



مشهد

ناحیه ۴

دبیرستان شهید هاشمی نژاد ۱ دوره دوم

بیتلر : بازی نبرد قدرت‌ها

تهیه کننده : سینا صادقی

۱۴۰۰

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

بیتلر : بازی نبرد قدرتها

تهیه کننده : سینا صادقی

سال ۱۴۰۰

چکیده

بیتلر یک بازی چند نفره در سبک استراتژی است که از پلتفرم تلگرام برای اجرای بازی بهره می گیرد. بازیکن ها در جهان بیتلر، مسئولیت اداره امپراتوری خود را به عهده دارند. آن ها پس از تقویت منابع خود به نبرد با یکدیگر می پردازند تا قدرت خود را به یکدیگر اثبات کنند. پس از کشمکش ها و درگیری های متعدد تنها یک نفر می تواند از سقوط بگریزد، بر دنیا حکومت کند و پیروز بازی شناخته شود. در حال حاضر بیتلر با آیدی @Bitlgamebot در تلگرام فعال است.

کلید واژگان

بیتلر، ربات تلگرام، بازی آنلاین، استراتژی، بازی جنگ، بازی گروهی

فهرست مطالب

مقدمه	۱
اهمیت بیتلر	۱
مشتریان هدف	۱
بازی‌های مشابه	۳
ویژگی‌های خاص بیتلر	۳
دستگاه‌های قابل اجرا	۴
داستان طراحی بازی	۴
نحوه کارکرد بازی	۵
فناوری‌های استفاده شده در پیاده‌سازی بازی	۹
ویژگی‌های آموزنده بیتلر	۹
قابلیت‌های آینده	۱۰
منابع	۱۱
پیوست‌ها	۱۱

مقدمه

ربات تلگرام یکی از کاربردی ترین ویژگی های این پیام رسان محسوب می شوند که راحتی و کم هزینه بودن آن ها موجب محبوبیت و استقبال عموم از آن ها شده است. یکی از محبوب ترین کاربرد آن ها سرگرمی و بازی است. کاربران تلگرام می توانند با عضو کردن یک ربات در گروهشان بدون نیاز به نصب نرم افزار اضافی به بازی و رقابت با یکدیگر بپردازند. ربات بیتلر نیز یک ربات در حوزه بازی و سرگرمی است. سبک این بازی استراتژیک از نوع بازی جنگی (wargame) می باشد. در این بازی هر فردی مسئولیت اداره امپراتوری خویش را به عهده می گیرد و با چالش های آن مواجه می شود. امپراتوری ای که بتواند از تمام نبرد های بازی جان سالم به در ببرد برنده بازی خواهد بود.

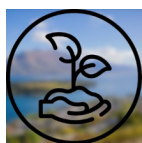
اهمیت بیتلر

امروزه بسیاری از بازی های ساده ای که در گذشته به کمک مداد و کاغذ انجام می دادیم به صورت دیجیتالی درآمده اند. نسخه های دیجیتالی ظرفیت بازیکنان بیشتری را دارند و محدودیت مکانی را برطرف کرده اند. به طوری که امروزه می توان با استفاده از یک گوشی هوشمند با افراد مختلف از سراسر دنیا بازی کرد. ایده اولیه چنین بازی استراتژی ای نیز در ابتدا یک بازی کاغذی ناشناخته بود که توسط من و دوستانم در مدرسه به وجود آمد. این سبک از بازی یکی از پرتعدادترین ها محسوب می شود. به علاوه با توجه به وضعیت کنونی قرنطینه، کرونا و پیشرفت تکنولوژی، تلگرام و بازی های رباتی آن روز به روز محبوب تر می شوند. بیتلر با داشتن ویژگی های ذکر شده، پتانسیل خوبی برای موفقیت در بازار این گونه بازی ها دارد. زیرا بیتلر تلاش می کند با ارائه دادن یک بازی استراتژی ساده و کوتاه در قالب ربات تلگرام، علاقمندان به بازی های تلگرامی را سرگرم کند.

مشتریان هدف

علاقمندان به بازی های استراتژی و رقابتی که می توانند کودکان، نوجوانان و جوانان را شامل شوند. همچنین افرادی که به انجام بازی های گروهی در بستر تلگرام علاقه دارند.

مشتریان اصلی بیتلر، علاقه‌مندان بازی‌های تلگرامی هستند. با پیشرفت سریع تلگرام در سال‌های اخیر و افزوده شدن امکاناتی مانند ربات تلگرام، بستر لازم برای راه اندازی انواع سرویس‌ها از جمله بازی‌ها در این پلتفرم فراهم شده است. امروزه می‌بینیم که بسیاری از بازی‌هایی که در گذشته از طریق کارت، مهره، تاس و مانند این‌ها، بازی می‌کردیم، تبدیل به ربات‌های تلگرامی شده‌اند که سرعت اجرای بازی را افزایش داده و با استفاده از قابلیت‌های متنوع تلگرام، این بازی‌ها را جذاب‌تر نیز نموده‌اند. به علاوه با توجه به همه‌گیری ویروس کووید ۱۹ و شرایط قرنطینه، بسیاری از کاربران برای جبران نیاز سرگرمی و دورهمی خود به بازی‌های تلگرامی روی آورده‌اند. بازی‌های زیر را می‌توان از جمله این بازی‌ها دانست:



۱. Life Games : بازی ای که زندگی واقعی را در قالب یک ربات تلگرام شبیه سازی می کند. کاربران می‌توانند با افزودن این ربات به گروهشان، به بازی با دوستان خود بپردازند. هدف بازی رقابت با دیگران در افزایش منابع است.



۲. Werewolf Moderator : این ربات درواقع همان بازی معروف مافیا است که در بستر تلگرام پیاده‌سازی شده است. این بازی روزانه با ۱۵۰۰۰ کاربر فعال و عضو در حدود ۱ میلیون گروه از مشهورترین بازی‌های تلگرامی است که در همان ابتدای دوران افزوده شدن قابلیت ربات به تلگرام، پیاده‌سازی شده است.



۳. On6 word chain bot : این ربات همان بازی معروفی است که در آن باید کلماتی را بگوییم که حرف اول آن‌ها، حرف آخر کلمه‌ای باشد که بازیکن پیشین گفته است. البته این بازی مودهای دیگری هم دارد که آن را جذاب‌تر کرده است.



۴. Secret Hitler Moderator : این ربات نیز بازی تخته ای Secret Hitler را در قالب یک ربات تلگرام اجرا می‌کند که طرفداران خاص خود را دارد.

اکوسیستم بازی‌های تلگرامی یک اکوسیستم در حال رشد می‌باشد که با توجه به پیشرفت روزافزون تلگرام و ربودن گوی سبقت از رقیبان خود (مانند واتس‌آپ)، انتظار می‌رود که این اکوسیستم بیش از پیش پیشرفت نموده و طرفداران وفادار و خاص خود را پیدا کند. هم‌اکنون بسیاری از کاربران تلگرام هستند که در گروه‌های تلگرامی

مختلف همراه با دیگر مردم جهان به بازی و سرگرمی می پردازند. بنابراین با توجه به جذابیت و پتانسیل بالای بیتلر، این بازی می تواند به میزان چشمگیری پیشرفت کرده و نظر کاربران را به خود جلب کند.

بازی های مشابه

یکی از بازی های مشابه با بیتلر، بازی State.io می باشد. این بازی یک بازی استراتژیک بلادرنگ (Real-time Strategy) است که در آن هر ایالت فقط یک نوع منبع دارد. با گذشت هر لحظه این منبع ذره ذره افزایش می یابد و بازیکن می تواند از آن برای حمله به یک ایالت دیگر استفاده کند یا آن را به یکی از ایالت های کشور خودش انتقال دهد. هدف این بازی نیز تسلط بر کل بازیکنان می باشد. مدت زمان این بازی بسیار کوتاه است و در چند دقیقه به اتمام می رسد. با این حال بیتلر تفاوت های بزرگی با این بازی دارد:

- بیتلر یک بازی استراتژیک نوبتی (Turn-based strategy) است. یعنی بازی نوبتی پیش می رود. در صورتی که در State.io شما هر لحظه که بخواهید می توانید کاری انجام دهید.
- بیتلر ۳ نوع منبع مختلف با تاثیر های متفاوت بر روی بازی را دارد.
- بیتلر یک بازی سرعتی نیست. بلکه مانند شطرنج باید پیش از انجام نوبت، به اندازه کافی تفکر کرد. ولی در State.io سرعت عمل یکی از عوامل تعیین کننده پیروزی است.
- بیتلر با حفظ سادگی، ویژگی های معمول یک بازی استراتژی را هم رعایت کرده است. با این حال تمرکز State.io بیشتر بر روی سادگی، سرعت و رقابت بوده است و استراتژی بودن آن کم رنگ است.
- بازی بیتلر معمولاً حداقل نیم ساعت وقت لازم دارد. ولی State.io در مدت زمان کوتاه تری به اتمام می رسد.

ویژگی های خاص بیتلر

سادگی و کوتاه بودن بیتلر نسبت به بازی های هم سبک خود، مهم ترین ویژگی خاص آن است. خیلی از افراد دوست ندارند درگیر پیچیدگی های معمول بازی های استراتژی شوند بلکه خواستار بازی ساده و کوتاهی هستند که وقت خیلی زیادی از آن ها نگیرد و در عین حال جذاب و سرگرم کننده باشد. بیتلر سعی کرده که میانه را

رعایت کند و نه آنقدر ساده باشد که جذّابیتش را از دست بدهد و نه آنقدر پیچیده که بازیکن گیج شود. همچنین مدّت زمان آن، نه آنقدر کوتاه است که بازیکن را تشنه نگه دارد و نه آن قدر طولانی است که به بازیکن احساس خستگی دست دهد. همچنین اجرای راحت آن بر روی پلتفرم تلگرام و در نتیجه قوی تر بودن ارتباطات بین بازیکن ها، اجرا بر روی انواع دستگاه ها و سیستم عامل ها از ویژگی هایی است که این بازی را نسبت به بازی های هم ردیف خود متمایز می کند.

دستگاه های قابل اجرا

بیتلر در قالب یک ربات تلگرام در گروه های همین پیامرسان می تواند اجرا شود. با توجّه به این که تلگرام در اکثر دستگاه ها مانند گوشی های هوشمند، تبلت ها و رایانه ها با سیستم عامل های مختلف قابل اجرا است، بیتلر نیز در تمام این پلتفرم ها کار می کند.

داستان طراحی بازی

بیتلر الهام گرفته از یک بازی کاغذی است که توسط من و دوستانم ایجاد شد. پس از اتمام دوره آزمون های نوبت اول، به مدت یکی دو هفته معلم ها به بررسی برگه ها و اعتراض های دانش آموزان مشغول می شدند. ما هم برای پر کردن وقت خالی خود یک بازی جدید کاغذی خلق کردیم. نقشه ای بر روی کاغذ کشیدیم و به ایالت های مختلف تقسیم بندی کردیم و اعدادی را به عنوان منابع هر ایالت اختصاص دادیم. هرکدامان هم منابع اولیه ای برای خودمان در نظر گرفتیم و یکی از ایالت ها را با رنگی مخصوص به خودمان مشخص کردیم. در ابتدا بازی قوانین ساده ای داشت. اما در طول بازی قوانین و قابلیت های مختلفی را به آن افزودیم. از آن جایی که بازی هنوز ناپایدار بود و قوانین مشخصی نداشت یک نفر را به صورت دوره ای عنوان مدیر بازی (Game Master) برگزیدیم تا در بحث ها و اختلاف های بین ما تصمیم گیری نهایی را انجام دهد. روزی در اتوبوس بودم و با یکی از دیگر دوستانم درباره این بازی و ویژگی های جذّاب آن صحبت می کردیم. ناگهان مردی غریبه که صحبت های ما را می شنید از ما پرسید که نام این بازی چیست و از کجا می تواند به آن دسترسی داشته باشد. متوجّه شدم که او فکر می کند که ما درباره یک بازی کامپیوتری گفتگو می کنیم. به او گفتم که فعلا روی کاغذ بازی می کنیم.

دوستم نیز به این بازی علاقه مند شده بود با مشاهده این ماجرا، من را به ساختن بازی آن در قالب یک بازی رایانه ای تشویق کرد. این اتفاق بود که سبب شد احساس کنم که این بازی در صورت عمومی و پایدار شدن می تواند موفق باشد. پس از چندین هفته، ویروس کرونا در کشور شیوع پیدا کرد و مدارس تعطیل شد که باعث تعطیلی بازی ما نیز شد. با توجه به اینکه من در زمینه برنامه نویسی مهارت داشتم تصمیم گرفتم که بازی جدید و پایداری را با اقتباس از همان بازی کاغذی، بسازم تا این بازی برای عموم به راحتی قابل اجرا باشد. با توجه به محبوبیت ربات های تلگرامی در حوزه بازی های رقابتی و ادامه یافتن ارتباط دوستانه ما در تلگرام، پلتفرم این پیام رسان را برای این بازی برگزیدم. در نهایت کدنویسی این بازی در حدود ۲ یا ۳ هفته انجام شد. متوجه شدم قوانین و ساختار جدیدی که من برای بازی پیاده کرده بودم موجب می شد که در این بازی جنگ برای کشور های بزرگ و عظیم پرهزینه تر از کشورهای کوچک باشد که این باعث می شد که یک کشور بزرگ و طماع دچار شکست های متعدد و پرهزینه شود. به دلیل شباهت این الگو با الگوی گسترش ابتدایی قلمرو آلمان و سپس شکست آن در جنگ جهانی دوم، واژه Bit و Hitler را با یکدیگر ترکیب کرده و نام Bitler را برای آن انتخاب کردم.

نحوه کارکرد بازی

ابتدا می بایست ربات `bitlgamebot@` را `/start` کنید. سپس ربات را به گروهی که می خواهید در آن با دیگران بازی کنید اضافه کنید. برای تنظیم زبان ربات می توانید از دستور `/setlang` استفاده کنید. برای ایجاد یک بازی جدید دستور `/newgame` را در گروه ارسال کنید. بازی ایجاد می شود و شما عضو بازی می شوید، حال باید به دیگران بگویید که بر روی دکمه "عضو شدن" کلیک کنند. ربات وارد شدن آن ها به بازی را اعلام می کند. در نهایت برای شروع بازی دستور `/startgame` را ارسال کنید. به یاد داشته باشید که باید حداقل دو نفر و حداکثر ۲۷ نفر در بازی عضو شده باشند. پس از آغاز بازی توسط ربات، نقشه بازی در قالب یک لینک به گروه ارسال می شود. با باز کردن لینک می توانید رنگ انتخابی ربات برای کشور شما و موقعیت جغرافیایی کشور خود را در نقشه مشاهده کنید.

منابع بازی

در این بازی ما سه نوع منبع ارتش، اقتصاد و جمعیت را داریم که به تفکیک توضیح داده شده اند:

- **اقتصاد:** اقتصاد برای کشور شما یک منبع امن و مطمئن است. این منبع همیشه بر شانس شما برای پیروزی در جنگ با یک ایالت یا کشور دیگر تأثیر مثبت دارد. اقتصاد کشور شما همچنین شما را از نظر دفاعی تقویت می کند.

- **جمعیت:** جمعیت یک شمشیر دولبه است. این منبع می تواند تأثیر زیادی در شانس شما برای پیروزی در جنگ داشته باشد، یا می تواند تأثیر اندکی داشته باشد زیرا ضریب تأثیر جمعیت در هر بار حمله متفاوت است. یعنی یا از آن چه که هست موثرتر است یا کمتر از مقدار واقعی خود در جنگ تأثیر دارد! در مورد ظرفیت دفاعی نیز همین مسئله وجود دارد.

- **ارتش:** ارتش یک منبع لازم برای جنگ است. تأثیر ارتش بر شانس پیروزی در جنگ اندک است. ارتش مانند جرقه ای لازم برای شروع جنگ می باشد.

در ابتدای بازی به کشور هر بازیکن فارغ از موقعیت جغرافیاییش، ۳۰۰ امتیاز اقتصاد و جمعیت داده می شود. ولی قدرت ارتش ۰ می باشد.

همچنین در بیتلر از منابع مذکور دو نوع داریم:

- **منابع ایالتی:** همان امتیاز هایی هستند که بر روی نقشه بازی می بینید. این منابع به طور ذاتی برای هر ایالت وجود دارند و تغییر نمی کنند. توجه کنید که ارتش یک منبع ایالتی محسوب نمی شود. برای درک بهتر این منابع می توان به دنیای واقعی رجوع کرد. به طور مثال در ایران استان خوزستان سرشار از نفت است و از این نظر غنی است اما استان های دیگر مانند خراسان رضوی دارای چنین منابعی نیستند. این منابع مخصوص همان استان است و چه آن استان جزو ایران باشد یا نباشد، منابع آن استان تغییر نمی کند بلکه این ایران است که اگر استانی مانند خوزستان را داشته باشد منابع نفتی دارد و اگر نداشته باشد از این منابع بی بهره است. در بازی بیتلر نیز در طی بازی بازیکنان می توانند با تصرف ایالت ها، منابع آن ها را به کشور خود افزوده کنند. اما عدد امتیاز منابع ایالت ها تغییر نمی کند، زیرا منابع هر ایالت مخصوص همان ایالت است و با تصرف آن توسط بازیکنان دچار تغییر نمی شود.

- **منابع کشوری:** در واقع منابعی هستند که شما در طول بازی، مستقل از ایالت های تحت سلطه خود به دست می آورید. این منابع می توانند مقدار منفی نیز داشته باشند که به معنای بدهی یا خسارت وارده بر آن ها می باشد. شما با تقویت آن ها می توانید آن ها را جبران کنید.

برای مشاهده وضعیت کشور خود می توانید در چت خصوصی ربات گزینه "وضعیت کشور" را انتخاب کنید تا اطلاعاتی از منابع برای شما ارسال شود. البته می توانید با ارسال دستور `/allstatus` در گروه، وضعیت همه کشور ها را در یک پیام دریافت کنید. توجه داشته باشید که اطلاعاتی که ربات از منابع به شما می دهد، مجموع منابع ایالتی و کشوری می باشند.

نوبت های بازی

پس از ارسال نقشه، ربات اعلام می کند که نوبت چه کسی است. آن فرد می بایست به چت خصوصی ربات مراجعه کند تا نوبت خود را اجرا کند. در هر نوبت شما می توانید کار های زیر را انجام دهید:

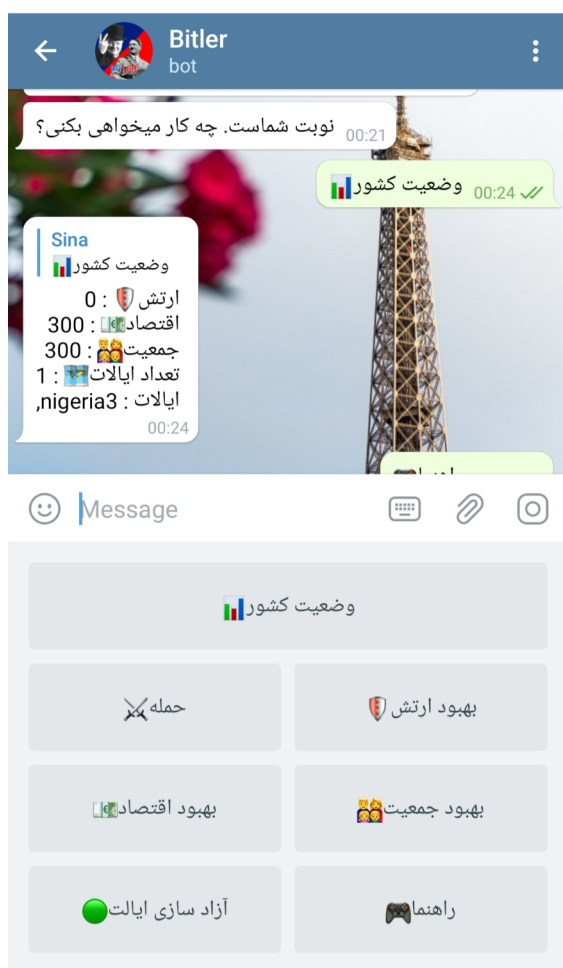
- **بهبود ارتش:** به صورت تصادفی به مقدار ۱ تا ۶ امتیاز به ارتش شما اضافه می کند.
- **بهبود اقتصاد:** وابسته به میزان اقتصاد فعلی شما مقداری امتیاز را به صورت تصادفی به اقتصاد شما اضافه می کند.
- **بهبود جمعیت:** وابسته به میزان جمعیت فعلی شما مقداری امتیاز را به صورت جمعیت به اقتصاد شما اضافه می کند.
- **حمله:** حمله به ارتشی حداقل با امتیاز ۱ نیاز دارد. شما می توانید به یک ایالت هم مرز با سرزمینتان حمله کنید. برای پیروزی در جنگ شما باید منابع بیشتر و شانس بیشتری نسبت به ایالت یا کشور هدف حمله خود داشته باشید. در صورتی که تمایل به حمله داشته باشید، شانس برد شما قبل از حمله، به شما نمایش داده می شود. در صورت تایید نهایی حمله انجام می شود و نتیجه آن در گروه اعلام می شود.
- **آزاد سازی ایالت:** در صورت تمایل می توانید یکی از ایالت های تحت سلطه خود را آزاد کنید. در صورتی که منابع کشوری شما منفی باشد به مقدار منابع ایالت آزاد شده به آن ها اضافه می شود. به عبارتی با

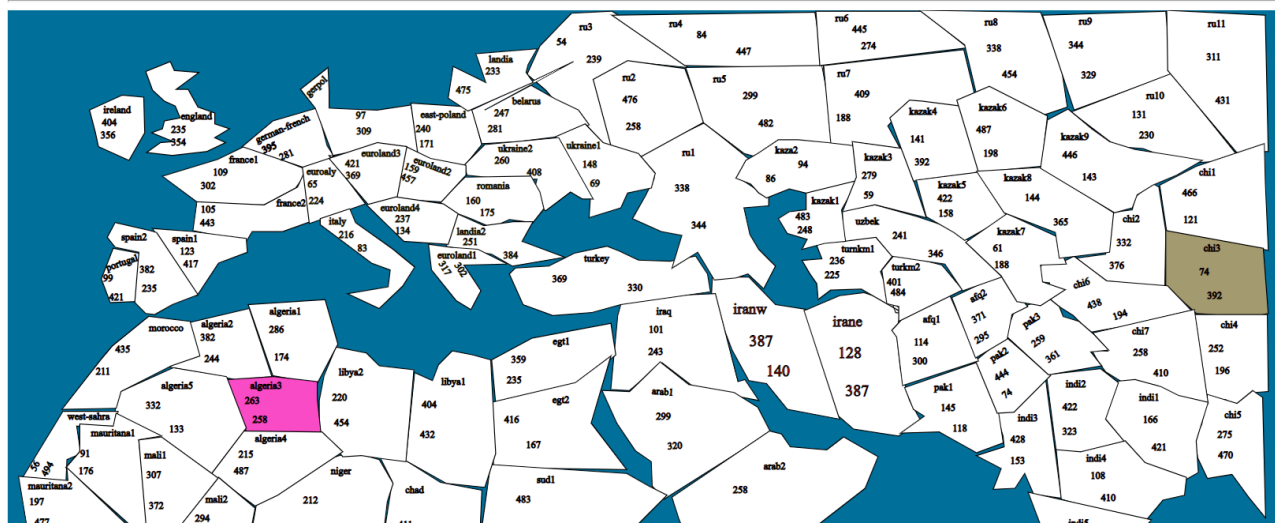
آزادسازی ایالت علاوه بر کاهش دسترسی دیگران به مرز های خود، می توانید بدهی های کشوری خود را نیز پرداخت کنید.

نکته مهم : برای بازی هایی با تعداد بازیکن کمتر و آن هایی که می خواهند در مدّت زمان کوتاه تری بازی کنند نقشه کوچکتری به نام منطقه چین افزوده شده است. برای اینکه بازی در این نقشه اجرا شود، موقع ایجاد یک بازی، می توانید از دستور newchina / استفاده کنید.

هدف نهایی و پیروزی

بازیکن ها می بایست با تقویت منابع و حمله به ایالت های دیگر، کشور خود را تقویت کنند و پس از ایجاد مرز مشترک با دیگر بازیکنان به آن ها حمله کنند. بازی زمانی به پایان می رسد که بازیکنان در طی نبرد هایشان با یکدیگر، یکی یکی از بازی حذف شده و فقط یکی از آن ها باقی بماند. بازمانده بازی به عنوان تنها قدرت جهان، پیروز بازی محسوب می شود.





فناوری های استفاده شده در پیاده سازی بازی

برای پیاده سازی این بازی از زبان برنامه نویسی php، دیتابیس MySQL و پلتفرم ربات تلگرام استفاده شده است. همچنین بهره گیری از فریمورک Yii2 و افزونه ی yii2-bot-telegram به پیاده سازی این بازی سرعت بیشتری داده است. به طور جزئی تر، تلگرام رابطی بین کاربر و سرور بازی می باشد. بازیکن ها از طریق تلگرام به ربات دستوراتشان را ارسال می کنند و تلگرام هم آن دستورات را به سرور می رساند. سپس سرور بازی پردازش های لازم را انجام می دهد و نتیجه آن را به تلگرام ارسال می کند. در نهایت تلگرام نتیجه دریافت شده را در قالب ربات بیتلر به اطلاع بازیکنان می رساند.

ویژگی های آموزنده بیتلر

- ۱ تقویت قدرت تصمیم گیری با به چالش کشیدن آن
- ۲ بهبود قدرت تمرکز
- ۳ تقویت مهارت آینده نگری و برنامه ریزی

قابلیت هایی برای آینده

- ۱ افزودن نقشه های بیشتر و زیباتر به بازی یا ایجاد نقشه متفاوت برای هر بازی.
- ۲ افزودن انواع مختلف حملات، مانند حملات هوایی، موشکی، شیمیایی و هسته ای، طوری که هر کدام کاربرد مخصوص به خود را در حمله داشته باشند. مثلاً حمله هوایی می تواند تنها به منابع اقتصادی ایالت مورد حمله خسارت بزند تا بازیکن در حمله زمینی شانس بیشتری برای تصاحب آن داشته باشد.
- ۳ ارسال گیف از شیوه حمله به هر ایالت پس از حمله.
- ۴ برگزاری مسابقات داخلی و بین المللی بیتلر.
- ۵ افزودن دستاورد به بازی. یعنی بازیکن ها با رسیدن به بعضی وضعیت های دشوار (مثلاً داشتن اقتصاد بیشتر ۵۰۰۰۰ در یک بازی) این وضعیت برای آن ها به عنوان یک دستاورد ثبت شود. این قابلیت موجب می شود که بازیکن ها انگیزه ای بیشتر از صرفاً پیروزی برای بازی کردن داشته باشند.
- ۶ افزودن قابلیت رتبه بندی و امتیازدهی بازیکنان. با استفاده از این قابلیت ربات می تواند برای هر بار پیروزی یک نفر، وابسته به وضعیت پایانی بازی امتیاز خاصی را برای آن فرد ثبت کند تا عملکرد خود را نسبت به دیگر بازیکنان در جهان ارزیابی کند.
- ۷ افزودن ماموریت به بازی. به طور مثال بازیکن ها می توانند با انجام ماموریت های مختلفی که از کشور های ابرقدرت به آن ها محول می شود، کمک نظامی و اقتصادی دریافت کنند.
- ۸ افزودن قابلیت تیمی. یعنی بازیکن ها از ابتدا گروه بندی شوند و با پیروزی و غلبه یک گروه بر دیگر گروه ها، بازی به اتمام برسد.
- ۹ افزودن قابلیت انتقال منابع. یعنی بازیکن ها بتوانند مقدار دلخواهی از منابع خود را برای کمک به یکدیگر انتقال دهند. این ویژگی برای بازی های تیمی بسیار مفید است.
- ۱۰ افزودن پایان های متفاوت به بازی. بازی می تواند اهداف مختلفی مانند رسیدن به یک ایالت قدرتمند مشخص، یک وضعیت اقتصادی یا نظامی مشخص و یا حالت های دیگری برای پایان و پیروزی بازیکنان داشته باشد.
- ۱۱ پشتیبانی از پیامرسان های داخلی. ربات می تواند برای پیامرسان های بومی نیز توسعه داده شود تا به رونق این اکوسیستم داخلی کمک فراوانی شود.

منابع

۱. <https://www.w3schools.com>
۲. <https://www.yiiframework.com>
۳. <https://core.telegram.org/bots>
۴. <https://www.taptap.io/app/213022>

پیوست ها

- ۱ کانال تلگرام توسعه دهنده : T.me/SinaApps
- ۲ نشانی ربات بیتلر : T.me/BitlerGameBot
- ۳ نشانی گروه رسمی بیتلر(انگلیسی) : T.me/BitlerGroupEng
- ۴ نشانی گروه رسمی بیتلر(فارسی) : T.me/BitlerGroup