

سیده الهه دهقان

دانشجوی مهندسی کامپیوتر
دانشکده فابریک دانشگاه تهران
edbelaheh85@gmail.com



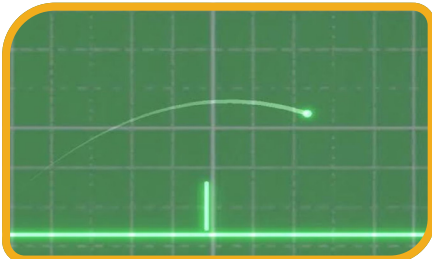
تاریخچه ماندگار بازی‌ها

1 دقیقه

این ورق‌های سبک با طرح‌های متنوع، ترکیبی از هنر و مسابقه بودند و به تدریج از طریق مسیرهای تجاری راهی غرب شدند. با گذشت زمان، شکل و معنای آن‌ها دستخوش تغییر شد و در اروپا به مجموعه‌ای منظم از نمادها و خال‌ها تبدیل گشت. کارت‌های بازی از همان ابتدا، تلاشی بودند برای پیوند زدن شانس و مهارت در قالبی قابل حمل و ساده.

نقطه‌ای نورانی در کامپیوتر

قرن‌ها بعد، با ظهور فناوری‌های الکترونیکی، بازی در قالبی کاملاً جدید متولد شد: Tennis for Two (1958). این بازی توسط هیگین‌بوتم بر روی یک اسیلوسکوپ به اجرا درآمد؛ نقطه‌ای نورانی که به دو سوی صفحه رفت و آمد می‌کرد و تنیس دیجیتال را شبیه‌سازی می‌نمود. همین تجربه‌ی ساده، نخستین گام برای ورود بازی‌ها به دنیای دیجیتال و انقلاب بزرگ بعدی در صنعت سرگرمی بود.



D&D

با گذشت زمان، و در نهایت در سال ۱۹۷۴، بازی‌ها از رقابت‌های ساده فراتر رفتند و به قلمروی جهان‌های خیالی کشیده شد.



در جدال میان نیروهای خیر و شر بود. سنت در ظاهر یک بازی بود، اما در حقیقت تلاشی اولیه برای تبدیل رقابت به یک تجربه‌ی آیینی و معنادار محسوب می‌شد، جایی که سرگرمی با باورهای عمیق فرهنگی آمیخته گشت.

استخوان‌های کوچک شانس

در شهر سوخته‌ی ایران و سرزمین‌های بین‌النهرین، در حدود ۲۶۰۰ سال پیش از میلاد، انسان‌ها ابزار دیگری برای بازی ساختند: قطعات صیقلی استخوان قوزک حیوانات که بعدها به شکل امروزی تاس تبدیل شدند.



این قطعات نه تنها وسیله‌ای برای سرگرمی، بلکه راهی برای آزمودن شانس و تفسیر بخت بودند. هر پرتاب، حرکتی میان تصادف و انتظار بود و این‌گونه بود که نخستین بازی‌های تاس‌محور به وجود آمدند.

ورق‌های شرقی

در چین، در زمان دودمان تانگ، هنگامی که کاغذ به ماده‌ای رایج تبدیل شد، نخستین کارت‌های بازی در سده‌ی نهم میلادی شکل گرفتند.



خلق بازی‌ها، با جرقه‌ی کوچکی در دل یکنواختی زندگی‌های تکراری آغاز شد.

اگر تاریخ را ورق بزنیم، به نقطه‌ای می‌رسیم که زندگی انسان‌ها پر از یکنواختی بود؛ روزهایی که کارشان پایان می‌یافت و چیزی برای پر کردن سکوت میان لحظات نداشتند. همان‌جا بود که احساس کسالت و پیدا کردن یک سرگرمی، به جای مشکل، تبدیل به یک جرقه شد؛ جرقه‌ای که انسان را وادار به ساخت چیزی کرد که زمان را برایش خوشایندتر کند.

از همین نیاز ساده، نخستین بازی‌های جهان شکل گرفتند. انسان‌های اولیه با همان ابزار و وسایل اطرافشان -سنگ، چوب، استخوان یا حتی کاغذ- راهی پیدا کردند تا از دل یکنواختی‌ها، رقابت، شانس یا روایت خلق کنند. گویا بشر هر بار که فراغت یافت، دست به اختراع زد؛ و بازی‌ها یکی از اولین و ماندگارترین ساخته‌های او بوده‌اند.

در ادامه، قصد داریم با نخستین بازی‌ها از دسته‌های گوناگون و روند پیدایش آن‌ها آشنا شویم.

از چند مهره تا دنیای ارواح

سنت (Senet)، اولین بازی شناخته‌شده‌ی رومیزی، با چند مهره‌ی ساده بر روی یک تخته‌ی چوبی (حدود ۳۱۰۰ ق.م) آغاز شد. اما برای مصریان باستان، این بازی چیزی فراتر از یک سرگرمی روزمره بود.



آن‌ها حرکت مهره‌ها را بازتابی از سفر روح در دنیای پس از مرگ می‌دانستند. هر خانه، مرحله‌ای از مسیر معنوی، و هر جابه‌جایی، قدمی

پرواز در جهانی دیجیتال

با ورود شبیه‌سازها، بازی نه تنها ابزار سرگرمی، بلکه وسیله‌ای برای تجربه کردن موقعیت‌های پیچیده شد.



نسخه‌های اولیه‌ی Flight Simulator (1980) تلاش داشتند حس پرواز را حتی در محدودترین امکانات - بازآفرینی کنند. این تلاش، آغاز دوره‌ای بود که در آن بازی‌ها مرز میان واقعیت و بازآفرینی دیجیتال را کمرنگ ساختند و نقش تازه‌ای در آموزش و تجربه‌سازی یافتند.

فرماندهی در لحظه

در دهه‌ی ۱۹۹۰، سبک استراتژی به شکل مدرن خود رسید. بازی Dune II الگوی جمع‌آوری منابع، ساخت پایگاه و فرماندهی هم‌زمان به یگان‌ها را تثبیت کرد.



در این سبک، میدان نبرد پویا و زنده بود و هر تصمیم باید در لحظه گرفته می‌شد. این بازی ترکیبی از سرعت، دقت و برنامه‌ریزی را پایه‌گذاری کرد که سال‌ها بعد، در بسیاری از بازی‌های استراتژی، تداوم یافت.

یک نقشه، صد نفر

در نهایت، مسیر بازی‌ها به سمت رقابت‌های گسترده و محوریت بقا پیش

رفت. (PUBG (2017 تجربه‌ای تازه ارائه داد: ورود ده‌ها بازیکن به یک میدان مشترک و تلاش برای ماندن تا آخرین لحظه. این ساختار ساده اما پرتنش، سبک بتل‌رویال را تثبیت کرد و نشان داد چگونه بازی‌ها می‌توانند حس بقا، استراتژی و هیجان را در یک قالب واحد گرد هم آورند.



پایان یک مسیر، آغاز بازی بعدی...

همان‌طور که دیدیم، بازی‌ها از چند مهره‌ی ساده روی تخته‌ای در مصر باستان آغاز شدند و مسیر طولانی‌ای را طی کردند: از استخوان‌های شانس و کارت‌های کاغذی، تا صفحه‌های نورانی اسیلوسکوپ، جهان‌های خیالی و میدان‌های نبرد دیجیتال. هر بازی، نه فقط یک سرگرمی، بلکه انعکاسی از خلاقیت، رقابت و کنجکاوی انسان بوده است.

تاریخچه‌ی بازی‌ها نشان می‌دهد آنچه روزی تفریحی ساده بود، به‌مرور تبدیل به فرهنگی گسترده، صنعتی پویا و دنیایی بی‌پایان از سرگرمی و داستان‌سرایی شد. و شاید جالب باشد بدانید: هر بار که انسان حوصله‌اش سر می‌رود، صفحه‌ای جدید، سکویی تازه یا جهان دیگری خلق می‌شود. پس می‌توان گفت این مسیر همچنان ادامه دارد و بی‌تردید، بازی بعدی فقط یک قدم جلوتر، منتظر شماست تا کشفش کنید.



حرکت روی سکوها

در آغاز دهه‌ی ۱۹۸۰، بازی‌ها به سمت چالش‌های حرکتی و واکنش سریع رفتند. بازی Donkey Kong، با سکوهایی متحرک، موانع و قهرمانی که باید می‌پرید و بالا می‌رفت، تعریفی تازه از تعامل دیجیتال ارائه کرد و به این صورت، اولین بازی پلتفرمر مدرن به حرکت درآمد. هر مرحله از این بازی، میدان آزمایشی بود برای سنجش مهارت و زمان‌بندی بازیکن، و این سبک به سرعت به یکی از ستون‌های اصلی صنعت بازی‌سازی تبدیل شد.



شروع جست‌وجوهای پرماجرا

در همان سال‌ها، بازی Adventure (1979) برای کنسول آتاری ۲۶۰۰ (Atari 2600) شکل تازه‌ای از بازی را معرفی کرد: ترکیبی از حل معما، خطر و اکتشاف. بازیکن برای نخستین بار می‌توانست آزادانه مسیر خود را انتخاب کند و در جهانی هرچند ساده، اما غیرخطی حرکت کند. این تجربه، پایه‌گذار ژانر اکشن-ماجراجویی شد؛ سبکی که آزادی و کنجکاوی را در مرکز بازی قرار داد.

