

U UPGRADE D

Про нечитаемые
флешки
и открытый стенд

#29 (734) 2015 4 сентября 2015

**Шестьдесят миллионов огоньков:
Tesoro Excalibur Spectrum**

**Titanfall: когда возраст
идет на пользу**

**С кожаной
спиной: LG G4**

**Arrow Launcher Beta –
Android-оболочка от Microsoft**





Новости3

С кожаной спиной: LG G415

Шестьдесят миллионов огоньков:
Tesoro Excalibur Spectrum19

Куда уходят деньги?23

Про нечитаемые флешки
и открытый стенд26

Titanfall: когда возраст
идет на пользу32

Arrow Launcher Beta –
Android-оболочка от Microsoft36

Можно ли критиковать кино?39

Дорогие читатели!

Мы бесконечно благодарны вам, что многие из вас заметили кнопку **Donate** на сайте. Мы будем очень стараться делать все еще лучше.

Logitech G633 Artemis Spectrum
и Logitech G933 Artemis Spectrum –
игровые гарнитуры с DTS
Headphone:X Surround Sound



Компания Logitech вот буквально только что анонсировала две пары новеньких игровых наушников, отличающихся (особо отмечено) отличными характеристиками направленности звука. Ну то есть где в оркестре сидит гобой, они, может, и не покажут, а вот откуда подкрадывается коварный враг с базуккой, выдадут на раз. В целом конструктивно Logitech G633 Artemis Spectrum

и Logitech G933 Artemis Spectrum сильно схожи, а различаются они тем, что G633 можно подключать к компьютеру штекером 3,5 мм или шнуром USB на выбор, а G933 кроме вышеобозначенных методов еще подключается по радиоканалу с частотой 2,4 ГГц. У наушников имеются кнопочки «громче/тише», съемная лапка микрофона (можно и без нее, если не любите, когда торчит) и трогательная голубая подсветка чашек.



Для того чтобы все это звучало совсем круто, Logitech разработала новые фирменные динамики под названием Pro-G. Какой-то у них новый секретный компонент в мембранах, который не позволяет им хрипеть на перегрузе.

Logitech G633 Artemis Spectrum в продаже с сентября, стоить будут \$150. Logitech G933 Artemis Spectrum выйдут попозже, в декабре 2015-го, и стоить будут на 50 баксов дороже.



Arrow Launcher

LG Rolly: сверни клавиатуру в трубочку



Беспроводных клавиатур много, но все они какие-то не сильно мобильные или мобильные, но очень маленькие. Даже складные есть (с кривыми кнопками) и рулонные (не юзал, ибо выглядят поганно), но все не то, все не то. А вот компания LG, походу, сделала самое то. Клавиатуру, которая сворачивается в трубочку (точнее, в длинный такой параллелепипед) и при этом и выглядит хорошо, и кнопки у нее нормальные, классические. А все потому, что сворачивается клавиатура из прочного поликарбоната и АБС-пластика не поперек, как все, а вдоль, и это уникально. Ну и еще у LG Rolly имеются откидные ножки, которые можно и нужно использовать как подставку для планшетов или смартфонов, – удобно потому что.

Цены пока неизвестны, но в продажу клавиши должны поступить уже в сентябре 2015-го, правда только в США. А во всех остальных странах – «позже в этом же году».

SmartHalo – навигационная система для велосипеда



Вообще, конечно, навигационных систем для велосипеда тьма уже тьмущая. Цепляй на руль любой смартфон и пользуй какой-нибудь... (тут могла бы быть ваша реклама). Но SmartHalo от всех этих систем, запиленных прежде всего для автомобиля, отличается по всем пунктам. Нет у нее экрана во все, зато есть кольцо с разноцветными светодиодами, которые электричества жрут мало, и работает поэтому SmartHalo долго. Светодиоды и показывают, куда надо поворачивать, а куда не надо, такая система называется turn-by-

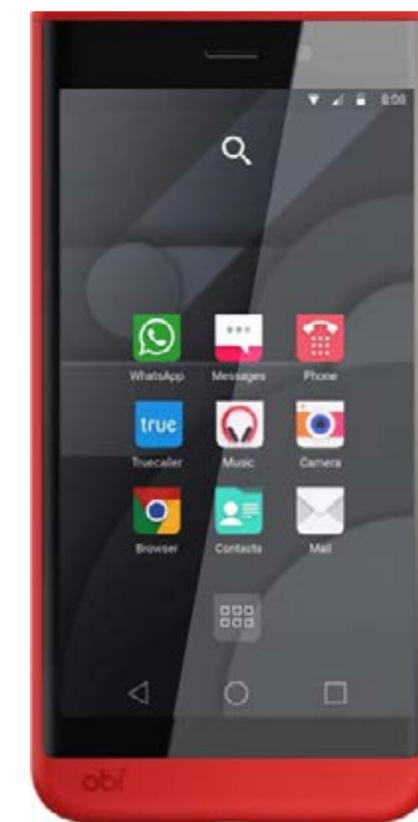
turn navigation, то бишь «от поворота к повороту». А еще снимать эту фигювину с руля и прятать ее в бардачок не нужно. Потому как SmartHalo еще и сигналка и заодно умеет работать маячком с GPS. Ну и еще у нее впереди довольно лихая лампочка, которая включается сама, когда темнеет, светит, когда велик движется, и самостоятельно гаснет, когда останавливается. Как программировать устройство для показа поворотов? А никак. Программировать надо смартфон. Который потом надо сконнектить со SmartHalo, и вуаля.

Стоить будет от 100 баксов где-то. Где-то с мая 2016-го.

Obi Worldphone SF1 и Obi Worldphone SJ1.5: бюджетные смартфоны от бывшего гендиректора Apple



Вот нравится мне со страшной силой, когда бывшие руководители крупных компаний организуют что-нибудь свое.



Потому как опыта им не занимать, знания в голове болтаются, и хочется им еще эдакую шпильку воткнуть в бок своим бывшим нанимателям. Типа, а, не ценили вы меня, а я эвона какую хрень соорудил! Ну, наверняка ведь хочется...

В общем Джон Скалли, бывший гендир Apple и (и PepsiCo), человек, впервые применивший термин КПК (было это в далеком 1987 году вроде бы), организовал собственную телефоностроительную фирму под названием Obi Worldphone (небось, без джедаев не обошлось!). И готовит к выпуску два смартфона, которые выглядят как ураган, набиты хорошим железом и стоят тоже отлично. Знакомьтесь.

Obi Worldphone SF1 – 5-дюймовый смартфон на Qualcomm Snapdragon 615, с 2 Гбайт оперативной памяти и 16Гбайт хранилища. С 13-мегапиксельной камерой в заднице и с 5-мегапиксельной в переднице. Стоит будет \$200, или \$250 в варианте с 3 Гбайт ОЗУ и 32 Гбайт накопителя.



Obi Worldphone SJ1.5 – 5-дюймовый смартфон на четырехголовом MediaTek, с неизвестным количеством ОЗУ, камерами 8 и 5 Мпикс, 16 Гбайт для хранения и батареей на 3000 мАч. И стоит он будет всего 129 долларов США.

Единственная засада – вроде как продаваться новые смарты будут только на

«развивающихся рынках». Но кто его знает наверняка...

В GoPro добавили функцию нарезки клипов

Экшн-камера – люто годная вещь, но вот снимает она кроме нужных моментов кучу ненужных. И вот чего потом делать с длиннющими файлами, на которых, собственно, никакого экшна не происходит, а в Инстаграм разрешается грузить только 15-секундные отрезки...



Ну, можно, конечно, загрузить видео в большой компьютер, загрузить туда же видеоредактор, все сделать по уму, совершая массу ненужных мышкодвигений. А можно скачать новый софт для GoPro, и на экран GoPro добавится новая иконка. И тапнешь ее в начале будущего клипа, и тапнешь ее в конце, и готово – кусок вырезан и на карте памяти сохранен. И при этом исходное видео никуда не делось, а лежит, такое,

девственно-нетронутое, как будто и не резали его по живому. Удобненько, я считаю.

Вооот. Ну, понятно, для всей этой прелести нужна экшн-камера GoPro. И не всякая – для нового софта подойдут только камеры HERO4 Black с экраном LCD BacPac, HERO4 Silver и HERO+ LCD. Остальным вроде пока можно не беспокоиться. Может, потом допилят, фирма или умельцы...

Подробности – в кино: youtu.be/8uc_L8Y6pAs.

Nomad Roadtrip – автомобильная зарядка с пауэрбанком



Люблю я автомобильные зарядки. Едешь куда, а телефон заряжается, даже если работает навигатором и одновременно аудиокнижки начитывается. Одно неудобно. Работают зарядки в большинстве случаев только тогда, когда мотор работает, и это не всегда удобно. Вообще не всегда. Ибо заво-

дить машину только ради того, чтобы гаджет зарядить... бунтует против этого врожденное скопидомство так, что глазки превращаются в щелочки.

Вот чтобы глазки в щелочки не превращались, команда под названием Nomad и сделала первый в истории (так написано на картинке) автозарядник со встроенной батареей. Не так чтобы очень емкой, на 3000 мАч (одна с небольшим зарядка для большинства смартфонов), но зато девайс маленький и не торчит из гнезда прикуривателя, подобно второй ручке переключения передач. Мотор работает – заряжает. Не работает – снова заряжает. Можно вытащить и использовать отдельно от машины. Лепота!

40 американских долларов в рознице. Продается здесь: www.hellonomad.com/products/roadtrip.

LG Smart ThinQ: мозги для глупой бытовой техники

Если ваш холодильник не умеет ходить в интернет, это еще не повод его выкидывать на помойку. Потому как компания LG намерена на выпускать кучу мелких и умных штук, которыми можно увешать всю бытовую технику в доме, и глупые железяки обзаведут-

ся умом и сообразительностью. С датчиками движения, с таймерами, с термометрами и беспроводной связью.



К примеру, присобачишь эту LG Smart ThinQ на дверцу холодильника, и она шпионить будет: сколько раз открывался холодильник. И будет слать отчеты на компьютеры и прочие устройства через интернет. А если внутрь холодильника присобачить, то сообщит, какой продукт нужно съесть немедленно, чтобы не пропал. Ну или скажет: зёма, чего сидишь, твоя стирмаш закончила стирать, иди развешивай. Ну, или, курица готова... Еще ими можно дистанционно включать аппаратуру, типа кондиционеров и т. п. Да мало ли применений у умных штуквин. Были бы мозги, а применение им всегда найдется.

Точных технических подробностей (как и цены, и сроков) пока нет. Но на IFA (4-9 сентября), может, что и прояснится.

В Британии разработали транслятор дыхания в речь

Британские ученые (люблю я этот мем) из университета славного города Лафборо (округ Чарнвуд, графство Лестершир) разработали компьютерную систему преобразования дыхания в членораздельную человеческую речь. Чтобы человек, который сам по себе говорить не может, а дышать может, мог запросто общаться с окружа-



ющими. Парализованный, например, с тяжелой мышечной слабостью, прочими нарушениями речевого аппарата, включая искусственную вентиляцию легких. Неритмичное дыхание передается в комп, там обрабатывается, раскодируется и перекодируется в голос. Дышать в транслятор можно по-разному – как через рот, так и через нос. И усилий на это, согласно мнению разработчиков, тратиться будет меньше, чем на любые другие систе-

мы вроде уникального «Эквалайзера» Стивена Хокинга, задействующего мимические мышцы.

Смотрим кино: youtu.be/87FmcQ74u9I. Конечно, просто так сразу и в новом трансляторе не заговоришь – надо учиться разговаривать заново. Но человек вообще настырное существо, удачи человеку!

Tourism Australia GIGA Selfie – беспроводной фотосервис для туристов с большими селфи



Вы любите селфи? Даже если не любите (это я Ремо троллю – его от одного слова корежит, фобия такая, гы), вот такие селфи, которые придумал туристический департамент Австралии, возможно, придется вам по душе. Потому что это не просто селфи, а крутые селфи. И беспроводные. И гигантские еще.

В общем, в самых фотогеничных, по мнению Tourism Australia, местах уста-

новят эдакие блямбы. А на большом отдалении от блямб установят могучие фотокамеры со здоровенными матрицами. Нацелят камеры на блямбы. И, типа, встаешь на блямбу, один или с друзьями, делаешь нужный вид, связываешься со смартфона с камерой, камера выпускает птичку и шлет на смартфон результат. Адского размера фотку, где ты с умным видом в самом центре фотогеничного места, ну и все это место вокруг тебя. Вот в кино все красиво изложено, как это GIGA Selfie работает: youtu.be/LQNexfnYg8E.

Снова хочу в Австралию, ага. Японским туристом. Потому как вроде бы для японских туристов этот сервис предназначен. Подробности тут, банзай: www.australia.com/ja-jp/campaigns/gigaselfie.html.

Lenovo Phab Plus: смартфон с диагональю 6,8 дюйма

Ну, то есть не большой смартфон, а охренеть какой большой смартфон собирается выпустить компания Lenovo. (Ходят слухи, что под этим брендом вскоре телефонов больше выпускать не будут, но это уже совсем другая история.) Почти 7 дюймов, то бишь вполне планшетного размера. Для большой

мужской руки, которая трудностей не боится.



И будет Lenovo Phab Plus, помимо 6,8-дюймового экрана с физическим разрешением Full HD, иметь все телефонные потроха, включая 64-битный Snapdragon 615 SoC с Adreno 405 GPU, 2 Гбайт оперативной памяти и 32 Гбайт бортового хранилища. И камеры на вполне внушительные 13 и 5 Мпикс. И будут у него 4G-LTE, Bluetooth, Wi-Fi, GPS/A-GPS и порт microUSB. И батарейка на 3500 мАч, хотя хотелось бы батарейку побольше.

Стоить смартфона Lenovo Phab Plus будет \$406, а вот с доступностью могут быть проблемы. Ибо продавать девайсы будут только через китайские сети China Telecom, China Unicom и China Mobile. Ну, придумаем что-нибудь...

Garmin Virb XE – экшн-камера для разных приключений

В смысле универсальная она, аж жуть берет. Бегать, лазить, прыгать, ездить и нырять – для всего подходит. Потому как снимают новые камеры семейства Garmin Virb XE с разрешением 1440p (30 кадр/с) или 1080p (60 кадр/с), имеют встроенный стабилизатор изображения, дабы снизить всякие героические тряски, кроме видео умеет снимать серии 12-мегапиксельных фото с частотой 30 фоток в секунду (ну или не серии, по одному тоже можно).



А еще в них гироскоп, акселерометр и приемник GPS. И еще к ним можно подключать внешние датчики скорости, координат, траектории перемещения и сердечного ритма. И все данные можно накладывать на видеозапись,



а запись можно редактировать прямо камерой, при помощи фирменного ПО под названием VIRB Edit. Нырять с камерами Garmin Virb XE можно на глубину до 50 метров, снимать при температурах от -20 до +45 градусов Цельсия, аккумуляторы съемные, каждого хватает на 2 часа записи. Имеет расширенные ручные настройки с коррекцией белого, резкости, цифрового профиля и экспозиции. Понимает карты памяти до 128 Гбайт, связывается с девайсами по Wi-Fi и Bluetooth, весит всего 152 г. Энджой!

Canyon Smart Computer сделает велосипед умным велосипедом

Компания Canyon скооперировалась с Sony и собирается в будущем году выкатить на рынок интересную хреновину – велокомпьютерного типа. Новый тип обусловлен прежде всего опера-

ционной системой. Ибо Canyon Smart Computer будет работать под управлением Android Wear. Ну, вы знаете, под той самой операционкой, под которой сегодня трудится основная масса умных часов. Что, в сущности, очень разумно, я считаю. Потому как система изначально придумана как на руке носимая, а значит, компактная и крайне простая в управлении, без множества манипуляций «пойди туда, не знаю куда», характерных для обычной ОС Android.



И экранчика размером всего 1,6 дюйма для всей информации Android Wear вполне достаточно, так что смонтировать Canyon Smart Computer на вынос руля и наслаждаться. Навигацией, расстоянием, скоростью, анализом перепада высот, сожженными калориями и т. п. Ну и если со смартфоном соединить, то еще и всеми остальными функциями умных часов – оповещалками, напоминками, свистелками и, эээ, да мало ли их, радостей.

Сильно мне нравится Canyon Smart Computer всем, кроме грядущей цены. Ибо предварительная цена Canyon Smart Computer аж 200 евро. А я че-та прижимистый последнее время стал и домовитый.

Nextbit Robin – 5,3-дюймовый смартфон с собственным облаком в 100 Гбайт



Место для хранения – вот ахиллесова пята смартфонов. Мало его, места этого, хоть дерись. И карточки памяти, даже если они есть, не сильно хороший выход. Ибо дохнут они иногда, и стучит пепел кучи дохлых карточек в сердце пользователя...

Так что смартфоны Nextbit Robin – неплохая идея, я считаю. Потому как кроме встроенного хранилища на 32 Гбайт к смартфону привязаны еще 100 Гбайт

в фирменном облаке. Бесплатно (в смысле входят в стоимость смартфона) и пожизненно (в смысле пока жив этот конкретный телефон). И еще в телефоне есть ум, который вычисляет, что пользователю надо прямо сейчас, а что сейчас прямо не надо, и перекидывает то, что надо, из облака в смарт, а что не нужно, наоборот, сливает в облако. Ну и бэкапится, ясен пень, тоже туда, так что в принципе информацию с Nextbit Robin потерять будет весьма проблематично.



А еще смартфоны Nextbit Robin выглядят элегантно, как рояль, и лихо мощные внутри. Snapdragon 808, 3 Гбайт оперативки, задняя камера 13 Мпикс с двойной вспышкой, передняя камера 5 Мпикс, стереодинамики спереди, датчик отпечатков пальцев, NFC, LTE и поддержка быстрой зарядки батарейки емкостью 2680 мАч.

Стоить будут \$350, первая тысяча смартфонов на 100 баксов дешевле. В продаже – с начала 2016-го.

Голландские железные дороги будут питаться от ветрогенераторов

В смысле будут полностью запитаны энергией, производимой ветровыми электростанциями, на все 100%. И очень скоро, к 2018 году. Об этом буквально только что заявили железнодорожная компания VIVENS и энергетический концерн Eneco. Больше никакого ископаемого топлива, и ну его на фиг этот мирный атом.



Тут, правда, есть тонкость. Железные дороги Нидерландов, которые ежедневно, кстати, перевозят 1,2 млн пассажиров, уже наполовину запитаны от ветроэнергетики. Так что осталось «всего-то» добавить 50%, и дело будет в шляпе.

Причем народ на этом еще и зарабатывает. Энергию будут брать с ветровых ферм Голландии, Бельгии и других скандинавских стран. А заодно проект поспособствует взрывному развитию ветроэнергетики Голландии, Бельгии и других скандинавских стран. Молодцы, че...

Samsung Gear S2 – новые умные часики от корейского гиганта

М-да, так себе заголовочек, но отражает ведь... Южнокорейская компания Samsung только что анонсировала второе поколение фирменных умных часов под названием Samsung Gear S2. Главная плюшка – новое поколение куда больше походит на классические аналоговые часы, чем старое. Круглый циферблат, а не это выпукло-прямоугольное нечто, которое наверняка кому и нравится, но мне вот не нравится, потому что я вредина, в некоторых вопросах уперто консервативная.

(подешевле) и Samsung Gear S2 Classic в корпусе со стальным вращающимся bezелем и стандартными ушками для



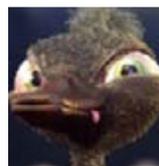
ремешка или браслета. И они круты.

Экран, как водится, 1,2 дюйма с разрешением 360 x 360, двухголовый процессор, работающий на частоте 1,2 ГГц, 512 Мбайт оперативной памяти, 4 Гбайт накопителя. Есть поддержка e-SIM, так что смартфон часикам необязателен, они сами умеют звонить. Есть NFC и батарейка «до трех дней». Есть датчик сердечного ритма и водопылезащита IP67. Работают под управлением фирменной ОС Tizen. Сенсорный экран и две кнопки – «домой» и «возврат».

А вот цен пока нет. Подождем.



Часы, собственно, не одни. Двое их: Samsung Gear S2 в простом круглом корпусе с интегрированным ремешком



Mazur
mazur363@mail.ru
Music: Dethklok

С кожаной спиной: LG G4

Интересно все-таки, чем сегодня больше интересуются: машинами или смартфонами? И первое, и второе раньше было доступно единицам, теперь же эти дитя конвейера стали в один ряд с мясорубкой, кофемолкой и пылесосом. Можно купить дешевую модель и пользоваться по назначению, можно купить дорогую и всем демонстрировать свой статус, а можно поискать под свои вкусы в множестве разнообразных промежуточных решений между дешевой и дорогой.

В этом материале речь пойдет про дорогую (а значит, статусный) смартфон LG G4. Курсы валют сделали свое черное дело: на начало сентября эта штука стоит от 40 000 до 50 000 рублей в зависимости от версии и жадности продавца. Покупают ее, конечно же, поклонники марки. Кто-то за наличные, а кто-то в кредит или ипотеку. Народец-то падок на обертку...



Поюзав эту штуку примерно неделю, могу заявить честно и откровенно: смартфон хороший. Настолько хороший, насколько может быть девайс на Android весом 155 грамм с экраном диагональю 5,5 дюймов. Кстати, разрешение его 2560 x 1440 пикселей – больше чем на Full HD-мониторе в 23 дюйма, за которым пишется этот текст! Это сказа-

лось на качестве картинки: все шрифты бритвенно-острые, пиксель можно разглядеть, только вооружившись сильной лупой, а видеоролики в родном разрешении выглядят очень эффектно.



Мне лично не очень понятен смысл ставить матрицы с таким разрешением и диагональю, но много – не мало, картинка хуже не будет, а видеоподсистема хорошая, трехмерные игры вытягивает без проблем.

Особый по значимости момент у G4 – сменные задние панельки. Можно взять кожаную, можно пластиковую – всего пять разных вариантов. Мне досталась с бежевой; выглядит эффектно, на ощупь приятно, но usability не очень. В Сети уже полным-полно фотографий поданных кожаных спинок от этого смартфона, посему я, не особо церемонящийся с устройствами пользователь, таскал смарт в самодельном чехле из тезы с поролоновыми вставками. По факту ни одной царапины, чехол болтается на



поясе, как мешочек с магнезией, все тип-топ. Подозреваю, что во внутреннем кармане пиджака или дамской сумочке товарный вид сохранится долго, ну а остальным желающим заполучить эту трубу рекомендую готовить денег на чехлы. Но к чему тогда вся эта кожаная красота, коли чехол сверху? Вот они, нюансы премиум-моделей: или или обращайся нежно, или дорогой гаджет потеряет товарный вид через пару недель активного использования.

По-настоящему покорила система из качельки и кнопки. Качелька, как водится, регулирует громкость, а центральная кнопка – Power. Расположены в выемке сразу под камерой, тактильно различаются, сами собой в кармане не нажимаются. По мне, так идеальное решение для такого типа смартфонов. Сколько матных слов было сказано в адрес других изделий семейства смартфонов, когда неаккуратное движение приводило к изменению громкости или включению экрана... А тут – ни одного. Благодать.

Камеры, кстати, жирные на пикселях: в тыловой – 16, а в фронтальной – 8 мегапикселей. Наверное, спецом для того, чтобы на экране фотки не смотрелись зернисто и убого.



Аккумулятор приличный, 3000 мАч. Интернетеры сообщают, что это норма и в предыдущем поколении смартфонного семейства G был такой же. Что ж, хорошо, что производитель не жадничает на миллиамперчасы. Мне полного заряда хватало почти на пару суток, а любителям активно почитать френдленты да смотреть инстаграммы – на один активный день.

Производительность у аппарата хорошая. Во всяком случае у меня в руках он не тупил, задачи все решал, переключался между приложениями бодро и внятно. AnTuTu сказала, что G4 крайней степени молодец, обогнал всех и получает 46 137 баллов. 3DMark был поскромнее и выдал 500 баллов без одного в тесте Sling Shot ES 3.1, и в приписке хвалил устройство за скорость.

В общем и целом LG G4 – штука хорошая: красивая, шустрая, удобная, продуманная. Недостатков ровно три: цена, маркость сменных задних панелек и один радиомодуль на две симки. Уж в аппарат за 40 кусков могли второй поставить, елы-палы.

Устройство: смартфон LG G4 H818 (F500L)

Цена: 40 000 руб.

Экран: IPS, 5,5", 2560 x 1440 пикс

Платформа: Qualcomm Snapdragon 808, 1,8 ГГц

Процессоры: Cortex-A53, Cortex-A57

Видеоподсистема: Adreno 418

Оперативная память: 3 Гбайт

Объем внутреннего хранилища: 32 Гбайт

Карта памяти: microSD

Аккумулятор: Li-Ion, 3000 мАч

Сеть: Wi-Fi 802.11b/g/n/ac, Bluetooth 4.1

Количество SIM-карт: 2 (microSIM)

Мобильная связь: GSM 900/1800/1900

Интернет: 3G, 4G LTE

Навигация: GPS/ГЛОНАСС

Камера: тыл – 16 Мпикс, фронт – 8 Мпикс

Операционная система: Android 5.1 Lollipop, LG UX 4.0

Габариты: 149 x 76 x 10 мм

Вес: 155 г

Подробности:

www.lg.com



Mednikool

mednikool@mail.ru

Mood: нет

Music: Gravitonas

Шестьдесят миллионов огоньков: Tesoro Excalibur Spectrum

После финальной битвы легендарный меч короля Артура Эскалибур должен был быть возвращен Владычице озера. Многочисленные археологические находки мечей Темных веков в Европе свидетельствуют о том, что существовал обычай после смерти воина топить его оружие в ближайшем водоеме. По удивительному совпадению боевые клавиатуры геймеров тоже часто заканчивают свой путь в воде: газировка не оставляет им шансов.

Однако раз уж последняя битва еще не состоялась, необходимо новое оружие – современное и надежное. В этом отношении очень радуют возможности и особенно ресурс новой клавиатуры Excalibur Spectrum от Tesoro. Если предположить, что средний материал

в UPgrade содержит шесть тысяч знаков, то борды хватит на 10 000 статей или более чем на 27 лет ежедневной работы. Купив эту клавиатуру сейчас, можно больше ни о чем никогда не думать – ее хватит надолго, а там уж и чипы всем в голову вживят.

Ресурс в 60 млн знаков достигается с помощью особой конструкции кнопок – механической. Да, в нынешние времена механика – это уже особенность. Кнопка в дешевой клавиатуре сидит на резиновом «грибке», который и возвращает ее на место после нажатия. В Tesoro Excalibur Spectrum применена сложная конструкция, которую в двух словах даже и не опишешь, но, судя по картинке, в ней довольно много деталей – пружинки, позолоченные контакты и все такое. Согласно сайту, Excalibur Spectrum существует с тремя вариантами механизма клавиш: синим, он же Kailh Blue (четкий звучный клик, ощутимое усилие), такой у нас сегодня на тесте, коричневым, он же Kailh Brown (менее громкий клик, уменьшенное усилие), и красным, он же Kailh Red (почти беззвучный клик, почти полное отсутствие усилия). Тип конструкции обозначен пупочкой на коробке рядом со значком соответствующего цвета.

Тактильно клавиатура ощущается очень хорошо. Общая жесткость конструкции достаточно высока, благодаря чему при обычном использовании корпус не прогибается. Ход клавиш – около 4 мм. При нажатии кнопка (напоминаю, «синего» типа) вначале слег-

ка сопротивляется, затем как бы упруго «проваливается», в результате получается легкое, но при этом очень четкое срабатывание.



После подключения устройства к компьютеру по USB сразу становятся доступны возможности стандартной клавиатуры. Подложка и клавиши изящно подсвечиваются серо-бело-голубым светом, благодаря чему можно легко находить провалившиеся под кнопки крошки. Шучу. На самом деле это сделано для того, чтобы находить компьютер в темноте, так как подсветка работает даже при выключенном ПК (при условии, что на USB-порт подается дежурное питание). Обозначения букв выполнены не с помощью напыления, а «на просвет», в технике инкрустации. Часть дополнительных возможностей также становится доступна сразу. Например, «ноутбучный» регистр, пе-

реход в который осуществляется с помощью клавишей Fn. С его помощью можно отрегулировать уровень громкости, запустить или остановить воспроизведение, перейти на следующий или предыдущий трек. Некоторые фирменные сочетания клавиш тоже работают, например управление подсветкой. О-о-о, подсветка! О ней можно говорить бесконечно.



Чтобы изменить тип подсветки, нужно нажать на Fn и одну из стрелок из T-образной группы в нижней правой части клавиатуры. Стрелки «влево» и «вправо» позволяют выбрать режим, а стрелки «вверх» и «вниз» отвечают за уровень яркости. Как говорится, возможны варианты. Можно сделать так, чтобы светились сразу все кнопки, можно организовать цветовые волны, которые будут пробегать по клавиатуре, а можно как бы полностью выключить, но при этом каждая из нажимаемых во время работы или игры клавиш бу-

дет на короткое время «вспыхивать»... Эстеты могут настроить так, чтобы волны света расходились вправо и влево по уровню, на котором расположена нажатая клавиша, или даже так, чтобы свет концентрически распространялся от нее во все стороны...

Установка драйверов позволяет более гибко управлять подсветкой и добавляет еще несколько вариантов. Конечно, драйверы нужны не только для этого, а в основном для так называемой кастомизации, т. е. индивидуальной настройки Tesoro Excalibur Spectrum под конкретные нужды и, я бы даже сказал, потребности пользователя. Всего доступны шесть профилей: обычный (PC Mode) и пять игровых (PF1-PF5). Первый предназначен для повседневной работы и особых модификаций не допускает. Зато в остальных пяти полный простор для творчества. В каждом из них можно переназначать отдельные клавиши, записывать макросы) или «подвешивать» на какую-нибудь из кнопок запуск той или иной программы. В общем, геймеры разберутся.

Плюсы Tesoro Excalibur Spectrum: каноническая раскладка, монолитная конструкция, феноменальная устойчивость

на столе, легкое, но очень четкое срабатывание кнопок (позволяющее точно контролировать нажатие и его длительность, что важно для игр, требующих точной координации (файтинги, аркады, шутеры)), низкая нагрузка на пальцы, фирменная система создания и записи макросов. Минусы (условные): довольно громкое акустическое сопровождение нажатий (для офиса лучше выбрать один из вариантов с малошумными кнопками – Kailh Brown или Red), высота плоскости клавиш над уровнем стола (в среднем 3 см против двух у обычной клавиатуры, что потребует некоторого периода привыкания).

Tesoro Excalibur Spectrum (в варианте Kailh Blue) однозначно подойдет продвинутым геймерам, а также, тут я согласен с сайтом, людям, набирающим большие объемы текстов на компьютере с помощью десятипальцевого слепого метода. Благодаря прецизионности клавиатуры они смогут еще немного ускориться (не на 100%, как обещает сайт, но все же). К тому же, пожалуй, Tesoro Excalibur Spectrum пригодится режиссерам, снимающим фильмы про хакеров. Клавиатура со вспыхивающими кнопками смотрится очень эффектно.



Устройство: проводная игровая клавиатура Tesoro Excalibur Spectrum

Цена: 9990 руб.

Встроенная память: 512 Кбайт

Количество игровых профилей: 5

Количество мультимедийных кнопок: 6

Количество программируемых кнопок: все

Подсветка: RGB

Количество режимов подсветки: 7

Тип соединения с компьютером: USB

Длина кабеля: 1,55 м

USB-порты: нет

Материал корпуса: пластик

Особенности: ресурс – 60 млн нажатий

Габариты: 450 x 145 x 24 мм

Подробности: tesorotec.com



Дмитрий «KuTuZ» Кутузов
dmitry_kutuzoff@mail.ru
Music: ППВК

Куда уходят деньги?

Данная статья является обещанным продолжением статьи-обзора 4G-модема MegaFon M100-3 (опубликованной в #27 (732) от 19 августа 2015-го), но будет очень полезной и тем, у кого уже есть любой другой модем, использующий технологии мобильной связи для доступа в интернет.

Самое последнее и неприятное, с чем мне пришлось столкнуться незадолго до завершения написания статьи про 4G-модем MegaFon M100-3, – платные

подписки, списывающие деньги с моего счета, на которые сам я, находясь в относительно здоровом уме и трезвой памяти, не подписывался. Началось

все с того, что на моем счету к концу месяца образовалась некая задолженность в 20 рублей. Само по себе это было странно ввиду того, что я раз в месяц вносил на счет сумму, в точности равную абонентской плате за месяц, но я не придавал значения проблеме ввиду ее «копеечности». А жаль, ведь дальше – больше. Внесенная мной за новый месяц сумма и после погашения «задолженности» продолжала таять на глазах. Потеряв таким образом 300 рублей, я задумался, в чем же дело, и тут-то я вспомнил о каких-то странных уведомлениях, всплывавших до этого в нижней части экрана и говорящих о том, что какая-то подписка на какой-то сайт «успешно выполнена». Честно говоря, тогда разбираться, в чем дело, не было ни времени, ни желания. Ну мало ли, что там за сервисные уведомления всплывают... Полез в раздел «Сообщения» фирменного ПО модема – ну вот, все там сохранилось в виде полученных SMS... Благо еще каждое такое уведомление дублировалось сервисным сообщением от оператора, в котором сообщался адрес, по которому можно просмотреть подключенные подписки и отписаться от них... Перешел и выяснилось, что к

моему счету «присосались» три такие вот «подписки», ничего не дающие, но вытягивающие с него по 20-30 рублей в день каждая. Напомню, что ранее, в эпоху, когда выход в интернет был недоступен большинству населения не то что с любого карманного девайса, но даже с домашнего стационарного ПК, информация была дорогой, процветала торговля мелодиями и картинками, загружаемыми в телефоны посредством WAP-GPRS по \$1-2 за штуку, благодаря подобным сервисам абоненты сотовой связи могли получать свежие новости бизнеса и спорта, прогнозы погоды, «смищенные» анекдоты, гороскопы на день и прочую исключительно полезную информацию с помощью приходящих на телефон эсмэсок за небольшую плату в несколько рублей в день.

Сейчас же эти забытые и неактуальные, казалось бы, технологии вместе с возможностью полноценного доступа в интернет с ПК (отсюда имеем все прелести – вирусы, посещение «сомнительных» сайтов и проч.) с помощью мобильной связи (с такими неотъемлемыми атрибутами, как абонентский номер и счет) создали благоприятную нишу для мошенничества,

цель которых проста до безобразия – списать деньги с вашего счета. Так что если вы сидите в интернете посредством 3G/4G-модема, вы в зоне риска. Попытка открыть любой подозрительный исполняемый файл, скачанный с «файлопомойки», или даже капча, на этой «файлопомойке» введенная, может «заочно» подписать вас на подобную сомнительную, но недешевую «услугу»...

Так что настоятельно рекомендую для начала изучить все нюансы, связанные с тем, где вы можете проверить, нет ли у вас платных подписок, и как при необходимости без лишних промедлений отключить их. А еще лучше – поставить запрет на подключение, если такое возможно. Конкретно в моем случае для модемов, работающих с «МегаФоном», данная операция выглядит так: через фирменное приложение с помощью SMS отправляется запрос с текстом «ИНФО» на номер 5051, отключение производится также посредством SMS и на 5051 со словом «СТОП XXXX», где XXXX – номер подписки, который можно узнать, перейдя по ссылке в сервисном сообщении, которое пришло со все того же номера 5051 сразу после подключения соответствующей

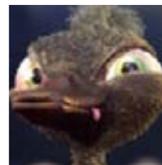
подписки... Ох, я понимаю, о чем вы сейчас думаете... XXI век называется... но все это лучше узнать заранее – так вы сэкономите не только время, но и деньги в случае проблем.

Кстати говоря, очень рекомендую, если все-таки списали часть денег, обращаться в службу поддержки оператора с подробным описанием проблемы по существу: какая подписка, как и когда могла быть подключена. Благо мне помогли очень оперативно – после отправки жалобы через форму обратной связи на сайте «МегаФона» со мной буквально в тот же день связались по электронной почте и пообещали рассмотреть данный случай в ближайшее время. А на следующий день на мой счет в полном объеме вернулись потерянные средства, с которыми я уж было простился. Как с решением подобных проблем обстоят дела у других операторов сотовой связи, я не знаю, но надеюсь, что так же.

P. S. Умные люди также не рекомендуют держать «лишние» деньги на счету, а пополнять его перед очередным списанием ежемесячной абонентской платы на сумму, равную абонентской плате. Еще один шанс избежать подобных неприятностей.

Техподдержка № 734

Про нечитаемые флешки и открытый стенд



Mazur
mazur363@mail.ru
Music: SOAD

Свои вопросы, пожелания, предложения и критику присылайте на адрес: m@upweek.ru, а за технические темы можно поговорить также в разделе **«Техподдержка»** из нашей группы во ВК (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: У меня дома завалилась целая куча флешек, принесенных с выставок разных, – на них были записаны каталоги продукции, презентации и т. п. Достал тут одну, решил проверить – не работает! Проверял на нескольких ПК – под XP определяется как пустой кардри-

дер без карты памяти (иконка съемного диска, при нажатии на которую пишет о том, что в устройстве нет диска), Windows 7 вообще не отображает устройство, разве что уведомление о новом оборудовании всплывает при подключении – и все! Стал проверять

остальные – с такими же симптомами обнаружилась еще одна. Обе выполнены на основе плоских плат-пластинок с открытыми контактными площадками (см. фото). Изначально все работало исправно, данные с них исправно читались, я сам проверял на чтение, запись, удаление и форматирование, после чего они лежали в ящике стола полгода и не использовались. Само собой, не падали, не тонули, не мерзли и не лежали под палящим солнцем. Из-за чего такое может быть? Дело в изначально некачественных попате-накопителях или воздействии на них каких-то факторов?

A: Флешки этой породы являют собой наглядную демонстрацию того, как делать не надо. Во-первых, доступ антистатике к сигнальным контактам открыт, так что – отвечая на вопрос – да, дело может быть в воздействиях каких-то факторов. Преимущественно электрического характера.



Во-вторых, размеры флешек посчитаны криво, а контакты суть обычные медные площадки (сравните с рельефными подпружиненными пластинками в нормальном разъеме USB и поймете, о чем я). Как следствие, многие такие флешки (без нормального коннектора) хорошо читаются, только если их прижимать пальцем под определенным углом к устройству в воткнутом состоянии. А в иных розетках (старых и раздолбанных) вообще не держатся и не определяются. Помогают от такого недуга приклеивания тонких кусочков пластика на обратной стороне флешки, чтобы прижим контактов друг к другу внутри разъема был лучше. Как вариант, можно взять ненужный USB-шнур

и припаять провода к контактным площадкам флешки. Типа такой костыль. Понравится – заливайте эпоксидкой и носите на здоровье.

Q: *Купил с рук видеокарту MSI GeForce 560 Ti, протестировал под нагрузкой несколько дней, все нормально. Спустя какое-то время начались мелкие проблемы в Bioshock Infinite – то подвиснет на секунду, то череда рывков. Поставил MSI Afterburner для мониторинга параметров видеокарты, и она показала температуру видеопамяти в 105 градусов. Испугался, вытащил видеокарту, поменял термопасту, прочистил кулер, проверил плотность прижима. Заодно добавил в корпус вентиляторы. Но проблема осталась: при переходе в режим 3D температура видеопамяти быстро доходит до 90 градусов и начинаются разные подлагивания. Как от этого избавиться? Или карта все-таки битая?*

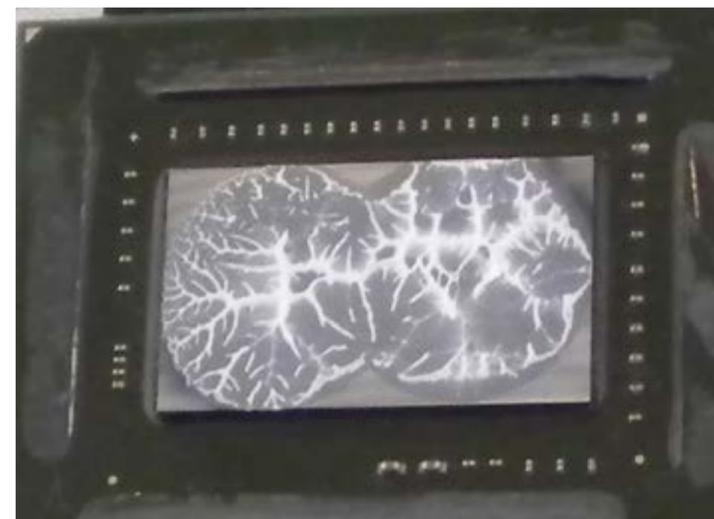
Конфигурация системы: процессор Intel Core 2 Quad Q9300, видеокарта MSI GeForce 560 Ti, оперативная память – 4 Гбайт DDR3-1600, материнская плата Asus P5Q, накопители SSD Kingston 120 Гбайт и HDD WD Blue 1 Тбайт

A: Во-первых, пальцевым методом проверить, насколько греется видеопамять. Если мне не изменяет соображалка, то при сотне градусов микрухи должны уже скоренькодохнуть. То есть факт, что с большой вероятностью что-то перегревается, но для нахождения виновника надо понять, что конкретно.



Как вариант, плохо видеоядру, которое из-за большого термосопротивления между крышкой и кристаллом под нагрузкой перегревается. Лекарство от этого одно: скальпель, тонкая бритва (та, что для бритвенных станков старого образца), строительный фен и много аккуратности. Скальпируете крышку, дорабатываете систему охлаждения для плотного прилегания к кристаллу и собираете. Как вариант, можно после замены термопасты поставить тепло-

распределительную крышку обратно, но я рекомендую все-таки избавиться от нее. Лучшее решение – сточить выступающие края у крышки (которыми она контактировала с компаундом) и припаять к основанию кулера.



Вот и прокладка нужной толщины, а термосопротивление у припоя всяко ниже, чем у термопасты.

Q: *В прошлом месяце приобрел новую видеокарту, ASUS Radeon R9 280X DirectCU II TOP, поставил в системник и сел играть в GTA 5. Настройки максимальные, fps не проседает ниже 40, все хорошо. Но через минут десять компьютер самопроизвольно выключается и включается самостоятельно заново, никаких ошибок не вылетает, в других приложениях все отлично. Например, Dota 2 на средних настройках работает стабильно и совсем не*

вылетает, играл до трех часов, все в порядке. Думаю, что проблема в блоке питания, он всего 550 ватт, но не знаю, как это проверить

Конфигурация: блок питания Vantec 550 ватт, процессор Core i3-540, материнская плата ASUS P7H55.

A: Очень легко проверить. Уроните на 300-500 МГц частоты видеокарты. Вслед за частотами упадет энергопотребление, и если система вдруг станет более стабильной, то да, проблема в БП.



Вообще, как помню, Vantec – блоки неплохие, но ни разу не премиум-класса, так что если ваш проработал более двух лет, то его нагрузочная способность могла опуститься до 500 или даже 450 Вт (сильно зависит от условий эксплуатации и режимов работы ПК).

Q: Решил отказаться от корпуса и соорудить открытый стенд, поскольку часто ковыряюсь во внутренностях компьютера. И есть некоторые вопросы. Первый: как избавиться от статики? Подкладывать под материнскую плату антистатический пакет? И как фиксировать видеокарты и другие платы расширения на своем месте? Смотрел промышленные решения, так у них у всех хитрые приспособления для этого дела.

A: Лучше всего открытый стенд делать из старых корпусов Chieftec, которые full tower и из толстого металлу склепаны. Тут разом и стальная подставка под мать, и держатель для плат расширения, и потенциалы при касании стального шасси сравниваются, исключая поражение дорогой электроники.



А стенд на коробке хорош тогда, когда система собирается на пару часов/

дней. На постоянку неудобно: ни блок питания закрепить, ни кулер повесить, все елозит, и платы расширения неустойчивы.



Как вариант, можно соорудить свое основание под материнку, свои держатели и вообще продумать конструкцию под себя. Хоть из дерева, хоть из мрамора, хоть из титана. Кому что ближе и доступнее. Но вариант с куском старого корпуса, на мой взгляд, самый практичный. Тем более что стоят такие железки сильно меньше 1000 рублей на всяких Авито.

Q: Конфигурация компьютера: корпус Zalman z9+, процессор Core i5-4670k, материнская плата ASUS Sabertooth Z87, оперативная память 16 Гбайт

DDR3-1866 Kingston, накопители SSD Plextor 256 Гбайт и HDD 3 Тбайт Hitachi, блок питания Corsair CX 750 ватт

Эта система работала с видеокартой GeForce 550 Ti без проблем больше года. Решил обновить видеокарту, вместо 550 Ti купил с рук ASUS GTX670-DC2-2GD5. Тестировал у продавца дома FurMark'ом, температура держалась пару десятков минут на 77 градусов, никаких артефактов и зависаний. Проверил также RAM GPU, ошибок не найдено

Когда принес домой и попытался запустить на своей конфигурации, то драйверы сразу после установки вылетели, система повисла, в играх жуткие тормоза. Встроенная в процессор видеокарта работает отлично.

Поставил купленную видеокарту другу в системный блок, у него AMD FX-8350, ASUS SABERTOOTH 990FX R2.0, SSD на 128 Гбайт. У него мгновенно завелась и отлично работает. Запускал FurMark, 3DMark 11, все тесты пройдены без сбоев и артефактов. В GTA 5 играл более 40 минут без проблем.

Принес к себе домой – ни в какую не хочет работать. Переустановил Windows начисто, поставил 8.1 оригинальную, не сборку, – пофиг. Видеокарта GTX 770, взя-

тая у друга, отлично работает в моей конфигурации и проходит тесты.

В чем тут может быть проблема?

A: Попробуйте поиграться с режимом работы PCI-E-слота: версия, частота, количество линий. Самый поганый вариант – несовместимость материнки и видеокарты, такое иногда случается. Но в данном случае вряд ли причина в ней, потому как эта видеокарта на этой материнке в свое время отлично у меня работала и проходила все тесты.

На всякий случай обращаю ваше внимание на блок питания: 750 Вт у серии CX крайне слабые, я бы больше 500-550 Вт этот блок не нагружал. С другой стороны, нормальная работа GTX 770 частично снимает подозрения с БП. Но попробовать стоит.

В целом такие глюки обычно носят характер индивидуальных и решаются каждый раз по-разному. Часто решение кроется в режиме работы слота, но далеко не всегда. Иногда помогает перепрошивка видеокарты, но нужно очень внимательно подбирать прошивку, так как она содержит множество служебной информации о режиме работы компонентов (тайминги памяти, напряжения, частоты и т. д.).



Titanfall: когда возраст идет на пользу

Mazur
mazur363@mail.ru
Music: DJ Hidden

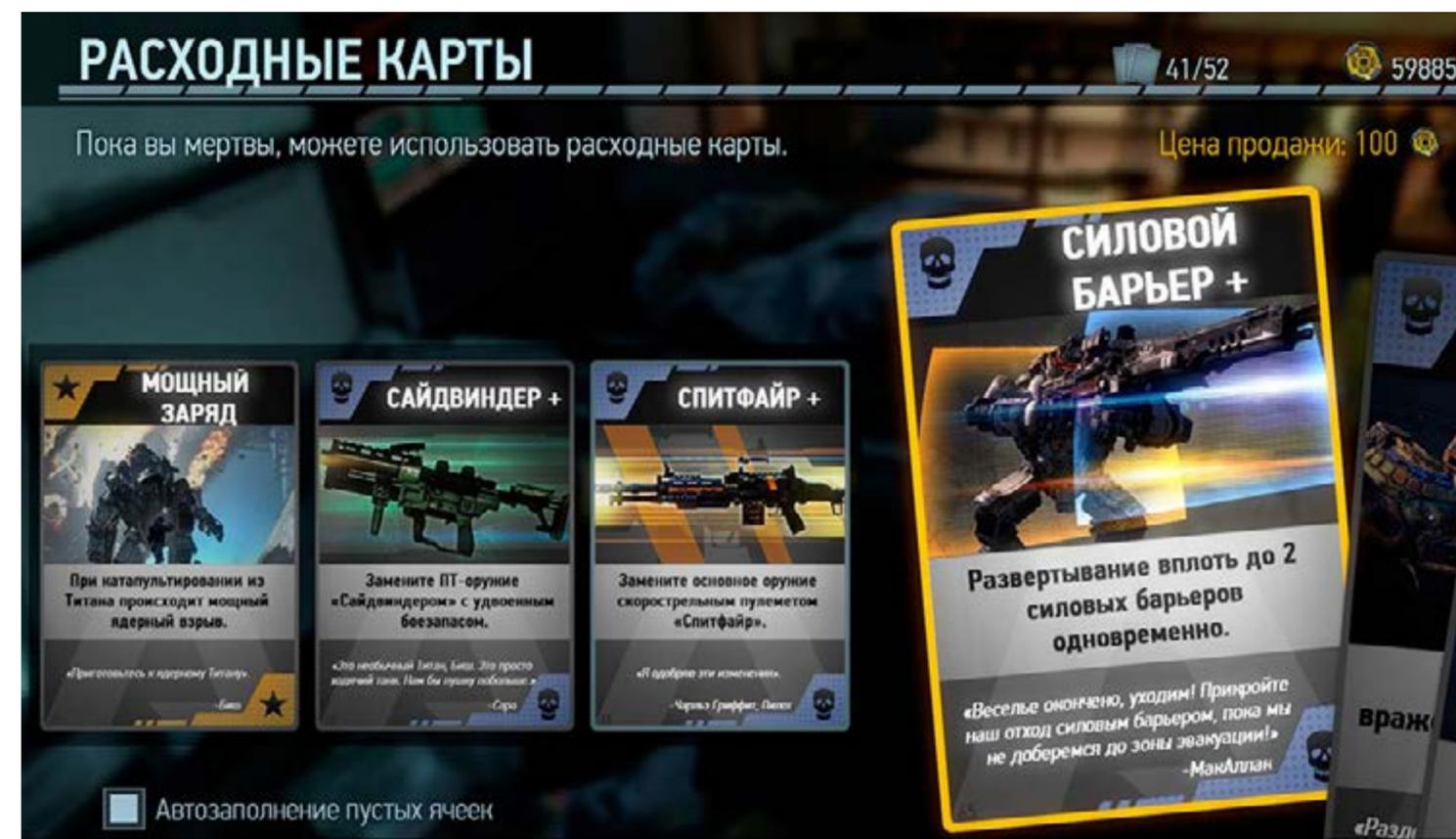
«Эх, даже поиграть не во что...» – часто сокрушался я, просматривая игровые каналы на YouTube, листая страницы раздач на торрент-трекерах и читая отчеты с Игромира и Е3. То, что на вступительных видеороликах выглядит отлично и захватывает, в 8 из 10 случаев оказывается очередным фейлом, где разработчики, погнавшись за одним зайцем, забыли про все остальное. Или просто вбухали половину бюджета в тот самый промо-ролик, чтобы предзаказов было погуще. Да, игры теперь можно возвращать, но не так уж много из купивших это делают, так что преданонсный маркетинг окупается.

В общем, суть печали стандартна: разработчики обленелись, экшн уже не тот, новые жанры типа MMORPG или карточных игр (Hearthstone) не привлекают чуть более чем совсем. Жизнь скрашивают совместные баталии в StarCraft 2 и Unreal Tournament 2007, но случаются они редко и надолго (раз в две недели на 4-5 часов), а чего-нибудь отвести душу на полчаса, чтоб зашел, к тебе подсыпали рандомов в лобби и совместно весело погонять бестолковку с базуккой наперевес... Такого нет. Да, про Battlefield и Call of Duty слышал, играл, но Батла как-то совершенно не цепляет (хотя сделана качественно), а CoD

после Modern Warfare 2 стал каким-то другим, одноразовым. Печаль.

И тут появляется Titanfall. С промо-ролика торкнуло настолько, выклянчил личуху (что большая редкость – прямо вот так, с ходу), пошмалял два по два часа и как-то быстро остыл. Вроде и то, а вроде и нет. Но не вернул игру, а оставил на всякий случай.

Примерно месяца два назад для тестов железа поставил снова. Выяснилось, что за прошедший год выпустили четыре обновления и успели сделать их бесплатными, саму игру допилили до вменяемого состояния, да и народа в лобби не стало меньше. И наконец-то



появилось то, чего так долго не хватало: геймплей. Именно из-за его отсутствия Александр Енин, писавший для UPgrade обзор Titanfall в конце того года, высказался так: «Приводящая в восторг исключительно сотрудников игровых изданий. А сами геймеры на всех ресурсах оценивают ее одинаково – твердый тройбан по школьной пятибалльной системе. Вот и я в тех же мыслях: «удовлетворительно» – самая адекватная оценка для Titanfall». Он там ещё много писал про то, куда стрелять, из чего и вообще про сюжет. Помилуйте! Сюжет в шутерах простой: *Kill them! Kill them all!*

Теперь ощущения обратные. Игра уже не одноразовая пострелушка с вкраплениями из футуристической техники, хотя по сути мало что поменялось. Те же наборы оружия, умений, роботов и модулей, но воспринимается все слитно, едино, а не разрозненно. Уже как-то без разницы, какого ты уровня, что за ствол в руках и сколько еще качаться до очередного анлока (которые, кстати, теперь случаются почти случайно). Не будут скучать ни мартышки-попрыгушки (привет Unreal Tournament'у 2004), ни любители посидеть в засаде, ни сторонники melee-атак. Всем найдется место на поле боя,

никто не останется без дела. А такие штуки, как расходные карты, лишь подливают рандома в каждую игру, когда раунды на одних и тех же картах всегда чем-то да отличаются. Безусловно, у каждого игрока есть свои профили и наборы для конкретных ситуаций, но однозначно тащат они далеко не всегда – сильно зависит от состава команд. Этим, кстати, грешил Modern Warfare в обеих вариациях и некоторые другие известные шутеры: нашел имба-пушки и имба-места, засел, и фраги сами залезают в прицел, знай дави гашетку. А чат полнится лестными посланиями типа «noob» и «fucking camper».

Кстати, про читаков. Они тут есть, но сравнительно мало. Неудобства доставляют, но обилие AI-населения это дело нивелирует. В некоторых режимах игры, где махать приходится исключительно с ботами, читы вообще бесполезны. В общем, такого засилья, как в CoD, не наблюдается.

Мощность компа – немаловажный момент. На максимальных настройках Titanfall радуется сильнее, чем на минимальных. Хороший звук, продуманная архитектура и проработка анимации взаимодействия игрока с объектами добавляют положительных эмоций.



Как ни странно для продукта годовой давности, в Titanfall много новичков, а прокачанных по всем статьям игроков маловато. Больше всего «среднего класса», которые уже завершили базовые испытания и не спешат сбрасывать свои достижения для перехода на следующую ступень, а играют «фо фан». Как следствие, динамика боя не оставляет за бортом новичков, ну а бывалым всегда даст возможность прокачать умение быстрее и точнее жать на кнопки для мастерского исполнения кульбитов (способствующих выживанию, да). К

слову, ступени эти кроме смены иконки дают некоторые полезности вроде дополнительных слотов под расходные карты.

Более рассказывать не вижу смысла, и даже не буду советовать смотреть многочисленные ролики, так как атмосферу они передают плохо. Если вам по душе большие роботы, если вы шныряли от стенки к стенке в UT 2004, если равнодушны к MechWarrior и мультиплееру F.E.A.R., советую попробовать Titanfall сейчас. Тем более что цена на нее значительно упала относительно прошлого года.



Arrow Launcher Beta – Android-оболочка от Microsoft

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

На свете бывает много неожиданных на первый взгляд комбинаций. Не так давно, прогуливаясь по набережной Волги в Нижнем Новгороде, не удержался испробовать мороженое с натуральным лососем. На вкус это была именно рыба, только сладкая.

Пусть это не самое экзотичное блюдо, которое мне доводилось пробовать, но воспоминание осталось. Причем покупал я его с четким пониманием, что нужно будет брать что-то еще на закуску, дабы перезагрузить вкусовые рецепторы чем-то менее экстравагант-

ным. Благо мороженое с натуральным лососем в ассортименте тоже присутствовало.

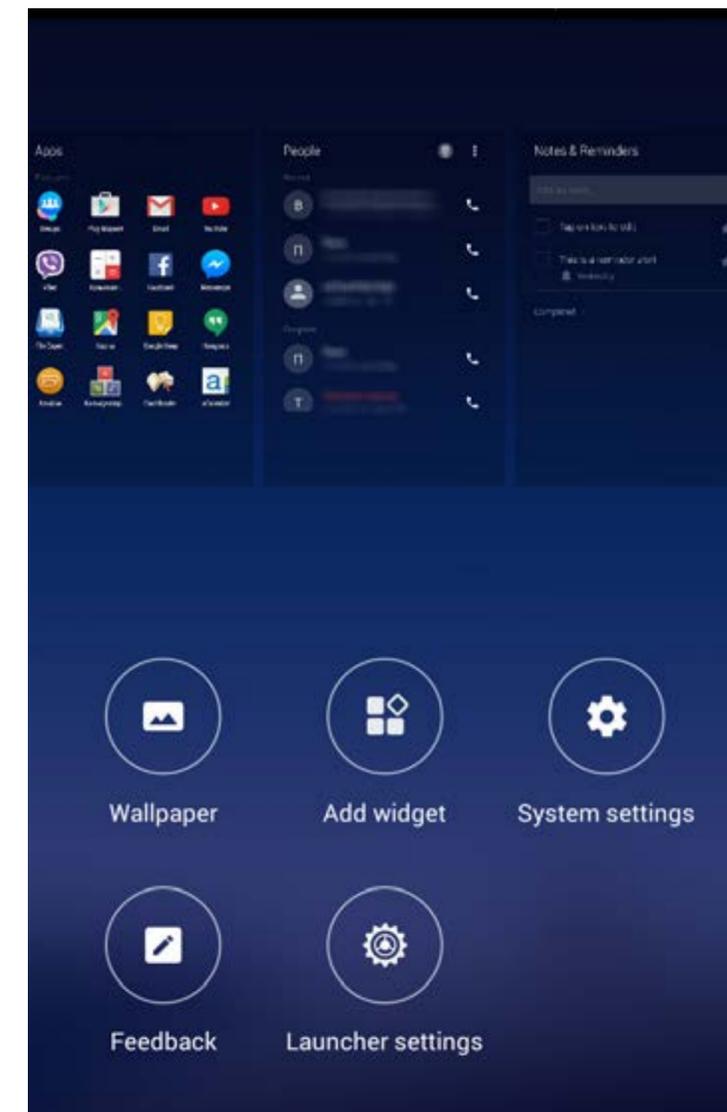
Примерно такое же любопытство естествоиспытателя я почувствовал, когда узнал, что в недрах Microsoft ваяют собственную оболочку для Android.

Естественно, мне стало интересно, как разработчики Microsoft видят лаунчер для системы-конкурента. Сразу скажу, продукт пока в бета-версии и тестирование его закрытое.

Для установки приложения понадобится пройти стандартную процедуру допуска к телу экспериментальных продуктов. Сначала вступаем в группу бета-тестеров в сети Google+. Скорость удовлетворения заявки может быть разной, так что, возможно, придется подождать. Группа, кстати говоря, достаточно активная: ежели присутствуют что-то пишут по делу, ответы от разработчиков вполне адекватные и оперативные. В группе как раз и опубликована ссылка на закрытую страничку приложения в Google Play. Дальше все стандартно – скачиваем и запускаем.

Arrow Launcher четко разделяет назначение рабочих столов. Их ровно четыре, добавлять собственные нельзя, однако это не ограничивает возможности настройки, как может показаться на первый взгляд. Противоречия здесь нет. Горизонтальная прокрутка между рабочими столами, по замыслу авторов Arrow Launcher, нужна для переключения между различными видами деятельности. А за размещение не вле-

зающего на один экран контента отвечает уже вертикальная прокрутка.



Домашним рабочим столом служит экран Apps. Здесь собраны ярлыки установленных на гаджете приложений. Основной блок – часто используемые софтины. Он заполняется автоматически, хотя вынести сюда ярлыки можно и вручную. При первом запуске Arrow Launcher как раз и просит это сделать, хотя, если вы этот шаг пропустите, настаивать не будет.

Второй экран (Widgets) выделен для виджетов. Если ставите их несколько, они будут пролистываться вертикальной прокруткой. В принципе для крупных виджетов очень даже вариант. В лаунчерах со свободным добавлением рабочих столов все равно такие виджеты разносишь на разные экраны. Тут они по крайней мере собраны вместе.

Третий рабочий стол – список контактов (People). Здесь разработчики расстарались – есть список недавних вызовов, частых контактов и опция быстрого вызова или отправки сообщения нужным людям.

Четвертый рабочий стол – Notes & Reminders – выделен под приложение-записную книжку. В принципе все очень просто: это список заметок с возможностью пометить избранные и установить напоминания. Идеологически напоминает Google Keep, но гораздо проще.

Походив некоторое время с этим лаунчером в качестве оболочки своего смартфона, констатирую, что данный подход к построению интерфейса мне в целом понравился. Когда я использовал другие оболочки со свободным созданием рабочих столов и раз-

мещением виджетов, в итоге у меня рано или поздно как раз получалась похожая картина: на домашнем экране – здоровенный информационный виджет с временем, погодой и полезными мелочами, экран с нужными приложениями, отдельный экран под записную книжку и органайзер. Тут такая схема доступна непосредственно со старта.

Каких-либо дополнительных интересных опций или настроек здесь нет. Назову еще разве что возможность автоматического ежедневного скачивания и установки фонового рисунка от Bing. Работает она строго по Wi-Fi.

Поскольку это все-таки бета-версия в стадии ограниченного тестирования, я закрою глаза на ряд недочетов (например, нельзя выбрать домашний рабочий стол – по умолчанию это только Apps), изредка возникавшие подвисания и прочие недоделки, не носящие принципиального характера. За такое нужно забрасывать табуретками уже после релиза. В целом-то получился практичный и довольно неплохой лаунчер. Интересно будет дождаться выхода полноценной версии для широкой публики.



Можно ли критиковать кино?

Борис Щербицкий

Тема, которую я хочу поднять, настолько глубоко и плотно переплетается с несколькими другими темами, что начать сложно. Образно говоря, одно дело – найти на грядке сорняк и вырвать его, и совсем другое – выяснить, что сорняк не просто сорняк, а корневой побег соседского дерева. И что таких сорняков у тебя по всему огороду уже понатыкано с десяток.

Итак, суждение о кинокартинах. Давайте попробуем посмотреть, какие пласты понятий и явлений задевает обычное высказывание: «Фильм – фуфло».

Для начала давайте отделим зерна от плевел: есть критика, а есть критиканство. Если человек говорит, что фильм – фуфло, это частное мнение и к критике оно не имеет ни малейшего

отношения. Если человек говорит, что фильм – фуфло, потому что не захватил сюжет или картинка не понравилась, это критиканство (негативное мнение, основанное на субъективном впечатлении). Критикой же можно называть исключительно обоснованный анализ. Очень, очень многие сводят для себя смысл критики к выявлению ляпов, противоречий и просто к отрицательному суждению. А термин «конструктивная критика» слышится им как «втоптать в грязь аргументами». Между тем настоящая критика иначе как конструктивной быть не может. По сути своей это в некоторой степени математический и логический термин. Критик – не профессия. Критик – это «тот, кто взялся критиковать». И берется он за это дело, имея достаточный для такой деятель-

ности багаж знаний в требуемой области, аналитический аппарат и запасной комплект стальных нервов.

Взгляните внимательно на отзывы о любом мало-мальски известном фильме на разных ресурсах. Если на сайте есть не только пользовательский рейтинг, а и рейтинг критиков, скорее всего, эти два рейтинга сильно различаются. Почему так? Да все очень просто: зрительская оценка максимально субъективна. Анализ критиков все-таки старается быть объективным (разумеется, мы берем неангажированного сферического критика в вакууме).

Потянем наш «сорняк» дальше. От чего же не всякий зритель – критик? Откуда его (зрителя) субъективность и категоричность? Я вам отвечу: это происходит из-за того, что каждый зритель



воспринимает каждый фильм через совершенно уникальную, собственную призму состояния. Мало того, так как эта призма непостоянна, один и тот же фильм один и тот же зритель в разные периоды своей жизни может как ругать на чем свет стоит, так и задыхаться от восторга при его просмотре.

Факторов, влияющих на впечатления от просмотра, по большому счету три. Во-первых, это ожидания конкретного зрителя от конкретного фильма. Если фильм ожиданий не оправдает, зритель, естественно, будет недоволен. Это логично: если ты ожидаешь, что тебе нальют виски, а наливают яблочный сок, тут сложно сдержать неудовольствие, каким бы вкусным ни был сок. Если хочется легкого детективного чтива, а тебе подсовывают мрачный триллер про кладбище, тут тоже захочется швырнуть книгу об стену, какой бы гениальной та ни была. Во-вторых, это эмоциональное состояние. Если кино смотреть слегка «под пивом» и в большой шумной кампании, то и на ужастике можно хохотать до колик. Если же испытывать сложный период в отношениях, то и на комедии можно урыдаться. И в-третьих, это багаж прошлых переживаний – как личных, так и «за того парня» (кинош-

ного или книжного). Согласитесь, чаще всего довольно сложно назвать захватывающим фильм, сюжетные повороты которого слово в слово повторяют тысячи других фильмов. С опытом нас все сложнее удивить, это медицинский факт, увы...

Значит ли все это, что адекватно и объективно оценить целиком фильм невозможно в принципе? И да, и нет. «Нет, возможно» – потому что есть все же различные кинопремии, которые вручаются как за составные части кинокартин (режиссуру, операторскую работу, звук, спецэффекты и так далее), так и за всю задумку в целом. И «да, невозможно» – потому что довольно часто фильмы используют киноязык, актуальный именно в момент их создания, и апеллируют к событиям и проблемам своей современности.

Отсюда вытекает, кстати, еще один очень обширный вопрос: а можно ли вообще считать фильмы произведениями искусства? Нет, ну правда: если кино перетряхивает современность и выставляет на обозрение разные проблемы человеческих обществ различной численности, может, кинематограф лучше считать завуалированным СМИ? В новостях вот тоже показывают



проблемы различных групп населения земли, причем не иносказательно, как в кино, и гораздо быстрее.

Конечно же, все не так однозначно. У разных фильмов разные цели. Есть фильмы-аттракционы: неважно, какой сюжет и как играют актеры, главное, что все очень детализированно и красиво! Слева – бабах! Справа – бдыдыщ! Машины – вдребезги, главный злодей – в клочья! Цель такого фильма – развлечь. Глубинные смыслы и душевные терзания персонажей обычно в таких картинах никого не волнуют. Не говоря уже о том, сколько не причастных людей гибнет по ходу «восстановления справедливости». Мысли просты

и доходчивы: у главного героя убили собачку, отняли конфету и барабан. Надо обидчика догнать и жестоко ему вломить, чтобы неповадно было. Часто вовлеченность зрителей усиливают еще больше: участь собачки главного героя грозит всей стране! Нет, планете! Тут уж некогда спрашивать, за что это главный гад взъялся на весь род людской, надо срочно бежать и его как следует проучить. Фильмы-аттракционы о том, как Добро отважно побеждает Зло, потом ставит Зло на колени и зверски убивает, не поддаются счету. Но шедеврами или даже произведениями искусства назвать большинство из них язык не повернется: аттракцион,

никак не больше. Если совсем утрировать, то такие фильмы – для тела. Мозги отдыхают, задействованы инстинкты и рефлексы, кровь разгоняется, адреналин и гормоны впрыскиваются... Что еще нужно?

В противовес аттракционам есть фильмы-притчи. Создатели таких картин берут определенную социальную проблему и крутят ее со всех сторон, показывая ее плюсы, минусы, перспективу и ретроспективу. И тут пиротехника и спецэффекты заменяются качеством актерской игры и режиссуры. Гремят взрывы скандалов, под очередями взглядов рвутся души, от разрядов прикосновений становятся дыбом волосы. Вроде бы что же считать произведением искусства, если не такие фильмы-притчи? Однако и у них есть минусы. Как пример – малое количество людей, которым близка освещаемая проблема; отсутствие развития персонажей, преодоления проблемы; нечеткость обозначения конфликтов до степени невнятности.

Разумеется, крайности встречаются редко. Чаще все-таки либо в аттракцион замешают столовую ложку возмужания и капельку розовых пузырей, либо притчу припудрят порохом

и мордобоем. И подсказать нужные, удачные пропорции, не скатившись в изготовление готовых клише, крайне затруднительно: для каждой истории они свои.

Каким же должен быть фильм, чтобы считаться произведением искусства?

Ну, для начала неплохо бы объяснить, что мы понимаем под термином «произведение искусства». Я предпочитаю емкое и короткое определение (пусть оно и не такое обширное и академичное, как в Большой советской энциклопедии или Википедии): произведение искусства – то, что побуждает потребителя этого произведения развиваться, быть лучше и совершеннее, чем он есть (я нарочно не употребляю слово «духовный» и «моральный», потому что произведения искусства могут побудить человека в том числе и заняться своим телом).

Мне очень нравится такое определение. Оно максимально раскрывает субъективность восприятия искусства как такового. Кому-то запало в душу шикарное граффити на гаражах – это искусство? В данный момент и для данного человека – безусловно. Но если это граффити растиражировать на всех билбордах и на каждом доме – оста-



нется ли это искусством? Нет. Сколько ни тиражируй произведение искусства, оно остается таковым в очень ограниченном контексте. В контексте определенной эпохи, в контексте конкретной культуры, в контексте местонахождения, в конце концов.

Так что нужно сделать съемочной группе, чтобы фильм не стал просто аттракционом, очередным занудством или завуалированной сводкой ново-

стей? А если еще точнее, какое кино считать искусством?

Мой ответ будет парадоксален: любое. Если кино чем-то вас задевает, заставляет смеяться и плакать, качать пресс, изучать сальсу или вождение, делать мир лучше, попросить за что-то прощение... В общем, придает движение шестеренкам в голове или толкает задницу к приключениям – для вас это оно. Произведение искусства.



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
(Новости отправленные на другие адреса публиковаться не будут)

Заявки на тестирования отправлять на t@upweek.ru

Редакционный e-mail для всех вопросов: 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 ~ 116 000 скачиваний.