

Sony Xperia Z Ultra

Больше, тоньше, мощнее!

Репортаж
с GamesCom
2013



а также в номере



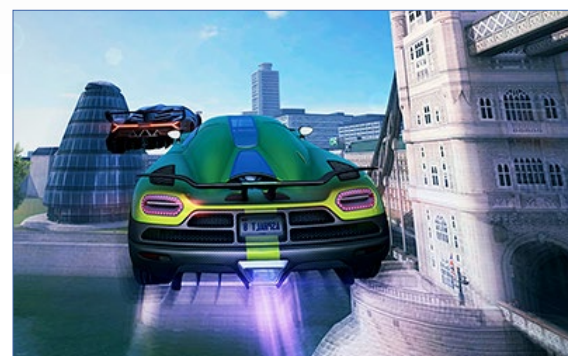
Игровая Android-консоль
NVIDIA Shield



Лучшие мессенджеры
для смартфонов



Asphalt 8 и другие
игры месяца





DURATHON
Durability Technology by ECS

Новый стандарт долговечности

Материнские платы ECS –
качество, которому можно доверять



Z87H3-AX Golden



Z87H3-AX Extreme



Z87H3-AX Golden



Z87H3-AX Extreme



Дорогие читатели!

Мы продолжаем развивать наш журнал — в этом месяце, как мы и обещали, вышло iPhone-приложение iТоги. Оно совершенно бесплатно, и в нем доступны все те же возможности, что и в журнале: интерактивные заставки разделов (вы можете кликнуть на любую картинку и перейти к соответствующему материалу), видеоролики, галереи изображений... Теперь журнал iТоги может быть с вами всегда: даже если вы пользуетесь вашим iPad только дома и не берете его с собой, продолжить чтение нового номера можно будет и в метро, и в очереди, и где угодно еще.

Здесь, конечно, стоит учитывать, что читать журнал на большом экране планшета гораздо удобнее и приятнее, чем на маленьком экране смартфона. Но ради мобильности приходится идти на компромисс. Одним из таких компромиссов для пользователей Android могут стать модные сегодня планшетофоны: они существенно больше обычных смартфонов, поэтому на них гораздо удобнее читать журналы, смотреть сайты, играть в игры, но при этом их корпус достаточно компактен, чтобы устройство можно было обхватить одной рукой и носить всегда с собой. Главным героем нашего августовского номера стал именно такой планшетофон — Sony Xperia Z Ultra. Пожалуй, лучший на сегодняшний день представитель этого класса (по крайней мере, до выхода в сентябре Samsung Galaxy Note III).

Восхищенные дизайном этого аппарата, мы решили посвятить ему не просто стандартные две страницы в рубрике «Устройства», но большую фотосессию, кадры для которой частично были предоставлены производителем, а частично сделаны нашими силами. Теперь устройство месяца всегда будет оформляться подобным образом. Равно как и игра месяца, текст про которую стал более подробным и развернутым. В этом номере мы рассказываем вам про только что вышедшую гоночную аркаду Asphalt 8 — поверьте, она заслуживает такого внимания. В общем, наш журнал становится с каждым номером все более красивым, визуально богатым.

Также вы могли заметить, что в этом месяце изменился интерфейс iPad-приложения. Не за горами и радикальное обновление Android-приложения, которое пока вызывает у многих из вас большие нарекания. Но мы надеемся, что вы будете снисходительны к неизбежным проблемам нового ПО и поддержите редакцию своими оценками и комментариями в App Store и Google Play Store!

Сергей Уваров,
главный редактор журнала iТоги

iТоги

август 2013



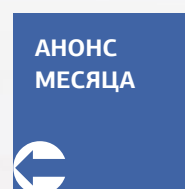
события

сорышня

/ новости месяца
/ видео месяца



Первый смартфон без боковых кнопок



Компания LG представила свой новый флагманский смартфон LG G2. Главная особенность аппарата — отсутствие кнопок на боковых гранях. По словам LG, это было сделано на основе исследований, которые показали неудобность боковых кнопок на больших аппаратах — пользователи не могут дотянуться до них, держа смартфон в одной руке.

>>

фотогалерея

1



2



3



4



ссылки по теме



[Подробный список характеристик LG G2](#)



Конструкторы решили перенести все элементы управления на тыльную сторону устройства — туда, где привычно располагаются указательные пальцы пользователя. Регулировка громкости теперь осуществляется сдвигом вместо нажатия (как утверждается, это снижает риск падения телефона). Длительное нажатие на кнопки громкости вызывает приложение QuickМето и включает камеру. А если аппарат лежит экраном вверх, включить его можно двойным касанием экрана.

Смартфон оснащен IPS-экраном с диагональю 5,2 дюйма и разрешением Full HD. Ширина боковых рамок составляет всего 2,65 мм.

Для экономии энергии в LG G2 используется технология Graphic RAM (GRAM). По оценке производителя, она снижает электропотребление экранов на 26% при выводе статичных изображений, а среднее время автономной работы увеличивается примерно на 10%. Похоже, речь идет о технологии, известной под названием Shuriken. Питание смартфона обеспечивает батарея емкостью 3000 мА·ч, одной зарядки которой хватает на весь день.

Смартфон работает на четырехъядерном процессоре с частотой 2,26 ГГц, в качестве операционной системы используется Android 4.2.2 Jelly Bean. Объем оперативной памяти составляет 2 ГБ, объем флэш-памяти — 16 или 32 ГБ, в зависимости от модификации устройства. Разрешение тыловой камеры LG G2 составляет 13 Мп, видео можно снимать с разрешением Full HD, причем, качество картинки должен улучшить оптический стабилизатор.

Производитель отмечает, что LG G2 — первый смартфон, способный воспроизводить звук в «аудиофильском» формате 24 бита/192 кГц.

комментарии читателей

1

loreen Ох, не мудрили бы они, кнопки-то на боковых гранях у людей вбиты уже в генетический код.

2

jek-1975 А по моему они в правильном направлении думают. Мне бы, например, не помешал герметичный телефон.

3

Mikalich Наконец-то правду сказали, что одной зарядки хватает на день. Приз за мужество. А то надоело это вранье слушать про 200, 300, 400 часов...



Стив Балмер покинет пост главы Microsoft

ОТСТАВКА
МЕСЯЦА



Неожиданно для всех компания Microsoft сообщила, что Стив Балмер, занимающий с 2000 года пост генерального директора, уйдёт в отставку в течение следующих 12 месяцев после того, как будет избран его преемник. До этого момента Балмер будет исполнять свои обязанности.

По его словам, никогда не будет идеального времени для такого преобразования, однако сейчас достаточно подходящий момент. Балмер уточнил, что компания приняла новую стратегию развития и теперь ей требуется новый генеральный директор, который будет вести Microsoft.

>>

фотогалерея

1



2



3





Совет директоров создал специальный комитет во главе с Джоном Томпсоном, который и займётся подбором кандидатов, в том числе из людей, не работающих в компании на данный момент. Одним из членов данного комитета стал также и Билл Гейтс, основатель Microsoft. Он сказал, что рад присутствию Балмера на посту генерального директора до того момента, пока комитет не найдёт подходящего кандидата.

Стив Балмер был первым наемным менеджером, взятым на работу Биллом Гейтсом в 1980 году. Балмер стал ближайшим соратником Гейтса. Стремительный успех компании в 90-х годах — во многом заслуга Балмера. Поэтому не было ничего удивительного в том, что именно Балмер стал преемником основателя Microsoft.


Однако работа Балмера в качестве руководителя компании оценивалась экспертами и IT-рынком неоднозначно. Наряду с безусловными успехами (Windows 7, Xbox 360) у Балмера было немало провалов и сомнительных решений. Именно при Балмере извечный соперник Microsoft — компания Apple — существенно превзошла Microsoft по капитализации и вернула себе звание «законодателя мод» в сфере высоких технологий. Балмер проиграл сражение с Apple на поле мобильных операционных систем (Windows Mobile канула в Лету именно под натиском iOS), проглядел моду на планшеты. Также Балмеру не удалось приобрести компанию Yahoo!, что тоже можно отнести к его неудачам.

комментарии читателей


1

 **Chiz** Элопа возьмут?

2

 **blackofe** Шутки шутками, а акции Microsoft разом подскочили на 6,5%

3

 **Godunoff** Вот так. А все говорили, что, мол, пора ему уже, за власть цепляется всеми силами...



Русские перевыпустят объектив XIX века

ПРОЕКТ
МЕСЯЦА



Поразительным успехом завершился на Kickstarter сбор средств на выпуск объектива Петцваля, рассчитанного на использование совместно с современными зеркальными камерами Canon и Nikon.

Объектив, оптическая схема которого включает четыре линзы в трех группах, создал в 1840 году известный физик и математик Йозеф Петцваль, в то время работавший в Венском университете. Объектив Петцваля имеет очень характерный рисунок с высокой резкостью в центре кадра, быстро спадающей к краям, хорошей коррекцией большинства искажений, выраженной кривизной поля изображения и виньетированием.

Современную версию объектива Петцваля с фокусным расстоянием 85 мм и максимальной диафрагмой F/2,2 будет выпускать российское предприятие — открытое акционерное общество «Красногорский завод им. С.А. Зверева». Этот производитель известен потребителям по фотокамерам марки «Зенит», объективам «Гелиос», «Мир» и «Зенитар».

Для выпуска объектива длиной 120 мм, диаметром 80 мм и массой 500 г необходимо было собрать 100 тысяч долларов. Эта отметка была достигнута всего за четыре часа после начала сбора средств на сайте Kickstarter, а за неделю сумма перевалила за миллион долларов.

фотогалерея

1



2



3



4





Обама разрешил продажу устройств Apple

РЕШЕНИЕ
МЕСЯЦА



Президент США Барак Обама наложил вето на решение Комиссии по международной торговле США (ИТС) в патентном споре между Samsung и Apple. В результате длительного рассмотрения ИТС обнаружила в мобильных устройствах Apple нарушение патентов, принадлежащих южнокорейской компании.


Список устройств, импорт которых пыталась запретить ИТС, включает смартфоны iPhone 3GS и iPhone 4, и планшеты iPad 3G и iPad 2 3G, распространяемые оператором AT&T. В этих устройствах, по мнению Samsung, которое подтвердила ИТС, нарушены патенты, принадлежащие Samsung.

Как сказано в официальном заявлении по поводу вето, в расчет был принят эффект, который запрет мог оказать «на условия конкуренции в экономике США и на американских потребителей».


Поскольку запрет должен был коснуться лишь некоторых старых моделей iPhone и iPad, его экономический эффект в любом случае был незначительным. Поэтому экстраординарный поступок Обамы (президент США впервые за много лет воспользовался своим правом на вето в такой ситуации) стоит расценивать как знак рынку: патентная война вышла на государственный уровень.

комментарии читателей


1

 **air_fox** Вы еще не купили айфон? тогда мы идем к вам!

2

 **Beginner** На территории США действуют только патенты компаний США.

3

 **РОМАН** Двойные стандарты такие двойные, если дело касается американских производителей...



Vertu выпустила смартфон Ferrari

РОСКОШЬ
МЕСЯЦА



Компания Vertu, специализирующаяся на элитных смартфонах, еще в начале года представила свои первые устройства на базе операционной системы Android — Vertu Ti. А в этом месяце линейка Android-аппаратов пополнилась смартфоном Vertu Ti Ferrari. Как видно из названия, это результат с отрудничества двух люксовых брендов: Vertu и Ferrari.

Автомобильный гигант привнес в этот продукт не только свой узнаваемый стиль, но и фирменные материалы. Так, корпус телефона обрамлен окантовкой из мягкой кожи, используемой в серии Ferrari GT, и прострочен так же, как сиденья автомобилей Ferrari.

Помимо этого в дизайне задействован легкий композитный тканый материал Alutex, которым обшит салон машин Ferrari, и защитное алмазоподобное углеродное покрытие, применяемое в двигателях.

Разумеется, не обошлось без знаменитого логотипа Ferrari — гарцующей лошади. Он размещен на задней стороне телефона, под камерой, стилизованной под задние габаритные огни автомобиля.

Что же касается аппаратных характеристик, то здесь все предсказуемо скучно. Впрочем, такие устройства покупают явно не из-за количества мегагерц и мегапикселей.

фотогалерея

1



2



3





МегаФон покупает Yota

СДЕЛКА
МЕСЯЦА



Компания МегаФон, один из крупнейших российских операторов связи, заявила о том, что совет директоров рекомендовал акционерам компании одобрить покупку 100% «Скартел / Йота» у Garsdale, контролирующего акционера «МегаФона». Свое мнение акционеры смогут выразить на внеочередном общем собрании, назначенном на 12 сентября 2013 года.

«Скартел / Йота» — единственный оператор в России с функционирующей сетью 4G / LTE во многих городах страны. Ему принадлежит полоса в 2×30 МГц национального спектра частот 4G / LTE в диапазоне 2,5–2,6 ГГц и сеть, обеспечивающая покрытием около 27% населения России. По данным на 30 июня услугой 4G / LTE «Скартел / Йота» пользуется примерно 648 000 клиентов массового и корпоративного рынков.

Ожидается, что сделка в стратегическом плане принесет существенное улучшение сети, позволит предложить новые услуги и сэкономить при развертывании сети 4G / LTE. Стоимость покупки «Скартел / Йота» составляет 1,18 млрд. долларов, исключая сумму так называемого «чистого долга» «Скартел / Йота». Последняя в рамках сделки зафиксирована на уровне 600 млн. долларов плюс 20 млн. долларов в месяц, начиная с 1 июля 2013 года до закрытия сделки.

комментарии читателей

1

Настоящий Индеец Мегафон рвется к мировому господству.

2

Stress Ну что ж, ждем ухудшения качества связи, ухудшения сервиса и посылая клиентов куда подальше

3

ras dva tri Похоже, у кого-то появилась очередная карманная монополия.



Сбор средств на Ubuntu Edge провалился

НЕУДАЧА
МЕСЯЦА



В отличие от сбора средств на объектив Петцваля другая нашумевшая крауд-фандинговая акция закончилась провалом. В июле компания Canonical начала сбор средств на гибридный смартфон Ubuntu Edge. Предполагалось, что это будет первый смартфон, работающий на операционной системе Ubuntu Phone OS, причем при подключении к монитору он сможет выступать в качестве полноценного компьютера с десктопной Linux Ubuntu OS.

За месяц из требуемых 32 миллионов долларов удалось собрать чуть менее 13 миллионов, что, однако, само по себе рекорд для подобных акций. Еще один рекорд был поставлен на старте кампании: за первые сутки на счет поступило суммарно более трех миллионов долларов! Увы, в дальнейшем скорость поступления пожертвований сильно уменьшилась. Косвенно это связано с тем, что заявленная стоимость Ubuntu Edge каждый день возрастала.

Впрочем, для желающих получить смартфон на Ubuntu еще не все потеряно. Глава Canonical Марк Шаттлворт заявил, что их концепт заинтересовал не только множество простых пользователей, но также и производителей, которые уже обсуждают с Canonical перспективы выпуска смартфона.

фотогалерея

1



2



3





Apple подарит месяц бесплатных концертов

ПОДАРОК
МЕСЯЦА



1 сентября в Лондоне начинается музыкальный фестиваль iTunes Festival. В его рамках запланированы 30 концертов западных звезд. В их числе: Элтон Джон, Джастин Тимберлейк, Кэти Перри, Sigur Ros, Queens of The Stone Age, 30 Seconds to Mars и многие другие. А откроет фестиваль Lady GaGa, которая представит песни из своего пока еще не вышедшего альбома ArtPop. Выступления всех остальных участников также будут состоять из готовящегося к выходу материала, поэтому для меломанов это редкий шанс первыми услышать новые песни любимых артистов.

А благодаря специальному iOS-приложению, выпущенному компанией Apple, это можно будет сделать бесплатно и не выходя из дома – на экране своего iPad, iPhone или iPod touch, а также передавая видео на телевизор через Apple TV.

Каждый день через приложение iTunes Festival будет транслироваться в прямом времени один концерт. Начало всех шоу в Лондоне запланировано на 20:00, соответственно, по московскому времени это 0:00. После трансляции концерты какое-то время будут доступны в записи, так что если вы не хотите смотреть шоу ночью, можно отложить это до следующего дня.

фотогалерея

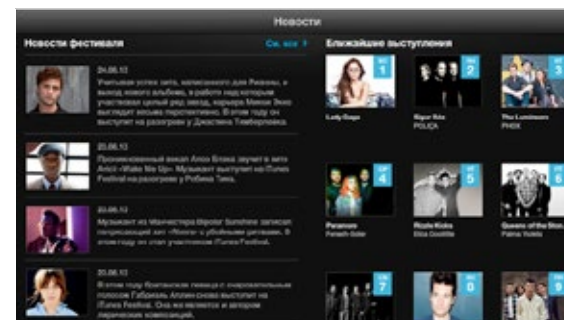
1



2



3



ссылки по теме



[Приложение iTunes Festival в App Store](#)



Новостной видеодайджест iXBT.com

Подборку видеороликов месяца мы начинаем с традиционного новостного видеодайджеста iXBT.com. В отличие от предыдущих выпусков, здесь вовсе не будет анонсов смартфонов и планшетов. Герои сегодняшнего видео — интересные аксессуары и гаджеты. Среди них — эргономичная мышь Microsoft необычной формы, квадрокоптер AR.Drone 2.0, оснащенный видеокамерами, и прочие оригинальные устройства.



нажмите на фото
для просмотра видео



Источник: iXBT.com

ссылки по теме



[Главная страница сайта FilmDepo](#)



Как могут выглядеть часы Samsung

В августе стало известно, что 4 сентября компания Samsung наряду с ожидаемыми смартфонными новинками (в числе которых — Galaxy Note III) представит умные часы Samsung Galaxy Gear SM-V700. Технических характеристик и достоверных фотографий часов в этом месяце еще не было, но в Сеть утекли некоторые эскизы. На их основе был сделан красивый 3D-рендер, который мы можем увидеть в видеоролике.



нажмите на фото
для просмотра видео



Источник: T3.com

ссылки по теме



[Новость о часах Samsung на iXBT.com](#)

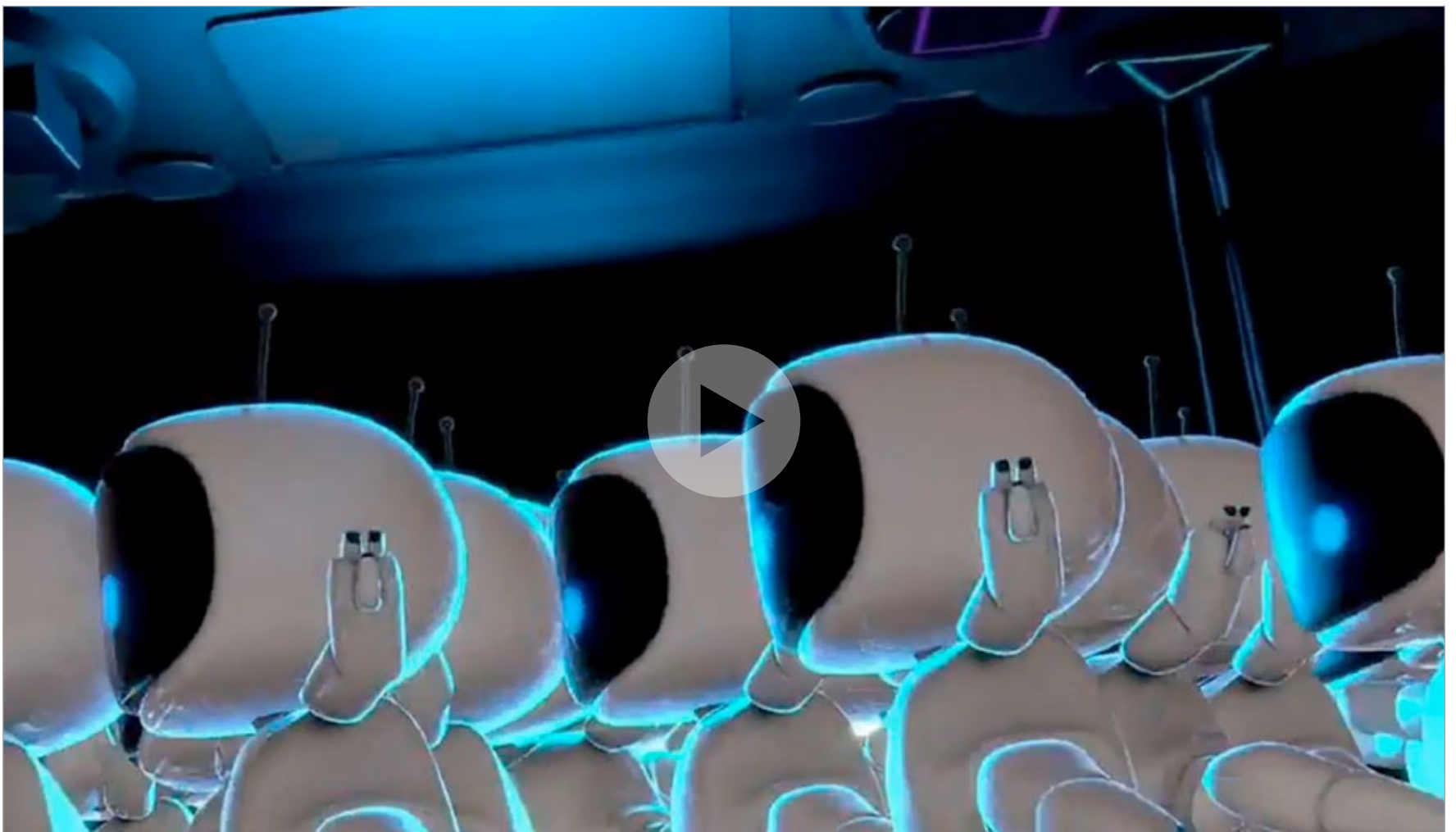


Игровая комната с дополненной реальностью

На мероприятии для геймеров и представителей игровой индустрии GamesCom компания Sony показала игры и приложения для своей консоли PlayStation 4. В том числе был показан новый видеоролик приложения дополненной реальности PlayRoom, о котором впервые стало известно еще на выставке E3. PlayRoom превращает часть комнаты вокруг пользователя в игровую площадку, заполненную виртуальными объектами.



нажмите на фото
для просмотра видео



Источник: IGN

ссылки по теме



[Новость о PlayRoom на GAMETECH](#)

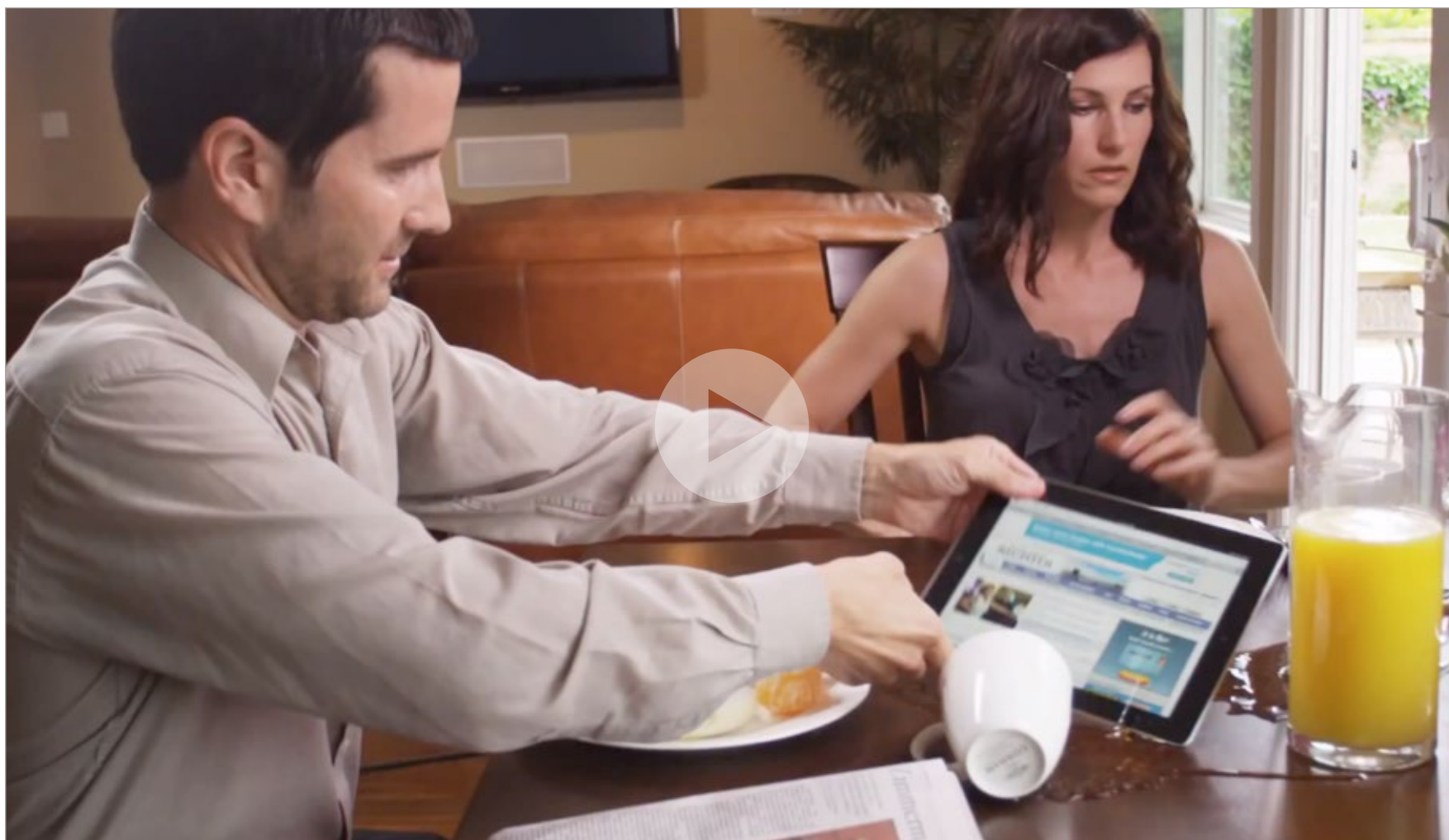


Специальное покрытие защитит смартфон

Компания Liquipel известна своим специальным нанопокрывом, которое защищает устройство от воды. Теперь же компания заявила о разработке нового покрытия под названием Skins, призванного защитить ваш смартфон от физических повреждений. Процесс нанесения покрытия крайне прост и не требует от пользователя никаких дополнительных инструментов. Результат показан в эффектной видеоролике.



нажмите на фото
для просмотра видео



Источник: [Liquipel](#)

ссылки по теме



[Новость о Liquipel Skins на iXBT.com](#)



Роберт Дауни-младший в рекламе HTC

Тайваньская HTC подписала двухлетний рекламный контракт с Робертом Дауни-младшим. Актер, известный по фильмам про Железного человека и Шерлока Холмса, сыграл главную роль в рекламном видеоролике, приуроченном к анонсу смартфона HTC One Max. В ролике обыгрываются абсурдные расшифровки аббревиатуры HTC. Дауни-младший здесь как всегда эксцентричен и харизматичен!



нажмите на фото
для просмотра видео



Источник: [HTC](#)

ссылки по теме



[Новость об HTC One Max на iXBT.com](#)



Год работы Curiosity за 2 минуты

Год назад марсоход Curiosity приземлился на Марс и начал исследование «красной планеты». В процессе работы на фронтальную камеру Hazard-Avoidance было сделано множество черно-белых снимков, на которых мы видим поверхность Марса. Все эти снимки были соединены в один видеоролик. Таким образом, за две минуты, которые длится ролик, вы можете увидеть год «жизни» марсохода.



нажмите на фото
для просмотра видео



Источник: [NASA](#)

ссылки по теме



[Страница Curiosity на сайте NASA](#)

іТоги

август 2013



аналитика

/ мнения
/ репортажи





Один из самых модных трендов IT-индустрии — дополненная реальность. Суть технологии в том, что устройство «встраивает» изображение или какую-либо иную информацию в реальное окружение. Пример этого вы только что могли увидеть в видеоролике PlayRoom. Но когда технологии дополненной реальности прочно войдут в нашу повседневную жизнь? С таким вопросом мы обратились к топ-менеджерам IT-компаний.



Глеб Мишин

генеральный менеджер
компании **Lenovo** в России,
странах СНГ и Восточной Европы

Я бы сказал, что дополненная реальность начала существовать с того момента, как появились вычислительные системы. У каждого свое восприятие дополненной реальности — для кого-то это любой результат работы компьютера, а кому-то недостаточно того, что он живет в доме с виртуальными стенами, и он все еще думает, что это не дополненная реальность! Просто у каждого свои мерки.



Олег Артамонов

старший
технический эксперт
компании **Samsung**

Это произойдет, но вряд ли в ближайшие годы, потому что для этого необходимы две взаимозаменяемые вещи — либо постоянное соединение с сетью на большой скорости, либо некие локальные устройства большой вычислительной мощности и с большими объемами хранимых данных. Поэтому для применения дополненной реальности в повседневной жизни «на каждом углу» техника еще не готова.



Дмитрий Родионов

главный инженер
департамента «Производство»
кибермаркета **Юлмарт**

Дополненная реальность обязательно станет частью нашей жизни. Но, по моим прогнозам произойдет это не раньше, чем через пять лет. Нужно приучить людей этим пользоваться и развить инфраструктуру. Вообще же это очень удобно — получать подсказки о кафе или информацию о достопримечательности на родном языке, находясь за границей. Правда, остается открытым вопрос о конфиденциальности.

➔ Когда технологии дополненной реальности прочно войдут в нашу повседневную жизнь?



Маргарита Федосеева

директор по маркетингу
компании ASUS

Первые попытки реализации таких технологий были еще в прошлом десятилетии, но к настоящему времени элементы дополненной реальности уверенно прижились только в индустрии развлечений — в виде расширенной функциональности игровых консолей, позволяющей разнообразить игровой процесс. Попытки внедрить дополненную реальность в повседневный быт сталкиваются с ограниченной пропускной способностью интернета на мобильных устройствах и их недостаточной производительностью для решения такого класса задач. Кроме того, потребуются значительные усилия со стороны крупнейших софтверных компаний, прежде всего, конечно, поисковых гигантов. Рано или поздно такие технологии станут обыденностью. Но когда? Думаю, что несколько лет на адаптацию к новой реальности у нас точно есть.



Анна Артамонова

вице-президент Mail.Ru Group,
руководитель бизнес-юнита
Почта и Портал

Несмотря на продолжительную шумиху вокруг дополненной реальности, массового применения эта технология пока так и не нашла. Ее используют в качестве модной «фичи», но только для избранных, а не для большой аудитории.

В первую очередь, технология «не взлетает», потому что пока нет устройства для ее использования. Смартфон все-таки не очень удобен для этого. Все шансы на успех есть у носимых устройств типа очков. Но уже сейчас появилось много противников этого, которые говорят о том, что очки с дополненной реальностью могут нарушать приватность. И то, что во многих странах могут запретить использование этих устройств в общественных местах, вполне реально. А если это произойдет, то, несмотря на весь ажиотаж, они все-таки не смогут стать частью повседневной жизни.

➔ Когда технологии дополненной реальности прочно войдут в нашу повседневную жизнь?



Николай Прянишников

президент
компании Microsoft
в России

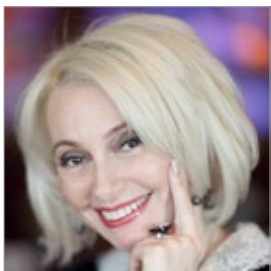
Многие технологии, которые еще совсем недавно казались фантастикой, сегодня вполне естественно вошли в нашу жизнь: мы сталкиваемся с дополненной реальностью, играя в Kinect, управляя автомобильной системой с помощью голосовых команд или движений, определяя наше местоположение или расположение ближайших кафе и памятников культуры с помощью смартфонных приложений...

Что касается конкретных примеров, то, например, технология Microsoft Kinect открывает уникальные перспективы для создания решений в области дополненной реальности. Мы видим, что появляется все больше разнообразных проектов с использованием возможностей отслеживания движений тела человека: от виртуальных примерочных до управления роботами или создания интерактивных сцен с внедрением различных визуальных эффектов в видеоряд, получаемый с камеры.

Но в целом направление дополненной реальности, не смотря на то, что о нем много говорят, пока еще очень молодое и неустоявшееся. Проблема здесь как в технологиях и сценариях, так и в удобстве устройств и интерфейсов. Другой важный момент заключается в том, что нельзя рассматривать технологии дополненной реальности в отрыве от развития всех остальных технологий. Развитие технологий AR идет на встречах курсах: с одной стороны ведется поиск удобных и эффективных технологий расширения реальности, а с другой, стоит вопрос, как добавить больше реалистичности в виртуальные среды — это вопрос не только графики, но и возможности естественного ввода данных и обратной связи.

Я бы не стал делать точных прогнозов относительно того, как скоро подобные технологии войдут в нашу повседневную жизнь, но давайте вспомним, что всего 30 лет назад мало кто мог представить себе, что мечта Билла Гейтса «компьютер на каждом столе и в каждом доме» исполнима, а сегодня вы читаете эти строки со своего планшета или смартфона.

➔ *Когда технологии дополненной реальности прочно войдут в нашу повседневную жизнь?*



Татьяна Шахнес

директор по связям
с общественностью
LG Electronics

Технологии дополненной реальности всё чаще применяются для решения актуальных вопросов или развлечений. Я вижу это и по компании, в которой работаю. В LG Electronics различные возможности дополненной реальности задействованы в технике различных направлений.

Например, недавно было запущено приложение дополненной реальности «Путеводитель LG TV + AR», которое дает возможность ознакомиться с текущей коллекцией телевизоров LG и получить необходимую информацию о моделях. Главное отличие нового приложения — это возможность «примерить» телевизор в любом пространстве, подобрать оптимальный размер диагонали и даже оценить, как сочется внешний вид телевизора с дизайном интерьера. Достигается это как раз за счет технологии Augmented Reality (дополненная реальность). Работает это следующим образом. Пользователю нужно

распечатать специальное изображение «маркер» на листе А4, запустить приложение «Путеводитель LG TV + AR» и навести камеру смартфона на «маркер». Затем надо занять такую позицию, при которой «маркер» полностью поместится на экране смартфона. Программа, воспользовавшись технологией Augmented Reality, совместит трехмерную модель телевизора из виртуального каталога с изображением на экране смартфона. Таким образом, можно наглядно увидеть, как телевизор впишется в интерьер и сделать выбор.

Также технология дополненной реальности применяется в компании LG для проектов, связанных с мобильными технологиями. В частности, на интерактивных зонах LG Optimus G (G-zone), установленных в торговых центрах Москвы в апреле этого года, была установлена специальная метка, которая активировала одно из 3D-приложений в смартфоне LG Optimus G. Благодаря этому пользователь — посетитель торгового центра — мог увидеть звёздное небо, сыграть в игру или сделать что-то еще в трёхмерном формате.



Консоли следующего поколения не столь хороши

21-25 августа в Кельне прошла крупнейшая игровая шоу-выставка GamesCom. В этом году она привлекла огромное количество посетителей, 340 тысяч человек. Ажиотаж вполне понятен, поскольку тут демонстрировались консоли и игры следующего поколения. Было немало интересного и для журналистов: в частности, Sony и Microsoft провели большие пресс-конференции, на которых рассказали немало важной информации. Свои впечатления о выставке рассказал главный редактор GAMETECH Виталий Казунов.

За прошедшие пару месяцев Microsoft изменила или отменила многие свои инициативы касательно Xbox One. Программа, озвученная 21 мая во время анонса консоли нового поколения, вызвала бурю отрицательных отзывов. Многочисленные ограничения, упор на телевизионные и спортивные сервисы, неубедительная демонстрация игровых возможностей на примере Call of Duty: Ghosts повергли в шок даже преданных поклонников Xbox. Презентация на E3, сопровождавшаяся демонстрацией новых игр, также не сумела исправить положение, и Microsoft была вынуждена резко отказаться от большинства принятых решений.

Итоги / репортаж с GamesCom 2013

Компания отказалась от постоянного подключения Xbox One к интернету и сенсору Kinect, избавилась от регионального кодирования и привязки игровых дисков к конкретному покупателю, анонсировала программу для привлечения и поддержки независимых разработчиков, а также показала новый сервис, который позволит записывать ролики игровых моментов и делиться ими с друзьями. Благодаря этому Xbox One по функциональности значительно приблизился к PS4. Тем не менее, остался открытым вопрос с ценой. Консоль от Microsoft



стоит 500 долларов, на сотню дороже PS4 из-за сенсора Kinect в комплекте. Причем никто так и не объяснил, зачем он нужен. Представители Microsoft описывают свои «волшебные впечатления» от возможности включать консоль голосовой командой. Однако многие покупатели предпочли бы сэкономить 100 долларов и включать Xbox One старым, добрым, ленивым способом — нажатием кнопки на геймпаде.

Еще об одном изменении в своей программе Microsoft объявила незадолго до GamesCom, видимо, чтобы не портить пресс-конференцию отрицательными новостями. На выставке E3 нам обещали запуск Xbox One в ноябре 2013 года одновременно более чем в 20 странах мира. Теперь

этот список сократился до 13, и России среди них нет.

На GamesCom компания сосредоточила свое внимание на играх. Был анонсирован файтинг для контроллера Kinect под названием *Fighter Within* от Ubisoft, в котором виртуальные бойцы управляются движениями игроков. Показали CGI-трейлер новой ролевой игры *Fable: Legends*, где пользователи смогут объединяться в партии до четырех человек, играя как за героев, так и за злодеев. Игра будет поддерживать облачные технологии Xbox One (никаких подробностей о



том, что это такое) и требовать постоянного подключения к интернету.

Известия о файтинге *Killer Instinct* оказались разочаровывающими. Продолжение известной серии превратилось в условно-бесплатную игру с одним-единственным бойцом в комплекте. Остальные бойцы доступны по цене 5 долларов, причем всего их будет шесть штук. Еще двух добавят после выхода. Напомним, что в оригинале 1994 года было 11 бойцов.

Помимо этого на пресс-конференции Microsoft прошли демонстрации гоночного симулятора *Forza Motorsport 5*, древнеримского боевика *Ryse: Son of Rome*, зомби-киллера *Dead Rising 3* и игрового конструктора *Project Spark*.

Итоги / репортаж с GamesCom 2013

Также Microsoft рассказала о том, что обладателям Xbox One будет доступен эксклюзивный контент в играх Tom Clancy's The Division и FIFA 14. Порции DLC для шутера Call of Duty: Ghosts сначала будут появляться на Xbox 360 и Xbox One. В европейском регионе выпустят специальный бандл в комплекте с Call of Duty: Ghosts. Кроме того, все, кто оформил предварительный заказ на Xbox One, получат в подарок цифровую версию FIFA 14.

В отличие от конференции Microsoft, Sony провела свое мероприятие без громких анонсов и впечатляющих демонстраций. Причем PS3 в итоге выглядела гораздо привлекательнее, чем будущая PS4.

Sony мельком прошла по своим главным стартовым эксклюзивам PS4: гоночной аркаде DriveClub и детскому боевику Knack. В коротком трейлере представила мультиплеерную составляющую шутера Killzone: Shadow Fall. Больше всего внимания было уделено играм от инди-разработчиков, часть которых станет эксклюзивами PS4, некото-

рые появятся на PS3 и PS Vita, другие будут доступны также PC-игрокам. Поскольку игры следующего поколения не могут похвастаться значительным превосходством в графике по сравнению с предыдущим, как это было во время перехода с PS2 на PS3, их демонстрация на пресс-конференции особого восторга не вызвала.

Зато для PS3 осенью выходят не нуждающийся в представлении боевик Grand Theft Auto V, мистический триллер Beyond: Two Souls, красивый платформер Puppeteer, гоночный симулятор Gran Turismo Sport, красочный шутер Ratchet & Clank: Into the Nexus и тьма мультиплатформенных игр самых разных жанров.

PS Vita в ближайшее время будет жить за счет таких вот мультиплатформенных игр с единственным интересным эксклюзивом на горизонте — Tearaway от создателей LittleBigPlanet. Плюс через неделю выходит шутер Killzone: Mercenary, отличающийся великолепной по меркам портативных платформ графикой. >>



Итоги / репортаж с GamesCom 2013



Важной новостью стало снижение цен на PS Vita и PS3 (12ГБ) до 200 долларов/евро. Вполне вероятно, это хорошо подстегнет продажи данных консолей в преддверии жаркого осеннего периода. Тем более Sony подготовила бандл PS3 в комплекте с самой ожидаемой игрой года — Grand Theft Auto V.

Также Sony анонсировала дату выхода PS4. Запуск консоли нового поколения состоится в ноябре — одновременно в 32 странах мира, включая Россию, Украину и Беларусь. Все покупатели PS4 получат 14-дневную подписку на сервис PS Plus, а с ней, бесплатно, гоночную игру DriveClub и взрывной аркадный шутер Resogun. Кто оформит годовую подписку на PS Plus, тому подарят еще 90 дней. Напомним, что данный сервис открывает доступ к ежемесячно пополняемой коллекции бесплатных игр, бета-версиям, мультиплееру, скидкам в цифровом магазине и автоматической загрузке обновлений.

Кроме того, Sony отметила, что объем предварительных заказов на PS4 необычайно велик и составляет примерно один миллион консолей. Интернет-магазины в целом подтверждают, что покупатели испытывают гораздо больше интереса к PS4, чем к Xbox One.

Впрочем, не все так хорошо. Выставка Gamescom показала, что консоли следующего поколения далеко не так хороши, как

уверяют презентации. Установлено, что мультиплеерный шутер Battlefield 4 на PS4 выглядит заметно хуже, чем на PC, причем на консоли он идет в разрешении 720p при 60 кадрах в секунду.

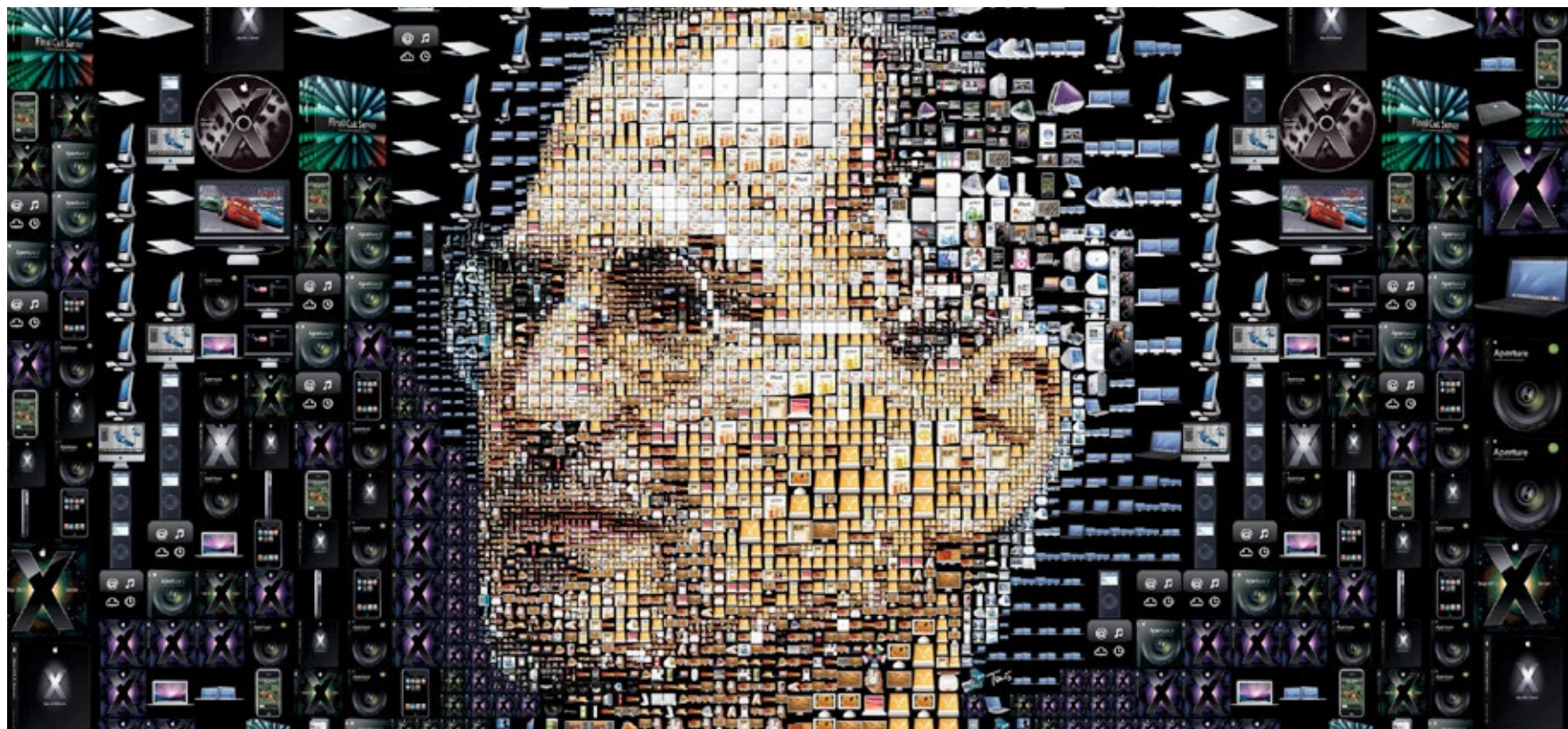
В свою очередь зомби-киллер Dead Rising 3, эксклюзив Xbox One, ощутимо притормаживал, несмотря на его неказистую графику (правда, представители Capcom обещают, что к моменту выхода игра будет оптимизирована).

Некоторые независимые разработчики, как и представители AMD (чипы AMD легли в основу Xbox One и PS4) отмечают, что PS4 в целом производительнее Xbox One. Однако проверить эти слова до выхода мультиплатформенных игр невозможно.

Лучшей игрой GamesCom стал красивый онлайн-кооперативный шутер Destiny от студии Bungie, создателей Halo. Он победил в трех различных номинациях.

Впрочем, не меньшее впечатление произвели и новый Battlefield 4, и инновационный мультиплеерный шутер Titanfall, и массовый онлайн-боевик Tom Clancy's The Division. Ubisoft, к слову, сообщила о своем намерении выпустить The Division не только на консолях следующего поколения, но и на PC. Учитывая, насколько привлекательно выглядит игра, для многих PC-игроков этот анонс стал самой важной новостью выставки.





Apple больше не меняет мир

В преддверии сентябрьской презентации новинок Apple интернет наполняется все большим количеством слухов о том, что же именно там будет представлено. Самое популярное предположение, основанное на множестве утечек — это удешевленная версия iPhone (предположительно, она будет называться iPhone 5C). Судя по всему, Apple планирует выпустить на рынок одновременно два iPhone: улучшенную версию нынешнего iPhone 5 (тот же корпус, но новая аппаратная начинка) под названием iPhone 5S и, наоборот, удешевленную версию iPhone 5, которая будет отличаться от более дорогого оригинала, прежде всего, пластиковым корпусом. Также ждут новый «большой» iPad и новый же iPad mini. Причем, последний будет обновлен аппаратно, но Retina-дисплея у него все-таки не появится.



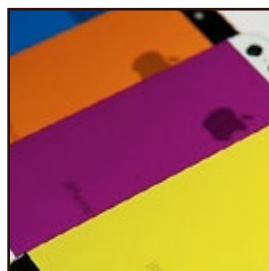
**Сергей
Уваров**

главный редактор
журнала iТоги

Все это слухи, предположения и домыслы, Apple традиционно ничего не комментирует и не раскрывает до официальной презентации. Но в последние годы все домыслы сбывались, что говорит, прежде всего, об одном: Apple стала безумно предсказуемой.

Да, эта компания по-прежнему выпускает прекрасные продукты — 13-дюймовый MacBook Pro с Retina-дисплеем может с полным правом претендовать на звание лучшего ноутбука, когда-либо выпущенного, да и последний iPad, появившийся год назад, сохраняет свою актуальность, несмотря на мощнейшую экспансию Android-планшетов. Вот только достаточно ли этого, чтобы оставаться великой компанией?

Ни одна компания не совершила такой головокружительный взлет, как Apple после «второго пришествия» Стива Джобса. Ни одна IT-компания не поменяла наш мир так, как Apple. Можно спорить о степени влияния Facebook и Google, но не стоит забывать, что идеи социальной сети и поискового механизма не были новаторскими, просто по ряду причин именно этим компаниям удалось достичь наибольшего успеха в их реализации. Люди уже знали, что им нужно общение в Сети; люди уже знали, что им нужен удобный и качественный поиск. Цукерберг и



кальный трек в интернете было практически невозможно (особенно если это горячая новинка). Легальная индустрия была прочно завязана на физические носители. Теперь же продажи цифровой музыки существенно превышают продажи CD.

В 2007 году Apple научила всех управлять смартфоном, просто прикасаясь пальцами к экрану. До этого люди пользовались либо кнопочными аппаратами, либо громоздкими коммуникаторами со стилусом. Но Джобс всегда относился к стилусу со скепсисом. «Зачем человеку стилус, если у него от при-

Брин с Пейджем просто пришли и предложили им это. Но до того, как люди взяли в руки iPad, они даже не представляли себе, что в будущем он станет их постоянным спутником, другом и помощником. Не верите? Почитайте отзывы о презентации первого iPad и даже первые обзоры iPad. Всякие пафосные аналитики кричали, что этот «айфон-переросток» никому не нужен. А что теперь? И iPad — не единственный пример.

В начале 2000-х Apple, фактически, с нуля создала индустрию цифровой продажи музыки. До этого легально купить музы-

роды есть десять стилусов?» — спрашивал он. Когда iPhone вышел, индустрия затаила дыхание (хотя многие откровенно издевались и злорадствовали — например, представители BlackBerry и Nokia). Но уже через полгода стало понятно, что IT-мир теперь будет другим. Пользователей научили чему-то новому, как детей, и теперь они уже не мыслят свою жизнь без этого.

Пресловутый multitouch, кстати, не единственное, что iPhone привнес в нашу жизнь. Он стал больше, чем удобным устройством. Он стал культурно-социальным феноменом. >>

У Джобса были ошибки, у него были неудачи (даже в последние годы жизни, когда он уже был для всего мира несомненным гуру). Но зато его удачи не просто приносили деньги, а меняли мир — раз и навсегда.

Были ли у Тима Кука, нынешнего главы Apple, такие удачи, которые изменили мир? Нет. Конечно, можно сказать, что он не так долго управляет компанией без Джобса — только два года. И все это время на него давят постоянными сравнениями с Джобсом. Жалко его. Но было бы ошибкой думать, что у Кука нет своей стратегии. Она есть. И она до боли похожа на стратегию Samsung и ей подобных. Хочет рынок дешевый и маленький iPad? Пожалуйста, получите. Нужен дешевый смартфон? И это можем, только к конкурентам не уходите. Возможно, Кук и долгожданные «умные часы» выпустит — но не столько потому, что он действительно фанатеет от идеи iWatch, сколько потому, что все конкуренты думают в этом же направлении, и за новый рынок надо повоевать. Доли рынка, прибыли акционеров, ожидания экспертов — вот что волнует Кука. А Джобса волновало другое: сделать крутой безу-

пречный продукт, который откроет новые горизонты. Пусть даже и людям эти горизонты пока не нужны. Пусть даже это и риск. Пусть даже цена его будет слишком высокой (сколько раз было, что Apple выпускала классный, но очень дорогой продукт, из-за чего он успеха не имел!). Джобс был идеалистом, Кук — реалист и прагматик. И свою задачу он видит не в том, чтобы менять мир, а в том, чтобы его обслуживать: радовать инвесторов хорошими дивидендами, сотрудников компании — стабильностью, пользователей — в меру доступными и в меру качественными продуктами, фанатов Apple — сохранением внешнего антуража (формат презентаций, декларируемые ценности...). И ему все это удастся! Ну, по крайней мере, на первый взгляд. А в случае проблем всегда можно будет что-то подкорректировать. Например, выпустить дешевый iPhone.

Свою знаменитую речь перед студентами Джобс закончил напутствием: «Оставайтесь голодными. Оставайтесь безрассудными». Apple сегодня — сытая и рассудительная. И все у нее будет хорошо, но только до тех пор, пока не придут голодные и безрассудные.



іТоги

август 2013



устройства дигитализации

/ обзоры
/ гаджеты месяца



Планшетопфон Sony Xperia Z Ultra

Новый рекордсмен по размеру экрана

Компания Sony продолжает расширять модельный ряд своих смартфонов. После флагманской модели Sony Xperia Z и ее аналога повышенной защищенности Xperia ZR японский производитель отдал дань моде на планшетфоны, выпустив Sony Xperia Z Ultra с рекордно большим экраном — 6,44 дюйма.





За последнее время мы протестировали множество планшетофонов — в новом сезоне практически все производители, от мала до велика, успели отметить в этом сегменте. Причем, все соревнуются по размеру экрана, забывая об удобстве. Предыдущим рекордсменом из побывавших в нашей тестовой лаборатории планшетофонов был Samsung Galaxy Mega, диагональ экрана которого — 6,3 дюйма (читайте его обзор в июльском номере). Но герой этого номера переплюнул и его, и не только по размеру экрана, но и по разрешению: если у корейского аппарата этот параметр составлял всего 720p, то японцы оснастили свой планшетофон Full HD экраном (1080p). Наши тесты показали, что качество экрана неплохое, хотя и не безупречное: антибликовый фильтр эффективный, яркость достаточная, цвета яркие и мало меняются под углом, а вот остальные характеристики — не выдающиеся.

>>



Нельзя оставить без внимания и рекордную для такого размера толщину: всего 6,5 мм. Напомним, что на лавры самого тонкого смартфона в мире сейчас претендует Huawei Ascend P6, у него толщина всего на доли миллиметра меньше, чем у Sony (6,18 мм), но и экран куда меньше — всего 4,7 дюйма.

По дизайну Sony Xperia Z Ultra более всего близок к своим собратьям по линейке — Xperia Z и Xperia Tablet Z. Здесь такие же стеклянные панели спереди и сзади, плоский экран с заводской пленкой, узнаваемая круглая алюминиевая клавиша питания на боку. Боковая рамка, правда, отличается — и пожалуй, в лучшую сторону. Зеркальные плоские вставки здесь заменили на выпуклые, матовые, и похоже, что выполнены они из металла. В пальцах они не скользят и совсем не пачкаются — такой вариант более предпочтителен, чем «зеркальца» в боковых вставках у флагманов. А вот передняя и задняя панели очень маркие. >>



К фирменным преимуществам аппарата можно отнести уникальную возможность управления экраном не только с помощью пальцев, но также и стилусов, шариковых ручек и даже обычных грифельных карандашей — чего угодно, лишь бы наконечник был токопроводящим. Это не только расширяет функциональность устройства, обеспечивая возможность комфортного рукописного ввода, но и добавляет универсальности: аппарат не столь привязан к собственному стилусу, как тот же Samsung Galaxy Note, например.

У смартфона передовая аппаратная начинка: однокристальная система Qualcomm Snapdragon 800 с частотой процессорных ядер 2,2 ГГц. Тестирование показало, что на сегодняшний момент это безусловный лидер, обгоняющий даже NVIDIA Tegra 4 (особенно это заметно в игровых приложениях).



По результатам тестирования автономной работы в стандартных пользовательских режимах использования Sony Xperia Z Ultra показал результаты немного ниже средних. Примерно один насыщенный событиями световой день, не больше, проживет такой планшетофон без подзарядки. Тыловая камера Xperia Z Ultra снимает с разрешением 8 Мп. Качество в целом неплохое, хотя детализация не всегда хороша, да и макро получается так себе.

Резюмируя, отметим, что для любителей устройств «два в одном» (смартфон плюс планшет) модель Xperia Z Ultra будет одним из наиболее желанных приобретений.

ссылки по теме



[Обзор Sony Xperia Z Ultra на iXBT.com](#)

>>



технические характеристики



СИСТЕМА НА ЧИПЕ	Qualcomm Snapdragon 800 (MSM8974)
CPU	2,2 ГГц, 4 ядра Krait 400
GPU	Adreno 330
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Google Android 4.2.2
ЭКРАН	сенсорный, IPS, 6,44", 1920×1080, емкостной, мультитач
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ	2 ГБ
ФЛЭШ-ПАМЯТЬ	16 ГБ

СОТОВАЯ СВЯЗЬ	GSM GPRS/EDGE 850 / 900 / 1800 / 1900 МГц, 3G, HSPA+
ИНТЕРНЕТ	Wi-Fi 802.11b/g/n/ac (2,4 + 5 ГГц)
ДРУГИЕ МОДУЛИ	Bluetooth 4.0, DLNA, MHL, OTG, GPS, ГЛОНАСС
КАМЕРЫ	8 Мп Exmor RS и 2 Мп
АККУМУЛЯТОР	3000 мА·ч
РАЗМЕРЫ	179,4×92,2×6,5 мм
МАССА	212 г



[Подробные характеристики Sony Xperia Z Ultra](#)





фотогалерея





Планшет Toshiba Excite Write

Первенец на базе NVIDIA Tegra 4

Выход на рынок давно анонсированной NVIDIA Tegra 4 подзадержался: больше полутора лет прошло с момента выпуска первого планшета на NVIDIA Tegra 3, и вот только-только начали появляться устройства на Tegra 4. Среди планшетов первенцами оказались Toshiba Excite Pro и Toshiba Excite Write. Главное их отличие друг от друга — поддержка перьевого ввода у модели Excite Write. Именно она и попала к нам на тест.

Впрочем, Toshiba Excite Write интересен не только аппаратной платформой, но и разрешением экрана: 2560×1600. Согласно нашим тестам, качество дисплея хорошее, однако стабильность черного к отклонению взгляда от перпендикуляра к поверхности экрана невысокая, также спорным решением является использование фабричной защитной пленки и применение матрицы с белым субпикселем. И, конечно, слегка матовая поверхность матрицы особых восторгов не вызывает.

>>

технические характеристики

1

СИСТЕМА НА ЧИПЕ	NVIDIA Tegra 4
CPU	четыре ядра 1,8 ГГц + 1 вспомогательное
GPU	NVIDIA GeForce
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Google Android 4.2.1
ЭКРАН	сенсорный, IPS, 10,1", 2560×1600, емкостной, мультитач
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ	2 ГБ
ФЛЭШ-ПАМЯТЬ	32 ГБ

2

КАРТЫ ПАМЯТИ	microSD
ИНТЕРНЕТ	Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac (2,4 и 5 ГГц)
ДРУГИЕ МОДУЛИ	Bluetooth 4.0, GPS, акселерометр, гироскоп, компас
КАМЕРЫ	8 Мп и 1,2 Мп
АККУМУЛЯТОР	8920 мА·ч
РАЗМЕРЫ	261,6×177,8×10,2 мм
МАССА	671 г

Своим внешним видом Toshiba Excite Write в целом наследует предшественникам линейки Excite (в частности, Excite 7.7). Он не пытается казаться особо изящным и «гламурным», но и бизнес-тяжеловесности он лишен. В общем, это такой компромисс между новомодным стремлением к тонкости, плавно сужающимся граням — и консервативным обликом серьезного мужского рабочего устройства.

Важная отличительная особенность модели — использование стереосистемы Harman Kardon. Известный производитель мультимедийной акустики и домашних кинотеатров помог инженерам Toshiba разработать динамики для планшета. Результат получился неплохим — по сравнению с другими планшетами.

Как уже было сказано, планшет поддерживает перьевой ввод (перо входит в комплект поставки). Важная особенность: при работе пером учитывается сила нажатия. Соответственно, легкое нажатие даст вам тонкую слабую линию, а более сильное — более плотную и толстую. Это может быть очень ценно для профессионального использования планшета художниками, иллюстраторами, дизайнерами. Также отметим, что на Toshiba достаточно удобно писать. У многих

планшетов, где заявлена поддержка перьевого ввода, мы сталкивались с тем, что написать даже простейшие слова так, чтобы был узнаваем почерк, весьма затруднительно. В Excite Write такой проблемы нет, лаги полностью отсутствуют.

Производительность Tegra 4 — великолепная, если сравнивать с более старыми системами. Но в сравнении с Qualcomm Snapdragon 800 она уже не выглядит столь выигрышно. Как ни странно, самое слабое место Tegra 4 — графическая подсистема. Впрочем, для всех современных игр ее более чем достаточно. Но за процессорную мощь и высокое разрешение экрана приходится расплачиваться продолжительностью автономной работы: она весьма скромная.

В целом, флагманский планшет Toshiba Excite Write отлично справляется с игровыми функциями, поражает производительностью, демонстрирует гладкую работу с пером и радует глаз картинкой сверхвысокого разрешения (2560×1600). Однако без недостатков тоже не обошлось. К таковым можно отнести тыловую камеру (5 Мп), фактически не позволяющую снимать видео, да и на фото демонстрирующую не самые лучшие результаты, а также лишь среднюю продолжительность автономной работы.

фотогалерея



ссылки по теме



[Обзор Toshiba Excite Write на iXBT.com](#)



Игровая консоль NVIDIA Shield

Первое полноценное геймерское устройство на Android

Наряду с планшетом Toshiba Excite Write, о котором мы рассказали вам в предыдущей статье, к нам на тестирование попало еще одно интересное устройство на NVIDIA Tegra 4. Это портативная игровая консоль NVIDIA Shield — пожалуй, это первая серьезная попытка выпустить полноценное геймерское устройство на Android.

Внешний вид NVIDIA Shield впечатляет: при взгляде на консоль рождаются ассоциации то ли со шлемом какого-нибудь персонажа из фантастических фильмов, то ли с каким-нибудь гаджетом Бэтмена.

Основной материал корпуса — пластик. Но слева, справа и сзади он глянцевый, а сверху — матовый. Важный элемент дизайна — серебристые и зеленые вставки. Снизу (там, куда ложатся пальцы, когда берешь консоль в руки) — резиновое покрытие, благодаря чему во время игры устройство плотно фиксируется в руках, даже если они потеют. >>

технические характеристики



СИСТЕМА НА ЧИПЕ	NVIDIA Tegra 4	КАРТЫ ПАМЯТИ	microSD
CPU	четыре ядра 1,9 ГГц + 1 вспомогательное	ИНТЕРНЕТ	Wi-Fi 802.11 a/b/g/n (2,4 и 5 ГГц)
GPU	NVIDIA GeForce	ДРУГИЕ МОДУЛИ	Bluetooth 3.0, акселерометр, гироскоп
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Google Android 4.2.1	КАМЕРЫ	8 Мп и 1,2 Мп
ЭКРАН	сенсорный, IPS, 5", 1280×720, емкостной, мультитач	АККУМУЛЯТОР	8920 мА·ч
ОПЕРАТИВНАЯ / ФЛЭШ-ПАМЯТЬ	2 / 16 ГБ	РАЗМЕРЫ	158×135×57 мм
		МАССА	588 г

Консоль довольно увесистая, но лежит в руках удобно, и до всех игровых кнопок можно дотянуться, не перехватывая консоль.

Все разъемы расположены сзади: это Micro-USB, Mini-HDMI, слот для карты microSD и миниджек 3,5 мм для стереогарнитуры и микрофона. Там же — два курка и две продолговатые кнопки. Все остальные кнопки расположены на передней стороне консоли — под экраном (если устройство закрыто). Это два аналоговых джойстика (во время игры один из них, как правило, отвечает за движение персонажа, а другой — за положение камеры), D-pad (слева), кнопки A/B/X/Y, а также пять кнопок для управления операционной системой.

Сенсорный экран крепится на петле, градус его отклонения можно регулировать (вплоть до 180°). Огорчает, что вокруг экрана мы видим достаточно широкие рамки, и сам экран сравнительно небольшой — всего 5 дюймов (сегодня даже многие смартфоны больше, не говоря уже о планшетофонах). Качество экрана превосходное: яркость высокая, цветовой охват оптимальный.

Консоль поставляется с операционной системой Android 4.2.1. Она полнофункциональна, вы можете ставить любые приложения из Google Play Store и сторонних источников. Разработчики NVIDIA внесли лишь одну

существенную корректировку в ОС — убрали ради экономии экранного пространства нижнюю полосу с виртуальными элементами управления.

Несмотря на то, что на Shield без проблем запускаются большинство Android-игр, лишь немногие из них позволяют задействовать аппаратные элементы управления. В каталоге Shield Store пока только 27 игр с полной поддержкой консоли, зато среди них есть такие хиты, как Dead Trigger, Shadowgun и Max Payne Mobile. Но нет сомнений, что их количество будет расширяться. Благо, производительность NVIDIA Shield рекордная: пока что это абсолютный лидер среди мобильных устройств. Да и с автономной работой все в порядке: до 6 часов 3D-игр и до 20 часов онлайн-видео!

Отметим также, что у Shield есть функция стриминга игр с ПК, оснащенного графическим адаптером не хуже NVIDIA GeForce GTX 650.

Еще одна интересная возможность — запуск игр для старых консолей (PSP и пр.) с помощью Android-эмуляторов. Они отлично поддерживают NVIDIA Shield.

В общем, это самая многообещающая портативная консоль на Android и серьезнейший конкурент PS Vita и Nintendo 3DS. Но ее будущее зависит от количества игр, оптимизированных для Shield. Пока это главная проблема.

фотогалерея



ссылки по теме



[Обзор NVIDIA Shield на iXBT.com](#)



Планшет ASUS MeMO Pad FHD 10

Претендент на звание народного Full HD Android-планшета

Устройства, анонсированные на выставке Computex 2013, начали поступать в продажу. В прошлом номере мы рассказывали вам про бюджетный семидюймовый планшет ASUS MeMO Pad HD 7, теперь же к нам попал 10-дюймовый MeMO Pad FHD 10, главное преимущество которого — экран Full HD.

Официальная цена ASUS MeMO Pad FHD 10 в России — 13 990 рублей за версию с объемом встроенной флэш-памяти 32 ГБ. Это существенно дешевле, чем iPad последнего поколения, и на данный момент это одно из самых привлекательных предложений подобного рода (с экраном класса Full HD и известным брендом).

Внешний вид планшета стандартный. Фронтальная поверхность полностью гладкая, задняя сторона выполнена из рифленого пластика, устойчивого к появлению отпечатков пальцев и даже царапин.

>>

технические характеристики

1

СИСТЕМА НА ЧИПЕ	Intel Atom Z2560 (Clover Trail+)
CPU	2 ядра архитектуры x86 @1,6 ГГц, поддержка Hyper-Threading
GPU	PowerVR SGX 544MP2 @400 МГц
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Google Android 4.2.2
ЭКРАН	сенсорный, IPS, 10,1", 1920×1200, емкостной, мультитач
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ	2 ГБ

2

ФЛЭШ-ПАМЯТЬ	16 или 32 ГБ
КАРТЫ ПАМЯТИ	microSD (до 32 ГБ)
ИНТЕРНЕТ	Wi-Fi 802.11 a/b/g/n (2,4 ГГц)
ДРУГИЕ МОДУЛИ	Bluetooth 3.0, GPS
КАМЕРЫ	5 Мп и 1,2 Мп
АККУМУЛЯТОР	6887 мА·ч
РАЗМЕРЫ	264,6×182,4×9,5 мм
МАССА	572 г

Грани плавно скошены, как у всех планшетов ASUS. Стоит обратить внимание на наличие стереодинамиков: это пока еще не стало стандартом даже для дорогих аппаратов, не говоря уже о более дешевых. Поэтому наличие их в данном устройстве очень радует.

В целом дизайн ASUS MeMO Pad FHD 10 стоит оценить положительно: планшет достаточно легкий и тонкий, пластиковый корпус приятный на ощупь (в отличие от первого MeMO Pad) и очень практичный, все необходимые разъемы есть, в том числе Micro-USB с поддержкой OTG и Micro-HDMI, а также слот microSD.

Экран у планшета имеет разрешение 1920x1200, матрица — IPS. Отсутствие антибликового фильтра, относительно невысокая яркость, низкая стабильность черного и узкий цветовой охват выдают бюджетность дисплея, но хорошее жироталкивающее покрытие и отличный цветовой баланс отчасти компенсируют эти недостатки.

Благодаря большому IPS-экрану с разрешением Full HD, а также возможности подключения к телевизору по HDMI планшет неплохо подойдет для просмотра кино, вот только аппаратная поддержка видеофайлов здесь не самая лучшая. Так что будьте готовы к необходимости перекодировки нужного видео.

MeMO Pad FHD 10 работает на Intel Clover Trail+, это второе поколение процессора Intel Atom для Android-устройств. Объем оперативной памяти составляет 2 ГБ. В целом, производительность устройства достойная. Рекордов он не бьет, но никаких подтормаживаний вы не заметите, да и игры будут идти нормально. При этом, планшет продемонстрировал очень приличные показатели автономной работы — до 10 часов в режиме чтения.

Аппарат оснащен двумя камерами: фронтальной (1,2 Мп) и тыловой (5 Мп). Фронтальная камера предназначена для видеобщения. Увы, при попытке проверить видеосвязь через Skype у нас возникли проблемы: изображение было, и звук от собеседника — тоже, а вот собеседник нас не слышал. Качество фотографий с тыловой камеры среднее. Главный недостаток — много шумов. А вот качество видео (Full HD) как раз-таки весьма неплохое.

В целом, у ASUS получился симпатичный планшет, сочетающий приличное качество и функциональность с умеренной стоимостью. Пожалуй, на сегодняшний момент среди Full HD планшетов средней ценовой категории это лучший выбор, поскольку дешевле — только устройства от брендов Б-класса и ниже, и это всегда «кот в мешке», а Apple iPad стоит существенно дороже.

фотогалерея



ссылки по теме



[Обзор ASUS MeMO Pad FHD 10 на iXBT.com](#)



Смартфон Huawei Ascend P6

Очередной супер-тонкий «китаец»

Главная особенность нового смартфона Huawei Ascend P6 — очень малая толщина корпуса. Производитель называет его «самым тонким смартфоном в мире». И хотя, как мы знаем, не пройдет и месяца, как какой-нибудь другой производитель выпустит смартфон еще на миллиметр тоньше, сам факт малой толщины должен порадовать любителей изящных гаджетов. Этот параметр у Huawei Ascend P6 составляет всего 6,18 мм, при этом корпус совершенно плоский, и никакие детали (даже ободок окошка камеры) за его пределы не выпирают.

Во многом благодаря этому внешность аппарата получилась достаточно привлекательной. Производитель совершенно откровенно скопировал плоский боковой металлический ободок Apple iPhone 4/4S, поэтому «в профиль» смартфоны между собой очень похожи, только аппарат Huawei потоньше будет. >>

технические характеристики

1

СИСТЕМА НА ЧИПЕ	HiSilicon K3V2
CPU	1,5 ГГц, 4 ядра
GPU	Vivante GC4000
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Google Android 4.2.2
ЭКРАН	сенсорный, IPS, 4,7", 1280×720, емкостной, мультитач
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ	2 ГБ
ФЛЭШ-ПАМЯТЬ	8 ГБ (доступно 5 ГБ)
КАРТЫ ПАМЯТИ	microSD

2

СОТОВАЯ СВЯЗЬ	GSM GPRS/EDGE 850 / 900 / 1800 / 1900 МГц, 3G, HSPA+
ИНТЕРНЕТ	Wi-Fi 802.11b/g/n (2,4 ГГц и 5 ГГц)
ДРУГИЕ МОДУЛИ	Bluetooth 3.0, GPS, A-GPS
КАМЕРЫ	8 Мп и 5 Мп
АККУМУЛЯТОР	2000 мА·ч
РАЗМЕРЫ	132,6×65,5×6,18 мм
МАССА	120 г

Корпус не симметричен: если верхний торец остался таким же плоским, как и боковины, то нижний торец дизайнеры закруглили. Кстати, только нижний торец здесь и является пластиковым, а остальные части корпуса выполнены из металла.

Боковые рамки вокруг экрана получились очень тонкими, поэтому и по такому параметру, как ширина, смартфон оказался одним из рекордсменов. За счет небольших ширины и толщины корпуса телефон отлично ложится в любую ладонь, как мужскую, так и женскую. Глянца здесь нет, все детали матовые — не скользкие и не маркие, поэтому смартфон хорошо удерживается в пальцах и не особо собирает отпечатки.

Huawei Ascend P6 оснащен очень качественным HD-экраном, выполненным по технологии IPS: зернистости не видно, плотность точек достаточна, чтобы шрифты не казались рыхлыми, отзывчивость на высоте. Диагональ экрана — 4,7 дюйма, разрешение — 1280×720, что уже далеко не рекорд. Но по совокупности качеств экран заслуживает самой высокой оценки. Главными его плюсами являются эффективные антибликовый фильтр и жироотталкивающее покрытие, высокая яркость, стабильный черный цвет и отличная цветопередача.

Начинка Ascend P6 строится на базе четырехъядерного процессора с частотой 1,5 ГГц. Оперативной памяти в устройстве предусмотрено 2 ГБ. Несмотря на формально неплохие характеристики, смартфон демонстрирует весьма скромную производительность и посредственную совместимость с современными играми. Продолжительность автономной работы при этом тоже невыдающаяся — около одного светового дня.

Смартфон оснащен двумя камерами. Фронтальная предназначена для видеообщения, а тыловая — для съемки фото и видео (Full HD). С ее помощью получаются в целом неплохие снимки с разрешением 8 Мп. Программная обработка не бросается в глаза, экспозиция выбирается хорошо, резкость по планам приличная, шумы умеренные. Пожалуй, у камеры лишь одна проблема — резкость по краям. Порой даже кажется, что есть проблемы с фокусировкой, однако практически все снимки имеют хорошую резкость в центральной области.

Подводя итоги, можно сказать, что по совокупности параметров модель получилась довольно скромная, стоит она должна никак не больше 15 тысяч рублей, и одной лишь рекордно малой толщины для оправдания установленного на Ascend P6 ценника в 19990 рублей недостаточно.

фотогалерея



ссылки по теме



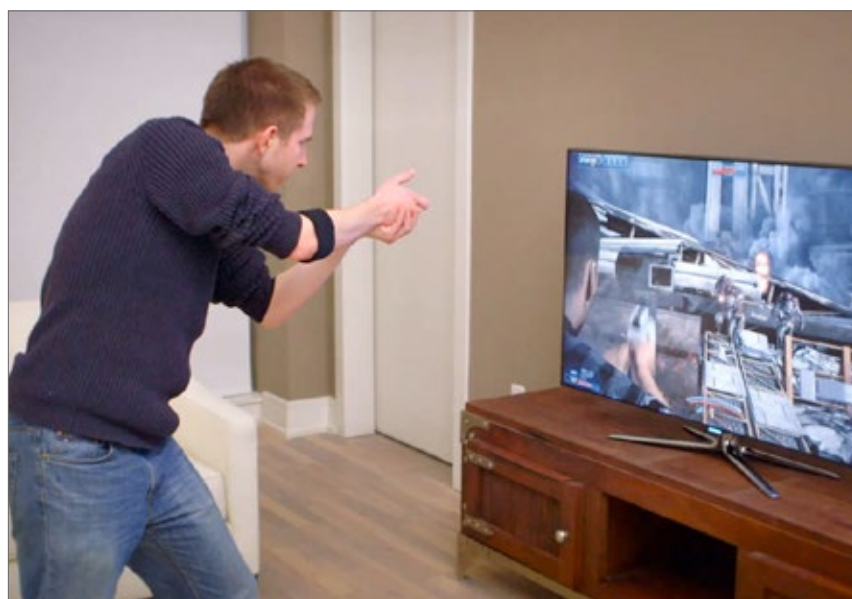
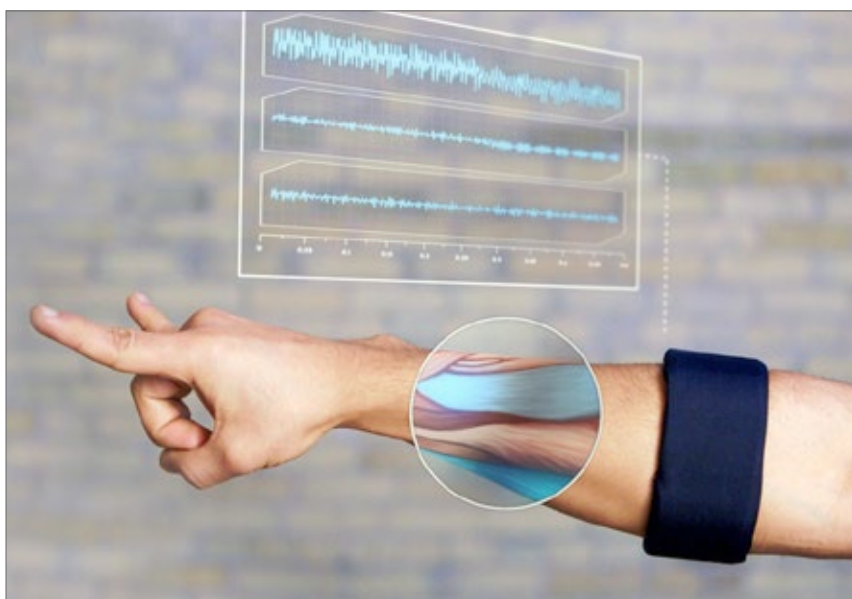
[Обзор Huawei Ascend P6 на iXBT.com](#)



Thalmic Labs Myo

Разработки в области оригинальных компьютерных манипуляторов — это, безусловно, рискованное занятие. Пользователей, давно привыкших к связке клавиатуры и мыши, очень сложно убедить в том, что есть более удобная альтернатива. Тем не менее, разработчики продолжают придумывать новые концепции. Одна из них была воплощена компанией Thalmic Labs в устройстве Myo. Оно предназначено для управления компьютером с помощью жестов. Исполненный в виде безразмерного браслета, манипулятор Myo фиксируется чуть ниже локтя и регистрирует перемещения руки в пространстве, а также сокращения мышц, вплоть до распознавания движений отдельных пальцев. Благодаря этому сводится к минимуму задержка: по заявлениям разработчиков, иногда создается впечатление, что Myo буквально опережает мысли. Манипулятор включается с помощью сложного жеста, малоприменимого в жизни, и информирует о своей работе с помощью виброотдачи. Myo связывается с компьютером при помощи Bluetooth. На данный момент заявлена полная поддержка Windows и Mac OS; идет работа над совместимостью с iOS и Android. Myo доступен для предзаказа.

фотогалерея





USB Electric Lighter

Следующий гаджет не несет в себе ничего инновационного, однако может быть очень полезен для обширной аудитории курильщиков. USB Electric Lighter представляет собой стандартный автомобильный прикуриватель с возможностью зарядки от USB. Одного заряда батареи хватит более чем на сто использований. Конечно, форм-фактор прикуривателя накладывает ограничения на возможности поджига, однако он может спасти немало нервных клеток в ветреную погоду. На просторах Сети можно найти немало аналогичных устройств, заслуживающих меньше доверия, но по более низкой цене и в более удобном форм-факторе флэшки.

фотогалерея



Scanadu Scout

Следующий на очереди — изящный и чрезвычайно удобный гаджет, позволяющий контролировать множество важных медицинских показателей. Достаточно приложить устройство под названием Scanadu Scout ко лбу человека — и через некоторое время уже будет известна частота его сердцебиения и дыхания, температура, кровяное давление и даже количество кислорода в крови. Производитель утверждает, что использовал в Scanadu Scout то же программное обеспечение, что и в марсоходе Curiosity. Данные, полученные гаджетом, передаются в смартфон для последующего мониторинга с помощью фирменного приложения. Первые партии Scanadu Scout выйдут в марте 2014 года.

фотогалерея

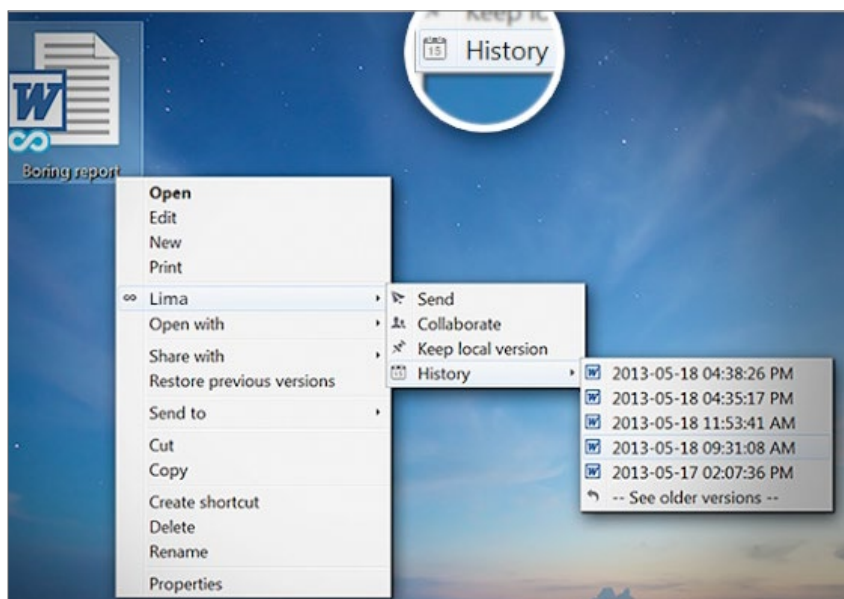




Lima

Маленькая коробочка под названием Lima (ранее — Plug) бросает вызов гигантским облачным хранилищам данных. Она позволяет создать собственное «облако» с помощью USB-накопителей. Для этого достаточно подсоединить их к Lima с одной стороны, связать Lima с роутером через разъем Ethernet с другой стороны и подключить сетевой адаптер для питания накопителей. В результате этого ваши файлы станут доступны на любом компьютере или портативном устройстве — но, в отличие от известных облачных хранилищ, для этого не потребуются копирование во внутреннюю память! Хотя эта функция также доступна, как и история изменений файлов.

фотогалерея



Firefly Pick

Отличный подарок для любого гитариста — медиатор Firefly Pick. Оснащенный разноцветными светодиодами, он вспыхивает во время игры, создавая эффект светомузыки. Firefly Pick имеет стандартную толщину и удобную, распространенную форму капли; заряжается он через встроенный порт Micro-USB. В продаже доступно несколько версий медиатора: одна, к примеру, реагирует только на касания струн, другая светится при любых движениях, а третья вообще различает движения вверх и вниз, сопровождая их разными цветами. Создатели оценивают Firefly Pick в \$49 — сумму, за которую вполне можно приобрести сотню обычных медиаторов.

фотогалерея



iТоги

август 2013



приложения и возможности

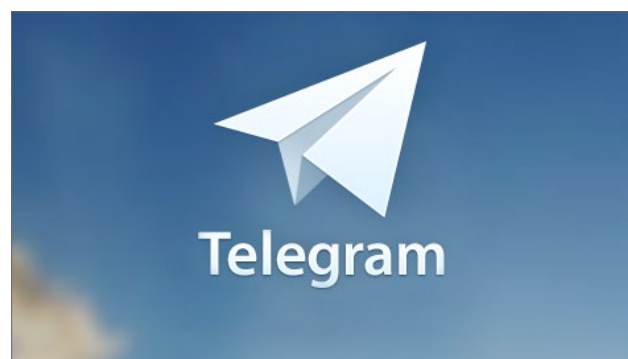
/ программное обеспечение
/ игры месяца
/ жанровые игры

4

iТоги /мессенджеры для мобильных устройств



В августе в App Store появился новый мессенджер для iPhone — Telegram. Это событие привлекло повышенное внимание, поскольку стало известно, что к созданию мессенджера причастен Павел Дуров, основатель и глава Вконтакте. Более того, Telegram использует защищенный протокол MTProto, разработанный его братом Николаем. Интерес к новому приложению подогрел (вопреки своему желанию) и Ян Коум, основатель другого популярного мессенджера WhatsApp. Он обвинил Дурова в слепом копировании, проведя аналогию с ситуацией вокруг Facebook и Вконтакте. Так или иначе, Telegram действительно является прямым конкурентом WhatsApp, Viber и т.п. Мы решили познакомиться с функциональностью Telegram и сравнить его с другими популярными мессенджерами.

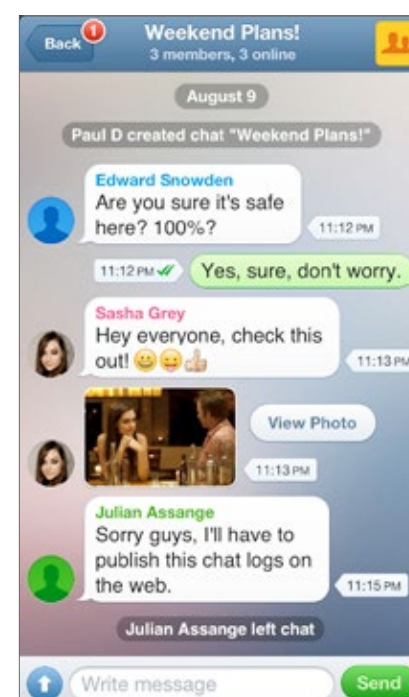


Telegram

Прежде всего, отметим, что Telegram пока доступен только на платформе iOS, в отличие от большинства других участников нашего сравнительного обзора. Показательно также, что у приложения отсутствует синхронизация с Facebook и даже Вконтакте. Вообще, если не обращать внимания на дизайн в синих тонах, ничто не выдает принадлежность создателей к крупнейшей российской социальной сети. Как и WhatsApp, Telegram не требует регистрации и позволяет использовать в качестве аккаунта номер мобильного телефона. При этом Telegram обладает чуть большей стабильностью и скоростью работы, а также полностью бесплатен. В общем, достойный вариант для обладателей iPhone.

[App Store](#)

скриншоты



итоги /мессенджеры для мобильных устройств



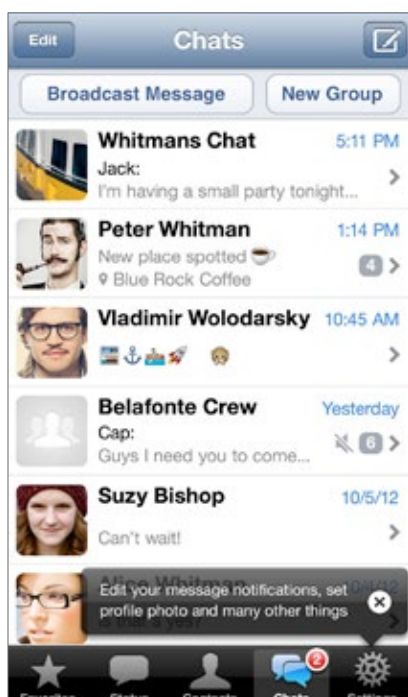
WhatsApp

Ключевой козырь WhatsApp — мультиплатформенность. Приложение представлено на iOS, Android, Windows Phone, BlackBerry OS и даже таких полуживых платформах, как Symbian и Nokia S40. Принцип работы аналогичен Telegram: список возможных адресатов подгружается из контактов смартфона, переписываться с ними можно бесплатно. Но за пользование приложения придется заплатить символическую сумму 1 доллар в год. Основной минус WhatsApp — задержки при доставке сообщений. На первый взгляд, это идеальная замена SMS с гораздо более широкими возможностями, но в те моменты, когда важна оперативность, надеяться на WhatsApp не всегда стоит.

[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты



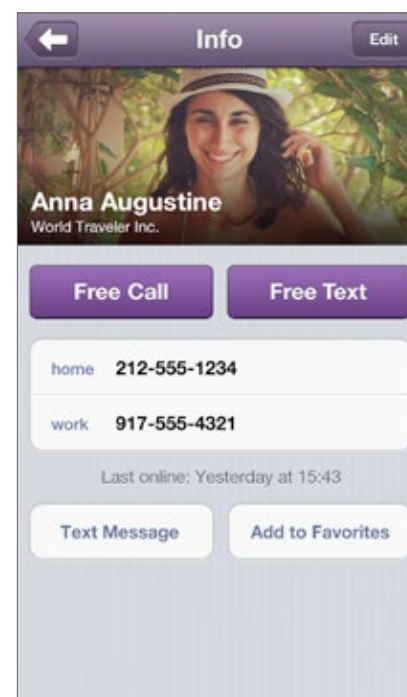
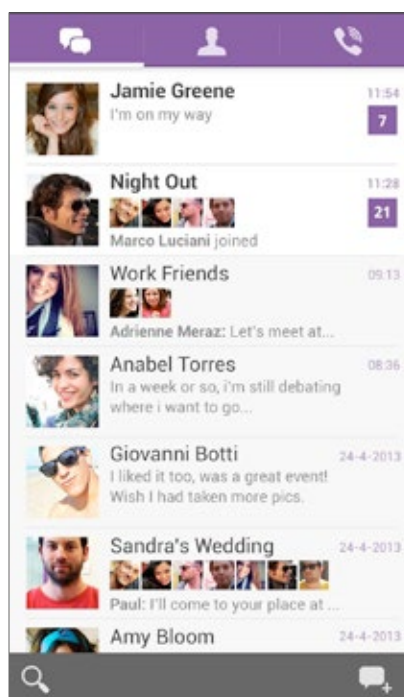
Viber

Принцип работы этого приложения в целом аналогичен WhatsApp, но Viber как раз очень радует скоростью доставки сообщений. Более того, он сообщает, что ваш собеседник сейчас вводит сообщение. И главное: Viber позволяет совершать голосовые звонки. Но только на платформах iOS, Windows Phone и Android. Причем, аппарат на одной из этих ОС должен быть у обоих собеседников. Если у вашего собеседника смартфон BlackBerry, Nokia на Symbian OS или Samsung на Bada OS, то вы увидите сообщение, что голосовой вызов невозможен. Впрочем, посылать текстовые сообщения и картинки можно между пользователями любых платформ.

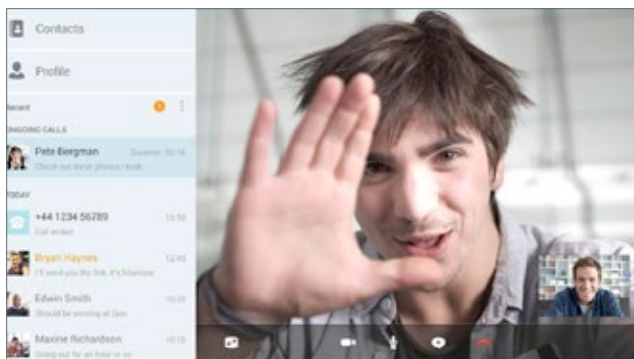
[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты



итоги /мессенджеры для мобильных устройств

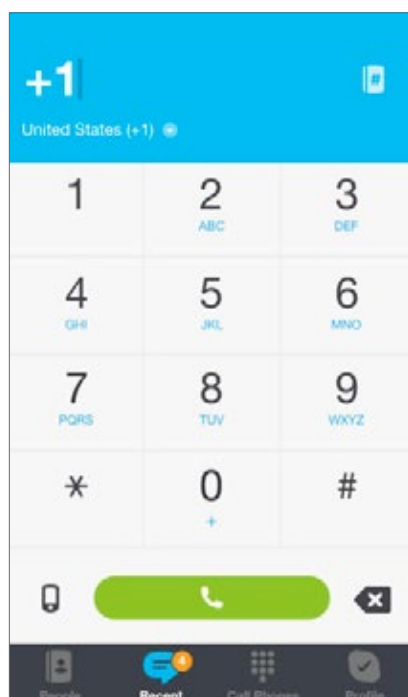
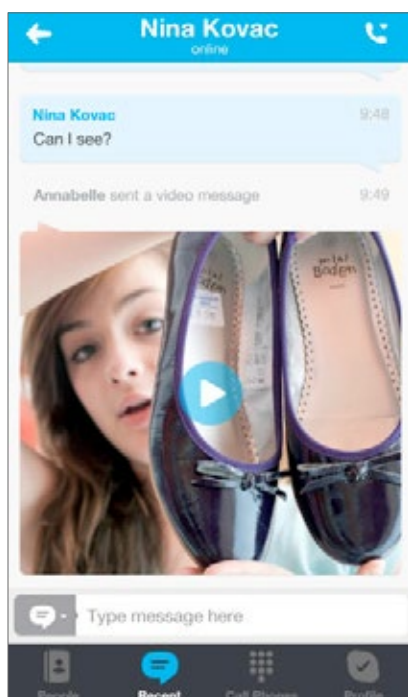


Пожалуй, самый известный коммуникационный сервис, недавно купленный Microsoft за огромные деньги, прославился, прежде всего, функцией видеозвонков. «Позвонить по Скайпу» — устойчивое выражение, понятное всем от мала до велика. И здесь лидерство Skype несомненно. Но наш материал посвящен именно текстовым мессенджерам, а в этой сфере позиции Skype не столь сильны. Главный минус Skype по сравнению с Viber и WhatsApp — необходимость регистрироваться и заводить отдельный логин. Кроме того, количество ОС, на которых представлен Skype, существенно меньше. Это iOS, Android, Windows Phone и новейшая BlackBerry 10.

[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты



Последний сервис, о котором мы расскажем, создан компанией Apple и доступен только на iOS-аппаратах и компьютерах под управлением Mac OS X. Следовательно, использовать вы его сможете только при условии, что у вашего собеседника тоже «яблочные» устройства. Это ограничение компенсируется такими достоинствами, как полная бесплатность и глубокая интеграция в экосистему Apple. iMessage по умолчанию установлен на всех новых iPhone, iPod touch, iPad, MacBook, iMac, Mac Pro и Mac mini. В качестве логина используется ваш Apple ID. А посылать можно не только текстовые сообщения, но также фотографии и видео.

скриншоты





Asphalt 8: На взлет

Главная игра месяца — без всяких сомнений, Asphalt 8. Один из самых популярных мобильных гоночных симуляторов, Asphalt стабильно обновляется раз в год, но прошлый релиз — Asphalt 7 — вызвал у многих разочарование: слишком мало было отличий от Asphalt 6. Немного улучшили графику, добавили несколько трасс и автомобилей, но это воспринималось именно как косметическое обновление, а не полноценная новая часть.

>>





Зато в Asphalt 8 разработчики оправдали ожидания на все 100. Помимо новых трасс (Французская Гвиана, Барселона и Венеция) были радикально переработаны все старые трассы. Фактически, их можно считать тоже новыми, поскольку навыки вождения из прошлых серий Asphalt вам здесь не понадобятся — придется привыкать к новым маршрутам.

Главная особенность трасс Asphalt 8 — это многовариантность. Практически все участки пути имеют по одному, а то и по несколько дублеров, причудливо пересекающихся и разветвляющихся. Зачатки этого были еще в Asphalt 7, но теперь идея получила полноценное развитие. Еще одна особенность — наличие большого количества трамплинов, в том числе «закрученных», с помощью которых можно «сделать бочку» (переворот в воздухе). За прыжки и трюки вам прибавляется нитро, так что использовать их настоятельно рекомендуется. >>



Наконец, третья особенность трасс — обилие трубообразных тоннелей, в которых можно ездить по стенам и даже потолкам. Это делает гонку головокружительно увлекательной!

Ну и излишне говорить, что визуальная составляющая сделала шаг вперед по сравнению с Asphalt 7. Столкновения машин друг с другом и с ограждениями стали по-кинематографичному эффектны. Кроме того, теперь игра активно задействует природные эффекты: блики солнца, дым, снег, пыль... Лучше всего картинка выглядит в трассе Токио: автомобиль несется по ночному мокрому шоссе, выбивая снопы брызг из-под колес, а в лужах отражаются многочисленные яркие вывески с иероглифами. Красота!

іТоги / *игра* месяца

Asphalt 8: На взлет



скриншоты



іТоги / *игры* месяца



Riptide GP2

Среди лидеров последних недель в App Store и Google Play Store — вторая часть водных мотогонок Riptide GP. В сиквеле улучшили буквально все — графику (отныне можно настраивать и отключать различные эффекты), одиночный режим (треков стало больше), плюс — добавили возможности персональной «раскраски» транспортного средства и его апгрейда. Выбор сложности фактически отсутствует — есть лишь три призовых места, каждое из которых премируется звездами и деньгами. Звезды нужны на разблокировку новых трасс, деньги — на улучшение имеющегося скутера или приобретение новых. Но главное, чем затягивает игра — это драйв и отлично переданная атмосфера настоящего, большого чемпионата.

[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты



Sine Mora

Sine Mora — образцово-показательный скролл-шутер, порт прошлогоднего компьютерно-консольного проекта. Стоит игра недешево, зато может порадовать отменной 3D-графикой (подразумевает наличие планшета помощнее), наличием нескольких игровых режимов и нескучным сюжетом. Игровая механика довольно оригинальна — на выполнение миссии дается время, за каждого сбитого врага начисляют пару секунд, за каждую пропущенную ракету — вычитают. В конце уровня вас ждет непременно гигантский, «многоуровневый» босс. Высокая динамика, отменный внешний вид, разнообразие врагов, средств передвижения и пилотов — эту игру стоит хотя бы увидеть.

[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты



итоги / *игры* месяца



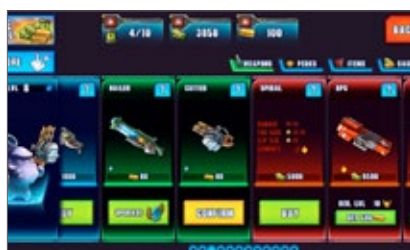
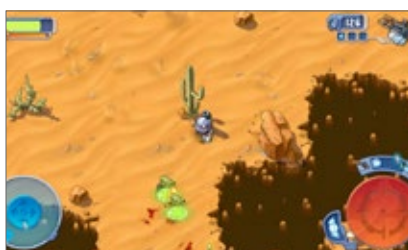
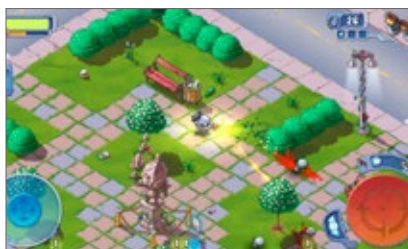
Monster Shooter 2

С пылу, с жару — продолжение популярной Monster Shooter. Несмотря на простую «рисованную» графику, игру можно похвалить за неплохой (в рамках жанра) сюжет, высокую динамику и тонны самого разнообразного оружия, которое, к тому же, можно модернизировать за игровую валюту. Оппоненты героя имеют иммунитет к определенному типу урона, поэтому приходится постоянно переключаться между различными типами «стволов», что значительно повышает динамику. Увы, нашлись и недостатки — миссии очень короткие и не могут похвастаться разнообразием предлагаемых заданий. В остальном же — отличная «стрелялка».

[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты



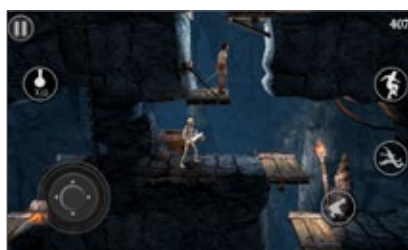
Prince of Persia Shadow&Flame

Сиквел классического Принца Персии с чуть измененной механикой и в новой графической оболочке. Мобильную версию ожидаемо упростили — от хардкорности оригинала, в котором каждая секунда и каждый сантиметр были на счету, не осталось и следа. С другой стороны — это позволило получать от игры удовольствие, а не ругаться, погибая каждые две минуты. В остальном все по-прежнему: герой спасает принцессу, пробираясь к ней сквозь хитросплетения городских улиц и замковых коридоров, сражаясь с охранниками, собирая монетки и прыгая, прыгая, прыгая... В целом — весьма приятный «взгляд в прошлое» за вполне умеренную плату.

[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты



Итоги / лучшие зомби-игры для планшетов



Им поклоняются и их боятся миллионы людей. Они — постоянная тема ежегодных тематических фестивалей и парадов. Про них снимают сверхпопулярные сериалы и многомиллионные летние блокбастеры. Они фигурируют в сотнях книг, фильмов, игр и комиксов, и даже не собираются сдавать свои позиции. Они — живее всех живых, несмотря на то, что мертвы. Мы называем их «зомби». Сегодняшняя подборка игр для планшетов раскрывает тему зомби сполна. Мы отобрали наиболее популярные проекты разных жанров и позаботились о том, чтобы среди них нашлись игры на любой вкус, размер и аппаратные возможности.



Dead Trigger

Это, безусловно, самая технологически продвинутая и красивая игра подборки. Если отойти от схематичного сюжета (снова на свободе гуляет вирус, зомби захватывают мир...), игра представляет собой динамичный шутер от первого лица, с удобоваримым управлением и отличной графикой. Дабы игроку не наскучило отстреливать мертвяков, разработчики придумали массу разновидностей врагов (быстрые, медленные, «контактники», «стрелки» и др.), прикрутили достойную физику (рэгдол и «расчлененка» — присутствуют), а также предложили обширный арсенал оружия. Поэтому если еще не видели — качать в первую очередь. Сиквел — уже на подходе!

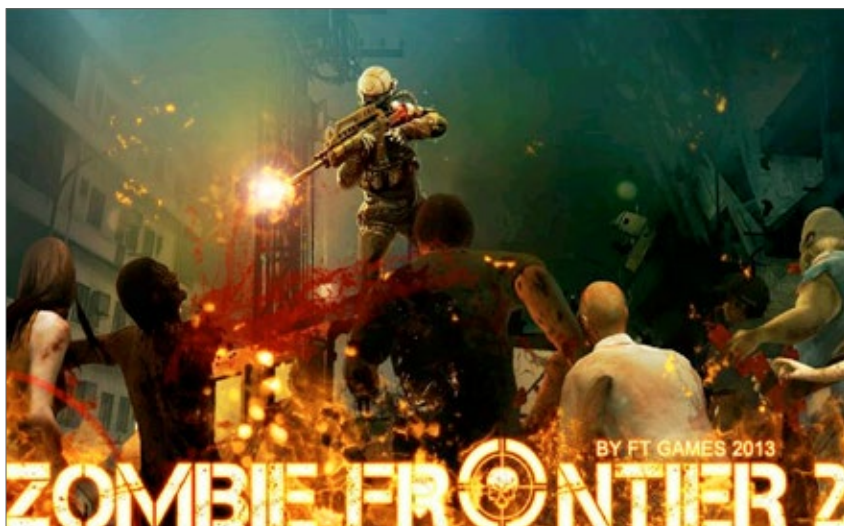
[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты



итоги / лучшие зомби-игры для планшетов



Zombie Frontier 2

ZF2 — почти брат-близнец Dead Trigger, разве что ориентированный на владельцев менее мощных планшетов. И местные локации, и мертвецы нарисованы в 2D, да и возможность перемещения у главного героя отсутствует. Все, что позволено игроку — это выбирать места проведения «зачисток», самостоятельно целиться и стрелять. Привлекательности этому непритязательному тиру придает возможность поэтапной модернизации оружия, выполнение побочных заданий и опция найма виртуальных напарников. По мере прогресса растет количество типов инфицированных, а боссы становятся сильнее. В целом — хорошая игра и неплохой способ расслабиться.

[Google Play](#)

скриншоты



Zombie Evil

Классический defense-тип, выполненный в милом «мультяшном» стиле (ближайший графический ориентир — Plants vs. Zombies). Игрок управляет бойцом, удерживающим «последний рубеж» на протяжении нескольких десятков миссий. В игре множество типов зомби (включая боссов), оружия и возможностей модернизации для укреп-точки. На первых порах игра кажется слишком простой, но уже после третьего района начинается настоящий зомби-апокалипсис, выживать в котором становится все труднее и труднее. В целом игра отлично подойдет на роль периодического «убийцы времени» (миссии довольно короткие), а также пригодится владельцам не самых мощных планшетов.

[Google Play](#)

скриншоты



итоги / лучшие зомби-игры для планшетов



Zombie Road Trip

А эта игра — почти «Безумный Макс», только с зомби. Игрок удирает на машине от нагоняющей его толпы кровожадных мертвецов. Загвоздка в том, что толпа движется быстрее, чем едет машина, да еще по пути то и дело натыкаешься на встречных покойничков. Чтобы выжить, игроку приходится делать две вещи: отстреливать всех встречных при помощи навесного оружия и крутить на машине «сальто», используя непростой рельеф местности. Это позволяет и не снижать скорость, и накапливать «нитро» для последующего ускорения. Цель — проехать как можно дальше. Живым. В игре вдоволь разных машин и оружия, все это можно модернизировать, поэтому не надоеет она долго.

[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты



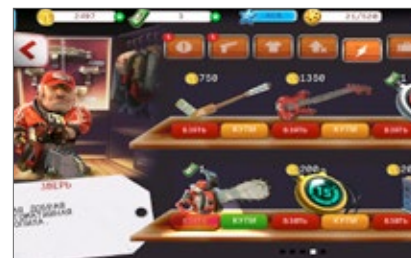
Zombie-wood

Ураганный shoot'em up, замаскированный под киносъёмочный процесс. Каждая миссия представляет собой отдельную сцену одного из фильмов (все — пародии на известные голливудские ленты), в которой нужно выполнить некое задание — потушить машину и спасти из нее женщину, собрать за время жетоны, оборонять некий объект и т.д. Вопрос в том, что все это время вокруг будут кишеть кровожадные зомби, от которых нужно отстреливаться всеми доступными средствами. Приятная графика, масса возможностей прокачки персонажа и оружия, онлайн-режим, отличная динамика и хорошее чувство юмора, сквозящее буквально из каждого пикселя — все это Zombiewood.

[App Store](#)

[Google Play](#)

скриншоты





Над номером работали

Главный редактор **Сергей Уваров**

Макет и верстка **Олег Дмитриев**

Рубрика «Мнения» **Александра Криштопа**

Рубрика «Обзоры устройств» **Дмитрий Шепелев, Сергей Уваров**

Рубрика «Гаджеты месяца» **Николай Землянский**

Приложения и игры **Дмитрий Гомельский, Сергей Уваров**

Редакция сайта iXBT.com

Главный редактор **Павел Соколов**

Заместитель главного редактора, PR-директор **Александр Воробьев**

Редактор линейки новостей **Георгий Филягин**

Авторы новостей **Георгий Филягин, Дмитрий Кукишев**

Редакторы и авторы статей

Алексей Берилло, Андрей Воробьев, Станислав Гарматюк,

Андрей Заяц, Николай Землянский, Андрей Кожемяко,

Сергей Корогод, Кирилл Кочетков, Александра Криштопа,

Алексей Кудрявцев, Дмитрий Лаптев, Григорий Лядов,

Максим Лядов, Сергей Мерьков, Александр Мишин,

Сергей Пикалов, Владимир Родионов, Сергей Соломатин,

Сергей Уваров, Илья Холодов, Дмитрий Шепелев, Сергей Щербаков

и другие.

Перепечатка материалов возможна только с письменного разрешения редакции. За содержание рекламных материалов ответственность несут рекламодатели.

Редакция не применяет в публикациях стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на предметы любого рода собственности. Все указанные в журнале торговые марки являются собственностью их владельцев.