

## یادداشت

■ گلسا ماهیان

### اپل و گوگل همکاری می‌کنند

حتما تا به حال برای شما هم پیش آمده است که تلفن منزلتان زنگ بخورد و در زمانی که گوشی را برمی‌دارید، یک پیام ضبط شده برایتان پخش شود. در بسیاری از مواقع این پیام‌های ضبط شده، تبلیغات هستند و به خصوص در کشور ما کسی حوصله شنیدن این پیام‌ها را ندارد و سریعا گوشی را قطع می‌کند اما این جریان به ایران محدود نمی‌شود و تمام مردم جهان را آزار می‌دهد. به تازگی اپل، آلفابت، AT&T، کام‌کست و دیگر شرکت‌های مطرح بخش تکنولوژی، با FCC هم‌قدم شده‌اند تا به تماس‌های تلفنی از پیش ضبط‌شده با اهداف تبلیغات پایان دهند. به گزارش وبسایت Wired، تماس‌های تلفنی خودکار که در روش‌های بازاریابی و یا حتی با هدف‌های سیاسی، پیام‌های ضبط شده را برای شما بازگو می‌کنند (Robocalls) از مرحله آزار و اذیت مشتریان تلفن همراه یا ثابت، به مرحله ایجاد خطرهای جدی برای آن‌ها رسیده‌اند. جالب است که این اتفاق هم اکنون در تهران هم روز به روز در حال افزایش است. اسکنرها، سارقان هویت افراد و انواع و اقسام مجرمان فعال ارتباطات، با استفاده از این روش قربانیان را هدف حملات قرار می‌دهند. همین باعث شده حتی Tom Wheeler ریاست کمیسیون ارتباطات فدرال هم از تماس‌های تبلیغاتی به عنوان شایع‌ترین مورد شکایت مشتریان یاد کند. کمیسیون تجارت فدرال آمریکا در سال ۲۰۰۳ میلادی برنامه‌ای را برای پایان دادن به تماس‌های تبلیغاتی ایجاد کرده بود. با این وجود، ظهور تکنولوژی‌های جدید برای برقراری تماس‌های اینترنتی، روش‌هایی ساده و ارزان را ایجاد کرده تا تماس‌هایی از خارج از مرزها برقرار شده و شخص وانمود کند از داخل کشور با مشتریان تماس می‌گیرد. منتقدان، مقصر ایجاد این شرایط در کشور آمریکا را اپراتورهایی مثل AT&T و وایزمن می‌دانند اما اپراتورها تقصیر را به گردن دولت می‌انداختند. در ماه ژوئن، Randall Stephenson مدیرعامل AT&T گفته بود اگر تماس‌های روباتی را قطع کنند ممکن است تماس‌های ضروری و مهم از بیمارستان‌ها و یا سرویس‌های امدادی هم قطع شوند. خبر خوب اینکه FCC جدیدترین تصمیم خود به‌طور واضح گفته با مسدود کردن این تماس‌ها موافق است. علاوه بر این، مجلس سنا هم در حال آماده‌سازی یک طرح ویژه است تا اپراتورها را به ارائه سرویس‌های رایگان مسدود کردن این تماس‌ها مجبور کند. سوالی که پیش می‌آید آن است که آیا تکنولوژی به سطحی رسیده که امکان مدیریت این تماس‌ها را داشته باشد؟ Aaron Foss موسس استارت‌آپ Nomorobo به این سوال، پاسخ مثبت داده است. بدنیست بدانید سه‌سال پیش، FTC پاداشی ۲۵ هزار دلاری را به خاطر طراحی نرم‌افزار مسدود کننده این تماس‌های تبلیغاتی به این استارت‌آپ داده بود. نرم‌افزاری که به گفته سازندگان حالا روزانه چیزی در حدود ۷۰۰ هزار تماس از این نوع را مسدود می‌کند. نکته جالب توجه اینکه Nomorobo ابزارهای ایجاد لیست سیاه را برای مسدود کردن تماس‌های تبلیغاتی و ابزارهای ایجاد لیست سفید را برای جلوگیری از مسدود شدن تماس‌های سرویس‌های امدادی و اضطراری در نظر گرفته تا احتمال بروز خطا کم شود. Foss معتقد است کم‌تر از یک‌دهم درصد از تماس‌ها به اشتباه مسدود می‌شوند. ایجاد تغییر در سیستم‌عامل‌های اندروید و iOS این اجازه را به Nomorobo می‌دهد تا نرم‌افزاری را برای مسدود کردن خودکار تماس‌های آزاردهنده در این سیستم‌عامل‌ها ادغام کند. علاوه بر این، Nomorobo می‌تواند پایگاه اطلاعاتی شماره تماس‌های تبلیغاتی را به دیگر شرکت‌ها بفروشد. شاید در بلندمدت استفاده از نرم‌افزارهایی اینچنینی راه‌حل مناسبی نباشد اما مطرح شدن این راهکارها حداقل نشان می‌دهد که شرکت‌ها و مسئولان بالاخره این مشکل را جدی گرفته‌اند.

دیگر برای نقش آفرینی در قسمت دوم این بازی انتخاب شد. عرضه همین دو عنوان کافی بود تا سم لیک به چهره‌ای مشهور در صنعت بازی سازی تبدیل شده و با بالاتر رفتن اعتماد به نفسش بتواند کارهای مستقل خود را بیش از پیش ارائه دهد.

### زحمتی که به نتیجه رسید

نتیجه نزدیک به ۳ سال زحمات او در نویسندگی، کارگردانی و طراحی مکس پین عنوانی متفاوت به نام آلن ویک بود. یک بازی اکشن ماجراجویی که در دید سوم شخص دنبال می‌شد و همراه با المان‌های ترس‌ناک که درون آن گنجانده شده بود به یکی از دلهره‌آورترین بازی‌های زمان عرضه‌اش تبدیل شد. عنوانی کمتر تحویل گرفته شده توسط منتقدین که پر است از استعاره‌های زیبایی سم لیک، تضادهای دوگانگی‌ها و حتی کنایه‌هایی که گاه شاید بیانگر خود واقعی او باشند. پس از این قضایا و عرضه یک بازی فرعی برای آلن ویک تحت عنوان Alan Wake's American Nightmare بود که آتش سم لیک کمی آرام گرفت. حالا طرفداران او از تعداد انگشت‌های دست به میلیون‌ها گیم‌ر رسیده است. میلیون‌ها نفری که هر لحظه منتظر منتشر شدن خبری از او هستند.

### آخرین دست پخت سم لیک

Quantum Break (کوانتوم بریک) نام آخرین دست پخت او، در سبک اکشن ماجراجویی، همراه با درون مایه‌های تخیلی چندی پیش برای کنسول اکس باکس وان و سیستم عامل ویندوز ۱۰ عرضه شد. کوانتوم بریک با این‌که آن طور که باید و شاید ظاهر نشد اما تا حدودی موفق شد برخی افتخارات ساخته‌های پیشین سم لیک را به ارمغان آورد. سم لیک عاشق نوشتن بود و نوشتن داستان و نمایش نامه‌های پر رمز و راز او را همیشه به وجد می‌آورد. استودیوی تازه کار رم‌دی اینترتیمنت پس از ساخت و عرضه death rally، به سراغ سم لیک رفت و این جریان سر‌آغازی بر ورود او به دنیای بازی‌های ویدئویی است. سم لیک حالا به صنعت گیم با دیدی متفاوت نگاه می‌کند. او به بازی‌های ویدئویی و تاثیراتی که بر مخاطب می‌گذارند، علاقه داشته و از دیدن واکنش طرفداران نسبت به آثارش لذت عجیبی می‌برد. او در حرفه خود با وجود برخی پستی و بلندی‌ها، استادانه به خلق شخصیت‌های جدید می‌پردازد و در حال حاضر یکی از ستارگان صنعت گیم به شمار می‌رود.



### شروع مشهور شدن سم لیک بر می‌گردد به توسعه و تولید یک بازی ویدئویی به نام مکس پین ۱ که در سال ۲۰۰۱ به بازارهای جهانی عرضه شد

سم لیک یکی از تاثیرگذارترین افراد صنعت گیم در سال‌های گذشته بوده است

## مردی ناشناخته در صنعت گیم

در واقع در صنعت گیم سم جاوری را بیشتر با لقب سم لیک می‌شناسیم. لیک به معنی دریاچه و برگرفته از نام خانوادگی او (Järvi) به زبان فنلاندی است. به احتمال زیاد برایتان این مورد جالب است که در کانادا نیز دریاچه‌ای هم نام با سم لیک، نویسنده و کارگردان بازی‌های ویدئویی، وجود دارد! سم لیک از همان ابتدای کار تبحر خاصی در ساخت شخصیت‌های تخیلی و همچنین شناخت احساسات درونی انسان‌ها داشت. پس از فارغ التحصیلی از دبیرستان، وی رشته زبان و ادبیات انگلیسی را انتخاب می‌کند و تصمیم می‌گیرد در دانشگاه هیلنسکی فنلاند به یادگیری آکادمیک این رشته بپردازد. همین انتخاب سر آغازی شد بر، دست به قلم شدن سم لیک و انتخاب خلق داستان‌های عمیق به عنوان حرفه اصلی. اما اصلا چرا سم لیک را می‌شناسیم؟ نام این نویسنده فنلاندی چگونه بر سر زبان‌ها افتاد؟ شروع مشهور شدن سم لیک بر می‌گردد به توسعه و تولید یک بازی ویدئویی به نام مکس پین ۱ که در سال ۲۰۰۱ توسط استودیوی بازی سازی Remedy Entertainment به بازارهای جهانی عرضه شد. ارتباط نزدیک سم با یکی از مؤسسان استودیوی رم‌دی سبب شد تا او سرانجام بتواند به آرزوی دیرینه‌اش مبنی بر مصور دیدن داستان‌های خود جامه عمل بپوشاند. مکس پین ۱ در یک کلام فوق العاده بود. در پی همین موفقیت‌ها بود که سم بار

همواره در صنایع گوناگون، افرادی وجود دارند که بهترین‌ها و با کیفیت‌ترین‌ها را ارائه می‌دهند. این ایده پردازان نو اندیش چیزهای جدیدی برای معرفی داشته و با جلب توجه عامه مردم تحسین آنان را نسبت به خود بر می‌انگیزند. در زمینه بازی‌های ویدئویی نیز اشخاص سرشناسی ظهور کرده و خودی نشان داده‌اند. هر یک از این افراد تجلی گر داستانی بوده‌اند و به نوبه خود با تأثیرگذاری بر صنعت سرگرمی موجب پیشرفت‌هایی هرچند کوچک در این عرصه شده‌اند؛ پیشرفت‌هایی که عرصه بازی و بازی سازی را به یکی از مهمترین و پردرآمدترین عرصه‌های عصر امروز بدل کرده است و روزانه شاهد گردش‌های مالی میلیون دلاری در بطن آن هستیم. اگر از یکی از گیم‌هایی که چند سالی می‌شود مشغول انجام بازی‌های ویدئویی است بپرسید، خاطره انگیزترین بازی‌های ادوار گذشته برایتان کدام است، احتمالا عناوین خوش آب و رنگ Max Payne (مکس پین) نیز جایی در لیست او دارند. عنوانی اکشن با دید سوم شخص که داستان یک پلیس نگون یخت را بازگو می‌کند. تا به حال این سوال برایتان پیش آمده که پشت پرده مکس پین و محبوبیت آن نزد گیم‌رها چه کسی بوده است؟ اگر اسم خودتان را گیم‌ر بگذارید پس باید نام Sam Lake (سم لیک) حداقل یک بار هم که شده به گوش‌تان خورده باشد. سم جاوری در ۱۸ جولای ۱۹۷۰ در کشور فنلاند متولد شد. شاید از خود بپرسید که پس واژه لیک از کجا آمد؟



ارائه مستر کارت قابل شارژ از اروپا تنها  
با پاسپورت معتبر

۶۵۰ هزار تومان

خرید کنید، در سایت‌های اینترنتی ثبت‌نام کنید و ...  
با حذف واسطه‌ها همیشه در مبدا حرکت باشید

telegram.me/etoospayment

تلفن: ۰۵۱-۳۷۰۰۹۲۵۳-۵

