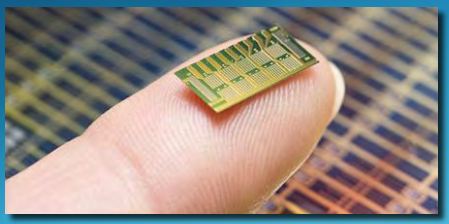
UPGRADE



№25 (681) 2014 10 июля 2014

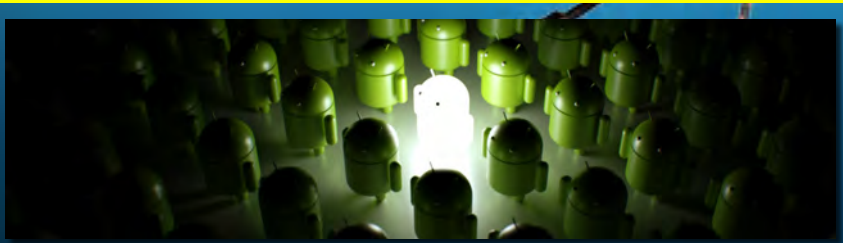
Моноблок ASUS ET2321INTH

Отчет о Computex 2014. Часть вторая, меркантильная.

Гарнитура A4Tech Bloody

Как это было. Единая серия

Материнская плата MSI Z97 MPOWER



Новости 3

Моноблок ASUS ET2321INTH 27

Три крупных ветерка: вентиляторы NZXT FN-140RB, FN-200RB и FS-200RB 36

Материнская плата MSI Z97 MPOWER 44

Фитнес-трекер Fitbug Orb 52

Мыши-трансформеры 58

Гарнитура A4Tech Bloody 68

Про отвал GPU, отломанные емкости и переходники 76

Лучшие бесплатные приложения для Android 93

Возвращение в эпоху чудес 108

Как это было. Единая серия 123

Отчет о Computex 2014. Часть вторая, меркантильная 138

LG присоединилась к программе Android Auto

Совсем недавно компания Google анонсировала проект под названием Android Auto. В его рамках будут разработаны программные и аппаратные решения по удобной стыковке и интеграции мобильных девайсов на Android (планшетов, смартфонов, ноутбуков) с мультимедийными системами автомобилей. И он поднимет данную коммуникацию на новую ступень, и тэдэ, и тэпэ. Было доложено, что к программе уже присоединились круп-

ные автопроизводители: Audi, General Motors, Hundai и Honda, а также компания NVIDIA. Но это все было не очень интересно до сегодняшнего дня. Потому что сегодня в вышеперечисленный альянс OAA (Open Automotive Alliance) влился первый производитель мобильной электроники, и производитель крупный – компания LG. А там, глядишь, и другие подтянутся – куда ж теперь деваться то?!

Устройство для отслеживания детей Yepzon

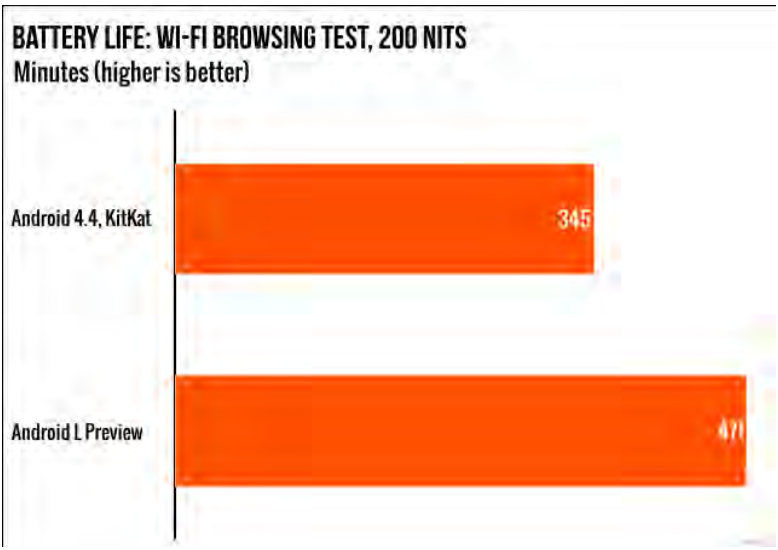
Реально классную штуку проталкивают на Kickstarter – кулончик под названием Yepzon цепляется на шею ребенку, ну или ему в карман можно положить. И в течение 3 месяцев (на столько хватает одной зарядки встроенной несменяемой батарейки) попискивает в мобильную сеть, показывая, где находится, с точностью до метра, даже если ребенок сбежал в Африку. Потому как внутри у него GSM-модем, модуль GPS и ГЛОНАСС, чип NFC с неописанной архитектурой, низкоэнергетический (маломощный?) модем Bluetooth и

встроенная SIM-карта. Ну и разъем для крайне редкой подзарядки, о которой Yepzon будет докладывать прямо в телефон владельца. Если денег соберут, устройство обещают выпустить сразу в комплекте со следящим ПО для Android, iOS и Windows Phone.

Производители упирают именно на отслеживание детей, но я так прям вот с ходу придумал для штучки еще массу полезных применений. Но дети, дети, конечно, главное!

Милый ролик лучше смотреть на Kickstarter: goo.gl/GtHnmA.

Project Volta увеличит время работы от батареи



Одним из компонентов будущей ОС Android L (поступит к разработчикам в конце этого года, но Beta-версия уже доступна для некоторых Google Nexus) будет мулька для оптимизации расхода зарядка батареи под говорящим названием Project Volta. Так вот, спецы из тестлаба Ars Technica решили эту мульку проверить. И проверили, измучив редакционный Nexus 5 до полного издыхания в одинаковых усло-

виях, но в разных операционных системах: Android 4.4 KitKat и Android L Preview. Яркость экрана была выставлена на 200 нт (нит, или кандела на квадратный метр, если кто не знает), был запущен Wi-Fi и браузер, который обновлял страницу каждые 15 с. В таком бесчеловечном режиме телефон с шоколадным батончиком внутри проработал 354 мин., телефон с новой ОС – 471 мин. То бишь налицо выигрыш аж в 36%.

Анонсирован HTC One (M8) Dual SIM

Согласно прайс-листам немецких розничных сетей, в ближайшем будущем (буквально со следующей недели) двухсимочный вариант суперфлагмана HTC One будет доступен в продаже в Германии, а также в Австрии и Швейцарии. На этом, правда, хорошие новости заканчиваются, и начинаются новости плохие. Цена не привязанного к конкретному оператору HTC One (M8) Dual SIM установлена на отметке €799! И это при том, что кроме двухсимочности модель от одноименного те-

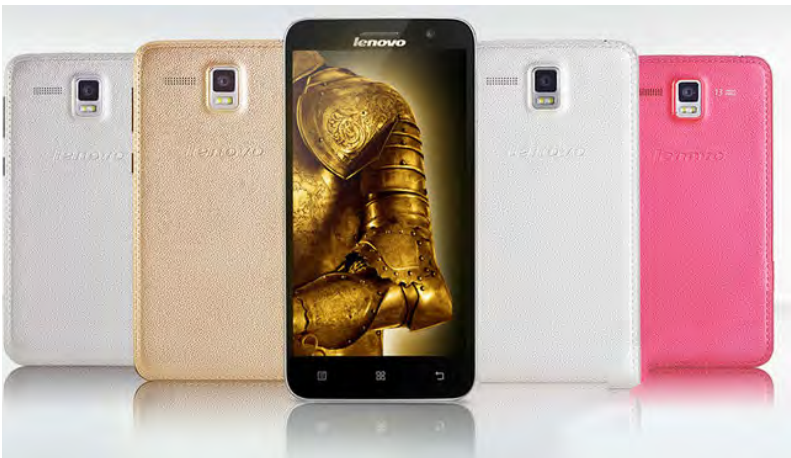
лефона за €570 ничем вообще не отличается. Как-то €230 за вторую симку...

Не исключаю, впрочем, что данное предложение будет недолгим. Срубить так на волне, а потом можно и снижать. Маркетинг, ёлы!

Анонсирован Lenovo Golden Warrior A8

Китайский бренд Lenovo всерьез решил выпустить на рынок 60 смартфонов. За год. За этот, 2014-й, год. (Об этом можно почитать тут: goo.gl/ObNLVM.) Ну и, видимо, в рамках этой суперамбициозной экспансии сегодня компания анонсировала новую и крайне лю-

бопытную игрушку – смартфон Lenovo Golden Warrior A8. Машинка будет оснащена восьмиядерным процессором MT6592 от MediaTek, 5-дюймовым дисплеем с разрешением 720 x 1280, 2 Гбайт оперативной памяти и 16 Гбайт встроенной. В качестве ОС – Android 4.4.2 KitKat, плюс фирменная оболочка VIBE UI 2.0.



Ну и камеры: спереди – 5-мегапиксельная, а сзади – 13-мегапиксельная, со сдвоенной светодиодной вспышкой. И теперь – внимание! Стоить в Китае это чудо «в коже» а-ля Samsung Galaxy Note 3 будет от $128.

EK представляет ватерблоки для ASUS ROG Matrix

Словенская компания EK Water Blocks представила полнотельные системы жидкостного охлаждения для новых игровых графических адаптеров линейки ASUS Republic of Gamers: видеокарт ROG Matrix-GTX780TI и Matrix-R9290X-P-4GD5. Системы сделаны из никелированной меди и называются, соответственно, EK-FC780 GTX Ti Matrix и EK-R9-290X Matrix.

Как водится у EK, системы охлаждают все жизненно важные компоненты видеокарто-

чек – процессоры, память и модуль регуляции напряжения VRM. Производитель уведомляет, что пропускная способность водяного тракта ватерблока велика, что позволяет использовать самые тихие и маломощные помпы. Цена в фирменном магазине EK – $115 и $117 соответственно.

Проводная гарнитура Hitz MA500 от Creative

Легендарная компания Creative расширила линейку своих проводных гарнитур для мобильных устройств и выпустила в мир девайс под названием Hitz MA500.

Ну, в принципе, из картинки ясно, что они собой представляют. Затычки с повышенной звукоизоляцией а-ля беруши, позолоченный разъем, одинокая кнопка на микрофонном пульте плюс ползунок регулировки громкости там же. Ну и провода лапшой, противозапутывающиеся. 9-миллиметровые динамики с неодимовыми магнитами, частотный диапазон – 6-23 000 Гц. В комплекте три пары силиконовых накладок для разного размера ушей, дорожный чехол. Цена – в районе (в чужом, естественно) $44.

Честно говоря, Creative пока как-то умалчивает о том, чем Hitz MA500 отличаются от наушников с такими же звуковыми характеристиками Hitz MA350. Но отличие явно есть, ведь новая модель не зря же весит 15 г против 11 г заслуженной 350-ки! Надо бы пощупать.

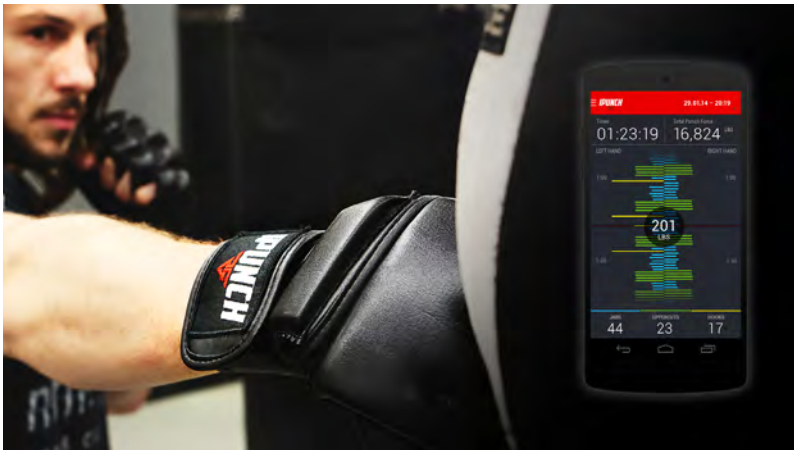
ECS LIVA Mini PC Kit на Windows 8.1

Пока отважный Mazur выстругивает себе корпус для маленького компьютера из сетки рабица и винилового сайдинга, промышленность не дремлет и новые корпусы для маленьких компьютеров таки выпускает. Знакомимся с конструктором для построения писишки под названием ECS LIVA Mini PC Kit. Хотя какой он кит, малек он, и вроде как самый мелкий в мире. Размер «кита» – 118 x 70 x 56 мм: у меня первый сотовый был в два раза больше.

В мальке присутствует двухголовый процессор Intel Celeron Bay Trail-M SoC (System on a Chip), работающий на частотах до 2 ГГц в режиме Turbo. Плюс 2 Гбайт оперативной памяти DDR3L. Так что машинка, прям скажем, не «Феррари», но для гостиной или там бросить в сумку, сволочь на дачу (я не ругался!) или еще куда – дело самое милое. Жрет она, по сообщениям разработчиков, совсем немного, запитывается от адаптера 5 В / 15 Вт со шнурком microUSB и может жить довольно продолжительное время даже от завалящего пауэрбанка. Вот только накопитель в него нормальный не помещается, посему в комплекте идет 32-гигабайтная плата eMMC, но снаружи подключать все что угодно можно, ибо есть два слота USB – один 3.0, второй 2.0. Ну и еще комбо-разъем для аудио, выход HDMI и допотопный VGA. За сеть отвечают LAN-разъем и комбинированный Wi-Fi 802.11 + Bluetooth 4.0.

Рекомендую зайти на сайт производителя и посмотреть кино про сборку, разборку и т. п. Хочу такой! Буду как Mazur!

Умные перчатки для единоборств iPunch



Умный Стивен Кейнс занимается муай-тай и смешанными единоборствами уже 16 лет, и все ему покоя не давало, с какой же силой и скоростью он умеет вбивать кулаки в мешок. И вот прорыв произошел! Стивен придумал девайс, зарегистрировал стартап под названием Responsive Sports и собирает на Indiegogo денежки на промышленный выпуск первых бойцовых трекеров – перчаток, естественно. Каждая перчатка оборудована парой датчиков и интерфейсом Bluetooth. И посылает она на экран смартфона всю важ-

нейшую информацию, когда ты его месишь, а он сдачи не дает...

Не, отличное устройство, мне, к примеру, тоже интересно, с какой силой и скоростью я умею вбивать кулаки в мешок. Я даже мешок у Remo с балкона свистнул. И теперь он у меня на балконе валяется. А неинтересно с ним потому что. Перчаток-то умных нет пока у меня!

Несмотря на мрачное название, коннектятся перчатки как раз таки с девайсами на Android, над поддержкой для iOS еще ведется работа. Заряд они держат в течение 15 ч. Бонус – голосовое сопровождение перчаток, которое командует: слева бей, справа бей, то бишь мотивирует. Кино тут: goo.gl/XSCHT1.

Цена на этапе сбора денег – $139. Как соберут, на 10 баксов подрастет.

Новый Kinect для Windows появится в продаже 15 июля

Компания Microsoft объявила о скором выпуске в продажу бесконтактного сенсора

Kinect v2. Устройство уже доступно для предзаказа в фирменном магазине Microsoft Store и обойдется покупателю в $199. Никакого фирменного ПО в комплекте не имеется, сенсор предназначен для работы с SDK 2.0 и будет сотрудничать только с теми программами, которые выпустят сторонние разработчики. Если выпустят, конечно.

Надо сказать, устройство очень напоминает Kinect, ранее бывший непременным атрибутом консоли Xbox One, а с недавних времен непременным атрибутом быть переставший. (Теперь в продаже имеются бандлы без Kinect.) Но жизнь полна совпадений, не так ли?

Tt eSPORTS предлагает наборы для моддинга клавиатуры METALCAPS

Игровая лаборатория Thermaltake компания Tt eSPORTS выпустила любопытные наборы для моддинга клавиатуры. Во всех четырех наборах с говорящим названием METALCAPS – металлические клавиши из некоего сплава на основе цинка. Различаются они только кнопками. Для любителей шутеров подойдет набор WASD+Esc, для не знаю кого (я как раз из любителей шутеров) – QWER+Esc, для трактористов-любителей сделан набор стрелочек ↑↓←→+Esc, ну и для всех любителей тяжелого

металла – полный набор из 38 клавиш буквенного блока плюс стрелочки и Esc. Металлические кнопки точно встанут на механические клавиатуры от Tt и, скорее всего, на другие клавы Cherry MX.

Цены, правда, кусаются. За малый набор придется выложить $20, за большой – аж $70. Но люди гибнут за металл!

Девайсы перед полетом в США нужно заряжать

Управление транспортной безопасности безопасности США (TSA) выпустило новую директиву для аэропортов. Пока только некоторых, но ведь расползется, потому как штука логичная и заразная. Отныне к полетам в ручной клади и в карманах авиапассажиров допускаются только те телефоны, планшеты, приставки, плееры и прочие железки, которые на контроле можно включить и проверить. То есть если вдруг девайс зарядить забыли, в лучшем случае он в самолете не полетит. В худшем – дальняя дорога отменяется, зато

гарантируется участие во всяких интересных списках. Не, ну а правда, вдруг это не телефон, а станковый пулемет?!

В общем, мы предупредили, мы вообще лучшие.

In Win S-Frame Limited Edition

Походу, производители компьютерных корпусов доросли до амбиций самых крутых авто-

мобильных фирм – они теперь тоже выпускают концептуальные модели. Вот эту, например, стеклянно-алюминиевый корпус для ПК «5-го поколения», сделала компания In Win.

Кузов изготовлен из цельного листа 4-миллиметрового алюминия, в котором лазером выпилены все необходимые отверстия, а потом лист изогнут во многих местах и превращен в объемную конструкцию, которая и потроха

держит, и эффективно тепло отводит, и выглядит как… как… зашибенски, короче, выглядит. Корпус создан согласно концепции Open Frame, потому весь из себя открытый, и даже там, где должен быть закрыт боковыми крышками, всего лишь прикрыт пластинами из закаленного стекла. Да и стекла к кузову не прилегают, а имеют вполне такие солидные зазоры – палец со свистом проходит. Серия будет крайне ограниченной, информации о цене пока что нет.

Ознакомиться с корпусом поподробнее можно на сайте производителя: goo.gl/x8oVmv. Оно забавно!

ViewSonic VX2880ml 4K2K

Добавилось мониторов с картинкой 4K – ViewSonic представила мультимедийную модель VX2880ml 4K2K с физическим разрешением 3840 x 2160 (Ultra HD). Что интересно, компания характеризует этот девайс в качестве идеального для CAD-приложений и прочего тяжелого дизайна, но, думаю, для кино и игрушек он тоже может вполне сгодиться.

Пока что известно, что монитор оборудован тремя видами входов: HDMI, DisplayPort и mini DisplayPort, прочие характеристики не опубликованы.

Зато уже известна будущая цена устройства. Монитор можно будет купить в конце июля, и будет он стоить от $831.

NZXT Kraken X31 All-in-One

Команда Overclockers UK объявила о начале предзаказов на новую универсальную жид-

костную систему охлаждения для десктопных процессоров NZXT Kraken X31 All-in-One. Устройство сделано из меди и снабжено выносным вентилятором охлаждения формата 120 мм. (Предыдущая версия была оборудована 140-миллиметровой вертушкой, а она не во все корпусы помещается.) Помпа прокачивает жидкость с помощью моторчика, работающего на 2400-3600 об/мин, вентилятор вращается со скоростью от 800 до 2000 об/мин, все это устройство издает шум от 18 до 32 дБ. Скорости регулируются через NZXT CAM, так что если не надо шуметь, то особо и не будет. Гарантия на оборудование – 6 лет, цена – £59,99, заказать можно тут: www.overclockers.co.uk.

Ливермор и DARPA разрабатывают нейроимплантат для восстановления памяти

Ну, в целом по названию все понятно. Имплантат будет представлять собой микросхему, которую можно вживлять в поврежденные участки мозга, и она будет замещать

разрушенные связи, а там уж Природа возьмет свое, и все наладится.

Устройство актуально при ряде болезней типа Альцгеймера, а также при инсультах и механических повреждениях нейроткани, в том числе и боевых (отсюда, собственно, и DARPA). В общем, ученые из Ливерморской национальной лаборатории пока ничего подробно не объясняют, но $2,5 млн уже осваивают. И это хорошо. Глядишь, так и мнемо-

ников из нас наделают – мне нравится Киану Ривз!

Panasonic обновил сверхзащищенный планшет Toughpad FZ-G1

Обновились характеристики архиполезного девайса для спасателей, военных и любителей внедорожных покатушек. Теперь 10-дюймовый сверхзащищенный планшет стал обладателем процессора 4-го поколения Intel Core i5 vPro, расширенной версии Windows 8.1, батарейки, обеспечивающей непрерывную работу до 10 ч, дополнительной подключаемой батареи и других плюшек. К примеру, радиомодуля RFID (УКВ-идентификатора радиочастот) и бесконтактного ридера смарт-карт, дабы враг в инфобанк не вторгся, ну и что полезное считать. Планшет защищен по стандартам IP65 и MIL-STD-810G. Его можно ронять с высоты 4 фута, трясти на вибростенде, поднимать на большую высоту и в отвратительную погоду. А еще у него камера на 8 Мпикс и цена от $2599.

Моноблок
ASUS ET2321INTH

BANANA
brutti@list.ru
Music: **YoungBloodZ**

До недавнего времени мне не попадалось моноблока, который захотелось бы купить. Всегда отпугивал дизайн, ибо внешне устройства напоминали какие-то цифровые гробы.

Плюс малая мощность, невозможность замены комплектующих (кроме оперативки и харда), сложности с починкой...

Однако ASUS смог сделать то, что мне очень понравилось внешне. Это машинка под сложным названием ET2321INTH, моноблок из свежей линейки. Главная его особенность – тачскрин поверх матрицы IPS с распознаванием до 10 касаний одновременно, ну и, конечно, дизайн. Вот что-что, а он удался на славу. Больше нет огромного толстого монитора с широкой рамкой вокруг дисплея, все очень лаконично и аскетично. По ощущениям – будто обычный красивый монитор небольшой толщины. Девайс будет очень хорошо смотреться как в квартире, так и в кабинете руководителя.

Комплектация очень интересная. Беспроводные клавиатура и мышка плюс внешний сабвуфер, который подключается в специальное гнездо на тыловой части моноблока. Есть пульт дистанционного управления, дабы можно было посмотреть фильм с дивана, как при использовании телевизора.

Подставка у ET2321INTH не содержит никакой начинки (как это было раньше), теперь это

лишь опора моноблока и не более. Вся электроника упрятана за монитором. На тестирование попала одна из самых навороченных комплектаций стоимостью около 42 000 руб. Если у вас нет нужды в сенсорном дисплее или огромном жестком диске, можно потратить лишь 30 000 и получить отличную машинку для интернета и просмотра фильмов.

Моноблок оснащен дисплеем диагональю 23 дюйма с разрешением 1920 x 1080 и ма-

трицей IPS. Несмотря на тачскрин, качество изображения просто идеальное. Углы обзора, разумеется, хорошие, придраться не к чему. Картинка очень сочная, красивая, живая. Тач работает идеально, все реализовано удобно и понятно. Куда нажали – туда нажалось, нет ложных срабатываний соседних иконок.

ET2321INTH продается с предустановленной Windows 8 или Windows 8.1 – как повезет. Система забита множеством пакостных программ, из-за чего все несколько тормозит. Конечно, SSD исправил бы проблему, но нам, увы, досталась комплектация с жестким диском на 2 Тбайт, со скоростью вращения 7200 об/мин и кэшем в 64 Мбайт.

Процессор – Core i5 4200U с тактовой частотой в 2600 МГц в турбобусте. Это низковольтажная модель с TDP в 15 Вт. Стоимость такого процессора отдельно составляет около 9000 руб. Объем кэша третьего уровня – 3 Мбайт.

Оперативки установлено 16 Гбайт. Многовато. Для домашней машинки больше 8 Гбайт

не требуется, а под серьезные задачи такие моноблоки покупают сравнительно редко.

Видеокарт две – процессорная интеграшка и NVIDIA GT740M с объемом памяти в 1 Гбайт. В режиме рабочего стола дискретка отключается и моноблок бережет электричество. Честно говоря, использование видеокарты уровня GT 740M – сомнительное решение, так как большой производительности от нее ожидать все равно не приходится.

На обратной стороне моноблока, в углу, размещены два разъема USB 2.0, три USB 3.0, гнездо для подключения сабвуфера, HDMI, DisplayPort, RJ-45, розетка питания и даже разъем для обычной телевизионной антенны (если, конечно, комплектация позволяет). Там же рядом есть и пишущий Blu-ray. Опять же, в скромной комплектации будет DVD-RW.

На нижней части моноблока расположены: кнопка включения, кнопки управления мониторным меню, еще один USB 2.0, кардридер SD, гнезда подключения наушников и микрофона. Укомплектован блок реально круто, претензий нет.

Беспроводные соединения поддерживаются на ура – тут есть и Wi-Fi стандарта 802.11ac, и Bluetooth 4.0. Над монитором вмонтирован глаз веб-камеры с разрешением 2 Мпикс, но, на удивление, эти 2 Мпикс показывают очень неплохую картинку.

Что касается звука, то наличие сабвуфера – определенный плюс, так как с ним можно спокойно смотреть фильмы и слушать музыку. Стоит его отключить, и звук становится плоским с полным отсутствием низов. По форме саб напоминает египетскую пирамиду, которую сверху чутка приплющило.

Теперь о производительности. 3DMark 11 в режиме Performance показал 1913 баллов. Как и предполагалось, немного, не игровая все же это машинка. 3DMark 13 в тесте Fire Strie выдал 1021 балл – показательный результат, предсказывающий трудности в играх. Процессор Core i5 4200U выбил в Cinebench R11.5 всего 2.47 балла, это мало. По факту, перед нами очень экономичная машинка: в режиме

интернета потребляет около 50 Вт. Вероятно, для кого-то это важно.

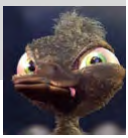
Теперь о нагреве. Видеокарта жарилась FurMark'ом и прожарилась максимально до 68 градусов. Для такой слабой видюхи не так уж и мало, но если вспомнить о дизайне, то это можно простить. К тому же в играх температура не переваливала за 55 градусов, что уже является хорошим показателем. Процессор под линпаком грелся до 78 градусов, тоже адекватный результат. При этом система охлаждения явно не напрягалась (судя по отсутствию шума).

Комплектные клавиатура и мышь понравились. Единственное, что хочется отметить, так это форму, грызуна, проектируемую под ладонь средних размеров; мне было несколько неудобно. А клавиатура просто отличная, чистый Apple-стайл).

Моноблок у ASUS определенно удался, и в первую очередь из-за дизайна. Каких-то серьезных технических наворотов нет – это хорошая, стильная машинка для дома или офи-

са. Покупать ее для игр или очень серьезных задач я бы не стал либо, как минимум, взял бы версию с четырехъядерным процессором Core i7. Продукт точно стоит своих денег и будет пользоваться спросом.

Устройство: моноблок
ASUS ET2321INTH
Цена: 42 000 руб.
Экран: IPS, 23", 1920 x 1080 пикс
Процессор: Intel Core i5-4200U
Оперативная память: DDR3-1600, 16 Гбайт
Видеокарта: NVIDIA GT740M
Накопитель: HDD, 2 Тбайт
Сеть: 1 Гбит Ethernet, Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
Разъемы: 2 x USB 2.0, 4 x USB 3.0, HDMI, 2 x 3,5 mm jack (TRS)
Звук: SonicMaster Premium
Габариты: 474 x 225 x 592 мм
Блок питания: 90 Вт
Вес: 9 кг
Подробности: www.asus.com



Mazur
mazur363@mail.ru
Music: **Limewax**

Три крупных ветерка: вентиляторы **NZXT FN-140RB, FN-200RB и FS-200RB**

Когда сокеты все были сплошь с дырками, процессоры – с ножками, а техпроцесс 22 нм был мечтой, правили бал вентиляторы типоразмера 80 мм (80 x 80 x 25 мм, если что). Их применяли не только в блоках питания, но и для продувки корпусов, радиаторов СВО, ставили на топовые кулеры...

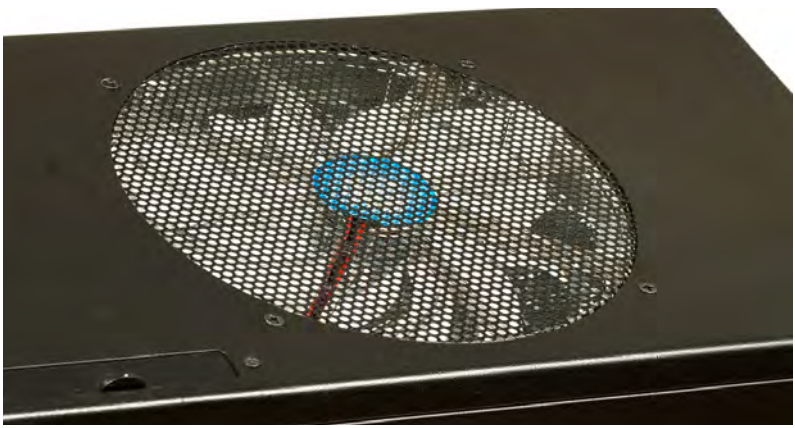
Потом кто-то догадался, что простой заменой 80 мм 80-миллиметровых ДАЛЕЕ – ВЕЗДЕ ИЗМЕНЕНО вертушек на 120-миллиметровые можно решить проблему шума, увеличить количество прокачиваемого воздуха и более эффективно использовать пустующее пространство на передней панели и боковых стенках корпусов. И стодвадцатки пошли в массы. Теперь трудно найти midi-tower без посадочного места под 120-миллиметровый ветродуй, а все оверклокерские кулеры конструируются под 120- или 140-миллиметровые вентиляторы. Antec даже хотела выпустить нестандартный блок питания увеличенных габаритов со стодвадцаткой в торце, но рынок это нововведение не принял.

Так получилось, что 120 мм – оптимальный размер вентилятора. Модели со стороной 135 и 140 мм встречаются значительно реже, а большие диаметры можно встретить в некоторых моделях корпусов. совсем редко. ??? Минус таких вентиляторов – значительные габариты – оборачивается плюсом при уме-

лом использовании. Так, двухсотка при одинаковой скорости вращения крыльчатки и ее форме прокачивает за единицу времени в два-три раза больший объем воздуха. То есть современным мощным системам для хорошего самочувствия вполне достаточно двух-трех вентиляторов в 200 мм и грамотно спроектированного корпуса. При желании таковой можно сконструировать самостоятельно, используя в качестве заготовки обычные ATX-кейсы (ширина классических Чифтеков, Инвинов и Термалтейков составляет от 190 до 210 мм). В общем, идея очень перспективная.

А теперь, после длительного вступления, про сами вентиляторы. Те, что пришли на тест мне, произвела компания NZXT. Эти ребята кроме вентиляторов выпускают корпусы, блоки питания, жидкостные СО, реобасы и прочую мелочевку. Веников не вяжут, все ранее виденные мной устройства произвели приятное впечатление. Думаю, с вентиляторами будет не хуже.

Их всего три: две двухсотки и одна стосороковка. Внимательно изучив спецификации, можно увидеть, что 200-миллиметровые модели отличаются максимальной скоростью вращения – у FS-200RB она составляет 700 об/мин, а у FN-200RB 1300 об/мин. УБРАТЬ Соответственно, у более оборотистой модели выше мощность и потребляемый ток. В остальном они совершенно одинаковые: одиннадцатилопастная крыльчатка диаметром 175 мм, восемь ушей с крепежными отверстиями (по четыре на каждую сторону), питающий трехжильный кабель длиной 430 мм.



Стосороковка больше похожа на классическую стодвадцатку: крыльчатка диаметром 135 мм заключена в квадратную оправку, рамку, крепежные отверстия в углах. Кабель чуть длиннее, чем у стосороковок, – ??? 500 мм. Подшипник у всех трех вентиляторов скольжения с нарезкой (в оригинале rifle bearing; винтовая нарезка на оси и втулке способствует постоянной рециркуляции смазки). Хорошее решение: не такое дорогое, как гидродинамические подшипники или «магнитный подвес», и не шумит в работе. Заявленный производителем ресурс – от 25 000 до 40 000 часов работы (почти 3 года более 3 лет в режиме 24/7).

В работе В деле вентиляторы сильно различаются. FN-140RB – классический не только по виду, но и по работе: при скорости вращения крыльчатки более 900 об/мин производит значительный аэродинамический шум, комфортный режим – 400-700 об/мин, и тихоходный абсолютно бесшумный – 200-300 об/мин. Создаваемый воздушный поток приличный

даже на низких скоростях вращения. Уверенно стартует при напряжении питания 3 В.

Мощная двухсотка FN-200RB на максимальных оборотах в одиночку справится с проветриванием миди-тауэра, однако аэродинамический шум значительный. Даже если сбросить обороты до семиста, то вентилятор хорошо слышно на расстоянии полутора метров. Полностью бесшумного режима нет,

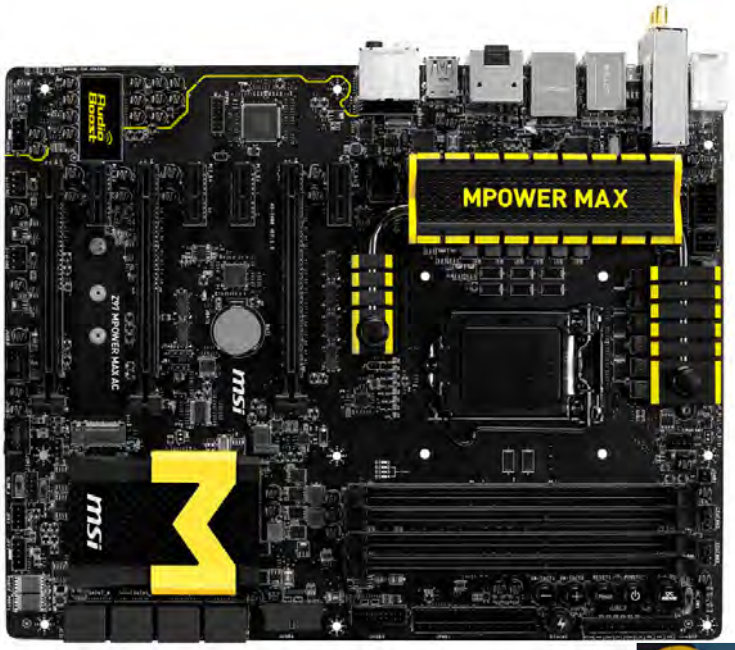
так как даже на 200-300 оборотах в 20 см от крыльчатки хорошо слышны механические шумы – стрекот подшипника с периодической примесью «чешущих» звуков (магнит задевает за ротор?). При 3 В на клеммах питания уверенно молотит крыльчаткой. Запускается при 3 В на клеммах питания.

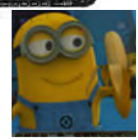
Тихоходная FS-200RB работает довольно шумно при скорости вращения 500-700 об/мин, на 350-450 аэродинамические призвуки заметно слабее, а при 150-250 об/мин вентилятор совсем не слышно уже в 5-10 см от крыльчатки. При падении питающего напряжения ниже 4 В не работает.

Честно признаться, не ожидал, что вентиляторы будут столь разниться по характеристикам в работе. Но в крупном корпусе все будут к месту. 140-миллиметровая модель отлично подойдет для установки на кулер процессора или на выдув горячего воздуха, тихоходная FS-200RB, будучи запитанной от 5-вольтовой шины, обеспечит проветривание внутрикорпусного пространства при низкой нагрузке на

систему (простой, набивание текста, торренты). Ну а мощная FN-200RB может активизироваться при работе в ресурсоемких приложениях или играх, где тепловыделение компонентов возрастает в разы. И маленький бонус у двухсоток: на корпусе есть посадочные места под восемь 3 мм 3-миллиметровых светодиодов.

Устройство: вентиляторы NZXT FN-140RB / FN-200RB / FS-200RB
Цена: N/A
Габариты: 140 x 140 x 25 / 200 x 200 x 30 / 200 x 200 x 30 мм
Потребляемый ток: 240 / 700 / 420 мА
Скорость вращения: 1300 / 1300 / 700 об/мин
Макс. уровень шума: 27 / 37 / 20 дБА
Воздушный поток: 65 / 166 / 90 куб. фут. / мин фут^3/мин
Подшипник: скольжения с нарезкой (все)
Диаметр крыльчатки: 135 / 175 / 175 мм
Разъем: 3 пин pin (все)
Подробности: www.nzxt.com





Материнская плата **MSI Z97 MPOWER**

BANANA
brutti@list.ru
Music: **Limp Bizkit**

Компания MSI решила не отставать от своих конкурентов и тоже выпустила обновление всех плат с чипсетом Z97.

Принципиальное отличие нового чипсета от Z87 лишь одно – разъем M.2 для SSD-дисков, которых ни у кого толком нет. По факту, для 99% покупателей это бесполезный слот, за который они будут переплачивать. Его особенность в диких скоростях, но вряд ли кто-то будет покупать дорогущие SSD, не говоря уже о замене работающих винчестеров.

Мне в руки упала MSI Z97 MPOWER. Смешное название, какой-то закос под BMW, причем откровенный такой и очевидный. Если в гугле вбить запрос «Mpower» или «M power», то на первой строчке будет клуб владельцев… нет, не материнских плат, а автомобилей. Что логично.

Стоимость платы – 7000 руб. по Москве, она относится к оверклокерской линейке и даже прошла 24-часовое тестирование с разогнанным процессором перед продажей вам. Этой чертой своих плат компания MSI особенно гордится. Комплектация огромная: всевозможные кабели SATA, наклейки, заглушка, мостик SLI, инструкция по разгону, кабели для то-

чек замера напряжений и куча другой ерунды.

Плата – полноформатная ATX, габариты – 305 x 244 мм. Цветовая гамма осталась неизменной с предыдущей линейки – черно-желтая. На южном мосту большой радиатор с желтой буквой M, еще три подвешены на теплотрубку вокруг процессорного гнезда.

Подсистема питания платы – гордость производителя, работает по формуле 12+2, где 12 фаз отведено на процессор и еще две на оперативную память. Получает питание плата по схеме 24+8+6+4. С первыми 24+8 все понятно, это привычная конфигурация. А оставшиеся 6+4 понадобятся только энтузиастам. К разъему 4 pin нужно подключать питание для адского насилия над процессором, а шестипиновый задействуется при установке больше двух видеокарт одновременно. Ага, это на Z97 с ничтожным количеством линий PCI-E. Шутку понял, смешно.

Разъемов под память четыре, максимальный объем – 32 Гбайт, максимальная тактовая частота – 3300+ МГц. Круто? Круто! Память, спо-

собная функционировать на таких частотах, стоит как истребитель, да и толку никакого от нее нет: после 1600 МГц разницу можно заметить разве что в бенчмарках.

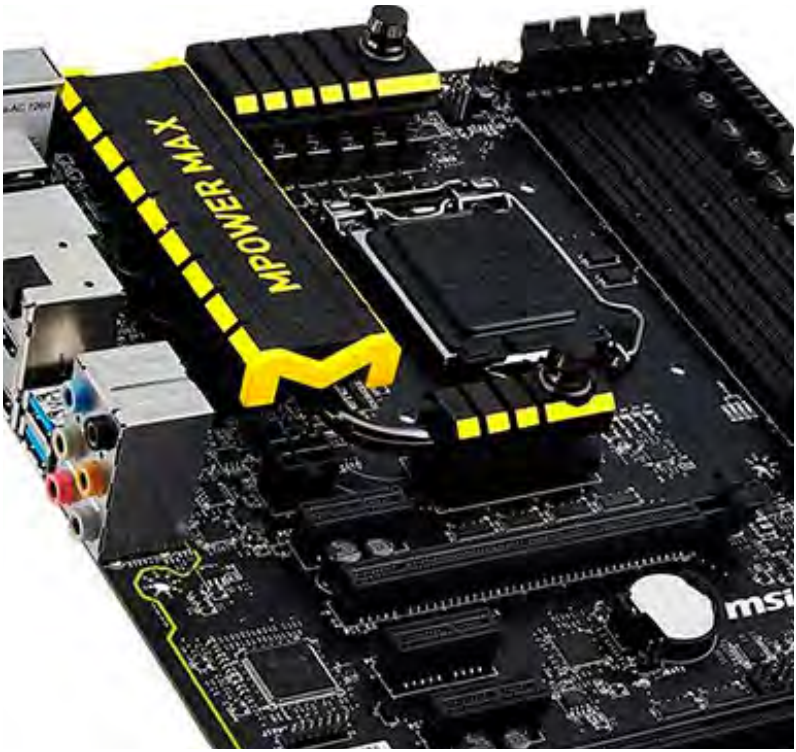
В привычном месте расположены восемь SATA 3.0, а чуть правее – колодки USB 3.0 для корпусных разъемов. Чуть левее радиатора южного моста живет тот самый M.2, полезность которого для обычного пользователя под большим вопросом.

Аудиосистема представлена обычным ALC1150, правда, спрятавшимся под металлическим экраном, дабы порчу и сглаз отводить. Промежуток, которым на матплате отделена область под звук, красиво подсвечивается в темноте.

Количество слотов расширения воистину огромное. Нам зачем-то распаяли четыре полноразмерных PCI-E x16 и еще три PCI-E x1. Между двумя верхними PCI-E x16 размещена батарейка. Вот вопрос: почему большинство располагает батарейку там, где ее можно достать не разбирая системы и даже не выдергивая видеокарты?

В нижней части платы – «уголок оверклокера»: кнопки включения, перезагрузки и три клавиши для разгона процессора на лету. Там же рядом джамперы Slow Mode, Fast Boot и прочие. Уголок, правда, немного разбежался, точки для замера напряжений расположили около 24-контактного разъема питания. Еще возле розеток SATA одиноко пригрелся индикатор POST-кодов.

На плате есть всего пять коннекторов для вентиляторов. Честно говоря, этого мало. Некоторые процессорные кулеры оснащаются двумя вентиляторами, и вот уже половина занята, а еще на корпусе может быть штук пять вертушек (не в убогий же mini-tower ставят такие матери!).



На задней панели шесть разъемов USB 3.0, четыре USB 2.0, PS/2, кнопка сброса BIOS, HDMI, DisplayPort, RJ-45, Optical S/P-DIF и шесть дырок 3,5 мм для аудиоджеков. Есть почти все, только я не отказался бы от второго RJ-45.

Как обычно для MSI, BIOS экзотический. Функций – вагон и маленькая тележка, но разбросаны они все не очень удобно и логично. Иногда приходится крепко подумать, прежде чем сообразишь, в какой раздел нужно зайти. Но что порадовало, так это настройка скоростей вентиляторов. Ничего особенного нет, но оформлено очень красиво, с цветными графиками.

Разгонные возможности стандартны. Эта плата может проявить себя при очень серьезном охлаждении процессора, а на штатной интеловской водянке Core i7 4770K взял лишь 4600 МГц при напряжении 1,21 В. Средний результат, который я много раз получал на платах вдвое дешевле.

Впечатления от знакомства с MSI Z97 MPOWER немного смазанные. Вроде и все хорошо, но нет ощущения премиум-продукта. (Вот везде тебе илитности надо! – Прим. ред.) Виноват в этом,

скорее всего, BIOS. Уж слишком неудобно с ним работать. К технической реализации претензий нет, удовлетворится даже самый требовательный покупатель (ну-ну. – Прим. ред.). За свои деньги – неплохой вариант основы мощного ПК.

Устройство: материнская плата MSI Z97 MPOWER
Цена: 7000 руб.
Форм-фактор: ATX
Процессорный разъем: Socket LGA 1150 (Intel Core i7/i5/i3/Pentium/Celeron)
Системная логика: Intel Z97
Оперативная память: 4 x DIMM, DDR3-3300 (до 32 Гбайт)
Разъемы: 8 x SATA 6 Gb/s, M.2 SATA 6 Gb/s, M.2 PCI-E, 4 x PCI-E x16, 3 x PCI-E x1
Звук: 7.1 HD Audio (Realtek ALC1150)
Сеть: Ethernet 1 Гбит/с (Intel I218-V)
Разъемы на задней панели: 6 x USB 3.0, 4 x USB 2.0, оптический выход, HDMI, Ethernet, 2 x PS/2, 6 x TRS 3,5 mm
Подробности: ru.msi.com

Фитнес-трекер
Fitbug Orb

BANANA
brutti@list.ru
Music: **Sabrina Setlur**

Последние несколько лет мир помешался на различных фитнес-гаджетах. Большинству хорошо известен браслет JawBone, являющийся лидером данного направления.

Да и в девяти из десяти смартфонов предустановлен софт, который якобы чем-то поможет во время тренировок. В чем смысл фит-

нес-гаджетов? Да в том, чтобы очередной раз напомнить владельцу, что он уже слишком давно сидит на месте и неплохо бы встать и пройтись. Конечно, в большинстве случаев пользователь начнет забивать на это через какое-то время, даже если поначалу будет нехотя выползать по принуждению электронной зуделки из-за компьютера. Дабы подстегнуть к движению еще сильней, некоторые производители стали создавать свои небольшие социальные сети, в которых можно добавлять друзей и наблюдать за их успехами. Это напрямую влияет на ЧСВ, заставляя делать хоть что-то.

Новичок на рынке – компания Fitbug – тоже спешит порадовать мир очередной фитнес-приблудой. Мне попался продукт под названием Orb. В Европах ценник около €50, у нас приближается к 3000 руб. Кстати, это один из самых дешевых фитнес-трекеров.

Комплектация очень проста: шнурок, небольшая «таблетка» с клипсой для цепляния за карман и полноценный браслет в виде часов, дабы носить устройство на руке.

Сам девайс напоминает небольшой приплюснутый шарик для пинг-понга. Можно приобрести белый, черный и даже розовый трекер. Последний определенно для девочек; белый для белых, черный для черных).

Лично я выбрал себе капсулу с клипсой для кармана и браслет на ночь. Основная задача этого гаджета – считать, сколько ка-

лорий потратилось за день, дабы владелец мог мониторить свою активность и планировать ее более грамотно. Девайс подсчитывает, сколько шагов сделано за сутки, потом по некой унифицированной формуле все калькулирует и выдает размеры одежды, сожженные за день. Orb умеет отличать спортивную ходьбу от обычных перемещений. Делается это, насколько я понял из инструкции, по времени и скорости. Если идти более 10 мин. быстрым шагом, то это спортивная ходьба. Если не попали в эти условия, то обычная.

На ночь Orb можно надевать, если желаете узнать качество своего сна. Скорее всего, устройство просто считает, сколько раз за ночь вы пошевелили рукой. Так что если внезапно что-то пару раз зачесалось, то качество сна может быть снижено. Лично у меня оно не опускалось ниже отметки в 85%, что считается отличным показателем. Видимо, во сне ничего не зачесалось. Или чешу другой рукой))

Общается гаджет посредством обычной программы для смартфона. Ведь сам Orb не оборудован ни дисплеем, ни кнопками. Все, что у него есть, это индикатор активности, который мигает соответствующим ритмом и цветом в зависимости от ваших действий, и одна маленькая кнопочка для включений. Честно говоря, за неделю использования я так и не смог привыкнуть к этой азбуке Морзе. Гаджет даже не умеет заряжаться, просто батарейки в нем хватает на полгода (по заявлениям разработчика).

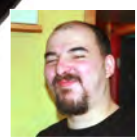
Первый запуск устройства – самый сложный. Дело в том, что производитель придумал муторную процедуру регистрации, в которой нужно ввести кучу своих данных, привязать гаджет к своему телефону, ввести непонятный код и совершить еще много различных действий. Я так и не смог активировать устройство с телефона, пришлось лезть на сайт. Само приложение очень часто глючит, выкидывает ошибки и не умеет принимать данные с гаджета, если телефон не подключен к интерне-

ту. Дело в том, что сначала вся информация уходит на сервер компании в профиль. А потом подсасывается обратно на телефон и показывается в виде нескольких цифр.

В ближайшем будущем можно будет советоваться с неким тренером на сайте разработчика, который помогает худеть. Скорее всего, это будет какой-то робот, который снова будет обсчитывать информацию по алгоритмам и давать советы.

На текущий момент устройство интересное, но сырое. Тут стоит отметить, что апдейты выходят оперативно, и производитель латает дырки в софте. Если вы не уверены, нужен ли вам дорогой фитнес-трекер стоимостью 6000-9000 руб., можете сначала попробовать Fitbug Orb – свои $49,99 он отрабатывает.

Устройство: фитнес-трекер Fitbug Orb
Цена: около 1700 руб.
Материал корпуса: пластик
Соединение: Bluetooth 4.0
Совместимость: Android 4.2, iOS 7
Подробности: www.fitbug.com



Александр Енин
minievil@yandex.ru
Music: **5'nizza**

Мыши-трансформеры

На заре времен мыши были просты и ясны, как мысль их великого создателя. Подвижное тельце, ведущее курсор за взором оператора, две кнопки, отлитые в пластике «Да» и «Нет», скролл для неспешного перелистывания исполненных мудрости текстов.

Долгие годы они жили в мире, и тут за компьютеры сели игроки. Чтобы спасти свой род и свою идею, мыши должны были стать кем-то другим. Стать И чем-то другим.

Сперва они начали менять форму. Их тела закалились в боях, приспособились к продолжительным нагрузкам, резким и точным рывкам. Затем они стали обрастать дополнительными кнопками, а основные приобрели четкость выстрела. Скролл отбросил штатскую манеру движения, отточив выполнение команды «оружие к бою». Хипповский миролюбивый шарик сменили оптические и лазерные системы наведения, год от года все внимательнее всматривающиеся в поверхность специально подготовленных ковров-полигонов. И вот – новый виток гонки вооружений: появляются разборные мышки, готовые к трансформации под напарника и текущие боевые задачи. Сегодня у нас на повестке дня две такие бойцовые мышки: Gamdias Hades и Mad Catz R.A.T.3

Gamdias Hades

Одна боевая мышь нового поколения с клеймом Gamdias на натруженном горбу у нас уже недавно пробегала. Называлась Зевсом (Zeus). Ее отличительной особенностью в линейке было большое количество дополнительных кнопок, уместных в самых разных играх, вплоть до ММОРПГ и стратегий. Попавший к нам сегодня ее родич Hades, или Аид, скорее классический фрагобоец с узкими допклавишами по обоим бокам (по две кнопки справа и слева) и характерным переключателем dpi над скроллом. Покрытие спинки и боковин прекрасно, оно обеспечивает мышке отличное сцепление с ладонью и создает приятное ощущение. В целом впечатления от первого контакта положительные, приятные.

Две яркие фамильные черты, характерные для всех «мышеолимпийцев» от Gamdias, Аид тоже унаследовал. Первая – те самые новомодные боковые накладки, регулирующие ширину девайса под удобный геймеру хват. По паре малых, средних и больших – в

комплекте. Крепятся к корпусу на магнитах и держатся так хорошо, что при первой смене опасаешься что-нибудь сломать. На сайте разработчики подчеркивают, что ставить одинаковые накладки с обеих сторон совершенно необязательно, так что не стесняемся в вариантах кастомизации и помним, что симметрия далеко не всегда хороша.

Вторая яркая особенность – это ПО. Тоже божественного происхождения, как и вся продукция Gamdias; называется Гера. Красиво оформленное, с богатыми возможностями.

Помимо настроек чувствительности сенсора и разных скоростей движения, подсветки и прочих классических возможностей грызунов здесь можно создавать и редактировать макросы, таймеры и звуковые оповещения. После чего их разными способами комбинировать и навешивать на основные и дополнительные кнопки Аида. Сдается мне, что таймеры и звуки помогут здорово разгрузить интерфейс игр то от разных визуальных индикаторов, переключив контроль за откатами способностей и различными ситуациями на слух. С макросами же все и так понятно, разве что стоит упомянуть хорошие возможности записи цепочек команд с последующим редактированием задержек.

В полевых испытаниях Аид также не испортил общего благостного впечатления. Особенно порадовал бег загробного грызуна по поверхности моего пенсионерского, но бодрого матерчатого коврика XTrac Ripper. Отличное плавное движение, при котором все же чувствуется отдача от ткани, дающая

некую тактильную обратную связь. С точностью наведения прицела по вине сенсора заметных проблем или просто смутного дискомфорта ни разу не возникло. При том что на тесте была версия с оптическим, а не лазерным сенсором.

Mad Catz R.A.T. 3

Второй грызун зовется еще более странно – «Кубическая мышь от сумасшедших кошек». Возможно, искусственно выведенная родственница коня в вакууме, и не исключено, что генетически модифицированная. А безумными котами, кстати, прикидывается знакомая всем геймерам компания Saitek.

Глядя не то на франкенштейно, не то на трансформерообразное туловище манипулятора, кажется, что корпус можно перенастраивать еще гибче, чем у Hades. Это то первое впечатление, которое оказывается правильным. Пусть у третьей модели R.A.T. нет в комплекте сменных боковин, зато стандартные можно плавно, аналогово, так сказать, ослаблять-при-

тягивать винтом. Но главное, если их снять совсем, откроется доступ к регулировке длины спинки. То есть R.A.T.3 можно подстроить абсолютно под любой хват – пальцами, всей ладонью, какой-то промежуточный вариант.

Еще одна особенность корпуса – ложе для большого пальца. В инете отношение к нему неоднозначное: кто-то говорит о том, что большой палец имеет обыкновение цепляться за коврик, и данное решение реально спасает, кто-то удивляется подобной манере держать мышь. Я – на стороне первых: это на динамичных по-

лях боя можно постоянно удерживать грызуна пальцами, а если Survival или экшен-РПГ, где по двадцать минут нет опасности, а потом – раз! – и что-то внезапно летит в персонажа сбоку? Так что подставка рулит. Я бы даже сказал, что можно задуматься над еще одной, под запястье. Тоже отсоединяемой и регулируемой.

Количество дополнительных кнопок у R.A.T.3 минимально приличное для современной экшен-ориентированной мыши, то есть две под большой палец и переключатель dpi. Еще одна, на возвышении, около левой кликалки, предназначена для быстрой смены профиля. К обоим переключателям прилагаются цветные индикаторы.

По поводу клавиш R.A.T.3 есть масса неоднозначных мнений. Наименее неприятные комментарии – про удобство: кое-кому не по нраву переключатель профилей из-за своего близкого расположения к ЛКМ и возникающих из-за такого расклада миссклик. У меня подобные проблемы возникли с другим переключателем, тем, что отвечает за dpi. Он

двухпозиционный, и если наклон вниз воспринимает нормально, то при наклоне влево иногда происходит ложное срабатывание левой кнопки. Это неприятно. Представьте: затаился игрок, достал гранатомет, переключил разрешение... и вместо этого пальнул куда-нибудь, куда попало, на кого бог пошлет. Это палево. Как минимум.

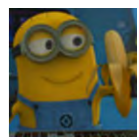
А со второй проблемой я не столкнулся, но о ней упоминают в комментариях и отзывах пользователи. Кнопки мыши, основные и дополнительные, со временем, скажем так, теряют четкость срабатывания. Не особенно быстро, судя по всему, через год и более, при интенсивном использовании. Несолидно. Неприятно. Однако тут стоит вспомнить, что известная ровно теми же недостатками Razer DeathAdder все равно остается одной из самых популярных мышей для игр в жанре экшен.

Разумеется, как и у всякой современной боевой мышки, клавиши, точнее их назначения, подлежат настройке. Однако в софтине ничего особенного нет, за исключением разве что опреде-

ленных проблем, возникающих при установке. Гайдов по их решению масса, так что если они появятся, видеоинструкция найдется без труда.

Наконец, о боевых испытаниях. Мышь определенно заточена под жесткие гладкие ковры. И возможно, даже смазанные специальным гелем для уменьшения трения. На текстурированных ковриках обратной связи с ней не чувствуешь, ориентируешься только на ощущения собственной конечности. Ввиду популярности жестких ковриков, думаю, многих это обстоятельство порадует.

Устройство: мыши Gamdias Hades / Mad Catz R.A.T.3
Цена: 2000/1800 руб.
Количество кнопок: 8/6
Разрешение сенсора: 3200/3500 точек на дюйм
Длина шнура: 2/2 м
Частота опроса: 1000/500 Гц
Подробности:
www.gamdias.com/madcatz.com



BANANA
brutti@list.ru
Music: **Noughts and Crosses**

Гарнитура **A4Tech Bloody**

Компания A4Tech (а точнее, ее подразделение Bloody) представила новую гарнитуру G501. За нее просят всего 1600 руб. в Москве и обещают, что G501 отлично звучит, умеет в 7.1 и оснащена микрофоном.

Как и у всех девайсов кровавой линейки, внешность у пятьсот первой спорная. На каждом наушнике есть по горящей кровавой ладони (фирменное лого). Сразу видно – игровой девайс. Расцветка разнообразием не отличается: только черный и красный. Форма занятная, так как круглые только амбушюры, а сами чашки почти треугольные.

Кабель в тканевой оплетке, точно такой же, как у ранее изученных мышки и клавиатуры. Кстати, длина кабеля – почти 2 м, и вес гарнитуры – 258 г. Наушники действительно незаметны на голове, в них не утомляешься даже через несколько часов. Правда, уши потеть начинают, но причиной тому была летняя жара (+28 за окном).

Амбушюры кожаные и очень мягкие, плотно прилегают к голове, и создается эффект закрытых мониторов. Звуки извне почти не проходят, что очень понравилось. У большинства бюджетных ушей звукоизоляция отсутствует как класс. Если снять амбушюры, то становится очевидным факт, что 7.1 будет исклю-

чительно программным, так как излучатель в каждом полушарии лишь один. Пичалька.

Оголовье тоже обшито кожей, а на верхней части выдавлена фирменная ладонь. Для универсальности оно раздвигается с каждой стороны. Внутри, под пластиком, вмонтированы металлические вставки, что придает конструкции надежность и долговечность.

Часть поверхности наушников покрыта обычным глянцевым пластиком, а еще

часть – популярным софт-тач-покрытием. Очень удачное решение, особенно при такой стоимости девайса.

На кабеле болтается пульт управления с несколькими переключателями, кнопкой и колесом. Последнее нужно для регулировки громкости, один из переключателей – для включения/отключения микрофона, а вот второй отвечает за выбор режимов – 2.0, 7.1 и Game. Центральная кнопка с фирменным логотипом переключает подрежимы с индивидуальными настройками, которые нужно заблаговременно забить в фирменной утилите.

Режим 2.0 – обычный такой, типа музыкальный. На самом деле только в нем неискаженный звук. Центральная кнопка отвечает за эквалайзер (традиционные «Pop», «Rock» и т. д.).

При переходе в режим 7.1 звук становится очень объемным. К сожалению, из-за программной реализации слушать это невозможно – никакой пользы, только головная боль.

А вот режим Game – самый интересный. Как заявляет производитель, активируется технология звучания «360» и пользователь должен точно слышать, кто и где находится. Проверял режим на Counter-Strike: Source. Любопытная обработка звука получилась; иногда софт действительно очень точно угадывал расположение выстрелов и прочих звуков относительно меня. Если бы не эффект бочки, я бы, вероятно, даже оставил его. Любопытно в этом режиме работает и центральная кнопка, переключая настройки эквалайзера для «вытаскивания» на передний план нужных частот. Это помогает издалека слышать топот про-

тивника или выстрелы. Предустановленных режимов пять, каждый можно настраивать руками. Честно говоря, я плохо представляю, как играть в этих режимах продолжительное время, – очень сильно искажается звук. Вероятно, некоторая читерская польза в них есть, но я ее не понимаю. Как по мне, так с таким звуком просто портится все впечатление от игры.

По факту мне понравился лишь режим 2.0 – четкий, ясный, без искажений. В нем отлично прослушиваются низкие частоты без «вибраций» и тресков. Звук чистый, что очень важно. Слушать музыку приятно, смотреть фильмы тоже. Играть – просто отлично. Все остальные режимы исключительно для баловства на пять минут. Кстати, баловство не работает без драйверов, которые необходимо скачать с сайта производителя.

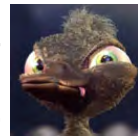
Подключается пятьсот первая по USB. Многие скажут, что это не по фэншую, но я отвечу, что наушникам стоимостью 1600 руб. глубоко по барабану, к какому разъему цепляться, – на качество это не влияет.

Кстати, у гарнитуры, раз уж она гарнитура, есть микрофон. Он живет в левом ухе, и при необходимости его можно достать. Привод педальный ручной, никаких кнопочек с пружинами не предусмотрели. Гнется держатель как угодно и помогает установить микрофон оптимальным образом.

По факту A4Tech предложила очень неплохие наушники за 1600 руб. Даже если отбросить все свистелки и прочие ненужности в виде различных режимов, я бы все равно купил их за такие деньги.

Устройство: гарнитура A4Tech Bloody G501
Цена: 1600 руб.
Тип: проводная
Конструкция наушников: накладные, закрытые
Диаметр излучателей: 40 мм
Импеданс: 32 Ом
Частотный диапазон наушников: 20-20 000 Гц
Частотный диапазон микрофона: 50-16 000 Гц
Чувствительность микрофона: -58 дБ
Интерфейс: USB
Пульт: да, регулятор громкости, переключение режимов
Дополнительно: виртуальный звук 7.1
Вес: 258 г
Подробности: www.bloody.tw

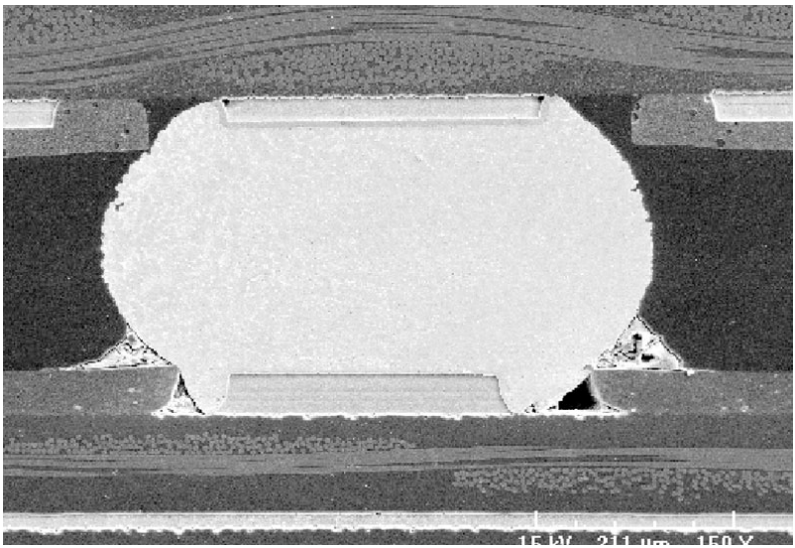
Mazur
mazur363@mail.ru
Music: **Celldweller**



Про отвал GPU, отломанные емкости и переходники

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: *Случилась проблема: комп на базе P8Z77-V DELUXE не хочет грузить Винду с видеокартой. Простая загрузка, при первой установке, прошла нормально, но как только поставил драйверы – черный экран после начала старта Windows. С другой видеокартой комп работает отлично, установка дров идет в штатном режиме. Что делать?*



A: Такие проблемы часто случаются из-за «отвала» GPU – нарушения паяных соединений. Возможно, конечно, все дело в само-

вольном перекидывании сигнала с одного видеовыхода на другой. Но если монитор один и подключен к видеокарте по цифровому выходу, то все-таки наиболее вероятной причиной подобного поведения является трещина в пайке. Случается такая беда от частой работы карты под нагрузкой с плохой СО. Лечится отвал GPU (да и всех микросхем для поверхностного монтажа) пропайкой соединений. Если чувствуете уверенность в своих силах, попробуйте сделать это дома в духовке электроплиты или на галогеновом прожекторе (с проведением всех подготовительных процедур, естественно). В противном случае обратитесь в сервис по ремонту электроники (ноутбуков, КПК, смартфонов, комплектующих ПК и т. д.) – с высокой вероятностью там есть нужный человек с паяльной станцией.

Q: *Когда собирал себе новый компьютер, от платы откололся прямоугольный элемент. Он был напаян с обратной стороны процессорного разъема, рядом еще много*

таких же. Система вроде бы функционирует нормально, но я беспокоюсь, не повлияет ли это на ее работу в будущем. Плата – ASUS Z87-DELUXE.

A: Этот элемент называется керамический конденсатор, установлен он в цепи питания процессора для фильтрации ВЧ-составляющей. Купить нужный конденсатор можно в магазинах, торгующих радиодеталями (Вольтмастер, Чип и Дип, Платан и т. д.), на радиорынках, или его можно самостоятельно выпаять с мертвой матплаты/видеокарты. Важно знать три параметра: напряжение, емкость и размер. За рабочее напряжение можно взять удвоенное максимальное питающее CPU (то есть если на процессор можно подать 1,6 В, то рабочее напряжение конденсатора должно быть не мене 3,2 В), емкость измерить мультиметром или подобрать на слух при помощи любого генератора звуковой частоты с LC-контуром (схем в интернете валом, деталей минимум, и все очень дешевые), запаять

аккуратно самому обычным маломощным паяльником с предварительным прогревом рабочей области (сокет и все в радиусе 2-4 см от него) строительным феном до 90-120 градусов. Есть более дорогой, но менее трудозатратный способ – отдать матплату в сервис: там все сделают за вас.

Впрочем, можно и так все оставить, ежели не планируете разгонять процессор, а система на данный момент работает стабильно))

Q: *Когда чистил кулер на видеокарточке, отключал все от нее, вынимал карту из материнки. Потом установил, запустил, и вроде бы все заработало стабильно, но приспичило мне в BIOS поставить режим, который называется «оптимальная производительность». После этого комп перестал загружаться, а на матплате загорелась лампочка, подписанная «GPU LED». После перезагрузки система как бы запускается, лампочки мигают, но сигнала на мониторе нет, и на клаву с мышью комп совершенно не реагирует. Подскажите, что делать? Может, я что-то сломал, когда чистил видеокарту внутри?*

A: Да не похоже это на видеокарту, скорее налицо симптомы неверно выставленных в BIOS параметров. Поэтому сначала нужно сбросить параметры джампером на матплате. Судя по всему, у вас мать ASUS, и джампер сброса настроек BIOS может быть заменен отдельной кнопкой на задней панели или рядом с разъемами подключения индикаторов

передней панели. В любом случае скачайте инструкцию с сайта и посмотрите расположение нужного джампера/кнопки.

И еще одно. Авторазгон и автонастройка системы (суть одна) – задумка хорошая, но качественно реализована она бывает очень редко. Для нормально работающей автонастройки в BIOS должно быть прописано множество режимов работы компонентов. Альтернативный подход – задействование качественной про-

граммы самотестирования системы, определяющей в процессе нескольких запусков стабильные частоты/напряжения для каждого из ключевых компонентов. А тема «нажал кнопку – и оно заработало быстрее» только в голливудских фильмах бывает, которые, как известно, сильно оторваны от реальности. Так что не советую пользоваться такими штуками в дальнейшем без четкого понимания последствий, а ежели очень хочется разогнать, то лучше сделать это в ручном режиме.

Q: *PСлучилась странная неполадка у моей видеокарты Gigabyte GTX 560 Ti OC, шифр серии – GV-N560OC-1GI. Она стала почти мгновенно в играх нагреваться до 103 градусов, и после этого монитор гаснет! Когда остывает, можно нормально включить комп, но, как только видюха оказывается под нагрузкой, все повторяется: моментальный нагрев и отключение экрана. Думал, все из-за кулера – один из вентиляторов на нем барахлит уже второй месяц, но сам радиатор*

холодный! Проверял термопасту, на всякий случай мазал новую, хорошую, специально в магазине покупал, но проблема осталась. Что происходит с картой? По гарантии я сдать ее уже не могу, так что одна надежда на собственные силы.

A: Кристалл графического процессора контактирует с основанием кулера не напрямую, а через теплораспределительную пластину. Видимо, тепловой мост между ней и кристаллом нарушен (высыхание, крышка отскочила с одного угла), и его надо восстановить. Для этого понадобятся тонкие лезвия или полотна для ножей, которые необходимо подсунуть под углы в тонкую щель между текстолитовой подложкой и медной крышкой. Затем крышка прогревается до 100-120 градусов строительным феном (или мощным феном для волос), и лезвия очень аккуратно продвигаются внутрь. Использование толстых лезвий и значительных физических усилий чревато повреждением подложки, что автоматически

означает необратимую поломку видеокарты. Лучше всего подходят лезвия от мелких канцелярских ножей: легко отломить от длинного нужный кусок, хорошо заточены, дешевы. Греть открытым огнем (например, карманными газовыми горелками) не советую, слишком велик риск повреждения от перегрева. Задвигать лезвия слишком глубоко, а также работать ими как рычагом тоже не советую – чревато повреждением подложки. Ширина бортика теплораспределительной крышки на GPU NVIDIA – около 2 мм; следовательно, задвигать лезвие внутрь глубже, чем на 4...5 мм, нецелесообразно.

После демонтажа удалите с кристалла и внутренней поверхности крышки остатки штатного термоинтерфейса и нанесите хорошую термопасту. Лучше всего подходит так называемый жидкий металл (ЖМ), продающийся в малокубатурных шприцах. Наносить его необходимо очень тонким, но равномерным слоем на обе поверхности, которые предварительно очищаются и обезжириваются. Переборщить с ЖМ просто (по привычке бухнуть «как обычную пасту», типа излишки сами выйдут), но чревато: как и всякий металл, ЖМ проводит ток, и допускать его попадания на плату или мелкие SMD-элементы на подложке нельзя. На YouTube есть ролики, демонстрирующие правильное нанесение жидкого металла на кристаллы и крышки процессоров; советую посмотреть несколько из них, а не бросаться после первого же наваливать термоинтерфейса)

Перед установкой крышки старый клей удаляется, на его место наносится высокотемпературный герметик (спросите в автома-

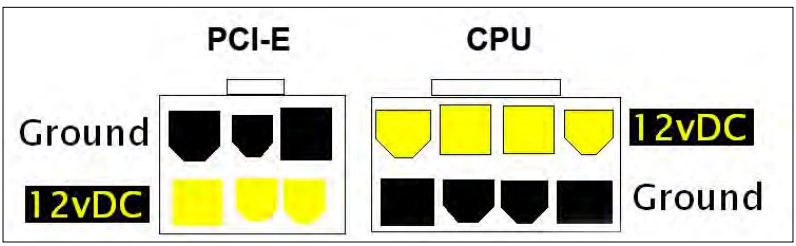
газинах), крышка прижимается к кристаллу и остается под давлением до «схватывания» герметика. Можно придавить и штатной системой охлаждения, но велик риск сдвинуть только что установленную теплораспределительную пластину.

Если планируется замена СО, то крышку можно и не ставить, а прижимать основание кулера прямо к кристаллу. Оно, конечно, чревато сколом GPU при перекосе, но если подойти к процессу установки аккуратно, то удастся хорошо выиграть по температурам.

Q: *Как узнать, какое питание подключать к материнской плате: на 4 или на 8 пин? У меня в комплекте с системником был переходник с двух разъемов 4 пин на один на 8 пин. На плате установлено гнездо под 8 пин. На видеокарте тоже 8 пин, но с ней идет в комплекте переходник с двух 6 пин в один на 8 пин. Можно ли так подключать через переходники, комбинируя разъемы между*

собой? Да, блок питания используется FSP ATX-600PNR, 600 Вт. Правильно ли делаю, не загорится ли пека ярким пламенем от моих экспериментов?

A: Если на матплате распаян 8-пиновый разъем, то лучше подключать через него – меньше будет нагрузка на питающие провода и контакты (относительно 4-пинового при прочих равных), а значит, и потери снизятся.



Если же на матери восьмипиновая розетка, а блок питания оснащен только четырехпиновой, то разъем 4 pin подключается в одну из половинок розетки 8 pin (вилка входит в гнездо только в одном положении). Обратная ситуация встречается редко, и тогда приходится бежать за переходником с розеткой

8 пин и вилкой 4 пин, так как подключить 8 пин в 4 пин часто мешают распаянные вокруг розетки элементы (если ничего не мешает, то 8-пиновая вилка в 4-пиновую розетку влезет одной половиной и только в определенном положении).

Другое дело – видеокарты. У них распиновка 8-пиновой розетки (на видюхе) сильно отличается от восьмипиновой розетки доппитания на материнке, поэтому ошибка может привести к незапуску системы (в лучшем случае) или выгоранию слабого звена (БП, видеокарты). Правда, запихнуть «материнковый» 8 pin в видеокарту можно только молотком, так как изначально розетки несовместимы. Но можно задействовать сильноточный канал БП с видеокарточным разъемом для питания матплаты, заменив разъем и подключив контакты в соответствии со спецификацией.

И в заключение по вашей проблеме: использовать переходники видеокарты и матплаты для родных устройств можно, а наоборот – не

советую. По крайней мере без переделки и тщательной прозвонки мультиметром во избежание КЗ.

Q: *Тут такие дела: с громким хлопком накрылся медным тазом адаптер от ноутбука ASUS S5200N (универсальный, неродной). Товарищ принес родной, асусовский на 19 В, а он не подходит – штекер толстоват. И новый брать не знаю какой, есть вероятность, что также не подойдет. Что это: «защита от дурака» или просто плохая унификация? Заметил, что на ноуте написано «+19 V, 2,64 A, 50 W», а на принесенном другом блоке питания – тоже «19 V», но уже «4,74 A». Все дело в разной силе тока? И отсюда еще вытекает вопрос: если брать, скажем, зарядку производства FSP (вроде как хорошо зарекомендовавшая себя фирма в нише блоков питания), к ней шесть-восемь сменных штекеров разных типоразмеров (в то время как по спецификации положено 3,4, 4,7 или 6,3 A), повредит ли ноуту питание от такого БП при условии*

физически совместимого разъема? Надо ли искать адаптер, точно соответствующий по силе тока, или можно как с мощностью, когда лишние ватты не помешают?

A: Очень хороший и актуальный вопрос. Разные штыревые разъемы устанавливаются потому, что нет единой спецификации (как, например, на блоки питания для ATX-корпусов). Точнее, спецификации есть, но их много, каждый использует то, что ему больше понравится. По предварительным прикидкам (моим), только основных разновидностей – более восьми штук, не считая экзотических квадратных (Lenovo) и повышенной защищенности. Все штырьковые разъемы с двумя контактами просты и универсальны в распиновке: внешний контакт – плюс, внутренний – минус. Бывают трехконтактные, такие обычно используются в ноутах HP и Dell.

В вашем случае рекомендую брать зарядку универсальную на как можно больший

ток (исходя из собственных финансовых ресурсов и возможностей) – она позволит запитывать разные ноуты долгие годы. Можно взять и копию родной (по электрическим параметрам), но ввиду работы на пределе возможностей век подобных девайсов недолог (политика «мои дети не могут ждать, пока ты купишь новый блок питания» и все такое).

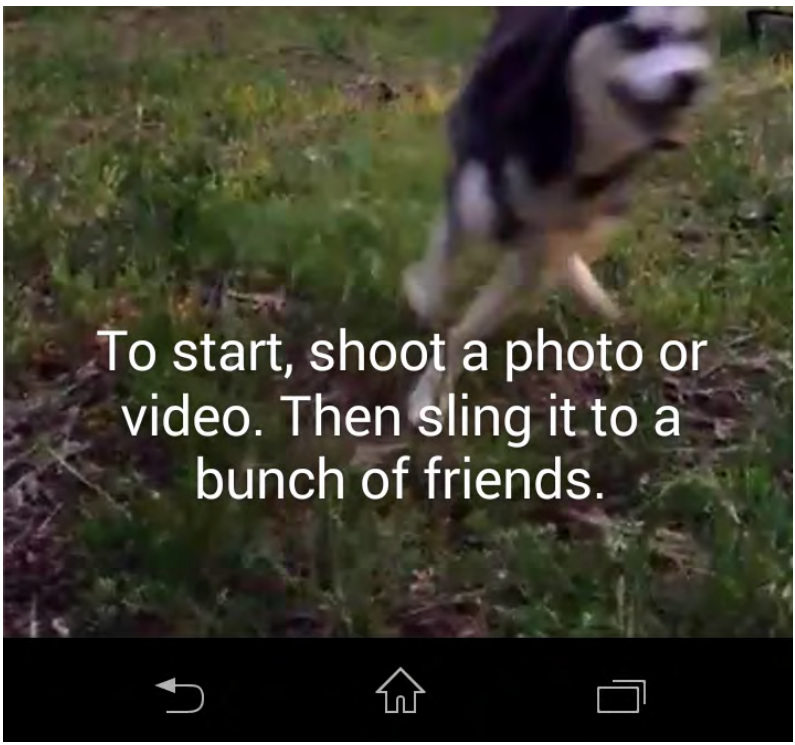
Если же брать адаптеры на больший ток, то будет запас по мощности, тепловой режим щадящий, и проживет такая зарядка такое устройство дольше.

Алексей Кутовенко
alteridem@rambler.ru
Music: **Lonnie Johnson**

Лучшие бесплатные приложения **для Android**

«Никто не может выиграть у Витаса Герулайтиса семнадцать раз подряд!» Новый виток противостояния на рынке приложений для отправки самоуничтожающихся «секретных» сообщений: Facebook выкатывает очередного конкурента Snapchat и других подобных сервисов.

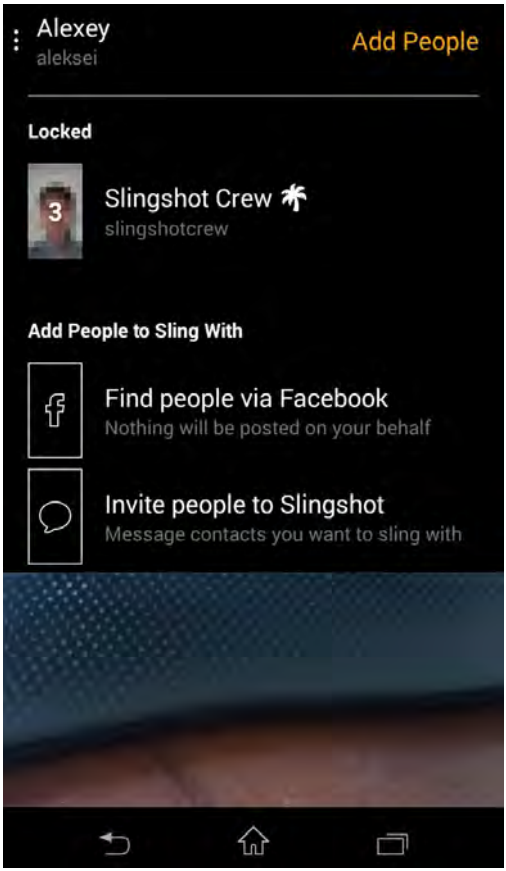
На сей раз имя бойца в синем углу – Slingshot. Выступает он на два фронта: iOS и Android. Напомню, что предыдущий «фейсбуковский» боец Poke, пытавшийся конкурировать со Snapchat некоторое время тому назад, получил обидную оплеуху и бесславно завершил свое выступление, отправившись в нокаут.



Slingshot – это скорее попытка удержать пользователей, которым, как это уже очевидно, идея самоуничтожающихся посланий пришлась по вкусу, внутри сферы влияния Facebook. Общая идея осталась прежней. Данное приложение позволяет отправлять друзьям фото- и видеопослания, стирающиеся после просмотра. Лобовое сравнение конкурентов выявляет только одну новинку, внедренную в Slingshot. Для того чтобы увидеть пришедшее послание, нужно обязательно отправить в ответ собственное: только после этого оно откроется. Полученный «шот» не обязательно открывать сразу – это можно отложить до удобного времени: «жизнь» нераспечатанного сообщения не ограничена. После его просмотра можно отправить еще и быстрый ответ со своей реакцией. Другими словами, нас всячески подталкивают к тому, чтобы отправлять как можно больше сообщений.

Slingshot производит впечатление неплохой разработки. В использовании все

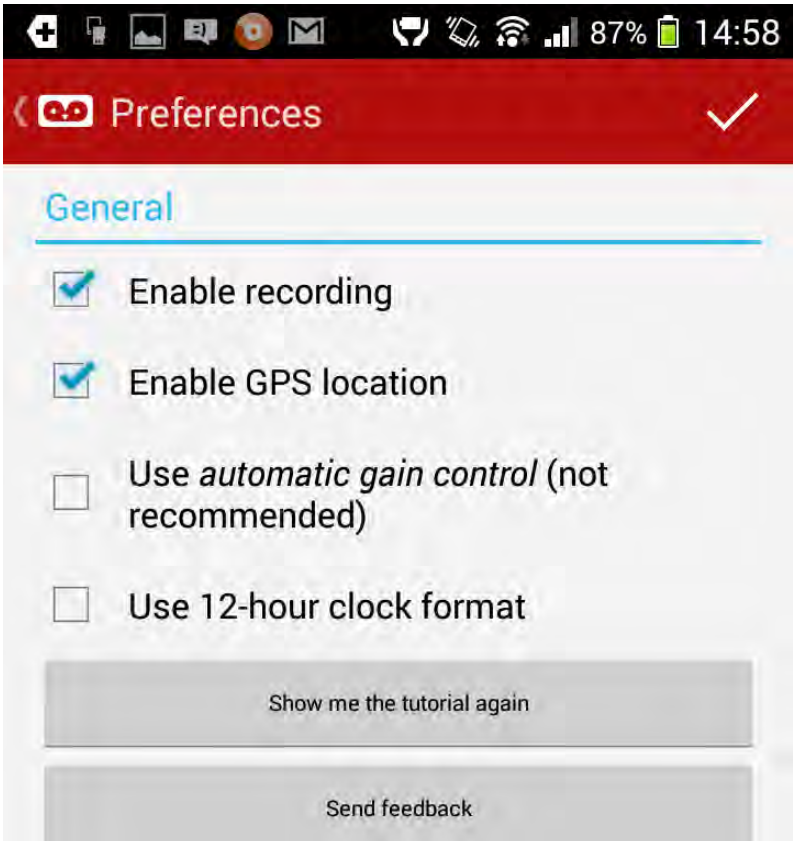
экстремально просто. Камера по умолчанию настроена на снимки селфи. Но не обошлось и без детских болезней. Например, налицо откровенная нищета настроек.



Так что конкурентная борьба секретных мессенджеров, скорее всего, будет происходить в маркетинговой плоскости. Хватит ли Slingshot предложенного для большого успеха, точнее, насколько грамотно Facebook задействует свои немалые ресурсы для продвижения приложения, покажет время. Лично я пока не вижу радикальных различий. Что Snapchat, что Slingshot со своей задачей справляются. Так что пусть развиваются, конкурируют, и да победит сильнейший!

Перейдем к действительно оригинальным приложениям. В гонку за призраком «дневника всего и вся» вступает приложение Owly. Софтина предназначена для автоматический записи десятисекундных аудиофрагментов вашей жизни. К ним заботливо прилагаются геотеги. Включается запись автоматически, как в диктофонах. Для уменьшения количества ложных срабатываний предусмотрена калибровка микрофона. Дабы не превращаться в цифрового старьевщика, Owly автоматически удаляет сделанные записи через неделю. Если

же аудиофрагмент был отправлен друзьям или просто в «Избранное», он остается в архиве на постоянное хранение.

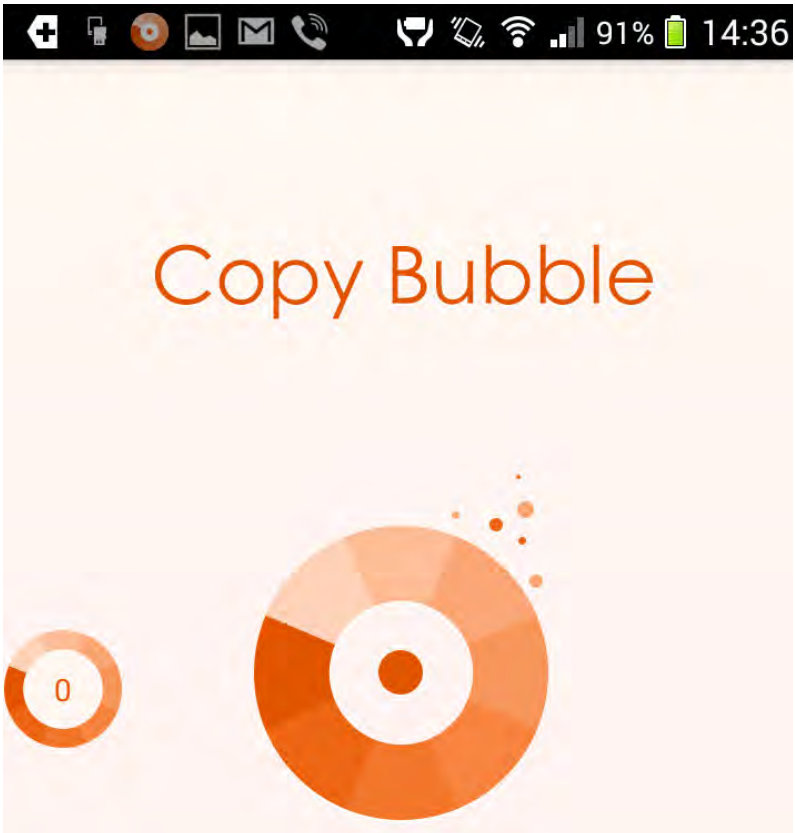


Owly пригодится настоящим фанатам ведения дневников, а вот следующее приложение

может быть полезно любому пользователю Android, часто работающему с текстами. Copy Bubble выдает лошадиную дозу допинга системному буферу обмена. Судите сами. Стандартный буфер обмена хранит только одну последнюю запись. Как только в буфер поступает новый фрагмент, он вытесняет из него предыдущий без возможности отмены этой операции. Приложения, расширявшие функциональность системного буфера, появлялись и раньше. Copy Bubble отличается весьма приятным стилем работы.

Программа может работать с любыми полями в самой системе и прикладных приложениях так же, как это может делать стандартный буфер. Приложение очень простое в освоении, с удобным и, я бы даже сказал, изящным интерфейсом. Кнопка софтины в активном состоянии плавает возле края экрана. На ней отображается общее количество помещенных в настоящий момент в буфер объектов. Щелкаем по кнопке – раскрывается список этих объектов. Щелкаем по отдельной запи-

си – она разворачивается целиком. Остается выбрать нужную и вставить ее в документ или поле программы.

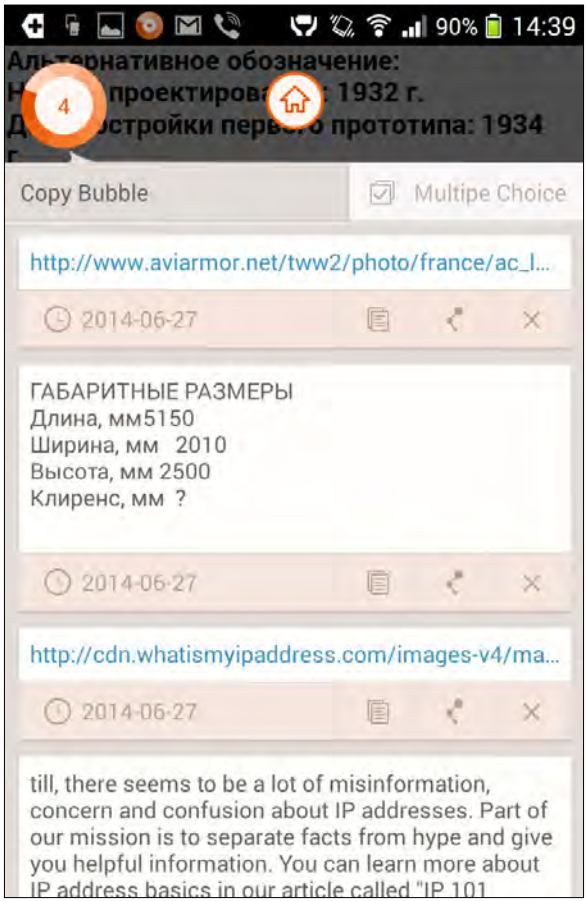


Или поделиться с друзьями с помощью любого внешнего приложения. Если была скопи-

рована гиперссылка, можно как вставить ее в качестве текста, так и открыть в текущем приложении. Если кнопка мешает, можно убрать ее с экрана и обращаться к буферу через значок в системной шторке. Другими словами, перед нами приложение, всерьез претендующее на повседневное и самое широкое использование. К доступности таких опций быстро привыкаешь. Как будто этого мало – Copy Bubble полностью бесплатный, не содержит рекламы и внутреннего магазина, а на карточке мобильника укладывается в один скромный мегабайт пространства.

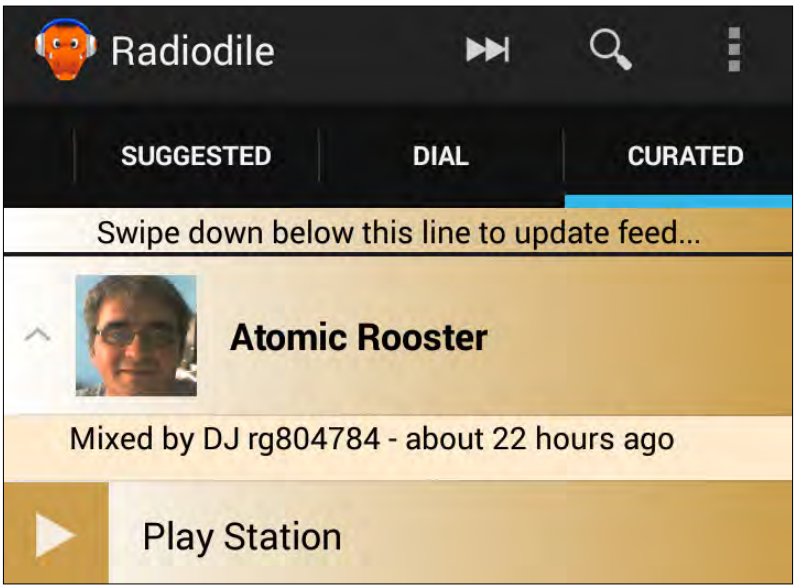
Мы с вами определенно присутствуем при очередной революции в сфере цифровой музыки. Все чаще мы обращаемся к онлайновым коллекциям не просто для того, чтобы купить и скачать файл, а именно для онлайн-прослушивания. Это удобно. К нашим услугам уже собранные и структурированные коллекции огромных размеров, различные рекомендательные системы, позволяющие либо с головой погрузиться в нюансы одного любимого

жанра, либо каждый день открывать для себя что-то новое. Нет возни с хранением и сортировкой локальной коллекции – был бы интернет.



Интересная новинка появилась в сфере облачных музыкальных сервисов. Основа такого сервиса – база музыки и база описаний, с помощью которых можно группировать ее по жанрам и стилистическим особенностям, а также строить систему рекомендаций, разрабатывать плееры и другие инструменты. Эти базы требуют ресурсов для создания и поддержания в актуальном состоянии. Однако на сегодняшний день для всех перечисленных основных компонентов есть свободно доступные аналоги. Проект Radiodile – Unlimited Skips пытается воспользоваться такой ситуацией. В качестве музыкальной базы он использует сервис SoundCloud. Сведения, необходимые для обработки музыкальной базы, берутся от Last.fm. Дополнено это собственной разработкой: оригинальным рекомендательным алгоритмом, призванным обеспечить удовлетворение наших с вами музыкальных вкусов. И SoundCloud, и Last.fm – это известные проекты, поэтому отдельно характеризовать особенности местной коллекции музыки

не нужно. Она большая, но неидеальная – все достоинства и недостатки исходной базы полностью перешли в новый проект. Гораздо интереснее остановиться на рекомендациях и практической реализации всего этого хозяйства в мобильном Android-приложении.



Собственную радиостанцию можно сгенерировать на основе творчества определенного артиста. Есть автоматические станции на базе жанров, а также собранные вручную

плей-листы. В Radiodile доступны неограниченные перемотки. Это значит, что если песня, как говорится, не попала в настроение, ее можно просто пропустить. Многие другие облачные сервисы либо не позволяют так поступать, либо ограничивают количество пропусков. Нет здесь и дискриминации по битрейту – вся музыка воспроизводится в максимальном качестве, лишь бы в базе SoundCloud запись была приличной.

Ключевой инструмент – Variety Dial, который, собственно, и реализует защищенные патентом технологии выдачи рекомендаций. Поворачиваем виртуальное колесико вправо – получаем больше нового, выходим за рамки привычного. Хочется придерживаться одного стиля – крутим штурвал влево, и сервис будет выдавать только очень похожие произведения.

Если же говорить о личных впечатлениях от реализации предложенной идеи, то пока не все так шоколадно, как хотелось бы. Хватает и шероховатостей. Некоторые вызваны особенностями баз SoundCloud – не всегда, например,

можно рассчитывать на полные альбомы и качественно заполненные теги. А некоторые явно стали следствием определенной спешки при выпуске приложения. Это сообщение «Under construction» вместо панели настроек, хотелось бы видеть и виджет управления плеером.

Что касается Variety Dial, то впечатления неоднозначные. С одной стороны, инструмент действительно работает, и содержимое станции меняется. С другой стороны, может быть, я выбирал слишком заковыристые задания, но результаты мало чем отличались от простого «ластэфэмовского» списка подобных испол-

нителей. Ярких, неожиданных открытий, предложенных именно автоматикой, за несколько дней тестирования у меня не произошло. В этом плане Spotify лично для меня пока остается недостижимым эталоном. Как бы то ни было, задумка хорошая – Radiodile стоит поставить и попробовать. Если вам симпатичен SoundCloud, то проект Radiodile можно воспринимать как продвинутый клиент для работы с этим сервисом. На фоне других приложений для данного облака он выглядит весьма выигрышно. Если же рассматривать его в ряду универсальных музыкальных рекомендательных сервисов, то его основным преимуществом является только полная бесплатность. По качеству рекомендаций и по объему базы он пока проигрывает коммерческим гигантам. Но не будем забывать, что у таких сервисов, даже предлагающих бесплатный или сопровождаемый рекламой доступ со стационарных компьютеров, мобильные приложения поголовно требуют платной подписки. Так что, учитывая это, Radiodile – очень даже привлекательное предложение.

Возвращение в эпоху чудес

Jer
upgrade.digital.magazine@gmail.com

Сказка – как много в этом слове... Вне зависимости от пола, возраста и прочего все мы вспомним что-то хорошее, а кто-то и улыбнется.

Ну ладно, хорошо, вы такой серьезный, с «ОК-фейсом», но попробуйте вспомнить что-то замечательное из детства. Мультик,

любимого персонажа, песенку, книжку, над которой рыдали, даже игрушку, которой доверяли свои тайны. Тут уж только совсем черствый не улыбнется. Ибо сказка – это детство, чистое и незатуманенное. Мы верили, что Дед Мороз приносит нам подарки, варенье и конфеты – это еда, а добро всегда побеждает зло.

Почему так популярны «Гарри Поттер» и «Властелин колец»? Потому, что это сказки, пусть даже отчасти взрослые. Мы читаем или смотрим их – и погружаемся в детство, и воз-

вращаемся помолодевшими. Если сказка хорошая. Когда есть, куда погружаться.

Лет эдак пятьдесят назад в наш мир пришел еще один вид искусства, невозможный ранее, – компьютерные игры. Так в мир сказок и приключений открылся еще один портал. И если на заре новой эры он был размером с дамское зеркальце, то сейчас это уже международный аэропорт, откуда каждую минуты стартуют авиалайнеры, перевозящие в мир сказок миллионы страждущих.

Но хорошая игра – такая же редкость, как и книга и фильм. Многие игры даже даром не нужны, хотя вроде все есть: и волшебство, и вечное противостояние орков с «длинноухими», и прочие внешние атрибуты фэнтези. Вроде магия сверкает, спецэффект на спецэффекте спецэффектом погоняет, а закроешь игру – и вспомнишь о ярлыке в следующий раз, только когда будешь чистить рабочий стол от ненужного хлама.

Рецепт эффекта погружения в вымышленную реальность пытались понять все творцы

со времен наскальной живописи, но лишь немногие им овладели и с завидным постоянством создают новые интересные вселенные. В числе избранных – умельцы из Triumph Studios, которые явно знают этот рецепт и недавно открыли новый портал.

Age of Wonders 3

Как видно из названия, это целая серия, а не просто отдельная игра. Первая часть вышла в далеком 1999 году. Тогда, в эпоху отсутствия графики (в сегодняшнем ее понимании: 3D, шейдеры, тени, сглаживание), выходило много стратегий, в том числе пошаговых. Каноническим для последних стал игровой процесс, разделенный надвое: игра на стратегической карте и бои на маленькой, тактической, загружаемой отдельно. На первой мы строим города, захватываем лесопилки и золотые шахты, пересекаем реки и моря в поисках новых сокровищ, а встретив банду или армию, вступаем с ними в битву или бежим. Тут-то и начинается боевка на тактической

карте, немного напоминающая «фэнтезийные шахматы»: поле поделено на клетки, с одной стороны мы, с другой – противник, ходим по очереди, у различных войск разные маневры (длина хода, особые способности). Правда, на этом сходство и заканчивается, ведь в шахматах у пешек нет очков жизни, а ферзи не творят заклинания, проклиная вражью ладью.

Age of Wonders была духовной наследницей игр Heroes of Might and Magic и Master of Magic. Но, в отличие от HMM, где армия может передвигаться только с героем, разработчики

«Эпохи чудес» пошли по пути «Мастеров»: перемещаться по тактической карте могут и отдельные отряды. Также в отряде может быть несколько героев, а не один – ограничения есть только на максимальное количество слотов под боевые единицы.

Еще одна важная особенность – глобальная магия. То есть та, которая влияет на всю карту. Например, вы играете за Lizards – расу ящероподобных существ, любящих влагу, герои которой спокойно «ходят» по воде. Выбрав путь мага и накопив очень (преочень!) много магического ресурса (маны), вы можете вызвать наводнение на всех подконтрольных вам территориях. Если в ваших владениях нет воды, то местность будет медленно превращаться в болота, а если вода есть – то в моря. При этом постройки и города затоплены не будут. Вроде ничего особенного, но, во-первых, по воде спокойно «ходите» только вы, а другим героям надо искать переправы или строить корабли. Ну а во-вторых, это же круто – затопить полконтинента, если не весь! Ну где еще такое возможно?

Атмосферность и игровые особенности пришлись многим игрокам по душе, серия игр Age of Wonders быстро обросла поклонниками со всего света. За первой игрой довольно быстро вышла вторая, но затем дело застопорилось. Третью часть пришлось ждать целых 12 лет! Но вот мы дождались. Поерзывая на стуле от волнения, запускаем игру.

С первых секунд после запуска Age of Wonders 3 убеждает нас, что это все та же эпоха чудес. Ветераны серии тут же узнают на заставках знакомые пейзажи, эльфийские города, даже иконки навевают воспоминания. Радует и начальное оформление, и экран загрузки со сказочными пейзажами и существами, и ненавязчивая приятная музыка. Вообще, о музыке надо сказать отдельно: если закрыть глаза, то можно понять, что это мир именно сказочный, а не, к примеру, мир будущего с космическими кораблями и/или постапокалипсисом. Писал музыку Michiel van den Bos, работавший и над первой частью игры и известный саундтреками для мегапроектов Unreal, Deus Ex и Overlord. Хотя я был бы не против, если б на его месте был Mason B. Fisher, создавший шедевральный саундтрек ко второй части.

В основном меню выбираем режим игры – кампанию (сюжет), один из нескольких готовых сценариев или генерацию новой карты, где мы можем выбрать абсолютно все. До-

ступны шесть рас: высшие эльфы, люди, орки, гоблины, гномы и дракониды. Далее – выбор класса героя: мы смотрим, какой стиль игры нам близок, читаем всплывающие подсказки и выбираем архидруида, технократа, плута, чародея, теократа или военачальника. Кроме того, нам предстоит выбор внешности героя. Конечно, до полной «кастомизации» MMORPG тут далеко, но для стратегии очень неплохо.

Игра началась, и мы оказываемся на стратегической карте. В зависимости от настроек, выбранных при создании карты, у нас есть

определенный город и войско под предводительством героя. Разобраться в интерфейсе и механике игры будет нетрудно: игрушка не оставляет нас и балует подсказками, раздражающими опытных камрадов, но необходимыми новичкам. Даже появилась встроенная энциклопедия, где можно обо всем почитать.

В игре огромное количество разных существ, информацию о них можно получить не только в энциклопедии, но и после правого клика мышью. Ничего экстраординарного, если бы не отменное оформление: кроме обычного в таких случаях перечня характеристик нам дают и художественное описание. Это могут быть стихи, наблюдения путешественника, небольшая история. Анимированная картинка существа рядом также добавляет оформлению вистов.

В городах мы найдем знакомые по прошлым частям игры постройки: зал строителей ускоряет производство, стены защищают от врагов, казармы выпускают обученные войска. Появились и новые, вроде обсерватории (вы

обучаетесь заклинаниям быстрее) или магической мастерской, где можно создавать артефакты самому, не дожидаясь, пока можно будет ограбить вражеских героев.

Другие новые постройки, баня и больница, отвечают за «счастье» городского населения. Естественно, здоровье и гигиена не единственные факторы, влияющие на благодушие горожан. Также важно, например, где вы построили город. Эльфы чахнут в болотах и мерзнут в льдах, а гоблины ненавидят вулканическую местность. Впрочем, местность и отношение

к ней горожан можно изменить с помощью специальных заклинаний: посадить леса или просто «заставить» обитателей города полюбить холод. Счастливые граждане работают лучше и не бунтуют, что радует власти, то есть нас. «Счастье» есть не только у населения отдельных городов, но и у всех подданных империи целиком, а также у войск вашей армии. Если вы играете за эльфов, где ваша армия будет лучше сражаться: в лесах или в болотах?

Еще одно новшество: появилась возможность отпускать или преследовать отряды, не желающие драться с вами. Так же как и в «Героях 6», это создает вам репутацию героя или злодея. Понятно, что с добряками другие фракции предпочитают дружить, а злодей будет вынужден сражаться со всем миром, причем противники будут с готовностью заключать альянсы против вас, так что путь зла очень сложен. Также для репутации крайне важно грамотное ведение дипломатии, так что соответствующая кнопка в игре не для галочки – ее надо активно использовать.

Теперь о тактических картах, где войска выясняют, чьи же в лесу шишки. Еще в прошлых частях игры ландшафт поля боя зависел от того, где вы встретили неприятеля. Если вы атакуете святилище маны, то по центру карты будет это самое святилище, а вторгнувшись в склеп, повсюду увидите памятники. Их расположение окажет влияние на тактику боя.

Поле битвы раза в четыре-шесть больше, чем в тех же «Героях», и сражаться могут не только пять отрядов против пяти: максимальное значение – 18 на 18. Соответственно, простор для тактических маневров в этой игре весьма велик.

Тактический AI со времен второй части явно где-то приобрел артефакт на +10 к интеллекту, поэтому в боях скучать не приходится. Если, к примеру,

вы стягиваете все силы на один из флангов, то противник не бежит тупо вперед, а также перемещает отряды, чтобы достойно вас встретить. Делаете заход с другой стороны, чтобы окружить врага, но он отказывается лезть в окружение и посылает вам навстречу войска в необходимом количестве.

Или вот еще пример из жизни. Когда я пришел захватывать город превосходящими силами, но имея всего одну катапульту, AI, недолго думая, «ослепил» ее магией, и ей пришлось ползти под стены, что бы добросить до них камни. Понятно, что лучники тут же расстреляли ее, и я вынужден был ломать ворота и лезть на стены, теряя войска. К моменту, когда я ворвался в город, превосходящие силы были уже у противника, и он с легкостью добил меня. Замечу, что я играл на «нормальном» уровне сложности. Боюсь представить, что же творится на более высоких.

Подведем итоги. Age of Wonders 3 оправдала ожидания: все то, что нравилось в прошлых частях серии игр, разработчики бережно сохранили и улучшили. Игрушка получилось

интересной и сложной, красивой и сказочной. К хорошему своеобразному геймплею по-прежнему прилагается отменное оформление, сказочная атмосфера все так же волшебна. Игра явно не одноразовая, в нее хочется возвращаться.

Есть в ней и минусы, но это скорей придирки. Например, кнопки переключения между городами и войсками настолько маленькие, что через 3 часа игры становишься похожим на китайца, пытаясь разглядеть их. Но это – минус для галочки, на вердикт никак не влияет. Не кривя душой, ставлю третьей части Age of Wonders 10 из 10.

Жанр: TBS
Дата выхода: 31 марта 2014 г.
Разработчик/Издатель: Triumph Studios
Издатель/Локализатор в России: «Бука»
Официальный сайт: ageofwonders.com
Страница в Steam: store.steampowered.com/app/226840
Цена: 599 руб.

Дмитрий Румянцев
Mood: **философское**
Music: **Вагнер**

Единая серия

С тяжелым сердцем начинаю я это печальное повествование. Находясь в здравом уме и твердой памяти, я осознаю, что безопаснее перед строем поклонников AMD в пятницу вечером воскликнуть: «Intel forever!» — чем лезть в пекло и разбираться в интересующей меня теме.

Предвидя возможные последствия, до сих пор я пытался делать вид, будто и не знаю о таком вопросе, как бы и нет его, давал понять, что все, о чем будет сказано ниже, лишь незначительный эпизод нашей истории, который если и нужно упомянуть, то походя.

Так, описать в двух-трех предложениях, наполовину состоящих из междометий и знаков препинания. И все же... Злой рок влечет меня, более откладывать нельзя. Настоящим уведомляю всех, что если мое бездыханное тело в ближайшее время найдут на дне Райхенбахского водопада, то это не несчастный случай и у меня не было мыслей расстаться с этим бренным миром. Но довольно туманных намеков. Наконец-то я предпринимаю попытку разобраться в вопросе о том, как и почему в СССР была введена Единая серия ЭВМ. Рубикон перейден, мосты сожжены. Встать, суд идет.

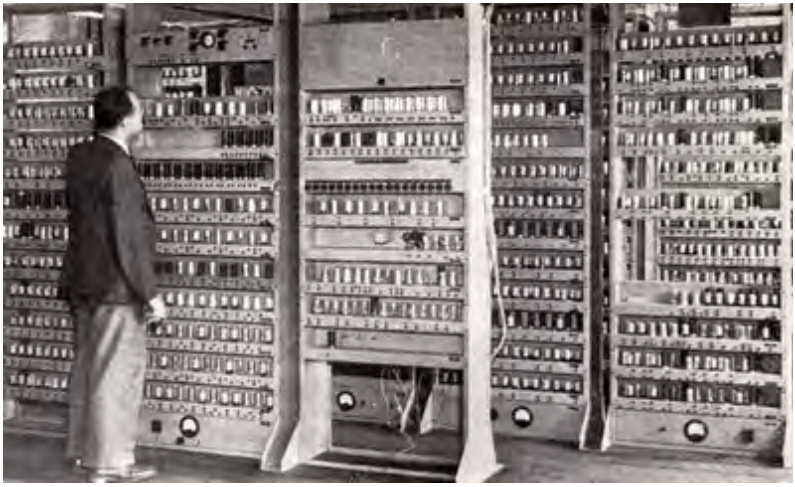
Для начала хочу привлечь внимание почтенной публики к вопросу, который к компьютерной технике вроде бы отношения не

имеет. Вот что гнетет меня в последнее время. Вся советская экономика так или иначе была ориентирована на удовлетворение потребностей армии и ВПК. С детства каждого советского человека приучали к одной простой мысли: раз страна со всех сторон окружена врагами (спорный тезис), то ради армии можно и нужно обойтись без многих вещей, которые делают жизнь более комфортной. Трава не расти, но армия должна иметь все, что ей нужно, в полном объеме и лучшего качества.

В принципе, перед нами пример нормального подхода к обороне любимой страны. Но не это не дает покоя моей мятущейся душе. О другом печалюсь. Сами посудите: несмотря на то что все советские люди потуже затянули пояса, военные эмиссары совали нос во все области экономики, а многомиллионная армия была обеспечена лучшей техникой, страна, которую эта самая армия должна была оборонять, развалилась. Вот ведь какая странность, почтеннейшая публика. Государство отдавало все лучшее своим защитникам, но в результате с ним приключилась такая беда, как будто бы никакой армии и не было, а на страну напал самый коварный враг, разрезавший ее на ряд протекторатов и уничтоживший десять миллионов мирных жителей.

Вот на что я рекомендую обратить пристальное внимание, уважаемые господа присяжные заседатели. Прошу занести этот факт в протокол. Но о чем это я? Ах да, об истории вычислительной техники... Как, надеюсь, вы, уважаемые читатели, успели заметить, так

называемую вычислительную технику стали развивать для удовлетворения аппетитов армий в странах, которые сыграли главные роли в великой трагедии – Второй мировой войне. Под бдительным присмотром уполномоченных офицеров соответствующих служб инженеры создавали вычислительную технику в Германии, Англии, США и СССР. Этот симбиоз был плодотворным как для генштабов, так и для самих инженеров, которые получили доступ к почти неистощимым военным бюджетам своих стран.



И все было бы хорошо, но война закончилась. И если в Англии, США да в Германии, принявшей план Маршалла, военные немного ослабили стальную хватку, в результате чего появились гражданские коммерческие фирмы по производству ЭВМ, то в СССР Министерство обороны не собиралось упускать из виду все, что было связано с изготовлением вычислительной техники.

В Советском Союзе для продукции, которая попадала под определение «имеющая оборонное значение», существовала так называемая военная приемка. Что это такое? Это проверка готового изделия на соответствие ряду технических параметров, определенных представителями Министерства обороны. Требования военных были очень высокими. Что неудивительно, поскольку любое изделие они рассматривали с точки зрения применения в экстремальных условиях глобальной мировой войны.

Но нас в первую очередь интересуют ЭВМ. Военные требовали, чтобы все советские ЭВМ

изготавливались исключительно на основе отечественной элементной базы. В принципе, их можно понять. Они мыслили категориями Третьей мировой войны, во время которой от страны-агрессора, производящей комплектующие, таковые едва ли удалось бы получить. Иными словами, поскольку те страны, где лучше всего было поставлено дело с производством комплектующих к ЭВМ, входили в блок НАТО, а это международное объединение противостояло СССР, использовать в военных целях продукцию входивших в североатлантический альянс стран было категорически нельзя. Опять-таки ничего плохого в таком подходе нет, скорее даже наоборот. Плохо другое.

Дело в том, что в СССР в военных целях использовалось не более 20% от всех выпускавшихся ЭВМ. Спрашивается, на кой черт военные лезли в те 80%, которые им были не нужны? А они лезли. Никто и пикнуть не смел. А производство комплектующих, с сожалением приходится признать, в СССР было

не на высоте. Нет, не то чтобы делать транзисторы не умели. Уметь-то умели, но исторически сложилось так, что они получались у нас хуже, чем у англосаксов. Это печальное обстоятельство очень сильно угнетает меня, как патриота, но факт есть факт: американская электроника была лучше советской.

Однако электроника и вообще комплектующие – это еще не все. Из первоклассного кирпича можно изготовить уродливое строе-

ние, а из кирпича средней паршивости – роскошный дворец. Иными словами, важную роль играет архитектура. Причем в производстве ЭВМ архитектура так же значима, как и при возведении дворцов. Как обстояли дела с архитектурой советских ЭВМ в середине 1960-х годов? Если сказать кратко, то неплохо. Не располагая такой элементной базой, как западные специалисты, советские инженеры-разработчики били супостата новаторскими решениями.

Что мы имели на тот период? Во-первых, конечно, БЭСМ-6. Конструктором всей серии БЭСМ был выдающийся русский инженер академик Сергей Александрович Лебедев. В середине 1950-х он создал БЭСМ-1 и БЭСМ-2, а позднее сконструировал машину под названием М-20, способную выполнять 20 тыс. операций в секунду. В М-20 использовалось 4500 электронных ламп и 35 000 полупроводниковых диодов. Да, согласен, сегодня М-20 в скорострельности несколько уступает компьютерам с биркой Intel Inside, однако следу-

ет учитывать, что в 1959 году, когда началось ее серийное производство, М-20 была одной из самых мощных машин в мире и множество важнейших научно-технических задач было решено именно на ней. Не знаю, как часто сегодня используются компьютеры на базе новейших процессоров для расчетов запуска космического корабля с человеком на борту. Но в конце 1950-х годов ЭВМ очень часто применялись для выполнения подобных задач.

Позднее С. А. Лебедев изготовил полупроводниковый аналог М-20 – БЭСМ-4. А в 1967 году начался выпуск принципиально новой машины – БЭСМ-6, быстродействие которой составляло около миллиона операций в секунду. По тем временам это был один из наиболее совершенных компьютеров. Его «инновационный запас» был так велик, что даже в середине 1980-х годов БЭСМ-6 активно эксплуатировали. В середине 1970-х БЭСМ-6 была задействована в космической программе «Союз-Аполлон». Ни одна ЭВМ

мира не может похвастаться таким долголетием. БЭСМ-6 с ее 60 000 транзисторов и 200 000 диодов во второй половине 1960-х годов была одной из лучших полупроводниковых машин мира. Это была первая советская машина, которая поставлялась заказчику вместе с программным обеспечением. Всего в СССР было выпущено 350 БЭСМ-6.

Но не только БЭСМ-6 входила в парк перспективных советских полупроводниковых компьютеров второго поколения. Еще одной удачной серией отечественных ЭВМ стало семейство «Урал». Работы по его созданию возглавлял Башир Искандарович Рамеев. В 1940 году он начал трудовую деятельность в ЦНИИ связи в Москве. Ему, кстати, принадлежит идея создания устройств, позволяющих обнаруживать объекты в темноте по их инфракрасному излучению. Во время войны Рамеев служил в группе разработки шифровальной аппаратуры. В 1948 году он попал в лабораторию И. С. Брука, а в 1950 стал начальником отдела СКБ-245. Под руководством Ю. Я. Базилевского в

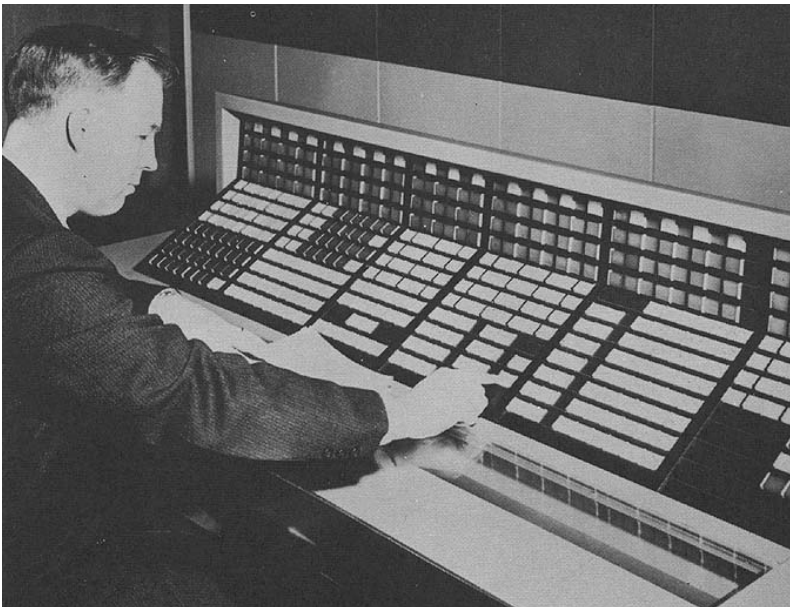
СКБ-245 Рамеев участвовал в создании первой выпускавшейся в промышленных масштабах советской ЭВМ «Стрела».

В 1955 году, будучи главным конструктором, Рамеев создал ЭВМ «Урал-1", а позднее и «Урал-2", «Урал-3" и «Урал-4". В 1960-х годах он спроектировал ряд полупроводниковых компьютеров, от «Урала-11" до «Урала-25". За большие заслуги в деле организации советской компьютер-

ной промышленности Б. И. Рамееву была присвоена степень доктора наук «без защиты диссертации». Дело в том, что он не получил высшего образования, поскольку в 1938 году после ареста отца его, как «сына врага народа», отчислили из Московского энергетического института.

Была еще одна серия ЭВМ – «Минск», созданная на Минском заводе им. Орджоникидзе. Это было уникальное для СССР предприятие, поскольку на нем непосредственно взаимодействовали разработчик и производитель, что привело к сокращению сроков внедрения серии.

Для полноты картины стоит упомянуть ереванскую полупроводниковую ЭВМ «Раздан» и ЭВМ «Днепр», созданную в Киевском институте кибернетики АН УССР. Ну а если вспомнить совершенно уникальные разработки, такие как троичная машина «Сетунь», то станет ясно, что парк советской вычислительной техники был очень разнообразным по составу.



Уже в машинах серии «Урал» был удачно реализован принцип архитектурной и программной совместимости, то есть выпуск серии был шагом на пути к унификации и созданию единых библиотек ПО. А в середине 1960-х годов все поняли: будущее за машинами с единой архитектурой и, соответственно, аппаратно независимым программным обеспечением. К 1967 году в СССР возникло две точки зрения на перспективы развития отечественной

вычислительной техники. Одни разработчики считали, что нужно и дальше совершенствовать оригинальную архитектуру.

Другие полагали, что самое простое и экономически эффективное решение – воспроизвести архитектуру лучших западных разработок. Победило второе мнение.

30 декабря 1967 года ЦК КПСС и Совет Министров СССР приняли постановление «О развитии производства средств вычислительной техники» (#1180-420). Этим указом Министерству радиопромышленности поручалось разработать комплекс информационно-вычислительных машин «Ряд» и организовать его серийное производство. Много позже гуру программирования Эдсгер Дейкстра (Edsger Dijkstra) скажет, что постановление #1180-420 стало «величайшей победой Запада в холодной войне».

На этом, уважаемые господа присяжные заседатели, я умолкаю и прошу объявить перерыв.

Продолжение следует...

Remo, Юрий Травников
Mood: **ну очень рабочее**
Music: : **Led Zeppelin**

Отчет о Computex 2014.
Часть вторая, меркантильная.

Мелочи и тонкости Gigabyte

Хотел бы я забрать тебя с собой, Малыш!
(вроде Карлсон)

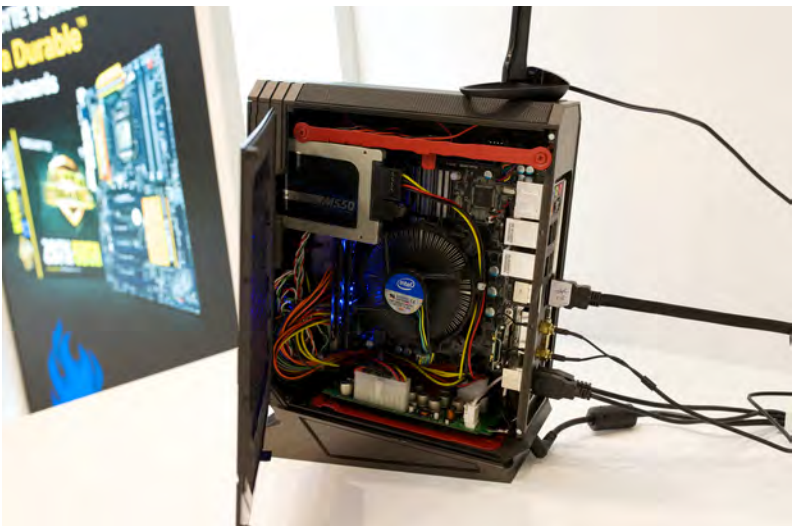
Стенды от Gigabyte ввергают в размышления о подлом несовершенстве бытия. Ну очень потому что хочется все это похватать с

витрин и разместить в берлоге на расстоянии руки. Люблю я потому что кнопочки, болезнь у меня такая.

Компактность и практичность, большинство «экспонатов» просто выпячивают на зрителя эти две характеристики. Вот малютка BRIX Gaming PC – кирпичик, внутри которого скрываются процессор нового поколения Intel Core i7-4710, 16 гигабайт оперативной памяти и неведомым образом упихнутая вполне себе игровая видеокарта NVIDIA Geforce GTX 760. Как? Скукожили? :)

Gigabyte brix

Вообще этих «кирпичиков» у фирмы много, есть с графикой от NVIDIA, есть с графикой от AMD, есть даже с графикой от Intel. В смысле, есть графический сопроцессор, что его не использовать?



Вот оно, нет видеокарты! Но в данном случае и не надо, и так хорошо.

Вот этот системник, что на картинке выше, построен на новенькой матплате H97N-WiFi

mini-ITX. В хардкорные шутеры на нем играть сомнительно, но чем не домашний медиацентрик – характеристики у него вполне, да и вид шикарный, да еще эта трогательная антенка!

Красивый кузовок для «кирпичика», кстати, можно, походу, отдельно прикупить. Называется он Essence

Вообще на стендах Gigabyte поразительно много всего. Тончайший игровой ноутбук (20,9 мм, я про него писал в новостях, вот

тут про него все мои слюни имеются: http://goo.gl/aEtVov), разнообразные блоки питания, корпуса большие, маленькие и очень маленькие, мышки и клавиатуры, и вот еще видеокарты с фирменным охлаждением, которое Gigabyte скромно величает лучшим в мире. Причем относится это как к водяной системе со здоровенным выносным блоком, который устанавливается поверху системника и внушает, так и к системам воздушного охлаждения Windforce. В воздушках применили хитрой формы лопасти вентиляторов, а главное – лихие теплоотводные трубки из некоего композиционного материала. В результате, по сравнению с референсным дизайном, системы Windforce отбирают у графических адаптеров на треть тепла больше.

Вот блоки питания на фото получились. А видеокарты с хитрым охлаждением вообще не вышли. Выброшу фотик… Или руки себе оторву!

Windforce
Я вот фирменную фоточку потырил. Видите? – Лучшее в мире! :)

Так, ну ладно. Чувствую, проще уже не будет. Отправляемся к стендам MSI!

Игры – наше всё от MSI!

Тебе какой икорки? (Стендаль)

И снова мы шагаем в красное и черное, с некоторой примесью оранжевых светодиодов!

Но тут уж никуда не денешься, это фирменные цвета MSI, у меня, кстати, ноутбук такой, так что я лицо заинтересованное и страшно MSIлюбивое.

И ничего удивительного, что первым делом к игровым ноутбукам. Их есть, и от души. И оп, а красноты с оранжевостью здорово уменьшилось. Ну, то есть, стенды то в порядке, черно-алые, а вот ноутбуки посерьезнели, стали в основном черными, лишь изредка черкнет оранжевой полоской рамка экрана. Ну и немножечко подсветки. А здорово! Не скажу, что мой допотопный GX660 выглядит попсово (ну, ладно, выглядит!), но новые игровые лэптопы MSI – явно тянут на другой класс. На дорогой такой класс. Благородный такой!

Любопытно, что так называемых офисных ноутбуков, походу, на стендах MSI нету вовсе. Все модели игровые, ну или еще можно обрабатывать сложную графику, если вдруг захотелось обрабатывать ее именно на ноутбуке. Большинство моделей можно апгрейдить, большинство обладают тремя слотами

для накопителей. Есть модели на Intel, включая линейку Haswell, а есть единственный на Computex ноутбук на новеньком гибридном процессоре AMD Kaveri APU FX-7600P.

Вот, блин, практически единственная фотка MSI, что хорошо вышла. Потому что, хм. Ну, забыл! Не до фоток было!

Машинка называется GX70 5CD Destroyer, прошу любить и жаловать.

GX70 5CD Destroyer
Вот он, «Дестроер». Хоть фото не моё, но именно вот так примерно нынче выглядят игровые ноутбуки

А тут, что называется, слезай, приехали. Ибо на стенде странное – игровые моноблоки. Шаблоны трещат по швам, ассоциативные цепочки пробивают реальность, и вот уже перед внутренним взором нечто идиллически-апо-

калиптическое: полный дом счастливых детишек, и они ведут себя тихо, ибо у каждого есть игровой моноблок. По росту подобранный и по возрасту: в линейке MSI G (Intel Haswell) как раз три диагонали: 21 дюйм, 24 и 27. На родителях можно сэкономить, вполне хватит моноблоков с процессорами предыдущего поколения с индексом Adora. Ну и для тещи вполне подойдет первый в мире игровой моноблок с матрицей 4K - MSI AG240 2PE 4K Edition. Теща у меня – золото! :)

Еще на стендах были готовые настольные системы, матплаты, матплаты, матплаты, клавиатуры, и, кстати, планшеты. Ну, планшеты и планшеты, что мы, планшетов, что-ль не видели, поэтому пойдем-ка дальше. Computex большой, нельзя стоять! Тем более, что нам предстоит конференция великого и ужасного Microsoft.

Виденье Microsoft

Вы проверили мой бейджик, все в порядке!
(Оби-Ван Кеноби)

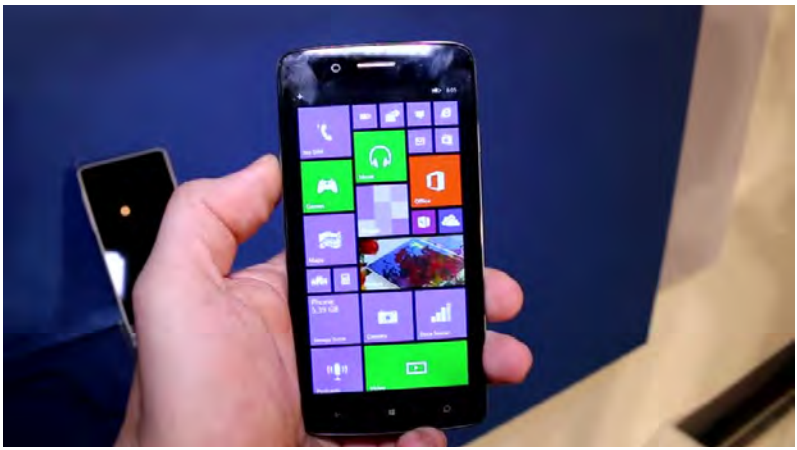
Несмотря на то, что конференция была не для прессы, а для партнеров MS, вышла она вполне познавательной. Во первых ее минутах шеф службы MS по взаимодействию со сторонними производителями Ник Паркер доходчиво объяснил, что главное в нашем мире – мобильность. А после корпоративности – социальные сети, причем не для бла-бла, а по работе, внутри корпораций, так сказать. Затем облака, которые позволяют добавить функционалу мобильных устройств массу полезных фич, включая распределенные вычисления. И, наконец, огромные объемы открытой и доступной информации. А значит, вокруг нас уже сформировалась интеллектуальная среда, и чтобы в нее в любой момент залезть и воспользоваться с максимальным удобством, как раз и существуют, и будут существовать различные девайсы на Windows 8.1. Причем очень мобильные девайсы – телефоны, планшеты и ультрабуки. Они сегодня – настоящий тренд.

Nick Parker

Потом на конференции выступали еще многие, но суть осталась прежней. Устройства на Windows 8.1 самые удобные, и выпускают их все больше производителей, и будут выпускать еще больше. Вот. Надо завести себе что-нибудь на Windows 8.1, я считаю. А то даже неудобно как-то.

Любопытно, но о собственных девайсах представители MS почти не говорили. Упомянули вскользь девайсы Nokia и третью версию Surface Pro. Зато радушно приняли в семью четверых производителей, которые

выпустили телефоны на Windows Phone совсем недавно: Blu из американской Флориды, Prestigio, Yezz и inFocus. А под конец конференции тонко намекнули, что вполне возможно, уже в ближайшем будущем мы дождемся нового винфона и от HTC.



Prestigio MultiPhone 8500 DUO. Двухсимочный телефончик со Snapdragon 1,2 ГГц и 5-дюймовым IPS-дисплеем

Ну ладно, закончим с конференцией, пройдем к стендам. Тут ожидаемо царит Windows 8.1, и установлен он на самые раз-

личные устройства самых разных производителей. Особенно впечатлил девайс с говорящим названием Sharp Merilis 15.6 inch 4K Windows 8.1 Tablet. Он БОЛЬШОЙ. И комиксы на нем читать одно сплошное удовольствие. :) И, ну вот надо же, очень понравился Surface Pro 3. Вот просто очень. А это не очень хорошо, ведь стоит он, как чугунный мост, и я теперь буду страдать и мучиться.

Sharp Merilis 15.6 inch 4K Windows 8.1 Tablet
Большой Sharp Merilis 15.6 inch 4K Windows 8.1 Tablet… на большой руке…

Так, кто там сияет впереди? О, это же FSP, вперед!

Электрическое царство FSP

На зарядку становись!
(Виктор Франкенштейн)

Прежде всего, чемоданы – это круто! Тем более, если это не простые чемоданы, а мобильные зарядные устройства для всей выставки Computex!

Вот один из чемоданов с электричеством

В смысле, подсел у тебя гаджет, ты бегом к ближайшему чемодану, выбираешь нужный шнур, подключаешься и подзаряжаешься. Ага, FSP в этом году была официальным спонсором Computex по электричеству. И предоставляла его всем желающим совершенно бесплатно.

В этих чемоданах, кроме практического, скрыт еще и смысл сакральный. Ты ведь не доверишь зарядку твоего любимого гаджета кому попало. А к FSP доверие полное. Все что касается электропитания у них по высшему разряду.

Блоки питания обычные, блоки питания мощные игровые, блоки питания промышленные. Самые новинки, сертифицированные по стандарту 80 PLUS ® Gold, с КПД более 90%. Сюда же добавлю блоки питания для ноутбуков, обычные и универсальные, включая самый маленький в мире блок питания Twinkle 65: 19 В и 65 Вт при размере стандартной зарядки для телефона! Это раз.

Источники бесперебойного и резервного питания. Двойное преобразование, чистый синус, режим конвертации частоты, 0 секунд на переключение. Решения для дома, организации, серверной стойки, большого промышленного производства. С дисплеями и без. Это два.

Зарядные устройства от сети, зарядные устройства от батарей, зарядные устройства от бортовой сети автомобиля (про чемоданы я уже рассказывал :)). Штуки вообще очень интересные. Они выглядят – ну точно как

устройства за 200-300 рублей, каких полно на радиорынках. И размеры такие же, а то и намного меньше. Но FSP, вообще повернутая на электробезопасности, туда напихала массу технологий, защищающую саму зарядку, заряжаемые девайсы и даже внешнюю электросеть от любых возможных неисправностей: КЗ, недозаряда, перезаряда, превышения тока и напряжения, понижения тока и напряжения, в общем, от всего. И это три.

Пауэрбанки. В смысле, внешние батарейки всякой разной емкости и размера. Электроника в них того же класса, что и в зарядниках, так что и защита та же, не спалит. Четыре.

Беспроводные зарядки, компьютерные корпуса, модули питания для светодиодных фонарей. Пять, шесть и семь. Фуф…

Ладно, теперь заглянем в AverMedia и на сегодня, пожалуй, закончим.

Методы захвата AverMedia

Ату, хватай его!
(сенатор Джозеф Маккарти)

Тут царит телевиденье и все с этим связанное. К примеру, свистки, внутри которых прячется Android, и которые умеют работать умными телевизорами. Или еще меньшие по размеру свистки, которые превращают в телевизоры обычные девайсы на Android.

AVerTV Mobile Android EW310 с разъемом MicroUSB – цифровая телеприставка для девайсов на Android. Такая же есть и для iOS

Вообще ТВ-тюнеров как раз на удивление мало. Все-таки век обычного телевиденья походу действительно уходит в пенсионный отдел. Зато в избытке видеорекордеры и прочие видеозахватчики.

EZ Recorder 130. Захватывает видео до 1080p, оборудован таймером и умеет писать видео не только с компьютера, но и из Сети, и ему для этого даже ПК необязателен

Геймеров и тут не обошли, даже консольных. Для них AverMedia выпустила любопытные захватчики видео Game Capture HD II (GC530)

и Live Gamer Portable. Устройства пишут видео с Xbox, PS и WiiU, поддерживает наложение голосовых комментариев и умеет транслировать видео в Сеть.

Game Capture HD II. Есть слот для подключения 2,5-дюймового накопителя

Плюс к этому огромное количество решений для обеспечения видеотрансляций на производствах, захватчики аналогового видео для записи мероприятий и еще что-то такое пишущее, чего мой мозг понимать уже отказался.

А потому я на сегодня репортаж закончу. Но продолжение следует!

Творческая группа Upgrade Digital Magazine
[classified]

Руководитель
Павел Виноградов, тел. +7 925-377-50-33

Временный редакционный e-mail для всех вопросов:
upgrade.digital.magazine@gmail.com

Временный редакционный телефон для всех вопросов:
+7 925-377-50-33

Адрес редакции: ну нету у нас пока адреса редакции, ищем офис.

Перепечатка материалов в Сети или их фрагментов допускается только при наличии активной ссылки на сайт www.upweek.ru. Перепечатка материалов в оффлайне допускается только с письменного разрешения редакции.
Редакция не несет ответственности за содержание рекламы.
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов и художников.
Мы будем рады вашим пресс-релизам, присланным на e-mail upgrade.digital.magazine@gmail.com.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций.
Регистрационное свидетельство ПИ № ФС77-45001 от 11 мая 2011 г.

Журнал предназначен для читателей старше 12 лет.
Тираж предыдущего номера журнала ~ 124 000 скачиваний.