طراحی هنری بازی عیار تنها

با تاکید بر فرهنگ و ادبیات تاریخی ایرانی

**مریم انصاری\*1 ، امیرحسین بابایی \*2 ،سعید لطیفی \*3 ،یونس سخاوت4**

1. **دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشکده‌ی چندرسانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، ایران**

Email: m.ansari@tabriziau.ac.ir

1. **دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشکده‌ی چندرسانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، ایران**

Email: ah.babaei@tabriziau.ac.ir

1. **دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشکده‌ی چندرسانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، ایران**

Email: s.latifi@tabriziau.ac.ir

1. **دانشیار دانشکده چندرسانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، ایران**

Email: sekhavat@tabriziau.ac.ir

**چکیده**

آنچه پیش روی‌تان است گزارش طراحی بازی برای بازی ویدیویی «عیار تنها» است که هم اکنون در مرحله ساخت است. این گزارش شامل شرح تصمیمات گروه برای طراحی اجزای اصلی سازنده‌ی بازی است. اگرچه این بازی برای عرضه آماده نیست، نمونه‌ی اولیه آن ساخته شده است، و این گزارش نیز می‌تواند تجسمی از آن را در اختیارتان قرار دهد. ایده‌ی بازی برگرفته از نمایشنامه‌ی «عیار تنها» نوشته‌ی بهرام بیضایی است. موضوع داستان در مورد سربازی است که تنها فرد باقی‌مانده از سپاه خوارزمشاهی در مقابل حمله مغول است. او به چشم خود تارومار شدن سپاه را به دست مغول‌ها دیده و با وحشت پا به فرار گذاشته است. داستان حول محور رویکرد سرباز پس از فرار از دست مغول‌ها می‌چرخد، آن هم در دنیایی که هر لحظه خطر حمله‌ی مغولان آن را تهدید می‌کند و صدای سم اسبانشان شنیده می‌شود. این بازی قصد دارد در فضایی سرگرم‌کننده بستری را فراهم آورد تا چالش‌های فلسفی موجود در داستان نیز بازی‌کننده را درگیر کند. در این راستا، برخی بازی‌های مبتنی بر کتاب مورد مطالعه قرار گرفته و همچنین مطالعه‌ای کتابخانه‌ای در مورد روایت در بازی‌های ویدیویی و تولید بازی‌ بر مبنای کتاب و داستانگویی میان‌رسانه‌ای و همچنین اهمیت تاریخ فرهنگ و ادبیات در ساخت بازی‌های ویدیویی صورت گرفت تا راه مناسب برای رسیدن به هدف بازی مورد بررسی قرار گیرد. در این مقاله روش انتخاب شده به تفصیل توضیح داده می‌شود و همچنین به برخی جزییات فرآیند تولید بازی پرداخته می‌شود.

**کلمات کلیدی: بازی‌ ویدیویی، روایت، ادبیات تاریخی**

**مقدمه**

فرهنگ ایران همواره در یک سیر تاریخی در کنار هنر ایرانی قرار گرفته است و هنر به مثابه راوی فرهنگ ایرانی در زندگی ایرانیان نقش داشته است. از سوی دیگر بازی­های رایانه‌ای به عنوان شکل جدیدی از هنر می‌توانند راوی فرهنگ ایرانی باشند. امروزه نیز بازی های کامپیوتری به دلیل ماهیت چندرسانه‌ای بودن خود نقش بسزایی در فرهنگ­سازی بازی می­کنند و می­توانند با مخاطبان پر تعداد و گسترده­شان روایتگر سیر فرهنگی ایران باشند. مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای تا پیش از این آموختن فضائل اخلاقی فرهنگ و آداب اجتماعی را از دیگر ابزارهای برسانه‌ای فرا می­گرفتند اما امروزه بازی های کامپیوتری می‌توانند در آموزش آن­ها نقش جدی‌تری ایفا کنند. همچنین بازی های سبک ماجراجویانه می­توانند در القای فرهنگ ملی و دینی و مهارت­های زندگی خانوادگی و اجتماعی ایرانی قدم مهمی بردارند. این­گونه بازی ها از ظرفیت های بالایی برخوردار هستند که جذابیت بیشتری برای القای این مفاهیم فرهنگی در ذهن مخاطبینشان دارند.[ ۲]

**اهمیت طراحی هنری بر اساس ادبیات**

ادبیات این مرز و بوم با قدمت چندین هزار ساله خود همواره با هنر عجین بوده است و پیوند ناگسستنی بین اشکال مختلف هنر و ادبیات در طول تاریخ شکل گرفته است. بازی‌های رایانه‌ای نیز همواره به عنوان شکلی از رسانه راوی داستان ها بودند و با افزودن عنصر تعامل مخاطب را تحت تاثیر فضای داستان قرار می دهند. امروز رسانه ها از جمله بسترهای بازتاب روایت هستند با توجه به اینکه بازی های رایانه خود شکل جدیدی از رسانه هستند داستان و داستان گویی در ادبیات این رسانه‌ها هم شکل جدید و تاثیرگذاری به خود خواهد گرفت. [3]

**پیشینه**

بازی‌های ویدیویی بسیاری برگرفته از رمان‌ها و داستان‌ها ساخته شده‌اند، از کتاب‌های بسیار معروف همچون ارباب حلقه‌های تالکین تا نمونه‌های کمتر شناخته شده که میزان پایبندی آن‌ها به کتاب کمتر یا بیشتر بوده است. ما در اینجا برای بررسی اجمالی‌تر به چند نمونه اشاره می‌کنیم.

بازیAssassin’s Creedیک بازیِ‌ جهان بازِ اکشن-ماجراجویی و مخفی‌کاری بوده که برگرفته از کتاب «الموت» اثر ولادیمیر بارتول است. این رمان به داستان [حسن صباح](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%AD%D8%B3%D9%86_%D8%B5%D8%A8%D8%A7%D8%AD) و فرقه [حشاشین](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%AD%D8%B4%D8%A7%D8%B4%DB%8C%D9%86) می‌پردازد. بازی «کیش قاتلان» بر اساس زندگی این گروه و اتفاقات قرون وسطی ساخته شده است. موضوع بازی برگرفته از کتاب است ولی بازی کاملا به کتاب وفادار نیست و تنها تا حدی ایده ی خود را از کتاب برگرفته و آن را پرورش داده است؛ در کتاب حوادث تاریخی بسیار کمرنگ به نظر می‌رسد، حال آنکه با وجود آنکه اتفاقات تاریخی بازی همگی خیالی هستند اما این اتفاقات تاریخی در بازی اهمیت ویژه‌ای دارند.

بازی The Witcher یکی از بازی‌هایی است که ایده‌ی آن تا حد زیادی شبیه به کتاب است. اما بازی‌سازی آن کاملا شبیه به نسخه‌ی ادبی نیست. کتابی که این بازی از آن برگرفته شده است، نوشته‌ی آندره ساپکوفسکی است. شخصیت اصلی این مجموعه از داستان‌ها گرالت ریویایی در نقش یک شکارچی (از دید عوام جادوگر) دارای توانایی فرا طبیعی است که با کمک تمرین‌ها و فعالیت‌های بدنی مخصوص، توانایی مبارزه و از میان برداشتن موجودات مرگبار اهریمنی و پلید را به دست آورده است. موضوع و فضایی بسیار مناسب برای ساخت یک بازی ویدیویی. دنبال کردن یک ویچر (شکارچی هیولا) در محیطی بسیار شگفت‌انگیز و بی‌نظیر بر پایه‌ی اساطیر لهستان، داستانی است که در هر دو اثر ماجراهای گرالت ریویایی به چشم می‌خورد.

بازی Bioshock بر اساس کتاب «بایوشاک» اثر ایان راند ساخته شده است. بازی‌های زیادی وجود دارند که از مفاهیم فلسفی در روند خود بهره برده‌اند. اما به جرات یکی از قوی‌ترین آ‌ن‌ها را در بازی‌سازی بازی «بایوشاک» دانست. فلسفه‌ی عینیت‌گرا اصل بنیادین این کتاب است که در تمام قسمت‌های بازی می‌توان آن را مشاهده نمود. مرز خودپرستی عقلایی کجاست؟ در پایان بازی انتخاب با شماست که چگونه به بازی پایان دهید.

بازی Nidhogg یک بازی ویدیویی مبارزه‌ای دو نفره است که توسط مزهوف ساخته و منتشر شده است و بازیکنان در آن با شمشیر در یک محیط پیکسلی دوئل می کنند. این بازی برای نمایش سالانه بازی دانشگاه نیویورک سفارش و در چهار سال قبل از انتشار نهایی در رویدادهای خصوصی بازبینی و نمایش داده شد. این بازی برنده جایزه طراحی بازی Indiecade 2013 و جایزه Nuovo جشنواره بازی های مستقل در سال 2011 شد و در ژانویه 2014 برای مایکروسافت ویندوز منتشر گردید. منتقدان حس گیم پلی و تعادل آن را تحسین کردند، اما حالت تک نفره آن را رضایت بخش نمی دانستند. مزهوف در سال 2017 دنباله ای با سبک هنری با وضوح بالاتر و سلاح های متنوعتر منتشر کرد.

بازی For honor نیز در تلاش است که در جهت یک اعتباربخشی تاریخی به بازیکن اجازه دهد تا در رویکردی جنگجویانه سامورایی ها،وایکینگ ها و شوالیه ها را در مقابل هم به مشاجره و دام بیندازد تا ببیند چه اتفاقی ممکن است رقم بخورد. نتایج اغلب بسیار سرگرم کننده هستند و اگرچه در مقایسه با دیگر بازی ها شاید ساده انگارانه به نظر برسد اما در سیستم نبرد و قهرمان­های متفاوت و متنوع یک نگاه عمیق بسیار عالی وجود دارد.

**طراحی بازی عیار تنها**

**توضیح کلی بازی**

عیار در پایان دنیا که مغولان در حال نابودی تمام چیزها هستند درصدد آن است تا مردمان را از حمله مغول آگاه کند و بتواند جان‌های بیشتری را نجات دهد. در این میان او با چالش‌های فراوانی روبرو است: از پیدا کردن کلید صندوقی که بتواند با سکه‌های آن هزینه‌ی سفر خود را تامین کند، فرار از دست مغولان و جلو زدن از آن‌ها در رسیدن به شهرها پیش از آن که آنان به آنجا رسیده و شهر را ویران کنند، تا روبرو شدن با خود مغولان که همان مرحله‌ی غول بازی است. بازی یک نقشه‌ی کلی دارد که در آن شهرهای مختلف نشان داده شده است. بازی‌کننده در هر مرحله وارد یکی از این شهرها شده و با چالشی در آگاه‌سازی مردم آن شهر روبرو می‌شود، که باید این چالش را با موفقیت پشت سر گذاشته تا بتواند به مراحل بعدی راه پیدا کند. پس از پیروزی در هر مرحله (شهر) بازی‌کننده برای ورود به مرحله (شهر) بعدی باید بتواند یک مرحله‌ی تعقیب و گریز را پشت سر بگذارد تا شهر بعدی برای او باز شده و اجازه ورود به آن را پیدا کند. بازی‌کننده باید بتواند تمامی شهرها را نجات دهد تا به مرحله‌ غول یا همان رویارویی نهایی با مغول برسد.

**مخاطب بازی**

این بازی برای طیف سنی +12 سال مناسب است. بازی می‌تواند برای بازی‌کنندگان حرفه‌ای و غیرحرفه‌ای جذاب باشد و محدودیتی در جنسیت بازی‌کننده نیز وجود ندارد.

**مزیت بازی**

نمونه‌های متعدد دیگری نیز وجود دارد، اما در حوصله‌ی این گزارش نمی‌گنجد که تمامی آن‌ها رابررسی کند و از طرفی همین سه نمونه برای بیان مقصود کافی است. چنان که مشاهده شد، بازی می‌تواند تنها ایده‌ای را از کتاب برگیرد و در بسط آن خود دنیایی را خلق کند؛ یا در اقتباس خود از این هم پیش‌تر رود و از فضا و اتفاقات کتاب نیز بهره ببرد؛ و یا حتی می‌تواند همانند نمونه‌ی آخر مفهوم کتاب را نیز به چالش کشد. اقتباس از کتاب «عیار تنها» می‌توانست به ایده‌ی حمله‌ی مغولان محدود شود. گروه می‌توانست یک بازی ماجراجویی-اکشن از آن خلق کند. اما تصمیم بر آن شد تا پایبندی به کتاب بیش از تنها ایده‌ی آن باشد تا بتواند فراتر از یک بازی صرف به مفاهیم فلسفی موجود در کتاب نیز بپردازد: آیا ما با یک دشمن خارجی به نام «مغول» روبرو هستیم و یا این دشمن در دل ما و در بطن زندگی ماست؟ در طراحی بازی سعی بر این است که اینگونه مفاهیم نیز منعکس شود؛ برای مثال در طراحی کاراکتر غول، یکی از راه‌های حمله‌ی او به بازی‌کننده آن است که موجوداتی شبیه به خود کاراکتر بازی‌کننده از آن بیرون آمده و به سمت بازی‌کننده حمله می‌کنند.

**ژانر بازی**

در مسیر یافتن راهکار برای اجرای ایده‌ها و فضای داستان در نهایت به یک بازی پلتفرمر نقش آفرینی رسیدیم. نقش آفرینی از آن رو که شاکله بر داستان و روایت استوار است و پلتفرمر برای دو مقصود: اول دستیابی به ریتم و اکشن بیشتر در بازی و دوم سادگی در فرم و روایت رساتر. از طرفی فرار مضمونی برجسته در روایت این داستان است، لیکن یک بازی پلتفرم می‌تواند امکانات مناسبی برای پرداختن به این روایت در اختیارمان بگذارد.

**طراحی کانسپت**

در طراحی اجزا و سبک بصری هم روایت گری داستان مورد توجه قرار گرفت و همین سبب شد که طراحی کاراکتر و فضا سازی و حتی رابط کاربری ملهم از عناصر بصری ایران دوران مغول و پیش از آن باشد. تصمیم بر آن شد تا طراحی کانسپت بازی مینیمال و سیاه و سفید باشد که در جاهایی برای جذابیت بصری اِلمان‌هایی رنگی نیز دیده می‌شود. فضای سیاه و سفید از آن رو انتخاب شد که با فضای تیره و تار آن روزگاران همخوانی بیشتری دارد. مینیمال بودن فضا نیز از آن جهت است که قصد آن را نداشتیم تا فضای قدیمی ایرانی اسلامی ایران را تکرار کنیم که چیزی بیش از تکرار مکررات نمی‌شد، لیکن فضای مینیمال را برای مخاطب امروزی جذاب‌تر یافتیم و تصمیم بر آن شد تا از اِلمان‌های بصری دوران مغول و پیش از آن بصورت ساده‌شده در طراحی کانسپت استفاده کنیم. اینگونه هم فضا برای مخاطب جذاب‌تر می‌شود و هم تاکید بر روایت و گیم‌پلی بازی قرار می‌گیرد که هدف گروه نیز همین بود.

 **طراحی کاراکتر**

**کاراکتر بازی‌کننده** یک عیار است که در سپاه خوارزمشاهی مبارزه می‌کند، درنتیجه اندامی تنومند و رزمنده دارد. از طرفی اگر به سبک و سیاق نگارگری ایرانی نیز بنگریم اندام‌ها در سرشانه پهن و در دیگر قسمت‌ها کوچکتر هستند، لیکن در طراحی کاراکتر عیار سعی بر آن شد تا این نکات رعایت شود. از دیگر نکاتی که در طراحی کاراکتر مورد توجه بوده است، همخوانی آن با فضای مینیمال طراحی کانسپت است، لیکن از سطوح تخت سیاه و سفید با اندکی المان‌های رنگی استفاده شد. برخی از ویژگی های داستانی شخصیت نیز در طراحی کاراکتر عیار اعمال شد، از جمله آنکه عیار دائما صدای پای مغولان را می شنود و دچار وحشت می شود، همیشه گوش به زنگ است تا قبل از رسیدن مغولان خبردار شود تا بتواند بگریزد؛ بنابراین، کاراکتر در زمان بیکاری اش در حالت گوش دادن قرار می گیرد.

**کاراکتری ثانوی** نیز برای بازی در نظر گرفته شده است که از روی شخصیت زن نمایشنامه طراحی شده است. این کاراکتر می‌تواند انتخاب دومی برای بازی‌کننده باشد تا بتواند کاراکتر قهرمان بازیش را خودش انتخاب کند.

شکل (2)

**کاراکتر عیار**

کاراکترهای دیگر حاضر در بازیشامل مغولان سوار بر اسب، غول مغول و مردم عادی(که عده‌ای از آنان لباس سربازان مغول پوشیده‌اند) اشاره کرد. که روند طراحی هر کدام در ادامه می‌آید.

سربازان مغول نیز با سطوح تخت خاکستری شخصیت‌پردازی شدند تا با دیگر اجزا هماهنگی داشته باشد. گردن کوتاه و سرشانه‌ها پهن هستند تا قلدرمآبی مغول بهتر منعکس شود. در طراحی لباس نیز از المان‌های بصری‌ای استفاده شده که برگرفته از لباس مغولان قدیم هستند. افزارهای جنگی انتخاب شده نیز نیزه‌ای گرزمانند و تیر و کمان است که الات محبوب مغولان بودند.

شکل (3)

**کاراکتر مغول**

مغولان سوار بر اسب، همین سربازان مغول هستند که بر روی اسب انیمیت شده اند. تنها نکته ی قابل ذکر در مورد آنها پای اسب هایشان است که به جای پا چرخ هایی از گردو غبار هستند- زیرا بنابر روایت داستان و البته بسیاری روایات دیگر، گرد اسبان مغول همه جا را فرا می گرفته است. این اسب ها برگرفته از یک نگارگری هستند که در آن سربازان سوار بر اسب اسکندر اینگونه تصویر شده اند.

غول مغول بر خلاف دیگر مغولان در قامت انسانی طراحی نشده است. بنا بر روایت ترجیح گروه بر آن شد تا غول کاراکتری کاملا انتزاعی داشته باشد تا بتواند ایده ی کلی مبارزه با مغولان را منعکس کند-مبارزه ای که واضحا نمیدانیم با دشمنی خارجی به نام مغول است، با همنوعانی است که لباس مغول بر تن کرده اند و یا مفعومی کلی تر دارد و به مبارزه با شر نهفته در آدمی اشاره دارد. بنابراین تنها از فرم های انتزاعی ساده استفاده شده است که با هر میزان جانی که از غول می رود از تعدادشان کاسته می شود تا نهایتا غول می میرد. روش های حمله غول نیز ایجاد گرد و خاک، پرتاب سرهای بریده شده و یورش با سرعت تصادفی است.

**پویانمایی کاراکترها** در نقطه‌ای ثابت انجام شد و تعداد فریم آن با سرعت مورد نیاز بازی-که در تست سرعت‌های مختلف به دست آمد- تنظیم گشت. برای مثال، برای آن‌که بازی‌کننده بتواند از دست مغولان فرار کند باید سرعتش بیشتر از آنان می‌بود، و یا باید سرعتش به گونه‌ای تنظیم می‌شد تا با پستی و بلندی‌های زمینه و نسبت کاراکتر به کادر بازی هماهنگ باشد- این شامل سرعت سقوط و پرش کاراکتر و تاثیر جاذبه نیز می‌شود- و تا حد امکان طبیعی به نظر برسد؛ در نتیجه سرعت‌های مختلف مورد تست قرار گرفت.

**گیم‌پلی**

**حرکت کاراکتر** اصولادر بازی‌های PC با استفاده از دکمه‌های A، S، D و W انجام می‌شود- در قدیم دکمه‌های اشاره‌گر بالا و پایین و چپ و راست کیبورد به کار می‌رفت، اما چون در اطرافش دکمه‌های کمی وجود دارد و علاوه بر آن گاهی در بازی به جهاتی بیش از این چهار جهت احتیاج داریم، سال‌هاست که دیگر جای خود را به دکمه‌های ذکرشده داده‌اند. علاوه بر آن چون این دکمه‌ها در طرف چپ کیبورد هستند و موس اغلب در طرف راست استفاده می‌شود، راحتی بیشتری به هنگام بازی برای بازی‌کننده فراهم می‌شود. با این وجود حرکات کاراکتر بر روی کلیدهای اشاره‌گر نیز تعریف شده‌اند تا برای بازی‌کننده چپ دست قابل دسترس باشند. پرش کاراکتر نیز با دکمه‌ی Space انجام می‌شود که به راحتی با انگشت شست برای هر دو بازی‌کننده راست و چپ دست در دسترس است.

**مبارزه‌ی کاراکتر** با کلید Shift صورت می‌گیرد که در دسترس انگشت کوچک به هنگام حرکت دادن کاراکتر است و بازی‌کننده می‌تواند بدون آنکه دست خود را از روی دکمه‌های حرکتی بردارد، آن را تحت کنترل داشته باشد. برای بازی‌کننده‌ی چپ دست نیز این دکمه به راحتی در بالای دکمه‌های اشاره‌گر قابل دسترسی است. محدوده‌ای نیز برای مبارزه‌ی کاراکتر‌ها تعریف شده است. بازی‌کننده زمانی که وارد محدوده‌ی مبارزه‌ی مغول قرار می‌گیرد، مغول متوجه او شده-بنابر ردگیری(ray-Trace) که براش تعریف شده، که برای هر کاراکتر متفاوت است، برای مثال برای کاراکتر کماندار این پهنه وسیع‌تر تعریف شده است- و شروع به دویدن به طرف کاراکتر بازی‌کننده می‌کند، و زمانی که وارد محدوده‌ی حمله شود به او حمله کرده و ضربه وارد می‌کند. فقط در این محدوده‌ی حمله است که کاراکترها می‌توانند به یکدیگر حمله کرده و به هم آسیب بزنند. این محدوده به نسبت محیطی که جنگ‌افزار می‌تواند حرکت کند تنظیم شده است-که طبیعتا این محدوده برخورد (collision) برای هر جنگ‌افزاری متفاوت تعریف شده است، برای مثال شعاع محدوده‌ی شمشیر کمتر از نیزه است. ذکر این نکته لازم است که برای کاراکتر مغول یک محدوده‌ی حرکتی تعریف شده که نمی‌تواند از آن جلوتر یا عقب‌تر برود-که این فهم حرکتی در لایه‌ای جداگانه تعریف شده است.

**برداشتن/گذاشتن شی** با استفاده از کلید E صورت می‌گیرد که در نزدیکی کلیدهای حرکتی قرار داشته و به راحتی می‌توان با حرکت انگشت اشاره در حین بازی از آن استفاده کرد و نیازی به نگریستن به کیبورد در حین بازی ایجاد نمی‌شود.

لازم به ذکر است که مکانیک‌های وابسته به فیزیک هر ثانیه 60 بار چک می‌شوند. 60 بار به این دلیل انتخاب شد که هم مقداری مناسب بود تا بازی روان باشد و هم performance کامپیوتر توانایی پشتیبانی از آن را داشته باشد.

**حرکت دوربین** به کاراکتر لینک شده است تا با آن حرکت کند و کاراکتر در حین بازی از کادر خارج نشود. هرچند نه بدین صورت که با هر قدم کاراکتر دوربین نیز حرکت کند که در آن صورت می‌توانست بسیار آزاردهنده باشد. حرکت دوربین و کاراکتر به گونه‌ای سازگار شدند که برای دوربین حاشیه‌ای تعریف شد تا از آن جلوتر، عقب‌تر، پایین‌تر یا بالاتر نرود. از طرفی حدی تعریف شد که مادامی که کاراکتر به اندازه‌ی یک سوم از کادر را طی نکرده باشد دوربین نیازی به حرکت نداشته باشد، و اگر بیش از آن حرکت کرد دوربین با کاراکتر همراهی کند.

**پیشرفت کاراکتر** در هر مرحله بازی‌کننده باید چیزی به دست بیاورد. پیشرفتی که در هر مرحله باید به آن دست یابد به صورت متغیرهای سراسری ( Global Variable) تعریف شده‌اند. برای مثال در مرحله‌ی دوم بازی که بازی‌کننده باید میزان روح خواسته شده را آزاد کند، با آزاد کردن هر روح نوار پیشرفت او پرتر می‌شود–این نوار بنابر درصد تعریف شده، اگر قرار بر آزاد کردن 18 روح باشد، با آزاد کردن هر روح نوار یک‌هجدهم پر می‌شود.

**خطرها و جایزه‌ها** در برخی از نقاط محیط بازی جوایزی برای بازی‌کننده قرار داده شده که با پیدا کردن آن‌ها می‌تواند بر میزان قدرت بدنی خود بیافزاید، حال ممکن است این جایزه بر جان او بیافزاید یا قدرت بدنی‌اش را بیشتر و در مقابل ضربات او را مقاوم‌تر کند؛ برای مثال در مرحله‌ی دوم یک درخت وجود دارد که با پیدا کردن آن بر میزان جان بازی‌کننده افزوده می‌شود.خطراتی نیز در مسیر بازی‌کننده طراحی شده که می‌تواند جان او را به یکباره بگیرد و یا قدرت بدنی‌اش را تضعیف کند. برای مثال ابرهایی از گردو غبار طراحی شده که اگر بازی‌کننده نتواند آن‌ها را بدون برخورد پشت سر بگذارد، در آن‌ها گیر کرده و دشمن می‌تواند به او که بی‌دفاع شده است مکررا حمله کرده و او را بکشد.

**جان/مرگ** جان بازی‌کننده نود پابلیکی است که اکسپورت شده و به ازای هر ضربه‌ای که به بازی‌کننده وارد می‌شود، درصدی از جان او کم می‌کند- این درصد بنابر هر مرحله‌ی بازی و هر کدام از کاراکترها (بازی‌کننده یا کاراکترهای دشمن) متفاوت است.

**طراحی مراحل بازی**

**مرحله اول: پیدا کردن کلید**

عیار برای آنکه بتواند هزینه‌ی سفر خود به جایی دور از دسترس مغولان را پیدا کند نیاز به پول دارد. او برای دست یافتن به پول باید کلید صندوق را که در جایی مخفی شده است بیابد.

**مرحله میانی: فرار از دست مغول**

(تعقیب و گریزی که در هر مرحله سخت‌تر میشه) این مرحله‌ها در میان هر دو مرحله (شهر) وجود دارند. بازی‌کننده باید بتواند در مدت زمان خواسته شده از دست مغولان فرار کند و زودتر از آنان به شهر بعدی برسد و آنان را از حمله‌ی مغول آگاه کند.

**مرحله دوم: نجات دادن روح‌های اسیرشده**

در این مرحله بازی‌کننده باید بتواند به مقدار خواسته شده روح را نجات دهد. نجات دادن آن‌ها مستلزم از میان برداشتن مغولانی است که در حال حمله کردند به او هستند و همچنین مهارت پیدا کردن در مکانیک‌های پلتفرمی.

**مرحله سوم: شهری با مردمان مغول‌پوش**

در این مرحله عیار باید بتواند مردمانی که با پوشیدن لباس مغولان و ایجاد رعب و وحشت از مردم شهر اخاذی می کنند را پیدا کرد و آنان را بکشد. در ابتدای مرحله نشان داده می‌شود که کدامین یک از افراد لباس مغول بر تن دارند و بازی کننده باید بتواند آنان را به خاطر بسپارد. اگر فردی اشتباهی کشته شود مرحله را می‌بازد و اگر تمامی آن‌ها را درست شناسایی کرده و بکشد به مرحله بعد راه می‌یابد.

**مرحله آخر: عیار رودررو با مغول**

در این مرحله عیار در نهایت تصمیم گرفته است که با سپاه مغولان روبرو شده و دست از فرار بردارد. سپاه مغول در قامت غولی عظیم‌الجثه است که تکه‌هایی به هم چسبیده از سرهایی است که بریده است. بازی‌کننده باید بتواند تکه های غول را به صفر برساند تا بازی را ببرد. غول نیز برای ضربه زدن به عیار از سلاح‌های مختلفی استفاده می‌کند که بیشتر جان را گرد و خاک او از عیار می‌گیرد و بازی‌کننده باید حواسش باشد تا در معرض این گرد و غبارهای تصادفی قرار نگیرد.

**تست بازی**

تست بازی بصورت between the subject انجام می‌شود، زیرا در برخی زمینه‌ها برای تست نیاز به رده‌های سنی متفاوت و سطوح مختلف از تخصص بازی هستیم. در تست بازی می‌خواهیم به این سوالات پاسخ دهیم:

* بازی‌کننده بدون آنکه بداند موضوع بازی چیست آیا میتواند تنها در طول بازی و با توجه به طراحی کاراکتر، کانسپ و گیم پلی بازی به موضوع آن پی ببرد یا خیر؟
* میزان غوطه‌وری بازی‌کننده؟
* موسیقی و افکت‌های صوتی: با موسیقی و بدون آن میزان غوطه‌وری چه تفاوتی می‌کند؟ تاثیر افکت‌های صوتی بر میزان غوطه‌وری؟ آیا صدا با تصویر هماهنگ است؟
* انیمیشن بازی: آیا حرکات روان و واقعی هستند؟
* رابط کاربری بازی: آیا منوها به درستی کار می‌کنند یا خیر؟
* حرکت دوربین: تعادل میان حرکت دوربین و حرکت بازی‌کننده وجود دارد؟
* میزان سختی بازی: در هر مرحله آیا به حدی هست که در عین حال که چالش برانگیز است قابل بازی کردن نیز باشد و بازی کننده را خسته نکند؟ و درجه‌ی سختی به اقتضای سن و میزان حرفه‌ای بودن بازی‌کننده آیا مناسب طراحی شده است؟

در زمینه تست بازی سوالاتی از بازی­سازان در مورد فضا و کاراکتر و تعامل بازیکن با بازی سوالاتی مطرح شد و نظر متخصصین بازی در حوزه بازی های ویدیویی به صورت خلاصه در ذیل عنوان شده است.

“بازی خوبی بود و بازی کردن آن سرگرم کننده می باشد. اگرچه جای خالی جلوه های صوتی حس می‌شود و احساس کشته شدن دشمنان به نظر جلوه نمی­کند اما به عنوان یک بازی مینیمال تقریباً مناسب است.

می‌توانید با اضافه کردن چند نکته به بازی احساس فوق العاده‌ای را منتقل کنید.برای مثال توانایی­های ویژه،جلوه­های بصری،جلوه­های صوتی و غیره و همچنین صیقل زدن بازی و اضافه کردن مرحله های بیشتر می­تواند به بهبود بازی کمک کند."

"در بحث طراحی کاراکتر و فضاسازی جالب عمل شده است ولی در ابتدای بازی داستان و سناریو مشخص نشده و بازیکن نمی­داند داستان بازی به چه صورتی است.

وقتی بازیکن شمشیر زنی میکند دشمن آتش میگیرد و این از جذابیت بازی می­کاهد. در صحنه آخر که دروازه شهر قرار دارد با دیگر فضاها سازگاری ندارد و فضای سنتی را القا می‌کند در حالی که خود بازی به سبک مدرن است."

**نتیجه‌گیری**

در ابتدای کار این سوال بین اعضای گروه مطرح شد که چرا باید بخواهیم مفهومی فلسفی را که با خواندن کتاب می‌توانیم آن را تجربه کنیم در بازی بازسازی کنیم؟ طبیعتا یکی از پاسخ‌های روشن آن است که خاصیت هر رسانه‌ای با رسانه‌ی دیگر متفاوت است و برای مثال میزان غوطه‌وری در سینما یا بازی می‌تواند بیشتر از ادبیات باشد- که قطعا این میزان در بازی‌های ویدیویی بیشتر نیز هست. اما دلیل اصلی آن بود که بسیاری از افراد از جمله کودکان یا افرادی که زبان فارسی نمی‌دانند نمی‌توانند کتاب را خوانده و آن را تجربه کنند. این بازی می‌تواند برای طیف وسیعی از انسان‌ها در کنار سرگرمی تجربه‌ای ایجاد کند تا با داستان نیز درگیر شده و مفهوم آن برایشان درونی شود.

**منابع**

1. بیضایی، بهرام؛ عیار تنها؛ انتشارات روشنگران و مطالعات زنان؛ تهران؛ 1398
2. احمدپور، سحر و کیان آرا، پیام و سخاوت، یونس،1398،استفاده از بازی های رایانه ای سبک ماجراجویانه با هدف تاثیرگذاری عمیق تر بر کودکان و نوجوانان در روابط خانوادگی و هنجارهای اجتماعی،پنجمین کنفرانس بینالمللی بازیهای رایانهای، فرصتها و چالشها،اصفهان
3. ترک زبان، شیوا و سخاوت، یونس،1396،مدلی برای کنترل پویای داستان بازی های رایانه ای بر اساس شخصیت بازیکن،سومین کنفرانس ملی بازیهای رایانهای؛ فرصتها و چالشها،اصفهان
4. بهشتی راد، محمد؛ بررسی و تحلیل مینیمالیسم در بازی‌های ویدیویی؛ در کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ اصفهان؛ بهمن 1396
5. **رفیع‌زاده اخویان، ریحانه؛ عناصر بصری در طراحی یک کاراکتر مستخرج از روایت؛ در سایت بنیاد بازی‌های رایانه‌ای؛ اردیبهشت 1400**
6. **علیخانی، پریسا؛ طراحی شخصیت بازی براساس خصوصیات سنت تصویری بومی با نگاهی به دو شخصیت بازی براساس هنر شرق دور؛ در سایت بنیاد بازی‌های رایانه‌ای؛ اسفند 99**
7. Celso T. Agos; Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel; International Journal Of Scientific & Technology Research Volume 2, Issue 9, September 2013
8. Mukherjee, Souvik; Video Games And Storytelling; Palgrave Macmillan; 2015; 76-100
9. Ecenbarger, Charlie; Comic Books, Video Games, And Transmedia Storytelling: A Case Study Of The Walking Dead; International Journal Of Gaming And Computer-Mediated Simulations Volume 8 • Issue 2 • April-June 2016