



امروزه تولید بازی در جهان، علاوه بر آن که می تواند سود سرشاری را نصیب سازندگان آن کند، به عنوان یک ابزار فرهنگی نیز شناخته می شود. در قسمت «درباره ما» بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است:

«بازی های ویدئویی و رایانه ای به لحاظ تأثیرگذاری خود در زمینه فرهنگ سازی، رشد و تکوین شخصیت فرهنگی و علمی و ایفای نقش های آموزشی و کمک آموزشی و همچنین پر کردن بخشی از اوقات فراغت گروه های سنی مختلف جامعه از جایگاه ویژه ای و مهمی برخوردار می باشند. بنا به اهمیت مزبور، توجه بیش از پیش به برنامه ریزی برای تولید محصولات فرهنگی جدید (همچون بازی های رایانه ای مناسب) و اهتمام ویژه به امر نخبگان جهت شناسایی و ساماندهی آنان به منظور بهره گیری بهتر از این قشر ممتاز از ضرورت بالایی برخوردار است.»

از این جملات می توان به اهمیت تولید بازی مناسب و ارائه آن پی برد.

ایران عزیزمان، سرشار از بازی های بومی و محلی است. که متأسفانه بدون توجه به نشر آن ها، این بازی ها در معرض نابودی است و جای آن را بازی های کاذب اینترنتی و آنلاین گرفته است.

اما برای شما شرکت کنندگان در چهارمین دوره قهرمانی مباحثه علمی:

از شما می خواهیم که یک بازی طراحی کنید. یک بازی که نیاز به تحرک و جنب و جوش داشته باشد. بگذارید خودمان برایتان مثالی بزنیم:

همه شما با بازی فوتبال و کم و بیش با قوانین آن آشنایی دارید. در این بازی دو تیم ۱۱ نفره به مصاف هم می روند که در نهایت تیمی که بیشترین گل را در دروازه تیم حریف وارد کند، پیروز بازی است.

بیابید با استفاده از همین بازی یک بازی خلاقانه طراحی کنیم. اسم این بازی خلاقانه را می گذاریم: فوتبال مقید!

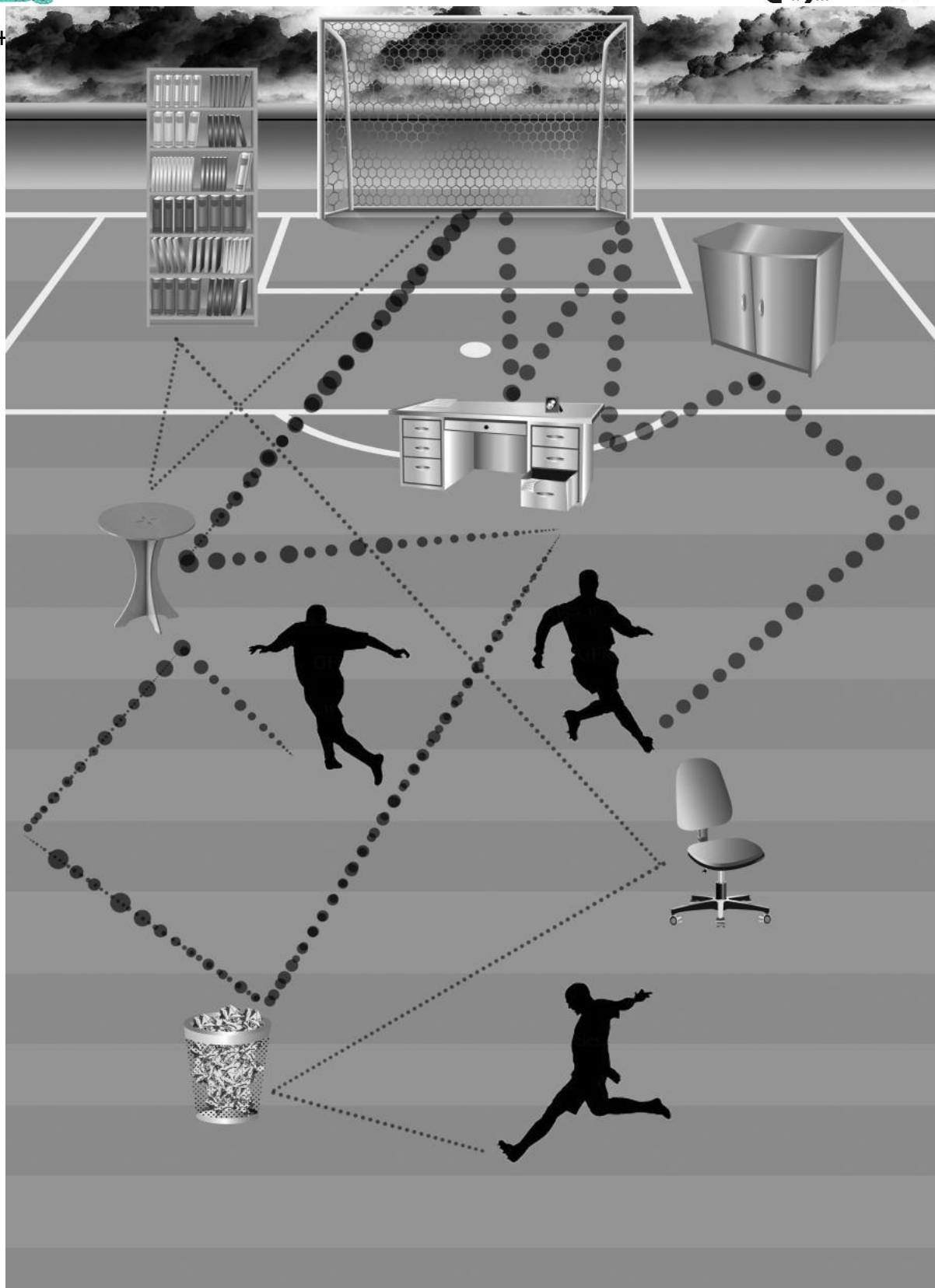
در این بازی قواعد حرکت بازیکنان و وضعیت زمین فرق دارد. در واقع به جای این که هر فرد آزادانه بتواند حرکت کند، فقط می تواند به صورت اشعه های نور حرکت کند. به هر جایی که می خورد بازتاب می شود! یعنی در واقع باید با همان زاویه ای که برخورد کرده است، برگردد. دقیقاً مثل وقتی که اشعه های نور به جایی برخورد می کنند. در مسیر حرکتش، هر جایی که توپ به او رسید می تواند توپ را به طرف دروازه مقابل شوت کند. قانون برد همان است. یعنی هر تیمی که بیشترین گل را بزند پیروز میدان است. اما بازی دروازه بان ندارد. پس باید جوری حرکاتشان را تنظیم کنند که همیشه یک نفر در حوالی دروازه باشد تا بتواند مانع از ورود توپ به دروازه تیمشان شوند.

در وسط زمین فوتبال در حالت عادی وسیله ای وجود ندارد و زمین باید خالی از هرگونه وسیله ای باشد. اما در فوتبال مقید، وسایلی در وسط زمین به عنوان مانع قرارداده می شود تا بازیکنان با برخورد با آن وسایل، مسیر حرکتشان عوض شود.

این بازی نمونه ای از یک بازی خلاقانه است. در واقع یک بازی، استحاله کرده و تغییر ماهیت داده است.

(تصویر شماتیکی از این بازی را در صفحه بعد می بینید.)

۸ +



اما شما باید چه کنید: صرفاً کافی است که یک بازی ۴ نفره طراحی کنید. بازی ای که هر گروه بتواند آن را انجام دهد و امتیاز بگیرد و با دیگر گروه ها بتوان امتیاز آن گروه را مقایسه کرد. بگذارید بیشتر توضیح دهیم.

شما در برنامه مباحثه به صورت گروهی در حال انجام فعالیت هستید. و با دیگر گروه ها به صورت مستقیم رقابت ندارید. اما در هر مرحله امتیازاتی کسب می کنید که در نهایت منجر به قهرمانی یک تیم در مسابقات می شود.



شما هم باید بازی خود را به گونه ای طراحی کنید که هر گروه ۴ نفره بتواند آن را انجام دهد و امتیاز بگیرد. و در نهایت گروه ها باهم مقایسه شوند.

طراحی بازی، ۱۲ امتیاز و اجرای آن ۸ امتیاز خواهد داشت.

اما قوانینی که باید در طراحی بازی خود رعایت کنید:

۱. اجرای بازی شما باید ۲۵ دقیقه طول بکشد. در واقع طبق این زمان بندی باید عمل کنید:

نوع فعالیت	زمان پیشنهادی
آماده سازی بازی و توضیح برای گروه ها	۵ دقیقه
بازی گروه ها	۱۵ دقیقه
ارزیابی از گروه ها در مورد کارتان	۵ دقیقه

۲. توضیحات بازی خود را باید به صورت مکتوب به هیئت داوران تحویل دهید. در توضیحات خود باید مشخص کنید که هر تیمی در چه صورتی پیروز است.

۳. شما برای طراحی بازی خود فقط و تاکید می کنیم فقط باید از وسایل زیر استفاده کنید:

- یک عدد خط کش
- دو عدد بطری نوشابه
- سه عدد توپ پلاستیکی
- چهار عدد قاشق
- یک رول چسب پهن شیشه ای یا کاغذی (لازم نیست تمام آن مصرف شود. هر مقدار که لازم بود مصرف شود. اما باید حتما از آن استفاده کنید.)
- دومتر پارچه قرمز رنگ
- پنج متر نخ شیرینی
- هشت عدد لیوان یکبار مصرف
- یک عدد پارچ پلاستیکی
- پنج عدد بادام

از بین این ۱۰ وسیله، شما باید ۵ وسیله را انتخاب کنید و با کمک آن ها بازی را طراحی نمایید. تاکید می کنیم که استفاده از ۵ وسیله در طول بازی الزامی است. در ضمن در طول بازی به وسایل آسیبی نباید برسد. (به جز چسب پهن البته)

بدیهی است که تهیه این وسایل بر عهده ماست.

۴. بازی باید تحرک داشته باشد. یعنی از دویدن و امثالهم استفاده بهینه کنید !



۵. پس از انجام بازی باید فرمی را به صورت ارزیابی توصیفی به دیگران بدهید تا در مورد کار شما نظر بدهند. تاکید می‌کنیم که قرار است کار شما توصیف شود و نه این که به کار شما نمره ای داده شود. پس سؤالاتی دقیق طراحی کنید. به طور مثال، قرار نیست که دیگران به طراحی بازی شما نمره ۵ دهند. بلکه قرار است سؤالاتی پرسید که فرد مقابل کار شما را دقیق توصیف نماید. مثال هایی از این سؤالات:

- به نظر شما هدف از انجام این بازی چه بود؟
- به نظرتان کدام قسمت بازی بهتر اجرا شد؟
- در اجرای کدام قسمت ضعف دیدید؟
- در این بازی کدام مهارت شما تقویت شد؟
- و....

ذکر این نکته ضروری به نظر می‌رسد که شما با این سؤالات قرار است نظر گروه های مقابل خود را ارزیابی کنید. پس در طراحی سؤالات دقت لازم را به خرج دهید.

امیدواریم به تعداد گروه ها، بازی خوب ارائه شود. موفق هستید با توکل برخدا.

بازی هایی که طراحی می‌کنید تا تاریخ ۱ اسفندماه به رایانامه دبیرخانه به نشانی takalif@idebate.ir ارسال نمایید.

منتظر بازی های خوب و جذاب شما در کاردوی دوم هستیم.

در پناه حضرت حق...