

بازی؛ از سرگرمی تا صنعت

چون فردی که آموزش می‌بیند را سر ذوق می‌آورد. دوم جنبه تکرارپذیری بازی است که باعث نهادینه شدن آموزش می‌شود. بازی کردن می‌تواند هدف‌های گوناگون و بعضاً ترسناکی داشته باشد، مانند قدیمی‌ترین بازی با توپ جهان که مایاها با هدفی مذهبی انجام می‌دادند و در آن تیم بازنده باید برای خدایان قربانی می‌شد. امروزه وقتی اسم بازی را می‌شنویم، ناخودآگاه بازی‌های رایانه‌ای یا گیم در خاطرمان می‌آید. بازی به فعالیتی گفته می‌شود که فرد با دستگاه انجام می‌دهد و نتیجه آن رسیدن به احساس رضایت و تفریح است. بازی، اسامی و انواع مختلفی دارد، مثل بازی رایانه‌ای یا بازی ویدئویی و اصطلاح گیم پرکاربردترین اسم در این صنعت به حساب می‌آید. پیشینه بازی‌های رایانه‌ای به اواخر دهه پنجاه میلادی می‌رسد، زمانی که مهندسان و برنامه‌نویسان با کامپیوترهای مخصوص اقدام به ساخت بازی کردند.

آیا تابه حال هنگام بازی یا پس از آن، این سؤالات ذهنتان را مشغول کرده است که بازی چیست؟ یا بازی از چه زمانی همراه بشر بوده است؟ بازی از نظر علمی، فعالیتی صرفاً مخصوص کودکان نیست و هر فعالیت اختیاری که برای ایجاد لذت و دارای قواعد باشد، بازی محسوب می‌شود. بازی لازمه حیات و بقای بشر بوده و هست. فرقی نمی‌کند انسان چقدر پیشرفت کرده، چون بازهم نیازمند بازی کردن خواهد بود. هدف از بازی کردن می‌تواند دلایل مختلفی داشته باشد و مهم‌ترین آن آموزش است. بازی کردن تا به امروز نه تنها اهمیت خود را از دست نداده بلکه روزه‌روز بر اهمیت آن افزوده شده که دو دلیل می‌توان برای آن بیان کرد: نخست جنبه سرگرمی بازی است،

امیرحسین حیدری

خبرنگار



بازی روی صفحه رادار



در سال ۱۹۵۲ بود که الکساندر سندی داگلاس موفق شد بازی XOX (همان بازی آشنای دوز) را بر روی رایانه‌ای مخصوص که از فناوری لامپ کاتدی بهره می‌برد اجرا کند؛ اما این موفقیت، چون سال‌های سال بود که مردم با آن روی کاغذ سرگرم می‌شدند، به عنوان اولین بازی ویدئویی به ثبت نرسید. بار دیگر در سال ۱۹۵۸ یک شبیه‌ساز تنیس تولید شد؛ این بازی که (TENNIS FOR TWO) نام داشت دارای دو کنترلر بود که هر کدام دو استیک (شوک) داشت؛ یکی برای تنظیم زاویه ضربه و دیگری برای تغییر مکان ضربه و در صفحه‌ی رادار! اجرا می‌شد. چهار سال بعد

استیو راسل آمریکایی در دانشگاه ام‌آی‌تی اتفاق تازه‌ای رقم زد. بازی راسل برخلاف تجربه‌های ساخت بازی قبل از خود که صرفاً بازی‌هایی قدیمی بودند که روی مانیتور به نمایش در می‌آمد، یک بازی کاملاً جدید بود و توانست عنوان اولین بازی ویدئویی تاریخ را کسب کند؛ نام این بازی (SPACEWAR) بود و گیم پلی آن شامل دوسفینه بود که قابلیت حرکت و مانور داشتند و به دور سیاه‌چاله مرکز صفحه می‌چرخیدند؛ اما نکته مهم اینجاست که این بازی‌ها خارج از دسترس عموم مردم بودند زیرا ساخت بازی بسیار هزینه‌بر بود و مردم تا یک دهه بعد، از لذت بازی‌های ویدئویی بی‌بهره بودند.

ظهور جعبه قهوه‌ای



یک دهه بعد رالف بائر به کمک ویلیام هریسون و ویلیام راش توانست اولین سیستم سازگار با تلویزیون‌های معمولی به اسم جعبه قهوه‌ای را بسازد و این گونه نسل اول کنسول‌های خانگی ساخته شد و چهار سال بعد شرکت (MAGNAVOX) جعبه قهوه‌ای را به تولید انبوه رساند و با نام (MAGNAVOX ODYSSEY) روانه بازار کرد. با گذشت زمان، بازی‌های مختلفی برای رایانه‌ها تولید شد اما این صنعت نوظهور در سال ۱۹۷۴ قدمی جدی برای پیشرفت برداشت؛ در این سال، بازی (MAZE WAR) اولین بازی سبک شوتر اول شخص و اولین بازی سه بعدی تمام صفحه توسط استیو کالی ساخته شد.

با ظهور نسل اول کنسول‌های خانگی، صنعت گیم به ثبات نسبی رسید اما این کنسول‌ها یک مشکل بزرگ داشتند؛ این کنسول‌ها به علت داشتن سخت افزار اختصاصی، تنها قادر به اجرای یک بازی خاص بودند و اگر کسی می‌خواست بازی دیگری را تجربه کند، باید کنسول دیگری می‌خرید! در این زمان بود که کارتریج‌ها از راه رسیدند. در سال ۱۹۷۶، کمپانی (FAIR CHILD) با تلاش جری لاونسن توانست کارتریج‌ها را به کنسول‌ها اضافه کند و این گونه اولین کنسولی که می‌شد با آن بازی‌های مختلف را تجربه کرد با نام چنل‌اف روانه بازار شد.

ورود کارتریج‌ها



پس از کنسول چنل‌اف و با ورود کارتریج‌ها و ریزپردازنده‌ها، بسیاری از شرکت‌ها با دیدن اشتیاق مردم برای تجربه بازی‌های جدید، روی به ساختن بازی‌هایی آوردند که از هوش مصنوعی بهره می‌برد. همچنین در این دوره رنگ‌هایی که درون بازی استفاده می‌شد، زیاده‌تر شده بود و صنعت گیم، نسل دوم کنسول‌های خانگی را رونمایی کرد. تنها چند ماه بعد از کنسول نوآور چنل‌اف، کمپانی آتاری کنسول خاطره‌انگیز (ATARI 2600) را روانه بازار کرد. این کنسول علاوه بر شکستن رکورد فروش، سال‌های زیادی به عنوان بهترین کنسول خانگی در خانه‌ها ماند. البته در نسل دوم، کنسول‌های دیگری نظیر

اینتل ویژن هم عملکرد موفق‌تری داشتند اما نتوانستند به موفقیت آتاری دست پیدا کنند. روند موفقیت کنسول‌های خانگی نسل دوم تا اوایل دهه هشتاد میلادی ادامه داشت و بازی‌های معروفی نیز عرضه شد؛ بازی‌هایی مانند پک‌من، پیت فال و بازی معروف (SPACE INVADERS)؛ اوایل دهه هشتاد میلادی این روند موفقیت به چند دلیل ناگهان متوقف شد و شرکت‌های بسیاری ورشکست شدند. از دلایل اصلی این سقوط آزاد صنعت گیم می‌توان به سه مورد اشاره کرد: ۱- پر شدن بازار از کنسول‌های گوناگون ۲- پیشی گرفتن کمیت از کیفیت ۳- تزلزل آتاری.