

# UPGRADE

#22 (629) 2013 Еженедельный компьютерный журнал

Я помню Сеть лет 18 назад  
А вы?

Лучший «Бластер» команды Z

Creative Sound Blaster ZXR

Мышара из-за Великой Стены

Delux M555

Гарнитура завтрашнего дня

Jabra Motion UC+

Нигма умеет решать задачки по химии

Воспоминания о драках

Vector для Android





## Реквием по тогда

Я помню, как выглядела Сеть лет 18 назад. А вы?..... 3

## Новости

Symbian наконец все..... 7



## Лучший «Бластер» команды Z

Внутренняя звуковая карта Creative Sound Blaster ZXR.... 16



## Мышара из-за Великой Стены

Игровая мышь Delux M555 ..... 23



## Гарнитура завтрашнего дня

Bluetooth-гарнитура Jabra Motion UC+ ..... 27

## FAQ

Про угасающую книгу и подглядывание..... 31



## Бесплатная инфографики для Windows

Tableau Public, Garminder World, StatPlanet ..... 36



## Nigma: лучший русский метапоиск

Nigma умеет решать задачки по химии ..... 43

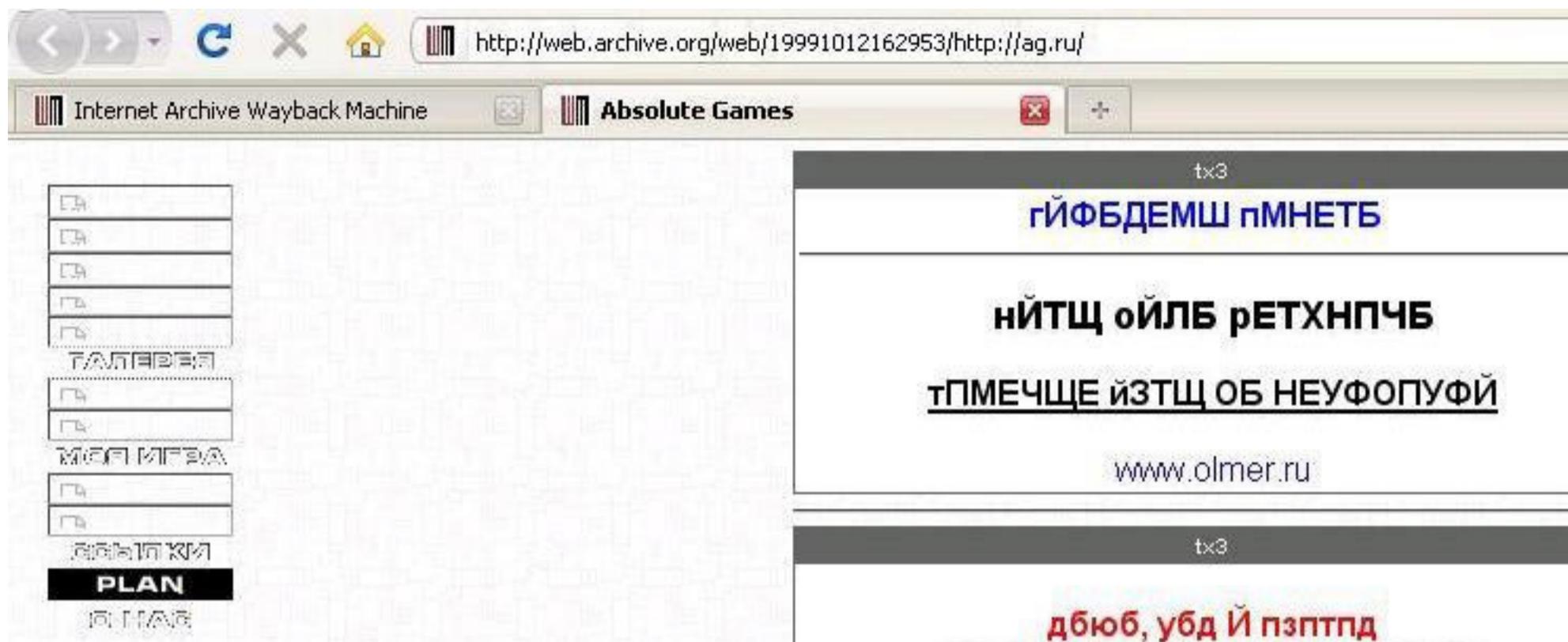


## Воспоминания о драках

экшен, приключения Remember Me..... 49

## Паркур по тотализму

Обзор игры Vector для ОС Android ..... 54



## Реквием по тогда

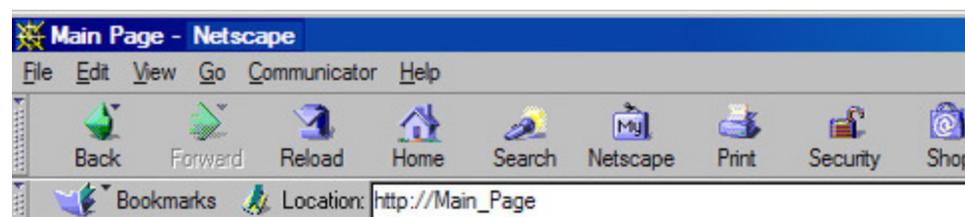
Almost Remo

Я помню, как выглядела Сеть лет 18 назад. А вы? Упоминание о том, что ты вчера тусовался в «Кроватке», удачно оброненное на студенческой пьянке, вызывало завистливые взгляды товарищей и порождало вопросы: «А как ты подключен к интернету?» Тусовки этого чата в те времена стремительно превращались в реальные сообщества, иногда создававшие проекты, известные сегодня всему Рунету.

А добывание доступа в Сеть тогда представляло собой отдельную проблему, особенно для студента.

Модем на 14,4 (это не мегабиты, между прочим, а килобиты) стоил порядка \$150, и если это был легально завезенный в нашу страну U.S. Robotics Sportster, то к нему прилагалось несколько часов — может, даже три! — бесплатного доступа в Сеть через провайдера с непризнанным названием.

Чтобы воспользоваться этой благодарностью, нужно было установить клиентскую программу, потом в командной строке проделать целый ряд шаманских действий, и только после этого, если сильно везло, Netscape Navigator (все помнят, что это такое?) начинал наконец загружать контент с сайтов.



Про тогдашнюю стоимость доступа в Сеть и ухищрения, на которые шли предприимчивые граждане, чтобы обрести-таки вожаденный логин и не тратить денег, я могу написать не один роман.

Единственный провайдер Москвы, который в те времена предоставлял безлимитный модемный доступ в интернет за \$60 в месяц, назывался «Ситилайн», и про качество его работы ходили анекдоты.

До его модемных пулов можно было дозваниваться часами, что, впрочем, не гарантировало ничего, минимальная скорость передачи данных нередко измерялась байтами в секунду. А полтора условных енота за час работы в Сети, то есть почти \$40 за сутки, — это было нормально для Москвы.



Правда, некоторые провайдеры оказывали услуги ночного безлимитного доступа (ночного — это примерно с двух до семи часов утра), и немало студентов и школьников были порицаемы преподавателями за неявку на экзамены и зачеты.

Что поделаешь — хронический недосып. Я вот точно был порицаем, по крайней мере. В те же времена одна западная компания, которая, кстати, по-прежнему успешно работает в России, для удовлетворения своих потребностей наладила выделенный канал с модемным пулом и выдала сотрудникам своей инженерной службы пароль и логин, которые позволяли им из дома пользоваться благами бесплатного корпоративного интернета. К сожалению, эта структура тогда еще была новичком на нашем рынке, поэтому сделала один мультилогин, без ограничения количества одновременных входов...

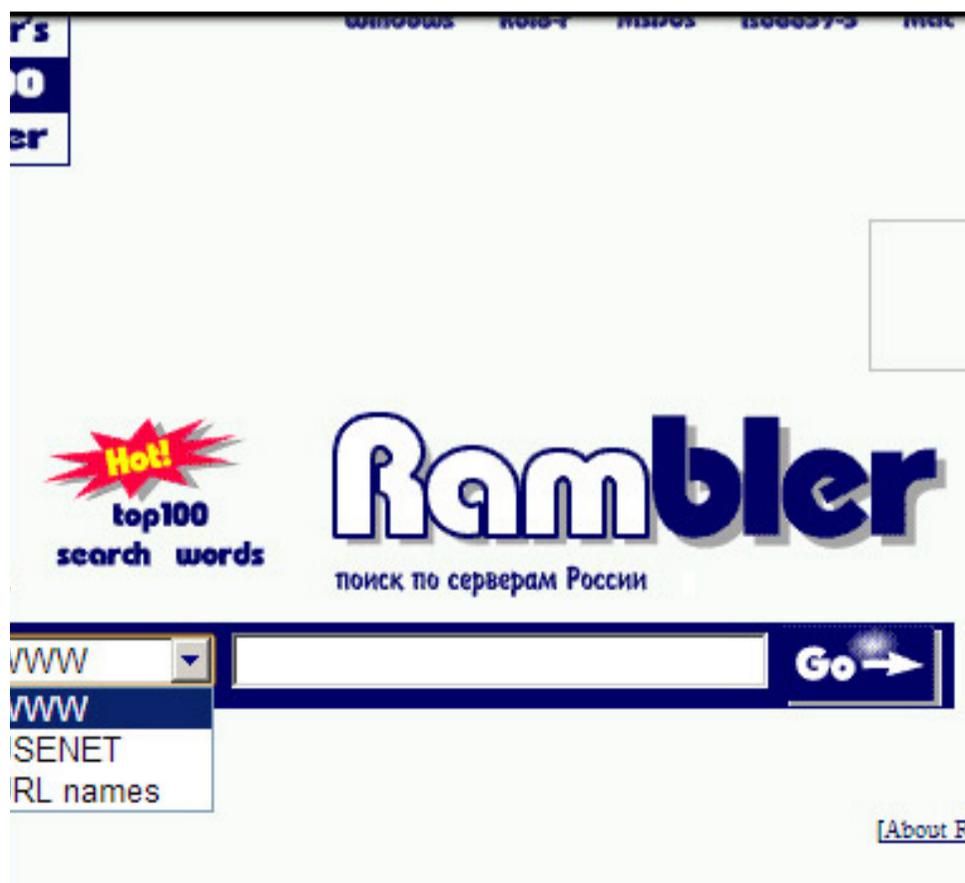
Опуская технические и этические подробности истории (тем более что свечку я не держал), отмечу, что этим злосчастливым мультилогином через два-три месяца пользовались несколько сотен друзей, знакомых и друзей знакомых тех самых счастливицков.

А еще через полгода его за небольшую сумму продавали на радиорынках. Правда, из-под полы и тоже знакомым. А добрые сотрудники компании втихаря все расширяли и расширяли модемный пул...

Халява кончилась через полтора года. Счет за трафик, который получила штаб-квартира фирмы, оказался таким, что не просто модемный пул убрали, но и менеджеров поувольняли. За халатность.

Кстати, сами понимаете, любые совпадения с реальными людьми и событиями случайны (смайл).

Было очень справедливое по тем временам определение одиночества: «Одиночество — это когда тебе в ящик приходят только рассылки от Городского Кота».



Я помню, как выглядел первый дизайн «Рамблера», и время, когда единственным нормально работавшим поисковиком была AltaVista. Спам еще не появился, а мысль о том, что в Сети могут быть доступны ЛЮБЫЕ фильмы и ЛЮБАЯ музыка ничего кроме смеха не вызывала. Попытка отправить товарищу запакованный Microsoft Office через институтский канал на несколько часов глушила трафик на солидной территории, а сисадмин, допущенный к распределению трафика в любой крупной организации, рисковал спиться буквально за пару месяцев: подношения от благодарных товарищей не иссякали.

Завалов контента в интернете не было, зато продвинутые товарищи собирали коллекции MIDI-файлов (я недавно свою нашел!).

Порнографии хватало (она, как мне кажется, в интернете всегда была), но - только не смейтесь - она была в картинках! - и они удручающе медленно грузились (смайл). Моментально обрела популярность шутка: на порносайтах картинки должны грузиться не сверху, а снизу. А Usenet для посетителя Сети тех времен был не архаизмом, а удобным средством для общения с людьми.

На Hotmail можно было спокойно зарегистрировать ящик, соответствующий твоему имени, или фамилии, или тому и другому одновременно.

Отечественных почтовых серверов вообще не было, номера в ICQ были шестизначные, и никто не предполагал, что через несколько лет они станут объектом внимания жуликов и спекулянтов. Социальных сетей не было! Вообще! Никаких! И было без них так круто!

Зато было много свободных доменных имен! Процветали игры по e-mail, и, когда с утра ты скачивал почту, тебе не приходилось озадачиваться тем, что за ночь партнеры прислали тебе полгигабайта информации по делу. Да ладно полгигабайта! Скриншоты для оформления статьи про игру все приличные люди привозили в редакцию на винчестерах, потому что по диалапу отправить десять мегабайт было очень сложно, а пишущие приводы проходили по разряду технологических изысков.



И вообще, помните ли вы, сколько тогда стоила болванка?! А что такое болванка все помнят?

А еще в интернете не было цензуры. Никакой. Законы большинства стран не предусматривали такого понятия, как «Сеть», поэтому делать можно было что угодно (эх!), чем все радостно пользовались, и почему-то это не вызывало масштабных кризисов. Средний уровень IQ человека, встреченного тобой в Сети, обычно превышал 90 единиц, и это тоже было здорово.

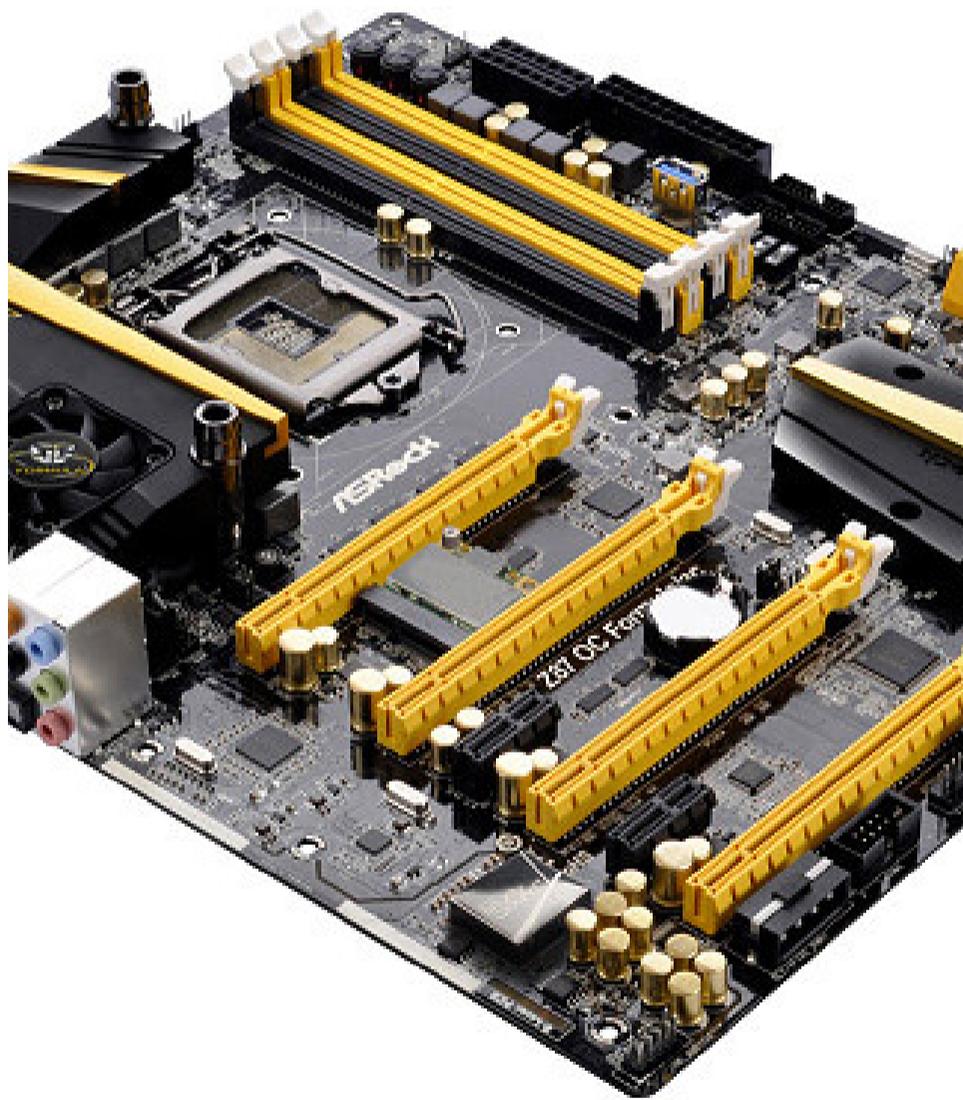


В общем, главное вы поняли. Я скучаю по тем временам. Я скучаю по тем временам, даже сидя перед компьютером с тремя мониторами, подключенным к стамегабитному безлимитному меньше чем за 30 долларов в месяц каналу, выбирая из сотен телеканалов и фильмов нужный и выкачивая за сутки порой по 100 гигабайт.

Я скучаю по периоду, когда интернет был маленьким, денег в нем почти не было, посторонние про него толком ничего не знали, и поэтому там было уютно и свободно. Я помню, каким был интернет в прошлом веке. А вы?

## TweakTown считает ASRock Z87 OC Formula/ас лучшей

Известный оверклокерский ресурс TweakTown назвал плату ASRock Z87 OC Formula/ас лучшей на COMPUTEX 2013! Z87 OC Formula/ас, как и ее предшественница, разработана одним из лучших оверклокеров в мире, Ником Шихом.



Эта плата, ориентированная на разгон, предлагает не только выдающийся оверклокерский потенциал, но и массу дополнительных функций.

В их числе — Status OLED, отображающий частоты, температуру и другую важную информацию.

Кроме того, плата поддерживает функции A-Style, такие как защитное покрытие Conformal Coating, беспроводной модуль 2T2R 802.11ac WiFi со скоростью соединения до 867 Мбит/с, технология Purity Sound для превосходного звучания, вход HDMI-In для удобного подключения сразу двух устройств к одному монитору, и, разумеется, система удаленного управления Home Cloud.

## Алюминиевый Samsung

Постепенно в Сети начинает появляться информация касательно того, когда и каким населением сможет увидеть следующий флагманский аппарат компании S5. Судя по всему, это знаменательное событие будет иметь место быть в следующем году, а вот с техническими деталями пока небогато: на данный момент ряд источников лишь утверждает, что инженеры компании планируют изготовить корпус нового девайса из алюминия.



Правда, не очень понятно, будут ли все телефоны металлическими или же речь идет о какой-то модификации базовой модели.

## Цветов будет пять

Общественность с замиранием сердца вчитывается в каждые обрывки данных, касающихся появления на прилавках бюджетной «аймобилки».



На данный момент с высокой степенью вероятности можно утверждать три вещи: аппарат появится в продаже в сентябре, его стоимость для конечного потребителя не превысит 99 долларов и, наконец, будет доступны пять различных цветов – ярких среди которых, почему-то, не предусмотрен зеленый.

## Проценты рынка книг

Американский рынок электронных книг отличается от отечественного несколькими вещами.



Во-первых, он есть и весьма велик и прибылен, в отличие от его российско-го жалкого подобия. Во-вторых, его по сути контролируют всего лишь несколько компаний, главная из которых, безусловно, Amazon. По разным оценкам, этому сетевому холдингу принадлежит от 45 до 60 процентов продаж легальных электронных книг. На втором месте идет издательство Barnes and Noble с 20 процентами, ну а на третьем месте оказалась незабвенная Apple, который разные специалисты в зависимости от уровня личного оптимизма отдают от 10 до 20 процентов.

## Геноцид неиспользуемых адресов

Компания Yahoo объявила о скором начале процедуры удаления неиспользуемых почтовых ящиков на своих серверах.



По словам представителей компании это делается для того, чтобы пользователи могли зарегистрировать для себя более красивые адреса, нежели чем это возможно сейчас, когда большинство более или менее человеческих имен или аббревиатур уже заняты десятилетие назад. Сколько времени процедура будет длиться – не сообщается, сказано лишь, что всем владельцам почт будут разосланы предупреждения, и чтобы избежать уничтожения ящика будет достаточно просто посетить свой почтовый ящик.

Также представители компании решили не оглашать количество дохлых e-mail'лов, но явно их число весьма велико.

## Symbian наконец все

Компания Nokia объявила о том, что летом этого года производство мобильных телефонов на базе операционной системы Symbian будет прекращено.



Связано это с тем, что аппараты базирующиеся на этой ОС продаются из рук вон плохо, доля рынка сокращается, а сторонние разработчики отказываются заниматься разработкой приложений для нее, так как сосредоточены на яблочных и гугловских платформах.

## Gygabite полна оптимизма

Источник сообщает, что компания Gygabite собирается увеличить отгрузки своих материнских плат приблизительно на 15 процентов в течении третьего квартала этого года.



Такой неожиданный оптимизм на фоне общей рыночной печали связан с тем, что по словам источника один из основных конкурентов сей славной организации неслабо накосячил в своих продуктах, в связи с чем по ряду направлений у сборщиков просто не будет иных альтернатив, кроме как использовать платы Gygabite. Кто именно из лидеров рынка допустил такую мощную ошибку – не сообщается.

## Powerbank с динамо-машиной

Рынок мобильных универсальных батарей для гаджетов – пауэрбанков – растет на глазах и конкуренция на нем усиливается.

Производители стремятся предложить потенциальным клиентам что-то необычное и в данном случае с таким предложением выступила компания Ritmix. Ее девайс под названием Ritmix RPB-5001 Dynamo представляет собой батарею на 5000 мАч, которая снабжена не только фонариком, но и динамо-машиной. В отсутствии в окрестностях розетки и с разряженной батареей достаточно несколько минут покрутить ручку чтобы подзарядить, к примеру, мобильный телефон.

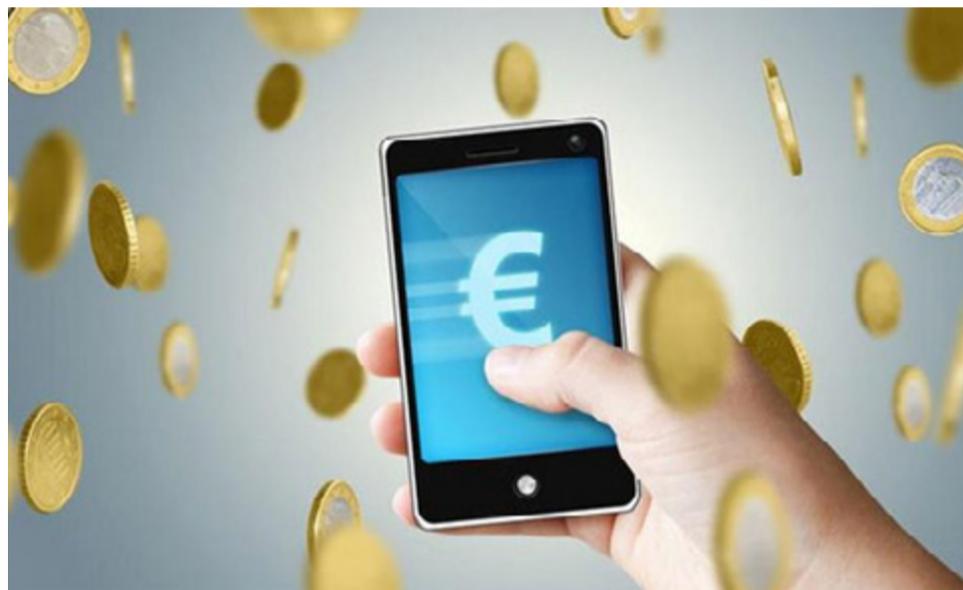


Идея хотя и банальная, но не становящаяся от этого менее полезной, так что тот факт, что девайс начнет продаваться уже совсем скоро, греет душу.

## В Европе отменяют роуминг

Еврокомиссия после нескольких лет препирательств сумела-таки преодолеть лобби европейских операторов сотовой связи с настоять на скорейшей отмены роуминга на территории ЕС.

Нововведение вступит в силу уже с середины следующего года и будет означать заметное удешевление услуг связи на территории Европы для граждан, которые используют симки европейских операторов.



Жителям же России от победы чиновников над бизнесменами ни тепло ни холодно – для нас звонки из Европы за пределы нее по прежнему будут стоить нездоровых денег.

## Мониторы тоже падают

Вслед за снижением спроса на классические персональные компьютеры многие эксперты решили, что скорее всего и продажи обычных мониторов тоже не будут поражать воображение.

К примеру, компания IDC опубликовала отчет, в котором снизила прогнозы по продажам дисплеев в текущем году сразу на 10 процентов до чуть более чем 134 миллионов штук.

Однако есть мнение, что реальность может оказаться еще хуже: судя по всему, падение спроса на классические ПК ускоряется – а сами подумайте, кому может пригодиться монитор без компьютера?

## Windows 8 растет

Несмотря на драматический слабый старт, коим были ознаменованы продажи сильно разрекламированной Windows 8, ситуация медленно, но начинает исправляться. К настоящему моменту по данным Microsoft уже продано более 100 миллионов лицензий на новую ОС и динамика приобретений сугубо положительная.



Сейчас «восьмерка» вырвалась на третье место по популярности среди всех операционных систем компании и, хотя и заметно отстает даже от XP, но хотя бы обогнала Vista. Разработчики надеются, что грядущий выход первого серьезного обновления для Windows 8 дополнительно подстегнет продажи.

## Тестируют интернет на воздушных шарах

Компания Google, где-то год назад объявившая о своих планах научиться разворачивать зоны покрытия беспроводным интернетом с помощью оборудования, установленного на воздушных шарах, за слова привыкла отвечать, поэтому уже сейчас идут полевые испытания системы под названием Loon.



Ее смысл в том, что обеспечить интернетом труднодоступные и плохоразвитые регионы мира, куда посылать граждан с катушками кабеля просто не имеет смысла. Тестирование системы начали в Новой Зеландии.

## Спецслужбы США скромны

Facebook обнародовала некоторые данные относительно интересов спецслужб США к личной информации пользователей самой популярной социальной сети.



Сделано это было в связи со скандалом, в процессе которого внезапно (!) выяснилось, что с компетентными органами сотрудничают все крупнейшие сетевые компании Америки.

По данным Facebook, за полгода компания передает сыщикам информацию о где-то 19 тысячах пользователей, что весьма скромно.



## Игроконтроллер для iPhone

Бдительные граждане обнаружили в сети фотографии потенциального будущего игрового контроллера для iPhone за авторством компании Logitech.



Это не первый девайс подобного класса для «яблокофона», но учитывая именитость потенциального производителя, возможно, самый интересный.

Он представляет собой гибрид «бампера» со стандартным для мобильных приставок набором кнопок, который тупо надевается на телефон. Ни сроки выхода, ни возможная стоимость новинки пока не оглашались.

## Samsung Galaxy S4 подешевел в РФ. Резко

Одна из крупнейших сетей магазинов сотовой связи сбросила цену на аппарат сразу на 10 процентов, в результате чего вместо 29 тысяч он теперь стоит 26900.

Неофициальные распространители новинки тоже не дремлют, как следствие сейчас в Рунете уже можно найти предложения, где аппарат продается по ценам ниже 20 тысяч рублей.



По идее, такое удешевление флагмана должно спровоцировать падение цен и на конкурирующие модели, однако пройдет несколько дней, пока продавцы соберутся с духом, а за это время Samsung в очередной раз улучшит свои и без того, мягко говоря, неплохие финансовые показатели.

## Mercedes'ы заговорят друг с другом

В конце этого года немецкий производитель автомобилей собирается начать серийное производство машин снабженных системой Car-to-X.



Смысл ее в том, что Mercedes'ы движущиеся по дороге начнут в реальном времени обмениваться друг с другом информацией о дорожных событиях, авариях и пробках. Также предусмотрена возможность оповещение коллег-мерседесоводов вручную, когда с другими машинами связывается на сам автомобиль, а его водитель.

Сколько денег добавит в стоимость машины такая интерактивная штука – не сообщается.

## Говорят, что царь ненастоящий

В Сети ходят настойчивые слухи, что на последней выставке E3 корпорация Microsoft показывала вовсе даже не игры на работающих прототипах Xbox One, а на эмуляторе под W7. Дескать, один из посетителей увидел, как игра на предполагаемой приставке внезапно вывалилась на рабочий стол W7, начал смотреть, куда от телевизора уходят провода и оказалось, что воткнуты они во вполне тривиальный десктоп.



Так это или не так судить сложно тем, кто выставку не посещал, но и действительно – в Сети есть набор фоток с глубоко озадаченным парнем, изучающем заныканный в ящик компьютер на стенде с надписью Xbox One...



## Лучший «Бластер» команды Z

Аркадий Кротов

Продвинутые аудиофилы часто ругали звуковые карты Creative, постоянно находя поводы для придирок. То звук с частотой дискретизации 44,1 кГц искажается, то с реализацией ASIO проблемы, то драйвер неудачный и с XP несовместимый, то цена недоступная.

Казалось, что меломаны навсегда собрали вещи и ушли в лагерь Xonar. Но нет. Теперь у них есть повод если и не вернуться, то хотя бы посмотреть, на что способна Creative.

Сегодня будем изучать топовый продукт Creative Sound Blaster ZXR – «внутреннюю» звуковую карту. Устройство поставляется в красивой коробке с окошками, через которые видно и

саму карту, и ее позолоченные части, и красивый экран с прорезью под рамку звукового чипа Sound Core. Все в соответствии с ценой: заплатили – получите красоту.

Коробка содержит много чего. Сама звуковая карта, одна штука, дополнительный блок к ней, провода с «тюльпанами» RCA, оптический кабель, массивный пульт с регулятором громкости.

Плюс, естественно, драйверы и литература (смайл). Карта закрыта мощным стальным кожухом со штампованными декоративными элементами, и выглядит она очень изысканно – сочетание красного и черного беспроеигрышно.



В качестве защиты от электромагнитных помех этот экран пригоден условно, он проводит электрический ток, прикручен винтами в нескольких точках, и через него могут протекать всякие паразитные токи, которые могут ухудшить картину.

Надеюсь, в компании продумали такое решение. Вот механическая защита – да, без вопросов. Экран надежно защитит детали. В том же стиле оформлен и дополнительный модуль.

Он не ставится в слот PCI-E, а просто крепится на задней панели компьютера и соединяется с основной платой кабелем. И вот на нем уже заметно положительное отличие от конкурентов – цифровой оптический вход, что позволяет использовать Creative Sound Blaster ZXR как отдельный независимый ЦАП. Но вернемся к основному блоку. Его панель содержит шесть гнезд, их комбинация необычно. TRS-джеки наушников и микрофона, RCA-гнезда фронтального линейного входа. Бытовые джеки 3,5 мм использованы для выходов саба, центрального канала, и задних спикеров. То есть, карта сделана по схеме 5.1 с приоритетом на фронт, наушники и звукозапись. А где, спрашивается, обещанный цифровой вход?

Он на дополнительном модуле, оговоренном выше, вместе с аналоговым линейным входом и оптическим выходом S/P-DIF. Отрадно, что разработчики не стали пихать все в один брекет, разумно отведя для не самых нужных разъемов отдельную платку. Теперь неплохо бы скинуть кожух и посмотреть, за что просят такие немалые деньги. Сначала – первое впечатление. Оно сильное, благодаря шеренге золотых конденсаторов Nichicon «Fine Gold».

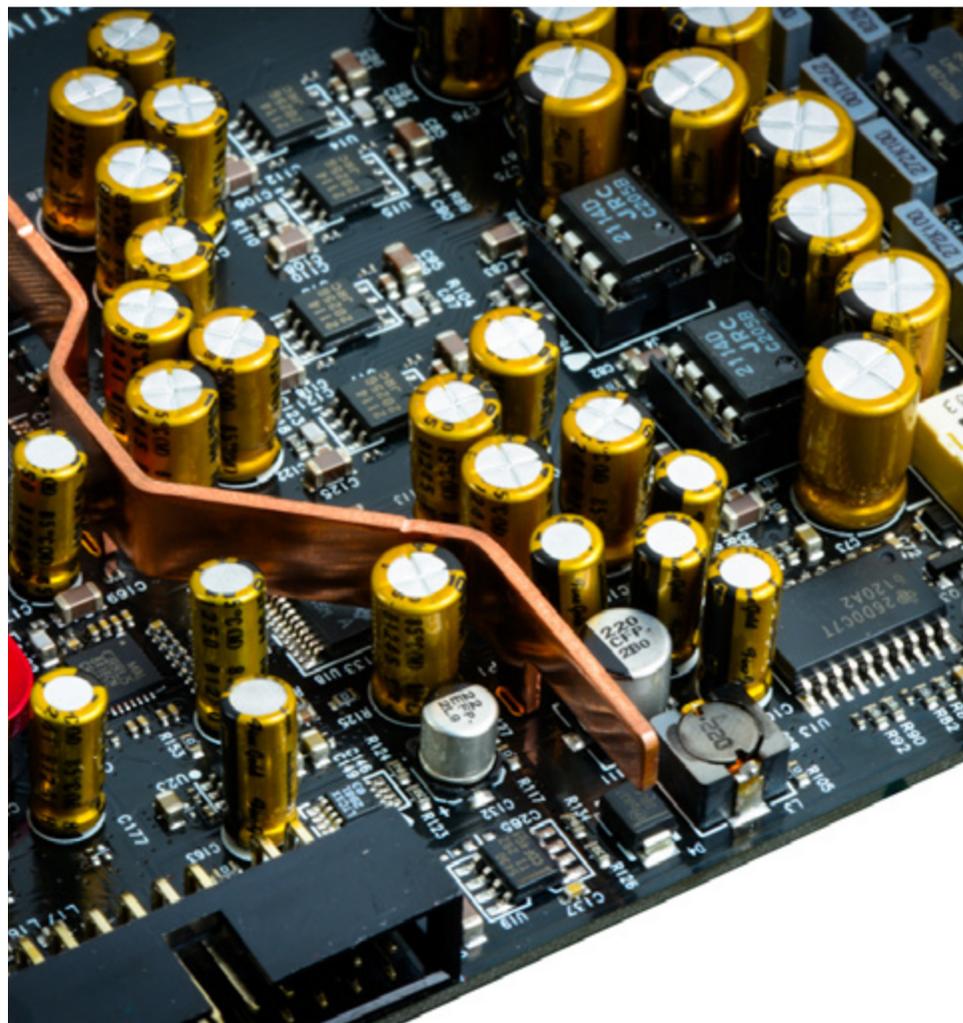
В карте Creative X-Fi Titanium HD таких не было. Цифровая часть отделена от аналоговой медной полосой – экраном, тоже дельно. Коммутацию сделали на реле, вот как. В бюджетных картах переключение «колонки-наушники» берут на себя электронные ключи, они хоть и не щелкают, но вносят искажения в сигнал. Часть операционных усилителей установлена в панельки, это позволит отъюстировать оттенок звучания карты. В сумматорах стоят неплохие ОУ LME 49710 и NJM 2114.

Перечисленное – мелкие детали, которые больше говорят о статусе девайса, обеспечивая ему вход в клуб любителей музыки. Но как минимум одну микросхему нельзя обойти вниманием.

Аудиофильский ушной усилитель TRA6120A2. Это специализированное решение именно для «раскачки» наушников. Усилитель довольно хорошо известен, он не только славится рекордно низкими искажениями, но и программируемым выходом, в том числе высоковольтным, для подключения высокоомных наушников с импедансом до 600 Ом.

И это совершенно правильный ход Creative. Затраты на комплектующие не так велики, чтобы заметно повлиять на стоимость итогового продукта, но при этом потребители будут просто счастливы. Не у всех есть колонки за 5000 долларов, а вот качественные наушники всегда в тренде, и аудиофилы пользуются именно ими. И именно с помощью наушников будущий покупатель сможет оценить качество тракта. Говорите, карты Creative только для геймерских эффектов? Ну-ну.

ЦАПы фронтальных каналов TI PCM1794. Это тоже топовое решение, характеристики впечатляют. Типовое отношение сигнал/шум 127 дБ, уровень гармонических искажений стремится к нулю (0,0004%). Тыловым каналам такого счастья не досталось, там стоят TI PCM1798, попроще, чем на фронте.



Указанное на коробке значение параметра сигнал/шум относится ко всей карте, и только к фронтальным каналам. Цифровой сигнальный процессор (ЦСП) фирменный, он четырехъядерный, Creative SoundCore 3D, и больше всего он занят обработкой звука, на качество же сильнее влияют остальные компоненты тракта, описанные выше. И они явно неплохи.

Заманчивый аксессуар – регулятор громкости из комплекта – полностью пассивный. В нем нет никакой сложной электроники, только сам регулятор и тяжелая железка в его основании, чтобы он не ездил по столу. Отверстия около ручки скрывают микрофоны, так что менять фирменные наушники на гарнитуру, ради минутного разговора по Skype не придется. Шнур подключения пульта несъемный, на конце его джеки 6,3 мм, с которых можно скрутить переходники и они превратятся в «маленькие» джеки 3,5 мм. Еще фишка – на пульте есть еще гнезда выходов 6,3 мм для обычных наушников и микрофона, фактически это удлинитель. Под стол лазить не придется (смайл). Кстати, благодаря простоте регулятора, его можно использовать с любой другой аппаратурой.

Входное сопротивление регулятора постоянно, поэтому на АЧХ усилителя он влияния не практически не окажет.

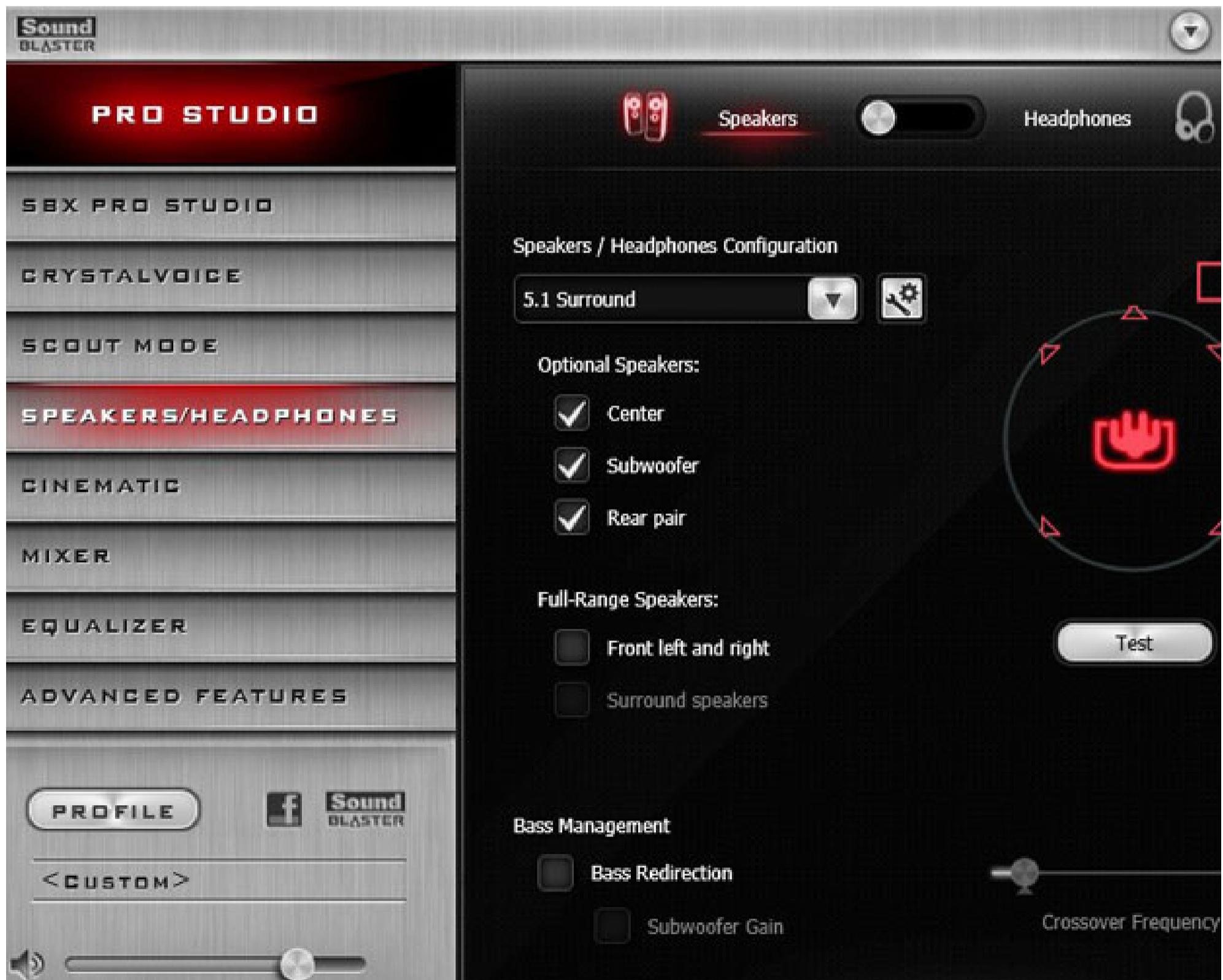
В установке драйверов карты не возникло никаких неожиданностей. Этот установщик мы видели и раньше, он такой же, как и у других карт на базе процессора Recon3D. Вкладки расположены слева, относящиеся к ним настройки – справа. В настройках есть уровень линейного дополнительного входа, переключение на высокоомные наушники, конфигурация ASIO (только почему-то на выход), параметры звукового процессора.

Благодаря отдельной установке задержек, можно точно указать положение слушателя при несимметричной расстановке колонок по комнате. Имеется и возможность повышать качество звука благодаря улучшайзеру: surround-эффект и подъем баса оживляют даже старые записи, придают им объем, оттенки, живость. Видите, хоть карта и музыкальная, но без бытовых удобств не обошлось. Профессионалы музыки воспользуются привычным для них программным набором, а представленные фишки хороши «на поиграться» или чтобы вытянуть звук с видеокамеры, например, телефона.

Вкладка CrystalVoice понравится тем, кто пишет свои треки с микрофона. Улучшенное шумоподавление, фокусировка, эхо – все что угодно, да еще и с регулировками.

А любопытный режим Scout Mode оказался типично геймерской штукой. Усиление автоматически поднимается, что позволяет слышать тихие звуки от подкрадывающихся врагов, и, в конечном счете, победить.

Надеюсь, кому-то пригодится. Конечно же, есть и набор из 20 самых различных 3D-эффектов, для многоканального «кинематографического» режима есть и регуляторы усиления, и задержек по каналам, и Smart Volume, функции, не дающей сабвуферу разрушить вашу квартиру в момент особенно внезапных перестрелок. Лазить по настройкам можно долго, скоро это становится чуть ли не хобби.



Из всего списка только работа с ASIO вызывает вопросы, остальное понятно. Кстати, большинство менюшек на русском, можно отыскать и справочку.

Прослушивал звучание карты я проводил на наушниках Sennheiser HD600, популярных у меломанов. Но вначале прогнал тесты RMAA «на петлю». Неожиданно было увидеть честные 118 дБ сигнал/шум, но радость подпортили гармоника в количестве 0,0018%.

Неравномерность АЧХ во всем звуковом диапазоне составила 0,018 дБ. Данные цифры компания может подправить выпустив новые драйверы, поскольку на существующую ревизию имеются нарекания. «Железо» же может работать намного лучше даже сейчас. Фактически, качество звука превосходит возможности большинства тренированных ушей. Для сравнения слушались ESI Juli, EMU1616m и не сказать, что разницы не заметно.

Даже при отключенных улучшайзерах Creative Sound Blaster ZXR имеет свой характер звучания, нерезкий акцент на ВЧ, выпуклый и теплый звук. На наушники имеется приличный запас по громкости. Что у карты не отнять – огромную глубину сцены, с которой она даже переигрывает EMU1616m.

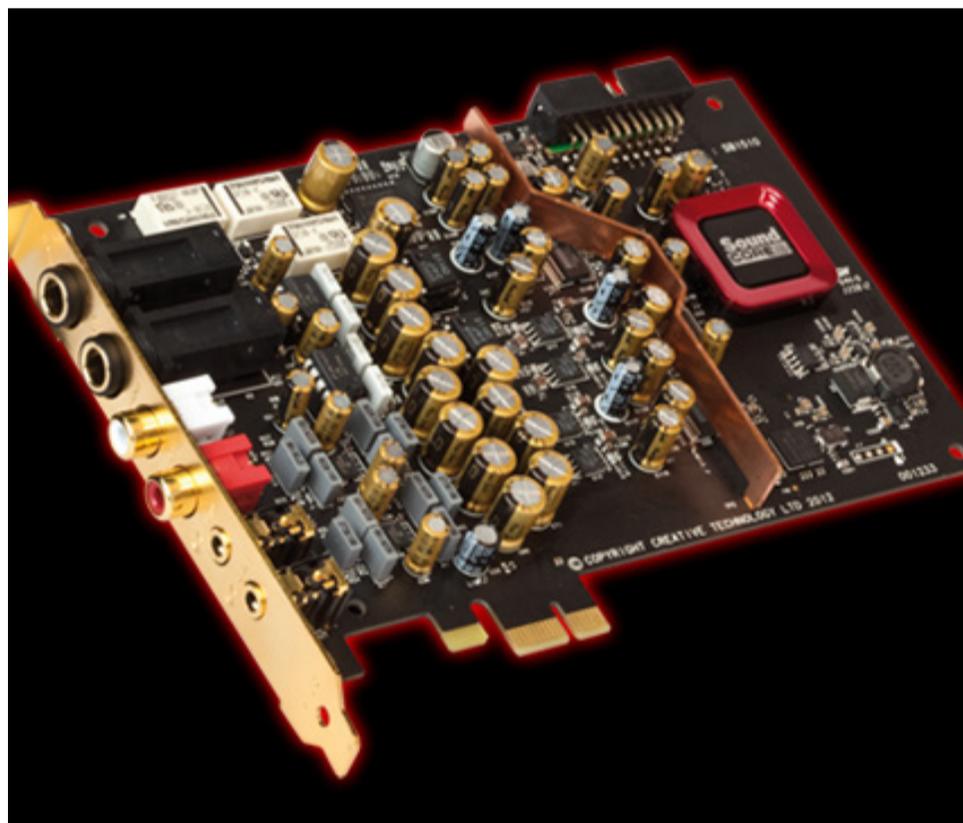
Было бы интересно сравнить девайс с ASUS Xonar Essence STX, но такой карты в наличии не нашлось. Определенно, слышно «породу» устройства, если и были попытки придраться раньше, то после нажатия Play их ни у кого не осталось.

Что можно сказать в заключение? Creative Sound Blaster ZXR – это очень правильная попытка компании отхватить себе место в сердцах любителей музыки.

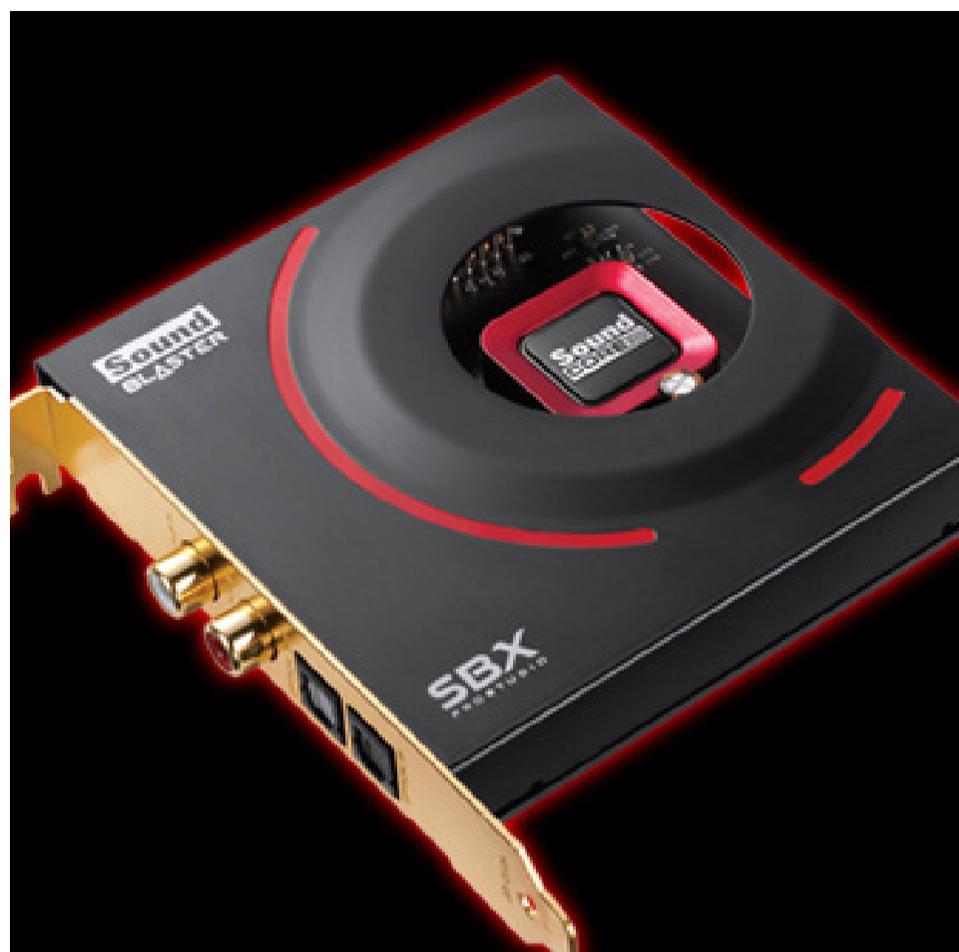
Она в чем-то повторяет предыдущие топовые решения среди звуковых карт, но держит лидерство за счет очень качественных комплектующих.



Причем видно, что Creative старается привлечь внимание максимальной аудитории: видны «обращения» не только к меломанам, но и «киношникам», и к профессионалам. Этакая универсальность немного мешает, ведь очень сложно скрестить в одном продукте и палитру звуковых эффектов, и качественный многоканальный звук и бескомпромиссную точность цифровой обработки потока.



Надеюсь, что окончательная работа над картой не остановится и специалисты смогут довести до такого же совершенства программное обеспечение, а также выпустить семейство Creative Sound Blaster ZXR с меньшим количеством «наворотов», но по более гуманной цене. И вот тогда будет окончательная победа (смайл).



Да, и главное не забыть про софтовую составляющую ASIO – самый правильный способ обмануть регуляторы / ресемплеры Windows и подведомственных ей плееров.

Рейтинг: ★ ★ ★ ★ ★

Устройство: Creative Sound Blaster ZXR

Количество каналов: 5.1

Тип: внутренняя звуковая карта

Подключение: PCI-E

Разрядность ЦАП: 24 бит

S/P-DIF: оптический вход и выход

Цена: 8500 руб.

Подробности: [ru.creative.com](http://ru.creative.com)

Благодарность: устройство предоставлено компанией Creative ([ru.creative.com](http://ru.creative.com))



## Мышара из-за Великой Стены

Mednikool

В пафосном кафе посетителей встречают по одежде и эмблемам на автомобильных ключах; в нашей среде все гораздо проще. В новом устройстве нас интересует внешний вид, комплектация, качество материалов, тщательность сборки, стабильность программного обеспечения и удобство использования.

С внешним видом у мышки все хорошо. Сверху матовый черный пластик, с боков глянцевый черный. Снизу тоже он. Черный. Пластик. Провод тоже черный, в оплетке. И коробка тоже черная.

Форма у мышки необычная. Так уж получилось, что другие компании успели появиться на нашем рынке раньше, поэтому многие конструктивные решения кажутся вторичными.

Например, колесо прокрутки, которое как бы подвешено в широкой прорези между «стенками» левой и правой основных кнопок мыши, мы уже видели у Razer, а резиновые накладки в выемках под большой палец и мизинец на боках корпуса так вообще ставят в любую мышку с ценой выше тысячи рублей.



Кстати о выемках. Вещь это достаточно индивидуальная и одному подавай то, на что другой даже смотреть не станет. Вот я бы не смотрел на выемку под мизинец. Для моей не слишком маленькой, но и не слишком большой кисти ее расположение и форма оказались неудобными.

Углубление вырезано слишком круто и мизинцу там некомфортно. Создается впечатление, что за образец была взята длань среднестатистического мелко-го азиата или же кто-то в каком-нибудь 3D-редакторе «хватанул» лишнего, а потом так и не нашел кнопку отмены последнего действия. В целом же форма корпуса мыши и расположение клавиш оказались вполне удачными.

При стандартном хвате левая кнопка оказывается под указательным пальцем, правая – под безымянным, а колесико прокрутки – под средним. Исходя из этих данных, нетрудно догадаться, что корпус мыши не симметричен и что предназначена она исключительно для правшей.

Манипулятор имеет несколько дополнительных кнопок (четыре). На спинке находится кнопка-«качелька» позволяющая повысить/понижить разрешение, на левой боковой стороне находятся две клавиши, которые «по умолчанию» выполняют действие «перейти вперед / назад». Не стоит забывать и про колесо прокрутки – его можно вращать «на себя» и «от себя» в зависимости от ситуации.



Для работы мыши в операционных системах семейства Windows (на всякий случай, \*кроме Windows 3.11, Windows 95) установка каких-либо собственных драйверов мыши не требуется.

Система прекрасно распознает устройство и не только основные, но и дополнительные кнопки сразу готовы к работе. Любопытно, что кнопка изменения разрешений изменяет их не циклически, то есть из крайних состояний ее нужно «качнуть» в нужном направлении один, максимум два раза. Каждое из разрешений имеет собственный цвет подсветки эмблемы на «спинке» мыши – зеленый, красный или синий.

Ходовые испытания мышь прошла успешно, она устойчиво работала почти на любых поверхностях, за исключением (предсказуемо) зеркальных.



Теперь от очевидного перейдем к невидимому и предполагаемому. В свое время мне пришлось сменить несколько одинаковых мышек приятной для меня формы (смайл) из-за того, что в них отказывала левая кнопка.

При этом нельзя было сказать, что нагрузка на микропереключатель была чрезмерная.

Производитель «делюкса» утверждает, что каждая из кнопок имеет ресурс в пять миллионов нажатий, а колесо – двадцать миллионов оборотов.

Подобного ресурса должно вполне хватить до того времени когда получат распространение системы управления курсором с помощью взгляда, звука, моргания, кряхтения или чего-то подобного. Это что касается невидимого.

Теперь о предполагаемом. Как это часто сейчас бывает, свежие сэмплы оборудования попадают к нам исключительно в коробках с надписями по-китайски сопровождаемые такими же «понятными» инструкциями.

Порой догадаться, какая была оригинальная комплектация устройства и каков полный набор его возможностей невероятно сложно, и даже сайт изготовителя не всегда может прояснить ситуацию.

Вот и в этот раз коробка от мыши обрывочными английскими словами намекает на то, что к ней должен? может? прилагаться некий софт для создания макросов, каковые макросы могут быть «назначены» трем основным кнопкам (левой, правой и колеса прокрутки) и двум дополнительным (боковым).



Тем не менее, в комплекте поставки диска с софтом обнаружено не было, на странице продукта на сайте компании также было пусто.

Попробую начать закругляться. Мышка, в общем и целом, получилась вполне симпатичной.

Свои основные функции она выполняет, работает без драйверов и на любой поверхности. Ее корпус достаточно эргономичен за исключением разве что правой боковой «выемки», да и она для кого-то вовсе не окажется неудобством.

Основные клавиши обеспечивают четкий клик при нажатии на любую свою область и не смещаются при нажатии в сторону. Если когда-нибудь будет выложен софт для создания / редактирования макросов – хорошо, если нет – мышка вполне функциональна и без него. Главное – мышка вполне удобна, а ее предполагаемый ресурс очень высок – запасной комплект тефлоновых «ножек» как бы намекает на это.

Рейтинг: ★ ★ ★ ★

Цена: N/A

Устройство: Delux M555

Тип: проводная игровая мышь

Интерфейс: USB 2.0

Частота опроса порта: 500 Гц

Разрешения сенсора: 800, 1600, 2400 dpi

Благодарность: устройство предоставлено компанией Delux ([www.deluxworld.com](http://www.deluxworld.com))



## Гарнитура завтрашнего дня

Аркадий Кротов

Начинаю относиться к коробочкам из картона с лого Jabra с некоторой опаской. В прошлый раз из такой была вынута «летающая тарелка»-спикерфон, очень недурная оказалась штука. В этот раз был извлечен непонятный черный «пельмень» с гнездами для зарядки.

Вы, наверное, не раз видели, с какими лицами ученые обследуют неземные артефакты, прибывшие к ним нечаянно из космоса. Некоторые бы мои знакомые отозвались бы комментарием о «сложных щцах», простите за жаргонизм. Именно с таким «портретом» я пытался понять назначение предмета и рылся в коробке, ища, собственно,

гарнитуру или какое-то похожее на нее звуковоспроизводящее устройство. А там была только книжица и адаптер для подключения «пельмешки» к розетке.

Ларчик открывался просто. И именно что открывался. Странный предмет – лишь коробочка для хранения гарнитуры и принадлежностей, а разъемы на корпусе – для зарядки этой гарнитуры.

Она аккуратно укладывается в нишу снаружи этого «пельменя» и заряжается. И подставка, и зарядка, и кейс одновременно. Любителям порядка на рабочем столе и в машине должно понравиться.

Кроме гарнитуры в коробке есть донгл, призванный соединить гарнитуру с компьютером или ноутбуком, дополнительные силиконовые вкладыши двух размеров и проводок micro USB – USB.

Но пока я сосредоточу внимание на гарнитуре. Она «заушного» типа, то есть относительно массивный блок с электроникой укладывается за ухо, а из него торчит микрофон на стебельке.



Нововведений несколько. Во-первых, маленькая кнопка на микрофоне, во-вторых, динамик поворачивается не только вокруг своей оси (что позволяет быстро менять «активное» ухо), но и регулируется по высоте, что должно упрощать процесс подгонки девайса по фигуре (смайл). Слово «должно» здесь не случайно. Придется приложить некоторые усилия, чтобы сделать это.

Под палец постоянно попадает кнопка «вызов», что радует последних моих собеседников, жесткий вкладыш не хочет запихиваться в положенное ему место. Но задача выполнимая.

Пробная пробежка вокруг дома показала, что к установке гарнитуры нужно относиться внимательно. Один раз она выпала без предупреждения.

Для регулировки громкости имеется рифленое сенсорное поле, которое достаточно «погладить» пальцем в нужном направлении. Почесать, фактически, за ухом. Оригинально (смайл). Стебелек микрофона складывается.

Это нужно для укладывания гарнитуры в коробку, а заодно, и для выключения питания. После включения, спрятанная внутри женщина сообщит вам, сколько осталось питания в батарее, в часах и минутах.

На чистом английском, чем не повод вспомнить английские числительные?

У меня нет «пятого Айфона», поэтому я не смог оценить все прелести сопряжения именно с ним. В числе этих радостей общение с Siri, синхронизация контактов на латинице, расширенное управление голосом. С iPhone 4 проблем с сопряжением не возникло, на экране отображается реальное состояние батареи, легко можно слушать подкасты и онлайн радиостанции в одно ухо.

Но больше возможностей дает программа Jabra Connect, скачанная из AppStore. Бесплатная, конечно. В ее силах указать приоритетное устройство, подцепленное к гарнитуре, сообщить состояние батареи, и главное, настроить параметры звука. Засыпание гарнитуры, которое меня нервировало, тоже отключается здесь. Вкладка Sound позволяет выбирать профиль из списка Car, Office, Outdoor. Есть система записи голосовых заметок, система поиска гарнитуры (!), которая начинает пищать, как резаная и по этим сигналам ее и надо искать. Приложение интересное, и что самое важное, безглючное. Соединение с компьютером проходит легко и просто.

Донгл вставляется в ноутбук, после чего на него автоматически ставятся драйверы, и спустя пару секунд устройство надежно встроено в систему. Можно начинать звонить по Skype. На донгле встроен световой индикатор – синий, если гарнитура просто спарена с ним, зеленый, если идет передача сигнала.

Разобрался я и с кнопкой на микрофоне. Во время разговора, это ожидаемо, она глушит ваш голос, в дежурном режиме ей включается голосовое управление (опять на английском). У меня получалось проговаривать команды в половине случаев, мой акцент гарнитуре явно не понравился.

Обещанных семи часов гарнитура не проработала, она начала жаловаться на жизнь спустя 6 часов 10 минут, что для «нетренированной» батареи не так уж и плохо. К качеству звука претензий нет, специально выбирал ветреные места, чтобы проверить шумоподавление.

Заряжается девайс «до полного» около часа. На корпусе спрятан индикатор зарядки, который цветом сообщает состояние дел: красный, желтый, зеленый. Все интуитивно понятно, что не может не радовать.

Рука не поднимается назвать Jabra Motion UC плохой гарнитурой. Она предлагает почти все, что может предложить простая Bluetooth-гарнитура, плюс немалый набор дополнительных «радостей гика». Таких, как датчик движения, мильтипоинт, сенсорная регулировка громкости, голосовое управление, профили звука. Опять же, специальное приложение для тонкой настройки. Но не могу сказать, что «вау-эффект» был сильным. Просто еще одна продвинутая гарнитура, в чем-то удобнее моей, в чем-то, наоборот, более заковыристая. Наверное, это корпоративное решение, обклеить корпус логотипами компании и раздать сотрудникам – все будут рады. Но жалко портить такую красоту. Качество подгонки деталей – высочайшее, цвет и материалы «европейские», устройство сделано таким, чтобы не выделяться на фоне строгого костюма. А удобство ношения или надевания вообще дело сугубо индивидуальное, примерять гарнитуру всегда надо лично.

P.S. Я опять забыл про Microsoft Lync, с которым эта штука отлично, говорят, совместима. В следующий раз попробую обязательно.

Рейтинг: ★ ★ ★ ★

Цена: 6000 руб

Устройство: Jabra Motion UC+

Тип: Bluetooth-гарнитура

Интерфейс: Bluetooth 4.0

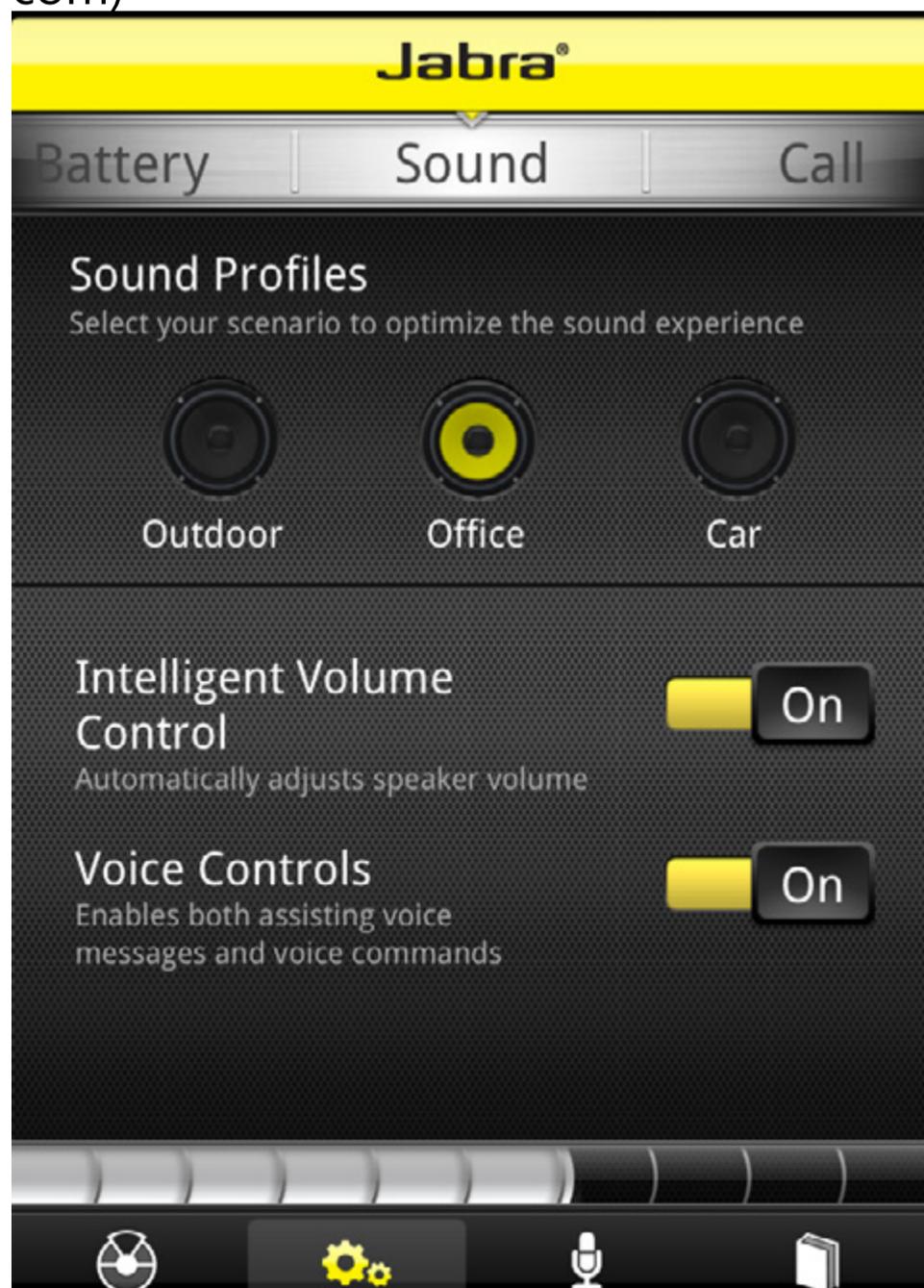
Подавление шума: цифровое

Сопряжение по NFC: есть

Время автономной работы: до 7 часов

Вес: 18 г

Благодарность: устройство предоставлено компанией Jabra ([www.jabra.com](http://www.jabra.com))



**НИКС** (495) 974-33-33 [www.NIX.RU](http://www.nix.ru)  
**КОМПЬЮТЕРЫ**

## Про угасающую книгу и подглядывание

Ыги Яукщ

*? Стал глючить планшет на «Андройде» TeXet ТВ-723А. Он в идеальном состоянии, не паданный, не царапанный, в руках у детей не был вообще. Внезапно тачскрин стал «тупить». Не реагировать на прикосновения, либо подтормаживать. Устройством стало невозможно пользоваться.*

*Одновременно с этим стала гаснуть подсветка экрана, неожиданно, вне зависимости от настроек. Вроде горит, но начинаешь пальцами водить по экрану и экран уже не горит. Сервис мне недоступен, девайс был куплен не в магазине. Друг говорит, что нужно поменять экран. Поможет?*

А вот ваш друг не говорит, откуда взять экран? А жалко. Не слушайте его, тащите аппарат в фирменный сервис-центр, они точно знают, где взять экран. Потому что даже если вы его поменяете, проблему с подсветкой это никак не решит. Налицо целый ворох аппаратно-софтверных глюков, с которыми лучше справятся специалисты. Да, ремонт будет стоить некоторого количества денег, но иначе делу не поможешь.

*? Не получается поладить с ноутбуком Acer Aspire 4741G. После замены жесткого диска (и переустановки Windows XP) ноутбук просыпается из ждущего режима и спустя секунду выдает синий стоп-скрин 0x000000F4.*

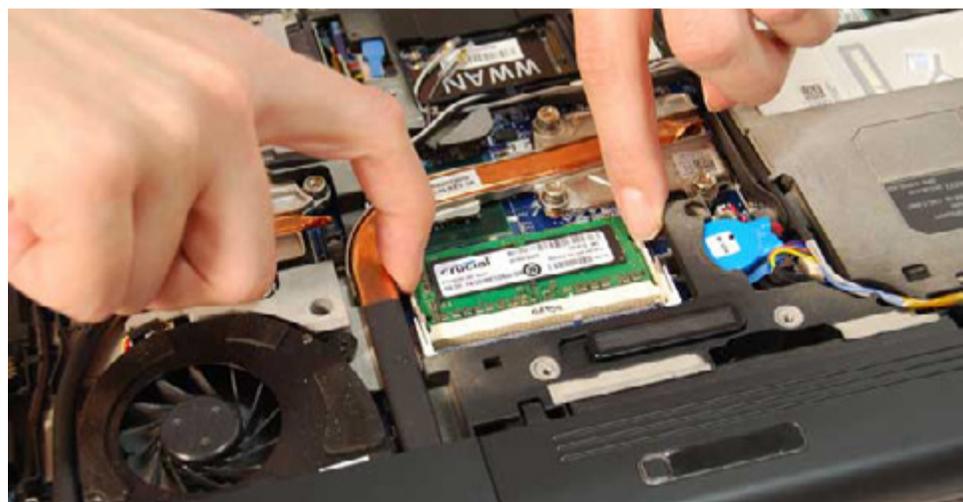
*К сожалению, не могу попробовать со старым винчестером, он заклинил и перестал раскручиваться вообще. Но раньше я такой синий экран не видел. Проверил винчестер всеми программами, у него идеальное состояние!*



*Ни единого «красного» сектора, ни малейшей ошибки. После проверки вылезла новая «болячка» - 0x0000008E. Мистика. Как быть дальше?*

Искать, а как еще. И если первый стоп-скрин я скрепя сердце могу отнести на счет жесткого диска, то второй – никак. И второй говорит о том, что у вашего ноута есть неполадки с памятью.

Выньте планки из их слотов, почистите ластиком, спиртом, поставьте обратно. Если ошибка будет повторяться – поменяйте планки местами, если их две. Если одна, замените ее на другую, меньшего объема и с другими таймингами. Хотя бы временно.



А проблема с винчестером может быть как дочерней от проблемы с памятью, так и самостоятельной неисправностью. Если предположить, что накопитель точно исправен, то причину надо искать либо в контроллере IDE, либо в драйверах.

 Windows 8

Встречайте -  
Windows 8



**НИКС**  
КОМПЬЮТЕРНЫЙ  
СУПЕРМАРКЕТ

НИКС рекомендует  
ОС Windows 8

**(495)974-3333**  
**ЗВЕЗДНЫЙ, 19**  
**WWW.NIX.RU**

Не помешает поставить последний Service Pack или полностью обновить систему, поставив ее с другого дистрибутива.

И почему бы не попробовать Windows 7? Если сбоит именно IDE-контроллер на материнской плате, то вряд ли вы что-то с ним сделаете.

*? Странное дело, индикатор активности веб-камеры на ноутбуке периодически загорается, как только захожу в интернет. Чатами не пользуюсь, камеру не включаю. Что может ее «активировать»? На всякий случай заклеил глазок скотчем.*

Проблема чисто софтверная. Ищите ее с помощью антивирусных программ, монитора процессов, отключающих их по одному.



Неизвестно наверняка, что именно включает камеру, но я был бы тоже обескуражен. Это или вирус, или какая-то флэшевая фишка. Большой брат?

Вместо скотча можно попробовать удалить камеру из системы или подсунуть ей «чужой» драйвер, после чего понаблюдать за реакцией софта на отсутствие «вебки».

*? Странно ведет себя мой новый рабочий комп. Материнка в нем ASRock H67M-GE, и я подозреваю, что дело в ней. Сначала, когда я его собрал, Windows 7 наотрез отказалась ставиться.*

*Установщик вот-вот должен был показать экран выбора раздела диска, но тут же комп уходил в перезагрузку. В общей сложности было перепробовано 5 дистрибутивов на 5 разных флэшках, но установка не пошла. Windows в итоге была установлена с DVD-привода с подключением по SATA. Никаких ошибок в «Диспетчере устройств» не нашлось, драйверы встали сразу же и без проблем. Единственное, что неправильно – компьютер не признает внешние жесткие диски.*

*Подключаю любой из них в любой USB-порт – сразу же висяк.*

*Вроде и жить не мешает, но желание разобраться до сих пор не прошло. В чем же дело?*

Судя по описанию, в плате что-то неприятное происходит с USB-контроллером. Оба эпизода объединяет именно он. Если драйвер USB не докладывает операционной системе о неисправности, она считает его исправным и не сообщает об ошибках.



Ограничусь стандартными советами: перешить BIOS, проверить состояние материнки, замыкания на корпус, посторонние предметы на поверхности материнки (винты и прочее токопроводящее железо).

Трогать другие компоненты, если с ними все в порядке, не стоит. Неисправность именно в материнке, вы правы.

## КОМПЬЮТЕРЫ НИКС



Toshiba Portégé Z930



Asus Vivo Tab RT



Lenovo Yoga 13



Sony VAIO Duo 11



# НИКС

КОМПЬЮТЕРНЫЙ  
СУПЕРМАРКЕТ

**WWW.NIX.RU**

**(495) 974-3333**

**ЗВЕЗДНЫЙ, 19**

*? Как починить флэшку? Вставляю ее в порт – и ничего. С таким же успехом можно было бы туда же вставить карандаш!*

*Никакой реакции, ни поиска оборудования, ни отклика «Проводника»; а там и курсовая, и все учебники и годовая контрольная. Все это мне очень нужно. Как думаете, мастерская починит?*

Я думаю, починит, если ремонтников как следует мотивировать. Есть же специализированные конторы по восстановлению информации, флэшки они тоже наверняка умеют чинить.

Не такой и редкий случай, если вне-

запно содержимое флэшки пропало с «экрана радаров».

Чаще всего пропадает питание, а от чего такое могло произойти, нужно разбираться детальнее.

Обратитесь к спецам. Дорого возьмут, зато сделают с гарантией.



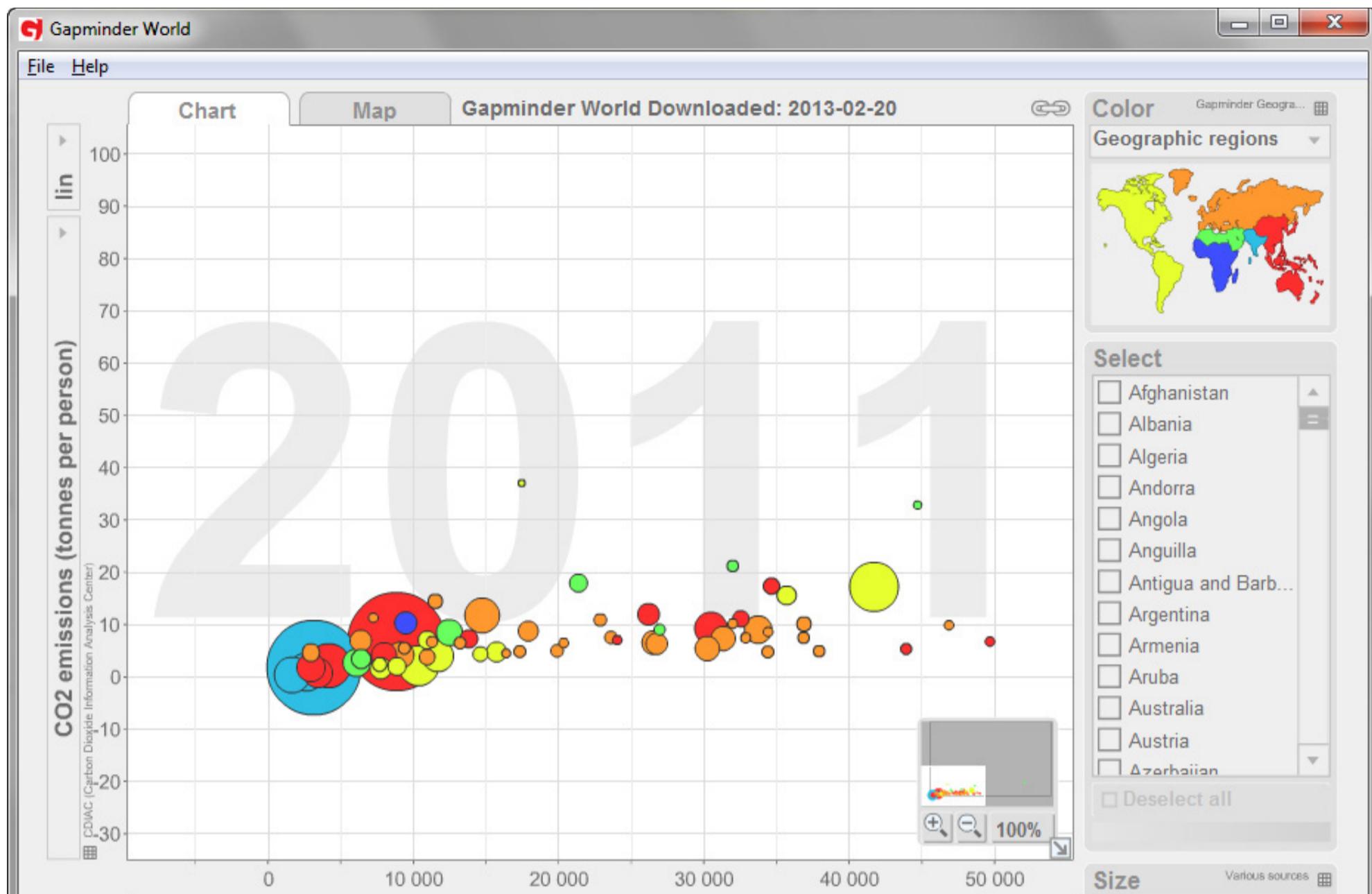
 Windows 8

Встречайте -  
Windows 8



НИКС рекомендует  
ОС Windows 8

**(495)974-3333**



## Бесплатные редакторы инфографики для Windows

Алексей  
Кутовенко

Среди разнообразных средств создания инфографики особое место занимают приложения, предназначенные для визуализации подборок статистических данных.

Это достаточно специфический материал, воспринимать который в сухом численном виде достаточно сложно, особенно неподготовленному человеку. Кроме того, зачастую требуется сравнивать различные параметры, накладывать их на карты и выполнять другие подобные операции.

Можно использовать для решения такой задачи стандартные инструменты офисных пакетов, однако предварительный сбор данных, организация базы и поиск оптимальных решений для визуализации займут немало времени. Универсальные графические редакторы, не всегда лучший выбор.

С одной стороны, они позволяют создать действительно уникальную инфографику, с другой – они требуют хорошей подготовки и перегружены инструментами, ненужными при изготовлении инфографики.

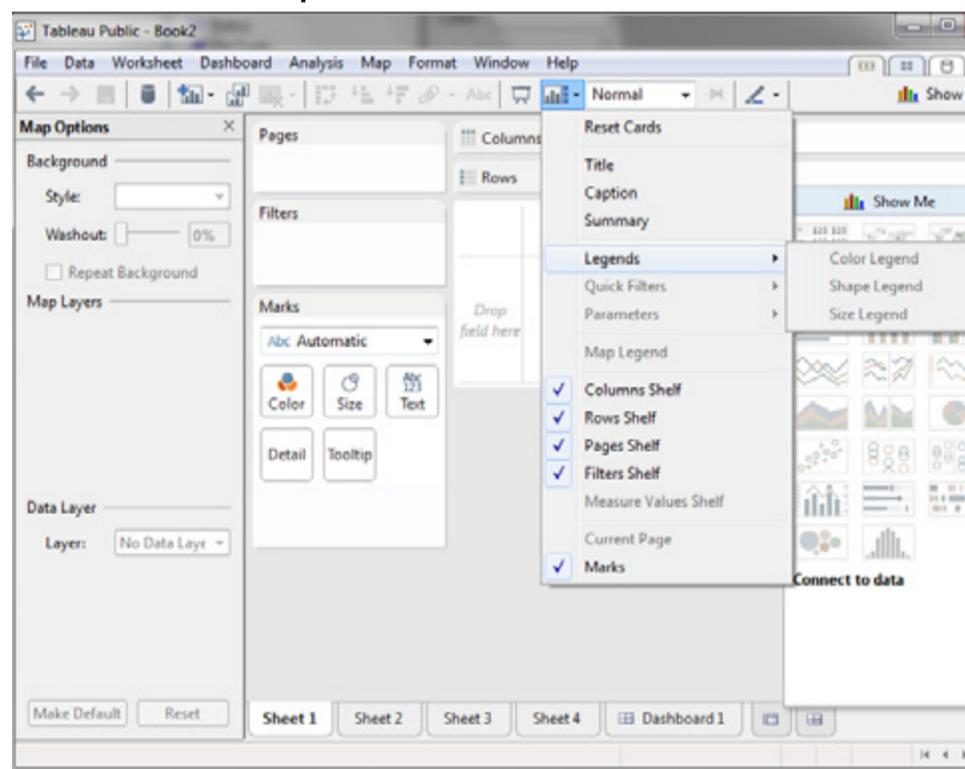
Специализированные редакторы инфографики зачастую выгодней – они содержат только необходимые для решения поставленной задачи инструменты, а также ориентированы на специфические запросы именно такого типа контента.

Кроме того, они предлагают свои инструменты импорта больших объемов «сырых» данных, а иногда и доступ к уже готовым базам данных.

Приятно, что среди таких специализированных редакторов есть не только довольно дорогие пакеты, но и бесплатные решения, о которых и пойдет речь далее.

Если у вас уже есть какие-либо собственные подборки данных в табличном виде, познакомьтесь с пакетом **Tableau Public** ([www.tableausoftware.com/public](http://www.tableausoftware.com/public)). Общая схема его работы заключается в импорте разнообразных структурированных данных, на основе которых пакет позволяет сконструировать готовую картинку.

Сразу замечу, что Tableau – это не средство анализа данных, а именно редактор инфографики с четким акцентом на самостоятельную работу пользователя. Он предлагает довольно гибкий подход к созданию инфографики, однако приготовьтесь к тому, что это не пакет в стиле «одна кнопка» и для достижения хорошего результата понадобится немного поработать.



Работа с пакетом начинается с импорта исходных данных. В бесплатной версии программы поддерживается работа с данными в форматах Excel, Access, OData и Windows Azure Marketplace DataMarket.

Кроме того, можно использовать надлежащим образом структурированные TXT- и CSV-файлы. Коммерческая версия предлагает серьезное расширение списка поддерживаемых форматов.

Подготавливая данные для визуализации в программе Tableau, необходимо учитывать, что они должны иметь четкую структуру и определенный порядок полей. Поэтому прежде чем начинать масштабный проект обязательно почитайте соответствующий раздел справки.

Кроме того, на сайте проекта присутствует добрый десяток учебных видеороликов, детально демонстрирующих процесс работы с пакетом. От себя посоветую предварительно сделать небольшой тестовый файл, чтобы убедиться в том, что предполагаемая структура данных будет понятна программе.

После соединения с источником данных на боковой панели Tableau появляется перечень доступных полей. При необходимости можно отобразить нужную информацию из общего массива, используя различные фильтры.

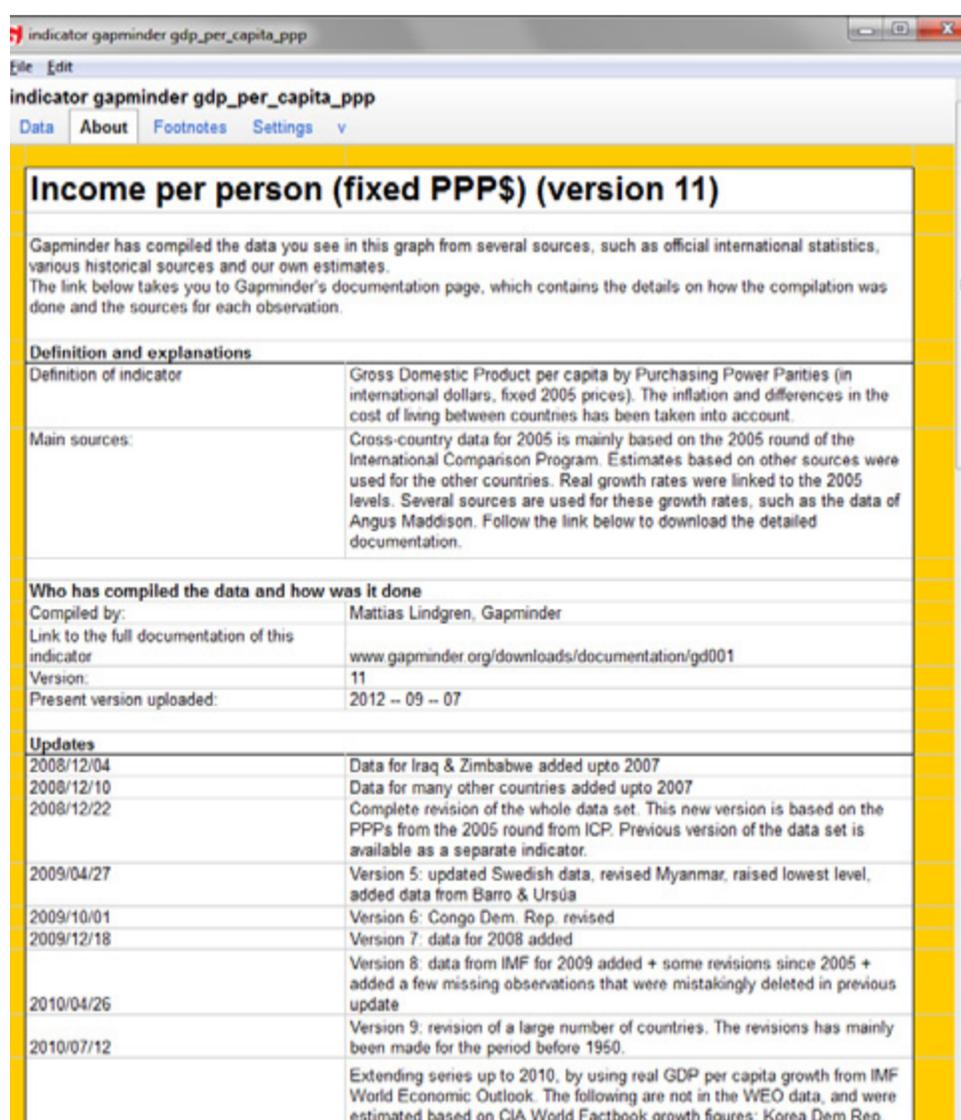
Далее работает чистейший drag&drop: перетаскиваем на рабочее пространство программы нужные поля и выбираем один из доступных видов визуализации. Вариантов хватает – от различных диаграмм до карт. Далее, при необходимости, тонкая настройка и – вуаля! Результат готов.

В программе масса настроек внешнего вида будущей инфографики. Настраивается практически все: от параметров шрифта до нюансов внешнего вида сетки и оттенков разнообразных элементов. Возможен и некоторый дополнительный анализ данных с автоматическим выявлением трендов и другими полезными плюшками, хотя это явно не главный акцент в данной программе. Вдохновению при изучении многочисленных опций пакета весьма способствует просмотр галереи лучших работ, представленной на сайте Tableau.

В программе неплохо решена одновременная работа над масштабными проектами. Каждый проект может состоять из нескольких рабочих листов со своим набором данных. На специальной закладке можно просмотреть их миниатюры и быстро выбрать нужный рабочий лист.

Дело в том, что если предыдущие пакеты – это скорее визуализирующие интерфейсы к уже готовым внешним базам, то отдельная группа редакторов инфографики – приложения, которые кроме инструментов создания «картинки», предлагают доступ к собственным, готовым, базам данных.

В первую очередь – это разнообразная статистика. Пожалуй, наиболее яркий пример такой концепции – приложение **Gapminder World** ([www.gapminder.org](http://www.gapminder.org)). По сути, это достаточно обширный статистический справочник, совмещенный со средствами визуализации данных.



Income per person (fixed PPP\$) (version 11)	
Gapminder has compiled the data you see in this graph from several sources, such as official international statistics, various historical sources and our own estimates. The link below takes you to Gapminder's documentation page, which contains the details on how the compilation was done and the sources for each observation.	
<b>Definition and explanations</b>	
Definition of indicator	Gross Domestic Product per capita by Purchasing Power Parities (in international dollars, fixed 2005 prices). The inflation and differences in the cost of living between countries has been taken into account.
Main sources:	Cross-country data for 2005 is mainly based on the 2005 round of the International Comparison Program. Estimates based on other sources were used for the other countries. Real growth rates were linked to the 2005 levels. Several sources are used for these growth rates, such as the data of Angus Maddison. Follow the link below to download the detailed documentation.
<b>Who has compiled the data and how was it done</b>	
Compiled by:	Mattias Lindgren, Gapminder
Link to the full documentation of this indicator	<a href="http://www.gapminder.org/downloads/documentation/gd001">www.gapminder.org/downloads/documentation/gd001</a>
Version:	11
Present version uploaded:	2012 -- 09 -- 07
<b>Updates</b>	
2008/12/04	Data for Iraq & Zimbabwe added upto 2007
2008/12/10	Data for many other countries added upto 2007
2008/12/22	Complete revision of the whole data set. This new version is based on the PPPs from the 2005 round from ICP. Previous version of the data set is available as a separate indicator.
2009/04/27	Version 5: updated Swedish data, revised Myanmar, raised lowest level, added data from Barro & Ursua
2009/10/01	Version 6: Congo Dem. Rep. revised
2009/12/18	Version 7: data for 2008 added
2010/04/26	Version 8: data from IMF for 2009 added + some revisions since 2005 + added a few missing observations that were mistakenly deleted in previous update
2010/07/12	Version 9: revision of a large number of countries. The revisions has mainly been made for the period before 1950.
	Extending series up to 2010, by using real GDP per capita growth from IMF World Economic Outlook. The following are not in the WEO data, and were estimated based on CIA World Factbook growth figures: Korea Dem Rep.

Приложение работает с разнообразной статистикой, относящейся к странам мира. Справочные возможности весьма обширны. Предлагается несколько сотен параметров, если быть абсолютно точным – 514 штук, относящимися к экономике, демографии, экологии и другим областям.

Так что если вам, например, станет любопытно, каково среднее потребление электроэнергии на человека в Аргентине – никаких проблем. Выбор параметров не случаен, в основном они совпадают с характеристиками, официально используемыми ООН и крупными статистическими организациями.

В зависимости от показателя, диапазон значений может колебаться от 1700 года до последних данных, датируемых текущим, 2013-м годом.

Актуальность информации обеспечивается автоматическим и достаточно частым обновлением по Сети – прежде чем сгенерировать новую картинку, Gapminder обязательно проверит наличие на сервере обновлений данных. На сайте Gapminder есть раздел Labs, где можно воспользоваться различными специфическими источниками данных, например, связанных с сельским хозяйством. Все статистические данные имеют географическую привязку на уровне стран мира. Пополняется из различных источников. Это компиляция из различных источников: официальной статистики, различных справочных ресурсов, а также собственные данные, полученные в сотрудничестве с организациями и специалистами.

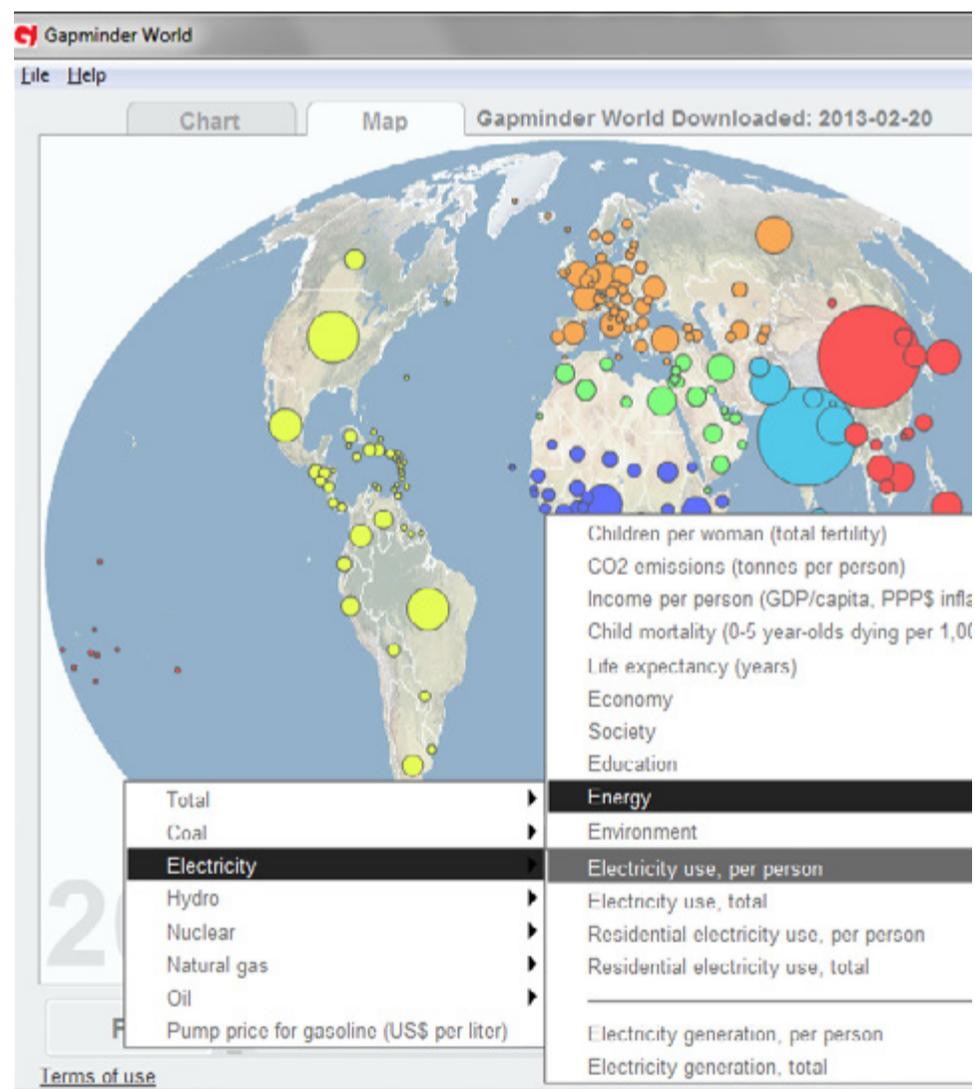
Для каждого параметра в программе предлагается достаточно подробная «паспортичка», так что при необходимости можно довольно быстро составить впечатление о степени достоверности приведенной статистики. Более того, есть даже доступ к просмотру «сырых» данных, которые используются программой для создания инфографики.

Что касается возможностей построения собственно инфографики, то здесь доступны два основных режима работы. В режиме Chart запрошенные данные выводятся в виде диаграммы. Любопытно, что на осях диаграммы можно откладывать различные параметры. В результате можно получить очень интересные результаты сравнений, это очень удобно для нахождения различных любопытных зависимостей, допустим, между среднедушевым доходом в различных странах и объемами выбросов углекислого газа.

Режим карты (Map) выводит данные, привязывая их к карте мира. Кроме того, в данном режиме можно проследить за динамикой изменения выбранного параметра. В нижней части окна расположен своеобразный плеер, предназначенный именно для этой цели.

Здесь можно выбрать нужный промежуток дат с точностью до года. Соответствующие изменения на карте будут показаны изменениями размеров графических элементов параметров, относящихся к определенным выбранным странам. Скорость проигрывания настраиваемая, правда, соответствующих ползунков рядом с кнопкой Play не сразу-то и заметишь. Уверен, что такая инфографика украсит не одну курсовую работу, реферат, статью или другой учебный или практический текст.

Не случайно на сайте проекта даже выделен отдельный раздел с примерами применения пакета в учебной и образовательной сферах.



Единственный серьёзный минус данной программы – это отсутствие удобного экспорта данных визуального анализа. Так что придется извлекать готовую графику для своих нужд окольными путями, начиная с банального скриншота.

Поворчать можно и на отсутствие возможности настроить оформление инфографики – доступен только один исходный вариант. Однако это, на мой взгляд, с лихвой компенсируется хорошей и актуальной статистической базой пакета и его бесплатностью.

Прямым аналогом Garminder World является пакет **StatPlanet** ([www.sacmeq.org](http://www.sacmeq.org)). Выполнен он на Flash.

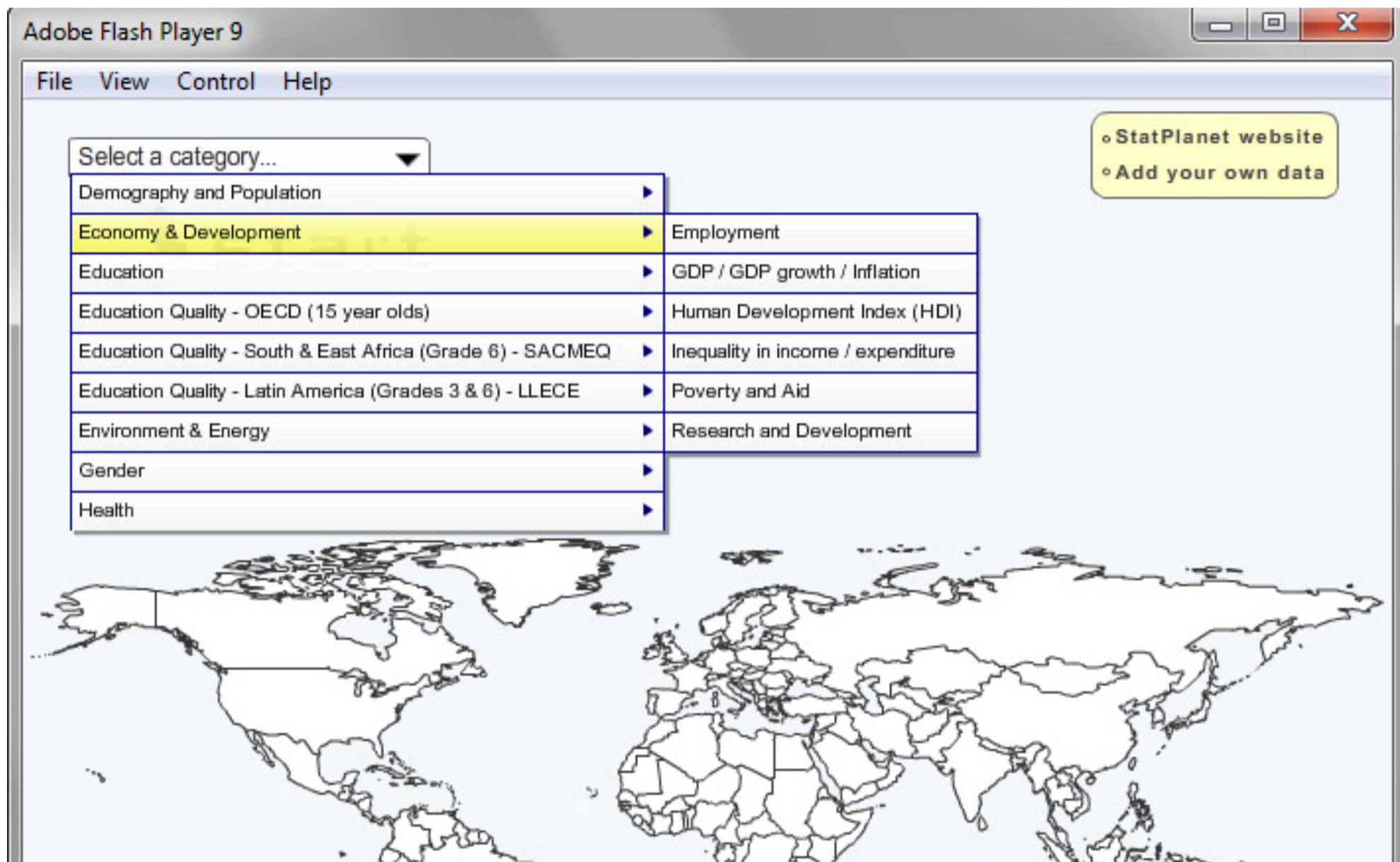
К его недостаткам отнесем куда более скромный хронологический охват включенных в исходный комплект данных: с 1990 по 2005 годы, а также возможность просмотра только одного показателя за раз.

Всевозможные экзотичные комбинации, доступные в Garminder здесь не поддерживаются.

Данные здесь также просматривать как в виде диаграммы, так и в виде наложенной на карту графики. Поддерживается несколько видов диаграмм, а карту можно легко масштабировать.

Можно также загрузить более подробные карты определенных регионов или специализированные карты мира.





На сайте StatPlanet бесплатно предлагается несколько десятков таких карт.

Цвета, используемые в диаграммах и легендах можно изменять в настройках StatPlanet. Экспорта графики как такового здесь нет, разработчики честно и сразу предлагают делать скриншоты, благо штатный режим работы StatPlanet – полноэкранный.

Каждый параметр снабжен ссылкой на веб-сайт организации, данные которой были использованы. Разработчики данной программы предлагают несколько версий данного пакета. В более продвинутых, которые уже являются

коммерческими (демо-версии доступны, но функционально ограничены), можно обрабатывать и собственные подборки данных. Правда организовано это не самым очевидным образом.

Для этого понадобится загрузить отдельный редактор **StatPlanet Map Maker** ([www.sacmeq.org/statplanet](http://www.sacmeq.org/statplanet)), а затем либо внести данные в базу самостоятельно, либо импортировать в систему заранее подготовленный и заполненный файл Excel. Сгенерированные карты можно использовать как на локальном компьютере, так и экспортировать в виде виджетов на сайты.



В то же время они могут быть благополучно проиндексированы другим поисковиком. Метапоисковая система, принимая запрос от пользователя, опрашивает сразу несколько других поисковиков, объединяет и обрабатывает полученные результаты и выдает их единым списком.

Такой подход существенно экономит наше время и усилия, которые были бы затрачены на самостоятельный поход по нескольким поисковикам.

Сейчас сложились два основных направления развития таких систем: универсальные и тематические метапоисковики. В первом случае опрашиваются базы крупных универсальных поисковиков, что придает поиску значительную широту. Во втором случае поисковик опрашивает тематические ресурсы.

Это, как правило, либо системы, работающие с определенным видом контента, например, видеохостингами, или же сайтами определенной тематики, например, метапоиск отелей, товаров или решения других подобных задач.

Лучшей универсальной метапоисковой системой на русском языке, по моему мнению, является проект **Nigma** (<http://www.nigma.ru>).

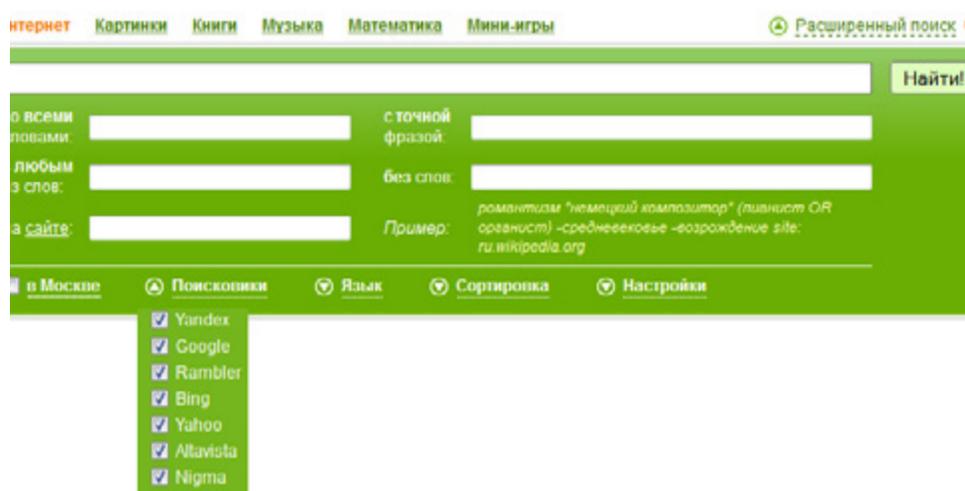
Это один из тех приятных случаев, когда с удовлетворением можно отметить, что русский поисковый сервис по своим базовым возможностям абсолютно не уступает лучшим зарубежным аналогам, а по дополнительным возможностям, пожалуй, и превосходит их.

Nigma уже не новичок на поисковом рынке: как-никак восьмой год на арене. Специализация системы – контент на русском языке. Соответственно и выбор внешних поисковиков, к которым обращается данная система, продиктован в первую очередь стремлением получить максимальный охват русского контента.

Посмотреть на этот список можно открыв меню «Поисковики», расположенное под строкой запроса прямо на стартовой странице сервиса. Используется шесть крупных баз, содержащих сведения о русскоязычных страницах – от Google и Яндекса до далеко не такой популярной в настоящее время AltaVista. Охват в результате получается действительно хороший.

При желании можно отключать в настройках использование той или иной базы, а то и вообще оставить какой-нибудь один поисковик и использовать Nigma как промежуточный интерфейс.

В этом есть смысл, поскольку получаемые в выдаче ссылки Nigma подвергает собственной обработке, применяя при этом технологию кластеризации результатов.



Работает эта интересная технология следующим образом. Найдя определенный массив страниц, в тексте которых встречаются заданные пользователем в запросе ключевые слова, система начинает с использованием статистических методов искать в них другие ключевые слова, которые встречаются вместе с заданными пользователем. С высокой долей вероятности это различные аспекты первоначального пользовательского запроса.

Выявив такие дополнительные ключевые слова, поисковик формирует подмножества-кластеры, в которые попадают страницы с разными выявленными ключевыми словами.

В отличие от веб-каталогов и тегирования здесь не участвует человек, все происходит автоматически. Кластеры формируются не заранее, а непосредственно в момент поступления запроса. Поскольку в каждом кластере производится собственное ранжирование, на поверхность, то есть на первую страницу выдачи, получают шанс попасть ссылки, которые при стандартной обработке запроса были бы благополучно зарыты где-нибудь в третьей-четвертой десятке результатов. Кроме того, результаты анализа ссылок в рамках отдельных кластеров используются для последующей сортировки результатов, уточнения позиций сайтов в итоговой выдаче

Конечно, аналогичного эффекта можно добиться и самостоятельно уточнив запрос, добавив к нему дополнительные ключевые слова. Однако для того, чтобы это сделать, такие слова нужно знать. Если мы ищем по новой или незнакомой теме, в нашем поисковом «словаре» таких уточняющих слов может просто не быть. Для того чтобы они появились, понадобится пролистать выдачу, открыть какое-то количество страниц, ознакомиться с текстами. Другими словами – потратить свое время.

Автоматическая кластеризация как раз и помогает нам сэкономить это время, сразу же предлагая эти варианты и выстраивая свою выдачу для каждого уточненного запроса.

Посмотреть на работу кластерной системы Nigma можно на странице результатов поиска. Самое интересное происходит в боковой панели «Фильтр» - именно здесь выводятся результаты кластеризации. Выглядят они в виде иерархического списка – кластеры могут быть вложенными, если такой уровень уточнения запроса был получен в ходе анализа. Эту панель можно использовать для быстрого уточнения запроса. Работает она как на добавление новых ключевых слов, так и на исключение ненужных, приносящих в выдачу информационный шум. Если мы щелкаем по ссылке в списке фильтра, то переходим в соответствующий кластер. Если отмечаем кластер «птичкой» - его ссылки получают преимущество при сортировке текущей выдачи.

Красный крестик исключает страницы отмеченного кластера из выдачи. Присутствует и расширенный поиск, оснащенный привычным набором инструментов составления запроса с использованием логических операторов.

Кроме этого ударной особенностью – метапоиска с кластеризацией, Nigma может предложить немало любопытных дополнительных инструментов. Первый же вспомогательный инструмент, с которым мы сталкиваемся – это автоподсказка в поле поиска. Здесь не просто показываются предложения по дополнению слов, но и сразу же приводятся адреса лучших сайтов по предполагаемому запросу. Нельзя пройти мимо способностей «Нигмы» по исправлению ошибок в запросах – система способна распознать несколько опечаток в слове, набранном в неправильной раскладке.

Собственно в списке выдачи также присутствуют необычные и полезные инструменты. Самый, пожалуй, полезный – автоматическая генерация таблиц на основе найденных на страницах данных. Такую таблицу можно не только посмотреть на странице выдачи, но и скачать в формате CSV.

Интернет Картинки Книги Музыка Математика Манингры Расширенный поиск

Категория: Водород. Класс: Изотопы

В найденном в Москве Поискники Язык Сортировка Настройки

6 статей.

Исходный запрос: водород  
Показана таблица: Изотопы → [искать по всем категориям](#)

Для перехода к другим таблицам используйте фильтр слева. Например, [Компании](#) из категории водород.

Распечатать | Скачать таблицу | [Ещё колонки](#)

Статья	Атомная масса, а.е.м.	Количество нейтронов в ядре	Количество протонов в ядре	Название
<a href="#">Водород-4</a>	4.0279121	3	1	Водород-4 ( <sup>4</sup> H)
<a href="#">Водород-5</a>	5	4	1	Водород-5 ( <sup>5</sup> H)
<a href="#">Дейтерий</a>	2.01355321270	1	1	Дейтерий (D, <sup>2</sup> H)
<a href="#">Протий</a>	1.007825	0	1	Протий ( <sup>1</sup> H)
<a href="#">Тритий</a>	3.0160492	2	1	Тритий (T, <sup>3</sup> H)

Кроме прочего, «Нигма» отличается нестандартной подборкой специализированных вертикальных баз. Если поиск изображений практически целиком повторяет результаты Яндекса, не предлагает интересных инструментов и, в общем-то, присутствует, прямо скажем, для галочки, то другие базы заслуживают внимания.

Раздел «Математика» демонстрирует так называемый фактографический поиск. Это значит, что нам выдаются прямые ответы на вопросы, а не ссылки на внешние сайты.

В данном случае в качестве запросов выступают математические задачи и уравнения. Надо сказать, что в «Математике» довольно удобно решен ввод различных математических конструкций в одну строку поля запроса: где-то используются стандартные символы, где-то можно просто написать «Логарифм такой-то по такому-то основанию» и система вас поймет.

Полный перечень задач, решаемых «Нигмой» вынесен в отдельный раздел справки поисковика. Выбор, сразу скажу, очень даже неплохой. Но самое забавное – это, конечно же, виртуальная доска на странице выдачи, на которую выводится ход решения введенного

уравнения, причем, если вариантов решения несколько, демонстрируются все.

Кроме этого Nigma умеет решать задачи по химии. Принцип работы такой же: записываем в поле поиска химическое выражение или же словами описываем нужную реакцию и получаем ответ. Как и в «Математике», здесь также выводится панель с описанием хода реакции.

Интернет Картинки Книги Музыка Математика Мини-игры

(1) / (3) + (3) / (4)

Как пользоваться редактором Нигмы Очистить доску Смотреть видео: что умеет Нигма Список уравнений которые знает

Введенное уравнение:

$$\frac{1}{3} + \frac{3}{4}$$

Дано:

$$\frac{1}{3} + \frac{3}{4}$$

Ответ: (Вычисление)

$$1 \frac{1}{12}$$

Ответ: (Вычисление)

$$\approx 1.0833333333333333$$

Ответ: (Периодическое вычисление)

$$1.08(3)$$

Посчитать Очистить

Нигма умеет решать

Квадратные уравнения:  
 $9x^2 + 15x - 6 = 0$

Полиномы:  
 $12x^2 + 2x - 5x^2 + 5x$

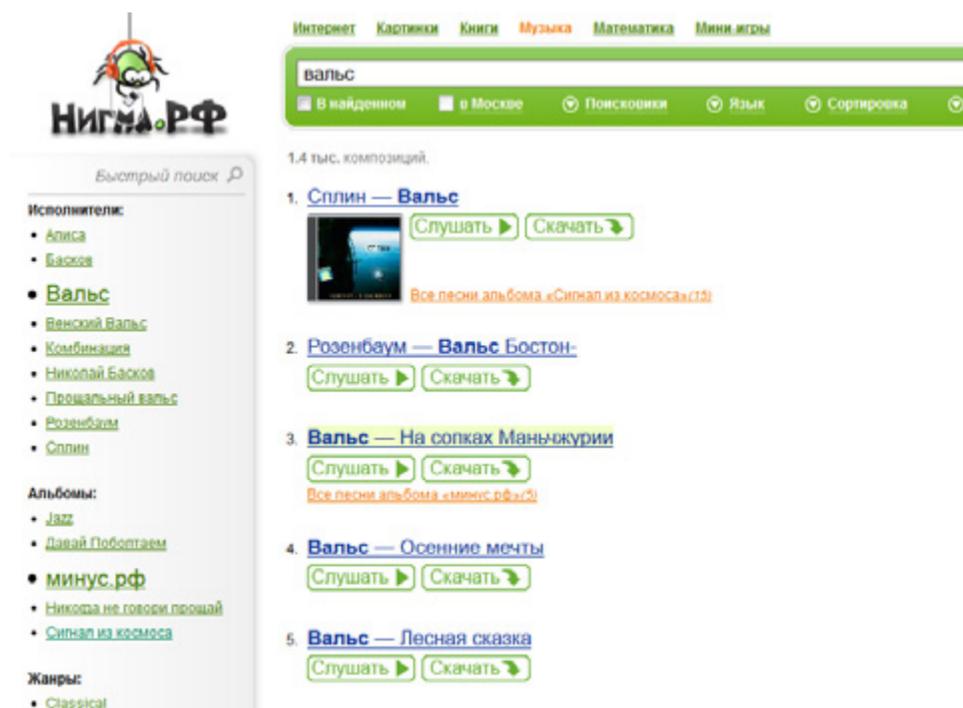
Вводим	Получаем
$x^2$	$x^2$
$1/2$	$\frac{1}{2}$
$1+1/2$	$1\frac{1}{2}$
$y-2x=4; 7x-y=1$	$\begin{cases} y-2x=4; \\ 7x-y=1; \end{cases}$
корень из (4)	$\sqrt{4}$
$\sin^2(x)$	$\sin^2 x$
логарифм 16 по основанию 4	$\frac{\ln 16}{\ln 4}$
модуль (-5)	$ -5 $
$x > x+2$	$x \geq x+2$
$2^4$	$2 \cdot 4$

База «Книги» устроена попроще. По сути, это поиск по ряду сайтов крупных онлайн-электронных библиотек.

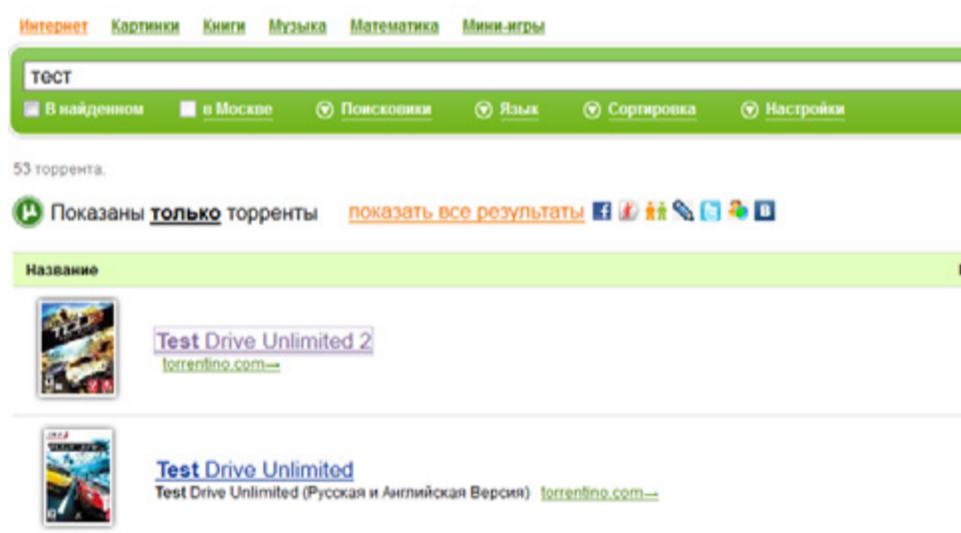
Как и в веб-поиске, здесь работает панель фильтров, позволяющая быстро уточнить запрос с помощью кластеров. Инструментов, специализированных именно для поиска книг здесь немного.

Мы не можем управлять выбором формата книги, в выдачу нередко попадает шум, относящийся не к текстам собственно книг, а к текстам на страницах сайтов-библиотек. Так что база полезная, но явно не лучшая из доступных в Сети систем поиска электронных книг.

Музыкальный поиск Nigma базируется на опросе известных ресурсов с музыкой, предлагаемой в свободном доступе. Подход Nigma интересен оформлением страницы выдачи. Поскольку индексируются не только имена файлов, но и доступные теги, Nigma умеет собирать разрозненные файлы в альбомы, предлагает фильтры жанров и исполнителей, которые доступны на боковой панели. Есть онлайн-плеер и прямые ссылки на файлы – индексируются только находящиеся в открытом доступе ресурсы.

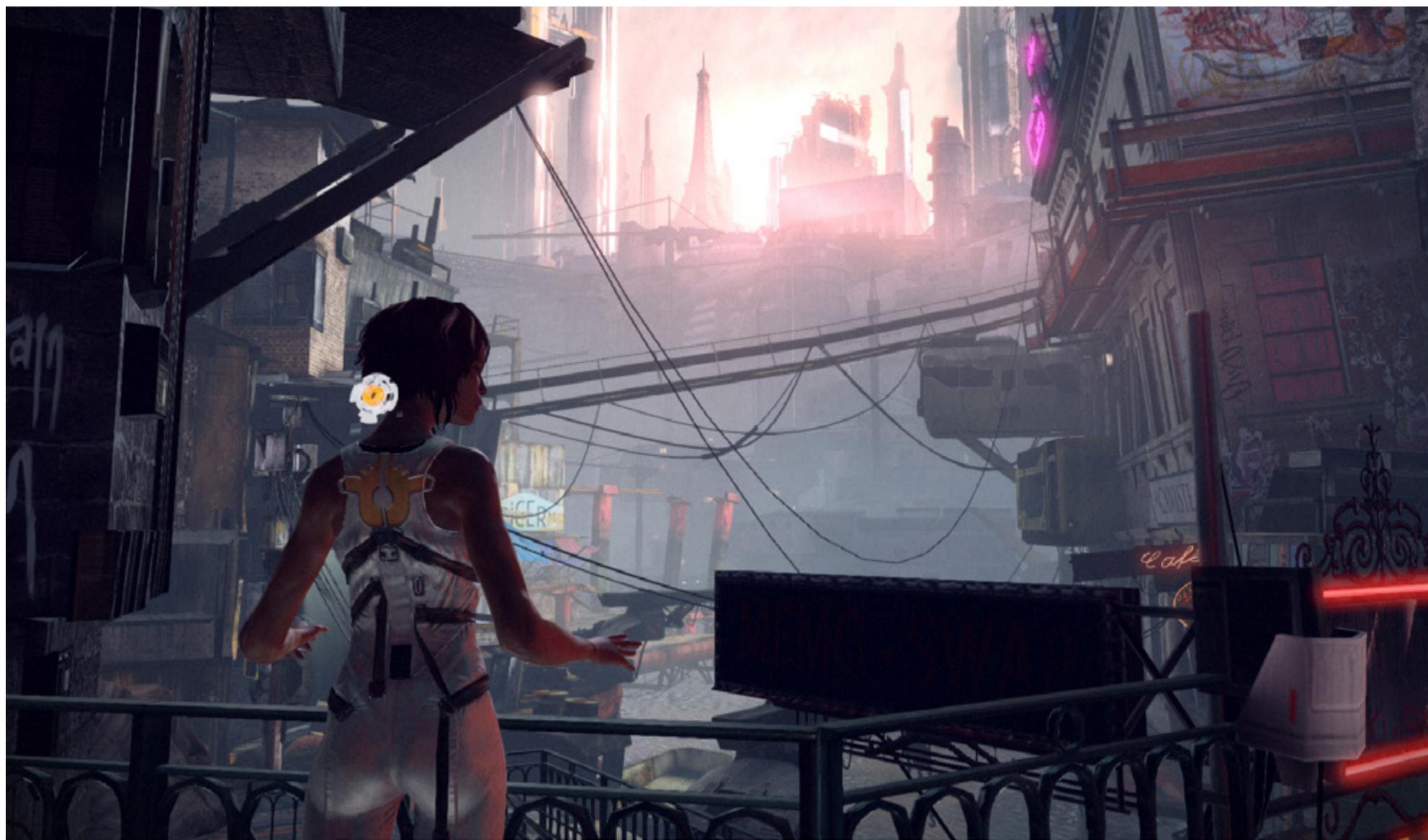


Относительно недавно Nigma обзавелась собственными базами торрентов и мини-игр. Поиск торрентов решен способом, аналогичным поиску книг и музыки: Nigma индексирует группу открытых трекеров и предлагает в своей выдаче объединенные результаты. Поисковая выдача предоставляется в виде таблицы с привычными для пользователей трекеров сведениями: размером раздачи, количеством сидеров и личеров. Щелчок по ссылке напрямую загружает torrent-файл без перехода на страницу трекера.



База «Мини-игры» работает с открытыми каталогами игрушек.

Можно искать по ключевому слову или же воспользоваться каталогом, в котором игрушки распределены по жанрам. Все ссылки в выдаче – прямые, так что скачать игры можно без лишних переходов на проиндексированные «Нигмой» сайты.



## Воспоминания о драках

Николай Барсуков

Киберпанк – благодатная тема для разработчиков. В конце концов, киберпанк и компьютерные игры являются родственниками, так как обоих породил бум информационных технологий.

Неудивительно, что синтез литературного жанра (или культурного явления?) и цифрового интерактивного развлечения породил массу культовых проектов, перечислять которые, я надеюсь, нет нужды. Казалось бы, как далеко отстоят друг от друга древний System Shock и современный Deus Ex: Human Revolution, но если вдуматься, общих черт у них больше, чем различий.

Лично я очень люблю этот антиутопический цифровой нуар, подаренный нам Уильямом Гибсоном и другими талантливыми авторами, поэтому всегда с большим пристрастием рассматриваю игры, замахивающиеся на право внести свою толику в развитие данного феномена. Вот и сегодня мы рассмотрим очередного претендента на место в киберпанковском пантеоне.

Речь идет об игре Remember Me, выпущенной, прямо скажем, не самой известной игровой студией DONTNOD Entertainment. В сущности, это первый проект данной команды. Тем приятнее мне заявить, что сотрудники компании проделали огромную работу по созданию визуальной составляющей воображаемого мира. Париж образца 2084 года просто великолепен! Нас не сразу выпускают на свежий воздух, но когда это все-таки происходит, впечатления от пейзажа возникают самые позитивные. И ведь это не статичный задник – город вполне живой, он дышит какими-то своими ритмами, навевая воспоминания то ли о «Пятом элементе», то ли о «Бегущем по лезвию».

Да, по-настоящему красиво и очень качественно. А еще замечательнее то, что сценаристы еще и попытались реализовать в игре целый ряд небанальных идей.



Итак, как уже было сказано выше, на дворе 2084 год. Знания о человеческом мозге и соответствующие им технологии привели к тому, что люди научились записывать воспоминания. И не только записывать, но и загружать в чужой разум.

Эта возможность, поначалу экзотическая и малодоступная, со временем распространилась, значительно повлияв на самые разные аспекты социальной жизни.

Воспоминания стали товаром. Ну а раз так, то, само собой, появились «богачи» и «банкроты». Последние, отличающиеся от нормальных людей полностью разрушенными когнитивными способностями, заняли свою экологическую нишу на нижних уровнях мегаполиса, превратив их в место, весьма опасное для случайных посетителей.

Главная героиня игры когда-то была одной из самых талантливых охотниц за воспоминаниями. Однако что-то пошло не так и корпорация Memorize, владеющая эксклюзивными правами на технологию переноса воспоминаний, решила избавиться от своего сотрудника... Впервые мы встречаемся с нашим протагонистом при весьма драматических обстоятельствах.

Буквально несколько секунд назад закончила работать установка по очистке разума. Наша героиня с трудом может вспомнить свое имя и уже готова пополнить ряды городских «зомби». Уже стоя в очереди на «утилизацию», она внезапно начинает слышать голос в голове, который отдает ей команды, давая возможность совершить побег.

Полностью морально и физически истощенная, находясь на грани безумия, она оказывается в тущобах. Разработчики отвели нам порядка 10 часов игрового времени на то чтобы выбраться оттуда, восстановить свою память и попытаться разрушить как монополию на перезапись воспоминаний, так и вообще весь жизненный уклад человечества. Неплохо, не правда ли? Многообещающая завязка плавно перетекает в собственно геймплей, о котором стоит поговорить подробнее. Судя по всему, мы с вами стали свидетелями появления нового веяния в компьютерных играх.

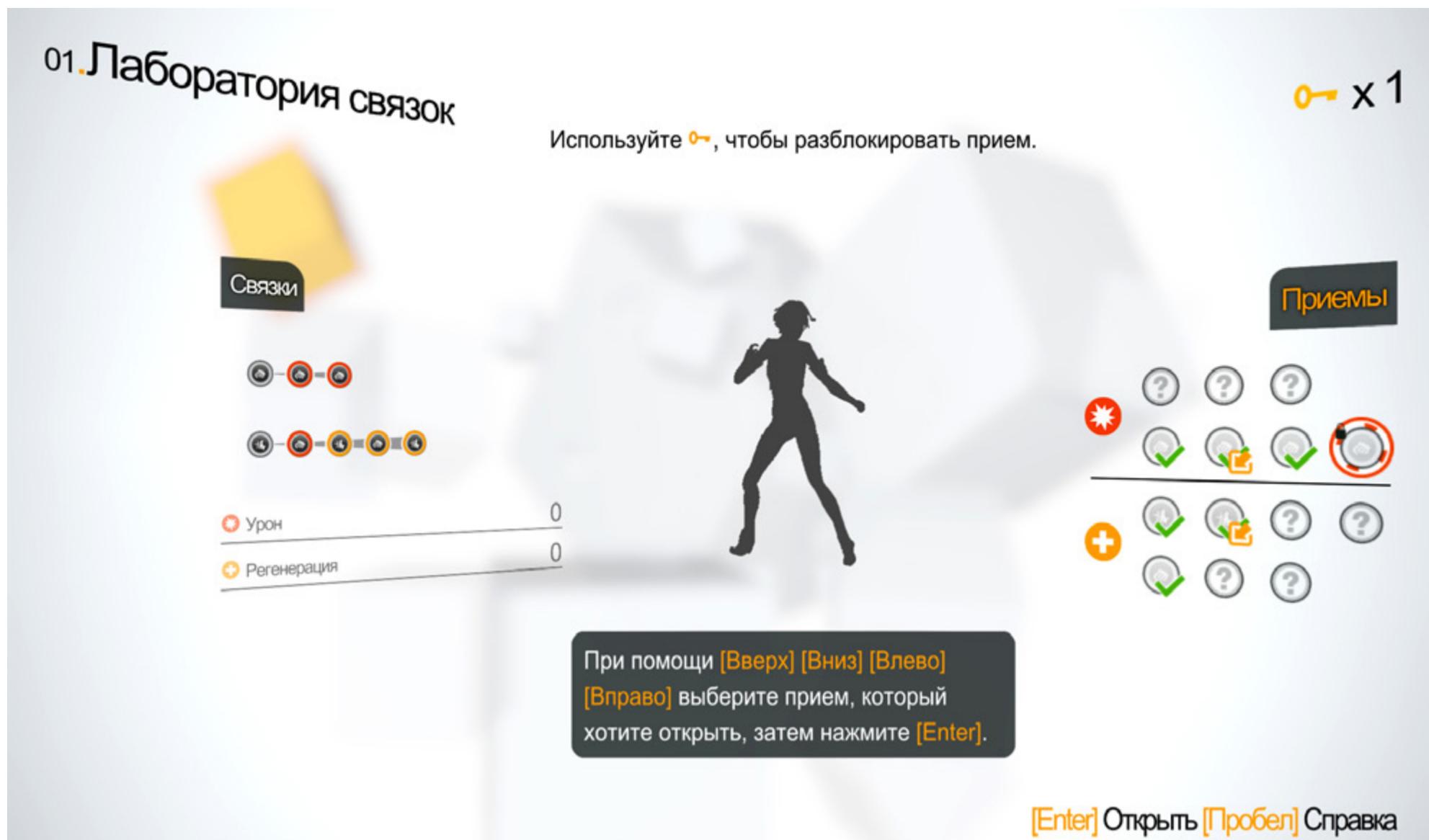
Всего несколько недель назад вышла Mars: War Logs, о которой мы уже писали, и вот уже в руки ко мне попала Remember Me. Что у них общего?

Необычная смесь футуризма, всеобщего упадка и рукопашного боя.

Но если в Mars: War Logs нам предлагалось, по большому счету, всего лишь молотить врагов почем зря все более и более продвинутой железной трубой, то Remember Me претендует на наличие полноценной боевой системы, построенной на комбо. Физически не слишком развитая, наша героиня берет свое именно техникой боя.



Повторюсь – рукопашного. Отдельные ее удары почти не наносят урона, в то время как последовательные связки приемов увеличивают «дамаг» в геометрической прогрессии. Кроме того, некоторые из фокусов, которым постепенно обучается персонаж, позволяют восстанавливать очки жизни, которых, прямо скажем, не так уж и много.



Для создания эффективных комбо игра предлагает специальное меню, в котором мы вольны изменять и удлинять последовательность ударов за счет все новых и новых фортелей, открывающихся за очки опыта. Также нам доступны перекаты и прыжки за спину противника. Натренировавшись, можно выдавать очень красивые связки, которые, благодаря продвинутым графическим возможностям движка, выглядят весьма впечатляюще.

Так, постепенно раскрывая потенциал боевой системы и осваивая некоторые другие возможности героини, мы и продвигаемся по сюжету.

Он достаточно интересен и несколько раз по ходу дела дает нам возможность непосредственно покопаться в своих и чужих воспоминаниях, внося в них небольшие изменения и наблюдая ха последствиями. Не могу сказать, что вы увидите нечто гениальное, но на фоне унылых сюжетов большинства других игр, это смотрится весьма неплохо.

Тем обиднее, что поругать Remember Me тоже есть за что... Как ни прискорбно, проект явно изначально затачивался под игровые приставки. Именно этим и ничем другим можно объяснить наличие совершенно невменяемого меню и странного управления.



Но это-то еще можно было бы пережить, если бы не удручающая линейность происходящего.

Игровой «коридор» буквально стескивает нас на протяжении всего прохождения игры. Здесь просто некуда свернуть! Равно как и невозможно заблудиться. Многочисленные «задачки» на акробатику напрочь убиваются подсветкой следующей точки, на которую надо перепрыгнуть, поручня, за который следует ухватиться, ну и все в таком духе. До боли обидно, что дизайнеры уровней не сумели сделать столь красивый мир хотя бы чуть более открытым. Тем не менее, я вполне мог бы порекомендовать эту игру тем, кто хочет, не особенно нагружая мозг, провести несколько вечерних часов после

напряженного рабочего дня, наблюдая за тем, как девушка спортивного телосложения раздает пинки толпам противников. В конце концов, для тех, кто хочет по-взрослому размять извилины, размышляя над парадоксами мультиверсума, всегда остается возможность пройти Bioshock Infinite (смайл).

**Игра:** Remember Me

**Жанр:** экшен, приключения

**Разработчик:** DONTNOD Entertainment

**Издатель:** Carcom

**Платформы:** PC, Xbox 360, PlayStation

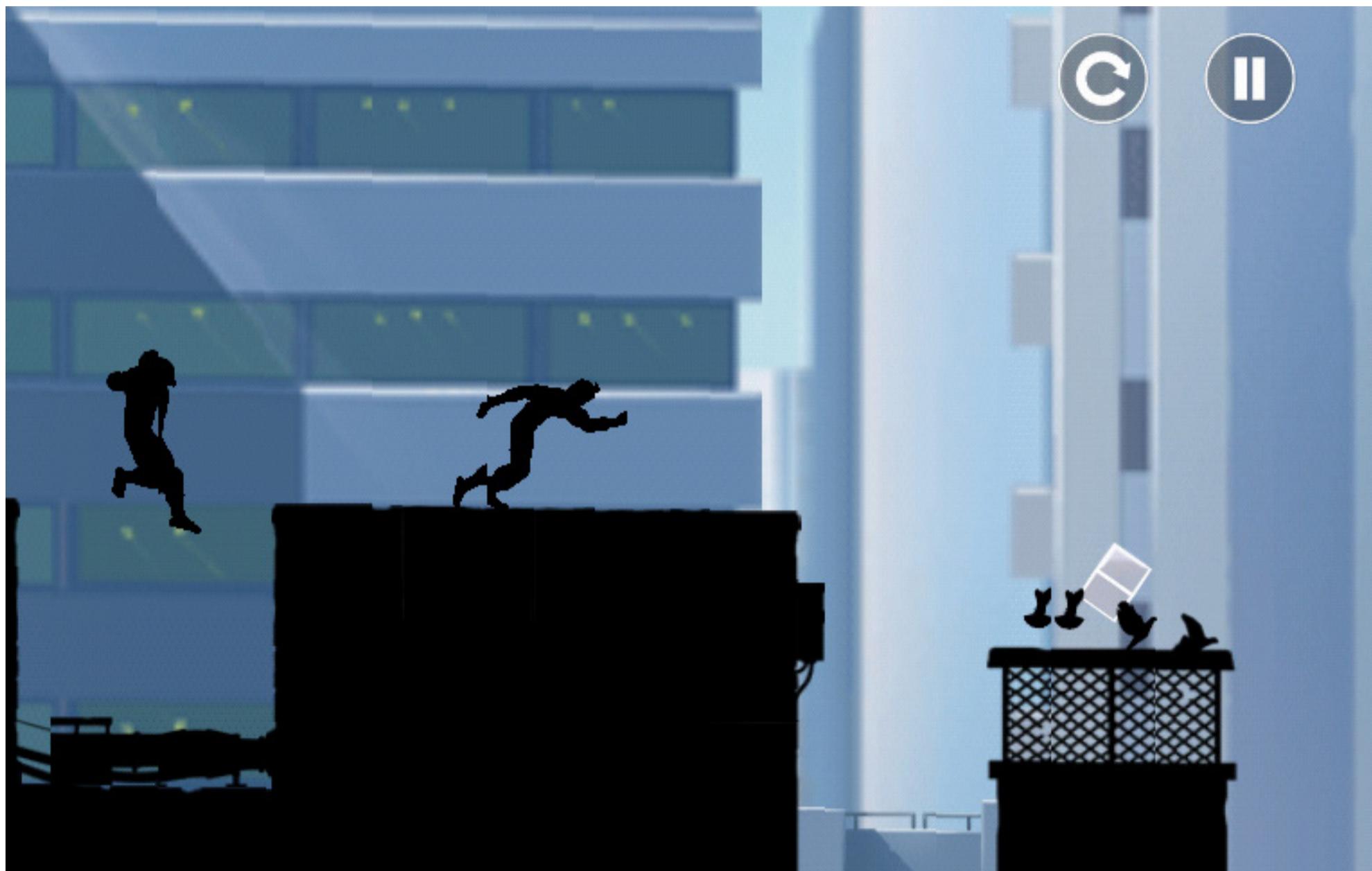
3

**Объем дистрибутива:** 8 Гбайт

**Русификация интерфейса:** есть

**Цена:** 599 руб.

**Адрес:** [www.remembermegame.com](http://www.remembermegame.com)



## Паркур по тотализму Обзор игры Vector для ОС Android

Maemos

Как говорилось в одном из недавних обзоров, раннеры прочно закрепились на лидирующих позициях игр для мобильных платформ.

Ежемесячно на просторах магазинов приложений можно встретить десятки игр подобной концепции, предлагающие пробежаться с ветерком в различном антураже.

С другой стороны, в виду особенностей жанра, по-настоящему стоящих проектов немного и все они хорошо известны. Не стоит забывать и о том,

что требования, избирательность и запросы пользователей не стоят на месте, формируя вполне закономерный спрос на интересные и качественные продукты.

Хотелось бы отметить, что именно в раннерах успешно реализуется дружелюбная к пользователю freemium бизнес – модель.

Другими словами имеет место быть «мягкий донат», при котором изначально бесплатное приложение предлагает игроку большую часть контента (а чаще всего и весь доступный контент), а впечатления от геймплея не зависят от количества денежных средств, потраченных на игру.

Героем сегодняшнего обзора стала аркадная игра Vector. Разработчик не позиционирует игру, как раннер. Однако, большинство элементов, присущих этому жанру присутствуют: это и автоматическое движение персонажа, атмосфера погони, наличие большого количества препятствий, которые необходимо преодолевать и помощью прыжков и перекатов, необходимость попутного сбора игровой валюты для последующей прокачки персонажа. Справедливости ради стоит отметить, что каждый уровень конечен, а в самой игре предусмотрена рейтинговая система оценки, которая учитывает различные аспекты прохождения дистанции.

Несмотря на большую конкуренцию в данном жанре, бесплатная версия игры занимала лидирующие позиции в соответствующем топе Google Play продолжительное время.

Данный факт сам по себе является критерием для обязательного ознакомления с игрой всех влюбителей пробежаться с ветерком. На этапе ознакомления с описанием приложения в Google Play становится понятна первая причина популярности Vector – это одна из немногих качественных игр про паркур. Сама по себе концепция паркура идеально подходит для игры, одним из элементов геймплея является преодоление различных препятствий. Большая популярность данной дисциплины у современной молодежи также играет на руку Vector.

К чести разработчиков стоит сказать, что анимация базовых элементов перемещения – прыжки, перекаты, подкаты, а, что самое главное, трюки выполнены достаточно неплохо и достоверно. Несмотря на то, что количество уникальных трюков на каждой трассе не превышает трех, каждый из них идеально вписывается в динамику перемещения по трассе, а их общее число достаточно велико.

Другим достоинством игры, как бы странно это не звучало, является сюжет, который, несмотря на незамысловатость, будет близок большей части «белых воротничков» всего мира.



40



550



## Статистика

<b>ПРОЙДЕННАЯ ДИСТАНЦИЯ</b>	<b>83327.53</b>
<b>ЧИСЛО ПРЫЖКОВ</b>	<b>4618</b>
<b>ЧИСЛО СКОЛЬЖЕНИЙ</b>	<b>555</b>
<b>СОБРАНО БОНУСОВ</b>	<b>1692</b>
<b>СОБРАНО МОНЕТ</b>	<b>4770</b>



Так, главный герой, являясь винтиком большого механизма машины тоталитарного общества, в один прекрасный день сбрасывает с себя оковы системы и уходит от проблем весьма оригинальным способом – через окно небоскреба.

Первый, обучающий уровень, который знакомит пользователя с управлением и общей концепцией игры, начинается именно с этого момента. Главный герой, обнаружив в себе способности к паркуру, мастерски приземляется на крышу соседнего здания

и начинает свое движение вперед, навстречу свободе.

Однако, в тоталитарном мире Vector своевольное оставление рабочего места является серьезным правонарушением и карается по закону. Поэтому мы спасаемся не только от офисных проблем и серых будней, но и от служителя закона, который, будучи вооружен электрошокером и владеющий искусством перемещения по крышам не хуже нас, использует любую нашу оплошность чтобы усмирить бунтарский дух нашего персонажа.

Как было отмечено выше, на каждом уровне помимо стандартных движений, предусмотрено три уникальных трюка. Не все доступны с самого начала, часть из них необходимо открывать за игровую валюту – монеты, которые нужно собирать по ходу прохождения уровня. В самой игре предусмотрена рейтинговая система оценки, которая учитывает различные аспекты прохождения дистанции трассы: количество выполненных трюков и собранных бонусов, общее количество очков и время прохождения. В зависимости от результатов игрок получает от одной до трех звезд. За них, в свою очередь, можно открывать новые локации.

Пользователям бесплатной версии играть в догонялки предстоит на протяжении 20 трасс в трех локациях. В платной версии количество уровней возрастает до 40. Помимо большего количества уровней, приобретение платной версии отключает рекламу, а также добавляет возможность получения монет за рейтинговые звезды. Это в значительной степени ускоряет прохождение и открытие новых трюков.

Во внутриигровом магазине доступна возможность покупки гаджетов, которые упрощают прохождение уровня

и одежды для персонализации нашего персонажа. Пополнить запас монет можно там же, но уже за реальные деньги.

Долгое время игра была недостаточно оптимизирована, что приводило к значительному подтормаживанию и проблемам с управлением. В настоящий момент актуальная версия 1.0.5 практически лишена данных недостатков. Vector без задержек работает на достаточно старых устройствах. Остались в прошлом проблемы с управлением – координировать движение персонажа действительно реально одной рукой.

Vector – во всех отношениях динамичный и захватывающий и во всех отношениях достойный представитель своего жанра, которая, помимо всего прочего, способна помочь реализоваться как трейсер хотя бы в виртуальном пространстве.

**Программа:** Vector 1.0.5

**Тип:** аркадная игра с элементами раннера

**Разработчик:** Nekki.

**ОС:** Android 2.1 и выше

**Объем дистрибутива:** 49 Мбайт

**Русификация интерфейса:** есть

**Адрес:** [nekki.com/projects/#mobile](http://nekki.com/projects/#mobile)

## Творческая группа журнала Upgrade digital

[classified]

### Руководитель интернет-проектов

Павел Виноградов, [pashock@veneto.ru](mailto:pashock@veneto.ru), тел. (495) 681-7445

Координатор Татьяна Бичугова, [bichugova@veneto.ru](mailto: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](mailto:upgrade@upweek.ru), [www.upweek.ru](http://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](mailto: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 ~ 112 000 скачиваний.