

# UPGRADE

Конкурс от компании  
**NETIS SYSTEMS**

#37 (693) 2014 02 октября 2014

## Как развлечь себя оперативной памятью – 2

Управляем  
расширениями Chrome

Мобильные фотохудожества.  
Как не испортить шедевр

Для всех слоев населения:  
**WEXLER.TAB i70**

Про хитрую Windows и вжжж

НЕИЗМЕННО  
ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ

ТВЕРДОТЕЛЬНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ INTEL® СЕРИИ DC S3500

- Надежная защита
- Энергоэффективность и доступная цена
- Высокая сбалансированная производительность



**НИКС**  
КОМПЬЮТЕРНЫЙ  
СУПЕРМАРКЕТ



Intel, логотип Intel являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel в США и/или других странах.



|  |    |
|--|----|
| <b>Новости</b> .....   | 3  |
| <b>Конкурс от компании NETIS SYSTEMS</b> .....                               | 14 |
| <b>Для всех слоев населения:<br/>WEXLER.TAB i70</b> .....                    | 15 |
| <b>О разгоне FM2/FM2+</b> .....  | 18 |
| <b>Как развлечь себя<br/>оперативной памятью – 2</b> .....                   | 23 |
| <b>Про хитрую Windows и вжжж</b> .....                                       | 28 |
| <b>Лучшие бесплатные<br/>приложения для Android</b> .....                    | 35 |
| <b>Мобильные фотохудожества.<br/>Как не испортить шедевр телефоном</b> ..... | 41 |
| <b>Управляем расширениями Chrome</b> .....                                   | 48 |
| <b>Neverwinter Online</b> .....  | 53 |



**Внимание! Розыгрыш призов!**



Журнал UPgrade и компания NETIS SYSTEMS ([netisru.com](http://netisru.com)) радостно объявляют о начале лотереи, в ходе которой будут разыграны два приза.

Сроки проведения мероприятия - с 24 сентября по 1 октября 2014 включительно. О результатах расскажем 6 октября.

Чтобы принять участие в розыгрыше необходимо присоединиться к сообществам NETIS ([vk.com/netiscis](http://vk.com/netiscis)) и UPgrade ([vk.com/upweek](http://vk.com/upweek)) в сети ВКонтакте и сделать перепост записи о конкурсе из сообщества Upgrade на свою стену. Согласитесь, несложно.

## Экшн-камера Contour ROAM3 выдержит до 10 м под водой

Ну, десять не десять, а чуть более девяти (30 футов потому что заявлены), но тоже приятно. Еще приятно, что снимает камера Full HD со скоростью 30 кдр/с или HD Ready с удвоенной частотой кадров. При этом имеет очень приятный широкий угол съемки 170 градусов, встроенный лазерный дальномер для точной фокусировки, умеет снимать 5-мегапикельное фото, вращается внутри корпуса на 270 градусов для того, чтобы выбирать, в какой ориентации производить съемку, и стоит при этом вполне нормально так: \$200 вместе с карточкой на 8 Гбайт, которая в хозяйстве завсегда пригодится.



Кино и фотки, снятые этой камерой, можно посмотреть на странице производителя [contour.com/videos](http://contour.com/videos) или вот тут еще: [goo.gl/hGNFhG](http://goo.gl/hGNFhG), но будьте осторожны! Хочется бросить все и свалить к морю или в горы...

## Samsung Galaxy Note 4 – уже в конце октября

Хорошая новость для почитателей мобильной техники от Samsung. 26 сентября 2014 года продажи новеньского смартфончика с большим экранчиком Samsung Galaxy Note 4 стартуют на домашнем рынке, а всем остальным ждать тоже недолго. Широкая продажа Samsung Galaxy Note 4 начнется в конце октября в 140 странах сразу, и мы, что характерно, в списке.



Телефон действительно интересный. Экран Quad HD Super AMOLED 5,7 дюйма со здоровенным разрешением 2560 x 1440. Внутри могучий четырехядерный Snapdragon 805, работающий на частоте 2,7 ГГц. Встроенного хранилища аж 96 Гбайт! Задняя камера 16 Мпикс с оптическим стабилизатором плюс селфи-камера на 3,5 Мпикс.

В комплекте стилус. Аккумулятор на редкость пристойный: 3220 мАч. Есть функция быстрой экстренной подзарядки – 50% за 30 мин. И мистический режим экстремального энергосбережения для тех, кто попал в страшные земли, лишенные розетки.

Рекомендованная цена – \$700.

### Canon PIXMA iP110 – мобильный струйный принтер



Вот эта штука должна быть у каждого фотографа с обезьянкой, я считаю. Ну и еще для выездных презентаций подойдет только в путь, ведь всегда в последний момент обнаруживаешь, что кучу всего полезного забыл распечатать. А еще для того, чтобы торговать шпаргалками в сортире института: любые! Только закажи!

Ибо у этого адского мелкого принтера Canon PIXMA iP110 имеется встроенный

аккумулятор, Wi-Fi и сумасшедшее разрешение печати до 9600 x 2400 dpi. И еще он интегрируется с облачным сервисом PIXMA Printing Solutions (PPS) и позволяет попасть туда сопряженным смартфонам/ноутбукам/планшетам. А еще он может сканировать и распечатывать картинки и тексты из Сети и соцсетей. И печатать просто с какой-то пулеметной скоростью: до 9 страниц в монохроме и до 4,9 страниц в цвете.

Цена – \$250.

### Стереогарнитура LG TONE+ уже в продаже



Компания LG начала продажи в РФ весьма любопытной беспроводной гарнитуры под названием LG TONE+. В целом это колье такое, в котором всякие кнопки переключений регулировок, мозги, Bluetooth, микрофон и вибромоторчик. А от боковин колье отходят проводочки, и на них уже сами

наушники-затычки. Затычками можно заткнуть, естественно, уши, а если ушам этого не надо, ими же можно заткнуть горловины «колье», дабы не болтались эти затычки и не лезли меж зубьями молнии. А чтобы в этом случае звонок не пропустить, и нужен электромотор. Им LG TONE+ вибрирует, если что.

И очень достойный аккумулятор обещают: 360 ч ожидания, 15 ч в режиме разговора, 10 ч прослушивания музыки. TTX: Bluetooth 3.0, профили A2DP и AVRCP, батарейка 195 мАч, вес 32 г. Цена – от 2000 руб.

### AVerMedia Game Capture HD II



Кто как, а я за решения простые и изящные. Девайс под названием AVerMedia Game Capture HD II как раз может служить примером. Играешь на приставке, любой приставке, надо геймплей в кинчик записать – кнопку на пульте или на передней панели нажал и записал. Без отрыва от основного процесса бук-

ально. Потому как подключается этот рекордер между приставкой и теликом и пишет все, что хочешь, в 1080р, ну или попроще, вплоть до 720р.



В зависимости от приставки его можно подключать по HDMI или по компоненту (актуально при наличии защиты от записи по HDMI, на старых прошивках PS такое присутствует). Запись происходит на внутренний накопитель (есть карман для 2,5-дюймового HDD) или на внешний, по USB. Голосовые комментарии можно прямо в процессе накладывать, есть подключение для микрофона и наушников. Ну и редактировать записанное видео можно прямо на AVerMedia Game Capture HD II – видеоредактор присутствует. Выкладывать созданные ролики в инет тоже можно напрямую, комп не нужен, устройство вообще самодостаточное. Ну и фишка: бесплатное приложение GameMate, которое можно установить на Android- или iOS-устройства и использовать их как

многофункциональные пульты управления AVerMedia Game Capture HD II. Рекордер продается, рекомендованные цены – в районе 5500 руб.

### Defender Berkeley C-925 Nano – беспроводной набор

Любопытный наборчик «клавиатура+мышь» представила компания Defender. Мышки подобного формата вообще очень эргономичны для правшей, запястье вот вообще не устает (у меня есть, я знаю). А здесь на тонкую полноформатную клавиатуру привесили широченную опору для запястий (я лично знаю пару человек, которым такие штуки нравятся ))

Интерфейс радио, 2,4 ГГц. Размер мыши/клавиатуры – 68 x 110 x 39 / 450 x 200 x 20 мм.

Клава Defender Berkeley C-925 Nano оснащена модными плоскими и бесшумными короткоходными клавишами и построена по фирменной фишке «12+15+18», что означает 12 функциональных клавиш, 15 м до приемника и 18 месяцев работы на одной паре батареек АА. Функционалки подключаются так же, как и в ноутбуках, – клавишей Fn, которую влепили на место «переключка будущего», клавиши Пуск,

так что поудобнее ноутбука будет, ага. 15 м до приемника малость даже пугают и призывают к расширению жилплощади. Ну и полтора года от двух батареек тоже внушают, хотя тут отчасти маркетинг, конечно. Клава оборудована лихой системой энергосбережения, отключающей ее в часы ненужные и при отключении приемника от USB. Отличная фишка – индикатор заряда – имеется.

Мышка оборудована парой дополнительных клавиш и кнопкой переключения разрешения лазерного сенсора: 800, 1200 или 1600 dpi. Батарейка у нее тоже АА, но одна.

Наборчик уже в продаже, цена – 809 руб.

### Сверхзащищенные ноутбуки

#### Dell Latitude Rugged Extreme

Американская компания Dell продолжает серьезную экспансию на рынок сверхзащищенных ноутбуков. Dell Latitude Rugged Extreme произведены в соответствии с военными стандартами MIL-STD-810G (защита от жидкостных загрязнений, работа при низком давлении, устойчивость к механическому удару и падению с высоты человеческого роста и др.), IEC 60529 (IP-65) (пыле-

непроницаемая оболочка и защита от струи воды без напора), MIL-STD-461F и ANSI/ISA.12.12.01 (совместимость с другими типами оборудования). А еще поддерживают технологию дистанционного управления Intel vPro.

Экраны сенсорные резистивные, можно работать в перчатках, не боятся падания влаги. С мощным антибликом, позволяющим трудиться при прямом солнечном освещении.

Модель Dell Latitude 12 Rugged Extreme с 12-дюймовым экраном создана в формате «два-в-одном»: ее экран вращается внутри рамки, ноутбук можно превратить в планшет. Масса – всего 2,72 кг. Модель Dell Latitude 14 Rugged Extreme построена в стандартном ноутбучном формате. Масса – 3,81 кг.

Новинки оснащены процессорами Intel Core i5 или i7 четвертого поколения и высокоскоростными твердотельными накопителями с максимальным объемом 512 Гбайт. Клавиатуры оборудованы подсветкой. Заявленное время автономной работы – до 14 ч.

Цены высокие: 148 500 руб. за 12-дюймовую модель, 152 980 руб. за 14-дюймовую. Но при необходимости работы в сверхтяжелых условиях оно того стоит.

### ASUSPRO BU201: бизнес-ноутбук с трекпойнтом и доком

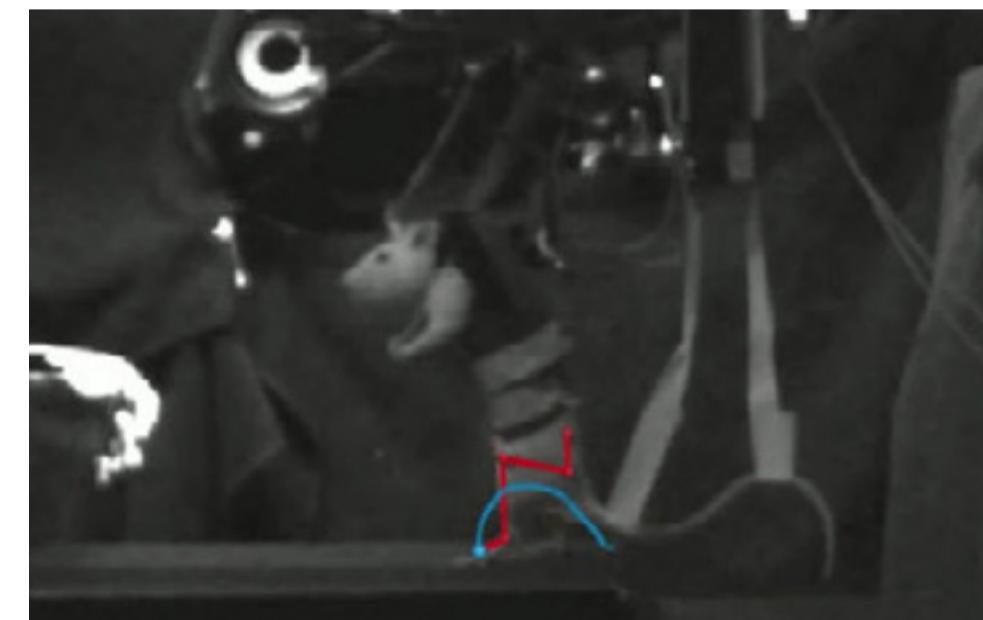
Отважные итальянские шпионы раскрыли облик будущего бизнес-ноутбука компании ASUS – ASUSPRO BU201. Подробностей пока немного, зато есть картинка. Судя по ней, прямо в центре клавиатуры у ноута будет мини-джойстик aka трекпойнт и еще некая док-станция с непонятной загогулиной с левой стороны. Интригует, ага.



Известные ТТХ: процессоры от Core i5 и выше, экран 12,5 дюйма с Full HD-разрешением, до 12 Гбайт ОЗУ, три порта USB 3.0, считыватель для смарт-карт, слот для microSIM. Клавиши с подсветкой. Корпус выполнен из углеродного волокна, масса ноутбука обещает не превышать 1,27 кг.

**Экзоскелет NEUWalk помог парализованной крысе ходить**

В Федеральной политехнической школе швейцарской Лозанны создали экзоскелет NEUWalk для парализованной крысы с механическим повреждением спинного мозга. Ну, то есть крысе сначала по-доброму перерезали спинной мозг, а потом вернули ей способность ходить, ага. Но пострадала крыса не зря, а на благое дело.



Ибо людей с механическими повреждениями спинного мозга немало, и ходить им явно не помешает. Так вот, для управления экзоскелетом ученые использовали электрические импульсы, порождаемые головным мозгом крысы при желании ходить. Вживили электроды, вывели контактную площадку в районе поясницы, сконнектили с контактами экзоскелета – и вуаля!

Кино тут: [goo.gl/6AJbwz](http://goo.gl/6AJbwz).

**Nixie – беспроводная камера, браслет и квадрокоптер**

Это, конечно, концепт, прототип, и до серийного производства, даже если оно и случится, как до Пекина гусиным шагом, но прикольная штука, в духе киберпанка. Кривоватый такой браслет, который носишь, носишь, а когда нужно, отцепляешь, он расправляется в прекрасный мелкий квадрокоптер, летит, со смартфона управляясь системой жестов по экрану, и делает... селфи. Ну да, именно так девайс и позиционируется: летающая селфи-камера браслетного типа. А если «ой, да это же Брэд Питт!», то производители как бы и не виноваты. Ну в с самом деле, нечего Питту в чужое селфи лезть...

Летающая камера Nixie вошла в финал конкурса Wearable Challenge, проводимого корпорацией Intel. Заслуженно, я считаю.

Кино о Nixie тут: [goo.gl/Ngyqd9](http://goo.gl/Ngyqd9).

**Встроенный динозавр Google Chrome Canary**

Крайняя версия браузера Google Chrome, Google Chrome Canary, содержит встроенную игрушку про отважного Ти-рекса, в которую можно играть в тех случаях, когда устройство (мобильное или настольное) находится в оффлайне. В сущности, это единственная функция, на которую способен Google Chrome Canary в оффлайне. Нет связи –

на экране появляется отважный динозавр и сообщение о невозможности подключения к интернету. Ну вот, чтобы печаль человека без интернета не убила, дави пробел! И вылезет игра, в которой тоже надо нажимать пробел, чтобы отважный рекс скакал через коварные кактусы. Игра даже ведет статистику, но она нигде не сохраняется, да и не надо ничего такого. Надо только онлайн переждать и не вымереть при этом! ))

Скачать Google Chrome Canary можно тут: [www.google.com/intl/en/chrome/browser/canary.html](http://www.google.com/intl/en/chrome/browser/canary.html).

**GoPro HERO4 Black и GoPro HERO4 Silver – новые экшн-камеры сверхвысокого разрешения**

Компания GoPro несколько месяцев тихо ковала оружие будущей победы,

и вот, походу, выковала. Ибо выкатывает на рынок сразу две экшн-камеры: GoPro HERO4 Black и GoPro HERO4 Silver. И не цветом отличаются крайние две модели, а внутренностями.



Итак, встречаем Главного. Тада-да-да, GoPro HERO4 Black. Сей девайс умеет снимать весьма подвижное видео в формате 4K. И пишет контент 4K/30 fps (или 2.7K/50 fps, или 1080p/120 fps) в два прохода. Дабы, я думаю, сначала записать, а потом подсжать до вменяемого размера. GoPro HERO4 Silver – парень попроще, его предел – 2.7K/30 fps или 1080p/60 fps. Попроще... блин, я, походу, устарел...

Адской красоты (я не шучу ваще) видео в формате 4K, снятое на Black, можно посмотреть тут: [goo.gl/LFRbNU](http://goo.gl/LFRbNU).

Цена GoPro HERO4 Black – \$499. Цена GoPro HERO4 Silver – \$399. Старт продаж – с 5 октября.

**ASUS VivoMini PC от \$149**

Простите меня, дуру грешную, но у меня комплекс. Дело в том, что я не-

когда купил себе корпус размерами с пони, дабы в него все легко помещалось. Ну да, в него все помещается, но сам корпус помещается с трудом вообще везде. И вот это вот «дом без лифта» я ощущал не раз, и каждый раз движуха происходит все болезненней, а я не молодею, а он, зараза, явно тяжелеет...



Ну так вот. Компания ASUS выкатила махонький барабон ПК, способный работать на Windows. Ну да, «внутре у ей» не самый могучий процессор Celeron экономичного семейства Haswell, зато имеются четыре порта USB 3.0, HDMI и DisplayPort, а рядом с процессором притаились два PCI-E-порта для... э-э-э... ну не знаю, чего-нибудь. Накопитель в ASUS VivoMini PC придется покупать самому, причем в формате mSATA SSD, память SO-DIMM DDR3-1600 тоже, зато аж до 16 Гбайт.

Прелестей тут, собственно, три. Оно махонькое, оно нормально для серфинга и работы, оно стоит всего \$149.

Для игр оно вообще не подходит, но, блин, не играми едиными вымощена дорога к звездам!

### HP Stream 13 – мелкий дешевый ноутбук

Век нетбуков явно не закончен. Компания HP начала продажи крайне дешевых Windows-ноутбуков, как раз подпадающих под эту категорию. Итак, знакомимся!



HP Stream 13 с экраном, соответственно, 13 дюймов. Мелкий и легкий. Бесшумный, ибо безвентиляторный. На некоем двухъядерном процессоре (тут туман, что необычно). Батарея до 7 ч 45 мин. MS Office 365 Personal на год. 1 Тбайт OneDrive cloud на тот же период. Опциональный бесплатный 4G на 200 Мбайт в месяц, для РФ неактуальный, но на Западе приятный. Ну и цена на это загадочное устройство составля-

ет всего \$230. Подробности (впрочем, я их все изложил) тут: [goo.gl/q5ctgz](http://goo.gl/q5ctgz).

### PiPO W4: планшет на Windows 8.1 за \$81



Китайская компания PiPO готовит к выходу в свет вполне серьезный 8-дюймовый планшет W4, который имеет все шансы стать самым дешевым Windows-планшетом всех времен и народов, ибо продаваться будет всего за 499 юаней, или за \$81, если курс не врет. Да, пока это всего лишь концепт, но представители PiPO бьют себя пяткой в грудь и обещают запустить планшет в серию в самое ближайшее время.

ТТХ девайса прилагаю:

- IPS-экран с диагональю 8 дюймов;
- четырехголовый процессор Intel Bay Trail-T 3735F;
- 1 Гбайт ОЗУ;
- 16 Гбайт хранилища;

- 2-мегапикельная фронтальная камера (про тыловую известно только, что она есть);
- батарейка 4500 мАч.

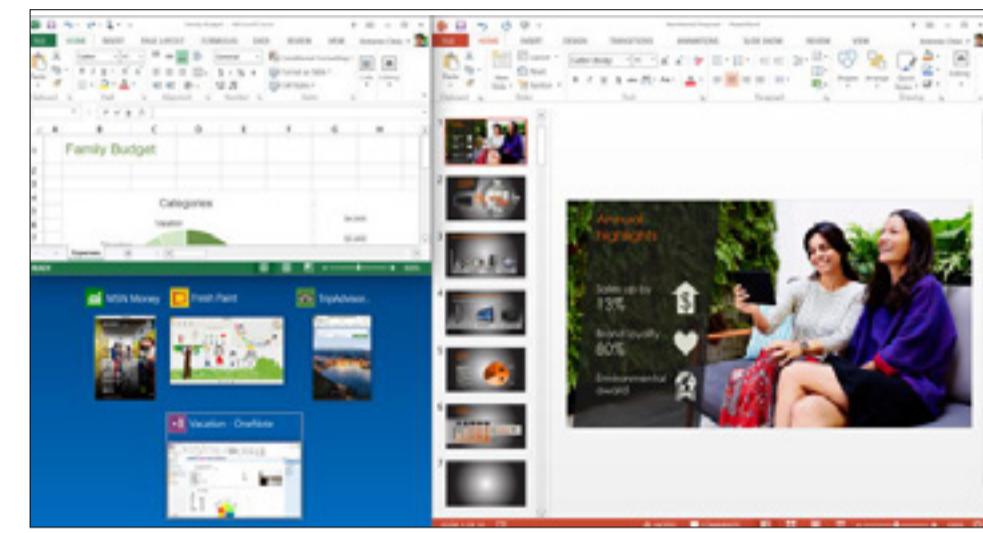
### Windows 10 выпустят вместо Windows 9

Что деется-то, граждане, не будет Windows 9. Потому что неправильно было бы называть очередную ОС Windows 9, а Windows 10 – в самый раз. Так считают маркетологи Microsoft (в частности, Терри Майерсон, а ему можно доверять).



В общем, да. Прямо вот 1 октября 2014 года корпорация Microsoft объявила о переименовании продукта в Windows 10, запустила слух, что системные требования Windows 10 не будут превышать системных требований Windows 8, а буквально 2 октября обещает выпустить первую публичную бета-сборку Windows 10 9841.

Подробности и больше скринов можно посмотреть в официальном блоге Microsoft: [goo.gl/Yf6XvX](http://goo.gl/Yf6XvX).



Небольшую презентацию продукта от Джо Белфьоре смотрим тут: [goo.gl/fZ3BI5](http://goo.gl/fZ3BI5).

### Pavlok – персональный электрошок

Есть такой парень Маниш Сетхи, программер и писатель, отличившийся в свое время заявлением, что будет приплачивать тому парню, который будет бить его по репе, если мистер Маниш, вместо того чтоб плодотворно трудиться, полезет в Facebook. Видать, у них там плохо с «теми парнями», потому как пришлось ему выдумывать носимый электрошок Pavlok, именем Ивана Павлова названный, академика и физиолога. Браслет призван прививать пользователю условные рефлексы на всяку каку. Ну, типа того же Facebook, или если неохота вставать по будильнику, или если вместо того, чтоб бросить



все и качать железо, ничего не бросил и продолжаешь наращивать пузо. Будет отучать от чизбургеров и пиццы, колы и напитка «Колокольчик» – в общем, как запрограммируешь. Программирование – через мобильный девайс по Bluetooth 4.0, платформа будет выпущена с открытым кодом, дабы от новых как отучать и к новым няшкам привычку прививать. Поначалу по-доброму будет прививать и отучать, мигать светодиодом, ругаться и вибрировать, ну а если не поможет – будет бить током. Напряжение удара можно регулировать от 17 до 340 В, сила тока не указана. Можно носить без браслета в специальном мешочке, который можно наклеить в любое место на теле в зависимости от врожденного или приобретенного мазохизма.

Деньги на запуск Pavlok в производство собрали на Indiegogo всего за сутки – тянет на рекорд, между прочим!

Базовая цена устройства заявлена на уровне \$129.

### Parrot Zik 2.0: беспроводные наушники с сенсорным управлением

Компания Parrot, знаменитая своими мультикоптерами, анонсировала полноформатные Bluetooth-наушники под названием Zik 2.0. Девайс оснащен металлической рамой, амбушюры охватывают уши полностью, имеется встроенный активный шумодав, и смотрится устройство вообще зашибись. Ну и основная фишка: внешняя поверхность правого наушника сенсорная и предназначена для управления звуком с помощью жестов. Влево/вправо – треки мотаешь, вверх/вниз – громкость регулируешь. Parrot Zik 2.0 могут сопрягаться с устройствами посредством NFC, звуковую панораму можно регулировать с помощью прилагающегося ПО, можно подключать наушники не только по воздуху, но и проводом.

Цена, правда, недетская, \$399, но не все из нас дети.

Продажи с ноября.

### В четверг открывается Игромир-2014!

В России нет выставок про игры, кроме этой. А так как игры – это компьюте-

ры, мы в ней участвуем. Наш стенд – G6, зал 3.

У нас будет удивительная машина, красивые женщины, соревнования гонщиков, куча интересных железок и еще разное.



Мы будем проводить лотереи каждый день, с 3 по 5 октября, в три часа дня!

Чтобы в них поучаствовать, надо просто взять билет на нашем стенде в ЛЮБОЕ время, а потом заглянуть еще раз в 15-00.

На нашем стенде: CarambaTV, AVerMedia, PowerColor, GT1, AMD, потому что мы дружим с ними. Это правильные компании.

Выставка будет проходить со 2 по 5 октября в г. Москва в Крокус-Сити, павильон 1. Мы вас ждем.

Мы – журнал UPgrade!

Журнал UPgrade и компания NETIS SYSTEMS радостно объявляют о начале лотереи, в ходе которой будут разыграны два приза.

Сроки проведения мероприятия - с 24 сентября по 1 октября 2014 включительно. О результатах расскажем 6 октября.

Чтобы принять участие в розыгрыше необходимо присоединиться к сообществам NETIS и UPgrade в сети ВКонтакте и сделать перепост записи о конкурсе из сообщества Upgrade на свою стену. Согласитесь, несложно.

Победители будут выбраны случайным образом (то есть мы возьмем кого-нибудь, завяжем ему глаза и заставим два раза ткнуть пальцем в список принявших участие пользователей). Затем представитель редакции свяжется с победителями и уточнит, как именно им было бы удобнее обрести заслуженные призы.



**Первый приз** – беспроводной маршрутизатор NETIS WF2411R, специально адаптированный для российского рынка. Аппарат поддерживает функции Dual Access, VLAN, а также снабжен антенной с высоким коэффициентом усиления (5 dBi), которая улучшает качество сигнала.



**Второй приз** – беспроводной усилитель сигнала стандарта IEEE802.11n (300 Мбит/с) NETIS E1 (Он поможет увеличить площадь покрытия беспроводной сети на 30%-40% и тем самым избавиться от «мертвых зон» в квартире и офисе. Девайс устанавливается в свободную розетку, поддерживает технологию WPS, оснащен модулем Wi-Fi (300 Мбит/с) и разъемом LAN для подключения внешних устройств через кабель).

**О результатах расскажем 6 октября.  
Подписывайтесь, делайте репост и выигрывайте!  
Удачи!**



Для всех слоев населения:  
**WEXLER.TAB i70**

Jim Raynor  
jim\_raynor@mail.ru  
Music: : Evol Intent

Магия брендов и торговых марок работает! Вот взять, к примеру, среднестатистического соотечественника мужского пола и спросить: какая тачка самая клевая? Конечно же, бэха!

Это первым в голову придет, отвечаю! Или вот процессоры. Какой проц должен стоять в компе? Конечно же, Intel® (именно с ®), что за вопросы!). Потому что магия, говорю же. Так что тема с выпуском планшетов с интеловскими процессорами очень правильная.

Ну не может быть плохим устройство, в котором вот тот самый, знакомый с детства, инсайд.

Короли сегмента средней и нижней ценовой категории WEXLER взяли и замутили коллаборацию с монстром полупроводниковой индустрии (TSMC,

да? – Прим. ред.), а получился из этого планшет TAB i70 с семидюймовым экраном, процессором Intel® Atom™ Z2520 (да, с ® и ™, иначе прогневается Синий Полупроводниковый Бог и пошлет семь казней глюков). Он стоит очень разумных денег, при этом устройства на нем достаточно быстрые и умные, или, как это принято говорить, сбалансированные. Не буду держать интригу, скажу сразу: рекомендованная цена – 3990 руб., что весьма приятно, выгодно и вообще. При этом не надо привязываться к какому-либо оператору, закидывать дополнительные деньги на счет симки и т. д.

В комплекте с планшетом идет приятная и практичная штука – чехол. Он ласково и нежно обнимает покатые грани устройства, а дисплей прикрывает крышка, которая гнется и складывается в различных положениях, позволяя зафиксировать девайс в разных позах (воу, воу, палехче. – Прим. ред.). Так будет удобнее киношку смотреть или на письма отвечать. Еще раз внимание на цену, а теперь на чехол. Оценили? То-то же! (Ты чего это, вместо обзора решил маркетинговый прогон сделать? Или копипастил предложения из рекламной брошюры? – Негодующеее прим. ред.)

Камеры две, как ни странно. Это хорошо, потому что я помню внезапный тупняк в попытках позвонить по скайпу с одного очень популярного семидюймового девайса, в котором не было фронтальной камеры. Или сфотографировать что-то на еще один, но уже другой популярный планшет с аналогичной диагональю дисплея, но без задней камеры. Тут же, несмотря на не слишком высокое разрешение, камеры на лицевой части будут хватать для видеочатика, а на тыльной – для съемки документа или модного самовыражения, с попутным применением пары-тройки эффектов и фильтров.

Сам дисплей, кстати сделанный по технологии IPS, вполне достойный для этой ценовой категории. Всякими измерительными приборами я его не тыкал, но на глаз ярость достаточно яркая, цвета цветные, углы обзора широкие, а еще на дисплей наклеена пленочка.

Процессор, как я уже упоминал, Intel® Atom™ (давай еще земные поклоны в сторону центрального офиса отвешивай и осеняй чело троекратным круговым знамением. – Прим. ред.), двухъядерный, с частотой 1200 МГц. Умеет в технологию HT, поэтому виртуально ядер вообще четыре. Оперативки

1 Гбайт, встроенной памяти восемь, но разъем под microSD позволит расширить закрома цифровые до 32 Гбайт. Так что и музыку, и фильмы без проблем можно употреблять без особых ограничений.



За беспроводную передачу данных отвечают модули Wi-Fi 802.11n и Bluetooth 4.0. Кстати, на планшете установлено сразу много нормального вообще софта, как водится у производителя. Документы поработать – Kingsoft Office, книжки – опять же вот Litres, и даже сразу киношку засмотреть через Ivi.ru, благо фильмы там в большинстве своем бесплатные. А если определиться с набором софта, который позарез нужен, никак не выходит, то и тут порядочек – WEXLER PLAY запускай, а там – от шашек до навигации, как в Греции!

Короче, за свои деньги получился крепко сложенный девайс с чехлом в комплекте, на процессоре от самого известного широким массам производителя процессоров, с хорошим экраном, да еще и карты памяти кушает. Хочешь – в бэху в качестве видеоплеера и в шарики в пробке потыкать, хочешь – студенту в качестве устройства для учебы, а то и вообще сестре-первокласснице, поняш смотреть!

(Уважаемые читатели, понимаете, автор на IFA мотался, его там немного обработали, до сих пор не отпустило, вот и сыпет маркетинговыми образами. Я его медикаментами накормил, к следующему номеру должны подействовать, будет получше. – Извиняющееся прим. ред.)

**Устройство:** WEXLER.TAB i70

**Цена:** 3990 руб.

**ОС:** Android 4.2

**Экран:** IPS, 7", 1024 x 600 пикс

**Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0

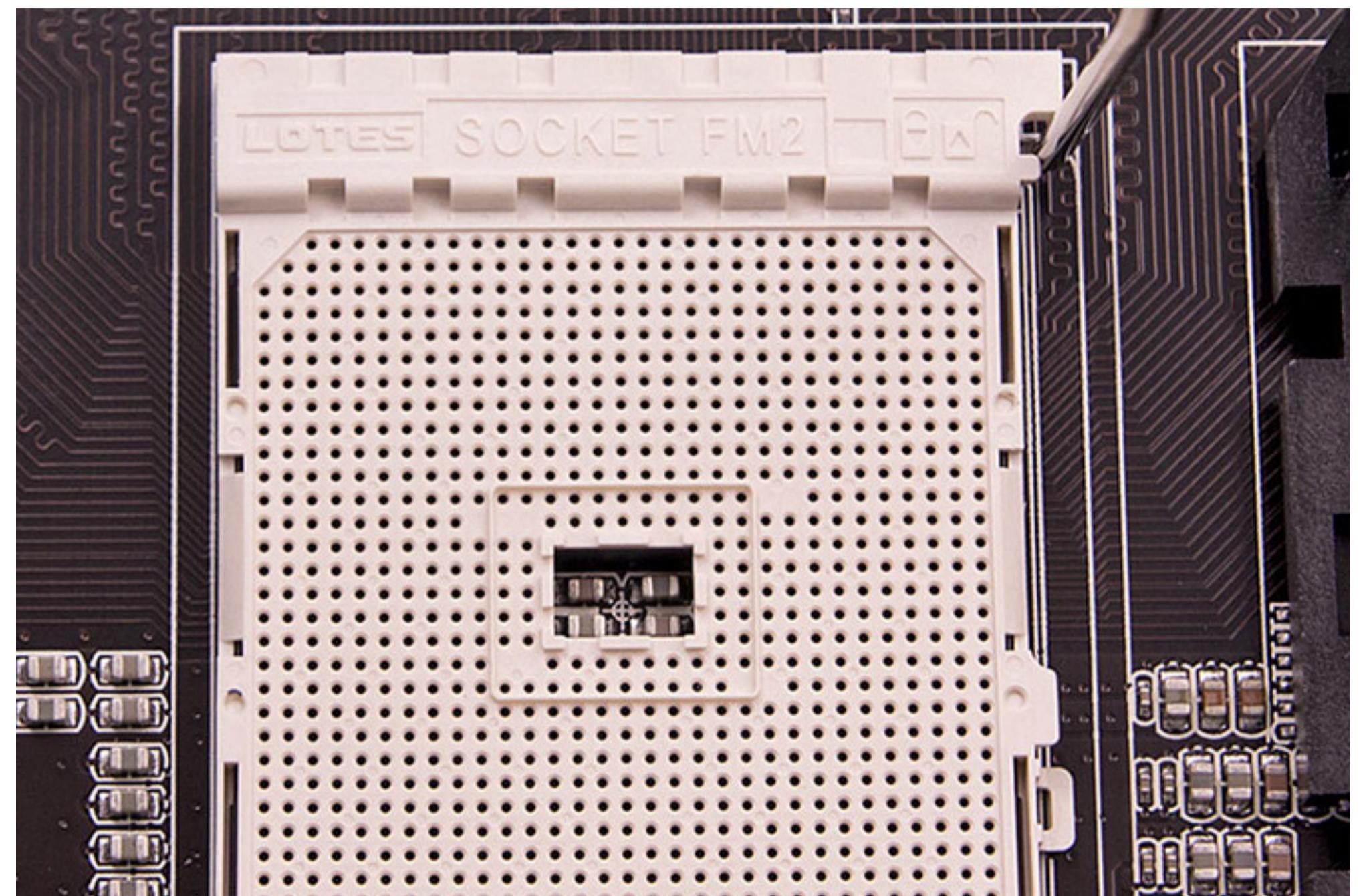
**Камера:** тыловая – 2 Мпикс, фронтальная – 0,3 Мпикс

**Емкость аккумулятора:** 3000 мАч

**Размеры:** 195 x 110 x 9 мм

**Вес:** 264 г

**Подробности:** [wexler.ru](http://wexler.ru)



## О разгоне FM2/FM2+. Часть 1

В прошлых двух номерах (691 и 692) я рассказал про особенности разгона и «правильный» выбор комплектующих для ПК на базе платформ AMD AM3/AM3+. В этом номере, как и обещал, поведаю про особенности приготовления платформ AMD FM2/FM2+.

В целом платформа FM2/FM2+ является бюджетной. Это как раз тот сегмент компьютеров, производительности которых зачастую не хватает на

что-то серьезное (кодирование видео, обработка изображений, ресурсоемкие игрушки) и даже небольшой разгон может привнести комфорта в ра-

боту или отдых. Так же значительная часть FM2/FM2+ систем используется со встроенной графикой, а дефицит мощи видеопроцессора в играх ощущается наиболее остро.

Как и в случае с предыдущим материалом, посвященным рассмотрению разгона AM3/AM3+ процессоров, для начала – рассказ про основное железо (то бишь платформу), чтобы заранее понять, какого результата стоит ожидать.

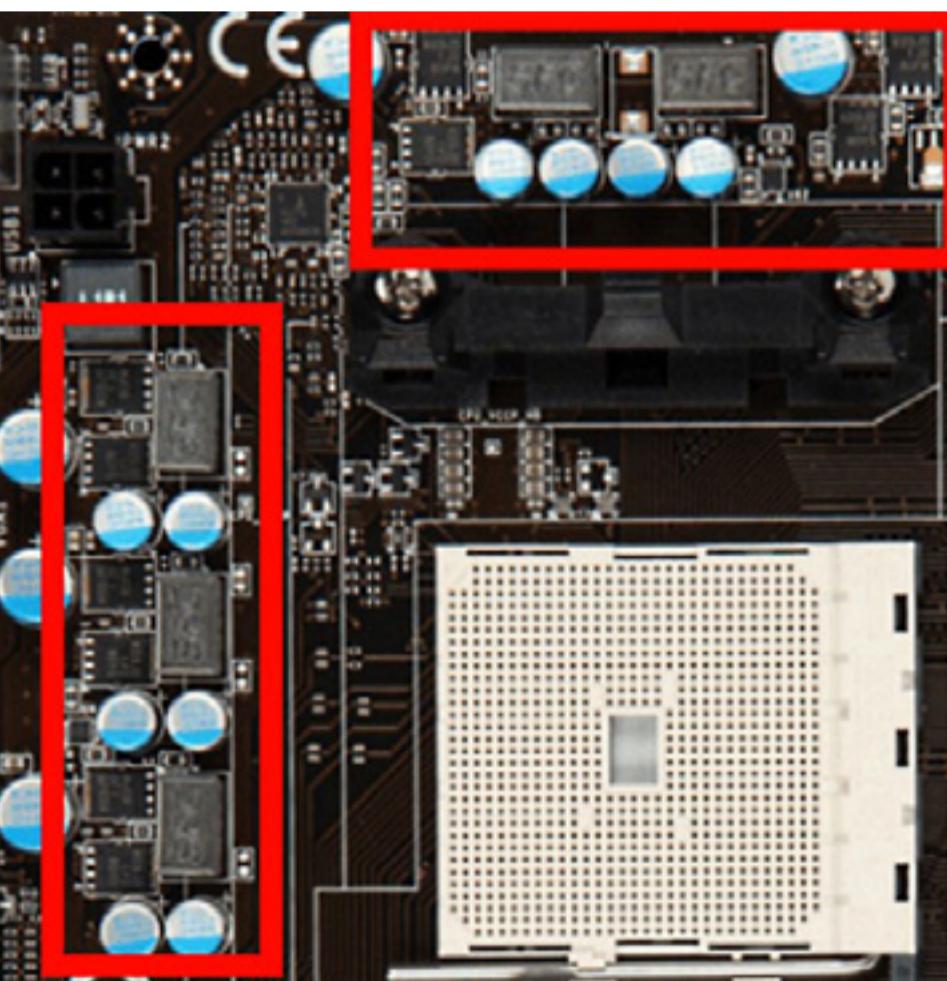
### Материнская плата

Конечный результат разгона в целом и потенциал ПК в первую очередь зависит от материнской платы. Она определяет перечень доступных для изменения настроек, которые могут повлиять на конечный результат. Также следует понимать, что разгон влечет за собой увеличение энергопотребления, и возросшие аппетиты процессора мать должна удовлетворить (то есть она является решающим звеном для обеспечения запаса прочности).

В отличие от AM3/AM3+, FM2/FM2+ процессоры имеют максимальный тепловый пакет всего 100 Вт (против 200 Вт у AM3/AM3+); это снижает требования к подсистеме питания и положи-

тельно влияет на цену, но важно знать меру и не продешевить себе же в убыток. Четкого разделения по классам на основе теплового пакета здесь нет, и придется рассматривать пригодность плат к разгону по вторичным признакам.

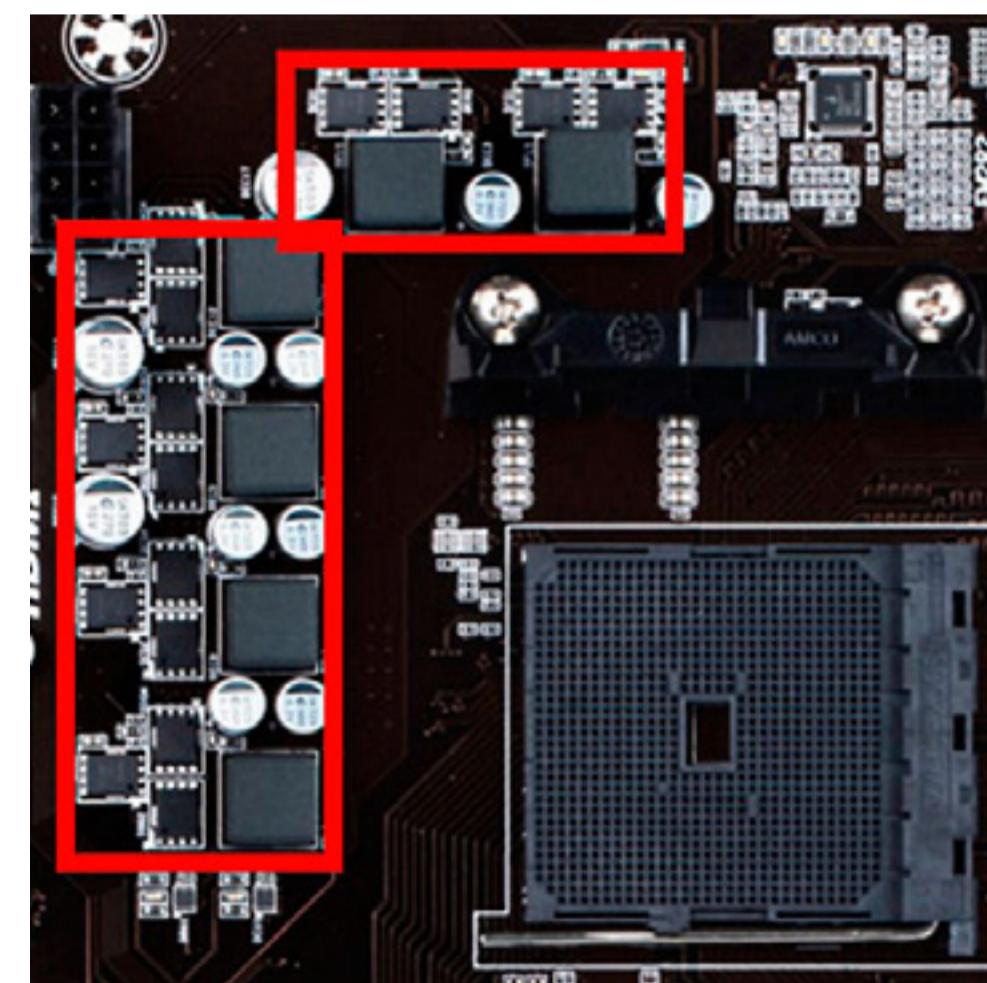
Первое, на что следует обратить внимание, – преобразователь питания процессора. Ограничителем разгона зачастую является именно он.



Преобразователь питания состоит из двух частей – первая часть (на фотографии слева) кормит непосредственно процессорные ядра, вторая (на фотографии сверху) питает периферию проца и встроенное графическое ядро. На большинстве бюджетных плат пре-

образователь выполнен по формуле 3+2, где три фазы питания отведены для процессорных ядер, а две другие – для периферии / встроенной графики. Такие решения могут показать удовлетворительные результаты разгона только в паре с младшими двухъядерными камнями и дополнительным охлаждением преобразователя.

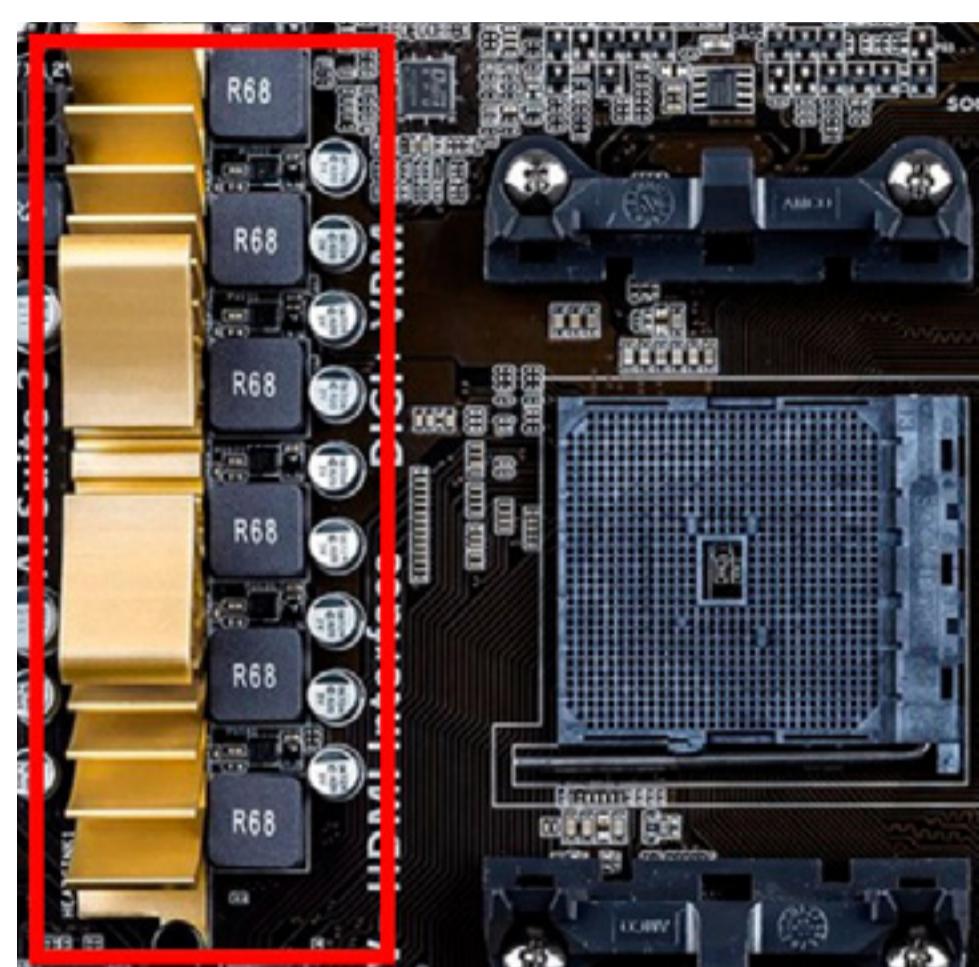
«Более пригодными» для разгона можно назвать материнские платы с преобразователем питания 4+2.



При должном обдуве элементов конвертора на таких мамках можно задуматься и о некотором разгоне старших процессоров с четырьмя ядрами.

К более высокому классу можно отнести платы с похожими преобразова-

телями питания, но уже оснащенные радиаторами, установленными на силовые элементы преобразователей.



При умеренном разгоне с воздушным охлаждением они в большинстве случаев уже способны выдержать «аппетиты» процессора и не потребуют повышенного внимания к температурному режиму силовых элементов.

Особняком стоят сугубо оверклокерские материнские платы с крупными радиаторами и преобразователями питания, выполненными по формуле 6+2, но такие обычно используются для разгона «на результат» в соревновательных целях, а посему дороги. По причине высокой цены на бюджетной платформе они не применяются, так

как изначально, по мнению простого пользователя, являются пустой тратой средств.

Что касается необходимых настроек BIOS'a, то на платформе FM2/FM2+ этот вопрос стоит не так остро. Большинство установок здесь такие же, какие как и на AM3/AM3+, и уже рассматривались ранее, так что перечень нужного будет приведен в частном порядке уже в процессе разгона.

### Процессорный кулер

Вторым фактором, определяющим успешность разгона, является система охлаждения процессора. Для платформы FM2/FM2+ типичны две основные категории CO.

Первая – это боксовый кулер, который поставляется с процессором, или его аналог по габаритам и строению. Как и в случае с процессорами AM3/AM3+, от комплектной охлаждалки ждать хороших результатов не стоит. Да, FM2/FM2+ процессоры в целом выделяют гораздо меньше тепла, однако это понимают и в AMD, комплектуя камни более дешевыми решениями с меньшей эффективностью. Что касается оверклокинга, то практически возможный максимум – повышение частот без

увеличения напряжений, либо разгон только графики, без процессорных ядер. Комплексный оверклокинг с увеличением напряжений таким системам охлаждения не по зубам.



Вторая разновидность применяемых на данных платформах CO – кулеры стоимостью \$30-50 (как правило, башенного типа), построенные на тепловых трубках. Большинство систем охлаждения в данной ценовой категории уже гораздо эффективнее комплектных решений. Разница в эффективности позволит гнать с увеличением напряжений и практиковать комплексный разгон процессора и встроенной графики. В качестве дополнительного бонуса система с такими охлаждалками будет менее шумной, нежели с боксовым кулером.

Ставить более дорогие системы охлаждения, относящиеся к классу суперкулеров, нецелесообразно. Во-первых, серьезного изменения температурного режима при переходе от хорошего кулера на суперкулер, скорее всего, не будет, так как между кристаллом и теплораспределительной крышкой используется не самая эффективная термопаста. При определенном энергопотреблении процессора (~180-200 Вт для комбинированной нагрузки, ~150-170 Вт для сугубо процессорной) ядра начинают перегреваться даже тогда, когда крышка остается сравнительно холодной. Во-вторых, прирост частот (и, соответственно, производительности) от использования суперкулеров несоразмерен разнице в стоимости. Такой оверклокинг становится излишне дорогим.

#### Оперативная память

Данный фактор можно опустить в случае использования внешнего графического адаптера, однако если планируется задействовать встроенное в процессор видео, то мозги являются практически основополагающим выбором в вопросе производительности.

К первому по важности фактору, касающемуся связки «оперативная память – встроенное видео», можно отнести то, что модулей памяти должно быть два (или четыре, главное – четное количество), и желательно два одинаковых. И даже если планки разные, то как минимум объем у них должен быть одинаковый, равно как и количество микросхем. В противном случае RAM будет работать в одноканальном режиме, что снизит производительность встроенной графики до двух раз, и никаким разгоном это не покрыть.

Второй фактор – потенциал памяти к разгону. Тут возможны два варианта: либо опираться на выбор изначально оверклокерских модулей различных производителей со штатной частотой 1866 МГц и выше, либо выбирать оригинальную 1333-1600 МГц память от производителей наиболее популярных микросхем – Samsung и Hynix; в большинстве случаев проблем они доставить не должны. Если же система уже собрана и в ней установлены попаме-модули, то при оверклокинге уповать остается только на удачу.

Продолжение следует...



## Как **развлечь** себя оперативной **памятью** – 2

Предыдущий материал представлял собой некий обзор наблюдений за тем, каким образом на бюджетной платформе проявляются изменения частоты работы оперативной памяти.

Тогда из-за ограничений используемой материнской платы (да и платформы в целом) мы остановились на режиме DDR3-1600. Опыты по влиянию оперативной памяти решено было продолжить, потому как модулей сейчас в магазинах валом, цену на них

не шибко большие, а игрушки день ото дня все требовательнее. Вот и появляются у народонаселения вопросы: «Покупать DDR3-1600 или разориться на DDR3-2133?», «Реально ли переплатить в полтора раза за частоту окупится или утверждения о значительном

росте производительности все-таки миф?» Ответы на них будут представлены мировой общественности в виде двух материалов. Первый – про платформу Intel, а второй – про AMD.

Тестовый стенд для исследования платформы Intel построен на базе материнской платы ASUS Z87-Expert, процессора Core i7-4770 и одного комплекта оперативной памяти DDR3-2400 из двух модулей по 8 Гбайт каждый. Предвижу вопросы про небюджетность конфигурации и выбор кита 2 x 8 Гбайт, а не стандартных сейчас 2 x 4 Гбайт. Отвечаю: платформа макси-

мально навороченная для ликвидации бутылочного горлышка в виде слабого камня, а объем оперативной памяти выбран с запасом потому, что... такая попалась под руку. Если у вас в системе установлено не 16, а 8 или 4 Гбайт оперативы, то значимой разницы в показаниях тестовых программ вы неувидите (при прочих равных).

Будут задействованы четыре режима: 1) DDR3-1600 (11-11-11-28-1T); 2) 1866 (13-13-13-32-1T); 3) 2133 (11-13-13-35-2T) и 4) 2400 (11-12-12-31-2T; его параметры будут взяты из XMP-профиля). В качестве бенчмарков, как всегда, синте-

тика – 3DMark (4 теста), PCMark 8 (режим Baseline), Cinebench (2 теста) и x264 (кодирование видео). «Реальными» приложениями будут Crysis 3, World of Tanks и ViewNX2 – бесплатная программа для обработки «сырых» (RAW) фотографий с цифровых камер, которая заменит Adobe Photoshop CS6. Методологически результаты будут сравниваться по мере пошагового продвижения от низшего режима к высшему, а затем от начального режима к конечному. Разрешение – 1920 x 1200 пикс, температура окружающей среды учитываться не будет.

Для DDR3-1600 (11-11-11-28-1T) результаты (они же точка отсчета) в 3DMark были следующие: Fire Strike – 866 популярев, Sky Diver – 3659, Cloud Gate – 8034, Ice Storm – 61 874. Для режима 2 цифры такие: 883, 3727, 8188, 64 917. Для режима 3: 902, 3802, 8393, 66 602. Для режима 4: 918, 3856, 8554, 67 368.

В первых трех тестах, по описанию рассчитанных на мощные компьютеры, прирост производительности при переходе от режима 1 к режиму 2 составил в среднем 2%. В «Ледяном штурме», предназначенном для маломощных устройств, переход к более высокому профилю дал почти пятипроцентный рост. При переходе от ре-

жима 2 к 3 можно получить еще 2-2,5% в зависимости от теста. Как ни странно, но включение «разгонных» 2400 МГц (переход от режима 3 к режиму 4) дает всего лишь около 1,5% надбавки. Здесь наблюдается заметная тенденция к уменьшению темпов роста производительности по мере перехода от низшего режима памяти к высшему на каждом из этапов; особенно это касается последнего. Если сравнивать только результаты 1600/2400, то последний режим в Fire Strike дает 6%, в Sky Diver – 5,38%, в Cloud Gate – 6,47% и в Ice Storm – впечатительные 8,72% прироста производительности.

Похожая картина наблюдается и в другом тесте той же компании – PCMark 8. При переходе от режима 1 к 2 наблюдается самый большой скачок в 3,37%. Следующий шаг дает 1,46%, а переход от DDR3-2133 к DDR3-2400 улучшает результат всего на 0,84%. Общий (память 1 – память 4) прирост производительности в этом бенчмарке составил 5,7%.

Первый тест из Maxon Cinebench R15 – OpenGL – также чувствителен к режиму работы памяти. Он показывает наибольший прирост при переходе от режима памяти 1 к режиму 2 – 3,19%, на следующем шаге рост составляет уже 2,05%,



переход же к максимальному режиму дает всего 1,67% роста производительности. Если сложить все цифры, получаем общий результат почти в 7%.

Второй тест из «синебенча» – процессорный – не особо реагирует на частоту и тайминги. Стабильные 0,5% прироста на каждом из этапов в сумме (режим 1-4) дают 1,5%.

Примерно так же ведет себя другой бенчмарк, x264. Кодирование видеопотока скорее зависит от скорости центрального процессора, чем от режима работы памяти, хотя какой-никакой прирост производительности по мере «улучшения» оперативы наблюдается. На первом этапе он составил 0,7%, на втором – 0,53%, на третьем – 0,72%. Общая разница – почти 2%.

|                       |             | <b>DDR3-1600</b> | <b>DDR3-1866</b> | <b>DDR3-2133</b> | <b>DDR3-2400</b> |
|-----------------------|-------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| <b>3DMark</b>         | Fire Strike | 866              | 883              | 902              | 918              |
|                       | Sky Diver   | 3659             | 3727             | 3802             | 3856             |
|                       | Cloud Gate  | 8034             | 8188             | 8393             | 8554             |
|                       | Ice Storm   | 61874            | 64917            | 66602            | 67268            |
| <b>PCMark8</b>        |             | 3174             | 3281             | 3329             | 3357             |
| <b>Cinebench</b>      | OpenGL, fps | 25,07            | 25,87            | 26,4             | 26,84            |
|                       | CPU, cb     | 748              | 752              | 756              | 759              |
| <b>X264 codec</b>     | Pass1       | 72,08            | 72,01            | 72,86            | 74,2             |
|                       | Pass2       | 16,31            | 16,32            | 16,38            | 16,37            |
| <b>Crysis 3 (fps)</b> |             | 18               | 19               | 20               | 21               |
| <b>WOT (fps)</b>      |             | 59               | 60               | 61               | 64               |
| <b>ViewNX2 (сек)</b>  |             | 102              | 101              | 101              | 100              |

Показатели тестов поведения того или иного компонента компьютера в игровых приложениях всегда более интересны, чем абстрактная «синтетика», которую можно запустить на выполнение и съесть еще этих мягких французских булок да выпить чаю. В играх результат виден сразу. Или не виден. В используемой для тестов начальной (образовательной) локации Crysis 3 ни один из режимов памяти не позволил поднять fps до играбельного уровня. Тем не менее на каждый из этапов повышения режима памяти игра реагировала ростом на 1 кдр/с, то есть производительность каждый раз увеличивалась примерно на 5%, что в сумме дает внушительные, но по-прежнему неиграбельные 15%.

World of Tanks является моим любимчиком, так как в тестах мозгов всегда бодро откликается изменением частоты кадров на смену режима памяти. В этот раз рост составил скромные 1,67% при переходе от режима 1 к 2, и ровно столько же при следующей смене караула (2-3), зато на последнем этапе мы получили увеличение в 4,92%. Суммарный прирост частоты кадров более 8%.

В последнем на сегодня teste – пакетное изменение баланса белого в 35

«сырых» (RAW) файлах с цифровой камерой, каждый под 20 Мбайт, – разница в производительности практически незаметна: DDR3-1600 справилась с задачей за 102 с, а DDR3-2400 – за 100.

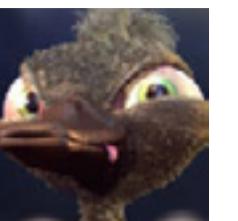
Не претендуя на истину в последней инстанции, можно сделать следующие выводы. Производительность большинства приложений зависит скорее от частоты центрального процессора, чем от скорости оперативной памяти. Более быстрая память, конечно, лучше, чем медленная, но разница невелика, и существенные дополнительные расходы на нее вряд ли будут оправданы.

В следующем материале отчитаюсь о реакции платформы AMD (которая FM2+) на частоту RAM.

### Тестовый стенд

**Процессор:** Intel Core i7 4770K  
**Материнская плата:** ASUS Z87-Expert  
**Система охлаждения:** кулер Gabriel  
**Оперативная память:** AMD Radeon Memory R938G2401U2S, 2 x 8 Гбайт  
**Накопитель:** HDD WD RE3, 500 Гбайт  
**Блок питания:** Cougar CMX, 1200 Вт  
**Монитор:** Dell U2412M, 1920 x 1200 пикс.  
**Операционная система:** Windows 7, x64

## Техподдержка № 693



Mazur

mazur363@mail.ru  
Music: Counter-Strike

## Про хитрую Windows и вжжж

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

**Q:** Приобрел себе новый комп, мат-плата *Maximus Formula* и процессор *Intel i7 4790K*. Тестировал свежекупленное на старом диске, однотерабайтном *Seagate*. Все работало отлично. Позже прикупил *SSD*, поставил на него Винду, а потом перенес файлы с тера-

байтника на новый диск, что приобрел недавно. Операционка не запускается, выдает непонятное сообщение об ошибке. Помогло перетыкание питания нового харда, но если отключить старый, то ОС не стартует. А если подключить старый диск, то при за-

гружке вылетает табличка с выбором операционной системы.

**Что делать? Мне нужна система на SSD и два других диска (HDD) под файлы.**

**A:** Эвона вы намудрили! Поставить сначала одну ось, потом другую, потом скопировать файлы... Вроде как просто все делали, но Винда – она же умная, она пошукать остальные харды любит: вдруг там ОС уже есть, и надо второй поставить. А может, не поставить, а проапгрейдить или перенести куда. В общем, интеллектуальная ОС имени Microsoft во всей красе.



«На всякого мудреца довольно простоты», – говорили раньше. И тут такое же простое решение, состоит из трех пунктов: отключить оба харда от ПК, снести все на SSD, вплоть до раздела и

загрузочной записи (MHDD вам в помощь, очень простая и эффективная прога). Потом на этот девственно чистый твердотельник ставить Винду (семерку или восьмерку – без разницы). Последний шаг – подключить харды после установки системы и драйверов. Вот вам единственная и чистая операционка и оба диска с данными. Ненужные файлы старой оси легко удалить форматированием разделов или выборочным удалением.



А перетыкать на горячую питание накопителей – плохая идея. У нас, конечно, второе десятилетие XXI века, и IDE уже похоронено давно, но SATA хот-сваты в своей обычной версии (не-eSATA) переваривает плохо. Пару-тройку раз повезет, а потом беда...

**Q:** Купил для своего рабочего ноутбука SSD, а хард с данными поставил в отсек оптического привода при помощи переходника-адаптера. После переселения винт стал вести себя странно: засыпает каждые 10 секунд, а при обращении подвешивает на несколько секунд всю систему (пока не раскрутится). Из-за этого постоянные лаги в играх и при просмотре фильмов. Гуглил решение проблемы, читал про всякие прошивки и экономичные режимы, но ничего не нашел. Параметры диска в норме, SMART весь зеленый. Что делать? Бесит такое поведение дико, уже задумываюсь о покупке нового харда.

**A:** Это, как вы верно подметили, такой режим экономии энергии. Я сам с подобным сталкивался, и куча народу страдает из-за стремления харда запарковать головки и тормознуть шпиндель при малейшем простое. Что только ни пробовали – управление параметрами диска фирменными утилитами, не фирменными, хитрые подборки, сбор статистики удачных и неудачных конфигураций... В итоге самым надежным, простым и бесхитростным решением оказалось написание скрипта, который

раз в 5 секунд обращается к диску (открывает-закрывает файл). Скрипт простой, с расширением .bat, поставлен в автозагрузку. По итогу запущенный батник циклично тыкает экономичный хард палочкой, не давая уснуть и запарковать головки. На общем фоне его работа совершенно незаметна.

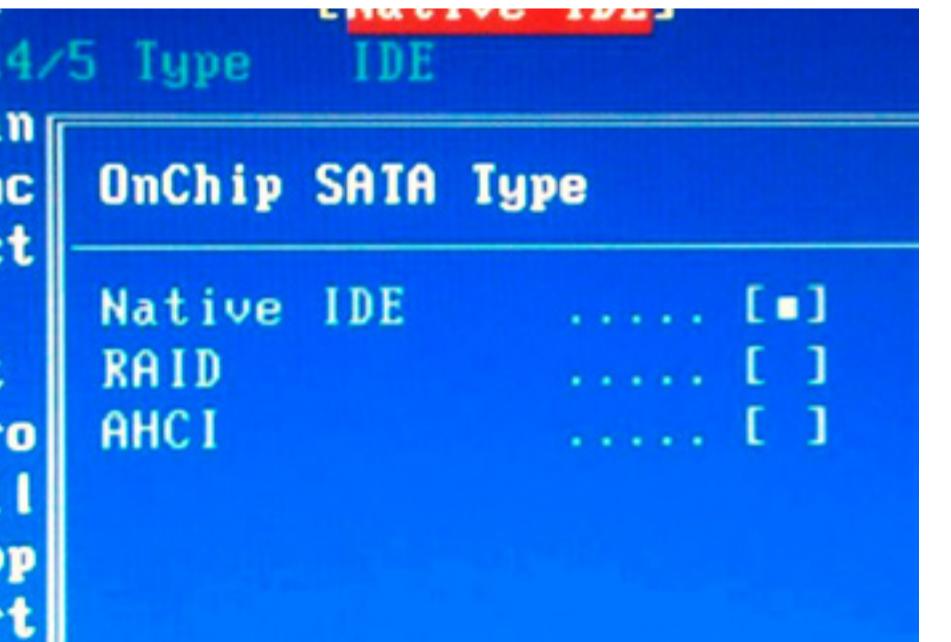


Если такой экологичный хард перекочует из ноута в переноску, то батник всегда можно адаптировать к запуску через autorun.ini. А синтаксис скрипто-писания можно посмотреть в Интернете – справочников по ним вагон и мелкая тележка.

**Q:** Пришел к другу обмывать новую сборку, а у него беда: в новом свежесобранным компе Винда в упор не видит жесткий диск. Как только доходит до выбора разделов – ступор: пустое

прямоугольное окошко, не из чего выбрать. Случилось такое после установки матплаты Gigabyte с каким-то крутым UEFI BIOS. Винда записана на флешку, накопитель – 500 Гбайт Seagate Barracuda 7200.12. Как бороться с таким глюком?

**A:** Знакомо, плавали. Самое простое – перевести контроллер из AHCI-режима в Native IDE. С большой вероятностью после этого хард появится в окошке выбора операционной системы.



Можно, если это Windows 7, подсунуть ей в дистрибутив нужные драйверы (скачиваются на сайте производителя) или скормить на этапе выбора раздела, подключив вторую флешку с дровами. Если это Windows 8 или 8.1, то дела странные. Можно попробовать те же трюки, что и с семеркой, но я бы в первую голову проверил порт, к ко-

торому подключен накопитель, – не на внешнем контроллере ли он висит?



Производители на раннем этапе становления SATA III в массах любили реализовать новомодный порт отдельной микрухой, так как штатная оснастка популярных чипсетов позволяла вывести лишь SATA второй версии. Да и сейчас на навороченных платах активно используют отдельные контроллеры для увеличения количества одновременно подключенных накопителей.

**Q:** Работал у меня системный блок без проблем несколько лет, с разгоном, отлично все крутилось, и горя я не знал. Но в последнее время комп «радует» сообщением при старте: мол, произошел сбой из-за разгона, настройки сброшены на дефолтные. Захожу в BIOS Setup Menu, загружаю с профиля все сохраненные установки, сохраняю, перезагружаюсь, и все отлично работает!

Со временем выявил закономерность: сообщение об ошибках появляется только тогда, когда системный блок полностью обесточивается, механически (вилкой или переключателем) отключаясь от розетки. Если оставить ПК включенным в сеть, то уведомления о неудачном разгоне появляться не будет.

Думал на плохой контакт и конденсаторы протекшие, которые не держат заряд, пересобирал системник, пылесосил, протирал спиртом гребенки, даже напряжения на блоке питания измерил – все хорошо, нет ни пухлых конденсаторов, ни гнутых контактов. Напряжения также в норме.

Теперь уж и не знаю, на что думать. Если не считать этого раздражающего сообщения, все отлично: тихо, быстро и стабильно. Ни бсодов, ни глюков...

**A:** Теперь надо думать на севшую батарейку, которая отвечает за сохранность некоторых данных BIOS. При подключенном к сети ПК дежурка продолжает питать матплату, удерживая данные. Если системный блок полностью обеспечен, а батарейка села, часть данных о настройках теряется, и при самоинициализации программа, обнаружив потерю, сбрасывает все на значения по умолчанию.



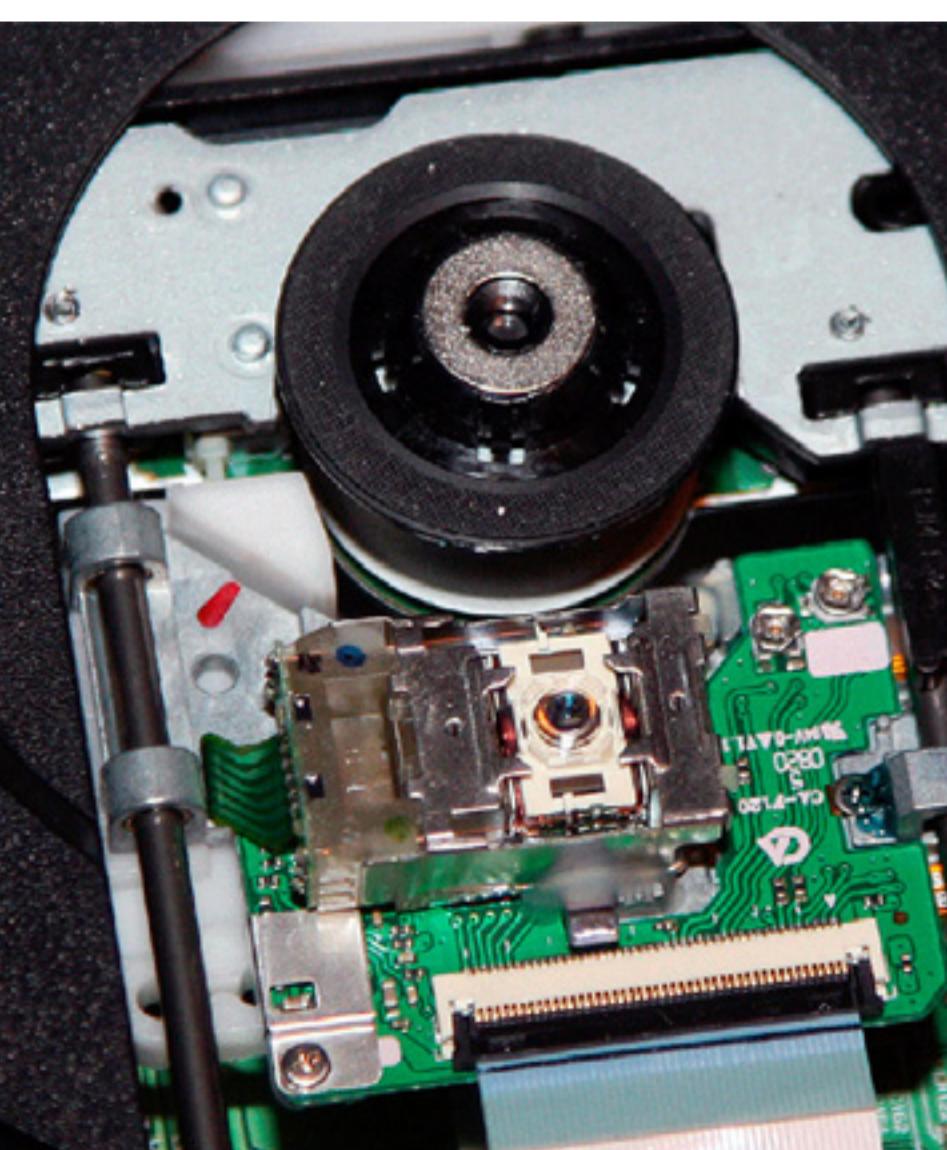
Вам нужен литиевый элемент CR2302, плоский такой. Советую взять брендовый, от Energizer. Они хоть и дороже (раза в два), но шансов нарваться на подделку значительно меньше. Если в продаже таких не найти, то походите по сервис-центрам – там можно будет за мизерную плату купить несколько полуживых батареек, снятых с дохлых матплат. Или в Электротоварах плоские светодиодные фонарики-брелки возьмите, там часто встречаются такие батарейки. Бывают, правда, почти такие же, но раза в полтора тоньше. Они тоже подойдут, правда, контакты на матплате придется подогнать и срок службы поменьше будет.

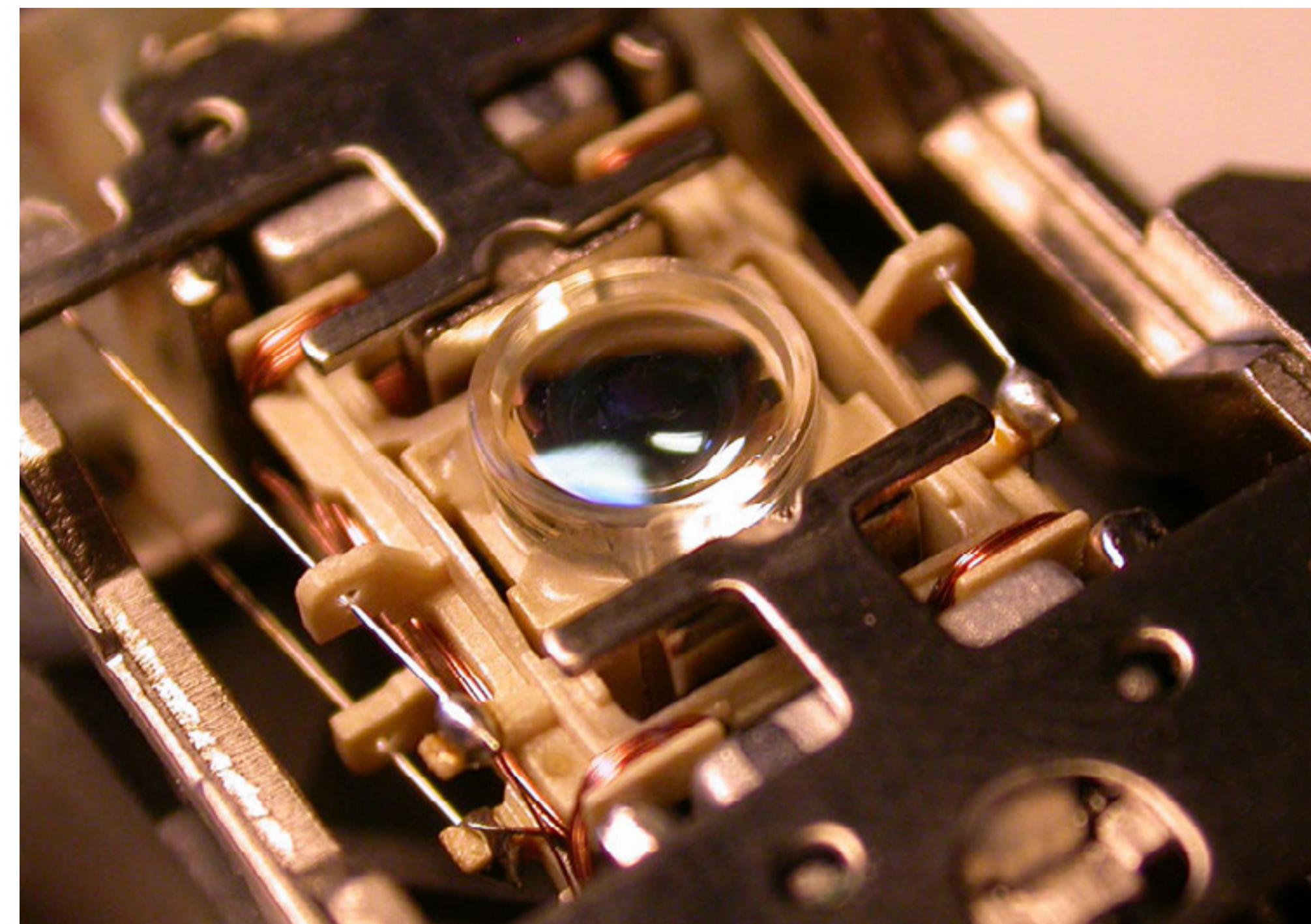
Да, про установку в материнскую плату: запомните, куда ставить плюсом, а куда – минусом. Защиты от дурака в пластиковом держателе нет!

**Q:** Старый добрый DVD-плеер начал глючить. Скармливаю ему диск, а он при нажатии кнопки *Play* начинает подвисать и яростно дергать лазерной головкой (слышно по звукам). Иногда такое начинается после 10-20 минут воспроизведения: дерганье, зависание и частое «вж-ж-ж» внутри устройства. Установка на паузу не помогает, равно как и смена дисков. Сейчас такое происходит даже с новыми, идеально чистыми студийными болванками, совершенно лишенными царапин. Шорканье продолжается минуты две-три, потом плеер останавливает диск, и все.

Что там сломалось? Модель хоть и старая, но эксплуатируется очень мало – едва наберется 3-5 часов в неделю. Пробовал записаться в сервис на ремонт, но они сказали, что только диагностика будет стоить рублей 500 и ремонт – от 500 до 1000. Плеер новый не сильно дороже стоит! Скажите, можно ли своими силами побороть этот глюк?

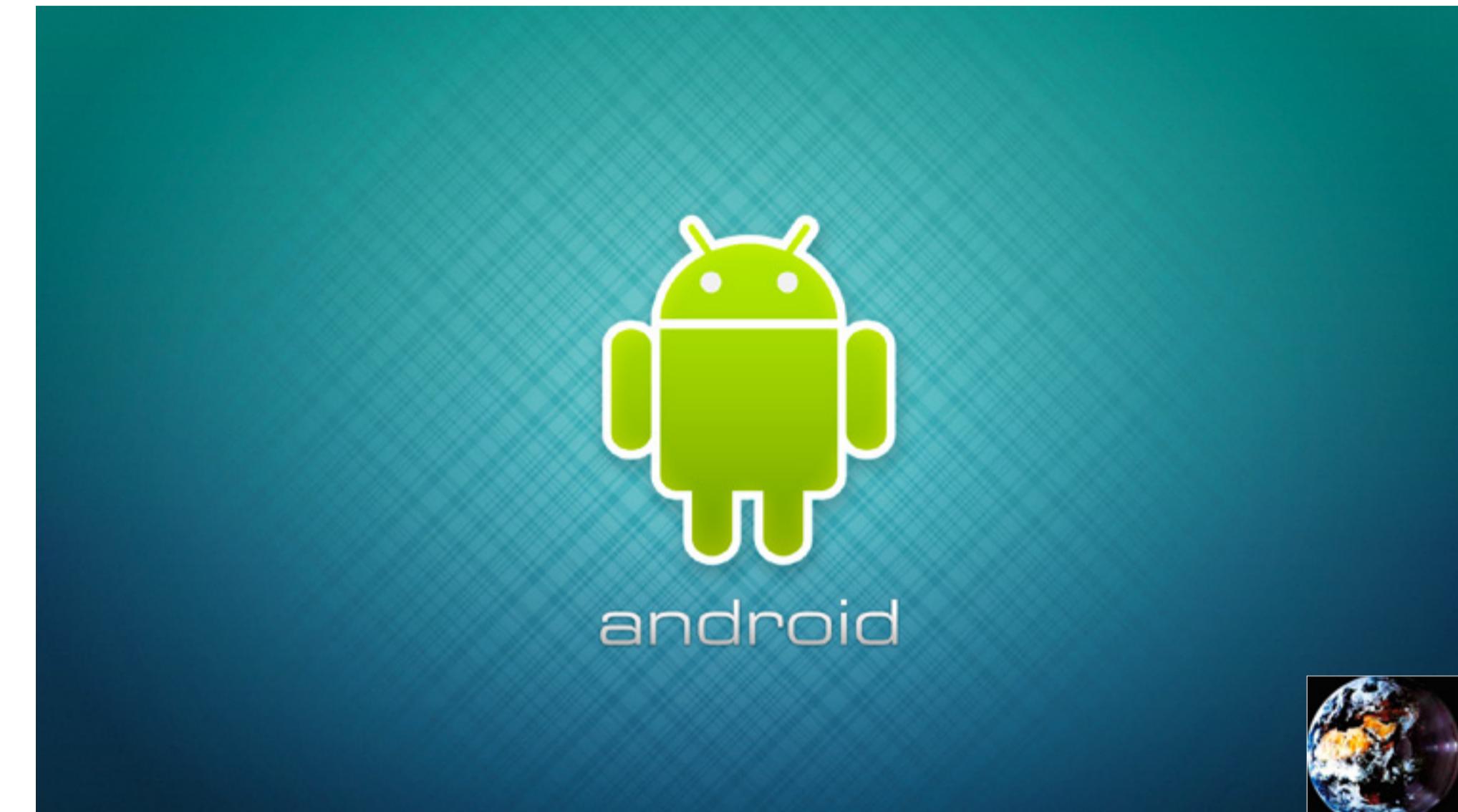
**A:** Проблема у вас либо в лазере (который сел), либо в линзе (которая запылилась), либо в механике привода (которая загрязнилась или поломалась). Посему перво-наперво следует разобрать плеер и заняться основательной чисткой механики. К ней можно отнести механизм загрузки-выгрузки диска, шпиндельный двигатель, узел позиционирования лазерной головки. Остатки смазки и пыль счищаем зубной щеткой, смоченной бензином для зажигалок, а после наносим смазку (только там, где она была заложена на заводе!) Смазывать такую лучше чем-нибудь густым типа литола, но бухать много не нужно.





Лазерная головка – отдельная история. В ней механизм фокусировки очень нежный, а линза, скорее всего, пластиковая, поэтому лить агрессивные жидкости и тереть кисточками (даже мягкими) нельзя. Противопоказаны и баллончики для продувки пыли – струя из них может начисто сорвать линзу с посадочного места. Только нежная продувка и легкая протирка распущенным ватным тампоном (сухим), да и следить надо, чтобы внутрь не попали ворсинки.

С севшим лазером все просто: рядом с ним есть регулирующий подстроечный резистор. Экспериментальным путем (вращая его в одну и в другую сторону на несколько градусов) определяем нужное положение: если после вращения совсем перестал видеть диски, значит, ошиблись, надо крутить в другую сторону. Не стоит выкручивать сразу на максимум – это снизит срок службы лазера.



Алексей Кутовенко  
[alteridem@rambler.ru](mailto:alteridem@rambler.ru)  
Music: **Peter Hammill**

## Лучшие бесплатные приложения **для Android**.

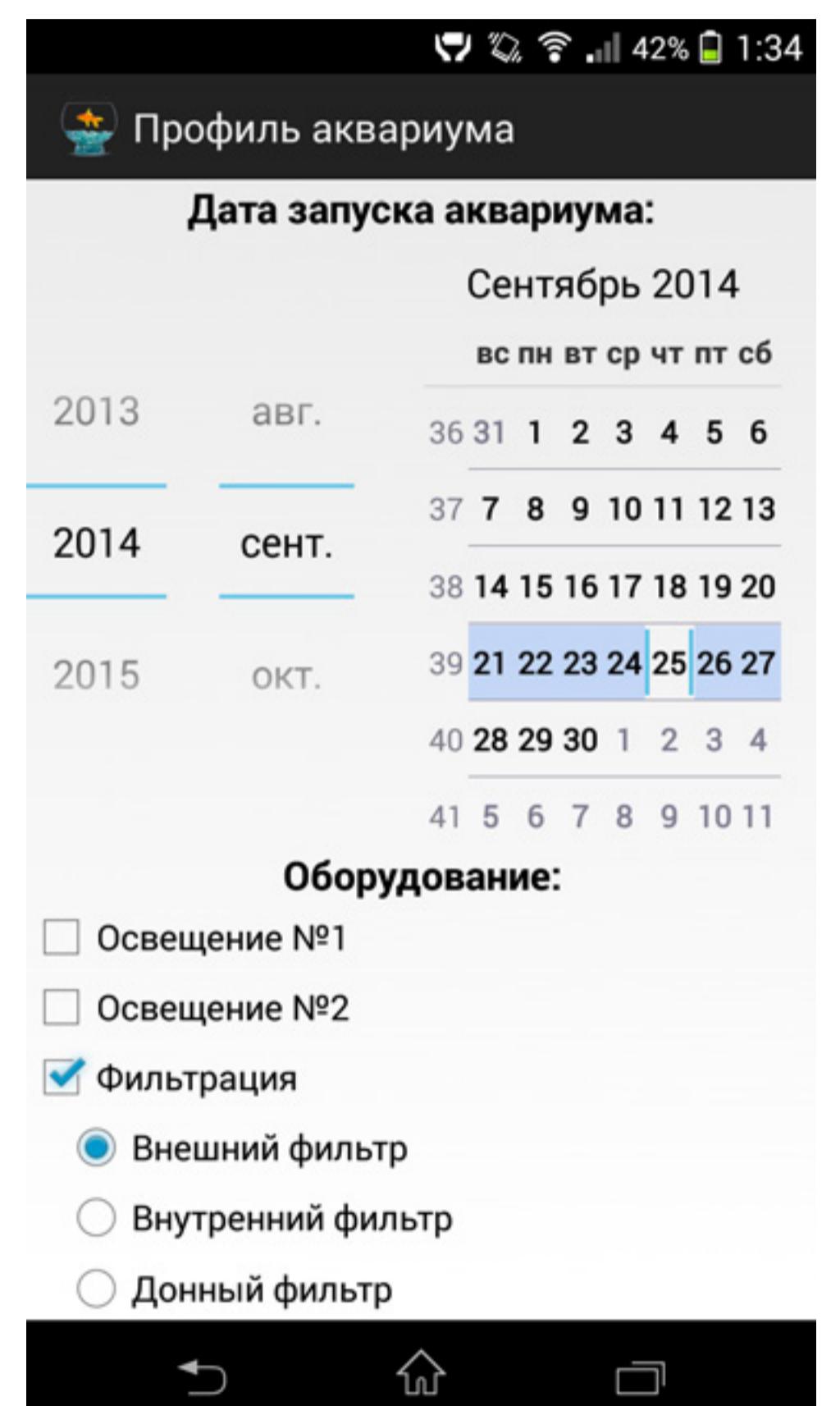
Записная книжка AquariumDiary – Планировщик Toodledo – Часы Sense Analog Clock Widget Dark

В закромах Google Play помимо программ, претендующих на широкий успех, есть большое количество нишевых приложений. Им не стоит и мечтать о миллионах загрузок. В то же время они могут быть очень полезны относительно узкой группе людей. К таким программам, в частности, относятся приложения, ориентированные на поддержку различных видов хобби.

Домашние животные – распространённое увлечение. Спектр домашних любимцев поистине велик, даже просто перечислить все варианты будет сложно. Некоторое время тому назад с удовольствием прочитал статью, в которой детально рассказывалось, почему идеальным питомцем для современного горожанина является паку-птицеед. И мохнатенький он, и места много не требует. Кушать может редко, не шумит, не гадит, а если и цапнет за палец или еще что подсунете, то это все равно, дескать, не опасней укуса осы. Если, конечно, аллергической реакции не произойдет, но аллергия и на апельсин может приключиться. Главное – в руки часто не брать, не пугать, чтобы он волоски не сбрасывал, да на волнистый выпас не отправлять, так как замучаетесь потом искать да из мебельных закоулков выковыривать. Логично и убедительно, но я как-то так и не проникся, оставшись со своим небольшим аквариумом, который уже давно кочует со мной с места на место.

Аквариум необязательно должен выглядеть как традиционная подсвеченная банка с гупяшками. Я не говорю про разные навороченные дизайнерские решения и тропические аквари-

умы, для которых рыбок добывают, заливая ядами коралловые рифы (разведенных в искусственных условиях на рынке все еще очень немного).



Даже на столах честных любителей можно увидеть массу видов аквариумов и стилей их оформления. Например, существуют креветочники, в которых вы не увидите ни одной рыбки. Или

этакие подводные клумбы, в которых нет ничего, кроме грунта да растений. Вариантов масса. В любом случае, чтобы аквариум выглядел прилично, а не как мутное, заросшее и, пардон, дурно пахнущее нечто, нужно будет немало потрудиться. И хотя этот труд приносит удовольствие, но вместе с тем он требует и внимательности. Необходимо постоянно мониторить массу данных: характеристики воды, параметры оборудования и режимы его работы, а также контролировать операции, которые там проводятся. Надо же знать, что могло повлиять на те или иные события! Они ведь могут быть и печальные: в экосистемах, даже таких маленьких, мелочей не бывает. Да, уважаемые, даже у аквариумных рыбок есть характер, свои предпочтения и требования не только к окружающей обстановке, но и к соседям. Вот смотрю я сейчас в глаза здоровенному пятнистому сомику, который живет в аквариуме на моем рабочем столе. Догадайтесь с трех раз, почему его зовут Маклауд? А начиналось все с того, что он придумал спать под кормушкой. Потом вполне логично рассудил: зачем ждать, пока остатки корма упадут вниз? Лучше всплыть повыше, распихать очередь и самому

выбрать чего покуснее. А потом в аквариуме бесследно пропала первая рыбка...

Всю нужную информацию можно держать в уме или записывать на салфетках, но лучше спихнуть эту рутинную работу на гаджеты. AquariumDiary – это специализированная записная книжка для владельцев аквариумов и карманных андроидов. Изяществом интерфейса она не блещет (какой такой Material Design, вы о чем?), но функционально хороша. Этому явно способствовало длительное общение автора приложения с аквариумистами на специализированных форумах.

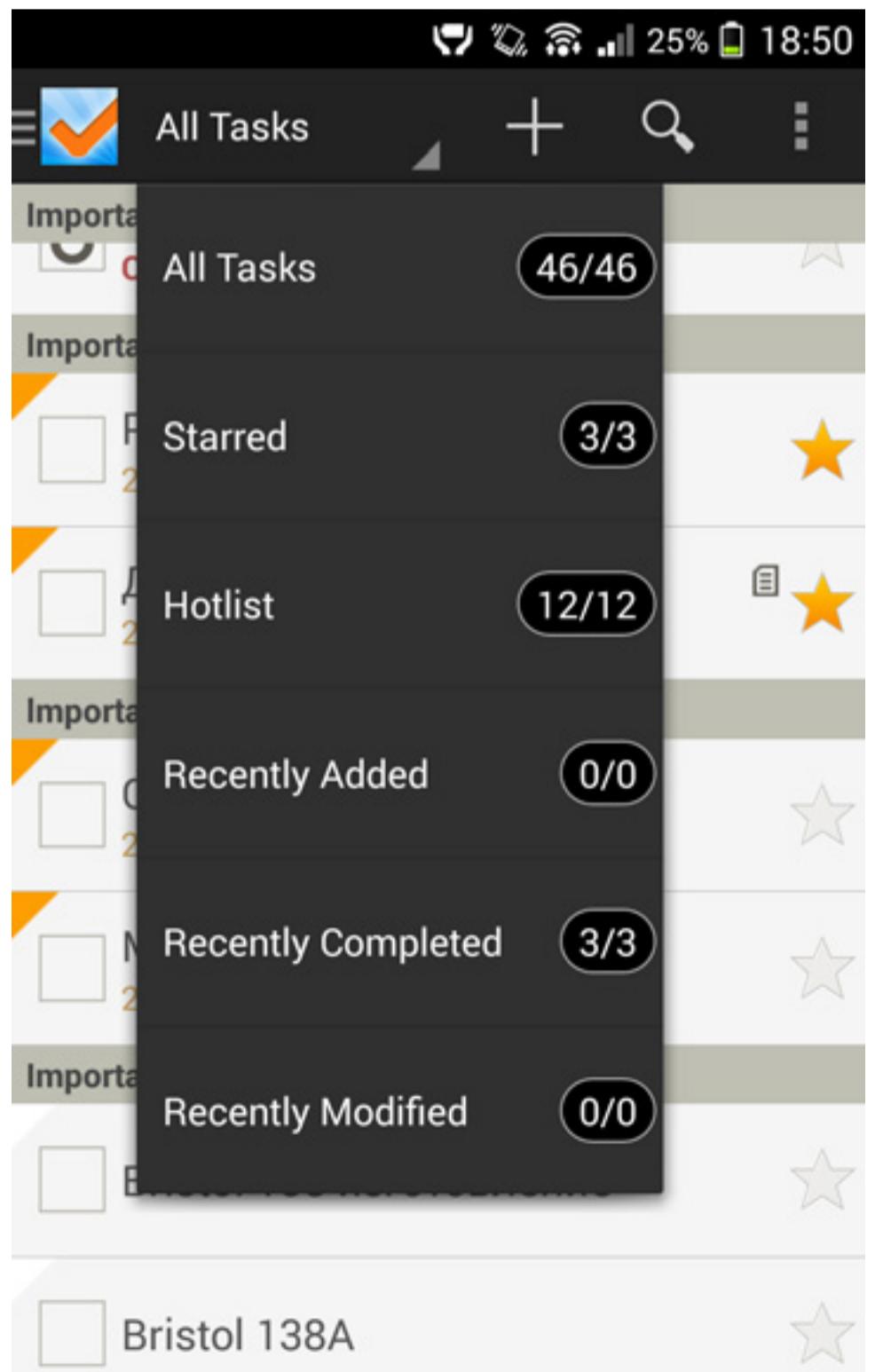
Для аквариума можно задать все нужные параметры: от даты запуска до точных характеристик установленного оборудования и переписи его населения. Далее AquariumDiary предлагает удобные и подробные формы, в которых можно вести летопись изменений в аквариуме и отмечать манипуляции, которые вы с ним производили. Модуль статистики на основе полученных сведений построит красивые графики, поможет увидеть тонкости течения подводной жизни и даже посчитать затраты электроэнергии. Дневник можно выгрузить в текстовый файл или сразу

отправить в Facebook. Весьма удобно, если понадобится спросить совета у сетевого сообщества. Полезная фишка программы – возможность хранения данных о неограниченном количестве аквариумов.



Конечно же, AquariumDiary еще очень даже есть, куда расти. Можно добавить немало полезных функций, но даже в виде простой записной книжки приложение замечательно себя чувствует в своей маленькой экологической нише.

От рыбых заметок перейдем к человеческим планировщикам. Вышла свежая версия официального Android-клиента для известного сервиса Toodledo. Это один из самых функциональных на сегодняшний день онлайновых планировщиков. Довольно долго я пользовался сторонними клиентами для Toodledo и со всей ответственностью подтверждаю, что сервис действительно хорошо.



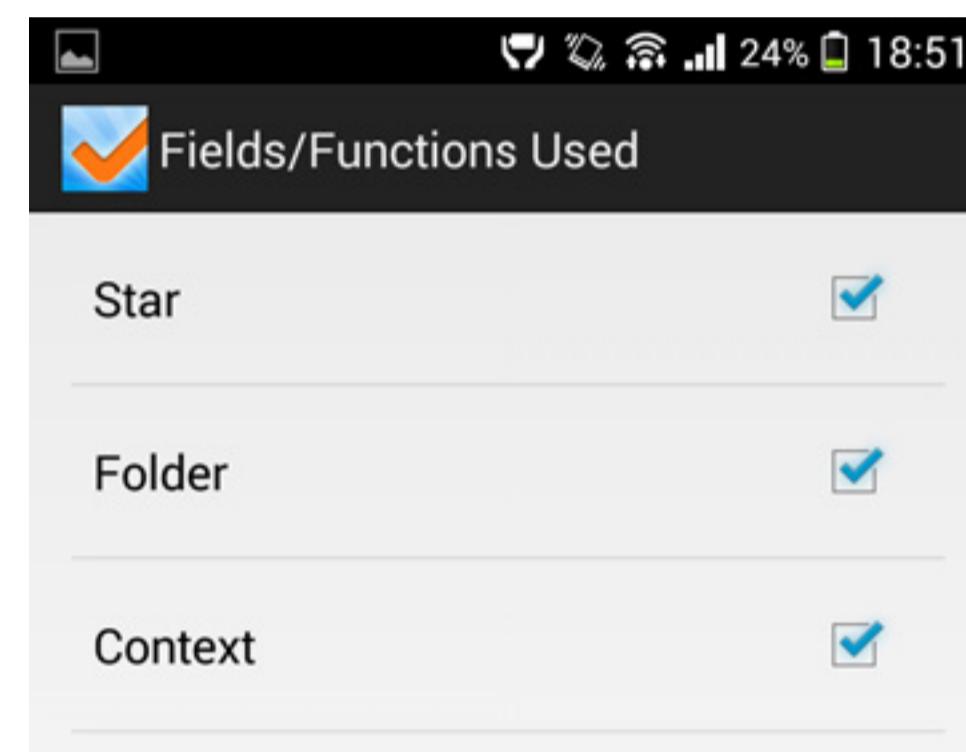
Toodledo разработан в соответствии с концепцией Getting Things Done (GTD) и успешно реализовал все ее основные аспекты. Вкратце поясню, о чём идет речь. GTD предполагает максимальную очистку мозга своего адепта от текущей информации. Как только на горизонте появляется задача, необходимо немедленно решить ее судьбу. Если ее можно завершить за пять минут – нужно делать это сразу. Если нет – записать и пустить на автоматизированный конвейер. Это позволит выкинуть из головы множество мелочей и сконцентрироваться на реальных задачах. GTD предусматривает подробную классификацию задач, выделение уровней важности, работу с контекстами, целями и массой других признаков. Примечательно, что использовать эти немаленькие возможности можно гибко: когда нужно – обходимся простейшими инструментами: все-таки индивидуальное планирование не должно занимать много времени. Затеваем крупный проект на год-другой – врубаем планирование на всю катушку. Это тоже входит в концепцию GTD.

Toodledo предлагает навороченный веб-клиент, который также предлагает использовать на «больших» компью-

терах. Мы же сейчас поговорим только о карманном приложении. У него простой интерфейс. Это действительно достижение, поскольку искушение впихнуть максимум инструментов даже на маленький экран карманного гаджета у разработчиков велико. Здесь же все построено вокруг списка задач, который можно сортировать по различным признакам. Это удобно для выполнения задач. Однако обратная сторона такого подхода состоит в том, что создание новых проектов здесь получилось не таким удобным, как в веб-клиенте и некоторых конкурирующих приложениях. В некоторой степени ориентированность именно на напоминания, а не на создание задач компенсируется возможностью сделать шаблон со значениями по умолчанию для новых задач.

Как и предусмотрено в концепции GTD, клиент показывает не просто календарь с напоминаниями, а то действие, которое необходимо выполнить следующим. За это отвечает раздел Hotlist. Тут автоматически создается список задач, требующих текущего участия пользователя. Скорее всего, именно здесь вы и будете проводить львиную долю времени.

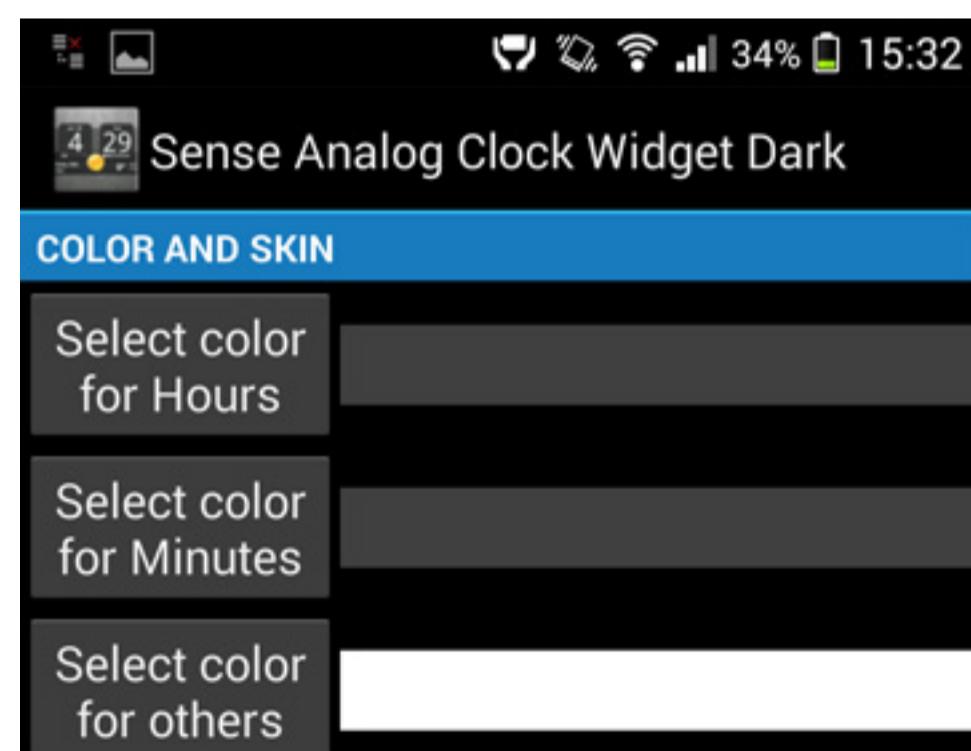
Задачи в Toodledo можно помечать тегами, звездами «избранного» – простор широкий. Кроме списка задач в приложении предусмотрен раздел Notes, куда можно сохранять простые текстовые записи, пока не привязанные к конкретным задачам.



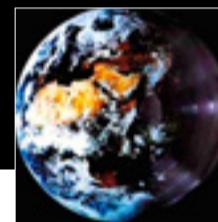
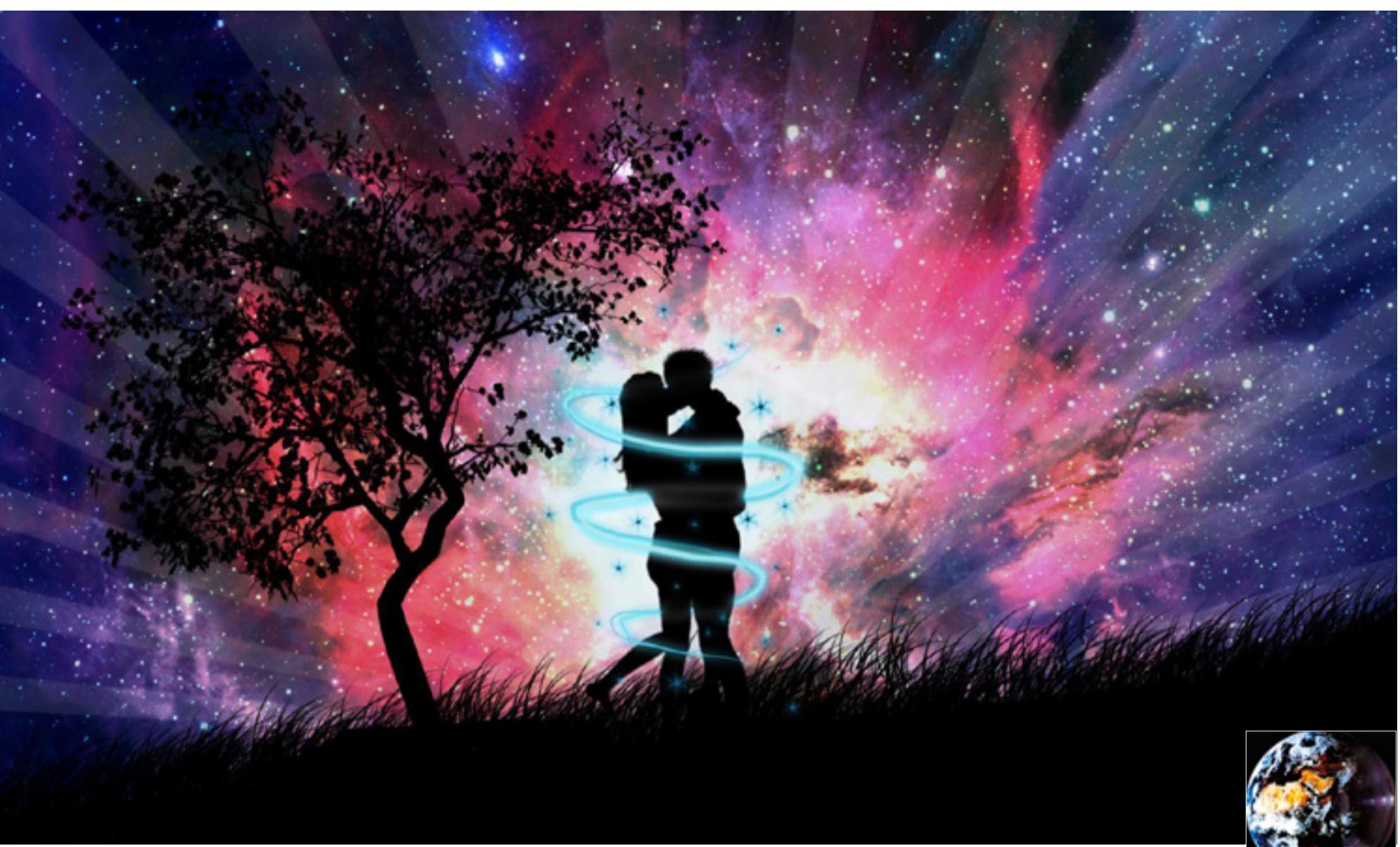
Среди недостатков приложения помимо уже названной ориентированности на работу с готовыми проектами отнесу отсутствие русской локализации интерфейса. Зато в нем нет рекламы или платных функций.

На закуску – красивый многофункциональный виджет Sense Analog Clock Widget Dark. Как понятно из названия, он позволяет использовать дизайн соответствующего элемента фирменной оболочки HTC Sense на любом Android-устройстве. По умолчанию помимо часиков виджет предлагает

доступ к календарю, данным о текущей погоде и ее прогноз на ближайшие четыре дня. Кроме того, можно назначить приложения, которые будут запускаться при нажатии на цифры часов и минут в виджете. Весьма удобно. А вот на качество прогноза погоды можно и попенять – очень уж капризная там система поиска. Во-первых, названия лучше писать латиницей, а еще лучше сразу указывать стандартные коды. Во-вторых, если название состоит из нескольких слов, то между ними нужно ставить не пробел, а знак плюса.



Возможности оформления виджета богатые. Предлагается более двух сотен тем оформления на любой вкус и цвет. Если этого не хватит, в настройках виджета можно определить параметры внешнего вида его отдельных элементов самостоятельно.



Алексей Кутовенко  
alteridem@rambler.ru  
Music: **Pavlov's Dog**

## Мобильные фотохудожества.

Как не испортить шедевр телефоном

**Внимание! Сейчас вы прочитаете статью, от которой у суровых,увешанных кофрами с дорогущей оптикой фанатиков Никона и решительных, съевших стаи собак на тонкостях RAW-форматов адептов Кэнона потекут кровавые слезы.**

Сторонников работы с настоящей, живой, требующей таинства химической проявки пленкой вообще хватит столбняк. Речь пойдет о фотосъемке с помощью камер мобильников. Да-да, здесь тоже есть свои нюансы и приемы. И если с миниатурностью и естественными ограничениями портатив-

ной фотосистемы объективно ничего не поделаешь, то с софтом можно работать, и работать мощно. Хитрые алгоритмы смогут поправить или затушевать недостатки съемки, максимально вкусно показать то, что получилось хорошо. Раз уж все равно снимаем «на телефон», так давайте разберемся, как можно получить наиболее качественный результат.

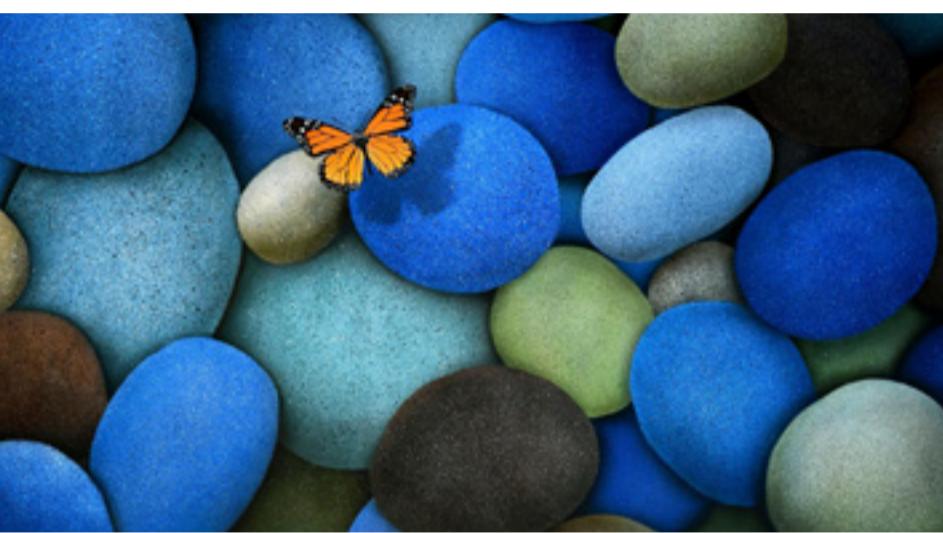
Начнем с того, чем мы, давайте честно признаемся, пользуемся чаще всего. Речь идет об автоматическом режиме работы камеры, когда все настройки определяются программно, а пользователю остается только жать на спуск. Разработчики, как правило, адекватные люди и действительно стараются помочь нам получить хорошие снимки с минимумом усилий. Другое дело, что алгоритмизировать огромное количество реальных ситуаций съемки объективно сложно. Раз уже такой вариант все равно будет использоваться регулярно, не пожалейте времени, изучите настройки и особенности автоматического режима камеры своего смартфона – в разных аппаратах и фирменных оболочках они могут различаться. Как это сделать? Экспериментально! Побольше поснимайте в разных ситуа-

циях, сознательно обращая внимание на то, как ведет себя камера: когда добавляет выдержку, как справляется с балансом белого при различном освещении и т. д. Действительно критично важных параметров не так много, так что это вполне реальная и приятная в решении задача. Осознанность – вообще великая вещь: иногда многое в своей работе или поведении можно исправить или улучшить, просто обратив на это внимание и поддерживая его некоторое время.

Следующий шаг – изучение доступных настроек в приложении управления камерой. Современные смартфоны предлагают массу настроек съемки. Автоматика – это хорошо, но она не способна учесть все возможное разнообразие ситуаций. Обычно проблемы подстерегают в граничных случаях вроде съемки в помещении или при неоднозначных погодных условиях на открытом воздухе. При сложных комбинациях цвета объекта фотографирования и фона автоматические камеры могут серьезно промахиваться с балансом белого и другими параметрами. Именно для этого предназначены вспомогательные инструменты: выбор сценария съемки, ручные настройки.

Да, сценарии съемки – полезная вещь, заметно облегчающая программе дальнейшую модификацию настроек. Ну а ручные настройки вообще способны выручить в безысходных, казалось бы, ситуациях, когда софтины раз за разом ошибаются. Так что хотя бы один раз попробуйте все имеющиеся настройки, благо сброс до исходных, доступный в любом таком приложении, развязывает нам руки для любых экспериментов. Зная инструменты и, главное, ориентируясь, где конкретно они находятся в настройках камеры, вы сможете оперативно внести необходимые изменения «в поле», не тратя лишнее время на их поспешное изучение. Как минимум нужно знать, где включается и отключается вспышка, где можно поправить цветовой баланс и экспозицию, а также ознакомиться с методами ее определения: по кадру в целом или же по его определенным точкам. Параметр ISO характеризует чувствительность матрицы – чем он выше, тем более чувствительным становится сенсор. Соответственно, высокие параметры позволяют «проявить» больше деталей, но и ведут к увеличению уровня шума на картинке. Причем при использовании камеры смартфо-

на вероятность получить лишний шум вместо деталей намного больше. Чудес не бывает, поэтому ISO 100 – наше все. Это, конечно, банальные вещи, но стоит признать, что мы частенько про них забываем.



Не пренебрегайте режимом макросъемки, его можно использовать не совсем стандартным образом. Например, с его помощью можно попробовать сымитировать столь любимый владельцами «зеркалок» эффект размытого фона за главным объектом съемки. Включаем макрорежим, подходим поближе к цветочку или пчелке и снимаем. Конечно, это сработает далеко не для всех объектов, но для небольших по размеру и относительно неподвижных – вполне. Почему бы не попытаться?

Назову еще один прием улучшения качества снимков мобильником. В ситуациях, когда в кадре присутствуют и затененные, и хорошо освещенные

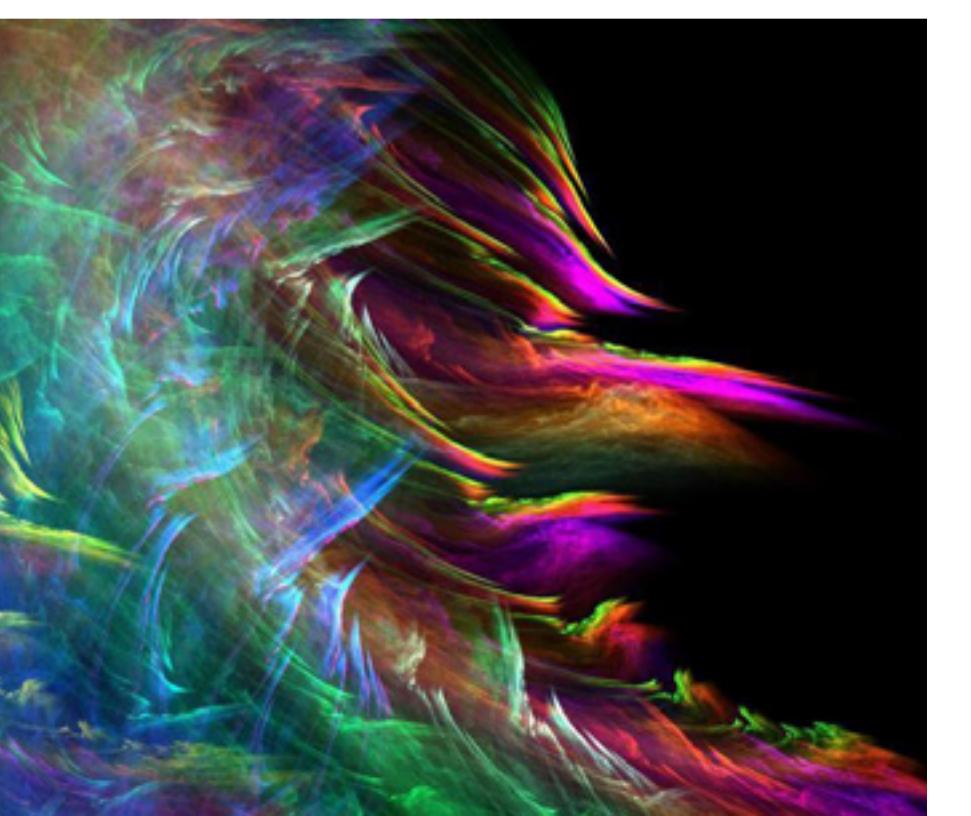
участки, есть смысл переключиться в режим HDR(High Dynamic Range). В этом случае камера делает сразу два снимка с разными параметрами экспозиции, после чего полученные изображения программно совмещаются. Думаю, вы видели результаты профессионального использования данного режима, техника достаточно популярна. Пусть смартфон и не сможет тягаться с профи-камерами, но, включив HDR, вы получите шанс не потерять детали картинки как в затененных, так и освещенных частях снимка. Результат будет получше, чем при съемке в обычном режиме. В тоже время HDR – не панацея, не стоит держать его включенным постоянно. Дело в том, что задержка между двумя снимками все-таки присутствует. Одно дело, когда вы снимаете издали пейзаж, обеспечив смартфону надежную устойчивую подставку. Совсем другая ситуация, когда в вашем кадре быстро перемещающийся объект или когда вы делаете фото в темноте с большими значениями выдержки. Риск, что снимок получится смазанным, высок.

Теперь немного о «железе». В подавляющем большинстве смартфонных камер нет возможности сделать честный аппаратный зум. Соответственно,

любая попытка приближения объекта запускает механизм цифрового увеличения – другими словами, банального растягивания куска имеющейся картинки без добавления каких-либо новых данных. Ничего хорошего для снимка его использование не дает, вы просто сразу же теряете часть данных. Если вам это понадобится, вы впоследствии сможете в любое время откастрировать и увеличить изображение в графическом редакторе. Так что не стоит это делать сразу при съемке. Если быть кратким, цифровой зум – это зло, забудьте про него.

Потерять безо всякой пользы данные при фотосъемке можно и не таким явным способом. Дело в том, что в большинстве смартфонов по умолчанию выставлен режим съемки в формате 16:9. Это понятно, поскольку разработчики справедливо предполагают, что снимки будут потом рассматривать на продолжительном экране умного телефона или же на широкоформатном мониторе. Однако совершенно не факт, что матрица в фотокамере мобильного гаджета также имеет формат 16:9. Более того, такие матрицы стали ставить относительно недавно. В результате при съемке на матрицу формата 4:3 в

широкоэкранном режиме программа управления камерой банально вырезает «лишние» полоски пикселей из кадра, уменьшая общее разрешение изображения. Это имеет смысл, если вы все равно будете кадрировать картинки, но лучше оставить себе пространство для маневра и полностью нагружить сенсор аппарата. Использование формата, соответствующего физическому размеру матрицы, позволит полностью задействовать ее возможности. Вы не потеряете данные при съемке, а что сделать со снимком потом, можно будет решить отдельно. Постоянная съемка в широкоэкранном режиме попросту снижает возможное разрешение кадра без возможности вернуть данные. Как следствие, возможностей для редактирования снимка будет меньше.



Чуть ли не решающее значение для качества снимка имеют параметры освещения, а также устойчивость камеры при фотографировании. Способности миниатюрных аппаратов адекватно воспринимать и воспроизводить окружающую действительность резко падают с уменьшением освещения. Мы уже говорили про пользу скромных значений ISO, а выставлять их можно при хорошем освещении. Натуральный солнечный свет – лучший вариант. При съемке на свежем воздухе стоит избегать попадания солнца или других источников мощного света в кадр. Впрочем, смартфон, скорее всего, сам предупредит вас о сильном контровом свете. Кстати говоря, облачная погода коварна: солнечный свет может проникать сквозь облака, так что облачное небо в кадре может оказаться в итоге пересвеченным. Если что-то идет не так, можно попробовать включить замер экспозиции по точкам кадра.

Если вы собираетесь часто фотографировать небольшие предметы в спокойной комнатной обстановке, уделите немного времени и соорудите хотя бы простейший бюджетный лайтбокс из подручного листового материала

или вообще готовой коробки, нескольких настольных ламп дневного света и купленной в художественном магазине подложки. Стоить это будет, в общем-то, копейки, так что лучше брать сразу несколько листов темных и светлых оттенков, чтобы можно было получить хороший контраст для предметов разного цвета.

Большинство смазанных снимков получается, когда камера нестабильна. Именно поэтому штатив – лучший друг фотографа. Вот только стандартный штатив и мобильник – вещи, совместимые с трудом, поэтому обеспечивать устойчивость придется подручными средствами. Подручными в прямом смысле слова: если есть возможность на что-то опереться при съемке, лучше это сделать. Поскольку роль штатива будет выполнять, по сути, наше тело, используем простые общефизкультурные приемы улучшения устойчивости. Например, трезвый организм, как показывает практика, на ногах держится гораздо уверенней. Напряженно стоять на носочках – плохой вариант. А вот «взять землю», как говорят многие спортивные тренеры, став полной ступней, расслабив плечи и освободив колени, – самое милое дело. Поймать

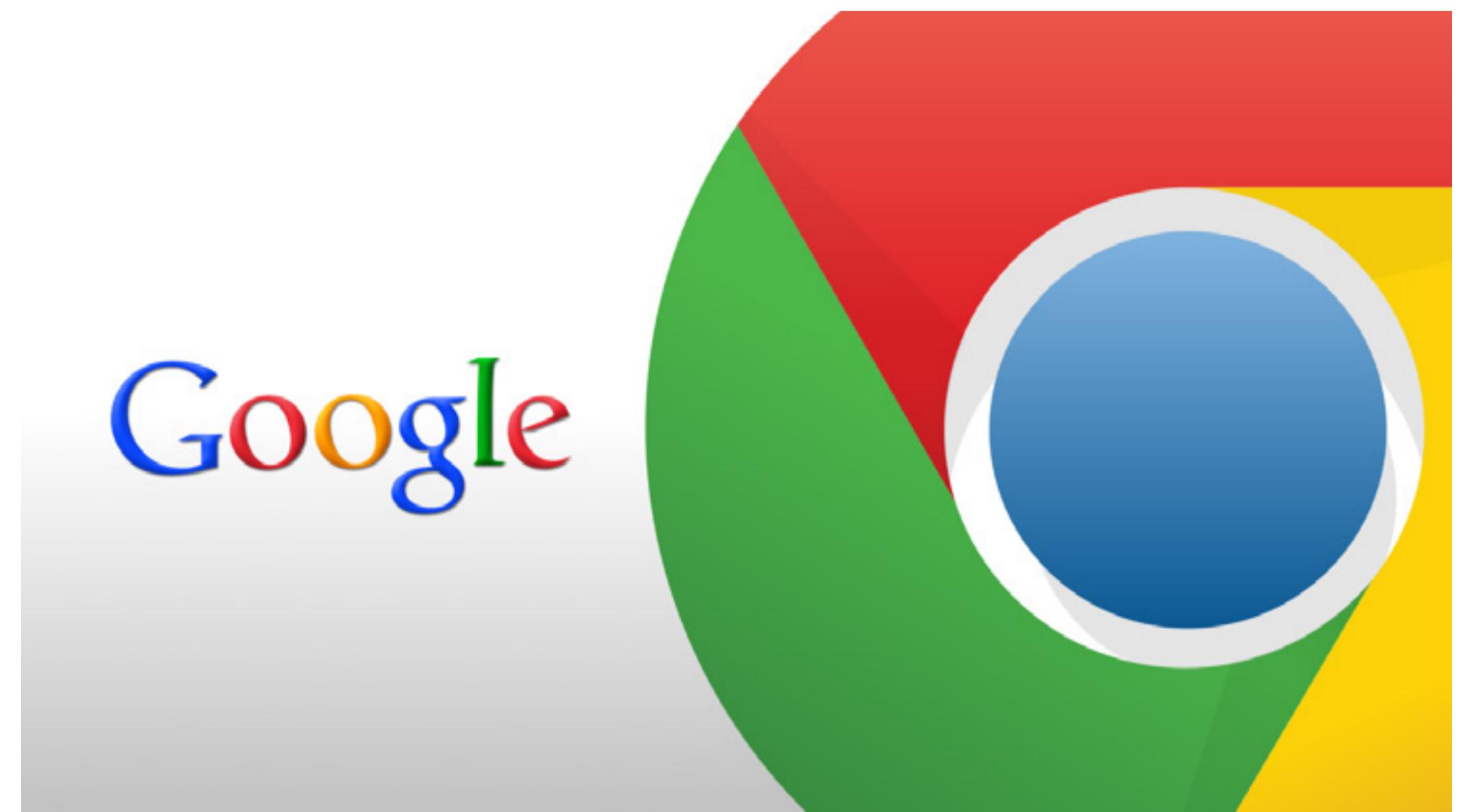
это ощущение довольно просто: несколько раз подпрыгните и замрите при приземлении – это будет как требуемый вариант. Повторять это каждый раз перед съемкой необязательно, хотя лишняя разминка еще никому вреда не принесла. Держать гаджет лучше двумя руками, причем не на вытянутых руках, а поближе к себе, расставив локти – они будут работать балансиром. Стрелков, кстати, учат спускать курок на выдохе, данный прием можно использовать и при фотографировании. Многие камеры умеют автоматически делать серии снимков – это хороший вариант, поскольку позволяет потом выбрать лучший кадр, избавившись от лишних снимков-дублей.

Следующий шаг – обработка изображения. Это обширнейшая и полная нюансов тема, которой в данном обзоре уделю только пару абзацев. Начну с того, что вы совершенно не обязаны пользоваться только встроенным приложением для управления камерой. В Google Play хватает сторонних софтин такого назначения, да и программы из фирменных оболочек также становятся доступны в виде отдельных приложений. Есть смысл попробовать в работе разные варианты.



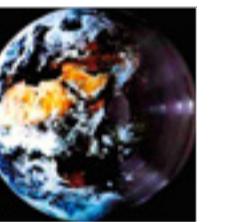
В большинстве случаев смартфонные снимки не будут распечатываться, их удел – демонстрация на экране, чаще в онлайне. Снимаем мы много, поэтому степень автоматизации процесса также важна. Далеко не у всех есть время тщательно редактировать сотни изображений. Готовьтесь выносить новую порцию жертв, на сей раз мастеров Фотошопа, ибо в качестве напарников смартфона, на мой взгляд, весьма практично использовать приложения и сервисы в стиле «сделать хорошо одной кнопкой». Многие программы-клиен-

ты фотохостингов умеют снимать самостоятельно, а к загруженным снимкам можно применять различные встроенные «улучшалки». Лично мне вполне по душе инструменты сервиса Google Фото. При автоматическом сохранении снимков в облаке он умеет самостоятельно выбирать самые четкие кадры из нескольких дублей, а также производить над ними базовые операции: улучшать контраст, править цветовой баланс. Результаты получаются вполне приемлемыми при минимуме усилий со стороны пользователя.



## Управляем расширениями Chrome.

Extensity – SimpleExtManager – Extensions Manager (aka Switcher)



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

**Ведущая на сегодняшний день концепция расширения функций браузеров с помощью дополнений очень удобна, однако у нее есть и подводные камни.**

Налететь на них рискуют товарищи, из любопытства или в связи с особенностями своего стиля работы в Сети устанавливающие дополнения в больших количествах. Первый риф – по-

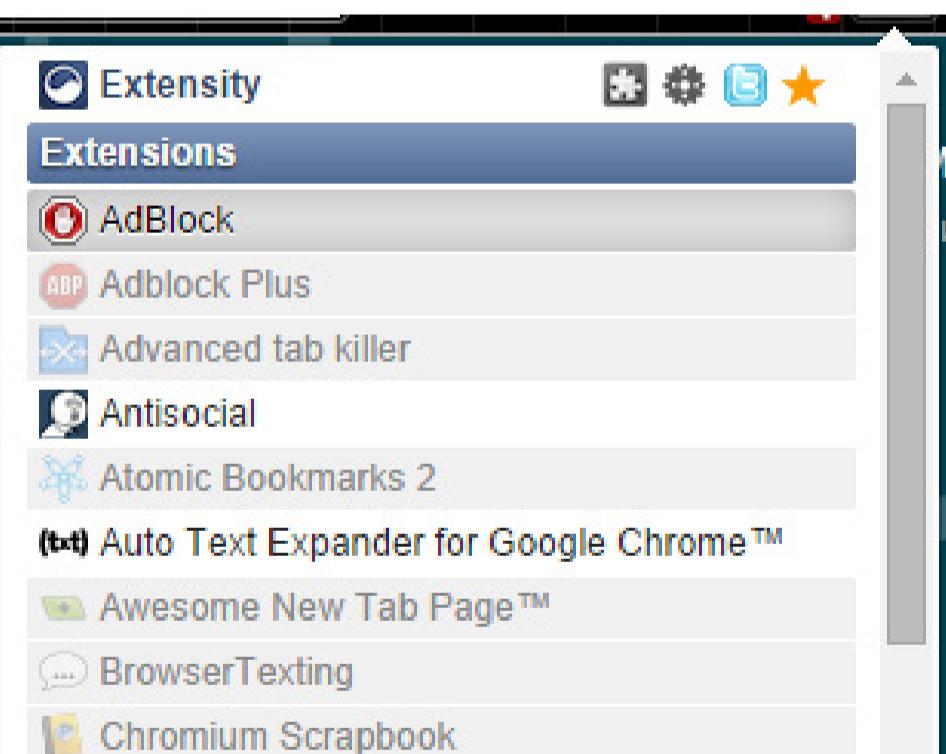
вышенная требовательность к ресурсам. Каждое запущенное дополнение увеличивает нагрузку на браузер, может тормозить его работу. Если же оно вдобавок небрежно написано, даже

самый легкий и продвинутый браузер рано или поздно начнет тормозить. В результате дополнения начинают уже не столько помогать, сколько мешать. Если же они действительно полезны и нужны, появляется неприятная дилемма: отказываться от удобства работы или мириться с тормозами.

Вполне естественной реакцией становится стремление устанавливать только минимум действительно нужных дополнений. И вот тут мы встречаемся со второй проблемой. Браузер – программа универсальная, с большим количеством возможных сценариев применения. Для них нужны разные дополнения или даже их комбинации. Например, для поиска в Сети – соответствующие панели, для удобного скачивания – менеджеры загрузок и, возможно, переключатели прокси, для работы с конкретными веб-сервисами – свои фирменные примочки и т. д. Просто взять и отказаться от дополнений не получится, а постоянно переключать их вручную неудобно. Поэтому они остаются активными «про запас», даже если фактически к ним обращаешься раз в сто лет. До менеджмента расширений руки вообще доходят редко. Тушим пожар бензином: на помощь при-

дут менеджеры расширений! Забегая вперед, скажу, что это действительно полезные штуки, которые можно смело рекомендовать каждому хромоводу. Остается только подобрать подходящий вариант.

На мой взгляд, в мире Chrome есть три хороших варианта для управления расширениями: Extensity, SimpleExtManager и Extensions Manager. Общий принцип работы у них похожий: доступ к списку установленных дополнений с возможностью их быстрого включения и отключения. Отличаются они интерфейсом и различными добавочными плюшками.

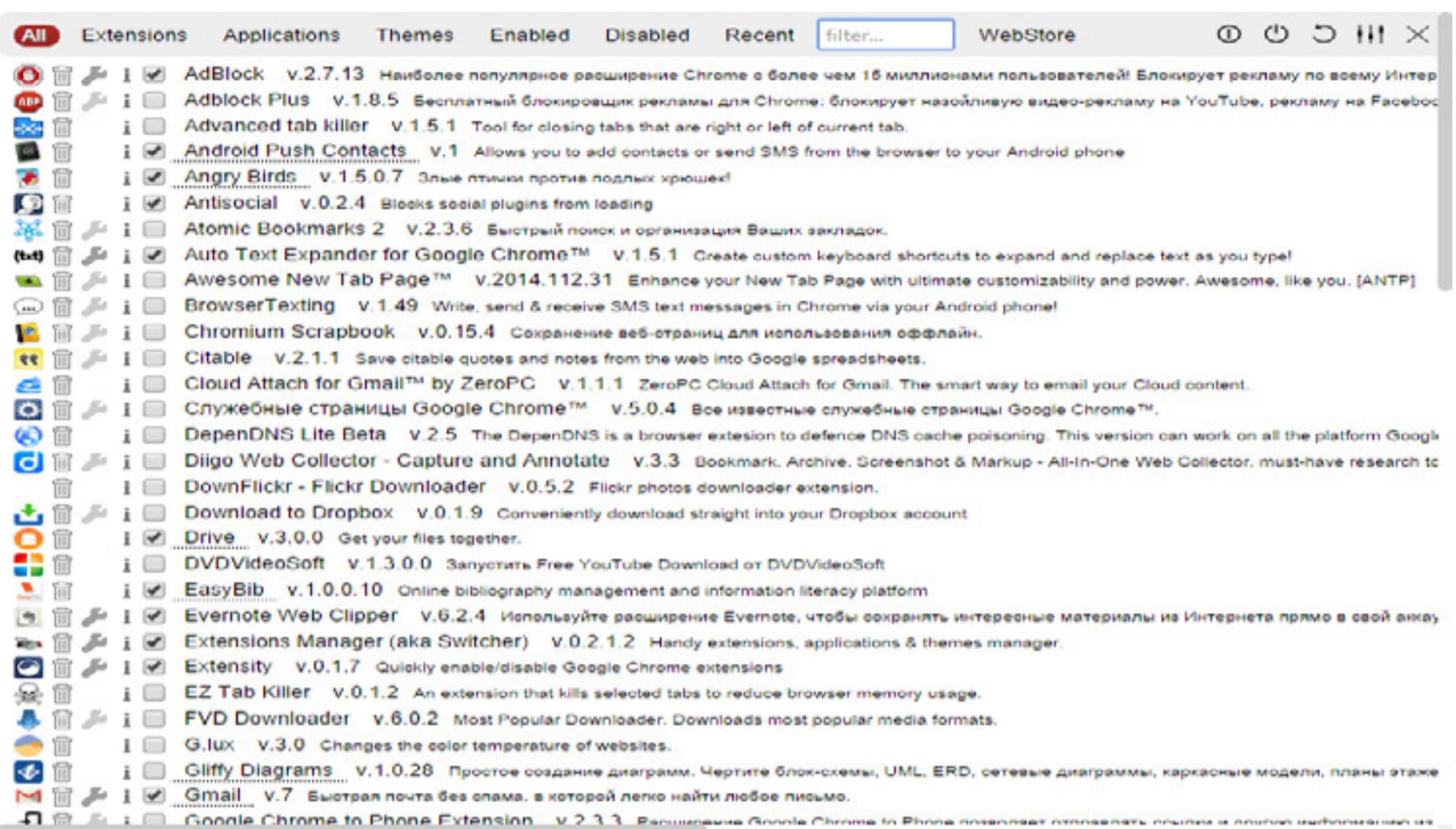
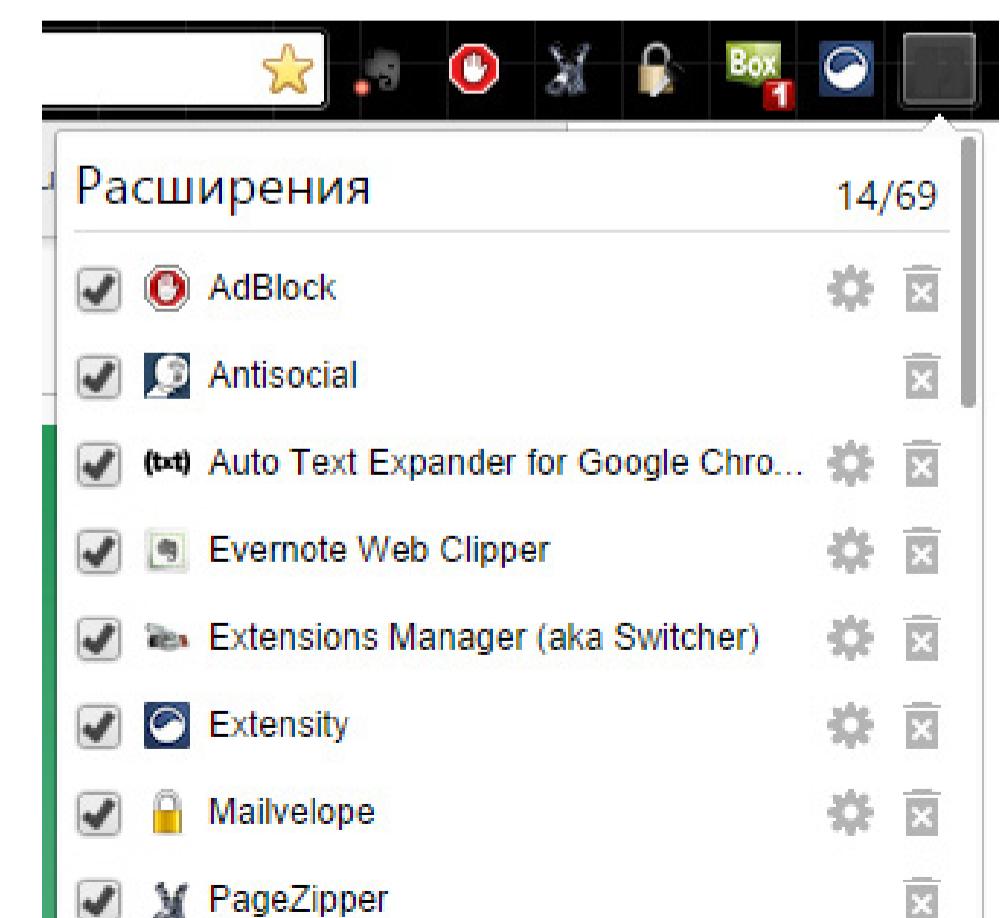


Начнем с программы Extensity. Это, пожалуй, самая простая софтина для решения проблемы управления дополнениями. Ее назначение – оперативное управление имеющимися расширени-

ями без посещения стандартной служебной страницы настроек Chrome. Дело в том, что Extensity позволяет включить или отключить все имеющиеся дополнения одним кликом. Для управления используется меню с отсортированным по алфавиту списком всех установленных в браузере расширений. Открыть его можно кнопкой Extensity, которая располагается на панели Chrome. Удобно, если в браузере имеются дополнения, которыми вы пользуетесь не каждый день, а время от времени. Их можно по умолчанию отключить, дабы они не грузили интернет-просмотрщик, а при надобности быстро включить с помощью Extensity. Кроме того, она дает возможность провести щадящую операцию и отключить только ненужные в данный момент дополнения. Если говорить о недостатках Extensity, то отмечу отсутствие опций быстрого удаления ненужных дополнений непосредственно из софтины, а также невозможность выбора вариантов группировки и сортировки расширений в списке.

Несколько более сложное решение – дополнение SimpleExtManager. Оно предлагает две собственные фишки. Первая заключается в том, что установ-

ленные расширения в списке программы можно объединять в группы и потом манипулировать такими группами как одним объектом. Это действительно здорово, поскольку можно создать группы дополнений для различных типовых задач и активировать их оптом именно тогда, когда понадобится решать соответствующие задачи. Надо скачивать с медиахостингов – включаем нужную группу расширений. Понадобилось запустить платформу обработки скриптов для конкретных сайтов – включили ее. Занялись отладкой своего сайта – активировали только нужные дополнения. Ничего лишнего в памяти не висит, а при необходимости не надо отдельно вручную включать кучу разных расширений.



Вторая фишка SimpleExtManager состоит в том, что помимо чекбокса для включения расширений программа предлагает для каждой позиции в своем списке кнопку быстрого доступа к настройкам. Даже удалить ненужные дополнения можно все на той же панели SimpleExtManager. Проще говоря, необходимость обращаться к стандартным инструментам Chrome практически отсутствует. В наше распоряжение поступает полноценная панель управления расширениями, компактная и легкодоступная.

Пожалуй, самым навороченным дополнением для управления расширениями Chrome является Extensions

Manager (aka Switcher). Да, здесь тоже все выстроено вокруг списка установленных в браузере дополнений. Однако на этом разработчик не остановился и включил в свою программу немало полезных инструментов. К базовому списку установленных в Chrome дополнений прилагаются фильтры, позволяющие оставить в нем только активные, отключенные или недавно установленные расширения. Возможна сортировка и поиск по имени дополнения. Extensions Manager умеет работать с группами расширений, причем создать новую группу приложений можно простым перетаскиванием элементов. Во-

## Extensions Manager (aka Switcher)

Version: 0.2.1.2

Type of initial view:   Save filter value:  Show Extensions view:  Show Applications view:  Show Themes view:  Show Enabled view:  Show Disabled view:  Show Recent view:  Show User Groups view:

Type of entries of "Recent" view:   Chronological depth of recent (days, '0' for unlimited):

Show action tips:  Show group statistics tips:  Show group statistics meter:  Show install/uninstall notification:  Show version updates notification:  Show enable/disable notification:  Show switch operations notification:  Show description inline text:

Notifications timeout (sec, '0' to unlimited):

Automatic disable themes (to prevent uninstallation by Chrome):  Chromium adaptation:

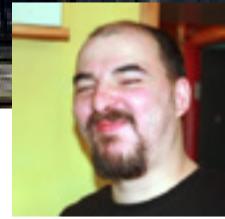
Type of imported config info:   Overwrite Groups on config import:

Popup menu width: 970 px

зиться с какими-либо отдельными диалогами не придется.

Помимо расширений Extensions Manager умеет обрабатывать темы оформления и устанавливаемые в Chrome приложения. Напомню, что приложения Chrome не равны расширениям, это отдельный инструмент. Работать с программой достаточно удобно и приятно. Вот только переключать темы оформления с помощью этого расширения я бы не советовал: есть риск, что в итоге вы останетесь только с

активной темой, а остальные придется переустанавливать. Разработчик приложения честно упоминает этот момент в хелпе и мотивируют такое поведение своего продукта особенностями Chrome. В нем попросту запрещено выполнение требуемых операций, а обходного маневра пока выполнить не получается. Если вы пользуетесь несколькими темами, сюрприз неприятный. С другой стороны, ситуация достаточно редкая – большинству из нас хватает одной темы оформления.



## Neverwinter Online

Случается, что вещи оказываются не тем, чем ожидаешь. Неудобное дешевое кресло дивным образом превращается в единственную любимую когтеточку кота, который раньше запускал свои когти куда попало и никакими спецдевайсами не соблазнялся.

Копеечный телефон на Android оказывается отличным инструментом воскрешения компов из мертвых и отличной портативной точкой доступа. Узкоспециализированное троллинго-

вое удилище Stinger Great Lake вдруг проявляет себя как отменная палка для вываживания толстых упрятых карасей под кило и вообще при ловле с лодки ведет себя лучше специализированных

«телескопов». А ММОРПГ, как выяснилось, может внезапно обернуться разудальным слешером, по которому долго тосковала душа.

Neverwinter Online, на мой взгляд, вообще является одной из самых недооцененных игр этого года («этого» – потому что русская локализация вышла зимой). Народ ею неактивно интересуется из-за не самой передовой графики, особенно на скриншотах (в динамике картинка выглядит удобоваримо), вырвиглазного официального сайта и странной рекламной кампании в стиле дешевой браузерки.

Вместе с тем за бедной и местами погрызенной молью занавеской анимации и графики скрывается скоростной зубодробительный фэнтезийный экшн (а в случае с мили-классами – слешер) с отличной РПГ-составляющей и целой горой инноваций в геймплее. Настолько большой, что мне придется лишь поверхностно пройтись по самым значимым особенностям игры, чтобы вписаться в формат рубрики.

## Классы и геймплей

Управление персонажем сделано по последней моде, с небольшим количеством кнопок. Пара «свободных»

умений на левой и правой клавиши мыши, три кнопки под активные «боевые» умения, с кулдауном (применяются время от времени, не чаще чем раз в N секунд), «ультимативная» абилка типа «всем лежать полчаса», на которую надо долго копить особую энергию, «тактическое» умение на шифте (бег / резкое смещение у всех классов, кроме щитоносцев) и переключатель «механики» на табуляции.

Пример для наглядности. У классического воина-нагибатора с двуручным мечом (класс Great Weapon Fighter) билд для квестинга может выглядеть так. «Свободные» умения: левая кнопка – удар по одной цели, при многократном повторении перерастающий в серию; правая – удар по дуге (всем сестрам по серьгам). Боевые умения: одна абилка для того, чтобы молниеносно вломиться в кучу мобов, вторая – сбить с ног цели перед собой, третья – быстрый сильный удар, восстанавливающий воину часть жизни. Ей вместе со свободными абилками мобов и выпиливаем. Ультимативные способности, мощную вертушку-мясорубку и жестокий удар по площади с оглушением всех, кто не успел удрачить, держим для особо запущенных случаев.



Вроде все просто, аж примитивно. Но в игре враги нападают исключительно кучами, носятся как угорелые, шустро меняя позиции, рвут дистанцию, teleportируются – словом, устраивают кутерьму, а поскольку в Neverwinter Online нет захвата цели, нужно постоянно эти перемещения отслеживать, чтобы лупить не просто на кого бог пошлет, а в актуальную цель. Выскочил моб из прицела в момент нажатия на кнопку – удар пришелся в пустое место.

Мало того. По локациям вперемешку с неопасными паками мобов раскиданы очень сильные. Пары мощных ударов по площади им достаточно, чтобы

пришибить игрока, если он благовременно не отскочит. И тут на первый план выходит стрейф – теперь уже игроку приходится кружить, скакать из стороны в сторону, уносить ноги, караулить момент, чтобы подскочить, оглушить, больно укусить жирного моба или быстро прибить его более слабых подручных, пока жиробас развернется и вновь накинется на вашего аватара.

И простые, и сложные паки быть весело. Из простых вместе с кусками фарша красиво летят яркие монеты и ценные предметы, со вторыми приходится сокращать предельную концентрацию, быстро принимать решения, импрови-

зировать, в панике спасаться и после перелома в ходе боя яростно набрасываться на ослабших и поредевших противников и добивать их.



Словом, процесс сражения с обычными мобами доставляет удовольствие, с механикой боевок все отлично. А ведь в игре есть еще мини-боссы (например, в конце каждой квестовой цепочки), элитные мобы, которых можно вынести только группой, и, конечно, инстанс-зоны, о которых я расскажу позже. А пока еще пара слов о классовой механике.

#### Механика и «механика»

Описанный в примере Great Weapon Fighter – самый простой класс в игре. Его переключатель «механики» попросту дает бонус к скорости ударов, иммунитет к оглушениям и прочему контролю, а также снижает входящий урон. Эдакая кнопка «турбо»: скопил полную

полоску специального буст-ресурса («решимость»), выбрал момент, прошел табуляцию и вломил вражине про-меж рогов. Но у других классов дело обстоит иначе: табуляция меняет сами умения, свободные и боевые.

Например, у хила (не нравится мне корявое, адаптированное для новичков «лекарь»; все-таки названия игровых архетипов – это очень давно устоявшиеся термины) абилка «Исцеляющее слово» вешает на союзника заклинание периодического лечения, а под бустом она превращается в мощную «лечилку» прямого действия.



Свободные умения хила заменяются лучами (исцеляющим и карающим, лол), а к некоторым прочим способностям добавляются эффекты контроля – отбрасывание, оглушение, замедление.

У охотника табуляция переключает режимы дальнего и ближнего боя, в ближнем бою умения замедляют или

останавливают противника, а также позволяют охотнику разорвать дистанцию, в дальнем бою он стреляет.

У танка на переключателе механики живет блок. Пока полоска блока полна, танк неуязвим (спереди), но еле перебирает ножками. Соответственно, либо удары меняются на тычки сбоку-поверх-через щит, либо танку приходится раскрываться. Когда полоска пустеет, танк превращается в открытую консервную банку – угощайся, кто хочет. Так что, как вы понимаете, ему тоже приходится маневрировать и грамотно распоряжаться абилками и блоком. И могу сказать вам как танк

со стажем: играть за щитовика в NOW интересно!

#### Танк, дд, хил? Кайт, кайт, кайт!

Внимание! Неискушенным в ММОРПГ людям советую следующие три абзаца не ломать мозг о специфический сленг.

Итак. Если вам все еще кажется, что геймплей Neverwinter Online недалеко ушел от стандартного для ММОРПГ, посмотрите, что творится в инстанс-зонах. Кощунство! Cryptic покусились на самые основы – усомнились в архетипической троице танк-дд-хил. Стандартная схема «танк держит мобов, хил держит танк, дд прожимают ротацию» тут не работает.





Танк здесь может удержать только одну цель, остальных неизбежно срывают дамагеры. Если же танку вдруг удастся собрать на себя всех мобов, он неизбежно помрет, и никакой хил его не спасет. Так что в инстах функция танка сводится к удерживанию босса или особо жирного элитника-полубосса, пока дд самостоятельно разбираются с трэшем или аддами за счет контроля и кайта.

Это приводит к тому, что натаскавшиеся в кайте дд начинают ходить в инст без танка, а особо хардкорный народ ходит и вовсе без хилов... Не считая мобов-спутников. Да, так можно. Хотя с танком все же комфортнее.

Ну и выглядит вся эта боевка странно, как куча-мала. Если обычно все чинно-благородно, танк держит босса спиной к пати, сзади дд вливают дпс, а неподалеку скучает хил, то в инстах Neverwinter Online все носятся как угольные, туда-сюда бегают мобы, а где-то у стенки танк переводит дух и пьет очередную склянку, пока босс вновь его не настиг. Очень необычно, я бы сказал, свежо. И прохладно!

### Профессии

И еще одну вещь разработчики не постеснялись поставить на уши – это крафт. Если подумать, то как раз при-

вычный крафт в известных играх выглядит странно: где вы видели, чтобы благородный рыцарь или искушенный чародей сами шили себе тапки или, того хуже, делали их на продажу, чтобы потом орать на базаре «налей-покупай»? У благородных господ для такой работы должны быть холопья. Благородным господам пристало лишь благосклонно собирать барщину.

Именно так в Neverwinter Online и устроено производство. Сперва нанимаете одного работника и отправляете его ишачить. В означененный срок он заявляется с плодами трудов своих, которые вы милостиво загребаете, а холопу даете по шапке и отправляете его заниматься новым делом – ремеслом. По мере совершенствования в этом нелегком деле ваш герой набирается опыта, вербует новых батраков и требует от них все больше. Понуждает их, ленивых скотов, совершенствоваться. А куда им без барина?

И еще. Такая организация бизнеса дала разработчикам возможность ввести весьма необычную профессию – лидерство. Это, товарищи, уже не какая-нибудь мастерская, а небольшое частное охранное предприятие. Что

производит такое предприятие? Разумеется, бабки. Ну и предметы повседневного потребления, которые, видимо, сотрудники предприятия вытрясают из населения.

### Foundry

Контент Neverwinter Online постоянно прирастает квестами и небольшими инстами. Буквально каждую неделю. Этот контент делают сами игроки в редакторе, «Мастерской», что вшито прямо в игру. Качество контента разное, но система ранжирования (каждый игрок после прохождения квеста/инста ставит свою оценку) позволяет с ходу найти что-то интересное или, наоборот, забраковать «приключение» с большим количеством низких баллов.

Задания на «четверку с плюсом», как правило, не хуже, чем квесты и инсты от самих разработчиков. И удивляться тут нечему. Неординарная игра с возможностью быть гейм-мастером просто не может не привлекать людей, которые в докомпьютерные времена ГМ-створяли с тетрадкой, продумывали игры на квартирах и выездах. Вряд ли их много, но иногда нарываешься на частный контент, в котором чувствуется рука мастера.

**Алтари и молельни**

А еще в Neverwinter Online можно поклоняться всяким богам. Им это нравится, так что запросто можно выпросить себе астральных бриллиантов (одна из трех местных валют), опыта, хороший баф и еще что-нибудь полезное! Подаяние падает раз в час, с каждым разом все скучея, но примерно первые три раза дары очень даже впечатляют. Так что в Протекторате в святилище постоянно пасутся припаркованные персонажи, владельцы которых периодически заходят с альт-таба и бьют челом высшим виртуальным существам.

А еще раз в день боги выдают лоботрясам по небесной и огненной монете. На эту валюту можно покупать

сундучки со случайным содержимым, а за большие суммы что-то более полезное вроде оружия или скакунов. Если же поклоняться богам каждый день в течение примерно года (лол?), можно скопить божественных монет на эпического спутника – Ангела-хранителя, который будет лечить вашего героя в боях.

**Игра:** Neverwinter Online

**Цена:** free to play

**Жанр:** экшн-ММОРПГ

**Разработчик:** Cryptic Studios

**Издатель:** Perfect World Entertainment

**Платформы:** Windows

**Русификация:** да

**Адрес:** nw.ru.perfectworld.eu



Творческая группа Upgrade Digital Magazine

**Руководитель**

Павел Виноградов, тел. +7 926-574-25-03, [p@upweek.ru](mailto:p@upweek.ru)

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

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

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

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

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

**Журнал 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 ~ 113 000 скачиваний.**