

Enter-новости

ТВ-приставка CS668

СЕЙЧАС на рынке доступно огромное количество ТВ-приставок на базе Android. Большинство из них представляют собой вполне стандартные устройства, но некоторые модели, как, например, CS668 выделяются из общей массы.

Дело в том, что CS668, по сути, совмещает три гаджета в одном «флаконе». Это собственно телевизионная приставка, портативный динамик и внешний резервный аккумулятор.

Новинка заключена в чехол, внешне напоминающий органайзер. В устройство встроена аккумуляторная батарея ёмкостью 5000 мА•ч, которая не только обеспечивает питание в автономном режиме, но и позволяет подзарядить, скажем, смартфон или флешку. Кроме того, предусмотрены стереофониче-



ские динамики — сигнал может подаваться посредством беспроводной связи Bluetooth 4.0.

«Сердце» приставки — процессор Amlogic S905X, содержащий четыре вычислительных ядра ARM Cortex-A53 с частотой до 1,5 ГГц и графический ускоритель Mali-450MP. Объём оперативной памяти составляет 1 Гбайт.

На устройстве установлена операционная система Android 6.0. Комплект поставки включает пульт дистанционного управления.

Новая линейка МФУ TASKalfa

КОМПАНИЯ KYOCERA Document Solutions объявила о выпуске новых многофункциональных устройств линейки TASKalfa, обеспечивающих печать на формате от A6R до SRA3 со скоростью до 60 страниц в минуту.

Среди анонсированных KYOCERA МФУ оказались TASKalfa 2552ci, TASKalfa 3252ci, TASKalfa 4002i, TASKalfa 4052ci, TASKalfa 5002i, TASKalfa 5052ci, TASKalfa 6002i и TASKalfa 6052ci, представляющие собой устройства коридорного типа, разработанные специально для средних и больших рабочих групп.

В МФУ используется специально разработанный для этой линейки тонер, обеспечивающий высокое качество отпечатков, улучшенную яркость и более тонкое и однородное покрытие на бумаге. Он превосходит по подходу для печати в высоком разрешении, а частицы тонера имеют меньший размер и большую однородность.

Новая линейка МФУ предусматривает возможность повторного использования тубы из-под черного тонера для отработанных в процессе печати отходов. А это не только дает возможность сэкономить на приобретении расходных материалов, но и символизирует заботу об окружающей среде.

ПОДГОТОВИЛ
И. МЫШКИН

Время — читать

«Бесконечная история» Михаэля Энде

Фантазия — это История, Конца Которой Нет...

КАКОЙ РЕБЕНОК НЕ МЕЧТАЛ ПОПАСТЬ В МИР КНИГИ, КОТОРУЮ ЧИТАЕТ? ПОБЫТЬ ДЕЙСТВУЮЩИМ ПЕРСОНАЖЕМ, СТАТЬ ГЕРОЕМ, УВИДЕТЬ ВОЛШЕБНЫЙ МИР? ДУМАЮ, КАЖДЫЙ ЛЮБИТЕЛЬ СКАЗОК В ДЕТСТВЕ МЕЧТАЛ О ТАКОМ. И КНИГА НЕМЕЦКОГО ПИСАТЕЛЯ МИХАЭЛЯ ЭНДЕ «БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ» ДАЕТ НАМ ТАКУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ.

Главному герою книги все-таки удастся осуществить мечту многих детей. Мальчик Бастиан, недовольный собой, считающий себя «не от мира сего», боящийся издевок со стороны ровесников, очень любит читать книги. И, как бывает со многими заядлыми читателями, — не он нашел великолепную книгу, а она сама его нашла. Красивый переплет, внушительный размер, да еще и захватывает с первых строк! Но мало того, действующие лица становятся все ближе и ближе к читателю, и вот наступает момент, когда они обращаются к нему за помощью. Бастиан не мог даже вообразить себе такого счастья! Страна Фантазия нуждалась в нем, он — герой, спаситель, храбрец! Он получает безграничную силу, ведь в своих Фантазиях можно делать все, что угодно. Есть ли смысл возвращаться туда, где его не особо-то и ждут?..

И здесь заканчивается детская добрая сказка. И начинается бесконечная история о том, как человек ищет себя. Очень трудно понять свое Истинное Желание, особенно когда в твоих неопытных руках сосредоточилась вся власть. Легко потерять голову, а вместе с этим развить в себе и тщеславие. Незаметно для себя превратиться из доброго героя-смельчака в злодея, такого, каких раньше презирал. Растерять всех настоящих друзей, воспользовавшись приобретенной гордыней. Связаться не с теми людьми, потерять ориентир: где правда, а где ложь, где справедливость, а где слепой эгоизм. В Бастиане сначала видишь свое отражение, затем восхи-



щаешься им, потом влюбляешься в его силу и мудрость, потом же начинаешь подражать, ненавидеть, презирать. Но ведь столько ошибок — каждый узнает в них себя. Самое главное — понять, в чем ошибался, и вовремя сменить курс. И простить себя за это. Ведь нужно принимать себя таким, какой ты есть, со всеми недостатками и особенностями. Любому на своем пути трудно не сбиться.

И книга именно об этом. Ну и о многом другом. О дружбе, например, настоящей, которая не прекращается по глупости, а остается сильной, всепрощающей. О мире фантазий, конечно же, без которых жизнь становится серой, бессмысленной, а детство даже не начинается. И всем, а особенно взрослым, важно помнить об этом мире. «Бесконечная история» — это книга о желаниях и о том, что надо быть с ними осторожным. Книга о любви, которой трудно научиться, пока не перестанешь заботиться лишь о себе. В общем, эта книга — огромный мир, охватывающий различные стороны жизни.

А еще Фантазия — огромная страна с бесконечным множеством живущих в ней существ, происходящих в ней приключений и различных историй, которым нет конца. И читать книгу можно в любом возрасте. Причем поучительна она будет не только для детей, но и для взрослых, которые, возможно, успели уже забыть то, чему в детстве их учили сказки.

От этой книги веет духом приключений, загадок и тайн... В эту книгу погружаешься с головой, видишь её мир, слышишь голоса её героев, мчишься вместе с ними навстречу опасностям и наслаждаешься каждой минутой, проведенной в этой загадочной и такой знакомой стране Фантазии...

Читайте «Бесконечную историю» вместе со своей семьей, смотрите фильм, снятый по этой книге! Добрых вам, уютных осенних вечеров в кругу семьи!

О. ЗЫРЯНОВА
библиотекарь медицинского
отдела ЦГБ им. П.П. Бажова
Лесной

Клик за кликом

На горе стоял казак...

Обзор на «Кзаки 3»

ОКОНЧАНИЕ. НАЧАЛО В № 43

ВПРОЧЕМ, без «Кзаков 3» не было бы вообще никакого движения на опустевшей сцене классических RTS. А качеством они приятно удивляли и в 2000 году, когда вышла игра «Кзаки: Европейские войны». На фоне сотен конкурентов она смотрелась колоритно, самобытно, интриговала удобной системой боевых построений, объединяющих в отряд толпу отдельных юнитов, и не уступала по складности механики, пусть технологический прогресс там и ограничен двумя эпохами (XVII и XVIII в.в.). Последнее, кстати, перевело привычную для тех времен гонку из одной эры в другую в нечто двухактовое — дебют и мидгейм, так сказать.

Самую крепкую обиду нанесли знатокам высокой графики. Проверьте скриншоты игры на ее странице в Steam: и там графика достаточно хороша, чтобы занервничал последний из могикан — StarCraft 2. Ракурсы нестандартные, тени... и все такое объемное, что хочется схватить и переставить.

В самой игре все не столь радужно. Во-первых, трехмерность заметна не сразу, потому что со старта игры камеру поворачивать не дают. Для ее поворота нужно ввести коман-



ду «freesameta» в консоль, вызываемую клавишей Enter (игра об этом не скажет, надо лезть в поисковик).

Во-вторых, черная гладь тумана войны, прилично смотрящаяся в 2D, уродует картинку до предела при любом ракурсе, отличном от стандартного.

В-третьих, в игре нет неба — просто черный фон. На детализацию я жаловаться не буду: да, она на уровне Warcraft 3, только беда не в этом, а в том, что сделать «Кзаков 3» объемными удалось, а вот адаптировать, как следует — нет.

Стоит ли из-за этого волноваться? Если вам принципиально важна визуальная технологичность, то да. В остальном же «Кзаки» сохранили привычный шарм, строения всех наций отличаются друг от друга, как и наборы юнитов, хотя среди них кое-какие стандарты все же есть.

А если вас еще и производительность волнует, то волнуйтесь смело дальше. Игра «вешает» почти все РС, когда накопится побольше пушечного мяса, а уж если началась заварушка — хоть святых выноси.

Выход долгожданного продолжения «Кзаков» прошел совсем не так, как ожидалось. Как нам и обещали, игра полностью копирует первую часть и ее сателлиты, да еще и позволяет себе такое бесчинство в гордом одиночестве: уязвить «Кзаков 3» ничьим примером не выходит, потому что никого не осталось в живых для сравнения.

А сама по себе игра такая же бодрая, официально трехмерная (пусть и не очень совершенная технологически) и достаточно масштабная, чтобы поломать вам диспетчер задач.

ПОДГОТОВИЛ С. МЕЙЕР

НИЖНЕТУРИНСКИЙ РЫБХОЗ
ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ ЖИВАЯ РЫБА:

КАРП 180 РУБ/КГ		ОСЁТР 800 РУБ/КГ
	СТЕРЛЯДЬ 750 РУБ/КГ	

8-9222-135-070

РЕКЛАМА