

بازی‌های ویدیویی

امیر جعفری

استقبال زیاد مردم از پیشانه بازی باعث شد افراد و شرکت‌های بیشتری به طراحی و ساخت آن‌ها روی آورند و همین موضوع نسل دوم پیشانه‌های بازی را به وجود آورد که از پردازشگرهای قوی‌تری استفاده می‌کردند. از معروف‌ترین کنسول‌های نسل دوم می‌توان به «آتاری ۲۶۰۰» اشاره کرد که در زمان عرضه محبوبیت فراوانی پیدا کرد و در کشور ما نیز مورد توجه قرار گرفت. استقبال روزافزون از پیشانه بازی‌های ویدیویی رقابت شدیدی بین تولیدکنندگان این تجهیزات ایجاد کرد؛ به طوری که تا امروز ۹ نسل از این وسایل ارائه شده‌اند. «پلی استیشن» ۵ از «شرکت سونی» و «ایکس باکس» سری X و S از شرکت «مایکروسافت» از معروف‌ترین پیشانه‌های نسل ۹ هستند.

اما استفاده از پیشانه‌ها به نمایشگر و اتصال به شبکه برق نیاز داشت. لذا در همان سال‌های ابتدایی که پیشانه‌های بازی عرضه شدند، شرکت‌هایی به فکر طراحی و ساخت پیشانه‌های برآمدند که قابلیت حمل و نقل داشته باشد و افراد بتوانند در هر مکانی از آن‌ها استفاده کنند. این گونه بود که «بازی‌های الکترونیک دستی» ساخته شدند. ابتدا این دستگاه‌ها حاوی بازی‌های ساده‌ای بودند، اما بعدها با الهام از این دستگاه‌ها و استفاده از پردازنده‌های قوی‌تر، «پیشانه‌های بازی دستی» ارائه شدند. این تجهیزات علاقه‌مندان خاص خود را داشتند و به همین دلیل رقابت جدیدی برای ساخت پیشانه‌های بازی دستی شکل گرفت که تا امروز نیز ادامه دارد. شرکت‌هایی مثل «سونی» و «نینتندو» همچنان نسخه‌های جدید این کنسول‌ها را ارائه می‌کنند.

در دنیای امروز کمتر کسی هست که تجربه بازی ویدیویی را نداشته باشد. چرا که در حال حاضر بزرگ‌ترین تفریح بشر انجام همین بازی‌هاست. اما این بازی‌ها چگونه به وجود آمدند و اوقات فراغت ما را تسخیر کردند؟

این نوع بازی‌ها که با عنوان بازی‌های رایانه‌ای یا کامپیوتری نیز شناخته می‌شوند، توسط دستگاه‌هایی انجام می‌گیرند که به تجهیزات الکترونیکی و پردازشی مجهز هستند. در خصوص نحوه پیدایش این بازی‌ها باید گفت: «هم‌زمان با توسعه استفاده از رایانه‌ها، ساخت رایانه‌های تجاری در دهه ۱۹۵۰، و گسترش استفاده تلویزیون در جوامع، عده‌ای به این فکر افتادند که راهی برای تعامل بیشتر با این وسایل ارائه کنند؛ به خصوص اینکه پخش اخبار جنگ جهانی دوم در آن سال‌ها، تلویزیون را به ابزاری بی‌روح تبدیل کرده بود که فقط اخبار ناخوشایند را به اطلاع مردم می‌رساند.

در همین سال‌ها نخستین بازی‌های ویدیویی توسط برنامه‌نویسان ارائه شدند. چندی بعد و در اوایل دهه ۱۹۷۰، پیشانه‌های (کنسول‌های) بازی ارائه شدند. پیشانه‌ها به تلویزیون یا نمایشگر متصل می‌شدند و توسط اهرم یا دسته بازی هدایت (کنترل) می‌شدند. از این وسایل که برخلاف رایانه‌ها توانایی استفاده برای کاربردهای متفاوت را داشتند، تنها برای بازی و سرگرمی استفاده می‌شد. «مگناوکس ادیسه» به عنوان اولین پیشانه بازی خانگی شناخته می‌شود که در سال ۱۹۷۲ توسط رالف یائر ساخته شد.





ارائه پیشنهادهای بازی ویدئویی و پیشنهادهای بازی دستی که به صورت اختصاصی برای بازی ساخته شده بودند، نتوانست جلوی پیشرفت بازیهای رایانه‌ای را بگیرد که با استفاده از برنامه‌نویسی برای رایانه‌های همه منظوره شخصی ساخته می‌شدند. این بازی‌ها که نوعی نرم‌افزار برای رایانه‌ها به حساب می‌آیند، طرفداران خاص خود را دارند. امکان استفاده از رایانه برای مقاصد دیگر، طیف وسیع تجهیزات جانبی قابل اتصال به رایانه‌ها مثل دسته‌های بازی، تجهیزات شبیه‌سازی، و خیلی ابزارآلات متنوع دیگر باعث می‌شد بازی‌های رایانه‌ای رقیب سرسختی برای پیشنهادهای بازی باشند. از طرف دیگر، با پیشرفت تلفن‌های همراه، این تجهیزات به پردازنده‌هایی با قدرت پردازشی بالا مجهز شدند. در نتیجه سامانه‌های عامل چندکاره برای تلفن‌های همراه ارائه شدند و عملاً آن‌ها را به رایانه‌های کوچکی تبدیل کردند. به این ترتیب بستر مناسبی برای ارائه بازی‌های مبتنی بر تلفن همراه فراهم شد و رقیب جدیدی برای پیشنهادهای بازی پدید آمد. این رقابت‌ها ارائه‌کنندگان بازی‌های ویدئویی را بر آن داشت که پیوسته در حال ارتقای دستگاه‌ها و نرم افزارهای خود و طراحی و ساخت تجهیزات جانبی برای آن‌ها باشند. از مهم‌ترین تجهیزات جانبی که امروزه برای بازی‌های ویدئویی ارائه می‌شوند و به دلیل نیاز به فعالیت بدنی هنگام انجام بازی، مخاطبان از آن استقبال کرده‌اند، می‌توان به «کینکت» اشاره کرد. این دستگاه شامل تعدادی حسگر است. حسگرهای حرکتی با استفاده از دوربین‌های خاص و ردیاب مادون قرمز و حسگرهای صوتی با استفاده از میکروفن‌ها و پردازش گفتار، یک رابط تعاملی بین فرد و دستگاه فراهم می‌کنند. از دیگر تجهیزاتی که با استفاده از فناوری‌های جدید در بازی‌های ویدئویی مورد استفاده قرار می‌گیرند، می‌توان به تجهیزات واقعیت مجازی اشاره کرد. این وسایل علاوه بر نیاز به تحرک از سوی مخاطب، با استفاده از عینک‌های مخصوص، حسی نزدیک به واقعیت را به فرد القا می‌کنند و انجام بازی را جذاب‌تر و هیجان‌انگیزتر می‌سازند. تجهیزات واقعیت مجازی برای استفاده توسط کنسول‌های بازی و رایانه‌ها ارائه شدند، اما استقبال از آن‌ها به قدری زیاد شد که سازندگان تجهیزات بازی را به فکر طراحی و ساخت کنسول‌های واقعیت مجازی انداخت. استفاده از این فناوری باعث می‌شود فرد خود را در محیط اصلی بازی ببیند و بتواند محیط بازی را مهار کند. اما در اینجا یک ایراد اساسی وجود دارد: محیطی که فرد می‌بیند، با محیط واقعی که در آن حضور دارد متفاوت است. با توجه به استفاده از عینک‌های مخصوص در واقعیت مجازی، فرد فقط تصویر بازی را می‌بیند و تصویر محیط واقعی را نمی‌بیند. این موضوع ممکن است در دسرهایی ایجاد کند.

اما با ظهور فناوری واقعیت افزوده، این مشکلات هم برطرف شدند. در واقعیت افزوده، فرد در ابزار نمایشی مورد استفاده، تصویر محیط اطراف خود را می‌بیند و تصویرهای بازی به تصویر اصلی اضافه می‌شوند. این فناوری جذابیت بیشتری به بازی‌ها می‌دهد و مشکلات واقعیت مجازی را نیز ندارد. چنین فایده‌هایی باعث شدند از واقعیت افزوده به سرعت در حوزه‌های متفاوت استفاده شود. امروزه علاوه بر صنعت بازی‌سازی ویدئویی، واقعیت افزوده توانسته است تحولی جدی در سایر صنایع و خدمات، به خصوص آموزش و درمان، ایجاد کند. برای مثال، شما می‌توانید در یک موزه قدم بزنید و تصویرهای متحرک و توضیحاتی از اشیای موجود در آن را ببینید و یا پزشک می‌تواند با استفاده از این فناوری، بیمار را از راه دور معاینه کند. به نظر می‌رسد با توجه شتاب روزافزونی که در زمینه کارگیری فناوری‌های جدید در صنعت بازی‌های ویدئویی وجود دارد، در آینده‌ای نه چندان دور باید منتظر ارائه تجهیزات و امکانات جذاب‌تری در این حوزه باشیم.

