

گفت‌و‌گو با یک نوجوان طراح بازی

کرونا چگونه جرقه زد!

آلما توکل

عکاس: اعظم لاریجانی

مسیر

«ایده آزاد» اسم یک رویداد است؛ رویدادی که در آن می‌توانی طرح‌هایت را برای ساخت بازی فکری و بازی رومیزی مطرح کنی. یک روز وقتی فراخوان این رویداد منتشر شد، امیرعلی حسینی اخگر با خودش فکر کرد: «رویدادهای بزرگ که فقط برای بزرگسالان نیستند!» همین جرقه کافی بود تا او ایده خود را به رویداد بفرستد، برگزیده شود و حالا منتظر تولید بازی فکری خود است.

بازی تکثیر چیست؟

«تکثیر» یک بازی رومیزی فکری با موضوع «کرونا» است. این بازی با شیوع ویروس در شهر آغاز می‌شود و اگر بازیکنان نتوانند جلوی شیوع ویروس را بگیرند، همه‌گیری رخ خواهد داد. این بازی رقابتی برای دو تا چهار نفر طراحی شده است و جزو بازی‌های خانوادگی محسوب می‌شود.

در این بازی، ویروس سعی می‌کند افراد دارای ارتباط بالا با شهرهای دیگر را شناسایی کند و پس از رخنه به وجود آن‌ها، شرایط تکثیر در افراد دیگر را به وجود بیاورد. در مقابل، «مدافع سلامت» تلاش می‌کند با واکسن و قرنطینه جلوی شیوع ویروس را بگیرد.

این بازی مبتنی بر ذهن‌خوانی است. ابزار این بازی ۲۰ صفحه دو طرفه و ۱۵۰ مهره قرمز رنگ به عنوان ویروس و ۵۰ مهره آبی رنگ به عنوان واکسن و دو مهره قرنطینه است.

کودکی امیرعلی

وقتی دو سه سالم بود، بازی‌های رایانه‌ای کودکانه

انجام می‌دادم. بعدها در رایانه

گشتم و بازی شطرنج را پیدا کردم. در آن سن به قدری این بازی را انجام دادم که تقریباً تمام قوانین شطرنج و اصول حرکت مهره‌ها را یاد گرفتم. این گونه بود که به بازی‌های فکری علاقه پیدا کردم. از آن زمان به بعد مرتب با بزرگ‌ترها شطرنج بازی می‌کردم و آن‌ها هم در بازی کمی به من ارفاق می‌کردند. اما بعدها حرفه‌ای شدم. بنابراین اولین بازی فکری که انجام دادم، شطرنج بود. از آنجا فهمیدم به بازی‌های فکری علاقه دارم.

کودکی من با بازی‌های رایانه‌ای گذشت. زمانی که بچه بودم، قبل از اینکه به سنی برسیم که بتوانم بازی‌های فکری بکنم، بیشتر بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دادم. بعد از اینکه توانستم در یکی از بازی‌های رایانه‌ای که



قرنطینه بودیم هم فرصت خوبی برای این کار بود.

وقتی این بازی را طراحی می کردیم، فقط به فکر کرونا نبودیم. چون بیماری‌های ویروسی خیلی زیادی وجود دارند. بنابراین گرچه این بازی از کرونا ایده گرفته است، ولی می‌تواند عنوان هر ویروس دیگری را هم بگیرد. پس این بازی فقط مخصوص کرونا ساخته نشده و برای همه بیماری‌های ویروسی واگیردار خطرناک طراحی شده است. اکنون هم بازی در مرحله تولید است و ان‌شاءالله به زودی وارد بازار می‌شود.

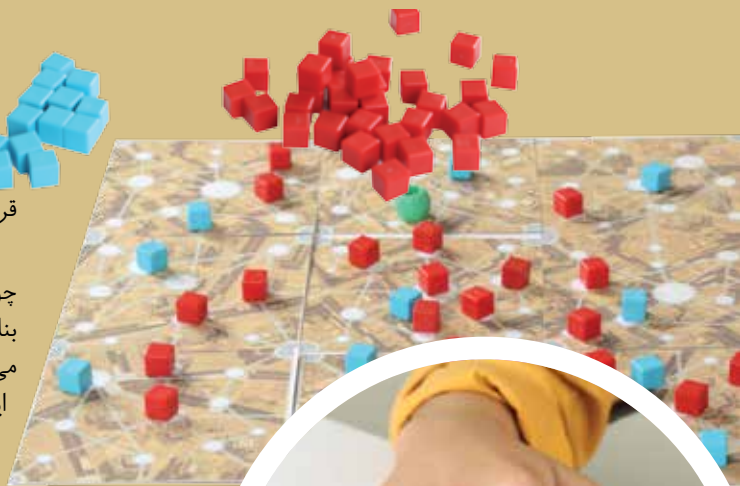
از ایده تا اجرا

اوایل نقشه‌ها را به‌عنوان نمونهک (ماکت) با خود کار می‌کشیدم. تعداد مهرها کم بود. وقتی در خانواده بازی را انجام می‌دادیم، مرتب آن را تغییر می‌دادم. بعد از اینکه در «ایده آزاد» ثبت نام کردم، بازی‌ام از جمله بازی‌های برتر شناخته شد. بعد چیزهای جدیدی مثل قرنطینه کردن و جهش کردن را به بازی اضافه کردم. تا اینکه بازی‌ام جذاب شد. در نهایت خود «ایده آزاد» تصمیم گرفت به عنوان حمایت از ما این بازی را تولید کند.

آینده

از وقتی این بازی را طراحی کرده‌ام و حمایت ایده آزاد را دیده‌ام، به طراحی بازی علاقه‌مند شده‌ام و از اینکه بازی طراحی می‌کنم احساس خوبی دارم. برای همین این روزها به فکر طراحی بازی‌های دیگر هم هستم و دوست دارم بازی‌های فکری و رقابتی دیگری طراحی کنم. هدفم این است در آینده بازی‌های زیادی طراحی کنم تا بچه‌ها بازی‌های بیشتری داشته باشند. حتی همین بازی‌هایی را که تا حالا طراحی کرده‌ام، با بچه‌های همسایه بازی می‌کنیم و نظرشان را می‌دهند. بعضی از آن‌ها به قدری از بازی‌ها خوششان می‌آید که می‌گویند اگر این بازی به مغازه بیاید، سریع آن را می‌خریم.

دوست دارم در آینده هدایتگر (منتور) شوم و با بررسی بازی‌های دیگران، مشکلاتشان را برطرف و به آن‌ها کمک کنم.



خیلی هم راهبردی (استراتژیک)

و فکری بود برنده شوم، وارد

بازی‌های رومیزی شدم. بعد از مدتی هم توانستم در بازی‌های رومیزی فکری، راهبردی و رقابتی حرفه‌ای شوم. این‌ها سبک‌های بازی مورد علاقه من بودند و با هر کسی که دوست داشتم رقابتی داشته باشم، این بازی‌ها را می‌کردم.

من در دوران بچگی بیشتر به بازی‌های راهبردی و فکری علاقه داشتم؛ بازی‌های فکری به دلیل اینکه اکثر آن‌ها رقابتی بودند. به جز این، بازی‌های حرکتی مثل فوتبال و والیبال را هم که رقابتی بودند، انجام می‌دادم. بازی‌های کارتی هم برایم جذاب بودند و در مناسبت‌های گوناگون برایم از این بازی‌ها هدیه می‌آوردند.

ماجرای کجا شروع شد؟

عمه‌ام در رویدادهای «ایده آزاد» که «کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان» برگزار می‌کند و صاحبان ایده‌های ساخت بازی در آن با هم رقابت می‌کنند، شرکت می‌کردم. خودم هم قبل‌تر از این دوست داشتم بازی فکری درست کنم. مثلاً بازی‌های متفاوت و رقابتی‌تری از دل منج و بازی‌های کارتی طراحی می‌کردم و بعد آن بازی‌ها را انجام می‌دادیم. کرونا که آمد، و رفت و آمدها که قطع شدند، با عمه‌ام بازی‌های رایانه‌ای از راه دور انجام می‌دادیم.

عمه‌ام برای اینکه بازی‌اش را طراحی کند، از من می‌خواست با او بازی کنم تا مشکلات بازی کم‌کم پیدا شوند. یا من ایده‌ای جدید به او می‌دادم. متوجه شدم با تغییراتی که عمه‌ام به مرور روی بازی ایجاد کرده، بازی‌اش خیلی جذاب شده است. بعد با خودم گفتم: چرا من هم یک بازی جذاب طراحی نکنم؟ اینکه در دوران

