

# داستان اولین زن طراح بازی‌های ویدیویی؛ دختری که در تاریخ گم شد - دیجیاتو

مانی میرجوادی | سه شنبه، ۲۰ شهریور ۱۳۹۷

حضور زنان در عرصه‌ی ساخت بازی‌های ویدیویی همیشه جالب توجه بوده. زنان در طول تاریخ به علت تبعیض‌های مختلف از سطح جامعه دور بودند اما یکی از صحنه‌هایی که همیشه حضور پررنگشان را می‌توان یافت، شروع عصر برنامه نویسی بود. تا حدی که اولین برنامه نویس تاریخ را ایدا لاولیس یکی از همکاران زن دانشمند بزرگ یعنی چارلز بابج می‌دانند.

در مقاله‌ای که در سال ۲۰۱۱ از سایت *Fastcompany* به قلم بنج ادواردز منتشر شده بود، اولین زن طراح بازی‌های ویدیویی یکی از کارمندان شرکت آتاری معرفی شده بود. موضوعی که بعد از گذشت ۶ سال به نظر اشتباه آمد و حالا ادواردز اولین زن طراح بازی‌های ویدیویی را جوئیس وایزبکر می‌داند. دختر یکی از کارمندان ارشد شرکت *RCA*. مقاله‌ی پیش رو نوشته‌ی بنج ادواردز است که در آن به معرفی زندگی جالب جوئیس وایزبکر می‌پردازد.

یکی از اولین برنامه نویسان بازی‌های ویدیویی دختری جوان بود که به تازگی دبیرستان را پشت سر گذاشته بود.

چهل سال پیش، غول قطعات الکترونیکی آن زمان یعنی *RCA* کنسولی قابل برنامه ریزی به نام *Studio II* را به بازار عرضه کرد که در کنار کنسول هم دوره‌ی خود *Fairchild Channel F* از پیشتازان استفاده از کارتریج‌های رام در دنیای بازی‌ها بودند.

کنسول شرکت *RCA* هرگز به رقیبی جدی برای *VSC* از آتاری و ادیسه‌ی *Magnavox* تبدیل نشد و شاید کمتر کسی این کنسول را به یاد داشته باشد. اما داستانی حیرت انگیز در پشت پرده‌ی این کنسول وجود دارد. تکنولوژی اساسی مورد استفاده در این کنسول توسط مردی به نام ژوزف وایزبکر تولید شد. دخترش جوئیس، به یکی از اولین زنانی تبدیل شد که به تولید بازی‌های ویدیویی پرداخت و به ازای آن حقوق دریافت کرد.



جويس وايزبکر در سال ۱۹۹۲

کار جويس وايزبکر به حدی پنهان مانده بود که در سال ۲۰۱۱ در مقاله‌ای اعلام کرده بودم کرول شاو - که از سال ۱۹۷۸ در آتاری کار می‌کرد و کمی بعد بازی کلاسیک River Raid را برای اکتیویژن ساخت- اولین زن طراح بازی‌های ویدیویی تاریخ بود. در صورتی که کار شاو با اینکه از لحاظ تاریخی بی نظیر تلقی می‌شود، دو سال بعد از بازی جويس وايزبکر اتفاق افتاد.

جويس وايزبکر بدون اینکه عضوی از مهندسين RCA باشد توانست به این مهم دست پیدا کند. او امروز می‌گوید:

می‌دانستم که هیچ زنی در RCA کار برنامه نویسی انجام نمی‌دهد. چند مرد این کار را انجام می‌دادند و آن‌ها هم از کارمندان شرکت بودند. فکر می‌کنم من تنها فردی بودم که از بیرون شرکت برای ساخت بازی ویدیویی حقوق می‌گرفتم. بنابراین اولین پیمانکار هم بودم... و احتمالاً اولین تولید کننده‌ی مستقل بازی‌های ویدیویی. چرا که ایده را خودم دادم و خودم آن را ساختم و آن‌ها فقط آن را تایید کردند.



جويس وايزبكر (وسط) در کنار پدر و خواهرش

## مهندسی در خون او بود

جويس وايزبكر در سال ۱۹۵۸ و در نيو جرسی به دنيا آمد. او از دوران كودكى، پدرش را در حال كار بى وقفه روى علايقش به ياد مى‌آورد. در حال ايجاد بازى‌هاى منطقى، توليد ترفند براى شعبده‌بازان محلى و اختراع وسايل الكترونيكى در زيرزمين خانه. روز ها هم در حال كار در RCA. مادرش، Jean Ann معلم مقطع سوم دبستان بود كه براى مطالعه و درس خواندن اهميت زيادى قائل مى‌شد و دختر بزرگترش را به پيگيرى موهبت خدادادى‌اش تشويق مى‌كرد.

جويس هر زمان كه فرصتش را داشت، به دفتر پدر در RCA مى‌رفت تا ببيند چه چيزهاى در حال توليد است. مهندسان در اين شركت با جويس مهربان بودند. دختری كه به نظر همه چيز را به خوبى جذب مى‌كرد. حتى نمونه‌ی اوليه‌ی يك بازى بيليارد كه توسط مهندسين RCA در اواسط دهه‌ی ۶۰ ساخته شده بود.

گذشته از كار مهندسى در RCA، فكر به آينده‌ی كامپيوترها ژوزف را هيجان زده مى‌كرد. شاخه‌ای كه او بعد از خواندن كتاب «مغزهاى بزرگ يا ماشين‌هاى كه فكر مى‌كنند» نوشته‌ی ادموند بركلی، عاشق آن شده بود. جويس داستانى از پدر تعريف مى‌كند كه اواسط پاييز ۱۹۵۵ اتفاق افتاد. ژوزف به همسرش گفت كه روزی كامپيوترها آنقدر كوچك خواهند شد كه در همه‌ی وسايل وجود خواهند داشت. يخچال‌ها، ماشين‌هاى تايب و حتى اجاق‌ها.



کامپیوتر FRED تولید شده توسط ژوزف وایزبکر

زمانی که ژوزف شیفته‌ی کامپیوترها شده بود، کامپیوترها اتاق‌های بزرگی بودند که توسط لامپ‌های خلاء کار می‌کردند و نیروی برق مورد استفاده‌شان به اندازه‌ی یک شهرک بود. بنابراین وایزبکر بزرگ ترفندهای پیچیده‌ی محاسباتی را روی کاغذ حل می‌کرد. او حتی در دهه‌ی ۶۰ کتابی ساخت که با توجه به حرکت حریف می‌توانست Tic-Tac-Toe بازی کند.

با پیشرفت تکنولوژی، ژوزف در خانه‌اش مشغول آزمایش و کار با کامپیوترها شد. شرکتی به نام Heathkit قطعات الکترونیکی بسیار متنوع و اسمبل نشده را به فروش می‌رساند و هرکس با خرید یکی از این بسته‌ها می‌توانست هرکدام از وسایل الکترونیکی را خودش اسمبل کند. جویس می‌گوید:

*او [یعنی ژوزف] Heathkit خاصی می‌خواست که بتواند آن را خودش اسمبل کند. اما چون چنین چیزی وجود نداشت، تصمیم گرفت یکی از اهدافش ساخت یک Heathkit برای کامپیوترها باشد. به طوری که هرکسی بتواند آن را خریداری کند و [کامپیوتر را] سرهم کند.*

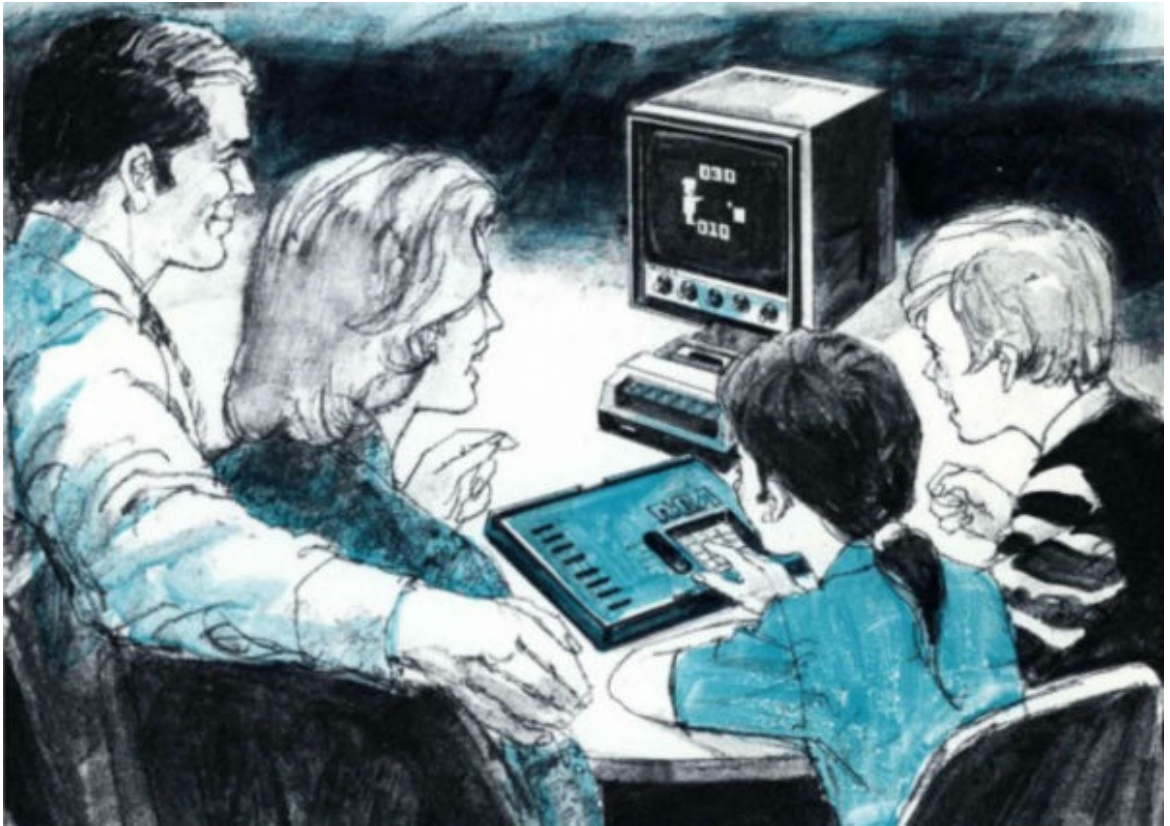


### لوگوی طراحی شده برای کامپیوتر FRED

در آن زمان، یک مینی کامپیوتر چیزی حدود ۶۰۰۰ دلار تا ۲۵۰۰۰ دلار قیمت داشت (به یاد داشته باشید که در سال ۱۹۷۲ میانگین حقوق خانواده‌های آمریکایی چیزی حدود ۱۱۲۸۶ دلار بود). ژوزف با شب‌ها کار در خانه بالاخره موفق شد یک سیستم کامپیوتری را تولید کند که شامل واحد پردازش مرکزی بود که از اجزا و مدارهای گسسته از هم ساخته شده بود.

جویس به یاد می‌آورد که در سال ۱۹۶۹ همراه پدرش به مغازه‌های Radio Shack می‌رفت تا قطعات نمونه‌ی اولیه از کامپیوتر خود را خریداری کند. او باید از مغازه‌های بسیار زیادی دیدن می‌کرد تا می‌توانست قطعات و سویچ‌های کافی برای پنل جلویی کامپیوترش را پیدا می‌کرد. در راه او هیچ صحبتی از برنامه‌ها و ایده‌هایش نمی‌کرد تا شک مغازه‌داران را بر نیانگیزد. کسانی که احتمالاً با اطلاع از ایده‌ی دیوانه وار ساخت یک کامپیوتر خانگی، با پرسیدن سوال‌های زیاد کار او را به تعویق می‌انداختند.

زمانی که او به انتهای تولید نمونه‌ی اولیه از کامپیوتر خانگی‌اش نزدیک می‌شد، تصمیم گرفت نام کامپیوتر تولید شده‌اش را FRED بگذارد. مخفف Flexible Recreational Educational Device به معنی دستگاه منعطف آموزشی و تفریحی. او لوگویی با لبخند را برای دستگاهش انتخاب کرد و سال‌های ۱۹۷۰، ۱۹۷۱ و ۱۹۷۲ به تنهایی روی آن کار کرد.



عکسی از دفترچه‌ی Cosmac VIP. تصویر خانواده‌ای که از بازی ویدیویی لذت می‌برند.

## از FRED تا STUDIO II

بعد از تولید FRED در زیرزمین، پدر جویس دستگاه را در ایوان سرپوشیده‌ی خانه‌ی ۴۰۰ متری خود قرار داد. طولی نکشید که جویس و خواهرش با آن بازی می‌کردند و پدر آن‌ها را به این کار تشویق می‌کرد. جویس حتی شروع به برنامه‌نویسی کرد. جویس در این باره می‌گوید:

*علاقه‌ای ذاتی بود. پدر به من و خواهرم یاد داده بود که چطور این کار را بکنیم. خواهرم بیشتر به یادگیری اسب سواری علاقه داشت. اما من فکر کردم واقعا با پازل‌های جذابی رو به رو هستم و از طبیعت یک پازل پیروی می‌کنند. یا شما را جذب می‌کنند یا نه.*

یقیناً جویس را جذب خود کرده بود. دختری که یکی از معدود افراد دوران دبیرستان بود که می‌توانست از ماشین حساب ۱۰۰ مرتبه‌ای مدرسه استفاده کند.

ماشین FRED نظر مدیر ژوزف را در RCA به خود جلب کرد. اما آن‌ها در ابتدا کمی محتاط بودند. RCA دوران طلایی خود را پشت سر گذاشته بود و به تازگی با بازنشسته شدن رهبر کاریزماتیک خود یعنی دیوید سارنوف دست و پنجه نرم می‌کرد. استعفای سارنوف سکان هدایت شرکت را به پسرش یعنی رابرت داده بود که شرکت را به راه‌های مختلفی کشانده بود. از خرید شرکت‌های فرش تا مزرعه و مرغداری‌ها. از همه‌ی این‌ها گذشته RCA در آن زمان به تازگی با شکستی بزرگ در زمینه‌ی به دست گرفتن بازار کامپیوترها رو به رو شده بود که نتیجه‌اش چند میلیون دلار



تبلیغی از Cosmac VIP در سال ۱۹۷۸

حول و حوش سال ۱۹۷۳، شرکت RCA مجدداً توجهش را به سمت کامپیوترها جلب کرد و دستگاه خانگی FRED با معماری ۸ بیتی بخشی از پروژه‌ی رسمی RCA برای ساخت کامپیوتری کامل شده بود. این موضوع منجر به ساخت Cosmac سری ۱۸۰۱ شد. سیستم ریزپردازنده‌ی دو تراشه‌ای که از سال ۱۹۷۵ در دسترس عموم قرار گرفت. (بعدها مجدداً تبدیل به سیستم تک تراشه‌ای شد و نامش به Cosmac 1802 تغییر پیدا کرد و در سال ۱۹۷۶ عرضه شد.) مدیریت RCA پروژه را به سمت ساخت کامپیوترهایی با کاربرد صنعتی برد اما وایزبکر بزرگ هرگز دست از رویاهایش برای ساخت کامپیوتر برای عموم مردم دست برنداشت.

در آن زمان بازی Pong توسط آتاری دستگاه‌های آرکید را داغ کرده بود. ژوزف سعی کرد RCA را به ساخت کنسول خانگی قابل برنامه ریزی متقاعد کند اما مدیریت این شرکت در ابتدا علاقه‌ی چندانی به این ایده نشان ندادند. در عوض، تکنولوژی FRED در دستگاه‌های سکه‌ای بازی‌های ویدیویی مورد استفاده قرار می‌گرفت. این پروژه به زودی محو شد. اما در همین حین، تلاش‌های بی‌وقفه‌ی ژوزف باعث شد تا چند کامپیوتر شامل کامپیوتری که کاربر خودش سر هم می‌کرد به نام Cosmac VIP و همچنین کنسول بازی Studio II شد.



جويس وايزبكر (چپ) و خواهرش در کنار نمونه‌ی اوليهی FRED که به دست پدرشان ساخته شد

جويس می‌گويد:

آن‌ها حدود یک سال برای تصميم‌گیری اينکه آیا می‌خواهند وارد کسب و کار خانگی شوند درنگ کردند. حدود یک سال ديگر هم طول کشيد تا دستگاه را عرضه کنند و تقريباً باطل شدن گواهی FCC آن نزديک بود.

اگرچه Studio II تا ژانويهی ۱۹۷۷ معرفی نشد -چند ماه بعد از عرضه‌ی کنسول Fairchild Channel F که بازار را قبضه کرده بود- تکنولوژی استفاده از کارتریج‌ها در کنسول‌های بازی همچنان تازه بود. جويس در اين باره می‌گويد:

از اين بابت غصه می‌خورم. او می‌توانست اولين [استفاده کننده از کارتریج‌ها در کنسول‌های بازی] باشد.



```

0200 00E0 ERASE
0202 A360 I=0360
0204 6800 V8=00
0206 6900 V9=00
0208 6201 V2=01
020A 230E DO 030E
020C 62FF V2=FF
020E 230E DO 030E
0210 6A00 VA=00
0212 6800 V8=00
0214 6406 V4=06
0216 6C00 VC=00
0218 2328 DO 0328
021A 6C01 VC=01
021C 2328 DO 0328
021E A359 I=0359
0220 6D28 VD=28
0222 6E12 VE=12
0224 DDE3 SHOW 3MI@VDVE
0226 6D30 VD=30
0228 6E0E VE=0E

```

```

0254 1366 GO 0366
0256 1256 GO 0256
0258 6204 V2=04
025A 234C DO 034C
025C A357 I=0357
025E 6E03 VE=03
0260 DDE2 SHOW 2MI@VDVE
0262 6503 V5=03
0264 6600 V6=00
0266 6E70 VE=70
0268 A35C I=035C
026A 6805 V8=05
026C 6909 V9=09
026E D894 SHOW 4MI@V8V9
0270 6D01 VD=01
0272 6111 V1=11
0274 C218 V2=RND
0276 7208 V2+08
0278 234C DO 034C
027A D894 SHOW 4MI@V8V9
027C 89D4 V9=V9+VD

```

بخشی از کدی که جویس وایزبکر برای بازی Slide زده بود. کدها باید خط به خط وارد می‌شدند

## وایزبکر در کار

ظهور محصولات الکترونیکی خانگی با تکنولوژی که ژوزف ایجاد کرده بود، فرصتی مناسب برای جویس - که تازه از دبیرستان فارغ التحصیل شده بود- ایجاد کرد. در تابستان ۱۹۷۶ در حالی که تعطیلات بعد از ترم دانشگاهش یعنی Rider University را پشت سر می‌گذاشت، ژوزف از او پرسید که آیا می‌خواهد یک بازی کامپیوتری برای کنسول جدید RCA بنویسد یا خیر.

با تجربه‌ی بسیار زیادی که جویس در زمینه‌ی کار با دستگاه‌های قدیمی پدر داشت، به سرعت در برنامه نویسی بازی برای کنسول جدید RCA یعنی Cosmac VIP غرق شد. کنسولی ارزان و عمومی که بر اساس طراحی FRED ایجاد شده بود.

بازی‌های Snake Race و Jackpot اولین بازی‌های نوشته شده توسط جویس لقب گرفتند. هرچند بابت ساخت این بازی‌ها حقوقی دریافت نکرد. پدرش کار پروژه‌ی VIP را با بودجه‌ای اندک پیش می‌برد. RCA نرم افزارهای نوشته شده توسط جویس را در لیست همراه VIP قرار داد.

طولی نکشید تا اینکه جویس اولین چک حقوقی خود از RCA را دریافت کرد. زمانی که کار روی کنسول Studio II آغاز شد، شرکت به دنبال نرم افزارهای جدید بود. کارمند RCA اندی مودلا بیشتر کارتریج‌های عرضه شده برای Studio II را با تولید ۱۰ عنوان بر عهده داشت. اما وایزبکر بزرگ متوجه شد که حالا فرصت مناسبی برای دخترش است تا بتواند تجربه‌های بیشتری در زمینه‌ی برنامه نویسی کسب کند.


### 8. Women's Achievements

The programmer will select the letter that corresponds to a specific achievement from Column I. You press the number on your keyboard from Column II that corresponds to the woman recognized for that accomplishment.

Column I	Column II
A First Woman to be a Major General in Armed Service	0 Jane Adams
B Scientist Who Studied Radioactivity	1 Clara Barton
C Founder of Red Cross	2 Marie Curie
D Author of Anti-Slavery Novel "Uncle Tom's Cabin"	3 Babe Didrikson
E Instrumental in Mental Institution Reform	4 Dorothea Dix
F One of the Most Versatile and Successful Female Athletes	5 Jeanne Holme
G Longest Service Congresswoman	6 Margaret Chase Smith
H First Woman in Space	7 Harriet Beecher Stowe
	8 Valentina Tereshkova
	9 Frances Willard

### 9. State Capitals

Find the capital for the states outlined on the map. Press the number on your keyboard that corresponds to the correct capital to score.



0 Topeka
1 Madison
2 Jefferson City
3 Bismarck
4 Santa Fe
5 Baton Rouge
6 Atlanta
7 Augusta
8 Salt Lake City
9 St. Paul

بخشی از بازی TV Schoolhouse مربوط به دستاورد زنان بود.

همزمان با شروع کار جویس برای کنسول، ژوزف به ادامه دادن پروژه‌ی رویایی‌اش در زمینه‌ی آموزش پرداخت. با دیدن Studio II به عنوان یک کامپیوتر خانگی که قیمتش در حد یک کنسول بازی بود، ژوزف به RCA توصیه کرد ارتباطش با شرکت تابعه‌ی خود یعنی Random House که در زمینه‌ی تولید کتاب‌های درسی فعالیت می‌کرد را افزایش دهد. (این شرکت زمانی به RCA اضافه شد که این کمپانی در دوره‌ی دیوانه وار خرید شرکت‌های متنوع بود.)

روزی از ماه آگوست ژوزف به خانه آمد و به دخترش گفت شرکت RCA برای Studio II به دنبال ایجاد یک بازی تستی است. در ابتدا این کار برای جویس کسل کننده به نظر می‌رسید اما پدر توانست دخترش را قانع کند که این کار را برای RCA انجام دهد.

این اتفاق منجر به ساخت TV Schoolhouse I شد که اوایل آگوست ۱۹۷۶ برنامه ریزی و ۹ آگوست به RCA تحویل داده شد. این اطلاعات مربوط به صورتحسابی می‌شود که امروز در اختیار جویس قرار دارد. انجام این سفارش ساده تنها یک هفته وقت جویس را گرفت. او باید روی یکی از نمونه‌های اولیه‌ی FRED کار می‌کرد. کدهای اسمبلی را روی کاغذ می‌نوشت و سپس هر دستور را به ترتیب با استفاده از دکمه‌های هگزادسیمال وارد می‌کرد. بر خلاف برنامه‌نویسی‌های قبلی وی برای RCA - که باعث شد توجه‌های زیادی را جلب کند- جویس این کار را در خفا به انجام رساند.

بازی TV Schoolhouse I یک بازی دو نفره تستی بود که همراه با یک کتاب چاپ شده که سوالات در آن قرار داشت عرضه شد. هر بازیکن باید به ترتیب یکی از سوالات کتاب را می‌خواند و سپس از طریق دکمه‌های تعبیه شده روی Studio II جواب صحیح را وارد می‌کرد. برنامه پاسخ

صحیح را مورد ارزیابی قرار می‌داد و امتیاز بازیکنان را درج می‌کرد.



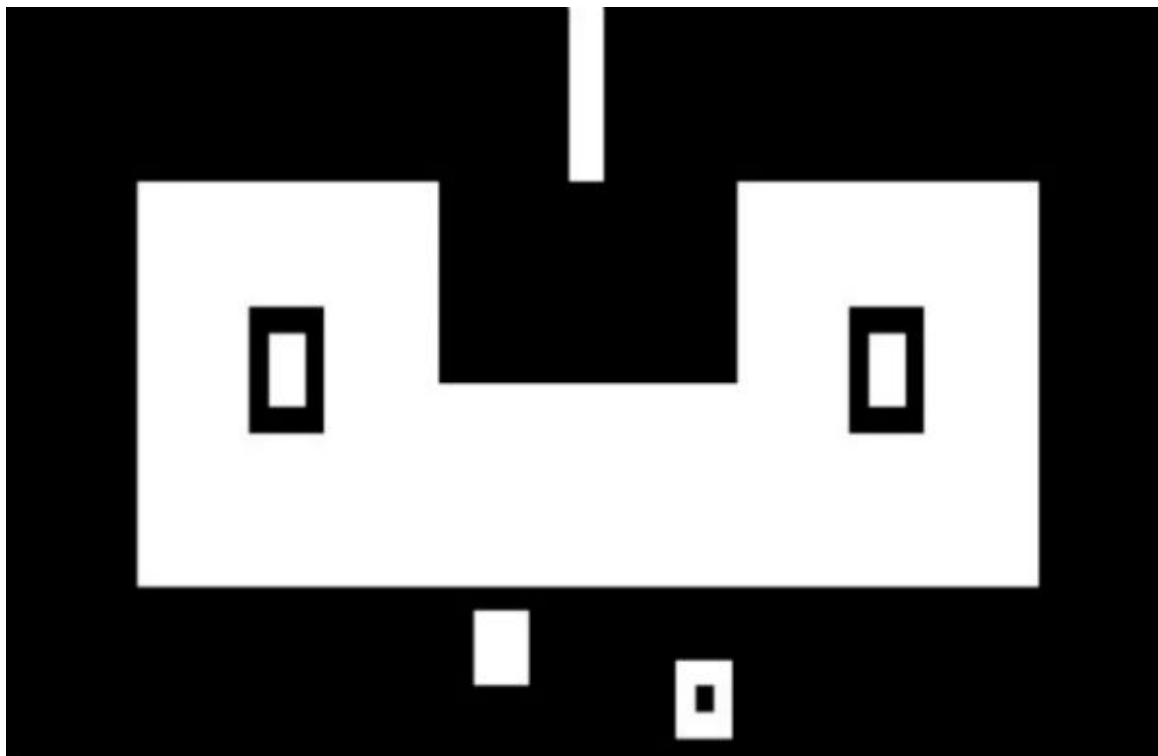
کارت‌ریج مربوط به Studio II که بازی Speedway و Tag ساخته‌ی جویس وایزبر را نشان می‌دهد

در اکتبر سال ۱۹۷۶ جویس دو بازی اکشن نوشت: Speedway و Tag. در بازی Speedway بازیکن کنترل یک ماشین کوچک را روی یک پیست که از بالا نشان داده می‌شد بر عهده داشت و باید با بازیکنی دیگر به رقابت می‌پرداخت. تنها یک مشکل وجود داشت: گرافیک به شدت ضعیف Studio II که تنها ۶۴ در ۳۲ پیکسل بود فضای بسیار کمی برای ارائه‌ی جزئیات بیشتر در اختیار جویس قرار می‌داد. جویس در این باره می‌گوید:

« کسانی که با کامپیوترهای مدرن سر و کار دارند به سختی متوجه محدودیت‌ها می‌شوند. بخش سخت کار مربوط به درج کد روی یک پردازنده‌ی به شدت کند نبود - چرا که روش‌های زیادی برای حل آن وجود داشت. مشکل این بود که چطور می‌توان وضعیت بازی را در آن محدودیت به نمایش گذاشت؟ شما با چیزی در حد دو آیکون سیاه و سفید ۳۲ در ۳۲ ویندوز مواجه بودید و این تمام تصویری بود که در اختیارتان قرار داشت. »

این محدودیت‌ها نشان می‌دهد که چرا جویس برای نشان دادن ماشین‌های مسابقه از دو مربع سفید استفاده کرد که وسط آن‌ها نقطه‌ای سیاه وجود داشت. جویس می‌گوید:

مردم انتقاد می‌کنند و می‌گویند آن‌ها اصلاً شبیه ماشین نیستند. [در جواب می‌گویم] خودتان سعی کنید انجامش دهید! تلاش کنید تمام بازی را در دو آیکون ویندوز پیاده سازی کنید.



بازی Speedway اثر جویس بکر

بازی Tag حتی ساده تر از این هاست. در این بازی دو نفره، هر کدام از بازیکنان نقطه‌ی ساده‌ای روی تصویر را تحت کنترل دارند. یکی از بازیکنان باید تلاش می‌کند تا جلوی تماس این دو نقطه از هم را بگیرد و دیگری باید تلاش می‌کند این اتفاق بیفتد. هر برخورد ۱۰ امتیاز داشت و کسی که امتیاز بیشتری داشت برنده‌ی بازی می‌شد.

بازی Tag ساده ترین بازی ممکن که می‌توان با دو نقطه‌ی سفید انجام داد را ارائه می‌کند. البته بازی مشابهی به عنوان اولین بازی تلویزیونی توسط Ralph Baer و Bill Harrison در سال ۱۹۶۷ به نام Chase Game عرضه شده بود.

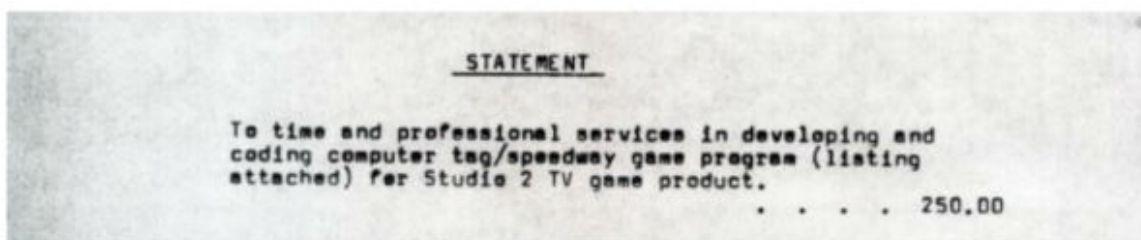
RCA این دو بازی را روی یک کارتریج عرضه کرد. موضوعی که به پیشنهاد جویس وایزبکر اتفاق افتاد:

جای کافی در کنار Speedway وجود داشت و Tag آنقدر ساده بود که نیازی به کارتریج مجزا نداشته باشد. همچنین می‌خواستیم که شانس خرید بازی توسط RCA بیشتر شود.

شرکت RCA بازی را از او خرید. با توجه به صورتحسابی که به تاریخ ۲۸ نوامبر ۱۹۷۶ در اختیار جویس است. او می‌گوید که ساخت این دو بازی حدود ۲۰۰ ساعت زمان نیاز داشت:

من کد را در ماه اکتبر ارسال کردم و پولش را گرفتم. اما شاید آن‌ها از آن خوششان نیامد یا من متوجه شدم که می‌توانم بازی را سریعتر کنم. در ماه نوامبر نسخه‌ی اصلاح شده را برای RCA ارسال کردم و این نسخه منتشر شد.

برای درک اهمیت این بازی‌ها باید محدودیت‌های بیشمار Studio II را به یاد داشته باشیم. همچنین نباید فراموش کنیم که این بازی‌ها توسط کسی ساخته شد که به تازگی دوره‌ی دبیرستان را پشت سر گذاشته بود و تعداد کمی از آمریکایی‌های آن زمان با کامپیوترها در ارتباط بودند. البته او چند سالی قبل از تولید بازی‌ها تجربه‌ی کد زدن را پشت سر گذاشته بود. تا پایان سال ۱۹۷۶، تعداد ۴۰۰۰۰ کامپیوتر خانگی در آمریکا به فروش رسید.



جويس بابت Tag و Speedway مبلغ ۲۵۰ دلار ریافت کرد

## ناکامی در عرضه

بعد از ناکامی در مقابله با Fairchild Channel F در بازار، کنسول Studio II حتی در زمان عرضه هم از زمان خودش عقب بود. آتاری به زودی کنسول انقلابی خود یعنی VCS را در سال ۱۹۷۷ عرضه می‌کرد.

گذشته از ابعاد بسیار محدود، یکی از کلیدی‌ترین دلایل ناکامی Studio II قطعات سخت افزاری آن بود. خبری از جوی استیک نبود. البته جويس چند دلیل برای استفاده از کپید در این دستگاه ارائه کرد. مثلاً پایین آوردن قیمت نهایی به ۱۵۰ دلار و این حقیقت که RCA (و ژوزف وایزبکر) می‌خواستند Studio II چاره‌ای موقت باشد و سپس برای حضوری قوی برای جانشین‌های قدرتمند برنامه ریزی کنند. این برنامه ریزی شامل کنسول‌های Studio III، کامپیوتر خانگی متوسط Studio IV و همینطور کامپیوتر کامل Studio V بود. جويس در این باره می‌گوید:

« زمانی که تصویری تمام رنگی با ابعاد مناسب دارید، آنوقت به دنبال جوی استیک می‌روید. این موضوع برای تکرارهای بعدی و زمانی است که به دنبال عرضه‌ی کامپیوتر خانگی یا کنسولی لوکس باشید. اگر به آن نقطه برسید. »

به علت محدودیت‌های فنی و کتابخانه‌های محدود فروش Studio II اصلاً خوب نبود و RCA این پروژه را در فبریه ۱۹۷۸ متوقف کرد.



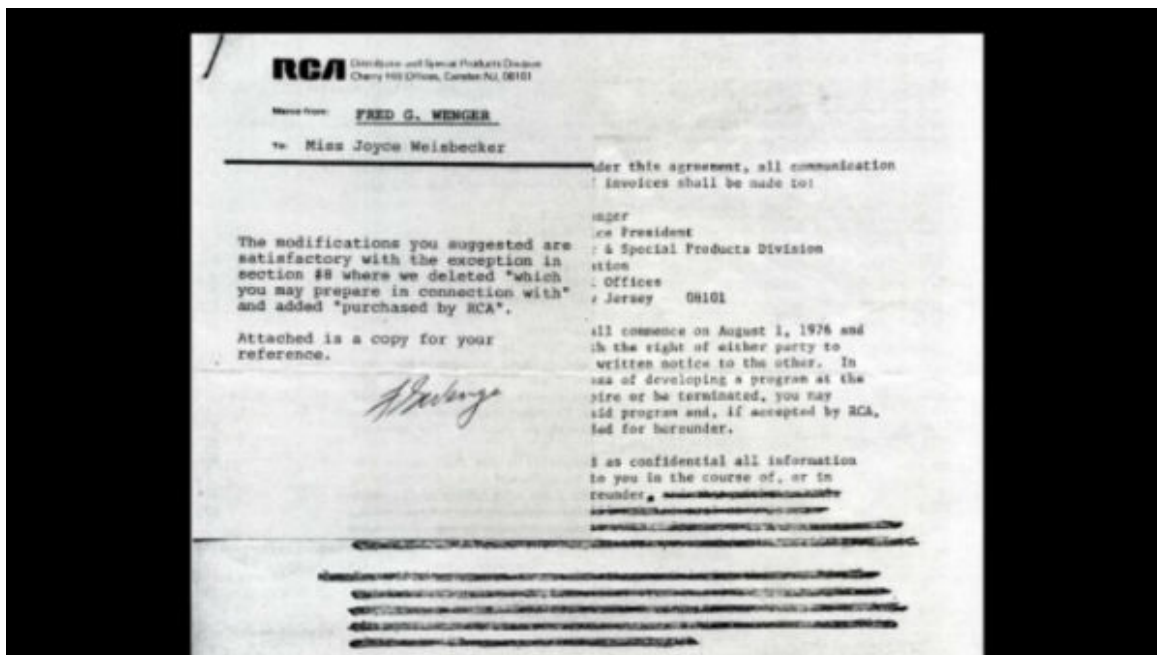
دستگاه Cosmac VIP حتی با استانداردهای زمان خودش گرافیک بسیار ضعیفی داشت

ژوزف وایزبکر عصبانی اما استوار به دنبال رویه‌هایی بود که در سر داشت. اما برای RCA وسایل الکترونیکی عمومی همیشه در وهله‌ی دوم قرار می‌گرفت و آن‌ها بیشتر به دنبال بازاری مناسب برای شرکت‌های خریداری شده‌ی خود بودند. جویس در این باره می‌گوید:

«مدیریت RCA هرگز نمی‌خواست وارد بازار بازی‌های ویدیویی شود.»

با توجه به این اهداف، پردازنده‌ی 1802 یک موفقیت بزرگ بود. از این پردازنده هرگز در محصولات تفریحی و کامپیوترهای خانگی استفاده نشد، اما در اتومبیل‌ها، دستگاه تنظیم کننده‌ی ضربان قلب و حتی ماهواره‌های فضایی (مثل Galileo که در سال ۱۹۸۹ به فضا فرستاده شد و کاوش مشتری و ماه‌های آن پرداخت) مورد استفاده قرار گرفت. نسخه‌ای از این تراشه - که از معماری یکسان کامپیوتر خانگی ژوزف وایزبکر در سال ۱۹۶۹ استفاده می‌کرد- هنوز در حال تولید است و تحمل خطا و مقاومت آن حتی با استانداردهای امروز هم تحسین می‌شود.

با توجه به عمر کوتاه Studio II همکاری Joyce با این کنسول خیلی زود به پایان رسید. از نظر جویس عمر این کنسول آنقدر کوتاه بود که شرکت دیگر به سراغ او نیامد. او حتی نتوانست اولین بازی‌های خود را در خرده‌فروشی‌ها ببیند اما یک کپی از آن را برای خود نگه داشت.



پرونده‌ای مربوط به جویس وایزبکر که در آن از او به عنوان یکی از پیشگامان تولید بازی‌های مستقل تقدیر می‌شود

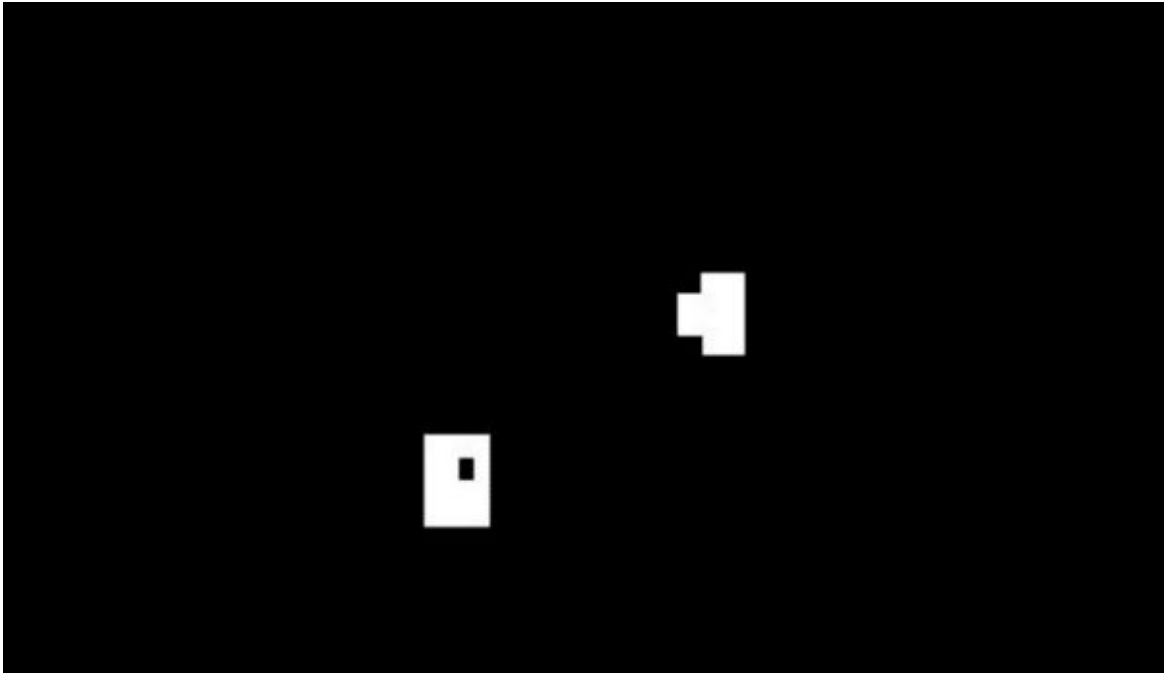
## زندگی بعد از RCA

در سال ۱۹۷۷ وقتی که جویس همچنان تحت قرارداد با RCA بود، سه بازی دیگر توسط او به نام‌های Slide، Sum Fun و Sequence Shoot برنامه نویسی شد. بعد از آن، قرارداد جویس با RCA به پایان رسید. او از میان انتخاب بین راه قابل اعتماد تحصیلات و راه پر خطر کامپیوترهای خانگی که به سرعت در حال پیشرفت بودند، اولی را انتخاب کرد. وایزبکر در این باره می‌گوید:

به اطراف نگاه می‌کنید و با خود می‌گویید آیا می‌خواهم تمام زندگی را در خانه در حال کپی کردن کاست‌ها سپری کنم و به اداره‌ی پست بروم و از دستورات کپی بگیرم و مجدداً به خانه برگردم و بعد از بسته‌بندی کردنشان آن‌ها را برای دیگران پست کنم؟ صنعت بازیسازی آن زمان چنین بود.

جویس تحصیلات خود را در Rider تا جایی ادامه داد که توانست مدرک مهندسی کامپیوتر و علوم حقیقی را در سال ۱۹۸۰ دریافت کند. او در زمینه‌ی علوم حقیقی مشغول به کار شد. مانند الگوی پدرش یعنی ادموند برکلی. در سال ۱۹۹۸ او مجدداً به دانشگاه برگشت تا لیسانس مهندسی کامپیوتر و فوق لیسانس علوم کامپیوتر را دریافت کند. همچنین او برای مدتی به عنوان مهندس پردازش سیگنال‌های رادار کار می‌کرد و مشغول طراحی فیلترهای دیجیتال بود. حالا در سال‌های اخیر او مجدداً به بازیسازی علاقمند شده. او در این باره می‌گوید:

در تلاش هستم تا بتوانم انیمیشن‌هایی با استفاده از هوش مصنوعی ایجاد کنم. چون فهمیدم که علاقمند به تولید بازی‌های تعاملی داستانی هستم.



## تصویری از بازی Tag ساخته‌ی جویس وایزبکر

پدر جویس، کار در RCA را تا سال ۱۹۸۲ ادامه داد. تا زمانی که بیماری امفیوزم رانندگی تا محل کار را برای او خطرناک می‌کرد. وایزبکر بزرگ بر این عقیده بود که سال‌ها کار در کنار دود رزین در زیرزمین خانه و فضای محدود باعث آسیب رسیدن به ریه‌هایش شده. او در سال‌های بازنشستگی هم به سرگرمی‌هایش می‌پرداخت و از طرفداران بازی The Legend Of Zelda بود. ژوزف وایزبکر ۲۵ آبان ۱۹۹۰ درگذشت.

با نگاهی به گذشته به نظر می‌رسد جویس وایزبکر علاقه‌ای ندارد که به عنوان اولین زن طراح بازی‌های ویدیویی شناخته شود. به عقیده‌ی او این موضوع یک اتفاق بود. در عوض او خودش را اولین برنامه‌نویس مستقل بازی‌های ویدیویی می‌داند. چرا که او یک پیمانکار قراردادی بود و یکی از کارکنان رسمی RCA محسوب نمی‌شد.

او هنوز به خود به عنوان یک قهرمان تکنولوژی باور ندارد. او در مصاحبه گفت:

*شما اولین کسی هستید که از من راجع به کارهای خودم سوال می‌کنید. من منتظر بودم تا راجع به کارهایی که با پدرم و در حاشیه انجام دادم صحبت کنیم.*

به جرات می‌توان گفت جویس وایزبکر یک فرد عادی در تکنولوژی و در حاشیه نبود. به ازای هر استیو جابز و بیل گیتز در تاریخ تکنولوژی، حداقل یک پیشگام بزرگ و فراموش شده مثل جویس وایزبکر وجود دارد. و با یادآوری همه‌ی موفقیت‌هایش در دهه‌ی ۷۰، زمانی که بازار بازی‌های ویدیویی تازه در ابتدای راه قرار داشت، شاید بتوانیم آینده را برای مهندسين و دانشمندان فردا طوری رقم بزنیم که در تاریخ فراموش نشوند.