# UPGRADE

#23 (630) 2013 Еженедельный компьютерный журнал


## Только в Forum: Купи Office - сходи в кино бесплатно!

## Камера Fantec BeastVision XHD

Как же вы все надоели!

## A4 Tech Bloody V7

## S/P-DIF

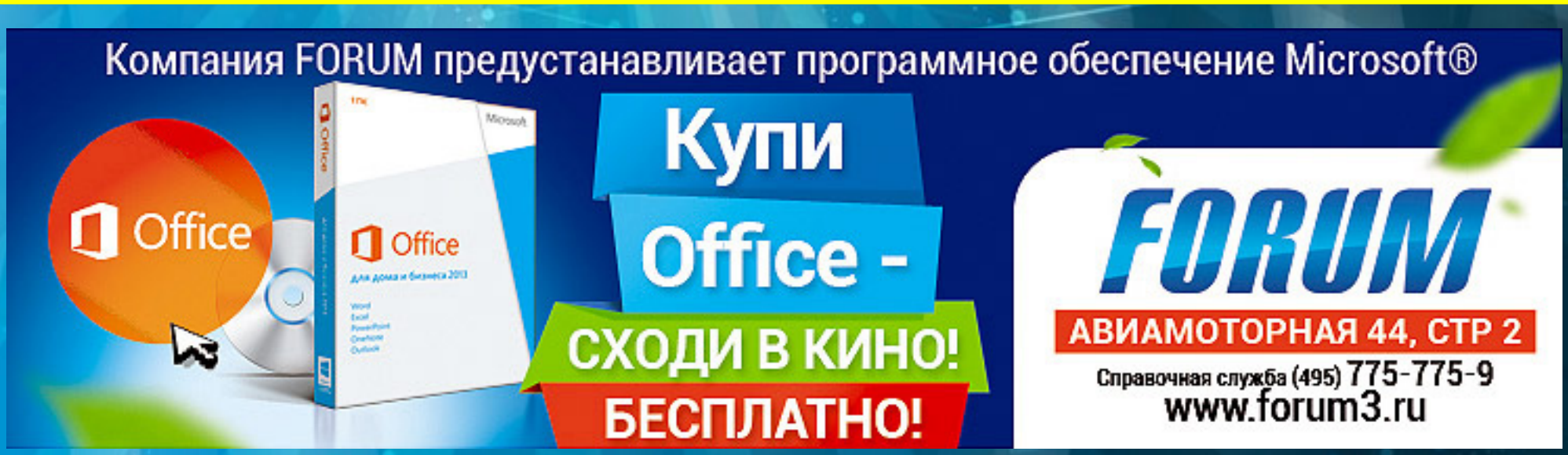
Интерфейс и протокол

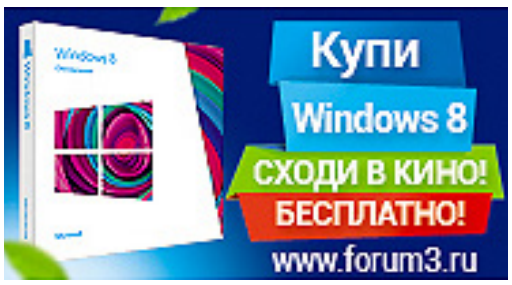
Нет ни интернета, ни локальной сети

## SystemPanel Task Manager

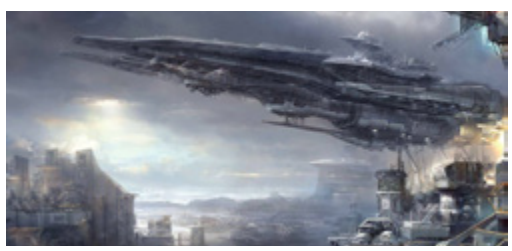
Мониторинг и наше все






**Forum3.ru**
Только в Forum: Купи Office - сходи в кино бесплатно! ..... 3



**Разделение формаций**
Мы живем круто и эффективно? ..... 4

**Новости**
Оверклокерское соревнование ..... 8



**Камера Fantec BeastVision XHD**
Как же надоели автомобильные видеорегистраторы ..... 16



**Вождь красноруких**
A4 Tech Bloody V7 ..... 24



**Загадочный S/P-DIF, интерфейс и протокол**
Необходимость ..... 27



**Про мультики и странное конфетти**
Нет ни интернета, ни локальной сети ..... 34

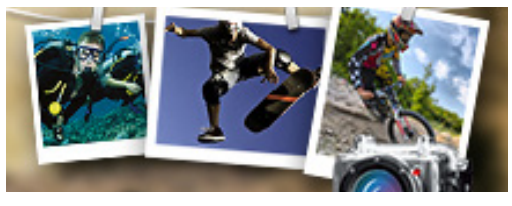






**Мониторинг наше все**
SystemPanel Task Manager для Android ..... 38

**Шифруем файлы в облаках**
Шифрование данных на стороне ..... 44



**Нуар в двух измерениях**
экшен, платформер, инди Gunpoint ..... 50



**Пластилиновая депрессия**
The Swapper: экшен, платформер, инди ..... 53

**Творческая группа журнала**
Upgrade digital ..... 57

Компания FORUM предустанавливает программное обеспечение Microsoft®




# Купи Office – СХОДИ В КИНО! БЕСПЛАТНО!

Покупайте лицензионное программное обеспечение Microsoft Office в розничном магазине FORUM и получайте бесплатные билеты в кино




FORUM

АВИАМОТОРНАЯ 44, СТР 2

Справочная служба (495) 775-775-9

www.forum3.ru




# Разделение формаций

Almost Remo

**Согласно официальной точке зрения, развитые страны мира относятся к категории постиндустриальных, то есть социумам, где на первый план вышло производство не материальных товаров, а услуг в том или ином виде. Считается, что это круто и эффективно.**

И если для индустриального общества ключевыми структурами, которые, собственно, и изобретают что-то новое, принято считать корпорации и фирмы, то в постиндустриальном обществе их роль выполняют университеты, так как главным производственным ресурсом становятся вовсе даже не станки и конвейеры, а знания, с помощью которых и создаются новые услуги.

Причем под услугами понимается вовсе не количество автоматических прачечных, построенных на территории страны, но также инфраструктура, здравоохранение, транспорт, связь и все остальное, что к настоящему времени ассоциируется с цивилизованным образом жизни.

Особенно в данном контексте важна связь, так как постиндустриальное общество, по сути, обрело свои современные черты именно с появлением различного рода современных каналов коммуникации.

Однако, как мы знаем, далеко не все страны на нашей планете перешли в постиндустриальную эпоху. Скорее даже наоборот, последние годы в отдельных регионах наблюдается существенный регресс.

Вон Африка, как укушенная, боролась с колониализмом, и что получила на выходе? Безумные региональные конфликты, эксплуатацию природных ресурсов всеми, кому не лень, геноцид всех всеми, СПИД и спутниковые тарелки на тех хижинах, где есть электричество. Ну и, конечно, автоматы Калашникова – достижение западной цивилизации, которое особенно хорошо освоили африканцы. Вообще, те страны, уклад которых действительно можно отнести к постиндустриальному, сумели себе его построить, уж извините за неполиткорректность, за счет многовековой эксплуатации ресурсов других государств. Причем из этого вовсе не следует, что, к примеру, не будь в Африке колониального периода, сейчас Нигерия и Занзибар были бы лидерами мирового высокотехнологичного рынка – вовсе нет, население этих стран, наверное бы, еще даже с пальм не слезло, все же «злые» колониалисты привнесли и много полезного.

Но факт остается фактом: Европа никогда бы не смогла так быстро добраться до постиндустриальной формации, если бы не вела себя как пылесос «Кирби» по отношению к множеству других регионов мира.

Почему-то считается, что постиндустриальное общество – это круче, чем индустриальное. С одной стороны, так оно и есть, так как уровень жизни населения выше, и вообще все из себя такие культурные и могут себе позволить создание целых организаций, занятых переводом беременных ежиков через дорогу.

С другой – любое постиндустриальное общество не только становится очень зависимым от качества работы инфраструктуры, и в первую очередь многократно воспетых линий связи, но и вынуждено получать существенную часть предметов материальной культуры от других обществ, которые еще не стали постиндустриальными.

Так, на протяжении многих лет развитые страны старательно выводили производства за пределы своих границ, и на выходе получили Азию, которая сейчас делает абсолютно все, с каждым днем увеличивая свое влияние на мировую экономику.



Причем азиатские страны поступили хитро: они, сохраняя все элементы индустриальной экономики (промышленные области континентального Китая – зрелище не для слабонервных, там можно снимать фантастику про мир будущего с разрушенной экологией), в настоящее время внедряют у себя все элементы экономики постиндустриальной, что позволяет им на редкость эффективно конкурировать с развитыми странами.

Отдельные специалисты полагают, что следующей за постиндустриальной исторической формацией будет «постчеловеческая». Единого мнения относительно того, как именно следует толковать этот термин, на данный момент в среде специалистов нет, мне же по этому поводу наиболее симпатична (то есть кажется наиболее вероятной) концепция технической сингулярности, которую нам обещают едва ли не в течение ближайших двадцати лет, когда в результате стремительного развития технологий должен появиться принципиально отличающийся от человеческого, то есть ни разу не гуманоидный, разум, который возникнет ex machina.

Как следствие, попытки прогнозировать с традиционной точки зрения развитие цивилизации немедленно потеряют смысл, так как цивилизация сначала перестанет быть просто человеческой, а затем в кратчайшие сроки станет вообще нечеловеческой.

И что интересно: эта самая технологическая сингулярность, к примеру, тому же Занзибару в обозримом будущем, скорее всего, не угрожает.



И в случае ее наступления заботами развитых постиндустриальных стран совершенно неожиданно может получиться так, что носителями законов развития именно человечества в его чистом виде могут стать государства, по нынешним меркам в развитии отстающие.

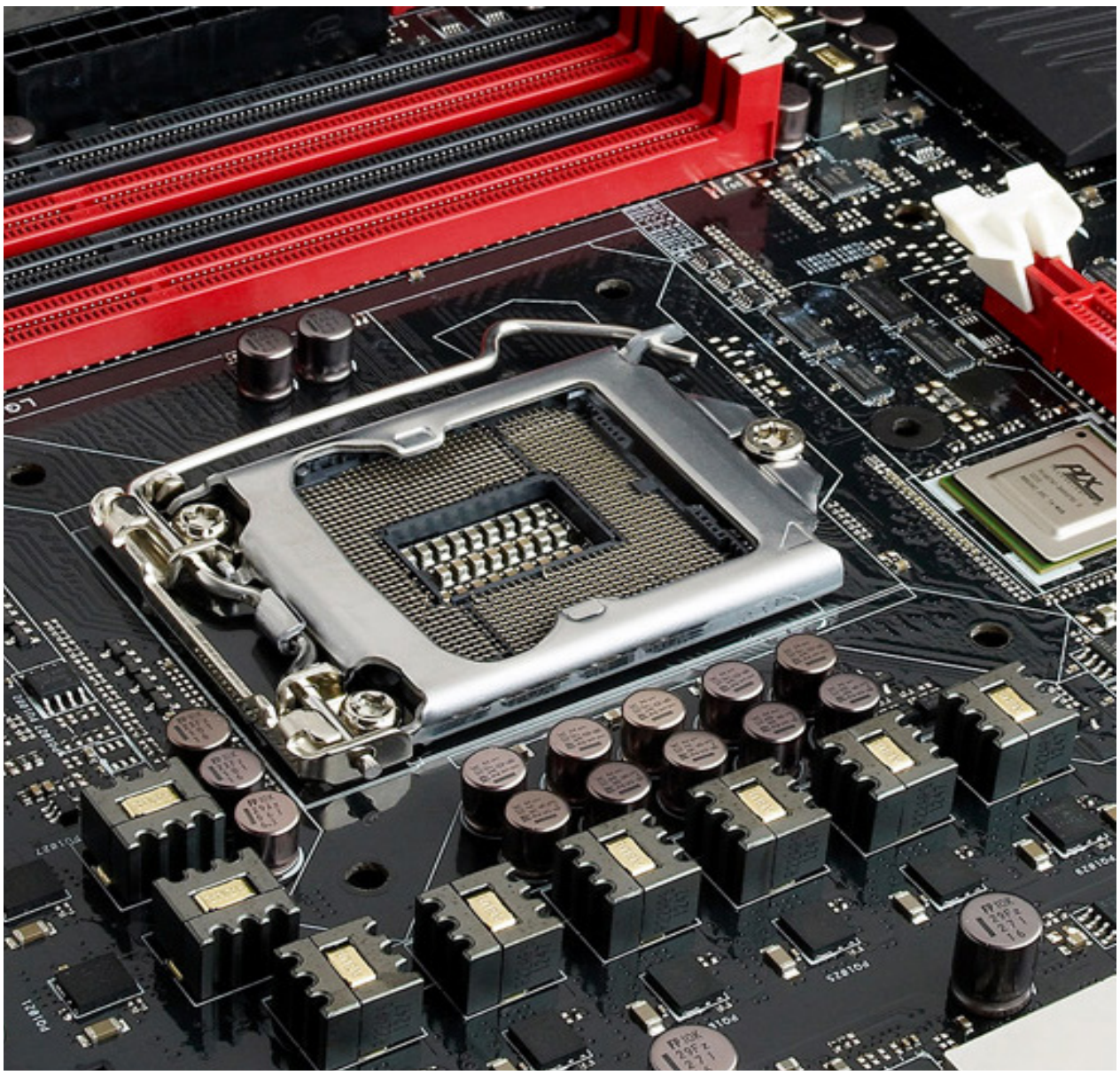
И как знать, не означает ли это, что на нашей планете появится сразу две цивилизации: одна не развитая, но зато, если можно так выразиться, классическая, а вторая машинная, описать которую пока не представляется возможным за отсутствием каких-либо аналогий в истории нашего мира.

Некоторые эксперты считают, что наступления технологической сингулярности имеет смысл ожидать уже через несколько лет, так как период удвоения мощностей компьютеров вновь начал сокращаться.

Но лично мне хочется верить, что до 2030 года этого не произойдет, так как хорошо бы еще побыть просто человеками, хотя бы некоторое время...

## ASUS бьет рекорды

Компания ASUS сообщает о том, что материнская плата Maximus VI Extreme из серии Republic of Gamers была использована для 10 побед в оверклокерском соревновании, прошедшем в рамках выставки Computex 2013, а также для достижения восьми новых мировых рекордов скорости в различных тестовых приложениях.



С помощью Maximus VI Extreme были получены 10 из 11 лучших результатов в оверкокерском соревновании «Intel Corsair Computex OC», состоявшемся в рамках выставки Computex.

В числе достижений, достигнутых в области разгона с помощью материнской платы Maximus VI Extreme, можно отметить самую высокую частоту процессора Intel Core i7 четвертого поколения – оверклокер под ником Mad222 сумел ускорить этот процессор почти до 7,1 ГГц. Кроме того, был установлен новый рекорд скорости для четырех модулей памяти DDR3 - 3957 МГц. На тот момент это была максимальная частота для такой конфигурации системной памяти среди всех материнских плат на базе чипсета Intel Z87.

Вскоре после завершения выставки Computex 2013 в штаб-квартире ASUS прошла еще одна оверклокерская сессия, в которой участвовали члены команды ROG Andre Yang, Shamino и TL, а также приглашенные гости Christian Ney, Fredyama, Hazzan, slamms, Smoke, Sofos1990 и Youngpro. Вместе они сумели поставить сразу шесть новых мировых рекордов скорости в приложениях PiFast, SuperPi 32M, 3DMark01, 3DMark05, 3DMark06.

## Новый четырехъядерный планшет Explay sQuad 9.72 3G

Линейка 9-дюймовых четырехъядерных планшетов от компании Explay пополнилась новой моделью sQuad 9.72. Explay sQuad 9.72 имеет диагональ 9,7 дюймов и встроенный 3G-модем.




Также Explay sQuad 9.72 3G порадует своих владельцев четырехъядерным процессором Box Chip A31, разрешением дисплея 2048x1536 пикселей и мультисенсорным IPS-экраном. Планшет имеет две видеокамеры 5,0 Мп и 2 Мп и встроенный Wi-Fi -модуль (поддерживаются стандарты 802.11 (b/g/n)).

Новинка работает на платформе Android 4.1, имеет 2 Гб оперативной памяти и 16 Гб встроенной памяти для хранения контента с возможностью расширения до 32 Гб.

По мнению производителя, при экономном использовании аккумулятора, однократного заряда хватает до 8 часов работы.

Модель обладает хорошими медиа-возможностями, воспроизводит большое количество графических, аудио, видео и текстовых форматов, имеет расширенный набор предустановленных приложений. Отличительным свойством нового планшета является его тонкий металлический корпус.

Корпус устройства выполнен из металла, а вес планшета составляет 635 граммов. Для дополнительного удобства и защиты, в комплекте идет фирменный чехол от Explay. Рекомендуемая стоимость Explay sQuad 9.72 3G не превысит 10 990 рублей.

## Портативные видеоплееры BBK

Компания BBK Electronics представила портативные видеоплееры LV772 и LV774. Устройства оснащены 7-дюймовыми широкоформатными экраноми с LED-подсветкой, которая обеспечивает улучшенные показатели яркости и контрастности. Модель LV772 имеет кнопочное управление, а модель LV774 обладает сенсорным дисплеем.

Среди воспроизводимых видеоплеерами форматов - популярный аудиовидеоконтейнер MKV и файлы электронных книг FB2, EPUB, а благодаря специальной софтине от BBK – программе для конвертирования видео Movavi – плееры становятся «всеядными» и позволяют проиграть практически любое видео.



LV772 представлена в классическом черном, бело-сиреневом и черно-фиолетовом вариантах, LV774 – в черном, белом, сером, темно-синем, черно-оранжевом, серебряно-зеленом и черно-фиолетовом цветах, а также в оттенке темный шоколад.

Благодаря наличию слота для карт microSD и microSDHC объем встроенной памяти (8 ГБ) при желании можно расширить на 32 ГБ за счет microSD- и microSDHC-карт.

Как в LV772, так и в LV774 предусмотрен miniUSB-порт, посредством которого можно подсоединить портативный видеоплеер к компьютеру и записать на устройство множество фильмов и другого контента. Стоит отметить, что в моделях установлен аккумулятор, который позволяет устройствам работать до 10 часов в режиме просмотра видео.

Кроме того, для приема эфирных радиостанций FM-диапазона в портативных видеоплеерах предусмотрен встроенный FM –тюнер. Дополнительное удобство работы обеспечивает наличие диктофона, часов и календаря, а в модели LV774 дополнительно имеются увлекательные игры, калькулятор и словарь.

В комплекте поставляется зарядное устройство для питания от сети или компьютера, удобный защитный чехол, который трансформируется в подставку, и специальная салфетка для ухода за экраном.

## Революционная система печати от Toshiba

Компания Toshiba разработала систему для печати, позволяющую использовать один лист бумаги 5 раз.

Благодаря инновационной технологии, количество бумаги, используемой в офисе, может быть сокращено на 80%

Система для печати Toshiba e-STUDIO306LP/RD30 состоит из двух устройств: многофункционального устройства e-STUDIO306LP, которое при печати использует специальный эко-тонер голубого цвета, и устройства для обесцвечивания эко-тонера – e-STUDIORD30.



Обесцвечивание тонера происходит путем его нагрева, в результате чего тонер становится прозрачным. Таким образом, текст и изображения стираются и бумагу можно использовать повторно. В дополнение устройство e-STUDIORD30 оснащено сканером, который позволяет сканировать документы перед стиранием с них информации. Таким образом, документы можно архивировать перед удалением напечатанной на них информации.

## Портативный Bluetooth-динамик air2U Music Speaker E15

Компания air2U представляет портативную колонку Music Speaker E15. Устройство поддерживает беспроводные интерфейсы Bluetooth и NFC, заряжается от индукционной зарядки и умеет работать в роли гарнитуры.

Динамики Music Speaker E15 расположены таким образом, чтобы звук распространялся на 360 градусов и доходил до всех слушателей. Девайс подключается к смартфонам, планшетам или мобильным компьютерам через беспроводные интерфейсы Bluetooth 3.0 и NFC (новый стандарт радиосвязи ближнего действия).



В первом случае источник можно уносить от колонки на расстояние до 10 метров, тогда как вторая технология работает при непосредственном контакте — смартфон с поддержкой NFC нужно буквально положить на колонку, чтобы начать воспроизведение.

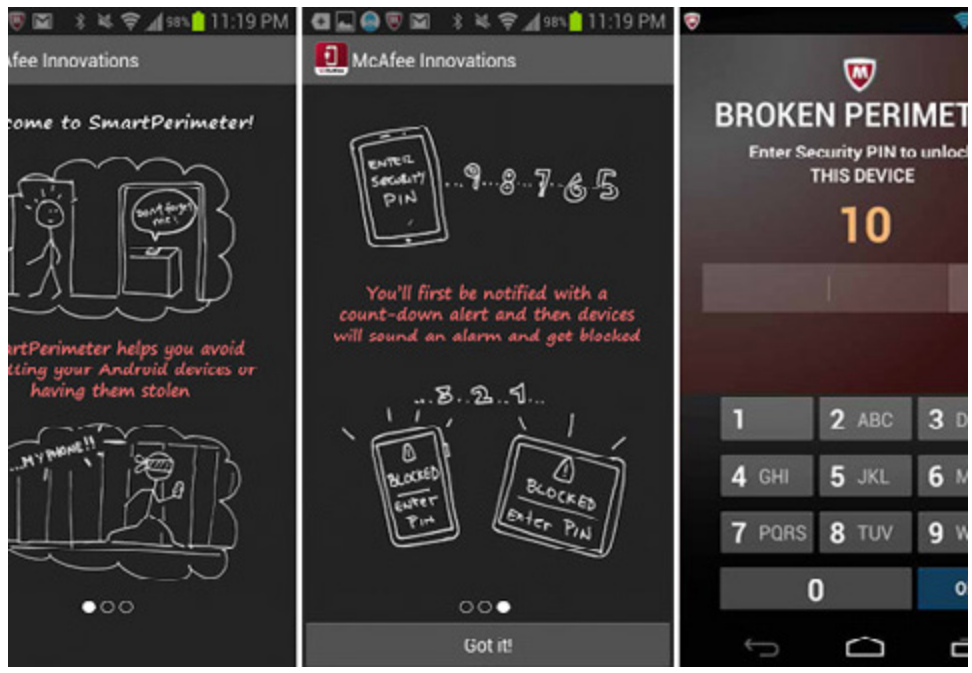
Кроме того, на корпусе Music Speaker E15 предусмотрен 2,5-мм разъем (с переходником на 3,5-мм) для классического проводного подключения.

Встроенного аккумулятора емкостью 500 мАч хватит на 5 часов непрерывного воспроизведения. В случае внезапной разрядки на помощь придет индукционное зарядное устройство, оснащенное еще одним аккумулятором на 1200 мАч.

Устройство поддерживает современную технологию беспроводной передачи энергии и помимо динамика умеет заряжать некоторые смартфоны и планшеты.

## Смартфон больше не украсть

Компания McAfee выпустила приложение Smart Perimeter. Новая разработка обеспечивает надежную защиту пользователей от потери или кражи мобильных устройств. Smart Perimeter создает защищенное пространство, в рамках которого подключенные смартфоны или планшеты на базе Android отслеживают положение друг друга и предупреждают пользователя, если одно из устройств покидает контрольную область. McAfee Mobile Innovations представляет собой бесплатное приложение, которое можно загрузить в Google Play по ссылке https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mcafee.mmi&feature=search_result#?t=W10.




Бета-версия приложения McAfee Mobile Innovations на английском языке в настоящий момент проходит открытое тестирование. Пользователи могут оценить функциональные возможности новой разработки и отправить свои отзывы по электронной почте или через форум сообщества для того, чтобы команда специалистов McAfee Mobile Security могла внести все необходимые исправления.

## Новый разгонный рекорд

PNY Technologies, ведущий производитель и поставщик решений для апгрейда, графики и хранения данных, представляет GeForce GTX 760, последнюю в линейке мощных графических карт от компании NVIDIA по технологии Kepler.



Новая GeForce GTX 760 предлагает улучшенные решения в плане производительности, а также очень сильно отличается от своих предшественников – карт серии 5 и 6. GeForce GTX 760 оснащена 2 ГБ памяти GDDR5 при скорости 6 Гбит/сек, работает на интерфейсе 256-бит и имеет пропускную способность памяти - 192 ГБ/сек.

Совместимая с PCI Express 3.0, эта графическая карта одновременно поддерживает четыре выхода со разъемами DVI, HDMI и DisplayPort.

Кроме того, GeForce GTX 760 поддерживает все функции, благодаря которым GeForce GTX Kepler стала такой популярной среди геймеров, как например, 3-Way NVIDIA SLI, NVIDIA 3D Vision Surround и NVIDIA Adaptive vertical sync. The GeForce GTX 760 имеет трёхлетнюю гарантию, и её можно приобрести у дилеров PNY по цене 10299 руб.

## Strike-X One Army Edition

Компания AeroCool Advanced Technologies (AAT) представляет корпус Strike-X One Army Edition для любителей игр и военной эстетики.

Корпус отличают агрессивный дизайн и просторный внутренний отсек для самых мощных компонентов.

Корпус формата Mid Tower предназначен для сборки мощных игровых станций со всеми вытекающими особенностями.

Внутренний отсек вмещает любые компоненты — самые длинные флагманские видеокарты, а также процессорные кулеры высотой до 158 мм.

Стенки Strike-X One Army Edition сделаны из прочной 0,5-мм стали SPCC, конструкция усилена винтами и переборками для минимальной вибрации во время работы. По новой моде отсек для блока питания расположен в нижней конструкции. Отдельное внимание уделено сборке и прокладке кабелей — приводы в 5,25-дюймовых отсеках, а также 2,5- и 3,5-дюймовые жесткие диски в двух нижних отсеках можно фиксировать при помощи зажимов без использования отвертки. Под кабели в переборках прорезаны удобные коммутационные отверстия. На панели для монтажа материнской платы предусмотрено отверстие для быстрой установки мощных кулеров. При желании в Strike-X One Army Edition можно установить до девяти вентиляторов диаметров 12 и 14 мм (1-3 на передней панели, 2 сверху, 1 внизу, 2 на левой боковой стенке, 1 сзади).

В комплекте поставки идут два вентилятора, остальные опциональны. Среди других особенностей корпуса можно отметить выведенные на переднюю панель порты USB 3.0, а также разъемы аудио. В комплекте поставки идет моющийся фильтр для блока питания, универсальные крепления для накопителей в форм-факторах 2,5 и 3,5 дюйма, а также наклейки, имитирующие пулевые отверстия.

## Вышел смартфон Treelogic Optimus TL-S531

Компания анонсировала новый смартфон Treelogic Optimus TL-S531. Смартфон совмещает в себе функции компактного планшета и мобильного телефона.

Быстродействие работы обеспечивается мощным двухядерным процессором MTK6577, ARM Cortex A9 с тактовой частотой 1,2 ГГц. Смартфон имеет 4 Гб встроенной памяти и поддерживает MicroSD-карты объёмом до 32 Гб.



Аппарат оснащён двумя камерами. Фронтальная – 0.3 Мпикселей – предназначена для общения в видеочате Skype. С её помощью Вы сможете не только слышать, но и видеть собеседника во время звонка. Основная 8-Мпиксельная камера, оснащённая автофокусом и светодиодной вспышкой, порадует Вас качеством съёмки. К примеру, сфотографированный с её помощью текст легко читается.

Комплектация смартфона Treelogic Optimus TL-S531 включает в себя помимо смартфона, стилус, гарнитуру, зарядное устройство от сети, USB-кабель, гарантийный талон и краткое руководство пользователя.

## Palit представила GTX 780 Super JetStream

Компания Palit Microsystems Ltd показала серию видеокарт GeForce GTX 780 JetStream, куда входит модификация Super JetStream. Видеокарта Super JetStream GTX 780 оснащена усиленной системой охлаждения и работает на значительно увеличенных частотах.

Новинка продолжает традиции моделей Palit JetStream на основе видеокарт NVIDIA GeForce GTX 600-й серии, а также последней GeForce GTX 770.

Графический чип Palit GeForce GTX 780 Super JetStream работает на частоте 980 МГц (на 13,6% больше, чем у оригинальной модели), частота работы 3 ГБ встроенной памяти GDDR5 увеличена до 6200 МГц (на 192 МГц больше, чем у оригинальной модели). Заводской разгон позволяет видеокарте демонстрировать 19-процентный прирост производительности по сравнению с базовыми версиями GeForce GTX 780.

Измененная система охлаждения Super JetStream оснащена тремя вентиляторами и медными радиаторами для ускоренного отвода тепла. Соче-тание нового кулера, 8-фазной системы питания и технологии DrMOS обеспечивает на 20% более эффективное охлаждение, улучшает стабильность и расширяет возможности разгона.

При прямом сравнении с оригинальной моделью уровень шума снижен на 6 дБ, температура уменьшена на 10 градусов Цельсия даже во время жарких игровых сражений.






# Камера Fantec BeastVision XHD

Ugo

**Как же мне надоели автомобильные видеорегистраторы. Весь интернет заполонили. Куда ни глянь, кругом кровавые аварии, четкие столкновения, идиотские биты и тупые травматы. Люди как будто с катушек съехали и стали «Рембами» и американскими человеками-пуками.**

Как будто нельзя позитив снимать: поездку на велосипедах в Покровкое-Стрешнево, спуск с Эвереста на лыжах или заплыв среди акул Красного моря.

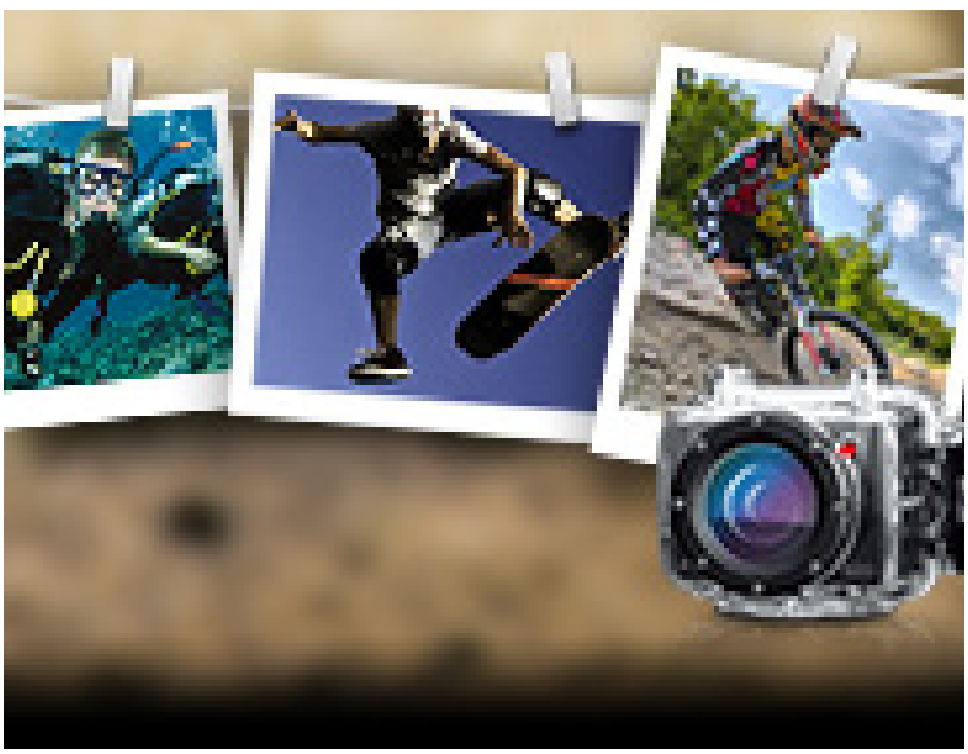
Конечно, авторегистратор на лоб не прицепишь, да и под водой с автомобильным аккумулятором будет нелегко управиться. Но выход есть.

Вернее есть специальные камеры. И одна из таких камер оказалась у меня.

Называется -- профессиональная экшн-камера Fantec BeastVision XHD. Рассмотрим коробку внимательнее, тем более что это необходимо для правильного использования девайса. Первое что бросилось в глаза, так это обилие креплений, шнурков, зажимов и защелок, клипс и шатунных соединений. Возникло ощущение, что предусмотрен запуск камеры даже на Марс.

Есть крепление на руль велосипеда/мопеда /мотоцикла, стойка для торпеды автомобиля, жгут для фиксации камеры на руке, на груди и на голове. Особенно меня порадовало крепление в виде гульфика на интимном месте. Я долго пытался примерить «балерунские стринги» на своем теле ниже пояса. Не получилось. И только потом я понял, что это не трусы, а крепление на голову.

Другими словами можно сказать, что набор креплений есть. И он не слабый. В смысле, что выполнен из качественного пластика, железных винтов и прочных металлических гаек. Свернуть или сорвать резьбу не получится. Сделано на совесть – не оторвешь.



А вот мануал представлен слабо: английский и немецкий. И дело не в языках, а в скудном изложении материала. Я долго бился над одним шарнирным соединением. В инструкции написано, что он точно есть автопричиндал. Куда я его только не лепил. И на руль, на торпеду, на стекло тоже пытался приклеить. Нигде не держится. И только опытным путем выяснил, что это крепление на бампер! Круто! Можно снять видео в стиле американской категории «B», типа, «Перевозчик-69» с Джейсоном Стэтхемом в заштатной роли. Актер, конечно, дешевый. На Бена Вафлика похож... Но зато можно потом видео с друзьями посмотреть и посмеяться.

Ну, хватит о пластмассе и дураках. Перейдем непосредственно к девайсу. Fantec BeastVision XHD это коробка, чуть больше спичечной. Сверху располагаются три кнопки управления: вкл/выкл, запись видео, фото и стоп. В центре есть информативный, хотя и ч/б экран. Показывает время записи и заряд батарей. По умолчанию у камеры одна литий-ионная батарея на 3,7 вольта и 1000 мА•ч. Но Fantec имеет форм-фактор типа «бутерброд». К основному корпусу можно подвесить еще и дополнительную батарею. Причем, на «допе» есть три индикатора зарядки. Что очень удобно для контроля за расходом энергии.

Слева разъемы mini USB и HDMI. Первый служит для сопряжения камеры с «компом». Он же является зарядкой. В комплекте почему-то нет штатного выпрямителя. Одна радость, что аккумуляторы есть типа «смартфоновские». Я использовал обычную зарядку от своего телефона. HDMI разъем позволяет подключить камеру непосредственно к нормальному экрану: телевизору, плазме или монитору.

Справа разъем для карточки MicroSD (до 64 Гб) и аудио дырка для дополнительного микрофона. Последняя особенно важна. Микрофон в камере достаточно чувствительный. Записывает шорохи с пяти метров, но никак не защищен от ветра. При спуске с горы на велосипеде запишется не только рев шин, но и свист. Причем, все это будет сопровождаться страшным треском и грохотом. Это не минус камере, природа у нас такая суровая в России. А камере не плохо бы обзавестись самым простым поролоновым фильтром. Только крепить его некуда...

В качестве бонуса к камере прилагается еще один «бутерброд» в виде панели с цветным ЖК-экраном и динамиком для оперативного просмотра и прослушивания отснятого материала. Экран, конечно, маленький. Скромный.

Теперь рассмотрим внутренние детали Fantec BeastVision XHD. Линза Ultra Sharp в камере стеклянная со светосилой f/2.8. Углы обзора 175° Ultra-Wide FOV (все расширения), 145° Super-Wide FOV (1080p & 1080i), 120° Semi-Wide FOV (1080p & 1080i).

На практике это выглядит так: в воздушном пространстве камера фактически широкоугольная. Захватывает максимум пространства. Картинка выглядит полукругом, хотя и без особых искажений. Зато в воде этот фактор переходит в абсолютный плюс. Камера начинает показывать почти ровное изображение.

Возникает ощущение, что BeastVision XHD заточена именно под подводную съемку. Но это не так. Из «морских» аксессуаров у нее есть только пластиковый бокс.

Выполнен хотя и стандартно, но качественно. Резиновая прокладка, стеклянный «фронт» и 60 метров глубины погружения. Про метры производитель, конечно, загнул.

Может бокс и выдержит такое давление, только для такого погружения надо брать другую камеру и другого смелого оператора.

В камере предусмотрены прессеты. Задержка видеосъемки на 3, 5, 10 секунд. Поворот на 180 градусов. Это очень удобно для бестолковых юзеров, которые любят выкладывать перевернутое видео. Есть функция предзаписи. Это совсем хорошая функция. Обязательно ее надо активировать, если снимать будут ваши бестолковые друзья. Работает она так: вы собрались прыгнуть с утеса, съехать с горы или еще как-нибудь сломать себе шею и поручили снять этот эпохальный случай своей подруге или другу. И вот вы понеслись к своему «триумфу», а оператор «протупил» и не вовремя нажал на «спуск». Не беда. Камера сохраняет часть материала до нажатия кнопки «запись».

Но это нонсенс. Вряд ли оператор понадобится. Ведь камера предназначена скорее для личного пользования, а не для съемок со стороны. Тем более она не предназначена для слома головы.

И тут включается другой фактор. Камера хорошая, снимает качественно, но зачем шею себе ломать?

Можно поступить и по-другому. Можно аккуратно съехать с горы и даже не попасть под «поезд». Я так и поступил. Использовал Fantec BeastVision XHD исключительно в мирных целях.

Первый заезд у меня вышел колом. Я едва смог нацепить «стринги» себе на голову. Даже на минимуме затягивания камера болталась на моей лысине. Этому есть объяснение. Тут ни причем мой череп питекантропа. Просто крепление рассчитано на велосипедную каску. Я закрепил шлейки за ушами и смело бросился вниз. Уклон падения составил 20 - 30 процентов. Максимальная скорость достигла 42 км в час. Правда, пришлось периодически притормаживать. На дорогу, то и дело выскакивали люди и машины...

Второе испытание камеры и себя я произвел в овраге. Овраг был глубокий. Метров пять или шесть. Но с высоты моего седла выходило не меньше ста метров.  Я съехал довольно бодро. Даже почти не испугался. А вот камера подкачала. Сняла обычный съезд в обычную яму. На видео видна только моя испуганная рожа.

Как же так? Ведь я видел в инете жуткие кадры летящих над пропастью велосипедистов. Неужели они герои, а я трусливый шакал? Я же езжу на велосипеде уже лет 500. Могу на заднем колесе ехать, могу на переднем. Могу без руля, или вообще без велосипеда могу лежать на диване. Нет.

Все объясняется очень просто. От чего видна скорость? Все делается в редакторе? И да! И нет!. В редакторе можно наложить музыку, а в Fantec BeastVision XHD можно настроить скорость съемки. Съемка станет покадровой. К примеру, можно снять только каждый третий, пятый, десятый кадр. Вот вам и герой. Несется вело-камикадзе по горам и долам. Дух захватывает. И скорость увеличивается и героизм прирастает... А главное, не надо париться с видеоредакторами. Камера сама все ускорит и приукрасит.

Я не стал снимать в героическом ракурсе. Снял как есть. Съехал и съехал. Скорость в 42 км/ч не очень впечатляющая. На машине ее даже не заметишь. Но мне понравилось.



**Видео можно посмотреть тут.**

Снял еще скорость 40 км в час. На этот раз в Греции. И не на велосипеде, а на «табуретке». Горная дорога в Кефалонии. Есть такой остров рядом с Итакой. Еще древнегреческий герой Одиссей там плавал за золотым руном... Не доплыл...Утоп...

Одна беда, у меня не было креплений Fantec BeastVision XHD для машины. Забыл дома. Просто не взял с собой. Думал, что буду на мопеде ездить.

Не дали мне мопед. Сказали, что горы высокие, разобьюсь и кости последние переломаю. Дали машину. Я согласился. Поехал на машине. Камеру я держал в одной руке, а другой рулил.



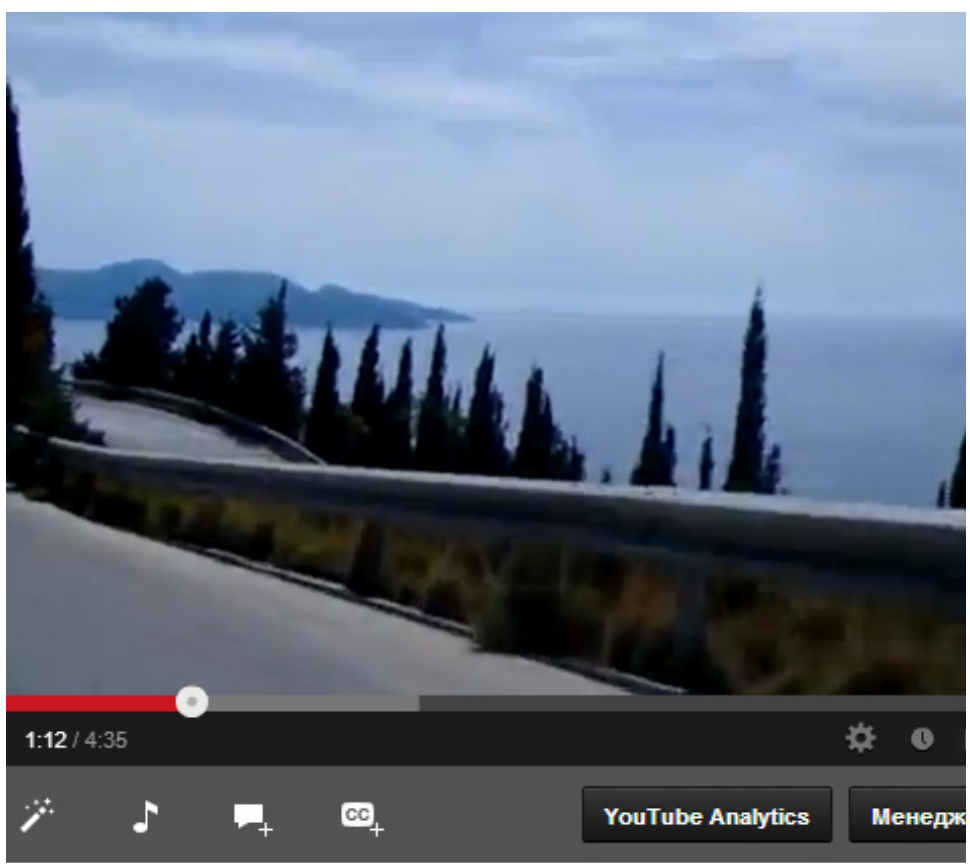
**Ехал быстро.** Местами даже до 60 км в час разгонялся. Упасть все равно не куда. Это континентальная дорога.

Обрывов и головокружительных ям почти нет. Другой случай. Спуск к городу Ассос. Тут есть и обрывы по 1200 метров и обвалы.

Зато есть местами заградительные заборы. Типа они спасут... Все ж таки это третий город в Кефалонии. Почти столица. В этот раз я держал камеру в противоположном окне на вытянутой руке. Чтобы стекло не искажало изображение. Fiat Panda это позволяет. Размеры у машины микроскопические. Но тут я поймал себя на солнце. У камеры нет бленды. (И быть не может, куда ее крепить?)

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=wbG4OtHmD6I#at=21

Видео, конечно, пожато гуглом, но дурацкий шум стерео микрофонов все равно пробивается и заглушает даже картинку. Я нарочно не стал накладывать музыку на эту видео дорожку. Не нужны микрофоны в таких девайсах.




Это все же таки экшн-камера. Используется в экстремальных условиях, а не на концерте симфонического оркестра.

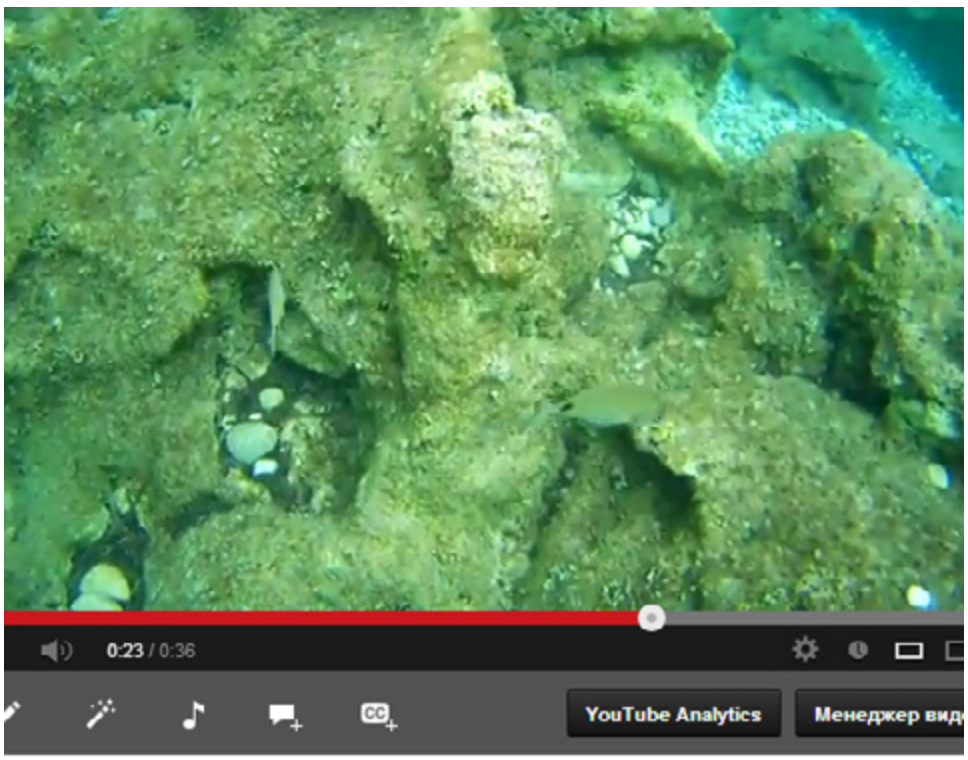
Следующий этап тестирования – погружение. Да, камеру можно утопить на глубину до 60 метров. Я утопил ее на три метра. Больше мне не хватило ни смелости, ни воздуха, ни мужества. Ионическое море – это не бассейн с хлоркой. Утопнуть нельзя. Даже если очень сильно постараться.

Количество соли превышает и ограничивает суицидальные наклонности. Но я постарался нырнуть как можно глубже.

Камера сработала на «пять». А куда ей деться? Плексигласовый бокс защищает ее абсолютно. Пружинные кнопки срабатывают четко. Меня даже удивило, что камера в боксе не крепится никак, но в тоже время, сидит в нем как влитая.

Тут надо заметить еще одну особенность Fantec BeastVision XHD. А именно, дистанционный пульт. Незаменимая вещь. Работает на удалении до 10 метров. В спецификациях расстояние доходит до 15 метров. И это, почти, правда. На расстоянии 10 метров брелок работает четко. Крепится к руке, рулю, колесу, карману и т.д.

В воде тоже работает, но только до глубины в один метр или два. Честно сказать, я не пытался протестировать брелок глубже. Нырнул пару раз на три-четыре метра... Работает. Брелок не разборный. На «детской» глубине не сломается.




**Видео можно посмотреть тут.**

В целом, мне девайс понравился. Зарядки одного аккумулятора хватает на целый день. Если снимать видео и давать своей девушке просматривать снятое, то хватает и второго аккумулятора.

Есть еще встроенный лазер. Конечно, не надо снимать прилетающие самолеты. Лазер слабый, достаточный только для съемки объекта на расстоянии до 20-30 метров. Обычная красная точка на теле. Никакого криминала. Он нужен только для съемки видео «вслепую».

И только в воде. На глубине.

Или на воздухе, но в зоне совсем плохой видимости.

Я специально не проверял луч на людях в бассейне. И никто не сказал мне ничего плохого. Разве что несколько дураков пытались достать меня кулаками.

На самом деле, я просто забыл отключить лазер. Снимал заплыв жены, мирно купающейся в хлорке, ну и посветил в глаз спортсменам. Забыл, что лазер отключается не кнопкой, а софтом.

А лазер самый обычный. Даром что бьет далеко, но не сильно. Его сила заключается только в раздражении вероятного противника. Конечно, луч может и до Луны достать, но как это увидеть без микроскопа?



**Камера имеет стандартные функции записи.** Может писать циклично. То есть стирает старое и накладывает новое изображение. Это не есть хорошо.

Мало ли чего полезного было записано? Лучше эту функцию отключить. Только надо следить за заполнением карточки. Главное в другом. Камера маленькая, компактная. Можно ее на руке закрепить, к трусам прищелкнуть, на парашют прицепить. С застежками проблем нет. Я уже писал в начале обзора, что с креплениями никаких проблем нет. Их просто невообразимое количество.

Кстати, злые языки утверждают, что именно такой камерой пользуется человек с одного уважаемого иностранного телеканала про путешествия. Вы его видели, он ест разных гадов, червей с личинками и прочих экстремальных орангутангов с медвежьими экскрементами.

Но при этом снимает не совсем плохие кадры с руки. Если смотреть их без озвучки, то есть без его сопения и кряхтения, то видеоряд вполне сносный.

Вот собственно и все. Камера стоит всего три копейки и 150 долларов. Меня даже это удивило. Одних креплений долларов на 300. Есть запасной аккумулятор и монитор. Хотя, про монитор производитель загнул. Типа бонус.

Конечно, при съемке спуска с отвесной скалы монитор не нужен.




Но мне монитор нужен. И он есть.

**Рейтинг:** ★ ★ ★ ★ ★

**Цена:** 150 долларов

**Устройство:** Fantec BeastVision XHD

**Объектив:** плоский, стеклянная линза Ultra Sharp, светосила f/2,8

**Угол обзора:** 170° Ultra-Wide FOV (все расширения), 145° Super-Wide FOV (1080p & 1080i), 120° Semi-Wide FOV (1080p & 1080i)

**Видеокодек:** H.264 – MPEG4 AVC

**Формат файла:** MOV

**Измерение освещенности:** матричное, центровзвешенное и точечное

**Баланс белого:** автоматический

**Автоспуск для видеосъемки:** задержка в 3, 5, 10 секунд

**Предзапись:** камера сохраняет часть материала до нажатия кнопки “запись”

**Специальные функции:** циклическая запись, лазерный указатель, переворот на 180°, зум: 10x (цифровой)



# Вождь красноруких

Аркадий Кротов

**Хочется иногда чего-то такого, для души. Или для подарка хорошему другу. Чтобы с лампочками, кнопочками, хромированными ободками, чтобы надписи, сделанные талантливыми маркетологами, проникали прямо в сердце.**

И чтобы не очень дорого, иначе можно засомневаться в целесообразности покупки и уйти от прилавка ни с чем.

В «стрельбовой» мышке A4Tech Bloody V7 есть все составляющие успеха, кроме, разве что, хромированных ободков. А все потому, что это не игрушка на полдня, блещущая утром, но к обеду забытая и поблекшая, а серьезное боевое оружие.

Если, конечно, говорить о сетевых баталиях и массовом истреблении врагов на своем компе. Надпись Headshot на коробке говорит как раз об этом.

И начать придется с коробки, поскольку это первое, что вы возьмете в руки. Размер средний, превосходное оформление с тиснением, открыв крышку, удерживаемую липучкой, можно осмотреть девайс во всей красе, а поскольку обтягивающий мышку V7 пластик облегает достаточно плотно, мышку можно тут же и померить по руке, не открывая упаковку. Нравится, хочется держать в руке снова и снова, а если в такой обертке преподносить, как подарок, в глазах одариваемого ценность предмета возрастет многократно.

Внутри, впрочем, все как обычно-скучно. Исключение – два стикера – кровавые ладошки на прозрачной подложке (это стихи), которые можно прилепить на системный блок или на папину машину. Это логотип серии Bloody. Запасные наклейки на ножки – тоже пригодятся, а вот тряпочка для протирки и компакт-диск рискуют затеряться очень быстро.

Сама животина удивляет неопытные руки своими размерами, особенно после ноутбучных собратьев. Не то чтобы мышка неудобная, или не ложится в руку, об этом позже. Она просто большая. Так что если вы девушка с узкой и длинной ладонью, это не ваш выбор. А вот с моими лапищами – самое то.

Поверхность мышки на ощупь «шелковистая» благодаря не очень софт, но вообще-то софт-тач-пластику. Кровавая ладонь видна и здесь.

Она, как и колесо, подсвечивается красным цветом, но поскольку колесо еще и индикатор профиля, оно горит постоянно, а ладошка пульсирует. Надоевшую торчащую кнопку «дабл-клик», нужную только клеркам, наконец ликвидировали. Незачем «хранить» электронный дабл-клик, при скорости реакции на нажатие 1 мс.

Формы уже привычные, пухлые с боков, с развитой поддержкой под мизинец, большой палец и запястье. Сенсор закрыт крышкой, так что ничего засоряться не будет.

Провод в матерчатой оплетке, оснащен защитными резиновыми втулками в корпусе мышки и USB-штекере. Он и легкий, и гибкий, совершенно не мешает,

Даже без драйверов видно, что девайс непростой. Ходит очень мягко, вес подобран идеально, вряд ли что-то захочется изменить.

А скорость реакции на нажатие замет-
на и чайнику, например, при установке софта. Казус, поначалу не мог приноровиться, чтобы на «сетапные» кнопки дважды не нажимать.

Присмотрелся, а в мышке «зашиты» три профиля: красный, желтый, зеленый (по цвету подсветки колеса), а в «зеленом» и «желтом» режимах как раз и предусмотрена стрельба очередями по супостатам, заодно и сетапам с двойным и тройным выстрелами соответственно. В «красном» режиме все, как обычно. Сенсор здесь среднего уровня, максимальное разрешение 3200 dpi, что по современным меркам немало, но и не много.

Чувствительность меняется двумя нажатиями: средняя кнопка, поворот колеса для выбора нужного значения dpi. И можно снова в бой.

В моем распоряжении оказалась разблокированная версия мышки и ПО Bloody 3, судя по наклейке Ultra Core 3 Activated на подошве. То есть, доступен «хедшот-режим», с уменьшением отдачи, повышенной целкостью и прочими радостями снайпера или десантника на вражеской территории. Но в настройках ПО я не нашел макросов Oscar, настройки этого фирменного режима минимума отдачи, средств импорта макросов во внутреннюю память. Видимо, надо посетить Bloody Shop и оставить там 20$.

Без этого перед нами хорошая, но не необычная мышь. В числе достоинств которой не только внешняя симпатичность, классный пластик и лампочки разных цветов, но и надежные скоростные кнопки, причем программируемые. Макросы тоже можно записывать в специальном окошке Bloody 3, что я немедленно и сделал, и сие в Excel очень даже пригодилось. Если к мыши привыкаешь за пять минут, большего и не надо. Это главное достоинство, а всякие навороты вторичны.

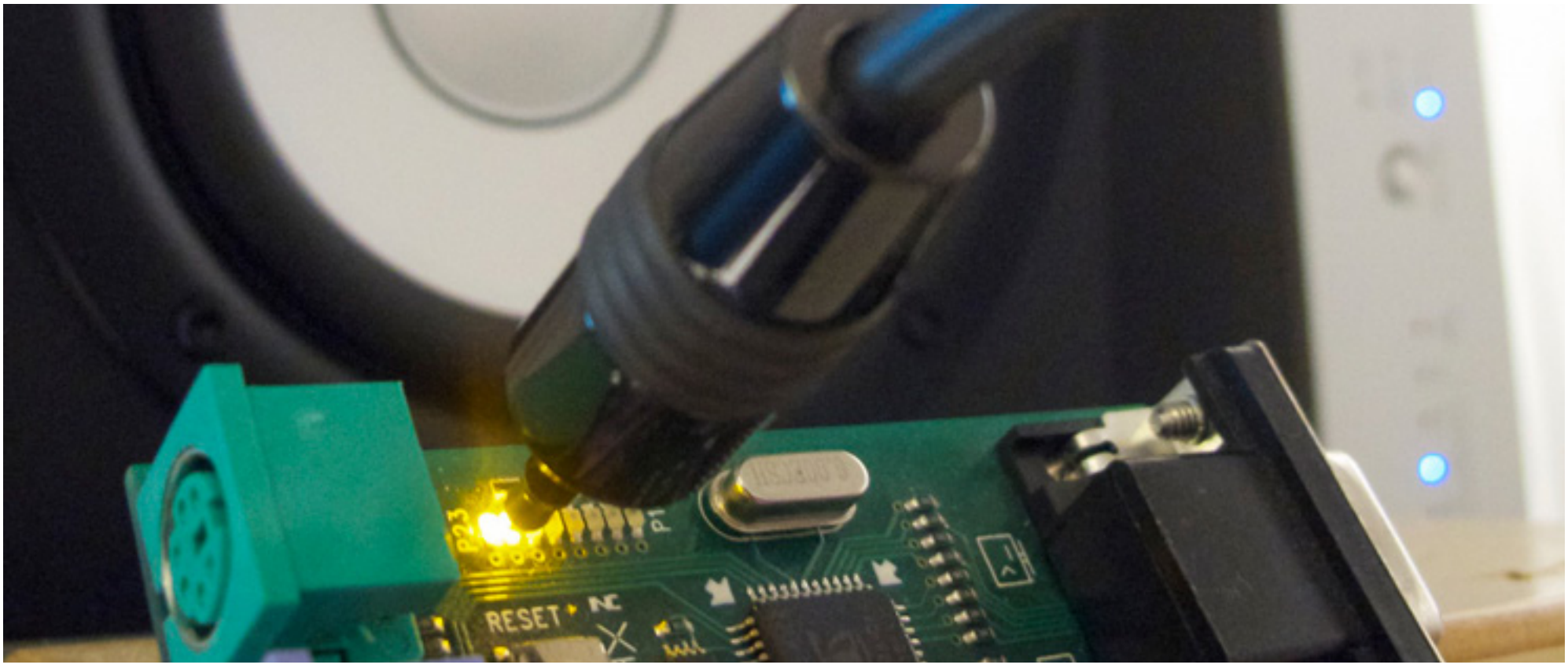
Заплатить за читерство 20$, в принципе, не жалко. Это будет серьезная прибавка к цене устройства, которое стоит меньше тысячи рублей. Компания пошла на непопулярный, но в целом правильный ход. Если вы знаете, что такое макросы Oscar, значит, вы много играете, живете геймингом, и 20$ на любимое увлечение вам будет не жалко. А если вы не из профессионалов шутинга, вполне можете обойтись базовыми функциями, тем более, что эргономика на высоте и она от софта не зависит никак.

А если форма корпуса вам не подходит, или кажется неудобной, посмотрите на родственников мышки – Bloody V3 и V5.

При равном количестве плюшек, они все-таки сильно отличаются друг от друга и удобную мышь выбрать все-таки удастся.

**Цена:** 880 руб.
**Рейтинг:** 4 из 5
**Устройство:** A4 Tech Bloody V7
**Тип:** проводная мышь
**Разрешение:** 200 DPI - 3200 DPI
Длина провода: 1.8 м
**Вес:** 155 г
**Подробности:** www.bloody.tw

№ 23 (630) 2013
http://upweek.ru




# Загадочный S/P-DIF, интерфейс и протокол

Аркадий Кротов

**Отечественные меломаны девяностых и предположить не могли, что спустя какие-то несколько лет, да и пусть десяток лет передача звука по интерфейсу S/P-DIF станет не только обыденностью, но и необходимостью. Поначалу интерфейс был чисто внутренним, для соединения плат качественной аудиосистемы между собой, но ввиду удобства, постепенно вышел наружу (смайл).**

Сейчас, в связи с появлением большого числа аудиосистем и даже телевизоров с «оптикой» на входе этот меломанский интерфейс вызывает интерес у простых пользователей, не обремененных коллекциями Баха и колонками ручной работы из сакуры.

А если есть интерес, есть и статья. Сначала пару строк о терминологии.

Поскольку S/P-DIF это не только набор канальных коммуникаций, таких как передатчики, приемники и провода, но еще и протокол, согласно которому передается цифра по интерфейсу, из контекста будем четко различать, где кусок кабеля, а где бумажная спецификация S/P-DIF. И не будем усложнять и без того интересную тему.

Ведь сам по себе S/P-DIF это лишь упрощенная, бытовая версия профессионального стандарта AES/EBU, которая требует меньших затрат для передачи цифрового потока.

Первая работа, которую на себя взял тогда еще новоиспеченный интерфейс, была передача цифрового потока с CD-транспорта на ресивер или специальный цифровой процессор. Да и аббревиатура S/P-DIF расшифровывается как Sony Philips Digital Interface Format, а эти две компании стояли у истоков появления компакт-диска, если кто-то еще помнит такое.

Поскольку компакт-диск был основным источником качественного стерео, то и специализирован S/P-DIF был именно под это. В принципе, все просто. Речь идет о PCM, импульсно-кодовой модуляции. Отсчеты (такты) по S/P-DIF передаются последовательно, бит в бит, одна пачка состоит из 32 битов, из которых 8 – служебные, а в 24 содержится полезный сигнал, который и обработает потом процессор.

Служебные биты нужны в том числе и для синхронизации приемника и передатчика, чтобы избежать появления джиттера – злейшего врага всей цифровой музыки.

То есть неправильно выбранных моментов отсчета, что губит натуральность звука. Поскольку отсчеты синхронизированы, привязки интерфейса к какой-либо частоте дискретизации нет, а кабелю тем более все равно, что через него проходит. Но аппаратно протокол S/P-DIF описывает только передачу потока PCM со строго определенными частотами дискретизации: 32, 44,1, 48 кГц.

Чем выше частота, тем выше пропускная способность канала, но она не беспредельна. И «правило 16 бит» работает, хотя у сжатого (подробности ниже) потока битность получается более низкой.

Обязательное условие: если битность входного пакета меньше, чем 24 бит (актуально для 16-битовых «компактов»), остаток пакета забивается нулями до 24 бит.

А служебная информация священна, ее нельзя трогать, иначе два устройства плохо поймут друг друга. А говоря совсем уж простым языком, интерфейс имеет достаточную пропускную способность, но все упирается в особенности протокола.

Эпоха чистого стерео началась и закончилась очень быстро.

Как раз подросло «следующее поколение Пепси», которое возжелало не только стереомузыки, а еще и зрелищных боевиков, спецэффектов и сабвуферов.

После далеко не косметических доработок удалось реализовать и это, но ценой некоторых потерь. Казалось бы, в цифре все одинаково, что два канала, что семь – пачки битов может различить и растасовать по колонкам только декодер. Но не совсем. Помните про ограничения?

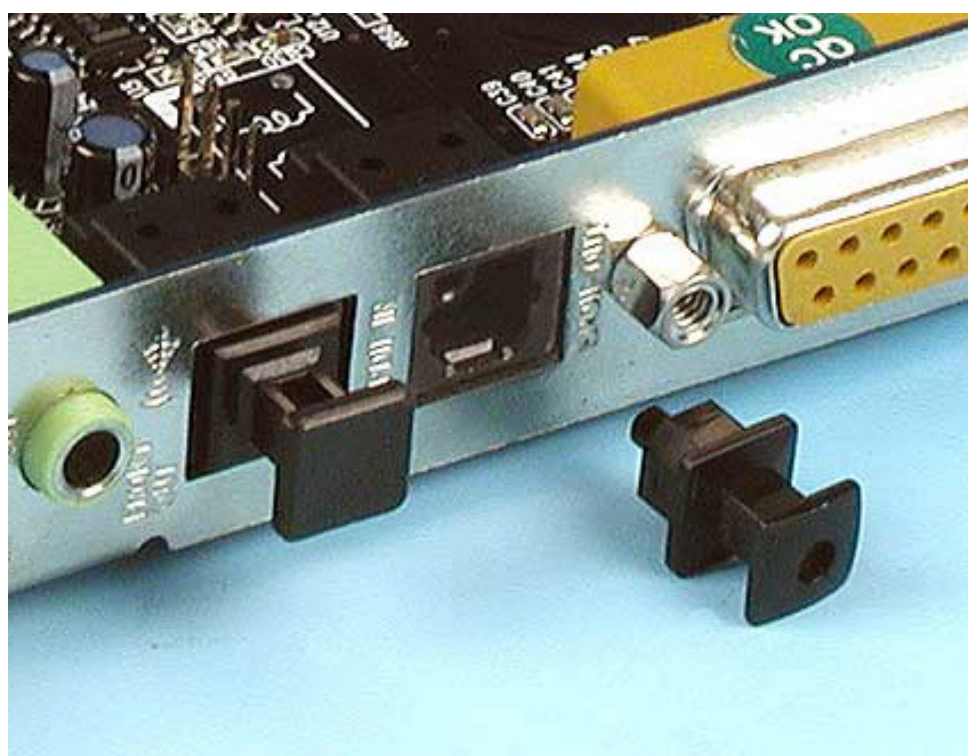
Так вот, исходные 6 или даже 8 каналов звука сжимаются по стандарту IEC 61937, в надежде, что сжатое будет потом восстановлено декодером, то есть, он готов к таким преобразованиям. А поскольку битность входного сигнала получается ниже, чем 16 бит, недостающее снова забивают нулями.

Тут важно заметить, что сжатое аудио идет вместо PCM-сигнала, правила остаются те же, так что пропускная способность канала ограничена протоколом до 1,536 Мбит/с.

И то, при частоте дискретизации 48 кГц. Если ее снизить, то и канал станет уже. Полтора мегабита в реалиях 2013 года совсем смешная цифра, но для звука этого вполне достаточно.

Запомнить нужно следующее. В S/P-DIF рассчитан всего на два аудиоканала. Если многоканальная акустика подключена по S/P-DIF – то она получает сжатый поток (не PCM), который сама раздает по нужным колонкам. Определить, сжат ли поток, или не сжат, ресивер вполне способен без вашего участия, прочитав один из служебных битов. Пропускная способность интерфейса ограничена действующими стандартами, которые сложились еще в 90х годах XX века. А, и вот, забыл: «передатчику» абсолютно до лампочки, принял ли «приемник» посылку, или она потерялась. Целостность пакета не контролируется никак.

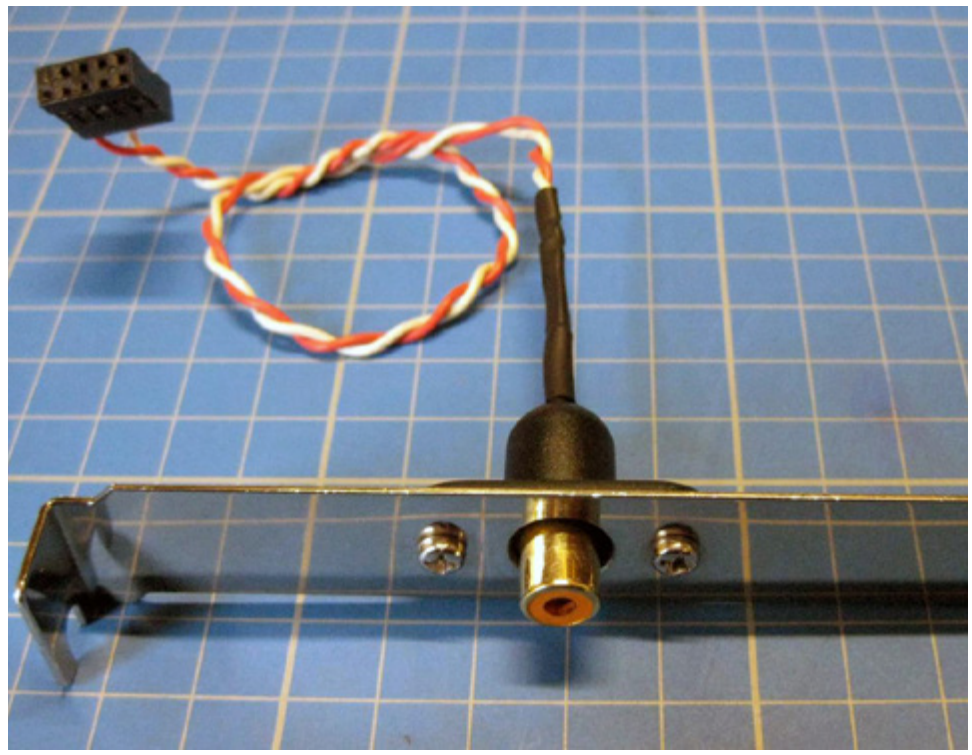
Простому пользователю все эти тонкости знать ни к чему. Ему интереснее профит от использования той или иной штуки, ее стоимость и перспективы.



Про перспективы мы поговорим, заканчивая наш ликбез, стоимость вообще нельзя предсказать, а вот профит есть и немалый. Вспомним CD-транспорт, по сути этот аппарат есть мотор с лазерной головкой. По питанию его заметны помехи от коммутации обмоток, если в тот же корпус к тому же БП подключить процессор, ресивер, а потом еще и аудиотракт, помехи полезут и на выход, а бороться с этим явлением трудно и дорого.

Решает вопрос внешний ресивер-усилитель, на вход которого по S/P-DIF и подавался стереосигнал. Аналогичная ситуация и с компьютером. Внутри корпуса множество помех, а если взять из ПК цифру, то не придется ее преобразовывать дважды. Есть интерес и для пользователей ноутбуков. Если производитель не пожмотился на S/P-DIF, то есть шанс сделать мобильный компьютер частью хорошего домашнего кинотеатра. Здесь необходимо сделать отступление. Физических вариантов реализации S/P-DIF, по большому счету, два. Коаксиальный – стандартный RCA-разъем, такой же, как на аудиоаппаратуре (тюльпан). К нему можно подсоединять простой видеокабель и соединять им источник с ресивером.

Оптический S/P-DIF коннект сложнее, световой поток модулируется и проходит через специальный кабель-световод, после чего уже оказывается в приемнике. Оба способа имеют и недостатки, и достоинства. У коаксиала в активе большая гарантированная длина передачи и дешевый линк.



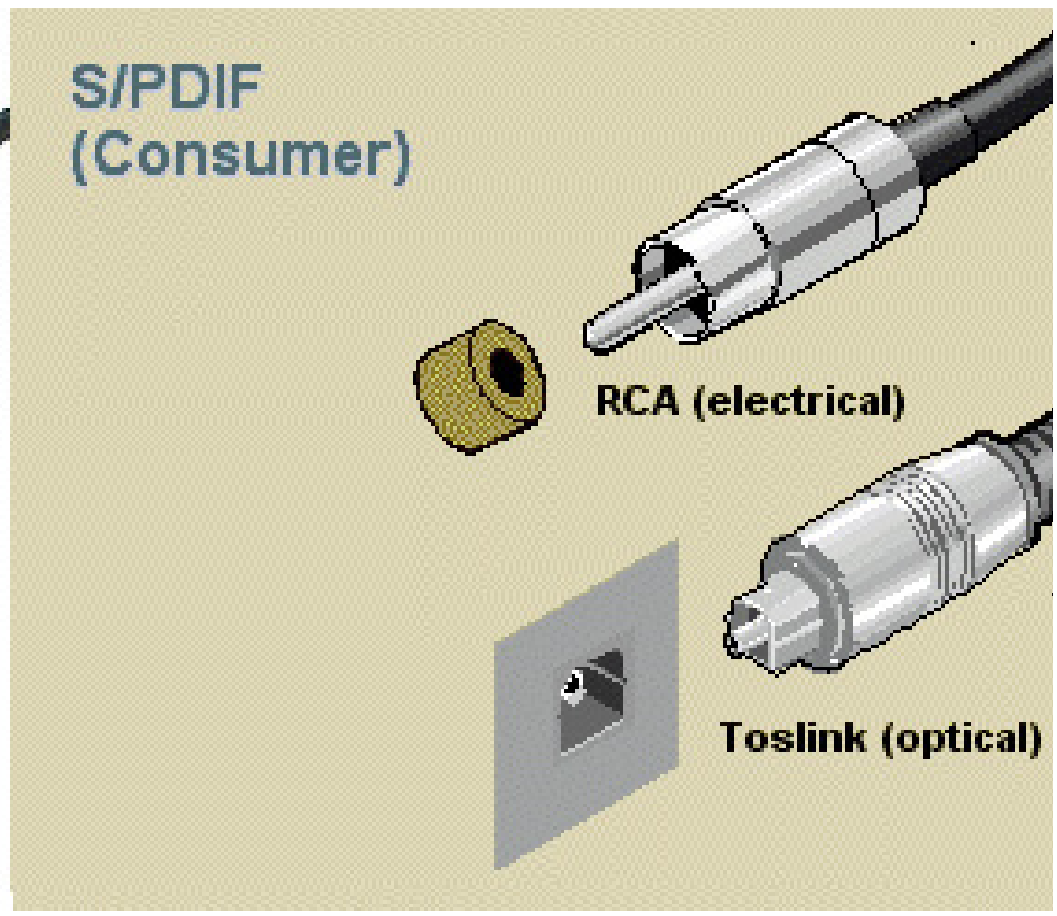
Даже если производитель не вывел коаксиальное гнездо S/P-DIF за пределы корпуса, его можно потом сделать самостоятельно, если такой контакт имеется на плате, ведь требуется всего два проводка, «сигнальный» и «земля».

Гики с удовольствием делятся секретами мастерства (смайл). У оптики – абсолютная помехоустойчивость, но линия не может быть такой длины, как коаксиальная, плюс она должна быть проведена относительно дорогим, специальным кабелем.

Быстро получить из оптики коаксиал и наоборот не так то просто, нужен специальный конвертор, который не в любой в палатке и не всегда продается.

Но любители попаять всегда сделают коаксиалку, если уже есть оптика (смайл).




Стандартным оптическим гнездом для S/P-DIF стал Toshiba Link, он же Toslink. Именно это слово рекомендуется вбивать в поисковик магазина электроники, чтобы приобрести правильный кабель.

Квадратное гнездо для всей аппаратуры с выходом S/P-DIF, внутри кабеля тонкое, около миллиметра толщиной, используется полимерное оптоволокно. И теперь нет больше поводов для споров касательно толщины кабеля, его пайки, экранировки. Если световод проводит свет, звук просто обязан быть.

Ради интереса вытащите кабель из разъема, и отодвиньте на несколько миллиметров. Работает, правда (смайл)? Так же и с коаксиалом. Высокая частота передачи сигнала в цифровой форме снижает вероятность появления помех практически до нуля.

Скажите, а вы видели на ноутбуках, планшетах и плеерах гнездо Toslink? И я не видел, оно достаточно габаритное, а война компоновщиков и инженеров идет за каждый миллиметр.

В таких случаях применяется другая инкарнация популярного разъема – Mini Toslink, в виде джекоподобного штекера.

Светодиод передатчика в этом случае может быть спрятан внутри аналогового аудиовыхода, а для перехода на крупный разъем продаются адаптеры.

Немало вопросов возникает у пользователей звуковух от Creative. Казалось бы, S/P-DIF поддерживается, в железе тоже реализован полностью, подключай и радуйся. Но нет.




В старых и бюджетных картах Creative, не имеющих оптического гнезда, S/P-DIF коаксиальный, но гнездо электрически и механически объединено с гнездом микрофона (или выведено отдельно, но со своей, непонятной разводкой), а набор фирменных проводков-переходников, в силу их исключительности, может стоить дороже самой карты с барахолки. Выход в этом случае только один. Искать на плате точки (на самом гнезде S/P-DIF, конечно), где сигнал есть. Дальше подпаять экранированным проводом стандартное гнездо RCA и разместить его на отдельном брекете рядом со звуковой картой. А имея схему разводки этого гнезда, можно легко сделать аккуратный переходник «3,5 мм – RCA», тогда и паять звуковую карту не придется.

С одной стороны, без самодеятельности не обойтись, а с другой – объем работ не так велик, чтобы отказаться от «благ цивилизации».

Ряд проблем, если говорить о выводе звука с PC, может создать не железная часть, а софтверная, вернее, ее начальник – операционная система. Если Windows 7 хорошо подготовлена для работы с «цифрой» и позволяет вывести звук только и исключительно на цифровой выход, то с Windows XP придется серьезно повозиться. Сказывается возраст системы, ведь она пришла из тех лет, когда S/P-DIF воспринимали как непонятную «игрушку», а колонки подключали «джеками» в зеленое гнездо матплаты.



Для того, чтобы обойти штатные устройства воспроизведения Windows, звук надо выводить с правильного плеера, например Foobar, а устройством вывода назначить WASAPI: цифровой выход.

Впрочем, об этом мы писали в «Музыкальной грамоте для компьютера».

Если вы соединили источник и ресивер оптическим кабелем, а звук в колонках не появился, не торопитесь предпринимать поспешные решения.

Для начала, проверьте, включен ли ресивер вообще, правильно ли скоммутирован его вход, не активен ли режим Mute. Вытащите кабель из приемного устройства, световод в нем должен ровно светиться. Если так и есть, то очень тщательно проверяйте оба гнезда Toslink на наличие мусора.

Бывает, что какой-то инородный предмет, включая разные внутренние металлические фиксаторы кабеля или шторки, загибаясь внутрь, частично перекрывают поток света, а ресивер слабый сигнал не воспринимает.

Но самый часто встречающийся дефект у китайского производителя – «толстые» и «тонкие» штекеры, которые или не желают влезать в гнездо, или вываливаются. Первым поможет напильник или надфиль, вторым – кусочек зубочистки. Грубых усилий при коннекте не надо, гнездо выламывается чрезвычайно легко. Возможно, в силу своей архаичности, интерфейс S/P-DIF вскоре отомрет, только уже насовсем.

Поскольку его самый главный конкурент (в глазах потребителя) – HDMI. Не надо никаких лишних шнуров, и звук, и изображение идут по единому «шлангу», все упрощено до предела. Но в основе такой простоты – все тот же S/P-DIF, только не интерфейс, а протокол.

Именно в рамках этого стандарта передается звуковая составляющая. Вот тут протокол S/P-DIF незаменимый и надежный помощник. А что касается его оптической инкарнации, то ей вообще нет никаких конкурентов и вряд ли они вскоре появятся, пока жив старый, но проверенный десятилетиями протокол S/P-DIF. Пропускная способность оптоволокна намного выше, чем та, что мы используем сейчас. А ресиверы и источники сигнала могут быть совсем другими.



Уже сейчас все чаще медиатека - не банальный Blu-Ray-проигрыватель, а медиаплеер с сетевым цифровым хранилищем NAS, к которому подключена многоканальная акустика.

По цифре. И это наиболее верный путь развития домашнего мультимедиа на данный момент.

# Про мультики и странное конфетти

Ыги Яукщ

? *Нет ни интернета, ни локальной сети с сетевой картой Realtek. Думал с кабелем проблема, или у провайдера, но нет. Перекинул штекер в ноутбук – все идеально работает. Другой сетевушки нет, встроенная не работала на моей памяти никогда, а эта, PCI, внезапно отключила сеть. Попытка средствами Windows 7 провести диагностику ни к чему не привела, система просто не находит сетевые карты в системе. Драйверы уже переставил, но установщик тоже не видит карточку. Какой-то тупик.*

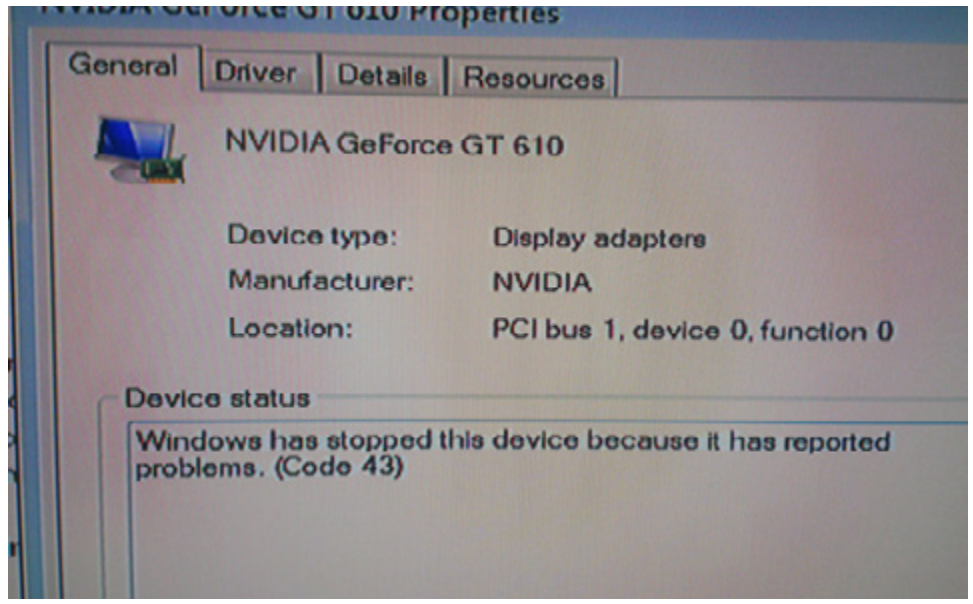


Не расстраивайтесь. Вытащите «больную» карту из слота, включите компьютер и запустите Windows в «Безопасном режиме». Поудаляйте все сетевые соединения и устройства, если они не захотят удаляться, удалите при помощи специализированного софта – ищите.

После того, как в системе не осталось ничего сетевого, вставляйте при выключенном компьютере карту в слот, можно и в другой слот.

И теперь Windows должна заново проинициировать карту, подобрать под нее драйвер и включить в работу. Если так и не заработает сетевая карта, попробуйте в BIOS включить встроенный сетевой чип. Он не может не работать, если в BIOS он активирован. Ищите его в разделе Integrated Peripherals и ставьте ему опцию Enabled.

? *«Та самая» ошибка 43 коснулась и меня. Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 260 стала показывать «конфетти» на экране, после чего в «Диспетчере устройств» появился приговор – code 43. Стоит Windows 7 Home Premium, официальная.*



*Гуглом пользоваться умею, но все советы пользователей сводятся к одному – прогреву видеокарты по причине отвала чипа. А лучше, ее замене. Усомнился в правильности диагноза. Вентиляцию чистил регулярно, карту, помимо штатной турбины, постоянно обдувал 140-миллиметровый кулер, в тяжелые игры на ней не играл, то есть, перегрева и перегрузки не было. Попробовал прижать чип к плате деревянной распоркой, но ничего не изменилось. Какие есть еще способы достоверно определить, действительно чип отвалился или же какие-нибудь еще проблемы, скажем с материнской платой. Помогите!*

Ошибка 43, донимающая многих пользователей электроники на чипах GeForce, означает лишь, что драйвер уведомил систему о том, что в подведомственном ему устройстве возникла ошибка. А действительно она там произошла, или нет, не знает никто.

Поэтому начните лечение с установки нового драйвера. Если это не поможет, испытайте карту в другом компьютере.

Проверьте на всякий случай температурный режим чипа (но он почти наверняка будет в норме).



И только если видеокарта не восстановится после обновления драйвера, покажет такие же глюки в другом компьютере, а температурный режим окажется в норме, можно говорить об отвале чипа.

При других вариантах нужно проверять прерывания устройств, смотреть настройки BIOS матплаты, обновлять BIOS, переставлять видеокарточку по слотам, изучать журнал событий операционной системы. Иногда к такому же исходу приводит неправильная адресация ОЗУ, приводящая к конфликту драйвера видеокарты NVIDIA. Так что все верно, не спешите зажаривать боевую подругу.

? *У меня вот проблемка. На кухне висит телевизор Sony Bravia Sony Bravia 40BX401, а я к нему безуспешно пытаюсь подцепить ноутбук ASUS K53BR, чтобы показать ребенку мультики. Подключение через HDMI, кабель менял, вход выставлен HDMI 1, как положено. На экране выводится мессидж, что формат выхода не поддерживается. Кабели проверил, просмотрел, попробовал два других. Нет ни изображения, ни звука. Думаю, может в настройках VLC что-то не так.*

*Но «Рабочий стол» же обязан показываться! А еще вопрос, на будущее. У соседа почти такая же связка из ноутбука и телевизора, но что он не делал, звук с ноутбука на телевизор не приходит. Если я и добьюсь изображения на экране, не попаду ли я в ту же ситуацию, что и сосед?*

Давайте по порядку. Изображения нет скорее всего потому, что разрешение ноутбука не совпадает с разрешением телевизора. Для того, чтобы его привести в норму, нужно в драйвере включить режим вывода «на два независимых экрана». Вторым назначить как раз телевизор и принудительно выставить ему нативное разрешение (1920 x 1080).

Другой вопрос, вытянет ли чип ноутбука такую картинку, или нет, но, наверное, вытянет. Во всяком случае, картинка должна появиться. Что касается звука, то тут сложно предсказать, как будут развиваться события. Может, будет звук, может не будет. Настройки все в «Панели управления», на вкладке звук нужно назначить «Устройство по умолчанию», либо телевизор, либо ноутбук. Выход должен быть указан как цифровой, по HDMI иначе нельзя.




*? У моего брата, как наступила жара, комп перестал вообще работать! Включится, покажет стартовый экран и выключается. Так можно его мучать хоть бесконечно, пока не наступит ночь – не работает. Ночью доходит до экрана ввода пароля и отключается. Прямо мистика какая-то. Пока корпус не вскрывали, но я знаю, что там стоит какой-то топовый Athlon II x4, видеокарта NVIDIA 8800 GT от Gigabyte, система водяного охлаждения «Корсар». Таким он покупался лет 6 назад, производительный, дорогой, в фирменном салоне. Влезать внутрь что-то боязно. Подскажите, как преодолеть свою боязнь и что, собственно, могло случиться?*

Преодолеть боязнь можно вспоминая поговорку «не боги горшки обжигают», сейчас не советское время, когда информации не было никакой.

Ищите методы разборки в Google, смотрите обучающие ролики на YouTube, как говорил один дедушка – «знания – сила». Но это лирика.

Что-то мне подсказывает о кончине помпы в «Корсаре», может ее вал заклинило, может мотор отработал свой положенный ресурс.

А материнская плата, отслеживая вращение «кулера» CPU, фиксирует неисправность и выключает комп. Второй вариант – водянка вообще отошла от теплораспределительной крышки и срабатывает аварийная защита от перегрева. Внутрь лезть по-любому придется. Отверните четыре винта, снимите правую «по ходу движения» крышку, осмотрите внутренности, заранее приготовив кисть и хороший пылесос.

Если компьютер с начала 2000-х годов не чистился, завидовать ему не стоит, там все заросло...

Помпу проверить непросто, включите вместо нее на время любой вентилятор с тремя проводками, если ПК перестанет отключаться, дело в помпе, нужно ставить другую.

К сожалению, так же просто ответить, почему процесс загрузки заходит настолько далеко, я не могу, случай не для «лечения по фотографии».




# Мониторинг наше все

Maemos

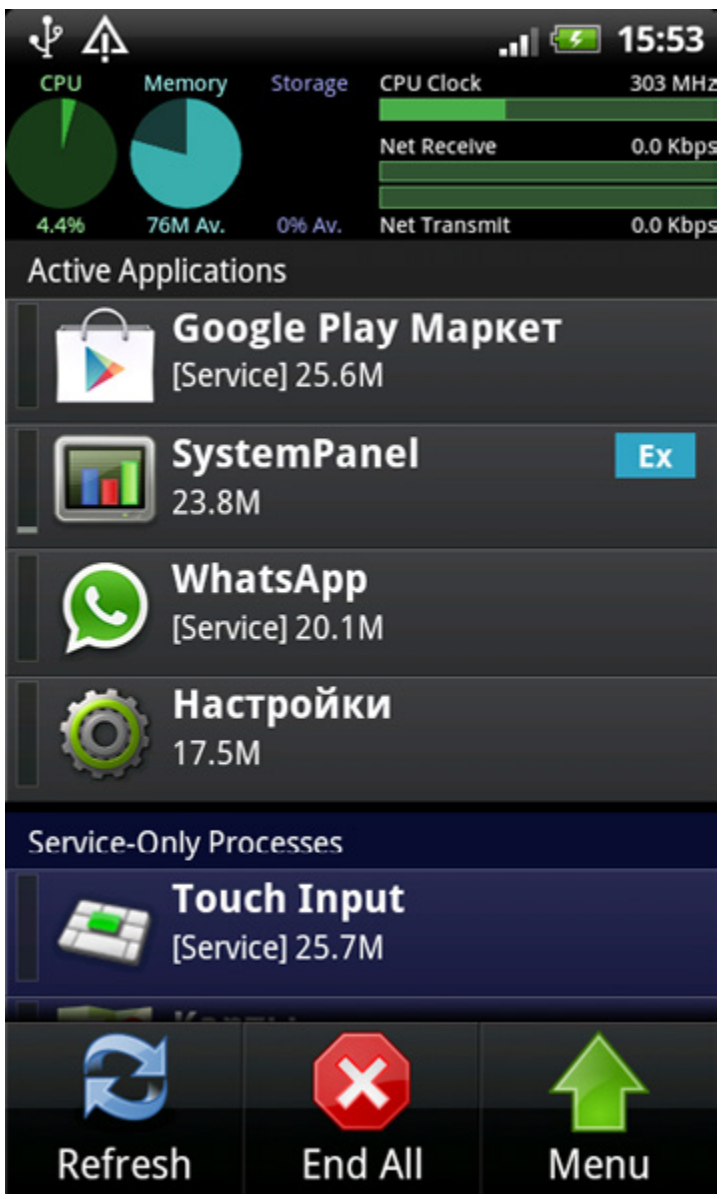
**Обзор диспетчера задач и монитора ресурсов SystemPanel Task Manager для ОС Android.**

Несмотря на распространенное мнение о том, что программы для анализа запущенных процессов, мониторинга системных ресурсов и сетевого трафика для ОС Android находят широкое распространение только у продвинутых пользователей или разработчиков, в современных реалиях данное суждение далеко от истины.

Во – первых, мониторинг активности системы может быть полезен, т.к. позволяет точно определить источник «тормозов» системы, и / или причину быстрого разряда аккумуляторной батареи. Во – вторых, парк гаджетов до сих пор включает в себя уже устаревшие модели устройств с небольшой вычислительной мощностью и объемом оперативной памяти, которых, в условиях работы с большим количеством работающих в фоновом режиме программ, не всегда достаточно для запуска новейших игр и обновленных версий привычных приложений.

Работа таких программ может быть завершена мануально, вручную, или с помощью диспетчера задач, что позволяет увеличить количество доступных ресурсов устройства.

Именно такая программа и стала героем сегодняшнего обзора. Знакомьтесь, SystemPanel Task Manager - диспетчер процессов и продвинутый монитор ресурсов. Эти задачи программа успешно решает в бесплатной редакции. После покупки платной версии становятся доступны функции долговременного мониторинга и инструментарий для работы с приложениями (установка, архивирование, удаление).




Уже на этапе загрузк можно отметить два весомых плюса SystemPanel – малый размер дистрибутива и небольшие требования к версии ОС – необходима версия Android 1.5 и выше. Владельцам новых смартфонов и планшетов Samsung будет полезно знать, что программа поддерживает мультиоконный режим, работа с которым была добавлена с последними обновлениями.

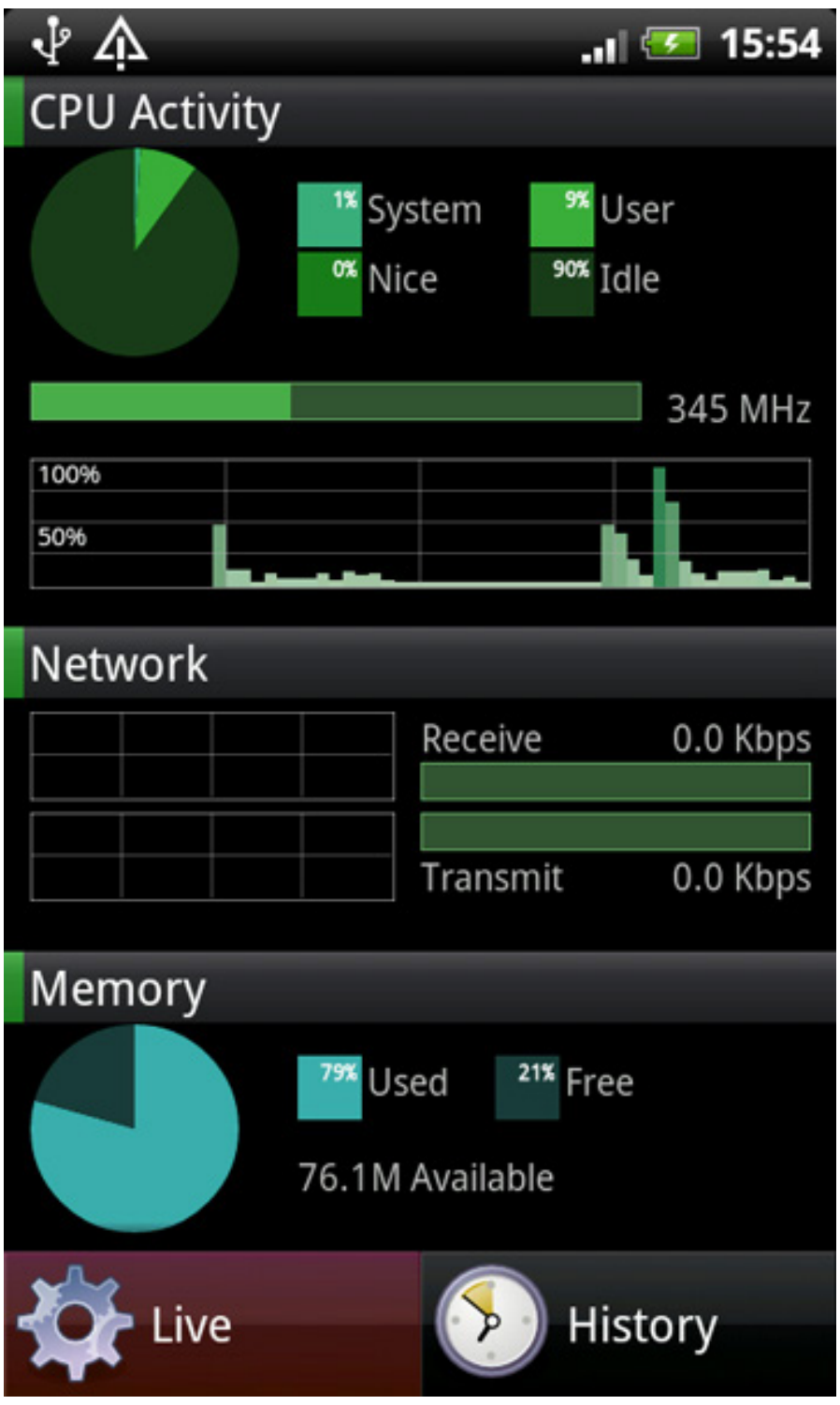
После запуска приложения пользователя встречает классический интерфейс диспетчера приложений и ресурсов устройства. Верхний блок основного экрана представлен диаграммами, отображающими процент загрузки процессора и его текущей частоты, количество занятой и доступной «оперативки» и дискового пространства на карте памяти. Здесь же отображается информация о сетевой активности.

Все данные выводятся в реальном времени и позволяют быстро оценить текущую загрузку устройства.

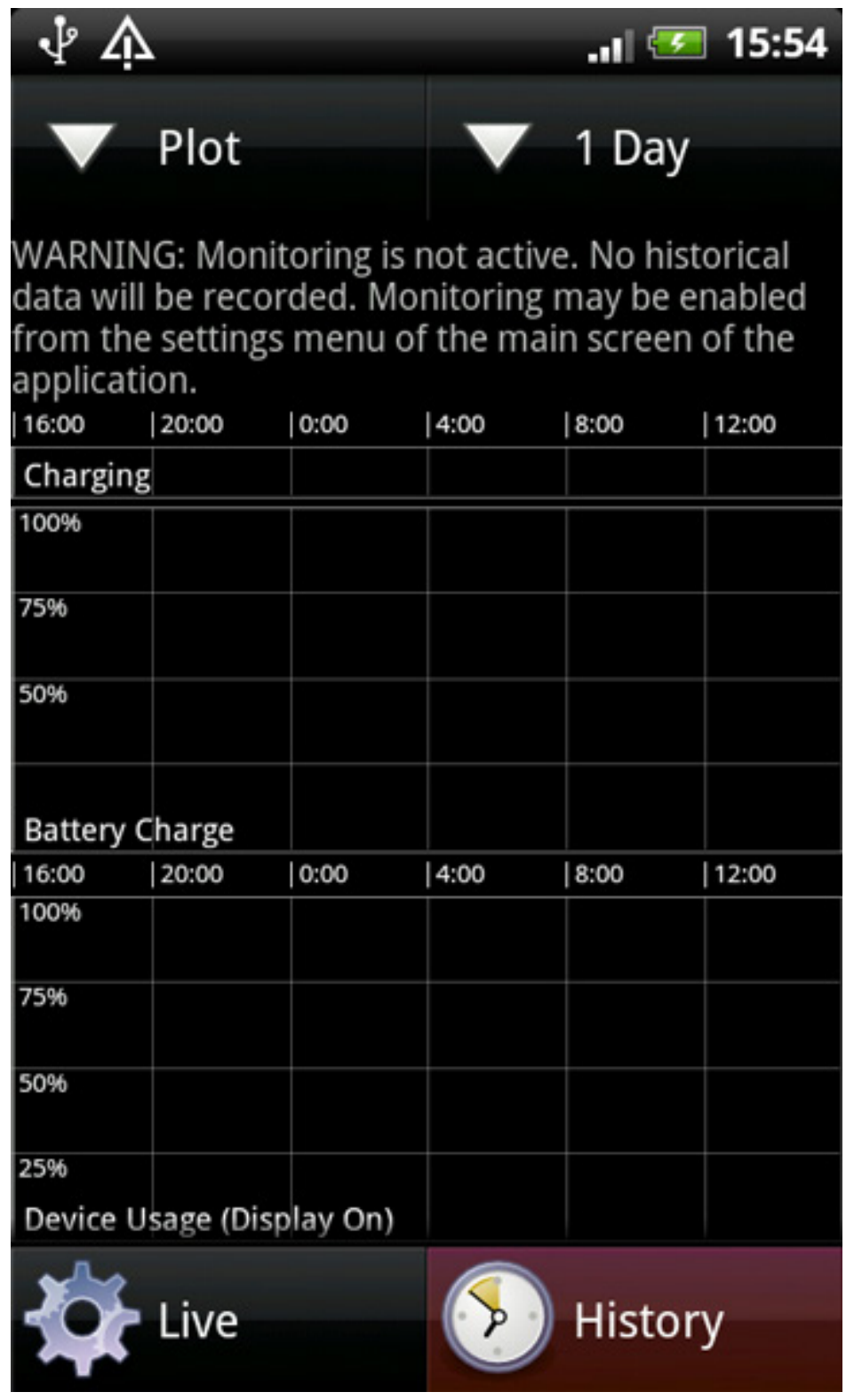
Далее следуют блоки запущенных на данный момент, кэшированных, системных процессов и приложений. Помимо названия и соответствующей иконки, каждая позиция отражает количество потребляемой оперативной памяти и процессорной мощности.

Благодаря блоку функциональных клавиш внизу экрана становятся доступны опции обновления текущей информации устройства, завершение различных типов процессов, доступ в меню программы.

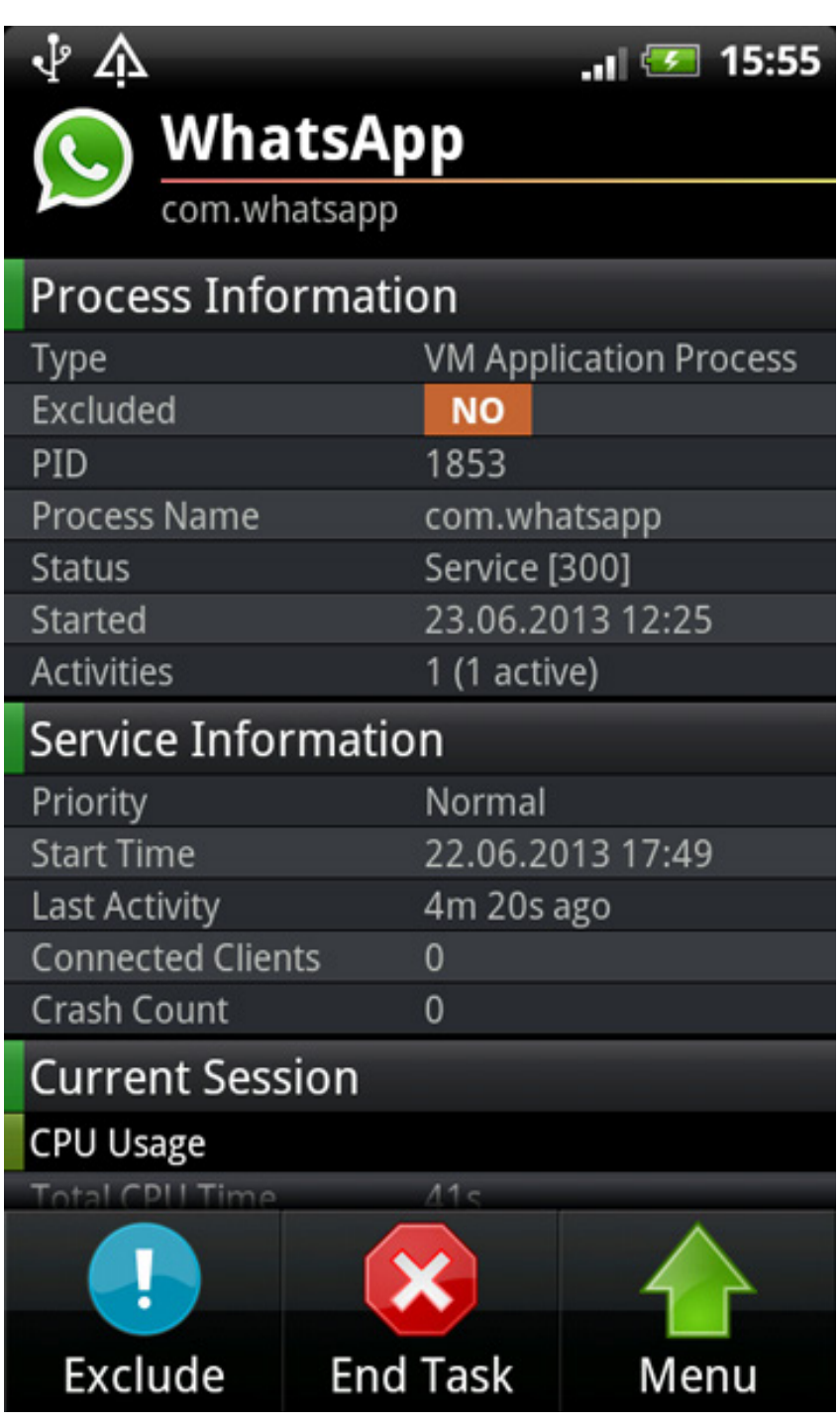
Вышеописанные информационные блоки полностью интерактивны. По нажатию на конкретную область, будь то диаграммы ресурсов или отдельно взятый процесс, открывается окно с необходимыми данными.



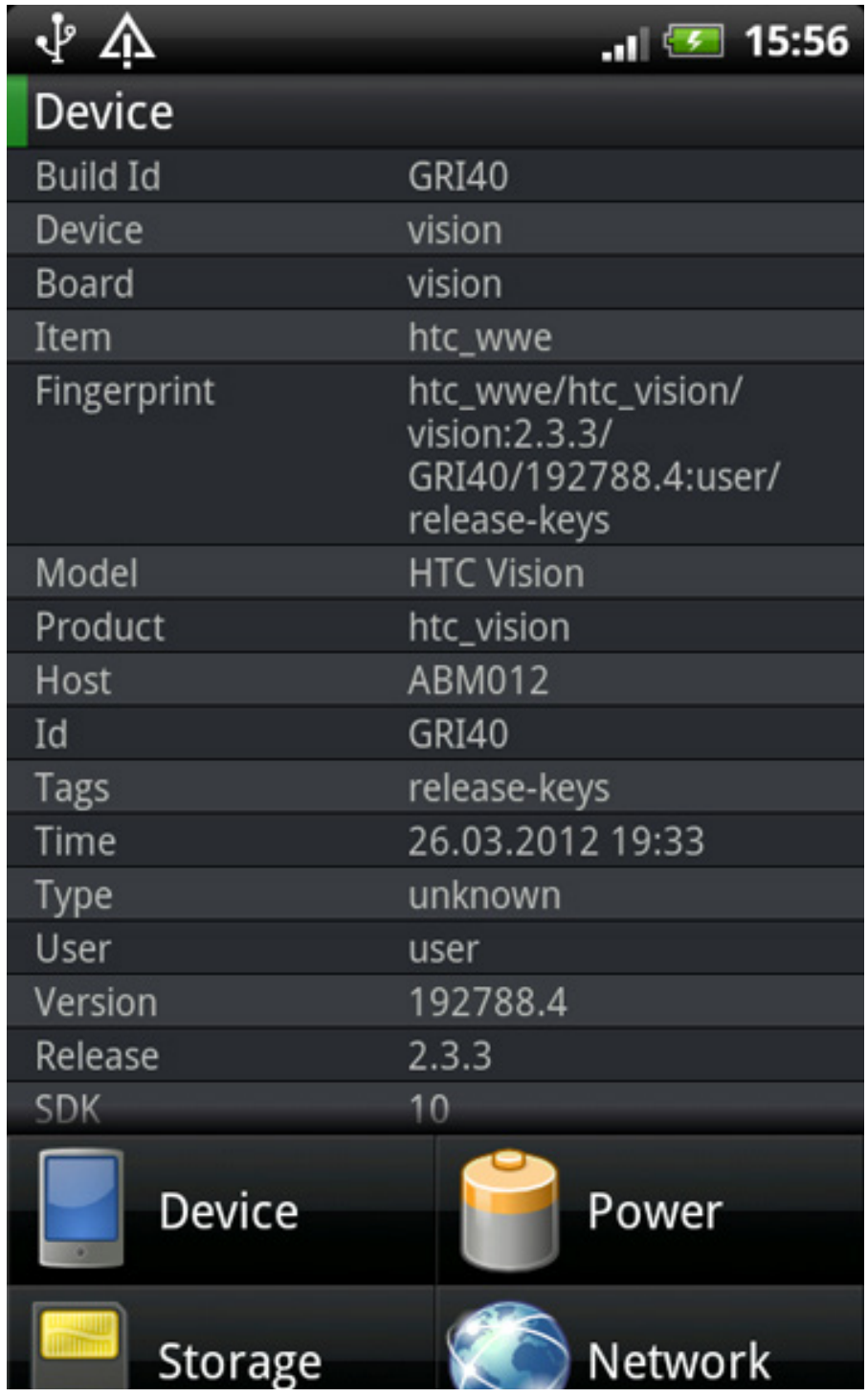

Окно монитора ресурсов выводит в реальном времени расширенную информацию по работе процессора (графики загрузки и текущей частоты), оперативной памяти. Вниманию пользователя доступна информация и по сетевой активности устройства с соответствующими графиками, данные по карте памяти, батареи устройства (включая диаграммы заряда и температуры аккумулятора).



В платной версии программы становится доступной функция долговременного мониторинга, которая в виде графиков визуализирует данные по использованию батареи (процент заряда, время активности дисплея устройства), загрузки процессора. Временной интервал, сбора информации, варьируется от двух часов до недели. Стоит отметить наличие типа представления, который включает в себя подобные графики для наиболее энергопотребляющих приложений.




Данные о типе, статусе, времени старта и активности содержатся в окне, которое открывается по нажатию на соответствующий процесс.

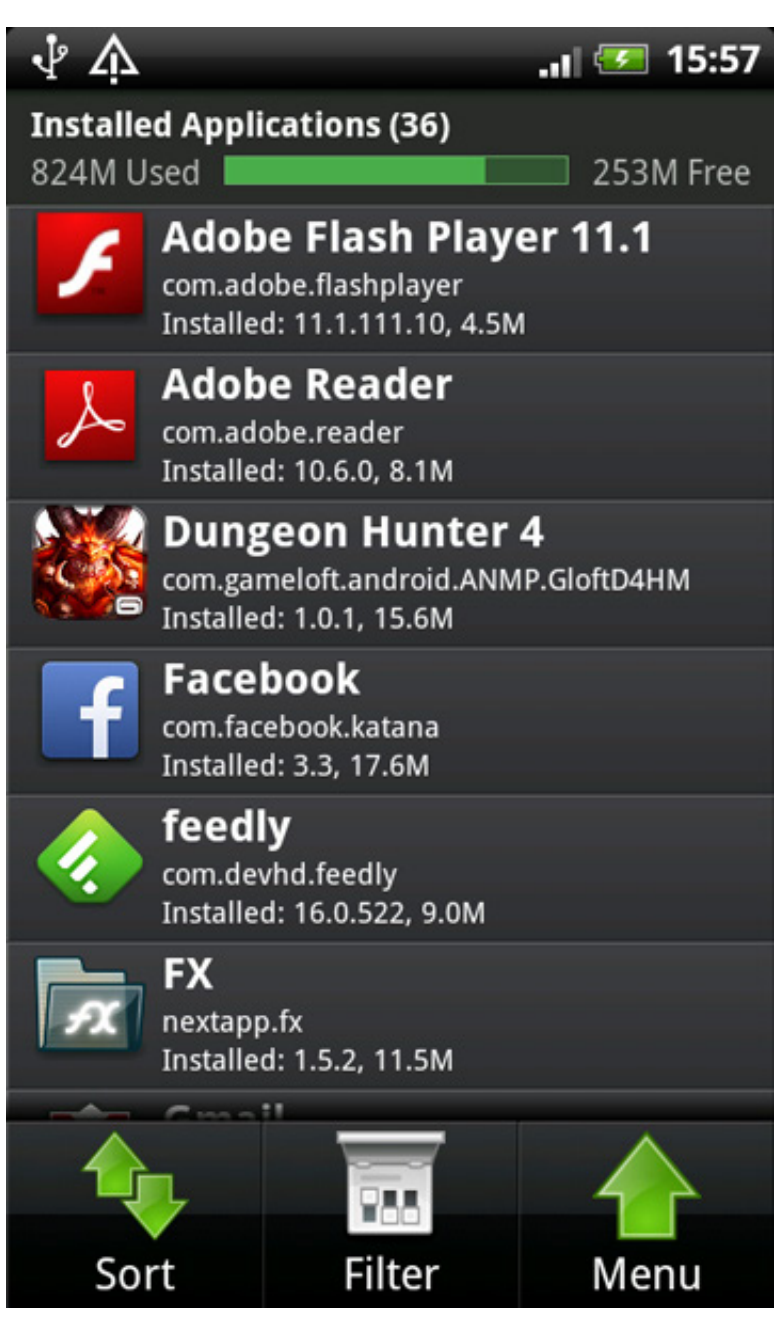



Отображается информация по использованию процессора и оперативной памяти.

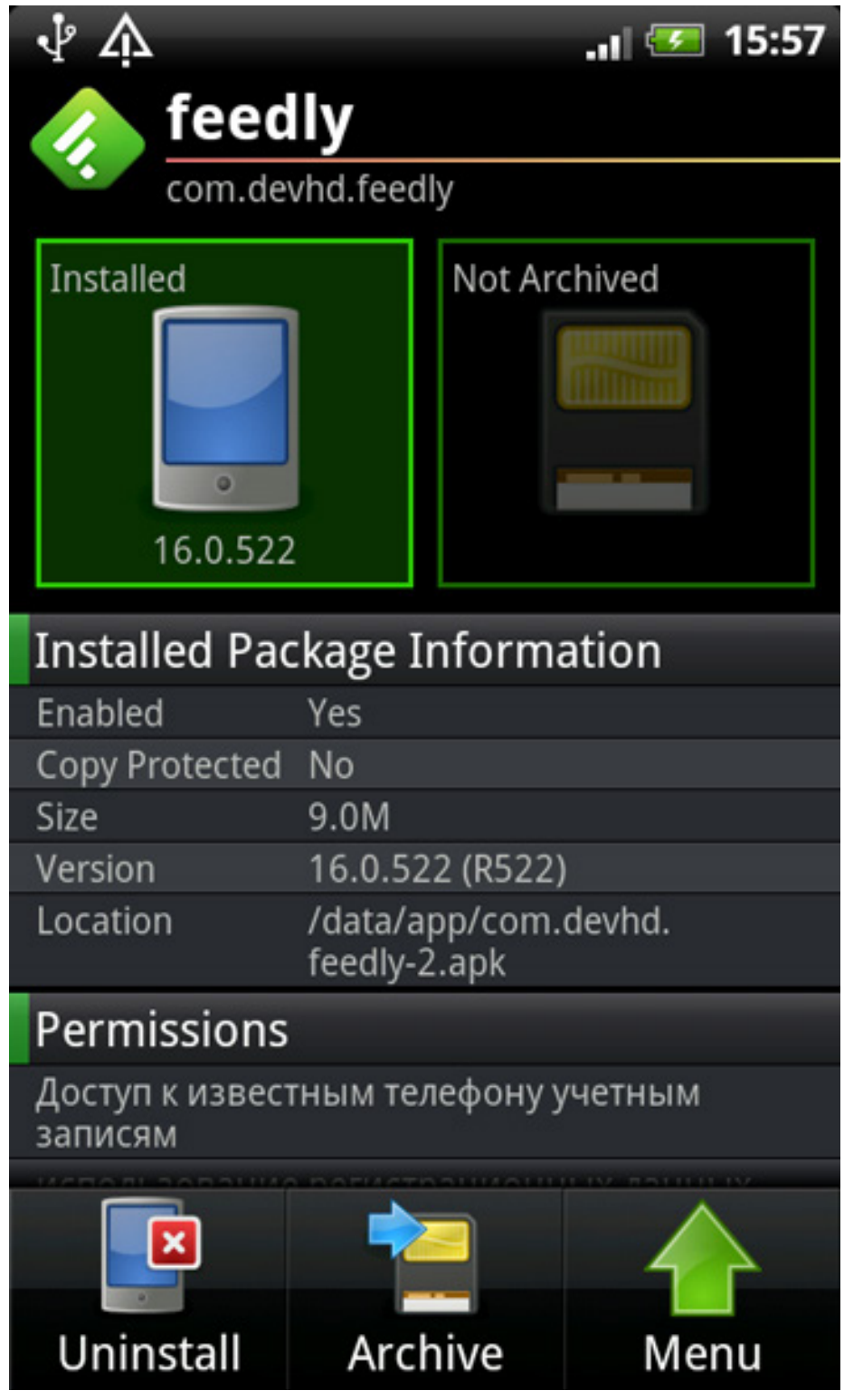
Нижний функциональный блок данного окна позволяет завершить его работу или сделать исключением (в этом случае завершения работы при массовой выгрузке не произойдет).

В платной редакции в данном окне выводятся графики с данными долговременного мониторинга, а в меню активируется возможность доступа к инструментарию управления приложением (установка \ удаление \ архивация).

Рассмотрим его чуть более подробно. Основной рабочий экран по работе с программами напоминает системный раздел «Управление приложениями», доступный в настройках устройства: диаграмма свободного и занятого места внутренней памяти устройства, знакомый список приложений.

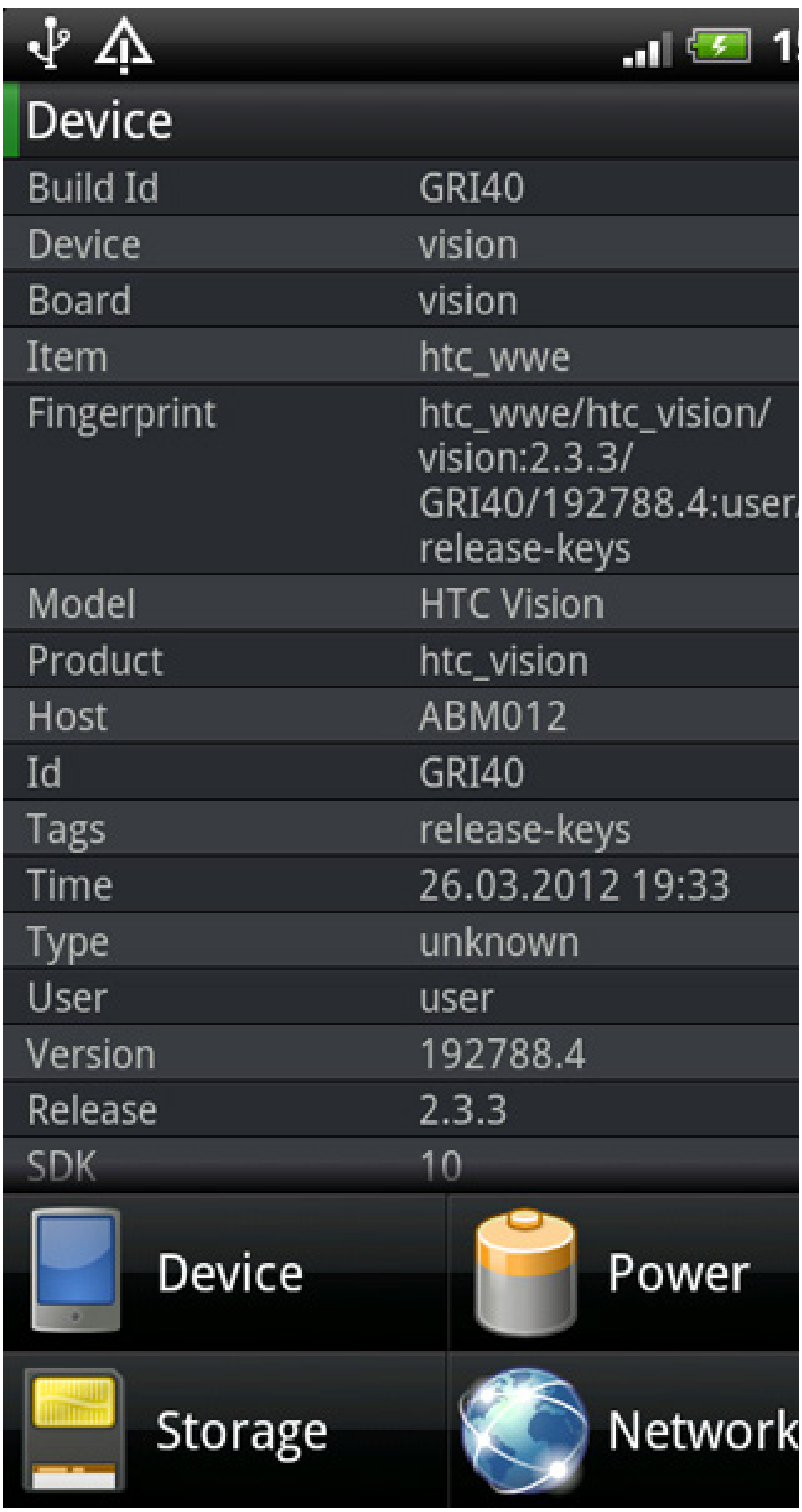



Данный перечень можно отсортировать по имени или размеру программы, а также изменить тип его представления (показывать только установленные, заархивированные, системные или все сразу).




Здесь же можно получить детальную информацию по каждому приложению, выполнить ее архивацию, посмотреть график потребления ресурсов устройства.

Помимо своего основного функционала, SystemPanel выводит подробную информацию о самом устройстве, его компонентах (например, по процессору, дисплею, батарее, карте памяти), версии операционной системы, показатели беспроводных сетей и другие служебные данные.




Вердикт напрашивается сам собой. Данная программа послужит хорошим помощником при решении задач выявления прожорливых процессов, мониторинга ресурсов устройства и получения подробной информации по нему.

SystemPanel хороша именно в полной версии, с расширенными базовыми опциями и новыми инструментами. Но не стоит умалять возможностей бесплатной версии, которые могут быть достаточными для беглого анализа данных или первичного знакомства с приложением.




**Программа:** SystemPanel Task Manager 1.2.0

**Тип:** диспетчер задач и монитор ресурсов

**Разработчик:** NextApp, Inc.

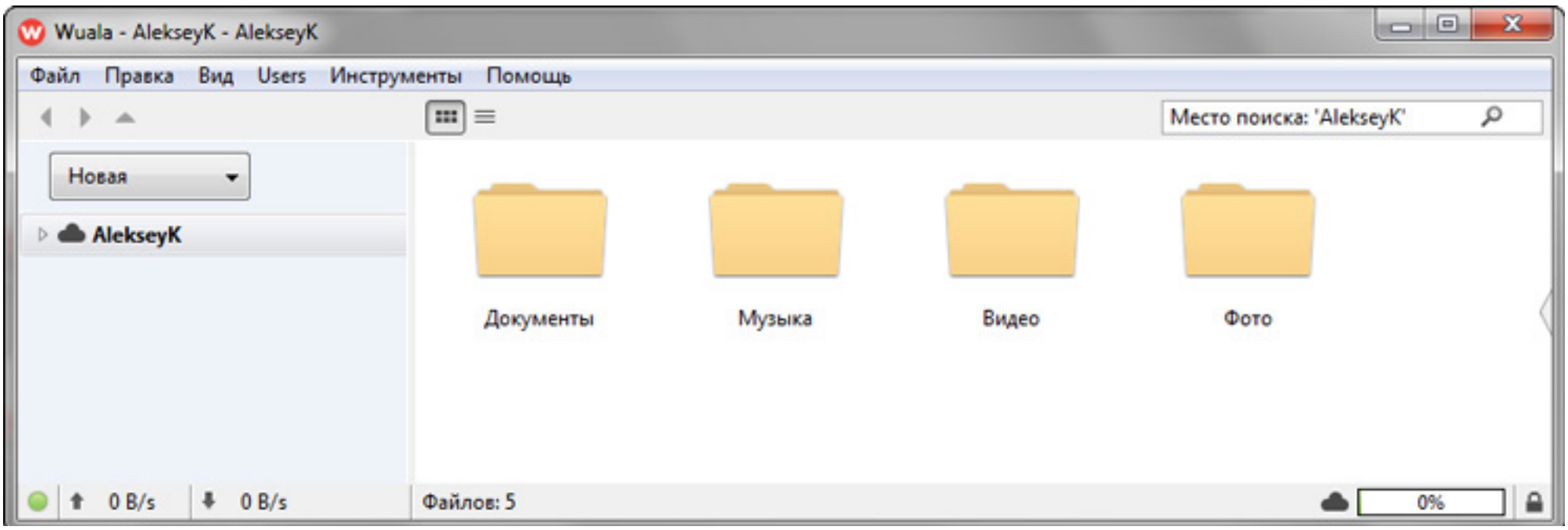
**ОС:** Android 1.5 и выше

**Объем дистрибутива:** 710 Кбайт

**Русификация интерфейса:** нет

**Цена:** Бесплатно / 91,81 руб.

**Адрес:** http://android.nextapp.com/site/systempanel




# Шифруем файлы в облаках

Алексей Кутовенко

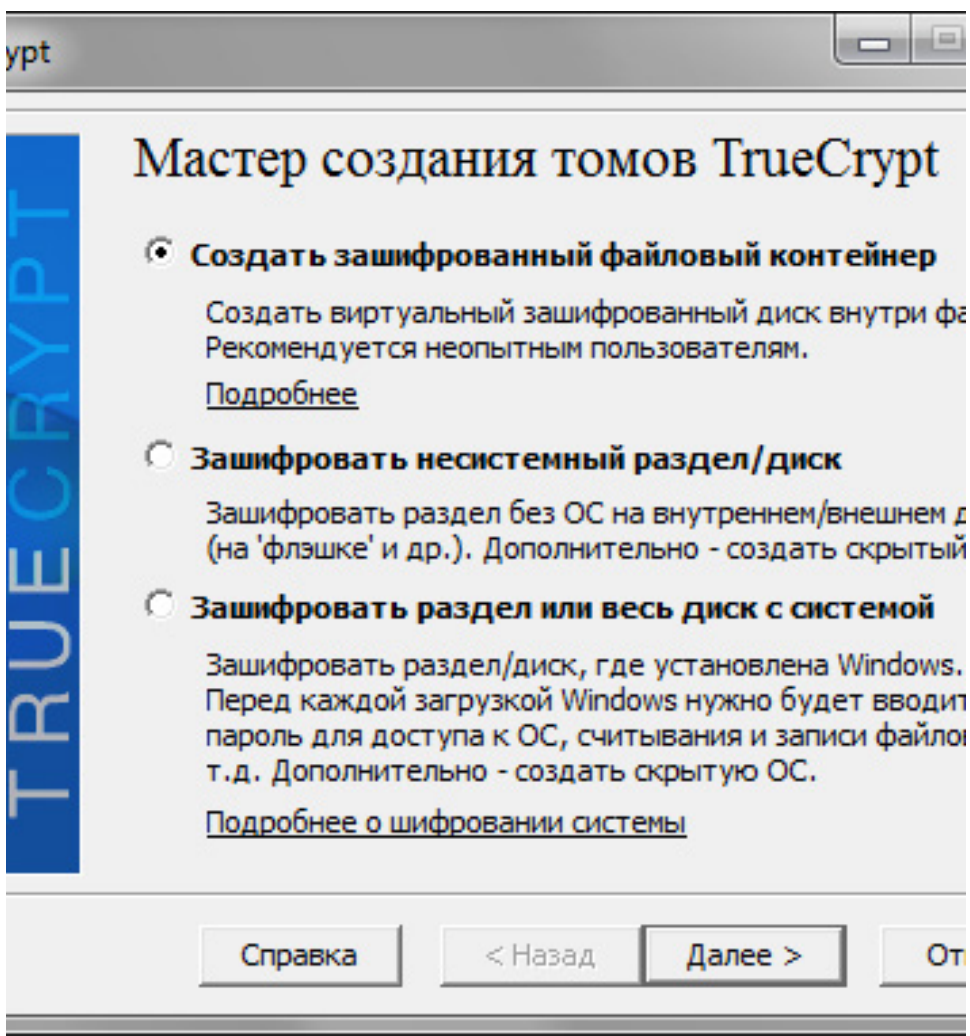
**Облачные сервисы хранения файлов уверенно становятся обыденностью. Кто-то осознанно ищет инструменты синхронизации, резервного копирования файлов или просто организации удобного, доступного с любого подключенного к Сети устройства личного архива.**

Кто-то знакомится с ними после покупки какого-либо гаджета, получив к нему в нагрузку подписку на облачный сервис. Как бы то ни было, рано или поздно у владельца такого облачного хранилища появляются мысли о безопасности хранящихся материалов.

Все-таки полностью исключить возможность доступа к ним посторонних невозможно. Самое очевидное решение данной проблемы – использование шифрования. Добропорядочные параноики должны быть последовательными, поэтому шифрование данных должно происходить на стороне клиента перед их отправкой в облако. О том, как это можно организовать с минимальными затратами усилий и пойдет речь в нашем обзоре. Первый вариант, пригодный для защиты от посторонних отдельных файлов – вручную шифровать чувствительные документы, которые вы отправляете в облако. Пожалуй, простейший и самый доступный вариант – паковать их в защищенные архивы, благо создание зашифрованных архивов это стандартная функция современных архиваторов.

Недостаток такого решения – много ручной работы, что практически исключает работу с крупными массивами. Для того чтобы обратиться к какому-нибудь одному файлу из их состава придется работать с архивом целиком, а это, не будем забывать, происходит в удаленном облаке.

Второй путь – применить одну из универсальных программ для работы с зашифрованными файлами. Например, пакет **TrueCrypt** (www.truecrypt.org). Это бесплатный «опенсорсовый» шифровальщик, доступный для Windows, MacOS и Linux. С его помощью можно создать файл-контейнер, в котором и будут находиться ваши защищенные файлы.




Даже если кто-либо получит доступ к вашему онлайновому хранилищу, даже банальное прочтение списка файлов, находящихся в таком контейнере становится нетривиальной задачей.

После установки приложения не забудьте скачать пакет русификации в меню Settings – Language.

Данное приложение умеет шифровать разделы на диске, создавать «невидимые» разделы, а также демонстрирует другие полезные функции. Нас, в контексте поставленной задачи, интересует опция создания зашифрованного файла-контейнера – именно ее следует выбирать в настройках мастера TrueCrypt при его запуске.

Создание контейнера в данной программе – процесс несложный. Пожалуй, комментария заслуживает только выбор типа контейнера: для наших целей подходит первый вариант, предлагаемый мастером – отдельный файл, не связанный с виртуальным логическим диском и не являющийся скрытым.

В процессе создания контейнера как часть процедуры генерации ключа используются случайные перемещения курсора в особом окне. После создания такого контейнера отправляем его в облако.

Обратиться к нему в любой момент можно будет с помощью все той же программы-клиента TrueCrypt. Когда мы добавляем или изменяем файлы в каталоге, связанном с зашифрованным контейнером, все происходящие изменения исправно синхронизируются с онлайновым хранилищем.

Правда надо сразу заметить, что работа с контейнером подходит не для всех файловых «облаков», а только для сервисов, умеющих обновлять изменившиеся крупные файлы по частям.

Соответственно, можно будет спокойно работать с таким защищенным контейнером, не гоняя каждый раз по сети гигабайты трафика, как это будет происходить при замене изменившихся файлов целиком. Дело в том, что ряд файловых облачных хранилищ умеют только заменять файлы при изменении целиком, что делает единый контейнер неудобным. TrueCrypt – не единственное решение такого плана, его возможности хорошо иллюстрируют саму идею сохранения в облаке самостоятельно созданного зашифрованного контейнера. На софтовом рынке есть и ряд специализированных шифровальных программ, помогающих в работе именно с облачными сервисами.

Пример такого решения – программа **BoxCryptor** (www.boxcryptor.com). Это максимально автоматизированное и простое в эксплуатации решение. Главное отличие состоит в том, что она умеет самостоятельно взаимодействовать с поддерживаемыми облачными хостингами.

Причем в списке почти два десятка «облаков», как общеизвестных (Dropbox, Диск Google и Microsoft SkyDrive), так и довольно экзотичных. Нельзя не отметить поддержку Яндекс. Диска. Предлагается бесплатная и коммерческая версия приложения.

Существенные ограничения бесплатной версии программы – возможность подключиться только к одному облачному хранилищу, а также установка клиента только на два устройства, например, ноутбук и смартфон.

После инсталляции программа создает в системе виртуальный диск, а в онлайновом хранилище – соответствующий ему каталог.

Как только вы помещаете файлы на такой диск, они автоматически шифруются и синхронизируются с криптокаталогом в облаке.

К минусам решения отнесем не самый удачный мобильный клиент.

Провальным его не назовешь, в достоинства стоит записать хотя бы поддержку «из коробки» практически всех дружественных облачных хостингов, а также возможность использовать для синхронизации локальный компьютер. В то же время оба предлагаемых разработчиками решения – Boxcryptor и Boxcryptor Classic демонстрируют неприятные шероховатости в работе.

Чего стоит хотя бы безальтернативная привязка передаваемых в облако файлов к собственному встроенному файловому менеджеру. Поскольку по своей функциональности он явно не тянет на роль основного системного, придется постоянно переключаться между двумя менеджерами. Лично для меня это существенный недостаток, я всячески стараюсь избегать дублирования установленных приложений. Так что BoxCryptor пока определенно лучше подходит для настольных систем.




Наконец, можно воспользоваться одним из существующих защищенных «облаков», сделавших ставку именно на поддержку шифрования хранимых файлов.

Неплохим выбором, например, может стать **Wuala** (www.wuala.com), благо существует Free-версия с пятью гигабайтами пространства, а интерфейс клиента этого сервиса переведен на русский язык. Происхождение Wuala – швейцарское. Клиенты доступны как для настольных платформ - Windows, MacOS и Linux, так и для мобильных. Поддерживаются iOS и Android. Wuala создает на компьютере собственный виртуальный диск, который и применяется для удобной синхронизации.

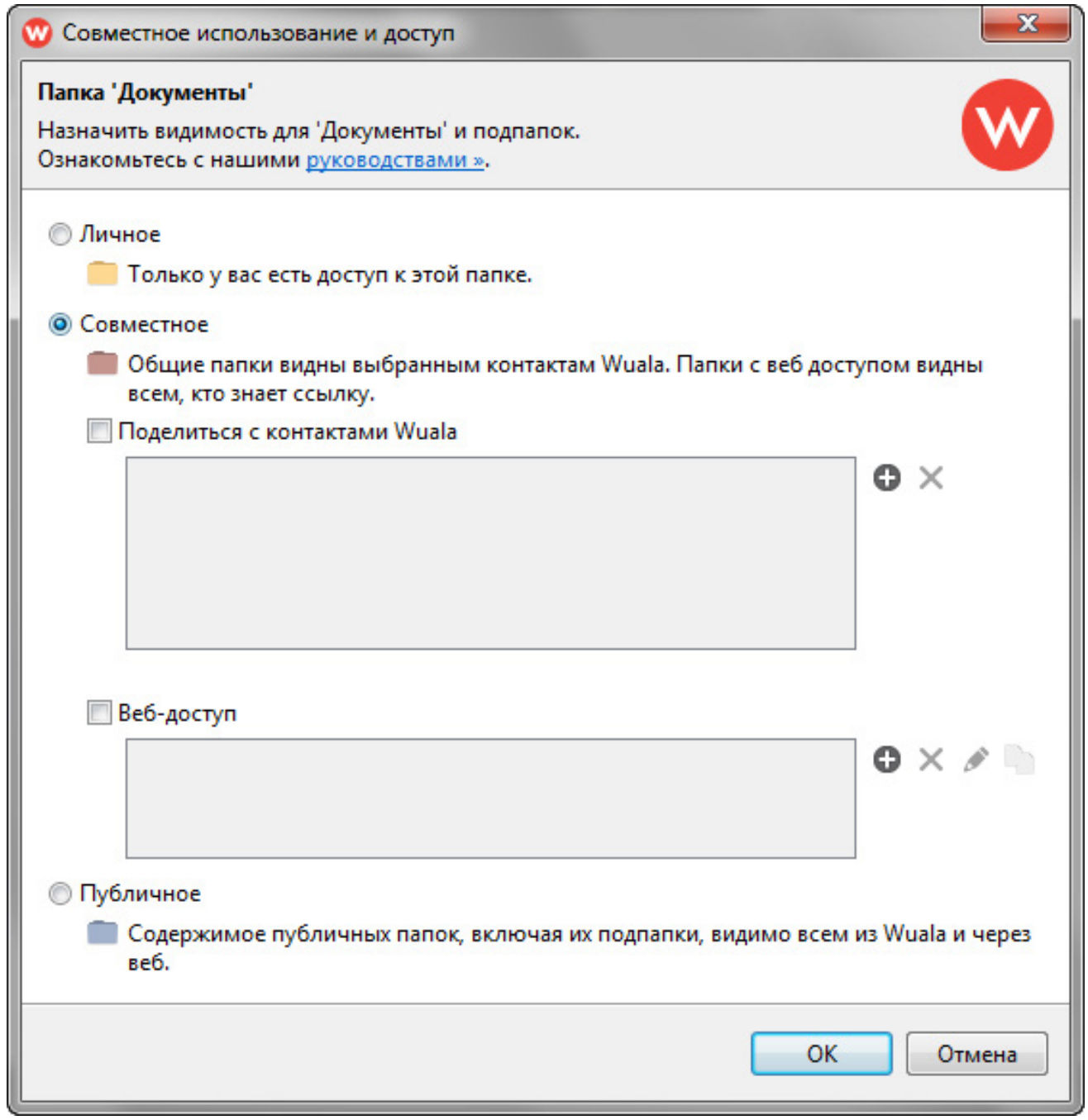
Данные сначала сохраняются на нем, а затем уже отправляются в облако. Шифрование ведется на компьютере пользователя перед отправкой. Предназначенные для сохранения в облаке файлы шифруются, разбиваются на фрагменты и отправляются на сервер Wuala, который уже и распределяет их для хранения по компьютерам участников «облака». Wuala использует избыточное резервирование фрагментов файлов, что снижает вероятность недоступности файла из-за отключения от сети части серверов, на которых хранятся фрагменты файлов. Клиенты для настольных платформ демонстрируют хороший баланс между функциональностью и простотой освоения.

Настроек здесь довольно много. Можно включать ресурсы в список синхронизации с точностью до каталога и отдельного файла, благо соответствующие пункты даже появляются в стандартных системных контекстных меню.

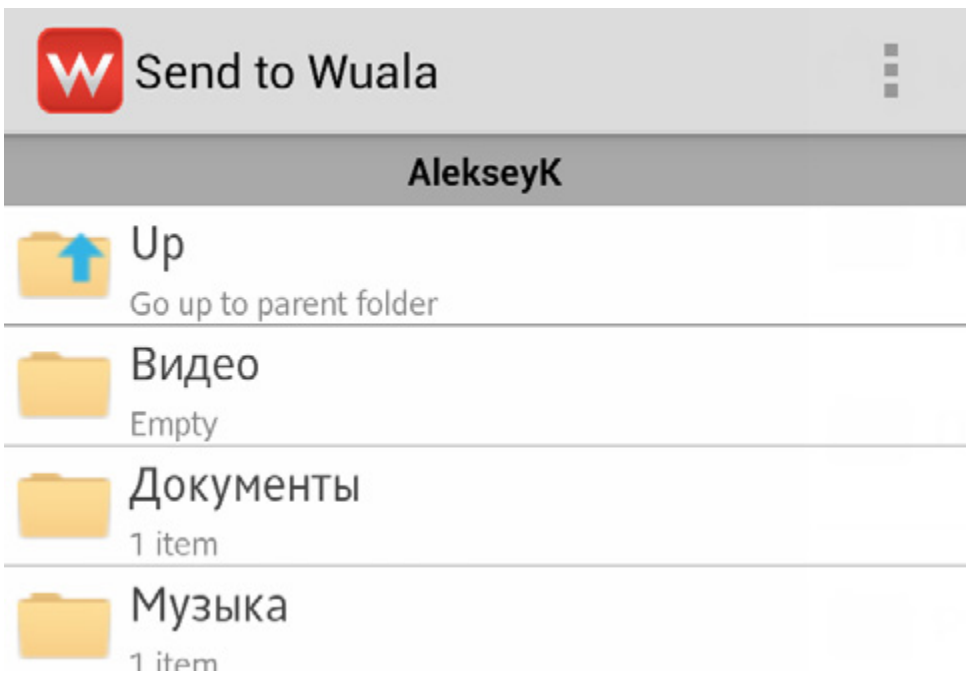
Нельзя не заметить, что Wuala может похвастаться удобными возможностями обмена файлами с другими пользователями и организации совместной работы над ними. Предусмотрена возможность открытия доступа как для отдельных пользователей, так и создание групповых облачных архивов.

Такие архивы видны всем приглашенным пользователям, кроме того, можно сгенерировать общедоступную веб-страничку для доступа к ним. В этом случае для доступа к файлам даже не обязательно наличие клиента Wuala. Другими словами, перед нами в данном случае аналог сетевого файлового хостинга.

Приватные группы, соответственно, видны только приглашенным пользователям, а просматривать содержимое такого архива можно только в собственном клиенте Wuala.



Сервис Wuala можно использовать и для организации резервного копирования, благо программа поддерживает бэкап по расписанию и другие фишечки соответствующих решений. Необходимо сказать пару слов о различиях режимов «синхронизации» и «резервного копирования», которые присутствуют в Wuala.




В режиме синхронизации обрабатываемые Wuala файлы отправляются не только в облако, но и на указанный в настройках другой компьютер.

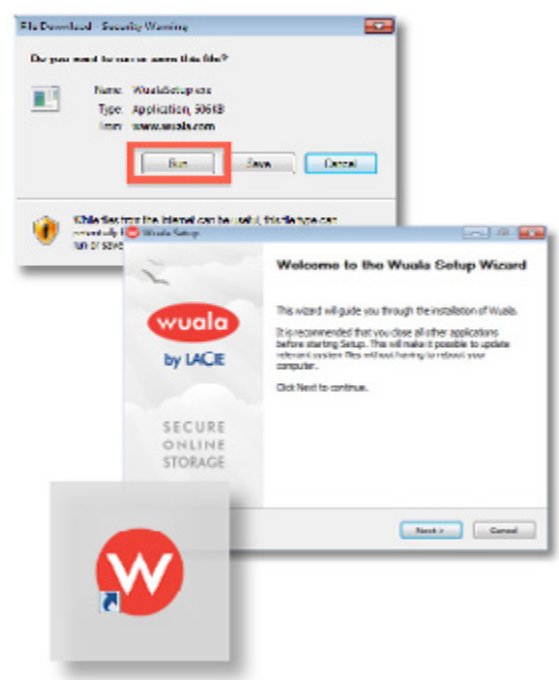
Другими словами, происходит одновременное резервное копирование и синхронизация файлов на нескольких устройствах. В случае же «резервного копирования», файлы отправляются только в облако и служат резервным архивом, который при необходимости можно будет восстановить на исходном компьютере.

Мобильный клиент Wuala неплохо смотрится на фоне конкурентов. Он прост и довольно приятен в работе, вот только, к сожалению, русский перевод до него еще не добрался.

С его помощью можно быстро получить доступ к хранимым в облаке файлам. Скачиваемые файлы размещаются в указанной вами папке и открываются назначенными вами программами.

Кроме того, мобильный клиент Wuala даже снабжен собственным встроенным аудиоплеером, способным работать напрямую с облаком.

Очень просто решена отправка файлов в облако. Можно использовать любой файловый менеджер, умеющий отправлять выбранные файлы в указанное приложение. В соответствующем контекстном меню выбираем Wuala, а затем – каталог своего аккаунта, в который вы планируете загрузить файлы.



№ 23 (630) 2013
http://upweek.ru




# Нуар в двух измерениях

Николай Барсуков

**Если вы смотрели фильм «Хранители» или, что менее вероятно, читали одноименный комикс, то наверняка помните персонажа по имени Роршах. Да, того самого, в матке, на поверхности которой постоянно менялись симметричные чернильные узоры. Понятия не имею, вдохновлялись ли создатели игры Gunpoint образом этого супергероя, но совсем не удивлюсь, если это именно так.**

Наш протагонист, несмотря на явное наступление компьютерной эры, одет очень мрачно и консервативно – в коричневый плащ и шляпу, представляя собой прямо-таки рекламный плакат «рыцарей плаща и кинжала». Правда, насколько можно понять, он не состоит в штате какой-либо из государственных специальных служб, а является вольнонаемным специалистом, предпочитающим принимать заказы по телефону. Жизнь его течет своим чередом, пока, благодаря удивительному стечению обстоятельств, он не становится главным подозреваемым в деле об кровавом убийстве, которого не совершал.

Чтобы восстановить свое честное имя, а параллельно срубить легких деньжат, наш герой с головой бросается в корпоративную войну двух оружейных корпораций. И один бог знает, куда это его заведет...

Все вышеперечисленное мы узнаем из SMS, которыми персонаж обменивается со своим заказчиком.

Впрочем, тем, кто не знает английского языка, можно особенно не переживать – суть диалогов здесь совершенно оторвана от игрового процесса и ни на что не влияет.

Gunpoint совершенно спокойно можно рассматривать как последовательность шпионских головоломок довольно забавного толка. Как вы уже заметили по скриншотам, графика в Gunpoint самая что ни на есть двухмерная.

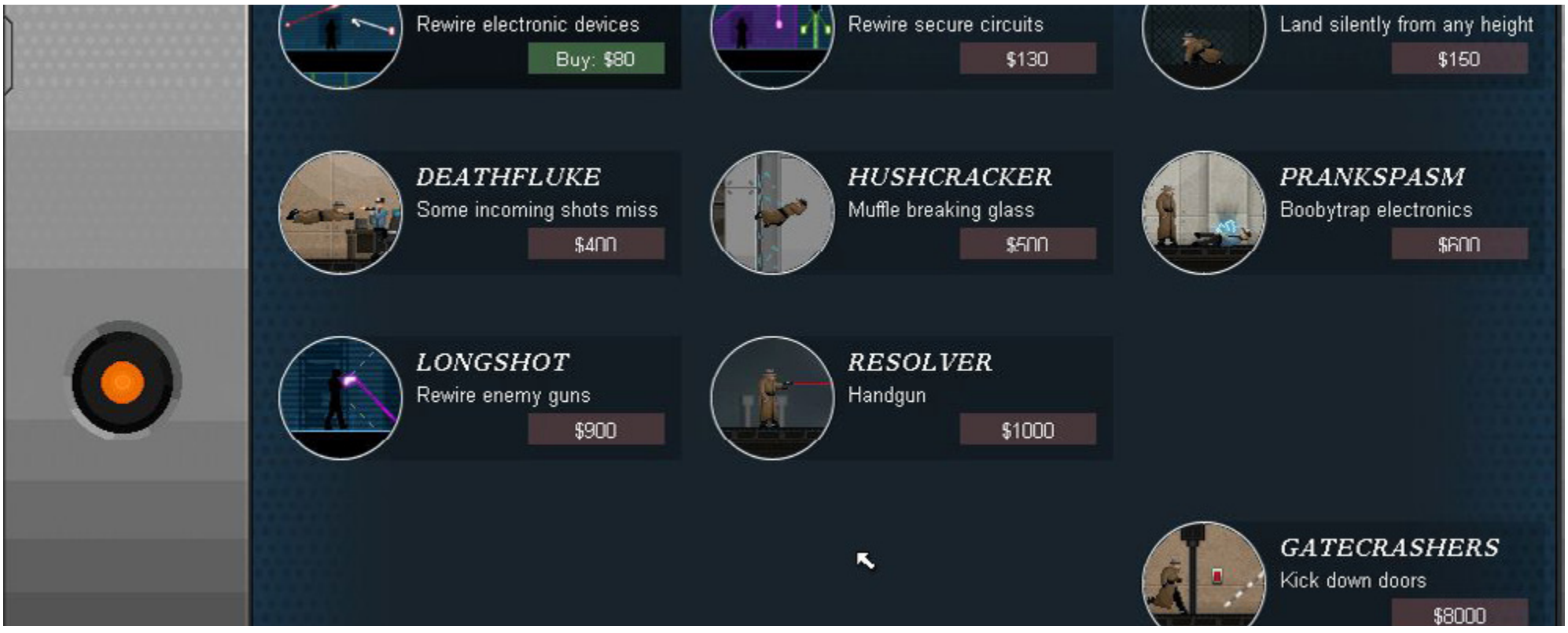
Причем, все элементы прорисованы чисто схематически, благодаря чему, их на экране одновременно умещается великое множество. Каждый этап игры представляет собой нафаршированное разнообразными системами безопасности здание в разрезе, в которое надо проникнуть и совершить ряд действий. Чаще всего речь идет о взломе центрального мейнфрейма.

Каждый этаж буквально напичкан камерами видеонаблюдения, датчиками движения, сканерами сетчатки и, разумеется, вооруженными охранниками, готовыми за секунду нафаршировать вас свинцом, стоит только попасться им на глаза.

Бороться со всей этой «машиной смерти» мы можем при помощи наших невероятных физических данных и достаточно обширного шпионского инструментария, открывающегося по мере прохождения отдельных этапов.

Поначалу мы можем только прыгать. Правда, сразу на второй этаж! И не только. Если, к примеру, охранник стоит к вам спиной, можно броситься на него и быстро вырубить коротким ударом в челюсть.

Пользуясь пожарными лестницами, лифтами и выключателями света, мы пробираемся к цели незамеченными. Но лишь на первых порах, так как довольно скоро появляется необходимость в гаджетах. Расскажу лишь о первом. Купив его в магазине между заданиями (вы не сможете взять очередное, которое невозможно пройти без данного девайса), вы обретете способность произвольно перекоммутировать электрическую сеть здания.




Знали бы вы, какое это веселье (смайл)! Замкнув обычный выключатель света на датчик сетчатки, вы без труда проникните в защищенное помещение, параллельно лишив охранника возможности восстановить нарушенное освещение.

По ходу прохождения игры задачки становятся все изощреннее, а сюжет развивается своим чередом. Учитывая, что дело происходит в огромном ночном городе, где то и дело идет дождь, ощущение «детективного нуара» обеспечено. Он еще более усиливается благодаря отличному стильному саундтреку, который приятно слушать даже в отрыве от игрового процесса.

Лично мне очень понравилось именно мелкий масштаб изображения, благодаря которому мы можем единым взглядом окинуть все здание целиком. Также хочется похвалить разработчиков за отсутствие огнестрельного оружия, что разом устраняет возможность прохождения в стиле боевика, заставляя с первых моментов игры понять, что перед нами именно стелс. Ну и красивый уход в метро после окончания очередного задания тоже смотрится достаточно стильно (смайл).

**Игра:** Gunpoint
**Жанр:** экшен, платформер, инди
**Разработчик:** Suspicious Developments
**Издатель:** Suspicious Developments
**Платформа:** Windows
**Объем дистрибутива:** 200 Мбайт
**Русификация интерфейса:** нет
**Цена:** 249 руб.
**Адрес:** www.gunpointgame.com

№ 23 (630) 2013
http://upweek.ru




# Пластилиновая депрессия

Николай Барсуков

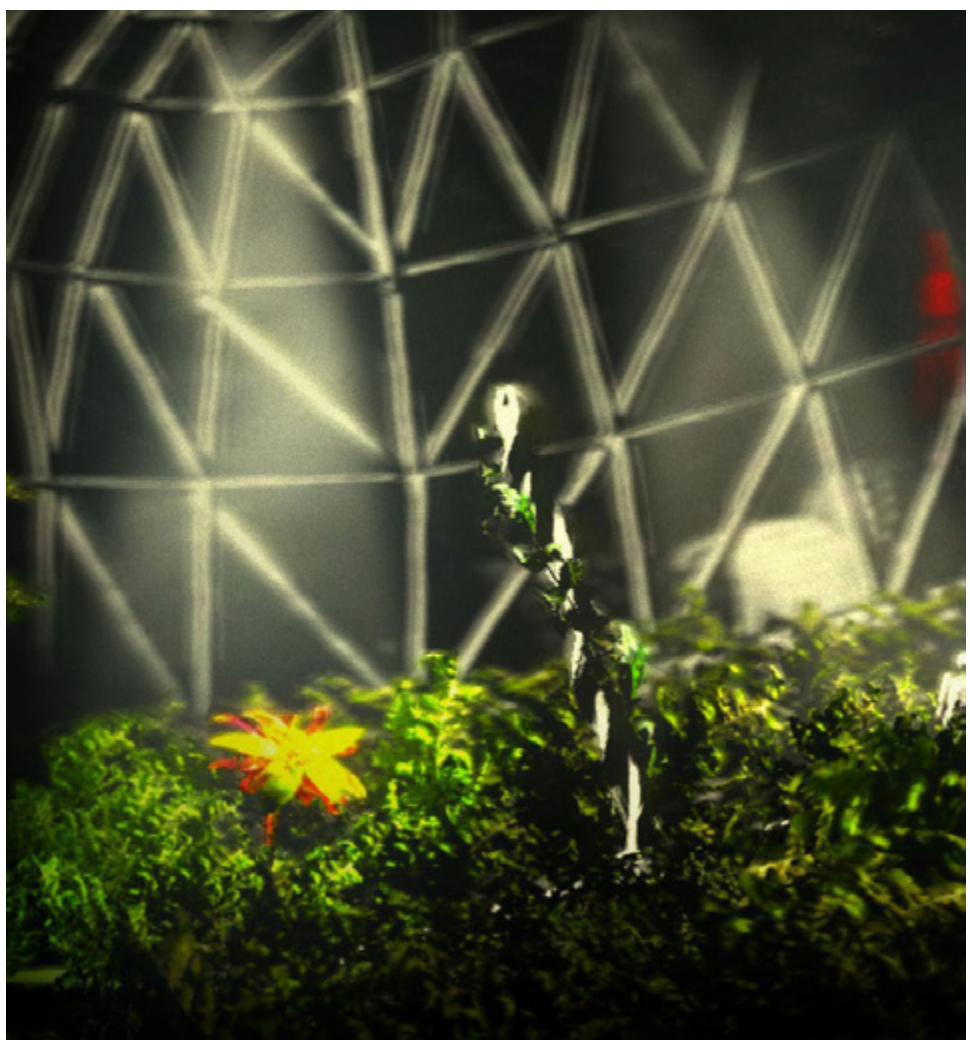
**Даже удивительно, как простая на вид головоломка может вызвать у человека самые нетривиальные мысли. Что ни говори, а почему-то именно среди небольших и, казалось бы, примитивных продуктов, сделанных чуть ли не на коленке безызвестными энтузиастами, порой встречаются настоящие жемчужины, глядя на которые, создателям блокбастеров с многомиллионными бюджетами остается только локти кусать.**

Я даже не знаю, чем именно, но мне игра The Swapper напомнила просмотренный несколько лет назад фильм Apollo 18.

Наверное все дело в отсутствии атмосферы (в смысле, воздушной), а также общим ощущением какой-то липкой безысходности. Когда вроде бы и предпринимаешь что-то, но без особенного энтузиазма, так как что бы ты не делал, бытие в целом тщетно. Короткое вступление повествует о том, как станция по добыче полезных ископаемых «Тесей» приступила в разработке очередного летящего куда-то в тишине космоса огромного куска камня.

По обрывочным сведениям можно сделать вывод о том, что в какой-то момент персонал станции обнаружил некие артефакты, внешне неотличимые от горной породы, но обладающие телепатическим полем, с помощью которого эти сущности могли транслировать непосредственно в мозг человека… нет, не то чтобы призывы к самоубийству, но некие общефилософские вопросы, найти ответы на которые не так-то просто. Никто не знает, как там все было на самом деле, но в итоге почти весь экипаж «Тесея» трагическим образом прекратил свое существование.

Сами понимаете, ответы на возникающие вопросы нам предстоит найти по мере прохождения игры.



В роли протагониста выступает… некто в скафандре. Да, здесь у нас нет даже имени, причем, это совсем не случайно. Бродя по пустынной космической станции, нам предстоит отгадывать весьма необычные головоломки. Дело в том, что противники в игре отсутствуют как класс. Никто не нападает из-за угла, не пытается съесть нас живьем или обратить в какую-нибудь противную нежить.

Атмосфера (игровая!) здесь нагнетается при помощи печального минималистичного саундтрека, повсеместного полумрака, едва разгоняемого светом налобного фонаря, да самим методом, с помощью которого нам предлагается путешествовать.

Главная фишка The Swapper заключается в том приборе, который наш герой несет в руках. С его помощью можно создавать собственных клонов, абсолютно неотличимых от оригинала.

Довольно скоро мы получаем возможность произвольно перемещать свое сознание между ними.

Всего можно создать до четырех клонов одновременно, при этом управлять можно только одним (собой?), в то время как остальные лишь синхронно повторяют все движения.



В первый раз, когда клон гибнет, чтобы вы могли пройти дальше, возникает какое-то не совсем удобное чувство. Но дальше, по мере прохождения игры, когда вообще стирается всякая грань индивидуальности, и вы не понимаете, кто здесь оригинал, а кто копия, как раз и начинает выплывать тот самый философский подтекст, ради которого, как я думаю, и была создана The Swapper.

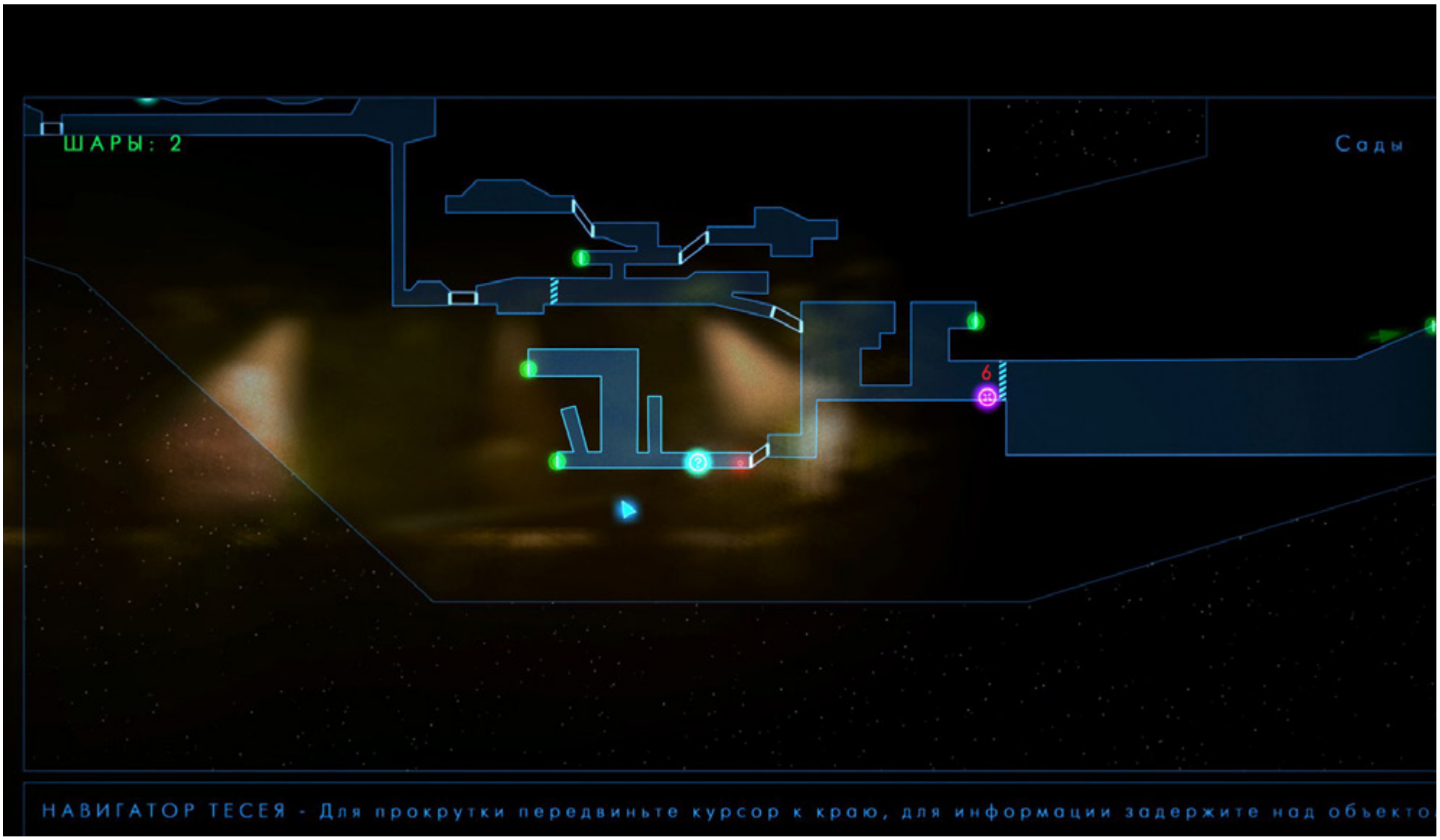
Чем дальше в лес, тем больше дров. Периодически мы слышим отрывочные фрагменты радиопереговоров пропавших членов экипажа, натыкаемся на какие-то хозяйственные документы, попадаем в телепатическое поле «чужих».

Все это медленно, но верно расшатывает психику и раскрепощает фантазию, заставляя думать о вещах, казалось бы, не имеющих никакого отношения к происходящему на экране.

Спустя сотню-другую погибших клонов нас выпускают в открытый космос, а затем и гравитация начинает вытворять странные штуки. Головоломки усложняются не в том смысле, что становятся более многоэтапными, а в том, что все более нетривиальный вывих мозга требуется у себя вызвать, чтобы понять логику разработчиков. Несмотря на царящую безысходность, игра по-настоящему затягивает.

Графика The Swapper выполнена в той псевдореалистической манере, которая заставляет подумать, будто все интерьеры авторы вручную лепили из пластилина. Я не знаю, так ли это на самом деле, но уверяю, ничего забавного в такой технике в данном случае нет.

Кое-где мрачные пространства подсвечены цветными прожекторами, но сделано это, как вы можете догадаться, отнюдь не для красоты.




«Фонарики» эффективно блокируют действие нашего прибора, не давая возможности создать клона или переместиться в него.

Зато при некотором навыке можно научиться даже летать, прыгая из тела в тело. Главное не задумываться о бесконечной веренице замерзающих в вакууме трупов, которые мы оставляем за собой.Я без колебаний утверждаю, что The Swapper является прекрасной игрой, созданной талантливыми людьми. Я прошел ее часов за шесть и, честно говоря, благодарен авторам за те эмоции и размышления, которые им удалось у меня вызвать.

Хотелось бы пожелать, чтобы такие игры выходили чаще, но весь фокус как раз и заключается в том, что их просто не может быть много (смайл).

**Игра:** The Swapper
**Жанр:** экшен, платформер, инди
**Разработчики:** Olli Harjola, Otto Hantula, Tom Jubert, Carlo Castellano
**Издатель:** Facepalm Games
**Платформа:** Windows
**Объем дистрибутива:** 650 Мбайт
**Русификация интерфейса:** есть
**Цена:** 299 руб.
**Адрес:** facepalmgames.com/the-swapper

**Творческая группа журнала Upgrade digital**
[classified]

**Руководитель интернет-проектов**
Павел Виноградов, pashock@veneto.ru, тел. (495) 681-7445

Координатор Татьяна Бичугова, bichugova@veneto.ru,
тел. (495) 681-4388

**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

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. Мы будем рады вашим пресс-релизам, присланным на e-mail news@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.

Журнал предназначен для читателей старше 12 лет.

Тираж предыдущего номера журнала ~ 114 000 скачиваний.