

خاطره بازی یک دهه شصتی

سیاوش رحمانی

شاید ما از اولین نسل‌هایی بودیم که از سنن پابین یا جنون بازی‌های کامپیوتری بزرگ شدیم و البته شاید از آخرین نسل‌هایی که لذت بازی در کوچک‌ها و حیاط‌ها را هم پیش از آن که آپارتمان‌ها سر برآورند چشیدیم.

آتاری با آن ماشین‌ها و هواپیماهایی پیکسل در رفته‌اش اولین چیزی بود که به یادمانده. کمودور مربوط به زمان ما نبود. از تی وی گیم هم فقط خاطراتی از برادرهای بزرگ‌ترم شنیده بودم.

بعد میکرو آمد. دبستانی بودم که یکی از تولدهایم میکرو کادو گرفتم. «سوپر ماریو» که در جهان دور افتاده آن زمان ما «قارچ‌خور» نام داشت خاطره‌انگیزترین بازی‌اش بود. خاطره دیگری که از میکرو دارم دسته‌هایی بود که به هفته و ماه نرسیده اتصال و قطعی پیدا می‌کرد یا یکی از کلیدهایشان گیر می‌کرد، هی قطع و وصل می‌شد و از صبح با خودم کلنجار می‌رفتم که کاش عصری وقتی پدر می‌آید حوصله کند با پیچ گوشتی و لنت برق به جانش بیفتد!

کامپیوتر هم کم کم زیاد شد. سر و کله پنتیوم‌ها پیدا شده بود. «DOOM» یا رستاخیز نخستین بازی کامپیوتری اول شخص تاریخ بود؛ مردی تفنگ به دست که در دنیای دیو و هیولا و اشباح گرفتار شده بود. یادم می‌آید کامپیوتری که در خانه داشتیم زورش نمی‌رسید از «داس» بازی را بالا بیاورد و باید بیرون از سیستم‌عامل، با تایپ دستورها بازی را بالا می‌آوردی. ویندوز کجا بود آقا؟! الان اگر آن بازی را ببیند شاید خنده‌تان بگیرد که چطور می‌شد از آن بازی با چنان گرافیکی به تپش قلب و استرس افتاد. کم کم سر و کله سگا پیدا شد؛ «رالی»، «شورش در شهر»، «سونیک» و همه آن بازی‌هایی که خاطره شده‌اند. در ضمن سگا آخرین کنسول با آن فیلم‌های لعنتی بود که همه‌اش داغ می‌کرد و باید مدام در می‌آوردی فوتشان می‌کردی!

پلی استیشن ۱ مثل پلی استیشن ۲ و ۳ نبود؛ وقتی آمد انقلاب شد! دیگر CD می‌گذاشتیم توی دستگاه. تمام خوشی‌ها و لذت‌های جهان در «Winning Eleven» با منوهای زاپنی‌اش خلاصه می‌شد و چه چیزی هیجان‌انگیزتر از این بود که تیم ملی جام جهانی ۹۸ ایران را هم داشت؟

پس از دوره کلوب‌ها که پلی استیشن داغشان کرد نوبت به رونق گیم‌نت‌ها رسید و «Counter Strike» بازی بی‌رقیب آن دوره شد. البته گیم‌نت همیشه من را به یاد صبحی می‌اندازد که مادرم دنبالم به مدرسه آمده بود، ولی معلم ریاضی‌مان به او گفته بود من سرکلاس نیستم.

عصر جدیدی از بازی‌های کامپیوتری رقم خورد و بازی‌هایی مثل «GTA»، «Need for Speed»، «Call of Duty» نسخه‌های حیرت‌انگیزی بیرون دادند. پلی استیشن‌های بعدی آمدند و سر و کله ایکس باکس پیدا شد. دوره رقابت FIFA و PES رسید. بازی‌ها به طرز حیرت‌انگیزی پیشرفت کردند و دنیای ویدئو گیم سوار بر موج پیشرفت تکنولوژی زیر و رو شده است. ولی اجازه بدهید آخرش را نوستالژیک تمام کنم و بگویم هر چه فیفا ۲۰۱۶ ایکس باکس را بازی می‌کنم حال فوتبال ۹۸ سونی را نمی‌دهد! هیجانی را که از Mafia بازی کردن با کامپیوتر به من دست می‌داد به خاطر دارم که چطور دیگر تکرار نمی‌شود. نمی‌دانم؛ شاید ماجرا برای بچه‌های امروز هم همین‌طور است!

اختصاص می‌دهد. بنابر آمارهای رسمی، کاربران ایرانی به‌طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه را صرف بازی‌های رایانه‌ای کرده که ۶۵ درصد از این زمان را صرف بازی با گوشی خود می‌کنند. این رقم زیادی است و توسعه‌دهندگان و بازیسازان ایرانی هم بخوبی متوجه این توان بالقوه شده و در این حوزه بسیار موفق‌تر عمل کرده‌اند.

در سال‌های اخیر سازندگان ایرانی، صدها عنوان بازی مخصوص موبایل تولید و عرضه کرده‌اند که با استقبال مناسب کاربران مواجه شده است. از جمله دلایل این موضوع می‌توان به امکان درآمدزایی مستقیم از طریق فروشگاه‌های آنلاین، فاصله فناوری کم دیگر سازندگان جهانی، سادگی نسبی و امکان اجرای پروژه‌های کوچک یا شخصی در زمان کوتاه اشاره کرد. به نظر می‌رسد این موضوع باعث ایجاد یک موج مثبت در این حوزه شده باشد، چراکه صدها شرکت استارت‌آپی در این زمینه شروع به فعالیت کرده و سطح کیفی محصولات داخلی شاهد رشدی پیوسته بوده است. شاید تا زمانی که شرایط مالی و قانونی لازم برای تولید بازی‌های مخصوص رایانه با استانداردهای جهانی فراهم نباشد، شاهد جهش فوق‌العاده‌ای در این زمینه نباشیم. اما در طرف مقابل اکوسیستم گوشی‌های هوشمند با ویژگی‌های منحصر به فرد خود زمینه بسیار مناسبی برای توسعه صنعت بازیسازی در ایران به‌وجود آورده‌اند.

آن ساماندهی بازار محصولات خارجی و رونمایی رسمی از چند عنوان بازی داخلی مانند «مبارزه در خلیج عدن» و «گرشاسپ» بود که توجه بسیاری را به خود جلب کرد و توانست نشان دهد امکان ساخت بازی‌های ایرانی در صورت وجود حمایت‌های لازم وجود دارد. هرچند برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهانی نیازمند سرمایه‌گذاری گسترده، ارتقای فناوری و حرکت به سمت ایده‌های اورجینال مبتنی بر فرهنگ و تاریخ غنی سرزمین خود هستیم و صرف ارائه بازی‌های مبتنی بر بازی‌های خارجی را نمی‌توان حرکت سازنده‌ای در این حوزه قلمداد کرد. در سال‌های اخیر این روند شکل امیدوارکننده‌تری به خود گرفته و رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای در حد و اندازه‌های جهانی مانند «ارتش‌های فرازمینی» می‌تواند ما را به آینده روشن‌تر این صنعت امیدوار کند.

عصر موبایل یا صبح بازی‌های ایرانی

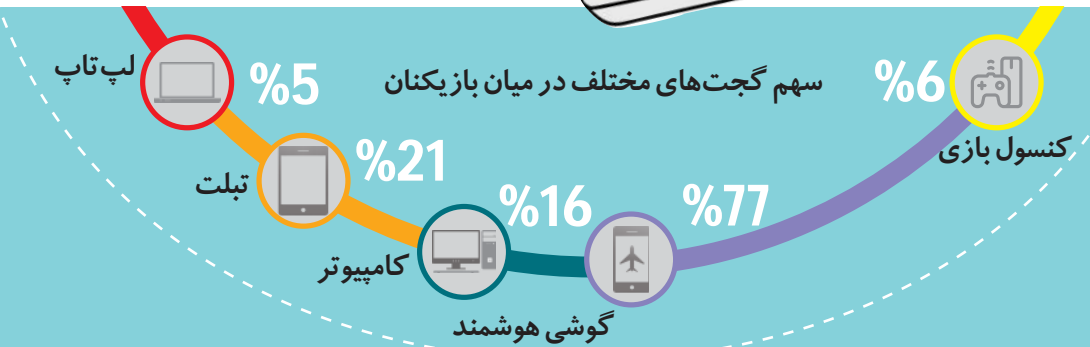
در چند سال اخیر یک تغییر اساسی در نحوه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای شکل گرفته است. هرچند هنوز هم معیار اصلی برای ساخت و کیفیت بازی‌های رایانه‌ای محصولاتی است که برای رایانه‌های شخصی ارائه می‌شود و بالاترین سطح کیفیت و تولید را در این محصولات شاهد هستیم، اما امروزه گوشی‌های هوشمند سهم قابل ملاحظه‌ای از زمان بازی کاربران را به خود



نرفت و می‌توان گفت عملاً در این حوزه فعالیت تاثیرگذاری به وقوع نپیوست.

ورود صدها عنوان بازی خارجی در سال که بسیاری از آنها از نظر فرهنگی یا عرفی با جامعه ایرانی سازگاری نداشتند و نیاز به نظارت و جریان‌دهی به صنعت ساخت و عرضه بازی‌های رایانه‌ای باعث شد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۸۵ به‌عنوان مرجعی برای حمایت، نظارت و جریان‌سازی در مقوله بازی‌های رایانه‌ای تشکیل شود. این بنیاد با شروع فعالیت خود به دسته‌بندی و ارائه مجوز برای بازی‌های رایانه‌ای خارجی عرضه شده در فروشگاه‌ها و نیز حمایت از پروژه‌های بازی تولید داخل اقدام کرد.

نتیجه فعالیت این بنیاد طی چند سال اول فعالیت



سبک‌های بازی پر طرفدار



فراوانی بازی‌ها از لحاظ رده سنی



شمشیر تاریکی

اولین بازی ایرانی عرضه شده برای پلی استیشن



اینفوگرافیک: آرش جهانگیری

گرشاسپ

مطرح‌ترین عنوان بازی ایران



۳۰ درصد از بازیکنان برای بازی پول پرداخت می‌کنند



فره بین



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۵۸۳۹ را به شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید