UPGRADE

#24 (631) 2013 Еженедельный компьютерный журнал

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

Долгоиграющий коммуникатор
Highscreen Boost

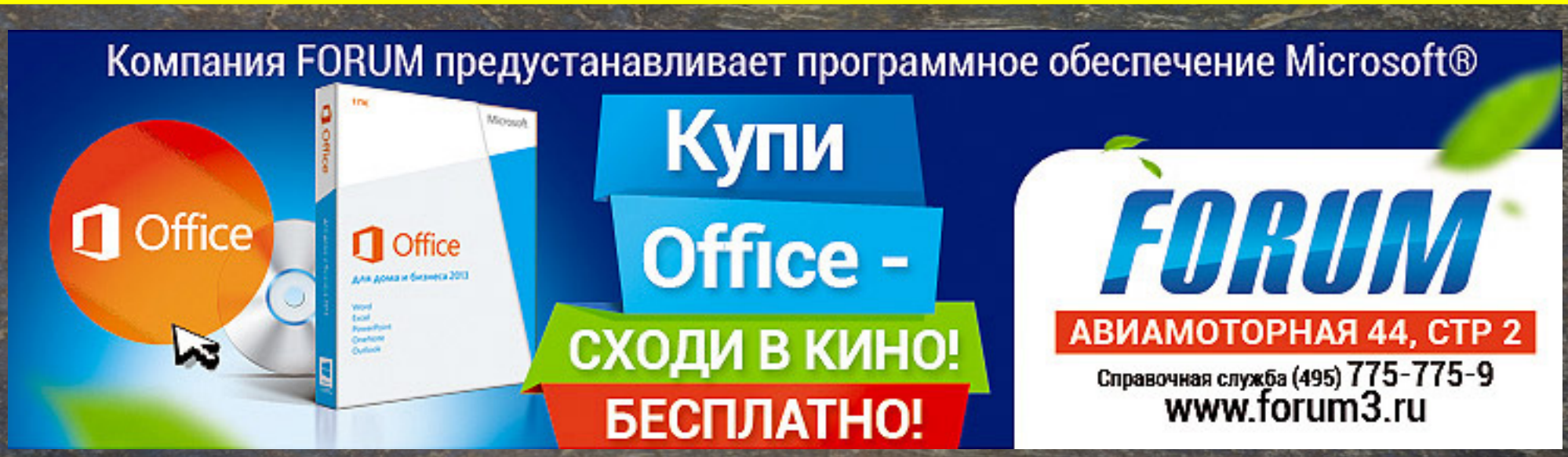
Аккумуляторы
HIPER mobilePower

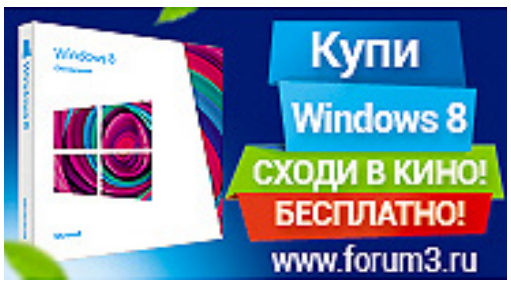
Практикум
Как выбрать видеокарту

Путешествие по заводу Edifier
Состояние рынка акустики

Фактографический интернет-поиск
Ты не мудри, ты пальцем покажи!







Forum3.ru
Только в Forum: Купи Office/Windows 8 - сходи в кино бесплатно! 3



Новости 4

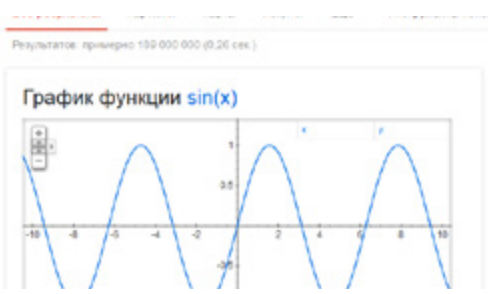


Долгоиграющий коммуникатор
Highscreen Boost....13



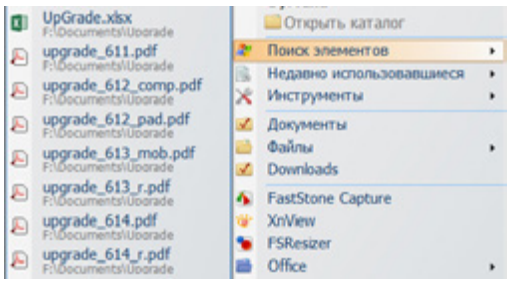
Аккумуляторы
HIPER mobilePower....16

Практикум
Как выбрать видеокарту....20



Путешествие по заводу Edifier
Состояние рынка акустики....25

Фактографический интернет-поиск
Ты не мудри, ты пальцем покажи!....36



Походное меню по-итальянски
Портативный ланчер SyMenu....42



Игра Rogue Legacy
Проблема наследственности....48



Игра Legends of Dawn
Путешествие в страну Happ. Каждый любитель RPG мечтает о том, что однажды ему попадется игра, отвечающая всем требованиям идеального продукта. 52

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

Оранжевые светилки

Компания SteelSeries начала продажи новой гарнитуры Siberia v2 в ярко-оранжевом цвете. Каждый наушник из новой линейки украшен LED-подсветкой оранжевого цвета, яркость которой можно отрегулировать с помощью программы SteelSeries Engine.



Иллюминация представлена в 6 разных режимах, которые могут быть настроены в зависимости от характера и специфики игры через программу SteelSeries Engine. Гарнитура оснащена большими динамиками, в то время как округлые наушники помещены в мягкую кожу. Микрофонный процессор снижает уровень шумов и фокусируется на звуке, источник которого расположен ближе всего к микрофону. Он может быть спрятан в левый наушник, когда в нем нет необходимости.

Переключатели громкости и выключения звука (mute) находятся на USB-проводе. Ориентировочная цена SteelSeries Siberia Heat Orange edition – $119.99

Крепкий и долгий

Компания Philips анонсировала свой новый смартфон - Xenium W8500. Аппарат снабжен пыле- и влагоустойчивым корпусом (сертифицирован по стандарту IP67), экран - 4,3-дюйма (IPS дисплей с разрешением qHD). Внутри - двухъядерный процессор с частотой 1,2Ггц, два слота под симки и аккумулятор на 2400 мАч. Производитель утверждает, что аппарат способен прожить 8 часов при активном использовании интернета.



Модель появится в продаже на российском рынке в июле 2013 года. Рекомендованная розничная цена – 11 490.00 рублей.

Новые матери от Foxconn

Компания Foxconn объявила о выходе на российский рынок материнских плат на основе чипсетов Intel H87 и B85. Платы Foxconn H87MX, H87MX-D, B85MX и B85MX-D совместимы с процессорами Intel Core четвертого поколения для разъема LGA 1150.



Все новинки предназначены для сборки миниатюрных компьютеров формата mATX –офисных машин с продвинутым корпоративным функционалом или мощных домашних мультимедиа-центров для игр и фильмов.

Можно отметить шину PCI Express 3.0 с пропускной способностью до 10 Гбит/с. Новое поколение интерфейса позволяет устанавливать в компьютер самые мощные видеокарты и другую периферию в один из разъемов PCIe — скорости хватит на всех. Специально для быстрых внешних и внутренних накопителей на платах предусмотрены порты USB 3.0 и SATA 3.0.

Кроме того, новинки обеспечивают поддержку до 32 ГБ оперативной памяти DDR3 с частотой до 1600 МГц (два разъема DIMM). Для вывода аудиосигнала доступны мощные 5.1-канальные звуковые кодеки Realtek с поддержкой HD-аудио 192 кГц/ 32 бит. Представленные модели Foxconn отличаются количеством портов и разъемов на задних панелях.

К примеру, платы H87MX и H87MX-D предлагают два USB 3.0 и шесть USB 2.0, по одному PCIe x16 и PCIe x1, а также два классических PCI. В моделях B85MX и B85MX-D предусмотрено два дополнительных USB 3.0 и один PCIe x1, тогда как количество классических PCI уменьшилось до одного.

Из видеовыходов есть VGA и HDMI, у моделей с постфиксом «D» (H87MX-D и B85MX-D) установлены VGA и DVI.

Заряжаем от колонки

Компания «Графитек» объявила о выпуске очередного затейливого девайса - беспроводного заряжающего динамика Q35. Благодаря технологии QI (пер. с китайского – «поток энергии»), беспроводная зарядка устройств постепенно становится реальностью, и пользователи техники TDK Life on Record станут одними из первых, кто сможет лично оценить преимущества жизни без проводов.



QI позволяет заряжать любую технику, поддерживающую данный стандарт, например смартфоны, фотоаппараты, геймерские контроллеры, плееры, часы и многое другое.

Это тоже самое, что WI-FI или Bluetooth, но с более широкими возможностями. Стандарт QI открыт и общедоступен, разработан ассоциацией Wireless Power Consortium, объединяющей более 100 крупнейших IT-компаний мира.

И если в 2010 году распространение технологии шло несколько медленно, то в 2013-ом ведущие производители снабдили новинки поддержкой QI: например Nokia Lumia 920, самртфоны iPhone и множество других моделей. Для того, чтобы узнать, поддерживает ли ваш телефон QI, посмотрите, имеется ли на нем логотип QI или сходите на сайт производителя.

Планшет GIGABYTE Padbook

Компания Gigabyte объявляет о старте продаж в России планшета Padbook на базе операционной системы Windows 8. Планшет Padbook S1185 оснащен процессором 3-го поколения Intel Core.

Мощная «начинка» обеспечивает эффективную работу в условиях многозадачности (например, в компьютерных играх) и воспроизведение видео высокой четкости.



Благодаря сенсорному IPS-дисплею с разрешением Full HD и широкому углу обзора 178° планшет позволяет смотреть кино даже в компании друзей. Модель оснащена двумя камерами, поддерживает Wi-Fi и 3,5G. Также в наличии подставка и отстегивающаяся клавиатура.

Контроль без проводов

Производитель компьютерной периферии, компания RAPOO, представляет сверхдоступные беспроводные оптические мыши серии 1070P. Небольшие габариты и маленький вес делают эти мыши неплохим вариантом для поездок. Использование интеллектуальной системы питания с энергосберегающей технологией обеспечивает до 9 месяцев автономной работы, поэтому можно не волноваться, что управление мышью откажет в самый ответственный момент.



Ресивер, использующийся для связи RAPOO 1070P с компьютером, устанавливается в USB-порт. Его размеры настолько малы, что он почти не заметен на корпусе ультратонких ноутбуков и совершенно не мешает при работе или транспортировке. Беспроводные мыши RAPOO 1070P уже доступны на российском рынке по ориентировочной цене 499 рублей.

Zalman FX100 cube уже в продаже

В России начались продажи кулера Zalman FX100 cube. Главная особенность этого девайса - в пассивном способе отведения тепла от процессора.



Для оптимизации теплоотвода используется 10 тепловых трубок, с примененной технологии MPJ. Четыре основных трубки подходят непосредственно к процессору.

Еще шесть трубок соединяют между собой четыре основные по дальнему периметру на разных уровнях. Такое расположение трубок позволяет максимально увеличить полезную площадь теплоотдачи.

Габариты позволяют применять кулер с корпусами типа ATX mid tower. Он подходит под следующие сокеты: 1150/ FM2/ AM2+/AN2/ AM3+/AM3/ FM1/775/1156/ 1366 / 1155 / 2011.

При необходимости дополнительного увеличения теплоотдачи кулера предусмотрена возможность установки крыльчатки диаметром 92 мм.

Первая фотокамера на Android со сменными объективами

Компания Samsung Electronics представляет GALAXY NX – первую компактную камеру, способную подключаться к сотовым сетям 3G и 4G LTE.



Samsung GALAXY NX позволяет делать снимки высокого качества и мгновенно отправлять их на фотохостинги и в социальные сети.



Эта камера подсказывает начинающему фотографу, с какого ракурса можно сделать лучший снимок объекта, – для этого используется приложение Photo Suggest, предоставляющее информацию о популярных точках съемки, получаемую на основе анализа библиотеки снимков тысяч других пользователей.

Программа Story Album автоматически создает фотоальбомы, сортируя снимки по времени создания и корректируя их, а также транслирует их на другие устройства – например, на телевизоры Smart TV.

GALAXY NX оборудована APS-C-матрицей с разрешением 20,3 Мпикс, благодаря чему она может делать снимки с высокой детализацией даже в условиях низкого освещения, а встроенный процессор обработки изображения DRIMe IV гарантирует высокую скорость съемки.

Система Advanced Hybrid Auto Focus, поддержка скорости срабатывания затвора до 1/6000 секунды и скорости серийной съемки до 8,6 кадров в секунду не дадут пользователю упустить нужный момент и помогут получить контрастные снимки, даже если на то, чтобы нажать на кнопку спуска затвора, у фотографа всего доли секунды.

На камере предустановлены более 30 smart-режимов съемки, позволяющих даже неопытному пользователю применить нужные настройки, подходящие для любого сюжета и условий съемки. В России камера Samsung GALAXY NX будет доступна в августе по рекомендованной цене 64 990 рублей.

Новинки от WD

Компания анонсировала сразу несколько новых девайсов. Первые из них под названием WD Black SSHD имеют толщину всего 5 мм и емкость 500 ГБ, что позволяет экономить до 50 процентов свободного пространства в корпусе ноутбука по сравнению со стандартными 9,5 мм устройствами.



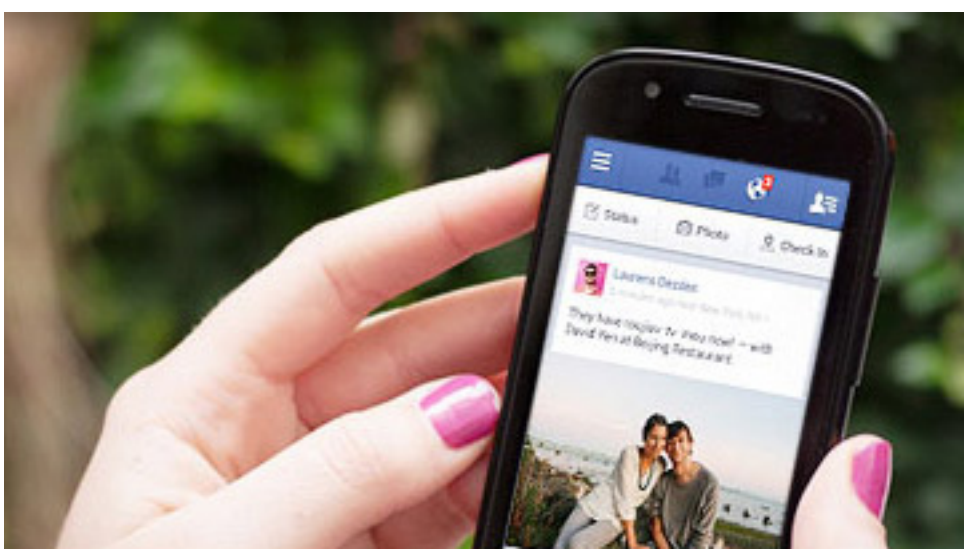
Столь малой толщины удалось достичь также за счет использования чрезвычайно компактной флэш-памяти SanDisk iSSD, которая выполнена по наиболее прогрессивной на сегодня 19 нм технологии производства полупроводниковых микросхем. Накопители WD Black толщиной 5 мм уже поставляются OEM-производителям.



Вторая модель - WD Blue Slim (7 мм) емкостью 1 ТБ – снимает ограничения, с которыми до сих пор приходилось мириться производителям легких и ультратонких компьютеров, но при этом обеспечивают высокую надежность хранения данных, характерную для современных стандартных жестких дисков. Ну и, конечно же, третья модель - WD Blue UltraSlim, которая хотя в толщину всего 5мм, успешно выдерживают в рабочем и выключенном состояниях ударные ускорения до 400g и 1000g, соответственно.

Facebook ворует телефоны

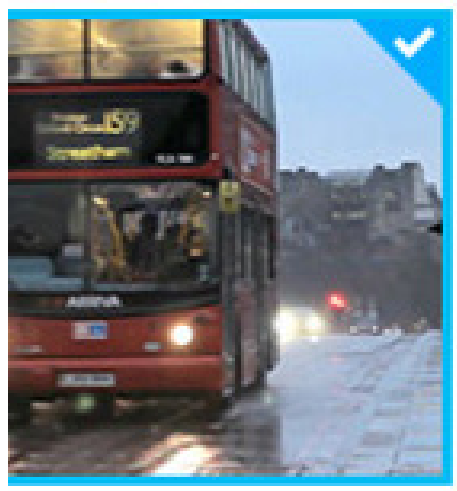
Появилась уже подтвержденная официально информация, согласно которой мобильное приложение Facebook под Android при первом же запуске на телефоне тихо и совестливо собирает все номера телефонов, хранящиеся на аппарата и отправляет их на сервера социальной сети.

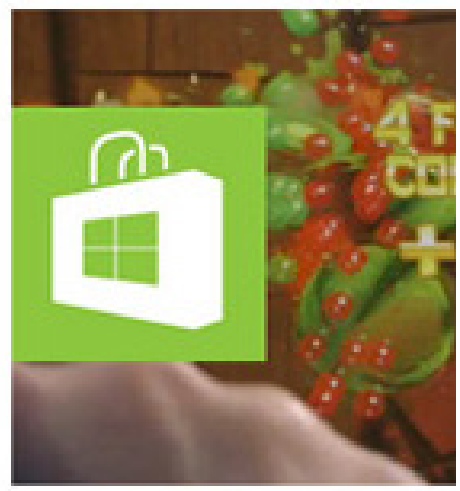


Учитывая, что софтина была уже установлена несколько сотен миллионов раз, приблизительно столько наборов номеров социальная сеть и собрала. Правда, разумеется, уже было заявлено, что все это следствие прискорбной ошибки и вся агрегированная информация уже удалена, но мы то с вами знаем...

Программ в Windows Store больше ста тысяч

Экосистема под Windows начала развиваться относительно недавно – меньше трех кварталов назад, сильно запоздав по срокам запуска по сравнению со своими основными конкурентами.

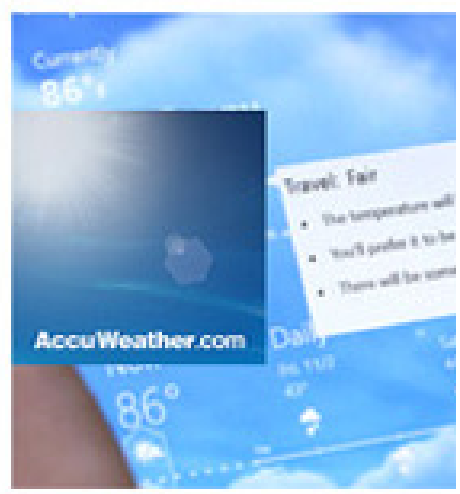




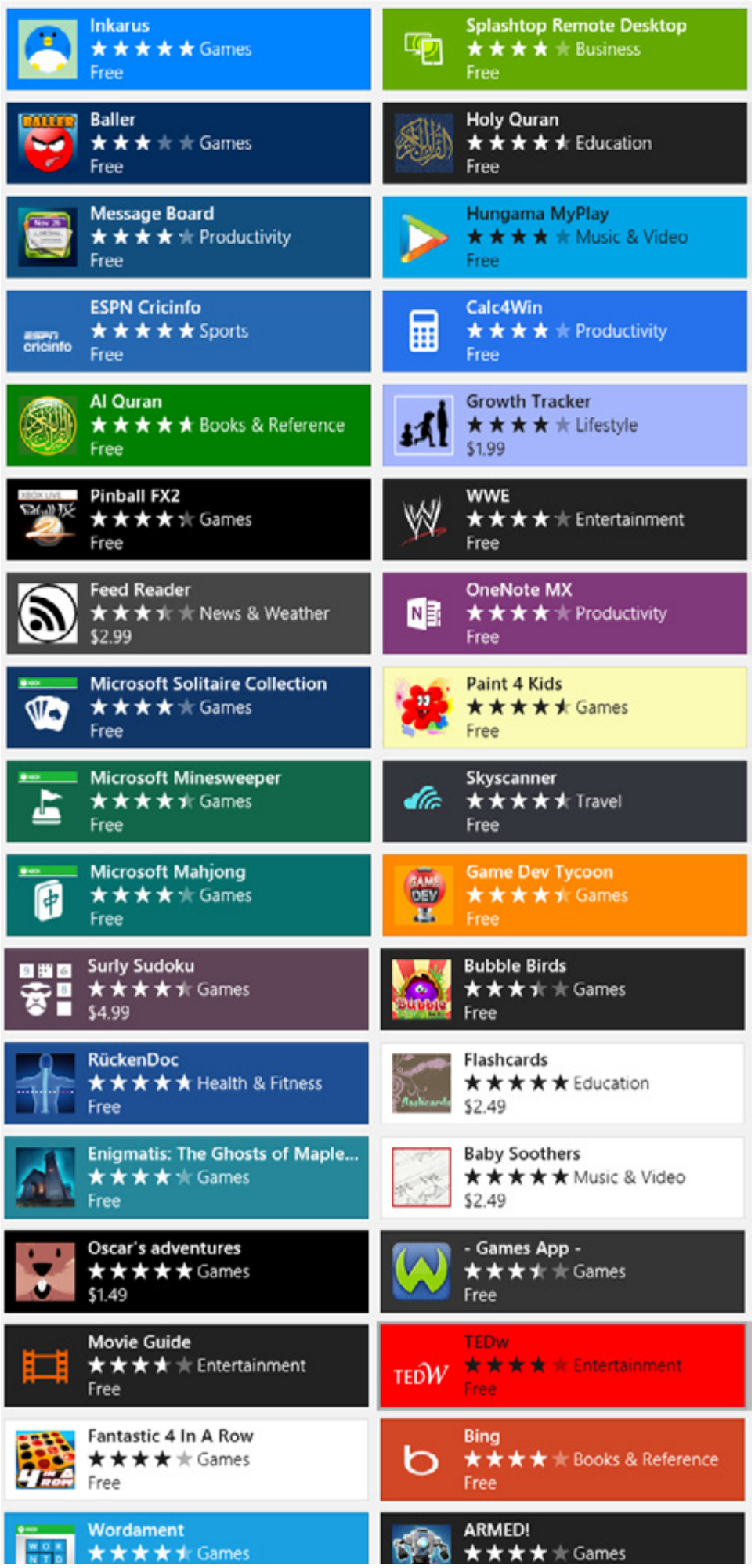
's

Games





Так что нет ничего удивительного в том, что Microsoft испытала определенную гордость, сообщая миру о том, что к настоящему момент количество приложений в Windows Store уже превысило 100 штук.



Пожелаем редмондцам и дальше прогрессировать с той же скоростью!

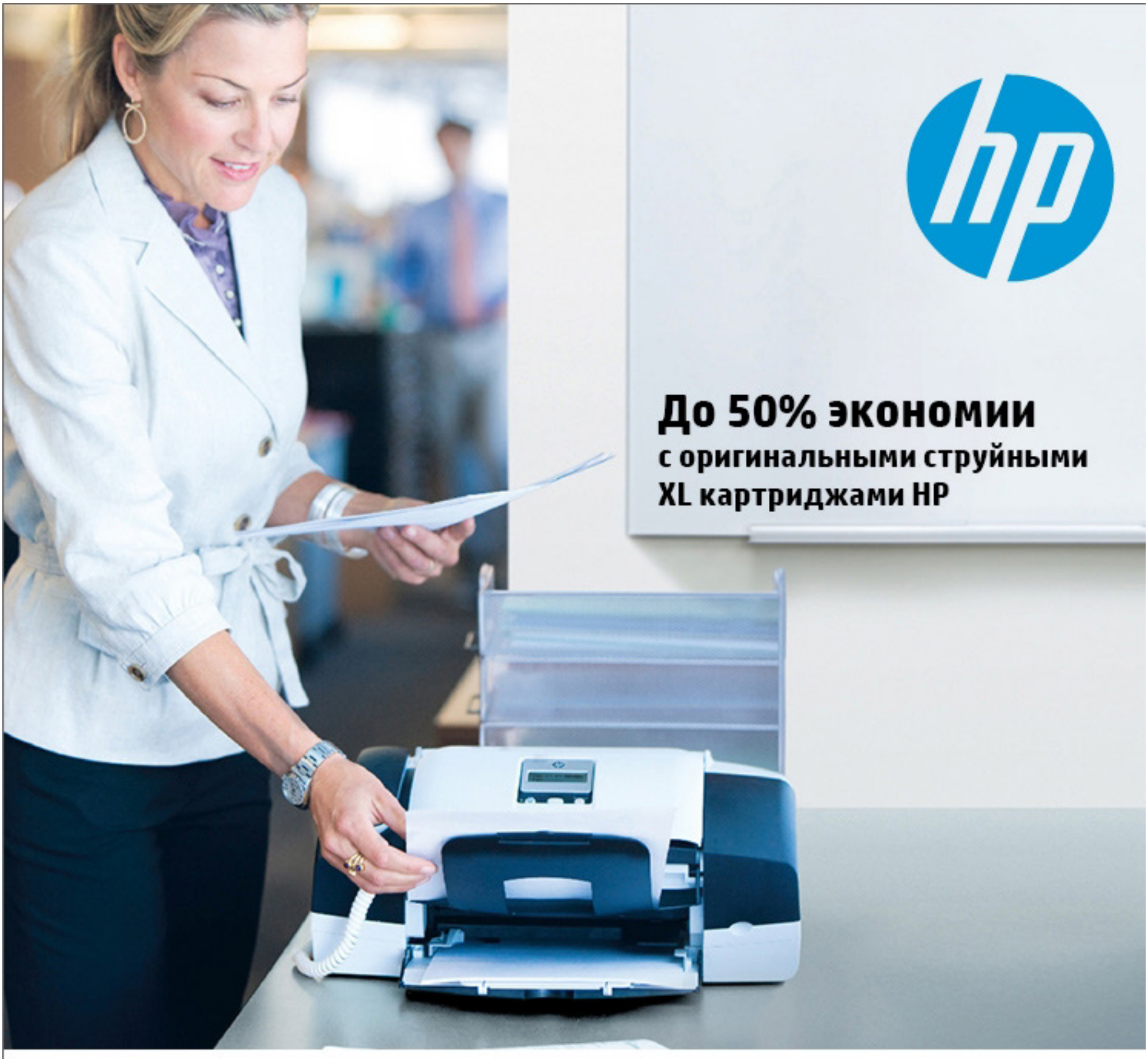
Бюджетный смартфон – уже скоро!

Китайские новостные ресурсы, традиционно ссылаясь на неназванные источники, сообщили, что компания Foxconn приступила к массовому производству бюджетной версии iPhone в пластиковом корпусе.



По разным данным, аппарат появится в продаже либо 27 сентября либо 4 октября, но в любом случае это уже довольно скоро.

Предполагается, что девайсы будут поставляться в корпусах разных цветов, а конечному пользователю они обойдутся не более чем в 400 долларов.



До 50% экономии

с оригинальными струйными XL картриджами HP

Купи сейчас



Адреса магазинов в городах России
найди на www.nix.ru

НИКС
КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ

Preferred Partner 2013

№ 24 (631) 2013
http://upweek.ru



Долгоиграющий коммуникатор Highscreen Boost

Сегрей
Слабобородцев-ср.

Android жрет, а нам с этим жить... Жить можно несколькими способами. Либо ты душишь телефон по максимуму: у меня работает неделю (и за это время я послал 2 СМСки). Либо выбираешь путь самурая: в кармане запасной аккумулятор, в другом внешний, вокруг пояса зарядка, крайне полезно всегда таскать с собой автомобиль. Ну и метод отрицания: я не парюсь, мир полон розеток, зарядить дружка три раза за день, что может быть проще, зато смотри, какой он тоненький!

А теперь, (ТАДАМ!), САБЖ. У САБЖа внутри неонка аккумуляторная батарея емкостью, простите, 4160 мАч! Не надо пока осознавать этот факт, надо просто запомнить, мы к емкости вернемся. А пока – об общих впечатлениях. Кто сделал телефон, я толком не разобрался. Он китайский, да. Но не тот китайский, от которого немножко стыдно, а из тех китайских, которые фразу «еще лет пять, и китайцы всех перегонят» делает устаревшей года на четыре с половиной. На первый взгляд Boost толстоват. А в руки возьмешь – и нормальненько.

Есть в нем некая приятная тактильная основательность – держишь ВЕЩЬ, а не игрушку. В плюс – рубленные углы, удивительно функциональная задняя крышка – рифленый «под наждачку» пластик, никаких отпечатков, и к черту софттач! Подогнано все идеально. Не люфтит, не скрипит, не болтается. При разборе задняя крышка кажется хлипковатой, но будучи установленной – крепкий такой монолит. Боковые кнопки (вкл, камера, качалка громкости) встроены в соответствующие бортовые наплывы заподлицо.

С телефонной частью все в порядке. Я слышу, меня слышат. Чувствительность приема вполне нормальная, косяков не выловил.

Удачная диагональ – не монстр полупланшетник, зато одной рукою до всего дотянешься, и при этом вполне комфортно лазать по инету, нормально смотреть кино и не надо сильно целиться, чтобы попасть пальцем в «эту малипуську». Очень неплохой экран, в большинстве источников даже написано, что китайские мастера использовали честный IPS производства Sharp. Цвета сочные, но не ядовитые, за это пять. На солнце читаемость падает резко (похоже, все-таки не IPS (смайл)), но при этом экран не слепнет (хехе, не AMOLED (смайл)). Углы обзора вполне достойные, градиент при просмотре экрана в горизонтальном режиме отсутствует. В минус – карман 180 г живого веса оттягивают лихо. Но один карман!..

А SIM-карт две. Можно устанавливать полноформатные, или микро – гнезда универсальные. 3G работает только с симки №1, со второй – только обычный GPRS. WI-FI ловит сносно. К компу в качестве накопителя подключается без лишних телодвижений. С рюшечками в телефоне не очень. Установлен практически голый Android 4.1.2, что открывает невиданные перспективы для улучшайзинга, если вы фанат. Я – не фанат, мне и так хорошо. Встроенные плееры для музыки и видео, конечно, в топку, все остальное работает, и замечательно. Правда, с музыкой – неоднозначно. Играет телефон на удивление чисто и удивительно громко. Если, конечно, заменить дефолтную гарнитуру на приличные наушники. (Дорогущие «шенхайзеры» раскачивает так, что просто праздник!) Но, блин (простите за мой французский), чудесная музыка иногда заикается! Точнее, попервоначалу она заикалась часто.

Где-то раз, а то и два за композицию, что выбешивало люто. После обновления прошивки частота заиканий снизилась. А потом, спустя недели две после обновления чудесным образом все почти совсем наладилось, что мистика.

Но нет-нет, да и заикнется, зараза. ну, может раз в альбом. С чем это связано, я разобраться пока не смог. Надеюсь, смогут китайские товарищи. С поддержкой у САБЖа все чудесно. Обновления обновляются, вопросы отвечаются, мнения учитываются, форумы общаются.

С видео все предсказуемо. Тяжелые MKV крутит рывками, нормальные AVI-шки (сторонним плеером) – без проблем. Игры, кроме «Злобных птичек», простите, не проверял. Птички летают исправно.

Крайне качественный GPS. Ловит спутники даже на холодную неимоверно быстро. И ловит даже под торпедо автомобиля!

Ну и к главному. А главное – это как раз 4160 мА•ч! Владея САБЖем, ощущаешь полузабытый кайф мифических времен, когда не надо было носить с собой розетку. Когда не парился вопросом, а не забыл ли я отключить WI-FI или, не дай бог GPS!

Когда заряжаешь телефон только когда в голове мелькнет «а не зарядить ли мне телефон»...

При телефонном использовании мелькает раз в три, а то и четыре дня, а индикатор при этом еще на трети где-то.

При просмотре сериалов САБЖ не высадить и за 12 часов. Ну и не выругать Navitel от Москвы до Данилова, а это, простите, под 8 часов, со всеми подмосковными засадами...



Хм, резюме... Использую Highscreen Boost в качестве единственного телефона уже больше месяца. На что бы я хотел его заменить? А не на что! Тем более за 9000 рублей! Так что огромное спасибо Поднебесной да девайс, огромное спасибо Remo за подгон девайса, ну и вообще жизнь хороша!

№ 24 (631) 2013
http://upweek.ru



Аккумуляторы HIPER mobilePower

Иван Петров

Одновременно с появлением летательных средств и началом использования их в военных компаниях появилась необходимость их уничтожения. Ой. Нет, не то. Одновременно с появлением и распространением по миру смартфонов появилась необходимость в их уничтожении. О, уже ближе.

Короче, все знают, что при всех многочисленных достоинствах современных смартфонов (а их по достоинству оценили многие – достаточно лишь посмотреть, сколько народа как загипнотизированные смотрят в экранчики своих субтильных аппаратов в общественном транспорте), у них есть один принципиальный недостаток: данные аппараты жрут электричество как бегемоты березовые веники в . Современные технологии недостаточно совершенны, чтобы современный же смартфон при активном использовании проработал хотя бы сутки, как правило, все эти гипер пупер мега девайсы бесславно сдыхают уже часов через восемь, а то и меньше.

Нет, разумеется, есть и исключения, к примеру, компания Highscreen выпустила недавно аппарат, который совершенно искренне работает без подзарядки дня этак три (мы скоро по него напишем), но блин, у него и батарея соответствующих размеров и весит он как полкирпича.

Производители железа не могли оставить без внимания настолько перспективную рыночную нишу и в продаже в изобилии появились такие устройства, как поуэрбанки. По сути, это обычная батареи, которые можно зарядить от сети или ноутбука, и потом счастливо носить с собой, подпитывая от нее свой любимый телефон по мере необходимости.

Сейчас в этой нише топчется уже немало именитых брендов, к примеру, FSP, но сейчас у нас на повестке дня три девайса от другого хорошо известного нам производителя – компании Hiper.



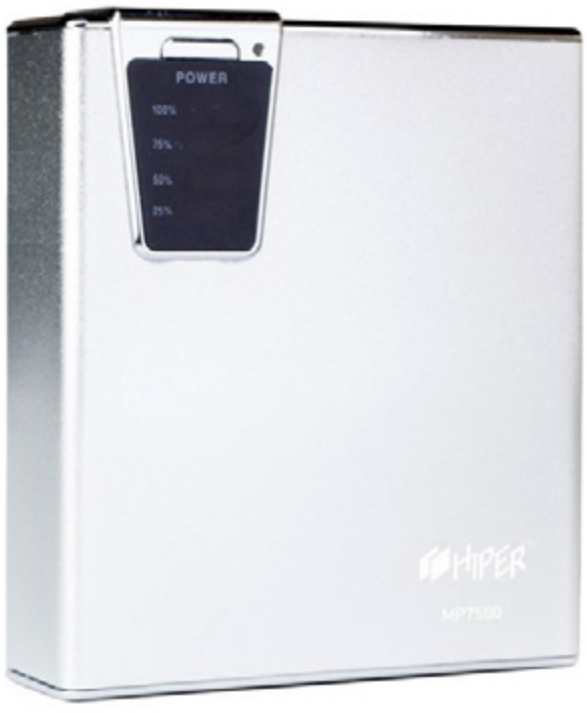
Сначала заценим среднюю модель – Hiper Mobilepower MP7500. Она представляет собой черный параллелепид (бывают и серебристые), размером 80X70X20 сантиметров, довольно увесистый – 200 грамм и упакованный в очень прикольный блистер, который не надо, как это обычно бывает с такими упаковками, с аццкими усилиями раздирать руками и зубами, а можно просто элегантно разделить на две части.



Внутри, помимо батарейки, есть micro-USB шланг, и второй – с пятью сменными насадками под разные телефоны разных производителей ((microUSB, miniUSB, Apple iPhone/iPad, 2x Nokia). Набор, имхо, довольно исчерпывающий, то есть полный.



Батарейка снабжена встроенным LED фонариком, который, по замыслу производителей, должен облегчать подключение различных устройств к поуэрбанку, но на самом деле он и в целом вполне себе полезный – как известно, в наши непростые времена, когда Африку окутывает дым революций, а ситуация на Ближнем Востоке остается напряженной, лишним фонарик не бывает!



Тем более что от батареи такой емкости (7500 мАч – это вам не кот чихнул, практически в три раза больше, чем в моем дорогущем смартфоне), светилка может работать практически произвольное количество времени.

Помимо фонаря батарейка снабжена еще и кард-ридером, что позволяет в любой момент с помощью нее скинуть данные на компьютер.

Большой и понятный индикатор заряда подскажет своему владельцу, сколько еще осталось в девайсе электричества. При необходимости, от батареи можно заряжать устройства в тот момент, когда она заряжается сама.

Корпус всего этого счастья сделан из алюминия.

Следующие два девайса, доставшиеся мне на тест, в принципе ничем не отличаются от вышеописанного, кроме емкости аккумуляторов и, соответственно, размеров. Младшая модель несет в себе запас электричества всего лишь на 2500 мАч и, соответственно, размером с половину пачки сигарет, а старшая, в которой аккумулятор ажно на 15000 мАч, весит уже 365 грамм и размерами - 70x20.0x134 мм. Но зато и заряжать от нее можно разные устройства долго-долго.

В общем, чего тут рассуждать? Вполне вменяемые устройства с расширенным набором функций (у конкурирующих организаций чего-то встроенных фонариков в поуэрбанках я не встречал). А учитывая, что старшая модель стоит немногим более 2 тысяч рублей, а младшая – несколько сотен, то можно дать устройствам смелую характеристику: точно покупабельны!

HIPER mobilePower MP2500

Емкость: 2500 мАч
Тип аккумулятора: Литий-ионный
USB-выходы: 5В/1.0А, 5В/2.1А
Интерфейс подключения: microUSB (5В/1.0А)
Особенности: LED-фонарик, карт-ридер (SD), интеллектуальный индикатор питания
Корпус: Алюминий
Цвет: Черный, серебристый
Габариты: 70x20.0x40 мм
Вес: 91 г
Комплект поставки: Кабели microUSB, кабель для переходников, переходники microUSB, miniUSB, Apple iPhone/iPad, 2x Nokia
Срок гарантии: 1 год

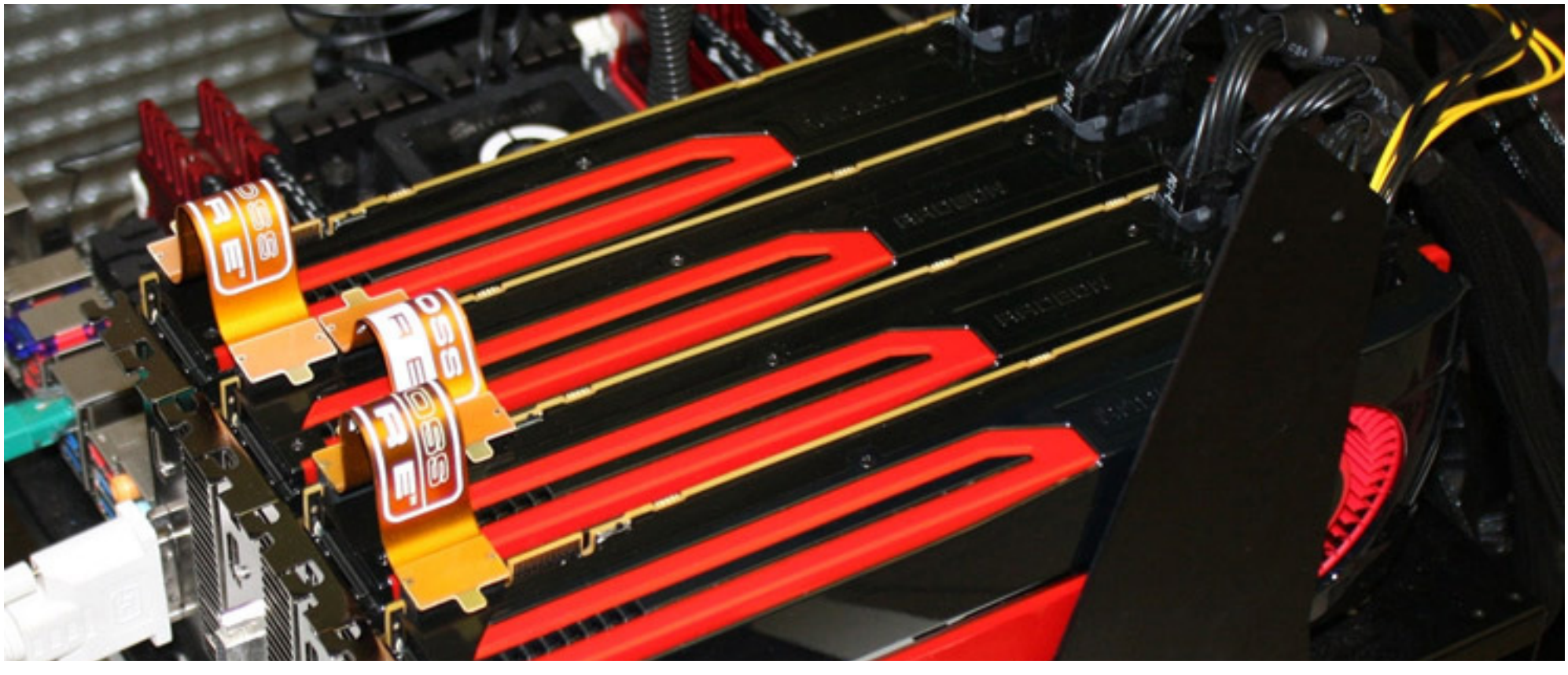
HIPER mobilePower MP7500

Емкость: 7500 мАч
Тип аккумулятора: Литий-ионный
USB-выходы: 5В/1.0А, 5В/2.1А
Интерфейс подключения: microUSB (5В/1.0А)
Особенности: LED-фонарик, карт-ридер (SD), интеллектуальный индикатор питания
Корпус: Алюминий
Цвет: Черный, серебристый
Габариты: 70x20.0x90 мм
Вес: 201 г
Комплект поставки: Кабели microUSB, кабель для переходников, переходники microUSB, miniUSB, Apple iPhone/iPad, 2x Nokia
Срок гарантии: 1 год

HIPER mobilePower MP15000

Емкость: 15000 мАч
Тип аккумулятора: Литий-ионный
USB-выходы: 5В/1.0А, 5В/2.1А
Интерфейс подключения: microUSB (5В/1.0А)
Особенности: LED-фонарик, карт-ридер (SD), интеллектуальный индикатор питания
Корпус: Алюминий
Цвет: Черный, серебристый
Габариты: 70x20.0x134 мм
Вес: 365 г
Комплект поставки: Кабели microUSB, кабель для переходников, переходники microUSB, miniUSB, Apple iPhone/iPad, 2x Nokia
Срок гарантии: 1 год





Как выбрать видеокарту – кратко о главном

«Помоги собрать компьютер» - самый частый вопрос к IT-специалистам лет 10 назад. Пятью годами позже, когда простому пользователю надоело копаться в недрах корпуса, на первое место вышел «какой компьютер купить». Ну а сейчас больше всего спрашивают за видеокарты: какую поставить, сколько, и т.д.

Причина проста: все, кому нужна печатная машинка и браузерные игры, довольствуются интегрированной графикой (теперь уже в процессор, а не в чипсет, как было ранее), приверженцам игр пяти-семилетней давности достаточно той карты, что сейчас в системнике. Остальным же приходится смотреть на многочисленные цифры, диаграммы и таблицы в сравнительных обзорах видеокарт, гадая, за какую же из них стоит выложить свои кровные, которых не так уж и много. Когда речь заходит про выбор видеокарты, первый же вопрос звучит как «во что вы будете играть». Да, даже сейчас, спустя более пяти лет после выхода универсального (с точки зрения области применения) графического процессора девять из десяти видеокарт покупаются для игр, поэтому данную область применения и будем рассматривать.

Кроме игр современные видеокарты можно использовать для распределенных вычислений, майнинга, перекодирования видео, но программное обеспечение, способное на такое, все ещё редкость, а то, которое работает стабильно и реально пользуется спросом, и вовсе можно сосчитать по пальцам двух рук.

Так что сосредоточимся на выборе видеокарт для игр, а про остальные области применения поговорим как-нибудь в другой раз. Чтобы не грузить вас цифрами и графиками производительности (подобными обзорами интернет полнится) и стоимостью каждой платы (видеокарты, построенные на базе одного и того же графического процессора, могут отличаться по стоимости в полтора-два раза), условно разделим видеокарты на три категории. Первая категория – самая маломощная. Сюда попадают интегрированные в процессоры (или, как их ещё называют, APU, Accelerated Processor Unit) видеоадаптеры, а также самые дешевые (менее 100$) «затычки», которые приобретаются на сдачу по принципу «надо же куда-то монитор подключать». Они все (абсолютно все) могут 3D, и с вероятностью 80% их будет достаточно для онлайн-игр и несложных гоночек-стрелялок, выпущенных три-пять лет назад. Особо следует отметить в этой категории изделия компании AMD, которая за последние три года хорошо «прокачала» интегрированное в процессор графическое ядро, так что оно вполне способно пережевать многие современные игры в FullHD разрешении (1920 x 1080). Отличить их от остальных моделей процессоров AMD можно по первым трем символам в названии. Это будут A10, A8, A6 или A4, далее через дефис модель процессора.

Многие из них могут объединять ресурсы интегрированного и дискретного графического адаптера для повышения производительности, причем это повышение составляет не маркетинговые 10-15%, а вполне себе ощутимые 20-60% в зависимости от игры. Intel на поприще интегрированной графики отстает – интегрированный в процессоры Core i3 и Core i5 графический адаптер не столь мощный, как в APU AMD, так что любителям пропускать через свой домашний ПК современные игры стоит озаботиться приобретением дискретной видеокарты – варианты дороже 60$ точно будут ощутимо мощнее интегрированной карты.

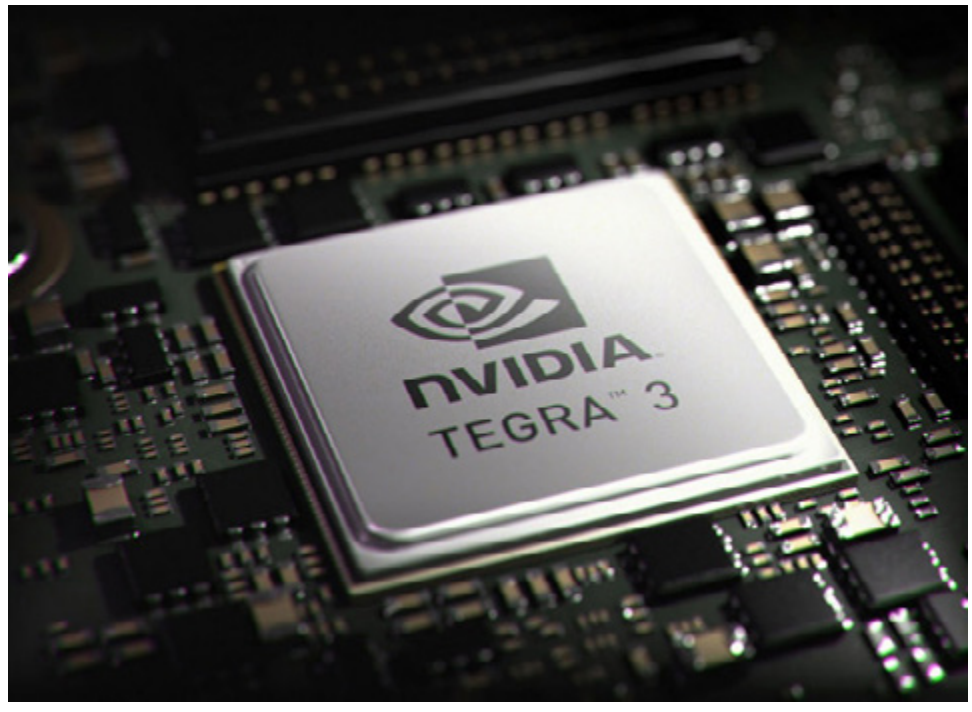
Также можно гарантировать, что с такими видеокартами запустятся почти все современные игры, включая топовые «стрелялки». Исключение могу назвать лишь одно – Metro: Last Light. Очень требовательная игра.

Критерии выбора простые: не берите модели с пассивным охлаждением (это когда кулер на видеокарте без вентилятора), да смотрите наличие нужных вам видеовыходов для подключения монитора. OEM-решений (без коробки, в антистатическом пакетике) бояться не стоит, картонка на «ходовые качества» не влияет.

Вторая категория – видеокарты стоимостью до 170$. И AMD, и NVDIA в борьбе за покупателя (как-никак, самый востребованный любимый ценовой диапазон) заполнили приличным количеством графических процессоров, а конечные производители сделали на их базе десятки видеокарт.

Сегмент 100-170 $ можно назвать идеальным по отношению цена/результат: каждая сотня-другая рублей, добавленных к бюджету, способна дать ощутимый на глаз прирост производительности. После покупки видеокарты из этого ценового диапазона можно вспомнить про то, что в играх есть настройки графики, где можно дождь сделать мокрее, солнце – ярче, а взрывы – красивее. Также начиная с этой категории доступно объединение нескольких видеокарт для увеличения производительности, а кое-где пара 150-долларовых решений, объединенных вместе, переплюнет по показателям одну 300-долларовую плату. В общем, об этом забывать не стоит.

Критерии выбора уже сложнее. Во-первых, все также стоит избегать решений с пассивным охлаждением из-за сильного нагрева (это вредно для здоровья видеокарты). Во-вторых, не гонитесь за предразогнанными версиями с кучей наворотов – разгон тут, как правило, чисто символический и без счетчика кадров вы его не увидите. В-третьих, стоит посматривать на тип видеопамяти и отметать варианты с DDR3, предпочитая им платы с DDR5.



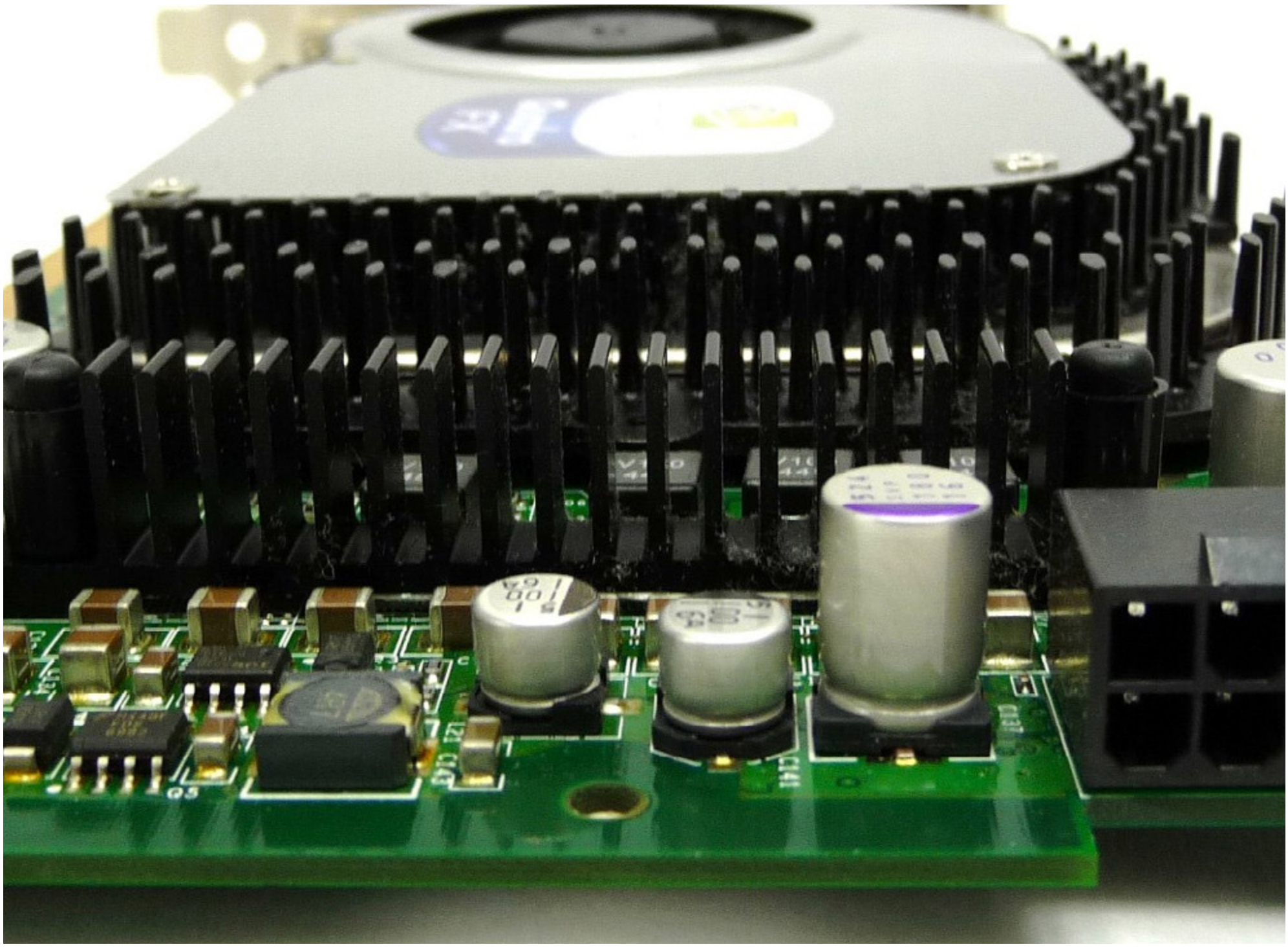
Третья категория – видеокарты стоимостью от 170 до 300$. Если ваш кошелек и жаба позволяет отдать 200 долларов и выше, то цель покупки должна быть сформулирована конкретнее, чем словосочетанием «хочу поиграть».

Как правило, более двух сотен баксов человек отдает либо при желании играть красиво, либо по причине тормозов любимой игрушки на нынешней видяхе, либо с заделом на будущее, действуя по принципу «сегодня вложусь хорошо и на годика три забуду». Соответственно надо и действовать: при наличии четкого и небольшого списка любимых игр искать ту видеокарту, которая обеспечивает бОльшую производительность в нужных приложениях, а в остальных случаях особо не заморачиваться рассмотрением графиков в обзорах, все равно простому пользователю разницу между 56 и 65 кадр/сек заметить гораздо труднее, чем между 20 и 30.

Ассортимент тут шире усилиями конечных производителей, так как бюджет на разработку уже позволяет делать «улучшенные» варианты, и пользуются ей практически все. Кто кулер накрутит более тихий, кто видеопамяти лишний гигабайт поставит, кто оверклокерскую версию сделает с усиленной подсистемой питания графического процессора… Также не скупятся и на внешнее оформление.

Критерии выбора. Во-первых, при возможности купить видеокарту с одним и тем же графически процессором, но разным объемом видеопамяти (например, Radeon HD 7850 существует как с 1 Гбайт видеопамяти, так и с 2 Гбайт), берите вариант с бОльшим объемом – здесь он уже не лишний. Во-вторых, больше смотрите на характеристики платы, а не её внешний вид, потому что внешне навороченные видеокарты из второй категории легко могут оказаться в третьей, но производительность так и осталась на «том» уровне…

И в заключении – общие правила выбора видеокарты. Первая и самая значимая часть видеокарты – графический процессор, и пусть вас не вводит в заблуждение дурная привычка продавцов классифицировать их по объему видеопамяти. Вторая важная характеристика (особенно для первой и второй категории) – тип видеопамяти: DDR5 всегда лучше DDR3, даже если последней больше. И уже после этого идет объем видеопамяти.



Не знаете, какую видеокарту выбрать из множества моделей от разных производителей на одном и тот же графическом процессоре?

Берите референсные экземпляры (это те, которые покупаются уже готовыми у AMD или NVIDIA, а «производитель» лишь лепит на них этикетку) – они детально просчитаны и вероятность поломок или глюков из-за недоработок мало. Узнать референсные видеокарты легче всего по внешнему виду, забив предварительно в google сочетание «имя_карты reference» (без кавычек) и переключитесь на картинки.

Например, для Radeon HD 7970 строка будет выглядеть так: «HD 7970 reference».

Правда, для дешевых плат референсы обычно в производство не пускают, так что данный совет можно считать справедливым лишь для третьей и в некоторых случаях второй категории.

Удачного вам апгрейда!



Путешествие по заводу Edifier

Сергей Костин

С момента выхода статьи о визите нашего корреспондента на фабрику Edifier в редакцию продолжает поступать поток писем и запросов на дополнительную информацию о производстве колонок вообще, о перспективах развития модельного ряда Edifier, о тех, или иных технологических процессах, которые определяют свойства колонок и качество их звучания.

Вашему вниманию предлагается расширенный взгляд на современную акустику мультимедиа, благо гостеприимные хозяева фабрики и менеджмент компании Edifier снабдили нас огромным количеством данных, сюжетов для фотографий, морем звуков и созвучий на тестовых стендах.

Сначала расскажем немного о состоянии рынка акустических систем.

Недорогие мультимедиа комплекты, или иначе – коробочные решения,

содержащие полный тракт усиления и воспроизведения звука и сразу готовые к использованию, вытесняют громоздкие и дорогие компонентные аудиосистемы, перегруженные невостребованными возможностями и превышающие требуемые параметры по громкости, функциональным возможностям и перехваленным качеством.

Вот данные от Internet consumer research center ZDC



График показывает, что доля «компьютерных колонок» превышает долю всех остальных типов АС вместе взятых. Отсюда и повышенный интерес у крупнейших игроков аудио индустрии к этой скромной недорогой акустике.



Теперь взгляните на распределение мощностей среди основных игроков рынка мультимедиа АС KHP.

Очевидно, что Edifier является крупнейшим и, как мы выясним далее, одним из самых перспективных производителем мультимедиа колонок.

Теперь немного о людях, составляющих основу компании Edifier.

Дипломированный инженер Wendong Zhang, основал Edifier в 1996 году.



До этого он четыре года читал лекции в Пекинском Технологическом Институте, после чего он начал собственное дело и основал компанию Edifier Technology Co. Ltd.

Оперативные вопросы компании находятся в руках Anthony Wilkinson, Исполнительного Директора Международного Отдела Edifier.

Оглядываясь назад, в своей 25- летней карьере он вспоминает о международном бизнесе в областях разработки продукта, маркетинга, продаж и делового сотрудничества в промышленности, а также коммерческие продукты.

Anthony Wilkinson помог сформировать множество других компаний, включая Altec Lansing Technologies Inc., Capetronic Computer USA (HK) Ltd. и Astec High Power Systems - которые благодаря его усилиям заняли место в первых рядах рейтинга в отрасли.



Родившись в Англии, Wilkinson учился в Техническом Колледже Ewell. Он приобрел свою профессиональную квалификацию и опыт интернационального ведения бизнеса благодаря длительной работе в Азии и Европе.

В результате сотрудничества компании с музыкантом Филом Джонсом (Phil Jones), занимавшем прежде видное место в Wharfdale и сигравший заметную роль в формировании Acoustic Energy, Эдифаер смог претендовать на производство колонок действительно высокого качества и максимально приближенным к потребностям рынка.

Фил является основным генератором идей и автором нескольких самых удачных моделей Edifier. Производство его



собственных hi-fi и Pro-audio колонок под брендом AAD (American Acoustic Development) совмещено с мощностями Edifier.

Таким образом можно полагать, что один из лучших hi-fi ресурсов держит под своим крылом и заботится о качестве мультимедиа колонок Edifier. Peter Duminy директор перспективных исследований и развития, Edifier Hi-Tech Group Inc. Edifier International Limited, & STAX Electrostatic Products Ltd.



Петр Duminy имеет долгую и выдающуюся карьеру в области исследований, разработки и проектирования технологий аудио компонент. Уроженец Великобритании, он работал в 1970-х годах как передовой R & D инженер в исследовательском отделе громкоговорителей BBC, а затем в течение ряда лет в Bowers & Wilkins. Головной офис компании Edifier находится в Пекине Китай. Производство размещено в Пекине, Шенжене и Дунгуане -КНР.

Научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы ведутся в Ванкувере (Канада) группой лучших инженеров Канады и Китая. Процесс проектирования, разработки, заказа и производства новой модели выглядит так: специализирующийся на аудиосистемах отдел маркетинга и планирования в Ванкувере изучает рынок разных стран и делает прогноз на необходимость создания той или иной модели колонок, в которых испытывает потребность рынок. Создается и утверждается техзадание на модель. Дизайнеры и инженеры создают несколько макетов – вариантов реализации. Эти образцы часто рассылаются по дистрибьюторам разных стран для сбора и обработки мнения каждого региона планеты.

В результате выбирается один из предложенных вариантов и пускается в серийное производство.

Некоторые модели не получают путевку в жизнь и остаются образцами. Но проведенная работа в любом случае не пропадает зря. Отработанные решения поблочно могут найти применение в новых моделях. Банк идей и удачных комбинаций постоянно пополняется.

Пройдемся по этапам производственного процесса на примере одной из фабрик – новой, расположенной в Songshan Lake Industrial Park, близ города Дунгуань, что недалеко от Гонконга.

Попасть в эту область простому гражданину не просто – сюда собирают самых-самых. А вот простые, или «чужие тут не ходят» (С). Вот демозона с мультимедийной акустикой.



Моделей представлено очень много. Необходимо отметить, что компания Edifier выпускает только акустику мультимедиа и ничего более. В отличие от конкурентов, основой производства которых является литье пластика для мышей, клавиатур и прочих аксессуаров, для которых акустика является не всегда желанным придатком, «Edifier» всю свою историю наращивают и шлифуют только «аудиолинейку».

Уже давно построен и отлажен полный цикл разработки, проектирования и производства мультимедийных акустических систем. Как говорится в пословице – «если хочешь сделать хорошо – делай все сам». Такая политика компании разительно отличается от метода развития конкурентов.

Стоит отметить, что компанией Edifier приобретена компания «Stax» с целью перевести производство своих наушников на новый уровень.

Японская Stax производит дорогие наушники класса люкс, причем каждый экземпляр, как дорогой часовой механизм, рождается исключительно в Стране восходящего солнца и нигде больше (после подписания соглашений ситуация не изменится). Мы воспользовались возможностью оценить качество звучания двух наушников от этой компании, стоимость каждого девайса – порядка $5000.

Подключались «уши» по традиции к своему, фирменному ламповому усилителю. Оценить свои ощущения я позволю себе посредством озвученной фразы одного из представителей Edifier: «Stax – это как Porsche в мире автоиндустрии».



Вот они, легендарные наушники Stax. Итак о разработке и производстве колонок. Отдел R&D создает проекты колонок и тестирует полученные опытные образцы.

Затем собравшись за общим столом инженеры, технологи, дизайнеры, маркетологи решают судьбу модели. Взвешиваются все факторы, влияющие на появление этой модели в линейке Edifier. Цифры, эмоции, графики, параметры, диаграммы – говорят, что иногда модель пробивает себе путь в цеха по нескольку лет.



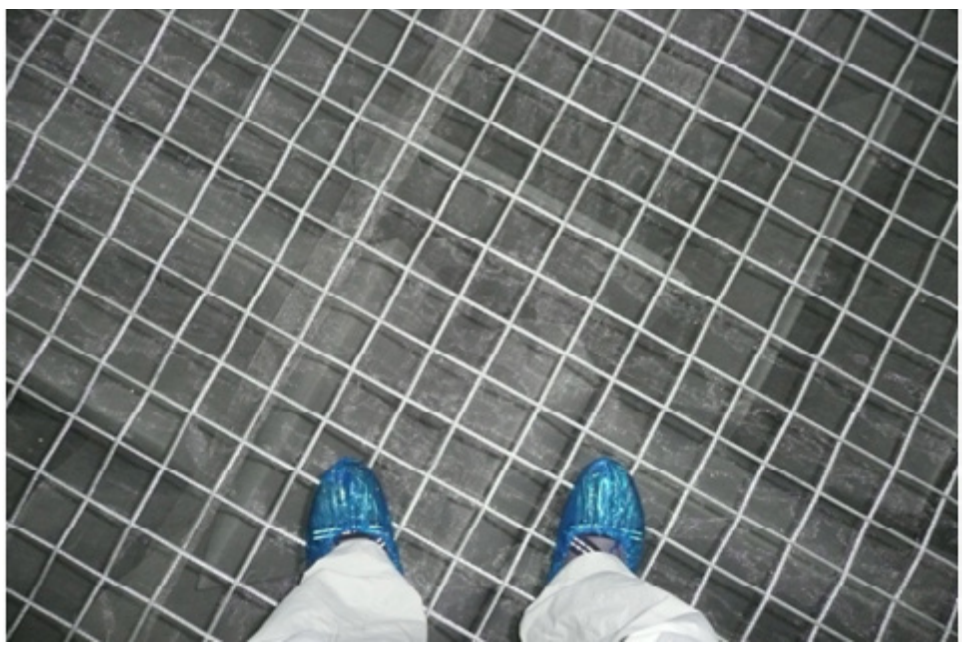
Вот например одна из многочисленных не прошедших отбор модель трехполосной АС с рабочим названием x820.



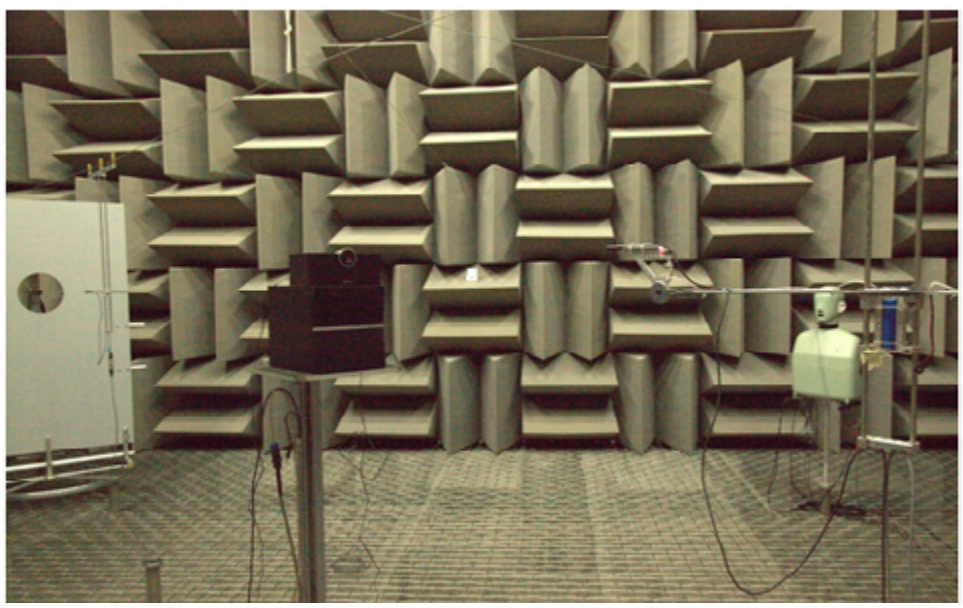
Но опыт накопленный в процессе работы над ней был воплощен в модели R2700, которая сейчас является бесспорным лидером в классе 2.0 мультимедиа АС. В процессе разработки акустической системы необходимы детальные измерения и контроль.

Фабрика в Дунгуане располагает одной из лучших в мире безэховой камерой, необходимой для измерений и тестирования акустических систем. В отличие от комнаты для прослушивания (КДП), безэховая камера исключает отражения звука внутри помещения, и на микрофон, расположенный в метре о исследуемой колонки, попадает только звук этой АС. Данные таких измерений являются абсолютными, не зависящими ни от чего, кроме собственно колонки и с их помощью ведется контроль параметров, проверяются расчеты, вносится коррекция в конструкцию акустических камер колонок, сабвуферов, наушников. Конструкция безэховой камеры представляет собой куб, посередине которого натянута стальная сеть, по которой можно ходить персоналу. На специальных тросах закреплены микрофон и стойка-крепление для исследуемой колонки, манекен для испытуемых наушников.

Все поверхности камеры покрыты пирамидальными поглотителями звука, обеспечивая отсутствие отражений. Стоит посмотреть на конструкцию дверей этой камеры....



Поглощение звука там полное. Например вы не услышите там голос человека, повернувшегося к вам спиной....

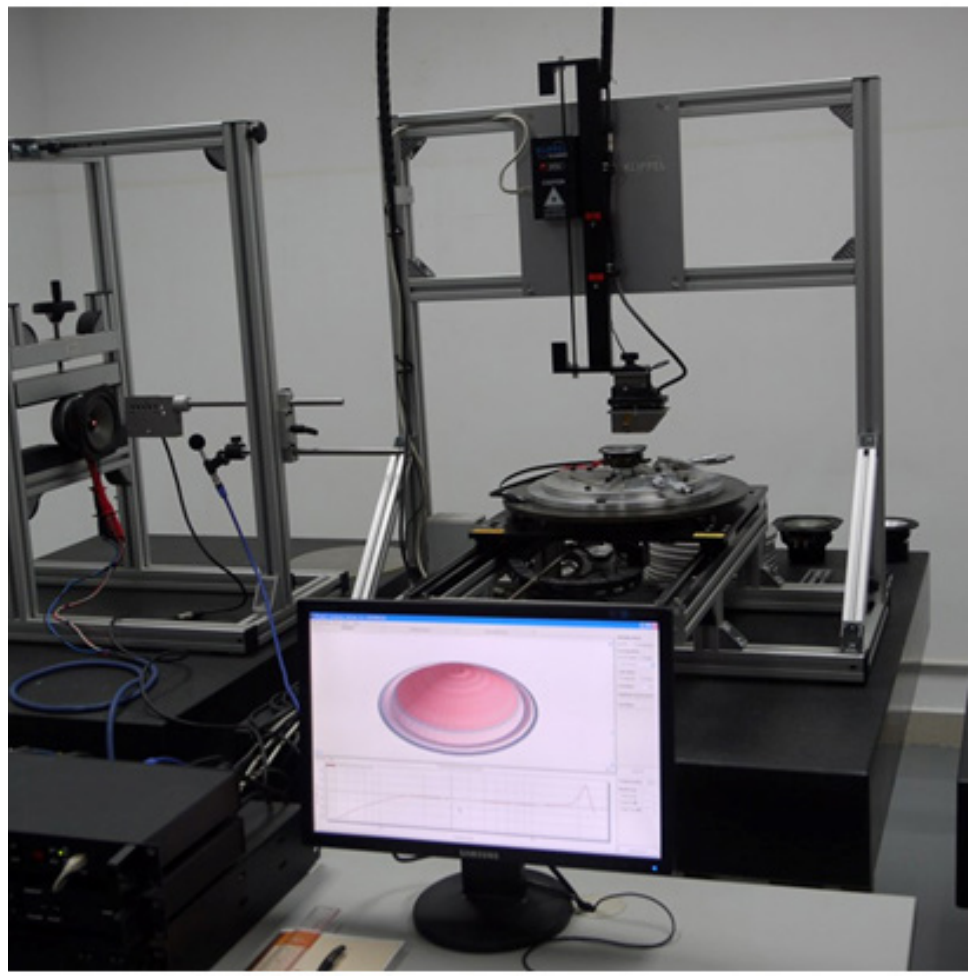


Безэховая камера оснащена заказным профессиональным программно-аппаратным измерительным комплексом. Инженеры-акустики дают задание конструкторам на разработку динамиков для каждой модели линейки Edifier.

Хотелось бы это подчеркнуть. Это и есть полный цикл, который позволяет получить принципиально лучший результат.

От качества излучателей зависит конечный результат – звучание колонок – величина, которую нельзя передать цифрами, которая стоит невероятно много денег, времени и осмысленных усилий специалистов и оборудования.

На фото – измерительный комплекс Klippel, где под лучом лазера анализируются процессы протекающие в разных частях диффузора при его движении.



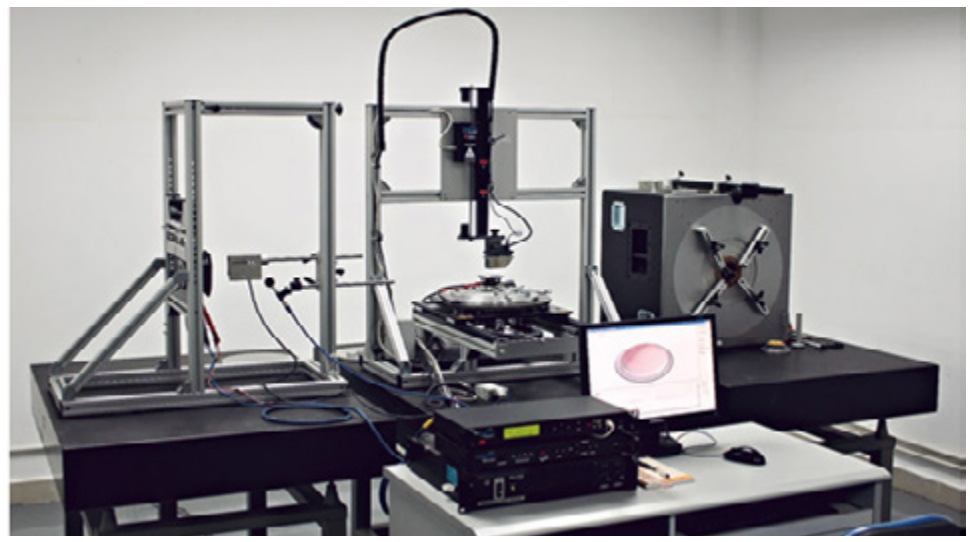
Такой измерительный комплекс необходим при разработки современных динамиков.

Борьба идет за проценты в качественных показателях и стоимости излучателей. Кроме того очень важна надежность, повторяемость и сохранение параметров со временем.

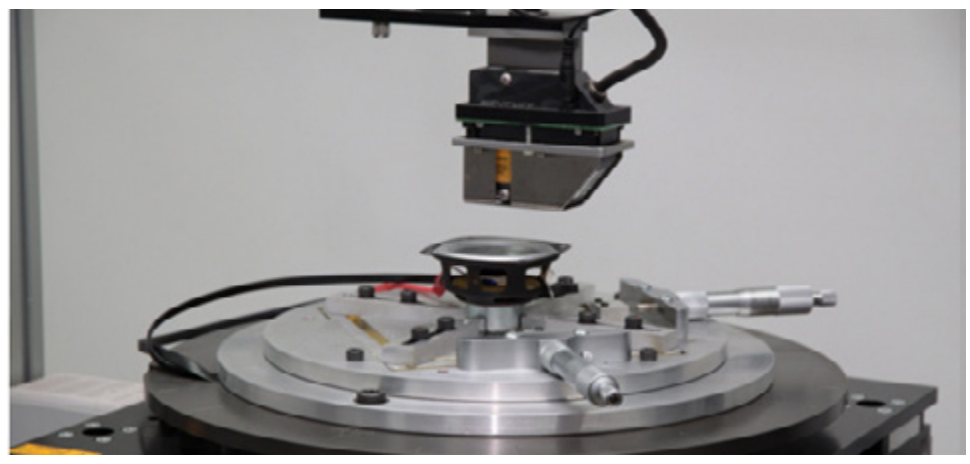


Динамическая головка – это электромеханический преобразователь, он имеет около двух десятков параметров, описывающих его работу. Причем, что удивительно, для нас – рядовых пользователей, - туда не входит ни частотный диапазон, ни разнообразные коэффициенты искажений, ни мощность, как потребительский параметр.

Для того, чтобы составить удачную матрицу этих параметров и вписаться в рамки задания, поставленного технологами, экономистами, инженерами – акустиками, механиками - необходим тончайший расчет и контроль работы излучателя в разных режимах работы. Это и температура, и давление и влажность и работа в закрытой камере (колонке) и многое другое. Комплекс Klippel с помощью лазера следит за характером движения всей поверхности диффузора, отдельных его частей при подаче сигналов различной формы, частоты и интенсивности на исследуемую динамическую головку.



Без такого помощника изготовить конкурентоспособный бюджетный излучатель нереально. Луч лазера сканирует поверхность диффузора и снимает семейство характеристик поведения всех зон излучателя.



Это позволяет досконально отработать решение и оптимизировать технологический процесс для массового производства. И, кстати, удешевить результат, сделать его доступным для массового пользователя. В противном случае, если не провести этот объем работ, то высокое качество динамика может быть достигнуто только при использовании невероятно дорогих материалов, технологий, с привлечением интеллектуально насыщенных и поэтому дорогостоящих ресурсов.

Последняя новинка в линейке 2.0 колонок от КБ Edifier – это трехполосная модель R2700. Она полностью состоит из инноваций не встречающихся прежде в колонках мультимедиа. Традиционно построенным оказался только блок питания на понижающем трансформаторе. Аудиофилы бы не простили БП с преобразователем.



Появление третьей среднечастотной полосы позволило басовому и высокочастотному динамику сузить диапазон воспроизводимых частот, разгрузив их от работы в наиболее чувствительном голосовом диапазоне. Каждый частотный диапазон накладывает свои требования к динамику. Чаще всего они противоречат друг другу. Поэтому получается что однополосная колонка, имеющая один широкополосный динамик, должна воспроизвести сигнал всей полосы частот.

Двухполосная, имеющая ВЧ динамик колонка уже «разгружена» по высоким и точнее может отработать бас и голос. А вот трехполосная, такая как Edifier R2700 имеет специально введенный СЧ динамик, который и предназначен для вокала и инструментов, при этом не теряя самый настоящий бас и кристальные «верха»

Голос – такая тонкая штука, на которой наше ухо более чувствительно и звуки более знакомы. Стало быть, требования повыше. Поручая одному динамику всю огромную полосу, мы получаем в ответ компромиссное звучание с недостатками в каждой полосе.

Решить целый ряд проблем позволяет полосное усиление.

Инженерный прием введения отдельного среднечастотного динамика давно известно в мире хай-фай и хай-энд аудио. В мультимедиа были робкие попытки, но трудности с организацией три-ампингового аналогового тракта по-видимому не позволили укрепиться на рынке таким моделям.

В Edifier R2700 частотную селекцию осуществляет процессор, управление его работой – контроллеры, а усилительный тракт собран на цифровых усилителях, которые прежде встречались только в высококачественных студийных мониторах.

Каждый динамик имеет оптимальный, выверенный диапазон частот, где фильтры 4-го порядка создают для них «тепличные» условия, а сами динамики разработаны и изготовлены конкретно для этой модели.

На примере этой новинки мы продемонстрировали типичный цикл модели. От проекта, разработки, прогона, тестирования и производства. Примерно так организовано производство каждой модели. Кроме повышения качества своих акустических систем, Edifier уделяет огромное внимание безопасности технологий и материалов, составляющих колонки.

В этой связи буквально каждый материал и компонент проходит тест на специальном оборудовании Ametek.



Каждый компонент и материал, используемый в производстве тестируется на оптимальность его применения. Для этого имеется ряд оборудования и процессов.

Производится очистка воды и воздуха, участвующих в производственном процессе.





Все компоненты тестируются на соответствие требований ROHS. Кроме этого каждому компоненту аудиосистемы уделяется особое внимание.

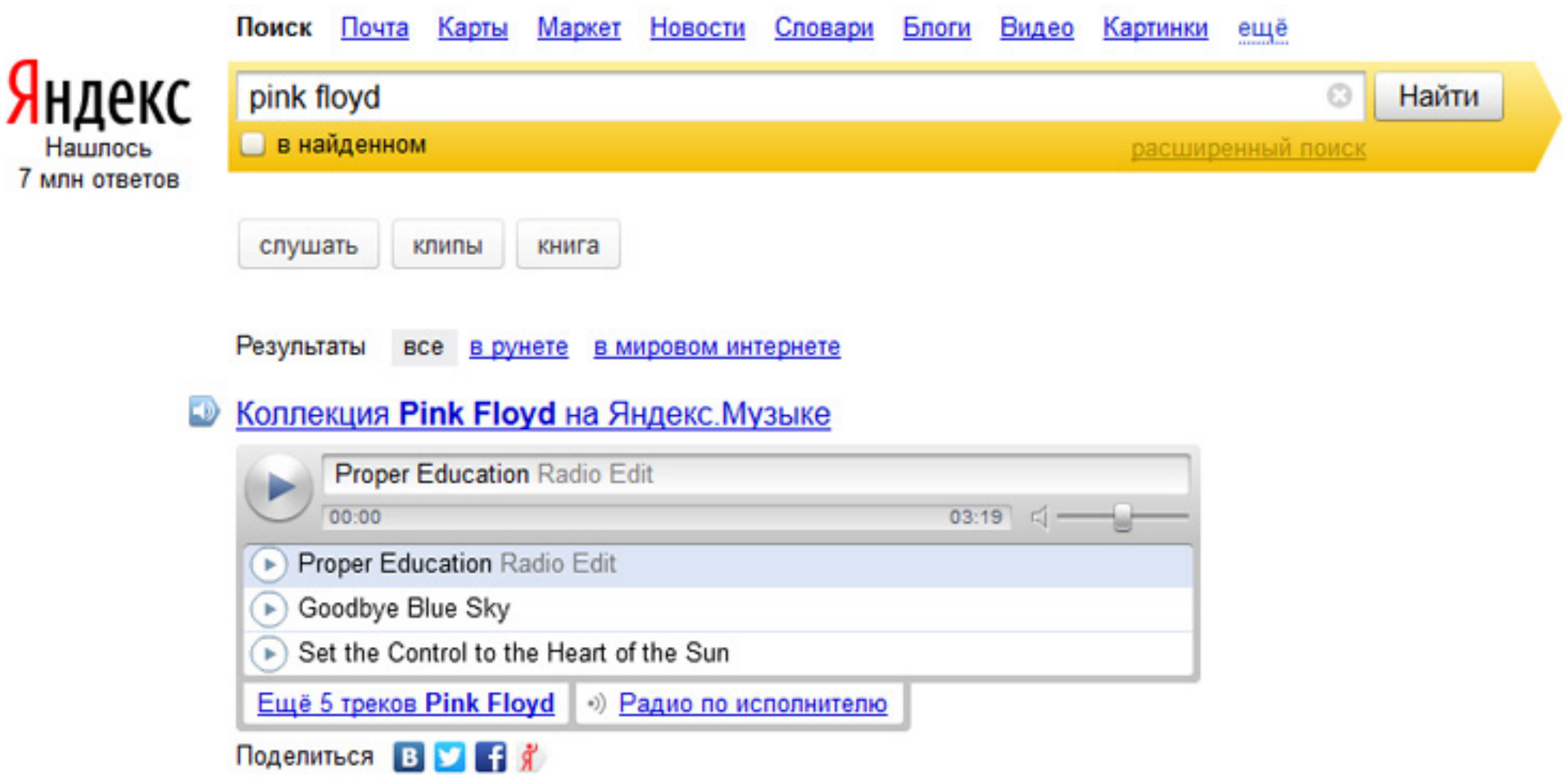


Известно, что качество тракта определяется «слабым звеном» то есть один некачественный компонент может «похоронить» качество колонок.

Контроль качества ведется на вибро-влаго-термо стендах. Все электронные узлы проверяются поочередно и в составе блоков.



продолжение в следующем номере



Фактографический интернет-поиск

Алексей Кутовенко

«Ты не мудри, ты пальцем покажи!» - говорил чукче капитан из старого анекдота. Иногда нечто подобное хочется произнести и в ходе интернет-поиска. Целью большого количества запросов является получения прямых ответов на интересующие нас вопросы.

Классическая схема интернет-поиска предусматривала выдачу ссылок на сайты с соответствующей информацией. Чтобы до нее добраться приходилось делать лишний шаг и искать ее затем в тексте веб-страницы, что не очень рационально.

Куда эффективней распознать такой прямой запрос и сразу же дать на него пользователю требуемый ответ непосредственно в выдаче поисковика.

Другими словами – провести фактографический поиск. Это заметно экономит время, поэтому современные поисковики активно обзаводятся соответствующими инструментами.

Для использования поиска не обязательно искать специализированные системы, достаточно знать и пользоваться соответствующими функциями двух самых популярных в наших краях универсальных поисковиков.

Фактографический поиск в Яндексе выполняется с помощью так называемых «колдунщиков» - специальных алгоритмов, которые автоматически распознают запросы фактографического плана и выводят результаты в виде отдельных блоков со своими собственными инструментами уточнения и управления запросом. Таким образом, все происходит в рамках стандартной поисковой выдачи, нам не надо вызывать какие-то отдельные режимы поиска, достаточно употребить в запросе соответствующие ключевые слова.

Колдунщиков у Яндекса довольно много. Среди колдунщиков хватает традиционных инструментов. Это конвертер величин, быстрый доступ к словарям и котировкам и ряд других, ведущих себя абсолютно предсказуемо и не требующих подробных пояснений. Поэтому далее остановлюсь только на самых, на мой взгляд, интересных предлагаемых инструментах.

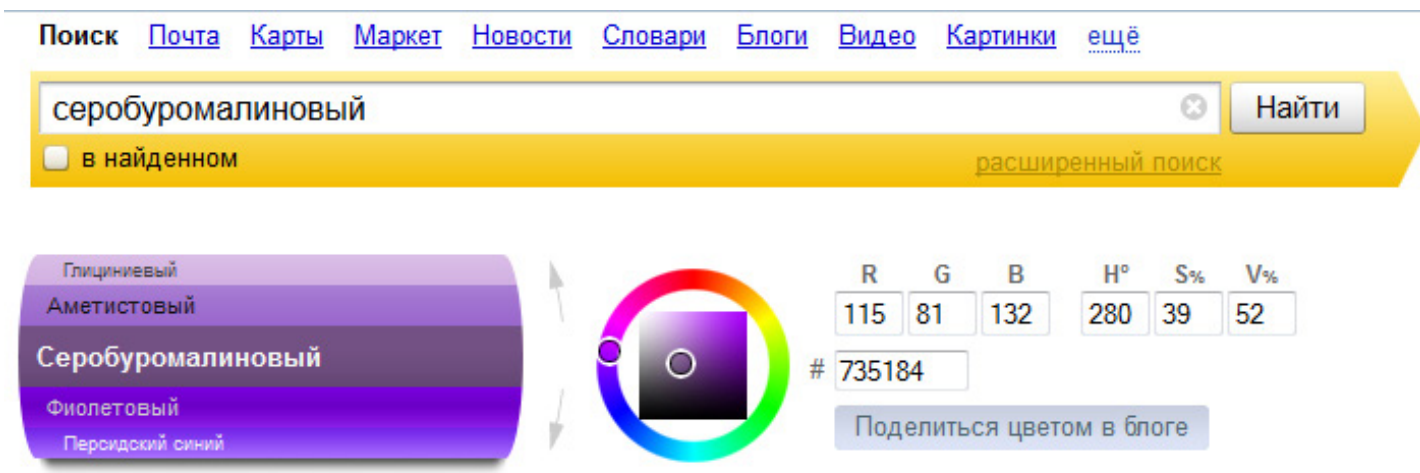
У Яндекса есть собственный сервис легальной музыки, соответственно, колдунщик, работающий с музыкальными композициями был просто обречен на появление. Если в запросе распознается имя музыкального исполнителя или название какой-либо композиции, в результатах поиска появляется блок с онлайновым плеером, парочкой примеров других произведений этого исполнителя, а также ссылкой на соответствующую коллекцию на Яндекс. Музыке. В отличие от других колдунщиков, блок его результатов находится не на первой позиции выдачи, а в общем списке результатов.

Полезно, но срабатывает должным образом эта система не всегда. Удивительно, но периодически музыкальный колдунщик не узнает по имени исполнителей, представленных на «родном» сервисе Яндекс.Музыка. При этом после уточнения запроса, например, добавления названия композиции, блок «колдунщика» исправно появляется в результатах поиска.

Полезный для разработчиков сервис – поиск описаний функций и команд доброго десятка языков программирования и разметки, а также популярных API. Все выдержано по-спартански, но как оперативный справочник довольно полезно.

Яндекс умеет опознавать в тексте запросов названия цветов. Для каждого найденного цвета приводится его пример, коды по RGB и HSV, а также положение на цветовом круге.

Возможен и обратный поиск: крутим цветовое колесо в блоке колдунщика и получаем плашку с названием подходящего цвета, а также его кодами. Простенько, но со вкусом. Колдунщик позволяет быстро и без замыкания мозга расшифровывать сентенции в духе «Фисташковое нечто в мураловую клеточку». Если бы он еще умел работать с обозначениями цветов в разных стандартизированных палитрах, например, был способен распознавать запросы в духе «Extra Dark Sea Gray» или «Desert Pink», было бы совсем замечательно. А так приходится ограничиваться палитрой русских названий цветов и базовыми английскими обозначениями.



Как и некоторые другие ресурсы, Яндекс умеет решать математические и геометрические задачи.

Если говорить сугубо про математику, то по своим возможностям он отстает от той же «Нигмы», оставаясь в основном в рамках школьной программы.

В то же время он способен работать с геометрическими задачками, исправно рассчитывая параметры треугольников и окружностей в простом, но удобном блоке-калькуляторе. Как и положено, решение сопровождается соответствующими рисунками и кратким описанием хода вычислений.

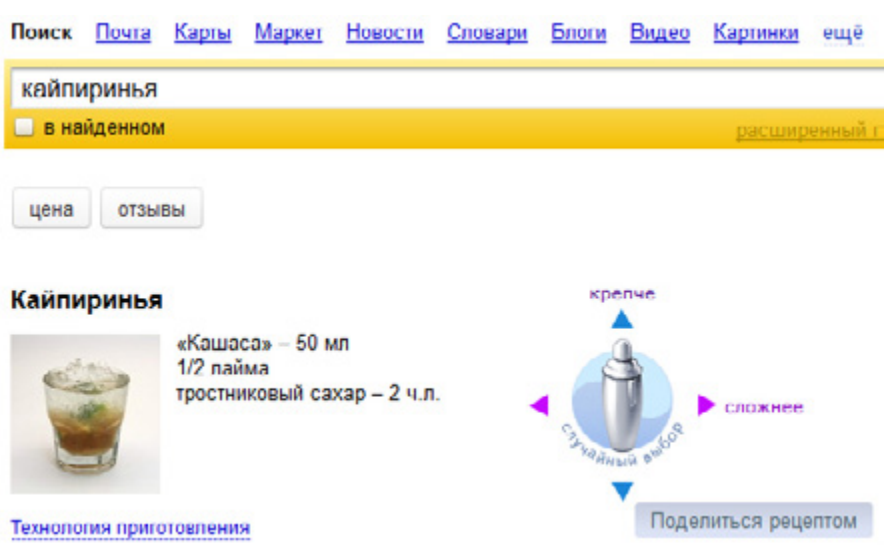
А как же химия? Присутствует, но в скромных, скорее справочных масштабах. Познания химического колдунщика ограничиваются менделеевской таблицей элементов. По соответствующему запросу выводится плашка с основными сведениями об элементе. Задачки решать он не способен.

Однако любителей смешивать в экспериментальных целях различные вещества и снадобья на Яндексе ожидает другой приятный сюрприз: колдунщик «Бармен», срабатывающий, соответственно, на запросы, в которых упоминаются напитки и различные коктейли. Просто перебирать названия известных смесей мне быстро наскучило, поэтому не преминул проверить этот колдунщик на знание литературной классики.

Яндекс с честью выдержал каверзное испытание – рецепт «Слезы комсомолки» за авторством незабвенного вечного скитальца Венечки Ерофеева был успешно найден и преподнесен во всем блеске своих фьюжн-ингредиентов. Более того, Яндекс честно предупредил, что этот коктейль может быть опасен для моего здоровья.

В случае более традиционных напитков колдунщик кроме собственно рецепта предлагал доступ к общему каталогу напитков. Щелкая по стрелкам своеобразного компаса, можно переходить к более простым или сложным, по сравнению с активным в данный момент, напиткам, а также выбирать степень крепости коктейля.

Диапазон получился, доложу я вам, знатный: от приятно освежающего ванильного молочного коктейля до самых зверских изобретений барменского гения, от которых, пожалуй, выворотит и вурдалака.



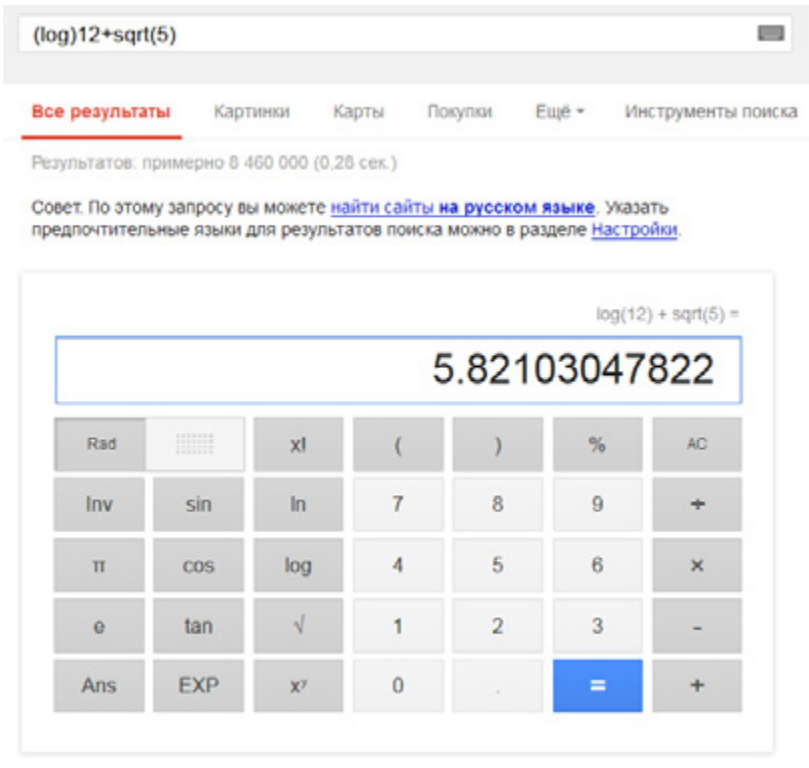
Для поиска рецептов есть и специализированные ресурсы с обширными базами и собственными поисковыми системами, но если не заниматься коктейлемешательством профессионально, возможности Яндекса вполне достаточны, да и всегда под рукой.

Гуманитарный фактографический поиск представлен колдунщиком «Стихолюб», который, опознав в запросе фрагмент строки какого-либо поэтического произведения, помимо стандартных результатов веб-поиска показывает краткую информацию о нем, сведения об авторе и ссылку на полный текст.

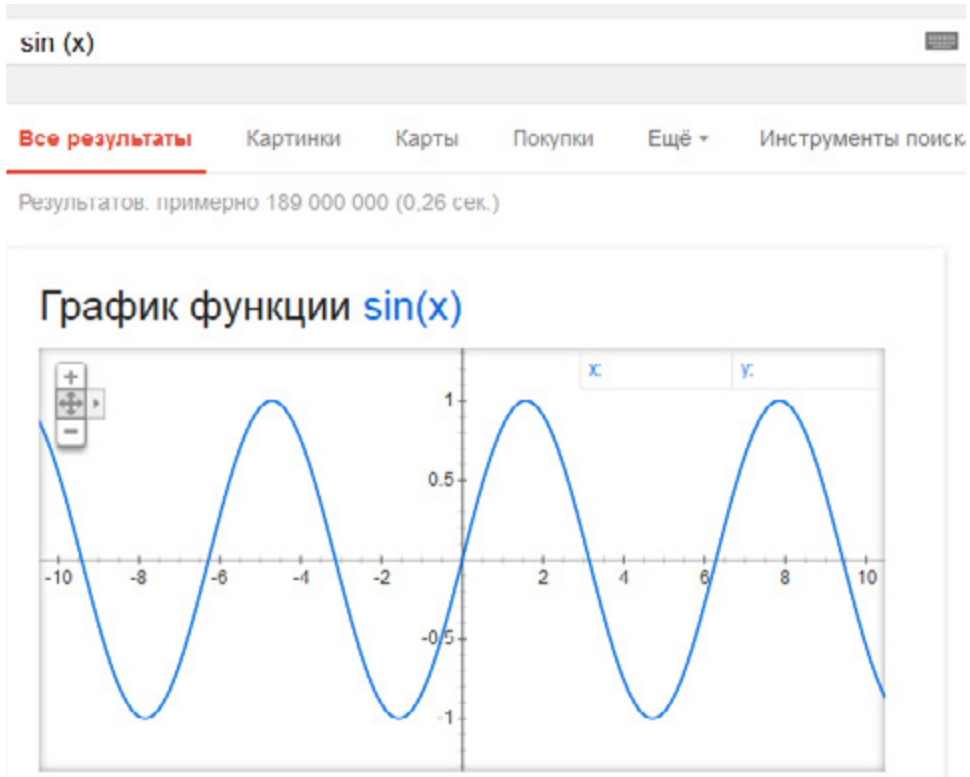
В Google фактографический поиск срабатывает как автоматически, так и по прямому запросу. В последнем случае можно использовать поисковые операторы и конструкции, которые позволяют системе однозначно понять, что нам нужен прямой ответ на поставленный вопрос.

Математические способности Google довольно неплохие. Кроме базовых арифметических действий система умеет работать с тригонометрическими функциями, факториалами и распознавать другие операции общим количеством около трех десятков.

Для их обозначения используются стандартные способы: sin для синуса, sqrt для квадратного корня и так далее, поэтому с освоением особых проблем не будет. Можно использовать скобки – система правильно определит порядок действий. Кстати говоря, для того, чтобы калькулятор не путал математические выражения, например с номерами телефонов (там тоже цифры, а тире очень похоже на минус), после выражения необходимо поставить знак равенства «=» - в этом случае все, что находится в строке поиска, будет рассматриваться именно как математическая задача, а не простая последовательность символов. В таком случае кроме прямого ответа на странице выдачи появится панель онлайнового калькулятора, в котором можно будет продолжить вычисления.



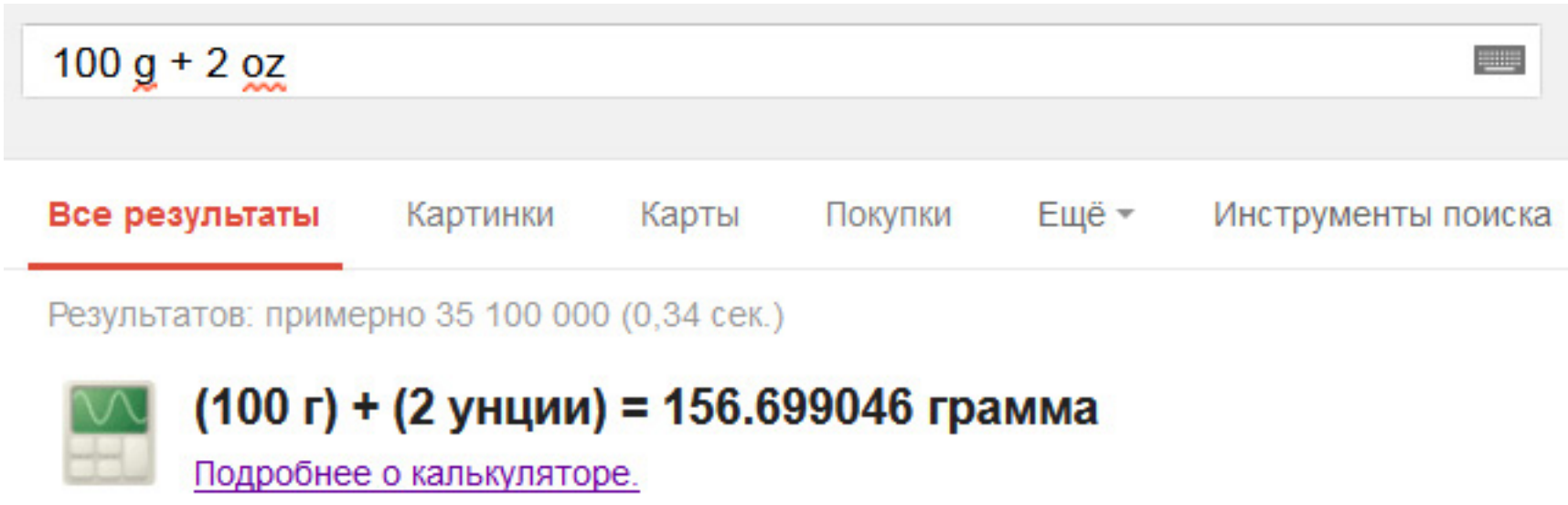
Помимо проведения вычислений Google умеет строить графики. Некоторые функции распознаются автоматически, некоторые приходится активировать оператором «Graph».



Принцип аналогичный: вводим условия в строку запроса, а в поисковой выдаче появляется отдельный блок с графиком. На одном листе можно вывести сразу несколько графиков функций.

Для этого соответствующие значения в запросе необходимо просто разделить запятыми. Графики для отдельных функций будут показаны разными цветами.

Google умеет распознавать запросы, относящиеся к конвертации различных величин и единиц и выводит соответствующие блоки с прямыми ответами.



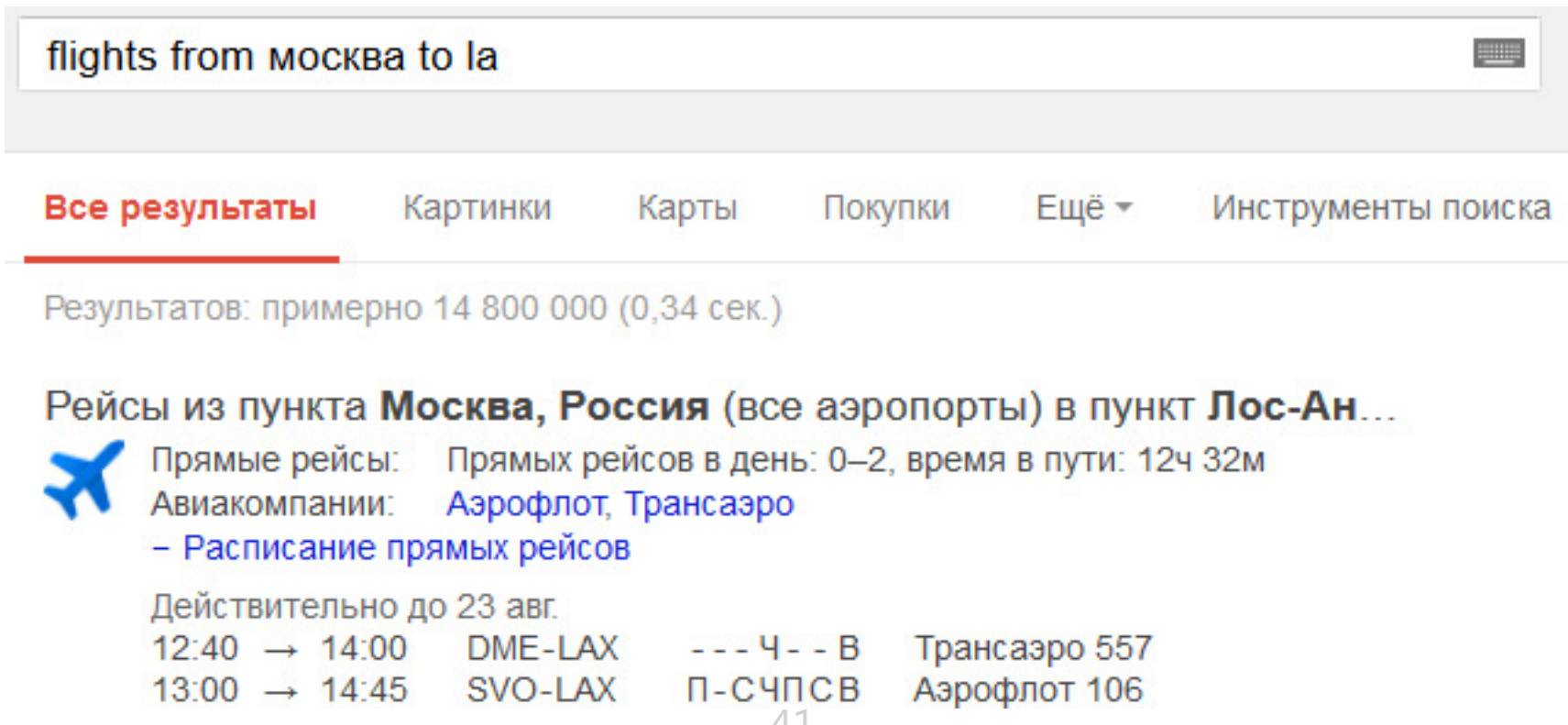
Удобно, что можно проводить операции над величинами из различных систем, например, складывать сантиметры с дюймами или граммы с унциями.

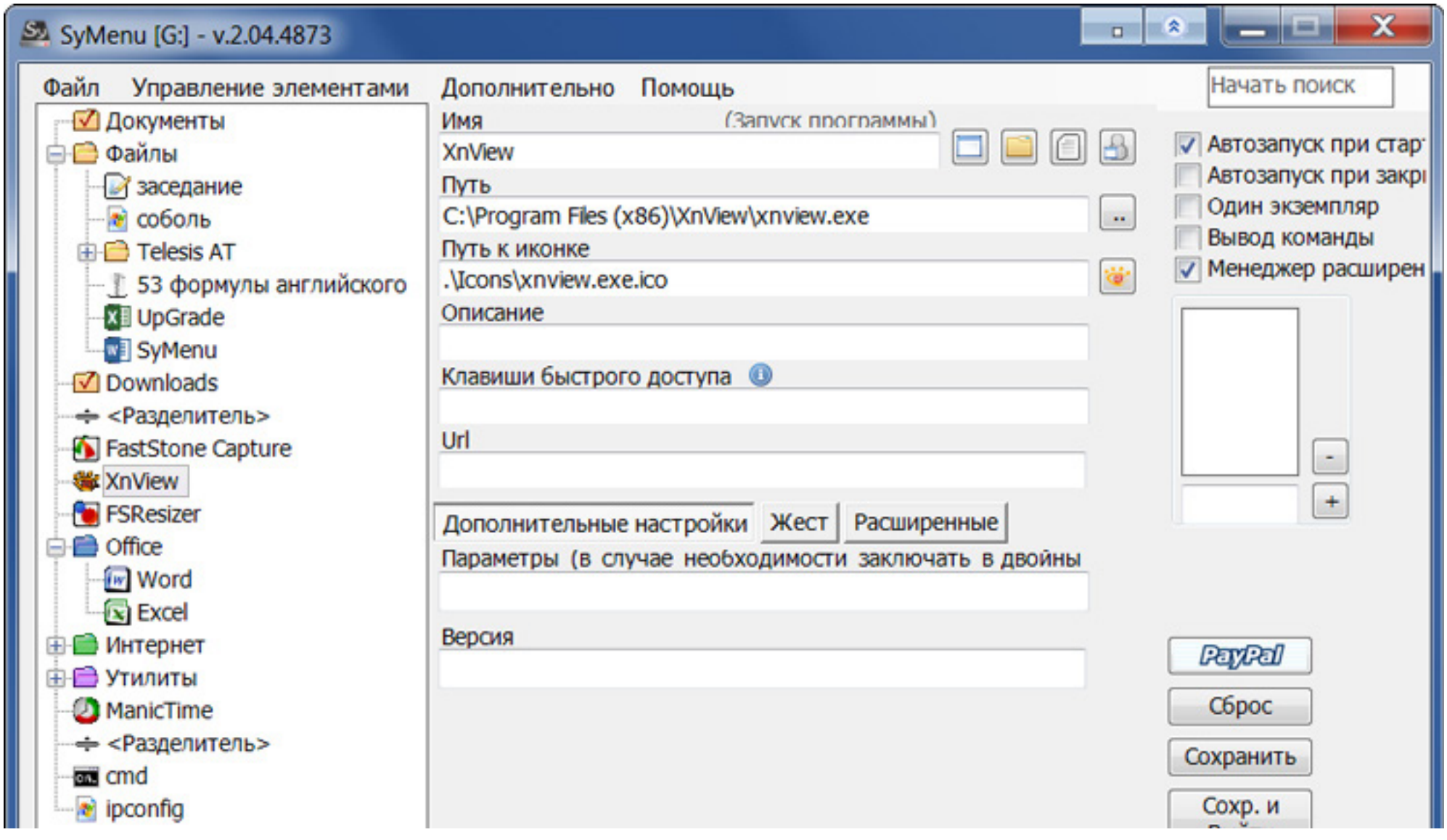
Быстро получить прямой доступ к переводчику Google из основного поиска можно с помощью конструкции «translate слово to язык». Поддерживаются любые комбинации языковых пар, доступные в Переводчике Google.

Надо сказать, действительно удобно, если нужно быстро перевести одно-два слова не отвлекаясь от работы.

Кроме названных инструментов универсального плана в Google есть ряд средств, хоть и полезных, но срабатывающих с ограничениями. Примером такого инструмента может быть встроенный поиск авиарейсов.

Если в запросе присутствует конструкция «Flights from ... to ...», то в результатах появится блок с перечнем всех подходящих рейсов. Правда работает это далеко не для всех аэропортов – только для достаточно крупных, что несколько снижает ценность сервиса.





Походное меню по-итальянски

RamBull

В наш век всеобщей мобильности никого не удивишь наличием флэшки в кармане. Также не удивишь наличием на этом миниатюрном устройстве множества программ, документов, фильмов, музыки и прочей ерунды. Нужной и не очень...

А вот порядка во всем этом, насколько позволяют сделать вывод мои скромные наблюдения, у многих как-то не наблюдается.

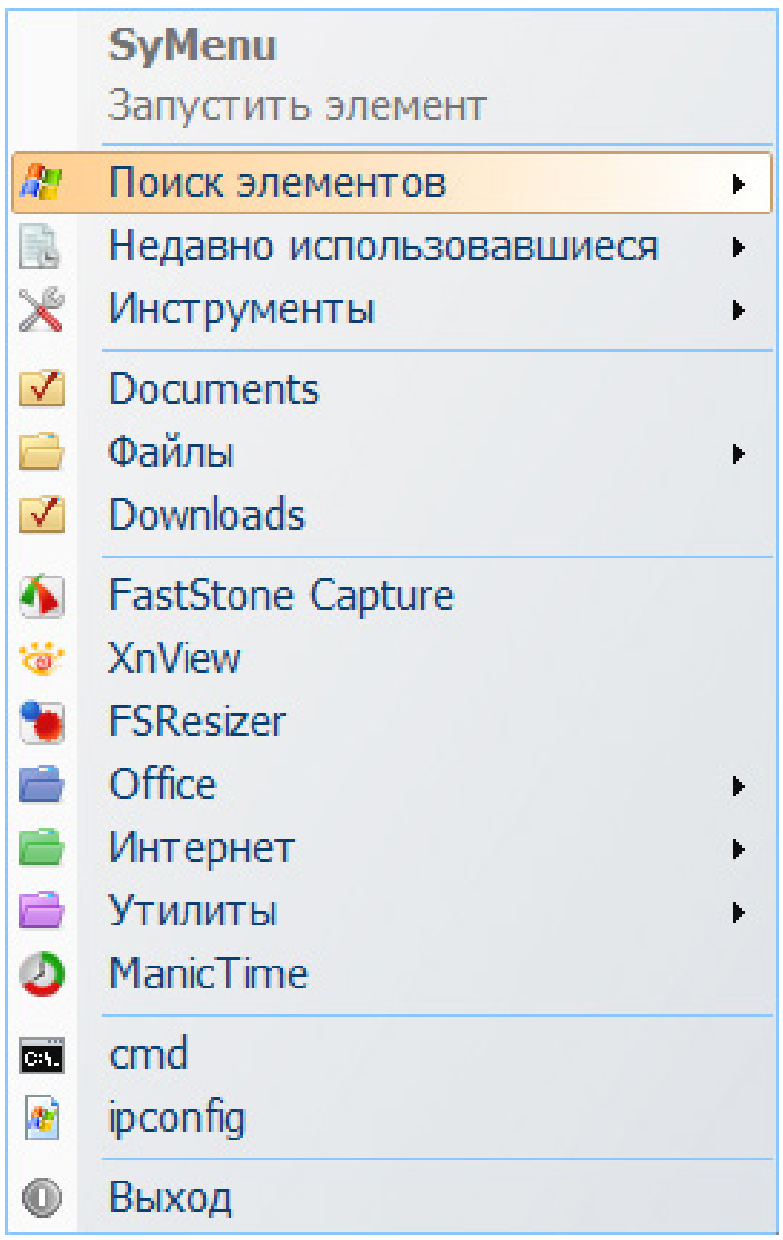
И чтобы запустить нужную программу или открыть документ приходится долго рыскать по всем (или многим) каталогам (включая вложенные). Хорошим помощником в этой ситуации может оказаться портативный ланчер SyMenu, облегчающий процедуры запуска нужных программ и открытия необходимых документов.

Мне он понравился, в первую очередь, наличием множества приятных полезняшек, позволяющих как автоматизировать некоторые процессы, так и сократить лишние телодвижения.

После запуска, программа прячется в трей, вытащить откуда ее можно двумя способами: стандартным кликом по иконке в трее или с помощью мышиного жеста, если указанная опция включена в настройках.

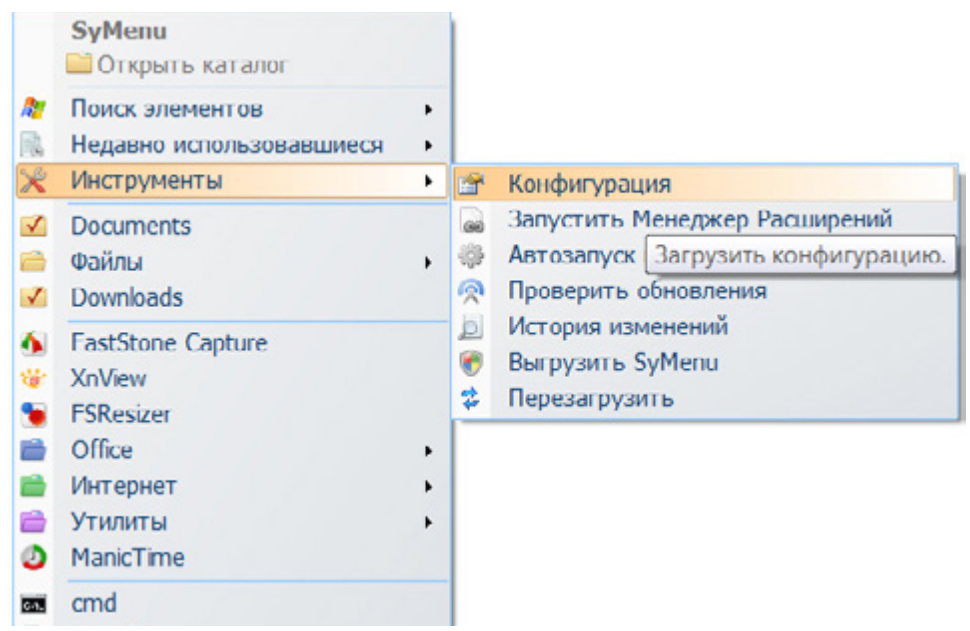
Только помните, что, включив жесты в SyMenu, вы рискуете остаться без использования этого удобного средства навигации и управления в других программах, в частности – в браузере.

На этот случай автор программы предлагает, как вариант, использовать не правую, а среднюю (при ее наличии, конечно) кнопку манипулятора.



Выполнив любое из указанных действий (клик либо жест), мы вызываем собственно меню, ради которого и затеяли установку программы и состав которого формируем самостоятельно с учетом своих запросов и возможностей программы.

А ее возможности если и не безграничны, то, во всяком случае, разнообразны, и должны удовлетворить большинство пользователей. Ну вот, пора и собственно об этих возможностях SyMenu поговорить. Все они определяются после выбора в вызываемом меню программы пункта «Инструменты-Конфигурация». Собственно меню, отображаемое в левой части окна программы, поначалу девственно чистое. Но мы это быстро исправим, воспользовавшись функцией добавления элементов, которая доступна либо через контекстное меню, либо через пункт меню «Управление элементами».



Всего доступны 5 категорий элементов меню: можно добавить ссылки на программу, документ, каталог, адрес в интернете либо задать строку запуска встроенных команд Windows. Любые из указанных элементов можно объединить в каталоги, а получившийся конгломерат элементов для простоты восприятия или просто из эстетических побуждений разбить на группы, использовав разделители. Поскольку данную программу мы решили использовать в первую очередь для того, чтобы не искать, где на флэшке спрятался нужный исполняемый файл, то и посмотрим в первую очередь возможности по запуску программ.

Для этого в меню добавляем соответствующий элемент и в его свойствах указываем путь к исполняемому файлу. Причем, можем указать, как программу на флэшке, так и на ПК.

При этом, если мы для указания пути используем стандартную функцию выбора файла, то в свойствах элемента маршрут до файла на ПК будет абсолютным, а вот до файла на флэшке – относительным: ведь никогда не знаешь, какую букву присвоит нашему сменному носителю операционная система. Но если чуточку поработать ручками, то можно добиться от SyMenu запуска нужных программ на любом компьютере, если эти программы были установлены в каталоги по умолчанию. Достаточно вместо абсолютного пути использовать общепринятые пути к системным каталогам, и тогда не составит труда запускать те же офисные приложения дядюшки Билла, которые, не мудрствуя лукаво, установлены на абсолютном большинстве российских ПК.

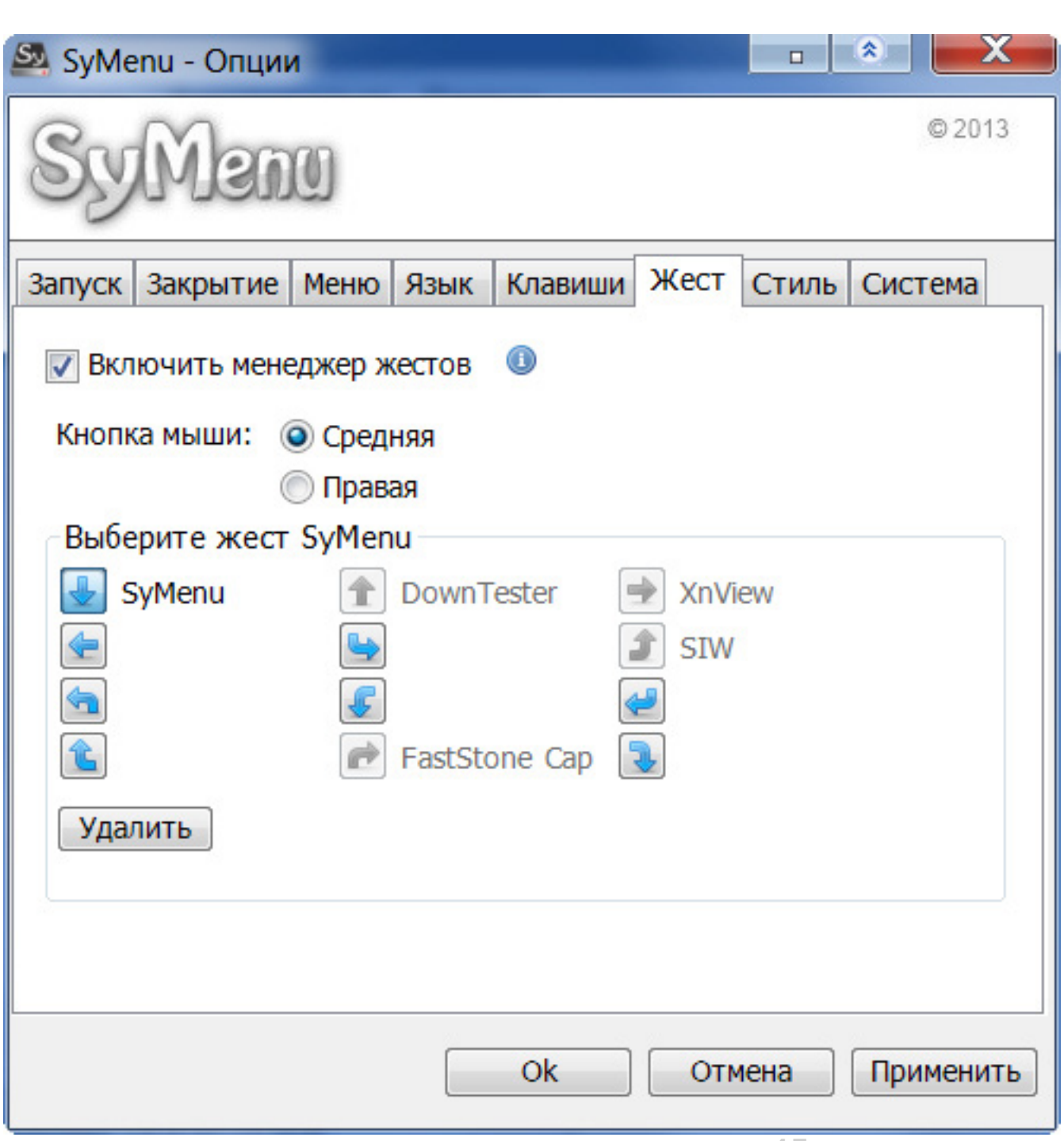
А вот чтобы каждый раз не просматривать флэшку в поисках программы, которую хотим добавить в наше меню, можно воспользоваться встроенной функцией пакетного импорта в меню ссылок на все исполняемые файлы, оказавшиеся на нашей флэшке: программа просканирует носитель на предмет наличия файлов указанных типов, а вам останется только отметить нужные (а можно и просто скопом – все сразу) и потом рассортировать их в меню на свое усмотрение.

Теперь о полезняшках, о которых я упомянул в начале статьи и которые сокращают число телодвижений.

Первая – это возможность использования горячих клавиш для запуска нужной программы.

Вторая – вместо клавиш задействовать мышиные жесты. Правда, жестов всего 16 и, к тому же, один из них уже намертво привязан к запуску отображения самого SyMenu. Но этого, на мой взгляд, вполне достаточно для доступа к наиболее часто запускаемым программам. Да и, если честно, не каждый запомнит, какая из 15 комбинаций должна запустить требуемую в данный момент программу. Следующие свойства будут полезны не абсолютному большинству пользователей, а только тем из них, кто знает, зачем при запуске программы указывать какие-то аргументы, рабочий каталог и другие параметры среды окружения запускаемого приложения. Таким пользователям вполне можно воспользоваться дополнительными и расширенными настройками запуска приложений, имеющимся в программе. Но я здесь им уже не советчик – они и без меня с этим справятся «на ура».

Кроме экономии времени на поиске и запуске необходимых программ, можно вообще организовать их автоматический старт. Правда, привязать автопуск нужного приложения (или приложений) можно только к запуску или окончанию работы самой SyMenu.



Но и этого в некоторых случаях будет достаточно: при проверке чужого компьютера, после старта SyMenu сразу запускать утилиту диагностики или сбора информации о ПК, а по завершении работы с таким ПК – удалять временные файлы и очищать кэш.

И еще одна полезняшка в свойствах запускаемых из меню программ – это встроенный менеджер расширений. Суть его работы сводится к тому, что происходит подмена ассоциаций расширений файлов и программ, предназначенных для работы с такими файлами в операционной системе: при включении данной опции файл будет открываться не тем приложением, что прописано в ОС, а тем, которое зададим мы.

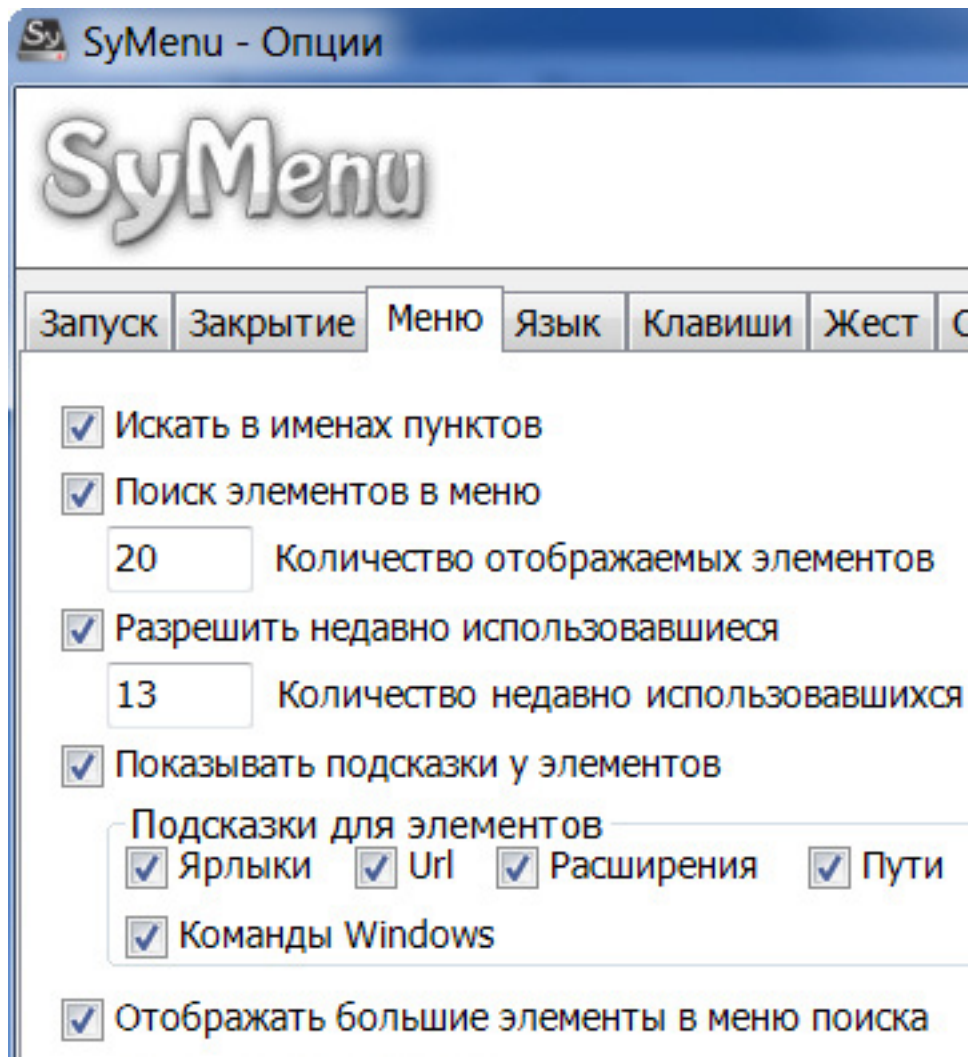
С открытием документов и каталогов все намного проще: главное – правильно прописать до них путь в свойствах элемента. А еще лучше – просто указать нужный документ или каталог через окно выбора. Также просто дело обстоит и с интернет-ссылками – лучше всего их просто «копи-пастить».

Последний доступный в меню элемент – встроенные команды Windows, которые выполняются в оконном варианте системной консоли. Доступны не все команды и лично мне удобнее пользоваться настоящей консолью (пусть даже запускаемой из SyMenu). Единственное преимущество использования SyMenu для запуска команд Windows – возможность сразу прописать необходимые ключи.

С тем, что можно добавить в меню разобрались. И, думаю, теперь запустить любимую программу или открыть нужный документ станет намного проще.

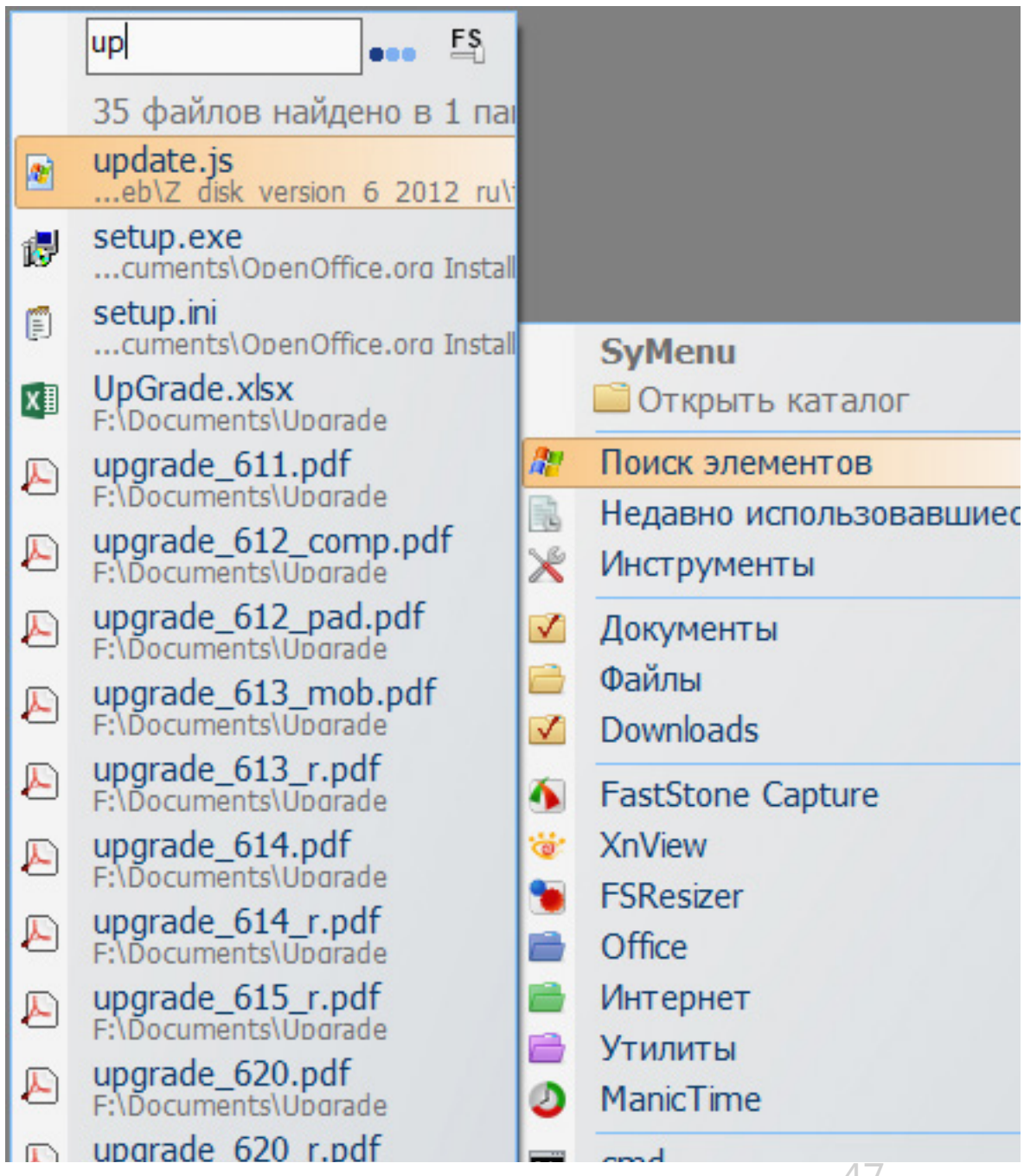
Но, зная натуру человека, могу предположить, что со временем количество программ и документов разрастется до таких размеров, что даже при наличии структурированного меню, поиск нужного элемента опять будет требовать все больше и больше времени.

Но и в этой ситуации SyMenu останется хорошим помощником: достаточно выбрать пункт меню «Поиск элементов» и встроенная система поиска без труда подскажет, где находится элемент с искомой последовательностью символов.



Более того, если в качестве элемента меню выбрать каталог (в том числе и не на флэшке, а на основном ПК) и включить опцию «Поиск в папке», то программа опять-таки без проблем найдет искомую комбинацию во всех каталогах, у которых в свойствах отмечена данная опция.

Для этого достаточно перевести едва заметный «рычажок» возле окна ввода поисковой строки SyMenu из положения «SY» (т.е. поиска по элементам меню) в положение «FS» (т.е. в поиск по элементам файловой системы).



Если же некоторые пункты меню вы используете только в определенных случаях (например, запускаете тестовые программы только в случае необходимости проверить работоспособность ПК, а в ежедневной практике к ним не обращаетесь), то можно воспользоваться еще одной способностью SyMenu – скрыть неиспользуемые элементы меню. А в нужный момент не составит большого труда включить их отображение буквально в два клика, войдя в меню конфигурирования программы.

Небольшое резюме. На мой взгляд – очень удобная и продуманная программа для походных условий.

Причем, может пригодиться не только простым, неискушенным пользователям, но и более продвинутым: каждый найдет в SyMenu свои изюминки.

Программа: SyMenu
Тип: портативный ланчер
Разработчик: UGMFree
Объем: 0,9 Мбайт
Русификация: есть
Цена: бесплатно
Адрес: http://www.ugmfree.it

№ 24 (631) 2013
http://upweek.ru



Игра Rogue Legacy

Николай Барсуков

Проблема наследственности. Каждый независимый разработчик мечтает создать шедевр. Причем, учитывая весьма ограниченные ресурсы инди-компаний, проект должен поражать воображение потенциальной аудитории не какими-то сверхъестественными графическими изысками, а некой фишкой, которая однозначно привлекала бы внимание и, к тому же, нигде ранее не встречалась.

Именно таким принципом, судя по всему, руководствовались и специалисты компании Cellar Door Games. Причем, надо сказать, небезуспешно. Что мы имеем? Игра начинается вполне классически – наш герой, упакованный в латы по самые брови, бодро размахивая огромным мечом, освобождает от нескольких неуклюжих противников вполне себе симпатичный замок, в верхних покоях которого находится, собственно, хозяин средневековой недвижимости. Оказавшись неспособным к самозащите, он быстро погибает под градом наших ударов, освобождая вакансию. Поиграв буквально пару-тройку минут, мы становимся основателями нового королевского рода.

При этом не изменяя своему главному пристрастию – разграблению подземелий. Оставив позади уютные палаты, еще толком ничего не понимая, мы бежим себе дальше, пока не окажемся в местах весьма неуютных. Ведь буквально по соседству от нашего нового замка находятся весьма и весьма разветвистые подземелья, нафаршированные разными бонусами, магическими предметами, ну и, разумеется, нечистью всяческих сортов. Казалось бы, банально. Но это только пока (смайл).

Довольно быстро выясняется, что монстры в подземелье вполне себе зубасты, швыряют заклинания почем зря и так и норовят урвать кусочек-другой вашего драгоценного здоровья.

Какое-то время их напору еще удается противостоять, но рано или поздно, навалившись как следует, они все равно отправят вас на тот свет. Вот тут-то и начинается самое интересное. Дело в том, что у каждого героя в Rogue Legacy всего одна жизнь, так что воскресить павшего исследователя подземного мира никак не получится.

Но! У него есть дети! После гибели патриарха вы попадаете в специальное меню, стилизованное под генеалогическое древо, где можете выбрать одного из трех потомков трагически погибшего патриарха. Но вот беда – все они, как бы это сказать, особенные. Каждый из них по своему талантлив, но при этом несет на себе отпечаток не самой хорошей наследственности. Некоторые могут страдать гигантизмом, являться дальтониками или проявлять нетрадиционную сексуальную ориентацию... Я не шучу! Выбрав наследника за какую-то необычную способность, вы автоматически соглашаетесь на то, что он будет носителем какого-то определенного недостатка. И с ним вам придется мириться, пока вы будете продолжать дело своего отца. Снова погибли? В дело вступает третье поколение грабителей, еще более странное, чем предыдущее.





Самое интересное, что свое наследство, выраженное в денежном эквиваленте и являющееся отражением успехов предка, вы получаете на руки «наличкой». Зайдя по дороге в родовое гнездо, вы можете тем или иным способом проапгрейдить ваш замок, например, пригласив туда кузнеца.

Выполнив все работы по дому, вам останется лишь снова отправиться в подземелья, у входа в которые вас будет ждать страж, который, за право очередного входа, заберет у вас все оставшиеся неизрасходованными деньги.

Уверяю вас, что в первый же час игры вы столкнетесь с вопросами наследования не раз и не два, и даже не три. Игра достаточно тяжела в прохождении, так что гибнуть придется часто. К тому же, в подземельях вас ждут боссы, на каждого из которых надо будет выработать определенную тактику.

А это совсем непросто, учитывая, что каждый следующий ваш персонаж будет отличаться от предыдущего как Валуев от Аршавина (смайл). Или вообще окажется девочкой-карликом...

Лично я считаю, что задумка Cellar Door Games удалась на славу. Именно благодаря ей, совершенно не обращаешь внимания на нарочито примитивную (псевдо-8-битную) графику и достаточно заурядный, хотя и уместный саундтрек.



Правда, на первых порах немного раздражает управление: мышкой здесь пользоваться не надо вовсе, перемещаться придется при помощи стрелок, а стандартный блок WASD полностью отдан под всевозможные удары и заклинания.

Получается что-то наподобие игрового джойстика, только размером с клавиатуру. Впрочем, не исключаю, что для платформеров вроде Rogue Legacy это не такая уж плохая идея.

Игра, скажу я вам, затягивает не по-детски и требует на освоение уйму времени. Впрочем, я почти уверен, что оно того стоит (смайл).

Игра: Rogue Legacy
Жанр: RPG, платформер, инди
Платформа: Windows
Объем дистрибутива: 170 Мбайт
Цена: 299 руб.
Русификация интерфейса: нет
Адрес: www.roguelegacy.com



Игра Legends of Dawn

Николай Барсуков

Путешествие в страну Happ. Каждый любитель RPG мечтает о том, что однажды ему попадется игра, отвечающая всем требованиям идеального продукта. В ней должен быть огромный открытый мир, полный квестов, чудовищ и ценных предметов. Также там обязательно должны присутствовать разные ремесла, которыми можно овладеть.

Многие также жаждут реализма, в виде отказа от классового деления персонажей, при сохранении множества доступных путей совершенствования способностей героя.

Многие компании, знаменитые и не очень, пытались и пытаются создать нечто подобное, у некоторых даже получается... в той или иной степени.

Вот и разработчики из сербской компании DreaMatrix решили поучаствовать в этом необъявленном соревновании. А уж получилось у них или нет, судить только нам с вами.

Сюжет Legends of Dawn, прямо скажем, своей оригинальностью вызывает желание немедленно и с разбегу убиться об стену (смайл).

Ну посудите сами: в древние времена, знания о которых сохранились лишь в виде легенд, существовал могущественный артефакт «Рассвет», обеспечивающий мир и процветание всей страны Happ. Но однажды темные силы, использовали непонятную злую магию для того чтобы разрушить «Рассвет» на множество мелких частей, которые были разбросаны по всем городам и весям огромного континента.

И не было с тех пор никому покоя – сплошные войны, грабеж и злодеяния. Но однажды родится герой, у которого будет достаточно упорства и свободного времени, для того чтобы обойти весь свет и собрать самые мельчайшие осколки «Рассвета».

А когда они будут собраны, артефакт вновь станет единым целым, и воцарятся на землях Happ долгожданные покой и процветание.

Чувствуете всю глубину креатива? Не хочу издеваться над ни в чем не повинными сербами, но мне кажется, что у Angry Birds «сюжет» покруче будет.

Ну да бог с ними. В конце концов, есть ведь и законы жанра, а DreaMatrix, как я понимаю, как раз и пытались создать эдакую олдскульную «ролевуху», отвечающую всем устоявшимся канонам. Если подумать, то у бесподобной со всех точек зрения Legend of Grimrock легенда тоже не больно-то оригинальная. Но суть ведь не в этом.

Во многих обзорах Legends of Dawn называют Diablo-клоном. Это не совсем так. Вернее, совсем не так.

Несмотря на некоторое внешнее сходство (изометрическая проекция, небольшой размер фигурки персонажа), игровой процесс Legends of Dawn строится на совершенно другой основе. Прежде всего, здесь много разговоров. Да, уважаемый читатель, придется вникать в реальное положение дел на подведомственной территории, читать квесты и все такое прочее.

В этом игра как раз полностью соответствует классическим RPG прежних времен, где сюжетная составляющая была традиционно сильна.

Кроме того, Legends of Dawn не заставляет вас постоянно брести по пояс в кровавом месиве из поверженных врагов, большая часть поединков происходит один на один либо против небольшой, буквально несколько особей, группы врагов.

Характер действия действительно значительно зависит от текущего времени суток.



Если днем вы прошли какое-то место как турист на прогулке, то далеко не факт, что то же самое удастся повторить после заката. Также настоятельно рекомендую иметь с собой факела с запасом, так как, помимо своей базовой функции, они выполняют и второстепенную – могут отогнать нежить или нанести ей дополнительное повреждение, что тоже неплохо.

Огромный выбор доступного оружия вкупе с отсутствием классовых ограничений (вы выбираете для своего героя лишь пол и одну из трех рас) позволяет развиваться в любом направлении безо всяких ограничений.

Кроме того, как и было обещано, в игре много (несколько десятков!) профессий, владение которыми приносит определенный профит. Вообще, если подумать, в игре есть все, что хотелось бы видеть в RPG. И очень жаль, что такой потенциал не раскрывается из-за досадных огрехов – странного управления и посредственной графики.



Мне кажется, если бы разработчики вообще плюнули на трехмерность и сделали то же самое, но в старом добром 2D, получилось бы лучше.

Не резали бы глаз пропадающие текстуры (не часто, но бывает), не бесила бы камера, вечно подвешенная под одним и тем же углом, исключающим всякую возможность оглядеться по сторонам.

Со временем учишься бегать, одновременно зажав W и правую кнопку мыши, но ведь можно было бы раскидать кнопки управления и поудобнее. Отдельного внимания заслуживает система открытия запертых сундуков при помощи рун.

Вот зачем было городить этот ужас?! Для того чтобы рюкзак постоянно был забит этими самыми рунами?

Но, как ни крути, одного у Legends of Dawn не отнять – огромный открытый мир без единого шва здесь и правда наличествует. И уже из-за него одного можно заставить себя создать героя, выбирая в конструкторе из трех уродливых голов наименее противную, а потом, разбрасывая очки характеристик, не имея ни малейшего понятия, на что они в дальнейшем будут влиять.

Игра: Legends of Dawn
Жанр: RPG, инди
Разработчик: DreaMatrix
Издатель: DreaMatrix
Платформа: Windows
Объем дистрибутива: 7,7 Гбайт
Русификация интерфейса: есть
Цена: 399 руб.
Адрес: www.dreamatrix.net



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 ~ 116 000 скачиваний.