



2010

تاریخچه بازی های کامپیوتری



Rostami & khirabady

hamedkh2007 @ YAHOO! .com



فهرست مطالب

• مقدمه

• تقویم تاریخ بازی های کامپیوتری

• فصل اول : نگاهی به بازهای ویدئویی

– یک بازی ویدئویی دقیقاً چیست؟!

– بررسی تکامل بازی های کامپیوتری

• فصل دوم : مراحل ساخت یک بازی

• فصل سوم : انواع بازی های کامپیوتری

• فصل چهارم : تأثیرات بازی های کامپیوتری

– اثر بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان

– اثرات بازی های رایانه ای بر بزرگسالان

• فصل پنجم : بررسی اهداف بازیهای کامپیوتری

– اهمیت بازی های رایانه ای

– اهداف سیاسی یا ترویج خشونت

• فصل ششم : بازی های آنلاین

• فصل هفتم : مقایسه قیمت بازی ها در ایران و دیگر کشور ها

• فصل هشتم : بازی های ایرانی



مقدمه

بازی فعالیتی مفرح است، که از يك يا چند بازیکن تشکیل شده است. و عبارت است از:

الف: هدفی که بازیکنان در پی به دست آوردن آن هستند

ب: يك سري از قوانین و مقررات که می کند، بازیکنان چه کاری را باید انجام

دهند.

بازی عموماً برای کسب لذت و سرگرمی انجام می شود.

بازی ها ممکن است شامل يك بازیکن انفرادی باشند. ولی در اغلب اوقات بین دو و یا گروهی از افراد انجام می شود. انجام فعالیت هایی که خارج از قانون و مقررات باشد معمولاً به تغلب و خطا می انجامد.

در تاریخ بشری، مردم برای سرگرمی و ایجاد اوقات شاد به بازی و مسابقه مبادرت می ورزیدند؛ و

بسیاری از اشکال بازی با تمام جزئیات و نحوه انجام آن در جوامع بشری موجود می باشد



نظریه ها

پروفسور دیوید کلی در مقدمه کتاب معروف خود به نام **هنر استدلال**، مفهوم بازی را به عنوان يك تفریح و

سرگرمی قانونمند که به وسیله يك هدف مورد توجه قرار می گیرد، تعریف کرده است

این تعریف به خوبی اکثر مفاهیم بازی را دارد اما کاملاً تمام جوانب آن را دربر نمی گیرد. برای مثال بازی

های جنگی و ورزش هایی که اغلب برای سرگرمی و لذت انجام نمی شوند، از این مقوله مجزا هستند

در بررسی های علمی که توسط دکترلودوینگ ویتگنس تین انجام گرفته است اشاره می شود که نمی

توان مفهوم بازی را به يك نوع تعریف و مفهوم ساده بیان کرد بلکه آن بازی ها را باید تحت قوانین و مقررات

و شباهت های بین آنها مورد بررسی قرار داد

در جای دیگر استفان لینهارت می گوید «مردم می گویند باید، بین **بازی** و **زندگی واقعی** یکی را

برگزینند، ولی من فکر می کنم که این ادعای دوگانه بسیار خطرناک است»

یک نگاه کوتاه به تقویم تاریخیچه ی بازیهای ویدئویی

-- **1958** آزمایش معروف ویلیام هیگین بوتام با نام "Tennis For Two" در آزمایشگاههای Brookhaven به نمایش در آمد. در این آزمایش میشد کنترل صفحه ی نمایش را برای بازی کردن به عهده گرفت، هر چند که تا به امروز بسیاری بر این عقیده اند که این آزمایش یک بازی واقعی نبوده است

-- **1962** نسخه ی نهایی بازی SpaceWar! در دانشگاه MIT نوشته میشود که بعدها این بازی تبدیل به ایده ی اولیه ی نولان بوشنل برای ساخت بازی Computer Space در سال 1971 میشود.

-- **1966** Ralph Baer یک مقاله ی چهارصفحه ایی در مورد اینکه چگونه میتوان بازیهای تعاملی را بر روی دستگاههای تلویزیون اجرا کرد مینویسد

-- **1971** اولین دستگاه ژتونی بازیهای ویدئویی با بازی معروف Computer Space که توسط نولان بوشنل نوشته شده بود ساخته میشود.

(-- **1972** شروع اصلی صنعت بازی) کنسول ساخته شده توسط Ralph Baer با نام Magnavox Odyssey عرضه میشود. بازی معروف PONG که توسط بوشنل نوشته شده بود برای اولین بار بر روی دستگاههای Arcade عرضه شده و تبدیل به اولین بازی پرفروش تاریخ میشود

-- **1973** صنعت بازیهای Arcade شروع به اوج گرفتن میکند و شرکتهایی نظیر Chicago Coin , Midway , Ramtek , Kee Games (و Taito , Allied Leisure) که بطور مخفیانه توسط Atari خریداری شده بود) شروع به فعالیت میکنند

-- **1974** بازی Tank از شرکت Kee Games اولین بازی ایی است که اقدام به ذخیره ی اطلاعات گرافیکی بازی بر روی ROM میکند. بازی TV Basketball اولین بازی Arcade ایی است که از اشکال شبیه به انسان به جای مربعها و یا ماشینها برای نشان دادن افراد درون صحنه استفاده میکند

-- **1975** بازی Gun Fight ساخته شده توسط شرکت Midway اولین بازی ایی است که اقدام به استفاده از یک میکروپروسسور میکند. بازی Steeplechase از شرکت Atari اولین بازی 6 نفره و بازی Indy 800 اولین بازی 8 نفره از شرکت Kee Games که همراه با 8 فرمان و گاز برای بازیازها طراحی شده بود (این بازی همچنین از یک CRT رنگی نیز استفاده میکرد)

-- **1976** چیپ AY-3-8500 از شرکت General Instruments عرضه میشود که تمامی مدارهای منطقی لازم را برای بازیهای ویدئویی داشت. بازی FairChild به عنوان اولین بازی مبتنی بر کارتریج عرضه میشود. بازی Night Driver شرکت Atari اولین بازی ایی است که دید اول شخص را شبیه سازی میکند هر چند که یک دید واقعی سه بعدی نداشت. بازی Breakout شرکت Atari عرضه میشود

-- **1977** اولین سقوط و شکست صنعت بازی در این سال به وقوع میپیوندد و بسیاری از شرکتها از دور رقابت و صنعت خارج میشوند. کنسول VCS شرکت آتاری عرضه میشود (که بعدها اسمش به Atari 2600 تغییر پیدا کرد). در کشور ژاپن شرکت Nintendo اولین بازی کامپیوتری رنگیش را با نام Color TV Game 6 عرضه میکند. بازی Arcade شرکت Kee Games با نام Super Bug اولین حرکت Scrolling چهار جهته را معرفی میکند

-- **1978** بازی معروف Space Invaders عرضه شده و تبدیل به ایده ی اولیه ی بسیاری از بازیهای شوترهای Vertical میشود. بازی Arcade شرکت آتاری با نام Football حرکت Scrolling دو جهته را معرفی میکند

-- **1979** شرکت VectorBeam بازی Warrior را عرضه میکند که اولین بازی مبارزه ایی تک به تک محسوب میشود. بازیهای شرکت آتاری که هر دو از گرافیک برداری استفاده میکنند با نامهای Asteroids و Lunar Lander عرضه میشوند. بازی Galaxian از شرکت Namco اولین بازی ایی است که کاملاً از سیستم رنگی RGB استفاده میکند. بازی بسیار معروف Puck-Man که بعدها به Pac-Man تغییر نام یافت) در ژاپن عرضه میشود

-- **1980** بازی Pac-Man در آمریکای شمالی به همراه بازیهای تاثیرگذار دیگری همچون Battlezone و Defender عرضه میشوند. بازی Battlezone از شرکت آتاری اولین بازی ایی است که سیستم سه بعدی واقعی را در یک بازی پیاده سازی میکند. بازی Ultima تبدیل به اولین بازی کنسولهای خانگی میشود که از Scrolling چهارطرفه بهره میبرد. بازی

StarFighter اولین بازی ایی است که در داخل یک دستگاه مثل هواپیما قابل بازی بود و همچنین از یک سیستم امتیازدهی برای بازیها استفاده میکرد

-- 1981 بازی Doneky Kong از شرکت Nintendo و همچنین بازی Tempest از آتاری عرضه میشوند. سود بازیهای Arcade در ایالات متحده به 5 میلیارد دلار میرسد

-- 1982 بازی Q*bert از شرکت Gottlieb عرضه میشود. بازی Arcade شرکت Sega با نام Zaxxon اولین بازی ایی میشود که در تلویزیون بصورت تجاری تبلیغ میشود. در ادامه ی همین سال سود بازیهای Arcade شروع به سقوط کردن میکنند و به نظر میرسد که اینبار سقوط و شکستی بزرگتر از سال 1977 در انتظار صنعت بازی است.

-- 1983 سقوط دوم صنعت بازی در این سال باعث تاثیر بر سیستم بازیهای کنسولهای خانگی میشود. کنسول خانگی شرکت نینتندو با نام Famicom عرضه میشود. بازی I Robot از شرکت آتاری اولین بازی ایی است که از سیستم گرافیکی Raster استفاده میکند و همچنین از چند ضلعیهای برای نشان دادن مدلها سه بعدی بازی استفاده میکند. بازی برداری آتاری با نام Star Wars عرضه میشود.

-- 1984 سقوط و شکست صنعت بازی همچنان ادامه دارد. شرکت RDI کنسول خانگی Halcyon را عرضه میکند که از دیسکهای لیزری بر خلاف کارتریج های رایج آن زمان استفاده میکند

-- 1985 نینتندو نسخه ی جدیدی از کنسول Famicom ش را با نام Nintendo Entertainment System (NES) در آمریکا عرضه میکند. موفقیت این کنسول باعث خاتمه یافتن "شکست و سقوط بازیهای ویدئویی" میشود. از طرفی نینتندو بازی Super Mario Bros را طراحی میکند که تبدیل به یکی از پرفروشترین بازیهای ویدئویی تمام تاریخ میشود Alex Pajitnov. بازی Tetris را طراحی میکند

-- 1986 بازی Legend of Zelda برای Famicom عرضه میشود که اولین بازی در سری بسیار طولانی Zelda محسوب میشود. بازیهای Bubble Bobble و Arkanoid از شرکت Taito بر روی سیستمهای Arcade عرضه میشوند. شرکت Sega کنسول Sega Master System (SMS) را عرضه میکند

-- 1987 بازی The Manhole از شرکت Cyan اولین بازی کامپیوتری است که بر روی CD-ROM عرضه میشود. اولین بازی 16 بیتی با نام Yokai Douchuuki در کشور ژاپن عرضه میشود. اولین بازی ماجراجویی بهمراه سیستم Point & Click با نام Maniac Mansion توسط شرکت Lucas Arts عرضه میشود. شرکت Driller بازی Incentive Software را که اولین بازی با گرافیک شگفت انگیز در صنعت بازیها بود عرضه میکند. بازی Double Dragon از شرکت Taito عرضه میشود.

-- 1988 بازی Assault از شرکت Namco عرضه میشود. بازی NARC از شرکت Williams اولین بازی ایی میشود که از یک پردازنده ی 32 بیتی استفاده میکند. شرکت نینتندو بازی Super Mario Bros 2 را عرضه میکند.

آتاری بازیهای Arcade پی با نامهای Hard Drivin' و S.T.U.N Runner را عرضه میکند. بازی Exterminator از شرکت Gottlieb اولین بازی ایی میشود که از تصاویر تماما دیجیتالی شده برای صحنه های Background بازی استفاده میکند. دو کنسول دستی توسط شرکتهای نینتندو (Game Boy) و آتاری (Lynx) عرضه میشوند. کنسول Sega Genesis معرفی میشود.

-- 1990 شرکت Maxis بازی Sim City ساخته ی Will Wright را عرضه میکند که اولین بازی در سری طولانی Sim محسوب میشود. شرکت نینتندو بازی Super Mario Bros 3 را عرضه میکند. دستگاه Game Gear توسط سگا در ژاپن عرضه میشود. بازی Final Fantasy توسط شرکت Square Soft در آمریکای شمالی عرضه میشود

-- 1991 نینتندو کنسول Super Nintendo Entertainment System (SNES) و یا همان میکروی خودمان را در آمریکای شمالی عرضه میکند ! شرکت Capcom بازی Street Fighter II را عرضه میکند. سگا اولین نسخه ی بازی Sonic the Hedgehog را عرضه میکند و از شخصیت Sonic به عنوان نماد خودش استفاده میکند. شرکت الکترونیکی Philips دستگاه CDi و یا Compact Disk Interactive را عرضه میکند که از دیسکهای فشرده استفاده میکند

-- 1992 بازی Mortal Kombat از شرکت Midway عرضه میشود. بازی 7th Guest از شرکت Virgin Games تبدیل به پرفروشترین بازی کامپیوتری در آن زمان میشود. سگا بازی Virtua Racing را که یک بازی رانندگی سه بعدی بود عرضه میکند.

شرکت id Software با مدیریت جان کارمک بازی Wolfenstein 3D را عرضه میکند که اولین بازی اول شخص رسمی سه بعدی در تاریخ بازیهای ویدئویی است. شرکت Virtuality بازی Dactyl Nightmare را که یک بازی Arcade به همراه دستگاههای شبیه سازی مجاری (VR) بودند را عرضه میکند

-- **1993** بازی شرکت Cyan با نام Myst عرضه شده و تبدیل به پرفروشترین بازی سیستمهای کامپیوتری تا سال 2002 میشود. شرکت id Software بازی Doom را عرضه میکند. سگا بازی Virtua Fighter که یک بازی مبارزه ایی سه بعدی بود عرضه میکند. سیستمهای خانگی جدیدی از جمله LaserActive CLD-A100 از شرکت Pioneer و Jaguar از شرکت آتاری عرضه میشوند

-- **1994** نینتندو بازی Donkey Kong Country را برای سیستمهای خانگی عرضه میکند. کنسولهای Sega Saturn و Sony Playstation در ژاپن عرضه میشوند. شرکت Blizzard بازی استراتژی همزمان Warcraft را عرضه میکند. شرکت سگا بازی Daytona USA را برای سیستمهای Arcade عرضه میکند که یک بازی رانندگی با تکنولوژی Texture Mapping عرضه میکند. کنسول خانگی Neo.Geo از شرکت SNK پدیدار میشود.

-- **1995** کنسولهای Sony Playstation و Sega Saturn در آمریکای شمالی عرضه میشوند. شرکت نینتندو بازی Donkey Kong Country 2 : Diddy's Kong Quest را عرضه میکند. شرکت Blizzard قسمت دوم بازی Warcraft را عرضه میکند.

-- **1996** کنسول Nintendo 64 در ژاپن و آمریکای شمالی عرضه میشود. نینتندو همچنین کنسول دستی خاصی را با نام Virtual Boy عرضه میکند که دارای دو صفحه ی مختص برای هر کدام از چشمها بود و نگاه کردن هر چشم به این صفحه های جدا باعث تفاوت رنگی صفحه و ایجاد تصاویر سه بعدی درون چشم میشد. موسسه ی تکنولوژی DigiPen تبدیل به اولین موسسه ی آموزش ساخت بازیهای ویدئویی میشود

-- **1997** کنسول Nintendo 64 در اروپا و استرالیا عرضه میشود. شرکت های فیلم سازی DreamWorks و Universal به همراه شرکت Sega اولین Arcade با نام GameWorks را در ایالت سیاتل برپا میکنند. بازی Tamogotchi از شرکت Bandai عرضه میشود. قسمت دوم بازی Myst با نام Riven از شرکت Cyan عرضه میشود. سگا بازی Top Skater را که یک بازی Arcade با یک Interface اسکیت بود عرضه میکند. نینتندو بازی Mario Kart 64 را عرضه میکند. بازی Ultima Online به عنوان اولین بازی MMORPG شروع به کار میکند

-- **1998** شرکت Konami اولین نسخه ی بازی Dance Dance Revolution را به همراه اولین نسخه های بازیهای Beatmania و GuitarFreaks عرضه میکند. کنسول دستی جدید نیتندو با نام Gameboy Color عرضه میشود. شرکت Sierra Studios بازی Half-Life را عرضه میکند. شرکت SNK کنسول دستی Neo.Geo Pocket را معرفی و عرضه میکند. شرکت Rockstar Games بازی Grand Theft Auto را معرفی میکند

-- **1999** کنسول DreamCast شرکت سگا عرضه میشود. بازی Everquest به عنوان دومین MMORPG رسمی کار خود را آغاز میکند. نینتندو بازی Donkey Kong 64 را عرضه میکند. کنفرانس ساخت بازیها، اولین فستیوال بازیهای مستقل را برگزار میکند. بازی Tony Hawk's Pro Skater عرضه میشود. بازی MMORPG با نام Asheron's Call شروع به کار میکند.

-- **2000** کنسول Sony Playstation 2 معرفی میشود. نینتندو به فروش صد میلیونی GameBoy دست پیدا میکند. بازی The Sims از شرکت Maxis عرضه میشود. شرکت پست ایالات متحده مهر مخصوصی برای بازیهای ویدئویی را معرفی میکند

-- **2001** کنسولهای Xbox از شرکت مایکروسافت و GameCube از شرکت نینتندو معرفی میشوند. شرکت Midway با صنعت بازیهای Arcade خداحافظی میکند. بازی Halo : Combat Evolved از شرکت Bungie معرفی میشود . Sega به طور رسمی اعلام میکند که دیگر قصد ساخت کنسولهای بازی را ندارد

-- **2002** بازی The Sims پس از دو سال گوی سبقت را در فروش از رقبا ربوده و با جلو زدن از بازی Myst تبدیل به پرفروشترین بازی کامپیوتری تمام تاریخ میشود. بازی MMORPG با نام Sims Online شروع به کار کرده و شرکت Sega بازی Rez را بر روی Playstation 2 عرضه میکند. سرویس بازیهای آنلاین مایکروسافت با نام Live شروع به کار میکند.

-- **2003** بازی نقش آفرینی به شدت آنلاین (MMORPG) جنگهای ستاره ایی شروع به کار میکند. نینتندو تولید کنسولهای NES و SNES را بالاخره متوقف میکند. بازی Enter the Matrix از شرکت آتاری منتشر میشود. شرکت Nokia تلفن همراه مخصوص بازی خود را با نام N-Gage عرضه میکند.

-- **2004** سونی کنسول دستی Playstation Portable را در ژاپن و Playstation 2 را در چین عرضه میکند. شرکت نینتندو کنسول دستی Nintendo DS را معرفی و عرضه میکند. شرکت Bungie قسمت دوم بازی Halo را منتشر میکند.

-- **2005** نینتندو کنسول دستی Gameboy Micro را عرضه میکند. سونی کنسول PSP را در آمریکای شمالی و از طرفی مایکروسافت کنسول Xbox 360 را عرضه میکند. شرکت Tiger Telematics کنسول دستی خود را با نام Gizmondo در آمریکا و انگلستان عرضه میکند. علامت بازی The Sims بر روی مهرهای پستی کشور فرانسه معرفی میشوند.

-- **2006** کنسولهای Nintendo Wii و Sony Playstation 3 عرضه میشوند. از طرفی مایکروسافت اقدام به فروش Xbox360 در استرالیا میکند.

-- **2007** بازی World of Warcraft با بیش از 9 میلیون بازیاز در سرتاسر دنیا به معروفترین و موفقترین بازی MMORPG تاریخ تبدیل میشود

-- **2008** بازی 4 call of duty از شرکت Infinity Ward با سبک بازی و گرافیک خود دنیای بازی ها را متحول نمود چه دوستان این بازی چه کسانی که بازی هایی که غیر از این بازی را تست کرده بودند به طور قطع این بازی سبک و نگاه و گرافیک خواستری را وارد دنیای بازی ها کرد از ویژگیهای این بازی دقت در شخصیت و داشتن بازی و استفاده از سلاحها و تجهیزات واقعی همراه با جزئیات و درگیر کردن کاربر در متن بازی از ویژگی های این بازی بود و تاثیری و الگو پذیری را در شرکت های دیگر سازنده بازی در نقاط مختلف جهان پدید آورد.

-- **2009** بازی 4 call of duty باعث جذب بسیار زیاد کاربران و طرفداران بازی های مبارزه ای و ویژه جنگی بود و فروش بالای این بازی در سال 2008 باعث گردید که تیم Infinity Ward با تمام توان بخواهد اجازه رقابت را از شرکت ها رقیب بگیرد و اشتباه عمده بازی در 5 call of duty این بود که این شرکت تصمیم به برگشت داستان از جنگ نوین که در 4 call of duty داستان آن کلید خورد به جنگ جهانی دوم بود شکل گرفت، در صورتی که گرافیک و جلوه های ویژه و دقت در جزئیات بازی بسیار کاربر پسند بود اما طرفداران این بازی فکر نمیکردند که سبک بازی مانند 3 call of duty شود و انتظار آن را نداشتند و کمی قبول چنین بازی برای آنها در عین کارهای فوق العاده زیاد جذاب نبود و کاربران انتظار داشتند بازی با همان داستان جنگ نوین و داستان جدید ادامه پیدا کند که تغییر داستان آن به جنگ جهانی دوم کمی فروشی را که پیش بینی میشد را محقق نکرد.

-- **2010** بازی 6 call of duty چندان مانند گذشته نتوانست گوی سبقت را از دیگر شرکت ها بگیرد و شرکتهای بازی ساز دنیا تماما با تقویت کنسولهای خود با شناخت درست تیف نیازهای مشتریان خود با بالا بردن گرافیک و دقت در جزئیات و سرمایه گذاری بیشتر در عملکرد هوش مصنوعی در بازی ها باعث جذب بسیاری از دوستان این گونه بازی ها شدند اما این نکته را میتوان گفت که 6 call of duty در این سال با ارائه بازی خود و شناخت دقیقتر سلیقه دوستان بازی های کامپیوتری با ایجاد هیجان فوق العاده در بازی و بالا بردن تمام آیتم های بازی باعث جذب دوستان زیاد بازیهای کامپیوتری شد این بازی ، ۲۴ ساعت پس از انتشارش در آمریکا و انگلستان ۴.۷ میلیون نسخه فروخته و فروشی بالغ بر ۳۱۰ میلیون دلار و همچنین روز انتشارش ۵۵۰ میلیون دلار فروش جهانی و تا ۱۸ ژانویه ۲۰۱۰ بیش از ۱ میلیارد دلار فروش جهانی داشته است و میتوان این شرکت را در عرصه بازی های کامپیوتری و جلوه های نو پیش قدم دانست که باید ببینیم در سالهای آینده با ارزه ورژن ها جدید خود چه خواهد کرد.

فصل اول

یک بازی ویدئویی چیست؟!

با اینکه توضیح در مورد این سوال ساده به نظر میرسد ولی در واقع توضیح همین اسم ساده در طول سالها با تغییرات فراوانی همراه بوده است. میتوانیم به دو کلمه ی "بازی" به عنوان حالت آن و "ویدئویی" به عنوان وسیله ی آن اشاره کنیم

توضیح در این قسمت ممکن است کمی مشکل به نظر بیاید! هر "بازی ویدئویی" یک "بازی کامپیوتری" به حساب نمی آید که اولین دلیل آن به این حقیقت برمیگردد که "بازیهای کامپیوتری" الزاما دارای "ویدئو" و یا همان تصویر نیستند. به عنوان مثال میتوان به بازی صفحه ایی (Board Based Game) با نام Stop Thief در سال 1979 اشاره کرد که برای حالات مختلف بازی از یک مدارمنطقی جهت ایجاد صدا بر روی بورد بازی استفاده میکرد. این بازی از جهتی میتواند نام "بازی کامپیوتری" را به خود اختصاص دهد ولی به دلیل عدم وجود تصاویر ساخته شده ی مجازی (ویدئو) نمیتوان نام "بازی ویدئویی" را به آن داد

با اینکه توضیحات در مورد کلمه ی "بازی" متفاوت است ولی میتوان موارد زیر را در اغلب آنها یکسان دانست:

- **مبارزه و درگیری** (در برابر یک دشمن و یا یک موقعیت خاص)
- **قوانین** (برای مشخص کردن اینکه چه کارهایی باید و چه کارهایی نباید در چه زمانهایی انجام شود)
- **قدرتها و قابلیتها** (همچون مهارتها، استراتژیا و یا شانس)
- **یک ارزش** (مثل بردن یا باختن، گرفتن بالاترین امتیاز، یا سریعترین زمان انجام)

اغلب موارد ذکر شده در بیشتر بازیها موجود هستند هر چند که شدت تاکید و یا اهمیت آنها در بازیها متفاوت میباشد

بیشتر بازیهای ویدئویی، بازیهای هستند که در آنها بازیاز در مقابل یک دشمن که توسط کامپیوتر هدایت و کنترل میشود قرار گرفته است. با توجه به سرعت بالای محاسبات یک کامپیوتر، بیشتر بازیها طوری طراحی میشوند که نیاز فرد به تصمیم گیری سریع و درست در زمان مناسب را افزایش دهند مثل بازیهای ورزشی همچون فوتبال و یا بازیهای مبارزه ایی با هوش مصنوعی پیچیده که بازیاز نیاز به مقابله با دشمن را به روشهای هوشمند در خود حس میکندو باید با استفاده از قدرت تیزبینی آنها را پشت سر بگذارد.

اکشن سریع برای برخی از بازیازها به قدری مهم است که این افراد بازیهای ویدئویی آرام همچون River در سال 1997 و یا Rhem در سال 2002 را به همراه بازیهای همچون سریهای Ultima و یا Zork ، اصلا بازی به حساب نمی آورند!

موضوع بعدی، درک کامپیوتر به عنوان یک بازیاز دیگر است. کیت فنشتاین (Keith Feinstein) ، صاحب موزه ی بازیهای ویدئویی VideoTopia نظریه ایی را در مورد بازیاز دارد که انجام بازیهای کامپیوتری نیاز به عنصر احساسات برای کنار آمدن با خود بازی دارد، این احساسات میتواند عاطفی و یا رقابتی (مثل رقابت با یک بازیاز واقعی دیگر در ورزشهایی مثل فوتبال) باشد. از نظر وی کامپیوتر باید چیزی فراتر از یک داور و یا یک مدیر دنیای مجازی بازی باشد و بیشتر باید شبیه به یک رقیب و یا حتی یک دوست به نظر بازیاز بیاید.

با در نظر گرفتن یک هویت برای کامپیوتر و نسبت دادن آن هویت به این سیستم، در واقع ما یک حالت

"یک-به-یک" به وجود آورده ایم که بازیاز مثل یک بازی چند نفره به راحتی میتواند در آن به رقابت پرداخته و احساساتی همچون رقابت در وی تقویت می‌شوند. تمامی حالاتی که از بازیهای کامپیوتری در بالا ذکر کردیم بر اساس توضیح جدید و مدرنی که به بازیها نسبت داده میشود، همگی به عنوان "بازی ویدئویی" محسوب میشوند

تقریباً اکثر بازیهای که امروزه تولید میشوند، دارای محتوایی است که به آنها اشاره کردیم. البته در سالهای اخیر این روند با توجه به رشد بازیهای چند نفره و آنلاین و همچنین به وجود آمدن بازیهای همچون Sim City در حال تغییر میباشد. گذشته از موضوعات بالا، با اینکه توضیح کلمه ی "بازی" در "بازیهای ویدئویی" ممکن است کمی پیچیده و گسترده به نظر آید ولی کلمه ی "ویدئو" به هیچ وجه دارای این مشخصه نیست و میتواند کار ما را بسیار آسانتر نماید!

بر اساس ساده ترین توضیح موجود، "ویدئو" به استفاده از سیگنالهای آنالوگ اشعه های کاتودی (Cathode Ray Tube) برای ایجاد تصویر بر روی صفحات خاصی فلئورسانت اشاره دارد. اغلب ما این تصاویر رو در تلویزیونهای قدیمی و یا مانیتورهای کامپیوترها دیدیم پس میتوان از منظر پد بازیهای کامپیوتری Ralph Baer نامید که اولین کسی بود که به کمک اولین کنسول خانگی تاریخ یعنی Magnavox Odyssey از دستگاههای تلویزیون برای نمایش تصاویر کنسولش در سال 1972 استفاده نمود

ولی حقیقت این است که استفاده از نام "بازیهای ویدئویی" در طول سالیان دچار تغییرات بسیاری شده است و اکنون به گستره ی وسیعی از انواع سرگرمیها تبدیل شده است. سیستمهای Arcade و کنسولهای خانگی از CRT ها برای تولید تصاویر استفاده میکردند ولی همگی آنها قادر به ایجاد تصاویر Raster Based نبودند. از طرفی برخی دیگر از سیستم برداری استفاده میکردند که از الگوریتم و سیگنالهای متفاوتی برای ایجاد این نوع تصاویر استفاده میکردند

در طول چندین سال این تقسیم بندی خود دچار تغییراتی شد که میتوان به تولید تصاویر بر روی LCD ها (مثل کنسول Gameboy شرکت نینتندو) و یا LED ها (مثل کنسول Virtual-Boy شرکت نینتندو که عمر کوتاهی داشت) اشاره کرد

در واقع با وجود بسیاری از بازیهای که بر روی انواع و اقسام کنسولها و سیستمهای مختلف پورت شده اند، از بازیهای کنسولی گرفته تا بازیهای دستگاههای Arcade و همچنین کامپیوترهای شخصی، کنسولهای دستی و به وجود آمدن دستگاههای نمایش تصاویر با تکنولوژی روز همچون تلویزیونهای HDTV ، نام "بازیهای ویدئویی" امروزه به گستره ی وسیعی از انواع تکنولوژیها و ایده ی اشاره دارد و برخلاف حالات گذشته ی آن، نمیتوان این نام را به موضوع خاصی در دنیای امروز نسبت داد

از طرفی نام "بازیهای کامپیوتری" امروزه به گستره ایی از بازیهای ویدئویی و غیرویدئویی (که در آنها از تصاویر ویدئویی استفاده نمیشود) گفته میشود. این بازیها میتوانند شامل یک بورد معمولی به همراه یک تراشه ی محاسباتی باشند که بدون حضور هیچ صفحه ایی برای نمایش "ویدئو" برای انجام یک سری کارهای خاص مثل به صدا در آوردن یک زنگ مورد استفاده قرار میگیرند

در نیمه ی دهه ی 80 اسم "بازی ویدئویی" تقریباً تبدیل به نام اصلی این پدیده چه در فرهنگ Pop و چه در تجارت شده بود در حالیکه در آن زمان نام "بازی کامپیوتری" هنوز هم به موارد خاصی که در بالا در مورد آنها نوشته شد، اشاره میکرد

از طرف دیگر استفاده از یک CRT و تکنولوژی Raster برای به تصویر کشیدن یک صحنه الزاماً به معنای به وجود آوردن یک بازی ویدئویی نیست و بهمین دلیل بازی ایی همچون Clue VCR Mystery Game سال 1985 عرضه شد و نسخه ایی از بازی رومیزی (بورد) Clue بود به خاطر اینکه از یک تصویر پویا و متغیر استفاده نمیکرد، جزو بازیهای ویدئویی محسوب نمیشود

برخی بازیها مخلوطی از دو حالت فوق هستند بدین معنی که هم عناصری از بازیهای ویدئویی و هم فاکتورهایی از بازیهای رومیزی را در خود جای داده اند. سه بازی معروف کنسول Philips با نام Videopac که با عنوانهای Quest for the Rings (1982) , Conquest of the World (1982) و The Great Wall (1982) Street Fortune Hall همگی عناصر بازیهای ویدئویی همچون حرکت را با عناصر بازیهای رومیزی ادغام کرده اند

شاید باور نکنید ولی حتی ورقه هایی پلاستیکی نیز مخصوص کنسولهایی همچون Magnavox Odyssey 100 و یا GCE/Milton Bradley Vectrex System ساخته شده بودند که بازیها را بر روی صفحه ی نمایش میچسباند و این ورقه ها وظیفه ی نمایش Background را در طول بازی با یک عکس ثابت بر عهده داشتند!

موضوع مهم این است که در تمامی این بازیها تا وقتی که اکشن بازی و تعاملات آن بر روی صفحه صورت میگيرد و قابل دیدن است، این بازیها جزو مجموعه بازیهای ویدئویی محسوب میشوند

بعضی پیاده سازيها و پورت كردنهای بازیها نیز بر روی صفحاتی انجام میگرفتند که Resolution یی بسیار پایینتر از رزولوشن یک تلویزیون معمولی و علی الخصوص رزولوشن بازی اصلی، در آن زمان داشتند. به عنوان مثال کنسول دستی Virtual Boy شرکت نینتندو از دو صفحه ی مونوکروم مجزا برای نمایش هر تصویر برای هر چشم استفاده میکرد که رزولوشن هر کدام از این صفحات مقدار تقریبی 224*384 پیکسل در آن زمان بود که مقدار بسیار بالایی برای یک صفحه LEDs محسوب میشد. مثلاً LCD مربوط به کنسول GameBoy نینتندو دارای رزولوشنی 144*160 پیکسل بود که به کمک یک کابل مخصوص میشد بازیهای با رزولوشن بالای این کنسول دستی را بر روی کنسول خانگی نینتندو (SNES) در آن زمان بر روی تلویزیون اجرا کرد.

همانطور که ما از دوران CRT ها و پایین بودن رزولوشن صفحات گذر کردیم، سوالی که پیش می آید این است که مقدار پیکسلهای درون صفحه (همان رزولوشن!) تا چه مقدار مشخص کننده و تعیین کننده ی یک بازی برای قرار گرفتن در دسته بندی "بازیهای ویدئویی" میتواند باشد؟! یکی از مهمترین سوالهایی که در مورد بازیهای ویدئویی به وجود می آید این است که صحنه های یک بازی ویدئویی چگونه به تصویر کشیده میشوند و اینکه آیا این بازی قابلیت به تصویر کشیدن تصاویر را بر اساس پیکسلها دارا است یا نه؟!

بسیاری از وسایل دستی الکترونیکی از LED و یا LCD به عنوان دستگاه نمایش اصلیشان استفاده میکنند ولی این دستگاهها ممکن است از شبکه های پیکسلی معروف در مانیتور و یا تلویزیونها، استفاده نکنند. بازیهای مثل Parker Brother's Merlin (در سال 1978) و یا Mattel Electronics Basketball باز هم سال 78 (!) از بانکهای نوری LED استفاده میکنند که قابلیت روشن و خاموش شدن را دارند. این بانکها میتوانند مشخص کننده ی بسیاری از اشیاء مثل بازیکنان و یا محیط بازی باشند و موضوع مهم اینجا است که این بانکهای نوری در کنار هم به عنوان یک سیستم تصویرپردازی (Imaging Technology) شناخته میشوند

شبیه همین موضوع در بازیهای که از LCD استفاده میکنند همچون Invader's of the Mummy's Tomb (سال 1982) ، Escape from the Devil's Doom (سال 82) ، Fireman Fireman (سال 1980) و یا Exterminator که در سال 1980 عرضه شد دیده شده است. در این بازیها سیستم تصویری بازی و صفحه ی LCD آن به شکل اشیاء و اشکال درون بازی بصورت صنعتی طراحی شده اند و فقط در بازی نیاز است که آنها روشن شوند تا مثلاً شکل یک فرد را که قبلاً بر روی LCD طراحی و پیاده سازی شده است را روشن کنند.

این طراحیها بر روی صفحه چسبانده شده اند و بر روی هم قرار نمیگیرند تا شکلها را به هم نریزند و به همین دلیل مکانهایی که کاراکترهای طراحی شده در بازی میتوانند داشته باشند محدود به فضایی خواهد بود که LCD طراحی شده شان اشغال کرده است. این کاراکترها با روشن و خاموش شدن صفحه ی LCD طراحی شده به نمایش در می آیند و این ایده را در ذهن به وجود می آورند که واقعا در حال

حرکت هستند ! این تکنولوژی نیز جزو تکنولوژیهای ایجاد تصاویر محسوب نمیشود برای اینکه در تکنولوژی ایجاد تصاویر، پیکسلها به کمک معادلات ریاضی در کنار هم جمع شده، روشن و خاموش میشوند و تصاویری را که قابلیت حرکت و یا تغییر حالت را دارند تشکیل میدهند

بدینصورت میتوان به کمک ایده Grid Pixels و یا پیکسلهای شبکه ایی وجه تمایزی بین بازیهای ویدئویی و بازیهای دیگر مشخص کرد : در پیکسلهای شبکه ایی، پیکسل که کوچکترین واحد نمایش یک تصویر محسوب میشود و میتواند به شکلهای مختلف مثلث، مربع و یا مستطیل باشد بر روی صفحه به تعداد مشخصی مثل 640 پیکسل در 480 پیکسل جای گرفته اند
این پیکسلها به خودی خود نقاط ریزی محسوب میشوند که روشن شدن تک تک آنها به دور از هم تصویر خاصی را به وجود نمی آورد. تجمع و گروه بندی شدن این پیکسلها به شکلهای مختلف به بار آورنده ی تصاویر مشخص و متمایزی با یک سری نقطه خواهد بود. بدین ترتیب صفحه ایی که از شبکه ایی از پیکسلها تشکیل شده است، وجه تمایز بسیار خوبی برای فرق گذاشتن بین بازیهای ویدئویی و دیگر بازیهای کامپیوتری و غیره میباشد

در انتها اشاره میکنم که صنعت بازیهای کامپیوتری که با دستگاهی که در خانه به تلویزیون وصل میشد و تصاویر Raster Based را به نمایش میگذاشت، با گذشت سالها به گستره ی وسیعی از انواع تکنولوژیهای تصویربرداری و ثبت تصویر رسیده است که وجود این پیشرفتها باعث شده که مرز میان اسم "بازیهای ویدئویی" و "بازیهای کامپیوتری" و حتی "بازیها" کمرنگتر از همیشه شود.

همانطور که تکنولوژی پیشرفت میکند باید منتظر تغییر و تمایز جدید بین نام "بازیهای ویدئویی" و "بازی" در آینده باشیم... ولی برای حال... این توضیح باید تکمیل کننده ی نواقص بوده باشد

نکته : از این به بعد و در طول این مقاله برای عدم سردرگمی خواننده، هم از اسم "بازیهای ویدئویی" و هم از اسم "بازیهای کامپیوتری" به یک منظور استفاده می نمایم و در ادامه ی متن این دو نام را هر جایی که به کار برده شدند، هم معنی در نظر بگیرید (هر چند که طبق فصل اخیر اینطور نیستند!)

فصل اول - بخش دوم

بررسی تکامل بازی های کامپیوتری

هیچ گاه کسی حتی فکر این را هم نمیکرد که بازی های کامپیوتری در این وسعت طرفدار پیدا کند و حتی مسابقاتی برای آن برگزار شود و تمام دوستاران این بازی ها در نقاط مختلف جهان بتوانند با هم بازی کنند بدون آن که کنار هم باشند و بازی ها به سمت و سویی برود که کاربر را بسیار به شخصیت های بازی نزدیک و درگیر نماید و هوش مصنوعی بتواند چنان ترکیبی هایی را در بازی ها نشان دهد که کاربر های این بازی ها را به شدت مجذوب خود نماید. در ابتدا برنامه نویسان سعی داشتند محیطی کاربر پسند برای کاربران کامپیوتر ایجاد کنند کم کم خستگی کار با سیستم باعث شد شرکت های بزرگ طراحی سیستم عامل به فکر ایجاد بازی هایی در کنار سیستم عامل های خود باشند که سریعاً تمام این ایده ها طرفداران بیشتری پیدا کرد و شرکتهایی در همان ابتدا سعی کردند تا در این عرصه قدم بگذارند اما قابلیت های کم گرافیکی مخصوصاً محدودیت های سخت افزاری اجازه این توسعه بالایی را به این شرکت ها نمیداد در این راستا کم کم شرکت های سازنده سخت افزار بیشتر سعی نمودن تا با قدرت دادن به سخت افزاری های خود محیطی را برای طراحی ها شرکت های مختلف فراهم کنند که میتوانیم بگوییم که در حال حاضر بیشترین خرید سخت افزار های قدرتمند و گران قیمت اکثراً برای بازی های کامپیوتری فراهم میشود و گاهی کاربران با سیر ارتقاء گرافیکی و سیستمی بازی ها در حال ارتقاء سخت افزار های خود هستند تا بتوانند همراه تمام بازی های مورد علاقه خود بروز شوند. شاید برای يك فرد حرفه ای در تمام کارها هم نیازی به يك سیستم کامپیوتری فوق العاده قدرتمندی هم نباشد و اکثر کارها را میتوان با سیستم های معمولی انجام داد و پردازش کرد.

در ابتدا بازی های کامپیوتری به علت محدودیت های گرافیکی بیشتر بر روی دستگاههایی اجرا میشد که مخصوص بازی بودند اما به مرور زمان و با آمدن قطعات سخت افزاری قدرتمند تر جای سیستم های قدیمی را میگرفتند و با همه گیر شدن کامپیوتر های شخصی و در دسترس قرار گرفتن آن در دست افراد مختلف کم کم کامپیوتر های شخصی جای خود را باز کرد و احساس نیاز در تولید بازی ها در سمت سویی کامپیوتر های شخصی بیشتر شد در ابتدا تعداد بسیار محدودی گیم های مختلف برای کامپیوتر میتوانستید در بازار پیدا نمایید چون بسیاری از کاربران به علت گرانی کامپیوتر های شخصی به سمت دستگاههای مختلف مخصوص اجرای بازی میرفتند اما به یکباره ورق برگشت و کامپیوتر های شخصی ثابت کرد که هیچ محدودیتی ندارد و قادر است همه کار انجام دهد و کم کم با کاهش قیمت کامپیوتر هاش شخصی دستگاههای مختلف از دور خارج شدند و گوی رقابت را از دست دادند و تمام سرمایه گذاری های شرکت ها بیشتر معطوف این بخش شد و نیاز مشتریان و بازار اجازه فعالیت بر روی دستگاههای قدیمی را نمیداد این سیر فراز و نشیب حدوداً تا چند سال پیش ادامه داشت که دیگر توان رقابت از آنها گرفته شد و حالا کمتر جایی را میتوان یافت که کامپیوتر شخصی نداشته باشد و به طبع نیاز نیز در این قسمت پر رنگ تر خواهد شد.

با پیشرفت در بخش سخت افزار تولید کنندگان بازی نیز توانستند گیم هایی با گرافیک بالا و محیط جذابی تولید و عرضه نمایند در ابتدا بازی ها بسیار محدود بود و کاربر تنها با چند عمل از قبل تعیین شده قدرت عمل زیادی نداشت و گاهی بازی برایش خسته کننده جلوه میکرد به مرور زمان با پیشرفت محیط و جهت واقع گرا شدن بازی ها ایده به کار گیری هوش مصنوعی در بازی ها مطرح شد هوش مصنوعی میتوانست در بازی ها به عنوان يك رقیب از خود تصمیم گیری و بر اساس موقعیت و حرکات کاربر در بازی عمل نماید البته در این بخش به علت پیچیدگی پیاده سازی آن ضعف هایی نیز در ابتدا داشت و هر شرکتی قدرت طراحی و صرف هزینه و زمان برای پیاده سازی آن را نداشت. اما با مرور زمان تولید کنندگان متوجه این موضوع شدند برای رقابت و تنها راز ادامه حیات آنها تنها پیوستن به این سیستم است دیگر شرکت های زیادی بودند که در این بخش بازی می ساختند و کاربران منتظر بازی هایی بودند که به آنها يك حس متفاوت و جذابیت بیشتر داشته باشد.

اکنون قدرت و رقابت شرکت های تولید کننده بازی بسیار زیاد شده و هر روز شاهد ارائه بازی هایی نزدیک به واقعیت و جذاب تر هستیم و مطمئناً هم نیاز و صلیغه کاربران متنوع شده و انتظار آنها افزایش پیدا کرده و دیگر نمیتوان بازی های نسل قبل را در اختیار این تیف گذاشت.

اهداف سازنده های بازی بشتر بر روی ایجاد هیجان و سعی در ایجاد و ساختاری شبیه به واقعیت است و پیش بینی میشود در آینده به طوری که حتی محیطی به صورت مجازی فراهم گردد خود کاربر احساس نماید در بازی هست و تمام هیجانات می تواند در این گونه بازی ها تخلیه شود و به صورت مجازی افراد بتوانند به چیزهایی که مورد علاقه آنهاست و در ذهن آنهاست دست یابند و شاید خارج از عقل نباشد که بگوییم بازی هایی در آینده ساخته خواهد شد که محیط آن بر اساس ذهنیت و نگرش آنها ساخته می شود و کاربر میتواند به راحتی با ذهن خود تصمیم گیری نماید. در اینجا تنها با پیشرفت هوش مصنوعی میتوانیم ای آرزو ها را به واقعیت تبدیل نماییم.

فصل دوم

مراحل ساخت يك بازی

طراحان بازی رایانه‌ای سازنده‌های نرم‌افزاری (به صورت شخصی یا تجاری) هستند که بازی‌های رایانه‌ای را خلق می‌کنند. سازنده‌ها ممکن است متخصص در ساخت بازی برای کنسول‌های مختص بازی از جمله پلی استیشن ۳ شرکت سونی، ایکس باکس ۳۶۰ شرکت مایکروسافت، وی شرکت نینتندو، و یا سیستم‌هایی با کارایی‌های مختلف مثل رایانه شخصی و یا گوشی‌های تلفن همراه باشند.

سازنده‌ها همچنین ممکن است متخصص در ساخت انواع خاصی از بازی مانند بازی‌های نقش‌آفرینی یا اول شخص باشند. بعضی کارشان سازگار کردن بازی از یک سیستم به دیگری است. بعضی دیگر بر روی ترجمه بازی‌ها از یک زبان به زبانی دیگر متمرکز هستند.

بیشتر ناشران بازی‌های رایانه‌ای، از جمله الکترونیک آرتز، اکتیویژن و سونی از این استودیوهای سازنده حمایت می‌کنند. البته ناشر بودن هنوز تخصص اصلی آنها است، و عموماً به عنوان ناشر توصیف می‌شوند تا سازنده.

در این فصل قصد داریم به طور کوتاه مراحل ساخت يك بازی را ذکر نماییم، برای ساخت يك بازی تیم‌های مختلفی به فعالیت می‌پردازند طبیعتاً ساخت يك بازی حرفه‌ای توسط يك شخص به تنهایی غیر ممکن است از آن جهت که فرد باید دارای تخصص‌های مختلف برنامه‌نویسی، طراح گرافیک، طراح چهره، تجزیه تحلیل و... باشد که داشتن این تخصص‌ها هم‌گاهی در مدیر يك پروژه حرفه‌ای هم وجود ندارد با این عنوان برای ساخت بازیهای کامپیوتری مهمترین موضوع و حساس که میتواند بقای شرکت تولید کننده بازی را تثبیت نماید داشتن داستان و فیلم نامه قوی برای طرح بازی مورد نظر است برای این عنوان بعد از آماده و تعیین شدن داستان و فیلم نامه توسط تیم نویسنده تیمی متخصص جهت تجزیه و تحلیل پروژه طرح میگردد و به دقت قسمت‌ها و نقاط ضعف آن بررسی میشود و در صورت اصلاحات لازم انجام میگردد قابل ذکر است یکی از وظایف مدیر يك پروژه نقطه اتصال تمام مراحل و تمام متخصصان پروژه است. در صورت ناتوان و نا آشنا بودن مدیر پروژه میتوان گفت به طور کل در چنین پروژه‌های سنگینی عملاً با شکست روبرو خواهد شد.

بعد از تجزیه تحلیل فعالیت‌ها طبق زمان بندی پروژه به قسمت‌ها و تیم‌های زیر شاخه و تخصصی دیگر داده خواهد شد از وظایف تیم تجزیه تحلیل قسمت بندی پروژه به تکه‌های جدا از هم و تقسیم وظایف آن به تیم‌های گرافیک، برنامه‌نویس و... است میتوان گفت تیم تجزیه و تحلیل مرکز فرماندهی مدیر پروژه است و بخش بسیار مهم پروژه در دست این تیم قرار دارد و بسیار مهره چینی افراد گروه توسط مدیر پروژه مهم و حیاتی میباشد.

حال تیم تجزیه و تحلیل پروژه را بسته به تخصص گروهی و فردی افراد تیم بخش بندی کرده و آن را بر عهده آن تیم یا فرد قرار میدهد بدون شك ترتیب و مدیریت زمان در این مراحل بسیار مهم است به عنوان مثال باید ابتدا تیم تجزیه تحلیل مراحل مربوط به طراحی چهره کاراکترهای بازی را باید بر اساس نوع شخصیت و موقعیت کاراکتر در بازی توسط طراحان چهره تکمیل کرده و در اختیار طراحان و مهندسان گرافیکی قرار داده تا شخصیت‌ها را بر اساس الگوی تعیین شده در سیستم به صورت گرافیکی چند بعدی طرح نمایند تمامی مراحل پروژه باید با هماهنگی و دقت و کار گروهی یکپارچه انجام گیرد.

حال میتوان تیم های مختلف را بر اساس تخصص های آنها وظایف در نظر گرفته شده را ارائه داد تا نقاط مختلف پروژه توسط چندین تیم با تخصص های مختلف در کنار یکدیگر تکمیل شود و در پایان تمام این اجزاء به هم پیوسته شده و به کارکتر های بازی جان میدهد و بعد از مراحل تست و خطایابی آن و تکمیل و تایید آن توسط تیم های متخصص به مرحله خروجی آن یعنی تبدیل تمام کدها و تمام جلوه ها به یک فایل خروجی که کاربر بتواند با نصب آن در سیستم خود بتواند تمام مراحل برنامه ریزی شده را در سیستم به صورت خروجی آن ببیند و فرمان بر آن باشد در هنگام خروجی گرفتن برنامه دیگر کدها و ساختار گرافیکی و جزئیات مربوط به طراحی ها نمایش داده نخواهد شد بلکه محصول آن و خروجی که باید کاربر این گونه از بازی ها باید ببیند نمایش داده میشود و تمام مراحل برنامه ریزی شده در آن در پشت صحنه بدون آن که کاربر ببیند در سیستم اجرا میشود و کاربر فقط خروجی آن را مشاهده مینماید. و بازی دقیقاً طبق برنامه ریزی که توسط شرکت سازنده داده شده عمل خواهد کرد.

فصل سوم

انواع بازی های کامپیوتری

بازی های کامپیوتری میتواند بر اساس اهداف خود و بیان کلام خود بخواهند موضوع خاصی را تحت تاثیر قرار دهد حال ممکن است در هر بازی نکات مثبت و منفی باشد که در فصل های بعد در مورد آن بحث خواهیم کرد. در این فصل میخواهم انواع ها را نام ببریم.

- بازی های صفحه ای
- بازی های جنگی
 - صفحه ای
 - کامپیوتری
- بازی های استراتژیک
- بازی های هوایی
- بازی های ماشینی
- بازی های ترسناک
- بازی های فکری
- بازی های بچه گانه
- بازی های خنده دار
- بازی های آموزشی
- بازی های نمایشی
- بازی های نوینی
- بازی های آبی
- بازی های گروهی
- بازی های گروهی بویا
- بازی های حدیثی
- بازی های اینترنتی
- بازی های پستی
- بازیهای ریاضی
 - فلک زاگون
 - بازی 4*4
 - معمای 8 وزیر
 - اسپرویس
- بازی های تحت شبکه
- بازی های باز و آزاد
- بازی با کاغذ و مداد
- بازی با کلمات
- بازی های ارسالی
- بازی های سیاسی
- بازی پازل
- بازی تست ها
- بازی های خواندنی
- بازی های گفتاری
- بازی های همراه با طناب و ريسمان
- بازی های رومیزی
- بازی های سفالی
- بازی های سنتی
- بازی های طبقه بندی نشده
- بازی های سینمایی
- بازی های سنتی ایرانی
- بازی واقعی جمعی

فصل چهارم

تأثیرات بازیهای کامپیوتری

اثر بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان

این پدیده جدید دانش بشری که تقریباً در همه شئون زندگی انسان راه یافته است، همچون دیگر ساخته های دست بشر دو رو دارد که یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت بشر است و روی دیگر آن استفاده غلط است که معمولاً جز در موارد علمی و شغلی از آن استفاده می شود.

بازی های رایانه ای بیشتر از همه، کودکان و نوجوانان را شیفته خود می کند. پیشرفت کیفیتی این بازی ها به فاصله کوتاهی در ایران رواج یافته و بازار اسباب بازی و لوازم صوتی- تصویری را به تسخیر خود درآورده است.

این بازی ها که دارای تصاویر دو بعدی، موسیقی و... است، تا ۵۰ درصد با تصاویر واقعی انطباق دارد. چیزی که اخیراً بر تعداد طرفداران این بازی ها افزوده، قیمت مناسب آنها برای مصرف کننده است. علاوه بر این چون کودک و نوجوان خود اجرا کننده و در بطن بازی است و همراه با سایر شخصیت های بازی درگیر ماجراهایی می شود که طراح آن برای او تدارک دیده است، این نوع بازی، برایش بسیار جذاب است.

این بازی ها با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداها مهیج، دنیایی از هیجان را برای کودکان که شیفته جنب و جوش هستند، ارزانی می دارد و همین جذبه، روح و جسم آنان را مطیع خود ساخته و به عالمی از تخیلات می برد. تا جایی که کودک، خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می پندارد.

- اثرات مثبت بازی های رایانه ای
- یادگیری را آسان و توجه کودکان را جلب می کند.
- با رایانه هر چند بار که بخواهند، می توانند موضوعی را ببینند و مرور کنند.
- برنامه های بسیار متنوعی وجود دارند که به کودکان امکان می دهد تا نقاشی ها یا داستان هایی را خلق کنند و یا بازی های در بازار موجود است که کودکان را به تاریخ یا جغرافیا علاقه مند می کند.
- برنامه های آموزشی به کودکان کمک می کند تا مهارت هایی را تمرین کنند.
- کودک بدون کثیف کردن لباس ها و اطراف می تواند به راحتی نقاشی بکشد و رنگ ها را عوض کند. مثلاً اگر از رنگ سبز نقاشی اش خوشش نیامد به رایانه می گوید رنگ قرمز را انتخاب کن، رنگ قرمز رضایت او را فراهم نکرد، رنگ آبی و...
- مفاهیم و مبانی ریاضیات را با کمک شکل های مختلف و ساده به کودک آموزش می دهد.
- به عقیده بعضی از پزشکان، بازی های رایانه ای به کودکان کمک می کند که به داروهای مسکن کمتر احتیاج پیدا کنند.

▪ بازی های رایانه ای بچه ها را وارد دنیایی می کند که کنترلش در دست آنهاست و به همین دلیل آنها از این بازی لذت می برند.

- باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می شود.
- وسیله کمک آموزشی برای معلولین و پر کردن اوقات فراغت آنان است.

• اثرات منفی بازی های رایانه ای

الف) آسیب های جسمانی

چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه به شدت تحت فشار نور قرار می گیرد و دچار عوارض می گردد.

مشاهدات نشان داده است که نوجوانان چنان غرق بازی می شوند که توجه نمی کنند تا چه حد از لحاظ بینایی و ذهنی بر خود فشار می آورند.

به دلیل این که کودک در یک وضعیت ثابت تا ساعت ها می نشیند، ستون فقرات و استخوان بندی او دچار مشکل می شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف ها و مچ دست از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است.

پوست فرد در معرض مداوم اشعه هایی قرار می گیرد که از صفحه رایانه پخش می شود. ایجاد تهوع و سرگیجه خصوصاً در کودکان و نوجوانانی که زمینه صرع دارند، از دیگر عوارض بازی های رایانه ای است.

(ب) آسیب های روانی- تربیتی

(۱) تقویت حس پرخاشگری

مهمترین مشخصه بازی های رایانه ای حالت جنگی اکثر آنهاست و این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی یا نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد، استمرار چنین بازی هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه جو بار می آورد.

«خشونت» مهمترین محرکه ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب ترین بازی های کامپیوتری به حد افراط از آن استفاده می شود، برخی از چهره های معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسان های ضد ارزش و غیراخلاقی هستند، در این بازی ها به صورت قهرمان های شکست ناپذیر جلوه نمایی می کنند.

(۲) انزوا طلبی

کودکانی که به طور مداوم با این بازی ها درگیرند درون گرا می شوند. در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می گردند. روحیه انزواطلبی باعث می شود که کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود سرآغازی برای بروز ناهنجاری های دیگر است. مادری می گوید: فرزندم به بازی های رایانه ای معتاد شده است. او هر روز خود را به صفحه تلویزیون می رساند و از دنیای بیرون به کلی بی خبر است، حتی متوجه رفت و آمد میهمانان نمی شود و همیشه بعد از دست کشیدن از این برنامه با سردرد و کسالت مواجه می شود.

(ج) تنبل شدن ذهن

در این بازی ها به دلیل این که کودک و نوجوان با ساختنی ها و برنامه های دیگران به بازی می پردازد و کمتر قدرت دخیل و تصرف در آنها پیدا می کند اعتماد به نفس او در برابر ساختنی ها و پیشرفت دیگران متزلزل می شود.

تصور بیشتر خانواده ها این است که در بازی های رایانه ای فرد در بازی مداخله فکری مداوم دارد. اما این مداخله، فکری نیست بلکه این بازی ها سلول های مغزی را گول می زند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می دهند. ما هر چه در این مسیر حرکت کنیم و بازی ها را گسترش دهیم، انسان هایی را تحویل جامعه خواهیم داد که سرخورده، افسرده، غیرمتحرک و غیرسازنده هستند و خود اتکایی آنها بسیار کم خواهد بود و ابتکار عمل نخواهند داشت، در حالی که برای جامعه، نیاز به انسان هایی خلاق، مبتکر و متفکر داریم.

(د) تأثیر منفی در روابط خانوادگی

با توجه به این که زندگی در کشور ما نیز به طرف ماشینی شدن پیش می رود و در بعضی خانواده ها زن و مرد شاغل هستند و یا بعضی از مردان بیش از یک شغل دارند، خود به خود روابط عاطفی و در کنار هم بودن خانواده کمتر شده و عده زیادی از این وضع و وجود تلویزیون به عنوان جعبه جادویی که باعث سرد شدن روابط خانوادگی شده ناراضی هستند و حالا نیز جعبه جادویی دیگری یا جاذبه سحرآمیزتری به نام رایانه اضافه بر این وضعیت شده و مشکلات را دو چندان کرده است.

(و) افت تحصیلی

به دلیل جاذبه مسحور کننده ای که این بازی ها دارد، بچه ها وقت و انرژی زیادی را صرف بازی با آن می کنند، حتی بعضی از کودکان صبح، زودتر از وقت معمول بیدار می شوند تا قبل از مدرسه کمی بازی می کنند و وقت های تلف شده را هم بدین صورت جبران کنند. یکی از والدین اظهار می دارد که در سال گذشته پسر من بهترین نمرات را داشته اما از وقتی که رایانه برایش خریده ایم روزی ۲ الی ۳ ساعت وقت خود را صرف بازی می کند و از لحاظ تحصیلی افت پیدا کرده است.

• رهنمودها

- اگر چنانچه قرار است از بازی های کامپیوتری استفاده کنید، بهتر است بازی های تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را حل کنند، بیش از بازی های دیگر مورد توجه قرار دهید.
- بازی دسته جمعی کودکان، با ابزارهای تصویری کمتر مسأله ساز است، این اسباب بازی ها، زمانی مخرب خواهد بود که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی، غرق بازی شود.
- والدین وقت بیشتری را به کودک و نوجوان خویش اختصاص بدهند. هر قدر وقت گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد زمینه چنین بازی هایی کمتر فراهم می شود.
- به اعتقاد پزشکان ایتالیایی و بعضی کشورهای دیگر اروپایی، مقصران اصلی، والدین هستند که فرزندان خود را برای ساعت های طولانی در مقابل تلویزیون، کامپیوتر و ویدئو گیم، یا فیلم های ویدئویی رها می کنند.
- بهتر است که والدین همراه فرزندان خود به کوهستان، باشگاه ها و میادین ورزشی بروند و به بازی های مورد علاقه آنها بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه شده و توجهشان از بازی های رایانه ای منحرف شود.
- به فرزندان اجازه ندهید در فاصله نزدیکی از صفحه رایانه بنشینند.
- از رایانه هایی با صفحه کوچک استفاده کنید.
- نور صفحه تلویزیون را کم کنید.
- ضروری است بچه ها به طور مرتب بین دو نوبت بازی استراحت کنند.
- چشم ها باید مسلط به صفحه رایانه باشد.
- روشنایی اتاق به نحوی تنظیم شود که زندگی نور به حداقل برسد.
- بهتر است والدین با کودکان صحبت کنند که فقط روزهای تعطیلی مجاز به استفاده از این بازی ها هستند.
- با استدلال و منطق آسیب هایی را که کامپیوتر به کودکان وارد می آورد متذکر شوید.
- مخرب ترین بازی های تصویری، بازی هایی هستند که تصاویر آنها به طور مکرر بر صفحه ظاهر می شوند و کودک باید به تمام تصاویری که از برابر چشم وی می گذرند، شلیک کند، لذا توصیه می شود از این گونه بازی ها کمتر در دسترس کودک قرار گیرد.

اثرات بازی های رایانه ای بر بزرگسالان

شناخت اندکی که نسبت به این صنعت در کشور ما وجود دارد، باعث شده است تا بیشتر افراد، بازی های کامپیوتری را ویژه کودکان بدانند و آن را نوعی تفریح جهت اوقات فراغت بپندارند. حال آنکه در اکثر کشورهای جهان، این بخش از علوم ICT جزو تخصص های مهم به شمار می رود و اهمیت بسزایی دارد. هم اکنون رشته معماری و طراحی بازی های کامپیوتری در بسیاری از دانشگاه های معتبر جهان تدریس می شود و فارغ التحصیلان این رشته ها مانند میلیون ها نفر دیگر در این صنعت نوین، مشغول به کار می شوند.

اگر کمی واقع بینانه تر نسبت به این قضیه برخورد کنیم، مطمئناً قضاوت ما توأم با اشتباه کمتری خواهد بود. امروزه جامعه شناسان به تأثیرات مثبت بازی های کامپیوتری بر رفتارهای فردی و اجتماعی پی برده اند. بازی Sims یکی از صدها نمونه ای بشمار می رود که به همین منظور و با همین دید تهیه شده است. عرضه این بازی بر نحوه برخورد اجتماعی و معاشرت میلیون ها نفر در سرتاسر جهان و به خصوص در ایالات متحده آمریکا، تأثیرات شگرفی پدید آورد. اما به طور قطع نمیتوانیم بگوییم این بازی نیز میتواند بر فرهنگ ما تأثیر مثبتی بگذارد در صورتی که شاید اعمال این بازی برای دیگر فرهنگ ها امری عادی تلقی شود اما در جامعه ما باعث تغییر فرهنگ حاکم بر جامعه خواهد شد و می توانیم بگوییم میتواند با وارد کردن فرهنگ غلط باعث اثرات منفی زیادی در جامعه باقی گذارد.

حال که در عصر نوین به سختی می توان جوانان را از کامپیوترها جدا کرد و همین موضوع باعث دوری آنها از محیط های اجتماعی، دوستان و عدم آشنایی با روش های برقراری ارتباط و آداب معاشرت شده

است، پس چه راهی بهتر از آنکه با کمک همین کامپیوتر نسبت به آموزش چنین مواردی به روشی نوین پردازیم مطمئناً تاثیرات آن به نسبت بیشتر از منکر شدن و نهی کردن آنها از این تکنولوژی است.

• خشونت در بازی های کامپیوتری

یکی دیگر از مواردی که بیش از سایر نکات به عنوان جنبه منفی بازی های کامپیوتری مطرح می شود، میزان خشونت به کار رفته در آنها است که حتی بزرگسالان را تحت تاثیر قرار میدهد که این امر نشان میدهد که انتخاب بازی بر تاثیرات این بازی ها بسیار مهم است.

باید گفت با جذب طرفداران بازی های کامپیوتری نیز به بازی های سرگرم کننده مفید میتوان مقدار زیادی از تمایلات آنها را به بازی های خشونت زا را گرفت.

به عنوان مثال، بازی های سبک استراتژی امروزه به ابزاری کارآمد برای بررسی روش های مدیریت سازمان دهی و تدوین الگوهایی از این دست بدل شده اند و در بسیاری از کلاس های آموزشی، از این بازی ها به عنوان ابزاری برای درک بهتر موارد درسی استفاده می شود و میتوان گفت این بازی ها با تاثیرات بسیار مثبتی باعث ایجاد یکپارچه سازی ذهن خواهد شد و تاثیرات مثبت آن بسیار سریع در فرد نمایان خواهد شد.

یک مثال خوب دیگر می تواند استفاده از نرم افزارهای شبیه سازی پرواز (Flight Simulation) در سازمان های هوایی و جهت آموزش دانشجویان رشته خلبانی باشد. نرم افزاری که در ابتدا بعنوان یک بازی طراحی شده بود اما امروزه جنبه های آموزشی آن به مراتب پررنگ تر از جنبه های تفریحی هستند. دیگر نکته جالب اینکه معمولاً بازی های پرفروش به سبک Action تعلق ندارند و اصولاً کاربران بیش از آنکه به دنبال خشونت در بازی ها باشند، طرفدار ایده های نو هستند.

ذکر این نکته ضروری به نظر می رسد که مطمئناً بازی های کامپیوتری نیز به مانند هر پدیده نسبتاً نو دیگری نقاط ضعف و قوت فراوانی دارد.

حال باید بگوییم که تعدادی نیز از این بازی ها جنبه تخریبی را میتواند مخصوصاً بر عقاید افراد داشته باشد و میتواند نفوذ بسیار زیادی حتی بر تفکر کودکان و نوجوانان و بزرگسالان داشته باشد که تاثیرات آن را در بخش اهداف ساخت بازی های رایانه ای مطرح و بحث خواهیم کرد.

فصل پنجم

بررسی اهداف بازیهای کامپیوتری

اهمیت بازیهای رایانه ای:

تأثیر گذاری: تأثیر گذاری بالای این گونه بازی روی مخاطب، این بازیها را به یک ابزار با استعداد بسیار بالا برای آموزش، آگهی، ترویج مذاهب، سو استفاده سیاسی، شستشوی مغزی و... تبدیل کرده است. بسیاری از دولت ها بازیهای رایانه ای را به دلیل احتمال تحریک کودکان و نوجوانان و ترویج خشونت محدود کرده اند.

سود آوری: امروزه صنعت تولید بازیهای رایانه ای به یک عرصه سود آور تبدیل شده است و شرکت های بزرگ تولید کننده این گونه بازیها هر سال سود هنگفتی به دست می آورند، به گونه ای که در سال ۲۰۰۴ میزان سود خالص سالانه به دست آمده از صنعت بازیهای رایانه ای به مرز ۱ میلیارد دلار رسید و سود حاصل سالانه به دست آمده از هالیوود (نه و نیم میلیارد دلار) را پشت سر گذاشت. سر گرم کننده بودن: بازیهای رایانه ای بر خلاف بیشتر سر گرمی های دیگر، تعاملی بوده و از این رو جذاب تر هستند.

اعتیاد: عده ای از محققین بازیهای رایانه ای را اعتیاد آور و خطرناک قلمداد می کنند. هر چند این مساله ثابت نشده است؛ اما شواهد موجود نشان می دهد تعدادی از علاقمندان به بازیهای رایانه ای به طرز غیر طبیعی به این سرگرمی وابسته شده و از زندگی عادی خود بازی می مانند.

اهداف سیاسی یا ترویج خشونت:

بسیاری از بازیهای کامپیوتری که امروزه تولید می شوند دارای پیام و نقش سیاسی هستند. بازیکنان در این نوع گیم ها در مسائل اجتماعی و سیاسی مشارکت می کنند و به این ترتیب به روشهای اداره کشور توسط حاکمان اعتراض می کنند.

رالف کاستر مدیر اجرایی بخش سرگرمی سونی می گوید مرز بین گیم های آنلاین و دنیای واقعی بسیار کم شده است و مردم به آن اهمیت می دهند. بازی EverQuest یکی از آنهاست که در آمریکا از محبوبیت بسیاری برخوردار است و در هر زمان بیش از 85000 نفر آن را بازی می کنند. در این گیم برای کشته شدن 11 سپتامبر شمع روشن شده و برای آنها بنای یادبود ساخته می شود. به این ترتیب بازیهای کامپیوتری در اینترنت توانسته است به یکی از ابزارهای مهم سازماندهی برای فعالان سیاسی تبدیل شود و پیامهای سیاسی و اجتماعی را به این ابزارها اضافه کند.

میلان پایتخت تجاری ایتالیا، از جمله شهرهایی است که در زیبایی تاریخی خود غرق است. میلان شهری نیست که احتمال وقوع انقلاب در آن پیش بینی شود اما در آنجا اینترنت برای گروهی از جوانان رادیکال و متخصص کامپیوتر به یک ابزار جهت سازماندهی سیاسی تبدیل شده است. به نظر آنها اگر تظاهرات را نتوان به خیابانها کشاند می توان آن را در اینترنت سازماندهی کرد. سایت این گروه رادیکال www.molleindustria.it به نحوی طراحی شده است که بتوان در آن با استفاده از بازیهای کامپیوتری به صورت مجازی تظاهرات کرد. از بازیهای این سایت می توان از TrboJlex, Queer Poer, TamAtipico, Orgasam similator نام برد. در این سایت می توان به طور مجازی در تظاهرات در اروپا شرکت کرد و آن را به شیوه دلخواه شکل داد.

www.euromayday.org/netparade/#english

بازیهای کامپیوتری با طنز سیاسی در اینترنت پس از حملات تروریستها به نیویورک و مادرید و یورش آمریکا به افغانستان و عراق بسیار رواج پیدا کرده است و پر طرفدارترین گیمهای سیاسی در اروگونه طراحی شده‌اند.

www.newsgaming.com/games/index12.htm

در گیم رایگان 12 سپتامبر که با استفاده از نرم‌افزار Sockwave اجرا می‌شود بازیکن سعی می‌کند تا مشکل تروریستها را مانند راه حل های سردبیران روزنامه ها در هیاهوی حملات به ساختمانهای دوقلوی نیویورک حل کند. گیم 12 سپتامبر اولین سری از بازیهای کامپیوتری سیاسی است که توسط شرکت معتبر روپات گیمز مستقر در اروگونه توسط گونزالو فراسکو طراحی شده است. فراسکو هدف از طراحی این گیم را با یک سؤال دیگر جواب می‌دهد و می‌پرسد "مگر مردم برای مرگ تروریست‌ها هم گریه می‌کنند؟" او با چنین بازیهای کامپیوتری با هشپاری می‌خواهد وجدان سیاسی مراجعه کنندگان به سایت را بیدار کند

www.newsgaming.com/games/madrid

گیم مادرید 2 روز پس از حمله تروریستها به مادرید در اینترنت قرار گرفت و کاملاً با گیم قبلی 12 سپتامبر- فرق دارد. این بازی برنده دارد و بیشتر به مسائل عاطفی بازیکن می‌پردازد. این گیم یک فرق عمده با دیگر بازیهای کامپیوتری دارد، طراح آن می‌گوید هیچ ایمیل تنفر آمیز و یا ناسزا بابت این گیم از کسی دریافت نکرده است

<http://ludology.org/games/kabulkaboom.html>

کابل کابوم اگر در طراحی این بازی اهداف سیاسی نقش داشتند تا صدها بازدید کننده را به سمت بازی این گیم آنلاین جذب کنند، حدس شما درست است گونزالو فراسکو طراح بازی کامپیوتری کابل کابوم هم هست. او می‌گوید در اولین مسافرت پس از حمله 11 سپتامبر جهت غلبه بر ترس خود از پرواز تصمیم به ساخت این بازی گرفت. در آن زمان بازیهای کامپیوتری بیشمار که همه آنها در مخالفت با اسامه بن لادن بودند در اینترنت وجود داشت. تنفر من از اسامه سبب شد تا به موضوع مهم دیگری بپردازم. آمریکا شدیداً درگیر جنگ در افغانستان بود. از یک طرف بمب بر سر مردم می‌ریخت و از طرف دیگر با هواپیما خوراک و مواد اولیه غذایی به آنها می‌رساند. از این که قدرتمندترین کشور دنیا یکی از فقیرترین نقاط دنیا را بدون وقفه و شبانه روز بمباران می‌کرد خشنود نبودم. نارضایتی من از جنگ باعث شد تا این بازی ویدیویی را در اینترنت قرار دهم. استقبال هزاران هزار بازدید کننده و بازی با این گیم به نوعی مخالفت سیاسی و یا ابراز عدم رضایت از جنگ تبدیل شد.

www.cambiemos.org.uy

کامبیاموس این گیم همزمان با انتخابات رئیس جمهوری اروگونه به درخواست فرنطو آمپیلیو کاندیدای جناح چپ طراحی شد. اگر چه نقش چندانی در پیروزی او نداشت ولی طرفداران گیم چندان موافقتی با این نظریه ندارند.

تا حال بازیهای کامپیوتری راهی برای فرار از دردهای زندگی روزانه تلقی می‌شد اما سازندگان و طراحان بازیهای جدید نشان داده‌اند اینگونه بازیها توانایی آن را دارد تا وسیله موثری برای ابراز نظرات سیاسی باشد. طراحان و تولید کنندگان این نوع بازیها به ترویج و پرورش نوعی بازی ضد فرهنگ دست زده‌اند و خود را در ردیف طنزپردازان سیاسی می‌بینند تا به این ترتیب بتوانند قدرتمندان سیاست پیشه را دست انداخته و تمسخر کنند

آمریکا یکی از اهداف اصلی چنین بازی‌ها است و دلیل آن نمی‌تواند از فرهنگ جهان‌خواری و سیاست به اصطلاح مبارزه با تروریسم این کشور به دور باشد. با این همه تعداد بیشماری از طرفداران بازیهای کامپیوتری که در خدمت اهداف سیاسی قرار گرفته است آمریکایی هستند در زمان مبارزات انتخاباتی آمریکا طرفداران جرج بوش و جمهوری خواهان یک بازی کامپیوتری را در اینترنت قرار دادند که در آن قهرمانان بازی تعدادی مهاجم فضایی با نام مهاجمان مالیات بودند که پس از پیروزی شعار می‌دادند برای پرداخت مالیات کمتر به جرج بوش رای دهید

در مجموعه بازیهای کامپیوتری بزرگسالان علاوه بر چاشنی سیاست روح خشونت نیز گنجانیده شده است. چین کشوری است که در قوانین آن جرائم و کیفر سرقت مجازی گنجانیده نشده است

بازی کامپیوتری افسانه میرا3 www.mir3europe.com که یک گیم آنلاین است در چین طرفداران بیشماری

دارد. «شانگی گامر کی چنگوی» وقتی فهمید بازیکن طرف مقابل او «ژو کویان» در حین بازی شمشیر اژدها نشان را که به امانت پیش او گذاشته بود دزدیده و به بازیکن سومی به مبلغ 200 یوان (470 پوند) فروخته است عصبانی شد به سراغ او رفت و او را کشت. قبل از اقدام به قتل شانگی گامر به پلیس مراجعه کرد و به آنان اطلاع داد که شمشیر مجازی او در بازی کامپیوتری به سرقت رفته و به فروش رسیده است.

مانند هر گیم کامپیوتری بازیکنان افسانه میرا3 در دنیای خیالی خود در نقش جنگجویان و کاهنان باستانی چین با هر پیروزی به ابزار، اسلحه و امکانات بیشتری مانند شمشیر اژدها نشان دسترسی پیدا می‌کنند. شانگی گامر در ماه فوریه 2005 به شمشیر دست می‌یابد ولی بازیکن دیگر آن را از او دزدیده و می‌فروشد. شانگی از شدت عصبانیت در حالت جنون به سراغ او رفته و با چاقو سینه او را شکافته و او را به قتل می‌رساند. اگر چه در چین مانند تمام کشورهای جهان دزدی جرم است، ولی در قوانین فعلی تعریف و مجازاتی برای دزدی مجازی وجود ندارد. در کره جنوبی چنین قانونی یافت می‌شود و پلیس می‌تواند در مورد جرائم مجازی درگیم‌های کامپیوتری به تحقیق بپردازد بیشتر اسلحه‌های جادویی در بازیهای آنلاین مانند EverQuest, Ultima Online قابل خرید و فروش هستند و کدهای دسترسی به چنین آلات و سلاحی در سایت‌هایی مانند eBay و سایت‌های مشابه به هزاران دلار خرید و فروش می‌شوند

سایت گیم‌های سیاسی

نام یکی این بازیهای آنلاین Bush shootout است و در مضمونی مملو از استهزا بوش سعی می‌کند تا خود را از مهلکه حمله تروریست‌ها به کاخ سفید نجات دهد. تعدادی از گیم‌های این سایت عبارتند از

Dancing Hillary, Bush Aerobics, Kerry Workout, Dancing Bush

www.groovyjava.com/political-games.php

سیرک سیاسی کالیفرنیا و امپراتور زمین

www.gamezone.com/ongaming/p22753.htm

گیم EverQuest از سونی با بیش از 85000 بازیکن آنلاین در هر زمان

<http://eqlive.station.sony.com>

امپراتور سامورایی، اولتیما آنلاین

www.eagames.com/official/uo/samurai/us/home.jsp

این گونه بازی ها چه به صورت آنلاین چه آفلاین و در يك کامپیوتر شخصي نشان میدهد که سبك بازی ها دیگر بي هدف ساخته نمي‌شوند و در پشت تمام هزینه ها و سود مالي سعي در القاي يك موضوع به مخاطبان خود و رساندن پیامي به آنها هستند و این اهداف بسته به سياست ها و اهداف تأثير گذاري آن متفاوت است. ممکن است که تمام بازیهاي مورد نظر در کمال تاثیرات مثبت فکري و... گاها در کنار آن در متن بازی جبهه گرفتن و برگشت عقاید مي تواند از تاثیرات منفي آن باشد که معمولا سازندگان آن بدون خواستن مخاطب آن را در ذهن آن قرار میدهند.

در کل ميتوانيم بگويم که بیشتر اهداف این بازی ها کاملاً جنبه سياسي و القا اهداف آن کشور را در هر برهه از زمان به دنبال دارد و کشورهايي که نتوانند در عرصه مجازي وارد شوند به طور قطع ضربات سنگيني به آنها وارد خواهد شد.

يکي ديگر از اهداف این بازی ها تأثيرات منفي فرهنگي و تضاد آن با جوامع ديگر است که با این فرهنگ غريبه هستند و این ذاعقه خوبي براي هر کشور شايد نباشد به عنوان مثال بازی که در کشور هاي اروپايي و آمريکايي توليد مي شود هيچ گاه نمیتواند تأثيرات فرهنگي درستي براي مسلمانان و افراي که در خاورميانه زندگي ميکنن داشته باشد.

از جمله ديگر از اهداف بازیهاي کامپيوتري ميتوان به ضربه زدن و مبارزه مستقيم با اديان نام برد به گونه اي که در این بازی ها گهگاه تروريست ها را در این گونه بازيا در مسلمانان نمايان ميکنند این گونه نفوذ و طرز بيان و تأثير آن به گونه اي است که فرد در هنگام بازی کاملاً متوجه آن نخواهد يا در هنگام بازی زياد به آن توجه نميکند اما آن مطرح خواهد شد و این ترفند باعث ميگردد که کاربر سريعاً در مقابل آن جبهه نگيرد به عنوان مثال در بازی IGI که بسياري از کاربران مسلمان را نیز در طيف خود جذب کرده است در حساس ترين مرحله خود زماني که کاربر بسيار در بازی تمرکز کرده است صداي اذان از پايگاه دشمن (تروريستها) شنيده مي شود و يا گاهي تروريستها به صورت فارسي و يا عربي صحبت ميکند که ميتواند کم کم تأثيراتي در نگرش فرد قرار دهد و ناخودآگاه مجاب نمايند که تروريستها جزء کدام مذهب و کدام کشور هستند. این گونه بازی ها نیز حتي در کشور هاي اروپايي و آمريکايي نیز ميتواند تبليغي عليه کشور ها و اديان ديگر در ذهن مخاطبان خود باشد.

فصل ششم

بازی های آنلاین

امروزه با نفوذ اینترنت و گسترش شبکه جهانی کاربران زیادی در جهان به اینترنت متصل شده و استفاده های گوناگونی از آن می برند.

یکی از جنبه های اینترنت بازی های آنلاین است. که با آشنایی هر چه بیشتر مردم و جوانان با اینترنت، افزایش سرعت اینترنت و همچنین وجود راه های اتصال پر سرعت مانند ADSL، wireless و ... خیلی فراگیر شده است.

بازی های آنلاین هم در میان مردم جهان و هم در میان مردم کشورمان ایران، طرفداران بسیاری دارد.

بازی های آنلاین به دو صورت هستند 1- به صورت انفرادی مانند بازی های يك نفره در سیستم های معمولی با حجم کم و گرافیکی کارتونی که معمولا به هیچ عنوان سه بعدی نیستند که اغلب آنها را فایل های فلش و طراحان بازی فلش تشکیل میدهد دي ان گونه سایتها کاربران وارد سایت مورد نظر شده و در آنجا میتواند بازی مورد نظر را درخواست و اجرا نماید گاهی این بازی ها هم با مسابقاتی همراه هستند و به کاربرانی که بیشتر بازی کنند و مراحل را پشت سر بگذارند امتیاز داده میشود مانند سایت

www.2bazi.com و سایت های زیادی که از این نوع بازی ها در سایت خود قرار میدهند اما بیشتر منظور ما بازی هایی است که هم زمان بتواند بازی افراد بر روی یکدیگر در همان لحظه و عمل آنها در آن لحظه بر روی دیگری (رقیب) تاثیر گذار باشد به عنوان مثال فردی در کشور چین بتواند توسط يك نوع بازی به طور همزمان رقیب فردی در ایران باشد که همزمان آنها در حال بازی یکسانی هستند و پشت سیستم خود و در کشور های خودشان بتوانند با هم رقابت کنند و با هم مسابقه دهند. دیگر کمتر میتوان بازی پیدا کرد که بخشی برای بازی آنلاین طراحی نکرده باشد این گونه بازی ها باعث میشوند که شما دیگر رقیبی با نام کامپیوتر در طرف مقابل خود نداشته باشید و رقیب شما يك انسان با قوه تفکر و هم طراز و تصمیم گیرنده کامل در مقابل شما است ، حال فرد در هر کجای جهان میخواهد باشد تنها شما نیاز به يك خط اینترنت پر سرعت دارید و هر دو باید بازی مورد نظر یکسانی در سیستم خود داشته باشید گاهی نیز شما توسط گیم خود با رقبای بازی میکنید که حتی آنها را نمیشناسید و نمیدانید از کجا هستند اما میتوانید در این فضای مجازی با آنها تیم تشکیل دهید و حتی گروهی با هم بازی کنید و با یکدیگر مسابقه دهید و افرادی را در بازی خود به مبارزه دعوت کنید میتوان گفت بازی های استراتژیک معمولا از محبوبیت بیشتری در بین بازی های آنلاین برخوردارند اما عده ای هم علاقه زیادی در مبارزات جنگی با یکدیگر دارند و سعی دارند توسط اول شخص با سلاح خود با دشمنی با هوش و قدرت تفکر در نقاط مختلف دنیا بجنگند و بازی نمایند. این گونه بازی ها در ایران به سرعت جای خود را باز کرده و کاربران زیادی را جذب کرده است و این زنگ خطری برای ماست که اهداف برسی شده در فصل های قبل میتواند در این بازی ها پیاده سازی شود و کاربران زیادی را میتواند در محدوده خود قرار دهند و بسیار باید این بازی ها کنترل شده انجام گیرد و برنامه ریزی برای جایگزین بازی های پر طرفدار مخرب صورت گیرد.

فصل هفتم

مقایسه قیمت بازی ها در ایران و دیگر کشور ها

یکی از نکات مهم در انتخاب بازی های کامپیوتری قیمت بازی مورد نظر است ما در این فصل میخواهیم در مورد قیمت بازی های ارائه شده و چگونگی انتخاب بازی بحث نماییم.

در کشور ما بازی های رایانه ای بسیار با قیمت پایینی عرضه میشود و به راحتی يك جوان و نوجوان و با هر کسی که قصد انجام بازی را دارد بتواند به قیمت بسیار پایین بتواند به راحتی بازی را خریداری کند و شاید با پول تو جیبی خود بتواند چندین بازی متنوع خریداری نماید آیا پدر و مادر میتوانند نظارت درست و صحیحی بر روی آن داشته باشند حتی به علت پایین بودن قیمت آن فرد نیازی به مشورت با کسی نمیبیند و حتی برای فرد گهگاه هدف و داستان بازی هم مهم نبود و شاید جلد و پک زیبای آن بازی باعث انتخاب و جذب آن شده است.

حال در کشورهایی که خود سازنده این بازی ها هستند و باید به نسبت قیمت آن ارزان تر عرضه شود با قیمت هایی بالا نسبت به کشور ما ارائه می شود در زیر تصویری از سایت فروشگاه اینترنتی آمازون گرفته شده که در آن قیمت يك بازی را به دلار نمایش میدهد.



Starcraft II: Wings of Liberty

by [Blizzard Entertainment](#)

Platform: Windows Vista / XP, Mac OS X |

Price: **\$59.99** & this item ships for F

Shipping. [Details](#)

Pre-order Price Guarantee. [Lea](#)

Edition: **Standard**

Standard

Collector's Edition

This item will be released on July

Pre-order now!

[See details.](#) Ships from and sold by **Amaz**

قیمت این بازی حدوداً 60 هزار تومان در کشور آمریکا عرضه میشود در اینجا خریدار به علت قیمت بالای آن سعی دارد با تحقیق و اطمینان بیشتری خرید نماید و مطمئناً هم خرید آن محدودتر خواهد شد و فرد برای خرید بازی مجبور به مشورت حتی با خانواده خود می شود و با نظارت دقیق تر خانواده خریداری میشود و خریدار سعی دارد تنها بازی مورد علاقه خود را که با تمایلات آن نزدیکتر است را خریداری نماید و مطمئناً هدف و داستان گیم برای خریدار جلوه و اهمیت بیشتری پیدا خواهد کرد.

فصل هشتم

بازی های ایرانی

خوشبختانه می توان گفت در کشور ما نیز به این اهمیت پی برده شده است که پا به عرصه ساخت بازی هایی با فرهنگ و تفکرات جامعه و نیاز خود بسازیم و این عرصه در مقابل این که بسیار نو پا است اما پیشرفتهای خوبی در این زمینه و بازی های اصیل ایرانی و بر اساس داستان های ایرانی شکل گرفته که بسیار مثبت ارزیابی میشود اما این نکته را باید گفت که هنوز این بازی ها نمیتواند تمام تیف های جامعه را در بر بگیرد و نتوانسته خیلی نیاز علاقه مندان را بر طرف نماید و باید از نظر گرافیکی و جلوه های ویژه کار کرد تا بتوان در کنار محصولات دیگر به رقابت پرداخت البته باگهایی نیز در این بازی ها وجود دارد که باید برطرف شود. به طور قطع بازی های بومی به سرعت میتواند جایگزین بازی های خارجی شود و کاربران آنها به راحتی با این گونه بازی ها هم سوء می شوند. در زیر نمونه بازی های ایرانی و بومی را نام میریم:

آسمان دژ	در سایه سحر	عصر پهلوانان	لطفعلی خان زند
مقاومت	نجات بندر	کلاب فوتبال من	گرشاسپ

نویسنده: حامد خیرآبادی

تحصیلات: مهندسی نرم افزار

مهندسی شبکه میکروسافت (MCSF)

حرفه اصلی: برنامه نویسی و تجزیه و تحلیل برنامه ها

و بانکهای اطلاعاتی

حرفه جانبی: تدریس

سایت شخصی: www.bia2computer.com

ایمیل شخصی: hamedkh2007@yahoo.com

تمام حقوق کپی رایت برای این اثر محفوظ است و تنها انتشار آن با ذکر منبع مجاز است.

سخن: به علت کمبود مقالات فارسی در این موضوع و طبق درخواست صدا سیمای یکی از استان ها مبنی بر ساخت برنامه ای در مورد تاریخچه بازی های کامپیوتری و کمبود منابع مفید فارسی بر آن شدم تا مقاله ای در این مورد را شخصا بنویسم به طور قطع اشکالاتی ممکن است وجود داشته باشد که به دیده منت آنها را پذیرا هستم و کامل شده این برنامه در صدا و سیما پخش خواهد شد.

با تشکر حامد خیرآبادی