



صفحه ۴ ضمیمه نوجوان روزنامه **قدس** شماره ۴۱۵  
 www.qudsonline.ir  
 دوشنبه ۱۲ تیر ۱۳۹۶ | ۸ شوال ۱۴۳۸ | ۳ جولای ۲۰۱۷



دوست‌دانشتن دانش دارد  
 هانیه سلامی راد



در داستان غرق شویم  
**شبیه دریا**



معرفی بازی هایی که سال‌ها از  
 خود جلوتر بودند  
**ان**



این روزها بعضی‌هامی خواهند به  
 هر قیمتی در فضای مجازی ممبر  
 پیداکنند  
**کشته‌مرده‌های  
 لایک**

## پرواز

# IRAN AIR 655

به مقصد نرسید

پروازی که  
 پریورشد

بازی  
 آمریکایی

فاطمه نیک | معمولاً ما تصور می‌کنیم که دنیای فیلم‌ها ترسناک‌تر و خشن‌تر از زندگی واقعی است، اما متأسفانه گاه اتفاقات تلخ و باورنکردنی در زندگی واقعی باعث می‌شود این تصور غلط از آب دربیاید. جنایات بشری گاه از تلخی و تاریکی روی همه فیلم‌ها و داستان‌های غمناک را کم می‌کنند. سرنوشت پرواز هواپیمای مسافربری شماره ۶۵۵ شرکت هواپیمایی ایران‌ایر که در تاریخ ۱۲ تیر ۱۳۶۷ (۳ ژوئیه ۱۹۸۸ میلادی) از تهران به مقصد دبی در حرکت بود نیز یکی از همین سرنوشت‌های ناگوار است. شاید بیشتر شما درباره این سرنوشت تلخ که با شلیک موشک هدایت‌شونده از ناو «ویاس اس وینسنس» متعلق به نیروی دریایی ایالات متحده آمریکا بر فراز خلیج فارس رقم خورد، شنیده باشید؛ حادثه‌ای ناگوار یا بهتر است بنویسیم جنایتی آشکار که در آن تمام ۲۹۰ سرنشین هواپیما که شامل ۴۶ مسافر غیرایرانی و ۶۶ کودک بودند، کشته شدند. این اتفاق از نظر میزان تلفات انسانی، هشتمین حادثه مرگبار هوایی تاریخ است. در ادامه به مناسبت سالگرد این جنایت آمریکایی‌ها، حادثه را بازخوانی کرده و به موارد مشابه هم پرداخته‌ایم.

### بعد از فاجعه

حتی اگر بپذیریم که آمریکایی‌ها در تشخیص‌شان دچار اشتباه شده‌اند، بازهم این خطا، یک اشتباه انسانی ساده نبوده است. خود کارشناسان و نظامیان آمریکایی این عمل فرمانده‌شان را حرکتی بدون دلیل و حاصل یک خطای بزرگ می‌دانستند. عده‌ای دیگر معتقدند که سیستم شناسایی و هدایت آتش ناو وینسنس، در آن روز (سوم جولای)، روی کنترل خودکار نبود و خطای انسانی و قضاوت نادرست موجب سرنوشتی ایرباس ایرانی شده و چنان‌چه کنترل در حالت اتوماتیک بود، دلیلی برای اشتباه در شناسایی هواپیما وجود نداشت و این فاجعه انسانی رخ نمی‌داد. به عقیده این کارشناسان، برگزاری یک دادگاه نظامی برای ناخدا راجرز و عملکرد او در این حادثه، امری عادلانه بود. ولی آمریکایی‌ها در مقابل همه دنیا، در پایان خدمت راجرز به وی مدال اعطا کردند و هیچ کدام از خدمه وینسنس تحت پیگرد قانونی قرار نگرفتند. ایالات متحده آمریکا هیچ‌گاه به‌خاطر این حادثه وحشتناک، رسماً از ایران عذرخواهی نکرد.

آمریکایی‌ها ادعا کردند در  
 ایلخ مورد مرگند اشتباه  
 شده‌اند

### حوادثی که مشابه بود

متأسفانه تنها ما ایرانی‌ها نبودیم که این حادثه تلخ را تجربه کردیم؛ مردم کشور کره جنوبی هم در سال ۱۹۸۳ چنین تجربه دردناکی را از سر گذراندند. البته این بار متهم پرونده، زورگویی دیگر به نام شوروی سابق بود. همانند که هواپیمای نگون‌بخت کره‌ای در اثر یک اشتباه بزرگ از مسیر تعیین‌شده خارج شده و وارد حریم هوایی شوروی شده بود، اشتباهی که پاسخش شلیک یک موشک هوا به هوا از سوی هواپیماهای جنگنده روس بود؛ هواپیمایی که می‌خواست از حریم هوایی شوروی دفاع کند، اما باعث مرگ ۲۶۹ نفر شد و یک فاجعه انسانی درست کرد. جالب این که مقامات آمریکایی این حادثه را «بربریت» نامیدند و خواستار تحریم بین‌المللی خطوط هواپیمایی شوروی سابق شدند، اما در مورد حمله به هواپیمای مسافربری ایران سعی کردند با طرح ادعاهایی فاجعه را کوچک و کشتار ۲۹۰ انسان را که در تاریخ هواپیمایی غیرنظامی یک فاجعه بود، اشتباهی عادی نشان دهند.

پرواز شماره ۱۰۳ خطوط هوایی آمریکا که از لندن به مقصد فرودگاه بین‌المللی جان اف کندی نیویورک در روز چهارشنبه، ۲۱ دسامبر ۱۹۸۸ در پرواز بود، در مسیر توسط بمب با ۲۴۳ مسافر و ۱۶ نفر خدمه متلاشی شد. ۱۱ نفر هم در لاکربی در جنوب اسکاتلند به‌خاطر سقوط هواپیما بر روی شهر جان خود را از دست دادند و جمع قربانیان این حادثه ۲۷۰ نفر شد. پس از این حادثه، دولت‌های ایالات متحده آمریکا و بریتانیا، لیستی را مسئول این بمب‌گذاری معرفی کردند و تحریم‌های بین‌المللی علیه این کشور اعلام شد.

در ۱۷ ژوئیه ۲۰۱۴، پرواز شماره ۱۷ هواپیمایی مالزی که از آمستردام در هلند به مقصد کوالالمپور در مالزی در پرواز بود، در میان راه در مرز روسیه و اوکراین سقوط کرد. در گزارش‌های اولیه اعلام شد که هواپیما را با موشک زده‌اند و تمام ۲۸۰ سرنشینان آن جان خود را از دست داده‌اند. در آن زمان دولت اوکراین و جدایی‌طلبان طرفدار روسیه یکدیگر را به سرنوشتی این هواپیما متهم کردند. پس از بررسی جعبه سیاه هواپیما و سایر تحقیقات اعلام شد که این هواپیما با یک موشک زمین به هوای روسی پیشرفته از بین رفته است. در تاریخ ۳۰ ژوئیه ۲۰۱۵ قطعنامه شورای امنیت که در نظر داشت با تشکیل یک دادگاه جنایی بین‌المللی، عاملان سقوط پرواز را مجازات کند، توسط روسیه وتو شد. شورای امنیت در مورد حادثه هواپیمای ایران هم به همین اندازه ناتوان بود و تنها پس از تلاش‌های فراوان ایران در مورد این حادثه، ابراز تأسف کرد.

### بازی آمریکایی...!

در ابتدا مقامات آمریکایی اعلام کردند که یک فروند هواپیمای اف ۱۴ جمهوری اسلامی ایران را مورد هدف قرار داده‌اند. پس از روشن شدن غیرنظامی بودن هواپیما، آمریکایی‌ها ادعا کردند در این مورد مرتکب اشتباه شده‌اند، اما شواهد بعدی نشان داد که آن‌ها خیلی راست نمی‌گفتند. قطعات تکه‌تکه‌شده هواپیما و پیکر سرنشینان آن در سطح وسیعی از آب‌های سواحل جنوبی جزیره هنگام، درست در داخل آب‌های ایران پراکنده شده بود. این محل درست در زیر مرکز دالان هوایی بین‌المللی بندرعباس دبی (آمبر ۵۶) قرار دارد و نشان می‌دهد که هواپیما درست در مسیر پیش‌بینی‌شده در حال پرواز بوده است. چهارسال بعد روزنامه «نیویورک تایمز» در گزارشی گفت که ناو وینسنس در آب‌های فلات قاره ایران بوده است، نه در آب‌های بین‌المللی. پنتاگون (وزارت دفاع آمریکا) نیز در آن زمان این حقیقت را مخفی کرده بوده است.

«ویلیام کراو» رئیس ستاد مشترک نیروهای مسلح آمریکا در دوره ریاست جمهوری ریگان به رسانه‌ها گفت که ناو وینسنس بدون هیچ دلیل روشنی و با وجود این که به توپ‌ها و موشک‌های دوربرد مسلح بوده، به آب‌های ایران آمده بود. این نشان‌دهنده آن است که ناو به‌عمد و با نیت شوم وارد آب‌های ایران شده است. هواپیمای مسافربری ایرباس از نظر حجم، شکل، اندازه و توانایی پرواز، کاملاً با هواپیمای F-14 متفاوت است. با توجه به ارتباط کلامی و ارتباط ناوبری هر هواپیمای بازرگانی و مسافربری، ناو آمریکایی می‌توانست به راحتی با شنیدن مکالمات خلبان بفهمد هواپیما مسافربری است. مقامات ناو آمریکایی ادعا کرده‌اند که به هواپیما اخطار داده، ولی پاسخی دریافت نکرده‌اند. مسلماً اخطار نظامی ارسال‌شده به گوش خلبان ۶۵۵ نرسیده است و سه اخطار روی باند غیرنظامی (اضطراری) را هیچ منبع غیرنظامی دریافت نکرده است. این نکته با توجه به این که کلیه خلبانان دو منطقه همیشه در این باند به گوش هستند، دروغ بودن ادعای آمریکایی‌ها را ثابت می‌کند.



### پروازی که پریورشد

پرواز ۶۵۵ هواپیمای جمهوری اسلامی ایران با ۱۵ دقیقه تأخیر در ساعت ۱۰:۰۵ از برج مراقبت فرودگاه بندرعباس تقاضای پرواز کرد. مدت پرواز تا دبی ۳۰ دقیقه و حداکثر ارتفاع ۱۴ هزار پا تعیین شد. در ساعت ۱۰:۱۷ دقیقه، هواپیمای ایرباس ۳۰۰ به پرواز درآمد. دقیقاً اولیه پرواز و مراحل اوج‌گیری تا ارتفاع ۱۲ هزار پای مطابق طرح پرواز انجام شد و خلبان مدام با برج مراقبت فرودگاه بندرعباس و مرکز کنترل راه‌های هوایی ایران و امارات تماس داشت. چند لحظه پیش از ورود هواپیمای ایرباس ۳۰۰ به منطقه کنترل هوایی امارات، در محلی به نام «هولیت»، خلبان به مرکز کنترل هوایی کشور اطلاع داد که قصد دارد به ۱۴ هزار پای صعود کند.

ساعت ۱۰:۲۲ دقیقه ناو وینسنس به دستور «ویل راجرز»، فرمانده ناو، موشک استاندارد ۲ را به سوی پرواز ۶۵۵ شلیک کرد. ناگهان هواپیما از صفحه رادارهای زمینی محو شد و در آب‌های خلیج فارس سقوط کرد. پس از این اتفاق، برج مراقبت فرودگاه بندرعباس در تماس با دبی، پیگیر سرنوشت پرواز ۶۵۵ شد، ولی آن‌ها اعلام کردند که چیزی نمی‌دانند. در نتیجه وضعیت اضطراری اعلام شد و هلیکوپترها و شناورها به موقعیت ۲۶ و ۴۲ عرض شمالی ۵۶ درجه و ۳ دقیقه طول شرقی منتقل شدند؛ موقعیتی که به گورستان آبی مسافران پرواز ۶۶۵ تبدیل شده بود.

پرواز ۶۵۵ هواپیمای جمهوری اسلامی ایران با ۱۵ دقیقه تأخیر در ساعت ۱۰:۰۵ از برج مراقبت فرودگاه بندرعباس تقاضای پرواز کرد. مدت پرواز تا دبی ۳۰ دقیقه و حداکثر ارتفاع ۱۴ هزار پا تعیین شد. در ساعت ۱۰:۱۷ دقیقه، هواپیمای ایرباس ۳۰۰ به پرواز درآمد

### Vincennes ship



Will Rogers

# ویلی راجرز



# کشته مرده‌های لایک

این روزها بعضی‌های ما خواهند به هر قیمتی در فضای مجازی ممبر پیدا کنند

در چند روز گذشته اعضای یک گروه تلگرامی با انتشار شایعه‌های شهر را به هم ریخته‌اند. معاون اجتماعی فرماندهی انتظامی آذربایجان شرقی با اعلام این خبر توضیح داد: سه زن و یک مرد که خبر مفقودی ۵۰ کودک خردسال را در فضای مجازی منتشر کرده بودند، در کمتر از یک ساعت توسط پلیس فتا دستگیر شدند. این افراد می‌گویند برای افزایش مخاطبان کانال‌شان این کار را کرده‌اند!

### خطر می‌کنیم تا لایک بگیریم

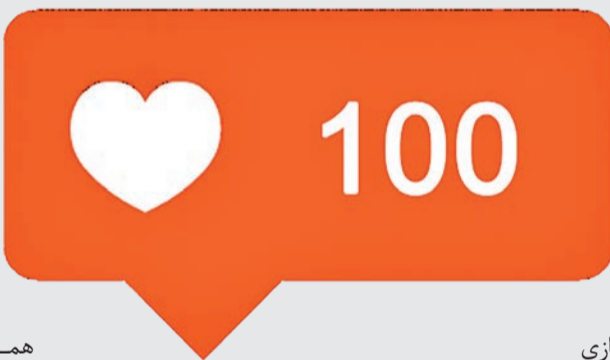
این گروه اولین افرادی نیستند که برای بالابردن کاربرانشان یا به دست آوردن لایک در فضای مجازی دست به کارهای عجیب و غریب زده‌اند. تازه این گروه نسبت به هم‌صنفان لایک‌بگیرشان خیلی هم لایت وارد عمل شده‌اند و فوقش با انتشار خبر دروغ، مخ مردم را کار گرفته و با امنیت روانی مردم بازی کرده‌اند. اما در صنف کشته‌مرده‌های لایک در فضای مجازی افرادی هم پیدا می‌شوند که با جان خود و اطرافیانشان بازی کرده‌اند و گاه دست به قتل هم زده‌اند.

به‌عنوان مثال پسر بچه‌ای که علاقه بسیار به اجرای نمایش و بدلکاری داشت، با آویزان شدن از ساختمانی بلند سعی داشت تبدیل به یک چهره مشهور شود. اعضای شبکه‌های اجتماعی و کاربران فیس‌بوک با دیدن این کلیپ وحشتناک با فرستادن پیام به سرعت واکنش نشان دادند. البته پلیس بعد از دیدن این کلیپ، در کمتر از چند روز پسر بچه را شناسایی کرد و برای این که چنین رفتارهای خطرناکی مد نشود، به سرعت با او برخورد کرد.

اما نمی‌شود گفت با برخورد پلیس، عاشقان شهرت در فضای مجازی درس عبرت گرفته و به راه راست هدایت می‌شوند؛ نمونه‌اش خانمی آمریکایی که به هوس انتشار ویدیوی جنجالی در یوتیوب، کتابی ضخیم را جلوی همسرش قرار داد و در مقابل دوربین و تماشاگران محله به سمت آن شلیک کرد تا ثابت کند که قطر کتاب مانع عبور گلوله می‌شود، اما در مقابل همه، دستی‌دستی شوهرش را به قتل رساند.

### چرا اسیر لایک شده‌ایم

حتماً شما هم این روزها افرادی را دیده‌اید که در خانه، رستوران، مهمانی‌های دوستانه و خانوادگی و حتی در مراسم عزاداری و عروسی، از گوشی تلفن همراه و شبکه‌های اجتماعی جدا نمی‌شوند و هر لحظه



می‌خواهند به‌روز باشند و با انتشار تصاویر مختلف از خود به دنبال کسب محبوبیت در فضای مجازی و دریافت لایک بیشتر هستند. به اعتقاد کارشناسان، همه شلوغ بازی‌ها، آشفته‌گی‌ها و کارهای عجیب و غریبی که این روزها در مورد عکس‌ها و تصاویر در اینستاگرام و لایک گرفتن در این زمینه شاهدش هستیم، همه و همه به‌خاطر این است که نیاز به احترام و گرفتن تأیید از دیگران برای ما حساسی پررنگ شده است، آن قدر که حاضریم به‌خاطر تأیید دیگران، دست به هر کاری زده و حتی به خودمان و اطرافیان‌مان هم لطمه بزنیم.

کارشناسان در این باره می‌گویند متأسفانه این افراد با هزاران لایک و مخاطب میلیونی هم نمی‌توانند این حقیقت را تغییر دهند که چه خواهیم و چه نخواهیم، هرگز نمی‌توانیم کسی را پیدا کنیم که ما را آن‌طور که می‌خواهیم، تأیید کند و حتی اگر چنین فردی هم پیدا کنیم، مدام از این ترس خواهیم داشت که مبادا تأیید آن شخص را از دست بدهیم و این مسئله باز هم ما را مضطرب و نگران می‌کند، زیرا این انتظاری غیرممکن است که همه ما را تأیید کنند و همگی خوب می‌دانیم که اگر تأیید ۹۹ نفر را به دست آوریم، باز هم نفر صدمی وجود خواهد داشت که نمی‌توانیم لایک و یا همان تأیید او را داشته باشیم. حتی اگر بتوانیم تأیید افراد مختلف که نیازمند محبت آنان هستیم را جلب کنیم، باید وقت و انرژی زیادی را صرف این کار کنیم و در نتیجه دیگر وقتی برای انجام کارهای دیگر نداریم. تلاش بی‌وقفه برای جلب تأیید دیگران مستلزم آن است که مطابق نظر و خواسته‌های دیگران زندگی کنیم. وقتی تأیید دیگران را به دست می‌آوریم، احساس خستگی و ملال می‌کنیم، زیرا این کار معمولاً موجب تلف شدن وقت و انرژی می‌شود و نیاز شدید به تأیید و محبت دیگران مانع دوست داشتن خودمان می‌گردد.

### چگونه وابسته لایک گرفتن نشویم؟

به اعتقاد کارشناسان، ما می‌توانیم با تکیه بر خود و استفاده از عقل و هوش‌مان و با کنار زدن جلب تأیید کامل دیگران، زندگی خود را تغییر داده و به مرحله‌ای برسیم که دیگر نیازمند تأیید و لایک گرفتن از دیگران نباشیم. برای رسیدن به این مرحله کافی است سعی کنیم بین جلب محبت دیگران و ارزشمند بودن تمایز بگذاریم. اگر می‌خواهیم برای خودمان شأن و منزلتی قائل شویم، بهتر است برای وجودمان، سرزندگی و شادمانی‌مان ارزش قائل شویم. اهمیتی ندارد دیگران چقدر شما را تأیید می‌کنند یا به‌خاطر نفع خودشان چقدر برای شما ارزش قائل‌اند.

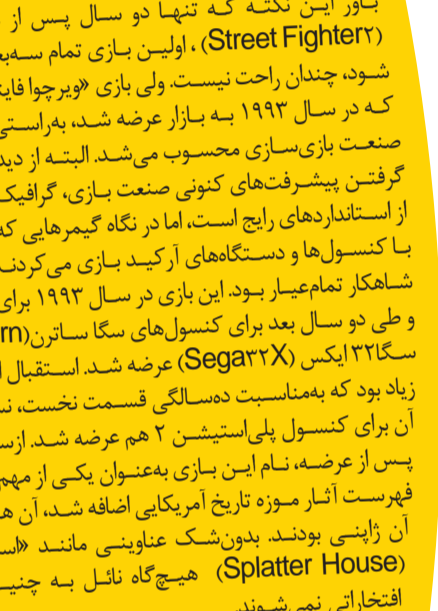
## یک کلیک تاشانه‌گیری SMASH TV (1990)

در بازی‌های تیراندازی که به ایزومتریک دنبال می‌شوند، اگر نتوانند به‌صورت مستقل از حرکت سلاح را به سمت دشمنان نشان کسری از ثانیه دیسک بازی را از می‌کنند. برای افرادی که تاکنون نکرده‌اند، شاید این برخورد خیلی افراطی چنین بازی‌هایی مواجه شده‌اند، به‌خوبی می‌توانند تصور کنید پیش از عرضه کنسول پلی گیم‌ها باید با حرکت دادن کاراکترها، به‌سمت تی‌وی «Smash TV» عنوانی است که خود جلوتر بود. از سوی دیگر ایده‌پردازی چندان ساده و سطحی نبود. مکانیسم‌های کردیم. حتی کنترل بازی هم با عناوین هم‌عمر کنسول «ان‌ای‌اس» (NES) برای انجام بازی می‌توانید و دیگری برای تیراندازی. با استفاده از این مک به‌نظر نمی‌رسد، سرعت گیم‌پلی بازی به‌نحو چشمگیری افزایش یافته‌اند. تیراندازی به دشمنان خود در «صدای وظیفه» (Call of Duty) داشته باشید که از صدقه‌سر تلاش‌های «اسمش تی‌وی» است که عناوین سطح رسیده‌اند.



## هنر مبارزه VIRTUA FIGHTER (1993)

باور این نکته که تنها دو سال پس از عرضه «مبارز خیابانی ۲» (Street Fighter)، اولین بازی تمام سه‌بعدی ژانر مبارزهای منتشر شده، چندان راحت نیست. ولی بازی «ویروچو فایتر» (Virtua Fighter) که در سال ۱۹۹۳ به بازار عرضه شد، به‌راستی تحولی تکنولوژیک در صنعت بازی‌سازی محسوب می‌شد. البته از دیدگاه امروزی و با در نظر گرفتن پیشرفت‌های کنونی صنعت بازی، گرافیک این بازی بسیار پایین‌تر از استانداردهای رایج است، اما در نگاه گیم‌هایی که بیست و چهار سال پیش با کنسول‌ها و دستگاه‌های آرکید بازی می‌کردند، «ویروچو فایتر» یک شاهکار تمام‌عیار بود. این بازی در سال ۱۹۹۳ برای دستگاه‌های آرکید و طی دو سال بعد برای کنسول‌های سگا ساترن (Sega Saturn) و سگا ایکس (Sega X) عرضه شد. استقبال از این بازی به‌قدری زیاد بود که به‌مناسبت ده‌سالگی قسمت نخست، نسخه ری‌مستر شده آن برای کنسول پلی‌استیشن ۲ هم عرضه شد. از سوی دیگر پنج سال پس از عرضه، نام این بازی به‌عنوان یکی از مهم‌ترین آثار هنری به فهرست آثار موزه تاریخ آمریکایی اضافه شد. آن هم در حالی که سازندگان آن ژاپنی بودند. بدون شک عناوینی مانند «اسپلتر هاوس» (Splatter House) هیچ‌گاه نائل به چنین افتخاراتی نمی‌شوند.



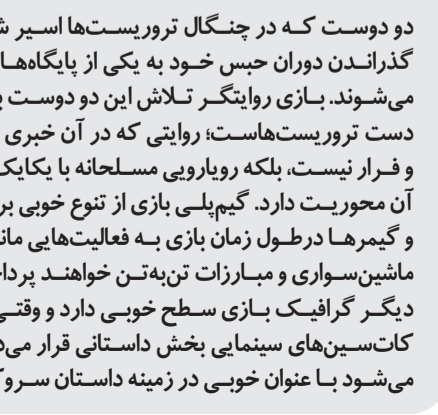
## کاراته‌کا پست‌مدرن KARATEKA

پنج سال پیش از این که جردن مک‌نر (Jordan Mechner) ساخت قسمت نخست «شاهزاده پارسی» (Prince of Persia) انقلابی در صنعت بازی‌های ویدئویی راه بیندازد، بازی جالب‌تری «کاراته‌کا» (Karateka) را برای «اپل ۲» (Apple II) منتشر کرد. انیمیشن کاراته‌کارها در این بازی تماماً به‌صورت دستی طراحی نشده بود، بدین‌صورت که حرکات و تکنیک‌های کاراته‌کا واقعی ضبط و تبدیل به انیمیشن شده بود. به دلیل حرکات این کاراکترها با در نظر گرفتن سطح تکنولوژی و محدودیت‌های فنی آن دوران، بسیار روان و خوب از کار درآمد. این تکنیک بعدها تبدیل به یکی از مراحل روتین ساخت بازی شد و چیزی که امروز از آن به‌عنوان یکی از ضروریات یاد می‌شود، در آن‌زمان توسط بازی «کاراته‌کا» پایه‌گذاری شد. از سوی دیگر نوآوری این بازی محدود به انیمیشن‌های روان نبود و بازیکنان براساس تصمیمات خود می‌توانستند چندین پایان مجزا را تجربه کنند.



## خاک

دو دوست که در جنگال ترورپرست‌ها اسیر شده‌اند، برای گذراندن دوران حبس خود به یکی از پایگاه‌های آن‌ها منتقل می‌شوند. بازی روایتگر تلاش این دو دوست برای رهایی از دست ترورپرست‌هاست؛ روایتی که در آن خبری از مخفی‌کاری و فرار نیست، بلکه رویارویی مسلحانه با یکایک دشمنان، در آن محوریت دارد. گیم‌پلی بازی از تنوع خوبی برخوردار است و گیم‌رها در طول زمان بازی به فعالیت‌هایی مانند تیراندازی، ماشین‌سواری و مبارزات تن‌به‌تن خواهند پرداخت. از سوی دیگر گرافیک بازی سطح خوبی دارد و وقتی آن را در کنار کات‌سین‌های سینمایی بخش داستانی قرار می‌دهیم، مشخص می‌شود با عنوان خوبی در زمینه داستان سروکار داریم.



## بیشترین رقابت کنکوری‌ها در رشته تجربی



خوب چندتا صدلی بیشتر می‌خردن

اگر کنکوری هستید بهتر است این خبر را با دقت بخوانید. درست است درموقع نزدیک شدن به زمان برگزاری کنکور، همه پشت کنکوری‌ها حسابی اضطراب دارند و استرس دیوانه‌شان می‌کند، اما امسال براساس آمار لازم نیست همه پشت کنکوری‌ها استرس داشته باشند؛ زیرا آن‌طور که اعلام شده، تعداد داوطلبان کنکور در رشته‌های ریاضی و انسانی، کمتر از صدلی‌های دانشگاهی است و این وسط تنها سر برویج رشته تجربی بی‌کلاه مانده است. رقابت در میان داوطلبین گروه تجربی جدی‌تر است؛ به‌ازای هر ۳/۶ داوطلب، تنها یک صدلی در دانشگاه‌ها وجود دارد و حدود ۵۸۰ هزار نفر - ۳۷۰ هزار دختر و ۲۱۰ هزار پسر - داوطلب در این گروه به سر جلسه آزمون می‌روند، اما تنها ۱۶۰ هزار کرسی دانشگاهی منتظر آن‌هاست.

## جام جم آنلاین

### عجیب‌ترین موی دنیا



بیماری‌ها هم سوسول شدن

مطمئنم بین همه‌جور سندرم عجیب و غریب توی دنیا، تابه‌حال چیزی درباره سندرم موهای دختر بچه آمریکایی نشنیده‌اید. این دختر بچه آمریکایی به «سندرم موی غیرقابل انعطاف» مبتلاست؛ یعنی موهایش نه شانه می‌شوند، نه صاف می‌شوند و نه حالتشان تغییر می‌کند و انگار همین حالا به آن برق وصل شده باشد، موهایش روی سرش ایستاده است.

## ایرنا

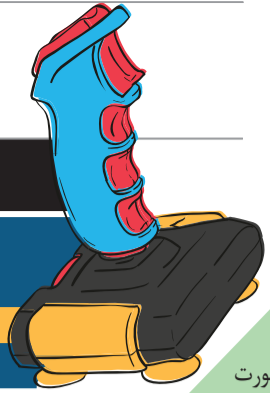
### اختراع حلقه جادویی برای کورنگ‌ها



دمش گرم

حالا که حرف مشکلات جسمی شد، خوب است بدانید که یک مخترع ایرانی در مالزی دستگاهی به نام «حلقه جادویی» ساخته که امکان تشخیص ۵۶ رنگ را به افرادی که دچار مشکل بینایی و کور رنگی هستند، می‌دهد. به‌گفته این استاد دانشگاه و مخترع ایرانی، اکنون افراد کور رنگ تنها با گذاشتن این حلقه جادویی بر روی اشیاء مختلف می‌توانند رنگ آن‌ها را تشخیص دهند.

«سوپر ماریو آرپی جی» (Super Mario RPG) در زیر سایه «ماریو ۶۴» (Mario 64) و همزمان با این بازی در سال ۱۹۹۶ عرضه شد. گرافیک سه بعدی و دنیای قابل گشت و گذار، از مهم ترین نکات این بازی بودند که در هنگام انتشار، حساسی گیمرها را متعجب کردند. در آن سالها بیش از آن که گیمرها خواهان بازی های نقش آفرینی نوبتی باشند، خواهان عناوین پلتفرمینگ مانند ماریو بودند.

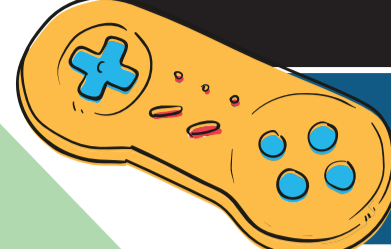


معرفی بازی هایی که سالها از دوران خود جلوتر بودند

# مسافران زمان

**کرم ماجراجو**  
 (Earthworm Jim 1995) 2

«جیم کرم خاکی ۲» (Earthworm Jim 2) بیش از آن که یک بازی باشد، مجموعه ای از مینی گیم های عجیب و غریب است. گیمرها در برخی از این مینی گیم ها باید با کنترل یک مارمولک صحرایی به شنا در کانال هایی بپردازند که مملو از موانعی مانند دستگاه های پینبال هستند، از درون بالن و با دوربین ایزومتریک، بمب به پایین پرتاب کنند و یا این که با احمقانه ترین روش ها از انفجار سگ های خانگی جلوگیری کنند. علاوه بر این گونه مینی گیم ها، در بسیاری از مراحل گیمرها باید به تیراندازی و دویدن نیز می پردازند. یکی از نکات جالب توجه و نوآورانه بازی این است که انجام هر کدام از مراحل نیازمند به مهارت های منحصر به فرد دارد؛ مکانیسمی که پس از این بازی، تا زمان عرضه «ماریو پارتی» (Mario Party) و سری «واریویر» (WarioWare series) در هیچ عنوانی نظیر آن دیده نشد.

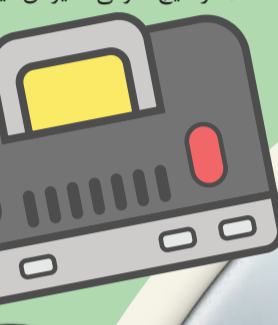


کسری کریمی طار | تاریخ بازی های ویدئویی پر است از عناوینی که سالها از دوران خود جلوتر بودند و متأسفانه بر همین اساس، گیمرها برای تجربه آن ها آماده نبودند. بازی سازان و برنامه نویسان همواره در تلاش اند تا با ابداع روش های جدید، به پیشرفت این صنعت کمک کنند. ولی گاهی اوقات پیشرفت مورد نظر آن ها همواره در هنگام عرضه با استقبال گیمرها مواجه نمی شود، درست مانند برخی آثار هنری که پس از مرگ خالقان شان مورد توجه مردم قرار می گیرند. امروزه افزایش مهارت کاراکترها یکی از نکات کلیدی و ضروری عناوین نقش آفرینی است، ولی بیست سال پیش، هیچ بازی ای حاوی چنین قابلیت هایی نبود. چنین بازی هایی صاحب پیچیدگی هایی هستند که سالها برای درک و علاقه مند شدن به آن ها زمان نیاز است و این احتمال هم وجود دارد که بازی های بسیار ارتباط برقرار کرد. البته این موضوع همواره صادق نیست و این احتمال هم وجود دارد که بازی های بسیار حرفه ای، در همان زمان عرضه، انقلابی در بین بازی های موجود در بازار به پا کنند، درست مانند عناوینی مانند «متال گیر سالیید» (Metal gear Solid) و «شاهزاده فارسی: شن های زمان» (Prince of Persia: Sands of Time). اکنون قصد داریم به بررسی بازی هایی بپردازیم که چه از لحاظ گیم پلی و چه از لحاظ فنی، سالها از دوران خود جلوتر بودند و آغازگر حرکات و پیشرفت هایی جدید در صنعت بازی شدند.

صورت  
 تر گیمرها  
 بت بدن کاراکتر،  
 نه بگیرند، تنها در  
 پنجره به بیرون پرتاب  
 نین موضوعی را تجربه  
 ی به نظر برسد، اما آن هایی که با  
 ی دانند که از چه سخن می گوئیم.  
 استیشن، در بازی های شوتر ایزومتریک،  
 ست دشمنان نشانه گیری می کردند. «اسمش  
 ه از نظر مکانیسم های تیراندازی، سالها از دوران  
 و سناریو آن نیز برخلاف دیگر عناوین آن سالها  
 مدرن این بازی، تنها محدود به نکاتی نیستند که ذکر  
 صر خود متفاوت بود، به نحوی که برای اولین بار، کاربران  
 توانستند از دو کنترل استفاده کنند؛ یکی برای  
 انیسم که امروزه چندین جالب و مدرن  
 ایش یافت. دفعه بعد که مشغول  
 Call of Duty بودید، حتماً به یاد  
 زندگان بازی هایی مانند  
 شوتر امروز به این

**جادوگر مترقی**  
 THE IMMORTAL (1990)

«ایمورتال» (The Immortal) عنوانی به شدت جاه طلبانه بود که نخست به عنوان یک عنوان چندمنفره آنلاین نقش آفرینی معرفی شد. با این حال به واسطه تکنولوژی گرافیکی و اینترنت محدود دهه نود، سازندگان از بسیاری از وعده های خود عقب نشینی کردند؛ وعده هایی که امروز به قدری عادی شده اند که بسیاری از سازندگان برای خالی نبودن عریضه آن ها را به بازی هایشان می افزایند. با این حال حتی با حذف المان های چندمنفره، ذرات از جذابیت و نکات جالب توجه این بازی کاسته نشد. گیمرها در این بازی جادوگری را از دید ایزومتریک، در یک سیاهچاله هدایت می کنند. آن ها می توانند با مسحور کردن برخی از دشمنان، روند بازی را به نفع خود تغییر دهند. مبارزات همزمان و وجود چند پایان متفاوت، از دیگر نکات قابل توجه این بازی است. اگر بگوییم سازندگان «مورتال کامبت» (Mortal Kombat) از برخی المان های این عنوان الهام گرفته اند، بی راه نگفتیم. حرکات فیتالیتهی که بعدها به یکی از اصلی ترین ویژگی های سری مورتال کامبت تبدیل گردید، اولین بار در این بازی معرفی شد.



**ماریو بی که نباید زیر سایه می ماند**  
 SUPER MARIO RPG (1996)

«سوپر ماریو آرپی جی» (Super Mario RPG) در زیر سایه «ماریو ۶۴» (Mario 64) و همزمان با این بازی در سال ۱۹۹۶ عرضه شد. گرافیک سه بعدی و دنیای قابل گشت و گذار، از مهم ترین نکات این بازی بودند که در هنگام انتشار، حساسی گیمرها را متعجب کردند. در آن سالها بیش از آن که گیمرها خواهان بازی های نقش آفرینی نوبتی باشند، خواهان عناوین پلتفرمینگ مانند ماریو بودند. در این زمان بازی «سوپر ماریو آرپی جی» به بازار عرضه شد که در عین دارا بودن المان های نقش آفرینی، از مبارزات همزمان نیز بهره می برد. علاوه بر مبارزات همزمان، گیمرها با فشردن برخی کلیدهای کنترل در برخی نقاط مشخص، می توانستند شاهد اجرای حرکاتی باشند که امروز با نام کوئیک تایم (Quick Time Event) از آن ها یاد می شود. کوئیک تایم امروزه الزاماً یک نکته قوت محسوب نمی شود، همان طور که در بازی «رایس» (RYSE) مبارزات کوئیک تایم تقریباً گیم پلی این بازی را نابود کردند. اما هنگامی که تمام بازی های نقش آفرینی به صورت نوبتی انجام می شدند، انتشار چنین بازی ای حکم یک تحول را داشت. بازی «سوپر ماریو آرپی جی» با وجود تمام جذابیت ها و المان های نوآورانه، چندان مورد توجه گیمرها قرار نگرفت و عنوانی زیر سایه دیگر غول های نینتندو باقی ماند.



**سازنده:**  
 بازیلان  
**پلتفرم (فضای اجرای بازی):**  
 اندروید

**طوفان مرگ**  
 STORMBORN

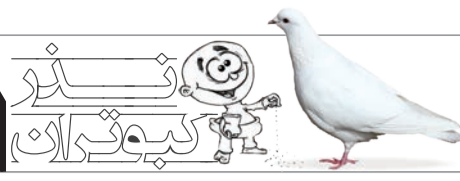
**توفان مرگ**

کاربران در این بازی تمام آنلاین در قامت گلاباتوری گمنام قرار می گیرند که باید با مبارزه با دشمنان و پیشرفت در دنیای زیرزمینی مبارزان، در نهایت حافظه و آزادی خود را به دست آورند. دشمنان از تنوع قابل قبولی برخوردارند و هر کدام از آن ها صاحب سبک خاص حمله و قابلیت های متفاوتی هستند. از سوی دیگر سلاح های گوناگونی که در طول این بازی در اختیار گیمرها قرار می گیرد، از تکراری شدن بازی جلوگیری می کند. یکی از نقاط قوت این بازی، وجود حالت چالش آن است که با انتخاب آن، درجه سختی بالاتر رفته و باید بدون وقفه با دشمنان مبارزه کرد.

**معرفی بازی های جدید**

**سازنده:**  
 استودیو گونای  
**پلتفرم (فضای اجرای بازی):**  
 اندروید

**فضای اجرای بازی:**  
 GUNNY



تفضلی! که فقط از تو خوانده‌ام یک عمر  
و من نگفته‌ام و هر چه بود این دل گفت  
زال اشک مرا از تبار کونتر کن  
در آسمان دودست مرا کیوتر کن

به قفل بسته کلید اجابت است اینجا  
که آستانه جود و کرامت است اینجا  
به دلنوازی جان در رواق او بشین  
چرا که قبر مسیحای عترت است اینجا

## دانشگاه

دسته‌ای از زنبورها که در ساختمانی در میدان تایمز نیویورک لانه کرده بودند و باعث وحشت مردم شده بودند توسط زنبورداران جمع آوری شدند.



## داستان غرق شمشیر

دوست نوجوان من! همدک کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان خراسان رضوی با همکاری روزنامه هشت به سمت شما پرواز کرده تا شما پرندهای شجاع و زیبا را ببرد به کوه قاف. اگر شما هم به همدک کمک کنید، ما زودتر به آنجا می‌رسیم.  
پست الکترونیکی ما: hodhod8@kpf-khr.ir



حانیه سلامی راد

## دوست دانتشن دانه دارد

اول، باید نوشت... چیزهایی روی ذرات هوا هست که می‌توانم با پوست دستانت... با پوست صورتت و با مولکول‌های موجود در اشک‌های نریخته در چشمانت احساسشان کنم... باید نوشت... هر چند هر چه بیشتر می‌نویسم... بیشتر از نوشتنشان درمی‌مانم... به هر روی شغل من آموزش نوشتن است و اگر ننویسم، چه‌طور آن را بیاموزانم؟

دوم، دوست داشتم دانسه دارد... در عمیق‌ترین لایه‌های خاک وجود آدم ریشه می‌دواند... رشد می‌کنند و بزرگ می‌شوند... دوست داشتن نهال ندارد که یکم بیدار شوی و ببینی کسی آن را در صبحی از روزهای اسفند به دل خاک سپرده است و حالا درختی به یک‌باره از خاک سینتات بیرون زده است با جوانه‌هایی بسیار و شکوفه‌هایی مفرور... دوست داشتن... زمان می‌برد... بذر دارد... می‌نشیند توی زمین دل آدم و سال‌ها نور و آب و آسمان می‌خواهد که ریشه کند... قد بکشد... و محصول بدهد... محصول دانسه‌ها... عموماً بی‌دعایان... از حاصل درخت‌های پریه‌ها... که سایه‌هایی سترگ دارند و میوه‌هایی خوشمزه... دانسه‌ها نهایتاً پوته‌ای گلپر بشوند در دامنه کوهی بی‌نام... یا ساقه‌ای ریحان بشوند در باغ ترهای گمنام... دانسه‌ها آخرش خیلی که میوه کنند، گوجه فرنگی‌های خوش‌رنگی بشوند در گلخانه‌ای حوالی چناران

دوست داشتن دانسه دارد... یاد آن‌ها را روزی بی‌صدا می‌آورد... و در خاک قلیت می‌کارد... عسرت را باید بگذاری پای این دانسه... محصول داد که چه بهتر...! نداد هم منتهی نیست... هیچ کس به‌خاطر شغلش سر کسی نباید منت بگذارد... نقل خاک، نقل آشپزی است که از ما حاصل آنچه پخته، چیزی دلش بر نمی‌دارد؛ که خاک، محصول به چه کارش می‌آید و دوست داشتن را با نتیجه چه کار...؟

دوست داشتن دانسه دارد... یاد آن‌ها را روزی بی‌صدا می‌آورد... و در خاک قلیت می‌کارد... عسرت را باید بگذاری پای این دانسه... محصول داد که چه بهتر...! نداد هم منتهی نیست... هیچ کس به‌خاطر شغلش سر کسی نباید منت بگذارد... نقل خاک، نقل آشپزی است که از ما حاصل آنچه پخته، چیزی دلش بر نمی‌دارد؛ که خاک، محصول به چه کارش می‌آید و دوست داشتن را با نتیجه چه کار...؟

# شیشه دریا



آقای مهدی! چه شد مادر این قوئی که به من دادی؟ نگاه آخرین اطلاع‌ات عملیات جدید رزمدها در منطقه را اعلام می‌کرد. صدای مادر او را به خود آورد. سر بر گرداند. مادر روی سجاده نشسته بود و با چرخش مهره‌های تسبیح، لبانش می‌چینیید... نگاه آقای مهدی که به چشم‌های او گره خورد، گفت: دلم آرام نمی‌گیرد. هر کاری می‌تونی کنن مادرا و شاهانه‌ایش بی‌صدا لرزید. از روزی که خیر شهادت رضا را برایش آوردند. اما جنازه‌اش را نه، حال و روز مادر همین بود.  
پدر هم وضع بهتری نداشت. خودش را کنترل می‌کرد که جلوی مادر حرفی نزنند. اما صدای گریه‌اش وقت نماز صبح شنیده می‌شد. مادر از مهدی قول گرفته بود پیکر رضا را برایش بیاورد تا دلش آرام بگیرد.  
مهدی همان عملیاتی که رضا در آن شهید شده بود. عراقی‌ها جلو کشیده و رزمشان همان عملیاتی که رضا در آن شهید شده بود. عراقی‌ها جلو کشیده و شلمچه را گرفته بودند. تازه فقط رضا که نبود آنچه‌های زیادی اینجا مانده بودند و امکان برگرداندن جنازه‌شان وجود نداشت. یاد شب عملیات افتاد. همان‌شب که از زمین و آسمان آتش می‌بارید. چاه‌های گردان را می‌دید که یکی یکی به زمین می‌افتادند و پرپر می‌شدند. چهره تک‌تک آن‌ها را خوب به خاطر می‌آورد. آن نگاه و لبخند آخرشان توی ذهن آقای مهدی ماندگار شده بود. یاد لحظه‌ای افتاد که بین برادش روی دوشش اگر چه جوان بود و رعنا مثل بود که چه کند؟ آخر سر هم شهید روی دوشش اگر چه جوان بود و رعنا مثل رضا. اما رضا نبود. باید کاری می‌کرد. باید هر طور شده راهی پیدا می‌کرد تا بی‌تابی مادر تمام شود. تنها راه چاره همان بود که دیر روز به ذهنش رسیده بود. این که مادر را همراه خود به منطقه ببرد تا همه‌چیز را ببیند و کوتاه بیاید. کار سختی بود. گرفتن مجوز از فرماندهی برای بردن مادر، آن هم به منطقه‌ای که زیر آتش شدید دشمن بود. فرمانده از شنیدن درخواست او تعجب کرد. این اولین‌باری بود که کسی اجازه چنین کاری را از می‌خواست. مخالفت کرد.  
اما مهدی کوتاه نیامد و بر که مأموریت را گرفت. هوا خیلی گرم بود و خورشید شلمچه را محکم بغل گرفته بود. پشت جاکریز بچه‌ها یک جاده خاکی بود و جلوتر هم یک جاده آسفالتی. عراقی‌ها خیلی جلو کشیده بودند و جاده آسفالتی امنیت نداشت. نیروهای خودی برای رفت و آمد به همان جاده خاکی استفاده می‌کردند. آن تا آن روز جبهه را فقط از پشت شیشه تلویزیون دشمن در اسان داشتند. مادر که تا آن روز جبهه را فقط از پشت شیشه تلویزیون تماشا کرده بود. حالا درست جایی ایستاده بود که چندوقت پیش از همان‌جا عملیات رمضان شروع شده بود. مهیوت مانده بود و اطراف را نگاه می‌کرد. تشنه بود و دلش یک جرعه آب می‌خواست. اما ذخیره آب نبروها تمام شده بود و معلوم نبود تا کتر بعدی کی می‌رسد؟ آن هم با دید کاملی که عراقی‌ها آنکه از این طرف خاکریز برنم گرد و خاک می‌شده و عراقی‌ها مشکوک می‌شن. صدای آقامهدی بود که رشته افکار مادر را باره کرد. -باید از جاده آسفالتی

دیگر کسی نشنید که مادر حرفی از جنازه پسرش بزند. دیگر حتی از گریه‌های همسنگی او پای سجاده هم خبری نبود. حالا او سنگ صبور مادرهای شده بود که هر از گاهی توی محله، جمله شهادت پسرانشان برآورد. حتی وقتی جنازه بی‌سر مهدی را برایش آوردند. اشکی نریخت. همسایه‌ها شنیدند که می‌گفت: مهدی من به آرزوش رسید.  
بر اساس خاطرات خانواده شهید مهدی میرزایی: بر گرفته از کتاب: گناه و گلرنگ، نوشته عباس فیاض، نشر ستاره‌ها، چاپ دوم ۱۳۸۶  
تنظیم: «زهره اکبرآبادی»  
مربی فرهنگی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان نیشابور

با حیوانات مهربان باشید، متنها در مهربانی شورش را در نیابید...  
https://t.me/khosroanjom

سکوت آدمای یعنی دلخوری  
پر حرفی شون یعنی دلتنگی.

# شاعر تنها  
امروز که از خواب بیدار شدم، از خودم پرسیدم: زندگی چه می‌گوید؟  
جواب را در اتاقم پیدا کردم. سقف گفت: اهداف بلند داشته باش!  
پنجره گفت: دنیا را بنگر!  
ساعت گفت: هر ثانیه با ارزش است!  
آینه گفت: قبل از هر کاری به بازتاب آن بیندیش!  
تقویم گفت: به روز باش!  
در گفت: در راه هدف‌هایت سختی‌ها را هل بده و کنار بزن!  
و در آخر، پتو گفت: ولش کن بابا، بگیر بخواب!  
از شما چه پنهان! حرف پتو خیلی به دلم نشست.

# تئیل خان  
لباس‌ها رو ریختن توی ماشین لباسشویی، حال ندارم درشون بیارم، هی می‌زنم! دقیقه دیگه بچرخن.  
این سری به جورابه داد می‌زنه، سر گیجه گرفتم، منو دربیار.

# شاعر تنها  
کاشکی همه کارامون رو مثل تخمه شکوندن تا آخرش انجام می‌دادیم.

# آقای همساده  
یک بازیکن فوتبال ۱۸ سالشه، کل باشگاه‌های بزرگ دنیا میخوانش من ۱۸ سالم بود، هیسکی منو نمی‌خواست.

# خوشمزه‌خان  
تو دانشگاه به هم کلاسی داشتیم، خیلی بچه افتاده‌ای بود، اصلاً واحد پاس نمی‌کرد... فقط می‌افتاد...!

# خوشمزه‌خان  
طرف هر شب از جلوی در بانک رد می‌شد و بوق می‌زد، یه‌بار نگهبان بانک خیلی عصبانی می‌شه، جلوشو می‌گیره و می‌گه: چرا هر شب رد می‌شی و هی دستتو می‌داری روی بوق؟  
طرف می‌گه: پولام تو بانکتونه، می‌ترسم خوابت ببره.

# خوشمزه‌خان

# هشکو  
جایی برای خندیدن، شاد بودن و حرف‌های خوشمزه زدن است.