

جشن بزرگ بازی‌های رایانه‌ای

دومین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای که انبوهی از علاقه‌مندان به این بازی‌ها را به بهانه بازدید از آخرین دستاوردهای 130 شرکت تولیدکننده بازی گرد هم آورده بود ...



جام جم آنلاین: دومین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای که انبوهی از علاقه‌مندان به این بازی‌ها را به بهانه بازدید از آخرین دستاوردهای 130 شرکت تولیدکننده بازی گرد هم آورده بود سرانجام ساعت 20 روز شنبه دهم تیر به کار خود پایان داد. این نمایشگاه با حضور شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی از 11 کشور دنیا و جمعی از بازیسازان داخلی، ششم تا دهم تیر ماه در مصلاي امام خميني برگزار شد.

افزایش چشمگیر استقبال از این نمایشگاه در مقایسه با سال گذشته حاکی از این است که در دنیای امروز بازی‌های رایانه‌ای به بخش مهمی از زندگی مردم و بخصوص جوانان و نوجوانان تبدیل شده است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای نه تنها به عنوان ابزاری برای سرگرمی و تفریح مورد توجه قرار گرفته‌اند، بلکه توانسته‌اند یکی از بزرگ‌ترین صنایع زیر مجموعه فناوری اطلاعات و ارتباطات را نیز به خود اختصاص دهند. در دوده اخیر شاهد تأثیرات شگرف این صنعت بر سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای بازی در سطح دنیا بوده‌ایم تا جایی که بسیاری از کودکان و نوجوانان بازی‌های سنتی و قدیمی را که ریشه در آداب و فرهنگ کشورها دارد از یاد برده و زمان قابل توجهی را به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص می‌دهند. از سوی دیگر، بازی‌های رایانه‌ای و رایانه‌ها رفته‌رفته جایگزین بسیاری از ابزارهای سرگرمی و حتی تلویزیون می‌شود و چنانچه این فناوری به روشی صحیح استفاده نشود زندگی کودکان و نوجوانان با تهدیدهای جدی مواجه می‌شود. به‌رغم این که توجه بیش از اندازه جوانان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند پیامدهای منفی به همراه داشته باشد این بازی‌ها می‌توانند در زمینه‌های آموزشی، درمانی، افزایش هوش، خلاقیت، توانمندسازی حافظه و یادگیری مؤثر واقع شوند.

اگر بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان یک راهکار درمانی در نظر بگیریم می‌توانیم به کمک آن بسیاری از مشکلات زبانی، گفتاری، شنوایی و حتی بیماری‌هایی مانند آلزایمر و اختلال در عملکرد حافظه را درمان کنیم. از سوی دیگر، یادگیری بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در درک مفاهیم و بهبود تمرکز نیز مؤثر باشد. اما در شرایطی که بازی‌ها بدون توجه به سن انتخاب شده باشند یا در زمان نامناسب انجام شوند و تبعاتی نظیر ایجاد هیجان غیرواقعی یا خشونت به همراه داشته باشند، اثرات مخربی بر علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای و بویژه گروه سنی کودک و نوجوان بر جای می‌گذارد.

ضرورت توجه به انتخاب بازی‌ها

تنها مدت زمان کوتاهی از تاسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گذرد و در این مدت کوتاه، صنعت ساخت بازی‌ها با حمایت این بنیاد رشد چشمگیری داشته است. استقبال بی‌نظیر مردم از نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای نشان‌دهنده لزوم توجه به این حوزه و برنامه‌ریزی‌های کلان برای تولید بازی‌های داخلی است. روزبه‌روز بر شمار کودکانی که بخشی از اوقات فراغت خود را به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص می‌دهند، افزوده می‌شود، در حالی که ترکیب این فناوری با فناوری‌های دیگر مانند گوشی‌های هوشمند، تبلت و نمایشگرهای تلویزیونی میزان نفوذ بازی‌ها را بسیار گسترده‌تر کرده‌اند. این نمایشگاه فرصتی فراهم کرد تا خانواده‌ها در کنار فرزندان‌شان با بازی‌های ملی آشنا شده و بتوانند بازی‌هایی متناسب با شرایط فرهنگی حاکم بر جامعه بیابند. افزایش کیفیت بازی‌های داخلی به منزله کاهش فاصله میان بازی‌های داخلی و نمونه‌های مشابه خارجی است. نبود قانون کپی رایب موجب کندی سرعت پیشرفت بازیسازان داخلی شده است، اما بررسی‌های انجام شده نشان می‌دهد در پنج سال گذشته بسیاری از محدودیت‌ها و موانعی که در این مسیر وجود داشته از میان برداشته شده است. در همه کشورهای دنیا صنعت بازی‌های رایانه‌ای از نظر علمی و فنی مورد ارزیابی قرار می‌گیرد، اما متأسفانه در کشور ما ضعف‌ها و نقایص بسیاری در این زمینه وجود دارد. یکی از ویژگی‌های مهم و متمایز بازیسازان موفق خارجی، برنامه‌ریزی، هدفمندی و داشتن زمان‌بندی در اجرای کار است، در حالی که اغلب بازیسازان داخلی با بی‌برنامگی عمل می‌کنند. یک بازی رایانه‌ای زمانی به عنوان یک بازی موفق شناخته می‌شود که بتواند با مخاطب ارتباط برقرار کند. اگر بازی جذاب نباشد و از نظر گرافیکی توانایی ارتباط با مخاطب را نداشته باشد، بازی مناسبی نیست. به گفته هیات داوران کمیته فنی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌ها در دنیای امروز یک محصول پیشرفته و صنعتی به شمار می‌آیند و از این رو باید پذیرفت در حال حاضر کشور ما به‌رغم تولید بازی‌های متنوع هنوز در این حوزه به جایگاه واقعی خود نرسیده است و همچنان راهی طولانی پیش رو دارد. در اغلب بازی‌های داخلی، داستان‌پردازی بسیار ساده است و این ویژگی موجب می‌شود مخاطب علاقه چندانی به ادامه بازی نداشته باشد. اما داستان بازی‌های خارجی به گونه‌ای روایت می‌شود که بتواند موجب افزایش تعداد دفعات ورود به بازی شود.

یادی از بازی‌های کهن

در بخشی از نمایشگاه با هدف یادآوری دوران کودکی پدر و مادرهایی که همراه فرزندان‌شان به نمایشگاه آمده بودند بازی‌های قدیمی

و سنتي مانند بندبازي، هفت‌سنگ و... - که ریشه در سنت‌هاي کهن ايراني دارد و امروزه به دليل پيشرفت فناوري و نفوذ آن در زندگي کودکان امروزي رفته‌رفته به دست فراموشي سپرده مي‌شود - وجود داشت. حضور پرننگ جوانان و نوجوانان براي شرکت در بندبازي در نمايشگاه نشان مي‌دهد به‌رغم استقبال اين گروه سني از نسل جديد بازي‌ها مانند بازي‌هاي رایانه‌اي، هنوز هم مي‌توان اميدوار بود اين خاطرات شيرين را در ذهنمان زنده نگه داريم.

استقبال کودکان از قلعه عصر پادشاهان

عصر پادشاهان يك بازي آنلاين استراتژيك ايراني است که گرافيك بالا و طراحي جذاب فضاهي شهري و روستايي در اين بازي موجب شده مورد توجه بسياري از کودکان علاقه‌مند به بازي‌هاي رایانه‌اي قرار گيرد. غرفه اين بازي در نمايشگاه به شکل يك قلعه طراحي شده بود و با توجه به طراحي متفاوت با استقبال بسياري از بازدیدکنندگان مواجه شد. ورودی غرفه عصر پادشاهان شبیه قلعه‌هاي قرون وسطی در اروپا بود و در فضاي داخلي آن دموي بازي و نحوه انجام آن به نمايش گذاشته شده بود. مبارزه جنگجویان، فرماندهي پادشاهان و نبرد میان قبایل از جمله موضوعاتي است که در قالب داستان بازي گنجانده شده است.

شتاب در شهر در راه است

شتاب در شهر از بازي‌هاي رونمايي شده در نمايشگاه امسال بود که با استقبال بي‌نظير بازدیدکنندگان مواجه شد. اين بازي که با همکاري بنياد ملي بازي‌هاي رایانه‌اي توليد شده است تا اواخر تير ماه امسال در اختيار علاقه‌مندان قرار مي‌گيرد. يکي از ويژگي‌هاي منحصر به فرد اين بازي همکاري منوچهر والي‌زاده، از صدابيشگان معروف سينماي ايران در ساخت اين بازي است که جذابيت آن را در ديده‌گاه مخاطبان دوچندان کرده است. علاوه بر اين، به منظور افزايش انگيزه علاقه‌مندان به بازي، براي کسانی که مراحل حرفه‌اي اين بازي را با موفقيت پشت سر بگذارند جوایزي نیز در نظر گرفته شده است.

کنسول بازي امپراتور

در غرفه‌اي از نمايشگاه بازي‌هاي رایانه‌اي، کنسول بازي امپراتور به نمايش گذاشته شده بود. آن طور که گفته مي‌شد امپراتور يك کنسول بازي ايراني است که قابليت اجرائي 90 بازي مرحله‌اي، 15 بازي ورزشي و پنج بازي موزیکال را دارد. البته اگر بخواهيم اين کنسول بازي را با کنسول‌هاي مطرح و روز دنيا مانند پلي استيشن سوني، ایکس باکس مايکروسافت و نينتندو مورد مقايسه قرار دهيم بايد بپذيريم اين کنسول از نظر گرافیکی و تعداد و کيفيت بازي اصلا با کنسول‌هاي شناخته شده قابل مقايسه نيست. شايد بتوان تنها ويژگي اين کنسول را قيمت پايين آن دانست. کنسول امپراتور دو دسته بي‌سيم دارد و بدون نمايشگر، کارت حافظه، هارد دیسک، بلندگو، ميكروفن، بلوتوث، وايفاي و کارت شبکه با قيمتي حدود يكصد هزار تومان به فروش مي‌رسد.

نسل جديد نمايشگرها

نمايشگرهاي جديدي که براي بازي‌هاي دو نفره طراحي شده نیز از جمله فناوري‌هاي به نمايش درآمده در بخش خارجي نمايشگاه بود که مورد توجه بازدیدکنندگان قرار گرفت. ويژگي منحصر به فرد اين نمايشگرهاي تلویزیونی ساخت LG اين است که به افراد امکان مي‌دهد تا بتوانند به صورت همزمان و با مشاهده تصاویری مجزا از انجام بازي‌هاي سه‌بعدي لذت ببرند. در اين فناوري که براساس عينک‌هاي سه‌بعدي بنا شده است، دو نفری که در حال انجام يك بازي هستند، دو تصوير متفاوت مي‌بينند.

اين ويژگي منحصر به فرد مي‌تواند در انجام بازي‌هاي استراتژيك، مبارزه‌اي يا حتي مسابقات فوتبال و نظاير آن، هيچاني چند برابر به بازیکنان هديه کند.

تصور کنيد همراه دوستان در حال انجام يك مسابقه فوتبال هستيد که هرکدام نقش بازیکن يکي از تیم‌ها را به عهده داريد. درست وقتي دوست‌تان مشغول تماشاي صحنه‌اي در موقعيت خودش است، شما مي‌توانيد پا به توپ به سمت دروازه حرکت کنيد و از بي‌خبري او براي زدن يك گل عالي استفاده ببريد.

يادي از نسل قديم کنسول‌هاي بازي

در دومين نمايشگاه بازي‌هاي رایانه‌اي، غرفه‌اي به نسل اول و دوم کنسول‌هاي بازي اختصاص داده شده بود. اين غرفه نیز مورد توجه بسياري از کودکان ديروز که از نمايشگاه بازدید مي‌کردند قرار گرفت. اين غرفه از نظر شکل ظاهري به شکل يك خانه قديمي طراحي شده بود. بازدید از اين غرفه براي بسياري از کودکان و نوجواناني که امروزه مي‌توانند به طيف وسيعي از بازي‌هاي رایانه‌اي و پيشرفته‌ترين کنسول‌هاي بازي دسترسي داشته باشند چندان خالي از لطف نبود. درست در مقابل اين غرفه، غرفه‌اي به بازي‌هاي نوين

رایانه‌ای اختصاص داده شده بود و در آن کودکان و نوجوانان می‌توانستند بازی با کنسول‌های پیشرفته‌ای را که نیاز به دسته فرمان نداشته و از طریق دوربین‌های حسی و حرکتی یا با حرکت دست بازیکن انجام می‌شوند، تجربه کنند.

فرانک فراهانی‌جم / جام‌جم