

UPGRADE

#30 (585)
6 августа 2012

еженедельный журнал о компьютерах
и компьютерных технологиях

ЛУЧШИЕ КАЗУАЛЬНЫЕ
ИГРЫ ДЛЯ WINDOWS PHONE

МЕДИАПЛЕЕР ИЗНУТРИ

ТЕПЕРЬ МЫ ТОЧНО ЗНАЕМ,
КАК ЕГО ВЫБИРАТЬ

ДЕШЕВЫЙ ПЛАНШЕТНИК PERFEO PAT712-3D

ВИДЕОРЕГИСТРАТОР
ADVOCAM-FD3: ШИРОКИЙ
ВЗГЛЯД НА ТРАССУ

СТРАТЕГИЯ NEXUS: THE JUPITER INCIDENT



РАЗДАЧА ПРИЗОВ ОТ HIPER

HD 7970 GHz EDITION



ЧУТЬ-ЧУТЬ
УСКОРЕННЫЙ
ОРИГИНАЛ

SSD 160 ГБАЙТ LITE-ON



СЕГОДНЯ
КОМПАКТ-ДИСКИ
НЕ В ЦЕНЕ

ICY BOX IB-MP3011 PLUS



СПЕЦИАЛИСТ
ПО ВИДЕО
И АУДИО

Главный редактор Данила Матвеев
matveev@upweek.ru

Зам. главного редактора / редактор software, connect Николай Барсуков
b@upweek.ru

Выпускающий редактор Татьяна Янкина
yankee@upweek.ru

Редактор hardware Сергей Кулагин
k@upweek.ru

Редактор новостей Михаил Финогенов
mf@upweek.ru

Литературный редактор Светлана Макеева
makeeva@upweek.ru

Тестовая лаборатория Сергей Боенков
bsv@upweek.ru
тел. (495) 681-1684

Дизайн и верстка Слонарий Белкин
Александр Ефремов

Фото в номере Андрей Клемин

PR-менеджер Анна Шурыгина
shurigina@veneto.ru
тел. (495) 745-6898

Директор по рекламе Владимир Сливко
slivko@veneto.ru

Старшие менеджеры по рекламе Павел Виноградов
pashock@veneto.ru
Алексей Струк
struk@veneto.ru
тел. (495) 681-7445

Менеджер по рекламе Татьяна Бичугова
bichugova@veneto.ru
тел. (495) 631-4388

Директор по распространению Ирина Агронова
agronova@veneto.ru
тел. (495) 684-5285

ООО Издательский Дом «Венето»

Генеральный директор Олег Иванов
Исполнительный директор Инна Коробова

Адрес редакции

129090, г. Москва, ул. Гиляровского, д. 10, стр. 1,
тел. (495) 681-1684,
факс (495) 681-7359
upgrade@upweek.ru
www.upweek.ru

Редакционная политика

Перепечатка материалов или их фрагментов допускается только по согласованию с редакцией в письменном виде. Редакция не несет ответственности за содержание рекламы. Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов и художников. Редакция вступает в переписку с читателями, но не гарантирует моментального ответа. Мы будем рады вашим пресс-релизам, присланным на e-mail *upgrade@upweek.ru*.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций.
Регистрационное свидетельство
ПИ № ФС77-45001 от 11 мая 2011 г.

Подписка на журнал UPgrade по каталогу агентства «Роспечать» (подписной индекс – **79722**), по каталогу «Почта России» (подписной индекс – **99034**).

Старые номера журналов можно приобрести по адресу: м. «Савеловская» Выставочный компьютерный центр (ВКЦ) «Савеловский», киоск у главного входа.
Часы работы киоска: ежедневно, с 10:00 до 20:00.

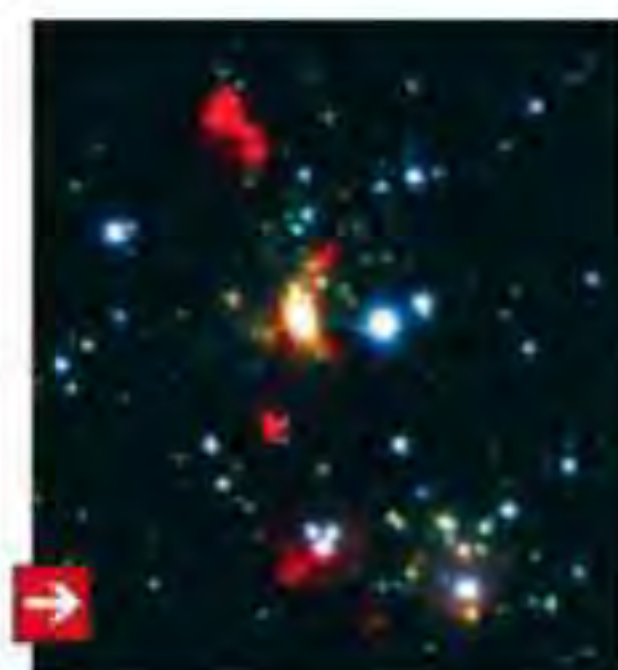
Уважаемые победители конкурсов и авторы писем, опубликованных в рубрике «Почтовый ящик»! Для получения призов вы должны связаться с редакцией в течение одного месяца с момента выхода журнала, из которого вы узнали о своем выигрыше.

Издание отпечатано

ЗАО «Алмаз-Пресс»
Москва, Столярный пер., д. 3,
тел. (495) 781-1990, 781-1999

Тираж: 92 000 экз.
© 2012 UP grade

- EDITORIAL**
- 4 Следующая стадия Сети
- 6 **НОВОСТИ HI-TECH-ИНДУСТРИИ**
- 8 **НОВОСТИ НАУКИ. КОСМОС**
- 10 **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ**
- ЖЕЛЕЗО**
- 12 Видеорегистратор для экстрима
Видеорегистратор AdvocaCam-FD3
- 13 Три измерения на кончике носа
LCD-монитор ASUS VG23AH
- 14 Горячий красный гигагерц
Видеокарта AMD Radeon HD 7970 GHz Edition
- 15 Беспамятный и всеядный
Медиаплеер RaidSonic IcyBox IB-MP3011Plus
- 16 Перфекционизм задешево
Планшетный компьютер Perfeo PAT712-3D
- 17 Двухсотка на сто шестьдесят
SSD Lite-On E200
- 18 **НОВОСТИ КОРОТКО**
- ТЕХНОЛОГИИ**
- 20 Кремниевые киномеханики
Рассказ о появлении медиаплееров и их аппаратной основе
- ИСПЫТАНИЯ**
- 24 Большие двойные стандарты
Изучаем мегакорпус Xilence Interceptor PRO
- ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**
- 28 Про MemOK!, который вовсе не ОК, и рамки
- 30 **НОВОСТИ КОРОТКО**
- 32 **МАЛЕНЬКИЕ ПРОГРАММЫ**
- 34 **НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ**
- БОЛЬШОЙ ТЕСТ**
- 36 Игровое царство WP7 – 2
Продолжение обзора популярных игр для ОС Windows Phone 7
- ИГРЫ**
- 42 Генералы далеких пространств
Космическая стратегия Nexus: The Jupiter Incident
- ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК**
- 44 О правообладателях, жадности и болванках



→ напиток
коктейль «Чай-
ный мартини
в 17 часов»

→ книжка
Ричард Докинз –
Слепой часовщик

→ песня
The Clash –
Rock the Casbah

→ ссылка
twitter.com/
BigKremlinClock

→ блог
fish-eye-photos.
livejournal.com





Следующая **стадия** Сети

Почти два года назад, в 2010 году, корпорация Google объявила о своих планах по созданию экспериментальной сети для подключения к интернету на очень высокой скорости в рамках одного отдельно взятого города США.



Remo
r@upweek.ru
Mood: не скажу какое
Music: Елена Морозова

Эта идея понравилась многим американским городам, и в результате заявки на участие в проекте были поданы более чем 1100 различными населенными пунктами. Уж не знаю, по каким критериям отбирали победителя специалисты компании (к примеру, один из городов вообще был готов переименоваться в Google, но даже такой подхалимаж ему не помог), но в результате к настоящему моменту тестовая сеть, предоставляющая пользователям доступ в интернет на скоростях до 1 Гбит/с, заработала в Канзас-Сити.

Официально заявленные цели этого эксперимента довольно логичны: специалисты компании хотят посмотреть, как будут вести себя частные пользователи и организации, получившие в свое распоряжение сверхбыстрый (по современным меркам) канал без каких-либо ограничений по трафику. Подключение к системе жителям Канзас-Сити обойдется в \$300, ежемесячная плата – еще \$120, и за эти деньги клиенты получают множество разных ништяков.

А именно: вышеупомянутый безлимитный доступ в интернет, бесплатный

модем, телевизионный ресивер с возможностью записи восьми программ в HD, несколько терабайт дискового пространства и до кучи свежесозданный планшет Nexus 7, с помощью которого всей этой радостью можно управлять. На выходе мы получаем Google Fiber – сервис, который, по идее, способен полностью удовлетворить потребности среднестатистического человека в цифровых услугах.

Дабы упорядочить процесс подключения потенциальных клиентов, специалисты компании разделили Канзас-Сити



Внимание, потенциальные авторы!

Нам приходит все больше и больше писем от читателей, которые хотят стать авторами. Честно признаемся, что перестали справляться с потоком подобных сообщений, а это не дело. Поэтому ниже приводится небольшой список рекомендаций, следование которым позволит резко повысить вероятность получения быстрого и внятного ответа.

Присылайте ваши предложения о сотрудничестве с сабжем «Новый автор» только на специально созданный нами для этого почтовый ящик: avtor@upweek.ru. Особенностью его работы является автоматическая фильтра-

ция всех входящих, не содержащих вышеуказанной кодовой фразы.

В письме мы были бы рады найти:

1. Краткое резюме в свободной форме.
2. Несколько слов о том, в каких областях ИТ вы считаете себя компетентным и о чем вам хотелось бы писать.

3. Список из пяти интересных для вас конкретных тем статей, к созданию которых вы готовы приступить.

По возможности в письме и резюме постарайтесь использовать литературный язык и избегать употребления «албанского».

Ну а мы, в свою очередь, обещаем реагировать быстро и по делу.

Что касается наших требований, то они очевидны и незатейливы. Нам нужны люди, готовые и способные поделиться с огромной, разнотемной, но объединенной интересом к высоким технологиям аудиторией UPgrade своим опытом, идеями, результатами наблюдений и экспериментов. Совершенно неважен ваш формальный уровень образования, возраст, опыт работы в ИТ или СМИ. Мы вообще почти анархисты (смайл). Требование только одно: вдумчивые тексты на интересные темы вовремя!

на зоны под названием «fiberhoods». Предполагается, что подключать их будут по мере накопления критической массы заявок от того или иного сектора, разработчики в своем блоге призывают всех желающих активно мотивировать соседей, чтобы оказаться в первых рядах в очереди на подключение. Такая схема будет действовать до 9 сентября этого года, а дальше уже пойдет традиционный для любого кабельного провайдера «чес» с блэкджеком и... э-э-э... рекламой.

На самом деле эта затея может возыметь существенно более серьезное воздействие на дальнейшее развитие интернета в мире, чем кажется сейчас. Во-первых, станет понятно, насколько вообще среднестатистическому пользователю нужен сетевой канал такой ширины. К примеру, во всех местах, где я пользуюсь стационарным доступом в Сеть, сейчас скорость колеблется между 20 и 40 Мбит/с и, и вы знаете, мне как-то хватает. Такая же ситуация у большинства моих знакомых, некоторые даже сознательно пересели на тарифные планы с меньшей скоростью, потому что они дешевле, а больше 15 Мбит/с на анлиме среди них мало кому по-настоящему нужно.

Так что лично со мной Google пролетел бы как с клиентом, ибо я предпочитаю платить \$20 в месяц за 40 Мбит/с дома чем \$120 за гигабит. Так что я с большим интересом посмотрю, какое количество заявок на подключение компания соберет к 9 сентя-

бря. Впрочем, надо полагать, об этом ее сотрудники подумали еще на стадии сортировки поданных заявок, ибо сто пудов как минимум не глупее меня, так что особых проблем с энтузиазмом населения быть не должно, по крайней мере в Канзас-Сити, – возможно, кстати, по этому показателю он и был признан городом-победителем.

Во-вторых, первой среди всех корпораций мира Google сумеет собрать объективную статистику относительно того,

как именно использует суперширокий канал среднестатистический юзер, причем анализ будет сделан по очень даже немаленькой выборке: в Канзас-Сити проживает больше 600 000 человек. Таких данных, по крайней мере по аудиториям подобных или сопоставимых размеров, пока нет ни у кого. Кстати, опять же примеряя эту идею на себя, я затруднюсь сказать, что бы я делал с подобным кабелем. Классическое немецкое кино отлично смотрится и на 40 Мбит/с... (ехидный смайл).

Однако Google считает, что наличие такого канала немедленно вызовет к жизни появление новых форм сетевого взаимодействия, а также новые сервисы, которым пока нет аналогов. Дескать, темпы роста сетевых скоростей заметно отстают от темпов роста процессорных мощностей (и это правда) и тем самым тормозят темпы развития цифровой инфраструктуры в целом (а вот сие неизвестно пока). Да и (это я уже от себя добавлю), по мнению «грандов» отрасли, граждане явно недостаточно стройными рядами бегут в «облака» хранить свои данные, ибо разница между работой с локальным и удаленным винчестерами все же есть – как в скорости, так и в удобстве с надежностью.

В общем, затея любопытная, поглядим, что получится. 9 сентября посмотрю, сколько заявок соберет «корпорация добра», ну а пока – плянцы и таски, господа. Только плянцы и таски. **UP**



Канзас-Сити (англ. Kansas City) – город в США, на западной границе штата Миссури, на берегу реки Миссури. Крупнейший город в округе Джексон. Население 444 000 человек (2004 год). Вместе с расположенным на другом берегу Миссури одноименным городом штата Канзас образует конурбацию Канзас-Сити. (Wiki)

Усиленное питание

В ближайшее время посредством обычного USB-кабеля можно будет обеспечивать питанием ноутбуки и внешние жесткие диски форм фактора 3,5". Такая информация содержится в последнем пресс-релизе организации USB 3.0 Promoter Group. В ее состав входят такие компании, как Microsoft, Intel и Hewlett-Packard. Речь идет о создании нового типа кабелей, поддерживающих устройства мощностью до 100 Вт. Заметим, что этот показатель в десять раз превышает таковой у интерфейса Thunderbolt.

Фактически это означает, что любой маломощный девайс можно будет подзаряжать от обычного порта USB, что, в свою очередь, повлечет за собой прекращение производства специализированных зарядных устройств и адаптеров питания. Нововведение затронет как третью, так и вторую редакцию USB. При этом не потребуется вносить никаких изменений в характеристики уже существующих коннекторов и разъемов. Соответствующая спецификация, получившая название USB Power Delivery, уже находится на рассмотрении руководства организации USB-IF.

Она описывает интеллектуальную систему проверки типа кабелей, которая будет автоматически определять мощность, потребляемую устройством, и подавать необходимое количество энергии. Председатель USB 3.0 Promoter Group Бред Сондерс (Brad Saunders) также отметил, что это позволит значительно снизить объемы т. н. электронных отходов (e-waste).

Удаленное присутствие

Роботы телеприсутствия (т. н. telepresence robots), позволяющие «оживить» общение с удаленными собеседниками, до недавнего момента имели весьма высокую стоимость и были доступны лишь ограниченному кругу заказчиков. Чтобы исправить данную ситуа-



цию, французская изобретательница Клер Делоне (Claire Delaunay), проживающая в США, спроектировала компактное устройство с названием Botiful – трехколесного робота с разъемом для смартфона под управлением ОС Android с установленным приложением Skype.

Вызываемый абонент помещает свой гуглофон в слот на корпусе робота, а звонящий управляет им удаленно со своего терминала (мобильного или стационарного ПК под управлением Windows, Mac OS, Linux или Android). Девайс может свободно перемещаться по плоским поверхностям и за счет изменения угла наклона смарта (по вертикали и горизонтали) позволяет без ограничений осматривать окружающее пространство посредством встроенной камеры.

Розничная стоимость девайса составит около \$250, но на момент написания заметки его еще можно было заказать за \$199.

Также предусмотрены варианты и подороже, включающие набор инструментов для разработчиков (SDK) и корпуса различного цвета.

Если авторам удастся собрать \$100 000 вместо плановых \$29 000, Botiful сможет работать и в паре с «Айфоном». Промо-ролик смотрим по ссылке kck.st/MzPu9R.

Задел на будущее

Компания Broadcom официально анонсировала на своем сайте мобильный чип BCM4335 – первый в мире промышленный образец радиомодуля с поддержкой беспроводного стандарта передачи данных 802.11ac. Он предназначен для установки в мобильные устройства – планшеты, смартфоны и ноутбуки – и также содержит интегрированные модули Bluetooth 4.0 и FM-радио. По утверждениям разработчиков, при определенных оптимальных условиях он позволит получать данные по воздуху на скоростях, втрое превышающих скорости стандарта 802.11n.

Кроме того, энергопотребление нового чипа будет примерно в шесть раз ниже, чем у предшественника. Старший вице-президент Broadcom Майкл Харлстон (Michael Hurlston) в ходе закры-

той пресс-конференции сообщил, что образцы изделия находятся на завершающей стадии тестирования и уже активно рассылаются всем партнерам компании. Чип BCM4335 выпускается по техпроцессу 40 нм и также поддерживает работу в мобильных сетях связи четвертого поколения LTE и технологию Wi-Fi Direct, которая дает возможность обмениваться информацией напрямую между устройствами без подключения к точке доступа.

По прогнозам Майкла Харлстона, первые портативные девайсы, оснащенные BCM4335, поступят в продажу в I квартале следующего года, но конкретных производителей оборудования он не назвал. Вице-президент также уверен, что к 2016 году почти все смартфоны в мире будут поддерживать стандарт 802.11ac.



Патент на прослушку

Согласно сообщениям новостного агентства RT, компания Microsoft около месяца назад получила патент #20110153809 на технологию, которая позволяет осуществлять перехват любых разговоров в приложении Skype и других VoIP-платформах без ведома пользователя. Напомним, что софтверная корпорация купила упомянутый сервис интернет-телефонии в мае прошлого года за сумму в \$8,5 млрд. Почти сразу по завершении сделки она подала заявку на регистрацию изобретения.

Как следует из описания, содержащегося в базе данных Бюро по патентам и товарным знакам США (United States Patent and Trademark Office), возможность в фоновом режиме прослушивать или просматривать любые голосовые и видеовыводы, совершаемые через Skype, необходима для

эффективного сотрудничества с правоохранительными органами. Программный комплекс функционирует таким образом, что обычный или даже продвинутый пользователь не сможет никаким образом зарегистрировать факт вмешательства в его общение или как-то иначе заблокировать доступ к своему «каналу» в «Скайпе».

После того как эта информация была опубликована в Сети, сотрудники ряда западных СМИ уже неоднократно обращались к менеджерам Microsoft и Skype с вопросом о том, когда состоится запуск данной системы, но представители обеих компаний оставили его без ответа. Ряд наблюдателей полагают, что прослушка началась еще до того, как MS официально запатентовала свое творение.



К вопросу о нейтралитете

Европейская комиссия объявила о начале «расширенного консультационного периода», в течение которого планируется выяснить отношение жителей ЕС к т. н. принципу сетевого нейтралитета. Согласно данному принципу, провайдеры телекоммуникационных услуг не должны отдавать предпочтение какому-то определенному целевому назначению или классу приложений (например, ставить в приоритет World Wide Web вместо онлайн-игр или IP-телефонии).

Эта фундаментальная идея родилась в эпоху изобретения телеграфа в середине XIX века, когда телеграммы доставлялись одинаково, на равных условиях, без попыток различать их содержание и регулировать их принадлежность к тому или иному техническому способу доставки. Сейчас чиновники хотят определить наиболее значимые для пользователей сервисы и услуги, а также выяснить их отношение к системе управления трафиком со стороны провайдеров и понять, насколько обоснованным будет ее введение в странах Европы. В дальнейшем на основании собранных данных будут подготовлены рекомендации по разработке базовых принципов СН.

Принять участие в опросе, который представлен в виде анкеты на английском языке (tinyurl.com/crjbxcg), может любой житель Евросоюза. Срок его проведения истекает 15 октября текущего года. Предполагается, что позже его результаты будут использованы для создания общеевропейского закона о сетевом нейтралитете.

Лидер забега

Сотрудникам портала The Verge удалось получить от компании Qualcomm образец планшетного компьютера для разработчиков, оснащенного ее новейшим четырехъядерным мобильным процессором Snapdragon S4 Pro APQ8064



(1,5 ГГц) с интегрированным графическим ядром Adreno 320. В ходе сравнительных испытаний выяснилось, что производительность этой однокристальной системы выше, чем у чипа Samsung Exynos 4 Quad, установленного в смартфоне Galaxy S III, и NVIDIA Tegra 3, который можно найти в последних устройствах от HTC, Acer и ASUS.

Так, при прогонке популярного бенчмарка Quadrant Snapdragon S4 Pro набрал 7635 баллов, Galaxy S III – 5283 балла, HTC One S, HTC One X, ASUS Transformer Pad и Acer Iconia Tab A700 получили 5141, 4430, 3623 и 3574 погугая соответственно. В другом популярном тесте, ANTuTu, перечисленные устройства показали следующие результаты: 13 998, 10 568, 7107, 11 332, 9614 и 10 480 баллов. «Бенч» GLB 2.1 Egypt (720p), который измеряет показатель fps, также поставил Snapdragon S4 Pro на 1-е место (131 fps), а все остальные девайсы за исключением SGSIII (101 fps) не взяли даже половину этой «высоты».

Сведения о времени автономной работы не приводятся. Представители Qualcomm пообещали, что смартфоны и «таблетки» с S4 Pro появятся в магазинах «чуть позже в текущем году», а на рассмотренный планшет можно оставить предварительный заказ (\$1299) уже сейчас на сайте bsquare.com.

Телеприсутствие – технология проведения сеансов видеосвязи, обеспечивающая эффект присутствия собеседников в одной комнате, кабинете или зале. Для обеспечения полного телеприсутствия действия пользователя должны быть считаны, переданы и воспроизведены в удаленной локации. (Wiki)

Япония **отправила** грузовик к МКС

Японский беспилотный корабль HTV-3 (H-II Transfer Vehicle 3), 20 июля успешно вышедший на орбиту после запуска, должен доставить на МКС всевозможные продукты питания, новую систему видеокamer, а также запасное оборудование.

На борту ракеты-носителя помимо самого корабля находилось пять мини-спутников, которые были также удачно выведены на целевые орбиты. Что же касается HTV-3, то он 27 июля, когда этот номер журнала будет печататься в типографии, должен приблизиться к Международной космической станции на расстояние 40 м. После этого он будет захвачен дистанционно управляемым манипулятором Canadarm2 и с его помощью состыкован со станцией.

Заметим, что эту операцию никак нельзя назвать простой. HTV-3,

как и два его предшественника, представляет собой огромный цилиндр длиной 9,2 м и диаметром 4,4 м. Даже без груза он весит 10,5 т, а технические характеристики позволяют разместить в нем до 6000 кг различного оборудования, сжатого кислорода, топлива и т. д. Впрочем, это уже не первая встреча МКС с устройствами подобного класса – два предыдущих японских корабля «парковались» аналогичным образом.

Позднее свободное пространство HTV-3 будет заполнено накопившимся мусором, а сам грузовик отчалит, сбросит скорость и сгорит, войдя в верхние слои земной атмосферы. Неэкономно, конечно, ну а что тут поделать. Планируется, что HTV-4 должен будет повторить этот путь ровно через год.



Юбилей программы Landsat

Американское аэрокосмическое агентство отмечает большой юбилей – ровно 40 лет назад на орбиту отправился первый спутник, запущенный в рамках программы дистанционного наблюдения за поверхностью Земли, Landsat.

Landsat является самой длительной программой по непрерывному мониторингу. Именно летом 1972 года ученым удалось увидеть наш мир в новом ракурсе, который был невозможен прежде. Причем на снимках были запечатлены многие недоступные районы планеты, например тропические леса. В официальном сообщении NASA говорится, что не в последнюю очередь именно из-за возможности наглядно убедиться, что леса эти варварски уничтожаются пугающими темпами, экологическое движение набрало ту силу, которую оно имеет в настоящее время.

Еще одним регионом, где пользу программы Landsat трудно было переоценить, является Антарктида. Пролетающий над ледяным континентом 16 раз в сутки спутник составил первые полноцветные фотокарты, позволившие оценить скорость изменения климата, обнаружить новые колонии пингвинов и многое другое. Так, к примеру, в 1979 году с помощью фотографий, полученных с аппарата этой серии, американскими аналитиками был предсказан урожай пшеницы на территории СССР. Данные прогноза совпали с официально объявленными на 90%.

Несмотря на ряд поломок, запущенный в 1999 году спутник Landsat-7 продолжает работу. В 2013 году его должен сменить Landsat-8.

Тайна «Пионеров» раскрыта

Ученые из Лаборатории реактивного движения (США), похоже, нашли объяснение аномальному снижению скоростей межпланетных зондов Pioneer 10 и 11.

Запущенные 40 лет назад, на данный момент они являются са-

не возмущенное присутствием нашей планетарной системы межзвездное пространство. В 1998 году ученые обратили внимание, что и Pioneer 10, и Pioneer 11 демонстрируют необъяснимое замедление – их скорость отклонилась от расчетной

достаточно сильно, чтобы это стало заметно при наблюдениях с Земли. Вот уже 14 лет астрономы пытаются найти объяснение данному феномену. Возможно, теперь решение есть.

По мнению американских специалистов, потративших несколько лет на изучение конструкции двух идентичных аппаратов по перфокартам и другим устаревшим носителям ин-



формации, дело не в каких-то экзотических свойствах Вселенной, а всего лишь в тепле, выделяемом научным оборудованием зондов, и в первую очередь радиоизотопными термоэлектрическими генераторами, заполненными плутонием-238. Если их версия верна, данный эффект будет ослабевать по мере распада изотопа.

Эти и другие интересные научно-популярные новости на английском языке вы найдете на сайтах: www.eweek.com, www.discovery.com, www.nasa.gov, www.newscientist.com, www.popsci.com и www.spacefellowship.com.

Spitzer: **новые** горизонты

Американский космический телескоп Spitzer обнаружил свидетельство наличия планеты, которая по своим размерам существенно меньше Земли.

Отметим, что традиционный метод поиска экзопланет методом транзита до настоящего времени позволял отыскивать только весьма значительные космические тела. Еще не так давно данным способом можно было надеяться найти лишь газовые гиганты наподобие Юпитера или Сатурна. Потом пришел черед каменных планет намного массивнее нашей. Теперь же можно говорить о том, что при определенных условиях техника позволяет достоверно определить наличие около других звезд планет, на треть легче Земли.

Новая экзопланета (пока ее официально именуют не иначе как «кандидатом») получила имя UCF-1.01. Светило, вокруг которого она вращается, расположено буквально по соседству – всего в 33 световых годах от Солнца. Оно, кстати говоря, привлекло внимание астрономов по другому поводу. Они изучали крупную планету GJ 436b, когда обнаружили гораздо более слабые периодические провалы в инфракрасном излучении звезды. Анализ архивных данных показал, что они носят постоянный характер и, судя по всему, вызываются вращающимся по очень близкой к звезде орбите телом диаметром примерно 8300 км, то есть практически с Марс. Год на UCF-1.01 длится всего 1,4 земных суток, а температура на поверхности почти достигает 600 °C.

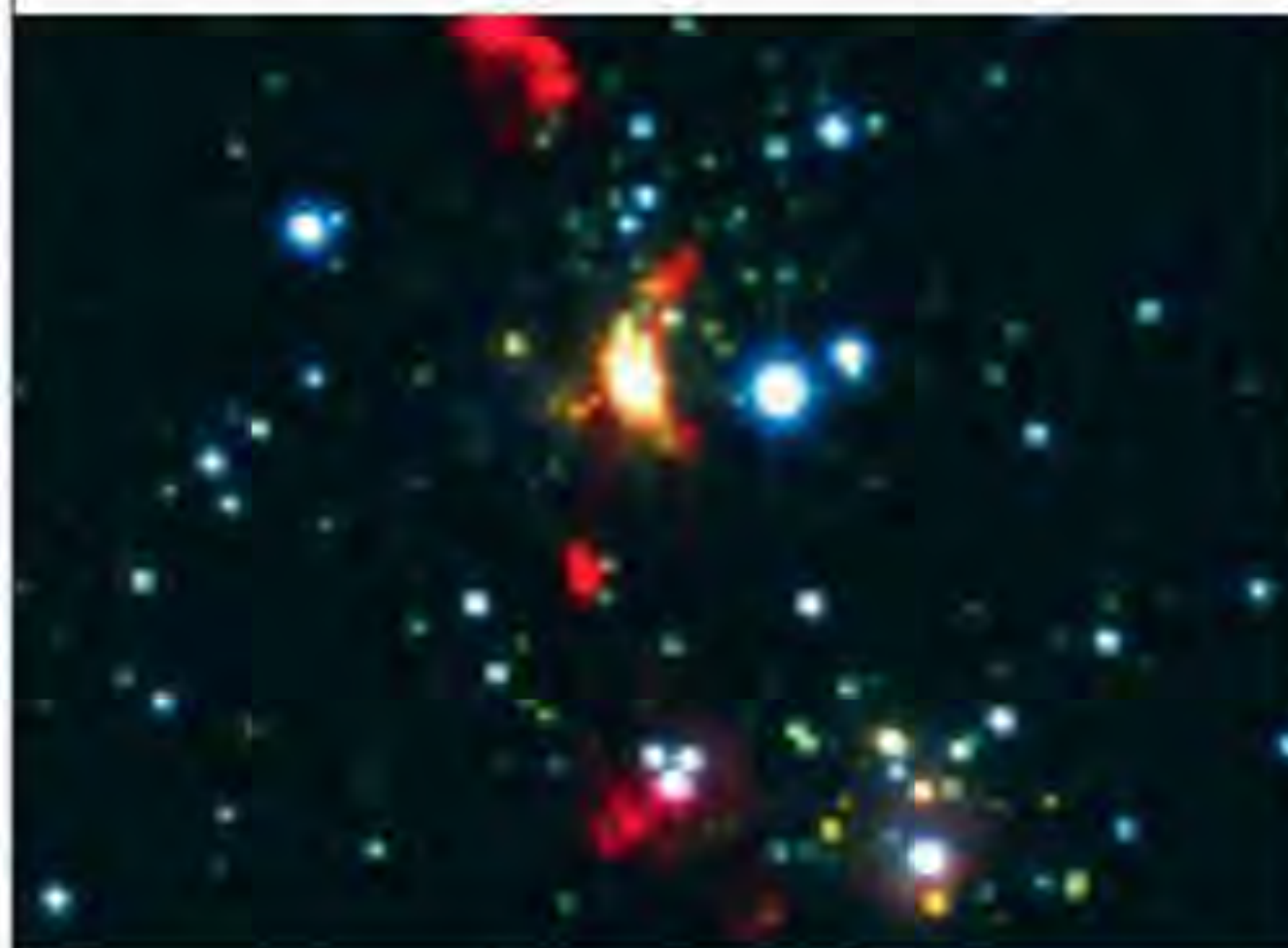
Опасное сближение

Группа специалистов, работающих на телескопе UKIRT (United Kingdom Infrared Telescope), обнаружила систему, состоящую из вращающихся вокруг друг друга четырех пар двойных звезд.

Собственно говоря, внимание ученых привлек не сам факт сущес-

в столь необычный альянс звезды относятся к классу красных карликов и, по мнению специалистов, образовались приблизительно в одно и то же время.

Открытие, как это часто бывает, было сделано совершенно случайно. В последнее время персонал UKIRT трудился над проектом RoPACS (Rocky Planets Around Cool Stars), в рамках которого велось измерение яркости в ближнем инфракрасном диапазоне тысяч звезд с относительно невысокой температурой. Астрономы, подобно многим своим коллегам, искали скалистые планеты транзитным методом, а нашли целый выводок звездочек, мечущихся как угольные. Прежде считалось, что такие системы стабильны, только если их орбитальный период составляет не менее 5 ч. Теперь, вероятно, этот предел придется пересмотреть. Кроме того, пока не удастся ответить на вопрос, каким именно образом подобная ситуация оказалась возможной.



ствования столь сложной гравитационной «конструкции», а то, что входящие в нее звезды движутся на рекордно малых расстояниях от своих соседей. Достаточно сказать, что их орбитальный период (время, за которое небесное тело делает полный оборот вокруг центра массы) составляет менее часа! Все входящие

Launch Pad 39A **принимает** гостей

Знаменитая стартовая площадка Launch Pad 39A Космического центра Кеннеди во Флориде, с которой в свое время уходили в космос ракеты Saturn V, а позднее корабли проекта Space Shuttle, открыта для туристов.

Именно отсюда отправилась к Луне легендарная экспедиция Apollo 11, в результате которой человечество впервые в своей истории ступило на поверхность другого небесного тела. Отсюда же в последний раз взлетел шаттл Atlantis – после его возвращения программа многократных челноков была окончательно закрыта. В настоящее время Launch Pad 39A пустует. В будущем администрация центра намерена переоборудовать ее для приема новой ракеты и пилотируемого корабля, связка которых известна как Space Launch System (SLS).

Но ее параметры еще окончательно не определены, а значит, реконструкцию затевать пока нецелесообразно.

Пользуясь образовавшимся затишьем, штатный персонал космодрома подготовил площадку к безопасному приему гостей, которые могут заказать ограниченную по времени экскурсию. По словам сотрудников Космического центра, желающие могут пройти тем же путем, которым некогда шли знаменитые астронавты. Кроме того, здесь теперь разрешено фотографировать. Один билет на экскурсию стоит \$25 для взрослых и \$19 для детей от 3 до 11 лет (сумма не включает местные налоги). Не так уж много, чтобы приобщиться к эпическому, но, к сожалению, уже минувшему этапу становления космонавтики.



Плутоний-238 – радиоактивный нуклид химического элемента плутония с атомным номером 94 и массовым числом 238. Является первым открытым изотопом плутония. Период полураспада плутония-238 составляет 87,7 года. (Wiki)

Монитор iiyama ProLite G2773HS

Новая модель адресована прежде всего любителям динамических игр. Привлекать этих товарищей она должна следующими ТТХ: в первую очередь сверхбыстрым временем отклика TN-матрицы, равным 1 мс, а также высокой частотой обновления кадров, составляющей 120 Гц и призванной обеспечить плавную передачу движения объектов.



- **Экран:** 27", 1920 x 1080 пикс.
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Время отклика:** 1 мс
- **Вес:** 5,6 кг
- **Подробности:** www.iiyama.com

Материнская плата ECS A85F2-A Deluxe

Плата представляет собой крайне любопытное решение. Она наделена разъемом FM2 и рассчитана на работу с чипами AMD поколения Trinity (продажи которой вот-вот начнутся). Примечательно еще и то, что на подложке изделия отсутствуют порты SATA 3 Gb/s, а вся дисковая система строится при помощи разъемов SATA 6 Gb/s.



- **Чипсет:** AMD A85X
- **Совместимость:** AMD FM2
- **Видео:** 2 x PCIE x16 2.0
- **Память:** 4 x DDR3, до 64 Гбайт
- **Форм-фактор:** ATX
- **Подробности:** www.ecs.com.tw

Планшет Samsung Galaxy S WiFi 3.6

Как-то язык не поворачивается назвать девайс планшетом, даже несмотря на технические характеристики. Все-таки этому типу устройств свойственен экран гораздо большей диагонали, нежели мы видим здесь. Получается, перед нами продвинутый мультимедиаплеер со встроенным модулем Wi-Fi и слотом microSD, управляемый ОС Android 2.3.



- **Экран:** 3,6", 480 x 320 пикс.
- **Интерфейсы:** USB 2.0, Wi-Fi, Bluetooth 3.0
- **Процессор:** ARM Cortex A8, 1,0 ГГц
- **Габариты:** 116 x 62 x 10 мм
- **Вес:** 110 г
- **Подробности:** www.samsung.com

POV/TGT GeForce GTX 680 BEAST / Backplate

Недавно мы уже рассказывали об одной модификации POV/TGT GeForce GTX 680. Суть заключалась в том, что инженеры увеличили тактовую частоту ядра карты по сравнению с оригиналом. А теперь разработчики разогнали ранее выпущенный ускоритель, получив, таким образом, самый быстрый экземпляр GTX 680 на рынке.



- **Чип:** GK104
- **Частота ядра:** 1162 МГц
- **Память:** DDR5, 2048 Мбайт
- **Подробности:** www.pointofview-online.com

Корпус Zalman Z11 Plus

Это еще один корпус, который может прийтись по нраву компьютерному энтузиасту. Все дело в том, что кейс готов разместить у себя в недрах какое-то количество крупногабаритных видеокарт, но с некоторым ограничением: их длина не должна превышать 290 мм. А вот с кулерами у владельца проблем не возникнет. Изначально кузов оснащен квинтетом вентиляторов. Три из них имеют диаметр крыльчатки 120 мм и располагаются на передней, задней и верхней стенках. Еще две системы установлены на боковой панели. В нижней части стального кузова присутствует посадочное место под дополнительную воздушную СО. На поддоне материнской платы мы обнаружили крепление для лишнего SSD-накопителя. Набор выведенных наружу интерфейсов у изделия достаточно привычный: тандемы коннекторов USB 2.0 и USB 3.0 да дуэт хорошо известных аудиоразъемов.



- **Отсеки:** 4 x 5,25" / 5 x 3,5" / 1 x 2,5"
- **Форм-фактор:** midi tower
- **Габариты:** 525 x 260 x 498 мм
- **Вес:** 7,4 кг
- **Подробности:** www.zalman.ru

Кулер **Cooler** Master TPC 812

Если присмотреться к устройству, то можно заметить элементы испарительной камеры, расположенной внутри массивного радиатора. По идее, такое нововведение должно поспособствовать более быстрому отводу нагретого воздуха от теплообменника. В базовой версии кулер использует один 120-миллиметровый вентилятор.



- **Совместимость:** Intel LGA775 / 1366 / 1155 / 1156 / 2011, AMD Socket AM2 / AM2+ / AM3 / AM3+ / FM1
- **Габариты:** 138 x 93 x 193 мм
- **Вес:** 826 г
- **Подробности:** www.coolermaster.com

Ноутбук **Dell Inspiron 7520**

Этот ПК построен на базе четырехъядерного процессора Intel Ivy Bridge. Помимо весьма мощного камня он имеет на борту дискретную видеокарту AMD Radeon HD 7730M (2048 Мбайт) и 8 Гбайт оперативной памяти. Если продолжить изучать ТТХ модели дальше, то довольно быстро станет понятно, что у компьютера напрочь отсутствуют коннекторы USB 2.0. Все размещенные порты с параллельной шиной соответствуют спецификации 3.0. Клавиатура ноутбука тоже достаточно нестандартна (для компьютеров этого типа) – цифрового блока у нее нет. Между тем у юзера будет возможность поменять панель верхней крышки корпуса устройства. Правда вот он вряд ли найдет ее в пределах нашей необъятной страны (смайл).



- **Экран:** 15,6", 1366 x 768 пикс.
- **Процессор:** Intel Core i7-3612QM, 2,1 ГГц
- **Интерфейсы:** USB 3.0, Wi-Fi, Bluetooth 4.0
- **Габариты:** 378 x 252 x 34 мм
- **Вес:** 2,8 кг
- **Подробности:** www.dell.com

Веб-камера **Logitech** HD Pro Webcam C920

Этот весьма небезынтересный девайс готов заинтересовать пользователя рядом любопытных особенностей. Среди них возможность получать фотографии с разрешением 15 Мпикс., снимать и обрабатывать видеофайлы в формате Full HD, а также наличие крепления под штатив и функция автоматической фокусировки.



- **Матрица:** 10 Мпикс.
- **Интерфейс:** USB 3.0
- **Цвет:** черный
- **Гарантия:** 2 года
- **Подробности:** www.logitech.com

Манипулятор **Roccat** Lua

Принять мышку за геймерский манипулятор не представляется возможным, так как соответствующих атрибутов вроде обилия кнопок или компактных утяжелителей у нее просто нет. Ориентацию хвостатого «грызуна» выдает лишь оптический датчик с достойным выбором различных разрешений и привлекательный дизайн.



- **Количество клавиш:** 3 + колесо прокрутки
- **Разрешение датчика:** 250 / 500 / 1000 / 1250 / 1500 / 1750 / 2000 cpi
- **Интерфейс приемника:** USB 2.0
- **Подробности:** www.roccat.org

Накопитель **Autodrive** Lamborghini Murcielago

Девайс представляет собой уменьшенную копию суперкара Lamborghini Murcielago. При подключении устройства к компьютеру и при записи данных оно приветствует юзера миганием фар. Колесики этой миниатюрной машины вращаются, поэтому ее можно использовать в качестве необычной детской игрушки.



- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Память:** 16 Гбайт
- **Габариты:** 65 x 28 x 16 мм
- **Вес:** 10 г
- **Подробности:** www.authentic.com

«В планшете Samsung Galaxy S WiFi 3.6 установлен сменный аккумулятор емкостью 1500 мА·ч. Его полного заряда должно хватать примерно на 40 ч работы в режиме воспроизведения музыкальных треков и около 7 ч работы при демонстрации видеороликов» (Samsung).

Видеорегистратор для ЭКСТРИМА



Kurina

hard@upweek.ru

Mood: «Следующая станция...»

Music: Bolt, OST

Увиденных мной в LJ-сообществе ru_chr ЧП одно общее свойство – внезапность. Только что все было прекрасно – травка зеленеет, солнышко блестит – и тут, откуда не возьмись... появляется «лупень», проявляет «слабоумие и отвагу», и как итог – «слегка подбили» в лучшем случае. Этих документальных лент мы не увидели бы, не обвешайся все поголовно видеорегистраторами.

Приобщиться к числу режиссеров-документалистов можно с помощью Full HD-устройства AdvoCam-FD3. В комплекте – автокронштейн с присоской, крепление на торпедо, маленький пульт ДУ с тремя кнопками: «запись», «фото», «стоп», карточка microSDHC на 4 Гбайт (срочно бежать в магазин за флэшкой не придется), шнурок для подвески девайса на руку в пешем режиме, чехол, зарядки от 12 / 220 В, USB- и AV-кабели.

В машине AdvoCam мне удалось прочно закрепить только на присоске. Дело в том, что в «Нексии», как и во многих других авто, панель не то что не гладкая, а даже шершавая, и более того, наклонная. А установка на торпедо предполагает именно ровную плоскость, поскольку в основе этого «крепежа» коврик из резиноподобного материала, который прилипает к поверхности, а заодно собирает пыль и всякий мусор из бардачка.

Сам AdvoCam-FD3 оставил приятное впечатление. В «голом» виде он меньше сигаретной пачки. Специально не стал читать мануал, сразу принялся изучать конструкцию. Включение регистратора и активатора «голосом» (о нем позже) производится движковыми переключателями по бокам. Нашлось место для слота карты, аналогового 3,5-миллиметрового видеогнезда, разъемов mini-HDMI и USB. А основное управление возложено на сенсорные кнопки на поверхности, обращенной к пользователю. Туда же встроен и контрольный экранчик с диагональю 35 мм.

Меню русифицированное, и даже с пиктограммами, несмотря на крошечность дисплея. Интуитивно понятно, что разрешение нужно поставить на «1080p»,

отформатировать карту в аппарате, включить режим «Спорт» (повышенное качество записи), частоту кадров выкрутить на максимум. Одновременно вредная и полезная штука – автовыключение, оно

пись. Здорово, конечно, но VOX я не использовал, а в настройках стояло «Автовыключение», и AdvoCam через 2 мин. погас. Пришлось останавливаться и разбираться.

Теперь что касается видео. Пожалуй, днем здесь не к чему придраться. Обещанные 160° в переводе на русский – это видимость всех обочин, тротуаров в отличном виде без геометрических искажений, в каком ряду ты бы ни ехал. Можно снять стоп-кадры в формат JPG.

Ночью, при типичном городском освещении картинка намного хуже: фонари и фары засвечиваются в яркие пятна, мешает зернистость изображения, а разобрать номера машин можно только на светофорах при условии, что в объектив не светят яркие стоп-сигналы. А когда я парковался у подъезда, на меня из кустов вышел некий нетрезвый субъект, которого рассмотреть потом я так и не смог.

Не последнюю роль в ухудшении качества кино сыграло мое транспортное средство. Ночные «шедевры» сняты со стремительного мопеда (не скутера). Все-таки вибрации мотора смазывают изображение. Закрепить девайс на мотоциклетке удалось благодаря наличию гнезда со стандартной штативной резьбой, а на тест устройство дали в комплекте с AdvoCam Action Kit. В который входят и кронштейны на руль / вилку, гермобоксик для подводной съемки, и даже крепление на шлем (или любую криволинейную поверхность, к которой лепится монтажный скотч 3М), а также подвеска на одежду. Таким образом, перед вами не просто Full HD-видеорегистратор, а еще и автономная экстрим-камера. Продается такой туристический набор отдельно за 3500 руб.

Плюсы устройства – качественнейший объектив с широким углом и матрица с настоящими, не интерполированными 1080p. Минусы – отсутствие GPS-модуля и шок-сенсора, «шум» в темноте и с учетом этого высокая цена. Возможность экстрим-съемки не стоит недооценивать: благодаря ей у AdvoCam не так много конкурентов. UP



- **Устройство:** AdvoCam-FD3
- **Тип:** видеорегистратор
- **Разрешение видео:** 1920 x 1080 пикс. @30 кдр/с
- **Формат видео:** MOV
- **Аккумулятор:** 1400 мА·ч
- **Карта памяти:** microSD, до 32 Гбайт
- **Рабочая температура:** -20...+50 °C
- **Габариты:** 50 x 85 x 23 мм
- **Вес:** 81 г
- **Подробности:** advocam.ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией «Видеомакс» (advocam.ru)

увязано в тесный союз с тем активатором «голосом», VOX, о котором я говорил выше. Логика такова. При включенном VOX, если мотор заглушен, снимать нечего и регистратор «засыпает». Какой-нибудь шум, будь то запуск двигателя или падение дерева на крышу, включает за-

Во многих моделях камер родом из Китая используется обманный прием. Чувствительный элемент – матрица – не вытягивает разрешение Full HD, поэтому изображение с нее подвергается ресайзу: формально получается 1080p, но качество – фу.

Три измерения на **кончике** носа



Mednikool

hard@upweek.ru

Mood: not rated

Music: explicit lyrics

Что общего между велосипедом и жидкокристаллическим монитором? И тот и другой позволяют увидеть новые места, а еще и в первом, и во втором случаях все уже изобретено и что-либо еще доизобрести сложно. На велик можно попытаться навесить что-то дополнительно по мелочи: катафоты, фары, стоп-сигнал. На монитор же «синие писалки» не прикрутишь, нужно собирать всех работников ASUS в Тайбэе и устраивать «мозговой штурм». Анонимные стикеры тоже принимаются.

ПУП (Подразделение упорных приспособлений) придумало для монитора интересную и редко встречающуюся систему крепления монитора на основании. Она позволяет в достаточно широких пределах регулировать высоту (минимальная высота верхнего края девайса от плоскости стола – 420 мм, максимальная – 520 мм). Для людей высоких это очень пригодится – им не нужно будет смотреть на монитор сверху вниз и «ловить» правильную цветопередачу с помощью наклона экрана (каковая возможность на всякий случай также предусмотрена). Кроме этого на тыльной стороне круглого основания имеется вращающаяся пластина, благодаря которой аппарат легко можно повернуть вправо и влево. Все действия выполняются без особых усилий, несмотря на это, выбранное положение монитора стабильно сохраняется.

УРИЙ (Управление разъемов и интерфейсов) снабдило монитор почти всеми возможными «соединителями»: D-Sub, DVI и двумя HDMI (а еще оно порекомендовало положить в комплект поставки по одному кабелю для каждого типа подключения). В последнем случае расчет явно делался на то, что девайс будет физически подсоединен к двум устройствам одновременно, например к компьютеру и медиаплееру. Это очень удобно – никакой лишней суеты с проводами. Также неподалеку находятся два аудиоразъема – In и Out. Свои динамики у монитора тоже есть.

Комиссия по ПИУ (Подсветке и углам) из своего «ассортимента» выбрала для монитора самые современные комплектующие: матовую IPS-матрицу, LED-подсветку, благодаря которым обеспечивается сказочно высокий контраст (80 000 000:1). Проще говоря, монитор обеспечивает от-

коллег с расстояния примерно в полтора метра.

Несмотря на то что цвето-яркостные параметры по умолчанию выбраны неплохие, требовательные индивидуалисты могут их подстроить, двигая «ползунки» в драйверах видеокарты или с помощью кнопок на самом мониторе. Для вторых ОЛО (Отдел логических образов) в сотрудничестве с ЛО (Лабораторией оптимизации) придумали достаточно неплохо организованное экранное меню, которым можно управлять с помощью пяти кнопок, находящихся внизу справа. Для быстрой настройки предусмотрено также несколько готовых профилей типа Game Mode («Игровой режим»), Night View Mode («Ночной режим») и т. п.

А вот коррективы ДПИ (Департамента подсчета измерений) оставили двойственное впечатление. С одной стороны, переключение монитора в 3D-режим одной кнопкой действительно происходит, и благодаря име-

ющимся в комплекте стереочкам любая двумерная неадаптированная картинка становится псевдотрехмерной, однако изображение далеко от совершенства – в верхней трети экрана оно натурально двоится. Можно подобрать такое положение монитора, которое минимизирует этот эффект – двоение почти пропадает, но изображение будет как бы «завалено» назад, что также не очень хорошо. Возможно, это тестовый сэмпл такой.

В общем и целом монитор получился. У него великолепные возможности по физической настройке экрана, очень гибкие возможности по подключению к нескольким источникам сигнала, равномерная подсветка и отличные для своего класса цвета и углы обзора. Даже некоторые глюки в 3D-режиме (технология пока еще далека от совершенства), особенно если его рассматривать в качестве некоего бонуса, неспособны испортить впечатление от безусловно качественного продукта. **UP**



- **Устройство:** ASUS VG23AH
- **Тип:** LCD-монитор
- **Диагональ экрана:** 23"
- **Разрешение:** 1920 x 1080 пикс.
- **Тип матрицы:** IPS, LED-подсветка
- **Углы обзора:** 178° – по горизонтали, 178° – по вертикали
- **Контрастность:** 80 000 000:1
- **Время отклика:** 5 мс (GtG)
- **Габариты:** 625 x 483 x 232 мм
- **Вес:** 6,5 кг
- **Подробности:** www.ru.asus.com
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией ASUS (ru.asus.com)

личную картинку, видимую из любой точки. Вертикальные углы в целом кажутся «послабее», зато горизонтальные – выше всяких похвал. Если измерять их в «людях», то их (углов) спокойно хватит на пятерых человек стандартной комплекции или троих сумоистов, смотрящих матч

Надпись на коробке гласила, что передо мной ASUS VG23A, но такого устройства в каталогах не нашлось, поэтому будем считать, что перед нами ASUS VG23AH, а суффикс – второстепенный признак (регион или локализация). Вообще-то, странная история.

Горячий красный гигагерц



aks_kj
aks_kj@upweek.ru
Mood: liquid
Music: Entheogenic

Чтобы поддержать марку, инженерные подразделения компании AMD провели «работу над ошибками», хотя тут, скорее, была чистая селекция. Они сидели над тазиками с разными чипами и отбирали самые спелые и крепкие экземпляры.

Путь до 1 ГГц, по сути, не так уж и далек, 75 МГц не хватало, чтобы снабдить карту бейджем «GHz Edition» и запустить в продажу очередной поток мощных видеокарт. Отличий от референсной AMD Radeon HD 7970 минимум. Вместо 925 МГц частота видеоядра «из коробки» выставлена на 1050 МГц. Также повышена частота памяти: если на начальном варианте карты было 1375 (5500) МГц, то на нашем экземпляре – 1500 (6000) МГц. На этом различия заканчиваются, во всем остальном карта полностью идентична своей прародительнице. Утилита GPU-Z подтверждает данные, искать десять отличий нет смысла.

Собирать тестовый стенд не пришлось, он был в состоянии боеготовности после предыдущих испытаний, в итоге карта попала в следующее окружение: материнская плата ASUS Crosshair V Formula, память AMD Memory Performance Edition (2 x 4 Гбайт), накопитель SanDisk Extreme (240 Гбайт), блок питания Cougar CMX 1200. Благодаря этому к тестам я приступил незамедлительно.

Для начала пришлось изучить температурные режимы и шум, который карта создает под нагрузкой, потому как заводской вариант AMD Radeon HD 7970 не отличался холодным и тихим нравом. В итоге FurMark, покрутив бублик минут 15, разогрел чип до 86°, при этом турбина охлаждения вышла на обороты около 3000 об/мин. Это громко, как ни крути, разгон не может благоприятно влиять на температуру. При изучении графиков, нарисованных этой тестовой утилитой, была найдена интересная особенность: карта отправляет информацию о собствен-

ном энергопотреблении, если верить этим данным, под полной нагрузкой она съедает около 150 Вт, хотя цифра постоянно изменяется.

Бенчмарки Futuremark выдали результаты: 3DMark Vantage – 26 029 баллов, 3DMark 11 на пресете Performance – 8344 очка, а с настройками Extreme – 3035. Aliens vs Predator Benchmark насчитал в среднем 105 кдр/с, минимальный фреймрейт составил 63 кдр/с.

тра выдавали следующие средние fps: 95 и 64 соответственно. Battlefield шел без особых напрягов со средней частотой кадров, равной 84. Lost Planet 2, также успешно прогрев карту длительным тестом, продемонстрировала фреймрейт, равный 68 кдр/с.

Дальнейшие действия были направлены на увеличение поголовья попугаев, дополнительных кадров и лишних градусов температуры. В ходе манипуляций с программой MSI Afterburner процессор разогнался до 1200 МГц, а память прибавила суммарно 100 МГц, в итоге она трудилась на эффективной частоте 6400 МГц. Это позволило получить прирост производительности, который и зафиксировали повторно запущенные бенчмарки и игры.

3DMark Vantage – 27 471, 3DMark на пресете Performance – 9005, Extreme – 3332. Aliens vs Predator Benchmark – в среднем 119 кдр/с. В играх также был получен профит, хотя среднюю частоту кадров в «Ведьмаке 2» я смог поднять всего на три пункта – больно уж тяжеловесная графика у этого творения. В среднем fps удалось повысить на 5-15 кадров в каждой игре, думаю, это будет несложно посчитать на калькуляторе.

А вот результаты NVIDIA GeForce GTX 680, которые я получил на той же платформе, для сравнения, возможно, будут вам любопытны. 3DMark Vantage – 25 751, 3DMark на пресете Performance – 9659, Extreme – 3537. Aliens vs Predator Benchmark – 111 кдр/с (среднее). «Метро 2033» – 45 кдр/с (среднее) и 12,38 кдр/с (минимальное). Witcher 2 пошел также не быстрее 33 кдр/с. Можно сказать, что соперники дышат друг другу в затылок, то одна, то другая вырываются вперед. Они сопоставимы. Рекомендовать референсный вариант AMD Radeon HD 7970 GHz Edition можно только человеку, который способен произвести замену системы охлаждения на более эффективную. Либо ждем релизов от вендоров. **UP**



- **Устройство:** AMD Radeon HD 7970 GHz Edition
- **Тип:** видеокарта
- **Видео чип:** Tahiti
- **Частота видеочипа:** 1050 МГц
- **Техпроцесс:** 28 нм
- **Память:** GDDR5, 3072 Мбайт
- **Частота памяти:** 6000 МГц
- **Выходы:** DVI, HDMI, Mini DisplayPort
- **Габариты:** 247 x 111 x 38 мм
- **Подробности:** www.amd.com
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией AMD (www.amd.com)

В играх было решено пройтись по всему списку имевшихся в нашем распоряжении. Самой тяжелой снова оказалась Witcher 2, на максимальных настройках и Full HD-разрешении карта греется почти как под «бубликом» и выдает всего 33 кдр/с. Максимальный фреймрейт в этой игре не сильно выше и составлял 41 кдр/с. «Метро 2033» порадовала 57 кдр/с во встроенном бенчмарке, минимально проваливаясь до 15 кдр/с. Batman Arkham City в среднем крутился с частотой 122 кдр/с, также на максимальных настройках. DiRT 3 и DiRT Showdown прогонялись по очереди и на пресете UI-

Беспамятный и всеядный



Surya
hard@upweek.ru
Mood: Trainig hard!
Music: Scorb

Как говорится в мудрейшей русской пословице: встречают по одежке, а провожают по уму. А в немецкой компании RaidSonic об этой премудрости, по всей видимости, никогда и не слышали. Оценив высоколитературный перевод описания девайса, напечатанный на коробке («жесткие диски и сеть-проигрыватель»), я поначалу отнесся к Icy Box как к очередной китайской поделке, которые заполнили прилавки на радиорынках. Но нет, внутри лежит стильный черный девайс с аккуратным металлическим корпусом, ПО к которому написано явно не безрукими программистами (смайл). Даже то, что аппарат разработан именно компанией RaidSonic, я понял лишь после поисков в интернете. Зато несколько броских надписей свидетельствовали о том, что в плеере используется высокопроизводительный чип Realtek RTD1185 (кстати, новый IB-MP3011Plus отличается от старого IB-MP3011HW-B главным образом именно чипом). Когда стало понятно, что «загадочной восточной души» в Icy Box все же меньше, чем кажется, я воспрял духом и принялся подключать его к ТВ.

В качестве вариантов подключения присутствует целый набор интерфейсов – композитный и компонентные RCA-видео-выходы, оптический аудиовыход и HDMI (куда ж без него!). После включения вас встретит предельно аскетичное меню на немецком, состоящее всего из двух пунктов. Немецкого я не знаю, поэтому оба пункта для меня выглядели несколько, э-э-э, непонятными, и пришлось мне тыкать наугад. Первым, на счастье, высочил выбор языка, и, что удивительно, русский присутствовал в списке. Более того, впоследствии выяснилось, что перевод меню сделан не в пример более качественно, нежели на коробке. Вторым пунктом оказалась настройка проводного соединения, но посмотреть, какие опции там скрываются, мне с ходу не довелось – при старте с отключенным кабелем Ethernet плеер просто наглухо завис после попыт-

ки открыть этот пункт, и я опять взгрустнул. Делать нечего, перезагружаю коробку, в этот раз просто выбираю язык и выхожу из меню первичных настроек. И о чудо! Дальше девайс работает без сучка, без задоринки. Бывает же...

Разумеется я сразу же поменял разрешение на Full HD (по умолчанию стояло минимально воз-

MPEG были успешно открыты. Далее я погонял на плеере музыку, чем остался несказанно доволен: с ней все превосходно, плеер даже умеет играть в слегка ускоренном режиме (2x либо 3x). Только отсутствие поддержки lossless-аудио странно. Посмотрел фотки, потыкал встроенный браузер, поменял разные настройки... В общем, вел себя как настоящий беспардонный пользователь (смайл). На этом тер-

зания флэшки решено было прекратить, я вставил в нутро бедолаги попавшийся под руку 3,5-дюймовый HDD с интерфейсом SATA и озабочился подключением девайса к сети. А озабочиться было чем, потому как Wi-Fi мой экземпляр не поддерживал. Если верить писаниям на коробке, модуль Wi-Fi является опциональным, только вот не особо понятно, где такую мегаполезную опцию найти.

Хоть вам и придется повозиться с кабелем для подключения плеера к локалке, зато в плане организации структуры сети проблем возникнуть не должно – в прошивку заложены функции сервера, поддерживающего протоколы Samba, FTP и NFS. При подключении по FTP железяка ведет себя исключительно неторопливо, однако сама возможность создать сервер облегчает построение сети.

Помимо сервера имеется простенький встроенный р2р-клиент и возможность подключаться к компу в качестве внешнего носителя по USB 3.0 (на девайсе распаян разъем типа B). В обычные USB 2.0-дырки кроме флэшек можно воткнуть еще и клавиатуру, а рядышком примостился простенький кардридер.

RaidSonic Icy Box являет собой недорогой, весьма качественный и всеядный «комбайн». Отсутствие жесткого диска в комплекте не странно, нынче HDD не дешевы, и плеер стоил бы примерно раза в полтора дороже обещанных \$140, окажись внутри хотя бы маленький винт на 250 Гбайт (смайл). UP



- **Устройство:** RaidSonic Icy Box IB-MP3011Plus
- **Тип:** медиаплеер
- **Форматы файлов:** MKV, AVI, WMV, ISO, IFO, VOB, MOV, TS, M2TS, MP4, DAT, MPG, FLV, RM, RMVB
- **Форматы субтитров:** SRT, SMI, SSA, SUB, IDX + SUB
- **Интерфейсы:** 2 x USB 2.0, USB 3.0 Type B, Ethernet, Toslink, HDMI 1.3a
- **Аудиоформаты:** MP3, WMA, AAC, OGG, WAV, AC3, DTS
- **Карты памяти:** SD, SD HC, MS, MMC
- **Габариты:** 268 x 105 x 226 мм
- **Вес:** 970 г
- **Подробности:** www.raidsonic.ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией RaidSonic (www.raidsonic.ru)

можное) и начал проигрывать плеером всякое разное видео с флэшки. Проблем с этим не возникло никаких, разве что перемотка уж очень ленивая: сказывается нехватка производительности, все же RTD1185 (500 МГц) – это еще не RTD1186 (750 МГц). Почти все форматы и кодеки воспроизводятся нормально – H.264, мой «любимый» XviD и еще пара вариантов

RaidSonic – достаточно известная немецкая контора, продукты которой, к сожалению, не столь популярны на российском рынке. К счастью, ситуация постепенно начинает исправляться, и все чаще можно увидеть девайсы с префиксом «Icy Box».

Перфекционизм

Задешево



Анатолий Кирюшкин
hard@upweek.com
Mood: на корабле
Music: плещутся волны

С каждым годом количество поклонников операционной системы Android растет ускоренными темпами, однако тех, кто только собирается приобщиться к этому «клубу», еще больше. Но не все готовы расстаться с солидной суммой за «входной билет», ведь очень не хочется купить дорогой электронный гаджет и разочароваться в нем. Многие производители идут навстречу сомневающимся покупателям и предлагают «упрощенные» варианты планшетов за невероятно низкую цену. Например, компания Perfeo выпустила недорогую модель PAT712-3D, стоимость которой составляет около 4500 российских рублей. Постараюсь чересчур не придираюсь к новинке — понятно, что за такую сумму получить «конфетку» вряд ли удастся. С другой стороны, и поблажек давать не буду. По сегодняшним меркам устройство имеет средние характеристики — не самый свежий процессор Cortex A8 и только 512 Мбайт оперативной памяти. Что ж, для большинства задач этого объема будет вполне достаточно. Отрадно, что в качестве графического чипа выбран Mali-400 MP. По многочисленным обзорам в сети мне известно, что ему по зубам воспроизведение видео высокого разрешения.

Я не ждал, что увижу в коробке большой набор аксессуаров, и не ошибся — там оказался адаптер питания, выдающий ток до 2А, USB-шнур, краткая инструкция по подключению к ПК и OTG-кабель (OTG — модернизированный интерфейс USB 2.0, целью которого является легкое соединение периферии друг с другом без участия ПК. Устройство само решает, быть ему хостом или клиентом в зависимости от ситуации. — Прим. ред.). С помощью OTG мне удалось подцепить к Perfeo флэшку емкостью 16 Гбайт и клавиатуру. А при наличии рядом зарядки можно работать даже с внешним портативным винчестером двухдюймового формата — ОС Android четвертой версии, управляющая девайсом, легко распозна-

ет разделы NTFS. Несмотря на отсутствие «родного» модуля 3G, юзеры, которым приходится много путешествовать, не останутся без интернета — на выручку придет внешний 3G-модем (список совместимого оборудования лучше уточнить зара-

лежит в руке и не выскальзывает. Детали плотно подогнаны друг к другу — скрипов, люфтов и зазоров нет. Рядом с тачскрином имеются три сенсорные кнопки: «Домой», «Настройки» и «Назад». Таким расположением производитель подчеркивает портретную ориентацию устройства. Мне не понятно, зачем были нужны аппаратные аналоги софтверных кнопок. Все порты ввода-вывода «живут» на одном из торцов, среди них выход для наушников, слот для карт памяти microSD, HDMI, mini-USB для соединения с ПК или подключения внешних накопителей и вход для адаптера питания. С другой стороны присутствует качелька громкости и кнопка включения.

Экран планшета совсем не понравился. Очевидно, что за такие деньги не стоит ожидать чудес, но в данном случае дисплей определенно не является сильной стороной устройства. Углы обзора небольшие — вдвоем-втроем кино уже

толком не посмотришь, а на ярких изображениях видна зернистость. На улице при дневном свете даже на максимальной яркости ничего не разобрать, хотя в помещении «картинка» приемлемая.

Камера у девайса только одна — фронтальная, с матрицей 0,3 Мпикс. Подходит она в основном для видеозвонков. На тыльной камере производитель сэкономил, так что «пощелкать фотки» не выйдет. Впрочем, такой подход — практически норма для бюджетных решений. Skype последней версии показал собеседнику вместо моего лица зеленые и розовые полосы. Как оказалось, планшет не виноват, данная проблема свойственна свежим сборкам «Скайпа» в Android Ice Cream Sandwich. Разработчики обещали поправить этот недочет в скором времени, а пока помог откат на версию мессенджера 2.5.0.160, после чего изображение нормализовалось. Качество его не ахти, однако для общения будет вполне достаточно.

Перед первым включением я установил карточку microSD 10-го класса на



- **Устройство:** Perfeo PAT712-3D
- **Тип:** планшетный компьютер
- **Процессор:** Cortex A8, 1,2 ГГц
- **Видеоускоритель:** Mali-400 MP
- **Экран:** 7", 800 x 480 пикс., мультитач
- **Объем SSD:** 8 Гбайт
- **Оперативная память:** DDR3, 512 Мбайт
- **ОС:** Android 4.0.3
- **Беспроводной интерфейс:** 802.11b / g / n, 150 Мбит/с
- **Камера:** фронтальная, 0,3 Мпикс.
- **Дополнительно:** акселерометр
- **Габариты:** 198 x 119 x 10,8 мм
- **Вес:** 300 г
- **Подробности:** www.perfeo.ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией Perfeo (www.perfeo.ru)

нее). К сожалению, ни наушников, ни чехла нет.

Качество материалов и сборки приличное — легкий и приятный на ощупь пластик, из которого состоит корпус, обусловил небольшой вес. Задняя сторона сделана рифленой, так что гаджет отлично

Чтобы передать файлы на планшет, необязательно каждый раз заливать их на карту памяти, достаточно «поднять» FTP-сервер на устройстве, после чего передавать информацию по беспроводной связи программой Total Commander или другим клиентом.

32 Гбайт – она была автоматически подмонтирована и работала без каких-либо нареканий. Таким образом, суммарный объем доступного пространства может составлять 40 Гбайт. Даже если вычесть объем, занимаемый ОС, приложениями и их кэшем, все равно по данному параметру изделие сопоставимо с дорогими аналогами большой емкости, что не может не доставить обладателю сего бюджетного девайса массу положительных эмоций.

Перед проверкой мультимедийных возможностей ставим MX Player. С проигрыванием фильмов не возникло проблем. За счет аппаратной поддержки чипом Mali-400 декодирования картинки высокого разрешения кино воспроизводилось плавно, без рывков. Из полутора десятка тестовых файлов в самых разных контейнерах и кодеках запустились абсолютно все. Так что за поддержку различных форматов поставлю твердую «пятерку». Правда, встроенный динамик относительно тихий, настоятельно рекомендую подоткнуть наушники. С доступом к Всемирной паутине все в полном порядке, девайс быстро приконнектился к беспроводной сети и начал загружать странички. Встроенный

браузер изрядно подтормаживает на тяжелых сайтах, но установка «Оперы» моментально решила и этот трабл.

Что касается софта, то в наборе стандартных приложений нет ничего необычного: Adobe Reader, Flash Player, клиенты сервисов Gmail и YouTube, браузер, средство работы с камерой и плеер, способный воспроизводить видео разрешения до 2160p. Но намного более существенно, что для обладателей PAT712-3D вход в Google Play полностью открыт. Конечно, не все приложения удастся поставить, но из тех двух десятков программ, которые я постоянно гоняю, пошли все. Кроме того, есть возможность загрузить системные утилиты, различные бенчмарки и приложения резервного копирования, ведь аппарат рутованный «из коробки».

По причине не самого емкого аккумулятора (3200 мА·ч) показатели автономной работы не лучшие. При запуске игрушек девайс продержался всего 3,5 ч, просмотр DVD-рипа «высосал» энергию чуть менее чем за 5 ч. Очевидно, что видео высокого разрешения познакомит планшет с объятиями Морфея существенно быстрее. На такое же время его хватило при просмотре интернет-страниц с включенным модулем

беспроводной связи. Ну а в качестве читалки он выдержит примерно 6 ч. Все режимы тестировались при средних настройках яркости экрана. Полная зарядка с помощью штатного адаптера заняла чуть менее 3 ч, при этом нагрев нижней стенки был незначительный. Заправка электричеством от USB-порта идет крайне медленно – за ночь аккумулятор совершенно точно не успеет зарядиться до 100%.

Подвожу итог. Новинка от Perfeo мне понравилась, я бы охарактеризовал ее так: список возможностей несколько ограничен, но те функции, что имеются, работают замечательно – проблем с софтом не возникло, система была очень стабильна. Ясно, что девайс не без недостатков, но все они с лихвой компенсируются невероятно низкой стоимостью и качественной сборкой. За более чем скромную сумму у вас есть шанс приобщиться к огромной компании юзеров Android-устройств – под рукой всегда будет миниатюрный помощник, выполняющий роль читалки, браузера или плеера с возможностью воспроизведения Full HD-контента. Не возникает никаких сомнений, что вложенные в планшет средства оправдаются «на все сто». UP

Двухсотка на сто шестьдесят

По правде говоря, бренд Lite-On у меня никак не ассоциируется с SSD, однако же сразу вспоминаются оптические приводы. При этом в каталогах компании встречаются твердотельные накопители самых разных форм-факторов – от классических 2,5-дюймовых моделей до набирающих силу SSD с интерфейсом mSATA. Ко мне на тест попал диск линейки E200 емкостью 160 Гбайт. Архитектура девайса такова: главный контроллер Marvell и банк памяти, сделанной по технологическим нормам 34 нм. В комплекте SSD есть переходник для установки устройства в 3,5-дюймовой корзине системного блока.

Результаты скоростных испытаний получились неоднозначными. В ATTO последовательные чтение и запись были определены на отметке 532 и 255 Мбайт/с, что чуть выше нормативов с офсайта. Там же сказано, что скорость эта будет достигну-

та при любом типе данных за счет использования технологии True Speed. Я «прогнал» диск бенчмарком CrystalDiskMark – вышеуказанные параметры были зафиксированы на уровне 488 и 251 Мбайт/с соответственно. Как видно, чтение чуть «просело». Несмотря на низкое по современным меркам быстродействие при линейной записи, на мелких блоках 4K накопитель показал себя достаточно уверенно – 279 и 249 Мбайт/с. Удивительно, но цифры скорости записи на последовательных и произвольных операциях почти совпадают.

В реальной обстановке устройство демонстрирует высокую производительность, хотя и не дотягивает до лидеров отрасли. Стоимость изделия высока – по цене одного гигабайта оно заметно уступает большинству моделей емкостью 120 / 128 Гбайт. UP



Анатолий Кирюшкин
hard@upweek.com
Mood: сонное царство
Music: Faithless



- **Устройство:** Lite-On E200
- **Тип:** SSD
- **Емкость:** 160 Гбайт
- **Интерфейс:** SATA 6 Gb/s
- **Поддержка TRIM:** есть
- **Габариты:** 69,9 x 100,0 x 9,5 мм
- **Подробности:** www.liteonssd.com
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией Lite-On (www.liteonssd.com)

Так как PAT712-3D поддерживает Wi-Fi 802.11 версии n (до 150 Мбит/с), файлы передаются на планшет достаточно быстро – со скоростью 4-5 Мбайт/с. Видео размером 1,4 Гбайт уходит за 5 мин., что, согласитесь, совсем недолго.

Малая победа

Высший региональный суд Дюссельдорфа вынес вердикт о запрете на продажу планшетного ПК Samsung Galaxy Tab 7.7 на территории Евросоюза, пишет деловое издание Bloomberg. При этом в отношении другого корейского планшета, Galaxy Tab 10.1N, судьи приняли противоположное решение, постановив, что его дизайн не копирует iPad. Компания Apple, в свою очередь, пообещала продолжать разбирательства с Samsung до тех пор, пока ей не удастся «выдворить» из Евросоюза все модели планшетных ПК от южнокорейского производителя.



Отказ от слежки

Британской группе по защите гражданских свобод Big Brother Watch удалось добиться отмены требования по обязательной видео- и аудиозаписи разговоров пассажиров такси на территории Оксфорда, передает Yahoo! News. Данная практика существовала с августа 2009 года и подразумевала установку скрытых камер и микрофонов в салоне автомобиля, которые круглосуточно передавали данные в специальное отделение полиции. Городской совет признал ее несостоятельной, уточнив, что она противоречит положениям закона о защите личных данных.



Возвращение к истокам

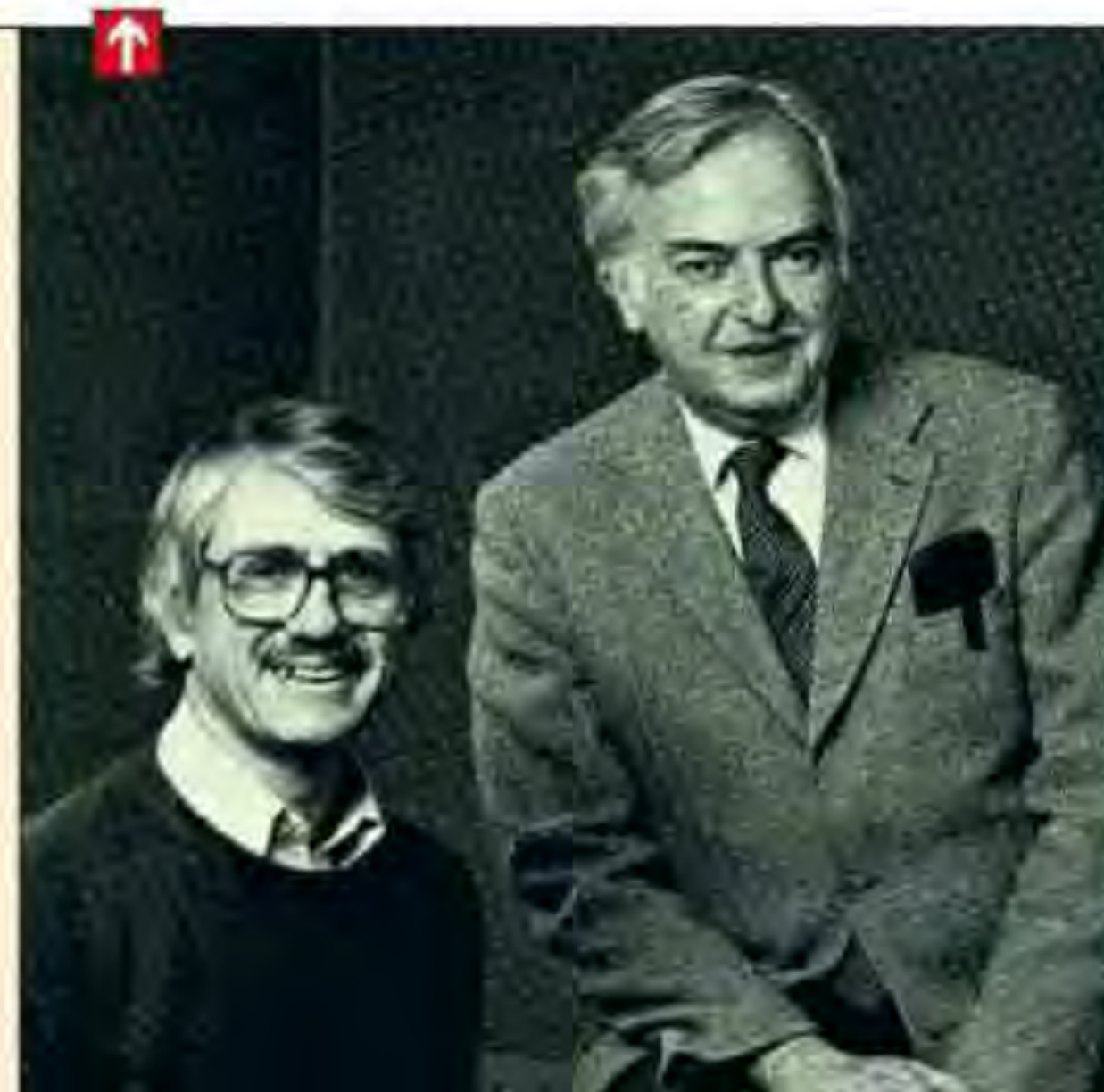
Компания Nintendo выпустила интересное приложение Petit Computer, предназначенное для владельцев ее портативных игровых консолей 3DS и DSi. Оно позволяет всем желающим создавать собственные игры, ПО и инструменты при помощи модифицированной версии языка программирования BASIC. Писать программный код можно прямо на сенсорном экране Nintendo 3DS посредством выбора готовых команд либо использовать виртуальную клавиатуру для ввода текста в командную строку. Пользователи Petit Computer могут обмениваться написанными программами при помощи беспроводного Wi-Fi-соединения или SD-карты. Кроме того, для любого ПО можно сгенерировать QR-код и разместить его в интернете, после чего соответствующую ему софтинку можно будет скачать, просканировав код с помощью бортовой камеры консоли. Купить Petit Computer можно в онлайн-магазине eShop по скромной цене в \$8 либо в DSi Shop за 800 «нинтендовских» очков. Небольшой демонстрационный ролик размещен на YouTube по ссылке tinyurl.com/cu88fvp.

Совершенная модель

Ученым из Стэнфордского университета удалось создать полномасштабную компьютерную модель живого организма, включающую в себя все его системы и взаимосвязи на уровне отдельных молекул. Речь идет о бактерии M. Genitalium, геном которой содержит всего 525 генов. За основу были взяты данные из 900 научных публикаций. Итоговая модель содержит 1900 параметров, сгруппированных по 28 отдельным модулям, каждый из которых отвечает за один биологический процесс и управляется своим алгоритмом.

Универсальное 3D

Команды ученых из Института Макса Планка (Max Planck Institute) и компании Telecom ParisTech изобрели новую технологию отображения 3D-контента. Картинка, выводимая на экран, на первый взгляд выглядит как обычное двумерное изображение, но если пользователь наденет стереоскопические очки, то увидит настоящий «трехмер». Лицензия на производство выдана канадской фирме TandemLaunch Technologies, которая скоро начнет выпуск коммерческой продукции на основе данной разработки.



Гибрид из Поднебесной

Китайская компания Shenzhen Xunlong представила на своем сайте портативную игровую консоль Droid X360, работающую под управлением ОС Android 4.0. Ее дизайн при этом практически полностью повторяет таковой у PS Vita, включая традиционные джойстик и все кнопки. Аппаратная начинка устройства состоит из процессора на основе архитектуры ARM Cortex-A10 с тактовой частотой 1,5 ГГц, 512 Мбайт оперативной памяти, 5-дюймового резистивного сенсорного экрана с разрешением 800 x 480 пикс., модуля Wi-Fi (с поддержкой Wi-Fi Direct), 2-мегапиксельной камеры на задней стороне, 8 Гбайт флэш-памяти для хранения данных, стереодинамиков и аккумулятора емкостью 2800 мА·ч. Из интерфейсных портов в наличии имеются USB-host, microHDMI и слот для карт памяти microSD. Китайские разработчики установили на устройство множество программных эмуляторов, позволяющих запускать игры для PS1, GBA, NES и других устаревших платформ. Стоимость Droid X360 пока неизвестна, а купить эту уникальную приставку, вероятно, можно будет только на территории Китая.

Личные субтитры

Корпорация Sony представила стереоскопические очки Entertainment Access Glasses, предназначенные для слабослышащих людей, посещающих кинотеатры. С помощью миниатюрных проекторов на их внутреннюю сторону выводятся субтитры, которые видны только носителю очков. Пользователь может регулировать яркость, размер и угол наклона текста. Субтитры поступают к зрителю со специального радиопередатчика, подключенного к серверу в составе локальной сети кинотеатра. Система уже поставляется в кинотеатры США.

Расширение территорий

Фирма Lytro, выпустившая уникальную цифровую камеру Light Field Camera, на днях выложила на своем сайте ПО для 64-битной версии Windows, предназначенное для постобработки снимков с этого устройства. Ранее такая возможность была лишь у пользователей «яблочной» операционки. Минимальные системные требования для запуска программы следующие: процессор Core 2 Duo, 2 Гбайт оперативки и DirectX 10. Бесплатно скачать софт можно с сайта lytro.com, кроме того, теперь его будут предустанавливать в память устройства уже на этапе производства.



Адаптация под лидера

Компания Intel подтвердила, что следующее поколение бюджетных процессоров семейства Atom, предназначенных для установки в планшетные ПК и мобильные телефоны, будет на аппаратном уровне поддерживать мобильную ОС Android 4.1. В письме изданию IDG News представитель процессорной корпорации отметил, что «Атомы» смогут также взаимодействовать и с будущими версиями «Андроида». Однако пока неясно, когда завершатся работы по оптимизации программного кода гуглооси и в какие сроки соответствующие устройства появятся на рынке.



Максимальная скорость

Интересные сведения о расценках на доступ в интернет для домохозяйств в США приводит сайт Multichannel.com. Местный провайдер Comcast анонсировал тариф Xfinity Platinum с абонентской платой в \$300 в месяц. За эти деньги пользователям предложат скорость приема в 305 Мбит/с (38 Мбайт/с), отдачи – 65 Мбит/с (8 Мбайт/с). Первое время услуга будет предоставляться лишь в одном из регионов присутствия Comsat. В России пока ни один поставщик услуг не предлагает тарифы с аналогичными характеристиками.

«Яблочный» оцифровщик

Компания ION Audio представила устройство iPICS2GO – компактный сканер, рабочим элементом которого является задняя камера «Айфона». «Яблокофон» четвертого поколения размещается в специальном углублении на верхней панели, а сканируемые листы размером 7,5 x 12,5 см или 10 x 15 см, а также слайды или негативы вставляются в приемный отсек, расположенный в центральной части. Конечный результат сохраняется в память iPhone. Стоимость iPICS2GO составляет всего \$63, что значительно ниже цены аналогов.

Транспортная сетка

Компания «Мегафон» оснастила значительную часть городских троллейбусов в Иркутске 3G-роутерами, обеспечивающими бесплатный доступ в интернет по технологии Wi-Fi, сообщается на официальном сайте сотового оператора. Данный проект стартовал в конце прошлого года, и за это время пассажиры скачали более 80 Гбайт данных на свои гаджеты. Максимальная скорость загрузки данных из Сети составляет около 7,2 Мбит/с, а один маршрутизатор может одновременно обслуживать до 20 пользователей. Также была разработана и принципиально новая схема электропитания сетевого оборудования, что явилось ключевым фактором в успешной реализации задумки. К концу августа услуга будет предоставляться во всех троллейбусах города, после чего специалисты «Мегафона» перейдут ко второму этапу проекта, в ходе которого 3G-роутеры начнут устанавливаться в трамваях и автобусах. Городские власти при этом отмечают, что их главной целью является не предоставление жителям свободного выхода в интернет, а повышение привлекательности общественного транспорта для молодежи.



Полное обновление

Согласно информации с сайта MacRumors, компания Apple в течение осени одновременно с анонсом новой модели «Айфона» представит также и обновленную линейку мультимедийных аппаратов iPod touch и iPod nano. Первое устройство предположительно получит экран с диагональю 4", изготавливаемый по технологии In-Cell, и процессор Apple A5. При этом «наноплеер», вероятно, претерпит некоторые изменения в дизайне – ориентация устройства станет вертикальной, а на корпусе вновь появится фирменная навигационная кнопка.



Офис для iOS?

На сайте корпорации Microsoft появились вакансии разработчиков приложений для мобильной платформы iOS (tinyurl.com/d2mo2gz и tinyurl.com/cfwccom), которым предстоит участвовать в тестировании «яблочных» версий PowerPoint и Outlook, передает ресурс 9to5Mac. Девелоперов для остальных программ из пакета Microsoft Office пока не ищут. Однако из текста описания следует, что в обозримом будущем софтверный гигант планирует вторгнуться на территорию iOS с набором своего фирменного «офисного» ПО.



Кремниевые КИНОМЕХАНИКИ

Желание человека развлекать себя фильмами, причем любимыми, цветными и без рекламы, здорово поспособствовало продвижению технологий вперед. Телевизоры все шире, проекторы – дешевле, а медиаплеер нынче – очень популярная штука.



Sub-Zero

hard@upweek.ru

Mood: тоска #00ff00

Music: звон в ухе

Давайте заглянем в недавнюю историю. Запись движущихся картинок стала удобной после 1976 года, который вошел в летописи как год выпуска устройств формата VHS на японский рынок компанией JVC. Само по себе это мало что значило, конкуренты отчаянно сопротивлялись, но уже к 1980 году технология VHS доказала свои явные преимущества и породила целую индустрию видеозаписи, просуществовавшую до начала 2000-х годов. Если быть формалистом, последним изданным на кассете VHS стал фильм «Оправданная жестокость» 2006 года, а производство кассет официально было прекра-

щено только в 2008-м (!). Справедливости ради надо сказать, что даже в 2006 году видеокассеты VHS были уже мало кому нужны, ибо в забытом 1997-м началось повальное распространение DVD-носителей и проигрывателей для них. Но, так или иначе, VHS просуществовала 32 года! Заметьте, что жизненный цикл DVD-видео оказался заметно короче – закат виден уже сейчас. Я сомневаюсь, что через 32 года, а это, на секундочку, в 2029 году, наши детки будут помнить, что такое DVD-диск, и смогут вытащить информацию с него (если найдут), если, конечно, говорить не о спецслужбах. То есть налицо явная интенсификация раз-

работок, смен стандартов, конкурентных битв за потребителя.

Теперь же что касается получаемого изображения. VHS-видеомагнитофон мог выдать картинку размером 335 x 576 точек далеко неидеального качества, издержки и потери аналоговых способов записи чего бы то ни было известны. Старение магнитной ленты приводило к искажениям и помехам на экране. DVD-диск обеспечил разрешение кадра 720 x 576 пикс., но и этого оказалось недостаточно, когда вездесущая Sony стандартизировала формат Full HD, то есть всем известные 1920 x 1080 точек. Носителем такого «четкого» кино

должны были стать Blu-ray-диски, разрабатываемые с начала 2000-х и широко распространяемые с 2006-2007 годов. Попытки «уплотнить» DVD-диск, популяризовав так называемый HD DVD-диск, привели к широкоизвестной «войне форматов» между Blu-ray и HD DVD, в которой Toshiba признала свою капитуляцию в 2008 году и официально прекратила поддержку дисков собственной разработки.

И снова Sony! Рука этой корпорации видна везде. Именно Sony продвигала CD-диски, похоронившие аудиокассеты, участвовала в популяризации DVD-видео, чем отправила на тот свет VHS, и даже победу Blu-ray обеспечила тоже она, точнее ее паства. Не секрет, что обе технологии, и Blu-ray, и HD DVD, были приблизительно равноценны для пользователя, склонить людей к тому или иному варианту было очень непросто, в Сети и журналах появлялись многочисленные статьи, открывавшие все новые недостатки и достоинства обоих конкурентных продуктов. Но когда в консоль Sony PlayStation был встроен именно Blu-ray-привод, исход поединка был решен. Хорошо скоординированная армия геймеров добила HD DVD. Но и Sony не получила тех многомиллиардных барышей, которые мечтала собрать на волне популярности Blu-ray-видео, хотя, безусловно, собрала некоторую часть сливок. Почему так?

Скажите, а много у вас фирменных Blu-ray-дисков и проигрывателей? Я думаю, нет. Причин тому немало: высокая цена носителей, их низкая механическая устойчи-



Качество видеофильмов, записанных на DVD, считалось эталонным, фирменные диски и проигрыватели стоили недешево. Но и их пришлось забыть после выхода Blu-ray

вость, а еще региональные ограничения и ограничения по копированию, чтобы авторские права, не дай бог, не нарушались. Может, где-то на Западе другого способа посмотреть новинку, кроме как взять в прокате переливающийся диск, нет, но в нашей стране все иначе. Ситуация почти в точности копирует популярную технологию сохранения контента из моего детства. Купив ценную грампластинку, меломан стремился как можно скорее переписать содержимое на магнитную ленту, дабы: а) не «запилить» пласт до появления тре-

ска, б) дать послушать друзьям. По прошествии трех десятков лет аналогично с Blu-ray-дисков сразу же сливаются рипы различного качества, только не на ленту, а в файл и бережно хранятся на HDD или раздаются в файлообменниках. А значит, сразу же после появления Blu-ray появилась потребность в устройствах, способных декодировать плотный цифровой поток «на лету» из файла, минуя этап записи на диск, засовываемый затем в ненадежный лазерный проигрыватель. Некоторые наработки у любителей Home Video уже были, DVD-диски «грабили» точно так же, только в этом случае размер файлов был в десятки раз меньше.

Компьютер – отличный универсальный девайс, способный стать домашним кинемехаником, а все увеличивающиеся объемы его накопителей превращали его и в заправского фильмохранителя. Одно «но»: его графическая карта (или чип) должны были быть изначально «заточены» под воспроизведение и аппаратную обработку HD-видео, иначе при большой плотности потока CPU начинал «захлебываться», и красочный видеопокказ превращался в слайд-шоу. Как сейчас помню, документальный фильм, доступный мне только в HD, удалось посмотреть лишь тогда, когда два дополнительных вентилятора обдували кулер моего CPU AMD Athlon, иначе он перегревался очень быстро.

Были поначалу и небольшие трудности с коннектом к телевизору. Производители теликов до последнего держали оборону, сохраняя аналоговые интерфейсы, и толь-



Наши дети вряд ли поймут смысл объявления из видеопроката: «...За возврат неперемотанных видеокассет – штраф XXXX рублей». Славная эпоха VHS давно прошла

У Sigma Designs тоже немалый «послужной список». Последние разработанные микросхемы – 8670/8671/8910 – настоящие хиты. Посмотреть всю линейку можно тут: goo.gl/mz58J. На этой же страничке можно из описания понять класс чипа.

ко после наступления «зрелости» интерфейса HDMI ревизии 1.2a и старше, а это было в 2005-2006 годах, начали предпочитать его всем остальным способам подключения к источнику сигнала, смирившись с лицензионными отчислениями. Видеокарты с выходом S-Video помните еще? Ныне их нет. Зато наступило интерфейсное раздолье: сейчас практически любой широкоэкранный TV оснащен и VGA-, и HDMI-портами, примет аналоговые «тюльпаны», и даже LAN-розетка в нем не для красоты, но бывают и казусы, например, мой кухонный 22-дюймовый Sony, приобретенный пару лет назад, категорически не дружит со многими HDMI-видеокартами, говоря, что «выбранное видеоустройство не поддерживается». Про интернет этот наивный аппарат и не слышал. В минусы медиакомпьютерам записываются и высокий шум, и немалое энергопотребление, и зависимость количества функций от качества софта, хорошее ПО тоже, не забываем, не бесплатно. Так что появление медиаплееров было «запрограммировано», и его оставалось лишь дожидаться.

Долго топтаться на месте не пришлось. Уже в 2008 году появляется семейство чипов 863x от компании Sigma Designs. Единственная микросхема отвечала за все: за коммуникации (LAN), обслуживала HDD при его наличии, выводила изображение качества 1080p на внешний монитор и, что самое главное, не только декодировала MPEG, но и распознавала основные форматы файлов: DivX, XviD, H.264. Не смущали ее и контейнеры MKV, VOB и другие. Причем воспроизведение фильмов не требовало от пользователя какой-либо подго-



Плата с одним из первых чипсетов Sigma Designs SMB 863x из устройства с говорящим названием Popcorn Hour, модель A-110. Кроме чипа и буферной памяти видны контроллеры USB и LAN

товки – подкинул нужный файл и нажал Play. Китайцы быстро сориентировались в ситуации и начали массово штамповать сетевые медиаплееры, порой модифицируя ПО и меню до неузнаваемости. Иногда им даже удавалось замаскировать медлительность 300-мегагерцевого чипа или внести определенные изменения в прошивку, делая лучшее устройство, чем у конкурентов. Широкие продажи начались практически сразу. На профильных формах велись многостраничные обсуждения устройств Dune Base HD, WDTV, Popcorn Hour. Даже наглухо упертые фанаты HTPC на Intel Atom постепенно признали, что видео из коробки – это круто.

Но снимать урожай с удачного чипа одна Sigma не могла. Слишком жирным получался куш. Еще один производитель, известная всем Realtek, стремительно вклинился в прибыльный бизнес и решил показать свою модель медиаплеера. Первые удачные 400-мегагерцевые чипы, появившиеся уже в 2009 году, назывались RTD 1073, по факту было выпущено целое семейство микросхем 1073, отличавшихся друга от друга наличием или отсутствием ряда полезных функций. Так, медиаплеер на базе чипа Realtek RTD1073DD мог делать даунмикс многоканального звука DTS в обычное стерео, что делало обязательным покупку AV-ресивера. Этой фишки очень не хватало в первых изделиях на базе Sigma 86x, правда, после долгой доработки микропрограммы в них удалось решить и этот трабл. Зато RTD 1073 спокойно «пережевывал» рипнутый Blu-ray: кликнул Play на папке – и пожалуйста, «кинокомпания «XX Век Фокс» представляет...». Правда о функционировании системы меню диска речи не шло, но и частичная поддержка уже хорошо. А самое главное – цена микросхемы гораздо ниже сигмовской позволила выпустить по-настоящему дешевые устройства. Которые встречаются в магазинах, кстати, и по сей день – в бюджетных линейках ASUS, 3Q, IconBIT и др. Немаловажно, что прошивки к ним пишутся на основе набора инструментов самой Realtek, и этот SDK постоянно обновляется, что позволяет по-немногу совершенствовать уже проданные девайсы. По моим данным, доступ к свежим «пакетам разработчика» есть не

Характеристики популярных однокристальных чипсетов медиаплееров

	8634 / 8635	8642 / 8643	8910	1073	1085	1186
Производитель	Sigma Designs	Sigma Designs	Sigma Designs	Realtek	Realtek	Realtek
Год выпуска	2008	2009	2011	2009	2011	2011
Семейство чипов	Sigma 863x	Sigma 864x	Sigma 8910	Realtek Series 3	Realtek Series 5	Realtek Series 6
Тактовая частота, МГц	300	667	1200	400	500	750
Интерфейс LAN, Мбит/с	10 / 100	10 / 100	10 / 100 / 1000	10 / 100	10 / 100 / 1000	10 / 100 / 1000
Декодируемые аудиодорожки	DD, DTS	DD, DTS, True HD, DTSMA	DD, DTS, True HD, DTSMA	DD	DD, DTS, True HD, DTSMA	DD, DTS, True HD, DTSMA

у всех, но постоянным партнерам препон наверняка не ставят.

Дальнейшее развитие микросхем конкурентов и, соответственно, сетевых медиаплееров шло по экстенсивному пути. Все больше кодеков в каждой новой версии, мегагерц тоже прирастало с каждым последующим поколением, последние модели имеют хост USB 3.0, гигабитный Ethernet, поддерживают Wi-Fi-донглы. Спор Realtek vs Sigma идет практически на каждом железячном форуме – у Sigma более высокая цена, но и функций побольше. В активе Realtek – низкая стоимость устройств на их основе, всеядность, но большой ассортимент выпущенных девайсов включает в себя и откровенно неудачные модели, которые «лечатся» порой заливкой firmware конкурента. Так, для примера, мой забытый производителем Apacer AL460 (ничего личного, просто как само устройство, так и его микросхема Realtek 1073 уже причислены к разряду раритетов) перешит в ASUS O!Play HD2 и прекрасно себя при этом чувствует. В качестве благодарности за продлен-

ную жизнь показывает ролики с YouTube, развлекает онлайн-радиостанциями и, что немаловажно, здорово прибавил в скорости при воспроизведении кино с локального сервера. И это не единственный пример удачной софтверной модернизации. В моем же плеере легко можно распаять порт SATA, просто он мне совсем не ну-



жен, портов USB 2.0 пока хватает на все случаи жизни. Благо и внешний DVD-привод нормально функционирует (даже позволяет пользоваться меню), иногда я так смотрю старые диски.

Как кажется лично мне, дальнейшие усилия разработчиков на какое-то время останутся в жанре обычной «гонки воору-

жений». Производительности чипов Realtek RTD1186DD и Sigma Designs SMP8910 хватит еще не на один год, даже прошлые поколения чипов еще не исчерпали своих возможностей. Некоторые подвижки в линейках будут возможны, если будут разработаны новые алгоритмы декодирования видео или усовершенствуется технология 3D-видео. А работоспособность существующих фишек, таких как поддерж-

ка Wi-Fi, разнится от устройства к устройству и зависит больше от того внимания, которое уделили разработчики прошивки поддержке периферии. В любом случае, подбирая себе современный медиаплеер (как и любое другое высокотехнологичное устройство), ныне принято не только смотреть на внешний вид, но и интересоваться аппаратной начинкой. Да и цена все меньше определяет качество, даже самые дешевые китайские аппараты все реже страдают от брака, единственное, что может омрачить радость от их использования, – некачественное ПО, но и таких случаев все меньше. UP

Итоги конкурса ко дню рождения Оруэлла

Уважаемые читатели! Как вы помните, чуть более месяца назад (см. UPgrade #24 (579)) мы совместно с компанией **High Performance Group (HIPER)** организовали конкурс, посвященный годовщине рождения знаменитого английского писателя и публициста Джорджа Оруэлла, наиболее известного в качестве автора романа «1984» и повести «Скотный двор». Мы просили вас перечислить несколько самых «зловещих», на ваш взгляд, перспективных разработок, которые в ближайшее время могут послужить целям установления еще более жесткого контроля государства за гражданами. Также мы были готовы изучить ваши предположения относительно того, как именно эти разработки могут быть широко внедрены в обход «общественной экспертизы», то есть без какого-либо сопротивления со стороны основной части социума.

В качестве призов за вашу активность предлагалось пять блоков питания **HIPER K900**, оснащенных модульной системой подключения кабелей с позолоченными контактами, полной поддержкой AMD CrossFire X и NVIDIA SLI и супертихим вентилятором.

Как выяснилось, параноиков среди нашей аудитории немного, или они тщательно скрываются (смайл). Впрочем, и тех, кто все-таки отважился поделиться с нами своими мыслями, оказалось достаточно. Ознакомившись с присланными работами, мы решили, что справедливо было бы вознагра-



дить за труд: Владимира Ефремова (43 года, Омск, vlr-mail@***.ru), Ивана Чеснокова (возраст не указан, Санкт-Петербург, chesnokov.ivan.spb@***.com), Сергея Радова (32 года, Москва, radov_s@***.com), Анатолия Петрушина (28 лет, Тамбов, peterrr@***.ru) и Станислава Громова (51 год, Москва, zambrzambr@***.com).

Если вы нашли свои данные в списке победителей, то, чтобы получить приз, вам надо в течение месяца после поступления этого номера в продажу (до 30 августа) написать сообщение с того же адреса (!), с которого вы прислали письмо на конкурс, на winner@upweek.ru (только на этот адрес!). Это нужно, чтобы мы были уверены, что вы – это вы. После получения письма мы с вами свяжемся и обо всем договоримся.

Можно было бы подумать, что всему виной перегрев, но энтузиасты выяснили, что из-за неумения чипа согласовать дробную частоту смены кадров с частотой развертки буфер периодически опустошается и возникают подергивания картинки.

БОЛЬШИЕ ДВОЙНЫЕ СТАНДАРТЫ

Корпусы нынче бывают самыми разнообразными. Компьютер собрать можно даже в тумбочке или обувной коробке. Сегодняшний корпус по результатам изучения – узкоспециализированное устройство, всем своим видом он заявляет о сверхсерьезности.



aks_kj
aks_kj@upweek.ru
Mood: 2x2
Music: Max DIFFORM

Глядя на то, как два человека с трудом заносят белую громадину картонного короба, занявшего добрую половину свободного пространства редакции, сразу стало понятно: простым обзором нового железа тут обойтись не получится.

Впервые я прочитал про детище Xilence в одном из отчетов с выставки CeBIT 2012. После того как я скользнул взглядом по фотографиям этой машины, в голове особых закладок не возникло – ну да, очередной мегаящик, большой, хотя основная фишка данного кейса совсем в другом. Не буду забежать вперед, замечу только, что это далеко не единственное его достоинство.

Имя компании Xilence на страницах нашего журнала появлялось не раз, тестировали мы универсальное зарядное устройство имени этого бренда, док-станция в новых поступлениях недавно проскакивала. Стало быть, знакомый нам производитель железа, занимающийся выпуском блоков питания как для стационарных компьютеров, так и для ноутбуков. Также у него в ассортименте корпусные вентиляторы, подставки для ноутбуков. Можно сказать, что фирма не разменивается на что попало, нашла свою нишу и уверенно занимается продвижением собственных продуктов. Странно, что топовый корпус на русскоязычном сайте угодил в раздел «Теплосъемник чипсета», это вызвало улыбку – думается мне, что переводчик не выспался. Главное, что данный «теплосъемник» добрался до тестлаба и сейчас будет препарирован.

Отличительные черты

Корпус формата super tower обладает поистине исполинскими габаритами. К сожалению, ни по фотографиям, ни по цифрам понять масштабы девайса нельзя. Для твиттера мы сделаем пару кад-



ров, на которых рядом с Xilence Interceptor PRO поставим «обычный» игровой корпус.

Оформление устройства – скорее, рассчитано на геймеров, нежели на казуалов, хотя система подобной мощности может пригодиться не только хардкорному игрофилу, но и монтажнику или дизайнеру. Красная подсветка передних вентиляторов тоже, скорее, дизайнерский изыск в угоду серьезным любителям игрушек. Но подсветка мягкая, да и из-за фильтров не сильно слепит – будем считать, что решение универсальное, подойдет и детям, и взрослым.

Все стенки выполнены из стали толщиной 0,8 мм, большинство винтов снабжены пластиковыми накрутками, которые

позволят обладателям сильных пальцев снимать боковые крышки и, к примеру, верхнюю панель без применения отвертки. Сборка и обработка деталей на очень высоком уровне, никаких люфтов не замечено, хотя порезаться мне все же удалось при демонтаже сменных задних панелей. Но тут, скорее, моя вина – пока что ни один тест корпусов и суперкулеров без кровавых жертв у меня еще не обходился (смайл).

Что же удалось разместить в столь большом кузове конструкторам, чтобы всем без исключения захотелось выбросить шифоньер с тряпьем, а на его место поставить рабочую станцию, собранную в этом «шкафчике»? С учетом того, что в корпус можно поместить материнскую пла-

Построй себе RAID

По дисковому оснащению корпус больше напоминает серверное шасси – дверца на передней панели скрывает за собой рэк под десять (!) дисков. Шесть из них форм-фактора 3,5", и еще четыре – 2,5". В двери установлено два 120-миллиметровых вентилятора, которые будут прекрасно продувать все накопители, не позволяя им перегреваться.

Как большие, так и маленькие диски разбиты попарно, питание на них подводится классическими «молекусами», в количестве одного на пару дисков. Нижняя часть корзины с «трехдюймовыми» накопителями помимо прочего снабжена шестью разъемами под корпусные вертушки. Два коннектора уже заняты упомянутыми выше «стодвадцатками».

Кроме хардов, допускающих hot swap, можно поставить парочку дисков привычным привинчиванием – места для них нашлись в самом подвале дисковой корзины. Сквозняк от передних вертушек на них также попадет, так что,

если у вас чересчур много винчестеров, скорее все, они найдут себе место (смайл).

На втором этаже корпуса есть место под два 3,5-дюймовых харда, и в случае, если вы решите разместить там некий «скачиватель», можно будет осуществлять слив информации с одной системы на другую физическим переносом дисков. Если вы надумаете установить на второй этаж водяное охлаждение или второй блок питания, дисковую станцию можно демонтировать.

Харды устанавливаются в салазки и крепятся на четыре винта снизу, что позволяет осуществлять горячую замену накопителей. Твердотельные диски либо обычные HDD ноутбучного формата крепятся в шасси без применения винтов, попросту защелкиваясь в пластиковый кожух.



С учетом количества слотов под накопители в таком корпусе можно разместить мощную рабочую станцию, рассчитанную на рендеринг видео. Можно сделать сервер, хотя это будет не самое целесообразное использование ресурсов.

В любом случае эти вопросы отдаются на откуп обладателю корпуса, который имеет максимум возможностей для построения очень серьезного дискового массива.

ту серверного форм-фактора SSI CEB, обычная ATX-плата влетает внутрь легко и непринужденно, что называется, «не складывая крылья».

В комплекте в качестве дополнительного бонуса идет удлинитель 24-пинового ATX-кабеля, потому как не всякий блок питания снабжен шнуром необходимой длины. Скорее, таких не сыскать. Еще есть стандартный набор винтиков, при помощи которого можно будет еще пару лет собирать компьютеры всем своим знакомым. Также в коробочке лежат две сменных пластиковых панели, которые позволяют трансформировать верхнюю часть кузова под разные цели. По умолчанию там установлен поддон под материнскую плату форм-фактора mini-ITX. Два других «гриля» предполагают следующие варианты сборки: решетка под 120-миллиметровый вентилятор с двумя обрезиненными отверстиями под шланги жидкостного охлаждения либо решетка под стандартный блок питания, также снабженная отверстиями под шланги.

Есть еще пара ножек, на которые корпус ставится для получения большей устойчивости.

Нижнее отверстие снабжено воздушным фильтром, который легко снимается для очистки, на боковой крышке тоже есть сетка, легко сдвигаемая для сервисных манипуляций пылесосом и влажной тряпкой. Передняя пара вертушек наглухо за-

кручены в металлический короб, там также виднеется воздушный фильтр, но, как осуществить его очистку, не имея отвертки, мне в голову так и не пришло.

Отдельно хотелось бы отметить то, каким образом осуществляется доступ к верхней части внутрикорпусного пространства. Боковые крышки снабжены откидным механизмом, и, нажав на пару пластиковых захватов, вы легко открываете кузов, получая доступ в корпус с любой стороны. Самым вероятным вариантом мне представляется использование двери для извлечения жесткого диска, потому как в случае с размещением в этой секции водяного охлаждения особенно часто лазать «под капот» не понадобится, разве что проверить уровень хладагента в расширительных бачках и долить антифриза (смайл). То есть вы практически не ограничены в вариантах исполнения конечной конфигурации системы, а итоговый внутренний вид собранного ПК будет зависеть только от вашей фантазии.

На одном польском сайте я обнаружил фотографии системника, собранного в данном корпусе. Авторы материала поместили блок питания в верхнюю часть системного блока, в итоге снизу осталось непонятное отверстие, да и свободного места в кейсе было очень уж много – все же для среднестатистических конфигураций такое шасси не стоит брать (смайл).

Технические характеристики корпуса Xilence Interceptor PRO

Цена	N/A
Форм-фактор	super tower
Количество отсеков 3,5", шт.	8
Количество отсеков 5,25", шт.	6
Количество слотов расширения, шт.	10
Интерфейсы, нижний отсек	USB 3.0, 2 x USB 2.0, 2 x mini-jack
Интерфейсы, верхний отсек	2 x USB 2.0, 2 x mini-jack
Габариты, мм	230 x 780 x 605
Вес, кг	23
Подробности	www.xilence.net
Благодарность	устройство предоставлено компанией Xilence (www.xilence.net)

В верхней части можно будет разместить только два устройства формата 5,25", причем не в самых верхних двух отделениях, а в 3-м и 4-м, верхняя пара отделений закрыта несъемной заглушкой. А жаль, я привык, чтобы дисковод был первым сверху.

Сборка, скрутка и разборки

Смотреть на корпус – это одно, пытаться собрать в нем систему – это совсем другое. За неимением серьезных устройств жидкостного охлаждения было решено смонтировать в корпус две платы.

ASUS Crosshair V Formula в недрах корпуса смотрится сиротливо-маленькой, видеокарта Sapphire HD 7870 Flex Edition помещается свободно. Блок питания NZXT 750W Hale82 Series был расквартирован в нижней части кейса. И вот тут и появилась неожиданная проблема. Если с основным кабелем питания не возникло никаких вопросов, то подпитка процессора, которая на данной материнской плате осуществляется через восьмипиновый и четырехпино-

вый разъемы, стала невозможной. Если пускать жгуты через отверстия кабель-менеджмента, их длины попросту не хватает. Имеющегося в комплекте поставки удлинителя мало, скорее всего, если захотите красиво спрятать провода, придется искать удлинители или самостоятельно допаять кабели.

Вторым неожиданным сюрпризом стала невозможность «законно» установить имеющуюся водянку. Дело в том, что на задней панели, на которую предполагается вешать теплообменник от боксового охладителя процессора AMD FX-8150, не предусмотрено расположение вентилятора и радиатора форм-фактора 120 мм. Конечно, можно выпилить переходник, но

почему этого не предусмотрела Xilence? Пришлось отказаться от благой затеи и поставить «обычный» кулер, в роли которого выступил Arctic Frezer 13 Pro. С ним, правда, тоже вышло все не вполне гладко, так как конструкция его крепления на материнские платы с сокетом под AMD не позволяет выбирать направление выхлопа. Следовательно, «Арктик» сдует лишнее тепло с процессора в сторону верхнего мини-компьютера, что не есть гут. Будущему владельцу стоит внимательнее отнестись к выбору кандидатов на место кулера.

Размышляя, как быть в случае с недотягивающимися проводами допитания, мне в голову пришли два варианта: очевидный – взять другой источник питания с более длинными косичками проводов, и рациональный – размещать источник питания в верхней части, тогда длины проводов хватит с запасом. Но задача была в сборе двух систем в одном флаконе, так что было решено перебраться с инструментами этажом выше.

Для упрощения монтажа была снята верхняя крышка, что позволило орудовать отверткой свободно. Но после того как плата была прикручена, стало понятно, что собрать систему целиком не получится. Дело в том, что взять в качестве второго блока питания какой попало не выйдет, нужно ставить именно mini-ITX, а найти такой не так-то и просто. В итоге собрать полностью рабочую вторую систему на базе платы с длиной стороны 170 мм так и не удалось.

Управление двумя стихиями

На мысль собрать в этом корпусе два ПК наводит еще и наличие двух панелей управления. Кнопки запуска и перезагрузки, так же как и USB-порты, продублированы для двух систем. Все эти элементы находятся на верхней грани корпуса, что предопределяет его напольное расположение. На стол такую машину поставит разве что баскетболист или человек никогда не отходящий от компьютера и флэшками не пользующийся (смайл).

Теперь включаем думалку на полную и пытаемся понять, как быть человеку, если он нашел блок питания mini-ITX, исхитрился и собрал две автономные системы в одном корпусе. Обратили внимание на ключевое слово в предыдущем предложении? «Автономных» – вот оно. Две материнские платы, пара блоков питания, дисковые подсистемы никак не связаны, даже лицевые панели разведены отдельно. Следова-

Шкафчик **МОЖЕТ** улететь

Когда речь идет о мощном компьютере, следом встает вопрос о большом корпусе, потому как обеспечить достаточную вентиляцию в маленьком ящике практически нереально. Чем больше мест для размещения дополнительных вентиляторов, тем лучше можно будет оформить конвекцию воздуха в недрах системного блока.

В данной дисциплине Xilence Inceptor PRO способен побить все рекорды. Изначально в корпусе установлено всего три вертушки, две из которых обдувают дисковую корзину, а одна, 140-миллиметровая, работает на выдув и находится на задней крышке.

Возможных вариантов использования корпуса, по задумке производителя, существует два. Первый из них назовем условно «две системы»: в этом случае верхняя антресоль остается со штатной задней панелью, в ней собирается mini-ITX-система, а снизу обитает вторая система на базе полноразмерной материнской платы, с любым количеством видеокарт любого размера (смайл).

При подобном развитии событий места для установки серьезной системы жидкостного охлаждения внутри корпуса, скорее всего, не хватит, и все шланги придется выводить за пределы корпуса. Для этих целей имеется все необходимое в избытке: на задней панели присутствуют семь обрезиненных отверстий, думаю, этого должно хватить для организации даже нескольких контуров охлаждения.

Второй сценарий назовем «вертикальный водозабор». В этом случае в корпусе собирается контур жидкостного охлаждения, а под радиаторы и помпу отводится второй этаж: все лишнее с верхнего уровня откручивается и туда ставится трехсекционный радиатор. Для удобства в раме имеются отверстия, через которые шланги водяного контура будут разводиться от радиаторов в теплосъемники, все выглядит очень грамотно и продуманно.

Верхняя крышка имеет оригинальную конструкцию, скорее всего, «жабры», открывающиеся при помощи специальной ручки, рассчитаны именно на отвод тепла с радиаторов водянки. Пластиковая панель снимается после откручивания пары винтов, и перед нами предстает рама с отверстиями под три 120-миллиметровых вентилятора.

Можно и не заморачиваться с водянкой – поставьте на верхнюю крышку парочку вертушек в 120 мм, а чтобы обеспечить достаточный приток воздуха к видеокартам, на боковой крышке есть посадочные места для пары 140-миллиметровых («стодвадцатки» также встанут без проблем).



тельно, вам понадобится две клавиатуры, ну и мышки тоже две, – хотя, возможно, вы организуете управление верхней системой через интернет или RDP, но, согласитесь, это уже костыли.

С монитором, опять же, как-то нужно будет выкручиваться. В голове возникает мысль: почему инженеры не предусмотрели простенький KVM-свич, хотя бы для клавиатуры с мышкой, на крайний случай слабую систему можно и в другой вход монитора подключить. Сложно сказать, является ли это недостатком, но, уж если решили «двухсистемный» корпус выпустить, могли бы позаботиться о законченности продукта.

Обмозговать надобно

Что у нас вырисовывается, после нескольких дней ритуальных танцев с отверткой и блоками питания вокруг этого пафосного «тазика»?

Вырисовывается уникальный девайс, который в настоящее время не имеет конкурентов, потому как ничего подобного на рынке попросту нет. Уникальность, а следовательно, монополия не всегда хорошо, ведь выбор и конкуренция творят в наше время рыночных отношений чудеса. Но за неимением выбора остается думать только, «брать или не брать».



Xilence Interceptor PRO предлагает не менее 6 легкодоступных «посадочных мест» для HDD форм-фактора 3,5"



Поначалу двойной комплект органов управления повергает в некоторое недоумение, но, когда узнаешь о том, что в одном корпусе помещаются два компьютера, все встает на свои места

Брать такой корпус стоит только в том случае, если...

Вариант раз. Вам действительно нужно собрать мощную рабочую станцию, на «большой» материнской плате серверного формата. С двумя процессорами, четырьмя видеокартами и мощным жидкостным охлаждением. Плюс к этому вам про-

сто жизненно необходимо склеить четыре твердотельных накопителя в один супербыстрый массив.

Вариант два. Вы знаете, где найти БП mini-ITX, вам жизненно необходим «мини-комп», который в круглосуточном режиме будет качать торренты либо исполнять роль небольшого сетевого хранилища. Ну, или мало ли какие цели еще можно решить при помощи mini-ITX-платы, в конце концов, и для серфинга и аркадных игр многие заводят вторую машину.

Вариант три. Вам очень хочется поселить в корпус не только компьютер, но и, например, вашего любимого домашнего питомца-гика.

Брать такой корпус не стоит, если...

У вас нет четкого представления, зачем такой кейс может понадобиться, и не так много свободного

места в квартире, потому как в среднестатистической комнате этот «элеватор» займет неприлично много места. Если вам просто хочется необычный корпус, тоже не стоит переплачивать и пытаться разыскать данный девайс в продаже.

В целом Xilence Interceptor PRO, безусловно, заслуживает внимания, иначе бы мы не посвятили ему четыре полосы нашего драгоценного журнала и не потратили столько времени, изучая все очевидные и не только стороны. Большинству энтузиастов при взгляде на такой продукт придет в голову свой вариант использования: пока корпус находился в редакции, два совершенно разных человека, разного возраста и мировоззрений выказали желание эту громадину себе приобрести, причем осознанно, имея конкретные задачи, которые при помощи данного кейса удастся оптимальным образом решить.

Собрать сверхмощную рендер-станцию либо графическую рабочую станцию на базе такого корпуса будет довольно легко, а с учетом большого количества свободного места удастся развести жидкостное охлаждение, что позволит этой системе быть не очень шумной. Возможно, стоило также добавить в кейс хоть какую-то систему регулировки оборотов корпусных вентиляторов, но это я уже совсем придираюсь.

Все плюсы и минусы я честно перечислил в статье. Для моих скромных целей такой гигант, пожалуй, и ни к чему, а вот у многих из вас, я уверен, глаза уже загорелись и руки зачесались, потому как этот корпус просто создан для апгрейда. **UP**

...позднее до меня дошло, что при помощи него предполагается заклеить вторую панель с кнопками запуска и перезагрузки, если она не пригодится. Пластиковая накладка идеально закрывает кнопки. Умно: купить корпус под две системы, построив только одну.

Про MetOK!, который **вовсе** не ОК, и рамочки

Присылайте ваши вопросы о железе в рубрику «Техническая поддержка» на адрес: problem@upweek.ru или через форму, размещенную на сайте www.upweek.ru. Мы честно постараемся понять, в чем проблема, и помочь вам в ее решении.



Sub-Zero

problem@upweek.ru

Mood: разбитое

Music: Depeche Mode

? Дорогая техподдержка, вся надежда на вас. Пару дней назад отдали мне убитую карточку Sapphire Radeon HD 5870 со словами, мол, не работает, не нужна, выкинем или забирай себе, если вдруг починишь. А проблема, собственно, в следующем: бывшие хозяева решили поменять референсную систему охлаждения на Zalman VF3000, после чего карточка превратилась в красивый кирпич. Разглядывал карту со всех сторон, нигде ничего не сколото, не оторвано, перепроверял все раз пять, под лупой, трещин на текстолите тоже нет. Она вообще выглядит так, как будто ею не пользовались.

Симптомы такие: вставляем карту в ПК (монитор реагирует на подключение), нажимаем кнопку питания. Компьютер стартует, спикер карты молчит, спикер материнки, как надо, издает писк, что POST

пройден, но картинки на мониторе нет. Причем если лишить карту допитания, то она, как ей и полагается, включает сирену, то есть видюха, как я понимаю, жива. Пробовал подсоединять к разным разъемам, результата никакого. Мощности БП должно хватать, да и карту отдавали с этими же симптомами. Помогите, пожалуйста, очень уж хочется новое видео в мой системник!

Понимаю ваше желание получить мощную карточку практически на халяву, но, скорее всего, вы ее не поднимете. При неправильной установке видеокулера, как правило, плата подвергается сильному изгибу. С GPU, накрытым теплораспределителем, это приводит к отслоению этого теплораспределителя, на «голых» чипах – к сколу их углов и отвалу от платы. Не исключено, что отвалился

один из элементов «обвязки» либо нарушилась его пайка, что можно исправить, долго и нудно пропаивая все без исключения элементы, но, если поврежден именно GPU, это ничем не поможет. Как вариант, можно поснимать все пластмассовые элементы, конденсаторы, закрыть фольгой теплочувствительные детали и отправить карточку в духовку, но результат этого действия предсказать невозможно.

? У меня простой вопрос. Собираюсь купить себе SSD-накопитель, но сам компьютер у меня немолод, корпус, в котором он живет, – китайский «тазик», в котором явно не предусмотрено крепление HDD ноутбучного формата. Как расположить и закрепить твердотельник «малой кровью», не трогая основной HDD?

Секторы **банально** кончились

? Неожиданно для меня ноутбук вежливо предупредил, что в S.M.A.R.T.-статусе жесткого диска есть фатальные ошибки, и рекомендовал архивировать данные. Windows с этим утверждением согласилась, попросив сделать то же самое. Конечно же, я немедленно спас ценные файлы и, пока ноутбук хоть как-то работает, вытащил данные таблицы S.M.A.R.T. Подозрительная строчка с красным крестиком – «005 Reallocation Sector Count», число в ней странно большое, остальные параметры пока «желто-зеленые». Вопрос такой: можно ли провести какие-то восстановительно-спасательные мероприятия, чтобы потянуть время. Понятно, что важные данные я на этом винте хранить уже не буду, просто покупать новый сейчас очень не с руки. Возможна ли ошибка S.M.A.R.T., например, диск относительно исправен, а электроника бьет тревогу?

Винчестер не может быть «относительно исправен». Он либо исправен, либо нет. В вашем случае можно уверенно говорить о втором варианте. Строчка «005 Reallocation Sector Count» – это статус счетчика резервных секторов, предназначенных для замены поврежденных областей диска. Посмотрите значение Threshold, если параметр Value совпадает с ним, это значит, что свободного места в служебной дорожке больше нет и все последующие бэды замещать будет просто нечем.

Видимо, вы также не очень представляете, как производятся «восстановительно-спасательные мероприятия», иначе этого вопроса не возникло бы. Ремapping – это длительный



тест диска, в процессе которого определяются ячейки, не отзывающиеся на запросы. Информация из них по возможности восстанавливается и перезаписывается как раз в резервные секторы, которых, по сути, не осталось. И чем тут можно помочь? Меняйте винт.

Если вы читали обзоры железа в нашем журнале или где-то еще, наверное, вам встречалась в описании переходная крепежная рамка с SSD (2,5") на HDD (3,5"). Многие производители кладут ее в комплект поставки твердотельника. Они продаются и отдельно. Учитывая же, что в SSD вообще нет никаких механизмов, он может располагаться произвольно: может быть подвязан к кабелю изолентой, брошен на дно корпуса, прикручен через дюралевый уголок... Выбирайте.

? Я не могу понять, что происходит с материнкой. Это ASUS P8P67 Deluxe, новенькая, я ее купил для апгрейда. В ней есть фишка MemOK!, для включения которой предусмотрена соответствующая кнопка. При нажатии на нее, по описанию, материнская плата должна автоматически выставить оптимальные тайминги на модулях памяти, но этого не наблюдается. То есть какие-то процессы происходят, но завести комп после этого MemOK! нельзя, он пищит динамиком, жалуясь именно на память, и запускаться отказывается. После сброса BIOS все параметры восстанавливаются и можно грузиться. Память выбрал Patriot Viper Xtreme, PXD38G1866ELK, 2 x 4 Гбайт, 1866 МГц, другую пока не пробовал – просто у меня ее нет.

Указанный вами кит от Patriot – неплохая память. По крайней мере до вас на нее никто не жаловался. Фишка ASUS MemOK! заключается в том, что плата пытается сама выставить в настройках те значения, что «зашиты» в SPD. Чтобы понять, что происходит, и увидеть записанную в EEPROM информацию, заведите комп любым способом, установите ОС и утилиту CPU-Z. В ней, в разделе Memory, приводится табличка, в которой указаны рабочие частоты и тайминги на этих частотах. Запишите их и, перезагрузившись, выставите рекомендованные производителем параметры вручную, не полагаясь на автоматику. Также можно на 0,05-0,1 В поднять напряжение VDDR. Не помешает обновить BIOS материнки свежей прошивкой, желательно до изменения настроек, иначе потом придется все делать по новой.

? У меня вопрос по апгрейду системы. Недавно приобрел материнскую плату ASRock 890FX Deluxe5 в расчете на то, что мне скоро подарят процессор AMD FX-8150. Пока у меня в наличии только CPU AMD Phenom II X4 Black 960T (Zosma), я его пробовал включать, но он почему-то не за-

пускается, хотя в магазине мне говорили о 100-процентной совместимости. А мощности у ASRock хватит и на 8-ядерные CPU, так что дело точно не в питании. Другой имеющийся камень, AMD Phenom II X4 920, как мне объяснили, вообще не подходит, так что проверить материнку просто не с чем. Не хотелось бы спустя время узнать, что и вождь AMD FX-8150 тоже не работает на этой матери, и остаться ни с чем. Как проверить мое железо?

Имеющимися у вас средствами, наверное, никак. По порядку. Процессора AMD FX-8150, насколько я понимаю, в вашем распоряжении пока нет, Zosma работает не всегда, ей нужна ревизия BIOS не ниже 1.90. А третий камень рассчитан на установку в платы Socket AM2, вообще не пробуйте даже вставлять его в сокет – ему там точно не место. Так что действуйте по известной программе: ищите совместимый с

платой процессор из списка goo.gl/qAICs, поддерживаемый BIOS первого релиза (1.20), запускайте с ним, затем заливайте новый BIOS 2.00, и, глядишь, ваш CPU AMD Phenom II X4 Black 960T нормально заработает. Если возможности найти процессор нет, производитель вам оставил одну хитрую лазейку. Восьминогая микросхема в правом нижнем углу платы на ура прошивается программатором, умельцы берут за это рублей 200-300, только ROM-файл им нужно принести правильный. Если боитесь что-то напутать и испортить – не стесняйтесь, отнесите на рынок всю плату с процессором: они справятся и со снятием микросхемы, и с ее обратной установкой, да еще и проверят свою работу. Не исключен и официальный путь – обратиться в гарантийный сервисный центр: они тоже умеют шить свежую версию BIOS, но я так никогда еще не пробовал (смайл). UP

Очень плохая музыка

? Очень волнуюсь за свою многоканальную систему JB-651CA, купленную лет пять назад. Стояла неиспользованная, а тут включил боевик с друзьями – и где-то на середине фильма звук стал очень сильно искажаться, голос героя стал как у робота, и появился очень громкий гул, оглушительный просто. Конечно, я колонки немедленно выдернул из розетки, дал им отлежаться и одуматься. Но нет, при включении раздался очень громкий хлопок из динамиков и снова гул, вне зависимости от того, играет музыка или нет. Верчение регулятора громкости тоже на гудеже никак не сказывается. Динамики (пока) все целы, разобрал корпус саба, посмотрел, все детальки – на вид целехонькие, жертв и разрушений нет. Ремонтная мастерская поблизости отсутствует, но, судя по характеру звука, что-то с питающим блоком – точно так же гудит трансформатор на даче. Выбрасывать акустику не собираюсь точно: она красивая и когда-то отлично и громко играла. Может, вы подскажете, что нужно посмотреть, а я покажу ее знакомому, который разбирается чуть лучше меня. И паяльник умеет включать.

То, о чем вы рассказали, чаще всего происходит при неисправности выпрямительного диода в блоке питания вашей акустичес-



кой системы. В таком случае выпрямленное напряжение становится пульсирующим, и усилитель старательно отправляет эту синусоиду в динамики. Конденсаторы фильтра в этот момент тоже чувствуют себя плохо, от переменного тока они могут эффективно взорваться, например облив электролитом ближайшие детали. Так что не надо тянуть резину, лучше поменять сразу и выпрямитель, и кондеры, заодно проверив мультиметром напряжения на выходе БП. Усилителю от такого питания тоже могло поплохеть, поэтому после ремонта не торопитесь подключать штатные динамики на выход, воткните любую колонку, которую не жалко. В идеале желательно, чтобы у вашего знакомого оказался еще и осциллограф, но в этом случае мои советы ему не понадобятся (смайл).

Ведущий тролль

В конце прошлого месяца более десятка крупных IT-компаний, включая Microsoft, Apple, Google, HTC, LG, Samsung, Motorola и ряд сотовых операторов США, коллективными усилиями уладили иск от фирмы NTP Inc., которая владеет внушительным количеством патентов, связанных с доставкой электронных писем через беспроводные сети. При этом NTP не ведет коммерческую деятельность, не выпускает никакой продукции и не оказывает услуг, т. е. является типичным «патентным троллем».

В ходе расследования было установлено, что все обвиняемые незаконно используют принадлежащие NTP технологии и разработки, являющиеся ее интеллектуальной собственностью. Согласно решению суда, все они были вынуждены приобрести у истца соответствующие лицензии и компенсировать убытки от недополученной прибыли. Общая сумма штрафа, которую выплатили проигравшие стороны, не уточняется, но о ее возможном размере можно судить по следующему факту: несколько лет назад корпорация Research In Motion, не сумев одержать судебную победу по аналогичному делу против NTP, была вынуждена раскошелиться на сумму в \$612 млн.



Дисковый заговор

Европейская комиссия начала предварительное расследование в отношении 13 компаний, выпускающих оптические приводы для чтения компакт-дисков, обвиняя их в ценовом сговоре, заключенном около 5 лет назад. Список «участников» пока не опубликован. Сообщается лишь, что фирмы намеренно завысили стоимость компонентов, закупаемых у двух крупнейших OEM-производителей, что позволило им получить «нечестную» прибыль. Если вина будет доказана, каждому из обвиняемых грозит штраф в размере 10% от совокупного годового товарооборота.

Привлечение вендоров

По сообщениям сайта China Times, корпорация Microsoft в начале января планирует снять лицензионные ограничения для ряда OEM-производителей (NVIDIA, TI и Qualcomm) на выпуск планшетных ПК под управлением Windows RT (ARM-версия). После этого среди будущих поставщиков Win-планшетов окажутся Dell, Samsung, Lenovo и Toshiba. Компания HP решила не принимать участия в создании таких устройств, а HTC было отказано в таком праве. Множество «таблеток» на базе Windows 8 ARM можно будет увидеть на выставке CES.

Трудности Cisco

Один из мировых лидеров по производству сетевого оборудования, корпорация Cisco продолжает увольнять сотрудников в свете необходимости снижения издержек. Так, недавно ее ряды покинули еще 1300 человек, что составляет около 2% от общего штата. Ситуация усугубляется тем, что ее прямой конкурент, компания VMware, сразу после волны сокращений купила фирму Nicira, которая разработала технологию виртуализации, позволяющую организациям использовать сетевые возможности без необходимости приобретения дорогостоящего железа Cisco.



Бюджетный инструмент

Малоизвестная фирма Sharkoon представила игровую клавиатуру Tactix Gaming Keyboard, розничная стоимость которой составит около \$15. Несмотря на столь низкий ценник, борда поставляется вместе со специальным ПО, позволяющим запрограммировать любую клавишу на выполнение различных команд как для игровых, так и для «обычных» приложений, также имеется возможность создавать макросы любой сложности. Кнопки WASD и стрелки курсора выделены синим цветом и покрыты противоскользящим резиновым покрытием. Сроки начала продаж не сообщаются.

В преддверии анонса

Сотрудникам китайского портала The Brave Post удалось получить в свое распоряжение устройство Samsung Galaxy Note 10.1, фотографиями и характеристиками которого они сразу же поделились с интернет-общественностью. Подтвердились некоторые ранее озвученные ТТХ планшета, среди которых стоит отметить четырехъядерный процессор Exynos (1,4 ГГц), 5-мегапиксельную заднюю камеру, поддержку технологии передачи данных HSPA+ и выделенный слот для стилуса S Pen. Кроме того, оказалось, что на борту нового «блокнота» установлено 2 Гбайт оперативной памяти, а не один, как считалось до этого.

Также стало известно, что планшет сможет играть роль «помощника» смартфона. После установки Bluetooth-соединения со смартфоном он позволит общаться с собеседниками по громкой связи, а также принимать и отправлять текстовые сообщения посредством профиля Bluetooth Message Access Profile (MAP). Официальная презентация новых девайсов линейки Galaxy состоится 15 августа, а вскоре после этого события Galaxy Note 10.1, вероятно, поступит в открытую продажу.

Браузерные приложения

Организация Mozilla Foundation выпустила очередную версию своего браузера Firefox, которая пока доступна лишь разработчикам. Ее отличительной особенностью является нативная поддержка веб-приложений, которые можно будет загружать из магазина Mozilla Marketplace, принцип работы которого схож с Chrome Web Store. После того как данная сборка будет протестирована на предмет ошибок и уязвимостей, на ее основе будет выпущен стабильный релиз «огнелиса» под названием Aurora (Firefox 16). Это должно произойти в начале октября.

Большие сокращения

Чистые убытки японской корпорации Sharp во II квартале текущего года достигли отметки в \$1,28 млрд, передает портал Nikkei. В связи с этим производитель электроники вынужден не только приступить к масштабному сокращению рабочих мест, но и продать часть офисных помещений в Токио. Причиной столь неприглядных результатов стало серьезное падение спроса на ЖК-телевизоры и выплата крупного штрафа в размере \$198 млн за организацию ценового сговора с другими производителями LCD-панелей.



Организация пространства

Японская компания Century Corporation разработала аксессуар CMRK-S4 для настольных ПК. Он выполнен в форм-факторе 5,25-дюймового устройства и предназначен для установки в соответствующий отсек системного блока. Внутреннее пространство CMRK-S4 организовано таким образом, что позволяет разместить сразу четыре 2,5-дюймовых SATA-накопителя. Для охлаждения винтов на борту предусмотрен 40-миллиметровый вентилятор, уровень шума которого не превышает 25 дБ. Стоимость устройства составляет около \$50.



Приближение социофона

По информации делового издания Bloomberg, брендированный телефон социальной сети Facebook должен появиться на рынке в середине 2013 года, а не в конце текущего, как предполагалось ранее. Причины столь длительной задержки не объявляются. Выпускать аппарат будет тайваньская корпорация HTC. Если телефон будет пользоваться спросом, то это поможет FB начать получать доходы от рекламы, доставляемой ее мобильным пользователям. Технические характеристики и розничная стоимость Facebook-фона пока держатся в секрете.

Три четверти на связи

По данным исследования, проведенного специалистами Всемирного банка реконструкции и развития (MBRR), свыше 75% населения мира используют ту или иную модель мобильного телефона. Большая часть сотовых абонентов (около 5 млрд человек) проживает в развивающихся странах. С учетом тенденции к владению несколькими аппаратами одним юзером и заключению контрактов с различными сотовыми операторами количество «активных» мобильных телефонов в ближайшие несколько лет превысит совокупное население Земли.

Идеальный переводчик

Американский изобретатель по имени Уильям Пауэлл (William Powell) разработал уникальный программно-аппаратный комплекс, который предлагает новый подход к изучению иностранных языков. Для этого он использовал самое обычное оборудование потребительского класса, которое можно найти в свободной продаже. Центральным элементом системы являются очки виртуальной реальности Vuzix 1200 Star, дополненные двумя мини-компьютерами Raspberry Pi (под управлением Debian Squeeze), гарнитурой (наушники с микрофоном) и планшетным компьютером.

Микрофон распознает речь, произнесенную на одном из 37 языков (за этот процесс отвечает ПО Microsoft Translation API), переводит ее на другой, понятный собеседнику язык и выводит готовые предложения в виде субтитров на внутреннюю поверхность очков. Пока между этими событиями существует заметная задержка длительностью в несколько секунд, но Уильям Пауэлл намерен в скором времени сократить ее до минимума. Видеоролик, наглядно демонстрирующий возможности изобретения, смотрим по ссылке tinyurl.com/cm35z7u.



Политические расходы

С приближением следующих президентских выборов в США крупнейшие IT-компании страны заметно активизировали усилия по лоббированию своих интересов в Белом доме, передает новостное агентство Reuters. Больше остальных «вложил» в политику поисковый гигант Google – \$3,9 млн, что на 90% больше, чем год назад. За ним следуют AT&T (3,5 млн) и Microsoft (\$2 млн). Социальная сеть Facebook потратила на лоббирование \$900 000, Amazon – порядка \$690 000. Замыкает список корпорация Apple (\$470 000).

Nexus 7 vs iPad

Сотрудники сайта SquareTrade решили провести сравнительные испытания на прочность двух планшетных компьютеров – последней модели iPad и гугловского Nexus 7. В ходе тестирования оба устройства сначала бросали на асфальт (экраном, углом и торцом), а затем ненадолго погружали в воду. Оба гаджета сохранили работоспособность после падения, но эппловская «таблетка» получила больше повреждений из-за больших веса и размеров. Ролик с места событий можно посмотреть на YouTube по ссылке tinyurl.com/835sgfm.

Троль (от швед. Troll – очарование, колдовство) – сверхъестественное существо из скандинавской мифологии в образе карлика, великана или ведьмы. В компьютерных играх тролли представляют собой горных духов, ассоциируемых с силой камней, как правило, враждебных по отношению к человеку. (Wiki)

Проигрыватель

UMPlayer v0.98

На самом деле это хорошо известный и достаточно популярный — кстати, заслуженно — MPlayer (www.mplayerhq.hu), только с новым «лицом». Фейслифтинг пошел на пользу. Во-первых, у программы появился новый и весьма удобный интерфейс, а во-вторых, дополнительные функции, которые облегчают ряд задач.

Но разберемся со всем по порядку. Сначала — про установку: пользователи Windows получают только веб-инсталлятор, который потом подгружает еще около 12 Мбайт. В комплекте поставляется несколько тем оформления. Очень понравился быстрый поиск видео и музыки (Youtube или SHOUTcast). Результаты открываются в отдельном окне, и после клика по нужному элементу в списке запускается воспроизведение. Также имеется кнопка для поиска субтит-

ров на портале OpenSubtitles.org. Кстати, UMPlayer умеет самостоятельно подгружать «подстрочники» из папки на локальном диске. Есть и функция автоопределения кодировки для различных языков, включая русский (трудно сказать, как она работает, — на момент написания заметки у меня еще не было статистики). В панели инструментов имеется и кнопка для снятия скриншотов. В правом нижнем углу обратите внимание на мини-панель под регулятором громкости: она позволяет получить быстрый доступ к аудио- / видеоэквалайзеру и плей-листу. **UP**



- **Разработчик:** Ori Rejwan
- **ОС:** Windows XP / Vista / 7 (32 и 64 бит), Linux, Apple OS X
- **Адрес:** www.umplayer.com

Гаджет

Launch Control v1.6

Как люди используют панель гаджетов Windows? Наверное, чаще всего в ней оставляют только часы и календарь. Некоторые помещают туда утилиты для мониторинга железа и / или системы. Ну, еще радиоплееры я видел — вот и все, пожалуй. Но, оказывается, существуют в природе и лончеры приложений (как выяснилось, весьма неплохие).

Появлением этого гаджета мы обязаны небольшой новозеландской компании из Веллингтона. Launch Control выделяется среди конкурентов тем, что позволяет с легкостью группировать ярлыки. Сразу после установки в нем видны три группы: Apps (IE, WMP, Paint и папка «Игры»), Utilities (диск C:, «Мои документы», «Проводник», «Блокнот», «Калькулятор», командный процессор CMD) и, наконец, Control («Корзина», меню «Выполнить», переключатель окон, «Панель

управления», кнопки для выхода из системы / перехода в спящий режим / рестарта / выключения ПК). Никто не мешает создавать новые разделы: для этого надо просто кликнуть по значку Grp+ в левом нижнем углу, а потом в появившемся окне задать его имя и определить положение относительно других. При наведении курсора на заголовок группы она автоматически раскрывается. Добавлять ярлыки можно простым перетаскиванием с «Рабочего стола». Для удаления значка или целой группы надо кликнуть по ним с зажатой клавишей Control, после чего выбрать пункт Delete в появившемся диалоговом окне. Имеется в этом лончере даже краткая встроенная справка.

Launch Control действительно позволяет разгрузить десктоп. Те, у кого на компьютере установлено много софта, по достоинству его оценят. Рекомендую. **UP**



- **Разработчик:** Kinesys
- **ОС:** Windows Vista / 7 (32 и 64 бит)
- **Объем дистрибутива:** 659 Кбайт
- **Адрес:** www.kinesys.co.nz

Шредер

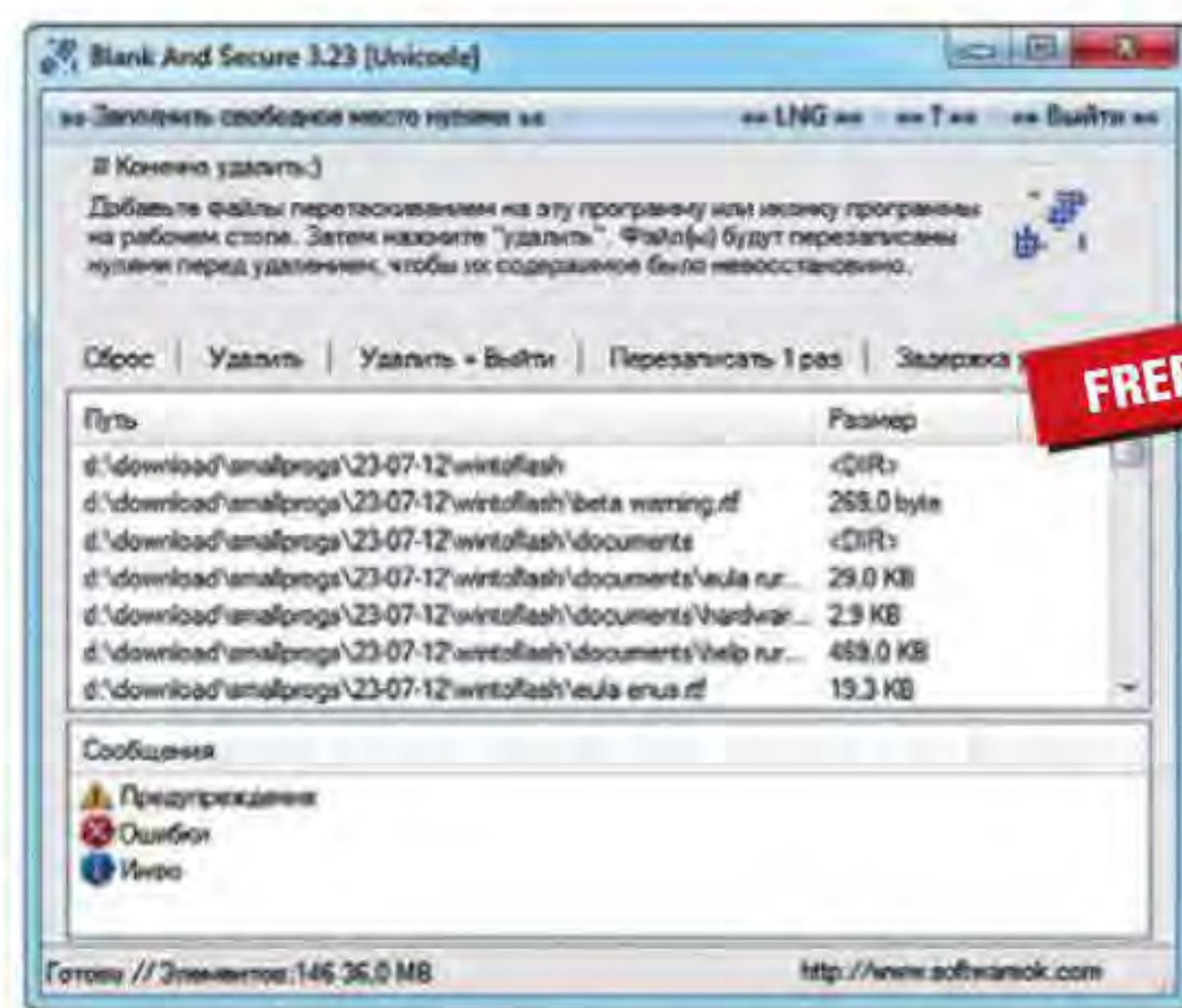
Blank and Secure 3.23

Именно как средство надежного уничтожения файлов и папок эта крохотуля не выдерживает критики. «Обнуление» секторов диска трудно назвать хорошим способом решения этой задачи. Не зря же люди выдумывают специальные алгоритмы, в некоторых из них число циклов перезаписи случайными данными достигает 35 (метод новозеландца Питера Гутмана (Peter Gutmann)) – правда, это уже для совсем законченных параноиков (смайл).

Но есть у Blank And Secure одна функция, из-за которой софтина, собственно, и попала в данную рубрику. Хотите верить, хотите нет, но я несколько дней целенаправленно искал в Сети бесплатную утилиту, которая позволяет «забивать нулями» свободное пространство на дисковых разделах. Не так уж их и

много, доложу вам, и творение немецкого разработчика мне как раз приглянулось. Здесь всего-то и надо, что кликнуть по соответствующей надписи в верхней части программного окна (там находится что-то вроде примитивной панели инструментов), затем выбрать нужный диск да нажать ОК – вот и вся недолга.

Если же вы все-таки решите воспользоваться этим шредером для удаления, то нужно просто перетащить в него ненужные больше файлы или папки, а потом нажать «Удалить» / «Удалить + выйти» / «Перезаписать 1 раз» (в последнем случае откроется меню, в котором можно выбрать число проходов, максимально возможное значение – как раз 35). UP



- **Разработчик:** Nenad Hrg
- **ОС:** Windows XP / Vista / 7 (32 и 64 бит)
- **Адрес:** www.softwareok.com/?seite=Microsoft/BlankAndSecure

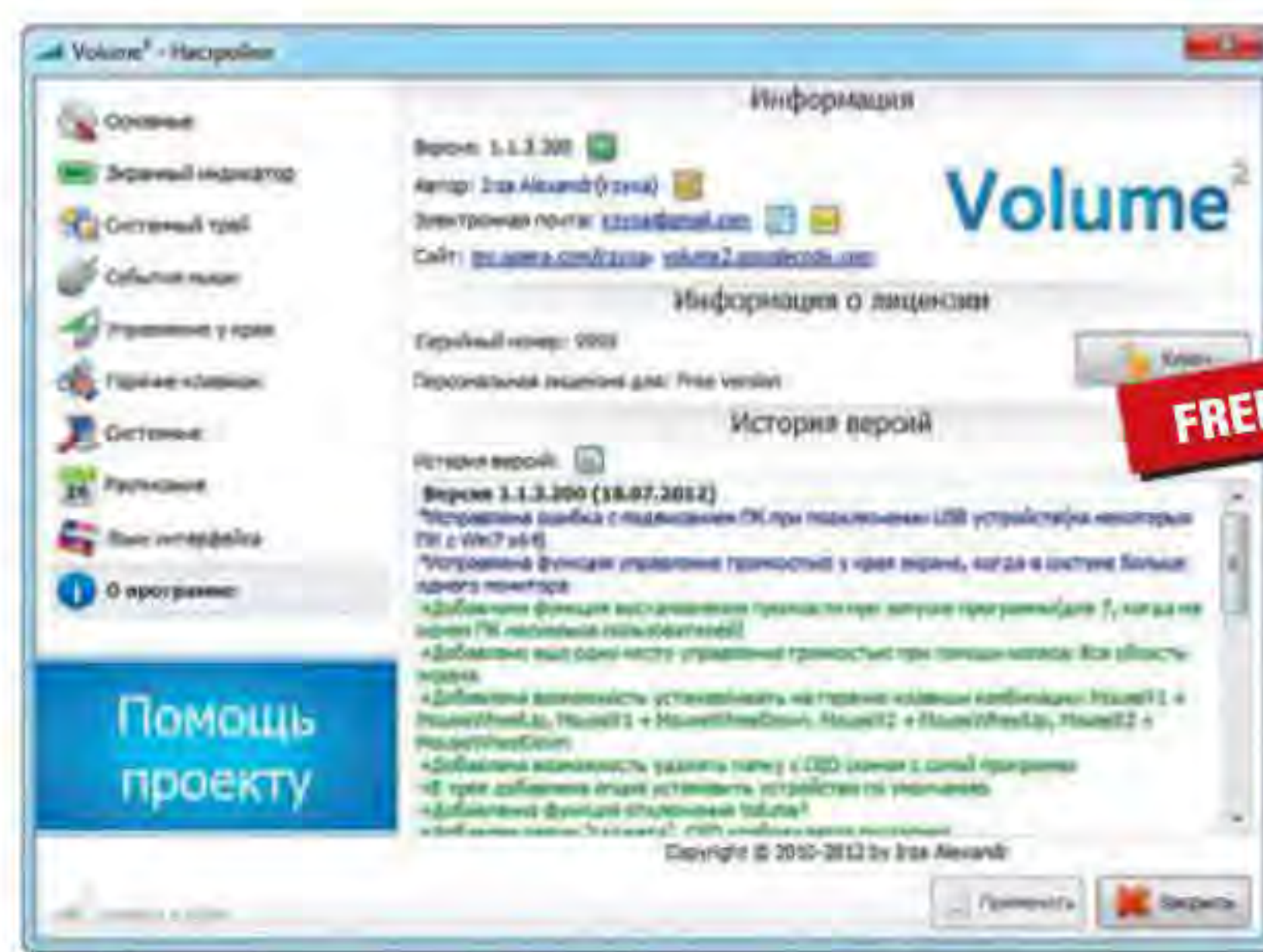
Регулятор громкости

Volume2 v1.1.3.200

Признаюсь, более навороченной программы, которая заменяла бы штатный инструмент Windows для изменения громкости, мне встречать еще не приходилось. К созданию этого ПО явно приложил руку наш соотечественник (ну, или тот, кто знает русский язык как родной).

Лично меня привела в восторг парочка вещей. Во-первых, это очень логичная схема управления при помощи мыши. К примеру, чтобы изменить громкость, достаточно покрутить колесиком «грызуна», когда курсор находится над панелью задач. По умолчанию на экран при этом выводится вполне симпатичный OSD. Клик правой кнопкой по значку в трее вызывает контекстное меню. В нем несколько пунктов, в т. ч. для выбора устройства воспроизведения, включения / выключения звука, доступа к системному микшеру и показа небольшого

индикатора уровня сигнала (дозволяется закреплять его поверх всех окон). В настройках есть целый раздел, посвященный мыши, – советую туда заглянуть. Второе, что мне понравилось, – это система горячих клавиш: список возможных действий более чем внушительный. Правда, назначать хоткеи вам придется самостоятельно: изначально в этом разделе ничего нет. Имеется в Volume2 даже собственный планировщик, позволяющий назначить автоматическое изменение громкости / яркости дисплея, показ сообщений или запуск программ в назначенное время. Ну разве что плясать Volume2 не умеет (смайл). UP



- **Разработчик:** Irza Alexandr
- **ОС:** Windows XP / Vista / 7 (32 и 64 бит)
- **Объем дистрибутива:** 4,77-5 Мбайт
- **Русификация интерфейса:** есть (полная)
- **Адрес:** code.google.com/p/volume2

Если вы знаете какую-нибудь полезную и бесплатную программку, о которой мы еще не рассказали, присылайте ссылку на нее на адреса: zmike@upweek.ru или b@upweek.ru. В случае если софтина окажется интересной, она обязательно появится в «Маленьких программах».

Неожиданный **ход**

В последних числах июля компания Apple получила патент на игровой контроллер, внешне похожий на DualShock – стандартное аналоговое устройство управления для приставок PlayStation, PlayStation 2 и PlayStation 3 с функцией обратной связи в виде вибрации. В описании изобретения прямо говорится о том, что «данный видеоигровой контроллер может быть использован для управления внешним медиаплеером или видеоигровой системой».

На одной из схем изображена комбинация, состоящая из манипулятора и телевизора Apple TV, который вполне может выступать в роли будущей «яблочной» игровой консоли. Правда, технически на него уже и сейчас можно передавать игры с iOS посредством технологии AirPlay. На другой схеме контроллер соединяется с iPhone и iPod touch, но упоминаний об iPad не содержится. Беспроводное соединение между этими устройствами осуществляется за счет меток RFID и NFC.

Все это говорит о том, что Apple, судя по всему, намеревается всерьез заявить о себе в игровой индустрии, не выпуская при этом отдельный девайс в виде собственной консоли. Последняя будет просто интегрирована в ТВ и, вероятно, в эпловские гаджеты. Кроме того, разработчикам смогут создавать более сложные и долгие по прохождению игры. Но пока проект существует лишь на бумаге, невозможно предугадать, воплотится ли он в конечный продукт. Скачать публичную копию заявки на патент можно по ссылке tinyurl.com/cmadr6p.

Игровая **режиссура**

Компания Valve в июле официально представила ПО Source Filmmaker, которое позволяет создавать видеоролики любой сложности и даже целые фильмы на основе компьютерных игр для платформы PC, построенных на движке Source. Этот инструмент, распространяе-

них игровых проектов Valve, включая многих персонажей, локации, снаряжение, частицы, текстуры, звуки и т. д. При желании можно создавать новые посредством пакета инструментов для разработчиков Source SDK и затем добавлять их в текущий проект. Всеми объектами

можно манипулировать точно так же, как в настоящем кино, – размещать в нужных точках «актеров», придавая им любые позы, менять угол наклона камеры, тип освещения и визуальные эффекты.

Программа является достаточно сложной в освоении и имеет длинную и крутую кривую обучения. Скачать ее можно с официального сайта проекта, распо-



ложенного по адресу: sourcefilmmaker.com. Кроме того, в обязательном порядке надо установить и клиент Steam (store.steampowered.com). Демонстрационный ролик на YouTube с комментариями одного из девелоперов ищем по ключевой фразе «Introducing the Source Filmmaker».

Пользователю доступны практически все элементы из послед-

мой на бесплатной основе, не требует установки на ПК никакого дополнительного ПО и дает юзеру возможность ощутить себя режиссером на съемочной площадке, где все действия и изменения совершаются в реальном времени.

Британский хит-парад

Жители Великобритании, как известно, раньше всех получают доступ к последним игровым новинкам, поэтому их предпочтения являются своеобразным бенчмарком, на основании которого можно оценить успешность того или иного проекта. Недавно на портале MCVUK был опубликован очередной квартальный рейтинг самых популярных в Туманном Альбионе игрушек. Первое место вот уже в течение шести недель удерживает тематическая приключенческая аркада LEGO Batman 2: DC Super Heroes от издательства Warner Bros. Ее разработчиком является студия Traveller's Tales, специализирующаяся на выпуске продуктов вселенной LEGO.

Второе место досталось спортивному симулятору London 2012: The Official Video Game от про-

граммистов Sega. Успех этой игрушки связан в первую очередь с Олимпийскими играми, проходящими в столице UK. Третье место оккупировал шутер Ghost Recon: Future Soldier (Ubisoft), а на четвертой позиции закрепился The Amazing Spider-Man (Activision). Военная игра Call of Duty: Modern Warfare 3 (Activision), некоторые время назад занимавшая верхние строчки хит-парада, обосновалась на 5-м месте.

В десятку лидеров удалось проникнуть и фэнтезийной аркаде Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (Nintendo), которая стала «новым участником» в списке. Batman: Arkham City после триумфального подъема опустился на седьмую строчку рейтинга, а замыкает процессию MMORPG The Elder Scrolls V: Skyrim от Bethesda.



Черви, на выход!

Разработчики из компании Team 17 неофициально объявили дату выхода уникальной стратегической аркады **Worms Revolution**, пишет специализированный геймерский сайт Eurogamer. Это событие должно состояться 10 октября – в этот день «червячки» появятся в ряде стран Европы в сети PlayStation Network. Через некоторое время, в течение осени, игрушка станет доступна для платформ Xbox 360 и PC, а ее розничная стоимость составит около 500 руб. Сроки поступления WR в другие регионы пока не сообщаются.

Worms Revolution будет выполнена в лучших традициях предыдущих частей сериала, однако в ней появится и ряд нововведений. Так, впервые боевых червяков разделят на четыре класса: скаут, солдат («классический» червь), ученый и «танк». Кроме того, для

каждого из них можно будет выбрать уникальный голос и каску, а также снабдить их любимыми игрушками, которые они возьмут в бой. Для любителей поиграть в одиночку предусмотрена кампания из 32 уровней и т. н. Puzzle Mode. В многопользовательском режиме (через интернет или за одной консолью – до четырех человек) представлены варианты Deathmatch (традиционный бой на выживание), Forts (аналог того, что был в Worms 3D) и Classic.

Последний режим был внедрен специально для хардкорных поклонников старых версий и не содержит практически никаких новшеств. Свежее видео от девелоперов с описанием игрового процесса можно посмотреть по ссылке tinyurl.com/bppnwzr.



О «Красном проекте»

На официальном сайте игровой студии CD Projekt Red появилась вакансия на должность программиста, имеющего опыт по созданию игр с режимом мультиплеера, передает Dsogaming. Его основной задачей станет модификация фирменного движка Red Engine, чтобы он поддерживал многопользовательский режим в будущих проектах польских разработчиков. Пока неизвестно, о каких играх идет речь, но исходя из того, что вакансия размещена в разделе RPG, есть смысл предположить, что в их число войдет и третья часть «Ведьмака».

Она должна выйти в 2014-2015 годах, когда на рынке уже появятся консоли следующего поколения – Xbox8 и PlayStation 4. Разработчики неоднократно упоминали об этом в различных интервью, но пока не стали анонсировать даты релиза Witcher 3 официально. Кроме того, в Сеть просочились сведения о новой инициативе CD Projekt Red – нелинейной ролевой игрушке в жанре киберпанк с открытым миром, которая пока не имеет даже рабочего названия. Геймеры смогут создавать в ней собственных персонажей, относящихся к нескольким классам.

По некоторым данным, в ее основу ляжет малоизвестная в нашей стране настольная игра Cyberpunk. Сроки ее релиза не раскрываются. В дополнение к этому разработчики сообщили, что в период с 2012 по 2017 год они выпустят не менее пяти новых продуктов, однако об остальных трех пока ничего не известно. Мы будем следить за развитием событий.

Редкий «грызун»

Компания Razer анонсировала эксклюзивную модель игровой мышки Ouroboros. Она будет выпущена ограниченным тиражом и появится в продаже только в IV квартале текущего года. Одной из ее основных характеристик является



наличие нескольких сменных панелей, которые позволяют построить поверхность манипулятора как под правую, так и под левую руку. Кроме того, мышь оснащена двойным лазерным сенсором, разрешение которого составляет внушительные 8200 cpi. Значение данного показателя изменяется посредством выделенного переключателя,

расположенного под колесиком прокрутки.

Манипулятор предусматривает беспроводное подключение к ПК, задержка в передаче сигнала в таком случае составляет всего 1 мс – столько же, сколько и при подключении по прочному двухметровому проводу в оплетке. На одной батарейке Ouroboros способна работать в течение 12 ч при постоянно включенной подсветке колеса, боковых панелей и индикатора уровня заряда. В дополнение к этому мышка комплектуется небольшой док-станцией, выступающей в роли передатчика сигнала.

«Грызун» также имеет 11 программируемых кнопок и поддерживает технологию Razer Synapse 2.0. Вес устройства составляет 115 г (без батарейки), ориентировочная стоимость – около \$200. На момент написания материала оставить предзаказ (\$178) можно было только на сайте Overclockers UK (tinyurl.com/bw7hd3).

Компания Sony решила не показывать следующую версию консоли PlayStation на игровой выставке Gamescon. Официальное объяснение сводится к тому, что складские запасы предыдущей PS еще слишком велики, чтобы анонсировать значительно усовершенствованную версию этого девайса.

Игровое царство WP7 – 2

По просьбам читателей продолжаем рассматривать игровые продукты для платформы Windows Phone, количество и качество которых растут с каждым днем.



Михаил Финогенов
mf@upweek.ru
Mood: вкусное
Music: Virus TI

AE 3D Motor



- **Разработчик:** AE Mobile
- **Жанр:** гонки
- **Управление:** акселерометр, тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 12 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Мало того, появляется все больше девелоперов, готовых создавать новые или портировать уже существующие игрушки с других платформ. Конечно юзеру это, понятное дело, только на руку – конкуренция растет, «модельный» ряд расширяется, а цены потихоньку падают. Яркий пример тому – последние творения студии Glu, которая выпускала неплохие игры еще во времена расцвета Symbian. Постепенно подтягиваются и компании посерьезнее, например Square Enix.

Сегодня мы собрали преимущественно самые свежие игры, те, которые вышли в текущем году. Некоторые из них уже начинают локализовывать, причем очень грамотно, но странным образом почему-то именно корпорация Microsoft ни в какую не желает переводить интерфейс своих замечательных игр на русский язык. За это я решил во второй части обзора ни одной ее игрушки не рассматривать (добрый смайл). Тем более что за последнее время ничего выдающегося, наподобие Tentacles или Burn The Rope, ее программисты не создали. Правда, появилась пара неплохих бесплатных игрушек, но о них я расскажу как-нибудь в следующий раз.

Некоторые разработчики, как, например, Sichuan Greatwall Software Technology, вообще штампуют игры на своем родном китайском языке и без зазрения совести выкладывают их в общий доступ на Windows Marketplace. Причем на скриншотах все выглядит довольно привлекательно, но понять, что именно надо делать и в чем вообще состоит сюжет, по очевидным причинам невозможно. Их продукцию тоже пришлось оставить за кадром. Может, когда-нибудь кто-нибудь и объяснит им, что языков должно быть как минимум два, но пока что есть, то есть.

Постепенно появляется и все больше полностью бесплатных игрушек с поддержкой режима мультиплеера. Правда, данный фокус пока еще освоили не все девелоперы. Для этого надо заключить партнерское соглашение с Microsoft и удостоиться чести на право ношения шильдика «Xbox Live». Получается не у каждого, но та же Glu, например, с этим как-то справились. Значит, скоро «научатся» и остальные. В халявных играх, как правило, приходится смотреть рекламу, зато народ устанавливает их с гораздо большим энтузиазмом, чем платные продукты. Во многих из них уже сформировались многочисленные русскоязычные сообщества, кланы и фракции, представители которых оставляют свои координаты (никнеймы и названия альянсов) в отзывах на Windows Marketplace. Не ленитесь, почитайте, там можно найти много полезной информации.

Один вот только момент пока не совсем радует. Связан он с отсутствием единого принципа, по которому игра возобновляется после того, как вы ее свернули или вышли. В каких-то гамах вы сразу же попадете туда, где остановились, и продолжаете виртуальные приключения, а в других вернуться можно почему-то лишь в главное меню, с потерей достигнутого прогресса. И куда смотрит руководство игрового подразделения Microsoft? Надо бы им постепенно ужесточать требования, чтобы привести все к единому стандарту. Хотя сейчас им необходимо привлечь как можно больше разработчиков, поэтому, видимо, на некоторые огрехи и косяки они смотрят сквозь пальцы. Но хорошую игру всегда можно распознать еще на стадии просмотра скриншотов! Ну, и отзывы проглядеть будет нелишним. Ладно, вижу, что батарея моего виндoфона уже зарядилась до максимума... можно приступать!

Не вяжущая веников фирма AE Mobile снова порадовала нас отменной мобильной игрушкой. Главные достоинства этой вертикальной гонки на чоппере – красивая графика, неплохой звук и простое, но очень чуткое и отточенное управление. Наклоняя телефон влево или вправо, заставляем нашего протагониста объезжать попутные автомобили, а удерживая большой палец на экране, активируем режим разгона, в котором байкер едет заметно быстрее. Только не забывайте иногда притормаживать (смайл).

Водители машин (включая фуры) ведут себя именно так, как в реальной жизни, т. е., совершенно не замечая мотоциклиста, перестраиваются из полосы в полосу, время от времени забывая включить «поворотник», или так же неожиданно тормозят либо давят на газ. Права на ошибку нет. Но надо обогнать всех! За каждое оставленное позади ТС начисляются очки. За обгон в турбо-режиме очков дадут больше, а если при этом еще и удасться «чиркнуть» зеркалом или выхлопной трубой по кузову – получите бонусные баллы. Осторожность, однако, не помешает.

Цель одна – уехать как можно дальше и занять верхнюю позицию в таблице рекордов. Счет мастеров игры зашкаливает за 60 000, мне же по результатам пары десятков заездов удалось набрать около 10 000. Может, у вас получится лучше? Цена прямо так и располагает попробовать (смайл).

Age of **Sorcery**

- **Разработчик:** Ocous Mobile
- **Жанр:** MMO-стратегия
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 11 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Вот она, многопользовательская стратегия, где можно и нужно делать все: строить здания, вступать в альянсы, обучать солдат, торговать, апгрейдить инфраструктуру, почту проверять – в общем, забот хватает. Качество графики очень хорошее, но деталей пока маловато – хотелось бы, чтобы каждый, ну или почти каждый, элемент геймплея был «живым». Кстати, со временем, возможно, так и будет – разработчики регулярно выпускают обновления, что не может не радовать.

Красиво, бесплатно, и практически нет рекламы... мечта! Но есть один момент. Все задания в игре выполняются в течение какого-то времени (от нескольких минут до многих часов), а ресурсы накапливаются не так быстро, как хотелось бы. А если хочется этот процесс ускорить? Если прокачать боевых юнитов надо не завтра, а сейчас – помочь союзникам, которые так рассчитывают на твою поддержку, чтобы побыстрее разграбить стратегически важный город? Тогда надо выполнять «рекламные» задания или приглашать в игру друзей, сообщая им свой реферальный код, – за это вам дадут ценных кристаллов, которые позволяют ускорить ход времени.

Тратить на это свое время или нет, каждый решает сам, но в первом случае вам точно удастся достигнуть больших результатов за меньший срок. Также рекомендую сначала почитать отзывы на Windows Marketplace – там указаны названия «правильных» альянсов и промокоды для получения «плюшек».

Akane the **Kunoichi**

- **Разработчик:** Haruneko
- **Жанр:** аркада, JRPG
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 50 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Для начала обратите внимание на жанр игры, и, если вам незнакомо понятие «JRPG», возможно, она и не вызовет у вас приступа неземного восторга. А вот посвященным эта тематическая аркада точно понравится. Сюжет «пьесы», как это часто бывает у азиатских девелоперов, поставлен с ног на голову: злая колдунья Хироми похищает с помощью наемных ниндзя благородного самурая-поэта, а влюбленная в него бесстрашная девушка-воин Аканэ отправляется на поиски и спасение своего учителя.

Геймплей обязывает нас делать все, что обычно надо делать в играх такого рода: ходить, бегать, прыгать, ползать, метать сюрикены, использовать магию, находить на каждом уровне «три особых предмета» и далее по списку (смайл). Враги различаются по живучести, точности стрельбы и скорости передвижения, а заставки сделаны в лучших традициях японских видеоприставок, но с современным разрешением и цветопередачей. Героиня владеет тремя секретными техниками клана Куноичи, поэтому у нее есть все шансы завалить пяток боссов и победить коварную Хироми.

Игровой процесс непрост и требует от юзера определенной ловкости и реакции. Графика отличнейшая. В общем, можно смело утверждать, что порт с консоли фирме Haruneko удался на славу. Хотим еще и побольше! И желательно по такой же привлекательной стоимости, а лучше еще дешевле (смайл).

Babylonian **Twins**

- **Разработчик:** Cosmos Interactive
- **Жанр:** аркада, RPG
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 44 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Дело было давно, в Древнем Вавилоне, в 576 году до н. э. Темный маг проклял город, создав атмосферу страха и вынудив царя напасть на ближайших соседей. Только лишь двое принцев-близнецов, Блазир и Назир, могли ему противостоять. Им надо было всего лишь собрать листья священной пальмы, и все бы вернулось на круги своя. Маг, зная об этом заранее, бросил их в темницу, по разным камерам, но одному парню удалось бежать. С этого момента и начинается игра – первым делом надо выручить брата, а потом уже идти на разборки с большим дядей.

На iOS «Вавилонские близнецы» всегда пользовались успехом, и девелоперы решили портировать их на WP. По сути, перед нами некий симбиоз Prince of Persia и The Lost Vikings. Для тех, кому эти названия ни о чем не говорят, поясню: в этой аркаде, действие которой разворачивается в основном в застенках каменных бастаионов, мы можем поочередно управлять обоими братцами, переключаясь в нужный момент на того, который лучше справится с очередным заданием на уровне. Командная игра с идеальным, самым умным и надежным в мире партнером – самим собой – всегда была и остается очень увлекательным занятием.

Игрушка должна стоить дешевле, но разработчики, видимо, еще не знают о том, что цена является одним из решающих факторов успеха на российском рынке (смайл).

Brutal Chase



- **Разработчик:** Mutant Bear Games
- **Жанр:** гонки, аркада
- **Управление:** акселерометр, тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 17 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

От разработчика с таким названием («Игры медведя-мутанта»), конечно же, ожидаешь увидеть что-нибудь необычное. И в самом деле, «Брутальная погоня» – это не просто заезд по трассе наперегонки с бездушными «соперниками». Пользователю, то есть полицейскому на бронированной машине, надо в буквальном смысле «забить» автомобиль конкретного нарушителя / преступника, нещадно его бортуя и подрезая, чтобы в итоге довести индикатор «здоровья» до нуля, а затем сразу же броситься за следующей целью.

В каждом уровне для победы надо разрушить определенное число машин. Но не все подряд! Если случайно столкнуться с машиной законопослушного гражданина, то это повлечет за собой различные последствия – начиная от штрафа и заканчивая провалом миссии. Разумеется, есть у дорожного блюстителя порядка и тузы в рукаве, например тот же турбо-ускоритель. Что характерно, иногда приходится и тормозить – наши жертвы не так уж и глупы и стараются уйти от преследования всеми способами. Порой приходится гнаться сразу за двумя тачками, а они в таких ситуациях становятся наглее и начинают уверенно «бодаться» в ответ.

Таблица рекордов честно покажет ваши навыки в экстремальном вождении. Пройдя несколько уровней, я выяснил, что занимаю позицию номер 195 534 (смайл). Но упорство и труд, как говорится...

Contract Killer



- **Разработчик:** Glu
- **Жанр:** тактический шутер
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 176 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** есть

Фирма Glu продолжает радовать владельцев Windows Phone новыми релизами. Это уже шестая по счету игрушка, выпущенная для WP7. Сюжет достаточно суровый и для особо юных, не достигших 16-летнего возраста созданий абсолютно неприемлемый. Здесь нам предлагают попробовать себя в роли наемного убийцы-снайпера, выполняющего заказы анонимных клиентов.

Вообще говоря, игра сделана очень круто, и это подтвердит вам любой ее загрузивший. Продумано множество элементов – система получения и выполнения заданий, процессы покупки оружия и боеприпасов, получения уровней по мере прохождения заданий; есть и поиск друзей, с которыми можно ходить на особо опасные или трудные миссии и делать многое другое. Если первый выстрел окажется неудачным, «цель» спрячется в труднодоступный уголок, позовет на помощь «своих» и начнет отстреливаться. Случается и так, что в рамках одного задания надо «снять» сразу несколько человек, как правило, вооруженных, и тут уже любой промах будет равносильен провалу.

Бесплатная игрушка (полностью на русском языке!) с такой зачетной графикой и геймплеем – это прямо-таки нечто выдающееся, особенно для виндофона», где пока не наблюдается такого раздолья игр, как у «двух других» мобильных операционок. Качайте, стреляйте, читайте новостную ленту – скучно не будет.

Dragon Chess



- **Разработчик:** wsoftvn
- **Жанр:** шахматы
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 2 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Напрасно вы подумали, что я сейчас стану рассказывать про обычные шахматы, внешний вид или оформление которых имеют какое-то отношение к драконам. О нет! Если вы любите по-настоящему стимулирующие мозг головоломки и никогда не слышали про китайскую разновидность этой древнейшей игры, то Dragon Chess, безусловно, на какое-то время вас зацепит. Если, конечно, не покажется слишком сложной, как большинству моих знакомых (смайл).

В вашем распоряжении целых шесть солдат (пешек), две пушки, две ладьи, два слона, два коня и король в замке с парой телохранителей. Между вами и противником – река шириной в одну клетку. Задача традиционная – захватить вражеского военачальника. Но фигуры (за исключением ладьи) ходят не совсем так, как в индийских шахматах. Разработчик с чудесным именем wsoftvn об этом знал, поэтому сделал так, что при выборе той или иной фишки на поле сразу отмечают все клетки, на которые она может пойти, и все фигуры, которые она может «съесть». Так что, в принципе, играть можно.

Ситуация, однако, усложняется тем, что все фигурки выполнены в виде деревянных кружочков с иероглифами. У вас эти символы китайской азбуки красные, а у противника точно такие же, но зеленые. И никаких «но» – тысячелетнюю традицию, сами понимаете, нарушать нельзя (смайл).

Ever **Run**

- **Разработчик:** Kajak Games
- **Жанр:** раннер
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 17 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Этот вертикальный раннер отличается от других подобных продуктов прежде всего самой атмосферой игры. Наш герой, одетый в нечто похожее на красный плащ с капюшоном, волею судеб попадет в лабиринт, к созданию которого явно приложили руку силы Зла. Сзади постоянно надвигается туман, пожирающий все на своем пути, так что персонаж сам все время бежит вперед, а наша задача – указывать ему траекторию движения, прикасаясь пальцем к экрану.

Делать на это надо таким образом, чтобы человечек не наткнулся на шипы и прочие препятствия и не застревал в тупиках, по возможности проходя через светящиеся руны, которые на короткое время увеличивают скорость перемещения. Частенько в ходе забега также появляются и двойники героя, которых необходимо догонять и убивать, за что начисляются дополнительные очки. Цель, как и во всех раннерах, предельно проста – довести свой счет до максимума, имея в распоряжении ограниченное число попыток на прохождение уровня.

Графика в игре очень достойная, со звуком тоже все хорошо (редкий случай, когда его не хочется отключать в меню), не хватает только некоторого разнообразия в полосе препятствий. Для прохождения всех уровней требуются развитые реакция, выдержка и внимание. В целом получаем прекрасный тайм-киллер, бросающий вызов нашей ловкости и терпению.

Final **Fantasy**

- **Разработчик:** Square Enix
- **Жанр:** RPG
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 91 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** есть

Едва ли данная игра нуждается в подробном описании. Это классическая классика в своем самом классическом проявлении – отряд из четырех героев различной специализации, бои с применением магии, посещение городов, выполнение побочных квестов, поиск и распределение ценного снаряжения и, конечно же, освобождение принцессы из владений Главного Злодея. Фактически перед нами порт самой-самой первой версии FF, которая выходила еще в 2000 году для портативных игровых консолей Game Boy Advance и PS.

Появление Final Fantasy в среде Windows Phone – событие знаковое. Во-первых, наконец-то эту мобильную платформу удостоило своим вниманием Его Величество Square Enix. То есть в будущем издательство порадует нас еще какими-нибудь замечательными релизами. Во-вторых, это будет явно не последняя игра из серии FF – разработчики открыто говорят об этом в описании на «Маркете». Ну и вообще, всегда приятно видеть на экране своего смартфона нечто культовое и всемирно известное (смайл).

Вот только с ценой японцы явно промахнулись – она должна быть вдвое ниже, что позволит не только привлечь старых фанатов, но и завербовать новых. Со временем они сей факт осознают. Ну а пока можно спокойно рубиться в демку, благо в ней нет никаких ограничений, кроме отсутствия бонусных локаций.

Gun **Bros**

- **Разработчик:** Glu
- **Жанр:** шутер
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 186 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** есть

А вот и еще один подарочек от фирмы Glu! Причем весьма приличного качества и полностью на нашем родном языке. Двое «настоящих мужчин», спецagentов со сверхчеловеческими способностями, должны защитить космос от представителей криминальной организации T.O.O.L., руководство которой на этот раз заинтересовалось рудниками по добыче ценного материала Xplodium, чтобы на его основе создать оружие невиданной разрушительной силы. Но Перси и Фрэнсис этого не допустят!

Игрушка, скажу сразу, заточена под командное прохождение, и в паре с искусственным интеллектом вы особо далеко не продвинетесь. Но ведь есть поддержка службы Xbox и целая толпа геймеров, увлеченных миром Gun Bros. Стрелялка уже набрала огромное количество поклонников в России, так что вам не составит никакого труда найти себе напарника для зачистки территорий. Враги наступают со всех сторон, поэтому вторая пара рук (гранат, дробовиков, пистолетов, огнеметов – нужное подчеркнуть) придется весьма кстати. В одиночку тут особо ловить нечего.

Графика супер, звук не хуже, а геймплей отрицает понятие «скуки» как таковое. Придется не только палить во все, что движется, но также и вести учет ресурсов, улучшать оружие, докупать вещи и т. д. Подключайтесь, регистрируйтесь, знакомьтесь, и – вперед, на поиски приключений. Удачи в боях!

Сянци – китайская настольная игра, подобная западным шахматам, индийской чатуранге, японским сеги и т. д. Сянци часто называют китайскими шахматами. Это одна из наиболее популярных в мире настольных игр. Распространена также за пределами Китая и в ряде стран Дальнего Востока. (Wiki)

MythDefense **LF**

- **Разработчик:** Smartpix Games
- **Жанр:** Tower Defense
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 11 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Пожалуй, это одна из лучших игр в стиле Tower Defense из всех, что мне приходилось видеть за последнее время. Во-первых, она очень хорошо локализована. Настолько хорошо, что поначалу можно подумать, что ее изначально создавали для России. Во-вторых, «графа» здесь просто изумительная – тщательно прорисованы все детали местности, башни и враги, легионами выползающие из темных подземелий на поверхность Земли. Ну и сам геймплей в сочетании с продуманной системой апгрейда защитных сооружений затягивают с первых же минут.

В игре существует 22 типа башен, 15 типов врагов, 3 типа ловушек, а также руны и артефакты, усиливающие вашу боевую мощь. Для работы с последними необходимо посетить Храм Алхимии, где их можно комбинировать и расщеплять для достижения максимальной эффективности. Кроме того, на деньги, получаемые за прохождение уровней, в Лавке можно совершенствовать тот или иной тип башен или неспешно улучшать начальные условия битвы (очки жизни и стартовый капитал).

Простой эту игру не назовешь – некоторые миссии мне удавалось пройти лишь с седьмой-восьмой попытки, после тщательного изучения особенностей рельефа и подбора оптимальной комбинации башен / ловушек. Труднее всего справиться с Гоблитанками и Железными драконами, так что не забудьте прокачать ваше электрическое оружие!

ParkingCar



- **Разработчик:** SlickDroid
- **Жанр:** головоломка
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 7 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Бывают такие игры, которые иначе как странными просто не назовешь. ParkingCar – как раз из таких. Разработчики взяли за основу старые добрые пятнашки, но изменили их до такой степени, что сразу и не признаешь. Представьте себе крохотную парковку размером 6 x 6 условных клеток, забитую машинами длиной в 2 или 3 такие клетки. Среди них есть и наш автомобильчик красного цвета, который надо вывести наружу.

На первый взгляд это кажется абсолютно невозможным – куда бы ты ни передвигал запаркованные транспортные средства, они всегда блокируют выезд со стоянки. Однако, поломав некоторое время голову, решение все-таки найти можно. А потом этот процесс начинает затягивать! И понеслось... Ничего особенного ни в графике, ни в звуковом оформлении нет, но здесь, как вы уже поняли, фишка в другом.

Главная странность состоит в количестве и разнообразии уровней. В общей сложности их насчитывается аж 800 штук, по двести в каждой из категорий сложности (Easy, Normal, Hard и Crazy). Причем для того, чтобы добраться хотя бы до «нормальных» уровней, надо сначала пройти все 200 «легких». И так далее. Подозреваю, что до последнего уровня пока не дошел ни один житель Земли. Разве что судьба вдруг занесет его на необитаемый остров с проведенным электричеством (смайл). Маньяки, вперед!

Platformance:
Castle Pain

- **Разработчик:** Magico Gaming
- **Жанр:** платформер
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 9 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Кажется, кто-то тут недавно жаловался на отсутствие зубодробительных олдскульных аркад под платформу Windows Phone? Тогда вот вам классический инди-платформер! Сразу предупреждаю: если вы не являетесь убежденным сторонником движения «Чем сложнее – тем лучше» и не любите попадать в ситуации из разряда «застрял на первом уровне», то, возможно, вам не стоит качать даже демо-версию. Иначе неизбежно наступит тяжелое чувство разочарования в собственных способностях, подталкивающее к написанию нелестного отзыва в адрес разработчиков (а ведь люди-то старались).

Ущербный рыцарь, который является вашим протагонистом, умеет только бегать влево-вправо и прыгать-лазить-плавать. Меч как таковой можно было бы и не брать, но положение обязывает. А то принцесса на последнем уровне тебя за рыцаря не посчитает! После начала игры первый раз вы погибнете в течение 10 с, но, слава богу, прохождение всегда можно продолжить с последней контрольной точки. Что интересно, предусмотрено три варианта обзора, различающихся по масштабу: общий (виден весь уровень целиком, только все слишком мелкое), средний (оптимальный) и крупный (для фанатов пикселей и деталей).

Мало того, на каждом уровне в какой-то момент появляется привидение, от которого нет вообще никакой защиты, кроме бегства. Дерзайте!

Undead Carnage



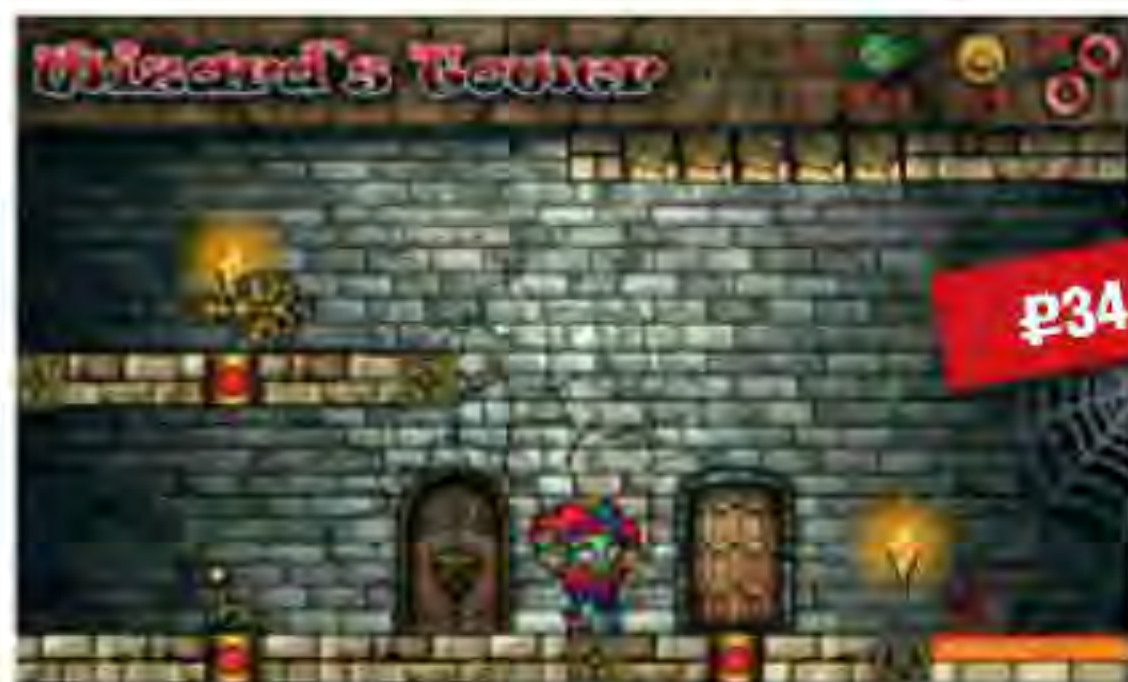
- **Разработчик:** DevRain Solutions
- **Жанр:** платформер, шутер
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 20 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Не так давно в рамках промо-конкурса, устроенного корпорацией Microsoft, Undead Carnage удостоилась титула «лучшей игры для платформы WP7». Почему? Трудно сказать. На мой вкус, она просто «нормальная». Сюжет такой: мрачного вида молодой человек с волосами до плеч в черной кожаной куртке отправляется на могилу своей бывшей возлюбленной. «Свидание», увы, довольно быстро прерывается (даже не начавшись) массовым появлением нежити – зомби, скелетов с бензопилами и прочих тварей. Однако парень явно знал, куда идет, и на всякий случай прихватил с собой длинноствольный пистолет с неограниченным количеством патронов и здоровенный тесак ростом чуть ли не с него самого.

Плюс он еще и магией владеет, так что при случае может поразить восставших мертвецов огненным шаром. Вот таким образом он и прокладывает себе дорогу через могилы куда-то вперед. Зомбаки и скелетоны отличаются редкостной живучестью, и порой для «успокоения» одного такого «перца» ему требуется нанести несколько десятков ударов. О бездумном мочилове, где только и надо, что почаще давить на курок, можно сразу забыть. Какая-никакая, но стратегия выживания тут нужна обязательно.

Море крови и прочих подробностей устанавливающих свои возрастные ограничения – детям до шестнадцати играть в это строго не рекомендуется!

Wizard's Tower



- **Разработчик:** GlowPuff
- **Жанр:** аркада, раннер, головоломка
- **Управление:** тачскрин
- **Размер дистрибутива:** 25 Мбайт
- **Поддержка Xbox Live:** нет

Еще одна игра не для слабонервных. Нет, вы не подумайте, тут нет сцен насилия, убийств, крови и прочих ужасов. На первый взгляд все обстоит очень даже миленько – на этапе заставки нас встречают мультяшная графика и симпатичный гоблин в шутковском наряде. Так... похоже, надо проходить какие-то уровни в подземелье. Ну, это мы всегда пожалуйста! Только вот какое дело: дурачок наш совершенно не хочет стоять на одном месте и постоянно, словно заведенный, идет вперед. На такие мелочи, как пропасти, горящий огонь, шипы и т. д., он просто не обращает внимания, искренне рассчитывая на то, что хозяин (то есть вы) разрулит все наилучшим образом (смайл).

Чтобы неугомонный персонаж добился хоть каких-то результатов, надо строить ему мостики из ограниченного набора балок, ставить препятствия и активировать пружины, подбрасывающие его на верхние платформы. Упрется в преграду – повернет и пойдет обратно. Больше он, собственно, ничего не умеет. При этом неплохо бы еще и спасти собрата-гоблина, который сидит в клетке почти на каждом уровне. Короче, предлагают нам некую смесь головоломки, аркады и раннера.

Нарисовано красиво, уровней много, геймплей достаточно интересный, и цена адекватная. Правда, я ограничился установкой демоверсии, ибо пока никаких «обломов» в ней не нашел.

Выводы

Ну вот, добрались мы и до завершающей, самой сложной части обзора. Сейчас придется совершенно безжалостно назвать какие-то игры лучшими, а какие-то отодвинуть на второй план. Исходя из каких критериев, спросите вы, я собираюсь это делать? Как обычно, их будет два – стоимость и вездесущее ИМХО (смайл).

Начнем с бесплатных игрушек. Сегодня их много, но на пьедестал почета попадут не все, а лишь избранные. Например, первая в списке – AE 3D Motor. Образцовая вертикальная гонка, в которую не скучно будет играть и в двадцатый, и в тридцатый раз. Она должна жить в вашем виндофоне всегда! Далее стоит обратить внимание на Contract Killer. Лично я не очень люблю игры, где надо стрелять в людей, но не могу не признать, что конкретно эта сделана очень добротно и продуманно. Китайские шахматы Dragon Chess – это, конечно, вещь на любителя, но я-то как раз этим любителем и являюсь, поэтому настоятельно рекомендую хотя бы попробовать. Кто знает, к чему это вас приведет... Ну и, конечно, Gun Bros – тут даже и комментировать нечего, надо просто ее установить и начать играть. Опять же, командный режим решает!

Платная MythDefense LF точно стоит всех 134 рублей, которые за нее просят. Локализация, повторюсь, на высоте (всем ребятам пример), там же находятся графика и геймплей. До знакомства с ней я был уверен, что никогда не проникнусь жанром Tower Defense, а вот поди ж ты – теперь запускаю ее практически каждый день. Чудесная JRPG-аркада Akane the Kunoichi также произвела на меня неизгладимое впечатление, но я вообще люблю анимэ и все с ним связанное, так что, возможно, в данном случае мое мнение предвзято. А чудовищный по сложности, абсолютно безжалостный и беспощадный платформер Platformance: Castle Pain за 34 «рз» я порекомендую лишь тем, кто уверен в собственных силах. Если их достаточно, игра однозначно доставит. Там ведь еще и очень неплохой юмор!

За Final Fantasy отдавать 234 руб., наверное, смысла нет. Я уверен, «Эниксы», не задумываясь, просто установили на нее самый высокий ценник, разрешенный в Windows Marketplace, что на волне их невероятного финансового успеха в текущем году выглядит как-то странно. За 64 «рз» я бы ее взял, а так... хватит и демки. До встречи, ждите третьей части обзора! UP

Генералы **далеких** пространств



Николай Барсуков

b@upweek.ru

Mood: почти отпуск

Music: The Prodigy

Ну вот, собственно, мы и дожили до того дня, когда редакционная коллегия UPgrade дала мне добро на написание статьи о «старой» игре. Nexus: The Jupiter Incident увидела свет в далеком 2005 году. Однако до сих пор остается весьма популярной среди любителей космических стратегий.

Предыстория разворачивающихся событий довольно сложна и запутанна. В середине XXI века человечество в основном освоило Солнечную систему. Стали рождаться дети, которые ни одного своего дня не провели на поверхности материнского мира. И вместе с ними стало крепнуть сообщество людей, интересы которых не во всем совпадали с «генеральной линией партии», диктуемой с Земли. Кризис власти неудачно совпал с большими успехами в области IT, что ознаменовалось периодом войн между искусственными интеллектами, погрузившими колыбель нашей расы в пучину хаоса и беззакония. Спустя годы ситуацию удалось более или менее выправить, а ИИ строго-настрого запретить. Однако к этому моменту колонии почувствовали свою самостоятельность и силу.

Обнаружение в окрестностях Марса пространственной аномалии на короткий срок сплотило общество, которое, собрав в кулак все свои экономические возможности, смогло построить уникальный колонизационный корабль «Ноев ковчег». Приняв на борт экипаж и пассажиров, он бесследно канул в аномалию. Шли годы, руководители проекта смирились с потерей поселенцев и их судна. Небезразличным к их судьбе по-прежнему был, пожалуй, лишь один человек – Маркус Кромвель, оставшийся в Солнечной системе сын капитана «Ноева ковчега», наш главный герой. Закончив академию, он стал потомственным военным космонавтом, пользующимся большим авторитетом среди других обитателей космических бездн. Быстро взобравшись по служебной лестнице, он получил под свое командование корвет – ничем не выдающуюся посудину среднего класса всего лишь с тремя штурмовиками на борту. Примерно с этого места и начинается собственно игра. Нам предписано



прибыть к Юпитеру и следовать дальнейшим указаниям.

Расписывать детали сюжета я не буду, разбирайтесь сами. Вместо этого подробнее остановимся на геймплее, который и делает Nexus: The Jupiter Incident весьма актуальной и по сей день. Несмотря на то что жанр игры определен как «космическая стратегия», заморачиваться постройкой баз и добычей ископаемых здесь не надо. Скорее, следует говорить о «симуляторе флота», реализованном в режиме реального времени.

Лично я не слишком жалую RTS. Что может быть стратегического в процессе, где главным залогом успеха является умение с немыслимой скоростью манипулировать мышью. Видимо, со мной согласны и разработчики. Несмотря на то что все события действительно протекают «вживую», у нас под рукой всегда имеется такой большой и удобный «пробел», нажав который вы останавливаете часы, но остаетесь все еще способны изучать текущую картину боя и отдавать приказания подведомственным подразделениям. В итоге получаем следующую схему: пауза, раздача приказов, просмотр маневра,

- **Игра:** Nexus: The Jupiter Incident
- **Жанр:** космическая стратегия
- **Разработчик:** Mithis Games
- **Издатель:** HD Interactive
- **Платформы:** PC
- **Объем дистрибутива:** 1,2 Гбайт
- **Русификация интерфейса:** есть
- **Адрес:** games.1c.ru/nexus

оценка ситуации, пауза, раздача приказов. Мне кажется, это самый наилучший вариант для тактических игр.

Каждая миссия начинается с некой стартовой позиции, нуждающейся в тщательном анализе. Корабли в Nexus: The Jupiter Incident можно очень условно поделить на два класса – «матки» и «истребители». Соответственно, первые несут на борту вторых. Крупные корабли красиво и медленно ворочаются в пространстве, разгоняя мрак огнями маршевых, маневровых и тормозных двигателей, а также залпами бортового оружия чудовищной мощности, способного пробить броню «одноклассников». В то же время они почти беспомощны против юрких истребителей – слабых, но скоростных и маневренных. Гигантские пушки просто не успевают

на них навестись. Выход один – выпускать своих «крох». В итоге имеем качественный фейерверк в полном соответствии с заветами научной фантастики.

Залогом успеха в схватке зачастую является даже не огневая мощь, а способность грамотно ею распорядиться. А это совершенно невозможно сделать без разведки. Глубокое сканирование неопознанных объектов позволяет не только определить тип корабля, но и составить его инженерную схему, включающую в себя все его основные узлы. Сюда входит все – прочность корпуса, наличие защитных полей, артиллерийские установки, количество истребителей. Компьютеры ваших кораблей достаточно совершенны для того, чтобы понимать детализированные приказы. Например, для начала можно «вынести» энергетические щиты, а затем сосредоточиться на уничтожении зенитных систем, чтобы облегчить жизнь своей «своре». Это, так сказать, типовой подход. Но есть и другие, особенно (тут уж никак без спойлеров!) при взаимодействии с кораблями чужих рас, построенными на, хм, «новых физических принципах».

Понятно, что «стратегам» красивая графика ни к чему. Вместе с тем должен отметить, что игра с учетом возраста выглядит более чем пристойно. И это несмотря даже на тот досадный факт, что максимальным доступным графическим разрешением здесь является 1600 x 1200 пикс. Да, широкоэкранные мониторы тоже не поддерживаются. Но для меня это не стало проблемой. Надеюсь, не станет и для вас. Зато Nexus: The Jupiter Incident пре-



В игре нет карты как таковой, но это компенсируется широкими возможностями масштабирования

красно работает (проверено!) в среде 64-битной Windows 7 – идет гладко, не вызывая никаких нареканий. К особенностям управления привыкаешь еще до окончания обучающего туториала, заодно настраивающего на неторопливый темп событий – в данном игрушечном космосе спешка до добра не доводит.

Кстати, об управлении. Командный интерфейс очень лаконичен, занимает мало места и полностью построен на графических иконках. Игра качественно русифицирована на все 100%. Так что, если вы вдруг забыли смысл той или иной пиктограммы, наведенный на нее курсор тут же вызовет к жизни текстовую подсказку. Учитывая возможность остановки

времени, в панике хаотически кликать на все подряд вам не придется. Это, между прочим, очень ценно.

В целом мир Nexus: The Jupiter Incident хоть и страдает некоторой сюжетной линейностью, тем не менее богат на детали. Авторы сценария буквально за ручку проведут вас по весьма и весьма запутанной истории, замешанной на высоких устремлениях, эгоизме и инстинкте выживания. Хорошо бы отыскать похожий, но более современный игровой проект, в который хотелось бы погрузиться с головой, но, к сожалению, таких на горизонте что-то не просматривается. Стратегий много, а вот «симуляторов флота»... UP

Заинтересованные стороны

В игре присутствует множество фракций, обремененных самыми разными целями. Учитывая, что повествование развивается в соответствии с генеральной сюжетной линией, вполне естественно, что выбора стороны, на которой мы предпочли бы действовать, здесь нет. Уже по факту рождения приходится отстаивать интересы человеческой расы.

В то же время не лишним будет представить и других участников конфликта. Так, по ходу действия нам придется иметь дело с искусственным интеллектом «Ангел», мотивация которого не вполне очевидна. Однажды Земля уже пострадала от кибернетических войн, развязанных подобными созданиями.

Международное Космическое Агентство – результат глобализационного слияния государственных агентств, оно совершенно не было готово к той каше, которая заварилась при непосредственном участии нашего протагониста. Ядерные двигатели, казавшиеся вершиной технологий и позволявшие добраться с Земли до Марса за считанные недели, на фоне инопланетной мощи оказались, мягко говоря, неконкурентоспособными. В связи с этим МКА, как это водится среди землян, выезжает на голых ам-

бициях, которые, впрочем, иногда дают неожиданный результат. Недалеко от МКА ушли и частные корпорации, захватившие власть над внешними областями Солнечной системы.

Самой «продвинутой» человеческой фракцией следует признать поселенцев – потомков экипажа считавшегося пропавшим (погибшим) колонизационного корабля «Ноев ковчег». Удаленность от материнского мира спровоцировала технологический бум, результатом которого стали системы вооружений, вполне сопоставимые с таковыми представителей чуждых рас.

Далее следуют несколько инопланетных цивилизаций, черты которых, по-моему, можно найти в любой качественной космической стратегии. Отмечу лишь наших основных врагов – механоидов. Их полностью искусственные организмы находятся под контролем распределенного программного обеспечения, демонстрирующего признаки разума и достаточно развитого для того, чтобы брать под свой контроль почти любую технику противника и даже живых существ путем внедрения подавляющих волю имплантатов.

Создатели называют игру «тактическим симулятором флота». В отличие от стратегий в реальном времени, центральная часть Nexus: The Jupiter Incident построена на тактических решениях и управлении кораблями вместо собирания ресурсов и строительства базы. (Wiki)



О правообладателях, **ЖАДНОСТИ** и болванках

Письма приводятся без исправлений орфографических, стилистических и пунктуационных ошибок. Символы цензуры: @#\$% заменяют ненормативную лексику, <...> – купюры, *** – прочие замены. К вашим услугам почтовый ящик upgrade@upweek.ru.



Remo
r@upweek.ru
Mood: голодный
Music: Лара Фабиан



Subject:
Про пиратство2 (продолжение)

жорик вартанов

Здравствуй еще раз дорогой и любимы журнал upgrade как-то в номере #43(547) от 7 ноября 2011 года я написал вам письмо про животрепещущую тему контрафакта и пиратства и вот решил написать продолжение, потому-что так сказать есть что обсудить и какие вопросы поднять. С тех пор мало что изменилось в нашем вопросе но тем не менее на днях в интернете

я обнаружил на одном ресурсе статью на тему что Высший арбитражный суд (ВАС) подтвердил решение Росохранкультуры об аккредитации Российского союза правообладателей (РСП) Никиты Михалкова на сбор 1% со стоимости звукозаписывающей техники и чистых носителей. Что-же это получается товарищи ?

Мы добросовестно идем в магазин покупаем там болванки, сотовые телефоны, кпк и т.д чтобы записать на них наши фотографии свои видео и должны за это кому-то платить? Вам не кажется что это просто напосто перебор? Как

этот закон вообще прошел.... Вот например покупаю я болванку или что-то там еще из техники но как кто-то может знать что я туда буду записывать будь то мои личные фото с моря или полные программы? или фильмы как можно брать налог с человека за то что он еще не сделал?, не совершил? Хочется привести один комментарий из интернета по поводу этой статьи «Давайте введем налог на детей вдруг они вырастут и станут пиратами? нет а что почему-бы и нет тоже с одного родившегося ребенка будем брать так-же 1%...по логике Россий-

Подпиши свой компьютер на UPGRADE!

Журнал UPGRADE — это самый простой способ:

- всегда быть в курсе последних событий в мире высоких технологий;
- не только оперативно получать информацию о технических новинках, поступивших на российский рынок, но и узнавать результаты их тестирования с комментариями экспертов;
- знать все о новых программах;
- получать полезные рекомендации по эксплуатации ПК.

Как подписаться на UPGRADE

• Заполните подписной купон и платежное поручение, зачеркнув календарные номера месяцев, в течение которых вы хотите получать журнал.

• Перечислите деньги на наш расчетный счет по приведенной квитанции.

• Отправьте подписной купон и копию квитанции об оплате по адресу: 129090, отдел подписки ООО Издательский Дом «Венето», Россия, г. Москва, а/я 100, или по факсу: (495) 684-5285, 681-7837, или по электронной почте: podpiska@veneto.ru.

Если мы получим вашу заявку до 15-го числа текущего месяца, то подписка начнется со следующего месяца.

Общая сумма платежа рассчитывается по следующей схеме: стоимость подписки на один месяц умножается на количество месяцев, отмеченных вами.

В Москве журнал доставляется подписчикам курьером в офис или кладется в почтовый ящик. В регионы России журнал отправляется бандеролью.

С 2012 г. стоимость подписки — 255 рублей в месяц, на шесть месяцев — 1530 рублей, на год — 3000 рублей.

Наценка для юридических лиц составляет 5%. Все цены указаны с учетом НДС (10%).



Ф. И. О. _____ возраст _____
 индекс _____ область / край _____
 город _____ улица _____
 дом _____ корпус _____ квартира _____ подъезд _____ код (домофон) _____
 телефон _____ кодом города) _____

Извещение

ООО Издательский Дом «Венето»
 (наименование получателя платежа)
 7702724783 / 770201001 № 40702810038180002515
 (ИНН / КПП) (номер счета получателя платежа)
 в Московский банк Сбербанка России ОАО г. Москва
 (наименование банка получателя платежа)
 БИК 044525225 № 30101810400000000225
 (номер кор./сч. банка получателя платежа)
 Подписка на журнал UP grade по месяцам:
 (наименование платежа)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 201__ год

куда _____
 (почтовый индекс, адрес)

кому _____
 (фамилия, инициалы)

Стоимость подписки (включая НДС) _____ руб.

Кассир

ООО Издательский Дом «Венето»

(наименование получателя платежа)

7702724783 / 770201001 № 40702810038180002515
 (ИНН / КПП) (номер счета получателя платежа)

в Московский банк Сбербанка России ОАО г. Москва

(наименование банка получателя платежа)

БИК 044525225 № 30101810400000000225
 (номер кор./сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал UP grade по месяцам:

(наименование платежа)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 201__ год

куда _____
 (почтовый индекс, адрес)

кому _____
 (фамилия, инициалы)

Стоимость подписки (включая НДС) _____ руб.

Квитанция

Кассир

ского союза правообладателей это именно так? Московские офисы ведущих фирм-производителей телефонов и другой потребительской электроники получили письма от Российского союза правообладателей. Эта организация, получившая право на 1% отчисления от стоимости CD, DVD-дисков и других носителей информации, претендует также на сотовые трубки, смартфоны, ноутбуки, плееры и т. п. Ведь внутри этой техники есть носители информации, на которые можно записывать аудио и видео. Не правдали звучит просто абсурдно по меньшей мере? Вот как РСП во главе с Никитой Михалковым доказали в суде что на все носители будет (грубо говоря) возможно записана аудио и видео продукция? Я конечно понимаю что РСП действует на основании постановления правительства № 829 от 14 октября 2010 г. «О вознаграждении за свободное воспроизведение фонограмм и аудиовизуальных произведений в личных целях»

Ну а как? как они доказали что все люди будут упорно закачивать на телефоны кпк и ноутбуки фильмы ,аудио для личного просмотра? есть такие модели телефонов за полторы тысячи деревянных которые по своему функционалу могут разве что звонить! Не то -что воспроизводить и что-то записывать. Нет повторюсь как и раньше я за борьбу с пиратством но не такими грубыми и не продуманными методами как этот. Также надо понимать, что дополнительная стоимость товаров ляжет на плечи пользователей, и получается, что они будут платить за то, чего еще не совершили». Остается только действительно брать налог с букридеров чтобы обеспечить писателям достойную старость! ну а что а вдруг вместо бесплатных достояний в виде литературных гигантов Пушкина, Лермонтова и Толстого люди закачивают туда что-то «украденное и платное»? Я думаю такая мысль скоро кому-нибудь придет в голову вот увидите.. Мое личное мнение если ловить кого-то на наличие или распространения контрафактной продукции то делать это надо сразу на месте и по горячим следам...а не сидеть и размышлять:хм..болванки на них можно записывать фильмы в том числе и отечественные,хм есть закон О вознаграждении за свободное воспроизведение фонограмм в личных целях,если это смешать получится законопроект по которому каждый должен уплатить копеечку из стоимости товара в казну....Ну вот правда я записываю об-

Призы для авторов

Авторам всех опубликованных в этом номере писем, приехавшим в редакцию, мы вручаем призы от компании Konoos (www.konoos.ru) – медиаплееры Konoos MS-500. Эти укомплектованные HDMI-кабелем «всеядные» девайсы позволяют смотреть фильмы с внешних USB-накопителей и карт памяти на большом экране и имеют ЖК-экран для прослушивания музыки без включения ТВ.



раз программы на диск подчеркиваю программы! почему я должен отчислять 1% за какие то фонограммы и аудио видео записи вот каким боком ? просто логики не вижу или давайте разделим болванки одни будут для записи аудио и видео другие для софта и тд...тоже бред получается в принципе как и этот законопроект. Это было о чем мне хотел поговорить с вами ,дальше мне хотелось-бы поднять тему об отслежке интернет провайдером нарушений в области распространения/скачивания пиратской продукции на каком уровне это будет организовано?

Уважаемые читатели! Для получения призов вы должны связаться с редакцией в течение одного месяца с момента выхода журнала с опубликованным письмом. Проявляйтесь вовремя!

На сколько я знаю в таких странах как Америка, Франция , Германия, и т.д человеку который постоянно скачивает аудио/видео/софтовую продукцию через какое-то время присылают письмо в котором сообщается что его действия нарушают закон. и так три раза после третьего раза его просто на уровне провайдера отключают от интернета и вводят в какой-то список как законопослушного с выписыванием штрафа. Но я не понимаю не которого нюанса в данном вопросе как провайдер отслеживает (а наверно никак) что фильм качал Петров Иван Иванович а не како-то злоумышленник который просто может с помощью элементарных программ по взлому просто удаленно управлять компьютером и вести какие-то зачатки как провайдер доказывает конкретную личность причастную к данному инциденту? Не ужели только по регистрационным данным на кого оформлен договор оказания интернет услуг? Согласитесь ведь если задуматься то становится очень даже интересно? Знаете я начинаю понимать политику APPLE с ихнем itunes

store все что в нем можно купить и закрепит за своим аккаунтом имеет лицензионные права на собственность и т.д а все что можно закачать самому это уже на вашей ответственности даже блютуз закрыт на передачу файлов (что по мне так глупо) так как мне кажется если-бы они его открыли их продукции стало бы еще популярнее ведь в ихних мак буках есть блютуз и работает он точно не только на гарнитуру.... Кстати можно подкинуть идею в РСП чтобы во всех продаваемых телефонах в России тоже закрыли «синий зуб» а то мало-ли кто как его

использовать будет не во благо ? <...> Что же скажу я вам мы живем с вами в очень интересном времени когда интернет и цифровые данные очень плотно вошли в нашу жизнь и без которых наше существо-

вание да и работа порой просто не возможно нельзя-же печатные машинки соединить в одну сеть.. Безусловно нас ждут очень интересные баталии с правообладателями и простыми пользователями..так-что есть предложение за постись по кормом сесть за компьютер и почаще обновлять любимые новостные ленты! (смайл) еще раз спасибо вам ребята что есть с кем поделиться своими размышлениями.! Буду ждать вашего ответа и мнения.

Уважаемый Жорик, мое почтение!

Затягивая Российского союза правообладателей и господина Михалкова вызывает недоумение не только у вас, она вызывает недоумение у большинства. Однако сделать мы ничего не можем – видимо, так решили сильные мира сего, и нам остается только скрипя зубами закладывать еще один процент родных денег на благополучие этой чудесной организации и ее прекрасного основателя. Да продлится жизнь Российского союза правообладателей тысячу лет! **UP**