

کارخانه شغل سازی

فناوری بلاک چین، موقعیت های شغلی پردرآمدی خلق می کند

۲

کلیک

بازار

یکشنبه ۱۰ تیر ۱۳۹۷ / شماره ۶۶۵

چگونه فناوری های جدید را در زندگی خود می پذیریم؟

مهمان داریم

۳

حذف کاربری
جیمیل

۷



در این شماره:

مصاحبه با مدیریت بازی زولا، در ایران
پرطرفدارترین بازی شوتر آنلاین فارسی

zula.ir

ZULA

شرح در صفحات ۴ و ۵



کارخانه شغل سازی

فناوری بلاک چین، موقعیت‌های شغلی پر درآمدی خلق می‌کند

عرضه بیت کوین از سال ۲۰۰۹ سبب ایجاد بازار جدیدی به نام ارزهای دیجیتال شده که البته علاقه‌مندان و مخالفان بسیاری دارد. بیت کوین با هدف ایجاد تحول در نظام مالی دنیا عرضه شد، اما جالب اینجاست که فناوری بنیادینی که بیت کوین براساس آن عمل می‌کند شاید بتواند تحولی جدی نه فقط در نظام مالی، بلکه در بسیاری دیگر از صنایع و حوزه‌های کسب و کار و زندگی بشر به همراه آورد. این فناوری بنیادین بلاک چین (blockchain) نام دارد. بلاک چین در واقع یک شبکه غیر متمرکز و توزیع شده است. همین ویژگی‌ها سبب می‌شود بتواند به عنوان یک سیستم تقریباً غیر قابل هک، غیر قابل دستکاری و بسیار شفاف عمل کند. این ویژگی‌ها برای بسیاری از شرکت‌ها (نظیر فعالان حوزه زنجیره توزیع، خدمات مالی و...) و نیز ادارات دولتی بسیار مؤثر است.

قرارداد هوشمند (smart contract) یکی از مهم‌ترین مزایای فناوری بلاک چین به شمار می‌رود. قراردادهای هوشمند امکان اجرای خودبه‌خود قراردادهای را در صورت عملی شدن پیش‌شرط‌های آن فراهم می‌کنند. بررسی جنبه‌های حقوقی مربوط به این قراردادهای در پروژه تعریف شده نیز از دیگر وظایف یک مشاور حقوقی بلاک چین به شمار می‌رود.

۵) طراح رابط کاربری بلاک چین

فناوری بلاک چین قابلیت‌های فنی زیادی دارد، اما برای این که کاربران (بویژه کاربرانی که اطلاعات چندانی درباره این فناوری ندارند) بتوانند از سامانه طراحی شده به خوبی استفاده کنند، نیازمند یک رابط کاربری خوب خواهیم بود. برای این کار به طراح رابط کاربری (UI) و نیز تجربه کاربری (UX) نیاز داریم. طراحی ساده، جذاب و کاربرپسند اپلیکیشن، نرم‌افزار یا وبسایت سامانه بلاک چین یکی از مهم‌ترین مراحل پروژه به شمار می‌رود. همچنین یکنواختی تجربه کاربری (در محیط اپلیکیشن روی گوشی هوشمند، نرم‌افزار روی رایانه و نیز وبسایت) از دیگر موارد مهمی است که یک طراح رابط کاربری حرفه‌ای به خوبی می‌تواند از پس آن برآید.

سلامت سامانه طراحی شده را بررسی می‌کند تا از درست بودن آن مطمئن شود و نیز روی سامانه، آزمایش‌های لازم را انجام می‌دهد. مهندس کیفیت بلاک چین باید اطمینان حاصل کند که بخش‌های مختلف سامانه از استانداردهای روز کارا و امن برخوردار است. مطالعه و تحقیق درباره ابزارهای مرتبط با بلاک چین و نیز طراحی آزمون‌های استاندارد برای ارزیابی سامانه طراحی شده از دیگر مواردی است که چنین کارشناسی باید مدنظر قرار دهد. شرکت‌ها معمولاً مهندس کیفیت بلاک چین را از میان دانش‌آموختگان کارشناسی ارشد مدیریت کسب و کار انتخاب می‌کنند.

۴) مشاور حقوقی بلاک چین

یک مشاور حقوقی بلاک چین وظیفه دارد توصیه‌های لازم را به شرکت یا سازمان صاحب پروژه برای پیشبرد پروژه براساس الزامات حقوقی و مقررات موجود ارائه دهد. با وجود این که هنوز مقررات چندانی در برخی زمینه‌های حساس مرتبط با این فناوری (نظیر جذب سرمایه برای انتشار ارز دیجیتال) در کشورهای مختلف وجود ندارد، اما به تدریج شاهد تدوین چنین مقرراتی هستیم. به همین دلیل، یک مشاور حقوقی بلاک چین باید اطلاعات خود را نیز در این زمینه به‌روز کند.

۲) توسعه‌دهنده بلاک چین

یکی از اصلی‌ترین شغل‌های مرتبط با این فناوری که تقاضای زیادی در بازار کار برای جذب نیرو برای آن وجود دارد، توسعه‌دهنده بلاک چین است. بانک‌ها و موسسات مالی، سازمان‌های دولتی و نیز شرکت‌های حوزه فناوری از مهم‌ترین متقاضیان نیروی متخصص توسعه‌دهنده بلاک چین هستند. نقش توسعه‌دهنده بلاک چین در یک پروژه شاید با پروژه دیگر متفاوت باشد. در برخی پروژه‌ها، توسعه‌دهنده بلاک چین باید شبکه بلاک چین را از ابتدا طراحی کند و در پروژه‌های دیگر، بستر شبکه آماده باشد و فقط نیاز به پیاده‌سازی الزامات اجرایی شدن بلاک چین باشد. توسعه‌دهنده بلاک چین معمولاً باید حداقل با یک زبان برنامه‌نویسی (نظیر ++C)، کار با پایگاه‌های داده و نیز اصول کلی تعریف و پیشبرد پروژه‌های مربوط به فناوری اطلاعات آشنایی داشته باشد. همچنین آشنایی خوب با دانش شبکه و رمزنگاری نیز از دیگر مواردی است که برای یک توسعه‌دهنده بلاک چین از اهمیت بالایی برخوردار است.

۳) مهندس کیفیت بلاک چین

یک مهندس کیفیت بلاک چین به‌عنوان ناظر در پروژه‌ها حضور دارد و اجزای پروژه و

۱) فناوری نوین، شغل‌های پر درآمد

جذابیت این فناوری سبب شده شرکت‌های کوچک و بزرگ زیادی از سراسر دنیا برای استفاده از آن به تکاپو بیفتند. آمار گویای آن است که فقط در ایالات متحده حدود ۳۳ درصد از شرکت‌ها برنامه‌ای برای طراحی نرم‌افزارهای مبتنی بر بلاک چین در دست اجرا دارند.

اما به دلیل نو بودن این فناوری، تعداد کسانی که از توانایی، تخصص و تجربه بالایی برای اجرای آن برخوردار باشند چندان زیاد نیست. به همین دلیل مشاغل مرتبط با توسعه سامانه‌های مبتنی بر بلاک چین به یکی از پرتقاضاترین و البته پردرآمدترین مشاغل در بازار کار فناوری اطلاعات تبدیل شده است.

آمارها رشد ۲۰۰ درصدی میزان تقاضا برای کارشناسان با این تخصص را در دنیا نشان می‌دهد.

این طور نیست که تخصص در زمینه بلاک چین فقط به برنامه‌نویسی محدود باشد و بخش‌های مختلفی (از مدیریت پروژه گرفته تا بررسی جنبه‌های حقوقی و قانونی) را در برمی‌گیرد. در ادامه پرتقاضاترین مشاغل مربوط به این فناوری را بررسی می‌کنیم.

۱) مدیر پروژه بلاک چین

پروژه‌های مرتبط با فناوری اطلاعات معمولاً پیچیدگی‌های فنی زیادی دارد. در این میان، پروژه‌های مربوط به بلاک چین به دلیل نو بودن این فناوری از پیچیدگی به مراتب بیشتری برخوردارند. همین امر سبب می‌شود تیم فنی و تیم مدیریت سازمان از یک زبان مشترک برخوردار نباشند.

مدیر پروژه بلاک چین را می‌توان یک مترجم دانست که باید اطلاعات و جزئیات فنی را از تیم فنی به مدیران سازمان اعلام کند و از سویی دیگر، خواسته‌های مدیران را به شکلی که از نظر فنی در پروژه اجرایی باشد به اعضای تیم فنی انتقال دهد.

مدیر پروژه بلاک چین باید از یک سو با شیوه‌های مدیریت پروژه آشنا باشد و از سوی دیگر، اطلاعات بنیادین لازم در زمینه این فناوری را در اختیار داشته باشد.

برنامه‌ریزی و نظارت بر اجرای مراحل مختلف پروژه از دیگر تکالیف مدیر پروژه بلاک چین به شمار می‌رود.

یادگیری مهارت‌های مربوط به فناوری بلاک چین



شاید شما هم جزو علاقه‌مندان به این فناوری باشید یا حداقل وجود تقاضای گسترده از سوی کارفرمایان، شما را هم برای حضور در این بازار وسوسه کند! در این صورت لازم است تخصص‌های لازم را در این زمینه به دست آورید. به‌طور کلی، شیوه‌های زیر می‌تواند شما را برای کسب دانش مورد نیازتان یاری کند.

۱) دوره‌های آموزش مجازی:

از آنجا که آموزش برنامه‌نویسی نیاز چندانی به حضور در کلاس فیزیکی ندارد، دوره‌های آموزش مجازی یکی از محبوب‌ترین شیوه‌های موجود به شمار می‌رود. سامانه‌های آموزش مجازی زیادی در سراسر دنیا در چند سال اخیر، دوره‌هایی ویژه بلاک چین را به فهرست آموزش‌های خود اضافه کرده‌اند. این دوره‌ها شامل فیلم، متن و گاهی تکالیف مشخص هستند.

۲) شرکت در کارگاه‌های آموزشی:

شاید برای آغاز کار یا بالا بردن دانش‌تان به حضور در دوره‌های آموزشی و تعامل مستقیم با استاد نیاز داشته باشید. در این صورت شرکت در کارگاه‌ها و دوره‌های حضوری می‌تواند سودمند باشد.

۳) کتاب:

یکی از کم‌خرج‌ترین و موثرترین شیوه‌ها برای یادگیری، همان شیوه سنتی استفاده از کتاب است. کتاب‌های چندانی به زبان فارسی در زمینه بلاک چین وجود ندارد. در عوض می‌توانید از کتاب‌های الکترونیکی روز دنیا به زبان انگلیسی در این زمینه بهره‌مند شوید.



آیا می‌دانستید



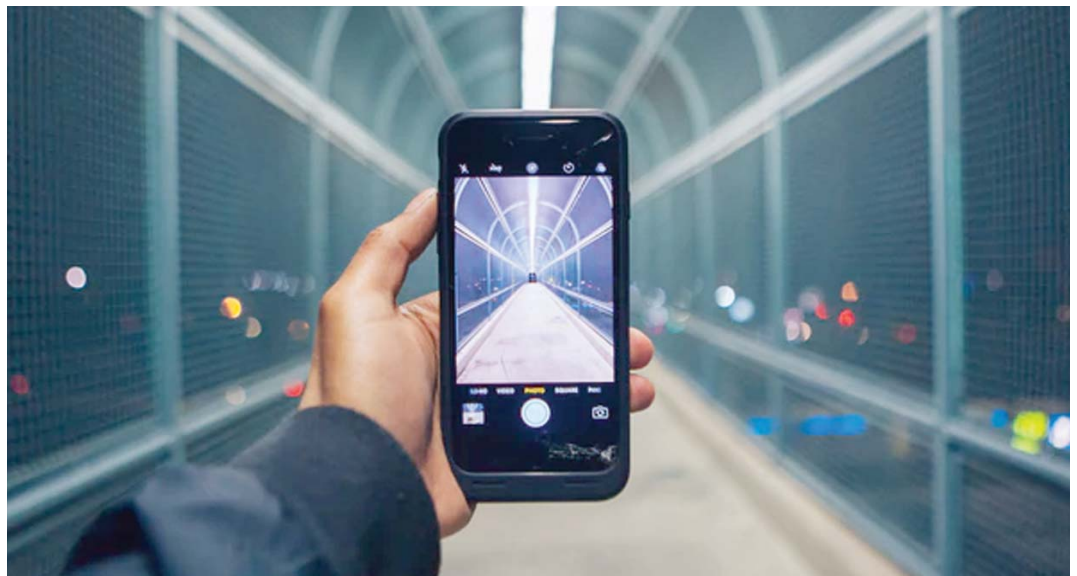
اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۵۲ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

مدل پذیرش فناوری ۲

مدل پذیرش فناوری براساس زمان، تغییراتی داشته و سعی شده در آن به نکات دیگری هم توجه شود. این موارد نتیجه بررسی‌ها و پژوهش‌هایی بوده که طی سال‌های متوالی انجام شده‌اند. در نگارش جدید آن تجربه شخصی کاربران، داوطلب بودن برای استفاده از فناوری، تصور آنها از فناوری جدید و ارزشی که برای کاربر ایجاد می‌کند و برخی مسائل هنجار اجتماعی نیز مورد بررسی قرار می‌گیرد. این موارد کمک می‌کند تا مدل پذیرش فناوری، میزان پذیرش یا عدم پذیرش را از جنبه‌های مختلف مورد سنجش قرار دهد.

به‌طور خاص برای هر دو نگارش این مدل سوالاتی وجود دارند که در پژوهش‌ها از کاربران پرسیده شده و بر اساس نتایج به‌دست آمده تصمیمات اتخاذ می‌شود.

به هر حال نکته حائز اهمیت در پذیرش و استفاده از فناوری این است که به‌طور طبیعی در مراحل اول مواجهه با آن ممکن است پذیرش آن راحت نباشد، ولی اگر هر فناوری نیازهای کاربران را برطرف کرده و



چگونه فناوری‌های جدید را در زندگی خود می‌پذیریم؟

مهمان داریم

محسن سمسارپور

در جهانی که از فناوری‌های مختلف پر شده، گاهی توان پذیرش داریم و گاهی ناخواسته فناوری‌ها را پذیرفته‌ایم. شاید برای این که یک فناوری وارد سیستم زندگی سنتی ما شود، ابتدا با مقاومت‌هایی روبه‌رو شود، ولی چه مسائلی در پذیرش ما به‌عنوان یک استفاده‌کننده حائز اهمیت هستند که ما فناوری جدید را می‌پذیریم. سال‌های متوالی تحقیقات زیادی در این زمینه انجام شده و به‌طور عام مدل پذیرش برای فناوری تعیین شده است.

مدل پذیرش فناوری

خاطرات زیادی از ورود فناوری به زندگی خود داریم. روزگاری که تلویزیون وارد ایران شد شاید پدربزرگ‌ها و مادر بزرگ‌های ما جلوی آن مرتب و منظم می‌نشستند و خیلی‌ها حتی از روبه‌رو شدن با آن ترس داشتند. این روال ادامه‌دار بوده و ما در مواجهه با خودرو، ویدئو و حتی اینترنت هم تقریباً مشابه این شرایط را داشتیم. شاید در نگاه اول ذهن ما به این سمت برود که جامعه ما چون مبانی سنتی قوی‌ای دارد این چنین است، ولی واقعیت این است که پذیرش فناوری جدید که باعث تغییر در رفتار عادی زندگی ما می‌شود همیشه براحتی نیست. نتایج تحقیقات نشان می‌دهد در بیشتر کشورهای دنیا پذیرش فناوری جدید کار ساده‌ای نیست. البته این مورد در کشورهای مختلف و در شرایط مختلف تفاوت دارد. پژوهشگران از تجارب اتفاقات مختلف به جمع‌بندی مشخصی به‌صورت یک مدل رسیده‌اند که در سال‌های متوالی از آن برای آزمون میزان پذیرش افراد جامعه در مورد فناوری جدید استفاده کرده‌اند.

با استفاده از این مدل می‌توان مشخص کرد یک فناوری تا چه حد می‌تواند مورد پذیرش جامعه قرار بگیرد. در این مدل دو نکته اساسی وجود دارد، اول این که کاربر درک کند فناوری جدید برای او مفید است. مفید بودن می‌تواند موجب تغییر نگرش افراد برای شروع استفاده از آن شود. این مساله می‌تواند در نهایت به استفاده از آن فناوری در رفتار کاربر منتهی شود. گاهی مفید بودن فناوری آنقدر به‌صورت ظاهری مشخص شده و جامعه به سمت آن در حرکت است که شاید مفید بودن موجب شود کاربران به‌طور مستقیم از آن فناوری استفاده کنند. نکته دوم این که استفاده از این فناوری آسان است یا خیر؟ خیلی اوقات آسانی استفاده از یک فناوری موجب خواهد شد که شما قصد استفاده از آن را داشته باشید و این قصد در نهایت موجب تغییر در رفتار کاربر خواهد شد.

مدل پذیرش؛ کاربران و تولیدکنندگان

مدل پذیرش فناوری را می‌توان از دو دیدگاه مورد بررسی قرار داد. دیدگاه اول کاربران هستند که با دانستن این مدل می‌توانند متوجه علت پذیرش فناوری‌های مختلف یا نپذیرفتن آن شوند. در واقع کاربران با این مدل می‌دانند که احتمالاً فناوری که نه مفید باشد و نه استفاده از آن آسان، مورد پذیرش قرار نخواهد گرفت. همچنین آنها می‌توانند فناوری‌های قبلی را که امروز جزئی از زندگی‌شان شده مورد بررسی قرار دهند و احتمالاً به این نتیجه برسند که علت حضور این فناوری‌ها منطبق بودن آن بر مدل پذیرش فناوری است. از نگاه تولیدکنندگان و عرضه‌کنندگان فناوری‌های جدید هم مدل پذیرش کارایی و کارکرد بالایی دارد. معمولاً با استفاده از این مدل و سوالاتی که در مورد آن مطرح است پژوهش‌هایی قبل از ورود فناوری به بازار انجام می‌شود و با استفاده از این مدل میزان پذیرش کاربران در مورد فناوری خاص سنجیده می‌شود.

نتایج این تحقیقات می‌تواند دانش مناسبی را به تولیدکنندگان ارائه کند، چراکه اگر میزان پذیرش پایین باشد با تغییرات در فناوری جدید می‌تواند میزان پذیرش را بالاتر ببرند. فرض کنید همین سنجش در مورد تلفن همراه هوشمند صورت گرفته و ساده نبودن در استفاده موجب شده باشد که پذیرش آن از دیدگاه کاربران پایین باشد. مطمئناً شرکت‌های تولیدی سعی کرده‌اند با ساده‌سازی استفاده از این فناوری موجبات افزایش میزان پذیرش آن را فراهم کنند.

برای درک بهتر این مدل یک مثال ساده را بررسی می‌کنیم. گوشی‌های هوشمند به‌عنوان یک فناوری نوین در همین چند سال پیش وارد بسیاری از جوامع شدند. از دیدگاه مدل پذیرش فناوری این که چقدر این فناوری کاربردی است و چقدر استفاده از آن آسان است می‌توانست در پذیرش این فناوری اثر بخش باشد. در نگاه اول وقتی این فناوری وارد بازار شد، بسیاری از امکانات و ویژگی‌های آن با استفاده از معرفی و تبلیغات بیان شد. این معرفی و تبلیغات موجب شد کاربران حس کنند این ابزار می‌تواند برای رفع برخی از نیازهای آنها مفید باشد. این درک مفید بودن و کاربردی بودن فناوری جدید موجب شده کاربران از نظر ذهنی به دنبال استفاده از آن باشند و در نهایت از آن استفاده کنند.

یکی دیگر از مواردی که در استفاده از فناوری در مدل پذیرش فناوری حائز اهمیت بوده، استفاده از ویژگی‌های خود داریم. روزگاری که تلویزیون وارد ایران شد شاید پدربزرگ‌ها و مادر بزرگ‌های ما جلوی آن مرتب و منظم می‌نشستند و خیلی‌ها حتی از روبه‌رو شدن با آن ترس داشتند. این روال ادامه‌دار بوده و ما با مواجهه با خودرو، ویدئو و حتی اینترنت هم تقریباً مشابه این شرایط را داشتیم.

خاطرات
زیادی از ورود فناوری به زندگی خود داریم. روزگاری که تلویزیون وارد ایران شد شاید پدربزرگ‌ها و مادر بزرگ‌های ما جلوی آن مرتب و منظم می‌نشستند و خیلی‌ها حتی از روبه‌رو شدن با آن ترس داشتند. این روال ادامه‌دار بوده و ما با مواجهه با خودرو، ویدئو و حتی اینترنت هم تقریباً مشابه این شرایط را داشتیم.



مدل پذیرش فناوری

طبق ساختار ذهنی و عادات مردم برنامه‌ریزی شده باشد، می‌تواند جای خود را بین آنها باز کرده و جزئی از عادات آنها شود.

در مدل پذیرش فناوری، آخرین مرحله استفاده را «استفاده واقعی» نامگذاری کرده‌اند، به این معنا که استفاده از این فناوری به‌طور کامل در بطن رفتارهای روزمره کاربران قرار گرفته و جزئی از زندگی آنها شده و گاهی ممکن است بدون آن زندگی سخت یا شاید غیرممکن به نظر برسد.

آگهی دعوت از بستانکاران (نوبت سوم)
در راستای اجرای مواد قانونی ۲۲۵ و ۲۲۷ لایحه اصلاحی قانون تجارت بدینوسیله به اطلاع کلیه بستانکاران و یا نمایندگان قانونی آنان درخصوص شرکت تولیدات کشاورزی نیاتات گرمسیری ایران (سهامی خاص) به شماره ثبت ۱۷۹۷ و شناسه ملی ۱۰۱۰۰۷۱۰۵۲۰ می‌رساند که حداکثر ۶ ماه بعد از چاپ اولین نوبت این آگهی فرصت خواهند داشت تا با در دست داشتن کلیه مدارک مثبت و مستندات قانونی دال بر بستانکار بودن از این شرکت به مدیر تصفیه به آدرس: جزیره کیش برج منطقه سیزدهم، واحد ۵۴، کد پستی ۷۹۴۱۷۷۳۲۰۷ مراجعه نمایند. بدیهی است که پس از انقضای این مهلت هیچ گونه ادعایی پذیرفته نخواهد شد.
تاریخ های انتشار: ۹۷/۰۲/۱۰ و ۹۷/۰۳/۱۰ و ۹۷/۰۴/۱۰
مدیر تصفیه شرکت نیاتات گرمسیری ایران - احمد تنهایی



خرمین



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۵۳ را به شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

اوج هیجان در زولا

بازی کامپیوتری با کاربران جهانی

مهرداد پیرمحمدی

بازی، اسباب بازی و بازیکن، سه راس هرم جذابی است که از نیازهای اساسی روح و جسم کودک تا بزرگسال محسوب می‌شود. بازی، نیازی اثرگذار در تکوین شخصیت، پرورش هوش، افزایش سلامت روان و ابزار فراگیری، برقراری ارتباطات و تعاملات اجتماعی است. بازی‌ها به اشکال مختلف فکری، کلامی، کاغذی، نوشتاری، حرکتی و ... از گذشته تا امروز دچار تحول و کثرت شده‌اند و اسباب بازیها که روزگاری به شکل تیله، توپ، سوت، کارت و ... شکل فیزیکی داشتند، امروزه با پیشرفت تکنولوژی به شکل مجازی نیز درآمده‌اند. روزگاری کودکان با خنده‌های شخصیت‌های محبوب کارتون می‌خندیدند و همراه آنها شادی می‌کردند، یا دلشان می‌خواست، شنگول و منگول و حبه انگور را از دست آقا گرگه نجات دهند و خودشان بازی‌گردان کارتون‌ها باشند؛ حالا این آرزو با کمک بازی‌های الکترونیکی به واقعیت تبدیل شده و بچه‌ها می‌توانند با اسباب بازیهای الکترونیکی که همان کارکترهای انیمیشنی و کارتون هستند؛ هم کارتون ببینند، هم خودشان یکی از عناصر بازی باشند، هم بازی‌گردان و تعیین کننده سرنوشت قهرمان پیروز داستان باشند. همچنین ارضای میل به پیروز شدن که با تلاش فردی آنها حاصل شده، با تهییج و انگیزش، زمینه کسب موفقیت‌های بیشتر در زندگی اجتماعی و فردی‌شان را فراهم می‌سازد. ورود به فضای خیالی و کارتون، آرزوی بسیاری از کودکان دنیویز بوده و امروز همه می‌توانند خودشان الیس در سرزمین پریهجان عجایب بازی‌های الکترونیکی باشند.

با توسعه زندگی آپارتمان نشینی و کمبود فضای بازی مناسب برای کودکان و حتی کمبود هم‌بازی هم سن و سال برای کودکان به علت رواج تک فرزندی و کوچکتر شدن خانواده‌ها در تمام دنیا، ظهور و حضور بازیهای مجازی بیش از پیش ضروری می‌نمود. مزیت عمده بازی‌های مجازی که به مرور از صورت تلویزیونی و کامپیوتری در داخل گیم‌نت‌ها و منازل به موبایل و تبلت هم راه یافتند؛ بازی همزمان و مشارکت کودک و بزرگ در بازی است که این امر خود به ارتباط نزدیک و شاد والدین و فرزندان و درک نیاز و هیجان کودکان در بازی منجر می‌شود. در حالیکه در بازی‌های فیزیکی، کودکان عمدتاً با همسالان خود بازی می‌کنند و کمتر پیش می‌آید که بزرگترها و والدین با آنها در بازی مشارکت کنند و هر دو بتوانند لذت مضاعف ببرند و در جریان بازی، آموزه‌های مختلف را نیز به شکلی موثرتر به کودکان بیاموزند.

بدلیل انگیزش بازیکنان در بازی‌های الکترونیکی، افزایش خلاقیت و کسب مهارت‌های حرکتی و آموزشی همچون سرعت عمل بدنی، تندخوانی، یادگیری زبان و علوم مختلف از جمله ریاضی و فیزیک به شکلی اثرگذارتر صورت می‌پذیرد. کشف فضاهای تازه و آشنایی با وسایل و ابزار مختلف و نحوه کار با آنها از دیگر مزایای این بازی‌هاست. از آنجا

که نقش آموزشی تربیتی رسانه‌های الکترونیک بر کودکان بعد از خانواده و مدرسه انکارناپذیر است؛ با ورود بازیهای متنوع کامپیوتری، سلامت و خوب آموزی بازیها دغدغه بسیاری از والدین شد. سیل عظیم بازی‌های مختلف وارداتی که بعضی ناهنجاری‌ها و فرهنگ‌های غیرهمسوی بیگانه را با الگوسازی قهرمان‌های خارجی به کودکان معرفی می‌کردند؛ زنگ هشدار و احتیاط در گزینش بازی‌های خارجی را برای والدین به صدا درآورد.

در این میان عده‌ای از بازی‌سازان خلاق و متفکر داخلی برای پاسخگویی به این نیاز خانواده‌ها، اقدام به ساخت بازی‌هایی جذاب، سالم و آموزنده و منطبق با فرهنگ اصل ایرانی کردند که ضمن معرفی فرهنگ غنی ایرانی و ترسیم الگوهای اخلاق مدار در عین حال معرف جاذبه‌های گردشگری ایران زمین نیز باشد. همچنین گرافیک بالا و داشتن امکانات جذابی چون شخصی‌سازی و جایزه شگفت‌انگیز که منجر به جذب مخاطبان جهانی شده است.

گروه موفق لوکوم گیمز با بهره‌گیری از دانش روز، تجربه بالا و تلاش شبانه‌روزی، بازی آنلاین زولا را طراحی و به صورت رایگان در معرض بازی علاقمندان در سراسر دنیا قرار داده‌اند. بازی‌ای پرجاذبه، هیجان‌انگیز، هوش افزا، آموزنده و ایمن.

● زولا با ۷ میلیون کاربر

حدود یکسال از فعالیت بازی زولا می‌گذرد. هر روز بر تعداد کاربران و علاقه‌مندان به آن افزوده می‌شود و امروز افتخار داشتن ۷ میلیون بازیکن فعال در سطح جهان را دارا است که این خود گواه جذابیت کیفی و کمی زولا است. ضمناً یک جایزه ۲۵۰ هزار دلاری منتظر بازیکنان فعال آن است!

زولا یک بازی کامپیوتری اول شخص شوتر، جنگی و رایگان است. در حالی که در ایران، به واسطه پاره‌های مشکلات، اکثر شرکت‌های بازی‌سازی یا منحل شده و یا به سمت ساخت بازی‌های کوچک موبایلی سوق داده شده‌اند، به جرات می‌توان این بازی را اولین و تنها بازی در مقیاس جهانی یافت که توسط تیم ایرانی و با ایتیم‌های ملموس فارسی، تربین ولی برای عموم جهانیان عرضه شده است و به صورت حرفه‌ای در ۴ قاره بازیکنان میلیونی دارد.

روزگاری بسیاری از نوجوانان پس از پایان درس و مدرسه به سمت گیم‌نت‌ها روان می‌شدند تا از انجام ورزش‌های الکترونیک لذت ببرند.

گیم‌نت‌ها در صورت دور بودن از حواشی، مکانی سالم، امن و دور از بسیاری از خطرها برای تبلور هیجانات جوانان به حساب می‌آمدند اما با گذشت زمان و با ظهور بازی‌های با کیفیت و افزایش سرعت اینترنت، ترافیک گیم‌نت‌ها رو به افول رفت و ارتباط بازیکنان از طریق اینترنت پر سرعت فراهم شد.

شاید در نگاه اول برای فعالان حوزه ورزش‌های الکترونیک، بازی زولا از بسیاری جهات شبیه بازی خاطره‌انگیز کانتراسترایک باشد اما تفاوت‌های بسیاری از نظر کیفی بین این ۲ بازی وجود دارد. کیفیت گرافیکی بازی زولا به مراتب بالاتر از بازی کانتراسترایک بوده و برای اولین بار است که یک بازی جهانی تا این حد برای ایرانیان دست به تغییر



زده است. نسخه رسمی فارسی بازی زولا و نیز تیم اختصاصی فنی و پشتیبانی ایرانی و همین‌طور ایتیم‌های مرتبط با ایران و سرزمین پارس، همان جایی است که حسن نیت زولا به ایرانیان را نشان می‌دهد.

آن‌هایی که زندگی خود را وقف بررسی بازی‌های گوناگون می‌کنند و به اصطلاح خوره گیم هستند به خوبی می‌دانند که در این بازار دل‌آشوب دلار، خرید از نرم‌افزار استیم چه مصایبی پی دارد هم چنین، شرکت‌های خارجی، کمتر ریسک حضور در

بازار ایران را می‌پذیرند و در این دیار، کمتر بازی‌ای در ابعاد جهانی پیدا می‌شود که امکانات فراوان و حتی درگاه خرید برای ایرانیان داشته باشد زولا با داشتن جامعه‌ای در دسترس و اطلاعات بسیار گسترده و پشتیبانی شبانه‌روزی از بازیکنان، روش تازه‌ای به نمایش گذاشته است. از همه این موارد که بگذریم با بازی زولا یک سفر مجازی به تخت جمشید خواهید داشت. به تازگی نقشه تخت جمشید به بازی زولا اضافه شده. بیش‌یک اینگونه حمایت‌ها، تاثیر غیر مستقیم بر صنعت گردشگری کشور نیز خواهد داشت.

حدود ۳۰۰ هزار نفر از ۷ میلیون کاربر زولا ایرانی هستند و احتمالاً مابقی کاربران خارجی تا به حال حتی به صورت مجازی هم تا قبل از این بازی به تخت جمشید، سفری انجام ندهاده بودند و احتمالش بعید نیست که زولا بیش از پیش سبب رونق گردشگری شود.

زولا هم چنین با فراهم کردن بستر مناسب برای بازیکنان ایرانی و حمایت ورزشکاران الکترونیک و با ارایه جایزه بی نظیر ۲۵۰ هزار دلاری به عنوان مشوق، قصد دارد با تشویق جوانان به روی آوردن به ورزش‌های الکترونیک، عملکرد حرفه‌ای در زندگی و مسوولیت‌پذیری در قالب همکاری تیمی را از سنین پایین به مخاطبان نوجوان و جوان خود بیاموزد.

به امید روزی که بستر ظهور و حضور این گونه بازی‌های سازنده در ایران، به طور کامل فراهم شود. در رابطه با بازی‌های الکترونیکی، گفتگویی با یکی از بازی‌سازان موفق ایرانی، آقای فواد امیری، مدیر بخش خاورمیانه شرکت لوکوم گیمز داشتیم که در ادامه می‌خوانیم.

● آقای امیری به عنوان کسی که ۱۰ سال است در حوزه بازی‌سازی فعالیت دارید، تعریف شما از بازی و ضرورت وجود آن چیست؟

هر المانی که قابلیت سرگرم کننده‌ای داشته باشد را به نوعی بازی محسوب می‌کنیم. مثلاً جدول از نظر ما یک نوع بازی است. بازی‌های متنوع درگیرکننده یا ساده زیادی توسط بازی‌سازان ساخته می‌شود. در این میان برخی بازی‌سازان، برخی دیگر را بدلیل عاری بودن بازی‌شان از فکری پیچیده فنی، بازی‌ساز نمی‌دانند. صنعت بازی و تعریف آن هم در ایران تغییر کرده است. ما تمام بازی‌های ساده تا پیچیده را بازی محسوب می‌کنیم و دوست داریم با شرکت‌های مختلف بازی‌ساز ایرانی در حوزه‌های مختلف فنی یا بازاریابی همکاری داشته باشیم. تعریف بازی از نظر مردم هم تغییر کرده. امروزه حتی پیش بینی مسابقات جام جهانی را با استفاده از اپلیکیشن‌های مختلف تبدیل به بازی کردند.

● بازی زولا تماماً توسط تیم ایرانی تولید شده؟

امروزه در تمام دنیا کارهای بزرگ را یک تنه نمی‌شود انجام داد. هیچ بازی‌ساز بزرگی در جهان نیست که بتواند از صفر تا صد کار را خودش انجام دهد، ما هم از این قاعده مستثنی نیستیم. ناشران

ما در آلمان، لهستان، اسپانیا، آرژانتین و برزیل، بازی را منتشر می‌کنند و در پیشرفت بازی نقش دارند.

این بازی با همکاری مشترک ایران و ترکیه تولید شده و دفتر مرکزی ما در ترکیه است. بخواهر محدودیت‌های فنی و بازاریابی‌ای که در دو کشور است، این همکاری مشترک برای پوشش کاستی‌های موجود صورت گرفت و ما توانستیم یک بازی خوب فارسی را با استفاده از امکانات موجود در کشور ترکیه عرضه کنیم.

● در مورد چگونگی شکل‌گیری تیم لوکوم گیمز و اهداف آن بفرمایید.

نام لوکوم از لقمه می‌آید که یک شیرینی سنتی ترکیه است. ما از ۱۱ سال قبل، پیش از آنکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای شکل بگیرد؛ در زمینه بازی‌سازی در ایران شروع به کار و عرضه بازی‌های مان را از طریق مرورگر وب آغاز کردیم. تلاشمان بر روی بازی‌های آنلاین بود تا قابلیت اجتماعی بودن آن به فراگیر شدنش کمک کند و اکنون نیز با ادغام در مجموعه لوکوم گیمز ترکیه و با چند برابر کردن پتانسیل‌های تولیدی، سعی در گسترده‌تر کردن تولید بازی‌های فارسی داریم.

● شاید یکی از دلایل موافق نبودن خانواده‌ها با بازی‌های الکترونیک، تصویر ذهنی خشنی است که از بازی‌های الکترونیک دارند و بدلیل پرطرفدار بودن بازی‌های اکشن، همواره این کشش و منع دوسویه در خانواده‌های ایرانی وجود داشته. به نظر شما بازی‌های اکشن در بروز خشونتگرایی نقش دارند؟

به طور کلی ما همیشه مخالف بستن و حذف زائری در بازی هستیم. بیشتر موارد مرتبط با کامپیوتر مثل سخت‌افزار، نرم‌افزار، هوش مصنوعی در اکثر مواقع از صنایع پیشرو مثل صنعت بازی‌سازی عقب هستند. چون صنعت گیم زودتر نیازهایش را اعلام می‌کند و سخت‌افزار و نرم‌افزار باید خودش را به آن نیازها برساند. ما چون در صنعت پیشرو فعالیت می‌کنیم، طبیعتاً دوست داریم به لحاظ شخصیتی هم پیشرو باشیم و مخالف جلوگیری از دسترسی به برخی گونه‌ها هستیم. در سطح جهان مطالعات و تحقیقات زیادی در مورد اثرگذاری منفی یا مثبت ژانر اکشن بر رفتار بچه‌ها شده. هیچ تحقیقی بر اثر منفی این گونه صحنه‌نگارشی و برعکس، بر تاثیر مثبت آن هم تاکید داشت. چون در اینگونه بازی‌ها انرژی بچه‌ها به جای اینکه در محیط واقعی خالی شود، در فضای مجازی تخلیه می‌شود. در واقع بخاطر تخلیه هیجانها دیگر در دنیای واقعی رفتارهای خشن بروز نمی‌دهند. برنده شدن و تخلیه انرژی درونی، حس مثبتی به افراد می‌دهد که در زندگی عادی آنها اثر مستقیم دارد. بر عکس اگر بازی بالانس نداشته باشد و بازیکن مدام در آن شکست بخورد و سرخورده و عصبی شود، ممکن است در زندگی واقعی هم اعتماد به نفسش را از



رپورتاژ
آگهی



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۵۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

مزیت عمده بازی‌های مجازی که به مرور از صورت تلویزیونی و کامپیوتری در داخل گیم نت ها و منازل به موبایل و تبلت هم راه یافتند؛ بازی همزمان و مشارکت کودک و بزرگ در بازی است که این امر خود به ارتباط نزدیک و شاد والدین و فرزندان و درک نیاز و هیجان کودکان در بازی منجر می‌شود. در حالیکه در بازیهای فیزیکی، کودکان عمدتاً با همسالان خود بازی می‌کنند و کمتر پیش می‌آید که بزرگترها و والدین با آنها در بازی مشارکت کنند و هر دو بتوانند لذت مضاعف ببرند و در جریان بازی، آموزه‌های مختلف را نیز به شکلی موثرتر به کودکان بیاموزند.

رسانه‌های خودمان در بازی یا خارج بازی بوده است. خیلی خوب است که بازی‌سازان ایرانی از قهرمان‌های داستانی ما در ساخت بازی‌های ماجراجویی استفاده کنند اما متأسفانه اغلب بازی‌سازان داخلی بیشتر به سمت بازی‌های موبایلی سبک و کوچک رفته‌اند.

مشکلات و چالش‌های پیش روی بازی‌سازان ایرانی و سرعت همگام‌سازی بازی‌ها با تکنولوژی روز در ایران چگونه است؟ همچنین سطح کیفی و کمی بازی‌های تولید داخل را در مقایسه با بازی‌های خارجی چگونه ارزیابی می‌کنید؟

چالش‌هایی که صنعت بازی‌سازی را درگیر می‌کند، شبیه مشکلاتی است که سایر صنایع دچار آن می‌شوند. با توجه به پیشرو بودن صنعت بازی‌سازی در ایران است که وقتی وارد ایران شد به همان چالش‌هایی دچار شد که صنایع قدیمی درگیر آن بودند. عملاً صنعت بازی‌سازی در ایران در سالهای اخیر خیلی ایرتیزه شده و ممکن است در بعضی جاها مثلاً در یک بازی مثبت باشد اما ایرتیزه شدن یک صنعت ممکن است خیلی مثبت نباشد. وقتی که بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در ایران دایر شد تا متولی نظارت بر بازی‌ها باشد، اتفاقات مثبتی رقم خورد. از جمله یکی دو مورد برگزاری نمایشگاه‌های بازی‌های کامپیوتری که خیلی استقبال شد و بازی‌سازان خیلی راحت فعالیت می‌کردند. اما متأسفانه در سال‌های اخیر این نمایشگاه‌های بازی‌های کامپیوتری کلاً کسلس شدند و حتی به نظرم کیفیت جشنواره‌های بازی‌های رایانه‌ای هم افت کرد. البته بودجه صنعت بازی‌سازی در سالهای اخیر چند برابر شده اما نیروی کار این حرفه یعنی متخصصین فنی و طراحان خیلی خوبی که در ایران داشتیم، بدلیل عدم حمایت معنوی از صنعت بازی‌سازی و عدم کسب درآمد از این حرفه یا به مناسبات دیگر پیوستند یا از ایران رفتند و به شرکت‌های بازی‌ساز خارجی پیوستند و همین موجب عقب افتادن صنعت بازی‌سازی ما از سرعت این صنعت پیشرو در جهان می‌شود. تیم‌های قدرتمند بازی‌ساز داشتیم اما الان همان تیم‌ها از جمله خود ما ناگزیریم برای همگام شدن با تکنولوژی به شرکت‌های خارجی متوسل شویم. در حالیکه در سال‌های قبل فاصله زیادی با کشورهای خارجی نداشتیم و ما همان تکنولوژی‌هایی که می‌کردیم که خارجی‌ها کار می‌کردند. الان کمبود نیروی کار حرفه‌ای و با تجربه در این صنعت در کشورمان خیلی مشهود است.

آینده بازی‌های مجازی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟

بازی‌ها به سرعت در حال پیشرفت هستند. امروز واقعیت‌های مجازی و هوش مصنوعی و قابلیت کنترل توسط مغز بدون نیاز به دست و لمس کردن ماینور خیلی فراگیر شده. در این مورد داریم تحقیقات می‌کنیم که بتوانیم بازی‌هایمان را با پیشرفتهای روز منطبق کنیم و حتی روی کنسول‌ها ببریم. امیدواریم خیلی زود بتوانیم این فاصله را با رقبای خارجی کم کنیم تا به لحاظ سخت‌افزاری هم به آنها وابسته نباشیم. از لحاظ ترافزاری نگرانی نداریم و تیم‌های فنی قوی و برنامه‌نویسان و طراحان خیلی خوب در زمینه نرم‌افزاری داریم. هند هم همین کار را کرده و در حوزه نرم‌افزاری با کشورهای بزرگ رقابت می‌کند. چون توانایی آن را در این زمینه داشتند و روی نقطه قوت خود کار کردند. صنعت آی تی و به طور کلی های-تک، حاشیه سود بالایی دارد و به عنوان مثال یک شرکت آی تی می‌تواند به اندازه ۱۰ معدن طلا و مس کسب درآمد داشته باشد. باید تمرکز خودمان را روی این صنایع بیشتر کنیم.

و جایزه آن هم ۵۰ هزار دلار است که یک دست گرمی برای جام جهانی است. متأسفانه در کشور ما ورزش‌های الکترونیک جایگاهی ندارد و اگر هست به شکل زیرزمینی دنبال می‌شود. چیزی هم که زیرزمینی شد، دیگر قابل کنترل شدن نیست. الان یکسری بازی‌های خارجی که در کشور ما مجوز ندارند، به شکل زیرزمینی فعالیت می‌کنند. ما تورنمنت‌های داخلی طبق عرف و قوانین ایران برای مسابقات گذاشتیم، جوایز ریالی در نظر گرفتیم و با شرکت‌های مطرح سخت‌افزار و نرم‌افزار گیمی داخلی یا خارجی که در ایران خدمات می‌دهند، همینطور با کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌های معتبر قرارداد بستیم و داریم کار مشترک می‌کنیم که بتوانیم تورنمنت‌های زولا را با جوایز ریالی در ایران به صورت منظم و مشخص برگزار کنیم که این تورنمنت‌ها از حالت زیرزمینی خارج شود و خانواده‌ها متوجه شوند که ما هم می‌توانیم به پیشرفت درس بچه‌ها کمک کنیم، هم به درآمدزایی و سرگرمی آنها، به همین خاطر خانواده‌ها نباید دافعه‌ای نسبت به ورزش‌های الکترونیک داشته باشند. ما هم با آن‌ها همکاری می‌کنیم، مثلاً مسابقات را در تابستان برگزار می‌کنیم تا با امتحانات بچه‌ها تداخل پیدا نکند.

آمار دقیق کاربران ایرانی و خارجی این بازی چیست؟

۷ میلیون کاربر در سطح جهان داریم که حدود ۳۰۰ هزار نفر ایرانی هستند.

بازی زولا ایرانیزه شده، بازی کانتراسترایک است؟

بله از این بازی بخاطر خاطر انگیزی و جذابی که داشت، ایده گرفتیم و آنها را به پیشرفت و ارتقاء دادیم. این الگو برداری را گتمان نمی‌کنیم. کیفیت بازی کانتراسترایک خیلی پایین بود. البته الان ورژن جدیدش را هم ارائه کرده و آن هم بسیار مورد استقبال قرار گرفته. افتخار می‌کنیم که از بازی محبوب و موفق قدیمی ایده گرفتیم و بازی جدیدی را با جذابیت و کیفیت بالاتر ارائه دادیم. سنت بازی‌های شوتر اول شخص را رعایت و عناصر آن گونه بازی را حفظ کردیم. با احترام به بازیکنان این بازی قدیمی یکسری المان‌های محبوب آن را حفظ کردیم. مثلاً نقشه نوستالژیک آن بازی را با گرافیک بهتر و جذاب‌تر طراحی کردیم.

مزایا و معایب بازی‌های الکترونیک چیست؟

در این مورد مقالات بسیاری نوشته شده و شاید به معایب بازی‌های الکترونیک بیشتر از مزایای آن در رسانه‌ها پرداخته شده. به همین دلیل ما در ایران، E-Sport یا ورزش‌های الکترونیک به شکل قابل ملاحظه‌ای نداریم. چند سالی است که رده بندی سنی بازی‌ها در ایران انجام می‌شود. البته ممکن است این رده بندی خیلی هم بر مبنای معیار معینی نباشد. مثلاً بر اساس فرهنگ ایران، شاید یک بازی که در خارج از ایران برای ۱۳ سال به بالا رده بندی شده، در ایران برای ۱۸ سال به بالا باشد. مدت‌ها است که در ایران بازی‌ها داری مجوز و کنترل می‌شوند و در این مورد نسبتاً خوب کار شده. تفاوت نگاه جامعه ما با جوامع غربی و شرقی به مقوله بازیهای الکترونیک این است که جامعه ما این دست بازیها را عامل دوری فرزندان از تمرکز در درس خواندن تلقی می‌کنند و به همین دلیل گرایش فرزندان به بازیهای الکترونیک را محدود می‌کنند. اما در خارج از ایران، این قضیه جزئی از فرهنگ شده و این فرهنگ‌سازی توسط خانواده‌ها انجام شده و بچه‌ها زمان‌های خاصی را به بازی اختصاص می‌دهند. تیم‌های خارجی زیادی از دانشجویان و محصلین در ورزش‌های الکترونیک ما شرکت می‌کنند که در عین حال نمرات درسی خیلی خوبی دارند. در مدارس و دانشگاه‌های خارجی، اردوهای برای ورزش‌های الکترونیک برگزار می‌شود مثلاً به فراخور استعداد و علاقه بچه‌ها، تیم‌های فوتبال مجازی و فیزیکی مجزا تشکیل می‌دهند؛ مشروط بر اینکه به دروسشان لطمه نخورد. اردوی بازی سر جای خود و درس و مشق به جای خود. با این برنامه ریزی دیگر بچه‌ها مترصد فرصت برای بازی پرداختن و غافل شدن از درس نیستند و در زمان معین بازی و دروسشان می‌رسند. پس این درست نیست که عده‌ای بخواهند پرداختن به بازی را عامل دور شدن از درس و مشق تلقی کنند. الان بزرگترین و قویترین تیم‌های بازیهای الکترونیک، متعلق به آسیای شرقی مثل کره، چین و ژاپن است در حالیکه آنها دیسپلین شدیدی در امور درسی و آموزشی دارند و کسی نمی‌تواند موفقیت‌های درسی آنها را زیر سوال ببرد. یکی از بزرگترین مشوق‌ها برای محک موفقیت در این بازیها، مشوق مالی است. ما نیز مشوق مالی در نظر گرفتیم و در جام جهانی قبل در بازی زولا جایزه ۱۰۰ هزار دلاری داشتیم که تیم لهستان برنده شد. برای جایزه ۲۵۰ هزار دلاری اردیبهشت سال ماه بعد جام جهانی زولا، امیدواریم تیم ایران برنده شود. صرفاً بخاطر ایران اسمال در مهرماه یک جام بین قاره‌ای در آنتالیا گذاشتیم که تیم‌هایی از ایران و ترکیه حضور دارند



رپورتاژ
اگهی



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۵ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۶ پیامک کنید

مریخ بازسازی شده

Red Faction Guerilla: Re-Mars-tered

اولین بازی این هفته است که حتما نام آن برایتان آشناست، زیرا سال‌ها پیش که اولین بار منتشر شد، قدرت فیزیک انقلابی بازی و امکان تخریب‌پذیری بی‌همتایی که در بازی وجود داشت حساسی باعث موفقیت و ماندگار شدن نام آن شد.

گیم‌پلی بازی کاملا بر مبنای قدرت تخریب محیط طراحی شده، به‌نحوی که بازیکن در سیاره مریخ در یک محیط بسیار پهناور قرار می‌گیرد که آزادانه می‌تواند به هر سمتی حرکت کند، اما بازی این آزادی را به معنای واقعی تعبیر کرده است، زیرا شما با استفاده از سلاح‌ها و تجهیزات خود می‌توانید تقریباً هر چیزی را نابود کنید و حتی شکل عوارض زمین را تغییر دهید. همین مساله باعث شده حتی در صورتی که طراحان مرحله برای رسیدن به یک مقصد راهی برای شما تعیین نکرده باشند، خودتان بتوانید آن راه را به هر شکلی ایجاد کنید. این آزادی فراوان برای بازیکن در تاریخ بازی‌های ویدئویی نسبتاً کم‌سابقه است.



بازی گده

روبا ه سونی در رایانه‌های شخصی

دومین بازی این هفته که قبلاً برای کنسول PS4 منتشر شده بود، Crash N'Snane Trilogy نام دارد که برای رایانه‌های شخصی و Xbox One منتشر خواهد شد. دارندگان این کنسول‌ها حالا می‌توانند یکی از نمادهای دوران طلایی کنسول PS1 را تجربه کرده و نه تنها تجربه‌ای را که شاید بیش از یک دهه انتظارش را می‌کشیدند، سرانجام به دست بیاورند، بلکه هر سه نسخه این مجموعه را یکجا و البته با گرافیک کارتونی و فوق‌العاده زیبایی پر جزئیات داشته باشند. اساس گیم‌پلی بازی سکوبازی در مراحل نه‌چندان طولانی است که سختی زیاد مراحل و منطبق‌های طراحی بازی که وامدار دهه‌های گذشته است سبب خواهد شد که زمان زیادی پای بازی بگذارد. افسوس که ما نمی‌توانیم مثل شما لذت تجربه اولین بار این مجموعه را داشته باشیم. قدر آن را بدانید!



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۵۶ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید



کاپیتان محبوس در یک کالبد

بازی جدید شرکت Dontnod ما را به سفر درونی به وجود خود فرامی‌خواند

مجید رحمانی

از بازی‌های ویدئویی معمولاً به‌عنوان مدیایی برای فرار از واقعیت یاد می‌کنند، چراکه می‌خواهند بازیکن را در یک دنیای اعجاب‌انگیز و جدید غوطه‌ور کنند و او را در مرکز یک ماجراجویی یا ماموریت حماسی قرار دهند. بر فرض که این حرف را کاملاً قبول داشته باشیم، در این صورت The Awesome Adventures of Captain Spirit نظرمان را تغییر خواهد داد، زیرا این بازی نشان می‌دهد در این دوره زمانه بازی‌های ویدئویی تا چه اندازه می‌توانند عمیق بوده و به جای آن که ما را به جایی خارج از دنیای عادی و غیر قابل درک فانتزی‌ها وارد کنند، به یک سفر درونی به وجود خود فرامی‌خوانند تا بیشتر در مورد خود و معنای انسان بودن فکر کنیم و بهتر خودمان را بشناسیم.

پسری که می‌خواهد کودکی کند

داستان بازی از یک روز شنبه عادی در خانه‌ای نسبتاً عادی شروع می‌شود و قهرمان قصه یک کودک ۱۰ ساله عادی به اسم Chris بوده که سرش با ابرقهرمان‌ها، ربات‌ها و دایناسورها حساسی گرم است! هرچند مفهوم پناه گرفتن در فانتزی‌ها همچنان هسته اصلی داستان غم‌انگیز و البته بسیار قدرتمند بازی به شمار می‌رود و اتفاقاً گذرهایی هم می‌زند به جاهایی که برای فرار از واقعیات به آنها فرار می‌کنیم، اما قلب تپنده داستان روی موقعیت‌هایی تمرکز دارد که ما را مجبور به فرار از واقعیات‌ها می‌کند. به عبارتی، مهم نیست به کجا پناه می‌بریم، مهم اتفاقاتی است که ما را به پناه بردن وا می‌دارند!

درست است که Life is Strange در عنوان بازی دیده نمی‌شود، اما Captain Spirit در همان دنیا، با همان حال و هوا و سبک و سیاق بصری جریان دارد و به نظر می‌رسد ربط مستقیمی با داستان Life is Strange 2 دارد که بی‌صبرانه منتظرش هستیم. در این قصه جدید Dontnod بازیکن هدایت کریس را به عهده دارد، پسر بچه ۱۰ ساله‌ای که با پدرش تنها زندگی می‌کند، چراکه چند سال پیش مادرش را از دست داده است. حالا پدر او به آدمی الکلی تبدیل شده و زندگی در خانه آنها چیزی نیست که بتوان آن را ساده و آرام توصیف کرد. با وجود این که قصه ما را در فضایی ناراحت‌کننده و جوی سنگین قرار می‌دهد، اما اتفاقاً از همین بستر است که روایت بازی درخشش خود را بروز می‌دهد. کریس برای این که خود را از زندگی نه‌چندان خویش جدا کند، خودش را با دنیای ساختگی فانتزی سرگرم می‌کند، جایی که او در آن نقش Captain Spirit را دارد!

جایی برای گیم‌پلی نیست

اگر انتظار یک گیم‌پلی ماجراجویی با پازل‌ها و معماهای جذاب را دارید باید به شما بگوییم که در این بازی خبر چندانی از آنها نیست. ممکن است بازی از شما بخواهد برای درست کردن نقشه دو تصویر را در کنار هم قرار دهید یا کد امنیتی یک‌موبایل را پیدا کنید، اما این‌ها واقعا چیزی نیستند که بخواهیم بگوییم معمای خوبی هستند. تا چه برسد به این که بازیکن را به چالش بکشند. به بازی بیشتر به چشم یک شبیه‌ساز راه‌رفتن یا حتی زندگی عادی نگاه کنید، بخشی از کارهایی که باید با کریس انجام دهید به امور روزمره‌ای مثل تمیز کردن خانه و حیاط کثیف، شستن ظرف‌ها و لباس‌ها ختم می‌شود، زیرا پدر الکلی کریس جلوی تلویزیون لم داده و کاری به این چیزها ندارد. در حالی که بیشتر گیم‌پلی بازی شامل راه رفتن و بررسی کردن اشیای قابل تعامل است، این تخیل و دنیای فانتزی ذهن کریس است که موقعیت‌ها را به سکانس‌هایی برگرفته از قصه‌های مصور تبدیل می‌کند. از دید بعد کاپیتانی او، یک وانت سنگین به فضایی می‌ماند که آماده پرتاب است یا صندوقچه خاطرات همچون جعبه گنجی به نظر می‌رسد که

The Awesome Adventures of Captain Spirit

سازنده: Dontnod Entertainment

ناشر: Square Enix

پلتفرم: PS4, PC, Xbox One

سبک: ماجراجویی

باید از آن مراقبت کرد. با این که آبگرمکن قدیمی انباری شبیه به شیطانی می‌ماند که در سایه‌ها و تاریکی‌ها می‌خزد! به تصویر کشیدن این موارد از کارهای خلاقانه و جذابی است که بازی انجام داده، ضمن آن که موسیقی و صداهای علمی-تخیلی، دیالوگ‌ها یا تغییرات بصری بازی ابزاری هستند که در این مسیر به کار گرفته می‌شوند. در راستای تقویت تخیل و شکل دادن هرچه بیشتر به دنیای فانتزی خود ساخته کریس، سکانس‌هایی از بازی است که تصور او از قدرت‌های فرا بشری را به تصویر می‌کشد، مثلاً خاموش و روشن کردن تلویزیون از راه دور یا افزایش شدت تشعشع مایکروویو هنگام آماده کردن غذا. خلاصه این که داستان و روایت بازی آنقدر با تعاملاتی که برای کریس تعریف شده در هم تنیده شده‌اند تا کاملاً درک کنید دلیل شکل گرفتن شخصیت Captain Spirit و بهانه کریس برای فرار از واقعیت زندگی‌اش چیست.

حرف آخر

شرکت Dontnod این چند ساله با ساخت مجموعه Life is Strange بخوبی ثابت کرده تا چه اندازه در داستان و قصه‌گویی متبحر است و به همین میزان شخصیت‌های باورپذیر و ماندگار می‌تواند خلق کند. کار آنها در قصه‌گویی آنقدر درست است که حتی برخلاف کلیشه رایج فیلم‌ها و بازی‌های هالیوودی که شخصیت والدین الکلی را توخالی و سطحی نشان می‌دهند، بخوبی در بازی به بازیکن توضیح می‌دهد که دلیل الکلی شدن پدر شخصیت اصلی چیست و چهره‌های خاکستری از او ترسیم می‌کند. معمولاً داستان‌های این شکلی پایان خوشی دارند، اما بازی The Awesome Adventures of Captain Spirit تضمین را به شما نمی‌دهد. تمام کردن بازی تنها چند ساعت از وقت شما را به خود اختصاص خواهد داد و تجربه‌ای است که تمام می‌شود و دیگر نیاز نیست منتظر قسمت‌های بعدی آن بمانید، اما تاثیر و نتیجه‌گیری‌ای که برای شما باقی می‌گذارد با تمام شدن بازی تمام نمی‌شود! این بازی کاملاً رایگان بوده و براحتی می‌توانید روی کنسول‌ها یا PC خود آن را تجربه کنید. پس حداقل این بازی را کرک نکنیم!

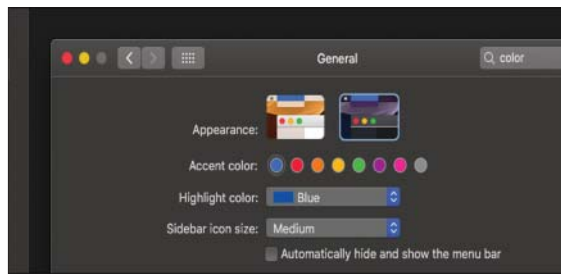
حالت تاریک در های سیرا

جدیدترین نسخه سیستم‌عامل مک با شماره نسخه ۱۰،۱۴ و نام Mojave به امکانات متعددی مجهز شده که یکی از این امکانات، حالت تاریک یا پوسته تاریک در سیستم‌عامل است. پس از معرفی این قابلیت بسیاری از کاربران سیستم‌عامل مک لحظه‌شماری می‌کنند تا از این سیستم‌عامل استفاده کنند، اما در مواردی نیز کاربرانی که سیستم‌عامل دستگاه آنها های‌سیرا (High Sierra) است، دنبال راهکاری برای دسترسی به این قابلیت روی سیستم‌عامل فعلی رایانه خود هستند.

این قابلیت با نام NSWindow Dark Chocolate و البته کمی مشکلات در سیستم‌عامل های‌سیرا نیز به‌راحتی فعال می‌شود و اگر می‌خواهید هرچه زودتر داشتن حالت تاریک در سیستم‌عامل مک را تجربه کنید، می‌توانید از این ترفند برای فعالسازی آن کمک بگیرید.

قابل ذکر است این قابلیت به‌صورت کامل مانند حالت تاریک معرفی شده در نسخه ۱۰،۱۴ نیست و با مشکلاتی همچون کار نکردن در برخی برنامه‌ها یا غیرقابل خواندن شدن عنوان تب‌ها در مرورگر سافاری همراه است، اما به هر حال تست آن نیز خالی از لطف نیست.

- ۱ ابزار ترمینال را اجرا کرده و فرمان زیر را در آن وارد کنید:
defaults write -g NSWindowDarkChocolate -bool TRUE
 - ۲ از کاربری خود در سیستم‌عامل خارج شده و دوباره به آن بازگردید. مشاهده خواهید کرد که بسیاری از پنجره‌ها تاریک شده‌اند و حالت تاریک برای شما فعال شده است.
- نکته:** چنانچه مثل ما چندان از این حالت خوششان نیامده و می‌خواهید هرچه سریع‌تر همه چیز را به حالت اول بازگردانید کافی است پس از اجرای مجدد ابزار ترمینال، فرمان زیر را در آن وارد کنید:
- defaults write -g NSWindowDarkChocolate -bool FALSE
- رایانه را یک مرتبه ری‌استارت کرده تا نتیجه تغییرات را مشاهده کنید.



امیر عساری

زباله‌دان مقال گزینہ Gmail کلیک کنید.

- ۵ مراحل به‌نمایش درآمده را با دقت انجام دهید.
 - ۶ در پایان روی گزینه Remove Gmail کلیک کنید.
 - ۷ کاربری جیمیل شما با موفقیت حذف شد.
- توجه:** پیش از حذف حساب کاربری خود در جیمیل لازم است به این نکات توجه داشته باشید:
- با حذف کاربری جیمیل، حساب کاربری گوگل شما حذف نمی‌شود.
 - تاریخچه جست‌وجوها و خریدهای انجام شده در پلی‌استور گوگل حذف نخواهد شد.
 - تمام ایمیل‌های شما حذف می‌شوند.
 - آدرس ایمیلی که به کاربری شما متصل است و حذف می‌شود در آینده توسط شما و هیچ فرد دیگری قابل استفاده نخواهد بود.
 - اگر پس از حذف ایمیل، فردی به شما ایمیلی ارسال کند پیام او با یک خطا برگشت خواهد خورد. پیش از حذف ایمیل در صورت نیاز مخاطبان خود را از این اتفاق مطلع کنید.

شاید کاربران بسیار کمی به فکر حذف حساب کاربری جیمیل خود باشند، اما گاهی ممکن است یک کاربر در مقاطع زمانی مختلف چند حساب کاربری جیمیل ایجاد کرده باشد و حالا برای مدیریت راحت‌تر آنها بخواهد برخی از حساب‌های اضافه را حذف کند. اگر شما نیز می‌خواهید حساب‌های کاربری اضافه خود در سرویس جیمیل را حذف کنید و فقط یکی از این حساب‌ها را فعال نگه دارید می‌توانید از این روش کمک بگیرید:

- ۱ به حساب کاربری خود در جیمیل وارد شده و در ادامه به این لینک مراجعه کنید:
<http://tiny.cc/deletegmail>
- ۲ روی گزینه Delete products کلیک کنید.
- ۳ کاربری را که می‌خواهید حذف شود وارد کرده و پس از وارد کردن رمز عبور، روی گزینه Next کلیک کنید.
- ۴ سرویس‌های مختلفی که روی کاربری موردنظر فعال هستند برای شما فهرست می‌شوند. روی آیکن

کلیک شما

سوالات خود را به clickhelp@jamejamonline.ir ایمیل کنید تا پاسخگوی شما باشیم. ذکر نام، نام خانوادگی و شهر یا روستای محل اقامت خود را فراموش نکنید، زیرا به سوالات بدون نام و مشخصات پاسخ داده نمی‌شود.



علیرضا محمدزاده از بابل:

قبلا برای این که ویندوز به‌طور خودکار آپدیت نکند، در قسمت سرویس‌ها قسمت مربوطه را غیرفعال می‌کردم و هر وقت لازم بود این قسمت را دوباره فعال می‌کردم، اما فکر می‌کنم بعد از آخرین آپدیت این قسمت غیرفعال شده و حتی قسمت آپدیت ویندوز هم غیرفعال شده و امکان فعال‌سازی آن نیست. چطور می‌توان این قسمت را دوباره فعال کرد؟

باتوجه به تصاویر ارسالی توسط شما سرویس Windows Update Properties در وضعیت توقف یعنی Stopped قرار دارد. این سرویس ممکن است توسط برنامه‌ای که پیش‌تر برای غیرفعال کردن به‌روزرسانی‌های ویندوز نصب کرده باشید مدام به حالت توقف تغییر وضعیت دهد، اما چنانچه توسط نرم‌افزار خاصی کنترل نشود می‌توانید طبق این مراحل، تنظیمات مرتبط با به‌روزرسانی‌ها در ویندوز را بازنشانی کنید:

- ۱ کلیدهای Win + X را فشار داده و گزینه Command Prompt Admin را انتخاب کنید.
- ۲ همه دستورات زیر را کپی کنید:

```
net stop wuauclt
net stop cryptSvc
net stop bits
net stop msiserver
ren C:\Windows\SoftwareDistribution SoftwareDistribution.old
ren C:\Windows\System32\catroot2 catroot2.old
net start wuauclt
net start cryptSvc
net start bits
net start msiserver
```

- ۳ کلید اینتر را فشار داده یا در بخشی از صفحه خط فرمان، کلیک راست ماوس را فشار داده و گزینه Paste را کلیک کنید.
- ۴ در پایان با تایپ عبارت exit و فشردن کلید اینتر از این بخش خارج شوید.

احد تبریزی:

مشکل من مربوط به ارتباط اینترنتی از طریق اینترنت گوشی به وسیله فلش یواس‌بی است که مدتی این کار انجام می‌شد، اکنون رایانه فلش را می‌شناسد، اما روی قسمت شبکه در تسک‌بار علامت ضربدر است و ارتباط برقرار نمی‌شود. یکسری اقدامات مثل غیرفعال کردن آنتی‌ویروس (کسپرسکای) و برداشتن و دوباره نصب کردن درایور آن انجام دادم، ولی مشکل حل نشد. این فلش وای‌فای روی رایانه‌های دیگر مشکلی ندارد.

باتوجه به عکس‌هایی که برای ما ارسال کردید و تست‌هایی همچون نصب مجدد درایور که پیش‌تر انجام داده‌اید و عملکرد کارت شبکه وای‌فای شما هنگام اتصال به دیگر رایانه‌ها، به احتمال زیاد شما کارت شبکه وای‌فای را در رایانه خود غیرفعال کرده‌اید. به‌عبارت دقیق‌تر سخت‌افزار به رایانه شما متصل است، اما به‌صورت نرم‌افزاری استفاده از ارتباط وای‌فای برای این بخش غیرفعال است. برای بررسی این گزینه به منوی استارت مراجعه کرده و عبارت ncpa.cpl را تایپ کنید و کلید اینتر را فشار دهید.

در پنجره مدیریت اتصالات اینترنتی، بررسی کنید که اتصال مربوط به کارت شبکه وای‌فای شما در حالت Disable (خاکستری رنگ) نباشد و در صورتی که این‌طور است روی آن کلیک راست کرده و گزینه Enable را انتخاب کنید.

دکتر
کلیک



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۵۷ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

ارتش کوچک

اگر به بازی‌های گروهی علاقه دارید و عنوان‌های جهانی مثل PUBG و Fortnite حسابی شما را مجذوب خود کرده، حتما بازی مینی‌میلیتیا را تجربه کنید. مینی‌میلیتیا یک بازی دو بعدی است که شما را به چالش مبارزه‌های آنلاین دعوت می‌کند. شما در نقش یک سرباز کوچک وارد زمین می‌شوید و باید دیگر کاربران را شکست دهید. شما می‌توانید یک نام برای خود انتخاب کنید، لباس‌ها و صورت‌های مختلف برگزینید تا یک شخصیت مجزا بسازید. در شروع بازی یک تفنگ معمولی مانند کلت یا هفت‌تیر دارید، ولی در زمین بازی می‌توانید تفنگ‌های حرفه‌ای‌تر و قوی‌تری پیدا کنید. علاوه بر نبرد آنلاین می‌توانید با دوستانتان و به صورت رو در رو هم مبارزه کنید. تا ۱۲ نفر می‌توانید دور هم جمع شوید و با استفاده از وای‌فای یا بلوتوث یک مبارزه جانانه را شروع کنید. در هر دو مدل آنلاین و گروهی می‌توانید یک تیم تشکیل داده و با یاران خود به جنگ دیگر کاربران بروید. یک‌بخش دیگر این بازی، زنده ماندن است. در این بخش شما و یارانتان باید با ربات‌هایی که به شما حمله کرده‌اند، مبارزه کنید. در این مدل هرچه بیشتر زنده بمانید، برنده خواهید بود.

بازی  اندروید و آی‌اواس 
 ۴۷ و ۷۰ مگابایت  Minitip SA 
<https://goo.gl/bfQTXh>  <https://goo.gl/tmnbJx> 

Mini Militia 

ONLINE MULTI 

android 
 ios 

Measure - quick, everyday measurements

اندروید  کاربردی 
 ۱۲ مگابایت  google 







اندازه‌گیری اجسام اطراف

اگر اخبار مربوط به آی‌اواس ۱۲ را دنبال کرده باشید حتما با اپلیکیشن واقعیت افزوده جدید اپل با نام Measure آشنا شده‌اید. اپی که به شما کمک می‌کند اجسام اطراف خود را اندازه‌گیری کنید. حالا شرکت گوگل که همیشه در حال مبارزه با اپل است، محصولی دقیقاً با همان نام و البته با همان عملکرد را که پیش از این به صورت محدود عرضه کرده بود برای اکثر گوشی‌های اندرویدی منتشر کرده است. Measure می‌تواند طول و عرض اجسام اطراف را اندازه‌گیری کند. علاوه بر این می‌توانید از این اپ به‌عنوان یک خط‌کش نیز بهره ببرید. یک نقطه مبدأ انتخاب کرده و سپس با دوربین گوشی نقطه دیگر را به‌عنوان مقصد تعیین کنید، خط‌کش فرضی اندازه دقیق این مسافت را به شما اعلام می‌کند. علاوه بر این می‌توانید به‌عنوان تراز نیز از آن استفاده کنید تا از صاف بودن سطوح مطلع شوید.

 <https://goo.gl/oG5oBc> 

نفس کش

اندروید  اکشن 
 ۴۰ مگابایت  آنو استودیو 







یک مبارزه نفس گیر

بازی نفس کش یک بازی مبارزه‌ای دو نفره است؛ شبیه به تیکین و کامبت، ولی در ایرانی‌ترین شکل ممکن. این بازی که به صورت عجیبی بومی‌سازی شده، داستان پهلوانانی است که به مبارزه یکدیگر می‌روند. نفس کش، یک بازی آنلاین است و شما در این نبرد به جنگ دیگر کاربران خواهید رفت. علاوه بر مبارزه باید هر روز تمرین کنید تا قدرت خود را افزایش دهید. این بازی طراحی جذابی دارد، اما مانند بیشتر بازی‌های ایرانی چند سال اخیر محتوایی کوچه بازاری دارد. قالبی که از نظر محتوایی شاید چندان غنی نباشد، اما به نظر می‌رسد با مقبولیت قابل قبولی از سمت کاربران مواجه شده است. نفس کش گیم‌پلی بسیار خوبی دارد. مبارزه‌ها بخوبی از کار درآمده و نبردهای آنلاین آن نیز هیجان چشمگیری را انتقال می‌دهد. همچنین شما می‌توانید رده خود نسبت به دیگر کاربران و دوستان‌تان مشاهده کرده و برای رسیدن به رده‌های بالاتر تلاش کنید.

 <https://goo.gl/vFkDNP> 

Jurassic World™ Alive

اندروید  سلامت 
 ۷۲ مگابایت  ludia 







قدم زدن در دنیای دایناسورها

Jurassic World یک اپلیکیشن بسیار عالی برای کودکان و نوجوانانی است که به جانوران عظیم‌الجثه ماقبل تاریخ علاقه زیادی دارند. Jurassic World یک اپ آموزشی در سبک واقعیت افزوده است که شما را وارد دنیای دایناسورها می‌کند. شما برای دیدن دایناسورهای مختلف در محیط اطرافتان باید راه بروید و دایناسورهای مختلف را پیدا کنید. چیزی شبیه به بازی پوکمان‌گو، با این تفاوت که این اپ جنبه آموزشی دارد و شما را با گونه‌های مختلف این جانوران آشنا می‌کند. تولیدکنندگان این اپلیکیشن با استفاده از نقشه‌های گوگل، تجمع این جانوران را بیشتر در پارک‌ها، محل بازی بچه‌ها و محیط‌های اینچنینی قرار داده‌اند تا در کنار فعالیت‌های فیزیکی بتوانند دایناسورهای مختلف را پیدا کرده و جزئیات مختلفی در مورد خصوصیات مختلف این جانوران کشف کنند. جالب این که در بخش آزمایشگاه این اپ شما می‌توانید با ترکیب DNA دایناسورهایی که کشف کرده‌اید، گونه‌های جدیدی نیز به وجود بیاورید.

 <https://goo.gl/abfkdh> 

میلوژی

اندروید  سبک زندگی 
 ۳/۸ مگابایت  میلوژی 



راهی برای خودشناسی

اپلیکیشن فارسی‌زبان میلوژی مخصوص کسانی است که علاقه زیادی به کشف زوایای شخصیتی خود و خودشناسی بیشتری دارند. میلوژی به شما کمک می‌کند کنترل بهتری روی رفتارها، برخوردها و عکس‌العمل‌های روزانه خود داشته باشید. این اپ که بر پایه علم روان‌شناسی شکل گرفته است، مجموعه‌ای از کارهای کوچک و علمی را به کاربرانش توضیح می‌دهد. تمرین‌های موجود در اپلیکیشن فارسی‌زبان میلوژی تاثیر مستقیمی بر هوش اجتماعی یا همان EQ دارد و در نتیجه باعث می‌شود انسان کامل‌تری برای قرار گرفتن در جامعه باشید. اپلیکیشن فارسی‌زبان میلوژی رابط کاربری جذابی هم دارد، ابزارها، سوال‌ها و سنجش‌های مختلف در کنار هم و در گروه‌بندی‌های مختلف در اپ جای گرفته‌اند. ادعای میلوژی این است که تمام اطلاعات، تمرین‌ها و آموزش‌ها بر پایه علمی و از جدیدترین روش‌های روان‌شناسی استخراج شده است.

 <https://goo.gl/QhsWcn> 



فناوری‌های نو



@clickjamejam



ما را در فضای مجازی دنبال کنید

نظرات و پیشنهادهای خود را درباره مطالب کلیک به نشانی تهران - بلوار میرداماد - جنب مسجد الغدیر - روزنامه جام‌جم یا پست الکترونیکی click@jamejamonline.ir بفرستید یا به شماره ۰۱۱۲۲۶۳۰۰۰ پیامک بزنید.



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۵۸ را به شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید