



من و بازی «جنگ قبایل»

۱۳۹۰

محمد اسدیگی

دانش آموز سال اول دبیرستان نمونه دولتی امام صادق (ع)، استان همدان

در این بازی، هر عضو قبیله باید با ابزارهای در دسترس، یک دهکده بسازد، آن را توسعه دهد و در جنگ‌های مختلف با دهکده‌های دیگر پیروز شود. برنده یا بازنده بودن در هر نبرد به فکر استراتژیک بازیکن در حمله بستگی دارد. البته امکانات زیادی هم برای او فراهم است؛ از جمله: امکان ساخت دهکده‌ای منحصربه‌فرد؛ امکان نبرد با دیگر کاربران برخط و دریافت امتیاز؛ امکان دفاع از دهکده با ابزارهایی همچون توپ، برج، خمپاره، بمب، تله و دیوار؛ امکان مبارزه با پادشاه جن در مبارزات حماسی مختلف؛ امکان بازی به صورت مولتی‌پلیر و چند نفره با دوستان؛ امکان خرید انواع تجهیزات با جمع‌آوری امتیاز از طریق پیروزی در نبردها.

با جست‌وجو در اینترنت، تعداد زیاد کاربران این بازی و نظرات مثبتی را که نوشته بودند، مشاهده کردم و به آن علاقه‌مند شدم. بعد از دانلود، بازی را در تلفن همراهم نصب کردم. بعد از مدتی فعالیت در محیط بازی، تقاضای ورود به یک قبیله را مطرح کردم و از طرف یک قبیله ایرانی پذیرفته شدم. در ابتدا «لیدر» یا «رهبر» قبیله‌ای را تشکیل می‌دهد و بعد اعضای دیگری را جذب می‌کند، مقام اول رهبر قبیله است و مقام دوم «دستیار رهبر قبیله» است که ممکن است چند نفر باشند. مقام سوم در بازی «ارشد» است. در این قبیله، با توجه به تعداد سربازهایی که داشتم، مقام ارشدی به من داده شد. من ۵۰۰ سرباز داشتم و آن ۵۰۰ سرباز را به قبیله دادم و به‌همین دلیل به‌عنوان ارشد انتخاب شدم. برای دستیار رهبر شدن باید ۲۰۰۰ سرباز به دیگران بدهی.

در اینجا من یاد گرفتم که اگر می‌خواهم چیزی را به‌دست آورم، باید در قبال آن چیزی بپردازم. دیگر اینکه برای به‌دست آوردن هر چیزی باید تلاش کنم. من آن سربازها را با زحمت به‌دست آورده بودم و با دادن آن‌ها به قبیله، صاحب‌مقام شدم. به عهده گرفتن مسئولیت ارشد در قبیله به من یاد داد وظایفی را که به عهده دارم به خوبی انجام دهم. وظیفه من این است

اشاره

درباره بازی‌های رایانه‌ای نظرات متضاد بسیار است. گروهی معتقدند بازی‌های رایانه‌ای مشکل جدی نسل جوان هستند. این بازی‌ها اعتیادآور، استرس‌زا و وقت‌بر باد ده‌اند. کاربر در تمام شبانه‌روز نگران است که رقبایش به او حمله کنند. اگر کار به شرط‌بندی بکشد، تمام این آفات دو چندان می‌شوند. در سوی دیگر، گروهی معتقدند بازی‌های رایانه‌ای هدف‌دار می‌توانند مهارت‌ها و قابلیت‌های بسیاری را در کاربران پرورش دهند. چالش‌هایی که این بازی‌ها ایجاد می‌کنند، تفکر و توانایی حل مسئله را در آن‌ها می‌پرورد. حتی برخی بر آن‌اند که ما باید همان قواعدی را که در بازی وجود دارد، به عرصه تعلیم و تربیت بیاوریم.

با توجه به همه این موارد بهتر دیدیم که روایت‌های خود کاربران را بشنویم. در این شماره، روایت نوجوانی را که برنامه‌نویس تلفن همراه نیز هست، درباره یکی از بازی‌های رایج در میان هم‌سالانش می‌خوانیم. حتماً روایت‌های دیگری نیز وجود دارند که تصویر متفاوتی از این بازی ارائه می‌کنند. اگر روایتی دارید، برای ما بفرستید.

بازی «جنگ قبایل» یا «Clash of Clans» یک بازی برخط (آنلاین) جدید و پرتعداد در سبک «استراتژیک» برای سیستم‌عامل «اندروید» است. این بازی را شرکت فنلاندی «سوپرسل» در سال ۲۰۱۲ برای سیستم‌عامل «IOS» و در سال ۲۰۱۳ برای اندروید ساخت. بازی جنگ قبایل بسیار جذاب است و از پرتعدادترین بازی‌های اندرویدی به‌شمار می‌رود. بازی به‌صورت رایگان عرضه شده است و بیش از ۲۰۰ میلیون کاربر برخط دارد. در این بازی، بازیکنان با عضو شدن در یک قبیله، به‌صورت گروهی همکاری می‌کنند تا قبیله خود را ارتقا دهند. قبیله‌ها با تعداد کاپ‌هایی که اعضای قبیله به‌دست می‌آورند، امتیاز کسب می‌کنند و رتبه‌بندی می‌شوند.



که افرادی را که قوانین قبیله را زیر پا می‌گذارند، از قبیله اخراج کنیم. مثلاً اگر فردی وارد قبیله شود و حرف ناشایستی بزند، من بلافاصله او را اخراج می‌کنم. یک وظیفه دیگر هم دارم: افرادی را که تقاضای ورود به قبیله را دارند، ارزیابی کنم و به آن‌ها پذیرش دهم و آن‌ها را وارد قبیله کنم.

همه فعالیت‌هایی که فرد در بازی انجام می‌دهد، باید هوشمندانه باشند تا او شکست نخورد. انجام این کارها در این

بازی، تجارب بسیار مفیدی برای من فراهم آورد و این احساس و توانمندی را در من ایجاد کرد که خودم می‌توانم یک شهر را مدیریت کنم. احساس می‌کنم واقعاً مسئولیت بزرگی بر عهده دارم و همواره می‌کوشم این مسئولیت را به درستی انجام دهم.

وقتی من وارد قبیله شدم، کاپ‌های خودم را به قبیله دادم تا قبیله‌ام پیشرفت کند. به دیگر اعضای قبیله هم سربراز دادم تا آن‌ها هم پیشرفت کنند. همه ما که در یک قبیله حضور داریم، برای پیشرفت قبیله تلاش می‌کنیم و نفع شخصی برایمان اهمیتی ندارد.

از اینجا یاد گرفتم که اگر در آینده وارد محیط کاری شدم، سعی کنم بدون در نظر گرفتن نفع شخصی برای پیشرفت کل مجموعه بکوشم و به پیشرفت اعضای دیگر مجموعه هم کمک کنم. در این بازی ما همه برای پیشرفت بیشتر قبیله همکاری و به هم کمک می‌کنیم.

از دیگر قابلیت‌های بازی، برقراری ارتباط با دیگران است. در این بازی به دو صورت می‌توان با دیگران ارتباط برقرار کرد: یکی ارتباط اعضا در داخل قبیله است، و دیگری ارتباط جهانی و با افراد قبیله‌های دیگر. از این طریق من با افراد بسیاری دوست شدم و از آن‌ها چیزهای زیادی یاد گرفتم. فکر می‌کنم

این بازی ارتباط اجتماعی را خیلی خوب تقویت می‌کند. افرادی که تازه وارد بازی می‌شوند، از تجارب افراد قدیمی به خوبی استفاده می‌کنند.

من در این بازی، رقابت و همکاری گروهی را هم تمرین کردم. همه قبایل با هم رقابت می‌کنند و همه اعضای هر قبیله برای پیشرفت قبیله با هم همکاری دارند و به رهبر قبیله کمک می‌کنند. در قبیله همه می‌توانند به هم سربراز بدهند و از هم سربراز بگیرند. یعنی به نوعی با یکدیگر معامله

می‌کنند، اما این قانون وجود دارد که فرد هنگام گرفتن سربراز نباید تعدادی بیشتر از آنچه داده است، طلب کند. زمانی که من با این قانون آشنا شدم، به این فکر افتادم که ای کاش در بانک‌ها هم چنین قانونی وجود داشت؛ چون بانک‌ها به مردم وام می‌دهند و در مقابل، سود زیادی از مردم طلب می‌کنند. ما در این بازی یاد می‌گیریم که این کار را انجام ندهیم.

در بازی، امکان جنگ قبیله‌ای (Clan war) نیز وجود دارد.

قبایل با تعداد افراد برابر و شرایط برابر، در مقابل هم قرار می‌گیرند و می‌جنگند. طبق اصول بازی هر کس باید به هم‌شماره خود حمله کند و این شماره‌ها به قدرت وسایل دفاعی فرد بستگی دارند. بنابراین، نیروهای ضعیف در مقابل هم و نیروهای قوی هم در مقابل هم قرار می‌گیرند. در اینجا می‌شود عدالت را به خوبی تجربه کرد.

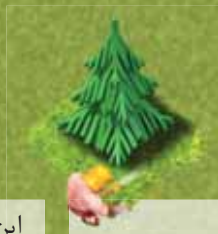
این بازی محیط پیچیده‌ای دارد که به نظر من این پیچیدگی می‌تواند روی فکر فرد تأثیر داشته باشد. هیچ کاری را بدون فکر نمی‌توان انجام داد. قبل از انجام هر کاری باید فکر کنی و برنامه‌ریزی قبلی داشته باشی تا موفق شوی. یکی از مزایای این بازی آن است که موقعیت‌های بازی مثل بازی‌های دیگر تکراری نیستند، بلکه هر بار با یک موقعیت جدید مواجه هستی. این ویژگی باعث می‌شود از بازی خسته نشوی. بازی به زبان انگلیسی است و بازیکن مجبور است برای موفقیت در بازی، زبان انگلیسی‌اش را تقویت کند. پیام‌های نوشتاری هم که بین اعضای قبیله ردوبدل می‌شوند، به زبان افراد آن قبیله بستگی دارند. در قبیله ما همه اعضا فارسی زبان هستند و گفت‌وگوهای بین اعضا به زبان فارسی انجام می‌شود، ولی ما می‌توانیم وارد قبایل کشورهای دیگر هم شویم و با آن‌ها هم گفت‌وگو کنیم و آن‌ها هم می‌توانند وارد قبیله ما شوند. در جریان این گفت‌وگوها من به پیشرفت خوبی در زبان انگلیسی دست یافتم و فکر می‌کنم روابط اجتماعی‌ام هم تقویت شده است.

من احساس می‌کنم این بازی تا حدودی صبر و تحمل مرا زیاد کرده است. چون تمام ساختمان‌هایی که در دهکده وجود دارند، باید به‌روزرسانی شوند و آپگرید شدن آن‌ها چند روز طول می‌کشد. در این فاصله نمی‌توان به خوبی بازی



همه ما که در یک قبیله حضور داریم، برای پیشرفت قبیله تلاش می‌کنیم و نفع شخصی برایمان اهمیتی ندارد. از اینجا یاد گرفتم که اگر در آینده وارد محیط کاری شدم، سعی کنم بدون در نظر گرفتن نفع شخصی برای پیشرفت کل مجموعه بکوشم و به پیشرفت اعضای دیگر مجموعه هم کمک کنم. در این بازی ما همه برای پیشرفت بیشتر قبیله همکاری و به هم کمک می‌کنیم





این بازی به من نظم و برنامه‌ریزی را هم یاد داد. زمانی که بدون برنامه وارد نبرد می‌شدم، شکست می‌خوردم، ولی زمانی که با نظم و برنامه‌ریزی وارد نبرد می‌شدم، پیروزی به دست می‌آوردم. به تدریج یاد گرفتم که قبل از هر کاری باید برنامه‌ریزی کنم. بنابراین سعی کردم با نیروهای ضعیف وارد جنگ نشوم، سربازان قوی را تدارک ببینم و در مورد تاکتیک حمله از قبل برنامه‌ریزی کنم. به این خاطر، غالباً پیروز شده‌ام.

در این بازی من پس‌انداز کردن و استفاده درست از منابع را هم یاد گرفتم. در بازی، هر فرد الماس‌های محدودی در اختیار دارد که می‌تواند برای سرعت بخشیدن به آپگرید

ساختمان‌ها آن‌ها را خرج کند، ولی من در بازی به این تجربه دست یافتم که اگر از این الماس‌ها برای آپگرید ساختمان‌ها استفاده کنم، نفع چندانی نمی‌برم. در صورتی که با ذخیره آن‌ها و استفاده از آن‌ها در مواقع ضروری، نفع بیشتری خواهم برد. من از این الماس‌ها برای خرید کارگر استفاده می‌کنم. با خرید کارگر، سرعت کار ۷۰ درصد افزایش می‌یابد. اگر سه کارگر داشته باشیم، برای خرید چهارمین کارگر باید ۱۰۰۰ تا الماس داشته باشیم. بنابراین، در مراحل اولیه سعی می‌کنم الماس‌هایم را افزایش دهم تا با آن‌ها بتوانم کارگر بخرم. بعدها که به کارگر نیاز نداشتم، می‌توانم از الماس‌هایم برای آپگرید سریع ساختمان‌ها استفاده کنم.

در این بازی من وقت‌شناسی را هم آموختم. اگر مثلاً دو روز به اتمام آپگرید ساختمان مانده باشد و من پنج روز بعد به آن سر بزنم، ضرر می‌کنم. انگار دهکده‌ام سه روز تعطیل بوده است. بنابراین سعی می‌کنم به موقع وارد

بازی شوم تا ضرر نکنم. با قرار گرفتن در این موقعیت‌ها فهمیدم که باید وقت‌شناس باشم و از وقتم درست استفاده کنم.

این بازی در حالت آفلاین و آنلاین، اخباری را به ما اطلاع می‌دهد. مثلاً در حالت آفلاین به فرد اطلاع می‌دهند که زمان آپگرید ساختمانش تمام شده یا سربازانش آماده شده‌اند و در حالت آنلاین هم به او اطلاع می‌دهند که مورد حمله قرار گرفته است تا سعی کند به سرعت وارد عمل شود.

در حال حاضر، افراد زیادی به‌علت استفاده نادرست به این بازی معتاد شده‌اند و بسیاری از اوقات خود را به این بازی اختصاص می‌دهند. استفاده درست و اصولی از بازی، چنین مشکلی را ایجاد نخواهد کرد.

کرد و باید صبر کنی تا آپگرید کامل شود. زمانی که سطح بازی افزایش پیدا می‌کند، این زمان بیشتر طول می‌کشد. شاید این موضوع به بازیکن کمک کند که به بازی اعتیاد پیدا نکند و هر چند وقت یک‌بار آن را کنار بگذارد. از طرف دیگر، چون بعد از آپگرید شدن ساختمان، منابع جدیدی به آن اضافه می‌شود، انگیزه بالایی در فرد برای ادامه دادن بازی به‌وجود می‌آید. قابلیت آپگرید شدن این بازی، مثل یک داستان جذاب، در آن انتظارآفرینی ایجاد کرده است. در مدت آپگرید شدن یک ساختمان نمی‌توان از آن ساختمان

استفاده کرد؛ مثلاً اگر ساختمان معدن در حال آپگرید شدن باشد، نمی‌توان از منابعی مثل اکسیر که داخل آن است، استفاده کرد و باید بدون در نظر گرفتن آن منبع، کار را ادامه داد. زمانی که در این وضعیت قرار گرفتم، به این درک رسیدم که همیشه نباید به یک منبع متکی باشم و برای رفع این مشکل باید فکر کنم. درست مثل زمانی که یک کشور به منابع نفتی متکی است و وقتی در شرایطی قرار می‌گیرد که نمی‌تواند از آن منبع استفاده کند، با مشکل مواجه می‌شود. بنابراین، من فکر کردم و از دیگر منابع موجود بهره گرفتم.

در این بازی قابلیت «shared reapply» وجود دارد که از طریق آن می‌توانی نبرد خودت را با دیگر اعضای قبیله به اشتراک بگذاری تا آن‌ها هم نبرد را مشاهده کنند. آن‌ها از این طریق می‌توانند تجاربی کسب کنند.

در این بازی من قانونمندی را آموختم؛

چون قوانین زیادی وجود دارند و اگر این قوانین رعایت نشوند، فرد با مشکل مواجه می‌شود، بنابراین مجبور است قوانین را رعایت کند. افراد با رعایت این قوانین، قانونمندی را به تدریج تمرین می‌کنند. من وظیفه دارم افرادی را که قوانین را زیر پا می‌گذارند، از قبیله اخراج کنم.

در این بازی، افراد آداب گفت‌وگو را نیز می‌آموزند. مثلاً یکی از قوانین بازی این است که موقع «چت» با دیگران، با ادب حرف بزنی و از کلمات درست استفاده کنی. این موضوع باعث می‌شود فرد به تدریج خوب گفت‌وگو کردن را بیاموزد. اگر از این قانون پیروی نکند، از بازی اخراج خواهد شد.



در این بازی من قانونمندی را آموختم؛ چون قوانین زیادی وجود دارند و اگر این قوانین رعایت نشوند، فرد با مشکل مواجه می‌شود. بنابراین مجبور است قوانین را رعایت این افراد با رعایت این قوانین، قانونمندی را به تدریج تمرین می‌کند