

مرجع فضای مجازی ایران

ماگانه آموزشی، پژوهشی و اطلاع رسانی در زمینه

کامپیوتر و اینترنت

شماره ۱۵۱ [شماره ۱۳ دوره جدید] - سال سیزدهم - فروردین ۹۲ - ۱۰۱ صفحه - ۴۰۰۰۰ ریال
Monthly Web & ICT Magazine - March & April 2013 - 13th Year - No. 151



پرونده ویژه
نوروز ۹۲

بازی های کامپیوتری



اندیشه‌های مهندسی



شناسنامه نشریه: شماره ۷ از دوره جدید، فروردین ۱۳۹۲
سال سیزدهم، شماره ۱۵۱
No 7 of New Period (Vol 13 - No 151) Mar-Apr 2013

- صاحب امتیاز: مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران
- مدیر مسئول: دکتر سعید سعادت
- نظارت: مهندس حسین نوابخش
- مدیر اجرایی و سردبیر: مهندس مرتضی متواضع
- شورای سیاست‌گذاری محتوا: مهندس سعید خرازی‌زاده، مهندس عباس شاهانی، مهندس حسین نوابخش، مهندس رامین نواب‌پور، مهندس محسن عظیم‌نژاد، مهندس مرتضی متواضع، مهندس طاهر افکاری، دکتر روح ابراهیم نژاد، مهندس سهیل مقیمی
- تحریریه (به ترتیب حروف الفبا): مهندس شهاب حبیبی، مهندس مجید علوی‌زاده، مهدی علیمردانی، امیر گلخانی، مهندس علی اکبر متواضع، مهندس فریدمنه‌جی، سیدجواد میرپادیاب
- دبیر تحریریه: مهدی علیمردانی
- همکاران این شماره (به ترتیب حروف الفبا): شهریار ازهاریان‌فر، مهدی حسینی، کاوه رسولی‌چیزی، محمد فواد رحمان‌سرشت، منصور عزیززی، مهدی عینی، فرهاد قربان‌زاده، کسری کریمی طار، کیوان متولی و حمیدرضا نوره

- امور اجرایی: مهندس زهرا برزگر بفرویی
- گرافیک و صفحه‌آرا: کانون تبلیغات فردای روشن (مژده غفوریان) designer@webmagonline.ir / Fardayeroshan@live.com
- کاریکاتوریست: وحید جعفری
- مدیر هنری و طراح جلد: مهندس شهاب حبیبی
- لیتوگرافی و چاپ: شرکت چاپ و نشرکتاب های درسی ایران
- ناظر چاپ: علیرضا گلشادی
- بازرگانی و امور آگهی‌ها: گل گلبن، آناهیتا موسوی
- نشانی نشریه: سعادت آباد، بالاتر از میدان کاج، باغستان یکم، نبش بلوار بهزاد، ساختمان مرکزی مجتمع فنی تهران
- تلفن: ۲۲۳۶۰۰۰۸ دورنگار: ۸۹۷۸۱۹۵۰

- پست الکترونیکی تحریریه: editor@webmagonline.ir
- پست الکترونیکی امور مشترکین و آگهی‌ها: sales@webmagonline.ir

دیدگاه‌ها و پرسش‌های خود را در مورد ساختار و محتوای مجله با ما در میان بگذارید.
سایت: www.webmagonline.ir
ایمیل: editor@webmagonline
پیامک: ۱۰۰۰۲۲۳۶۰۰۰۸



رو در رو

پاسخ به پرسش‌های خوانندگان

* س. عزتی: در پرونده شماره ۱۵۰ جهت‌گیری مطالب طوری بود که انگار شبکه‌های اجتماعی (مخصوصاً فیس‌بوک) هیچ عیب و ایرادی ندارند و همه چیز گل و بلبله. در حالی که این شبکه‌ها، مشکلات زیادی را برای خانواده‌ها ایجاد کرده‌اند و فرهنگ غربی را ترویج می‌کنند. اگر دقت کنید، در جای‌جای پرونده شبکه‌های اجتماعی (از مقدمه گرفته تا بحث‌های میزگرد و بعضی از مقالات) اشاره شده است که این شبکه‌ها، تنها یک ابزارند و این من و شمای کاربر هستیم که باید از آن‌ها به درستی استفاده کنیم. در همین کشور خودمان هم کم نیستند کاربرانی که بدون آن‌ها به عوارض جانبی این شبکه‌ها دچار شوند، از آن‌ها برای گسترش ارتباطات شخصی و تجاری‌شان استفاده می‌کنند.

* احسان مرادی: چرا در شماره گذشته که به فیس‌بوک پرداخته بودید، کار با این سایت را آموزش ندادید؟ هدف ما از پرونده ویژه ماه قبل، آموزش فیس‌بوک نبود و تنها می‌خواستیم جدای از نگاه‌های مطلقاً مثبت یا منفی موجود در جامعه، این سایت و سایر شبکه‌های اجتماعی موجود را بررسی کنیم و کارکردهای مثبت و منفی آن‌ها را به کاربران ایرانی نشان دهیم. اگر به این هدف نزدیک هم شده باشیم، خودش کلی کار بوده است.

* سعید بزرگی: چرا دو شماره متوالی است که به محصولات هوآوی می‌پردازید؟ چقدر پول گرفتید هوآوی را بزرگش کنید؟ آقا چرا جو می‌دی؟! هوآوی یکی از شرکت‌های قدیمی صنعت مخابرات بوده و تازگی‌ها هم در زمینه ساخت تلفن همراه و تبلت به طور قوی وارد بازار شده. مطمئن باشید معرفی محصولات این شرکت در ماهنامه، تنها به دلیل کیفیت آن‌هاست و مجله از معرفی این محصولات، هیچ نفع مالی نبرده است.

* نگین مرتضوی: مطالعه متن بعضی از صفحات (مثل مروری بر نوآوری‌های آنلاین و وب‌گردی) سخت است و چشم را خسته می‌کند. بهتر است فکری به حال طراحی این صفحات بکنید. بدانید و آگاه باشید که فکری به حال این صفحات کردیم، آن هم چه فکری! در این شماره، تغییراتی را در طراحی صفحات (خصوصاً صفحات ثابت) انجام داده‌ایم که امیدوارم مورد پسند خوانندگان قرار بگیرد. فکر می‌کنم مشکل مورد اشاره شما هم برطرف شده باشد.

* ف.م: مقالاتی که آقای پادیاب در مورد تبلت و موبایل می‌نویسند خیلی خوب و حرفه‌ای است و در کمتر مجله‌ای می‌بینیم که دستگاه‌های سخت‌افزاری به این خوبی تحلیل شده باشند. اگر شما از دوستان و اقوام آقای پادیاب هستید که سلام ما را به ایشان برسانید و بگویید اولین پنج‌شنبه بعد از تعطیلات در تحریریه منتظرشان هستیم؛ اگر هم نسبتی با ایشان ندارید، ضمن تشکر از اظهار لطف شما، ما تعریف شما را به گوش ایشان می‌رسانیم.

* ۹۱۲۳۵۸۲: آقا این لوگوی فیس‌بوک روی جلد شماره قبل چرا مات بود؟ سوتی دادید یا داستان دیگری در کار بوده؟ سوتی کجا بود عزیز من؟ مات بودن این لوگو خودش به اندازه ده تا پرونده ویژه مفهوم دارد. شما یک بار دیگر با دید فلسفی به جلد نگاه کنید تا متوجه شوید.

انتشار اسامی برندگان: ماهنامه وب ضمن تبریک سال نو و آرزوی سالی پر بار و توأم با موفقیت برای خوانندگان گرامی، به اطلاع می‌رساند که اسامی برندگان مسابقه طراحی سایت شماره ۱۴۷، روی وبسایت مجله منتشر شده است.

اگر هنوز مدرک ICDL ندارید

یا می خواهید مهارت خود را به روز کنید



ساده ترین ، ارزان ترین و در دسترس ترین راه

دوره های آموزش الکترونیکی ICDL مجتمع فنی تهران است

ثبت نام در:

www.mftlearning.com

ویژگی ها:

فارغ از زمان و مکان

مبتنی بر تدریس استاد ممتاز مجتمع فنی تهران ، جناب آقای مهندس بلوری
منتهی به اخذ معتبرترین مدرک ICDL ایران، از مجتمع فنی تهران

۲۲۳۶۹۱۶۴ - ۲۲۱۱۴۹۲۷

www.mftlearning.com



مجمع فنی مهندسی تهران

www.mft.info

دپارتمان محتوا و آموزش الکترونیکی



سخن مدیر مسئول | بازی‌های کامپیوتری و فرصت‌هایی که از دست می‌رود
گزارش سردبیر | سونامی اقتصادی و یک نظرسنجی از خوانندگان

16 |
16 |

اخبار داخلی
اخبار ICT به روایت وب
دیگه چه خبر؟
پیشخوان وب
فر اخیر
معرفی کتاب
جدیدترین گجت‌های دنیای فناوری

17 |
18 |
20 |
22 |
24 |
25 |
26 |

ایتترنت را قورت بده!
تازه‌های وب
معرفی بهترین نرم‌افزارهای رایگان
سندوقچه اسرار Google Maps | آشنایی با قابلیت‌های کاربردی سرویس نقشه گوگل
در سال ۲۰۱۳ بهترین زبان برنامه‌نویسی برای یادگیری کدام است؟
آشنایی با نرم‌افزار Aptana
سایتی برای تمام صفحه‌نمایش‌ها | آشنایی با مفهوم طراحی واکنشی
Photoshop در خدمت وب | ۵ قابلیت مهم برای طراحان وب در Photoshop CS6
ورود به دنیای بدون Table | چرا برای قالب‌بندی صفحات، تگ div بهتر از Table است؟
معرفی افزونه‌ها

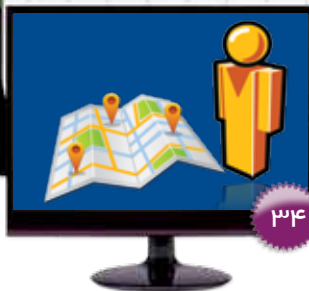
28 |
30 |
32 |
34 |
38 |
39 |
40 |
42 |
44 |
46 |

ویندوز ۸، آن سوی هیاهو | مروری بر ویژگی‌های جدید و کاربردی ویندوز 8
ترفندهای عکاسی | عکاسی در سفر
اپکده | معرفی اپلیکیشن‌های جذاب و کاربردی
iHelp | راهنمای استفاده از iPhone، iPad و iPod
اکسپریا وی، گوشی دوزیست | بررسی گوشی Sony Xperia V
آرکونامه زندگی لینکلن بینوای از بند رها شده! | نگاهی مختصر به برندگان اسکار 2013
پرسش و پاسخ | پاسخ به پرسش‌های فنی خوانندگان

48 |
52 |
54 |
56 |
58 |
62 |
66 |

پرونده ویژه | بازی‌های کامپیوتری
میزگرد | بررسی صنعت ساخت بازی‌های کامپیوتری در ایران
جهان در تسخیر رویای کودکی | نگاهی اقتصادی به صنعت بازی‌های کامپیوتری
آنچه گذشت... | مروری بر ۱۰ بازی برتر سال ۹۱
آنچه می‌آید... | نگاهی به ۱۰ بازی برتر پیش‌رو در سال ۹۲
ساخت ایران | آشنایی با سه بازی برتر ایرانی
حسگرهای حرکتی و بازی‌های ویدئویی
سبک‌شناسی بازی‌های کامپیوتری
خلاقیت، ایده، حرکت | نگاهی به نقش ایده‌پردازی در بازی‌های کامپیوتری
اصول ساخت یک بازی کامپیوتری به زبان آدمیزاد
هنری به نام بسته‌بندی | نگاهی به اهمیت بسته‌بندی در صنعت بازی‌های کامپیوتری
بهترین گجت‌های بازی برای کامپیوترهای شخصی
نظرسنجی
واژه‌نامه
چی میگن اینتا؟!
چی می‌شد اگه!؟

68 |
69 |
73 |
76 |
80 |
84 |
86 |
88 |
91 |
94 |
96 |
100 |
104 |
106 |
107 |
108 |



۳۴



۴۸



۶۲



۶۸



گزارش سردبیر

مرتضی متواضع

editor@webmagonline.ir

Signup

Login

دکتر سعید سعادت

manager@webmagonline.ir

Signup

Login

سخن مدیر مسئول



بازی‌های کامپیوتری...

و فرصت‌هایی که از دست می‌روند!

اگر بپذیریم واژه «تعامل» یا «مشارکت جمعی در تولید اطلاعات» پذیرفته‌شده‌ترین واژه‌هایی هستند که مفهوم نوین «وب ۲» را نمایندگی می‌کنند، آن‌گاه بازی‌های کامپیوتری، از مهم‌ترین مظاهر وب ۲ در جهان امروز خواهند بود. از همین رو با در نظر گرفتن تناسب ایام نوروز با مقوله سرگرمی و اوقات فراغت، پرونده ویژه ماهنامه «وب» این شماره را به «بازی‌های کامپیوتری» و دو گروه ذی‌نفع اصلی در این حوزه، یعنی «بازی‌باز»ها و «بازی‌ساز»ها اختصاص داده‌ایم، با این هدف که با تأکید روی کارکردهای مثبت این شاخه جذاب و پرمخاطب فناوری اطلاعات، فرصت‌های مستتر در آن را معرفی نماییم.

شاید تا همین دو دهه قبل، تماشای نقش‌آفرینی قهرمان‌های کارتون‌های «سوپرمن» و «تارزان» و هم‌ذات‌پنداری با این قهرمانان، برای شاد کردن و به هیجان آوردن کودکان، نوجوانان، جوانان و چه بسا بزرگسالان کافی بود؛ اما امروزه تنها چیزی که انتظار ما از دو مفهوم هیجان و شادی را برآورده می‌کند، نه تماشای قهرمان‌های خیالی انیمیشن‌ها، که ایفای نقش در کنار آن‌ها در فضای یک بازی کامپیوتری جذاب و واقعی است.

امروزه بازی‌های کامپیوتری در مجاورت مرزهای دانش و فناوری اطلاعات و ارتباطات، به سرعت در حال پیشرفت هستند و غول‌های تولید انیمیشن و بازی‌های کامپیوتری، به موازات غول‌های ساخت تجهیزات بازی، به عرضه محصولات جذاب‌تر و مهیج‌تر مشغولند.

علاوه بر ابعاد تکنولوژیک دنیای بازی‌های کامپیوتری، ابعاد روان‌شناختی، جامعه‌شناختی و آموزشی آن نیز مورد توجه صاحب‌نظران و فرهیختگان جامعه است؛ آن‌ها معتقدند که باید ضمن استفاده مفید از فواید بازی‌های کامپیوتری در دو بعد سرگرمی و آموزش، با عارضه‌های بالقوه‌ای نظیر اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری و اختلالات ناشی از آن نیز برخورد مناسب شود.

در بعد یادگیری از طریق بازی، متخصصین تعلیم و تربیت بر این باورند که عمیق‌ترین و پایاترین نوع یادگیری وقتی حاصل می‌شود که مفاهیم مورد نظر به صورت غیرمستقیم و تلویحی و در قالب تجربه‌های زندگی واقعی انتقال داده شوند. بنابراین بازی‌های کامپیوتری می‌توانند ابزاری بی‌نهایت جذاب و مؤثر برای ایجاد فضای تجربه و انتقال آموزه‌های مناسب به فرزندان ما از طریق تجربه باشند. برای مثال می‌توانیم «مهارت‌های زندگی» از قبیل «کار تیمی»، «مشارکت»، «هدف‌گذاری»، «برنامه‌ریزی»، «بردباری»، «تصمیم‌گیری»، «حل مسأله»، «اعتماد به نفس» و امثال این‌ها را از طریق بازی‌های جذاب به کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان آموزش دهیم؛ کاری که به گواهی عارضه‌های آشکار و پنهان اجتماعی در کشورمان، نهادهای آموزشی رسمی کشور، چندان در انجام آن موفق نبوده‌اند.

در بعد اقتصاد و کارآفرینی بازی‌های کامپیوتری، بافت جمعیتی جوان کشورمان و علاقه وافر این جمعیت جوان به بازی‌های کامپیوتری، تضمین‌کننده موفقیت هر کسب و کار کارآفرینانه‌ای خواهد بود که با برنامه‌ریزی راهبردی صحیح و علمی بنا نهاده شده باشد. از همین رو نقش «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» برای سامان دادن به فضای کسب و کارهای مبتنی بر بازی‌های کامپیوتری و هدایت سرمایه‌های هر دو بخش خصوصی و دولتی به سمت این کسب و کار، بسیار پراهمیت می‌نماید.

پرداختن عمیق‌تر اساتید دانشگاه‌های هنر و کامپیوتر کشور به مقوله بازی‌های کامپیوتری، تعریف پروژه‌های پایان‌نامه کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری در این حوزه و ارائه دوره‌های آموزشی کوتاه‌مدت توسط مراکز آموزش خصوصی و سرمایه‌گذاری شرکت‌های نرم‌افزاری روی ساخت بازی‌های بومی، همه و همه در راستای توسعه بازی‌های کامپیوتری ایرانی مفید خواهند بود. نگارنده در پایان از خوانندگان موسمی و مداوم ماهنامه «وب» دعوت می‌کند، علاوه بر مطالعه سایر بخش‌های این شماره، پرونده ویژه «بازی‌های کامپیوتری» را با هدف شناخت مبانی و واژه‌شناسی، آشنایی با برترین بازی‌های کامپیوتری دنیای امروز و شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فعالان صنعت ساخت بازی‌های کامپیوتری مطالعه کنند.

سونامی اقتصادی
و یک نظر سنجی از خوانندگان

هر چند «وب» این شماره حاوی تحولات مهمی به‌ویژه در بخش گرافیک و صفحه‌آرایی است که به طور طبیعی باید در ستون گزارش سردبیر به آن‌ها می‌پرداختیم، اما بحران اقتصادی ناشی از رشد قیمت کاغذ، نگارنده را بر آن داشت تا موضوع گزارش سردبیر را به یک نظر سنجی تغییر داده و شناسایی فعالیت‌های مثبتی که در این شماره رخ داده‌اند را به شما واگذار کنم. آن‌چه در یک سال گذشته بر بنگاه‌های کسب و کار گذشت، بی‌شبهت به یک سونامی ویرانگر اقتصادی نبود. در این فضای پرتلاطم، معادلات معمول اقتصادی از تحلیل ماقع عاجز و بازار گمانه‌زنی‌های علمی و غیرعلمی برای دستیابی به راهکاری برای عبور از بحران، بسیار داغ است. داستان از این قرار است: تورم لجام‌گسیخته و رشد عمودی نمودار قیمت‌ها از یک سو و فقدان سنجهای مناسب برای پیش‌بینی متغیرهای اقتصادی در آینده (حتی آینده نزدیک) از سوی دیگر، امکان هر نوع برنامه‌ریزی را سلب و کسب و کارها را با بن‌بستی بی‌سابقه مواجه کرده است؛ بن‌بستی که جستجوی نردبانی برای عبور از دیوارهای بلند آن، نه از طریق پیش‌بینی که تنها از طریق پیش‌گویی میسر خواهد بود. از طرفی، نوروژی عجیب با حال و هوایی آغشته به نگرانی در راه است؛ نوروژی که گفته می‌شود شاید نقطه عطف یکی از عمیق‌ترین بحران‌های اقتصادی تاریخ معاصر کشورمان باشد و سال ۹۲ را به سالی سخت‌تر برای اقتصاد کشورمان بدل کند. پرسش اساسی در این میانه پرهیاهو این است که راه امن عبور از این بحران، برای مطبوعات کشورمان به طور عام و مطبوعات تخصصی به طور خاص چه خواهد بود؟ به نظر می‌رسد در شرایط فعلی که تأمین کاغذ، بزرگترین دغدغه مطبوعات کشور است، راهکارهای مبتنی بر فناوری اطلاعات با تأکید بر پتانسیل‌های فضای مجازی نباید مغفول بمانند. از همین رو چنین اندیشیدیم که گرایش خوانندگان به مطالعه نسخه الکترونیکی نشریه به جای نسخه سنتی را اندازه‌گیری کنیم. در این راستا، از شما به عنوان خواننده ماهنامه «وب» تقاضای می‌کنیم، از طریق ارسال پیامک به شماره ۱۰۰۰۲۲۳۶۰۰۸ به این پرسش پاسخ دهید:

پرسش: اگر به جای نسخه کاغذی ۴۰۰۰ تومانی، نسخه الکترونیکی تحت وب با قیمت ۱۰۰۰ تومان یا نسخه الکترونیکی تحت CD با قیمت ۱۵۰۰ تومان برای شما (به ترتیب) ایمیل یا پست شود، آیا حاضرید به جای نسخه کاغذی، این نسخه‌ها را مطالعه کنید؟

خواهشمند است برای اعلام نظر خود، یکی از سه عبارت «کاغذی»، «ایمیلی» و «CD» را به شماره پیامک نشریه پیامک‌نمایید.



اخبار داخلی



گردهمایی اعضای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تهران

در روز هفتم اسفندماه، اولین ضیافت و گردهمایی بزرگ سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تهران با حضور جمع کثیری از اعضای این تشکل مردمی، رؤسای هیات مدیره و جمعی از مدیران تشکل‌های صنفی برگزار شد. به گزارش عصر ارتباط، جمعیت انبوهی از قدیمی‌ها و چهره‌های تازه سازمان در مجتمع تالارهای دشت بهشت دور هم جمع شدند تا ضیافتی را جشن بگیرند که با هدف انسجام و تقویت رابطه اعضا برگزار شده بود؛ ضیافتی که اگرچه این بار هم طبق انتظار، بدون حضور کمیسیون سخت‌افزار برگزار شد، اما توانست برای اولین بار، نمایندگانی از رؤسای قدیمی اتحادیه فناوران تهران، اتاق بازرگانی و سندیکای تولیدکنندگان تجهیزات فناوری اطلاعات را به حلقه اتحاد سازمان متصل کند. آزاده داننده، رئیس سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تهران با اشاره به این که هم‌اکنون بخش عمده‌ای از گردش حوزه فناوری اطلاعات کشور در دستان اعضای سازمان است، تأکید کرد انتظارات از سازمان نظام صنفی رایانه‌ای زیاد است و سازمان برای برآورده کردن آن‌ها نیازمند همیاری اعضاست. او همچنین عبور از مشکلات صنف را مهم‌ترین هدف این دیدارها عنوان کرد.

در روز دوازدهم اسفند نیز جلسه هیأت عمومی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور در سالن اجتماعات این سازمان برگزار شد. بنا به گزارش روزنامه فناوران اطلاعات، در این نشست بودجه یک میلیاردی سازمان نصر تصویب شد؛ بودجه‌ای که نسبت به سال قبل، سه برابر افزایش یافته است. البته هیأت عمومی صنف، اختیار ارائه متمم برای این بودجه را به شورای مرکزی واگذار کرد تا دست شورا برای افزایش احتمالی آن باز باشد.



کسب عنوان برترین مؤسسه آموزشی کشور در سومین جشنواره فناوری (ایتا) توسط مجتمع فنی تهران

سومین دوره جشنواره فناوری ایران با نام ایتا (Iranian Technology Awards) در دوازدهم اسفندماه با حضور مسئولین کشوری و مدیران ارشد سازمان‌های دولتی و خصوصی مرتبط برگزار شد. این جشنواره دوسالانه در تلاش است با نگاه همه‌جانبه به خلاقیت‌ها و ابداعات در حوزه تولید، ارائه خدمات و توزیع کالاهای مرتبط با فناوری اطلاعات، ارتباطات، برترین‌های این حوزه را در دو سال گذشته انتخاب کند. در جشنواره امسال، مجتمع فنی تهران برای دومین دوره پیاپی و بر اساس آرای مردمی، به عنوان برترین مؤسسه آموزشی کشور انتخاب شده و مورد تقدیر قرار گرفت. ماهنامه وب نیز به عنوان بخشی از بدنه مجتمع فنی تهران، کسب این موفقیت را به آقای دکتر سعید سعادت، مدیر عامل مؤسسه و کارکنان این مجموعه تبریک می‌گوید.



برگزاری همایش ملی پویانمایی، رسانه‌های دیجیتال و فرصت‌های شغلی در هزاره سوم در آکادمی بین‌المللی فناوری اطلاعات، اپتک

آکادمی اپتک شیراز در روز نهم اسفند، همایشی را با هدف معرفی فرصت‌های شغلی موجود در صنعت انیمیشن و رسانه‌های دیجیتال برگزار کرد. در ابتدای همایش که با حضور دانشجویان این مؤسسه آموزشی و سایر علاقه‌مندان برگزار شد، آقای مهندس حاضر (مدیر آکادمی) به اهمیت عملیاتی شدن آموزش‌ها اشاره کرده و از تلاش این مؤسسه برای ارائه آموزش‌های کارآمد به دانشجویان خود صحبت کردند. در ادامه نیز آقای پروفیسور غیبی (رئیس هیات علمی و شورای سیاست‌گذاری مؤسسه)، در مورد اقتصاد در علم فناوری اطلاعات سخنرانی کردند. همچنین آقای دکتر فرشاد خوجوش، استاد دانشگاه شیراز، سخنانی را در خصوص اهمیت پردازش و رایانش ابری در عصر جدید ایراد کردند. در بخش دیگری از این همایش، آقای مهندس شهاب حبیبی (عضو تحریریه وب) به بررسی وضعیت صنعت انیمیشن در جهان پرداختند و فرصت‌های شغلی نهفته در دل این صنعت را تشریح کردند. همچنین آقای حسن مهدی اصل (مدیر پروژه بازی سیاووش)، توضیحاتی را در خصوص مراحل ساخت این بازی بیان کردند. در پایان همایش نیز یک کارگاه آموزشی در مورد طراحی چهره توسط آقای وحید جعفری (همکار کاریکاتوربست ما در نشریه وب) اجرا شد.



تاریخ انتشار: ۷ بهمن ۱۳۹۱

محدودیت حجم

پهنای باند اینترنت برداشته می‌شود



موضوع خبر: به گزارش ICTPRESS، به زودی محدودیت در ارائه حجم پهنای باند اینترنت برای کلیه متقاضیان برداشته می‌شود. مدیرعامل مخابرات ایران با بیان این که تلاش می‌شود با حداقل قیمت ممکن،

امکان برخورداری از پهنای باند بدون محدودیت برای متقاضیان فراهم شود گفت: ما محدودیتی برای هیچ شرکت ارائه‌دهنده خدمات اینترنتی ایجاد نکرده‌ایم تا برای شرکت خاصی انحصار ایجاد نشود؛ هر شرکتی هر نوع خدماتی را درخواست کند، با انعقاد قرارداد و براساس ضوابط، ارائه خواهیم داد. مظفر پورنجربر همچنین گفت: هیچ افزایش تعرفه‌ای بدون طی مراحل قانونی امکان‌پذیر نبوده و نیست و هیچ‌گاه قیمت‌ها را به صورت چراغ خاموش و بدون اطلاع‌رسانی افزایش نداده‌ایم. این در حالی است که یک هفته پس از اعلام این خبر، مدیر کل برنامه‌ریزی، بودجه و کنترل برنامه‌های شرکت ارتباطات زیرساخت از توسعه پهنای باند بین‌الملل به بیش از ۷۲ گیگابیت بر ثانیه خبر داد و گفت: این روند توسعه، نسبت به ابتدای سال ۹۱ حدود ۹ گیگابیت بر ثانیه افزایش را نشان می‌دهد. مصطفی شاهجویی با بیان این مطلب افزود: ظرفیت تجهیزات E1 تا پایان دی ماه ۹۱ به ۴۵۰۰۰۰ E1 رسیده که ۱۵۸۰۰۰ E1 رشد را در ۱۰ ماه ابتدای سال ۹۱ به همراه داشته است.

آثار این خبر در زندگی شما

آنچه مسلم است اگر میزان پهنای باند و ظرفیت شبکه دیتای کشور افزایش یابد، یعنی با افزایش زیرساخت ارتباطی روبه‌رو هستیم که نهایتاً مزایای آن شامل حال همه کاربران اینترنت کشور خواهد شد. این در حالی است که هر چقدر میزان پهنای باند و ظرفیت شبکه زیرساخت ارتباطی بیشتر شود، به طور طبیعی و منطبق با مدیریت مناسب منابع، می‌توان انتظار داشت که کاربری در شبکه‌های ارتباطی و انتقال اطلاعات با سرعت و کیفیت مناسب‌تری انجام شود. از سوی دیگر این مسأله زمینه مناسبی را برای بهره‌مندی شهروندان از خطوط ارتباطی اختصاصی با ظرفیت مناسب و براساس تعرفه‌های مناسب فراهم می‌سازد.

تحلیل در این باره

با توجه به نیاز کشورهای جهان از جمله کشور مادر مسیر توسعه فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی در عرصه بین‌المللی، افزایش توسعه کمی و کیفی شبکه‌های زیرساختی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار خواهد بود. این موضوع به صورت مستقیم با افزایش ضریب نفوذ فناوری‌های نوین و توسعه خدمات دولت الکترونیک، تجارت الکترونیک، شهروند الکترونیک، آموزش الکترونیک، سلامت الکترونیک و امثال آن فراهم می‌شود و به صورت غیرمستقیم نیز هم‌راستا با افزایش سهم تولید ناخالص ملی، افزایش آمادگی الکترونیکی

کشور را نیز موجب می‌شود؛ اما نکته مهم در این رابطه، نگاه دلسوزانه مسئولان به

مدیریت مناسب منابع و ایجاد پایداری در سیستم‌های ارتباطاتی و اطلاعاتی است که زمینه‌ساز ارائه خدمات، با کیفیت و قیمت مناسب خواهد بود.

اخبار ICT
به روایت

تاریخ انتشار: ۱۳ اسفند ۱۳۹۱

ثبت سفارش گروه

کالایی ۹ با ارز مبادله‌ای آغاز شد



موضوع خبر: به گزارش خبر آنلاین، رئیس کمیسیون موبایل مجمع عالی واردات گفت: با گذشت ۴۰ روز از اعلام اختصاص ارز مبادله‌ای به گروه کالایی ۹ از جمله تلفن همراه و لپ‌تاپ، سرانجام روز ۱۳

اسفند با اعلام مرکز مبادلات ارزی، ثبت سفارش این اولویت‌ها با ارز مبادله‌ای آغاز شد. چهارم بهمن ماه ۹۱ سخنگوی مرکز مبادلات ارزی از موافقت بانک مرکزی با اختصاص ارز مبادله‌ای به اولویت‌های گروه ۹ خبر داد و اعلام کرد: گروه کالایی ۹ از ۵ بهمن مشمول دریافت ارز به نرخ مبادله‌ای خواهد شد. حالا در روز ۱۳ اسفند و پس از گذشت ۴۰ روز، از اتحادیه فروشندگان تلفن همراه و مجمع عالی واردات خبر می‌رسد که سرانجام ارز مبادله‌ای به اولویت ۹ اختصاص یافته است. جاسم خادمی در گفت‌وگو با خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس اظهار داشت: به تازگی مرکز مبادلات ارزی اعلام کرده راه اختصاص ارز مبادله‌ای به گروه‌های کالایی اولویت ۹ باز شده و ثبت سفارش اولویت ۹ با ارز مبادله‌ای آغاز شده است.

آثار این خبر در زندگی شما

با افزایش لجام‌گسیخته قیمت ارز، طبیعی بود که قیمت کالاهای وارداتی نیز دچار افزایش شود و در این میان بهای محصولات مرتبط با IT با افزایش بی‌سابقه‌ای روبه‌رو شد.

گران شدن کالاهایی مانند تلفن همراه، کامپیوترهای شخصی و لپ‌تاپ، دسترسی به فناوری‌های روز دنیا را برای بسیاری از علاقه‌مندان به این ابزارهای نوین فناوری با مشکل مواجه کرد و شانس آن‌ها را برای برخورداری از جدیدترین دستاوردهای جهان IT از بین برد. حال و با اختصاص ارز مبادله‌ای (که به مراتب ارزان‌تر از ارز آزاد است) برای ورود این کالاها، امید می‌رود قیمت این محصولات هم کاهش پیدا کند تا علاقه‌مندان به آن‌ها با سهولت بیشتری به محصولات دلخواه خود دسترسی داشته باشند.

تحلیل در این باره

هرچند اثرات زیان‌بار افزایش قیمت ارز بر زندگی شهروندان کشورمان را بیش از هر چیز در جهش قیمت کالاهای اساسی و دارو مشاهده می‌کنیم ولی برای بیشتر دوستداران دنیای فناوری، گران شدن گوشی موبایل، لپ‌تاپ و سایر قطعات کامپیوتری، معنایی ندارد جز دور ماندن دست آن‌ها از محصولات جدید بازار. انتظار می‌رود واردات این کالاها با ارز مبادله‌ای باعث شکسته شدن قیمت‌ها شده و محصولات کامپیوتری را از کالاهایی لوکس، به اقلامی دست‌یافتنی و قابل خرید برای قشر متوسط تبدیل کند؛ از سوی دیگر افزایش قیمت ارز، یکی از دلایل گرانی این محصولات است و به خوبی می‌توان نشانه‌هایی مبنی بر وجود پدیده آشنای دلالی را در وضع فعلی قیمت‌ها مشاهده کرد. به اعتقاد «وب»، بدون برخورد با دست‌های پشت پرده و سودجویان این بازارها نمی‌توان به اثربخش بودن اختصاص ارز مبادله‌ای به گروه کالایی ۹ امید چندانی داشت.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات: مرکز
نرم افزارهای متن باز کشور راه اندازی می شود

موضوع خبر: به گزارش فارس، معاون وزارت ارتباطات از افتتاح و راه اندازی مرکز نرم افزارهای متن باز با هدف حمایت و تأیید این نوع نرم افزارها در کشور خبر داد.

علی حکیم جوادی گفت: در این زمینه، آیین نامه ای برای حمایت از نرم افزارهای متن باز و سامان دهی آن در وزارت ICT تهیه شده که با مصوبه هیأت دولت اجرایی می شود.

وی ادامه داد: پیش بینی می شود این مرکز، مخاطبان بسیاری از شرکت های دانش بنیان، گروه های دانشگاهی، گروه های آماتوری فعال در زمینه نرم افزارهای متن باز و شرکت هایی که اقدام به بومی سازی نرم افزارهای متن باز می کنند، داشته باشد.

آثار این خبر در زندگی شما

طراحی نرم افزارهای بومی بر اساس شرایط روز برای استفاده کاربران داخلی، علاوه بر قطع وابستگی های اطلاعاتی به کشورهای خارجی و کاهش بسیاری از مشکلات نرم افزارهای وارداتی از جمله ایمنی و مشکلات ساختاری، راه حل مناسبی برای توسعه بازار داخلی و تسلط بر ماهیت نرم افزارها در این حوزه به شمار می رود.

دست به کار شدن متولیان و ایجاد مرکزی برای این مهم، همان طور که از گفته های معاون وزیر نیز مشخص است، برای بسیاری از افراد جامعه از جمله شرکت های دانش بنیان، دانشجویان و گروه های دانشگاهی، برنامه نویسان آماتور و فعالان تولید نرم افزارهای متن باز و کلیه مؤسسات و شرکت هایی که در حوزه بومی سازی نرم افزار فعالیت می کنند، مؤثر واقع شده و ضمن توسعه کسب و کار آن ها، زمینه لازم برای توسعه نرم افزارهای متن باز در حوزه های مختلف سیستمی و کاربردی را در کشور فراهم می سازد.

تحلیل در این باره

اگر مسئولان با پایلوت دانستن تجربه های گذشته و آنچه هزینه های هنگفتی را متوجه اجرای طرح های مشابه در کشور ساخته است، به ادامه مناسب این راه اهتمام کنند، می توان آینده مشخص و روشنی را برای توسعه نرم افزارهای متن باز در کشور شاهد بود.

از سوی دیگر تلاش مسئولان در تجهیز کشور به دفاع سایبری و حفظ امنیت فضای مجازی، مستلزم تبیین استراتژی های مناسب نرم افزاری در تولید محتوای بومی و تشویق نخبگان از طریق سرمایه گذاری مناسب و کمک به توسعه دانش نرم افزاری داخلی است.

همان گونه که گفته اند: بهتـرین

راه پیش بینی آینده، ساختن

آن است؛ بنابراین

امیدواریم با راه اندازی

این مرکز و اجرای

آیین نامه حمایتی

مصوب، شاهد

شکوفایی در این

حوزه باشیم.

اعلام آخرین
وضعیت شبکه ارتباطات روستایی

موضوع خبر: به گزارش روابط عمومی و امور بین الملل شرکت مخابرات ایران، ارتباط دهی به بیش از ۹۶/۷ درصد روستاهای کشور انجام شده است.

در حال حاضر از مجموع ۳۵۵۶۳ روستای دارای سکنه در سراسر کشور، ۳۴۴۱۸ روستا دارای ارتباط هستند که ۳۳۳۱۷ مورد دارای تلفن خانگی و مابقی دارای مرکز تلفن روستایی هستند.

همچنین ارتباط رسانی به ۱۸۴۳۴ مزرعه دارای سکنه در سراسر کشور، آمار روستاها و مزارع دارای ارتباطات ثابت را به ۵۳ هزار روستا رسانده است.

در حال حاضر ۱۰ هزار دفتر ICT روستایی در سراسر کشور، خدمات ارتباطی مختلفی را به جمعیت روستایی کشور ارائه می کند. این دفاتر علاوه بر عرضه خدمات مختلف ارتباطی نظیر خدمات پست، پست بانک و مخابرات، ارتباط روستاها را با شبکه اینترنت فراهم می کنند، زیرساخت ارتباطی لازم را برای ارائه خدمات سایر سازمان ها ایجاد کرده و به عنوان پیشخوان خدمت در روستاها، منشاء اثر هستند.

آثار این خبر در زندگی شما

با گذشت زمان و تلاش مستمر متخصصان، مردم و مسئولان، به طور طبیعی شاهد توسعه در حوزه های مختلف به خصوص ارتباطات و به دنبال آن کسب افتخارات ملی هستیم.

توسعه ارتباطات تا نقاط دور دست و صعب العبور مانند بسیاری از روستاها و مزارع در اقصی نقاط کشور، قطعاً موجب رضایت مندی ساکنان این مناطق را در برقراری ارتباط و بهره مندی از مزایای دنیای امروز فراهم می سازد.

از سوی دیگر با توجه به تعهد ایران که باید مانند دیگر کشورهای جهان بر اساس برنامه های جامعه جهانی اطلاعات، تا سال ۲۰۱۵ نسبت به توسعه ارتباطات تا سرحد نقاط دور دست اقدام کند، محتوای این خبر و آنچه رخ داده می تواند گام مؤثری در این مسیر باشد.

تحلیل در این باره

رشد و تعالی عرصه های فناوری نوین برای توسعه کشورمان در ابعاد مختلف بسیار حائز اهمیت است و تلاش مخابرات ایران در این مسیر با فرهنگ سازی و ارائه آموزش های همگانی تکمیل شده و تجلی خواهد یافت.

ICT روستایی زمانی توسعه می یابد که اهالی روستاها نیز بر امر توسعه واقف شده و خود نیز دست به کار شوند؛ لیکن لازم است تا برنامه های فرهنگی و آموزشی از جمله آموزش های از راه دور برای ساکنان مناطق روستایی به خوبی پیگیری شود تا در اقصی نقاط کشورمان، شاهد توسعه علمی و عملی در حوزه ICT باشیم.

www.esam.ir

[نسل جدید تجارت]

ایسام
lesam.ir

هم بخريد

کالای نو و دست دوم

هم بفروشيد

تمامی کالاهای خریداری شده در ایسام، دارای ۲۴ ساعت مهلت تست بعد از دریافت کالا می باشند. تا زمانی که خریدار صحت کالا را تایید نکند مبلغ واریزی وی، نزد ایسام محفوظ بوده و به حساب فروشنده واریز نمی گردد.



خرید و فروش در ایسام مطمئن است!



دارای نماد اعتماد الکترونیکی از وزارت صنعت، معدن و تجارت
دارای مجوز شورای عالی انفورماتیک
عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای استان تهران



۰۲۸۱۰۲

شرکت بدرالکترونیک

Republisher

بیت دیفندر ۲۰۱۳



چرا بیت دیفندر:

برنده جوایز متعدد ارائه امنیت پیشرفته برای حریم خانگی
تکنولوژی مورد اعتماد بیش از ۴۰۰ میلیون کاربر در سراسر جهان
پشتیبانی مناسب منطقه ای

"In the paid suite category, we decided on Bitdefender Total Security 2012 for its top-rated security, its low impact on your computer's performance, and its excellent range of features."

CNET Downloads 03/12/2012
Bitdefender Total Security 2012



Windows 8 compatible



شرکت بدرالکترونیک

شرکت بدرالکترونیک: تهران، خیابان شریعتی، خیابان ظفر (وحدید دستگردی)، شماره ۵۸
تلفن: ۴۴۴۲۸۲۷۲ فکس: ۴۴۹۰۴۹۸۹ کدپستی: ۱۹۱۱۷۸۳۶۸۱ www.bitdefender.ir



فخران

ورود چاپگرهای جوهر افشان اپسون به بازار ایران

چندی پیش شرکت آواژنگ طی همایشی در شهرهای تهران، اصفهان و شیراز، چاپگرهای CISS جدید اپسون را معرفی کرده و ورود این محصولات به بازارهای کشور را نوید داد. در این نسل از چاپگرها، شیوه تأمین جوهر دچار تحول شده و کار با آن برای مصرف کننده بهینه تر، آسان تر و کم هزینه تر شده است. به این ترتیب که مخازن جوهر، مثل چاپگرهای جوهرافشان قدیمی عضو جدای پیکره چاپگر نبوده و با آن مجتمع شده است. یکپارچه شدن مخازن جوهر، مزایای متعددی را به همراه دارد که از جمله آن ها می توان به سادگی فرایند شارژ کردن جوهر، کاهش مشکلات سخت افزاری چاپگر در هنگام کار، اطمینان از کیفیت بالای جوهرها، تمیزی بیشتر محیط کار و حذف مراحل تهیه و نصب سیستم های CISS قدیمی اشاره کرد که تمامی این موارد، به صرفه جویی در مصرف وقت و کاهش چشمگیر هزینه کاربر می انجامد؛ در واقع استفاده از این چاپگرها، هزینه های کلی چاپ را در طولانی مدت به شدت کاهش می دهد.

سه مدل چاپگر L100، L200 و L800 با گارانتی آواژنگ بر پایه این فناوری جدید در بازارهای ایران موجود است. هر کدام از این سه محصول، ویژگی های منحصر به فرد خود را داشته و برای کاربردهای متفاوتی تولید شده اند. مدل L100 یک چاپگر کوچک چهار رنگ مخصوص چاپ اسناد و مدارک با سرعت بالا و مدل L200 چاپگر چهار رنگ سه کاره با قابلیت چاپ، کپی و اسکن است. همچنین مدل L800 که پیشرفته ترین محصول از این سری به شمار می رود، از شش

رنگ جوهر بهره برده و مخصوص چاپ عکس با کیفیت و شفافیت بسیار بالای رنگ طراحی شده است. همراه این محصولات، بطری های جوهر ۷۰ میلی لیتری نیز عرضه شده است.



ارائه تبلت های گیگابایت در نمایشگاه CES 2013



نمایشگاه CES امسال مکان مناسبی بود که بسیاری از تولیدکنندگان تبلت های مبتنی بر سیستم عامل ویندوز ۸، محصولات خود را در معرض دید کاربران قرار دهند. در همین رابطه شرکت گیگابایت که به تازگی به طور جدی وارد بازار

تبلت شده است، در CES 2013 از دو تبلت به نام های S1185 و S1082 با صفحه نمایش ۱۱/۶ اینچی و پردازنده های فوق قدرتمند آیوی بیج رونمایی کرد. هر دوی این محصولات از کیفیت 1080P پشتیبانی می کنند و به درگاه های HDMI و VGA مجهز هستند.

در حالی که S1185 برای عموم کاربران طراحی شده، مدل S1082 پردازنده کم مصرف تر، برای استفاده های تجاری و کسب و کار در نظر گرفته شده است. S1082 همچنین برای اتصال به شبکه سیمی، مجهز به درگاه LAN است. این مدل در دو نسخه با هارد دیسک ۵۰۰ گیگابایتی برای ذخیره سطح وسیع تر از اطلاعات یا با حافظه SSD برای دسترسی و پاسخ گویی سریع تر اطلاعات، در بازار عرضه خواهد شد. برخی از لوازم جانبی این دو محصول مانند صفحه کلید مجزا، قابلیت اتصال مغناطیسی به خود تبلت را دارند. گیگابایت علاوه بر این دو تبلت، دو اولترا بوک به نام های U2142 و U2442 را در نمایشگاه CES 2013 به نمایش گذاشت. مدل U2142 با قابلیت چرخش صفحه نمایش و قرارگیری آن روی صفحه کلید، امکان تبدیل شدن به تبلت را خواهد داشت. با وجود صفحه نمایش ۱۱/۶ اینچی و حافظه SSD با ظرفیت ۲۵۶ گیگابایت، وزن این محصول تنها ۱/۳۹ کیلوگرم است. همچنین مدل U2442 در دو نسخه با کارت گرافیک های GT 730 و GT 650 عرضه خواهد شد.

تغییر نمایندگی رسمی فروش

و خدمات پس از فروش سونی و رونمایی از گوشی Xperia Z

ساناز کوشا، مدیر بازاریابی سونی موبایل در ایران اعلام کرد سونی در نظر گرفته برای سال جدید میلادی، تعویضی در نماینده رسمی فروش و خدمات پس از فروش خود در ایران داشته باشد و به این ترتیب شرکت «آرمان همراه آراین» به عنوان تنها نماینده انحصاری فروش محصولات سونی در بازار ایران انتخاب شده است. کوشا، درباره نمایندگان سابق سونی موبایل در ایران می گوید: پیش از این و در سال های گذشته، زمانی که سونی هنوز از اریکسون جدا نشده بود نمایندگانی همچون

سیتادل، نیکاتل و پارس کامتل را در بازار داشت که هر کدام در مقاطع مختلف و بنا به برخی مشکلات، از عرضه محصولات سونی کنار گذاشته شدند. آیدین آرام، مدیرعامل آرمان همراه آراین در این مورد می گوید: هدف اصلی ما ارائه خدمات بین المللی است تا

بتوانیم به رغم تحریم های موجود، گارانتی مناسب و در حد استانداردهای جهانی را به کاربران ایرانی ارائه دهیم. وی ادامه داد: شرکت «آرمان همراه آراین» قصد دارد با بین المللی کردن نمایندگی های سونی، خدمات پس از فروش را با گارانتی اصلی ارائه دهد و به حجم بالایی از گوشی های همراه سونی، خدمات رسانی کند.

خبر دیگر از سونی این که شرکت ارتباطات همراه سونی در روز ۱۸ فوریه (۳۰ بهمن) تلفن هوشمند مبتنی بر اندروید خود، Xperia Z را در خاورمیانه و آفریقا عرضه کرد. این تلفن چندبعدی با حضور مدیران ارشد سونی موبایل در مجموعه آتلانتیس پالم دویی رونمایی شد.

از ویژگی های Xperia Z می توان به این موارد اشاره کرد: صفحه نمایش ۵ اینچی Full HD با رزولوشن 1080P و ویژگی نمایش واقعی، پردازنده چهار هسته ای Snapdragon S4 Pro، موتور پردازش تصویر براوای موبایل ۲ و دوربین ۱۳ مگاپیکسلی با ویژگی تصویربرداری سریع.





مؤسسه فرهنگی هنری
دیباگران تهران
نمایندگی ساری

یک قدم جلو تر



مجمع فنی ساری
نمایندگی ساری

برنامه نویسی - طراحی صفحات وب - ریاضی - آمار

معدن و نقشه برداری - نفت و گاز و پتروشیمی

دوره های مهارت های هفت گانه

عمداری گرافیک و سه بعدی

عمران - صنایع - مکانیک

مهندسی شبکه - CISCO

مدیریت و کسب و کار

زبان های خارجه

سینما دیجیتال

برق و اتوماسیون صنعتی

مالی و حسابداری

برگزار کننده دوره های آموزشی

تنها نماینده مجتمع فنی تهران در ساری
دارای مجوز آموزش و آزمون کارکنان دولت از
دفتر آموزش و پژوهش استانداری مازندران.
تنها نماینده رسمی موسسه فرهنگی
هنری دیباگران تهران در ساری.
دارنده گواهینامه رضایتمندی مشتری
ISO 10004:2010

پیشرو در ارائه خدمات آموزشی با ۱۱ سایت
مجهز و فضای آموزشی در مساحتی بیش از
۲۰۰۰ متر مربع.

آدرس: ساری - بلوار خزر - جنب شیرینی سرای پارس - خیابان ساری کنار (شیمی صنعتی)

تلفکس: (خط) ۰۱۵۱-۳۲۵۵۹۹۹

www.sarimft.com



فناوران ارتباط سیمرغ

فارس

WWW.FARSTEC.IR

شبکه محلی LAN (زیرساخت ، بهینه سازی ، ...)

تجهیزات شبکه (Mikrotik , HP , Cisco , ...)

شبکه گسترده WAN (PTMP , MPLS , ...)

VoIP , Cisco Unified Communications Manager , Elastix , ...)

هوشمند سازی اماکن و کارخانجات - بهینه سازی مصرف انرژی (گاز ، برق ، ...)

دوربین مدار بسته (Analog , IP Camera)

امنیت منابع خود را به ما بسپارید

شرکت فناوران ارتباط سیمرغ ، عضو انجمن نظام صنایع رایانه ای بازار به خدمت شبان در زمینه های تخصصی شبکه و هوشمند سازی کارخانه ای درخشان از خود به جای گذاشته است.

دفتر مرکزی : ساری - بلوار طالقانی - جنب بیمارستان حکمت - مجتمع حکیم واحد ۲۹ - تلفن ۰۱۵۱ ۳۲۰۷۸۳۲
شعبه ساری ۰۱۵۱ ۳۲۴۴۹۶۸ - شعبه بابل ۰۱۱ ۲۲۶۴۳۲۳ - نمایندگی بهشهر ۰۱۵۲ ۵۲۲۸۱۶۷ - نمایندگی قائم شهر ۰۲۳۲ ۳۲۳۰۲۲۶

جدیدترین گجت‌های دنیای فناوری

از رونویسی تا اسکن

شاید برای شما هم پیش آمده باشد که در حین مطالعه یک سند کاغذی، نیاز داشته باشید که بخشی از آن را کپی کنید ولی به دلیل در دسترس نبودن دستگاه کپی یا اسکنر، مجبور به رونویسی از آن شده‌اید. شرکت Hammacher Schlemmer اسکنری را برای چنین

موقعیت‌هایی و در ابعاد یک خودکار طراحی کرده است تا بتوانید به راحتی هر چه را می‌خواهید اسکن کنید.

این اسکنر لیزری دارای یک لنز اتو فوکوس دقیق و سنسور ۵ مگاپیکسلی است که صفحات اسکن شده را با ابعاد ۲۰۴۸ × ۱۵۳۶ در حافظه

یک گیگابایتی تعبیه شده درون خود ذخیره می‌کند.



تلفن همراه شفاف

طرح‌های اولیه نخستین تلفن همراه شفاف جهان رونمایی شد. شاید شرکت‌های اپل و سامسونگ نام‌های مطرحی در صنعت تلفن‌های همراه باشند اما ظاهراً شرکت تابوانی Polytron Technologies هدف بالاتری دارد. آن‌ها به‌تازگی از نمونه اولیه تلفن هوشمند جدید خود رونمایی کردند. این تلفن کاملاً شفاف است و تنها قطعاتی که مشخص

است، برد دستگاه، چیپ‌ها، کارت حافظه و دوربین است و بقیه قطعات همگی از شیشه ساخته شده‌اند. یک صفحه نمایش لمسی نیز در مرکز دستگاه قرار دارد که آن نیز کاملاً شفاف است. به گفته Polytron این نوع تلفن‌های هوشمند احتمالاً در پایان سال ۲۰۱۳ روانه بازار خواهند شد.

آباتنا بعد از روباه آتشین

آن‌طور که در خبرها به گوش می‌رسد، شرکت موزیلا به طوری جدی مشغول کار روی سیستم عامل Firefox خود برای تلفن‌های هوشمند است.

در عین حال، اخباری نیز مبنی بر عرضه سیستم عامل لینوکس آباتنا روی تلفن‌های همراه به گوش می‌رسد. بنا بر گزارش‌ها، تا سال ۲۰۱۴ شاهد گوشی‌های هوشمندی هستیم که سیستم عامل آن‌ها آباتنا است.

از طرفی مسئولین گوگل در صدد هستند که با تلفیقی از اندروید و آباتنا، ابزاری را فراهم کنند که به وسیله آن کاربر می‌تواند با اتصال تلفن همراه خود به یک مانیتور، صفحه کلید و ماوس، کامپیوتری با سیستم عامل لینوکس داشته باشد.

گجت‌های جدید در نمایشگاه CES

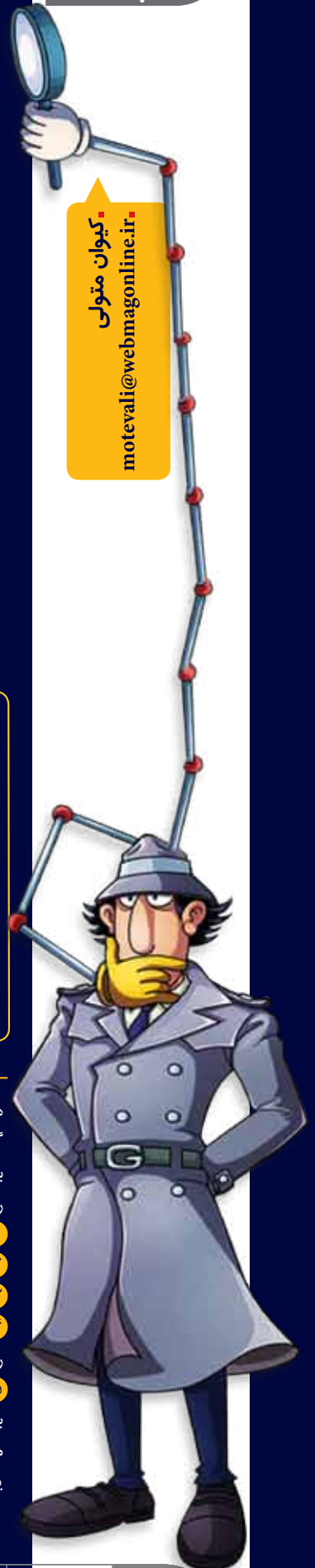
هرچند مدتی از برگزاری نمایشگاه CES 2013 می‌گذرد ولی با توجه به اهمیت این نمایشگاه، بد نیست نگاهی بیاندازیم به برترین گجت‌های ارائه شده در نمایشگاه امسال. در این نمایشگاه، تلویزیون‌های غول‌پیکر و گران‌قیمت، نظر مراجعان را به خود جلب کرده بود اما بازار اپلیکیشن‌ها و گجت‌هایی که با تلفن‌های هوشمند کار می‌کنند هم خیلی داغ بود. چند محصول پر سرو صدای امسال را با هم مرور می‌کنیم:

- ۱- قاب محافظ گوشی‌های iPhone که می‌تواند صدای بلندگوهای آن‌ها را تا دو برابر تقویت کند.
- ۲- تمام تجهیزاتاتی که یک تنظیم‌کننده موسیقی به آن نیاز دارد، در یک کیف.
- ۳- گجتی که لحظه به لحظه وضعیت گیاهان خانگی‌تان را به iDevice شما ارسال می‌کند.
- ۴- کلیدهای برقی که از طریق تلفن‌های همراه کنترل می‌شوند و به شما اجازه می‌دهند چراغ‌ها را از طریق گوشی، خاموش و روشن کنید.



۵- ساعت مچی Pebble که نظر خیلی‌ها را به خود جلب کرده بود. این ساعت از سیستم عامل‌های اندروید و iOS استفاده می‌کند، ضدآب است، ظاهر شیک‌تری دارد و از طرفی تمام کارهای یک تلفن همراه را هم انجام می‌دهد.

کیوان متولی
motevali@webmagonline.ir



موسسه بین المللی نانونت

اولین مرکز آموزش عالی مجری برگزاری دوره‌ها و
آزمون‌های بین المللی فناوری اطلاعات در کشور



We have

SHAPED UP the future

یازدهمین سالگرد تأسیس موسسه بین المللی نانونت

NanoNet
International IT Institute
www.Nanonet.ir

8847 1444
8847 1333
8841 2225

تخفیفات ویژه یازدهمین سالگرد تأسیس موسسه بین المللی نانونت

CISCO Courses

ردیف	نام دوره	مدت دوره	شهریه صبح (تومان)	شهریه بعدازظهر (تومان)
۱	CISCO CCNA	۲۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰
۲	CISCO (Voice, Security, Wireless)	۹۰	۲۹۵/۰۰۰	۳۹۵/۰۰۰
۳	CCNP	۱۰۰	۲۹۵/۰۰۰	۳۹۵/۰۰۰

Microsoft Courses

ردیف	نام دوره	مدت دوره	شهریه صبح (تومان)	شهریه بعدازظهر (تومان)
۱	MCITP 2008 (Enterprise Administrator)	۲۰۰	۲۹۵/۰۰۰	۳۲۵/۰۰۰
۲	MCSA 2012	۱۲۰	۲۹۵/۰۰۰	۳۹۵/۰۰۰
۳	MCSE 2012	۸۰	۲۳۵/۰۰۰	۳۳۵/۰۰۰
۴	MCITP LAB	۴۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰
۵	SQL Server 2012 (Design & Administration)	۸۰	۲۳۵/۰۰۰	۳۳۵/۰۰۰
۶	Share point server 2010	۴۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰
۷	Fore Front TMG +UTM	۴۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰
۸	System Center operation manager	۴۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰

EC Council Course

ردیف	نام دوره	مدت دوره	شهریه صبح (تومان)	شهریه بعدازظهر (تومان)
۱	CEH+LAB	۴۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰

Wireless CWNP Course

ردیف	نام دوره	مدت دوره	شهریه صبح (تومان)	شهریه بعدازظهر (تومان)
۱	CWNA+LAB	۴۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰

Linux Courses

ردیف	نام دوره	مدت دوره	شهریه صبح (تومان)	شهریه بعدازظهر (تومان)
۱	Redhat RHCSA	۴۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰
۲	Redhat RHCE	۴۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰
۳	Linux LPIC 1	۵۰	۱۹۵/۰۰۰	۲۷۵/۰۰۰
۴	Linux LPIC 2	۵۰	۱۹۵/۰۰۰	۲۷۵/۰۰۰

HP Courses

ردیف	نام دوره	مدت دوره	شهریه صبح (تومان)	شهریه بعدازظهر (تومان)
۱	HP ATA Server and storage	۳۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰
۲	HP ATA Network	۳۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰
۳	HP ATA Cloud	۳۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰

VmWare Courses

ردیف	نام دوره	مدت دوره	شهریه صبح (تومان)	شهریه بعدازظهر (تومان)
۱	VmWare vSphere v5.0	۳۰	۱۶۵/۰۰۰	۲۳۵/۰۰۰

وب در وب

W
E
B

۲۸

اینترنت را قورت بده!



۳۰

تازه‌های وب



۴۰

آشنایی با مفهوم طراحی واکنشی



۴۴

ورود به دنیای بدون Table





اینترنت را قورت بده!

Myspace، بازگشت دوباره

new.myspace.com

شبکه اجتماعی Myspace که بعد از ظهور فیس‌بوک و توئیتر در حاشیه قرار گرفته بود، مجدداً راه‌اندازی شده و با توجه به این‌که بخشی از امتیاز آن به یکی از خوانندگان مشهور غربی فروخته شده است، تمرکز اصلی خود را روی تبادل اطلاعات صنعت موسیقی و برقراری ارتباط طرفداران با خواننده‌های مورد علاقه‌شان قرار داده است.

در این سایت می‌توانید به ایستگاه رادیویی Myspace گوش داده و آهنگ‌های مورد علاقه‌تان را به یک مجموعه شخصی اضافه کنید تا علاوه بر گوش کردن به آن‌ها، این مجموعه را بین دوستان خود به اشتراک بگذارید. طراحی سایت، ساده و مینیمال است و از تصاویر بزرگ در ساختار گرافیکی آن استفاده شده است.

بیشتر گزینه‌ها از جمله گزینه‌های پخش موسیقی به پایین صفحه منتقل شده‌اند. باید ببینیم آیا تغییر رویکرد می‌تواند این شبکه اجتماعی را به روزهای خوب خود برگرداند یا خیر.



Information is Beautiful ارائه تصویری اطلاعات

www.informationisbeautiful.net

این سایت زیبا، داده‌ها و ایده‌های مربوط به زندگی اجتماعی بشر امروزی را در قالب نمودارها و تصاویر، به بازدیدکنندگان ارائه می‌کند؛ به این ترتیب بیننده می‌تواند درک بهتری از این اطلاعات داشته باشد.

به عنوان مثال اطلاعاتی در مورد «مفهوم هوشیاری»، «میزان دی‌اکسید کربن تولید شده در دنیا» یا «میزان درآمد هالیوود در سال گذشته» به ساده‌ترین و در عین حال، زیباترین شکل ممکن به نمایش درمی‌آیند.

طراحی سایت به‌تازگی بهبود یافته و برای کار با تبلت‌ها بهینه شده است. در عین حال، یک سیستم کامنت جدید به کار گرفته شده که به شما امکان

می‌دهد پست‌ها را به اشتراک گذاشته و نظرات خود را در مورد آن‌ها اعلام نمایید. یکی از جالب‌ترین نمودارهای این سایت، دایره بزرگی است که مفهوم رنگ‌های مختلف را در فرهنگ‌های متفاوت بیان می‌کند.



Piccsy، ابزار جستجوی عکس

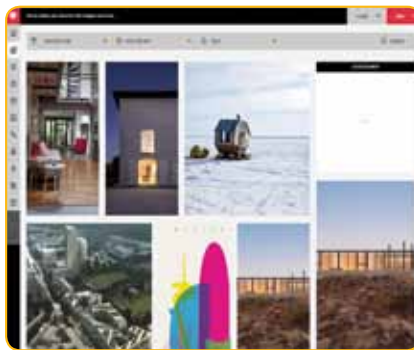
piccsy.com

این سایت، یک موتور جستجوی تصویری شبیه به Google Image است با این تفاوت که تنها عکس‌های جذاب و زیبا را در نتایج جستجو ارائه می‌کند.

Piccsy هم مانند بسیاری از موتورهای جستجو، انتخاب‌های بازدیدکننده را زیر نظر می‌گیرد و با شناخت سلیقه او، در آینده، عکس‌هایی را در نتایج جستجو برمی‌گرداند که با ذائقه کاربر، سازگاری بیشتری داشته باشد.

در بخشی از سایت می‌توانید تصاویر محبوبی را که بیشتر روی آن‌ها کلیک شده است مشاهده کنید.

ضمن آن‌که می‌توانید روی نام گروه‌های موضوعی مختلف کلیک کرده و تنها تصاویر مربوط به همان گروه را به نمایش درآورید. گروه‌های موجود، مواردی مانند هنر، غذا، مُد، سیاه و سفید، هنرهای خیابانی، طراحی داخلی و... را شامل می‌شوند.



ماشین‌باز، بهشت ماشین‌بازها

mashinbaz.com

سایت «ماشین‌باز» همان‌طور که از اسم آن مشخص است، مخصوص علاقه‌مندان خودرو راه‌اندازی شده و در آن اطلاعات متنوعی در رابطه با خودروهای مختلف داخلی و خارجی گردآوری شده است.

در این سایت علاوه بر قیمت خودروهای داخلی، جدیدترین اخبار صنعت خودروسازی جهان نیز در اختیار علاقه‌مندان قرار می‌گیرد.

از دیگر بخش‌های «ماشین‌باز» که قطعاً مورد توجه بازدیدکنندگان قرار خواهد گرفت، گالری تصاویر و ویدئوهای جذاب و زیبا از خودروهای لوکس و پر زرق و برق است که می‌تواند عاشقان این محصولات پرفرمدار را ساعت‌ها سرگرم کند.

در بخش دیگری از این سایت می‌توانید اطلاعات مفیدی را در مورد مقررات راهنمایی و رانندگی ایران، قوانین مربوط به واردات خودرو و همچنین ساختار و انواع پلاک‌های مورد استفاده برای شماره‌گذاری خودروهای داخلی مطالعه کنید.



ایمیل، راهی برای ثبت‌نام بی‌دردسر

www.emeil.ir

یکی از مشکلات متداول کاربران حرفه‌ای اینترنت، لزوم ثبت‌نام برای استفاده از خدمات سایت‌های مختلف است زیرا برای این کار باید حساب ایمیل خود را وارد کنند که معمولاً نتیجه‌ای جز دریافت ایمیل‌های ناخواسته و تبلیغاتی در پی ندارد.

در سایت «ایمیل» می‌توانید با ساخت ایمیل‌های موقت ۲۰ دقیقه‌ای و استفاده از آن‌ها برای ثبت‌نام در سایت‌ها، از شر ایمیل‌های تبلیغاتی ناخواسته خلاص شوید.

ایمیل‌های ساخته شده در این سایت قابل تمدید هستند و با دامنه emeil.ir ساخته خواهند شد.

همچنین از طریق RSS می‌توانید نامه‌های دریافتی در این حساب ایمیل را بررسی کنید. افزونه‌هایی نیز برای مرورگرهای Chrome و Opera تهیه شده تا بدون نیاز به وارد شدن به سایت، ایمیل‌های دریافتی خود را مشاهده نمایید.



مرجع مقالات تخصصی ایران

isi-articles.com

دسترسی به منابع معتبر علمی و تحقیقاتی، همواره یکی از دغدغه‌های اصلی پژوهشگران، اساتید و دانشجویان بوده و با وجود آن‌که بسیاری از دانشگاه‌های کشور به پایگاه‌های اطلاعاتی معتبری مثل Science Direct پیدا کرده‌اند، اما همچنان محدودیت‌های زیادی برای پژوهشگران ایرانی وجود دارد؛ از جمله این‌که ممکن است دسترسی به برخی از مقالات، روی دانشگاه مورد نظر بسته باشد، این دسترسی منوط به حضور در دانشگاه بوده یا خرید مقاله‌ها، مستلزم پرداخت هزینه‌های زیادی باشد.

ضمن آن‌که بیشتر دانشجویان، به کارت‌های اعتباری بین‌المللی دسترسی ندارند و به این ترتیب، دسترسی به مقالات علمی روز جهان بیش از پیش دشوار شده است. سایت «مرجع مقالات تخصصی ایران» با هدف گردآوری و ارائه مقالات برتر و برگزیده پایگاه‌های معتبر بین‌المللی، در تلاش است خلاء موجود در این زمینه را برای دانشجویان و اساتید ایرانی برطرف کند. در این سایت می‌توانید نسخه PDF مقالات مورد نظر خود را خریداری کرده و در صورت نیاز، نسخه ترجمه شده آن‌ها را نیز سفارش دهید تا توسط مترجمین سایت، ترجمه و برای شما ارسال شود. فرایند خرید شما توسط کارت‌های بانکی عضو شتاب صورت می‌گیرد و توسط سیستم هوشمند رهگیری سفارشات پشتیبانی می‌شود.



تم‌های جدیدی را برای ویندوز داندلود کنید

bit.ly/themes312

ذات بشر، تنوع طلب است و هر چقدر هم که از وضع موجود خود راضی باشد، یک گوشه‌ای از وجودش دائماً در آرزوی ماجراجویی و کشف موقعیت‌های تازه است. این تنوع‌طلبی که شاعر، ریشه آن را در «پیروی کورگورانه دل از دیده!» می‌داند، همیشه هم بد نیست و می‌تواند باعث طراوت و انبساط خاطر انسان شود. حداقل در مورد تم‌های ویندوز که این‌طور است و بدون نیاز به خنجر فولادی می‌توانید با خیال راحت، تم‌های

جدید را برای این سیستم عامل داندلود کنید تا هر بار که به دسک‌تاپ ویندوز خود سوئیچ می‌کنید، با تصویر جدیدی مواجه شوید. این تم‌های جدید در نشانی بالا و برای ویندوز ۷ و ۸ ارائه شده‌اند. در میان آن‌ها می‌توانید تصاویر شگفت‌انگیزی را از اهرام ثلاثه و آثار تاریخی به جا مانده از مصر باستان مشاهده کنید. علاوه بر مجموعه تصاویر مصر باستان، تصاویر فوق‌العاده‌ای نیز از حیات وحش آفریقا و مناظر طبیعی تایلند در این تم‌ها وجود دارد (البته بهتر است در زمان مشاهده تصاویر تایلند، آن خنجر فولادی را دم دست خود نگه دارید. اتفاق است دیگر، شاید به کار بیاید).



از ویژگی جستجوی تصویری جدید گوگل استفاده کنید

بعضی از خواننده‌ها زنگ زده‌اند دفتر مجله و گفته‌اند که چقدر از گوگل پول می‌گیرید که در هر شماره، یکی از بخش‌های صفحه تازه‌ها («مروری بر نوآوری‌های آنلاین» سابقاً!) را به اخبار گوگل اختصاص می‌دهید؟ راستش اگر گوگل حاضر شود برای تبلیغ خدماتش به ما پول بدهد (آن هم به دلار)، یک بخش از یک صفحه که هیچ، کل مجله را صرف تعریف و تمجید از قد و بالای رعناش می‌کنیم؛ ولی حیف که این تحریریه‌های ناجوانمردانه دست و پای ما را بسته است! حقیقتش این است که این گوگل بلاگرفته، کارش را خوب بلد است و برای این که رقبای دیگر به گرد پایش هم نرسند، مدام در حال به‌روز کردن امکانات و خدمات خودش است. این است که ما می‌بینیم هر ماه، یک سرویس جدید به سرویس‌های قبلی آن اضافه می‌شود یا تغییر مهمی در یکی از سرویس‌های گوگل ایجاد شده که نمی‌شود به راحتی از کنار آن گذشت. مثلاً همین تحول جدید در جستجوی تصویری را در نظر بگیرید. این تغییر به این ترتیب است که وقتی روی یکی از عکس‌های موجود در نتایج جستجو کلیک می‌کنید، آن تصویر در پنلی در وسط صفحه نمایش داده می‌شود.

داده‌های مربوط به آن تصویر شامل ابعاد و سایت مرجع آن هم در کنار تصویر مربوطه به نمایش در می‌آید. نکته جالب اینجاست که با استفاده از کلیدهای جهت‌دار راست و چپ صفحه کلید می‌توانید تصاویر موجود در فهرست نتایج را در پنل وسط صفحه مرور کنید و بدون نیاز به کلیک کردن روی تک‌تک تصاویر، همه آن‌ها را با اندازه نسبتاً بزرگی مشاهده کنید. به این ترتیب، سرعت جستجو و انتخاب تصاویر مورد نظر شما افزایش یافته و ساختار زیباتری هم پیدا کرده است. اگر به هر دلیل از این ساختار جدید گوگل خوششان نمی‌آید می‌توانید به پایین صفحه مرور کرده و روی لینک Switch to basic version کلیک نمایید. حالا اگر شما جای ما بودید، این نوآوری گوگلی‌ها (با گوگولی‌ها اشتباه نشود) را منعکس نمی‌کردید؟



یادداشت‌های لئوناردو داوینچی را مشاهده کنید bit.ly/notebook312

همیشه برای من سؤال بوده که اگر در سده‌های گذشته، دانشمندانی مثل داوینچی یا همتایان ایرانی او مثل ابن سینا



و خیام (البته کشور های همسایه ما را ببخشند که این دانشمندان را ایرانی خطاب کردیم)، وجود داشتند که در علوم مختلف به ظاهر غیر مرتبط، به یک متخصص تبدیل شدند، چرادر عصر کنونی چنین نوآوری نداریم.

در نهایت هم این‌طور نتیجه‌گیری کرده‌ام که با توجه به تخصصی شدن علوم در عصر حاضر، سیمای چنین دانشمندانی را می‌توانیم در نوآوری مانند استیو جابز یا بیل گیتس ببینیم. فارغ از درست یا غلط بودن این فرضیه، مطلبی که به این صفحه مربوط می‌شود این‌که به تازگی، نسخه آنلاین دفترچه حاوی یادداشت‌های لئوناردو داوینچی، برای مشاهده عموم منتشر شده است. طبیعی است که درک طرح‌ها و نوشته‌های موجود در این یادداشت‌ها کار آسانی نخواهد بود ولی مشاهده آن‌ها خالی از لطف نیست و شما را با نبوغ و خلاقیت این

عجوبه قرن شانزدهم میلادی آشنا می‌کند. طریحی که در این تصویر مشاهده می‌کنید، مربوط به یک ماشین جنگی شبیه به توپ است که از آن برای درهم‌شکستن دژهای دشمن تحت محاصره استفاده می‌شود (این همه از این داوینچی تعریف کردیم، نگو نبوغش همیشه هم در خدمت اهداف بشر دوستانه نبوده!).

با استفاده از **Chrome** و **Firefox**، تماس‌های ویدئویی برقرار کنید انگار این شرکت‌های اینترنتی اجنبی دست به دست هم داده‌اند تا شرکت مخابرات و اپراتورهای تلفن همراه ما را بیچاره کنند. اسکایپ و **ooVoo** بس نبودند، حالا گوگل و موزیلا هم دست به کار شده‌اند تا سرویس ارتباط تصویری اینترنتی راه بیندازند. این دو شرکت به طور مشترک روی استفاده از فناوری **WebRTC** در مرورگرهای خود کار می‌کنند؛ فناوری که به شما اجازه می‌دهد بدون نیاز به نصب افزونه یا دانلود نرم‌افزار خاصی و تنها با استفاده از مرورگر خود، تماس‌های ویدئویی برقرار کنید. جا دارد از مسئولان به دلیل پایین نگه داشتن سرعت اینترنت کشور تشکر کنیم که باعث می‌شود این توطئه اجنبی‌ها هم نقش بر آب شود و آن‌ها نتوانند این سوسول‌بازی‌ها را در میان جوانان ما رواج بدهند. با این وجود اگر شما به امتحان کردن این سرویس جدید اصرار دارید، برای استفاده از خدمات چت ویدئویی **Chrome Beta 25** می‌توانید به نشانی bit.ly/chromebeta312 بروید و نسخه **Nightly** مرورگر **Firefox** را هم می‌توانید از نشانی nightly.mozilla.org دانلود کنید. توجه داشته باشید که هر دو مرورگر، نسخه بتا و آزمایشی هستند و هنوز مشکلات آن‌ها برطرف نشده است؛ بنابراین ممکن است کیفیت کار، مانند آن‌چه در نرم‌افزارهای مخصوص چت ویدئویی دیده‌اید نباشد.

در نشانی bit.ly/videochat312 هم می‌توانید ویدئویی را از ارتباط تصویری **Chrome** با **Firefox** با استفاده از فناوری **WebRTC** مشاهده کنید. البته گول کیفیت بالای ارتباط تصویری نمایش داده شده در این ویدئو را نخورید، این‌ها همه مال توی فیلم‌هاست!



تصاویر گیگاپیکسلی تهران را ببینید virtualtour.tehran.ir

با وجود آلودگی وحشتناک هوای تهران، کم‌کم در حال فراموش کردن زیبایی‌های این شهر هستیم و با شنیدن نام تهران، چیزی جز دود و ترافیک و ازدحام جمعیت به یادمان نمی‌آید. ولی لاقلاً از نمای بالا و در روزهای پس از بارش‌های سنگین، تهران هنوز هم شهر قشنگی است و تماشای آن لذت‌بخش است. در این سایت که متعلق به شهرداری تهران است می‌توانید تصاویر متعددی را از مراکز تفریحی، تاریخی، مذهبی و ورزشی تهران مشاهده کنید. لینک جداگانه‌ای نیز برای نمایش عکس‌های سه‌بعدی از این قبیل اماکن وجود دارد که البته برای مشاهده این تصاویر به شکل سه‌بعدی باید عینک مخصوص داشته باشید (از همان عینک‌های آبی و قرمز). با کلیک روی لینک «تصاویر گیگاپیکسلی از تهران» تصاویر متعددی از فراز ساختمان‌های بلند تهران (از جمله برج میلاد) نمایش داده می‌شود که در آن‌ها می‌توانید مناظر زیبا و ساختمان‌های این کلان‌شهر را مشاهده کنید. توضیحات مربوط به ساختمان‌ها و مراکز مهم نیز روی تصویر نمایش داده شده است.

البته انگلیسی‌های دغل‌باز هم بی‌کار ننشسته‌اند و به بهانه نبود قانون کپی‌رایت در کشور ما، از روی دست شهرداری تهران کپی کرده‌اند. در نشانی bit.ly/shared312 می‌توانید یک تصویر پانوراما را از فراز یکی از ساختمان‌های مرتفع شهر لندن مشاهده کنید که در این تصویر هم مراکز مهم شهر، مشخص شده است؛ البته انگلیسی‌ها خلاقیت بیشتری به خرج داده‌اند و صدای شهر را هم به تصاویر اضافه کرده‌اند و جالب اینجاست که صدای محله‌های مختلفی که در حال مشاهده آن‌ها هستید، با یکدیگر فرق دارد.



با آرامش خاطر سفر کنید
پارس دیتا در ایام نوروز
۲۴ ساعته پشتیبان
سایت شماست



تمایز سرویس ها شامل:

- پشتیبانی ۲۴ ساعته
- معرفی به موتورهای جستجو
- تهیه Backup هفتگی و ماهیانه
- یک هفته تضمین عودت وجه

سرویس ها از طریق سایت به صورت آنلاین قابل تهیه می باشند

parsdata.com



سال نو مبارک

تخفیف ویژه نوروز ۳۰٪
از ۱۵ اسفند ۱۳۹۱
تا ۱۵ فروردین ۱۳۹۲

Web Hosting

Server's Location: **Iran**

Platforms: Windows, Linux.

Security: Hardware Firewall Layer, Protected by up-to-date Software Firewall, Permission Settings, Password Protection, Symantec Security Software.

General Features: Control Panel (Helm for Windows, DirectAdmin for Linux), Search Engine Submission, Burstable Data Transfer, Virus Scanning

Technical Features: DNS Management, Sub-Domains, Dedicated IP Address, Virtual Directory, URL Forwarding, Front Page Extensions, 24x7 FTP Access, Anonymous FTP, Custom Error Pages, Dedicated Application Pool.

Programming Languages: ASP 3.0, ASP.NET (1.1 / 2.0 / 3.5 / 4.0 / 4.5), PHP (5.x).

ColdFusion, Compiled CGI and SSL, SHTML / DHTML, Microsoft MVC, Silverlight Hosting, Razor View Engine.

Emails: Separated Email Space, Web Mail, POP3 / SMTP / IMAP4 / LDAP3, Live up-to-date Spam Filtering.

Unlimited Forwarding / Aliases / Auto Responders / Vacation Message, Send / Receive HTML formatted Messages.

Spell Checking, Address Book, Personal Calendar, Processing Rules, Mail List.

Databases: MS-SQL 2000, MS-SQL 2005, MS-SQL 2008, MySQL, MS Access.

Database Tools: Web-Based Management and Web-Based Backup/Restore for SQL-2000/2005/2008, phpMyAdmin, ODBC.

Components: Crystal Reports.

General Components: MS XML / MSWC, CDONTS / CDOYSYS, ADO / ADO.NET, SOAP Toolkit.

ASP Components: AspUpload, AspJpeg, AspEmail, AspEncrypt, AspGnd, AspUser, w3 JMail.

aspSmartUpload, aspSmartImage, aspSmartMail, ABCUpload, Dundas Upload, AspQMail, ImageSize, AspPing, AspCrypt, AspHTTP.

Multimedia: Flash (FLV), Flash Media Server, Shockwave, Media Streaming Audio/Video.

WebSite Statistics: Web Statistics(Live), Counter, Raw Logs Access, Quota Reporting.

Backup: ●Weekly(Backup Server) ●Monthly(Mirrored HDD)

Guarantee: First Week Money Back Guarantee.

Technical Support: 24 Hours Phone, Fax, Ticket / Email / SMS / Chat.

Disc	Email (POP3)	Data Transfer (Monthly)	Windows (Rials)		Linux (Rials)	
			Monthly	Yearly	Monthly	Yearly
100 MB	10	1 GB	180.000	1.450.000	140.000	1.150.000
500 MB	50	5 GB	268.000	2.150.000	230.000	1.850.000
1 GB	100	10 GB	330.000	2.650.000	290.000	2.350.000

Domain Registration: 460.000 Rials

PARSDATA®

تلفن (فروش): ۰۲۱ ۸۳۱۰۲

دورنگار (فروش): ۰۲۱ ۸۸۹۱۳۸۱۵

پست الکترونیک: sales@parsdata.com

نشانی: تهران، ابتدای مطهری، خیابان لارستان، خیابان افشار، شماره ۱۳

کدپستی: ۱۵۹۵۸۳۵۷۱۳

صندوق پستی: ۱۵۸۷۵/۸۹۷۱

Pars Support® نرم افزار پشتیبانی آنلاین Help Desk Software



با استفاده از گفتگوی آنلاین (Live Chat) پارس ساپورت، فرصتی برای ارتباط نزدیکتر با مشتریان و فروش بیشتر خواهید داشت.

۱۵ اسفند ۹۱ الی ۱۵ فروردین ۹۲

پارس ساپورت چیست؟

پارس ساپورت یک نرم افزار پشتیبانی آنلاین با به عبارت دیگر Help Desk Software است. این نرم افزار برای استفاده شرکت ها، سازمان ها، نهادها (یا هر شخص حقیقی یا حقوقی که محصول یا خدمتی ارائه می دهد) جهت ساماندهی و خودکارسازی فعالیت های پشتیبانی مشتریان می باشد. امکانات پارس ساپورت فرصتی برای ارتباط نزدیکتر با مشتریان و دستیابی به فروش و سود بیشتر را برایتان فراهم می آورد.

امکانات پارس ساپورت

- از هر کجا و در هر زمان، مشتریان خود را پشتیبانی نمایید.
- به گفتگوی زنده (Live Chat) با مشتریان خود بپردازید و فروش خود را افزایش دهید.
- زمان و دقت پاسخگویی به مخاطبان و مشتریان خود را بهبود ببخشید.
- درصد بالایی از هزینه های پشتیبانی را کاهش دهید و بر سود خود بیافزایید.

مدیریت وب سایت های شخصی تا پیشرفته بدون تخصص



پارس پورتال

- | | | |
|---|--|--|
| <p>فرم ساز
ساخت انواع فرم های ارتباطی با کاربرد</p> | <p>پرسش و پاسخ
فرارگه پرسش و پاسخ آنلاین به همراه پاسخ انفرادی سایت</p> | <p>متن
ایجاد متون جذاب، تصاویر بر صفحات سایت</p> |
| <p>آب و هوا
اعلام و پیش بینی وضعیت آب و هوا</p> | <p>مقاله
انتشار مقالات دسته بندی شده در سایت</p> | <p>اخبار
ایجاد اخبار و گروه بندی آنها بر اساس محتوا</p> |
| <p>گالری تصاویر
ایجاد گالری تصاویر و انتخاب انواع تصاویر نمایش</p> | <p>فروشگاه
ساخت فروشگاه اینترنتی با امکان دسته بندی محصولات</p> | <p>مجله الکترونیکی
ساخت مجلات الکترونیکی و انتشار آنها در سایت</p> |
| <p>Whois
ایجاد امکان جستجو اطلاعات دامنه های ایران و سایر سایت</p> | <p>کتابخانه الکترونیکی
ساخت کتابخانه الکترونیکی و نمایش آن بر سایت</p> | <p>آگهی ها
ساخت آگهی با کمترین هزینه و بیشترین کارایی</p> |
| <p>اوقات شرعی
نمایش اوقات شرعی شهرهای مختلف جهان</p> | <p>دانلود
بروز رسانی فایل ها برای دانلود در سایت</p> | <p>رای گیری
رای گیری از بازدید کنندگان سایت</p> |
| <p>ذخیره ارز
نمایش انواع نرخ ارز و جدول ارزها</p> | <p>RSS
تعمیر خروجی RSS اخبار مقالات و ...</p> | <p>منوساز
ایجاد انواع منوهای افقی و عمودی در صفحات سایت</p> |
| <p>بریده چرایید
نمایش بریده های چرایید در سایت</p> | <p>چارت سازمانی
نمایش و اوقات سازمانی بر سایت</p> | <p>تصویر روز
نمایش تصویر ماندگار روز تاریخ مشخص بر سایت</p> |
| <p>قوانین و بخشنامه ها
گزارش قوانین و بخشنامه های در سایت</p> | <p>پیوندها
تولید لینک ها جهت ارجاع به صفحات دیگر</p> | <p>وب کلیپ
نمایش متنهای داخل صفحات سایت های دیگر بر قالب سایت خود</p> |
| <p>تقویم و مناسبت ها
نمایش تقویم شمسی و قمری و مناسبت ها</p> | <p>پیام کوتاه
ارسال پیام های تکی و گروهی</p> | <p>سخن روز
نمایش سخنان بزرگان به صورت روزانه</p> |
| <p>خبرنامه
ارسال خبرنامه به صورت ایمیل به اعضا</p> | <p>منافسه و مزایده
ادرای مناقسه ها و مزایده ها بر سایت</p> | <p>وب تایتل کتوری
ساخت وب پشته جدید از محصولات گوگل</p> |
| <p>و ده ها ماژول کاربردی دیگر...</p> | <p>IP Blocking
ایجاد ممنوعیت برای IP های خاص</p> | <p>تایلو اعلانات
فرارگه ارسال پیام بر تایلو اعلانات کاربران</p> |

PARSDATA

parsdata.com/pars-portal

نشانی: تهران، ابتدای مطهری، خیابان لارستان، خیابان افتخار، شماره ۱۳، طبقه ۵
کدپستی ۱۵۹۵۸۳۵۷۱۳
مستدوق پستی ۱۵۸۷۵/۸۹۷۱

تلفن (فروش): ۰۲۱ ۸۴۱۰۲
دورنگار (فروش): ۰۲۱ ۸۸۹۱۳۸۱۵
پست الکترونیک: sales@parsdata.com

Pars Portal®



از ۱۵ اسفند ۱۳۹۱
تا ۱۵ فروردین ۱۳۹۲

تخفیف ویژه نوروز

مزایای نرم افزار:

- مناسب برای ایجاد هر نوع پورتال
- صرفه جویی در هزینه و زمان
- سازگاری کار با پارس پورتال
- کاربر پسند (User Friendly)
- عدم وجود محدودیت در تعداد کاربر
- عدم وجود محدودیت در حجم اطلاعات
- قابلیت سفارشی سازی
- سهولت و سازگاری توسعه طراحی سایت
- امنیت بیشتر وب سایت به دلیل افزایش قابلیت ها
- پشتیبانی از ۱۷ زبان

ویژگی های نرم افزار:

- زبان برنامه نویسی C#
- تکنولوژی .NET 4.0
- بانک اطلاعاتی SQL Server 2008
- دارای تکنیکه های از شور ای عالی انفورماتیک
- پوسته های آماده
- چند زبانه بودن
- معماری چند تیره (Multi Tier)
- پشتیبانی از SSL, SSO, SEO
- تعداد گسترده ماژول ها
- مبتنی بر Ajax

Compatible With



Powered By



سروران
میزبان داده
میزبان سرور
میزبان اینترنت
میزبان وب
میزبان ایمیل
میزبان وبلاگ
میزبان وبسایت



۱۰٪ تخفیف ویژه نوروز

از ۱۵ اسفند ۱۳۹۱
تا ۱۵ فروردین ۱۳۹۲

با آرامش خاطر پارس دیتا در ایام نوروز ۲۴ ساعته
سفر کنید پشتیبان سایت شماست

DEDICATED SERVERS

DEDICATED SERVERS

سرور اختصاصی نوعی هاست اینترنتی است که در آن سرور به صورت کاملاً اختصاصی مورد استفاده قرار می گیرد.

از آنجا که نگهداری سرور در هر مکانی امکان پذیر نیست و شرایط خاصی را می طلبد و فراهم نمودن این شرایط نیازمند صرف هزینه بالایی است، اشخاص عادی اقدام به تهیه سرور اختصاصی از مراکز داده (Data Centers) با پرداخت هزینه های بسیار کمتر می نمایند. مراکز داده شرایط مورد نیاز برای چنین سرورهایی را فراهم و از پرسنل متخصص جهت نگهداری و پشتیبانی سرورهای اختصاصی استفاده می نماید.

Colocation

در سرویس Colocation، فضا و مکانی برای قرار دادن و نگهداری سرور اجاره می شود.

نگهداری:

در Colocation، کاربر می تواند پیگیری سخت افزار و نرم افزارهای نصب شده بر روی آن را شخصاً انتخاب نماید. پارس دیتا، اتصال به اینترنت را حفظ می نماید و تجهیزات محیطی چون برق اضطراری (مثل UPS)، سیستم اطفای حریق و تهویه مناسب را فراهم می آورد.

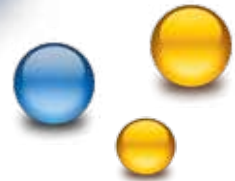
Service	CPU	HDD	RAM	Data Transfer/ Monthly	Price/ Monthly (Rials)	Setup (Rials)
D5.1	Xeon GHz 2.13 MB Cash 9	500 GB SATA	2 GB DDR3 ECC Reg	100 GB	2,300,000	1,500,000
D5.2	Xeon GHz 2.4 MB Cash 12	2 * 500 GB SATA (raid 1)	4 GB DDR3 ECC Reg	200 GB	1,800,000	1,500,000
D5.3	Dual Xeon GHz 2.53 MB Cash 12	2 * 500 GB SATA (raid 1)	8 GB DDR3 ECC Reg	400 GB	1,300,000	1,300,000
D5.4	Xeon GHz 2.8 MB Cash 12	2 * 500 GB SATA (raid 1)	8 GB DDR3 ECC Reg	400 GB	1,200,000	1,300,000
D5.5	Dual Xeon GHz 2.8 MB Cash 12	2 * 500 GB SATA (raid 1)	16 GB DDR3 ECC Reg	400 GB	1,100,000	1,300,000

پارس دیتا

تلفن (فروش): ۰۲۱ ۸۴۱۰۴۱
دورنگار (فروش): ۰۲۱ ۸۸۹۱۳۸۱۵
پست الکترونیک: sales@parsdata.com

نشانی: تهران، ابتدای موهري، خیابان نارستان، خیابان افتخار، شماره ۱۳، طبقه ۵
کدپستی ۱۵۹۵۸۳۵۷۱۳
سندوق پستی ۱۵۸۷۵/۸۹۷

معرفی بهترین نرم افزارهای رایگان



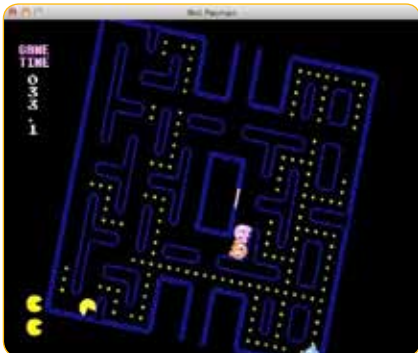
بازی

Not Pac-Man

bit.ly/notpacman311

ملزومات: ویندوز XP, Vista, 7 و 8 - Mac
OS و Linux اندازه فایل: 2.2MB

همه ما با بازی Pac-Man (خط‌خور) آشنا هستیم و اگرچه ظاهر بازی حاضر، کاملاً شبیه به آن بازی کلاسیک است ولی گیم‌پلی آن به کلی متفاوت است. در این بازی هم باید موجود زرد رنگ را درون هزارتوی بازی راهنمایی کنید ولی این بار باید با استفاده از ماوس، صفحه بازی را بچرخانید تا Pac-Man و روح‌هایی که در تعقیب آن هستند، بر اثر جاذبه به این سو و آن سو منحرف شوند. ایده جالبی است که به زیبایی پیاده‌سازی شده است.



در قسمت Utilities این امکان در اختیار شما قرار دارد که صحت یک Image پشتیبان را بررسی کنید، یک دیسک Rescue با قابلیت بوت شدن را ایجاد نموده یا یک Image پشتیبان را بررسی کرده و فایل‌های درون آن را در Windows Explorer مشاهده نمایید.



ابزار جستجوی فایل‌های تکراری

NoClone 2013

noclone.net

ملزومات: ویندوز XP, Vista, 7 و 8

اندازه فایل: 6.5MB

اگر وجود نسخه‌های مختلف از یک فایل، هارد دیسک شما را اشباع کرده است می‌توانید با استفاده از این نرم‌افزار، نسخه‌های تکراری را شناسایی کنید. کفایت محل مورد نظر را انتخاب کرده و روی دکمه Search کلیک کنید. این نرم‌افزار قادر است فایل‌های تصویری، ویدئویی و موسیقی را یافته و پوشه‌های برنامه Microsoft Outlook را نیز برای یافتن ایمیل‌های تکراری جستجو کند. می‌توانید پارامترهای جستجو را با هدف محدود کردن جستجو، تنظیم کنید. پس از آن که NoClone فایل‌های تکراری را یافت می‌توانید مشخص کنید که کدام فایل را نگه می‌دارید و کدام را حذف می‌کنید.

ابزار پشتیبان‌گیری

AOMEI Data Backup

www.aomeitech.com

ملزومات: ویندوز XP, Vista, 7 و 8

اندازه فایل: 13.9MB

شاید نرم‌افزار جدید AOMEI بهترین ابزار برای تهیه نسخه پشتیبان نباشد ولی اگر می‌خواهید یک کپی از اطلاعات سیستم تهیه کنید تا در صورت بروز مشکلات جدی، قادر به بازیابی سیستم باشید، این ابزار یکی از بهترین گزینه‌های موجود خواهد بود.

در سمت چپ رابط کاربری این نرم‌افزار می‌توانید مجموعه‌ای از گزینه‌های کاربردی را مشاهده کنید. از این قسمت می‌توانید به صفحه Home دسترسی داشته باشید، حالت‌های پشتیبان‌گیری و بازیابی را فعال کنید، نسخه پشتیبانی از کل یک پارتیشن یا دیسک ایجاد کرده یا برخی امکانات کاربردی را به اجرا درآورید. این برنامه به شما امکان می‌دهد از درایوهای دیسک در قالب یک فایل Image، نسخه پشتیبان تهیه کنید. همچنین می‌توانید از پارتیشن‌ها پشتیبان بگیرید یا با یک کلیک، از درایوهای سیستم خود کپی تهیه کنید. فرایند اجرای تمام این کارها تقریباً یکسان است. کفایت روی بخشی که می‌خواهید کپی شود کلیک کرده و محل ذخیره محتوای کپی شده را تعیین نمایید. گزینه‌های مختلفی در زمان تهیه پشتیبان در اختیار شما قرار دارد. می‌توانید میزان فشرده‌سازی فایل‌ها را تعیین کنید، آن‌ها را رمزگذاری کرده یا در خلال پشتیبان‌گیری، مجموعه حجیمی از داده‌ها را به بسته‌های کوچک‌تر تبدیل نمایید. قابلیت اخیر بخصوص زمانی که می‌خواهید اطلاعات را روی CD یا DVD ذخیره کنید، بسیار مفید خواهد بود. در صفحه‌های Home و Restore می‌توانید فرایند پشتیبان‌گیری را مدیریت کنید.

ابزار دانلود ویدئو

Free Video Catcher 2

www.kastorsoft.com

ملزومات: ویندوز XP، Vista، 7 و 8
اندازه فایل: 12.7MB

این برنامه قادر است یک نسخه از ویدئوهای آنلاین یا ترانه‌هایی را که به صورت استریم گوش می‌کنید دانلود کند تا در حالت آفلاین هم از آن‌ها لذت ببرید. نیاز نیست هیچ تنظیماتی را انجام دهید؛ این برنامه فعالیت‌های شما را زیر نظر دارد و هر زمان تشخیص دهد که یک فایل صوتی یا ویدئویی آنلاین در حال اجرا است، به صورت خودکار آن را دانلود می‌کند. اگر می‌خواهید تنها صداها ذخیره شوند می‌توانید گزینه Audio را در برنامه فعال کنید. نسخه نهایی این نرم‌افزار، در قیاس با گذشته از سایت‌های ویدئوی بیشتری پشتیبانی می‌کند.



ابزار نصب برنامه

Milouz Market

market.milouz.com

ملزومات: ویندوز XP، Vista، 7 و 8
اندازه فایل: 1.5MB

این برنامه به شما امکان می‌دهد ده‌ها نرم‌افزار رایگان را به سادگی نصب کنید. کافیست در لیست نرم‌افزارهای موجود و در مقابل نام نرم‌افزار مورد نظر خود، روی دکمه Download کلیک کنید. ضمن آن‌که با استفاده از MilouzMarket می‌توانید به روزرسانی‌های موجود برای نرم‌افزارهای روی کامپیوترتان را بیابید. در زمان کار با این نرم‌افزار می‌توانید سرعت دانلود را تنظیم کنید، محصولات را بر اساس نام آن‌ها جستجو کرده یا نرم‌افزارهایی را که علاقه‌ای به حفظ آن‌ها ندارید حذف نمایید.



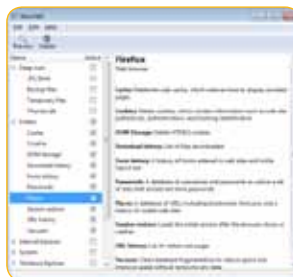
پاک‌کننده سیستم

BleachBit

bleachbit.sourceforge.net

ملزومات: ویندوز XP، Vista، 7 و 8 - Linux
اندازه فایل: 5.9MB

BleachBit یک ابزار ساده ولی قدرتمند برای پاک کردن سیستم از اطلاعات شخصی و داده‌های غیرضروری است. در سمت چپ پنجره این برنامه، فهرستی از برنامه‌های مختلف نمایش داده می‌شود که توسط BleachBit زیر نظر گرفته شده‌اند از جمله: Rea - Flash، MS Office، IE، Chrome، Firefox، Windows Explorer، Player و Adobe Reader. با کلیک روی هر برنامه می‌توانید گزینه‌های مورد نظر در زیرمجموعه آن را انتخاب کرده یا از انتخاب خارج کنید. به عنوان مثال می‌توانید اطلاعات شخصی خود را از Chrome حذف کنید ولی رمزهای عبور ذخیره شده در سیستم یا اطلاعات مربوط به فرم‌ها را بدون تغییر رها کنید. با کلیک روی Preview می‌توانید فهرستی از پیشنهادات این نرم‌افزار برای حذف را مشاهده کنید.



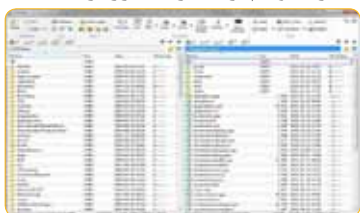
بازی

Doomed Dungeon

bit.ly/doomed311

ملزومات: ویندوز XP، Vista، 7 و 8
اندازه فایل: 1.7MB

Doomed Dungeon یک بازی نقش‌آفرینی سه‌بعدی با گرافیک‌های کارتونی جذاب است که در آن باید با پشت سر گذاشتن مراحل مختلف، به گول پایان بازی برسید که Vavaimm نام دارد. برای گذر از هر مرحله باید ۷۵ درصد دشمنان خود را بکشید. در این بازی، ۱۰ آیتم مختلف وجود دارد که باید جمع‌آوری کنید و ۴ سبک مختلف از جادو هم در اختیار شما قرار دارد.

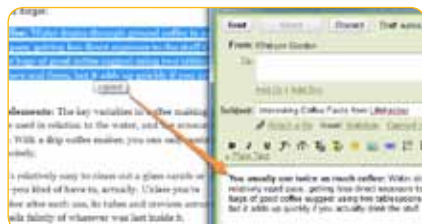


ابزار مدیریت فایل

Saladin

saladin.mimec.org

ملزومات: ویندوز XP، Vista، 7 و 8 - اندازه فایل: 4.9MB
Saladin جایگزینی برای Windows Explorer است که کار کپی و جابه‌جایی فایل‌ها بین پوشه‌های مختلف را ساده کرده است. ابزار نمایش فایل این نرم‌افزار به شما اجازه می‌دهد پیش‌نمایشی از اسناد و تصاویر را مشاهده کنید. این ابزار از فایل‌های فشرده هم پشتیبانی می‌کند، به این معنی که می‌توانید محتویات این پوشه‌ها را هم مانند سایر فایل‌ها مشاهده کنید. از این نرم‌افزار می‌توانید برای ایجاد فایل‌های Zip جدید نیز استفاده کنید.



مجموعه ابزار کاربردی

Helge's Switchblade

switchblade.helgesverre.com

ملزومات: ویندوز XP، Vista، 7 و 8 - Linux
اندازه فایل: 44.2MB

Helge's Switchblade یک مجموعه ابزار کاربردی شامل برنامه‌های سیستمی مفید است که در گروه‌های مختلف دسته‌بندی شده است. ابزارهای امنیتی شامل Microsoft Security Essentials و TrueCrypt بوده و ۱۷ ابزار سیستمی از جمله Revo Uninstaller و Driver Backup نیز در این مجموعه وجود دارد. مجموعه‌ای از ابزارهای عیب‌یابی و رفع اشکال شبکه نیز در این پکیج سودمند ارائه شده است. در صفحه اصلی این برنامه، اطلاعات مفیدی در مورد سیستم از جمله آدرس IP شما نمایش داده می‌شود.

واقعا میخوابی؟

اینترنت
پرسرعت

ADSL2+

مجانا

امتحان کنید



پارس آنلاین
pars  online

فروش تهران

۸۲۲۰۵

www.parsonline.com

شرکت پارس‌آن‌لین ارتباطات شماره پروانه ۸۰۸۳۶۷۰۸۰۰ مرجع صدور سازمان تنظیم مقررات پست‌پیشانی ۸۲۲۰۱

سندوقچه اسرار Google Maps

آشنایی با قابلیت‌های کاربردی سرویس نقشه گوگل

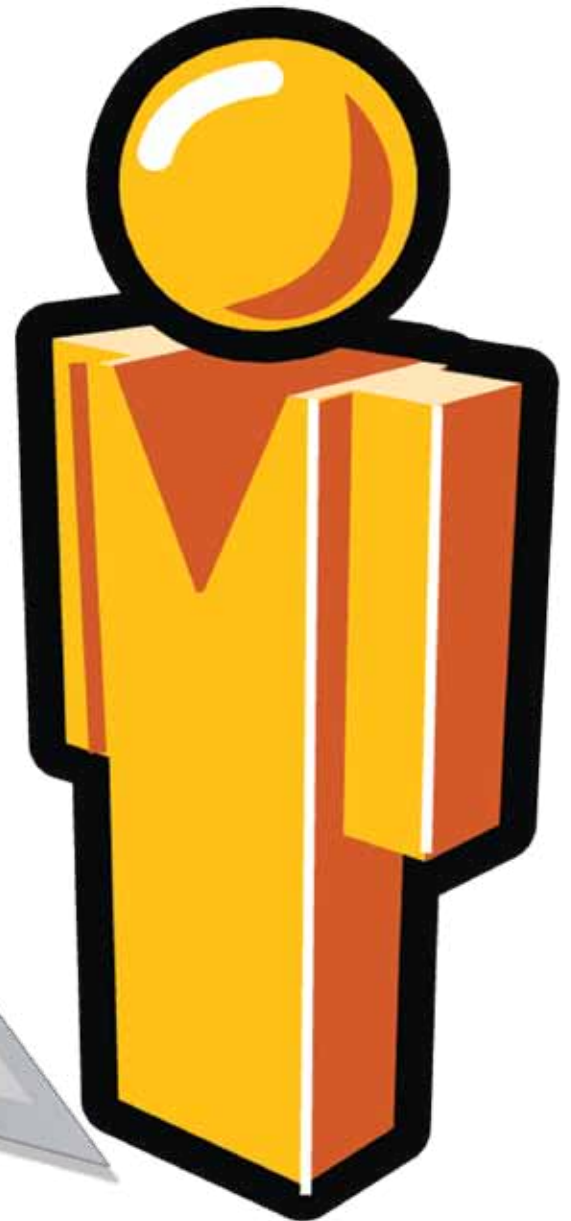
ترجمه: فرهاد قربان‌زاده

Ghorbanzade@webmagonline.ir

در حال حاضر Google Maps (maps.google.com) به یک ابزار مهم در زندگی بخش عمده‌ای از مردم جهان تبدیل شده است؛ تا جایی که می‌توان گفت این عده، بدون آن حتی ممکن است راه خود را هم گم کنند.

برای اطمینان از اهمیت این ابزار، کافی است به اعتراض شدیدی توجه کنید که در برابر تصمیم شرکت اپل برای جایگزین کردن یک سیستم مسیریاب نامرغوب به جای Google Maps در iOS6 شکل گرفت.

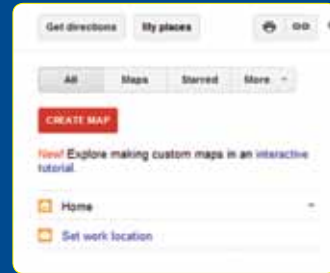
موفقیت Google Maps و خواهی‌خواه خواننده آن Google Earth (earth.google.com) را تا حدود زیادی می‌توان به دقت، پوشش گسترده و نیز نوآوری آن‌ها مربوط دانست. این دو ابزار، به‌طور پیوسته ویژگی‌های جدیدی را برای کارآمدتر کردن سیستم‌های مسیریاب اضافه می‌کنند تا استفاده از آن‌ها آسان شود. به عنوان نمونه‌ای از این ویژگی‌های جدید، می‌توان به Street View در Google Maps اشاره کرد. در صفحات پیش رو، قصد داریم شما را با رموز کمتر شناخته شده این سرویس محبوب اینترنتی آشنا کنیم. در این بین، سایر سرویس‌های کاربردی مبتنی بر نقشه رانیز معرفی خواهیم کرد.



نمایش اطلاعات مفید

تنظیمات مربوط به محل زندگی کاربر

هنگام تعیین مسیر در Google Maps می‌توانید نشانی محل زندگی یا کار خود را در My Places ذخیره کنید. برای این منظور کافی است با حساب کاربری خود در Google وارد شوید، روی My Places کلیک نموده و Home را انتخاب کنید. در ادامه، نام شهر خود را وارد کرده و روی Save کلیک کنید. همین عمل را برای معرفی محل کار خودتان به Google Maps، از طریق گزینه Set Work Location تکرار کنید.



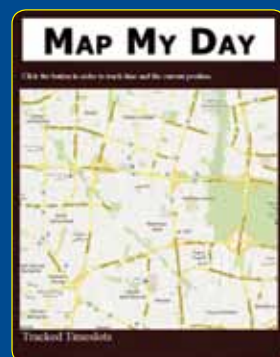
گزارش وضعیت آب و هوا به صورت مستقیم در Google Earth

آیا بهتر نیست به جای خواندن وضعیت آب و هوای یک منطقه بخصوص، به طور مستقیم و واقعی آب و هوای محلی که در آن قرار دارید را ببینید؟ برای این منظور کافی است در Google Earth گزینه‌های Clouds و Radar را از قسمت Weather فعال کنید و روی نقطه مورد نظر Zoom کنید تا اگر در آن نقطه هوا ابری باشد، ابرها را ببینید. اگر در حال حاضر در منطقه‌ای باران یا برف بارد و شما کارت گرافیکی مناسبی داشته باشید، شکل برف یا باران را نیز در حال باریدن مشاهده خواهید کرد.



پیدا کردن مکان کنونی استقرار شما و مدت زمان آن

شرکت Mozilla Firefox برنامه کاربردی جدیدی به نام Map My Day را راهاندازی کرده است (bit.ly/mapmyday304) که از مکان‌یاب جغرافیایی برای نشان دادن مدت زمان اقامت شما در مکان‌های مختلف



استفاده می‌کند. از طریق این نرم‌افزار می‌توانید متوجه شوید که چه زمانی وارد یک مکان شده و چه زمانی از آن جا خارج شده‌اید. نرم‌افزار Map My Day همچنین جزئیات را در بازه‌های زمانی مختلف ثبت می‌کند و شما می‌توانید کارهای روزمره خود را در آن مشاهده کنید.

مشاهده آلودگی به ZeroAccess در سراسر جهان

شرکت امنیتی F-Secure بخشی را در Google Earth راهاندازی کرده است که دامنه آلودگی به ZeroAccess را نشان می‌دهد. با نصب فایل bit.ly/zero304 می‌توانید کامپیوترهای آلوده در بیش از ۱۴۰۰۰۰ نقطه از جهان را رصد کنید. اگر نگران این هستید که ممکن است یکی از نقطه‌های هشدار قرمز در جهان باشید، می‌توانید با استفاده از ابزار رایگان McAfee آلودگی ZeroAccess را حذف کنید (bit.ly/rootkit304).



مطلع شدن از بهترین زمان برای گرفتن عکس

ساعت طلایی یا Golden Hour، زمانی از روز است که در آن کیفیت ویژه نور خورشید امکان گرفتن بهترین عکس‌ها را فراهم می‌کند. برای آگاهی از این که در یک مکان بخصوص، ساعت طلایی از چه زمانی آغاز می‌شود، در نقشه Golden Hour Calculator (www.golden-hour.com) مکان مزبور را انتخاب کنید. حتی می‌توانید تاریخ روزهای آتی را برای برنامه‌ریزی عکاسی‌های بعدی خود انتخاب کنید.



اطلاع‌رسانی در زمان آماده شدن تصاویر ماهواره‌های جدید

برای پی بردن به اینکه Google در چه زمانی نقشه و تصاویر ماهواره‌ای مربوط به منطقه سکونت شما را به‌روز خواهد کرد، می‌توانید در سیستم هشدارهای Follow Your World مشترک شوید. (www.followyourworld.com). به این منظور، منطقه‌ای را جست‌وجو کنید و سپس با کلیک روی نقشه یا تصویر ماهواره‌ای، Select Point را انتخاب کنید. درستی نام منطقه و مختصات آن را کنترل کنید و سپس روی گزینه Submit کلیک کنید. به این ترتیب، هر گاه تصاویر جدید منطقه مورد انتخاب شما در دسترس قرار گیرد، یک ایمیل اطلاع‌رسانی برای شما ارسال خواهد شد.



به این ترتیب، TouristPath این امکان را در اختیار شما قرار می‌دهد که بهترین مسیرها را برای دیدن بیشترین تعداد از مناطق مرتبط با دسته‌بندی انتخاب شده، ببینید. اگر برنامه‌ریزی شما طوری باشد که بخواهید مدتی در محل انتخاب شده بمانید، TouristPath حداکثر ۹ روز پیاده‌روی را برای شما برنامه‌ریزی خواهد کرد.

دریافت مختصات یک آدرس

اگر مایلید طول و عرض جغرافیایی یک محل را در Google Maps دست آورید، به نشانی itouchmap.com/latlong.html مراجعه کنید. سپس آدرس محل مورد نظرتان را در کادر جستجو درج کرده یا روی نقطه مورد نظر در نقشه کلیک کنید تا روی آن نشان‌گر گذاشته شود. با انجام این عمل، مختصات محل مورد نظر در یک کادر سفید نمایان می‌شود. اکنون می‌توانید مختصات مزبور را در برنامه GPS یا Google Earth یا نرم‌افزارهای مشابهی که در آن‌ها به تعیین دقیق موقعیت یک محل نیاز دارید، کپی کنید.



با طبیعت بیشتر آشنا شوید

ردیابی مهاجرت پرندگان به وسیله Google Maps

انجمن پرندشناسی بریتانیا روی بدن ۱۴ فاخته، ردیاب ماهواره‌ای نصب کرده است تا شما بتوانید مسیر مهاجرت آن‌ها را در زمستان مشاهده کنید. نقشه (www.bto.org/cuckoos) مسیرهای مهاجرت پرندگان را نشان می‌دهد. شما می‌توانید اطلاعات به‌روز شده حرکت فاخته‌های ولزی به آفریقا را دریافت کنید. در آمریکا پروژه مشابهی (bit.ly/humming304) در مورد مرغان مگس‌خوار وجود دارد.



سیاحت در پارک‌های ملی کالیفرنیا

اکنون به لطف Google به تصاویر Street View از پنج پارک ملی کالیفرنیا دسترسی دارید. این تصاویر، نمایی از بلندترین درختان جهان در Death Valley National Park گرفته تا گرمای ۴۳ درجه‌ای در Death Valley را در معرض تماشای شما قرار می‌دهند.

مشاهده لحظه‌ای نقشه، روی نتایج جستجوهای مکانی

وقتی در Google رستوران یا فروشگاه‌ها را جستجو می‌کنید، می‌توانید بدون نیاز به باز کردن یک صفحه متفاوت، از مکان هر کدام از نتایج جستجو مطلع شوید. برای این منظور کافی است اشاره‌گر ماوس را روی لینک هر یک از نتایج جستجو متوقف کنید تا نقشه و مسیر را به‌همراه گزارش‌های Google Places مشاهده کنید. ناگفته پیداست که این ویژگی برای تعیین موقعیت فروشگاه و رستوران‌های کشور ما کاربردی نیست.



افزایش توان مسیریابی

هم‌زمان کردن جستجوهای نقشه بین دستگاه‌های مختلف

آخرین نسخه Google Maps تحت Android (bit.ly/sync304) این امکان را فراهم می‌سازد تا از گوشی تلفن همراه یا تبلت خود برای دستیابی به اطلاعاتی استفاده کنید که پیش از این در رایانه شخصی خود جستجو کرده‌اید. برای بهره‌مندی از این ابزار باید Web History خود را فعال کرده و وارد Google Maps شده باشید. به این ترتیب زمانی که شروع به تاپ نام یک منطقه یا مسیر در Search Box سیستم

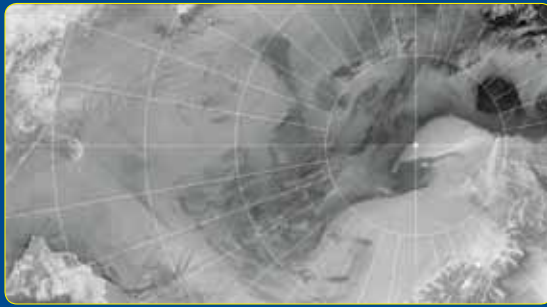


عامل Android گوشی خود می‌کنید، نرم‌افزار به‌طور خودکار مسیرها و مکان‌هایی را پیشنهاد می‌دهد که پیش از این جستجو کرده بودید. آنگاه شما می‌توانید تنها با یک بار لمس صفحه تبلت یا تلفن همراه خود، مسیرهای پیشنهادی را مشاهده کنید. همچنین برای دیدن تمام جستجوهای روی نقشه و یافتن تاریخچه مسیرها، باید گزینه مناسب را در قسمت My Places انتخاب کنید.

مسیرهای خوش‌منظره را شخصی‌سازی کنید

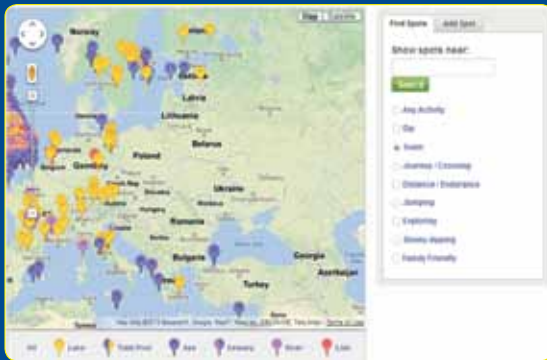
مکان‌های دیدنی نزدیک به شما و نحوه رفتن تا آن مکان‌ها با پای پیاده، از طریق ابزار TouristPath (www.touristpath.com) در Google Maps قابل شناسایی است. برای این منظور، منطقه مورد نظر را وارد کنید و روی گزینه Search کلیک کنید، در ادامه نتایج را بر اساس دسته‌بندی مناطق، فیلتر کنید (برای مثال، مکان‌های دیدنی مانند پارک‌ها، آبشارها، موزه‌ها و نظایر آن).





پیدا کردن مکان‌هایی برای شنا در آب‌های خروشان

اگر از آب‌وهوای نامساعد نمی‌ترسید و تبحر کافی برای شنا کردن در آب‌های خروشان را دارید، به Wild Swim سر بزنید (wildswim.com). این سایت آب‌های خروشان را در سراسر جهان برای شما مشخص می‌کند. استخرهای روباز، رودخانه‌ها و دریاچه‌ها را از این طریق می‌توان شناسایی کرد.



مشاهده صخره‌های مرجانی

به تازگی Street View پروژه جدید خود به نام Ocean را عرضه کرده است (bit.ly/ocean304) که تصاویر پانارومیک از شش صخره مرجانی را نشان می‌دهد. مکان‌های زیر دریا شامل Great Barrier Reef در هاوایی و جزایر آپو در فیلیپین، از جمله موقعیت‌هایی هستند که شما می‌توانید از این طریق، جزئیاتی از آنها را شبیه به حالت غواصی در زیر اقیانوس، تماشا کنید. شقایق‌های دریایی، ماهی‌های سواحل کم‌آب و لاک‌پشت‌ها، مثال‌هایی دیگر از مناظر قابل مشاهده از این طریق هستند.



پیش به سوی Street View Safari

ابزار Street View Safari (bit.ly/safari304) تعدادی از بهترین عکس‌های حیات وحش را که توسط دوربین‌های Street View گرفته شده‌اند، در دسترس شما قرار می‌دهد. نمایش تمام صفحه از شیرها، کرگدن‌ها و زرافه‌ها در پارک‌های تفریحی و باغ‌وحش‌ها، پرسه زدن گله‌های گاو در خیابان‌های برزیل و گریختن سریع شترمرغ‌ها، از جمله همین تصاویر هستند.



دیدن گدازه‌های آتش فشان در هاوایی

مجموعه Scenic Hawaii (bit.ly/hawaii304) از Street View، تصاویر پانارومای شگفت‌انگیزی از «بهشت اقیانوس آرام» را نمایش می‌دهد. مشاهده سواحل زیبا، گشت و گذار در مناطق ساحلی بکر مولوکای و به ویژه دیدن مستقیم آتش فشان Big Island، از ویژگی‌های این ابزار است.



مشاهده ذوب شدن یخ‌های قطب شمال

اگر نگران تأثیر گرم شدن کره زمین روی یخ‌های قطبی هستید، می‌توانید در Arctic.io Observations به مشاهده قطب شمال بپردازید (www.arctic.io/observations). در اینجا تصاویری از اقیانوس منجمد شمالی دیده می‌شود که توسط NASA تهیه شده‌اند و از طریق آن‌ها می‌توانید روند ذوب شدن یخ‌ها را در طول چندین ماه مقایسه کنید.

Bootcamp 1

ثبت نام دوره های فشرده **اسفند** شروع شد.

نام دوره	زمان برگزاری	هزینه دوره
CEHv.8	۲۲ الی ۲۵ اسفند	۲۴۰.۰۰۰ هزار تومان
RHCSA	۲۲ الی ۲۵ اسفند	۱۵۰.۰۰۰ هزار تومان
CCNA	۲۲ الی ۲۵ اسفند	۱۵۰.۰۰۰ هزار تومان
TMG	۲۲ الی ۲۵ اسفند	۱۲۶.۰۰۰ هزار تومان

Bootcamp 2

نام دوره	زمان برگزاری	هزینه دوره
CHFiv.8	۲۶ الی ۲۸ اسفند	۲۴۰.۰۰۰ هزار تومان
RHCE	۲۶ الی ۲۹ اسفند	۱۵۰.۰۰۰ هزار تومان
CCNASecurity	۲۶ الی ۲۹ اسفند	۱۵۰.۰۰۰ هزار تومان
Exchange	۲۶ الی ۲۹ اسفند	۱۲۶.۰۰۰ هزار تومان



تلفن : ۹-۸۸۹۲۸۵۲۷
تلفکس : ۸۸۹۳۷۷۱۳
www.noora.ir

خیابان ولی عصر بالاتر از زرتشت
کوچه جاوید پلاک ۲۲ طبقه ۲

موسسه **نورانت**
برگزارکننده دوره های شبکه و امنیت شبکه

سایتی برای
تمام صفحه
نمایش‌هاآشنایی با
مفهوم طراحی
واکنشی

شاید شما هم به تازگی متوجه سایت‌هایی شده‌اید که صفحات آن‌ها بیش از حد گسترده است یا در اصطلاح تمام‌صفحه (Full Screen) هستند و هنگامی که مرورگر خود را کوچک و بزرگ می‌کنید، محتوای این سایت‌ها متناسب با اندازه صفحه تنظیم می‌شود (مانند سایت‌های mashable.com و bostonglobe.com).

در این سایت‌ها، هدف صرفاً زیبایی یا به‌کارگیری یک تکنیک نیست بلکه برخی از شرکت‌ها و مدیران سایت‌ها متوجه تغییر عادت مخاطبان خود شده و دریافته‌اند که امروزه کاربران تنها از طریق کامپیوترهای شخصی خود به اینترنت متصل نمی‌شوند؛ بلکه ممکن است برای این کار از لپ‌تاپ، تبلت، تلفن همراه و مواردی مانند آن استفاده نمایند. آن دسته از سازمان‌ها و شرکت‌هایی که از این تغییر ذائقه مخاطبان خود غافل باشند، ممکن است از رقبای خود عقب افتاده و مخاطبان و مشتریان‌شان را از دست بدهند. سال ۲۰۱۲ در بازار کامپیوتر یک سال غیرمعمولی بود به طوری که در این سال برای اولین بار از سال ۲۰۰۱، فروش کامپیوترهای شخصی (PC) پایین‌تر از سال قبل از آن بوده است؛ اما مصرف‌کنندگان به جای کامپیوترهای شخصی چه محصولی را خریده‌اند؟ تبلت یکی از آن‌هاست و پیش‌بینی می‌شود در سال ۲۰۱۳ تعداد ۱۰۰ میلیون تبلت در جهان به فروش برسد. تلفن‌های هوشمند همچنان به عنوان یک کالای پرطرفدار به شمار می‌روند و به گفته سایت نیلسن (Nielsen) اکثر مشتریان تلفن همراه در ایالات متحده دارای گوشی‌های هوشمند هستند. در ضمن حرکت به سمت استفاده از گوشی‌های هوشمند (Smart Phones) با سرعت زیادی در حال وقوع است. در حال حاضر ۳۰ درصد از ترافیک سایت mashable.com متعلق به موبایل است و پیش‌بینی می‌شود این عدد در سال آینده به ۵۰ درصد برسد.

از مرورگرهای موبایل گرفته تا تبلت‌ها و لپ‌تاپ‌ها، کاربران، سایت شما را به‌وسیله مجموعه‌ای رو به افزایش از دستگاه‌ها و مرورگرها مشاهده می‌کنند.

آیا شما به عنوان طراح سایت، طرح خود را طوری آماده کرده‌اید که غیر از نمایش در صفحه نمایش کامپیوترهای شخصی، در صفحه نمایش سایر دستگاه‌ها هم به زیبایی نمایش داده شود و پاسخگوی نیازهای کاربران باشد؟



مقدمه

سال ۲۰۱۳ در دنیای وب به نام سال Responsive Web Design (طراحی واکنشی وب) که به اختصار به آن RWD هم گفته می‌شود نامیده شده است.

به گفته جفری وین (Jeffrey Veen) نویسنده کتاب هنر و علم طراحی وب (The Art and Science of Web Design) روز به روز بر تعداد دستگاه‌ها، پلت‌فرم‌ها، سیستم عامل‌ها و مرورگرهایی که نیاز دارند با سایت شما کار کنند افزوده می‌شود و «طراحی واکنشی وب» نشان‌دهنده یک تغییر اساسی در نحوه ایجاد سایت‌ها برای دهه آینده است. در صفحات پیش رو قصد داریم شما را با مفهوم طراحی واکنشی آشنا کرده و مزایای این شیوه مدرن طراحی را به شما معرفی کنیم.

هر کدام از این فایل‌ها متناسب با دستگاه مربوطه، خصوصیات و مقادیر، متفاوت است. در این جدول می‌توانید نمونه‌ای از نحوه تعریف خصوصیات برای دو حالت نمایش سایت در کامپیوتر شخصی و موبایل را مشاهده کنید.



CSS3 مانند CSS2.1 تمام انواع رسانه‌ها از قبیل screen، print و handheld را پشتیبانی می‌نماید و علاوه بر آن، شامل ویژگی جدیدی به نام device-width برای خصوصیت media می‌شود. به طور مثال اتان مارکوت در کتاب خود این دستور را نوشته است:

```
<link rel="stylesheet" type="text/css"
      media="screen and (max-device-width: 480px)"
      href="shetland.css" />
```

دستور بالا نسبتاً واضح است و در آن ابتدا عنوان شده که رسانه مورد نظر ما صفحه نمایش است و در ضمن فایل shetland.css برای آن دسته از صفحه نمایش‌هایی که عرض آن‌ها ۴۸۰ پیکسل یا کمتر باشد، بارگذاری شود. همچنین می‌توان در فایل CSS با استفاده از @media بر اساس اندازه صفحه و این که صفحه نمایش Portrait یا Landscape است، خصوصیات مختص آن حالت را تعریف کرد:

```
/* Smartphones (portrait and landscape) ----- */
@media only screen
and (min-device-width : 320px)
and (max-device-width : 480px) {
/* Styles */
}

/* Smartphones (landscape) ----- */
@media only screen
and (min-width : 321px) {
/* Styles */
}

/* Smartphones (portrait) ----- */
@media only screen
and (max-width : 320px) {
/* Styles */
}
```

در پایان امید است این مطلب برای شما آغازی باشد به سمت طراحی واکنشی وب. برای آشنایی با تکنیک‌های بیشتر در این زمینه، توصیه می‌شود کتاب Responsive Web Design نوشته اتان مارکوت را مطالعه نمایید.

اتان مارکوت (Ethan Marcotte) در کتاب خود به نام طراحی واکنشی وب (Responsive Web Design) به بیان تکنیک‌های CSS و اصول طراحی وب شامل جداول و باکس‌های شناور، تصاویر انعطاف‌پذیر و مدیاهای نمایش داده شده می‌پردازد. این تکنیک‌ها و قواعد نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید برای کاربران خود فارغ از این که صفحه نمایش آن‌ها کوچک است یا بزرگ، یک تجربه کاربری خوب و مفید را فراهم کنید. به طور مثال اگر شما با کامپیوتر شخصی خود صفحه اصلی سایت mashable.com را مشاهده کنید و اندازه پنجره مرورگر را کوچک کنید، ابتدا خواهید دید که عرض سه ستون موجود در این صفحه کم می‌شود و اگر باز هم پنجره مرورگر را کوچک کنید، تعداد ستون‌ها دو تا شده و اگر باز هم پنجره را کوچک کنید، تنها یک ستون نمایش داده خواهد شد. با دقت در تصاویر موجود در صفحه، مشاهده خواهید کرد که با بزرگ و کوچک شدن پنجره مرورگر، اندازه تصاویر هم تغییر می‌کند. همچنین متناسب با نوع دستگاهی که کاربر به وسیله آن از سایت بازدید می‌کند، رفتار و عملکرد سایت هم تغییر می‌کند. به طور مثال در دستگاه‌هایی با صفحه نمایش لمسی، کاربر قادر است ستون‌ها را به وسیله انگشتان دست خود جابه‌جا کند. مزیت طراحی واکنشی وب این است که شما تنها یک بار سایت را طراحی می‌کنید و آن سایت در هزاران صفحه نمایش متفاوت، به صورت صحیح و یکپارچه نمایش داده خواهد شد. در این مقاله به معرفی برخی از تکنیک‌های طراحی واکنشی وب می‌پردازیم.

تصاویر انعطاف‌پذیر

یکی از مشکلات عمده در طراحی واکنشی وب، کار با تصاویر است. تکنیک‌های زیادی برای حل این مشکل وجود دارد که اکثر آن‌ها به راحتی انجام می‌شود اما محبوب‌ترین روش که در کتاب اتان مارکوت به آن اشاره شده، استفاده از max-width برای تصاویر در CSS است.

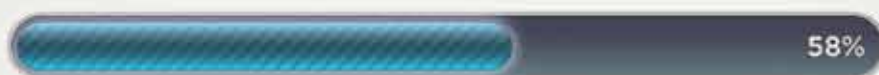
```
img { max-width: 100%; }
```

با استفاده از این روش، تصویر در اندازه واقعی خود نمایش داده می‌شود مگر آن که فضایی که تصویر در آن قرار دارد، کوچکتر از اندازه آن باشد که در این صورت عرض تصویر متناسب با آن فضا کوچک خواهد شد. در این روش نباید در تگ ، یک Width و Height ثابت برای تصویر تعریف کرد. باید توجه داشته باشید که max-width در IE کار نمی‌کند اما بهترین راه‌حل، استفاده از width:100% برای IE است. مسئله دیگری که در مرورگرهای قدیمی بیشتر اتفاق می‌افتد این است که تصاویر وقتی به این روش کوچک می‌شوند، وضوح و کیفیت خود را از دست می‌دهند. این مشکل به وسیله جاوا اسکریپت قابل حل بوده و راه‌حل آن در کتاب اتان مارکوت موجود است. در کل استفاده از این روش، شروع خوبی برای طراحی به صورت واکنشی و متناسب با صفحه نمایش مخاطب است. اما آن‌چه باید به آن توجه کرد، وضوح و زمان بارگذاری تصاویر است. درست است که کوچک کردن تصاویر برای دستگاه‌های تلفن همراه می‌تواند بسیار ساده باشد اما ممکن است وضوح تصاویر کم شود یا بی‌جهت با کوچک کردن تصاویر بزرگ، به کاربری که با موبایل سایت را می‌بیند، حجم زیادی برای بارگذاری تحمیل شود. روش‌های زیادی برای حل این مشکل ارائه شده است. شناسایی اندازه صفحه نمایش به وسیله جاوا اسکریپت و بارگذاری تصاویر متناسب با آن صفحه، یکی از این راه‌حل‌ها است.

ساختار صفحه‌بندی سفارشی

در این روش می‌توانید بر اساس نوع دستگاهی که از سایت شما بازدید می‌کند، فایل CSS مخصوص به آن دستگاه را بارگذاری نمایید. به طور مثال در اینجا ما دو فایل CSS به نام‌های style.css و mobile.css داریم که اگر کاربر با کامپیوتر شخصی یا لپ‌تاپ خود، سایت را مشاهده نماید، فایل style.css و در صورتی که با موبایل سایت را ببیند، فایل mobile.css در دستگاه وی بارگذاری خواهد شد. در

تخصص‌های جدید لود کنید!



دوره‌های آموزشی تخصصی طراحی وب CMS, CSS, HTML5, JavaScript و نرم افزارهای 3DMax, After Effect, Flash, Indesign, Illustrator, Photoshop



ورود به دنیای بدون Table

چرا برای قالب بندی

صفحات، تگ div

بهتر از Table است

تألیف و ترجمه: مهدی حسنی
hasani@webmagonline.ir

کم شدن حجم صفحه

استفاده از table برای پیاده‌سازی صفحه باعث می‌شود تعداد خطوط موجود در صفحه افزایش پیدا کند و این به معنای بیت‌های بیشتر برای دانلود و افزایش زمان بارگذاری سایت است. اثر این موضوع خصوصاً زمانی که محتوای صفحه زیاد باشد، به خوبی محسوس است.

```
<div></div>
```

به جای

```
<table>"
```

```
<tr>
```

```
<td>&nbsp;</td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```

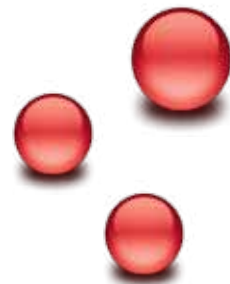
تحقیقات نشان داده سایتی که با table پیاده‌سازی شده باشد، ۲ تا ۴ برابر از سایتی که با div پیاده‌سازی شده کندتر بارگذاری می‌شود، یعنی زمانی بین ۰/۲۵ تا ۰/۴ ثانیه در مقایسه با ۰/۱ تا ۰/۱۲ ثانیه. درست است که این زمان‌ها در حد میلی‌ثانیه هستند اما باید به خاطر داشته باشید که کاربران از انتظار متنفرند و ممکن است همین میلی‌ثانیه‌های اضافی، آن‌ها را مجبور به انتخاب سایت دیگری کند که محتوایی شبیه سایت شما ارائه می‌کند.

نمایش سریع‌تر صفحه

از آنجا که عمل تفسیر یک صفحه HTML به صورت خطی انجام می‌شود، مفسر HTML زمانی که شروع به تفسیر صفحه می‌کند با رسیدن به هر تگ باز در صفحه، محتویات درون آن را خوانده و نگهداری می‌کند و تا زمانی که به تگ بسته آن نرسد، این اطلاعات را به کاربر نمایش نمی‌دهد. بنابراین با توجه به آن چه که در آیتم قبل گفته شد چون تعداد خطوط موجود در صفحه‌ای که با table پیاده‌سازی شده بیشتر از div است، در نتیجه کاربر باید زمان بیشتری را تا نمایش اولین اطلاعات منتظر بماند. بدترین حالت زمانی اتفاق می‌افتد که صفحه ما با یک table کلی پیاده‌سازی شده باشد. در این حالت مفسر تا زمانی که به تگ بسته table اصلی نرسد چیزی به کاربر نمایش نمی‌دهد و این یعنی کاربر، صفحه سفید مرورگر را می‌بیند تا کل صفحه در مرورگر به صورت یکجا بارگذاری شود. در این حالت چون کاربر نمی‌داند چه اتفاقی در حال وقوع است، ممکن است تا بارگذاری سایت منتظر نماند و صفحه را ببندد. در مقابل چون فاصله بین تگ باز و بسته div معمولاً خیلی کمتر از table است، مفسر HTML با هر div به عنوان یک موجودیت مجزا برخورد می‌کند (یعنی اگر صفحه با یک div کلی پیاده‌سازی شده باشد، برای نمایش اطلاعات به کاربر، مانند table لازم نیست تا آن div کلی بسته شود). بنابراین آیتم‌های صفحه، یک به یک بارگذاری می‌شوند و کاربر در می‌یابد که عملی در حال وقوع است و تا تکمیل آن صبر می‌کند.

خطایابی بهتر

افزایش تعداد خطوط، علاوه بر این که در سرعت بارگذاری صفحه تأثیرگذار است، باعث مشکل‌تر شدن



مقدمه:

شاید این جمله را زیاد شنیده باشید که استفاده از تگ div برای قالب بندی صفحات سایت، بهتر از table است و در اصطلاح، صفحات باید Tableless باشند.

اما به واقع div چه مزیت‌هایی نسبت به table دارد و چرا استفاده از آن بهتر است؟

تا انتهای این مقاله با ما همراه باشید تا پاسخ این پرسش را دریافت کنید.

هزینه تغییرات در سایت‌هایی که با div پیاده‌سازی شده به مراتب کمتر از سایت‌هایی است که با table پیاده‌سازی شده‌اند.



مدیریت بهتری روی صفحه داشته باشید و بخش‌هایی را که نمی‌خواهید در پرینت نمایش داده شوند، به راحتی غیر قابل نمایش کنید.

کم هزینه بودن تغییرات

ساختار table به گونه‌ای است که انجام تغییرات در آن بسیار مشکل بوده و انعطاف‌پذیری کمتری نسبت به div دارد. به طور مثال اگر صفحه ما دارای یک ستون کناری برای نمایش منوهای افقی سایت باشد و این صفحه به وسیله table پیاده‌سازی شده باشد، چنانچه بخواهیم مکان این ستون منو را از راست به چپ تغییر دهیم، حتماً باید این کار را از طریق تغییر در HTML صفحه انجام دهیم. حال اگر ده‌ها صفحه داشته باشیم که از این الگو پیروی می‌کنند، همین جابه‌جایی ساده می‌تواند بسیار زمان‌بر باشد در حالی که اگر ساختار صفحه خود را به وسیله div پیاده‌سازی کنیم، تنها کفایت در فایل CSS سایت مقدار float مربوط به آن div را از right به left تغییر دهیم. بنابراین هزینه تغییرات در سایت‌هایی که با div پیاده‌سازی شده به مراتب کمتر از سایت‌هایی است که با table پیاده‌سازی شده‌اند و این مسأله در سایت‌هایی که تعداد صفحات زیادی دارند، بسیار حیاتی است.

جمع‌بندی

آنچه گفته شد، برخی از مزیت‌های div نسبت به table است و شما ممکن است بر اثر تجربه، به مزیت‌های بیشتری در این زمینه برسید. باید توجه داشته باشید همان‌طور که استفاده از table برای چیدمان یک صفحه مناسب نیست، استفاده از div هم برای شبیه‌سازی یک جدول کار درستی نیست و اساساً محتوایی که دارای ساختار جدولی است را باید به وسیله table نمایش داد.

فرایند پیدا کردن خطاهای احتمالی صفحه نیز می‌شود. table به خاطر تگ‌های بیشتر و تورفتگی‌های زیاد (به خصوص در مواردی که از جداول تو در تو استفاده شود) خوانایی کد را پایین می‌آورد. به طور مثال اگر در صفحه با خطایی مواجه شویم که در آن یک تگ <tr> بسته نشده باشد، پیدا کردن مکان صحیح قرار گرفتن تگ بسته آن یعنی </tr> می‌تواند بسیار مشکل باشد. استفاده از div باعث کاهش تگ‌های موجود در صفحه می‌شود؛ بنابراین خوانایی کد بهتر شده و در نتیجه راحت‌تر می‌توان محل باز و بسته شدن تگ‌های صفحه را پیدا کرد.

سازگاری با صفحه

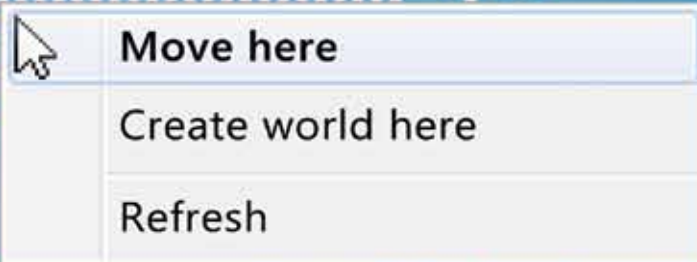
ستون‌های موجود در جدول در صورتی که اندازه آن‌ها بر پایه درصد مشخص شده باشد، تا حدودی خود را با تغییرات صفحه سازگار می‌نمایند و نسبت به این تغییرات واکنش نشان می‌دهند، اما اگر صفحه بیش از اندازه کوچک شود و محتوای درون هر سلول جدول به آن اجازه ندهد از آن چه هست کوچکتر شود، جدول به هم می‌ریزد و ممکن است چیدمان صفحه تغییر کرده و برخی اتفاقات غیر قابل پیش‌بینی رخ دهد. در مقابل اگر از div استفاده شود و چند div کنار هم قرار گیرند، با کوچک شدن صفحه، divها بر خلاف ستون‌ها در جدول این قابلیت را دارند که زیر هم قرار بگیرند. بنابراین چیدمان صفحه ممکن است تغییر کند اما به هم نمی‌ریزد و طراح می‌تواند برای این حالت پیش‌بینی‌های لازم را انجام دهد. این مسأله به خصوص زمانی که می‌خواهیم سایتی طراحی کنیم که در صفحه نمایش‌هایی با اندازه‌های متفاوت مانند موبایل، تبلت و غیره به خوبی دیده شود بسیار حائز اهمیت است.

چاپ بهتر صفحات

بسته به مرورگری که از آن استفاده می‌کنید صفحاتی که با table پیاده‌سازی کرده‌اید ممکن است در هنگام چاپ به درستی دیده نشوند یا مواردی مانند بنر، منو، فوتر و غیره وجود داشته باشد که نمی‌خواهید در هنگام چاپ صفحه دیده شوند. در واقع بهترین روش برای چاپ صفحه این است که یک فایل CSS مختص پرینت داشته باشید. مانند خط زیر:

```
<link href="css/print.css" rel="stylesheet" media="print" type="text/css" />
```

استفاده از div به جای table به شما امکان می‌دهد در هنگام چاپ،



دنیا رو جابه‌جا کن!

با وایمکس مبین‌نت، در بیش از
۱۳۰ شهر ایران، جابه‌جا شده و از
اینترنت پرسرعت‌تان استفاده کنید.



مرکز خدمات ۰۹۶۷۹۰

mobinnet
مبین‌نت

www.mobinnet.ir

wimo

www.wimo.ir

وایمکس
مبین‌نت

شرکت ارتباطات مبین‌نت تنها دارنده‌ی پروانه‌ی ارائه‌ی خدمات ارتباطی بی‌سیم با فناوری وایمکس در سراسر کشور از سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی

دوره های آموزشی آنلاین در حوزه های تخصصی
 با همان کیفیت و همان اساتید ممتاز، اکنون در خانه و محل کار شما
 سایت اجرایی آموزش های آنلاین مجتمع فنی تهران

www.mftlearning.com



مجموعه فنی تهران

www.mft.info

مدت دوره (ساعت)	نرم افزارهای تخصصی	
۳۰	V-Ray	
۱۰۰	3D Studio MAX 2012	
۶۰	AtuoCad	
۶۰	Revit	
مدت دوره (ساعت)	CISCO	
۵۱	CCNA	
۵۱	CCNP-Router	
۵۱	CCNP-Switch	
مدت دوره (ساعت)	MCITP	
۴۲	Windows Server 2008 Server Enterprise	
۴۸	Configuration Windows Server 2008 R2	
۵۴	Configuration Windows Server 2008 Active Directory	
۵۴	Windows Server 2008 Application Configuration	
۷۰	Windows Server 2008 Network Configuration	
۷۲	Windows 7	
۳۰	Network +	



مدت دوره (ساعت)	Microsoft .NET		مدت دوره (ساعت)	Ms.SQL Server 2012	
۶۰	Microsoft Visual C# 2012 & ADO.NET 2012		۶۰	Querying Microsoft SQL Server 2012	
۳۵	Microsoft Windows Forms Application Development		۶۰	Administrating Microsoft SQLServer 2012 Databases	
۶۰	Microsoft Visual Basic 2012 & ADO.NET 2012		۴۰	Microsoft SQL Server 2012 Analysis Services	
۳۵	Microsoft Windows Presentation Foundation		۳۵	Microsoft SQL Server 2012 Reporting Services	
۴۰	Microsoft Windows Communication Foundation		۴۰	Microsoft SQL Server 2012 Integration Services	
۶۰	Microsoft ASP.NET 4.5 Web Forms Application Development		۶۰	Advanced Data Warehouse Design & Data Integration Solutions	
Oracle			Java		
۷۰	Oracle Database Program with PL/SQL		۴۰	Sun Certificated for Java Programmer	
۷۰	Oracle 11g Database Administration		۴۰	Sun Certificated for Java Developer	
۵۵	Oracle Enterprise Manager Cloud Control 12c		۳۰	Supplementary Skills for Java Developers	
		۳۵	Java Enterprise Solution Designer		

دپارتمان محتوا و آموزش الکترونیکی مجتمع فنی تهران

تهران، خیابان سعادت آباد، بالاتر از میدان کاج، نبش بلوار بهزاد، مجتمع فنی تهران، طبقه ۲، اتاق ۲۰۱

دریافت مشاوره کامل: ۰۲۲۳۶۹۱۶۴ - ۰۲۲۱۱۴۹۲۷

www.mftlearning.com

Email: Manager@mftlearning.com

خارج از وب

W
E
B

۴۸ ویندوز ۸، آن سوی هیاهو



۵۲ عکاسی در سفر



۵۸ بررسی گوشی Sony Xperia V



۶۲ نگاهی به برندگان اسکار ۲۰۱۳



معرفی اپلیکیشن‌های جذاب و کاربردی

Gojee؛ یک سرآشپز حرفه‌ای در گوشی شما!



در اصل گوجی یک عکس از غذا یا نوشیدنی مورد نظر را نمایش داده و اطلاعات دیگر مثل دستور پخت و مواد لازم را به شکلی بسیار حرفه‌ای در کنار آن ارائه می‌کند.

در ضمن اگر فکر می‌کنید این سایت مختص غذاهای فرنگی است، سخت در اشتباهید؛ چرا که حتی می‌توانید طرز تهیه دوغ را هم در این سایت بیابید!

از ویژگی‌های مهم گوجی می‌توان به این موارد اشاره کرد:

- * گردآوری دستور پخت انواع غذا از بهترین سایت‌های مرجع
- * دریافت دستور غذایی متناسب با مواد اولیه موجود
- * فهرست جداگانه برای نوشیدنی‌ها و غذاها علاوه بر اپلیکیشن
- سایت بسیار جذاب و زیبای گوجی به آدرس www.gojee.com هم اطلاعات مورد نیاز برای آشپزی را در اختیار شما قرار می‌دهد.
- ضمن آن که در این سایت، اطلاعات بیشتری را در مورد سایر زمینه‌های تخصصی مانند پوشاک خواهید یافت.

اگر از خوردن صبحانه و ناهار و شام تکراری خسته شده‌اید یا اهل خانه دائماً در حال ایراد گرفتن از غذاهای غیرمتنوع شما هستید، بهتر است به دنبال راه‌حل تازه‌ای باشید.

می‌توانید روزی یک وعده را در رستوران‌های مختلف شهر صرف کنید یا حتی یک سرآشپز مخصوص برای خانه خود استخدام کنید ولی هر دوی این راه‌ها با توجه به هزینه‌های گزافی که باید برای آن‌ها صرف کنید، کمی رویایی به نظر می‌رسند.

خوشبختانه راه‌حل منطقی‌تری هم وجود دارد تا از شر هزینه‌های اضافی خلاص شده و خودتان هم به یک سرآشپز حرفه‌ای تبدیل شوید! گوجی (Gojee) نام اپلیکیشنی است که دستور تهیه انواع غذاها و نوشیدنی‌ها را از بهترین بلاگ‌ها و وبسایت‌های آشپزی جمع‌آوری کرده و در اختیار شما قرار می‌دهد. در منوهای پیشنهادی گوجی می‌توانید طرز تهیه انواع غذاهای لذیذ را فرا بگیرید.

روزانه؛ از شرسردرگمی خلاص شوید!



زیرمجموعه یکی از فعالیت‌های بخش اول است. می‌توانید با کلیک روی هر کدام از فعالیت‌های قسمت اول، وارد این بخش شوید، موضوع فعالیت مورد نظر را به صورت جزئی نوشته و زمان آن را ثبت نمایید. مثلاً زیرمجموعه فعالیت ورزش، نوع آن را شامل می‌شود (فوتبال، والیبال، شنا...); همین‌طور برای درس، اسم درسی که مطالعه شده است (ریاضی، فیزیک، شیمی...) یا برای کار، نوع کاری را که در طول روز انجام می‌دهید، در این بخش مشخص کنید.

۳. رسم نمودار: در بخش دوم با کلیک روی دکمه کنار هر فعالیت، نمودار زمان انجام فعالیت‌های شما در طی ۳۰ روز اخیر نشان داده می‌شود. به این ترتیب می‌توانید برای فعالیت‌های یک ماه آینده خود برنامه‌ریزی کنید.

از سایر ویژگی‌های مهم اپلیکیشن روزانه می‌توان به این موارد اشاره کرد:

- * امکان تعریف فعالیت‌های روزانه مختلف به زبان پارسی
- * تعیین مدت زمان انجام آن فعالیت در روز به همراه تقویم شمسی داخلی
- * مقایسه روند فعالیت‌های انجام شده در روزهای مختلف به صورت نمودار میله‌ای و خطی

تا چه میزان به برنامه‌ریزی در زندگی اعتقاد دارید؟ اگر برنامه‌ای دارید آیا به زمان بندی‌های خود پایبند هستید؟ آیا شما هم جزء کسانی هستید که زمان امتحانات یا ورزش و تفریح‌شان با یکدیگر اختلال دارد و از هیچ کدام لذت کافی را نمی‌برند؟ آیا شما هم مثل من چندین و چند بار برای یک کار مشخص برنامه‌ریزی کرده‌اید ولی هر بار به دلایلی موفق به اجرای آن نشده‌اید؟ شاید اپلیکیشن زیر پاسخی برای همه مشکلات این چنینی باشد. "روزانه" نام یک اپلیکیشن ویژه اندروید و البته ایرانی است که در محیطی ساده ولی کاملاً حرفه‌ای به کاربران امکان می‌دهد روند کارها و فعالیت‌های روزانه خود را ثبت و مشاهده کنند. در واقع این اپلیکیشن، به دستیار شخصی شما برای مدیریت زمان تبدیل خواهد شد. اپلیکیشن «روزانه» از ۳ بخش کلی تشکیل شده است:

۱. فعالیت‌ها: همه فعالیت‌هایی که در روز انجام می‌دهید در این قسمت به صورت طبقه‌بندی شده قرار می‌گیرد. به‌طور مثال می‌توانید موضوعات مختلفی از قبیل کار، درس، ورزش، خواب و... را طبقه‌بندی نمایید.
۲. موضوع فعالیت‌ها: این بخش در واقع

جدیدی در این میان داشته باشید، استارماتیک را حتماً روی گوشی هوشمند خود نصب کنید. استارماتیک (Starmatic) در واقع یک شبکه اجتماعی ویژه علاقه‌مندان عکاسی است که به‌وسیله آن می‌توانید فیلترهای بسیار زیبا و جذابی را روی عکس‌های خود اعمال کرده و آن‌ها را با دوستان‌تان به اشتراک بگذارید. رابط کاربری آن به زیبایی طراحی

Starmatic: شبکه اجتماعی عکس‌ها



تب تند شبکه‌های اجتماعی فروکش نمی‌کند، چرا که اپلیکیشن‌های کاربردی هر روز به این دنیا رنگ و بوی تازه‌تری می‌بخشند. اگر از علاقه‌مندان شبکه اجتماعی اینستاگرام هستید و دوست دارید تجربه





Voxer: واکی تاکسی، رویای کودکی

برای استفاده از این اپلیکیشن ترغیب خواهد نمود. از طریق "وکسر" می‌توانید این امور را به راحتی انجام دهید:

- * ارسال پیام به صورت زنده یا ضبط شده برای هر یک از افراد داخل دفترچه تلفن
- * ارسال عکس، فایل یا موقعیت جغرافیایی
- * ارسال تکی یا گروهی فایل‌های صوتی و پیامک
- * اتصال به فیس‌بوک و چت با دوستان
- برای دانلود این اپلیکیشن کارآمد و کسب اطلاعات تکمیلی می‌توانید به وبسایت www.voxer.com مراجعه نمایید.
- لازم به ذکر است وکسر برای هر دو گروه کاربران اندروید و iOS، اپلیکیشن تولید کرده است.

هزینه‌های مکالمه‌تان افزایش یافته و مجبورید بیشتر حقوق ماهیانه‌تان را برای قبض تلفن همراهتان کنار بگذارید؟ یک عکس جدید گرفته‌اید و دوست دارید آن را برای اقوام و دوستان‌تان در هر جا که هستند ارسال کنید؟ آرزو داشتید بتوانید در جلسات کاری با چند نفر به صورت هم‌زمان مکالمه کنید؟ شرکت کوچک ۳۷ نفری "وکسر" توانسته است بسیاری از آرزوهای شما را برآورده نماید. Voxer نام اپلیکیشنی است که گوشی هوشمند شما را به یک دستگاه واکی تاکسی تبدیل کرده و امکان ارسال پیامک، فایل و پیام صوتی را به صورت رایگان فراهم می‌آورد. علاوه بر آن، به عنوان یک پیام‌رسان تمام عیار در خدمت شما خواهد بود. کاربری بسیار آسان همراه با رنگ‌های نارنجی و طوسی که در زمینه اصلی "وکسر" کار شده است، شما را



IonRoad: در هنگام رانندگی و پشت فرمان بخواهید!

این دستیار باهوش با محاسبه فاصله و سرعت شما تا خودرو یا مانع پیش رو، در صورتی که فاصله از حد مجاز و مطمئن کمتر شود، به صورت صوتی و تصویری به شما اخطار می‌دهد. این اخطارها حتی در زمانی که در حال استفاده از برنامه دیگری هستید نیز صادر می‌شود. از ویژگی‌های کاربردی این اپلیکیشن می‌توان به این موارد اشاره کرد:

- * تنظیم حداقل و حداکثر سرعت در رانندگی و اعلان پیام هشدار
- * اعلان پیام هشدار در هنگام نزدیک شدن به لبه‌های جاده
- * اعلام وضعیت آب و هوا و تخمین سرعت شما در هنگام رانندگی
- از دیگر نکات قابل توجه در این اپلیکیشن، طراحی ویژه و بزرگ آیکن‌ها است که به شما امکان می‌دهد در زمان رانندگی، به راحتی از امکانات گوشی خود مانند گوش دادن به موزیک یا مسیریابی استفاده کنید. ویژگی‌ها و مشخصات قسمت‌های مختلف این اپلیکیشن در وبسایت رسمی شرکت سازنده آن به آدرس www.comionroad.com به تفصیل توضیح داده شده و می‌توانید اپلیکیشن رانیز از همین آدرس دانلود کنید.

اگر فکر کردید با استفاده از این اپلیکیشن می‌توانید پشت فرمان و در زمان رانندگی بخواهید، سخت در اشتباهید! چرا که قصد من فقط جلب توجه شما به این اپلیکیشن بسیار مفید بود. اگر از آن دسته افرادی هستید که می‌خواهید در هنگام رانندگی دقت خود را بالا ببرید و احتمال تصادف و حوادث رانندگی را به حداقل برسانید، شما نیز به یک دستیار هوشمند در زمان رانندگی نیاز خواهید داشت. حال که هزینه کرده‌اید و یک تلفن هوشمند خریده‌اید، چرا از امکانات آن استفاده نکنید؟ iOnRoad نام اپلیکیشنی است که به کاربران در هنگام رانندگی کمک می‌کند تا از بروز حوادث و تصادفات رانندگی جلوگیری نمایند. برای استفاده از این اپلیکیشن فوق‌العاده، تنها کافی است تلفن هوشمندتان را در انومبیل و روبه‌روی خود قرار دهید تا بقیه کارها به خودی خود انجام شود. اپلیکیشن iOnRoad به وسیله دوربین، GPS و سنسورهای دیگر موجود در گوشی و با استفاده از الگوریتم بسیار قدرتمند طراحی شده، حجم ترافیک پیش روی‌تان را تشخیص داده و اگر احتمال برخورد با موانع وجود داشته باشد، به شما اخطار خواهد داد.

مشخصات اپلیکیشن‌های این شماره

نام اپلیکیشن	Daily	Gojee	iOnRoad	Voxer	Starmatic
سیستم عامل	اندروید	اندروید - iOS	اندروید - iOS	اندروید - iOS	iOS
نسخه	1.0	1.3.7	1.2	1.0.0057	1.0.3
حجم (مگابایت)	0.5	6.4	8.8	3	13.2
قیمت (دلار)	رایگان	رایگان	3.99-4.99	رایگان	رایگان

* امکان به اشتراک گذاری و ارائه نظرات در زیر هر عکس اگر تاکنون از اینستاگرام به عنوان یک مرجع مناسب در صنعت عکاسی استفاده می‌کردید، به شما پیشنهاد می‌کنم استارماتیک را به عنوان تجربه‌ای فراتر از آن چه تصور دارید استفاده نمایید. وبسایت www.starmatic.com شما را با دنیای جدیدی آشنا می‌کند که حتماً برای علاقه‌مندان رشته عکاسی مفید خواهد بود.

شده و در عین حال، سادگی کاربری نیز از مهم‌ترین خصوصیات این اپلیکیشن است. ویژگی‌های مهم استارماتیک به این صورت است: * اشتراک‌گذاری عکس‌ها در اندازه‌های مختلف * استفاده از حدود ۳۰ حالت فیلتر بسیار جذاب و کارا * سامان‌دهی عکس‌ها و امکان اشتراک‌گذاری مجدد عکس دوستان * جستجوی پیشرفته عکس‌ها بر اساس نام عکاس و سایر برچسب‌ها



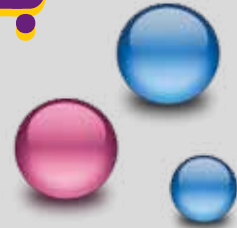
جواد پادیاب

padyab@webmagonline.ir

اکسپریا وی؛ گوشی دو زیست

بررسی گوشی

Sony Xperia V



(۹۱) بوده، یکی از جدیدترین ساخته‌های شرکت سونی است و با ارائه خصوصیات مثبت و جذاب توانسته است نگاه منتقدان را به خود جلب نماید.

طراحی؛ جذاب در مقایسه با سونی

برای شرکتی که همیشه در طراحی سراغ طرح‌های ساده و در برخی مواقع بسیار کلاسیک می‌رود، اکسپریا وی یک اعجاز به حساب می‌آید. البته این طراحی را شما می‌توانید در مدل‌های قبلی سونی مانند Xperia TX و Xperia Miro نیز مشاهده

دنیای حیوانات و طبیعت همیشه الهام‌بخش مخترعین و دانشمندان بوده است. شاید داشتن دستگاهی که هم در آب کار کند و هم در خشکی موضوع جدیدی نباشد ولی این قابلیت در بخش تلفن‌های هوشمند غیرمنتظره و جذاب خواهد بود. هر چند این محصول تا رسیدن به رکورد خیلی از شناگران ماهر فاصله دارد ولی حداقل می‌تواند در حوض خانه‌تان کمی آب‌تنی کند! البته قرار نیست که در این شماره به راز بقا بپردازیم؛ بلکه می‌خواهیم با مشخصات گوشی هوشمند «سونی اکسپریا وی» (Sony Xperia V) آشنا شویم. این محصول که زمان عرضه آن در بازارهای جهانی دسامبر ۲۰۱۲ (آذر



دوربین ۱۳ مگاپیکسلی Xperia V با قابلیت تشخیص لبخند، حذف قرمزی چشم، فوکوس و فلش خودکار، ثبت عکس توسط تایمر و تهیه عکس‌های پانوراما، یکی از نقاط قوت اصلی آن است.

دارد، به شدت آن را دوست داشتنی کرده و در بخش ارگونومی نمره خیلی خوبی را دریافت خواهد کرد.

صفحه نمایش؛ مثل همیشه یکه تاز

از قدیم گفته‌اند "آزموده را آزمون خطاست" ولی با توجه به تعهدی که در برابر شما دوستان عزیز دارم می‌بایست با دقت بیشتری این محصول را بررسی می‌کردم. بدون شک یکی از بهترین ثبت تصاویر را در اکسپریا وی تجربه خواهید کرد. خودکفایی سونی در تولید صفحه نمایش و به نوعی پیشتازی آن در این زمینه همیشه وجه تمایز آن با سایر رقبا بوده است. این پنل ۴/۳ اینچی که دارای رزولوشن ۱۲۸۰×۷۲۰ پیکسل است، در زیر نور مستقیم آفتاب عملکرد بسیار خوبی داشته و در زوایای غیرمستقیم، رنگ‌ها را بسیار نزدیک به واقعیت نشان می‌دهد. صفحه براق و ضدخش آن نیز یکی از برگ‌های برنده سونی شناگر است. کیفیت صفحه لمسی، بسیار بالاست و با کوچک‌ترین تماسی می‌توانید صفحات را ورق بزنید. متن‌های نوشته شده به نحو قابل توجهی شفاف هستند و اگر از طرفداران ارسال پیامک هستید، بی‌شک انتخاب مناسبی پیش روی شما قرار دارد.

سونی با حذف کلیدهای مکانیکی از روی پنل اصلی و گنجاندن سه کلید Back، Home و History در پایین صفحه و با تکیه بر حسگر لمسی قدرتمند خود، حتماً شما را مجذوب خواهد کرد و این‌ها همه به لطف موتور فوق‌العاده Bravia Engine 2 است. حال اگر بخواهیم این بخش را جمع‌بندی کنیم، بدون شک نمره بسیار عالی از آن اکسپریا وی خواهد بود.

صدا، دوربین، حرکت!

پدران ما با دوربین‌های زمان خود خطرات زیادی دارند. بخصوص آنجا که جناب عکاس باشی پس از چندین دقیقه که همه را مانند میخ‌های در زمین فرو رفته سر جایشان بی‌حرکت می‌نشانند، دوان دوان به سمت پتوی سیاه‌رنگی می‌رفت که باید خود را در زیر آن استتار می‌کرد و با زدن یک فلش که تقریباً شبیه انفجار بود، خبر ثبت یک عکس سیاه و سفید را به سمع و نظر حاضران می‌رساند... و حالا شما با یک مینی‌غول عکاسی مواجه هستید! جناب عکاس باشی اگر دوربین ۱۳ مگاپیکسلی یک تلفن هوشمند را با قابلیت تشخیص لبخند، حذف قرمزی چشم، فوکوس و فلش خودکار، ثبت عکس توسط تایمر و... می‌دید، آیا می‌توانست باور کند که چنین چیزی معجزه نباشد؟ و البته باید قابلیت پانوراما را نیز به ویژگی‌های فوق‌اضافه نماییم تا شگفتی‌های این دوربین گوشی‌نما تکمیل شود.

ثبت تصاویر، بسیار واقعی بوده و قابلیت تشخیص فاصله و تفکیک رنگ‌ها به‌طور شگفت‌آوری طبیعی است. امکانات نرم‌افزاری زیادی در انتظار شماست تا خاطرات خود را جاودانه کنید. در قسمت فیلم‌برداری نیز مشخصات جالبی وجود دارد؛ از جمله این که می‌توانید فیلم‌برداری را با صدای بدون صدا انجام دهید. همچنین کنترل نور نیز در دستان شماست و در مکان‌های تاریک می‌توانید از فلش نورانی آن کمک بگیرید. استاندارد 1080P نیز به کمک شما آمده و با سرعت ۳۰ فریم در ثانیه به ثبت تصاویر HD خواهد پرداخت. یک نکته که توجه مرا جلب نمود، قابلیت تثبیت تصاویر توسط این گوشی است. معمولاً لرزش دست باعث می‌شود فوکوس دوربین از بین برود ولی عملکرد دوربین در این بخش خیلی خوب بوده و تصاویر با کیفیتی را ثبت می‌کند.

آیا در شب فیلم‌برداری می‌کنید؟ از یک سوژه در حال حرکت فیلم می‌گیرید؟ در کنار ساحل و دریا هستید یا در یک مهمانی شبانه به سر می‌برید؟ کافیست حسگر دوربین را در حالت‌های مختلف تنظیم کنید تا تصاویر ثبت شده، واقعی‌تر جلوه کند. امکانات

کنید. اگر محصولات یک سال اخیر شرکت معتبر سونی را دنبال کرده باشید، حتماً نام Xperia Acro S را شنیده‌اید. این محصول نیز مانند نسل جدید خود، شناگر خوبی بود ولی در ظرافت، حرفی برای گفتن نداشت؛ حال آن که شناگر جوان ما علاوه بر آیزی بودن، از ظاهر خوش‌ساختی هم بهره می‌برد. این گوشی با سه رنگ مشکی، سفید و صورتی وارد بازار شده است که گوشی مورد امتحان ما سفید رنگ است. در قسمت جلوی گوشی، یک پنل ۴/۳ اینچی شفاف خودنمایی می‌کند که در قسمت بالای آن، شکاف مربوط به دریافت صدا قرار دارد. کنار آن و در سمت چپ، دوربینی برای مکالمات تصویری شما تعبیه شده است. هیچ دکمه فیزیکی روی صفحه قرار ندارد که به نظر من این نکته، زیبایی و کلاس خاصی به این محصول بخشیده است. قسمت پشت گوشی را پوشش سفیدرنگی از جنس پلاستیک پوشانده که این موضوع یکی از نقاط ضعف در طراحی اکسپریا وی به حساب می‌آید؛ چرا که سونی حداقل می‌توانست از پلاستیک‌هایی که شبیه به پوشش فلزی هستند استفاده کند و ظاهر جذاب‌تری به محصول خود بدهد. با این وجود، لطافت پوشش پلاستیکی پشت گوشی باعث می‌شود احساس خوبی از در دست گرفتن آن داشته باشید. در قسمت بالای پنل پشتی، یک دوربین ۱۳ مگاپیکسلی جا خوش کرده و با فاصله اندکی از پایین آن یک LED به عنوان فلش دستگاه تعبیه شده است. در قسمت میانی، لوگوی Xperia و در پایین، یک حفره ریز که به نظر می‌آید برای خنک شدن اجزای داخلی است وجود دارد و در انتها محل پخش صداست. نوار نقره‌ای رنگی دور تادور گوشی را پوشانده که بخصوص در رنگ مشکی جلای خاصی به آن بخشیده است. در سمت راست این نوار، دکمه‌های کم و زیاد کردن صدا و با فاصله کمی از آن، دکمه پاور دستگاه قرار دارد. جک ۳/۵ میلی‌متری هدفون در بالای نوار و درگاه MiniUSB نیز در سمت چپ قرار گرفته است. هر دوی این درگاه‌ها توسط یک درپوش محافظت می‌شوند. شاید فکر کنید که تعبیه درپوش برای درگاهی مثل MiniUSB که هر روزه جهت شارژ به آن نیاز خواهید داشت، چندان مناسب نباشد. اما به هر حال این بهایی است که باید برای مقاوم بودن دستگاه در برابر آب پرداخت کنید!

برای این که کنجکاوی‌ام ارضا شود، درب پشت دستگاه را نیز باز کردم. بیش از نصف محتویات درونی آن متعلق به باتری ۱۷۵۰ میلی‌آمپری است که در بالای آن نیز محفظه‌های کارت حافظه و میکروسیم‌کارت جای گرفته‌اند.

وزن این دستگاه در مقایسه با سایر محصولات هم‌رده خود امتیاز خاصی ندارد و با ۱۲۰ گرم در رده سبک‌وزن‌ها نیست. البته با توجه به این که در این دستگاه، تمهیدات و قطعاتی نیز برای جلوگیری از نفوذ آب به گوشی پیش‌بینی شده است، نمی‌توانیم توقع یک گوشی خیلی سبک را داشته باشیم. ابعاد بدنه آن ۱۰/۷ × ۶۵ × ۱۲۹ میلی‌متر است که در مقایسه با گوشی‌های دیگری مانند Ascend P1 از شرکت هواوی، کمی ضخیم‌تر است ولی انحنای بسیار جالبی که در قسمت پشت «اکسپریا وی» وجود



سونی برای این محصول، تأییدیه IP57 را به منزله مقاومت در برابر گرد و غبار و کار کردن در عمق یک متری به مدت ۳۰ دقیقه دریافت کرده است.



عکاسی و فیلم برداری به همراه اپلیکیشن‌های ویرایش عکس و فیلمی که در این محصول وجود دارد، می‌تواند برای علاقه‌مندان هنر عکاسی بسیار جالب توجه باشد. درباره صدا نیز آن چه می‌توان گفت این است که تضمین کیفیت پخش صدا برای گوشی‌های تولید شده توسط سونی نباید کار مشکلی باشد، زیرا سال‌ها تجربه در کنار حضور متخصصان حرفه‌ای، همواره پشتیبان مناسبی برای سونی بوده است. البته پخش صدای اکسپریا وی آنچنان هم استثنایی و غیر قابل رقابت نیست ولی برای یک گوشی شناگر قطعاً کیفیت خوبی به حساب می‌آید!

زندگی در زیر آب نیز جریان دارد

بالاخره عده‌ای هستند که هم‌زمان به دو چیز اعتیاد داشته باشند: آب و گوشی هوشمند! خبر خوش برای این عزیزان آن است که بار دیگر سونی قدرت خود را به رخ رقیبان کشیده و پس از Xperia Z و Acro S، نسل سوم شناگران خود را روانه بازار کرده است. قبل از بررسی این گوشی، فیلم‌های این محصول را دیده بودم که در زیر آب کار می‌کند اما تنها زمانی از وجود این قابلیت مطمئن شدم که خودم تنگ ماهی خانمان را پر از آب کردم و گوشی زیبایی سونی را داخل آب انداختم. گوشی به راحتی کار می‌کرد و به نظر من صفحه لمسی در زیر آب، از کیفیت مناسبی برخوردار بود؛ البته توجه داشته باشید که وقتی گوشی را داخل آب انداختم، درپوش میکروسیم و جک ورودی میکروفون بسته بود و به نظر من اگر این دو باز باشند، ممکن است به گوشی آسیب برسد. راستش را بخواهید چون گوشی امانت بود این بخش را دیگر تست نکردم.



سونی برای این ویژگی، تأییدیه IP57 را به منزله مقاومت در برابر گرد و غبار و کار کردن در عمق یک متری به مدت ۳۰ دقیقه دریافت کرده است. در این گواهی‌نامه

اشاره شده که اگرچه گوشی با این شرایط کار می‌کند، ولی این قابلیت برای شرایط اضطراری است و گفته شده که سعی کنید گوشی در شرایط دور از رطوبت به کار خود ادامه دهد. برای اطلاع از جزئیات این تأییدیه می‌توانید به نشانی bitly/151-ip57 مراجعه نمایید. همچنین در نشانی bitly/151-sony می‌توانید فیلمی را از مراسم به آب انداختن گوشی مشاهده کنید.

عملکرد و بازده؛ در شأن شوالیه

شما به عنوان تولیدکننده تلفن هوشمند باید همیشه یک گول ترسناک را در کنار خود ببینید. می‌خواهم بگویم که رقیب سرسختی مثل Galaxy SIII همیشه شما را آزار خواهد داد ولی به نظر نمی‌رسد این مشکلات برای سونی آزاردهنده باشد. این شرکت ژاپنی با به کارگیری یک پردازنده با فرکانس ۱/۵ گیگاهرتز، پا در میدان رقابت گذاشته است. اکسپریا وی در قلب خود از معماری Krait بهره می‌برد. این مار کبرای سمی و خطرناک با استفاده از قدرت خود، به رقیب کشنده‌ای برای پردازنده‌های چهار هسته‌ای Cortex-A9 تبدیل شده است. به همین دلیل سونی توانسته با استفاده از پردازنده Snapdragon دو هسته‌ای شرکت کوالکوم، رقبایی مانند HTC One X، Galaxy SIII و Nexus 4 را که از پردازنده‌های چهار هسته‌ای در دستگاه خود استفاده می‌نمایند، پشت سر بگذارد.

در خلال آزمایش‌ها، بازی معروف Air Control تنها به ۱/۵ ثانیه برای بارگذاری نیاز داشت در حالی که این زمان در Galaxy SII، ۷ ثانیه و در Galaxy SIII، ۴/۵ ثانیه است. یک گیگابایت رم و هشت گیگابایت حافظه داخلی در این دستگاه تعبیه شده است که به نظر من سونی می‌توانست تلاش بیشتری به خرج داده و این امکانات را نیز افزایش دهد. البته شما می‌توانید از طریق کارت حافظه MicroSD تا ۳۲ گیگابایت دیگر به حافظه دستگاه خود اضافه نمایید.

اجرای هم‌زمان چندین اپلیکیشن نه تنها مشکلی را به وجود نمی‌آورد، بلکه راحتی کار کردن با آن‌ها شما را برای در دست داشتن این گوشی بیشتر مشتاق خواهد نمود. افزودن فناوری NFC در اکسپریا وی نباید برای شرکتی که در سال ۲۰۰۴ به همراه

نوکیا بنیان گذار آن بوده‌اند کار اعجاب‌آوری باشد. این فناوری در سیستم‌های بدون پرداخت پول، کاربرد دارد و نمونه‌های ساده آن را حتماً در بلیت‌های مترو دیده‌اید.

سیستم عامل، و باز هم اندروید

واقعاً اگر سونی بخواهد سیستم عاملی بهتر از اندروید را در گوشی‌هایش به کار بگیرد باید خودش هزینه کرده و برنامه مورد علاقه‌اش را بسازد. در غیر این صورت باید گفت انتخابی بهتر از این وجود ندارد!

اندروید 4.0.4 سیستم عامل پیش فرضی است که به همراه اکسپر باوی عرضه می‌شود. البته طبق اعلام رسمی سونی، قرار است اندروید 4.1 نیز برای این محصول ارائه شود. سونی تغییرات جدیدی را در رابط کاربری این دستگاه ایجاد کرده است که می‌تواند در جذاب‌تر شدن آن تأثیر گذار باشد. از جمله آن‌ها می‌توان به اپلیکیشن Smart Co - nect اشاره نمود. قابلیت تعریف عملکردهای خودکار در شرایط مختلف، خیلی جالب خواهد بود. برای مثال در هنگام شنیدن موسیقی می‌توانید تعیین کنید میزان صدای خروجی به چه صورت تنظیم شود یا حتی چه آلبومی برای شما پخش شود؛ همچنین می‌توانید عملکرد دستگاه در شب را برنامه‌ریزی نمایید. برای مثال از ساعت ۱۱ شب تا ۶ صبح دستگاه در حالت بی صدا قرار بگیرد و برای مصرف کمتر باتری، همه اپلیکیشن‌ها بسته شوند. اپلیکیشن Walkman نیز که معرف حضور همگان است. این برنامه از زمان همکاری سونی با ریکسون به یادگار مانده است و هر از چند گاهی نیز امکانات جالبی به آن اضافه شده است. دسترسی راحت به موزیک‌ها، رابط کاربری جذاب، تغییر مشخصات آهنگ، امکان جابه‌جایی زمان پخش هر آهنگ، اکولایزر زیبا و... همگی از امکاناتی هستند که نشان می‌دهد سونی رویای تصاحب بازار گوشی‌های هوشمند را در سر دارد. یکی از شاهکارهای گنجانده شده در این محصول، "برنامه‌های کوچک" یا "Small Apps" است. شما می‌توانید در کنار اجرای برنامه‌هایی مانند موزیک، با استفاده از کلید Multi Task، به تعدادی برنامه که در نوار پایینی وجود دارند (مانند ماشین حساب، دفترچه یادداشت،...) دسترسی داشته باشید و این عملیات هم‌زمان با کارهای دیگر، قابلیت اجرا خواهد داشت. به طور مثال هنگام تماشای ویدئو، برنامه دفترچه یادداشت به صورت کوچک روی صفحه قرار می‌گیرد. اپلیکیشن Xperia Link نیز به شما اجازه خواهد داد از طریق گوشی به نوت‌بوک خود متصل شده و از این طریق به اینترنت دسترسی داشته باشید. شاید وقت آن رسیده باشد تا کمی هم درباره صفحه کلید لمسی جالب اکسپر باوی صحبت کنیم. وقتی که نوک انگشتان شما حروف را لمس می‌کند، حروف لمس شده روی خط بالایی و درست بالای سر انگشتان شما با فونتی بزرگ‌تر و در کادری مجزا ظاهر می‌شود و این به شما امکان می‌دهد تسلط بیشتری روی نوشتار خود داشته باشید. فشردن بعضی حروف و نگه داشتن آن‌ها، شکل‌های مختلفی از آن حرف را نمایش می‌دهد. این گوشی زیبا علاوه بر زبان پارسی، ۴۵ زبان دیگر دنیا را پشتیبانی می‌کند و فونت پارسی آن نیز خیلی چشم‌نواز است. از دیگر اپلیکیشن‌های موجود می‌توان به OfficeSuite و McAfee Security اشاره نمود که به صورت پیش فرض در این نسخه از اندروید جای گرفته‌اند.

باتری، خوب و قابل اطمینان

سونی در سایت خود اعلام کرده که اکسپر باوی می‌تواند تا ۷ ساعت مکالمه را در اختیار کاربر قرار دهد. البته این در شرایط روشنایی متوسط و خاموش بودن سایر اپلیکیشن‌ها است ولی اگر بخواهید از برنامه‌های مختلف استفاده کنید و چنانچه در زیر تابش خورشید مجبور به کار کردن با حداکثر روشنایی دستگاه باشید، شارژ باتری نهایتاً ۳ ساعت در خدمت شما خواهد بود. البته اگر به‌طور متوسط روزانه حدود نیم

ساعت مکالمه و استفاده عادی از سایر نرم‌افزارها در برنامه شما قرار داشته باشد، برای دو روز می‌توانید روی شارژ گوشی تان حساب کنید. در مجموع این باتری لیتیومی ۱۷۵۰ میلی آمپری با کمک پردازنده کم‌ادعای خود، لحظات خوبی را برای شما فراهم خواهد آورد. شارژ کامل باتری حدود دو ساعت و بیست دقیقه طول می‌کشد و زمانی که باتری در حالت شارژ قرار می‌گیرد، یک LED کوچک نارنجی در قسمت بالای سمت راست گوشی روشن می‌شود.

ارتباطات، به تعداد همه آدم‌ها ...

شرکت سونی از انواع راه‌های ارتباطی مانند 3G، Wi-Fi، Bluetooth و جدیدترین نسل ارتباطات یعنی 4G در این گوشی بهره گرفته است. آن‌چه برای من جالب بود، سرعت بالای اتصال به شبکه Wi-Fi بود و البته جستجو در اینترنت نیز با استفاده از مرورگر قدرتمند Chrome تجربه‌ای لذت‌بخش خواهد بود. نباید از سایر راه‌های ارتباطی که در بالا توضیحات کاملی در مورد آن‌ها ارائه نمودم نیز غافل شد. اشاره من به NFC و Xperia Link است. همه این فناوری‌ها از اکسپر باوی یک گوشی با توان بالای ارتباطی ساخته است.

محتویات داخل جعبه

درون جعبه یک عدد دو شاخه وجود دارد که کابل Mini USB به آن متصل می‌شود و وظیفه شارژ مجدد باتری را بر عهده دارد. یک هدفون با دو سرگوشی مختلف به همراه گیره نگه‌دارنده نیز در کنار خود گوشی و دفترچه‌های راهنما، محتویات جعبه را تشکیل می‌دهد. در کف جعبه و در قسمت بیرونی، اطلاعاتی از امکانات و فناوری‌های به کار رفته در گوشی درج شده است. برای اطلاع از مشخصات فنی کامل این محصول می‌توانید فایل PDF مربوطه را از نشانی bitly/151-pdf دریافت کنید.

جمع‌بندی

Xperia V مانند بسیاری از محصولات خانواده بزرگ سونی دارای قابلیت‌هایی است که می‌تواند شما را برای خرید آن متقاعد نماید. آن‌چه که توانسته به این گوشی برتری ببخشد، ضدآب بودن و پخش تصاویر با کیفیت بالا است. مزیت‌های نام برده با فناوری‌های نسل جدید ارتباطی نیز تکمیل شده و توانسته

ارزش محصول را ارتقا ببخشد. "گوگل" - یار همیشگی رقبای شرکت اپل - نیز با نرم‌افزار اندروید 4.0 به کمک سونی آمده است. اگرچه اکسپر باوی زیبا و خوش ساخت است و عملکرد خوبی از خود نشان می‌دهد اما به عنوان یک مصرف‌کننده، همیشه انتظار بیشتری از سونی داشته و خواهم داشت؛ زیرا اگر شرکت‌های تازه‌کاری چون هوآوی توان تولید گوشی‌های با کیفیت بالا را دارند، از سونی انتظار می‌رود با کوله‌باری از تجربه و قدمت چندین دهه‌ای، محصولات با توانایی‌های منحصر به فرد تولید نماید. البته به نظر می‌رسد سونی توان تولید گوشی‌هایی با قدرت پردازش بالاتر را داشته باشد ولی روانه کردن بیش از ۲۰ مدل تنها در سال ۲۰۱۲ و عرضه ۳ مدل در دو ماه ابتدای سال ۲۰۱۳ نشان می‌دهد که تیم بازرگانی سونی در نظر دارد ابتدا به سرعت، خاطرات بد گذشته از همکاری مشترک با ریکسون را از ذهن پاک کند و در وهله بعد بتواند مشتریان بیشتری را با هر نوع سلیقه جذب نماید؛ به طوری که دیده‌ها و شنیده‌ها از بازار ایران حکایت از برتری نسبی سونی بر سامسونگ در فروش تلفن‌های هوشمند دارد. در مجموع اگر بخواهیم به این گوشی شناگر که با قیمت جهانی حدود ۵۷۰ دلار به بازار عرضه شده است نمره‌ای میان یک تا ده بدهیم، باید گفت عدد ۸ نمره عادلانه‌ای خواهد بود. حرف آخر این که محصولات شرکت قدیمی ژاپنی با همه فراز و نشیب‌هایش، یک پیام به ما می‌دهد و آن این که سونی، همیشه سونی است.

بازی رایانه

نشریه تخصصی بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای



نگاهی متفاوت به دنیای مجازی

آخرین اخبار صنعت بازی، آخرین پیش‌نمایش‌ها و نقدها،
مقالات تخصصی، علمی و آموزشی

برای دریافت اشتراک مجله بازی رایانه

با ما تماس بگیرید.

تلفن: ۸۸۹۰۷۷۱۷

www.bazayrayaneh.com

پرونده ویژه
بازی های کامپیوتری





مقدمه

چه جزء آن گروه از کاربران کامپیوتر باشید که اهل بازی کردن هستند و چه عضو آن دسته اندکی که علاقه‌ای به این موضوع ندارند و تا به حال یک بازی کامپیوتری را هم امتحان نکرده‌اند (که بعید است هنوز هم

کسی در دنیای مدرن وجود داشته باشد که حتی بازی کردن با گوشی تلفن را هم تجربه

نکرده باشد)، به هر حال نمی‌توانید منکر اهمیت این

صنعت - هنر مهم در دنیای معاصر شوید. حدود پنج سال است که

مطابق آمار و ارقام اعلام شده (که برخلاف بسیاری از آمار داخلی، قابل استناد هستند)، گردش مالی صنعت بازی‌ها در ایالات متحده، از هالیوود هم بالاتر رفته است؛ هالیوودی که زرق و برق، دستمزدهای آن‌چنانی، فروش‌های چند صد میلیون دلاری و در یک کلام، "اقتصاد" آن همیشه در آن بالابالاهای بوده، بعد از سال‌ها سلطنت، توسط یک صنعت نسبتاً نوپا از تحت به پایین کشیده می‌شود و همین برای درک اهمیت اقتصادی این صنعت کافی است. از بعد هنری، بد نیست بدانید که امروزه در دنیای دیجیتال، از بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی به عنوان "هنر هشتم" نام برده می‌شود. انصافاً هم که این هنر نه فقط چیزی از هنر هفتم کم ندارد، بلکه جدای از جنبه‌هایی چون کارگردانی، سناریونویسی، فیلم‌برداری، ساخت جلوه‌های ویژه، موسیقی و صداگذاری و... که درست در همان حد و اندازه‌های سینما، در این هنر هم دیده می‌شود، بازی‌ها یک جنبه بالاتر هم دارند: تعامل با کاربر. در این هنر دیگر بیننده صرفاً تماشاچی نیست و می‌تواند در خلق اثر، نقش داشته باشد. بی‌شک همین موضوع است که باعث می‌شود بازی‌ها نه فقط به عنوان وسیله‌ای برای سرگرمی، که به عنوان یک صنعت هنری، در سرتاسر جهان صدها میلیون طرفدار پر و پا قرص داشته باشند.

در این پرونده چند ده صفحه‌ای که به لطف دوستان تحریریه و همکاران و صاحب‌نظران این عرصه تهیه شده است، سعی کردیم به جنبه‌های گوناگون این هنر، نگاهی داشته باشیم. با دوستان بازی‌ساز و منتقدان بازی‌ها گپ و گفتی انجام داده و به بررسی معضلات و روش‌های ورود به این صنعت در ایران پرداخته‌ایم. سبک‌های گوناگون بازی‌ها را بررسی کرده‌ایم، بهترین‌های سال قبل را معرفی کرده و در مورد بازی‌های سال آینده گفته‌ایم. از نقش ایده و خلاقیت در ساخت بازی حرف زده‌ایم و مراحل خلق یک بازی مستقل را بررسی کرده‌ایم. با دنیای بازی‌ها شوخی کرده و به هر شکل ممکن، سعی داشتیم جنبه‌های کمتر دیده شده این صنعت را - ولو در حد یک نوشته کوتاه - برای علاقه‌مندان روشن کنیم.

حرف زدن از بازی‌های کامپیوتری، واقعاً به فضایی ده‌ها برابر این پرونده نیاز دارد. با این وجود و با علم به کمبودهای پرونده، سعی کردیم در فضایی متفاوت و با نگاهی منصفانه این پدیده جهانی را بررسی کنیم. در پایان - به سبک گزارشگران ورزشی! - لازم است از دوستان و همکارانی که در تهیه این پرونده از همکاری آن‌ها بهره‌مند بوده‌ایم تشکر کنیم:

تشکر اول از دوستان ارجمند بازی‌ساز و منتقد بازی که با حضور در میزگرد ماهنامه وب، ما را در شکل‌گیری این پرونده یاری کردند. تشکر دوم از همکاران و دوستان عزیزمان در مجتمع فنی تهران، آقایان شرکا، پیام‌فر و کافی و خانم‌ها محمدی، عرب و مقدم که با صبر و حوصله، سوژه عکاسی پرونده این شماره شدند (روندی که به امید خدا از این به بعد در سایر پرونده‌ها هم شاهد آن خواهید بود و سعی می‌کنیم به مرور، شامل قسمت‌های دیگر ماهنامه هم بشود و مقالات تألیفی و ویژه، با عکاسی و تصویرسازی اختصاصی ماهنامه وب در اختیار شما قرار بگیرند)؛ و نهایتاً یک تشکر ویژه از تمامی شما همراهان و خوانندگان که امیدواریم با ارائه نظرات و پیشنهادات خود در مورد این پرونده، مانند همیشه کمک ما باشید.

Computer Games

میزگرد

شرکت کنندگان در میزگرد:



سامان نوین

مدیر پروژه بازی حادثه در تهران



شهاب حبیبی

مجری میزگرد و عضو تحریریه «وب»



فرهود فرمند

سازنده بازی کوهنورد



حسن مهدی اصل

مدیر پروژه بازی سیاوش



شهریار ازهاریان فر

تحریریه بازی رایانه

بررسی وضعیت صنعت ساخت بازی‌های کامپیوتری در ایران

حبیبی: بگذارید بحث را با یک سؤال شروع کنیم. شما به عنوان فعالان این عرصه، جایگاه بازی‌های کامپیوتری را در ایران به عنوان یک صنعت برآورد می‌کنید یا آن را یک سرگرمی صرف می‌دانید؟

نوین: در حال حاضر و با توجه به وضعیت بازی‌های کامپیوتری در ایران، به هیچ‌وجه نمی‌توان آن را صنعت نامید. در حقیقت صنعت، یک فعالیت اقتصادی است که به درآمدزایی کلان منجر شود. اگر نگاهی به بازار حال حاضر بازی در ایران و وضعیت تولید و عرضه بازی‌ها ببیند، به راحتی متوجه این مسأله می‌شوید. حتی اگر به تیراژ بازی‌های موجود در بازار و قیمت آن‌ها هم نگاه کنیم، با یک جمع و تفریق ساده می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های کامپیوتری در ایران بیشتر از این که یک صنعت پویا و رو به رشد باشد، یک سرگرمی محسوب می‌شود، یک سرگرمی که حمایت چندانی نیز از آن صورت نمی‌گیرد...

مهدی اصل: من هم با نظر آقای نوین کاملاً موافقم. ببینید در حال حاضر

مقدمه: میزگرد بازی‌های کامپیوتری نسبت به میزگردهای گذشته ماهنامه متفاوت بود. در تمامی میزگردهای برگزار شده تاکنون، موضوعات انتخابی به شکلی بودند که نظرات کارشناسان حاضر در جلسه در نهایت به یک هدف مشترک منتهی می‌شد و چالش خاصی در میزگرد به چشم نمی‌خورد؛ اما میزگرد این شماره که با حضور جمعی از منتقدین و بازیسازان مطرح کشور برگزار شد، اتفاق تازه‌ای در میزگردهای ماهنامه بود و باعث شد بحث‌های داغی صورت بگیرد. در میزگرد این شماره علاوه بر کارشناسان این حوزه، سردبیر و اعضای تحریریه ماهنامه نیز حضور داشتند و در کنار کارشناسان حاضر، به بحث و تبادل نظر پرداختند.

تیم‌های بازی‌سازی کشور در حدی کار می‌کنند که بتوانند یک صنعت را شکل دهند، اما آیا ناشرین نیز آن طور که باید و شاید از سازندگان حمایت می‌کنند؟ به نظرم اگر به این مسائل نگاه کلی کاربران داخلی را هم اضافه کنیم، خواهیم دید که بازی‌های کامپیوتری برای تبدیل شدن به یک صنعت در ایران راه درازی را پیش‌رو دارند.

حبیبی: در رابطه با نحوه ورود به این صنعت توضیح دهید. اگر یک تیم جوان بازی‌ساز قصد ورود به این صنعت را داشته باشد، چگونه باید کار خود را آغاز کند؟ به طور کل، معضلات ساخت بازی در ایران کدام است؟

فرمند: به طبع هم بنده و هم دیگر دوستان حاضر در این جمع، سختی‌های بسیاری را در طول این راه متحمل شده‌ایم؛ سختی‌هایی که شاید اگر تیم‌ها و سازندگان دیگر با آن روبه‌رو می‌شدند، از کار ساخت بازی دل‌سرد می‌شدند. به نظرم باید تا با هم‌فکری عزیزی که در این جمع حاضرند و دیگر اساتید بازی ایران، برای افرادی که به تازگی قصد ورود به این حیطه را دارند این آسیب‌ها و مشکلات به حداقل برسد. مهم‌ترین نکته این است که در ابتدای کار خیلی آرمانی فکر نکنند و به سراغ پروژه‌های عظیم و پراز جزئیات نروند.

حبیبی: این مورد را اگر ممکن است با جزئیات بیشتری بررسی کنیم. برای مثال آقای نوین با موتور یونیتی آغاز به کار کردند و در حال حاضر از مشکلات این موتور صحبت می‌کنند. به نظر شما چه نرم‌افزار یا ابزاری برای آغاز یک پروژه مناسب است؟

فرمند: تجربه شخصی بنده در این زمینه این است که افرادی که قصد طراحی بازی را دارند باید قبل از هر چیز توانایی‌های خود را در نظر بگیرند. من خودم وقتی من با گیم‌میکر شروع به کار کردم، افراد زیادی می‌گفتند که با «فلش» نتیجه بهتری خواهیم گرفت، اما به شخصه به نتیجه نهایی این موتور ایمان داشتم و به کار خودم روی آن ادامه دادم. البته این را هم در نظر بگیریم که در ادامه فعالیت با این موتور، ناچار شدم خودم برای آن کدنویسی کنم و کار را پیش ببرم. به اعتقاد من، افرادی که می‌خواهند وارد این کار شوند لازم نیست به شخصه در تمامی بخش‌ها مانند کدنویسی، طراحی هنری و ... چیره‌دست باشند؛ بلکه اگر هر بخش پروژه را به دست یک نفر بسپارید هم از نظر تیمی امکان رشد بیشتری دارند و هم نتیجه نهایی مطلوب‌تر خواهد بود؛ و این که

هرگز فراموش نکنید که آرمان‌گرایی اگر از حد بگذرد، سبب افول پروژه شده و باعث می‌شود تا علاوه بر صرف هزینه و انرژی بیش از حد، تیم سازنده نیز از نتیجه به دست آمده دل‌سرد شود.

حبیبی: در تأیید سخنان آقای فرمند و قبل از این که نظرات دوستان را هم بشنویم از یک تجربه شخصی در این زمینه بگویم. چند وقت پیش که به لیست اعلام‌نیاز شرکت‌های بزرگ مثل بیلینارد یا پیکسار نگاه می‌کردم، دسته‌بندی کارها در زمینه استخدام نیرو توسط این شرکت‌ها نظرم را جلب کرد که تا چه حد تخصصی و با جزئیات بود. برای مثال تیم بیلینارد نیازمند یک طراح بود که سابقه طراحی افکت آتش در نرم‌افزار مایا را به مدت ۵ سال داشته باشد. حال دوستان بیشتر از تجربیات خودشان در این زمینه بگویند و این که این تقسیم‌بندی‌های تخصصی تا چه حد در گیم ایران رعایت می‌شود.

نوین: متأسفانه در حال حاضر چنین تخصصی در بازی ایران دیده نمی‌شود. برای مثال تیم استودیو اورمزد که از ۴۰ نفر تشکیل می‌شود، شامل ۱۲ طراح مسلط به نرم‌افزارهای 3D است. ولی هیچ یک از افراد تیم و حتی تیم‌های دیگر بازی‌ساز در داخل، تخصص خاصی در طراحی یک افکت خاص مانند آتش، آب و امثال آن ندارند. بنده برای حل این مشکل مجبور شدم با طراحان خارجی مکاتبه کرده و بخش‌هایی از پروژه حادثه در تهران را به دست آنان بسپارم.

حبیبی: کدام قسمت‌های پروژه شما با همکاری طراحان خارجی شد؟

نوین: طراح کاراکتر تیم من سه ماه به فنلاند رفت و دوره طراحی کاراکتر دید. طراحی تمامی کاراکترهای بازی نیز در خارج از ایران و تحت نظارت اساتید فنلاندی صورت گرفت. البته برای بخش‌های 3D بازی از طراحان داخلی کمک گرفتیم، اما استفاده از این طراحان نیز با آموزش‌های مداوم آن‌ها و محدودیت‌های بسیار به وقوع پیوست.

حبیبی: به نظر شما چرا بازی‌سازان داخلی در چنین بخش‌هایی با یکدیگر هم‌دلی نمی‌کنند؟ برای مثال همه دست به دست هم نمی‌دهند تا از دانش آرتیست‌های خارجی استفاده کنند؟

نوین: به نظرم این مسأله ریشه در تفاوت سبک بین عناوین مختلف دارد. برای مثال عنوانی که تیم من در حال کار روی آن است با عنوان سیاوش-ساخته تیم آقای مهدی اصل-از نظر سبکی تفاوت‌های بسیاری دارد. این تفاوت

سبب می‌شود مشکلات و مسائلی که هر کدام در طول تولید پروژه با آن روبه‌رو هستیم با یکدیگر کاملاً متفاوت باشد. برای مثال ممکن است تیم بنده در رابطه با طراحی اسلحه‌های شخصیت اصلی نیاز به یک طراح خارجی داشته باشد، در صورتی که تیم دیگر نیازمند یک طراح افکت آب است.

حبیبی: تا به اینجای کار به این نتیجه رسیدیم که آقای نوین با استفاده از مکاتبات خارجی توانستند بخشی از طراحی‌های مورد نیاز خود را به دست آورند و آقای فرمند نیز با استفاده از تجربیاتی که در پروژه‌های کوچک‌تر داشتند، توانستند برنامه‌نویسی پروژه کوهنورد را خود به دست بگیرند. شما چطور آقای مهدی اصل؟ در رابطه با طراحی بخش‌های مختلف بازی از چه مراجع و یا اشخاصی کمک گرفتید؟

مهدی اصل: به طور کل طراحی بخش‌های مختلف بازی سیاوش توسط یک تیم کاملاً ایرانی انجام شد. با توجه به این که پروژه قبلی ما استودیو مجازی صدا و سیما بود، باعث شد تجربیات ارزشمندی کسب کنیم و در نهایت بتوانیم کار نهایی را از نظر انیمیشن و طراحی سه‌بعدی به حدی که انتظار داشتیم، برسانیم. البته در این بین مانند بسیاری از پروژه‌های دیگر مشکلاتی سدره تیم ما بود، اما در نهایت توانستیم محصول مورد نظر خودمان را استخراج کنیم.

البته در این میان نقش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم کم‌رنگ نبوده است. اگر چه در حال حاضر بسیاری از بازی‌سازان از حمایت‌های بنیاد و روند همکاری این نهاد ناراضی هستند، اما نباید این را هم فراموش کرد که بنیاد در ابتدای کار حمایت‌های بی‌دریغی انجام داد و موج بازی‌سازی که هم‌اکنون شاهد آن هستیم را بنیاد پایه‌ریزی کرد.

یکی از تأثیرگذارترین کارهای بنیاد در زمینه آموزش و تقویت دانش بازی‌سازان، دعوت از اربک سایمون و برگزاری یک سری دوره‌های بازی‌سازی بود. شاید در آن زمان بسیاری از نکاتی که آقای سایمون گوشزد می‌کردند را متوجه نمی‌شدیم، اما در حال حاضر وقتی به عقب نگاه کنیم و تأثیر این آموزش‌ها را در کارمان بررسی کنیم، خواهیم دید که بسیاری از اعمال ما در زمینه طراحی بازی تحت تأثیر همین صحبت‌ها شکل گرفته است.

متواضع: همان‌طور که در جریان هستید، مجتمع فنی چند سالی است که دپارتمان را تحت عنوان دپارتمان فیلم، صدا و گیم

راه‌اندازی کرده است. به نظرم مجتمع به عنوان یک مرجع و یک مرکز آموزشی شناخته شده می‌تواند دوره‌های مختلفی را در سراسر کشور در این رابطه برگزار کند. همچنین ماهنامه وب حمایت کامل دپارتمان آموزش الکترونیکی یا E-Learning مجتمع را نیز در اختیار دارد که این مسئله خود می‌تواند یک پل ارتباطی بین بازیسازان داخل با بازیسازان سراسر جهان برای یادگیری تکنیک‌های روز ساخت بازی باشد. همچنین در این مسیر ما با کشورهای دیگری مثل کانادا، انگلستان و استرالیا نیز در ارتباط هستیم. این بدین معنی است که اگر خود بازیسازان این بستر را برای خود فراهم کنند و ابراز علاقه‌مندی کنند، مجتمع و ماهنامه وب نیز حمایت خود را از این طرح‌ها نشان می‌دهد. این مسأله نه تنها به پیشرفت بازی‌های کامپیوتری در ایران کمک خواهد کرد، بلکه از نظر منابع انسانی نیز تا حد زیادی به سود ما خواهد بود.

ازهاریان فر: نکته قابل ذکر دیگر این است که

بسیاری از کارهایی که در ایران ارائه می‌شوند بر پایه Self Training استوار هستند و بسیاری از بازیسازان و طراحان بازی، خود به دنبال اصول مختلف طراحی رفته و آن‌ها را فرا می‌گیرند. علت این امر این است که در داخل هیچ‌گونه کالج یا مؤسسه‌ای برای آموزش مبانی بازی‌های کامپیوتری وجود ندارد. البته نباید فعالیت انستیتو در چند وقت اخیر را نیز نادیده گرفت؛ اما آیا تنها یک انستیتو برای این همه استعداد و طبعاً نیاز گسترده بازار کافی است؟

حبیبی: آقای ازهاریان فر به نظر شما به عنوان یک منتقد بازی که نسبت به خیلی از مسائل از بیرون نگاه می‌کند، خلاقیت موجود در بازی‌های ساخت داخل چگونه است؟ چون اگر دقیق بررسی کنیم خلاقیت رابطه چندانی با امکانات مورد نیاز نداشته و تنها در بخش پیاده‌سازی تا حدی از امکانات تأثیر پذیر است.

ازهاریان فر: به نظرم خلاقیت موجود در بازی‌های ساخت ایران کماکان در گروهی امکانات است. برای مثال در یکی از تیم‌های سازنده

بازی که به شخصه با آن‌ها در ارتباط هستیم، بسیاری از ایده‌های خلاقانه و نو را می‌بینم، اما متأسفانه به دلیل عدم وجود امکانات و خصوصاً امکانات گرافیکی، بسیاری از این ایده‌ها عملی نمی‌شوند.

فرمند: به نظر من ابزار، نقش کم‌تری نسبت به خلاقیت دارد. یعنی در نهایت این خلاقیت است که نسبت به ابزار چربش خواهد داشت. برای مثال به عنوان ۸ بیتی اولیه نگاه کنید. در حال حاضر هر چیزی که در صنعت بازی‌های کامپیوتری شاهد آن هستیم را از همین عنوان داریم. این عنوان با چه ابزارهایی ساخته شده‌اند؟ آیا یک تیم چند صد نفره روی آن‌ها کار کرده است؟ خیر! ایده‌های قدرتمند و خلاقانه بوده‌اند که این عنوان را به جایگاهی که امروز در آن هستند، رسانده است.

نوبین: یکی از مشکلات بازی در ایران در رابطه با منتقدان بازی است. متأسفانه بسیاری از منتقدان بازی آن دید انتقادی لازم را نسبت به یک بازی ساخت داخل ندارند و در بسیاری





بازی‌های کامپیوتری در ایران را نمی‌توان به دلایل بسیار عدیده‌ای یک صنعت نامید. به امید روزی که بتوانیم نام صنعت بازی‌های کامپیوتری ایران را با افتخار بیاوریم...

مهدی اصل: تشکر از بحث خوبی که شکل گرفت. در طول جلسه با توجه به داغ شدن بحث کمتر دیده شد تا حاضرین سؤالاتی را مطرح کنند یا در مورد بحث‌ها اظهار نظر کنند اما به طور کل به نظرم لازم است جلسه‌ای با حضور تمامی افراد مستعد در این زمینه تشکیل شده و بسیاری از این پرسش و پاسخ‌ها بین این افراد و کارشناسان این جمع صورت گیرد.

متواضع: من هم در تکمیل حرف‌های آقای مهدی اصل این را اضافه کنم که ماهنامه وب آماده است با تمامی دوستان حاضر در این صنعت همکاری کرده و از آن‌ها پشتیبانی نماید. مطمئن باشید که حمایت وب در این راه مستمر خواهد بود و به لطف قلم توانای دوستان خواهد توانست به صنعت بازی‌های کامپیوتری ایران کمک کند.

حبیبی: از همه عزیزان برای شرکت در این میزگرد متشکرم.

حبیبی: به نظر شما چرا سبک‌های بازی در ایران چندان متنوع نیستند؟

مهدی اصل: کمی رگ‌تر و بی‌تعارف‌تر اگر بخواهیم این موضوع را بررسی کنیم، به این نتیجه خواهیم رسید که تمامی این مسائل از یک عقده درونی سرچشمه می‌گیرد. یعنی همه ما می‌خواهیم یک بازی را طراحی کنیم که با عناوین روز برابری کرده و در یکی از سبک‌های اکشن سوم‌شخص یا اول شخص باشد. به نظرم این میل یا عقده رقابت کاذب در ایرانیان سبب شده است بسیاری از کارهایمان از جمله طراحی و ساخت بازی یا انیمیشن نیز به این سمت کشیده شود. یعنی همیشه می‌خواهیم در کمترین زمان و با کمترین هزینه و به هر قیمت، به یک محصول ایده‌آل برسیم که وجود محدودیت‌ها سبب می‌شود نتیجه نهایی، به سبک‌هایی که در حال حاضر می‌بینیم، محدود شود.

حبیبی: در پایان یک جمع‌بندی از مباحث مطرح شده در میزگرد داشته باشیم؛ اگر دوستان نکته‌ای را قابل ذکر می‌دانند عنوان کنند تا بحث را به پایان ببریم.

نوبین: بنده همچنان بر این عقیده هستم که

از مقالات خود به تعریف و تمجید بیهوده از بازی‌ها می‌پردازند. همین دلیل باعث شد تا از آغاز به کار پروژه حادثه در تهران تا به حال بجز موارد اندکی با هیچ یک از مجلات بازی ایران همکاری نکنم. علت این امر آن است که پیش از این و در مقالاتی که در گذشته در بسیاری از این مجلات به چاپ رسیده بود، مطالبی را خواندم که با واقعیت اثر عرضه شده به بازار متفاوت بود. این مسأله برای من بازی‌ساز که تمامی کارهای پروژه‌ام را به شخصه نظارت کرده و با وسواس طراحی کرده‌ام، واقعاً ناراحت‌کننده و غیر قابل قبول است.

فرمند: در رابطه با منتقدها تا حدی با نظر آقای نوبین موافقم. متأسفانه برخی از منتقدین در کار خودشان مسئولیت‌پذیر نبوده و با توجه به روابطی که با برخی از بازی‌سازان دارند، نقد و بررسی عنوان‌ها را انجام می‌دهند. اما در این میان جمع کثیری از منتقدین بازی در ایران رسالت اصلی خود یعنی اطلاع‌رسانی دقیق به مخاطب را کاملاً درک کرده و نسبت به قلم و بیان خود متعهد هستند. به نظرم تعداد دسته دوم بیشتر بوده و این مسأله خود در پیشرفت هر چه بیشتر صنعت بازی در ایران مؤثر خواهد بود.

آنچه گذشت...

۹۱

مروری بر ۱۰ بازی برتر سال

۱۰

Forza Horizon

سری بازی‌های Forza در این نسل به موفقیت‌های بزرگی در ارائه شبیه‌سازی اتومبیل‌رانی با جزئیات بالا رسیدند. از این حیث کمپانی معتبر Turn 10 به همراه ناشر معروف مایکروسافت در نسخه جدید توانستند با تکیه بر تجربیات قبلی این سری، دست به ساخت نسخه‌ای متفاوت نسبت به بازی‌های قبلی این شرکت بزنند که خروجی نهایی آن، دلنشین و تماشایی بود. چیزی که باعث تعجب همگان شد سطح بسیار بالای گرافیکی بود و با نرخ فریم ریت ۶۰ به خوبی تجربه‌ای متفاوت از یک بازی ریسینگ را به بازی‌ها عرضه می‌کرد. سازندگان نشان دادند می‌توان موانع را از پیش رو برداشت و با صرف وقت زیاد، بازی کم‌نظیری خلق کرد. در این راستا تعداد بسیار بالای خودروها با جزئیات خیره‌کننده

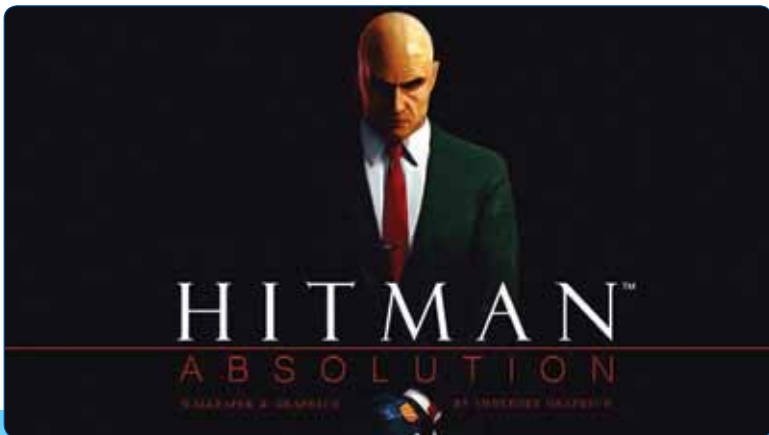


در طراحی بدنه و ایجاد لوکیشن‌های استثنایی باعث شد این بازی تا مدت‌ها بی‌رقیب باقی بماند.

۹

Hitman: Absolution

اگر چه نسخه جدید هیتمن با نام «آمزش» از سوی منتقدین مورد استقبال قرار نگرفت اما طراحی بازی، نویدبخش نسخه‌ای متحول شده نسبت به شماره‌های پیشین بازی بود و می‌توان آن را در ابعاد مختلف مورد نقد و بررسی قرار داد. پیشرفت‌های فنی و تکنیکی از یک سو و ارتقای مخفی‌کاری و اکشن از سوی ابتکار عمل را به بازی‌ها داد تا در انتخاب‌ها آزادانه تصمیم‌گیری کند و این بازی‌ها است که راه را انتخاب کرده و مورد آزمایش قرار می‌دهد. کاراکتر پردازی مأمور ۴۷ به مراتب پخته‌تر و اصل‌تر شده و رویارویی او با مأموریت‌ها، منطقی‌تر از گذشته به نظر می‌رسد.



به لحاظ گرافیکی، نسخه جدید واقعا عالی است؛ اگر چه تعادل در تمامی مراحل حفظ نشده اما جلوه‌های گرافیکی بسیار غنی و چشم‌نواز هستند.

شهریار ازهاریان‌فر
azharianfar@webmagonline.ir

سالی که گذشت، سال بسیار پرکاری برای صنعت بازی‌های کامپیوتری محسوب می‌شد. عناوین بسیار خوبی در سال ۱۳۹۱ منتشر شدند که هر کدام در سبک‌های متفاوت، پاسخگوی طیف وسیعی از سلیقه‌ها و علاقه‌مندی‌ها در بین مخاطبین بودند. از عناوین کاملاً جدی و مطابق سلیقه بازی‌بازان حرفه‌ای گرفته تا آثار آرکید، همه نوع بازی در عناوین منتشر شده در سال ۱۳۹۱ وجود داشت. با توجه به هم‌زمانی انتشار پرونده ویژه بازی‌های کامپیوتری با پایان سال، سعی کردیم فهرستی از بهترین عناوین منتشر شده سال ۱۳۹۱ را از دیدگاه ماهنامه وب تهیه کنیم. در انتخاب این آثار سعی شده از دید فنی و ارزش نهایی، موضوعات را مورد بحث قرار دهیم و در نهایت با در نظر گرفتن فاکتورهای لازم، ده بازی برتر امسال را معرفی کنیم.



Assassin's Creed III

سومین نسخه از فرنچایز محبوب یوبی سافت با نام Assassins Creed با اتفاقات فراوانی روبه‌رو بود. در نسخه‌های قبلی داستان‌های الطیر و اتریو را دنبال کردیم و در نهایت در نسخه جدید، نیم‌نگاهی به اتفاقات تشکیل آمریکا و مبارزه جورج واشنگتن در مقابل نیروهای بریتانیایی خواهیم انداخت. امکانات بسیار بالای گیم‌پلی در این نسخه به بازیباز امکان می‌دهد اولاً با سرعت بیشتری به مبارزه ادامه دهد، ثانیاً فیچرها و سلاح‌های جدیدی را تجربه کند. مکانیزم نبردها بسیار نرم‌تر از قبل شده و به همراه سلاح‌های جدید، به معجون فوق‌العاده‌ای تبدیل شده که با ترکیب با فضا و اتمسفر گیرای آن زمان - قرن ۱۸ میلادی - یک جهش بزرگ را در این سری رقم زده است. از سوی دیگر، موتور گرافیکی جدید بازی با نام AnvilNext محیط‌ها را با جزئیات بیشتر و کیفیت به مراتب بهتری خلق کرده که دستاورد بی‌نظیری برای کمپانی مونترال یوبی سافت محسوب می‌شود.



Borderlands 2

شاید کمتر کسی در ایران پی به شاهکار Gearbox Software در خلق نسخه دوم Borderlands برده باشد. نسخه اول این عنوان به خوبی حق مطلب را ادا کرد و ایده‌های بسیار جالبی را به صنعت بازی‌های کامپیوتری عرضه کرد.

اما در دومین شماره از بازی، ارتقای بسیار بالایی در تنوع اسلحه‌ها و کاراکترها داده شده است. صدها نوع اسلحه در بازی گنجانده شده که باعث شده نسخه دوم از این حیث، رکورددار باشد. گیم‌پلی در این شماره به مدد هوش و درایت سازندگان، فوق‌العاده بهتر شده است. نکته جالب در طراحی هوش مصنوعی این است که هوش مصنوعی جدیدی برای دشمنان طراحی شده و دشمنان واکنش‌های متفاوتی به عملکرد شما نشان می‌دهند. علاوه بر این، فیزیک در خدمت گیم‌پلی آمده و نهایت استفاده را می‌توان از این موضوع برد. باید گفت نسخه جدید توانست رضایت اغلب بازیبازان را جلب کند و در لیست ما، جایگاه هفتم را به خود اختصاص دهد.



Dishonored

Dishonored را می‌توان از آن دسته بازی‌های عجیب و غریب و عالی قلمداد کرد که در این نسل به ندرت دیده‌ایم. طراحی هنری استادانه بازی یادآور اتمسفر Bioshock و Deus EX بی‌بدیل از گیم‌پلی بازی تر کیبی بی‌بدیل از Deus EX و Bioshock است که بازیباز را غرق در محیط غنی و مفهومی خود خواهد کرد. گیم‌پلی بازی تر کیبی بی‌بدیل از Deus EX و Bioshock است که در کنار المان‌های ماجرابی تبدیل به اثری ارزنده شده که نمونه آن این روزها در کمتر بازی‌ای پیدا می‌شود. مأموریت‌ها و نحوه انتخاب در بازی کاملاً آزادانه و مستقل است، به طوری که به خوبی می‌توان بین قدرت‌هایی که بازی به شما می‌دهد، انتخاب درستی داشته باشید و در نهایت از آن‌ها بسته به نوع علاقه استفاده کنید. طراحی محیط‌ها و دشمنان عالی است به طوری که سازندگان، هزاران کاراکتر در بازی طراحی کرده‌اند که هیچ‌گاه دو شخصیت با چهره مشابه در بازی وجود نداشته باشد یا این که اگر دشمنی را از بین ببرید، دیگر سر و کله او در بازی پیدا نخواهد شد! به لحاظ گرافیکی باید احترام خاصی به این اثر گذاشت زیرا طراحی هنری بازی همان‌طور که اشاره کردیم عالی و کم‌ایراد است. در نهایت باید اذعان کرد تیم طراحان، بهترین هدیه را به بازیبازان علاقه‌مند به سبک اکشن - ماجرابی دادند که تامت‌های می‌توانند با آن سرگرم آن شوند.





Far Cry 3



نسخه دوم این بازی با تبلیغات فراوان منتشر شد اما چندان مورد توجه قرار نگرفت. این بار سازندگان مستعد یوبی سافت مونترال تصمیم گرفتند تا همان محیط بزرگ قبلی را حفظ کنند و با رفع ایرادات قبلی، دست به انتشار نسخه سوم بازی بزنند. نتیجه کار، خیره کننده به نظر می رسد؛ اگرچه هنوز ایراداتی در بخش های مختلف بازی دیده می شود اما نسبت به شماره پیشین، مکانیزم نبرد و درگیری ها چنان بهتر شده که با اکشن روان و عالی روبه رو خواهید بود. داستان های کاراکتر منفی بازی با نام Vaas و اتفاقات بسیار جالبی که این کاراکتر بسیار قوی از نظر شخصیت پردازی، در حین بازی ایجاد می کند، بازی را برای ادامه کار تشویق خواهد کرد. از سوی دیگر، محیط های بسیار چشم نواز بازی با آن سطح جزئیات، به این سادگی ها قابل گذشت نیست. جزئیات در محیط ها آن چنان بالا و هوشمندانه است که تصور آن برای هر کسی دشوار خواهد بود. تنها باید این اثر ارزنده را تجربه کنید تا پی به قدرت طراحی تیم سازنده ببرید.

Dead Space 3



بازیازان حرفه ای در این نسل کمتر شاهد عناوین ترسناک با کیفیت بودند اما DS از آن دسته بازی های بسیار خوب و گیرا بود که توانست موفقیت های بسیار بزرگی کسب کند. حالا در سومین نسخه، شاهد رویارویی دوباره آیزاک کلارک با دشمنان سرسختی هستید که با قدرت های متفاوتی در مقابل شما صف آرای شده اند. داستان به عنوان یک رکن بسیار اساسی این سری، در شماره جدید هم همان روند جذاب و درگیر کننده خود را حفظ کرده و به کمک فضای اتمسفریک و طراحی المان های ترسناک و وهم آلود، باعث جذب بسیاری از مخاطبین در سراسر دنیا شده است. اگر چه مراحل بازی تا حدودی تکراری به نظر می رسد اما هنوز کشش و جذابیت همیشگی را دارد و باید گفت نسخه سوم به خوبی توانسته با استفاده از عناصر ترسناک و به خدمت گرفتن آن در گیم پلی و استفاده از گرافیک بسیار خوب، مورد توجه منتقدان قرار گیرد.



Halo 4

بعد از جدایی Bungie از مایکروسافت به عنوان تیم طراحی انحصاری Halo و انتشار آخرین نسخه بازی با نام Reach به سازندگی بانجی، کمپانی 343i وظیفه ساخت ادامه بازی را به عهده گرفت. هیلو که به گیم پلی خلاقانه و استادانه اش در طراحی زیانزد خاص و عام است حالا زیر نظر کمپانی خلاق دیگری قرار گرفته که ایده های نوینی برای نسخه چهارم دارد. گیم پلی بازی به مانند قسمت های پیشین عالی و بی نقص است و سعی شده بخش اکشن، پرتنش تر از قبل باشد و در عین حال، تعادل بسیاری خوبی میان بخش های اکشن و درگیری های نفس گیر ایجاد شده است. این بار همه عناصر در خدمت گیم پلی درآمده اند و تنوع گیم پلی به مدد درایت سازندگان و درک آنان از خواسته بازیازان، فوق العاده بهتر از گذشته شده است.

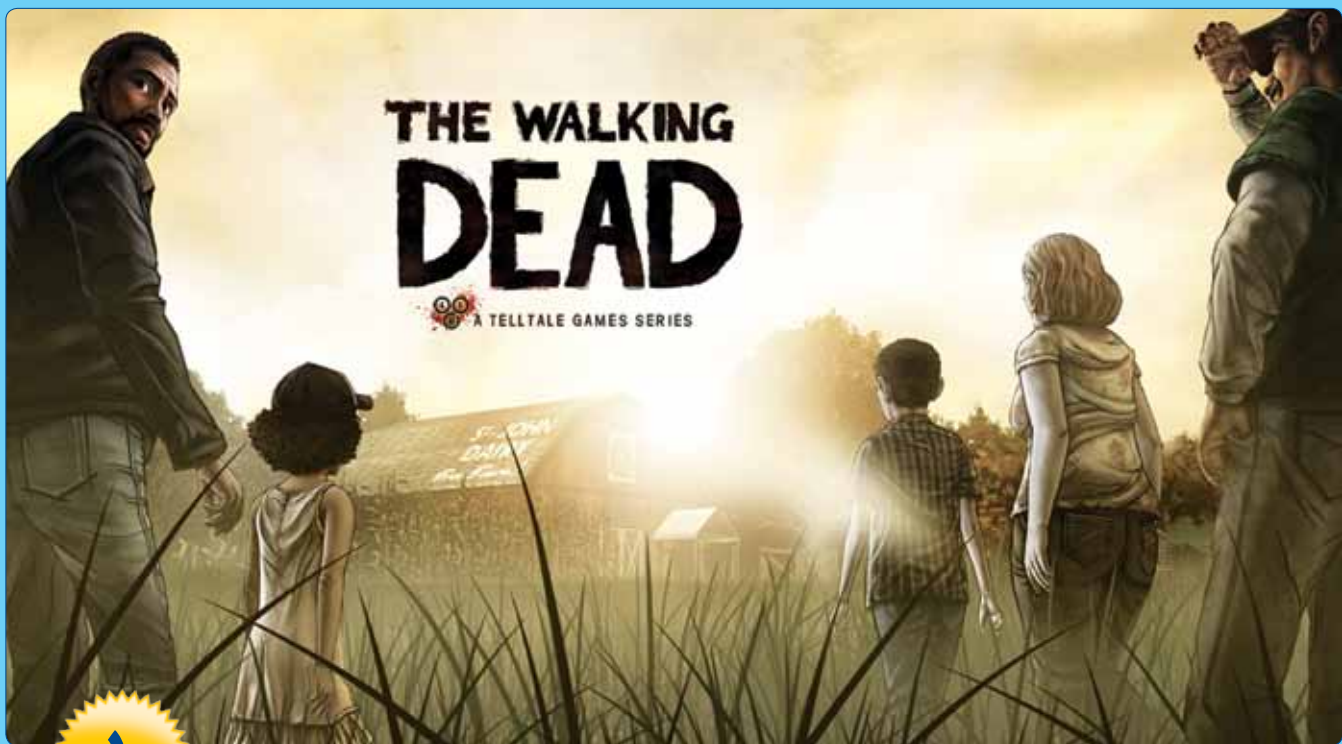


سلاحها که نقطه عطف سری بازی های هیلو به شمار می روند، در چهارمین قسمت، همان روند بسیار خوب قبلی و کارایی لازم را دارا هستند. علاوه بر این، محیط ها واقعا عالی و کم ایراد ایجاد شده اند به طوری که در اولین دقایق ورود به بازی، شاهد اتمسفر بسیار گیرای آن خواهید بود. از سویی گرافیک بازی همان کیفیت سابق را حفظ کرده و باید اعتراف کرد در بخش فنی و تکنیکی هنوز سرآمد این نسل است؛ اما شاید هنوز به صورت دیداری و آن چیزی که بازیاز روی مانیتور خود می بینند، آن چنان که باید پر زرق و برق نیست.

Call of Duty: Black ops 2

این روزها کمتر بازی‌های وجود دارد که نام برند معتبر Call of Duty را نشنیده یا حداقل یکی از نسخه‌های آن را تجربه نکرده باشد. علاوه بر سری MW که توسط سازنده معروف Infinity Ward تهیه شد، کمپانی خوش ذوق Treyarch در این نسل چهار نسخه از این عنوان را منتشر کرده که به حق ایده‌های بسیار هوشمندانه و خلاقانه این شرکت در طراحی نسخه‌های متفاوت با پردازش داستانی به مراتب پیچیده‌تر و جذاب‌تر، از Treyarch یک اسطوره ساخته است.

نسخه اول Black ops فصل جدیدی از روایت داستانی را آغاز کرد و که طی مراحل متنوعی مانند روسیه، ویتنام و... به خوبی توانست حق مطلب را ادا کند. اما در نسخه دوم که ادامه‌ای بر سری پیشین بود، داستان‌های آلکس میسون و پسر او به طرز متفاوتی ادامه پیدا می‌کند و بازی‌ها وارد مراحل و فضای متفاوتی نسبت به قبل می‌شود. فضای بازی بین آینده، گذشته و حال پیگیری می‌شود ادوات و سلاح‌های جدیدی به بدنه بازی اضافه شده تا در مسیر داستان و با توجه به برهه‌های زمانی متفاوت، مورد استفاده قرار گیرد. ترکیب گیملپلی با این چرخش زمان و مکان به خوبی از آب درآمده و اگر چه به نظر می‌رسید خلأهای فراوانی در این نوع روایت به وجود آید ولی خوشبختانه این طور نشد. فضا سازی در BO2 عالی است به طوری که فضای حاکم بر محیط جنگ و المان‌های واقع‌گرایانه کم‌نظیر طراحی شده و در مقایسه با سری MW به نظر نمی‌رسد چیزی کم و کسر داشته باشد. تنوع مراحل در بازی، فوق‌العاده بالاست به نحوی که دائماً در حال تغییر موقعیت خود از زمین و هوا هستید و با تکیه بر تنوع لوکیشن‌ها و فضاها، این تنوع و دگرگونی بیشتر به چشم می‌آید. گرافیک در نسخه جدید، پیشرفت‌هایی داشته و به خوبی توانسته نظر منتقدان و بازی‌بازان را جلب کند و به عنوانی عامه‌پسند تبدیل شود.



The Walking Dead: The Game

رتبه اول ما در لیست به بازی WD اختصاص پیدا می‌کند. عنوانی که توسط Telltale Games در قالب ۵ اپیزود تهیه و ساخته شد و روایت جدیدی از بخش بازی به صورت سریالی را دنبال می‌کند. کاری را که کمپانی رمی قصد داشت با Alan Wake انجام دهد، حالا سازندگان WD عملی کرده‌اند. سبک بازی به صورت ماجراجویی کلیک و اشاره است که در هر بخش داستان‌های متفاوتی از Lee Everett کاراکتر اصلی بازی را دنبال خواهید کرد. بازی سعی کرده بر مبنای تعامل دو طرفه میان بازی‌باز و کاراکترها و حتی محیط، سبک جدیدی از بازی‌های کلیک و اشاره را ابداع نماید و در این راه به خوبی توانسته با برقراری تمامی پیوندهای داستانی و محیطی، به این هدف نزدیک شود. زوایای دوربین بسیار عالی در کنار طراحی هنری فوق‌العاده و طیف وسیعی از داستان‌های فرعی، دست به دست هم داده تا این بازی به عنوان بهترین بازی سال از سوی ماهنامه وب انتخاب شود.



با کتاب خوب
همیشه پرواز کرد



ساخت ایران آشنایی با سه بازی برتر ایرانی

مهدی علیمردانی

alimardani@webmagonline.ir

سیاوش داستانی از دل شاهنامه

siavosh.sourenagames.com

سیاوش نام یک بازی کامپیوتری ایرانی است که با ۱۰۰ درصد دانش داخلی، در مدت زمان ۳ سال و با همکاری ۳۵ نفر متخصص ایرانی تولید شده و در شهریور ۹۱ به طور رسمی منتشر شد. برای ساخت بازی سیاوش از شاهنامه فردوسی اقتباس گرفته شده و ماجراهای سیاوش و پسرش کیخسرو دستمایه ساخت بازی قرار گرفته است. برخلاف آن چه در ابتدا و با شنیدن نام بازی به نظر می‌رسد، داستان بازی در مورد زندگی سیاوش نیست؛ بلکه داستان از دوران پس از کشته شدن سیاوش آغاز می‌شود و شما باید در نقش گیو، پهلوانی از سرزمین ایران، برای یافتن کیخسرو، پسر و وارث سیاوش تلاش کنید. همسر و پسر سیاوش، سال‌ها مخفیانه زندگی کرده‌اند و پس از آن که شما و پهلوانان ایران زمین آن‌ها را پیدا می‌کنید، باید به کیخسرو کمک کنید تا انتقام خون پدرش را از تورانیان بگیرد و ایران را به دوران طلایی خود بازگرداند. در مجموع، داستان در طول سال‌های مختلف و در خلال نبردهای متفاوت روایت می‌شود و شما در نقش چند تن از پهلوانان ایران باید به پیروزی لشکر ایران و شکست دشمنان کمک کنید. این بازی اکشن ماجراجویی، ۱۱ مرحله دارد و در ۵ نقطه جغرافیایی مختلف با طبیعت‌های متنوع اتفاق می‌افتد. در بازی سیاوش حدود ۲۰۰ آیتم مختلف طراحی شده است از جمله: اسلحه (شمشیر، تبر و عصا)، چکمه، دستکش، کلاه خود، زره و آیتم‌های دیگر مانند طومار داستانی که قطعات مختلف زندگی سیاوش را بیان می‌کند یا طلا و معجون‌های سلامتی. ضمن آن که در این بازی، ۱۸ مهارت مختلف وجود دارد که با هر بار ارتقای درجه می‌توان یکی از آن‌ها را کسب کرد. این مهارت‌ها در زیبایی و خطی نشدن بازی نقش بسیار مؤثری دارند. در بازی حدود ۳۰ کاراکتر مختلف برای دشمنان طراحی شده که هر کدام

وقتی نام بازی‌های کامپیوتری به میان می‌آید، عناوین انواع بازی‌های خارجی در ذهن مخاطبین نقش می‌بندد در حالی که خصوصاً در سال‌های اخیر، بازی‌های ایرانی موفق و جذابی هم تولید شده‌اند که متأسفانه کمتر کسی در مورد آن‌ها شنیده است. شاید این بازی‌ها قادر به برابری با عناوین درجه یک خارجی نباشند ولی با در نظر گرفتن سازگاری آن‌ها با فرهنگ و آداب و رسوم مردم ما، گزینه‌های مناسبی برای بازیازهای ایرانی خواهند بود. یادگر این مقدمه، معرفی سه بازی موفق ایرانی را تقدیم حضور خوانندگان «وب» می‌کنیم.

قابلیت‌های منحصر به فرد خود را دارند و همچنین ۵ گول آخر کاملاً متفاوت در پایان هر بخش از بازی وجود دارد که مبارزه با هر کدام از آن‌ها نیاز به استراتژی متفاوتی دارد. موتور بازی (با نام SourenaEngine) و ابزارهای مورد استفاده در آن به طور کامل در استودیو سورنا تولید شده و بیشتر ابزارها نیز به صورت متن‌باز برای استفاده رایگان منتشر شده‌اند. برای کل ابزارهای مورد استفاده، بیش از ۲۰۰,۰۰۰ خط کد نوشته شده است. بازی سیاوش در دومین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای موفق شد عنوان بهترین بازی از نظر فنی و همچنین بهترین بازی سال را کسب کند. ضمن آن که در ششمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال نیز موفق به کسب عنوان بهترین بازی سال شد. تاکنون ۲ بسته اصلاحی قابل دانلود نیز برای بازی سیاوش ارائه شده است. این بازی در حال آماده‌سازی برای فروش خارجی است و به زودی پس از ترجمه و اضافه شدن بخش‌های مورد نیاز، در شبکه‌های فروش جهانی عرضه خواهد شد.



سیاوش

SOURENA
GAME STUDIO

فارمارینا

اولین بازی آنلاین مزرعه‌داری ایرانی

www.farmarina.com

استودیوی بازی‌سازی «مدریک» در حال حاضر مشغول ساخت مراحل پایانی بازی رایگان «فارمارینا» است. این پروژه که تا قبل از این با عنوان «مزرعه‌رویایی» نام‌گذاری شده بود، رفته رفته به تاریخ عرضه نزدیک می‌شود. «فارمارینا» را می‌توان اولین بازی مزرعه‌داری آنلاین و مبتنی بر وب کشور دانست. برای آشنایی با سبک و سیاق این بازی می‌توان به نمونه‌های مشابه آن مانند بازی فارمویل (FarmVille) اشاره کرد.

در «فارمارینا» می‌توانید به عنوان یک مزرعه‌دار، به موضوعاتی از قبیل پرورش گیاهان، دام پروری، ماهیگیری، مهندسی، ساخت و ساز و بسیاری از فعالیت‌های مشابه بپردازید. همچنین با فعالیت و تمرکز بیشتر در هر یک از این زمینه‌ها، درجه مهارت (Skill) شما افزایش خواهد یافت. برای فعالیت گسترده‌تر، امکان تشکیل اتحادیه‌ها و گروه‌ها نیز وجود دارد تا با همکاری یکدیگر به مهارت‌ها



و دستاوردهای عظیم‌تری دست پیدا کنید. داستان بازی هم در قالب فعالیت‌های گروهی اتفاق می‌افتد، به نحوی که با تلاش گروهی باید راز پرورش گیاهی اسرارآمیز را کشف کرده و آن را به رشد نهایی خود برسانید. برای بازی‌بازهایی که به دنبال بازی‌های ادامه‌دار هستند باید اشاره کرد که «فارمارینا» شامل عناصر متنوع سبک نقش‌آفرینی (RPG) و ویژگی MMO است. همچنین تنوع آیجکت‌های موجود در بازی، به علاوه خاصیت Set شدن آن‌ها با یکدیگر، به جذابیت بازی کمک خواهد کرد. «فارمارینا» تاکنون در نمایشگاه گیمز کام (GamesCom) آلمان، Dubai World Game Expo و نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران در معرض دید علاقه‌مندان قرار گرفته است.



آرامش، در شهرهای خود زندگی می‌کنند. آن‌ها مشغول کسب و کار، تجارت، ساختمان‌سازی و کشاورزی هستند که به ناگاه خبر حمله اقوامی شیطانی به نام گینگیزها، آرامش همه را بر هم می‌ریزد. پادشاهان کشورهای همسایه با یکدیگر به مشورت می‌پردازند و به این نتیجه می‌رسند که باید با یکدیگر هم‌پیمان شوند و با ایجاد ارتش‌های بزرگ، خود را برای مقابله با گینگیزها آماده کنند. در این میان جاسوسان خبر می‌آورند که تنها راه شکست گینگیزها، تسخیر کتیبه افسانه‌ای آن‌هاست. پس گروهی از قهرمانان بزرگ با پشت سر گذاشتن تمرینات سنگین، خود را برای تسخیر کتیبه جاودان آماده می‌کنند. گروه دیگری از قهرمانان نیز برای به دست آوردن گنجینه‌های ارزشمند دشمنان، کار خود را آغاز می‌کنند.

به این ترتیب حس همکاری و روابط دوستانه، جای نبردها و غارت‌ها را می‌گیرد زیرا برای رسیدن به هدف نهایی، کشورها مجبورند از تخصص سایرین نیز استفاده کنند و کارها را به شکل گروهی انجام دهند. در این مدت، صدها کشور قدرتمند تشکیل می‌شود و این کشورها باید با مقاومت در برابر حمله‌های گینگیزها، کم‌کم به سمت شهرهایی که توسط گینگیزها تسخیر شده‌اند، حرکت کرده و آن‌ها را فتح کنند.

عصر پادشاهان داستانی بسیار جذاب و اسرارآمیز است که در طی مسیر آن با موارد جالبی برخورد می‌کنید؛ کلید طلایی، صندوقچه‌های گنج، کتیبه جاودان و شهرهای افسانه‌ای گینگیزها، تنها بخشی از داستان رازآلود عصر پادشاهان است و این شما هستید که باید با طی کردن این مسیر، به اسرار نهفته بازی پی ببرید. برای ورود به این دنیای سرشار از اتفاقات جالب، کفایت وارد سایت عصر پادشاهان شده و برای خود یک اکانت بسازید و هیجان حوادث پیش رو را تجربه کنید. این بازی روی کلیه مرورگرهای معروف مثل IE، Chrome، Firefox، Opera و Safari به راحتی اجرا می‌شود.

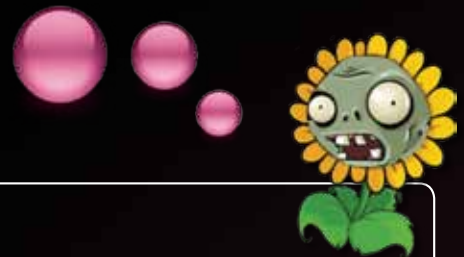


عصر پادشاهان

گذری به هزار توی افسانه‌ها

www.kingserair

بازی آنلاین عصر پادشاهان، یک بازی بین‌المللی است که در طول ۴ سال در استودیو بازی‌سازی توسعه سامان تولید شده و در بهمن‌ماه سال ۹۰ به طور رسمی ارائه شد. هم‌اکنون نگارش انگلیسی و فارسی این بازی در اینترنت قابل دسترس است و نسخه‌های ایتالیایی و عربی آن نیز به‌زودی منتشر خواهند شد. این بازی رایگان در سبک تاریخی- نظامی و بر اساس یک داستان تخیلی تولید شده است. در این بازی، بازی‌باز باید به عنوان یک فرمانده دلاور با ایجاد امپراتوری قدرتمند و ارتشی عظیم، به مبارزه با شیاطین برخیزد. در این میان، جنگ‌های بزرگی شکل خواهد گرفت و دلاوران و قهرمانان با شکست شیاطین، نام خود را در کتیبه جاودان قهرمانان ثبت کرده و به جوایز نقدی هر دوره از بازی دست می‌یابند. ماجرا از صدها سال قبل و در زمانی آغاز می‌شود که مردم در امنیت و

ایده
خلاقیت حرکت!نگاهی به نقش
ایده‌پردازی
در
بازی‌های کامپیوتری

از همان اولین روزهایی که بازی‌های کامپیوتری را با عناوین خاطره‌انگیزی مانند Wolf 3D و Doom تجربه کردم تا بعدتر که به لطف ساخته‌های جذاب Lucas Arts و Sierra مانند Monkey Island و Amazon Queen جزء طرفداران پروپاقرص بازی‌های ماجراجویی شدم، از سال‌ها قبل که با Neverhood و Lemmings سروکله می‌زدم تا امروز که نقش آفرینی‌های جذاب و تمام‌نشدنی مانند Elder Scrolls و World of Warcraft به گروه محبوب‌ترین بازی‌هایم راه پیدا کرده‌اند، همیشه معتقد بودم و هستم که مهم‌ترین عامل موفقیت یک بازی کامپیوتری، ایده و خلاقیت است.

این درست که جلوه‌های بصری و گرافیکی، بیشتر به چشم می‌آیند، اما این موضوع به تنهایی برای موفقیت یک بازی، کافی نیست. اشتباه اکثر افرادی که قصد دارند وارد صنعت ساخت بازی‌های کامپیوتری شوند و حداقل به صورت مستقل یا در قالب تیم‌های چند نفره، ایده‌های خود را پیاده‌سازی کنند، این است که بیش از حد لازم به این قسمت بها می‌دهند و از مهم‌ترین عامل

موفقیت و نتیجه دادن کارشان، غافل می‌شوند. در طول تاریخ نه چندان بلند اما بسیار پر بار بازی‌های ویدئویی، آن دسته از عناوینی که بیشترین ماندگاری را در ذهن مخاطبان داشته‌اند، عناوینی هستند که در کنار بهره‌گیری از گرافیک مناسب، گیم‌پلی قابل درک، داستان‌پردازی قوی و خلاصه‌ده‌ها عامل دیگر، بیش از هر چیز روی ایده‌ها و خلاقیت تیم سازنده تمرکز داشته‌اند. بگذارید با چند مثال در طول تاریخ بازی‌های کامپیوتری، موضوع را کمی بیشتر باز کنیم.

هم نسل‌های من (پیرمردهای سی و خورده‌ای ساله!) به خوبی بازی‌های خلاقانه یک دهه قبل را به یاد دارند. بازی‌هایی که اصولاً امکانات آن زمان، اصلاً به آن‌ها مجال خودنمایی گرافیکی نمی‌داد و ساختار بصری آن‌ها در قیاس با ساخته‌های امروزی، اصلاً به چشم نمی‌آمد، اما هنوز که هنوز است، جزء عناوین پرطرفدار محسوب می‌شوند. Neverhood شاید یکی از بهترین مثال‌های قدیمی این موضوع

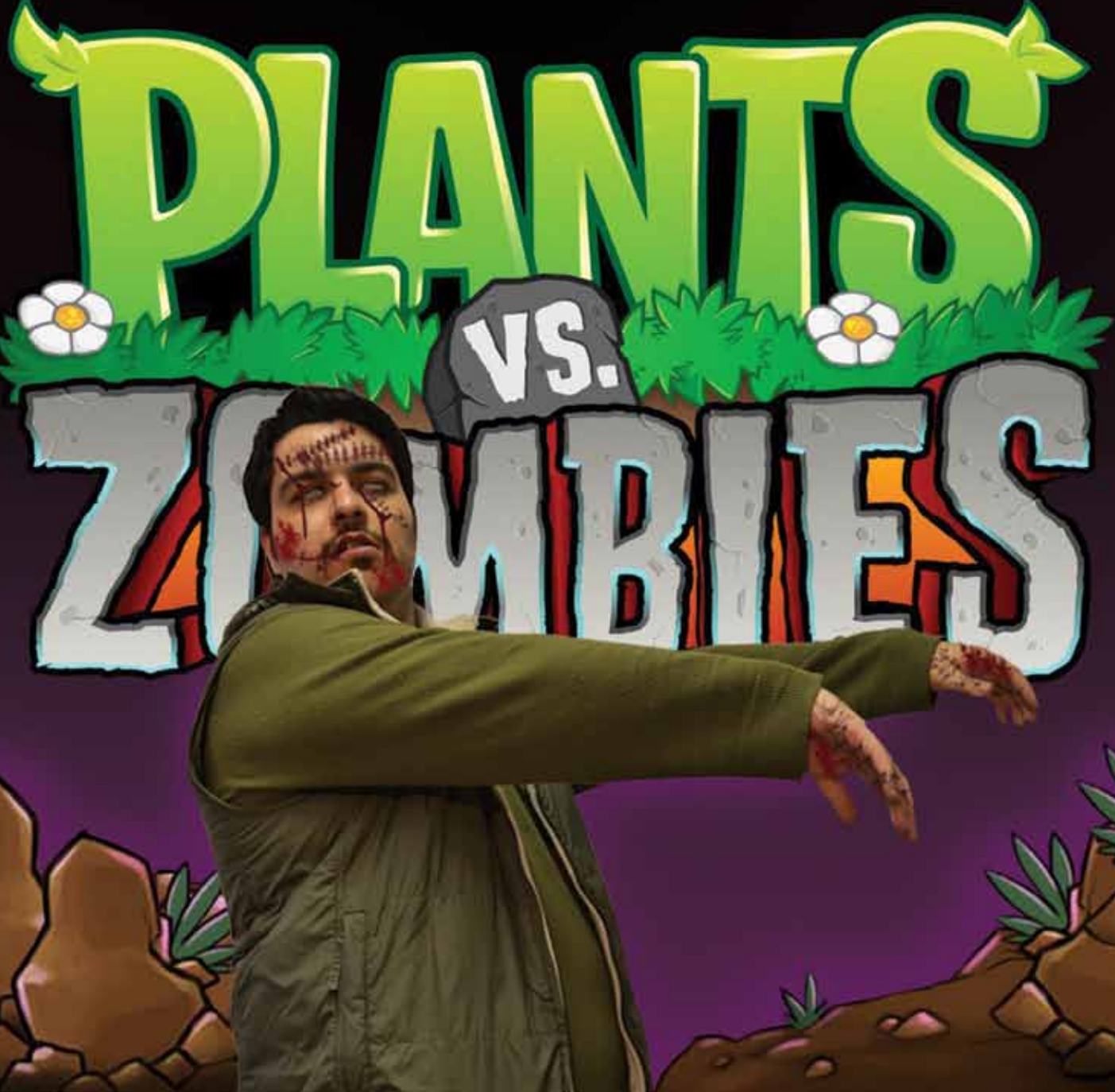


باشد. یک دنیای خمیری با گرافیکی عجیب و غریب که هنوز هم می‌شود آن را بازی کرد و هنوز هم از خلاقیت‌های تمام‌نشدنی داستان، محیط، معماها و شخصیت‌پردازی‌های به یادماندنی آن لذت برد. بازی‌هایی چون The Incredible Machines نیز در حول و حوش همان سال‌ها، نشان دادند که نقش فکر کردن و ایده‌نو داشتن برای یک بازی تا چه حد پررنگ است. کاربر با ساخت یک مجموعه اتفاقات زنجیره‌ای، باید به هدف نهایی بازی می‌رسید؛ مثلاً شما قرار بود یک توپ بسکتبال را به درون

به دست آورده بودید، باید یکی یکی همه را امتحان می کردید و حتی به فکر ساخت وسیله های ترکیبی می افتادید؛ اما نتیجه ای نمی گرفتید. کل محیط بازی را می گشتید تا شاید وسیله ای از چشمتان پنهان مانده باشد اما خبری نبود. نهایتاً بعد از ساعت ها سر و کله زدن با بازی و امکانات عجیب و غریبش - به لطف راهنمایی دوستان، از سر شوخی و ناچاری، از روی عصبانیت و خلاصه به هر روش دیگری - می فهمیدید که کلید حل معما از اول هم در دستانتان بوده است. کافی بود کتاب فلسفه ظاهراً بی مصرفی را که از همان مراحل ابتدای بازی در جیب داشتید، برای اسب مادر مرده می خواندید تا خوابش ببرد و مشغول خروپف شود تا بتوانید آن دندان لعنتی را از دهانش بیرون بکشید! اینها تنها چند نمونه از ایده پردازی های کم نظیر بازی های قدیمی بودند که پیرمرد های بازی باز، به خوبی آنها را به خاطر دارند.

با گذشت زمان و پیشرفت ساختارهای گرافیک دیجیتال، به روز شدن بازی ها و استفاده از تمامی امکانات چند رسانه ای، موج بزرگی برای استفاده از این تازه ها به راه افتاد. با این وجود بعد از فروکش کردن این ذوق و شوق اولیه در مواجهه با بازی هایی که از نظر بصری خیره کننده بودند، باز هم مشخص شد که تمام این ابزار و امکانات، وقتی منجر

یک سید بیاندازید و برای این کار باید از صدها مدل وسیله متنوع که شاید در نگاه اول هیچ ربطی به هم نداشتند، استفاده می کردید. توپ تنیسی به قفس یک موش برخورد می کند، موش شروع به دویدن می کند، تسمه نقاله به حرکت در می آید، چراغ قوه ای به سمت ذره بین می رود، نور متمرکز آن، شمع را روشن می کند، شمع، فتیله یک موشک اسباب بازی را آتش می زند، موشک به آسمان می رود و در راه به اهرمی می خورد، اهرم توپ را سر می دهد و با افتادن توپ روی فنر و پرتاب آن در زاویه مناسب، بالاخره توپ به درون سبد می افتد! (البته مراحل کار به مراتب بیشتر و دشوارتر از این حرف ها هستند!) ساختارهایی که بازی TIM در زمان خود بنا کرد، هنوز هم در بازی های مشابه مورد استفاده قرار می گیرند و اگرچه رنگ و لعاب بصری آنها جذاب تر شده است، اما هنوز هم از همان ایده خلاقانه اولیه استفاده کرده و کاربران را جذب خود می کنند. طرفداران قدیمی بازی های ماجراجویی، حتماً Day of the Tentacle را به یاد دارند. در قسمتی از معماهای تمام نشدنی این بازی، هدف شما این بود که یکی از دندان های طلای یک اسب را از او بدزدید! (خود داستان تا همین جا به اندازه کافی جذاب هست!) برای این کار از بین ده ها وسیله ای که در اختیار داشتید و در محیط بازی



هم بسیاری از این عناوین را بازی کرده‌اید و با آن‌ها خاطره دارید. اگر بازی‌هایی را که تا به حال امتحان کرده‌اید در ذهن خود مرور کنید، متوجه می‌شوید که قبل از هر چیز، آن بازی‌هایی را به خاطر می‌آورید که شما را سرگرم کرده‌اند: با ایده‌ها و خلاقیت‌های تمام‌نشدنی خود و با بهره‌گیری از نوآوری‌هایی که برایتان جذابیت داشته است.

ایده‌هایی که اگر به شکل درستی پیاده‌سازی و اجرا شوند، می‌توانند برای ساعت‌ها و روزها، کاربر را مشغول خود کنند و برای او لحظات خوشی را رقم بزنند. ایده‌هایی که به امکانات سخت‌افزاری قوی یا نرم‌افزارهای آن‌چنانی نیاز ندارند و مهم‌ترین خصیصه آن‌ها، وجود خلاقیت است؛ خلاقیت بی‌پایانی که منبع تمام‌نشدنی آن، در وجود تک‌تک ما یافت می‌شود.

و می‌تواند مهم‌ترین عامل موفقیت ساخته‌هایمان باشد.

به موفقیت یک عنوان می‌شوند که در خدمت یک داستان مناسب و ایده‌پردازی‌های خلاقانه قرار بگیرند. بسیاری از بازی‌های نسل‌های جدید، واقعا از نظر زیبایی‌های هنری، قابل قیاس با گذشته نیستند اما در این میان هنوز هم هستند بازی‌هایی که به نسبت سایر عناوین هم‌دوره خود، از گرافیک چندانی بهره نمی‌برند و جزء پرفروش‌ترین و پرتعدادترین بازی‌ها هستند. حتما طی این سال‌ها، حداقل با یکی دو عنوان از این بازی‌ها برخورد داشته‌اید. شاید بهترین نمونه، بازی ابرمعمروف Angry Birds باشد که احتمالاً خواجه شیراز هم ولو برای چند دقیقه، نسخه‌ای از آن را امتحان کرده است. بازی که هیچ گرافیک عجیب و غریبی ندارد و صرفاً با تکیه بر ایده‌ها و کاراکترپردازی‌های به یادماندنی، راه خود را به تالار افتخارات بازی‌های ویدیویی باز کرده است. این بازی، یک ایده مرکزی ساده دارد: پر تاب چند پرنده نه‌چندان خوش‌خلق به سمت خوک‌ها و خانه‌هایشان! همین ایده به ظاهر غیرمعقول و نه‌چندان جذاب، وقتی در اختیار یک تیم سازنده حرفه‌ای قرار می‌گیرد و با خلاقیت‌های فراوان (چه از بعد داستانی، چه بصری و صوتی و حتی از نظر گیم‌پلی) توأم می‌شود، بازی را به عنوانی تاریخ‌ساز بدل می‌کند.

بازی دیگر، Plants vs. Zombies است که اگر آن را هنوز امتحان نکرده‌اید، شک نکنید که خیلی چیزها را از دست داده‌اید (البته غیر از کلی وقت که در آن صرفه‌جویی کرده‌اید!). چه کسی فکر می‌کرد گیاهان که اصولاً قادر به حرکت نیستند، بتوانند به جنگ زامبی‌ها بروند؟ خلاقیت در هر جنبه از این بازی، به شکل زیبایی نمود پیدا می‌کند؛ از کاراکترپردازی‌های به یادماندنی زامبی‌ها (زامبی فوتبالیست، زامبی الویس پرسلی، زامبی غواص و...) گرفته تا گرافیک ساده، شاد و در عین حال جذاب گیاهان و محیط بازی. مینی‌گیم‌های کوچک و شدیداً اعتیادآور، کاراکتر راهنمای خل وضع، دفترچه اطلاعات موجودات، گلخانه، مراحل اضافی فراوان و... همگی در سایه خلاقیت تیم سازنده، این بازی را بدل به عنوانی به یادماندنی و فراموش‌نشدنی کردند که خیلی‌ها ماه‌هاست که برای ارائه نسخه جدید آن لحظه‌شماری می‌کنند.

این خلاقیت نه فقط در بعد داستانی، که در هر ساختاری می‌تواند نقش مهمی داشته باشد. از طراحی و به کارگیری یک سلاح خاص و به یادماندنی (مانند زنجیرهای God of War) گرفته تا استفاده از قوانین فیزیک به شکل تفریحی (Portal)؛ از طراحی کاراکترهای عجیب و غریب (Lego Batman) تا طراحی محیطی عاری از رنگ ولی در عین حال کم‌نظیر و جذاب (Limbo). مطمئناً شما



اصول ساخت یک بازی کامپیوتری به زبان آدمیزاد!



شهاب حبیبی
habibi@webmagonline.ir

خیلی هامون فکر می کنیم ساخت یه بازی کامپیوتری، کار خیلی راحتیه، فقط چهارتا کاراکتر می کشیم با فتوشاپ و مکس و بعد هم که نرم افزارها رو ردیف می کنیم جلومون و از موتورهای بازی آماده کمک می گیریم و کلیک و کلیک و تمام، بازی آماده است! حقیقتش رو بخواید ساختن یه بازی کامپیوتری، یکی از سخت ترین و زمان برترین کارهاییه که می شه با کامپیوتر انجام داد. درسته که محصول نهایی خیلی جذابه و همه از دیدنش لذت می برند (یا لاقال هدف همینه)، اما توی کار، یه سری مراحل هست که شدیداً نیاز به اعصاب داره و به این راحتی ها نمی شه سمبلشون کرد و در رفت. بذارید با هم نگاهی بندازیم به مراحل ساخت و شکل گرفتن یه بازی کامپیوتری معمولی و نه چندان عظیم.

۱. ایده

قبل از هر چیز، این ایده است که باعث می شه بازی شما موفق بشه یا به زمین گرم بخوره (در همین مورد رک به مقاله دیگه ای که توی این پرونده در مورد اهمیت خلاقیت نوشتیم، از بچگی دوست داشتم این رک - رجوع کنید - رو به جا به کار ببرم، پاکش نکنید ویراستار محترم) عرض می کردم، ایده از همه چیز مهم تره. حالا گیریم ایده رو توی ذهنمون داریم و به نظر خودمون هم فکر خوبیه. به ذهنتون اطمینان نکنید. ایده رو بنویسید. همه بازی سازهای بزرگ همین کار رو می کنند. فکر نکنید می تونید همه کار رو ذهنی انجام بدید. اعتماد به نفستون رو کنترل کنید. به خودتون مسلط باشید و ایده رو بنویسید. اونوقت بشینید و اشکالاتش رو پیدا کنید. بهترش کنید و خلاصه روش کار کنید.



۲. سناریو

ایده خوبتون رو باید با یک سناریوی خوب تر ارائه کنید. داستان بنویسید. دیگه دوران اسلحه گرفتن و بکش بکش گذشت. کاربر از بازی توقع داستان داره. یه داستان قوی که بتونه به کاربر انگیزه بده برای بازی کردن، برای انجام اون چیزی که شما ازش خواستید، برای امتحان کردن هنر شما و محصول نهایی که جلوش گذاشتید.



۳. کاراکترسازی

داستانتون رو با کاراکترهای به یادموندنی تکمیل کنید. روی کاراکترهای کمکی و منفی هم به همون اندازه کاراکتر اصلی - یا حتی بیشتر - وقت بذارید. کاربر بیشتر از اون که کاراکتر خودش رو بخواد بشناسه، یه وقتایی براش شناختن کاراکتر مقابل یا کمکیش مهم می شه. اگر به سبک کاریتون می خوره، حس طنز رو فراموش نکنید.



۴. تیم هنری

تیم هنری بازی رو مشخص کنید. طراح‌های محیط، طراح‌های کاراکتر، لباس، فضا، نورپردازی، رنگ آمیزی و خلاصه هر چیزی که به نوعی با رنگ و گرافیک سر و کار داره رو سر و سامون بدید. سبک کارتون رو مشخص کنید. ببینید چی می‌خواید از بازی. قراره چه چیزی رو از ذهنتون به کاربر منتقل کنید. سبک هنری کار رو مشخص کنید و نهایتاً یک مدیر هنری برای پروژه انتخاب کنید.



۵. تیم فنی

حالا وقتشه بر اساس اون چیزایی که با تیم هنری مشخص می‌کنید، ببینید باید چه گلی به سر بگیرید! یعنی کدوم موتور بازی کشش ایده‌ها و خواسته‌های شما رو داره. اصلاً باید موتور رو بخرید یا بسازید. چقدر پول دارید. توانایی‌های فنی اعضای تیمتون چیه. اصلاً می‌شه ایده‌ها رو الان پیاده کرد یا نه. (یادتون نره، جیمز کامرون، با اون دم و دستگاه و تشکیلات، ده سال صبر کرد تا امکانات مناسب برای تبدیل ایده آواتار به فیلم اختراع بشه؛ من و شما که جای خود داریم) خلاصه این که اون قدر بررسی کنید تا بهترین راه رو برای پیاده کردن ایده‌ها پیدا کنید.



۶. اصلاحات اولیه

فرض می‌کنیم با تیمتون به هیچ مشکلی نخوردید و نسخه اولیه رو ساختید (پروژه‌ای که می‌تونه حتی چند سال هم طول بکشه و مراحلش خودش نیاز به یه کتاب جداگانه داره). به هر حال نسخه اولیه رو که آماده کردید، تازه مصیبت اصلی شروع می‌شه. وقت تست و رفع اشکاله. یه بازی پر از اشتباه و باگ رو باید ساعت‌ها باهش سر و کله بزنید و دائم ایرادهای فنی و هنری‌اش رو رفع کنید. این وسط تیم هنری می‌گه همیشه و اگه بشه تیم فنی می‌گه همیشه و برعکس. این پروسه رو یه وقتایی تاده بیست بار باید تکرار کنید.



۷. اصلاحات نهایی

باز هم فرض می‌کنیم مرحله شش تموم شد و بازی از نظر خودتون آماده است. وقت ارائه است؟ زهی خیال باطل! هنوز کلی راه مونده. حالا باید از افرادی بیرون از تیمتون دعوت کنید تا بازی رو امتحان کنند. شما خودتون حفظ شدید همه چیز بازی رو از بس که پاش بودید، باید ببینید عکس‌العمل یه موجود بیرونی! چیه. شک نکنید باز هم کلی اشتباه پیدا می‌شه و باز هم کلی باید روی بازی کار کنید.



۸. ارائه

بازی رو ساختید و تا جایی که ممکن بود اشکالات رو برطرف کردید؛ وقتشه فکر یه بسته‌بندی درست و حسابی باشید. آدم یه تیکه جواهر رو لای روزنامه نمی‌پیچه کادو بده (حالا بگیریم بازی شما جواهر نباشه، نیم کیلو پسته که هست!) بعد هم یه بازاربایی حسابی و تبلیغات و ارائه بازی.



۱۰. مدیریت پروژه

این یکی رو باید شماره صفر فرض کنید در واقع. موردی که توی هر ۹ مورد بالا باید حضور داشته باشه. برنامه‌ریزی داشته باشید. همیشه تعیین بودجه کرده باشید. بدونید چقدر پول تو جیب‌تون. بدونید چقدر وقت دارید. کی قراره کار رو به کجا برسونید. چه کسی قراره روی کدوم قسمت کار کنه و خلاصه با ذره‌بین همه چیز رو روز به روز زیر نظر داشته باشید. این مورد از نون شب هم واجب‌تره. به دنیای بازسازها خوش اومدید!



۹. پشتیبانی

بازی رو که دادید تو بازار، نرید گم و گور بشید کلا. با کاربرها در تماس باشید. اشکالات رو رفع کنید براشون. ازشون ایده بگیرید برای بازی و نسخه‌های بعدیش و خلاصه این که خوش استقبال و بد بدرقه نباشید (مثل وقتی که باشگاه پرسپولیس مانوئل ژوزه رو آورد!). کاربرها، مهم‌ترین نقطه قوت شما هستند که اگه حواستون بهشون نباشه، می‌شن نقطه ضعف کار شما.



کسری کریمی طار

k.karimi@webmagonline.ir

بهترین گجت‌های بازی برای کامپیوترهای شخصی

وقتی صحبت از کنسول‌های بازی و دوستداران آن است، کار بسیار راحت می‌شود. تنها کافیست بازی را خریداری کرده و آن را داخل کنسول قرار دهید، اما برای طرفداران پر و پا قرص کامپیوترهای شخصی، داستان همیشه به گونه دیگری رقم می‌خورد. از دروسرهای اجرای بازی که بگذریم، طرفداران کامپیوتر همیشه اهمیت بالایی به محصولات می‌دهند که باید بازی روی آن‌ها اجرا شود.

البته اینجا منظورمان پردازنده و کارت گرافیک و حتی مانیتور نیست؛ بلکه در مورد گجت‌های مخصوصی صحبت می‌کنیم که لذت بازی را دوچندان می‌کنند.

در این فهرست سعی کردیم بهترین گجت‌های کامپیوترهای شخصی را معرفی کنیم؛

گجت‌هایی که خرید آن‌ها برای بسیاری از دوستداران بازی‌های کامپیوتری واجب است.

ماوس مخصوص Cyborg R.A.T.9

قیمت: ۱۳۰ دلار

بیشتر به یک قفل امنیتی شباهت دارد تا ماوس مخصوص بازی‌ها، البته آن‌هایی که Madcatz و محصولاتش را می‌شناسند؛ به خوبی می‌دانند این شرکت تبرک خاصی در طراحی محصولات دارد. R.A.T.9 هم یکی از آن محصولات است که هر چند مدت زیادی از ورودش به بازار نمی‌گذرد، اما توانسته دل بسیاری از بازی‌ها را بر بیاورد. علاوه بر طراحی جذاب، R.A.T.9 یک انتخاب بی‌نظیر یا بهتر است بگوییم بهترین انتخاب برای دوستداران بازی‌های آنلاین است. دقت و سرعت بالای این ماوس چیزی نیست که شما بتوانید در جای دیگر نمونه آن را تجربه کنید. باید اعتراف کرد بی‌جهت به آن لقب سایبورگ ندادند!



هدفون‌های مخصوص Creative Sound Blaster Tactic3D Omega Headset

قیمت: ۱۴۰ دلار

ما گیمرها همیشه عاشق سیستم‌های صوتی عظیم‌الجثه هستیم و باور این موضوع که در میدان نبرد حضور داریم بیش از هر چیزی ما را خوشحال می‌کند. افسوس که هزینه بالای پخش کننده‌های قدرتمند، ما را از دستیابی به این هدفان باز می‌دارد. با این وجود خیلی اوقات یک هدفون قدرتمند می‌تواند به همان اندازه یا حتی بیشتر از یک سیستم صوتی ما را غرق در بازی کند. امگا یکی از همین هدفون‌ها بوده و خبر خوشحال کننده اینجاست که محصول Creative برای دوستداران بازی کنسول هم یک انتخاب عالی به شمار می‌رود.



کیبورد G19 مخصوص بازی لاجیتک

قیمت: ۲۰۰ دلار

اگر هوس کردید روزی کامپیوتر خود را به یک ناو جنگی تبدیل کنید، حتماً سری به کیبوردهای G19 شرکت لاجیتک بزنید. کیبوردی مخصوص بازی که به شما اجازه کنترل و شخصی سازی هر چیزی را می‌دهد و وقتی می‌گوییم هر چیزی، حتی رنگ‌های پس زمینه کیبورد هم مد نظرمان است! صفحه کوچک بالای کیبورد هم می‌تواند تمامی ویدئوها و مشخصاتی را که می‌خواهید، به نمایش در آورد.



Nostromo keypad

قیمت: ۷۰ دلار

بعضی افراد دوست دارند کیبورد همیشه پیش روی آن‌ها باشد. از نظر آن‌ها کامپیوتر، حکم یک زیردریایی غول پیکر و کیبورد نقش هدایت کننده آن را دارد. در طرف دیگر هم عده‌ای کیبورد را یک مزاحم همیشگی برای بازی می‌دانند. تکلیف دسته نخست با پیشنهادهایی ما مشخص است، اما چه پیشنهادی برای گروه دوم داریم؟ Nostromo Keypad از ریزر (Razer) بهترین انتخاب برای این افراد به شمار می‌آید. در واقع ریزر از همان ابتدا تنها برای این دسته از افراد چنین گجتی را معرفی کرده است. مسئولان ریزر، محصولشان را مناسب گیم‌هایی می‌دانند که به بازی‌های اول شخص، MMO و استراتژی علاقه‌مندند. Nostromo Keypad دارای ۱۵ دکمه متفاوت است که می‌توانید به راحتی وظایف تک تک آن‌ها را تعریف کرده و از بازی نهایت لذت را ببرید.





ماوس مخصوص بازی Naga Epic

قیمت: ۱۳۰ دلار

اگر فکر می‌کنید ماوس خوب تنها برای شوتربازان قهار ساخته شده، سخت در اشتباهید؛ حداقل ریزر که این‌گونه فکر نمی‌کند. Naga Epic یک ماوس بسیار جذاب است که به صورت انحصاری برای دوستداران بازی‌های MMO تهیه و ساخته شده

است. در سمت چپ این محصول، ۱۷ دکمه قابل برنامه‌ریزی نیز وجود دارد که کار شما را راحت‌تر می‌کند. پیشنهاد می‌کنم دوستداران دنیای وارکرفت برای خرید این محصول هر چه سریع‌تر دست به کار شوند.

پد RatPadz XT

قیمت: ۲۵ دلار

بگذارید خیالتان را راحت کنیم. حتی اگر بهترین ماوس دنیا را هم داشته باشید، بدون پد نمی‌توانید دست به هیچ کاری بزنید. در واقع



ماوس‌های مخصوص بازی تنها ۵۰ درصد روی سرعت شما طی بازی تأثیرگذار بوده و مابقی این سرعت باید به‌وسیله پد تأمین شود. توصیه ما در این بخش، پد RatPadz XT است.

جوی استیک

Thrustmaster's T-16000M

قیمت: ۵۰ دلار

Thrustmaster's T-16000M نه طراحی جذابی دارد و نه می‌تواند به گرد پای بسیاری از محصولات این فهرست برسد، اما باید اعتراف کرد که در شاخه خود یک انتخاب کاملاً درست محسوب می‌شود. این محصول یکی از سریع‌ترین و در عین حال دقیق‌ترین جوی‌استیک‌های موجود در بازار است که می‌تواند انتخاب خوبی برای دوستداران آثار هواپیمایی باشد.



فرمان رانندگی G27 لاجیتک

قیمت: ۳۰۰ دلار

نمی‌توانید فوراً بازی کنید؟ سونی علاقه‌ای به عرضه Gran Turismo روی کامپیوترهای شخصی ندارد؟ هیچ اشکالی ندارد! فراموش نکنید PC همیشه مرجع اصلی بازی‌های مسابقه‌ای محسوب می‌شده و از آن بهتر این‌که به اندازه کافی بازی شبیه‌سازی وجود دارد که شما را به خرید G27 لاجیتک راضی کند. بدون شک این بهترین ساخته برای رانندگی مجازی است طوری که گاهی اوقات احساس می‌کنید در حال راندن یک وسیله نقلیه چند صد هزار دلاری هستید.



ماوس‌های مخصوص بازی Mamba

قیمت: ۱۳۰ دلار

کشتن، کسب و کار من است (البته از نوع مجازی)! این شاید بهترین توصیف برای Mamba از ریزر باشد. ماوسی به شدت دقیق همراه با سنسورهای لیزری بی‌سیم و حافظه داخلی که انتخابی عالی به حساب می‌آید. طراحی Mamba بسیار ساده است و با توجه به اندازه معمولی آن، بسیاری از بازیازها از آن به عنوان انتخاب نخست خود یاد می‌کنند.



کنترل بدون سیم SteelSeries ION

قیمت: ۵۰ دلار

این یک حقیقت است که کامپیوتر همیشه و همه جا در اختیارمان قرار ندارد. گاهی اوقات باید با تلفن هوشمند و تبلت خود سرگرم شویم و در اینجاست که SteelSeries ION وارد می‌شود. یک دسته بازی که علاوه بر کامپیوتر، به تمامی ابزارهای هوشمند هم متصل می‌شود. محصول مورد نظر از دو آنالوگ و چهار دکمه اصلی بهره می‌برد. از نظر طراحی چندان قابل تعریف نیست؛ حتی می‌توان گفت طراحان بد سلیقه‌ای داشته اما از لحاظ کارایی، ابزار بسیار قدرتمندی محسوب می‌شود؛ مخصوصاً این‌که با تمامی سیستم عامل‌ها و ابزارهای هوشمند کار می‌کند. علاوه بر این SteelSeries ION از باتری قدرتمندی استفاده می‌کند به طوری که تنها با یک بار شارژ کردن، تا بیش از ۲۰ ساعت می‌توانید از آن استفاده کنید.



هدفون های مخصوص بازی Astro a50

قیمت: ۳۰۰ دلار

هدفون های جذاب زیادی در بازار وجود دارند. این موضوع مخصوصاً زمانی که به فروشگاه های بزرگ کامپیوتری سر می زنید بیشتر مورد توجه قرار می گیرد؛ اما در میان تمام این پرندها، آسترو یک گزینه منحصر به فرد محسوب می شود. هدفون های این شرکت کاملاً برای گیمرها ساخته شده اند. واقعاً چه چیزی می تواند در هنگام بازی کردن به اندازه خروجی صدای ۷/۱ برای بازیها جذاب باشد؟ نظر من را می خواهید؟ سعی کنید پس از خرید این هدفون حتماً سری هم به بازی های ترسناک موجود در بازار بزنید!



مایکروسافت کینکت برای کامپیوترهای شخصی

قیمت: ۲۵۰ دلار

به دور از انتقاداتی که از مایکروسافت می شود باید قبول کرد که کینکت تا به امروز توانسته موقعیت های جذاب زیادی را برای طرفداران دنیای بازی ایجاد کند. هر چند ما هنوز در ابتدای راه هستیم، اما ابرازی مانند کینکت اجازه می دهد روز به روز به حقیقت مجازی که تا سال ها تنها در آثار سینمایی شاهدش بودیم، نزدیک تر شویم.

اکنون حتی بدون ایکس باکس ۳۶۰ هم می توانید از کینکت روی کامپیوترهای شخصی خود استفاده کنید. البته انتظار پشتیبانی زیادی از مایکروسافت نداشته باشید، اما کینکت می تواند یک وسیله آموزشی بی نظیر برای دوستداران کامپیوترهای شخصی باشد. پس اگر با قیمت آن مشکلی ندارید و به تجهیزات جانبی هم علاقه

دارید، نباید لحظه ای برای خرید این گجت تعلل کنید.



جوی استیک های Thrustmaster HOTAS Warthog

قیمت: ۲۶۰ دلار



این جزء آن پیشنهادهایی است که باید خوب روی آن فکر کنید. اگر عاشق آثار هوایی و شبیه سازی هستید Warthog یک انتخاب مناسب است؛ در غیر این صورت بیشتر شبیه به این است که پول بی زبان خود را دور ریخته اید. فراموش نکنید این یک انتخاب برای دیوانگان آثار هوایی است و بس!

سیستم صوتی التک FX 5051

قیمت: ۲۵۰ دلار

هنوز بر این باور هستیم که جمع کردن یک سیستم صوتی خوب برای بازی کردن نیاز به هزینه زیادی دارد؛ آن قدر زیاد که خیلی ها عطای آن را به لقایش ببخشند.

با این وجود سیستم صوتی مخصوص بازی شرکت التک آن قدر جذاب به نظر می رسد که حتی ما هم حاضر شویم کمی سر کیسه را شل کنیم. این سیستم دارای ۵ اسپیکر قدرتمند به همراه یک ساب ووفر ۶/۵ اینچی است.

به لطف این مشخصات می توانید هر لحظه احساس کنید که به شخصه در بازی حضور دارید. برای راه اندازی این سیستم بی نظیر تنها به یک درگاه USB نیاز دارید.



کیبورد مخصوص SteelSeries 7G

قیمت: ۱۵۰ دلار

این گجت برای کسانی که علاوه بر بازی، به کارهای دیگری مثل تایپ کردن هم می پردازند، انتخاب کاملاً مناسبی به شمار می آید.

دکمه های این کیبورد بسیار سریع بوده و در هنگام انجام هر کاری، عکس العمل دقیقی از خود نشان می دهند.

تنها مشکل 7G ظاهر بسیار معمولی و نبود نور پس زمینه است که شاید باعث شود این محصول، برای دوستداران گجت های کامپیوتری چندان جذاب نباشد.



تبلت مخصوص بازی Razer Edge

قیمت: ۱۳۰۰ دلار

Edge را نمی‌توان یک گجت مخصوص بازی‌های کامپیوتری دانست. این محصول در واقع خود، یک کامپیوتر قدرتمند است هر چند به دلیل نوع خاص طراحی، آن را به عنوان پیشنهاد ویژه فهرست گجت‌ها مطرح کردیم. این تبلت که آن را می‌توان قوی‌ترین وسیله هوشمند حال حاضر دنیای فناوری معرفی کرد، از پردازنده چهار هسته‌ای اینتل Core i 7 بهره برده و از پردازنده گرافیکی GT640 M شرکت انودیا استفاده می‌کند! این مشخصات برای یک کامپیوتر، بی‌نظیر است حال تصور کنید برای یک تبلت ۱۰ اینچی چه حکمی می‌تواند داشته باشد.

البته این تبلت در دو نوع مخصوص بازی و معمولی عرضه می‌شود که مدل دومی به پردازنده Core i 5 مزین شده است. شاید به خود بگویید ساخت این تبلت کار جذاب‌ترین اما چندان هم نمی‌تواند شگفت‌انگیز باشد. خب، ما دلایل خوبی برای معرفی Edge به عنوان محصولی بی‌نظیر داریم.

نخست این‌که در هر دو طرف تبلت، دو دسته نان‌چاک‌گونه شبیه به کنترل‌های Wii قرار دارد که می‌توانند یک تجربه عالی را برای بازی‌های مسابقه‌ای فراهم کنند. این دسته‌ها Edge را به کنسولی دستی مبدل می‌کند که می‌توانید آن را به هر جایی که خواستید ببرید.

یعنی این بار مجبور نیستند در دام محدودیت‌های 3DS یا ویتا گرفتار شوید. صحبت از کنسول شد بد نیست اشاره کنیم که فرزند جدید ریزر حتی می‌تواند به عنوان یک کنسول واقعی هم ایفای نقش کند.

Edge از چندین درگاه USB و HDMI بهره می‌برد که اجازه می‌دهد تبلت خود را به تلویزیون متصل کرده و با وصل کردن دسته‌های (بله درست خواندید؛ دسته‌ها نه دسته) ایکس باکس، نهایت لذت را از آن ببرید. البته این پایان کار نیست؛ این محصول حتی از یک کیبورد مخصوص استفاده می‌کند که در نهایت، تبلت را به یک کامپیوتر کامل مبدل خواهد کرد. تنها مشکل Edge قدرتمند، عمر کم باتری آن است.

این تبلت در حالت عادی تنها ۲ ساعت شارژ نگه می‌دارد و برای انجام بازی فقط و فقط ۱ ساعت. این مورد بسیار ناامیدکننده است، اما با وجود چنین پردازنده و گرافیکی نمی‌توان انتظار بیشتری از ریزر داشت.

مدل پرو Edge که کاملاً برای بازی‌ها ساخته شده ۱۳۰۰ دلار قیمت دارد که برای چنین محصولی با این مشخصات کاملاً منطقی و حتی می‌توان گفت پایین‌تر از قیمت محصولات نسبتاً مشابه است. علاوه بر مشخصات ذکر شده، رم ۸ گیگابایتی به همراه حافظه ۲۵۶ گیگابایتی SSD در Edge به کار گرفته شده است.



دسته‌های ایکس باکس ۳۶۰

قیمت: ۶۰ دلار

طرفداران دو آتیشه کامپیوترهای شخصی حتی حاضر نخواهند بود این بخش کوچک را مطالعه کنند؛ اما حقیقت این است که گاهی اوقات استفاده از دسته ایکس باکس ۳۶۰ حتی از ماوس و کیبورد هم راحت‌تر است. در هر صورت شما همیشه با دوستانتان آنلاین بازی نمی‌کنید. علاوه بر این برای انجام بازی‌های مبارزه‌ای و مسابقه‌ای، دسته ایکس باکس ۳۶۰ قطعاً بهترین انتخاب محسوب می‌شود.



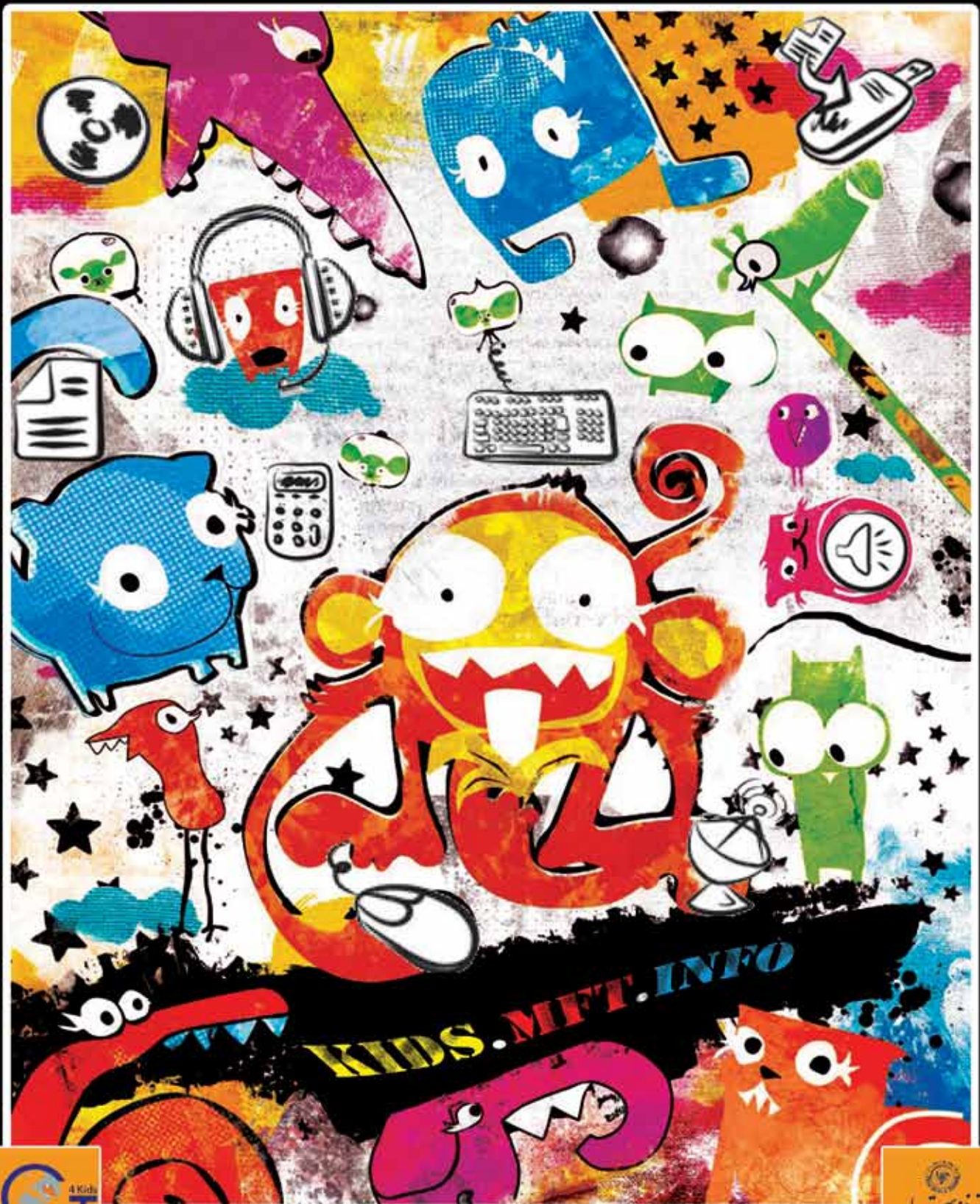
کیبورد مخصوص بازی Black Widow Ultimate

قیمت: ۱۴۰ دلار

G19 بهترین کیبوردیست که ریزر تا اینجای کار تولید کرده است؛ هر چند در این بین نباید از Black Widow Ultimate نیز غافل شد که یک کیبورد سریع و بسیار خوش دست همراه با طراحی جذاب است. نور پس‌زمینه از دیگر امتیازهای مثبت این ساخته ریزر محسوب می‌شود.



پیش‌تازان کامپیوتر ایران (پکا)



دپارتمان ICT کودک و نوجوان

آموزش کامپیوتر ویژه کودکان و نوجوانان، قابل اجرا در مدارس سراسر کشور

با روشی جذاب و منحصر به فرد همراه با ارائه مدرک از مجتمع فنی تهران

۰۲۱-۲۲۰۸۵۱۶۵

اگه اهل بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی نباشید، احتمالاً با شنیدن بعضی از اصطلاحات و کلماتی که بازی‌ها در محاورات روزمره خودشون به کار می‌برن، گیج میشوید و فکر می‌کنید اون‌ها به زبون دیگه‌ای صحبت می‌کنن!
این چند تا اصطلاح رو براتون انتخاب کردیم و در موردش توضیح می‌دیم تا یه کم بیشتر با دنیای خوره‌های بازی آشنا بشید!

شهاب حبیبی
habibi@webmagonline.ir



چی می‌گن اینا؟!

جون: در نگاه اول به نظر می‌رسه یه جور قربون صدقه رفتنه، اما هیچ ربطی به این موضوع نداره. واحد سنجش زندگی توی محیط بازی‌ها. هرکه جونش بیش، بازی‌ش بیشتر. مثال در جمله: این گلدون رو بترکونی، جون توش داره!

پرشدن جون: مورد استفاده در بازی‌هایی که جون به مرور زمان پر می‌شه. یه دقیقه بتمبرگ سر جات هی بالا و پایین نپر، الان می‌زن می‌ترکونت. وایسا جون بگیری بعد بیا قاطی دعوا.

HeadShot: یه جور نگاه زیبایی‌شناسانه به مقوله خشونت. یعنی مغز طرف رو پایین بیار. اینجوری که با یه شلیک، یه جوری کله یارو رو بپاشونی رو دیوار، که تا آخر عمر هیچ کس هوس ساندویچ مغز نکنه.

Loot: دزدی مدرن در محیط بازی. یارو رو که زدی دخلش رو آوردی، حالا برو عینهو دزدای سرگردنه جیباش رو هم خالی کن ببین چیزی داره به دردت بخوره. زورگیری مجازی، با قمه مجازی.

Death Match: بعد زنگ وایسا. بیا اونقدر بزنیم همو که یکی سالم بمونه. سادیسم و مازوخیسم هم‌زمان. بیا بریم دوئل دوئل. شاخ شدی واسه ما حالا؟ من مرگ رو به زندگی با خفت ترجیح می‌دم. قانون گل طلائی. سیم آخر.

Check Point: معادل "عوارضی" قدیم در مسافرت‌ها. همون‌جا که قرار می‌ذارن. جایی که برسی بهش بازی خود به خود ذخیره می‌شه. یک قدم مانده به رستگاری. یه وقتایی جون آدم رو در میاره تا بهش برسی. نرسی باید از اول شروع کنی. آدسرا!

Manual: مخزن اسرار. آن‌چه شما خواسته‌اید. راهنمای بازی برای تنبل‌ها. رستگاری در چند دقیقه. آقا من توش موندم عینهو زنبور در گل، یکی کمکم کنه. اولش رو بگی خودم بقیه‌اش رو می‌رم. یک قدم تا ثقلب.

Cheat Code: نامردی یواش. عرصه بازی کردن ندارم ولی خوب چی کار کنم دوستش دارم. لااقل بذار دموها رو ببینم خوب. این یه تیکه رو حل کنی برام، مرامی بقیه‌اش رو خودم حل می‌کنم. این یه تیکه رو هم رد کن حالا....

God Mode: به سخره گرفتن محیط بازی. ضد گلوله، ضد آتش، ضد افتادن. جیم‌زباند و بتمن هم‌زمان. اسگل کردن کاراکترهای مقابل. آقا چرا ما هرچی می‌زنیم این نمی‌میره؟ انتقام‌گیری از کاراکتری که شیش ساعت معطلتون کرد تو بازی. تخلیه عقده‌های سرکوب شده!

Gamer: آن که می‌گیم.د. بازباز (مخلص بچه‌های بازی رایانه!). آن که با بازی خودکشی می‌کند. سر بازی سر بازی. گیج و خوره. فرزند خلف God of War. مربی‌تر از موربنیو در FIFA، شوماخر در NFS، جردن در NBA. آن چه خوبان همه دارند تو یک جا داری مجازی. آدم خاص!

نابودکننده کپی‌رایت، آن‌چه تلاش‌های 11 نفر را روی نخ جوراب دایورت می‌کند. فایل مشکل‌گشا و بی‌ارتباط به مواد مخدری به همین نام. در همین راستا توصیه می‌شه به مکالمات فرزندانتون با دقت بیشتری گوش کنید. یعنی توجه به فعل بعدیش بسیار مهمه. «بیا این کرک رو اجرا کن» یا «بیا این کرک رو بزنی» زمین تا آسمون فرق داره. بچه داره کرک اجرامی کنه، نزنید تو گوشش حبسش کنید توانباری!

غول. نوع پیشرفته آن غول‌آخر خوانده می‌شود. آن چه غول‌ها همه دارند تو یک جا داری. موجودی بی‌منطق، زورگو، سلطه‌طلب، مستکبر، آمریکا! آن که کشتنش ممد حیات است و تکه تکه کردنش مفرح ذات. مسئول کلیه اتفاقات ناگوار بازی و تمام بلاهای طبیعی و غیرطبیعی که در محیط بازی به سر کاربر اومده. حس خوب انتقام.

همسایه‌هایاری کنید. بیا کمکم. بغلی بگیر. آقا من تنها نمی‌تونم اینو ردش کنم. کاور کن منو. من که بدبخت شدم تو این بازی، تو هم روش. اگه قراره من غرق بشم همه‌تون هم با من می‌اید. تنها نمونه کار تیمی توی ایران که در برخی مواقع جواب داده.

Crack

Boss

Co-Op



بازی‌های فوتبالی چه روی کامپیوتر و چه کنسول‌ها، جزء پرطرفدارترین بازی‌های دنیا هستند. خیلی از فوتبالیست‌های معروف هم خودشان جزء طرفداران پر و پاقرص این بازی‌ها محسوب می‌شوند. توی این صفحه می‌خوایم فرض کنیم اگر آدم‌های مختلف - که تشابه اسمی‌شان با مربی‌های فوتبال کاملاً تصادفی به جان خودم - پای این بازی‌ها می‌نشستند و به شکست سنگین می‌خوردند، بعداً توی مصاحبه‌های مطبوعاتی خودشان چی می‌گفتند!

چی شد اگه؟!

محمد مایل به کهن: مهم اینه که ما توی نیمه اول هر چی توپ دستمون اومد زدیم بیرون، بعداً فهمیدیم دسته رو برعکس گرفته بودیم و کلاً تیم اخلاق می‌شیم همیشه به خاطر همین کارها. به جون آقا قلدره و گروه‌بان قندلی همه می‌دونن که تیم اخلاق شدن مهم‌تر از هر چیزیه. اصلاً لیگ‌ها برگزار می‌شن برای این که اخلاق تیم‌ها دستمون بیاد. بعد هم این که توی دموی وسط گل، کارهای منشوری می‌کردن بازیکن‌های حریف و همین تمرکز ما رو به هم ریخت.

اینو فهمیدن. ما اومدیم شماره هشت تیم رو لود کنیم تو بازی، تا نصفه لود شد بعد پیغام داد باید بقیه پولمو بدید تا کامل لود بشم! این شد که باختیم. اون تماشاگر‌نماهایی هم که به من ایراد می‌گیرن، می‌دم بچه‌ها درستشون کنن. هر یازده تا بازیکن هم از این به بعد می‌خوام جاشون پسرم رو بذارم. حرفیه؟ اجنبی پرست‌های مزدور نون به نرخ روز خورا علی...

امیر قلعه قدیمی: به نظرم بازی دو نیمه متفاوت داشت (نیمی از مردان سر به صحرا نهادندی!) نیمه اول حریف از ما سرت رو بود و با استفاده از دابل کلیک سعی داشت پازل تاکتیکی تیم ما رو لود کنه. اما نیمه دوم ۳۶۰ درجه فرق داشت با نیمه اول و ما ضعیف‌تر بودیم و این بار احساس کردیم توی روز فیفا دی بازی می‌کنیم. بچه‌های ما تو دانشگاه شریف آنالیز کردن

مجید جمالی: من آمار بعد از بازی رو با نرم‌افزار Need for Speed گرفتم و فکر می‌کنم ما حدود شونزده ممیز سه عدد صحیح و چهارده بار بیشتر کلیک کردیم و همه دنیا می‌دونند که بعد از اخلاق - که آقای مایل به کهن بهش اشاره کردن - مهم‌ترین چیز همون کلیک کردنه. وقتی حریف ما بعد از بازی، نای کلیک کردن نداره، خیلی چیزها مشخص میشه.



احمدناخدا زاده:

آقا مشکوکم. من مشکوکم به این که تیم حریف زیادی می‌دوید. اصلاً اینا دکمه سمت راست رو که می‌زدن، تیمشون متحول می‌شد یهو. همه می‌شدن لیونل مسی. اصلاً هم فکر نکنید من تیمم بد بازی کرد که شیش تا خوردیم. نه خدا شاهد. دکمه‌ها خراب بود. امکانات نداریم. بازیکن‌های ما بومی هستند. اصلاً من استعفا می‌دم.

عمو علی: ببخشیدا. خیلی ببخشیدا. به قولی این الان به من چه ربطی داره؟ توپ داره گل می‌شه، حریف بازی رو ریست می‌کنه اونوقت من جواب بدم؟ خیلی ببخشیدا. به قولی الان شما پیدار بودی اصلاً وسط بازی؟ دیدی کد تقلب زد اصلاً یا نه؟ تو همین بازی ۴۲ تا پنالتی تیم منو نگرفتن، اونوقت می‌گن اشتباه داوری جزئی از بازیته. ببخشیدا. ولی تو این بازی، بازی جزئی از اشتباهات داوری بود.

کریم فیروزی: شما بگو این زمین بود اصلاً داشتیم بازی می‌کردیم یهو میخ طویله لود می‌شد تو چمن! من خودم دیدم اون وسط یه سری گوسفند هم از بازی‌های بغلی اومده بودند وسط زمین مشغول چریدن بودند. سؤال فنی بپرس آقا. تاکتیک؟! اول دکمه راست رو می‌زنیم بعد دکمه چپ رو، هارهارها. سؤال فنی بپرس آقا؟ تعویض؟ خوشم نیومد از ریختش! سؤال فنی بعدی؟ چرا باختیم؟ آقا این کجاش فنیه؟ در مورد قیافه داور بپرس، در مورد کت و شلوارم بپرس. اینا فنیه. چرا متوجه نیستید شماها؟ اومده ایکس باکسش رو به رخ من می‌کشه. من خودم از زمان تی‌وی گیم داشتم بازی می‌کردم. برو بچه. برو سؤال فنی بپرس!

میثاق برج میلاد: خدا شاهد بازی بعدی رو بازییم اصلاً فیفا رو کنار میذارم می‌رم سراغ دیابلو! می‌رم شیاطین و فرشته‌ها رو ادب می‌کنم. این چه مدل بازی بود که من نمی‌تونستم شوک وارد کنم به بازیکن؟

هرچی با چک و لگد زدیمشون باز هم تگون نخوردند. این نسخه اصلاً مشکل داره آقا. من دیدم اولش لود شدنش طول می‌کشه فهمیدم چه خبره گفتم ای خ (بیبیبیبیب). من تو تماشاچی‌ها اسلحه دیدم دست مردم! اینا اومده بودن کانتر استرایک یا فیفا؟ اصلاً من از بالای ماکت برج میلاد می‌پریم پایین دیگه. ولم کنید بذارید بپریم.

شاغلو حافظیه: کاکو ما انگاری با امکانات آتاری ۲۶۰۰ رفته بودیم به جنگ ایکس باکس! نصف بچه‌های تیم ما تا حالا پلی‌استیشن رو از نزدیک ندیده بودن. همین که تونستن دو تا پلس به هم بدن، شاهکار زدن کاکو. امکانات ما همینه. به فیلم دو لبه بازی می‌خریم، با بچه‌ها تمرین می‌کنیم. بعد میایم اینجا اینا برا مونید فور اسپید می‌زنن.

علی سلطان: والا ما بازی رو که استارت زدیم، هفتاد درصدش لود شده. اون چل درصد بقیه‌اش هم هر کاری کردیم لود نشد. بالاخره درستش کردیم ولی نیمه اول که یه گل خوردیم، من هرچی گشتم تو آپشن‌های بین دو نیمه، چهارتا کلمه درست و حسابی و آبدار پیدا نکردم بار تیم کنم بهشون انگیزه بدم. این شد که باختیم دیگه. امیدوارم توی نسخه‌های بعدی بازی این موضوع رو درست کنن.

امپراتور شیردل: بازی وری نایس بود اصلاً ما با این که باختیم بچه‌هامون نشون دادن دل و قلوبه شیر دارن. اصلاً این بازیکن حریف داشت منو Upset می‌کرد با کارها و حرفاش. یه بار هم توپ رو جوانمردانه زدیم بیرون اومد به من گفت چوخ تشکر. من که نفهمیدم چی گفت ولی منم علی الحساب بهش گفتم Crazy. تازه وسط بازی بودیم که استیل حمیدی اومد پرید روی کنسول بازی، کلاً نابودش کرد. وگرنه داشتیم برنده می‌شدیم ما. حالا علی الحساب چهارتا از تابلوهایی که جواهری در قصر از پلی‌استیشن کشیده رو بخردید، بعداً در مورد بازی هم حرف می‌زنیم.

شهاب حیبی
habibi@webmagonline.ir





2013
VAY-11/10
4
20

www.webmagonline.ir



فرم اشتراک

ماضنامه
آموزشی،
پژوهشی و
اطلاع رسانی

Web
ماژون

برگزیده شش دوره
جشنواره مطبوعات

لطفاً مبلغ اشتراک را به مساب جام به شماره ۷۱۸۷۵۸۰۱۸۶
 نزد بانک ملت به نام مؤسسه فرهنگی هنری دیپلگاران تهران واریز و اصل فیش را به همراه
 فرم اشتراک تکمیل شده، به آدرس دفتر مجله از طریق پست ارسال و یا
 به شماره ۲۲۳۵۲۶۲۶ فاکس و یا ایمیل نمایید
 هزینه اشتراک یک ساله در سراسر کشور، با پست عادی ۴۸۰/۰۰۰ ریال
 و هزینه اشتراک یک ساله در سراسر کشور با پست سفارشی ۵۵۰/۰۰۰ ریال
 همراه با یک شماره رایگان

مدت اشتراک مورد درخواست:	<input type="checkbox"/> یک ساله	<input type="checkbox"/> شش ماهه
نوع اشتراک مورد درخواست:	<input type="checkbox"/> حقیقی	<input type="checkbox"/> حقوقی
نام و نام خانوادگی:	تاریخ تولد: / /	شغل:
تحمیلات:	نشانی:	
نام شرکت (مشترکین حقوقی):	صندوق پستی:	کد پستی:
تلفن ثابت:	تلفن همراه:	پست الکترونیک:
از کدام شماره مجله، اشتراک شما آغاز شود؟	آیا قبلاً مشترک بوده اید؟	

لطفاً پس از برقراری اشتراک، هرگونه تغییر در آدرس یا تلفن را در اسرع وقت به بخش اشتراک نشریه وب با شماره تماس ۰۰۸۲۲۳۶۰۰۰۸ اطلاع دهید.
تهران، خیابان سعادت آباد، بالاتر از میدان کاج، باغستان یکم، نبش بلوار بهزاد، پلاک ۱۲، مجتمع فنی تهران. کد پستی ۱۹۹۸۶۳۵۴۵۳
تلفنات - اشتراک ads@webmagonline.ir مدیر داخلی editor@webmagonline.ir