سرمایه‌گذاری بر بازار بکر بازی‌های رایانه‌ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در اولین پیش‌رویداد نهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای، برگزاری اولین رویداد سرمایه‌گذاری در این جشنواره را فصل جدیدی از مدل و مسیر حمایتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از شرکت‌های بازی‌ساز داخلی دانست. محمدامین حاجی‌هاشمی در اولین پیش‌رویداد نهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر که با حضور جمعی از بازی‌سازان، ناشران و مدیران شتاب‌دهنده‌ها و شرکت‌های سرمایه‌گذاری صنایع خلاق و دانش‌بنیان برگزار شد در بخش نخست سخنان خود گفت: بازی‌های رایانه‌ای یکی از عمیق‌ترین ابزارها برای انتقال پیام در موضوعات فرهنگی، اجتماعی و دینی است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بخش دوم سخنان خود با اشاره به سیر فعالیت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از ابتدا تا به امروز تصریح کرد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان نهاد تسهیلگر توسعه بازی در کشور، نقش خود را ایفا کرده است. او افزود: حمایت از حضور بازی‌سازان در نمایشگاه‌های مختلف بین‌المللی، تشکیل ساختار حمایتی همگرا و تغییر مدل حمایتی بنیاد از حمایت برای تولید بازی به حمایت از تیم‌ها و شرکت‌های بازی‌ساز، برگزاری نمایشگاه گیم تهران، برگزاری جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی ایران با شرکت بازی‌های ایرانی و برگزاری اردوهای حضوری آموزش بازی‌سازی انستیتو ملی بازی‌سازی در استان‌های مختلف کشور ازجمله اقدامات این بنیاد در دوره‌های مختلف مدیریتی خود بوده است.



جام جم
بازی
GAME
۱۱
پنجشنبه ۹ آذر ۱۴۰۲ شماره ۶۶۴۶

«مار و دم» قدیمی‌ترین بازی دنیا از شهر سوخته باز طراحی شد

احیای بازی ۴۵۰۰ ساله ایرانی

علی رحیمی
گروه فرهنگ و هنر

مدتی پیش در حین رونمایی از بازطراحی دو بازی رومیزی «باستانی شهر سوخته» و «مار و دُم شهر سوخته» که به همت پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری و با همکاری شورای نظارت بر اسباب‌بازی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان براساس قدیمی‌ترین بازی جهان ساخته شده بود، سیدمنصور سیدسجادی، سرپرست کاوش‌های باستان‌شناسی شهر سوخته با اعلام این خبر که در پژوهش‌ها و آزمایش‌های اخیر بر اساس شواهد و یافته‌ها متوجه شدیم که شهر سوخته برخلاف آنچه تصور می‌کردیم متعلق به ۳۲۰۰ سال پیش از میلاد نیست، بلکه حداقل ۳۰۰ سال قدیمی‌تر از آن چیزی است که فکر می‌کردیم؛ یعنی این شهر حداقل ۳۵۵۰ سال پیش از میلاد بنیانگذاری شده است. او گفت: در این جابه‌جایی، تاریخی، بازی مار و دم نیز که گمان می‌کردیم متعلق به حدود ۲۲۰۰-۲۱۰۰ پیش از میلاد (۴۲۰۰ سال پیش) است، ۲۰۰ سال قدیمی‌تر شده که این امر نشانگر آن است که بازی شهر سوخته ۲۰۰ سال از بازی معروف گورستان سلطنتی اور قدیمی‌تر است.

این خبر یعنی مخترع اولین بازی در جهان را باید در جنوب شرقی ایران پیدا کرد.

شهر اولین‌ها

از شهر زاهدان که به سمت زابل حرکت می‌کنیم در حاشیه جاده، بقایای شهری باستانی را می‌بینیم که شاید آنگونه که باید چیزی از آن باقی نمانده اما روزگاری بزرگترین مرکز استقرار شهرنشینی در نیمه شرقی فلات ایران بود. نمونه‌ای منحصر به فرد از شهرنشینی و پر از عجایب و شگفتی‌های اسرارآمیز که به عقیده باستان‌شناسان بافت شهری، جمعیت، برنامه‌ریزی شهری، نظام مرتب و منظم آب‌رسانی و تخلیه فاضلاب، دانش پزشکی پیشرفته و صدها عامل دیگر جزو شهرهای پیشرفته زمان خود بود.



یکی از ویژگی‌های خاص این شهر که بعدها به «شهر سوخته» مقلب شد، کشف کلکسیونی از اولین‌ها در این شهر است. شهر سوخته مبدا اولین عمل جراحی مغز، اولین چشم مصنوعی، اولین انیمیشن و اولین بازی جهان است.

همه چیز از گور ۷۳۱ شروع شد

یکی از خاص‌ترین بخش‌های شهر سوخته از منظر باستان‌شناسان بی‌شک قبرستان است که علاوه بر ویژگی‌های منحصر به فرد و قواعد خاص حاکم بر آن، مخزن بسیاری از کشفیات در این منطقه محسوب می‌شود.

براساس کاوش‌های انجام گرفته در شهر سوخته، حداقل ۶۰ هزار انسان به ۱۰ شیوه مختلف در این گورستان آرمیده‌اند.

به عبارتی قبور همه مرده‌ها در این شهر یک شکل نیست و به نظر براساس طبقه اجتماعی مرده‌ها را در ۱۰ گونه قبر شامل گودال‌های ساده، دوقسمتی، شبه سردابه‌ای، دو دیواره، دایره‌ای شکل، خشتی مستطیل، خشتی مربع و دو دیواره با در مسدود، کاسه‌ای و گورهای سردابه‌ای خاک می‌کردند.

قابل توجه‌ترین قبرهای به‌دست آمده در شهر سوخته متعلق به گورهای سردابه‌ای هستند. این گورها که از دو قسمت متمایز چاله ورودی و محل دفن ترکیب شده‌اند. ابتدا گودالی به عمق تقریبی ۵۵۲ سانتیمتر کنده و سپس در یکی از جبهه‌های آن دخمه‌ای به شکل یک اتاق زیرزمینی بیضی شکل به عمق تقریبی ۵۳۲ سانتیمتر حفاری می‌شده است. شخص مدفون همراه نذورواشیای مختلف داخل سردابه گذاشته می‌شده و سپس در ورودی با چند ردیف خشت بسته می‌شد. از ویژگی‌های خاص این قبور این است که به علت نبودن فشار خاک، اسکلت‌ها و اشیاء، این قبرها سالم‌تر از گروه‌های دیگر باقی مانده‌اند.

به عقیده سجادی سرپرست کاوش‌های باستان‌شناسی شهر سوخته سجادی این قبور متعلق به افراد نخبه یا در حقیقت کلاس برتر جامعه (حکمران، تجار و...) بوده است.

گور شماره ۷۳۱ یکی از غنی‌ترین گورهای کاوش‌شده در میان این گورهای سردابه‌ای است که ظرف سفالی که بز روی آن می‌جهد و سبزه می‌خورد (اولین انیمیشن جهان)، قاشق غذاخوری و اولین بازی جهان از دل آن کشف شد.

«بازی مار و دم» اولین بازی جهان

بازی مار و دم کشف شده در سردابه ۷۳۱، یک بازی رومیزی به شیوه تخته نردی به همراه چند مهره و طاس‌های مخصوص بازی است که از بالای سر متوفا به دست آمده است.

این تخته نرد از چوب آبنوس سیاه به شکل مستطیل با ۴/۳۳ سانتی متر طول و ۷/۱۴ سانتی متر عرض و ۶ میلی متر ضخامت ساخته شده و آنگونه که کاوشگران برآورد کرده‌اند چوب در زمان ساخت ۶۰ سال قدمت داشته است.

این تخته سه قسمت دارد. بخش کوچک ورودی بازی که شامل ۶ مربع یا حلقه می‌شد، پل اتصال کننده به بخش دو و صفحه اصلی که شامل ۱۲ حلقه یا مربع می‌شد. ۲۰ خانه و ۶۰ مهره داشت. مهره‌ها که در یک ظرف سفالی در کنار تخت نرد قرار داشتند از سنگ‌های رایج در شهر سوخته یعنی از لاجورد، عقیق و فیروزه است.

طاس‌های یافته شده به همراه این تخته به شکل مکعب مستطیل و ۴ عدد هستند که نمادهایی بر روی آنها کنده شده‌اند. این نمادها می‌توانند نشان دهنده اعداد یا ارقام باشند. اعداد و علایم روی طاس‌ها توسط حلقه‌ها و دایره‌هایی از جنس استخوان، عاج یا صدف ایجاد و درون مکعب‌های چوبی کار گذاشته شده‌اند.

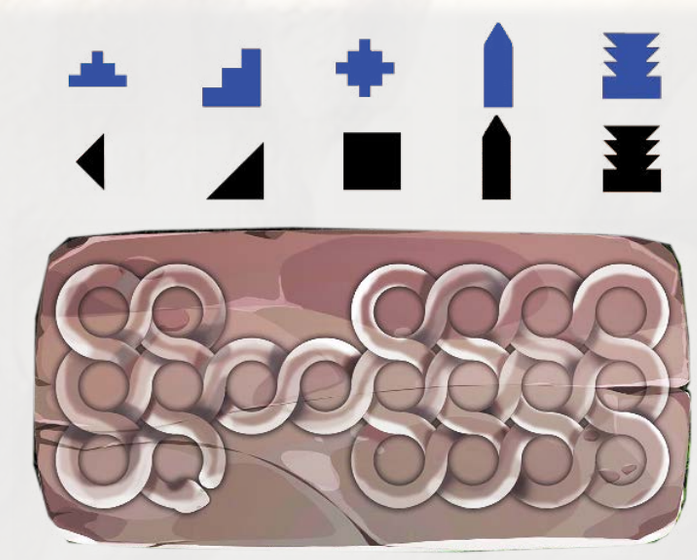
از ویژگی‌های خاص این تخته نرد، کنده‌کاری شکل ماری با ابزارهای ظریف در زمینه سطح رویی نرد بود که ۲۰ بار به دور خود حلقه زده و دمش را در دهان گرفته، نقش بسته است.

با توجه به ارتباط نقش مار با جاودانگی در اندیشه مردمان خاور باستان شاید انگاره ماری که دم خود را به دهان گرفته اشاره‌ای به زمان بی‌کرانه باشد، از این رو نقش آن بر روی یک بازی وابسته به بخت و احتمال می‌تواند نمادی از بی‌پایانی چرخه زندگی و بازی زمانه باشد.

بازطراحی بازی مار و دم شهر سوخته بعد از ۲۴۰۰ سال

حالا بعد از ۲۴۰۰ سال از عمر اولین بازی جهان، پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری با همکاری شورای نظارت بر اسباب‌بازی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در اقدامی مشترک اقدام به بازسازی این بازی کردند.

بازی مار و دم شهر سوخته، برگرفته از این تخته بازی باستانی است که صفحه آن با همان شکل ظاهری پیشین بازسازی شده است. این بازی شامل ۴ تاس و ۳۲ مهره است که بازیکنان می‌بایست تلاش کنند مهره‌های خود را وارد بازی کرده و با تبدیل آنها به مهره‌های بزرگتر در نهایت مهره ۳۲ امتیازی خود را از خانه دم مار خارج کنند.



بازی مار و دم امروزی سازی شده



بازی مار و دم کشف شده در سردابه ۷۳۱

برش

رحما بردبار، بازطراح بازی:

«مار و دم» بازی امروزی سازی شده شهر سوخته است

رحما بردبار، بازطراح بازی شهر و دم است که پس از رمزگشایی از بازی شهر سوخته تصمیم به امروز سازی آن گرفت. او در این باره به خبرنگار جام جم گفت: یکی از عناصر ماندگار و کهن هر ملت که ارتباطی موثر و ناگسستنی با ذائقه فرهنگی دارد بازی‌های باستانی است که در بطن تاریخ و فرهنگ آن مجال بروز می‌یابد و بازی‌های رومیزی به واسطه مشارکت اجتماعی بازیکنان در جمع‌های دوستانه و خانوادگی نه تنها در میان کودکان و نوجوانان حتی در گروه‌های سنی بالاتر مخاطبان و مشتاقان فراوانی دارند. بازی مار و دم شهر سوخته در واقع بازی امروزی‌سازی شده باز باستانی شهر سوخته است که با همین تفکر بازطراحی شد.

بردبار با اشاره به این‌که از کشف این بازی ۵۰ سال می‌گذرد اما هیچ کس آن را رمزگشایی نکرده بود، گفت: این بازی را به میثم جلوه‌مقدم از دانشجویان یکی از دانشگاه‌های آکسفورد دادم، ایشان طی بررسی و تحقیق توانست از آن رمزگشایی کند و من نیز براساس نیازسنجی از بچه‌های نسل جدید، آن را امروزی کردم.

وی در خصوص تفاوت‌های این بازی با بازی باستانی گفت: در شکل ظاهری تفاوت زیادی در دو بازی نیست. فقط صفحه این بازی مقوایی است اما شکل آن دقیقا شبیه ماری است که در ۲۰ خانه دور خودش پیچیده شده است. مهره‌ها براساس همان مهره‌هاست و ۴ تاس و ۳۲ مهره داریم. تفاوت اصلی در شیوه بازی است بازی اولیه استراتژی جنگی و مبتنی بر شانس است اما این بازی استراتژی براساس شمارش است و ریاضیات است و در واقع بازی ساده‌تر شده است. بردبار در خصوص شیوه بازی مار و دم شهر سوخته نیز گفت: بازی مار و دم یک بازی دو نفره انتزاعی راهبردی برای گروه سنی ۹ سال و بالاتر است. صفحه بازی به‌صورت یک مار درهم تنیده است که نقطه آغاز و پایان بازی خانه سر و دم مار است. بازیکنان باید به این نکته توجه داشته باشند که مار در برخی خانه‌ها چندین بار به دور خود تنیده است و این نشانگر آن نکته است که آن خانه‌ها نشانه چند شماره است و بازیکن چند بار بر اساس پیچش بدن مار از آن خانه استفاده می‌کند. بازیکن‌ها ۴ تاس در اختیار دارند که شماره‌های آنان از ۱ تا ۴ است و هر کسی که دور اول بیشترین جمع عددی تاس را به‌دست آورد شروع کننده خواهد بود. ابتدا بازیکن ۴ تاس را به صورت همزمان می‌ریزد و با مشخص شدن اعداد او می‌تواند حداکثر ۴ مهره یک امتیازی (سرباز) را وارد بازی کند و براساس اعدادی که تاس آورده می‌تواند مهره‌ها را در خانه‌ها مستقیما قرار دهد. دو راه برای شروع بازی دارد، او می‌تواند اعداد تاس‌ها را با هم جمع کند و یک مهره را حرکت دهد یا عدد هر تاس را به یک مهره اختصاص دهد. به عنوان مثال بازیکن چهار تاس ریخته و اعداد ۲،۱،۴ و ۲ را آورده است. او می‌تواند اعداد چهار تاس را جمع کرده و یک مهره سرباز را ۹ خانه حرکت دهد یا هر تاس را به یک مهره اختصاص دهد و وارد بازی کند. اگر مجموع امتیازات تاس بازیکن ۱۶ گردد او این شانس را دارد که تنها یک بار، مهره مخروط ۱۶ امتیازی را وارد بازی کند و شروع حرکت این مهره حتما باید از سر مار باشد.

در نهایت بازیکن‌ها باید بتوانند با شمارش امتیاز مهره‌ها، مهره‌های با امتیاز بیشتر را وارد بازی کنند و مهره‌های سرباز را تبدیل به مهره‌های بزرگتر کنند تا در نهایت بتوانند تمام مهره‌ها را وارد بازی کنند و در مجموع به مهره ۳۲ امتیازی برسند. هر کسی بتواند زودتر مهره ۳۲ امتیازی خویش را از دم مار خارج کند برنده است.



دومین اردوی آموزش بازی‌سازی از ۱۱ آذر



انستیتو ملی بازی‌سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سومین ماه پاییز، مهمان علاقه‌مندان به آموزش بازی‌سازی مقدماتی و پیشرفته در استان خراسان جنوبی و شهر بیرجند می‌شود تا اردوی هشت روزه آموزش بازی‌سازی را در این استان برگزار کند. این اردو ویژه علاقه‌مندان ۱۵ سال به بالاست. این اردو شامل برگزاری دو روز کارگاه فشرده آموزشی بازی‌سازی (دوره مقدماتی) و چهار روز کارگاه فشرده آموزشی بازی‌سازی (دوره پیشرفته) دو روز مسابقه بازی‌سازی (گیم جم) است. در شش روز اول، مباحث اصلی بازی‌سازی با استفاده از موتور بازی‌سازی یونیتی توسط اساتید مجرب انستیتو ملی بازی‌سازی تدریس می‌شود. در دو روز پایانی این رویداد، مسابقه‌ای با عنوان گیم جم برگزار می‌شود. شرکت‌کنندگانی که در کارگاه‌های آموزشی حضور داشته‌اند با راهنمایی‌های اساتید و با بهره بردن از آموزش‌هایی که در کارگاه‌ها به‌دست آورده‌اند، بازی می‌سازند و در پایان بازی‌های ساخته شده داوری و از سه نفر تیم برگزیده اول، تقدیر به‌عمل می‌آید. این رویداد از ۱۱ تا ۱۸ آذر در شهر دانشگاه صنعتی بیرجند برگزار می‌شود.

تبیین جایگاه صنعت بازی ایران در روسیه



مسئول بخش بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با حضور در رویداد ملی دیجیتال دایموند روسیه از طریق ویدئوکنفرانس، به تبیین وضعیت صنعت بازی ایران و معرفی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان تنها متولی صنعت بازی ایران و اقدامات حمایتی این بنیاد از شرکت‌های بازی‌ساز داخلی پرداخت. سجاد میرزاخانی مقدم در این ویدئوکنفرانس همچنین گزارشی از فعالیت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حوزه آموزش بازی‌سازی و نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ایران ارائه داد. پیگیری مفاد تفاهم‌نامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با سازمان بازی‌های رایانه‌ای روسیه در زمینه همکاری‌های پژوهشی، آموزشی، سرمایه‌گذاری، نشر بازی‌های ایرانی در روسیه و نشر بازی‌های روسی در ایران از دیگر محورهای سخنرانی نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بود. در حاشیه این کنفرانس طرفین به تاثیر مثبت اولین وبینار مشترک بازی‌سازان و ناشران روسی در مرداد ۱۴۰۲ اشاره کرده و آن را نقطه عطفی در ایجاد ارتباط بین صنعت بازی‌های رایانه‌ای دو کشور و تعریف پروژه‌های مشترک دانستند و بر حمایت دستگاه‌های حاکمیتی و تعریف بسته‌های حمایتی مختلف از بازی‌سازان و ناشران تاکید کردند.

حرفه‌ای‌ها از بازی موبایلی فاصله گرفتند

بررسی سهم بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های ۱۳۹۴ تا ۱۴۰۰ نشان از کاهش این بازیکنان در پلتفرم رایانه و افزایش در بستر بازی موبایلی دارد. در سال ۱۴۰۰ بالغ بر ۱۹ درصد بازیکنان شامل شش میلیون و ۳۰۰ هزار نفر از بازی رایانه‌ای استفاده کرده‌اند که این عدد پایین‌ترین نسبت را در شش سال گذشته نشان می‌دهد. این گزارش نشان می‌دهد نرخ رشد مرکب سالانه تعداد بازیکنان رایانه‌ای در ایران بین سال‌های ۱۳۹۴ تا ۱۴۰۰ برابر با ۱۶/۵ درصد بوده است. در این گزارش سه دسته از بازیکنان شناسایی شده‌اند که شامل بازیکنان مصمم، بازیکنان علاقه‌مند و بازیکنان حرفه‌ای بوده‌اند. در بین بازیکنان رایانه‌ای، مصمم‌ها بیشترین نسبت را به خود اختصاص داده‌اند و ۲۸ درصد از آنها را بازیکنان حرفه‌ای تشکیل می‌دهند ، به این معنا که غالبا بازیکنان حرفه‌ای از بازیکن موبایلی بودن فاصله می‌گیرند و از سایر ابزارها برای بازی کردن استفاده می‌کنند.

