



۷ ذی الحجه ۱۴۳۸ - ۲۹ آگوست ۲۰۱۷

اذان صبح: ۵:۰۴  
طلوع آفتاب: ۶:۳۴  
اذان ظهر: ۱۳:۰۶  
غروب آفتاب: ۱۹:۲۶  
اذان مغرب: ۱۹:۵۴

## آیا بازی‌های ویدیویی خسته کننده شده‌اند؟



آرامش شما در حین بازی کردن را سلب کرده و اجازه غرق شدن در دنیای خودتان و بازی را به شما ندهند

آیا مفهوم سرگرمی در بازی‌ها تغییر کرده؟

پیشرفت تکنولوژی و سخت‌افزار در بازی‌ها، جدا از این که امکانات زیادی را برای سازندگان فراهم کرده، تاثیرات منفی غیر مستقیمی را بر بازی‌ها گذاشته است. بازی‌های امروزی در بسیاری از اوقات در گرافیک و تکنولوژی‌های جدید استفاده شده در آن‌ها خلاصه می‌شوند. بسیاری از گیم‌های دو آتشفشان بر این باورند که بازی‌های گرافیک محور و سینمایی امروزی، هدف اصلی بازی و بازی کردن را از یاد برداند. به عقیده این عده سازندگان این سبک بازی‌ها قصد دارند تا با ارائه گرافیک بالا یا صحنه‌های سینمایی متعدد، به مخاطبان خود، توهم حس سرگرم شدن را القا کنند. اما در بسیاری از موارد، نتیجه کار رضای‌کننده نیست و تماشای خراب شدن یک سد در قسمت سوم «کراسیس» یا صحنه‌های سینمایی قوی The Order: ۱۸۸۶ به اندازه کافی، نظر گیم‌ها را به خود جذب نمی‌کند و آمار فروش پایین بازی‌های ذکر شده، گواه بر این موضوع است.

سندروم ماموریت جانی در بازی‌های امروزی هم به یکی از دردهای اصلی گیم‌ها تبدیل شده است. به جز نام‌های اندکی مثل سری «ویچر» که در آن کامل کردن ماموریت‌های جانی نیز عمق و گستردگی بالایی دارد، این بخش در بسیاری از موارد، تنها برای طولانی‌تر شدن بازی‌ها به کار گرفته می‌شود. انجام کارهای تکراری، از جمع‌آوری آیتم خاصی گرفته تا از بین بردن یک هدف به شکل مشخصی، همگی بخش‌های چندان‌شدنی از بازی‌های امروزی هستند.

آیا بایستی به خیال بازی‌ها شد؟

جدا از تمام مشکلاتی که با مدرنیزه شدن بازی‌های ویدیویی به وجود آمده‌اند، پاسخ مشخص به این سوال تنها گزینه «خیر» است. بسیاری از مشکلاتی که در متن به آن‌ها اشاره کردیم، در اکثر موارد، تنها با دادن استراحتی به خودتان و کنسول یا هر وسیله‌ای که با آن به انجام بازی می‌پردازید، حل خواهند شد. بهتر است برای کوتاه یا میان مدت، به سراغ روش‌های سرگرم شدن دیگری مثل خواندن کتاب و تماشای فیلم رفته تا عطش بازی کردن در شما جان دوباره بگیرد. شاید اگر ۵ نسخه اخیر «فیفا» یا «کال او دیوتی» را به صورت مداوم تجربه کرده باشید، دیگر علاقه‌ای برای تجربه قسمت‌های جدید عنوانی یاد شده، نداشته باشید؛ البته این موضوع به این معنا نیست که این دو سری و یا مجموعه‌ها و اسامی نام‌دار بازی‌های ویدیویی در حال پیشرفت نیستند.

صنعت بازی‌های ویدیویی همواره در حال بزرگ‌تر شدن و پوست‌اندازی است؛ البته این صنعت سال‌های پیشرفت با شیب بالا و هیجانی خود را تجربه کرده و حال به ثبات و پیشرفت مداوم اما با شیب ملایم‌تری رسیده است. تغییر در بازی‌ها، با سرعت کمتری نسبت به گذشته اتفاق می‌افتد و اگر برای مدتی از آن چه در این صنعت می‌گذرد، بی‌خبر باشید، متوجه تغییرات مهم و قابل توجهی در بازی‌ها خواهید شد. جدا از آن، استورهای کنسول‌ها و رایانه‌های شخصی بر است از عناوین کوچک و متنوعی که به الگوهای مشخص بازی‌های امروزی، توجه نکرده و با تمرکز زیاد به المان‌های نوستالژیک، همزمان ایده‌های ناب و گاه دست‌نخورده‌ای را در خود جای داده‌اند. بازی و فرهنگ بازی کردن، هنوز به قوت به کار خود ادامه داده و به هیچ عنوان زمان ترک این سرگرمی بی‌خطر و نسبتاً کم‌هزینه‌ای که در فراز نشیب زندگی، حال شما را بهتر کرده، فراموش شده است.

منبع: دیجیاتو

### آشپزخانه

## تاکوی گوشت در کاسه‌های پنیری

تاکو اصولاً با نان توریتلا تهیه می‌شود، اما امروز طرز تهیه آن با کاسه‌های پنیری برای تان آموزش داده شده است. ابتدا باید پنیرها را حرارت داده به صورت کاسه فرم دهید. سپس مواد میانی تاکو را درون آن ریخته و با ماست یونانی سرو کنید. مواد لازم برای ۲۴ عدد: ۲ پیمانه پنیر چدار رنده شده، ۴۵۰ گرم گوشت چرخ کرده، نصف قاشق چای‌خوری پودر سیر، ۲ قاشق غذاخوری پودر زیره، ۲ قاشق غذاخوری پودر چیلی، ۱/۴ پیمانه آب، یک قاشق چای‌خوری نمک، گوجه‌فرنگی و ماست یونانی برای سرو. فر را با دمای ۱۸۰ درجه سانتی‌گراد روشن و گرم کنید. کف سینی فر یک لایه ورقه روغنی بگذارید. روی آن روغن اسپری کنید. یک قاشق غذاخوری پنیر چدار را با فاصله ۷ سانتی‌متر از هم در سینی بچینید. آن‌ها را ۵ تا ۷ دقیقه بپزید تا آب شده و طلایی شوند. یک دقیقه کنار بگذارید تا خنک شوند. سپس پنیرها را درون قالب‌های مافین بچینید تا فرم ظرف را به خود بگیرند. در این فاصله، گوشت چرخ کرده را درون تابه سرخ کنید تا طلایی شوند. سیر، زیره، پودر چیلی و آب را افزوده و به تفت دادن ادامه دهید. پس از پخت گوشت، یک قاشق غذاخوری از مواد را درون کاسه‌های پنیری بگذارید. در آخر با گوجه‌فرنگی و ماست یونانی تزیین کنید.

منبع: روزیاتو

چند سالی می‌شود که بازی‌های ویدیویی به یکی از سرگرمی‌های اصلی انسان‌های مدرن تبدیل شده‌اند. بازی‌ها جدا از تسخیر اتاق نشیمن خانه‌هایمان، راه به هر دیوایس هوشمند دیگری پیدا کرده‌اند. هر روزه بازی‌های جدیدی روی کنسول‌های قدرتمند یا موبایل‌های هوشمند منتشر می‌شوند و هر از گاهی، تب و تاب موفقیتی یکی از آن‌ها به صدر لیست اخبار راه پیدا می‌کند. همین سال پیش بود که میلیون‌ها نفر مشغول پیدا کردن پوکمون‌های گمشده بازی Pokémon Go بودند و هر روز آمار جدیدی از رکوردشکنی‌های عجیب و غریب این عنوان به گوش می‌رسید. جدا از پیشرفت و سودآوری سرسام‌آور بازی‌ها، تعدادی که اکثریت آن‌ها را جمعیت گیم‌های حرفه‌ای تشکیل می‌دهد، بر این باورند که بازی‌های ویدیویی جدید به اندازه کافی سرگرم‌کننده نبوده و آن‌ها دیگر نمی‌توانند ساعت‌های طولانی از وقت خود را سرگرم زیر و رو کردن دنیای یک بازی کنند. به جز اینکه کم شدن علاقه نسبت به بازی‌ها گاهی اوقات دلایل مشخصی مثل بالا رفتن سن یا تغییر شرایط زندگی و شخصیتی دارد، اما عوامل دیگری در بازی‌های امروزی وجود دارند که باعث شده‌اند تا غرق شدن در دنیای بازی‌های ویدیویی به اندازه گذشته لذت بخش نباشد.

آیا دیگر هیچ ایده تازه‌ای برای بازی ساختن وجود ندارد؟

یکی از بزرگ‌ترین انتقادهای افرادی که بازی‌های سال‌های اخیر را خسته‌کننده می‌دانند، تکراری شدن بازی‌ها و نبود آثاری با ایده‌های ناب است. به عقیده آن‌ها، بسیاری از بازی‌ها در عمل یکسان بوده و تنها کلونی از اسامی بزرگ‌تر از خودشان هستند. بازی‌های اکشن اول شخص به برداشتی از سری «کال او دیوتی» تبدیل شده و حتی از زامبی‌ها بیش از اندازه و بیشتر از گذشته در بازی‌ها استفاده می‌شود؛ برای مثال، در هنگام ظهور زامبی‌ها در بازی‌ها، چه کسی فکرش را می‌کرد که این مردگان متحرک، حتی به غریب وحشی و دنیای Red Dead Redemption هم راه پیدا کنند. شاید یکی از دلایل اصلی شماره‌دار شدن بازی‌ها و کم شدن عناوین بزرگی که ایده اولیه کاملاً متفاوتی دارند، ریسک‌پذیری کمتر سازندگان بازی‌ها نسبت به گذشته است.

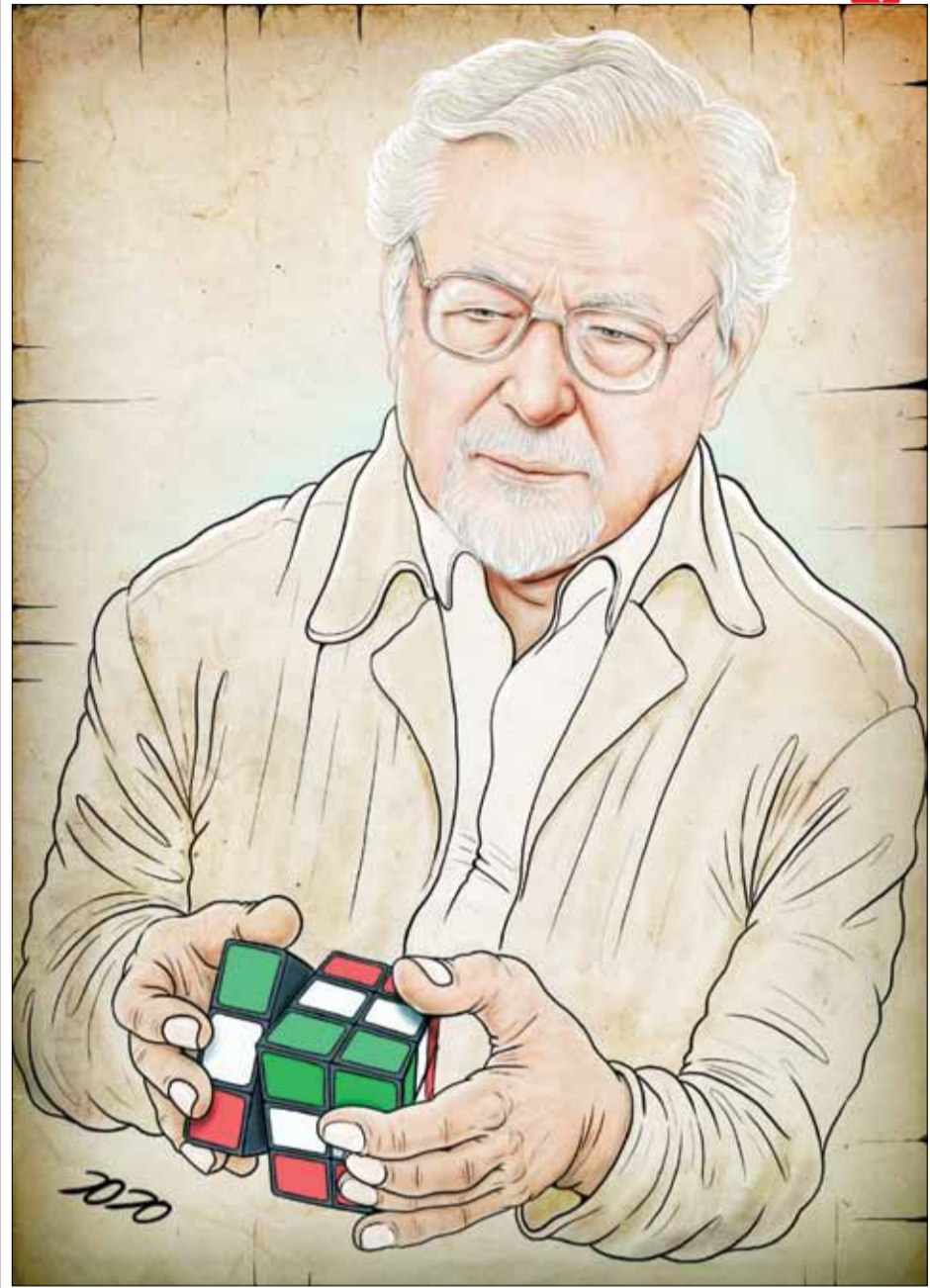
بازی‌سازی به یک صنعت پول‌ساز تبدیل شده و همین موضوع باعث می‌شود تا بازار این صنعت، بی‌رحم‌تر از گذشته باشد. هزینه ساخت بازی نسبت به قبل افزایش زیادی پیدا کرده و گاهی تا هزار نفر نیروی متخصص برای تولید یک بازی بزرگ، مشغول کار می‌شوند. ایده‌های کاملاً نو در بسیاری از موارد ریسک بسیار بالایی داشته و صورتی که نتیجه کار به اندازه ایده اولیه جذاب نبوده و با استقبال خریداران روبه‌رو نشود، ضرر جبران‌ناپذیری را برای ناشران و سازندگان آن بازی، به ثمر خواهد گذاشت؛ تا جایی که حتی عرضه تنها یک بازی ناموفق در فروش، در بسیاری از موارد باعث بسته شدن استودیو سازنده آن بازی خواهد شد.

استودیو United Front Games که عناوین خوبی را در کارنامه‌اش داشت و مدتی پیش Sleeping Dogs را برای فروش بیشتر روانه نسل هشتم کرده بود، به دلیل فروش نسبتاً کم بازی‌های خود که حتی نسبت به عناوین مشابه خلافتان و متفاوت بودند، ورشکست و بسته شد. امروزه از این دست تعطیلی‌ها دیگر اتفاقی عجیب در صنعت بازی‌های ویدیویی نبوده و در بعضی از موارد ورشکستگی، حتی گریبان نام‌های محبوب و خاطر‌هاتگیز هنر هشتم را هم می‌گیرد.

آیا بخش‌های انارین بازی‌ها برای گیم‌های قدیمی به اندازه کافی جذاب نیست؟

بسیاری از شما حتماً در گذشته، به تنهایی و در دنیای خود، غرق فتح و زیر و رو کردن دنیای یک بازی شده‌اید؛ اگر سن‌تان هم اجازه بدهد، حتماً بازی‌های زیادی را به یاد خواهید آورد که به علت جذابیت بالای خود، خواب و خوراک و زندگی عادی را از شما می‌گرفتند. در گذشته نه‌چندان دور و روزهای که اینترنت به پر رنگی زمان حال، اساس زندگی مدرن را تشکیل نداده بود، مفهوم سرگرم شدن در بازی‌ها، بر اساس تجربه یک یا نهایتاً دوفرهه شکل می‌گرفت. همین موضوع باعث می‌شد تا بازی‌سازان بر هر چه جذاب و قابل تکرار بودن بخش‌های مختلف بازی متمرکز شده و در نهایت بسیاری از بازی‌ها به تجربه عمیق و در نتیجه لذت‌بخش و ماندگاری تبدیل شوند.

با اضافه شدن و جان گرفتن بخش چندفره در بازی‌های امروزی، بازی کردن در اکثر زمان‌ها دیگر یک تجربه فردی نیست. امروزه بازی‌هایی صرفاً با هدف تمرکز بر بخش چندفره عرضه شده و بسیاری از گیم‌ها، وقت زیادی را صرف کشتن و یا به دست آوردن رکوردهای تکراری در محیط‌های تکراری می‌کنند. البته سالانه بازی‌هایی عرضه می‌شوند که جدا از بخش چندفره مناسب، به بخش داستانی توجه زیادی نشان داده و حتی بازی‌های چندفره با محوریت داستانی نیز در حال جا افتادن در این صنعت هستند؛ اما مشخص است که بازی کردن دیگر به اندازه گذشته یک تجربه خصوصی و شخصی نیست، حتی عملکرد و تجربیات شما در بخش‌های تک نفره نیز در بسیاری از موارد با دیگران به اشتراک گذاشته می‌شوند. جامعه مجازی اکثر بازی‌های آنلاین هم آن چنان دوست‌داشتنی و مناسب نیست که از آن‌ها به عنوان یک جایگزین خوب برای کری‌خوایی‌های خاطره‌انگیز و جذاب دوفرهه قدیمی یاد کنیم. نوتیفیکیشن‌هایی با موضوع آماده شدن برای یک نبرد کاملاً مشخص و یکسان با نبردهای قبلی، بارها در تلفن‌های همراه با اگلت استیم‌تان، برای شما حتی در طول تجربه بخش تک نفره ارسال خواهد شد. مجموع این پیشرفت‌ها با هدف سرگرم کردن بیشتر مخاطب شکل گرفته باشند اما شاید ناخواسته



یک عمر برای ایران طرح: محمد طحانی

## منشا اثربخشی واکسن آنفلوانزا در ژن است



یک پژوهش که در دانشگاه ییل انجام شده نشان دهنده امضاهای ژنی خاصی است که با واکنش مؤثر واکسن آنفلوانزا ارتباط دارند. به گزارش ایسنا و به نقل از گیزمگ، تحقیقات جدید مشخص‌کننده روش‌های خاصی از ژن‌هایی هستند که به نظر می‌رسد با اثربخشی واکسن در ارتباط هستند، اما به طرز عجیبی کشف شد در حالی که آنها می‌توانند با واکنش و اثربخشی بالا نسبت به واکسن آنفلوانزای خونی در سن ۲۵ سالگی ارتباط داشته باشند، روند متفاوتی در کسانی دارند که بیش از ۶۰ سال دارند. این مطالعه جدید شامل داده‌های شش گروه جداگانه واکسیناسیون آنفلوانزا انسانی بود که بر روی بیش از ۵۰۰ فرد در دو گروه سنی؛ زیر ۲۵ سال و یا بیش از ۶۰ سالگی انجام شد. این تیم، اثربخشی واکسن آنفلوانزا را با محاسبه میزان پاسخ آنتی‌بادی به هر فرد تعیین کردند. تجزیه و تحلیل ژنتیکی افراد جوان‌تر نشان دهنده ۹ ژن که افزایش بیان و شش ژن که کاهش بیان داشتند بود که این امر نشان دهنده پاسخ شدید آنتی‌بادی به واکسن بود. اما در گروه سنی مسن‌تر این اتفاق نیفتاد.

جذاب‌ترین بخش تحقیق کشف این مسئله بود که بیان ژنی که سبب افزایش واکنش واکسن در جوانان می‌شد واکنش افراد بالای ۶۰ سال را بهبود نمی‌بخشید و حتی در افراد مسن‌تر با ویژگی‌های ژنتیکی مشابه شرایط را وخیم‌تر کرد. «سناس استیون کلاینتین» استاد باتولوژی در دانشکده پزشکی ییل گفت: ما به طرز شگفت‌انگیزی دریافتیم که اختلافات اولیه، هم در سطح ژن و هم در سطح مازول، بین شرکت‌کنندگان جوان و مسن‌تر همبستگی معکوس داشت.

همبستگی معکوس عجیب و غریب بین افراد جوان و مسن یک

**مستردولابی:** لحظه کشیدن سیخ از کوپیده رو باید به عنوان میراث فرهنگی هویتی ایران توی یونسکو ثبت کرد. خیلی باشکوه لاصب

**جامعه‌شناس:** چقدر این جمله حسین پناهی قشنگه: «مشکل ما از جایی شروع شد، که نگاه ما به هم، نگاه آدم به آدم نبود، نگاه آدم به فرصت بود»

**فاخر شفتخر:** احساسم بر اینه که جنگ جهانی بعدی سر پاور بانکه

**پشه خسته:** ما چاق‌ها برای فرار از عذاب وجدان موقع غذا خوردن، راه‌حل‌های ساده‌ای داریم مثلاً پینز می‌خوریم با نوشابه رژیمی.

**امیر محمد:** هر وقت اضافه پینزا رو گذاشتین توی یخچال و تا صبح کسی بهش دست نزد بیاید بشینیم راجع به امنیت صحبت کنیم

مجاز خانده

Shahrooz.com

مهرزاد معدنچی:  
جات اینجاست پسر خوش قلب

هوشنگ ابتهاج: سرت سبز و دلت خوش باد، جاوید تابستان ۲۰۱۲، ساکرامنتو

### ماشین بازی

## کشف یک فراری دیتونای بسیار خاص در ژاپن!

دست در زمانی که فکر می‌کنید دیگر نمی‌توان گنجی را کشف کرد، یک فراری دیتونای بسیار خاص در ژاپن و پس از ۴ دهه کشف شده است! فراری تنها حدود ۱۲۰۰ دستگاه از این خودرو با نام کامل GTB۳۶۵ ۴/۲ دیتونا را بین سال‌های ۱۹۶۹ تا ۱۹۷۳ ساخته و البته ۵ دستگاه از نیز از نوع خودروهای مسابقه‌ای با بدنه آلایزی سبک‌وزن بوده‌اند. این خودروی کشف شده تنها نسخه جاده‌ای دیتونای بدنه‌های آلومینیومی است که توسط اسکالیتی ساخته و پرداخته شده و به لوچیانو کوئنی دوست صمیمی آنزو فراری فروخته شده است. ساخت این خودرو در ژوئن سال ۱۹۶۹ کامل شد و شماره شاسی آن برابر با ۱۲۶۵۳ و شماره بدنه آن برابر با ۳۲ بوده است. این خودرو همچنین دارای چراغ‌های جلو ویژه و شیشه‌های برقی است. همچنین

منبع: پدال (pedal.ir)

