

# U UPGRADE D

#17 (722) 2015 4 июня 2015

Конкурс от  
компании  
Tesoro!

Музыка для любой погоды:  
Creative MUVO mini

IFTTT и умный дом –  
хорошо вместе!

Пять-один на проводе:  
SPEEDLINK Medusa NX 5.1

Woolfe: The Red Hood Diaries.  
Дневники Красной  
Капюшонихи

ARCHOS  
Entertainment your way



Runs Android 4.4 "KitKat"



Французский  
СТИЛЬ  
в России!

ARCHOS 70 Helium 4G

4G<sup>+</sup> LTE

IPS Panel  
7"

Quad-Core  
CPU

Front  
& back



GPS

Phone  
Function

Bluetooth  
SMART READY

Французский  
**СТИЛЬ**  
 в России!



**ARCHOS** 50 Diamond



	ARCHOS 50 Diamond .....	3
	Новости .....	4
	Конкурс имени Tesoro .....	16
	Музыка для любой погоды: Creative MUVO mini.....	19
	Пять-один на проводе: SPEEDLINK Medusa NX 5.1 .....	23
	Светомузыка и стрекот: Razer BlackWidow Chroma .....	26
	Про упрямую оперативку и конденсатор под углом .....	29
	IFTTT и умный дом – хорошо вместе! .....	37
	Tableau Public. Бесплатный продвинутый редактор инфографики .....	43
	Woolfe: The Red Hood Diaries. Дневники Красной Капюшонихи.....	50

+tableau++public

**О графике выхода номеров****Уважаемые читатели!**

Следующий номер выйдет 17 июня, так как мы посоветовались и решили, что будем праздновать День России вдалеке от мегаполисов, интернета и высоких технологий. С 17 числа все будет в штатном режиме. С наступающим вас праздником!

**Pebble Time: широкую продажу начнут 22 июня**

Ага, очень интересные умные часы Pebble Time запустили в продажу буквально вчера, но пока что продают только тем, кто успел вложить денег в производство часиков на Кикстартере. А вот 22 июня начнутся продажи прямо на собственном сайте [getpebble.com/pebble\\_time](http://getpebble.com/pebble_time). Если охота, можно тиснуть прямо в низ той странички свой электронный адрес, и на него придет напоминание – типа пора, труба зовет. Хотя дату запомнить легко: 22 июня, ровно

в 4 утра, Гитлер свалился со стула в кастрюлю...

Напоминаю: Pebble Time – крайнее поколение умных часов с экраном из цветной электронной бумаги (ну или чего-то к ней близкого), с подключаемой подсветкой, и поэтому цифры с буквами и символами прекрасно видны всегда, а энергии часы тратят по минимуму и работают посему от одной зарядки больше недели. Экран традиционно не сенсорный, но есть четыре кнопки, которыми часами (глубокое ИМХО) управлять куда проще, чем по мелкому экрану пальцем тыркаться. Ну и еще часики водонепроницаемые, и в них есть микрофон, дабы беседовать с законнекченными смартфонами и их приложениями...

Ну, в целом про Pebble Time уже много где написано, повторяться смысла нет. А, да, еще они не сильно дорогие!))

**Lenovo Smart Cast: Lenovo встроит в смартфоны лазерный проекционный интерфейс**

Компания Lenovo произвела некоторый фурор на фирменной конференции Lenovo Tech World, где продемонстрировала крайне интересную технологию. Компания намерена вкря-

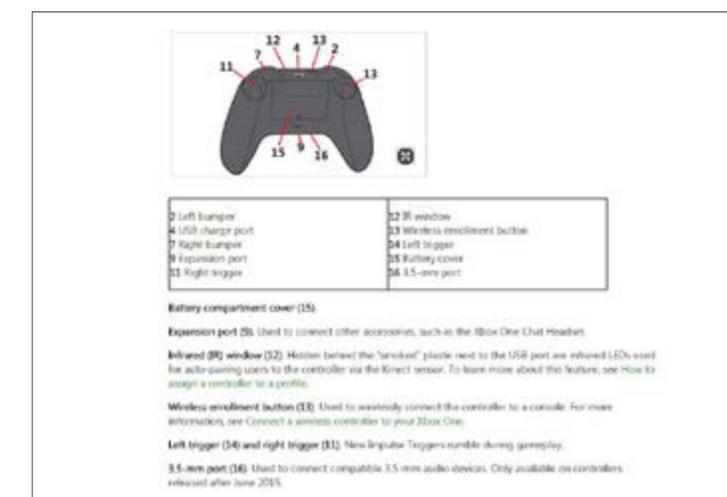
чивать в будущие смартфоны лазерные проекторы, которые будут: а) проецировать картинку на всякие поверхности и б) превращать спроецированную картинку в пользовательский управляющий интерфейс. В сущности, технология Lenovo Smart Cast объединяет проекционные лазеры с лазерами дальномерными. Провел пальцем по картинке, отражение лазера изменилось, смартфон среагировал...



Ну, там, как по сенсорному экрану можно будет пальцем по стене водить, или клавиатуру на стол спроецировать и барабанить по ней пальцами, или вообще сделать из подоконника пианино и сбавать на нем «Мурку».

[youtu.be/JwBem1Ul8dk](http://youtu.be/JwBem1Ul8dk)

Одна печаль: это пока что концепт, в металле не реализованный. А значит, придется пока без «Мурки». Надеюсь, недолго.

**Microsoft встроит стандартный аудиоразъем в новый геймпад для Xbox One. Или нет...**

Ага, видать, достали компанию стоны пользователей, крайне обеспокоенных наличием стандартного 3,5-миллиметрового разъема для наушников на контроллерах для PlayStation 4 и отсутствием одного на контроллерах для Xbox One. Или специальные наушники втыкай, или переходник ищи, а он 25 баксов стоит, – куда это годится, граждане?!..

В общем, на сайте поддержки MS Xbox появилась информация, что в новом геймпаде для Xbox One сие гнездо все-таки появится. На картинке оно

шестнадцатым номером, а в подписи – «только на железяках, выпущенных после июня 2015-го».

Упс... Пока я новость писал, инфу на сайте поддержки снова обновили. И гнездо 3,5 мм опять куда-то пропало... Ну что за жизнь, граждане?!

### Microsoft Kinect для дирижера



Дирижер что делает? Руками водит. А Microsoft Kinect что делает? Улавливает движения рук и превращает их в электронные сигналы. В общем, недавно эти две нехитрые мысли сошлись воедино. Дирижер Людовик Морло водрузил перед собой Kinect и дирижировал одновременно и человеческим оркестром, и несколькими роботизированными музыкальными инструментами работы художника механистических направлений Тримпина. Роботизированным роялем, большой скульптурной хреновиной с металлическими горнами и еще

какими-то курантами – я в инструментах не силен.

[youtu.be/gqrzlmVGIsY](http://youtu.be/gqrzlmVGIsY)

В общем, концерт в Сиэтле удался на славу – Microsoft Kinect показал себя не хуже первой скрипки. И теперь каждый дирижер может смело бежать за девайсом в магазин, жене внушая: «Мне ж это для работы!..»

### Computex: Silicon Line представляет первые активные 10-гигабитные кабели USB



У суперского в целом интерфейса USB есть серьезные ограничения по длине медного кабеля. «В полный рост» работают только относительно короткие кабели. Чуть подобрался к метровой длине – и все, скорости нет. Или нужно применять методы выравнивания, делать толстые шнуры и

пихать в них много дополнительного электричества. Это касается и сегодняшнего стандарта USB 3.0 (5 Гбит/с), и «завтрашнего» USB 3.1 (10 Гбит/с), который грозит стать стандартом де-факто уже к концу текущего 2015 года, в крайнем случае – со следующего. Что обидно, потому как для нового интерфейса 50 Гбайт перегадать в теории занимает всего минуту...

Вот чтобы теория стала практикой, компания Silicon Line и делает низковольтные активные оптические USB-кабели. Эти тонкие шнуры не имеют потерь по скорости даже при многометровой длине, почти не подьедают электричество и отлично подходят к разъемам нового типа USB-C.

Как это работает и будет ли технология доступна «гражданским пользователям», пока неясно. Но Computex еще только начинается...

### Computex: новые умные часы ASUS VivoWatch работают 10 суток

Компания ASUS идет на рекорд и представляет на выставке в Тайване второе поколение фирменных умных часов, работающих под управлением тоже фирменной операционной системы под названием Kood. Собственно,



ударная автономность, порядка 10 дней от одной зарядки, – это заслуга именно Kood, которая, по уверениям производителя, куда менее прожорлива, чем ОС Android Wear. К тому же в новых часах используется новая 1,28-дюймовая монохромная матрица производства Sharp, каждый пиксель которой «потребляет» всего один бит информации. Часики ASUS VivoWatch коннектятся со смартфонами на Android 4.3 и выше или iOS 8.1 и выше, показывают кто звонит и прочую стандартную умночасовую информацию, а еще их тыльная сторона оборудована оптическим датчиком Osram, считывающим круглосуточный сердечный ритм для спортивных и медицинских приложений. А чтобы монохромный экран скучным не казался, так под ним зеленая полосочка состояния имеется. Все веселее!

### Computex: светящаяся беспроводная колонка TROLAX-Dausen TR-AS115

Раньше мне тайваньская компания TROLAX как-то на глаза не попадалась,

но «власть переменялась», и команда запилила собственный продуктовый бренд Dausen, представленный множеством разнообразных девайсов – от автомобильных розеток и видеопереходников до наушников и беспроводной акустики. Вот именно эта акустика, Dausen TR-AS115, вызывает у меня особо теплые чувства. Потому как отлично вписывается в любимую мною концепцию «сделай даме красиво, и тогда не пропадешь!» ))



В общем, это настольное решение, которое прозрачное, играет музыку, передаваемую по Bluetooth, а еще оно светится разноцветно и в такт – ну, или как настроишь. Жалко только, мелкое, с кулачок, но красивое, выдает 2,5 Вт и поддерживает интерфейс Siri, так что им еще и голосом управлять можно. В общем, в центре столика рядом с большим и хорошим диваном – то, что доктор прописал.

### Computex: защищенный планшет на Android I-Mobile IQ-8



Как-то совсем туго в мире представлены сверхзащищенные планшеты на Android. На Windows – в разы больше: вероятно, производители считают, что экстремальщикам такие решения не очень нужны. В чем-то производители правы, ибо несколько дешевых «сменных» планшетов зачастую в разы практичнее, чем один дорогой защищенный. Но вот когда сменный достать вообще неоткуда, кругом зомби-мутанты, а играть в «Птичек» позарез надо, вот тут защищенному планшету на Android альтернативы нет. Санитарный вертолет задействует поиск пользователя Google, разыщет в джунглях того самого теропода и хотя бы достойно похоронит какашки. А еще такой планшет можно чаще доверять детям.

В общем, защищенный планшет I-Mobile IQ-8 – зверь редкий, внимания достойный. Куча физических кно-

пок и стилус для работы в варежках, «мягкий» емкостной TFT-ЖК-экран с разрешением 1024 x 768, двухголовый процессор Qualcomm S600 APQ8060A, гигабайт оперативки, 8 Гбайт встроенной памяти, беспроводные интерфейсы, включая 3G, внутренняя батарейка на 3100 мАч плюс дополнительная на 6200 мАч, защита от непогод и ударов стандарта IP67. И встроенный сканер штрихкодов, чтобы при случае опознать Хитмэна.

Сколько будет стоить, еще никто не знает.

### Computex: мелкая велосипедная колонка Ginzatek Vox K10

Вообще, я не очень люблю велосипедную акустику, потому что стеснительный очень и считаю музыку делом интимным, а не общественным. Но понимаю, что в случае с великами наушники – вообще не вариант, если только вы не катаетесь по планете, где все остальные транспортные средства вымерли. А что колонка играет из-под задницы, так это не беда – так даже интереснее. Воспринимаешь глубже. Впрочем, можно ее установить и на руль, и на раму, но кайф явно будет не тот...



В общем, встречаем беспроводную велосипедную колонку Ginzatek Vox K10. Обрезиненную, яркую и громкую. Быстроразъемную, потому как крепится она резинками. Противоударную – на заводе ее тестили, бросая с полутора-метровой высоты на бетон 1000 раз, и 3000 раз трясли на вибростенде (не шутки, а проспект!). Заряжается от USB, непрерывно работает 5 часов. Игрет музыку и книжки с microSD, а еще FM-радио. Запоминает позицию, на

которой прервано воспроизведение. При известном усердии резина снимается, и ее можно отчаянно мыть. Выход для наушников имеется, но пользоваться им не стоит. Лето, котаны, все на велосипед! ))

### Computex: многофункциональная подставка под монитор FNTE MONITORMATE Ultra 3.0



Вот вещь, милая сердцу любителя минимализма. Когда на столе ничего лишнего – только монитор на подставке. К монитору сзади приделан мини-ПК, например, клавиатура с мышью спрятаны под поставкой (ну или хотя бы клавиатура, если клавиатура полноформатная), злобная пыль шлепается на стол и промахивается мимо ценной техники...

[youtu.be/ZpGZGWsM8U8](http://youtu.be/ZpGZGWsM8U8)

В общем, да, именно такую штуку в Тайбэе показывает контора под названием FNTE International. А сама штука

скромно называется большими буквами MONITORMATE Ultra 3.0. На нее и под нее все устанавливается/прячется, а в ней уютно располагаются хабы на три USB 3.0 и пару USB 2.0 плюс набор кардридеров SD/MMC + Smart Card + CompactFlash. Весит солидно, 2 кг, плюс резиновые ножки, чтобы не скользило. Несколько цветов на выбор, в комплекте питальник.

### Computex: HIZON Mini Karaoke Soundbar для пения повсюду

Слушайте, у нас тут лето вовсю, не хрен сидеть в душных помещениях и голосить в микрофон тоскливые песни. Надо выбираться на природу, на дачу, в горы и на моря и там голосить веселое и душевное – там песня строить и жить помогает!



В общем, спасибо компании HIZON: теперь любое мультимедийное устройство с экраном и Bluetooth можно использовать в качестве караоке. Берешь этот Mini Karaoke Soundbar, коннектишь

его со смартфоном, ноутбуком, планшетом, да с чем угодно, мобильным или не очень, запускаешь картинку на экран, поешь в комплектный беспроводной микрофон, а из саундбара звучит песня – хорошо! Можно и без экрана, но тогда придется петь по памяти. Можно и не петь, а просто пользоваться караоке саундбар в качестве беспроводной колонки. Поддерживается до двух Wi-Fi-микрофонов, каждый микрофон автономен до 30 часов, в пике саундбар выдает 2 x 16 Вт, полоса пропускания 150-20 000 Гц, размер невелик – в длину 365 мм.

### Computex: смартфон для нарциссов ASUS Zenfone Selfie



Компания ASUS выкатил свой первый смартфон, ориентированный на любителей щелкнуть себя, любимого, и дру-



зей вокруг себя, любимого. В общем, у смартфона с говорящим названием ASUS Zenfone Selfie две одинаковые камеры, и спереди, и сзади, обе 13-мегапиксельные, но с разными диафрагмами: передняя с F/2.2, задняя – F/2.0. И вспышек тоже две – чего мелочиться. Машинка двухсимочная, с LTE, экран IPS 5,5 дюйма, собрана на чипе Qualcomm Snapdragon 615 (1,7 ГГц), может иметь 2 или 3 Гбайт оперативки на выбор, 16 или 32 Гбайт бортовой памяти, плюс еще можно карту памяти воткнуть – не повредит. Есть куча фирменных улучшайзеров фото, а еще при помощи передней камеры, и так оснащенной 88-градусным широкоугольником, можно снимать панорамы до 140 градусов – сие зовется Selfie Panorama Mode. Палки для селфи в комплекте нет – используйте подручные материалы.

## Форум DISTREE Russia & CIS 2015 пройдет с 24 по 26 июня

Трехдневное мероприятие предоставит отличную возможность оценить текущее состояние рынка и выработать стратегии работы и взаимодействия производителей, дистрибуторов, ретейлеров и реселлеров технологических решений и потребительской электроники в РФ и во всем мире.

Компания DISTREE Events объявила о том, что платиновым спонсором регионального форума DISTREE Russia & CIS 2015 выступит компания Huawei, а золотыми спонсорами станут Microsoft и Quantum. Руководители Huawei и Microsoft выступят на данном меро-

приятии и расскажут о стратегии работы в России и СНГ.

Фредерик Симард (Frederic Simard), директор и учредитель компании DISTREE Events, сообщил: «Россия и страны СНГ остаются стратегически важным рынком для производителей технологических решений и потребительской электроники во всем мире, как в плане текущего размера рынка, так и в плане будущих возможностей. Участие таких компаний, как Huawei, Microsoft и Quantum, станет значимым фактором для участников форума в этом году».

«Свыше 160 руководителей ведущих ретейлеров и реселлеров, работающих в России и странах СНГ, уже подтвер-

дили свое участие в мероприятии этого года, – сказал г-н Симард. – Данный формат является самым эффективным способом выхода на рынок и управления своим бизнесом в этом огромном регионе».

Вендорам, дистрибуторам, ретейлерам, реселлерам, желающим принять участие в форуме DISTREE Russia & CIS 2015, необходимо зарегистрироваться здесь: [backoffice.distree-russia.com/app/register/register.asp](http://backoffice.distree-russia.com/app/register/register.asp).

## Computex: GIGABYTE показывает топовую 4K-видеокарту GTX 980 Ti G1 GAMING



Главной звездой стендов GYGABYTE, несомненно, выступает топовая видеокарта GTX 980 Ti G1 GAMING, классная и снаружи, и внутри. С шестью (!!!) гигабайтами памяти на борту и, походу, самая производительная серийная геймерская видеокарта всех времен.

Железяка ударной «титановой» серии сочетает в себе систему охлаждения WINDFORCE 3X 600W, технологию сортировки процессоров Gauntlet Sorting и технологию Flex Display для подключения нескольких мониторов. А еще в ней есть выбор режимов работы вентиляторов, включая полутихий, дабы на уши в играх не давило, и световая индикация этих режимов, дабы всегда было ясно, сколько ватт сдувается в данный момент. И логотип у GIGABYTE GTX 980 Ti G1 GAMING оборудован селективной подсветкой аж из семи светодиодов, чтобы блистало из корпуса и искрилось, если сильно этого хочется.

Нет, надо, надо реанимировать большой настольный комп – плохо без него. Ни у кого не найдется ненужной, устаревшей, лишней и рабочей матерплаты с LGA 1156, а? Сорри за оффтопик, ну а че, наболело же...

## Microdia XTRA Elite 512GB MicroSDXC: на ноготке...

Едрить...

Да, я сегодня испытал по-тря-сение. И до сих не могу толком запихнуть в голову, что они вот в такую вот хрень с ноготок смогли упихать половину терабайта. Оно ж там битики складываются в байтики, байтики в килобайтики,



килобайтики в мегабайтики... Но как?! Половину долбаного терабайта!!! Есть у меня подозрение, что голова у меня менее емкая и эффективная, чем эта microSD-карточка от не иначе как колдунов из компании Microdia.



Ну, в общем, вы поняли уже. В середине июля 2015 года в розничную продажу поступит первая в мире microSD-карта емкостью 512 Гбайт. И называться она будет Microdia XTRA Elite 512GB MicroSDXC. Класс, тип – все на картинке видно. И по фигу, что стоит она будет за штуку баксов, – все равно хорошо. Сикстинская капелла, небось, еще больше стоит, что радоваться ей совершенно не мешает...

Черт, походу, напьюсь я сегодня.

### Comptex: игровая мышь с двумя колесиками Patriot Viper V530

Ну, вы в курсе же. Есть, есть такие игры, в которых на колесико можно повесить либо прокрутку оружия, либо трансфо-

кацию оптических прицелов. А с этой мышкой можно обе функции на колесики навесить, потому как два колесика, ура! ))



В общем, на стенде компании Patriot – небольшой такой фурор. Невиданного зверька-мутанта глядят по двум спинкам и радуются. Потому как и для обычной Винды зверек хорош, ведь на переднее колесо по умолчанию обычная стандартная прокрутка забиндена (забинжена? как правильно?), а на заднее – суперполезная громкость. Но можно перебиндить – я за зум: я люблю зум. Ну а чтоб совсем уже добить старину геймера, в мышь Patriot Viper V530 еще и кнопок напихали видимо-невидимо. Несимметричная, не. Зато датчик в ней на 5000 dpi, и цена для такого чуда не слишком высокая. Всего \$60, бва-ха-ха.

### Comptex: ядерная материнская плата ASRock Z170 Extreme 7



Компания ASRock привезла новую материнскую геймерскую плату, которую вообще в корпус компьютера прятать как-то неудобно. Устройство под названием ASRock Z170 Extreme 7 создано для будущих процессоров Intel Skylake-S и оснащено слотом LGA 1151. Слотов PCIe 3.0 x16 под дискретную графику аж четыре, три слота под модули M2, шесть портов USB 3.0, пара USB 2.0, видео-/аудиовыходы – в общем, вся документация в Сети имеется, если интересно, можно все изучить и без меня. А я лишь скажу, что плата вся черная в золотом – произведение искусства и приятное разнообразие в геймерском мире красного и черного))

Ждем в продаже где-то в сентябре, новые процессоры только что отпра-

вились корпоративным сборщикам, а в рознице появятся как раз к концу августа – началу сентября.

### Нужны соратники



1. Нам нужен человек на должность менеджера по рекламе. Пол и возраст неважны, опыт – желателен, адекватность – обязательна. Работа за деньги. Резюме надо слать на [up@upweek.ru](mailto:up@upweek.ru).

2. Нужны люди, которые будут отвечать за редакционные Twitter, Instagram и наш аккаунт в Одноклассниках. По одному волонтеру на задачу. Писать на [up@upweek.ru](mailto:up@upweek.ru).



# Конкурс имени Tesoro

Дорогие читатели! Журнал UPgrade и компания [Tesoro](#) объявляют конкурс на самую интересную новость из будущего. Чтобы принять участие в розыгрыше призов, вам надо проявить фантазию и дописать новость, которая начинается так: «21 мая 2065 года. Компания Tesoro представляет новинку в области геймерской периферии...» Помните, что главное – не количество букв, а веселость %)

**Победители получают следующие призы:**



**1 место: Durandal Ultimate eSport** – механическая клавиатура, разработанная специально для геймеров. У нее сразу два цвета подсветки – красный и белый. Клавиатура оснащена двумя типами переключателей Cherry MX: с обычным и с пониженным усилием нажатия.



**2 место: Lobera Supreme** – это первая в мире механическая клавиатура с регулируемой полноцветной подсветкой. На выбор доступны 16,8 млн цветов! Переключатели и светодиоды расположены под каждой клавишей. При этом также светятся боковины клавиатуры. Более того, можно запрограммировать абсолютно любую клавишу.



**3 место: Durandal** – механическая клавиатура, которая позволит вам получить совершенно новые ощущения от игр и работы за компьютером.

Чтобы поделиться результатами вашего творчества, надо отправиться на сайт [upweek.ru](http://upweek.ru) и выложить их в комментариях к конкурсу (он на главной странице), предварительно зарегистрировавшись, чтобы мы смогли связаться с победителями.



Чтобы поделиться результатами вашего творчества, надо отправиться на сайт [upweek.ru](http://upweek.ru) и выложить их в комментариях к конкурсу (он на главной странице), предварительно зарегистрировавшись, чтобы мы смогли связаться с победителями.

Итоги конкурса будут подведены в начале июня. **Удачи!**

## О компании Tesoro

**Tesoro Technology USA Inc.** – это американская компания, создающая высококлассные устройства для геймеров и профессионалов киберспорта. Tesoro воплощает в своих решениях инновационные идеи, которые серьезно отличают продукты компании от конкурентов. Девиз компании: **Tesoro:** «Нарушай правила» [tesorotec.ru](http://tesorotec.ru).



## Музыка для любой погоды: Creative MUVO mini

Mednikool  
[mednikool@mail.ru](mailto:mednikool@mail.ru)

Mood: бодрое  
Music: 8bit-FM

Современная электроника всем хороша: широка экранами, громка звуками и толста батареями. Но что делать, если нестерпимо хочется слушать музыку в сыром утреннем лесу, а веселые белочки забрасывают тебя мокрыми после дождя шишками, ежеминутно рискуя попасть по самому ценному – дорогому смартфону последней модели – и вывести его из строя? Выход есть: Creative MUVO mini.

Устройство обладает небольшими габаритами и не очень удобной формой. Его будет трудно положить в карман, так как оно не плоское, а прямоуголь-

ное. Не беда – круглое тащи, квадратное кати, прямоугольное клади во внешний карман рюкзака. Девайс погодозащищенный, и ничего ему там

сделается (хотя имеются и ограничения).

Ограничения, как всегда, обусловлены конструкцией. Самое потенциально уязвимое место – это передняя панель с динамиками. Она прикрыта негерметичной декоративной решеткой-грилем с акустической тканью и крепится к основной части корпуса с помощью защелок. Под ней обнаруживаются три динамика – два 33-миллиметровых по бокам и один продолговатый (примерно 64 x 33 мм) посередине. Creative называет его «крупным передним излучателем баса». Думаю, если опустить девайс в воду надолго, то в конце концов какой-нибудь из них «даст течь».

Другие элементы конструкции защищены гораздо лучше. Кнопки на верхней панели девайса вообще резиновые и плотно прилегают к краям вырезов на корпусе. На задней панели под отгибаемой резиновой заглушкой есть USB-разъем и 3,5-миллиметровое гнездо линейного входа. Степень фактической водостойкости разъемов неизвестна.

Логичным было бы предположить, что у брызгозащищенных колонок провода не будут основным способом соединения с источником сигнала. Так и

есть. Основные способы подключения мобильных устройств – это беспроводные протоколы Bluetooth и NFC.

Управляется Creative MUVO mini с помощью уже упоминавшихся четырех кнопок на верхней панели. Догадаться об их назначении несложно: самая левая включает питание (она обозначена стандартной пиктограммой выключателя), вторая слева несет на себе символ Bluetooth, оставшиеся две уменьшают (значок «минуса») и увеличивают (значок «плюса») громкость. Чуть правее находится значок NFC.



После нажатия на кнопку питания сиплый женский голос сообщает, что произошло powering on. Подозреваю, что это означает, что устройство было включено. Bluetooth активируется долгим нажатием на соответствующую кнопку. Уже знакомая нам женщина скажет, что девайс перешел в режим сопряжения с другим устройством и

ожидает оно. Сам девайс будет виден в Bluetooth-окружении смартфона/планшета как Creative MUVO mini. Чвакающий звук означает, что соединение установлено.

Запас мощности для «карманного» устройства достаточно высок. Однако, как всегда (см. «крошечные динамики»), физика мешает использовать его с... э-э-э пользой. Глубоких басов можно не ждать, зато можно встретиться с огромным количеством ВЧ. В данном случае «ВЧ» означает не «великолепные чудеса», а «высокие частоты». Их очень много. Для борьбы с ними приходится использовать встроенные в некоторые программы (проигрыватели, оболочки для прослушивания интернет-радио) эквалайзеры. Наилучшие результаты дают две опции – «малые динамики» и «меньше высоких». После того как звук подправлен (умень-

шены высокие частоты и приподняты низкие), частотный баланс становится почти приличным.

После описанных выше регулировок Creative MUVO mini уже можно предъявлять друзьям. При условии качественного источника сигнала девайс очень хорошо (для своих размеров) играет на максимальной громкости. Он может прокачать 15-метровую комнату или скромных размеров поляну в лесу. Однако будем реалистами: от такой «прокачки» не будут вибрировать стекла и валиться деревья. Его просто будет хорошо слышно.

Некоторые хитрости способны еще немного улучшить звук. Если поставить Creative MUVO mini на стол (пенек?), то его плоскость, отразив звук, сделает его немного лучше. Другой забавный момент – чем дальше от устройства располагается слушатель, тем более



сбалансированным кажется ему звук. Все это, конечно, полушаманство, которое, как и всякое полушаманство, загадочно и невоспроизводимо чуть менее чем полностью.

Я лично больше всего сожалею о том, что глупые условности и материальная ответственность так и не позволили получить ответ на главный вопрос: какая у Creative MUVO mini плавучесть – положительная или отрицательная (иными словами, будет ли он держаться на поверхности воды или утонет). На брызги устройство не реагировало, так что можно считать, что в целом испытание на водозащищенность оно прошло.



Минусами девайса являются характерный для «мелких» акустических устройств звук «по умолчанию», отсутствие индикатора заряда/разряда батареи и ручки для переноски. Шучу! Он легкий, ему не нужна ручка. Среди плюсов аппарата можно назвать высокий запас мощности, большое время работы от батареи,

удобство управления, встроенный микрофон для громкой связи и, конечно, брызго-, водо-, погодозащищенное исполнение. Благодаря ему Creative MUVO mini можно слушать во время сплавов по горным рекам, в тропических лесах, в вырытых в сугробах пещерах и разных других подобных локациях и ничего с ним не случится. О том, в каких местах при этом должен находиться источник сигнала – планшет или смартфон, – мы тактично промолчим.

**Устройство:** портативный водостойкий беспроводной динамик Creative MUVO mini

**Цена:** 3990 руб.

**Количество кнопок управления:** 4

**Беспроводные протоколы:** Bluetooth 4.0, NFC

**Профиль Bluetooth:** A2DP, AVRCP, HFP

**Поддерживаемые кодеки:** SBC

**Тип аккумулятора:** литий-ионный, 2200 мАч

**Время работы аккумулятора:** 10 ч

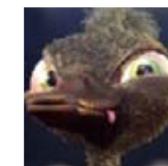
**Материал корпуса:** пластик, резина

**Особенности:** защита от пыли и воды класса IP66

**Габариты:** 190 x 37 x 59 мм

**Вес:** 285 г

**Подробности:** [www.creative.com](http://www.creative.com)



Mazur  
mazur363@mail.ru  
Music: Serj Tankian

## Пять-один на проводе: SPEEDLINK Medusa NX 5.1

Наш журнал продолжает знакомить вас, уважаемые читатели, с ворохом разношерстных и разномастных гарнитур, производимых в Поднебесной. Всемирный кризис, шагающий уверенной поступью по планете и попирающий то одну валюту, то другую, вносит свои коррективы в этот процесс, однако тормозить его никоим образом не собирается. Оно ж как заведено: нет денег/времени на нормальные развлечения – фигня, предадимся виртуальным!

Вон, за одну четвертую бюджета отпуска (поездки в дальние страны с теплым климатом и прозрачной морской во-

дой) можно проапгрейдить системник так, что и GTA V пойдет, и Crysis любой версии, а про MMO и говорить не при-

ходится, они изначально адаптируются для слабых машин.

К этому делу клавиатура нужна, звук, и вообще грешно садиться за прохожде-ние новинок игропрома без фирмен-ного коврика, мышки и клавиатуры. Уже есть специальные игровые мони-торы, которые при удачной маркетин-говой кампании будут анонсировать пачками (G-Sync и FreeSync тут как тут). Ну и гарнитура нужна: левые пальцы бешено выбивают чечетку на кнопках, правые выставляют прицел точно на кумпол противника, а на согласование действий остается только рот и богатый словарный запас.



SPEEDLINK Medusa NX – не просто уш-ки-да-микрофон-на-проводочке, а на-стоящая 5.1-гарнитура!Stereo – про-шлый век, будущее за многоканальной аудиосистемой внутри стандартных за-

крытых наушников. Открыл, посмотрел, проверил – действительно, по три ди-намика на каждое ухо, один НЧ и пара среднечастотников. Условные обозна-чения, естественно, – реальную двух-полосную систему в такой размер не запрядешь, но частотный акцент каж-дого их излучателей позволяет отнести его к той или иной категории.

Подключается гарнитура разъемом USB 2.0, а преобразователь из цифры в аналог висит на проводе пластико-вым пультом и базируется на микро-схеме CM6206, которая представляет собой восьмиканальный аудиокодек и встречается очень часто. Большин-ство из монтированных в гарнитуру динамиков подключены к кодеку без промежуточных усилителей, но для НЧ-излучателей поставили один на микросхеме NT82V735; с ней бумка-ет звонче. Регуляторов на пульте пять штук, четыре – аналоговые перемен-ные резисторы (читай – работают без установки ПО), позволяют настроить баланс и громкость для фронта, тыла, Woof'ера, центра. Пятый, отвечающий за общую громкость, завязан на вин-довый регулятор и также нормально действует без спецдрайверов. Но для корректной работы я все-таки советую

поставить утилитку-микшер, позволя-ющую регулировать расположение ка-налов. Без нее стерео от 5.1 не отлича-ется почти.



Играет неплохо, без особых акцен-тов от 30 Гц до нескольких килогерц, с высокими – уже некоторая мешани-на. Софтверные приблуды позволяют в определенном диапазоне подстро-ить звук под себя, но выше потолка не прыгнешь. К тому же есть у Medusa NX другой недостаток – уплотнители (амбушюры). Их почему-то сделали не из мягкого кожзама (как на внутрен-ней части оголовья), а из туго набито-го бархата. Как следствие, загрязняют-ся они быстро и уплотнение дают не очень хорошее. Итог – посторонние шумы и потеря общей картины. Не фа-тальная, но разница между прижаты-ми (с помощью рук) и не прижатыми полуушиями есть, и она не в пользу последних.

В целом же модель достойная, по деньгам почти бюджетная и для бата-лий в командные увеселения подой-дет. Музыка тоже слушать можно, но не следует относиться серьезно к сло-ву «мониторные» в названии: его явно вставили маркетологи. Да, и еще: судя по фотографиям в инете, вариации пультов Medusa NX разные не только от модели к модели (2.0, 5.1 и 7.1), но и от партии к партии. Что стоит в других – не ведаю, у меня был тот, что изобра-жен на фото.

**Устройство:** 5.1-проводная гарнитура SPEEDLINK Medusa NX

**Цена:** 3500 руб.

**Тип наушников:** закрытые

**Частотный диапазон:** 20-20 000 кГц

**Импеданс:** 32 Ом

**Чувствительность:** 120 дБ

**Импеданс микрофона:** 2,2 кОм

**Чувствительность микрофона:** -38 дБ

**Частотный диапазон микрофона:** 100-16 000 Гц

**Количество излучателей:** 5

**Разъем:** USB 2.0

**Длина шнура:** 3,8 м

**Вес:** 340 г

**Подробности:**

[www.speedlink.com](http://www.speedlink.com)



Mazur  
mazur363@mail.ru  
Music: Hozier

## Светомузыка и стрекот: Razer BlackWidow Chroma

В кои-то веки до редакции добралась клавиатура Razer. Если судить по сайту производителя, данная модель – топовая и в ней собрали все самое-самое, что только может пригодиться настоящему хардкорному геймеру на пути к мировым чемпионатам и подиуму. Я себя к заядлым игрокам не отношу (и даже статистика на моей стороне!), но хорошим кнопкам всегда рад. А эти, судя по тактильным ощущениям, очень даже, хотя до сих пор не привык к межклавишному расстоянию и на крайних клавишах основного блока часто ошибаюсь (проще говоря, опечаток немало).

«Какой толк от игровой клавиатуры в Ворде?» – спросите вы. Для начала следует уяснить один важный момент: кому-то «крутые» вещи нужны для того, чтобы брэнчать ими перед общественностью (как будильник на шее у папуа-

са), другие же выбирают их за отличные ходовые качества. И уже без разницы, для кого изначально (по замыслу маркетологов) вещь была предназначена – для геймеров, профессионалов, новичков или больных людей. Если она позволяет выполнять задачу более эффективно и/или качественно, к чему приткаться надписью на коробке? BlackWidow Chroma, например, очень приятно использовать для шорткатов в Photoshop и браузере, особенно если они состоят из трех и более клавиш и идут сплошняком друг за другом. Пальцы не скользят по кнопкам, клавиша не елозит по столу, клик четкий, звонкий, осязаемый.

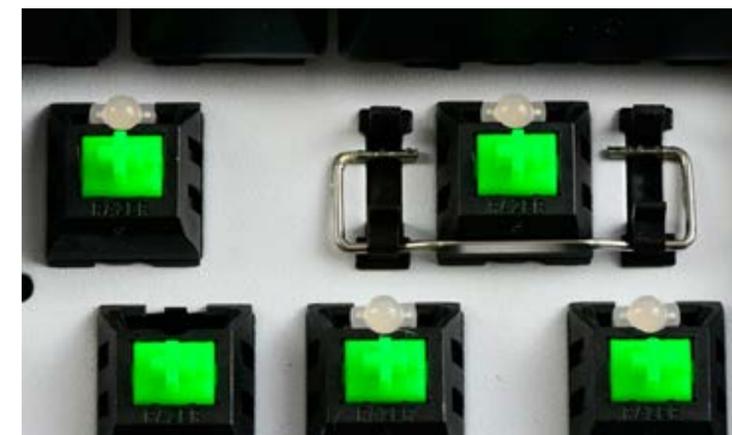
Играть на кнопках Razer также приятно, как и набирать текст. Всякие стратегии и шутеры идут на ура, да и MOBA-развлечения не позволяют усомниться в качестве кнопок. Первое время, конечно, трудновато и процент непопаданий значителен, но адаптационный период есть у любой клавиатуры. Тем более что Razer часто (и BlackWidow Chroma не исключение) идет своим путем в вопросах дизайна и эргономики, и результаты нравятся далеко не всем. Благо в описываемой борде изменения относительно классики невелики:

тонкий Enter, уменьшенное расстояние между крайними кнопками основного блока, ряд макрокнопок слева и смещенный вправо F-ряд вместе с Esc'ом. Есть отдельная клавиша Fn для всяких дополнительных действий (как на ноутбуках), но размещена она грамотно, в самом низу, и никоим образом на удобство пользования альтом и шифтом не влияет.



У всех кнопок есть подсветка. Полноценная, с миллионами возможных оттенков и возможностью забить индивидуальный цвет каждой кнопке. КАЖДОЙ! Визуальный эффект силен, но в деле такая extended-иллюминация помогает слабо: чтобы увидеть в темноте нужные кнопки, достаточно простой однотонной подсветки, а потом, когда нужное положение пальцев и движения записались в моторную память, уже как-то по барабану, фиолетовая там клавиша или серебристая. На тактильные ощущения цвет не влияет.

Вот было бы 16,8 млн вариантов изменения текстуры, тогда да-а-а...



Само собой, такие именитые кнопки в обязательном порядке оснащаются программой для управления многочисленными функциями, забивания макросов и сбора статистики. У Razer ПО называется Synapse Framework и требует регистрации на сайте. И сайт, и окно клиентской программы исполнены в традиционных оттенках черного, что очень мешает нахождению нужных пунктов. Контрастным цветом выделены только активные закладки или пункты, а остальные почти сливаются с фоном. Денек поматерился (пока настраивал), потом закрыл, и нормально. В конце концов, должна же быть ложка дегтя среди всей этой красоты и функциональности!

Полагаю, что многие за эту ложку дегтя сочтут и грабительскую цену: 10 000 рублей! Увы, да. Полагаю, тут ситуация точно такая же, как с инструментом:

приходящие в строительные супермаркеты граждане покупают набор Интерскол из трех предметов за 4999.99, с ужасом взирая на мелкий шуруповерт Hilti стоимостью 15 000 деревянных. Раньше тоже так делал, пока на производстве не довелось поработать профессиональным оборудованием. И понял, что экономить на том, чем пользуешься каждый день почти по 8 часов (а иногда и все 16), глупо. Пальцы не казенные, да и возросшее КПД явно стоит затраченных денег.

В общем, мне клавиатура понравилась, цену считаю почти адекватной (я бы выставил 8000), рекомендую к тактильному изучению в магазинах города и все такое.

**Устройство:** проводная клавиатура Razer BlackWidow Chroma

**Цена:** 10 000 руб.

**Клавиши:** переключатели Razer Green Switch, 60 млн нажатий

**Подсветка:** да, 16,8 млн цветов

**Количество кнопок:** 114

**Разъемы:** 1 x USB 2.0, 2 x TRS 3,5 mm (mini-jack)

**Частота опроса:** 1000 Гц

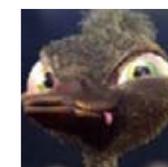
**Габариты:** 475 x 171 x 39 мм

**Вес:** 1,5 кг

**Подробности:** [www.razerzone.ru](http://www.razerzone.ru)

## Техподдержка № 722

### Про упрямую оперативку и конденсатор под углом



Mazur  
mazur363@mail.ru  
Music: Red Fang

Свои вопросы, пожелания, предложения и критику присылайте на адрес: [m@upweek.ru](mailto:m@upweek.ru), а за технические темы можно поговорить также в разделе **«Техподдержка»** из нашей группы во ВК ([vk.com/upweek](https://vk.com/upweek)). Ответы на технические вопросы будут опубликованы в рубрике **«Техподдержка»**, а пожелания и критику к уже вышедшим материалам учтем на будущее. Важный нюанс при составлении письма: в поле **«Тема»** нужно поставить набор букв **«hardwaresupport»** (без кавычек и в нижнем регистре), иначе спам-фильтр определит сообщение в мусор, который удаляется ежедневно без досмотра. Увы, это вынужденная мера против большого числа хлама, который валится в любые открытые ящики.

**Q:** Раньше в диспетчере задач на вкладке «Автозагрузка» длительность последнего запуска составляла 9,7 секунды, а после того, как в msconfig поставил в графе «число процессоров» 8, стало показывать 4,3 секунды. Как еще можно уменьшить время загрузки?

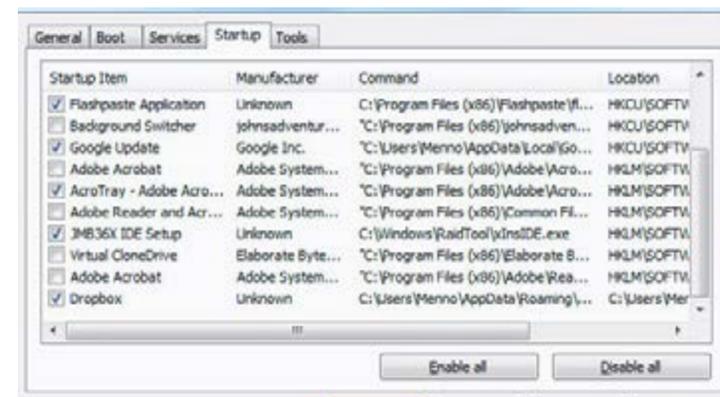
Конфиг на сегодняшний день неплохой: процессор Intel Core i7 4790K, материнская плата ASUS Z97 PRO Gamer, видеокарта Gigabyte GTX 760, накопители SSD Samsung 850 PRO 256 Гбайт и HDD Toshiba 2 Тбайт, оперативка G.Skill 16 Гбайт (четыре план-

ки по 4 Гбайт DDR3-1600), аудиокарта E-MU 0404 USB, операционка Windows 8.1 x64.

В настройках включен быстрый старт, минимальная инициализация USB-устройств. Использую RAM Disc объемом 1 Гбайт для хранения кэш-файлов Chrome через Link Shell Extension. Установлен антивирус Bitdefender Total Security 2015.

**A:** Чтобы уменьшить время запуска системы, нужно забыть про сетевые карты и их службы, потому что Винда очень любит рыскать на предмет соседних устройств при загрузке. Отсоединить все накопители, кроме одного, удалить и отключить все дополнительные контроллеры (звук и все такое), поставить чистую систему только с драйверами на чипсет и видеокарту, попутно выкинув из автозагрузки все сторонние службы. Разгоните процессор – это сэкономит десятые доли секунды. Дальнейшую оптимизацию уже следует производить на предмет служб, детально изучая каждую и отключая за ненадобностью. Учтявая, что для достижения цели все средства хороши и система и так будет обгрызена по устройствам по самое нехочу, «лишних» служб наберется па-

ра-тройка десятков. В итоге получится этакий стенд, демонстрирующий очень быструю загрузку Винды и не позволяющий нормально работать. Оставим за кадром вопрос «Что есть загрузка и из какого состояния ПК запускается», так как умельцы из MS постоянно колдуют над временем запуска и пытаются применять обходные пути для решения «проблемы».



На самом деле у вас уже и так шустро грузится система, дальнейшие твики сильно усложнят жизнь и потребуют значительных усилий (прежде всего временных) на освоение материала. В будущем же, чтобы шустрота компа не падала слишком быстро, почаще выкидывайте из автозагрузки всякий мусор, коий набивается там с каждой установленной программой. Одна апдейтер кинет (привет, Adobe Flash Player!), другая – лицензионный сервис, третья – следящий за действиями пользователя процесс, четвертая – напоминалку про

обновления и/или проверку системы на вирусы... в общем, хватает баракла.

**Q:** Недавно приобрел себе процессор AMD FX-8300, поставил в рабочую машинку. И началось: оперативка упорно отказывается работать на частотах 1600 и 1866 МГц. Система при запуске выдает «Overclocking Failed» и предлагает зайти в BIOS для корректировки настроек или загрузить умолчальные. Результат обоих действий одинаковый и заключается в сбросе настроек памяти на частоту 1333 МГц.

И тут еще есть один немаловажный момент. Если частота выше 1333 МГц, то инициализируется только 7185 Мбайт памяти и дальше ошибка, а если 1333 МГц и ниже, то сообщения об ошибке не вылетает и тест проходят 8175 МГц. С одной планкой не пробовал запускать. Что со всем этим можно сделать и куда копать?

Встроенное видеоядро отключено, других программ или установок, использующих оперативку по своему усмотрению, нет. Периферия вырублена. Раньше в системе стоял AMD Phenom II X4 975 BE, тест памяти заканчивался на 8191-м мегабайте, а

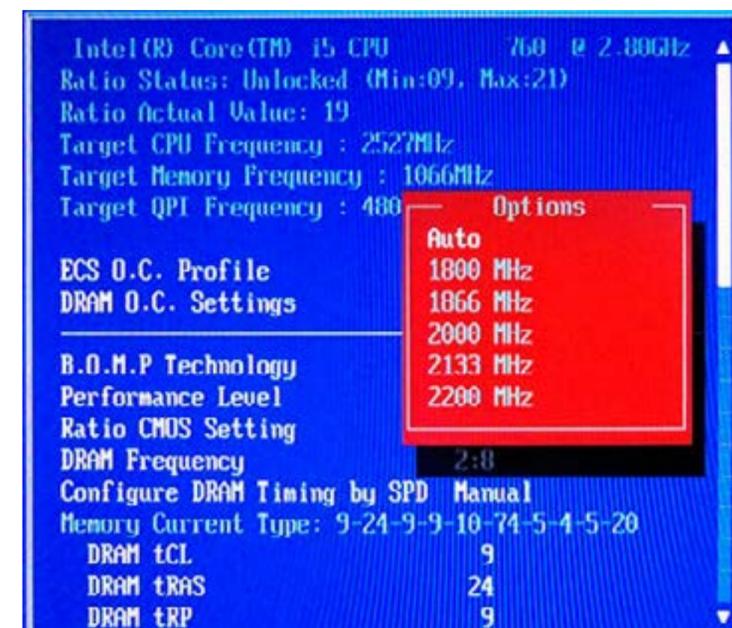
Windows показывала только 8 Гбайт. И куда теперь делась 17 Мбайт оперативки?

Разгона нет, BIOS сбрасывал, частоты проца пробовал менять, но как-то безрезультатно. Очень хочу выяснить, в чем дело и что виновато, память, или материнская плата, или с процессором что-то не так. Может, новый проц не подходит к моей матери?

**A:** Я бы начал с чтения документации на модули памяти. Особое внимание уделить таймингам и вольтажам для каждой из частот, после чего выставить нужные значения в BIOS материнской платы. Напряжение даже можно задать на 0,05 В выше рекомендуемого, для пущей надежности (многие производители матерей любят халтурно реализовывать стабилизатор, от этого под нагрузкой напряжение проседает на несколько процентов относительно выставленного).

После чего прогнал бы тесты Prime95 и OCST (для процессора) и посмотрел на возникающие ошибки (если таковые будут). Чем быстрее они появляются (по времени относительно начала теста), тем меньше запас стабильности у системы. Дальше идет кропотливая

игра с таймингами и частотами для выявления порога стабильности, и уже по полученным данным (которые неплохо бы заносить в табличку) делаются выводы.



Что же касается внезапных проблем с памятью после замены процессора... Тут может быть крайним блок питания (да, я в курсе про схожие TDP у Фенома и FX, но все-таки проверить бы не мешало просадку напряжения под нагрузкой), а также настройки BIOS, которые со сменой камня были самостоятельно подправлены материнкой. Поэтому всем настоятельно советую все Auto в BIOS менять на четкие значения.

**Q:** Операционная система Windows 7 SP1, обновления все устанавливаются регулярно. Материнская плата

*Gigabyte GA-Z87-HD3, прошивка последняя (F8). На плате есть встроенная звуковая плата Realtek ALC887. ID оборудования: 0892.*

*Однажды захотел активировать стереомикшер: правой кнопкой по «Регулятор громкости» в трее и далее «Записывающие устройства». Потом правой кнопкой по пустому белому полю, ставлю обе галочки «Показать отключенные устройства» и «Показать отсоединенные устройства». Правой кнопкой по устройству «Стереомикшер», затем «Включить». Он должен включиться, но не включается, и вообще ничего не происходит.*

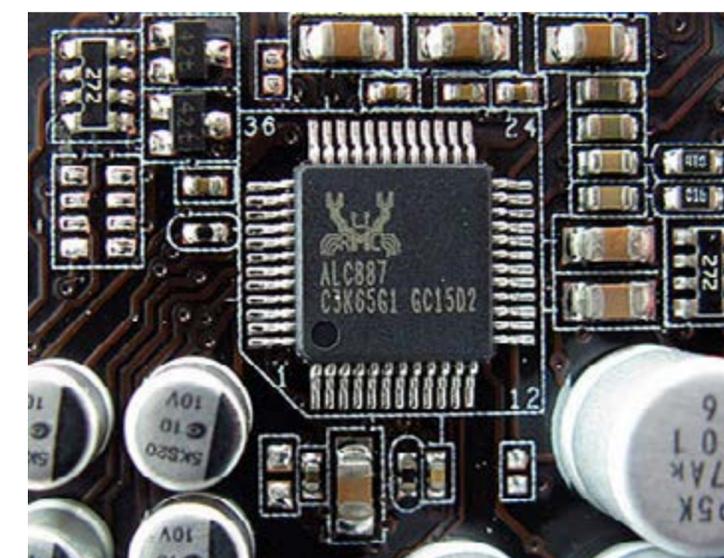
*Полез на сайт производителя материнской платы за новыми драйверами на Realtek, скачал, установил. Компьютер ребутнулся пару раз, и после этого на регуляторе громкости в Windows красный крест, звук не идет из колонок совсем. Встроенная в драйверы программа при подключении наушников или микрофона выводит на экран вопросы с просьбой указать, что и куда только что было подключено. На мои действия отклика никакого (звук не появляется). Если в настройках микрофона выставить побольше громкость, то можно услышать свой голос*

*в наушниках. Это считаю косвенным подтверждением работоспособности платы.*

*Искал и другие драйверы для своей аудиокарты на разных сайтах по ID оборудования, но после установки любых драйверов ситуация одинаковая: стереомикшер не включается, звука нет. Обновлял дрова на системную логику и все-все-все. Восстановил систему из резервной копии, и звук включился, но манипуляции с микшером (а также попытки изменить «устройства воспроизведения» и «записывающие устройства») не приводят к нужному результату.*

**A:** Realtek никогда не славился беспроblemной работой, а когда в пике моде решили плюс ко всему прочему и собственную «морду» сделать, дабы удобно крутить ручки настройки, да еще примочки наклеили (типа автоопределения подключения устройств к аналоговым входам/выходам), так вообще весело стало. Сам я часто пользуюсь разными Realtek, но никогда не залезаю в идущую прицепом к драйверам тулзу и даже бесцеремонно выпихиваю ее из автозагрузки. А работу со звуком поручаю сторонним софтинам, кото-

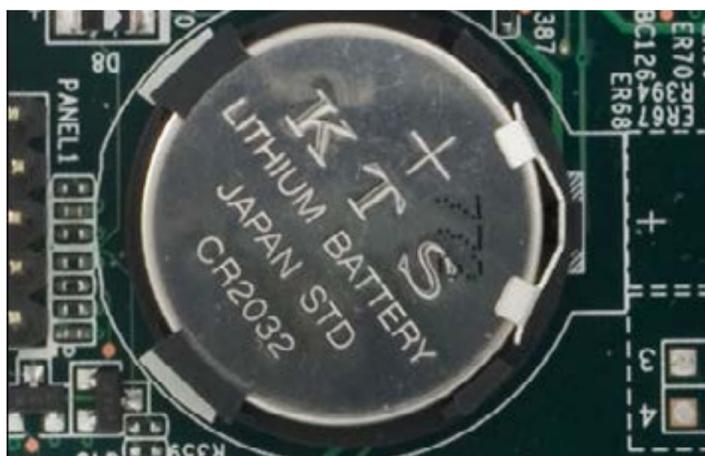
*рых сделано немереное количество на любой вкус.*



Решение вашей проблемы я бы начал... с переустановки системы. Начисто. Или с работы с точки восстановления, но не исключено, что Винду в очередной раз переключило (или драйверы попались не самые стабильные) и при активации микшера «коса находит на камень». Для нужд по перенаправлению звука с входа куда-нибудь (или

на выход) рекомендую использовать сторонние программы. А если дело в Skype или иных сервисах, требующих микрофонного общения, то здесь идеальным выбором будет USB-звуковуха за 500 рублей. Как-то получше у них получается дружить с гарнитурами (по сравнению с Realtek).

**Q:** Конфиг системы: материнская плата ASUS M4A785G HTPC/RC, процессор AMD Athlon II X2 250, оперативная память 2 Гбайт DDR2-800 (двумя планками). Материнка с недавних пор стала вести себя очень странно: отказывается запускаться при наличии круглой батарейки в гнезде, а если ее вынуть, работает стабильно, только время не запоминает и настройки теряет. Проверял процессор и оперативку на другой системе – все отлично, живы и полностью работоспособны. Это материнка умирает, да?



**A:** Нет, это батарейка померла, и материнка скорбит. Когда нет батарейки – нет проблемы. Решение простое: купите новую батарейку того же форм-фактора, установите на место прежней и радуйтесь стабильной работе системы!

**Q:** Сменил термопасту на процессоре, и производительность системы упала. Проверял: кулер прилегает плотно, слой пасты тонкий, перекосов нет. Показатели таковы: пиковая температура GPU – 85 по Цельсию, в играх доходит до 70-80 градусов. Раньше была установлена программа-майнер. Процессор греется до 95 градусов с троттлингом около 5% по показаниям AIDA. В играх используется менее 60% ресурсов камня, даже в GTA V без значительных улучшений графики.

Попробовал видеокарту на другой системе (Phenom II X4 970, 4 x 2 Гбайт DDR3-1600, 1 Тбайт Seagate ST31000524AS), выдает результат 5730 очков в 3DMark, а на моей (Intel Core i5-2400, 2 x 4 Гбайт DDR-1333, SSD Crucial 128 Гбайт) – всего 4400 очков в тесте GPU. На моей системе GTA выдает 30-40 fps, а другом, с Phenom II, – от 55 до 60 fps стабильно. Аналогично ведут себя и другие игры (Witcher 3 и

Crysis 3). Драйверы одинаковые, версию Windows тоже. Что же так у меня тормозит систему?

**A:** Перво-наперво сделайте нормальное охлаждение для процессора. 95 градусов на таком холодном камне – ненормально, даже если в качестве нагрузки выступает LinX. Видимо, где-то вы серьезно прогадали при смене термопасты: то ли криво поставили, то ли сама паста не лучшего качества, то ли кулер изначально хилый...



Затем следует обратиться к характеристикам двух систем, а точнее двух процессоров, фигурирующих в вашем вопросе. Первый – Core i5-2400: 3200 МГц, 4 ядра, 6 Мбайт L3, макси-

мальная рабочая температура – 72 градуса по Цельсию (семьдесят два, Карл!). Второй – Phenom II X4 970: 3500 МГц, 4 ядра, 6 Мбайт L3, максимальная рабочая температура – 62 градуса. С точки зрения производительности на мегагерц ваш процессор будет посильнее, но вот беда: факт троттлинга не дает ему раскрыться.

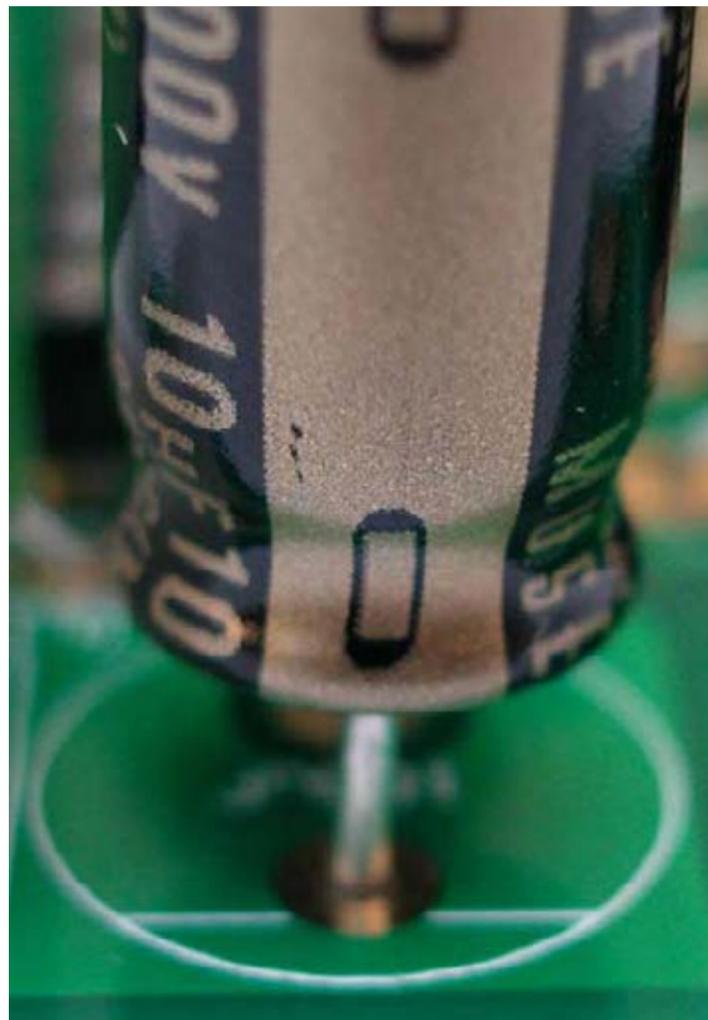


Есть, конечно, вероятность, что программа мониторинга врет, но как-то странно совпало: перемазали термопасту, и резко поплохело. Явно во время замены термоинтерфейса случилось то, что мешает компу работать на полную. Там и надо искать причину.

**Q:** На материнской плате обнаружил, что один из конденсаторов около звукового кодека установлен как-то не

*так, под углом, а другие – нормально. Угол небольшой, градусов десять. Ну, я его слегка поправил, и теперь он не выпирает из общего ряда. Скажите, так можно делать? Это нормально? На работу такое действие повлиять не должно вроде. Смотрел после этого работу поведение звуковой карты – совершенно не изменилась.*

вило соблюдено на перекошенном конденсаторе – что ж, пусть так. На ходовые качества это вряд ли повлияет.



А вот утапливать или выдергивать конденсаторы без расплавления припоя вредно: можно повредить внутреннюю структуру или, хуже того, вызвать замыкание обкладок, что приведет к выходу устройства из строя. Вам повезло на первый раз, но в дальнейшем без паяльника так делать не надо. Эстетика эстетикой, но работоспособность все же на первом месте.



Алексей Кутовенко  
[alteridem@rambler.ru](mailto:alteridem@rambler.ru)  
Music: **Avishai Cohen**

## IFTTT и умный дом – хорошо вместе!

### Рецепты мэшапов для домашней автоматизации

**Дома, в которых мы живем, становятся все более компьютеризированными. Термин «умный дом» вообще на слуху, хоть и понимают его часто по-разному.**

Где-то это непременно интегрированная система на специальной платформе, где-то – просто внедрение в быт отдельных компьютерных технологий. Постави-

ли дистанционные выключатели, завели медиасервер для фильмов – вот и умный дом. Как бы то ни было, подобная автоматизация при должном исполнении дей-

ствительно обещает повышение комфорта жизни и массу интересных штук.

Однако есть у домашней автоматизации и обратная сторона. Все эти приблуды требуют управления и настройки. А дома как-то больше хочется отдохнуть, а не устраивать себе вторую смену. Так что простота использования как оборудования, так и программ управления умным домом – критичный в этой сфере параметр.

И вот тут мы плавно переходим в сферу тенденций современного софстроения. Дело в том, что мы с вами – свидетели еще одной незаметной революции. Назову ее революцией кодирования. Программирование сейчас заворачивают в обертку, пригодную для массового рынка, пользователей, которые знать ничего не хотят про специфические штуки. За них уже подумали разработчики платформ и сервисов, проведя зверскую работу по созданию дружелюбных к любому начинашке сред разработки программ для повседневных операций. Под вывеской «Смотрите, как это просто!» им вручают инструменты разработки. Люди, даже не всегда отдавая себе в этом отчет, составляют из предложенных кубиков программки. И ведь получается же!

Один из сервисов этого поколения – IFTTT. Им пользуются и законченные гики, и вполне нормальные люди. Более того, благодаря таким сервисам и приложениям кодирование постепенно получает шансы стать частью общей грамотности. Да, настоящего кода здесь ни строчки, но рецепты IFTTT – вполне себе программы.

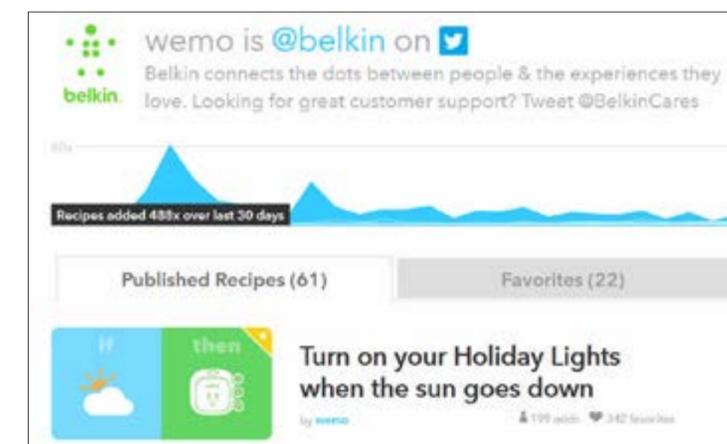
Если вы еще не в курсе, проект IFTTT ([ifttt.com](http://ifttt.com)) предназначен для быстрого создания простейших алгоритмов по схеме «Если где-то произошло определенное событие, выполни заданную операцию на другом сервисе или устройстве». Его название так и расшифровывается: «If This, Than That». За счет радикального упрощения создания таких команд и возможности работы с большим выбором сервисов и оборудования IFTTT набирает популярность даже среди неискушенных пользователей. Замечательное свойство IFTTT – способность выдавать команды компонентам умного дома.

Отдельные программки здесь называются рецептами. Они строятся на основе трех компонентов: каналов, триггеров и действий. Входные каналы – это перечень онлайн-ресурсов или устройств, состояние которых отслеживается. Все-

го доступно порядка двухсот каналов. События каналов, за которыми следит IFTTT, называются триггерами. Для каждого доступного канала разработчиками IFTTT уже создан свой набор триггеров. Как только триггер сработал, на втором, выходном, канале (на другом сервисе или устройстве) выполняется заданное действие. Для создания рецепта требуется буквально несколько минут, поскольку все действия визуализированы и максимально упрощены. Выбор исходного канала, доступного для него триггера, выходного канала и действия выполняется последовательно в диалоге мастера. Сервис поддерживает работу с каналами «телефонный звонок», «SMS», Twitter, Facebook и множеством других. Сейчас для нас важно, что на IFTTT каналы, связанные с устройствами для умного дома, уже исчисляются десятками. Это девайсы брендов Belkin, Nest, Philips, Lutron и многих других. В рецептах можно комбинировать вызовы к оборудованию разных производителей, обращаться к различным сетевым сервисам. Они будут взаимодействовать через облако IFTTT.

Простота настройки и нетребовательность к оборудованию сделали рецеп-

ты IFTTT достаточно популярным средством удаленного управления умными домами, построенными на основе персональных конфигураций и с использованием оборудования от разных производителей. Некоторые зарубежные фирмы-интеграторы даже предлагают управление с помощью IFTTT в качестве одной из возможностей своих сборок для умного дома, создают собственные расширения для стандартных каналов.



Перейдем к практике: как же можно подружить умный дом и IFTTT? Начну с продуктов компании Belkin, выпускаемых под брендом WeMo. Один из широко распространенных компонентов умного дома – выключатель WeMo Switch. Он получает команды по сети, а что конкретно будет к нему подключено – уже не так важно. В результате к «умной» сети можно подключать совсем не «умную» технику. Весьма разумное

и финансово оправданное решение. Лично у меня при первом знакомстве с этой штукой возникли ассоциации с историей создания в семидесятых нового поколения самолетов-штурмовиков в СССР и США. Американский «Бородавочник» А-10 изначально строился, образно говоря, вокруг новой пушки. Состав оборудования был несложным, а в ситуациях, требовавших чего-либо более существенного, пилот как бы смотрел на цель через встроенные системы дорогих высокоточных ракет. Советский же Су-25 развивался по другой концепции: умный «борт», тупая бомба. За счет продвинутого для своего времени прицельного комплекса он мог достаточно точно и при этом щедро высыпать на поле боя тонны недорогого расходного «чугуня».

У WeMo Switch на IFTTT есть свой канал, а разработчики умного выключателя выкатили для нашего удобства неплохую подборку готовых рецептов. «Включить свет, когда на улице идет дождь и темнеет», «Выключить девайс, если он спалил за день электричества на сумму больше, чем заданная». Наконец, комбо «Выключить по SMS» – решительная победа разума над пробле-

мой забытого в неизвестном состоянии утюга.

Можно создать рецепт, автоматически включающий освещение на закате. Для него потребуются каналы Weather Channel и WeMo Switch. Да что там погода, лампочку можно включить телефонным звонком или даже сообщением в Twitter. Открыли дверь – нате вам пост в Фейсбуке. Можно сделать привязку включения оборудования к событиям онлайн-календаря. Предусмотрена даже интеграция с Google Glass – на них выводятся различные приветствия от домашней утвари.

Существуют фирмы, комплектующие на основе оборудования Belkin готовые наборы домашней автоматизации, дополняя их своими разработками. Компания SmartThings, например, создала коллекцию рецептов для своего оборудования ([ifttt.com/smartthings](http://ifttt.com/smartthings)). Так, у них есть рецепт, который включает WeMo Switch, если сработал датчик движения.

Ограничение IFTTT состоит в том, что в рецепте может быть только один входной и один выходной канал. Соответственно, выполнить с его помощью сразу несколько связанных действий нельзя. Обойти это врожденное ограничение

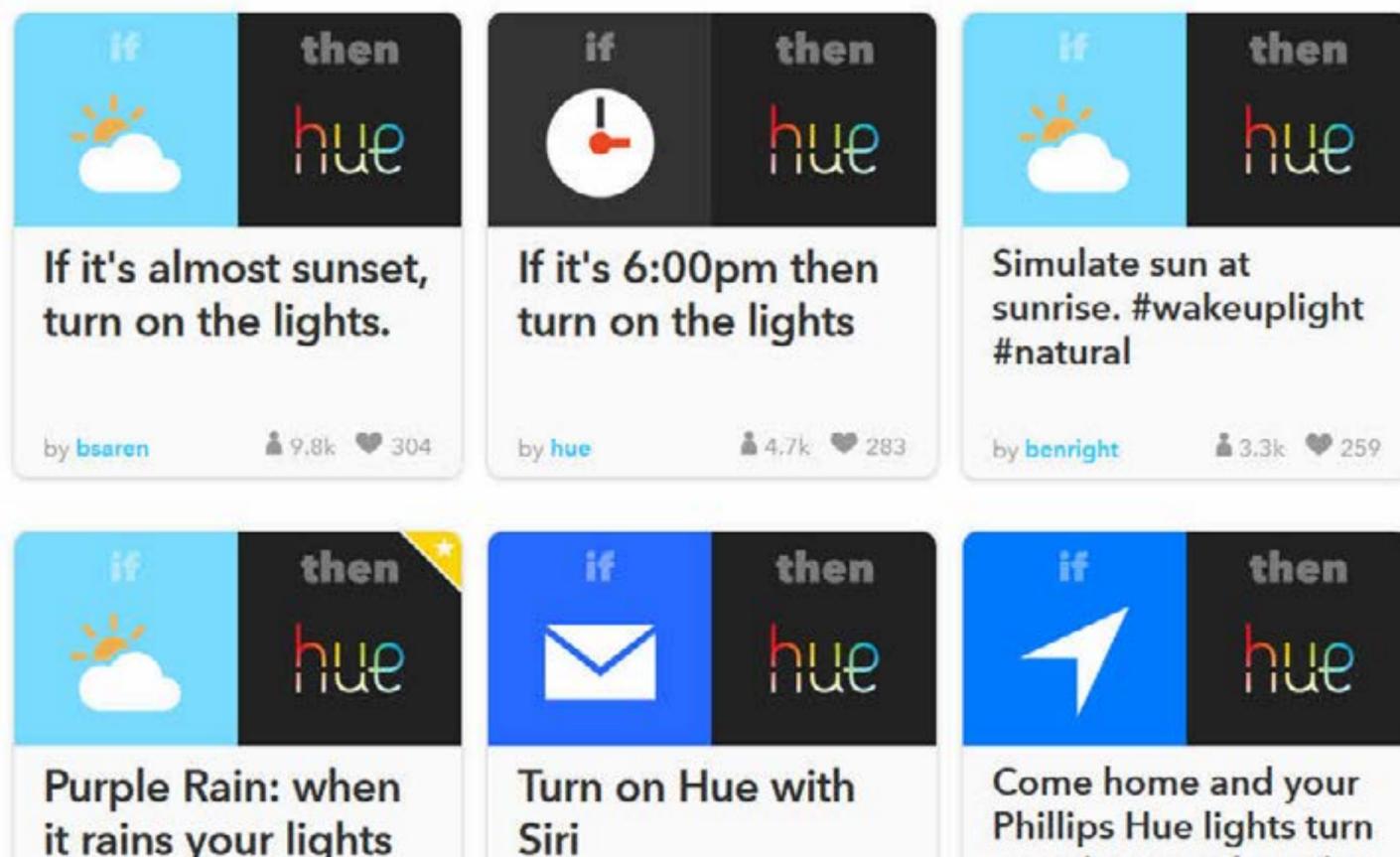


## Flip off the lights with an SMS tagged #off

помогают дополнения от фирм-интеграторов. Они-то и берут на себя выполнение комплексных действий для одной команды. Например, HomeSeer в канале для своих девайсов использует в качестве триггеров «виртуальные устройства», на которые и можно повесить целый список действий. Соответственно, в самом приложении HomeSeer создается «виртуальное устройство», которое объединяет команды нужному оборудованию, а в IFTTT остается только включить соответствующий ему триггер. Собственными каналами для IFTTT отметились и ряд других разработчиков: Lutron, ADT, Telguard.

Рецепты для системы освещения Philips Hue хоть и не такие универсальные, но тоже забавные. И весьма многочисленные – две с половиной тысячи штук. Тут тебе и подсветка в цвет неба за окном, и автоматическое выключение домашнего освещения, если GPS покажет, что вы со своим смартфоном этот самый дом покинули, и многое другое. Включить освещение за полчаса до захода солнца по будним дням, если в это время дома кто-то есть, – такая команда вполне может быть выполнена рецептом, в котором содержится Weather Channel в качестве входного и выходного канала для любой «умной» лампоч-

2,597 Recipes found



ки, будь то девайс от Philips, Belkin или Nest.

Говоря об IFTTT и умном доме, не могу не вспомнить про мобильное приложение IFTTT Do Button. Эта программа отправляет сигнал о нажатии виртуальной кнопки на вашем гаджете указанному рецепту IFTTT. Поскольку, как мы уже выяснили, на другом конце связи может находиться «умный» выключатель, это дает возможность удаленно управлять практически любой бытовой железкой.

Пару слов о недостатках связки «IFTTT + умный дом», при этом я не буду касаться концептуальных тонких мест

умного дома вообще. Каналы разрабатываются командой IFTTT, и число их хоть и велико, но ограничено. Спектр поддерживаемого оборудования не так широк, как хотелось бы. Не забываем, что вся эта музыка строго зависит от доступа к интернету. Если произошел сбой, ничего работать не будет, поскольку вся «умная» часть в данном случае вынесена в облако, а не на свой локальный сервер в чуланчике. Наконец, поскольку посредник-управляющий у нас удаленный, могут быть запаздывания срабатываний рецептов.

# +tableau++public



## Tableau Public.

Бесплатный продвинутый редактор инфографики

Алексей Кутовенко  
alteridem@rambler.ru  
Music : **Kamelot**

**Визуальное представление данных – это не просто красивые картинки, но и возможность быстро, одним взглядом уловить закономерности, увидеть акценты за бесконечными столбиками цифр.**

Один из популярных способов визуализации – создание инфографики. Задача непростая, облегчить ее решение призваны специализированные редакторы. Один из лучших на сегодня редакторов инфографики – Tableau Public ([public.tableau.com](http://public.tableau.com)). Что особенно приятно, программа бесплатна, пусть и с некоторыми оговорками. Tableau Public –

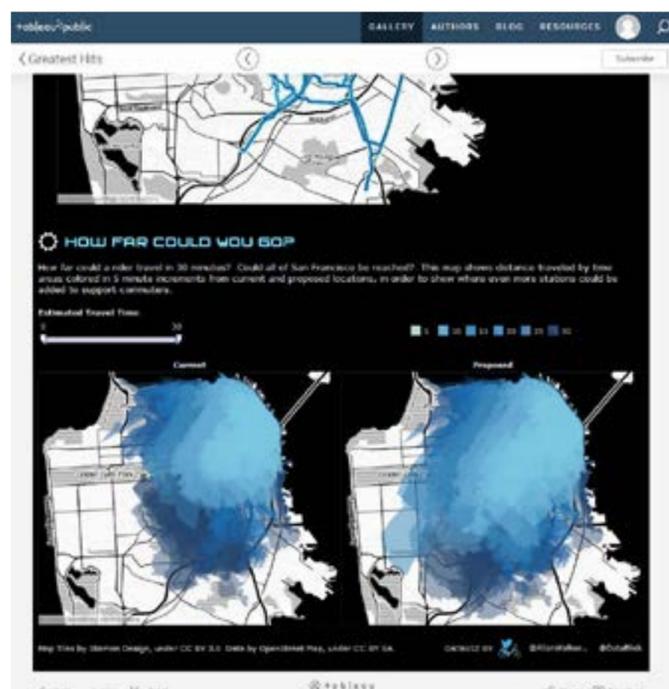
это не только редактор инфографики, но и сервис для ее онлайн-публикации. Бесплатная версия редактора требует обязательного сохранения готовой инфографики на сервере.

Есть и некоторые другие ограничения, не так заметные частному пользователю. Судите сами: объем файла для анализа ограничен 10 млн строк,

для хранения своих проектов на сервере выделяется 10 Гбайт, ограничений на количество публикуемых на сайтах виджетов с инфографикой нет. Обновившись до коммерческой версии, мы получим возможность работать с большими объемами информации, а также более широкие опции выбора источников импорта исходных данных. Далее разговор пойдет о бесплатной версии. Поверьте, ее возможностей вполне достаточно для большинства реальных проектов. Да и на профессиональных ресурсах я нередко встречал замечательную инфографику, для изготовления которой вполне бы хватило опций бесплатной версии сервиса. Благо функциональность собственно редактора в фриварном Tableau Public не порезана. Что же касается только онлайн-сохранения, то и тут нет худа без добра. Немного забегаю вперед, скажу, что виджеты Tableau могут быть интерактивными, так что сетевая среда для них – дом родной. С большой вероятностью вы и так будете размещать работы в онлайн. А то, что они еще и будут общедоступны в хорошо известной и посещаемой галерее Tableau, вообще можно и как плюс рассматривать. Вытащить картинку для

печати тоже можно. Да, там есть свои ограничения, но не всем же нам надо печататься в бумажном «глянце».

В общем, бесплатный Tableau – штука действительно серьезная. Вот только и освоения она также требует осознанного. Обучающих материалов на английском полно, предусмотрено даже несколько программ сертификации. А вот на русском информации не то чтобы очень много. На исчерпывающее описание претендовать не буду, но стартовать с реальным проектом можно параллельно с чтением этой статьи.



Процесс создания инфографики здесь можно разделить на несколько этапов. Первый и самый трудоемкий – это подготовка рабочих данных, так называе-

мого датасета. Именно на его основе и будут рисоваться впоследствии разные красоты. Импортировать данные в Tableau Public можно из таблицы Excel, базы данных Access, текстового файла. Поддерживается подключение к серверу OData. Работа с таким протоколом вообще и «открытыми данными» в целом – отдельная тема, сейчас будем исходить из того, что данные у нас локальные.

Пожалуй, самый удобный – первый вариант подготовки информации: использование электронных таблиц. Помимо прочего именно в этот формат проще всего перевести данные, которые вы получили в неструктуриро-

ванном виде. Например, из текстового документа или из простой таблицы на веб-странице. Кстати говоря, в последнем случае сразу же избавляйтесь от лишних элементов оформления.

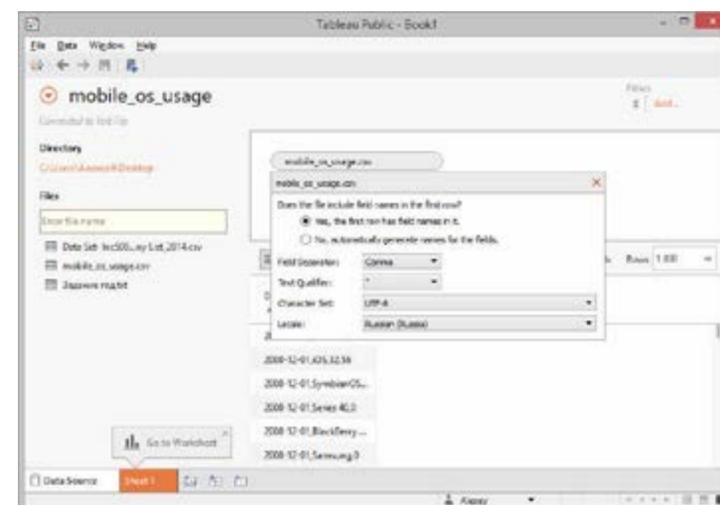
Для того чтобы данные импортировались в Tableau корректно, файл электронной таблицы должен быть определенным образом структурирован. Первой строкой выносятся названия параметров. Если такой строки нет, лучше ее создать. Не то чтобы без нее ничего не получилось, просто работы потом будет меньше. Желательно, чтобы в таблицах не было разрывов, лишнего оформления. Короче говоря, если вы хотя бы слышали, что такое

How-to Videos	Sample Data Sets	Live Training	Tableau User Forums
<b>Education</b>			
	<b>UK University Research Excellence Framework Ratings 2014</b>	The UK 2014 University results via Research For Excellence. REF is the new system for assessing the quality of research in UK higher education institutions.	Dataset (xlsx)
	<b>edX.org Academic Year 2012-2013</b>	De-identified data from the first year (Academic Year 2013: Fall 2012, Spring 2013, and Summer 2013) of MITx and HarvardX courses on the edX platform via edx.org.	Dataset (csv)
	<b>American University Data</b>	The Integrated Postsecondary Education Data System (IPEDS) is the primary source for data on colleges, universities, and technical and vocational postsecondary institutions in the United States via the National Center for Education Statistics.	Dataset (xlsx)
<b>Lifestyle</b>			
	<b>Titanic Passenger List</b>	All the known passengers of the Titanic, where they were heading, what cabin they stayed in, and if they survived or not.	Dataset (csv)
	<b>Top Baby Names in the US</b>	The most popular male and female names in each state for each year from 1910-2012 via the Social Security Administration.	Dataset (csv)

«нормальная форма» в таблице базы данных, все требования просты и очевидны. Хорошее представление о том, как следует готовить данные, можно получить, воспользовавшись одним из уже созданных тестовых датасетов, доступных на сайте Tableau Public ([public.tableau.com/s/resources](http://public.tableau.com/s/resources)). Надо сказать, что именно подготовка датасета занимает большую часть времени реального проекта. Чем тщательней и точнее подготовлены исходные данные, тем проще и быстрее будет получен хороший результат. Так что не спешим, «застревать» здесь – нормально.

Второй этап – импорт данных в Tableau. Исходной точкой новой работы может быть и уже готовая инфографика, которую вы сохраняли ранее на сервисе Tableau Public. Данные в этом случае заново обрабатывать не надо, все импортируется в готовом виде. Если мы начинали с нуля, указываем путь к созданному на первом этапе файлу. Для электронных таблиц можно включить инструмент Tableau Data Interpreter. Он попытается самостоятельно отформатировать по правилам входной файл, недостаточно тщательно обработанный на первом этапе. Так что если у вас есть готовая таблица, можно попопро-

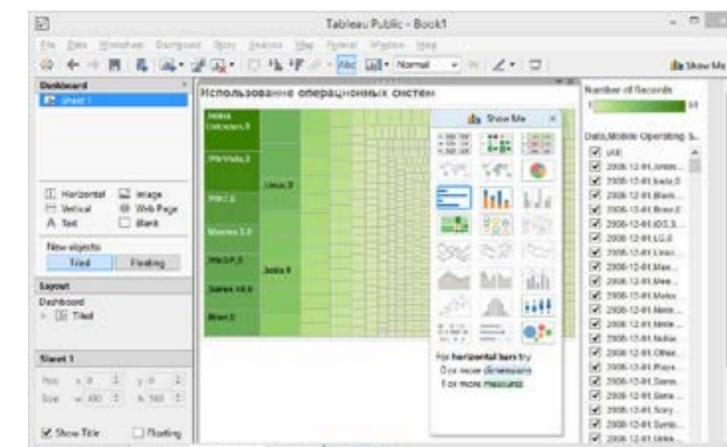
бовать импортировать данные с помощью автоматике, и только если что-то пойдет не так, возвращаться к относительно трудоемкой ручной подготовке данных. Если таблица сложная и содержит много данных, которые вы не планируете визуализировать, воспользуйтесь фильтрами – соответствующая кнопка есть в верхнем правом углу рабочего пространства. Еще один нюанс, на который стоит обратить внимание при импорте, – тип данных в столбцах. Дело в том, что помимо численных и строковых типов здесь предусмотрен формат Geographic Role, который позволяет потом при необходимости привязать данные к картам и выполнить парочку других интересных трюков.



Третий этап относится уже к анализу данных. Это создание рабочих листов (Worksheets). Это основные элементы будущей инфографики: отдельные

графики, диаграммы. На основе одного датасета можно изготовить столько рабочих листов, сколько вам требуется для разностороннего анализа и демонстрации данных. Импортированные таблицы автоматически разделяются на «Измерения» (Dimensions), которые обозначают объекты анализа, условно говоря соответствуют колонкам, и «Значения» (Measures), которые хранят массивы значений параметров. Начинаем строить рабочий лист простым перетаскиванием измерений и значений на панельки Columns и Rows. Для каждого добавленного элемента доступны фильтры и настройки внешнего вида. Оптимизировать можно долго и гибко. В простейшем же случае вообще достаточно обратить внимание на панель Show Me. На ней показаны варианты диаграмм, которые Tableau может для вас построить. Причем в зависимости от того, какие элементы вы выбрали в датасете, там подсвечиваются только доступные для их визуализации виды графиков и диаграмм. Более того, работает интерактивная подсказка, которая сообщит, каких данных не хватает для открытия любого неактивного в данный момент вида. Так что с хорошим датасетом изготовление рабоче-

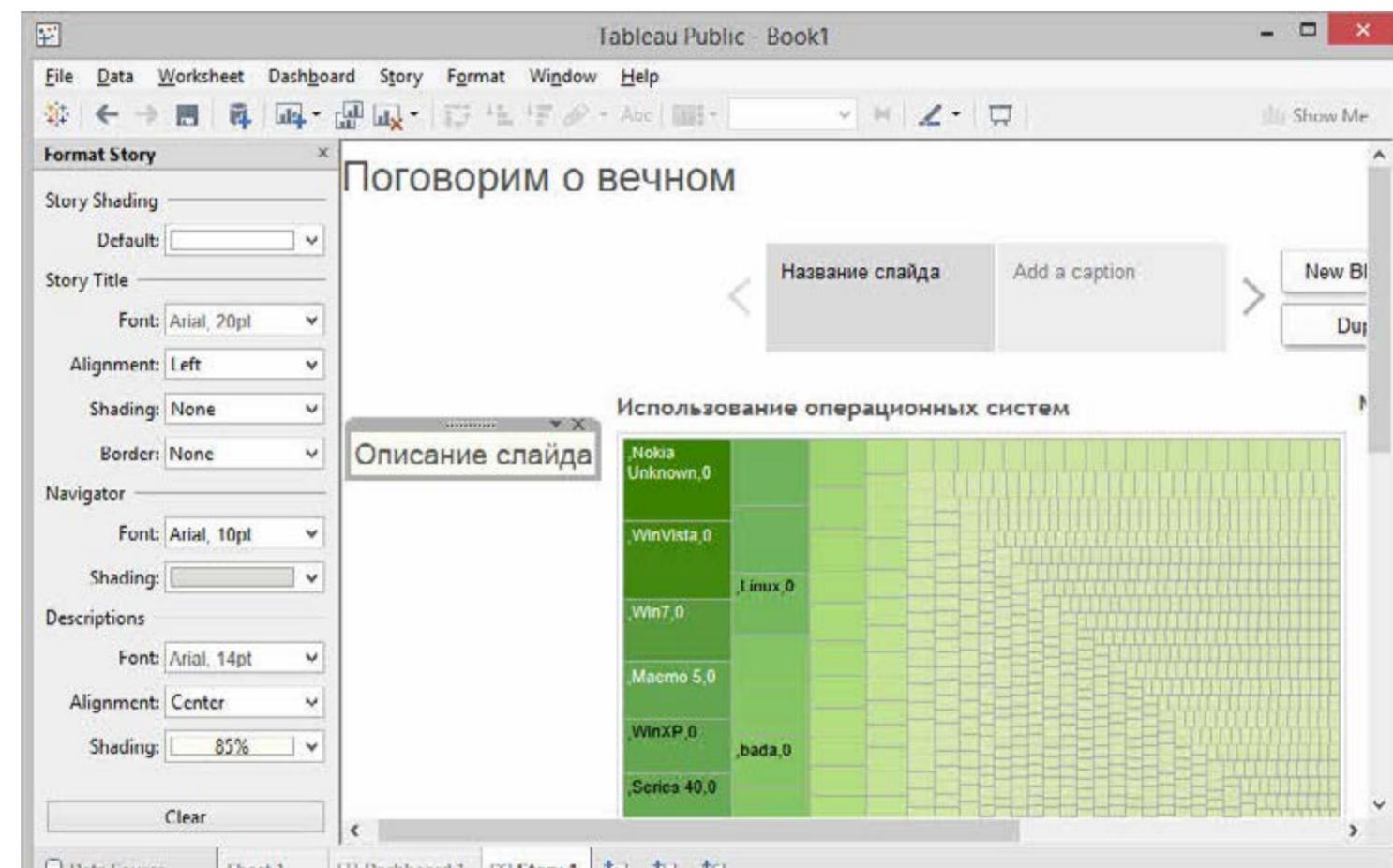
го листа занимает считанные минуты. Обычно требуется разве что поменять на русский перевод текст автоматически добавленных подписей.



Следующий этап – создание собственно инфографики. Принцип здесь такой: будущая инфографика – это холст, на котором можно разместить один или несколько рабочих листов, а также различные вспомогательные блоки заголовков, картинок, подписей. Перетаскиваем в рабочую область заготовленные рабочие листы, список которых доступен на боковой панели. Программа автоматически добавит к ним легенды, если вид рабочего листа подразумевает их использование. Предлагаются различные варианты выравнивания блоков, добавление произвольных надписей, картинок и ссылок. В результате в рамках одной инфографики можно собрать набор разнотипных диаграмм и симпатично оформить

ее внешний вид. Или же опять положить на предложения программы и ограничиться переводом подписей с английского, получив результат за считанные минуты.

сути это показ ее в виде интерактивной презентации. Она состоит из последовательных слайдов, на которых можно размещать как готовые композиции, так и отдельные рабочие листы. Доступ-



Инфографика практически готова, остается только представить ее публике. Именно здесь ощущается радикальное преимущество Tableau Public по сравнению, например, с редакторами диаграмм современных офисных электронных таблиц. Так, здесь есть особая форма представления инфографики, актуальная именно для размещения ее в виде виджета: «История» (Story). По

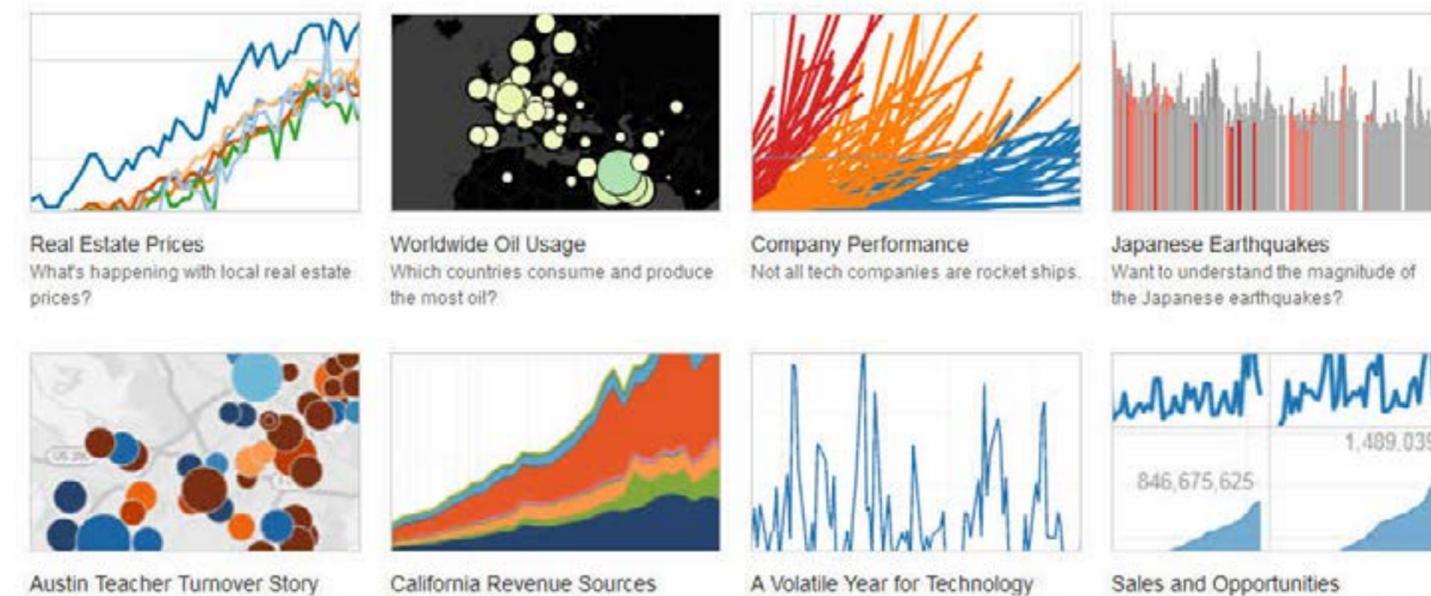
ные элементы, как обычно, выводятся в списке на боковой панели. При необходимости добавляем отдельные блоки примечаний, пустые слайды, на которых можно разместить заголовки разделов. Выбираем размер будущего виджета или размер картинки для печати.

После публикации проекта на сервере Tableau Public можно внести в него косметические улучшения, например

## Visual Gallery

You can create almost any type of visualization with Tableau. Take a look, or [try for yourself!](#)

[Featured](#) [Full Gallery](#)



изменить заголовок. Самое главное здесь – опции экспорта. Основной режим – это, конечно же, виджет, который можно разместить на внешнем ресурсе. Кроме того, доступны варианты сохранения инфографики на локальном компьютере как в виде файла собственного формата Tableau, так и в виде пэдээфки или картинки. Если вы предполагаете печатать инфографику, то вам нужны именно они.

С недавнего времени пользователям бесплатной версии приложения стала доступна опция скрытия ссылки на скачивание файла во внедряемом на сторонний ресурс виджете.

Дальнейший простор для творчества широк. Пробежитесь по открытой

галерее проекта, посмотрите раздел Featured – там множество источников вдохновения, как простых, так и навороченных, с динамическими элементами управления и другими вкусностями. Прелесть Tableau как раз в сочетании опции быстрого старта на основе готовых конструкций и гибких возможностей усложнения и индивидуализации проекта. Да, как и любое типовое решение, этот редактор не подойдет для нестандартной дизайнерской инфографики. Такие решения «от кутюр» все равно рисуют вручную. Но для красивого анализа данных и особенно публикации его результатов в онлайн это очень хорошее решение.



## Woolfe: The Red Hood Diaries.

Дневники Красной Капюшонихи

Дмитрий «KuTuZ» Кутузов  
up@upweek.ru  
Music: Шуберт

Иногда в светлую голову очередного гейм-дизайнера-сценариста приходит мысль о создании новой игры в уже давным-давно освоенном индустрией жанре.

А чтобы получилось оригинально и незаезженно, в качестве основы для будущего сюжета прекрасно подойдет, к примеру, греко-римская мифология эпохи античности... нет, уже было... ну или какое-нибудь из известных всем произведений детской литературы.

Естественно, перекроенное на новый лад. Всего-то нужно добавить изрядную долю драматизма, отнюдь не детских страстей, заключить все в нынче модный (и горячо мною любимый) стимпанковский сеттинг и придать форму зубодробительного слешера с

комбо, спецприемами, использованием сверхспособностей и прыжками по платформам. Вас наверняка уже мучает дежавю, и на ум приходит одна неизвестная сказка Льюиса Кэрролла в весьма вольном пересказе товарища МакГи. Нет, дорогой читатель, сегодня речь пойдет не об Алисе, а о... Красном Капюшоне. Понятно, на что создатели намекают, да?

Сюжет игры Woolfe: The Red Hood Diaries не так прост, как в оригинальном, знакомом нам с яслей эпике, и гораздо более закручен – в нем нашлось место и персонажам из других сказок и легенд, правда, не надейтесь на то, что встреча с ними будет приятной. Но и Красная Шапочка... то есть, простите, Капюшониха здесь далеко не проста: от образа наивной девочки не осталось и следа – она больше похожа на очередного персонажа из серии Assassin's Creed. Одевается в красный плащ с капюшоном, лазает-прыгает по карнизам домов, начиная с конца первого уровня не расстается с большим, но весьма изящным топором, отпускает колкости в адрес врагов и происходящего вокруг в данный момент времени, да и себя характеризует кратко и метко: «I have no father, no mother, no fear». И,

конечно же, в нашей сказке никак не обошлось без Волка, который... является человеком, точнее Вольф – его фамилия: знакомьтесь, Б.Б. Вольф.

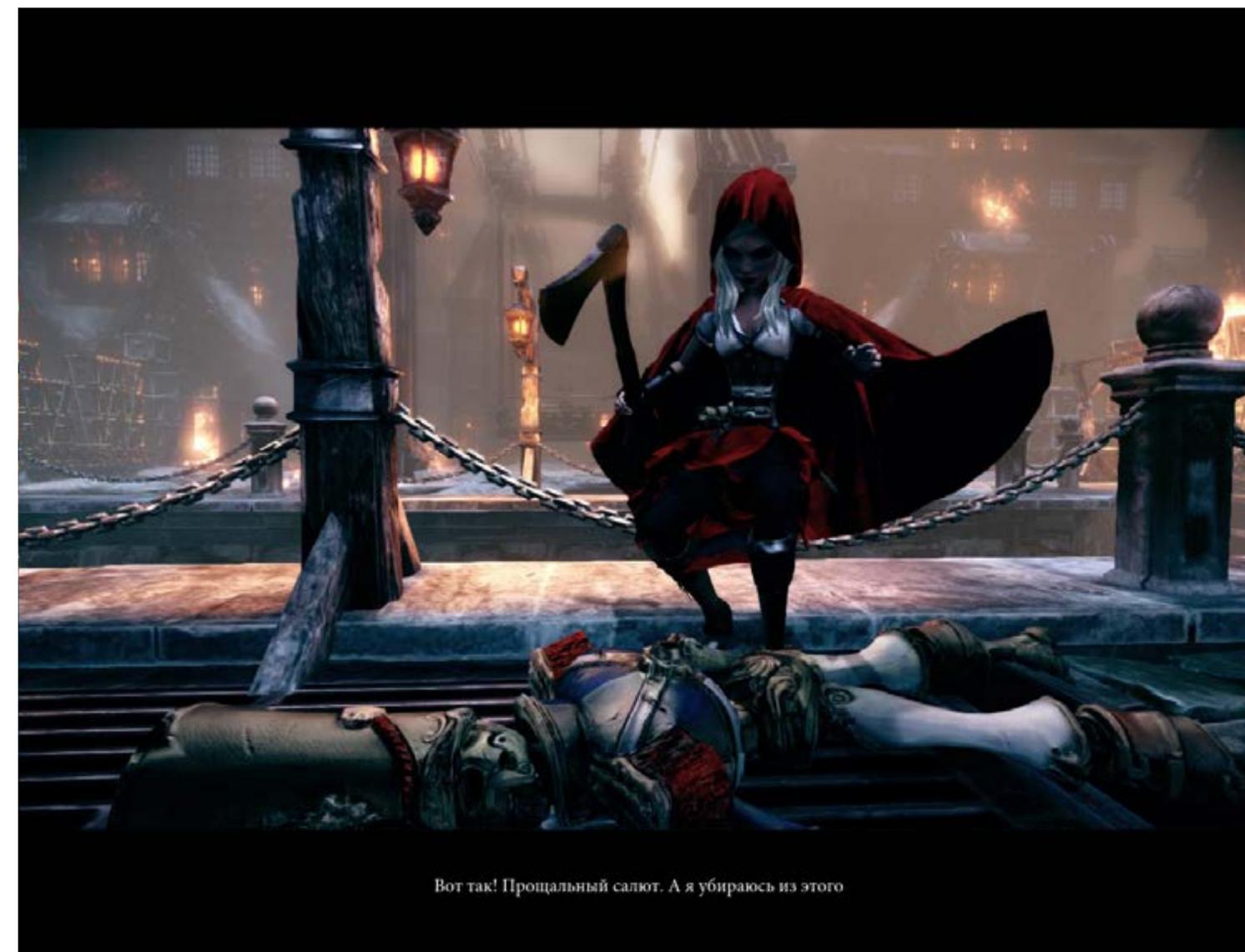


Типичный викторианский злодей, изысканно одетый, передвигающийся в зловещего вида карете, выполненной в неоготическом стиле, запряженной огромными черными волками и снабженной механическим кучером. Крупный промышленник, подмявший под себя городок под названием Ульрика – не без помощи производимых на его фабрике заводных оловянных солдатиков-переростков. В игре царит какая-то своя, очень хорошо ощутимая атмосфера сказки – сказки непростой и отнюдь не веселой. Красная не выглядит идейным борцом со злом – ею движет мотив мести и желание выяснить обстоятельства гибели своих ро-

дителей. Она готова идти до конца. Может быть, такие сюжетные повороты смотрелись бы наивно и заезженно в какой-нибудь другой «серьезной» игре, но в данном случае они выглядят весьма уместно.

Что же до игрового процесса, то перед нами типичный 3D-платформер-слешер. Мы бегаем, прыгаем, рубим в капусту врагов, из которых литрами брызжет машинное масло или

свежевыжатый малиновый сок (привет первому BioShock и другим играм на движке Unreal 3, используемемся и в данной игре). Что до боевой части, то тут претензий нет – все весьма бодро, но уж очень смахивает на God of War. Судите сами: в распоряжении нашей подопечной такие приемы, как слабый и сильный удары, складывающиеся в серии при многократном нажатии соответствующих кнопок, суперудары,



Вот так! Прощальный салют. А я убираюсь из этого

для активации которых следует зажать определенную клавишу, выпадающие из поверженных врагов красные и синие светящиеся субстанции, восполняющие жизнь и магию соответственно, использование перекатов для уклонения от атак. Кратос умер от икоты. Впрочем, и из Assassin's Creed создатели Woolfe позаимствовали не только стильный костюм с красным плащом и эпизоды с прыжками по крышам и карнизам, но и способность в замедленном времени, видя мир в серых тонах, подсвечивать врагов красным, а уступы, за которые можно схватиться, – зеленым цветом: ну чем вам не орлиное зрение Альтаира?



Что до визуальной составляющей игры, то она вполне удалась – движок Unreal 3 до сих пор выдает впечатляющую картинку. Четкие текстуры, окру-

жение, насыщенное мелкими деталями, красивые эффекты. Хотя тут дело даже не только в технологии, но и в работе художников – видно, что люди старались и без их стараний не было бы атмосферы, а это материя более тонкая, чем то, что описывается словом «графика». Все эти псевдозападноевропейские улицы с домами, оплетенными сетью нарочито огромных трубопроводов, придающих всему стимпанковский вид, портовые сооружения, величественные и опасные катакомбы городской канализации... Пробивающийся сквозь утреннюю дымку солнечный свет, падающий снег, журчащая талая вода в многочисленных каналах, горящие окна домов и уличные фонари – чувствуется, что все это делалось с душой. Работа с глубиной резкости оставляет только положительные ощущения и смотрится исключительно к месту. А вот главной героине малость недостает проработки текстур и количества полигонов, из-за чего она кажется угловатой на крупных планах, что, по-моему, странно. Тот же антигерой получился куда как эффективнее и натуралистичнее.

Однако хороший дизайн и хороший гейм-дизайн – вещи не тождественные. Закончив с приключениями в Ульрике,

наша героиня попадет в Лес, точнее то, что от него осталось, – подземный взрыв, произошедший не без участия г-на Вольфа, превратил его в множество отдельных, парящих в пространстве островков. Уровень насколько же красив, настолько ужасен игровой процесс. Практически весь он построен на прыжках, но вот проблема в том, что, в отличие от городских уровней, где нам приходилось прыгать по статичным объектам, как правило, расположенным относительно друг друга под прямыми углами, тут творится полный бардак. Острова и прочие локации размещены хаотично относительно друг друга, зачастую движутся по весьма сложным траекториям, камера в тоже не отстает, и все это при том, что в игре реализовано управление движением персонажа относительно камеры, наблюдающей за сценой со стороны. Бывают моменты, когда внезапно что-то начинает рушиться прямо под ногами и вероятность пройти их с первого раза практически равна нулю.

Игру не удастся пробежать за пару-тройку часов исключительно по той причине, что в лесу наша героиня застрянет надолго, с отчаянными криками падая в очередную пропасть

и возрождаясь на месте, где взяла последнюю корзинку с бабушкиными пирожками. Я уж было грешным делом решил закончить на этом свое ознакомление с игрушкой, но все-таки злополучный уровень был пройден, и могу сказать, что это того стоило, пожалуй.

Отдельно хочется отметить музыку, которая звучит в игре, – под стать уровням она очень атмосферная и способствует погружению нас в мир этой красивой, в меру жестокой и грустной сказки, балансирующей на грани абсурда.



А вот с поддержкой геймпадов в Woolfe: The Red Hood Diaries та же ситуация, что и в Double Dragon: Neon, – игра дружит исключительно с контроллером Xbox 360. Но лично мне на помощь пришла замечательная программка Xpadder, скачать бесплатно которую в интернете сможет любой

желающий. Немного повозившись и поняв, что к чему, просто привязываете к желаемым кнопкам любого геймпада соответствующие определенным действиям кнопки клавиатуры – и будет вам счастье. Есть еще программы, эмулирующие работу геймпада Xbox 360 при подключении любого другого девайса, но лично мне этот путь показался сложнее. Одно скажу точно: играть на клавиатуре противопоказано, иначе рискуете заработать вывих пальцев.



Вот такая получилась игра. Яркая и неоднозначная. Влюбляет в себя с первого взгляда, заставляя запоем проходить первые уровни, чтобы потом чертыхаться и проклинать разработчиков на чем свет стоит. Проходится за пару дней, а на третий забывается. Не знаю,

как вы, но лично я буду ждать продолжения, на которое так явно намекают авторы в конце игры надписью «To be continued», и надеяться, что в нем будут исправлены огрехи геймплея, но останется почти безупречный стиль и атмосфера, присущие оригиналу.

**P. S.** По информации с официального сайта игры, продолжение появится уже в августе сего года.

**Название:** Woolfe: The Red Hood Diaries

**Разработчик/издатель:** Green

**Жанр:** платформер/слешер

**Дата выхода:** март 2015 года

**Платформа:** ПК, запланирован выход на PlayStation 4 и Xbox One в этом году

**Русификация:** субтитры

**Системные требования:** минимальные – Windows 7, Core i5 2,6 ГГц, 3 Гбайт оперативной памяти, видеокарта NVIDIA GT 640 или AMD Radeon HD 6870/7750, 3 Гбайт на жестком диске; рекомендуемые – Windows 7, Core i5 3,2 ГГц, 4 Гбайт оперативной памяти, видеокарта NVIDIA GTX 660/750 или AMD Radeon HD 6970/7850, 3 Гбайт на жестком диске

**Сайт:** [woolfegame.com](http://woolfegame.com)

**Цена в Steam:** 249 руб.



**Творческая группа Upgrade Digital Magazine**

**Руководитель**

**Павел Виноградов, тел. +7 926-574-25-03, p@upweek.ru**

**Новости и пресс-релизы необходимо отправлять на [news@upweek.ru](mailto:news@upweek.ru)  
(Новости отправленные на другие адреса публиковаться не будут)**

**Заявки на тестирования отправлять на [t@upweek.ru](mailto:t@upweek.ru)**

**Редакционный e-mail для всех вопросов: [up@upweek.ru](mailto:up@upweek.ru)**

**Редакционный телефон для всех вопросов: +7 925-377-50-33**

**Адрес редакции: не дом и не улица %)**

**Журнал предназначен для читателей старше 18 лет.**

**Тираж предыдущего номера журнала ~ 115 000 скачиваний.**