



КВАНТ

Газета физико-технического института Волгоградского государственного университета

СОБЫТИЯ:

ФТИ любит тебя!

День физика!

Немного из истории
звукозаписи

стр.2

ВЕСНА:

Международный
женский день

Легкие весенние блюда

стр.3

ИГРА:

Обзор консольной игры

«The Darkness»

стр.4-5

СЕРЬЕЗНОЕ:

Шах или мат?

О бадминтоне

стр.6

ТЕХНОЛОГИИ:

Энергия без проводов

стр.7

ДОСУГ:

Что? Где? Когда? - Обзор
самых интересных событий
весны в Волгограде!

Мода Весна-Лето 2012

стр.8





ФТИ любит тебя!

14 февраля в холле корпуса «К» витала романтическая атмосфера: здесь состоялся небольшой флэшмоб, посвященный Дню святого Валентина, или попросту, Дню всех влюбленных. Все желающие, будь то студенты или сотрудники университета, могли поучаствовать в этом незамысловатом, но очень милом действе: был выставлен большой плакат, на котором были изображены 2 ангела с отверстиями для лиц для фотографии. После «просовывания» лиц в отверстия и краткого ожидания, когда фотограф направит объектив на вас, получались очень забавные снимки, частью которых вы можете полюбоваться на этой странице. Также все сфотографированные получали валентинку в виде сердечка с надписью «ФТИ любит тебя». Мелочь, а приятно.

Александр Воробьев



ДЕНЬ ФИЗИКА!

Все знают, что 1 апреля – это день смеха, розыгрышей, его также иногда называют «днем дурака». Кроме того, 1 апреля празднуют День физика в физико-техническом институте! Не знаю, кому пришло в голову отмечать день физика в день дурака, но празднование проходит всегда очень весело, ведь физики не только очень умный народ, но и веселый!

В ФТИ День физика празднуют в актовом зале: собираются преподаватели и студенты (как нынешние, так и давным-давно окончившие университет), проводятся шуточные пресс-конференции, выступает сборная команда КВН от студентов и преподавателей.

Студенты в этот день могут расслабиться, проявить себя с творческой стороны, отвлечься от тяжелого бремени «дисперсии» (оптика) и «дифуров» (дифференциальные уравнения), преподаватели показывают свое умение шутить и смеяться над собой (в прошлом году они выступили особенно хорошо), а студенты, как всегда, придумывают что-то новенькое. И, конечно, очень большое значение этот праздник имеет для выпускников, у которых в этот день появляется возможность снова вспомнить свою студенческую жизнь, походить по аудиториям родного факультета, увидеть изменения, произошедшие в родных стенах, преподаватели могут похвастать перед ними новыми открытиями и изобретениями, современными лабораториями.

Однако, самым традиционным мероприятием в ФТИ в день физика является ежегодное соревнование – игра в футбол двух команд: команды студентов и команды преподавателей. И порой исход игры бывает непредсказуемым. Конечно, на вечерних выступлениях команд КВН очень бурно обсуждается счет этой игры, смешные моменты и казусы.

Год назад факультет физики и телекоммуникаций ВолГУ был преобразован в физико-технический институт, но как ни крути – суть не поменялась. Здесь также обучается веселый народ и чтится традиция проведения дня физика – 1 апреля!

Антон Толмачев

НЕМНОГО ИЗ ИСТОРИИ ЗВУКОЗАПИСИ

Труд создал человека, а **общественный труд** и **информационные технологии** создали человеческое общество.

Общение между людьми сначала происходило с помощью мимики, жестов и возгласов, а затем возник **язык** — важнейшее средство человеческого общения. Он стал средством передачи информации, значительно расширил возможности хранения ее в памяти, стал одним из средств управления поведением человека. Но говорить тогда можно было только с находящимся рядом собеседником или толпой людей, слушающих говорящего, так как речь исчезает в момент ее произнесения. Сохранить звук, передать его – задача, волновавшая многие умы.

Попытки создания аппаратов, воспроизводящих звуки, предпринимались еще в Древней Греции. В IV-II веках до н. э. там существовали театры самодвижущихся фигурок-андроидов. Движения некоторых из них сопровождалась механически извлекаемыми звуками, складывающимися в мелодию.

В эпоху Возрождения был создан целый ряд разнообразных механических музыкальных инструментов, воспроизводящих в нужный момент ту или иную мелодию: шарманок, музыкальных шкапулок, ящиков, табакерок.

В средние века были созданы куранты — башенные или большие комнатные часы с музыкальным механизмом, издающие бой в

определенной мелодической последовательности тонов или исполняющие небольшие музыкальные пьесы. Таковы Кремлевские куранты и Биг Бен в Лондоне.

Музыкальные механические инструменты - это всего лишь автоматы, воспроизводящие искусственно созданные звуки. Задача же сохранения на длительное время звуков живой природы была решена значительно позже.

За много веков до изобретения механической звукозаписи появилось нотное письмо - графический способ изображения на бумаге музыкальных произведений. В древности мелодии записывались буквами, а современное нотное письмо (с обозначением высоты звуков, их длительности, тональности на нотных линейках) начало развиваться с XII века. В конце XV века было изобретено нотопечатание, когда ноты начали печатать с набора, подобно книгам.

В 1877 году американец Томас Альва Эдисон изобрел звукозаписывающий аппарат — фонограф, впервые позволивший записать звук человеческого голоса. Для механической записи и воспроизведения звука Эдисон применил валики, покрытые оловянной фольгой. Такие фоновалики представляли собой полые цилиндры диаметром около 5 см и длиной 12 см.

В первом фонографе металлический валик вращался с помощью рукоятки, с каждым оборотом перемещаясь в осевом направлении за счет винтовой резьбы на ведущем вале. На валик накладывалась оловянная фольга (станиоль). К ней прикасалась стальная игла, связанная с мембраной из пергамента. К мембране был прикреплен металлический конусный рупор. При записи и воспроизведении звука валик приходилось вращать вручную со скоростью 1 оборот в минуту. При вращении валика в отсутствие звука игла выдавливалась на фольге спиральную канавку (или бороздку) постоянной глубины. Когда же мембрана колебалась, игла вдавливалась в олово в соответствии с воспринимаемым звуком, создавая канавку переменной глубины. Так был изобретен способ «глубинной записи».

При первом испытании своего аппарата Эдисон плотно натянул фольгу на цилиндр, подвел иглу к поверхности цилиндра, осторожно начал вращать ручку и пропел в рупор первую строфу детской песенки «У Мери была овечка». Затем отвел иглу, рукояткой вернул цилиндр в исходное положение, вложил иглу в прочерченную канавку и вновь стал вращать цилиндр. И из рупора тихо, но разборчиво про-

звучала детская песенка.

4 мая 1878 г. (134 года назад) Томас Эдисон впервые публично продемонстрировал изобретенный им фонограф.

В 1885 году американский изобретатель Чарльз Тейнтер (1854-1940) разработал графофон — фонограф с ножным приводом (как у ножной швейной машинки) - и заменил оловянные листы валиков восковой массой. Эдисон купил патент Тейнтера, и для записи вместо валиков с фольгой стали применять съемные восковые валики. Шаг звуковой бороздки был около 3 мм, поэтому время записи на один валик было очень мало.

Для записи и воспроизведения звука Эдисон использовал один и тот же аппарат - фонограф.

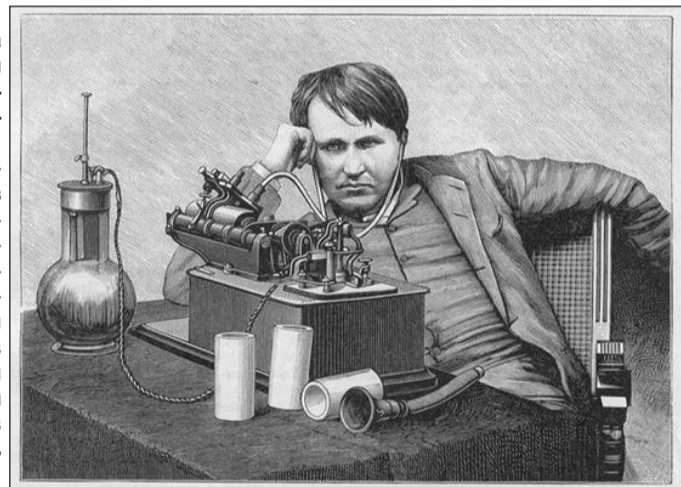
Основные недостатки восковых валиков — недолговечность и невозможность тиражирования. Каждая запись существовала только в одном экземпляре.

В практически неизменном виде фонограф просуществовал несколько десятков лет. Как аппарат для записи музыкальных произведений он перестал выпускаться в конце первого десятилетия XX века, но еще практически 15 лет использовался в качестве диктофона. Валики к нему выпускались вплоть до 1929 г.

Журнал «Природа и люди», 1908 г.

Пишущая машина и фонограф

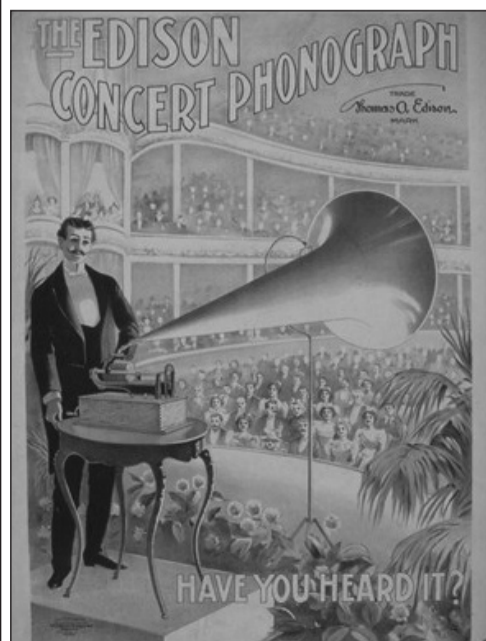
Хороший писец может написать вручную не более 20 000 букв ежедневно. Между тем на пишущей машине средний работник ежедневно печатает, не особенно утомляясь, 80 000 букв. Но как бы скоро вы ни писали на самой усовершенствованной машине — угнаться за человеческой речью нет возможности. Остаётся применить к делу фонограф. В некоторых американских газетах популярные фельетонисты и репортёры вместо того, чтобы писать свои произведения от руки, предпочитают рассказывать их фонографу, а тот диктует их машинистке. Наговорённые статьи и заметки перепечатываются с фонографа на бумагу, которая затем поступает к наборщикам, освобождённым от обязанности разбирать каракули репортёров.



Фонограф Эдисона, наверное, одно из самых известных мировых изобретений. Благодаря ему впервые удалось совершить, казалось бы, невозможное — сохранить звук человеческого голоса.

Источники:

1. Левин, В. И. История информационных технологий: учеб. пособие для студ. вузов. - М.: ИНТУИТ.РУ : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007 ББК 32.973.2.гя73 Л 36. Адрес в библиотеке: ф; к/х; ч/зф
2. Наука и жизнь в начале XX века // Наука и жизнь. - 2008. - № 10. - С. 76. - 2 рис. Адрес в библиотеке: ч/зф
3. Наука и жизнь в начале XX века // Наука и жизнь. - 2008. - № 7. - С. 76. - 1 фот. Адрес в библиотеке: ч/зф



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ

Наверное, многие из вас не знают историю праздника, который мы так рьяно и ежегодно отмечаем 8 марта. А начиналось все так.

Уже в древнем Риме существовал женский день, который отмечали матроны. В этот день матроны - свободно рожденные женщины, состоящие в браке, получали от своих мужей подарки, были окружены любовью и вниманием. Рабыни тоже получали подарки. И кроме этого, хозяйка дома позволяла невольницам в этот день отдыхать. Облаченные в лучшие одежды, с благоухающими венками на головах, римлянки приходили в храм богини Весты - хранительницы домашнего очага.

Прошло немало времени. Женщины решили изменить свою жизнь, бороться за равноправие с мужчинами.

8 Марта 1857 года текстильщицы Нью-Йорка прошли маршем по улицам города, протестуя против низких заработков и плохих условий труда.

В 1908 году уже их внуки требовали в этот день запрета детского труда, улучшение

условий на фабриках и предоставления женщинам права голоса. На следующий год социалистическая партия Америки провозгласила последнее воскресенье февраля Национальным женским днем. В 1910 году в Копенгагене на Международной конференции женщин Клара Цеткин предложила ежегодно отмечать Международный женский день 8 Марта - в память о давних нью-йоркских событиях.

В России же этот день празднуется с 1913 года и очень прижился, хотя некоторые страны и не считают его праздником. Кстати, и нерабочим днем он является не во всех странах.

Больше всех все-таки повезло римлянкам: замечательный день Любви, Красоты, Весны, посвященный женщинам, является у них праздничным много веков. Пожалуй, стоит подсчитать, сколько таких дней должны были мужчины россиянкам. А сколько подарков...

Антон Толмачев

Анекдоты про 8 марта

- Дорогая!!!! Что тебе подарить на 8 марта?
- Ой, ну я даже не знаю...
- Тогда я даю тебе ещё один год на размышления!

Просыпаются муж с женой утром 8-го марта. Жена, сладко потягиваясь:

- Ах, какой чудный сон я видела! Будто ты мне на 8-е марта подарил бриллиантовое кольцо! Что бы это значило?

Муж целует ее:

- Подожди, вечером узнаешь!

Вечером жена прибежала с работы пораньше, накрыла на стол, поставила пузырь, зажгла свечи... Приходит муж и протягивает ей красивую коробочку, перевязанную бантиком. Та ее открывает и видит книгу «Толкователь Снов».

- Что-то у нас шеф последнее время стал злющий, как собака!

- Да я на 8 Марта подарил его жене скалку, а теще сковородку!

- Ты когда любовников домой приводишь, то хоть следы убирай за ними. Чей это галстук?!

- Ты что, забыл? Это же мой подарок тебе на 23-е февраля, а вот чья это губная помада?

- А это мой подарок тебе на 8-е марта!

- Сегодня только твой праздник! Сегодня мы собрались здесь только из-за тебя! Сегодня мы пьем только за тебя! И если что-нибудь случится, виновата будешь только ты!

Муж читает газету перед телевизором, жена драит посуду. Вдруг он вспоминает, что сегодня 8 марта, а подарок не купил.

Муж (не отвлекаясь от чтения):

- Оставь, дорогая, посуду, сегодня восьмое, домоешь завтра.

- А вот я теще на 8 марта подарил стиралку и сушилку.

- Наверное, кучу денег угрохал?

- Нет, совсем немного.

- И что же это за техника такая?

- Тазик и полотенце.

8 Марта - практически единственный день, когда женщина соглашается со всем, что говорится в ее адрес.

Разговаривают 2 блондинки:

- Слышь, Маринка, в этом году 8 марта будет в пятницу!

- Да?! Только бы не тринадцатого!!!!

ЛЕГКИЕ ВЕСЕННИЕ БЛЮДА

Близится пляжный сезон. Многие девушки садятся на тяжелые изнуряющие диеты уже в начале весны. Мы хотели бы предложить вам простые, полезные, низкокалорийные, вкусные салаты. Салаты - одно из самых популярных блюд. Без них не обходится ни обычный ужин, ни праздничный стол. Салаты из овощей прекрасно восполняют дефицит витаминов и способствуют более быстрому перевариванию пищи.

Наталья Русина

Салат «Весенняя сказка»



- 2 свежих огурца
- 3-4 средних маринованных огурца (или 10-12 маленьких)
- 2 болгарских перца (можно взять разноцветные)
- 1 морковь
- 1 луковица
- 3 ст.л. майонеза
- 3 ст.л. сметаны
- 1 ст.л. 6-9 % уксуса
- зелень (укроп или петрушка)

1. Лук очистите и нарежьте тонкими полукольцами. Выложите их в глубокую тарелку или миску, залейте их уксусом и оставьте мариноваться на 10-15 минут.

2. Морковь вымойте и очистите. Огурцы и перец помойте, помойте, перец освободите от семян.

3. Маринованные и свежие огурчики, морковь, болгарский перец нарежьте тонкой соломкой или натрите на терке для корейской морковки.

4. Зелень хорошо промойте и порубите ножом. Майонез соедините с рубленой зеленью, добавьте сметану и хорошо перемешайте заправку вилкой.

5. Маринованный лук и овощи выложите в салатник, перемешайте. Полейте приготовленной заправкой. Приятного аппетита!

Салат «Изюминка»



Этот салат имеет необыкновенный вкус. Сыр удачно сочетается с ананасами, куриным филе. Нотки пикантности придает чеснок.

- 200 г отварного куриного филе
- 150-200 г консервированных ананасов
- 70 г твердого сыра
- 1 крупный зубчик чеснока
- майонез
- свежемолотый черный перец
- соль

1. Отварное куриное мясо нарежьте соломкой или небольшими кубиками. С ананасов слейте жидкость, а затем порежьте их кубиками. Сыр натрите на крупной или мелкой терке.

2. Чеснок пропустите через пресс, можно порубить мелко ножом. Соедините чеснок с майонезом.

3. В посуду выложите курицу, сыр, ананасы.

Заправьте салат майонезом, соединив его с чесноком. По вкусу слегка посолите и поперчите свежемолотым перцем.

4. Приготовленный салат разложите по порционным салатницам, украсив капельками майонеза и веточками петрушки. Приятного аппетита!

Салат «Морковь по-корейски»



- 1 кг моркови
- 1 луковица
- ¼ стакана растительного масла
- 5-6 зубчиков чеснока
- соль
- 1 ст.л. сахара
- молотый красный жгучий перец
- 2 ст.л. уксуса (6-9%)

1. Морковь очистите, натрите на терке. Добавьте столовую ложку сахара, соль по вкусу, жгучий перец, чеснок, пропущенный через пресс.

2. Лук очистите, крупно ее порубите. Обжарьте его до золотистого цвета в растительном масле, лук выньте.

3. Соедините масло от лука с 2 ст.л. уксуса. Затем залейте морковь маслом с уксусом и перемешайте. Желательно перед подачей на стол дать моркови по-корейски настояться хотя бы несколько часов, а лучше на ночь. Таким образом, она получится более сочной и

ароматной.

4. Существует множество рецептов приготовления салатов на основе моркови. Так, например, морковь с креветками и кальмарами. Для этого просто добавьте к моркови по-корейски отварные очищенные креветки или кальмары, нарезанные полосками. Приятного аппетита!

Этот полезный и вкусный салатик многие, шутя, называют «Заячья радость»



Он особенно понравится женщинам. Легкий, низкокалорийный, полезный салат укрепляет защитные силы и способствует омоложению организма. Салат с капустой и морковью можно кушать во время поста. Капусту лучше выбирать молодую, листья должны быть тонкими и хрустящими.

- 1 морковь
- 1 средний кочан капусты
- 2-3 ст.л. растительного масла
- соль

1. Снимите с капусты верхние листья. Остальную капусту нашинкуйте острым ножом.

2. Морковь вымойте, очистите, натрите на мелкой терке или на терке для корейской моркови.

3. Капусту слегка посолите и интенсивно помните ее руками, она должна стать более мягкой и пустить сок.

4. Добавьте морковь к капусте, выложите салат в салатницу и заправьте растительным маслом. При необходимости досолите салат. Украсьте салат зеленью или красиво

нарезанными овощами.

Женщинам, которые следят за фигурой, можно кушать салат, как самостоятельное блюдо. Кроме того, можно добавить в салат другие ингредиенты, например, огурцы, помидоры или сладкий перец. Вкус салата только выиграет. Салат из капусты с морковью может также использоваться для приготовления сложных гарниров ко вторым блюдам. Приятного аппетита!

Очень простой в приготовлении салат с апельсинами и грибами

Он может стать настоящим украшением праздничного стола, а может скрасить обычный обед или ужин. Это пикантный порционный салат, яркий, красочный и очень вкусный!

- 4 апельсина
- 500 г шампиньонов
- 3 болгарских перца
- 300г сыра
- майонез, горчица

1. Апельсины хорошо вымойте, разрежьте на две части. Из корок аккуратно выньте мякоть, нарежьте её на кусочки. Старайтесь не повредить корки, которые послужат порционными тарелочками.

2. Грибы можно брать свежие, консервированные или замороженные. Нарежьте их на ломтики, обжарьте их до золотистого цвета на разогретой с небольшим количеством растительного масла сковороде, слегка подсолите. Остудите их.

3. Болгарский перец вымойте, освободите от



семян, нарежьте небольшими кубиками. При желании можно использовать разноцветный перец.

4. Сыр натрите на крупной терке. Смешайте все ингредиенты в посуде, заправьте горчицей и майонезом по вкусу. Выложите салат в корки от апельсинов, при желании посыпьте салат кунжутом. Вкусный салат с апельсинами и грибами готов! Приятного аппетита!



Жанр: FPS
Разработчик: Starbreeze Studios
Платформы: PS3, Xbox 360
Год выхода: 2007

THE DARKNESS

Сюжет

«I remember the night of my 21st birthday. That was the first time I died». С этих слов и начинается мрачная история нашего протагониста Джеки Эстакадо. Убийцы на службе у местной итальянкой мафии, босс которой – кровный дядя Джеки. У нашего героя жизнь не сложилась еще с детства – после смерти родителей он попал в приют, откуда его забрал Поли Франчетти, тот самый дядя, дабы сделать из племянника профессионального убийцу. Но к событиям игры Джеки становится объектом преследования своего дяди, который решил, что Джеки стал претендовать на роль главы «семьи».

Все начинается с того, что в 21 день рождения нашего героя посылают на очередное задание, в результате которого его напарники погибают, а сам Джеки попадает в западню, устроенную дядей Поли. Но волею некоей сущности, именуемой просто Тьмой, Джеки остается в живых и, более того, обретает новые, доселе неведомые сверхъестественные способности, с помощью которых ему и удается выбраться из западни живым. Дядю же тот факт, что его племянник все еще стоит на обеих ногах и ровно дышит, не устраивает, и он начинает изо всех сил портить жизнь нашему протагонисту. Понимая, что навредить Джеки физически напрямую будет проблематично ввиду его навыков убийцы, он решает доставлять племяннику боль душевную, лишая его самого дорого, что у него есть в жизни и дарит ему свет во всем том мраке, в котором он живет. Поли убивает на глазах Джеки любимую девушку, с которой он вместе еще с приюта. Тьма же не дает в тот момент герою даже пошевелиться и заставляет быть единственным зрителем этой казни, после которой Джеки пускает себе пулю в голову. Позже он благополучно воскресает силами той же Тьмы. Утрата не дает протагонисту покоя и тот начинает мстить дяде, с трудом примиряясь со своим проклятием, как окажется в дальнейшем, недугом семейным, которое настигает каждого мужчину рода Эстакадо по достижении возраста 21 года.

Одной из ключевых особенностей «The Darkness» является хорошо прописанные персонажи. Любой сколь-либо значимый для истории персонаж весьма интересен

и запоминаем. Иногда сценаристы делают неожиданные повороты, некоторые персонажи исчезают из повествования так же быстро, как и появляются в нем. Например, в самом начале игры есть герой, который умирает сразу после того, как он вручает Джеки пару красивых хромированных колец с замысловатыми узорами, как свой предсмертный подарок в день рождения героя. И подана эта, казалось бы, банальная, сценка весьма занятно для ее «масштаба». Очень хорошо подобраны актеры для озвучки, они нисколько не переигрывают и говорят за своих героев очень убедительно. Особенно хочется отметить Майка Паттона (также известен как вокалист рок группы «Faith No More»), озвучившего саму Тьму, от этого голоса по коже натурально бегут мурашки, и становится неуютно. Сама по себе Тьма занимает очень важную роль в сюжете, а также обладает обыкновением подтрунивать, язвить над Джеки и отговаривать от некоторых действий, или же, наоборот, побуждать к ним. Сама по себе Тьма представляется нам эдаким самобытным разумным существом со своими мотивами, целью и даже потребностями – ее нужно периодически подкармливать сердцами поверженных неприятелей.

Как известно, игра основана на одноименном комиксе издательства «Top Cow», который знаменит был своей крайней жестокостью, мрачностью, и отчасти пересказывает его события. Авторы очень хорошо передали атмосферу первоисточника и наделили мир своеобразной реалистичностью и тактичностью, свойственной всем играм «Starbreeze» («известна в первую очередь по The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay» и «The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena», вышедшая много позже «The Darkness»). Все доступные локации в игре наделены своей атмосферой, что тоже свойственно играм «Starbreeze».

Весь игровой мир разделен на несколько небольших районов, по которым мы свободно перемещаемся исключительно на своих двоих, а переход из одного района в другой осуществляется посредством дозагрузок. Иногда, чтобы срезать путь через город (местом действия тут, кстати, выступает, ни много ни мало, Нью-Йорк), можно спуститься в метро и проехать на поезде на другую станцию в другой район, а в процессе очередной

дозагрузки послушать короткий монолог Джеки. Всего станций, между которыми мы можем передвигаться на поезде, две: Fulton Station и Canal Street Station, но и этого достаточно. Все, что происходит на улицах, в метро и других замечательных местах заскриптовано, и это хорошо, так как «песочницу» здесь не разыграешь, даже если захочется. Порой кажется, что авторы намеренно хотят показать мир не таким, каков он есть, а таким, каким его видит протагонист – мрачным, пустым, безжизненным, безнадежным и безжалостным, без единого шанса на исправление. Неприветливые ночные переулочки Нью-Йорка, по которым бродят редкие прохожие и бандиты, норовящие прострелить вам голову при первом удобном случае, ни единого шелеста листвы деревьев или дуновения ветра, есть лишь пустота и редкие крики чаек в порту. Все это завораживает и нагнетает тоску и уныние в хорошем смысле слова. Метро выглядит на фоне улиц куда более оживленно – на станциях бродят пассажиры и простые зеваки, танцуют где-то в углу брейк-дансеры под пресловутый хип-хоп, пожилая старушка Ингрид Пуласки заключает с прохожими пари, а другая просит помочь достать дорожку ей брошь, которую она обронила на пути поезда, и боится сама за ней лезть. Есть и местный колпачник, предлагающий всем и каждому поучаствовать в его незамысловатом аттракционе, и даже бомж, мирно спящий на лавочке рядом с телевизором в тележке с кучей автомобильных аккумуляторов и антенной из вешалки для одежды. Некоторые персонажи могут дать нам какое-нибудь задание, разговор с ними может оказаться отнюдь не таким уж и скучным, как это обычно бывает в подобных случаях в других играх, да и само поручение, а, точнее сказать, просьба, может оказаться нетривиальной. Большая часть повествования проводится на улицах Нью-Йорка и в подземке, но также нам дадут посетить заброшенные станции и ветки метро, и прогуляться по крышам под пальбу, мы даже побываем в аду, где изуродованные солдаты прошлых войн ведут бесконечное сражение друг с другом, но так и не могут найти покоя. Ад, а точнее «Иной Мир» (так его принято здесь называть) имеет самостоятельную карту со своими небольшими районами, никак не связан с Нью-Йорком, в котором происходит основное действие.

Геймплей

Геймплейно «The Darkness» представляет собой шутер от первого лица с некоторыми ролевыми элементами. Однако игра не предлагает нам коридорное линейное мочилово и отстрел всего, что шевелится в радиусе видимости. Перестрелки составляют примерно половину от всего игрового процесса в целом. Но выполнены они очень качественно и интересно. Все огнестрельное оружие разбито на три условных класса – пистолеты (и заодно с ними пара пистолет-пулеметов), дробовики и винтовки (две автоматические и одна с ручным затвором). Основной упор сделан на пистолеты – их много, к ним легко найти боеприпасы. И орудует ими главгерой куда более ловко и умело, чем громоздким дробовиком и винтовками, которые хоть и мощнее, но либо эффективны только на близких дистанциях (дробовик), либо очень быстро «едят» боеприпасы (автоматы и винтовки). Пистолеты бывают нескольких разновидностей – от стандартных подарочных колец с узорами и до тяжелых Desert Eagle и Colt Python. Так как Джеки стреляет пистолетами только по-македонски, что выглядит очень стильно, стрельба из каждого из двух пистолетов в руках героя привязана на разные кнопки на геймпаде (на Xbox 360, например, на пару триггеров). Более того, если подойти к противнику в упор, то можно совершить добивание, красиво и жестоко расстреляв неприятеля. Что касается перезарядки, то в случае с пистолетами она просто отсутствует. Главгерой просто выкидывает текущие пистолеты (то есть те, что выбраны и задействованы в данный момент), если у них опустели магазины, и достает из-под плаща пару других, что вы подобрали после последней перестрелки, причем в руках могут быть абсолютно разные пистолеты, например, в левой руке – Наган, а в правой – Глок. На геймплее или ход перестрелок это кардинально не влияет, исход каждой будет одинаков в любом случае, но различие между разными пистолетами весьма ощутимо. То же самое касается и всего остального огнестрельного оружия. Стрелять и убивать негодяев в целом интересно, по крайней мере, убедительности озвучки выстрелов и поведения оружия в руках героя достаточно, чтобы не возникало ощущения, что мы играем в тир с пластиковыми пистолетиками. Противники же достаточно

естественно реагируют на попадания, если ранение не смертельно. Иногда получается так, что враг может лежать раненым на земле, и мычать от боли, периодически шевелясь и иногда даже отстреливаясь. Всего этого тоже достаточно, чтобы не казалось, что мы воюем с картонными мишенями из того же тира. Если же патроны совсем на исходе и остались только в обойме одного из двух пистолетов, что сейчас есть в руках, то тот, что «пуст», Джеки будет использовать в качестве оружия ближнего боя, раздавая оплеухи его рукояткой. В роли противников выступают разнообразные бандиты, обезумевшие бомжи (бывшие пациенты местной психушки), продажные и не очень полицейские, спецназ и даже немецкие зомби-солдаты времен Первой мировой, аэропланы и танки (встречаются только в «Ином Мире» один раз), и некоторые адские боссы. Особой разницы между ними нет, все одинаково сильно хотят нас убить, а разнятся они разве что уровнем грамотности и убиваемостью – одни более выносливы (спецназ, зомби и боссы), а другие – менее (бомжи и бандиты).

Помимо оружия огнестрельного, Джеки обладает сверхъестественными способностями. Иными словами, Тьма сама по себе является очень мощным и важным элементом геймплея. Назначений у неё довольно много: она защищает героя, ее можно использовать как оружие ближнего боя, с ее помощью можно проникать в труднодоступные места, призывать демонов-приспешников и даже открывать черные дыры в пространстве. Таким образом, две змеообразные головы со светящимися глазами и острыми как иглы зубами, хищно выглядывающие из-за спины мистера Эстакадо, становятся чуть ли не ультимативным аргументом в любой схватке или задаче. Стоит отметить лишь один нюанс – Тьма работает только тогда, когда вокруг нет света, иными словами царит темнота. Ибо как раз ею и надо подпитывать нашу бесстию, иначе она откажется даже выползать наружу из-за спины. Таким образом игра побуждает к маниакальному истреблению лампочек, уличных фонарей и прочему хулиганству по отношению к осветительным устройствам.

Демонических способностей у Эстакадо всего шесть штук. Их можно условно разделить на активные и пассивные. Пассивные – это способность поглощать темноту (Drain Darkness; находясь в темноте змеиные головы натурально всасывают из пространства струйки тьмы и подпитываются ими) и Щит Тьмы (Darkness Shield; работает пассивно при активации Darkness Mode в любом из 4 активных режимов). Активные силы доступны не сразу и появляются по ходу игры.

Первая доступная сила – это «Ползущая Тьма» (Creeping Dark), представляет собой следующее: герой останавливается на месте, а Вы берете контроль над одной из змеиных голов Тьмы и уползаете во всякие нужные Вам труднодоступные места, причем ползти можно и по отвесным стенам, и по потолку. Ее можно использовать для разведки обстановки, для проникновения, например, в вентиляцию. Помимо этого, «Ползущая Тьма» умеет открывать двери, внезапно нападать на врагов, перегрызая им глотки, поедать сердца, приносить оружие и прочие приятные мелочи, которые Вы сможете найти. Недостаток у этой способности состоит в том, что главный герой остается беззащитен, так что прежде чем отправлять ползучее исчадие тьмы на разведку или еще куда, нужно как следует позаботиться о безопасности Джеки.

Вторая доступная активная сила называется «Рука Демона» (Demon Arm), представляет собой эдакий хвост, который можно использовать как оружие ближнего боя, нанизывая на него неприятеля, им можно выбивать лампочки и швыряться разнообразным хламом во все стороны. Таким хламом может оказаться как бездыханный труп или бочка, так и целый автомобиль. В каком еще FPS можно так вот запросто здоровенным демоническим хвостом подцеплять целый автомобиль и швырять его в толпу неприятелей?

Третья сила – «Оружие Тьмы» (Darkness Guns) представляет собой пару древних пистолетов, по сюжету, созданных потомками Эстакадо, чтобы контролировать Тьму, и исполняющих вместо боеприпасов ее силу. При этом один из пистолетов может стрелять одиночными мощными зарядами, способными за один выстрел убить противника, но израсходовав при этом много энергии, а другой стреляет как обычный пистолет, и даже чуть слабее. Главное неудобство состоит в том, что энергия быстро кончается, а если Вы находитесь на свету, то силы Тьмы сами по себе уменьшаются, так что нужно всегда находиться в тени.

Четвертая, самая зрелищная и эффективная – Черная Дыра (Black Hole). Стоит направить взгляд в сторону скопления неприятелей и активировать ее, как всех сразу же в нее засосет и убьет. Потом, когда черная дыра «закроется», все тела и прочие посторонние предметы выбрасывает из нее обратно. Недостаток здесь тоже есть – зарядка энергии Тьмы всегда хватает на активацию только одной черной дыры.

Что касается призыва демонов, призывать их можно из специально отведенных мест, которые показаны только тогда, когда Тьма «включена». Существует 4 типа демонов, которых мы вольны призывать по своему желанию, но не более одного за раз. Первая разновидность – «берсерк», который занимается всей тяжелой работой и дерется с врагом исключительно в рукопашную. Второй тип – стрелок с огромным пулеметом Гаттлинга наперевес. Третий – камикадзе, подрывающий вместе с собой врагов и некоторые препятствия. И четвертый, так называемый «светоубийца» – вырубает освещение, электроприборы, разбивает лампочки. Проще говоря, занимается тем, что обычно делаете Вы. Призывать всю эту нечисть интересно, и иногда от них есть даже вполне ощутимая польза в отведенных гейм-дизайнерами местах, но в остальном толка от них мало – интеллектом они явно обделены. Например, миньон-стрелок запросто может упереться в стену и вести огонь в упор по ней, но зато четко по направлению к противнику, который может о нем не знать и мирно стоять где-нибудь за углом здания. Да и здоровья у всех четырех типов приспешников мало, убивают их с двух-трех попаданий. А вот интеллект противника радует куда больше. Враг умеет достаточно метко стрелять, прятаться за укрытиями, иногда даже пытается зайти с фланга, но на какие-либо тактические или стратегические маневры он не способен.

Стоит отметить одну немаловажную деталь – на экране «The Darkness» вы не увидите никаких элементов интерфейса, кроме иногда появляющегося счетчика патронов и иконки сохранения. Даже когда Вы берете дополнительные задания, они не отображаются на общей карте. Всё, что Вам нужно, говорит персонаж, который это задание вам выдает. И более кратко оно изложено в списке дополнительных заданий – куда идти, что сделать, кого убить и зачем.

Здесь присутствует всего один ролевой элемент – прокачка Тьмы. Прокачивать ее нужно посредством кормления ее сердцами поверженных врагов. Никакой метафоры здесь нет, все более чем буквально – когда Вы подходите к бездыханному телу поверженного врага, можете приказать Тьме съесть сердце убитого, и одна из двух хищных голов стремительным рывком вгрызается в грудную клетку или спину, вырывая оттуда сердце с кусками сосудов и плоти, и проглатывает его. Иногда обе головы вступают в драку ради заветного кусочка мяса. Сама по себе прокачка представляет собой улучшение характеристик тьмы, которые вы можете даже и не заметить, но приятно, что оно все-таки есть. Никто не заставляет Вас скармливать Тьме сердца всех убитых вами людей, вы вольны сами выбирать, скармливать ли после очередной перестрелки органы из всех тел, или не задерживаться и пойти дальше по своим делам. Но зомби-немцы, например, вообще наотрез отказываются умирать, пока внутри них еще находится трепещущий орган

и без конца воскресают, если он еще на месте. Так что выдергивать сердце из этих персонажей необходимо, хотя бы для того, чтобы лишить себя лишним проблем. Иногда строго по сюжету попадают личности, сердце которых нужно съесть в обязательном порядке, такое «черное сердце» открывает новую способность. Обычно такими личностями являются особо неприятные для Джеки персоны, приближенные к «Семье».

Многие детали игры работают на атмосферу, и даже походка Джеки сама по себе в какой-то степени уникальна. Он никуда не бежит и не торопится, а просто идет, глухо постукивая каблуками своих дорогих итальянских туфель. Это касается и диалогов. Чтобы завести с персонажем беседу, не нужно нажимать какую-либо клавишу, отвечающую за действие, нужный персонаж сам заговорит или обратится к Вам. Если Вы хотите его выслушать до конца, то появится интерфейс диалога, состоящий не из готовых фраз, которыми будет говорить Джеки, а только с темой или контекстом, как было, например, в «Mass Effect» или «Silent Hill Homecoming». В этой игре можно просто посмотреть телевизор, причем кино, мультфильмы и музыкальные клипы на разных каналах не ограничиваются простой нарезкой или отрывком, здесь все показывают целиком. По сути, это единственная на свете игра, где можно прокатиться в подземке, в процессе загрузки послушать монолог героя о своем особом отношении к этому транспорту, прогуляться по улице, а затем зайти в гости к девушке Джеки, поговорить с ней по душам и просто посмотреть телевизор, сидя с ней на диване. В процессе этого разговора не будет происходить ничего сколь-либо важного для истории в целом, никаких поворотов или откровений, НИЧЕГО. Но эта сцена подана настолько трогательно и с душой, что буквально на себе ощущаешь то спокойствие и гармонию, которые должен ощущать Джеки. И герой будет все повествование скучать по своей подруге настолько искренне, что не поверит происходящему будет очень сложно.

В игре присутствуют два типа секретных объектов для собирания. Первый – это номера телефонов. Они разбросаны по каждому уровню в укромных местах, а также мы получаем их за выполнение сторонних квестов. Казалось бы, очередная собирательная ерунда, если бы не одна деталь – на них можно звонить с телефона-автомата. Опять же, никакой сюжетной нагрузки голос с того конца провода не несет, но тем не менее, всегда интересно, что мы услышим, когда позвоним на очередной номер. Но и мы вольны сами, как говорится, от фонаря, набрать любой пришедший в голову номер, главное, чтобы он начинался с цифр 555. Второй тип – это письма с фронта. Их можно найти в «Ином Мире» и делать с ними, по большому счету, нечего, их можно лишь просто положить в почтовый ящик. Все эти незначительные элементы работают и создают общую атмосферу и настроение The Darkness.

События развиваются не стремительно, сюжет не гонит нас вперед как можно быстрее, а как раз наоборот – он размеренно и неторопливо подталкивает к исследованию мира, вслушиванию в диалоги, вниманию в персонажей, медленно затягивая своей атмосферой. Периодически случаются очень яркие события, которые надолго врезаются в память. Авторам удалось сделать запоминающимися и яркими моменты, которые не несут в себе никакой сюжетной важности, как, например, приход в гости к Джени.

Графика

Графика в «The Darkness» с технологической точки зрения очень даже впечатляющая для своего времени. Здесь и высокодетализированные модели, и динамичные тени, и физика окружения, и rag-doll анимация тел, и довольно четкие текстуры, и красивые шейдеры... Пожалуй, единственное, что вызывает очень большие нарекания, так это лицевая анимация. Она ужасна. Особенно коряво выполнена лицевая анимация главного героя, когда тот говорит по телефону, например. В целом же анимация персонажей особых нареканий не вызывает, не motion-capture конечно, но сделано очень неплохо. Детализация текстур в целом хороша, но категорически не соответствует крупным планам лиц персонажей. Некоторые нарекания вызывает физика отдельных объектов. Иногда случается так, что



труп убитого противника или какой-либо другой объект, будь то стул или целый автомобиль, как бы «застревают» в объектах окружения, в целом это не такая уж и большая проблема, баги с физическими движками в играх не редкость сейчас, но иногда может случиться, что этот самый автомобиль или какой-либо еще мусор, застряв таким образом, может перегородить нам путь к дальнейшим свершениям и сдвинуть его оттуда никак не удастся, придется начинать солидный кусок уровня заново с последней точки сохранения, что иногда доставляет неудобства. Особое внимание уделено свету и тени. Так как действие почти всей игры происходит в ночное время, источники яркого света заливают экран и мешают обзору, что еще раз мотивирует от них избавляться, все-таки в темноте герой (а заодно и Тьма) чувствует себя куда комфортнее.

Что касается художественной части, то тут все на высоте. Дизайн уровней и даже персонажей «The Darkness» пропитан гнетущей и почти что загробной атмосферой уныния и безысходности. Все выполнено в темных и мрачных тонах. Большинство персонажей, с которыми будет иметь дело Джеки, это люди в возрасте, отставные мафиози, в соответствующей им одежде и с сединами под шляпой (если таковая есть); в строгом, и, в то же время, простом пальто или плаще, брюках с такими же строгими ботинками. Хотя встречаются и исключения, вроде мясника Джойса. Главный герой же больше похож на гота-металлиста с длинными черными волосами и в шикарном кожаном плаще нараспашку. Все персонажи интересно прописаны и озвучены. Их интересно слушать, за ними интересно наблюдать, когда они говорят. Тьма же сама по себе уникальна, и наблюдать, как извивается ее змеиные головы, равно как и лицезреть, как эти самые головы вгрызаются в тела врагов, очень интересно.

В целом, графически игра оставляет положительное впечатление и даже сейчас смотрится очень неплохо.

Музыка

Музыкальное сопровождение явно не оставит никого равнодушным. В основном музыка здесь – это инструментальный или оркестровый эмбиент, дополнительно усиливающий атмосферу или значимость момента, в котором она звучит. А в экшен-эпизодах и во время перестрелок звучат более тяжелые и агрессивные композиции, напоминающие помесь тяжелого рока с классическим симфоническим оркестром и камерным хором пением. За саундтрек отвечал штатный композитор студии Starbreeze Густаф Грегфберг (Gustaf Gregfberg), также известный под псевдонимом Lizardking.

Музыкальное сопровождение одно из лучших и эталонных в жанре в целом, и само по себе является очень яркой и запоминающейся деталью. Саундтрек очень приятно слушать и в отрыве от игры, какие-то – композиции вызывают грусть и тоску, какие-то – сострадание и сопереживание, какие-то – злость. Настоятельно советуем с ним ознакомиться после прохождения игры

Итог

«The Darkness» – одна из тех игр, в которые нужно поиграть самому, чтобы прочувствовать. Ни один скриншот или видео не могут передать всего того, что ощущаешь во время игры. Со стороны она может выглядеть очень странно, а местами нестандартно и непонятно. Это уникальная, ни на что другое не похожая игра, отличающаяся оригинальностью и нестандартным подходом разработчиков. Игра, в которой буквально чувствуешь каждое движение героя, искренне сопереживаешь и веришь происходящему ему. Таких игр мало, и с каждым годом становится все меньше. Это игра в первую очередь сюжета и атмосферы, а уже потом геймплея и графики, хотя все эти элементы и выполнены на достаточно высоком уровне.

Аношин Борис





Шах или мат?



А вы подумали, что мы о шахматной игре, закономерно заканчивающейся проигрышем – матом? Нет, мы о другом мате – о матерной, или, как говорят лингвисты, обеденной, сапожной лексике. Она под запретом. Но, как ни странно, слышим мы ее на каждом шагу. Бывает, что и в родном универе. Почему? Почему мы используем мат гораздо чаще, чем поколение наших родителей, и тем более бабушек и дедушек?

Давайте разберемся! Когда я рассказал своим соседям о планируемой статье, один мой товарищ сказал «А смысл?», другой просто засмеялся. Но цинизма в этом хохоте не было. Скорее, удивление: для многих моих друзей было неожиданным, что о мате вообще можно писать в газету. И правда, можно принять это предложение за шутку. Однако, на мой взгляд, ничего позорного в этой теме нет. Стыдно должно быть тем, кто матерится, а не тем, кто пытается разобраться в этой проблеме публично.

Немного истории. В далекие, почти доисторические времена мат был связан с языческими ритуалами и, соответственно, имел практический святой смысл. Это был табуированный язык. Табу – это запрет; далеко не каждый и не в любой ситуации имел право мат использовать.

С тех пор изменилось очень многое: в том числе и мат потерял свое прежнее значение, и у человечества появились совершенно иные представления о нравственности. Мы же старые табу забыли, а новые – не замечаем. Вот и получается, что, говоря на нецензурной лексике, мы совершенно неправильно используем чужой для нас язык.

Что думают о мате близкие мне люди? Как выяснилось, думают разное. Вот результаты опроса по контактному листу в QIP. Вопрос: «Как ты относишься к мату?»

--- «Отрицательно. Но иногда только им можно выразить эмоции. Засорять речь некрасиво. К человеку относишься хуже сразу» (LAV).

--- «Нормально» («Sweet Dope»).

--- «Положительно. Нет более удобного средства выразить свои чувства. Особенно, без него не обойтись, когда что-то делаешь, и не получается. Вот слово ***. Оно ведь могло обозначать солнце ☺» (Павлин).

--- «Мат не обязателен в нашей речи, но я не считаю его чем-то антисоциальным. Мат связан с нашей русской культурой, в некотором смысле это ее плоды» (Dante).

--- «Ужасно отношусь к нецензурным ругательствам. Особенно, когда так ведут себя на улице, не обращая внимания на тех, кто может проходить рядом: девушка ли, дети. Это отвратительно, нельзя так низко опускаться» (Арина Сергеевна).

--- «Мне очень неприятно, когда в моем присутствии кто-то ругается, тем более матом! Я бы попросила этого человека по-

лучше контролировать свои эмоции, раз уж он находится в компании девушки. Вряд ли так сложно быть чуть-чуть культурнее» (Надежда).

--- «Употребление матерных слов отвратительно. Это идет от людской распущенности и бескультурья. Конечно, бывают ситуации, когда у любого человека может «сорваться с языка». Но я считаю, что надо следить за своей речью, что, увы, не присуще русским людям» (@Анатолий@).

--- «Считаю, что это право каждого – употреблять мат или нет. Но исключать его из языка нельзя, поскольку нельзя вырвать часть нашей речи» (BoBaH).

Таким образом, кто-то считает мат позволительным просто потому, что хочет быть объективным: раз есть такой слой лексик в нашем языке, можно его и использовать. Но почему-то кажется, что высказавший эту точку зрения BoBaH в своей речи мат не употребляет. Кто-то, непонятно почему, объяснил присутствие мата особенностями русской культуры. Какими такими особенностями? Разве не русская культура веками вырабатывала те нормы, которым не соответствует такая лексика?

Однако если хотя бы одного человека использование мата оскорбляет (а посмотрите, как много из числа высказывавшихся у нас таких оскорбленных), значит, мат как раз антисоциален.

Отчего такой переполох?

И действительно, чего это вдруг такой переполох? Почему так много говорят се-

годня о мате? Почему мы решили посвятить этой теме статью?

Еще недавно, всего-то около полувека назад, матерную лексику употребляли наименее образованные люди, появилось даже выражение: *ругаться как сапожник*. А на улице мат, пожалуй, можно было услышать только от пьяного. Современная же русская разговорная речь изобилует матерными выражениями. Говорят, что практически каждый третий житель нашей страны сегодня употребляет нецензурную брань и не стыдится этого. Взрослые люди позволяют себе выругаться в присутствии женщин, детей... В результате бранные слова можно услышать даже от маленького ребенка.

Дети и подростки хотят почувствовать себя взрослыми, совершить что-то запретное, взрослые используют табуированную лексику, чтобы придать эмоциональную окраску словам, как связки между ними. Часто возникает уверенное ощущение, что человек просто не может по-другому высказать свое мнение или выразить свои эмоции. Просто-напросто привык к мату и по-другому не умеет. Отсюда и бедный словарный запас, одним словом, в цивилизованном обществе «ни бе, ни ме».

Должны настораживать и такие слова, которые являются заменой нецензурного слова.

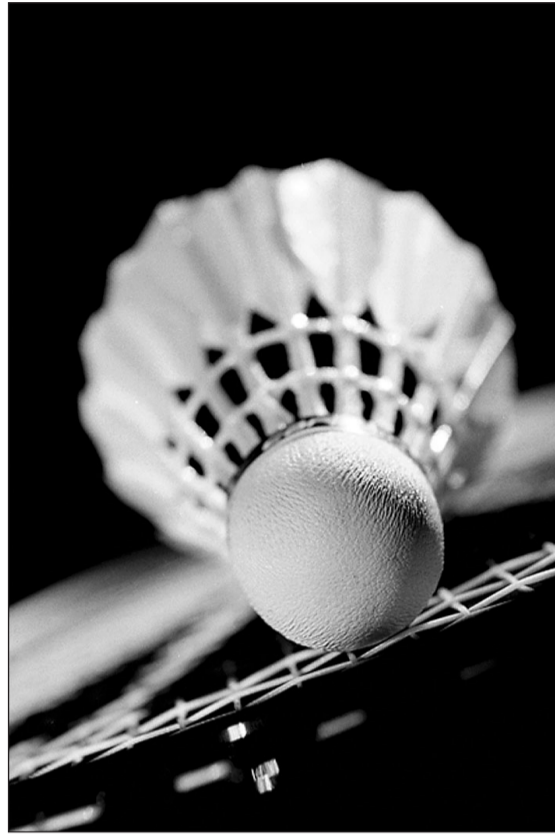
Бывают и такие случаи. Столетия назад слово *хер* обозначало букву Х. В какой-то момент этой буквой в разговорной речи начали заменять слово из трех букв, считающееся неприличным. В итоге как неприличное стало восприниматься и само название буквы. Тем не менее, сохранился вполне нормативный глагол *похерить*, т.е. зачеркнуть, поставить крест на чем-то. Его вполне можно употреблять.

Итого: раздражает, что многие вокруг засоряют нашу речь нецензурной бранью, ладно, если это побочная сторона профессии, но когда красивая ухоженная девушка или парень делают это, вот это совсем некрасиво! Наш язык прекрасен, зачем засорять его ненужными «словами»? Почему в иностранных языках (я не говорю об американском) мы не слышим ничего подобного? Люди должны быть сдержанны, а вместо этого ругаются направо и налево, даже в тех ситуациях, когда это совершенно не нужно, когда они неправы, но винят они других! Это словно массовый психоз, болезнь, от которой лечение трудно найти. Не то, чтобы найти, от нее трудно излечить. Это надо прививать с детства.

Вывод, мне кажется, нужно сделать такой: будьте внимательны к слову – вычленийте из устной речи и письменного текста нецензурную брань.

**Роман Балмашнов
Александра Ткаченко**

О БАДМИНТОНЕ



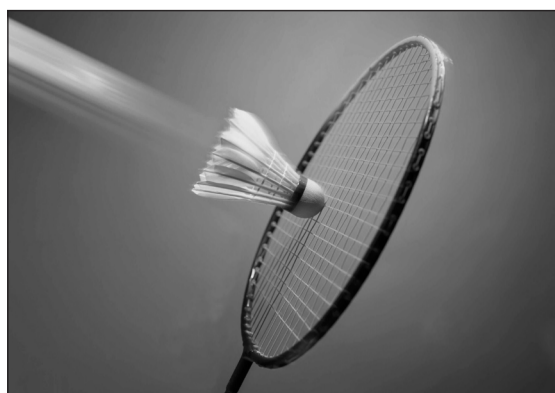
В конце февраля – начале марта проходили межфакультетские соревнования по бадминтону. В игре участвовало 8 факультетов. Побителем среди них оказался наш родной физико-технический институт. Ребята показали блестящий результат, почти во всех играх мы были первыми! В основном мужском составе играли Каунов Олег, Кудлаев Иван, Храпошкин Александр, Чаусов Артем, в женском – Пак Людмила, Бардина Александра, Долгова Ксения. Места среди факультетов распределились следующим образом:

- 1-е место заняла команда сборной ФТИ,
- 2-е место – ЮРФАК,
- 3-е – ФЕН.



Игра прошла в 3 этапа, 29 февраля соревновались ФТИ, ФМИИТ, ФУРЕ, ИМЭФ, 2 марта соревновались ИФМК, ФИМОСТ, ФЕН, ЮРФАК, а 7 марта была решающая игра за 1 и 2 места. Вот такой небольшой вклад внесла наша команда в копилку спортивных достижений ФТИ, и теперь она будет выступать на межвузовских соревнованиях 26 марта в ВолГМУ и защищать честь нашего университета! Пожелаем ребятам удачи и новых побед!!! Мы болеем за вас!

Олег Каунов



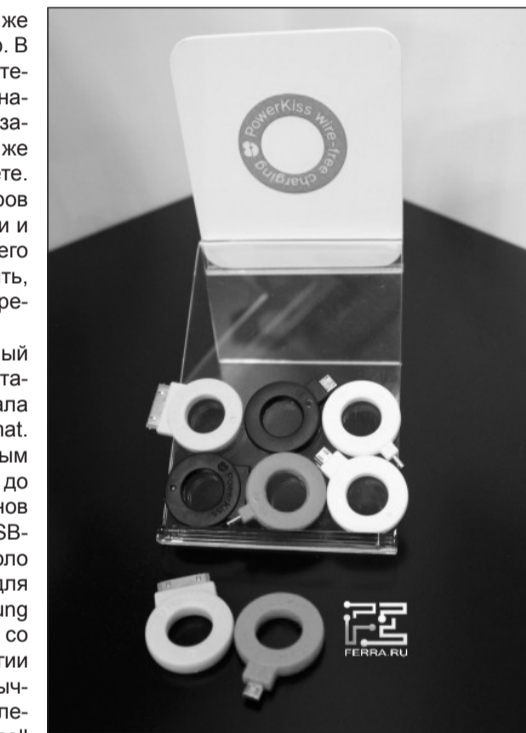
ЭНЕРГИЯ БЕЗ ПРОВОДОВ

Многие из нас уже давно, так или иначе, мечтают о беспроводной передаче электроэнергии. Согласитесь, далеко не всегда удобно таскать с собой зарядное устройство с длинным шнуром, и само использование таких устройств далеко не всегда практично. Было бы куда удобнее положить свой мобильный телефон или какое-либо другое портативное устройство на какую-нибудь специальную площадку или платформу, от которой ваш девайс и заряжался бы. Ещё недавно это казалось чем-то фантастическим и лишь изредка подобные зарядные устройства показывались на различных технических выставках в виде перспективных прототипов. Однако, на недавней выставке MWC 2012 (Mobile World Congress) были представлены различные предсерийные образцы устройств беспроводной зарядки мобильной техники от самых разнообразных производителей, некоторые поступают в продажу уже в ближайшее время.

Принципиально все беспроводные зарядные устройства устроены примерно одинаково и работают по одному и тому же принципу - используя магнитную индукцию. В зарядной платформе и в гаджете, будь то телефон, планшетный ПК или медиаплеер, находится по витку проводника. Как только в зарядке возникает электрический ток, то этот же ток возникает и в витке проводника в гаджете. Сейчас основными проблемами инженеров являются: минимизация рассеяния энергии и потерь, увеличение максимального рабочего радиуса действия. Однако, стоит отметить, что такое зарядное устройство всё равно требует подключения к электрической сети.

Самый крупный стенд, посвящённый беспроводным зарядным устройствам, установила компания Duracell, которая показала на MWC 2012 линейку устройств Powermat. Среди них есть зарядные площадки с разным количеством посадочных мест (от одного до трёх), специальные чехлы для телефонов и портативный аккумулятор с microUSB-шнуром. Полный такой комплект стоит около 130 долларов и уже продаётся в США. А для некоторых смартфонов BlackBerry и Samsung компания представила задние крышки со встроенной антенной для получения энергии от зарядного устройства — они толще обычных буквально на пару миллиметров. Проблему точного совмещения осей антенн Duracell решила с помощью магнитов-доводчиков — телефон можно небрежно положить на площадку, и он сам подползёт к нужному месту. За счёт этого эффективность передачи энергии достигает 90 процентов.

По вполне объяснимым причинам понятно, что для всех телефонов на современном рынке невозможно сделать чехлы или задние крышки, приспособливающие телефон к беспроводной зарядке. Поэтому Duracell предложила второй, более практичный вариант — Wireless Charging Card. Это небольшая пластинка, которая по задумке создателей кладётся в батарейный отсек прямо на аккумулятор, присоединяясь к его контактам. Пластинка эта тонкая (~1мм), так что в большинство мобильных телефонов влезет. Вдобавок к беспроводной зарядке WiCC работает как NFC (Near Field Communications) приемник, который может осуществлять обмен данными и энергией с другими беспроводными устройствами. Пока что это скорее концепт, Duracell пытается продвинуть его среди операторов сотовой связи и производителей телефонов, но обещает вывести WCC в продажу к следующему году. Duracell обещает, что при реализации технология будет стоить копейки. Возможно, производители телефонов попробуют это на нескольких своих продуктах, пре-



жде чем сделают это стандартом для всех своих будущих моделей.

Куда скромнее на выставке выглядел стенд Wireless Power Consortium, ничего принципиально нового на выставку не привезли. Это международная ассоциация из десятков компаний, в том числе и таких гигантов, как Energizer, Philips, Samsung, LG, Sony и Nokia. Занимается она развитием единого стандарта беспроводных зарядных устройств с коротким названием Qi. На стенде WPC демонстрировались продукты компаний, входящих в консорциум, и, помимо личных достоинств, у них было одно крайне важное общее достоинство — они совместимы друг с другом. Это были и телефоны, в батарею которых встроена антенна, и задние крышки, и портативные аккумуляторы, и даже погодные станции с зарядной площадкой — всё это может работать совместно вне зависимости от конкретного производителя, что облегчает конечному покупателю выбор. Главное преимущество стандарта Qi состоит в том, что он открыт для любых сторонних компаний. Это наводит на мысли о временах, когда можно будет прийти в кафе или бар, положить на столик свой мобильный девайс и таким образом подзарядить его (такие столы, кстати, тоже были показаны на стенде WPC). К сожалению, все совместимые с Qi устройства, представленные на MWC 2012, условно можно разделить на две группы: продаваемые в Японии и продаваемые в США. Увы, но по каким-то причинам Европе, а заодно соседям вроде нас, эти устройства не доступны в открытой продаже.

В отличие от конкурентов, компания PowerKiss решила поступить конструктивно немного иначе. Вместо чехлов, задних крышек и замысловатых пластинок инженеры предложили специальные кольца-адаптеры с антенной, подключаемые к мобильным устройствам по стандартному разъёму, что весьма удобно — нужно лишь подобрать кольцо с нужным штекером под ваш телефон. Пока что кольца PowerKiss совместимы только с их же зарядками, но компания вступила в WPC и обещает освоить Qi. Многие из не представленных на выставке решений доступны в продаже уже сейчас в Новом Свете и стране восходящего солнца. Например, Duracell MyGrid представляет собой небольшой коврик с параллельно расположенными металлическими пластинами вдоль коврика, которые должны служить контактной площадкой для специального чехла для телефона, через который и осуществляется зарядка мобильного устройства. Одновременно на Duracell MyGrid можно заряжать до 3 устройств. Аналогично устроен и BlackBerry Powermat — предлагает потребителю всё то же самое, только в другом корпусе и под вышесказанным брендом с той лишь разницей, что его можно подключать в сеть, как в обычную розетку, так и по USB.

На рынке существует в данный момент множество подобных продуктов, отличающихся разве что названием и внешним видом, но не отличающихся особой практичностью, в отличие от того, что было представлено на MWC 2012. В данный момент такие устройства пока не получили широкого распространения из-за относительной дороговизны и технологического несовершенства. Но, стоит надеяться, что в ближайшем будущем картина изменится в лучшую сторону для устройств беспроводной зарядки мобильных устройств.

При подготовке материала были использованы материалы и изображения с ресурса <http://www.ferra.ru>

Аношин Борис





ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Весна постепенно вступает в свои права. В такое время не хочется сидеть дома. Так почему бы не провести первые теплые денки с пользой? Обзор самых интересных событий города читайте ниже.

Наталья Русина



МОДА ВЕСНА-ЛЕТО 2012

На смену сдержанной цветовой палитре коллекций одежды осенне-зимнего сезона 2011 приходит буйство красок самого радостного периода года – весны и лета 2012! Многоцветье – главная и закономерная тенденция сезона. Оранжевый, красный, желтый, бирюзовый, небесно-голубой, глубокий синий, ярко-зеленый, фиолетовый цвета входят в число самых популярных в сезоне. Не теряют актуальности такие пастельные тона, как кремовый, бледно-розовый, светло-бежевый, нежно-салатный цвет и др. Белые и черные цвета – классика: они в моде – всегда, но белый – в фаворе! В моде – сочетания частей одежды и сумок контрастных тонов, а также «блочные решения», когда используется комбинация деталей в одном изделии различных цветов. Яркие принты на тканях – примета сезона: помимо цветов и полосок, широко используются размытые акварельные принты, а также нежные японские мотивы.

Актуальны разнообразные сочетания в костюме не только по цвету, но и по фактуре и текстуре применяемых материалов. Смешивание фактур используется не только в одежде, но и в дополнениях – обуви и сумках.

Аристократическое кружево держится в тренде не первый сезон подряд: потрясающе красивый материал! Если прошлым летом в моде были кружевные платья белого цвета, зимой, – преимущественно темных тонов, то в сезоне весна-лето 2012 наиболее актуально цветное кружево: нежно-розовое, красное, зеленое, синее и др. Белые и телесные оттенки – не исключаются.

Морская тематика – самая актуальная для этого сезона, связанного с отдыхом и путешествиями. Помимо синего, белого, красного и черного цветов, традиционных для этого стиля, в ансамбли 2012 года включается желтый цвет.

Мода – 2012 увлеклась тенденциями 70-х годов: расклешенные брюки, длина миди, юбки А-силуэтов, трикотажа, брючные костюмы и комбинезоны.

Помимо расклешенных брюк, в моде сезона – широкие брюки и комбинезоны: очень интересно смотрятся!

Восточные тенденции в моде 2012 проявляются не только в выборе принтов – популярны разнообразные тюрбаны.

Широкие цыганские юбки, выполненные в стиле этно – модный тренд сезона весна-лето 2012.

Высокий каблук потрясающе красив, хоть и неудобен, поэтому остается в моде-2012, став значительно толще. Платформа по-прежнему в тренде – она ведь родом из 70-х годов! Однако наметилась тенденция к снижению каблука, что не может не радовать: хочется иметь красивую и удобную обувь!

Изучив заранее модные тенденции весна-лето 2012, нетрудно подобрать подходящие модели одежды к новому сезону.

Наталья Русина



ВЕСЕННИЙ ДРИМ-ФЛЕШ «МЕЧТЫ НЕ КУПИШЬ»

Ежегодной традицией стало пускание мыльных пузырей первого апреля, на площадке перед фонтаном на Аллее Героев. Участники акции пройдут по знаменитой волгоградской улице, пуская мыльные пузыри. Присоединиться к шествию могут все желающие. Одевшись в яркую одежду, взяв с собой мыльные пузыри, можно отметить приход весны. Дожливая погода не станет помехой этому воздушному мероприятию.

«ПРИТЧА О...»

8 апреля в центре гармоничного развития человека зрителям представится возможность принять участие в настоящей чайной церемонии, и увидеть представление в стиле японского театра масок.

Под классическую восточную музыку мастер чайной церемонии приготовит для вас разные сорта чая. И в создавшейся атмосфере востока зрители увидят притчу о маленькой девочке, пришедшей в храм и примерившей на себя маску восточной богини. В спектакле сохранён стиль восточного символизма. И храм – это мир, а маска – роли, которые мы выбираем в жизни. Чем закончится в этот раз эта знакомая история? Во время всей церемонии не будет произнесено ни единого слова. Это даст каждому погрузиться в свои размышления и ассоциации.

Дорогие читатели, мы дали вам представление о некоторых событиях, которые состоятся в нашем городе в ближайшее время. Куда пойти? Решать вам? Удачи и хорошего настроения!!! :-)

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ФЛЕШМОБ 29 АПРЕЛЯ!

Впервые в нашем городе состоится танцевальный флешмоб. «Мы порвем youtube» – так заявляют организаторы. Собирается самая крутецкая команда:

- танцоры
- хореографы
- хорошие энергичные люди, которые за любой «кипишь», очень ответственные :)))
- неравнодушные идейные люди, готовые своими идеями и предложениями усовершенствовать флешмоб до самого веселого и безбашенного события в городе!

ВПЕРВЫЕ! ТЕАТР ПАНТОМИМЫ!

17-21 апреля в Волгограде и Волжском состоятся гастроли Санкт-Петербургского Театра пантомимы So-Tvorenie со спектаклем «Мим-шоу: город мимов». Театр «So-Tvorenie» – уникальный в своём роде театр пластики, который работает в жанре классической пантомимы, а также «Живые скульптуры», «Театр теней». История этого театра начинается с 2003 года с малоизвестной группы актёров-студентов, которые на сегодняшний день являются профессиональными и востребованными артистами. В основе оригинального репертуара лежат философские, социальные сюжеты, а также юмористические скетчи, смешные зарисовки и клоунада.

ДАРМАРКА

Это событие состоится 24 марта 2012 года с 14.00 до 18.00 часов в Волгограде в библиотеке им. Горького.

Наступила весна, время, когда всё расцветает и зеленеет. Организаторы предлагают жителям города принести домашние растения и обменяться ими друг с другом абсолютно безвозмездно. Ведь именно домашние растения создают экологический микроклимат в каждом доме: поднимают настроение и улучшают самочувствие, очищают воздух от вредных газов, запахов и дыма, увеличивают количество кислорода, увлажняют воздух, защищают от вредного воздействия компьютеров. На цветочную дармарку можно принести домашние растения, выращенные лично или близкими, и с любовью обмениваться ими.

ФЕСТИВАЛЬ «НОВОГРАД»

24 марта в библиотеке им. М.Горького состоится мероприятие, которое поможет по новому посмотреть на образ города, поможет задуматься о жизни, о мире, о себе...

Инициаторы Фестиваля: молодёжно-подростковый центр Советского района Волгограда, зелёное движение России «ЭКА», Лаборатория событий «Артиллерия», библиотека им. Горького.

Благотворительная составляющая Фестиваля: сбор средств на покупку параподиума (устройства, предназначенного для активной реабилитации и передвижения больных с травмами спинного мозга). Приобретение этого устройства позволит маленькому жителю Советского района Паилу Даниле (11 лет) начать ходить, почувствовать радость от самостоятельного передвижения по дому и двору.

На 4-ом этаже библиотеки, который в Новограде называется «Площадь Добра», состоится благотворительная акция «Кусочек счастья».