

Кто взрывает дома? Развенчание мифа об анонимности в Сети



3

Сегодня в номере:

- 6 Выбирая видеокарту
- 8 Кодек: как это работает
- 11 Взгляд инсайдера на разработку Google+
- 14 Хорошая идея
- 16 Ограниченный Windows



А в это время на сайте:

Новости свободного ПО

Слияние OpenOffice и Lotus Symphony, Microsoft Barrefish, Vash, MyTetra 1.30 и SlowtoVideo в традиционном еженедельном обзоре Михаила Астапчика.

Также и на [белорусском языке](#).

Прямой доступ к портам ввода-вывода

Знаете ли вы, что в Windows XP с портами ввода-вывода можно работать быстро, по старинке, как в DOS'e или в Windows 98, не привлекая API?

"Олимпийский бюджет"

Съемки видео в формате высокой четкости, пятикратный оптический зум и неплохой набор функций позволяют сделать камеру OLYMPUS VG-120 отличным спутником в путешествиях и неплохим помощником в создании как семейных фотоальбомов, так и любительского домашнего видеоархива.



FoxPro жил, FoxPro жив, FoxPro будет жить

Давайте посмотрим, какие типичные проблемы возникают при работе FoxPro под Windows XP и что можно предпринять в данных ситуациях, чтобы облегчить себе жизнь.

Новинки книжного рынка

Благодаря практическому руководству "Разработка приложений для Android" вы научитесь создавать приложения для устройств на базе ОС Android, пользуясь новейшими инструментами.



События и факты

■ “Белтелеком” принял решение расширить внешний интернет-шлюз Беларуси (глобальный сегмент) еще на 10 Гбит/с до конца 2011 года. В начале июля национальный оператор объявил о проведении тендера на закупку услуг доступа к Сети в российском направлении (www.beltelecom.by/tenders/42679). Конкурсные предложения принимаются до 15:00 1 августа 2011 года.

■ Республиканский институт контроля знаний (rikz.unibel.by/ru/) сообщает, что пособия “Централизованное тестирование. Сборник тестов”, изданные ОДО “Аверсэв” по материалам централизованного тестирования 2011., поступили в продажу в магазины Минска. В ближайшее время пособия будут реализовываться всеми книжными магазинами Республики Беларусь.

■ Мобильный оператор life:) объявил о начале новой акции. С 12 июля по 12 сентября 2011 года каждый человек может обменять неактивную SIM-карту белорусского сотового оператора на три SIM-карты life:). Все три SIM-карты будут включать бесплатные звонки между всеми тремя номерами до 2013 года.

■ Мобильный оператор МТС запустил MMS-портал — мультимедийную социальную сеть.

■ На торговой площадке РУП “Национальный центр маркетинга и конъюнктуры цен” (www.goszakupki.by) 12 июля состоялся первый в Беларуси открытый электронный аукцион.

■ С 14 июля интерактивное телевидение ZALA открыло для своих абонентов информационный портал. Новое решение позволяет с помощью возможностей IPTV просматривать новости, информацию о погоде, курсах валют, совершать коммунальные платежи и другие финансовые операции прямо на экране телевизора. Информационный портал на первоначальном этапе представлен в тестовом режиме и будет бесплатным для абонентов. Вместе с открытием портала заработает сервис ТВ-банкинг, доступный через закладку “Платежи”.

■ МТС объявил о запуске с 15 июля в коммерческую эксплуатацию услуг на основе “облачных вычислений”, внедренных в Беларуси совместно с японской корпорацией NEC.

■ Компания HP предлагает скидки 5%, 15% и 20% на серверы HP ProLiant на базе процессоров AMD Opteron и Intel Xeon. Предложение действует до 5 августа.

■ 3-4 октября во Дворце Культуры Профсоюзов пройдет шестая конференция “Деловой Интернет”. Организаторами традиционно выступают белорусский интернет-портал TUT.BY и “Белтелеком”.

■ Стоимость полосы радиочастот шириной 60 МГц в полосе радиочастот 5650-5725 МГц для эксплуатации радиоэлектронных средств беспроводного широкополосного доступа с целью оказания услуг передачи данных в сети электро-связи общего пользования на территории Минска и Минского района составляет 315,7 тыс. евро.

■ Согласно с ОАЦ при Президенте Беларуси подлежат инвестиционные проекты, финансируемые полностью или частично за счет средств республиканского и (или) местных бюджетов, а также государственных внебюджетных фондов, внешних государственных займов и кредитов банков Беларуси, стоимость которых превышает \$1 млн.

Календарь событий

23-24 июля

■ Курсы “Анализируй это: оцениваем эффективность интернет-рекламы вашего бизнеса” (11:00-15:00, Минск, пер. Толстого, 12, офис 1, стоимость — 330 тыс. бел. руб., организатор — Учебный центр Seolab, www.seolab.by).

28 июля

■ Семинар “Развитие бизнеса с продуктами AEG” (13:00-16:45, Минск, пр. Победителей, 59, бизнес-центр отеля Виктория, 3-й этаж, организаторы — компании “Компьютеры и периферия” и AEG).

30 июля

■ Первая встреча cloud-разработчиков Cloud Dev Meetup (Минск, регистрация на www.meetup.by/reg/cloud-dev).

30-31 июля

■ Отборочные национальные туры World Cyber Games- WCG 2011 BY CS Qualifier #1 (www.sng.by/tours/157.html, взнос — 150 тыс. бел. рублей, формат проведения: Group Stage; Full Double Elimination).

1 августа

■ Курс “Автоматизация тестирования ПО” (10:00-18:00, Минск, ул. Кульман, 1, организатор — ltransition, продолжительность курса — 3 недели, прием резюме до 20.07 на resume@ltransition.com).

14-15 августа

■ WCG 2011 BY FIFA 11 Qualifier (www.sng.by/tours/158.html, 30 тыс. бел. руб., формат проведения: Group Stage; Full Double Elimination, количество игроков не ограничено).

Июль						
Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Август						
Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Кто взрывает дома?

Развенчание мифа об анонимности в Сети

Игорь САВЧУК

1

Информация в наш век становится уже не только средством для развития, понимания или контроля процессов, но и мишенью для атаки. Безотнositельно к содержательной части информации в каждом конкретном случае интересен сам феномен попыток информационного варварства, который со времен пожара в Александрийской библиотеке технологически ушел уже далеко вперед, хотя, по сути своей природы, остался таким же низким и примитивным. На сегодняшнем примере попутно проиллюстрируем положение дел с “проблемой” сетевой анонимности, которая сложилась в нынешнем Интернете. И речь пойдет даже не о каких-то сверхъестественных системах типа COPM или гигабайтных логах, ведущихся спецслужбами на всех от момента их рождения, а об обычном обывательском уровне, с которым в Сети имеет дело каждый из нас.

Не TCP/IP моё IP

Из праздного любопытства попробуем пощупать за мягкие места анонимусов, стоящих за прицелом уже популярной в России “низкоорбитальной ионной пушки” (именно так называют своё кибероружие создатели сайта), которые за не столь богатый срок успели провести мощнейшие DDoS-атаки сайтов партии Единой России, ФСБ, сайта студии Михалкова и других видных политических,

общественных и сетевых деятелей Рунета. Технически суть проекта очень проста: зайдя на сайт проекта ПутинВзрываетДома, каждый сочувствующий может воочию наблюдать большую красную кнопку, нажав которую, он становится пассивным соучастником DDoS-атаки на целевой сайт путем запуска у него в открытом браузере javascript'a, генерирующего поток ложных запросов на указанный целевой сайт-жертву. Если, как в

случае с партией Единая Россия, у сайта было 300 000 уникальных посетителей, нажавших эту кнопку, то, конечно, сайт главной

пусть и в несколько неконструктивном и противозаконном виде.

Что же касается вызывающего вопросы названия самого проекта

“ Зайдя на сайт проекта ПутинВзрываетДома, каждый сочувствующий может воочию наблюдать большую красную кнопку, нажав которую, он становится пассивным соучастником DDoS-атаки ”

русской политической партии пропал из зоны видимости довольно быстро, и, как ехидно констатирует анонимус с проекта ПутинВзрываетДома, “у них не было никаких шансов”. Получается, что это своего рода социально-ориентированный DDoS-проект — каждому зашедшему дают право высказать свою гражданскую позицию,

(так как этот вопрос звучит наиболее часто), тут сделана отсылка к известным событиям 2000 года со взрывами жилых домов. Позже трактовка названия сайта изменилась на более мягкую, вот что в поздних интервью об этом говорят сами авторы ресурса: “Дело в том, что один из наших программистов, который,



Новости

IBM пытается запатентовать патентный троллинг



Удивительный патент пытается получить компания IBM. Патентная заявка № 20070244837 описывает “систему и методы извлечения выгоды из портфолио активов, например, портфолио патентов”. Система заключается в том, что владелец набора патентов имеет право отдавать некоторые из патентов во “временную аренду” фирме-партнёру, которая будет извлекать из них прибыль различными способами. Например, выбивая штрафы и лицензионные отчисления у тех компаний, которые нарушают данные патенты. В общем, фирма-партнёр может заниматься типичным патентным троллингом.

Страшно представить, что может случиться, если этот патент действительно выдадут. Одни патент-

Кто взрывает дома? Развенчание мифа об анонимности в Сети

↑ кстати, работает в компании, занимающейся коммерческим сносом зданий, был внешне похож на Путина, и когда была открыта свободная регистрация доменов в зоне .рф, мы в шутку зарегистрировали домен путинвзрываетдома.рф, а после проведения пары успешных атак



стали смеяться, дескать, он "взрывает дома... и сайты!".

Здесь же мы просто мимоходом отметим интересную эволюционную особенность: за 100 лет пролетариат успешно сменил мостовые булыжники на настоящее оружие XXI века — совершенные и мобильные DDoS-машины, с помощью которых всё тот же чумазый пролетариат, время от времени вылазя из-под земли, по-прежнему пытается бузить насчет своих каких-то весьма туманных прав. Впрочем, хватит отвлечений и пояснений о сути рассматриваемого нами сегодня проекта, переходим к поиску таинственного жизнерадостного анонимуса, за ним стоящего.

Парсеры не спят

Конечно, начнем сразу с whois, вот вывод этой службы для домена putinvzrivaetdoma.org:

Registrant Name: Helga Putana
Registrant Street1: Lenina street 10, ap. 29
Registrant City: Moscow
Registrant Phone: +7.49523498745
Registrant Email: brigadioedr@gmail.com

Не обращаем внимание на смелую девушку-администратора с солидной татарской фамилией, а

сразу вырываем из выдачи контактный e-mail "brigadioedr@gmail.com" и вбиваем его в строку поиска Google. Как и ожидалось, информации не густо, данный адрес почты встречается у некоего пользователя на одесских форумах, но этого слишком мало, поэтому ожесточенно роём дальше. Пытаемся восстановить пароль этого e-mail в Gmail — Google любезно подсказывает, что адрес запарасного e-mail начинается на u, сам домен из трех букв, домен

Address: 10 Lenina str. Apt. 1 Odessa 68001 UA
Phone Number: +380.986506942

Если сравнить с первоначальным адресом, то улица идентична, человек опять из Одессы (Украина), но это пока только косвенные улики...

Вбиваем теперь ФИО ("Pavel Zhovner") этого пока потенциального анонимуса во всемогущий Google, терпеливо фильтруем богатую выдачу его бурной сетевой жизни, пока... не находим на тре-

“ За 100 лет пролетариат сменил мостовые булыжники на настоящее оружие XXI века — совершенные и мобильные DDoS-машины ”

первого уровня — net. Спорю на любое количество пива, что это почта в домене ukr.net — таком же популярном у украинцев, как в Беларуси tut.by!

Пробиваем хостинг сайта putinvzrivaetdoma.org на соседей, т.е. смотрим, какие ещё сайты хостятся на данном IP (делающих это сервисов в Интернете полным полно). Работающих доменов (сайтов) на этом сервере не много, это a.anon.fm и anon.fm. Быстро прогоняем их через whois:

Registrant Name: Pavel Zhovner

тней странице серпа его пост на Хабрахабр, где этот анонимус прямым текстом наивно спрашивает у публики: "15 ноября 2010 года я зарегистрировал домен путинвзрываетдома.рф. 26 января 2011 года был закрыт мой хостинг с формулировкой: "площадка стала предметом следственных действий, проводимых ФСБ РФ. В целях недопущения изменения контента эта площадка была заблокирована." Мне инкриминируется статья 273 УК РФ. Можно ли как-то вернуть домен в этой ситуации, будучи не

ные тролли начнут судить других патентных троллей за нарушение патента на патентный троллинг? Это уже Армагеддон какой-то.

К чести американского патентного ведомства, нужно признать, что они не собираются выдавать IBM этот абсурдный патент. Как видно в заявке, она была подана 18.10.2007 и до сих пор не удовлетворена. Первый неокончательный отказ был выдан 10.02.2009. IBM ответила на него 11.05.2009, на что последовал окончательный отказ 31.08.2009. IBM тогда отправила запрос на отзыв своего ответа от 11.05.2009 и вместо него 1.07.2010 издала ответ на неокончательный отказ от 10.02.2009. После этого патентное ведомство опубликовало новый окончательный отказ 13.09.2010. IBM запросила продление сроков рассмотрения и 10.12.2010 внесла поправку в свою патентную заявку, 18.01.2011 она снова запросила продление сроков рассмотрения, после чего 25.02.2011 подала апелляцию на финальный отказ от 13.09.2010 в Комитет по апелляциям.

Месяц назад, то есть 20.06.2011, Комитет выдал неокончательный отказ. На этом история пока заканчивается....

Анатолий АЛИЗАР

Кто взрывает дома? Развенчание мифа об анонимности в Сети

↑ резидентом РФ?”. Благо, здравый смысл у него взял вверх, и он удалил этот пост уже через час после публикации, но этого мало, — крик о помощи навсегда застрял в кэше Google, откуда мы и выковыриваем его бережно на свет божий.

Срываем сетевые маски

То, что за putinvzrivaetdoma.org стоит, как он сам про себя говорит, “не резидент РФ”, было ясно ещё в самом начале нашего забега, но этот откровенный пост приносит нам вожделенные подробности, которых мы так жаждали: на профиле автора поста на Хабрахабр получаем все его детали: Павел Жовнер, Украина, Одесса. Контактный e-mail — pavel@zhovner.com. Так-так-так, на его личном домене zhovner.com, кстати, есть и его одесский телефончик: +38 (098) 650-69-42. Сопоставляем телефон с выдачей whois для домена a.anon.fm, а также с последними цифрами телефона в сервисе восстановления пароля brigadiweedr@gmail.com — видим, что это один и тот же телефон и человек из Одессы. Ну, теперь понеслась... Уже целенаправленно “курим” поиск Google по конкретному человеку. В том числе находим в кэше

Google давнее объявление об устройстве на работу с его кратким резюме (я думаю, это как раз подойдет ФСБ/ОАЦ для заведения его личной карточки в своем архиве учета):

Жовнер Павел Васильевич

Возраст: 22 года

Откуда: Украина, Одесская обл., Одесса

Образование: Неоконченное высшее Одесский политехнический университет (Спец. системы и сети)

Опыт работы: Обслуживание локальной сети из 30 машин, unix-шлюз, подсчет трафика, консультация пользователей (2,5 лет)

Моб. тел.: +38(098)6506942

Профессиональные навыки: Администрирование сетей TCP/IP; Обслуживание и монтаж ЛВС; Опыт администрирования UNIX-подобных ОС

Найдя его Twitter и ЖЖ, можно узнать о нем все, в том числе какие у него личные проблемы и чем вообще, так сказать, живет и дышит этот молодой и амбициозный анонимус. Но, в силу ограниченности места для этой статьи, опустим эти выдающиеся личные

факты, достаточно точного адреса проживания для его полной деанонимизации, а проблемы с девушкой Олей (и многое другое, описанное в его журнале) — это уже, скорее, дополнительный штрих для составления психологического портрета соответствующим службам, которым теперь, в век неумного научно-технического прогресса, для этого даже не нужно отрывать зад от теплого насиженного места в кабинете с зарешеченными окнами.

Но это ещё не все: дело в том, что его параллельный проект (anon.fm), на который, как мы помним, он пожалел отдельный сервер и экономии ради разместил на putinvzrivaetdoma.org, — фактически на одной площадке с полукриминальным ресурсом, — позволяет узнать многое и о его ближайших соратниках. Судя по существующим экаунтам на putinvzrivaetdoma.org, можно утверждать, что Павел — лидер проекта Путин-ВзрываетДома, тогда как за техническое администрирование и дизайн/верстку отвечают ещё два отдельных человека, кстати, тоже граждане Украины.

К сожалению, на этом увлекательном месте, когда я уже стал пробивать “сообщников” Павла,

жена в императивной форме послала меня за кефиром — не мне вам рассказывать, сколько часов я пробегал, пока-таки купил его (попав при этом под проливной дождь). Поэтому, когда, наконец, вернулся домой и уселся за компьютер, познав великую мощь социально-ориентированной экономики на себе, сил и желания продолжать этот поиск уже не осталось. Впрочем, это не мешает мне удовлетворенно остановиться на достигнутом, чтобы на примере этого проекта проиллюстрировать банальный, в общем-то, факт: если вы интернетчик со стажем — на вас можно “нарыть” такое количество информации, что даже будь вы анонимусом в бегах, пользующимся прокси и одноразовыми ноутбуками, найти и жестоко покарать вас (при способствующей этому карме) не составит особого труда, поверьте мне на слово. Поэтому не стоит тешить себя напрасно мыслями об “анонимности в Сети”: чем дальше развивается Сеть, обрастая сервисами и собственной коллективной историей — тем в более призрачный миф превращается эта самая анонимность.

[Комментировать](#)

Писатели просят “Яндекс” удалить пиратский контент из поисковой выдачи



12 июля на сайте издательства “Эксмо” опубликовано обращение писателей и деятелей культуры к руководству компании “Яндекс”.

“Обеспокоенные пагубным влиянием пиратства на развитие российской литературы и культуры”, писатели призывают компанию удалять из поисковой выдачи ссылки на пиратские сайты и ворованный контент. Удаление контента по заявлению правообладателя, утверждают писатели, соответствует международной практике и “именно этот механизм использует сегодня Google”.

Google действительно удаляет ссылки на пиратский контент по запросу пользователя. Более того, с января 2011 года они даже подвергают цензуре автодополнение поисковых запросов, удаляя отсюда “пиратские” термины вроде [torrent] и [rapidshare].

Выбирая видеокарту

Максим ДОВГУН

Графический ускоритель — видеокарта — один из важнейших компонентов современного игрового ПК. Наиболее активные потребители видеокарт, прежде всего, геймеры, хотят получить максимум за свои деньги.

Если вы не



играете, а только просматриваете web-страницы, то предложенные видеокарты могут показаться вам слишком дорогими. Опять же, мы не принимаем во внимание профессиональ-

ные линейки видеокарт.

Видеокарты отобраны по соотношению цена/производительность. Также нужно отметить, что рекомендации брать конфигурацию на нескольких видеокартах, например, на двух Radeon в режиме CrossFire или на двух GeForce

обычно требуют материнскую плату с поддержкой CrossFire или SLI, а также просторный корпус. Кроме того, придется потратиться и на более мощный блок питания, по сравне-

нию с одиночной видеокартой, да и энергопотребление такой связки будет выше. Помните об этом, когда будете принимать решение

о покупке. Для того, чтобы игры не “тормозили” и видеокарта работала без проблем долго и устойчиво, при выборе и покупке следует учесть некоторые основополагающие факторы.

Современные графические адаптеры потребляют не меньше, чем основной процессор ПК, а это, в среднем, 100 и более Ватт. Именно поэтому на видеокартах присутствуют дополнительные разъемы

для подключения питания от вашего блока питания. Потребляемое электричество, естественно, частично рассеивается в виде тепла.

Поэтому грамотная система охлаждения — залог здоровья вашей видеокарты. Чем больше применен радиатор (медь, конечно, предпочтительней, чем алюминий), тем меньше требуется воздушного потока для ее охлаждения, тем медленнее вращается вентилятор и тише работает, в целом, ваш ПК.

Среди большой номенклатуры продаваемых видеоакселераторов можно выделить

Критерии выбора видеокарты:

1. Технические характеристики адаптера. Частоты штатно работающих ГПУ и видеопамяти, ее объем, разрядность, тип (GDDR 2-5), производитель чипов памяти, ее тайминги (2 последние цифры на чипах, указывающие значение в наносекундах).
2. Производитель (бренд).
3. Конструктивные особенности — размер печатной платы, расположение видеопамяти и стабилизаторов питания относительно графического процессора, так называемый референсный дизайн (эталонных дизайнов AMD и nVidia), положенный в основу именитыми брендами.
4. Система охлаждения. Размер радиатора и вентилятора системы охлаждения, их конструктивные особенности, материал используемого радиатора и т.д.
5. Компонентное наполнение использованных радиодеталей, их производитель и техническая избыточность, направленная на долговременную надежность.

Пресс-служба “Яндекса” оперативно отреагировала ожидаемым ответом, что компания вправе определять политику размещения контента и накладывать ограничения только там, где выступает в качестве хостера, то есть, например, на сервисах “Яндекс.Народ”, “Яндекс.Видео”, “Яндекс.Фотки”, но не имеет права по своему усмотрению вмешиваться в вопросы использования третьими лицами чужих объектов авторского права.

Книгоиздатели считают, что именно к поисковикам нужно обращаться с просьбами о борьбе с пиратством, хотя в России это не так. В этом смысле удивителен факт, о котором упоминается в статье “Коммерсанта”: в апреле 2011 года российский Google по заявлению “Эксмо” без судебного решения удалил из поисковой выдачи 446 ссылок на 106 пиратских сайтов. Как указано в результатах поиска, удаляя ссылки, Google руководствовался Digital Millennium Copyright Act, то есть американским законодательством.

Юристы объясняют, что по российским законам поисковая система не обязана реагировать на призыв правообладателей. Она может сделать это только в качестве жеста доброй воли.

Анатолий АЛИЗАР

**ремонт и
обслуживание**

BEL ABM

Тел. 283-22-45(46), 293-16-75

ИБП APC, Powercom и др.
Ноутбуков HP
Компьютеров и серверов
Мониторов, принтеров

СЗАО “БелАВМ”
УНН100341711

Выбирая видеокарту

↑ два — это ATI и GF от nVidia. Рекламная политика этих производителей различна. У nVidia она направлена на стабильность и хорошую программную поддержку, у ATI акцент сделан на большую производительность в своей ценовой категории.

Переходя от теории к практике, можно выделить следующие удачные флаги за истекший период:

GF7900GT, GF8800GTS, GTX 280, GTX 48 ...

ATI x1950, HD3870, HD4870, HD5970...

Ниже приведены технические характеристики nVidia GTX480 и ATI 5870.

nVidia

Кодовое название: GF100, техпроцесс 40 нм

480 блоков универсальных шейдеров, 60 текстурных блоков, 48 процессоров растровых операций

384-битная шина памяти

Ядро 700/1401 МГц, память 924 МГц (3696 МГц QDR)

DirectX / Shader Model DX 11 / SM 5.0

ATI

Кодовое название: RV870 Cypress, техпроцесс 40 нм

1600 блоков универсальных

шейдеров, 80 текстурных блоков, 32 процессора растровых операций
256-битная шина памяти
Ядро 850 МГц, память 1200 МГц (4800 МГц QDR)

DirectX / Shader Model DX 11 / SM 5.0

Приводим таблицу производительности, которая позволяет примерно сравнить видеокарты между собой. Самые производительные видеокарты расположены в верхней части, затем производительность убывает.

Кроме того, таблицу можно использовать и для оценки необходимости модернизации. Если новая видеокарта находится в одном-двух пунктах от старой, то смысл модернизации сомнителен, вы вряд ли ощутите разницу в производительности. Если же отрыв три или более пункта, то можно подумать и над обновлением.

Напоследок стоит отметить, что видеокарты имеют различные разъемы для подключения мониторов. В самых простых это VGA 15pin, DVI в более современных моделях — это DVI и HDMI различных модификаций. Поэтому в случае, если у вас монитор “старый”, позаботьтесь о переходнике. Удачи.

[Комментировать](#)

Таблица иерархии видеокарт	
GeForce	Radeon
	Дискретные: HD 5970
Дискретные: GTX 295	Дискретные: HD 4870 X2
	Дискретные: HD 5870
Дискретные: GTX 280, GTX 285	Дискретные: HD 4850 X2, HD 5850
Дискретные: 9800 GX2, GTX 260, GTX 275	Дискретные: HD 4870, HD 4890, HD 5770
Дискретные: 8800 Ultra, 9800 GTX, 9800 GTX+, GTS 250	Дискретные: HD 3870 X2, HD 4850, HD 5750
Дискретные: 8800 GTX, 8800 GTS 512 MB Go (mobile): 280M	Дискретные: HD 4770
Дискретные: 8800 GT 512 MB, 9800 GT Go (mobile): 260M (112)	Дискретные: HD 4830
Дискретные: 8800 GTS 640 MB, 9600 GT, GT 240 (GDDR5)	Дискретные: HD 2900 XT, HD 3870
Дискретные: 8800 GS, 9600 GSO, GT 240 (DDR3) Go (mobile): 260M (96)	Дискретные: HD 3850 512 MB, HD 4670 Mobility: 3870
Дискретные: 8800 GT 256 MB, 8800 GTS 320 MB, GT 220 Go (mobile): 8800M	Дискретные: HD 2900 PRO, HD 3850 256 MB Mobility: 3850
Дискретные: 7950 GX2	Дискретные: X1950 XTX, HD 4650 (DDR3)
Дискретные: 7800 GTX 512, 7900 GTO, 7900 GTX	Дискретные: X1900 XT, X1950 XT, X1900 XTX
Дискретные: 7800 GTX, 7900 GT, 7950 GT	Дискретные: X1800 XT, X1900 AIW, X1900 GT, X1950 PRO, HD 2900 GT
Дискретные: 7800 GT, 7900 GS, 8600 GTS, 9500 GT (GDDR3) Go (mobile): 7950 GTX	Дискретные: X1800 XL, X1950 GT, HD 4650 (DDR2) Mobility X1800 XT
Дискретные: 6800 Ultra, 7600 GT, 7800 GS, 8600 GT (GDDR3), 9500 GT (DDR2) Go (mobile): 7800 GTX, 7900 GTX	Дискретные: X800 XT (& PE), X850 XT (& PE), X1650 XT, X1800 GTO, HD 2600 XT, HD 3650 (DDR3), HD 3670, Mobility: X1900, 3670
Дискретные: 6800 GT, 6800 GS (PCIe), 8600 GT (DDR2) Go (mobile): 7800, Go 7900 GS	Дискретные: X800 XL, X800 GTO2/GTO16, HD 2600 PRO, HD 3650 (DDR2), Mobility: X800 XT, HD 2600 XT, 3650

64-битный Flash Player 11 под Linux



В последнее время компания Adobe заслужила упреки от Linux-сообщества: месяц назад она объявила о прекращении поддержки Adobe AIR на Linux-десктопах. Её также гнобили за отсутствие обновлений экспериментального 64-битного Flash Player. В ответ Adobe обещала выпустить полноценный 64-битный Flash Player со следующим релизом Flash. И она сдержала обещание: в бете Flash 11 всё появилось, как обещано.

Инструкцию по установке Flash Player 11 на 64-битной Ubuntu 11.04 см. [здесь](#).

Новый функционал Flash Player 11: асинхронное декодирование растровых изображений, Stage3D APIs для улучшенного рендеринга 3D-графики, программное кодирование H.264, поддержка криптографического протокола TLS, эффективное сжатие SWF, нативный JSON и др.

Анатолий АЛИЗАР

Кодек: как это работает

Сергей КЛАЧЕК

Каждый раз, запуская медиаплеер, мы пользуемся услугами этих маленьких, но совершенно необходимых на сегодня программ, о существовании которых не вспоминаем до тех пор, пока не столкнемся с проблемами при проигрывании аудио или видео. А задумывались ли вы когда-нибудь, как “устроены” кодеки?

Кодек — это программа, используемая для сжатия и воспроизведения из сжатого состояния аудио- и видеофайлов. Также кодеки предназначены для кодиро-

или расшифровки).

Разнообразие методов и видов оцифровки медиафайлов на специализированном оборудовании приводит к проблемам, связанным с их воспроизведением на стандартном ПК. В такой ситуации просто необходимо сделать процесс декодирования сигнала более доступным для пользователя. Кодеки стали прекрасным решением данной проблемы.

Задачи кодеров и декодеров

Основные задачи, которые ставят разработчики перед кодеками, заключаются в следующем:

- оптимизация скорости преобразования для правильной передачи сигнала конечным пользова-

телям;

- сохранение качества перекодированной информации;
- восстановление утраченных сегментов при работе.

Принципы работы кодека

При воспроизведении видеофайла кодек распаковывает сжатое видео для трансляции его на

через устройство вывода.

Файлы-контейнеры разбиты на блоки (они именуются как chunks — ломти), каждый из которых состоит из заголовка и самих данных. Заголовок определяет, как следует толковать данные: но не включает в себе алгоритм их обработки. Предполагается, что алгоритм содержит-

“ Основные задачи, которые ставят разработчики перед кодеками, заключаются в следующем:

- оптимизация скорости преобразования для правильной передачи сигнала конечным пользователям;
 - сохранение качества перекодированной информации;
 - восстановление утраченных сегментов при работе.
- ”

экране. Информация упакована в специальный медиаконтейнер и содержит в себе звук и видео. Обычно встречаются контейнеры с расширением AVI, ASF, MOV и т.д. В процессе взаимодействия со сплиттером (о нем мы поговорим дальше) и кодеком происходит процесс распаковки контейнера с последующим преобразованием цифрового сигнала в аналоговый

в самой системе, а заголовок только указывает, какой из алгоритмов надлежит в данной ситуации применять.

Возьмем для примера файл, который содержит одну видеодорожку, две или несколько аудио (дубляж английский и русский), одну или несколько дорожек с субтитрами, данные о применяемых форматах сжатия, ин-

Microsoft откажется от Windows



В прессу просочилась информация, что Microsoft хочет отказаться от использования знаменитого бренда. По слухам, альтернативой Windows станет более современное и актуальное название. Источником информации называют закрытую конференцию Worldwide Partner Conference.

Многие эксперты отнеслись к такому заявлению скептически. В пользу своего мнения они приводят множество аргументов. Один из них — 25-летняя история бренда Windows. Давно уже ПК ассоциируется именно с этим логотипом. Сотрудникам Microsoft будет просто по-человечески жаль “убивать” такое историческое подтверждение их успеха.

В противовес этим доводам пресса напоминает об испорченной репутации Windows Vista и о том, что шаг за шагом увеличивается популярность ОС Android.

Инна РЫКУНИНА



вания поток/сигнала с целью его трансляции, сохранения или шифрования, а также раскодирования для просмотра (воспроизведения

Кодек: как это работает

↑ декс (раздел с адресами размещения определенных мест в записи) и комплект текстовых полей.

Процесс распаковки медиа-контейнеров (извлечение потоков видео, аудио и субтитров и их разделения) поддерживает и реализует специальная библиотека Windows — сплиттер. Непременными для Windows являются сплиттеры для распаковки AVI, MPEG1/2 и ASF. Для работы с другими форматами потребуется установка дополнительных сплиттеров. После того как сплиттер приступает к процессу воспроизведения аудио- или видеопотока, к работе подключаются кодеки. Являясь специальной библиотекой, ко-

дек декодирует (разжимает) каждый из разделенных потоков.

Типы кодеков

Видеокодеки подразделяются на несколько видов — Video for Windows (VfW), DirectShow (DSH) и DirectX Media Object (DMO). В большинстве видеоплееров при воспроизведении используется DirectShow; а кодеки VfW применяются отдельными программами для сжатия видео, например, очень известной VirtualDub/VirtualDubMod. Кодеки вида DMO относятся, скорее, к подвидам DirectShow и отличаются тем, что доля их обязанностей перекладывается на приложение, воспроизводящее видео, исходя из этой причи-

ны, подобный тип не особо популярен.

Аудиокодеки также подразделяются на несколько видов — Audio Compression Manager (ACM), работающий в паре с VfW, DirectShow и DirectX Media Object.

Особые коды — Four CC (видео) и Twin CC (аудио) описывают формат сжатия изображения и звука и определяют, что требуется для их дешифрования. При этом для воспроизведения видеоряда не всегда может использоваться тот же кодек, что и для компрессии.

Основываясь на выше сказанном, данные о том, каким, собственно, кодеком упаковано видео в файле, записываются в виде FourCC-кода, включающего в себя 4 символа. Любой из кодеков содержит уникальный личный FourCC-код, при этом в целях совместимости, в редких случаях при кодировании, указывается “чужой” FourCC-код. Например, если видео смотрят на стационарном проигрывателе, то при сжатии его и использовании FFDshow

требуется указать FourCC не FFDS, а DivX или XviD, или файл, скорее всего, не воспроизведется.

Кодек может применяться также для компрессии видеофайла (например, при монтаже фильма). При кодировании исходного формата файла кодек занимается поиском и сохранением кадров, на которых изменяется картинка изображения. Избавляясь от промежуточных кадров, прогнозирует и сберегает лишь данные о трансформациях в проходящем кадре по отношению к предшествующему. При сжатии информации, полученной таким способом, используются определенные алгоритмы компрессии, схожие с теми, что применяют в программах архиваторах.

Теперь вы знаете, что при просмотре фильма или прослушивании любимой композиции наравне с плеером для вас без усталости трудятся невидимые маленькие помощники — кодеки, внося свой вклад в воспроизведение файлов мультимедиа.

[Комментировать](#)

Новый безочковый 3D-монитор от LG



Вслед за Samsung и Toshiba, компания LG Electronics анонсировала новый 3D-монитор Flatron DX2000 с 20-дюймовой диагональю. Пока что новинка предназначена только для южнокорейского рынка. Из особенностей можно отметить встроенную веб-камеру с функцией Eye Tracking. Она позволяет не только устраивать видеочаты с близкими и друзьями, но и отслеживать направление взгляда пользователя. Таким образом специальная система регулирует картинку на экране во время показа стереоскопического изображения и помогает реализовать концепцию “3D без очков”. Предусмотрена также опция преобразования 2D в 3D. Новый монитор поддерживает разрешение 1600 x 900 пикселей. Время отклика составляет 5 мс, а коэффициент контрастности 1000:1. Ориентировочная цена новинки — \$1200.

Алексей ДРОЗД

SearchInform

ООО «НПТ» - официальный представитель в Республике Беларусь компании «SearchInform», ведущего в СНГ разработчика средств обеспечения информационной безопасности. На счету компании «НПТ» множество внедрений продуктов в крупных белорусских организациях, как государственных, так и коммерческих.

«Контур информационной безопасности SearchInform» позволяет выявлять утечки конфиденциальной информации через e-mail, ICQ, голосовые и текстовые сообщения Skype, посты на форумах или комментарии в блогах, внешние устройства (USB/CD), документы, отправляемые на печать, а также появление конфиденциальной информации на компьютерах пользователей.

телефон в Минске 288-41-29

www.searchinform.ru

УНП 191117428

Если долго играть в компьютерные игры — может развиваться болезнь Пальцгеймера.

— Я решил модем в окно высунуть, потому что там ловит гораздо лучше. Знаешь, что с ним стало?

— Нет.

— И я не знаю, потому что его украли.

Первая компьютерная война началась после того, как пингвин разбил яблоком окно.

Теперь не принято звонить и дышать в трубку. Сейчас открыва-

ют окно контакта в “Аське” и ничего не пишут.

Я знал, что у меня несложная подпись, но когда FineReader определил ее как текст, да еще распознал каждую букву, я всерьез задумался...

Я — начинающий программист, со стажем менее двух лет. Мне больше семидесяти строк в одной программе нельзя...

— Я недавно заметила, что шум компьютера немного похож на шум вентилятора.

— Ты не поверишь...



Товарищи!
а вам собственно зачем?

DEMOTIVATORS.RU



**Посижу в инете минутку
пока ванна наберется**

DEMOTIVATORS.RU

Играю, заходит бабушка и говорит: “Иди кушать”. Ставлю на паузу, иду на кухню, не нахожу обещанного, возвращаюсь, а она уже сидит и пасьянс раскладывает...

— Читал в новостях науки и техники, что макаки узнают своих со-

родичей на фотографиях.

— ...И ставят плюстик.

— У меня в Торренте приложение стоит, показывает на карте, откуда качают. Сейчас у меня с Тихого океана “Навител” качают. Похоже, заблудились...

“Увлажняющие” очки



Японская компания J!NS, специализирующаяся на производстве приборов для коррекции зрения и защиты глаз, анонсировала новую серию защитных очков, представленную моделями J!NS PC и J!NS Moisture. Очки защищают глаза от усталости и предназначены специально для тех, кому приходится долгое время проводить перед монитором компьютера.

Как заявляют в самой компании, J!NS PC уменьшает вредное воздействие синего цвета, излучаемого дисплеем. Благодаря этому снижается чрезмерная нагрузка на человеческий глаз. Вторая же модель, J!NS Moisture, имеет в комплекте миниатюрный контейнер, задача которого — увлажнять слизистую глаза, не допуская ее пересушивания. Утверждается, что прибор будет сохранять оптимальный уровень “увлажнения глаз” в течение двух часов.

Новинки поступят в продажу в Японии в октябре этого года по цене \$50.

Алексей ДРОЗД

Взгляд инсайдера на разработку Google+

↑ был стать ключевым отличием между Facebook и Google+ (тогда проект Google+ носил кодовое название Emerald Sea).

В качестве ознакомления с Emerald Sea мою группу разработчиков однажды пригласили на 30-минутную презентацию от группы разработчиков Circles. Я вежливо слушал, пытаюсь не проявить своё ошеломление их невероятной наивностью. К тому времени я сильно устал от крайне неповоротливой культуры разработки, свойственной Google. Я уже рассказывал раньше, как вся цепочка не очень подходит для быстрой, итерационной разработки и мгновенных инноваций. Я задал очевидный вопрос: “Хотя я согласен, что Circles являются мощной функцией, но эта презентация находится в открытом доступе. Наверняка кто-то из Facebook уже видел её, и ведь им не нужно много времени, чтобы реализовать этот функционал?”.

Они посмотрели на меня грустными глазами, полными смирения. Они были в курсе этой опасности, но им оставалось только надеяться, что Facebook будет неспособен настолько коренным образом изменить свой продукт. По крайней мере, они не успеют к тому времени, когда выйдет Emerald Sea.

Я рассмеялся, поражаясь их

наивности. У Facebook — хакерская культура, полно талантов, и они работают быстрыми, гибкими инструментами вроде PHP. Особенно если сравнить их с медлительными динозаврами в Google. (К тому времени 200+ разработчиков за более чем три месяца не смогли сделать ничего, кроме уродливых глючных демоков, и все беспокоились насчёт агрессивного дедлайна, в соблюдение которого вообще никто не верил.)

ПолуКруг

Конечно, вскоре Techcrunch начал публиковать утечку за утечкой того, как Facebook начинает блокировать наш секретный проект. Они готовили реконструкцию социального графа, новую систему Групп и многие другие вещи. На стороне Google отчаяние разработчиков было всё сильнее. Некоторые бросили Emerald Sea ради других

проектов, а другие даже ушли в Facebook. У меня было впечатление, что к мнению Пола Адамса не прислушивались (если ты не разработчик в Google, так часто бывает). Многие были явно недовольны тем фактом, что презентацию выложили в откры-

тый доступ, а вскоре её должны были издать отдельной книгой. До меня даже дошли слухи, что публикацию книги пытались отменить или отложить.

Я понятия не имею, правда это или нет, но в один прекрасный день Пол Адамс ушёл и был принят в Facebook. Я был убеждён, что это последний гвоздь в крышку гроба. Разработчики за пределами Emerald Sea отпускали ехидные комментарии насчёт позорного провала проекта ещё до официального запуска.

А потом это случилось — Facebook наконец-то выпустил продукт, над которым они секретно работали в качестве ответа на тезисы Пола. Тим-лид из Facebook даже позволил себе публичный твит с колкостью в адрес Google. Их продукт назывался Facebook Groups.

Я был в шоке. Всё ли я правильно понял? Я быстро залогинился в Facebook и проверил лично. Мои бывшие коллеги вели группу в Google Wave и я

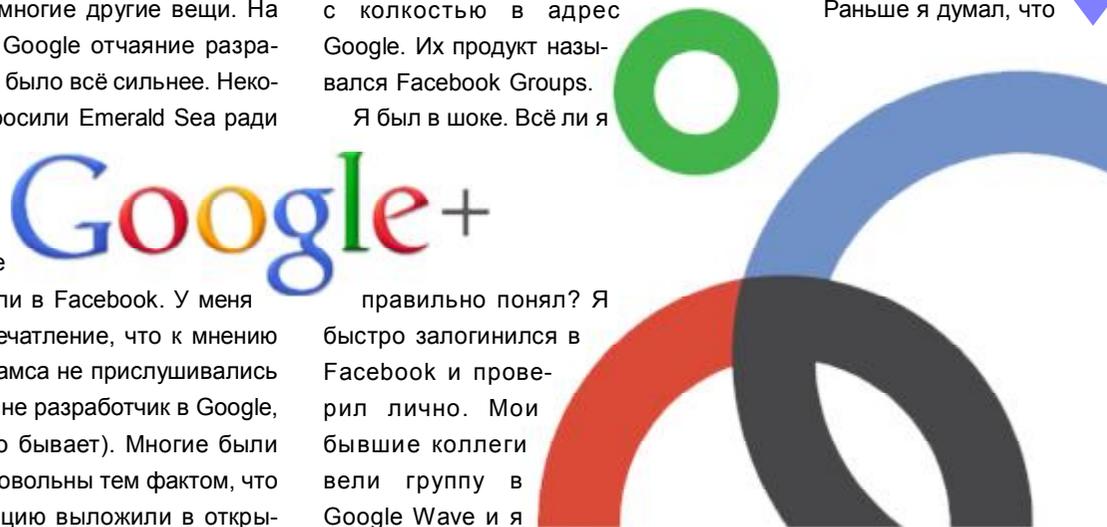
даже туда заглянул, дабы убедиться, что не ошибся. Но нет — судя по всему, Facebook полностью упустил суть. Не было никакого изменения в социальном графе, не было никакого реального стимула для людей распределять своих френдов по группам, которые отражают круги общения в реальной жизни. И сама фишка была спрятана на вкладке где-то в дальнем углу экрана.

Полный Круг

Потом я вспомнил одну фразу, которую сказал тим-лид Circles:

“Мы осознаём опасность этого, но рассчитываем на то, что Facebook будет неспособен настолько коренным образом изменить свой продукт”.

Раньше я думал, что



Hotmail взял пароли под полный контроль



Если ранее администрация почтового сервиса Hotmail просто предупреждала пользователей о чрезмерной простоте их паролей, то теперь вообще запретила использовать пароли, не соответствующие условиям безопасности. Запрет введён на самые популярные комбинации типа “iLoveYou”, “123456”, “princess” и т. п.

Как ещё одна мера безопасности, недавно на Hotmail появилась функция “My friends been hacked!” (“Моего друга взломали!”). Она позволяет пользователям, получающим спам от кого-то из знакомых, уведомить систему о взломанном экаунте. Система защиты начинает действовать сразу после получения тревожного сигнала. Она ищет другие подтверждения взлому, блокирует экаунт для спамеров и восстанавливает доступ для настоящего владельца.

Инна РЫКУНИНА

Взгляд инсайдера на разработку Google+

↑ он имел в виду неспособность Facebook реализовать технически фичу, которая находится в ядре системы. Но я ошибался — смысл его слов был в том, что они не смогут изменить логику сервиса столь фундаментально. Учитывая столь огромную аудиторию, привыкшую к старому сайту.

И вот теперь Circles запущены как центральная фича Google+ и получили в целом хорошую оценку и от IT-прессы, и от пользователей. Вот это да.

Поймите, я не пытаюсь сказать, что Circles — та самая единственная фича, которая убьёт Facebook, вовсе нет. Я хочу сказать, что эти два продукта играют в разных лигах. Как Microsoft мучается с онлайн-офисом Office, так же для Facebook невероятно сложно совершить такие фундаментальные изменения в своём продукте, чтобы ответить на конкурентные вызовы. Именно по этой причине я думаю, что Google+ способен свергнуть монополию Facebook.

Битва гигантов

Конечно, существует много других факторов, которые нужно учитывать — некоторые более важны, чем это выглядит в моём рассказе. Например, социальная сеть

Google+ находится на расстоянии одного клика благодаря панели,

750 млн пользователей представляется трудной, многолетней зада-



которая появляется на каждом сайте Google. Это хорошая пометка территории, чтобы гарантировать глубокую вовлечённость пользователей. И по той же причине она может привлечь антимонопольные органы. С другой стороны, на стороне Facebook — мощные сетевые эффекты, так что украсть хотя бы четверть из их

чей. И у Марка Цукерберга есть время, чтобы ещё раз продемонстрировать свою сверхъестественную способность принимать

правильные решения под давлением. Так что Facebook вполне может в какой-то момент решить, что пришло время для фундаментальных изменений, и сделать это.

Обе компании будут страстно биться за партнёрство с основными веб-игроками, чтобы те приняли их кнопку Like или +1. Важное значение имеет мобильная экосистема (где Apple сейчас заигрывает с Twitter). Тут так много факторов, что некоторые упомянутые мной вещи могут вообще не иметь никакого влияния на результат.

Со всеми этими оговорками, я считаю, что хотя Google+ не сможет занять место Facebook в качестве крупнейшей социальной сети, из неё получится сильный, конкурентоспособный игрок и так необходимая всем нам альтернатива. Так же как Chrome был для IE. У Facebook останется преимущество по аудитории, но оно не будет доминирующим. Я думаю, что по окончании битвы тут не останется монополистов.

[Комментировать](#)

Об авторе:

Дханжи Прасанна (Dhanji R. Prasanna), Java-программист, бывший сотрудник групп разработки Google+ и Google Wave, соавтор Java API for RESTful Web Services, автор книги Dependency Injection.

Рианна стала главной женщиной-звездой Facebook



В Facebook недавно сменился “лидер популярности” среди женщин. Ранее самой популярной особой женского пола в Facebook была певица Леди Гага. Теперь же ее обогнала другая музыкальная исполнительница — Рианна, в копилке у которой на сегодняшний день более 40500 отметок “like”. Это на 23000 голосов больше, чем у Леди Гаги. Эпатажной девушке Гаге остается утешаться безоговорочным лидерством в сервисе Twitter, где количество ее подписчиков превышает 11 млн.

Что касается мужчин, то здесь безоговорочным лидером является рэп-исполнитель Эминем, количество отметок “like” у его страницы в настоящее время насчитывает около 43300. Впрочем, разрыв не такой большой, и у Рианны есть все шансы догнать лидера в скором времени.

Александр СНЕГИРЕВ

Хорошая идея



Название игры: LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Жанры: экшн, платформер

Разработчик: TT Games

Издатель: Disney Interactive Studios

Системные требования: Intel Core 2 Duo @ 2.6 GHz / Athlon 64 X2 5600+, 2 Gb RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870, 7 Gb на HDD



Сергей КОРОТКЕВИЧ

Тот, кто следит за киноиндустрией, наверняка в курсе про триумфальное шествие по мировому прокату очередной части “Пиратов Карибского моря”. Денег на это дело было потрачено немало. Ещё больше они надеялись заработать на нас. И ведь заработали. Ну а мы, как всегда, не против. Само собой, такая масштабная кинопреьера не могла обойтись без соответствующей игроизации. Вот тут большинство геймеров, как правило, меняют восторг от удачно сложенного блокбастера на глубокую печаль. Ведь мир кино подкидывает нам бесценное количество идей и образов, а геймдев в худшем случае их игнорирует. В лучшем — бесцеремонно портит. Такова сложившаяся тенденция, на которую наши негативные рецензии почему-то никак не могут

повлиять.

Но кто сказал, что игровая индустрия современности в сотрудничестве с Голливудом способна рождать только трэш? Так мы же об этом всегда и писали... Впрочем, мы с радостью готовы себя поправить, потому что и в строго действующем правиле бывают свои исключения. Особенно приятно, когда они затрагивают “Пиратов Карибского моря” — знаковый франчайз, который просто обязан иметь достойное игровое воплощение. Но вот в чём фокус: процесс создания игр по фильмам в любом случае сопряжён с определённой долей халтуры. Просто в некоторых положительных ситуациях эта доля ниже. При разработке геймдизайнеры сталкиваются с целым рядом сложностей: нужно жёстко соблюдать все сроки, ведь такие игры выходят специально под фильм; ну и самое

главное — разработчикам приходится подстраиваться под кинозаводчиков, часто влезать в их дела, а тем, честно говоря, не до этого, они ведь кино снимают. У них свои проблемы и сроки, а тут разработчики с какой-то игрой постоянно им докучают.

Тем более что деньги от продажи лицензии на использование вселенной фильма уже получены, и игроварам ничего не остается, как взять и навалять что-нибудь на заданную тему, и желательнее при этом отбить деньги, отданные и так не шибко бедным киношникам. Ну и, конечно, самим немного заработать.

С “Пиратами” в этом плане проще. У разработчиков в распоряжении была знакомая вселенная. К тому же им не надо было создавать полноценный 3D-экшн со сложным геймплеем. “Пираты” базируются на популярном аркадно-игровом бренде LEGO. Студия TT Games, ведомая Warner Bros., прекрасно знакома с тайтлами такого рода. Она причастна к созданию целой линейки LEGO-игр. В игровом варианте конструктора ими уже были увековечены Star Wars, Harry Potter, Ninjago, ну и, конечно, Indiana Jones.

В итоге получился этакий фран-

чайз во франчайзе. Если бы разработчики выбрали более сложный путь, глядишь, и результат был бы другим. Как говорится, и волки сыты, и овцы целы. Так что ребята из TT Games оказались в очень простом положении. Геймплей, в принципе, готов и вселенная изучена, осталось только переработать её на LEGO-манер.

Для тех, кто хоть немного знаком с Лего-играми, наверняка не сложно будет освоиться в мире LEGO Pirates of the Caribbean. Не составит труда разобраться в сюжетных перипетиях и тем, кто не является любителем пиратской киносаги. Разработчики решили не мудрить — взяли да и вместили в игру все четыре части киобренда. Из-за этого, несмотря на аркадный характер, игра получилась длинная: свыше 20 локаций и около 80 героев — это вам не шутки. Так что на уровнях лучше не задерживаться.

В принципе, ребята из TT Games свою игру именно так и сконструировали, чтобы её можно было максимально быстро пробежать. Учитывая, что уровней много, а геймплей, несмотря на все усилия со стороны создателей, в основном, одинаковый. Заскучать при таком раскладе

Cut the Rope — первое место в Android Market



Российская игра Cut the Rope всего за неделю после выхода под Android заняла первое место в списке платных приложений Android Market. В AppStore игра на пятом месте среди платных приложений, а по темпам роста обогнала Angry Birds. Первый миллион скачиваний состоялся всего на девятый день после релиза — это рекорд для платных игр в AppStore.

Сюжет игры основан на перерезании верёвки таким образом, чтобы леденец попал в рот голодному монстру Ам Няму (Om Nom). Верёвка режется просто пальцем по тачскрину.

Игра появилась 4 октября 2010 г. в AppStore, и к 9 июля 2011 года было зарегистрировано 45 млн скачиваний, в том числе 9 млн — платной версии (цена \$0,99 для iPhone, \$1,99 в HD-версии для iPad). По независимым оценкам,



Хорошая идея

↑ очень даже просто. Но взятый в самом начале игрой темп сделать этого не даёт. Игровые “Пираты”, в сравнении с другими лицензионными тайтлами, получились на порядок более живыми и насыщенными.

Геймплей “Пиратов” держится на нескольких важных столпах, самый заметный из которых — выполнение ЛЕГО-головоломок. Большинство этих головоломок максимально замысловаты и совершенствуются по мере продвижения по игре. Так что, можете быть уверенными, не заскучаете, — все они достаточно интересны, чтобы удерживать наше внимание до конца.

Разбавляет же интеллектуальный характер игры насыщенный экшн. Куда ж без него в игре по мотивам пиратской киносаги? Главные герои неплохо владеют холодным оружием. Боевая система сочетает в себе примитивность и зрелищность, но виртуальные баталии от этого более легкими не становятся. Всё из-за небольшой хитрости, которую предусмотрели разработчики. Дело в том, что наши противники чересчур уж живые. Если и умирают, то очень быстро возрождаются и с удвоенной силой атакуют нас. Предыдущие несколько предложений озна-

чают, что нам в LEGO Pirate of the Caribbean следует готовить свою кисть к активной закликивательной работе. Сильно сложно, конечно, не будет, но, думается, не стоит напоминать, что этот процесс содер-жит в себе изрядную долю ску-



ки. И тут как нельзя кстати придутся квесты, основанные на решении лего-головоломок. Для некоторых неискущённых в логических делах пользователей имеющиеся в игре головоломки могут даже показаться сложными. Правда, читатели “KV” под эту пользовательскую категорию, разумеется, не попадают.

Скептики скажут, что в ситуации, в которой оказалась студия TT Games, надо было ещё очень постараться сделать плохо. Пусть так, но мы настолько уже устали от

трэш-поделок, которые неумело, но расчётливо в большом количестве штампуются заморскими игроделами, что готовы на всё это закрыть глаза. Тем более что летний игровой сезон (точнее — не сезон), который недавно открылся, по обык-

новению, не сулит нам ничего хорошего. Так что напоследок порадуемся, дальше будет только хуже.

Не знаю, как вам, а лично мне концепция с аркадой понравилась. А то всё одни экшены, причём из рук вон плохо сделанные. У создателей киношных “Пиратов Карибского моря” вообще уникальный дар отдавать свои вселенные в хорошие руки. Игровой мир ещё помнит пример хорошей игроизации “Пиратов”. В далёком 2007 году Eucosoft взялась за полноценный экшн по второй и третьей

частям киносаги, и в итоге у них получилась на удивление приличная игра.

Плохо только то, что весь наш восторг по поводу выпущенного “тэтэшниками” тайтла ограничивается тем фактом, что так называемую Лего-вариацию “Пиратов” полноценной игрой можно назвать только с большой натяжкой. И потому оцениваться она должна совсем с иной стороны — не такой, как мы привыкли. Несмотря на ряд бесспорных положительных качеств, LEGO of the Caribbean — игра совершенно иного порядка. Она не ставит перед собой серьёзных целей, отменно развлекать в данную минуту — вот главная её задача, что и было разработчиками успешно продемонстрировано.

Если вы устали от тяжёлых блокбастеров и жаждете чего-то лёгкого и ненавязчивого — лучшего варианта сейчас не найти. Но в следующий раз такое точно не прокатит, учитывая, что ПК-версия обзорваемой игры получилась не совсем чистой. Есть у нас к ней некоторые претензии, поскольку слишком много багов, — не третья “Готика”, конечно, но в идеале можно было и более качественную работу по их отлавливанию провести.

разработчики получают 21-35% этих денег, всё остальное уходит Apple и издателю. Таким образом, в AppStore компания заработала примерно от \$1,89 млн до \$3,15 млн. В Android Market студия получает полноценные 71% от продаж, потому что работает без издателя. Google не показывает количества скачиваний, оценивая его в данный момент в диапазоне 50000-100000 (цена \$0,99).

Можно только предполагать, сколько заработал бы Алексей Пажитнов, если бы придумал “тетрис” не в 1984 году, а сейчас.

Анатолий АЛИЗАР



[Комментировать](#)

Ограниченный Windows

Роман КАРПАЧ, www.fdd5-25.net, www.twitter.com/fdd525net

Владельцы лицензионных копий Windows, поставляемых вместе с ноутбуками, или же серверов с предустановленной системой частенько сталкиваются с проблемой ограничения по работе с оперативной памятью. Многим пользователям знакома курьезная ситуация, когда в совсем новенький ноутбук или сервер добавляется еще пару нужных гигабайт памяти, чтобы ускорить работу, но в итоге ничего не происходит. ОС продолжает видеть всё те же старые гигабайты. И это не глюк и не баг железа. Это — Microsoft!

Дело в том, что версии Windows 7 Home Basic, Windows 2008 Standard и прочие “недосистемы” имеют одно омерзительное свойство, а именно — ограничение работы с оперативной памятью более 4 гигабайт. Что это значит? А это значит, что на сервер, где установлен Windows 2008 Standard, вы можете добавить оперативную память хоть на все 32 гигабайта, но в силу лицензионных ограничений возможно использование лишь 4 гигабайт. Справедливо?

И что после этого остается делать системному администратору? Сервер захлебывается от загрузки, ресурсы поджимают. Останавливать всё, покупать Windows 2008 Professional? А потом делать

полную переустановку и настройку всего и вся? А вы знаете, сколько это стоит? А какова цена еще одной лицензии? Вряд ли в тяжелые кризисные времена найдутся организации, готовые доплатить еще энные миллионы белорусских рублей представителю Microsoft за то, что в сервер добавили немножко ОЗУ.

А пользовате-

ли ноутбуков? Бедные пользователи ноутбуков с Windows 7 Home Basic и Windows Vista Home... Каково же удивление этой категории пользователей, когда они сталкиваются с суровой правдой от Microsoft. Так называемая лицензия оказывается настолько ограниченной, что радость от её использования напрочь меркнет перед якобы несуществующими гигабайтами ОЗУ, купленными на последние кровные деньги.

И что же делать всем этим людям, доверившимся лицензионному программному обеспечению? Идти на ближайший рынок за пиратским DVD Minsk gold? Скачать с трэкера какую-нибудь украденную версию Windows? Обратиться к знакомому школьнику, чтобы он раскатал чудовище Zver CD? Конечно, нет.

Если остальные ограни-

чения лицензии не поджимают, можно и нужно немножко пошаманить. Как известно, во вселенной всё существует попарно. У всего есть свой антипод. И если есть зло, то обязательно найдется и добро. А если есть болезнь, рано или поздно найдется лекарство. Так и с нашей обрезанной лицензионной Windows. Чтобы не сносить систему, не настраивать всё заново, чтобы сэкономить деньги и время, существуют небольшие патчи или так называемые активаторы. Эти утилиты устраняют ограничения по оперативной памяти и позволяют использовать всё, что только имеется в распоряжении вашего компьютера. Одна из таких утилит называется StaForce. Она одинаково хорошо работает и с Windows 7, и с Windows 2008 R2. Скачать её можно, например, на сайте www.crackozyabra.net.

Утилита StaForce очень проста в использовании, вам не понадобится каких-то особых знаний, чтобы снять ограничения. Достаточно будет ответить на пару несложных вопросов на русском языке, чтобы после перезагрузки увидеть весь объем физической памяти.

Фруктовые слухи об iPhone 5

В Сети активно распространяется новость о досрочном появлении iPhone 5. Причиной для этого послужила вакансия, размещённая на британском рекрутинговом сайте. Компания Gekko, которая является партнёром Apple по подбору и обучению персонала для торговых сетей, решила нанять персонал на временную работу по продаже iPhone в период с 16 августа по 29 октября. Скорее всего, сотрудники могут понадобиться в связи с запуском нового смартфона. Ранее предполагалось, что новое поколение iPhone появится на рынке не раньше осени.

Алексей ДРОЗД



[Комментировать](#)

**KV: А КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ВЕСТИ**

Издатель: ООО “РГ “Компьютерные Вести”

Адрес: Минск, ул. Мельникайте, 2, оф. 710.

Для писем: 220004, г. Минск, а/я 57.

Телефон/факс: (017) 203-90-10

E-mail: kb@kv.by

Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие точку зрения автора. За достоверность приведенной информации ответственность несут авторы.

При перепечатке материалов ссылка на “KV” обязательна.

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

**Следующий номер “KV”
выйдет 2 августа**

Группа компаний "БелХард" приглашает на работу

В связи с ростом масштабов деятельности и открытием новых направлений требуются **специалисты высокой квалификации** в международные проекты на полную занятость:

- Программисты прикладных систем J2EE, C#, C++,
- Web-программисты ASP.NET, PHP, Ruby, Flash и Web-дизайнеры,
- Программисты мобильных приложений iPhone, J2ME,
- Руководители проектов, Бизнес-аналитики (разработка ТЗ для АСУП),
- Системные интеграторы (СА со знанием Java),
- Функциональные тестировщики, Тест-разработчики.

Наши ценности — это сильная команда, постоянное профессиональное совершенствование.

Предлагаемые нами условия: достойные вознаграждения, премии за достижения, широкие карьерные перспективы, соц. пакет с льготами от резидента ПВТ, эффективные процессы (ISO, CMMI) и современный инструментарий, разнообразие творческих задач, благоприятная атмосфера в команде.

С нами Вы сможете реализовать себя в актуальных, интересных проектах!

Специальное предложение студентам ИТ-специальностей со знанием английского языка:

- Проводим набор на стажировку с последующим трудоустройством, направления: SW Tester и SW Developer (PHP, Java, C#, iPhone).
- Гибкий график и сокращенная до 30 часов рабочая неделя.
- Стажеры могут быть оформлены на преддипломную и производственную практику,
- Наши сотрудники-выпускники вузов получают возможность оформиться на работу в качестве молодых специалистов (по распределению).

Подробная информация о вакансиях, об интенсивно растущих секторах корпорации,

бланк резюме: www.job.belhard.com.

E-mail для резюме: job@belhard.com.