رویداد

ثبت‌نام اینترنت پرسرعت از طریق سایت شرکت مخابرات

■ **ایسنا:** مشترکانی که عضو خدمات الکترونیکی سایت شرکت مخابرات استان تهران هستند، می‌توانند از ابتدای آذرماه بدون مراجعه به مرکز مخابرات مربوطه و تنها با مراجعه به سایت www. tct. ir نسبت به خرید اینترنت پرسرعت اقدام کنند. بنا بر اظهارات طاهره تقوی‌محرم‌لی، مسوول سایت خدمات الکترونیکی شرکت مخابرات استان تهران امکان آپلود کردن مجوز پهنای باند ۲۵۶kb/s و ۵۱۲ (دانشجویان، شرکت‌ها، بیمارستان‌ها و...) در سایت مخابرات استان تهران قرار داده شده و اعضای خدمات الکترونیکی به حضور برای دایری اینترنت پرسرعت در مرکز نیاز ندارند و نام کاربری و کلمه عبور درخواست‌کننده از طریق اینترنت به متقاضیان ارایه می‌شود. به گفته وی علاقه‌مندان برای درخواست ADSL و ریز مکالمات، باید قبلا به عضویت سایت درآمده باشند که مشترکان جهت عضویت در سایت ابتدا باید وارد فرم ثبت‌نام کاربر جدید شوند و مشخصات و تلفن خودشان را وارد کرده و از سیستم یک شناسه کاربری و یک رمز عبور دریافت کنند. وی ادامه داد: شناسه کاربری برای مشترکان حقیقی همان کد ملی است و پس از آن مشترک باید به یکی از مراکز تلفن ثابت مراجعه کرده و به همراه کارت ملی خود در آنجا، شناسایی شده تا به عنوان کاربر، فعال شود.

سرویس ChatON برای موبایل‌بازها

■ **شرق:** شرکت سامسونگ به‌تازگی از سرویس جدید تبادلات موبایلی خود با نام ChatON به صورت رسمی پرده برداشته است؛ این سرویس مولتی پلت‌فرم امکان برقراری ارتباطات آنی گسترده بین دستگاه‌های موبایل مختلف را فراهم آورده و از این طریق مواردی از قبیل چت گروهی را تسهیل خواهد کرد. از نقاط قوت اصلی این سرویس جدید، امکان نصب و اجرای آن روی پلت‌فرم‌های مختلف برای برقراری ارتباط با افراد مختلف در سراسر دنیاست. از این طریق علاوه بر امکان ارسال پیام صوتی، گزینه‌های مولتی‌مدیایی مختلف از جمله پیام‌های چندرسانه‌ای نیز قابل ارسال و اشتراک‌گذاری هستند. کانگ مین‌لی معاون ارشد بخش تجارت چندرسانه‌ای شرکت سامسونگ، ارایه این اپلیکیشن را سرفصلی جدید در صنعت ارتباطات موبایلی دانسته است. استفاده از این سرویس به راحتی نوشتن یک پیغام جدید، افزودن صدا، انتخاب تصویر پس‌زمینه و سپس ارسال آن به مخاطب پیام است. علاوه بر این در محیط نرم‌افزاری این اپلیکیشن محلی برای نگهداری پیغام‌های ارسال و دریافت‌شده نیز در نظر گرفته شده است. سرویس ChatON با برقراری ارتباط و به اشتراک‌گذاری محتوا مابین پلت‌فرم‌های گوناگون نقشی مهم و اساسی در پررنگ‌تر شدن هرچه بیشتر ارتباطات مابین کاربران و کنترل بیشتر روی محتوای خروجی شبکه‌های اجتماعی برجای می‌گذارد.

اطلاع از آخرین وضعیت «جیرینگ»

■ **فارس:** در حالی که مرکز پژوهش‌های مجلس و وزیر ارتباطات معتقد است همراه اول برای ارایه سرویس «جیرینگ» باید مجوز از بانک مرکزی بگیرد، طلوع، مدیرعامل شرکت جیرینگ گفت: برای تشریح موضوع، نشست خبری می‌گذاریم. سرویس جیرینگ همراه اول، سامانه خرید با تلفن همراه است که برای انجام امور مالی مانند دریافت، پرداخت و خریدهای روزانه استفاده می‌شود. در حالی که حدود یک سال از ارایه سرویس جیرینگ همراه اول در نمایشگاه تله‌کام سال ۸۹ می‌گذرد، این سرویس هنوز مجوزی از بانک مرکزی دریافت نکرده است. از سوی دیگر نیز دفتر گروه ارتباطات و فناوری اطلاعات مرکز پژوهش‌های مجلس طی گزارشی اعلام کرده با توجه به وظایف بانک مرکزی، اجرای طرح جیرینگ همراه اول نوعی مداخله در سیستم بانکی است و علاوه بر افزایش حجم پول، سامانه بانکی خارج از نظارت بانک مرکزی ایجاد می‌کند، از این رو همراه اول باید از بانک مرکزی مجوز بانک دریافت کند. همچنین وزیر ارتباطات نیز در تازه‌ترین اظهارنظر خود درخصوص سرویس جیرینگ اپراتور اول تلفن همراه، فعالیت این سرویس را منوط به هماهنگی با بانک مرکزی دانسته است.

عرضه سرویس ارسال پیامک از تلفن ثابت

■ **وایمکس‌نیوز:** مدیرعامل شرکت مخابرات ایران از تامین تجهیزات جنبی برای ارایه سرویس پیام کوتاه تلفن ثابت خبر داد. صابر فیضی با اعلام این خبر افزود: «این سرویس طی چند ماه آینده به عموم مردم عرضه می‌شود.» وی ادامه داد: «اقدامات فنی و حقوقی برای ارایه سرویس پیام کوتاه تلفن ثابت تقریبا نهایی شده است و به دنبال عرضه تجهیزات جنبی این سرویس در بازار هستیم تا مردم راحت‌تر بتوانند از این سرویس بدون نیاز به تغییر گوشی‌های تلفن ثابت خود استفاده کنند.» وی گفت: «در حال تست برخی تجهیزات جنبی تولیدشده از نظر رعایت استانداردهای جهانی هستیم که به زودی نهایی خواهد شد.» به گفته وی این تجهیزات جنبی، گوشی تلفن نخواهد بود بلکه محصولی مانند نمایشگرهای شماره خواهد بود که برای ارسال پیام کوتاه از تلفن ثابت مشترکان می‌توانند آن را به گوشی تلفن ثابت خود متصل کرده و از آن استفاده کنند.

تلنگر جهانی بر جامعه اطلاعاتی ثمر داد

حق دسترسی آزاد به اطلاعات

محمدفواد رحمان‌سرشت

طی روزهای گذشته در کشور سوییس و شهر ژنو سری نشست‌های جامعه اطلاعاتی برگزار شد و خبرها و گزارش‌هایی از آن در رسانه‌های مرتبط منتشر شد. در این سلسله‌نشست‌ها حق دسترسی آزادانه به اطلاعات چند سالی است که موضوع داغ‌تری برای جهان آن هم مخاطبان رسانه و از همه بالاتر استادان و متخصصان حوزه علوم ارتباطات شده است. از سوی دیگر، یکی از ابعاد لزوم حق ملت‌های جهان که گویا بازیگران اصلی جامعه اطلاعاتی هستند و هرکدام رسانه‌ای ناطق محسوب می‌شوند دسترسی آزاد به اطلاعات کافی، صحیح و مورد نیاز است. یکی از ترفندهای مثبت دولت‌ها برای مقابله با این حق ملت‌ها، محدودسازی شبکه‌های ارتباطاتی از جمله اینترنت به بهانه ایجاد دیتا سنترها و افزایش مصلحت‌آمیز سرعت و کیفیت پهنای‌باند دسترسی به شبکه جهانی است که در ایران نیز شاهد آن هستیم. اما در سطح جهانی با توجه به اینکه زندگی مردم با پیش‌بینی محققان تا سال ۲۰۲۵ زندگی همراه خواهد شد و همچنین تا سال ۲۰۱۵ میزان کاربران فناوری اطلاعات همراه جهان از مرز جمعیت کره زمین خواهد گذشت. بنابراین، ارتباطات و دسترسی آزاد به اطلاعات حق مسلم کشورهای جهان و به خصوص ملت‌ها و اعضای اصلی جامعه اطلاعاتی جهانی است که با استفاده صحیح از آن به زندگی مطمئن‌تر دست یابند.

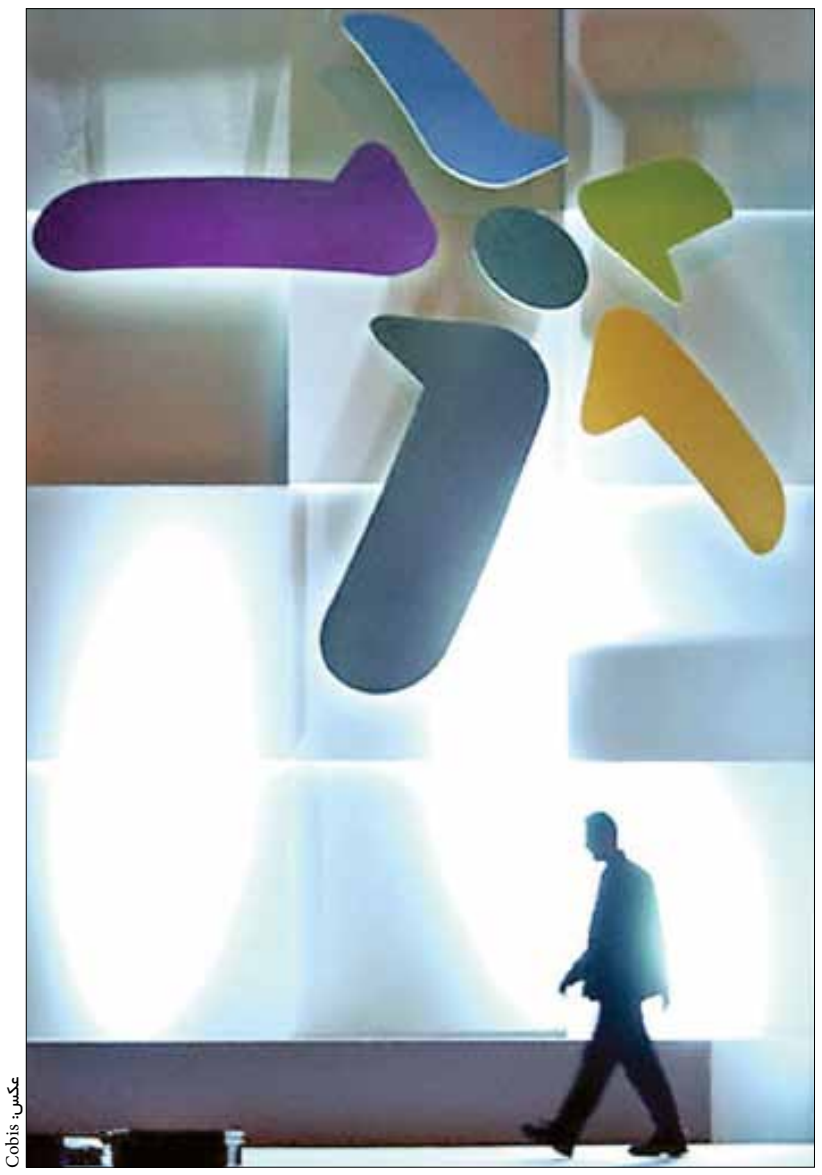
آمارهای جهانی برای دستیابی به اطلاعات

در روزهای ۲۴ و ۲۵ اکتبر امسال کمیسیون پهن‌باند به منظور توسعه دیجیتال با همکاری اتحادیه جهانی مخابرات (ITU) اجلاسی را با عنوان «اجلاس رهبری پهن‌باند» در ژنو برگزار کرد. این اجلاس با حضور سران کشورها، مدیران اجرایی شرکت‌ها، مقامات عالی‌رتبه سیاست‌گذاری و متفکران حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات برگزار و در آن به مسایل مربوط به توسعه زیرساخت‌ها و خدمات پهن‌باند پرداخته شد. در این اجلاس، تعدادی از مدیران اجرایی برتر و همچنین وزرای ارتباطات در مورد مزیت‌های پهن‌باند به بحث و گفت‌وگو نشستند. آنها نقش پهن‌باند را به عنوان زیرساخت ضروری رشد اقتصادی، تجارت و بهره‌وری، به‌خصوص در مهار بحران اقتصاد جهان مهم ارزیابی کردند. براساس رشد و توسعه ارتباطات و فناوری اطلاعات در جهان طبق گزارش‌های سازمان جهانی ارتباطات راه دور ITU هم‌اکنون بیش از پنج میلیارد کاربر تلفن همراه و بیش از دو میلیارد کاربر اینترنت در جهان وجود دارد و این در حالی است که ضریب نفوذ تلفن همراه در صد کشور جهان از مرز صددرصد فراتر رفته است. اما سازمان ملل متحد تا سال ۲۰۱۵ تعداد بیشتری از مردم جهان را به شبکه جهانی اینترنت وصل خواهد کرد. کمیسیون توسعه دیجیتال سازمان ملل اعلام کرد که یکی از اهداف این سازمان ارایه امکانات لازم برای افزایش دسترس‌پذیری اینترنت حداقل برای نیمی از مردم کشورهای در حال توسعه است. این کمیسیون همچنین اعلام کرد که در همین بازه زمانی قصد دارد وب را برای ۴۰درصد از خانوارها در کشورهای در حال توسعه در دسترس قرار دهد. البته این میزان در کشورهای توسعه‌یافته به مراتب بیشتر و قرار است که ۶۰درصد خانوارهای این کشورها تا سال ۲۰۱۵ به جمعیت آنلاین بپیوندند. حمدون توره، دبیرکل اتحادیه جهانی مخابرات در این‌باره بیان می‌کند، دولت‌های جهان باید دسترسی به اینترنت را در اولویت دستور کار خود قرار دهند. زیرا رهبران جهان معتقدند، آینده با اینترنت پهن‌باند رقم خواهد خورد. این اتحادیه تخمین می‌زند که آمار دسترسی به اینترنت در کشورهای توسعه‌یافته ۳۰درصد و در کشورهای در حال توسعه ۱۰ درصد باشد. این در حالی است که در فقیرترین کشورهای جهان این آمار نزدیک یک‌درصد است. البته هنوز تعریف مورد توافق بین‌المللی درباره آنچه که اینترنت پرسرعت خوانده می‌شود، وجود ندارد. طبق تعاریف FCC یا کمیسیون ارتباطات فدرال آمریکا، اینترنت پرسرعت به معنی حداقل سرعت چهار مگابیت در ثانیه است. اتحادیه جهانی مخابرات یا ITU مسوولیت ارزیابی فرآیند ترقی کشورها را برای دست‌یافتن به این اهداف برعهده دارد و به همین منظور نیز قصد دارد این ارزیابی‌ها را به صورت گزارش‌های پهن‌باند سالانه و رده‌بندی کشورهای جهان از نظر دسترسی به اینترنت پهن‌باند، سیاست‌های اتخاذ شده آنها، هزینه اینترنت و همچنین درک آنها از اهمیت اینترنت ارایه کند.

اهدافی برای دستیابی به جریان آزاد اطلاعات

براساس اهداف پهن‌باند تا سال ۲۰۱۵ تمام کشورهای جهان باید یک برنامه یا استراتژی ملی برای دسترسی به اینترنت پرسرعت داشته باشند و حداقل اینترنت پرسرعت در کشورهای در حال توسعه باید ارزان و قابل تهیه باشد. همچنین تا سال ۲۰۱۵ باید ۴۰ درصد خانه‌ها در کشورهای در حال توسعه به اینترنت پرسرعت دسترسی داشته باشند و کاربران اینترنت در جهان باید به ۶۰ درصد جمعیت کل جهان رسیده باشد. در واقع ۵۰ درصد مردم کشورهای توسعه‌یافته و ۱۵ درصد مردم کشورهای کمتر توسعه‌یافته باید به اینترنت دسترسی داشته باشند. تحقیقات نشان داده است که در شرایط اقتصادی امروز، زیرساخت‌ها و خدمات پهن‌باند در رشد اقتصادی و اشتغالزایی نقش اساسی ایفا می‌کند. در نتیجه باید گسترش دسترسی به زیرساخت‌ها و خدمات پهن‌باند، اولویت اصلی سیاست‌های کشورهای مختلف جهان قرار گیرد. این در شرایطی است که بخش مهمی از سیاست‌های خارجی کشورهای جهان امروزه بر پایه دیپلماسی دیجیتالی بوده و بسیاری از عناصر فضای مجازی و ارزش افزوده‌های آن زمینه تعامل یا تقاطع سیاستی کشورهای توسعه یافته و در حال توسعه را فراهم می‌کند. بنابراین در همین دنیای مجازی که دستمایه توسعه جامعه اطلاعاتی هزاره است، ارتباطات شاکله کلیدی جنگ‌های روانی مبتنی بر این فضا نیز هست. دسترسی آزادانه به اطلاعات باید مسیری مشخص اما ماهیتی شفاف داشته باشد که مادام از تاثیرپذیری آن، باوجود بازی‌های سیاستی خام را در قالب دیپلماسی دیجیتالی نمایان نکرده و ساختار سیاست خارجی یک کشور را در چارچوب مصلحت‌اندیشی نگاه دارد. اما این موضوع باید فارغ از هیاهوی سیاستی دولت‌ها و به دور از بازی‌های سیاسی آنان باشد تا نه‌تنها زورگویی غرب بر سیطره یک‌جانبه بر شبکه جهانی ارتباطات و اطلاعات، دسترسی آزادانه مردم جهان را بر اطلاعات، محدود نسازد بلکه دایره سلطه دولت‌ها نیز بر ارایه کیفی و کمی اطلاعات مورد نیاز مردم کشورهایشان خدشه‌دار نکند.

جامعه اطلاعاتی روندی متحولانه در جهان ایجاد کرده به طوری که عقب‌ماندگی در این راستا موجبات حذف کشوری را در چرخه ارتباطات جهانی فراهم می‌کند و این عقب‌ماندگی نه در حیطه عدم رشد کمی بلکه از همه مهم‌تر و واقع‌گرایانه‌تر در حیطه رشد کیفی مورد تلقی و ارزیابی است که خود چالشی عظیم است و باید شناخته شده و مرتفع شود. کاظم معتمدنژاد رییس انجمن ایرانی مطالعات جامعه اطلاعاتی می‌گوید: با توجه به برگزاری دو اجلاس اولیه ژنو و تونس در سال‌های ۲۰۰۳ و ۲۰۰۵، دولت مخاطب قرار گرفته و عهده‌دار مسوولیتی در این زمینه شد تا مصوبات را به اجرا درآورد. رویه معمول کشورها این است که گزارش خود را به ITU سازمان مخابرات راه دور می‌دهند که در این زمینه دولت سهم مهمی را دارد.» این استاد دانشگاه می‌افزاید: «در مقدمات این اجلاس‌ها نقش مهمی را ایفا کردیم؛ توانستیم در تهیه و تدوین متن‌ها و مفاد اصلی اجلاس سهمی داشته باشیم اما با وجود این آن طور که بایسته و شایسته بود دستگاه اجرایی همکاری خوبی نکرد و ما زمانی که از اجلاس ژنو برمی‌گشتیم، گمان کردیم که با تاسیس انجمن ایرانی مطالعات جامعه اطلاعاتی می‌توانیم خلأ ناشی از کم‌رنگ بودن نقش دستگاه‌های اجرایی کشور را در این باب پرکنیم و آنچه که آنها از انجام آن سر باز زدند به عهده گرفته و خودمان انجام دهیم. در عین حال که اما در عمل ما هم با مشکلاتی روبه‌رو شدیم که همانا نبود امکانات مالی مناسب برای فعالیت بهینه انجمن در این باب از اهم آن به شمار می‌آید.



عکس: Cobis

امنیت

بهبود امنیت در یک شبکه مایکروسافتی

نگهبان: در مقوله امنیت جمله‌ای است که می‌گوید: «اگر آدم بده بتواند کنترل فیزیکی کامپیوتر را به دست گیرد، بازی تمام است.» وقتی که دستگاه به دست این افراد افتاد، آنها می‌توانند با استفاده از ابزاری که در دست دارند به اطلاعات هارددیسک و هر اطلاعاتی که به کامپیوتر آمده و از آن خارج می‌شود، دسترسی یابند. از این رو، پیش از اینکه به دیگر روش‌های امنیت فکر کنید، امنیت فیزیکی باید مساله اصلی‌تان باشد. به نظر می‌رسد به فایروال‌های سخت‌افزاری که درون شبکه نصب می‌شوند، توجه بسیاری می‌شود. بسیاری آنها را مدافعانی با قدرت‌های جادویی می‌دانند. اما امروزه در عمل بیشتر دیوارهای آتش امنیت به مراتب کمتر از آن چیزی است که باید باشد. به عبارت دیگر، در ظاهر دیواره آتش بخش بزرگی از امنیت است. اما از آن نقشی که قرار است در امنیت شبکه شما بازی کند، سهم بسیار کمتری را بر عهده دارد. یکی از دلایل این موضوع این است که بیشتر حملات شدید اغلب از داخل شبکه حادث می‌شود. بنابراین، وظیفه دیوار آتش در جلوگیری از کاربران بیرونی برای دسترسی به منابع داخلی شبکه بازده کمی دارد. در مقابل، «دیوار آتش مبتنی بر سیستم میزبان» قادر به حفاظت کامپیوتر از تمام حملات داخلی و خارجی است. علاوه بر این، دیوارهای آتش مبتنی بر میزبان حرفه‌ای می‌توانند به شکلی پیکربندی شوند تا امکان ارتباطات ورودی را تنها برای سرویس‌های مشخصی فراهم کنند. هنگامی که قرار بر تفکیک و منطقه‌بندی امنیتی باشد، یک وب‌سرور که سایت را در اختیار بیننده می‌گذارد با سروری که حاوی پایگاه داده است باید به صورت مجزا نگهداری شود. یک سرور فایل که فایل‌های در دسترس عموم کاربران را میزبانی می‌کند، متفاوت از سرور share point است که طرح‌های درون شرکتی مانند بازاریابی محرمانه برای محصولات جدید را که قرار است در ماه‌های آتی ارایه شود، میزبانی می‌کند. یک سرور ای‌میل (SMTP) با یک سرور پراکسی متفاوت است. چراکه در ناحیه امنیتی متفاوتی قرار دارد. اگر می‌خواهید از نواحی ممنیتی منطقی استفاده کنید، می‌توانید از مزایایی مانند - I sec و سرور و جداسازی دامنه استفاده کنید تا پارتیشن‌های مجازی بین نواحی امنیتی ایجاد شود. ایجاد نواحی امنیتی به شما این اجازه را می‌دهد تا بر با ارزش‌ترین بخش تجهیزات و اطلاعات‌تان متمرکز شوید. همچنین تجهیزات با ارزش کمتر که در مناطقی با امنیت پایین‌تر قرار می‌گیرند نیز محافظت شده هستند. اما مقدار زمان و سرمایه‌ای که شما به تجهیزات در مناطقی با امنیت پایین‌تر اختصاص می‌دهید. بسیار اندک است. چراکه هزینه به خطر افتادن آنها کمتر از هزینه به خطر افتادن دارایی‌ها در مناطق با امنیت بالاتر است. اصل کمترین دسترسی اظهار می‌دارد که کاربران و ادمین‌ها باید تنها به منابع و کنترل‌هایی که برای انجام کارشان لازم است، دسترسی یابند. کاربران باید تنها قادر به دسترسی به وب‌سایت‌هایی باشند که برای انجام کارشان لازم است. آنها باید تنها قادر به استفاده از برنامه‌هایی باشند که برای انجام کارشان لازم دارند. رمزگذاری تمام دیسک با استفاده از BitLocker می‌تواند کمک بسیاری در حفاظت از اطلاعات حساس‌تان کند. این کار حتی می‌تواند در صورت به خطر افتادن فیزیکی سیستم به شما کمک کند. برای مثال، اگر شخصی کامپیوتر سرور را از اتاق سرور شما به سرقت برد، فرد مجرم می‌تواند درایو را روی سرور با کمک بوت لایو لینوکس و خواندن فایل‌های سیستمی فراخوانی کند که به این روش، حمله آفلاین گفته می‌شود. خبر خوب اما این است که حملات آفلاین با استفاده از BitLocker قابل پیشگیری هستند. اما رمزگذاری تنها به درایوهای سخت داخلی محدود نمی‌شود. با ویندوز ۷ و ویندوز سرور ۲۰۰۸ سرویس پک‌دو شما می‌توانید از برنامه BitLocker در دستگاه‌های USB و دیگر ابزارهای مانند آن هم استفاده کنید. با پیچیده‌تر شدن تکنیک‌های شکستن رمزعبور، کشف رمزهای عبور کوتاه آسان شده و حتی رمزهای عبور طولانی‌تر نیز قربانی تکنیک‌های رمزگشایی پیشرفته می‌شود. اگر قرار است تنها از رمز عبور و نام کاربری برای مکانیسم تعیین اعتبار استفاده کنید. بنابراین، حداقل لازم است که تمام رمزهای عبور ۱۵ کاراکتر یا بیشتر بوده و شامل حروف بزرگ، حروف کوچک، اعداد و کاراکترهای غیرعددی نیز باشد. در دنیای موبایل مشکلی دیگر نیز وجود دارد. اگرچه به خاطرسپردن این نوع رمزهای عبور می‌تواند آسان باشد، اما واردسازی آنها در کادر رمز عبور یک گوشی هوشمند یا دیگر دستگاه‌های بدون صفحه‌کلید فیزیکی می‌تواند چالش‌برانگیز باشد. روش بهتر استفاده از شیوه تعیین اعتبار دو عاملی است، که در آن کاربر ملزم می‌شود تا دستگاهی مانند کارت را در اختیار داشته و همچنین رمز عبور را نیز بداند.

بازیکده

یادآوری خاطرات گذشته با خاطره آبی

مجید نوردوست: بدون شک، هم نام Sonic را شنیده‌اید و هم بازی آن را تجربه کرده‌اید. یکی از بازی‌هایی که محبوب‌ترین عنوان کنسول‌های Sega در سال‌هایی نه چندان دور بود. جوجه تیغی آبی رنگی که با آمدنش به دنیای بازی‌های کامپیوتری برای خودش طرفداران زیادی به دست آورد. در سال ۲۰۱۱، سری بازی‌های Sonic، ۲۰ساله شده و Sega نیز به همین مناسبت عنوانی به نام Sonic Generations را راهی بازار کرد تا تجدید خاطره‌ای برای طرفداران Sonic در سال ۲۰۱۱ باشد. داستان بازی از این قرار است که دوستان Sonic، برای او تولد گرفته‌اند و قصد سورپرایز کردن او را دارند، اما در زمانی که همه سرگرم میهمانی هستند، موجودی اسرارآمیز به نام Time Eater در آسمان ظاهر می‌شود و هر کدام از دوستان Sonic را به زمان‌ها و مکان‌های مختلفی می‌برد که Sonic در سال‌های مختلف سری به آنجا زده و ما هم در نسخه‌های مختلف این سری از بازی‌ها آنها را مشاهده کرده‌ایم. Sonic بعد از این اتفاق خودش را در بعدی از زمان که White Space نامیده می‌شود، می‌یابد که تمام قسمت‌های آن بی‌رنگ و بی‌جان هستند. او در این قسمت‌ها به دنبال دوستانش می‌گردد و حتی خودش را با چهره جوان‌تر هم در این زمان می‌بیند. حال این دو Sonic می‌کوشند که زمان را به حالت اول برگردانند و دوستان‌شان را نجات دهند. یک گرافیک فانتزی بسیار زیبا که با رنگ‌بندی‌های متنوعی همراه است، چیزی است که در این عنوان آن را مشاهده می‌کنید. در Sonic Generations با مراحل مختلفی مواجه می‌شوید که پیش از این در بازی‌های مختلف این شخصیت محبوب دیده شده بودند، اما در این نسخه آن را به صورت 3D درآورده‌اند و بسیار زیباتر به نظر می‌رسند. SG یک بازسازی بسیار خوب از نظر گرافیکی بوده و سازندگان همچنان با حفظ فضای فانتزی آن نمایی تازه از این بازی دوست داشتنی را به نمایش درآورده‌اند. در کنار مراحل 2D-3D، مراحل به‌طور کامل 3D هم در بازی وجود دارند که آنها نیز به زیبایی طراحی شده‌اند و فضای جالبی را خلق کرده‌اند.

موسیقی یکی از خاطره‌انگیزترین قسمت‌های بازی است. موسیقی ابتدای بازی همان موسیقی آشنای سری بازی‌های Sonic است که شاید خیلی از شما با آن خاطره داشته باشید. نکته جالب اینجاست که نسخه‌ای جدید با Remix تازه‌ای از این موسیقی‌ها نیز در بازی شنیده می‌شود که در مراحل 3D بازی قرار گرفته‌اند. سرعت و هیجان، دو المان اصلی سری بازی‌های Sonic به حساب می‌آید که در این نسخه نیز این دو مورد به خوبی روایت شده است. بازی به شکلی می‌تواند سریع پیش برود و اگر بتوانید Sonic را در این لحظه‌ها به خوبی کنترل کنید، به طور حتم هیجان بی‌نظیری را تجربه خواهید کرد. با توجه به ککل و شمایل این مراحل نیز کنترل یکی از دو - So ic بازی را به دست می‌گیرید. به طور مثال از Sonic جوان و کلاسیک فقط در مراحل 2D-3D بازی استفاده می‌شود و Sonic مدرن را فقط می‌توان در مراحل 3D بازی کنترل کرد. نحوه بازی در قسمت‌های 2D-3D به همان صورت نسخه‌های کلاسیک است و انجام مراحل 3D بازی شباهت زیادی به نسخه Sonic Unleashed دارد. بازی بسیار روان و جذاب است و برای انجام آن به مشکلی برنمی‌خورید. علاوه بر انجام مراحل مختلف در قسمت White Space نیز با چالش‌های مختلفی مواجه می‌شوید که با انجام دادن آنها امتیازهای مختلفی دریافت می‌کنید. همچنین Boss Fightهای مختلفی نیز در بازی طراحی شده که انجام دادن آنها بسیار لذت‌بخش است. کلا بازی ساعت‌های سرگرم کننده‌ای را برای شما فراهم می‌کند و از این رو می‌توانید نهایت لذت را از این بازی ببرید. بازی Sonic Generations بیشتر به درد نسلی از بازیکنان دنیای بازی‌های کامپیوتری می‌خورد که کودکی و نوجوانی‌شان را با نسخه‌های مختلف Sonic سپری کرده‌اند و این بازی یک حس نوستالژی خاص را به این گروه از بازیکنان منتقل خواهد کرد، اما من این بازی را به همه بازیکنان پیشنهاد می‌کنم، چراکه شما را به دنیای یکی از محبوب‌ترین شخصیت‌های بازی‌های کامپیوتری می‌برد.

دیدگاه

اینترنت و گرانی بلای جان جیتکس

منوچهر آقازاده

■ نمایشگاه جیتکس یکی از رخدادهای بزرگ فناوری اطلاعات منطقه است که در آن اکثر تولیدکنندگان بزرگ کالاهای فناوری اطلاعات اعم از شرکت‌های تولیدکننده سخت‌افزار، نرم‌افزار و مخابراتی برای نمایش آخرین محصولات خود در آن حضور پیدا می‌کنند. این نمایشگاه در سال‌های قبل محل نمایش آخرین فناوری‌ها و به نمایش درآمدن جدیدترین محصولات و همچنین ملاقات شرکت‌های تولیدکننده و تامین‌کننده منطقه بود. این ملاقات‌ها به خصوص در حوزه سخت‌افزار همواره منجر به بسته شدن قراردادهای بزرگی برای عرضه محصولات در کشورهای منطقه می‌شد. نمایشگاه جیتکس طی سال‌های گذشته و با گسترش راه‌های ارتباط تامین‌کنندگان با تولیدکنندگان و همچنین بالا رفتن هزینه‌ها شاهد کاهش حضور تولیدکنندگان و تامین‌کنندگان و حتی بازدیدکنندگان بود.

البته نمایشگاه در حوزه نرم‌افزار و وسایل مخابراتی همچنان پرقدرت به کار خود ادامه داد زیرا شرکت‌های نرم‌افزاری و مخابراتی به دلیل ماهیت کاری خود تنها به وسیله چنین نمایشگاه‌هایی قادر به ارایه محصولات و دستاوردهای خود هستند و باید به صورت حضوری قابلیت‌های کالای خود را برای بازدیدکنندگان تشریح کنند و نیازسنجی‌های لازم را برای ارایه محصول نهایی به مشتری در نمایشگاه انجام دهند. این کاهش حضور در بخش سخت‌افزار به شدت ملموس بود به طوری‌که عدم حضور شرکت‌های بزرگ تولیدکننده سخت‌افزار و تامین‌کننده‌های آنان و همچنین حضور گسترده رستوران‌ها و شرکت‌های متفرقه در سرتاسر این نمایشگاه موجب شد تا بازدیدکنندگان مانند سال‌های قبل از بازدید خود راضی نباشند و کیفیت این نمایشگاه را بسیار پایین‌تر از سایر نمایشگاه‌هایی همچون نمایشگاه چین برآورد کنند. این در حالی بود که در سال‌های پیش تعداد رستوران‌ها بسیار محدود بوده و تنها شرکت‌های تخصصی فناوری اطلاعات در آن شرکت داشتند. دلایل افت کیفی و کمی این نمایشگاه در بخش ارایه و نمایش سخت‌افزارهای جدید به چندین مساله اساسی مرتبط است. یکی از این دلایل وجود اینترنت به عنوان وسیله‌ای برای نمایش آخرین فناوری‌ها و جدیدترین محصولات است. با گسترش استفاده از اینترنت در بین مردم و همچنین اعتماد به این وسیله از جانب تامین‌کنندگان و درک این موضوع در بین تولیدکنندگان، اقدامات بسیاری برای استفاده از اینترنت برای پروسه نمایش، جذب و خرید صورت گرفت به‌طوری که دیگر نیازی به نمایش فیزیکی کالاها و حتی سفارش حضوری نیست و تامین‌کنندگان می‌توانند با انتخاب محصول مورد نیاز در بازار در وب‌سایت شرکت تولیدکننده محصول خود را تنها با یک ای‌میل سفارش دهند. کاربران نیز از این طریق به راحتی با آخرین فناوری‌های روز دنیا آشنا می‌شوند و در صورت نیاز از طریق وب‌سایت می‌توانند تامین‌کننده خود را در کشور خود پیدا کرده و از طریق او اقدام به تهیه کالای خود کنند. استقبال گسترده از اینترنت باعث شد تبلیغات شرکت‌های تولیدکننده به صورت تدریجی از حالت سنتی (دادن تبلیغ به نشریات) به حال دیجیتال یعنی تبلیغ در وب‌سایت‌های گوناگون تغییر حالت بدهد.

یکی از دلایل دیگر کم‌فروغ شدن حضور در جیتکس نبود نمایندگان اصلی شرکت‌های تولیدکننده در دوبی بود. افزایش هزینه زندگی و فعالیت در دوبی موجب شد تا با بروز بحران اقتصادی در دنیا اکثر تولیدکنندگان بزرگ اقدام به برچیدن یا کوچک کردن محیط کار نمایندگان خود در دوبی کنند. این در حالی بود که تا قبل از بروز مشکلات مالی در دوبی و بعد از آن بحران اقتصادی در دنیا، اکثر این نمایندگی‌ها در برج‌های بزرگ دوبی فعالیت داشتند و با حضور در مراکز خرید و حتی مراکز خصوصی عرضه کالاهای خود در سرتاسر شهر دوبی خودنمایی می‌کردند اما در حال حاضر اکثر این نمایندگی‌ها یا از فعالیت بازماندند یا به‌طور دست‌وپا شکسته در یک واحد کوچک در حال فعالیت هستند.

البته در این میان نمی‌توان سیاست‌های دولت چین برای جذب نمایندگان شرکت‌های سخت‌افزاری را نادیده گرفت. دولت چین با ارایه تسهیلات به تجار موجب شد تا اکثر نمایندگی‌ها رغبت بیشتری به حضور در چین داشته باشند. امکاناتی همچون معاف بودن شرکت‌ها از مالیات، کاهش دستمزد کارگر و پایین بودن هزینه زندگی در این کشور موجب شد تا اکثر نمایندگی‌ها از امارات پرهزینه به چین کم‌خرج نقل مکان کنند تا از بحران اقتصادی در امان بمانند و بتوانند در این کشور به فعالیت‌های اقتصادی خود در کنار کارخانه‌های تولیدکننده سخت‌افزار ادامه دهند.

حضور نداشتن شرکت‌های بزرگی همچون گلدن که طی چندین سال برپایی این نمایشگاه حضور مستمر در نمایشگاه جیتکس داشت، نشان داد همان‌طور که دنیای سخت‌افزار در حال تغییر و تحول در زمینه کامپیوترهای شخصی و لپ‌تاپ‌هاست، شرکت‌های تولیدکننده در زمینه نوع حضور و فعالیت در بازار نیز در حال تغییر و تحول هستند و قصد دارند با کمترین هزینه بیشترین حضور را در عرصه تولید داشته باشند.