضور و بسامدی که این پدیده در بسیاری از اساطیر ایران و جهان دارد، در خدمت خلق کشمکش و برای بالابردن ظرفیت‌های باشکوه مبارزات و تولید هیجان و ایجاد جذابیت بصری در بازی‌های رایانه‌ای توجه شده و در هفت‌پیکر نیز نمایشی است از قدرت جوانی، سرکشی و ماجراجویی‌های شخصیت بهرام. این مبارزه یا شکار، حُسنِ مطلعی از یک داستان پرفرازونشیب است که در همان ابتدای ماجرا در یک بازی اقتباسی، قابلیت فوق‌العاده‌ای در جذب مخاطب دارد و نمونه‌ی مشهور آن در مرحله‌ی نخستین، نسخه‌ی اول بازی محبوب «خدای جنگ» (۲۰۰۵) مسبوق به سابقه است و بلافاصله کاربر را وارد دنیای شگفت‌انگیز آن می‌کند.

از میان دوشاخ‌های خدنگ	جست مراضه‌ای فراخ‌آهنگ
در کمان سپیدتوز نهاد	بر سیاه اژدها کمین بگشاد
اژدها دیده باز کرده فراخ	کآمد از شست شاه تیر دو شاخ
هر دو چشمه در آن دو چشم نشست	راه بینش بر آن آفرینش بست
به دو نوک سنان سفته‌ی شاه	سفته شد چشم اژدهای سیاه

چون که میدان بر اژدها شد تنگ شه درآمد به اژدها چو نهنگ
 ناچخی راند بر گلویش دلیر چون بر اندام گور پنجه‌ی شیر
 اژدها را درید کام و گلو ناچخ هشت مشت شش پهلوی
 بانگی از اژدها برآمد سخت در سر افتاد چون ستون درخت
 (نظامی، ۱۳۸۴: ۶۶)

این نوع موقعیت‌های پرهیجان و مبتنی بر مبارزه یا شکار اژدها، آنقدر قابلیت‌های بصری و کشمکش‌ساز دارد که در برخی نمونه‌ها اساس یک بازی رایانه‌ای را تعدد و تکرار چنین چالش‌های شکل می‌دهد؛ برای مثال مجموعه بازی «شکارچی هیولا»^۱ (۲۰۰۴-۲۰۱۸) در سبک نقش‌آفرینی از همین نمونه‌های بسیار موفق است.^(۷) بر این اساس لازم است ضمن توجه به ایجاد تمایز با انواع نمونه‌های غیرایرانی در طراحی خلاقانه و با شکوه این موجود و توجه به کارکرد معنایی آن در متن، شکار و مبارزه با آن در ترکیبی از تعامل کاربر و اعمال کنترلش بر شخصیت اصلی در نبرد و فرآیند شکار، پیش‌پرده‌های نمایشی جذاب نیز با عناصر بصری پر جزئیات بازسازی شود و با در نظر گرفتن سطح و ظرفیت مهارت مخاطب کودک و نوجوان، امکان گذر یک یا چندباره از این موجود و در نهایت غلبه بر آن فراهم گردد.

۲.۳.۴. فرار از دیوان و غولان

هیولاها (دیو، غول و...) از موجودات کهن حاضر در متون و اساطیر ایران و جهان‌اند و دیوان، هسته‌ی اصلی آیین‌های ایران باستان را شکل داده‌اند (رک. آموزگار، ۱۳۸۶: ۳۲۹). در منابع تحقیقی، غول نیز نوعی از دیوان در نظر گرفته شده که در صحرا روزگار می‌گذراند و با ظاهر شدن به صورت‌های گوناگون، مسافران را گمراه می‌کند (رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۲۰۷-۲۰۸) و ظاهر هراسناکش، کارکردی نمادین برای بیان موجز مفاهیم در انواع متون ادبی داشته است.

¹ The Monster Hunter

این نوع از موجودات عجیب که بیشتر در قالب دشمنان قهرمان در متون ادبی توصیف شده‌اند، در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای سابقه‌ی حضور دارند و در برخی به‌عنوان مبارزان یا باس‌های^۱ داخل یا پایان مراحل بازی طراحی شده که نمونه‌های بی‌شماری داشته و موقعیت نبرد قهرمان را شکل داده‌اند^(۸) و در بعضی، قهرمان با فرارکردن از آن‌ها، چالش آن مرحله را گذرانده و به شرط رعایت قواعد، می‌تواند وارد مراحل بعد گردد. از این زاویه در بازی‌های مثل «شیطان درون»^۲ (۲۰۱۴) فرارکردن از موجودی وحشتناک به نام لورا، گریختن از موجودات دیوماند در بازی «فضای مرده»^۳ (۲۰۰۸) یا فرار از هیولایی که دیده نمی‌شود در بازی «آمنسیا»^۴ (۲۰۱۰) همگی از این نمونه‌ها هستند و فرار شخصیتی به نام ماهان در حکایت پنجم، از دیوها و غولان مختلف در هفت پیکر، می‌تواند به‌عنوان نمونه‌ای از این بازسازی‌های جذاب با چاشنی ایجاد ترس و تمرکز بر حل معماهای فکری در کنار چالش‌های کنترلی از سوی کاربران، نظر آنان را به خود جلب کند. با این رویکرد، قراردادن کاربر بازی به جای شخصیت ماهان در این مرحله، به‌عنوان بخشی از حکایت‌های فرعی و انجام مأموریت فرار، افزون‌بر ایجاد تنوع در هدایت داستان بازی، به کسب تجربه‌ی جدیدی از فضا و موقعیت مبهم و مهیج منجر می‌شود که به‌خوبی در یک بازی نقش‌آفرینی جهان باز، کارکردی چندوجهی و مطلوب ایجاد خواهد نمود.

در اینجا نیز طراحی گرافیکی ظاهر غول‌ها و دیوان در تناسب با جذابیت‌های متنوع و مناسب مخاطب کودک و نوجوان و رعایت برخی محدودیت‌ها در ضمن بازنمایی خلاقانه به‌ویژه در مقایسه با آنچه در بازی‌های روز دنیا عرضه می‌شود، بسیار مهم است. همچنین کیفیت عملکرد، میزان حرکت و مهارت لازم در کنترل شخصیت از سوی کاربر در ترکیب با میان‌پرده‌های نمایشی از دیگر نکاتی است که می‌تواند در افزایش جذابیت خلق چنین چالش‌هایی بسیار اثرگذار باشد.

1. Boss

2. The Evil Within

3. Dead Space

4. Amnesia: The Dark Descent

۳.۳.۴. نبرد با خاقان چین و سربازان

اغراق یکی از ویژگی‌های اصلی متون حماسی (رک. شمیسا، ۱۳۸۷: ۷۷) و بزرگ‌نمایی در توصیف است به شکلی وسیع‌تر از خیال و ایماژ (رک. شفیع‌کدکنی، ۱۳۸۶: ۱۳۷)؛ چنان‌که در وصف انواع شخصیت‌ها، نبردها و ماجراها در این نوع متون، به خلق تصاویر جذابی منجر می‌شود که می‌توان به آن‌ها را به‌عنوان قابلیت‌های ساخت موقعیت‌های پرکنش در یک بازی سبک نقش‌آفرینی، به‌ویژه از منظر مبارزات قهرمان توجه کرد. برای نمونه ماجرای شبیخون‌زدن بهرام به سپاه چین تنها با سیصد سرباز برگزیده و شکست‌دادن خاقان، یکی از صحنه‌های کاملاً حماسی و اغراق‌شده در متن هفت‌پیکر است که افزون‌بر بهره‌مندی از تعلیق فوق‌العاده و کشمکش کافی برای تولید هیجان مطلوب، تنوعی بسیار پرکشش در جریان بازی اقتباسی ایجاد می‌کند که کاربر را بیش‌ازپیش مایل به ایفای نقش قهرمان کرده و می‌تواند علاوه بر مهیکردن بستر کنترل خلاقانه‌ی شخصیت بازی به دست کاربر و در قالب طراحی راهبردهای متنوع اما مخفیانه، زمینه را برای ساخت میان‌پرده‌های سینمایی بسیار جذاب درون مراحل بازی نیز فراهم کند.

در شبی عنبرین بدین خامی	کرد بهرام جنگ بهرامی
بر دلیران چین گشاد عنان	حمله‌بر، گه به تیغ و گه به سنان
تیر بر هر کجا زدی، حالی	تیر گشتی ز تیرخور خالی
از خدنگش که خار را می‌سفت	چشم پرهیز دشمنان می‌خفت
زخم دیدند و پیدانی	تیر پیدا و زخم آنجانی
همه گفتند کاین چه تدبیر است؟	تیر بی‌زخم و زخم بی‌تیر است
تا چنان شد که کس به یک فرسنگ	گردد میدان او نیامد تنگ
او چو ابری به هر طرف می‌گشت	دشت ازو کوه و کوه ازو شد دشت
کشت چندان از آن سپاه به تیر	که زمین نرم شد ز خون چو خمیر

(نظامی، ۱۳۸۴: ۱۱۲)

در این موقعیت، بهرام و یارانش شب‌هنگام مخفیانه به سپاه چین حمله کرده و با کشتاری عظیم، افزون‌بر بیرون‌راندن دشمن، به غنایمی با ارزش هم دست پیدا می‌کنند که از برخی از آن‌ها می‌توان به‌عنوان آیکون‌های کمکی برای مراحل بعدی بازی استفاده کرد. با این رویکرد، موقعیت جنگی، مبارزات تن‌به‌تن کاربر در نقش شخصیت اصلی و در مواجهه با نفرات زیاد دشمن یا نبرد با قهرمانان مختلفی که بر اساس داده‌های متن یا خلاقیت ذهنی بازی‌ساز و مبتنی بر استانداردهای روز و مخاطب‌پسند (شامل شکل ظاهر و سلاح‌های برجسته، عملکردهای اغراق‌شده و هیجان‌ساز و هوش مصنوعی بالا) طراحی می‌شود، در کنار میان‌پرده‌ها سینمایی، ترکیبی از کنش و لذت حسی را ایجاد می‌کند که در برخی از بازی‌های بسیار تحسین‌شده مانند بازی «برای افتخار»^۱ (۲۰۱۷) تجربه شده است و می‌تواند از عوامل تقویت‌کننده‌ی ظرفیت‌های مناسب تولید بازی از این متن استفاده شود.

۴.۴. ترکیب مبارزه و چالش‌های ذهنی (معماهای) مناسب برای بازی‌های نقش‌آفرینی

مبارزه‌ای

در بازی‌های سبک نقش‌آفرینی و انواع زیرمجموعه‌های آن به‌ویژه در بازی‌های مبارزه‌محور، آزمون‌ها بیشتر به‌صورت ترکیبی از انواع چالش‌های کنترلی، مبارزه‌ای و فکری طراحی شده و کاربر در مراحل مختلف و با شدت و ضعف متفاوت، برای عبور از هر مرحله با این موانع گوناگون روبه‌رو می‌گردد. در این شکل از روند بازی، لازم است کاربر با مهارت‌یافتن در استفاده از انواع سلاح، ابزار، فنون و تقویت آن‌ها، جمع‌آوری آیکون‌های مختلف،^(۹) رمزگشایی از انواع پیام در گفت‌وگوها، کتیبه‌ها و به‌طور کلی تحول در همه‌ی مراتب پیش‌بینی‌شده برای شخصیت (قهرمان) بازی، تمام مأموریت‌های اصلی و فرعی را تا پایان داستان انجام دهد. از این منظر، بازی‌های نقش‌آفرینی محبوب و تحسین‌شده، اغلب روند ثابت و تکرارشونده نداشته و در هر مرحله از بازی و به‌ویژه در بازی‌های طراحی‌شده بر

¹ For Honor

مبنای جهان باز، کاربران با نبردها و معماهای مختلفی روبه‌رو می‌شوند و پس از هر چالش، توانایی تازه‌ای در اختیار آن‌ها قرار می‌گیرد. با این توصیف، در هفت‌پیکر نیز این تنوع ترکیب در بخش‌های مختلف وجود دارد و می‌توان چالش‌های مبارزه‌محور را در نبرد با خاقان چین و سربازان جنگجو و مصاف با شیرهای وحشی بازتولید نمود و مهارت‌های کنترلی را در شکار انواع گور و اژدها یا فرار از دیوان و غولان تعبیه کرد و چالش‌های ذهنی و معمایی را در ماجرای قلعه‌ی سرخ و روبه‌روشدن با انواع طلسم و جادو یا در بازدید از فضا‌های مختلف در کاخ خورنق، قلعه‌ی رویین‌دز و غارهای اسرارآمیز آغاز و پایان داستان طراحی کرده و با اضافه‌کردن جزئیات دقیق و مطابق با نیازهای بازی‌های رایانه‌ای، به ترکیبی مطلوب از همه‌ی استانداردهای سبک نقش‌آفرینی مبارزه‌ای دست یافت.

۵. نتیجه‌گیری

ادبیات کلاسیک فارسی در خوانش‌های روزآمد و در قالب بیانی رسانه‌های جدید، ظرفیت‌های فراوانی برای انواع اقتباس و بازتولید دارد و می‌توان از آن برای ساخت انواع محصولات اقتصادی فرهنگی بهره گرفت. بر این اساس، هفت‌پیکر از جمله متون مناسبی است که می‌توان با توجه به ظرفیت‌های فانتزی و سرشار از خیال آن، متناسب با مطلوبیت‌ها و محدودیت‌های ادبیات کودک و نوجوان، به بازتولید آن بر اساس شاخص‌های پرمخاطب روز در قالب بازی رایانه‌ای اقدام نمود.

با این رویکرد و در پاسخ به سؤال اصلی پژوهش، می‌توان گفت این متن به دلیل بهره‌مندی از قصه‌ای پرماجرا که قابلیت بازنمایی انواع پیچیدگی‌های داستانی در روایت بازی رایانه‌ای را دارد، به خوبی قابلیت سرگرم‌کردن کاربر را در بستری از مفاهیم ارزشمند و درون‌مایه‌های پرمخاطب خواهد داشت. همچنین تعدد فضا و مکان در این اثر، قابلیت خلق محیطی گسترده را در اختیار طراحان بازی می‌گذارد که متناسب با فضای نامحدود مورد نیاز در بازی‌های جهان باز سبک نقش‌آفرینی، شرایط خلق یک بازی با روند زمانی استاندارد را در دسترس قرار می‌دهد. افزون بر این، تعدد حضور قهرمان بازی در نقش‌ها

و موقعیت‌های مختلف، ظرفیت‌های ماجراجویانه در آن را تقویت کرده و این امکان را فراهم می‌کند که بتوان کاربر را در بازی و با کنترل هریک از این نقش‌ها، در قالب انجام مأموریت‌های گوناگون، در تجربه‌ای منحصر به فرد و لذت‌بخش سهیم نمود. تنوع موجودات و ظرفیت گسترش آن‌ها و بستر مناسب برای خلق انواع چالش‌های مبارزه‌ای، فکری و کنترلی، از دیگر نکاتی است که هفت‌پیکر را برای تبدیل شدن به یک بازی رایانه‌ای به گزینه‌ای مطلوب تبدیل کرده است. در یک برآیند کلی این متن ظرفیت آن را دارد که بتوان با ایجاد برخی تعدیل‌های متناسب با شیوه‌ی بیان در بازی‌های نقش‌آفرینی امروزی و خاصه ایجاد تعلیق تقویت‌شده در جریان کشمکش‌ها و استفاده از میان‌پرده‌های سینمایی، آن را به یک بازی اقتباسی جذاب تبدیل کرد. علاوه بر این، آثار دیگری نیز در ادبیات حماسی مانند برزنامه، فرامرزنامه، بانوگشسب‌نامه، بهمن‌نامه و... وجود دارند که در سبک‌ها و ترکیب‌های مختلف می‌توانند از آن‌ها به‌عنوان گزینه‌های دارای شرایط برای بازتولید بازی‌های رایانه‌ای استفاده کرد و پژوهش‌های بعدی در این گستره قطعاً ظرفیت‌های آن‌ها را نشان خواهد داد.

یادداشت‌ها

- (۱). برخی از محققین با نظر گرفتن شماری از شاخص‌های فنی و ساختاری، زمان تولد این بازی‌ها را از سال ۱۹۷۲ و با تولید بازی پنگ در نظر گرفته‌اند. (رک. دوران، ۱۳۸۳: ۲۶)
- (۲). بازی جهان باز (Open World) به بازی‌هایی گفته می‌شود که بتوان در دنیای آن آزادانه به گشت‌وگذار پرداخت و جدای از خط داستانی اصلی بازی، بتوان عوامل دیگر و مأموریت‌های فرعی دیگری در آن انجام داد.
- (۳). کات‌سین: (Cutscene) به صحنه‌ی قطع بازی رایانه‌ای کات‌سین گفته می‌شود؛ در زمان‌های مشخص در طول مراحل مختلف در جریان بازی‌ها، زمان‌هایی بازی قطع شده و فیلم‌هایی پخش می‌شود که معمولاً در این فیلم‌ها (انیمیشن‌ها) معرفی داستان بازی، شخصیت‌ها و اعلامی از ماجراهای پیش‌رو انجام شده و اطلاعات و جزئیات بیشتری به کاربر بازی ارائه می‌گردد.

- (۴). این مرحله از بازی، معمولاً از مراحل اصلی خط داستانی بازی به شمار نیامده و کاربرد در آن با چگونگی کنترل شخصیت در بازی، نحوه‌ی استفاده از سلاح‌ها و به‌کارگیری فنون و برخی آموزش‌های مقدماتی آشنا می‌شود.
- (۵). تنیزه به معنای کنار و کناره.
- (۶). این نوع تصویرسازی پرتکرار از اژدها در صنعت سینما، انواع هنرهای گرافیکی و فضای مجازی نیز به شکلی پرحجم به چشم می‌خورد.
- (۷). مبارزه با اژدها در بازی‌های در سبک‌های مختلف مانند «روح تاریک»؛ (Dark souls: 2014)، «عصر اژدها: مبدا»؛ (Dragon age, orgin: 2009)، «دگمای اژدها»؛ (۲۰۱۲: Dragon dogma) و نمونه‌های دیگر نیز ساخته شده و کاربران فراوانی را هم مجذوب کرده است.
- (۸). شکل اغراق شده و مبتنی بر تعدد چالش‌ها و مبارزات با غول‌ها در بازی سایه‌های کلوسوس (Shadow of the Colossus: 2005) یکی از بهترین این نمونه‌هاست.
- (۹). کاربران می‌توانند آیتم‌ها و وسایل مختلفی مانند انواع لباس، زره، دستکش، سلاح‌های مختلف و بسیاری ابزار دیگر را از طریق نابودی دشمنان، بازکردن صندوقچه‌ها و یا در قالب جایزه و پاداش برای انجام یک ماموریت دریافت کرده و در مراحل بعدی بازی از آن‌ها استفاده نمایند.

منابع

- آربری، جان آرتور. (۱۳۷۱). *ادبیات کلاسیک فارسی*. ترجمه‌ی اسدالله آزاد، مشهد: آستان قدس رضوی.
- آموزگار، ژاله. (۱۳۸۶). *زبان، فرهنگ، اسطوره*. تهران: معین.
- ارسطو. (۱۳۵۱). *فن شعر*. ترجمه‌ی عبدالحسین زرین‌کوب، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- استاجی، ابراهیم. (۱۳۹۰). «ساختار و ویژگی‌های داستان‌های عاشقانه حماسی». *دُرّ دری*، دانشگاه آزاد اسلامی، سال ۱، شماره‌ی ۱، صص ۷-۲۶.
- باباصفیری، علی اصغر. (۱۳۸۸). «داستان‌های عاشقانه و حماسی در ادب فارسی». *مطالعات ایرانی*، سال ۸، شماره ۱۶، پاییز، صص ۱۱۳-۱۳۲.

- بری، مایکل. (۱۳۸۵). تفسیر هفت‌پیکر. ترجمه‌ی جلال علوی‌نیا، تهران: نی.
- پورشبانان، علیرضا؛ پورشبانان، امیرحسین؛ فنایی، زهرا. (۱۳۹۶). «بررسی ظرفیت‌های ادبیات حماسی کلاسیک فارسی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای». سومین همایش بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، دانشگاه اصفهان، بهمن ۹۶، صص ۱-۱۱.
- ثروتیان، بهروز. (۱۳۸۲). اندیشه‌های نظامی گنج‌های. تبریز: آیدین.
- جاوید صباغیان، مقداد؛ حسنایی، محمدرضا. (۱۳۹۱). «بازی‌های رایانه‌ای در مقام متن هنری، بررسی و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری». هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره‌ی ۲، صص ۶۹-۷۷.
- جعفرپور، میلاد؛ کهدویی، محمدکاظم؛ نجاریان، محمدرضا. (۱۳۹۳). «تحلیل ژرف‌ساخت گونه‌ی عشق و پیوند در حماسه». شعرپژوهشی، سال ۶، شماره‌ی ۴، زمستان، صص ۴۷-۸۰.
- حمیدیان، سعید. (۱۳۷۳). آرمان شهر زیبایی. تهران: قطره.
- خانیکی، هادی؛ برکت، محیا. (۱۳۹۴). «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای». مطالعات رسانه‌های نوین، سال ۱، شماره‌ی ۴ زمستان، صص ۹۹-۱۳۱.
- دوران، بهناز. (۱۳۸۳). «بازی‌های رایانه‌ای دو دهه پژوهش، دو کتاب به زبان فارسی». کتاب ماه علوم اجتماعی، شماره‌ی ۸۴، صص ۲۲-۲۶.
- رزمجو، حسین. (۱۳۸۱). قلمرو ادبیات حماسی ایران. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- رستگارفسایی، منصور. (۱۳۸۳). پیکرگردانی در اساطیر. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- زرین‌کوب، عبدالحسین. (۱۳۸۰). پیر گنج‌ه در جستجوی ناکجاآباد. تهران: خن.
- شاوردی، ته‌مینه؛ شاوردی، شهرزاد. (۱۳۸۸). «بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای». تحقیقات فرهنگی، دوره‌ی ۲، شماره‌ی ۷، پاییز، صص ۴۷-۷۶.

- شفیعی کدکنی، محمدرضا. (۱۳۸۶). صورخیال در شعر فارسی. تهران: آگه.
- شمیسا، سیروس. (۱۳۷۸/۱۳۸۷). نگاهی تازه به بدیع. تهران: فردوس.
- صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۶۳). تاریخ ادبیات ایران. ج ۲، تهران: فردوسی.
- طاهری قلعه‌نو، زهرا سادات؛ ذوالفقاری، حسن؛ باقری، بهادر. (۱۳۹۲). «ساخت بازی‌های رایانه‌ای براساس قصه‌های بلند عامیانه ایرانی (با تأکید بر داستان قهرمان قاتل)». مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، سال ۴، شماره ۲، صص ۱۰۵-۱۲۶.
- طاهری، آرین؛ سوهانی، کمیل. (۱۳۹۳). «مخاطب و قراردادهای استفاده از متن رسانه‌ای، مطالعه‌ی مقایسه‌ای فیلم و بازی‌های رایانه‌ای به مثابه دو ژانر در متون رسانه‌ای». پژوهش‌های ارتباطی، سال ۲۱، شماره ۳، پاییز، صص ۱۴۷-۱۷۳.
- طاهری، آرین؛ حسینی، سیدبشیر. (۱۳۹۶). «رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه ساختار و محتوای باز عفو». مطالعات رسانه‌های نوین، دوره ۳، شماره ۱۱، مهر، صص ۲۲۵-۲۶۴.
- طغیانی، اسحاق. (۱۳۷۷). «مقایسه اجمالی حماسه‌های ایرانی و غیر ایرانی». مجله‌ی دانشده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه اصفهان، شماره ۱۲، بهار، صص ۹۸-۱۳۰.
- عزیزی، فرید؛ اتابک، محمد؛ افخمی، حسینعلی. (۱۳۹۷). «بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان: تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی السا». مطالعات رسانه‌های نوین، سال ۴، شماره ۱۴، تابستان، صص ۲۱۷-۲۴۷.
- غلامی، حمید؛ ذوالفقاری، محسن؛ مشیدی، جلیل؛ حیدری، حسن. (۱۳۹۸). «رمزگشایی از مضمون شکار در هفت‌پیکر بر اساس رویکرد اسطوره‌شناختی». شعرپژوهی، سال ۱۱، شماره ۳، پاییز، صص ۴۳-۶۲.
- غنی‌پور، احمد؛ پورشبانان، علیرضا. (۱۳۸۸). «وجوه اقتباسی و نمایشی هفت‌پیکر نظامی». سبک‌شناسی نظم و نثر فارسی (بهار ادب)، دوره ۲، شماره ۲، صص ۷-۲۴.
- کمیل، جوزف. (۱۳۸۶). قدرت اسطوره. ترجمه‌ی عباس مخبر، تهران: مرکز.
- کوثری، مسعود. (۱۳۸۹). عصر بازی. تهران: دریاچه نو.

- موریسن، جرج و همکاران. (۱۳۸۰). *تاریخ ادبیات ایران*، تهران: گستره.
- نظامی، الیاس بن یوسف. (۱۳۸۴). *هفت‌پیکر*. تصحیح و حواشی به کوشش حسن وحید دستگردی، تهران: زوار.
- وارنر، رکس. (۱۳۸۶). *دانشنامه اساطیر*. ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: اسطوره.
- وکیلی، شروین. (۱۳۸۹). *اسطوره‌شناسی پهلوانان ایرانی*. تهران: پازینه.
- یاوری، حورا. (۱۳۷۴). *روانکاوی و ادبیات*. تهران: تاریخ ایران.
- Ang, Chee Siang, Panayiotis zephyrs and Stephanie, Wilson. (2010). *Computer Game and Sociocultural play: an activity Thorical Perspective*. London: Sage pub.
- Connolly, T.M., Boyle, E.A., MacArthur. E, Hainey. T and Boyle. JM. (2012). "A Systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games". *Computers & Education* 59(2), PP 661-686.
- Davidson, D. (2008). *Stories in Between Narratives and Mediums*. Halifax, NS. Canada: ETC Pres.
- Gardner, J.E. (1991). "Can the Mario Bros, help? Nintendo games as an adjunct in psychotherapy with children". *Psychotherapy*. 28 (4). pp. 664 - 670.
- Kline, Stephen, Shrder Kim, Drotner, Kristen & Murray, Catherine. (2003). *Researching Audiences: A Practical Guide to Methods in Media Audience Analysis*, Arnold, London.
- Lebowitz, J. and Chris Klug. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*, Massachusetts: Focal Press.
- Lee, K. M., Namkee Park, and Seung-A Jin. (2006). "Narrative and Interactivity in Computer Games", *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, Edited By Peter Vorderer and Jennings Bryant, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 259-274.
- Nicolae Sfetcu. (2014). *Game Preview*. ebook by Author.
- Sweetser, P. (2008). *Emergence in Games*. Boston: Charls River Media, Inc.
- <http://WWW.gamefa.com/524746> (بازدید: ۱۳۹۹.۰۱.۱۰)