

شده دنیای بازی

دید است، تاریخ ایران می تواند بهترین منبع برای ساخت بازی باشد

آثار هنری و سرگرم کننده باشد. در این میان، صنعت بازی های ویدئویی، به عنوان رسانه ای پویا و فراگیر، ظرفیت بی نظیری برای به تصویر کشیدن این گنجینه ارزشمند و معرفی آن به جهانیان دارد. متأسفانه، با وجود این پتانسیل عظیم، تاریخ ایران و فرهنگ غنی آن، آن گونه که شایسته است در بازی های ویدئویی بازتاب نیافته است. در حالی که فرهنگ ها و تاریخ های دیگر، به ویژه تمدن های غربی، بارها و بارها در قالب بازی های متنوع و پرمخاطب به تصویر کشیده شده، گنجینه ارزشمند تاریخ ایران، همچنان تا حد زیادی ناشناخته و دست نخورده باقی مانده است. این در حالی است که بسیاری از عناصر جذاب و پرطرفدار در بازی های ویدئویی، مانند داستان های حماسی، نبردهای بزرگ، شخصیت های قهرمان و ضدقهرمان و دنیاهای فانتزی و اسطوره ای، به وفور در تاریخ ایران یافت می شوند.

رهبر سرخ جامگان در بازی های نقش آفرینی واکنش

بابک خرم دین، رهبر جنبش سرخ جامگان، نه فقط یک شورشی تاریخی، بلکه نمادی از مقاومت، آزادی خواهی و مبارزه برای عدالت در تاریخ ایران است. قیام طولانی و حماسی او بر ضد خلافت عباسی و ایدئولوژی آزادی خواهانه جنبش سرخ جامگان، می تواند الهام بخش بازی های نقش آفرینی (RPG) و اکشن با محوریت مبارزه با ظلم، استبداد و برای کسب آزادی و استقلال باشد. یک بازی نقش آفرینی اکشن-ماجراجویی (Action-Adventure RPG) با عناصر مخفی کاری (Stealth)، با محوریت قیام بابک خرم دین و جنبش سرخ جامگان، می تواند تجربه ای جذاب، حماسی، و از نظر داستانی غنی را برای بازیکنان ارائه دهد. بازیکن در نقش بابک خرم دین، در دوران اوج قیام سرخ جامگان در آذربایجان و مناطق غربی ایران، باید جنبش مقاومت را رهبری کند، نیروهای آزادی خواه را سازماندهی کند، به مبارزه با ارتش خلافت عباسی بپردازد، تاکتیک های جنگ های چریکی را به کار گیرد و برای آزادی و عدالت در سرزمین خود بجنگد. ژانرهایی مانند نقش آفرینی اکشن (Action RPG)، اکشن-ماجراجویی (Action-Adventure) و مخفی کاری (Stealth) با تمرکز بر مبارزه چریکی و مقاومت، برای به تصویر کشیدن بابک و قیام سرخ جامگان مناسب هستند. بازی می تواند شامل مبارزات تن به تن و گروهی، استفاده از سلاح های متنوع و تاکتیک های جنگی چریکی، مأموریت های مخفی کاری و خرابکاری، و مدیریت منابع و نیروهای مقاومت باشد.

مکانیک های بازی می تواند شامل جمع آوری نیروهای مردمی و سازماندهی آنها در قالب جنبش سرخ جامگان، آموزش و تجهیز نیروهای مقاومت، انجام مأموریت های چریکی و خرابکاری در مناطق تحت کنترل خلافت، مبارزه با نیروهای ارتش عباسی و تعامل با شخصیت های تاریخی و داستانی مرتبط با قیام بابک خرم دین باشد. بازی های نقش آفرینی اکشن-ماجراجویی موفقی مانند (Assassin's Creed) به خاطر ترکیب اکشن، مخفی کاری و عناصر تاریخی، (Mount & Blade) به خاطر نبردهای بزرگ و مدیریت نیروها و (Ghost of Tsushima) به خاطر فضای تاریخی و مبارزات سامورایی می توانند به عنوان الگوهای الهام بخش در طراحی و ساخت بازی بابک خرم دین مورد توجه قرار گیرند.

درباسا لار ایرانی در دوران باستان

آرتمیس یکم، ملکه کارنیا (Halicarnassus) و درباسا لار قدرتمند ارتش خشایار شاه هخامنشی، نه تنها یکی از معدود زنان فرمانده نظامی در تاریخ باستان است، بلکه به دلیل شجاعت، هوش نظامی و مهارت دریانوردی بی نظیرش، به یک چهره افسانه ای در تاریخ نبردهای دریایی تبدیل شده است. نقش او در نبرد سالامیس، به عنوان یک فرمانده کاردان و شجاع، می تواند الهام بخش بازی های استراتژی دریایی با محوریت نبردهای ناوگان در دوران باستان باشد.

یک بازی استراتژی دریایی هم زمان (Real-Time Strategy - RTS) با محوریت نبردهای دریایی یونان و ایران در قرن پنجم پیش از میلاد و با تمرکز ویژه بر شخصیت آرتمیس یکم، می تواند تجربه ای هیجان انگیز، استراتژیک و از نظر تاریخی غنی را برای بازیکنان ارائه دهد. بازیکن می تواند در نقش آرتمیس، ناوگان کارنیایی و متحدان ایرانی را در نبردهای دریایی بزرگ هدایت کند، تاکتیک های دریایی هوشمندانه را به کار گیرد، در جنگ های سرنوشت ساز دریایی مانند نبرد سالامیس شرکت کند و سرنوشت جنگ را در آب های مدیترانه رقم بزند. ژانرهایی مانند استراتژی دریایی هم زمان (Real-Time Strategy) با محوریت نبردهای دریایی یونان و ایران در قرن پنجم پیش از میلاد و با تمرکز ویژه بر شخصیت آرتمیس یکم، می تواند تجربه ای هیجان انگیز، استراتژیک و از نظر تاریخی غنی را برای بازیکنان ارائه دهد.

بازی های استراتژی دریایی موفقی مانند (Total War: Rome) به خاطر نبردهای بزرگ و مدیریت امپراتوری، (Age of Empires) به خاطر ساخت و توسعه تمدن و نبردهای نظامی و (Naval Action) به خاطر شبیه سازی دقیق نبردهای دریایی دوران کشتی های بادبانی می توانند به عنوان الگوهای الهام بخش در طراحی و ساخت بازی آرتمیس مورد توجه قرار گیرند.

فرصتی طلایی برای صنعت گیم ایران: احیای تاریخ در قالب بازی های ویدئویی

تاریخ ایران، با گستردگی، تنوع و عمق بی نظیر خود، همچنان یک منبع بکر و دست نخورده برای الهام گیری و خلق آثار هنری و سرگرم کننده، به ویژه در رسانه جذاب و فراگیر بازی های ویدئویی به شمار می رود. شخصیت های تاریخی معرفی شده در این گزارش، تنها نمونه ای کوچک از گنجینه عظیم تاریخ ایران هستند. هزاران داستان و شخصیت دیگر در تاریخ پرفراز و نشیب این سرزمین وجود دارند که می توانند به ایده های خلاقانه، بازی های ویدئویی جذاب، پرطرفدار و با ارزش فرهنگی تبدیل شوند.

صنعت بازی های ویدئویی ایران نیز، با توجه به پتانسیل های عظیم موجود در تاریخ و فرهنگ غنی کشور، می تواند و باید گام های جدی تری در این زمینه بردارد. تولید بازی هایی با محوریت تاریخ ایران، نه تنها به توسعه و شکوفایی این صنعت نوپا کمک خواهد کرد، بلکه فرصتی بی نظیر برای معرفی فرهنگ، تمدن، و هویت ایرانی به جهانیان فراهم می آورد. سرمایه گذاری در ساخت بازی های ویدئویی با الهام از تاریخ ایران، نه تنها یک فرصت تجاری سودآور و پرمنفعت است، بلکه یک اقدام فرهنگی ارزشمند و ضروری نیز محسوب می شود که می تواند نقش مهمی در تقویت هویت ملی، ارتقای جایگاه فرهنگی ایران در سطح بین المللی و معرفی فرهنگ و تمدن ایرانی به نسل های آینده و جهانیان ایفا کند.