


Literary Research

Year 19, NO. 77

Falii 2022

 DOI: <https://doi.org/10.2634/Lire.19.77.67>

 DOR: [20.1001.1.17352932.1401.19.77.2.0](https://doi.org/20.1001.1.17352932.1401.19.77.2.0)

Introduction A look at the appropriate indicators for making an open world role-playing computer game based on the story of FiroozShah (Darabnameh) Beighami

Alireza pourshabanan¹

Received: 15/2/2021

Accepted: 3/8/2021

Abstract

Making computer games in different styles using literary texts is one of the common methods in the game-media-making industry, and due to the technological advances available in Iran and the need for production. Cultural content with a national approach, making computer games adaptation of Iranian literature and culture is necessary. In the present study, the aim is to take an interdisciplinary and pragmatic view while providing appropriate indicators for making a computer game from a narrative text, by analyzing the capacities of one of the works of classical Persian Folk literature Firoozshah (Darabnameh) by Beighami, to show descriptively-analytically how this text and similar works can be used to produce a computer game. However, there seems to be an action-packed narrative with epic and lyrical themes, along with a variety of locations to build the various stages of an open world game and rely on fighting heroes who, in an interactive atmosphere, have the capacity to create coexistence. Has an acceptable perception, along with the multiplicity of characters and their ups and downs to create all kinds of physical conflicts, along with the capacity to design mental challenges in the form of a search framework and a variety of main and secondary missions, is a platform that works This type of literature is suitable for the production of computer games with an effective approach to indigenous culture.

Keywords: Folk literature, computer games, Darabnameh, role-playing style.

¹ . Associate Professor, Department of Public, Faculty of Applied Sciences, Tehran University of Art. Alirezap3@yahoo.com ORCID ID: 0000-0002-6183-6376

Extended Abstract

1. Introduction

Computer games are a relatively new platform of communication between the media and the audience, which, with a huge and increasing financial turnover, is constantly progressing structurally and increasing the power of influence without any boundaries and from this angle, is a suitable area where one can use its unique capacities in creating a cultural flow that dominates the minds of its many users, and by focusing on the structure and content of Iranian literature, it is possible to create the possibility that by strengthening the platform technical requirements for producing games with international standards, targeted efforts should be made to produce Iranian products that are suitable for domestic needs. From this point of view, works of classical popular literature, as one of the most popular types of literary texts, have appropriate indicators based on the interests of general and wide audiences, whose analysis in a text and its generalization to similar texts can be used as a framework. It should be taken into consideration for the activists in the field of game development. With this description, a text like Firoozshah (Darabnameh) by Beighami is one of the desirable works of popular literature, which has some features suitable for open world role-playing games in its structure and content, such as the multiplicity of action, space and place, great variety. A lot of creatures and characters and the existence of all kinds of side adventures in addition to the main narrative, etc., have made this work an available option for producing a popular computer game.

Research Question(s)

In this research, an attempt is made to answer the main question of how the story of Firoozshah (Darabnameh) by Beighami and its similar works can be used in the process of producing computer games.

2. Literature Review

Various researches have been conducted on popular literature and various literary and linguistic aspects of this type of literature, especially the story of Firoozshah, some of which have focused on the narrative aspects of this work, while others have analyzed its literary, linguistic and structural aspects. have placed But with a functionalist view and focusing on the representation of literary works in computer games, the article "Making computer games based on long Iranian folk tales" by Taheri et al. is the most important research in this field that

can be mentioned in the article Now, by using some of its analytical frameworks, an attempt has been made by focusing on the text of the story of Firoozshah and considering its appropriate style in computer games, the capacities of this work for the adaptation of role-playing computer games. The creation of an open world should be examined and analyzed.

2. Methodology

In this research, with an interdisciplinary view and a practical approach to the two fields of classical Persian literature and narrative reading on the one hand, and paying attention to the frameworks and standards required in the production of computer games in the context of media New, on the other hand, by descriptive-analytical method, by examining this text as an example of popular literature, the research process has been advanced and completed.

3. Results

- In response to the main question of the research, it can be said that this text is due to the benefit of an adventurous story that has the ability to represent all kinds of story complications in the narrative of a computer game in the form of different main and secondary stages and with diversity And suitable story twists show well the ability to entertain the user in the form of performing various physical and mental missions, in a context of valuable concepts and popular topics.

- Also, the multiplicity of space and place in this work gives the game designers the ability to create a very wide environment, which is suitable for the unlimited space required in role-playing style open world games, and the conditions for creating a game with a standard time process. makes available.

- In addition, the multiplicity of protagonists in different roles and situations strengthens its adventurous capacities and provides the possibility that the user can control each of these roles in the game, in The format of performing various missions, by choosing roles and following different stories, will contribute to a unique and enjoyable experience.

- The diversity of creatures and the existence of a suitable platform for creating all kinds of combat, intellectual and control challenges and paying attention to the capacity of regenerating all kinds of Easter eggs are other points that make this text an option for becoming a computer game. It has become very desirable.

- In a general conclusion, this text has the capacity to be able to make some adjustments in accordance with the way of expression in role-playing games, and especially to create enhanced suspense during conflicts and use of cutscenes. movies, choosing central adventures and main characters with interaction capabilities, highlighting the role of female characters in the process of story actions and designing some stages with the presence of the user in their role, paying attention to the role of knightships in the form of mysterious stages and strengthening exaggeration In the visual expression of characters, actions, weapons and spaces and highlighting some passive roles in the text to dynamic and active elements, it turned it into an attractive adaptation game.

References

1. Amuzgar, Jhaleh, (2007) **language, culture, myth**; Tehran: Moein.
2. Ang, Chee Siang, Panayiotis zephyrs and Stephanie, Wilson, (2010) **Computer Game and Sociocultural play: an activity Thorical Perspective**, London: Sage pub.
3. Bahar, Mehrdad, (2007) **From myth to history**, 5th edition, Tehran: Cheshmeh.
4. Beer, Jillian, (2000) **Romance**, translated by Soudabeh Zahihi, Tehran: Markav.
5. Beghami, Mohammad, (1960) **DarabNameh**, correction and introduction and comments by Zabih Allah Safa, Tehran: Book Translation and Publishing Company.
6. Beghami, Mohammad, (2009) **Firoozshahnameh**, by Iraj Afshar and Mehran Afshar, Tehran: Cheshme.
7. Curtis, Vesta Sarkhosh, (1997) **Iranian Myths**, translated by Abbas Mokhber, second edition, Tehran: Markaz.
8. Davidson, D, (٢٠٠٦) **Stories in Between Narratives and Mediums**, Halifax, NS. Canada: ETC Press.
9. Genette, Gerard, (1982) **Frontiers Of Narrative**, in Alan Sheridan (ed), **Figures Of Literary Discourse**, Translated by, New York, Columbia University Press.
10. Kazazi, Mirjalaleddin, (2008) **Dream, epic, myth**, 4th edition, Tehran: Markaz.
11. Kline, Stephen, Shrder Kim, Drotner, Kristen & Murray, Catherine, (2003) **Researching Audiences: A Practical Guide to Methods in Media Audience Analysis**, Arnold, London,
12. Lebowitz, J. and Chris Klug, (2011) **Interactive Storytelling for Video Games**, Massachusetts: Focal Press.
13. Mahjoub, Mohammad Jafar, (2003) **Folk literature of Iran**, by Hasan Zulfaqari, Tehran: Cheshme.

14. Mirsadeghi, Jamal , (1987) **Fictional literature**, second edition, Tehran: Mahor.
15. Morrison, George and Shafi'i Kadkani, Mohammad Reza and others, (2010) **Iranian literature from the beginning to today**, translated by Yaqoub Azhand, Tehran: Gostareh.
16. Morrison, George et al, (2010) **The History of Iranian Literature**, Tehran: Gostareh.
17. Rastgar Fasai, Mansour, (2004) **Metamorphosis in Myths**, Tehran: Research Institute of Humanities and Cultural Studies.
18. Razmju, Hossein, (1995) **Literary types and their works in Persian language**, Mashhad: Astan Quds Razavi.
19. Safa, Zabihullah, (2013) **History of Iranian literature**, volume 3, 6th edition, Tehran: Ferdous,
20. Sarkarati, Bahman, (1979) "**The Torgon Warrior in Iran's Mythology and Epic**, Ferdowsi's Shahnameh and Pahlavi Glory: Collection of Lectures on the Third Tos Festival, Editor: Mohammad Bin Musa Damiri, Tehran: Soroush.
21. Sfetcu, Nicolae, (2014) **Game Preview**, ebook by Author.
22. Sweetser, P, (Y · · ^) **Emergence in Games**. Boston: Charls River Media, Inc.
23. Volk, Rene, (1998) **New Critical History**, translated by Saeed Arbab Shirvani, volume 1, second edition, Tehran: Nilufar.
24. Warner, Rex, (2007) **Encyclopedia of Mythology**, translated by Abolqasem Esmailpour, Tehran: Ostoureh.
25. Yahaghi, Mohammad Jaafar, (2007) **Culture of Mythology and Storytellers in Persian Literature**, Tehran: Contemporary Culture.

Essays

26. Ahmad Sultani, Munira, (2005) "Imagination in folk literature"; Farhang, No. 5, pp. 1-14.
27. Atoni, Behrouz and Sharifian, Mehdi, (2012) "Analysis of the position of the woman and the king as symbols of the archetype of the center"; Gilan University Literature Quarterly, Year 7, Number 23, pp. 149-174.
28. Azizi, Farid, Atabek, Mohammad and Afkhami, Hossein Ali, (2017) "Computer games and representation of women: semiotic analysis of the Elsa game collection", Modern Media Studies Quarterly, Year 4, Number 14, Summer, pp.217-247.
29. Barthes, Roland, (1982) "An Introduction ti the Structural Analysis of Narrative", New Literary History 6, N, 2, pp.237-272.
30. Blokbashi, Ali, (2010) "Darabname; The heroic story of Firoozshah son of Darab"; Arjnameh Zabihullah Safa, by the effort of Al Dawood, pp.316-333.
31. Fahimifar, Asghar and Yousefiankenari, Mohammad Jaafar, (2013) "The Narrative Capabilities of Iranian Folk Literature in Dramatic Adaptation

- for Television and Cinema", *Culture and Popular Literature Quarterly*, Volume 1, Number 2, Autumn and Winter, pp.129-155.
32. Fazeli, Nematullah, (2002) "Popular culture and Persian folk literature", *Book of the Month of Art*, No. 43 and 44, pp. 85-82.
33. Gholami, Hamid, Zulfiqari, Mohsen, Mashidi, Jalil and Heydari, Hassan, (2018) "Deciphering the theme of hunting in Haft Pekir based on the mythological approach", *Shiraz University Poetry Research Journal*, Year 11, Number 3, Autumn, pp.43-62.
34. Hosseini Sarouri, Najmeh, Jahanshahi Afshar, Ali and Rahimi Sadegh, Khadija, (2016) "Analysis of the literary type of romance in Darabnameh Beighami", *Quarterly Journal of Theory and Literary Types Studies*, Year 2, Number 4, Autumn, pp. 131-148.
35. Khaniki, Hadi and Barkat, Mahia, (2014) "Representation of cultural ideologies in computer games", *New Media Studies Quarterly*, Year 1, Number 4 Winter, pp. 99-131.
36. 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.
37. Naibzadeh, Marzieh and Samanian, Samad, (2014) "Dragon in the myths and culture of Iran and China", *Mystical and Mythological Literature Quarterly*, Year 11, Number 38, pp.235-269.
38. Pflugmacher, Torsten "Description", David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan, (2005) eds, *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, Routledge, pp.101-102.
39. Pourshabanan, Alireza and Pourshabanan, Amirhossein and Fanai Zahra, (2016) "Investigation of the capacities of classical Persian epic literature for making computer games", the third international conference of computer games; Opportunities and Challenges, Isfahan University, pp. 1-11.
40. Rezvanian, Qudsiyeh and Ahmadi Shekhler, Ahmed, (2016) "Description in the story of Rostam and Sohrab", *Persian Language and Literature Research Quarterly*, No. 44, Spring, pp. 1-31.
41. Sarfi, Mohammad Reza and Rahimi Sadeq, Khadija, (2015) "Examination of the Narrative Type of Darabnameh Beighami", *Kavoshnameh Quarterly*, Year 17, Number 32, pp.139-165.
42. Showerdi, Tehmine and Showerdi, Shahrazad, (2008) "Investigating the opinions of children, adolescents and mothers regarding the social effects of computer games", *Cultural Research Quarterly*, Volume 2, Number 7, Fall, pp. 76-47.
43. Shayganfar, Hamidreza, (2005) "Beighami", *The Great Islamic Encyclopaedia*, under the supervision of Mohammad Kazem Mousavi Bejnordi, Tehran: Center for the Great Islamic Encyclopaedia, Volume 13, pp. 441-440.

44. Taheri Qala Nou, Zahra Sadat, Zulfaqari, Hassan and Bagheri, Bahador, (2013) "Nomenclature of characters in Persian folk tales (based on Firoozshahnameh)", *Kavoshnameh Quarterly*, Year 15, Number 29, pp.45-87.
45. Taheri Qala Nou, Zahra Sadat, Zulfaqari, Hassan and Bagheri, Bahador, (2012) "Making computer games based on long Iranian folk tales" *Journal of Children's Literature Studies of Shiraz University*, Year 4, Number 2, Autumn, pp.105-126.
46. Taheri, Arin and Sohani, Kamil, (2013) "Audience and Conventions of Using Media Text, Comparative Study of Film and Computer Games as Two Genres in Media Texts", *Communication Research Quarterly*, Year 21, Number 3, Fall. pp. 147-173.
47. Toghiani, Ishaq, (1998) "A brief comparison of Iranian and non-Iranian epics", *Isfahan University Faculty of Literature and Humanities Journal*, No. 12, Spring, pp.98-130.
48. Zakari Kish, Omid and Mohammadi Pushharaki, Mohsen, (2013) "Folktales and literary types (based on Begami's Firooz Shahnameh) ", *Literature Research Quarterly*, No. 24, Summer, pp. 11-32.
49. Zomordi, Homira and Nazari, Zahra, (2010) "Devil's Footsteps in Persian Literature", *Allameh scientific bi-quarterly*, year 11, number 31. pp. 55-98.
50. WWW.gamefa.com (Visit 1399.11.05)
51. WWW.gamefa.com/524746 (Visit 1399.10.10)



فصلنامه

سال ۱۹، شماره ۷۷، پاییز ۱۴۰۱، ص ۶۷-۹۲

مقاله پژوهشی

DOI: <https://doi.org/10.2634/Lire.19.77.67>

DOR: [20.1001.1.17352932.1401.19.77.2.0](https://doi.org/20.1001.1.17352932.1401.19.77.2.0)

نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز بر اساس قصه فیروزشاه (داراب‌نامه) بیغمی

دکتر علیرضا پورشبانان^۱

پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۵/۱۲

دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۱۱/۲۷

چکیده

ساخت بازیهای رایانه‌ای در سبکهای مختلف با استفاده از متون ادبی، یکی از روشهای رایج در صنعت- رسانه بازی‌سازی در جهان است. نمونه‌های موفق پرشماری در این حوزه هست که با توجه به پیشرفتهای فناورانه در دسترس در ایران و لزوم تولید محتوای فرهنگی با رویکرد ملی، پرداختن به مقوله ساخت بازیهای رایانه‌ای اقتباسی از ادبیات و فرهنگ ایرانی را بیش از پیش ضروری می‌سازد. بر این اساس، هدف پژوهش این است که با نگاهی میان‌رشته‌ای و کاربردگرایانه، ضمن ارائه شاخصهای مناسب ساخت بازی رایانه‌ای اقتباسی از متنی روایی با تحلیل ظرفیتهای مناسب یکی از آثار ادبیات عامه کلاسیک فارسی (داراب‌نامه بیغمی) به روش توصیفی- تحلیلی به این مسأله پرداخته شود که این متن و آثار مشابه، چگونه می‌توانند برای تولید بازی رایانه‌ای در سبک نقش‌آفرینی مورد استفاده قرار گیرند؛ با این وصف، به‌نظر می‌رسد وجود روایتی پر کنش با درونمایه‌های حماسی و غنایی در کنار تنوع فضا و مکانهای متفاوت برای ساخت مراحل مختلف بازی جهان باز و تکیه بر قهرمانانی مبارز و چالش‌جو، که در فضایی تعاملی، ظرفیت تولید هیجان و ایجاد هم‌ذات‌پنداری قابل قبولی دارد به همراه تعدد شخصیت‌ها و تراکم کنشهای پرفراز و نشیب آنها برای خلق انواع کشمکش‌های جسمی در کنار ظرفیت طراحی چالشهای ذهنی در قالب چارچوب جستجو و انواع مأموریت‌های اصلی و فرعی، بستر آماده‌ای است که آثار این نوع از ادبیات را برای تولید بازیهای رایانه‌ای با رویکرد اثرگذاری فرهنگ بومی مناسب کرده است.

کلیدواژه‌ها: ادبیات عامه، بازی رایانه‌ای، داراب‌نامه، سبک نقش‌آفرینی.

۱. دانشیار و عضو هیأت علمی گروه عمومی دانشکده‌ی کاربردی دانشگاه هنر تهران

alirezap3@yahoo.com

ORCID ID: 0000-0002-6183-6376



۱. مقدمه

بازیهای رایانه‌ای، بستر نسبتاً تازه‌ای از ارتباط رسانه با مخاطبان است که با گردش مالی بسیار زیاد و رو به افزایش، پیوسته در حال پیشرفت ساختاری و افزایش قدرت اثرگذاری بدون هیچ حد و مرزی است؛ از این زاویه با اینکه با در نظر گرفتن همه انواع ابتدایی این نوع بازیها از اوایل دهه ۳۰ میلادی، قدمتی بیش از ۹۰ سال نمی‌توان برای آن متصور شد (ر.ک: طاهری و همکاران، ۱۳۹۲: ص ۱۰۸)، باید آن را رسانه‌ای بشدت پر قدرت در نظر گرفت که در کنار سرگرمی، آموزش و ... به عنوان یک ابزار (Ang, 2010: p 358) گستره مناسبی است که می‌توان از ظرفیت‌های بی نظیر آن در ساخت جریان فرهنگی مسلط بر ذهن و خیال کاربران فراوان آن استفاده بهینه، و یا در تمرکز بر ساختار و محتوای ادبیات ایرانی، این امکان را ایجاد کرد که با تقویت بستر فنی مورد نیاز تولید بازیهای با استاندارد بین‌المللی، تلاشهای هدفمندی برای تولید محصولات ایرانی و متناسب با نیازهای داخلی انجام شود. با این رویکرد، ادبیات کلاسیک فارسی و بویژه آثار ادبیات حماسی و عامه، یکی از گنجینه‌های مناسب برای اقتباس داستان و قهرمان چالش‌جو برای تولید بازی رایانه‌ای است که با توجه به گسترش انواع پلتفرمهای کاربری این رسانه، زمینه‌ای غنی از فرهنگ ایرانی را برای آشنایی و بهره‌مندی تعداد فراوانی از مخاطب داخلی و خارجی فراهم خواهد کرد. بر این اساس تولید بیش از ۴۰ عنوان بازی رایانه‌ای ایرانی، که برخی از آنها مانند بازی «عصر پهلوانان» (۱۳۸۷)، «عصر پهلوانان: تراتئون» (۱۳۹۶)، «گرشاسب: گرز ثریت» (۱۳۸۹)، «گرشاسب: راز ازدها» (۱۳۹۱) و «سیاوش» (۱۳۹۱) با نگاهی به ادبیات کلاسیک فارسی ساخته شده، نمونه‌های قابل توجهی است که نشان می‌دهد زمینه ساخت بازیهای رایانه‌ای اقتباسی از ادبیات کلاسیک فارسی بیش از گذشته در دسترس است؛ از این دیدگاه، آثار ادبیات کلاسیک عامه نیز به عنوان یکی از پرمخاطبترین انواع متون ادبی، شاخصهای مناسبی مبتنی بر علائق مخاطبان عام، گسترده و در طیفهای مختلف فکری و فرهنگی و سنی دارد که تحلیل آنها در یک متن و تعمیم آن به متون مشابه، می‌تواند به‌عنوان چارچوبی کلی برای فعالان حوزه بازی‌سازی مورد توجه قرار گیرد. با این وصف متنی مانند داراب‌نامه (فیروزشاه) بیغمی یکی از آثار مطلوب ادبیات عامه است که وجود برخی ویژگیهای مناسب بازیهای سبک نقش‌آفرینی جهان باز در ساختار و



_____نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...

محتوای آن مانند تعدد کنش، فضا و مکان، تنوع بسیار زیاد موجودات و شخصیت‌ها و وجود انواع ماجراهای فرعی در کنار روایت اصلی و... این اثر را برای تولید بازی رایانه‌ای پرمخاطب به گزینه‌ای در دسترس تبدیل کرده است. بر این اساس در این پژوهش تلاش می‌شود با نگاهی میان‌رشته‌ای و رویکردی کاربردگرایانه به دو حوزه ادبیات کلاسیک فارسی و خوانش روایی از یک سو و توجه به چارچوبها و استانداردهای مورد نیاز در تولید بازیهای رایانه‌ای در بستر رسانه‌های جدید از سوی دیگر به روش توصیفی-تحلیلی با بررسی این متن به عنوان نمونه‌ای از ادبیات عامه به این پرسش اصلی پاسخ داده شود که این اثر و آثار مشابه آن، چگونه می‌تواند در روند تولید بازیهای رایانه‌ای مورد استفاده قرار گیرد.

۲. پیشینه

پژوهشهای مختلفی درباره ادبیات عامه و وجوه مختلف ادبی و زبانی آثار این نوع ادبیات و بویژه قصه فیروزشاه انجام شده که مقالاتی مانند «نام‌شناسی شخصیت‌های قصه‌های عامیانه (با تکیه بر فیروزشاهنامه)» (۱۳۹۳) طاهری، ذوالفقاری و باقری با تکیه بر تیپ‌شناسی نامها یا مقاله «بررسی اجزای کلام در داراب‌نامه بیغمی»، حسینی و رحیمی (۱۳۹۳) با تأکید بر تحلیل زبانی و مقاله «واکاوی نوع ادبی رمانس در داراب‌نامه بیغمی»، حسینی و همکاران (۱۳۹۶) و مقاله «تحلیل ساختاری قصه فیروزشاه»، ابراهیمی و شریفی (۱۳۹۷) با تمرکز بر وجه روایی متن از آن جمله است. از زوایه مطالعات میان‌رشته‌ای نیز با رویکرد پرداخت به بازیهای رایانه‌ای، مدتی است با روندی پرشتابتر از گذشته، پژوهشهایی صورت گرفته است که مقالاتی مانند «بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری»، جاویدصباغیان و حسینی (۱۳۹۱) با رویکردی شناخت‌محور و «رهیافتی به سواد بازیهای رایانه‌ای»، طاهری و حسینی (۱۳۹۶) از تحقیقات با رویکردهای نظری به شمار می‌رود؛ اما با نگاه کاربردگرایانه و با محوریت آثار ادبی و بازنمایی آن در بازیهای رایانه‌ای، مقاله «ساخت بازیهای رایانه‌ای بر اساس قصه‌های بلند عامیانه ایرانی» طاهری و همکاران (۱۳۹۲)، مهمترین پژوهش قابل ذکر در این حوزه است که در این مقاله نیز با بهره‌گیری از برخی چارچوبهای تحلیلی آن، تلاش شده است با تمرکز بر متن قصه فیروزشاه و در نظر گرفتن سبک متناسب آن در بازیهای رایانه‌ای، ظرفیتهای این اثر برای اقتباس بازی رایانه‌ای نقش‌آفرینی جهان باز، بررسی و تحلیل شود.



۳. کلیات

۳-۱ شاخصهای مناسب بازیهای رایانه‌ای برای اقتباس

اقتباسی از متن برای تولید بازیهای رایانه‌ای، هنگامی موفق خواهد بود که علاوه بر بهره‌مندی از وجوه خلاقانه در روند بازآفرینی در درون خود نیز ظرفیتهای قابل تقویت برای این بازتولید را داشته باشد؛ از این دیدگاه، متونی که در بستری از داستان پرحرکت، شخصیت قهرمان داشته و با برخورداری از درونمایه‌های مناسب و پرمخاطب از تعدد تعارض، کشمکش و تنوع مکان رخدادها، بهره‌مند باشد (ر.ک: پورشبانان و همکاران، ۱۳۹۶: ص ۴) و دیگر عناصر ضروری ایجاد جذابیت مانند توصیفات پرجزئیات، ظرفیت خلق فضا و اتمسفر گسترده و زمینه خلق چالشهای ذهنی در آنها پررنگ باشد، می‌تواند به عنوان گزینه‌های در دسترس برای اقتباس مورد توجه قرار گیرد.

۳-۲ وجه تعاملی، بزنگاه ارتباط کاربر و روایت

تعامل به معنای ارتباطی دوسویه، مهمترین ویژگی ارتباط در رسانه‌ای مانند بازی رایانه‌ای است که عملاً تا پیش از این و در دیگر هنرها و رسانه‌ها تجربه نشده بود. باید گفت «تعاملی بودن، هم ویژگی اصلی و هم وجه تمایز بازیهای رایانه‌ای از دیگر رسانه‌ها به شمار می‌رود» (خانیکی و برکت، ۱۳۹۴: ص ۱۰۵). در این رسانه، پیام در بسته‌ای از تجربه‌ها، ضرباهنگ و امکانات محیط رایانه‌ای و با مشارکت فعال مخاطب (کاربر) منتقل می‌شود (Kline et al. 2003, p 55) و به این ترتیب، یعنی با همکاری و عمل کاربر، فهم تعاملی روایت در بازیهای رایانه‌ای شکل می‌گیرد. نکته مهم در باب این تجربه منحصر به فرد از تعامل نیز این است که کاربر در فضایی امن و در قالب داستان روایی در فضای مجازی به آن دست می‌یابد و این مزیتی است که در کنار لذت اصلی از بازی رایانه‌ای برایش به دست خواهد آمد (ر.ک: Lee, Park & jin, 2006: p 265).

۳-۳ قصه‌های عامیانه

ادبیات عامیانه نوعی از ادبیات است که بیشترین پیوند را از آغاز در افواه و اذهان مردم به دست آورده و پیوسته نیز درحال تجدید حیات و خوانشهای گوناگون است. «ادبیات عامیانه پاره‌ای از میراث ادبی مردم را شکل می‌دهد و از اصولی پیروی می‌کند که در

نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ... تحول و توسعه ادبیات نقش دارد و چون در پیوند تنگاتنگ با جامعه خود است، تحولات آن را بازتاب می‌دهد» (موریسن، شفیعی‌کدکنی و همکاران، ۱۳۸۰: ص ۲۴۶)؛ بنابراین، مهم، ویژگیهای اجتماعی آن است نه ویژگیهای هنری (فاضلی، ۱۳۸۱: ص ۸۳). ادبیات داستانی عامیانه نیز به تمامی روایت‌های تخیلی، سرگرم‌کننده و آموزنده اطلاق می‌شود که در قالب نظم و نثر در کنار ادب رسمی مردم رواج دارد (طاهری و همکاران، ۱۳۹۳: ص ۴۹) و به زبان رایج روزگار توده مردم، حاوی سرگذشت شاهان، امیران و مردان و زنانی است که با اتفاقاتی شگفت‌انگیز و مایه عبرت روبه‌رو شده‌اند (میرصادقی، ۱۳۶۶: ص ۳۷). ویژگیهایی مانند داستان در داستان بودن در داستانهای عامیانه عمومیت دارد (ر.ک: فهیمی‌فر و یوسفیان، ۱۳۹۲: ص ۱۳۷) و «قهرمان و ضدقهرمان، ایستایی و مطلق‌گرایی، ایستایی مکانی و زمانی، عشق و نفرت، مرگ و زندگی، ثروت و فقر و... در کنار توصیف‌های اغراق‌آمیز، چه هنگام مقدمه‌چینی و چه در ختم حکایات و پایان‌بندی» (احمدسلطانی، ۱۳۸۴: ص ۲)، همگی جزو وجوه برجسته این نوع از قصه‌پردازی در ادبیات عامیانه است.

۴-۳ سبک نقش‌آفرینی جهان باز

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. زمان بازی معمولاً طولانی است و هر انتخاب، وضعیتی منحصر به فرد برای کاربر ایجاد می‌کند و حتی در مواردی، 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 دهه هفتاد میلادی تولید، و در اوایل دهه هشتاد و با ساخته شدن عنوان انقلابی «سرکش»^۳ (۱۹۸۰)، سبک نقش‌آفرینی به طور رسمی متولد شد و تا امروز (نسل هشتم و در آستانه ورود به نسل نهم بازیهای رایانه‌ای) پیشرفتهای فوق‌العاده‌ای را پشت سر گذاشته و با استفاده از میان‌پرده‌های سینمایی (کات سین‌ها)^۴ و ترکیب با سبکهای دیگر، پیوسته بر جذابیت و تعداد کاربران آن افزوده شده است (ر.ک: <http://www.gamefa.com/524746> و ر.ک: Sfetcu, 2014, pp102-111). بازیهایی چون «زاده خون»^۵ (۲۰۱۵)، سه‌گانه «روح تاریک»^۶ (۲۰۱۶-۲۰۱۱) و



مجموعه «دیابلو»^۷ (۲۰۱۷-۱۹۹۷) از بهترین و تحسین‌شده‌ترین نمونه‌های این بازیها به شمار می‌رود.

۳-۵ درباره بیغمی و داراب‌نامه (قصه فیروزشاه)

بیغمی از قصه‌گویان قرن هشتم و نهم است. صفا و محجوب، نویسنده یا گزارنده قصه فیروزشاه را مولانا حاجی محمدبن شیخ احمدبن مولانا علی بن حاجی محمد مشهور به بیغمی دانسته‌اند (بیغمی، ۱۳۳۹: ص ۱۲ و محجوب، ۱۳۸۲: ص ۶۸۵). او که شخصیتی برخاسته از میان مردمان زمان خویش است، دین باور و ملی‌گراست و ذهنی فعال و حافظه‌ای نیرومند دارد (بلوکباشی، ۱۳۹۰: ص ۱۳). در نگاهی کلی، می‌توان قصه فیروزشاه را جزو حماسه‌های مردمی به شمار آورد؛ زیرا سرتاسر آن شرح جنگهای ایرانیان با اقوام دیگر چون ترکان، چینیان و هندوان است (طاهری و همکاران، ۱۳۹۳: ص ۵۴). نثر آن شیوا و دل‌انگیز و در برخی موارد با اوصاف استادانه همراه است (صفا، ۱۳۸۳: ص ۲۰۳) و نوعی رمانس است که ماجراهای حماسی آن، حول محور عشق و پر از حوادث خارق‌العاده و ماجراهای عیاران است و در فضایی شاد و بدون ناکامی شکل می‌گیرد و پایان می‌یابد (رک: صرفی و رحیمی صادق، ۱۳۹۵: صص ۱۴۰ - ۱۴۱ و شایگان‌فر، ۱۳۸۴: ص ۴۴۱). قسمتی از این متن را ذبیح‌الله صفا در دو جلد با عنوان داراب‌نامه چاپ کرده است و قسمتی دیگر از آن را ایرج افشار و مهران افشاری با عنوان فیروزشاه‌نامه براساس روایت محمد بیغمی منتشر کرده‌اند؛ اما متن عربی این قصه، که با عنوان قصه فیروزشاه ابن الملک داراب چاپ شده، خلاصه‌تر و در عین حال کاملتر است (ذاکری کیش و محمدی، ۱۳۹۲: ص ۱۱).

۳-۶ خلاصه قصه فیروزشاه

فیروزشاه، فرزند داراب بن بهمن بن اسفندیار از دختر پادشاه بربرستان متولد شده است. همسر یکی از پهلوانان درگاه داراب نیز همزمان فرزندی به نام فرخزاد به دنیا می‌آورد. پهلوانی که از بربرستان برای تعلیم فیروزشاه فرستاده می‌شود در راه به زنی برمی‌خورد که از غولی صاحب فرزند شده است. پهلوان، این زن و فرزندش را نزد داراب می‌آورد. فرزند آن زن را بهروز نام می‌نهند که همراه فیروزشاه و فرخزاد بزرگ می‌شود. فیروزشاه در خواب عاشق شاهزاده یمنی به نام عین‌الحیات می‌شود و او نیز دل به

نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...

تصویر فیروزشاه می‌بندد. فیروزشاه و فرخزاد به یمن می‌روند. دزدان دریایی به آنها در راه حمله می‌کنند؛ اما فیروزشاه شکستشان می‌دهد و سرانجام پس از گذشتن از خطرهایی چون طوفان و گرداب به یمن می‌رسند و یمنیان را در مبارزه با شاهزاده کشمیری که عاشق شکست خورده عین‌الحیات است و از پشتیبانی زنگیان بهره می‌برد، یاری می‌کنند. عین‌الحیات چند نوبت همراه دایه‌اش به دیدار فیروزشاه می‌آید؛ اما یک بار، که فیروزشاه پنهانی به ملاقات او می‌رود، زندانی، و همراه فرخزاد به زنگیان تحویل داده می‌شود؛ این دو را به زنگبار می‌برند و در آنجا زندانی می‌کنند. بهروز از سوی داراب مأمور می‌شود تا آنها را آزاد کند و چنین می‌کند. روابط عاطفی میان شاهزادگان و نجیب‌زادگان سرزمین‌های مختلف در کشاکش انواع جنگ‌ها و اسارت‌ها در داستان شکل می‌گیرد و حضور دیوها، پریان و جادوان (روحانه پری، جندله جادو و...) در کنار حيله‌گریهای عیاران، فراز و فرودهای روایی زیادی شکل داده است تا سرانجام در پایان داستان در جلد دوم، فیروزشاه به طلسم جانوری عجیب گرفتار می‌شود و پس از اینکه به هوش می‌آید، خود را در کوه قاف می‌یابد و در آنجا به یک پری به نام ماه‌لقا (مه‌لقا) دل می‌بازد؛ اما در جنگی که میان پریان و دیوان و جادوان در می‌گیرد، فیروزشاه ناپدید می‌شود و داستان در این بخش نیمه تمام می‌ماند؛ اما در جلد سوم، که به ماجرای پس از فتح یمن، مصر، حلب، دمشق و روم، پرداخته شده است، وصال فیروزشاه و عین‌الحیات اتفاق می‌افتد و فرزند آنها ملک بهمن، زاده می‌شود که این بخش از قصه، بیشتر شرح عاشقی او بر دختر شکمون‌خان یعنی خورشیدچهر است که بعد از ماجراهایی پر فراز و فرود و تثبیت حکومتش با سرانجامی خوش پایان می‌یابد.

۴. ظرفیتهای قصه فیروزشاه برای خلق بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی

۴-۱-۴ تعدد ماجرا، درونمایه و فضا با امکان خلق جهان باز

۴-۱-۱ داستان: داستان در انواع ساختار از ادبیات گرفته تا سینما، همواره محل توجه و تأکید مؤلفان قرار گرفته و در بازیهای رایانه‌ای نیز بویژه از اوایل دهه نود میلادی و با پیشرفت قابل توجه کنسولهای بازی و به وجود آمدن ظرفیت توجه بیشتر به داستان در قالب ساخت میان‌پرده‌های سینماتیک، هر روز بر ابعاد اهمیت آن افزوده شده است؛



چنانکه به قول اس. آی. هایاکوا، هر داستان تازه در بازیها امکان تجربه زندگی را در قالب جدیدی به کاربر می‌دهد (شاوردی و همکار، ۱۳۸۸: ص ۴۹) و روایتهای مختلف می‌تواند از مرزهای ملی هر فرهنگ عبور کند و برای بسیاری از مردم و فرهنگها معنادار شود (ر.ک: Lebowitz & Klug, 2006, p265).

تعریف مخاطب در بازیهای رایانه‌ای با توجه به ماهیت تعامل در پیشبرد روایت در مقایسه با رسانه‌های دیگری چون سینما یا انواع هنرهای روایتمند مانند ادبیات، چارچوب ویژه‌ای دارد. از آنجا که برخی پژوهشگران حوزه رسانه معتقدند روایت از پیش موجود در بازی وجود ندارد و برآنند که جریان بازی بتدریج و از طریق مشارکت فعال مخاطب در ارتباط با متن به دست می‌آید از مخاطب یا استفاده‌کننده بازی با عنوان کاربر یاد می‌کنند (طاهری و سوهانی، ۱۳۹۳: ص ۱۵۶). البته نقش کاربران در خلق روایت در طیفهای گوناگونی قرار می‌گیرد؛ چنانکه از کنترل کامل داستان بازی تا محدود شدن به ایجاد برخی از تأثیرات در بخشهایی خاص را شامل می‌شود (Sweetser, 2008, p 332) و در انواع ژانرها یا سبکهای بازی، کیفیت و کمیت آن متفاوت به نظر می‌رسد به طوری که به طور 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 (Davidson, 2008, p 20).

با همین رویکرد و با توجه 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 بویژه با تأکید بر خلق جهان باز و گسترده برای این دست بازیها در نمونه‌های اخیر و موفق، بیش از پیش خود را نشان داده است؛ با این وصف داستان غنی و گسترده متنی مانند فیروزشاه بخوبی می‌تواند زمینه‌های مورد نظر داستان مطلوب سبک نقش‌آفرینی بویژه زیرمجموعه نقش‌آفرینی - مبارزه‌ای را به طور کامل برای ساخت یک بازی رایانه‌ای اقتباسی فراهم آورد.

در ابتدای قصه، فیروزشاه متولد می‌شود و همزمان دو نوزاد دیگر (فرخزاد و بهروز) نیز با او مراحل رشد و جوانی را طی می‌کنند تا اینکه فیروزشاه، پری‌رویی را در خواب می‌بیند و عاشقش می‌شود؛ سفری طولانی را برای رسیدن به معشوق آغاز می‌کند و پس از نبرد با دزدان دریایی و یمینان و گذشتن از ماجراهای مختلف در کسوتی ناشناس به

نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...

دیدار معشوق می‌رسد و پس از وصال کوتاه، اسیر می‌شوند (ر.ک: بیغمی، ۱۳۳۹: ج ۱/ ص ۱-۱۸۶). این فرازو فرودهای ابتدایی داستان، ضمن ایجاد ارتباط با کاربر و ایجاد هم‌حسی، اطلاعات داستانی شامل شخصیت‌ها، انگیزه‌ها و چالش‌های پیش‌رو را در بستر حرکتی رو به جلو به مخاطب/کاربر منتقل می‌کند و می‌تواند به عنوان مراحل اولیه بازی و بویژه با محوریت مرحله تمرینی^۸ مرسوم در بسیاری از بازیهای رایانه‌ای، چارچوب روایی بخشهای آغازین بازی را شکل دهد. از این قسمت به بعد، قصه وارد مراحل جدی‌تری می‌شود و با توجه به روند افزایشی چالش‌ها می‌توان مراحل اصلی بازی را برای کاربر به شکل فرار از زندان در جزایر زنگیان (دست‌گرد، فور، خرمیه، لوطیه)، به دست آوردن سلاح و مبارزات متعدد، کشتن کورنگ، کشتن قطران، مبارزه‌ای چند مرحله‌ای با زرده جادو (در شکل‌های مختلفی چون اژدها، شیر و گاومیش) و در نهایت کشتن او، اسیر و آزاد شدن چندباره شخصیت‌ها در زندانهای مختلف با نقش‌آفرینی‌های گوناگون فیروزشاه، فرخ زاد و بهروز طراحی کرد (همان، ص ۱۹۷-۲۵۰) که هرکدام بخشی از داستان را در مکان‌های مختلف پیش می‌برد. در مراحل بعدی نیز می‌توان حمله پهلوانان ایرانی سپاه داراب به یمنیان و شکست دادن آنها (همان، ص ۳۶۲-۳۰۷) مبارزه با مصریان در مراتب مختلف، نبرد با مقنطره جادو و در نهایت فتح حلب و شام (همان، ص ۹۱۸-۵۲۱)، دمشق تا ملاطیه (همان، ج ۲/ ص ۲۰۶-۲) و... که حداقل ۹ نبرد بزرگ و اصلی است تا سرانجام طلسم شدن و دل باختن فیروزشاه به مه‌لقا و ناپدید شدن در غاری مرموز (همان، ج ۲/ ص ۷۴۶-۷۲۲) را با محوریت شخصیت‌های مختلف در هر مرحله از بازی در قالب طراحی داستانهای گوناگون انتخابی برای کاربر بازآفرینی کرد به طوری که این امکان برای بازی‌کننده باشد تا با برگزیدن هریک از مسیرها و قهرمانان مختلف، روایتی تازه را در بستر جریان قصه اصلی پیش رو داشته باشد.

در این شکل از مرحله‌بندی پیشنهادی - که می‌تواند با نظر بازی‌سازان، بسیار گونه‌گون و متفاوت‌تر از این هم طراحی شود - عوامل دیگری نیز می‌تواند به عنوان پیش‌برندگان داستان در کنار کنش‌های کاربر بازی، فضای کلی روایت را شکل دهد؛ بدین صورت که میان‌پرده‌های نمایشی مبتنی بر نشان دادن برخی حوادث و ماجراهای اصلی و فرعی در قالب مبارزات گروهی سپاه ایران با لشکریان یمنیان، مصریان و...، صحنه‌های تعقیب و گریز میان پهلوانان و انواع موجودات در مکان‌های مختلف



(خشکی، دریا، جزایر مختلف، کوهستان و جنگل و...) با اسب، کشتی و... در کنار تدوین انواع گفت‌وگوها میان شخصیت‌ها و موجودات برای ارائه اطلاعات تکمیلی و پیشبرد قصه در ذهن کاربر و طراحی کتابچه راهنمای بازی و در نهایت استفاده از راوی و گفتار متن^۹، همگی در خدمت بیان داستان با جزئیات مطلوب برای او قرار گیرد. این نوع از بازسازی قهرمانان ادبی و نظایر آن مانند جنید (ابومسلم‌نامه)، سندباد (هزار و یک شب)، داراب (داراب‌نامه طرطوسی)، بهرام گور (هفت پیکر) و اسکندر (شرف‌نامه نظامی) امیر ارسلان (در قصه امیر ارسلان نامدار نقیب الممالک) و سمک عیار (در داستانی به همین نام از ارجانی) در ادبیات عامیانه و حماسه‌های غنایی 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^{۱۰} در طول سالهای (۲۰۱۲-۲۰۰۴) در سبک‌های گوناگون مبارزه‌ای-ماجراجویی^{۱۱}، راهبردی^{۱۲} (و انواع زیرمجموعه‌های آن) یا نقش‌آفرینی و رزمی-مبارزه‌ای^{۱۳} از جمله این نوع بازیها است که بر روی کنسولهای مختلف بازی شامل پلی استیشن^۴، ایکس باکس^۵، انواع کنسولهای نینتندو^{۱۶} و رایانه‌های خانگی و سازوکار اندروید^{۱۷} منتشر، و در اغلب موارد با استقبال مناسبی نیز روبه‌رو شده است.

۲-۱-۴ کشش درونمایه: مضمون یکی از مهمترین بزنگاه‌های ترغیب و ایجاد علاقه برای پیگیری روایت از سوی مخاطبان/کاربران در انواع رسانه‌ها از جمله بازیهای رایانه‌ای است و درست از همین زاویه نیز امکان آسیب‌زایی آن قابل بررسی است؛ چنانکه درونمایه در بسیاری از بازیها لزوماً در خدمت تعالی یا رشد کاربران-بویژه با فرهنگها، ارزشها و اهداف متفاوت و بعضاً متخاصم بازی‌سازان و مصرف‌کنندگان-نخواهد بود (ر.ک: عزیزی و همکاران، ۱۳۹۷: ص ۲۲۰-۲۱۹)؛ اما از باب ایجاد انگیزه برای انتخاب و بعدتر پیگیری روند بازی از نکات مهم در خلق بازیهای رایانه‌ای است که تطابق فرهنگی و اخلاقی آن با معیارهای مطلوب ملی و بومی در آثاری مانند قصه فیروزشاه می‌تواند مورد توجه قرار گیرد.

درونمایه‌های مبارزه‌جویانه، ناجی‌محور، انتقامی، عشقی و... نمونه‌های پرتطرفداری است که بویژه تجمیع طیف گوناگونی از آنها در هر اثر ادبی، مطلوبیت آن را برای ساخت بازی رایانه‌ای بزرگ و مبتنی بر جهان باز بیشتر خواهد کرد. با این رویکرد،

_____نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...

قصه فیروزشاه، لبریز از این نوع درونمایه‌هاست به طوری که تم عشقی حاکم بر تلاشهای قهرمانانه فیروزشاه برای رسیدن به معشوقه‌اش (عین‌الحیات) در کنار عشقی که در دیگر ماجراهای فرعی نیز به فراوانی وجود دارد مثل عشق شفاء‌الملک، دختر شاه طائف به خورشید شاه، عشق توراندخت، دختر شاه مصر به مظفرشاه، عشق جهان‌افروز، دختر قیصر روم به فیروزشاه، عشق گلبو، دختر شاه دمشق به بهمن زرین قبا و... باعث ایجاد جذابیت محتوایی و در نتیجه هم‌حسی برای بسیاری از مخاطبان/کاربران می‌شود و مضمونهای مربوط به ساختار حماسی مانند شجاعت فوق‌العاده در بستر رزمهای گوناگون و متعدد و تمرکز گسترده بر رفتار خاص عیاری، همگی از مواردی است که می‌تواند طیف گسترده‌ای از مخاطبان بازیهای رایانه‌ای بویژه در سبک نقش‌آفرینی و نقش‌آفرینی - مبارزه‌ای را مجذوب گرداند و به عنوان متنی مناسب در خلق دنیای جهان باز در یک بازی بزرگ با جریان بازی^{۱۸} زمانی استاندارد قابل بهره‌برداری شود که نیاز به تنوع فراوانی از داستان و درونمایه در بخشهای مختلف دارد.

۳-۱-۴ تنوع مکان: وجود مکان و فضای وسیع و گونه‌گون که ماجراهای اصلی و فرعی در آن رخ می‌دهد از ویژگیهای مهم انواع داستانهای بلند فارسی است و با اهمیت بیشتر در داستان‌هایی که روایت اسطوره‌ای یا شبه اسطوره‌ای است، این گستره جغرافیایی، فضایی وسیع از مکانهای واقعی و خیالی برای رخداد حوادث است (رک: صرفی و رحیمی صادق، ۱۳۹۵: ص ۱۴۷) که با نیاز گسترده به فضا و مکان برای ساخت دنیای نامحدود در ساخت بازی تناسب بسیار مطلوبی خواهد داشت؛ چنانکه در تولید فضای جهان باز در 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 فراهم می‌سازد. این نوع از فضاهای گسترده در بازیهای مثل «کتیبه‌های کهن اسکایریم، نسخه پنجم»^{۱۹} (۲۰۱۱)، «عصر اژدها: تفتیش عقاید»^{۲۰} (۲۰۱۴)، «ویچر: شکار وحشیانه، نسخه سوم»^{۲۱} (۲۰۱۵) و «پادشاهی: رستگاری»^{۲۲} (۲۰۱۸)، در سبک نقش‌آفرینی با داستانی کلاسیک و مشابه حال و هوای قصه فیروزشاه در سالهای اخیر ساخته شده و مخاطبان بسیاری را نیز مجذوب خود کرده است؛ با این رویکرد وجود شهرها و کشورهای مختلف با اقلیمهای متفاوت شامل



ایران، هند، یمن، شام، حلب، بخشی از اروپا و... با فضاهای گونه‌گون کوه، غار، جنگل، دریا، خشکی، جزایر مختلف، باغ، صحرا، معدن، چاه و... جریان قصه در زمانها و شرایط متفاوت روز و شب، طوفان و باران و هوای سرد و گرم و... و در مکانهای شگفت و عجیب بویژه قصرهای باشکوه و قلعه‌ها و دژهای مرموز و مخوف (قصر زرده جادو، غار مقنطره و...) در کنار انواع ماجراهای فرعی در کنار خط اصلی داستانی، همگی ظرفیتهای متنوعی از فضا و مکان است که طراحان بازی می‌توانند بر اساس آنها و با به‌کارگیری اغراق در پرداخت نهایی و ایجاد تنوع بیشتر، فضای مورد نیاز بازی جهان باز را برای تجربه انواع مأموریت‌های کوچک و بزرگ برای کاربر طراحی کنند.

۲-۴ تعدد و تنوع شخصیت و قهرمان

فیروزشاهنامه قصه‌ای با شخصیت‌های پرشمار و بسیار گوناگون است به گونه‌ای که «در فیروزشاهنامه ۲۳۴ شخصیت با نام و تعداد زیادی شخصیت بی‌نام وجود دارد» (ر.ک: طاهری و همکاران، ۱۳۹۳: ص ۵۵) که می‌توان آنها را در قالب درباریان، کارگزاران، اربابان معرفت، فرهیختگان، عشاق، هنرمندان، اشراف، عیاران، جادوگران، پهلوانان، بدکاران، مسافران، زنان، حیوانات و موجودات وهمی (ر.ک: همان، ص ۷۰-۶۳) دسته‌بندی کرد که بیشترشان در ماجراهای مربوط به فیروزشاه در قالب تیپ‌های مختلف دیده می‌شوند. 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 در حال مبارزه است (نبردهای فیروزشاه و دیگر قهرمانان اصلی - فرخ‌زاد، بهروز، بهزاد، سیامک و... - داستان در سرزمین‌های مختلف)؛ در مواقعی فرماندهی فداکار، و در دل بحران حاضر است برای همراهانش جانفشانی کند؛ مانند آمادگی فیروزشاه برای فداکاری در طوفان (ر.ک: بیغمی، ۱۳۳۹: ج ۱/ ص ۷۷-۷۵) و در نگاهی کلی، عموماً جست‌وجوگری مبارز است که در طول چالشهای مختلف جسمی و ذهنی در طول مراحل گوناگون به دنبال مطلوب خود به هر خطر و ماجرابی وارد می‌شود؛ چنانکه در داراب‌نامه نیز فیروزشاه پس از جرعه اولیه عشق در بستری از کشمکش عاطفی (همان، ج ۱/ ص ۲۳)، همه جا را برای رسیدن به معشوق زیر پا می‌گذارد و تا پایان داستان با انواع ماجراها و خطرهای روبه‌رو می‌شود. از این زاویه با اینکه بیشتر داستان و حوادث در قصه درباره شخصیت فیروزشاه است از آنجا که داستان پر از ماجراهای

_____نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...

فرعی و بی‌وقفه است که ضرباهنگ حرکت روایت را پیوسته در بالاترین حد نگه می‌دارد در برخی موارد نقش قهرمان اصلی کم‌رنگ می‌شود و شخصیت‌های جانبی مانند فرخ‌زاد، قاهرشاه، پیلزور، شریفه، عین‌الحیات و... در هر دو جنس زن و مرد، محور یک یا چند ماجرا قرار می‌گیرند که در طراحی بازی نقش‌آفرینی با شخصیت‌های گوناگون در اجرا و پیشبرد مراحل مختلف با رویکردهای متفاوت اکشن و پرچالش، ذهنی و مبتنی بر حل معما، تعقیب و گریز یا جستجوگری و بر مبنای یافتن آیکونهای کمکی و راهنما (ابزار، کتیبه‌ها، وردها، انواع طلسم‌ها و...) در کنار وجود توصیفات مناسب از شخصیت و هرآنچه در ارتباط با اوست، بستری مناسب برای طراحی مراحل گوناگون در اختیار بازی‌سازان قرار می‌دهد.

علاوه بر این، تعدد شخصیت‌های مثبت و منفی، این امکان را به بازی‌سازان خواهد داد تا بتوانند در گستره‌ای از شخصیت‌های گونه‌گون متن، انواع «ان‌پی‌سی‌ها»^{۲۳} یا همان شخصیت‌های غیر قابل بازی را در قالب‌های مختلف برای بهتر کردن روند درک داستان در کنار خیل وسیعی از «ام‌اُ بی‌ها»^{۲۴} (دشمنان ضعیف) بویژه با توجه به تنوع سرزمین‌هایی بازسازی کنند که قهرمانان اصلی داستان در آن درگیر چالش‌ها می‌شوند که در نوع خود برای بازی جهان باز نقش‌آفرینی، ظرفیتی بسیار مهم و حیاتی است.

قهرمانان چالش‌جو: به نظر می‌رسد درباره وجه حماسی این متن، اختلاف نظر خاصی وجود ندارد. بسیاری از محققان در تقسیم‌بندی‌های خود، فیروزشاه‌نامه را داستانی با ویژگیهای حماسی به شمار آورده‌اند (ر.ک: میرصادقی، ۱۳۸۳: ص ۶۰، رزمجو، ۱۳۷۴: ص ۱۶۶ و افشاری در بیغمی، ۱۳۸۸: ص ۱۷). با توجه به اینکه ستیز ناسازها، بنیاد و زمینه اصلی هر حماسه را می‌سازد (کزازی، ۱۳۸۷: ص ۸۶) و قهرمان رویدادهای حماسی، ابرمرد نامجویی است که برای افتخار و حفظ استقلال و کیان هر ملت در نبردی دائمی میان خیر و شر، مبارزه می‌کند و در بستر حوادثی خارق‌العاده به سوی سرنوشتی محتوم پیش می‌رود (طغیانی، ۱۳۷۷: ص ۱۰۰)، می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که فیروزشاه و قهرمانان همراهش در این قصه، مبارزانی با وجه حماسی هستند که برای رسیدن به معشوق و مطلوب از یک سو و تلاش برای ایجاد برتری ملی نسبت به دیگر ملل در تلاش و مبارزه‌ای پیوسته هستند که شکل و روساخت نبردهایشان بخوبی این ظرفیت را دارد تا در بازی نقش‌آفرینی- مبارزه‌ای، اکشن و عمل مورد نیاز برای بازتولید



نبردهای حماسی در بازی اقتباسی را فراهم سازد. بر این اساس، چالشهای خاص و بعضاً خارق‌العاده پیش روی فیروزشاه و دیگر قهرمانان در متن مانند مبارزه تن‌به‌تن یا با گروه‌های پرتعداد انسانها شامل سپاهیان دشمن، دزدان و حرامیان و... (بیغمی، ۱۳۳۹: ج ۱/ ص ۳۲-۲۸)، نبرد با جادوگران و موجودات جاودیی مثل اژدها، حیوانات عظیم‌الجثه، رویارویی با طلسم‌های مختلف... (همان، ج ۱/ ص ۲۳۱ و ص ۶۵۵-۶۴۹)، نبرد با اجنه (همان، ج ۲/ ص ۶۹۵-۶۹۶)، جنگ با دیو و غول (همان، ج ۲/ ص ۷۰۰)، مبارزه با زنگیان آدم‌خوار (همان، ج ۲/ ص ۷۰۹) و... همگی بستر مناسبی است که پرداختن بدانها وجه رزمی و مبارزه‌ای بازی نقش‌آفرینی ترکیبی را بخوبی پوشش می‌دهد و می‌تواند کاربران زیادی را با رویکرد بازتولید هیجان در کشاکش صحنه‌های باشکوه نبرد، مجذوب کند.

برخی از کنشهای قهرمانان مانند شکار نیز، که سابقه فراوانی در متون ملل مختلف نیز دارد (رک: غلامی و همکاران، ۱۳۹۸: ص ۴۴) از جمله موتیف‌هایی است که از یک سو وجهه ابرقهرمانانه و حماسی شخصیت اصلی را پررنگ می‌کند و از سوی دیگر به عنوان کنش پرهیجان و در بستری از انواع چالشها، می‌تواند به عنوان بخشهایی از مأموریت‌های متعدد برای طی کردن مراحل گوناگون در طراحی بازی مورد توجه قرار گیرد؛ چنانکه در بازیهایی مثل نسخه چهارم «خدای جنگ»^{۲۵} (۲۰۱۸)، «فریاد در دور دست: دوران کهن»^{۲۶} (۲۰۱۶) و... نمونه‌هایی جذابی از این تجربه با استقبال کاربران روبه‌رو شده است.

قهرمانان عاشق و جستجوگر: داراب‌نامه نوعی رمانس عامیانه است که در آن حوادث زندگی شخصیت تاریخی - حماسی فیروزشاه بیان شده و میرصادقی نیز آن را رمانس شهنشاهی و عاشقانه به شمار آورده است (حسینی و همکاران، ۱۳۹۶: ص ۱۴۳). در این نوع داستانها جستجوی عاشق به دنبال معشوق و گذر از سرزمین پریان و اجنه و دیگر موجودات فراواقعی بستر اصلی است که با وصال و سرانجام خوش، پایان می‌یابد (بیر، ۱۳۷۹: ص ۳۸-۳۹) و سلحشوری و جنگاوری قهرمان داستان از ملزوماتی است که در زمینه‌ای از عشق بر آن تأکید فراوان می‌شود (ولک، ۱۳۷۷: ص ۴۴۴). با این رویکرد و با در نظر گرفتن وجه حماسی این روایتها، زن نقشی مرکزی را برای بیشتر قهرمانان داستانهای حماسی ایفا می‌کند و آنها همه نیرویشان را صرف رسیدن به این نیمه گمشده خویش می‌کنند (اتونی و شریفیان، ۱۳۹۲: ص ۱۵۱)؛ از این زاویه، قهرمان حماسی



نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...

عاشق، یکی از جذابترین و برانگیزانه‌ترین شخصیت‌هایی است که می‌تواند انگیزه‌های کاربر بازی را در تجربه نقش فیروزشاه یا دیگر قهرمانان عاشق در متن در بازی نقش‌آفرینی به بهترین شکل تقویت کند به گونه‌ای که می‌توان با در نظر گرفتن تم جستجو، طلسم‌ها، کتیبه‌ها، معماها، نشانه‌ها و راهنماهای گوناگونی را در فضا و مکان بی‌نهایت معرفی شده در متن به گونه‌ای در بازی بازتولید کرد که علاوه بر استفاده از جذابیت محرک درونمایه عشق برای پیشبرد بازی از سوی کاربر به شکلی زمینه ایجاد لذت ذهنی را نیز برایش فراهم کرد؛ چنانکه عبور از سرزمین‌های مختلف پس از باطل کردن جادوها-در کنار مبارزه با انواع دشمنان و دیوان و ... - و یافتن انواع ابزار و آیکنهای طلسم‌شکن در دل چاه‌ها، غارها و قصرهای پر تعداد داراب‌نامه، زمینه‌ای است که چنین چارچوبی را برای بازی نقش‌آفرینی در کنار کنشهای پرهیجان و مبارزات قهرمانان بخوبی در اختیار بازی‌سازان قرار می‌دهد. در این راستا، این امکان نیز هست که بتوان مراحل را طوری طراحی کرد که کاربر بتواند در نقشهای زن داستان نیز برخی از مأموریتها را چه از نوع چالش مبارزه‌ای مثل مبارزه عین‌الحیات با سربازان و غلامان قصر (ر.ک: بیغمی، ج ۱: ۱۳۳۹؛ ص ۱۵۴-۵۳) و چه در بستر معمایی و حل چالشهای ذهنی و مبتنی بر مهارتهای کنترلی، تجربه کند. به عنوان نمونه‌های معروف این نوع بازیها می‌توان به بازی «دوزخ»^{۲۷} (۲۰۱۰) و تلاش شخصیت اصلی داستان یعنی دانه برای نجات معشوقش اشاره کرد که یکی از پرهیجانتترین کوشش‌ها برای عبور حماسی و سرشار از مبارزه و چالش جسمی و ذهنی از جهنم است که کاربران زیادی را ترغیب به بازی تا پایان آن تجربه می‌کند.

۳-۴ توصیف ادبی متناسب با نیاز به جزئیات در بازی سبک نقش‌آفرینی

اهمیت و نقش کارکردی توصیف به عنوان یکی از مهمترین شگردهای ادبی همواره مورد تأکید و استفاده بسیاری از مؤلفان بوده و برای شناخت ویژگیهای مکانها، زمانها، اشخاص و مفاهیم در سنتهای ادبی غرب بر نقش آن در متوقف کردن زنجیره روایت تأکید شده است (Pflugmacher, 2005: p 101, Genette, 1982: p 132) و می‌توان گفت ارزش کارکردی غیرمستقیمی در متن به عهده دارد و در نهایت سازنده درجاتی از شخصیت‌پردازی و فضای داستان است (Barthes, 1982: p 11)؛ به بیان دیگر، توصیف گزاره‌ای، هستیک است که به بازنمایی ویژگی اشیا، افراد، مفاهیم، زمانها و



مکانها در متن می‌پردازد و مرکز ثقل و نقطه اصلی این تعریف، عبارت «بازنمایی ویژگی» و هم چنین «هستیک» بودن آن است (رضوانیان و احمدی، ۱۳۹۶: ص ۲۷) و در بستر داستان به گونه‌های مختلفی دیده می‌شود که بنا بر هدف این بررسی، توصیف موقعیت (در گستره‌ای از مکان و زمان) و توصیف اشخاص و ابزار با جزئیات فراوان اهمیت تحلیلی بیشتری دارد.

توصیف موقعیت: در قصه فیروزشاه، توصیف وضعیت‌های گوناگون به شکلی است که بخوبی این امکان را برای بازی‌ساز فراهم می‌کند تا با تکیه بر ظرایف متن، بتواند موقعیت‌های مختلف را متناسب با بازی نقش‌آفرینی طراحی کند؛ از این زاویه، نویسنده با بیان جزئیات فراوان، چشم‌اندازی از تصاویر پرجاذبه و پویا در متن می‌آفریند که بویژه تعدد و تکرار آنها در تطابق با نیاز به مراحل گسترده در بازی جهان باز، امکان بسیار خوبی برای بازسازی با رویکردهای مختلف دارد؛ چنانکه خلق موقعیت‌های رزمی و پر اکشن، متناسب با وجه حماسی متن و به منظور تقویت وجهه مبارزاتی بازی با استفاده از توصیفات دقیق از سوی نویسنده کاملاً در دسترس است:

پس کمان بکشید و دست قایم کرد و سینه طومار زنگی را نشانه کرد. طومار سپر در سر کشید و از عقب سپر گرز گران بداشت بزد بر سپرش بگذشت و بر گرز نشست... سیامک سپر در سر کشید و هر دو دست را ستون سپر کرد... آن گرز را فرود آورد... سیامک پای از رکاب بیرون آورده بود، چون طومار دست و گرز فرود آورد، سیامک پای راست از رکاب بیرون آورد و بگردید و بر رکاب چپ بایستاد، گرز بر زین آمد و زین و مرکب در هم خرد کرد... (بیغمی، ج ۱/ ۱۳۳۹: ص ۳۴۹).

این موقعیت‌ها، که غالباً با تغییراتی کم و زیاد به شکلی گوناگون و پرتعداد در متن ارائه می‌شود در برخی موارد در قالب جنگ و گریزهای پرحرکت و غیر ساکنی توصیف می‌شود که بازسازی آن در چارچوب مراحل از بازی، وجهه هیجان‌ساز فوق‌العاده‌ای دارد و از نقاط قوت قصه به شمار می‌رود؛ برای مثال نبردهای فیروزشاه و فرخ‌زاد پس از اسارت و جنگ و گریزهای آنان با زنگیان در جزایر مختلف و سرانجام کشتن زرده جادو (همان، ص ۲۳۱-۱۹۷)، ماجراهای گونه‌گونی است که این امکان را دارد تا در قالب مبارزات نسبتاً ساده اما پر اکشن با زنگیان در بخشهای ابتدایی مرحله اول بازی طراحی شود و سپس با خلق چند موقعیت معمایی برای رها کردن فیروزشاه از طلسم زرده جادو (در جایی که در قصر مخوف جادوگر- که بر توصیف دقیق مکان

نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...

مبتنی است- به بند کشیده شده است) از سوی فرخزاد ادامه یابد و در نهایت در مبارزه‌ای سه مرحله‌ای با زرده جادو (در قالب اژدها، شیر و گاومیش غول‌پیکر) به عنوان باس^{۲۸} مرحله، پایان یابد.

توصیف ابزار، اشخاص و سلاحها: نکته قابل توجه دیگر در باب توصیفات متن، وجه دقیق وصف ابزار، سلاحها و حالت‌های مبارزان و موجودات مختلف است که در موارد بسیار پرتکرار، بستر اطلاعاتی خوبی برای طراحی در اختیار بازی‌سازان قرار می‌دهد:

«ملک داراب حکم کرد تا کوس حربی و نای برنجی و دبدبه کابلی صنج رومی و سپیدمهره و کرنای فروکوفتند» (همان، ج ۱/ ص ۷۵۳).

در پیش او جوانی بر اسب سیاه قیطاسی برنشسته، مرکب در برگستوان کشیده، پیش بندی از برگستوان چینی در بر کرده، و کلاه خود زران‌دود بر سر نهاده، و شمشیر هندی حمایل کرده و عمودی از بیست من زر سرخ در دست گرفته، نام او پهلوان بهزاد پیل‌زور بود (همان، ج ۱/ ص ۵۲۹).

در پای تخت او دیوی بود عظیم بالا، قوی هیکل، عظیم زورناک، دیوی به غایت بلند، شخصی قوی سر و بزرگ، جفتی شاخ بر کله سر برآمده، مثل جفتی درخت سر بر سر هم نهاده و رویی بزرگ چون پیشخوان آسپزان و دو چشم چون دو حوض پرخون و دهانی چون غاری پر از خنجر و بینی چون نای آسیایی، دو دست چون دو شاخ درخت و هر ناخنی مثل خنجری آبدار، دستش مثل دست خرس و پای مثل پای گاو و تنش پر موی فتیله فتیله شده و از تن او آویخته؛ قبایی از چرم پلنگی پوشیده و زنجیری از زر در کمر بسته (همان، ج ۲/ ص ۷۴۸ و ۷۴۷).

خفتانی سیاه دربرکرده و کلاه خودی دوازده پهلوی زران‌دود بر سر نهاده، ساقین و ساعدین بر بسته و سپری از آئینه چینی در چپ انداخته، عمودی دویست من از هفت جوش در قرپوس انداخته، کمندی از ابریشم خام در فتراک مرکب بسته، شمشیر هندی مرصع از کمر درآویخته و تیغی دیگر فرنگی در زیر رکاب تعبیه کرده، کمان عاج قبضه طیارگوشه با تیرهای خدنگ درآویخته و خنجر الماس در زر گرفته بر روی ران درآویخته و موزه پولاد در پای کشیده و نیزه خطی بر گوش مرکب راست کرده و سرکنده زانو از یال مرکب گذشته، نعره‌زنان و اشتلم‌کنان در



میدان آمد (همان، ج ۱/ ص ۵۴۵) و نمونه‌های دیگر در (همان، ۳۴۳، ۳۴۹، ۴۰۹، ۶۰۳ و ...).

اینها و نمونه‌های بسیار دیگر، همگی از مواردی است که وجهه وصفی دقیق و هنرمندانه آنها در متن بویژه با توجه به بسامد تکرار زیاد، بستری از چشم‌اندازی قابل تجسم از افراد، ابزار و موقعیت‌های گوناگون را برای بازنمایی در مراحل مختلف بازی برای طراحان و در نهایت کاربران در دسترس قرار خواهد داد به گونه‌ای که علاوه بر وجه پیشبرنده داستان و کمک به طراحی ملموس فضا و موقعیت، این امکان را نیز برای برنامه‌نویسان بازی‌ساز فراهم می‌کند تا با خلاقیت فنی و هنری، برخی از این توصیفات را دستمایه قرار داده و به خلق ایستر آگ‌های^{۲۹} جذاب و نکات مخفی شامل امکانات بیشتر انواع سلاحها، مکان و موقعیت‌های مخفی اضافی و فنون تقویت شده رزمی قهرمانان و پیش‌پرده‌های نمایشی و مراحل تمرینی یا سرگرم‌کننده خارج از روند داستان، پردازند و لذت تجربه بازی کاربران را برای تکرار مراحل بازی و دستیابی به این نکات مخفی دو چندان سازند.

۴-۴- تنوع موجودات شگفت‌انگیز در بازی جهان باز

در بازیهای جهان باز در سبک نقش‌آفرینی با توجه به تعدد مراحل، فضاها و مأموریت‌های مختلفی که برای کاربر بازی طراحی شده، وجود گوناگونی در ظاهر و شیوه عمل موجودات مسئله‌ای بسیار مهم و حیاتی است و با توجه به نقش مثبت و سازنده تنوع بصری در جذاب کردن روند بازی معمولاً طولانی مدت در این بازیها، همواره از دغدغه‌های مهم بازی‌سازان به شمار آمده است؛ از این زاویه در بسیاری از بازیهای محبوب این سبک و زیرمجموعه‌های آن، انواع مختلفی از موجودات و شخصیت‌های شگفت‌انگیز دیده می‌شود که وجود آنها و نوع رویارویی شخصیت قهرمان با این موجودات در داراب‌نامه، این متن ادبی را برای اقتباس، بسیار شایسته توجه می‌سازد.

اژدها: 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 است به گونه‌ای که شاید کمتر موجود خارق‌العاده‌ای در تاریخ اسطوره‌ها و افسانه‌ها باشد که تا این حد دستمایه تصویرسازی در هنرها و رسانه‌های جدید قرار گرفته باشد.^{۳۰} «این

_____نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ... موجود، که عموماً همراه با آتش تصور شده است» (وارنر، ۱۳۸۶: ص ۵۱۳) در بازیهای رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی نیز بویژه به عنوان دشمن با همین ویژگی و با تأکید بر وجه چالش‌ساز و متخصص آن تصویر شده است؛ چنانکه مبارزه با اژدها در تناسب با حضور و بسامدی که این پدیده در بسیاری از اساطیر ایران و جهان دارد (ر.ک: کرتیس، ۱۳۷۶: ص ۲۵-۲۴) با این نگاه و در خدمت خلق کشمکش و برای افزایش ظرفیتهای باشکوه مبارزات و تولید هیجان و ایجاد جذابیت بصری در بازیهای رایانه‌ای مورد توجه قرار گرفته است. «رویاریوی با اژدها و به دست آوردن گنج، که در برخی از متون دیگر نیز نمونه‌هایی دارد» (فخاریان به نقل از نایب‌زاده، ۱۳۹۴: ص ۲۳۹)، تعابیر مختلفی چون رویاریوی روشنی و تاریکی، پیری و جوانی، داد و بیداد، آزادی و بندگی و در نهایت مرگ و زندگی است (سرکاراتی، ۱۳۵۷: ص ۱۳۷) و کشتنش کرداری خدایی به شمار می‌رود (بهار، ۱۳۸۶: ص ۲۸) و در قصه فیروزشاه نمایشی است از مبارزه با جادو و سحر، که بویژه در ابتدای داستان و در رویاریوی با زرده جادو (ر.ک: بیغمی، ج ۱/۱۳۳۹: ص ۲۱۰)، حُسن مطلعی از ماجراجویی طولانی و پرهیجانی است که در همان اولین مرحله در بازی اقتباسی، امکان فوق‌العاده‌ای در جذب مخاطب دارد و نمونه مشهور آن در مرحله نخستین، نسخه اول بازی محبوب «خدای جنگ» (۲۰۰۵) سابقه دارد و بلافاصله کاربر را وارد دنیای شگفت‌انگیز آن می‌کند.

دیوان، غولان، اجنه و پریان: دیوان و غولان از شخصیت‌ها یا موجودات ثابت در بسیاری از داستانهای ایرانی اعم از حماسی، عامیانه و... هستند. «همه جلوه‌های زشت و صفات پلید به صورت دیو و دروج در برابر ایزدان تشخیص می‌یابد» (زمردی و نظری، ۱۳۹۰: ص ۶۹) و ظاهر هراسناکشان برای بیان موجز مفاهیم در انواع متون ادبی کارکردی نمادین داشته است. هیولاها (دیو، غول و...) از موجودات کهن در متون و اساطیر ایران و جهان هستند و دیوان، هسته اصلی آیین‌های ایران باستان را شکل داده‌اند (آموزگار، ۱۳۸۶: ص ۳۲۹) و بتدریج در روایات ملی هیئت عجیبی یافته و به صورتهای سهمگین تصویر شده‌اند (باحقی، ۱۳۸۶: ص ۳۷۱). در منابع تحقیقی، غول نیز نوعی از دیوان است که در صحرا روزگار می‌گذراند و با ظاهر شدن به صورتهای گوناگون، مسافران را گمراه می‌کند (رستگارفسای، ۱۳۸۳: ص ۲۰۸ و ۲۰۷).



این نوع از موجودات عجیب، که اغلب در قالب دشمنان قهرمان در متون ادبی توصیف شده‌اند در بسیاری از بازیهای رایانه‌ای سابقه حضور دارند و در برخی به عنوان مبارزان یا باسهای داخل یا پایان مراحل بازی طراحی شده‌اند که نمونه‌های بی‌شماری دارد و موقعیت نبرد قهرمان را شکل می‌دهد^{۳۱} و در بعضی، قهرمان با فرار کردن از آنها چالش آن مرحله را می‌گذراند و به شرط رعایت قواعد، می‌تواند وارد مراحل بعد شود؛ از این زاویه، مبارزه فیروزشاه و دیگر قهرمانان با انواع این موجودات مثل طومار زنگی (بیغمی، ۱۳۳۹ج ۱/ص ۳۴۹)، مقنطره جادو در قالب فیل و اژدها (همان، ج ۱/ص ۶۵۵-۶۵۰)، جنی (همان، ج ۲/ص ۶۹۶-۶۹۵)، سندلوس دیو (همان، ج ۲/ص ۷۱۹-۷۰۰)، ماهی عظیم (همان، ج ۲/ص ۷۱۲) و... از جمله چالشهای پرتعدادی است که می‌توان از آنها در بازسازی نبردهای مختلف در هر بازی بر اساس درجه‌بندیهایی با دشواریهای متفاوت، استفاده کرد. کارکرد دیگر نیز وجهه بصری فوق‌العاده این موجودات و چالشهای آنها است که در موارد زیادی می‌تواند به عنوان میان‌پرده‌های نمایشی در کنار خلق هیجان مضاعف، وجوه سرگرمی هر بازی را نیز تقویت کند. بر این اساس، نبردهای سهمگین و پرکشش پایان داستان در مجلد دوم و در قالب نبرد میان خناس دیو، قبط پری و حمایل پری و قهرمانانشان با جنددیو، خم خام، جم جام و مهلائیل و سپاه انبوهی از دیوان و غولان همراه آنها (همان، ج ۲/ص ۷۵۴-۷۴۹) از بهترین و شاید کم‌نظیرترین نمونه‌های مبارزه موجودات شگفت‌انگیز در ادبیات کلاسیک فارسی است:

[خرپای دیو] با آن قد بلند و گرز گران رو در میدان نهاد و نعره می‌زد و آتش از حلق و دماغ او بیرون می‌ریخت و از چشم‌ها شعله‌های آتشین بیرون می‌آمد. آتش از حلق او زبانه‌زنان، یاوه‌گویان، شاخ و شانه‌زنان... [کران دیو] آن استخوان نهنگ که در دست داشت، خواست که بر خرپای دیو زند که خرپای دیو پیش‌دستی کرد و درآمد درو چون نهنگ بی‌درنگ و آن گران سنگ را چنانش بر کله زد که کران دیو را در هم خرد کرد و کران دیو از پای افتاد و آن پشت نهنگ [سلاحش] از دست او در افتاد. خرپا چون چنان دید گرز گران سنگ خود را بینداخت و آن پشت نهنگ را برگرفت و راست بایستاد و نعره زد و آن استخوان نهنگ را بر فلک انداخت و بازگرفت و طریت کرد و جولان نمود و مبارز خواست... [خرناس دیو] آن استخوان بینی ماهی [سلاحش] که در دست داشت برآورد و بر سر خرپا فرود آورد... با هم می‌کوشیدند تا چند حمله در میان ایشان باطل شد. خرناس چون

نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...
چنان دید آن استخوان بینی ماهی را بزد بر سر خرپا چنانک تا میانش به دو پاره
کرد (همان، ج ۲/ ص ۷۵۲ و ۷۵۱).

۵. نتیجه‌گیری

داراب‌نامه یا قصه فیروزشاه بیغمی از جمله متون ادبیات عامه با ترکیب حماسه و عشق و عیاری است که این امکان را دارد تا بتوان با تمرکز بر شاخصهای مطلوب و مورد نیاز در طراحی بازیهای رایانه‌ای در سبک پرترفدار و ریشه‌دار نقش‌آفرینی از آن استفاده مناسب کرد.

با این رویکرد و در پاسخ به سؤال اصلی پژوهش، می‌توان گفت این متن به دلیل بهره‌مندی از قصه‌ای پرماجرا، که امکان بازنمایی انواع پیچیدگهای داستانی در روایت بازی رایانه‌ای را در قالب مراحل مختلف اصلی و فرعی دارد و با تنوع و پیچش‌های داستانی مناسب بخوبی توان سرگرم کردن کاربر را در قالب مأموریت‌های گوناگون جسمی و ذهنی در بستری از مفاهیم ارزشمند و درونمایه‌های پرمخاطب نشان می‌دهد. هم چنین تعدد فضا و مکان در این اثر، امکان خلق محیطی بسیار گسترده را در اختیار طراحان بازی می‌گذارد که متناسب با فضای نامحدود مورد نیاز در بازیهای جهان باز سبک نقش‌آفرینی، شرایط درست کردن بازی با روند زمانی استاندارد را در دسترس قرار می‌دهد. علاوه بر این، تعدد قهرمانان داستان در نقشها و موقعیت‌های مختلف، ظرفیتهای ماجراجویانه در آن را تقویت، و این امکان را فراهم می‌کند که کاربر بتواند با کنترل هریک از این نقشها در بازی در قالب مأموریت‌های گوناگون، با انتخاب نقشها و به دنبال آن داستانهای مختلف در تجربه‌ای منحصر به فرد و لذت‌بخش سهیم شود. تنوع موجودات و وجود بستر مناسب برای خلق انواع چالشهای مبارزه‌ای، فکری و کنترلی و توجه به ظرفیت بازسازی انواع ایسترگ‌ها از دیگر نکاتی است که این متن را برای تبدیل شدن به بازی رایانه‌ای به گزینه‌ای بسیار مطلوب تبدیل کرده است. در برآیندی کلی، این متن ظرفیت دارد که بتوان با ایجاد برخی تعدیلهای متناسب با شیوه بیان در بازیهای نقش‌آفرینی و بویژه ایجاد تعلیق تقویت شده در جریان کشمکش‌ها و استفاده از میان‌پرده‌های سینمایی، انتخاب ماجراهای محوری و شخصیت‌های اصلی با امکان تعامل، پرننگ کردن نقش شخصیت‌های زن در روند کنش‌های داستانی و طراحی برخی مراحل با حضور کاربر در نقش آنها، توجه به نقش عیاران در قالب مراحل



معمایی و تقویت اغراق در بیان تصویری شخصیت‌ها، کنش‌ها، سلاح‌ها و فضاها و برجسته‌سازی برخی نقش‌های منفعل در متن به عناصر پویا و کنش‌مند، آن را به بازی اقتباسی جذابی تبدیل کرد. علاوه بر این، آثار دیگری نیز در ادبیات عامه مانند داراب‌نامه و ابومسلم‌نامه، هر دو از طرطوسی، سمک عیار ارجانی، برخی اسکندرنامه‌ها، زرین‌قبا‌نامه و... هست که در سبک‌ها و ترکیب‌های مختلف می‌تواند گزینه‌های حائز شرایط بازتولید بازی‌های رایانه‌ای باشد که پژوهش‌های بعدی در این گستره، قطعاً ظرفیتهای آنها را نشان خواهد داد.

پی‌نوشتها

1. Houtsma Role Playing Game (RPG)
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 مأموریت‌های فرعی دیگری نیز در آن انجام داد.
3. Rogue
۴. کات‌سین (Cutscene) به صحنه قطع بازی رایانه‌ای کات‌سین گفته می‌شود. در زمانهای مشخص در طول مراحل مختلف در جریان بازیها، زمانهایی بازی قطع، و فیلمهایی پخش می‌شود که در آنها معمولاً معرفی داستان بازی، شخصیت‌ها و اعلامی از ماجراهای پیش‌رو انجام، و اطلاعات و جزئیات بیشتری به کاربر بازی ارائه می‌شود.
5. Bloodborne
6. Dark Souls
7. Diablo
۸. این مرحله از بازی، معمولاً از مراحل اصلی خط داستانی بازی به شمار نمی‌آید و کاربر در آن با چگونگی کنترل شخصیت در بازی، چگونگی استفاده از سلاح‌ها و به‌کارگیری فنون و برخی آموزشهای مقدماتی آشنا می‌شود.
9. Narration
10. King Artthur, King Artthur 2: Dead Legion, Knights of the Temple 1&2
11. Action-adventure
12. Strategy
13. Hack and slash
14. PlayStation
15. Xbox
16. Nintendo
17. Android
18. Gameplay
19. Elder Scrolls 5: Skyrim
20. Dragon Age: Inquisition
21. The Witcher 3: Wild Hunt
22. Kingdom Come: Deliverance

نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...

۲۳. NPC مخفف عبارت Non-Player Character یا شخصیت غیرقابل بازی است و کاربر به شکل‌های مختلف شامل راهنما، فروشنده و... در مراحل گوناگون بازی با آنها روبه‌رو می‌شود. (WWW.gamefa.com)

۲۴. Mob زیرمجموعه‌ای از همان شخصیت‌های غیر قابل بازی (NPC)ها هستند که در اصطلاح به انبوهی از دشمنان با هوش مصنوعی معمولاً پایین گفته می‌شود و کاربر بازی با کمترین دشواری قادر به حل کردن چالش (کشتن و نابود کردن، پاک کردن، از کار انداختن و...) مربوط به آنهاست (WWW.gamefa.com)

26. God of War

26. Far Cry: Primal

27. Inferno

۲۸. Boss یا رئیس: واژه «باس» اولین بار در سال ۱۹۷۵ و در بازی DND استفاده شد. در این بازی نقش‌آفرینی، بازیکنان باید خود را به پایین‌ترین سطح به سیاه‌چال می‌رسانند و در آنجا با یک اژدهای طلایی، که اولین باس رسمی بازیهای رایانه‌ای به شمار می‌آید، مبارزه می‌کردند. از آن به بعد سازنده‌ها تصمیم گرفتند، دشمنی را که قرار است در بازی بیشتر از دیگر موجودات و مبارزان، کاربر را به چالش بکشد با نام باس معرفی کنند (ر.ک: (www.zoomg.ir)

۲۹. ایستر اگ (Easter Egg) در اصطلاح به موارد مخفی گفته می‌شود که سازندگان فیلم، انیمیشن و بازی در آثار خود قرار می‌دهند تا مخاطبان با کشف آنها لذت بیشتری را تجربه کنند. استفاده از آن به این صورت برای اولین بار در سال ۱۹۷۹ و بازی ویدیویی Adventure برای کنسول آتاری ۲۶۰۰ صورت گرفت (WWW.gameshot.co)

۳۰. این نوع تصویرسازی پرتکرار از اژدها در صنعت سینما، انواع هنرهای گرافیکی و فضای مجازی نیز به شکلی پرحجم به چشم می‌خورد.

۳۱. شکل اغراق شده و مبتنی بر تعدد چالش با غولها در بازی سایه‌های کلوسوس (Shadow of the Colossus: 2005) یکی از بهترین این نمونه‌هاست

فهرست منابع

- آموزگار، ژاله؛ (۱۳۸۶) *زبان، فرهنگ، اسطوره*؛ تهران: معین.
- اتونی، بهروز و شریفیان، مهدی؛ (۱۳۹۲) «تحلیل جایگاه زن و شاه به عنوان نمادهایی از کهن نمونه مرکز»؛ *فصلنامه ادب پژوهی دانشگاه گیلان*، س ۷، ش ۲۳، ۱۴۹-۱۷۴.
- احمدسلطانی، منیره؛ (۱۳۸۴) «تصویرسازی در ادبیات عامیانه»؛ *فرهنگ*، ش ۵، ص ۱-۱۴.
- بلوکباشی، علی؛ «دارانامه»؛ (۱۳۹۰) داستان قهرمانی فیروزشاه پسر داراب؛ *ارج‌نامه ذبیح‌الله صفا*، به کوشش آل داوود، ۳۱۶-۳۳۳.
- بهار، مهرداد؛ (۱۳۸۶) *از اسطوره تا تاریخ*، چ پنجم، تهران: چشمه.
- بیر، جیلین؛ (۱۳۷۹) *رمانس*، ترجمه سودابه دقیقی، تهران: مرکز.



بیغمی، محمد؛ (۱۳۳۹) *داراب‌نامه*، تصحیح و مقدمه و تعلیقات ذبیح الله صفا، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.

-----؛ (۱۳۸۸) *فیروزشاهنامه*، به کوشش ایرج افشار و مهران افشار، تهران: چشمه. پورشبانان، علیرضا و پورشبانان، امیرحسین و فنایی زهرا؛ (۱۳۹۶) «بررسی ظرفیت‌های ادبیات حماسی کلاسیک فارسی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای»، *سومین همایش بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها*، دانشگاه اصفهان، ص ۱۱-۱.

حسینی سروری، نجمه، جهانشاهی افشار، علی و رحیمی صادق، خدیجه؛ (۱۳۹۶) «واکاوی نوع ادبی رمانس در داراب‌نامه بیغمی»، *فصلنامه مطالعات نظریه و انواع ادبی*، س ۲، ش ۴، پاییز، ۱۴۸-۱۳۱.

خانیکی، هادی و برکت، محیا؛ (۱۳۹۴) «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای»، *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، س ۱، ش ۴ زمستان، ۱۳۱-۹۹. ذاکری کیش، امید و محمدی فشارکی، محسن؛ (۱۳۹۲) *قصه‌های عامیانه و انواع ادبی (با تکیه بر فیروزشاهنامه بیغمی)*، *فصلنامه ادب پژوهی*، ش ۲۴، تابستان، ۱۱-۳۲.

رزمجو، حسین؛ (۱۳۷۴) *انواع ادبی و آثار آن در زبان فارسی*، مشهد: آستان قدس رضوی. رستگارفسایی، منصور؛ (۱۳۸۳) *پیکرگردانی در اساطیر*، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

رضوانیان، قدسیه و احمدی شیخ‌لر، احمد؛ (بهار ۱۳۹۶) «توصیف در داستان رستم و سهراب»، *فصلنامه علمی - پژوهشی پژوهش زبان و ادبیات فارسی*، ش ۴۴، ۳۱-۱. زمردی، حمیرا و نظری، زهرا؛ (۱۳۹۰) «ردپای دیو در ادبی فارسی»، *دوفصلنامه علمی - تخصصی علامه*، س ۱۱، ش ۳۱، ۹۸-۵۵.

سرکاراتی، بهمن؛ (۱۳۵۷) «پهلوان اژدرکش در اساطیر و حماسه ایران، شاهنامه فردوسی و شکوه پهلوانی: مجموعه سخنرانی‌های سومین جشن طوس»، ویراستار: محمدبن موسی‌دمیری، تهران: سروش.

شاوردی، تهمینه و شاوردی، شهرزاد؛ (پاییز ۱۳۸۸) «بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای»، *فصلنامه تحقیقات فرهنگی*، دوره ۲، ش ۷، ۷۶-۴۷.

شایگان‌فر، حمیدرضا؛ (۱۳۸۴) «بیغمی»، *دایره‌المعارف بزرگ اسلامی*، زیر نظر محمدکاظم موسوی بجنوردی، تهران: مرکز دایره‌المعارف بزرگ اسلامی، ج ۱۳، ۴۴۱-۴۴۰. صرفی، محمدرضا و رحیمی صادق، خدیجه؛ (۱۳۹۵) «بررسی نوع روایی داراب‌نامه بیغمی»، *فصلنامه کاوش‌نامه*، س ۱۷، ش ۳۲، ۱۶۵-۱۳۹.

_____نگاهی به شاخصهای مناسب برای ساخت بازی رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی جهان باز براساس ...

صفا، ذبیح‌الله؛ (۱۳۸۳) *تاریخ ادبیات ایران*، جلد ۳، چاپ ششم، تهران: فردوس.
طاهری قلعه‌نو، زهرا سادات، ذوالفقاری، حسن و باقری، بهادر؛ (۱۳۹۳) «نام‌شناسی شخصیت‌های قصه‌های عامیانه فارسی (با تکیه بر فیروزشاهنامه)»، *فصلنامه کاوش‌نامه*، سال ۱۵، ش ۲۹، ۸۷-۴۵.

.....؛ (۱۳۹۲) «ساخت بازی‌های رایانه‌ای بر اساس قصه‌های بلند عامیانه ایرانی»
مجله مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، س ۴، ش ۲، پاییز، ۱۲۶-۱۰۵.

طاهری، آرین و سوهانی، کمیل؛ (پاییز ۱۳۹۳) «مخاطب و قراردادهای استفاده از متن رسانه‌ای، مطالعه مقایسه‌ای فیلم و بازیهای رایانه‌ای به مثابه دو ژانر در متون رسانه‌ای»، *فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی*، س ۲۱، ش ۳، ۱۷۳-۱۴۷.

طغیانی، اسحاق؛ (بهار ۱۳۷۷) «مقایسه اجمالی حماسه‌های ایرانی و غیر ایرانی»، *مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه اصفهان*، ش ۱۲، ۱۳۰-۹۸.

عزیزی، فرید، اتابک، محمد و افخمی، حسینعلی؛ (تابستان ۱۳۹۷) «بازیهای رایانه‌ای و بازنمایی زنان: تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی السا»، *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، س ۴، ش ۱۴، ۲۴۷-۲۱۷.

غلامی، حمید، ذوالفقاری، محسن، مشیدی، جلیل و حیدری، حسن؛ (پاییز ۱۳۹۸) «رمزگشایی از مضمون شکار در هفت‌پیکر بر اساس رویکرد اسطوره‌شناختی»، *مجله شعر پژوهی دانشگاه شیراز*، س ۱۱، ش ۳، ۶۲-۴۳.

فاضلی، نعمت‌الله؛ (۱۳۸۱) «فرهنگ عامه و ادبیات عامیانه فارسی»، *کتاب ماه هنر*، ش ۴۳ و ۴۴، ۸۵-۸۲.

۹۱



فصلنامه پژوهش‌های ادبی سال ۱۹ شماره ۷۷، پاییز ۱۴۰۱

فهیمی‌فر، اصغر و یوسفیان‌کناری، محمدجعفر؛ (پاییز و زمستان ۱۳۹۲) «قابلیت‌های روایی ادبیات عامیانه ایران در اقتباس نمایشی برای تلویزیون و سینما»، *دوفصلنامه فرهنگ و ادبیات عامه*، دوره ۱، ش ۲، ۱۵۵-۱۲۹.

کرتیس، وستا سرخوش؛ (۱۳۷۶) *اسطوره‌های ایرانی*، ترجمه عباس مخبر، چ دوم، تهران: مرکز.

کزازی، میرجلال‌الدین؛ (۱۳۸۷) *رؤیا، حماسه، اسطوره*، چ چهارم، تهران: مرکز.
محجوب، محمدجعفر؛ (۱۳۸۲) *ادبیات عامیانه ایران*، به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه.

مورینسن، جرج و شفیع کدکنی، محمدرضا و دیگران؛ (۱۳۸۰) *ادبیات ایران از آغاز تا امروز*، ترجمه یعقوب آژند، تهران: گستره.

مورینسن، جرج و همکاران؛ (۱۳۸۰) *تاریخ ادبیات ایران*، تهران: گستره.

میرصادقی، جمال؛ (۱۳۶۶) *ادبیات داستانی*، چ دوم، تهران: ماهور.
نایب‌زاده، مرضیه و سامانیان، صمد؛ (۱۳۹۴) «اژدها در اسطوره‌ها و فرهنگ ایران و چین»،
فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، س ۱۱، ش ۳۸، ۲۶۹-۲۳۵.
وارنر، رکس؛ (۱۳۸۶) *دانشنامه اساطیر*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: اسطوره.
ولک، رنه؛ (۱۳۷۷) *تاریخ نقد جدید*، ترجمه سعید ارباب شیروانی، ج ۱، چ دوم، تهران: نیلوفر.
یاحقی، محمدجعفر؛ (۱۳۸۶) *فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی*، تهران:
فرهنگ معاصر.

Ang, Chee Siang, Panayiotis zephyrs and Stephanie, Wilson, (2010) *Computer Game and Sociocultural play: an activity Thorical Perspective*, London: Sage pu.

Barthes, Roland, (1982) «An Introduction ti the Structural Analysis of Narrative», *New Literary History* 6, N, 2, 237-272.

Davidson, D, (2008) *Stories in Between Narratives and Mediums*, Halifax, NS. Canada: ETC Pres.

Genette, Gerard, (1982) *Frontiers Of Narrative*, in Alan Sheridan (ed), *Figures Of Literary Discourse*, Translated by, New York, Columbia University Press.

WWW.gamefa.com/524746(بازدید: ۱۰،۱۰،۱۳۹۹)

WWW.gamefa.com(بازدید: ۱۱،۰۵،۱۳۹۹)

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, 259-274.

Pflugmacher, Torsten «Description”, David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan, eds, (2005) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, Routledge, 101-102.

Sfetcu, Nicolae, (2014) *Game Preview*, ebook by Author.

Sweetsr, P,(2008) *Emergence in Games*. Boston: Charls River Media, Inc.