



عزیزان ما! تولد دوسالگی دیجی کالا ما!



# digikalaMAG

digikala.com/mag

مجموعه مقاله های گجت رترو - شهریور ۹۶

## سونی اریکسون K750؛ بهترین گوشی دوربین دار سال!



## گلکسی S؛ پروژه های منفی ه سامسونگ!



Nokia 6600  
سوپر استار بازنشسته!



8



20



28



16



12



6

گجت رترو

# دیجیتال

## digikala MAG

[Digikala.com/mag](http://Digikala.com/mag)

نویسندگان:

محسن چینه کش    امیرحسین میرزایی

استفاده از مطالب این مجموعه فقط برای مقاصد غیر تجاری و یادکر منبع بلامانع است.



**محسن چینه‌کش**  
کارشناس ارشد  
دیجی کالامگ

## گجت‌های رترو از فناپذیر دوست‌داشتنی تا آرزوی دهه‌شصتی‌ها

طبق تعریف دیکشنری آکسفورد، صفت «رترو» (Retro) مترادف با «نوستالژیک» (Nostalgic) است، و به چیزهایی اطلاق می‌شود که یادآور سبک یا مدی از گذشته‌ی نزدیک باشند. یعنی چیزهایی که خاطرات و احساساتی قدرتمند را دوباره برای ما زنده می‌کنند. این تعریف دقیقاً مطابق با همان ایده‌ای است که حدود یک سال قبل موزه‌ی گجت‌های رتروی دیجی کالامگ بر اساس آن شکل گرفت؛ ورق زدن تاریخ تکنولوژی و نگاه دوباره به گجت‌هایی مثل گوشی‌های موبایل یا کنسول‌های بازی قدیمی که هر کدام یادآور بخشی از خاطرات کودکی، نوجوانی و جوانی ما هستند. درست است که این روزها بیشتر دهه‌شصتی‌ها از نوستالژی صحبت می‌کنند، ولی حتی اگر متولد دهه‌هفتاد یا بعد از آن هم باشید، بسیاری از گوشی‌های موبایلی که در طول زندگی دیده بودید، دیگر به یک گجت رترو تبدیل شده‌اند. شاید هیچ ابزار دیگری در دو دهه‌ی اخیر به اندازه‌ی گوشی‌های موبایل تغییر نکرده باشد. کافی است نگاهی به یکی از فیلم‌های آینده‌نگرانه‌ی ۱۸ سال پیش مانند ماتریکس ببیند تا با یک گوشی کشویی کشویی نوکیا با صفحه‌نمایش تک‌رنگ برخورد کنید. از گوشی نوکیا ۳۳۱۰، این فناپذیر دوست‌داشتنی گرفته، تا آتاری، آرزوی دهه‌شصتی‌ها، در موزه‌ی گجت رترو داستان‌هایی را روایت کردیم که با خواندن آن‌ها نوستالژیک‌ترین خاطراتتان را به یاد می‌آورید. خاطراتی که مدت‌ها در دورافتاده‌ترین گنج‌های ذهن‌تان خاک می‌خورده و با یادآوری آن‌ها ناخودآگاه تپش قلب‌هایتان سریع‌تر می‌شود. علاوه بر این تاریخ تکنولوژی سرشار از اتفاقات و لحظاتی است که موفقیت‌ها و شکست‌هایی بزرگ را رقم زده‌اند. از آیفون نسل اول، موبایلی که دنیا را عوض کرد، تا نوکیا N9، آخرین برگ برنده‌ی نوکیا که به باد رفت. در موزه‌ی گجت رترو می‌توانید داستان شکست‌ها و موفقیت‌های شرکت‌های بزرگ را بخوانید و تحولاتی را که در نهایت منجر به شکل گرفتن گوشی‌ها و گجت‌های پیشرفته‌ی امروزی ما شده‌اند دنبال کنید. این مجموعه تنها بخشی از بهترین مقالات موزه‌ی گجت‌های رترو است که به مناسبت تولد دوسالگی دیجی کالامگ گردآوری شده. اگر به موضوعات نوستالژیک، تاریخ تکنولوژی و در کل گجت‌های رترو علاقه دارید پیشنهاد می‌کنیم خواندن این مقاله‌ها را از دست ندهید و از این به بعد هم هر جمعه در دیجی کالامگ منتظر یکی دیگر از مقالات گجت رترو و ما باشید.



یعنی زمانی که اولین نمونه‌های «دستیار شخصی دیجیتال» یا PDA پدید آمد. در آن زمان گوشی‌های موبایل به هیچ وجه هوشمند نبودند، و PDAها هم قابلیت‌های کامل یک گوشی موبایل را نداشتند. در همین حال که شرکت‌ها مشغول تلاش برای رسیدن به ترکیبی مناسبی از قابلیت‌های یک کامپیوتر و امکانات ارتباطی بودند، IBM به نمونه‌ی اولیه‌ی یک گوشی هوشمند رسیده بود. این گجت برای اولین بار در سال ۱۹۹۲ میلادی در نمایشگاهی به نام «کدکس» (CODEX) به نمایش درآمد و دو سال بعد با نام سایمون به بازار عرضه شد. البته در آن زمان هنوز واژه‌ی گوشی هوشمند یا اسمارت فون به وجود نیامده بود؛ به همین دلیل IBM از لقب «دستگاه ارتباطی شخصی» (Personal Communicator) برای سایمون استفاده کرد.

بدون شک آی‌بی‌ام سایمون در مقایسه با استانداردهای امروزی حتی روی نیمکت ذخیره‌ها هم جایی ندارد، ولی باید ببینیم این گجت سال‌ها از زمان خود جلوتر بوده است. سایمون به یک صفحه‌نمایش ۴/۷ اینچی LCD تک‌رنگ لمسی با رزولوشن ۲۹۳ در ۱۶۰ پیکسل مجهز بود. با توجه به مقاومتی بودن صفحه‌نمایش سایمون، همراه آن یک قلم (استایلوس) هم عرضه می‌شد. البته اگر زور بازویی خوبی داشتید می‌توانستید از انگشت هم استفاده کنید، ولی امیدواریم انتظار پشتیبانی از مالتی‌تاچ را نداشته باشید. سایمون علاوه بر قابلیت‌های یک گوشی موبایل، امکاناتی نظیر ارسال و دریافت ایمیل، فکس و اسناد را هم به شما می‌داد. نکته‌ی جالب این که

IBM با توجه به پوشش کم و قیمت بالای استفاده از شبکه‌های موبایل در دهه‌ی نود، امکان استفاده از سایمون با خط تلفن ثابت را هم فراهم کرده بود. همچنین مجموعه‌ای از ابزارهای کاربردی نظیر تقویم، ساعت، دفترچه یادداشت، دفتر تلفن و امکان برنامه‌ریزی برای ملاقات‌ها هم به صورت پیش‌فرض روی سایمون قرار داشت. شاید باور نکنید ولی سایمون حتی امکان نصب اپلیکیشن‌های جدید را هم داشته است. البته به شرطی که حوصله‌ی سر و کله‌زدن با آن برای خالی کردن فضای کافی روی حافظه‌ی داخلی را داشتید. سایمون با قیمت ۱۱۰۰ دلار تقریباً از تمام گوشی‌های هوشمند امروزی گران‌تر بوده است، ولی با توجه به وضعیت تکنولوژی در آن دوره این قیمت طبیعی به نظر می‌رسد. با وجود تمام این ویژگی‌های عالی (فراموش نکنید در آن زمان این جور امکانات انقلابی محسوب می‌شده)، سایمون در واقع جوان مرگ شد. این گوشی هوشمند تنها شش ماه در بازار بود و حدود پنجاه هزار نسخه از آن فروش رفت.

یکی از دلایل شکست سایمون باتری ضعیفی بود که تنها حدود یک ساعت دوام می‌آورد. IBM پس از آن علاقه‌ی خود را به این پروژه از دست داد. هر چند گوشی‌های هوشمند به حیات خود ادامه دادند، ولی پانزده سال طول کشید تا در سال ۲۰۰۷، استیو جابز هنگام معرفی آیفون نسل اول، دوباره این نکته‌ی مهم را مطرح کند که هر اپلیکیشنی به رابط کاربری خاص خودش نیاز دارد. سایمون گوشی هوشمندی بود که ۱۵ سال زود متولد شد!



# IBM Simon

## گوشی هوشمندی که ۱۵ سال زود متولد شد!

خیلی‌ها فکر می‌کنند نوکیا اولین گوشی هوشمند را ساخته است. یا اگر از آن‌ها بپرسید اولین گوشی هوشمند تمام لمسی کدام بود، احتمالاً خواهند گفت آیفون. ولی در واقع اولین گوشی هوشمند تاریخ، گجتی آجرمانند به نام «آی‌بی‌ام سایمون» (IBM Simon) بوده است. سایمون در کمال تعجب لقب اولین گوشی هوشمند تمام لمسی دنیا را هم از آن خود می‌کند! این هفته در موزه گجت‌های تروی دیجی کالا مگ مهمان این گوشی هوشمند پیشکسوت خواهیم بود. در دهه‌ی هشتاد میلادی سرویس‌هایی مانند ایمیل، ویس‌میل و فکس در حال رواج پیدا کردن بود. ولی برای استفاده از هر کدام از آن‌ها نیاز به یک دستگاه مجزای چندین کیلویی داشتید. در آن دوران داشتن یک دستگاه واحد که بتواند تمام این کارها را انجام دهد، به تنهایی یک رویا محسوب می‌شد؛ چه برسد به این که بتوانید آن را همراه خود هم داشته باشید. تعجب نکنید، ما از زمانی صحبت می‌کنیم که هنوز لپ‌تاپ‌ها هم درست و حسابی پا به عرصه‌ی وجود نگذاشته بودند. داستان ساخت اولین گوشی هوشمند به اوایل دهه‌ی نود میلادی برمی‌گردد؛



# Nokia 3310

## فنانا پذیر دوست داشتنی!

به طرز عجیبی تقریباً هیچ‌گاه به شارژ کردن نیاز پیدا نکرد! نوکیا ۳۳۱۰ با رکورد فروش ۱۲۶ میلیون یکی از موفق‌ترین گوشی‌های کل تاریخ لقب گرفت. شاید به همین دلیل مایکروسافت پس از خریدن بخش موبایل نوکیا تصمیم گرفت نسخه‌ای به‌روز شده از ۳۳۱۰ را تولید کند که با حفظ ظاهر و ابعاد اصلی به یک صفحه‌نمایش لمسی ۳ اینچی ClearDiamond، دوربین ۴۱ مگاپیکسلی PuerView و نسخه‌ای ویژه از سیستم عامل ویندوز فون مجهز شده بود.

البته بهتر است خیلی خوشحال نشویم چون این اتفاق هرگز در واقعیت رخ نداد. این شوخی جالب را مایکروسافت به‌عنوان دروغ اول آوریل سال ۲۰۱۴ منتشر کرده بود. در نهایت درست است که نوکیا ۳۳۱۰ صفحه‌نمایش لمسی، بلوتوث، Wi-Fi و دوربین نداشته، ولی به نظر می‌رسد از زمان خود بسیار جلوتر بوده، چرا که جک ۳،۵ میلی‌متری صدا هم نداشته است. اصلاً شاید اپل ایده‌ی حذف جک هدفون آیفون را از نوکیا ۳۳۱۰ دزدیده باشد!

حدی زیاد بود که حتی برای آن کتاب‌های ساخت زنگ با انواع و اقسام ملودی‌ها از کنسرتو پیانوی شماره ۲ راخمانینف تا موزیک شاد گیلکی به چاپ رسید.

نوکیا ۳۳۱۰ با ابعاد ۱۱۳ در ۴۸ در ۲۲ میلی‌متر و وزن ۱۳۳ گرم، کوچک‌ترین یا سبک‌ترین گوشی زمان خود نبود. ولی همین هیکل قوی، آن را به یکی از مقاوم‌ترین گوشی‌های تاریخ هم تبدیل کرد.

این گوشی به حدی جان سخت بود که اگر از دستمان می‌افتاد بیشتر نگران ترک خوردن زمین بودیم. بنا بر تحقیقات برخی دانشمندان تنها دو موجود توانایی این را دارند که از یک انفجار اتمی جان سالم به در ببرند: سوسک حمام و نوکیا ۳۳۱۰! هشت حافظه‌ی ذخیره‌سازی برای تماس‌های ورودی، خروجی و از دست‌رفته، تایپ هوشمند T۹، ساعت زنگ‌دار، ماشین حساب و ۴ بازی جذاب از جمله بازی کلاسیک «اسنیک» (Snake) از دیگر امکانات عالی نوکیا ۳۳۱۰ بود. باتری قابل تعویض این گوشی در نسخه‌های مختلف تنها بین ۹۰۰ تا ۱۰۰۰ میلی‌آمپر ساعت ظرفیت داشت ولی نوکیا ۳۳۱۰

صفحه‌نمایش نوکیا ۳۳۱۰ در کنار صفحه‌نمایش‌های QHD امروزی اندکی درشت به نظر برسند ولی حداقل خوانایی صفحه‌نمایش ۳۳۱۰ حتی زیر نور مستقیم خورشید هم حرف نداشت.

برخلاف گوشی‌های هوشمند پر ادعای امروزی که حتی اجازه نمی‌دهند به باتریشان دست بزنید نوکیا ۳۳۱۰ اجازه می‌داد هم قاب پشتی و هم قاب جلویی آن را در بیاوریم. با وجود قاب‌های اصلی و متفرقه‌ی بی‌شمار در طرح‌ها و رنگ‌های متنوع، نوکیا ۳۳۱۰ در زمینه‌ی شخصی‌سازی یکی از برترین گوشی‌های تاریخ محسوب می‌شود. البته امکانات شخصی‌سازی این گوشی به اینجا ختم نمی‌شد؛ می‌توانستیم خودمان برای این گوشی زنگ دلخواهمان را برنامهریزی کنیم. محبوبیت این گوشی تا

زمانی برای ما که هنوز ضربه‌ی پنالته تاریخی روبرو تو باجو در فینال جام جهانی ۱۹۹۴ را به یاد داریم، سال ۲۰۰۰ نماد رسیدن به اوج تکنولوژی بود. حتی خیلی‌ها تصور می‌کردند در سال ۲۰۰۰ دنیا به پایان خواهد رسید. در همین حال که بسیاری منتظر به پایان رسیدن دنیا بودیم نوکیا یکی از محبوب‌ترین گوشی‌های تاریخ را معرفی کرد؛ نوکیا ۳۳۱۰، گوشی موبایلی که آنتن نداشت ولی می‌توانستیم با آن تماس بگیریم، اس‌ام‌اس بدهیم و گردو بشکنیم!

رنگ آبی کاربنی زیبا با دکمه‌ها و نوارهای تزئینی نقره‌ای در کنار یک صفحه‌نمایش با کیفیت LCD با رزولوشن ۸۴ در ۴۸ پیکسل و نور پس‌زمینه‌ی سبز، از دیگر ویژگی‌های این گوشی دوست‌داشتنی بود. شاید پیکسل‌های



# Nokia 3650

## قاتل هندی کم!

بیا بیاید به دوران طلایی فیلم‌های خانگی و معرفی نوکیا ۳۶۵۰ بر گردیم. قطعاً برای کسانی که عادت کرده بودند با هندی کم خود ۲۴ ساعته از کودک دل‌بندشان فیلم بگیرند بسنده کردن به ۳۰ ثانیه فیلم‌برداری، آن هم با کیفیت پایین فرمت 3GP بسیار سخت بود. ولی دوربین نوکیا ۳۶۵۰ زمانی ارزش خودش را نشان می‌داد که کودک دل‌بند به ناگاه تصمیم می‌گرفت وسط خیابان زبان باز کند! آن وقت بود که می‌توانستید این لحظه‌ی باشکوه را با دوربین نوکیا ۳۶۵۰ در تاریخ ثبت و در اولین ملاقات برای عمه و عمو دایی و خاله بلوتوث کنید.

هر چند نوکیا ۳۶۵۰ اولین گوشی دوربین‌دار نبود ولی جزو اولین گوشی‌هایی دوربین‌داری محسوب می‌شود که در ایران محبوبیت بالایی پیدا کرد. کیفیت

چیزی در حدود ۱۰ تا ۱۵ سال پیش دوربین‌های فیلم‌برداری خانگی (Camcorder) که در ایران به هندی کم معروف شده بودند در اوج دوران شکوفایی خود به سر می‌بردند ولی امروز کمتر کسی آن‌ها را به یاد می‌آورد. روند پیچیده شدن نسخه‌ی هندی کم زمانی استارت خورد که در سال ۲۰۰۳ سروکله‌ی گوشی نوکیا ۳۶۵۰ پیدا شد. نوکیا ۳۶۵۰ اولین گوشی دوربین‌داری بود که علاوه بر عکس گرفتن قابلیت فیلم‌برداری را هم داشت. از آن زمان تا کنون گوشی‌های موبایل در زمینه‌ی فیلم‌برداری پیشرفت‌های بزرگی کرده‌اند. لریزشگیر اپتیکال، فیلم‌برداری 4K، اسلوموشن‌های دراماتیک با فیلم‌برداری سریع، بالین همه امکانات گوشی‌های هوشمند امروزی عجیب است که هر کدام از ما تا الان به یک اسپیلبرگ تبدیل نشده‌ایم!

عکس‌های دوربین VGA آن در مقایسه با استانداردهای امروزی شرم‌آور به نظر می‌رسد ولی در زمان خود یک پیشرفت تکنولوژیک عظیم به نظر می‌رسید. عکس‌های نوکیا ۳۶۵۰ به هیچ وجه برای چاپ کردن مناسب نبود ولی می‌توانستید آن‌ها را برای دیگران بفرستید، به عنوان عکس پس زمینه استفاده کنید یا به یکی از شماره‌های ذخیره‌شده در گوشی اختصاص دهید. در حال حاضر بسیار عادی و طبیعی به نظر می‌رسد که هر روز عکس دوستان و عزیزان خود را روی شبکه‌های اجتماعی مختلف ببینید ولی در زمان نوکیا ۳۶۵۰ می‌توانستید با نشان دادن افتادن عکس فرد تماس گیرنده روی گوشی دوستان خود را به وجد بیاورید!

از دیگر قابلیت‌های محبوب نوکیا ۳۶۵۰ می‌توان به امکان استفاده از فایل‌های صوتی wave به عنوان زنگ اشاره کرد. این قابلیت استخراج زنگ‌های خاص از درون آهنگ‌های مشهور و بلوتوث کردن آن‌ها برای دوستان را به یکی از تفریحات مردم تبدیل کرده بود. نوکیا ۳۶۵۰ همچنین یکی از اولین اسمارت‌فون‌هایی بود که بازار کاربران عمومی را هدف گرفت. سیستم عامل سیمبین سری ۶۰ آن الان به معنی واقعی باید در موزه‌ها نمایش داده شود. از محبوب‌ترین اپلیکیشن‌های این سیستم عامل می‌توان به «ماسکتو»

اشاره کرد!

گوشی نوکیا ۳۶۵۰ طراحی نسبتاً عجیبی هم داشت. بخش پایینی گوشی گرد بود و به خوبی در کف دست جای می‌گرفت ولی بسیاری از مردم چیدمان عجیب دکمه‌های آن را دوست نداشتند. گوشی نوکیا ۳۶۵۰ که در زمان خود اوج فناوری محسوب می‌شده در واقع قصد داشته با این چیدمان به نیاکان قدیمی خود یعنی تلفن‌های پالس با شماره‌گیر دایره‌ای ادای احترام کند. در هر حال عادت کردن به این چیدمان عجیب برای کسانی که در آن زمان اس‌ام‌اس باز حرفه‌ای بودند نیاز به اندکی زمان داشت.

صفحه‌نمایش ۲،۱ اینچی رنگی TFT با رزولوشن ۱۷۶ در ۲۰۸ پیکسل و قابلیت نمایش ۴۰۹۶ رنگ، پردازنده‌ی ۱۰۴ مگاهرتز از نوع ARM9، چهار مگابایت حافظه‌ی داخلی و اسلات کارت حافظه‌ی MMC جزو مشخصات فنی مهم نوکیا ۳۶۵۰ بود. این گوشی از تکنولوژی GPRS پشتیبانی می‌کرد که در آن زمان اینترنت بی‌سیم پر سرعت محسوب می‌شد. حتی در مقایسه با گوشی‌های رده پایین امروزی هم به نظر باور کردنی نیست که نوکیا ۳۶۵۰ با همین مشخصات در سال ۲۰۰۳ به گجتی تبدیل شده بود که همگان دلشان می‌خواست یکی از آن را داشته باشند.

# Nokia 6600

## سوپر استار بازنشسته!

تاریخ تکنولوژی سرشار از داستان‌های جذاب است. داستان شکست خوردن شرکت‌هایی که روزی چنان در اوج بودند که هیچ وقت تصور افول کردن را هم نمی‌کردند. نوکیا ۶۶۰۰ به یاد بیاورد. بسیاری از ما مفهوم اسمارتفون یا گوشی هوشمند را با نوکیا ۶۶۰۰ یاد گرفتیم. نوکیا جزو اولین شرکت‌هایی بود که بازی گوشی‌های هوشمند را آغاز کرد و بسیار جالب است که سرانجام در همان بازی که خود شروع کرده بود شکست خورد. با این حال گوشی‌هایی نظیر نوکیا ۶۶۰۰ در زمان خود چنان انقلابی بودند که برای همیشه در حافظه‌ی ما باقی خواهند ماند.

نوکیا ۶۶۰۰ که در سال ۲۰۰۳ معرفی شد در زمان عرضه پیشرفته‌ترین محصول کل تاریخ نوکیا محسوب می‌شد. در ویدیوهای تبلیغاتی آن زمان نوکیا ۶۶۰۰ به عنوان تلفیقی از کامپیوتر، دوربین عکاسی، ساعت، ماشین حساب و گجت‌های مختلف تصویر شده است. این محصول فوق پیشرفته به صفحه‌نمایش ۱۲.۱ اینچی با رزولوشن ۱۷۶ در ۲۰۸ پیکسل، پردازنده‌ی ۱۰۴ مگاهرتزی، دوربین عکاسی VGA، تنها ۶ مگابایت حافظه‌ی داخلی، امکان افزایش حافظه با کارت MMC، بلوتوث، درگاه مادون قرمز و سیستم عامل سیمبین سری ۶۰ مجهز بود. شاید این مشخصات به نظر بسیار ضعیف باشد ولی برای روزگاری که اوج استفاده‌ی بسیاری از ما از گوشی موبایل رد و بدل کردن بلوتوث در متروی کرج یا نصب کردن اپلیکیشن ماسکیتو برای دور کردن پشه‌ها بود کاملاً کفایت می‌کرد.

۶۶۰۰ برای نوکیا یک موفقیت تجاری بود و به یکی از پر فروش‌ترین گوشی‌های تاریخ نوکیا تبدیل شد. این گوشی در ایران هم محبوبیت بسیار زیادی پیدا کرد. ۶۶۰۰ علی‌رغم هیکل چاق و بدقواره زمانی که در اوج بود همانند یک سوپر استار می‌درخشید. البته میزان این محبوبیت در مقطعی به حدی رسید که سرت را به هر سویی که می‌چرخاندی یک ۶۶۰۰ می‌دید. در نتیجه سوپر استار بی‌چاره در اواخر دوران کاری مجبور بود القابی نظیر «شصت و شش دوخز» را تحمل کند. طبق معمول گوشی‌های قدیمی نوکیا، ۶۶۰۰ هم دوام و مقاومت بالایی داشت. بنابراین حتی این روزها هم ممکن است یکی از این سوپر استارهای بازنشسته را مشغول کار ببابید!





# Sony Ericsson K750i

## بهترین گوشی دوربین دار سال!

۱۰ سال زمان چندان زیادی نیست ولی اگر ماشین زمانی داشتیم که می توانست ما را تنها حدود ۱۰ سال به عقب برگرداند باز هم کارهای بزرگی می توانستیم انجام دهیم؛ از جمله حضور در مراسم رونمایی گوشی سونی اریکسون K750i راستی این گوشی اصلا مراسم رونمایی داشت؟! حتی اگر سونی مراسم رونمایی هم برای K750i در نظر نگرفته بوده ولی به عوض در زمینه تبلیغات برای آن سنگ تمام گذاشته است. خوبی تبلیغات هم این است که برای دیدن مجدد آن نیاز به ماشین زمان ندارید. دوربین ۲ مگاپیکسل، فوکوس خودکار، فلش LED و صفحه نمایش ۱/۸ اینچ TFT با رزولوشن ۱۷۶ در ۲۲۰ پیکسل و قابلیت نمایش ۲۵۶ هزار رنگ؛ شوخی نمی کنیم، دقیقا با همین مشخصات در سال ۲۰۰۵ می توانستید بهترین عکس ها را با گوشی موبایل بگیرید.

البته اگر از حق نگذریم سونی اریکسون K750i در زمان خود واقعا یک شاهکار بود. تا حدی که برخی از سایت های معتبر حوزه ی تکنولوژی لقب بهترین گوشی دوربین دار سال ۲۰۰۵ را به آن دادند. یعنی K750i حتی توانسته بود با گوشی های بزرگی نظیر N90 نوکیا که در آن زمان جزو مدعیان عکاسی با موبایل بود رقابت کند. هنوز هم می توان از درپوش دوربین K750i که باعث می شد حداقل لازم نباشد قبل از هر بار عکاسی لنز را پاک کنید به عنوان یک ویژگی خوب یاد کرد. البته خود عنوان «بهترین گوشی دوربین دار سال» از این حکایت می کند که K750i مربوط به دورانی است که هنوز گوشی «دوربین دار» معنی داشته! سونی اریکسون K750i در ایران هم یکی از موفق ترین گوشی های زمان خود بود و با کمال تعجب هنوز هم ممکن است یکی از آن ها در هر حالی که احتمالا بارها بین افراد مختلف دست به دست شده، زنده ببابید. بنابراین احتمالا اگر K750i می توانست سخن بگوید خاطرات بسیار زیادی با ما داشت که تعریف کند.





# iphone 1

## موبایلی که دتیارا عوض کرد

صفحه نمایش لمسی خازنی در آن استفاده شده بود. مدیر بخش تحقیق و توسعه LG در یک کنفرانس خبری اپل را متهم کرد که ایده‌ی آیفون را از روی گوشی «پرادا» کپی کرده است! در نهایت دعوی حقوقی بین اپل و سامسونگ بر سر پتنت‌ها و اتهام سامسونگ به اپل که ایده‌ی آیفون را از روی یکی از طراحی‌های اولیه‌ی سونی کپی کرده است باعث شد تا اپل درهای مهر و موم شده‌ی آزمایشگاه‌های خود را باز کند و برای رفع اتهام از خود نمونه‌های اولیه‌ای از آیفون (پروژه‌ی بنفش) را نمایش دهد که تاریخ ساخت آن‌ها به پیش از زمان تولید تمام این محصولات و نمونه‌ها باز می‌گشت. نکته‌ی جالب این که یکی از این نمونه‌های کنار گذاشته شده به شدت به آیفون ۴ شباهت دارد که در سال ۲۰۱۰ روانه‌ی بازار شد.

آیفون نسل اول علی‌رغم تمام نوآوری‌هایش، کمبودهایی هم داشت که برخی از آن‌ها تا امروز هم پا برجا مانده‌اند. از جمله مهم‌ترین کمبودها (به ویژه برای مسافرانی‌ها که آن روزها غرق بلوتوث و اس‌ام‌اس بازی بودیم) می‌توان به عدم امکان ارسال فایل از طریق بلوتوث و نداشتن اس‌ام‌اس دلپوری اشاره کرد. در اولین نسخه‌ی iOS هنوز خبری از اپ‌استور و اپلیکیشن‌های متنوع هم نبود. اولین نسخه‌ی iOS حتی امکان کپی و پیست کردن محتوا را هم نداشت. این محدودیت‌ها باعث شد برخی از همان ابتدا لقب زندان را به آیفون بدهند و هکرها برای افزودن قابلیت‌های بیشتر پدیده‌ی «جیلبریک» را ابداع کنند.

آیفون از موفقیت آیداد شروع شده. پروژه‌ای از سال ۲۰۰۳ که ایده‌ی اصلی آن آوردن موسیقی و فیلم به تلفن همراه بوده است. از سوی دیگر استیو جابز در سال ۲۰۰۵ ایده‌ی استفاده از صفحه‌نمایش چندلمسی را برای حذف کردن ماوس و کیبورد از کامپیوترها مطرح کرد. جالب است بدانید که اپل ابتدا قصد داشته این ایده را در ساخت تبلتی به کار ببرد که می‌توانسته همان آیداد باشد. اما زمانی که نمونه‌ی اولیه‌ی این دستگاه به دست استیو جابز رسیده او تصمیم گرفته این تکنولوژی را در ساخت یک گوشی موبایل به کار ببرد. مجموع این تلاش‌ها در قالب پروژه‌ای به نام «پروژه‌ی بنفش» (Purple Project) انجام گرفته که خروجی نهایی آن آیفون بوده است.

آیفون نسل اول صفحه‌نمایشی ۳.۵ اینچی لمسی خازنی با رزولوشن ۳۲۰ در ۴۸۰ پیکسل داشت. پردازنده‌ی ۶۲۰ مگاهرتزی آن را سامسونگ ساخته بود و ۱۲۸ مگابایت رم در کنار ۸، ۴ یا ۱۶ گیگابایت حافظه‌ی داخلی در آن قرار داشت. اولین آیفون با اولین نسخه‌ی iOS که در آن زمان هنوز iPhone OS خوانده می‌شد روانه‌ی بازار شد و به روزرسانی‌های اپل را تا iOS 3.1.3 در یافت کرد. آیفون بخش زیادی از موفقیت خود را مدیون صفحه‌نمایش لمسی خازنی و رابط کاربری ساده‌ی مبتنی بر قابلیت چندلمسی بود. البته آیفون اولین موبایلی نبود که از صفحه‌نمایش خازنی استفاده می‌کرد. تقریباً یک ماه پیش از آن LG یک گوشی به نام LG Prada معرفی کرد که از

نو ابداع کند! جایز مهارت ویژه‌ای در به هیجان آوردن مخاطبان داشت. او ابتدا همه را با بیان این که قصد دارد سه گجت را در این مراسم معرفی کند همراه کرد؛ یک آیداد با صفحه‌ی عریض و کنترل‌های لمسی، یک گوشی موبایل انقلابی و گجتی برای اتصال به اینترنت. سپس شروع به تکرار کردن نام این گجت‌ها به صورت پشت سر هم کرد تا جایی که رفته‌رفته مخاطبان متوجه شدند که فریب خورده‌اند. در نهایت جابز اعلام کرد که این سه محصول در واقع سه گجت مجزا نیستند بلکه محصول جدیدی است که اپل آن را آیفون می‌نامد. پیگیری پیشینه‌ی ساخت آیفون با توجه به محافظه‌کاری شدید اپل در حفظ اطلاعات و پروژه‌های مختلفی که در طراحی آن در خیل بوده کار ساده‌ای نیست. بر اساس گفته‌ای از «فیل شیلر»، ایده‌ی اصلی ساخت

تا امروز گوشی‌های مختلفی از نوکیا، سونی اریکسون، HTC، سامسونگ، LG، موتورولا و... راه خود را به موزه‌ی گجت‌های رترویی دیجی کالا مگ باز کرده‌اند. در این میان جای یک گوشی به شدت در این موزه خالی است. اپل آیفون، موبایلی که مسیر دنیای گوشی‌های هوشمند را تغییر داد. ۲۹ ژوئن (۸ تیر) سالگرد ورود اولین آیفون به بازار بود. پس چه فرصتی از این بهتر برای این که آیفون نسل اول را به موزه‌ی گجت‌های رترو دعوت کنیم. آیفون نسل اول پس از چند سال انتظار و شایعات مختلف در مورد کار کردن اپل روی یک گوشی انقلابی در ۹ ژانویه ۲۰۰۷ توسط استیو جابز بزرگ در کنفرانس «مک ورلد» معرفی شد. جابز در این مراسم تاریخی اشاره کرد که برای دو سال و نیم منتظر این لحظه بوده و اپل قصد دارد در این روز تلفن را از



# HTC Dream

## اولین گوشی اندرویدی!

با معرفی آیفون در سال ۲۰۰۷، تصور مردم را از یک گوشی هوشمند مدرن تغییر داد. گرچه توسعه‌ی اندروید روی گوشی Sooner ادامه پیدا کرد ولی این گوشی هیچ‌گاه روانه‌ی بازار نشد. در عوض گوگل با هوشمندی به سرعت تغییر مسیر داد و با همکاری HTC کار روی یک گوشی هوشمند اندرویدی با رابط کاربری لمسی را آغاز کرد. گرچه به نظر می‌رسد آن‌ها هنوز به اندازه‌ی اپل به آینده‌ی رابط کاربری لمسی ایمان نداشتند و برای همین تعدادی از کلیدهای فیزیکی و کیبورد کامل را در قالبی جدید حفظ کردند. بدین ترتیب گوشی HTC Dream متولد شد.

واکنش اولیه‌ی علاقه‌مندان تکنولوژی به گوشی HTC Dream متفاوت و متنوع بود. بسیاری سیستم عامل اندروید را به دلیل یکپارچگی با سرویس‌های گوگل ستایش می‌کردند، ولی عموماً کسی چندان طرفدار طراحی و سخت‌افزار این گوشی نبود؛ شاید به این دلیل که همه آن را با آیفون مقایسه می‌کردند.

HTC Dream به صفحه‌نمایش ۳٫۲ اینچی با رزولوشن ۳۲۰ در ۴۸۰ پیکسل، پردازنده‌ی ۵۲۸ مگاهرتز کوالکام، ۱۹۲ مگابایت رم، ۲۵۶ مگابایت حافظه‌ی داخلی، پشتیبانی از کارت حافظه‌ی microSD، باتری ۱۱۵۰ میلی‌آمپر ساعتی و دوربین ۳ مگاپیکسلی مجهز بود و نسخه‌ی ۱٫۶ اندروید به نام دونات روی آن اجرا می‌شد. این گوشی با جثه‌ی کوچک پلاستیکی، کیبورد کشویی، دکمه‌های فیزیکی، ترک‌بال و چانه‌ی خمیده‌ای که داشت، علی‌رغم این که بامزه بود، حتی با استانداردهای زمان خودش هم چندان زیبا به نظر نمی‌رسید. در حالی که هنوز می‌توان به آیفون نسل اول به چشم یک گوشی مدرن نگاه کرد، گوشی HTC Dream امروز کاملاً حس یک کالای عتیقه را منتقل می‌کند.

با وجود این امروز ما می‌دانیم که HTC Dream با تمام نواقصی که داشته، احتمالاً مهم‌ترین لحظه را در تاریخ اندروید رقم زده است. شاید اگر گوگل کار روی گوشی Sooner را متوقف نکرده بود و HTC Dream را تولید نمی‌کرد، امروز اندروید به محبوب‌ترین سیستم عامل موبایل جهان تبدیل نمی‌شد.

اگر قرار باشد موزه‌ای از تاریخچه‌ی سیستم عامل اندروید ساخته شود، بدون شک HTC حضور پررنگی در آن خواهد داشت. اساساً نام HTC با بسیاری از اولین‌ها در تاریخ اندروید گره خورده است؛ اولین گوشی‌های گوگل پیکسل، اولین گوشی گوگل نکسوس و حتی اولین گوشی اندرویدی! گوشی موبایل «چتی‌سی دریم» (HTC Dream) که در مناطق مختلف جهان با نام‌های T-Mobile G1 و Era G1 هم خوانده می‌شد، اولین گوشی هوشمند اندرویدی بود که برای استفاده‌ی عموم عرضه شد. البته شاید بد نباشد بدانید که گوگل پیش از گوشی HTC Dream روی گوشی اندرویدی دیگری به نام «سونر» (Sooner) کار می‌کرده است که دست بر قضا آن را هم HTC ساخته بود. البته به دلایلی که در ادامه خواهیم گفت، گوشی Sooner هیچ‌وقت به بازار عرضه نشد، تا HTC Dream تبدیل به گجتی شود که رویای اندرویدی گوگل را محقق کرد.

اندکی بیش از یک سال از معرفی آیفون نسل اول توسط اپل گذشته بود که در ماه سپتامبر سال ۲۰۰۸ میلادی اولین گوشی اندرویدی به نام HTC Dream عرضه شد. هر چقدر هم که مقاومت کنیم، نمی‌توانیم بپذیریم که HTC و گوگل در ساخت HTC Dream از آیفون تاثیر نگرفته بوده‌اند. گوگل از سال ۲۰۰۵ میلادی شرکت اندروید را خریداری کرده و روی توسعه‌ی این سیستم عامل کار می‌کرد. ولی هدف ابتدایی گوگل این بود که اندروید را روی گجتی شبیه به گوشی‌های بلک‌بری اجرا کند. همان‌طور که گفتیم HTC حتی نمونه‌ی اولیه‌ای از این گوشی هوشمند را با نام Sooner برای گوگل ساخته بود. گوشی Sooner با صفحه‌نمایش غیرلمسی کوچک، کلیدهای حرکت در منوها، کلیدهای وصل و قطع تماس و... صفحه کلید فیزیکی کامل، صددرصد به دوره‌ی پیش‌آیفون تعلق داشت.

در همین حال که گوگل و HTC مشغول کار روی گوشی Sooner بودند، اپل

# Nokia N9

## آخرین شوالیه پیش از ویندوز!

سیستم عامل MeeGo حاصل همکاری نوکیا و اینتل بود. رابط کاربری نسخه‌ای از این سیستم عامل که با نام «هارماتن» (Harmattan) روی نوکیا N9 قرار داشت بر اساس اصول یک نظریه‌ی روان‌شناختی به نام «نظریه‌ی فعالیت» (Activity Theory) بنا نهاده شده بود. هدف اصلی این نظریه این بود که به جای وادار کردن افراد به تغییر دادن شیوه‌ی فعالیت خود بر اساس مدل‌هایی که تکنولوژی به آن‌ها تحمیل می‌کند، مدل‌هایی تکنولوژیک طراحی شود که اساساً از نحوه‌ی طبیعی تعامل افراد با هم و انجام کارهای مختلف پشتیبانی کند. یعنی در واقع این رابط کاربری سیستم باشد که خود را با افراد تطابق می‌دهد.

واقعاً جای تاسف است که نوکیا سرمایه‌گذاری روی سیستم عامل MeeGo را خیلی زودرها کرد و به سمت ویندوزفون رفت. در بدترین حالت آینده‌ی نوکیا با سیستم عامل MeeGo چیزی شبیه به همان شکستی می‌شد که در اثر همکاری با مایکروسافت تجربه کرد. ولی از سوی دیگر ممکن بود موفق شود با توسعه دادن پلتفرم خاص خود دوباره روزهای خوش گذشته را تکرار کند. این که چرا نوکیا ناگهان تصمیم گرفت پروژه‌های دیگر را رها کند و با مایکروسافت قرارداد همکاری ببندد موضوع پیچیده‌ای است که تشریح آن نیاز به نگارش یک مقاله‌ی نسبتاً طولانی دارد. ولی خیلی‌ها معتقد هستند که رفاقت «استفان الوپ» (Stephen Elop)، عضو سابق هیئت مدیره‌ی مایکروسافت و مدیر عامل وقت نوکیا، با «استیو بالمر» (Steve Ballmer)، مدیر عامل سابق مایکروسافت، در این زمینه تأثیر زیادی داشته است.

مادر دیجی کالا مگ باید از نوکیا به شکل ویژه‌ای تشکر کنیم. چرا؟ چون کمتر شرکتی این توانایی را دارد که یک سیستم عامل مدرن را، به این سرعت به موزه‌ی گجت‌های رنرو ما تحویل دهد. نوکیا N9 گوشی هوشمندی بود که در سال ۲۰۱۱ و در حداقل خداحافظی نوکیا با سیمبین و سلام آن به ویندوزفون معرفی شد. از لحاظ ظاهری این گوشی زیبا شباهت بسیار زیادی به گوشی‌های ویندوزی لومیا دارد که تولید آن‌ها توسط نوکیا آغاز شد و توسط مایکروسافت ادامه پیدا کرد. ولی در زیر پوست این گوشی هوشمند، سیستم عاملی به نام «می‌گو» (MeeGo) قرار داشت که تصور می‌شد پلتفرمی انقلابی در صنعت گوشی‌های هوشمند باشد. ترکیب ویژگی‌های خاص نوکیا N9 و رابط کاربری نوآرانه‌ی سیستم عامل MeeGo این گوشی را از بسیاری جهات جلوتر از زمان خود قرار می‌داد. نوکیا N9 اولین گوشی هوشمندی بود که در پنل جلوی آن هیچ دکمه‌ای اعم از فیزیکی یا لمسی قرار نداشت. ویژگی‌هایی نظیر صفحه‌نمایش همیشه روشن با استفاده از تکنولوژی آمولد و باز کردن قفل گوشی با دو بار ضربه زدن (Double Tap to Wake) چیزهایی نبود که در آن زمان آشنا به نظر برسد. رابط کاربری نوکیا N9 تماماً بر اساس فرمان‌های حرکتی و لغزاندن انگشت روی صفحه‌نمایش (Swipe) طراحی شده بود. اهمیت این موضوع تا حدی بود که نوکیا در معرفی و تبلیغات نوکیا N9 به جای اشاره به نام MeeGo بیشتر از طراحی مبتنی بر Swipe صحبت می‌کرد.

زمانی سامسونگ را به تقلید از اپل محکوم می کردند، ولی به نظر می رسد حال دیگر این سامسونگ است که به معنی واقعی مرزهای این صنعت را فراتر می برد. شاید بد نباشد به همین بهانه به ۷ سال قبل برگردیم و نگاهی به اولین گوشی سری S یعنی سامسونگ گلکسی اس بیندازیم. از یک نظر این گوشی آغاز مسیری است که در نهایت به گلکسی S8 می رسد، ولی اگر به خاطر داشته باشید سامسونگ یک بار در میان راه همه چیز را از صفر آغاز کرد. اگر بخواهیم خیلی دقیق باشیم اولین سرنخ طراحی گلکسی S8 به گوشی گلکسی نوت اج برمی گردد، ولی اگر دامنه‌ی جستجو را به سری S محدود کنیم به گلکسی S6 اج می رسیم. سامسونگ برای ساختن گلکسی S6 تمام میراث طراحی سری اس را کنار گذاشت و پروژه‌ای به نام (پروژه‌ی صفر) (Project Zero) تعریف کرد. با این حساب از نظر ما می توان طراحی گلکسی اس را پروژه‌ی منفی ۵ سامسونگ دانست!

سامسونگ که از موفقیت‌های روز افزون اپل در صنعت موبایل پس از معرفی آیفون نگران شده بود، در سال ۲۰۱۰ میلادی گلکسی اس را به عنوان رقیبی برای آیفون ۴ معرفی کرد. البته گلکسی اس نه اولین گوشی اندرویدی سامسونگ بود و نه اولین گوشی با برند گلکسی؛ سامسونگ پیش از این چند گوشی اندرویدی از جمله سامسونگ گلکسی، گلکسی آیکان و گلکسی اسپایکا معرفی کرده بود که هنوز شبیه به گوشی‌های نسل قبل سامسونگ بودند. گلکسی اس از نظر سخت‌افزاری به پردازنده‌ی تک هسته‌ای ۱ گیگاهرتز، ۵۱۲ مگابایت رم، ۸ یا ۱۶ گیگابایت حافظه‌ی داخلی، صفحه‌نمایش لمسی خازنی سوپراملد با رزولوشن ۴۸۰ در ۸۰۰ پیکسل، دوربین پشت ۵ و دوربین جلوی ۰/۳ مگاپیکسل و پردازنده‌ی گرافیکی PowerVR مجهز بود. گفتنی است گلکسی اس در زمان معرفی سریع‌ترین پردازنده‌ی گرافیکی را در میان تمام گوشی‌ها داشت و با ضخامت ۹/۹ میلی‌متر، باریک‌ترین گوشی محسوب می شد. گلکسی اس همچنین جزو اولین گوشی‌های اندرویدی سامسونگ بود که از رابط کاربری اختصاصی سامسونگ یعنی «تاج‌ویز» (Touchwiz) روی سیستم عامل اندروید استفاده می کرد.

منتقدان دنیای تکنولوژی در فاصله‌ی سال‌های ۲۰۰۷ تا ۲۰۱۰ میلادی بسیاری از تولیدکنندگان را به تقلید از طراحی آیفون محکوم می کردند، ولی با معرفی گلکسی اس نوک پیکان انتقادها بیش از همه به سوی سامسونگ نشانه گرفته شد. بسیاری معتقد بودند سامسونگ تلاش کرده گلکسی اس با گوشه‌های گرد، حاشیه‌های استیل و دکمه‌ی هومی که زیر صفحه‌نمایش قرار داشت، از روبرو شبیه به آیفون ۴ باشد. البته هنوز بدنه‌ی پلاستیکی گلکسی اس آن را نسبت به آیفون ۴ متمایز می کرد. در هر حال هدف سامسونگ از طراحی گلکسی اس هر چیزی که بود، این کمپانی موفق شد نظر افراد زیادی را به آن جلب کند. آمار فروش گلکسی اس تا سال ۲۰۱۳ میلادی از مرز ۲۵ میلیون دستگاه گذشت. موفقیت گلکسی اس به حدی بود که سامسونگ چیزی در حدود ۱۲ گونه‌ی مختلف از آن را تولید کرد. بدین ترتیب سری S از همان ابتدا به یکی از موفق‌ترین سری‌های سامسونگ تبدیل شد.



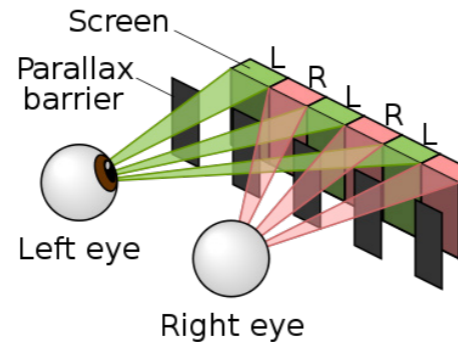
صفحه نمایش ۴.۳ اینچی این گوشی بارزولوشن ۴۸۰ در ۸۰۰ پیکسل، از تکنولوژی Parallax Barrier برای نمایش تصاویر سه بعدی استفاده می‌کند. در این تکنولوژی یک لایه‌ی مات در برابر صفحه نمایش قرار می‌گیرد که شکاف‌هایی با فواصل دقیق در آن ایجاد شده است. این شکاف‌ها باعث می‌شوند هر چشم مجموعه‌ی متفاوتی از پیکسل‌ها را ببیند. بدین ترتیب می‌توان با استفاده از اختلاف منظر دو تصویر، توهمی سه بعدی ایجاد کرد.

گرچه این تکنولوژی روی کاغذ به نظر جذاب می‌رسد، ولی در عمل اشکالات و محدودیت‌های زیادی داشت؛ برای مثال قابلیت سه بعدی تنها در حالت افقی کار می‌کرد و برای دیدن تصویر سه بعدی لازم بود گوشی را در فاصله‌ی مشخصی از چشماتان بگیرید. حتی با رعایت فاصله‌ی مناسب هم گاهی به جای دیدن تصویر سه بعدی احساس دوبینی و سرگیجه به شما دست می‌داد. علاوه بر این‌ها، به دلیل این که پیکسل‌های صفحه نمایش به دو بخش تقسیم می‌شدند، صفحه نمایش Optimus 3D نسبت به یک صفحه نمایش دو بعدی عادی به نظر تاریک‌تر می‌رسید. دقیقاً به همین دلیل کیفیت تصویر هم در حالت سه بعدی کمتر بود و می‌توانستید نوارهای عمودی تیره را در آن ببینید. در نتیجه احتمالاً بیشترین چیزی که از خریدن این گوشی نصیب کاربران شده، سردرد بوده است!

اشکالات عمده‌ی دیگر این گوشی به دوربین آن برمی‌گشت. دوربین گوشی LG Optimus 3D می‌توانست عکس‌ها و فیلم‌های سه بعدی بگیرد، ولی تقریباً تنها راه دیدن این عکس‌ها و فیلم‌ها خود گوشی بود. البته Optimus 3D امکان نمایش دادن تصاویر سه بعدی روی صفحه نمایش بزرگ با استفاده از خروجی HDMI یا DLNA را داشت. ولی برای این کار هم نیاز به یک تلویزیون سه بعدی داشتید.

کمبود اپلیکیشن‌ها و بازی‌های سه بعدی، عامل دیگری بود که موجب شکست پروژه‌ی گوشی‌های سه بعدی شد. گوشی LG Optimus 3D یک رابط کاربری سه بعدی ویژه داشت که از طریق یک دکمه‌ی اختصاصی فعال می‌شد. همراه با این رابط کاربری تعدادی اپلیکیشن مانند گالری و یوتیوب برای دیدن محتوای سه بعدی و چند بازی سه بعدی از کمپانی Gameloft مانند آسفالت ۶ عرضه شده بود. ولی توسعه‌ی اپلیکیشن‌ها و بازی‌های سه بعدی برای این نوع گوشی‌ها هیچ وقت آن قدر زیاد نشد که پاسخ‌گوی توقع کاربران باشد.

در نهایت این اشکالات در کنار فروکش کردن تب فیلم‌ها و تلویزیون‌های سه بعدی باعث شد که گوشی‌های سه بعدی نظیر LG Optimus 3D به سرعت فراموش شوند. در نتیجه احتمالاً امروز تعداد زیادی عکس و فیلم سه بعدی از خاطرات شیرین زندگی روی دست کاربران سابق LG Optimus 3D باقی مانده که مانند خاطرات ضبط شده روی نوارهای مغناطیسی هندی کم‌های قدیمی، هستند ولی نمی‌توانیم آن‌ها را ببینیم.



# LG Optimus 3D

## وقتی همه چیز سه بعدی بود!

از دو دوربین ۵ مگاپیکسلی خود تنها برای ثبت عکس و فیلم سه بعدی استفاده می‌کرد و شیوه‌ی کار آن هم کاملاً مشابه دوربین‌های سه بعدی استریوسکوپ (برجسته‌بین) بود که قبل از آن وجود داشتند. با استفاده از صفحه نمایش سه بعدی Optimus 3D می‌توانستید عکس‌ها و فیلم‌هایی را که به صورت سه بعدی گرفته بودید ببینید.

اندکی بیش از شش سال پیش، یعنی زمانی که تب فیلم‌ها و تلویزیون‌های سه بعدی همه‌جا را فرا گرفته بود، LG در نمایشگاه MWC 2011 از یگوشی موبایل به نظر جذاب و متفاوت به نام Optimus 3D رونمایی کرد؛ گوشی هوشمندی که بنا بر تبلیغات LG اولین گوشی موبایل تمام سه بعدی جهان بود. تب تلویزیون‌های سه بعدی تقریباً یک سال پس از این که فیلم سه بعدی آواتار ر کورد باکس آفیس را شکست، بالا گرفت. در آن زمان مردم به قدری به این تکنولوژی علاقه نشان دادند که به نظر می‌رسید موفقیت همه چیز در بعد سوم آن خواهد بود! ولی امروز پس از گذشت تنها شش سال، چیزی به جز خاکستر از ایده‌ی گوشی‌های هوشمند سه بعدی باقی نمانده است. در واقع عمر این گوشی‌ها به قدری کوتاه بود که حتی نمی‌توان از چیزی به نام عصر گوشی‌های هوشمند سه بعدی صحبت کرد. حالا گوشی‌های هوشمندی نظیر LG Optimus 3D یا HTC Evo 3D، بیشتر شبیه به جاه‌طلبی شرکت‌ها در ورود زود هنگام به یک تکنولوژی نوپا به نظر می‌رسند. در نهایت هم اکوسیستم محتوای سه بعدی هیچ‌گاه به قدری قدرتمند نشد که ادامه‌ی کار روی این گوشی‌های سه بعدی را توجیه کند. در نتیجه این پروژه به سرعت شکست خورد. در این مقاله از سری مقالات گجت‌های تر و قصه داریم شمارا با گوشی LG Optimus 3D و سرنوشت آن بیشتر آشنا کنیم.

گوشی LG Optimus 3D با بهره‌مندی از پردازنده‌ی دو هسته‌ای ۱ گیگاهرتز و ۵۱۲ مگابایت رم، نسبت به زمان خود سخت‌افزار بسیار قدرتمندی داشت. ولی چیزی که آن را متمایز می‌کرد، ویژگی دیگری بود؛ Optimus 3D اولین گوشی هوشمند جهان بود که بدون نیاز به عینک مخصوص، امکان تماشای تصاویر سه بعدی را فراهم می‌کرد. LG Optimus 3D همچنین اولین گوشی تاریخ بود که دو دوربین در پشتش داشت. البته عملکرد دو دوربین این گوشی به آنچه که امروز در دوربین دو تایی گوشی‌هایی مانند آیفون ۷ پلاس، هوآوی P10 یا حتی LG G6 می‌بینیم هیچ ارتباطی ندارد. گوشی Optimus 3D

# آتاری: آرزوی دهه شصتی‌ها

تیرمان را بالای این مطلب می‌بینید؟ بگذارید همین ابتدا بگوییم که راست‌اش را بخواهید، آتاری از نظر تاریخی نباید ربطی به بچه‌های دهه شصتی داشته باشد، اما زمان‌ها مثل امروز نبود؛ یعنی کنسولی که یک روز از عرضه‌اش گذشته بود را نمی‌توانستید در میدان توپخانه پیدا کنید. معمولاً کنسول‌ها، بازی‌ها و کم و بیش تکنولوژی، با تاخیری یک دهه‌ای به زندگی‌های ما وارد می‌شدند؛ به همین دلیل است که آتاری، که در اصل عرضه‌اش به قبل از انقلاب بر می‌گردد، می‌شود خاطره‌ی بچه‌های دهه‌ی شصتی‌ما.

نمی‌خواهیم وارد جزئیات سخت‌افزاری و دیگر قصه‌های خسته‌کننده شویم. واقعاً این که آتاری چند بیت داشت و چگونه کار می‌کرد، نه برای کسی مهم بود و نه کسی در زمان عرضه‌ی آن از این اطلاعات خبر داشت. قبل از آتاری، کنسول‌های بازی دیگر هم مثل «مگناوکس» یا «کمودور ۶۴» هم به مملکت ما آمده بودند، اما هیچ‌کدام به محبوبیت آتاری نرسیدند.

زمانی که آتاری، که البته منظورمان «آتاری ۲۶۰۰» است به مملکت ما آمد، همه دل‌شان می‌خواست تا بازی کردن با این کنسول را امتحان کنند. به خاطر دارم که آتاری، دست به دست بین افراد رد و بدل می‌شد. کسانی را می‌شناسم که آتاری را به تلویزیون‌های سیاه و سفید کوچک متصل می‌کردند و زمانی که فهمیده بودند، بازی‌ها رنگ هم دارند، حسابتی ذوق و تعجب کرده بودند. خودمان هم به بازی‌های مختلف آتاری اسم داده بودیم. برای مثال به معروف‌ترین بازی‌اش در مملکت ما، «هواپیمای آتاری» می‌گفتیم که اسم‌اش River Raid بود یا اینکه

Keystone Kapers را به اسم «دزد و پلیس» می‌شناختیم. از نظر ظاهری، آتاری واقعا شبیه به یک گریل بود؛ طوری که دل‌مان می‌خواست یکی دو همبرگر روی‌اش کباب کنیم. این کنسول زشت، مدل‌های مختلفی داشت: مثل مدل چوبی یا مدل پلاستیکی؛ با این حال از نظر کارایی همه‌ی آن‌ها مثل یکدیگر عمل می‌کردند.

کارتریج‌های این کنسول بازی قدیمی را هم فراموش نکنیم؛ بازی‌هایی مثل «زیردریایی»، «تارزان»، «جراحی» یا «آسانسور» که حتی در آن زمان نمی‌توانستیم اسم‌شان را درست و حسابی از روی کارتریج بخوانیم و یاد بگیریم.

بازی «ای.تی.» را هم از یاد نبریم که یک تنه توانست در دنیا، صنعت بازی را از پا بیندازد. ای.تی هم در مملکت ما پیدا می‌شد و با اینکه بازی بدی، افراد زیادی آن را بازی می‌کردند.

از دسته‌ی آتاری هم خاطرات زیادی داریم. این دسته را هم خودمان «دسته خلبانی» نامیده بودیم؛ کلی هم برای اینکه دسته‌مان خراب نشود، با دوستان‌مان سر و کله می‌زدیم، چون جوی‌استیک آتاری را بدجوری به دست می‌گرفتند و با نهایت قدرت، آن را به چپ و راست حرکت می‌دادند. آتاری کنسول خوبی نبود و برخلاف نسل‌های بعدی کنسول‌ها، مثل سگا و فامیکام، نمی‌توانید امروز سراغ بازی‌های آتاری بروید و از بازی کردن لذت ببرید؛ بازی‌های آتاری خوب نیستند، اما فکر کردن به آن‌ها نوستالژی‌مان را قلقلک می‌دهد و کاری می‌کند تا احساس خوبی داشته باشیم.





# سگا: از دعواهای کلوب تا شورش در شهر

بازی‌ها زیاد در دعوا مطرح می‌شدند. طرفداران نینتندو از «سوپر ماریو» و «افسانه‌ی زلدا» تعریف می‌کردند و طرفداران سگا از «سونیک». بازی‌های سوپر نینتندو را نقش‌آفرینی‌های بزرگ و طولانی و داستان‌دار تشکیل می‌دادند، در حالی که بازی‌های سگا بیشتر امتیازی و اکشن بودند. سونیک، سونیک ۲ و سونیک ۳ به کنار، بازی‌های خیلی خوبی مثل «شورش در شهر»، یا «کنترا» فقط روی سگا پیدا می‌شدند. حتی با «میکی ماوس» هم روی سگا خاطرات زیادی داریم. بازی‌هایی مثل «تبر طلایی» روی سگا عرضه شده بودند و «لاک پشت‌های نینجا» و «شیر شاه» هم برای این کنسول بودند. مطمئناً خیلی از کسانی که در مملکت ما سگا داشتند، مدت زیادی را پای این کنسول مشغول بازی کردن «مورتال کامبت ۳» بوده‌اند. بازی هواپیمایی After Burner و بازی مسابقه‌ای Outrun هم از یاد هیچ‌کس نمی‌رود. «نینجا با سگ» یا همان Shadow Dancer هم که به جای خود.

کنسول هشت بیتی نینتندو، روند حرکت صنعت بازی را تغییر داد. بازی‌های کنسول NES یا همان فامیکام، آن قدر خوب بودند که تصور اینکه چیزی بهتر از آن‌ها را ببینیم، برای ما عجیب به نظر می‌رسید. با این حال، نسل بعدی کنسول‌های بازی، گرافیک ۱۶ بیتی را وارد این صنعت کردند. در حالی که نینتندو کنسول Super Nintendo را به عنوان کنسول ۱۶ بیتی خود معرفی کرده بود، سگا با Genesis یا Mega Drive وارد میدان شد. در دنیا، دعوی بزرگی بین طرفداران Mega Drive و SNES شکل گرفته بود؛ طوری که گرافیک این دو کنسول و بازی‌هایش، موضوع بزرگی در دعواهای کنسولی بین طرفداران سگا و نینتندو بودند.

