

همیشه‌ها



مهرداد رضایی، بازی‌ساز رایانه‌ای در گفت‌وگو با همشهری از موفقیت‌ها و چالش‌ها می‌گوید

بازی‌سازی با شکست آغاز می‌شود

به طوری که فقط برای یک بازی از سالال ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۳ نامزد و برنده ۲۵ جایزه بین‌المللی از فستیوال‌های مطرح دنیا شده است.

با پیشرفت فناوری، بازی‌های رایانه‌ای در کنسول‌ها، کامپیوترها و موبایل‌ها جا باز کرده‌اند؛ آفلاین و آنلاین. جذابیت این نوع بازی‌ها جنسیت یا سن خاصی نمی‌شناسد. به همین خاطر، ظرفیتی عظیم، به‌عنوان یکی از ابزار مهم فرهنگ‌سازی و آموزش مهارت‌های زندگی، ذیل صنایع فرهنگی شناخته می‌شود. علاوه بر حوزه فرهنگ، اقتصاد گیم هم اهمیت دارد. گردش مالی این هنر-صنعت جذاب تا ۲۸۰میلیارد دلار در سال ۲۰۲۳ تخمین زده شده و این در حالی است که سهم ایران از این رقم، کمی بیش از



وقتی نامش را در اینترنت جست‌وجو می‌کنید، به جز ۵ یا ۶ عکس، تصویر دیگری پیدا نمی‌کنید. خودش هم اقرار می‌کند که اهل عکس گرفتن و دیده شدن نیست. در عوض تا دل‌تان بخواهد عکس فوتبالیست و خواننده یا مشاب‌هت اسمی جلوی چشم‌تان ظاهر می‌شود. مهرداد رضایی یکی از نخیه‌های بازی‌سازی کشور و شاید دنیاست که ژانر تازه‌ای در بازی‌سازی رایانه‌ای خلق کرده است. جوایز متعدد او در جشنواره‌های معتبر داخلی و خارجی مؤید این موضوع است،

مض و کم‌دی بود. اسم این بازی «فقط چپ را بگیر» یا **Just take your left** است که الان در کافه بازار و استیم قابل دسترسی است و نسخه پی‌سی و اندروید آن منتشر شده است. این بازی برای بیش از ۲۵عنوان نامزد شد یا جایزه گرفت و همچنین ترند شد و علت آن هم این بود که مدلی را به دنیای گیم معرفی کردم که به‌گفته داوران و منتقدان، نخستین بازی «گیم انیمیشن» بود. این سبک بدیع در بازی بعدی که با عنوان «امپراتورهای قلابی» ساختم به اوج خود رسید.

وقتی این بازی آماده شد، به‌طور اتفاقی با یک کمیانی خارجی آشنا شدم و این شرکت با من قرارداد بست و آن را در استیم (steam) منتشر فروشگاه غیرایرانی و مخصوص گیم است، مکت کرد. با این حال، به‌علت اینکه با ناشر به مشکل خوردم، آن را آپدیت نکردم و این بازی معیوب است، هرچند که هنوز در استیم است. این بازی ایرادهایی دارد اما از نظر هنری و انیمیشن چیزی کم ندارد. ان‌شاءالله اگر فرصت کنیم ایرادهای آن را برطرف خواهیم کرد.

اولین بازی موفق شما چه بود؟

اولین بازی اصلی من بازی «ناهیتا» بود که در سال ۱۳۹۷ ساخته شد و در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای در ۲بخش بهترین داستان و بهترین بازی ماجرای نامزد شد. این بازی همچنین در جشنواره‌ی‌تی‌جی‌سی که در ایران برگزار شده بود جایزه بهترین بازی مردمی را دریافت کرد.

داستانش چه بود؟

«ناهیتا» درباره دختری است که عروسکش را گم می‌کند. یعنی یک جادوگر عروسکش را می‌دزدد و او دنبال آن می‌گردد و پایان جالب و جذابی دارد.

از بازی‌های دیگر تان و نسخه‌های آنها هم می‌گویید؟
بعد از این، مطرح‌ترین بازی من یک بازی ماجراجایی

۱۰میلیون دلار بر آورد می‌شود؛ هرچند آمار دقیقی در این زمینه وجود ندارد.

مهرداد رضایی، مدرس دانشگاه، بازی‌ساز و انیمیشن‌ساز در گفت‌وگو با همشهری با تأکید بر اهمیت «گیم» در فرهنگ‌سازی، از اینکه به فعالان این حوزه مانند ورزشکاران توجه نمی‌شود، گلایه می‌کند. به عبارت دیگر، عدم حمایت و چالش سرمایه‌گذاری، بازی‌سازان را به سمت «مهاجرت پنهان» سوق داده و می‌تواند در نهایت مهاجرت فیزیکی را در پی داشته باشد.



این بازی را کاملاً جدید توصیف کردند. به این معنی که گیم‌ر در حال دیدن یک کارتون است و در عین حال یک بازی را جلو می‌برد. گیم‌ر با کلیک کردن در محیط، کارتون می‌بیند، معما حل می‌کند و بازی را پیش می‌برد.

درواقع، این بازی‌ها به علت ادغام بیش از حد انیمیشن و گیم، منحصر به فرد محسوب می‌شوند؟

بله. کار من انیمیشن‌سازی دو بعدی است و این مدل بازی تقریباً در دنیای گیم وجود ندارد. به همین خاطر با استقبال بالایی از طرف جشنواره‌های دنیا روبه‌رو می‌شود و جایزه می‌گیرد.

خیلی مواقع دیده شده که تریلر یک بازی تناسب چندانی با خود بازی ندارد، اما به‌نظر می‌رسد بازی‌های شما اینگونه نیست درست است؟
بله. بارها دیده شده که در تریلر مثلاً یک دایناسور

بازی‌های رایانه‌ای برای معرفی بازی‌های من تلاش زیادی کرده است.



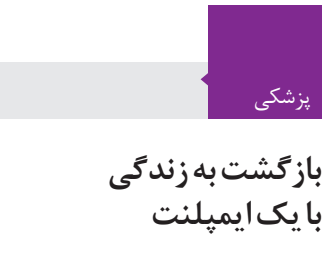
همکاری فناوریانه ایران و کوبا

معاون علمی رئیس‌جمهور از همکاری علمی، فناوری و صنعتی بیسن معاونت علمی ریاست‌جمهوری و وزارت علم، فناوری و محیط‌زیست جمهوری کوبا در حوزه‌های نانو، فناوری زیستی و تغییرات آب‌وهوا خبر داد. به‌گفته دهقانی نشست‌های چندجانبه بسیار خوبی بین مسئولان دولتی و بخش خصوصی، مدیران کسب‌وکارها و سرمایه‌گذاران ۲کشور برگزار شده است و در حال حاضر در مرحله انعقاد قراردادها و اجرای پروژه‌های مشترک فناوریانه در فاز عملیاتی هستند.



حرکت یک ستاره به سمت سیاهچاله

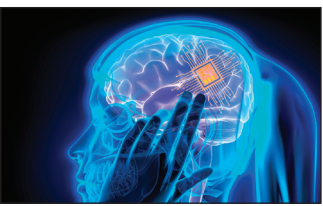
یک گروه بین‌المللی از دانشمندان در پژوهش جدیدی نشان داده‌اند که یک ستاره ۱۰میلیاردساله، بیش از ۵۰هزار سال نوری از بیرون کهکشسان راه شیری طی کرده است تا به نزدیکی سیاهچاله مرکز کهکشسان برسد. همه ستاره‌های مشاهده شده احتمالاً در محل دیگری تشکیل شده‌اند و به سمت سیاهچاله حرکت کرده‌اند. این موضوع، پرسشی را ایجاد می‌کند مبنی بر اینکه ستاره‌ها کجا تشکیل شده‌اند.



بازگشت به زندگی با یک ایمپلنت

بزشکان در سال ۲۰۱۸ از طریق جراحی، یک دستگاه آزمایشی را در اعماق مغز بیماری که در سال ۲۰۰۱ به‌دلیل تصادف دچار آسیب مغزی شده بود، کاشتنده، سپس فعالیت الکتریکی دستگاه را با دقت کالیبره کردند تا شبکه‌هایی را که تحت‌تأثیر جراحی بود تحریک کند. به‌گزارش مدیکال اکسپرس، نتایج کار آزمایشی بالینی روی این بیمار که به‌طور داوطلبانه در این آزمایش شرکت کرده بود روز گذشته در مجله علمی Nature Medicine منتشر شد.

بیمار می‌گوید که پس از کاشت این دستگاه در مغزش خیلی زود توانست کارهایی را که پیش از آن قادر به انجامش نبود انجام دهد؛ مانند فهرست‌کردن خریده‌ها از فروشگاه. اما به محض اینکه دستگاه خاموش می‌شد این امکان از او گرفته شد. این دستگاه آزمایشگاهی برای ۴ بیمار دیگر نیز منجر به تحریک عمقی مغز و بازبایی توانایی‌های شناختی در سطوح مختلف شد. این تکنیک جدید که توسط محققان پزشکی استنفورد و سایر مؤسسات توسعه یافته است، نخستین روشی است که در برابر آسیب‌های طولانی مدت از آسیب‌های متوسط تا شدید مغزی نویدبخش است.



سالانه میلیون‌ها نفر با اثرات ماندگار آسیب‌های متوسط تا شدید مغزی همراه با مشکل در تمرکز، به‌خاطر سپردن و تصمیم‌گیری مواجه می‌شوند. جیمی هندرسون، پروفیسور جراحی مغز و اعصاب و یکی از نویسندگان ارشد این گزارش، گفت: «به‌طور کلی، راه‌های درمان کمی برای این بیماران وجود دارد. اما این واقعیت که ایس بیماران از کما خارج شده‌اند و مقدار قابل توجهی از عملکرد شناختی خود را بازیابی کرده‌اند نشان می‌دهد سیستم‌های مغزی که از توجه و برانگیختگی حمایت می‌کنند و توانایی یادار ماندن، توجه به مکالمه، تمرکز بر یک کار را به‌طور نسبی دارند. این دستگاه، تالاموس را به‌عنوان یک ایستگاه رله در اعماق مغز و به تقاطعی در سراسر قشر و لایه بیرونی مغز، متصل و عملکردهای شناختی بالاتری را کنترل می‌کند.



خبر

تناقض عجیب در اجلاس جهانی آب و هوا

تعداد نمایندگان حاضر در مجمع جهانی آب‌وهوای سازمان ملل متحد که تا تولیدکنندگان سوخت فسیلی نیز مرتبط هستند امسال به نسبت سال گذشته ۴۰۰برابر است. به گزارش بی‌بی‌سی، حدود ۲۴۰۰نفر از افراد مرتبط با صنایع زغال‌سنگ، نفت و گاز برای اجلاس آب و هوایی COP28 ثبت‌نام کرده‌اند. این تعداد ثبت‌نام رکورد بیش از کل شرکت‌کنندگان از ۱۰کشور آسیب‌پذیر در برابر تغییرات آب‌وهوایی است. این حضور متناقض صدای بسیاری از مبارزان با تغییرات آب و هوایی را درآورده است. COP28 بزرگ‌ترین کنفرانس آب و هوایی است که تاکنون با حدود ۲۷هزار سیاستمدار، دیپلمات، روزنامه‌نگار و فعال در دنی بر گزار شده است. اما تحلیل جدید نشان می‌دهد که ۲۴۵۶نماینده صنایع زغال‌سنگ، نفت و گاز و سازمان‌های مرتبط نیز در این گردهمایی در دبی، حضور دارند. سال ۲۰۲۱ که این اجلاس در گلاسکو برگزار شد، حدود ۵۰۰نماینده با بیشینه سوخت فسیلی حضور داشتند. در اجلاس ۲۰۲۲ مصر نیز این تعداد یک چهارم افزایش یافت و بیش از ۱۶۰۰نماینده در آنجا حضور داشتند.

اما امسال این رقم به بیش از ۴ برابر رسیده است. جورج کارو جونز، از انتقادخارج‌الوده‌کنندگان، گفت: «طبق شایعات، این گفت‌وگوها قرار است پیشرفتی را در زمینه خروج سوخت‌های فسیلی به‌ارمعان یابورد اما صاحبان صنایع سوخت‌های فسیلی اینجا هستند تا بر این نتیجه تا حد امکان تأثیر بگذارند.» آینده سوخت‌های فسیلی در این اجلاس در دست‌ور قرار دارد و سلطان العبد رئیس COP به‌دنبال دستیابی به توافقی است که ممکن است به حذف تدریجی این منابع انرژی اشاره داشته باشد. البته انتصاب او در این سمت خود بسیار بحث‌برانگیز بوده است چرا که او مدیرعامل شرکت نفت دولتی امارات متحده عربی «Adnoc» است. جوزف سیکولو، مدیرعامل شرکت اقیانوس آرام، گفت: «حضور آنها قصد دارند تا سال آینده سهمیه‌های فسیلی را برای شرکت‌های فسیلی در این اجلاس که می‌تواند آینده ما را تعیین کند، غیرقابل توجهی است. حضور فرآینده آنها در COP یکپارچگی روند رو به جلو برای حذف سوخت‌های فسیلی را تضعیف می‌کند. ما به اینجا آمده‌ایم تا برای بقای خود بجنگیم و اگر صدای ماتحت‌تأثیر نفوذآلاینده‌های بزرگ خفه شود چه شانس داریم؟ این روند همومیت باید تمام شود. ما اجازه نخواهیم داد نفت و گاز اینقدر بر آینده اقیانوس آرام تأثیر بگذارد.»



آغاز به کار بزرگ‌ترین رآکتور همجوشی هسته‌ای دنیا

بزرگ‌ترین و قدرتمندترین رآکتور همجوشی هسته‌ای جهان به‌نام JT60SA عملیات رسمی خود را در ژان آغاز کرده است. این نوآوری نشان‌دهنده همکاری بین‌المللی اروپا و ژاپن برای ایجاد همجوشی هسته‌ای است تا یک منبع انرژی پاک برای آینده ایجاد است. به‌عنوان مثال، کلسی که اول صبح، کرکه مغازه را بالای می‌برد، یک برآورد کلی از کسب‌وکار خود دارد، در حالی که یک بازی‌ساز هیچ‌گونه پیش‌بینی‌ای نمی‌تواند از کارش داشته‌باشد. به‌خاطر همین است که وقتی کسبی وارد این حوزه می‌شود، در کار اول، حتماً با شکست مواجه می‌شود. نهاد‌های متولی از ورزشکاران حمایت می‌کنند، اما از بازی‌سازها هم به همان اندازه حمایت می‌شود؟ هنرمندان واقعا مهجور واقع شده‌اند. این حمایت‌ها هم لزوماً مادی نیست. شما ببینید وقتی یک کشتی‌گیر قهرمان می‌شود چقدر در رسانه‌ها مطرح می‌شود، درحالی‌که یک بازی‌ساز در رسانه‌ها دیده نمی‌شود.

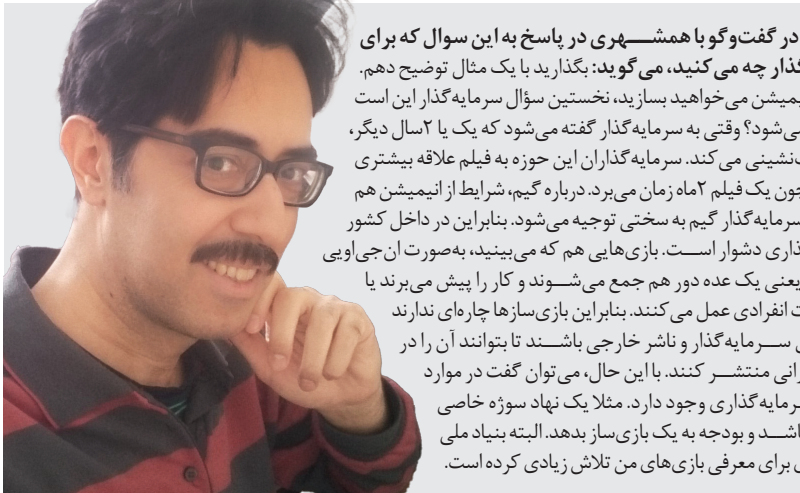
به‌طور مودی، یک مثال بیآورید.
در یک جشنواره بین‌المللی من انتظار داشتم که گیم‌های ایرانی صرفاً به من رأی دهند تا نه فقط نام من بلکه نام کشورم ایران در دنیا و در این حوزه مطرح شود. فقط کافی بود کاربران یک دکمه را روی گوشی خود لمس کنند. در فستیوال BIG برزیل، بازی‌ای که ساخته بودم فقط ۳۰۰ رأی می‌آورد، برنده می‌شدیم و نام ایران می‌درخشید. رقیب من با ۴۰۰ رأی برنده شد و من فقط ۱۷ رأی به‌دست آوردم.



انتشار طرح مفهومی از توپوتا

شرکت خودروسازی توپوتا از طرح مفهومی خودروی جدیدالکتریکی خود شامل یک SUV شهری و یک کراس‌اور اسپرت رونمایی کرده که قرار است تا سال ۲۰۲۵آورد بازار شوند. آنها قصد دارند تا سال ۲۰۲۶مجموعه خودروهای الکتریکی با تری‌دار اروپایی (BEVs) خود را تا ۶عمل گسترش دهند. یکی از این خودروها شاسی‌بند شهری و دیگری یک نیم‌شاسی اسپرت است.

گذاشته‌است؟
بله. الان یک بازی‌ساز وقتی بازی را نهایی می‌کند، در کافه بازار آن را می‌تواند منتشر کند، درحالی‌که به‌خاطر تحریم‌ها، گوگل پلی از انتشار بازی‌های ایرانی جلوگیری می‌کند.



مهرداد رضایی در گفت‌وگو با همشهری در پاسخ به این سوال که برای جذب سرمایه‌گذار چه می‌کنید، می‌گوید: بگذارید با یک مثال توضیح دهم. شما وقتی یک انیمیشن می‌خواهید بسازید، نخستین سؤال سرمایه‌گذار این است که کار کی تمام می‌شود؟ وقتی به سرمایه‌گذار گفته می‌شود که یک یا آسال دیگر، سرمایه‌گذار عقب‌نشینی می‌کند، سرمایه‌گذاران این حوزه به فیلم علاقه بیشتری نشان می‌دهند، چون یک فیلم ۲ماه زمان می‌برد. درباره گیم، شرایط از انیمیشن هم بدتر است. چون سرمایه‌گذار گیم به سختی توجیه می‌شود. بنابراین در داخل کشور شرایط سرمایه‌گذاری دشوار است. بازی‌هایی هم که می‌بینید، به‌صورت آن‌جی‌اوی ساخته می‌شود. یعنی یک عده دور هم جمع می‌شوند و کار را پیش می‌برند یا مثل من، به‌صورت انفرادی عمل می‌کنند. بنابراین بازی‌سازها چاره‌ای ندارند جز اینکه به‌دنبال سرمایه‌گذار و ناشر خارجی باشند تا بتوانند آن را در استورهای غیرایرانی منتشر کنند. با این حال، می‌توان گفت در موارد خاص امکان سرمایه‌گذاری وجود دارد. مثلاً یک نهاد سوزه خاصی را مدنظر داشته باشد و بودجه به یک بازی‌ساز بدهد. البته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای معرفی بازی‌های من تلاش زیادی کرده است.