

Apple MacBook Pro Retina 2014

Тестируем
новинку в
Final Cut Pro X



ДЕСЯТИ-
ДУЙМОВЫЕ
ПЛАНШЕТЫ

СРАВНИТЕЛЬНОЕ
ТЕСТИРОВАНИЕ

а также в номере



Умные часы Samsung
на базе ОС Android Wear



Кофе-будильник Barisier
и другие гаджеты месяца



Интервью с создателями
игры Overkill 3



A blank coordinate plane with x and y axes. The x-axis is horizontal and the y-axis is vertical, both with arrows at their ends. The origin is at the bottom-left corner.

ИНСТРУКЦИЯ



17



загрузить приложение
из Google Play

по вопросам работы самого приложения используйте **ПОМОЩЬ** в меню



Hoox Timely Li-Polymer 11000mAh
Внешний аккумулятор

Внешние аккумуляторы

hoox



[Нажмите для перехода
в интернет-магазин](#)



reddot design award

- Эффективная емкость 11000 ма/ч.
- Тип аккумулятора Li-ion.
- Премия Red Dot Design Award за эргономику.
- Два порта USB 1A и 2,1A могут заряжать два устройства одновременно.
- Индикатор заряда.
- Кнопка включения.
- Кабель micro usb>usb 2.0 в комплекте.
- Матовый корпус по фактуре напоминающий камень.
- Два варианта цветов.



Lapka Personal Environment Monitor
Набор датчиков окружающей среды

Тестеры и датчики

lapka



[Нажмите для перехода
в интернет-магазин](#)

Персональный монитор окружающей среды.
Состоит из 4 датчиков, которые подключаются к Apple iPhone или iPad.

1. Датчик относительной влажности и температуры.
2. Датчик электромагнитных излучений с возможностью измерения как высокочастотных волн(микроволновая печь, мобильный телефон), так и низкочастотных (флуоресцентные лампы, линии энергопередачи).
3. Нитратомер для определения повышенного содержания нитратов в овощах и фруктах.
4. Радиометр(дозиметр) представляет собой миниатюрный счётчик Гейгера-Мюллера — детектор опасных бета и гамма частиц.



Дорогие читатели!

Лето — позади, а с ним и жаркие солнечные деньки. Но в IT-индустрии горячая пора, наоборот, только начинается. 5 сентября стартует международная выставка IFA в Берлине, на которой ожидается множество интересных анонсов — прежде всего, в сфере носимой электроники. Некоторые производители уже раскрыли свои карты (об этом вы сможете прочесть в новостной рубрике), другие же усиленно нагнетают интригу. Мы с моими коллегами будем плотно работать на IFA, так что всю интересную информацию с выставки вы сможете оперативно узнавать из новостей и материалов iXBT.com. А в конце сентября мы выберем самое яркое и важное, эстетично это оформим и представим в новом номере іТоги.

Впрочем, IFA — не единственное важное мероприятие сентября. Ничуть не меньший интерес вызывает долгожданная презентация Apple, которая будет проходить как раз в один из дней выставки (9 сентября), но по другую сторону Атлантики — в Калифорнии. Помимо нового iPhone все ожидают анонса умных часов. Правда, в последнем есть сомнения, а вот в том, что Apple, наконец, выпустит iPhone с большим экраном, почти никто не сомневается. В преддверии этого события мы решили собрать самые интересные дизайнерские концепты iPhone 6 и показать их вам в специальной рубрике — смотрите раздел «Аналитика»!

Вообще, в августе было не так много важных событий в IT-индустрии (за исключением самого конца месяца), поэтому номер получился не столько об итогах прошедшего периода, сколько о будущем: что нас ждет осенью, в каком направлении будет развиваться IT-индустрия — вот ключевые темы номера! Однако любой другой выпуск журнала іТоги (даже тот, который сосредоточен на новинках текущего месяца) — по сути своей тоже всегда взгляд в будущее. И этот взгляд неизменно полон оптимизма — какие бы экономические, политические и социальные проблемы ни сотрясали наш мир. Сегодня со всех сторон, из СМИ и из кухонных дискуссий (не говоря уже про фейсбучные баталии) несетя: санкции, война, враги, протесты... Но посреди всей этой истерии должен оставаться островок, условно говоря, «футуристического информационного рая», который бы не запугивал, призывал, разоблачал и обвинял, а вдохновлял и (как бы пафосно это не прозвучало) помогал сохранить веру в человечество. В тех людей, которые могут разработать новые технологии, сделать прекрасные устройства, создать перспективные IT-компании, дать работу другим людям и в конечном итоге сделать этот мир немножечко лучше.

*Сергей Уваров,
главный редактор журнала іТоги*

iТоги

август 2014



СОБЫТИЯ

*новости месяца
новости one line
видео месяца*





Samsung и LG в погоне за временем

АНОНС
МЕСЯЦА



Под самый конец месяца сразу два крупнейших производителя представили свои новые умные часы, решив не дожидаться выставки IFA в Берлине. Это Samsung Gear S и LG G Watch R. Совсем недавно те же компании уже отметились новинками из сферы носимой электроники: в конце июня стартовали мировые продажи LG G Watch и Samsung Gear Live. Теперь — новый раунд борьбы.

Козырь часов LG, работающих на Android Wear, — круглый дисплей P-OLED, а компания Samsung впервые оснастила свое носимое устройство модулем 3G. В качестве операционной системы используется Tizen, что фактически делает Gear S мини-смартфоном.

Впрочем, экран Samsung Gear S не менее интересен, чем у LG G Watch R. Это изогнутый двухдюймовый Super AMOLED с разрешением 360×480. Прежде изогнутый дисплей мы видели только в двух устройствах Samsung: в браслете Samsung Gear Fit и экспериментальном смартфоне Samsung Galaxy Round. Как видим, производитель активно развивает эту технологию и расширяет список использующих ее гаджетов.

>>





В Samsung Gear S установлен двухъядерный процессор частотой 1 ГГц, объем оперативной и встроенной флэш-памяти составляет, соответственно, 512 МБ и 4 ГБ. Также имеются Wi-Fi 802.11n и Bluetooth 4.1, приемник GPS/ГЛОНАСС.

Совершать звонки Samsung предлагает при помощи аксессуара — гарнитуры Gear Circle, подключающейся по Bluetooth и оснащенной встроенной аккумуляторной батареей емкостью 180 мА·ч. Емкость батареи самих часов — 300 мА·ч, чего должно хватать на два дня (по заявлению Samsung).

Корпус часов и Samsung, и LG защищен от влаги и пыли по стандарту IP67. Но LG G Watch R, конечно, куда больше похожи на традиционные часы, чем Samsung Gear Live. И это делает их на данный момент уникальным продуктом (по крайней мере, до выхода Moto 360). Но на форме достоинства экрана LG не заканчиваются. При диаметре 1,3 дюйма его разрешение составляет 320×320, что дает более высокую плотность пикселей, чем у Samsung Gear S.

Аппаратной основой LG G Watch R выступила платформа Qualcomm Snapdragon 400, CPU которой работает на частоте 1,2 ГГц. Объемы оперативной и флэш-памяти — 512 МБ и 4 ГБ. Емкость встроенной батареи — 410 мА·ч. Часы LG G Watch R оснащены гироскопом, акселерометром, компасом, барометром и пульсометром.

Обе модели поступят в продажу в октябре.



kent160

LG G Watch R — красота, но Gear S еще краше. Да и Android Wear явно уступает Tizen пока.



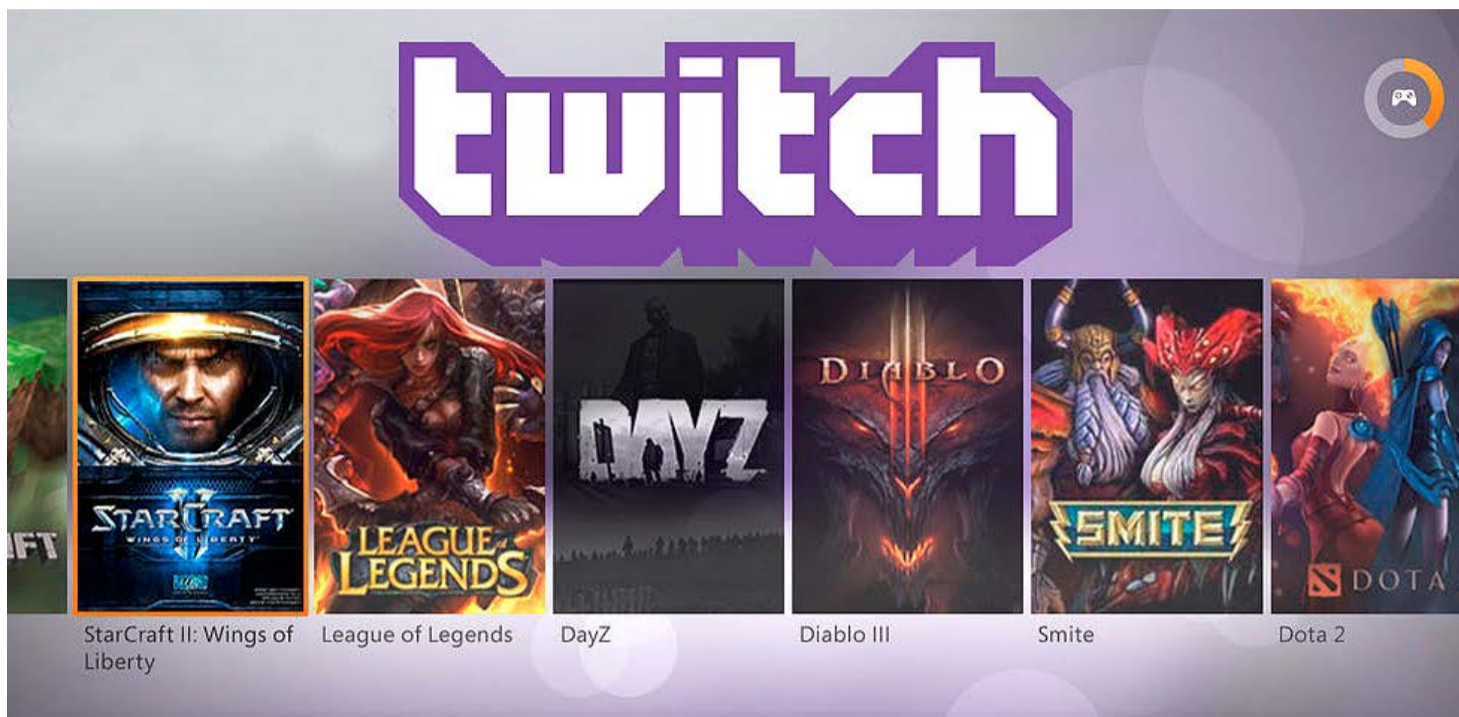
YagMort

Отлично, наконец-то появились умные часы, которые выглядят так, что не стыдно надеть и с костюмом. Куплю LG стопудово.

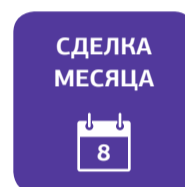


newsamuel

Зачем Samsung делает нарочито выпуклый дисплей? Рука в этом месте почти плоская.



Amazon переиграла YouTube и Google



Компания Amazon договорилась о приобретении сервиса видеостриминга игр Twitch за 970 млн долларов. Сделка стала сюрпризом, так как прежде была информация о том, что Twitch будет продан компании Google за сумму около миллиарда долларов.

Слухи о продаже Twitch поползли еще в мае этого года. Тогда же назывался и покупатель — YouTube (который, в свою очередь, принадлежит Google). В июле эти слухи усилились. В итоге стало известно, что Twitch действительно был куплен, однако новым владельцем сервиса стала компания Amazon! Глава Twitch Эмметт Шир заявил, что выбор в пользу Amazon был сделан потому, что именно эта компания разделяет их взгляды и должна помочь Twitch расти и расширяться еще более стремительными темпами. Самое главное: Twitch сохраняет свой офис, своих сотрудников, свой бренд и свою независимость, при этом получая дополнительные ресурсы для развития.

То, что Twitch купила не компания Google, даже хорошо, потому как YouTube и Twitch — прямые конкуренты: на сегодня это самые популярные ресурсы для публикации игровых видео. Если бы они стали собственностью одной компании, то это привело бы к ослаблению конкуренции.



Ex1le

Даже не думал, что данный сервис может столько стоить.



SgtPepper

Я не понимаю смысла продажи сейчас, потому что через год Twitch будет стоить в разы больше, пика его популярности еще даже не видно.



moarhaet

Одно дело создать успешный интернет-проект, но начать извлекать из него живые деньги — это уже другая задача.



iPhone 6 озолотит не только Apple



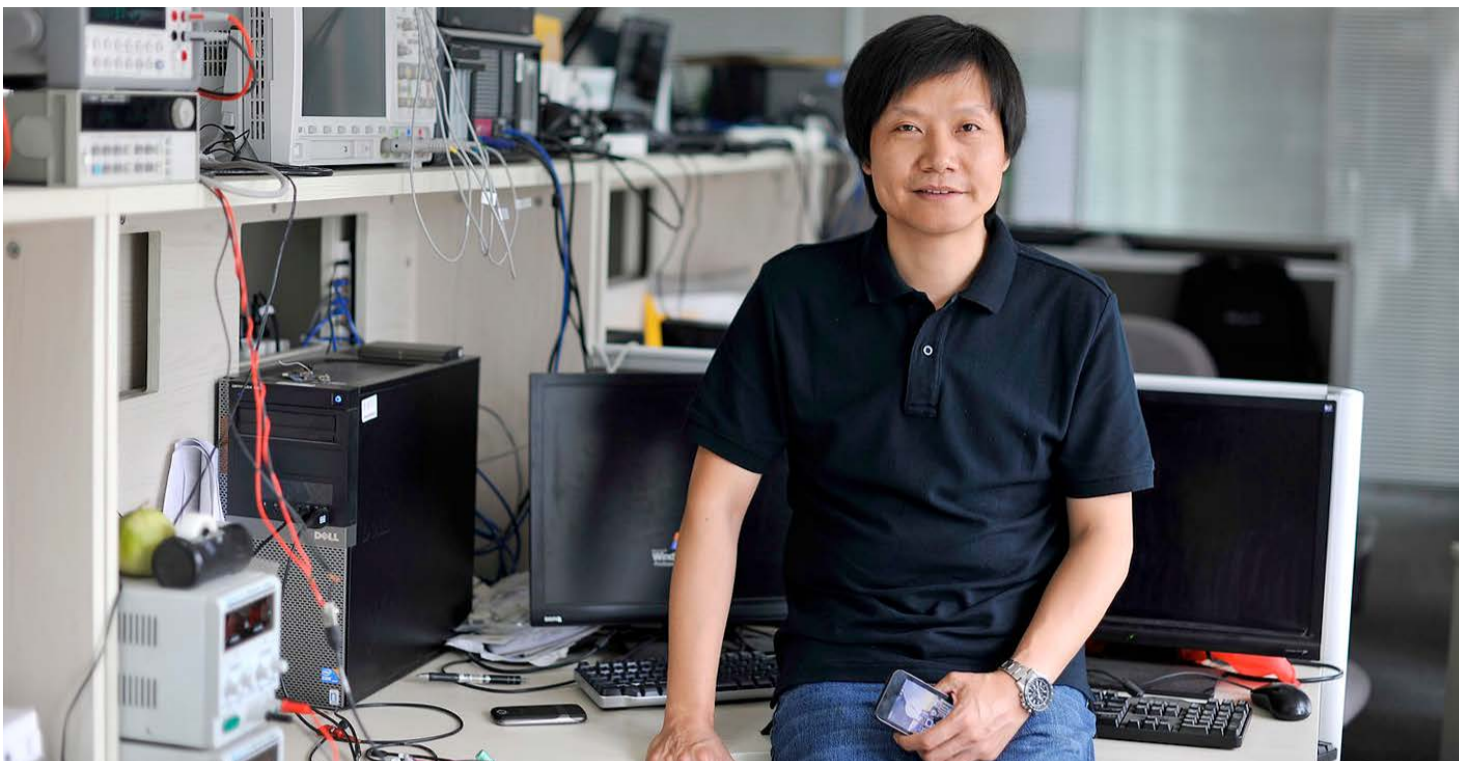
Apple еще не успела представить iPhone 6 (и даже не подтвердила, что новый флагман будет называться именно так), а компания Brikk, специализирующаяся на ювелирной отделке электронных устройств, уже начала прием предварительных заказов на свои модификации iPhone 6 с золотым или платиновым корпусом.

Помимо отделки платиной, желтым и розовым золотом, смартфон может быть украшен инкрустацией бриллиантами в форме логотипа Apple. С учетом цвета исходной модели — черного или белого, в общей сложности получается 14 вариантов. Основой для Lux iPhone 6 служит Apple iPhone 6 с экраном 4,7 дюйма и 128 ГБ флэш-памяти. Другие технические данные устройства источник не раскрывает (да и, вероятно, не знает).

Сообщается, что для отделки аппараты разбираются в лаборатории Brikk, полируются и покрываются пятью слоями разных металлов перед окончательным нанесением двух слоев золота или платины. Для логотипа используются бриллианты цвета D и чистоты VVS1.

Цена, в зависимости от варианта оформления, лежит в пределах от \$4495 до \$8795. К отгрузке готовых изделий Brikk обещает приступить через три-четыре недели после начала продаж Apple iPhone 6.





Восточный Джобс покорил Поднебесную

РЕКОРД
МЕСЯЦА



Аналитики Canalys опубликовали любопытную статистику продаж смартфонов в Китае. Лидером неожиданно оказалась компания Xiaomi. Впрочем, успехи детища Лэя Цзюня в последнее время были настолько велики, что миллиардера стали сравнивать со Стивом Джобсом, отмечая его маркетинговые находки и понимание рынка.

Еще в мае Huawei сместил Apple с третьего места в списке крупнейших производителей смартфонов в Китае. На тот момент Xiaomi занимала 10% рынка, хотя годом ранее ее доля составляла около 5%.

Теперь же молодая компания, основанная всего четыре года назад, занимает 14% рынка смартфонов в Китае, оставив позади Samsung (12%), Lenovo (12%), Yulong (12%, продаются под маркой Coolpad) и даже Huawei (11%).

За первые пять месяцев Xiaomi 2014 года реализовала 22 млн аппаратов, а к концу года намерена достичь отметки в 60 млн проданных смартфонов. Кроме прочих моделей, помочь ей в этом может новый флагман Mi 4. В общем, Xiaomi имеет все шансы на успешную мировую экспансию вслед за Huawei. Вместе с тем это означает все больший вес китайских устройств на мировом рынке.



Sevenstreams

Xiaomi — пирамида, построенная на основе маркетинговых правил Apple. Сказка про китайский iPhone.



igmay

На сегодняшний день в Китае самый продаваемый телефон это Xiaomi Mi4. Все остальное пустые домыслы.



sand_dune

Бедное яблоко, а они ведь такие надежды на рынок Китая возлагали...



Все в одном флаконе

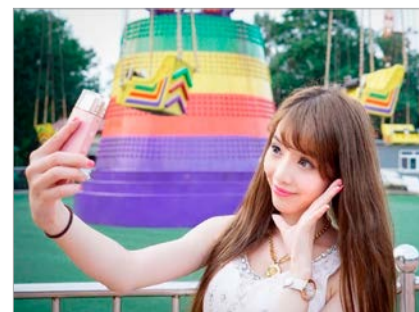
ДИЗАЙН
МЕСЯЦА



Устройства для селфи — новая мода. В прошлом номере мы упоминали селфи-смартфоны, но почему бы не использовать для столь важного дела компактные фотокамеры? Наверняка такая идея пришла в голову не только сотрудникам Sony. Однако в своей модели Cyber-shot DSC-KW11 компания Sony пошла дальше конкурентов и решила привлечь целевую аудиторию (то есть любителей селфи) не только техническими особенностями, но и оригинальным чисто женским дизайном.

Верхняя часть устройства напоминает крышку флакона духов. В нее встроена поворотная камера с датчиком изображения CMOS Exmor RS формата 1/2,3 дюйма разрешением 19,2 Мп и объективом с максимальной диафрагмой F/2,0. Также Cyber-shot DSC-KW11 оснащена адаптерами Wi-Fi и NFC, посредством которых обеспечивается управление камерой с помощью смартфона и быстрая загрузка фото в Сеть. Оценить картинку перед публикацией в Instagram поможет 3,3-дюймовый OLED-дисплей.

Разумеется, камера поддерживает серийную съемку (со скоростью 4 к/с) и запись видео. Вес устройства — 136 граммов. Sony Cyber-shot DSC-KW11 поступит в продажу в октябре и будет предлагаться в белом, розовом, зеленом и фиолетовом цветах.





Покой нам только снится

АНАЛИЗ
МЕСЯЦА



Фитнес-браслеты с функцией отслеживания сна становятся все более модными, и это дает ученым возможность получать информацию оттуда, куда раньше вход им был закрыт: из спальни людей. На страницах The Wall Street Journal были опубликованы результаты нового исследования, посвященного продолжительности сна современного человека. Помогли в изучении этой темы фитнес-браслеты Jawbone Up, которые в том числе умеют фиксировать фазы сна.

Данные исследования содержат анонимную информацию о сотне тысяч пользователей, проживающих в разных крупных городах. Согласно отчету, больше всего люди спят в Мельбурне, Лондоне и Париже. В среднем сон жителей этих мегаполисов длится чуть более семи часов. Хуже всего ситуация в Токио и Сеуле: здесь люди спят менее шести часов. Чуть лучше результаты в Сингапуре, Дубае и Мехико. Их горожане позволяют себе шесть с половиной часов ночного отдыха.

В отчете есть и другие любопытные сведения. Так, в Брисбене люди ложатся спать где-то около 23:00, а встают в 6:30. А вот в Москве отправляются в царство Морфея в среднем в 00:46, а возвращаются к бодрствованию в 08:08.



suslo

А без фитнес-браслетов это не было очевидно? Достаточно утром на людей в транспорте посмотреть...



tritata

Московское время опережает астрономическое на полтора часа, а брисбенское отстает на 12 минут. По солнцу люди спят одинаково — с природой не поспоришь.



CHugden

Так вот проблема. Девайсам люди верят полностью, а себе не верят.



Планшет **Sony** Xperia Z3 Tablet Compact получит Snapdragon 801, 3 ГБ оперативной памяти и дисплей Full HD.



Китайская компания **Goophone** смогла подделать изогнутый смартфон Samsung Galaxy Round. Цена — \$190.



Компания **Huawei** анонсировала смартфон Ascend P7 Sapphire Edition с сапфировым стеклом для защиты дисплея.



Швейцарский производитель часов **Swatch** дополнит свои новые модели функциями фитнес-браслета.



Расширенный комплект поставки нового флагмана компании **Vivo** — смартфона X5 — занимает целый чемодан.



Смартфон **Intex** Cloud FX, работающий под управлением операционной системы FireFox OS, стоит всего \$33.





Новостной видеодайджест iXBT.com

Из нового видеодайджеста iXBT.com вы узнаете о флагманском смартфоне Lenovo Vibe Z2 Pro, оригинальных E Ink экранах Netronix, универсальном устройстве для создания умного дома и использовании Nokia Lumia в высокогорной съемке! Разумеется, мы не могли обойти и тему носимой электроники: вас ждет знакомство с фитнес-трекером Runtastic Orbit и автономными умными часами Timex.



главная страница сайта FilmDepo





Первый взгляд на умные часы ASUS

На выставке IFA ожидается настоящая схватка в сфере умных часов. Анонсы Samsung и LG уже раскрыты (смотрите первую заметку в новостях), но помимо них свою модель представит и компания ASUS. Деталей пока нет, зато можно посмотреть красивый видеоролик, из которого станут ясны некоторые особенности дизайна умных часов, а также название продукта: ASUS ZenWatch.



официальный российский сайт ASUS



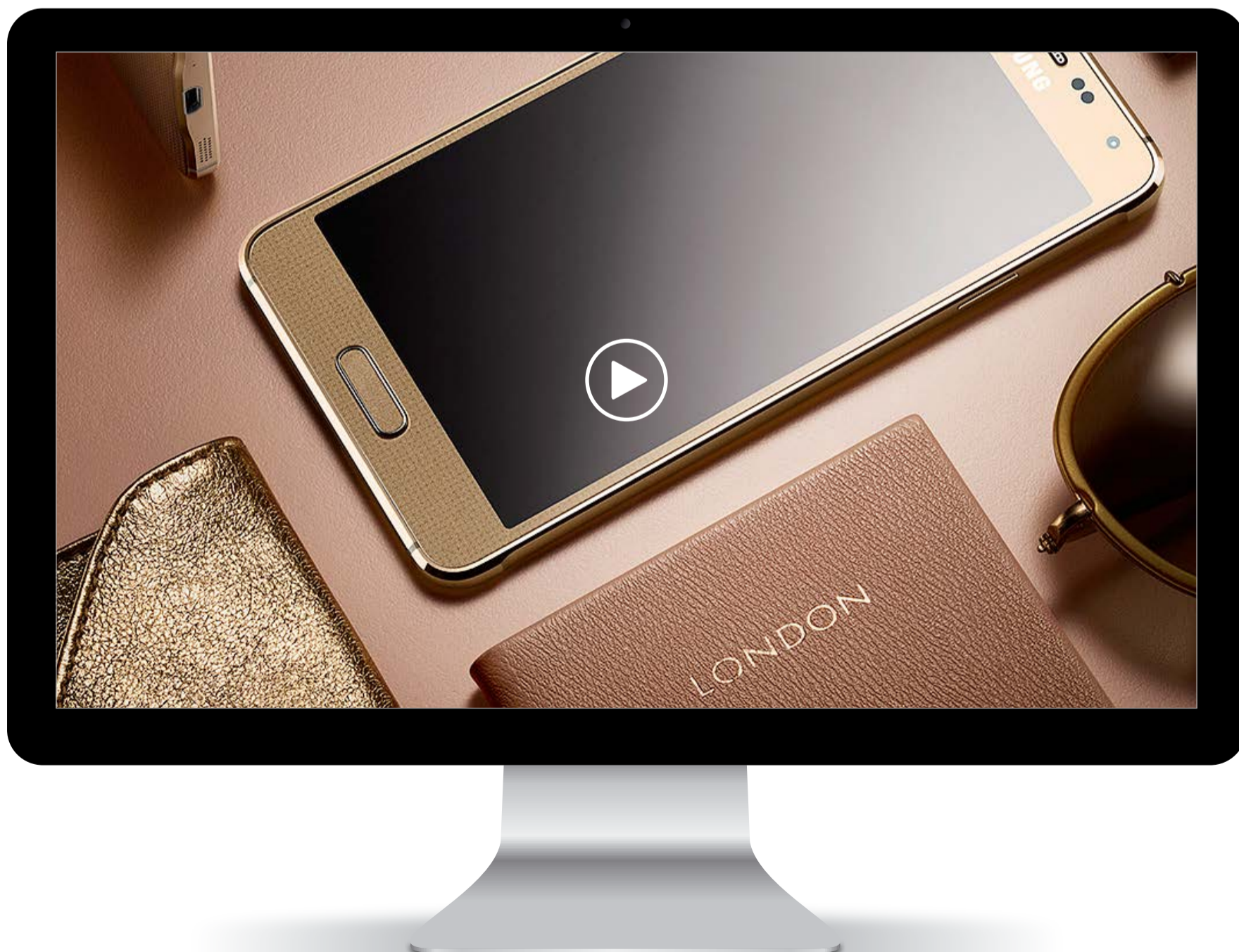


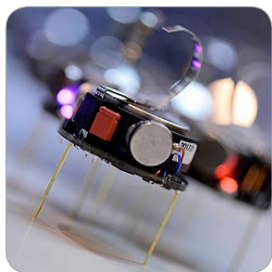
Первый смартфон Samsung из металла

Компания Samsung всегда предпочитала использовать пластик в своих смартфонах, за что ее критиковали любители металлического дизайна iPhone. И вот, наконец, южнокорейский производитель решил сменить стратегию и выпустил Samsung Galaxy Alpha — свой первый флагман с металлическими элементами корпуса. Оценить дизайн новинки можно по рекламному видеоролику.



подробности о Samsung Galaxy Alpha





Самооргани- зующиеся микророботы

Ученые из Гарварда создали «самоорганизующийся рой», состоящий из 1024 маленьких примитивных роботов. Это очередной шаг на пути создания коллективного искусственного разума. Дело в том, что кроме первоначальной команды (скажем, сформировать звезду) никаких инструкций ни колонии, ни тем более каждому элементу не дается, то есть роботы сами определяют, какую занять позицию.



подробности на сайте iXBT.com





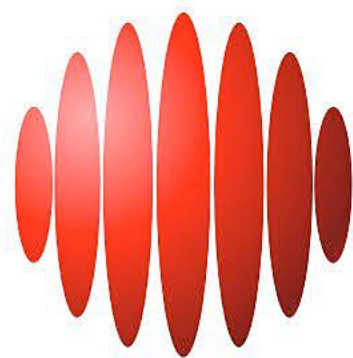
Билл Гейтс облился ледяной водой

Флешмобом месяца стала кампания Ice Bucket Challenge, которая сначала захватила всю IT-элиту, а затем перекинулась на звезд и политиков. Суть акции в том, что нужно вылить на себя ведро ледяной воды (сняв это на видео) и пожертвовать деньги на борьбу с боковым амиотрофическим склерозом. Билл Гейтс, вовлеченный Марком Цукербергом, подошел к делу творчески. Все подробности — на видео!



статья об Ice Bucket Challenge в русскоязычной «Википедии»





photowebexpo

виртуальная выставка фотоиндустрии

photowebexpo.ru



видеуроки



Sony RX10

"Безупречная резкость"



видеотесты фототехники

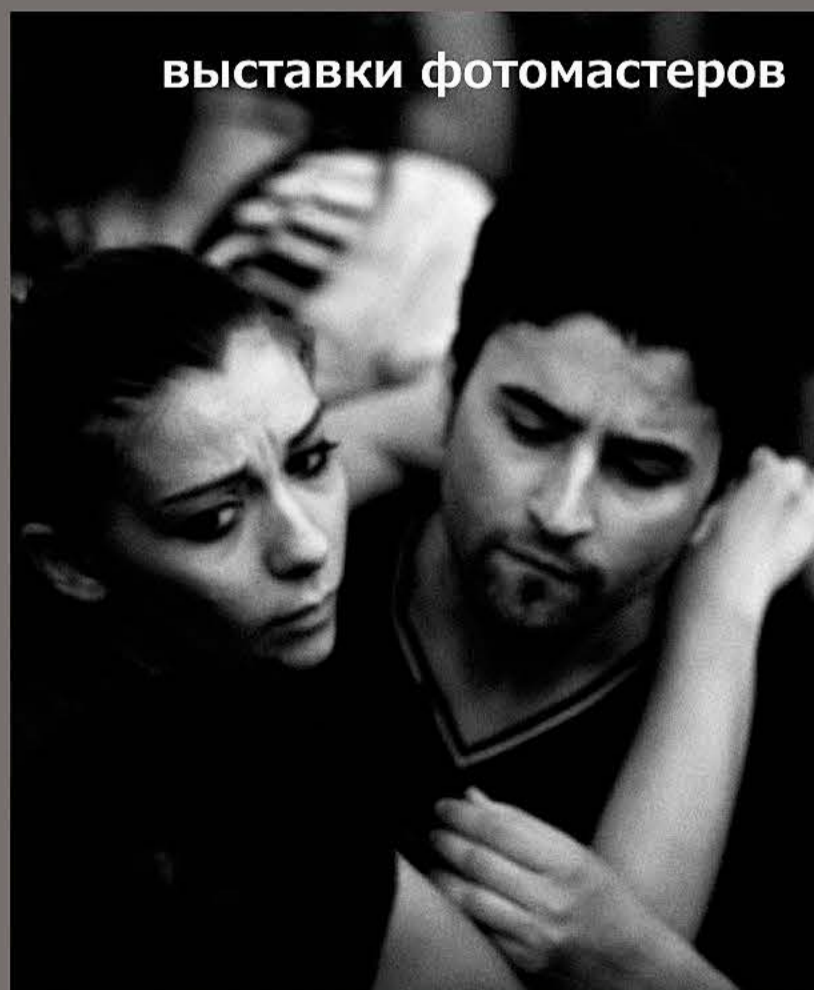
photowebexpo.ru



photowebexpo.ru



выставки фотомастеров



iТоги

август 2014



УСТРОЙСТВА

*обзоры новинок
сравнительное тестирование
гаджеты месяца*



Ноутбуки MacBook Pro Retina 2014

Тестирование
производительности
в Final Cut Pro X



Компания Apple обновляет свои компьютеры каждый год, а иногда и чаще. Как правило, это затрагивает лишь аппаратную составляющую, а дизайн и экран остаются неизменными. Очередное поколение MacBook Pro Retina — как раз яркий пример такого обновления: выпущенные без лишнего шума и презентаций, ноутбуки радуют покупателей удвоенным объемом памяти в младших моделях, а также возросшими частотами процессоров.

>>

MacBook Pro Retina 2014



Но насколько это существенно для повседневного использования и работы? Мы решили ответить на этот вопрос, применив в тестах самые ресурсоемкие приложения для OS X — пакет видеомонтажа Apple Final Cut Pro X и инструмент для экспорта видео в различные форматы Apple Compressor. Это мощные профессиональные решения, в полной мере задействующие аппаратные ресурсы компьютеров Apple и оптимизированные для работы в среде OS X. Поэтому тестирование с помощью Final Cut Pro X и Compressor должно быть наиболее показательным для оценки производительности MacBook Pro.

Мы использовали четыре теста: стабилизацию, наложение эффекта Black and White, кроп — все в Final Cut Pro X, а также экспорт в YouTube 720p с помощью Compressor. Для сравнения мы решили взять два ноутбука из последнего поколения — старшую 15-дюймовую модель (с дискретной графикой NVIDIA GeForce GT 750M и процессором Intel Core i7) и младшую 13-дюймовую >>

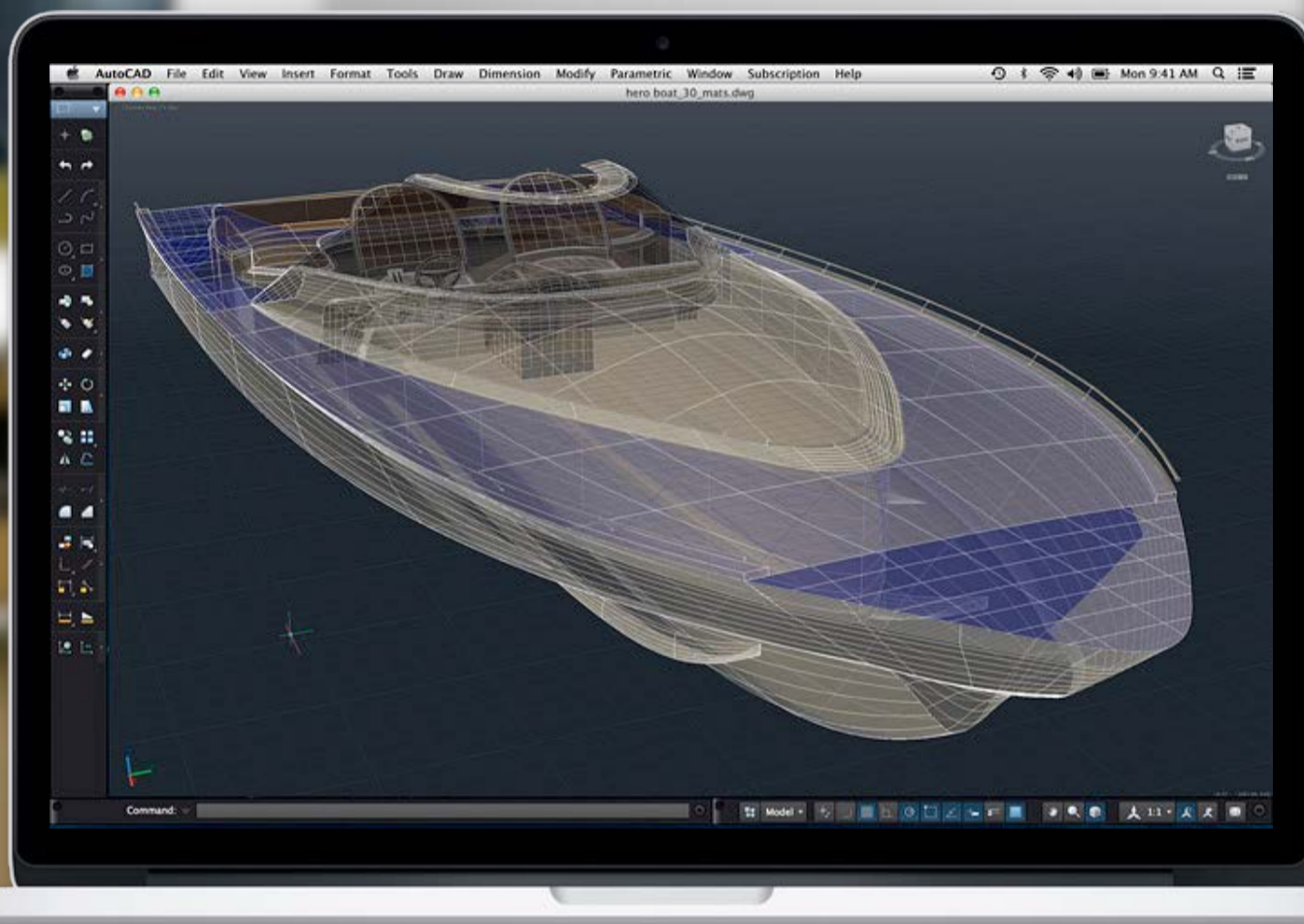
MacBook Pro Retina 2014



модель (с процессором Intel Core i5 2,6 ГГц). Проще говоря, «две крайности». А для более полной картины — еще и iMac последнего поколения (Late 2013). Подробные настройки и итоги тестирования, а также обзоры MacBook Pro Retina вы найдете на ixbt.com, здесь же мы приводим лишь резюме и общее описание результатов. Итак, что же получилось?

В тестах стабилизации и экспорта через Compressor 15-дюймовый MacBook Pro Retina обогнал 13-дюймового «собрата» 2014 года примерно в полтора-два раза. Однако в применении эффектов и кропе 15-дюймовая модель, наоборот, чуть отстала от 13-дюймовой! Объяснение, судя по всему, кроется в следующем: при тесте 15-дюймовая модель сильно нагревалась, начинала шуметь. В такой ситуации система просто сбрасывает частоту процессора, дабы он не перегрелся. Надо полагать, что дискретная видеокарта при работе с этими эффектами не задействуется, поэтому сброс частоты процессора >>

MacBook Pro Retina 2014



оказался критичен. А в стабилизации и финальной перекодировке видеокарта как раз задействуется, отсюда и впечатляющие результаты. Подтверждает это предположение тот факт, что iMac (оснащенный близкой по производительности дискретной видеокартой) продемонстрировал примерно такую же длительность стабилизации и финальной перекодировки, а вот на применении эффекта Black and White и крое его результат был почти вдвое лучше (поскольку перегрев у iMac не происходил).

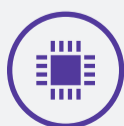
Какой вывод из этого можно сделать? Во-первых, все новые MacBook Pro подходят для видеомонтажа: результат даже самой дешевой младшей модели оказался хуже флагманского настольного компьютера iMac не в разы, как можно было того ожидать, а чуть менее чем в два раза. Что же касается старшей 15-дюймовой модели MacBook Pro, то она выступает с настольным компьютером практически на одном уровне, но только до тех пор, пока не >>

MacBook Pro Retina 2014



перегревается. И тогда производительность ноутбука серьезно проседает. Помимо того, не стоит забывать, что шум и горячий корпус — само по себе не самое приятное явление.

В целом, на наш взгляд, 13-дюймовый MacBook Pro — отличное универсальное приобретение, тогда как 15-дюймовая модель — вещь весьма странная. Если вы планируете заниматься видеомонтажом дома и хотите максимальную производительность, надо брать 27-дюймовый iMac (кстати, получится дешевле), а если нужна портативная модель, то здесь лучше 13-дюймовая версия. >>



характеристики



видеообзор



тестирование

MacBook Pro Retina 2014





Планшет NVIDIA Shield Tablet

Новый рекордсмен по производительности

В конце июля компания NVIDIA анонсировала планшет Shield Tablet, который позиционируется как портативное игровое устройство (мы рассказывали вам об этом в новостной линейке прошлого номера). В России старт продаж намечен на сентябрь, но мы уже смогли детально протестировать эту модель.

Корпус Shield имеет вытянутую форму с более широкими рамками у коротких граней экрана и с более узкими — у длинных сторон. Вдобавок к этому справа и слева размещены стереодинамики. Таким образом, получается, что расстояние от границы экрана до грани планшета по короткой стороне — 23 мм, а по длинной — 9 мм. Выглядит довольно необычно, зато планшет можно легко обхватить одной рукой.

На задней поверхности мы видим глазок камеры, а также выдавленную надпись «SHIELD». Материал поверхности — пластик soft-touch, крышка несъемная.

>>



характеристики



видеообзор



тестирование

Грани тоже выполнены из пластика, но более твердого. Среди разъемов стоит отметить наличие Mini-HDMI, с помощью которого планшет можно подключить к телевизору или монитору. Еще одна любопытная особенность планшета — наличие стилуса. Он небольшой, выполнен почти целиком из металла, за исключением резинового наконечника, которым мы касаемся экрана. В руке стилус лежит достаточно удобно.

Главный аппаратный козырь NVIDIA Shield Tablet — платформа NVIDIA Tegra K1, графическая часть которой построена на архитектуре Kepler. Та же архитектура используется и в графических ускорителях NVIDIA для видеокарт в настольных ПК и ноутбуках. В каком-то смысле это прорыв: раньше у NVIDIA была одна архитектура для «взрослых» графических ускорителей и другая — для мобильных. Теперь же мобильная платформа как никогда ранее приблизилась к настольной. Мы протестировали NVIDIA Shield Tablet во всех популярных бенчмарках, и результаты оказались впечатляющими: ближайшие конкуренты (iPad mini Retina, устройства на Qualcomm Snapdragon 801) отстают по графической части раза в полтора-два (в зависимости от теста). Другими словами, для серьезных игр NVIDIA Tegra K1 — пока что оптимальное решение.

Специально для Shield Tablet компания NVIDIA выпустила геймпад, который подключается к планшету по Wi-Fi Direct и позволяет игроку использовать не сенсорное управление, а привычные курки, джойстики, D-pad и кнопки. Вот только далеко не во всех играх его удастся задействовать, а там, где это получается, геймера все равно порой поджидают неприятные сюрпризы — все-таки Android-игры изначально разрабатываются именно с ориентацией на сенсорное управление.

Поэтому будущее NVIDIA Shield как игровой платформы будет напрямую зависеть от того, насколько результативным окажется взаимодействие NVIDIA с игроделами.

В целом дизайн планшета оставил приятные впечатления.

Резюмируя, можно сказать, что у NVIDIA получился интересный гаджет для геймеров, которые в дополнение к «взрослой» консоли хотят еще и портативное игровое устройство, причем в форм-факторе планшета. Или же для тех, кто любит поиграть в Android-игры и хочет найти способ делать это максимально удобно. Насколько велико количество таких пользователей — покажет время. Ну а мы просто констатируем, что среди мобильных устройств появился новый лидер по производительности: NVIDIA Shield Tablet. Посмотрим, как быстро его потеснят с пьедестала!

Специально для Shield Tablet компания NVIDIA выпустила геймпад, который позволяет игроку использовать не сенсорное управление, а привычные курки, джойстики и кнопки.





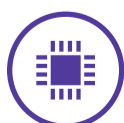
Умные часы Samsung Gear Live

Вторая модель на Android Wear

В прошлом номере мы рассказывали вам об умных часах LG G Watch — первом (на российском рынке) продукте на базе операционной системы Android Wear. G Watch появились в продаже в июле, а под конец августа российским пользователям стала доступна альтернатива: Samsung Gear Live — второе устройство на Android Wear. Чем же Gear Live отличается от конкурента и как эта модель соотносится с другими умными часами Samsung?

Часы выглядят достаточно стильно и строго. Этому способствует наличие металлической окантовки вокруг экрана, а также довольно изысканная форма корпуса: он как бы облегает руку. Внутренняя поверхность (соприкасающаяся с рукой, когда часы надеты) выполнена из черного пластика, а ремешок — из гипоаллергенного полиуретана (довольно приятный материал, похожий на ощупь на силикон).

>>



характеристики



видеообзор



тестирование

Если перевернуть часы, то можно увидеть датчик измерения пульса и контакты для подключения зарядного крэдла — все как в Gear 2. Отметим, что крэдл крепится с помощью механически защелкивающихся «ушек», что менее удобно, чем в случае с LG G Watch, когда часы нужно просто положить на специальную магнитную платформу. Но в плане функциональности это решение не хуже и не лучше. В обоих случаях для зарядки используется обычный кабель Micro-USB.

В целом дизайн Gear Live явно был позаимствован у Gear 2, за исключением одной детали: единственная физическая кнопка располагается здесь не внизу под экраном, а на правой грани, и форма ее — иная (кнопка узкая, вытянутая). Наличие этой кнопки, позволяющей возвратиться с любого экрана на заставку (часы), — еще одно важное отличие Gear Live от LG G Watch, где кнопки вовсе отсутствуют. Впрочем, из-за расположения и формы кнопки попасть на нее довольно сложно, и порой удобнее вернуться назад просто свайпами.

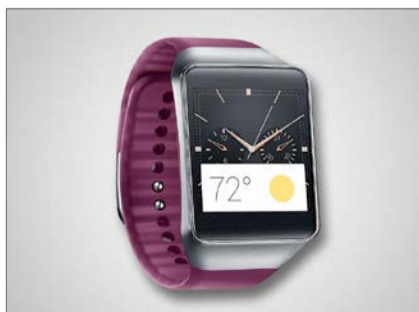
Экран у Samsung Gear Live почти такого же размера, как у LG G Watch, но с более высоким разрешением, а в качестве матрицы используется не IPS, а Super AMOLED. Здесь Samsung обходит LG.

Как и LG G Watch, корпус Gear Live имеет защиту от попадания пыли и влаги по стандарту IP67, то есть в часах можно мыться под душем и копать в песке на пляже. Так что по этому параметру у конкурентов — паритет. Да и отдать кому-либо пальму первенства за внешний вид мы затрудняемся. Оба устройства по-своему симпатичные. С другой стороны, на фоне уже анонсированных LG G Watch R и Samsung Gear S, о которых мы рассказывали вам в новостях, текущие модели выглядят весьма бледно.

Операционная система в Gear Live выглядит и работает точно так же, как в LG G Watch. Разница только в наличии других картинок часов. В остальном та же Android Wear, превращающая часы в перспективный мобильный компаньон смартфона, но пока еще весьма несовершенная. С точки зрения функциональности Tizen на

Samsung Gear 2 — гораздо более удачная ОС. Android Wear постоянно требует использования голосового помощника Google Now, так что если вас не прельщает идея регулярно разговаривать с часами, то это не самый лучший вариант. Но нет сомнений, что Google будет активно развивать эту ОС, а производители и сторонние разработчики — все активнее ее поддерживать. Так что уже через полгода все может измениться.

Экран у Samsung Gear Live почти такого же размера, как у LG G Watch, но с более высоким разрешением, а в качестве матрицы используется не IPS, а Super AMOLED.





Фитнес-браслет Huawei TalkBand B1

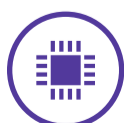
Неоднозначное устройство-гибрид

На выставке MWC 2014 среди прочих любопытных устройств мы увидели и фитнес-браслет Huawei TalkBand B1. Тогда этот гаджет вызвал у нас немалый интерес, поскольку выглядел прямым конкурентом Samsung Gear Fit (см. обзор в мартовском номере журнала іТоги). Поэтому мы с нетерпением ждали возможности познакомиться с Huawei TalkBand B1 уже в нашей тестовой лаборатории. И вот такая возможность появилась.

Как и Samsung Gear Fit, браслет Huawei состоит из двух элементов: небольшого каплевидного блока с экраном (мы будем называть его «ядром») и силиконового ремешка, в центральной части которого имеется плотная пластиковая вставка, представляющая собой «колыбель» для «ядра».

На ремешке имеются две кнопки. Одна, более крупная, находится справа от полости для «ядра» и нужна как раз для извлечения «ядра» из ремешка. Другая, поменьше, расположена на одной из граней ремешка и лишь передает нажатие на единственную кнопку самого «ядра».

>>



характеристики



видеообзор



тестирование

Есть у ремешка и еще одно неожиданное предназначение: на том конце, где расположены отверстия для фиксации на руке, спрятан штекер USB. Таким образом, для подзарядки браслета не требуется никаких кабелей: достаточно просто подсоединить его к компьютеру или любому зарядному USB-устройству.

Если мы извлечем «ядро» из ремешка, то увидим, что оно очень напоминает различные Bluetooth-гарнитуры. И не случайно, ведь это действительно Bluetooth-гарнитура. На одном ее конце — динамик, который надо разместить в ухе, а ближе к другому концу расположились два микрофонных отверстия.

Помимо этого, на внутренней стороне «ядра» есть пять контактов для подзарядки устройства и маленькая кнопка «Питание». Ну а внешняя поверхность «ядра» целиком занята экраном. Только он и виден, когда браслет надет. И его изогнутая форма, конечно, производит впечатление. Любопытно также, что стекло на экране неравномерной толщины: ближе к динамику оно тоньше, а с противоположной стороны — толще. Но на этом достоинства экрана заканчиваются. Фактически это не полноценный экран, а лишь монохромная LED-индикация. На экран невозможно вывести какую-либо картинку,

на нем отображаются только белые цифры и символы на черном фоне, собранные из крупных пикселей.

Для работы с браслетом надо установить на смартфон приложение из App Store / Google Play Store. В приложении можно указать сведения о пользователе, а также настроить цели, напоминания и будильник. Huawei TalkBand B1 способен измерять количество шагов и сожженных калорий, фиксируя прогресс, будить вас, отслеживая

фазы сна, оповещать о длительном бездействии. Помимо этого, гаджет показывает время и, как мы уже заметили выше, может использоваться в качестве BT-гарнитуры.

От батареи браслет проработает около недели (без интенсивного использования в качестве гарнитуры).

В целом Huawei TalkBand B1 — устройство странное и необычное. Ни под одну существующую категорию продуктов он не попадает. Это гибрид фитнес-браслета, BT-гарнитуры и электронных часов, в котором реализовано много отличных идей, однако много и не реализовано из того, что от него ожидаешь. Его приобретение вполне оправдано, если вы хорошо понимаете, что именно получите: неплохой, по-своему интересный и полезный аксессуар, но отнюдь не гиковский гаджет.

На экран невозможно вывести какую-либо картинку, на нем отображаются только белые цифры и символы на черном фоне, собранные из крупных пикселей.



iТоги / *сравнительное тестирование*

Десятидюймовые планшеты на iOS и Android

Сравнительное тестирование

В прошлом номере мы сравнивали компактные восьмидюймовые планшеты. Теперь же самое время поговорить и о полноформатных планшетах. Для упрощения задачи мы решили ограничиться устройствами на ARM-процессорах, то есть в сравнение не попали устройства с Windows 8. Дело в том, что планшет на Windows 8 — это устройство иного класса, нежели iPad или Android-планшет, и нужно оно для другого — в большей степени для рабочих задач (работа с документами, какие-то профессиональные программы), а не для развлечений.

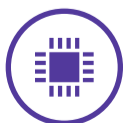
Для таких задач, как воспроизведение видео, игры, веб-серфинг, работа с почтой, чтение книг и журналов, планшеты на iOS и Android подходят гораздо лучше. Однако какую именно модель выбрать? Мы решили сравнить топовые устройства четырех крупнейших производителей: Apple, Samsung, Sony и ASUS. >>





Apple iPad Air

Ну куда же без самого известного планшета в мире? iPad Air восхищает тонким, легким корпусом, превосходным внешним видом, отличной производительностью и качественным экраном. Тем не менее было бы ошибкой считать, что iPad по-прежнему вне конкуренции. Другие производители уже научились делать свои устройства легче, тоньше, с более высоким разрешением экрана и аналогичной производительностью. Кое в чем (например, в воспроизведении фильмов) iPad и вовсе уступает Android-устройствам. И все же iPad сохраняет особый статус: во-первых, все заметные игры и программы в первую очередь выходят для iOS и только затем — на других платформах; а во-вторых, iPad задает стандарты всей индустрии. В конце концов, это просто очень качественный и красивый продукт.



характеристики обзор на iXBT.com



Samsung Galaxy Tab S 10.5

В прошлом номере журнала іТоги мы подробно рассказали вам об этом устройстве. Если вкратце перечислить его преимущества, то в первую очередь, конечно, надо упомянуть экран Super AMOLED с разрешением 2560×1600. Пока ни одна другая компания не смогла выпустить планшет с бóльшим дисплеем Super AMOLED, так что в некотором роде Galaxy Tab S 10.5 уникален. Благодаря Super AMOLED вы получите бездонный черный цвет, что особенно хорошо для фильмов. Помимо этого стоит отметить тонкий корпус устройства и приличную продолжительность автономной работы. Но что касается внешнего вида, здесь Tab S 10.5, на наш взгляд, далеко не лидер, производительность — не рекордная, да и цена пока что отпугивающая. Все это сужает круг покупателей Tab S 10.5 до фанатов новых технологий.

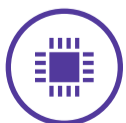


характеристики обзор на iXBT.com



Sony Xperia Z2 Tablet

Из всех планшетов в нашем сравнительном тестировании только Sony Xperia Z2 Tablet может похвастать защитой от влаги и пыли. Поэтому для любителей брать с собой планшет на пляж или в поход на природу Z2 Tablet — практически безальтернативный вариант. Кроме того, он очень тонкий и красивый: кому-то Z2 Tablet может прийтись по душе даже в большей степени, чем iPad Air! Прибавьте к этому отличную производительность (в планшете установлен Qualcomm Snapdragon 801) и приличное время автономной работы — и получите один из самых привлекательных Android-планшетов этого года. Но не обошлось и без недостатков. Экран у модели хуже, чем у других героев этого материала, цена — великовата, а серьезных преимуществ по сравнению с прошлогодним Xperia Z Tablet меньше, чем хотелось бы.

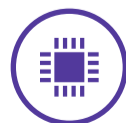


характеристики обзор на iXBT.com



ASUS Transformer Pad Infinity 2013

Последний герой нашего тестирования — планшет-трансформер компании ASUS. Это продолжение удачного продукта 2012 года — Transformer Pad Infinity, но в актуальной модели экран имеет более высокое разрешение (2560×1600), а внутри размещена не Tegra 3, а Tegra 4. Дизайн тоже обновился, но незначительно и нельзя сказать, что в лучшую сторону. Впрочем, главная особенность осталась неизменной: как и предыдущие модели серии Transformer, TF701T комплектуется док-станцией, которая выглядит как пристегивающаяся клавиатура. Таким образом, устройство в сборе представляет собой что-то вроде нетбука на Android, причем с дополнительной батареей (примерно в половину менее емкой, чем в самом планшете) и рядом полезных разъемов. И главное преимущество: весь комплект стоит не дороже iPad!



характеристики обзор на iXBT.com

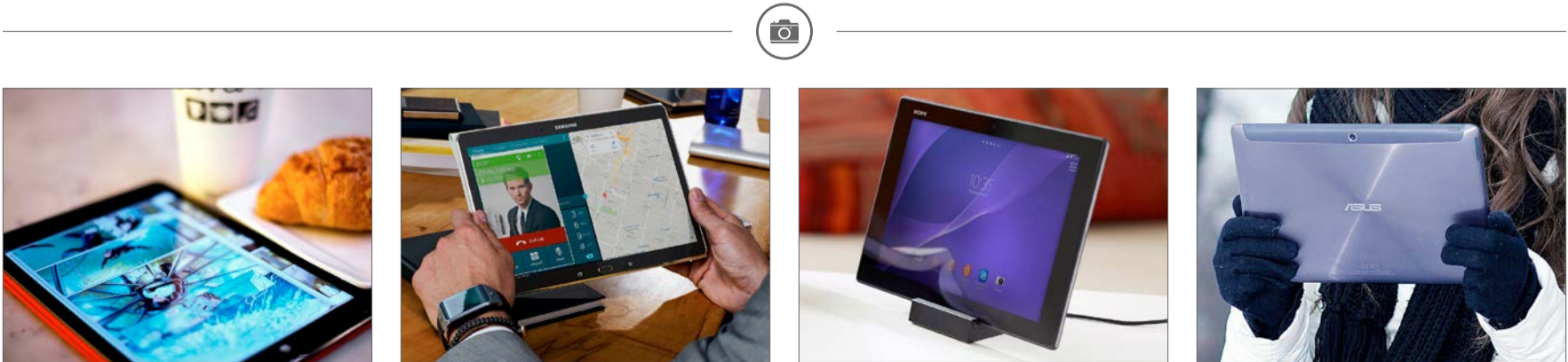


	Apple iPad Air	Samsung Galaxy Tab S 10.5	Sony Xperia Z2 Tablet	Asus Transformer Pad Infinity 2013
ДИЗАЙН	5	4	5	5
ЭКРАН	5	5	4	5
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ	5	4	5	5
КАМЕРА	4	5	4	4
АВТОНОМНАЯ РАБОТА	5	5	5	4
ЦЕНА	4	3	5	5
ОБЩИЙ БАЛЛ	28	26	22	28

Для наглядности мы свели все основные качества наших конкурсантов в таблицу и вынесли оценку по пятибалльной шкале, где 5 — лучший результат. В случае с ценой оценка «5» означает самую привлекательную цену. Общий балл выводится простым суммированием.

Выводы

Формальными победителями вышли iPad Air и ASUS Transformer Pad Infinity 2013. Это и не удивительно, ведь iPad по-прежнему остается синонимом слова «планшет», а ASUS берет наличием док-станции и низкой ценой. Но два других конкурента подобрались к ним вплотную. В принципе, все четыре планшета очень хороши, и отличия между ними не столь велики. Поэтому результаты нашего тестирования надо воспринимать даже не как «этот лучше, а тот хуже», а исключительно в качестве подсказки, у какого устройства какие места слабые, а какие — сильные. Так, например, у Samsung Galaxy Tab S 10.5, пожалуй, лучшая камера из всех четырех планшетов, но при этом — спорный дизайн и худшая производительность. Планшет ASUS уступает конкурентам по продолжительности автономной работы, хотя это можно компенсировать, купив версию с клавиатурной док-станцией в комплекте. Да и цена у Transformer Pad Infinity 2013 самая привлекательная, тогда как планшеты Samsung и Sony слишком дороги, на наш взгляд. В общем, каждый читатель может решить для себя, какие параметры планшета ему важнее, и на основании этого, а также личного вкуса сделать выбор.



Sense Система мониторинга сна

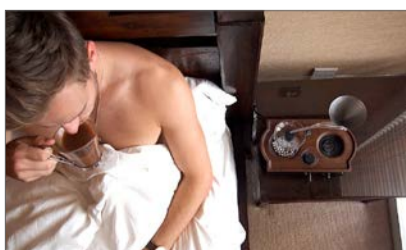
Вместе с фитнес-девайсами, отслеживающими активность пользователей, растет интерес и к устройствам, которые, наоборот, следят за человеческой «пассивностью» — сном. Нередко эта функциональность встречается в качестве дополнительной в фитнес-браслетах (например, в Jawbone UP24), но существуют и отдельные приспособления. К их числу относится двухкомпонентный комплекс Sense, собравший уже более двух миллионов долларов на Kickstarter. Водонепроницаемый сенсор Sleep Pill прикрепляется к подушке и с помощью гироскопа отслеживает движения во время сна. Все данные отправляются через Bluetooth на прикроватный столик, где устанавливается сама система Sense, спроектированная так, чтобы органично вписываться в любую спальню. Шар Sense умеет мониторить уровень освещения, температуру, влажность, улавливать звуки и даже определять уровень загрязнения воздуха мелкими частицами, что актуально для аллергиков. На основе всех данных и измерений Sense оценивает сон по 100-балльной шкале относительно прошлой ночи и представляет подробный отчет. Кроме того, система Sense оснащена будильником, учитывающим фазы сна.





Barisieur Кофе-будильник

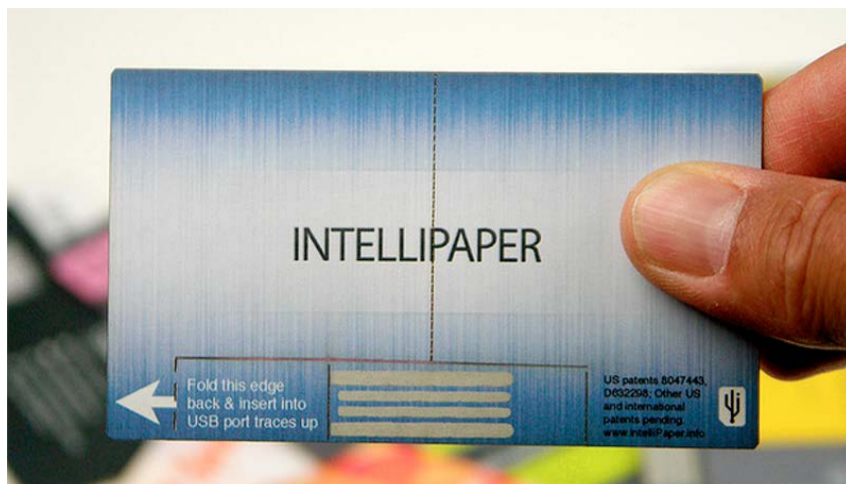
Для многих людей подняться утром с постели — задача не из легких. Специально для таких сонь существуют разнообразные хитроумные будильники, которые поливают хозяина водой, провоцируют на применение силы и при этом еще перемещаются по комнате. Но дизайнер Джошуа Ренуф попробовал решить проблему методом пряника, а не кнута, и создал кофемашину Barisieur. Достаточно заложить необходимые ингредиенты перед сном, и с утра вас разбудит не какая-нибудь шоковая терапия, а приятный аромат кофе. К тому же само устройство выглядит как произведение искусства, в отличие от большинства безликих кофеварок.



OM/ONE Летающая колонка

Калифорнийская компания Om Audio выпустила беспроводную Bluetooth-колонку, которая умеет летать! Звучит эффектно, да и выглядит впечатляюще. Впрочем, никакой магии здесь нет: на самом деле колонка OM/ONE просто использует физическое явление магнитной левитации, что позволяет ей парить в воздухе над своей базой. Внешний вид гаджета тоже примечательный: из-за пятиугольных решеток динамика новинка в стандартном дизайне сильно напоминает футбольный мяч. Помимо этого, OM/ONE выпускается и в виде многогранного блестящего диско-шара. Отметим, что поддерживается одновременная работа двух устройств в стереорежиме.





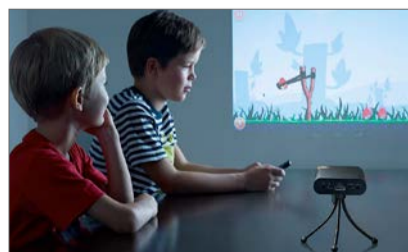
swivelCard Визитная карточка

Одно из преимуществ USB-коннекторов — их толщина. Обычные флэшки облачают контактную площадку в металлический короб шириной в полсантиметра, но сам коннектор гораздо уже, что позволяет, например, разместить USB-накопитель внутри глянцевого журнала. Создатели swivelCard нашли новое применение для этой технологии и начали встраивать крошечный накопитель в визитные карточки. Все, что он содержит, — это ссылку на веб-страницу с контентом, который в любое время можно удаленно изменить. Кроме того, отправитель может отследить активность пользователя swivelCard с помощью специального ПО.



TouchPico Сенсорный проектор

Сегодня портативными проекторами уже никого не удивишь. Монструозные аппараты давно эволюционировали до компактных коробочек, легко помещающихся в кармане. TouchPico ничем не выделялся бы из общей массы, если бы не одна особенность — проецируемое им изображение интерактивно, и с ним можно обращаться точно так же, как с сенсорным дисплеем. Для этого необходимо вооружиться инфракрасным стилусом. Его координаты будут отслеживаться устройством и воспроизводиться на подсоединенном планшете или компьютере. При необходимости можно подключить TouchPico через Wi-Fi или проводные интерфейсы (HDMI/VGA).



Samyang 2014

ФЛАГМАНСКИЕ ОБЪЕКТИВЫ



нажмите для перехода
в интернет-магазин

10 F2.8 ED AS
NCS CS
mm



Добавьте профессионализма к своему творчеству
со сверхширокоугольными объективами Samyang
с Нанопокрытием

12 F2.0 NCS CS
mm

Запечатлейте мир
более **широкий** и **изящный** с помощью
сверхширокоугольного 12 мм объектива



8 T3.1 CINE UMC
FISH-EYE II
mm

Целый новый мир, созданный
180° "рыбьим глазом"



iТоги

август 2014



АНАЛИТИКА

*мнения экспертов
концепты месяца
аналитика*





Анонс умных часов Samsung Gear S с изогнутым экраном, а также слухи о том, что компания работает над смартфоном, у которого экран будет покрывать не только фронтальную поверхность, но и грани, поднял новую волну обсуждений перспектив гибких дисплеев. Мы решили спросить у наших экспертов, насколько интересной им кажется эта технология и когда же мы, наконец, увидим в коммерческих устройствах полностью гибкие экраны (которые, условно говоря, можно сворачивать в трубочку)?



Юрий Студеникин

*глава российского представительства
компании BenQ*

Технология еще не достигла такого уровня эффективности производства, чтобы устройства с полностью гибкими экранами внедрить в потребительский сегмент. Это произойдет только через несколько лет. Когда это случится, решится вопрос компактности и удобства при носке, а определенным игрокам на рынке это позволит укрепить свой имидж поставщика самых инновационных технологий, а также привлечь энтузиастов и людей, не знающих, куда выкинуть деньги.



Алексей Нистратов

*менеджер по техническому маркетингу
представительства ASUS в России*

Это ожидаемая технология, ее приход в коммерческие устройства, безусловно, даст толчок широкой активности по форм-факторам и дизайнерским решениям. Однако до сих пор не удавалось ни технологически, ни экономически эту разработку довести до требуемого уровня. Мне кажется, этот момент еще не наступил, по крайней мере, серьезные игроки на рынке разработчиков о таких решениях еще не заявляли. Поэтому в самое ближайшее время прорыва в этой области ждать не стоит.

Насколько интересной вам кажется технология гибких дисплеев и когда же мы увидим в коммерческих устройствах полностью гибкие экраны?



Аркадий Граф

*директор департамента мобильных устройств
компании Samsung Electronics в России*

Samsung уделяет большое внимание развитию инновационных решений, в том числе речь идет и об экранах. Впервые концепт с гибким дисплеем на основе OLED-матрицы был показан в 2009 году на выставке CES в Америке. Применение гибкого дисплея позволяло открывать смартфон как обычную книгу и превращать его в планшет. В 2014 году компания Samsung продемонстрировала концепт OLED-дисплея с высоким разрешением и сенсорным управлением, который найдет применение в будущих устройствах уже скоро. На сегодняшний день технология производства коммерческих гибких дисплеев только начинает свое развитие, но мы с уверенностью можем говорить о новом витке в истории мобильных устройств. Уже сейчас в продаже доступны умные часы Samsung Gear Fit и телевизоры Samsung UHD TV с изогнутыми дисплеями, а в ближайшее время на рынке появятся и другие революционные устройства.



Юрий Лабис

*коммерческий директор
группы «Связной»*

Впервые некоторые разработчики показывали технологию еще несколько лет назад, но с того момента мало что изменилось. Сейчас такие экраны начинают постепенно внедряться в коммерческую эксплуатацию, однако мы считаем, что на данный момент технология развита недостаточно, чтобы стать массовой, и используется скорее для того, чтобы продемонстрировать возможности и инновационность бренда. Как минимум в ближайшие два года не стоит ожидать бума гаджетов с гибкими дисплеями. Если они и будут появляться, то останутся востребованными у определенной категории пользователей: гиков или просто любителей технических новинок, для которых сам факт обладания инновационным устройством уже является ключевым фактором для покупки. При этом массовое внедрение гаджетов с гибким дисплеем, безусловно, повлияет на весь рынок мобильной электроники. Пока мы видим применение таких экранов в сфере «умных» аксессуаров.

Насколько интересной вам кажется технология гибких дисплеев и когда же мы увидим в коммерческих устройствах полностью гибкие экраны?



Глеб Мишин

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

Лично я пока не могу представить себе устройство, для которого будет необходим гибкий экран. Я еще понимаю, когда говорят об изогнутых телевизорах с большой диагональю, но с трудом представляю, как смартфон можно сворачивать в трубочку. Что я знаю точно — такие устройства будут поначалу дорогими и доступными для профессиональных пользователей и не скоро смогут перейти в потребительский сегмент.



Борис Боренко

руководитель направления развития бизнеса и ценообразования компании Sony

На мой взгляд, пока еще рано говорить о применении гибких экранов в коммерческих устройствах. Пользователь пока не готов к их реальному применению, хотя это, несомненно, очень интересная технология. Мы уже несколько лет наблюдаем за созданием разными компаниями прототипов и эскизов различных устройств с использованием гибкого дисплея, однако фактического воплощения еще пока никто не сделал.



Андрей Дмитриенков

заместитель директора департамента мобильных решений OCS Distribution

Я еще не видел хорошего инженерного решения в сфере гибких дисплеев, не говоря уже о каком-то предкоммерческом исполнении. Думаю, что технология развивается, и года через три вполне может быть, что мы увидим уже более серьезные рабочие варианты. Это, несомненно, будет иметь спрос. Например, в этом году на выставке в Барселоне было несколько интересных концептов в виде браслетов.



Грани дизайна

Пять дизайнерских концептов iPhone

В сентябре компания Apple должна представить новый iPhone. Как всегда, производитель из Купертино не сообщает никаких деталей о продукте до его официального анонса и даже не подтверждает сам факт выхода iPhone 6. Но благодаря множеству утечек уже более-менее ясно, что ожидать от нового флагмана смартфонной линейки Apple. Предполагается, что впервые Apple выпустит варианты iPhone с разными размерами экрана: младшая модель будет иметь диагональ дисплея 4,7 дюйма, а старшая — 5,5 дюйма. Появились в Сети и фотографии корпуса iPhone 6 (разной степени достоверности).

Но, разумеется, это не помешало множеству дизайнеров со всего мира фантазировать о том, как будет выглядеть новый iPhone. Некоторые концепты — относительно реалистичные, опирающиеся на мелькавшую информацию об уменьшенной толщине iPhone 6 и почти исчезнувших рамках вокруг экрана. Другие же изображения — не более чем вольные фантазии, воплощающие мечты о том, как должен выглядеть идеальный iPhone. Мы решили представить вам наиболее красивые и интересные концепты, которые вполне могут считаться самостоятельными произведениями искусства, пусть и вдохновленными продукцией компании Apple.

iPhone Air by Fuse Chicken

Небольшая дизайнерская компания Fuse Chicken впервые заявила о себе в 2012 году, запустив на Kickstarter успешную кампанию по сбору средств на оригинальный держатель-зарядку для iPhone — Bobine. Параллельно с выпуском аксессуаров для продукции Apple команда занимается и рисованием концептов i-устройств. Концепт, названный iPhone Air, на самом деле не имеет ничего общего с iPad Air. И слово Air здесь использовано не как отсылка к iPad, а исключительно как намек на уменьшенную толщину. В числе особенностей концепта — экран, занимающий почти всю фронтальную поверхность смартфона, отсутствие кнопки Home, а также кнопок регулировки громкости и разъема 3,5 мм для гарнитуры. В общем, стремление к минимализму здесь доведено до предела.



источник





iPhone 6 by Arthur Reis

Пожалуй, самый легкорезализуемый концепт iPhone 6 создал еще в прошлом году дизайнер Артур Рейс. Идея концепта в том, чтобы заимствовать форму смартфона у планшетов iPad. Отсюда — скругленные грани и идентичные iPad элементы управления. Толщину и рамки вокруг экрана автор уменьшать не стал, но позволил себе другую вольность: фронтальную кнопку Home он сделал сенсорной (на представленном изображении на это место попадает блик, что подчеркивает отсутствие физической кнопки). В итоге получился симпатичный и по-своему свежий концепт, который тем не менее берет за основу реальные продукты Apple и вызывает в памяти не только iPad Air и iPad mini Retina, но также и iPod touch четвертого поколения.



источник

iPhone 6 Infinity by Claudio Guglieri & Dani Martin

Концепт под названием iPhone 6 Infinity — плод коллективного творчества. Оригинальная идея принадлежит арт-директору из Сан-Франциско Клаудио Гульери, но изображение, которое мы использовали, представляет собой интерпретацию этой идеи, сделанную мексиканским дизайнером по имени Дани Мартин. В основе концепта — предположение о том, что скоро появятся гибкие экраны, которые смогут покрывать три стороны смартфона. Это позволило вовсе отказаться от аппаратных элементов управления и даже регулировку громкости передать сенсорным кнопкам на гранях. Обошлись и без знаменитой круглой кнопки Home, хотя не совсем понятно, что собой представляет полоска, заменяющая ее. А вот толщину и форму взяли от iPhone 5s без изменений.



источник





iPhone 6 by Ovalpicture

Дизайнерская студия Ovalpicture из Нидерландов в своем концепте iPhone 6 сделала ставку на толщину и «безрамочность». При этом дизайн кнопок был позаимствован у iPad Air, разъем для гарнитуры пришлось сделать 2,5-миллиметровым, дабы он уместился на такой тонкой грани. Кроме того, по сравнению с iPhone 5s изображенный аппарат лишен стеклянных вставок на задней панели (корпус целиком выполнен из алюминия). Все остальные элементы остались без значительных изменений. В общем, с точки зрения богатства фантазии это не самый яркий вариант, да и с точки зрения реалистичности — тоже (все-таки такой тонкий корпус пока вряд ли по силам даже компании Apple). Но выглядит красиво, здесь спору нет.



источник

iPhone 6 by Ciccicarese

Последним в нашей подборке стал футуристичный концепт дизайнера Федерико Чиккаресе. Он не ограничился тем, что сделал iPhone тонким и практически лишенным боковых рамок вокруг экрана. Главная фишка этого концепта — изменившаяся форма смартфона, изгибом тыловой поверхности напоминающая мышь Apple Magic Mouse. Но наряду с этим у него есть один серьезный недостаток: на опубликованных дизайнером изображениях мы не заметили разъема для гарнитуры. Может быть, автор предполагает, что наушники должны подключаться через Lightning (такие слухи действительно были)? Резюмируя, можно сказать, что традиции в этом концепте сочетаются с революционностью. Хотя шансов, что мы увидим нечто подобное в настоящем iPhone 6, почти нет.



источник





Кельн, 13–17 августа

Консоли теперь в роли догоняющих

Европейская шоу-выставка Gamescom, традиционно проходящая в августе в Кельне, является крупнейшей по количеству посетителей, но горячие анонсы, как правило, проходят мимо нее. Вот и на этот раз было лишь две заметные новости. Sony объявила, что меньше чем за девять месяцев после выхода было продано 10 млн PlayStation 4 (именно продано,



Виталий Казунов

главный редактор GAMETECH

а не поставлено в магазины). Microsoft же для повышения привлекательности своей консоли заключила эксклюзивное согла-

шение с издательством Square Enix, в результате чего игра Rise of the Tomb Raider, повествующая о новых приключениях Лары Крофт, появится только на Xbox One и Xbox 360. Тем не менее нельзя было не заметить, в каком направлении движется индустрия, судя по представленным играм на разных платформах.

>>

Крупные издательства мельчают, точнее узко специализируются. Последние выставки E3 и Gamescom показали, что издательства сконцентрировали свои усилия на поддержке популярных игровых серий, а если и решаются заявлять о новой интеллектуальной собственности, то в популярных жанрах. Такой подход положительно сказывается на бизнесе, но отрицательно — на аудитории. Люди хотят больше новых впечатлений, но откуда им взяться, если шоу-программа на ближайший и последующие годы уже

го ПК-пользователи уже успели устать. Sony пыталась удивить графикой, поэтому в ее коллекцию инди-хитов попали The Vanishing of Ethan Carter, Hollowpoint, а студия Bohemia Interactive пообещала портировать на PS4 свой успешный DayZ (где-то через три года, зачем торопиться).

Судя по тому, что платформодержатели отдельно выделяли словосочетания «консольный эксклюзив» и «сначала у нас», инди-разработчиков привлекали к сотрудничеству на выгодных для них условиях. Смеш-

Divinity: Original Sin



расписана: FIFA, Call of Duty, NHL, Battlefield, Madden, Assassin's Creed...

Платформодержатели вынуждены компенсировать дефицит своими силами. Эксклюзивные высокобюджетные игры выходят, но их тоже мало. Однако природа не терпит пустоты, поэтому спасти консольный рынок ринулись инди-разработчики компьютерных игр.

Пресс-конференции Sony и Microsoft на Gamescom объединяло одно: платформодержатели огромное внимание уделили инди-играм, которые или уже вышли в Steam, или на шумели на Kickstarter. Компания Microsoft с гордостью представила Goat Simulator, Plague Inc. Evolved, Smite, Space Engineers и много еще эдакого, концептуального, отче-

но, но даже придурочный «симулятор козла» стал предметом гордости Microsoft.

Чтобы прочувствовать ироничность ситуации, достаточно вернуться на несколько лет назад в прошлое, когда только начиналась эпоха Xbox 360 и PS3. Тогда быть ПК-разработчиком было немодно. Крупные студии, лидеры рынка, массово уходили на консоли, оставляя своих поклонников в грустном недоумении. DICE вдруг сделала новую часть Battlefield с подзаголовком Bad Company эксклюзивом для PS3 и Xbox 360. Epic Games стала разработчиком эксклюзивной для Xbox 360 серии Gears of War (а мультиплеерный шутер Unreal Tournament 3 вызвал недовольство поклонников своей мультиплатформенной >>

направленностью). id Software своим боевиком RAGE почему-то обидела именно пользователей ПК. Порт игры был ужасен, его еще долго исправляли патчами.

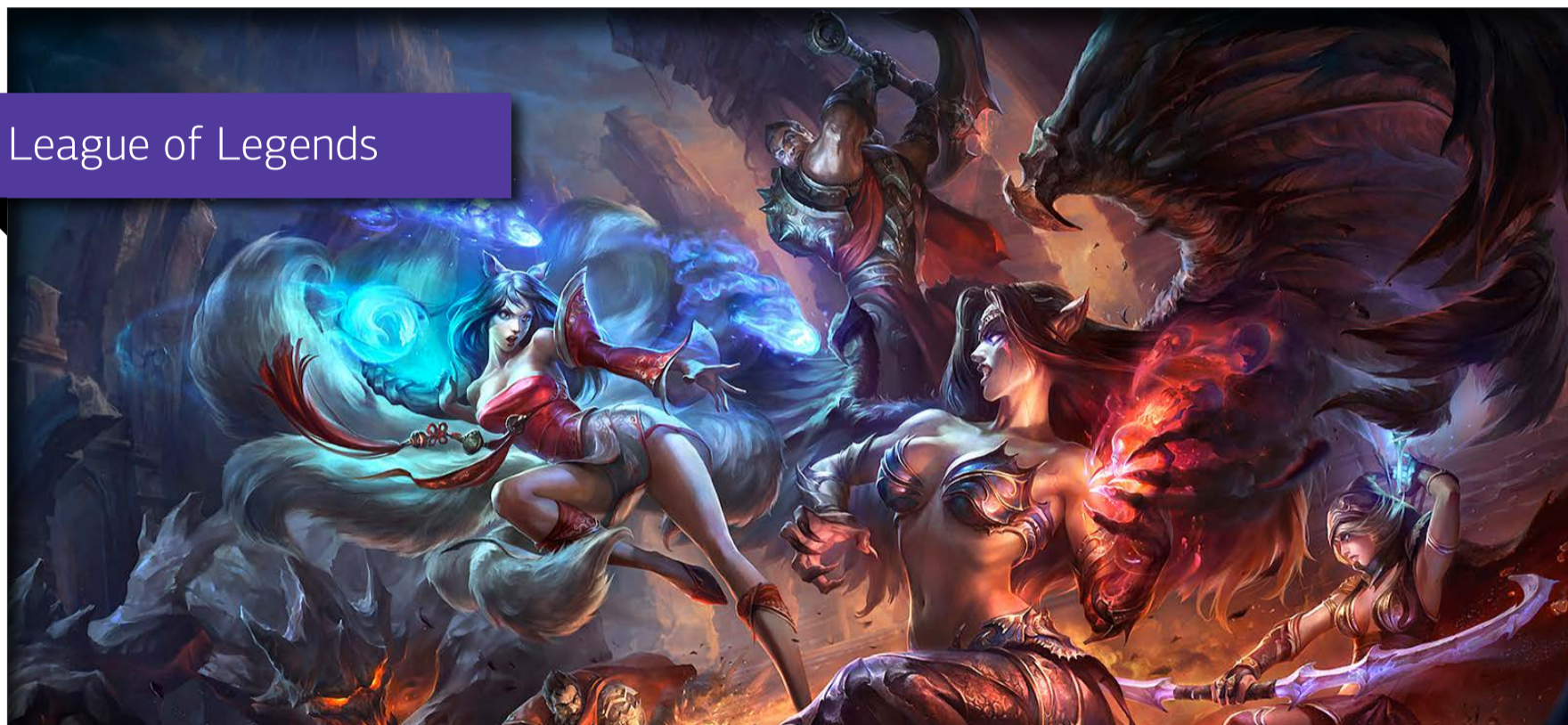
На консоли массово уходили популярные серии, а компьютерам доставался в лучшем случае запоздалый, некачественный порт или низкобюджетная «игра по мотивам» (как это было, например, с серией Ghost Recon: Advanced Warfighter). Рынок ПК напоминал бедного родственника. На тот момент сервис Steam только начинал раскручиваться, не существовало

ся неограниченный алмаз и отмахивались от перспективных идей.

А тем временем на рынке ПК-игр вершилась история. Как только из океана исчезла крупная рыба, начался новый эволюционный процесс, в результате которого появились мощные условно-бесплатные хищники и независимые в полном смысле этого слова разработчики.

Поначалу их не воспринимали всерьез. Какой-то там World of Tanks. Какой-то смешной клон DOTA под названием League of Legends. Какой-то южнокорейский сете-

League of Legends



глобальной площадки, объединяющей игры и игроков. Продажи были неудовлетворительными, поэтому крупные издательства не воспринимали ПК всерьез и отравляли платформу нагромождениями своих DRM-защит. Агрессивная борьба с пиратством больно била как раз по лояльным пользователям.

Началась эпоха застоя, несмотря на то, что доходы от продаж высокобюджетных игр приблизились к доходам киноиндустрии. Чтобы порадовать поклонников, издательства баловали их «хорошо забытым старым», а экспериментальные проекты редко достигали успеха. Творческие игры можно по пальцам пересчитать, причем издательства не сразу понимали, что у них в руках оказывал-

вой шутер Crossfire... «Какие-то там» игры на данный момент приносят создателям сотни миллионов долларов прибыли. Вокруг них почкуются клоны. Ожил киберспорт, чему способствуют призовые фонды в сотни тысяч, а то и в миллионы долларов.

Независимые же разработчики благодаря сервису Kickstarter (и ему подобным), благодаря программе Steam Early Access, иногда просто при поддержке поверивших в проект людей (тут несомненным лидером выступает Star Citizen, которому поклонники собрали уже почти 50 млн долларов) делают свои независимые игры.

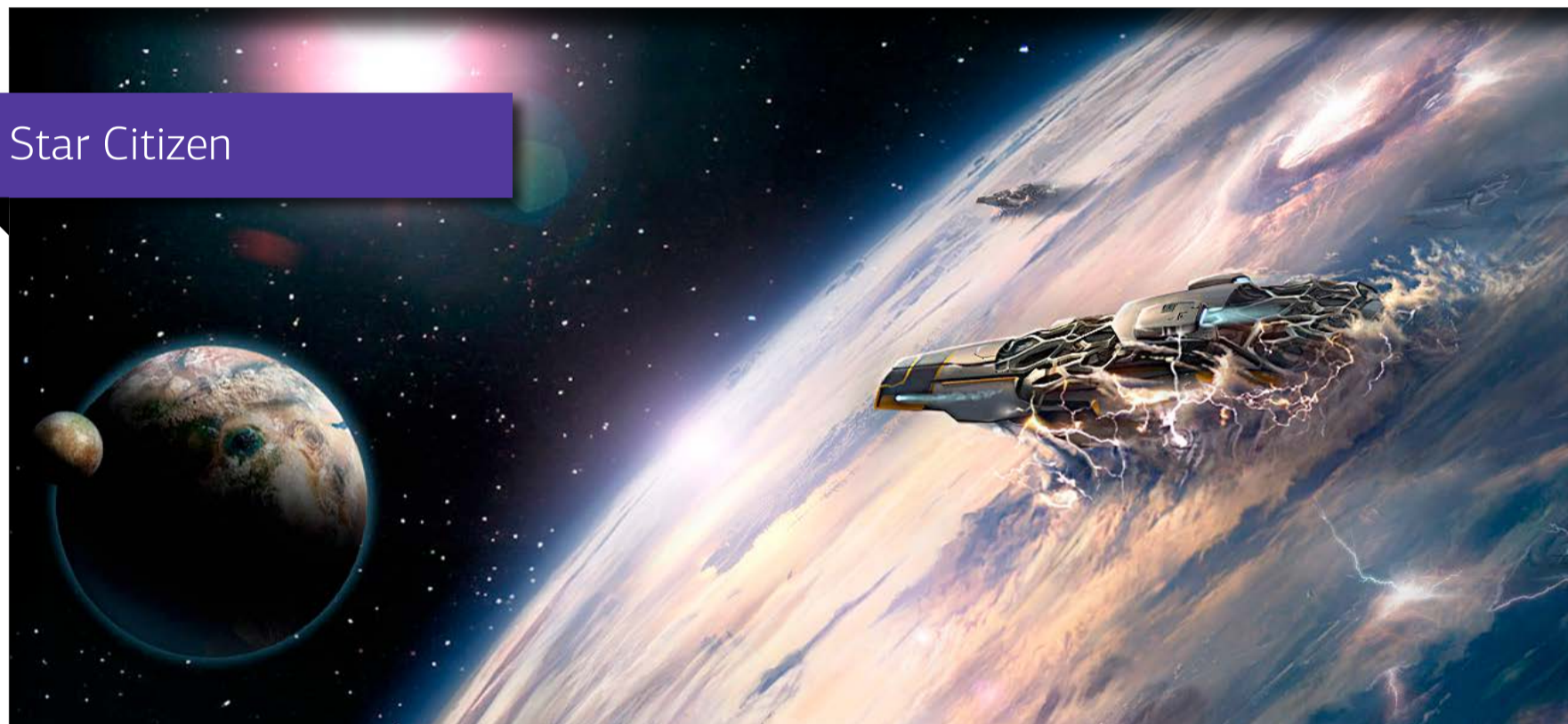
Конечно, у этого подхода есть свои подводные камни: возможно мошенничество, >>

молодая студия порой бывает не способна распорядиться бюджетом. Совсем недавно мы были свидетелями того, как провалилась афера «разработчиков S.T.A.L.K.E.R.», а люди, профинансировавшие игру Yogventures!, в итоге получили совсем другой проект. Случается, что разработчики оказываются скованны первоначальными обещаниями, хотя отчетливо видят, что концепция не работает и надо пробовать другой подход. Но встречаются и противоположные результаты, некоторые из которых перекрывают все возражения касательно по-

рее вопреки крупным издательствам. Даже Blizzard, которая, кажется, поклялась Дьябло на крови вечно поддерживать персональные компьютеры, оказалась не готова к такой стремительной эволюции, но быстро сориентировалась и теперь делает ставку не только на Warcraft и Starcraft, но и на условно-бесплатные Hearthstone и Heroes of the Storm.

Компания Valve давно научилась пользоваться чужими идеями. Все ее хитовые серии (за исключением Half-Life) — DOTA 2, Counter-Strike, Portal, Team Fortress, Left 4 Dead — плод

Star Citizen



добного способа финансирования. Стоит вспомнить хотя бы шедевральные Divinity: Original Sin, Broken Age или The Banner Saga.

Инди-разработчики старательно удовлетворяют всех: поклонников классики, свежих идей, необычных сюжетов. Да, порой им не хватает опыта, им не по карману высококлассные художники и композиторы, они прибегают к нехитрой восьмибитной графике. Но как-то так получается, что именно инди-игры становятся предметами обожания и героями новостных лент.

Благодаря инди-разработчикам рынок ПК переродился и расправил плечи. Вместо угасания он стал демонстрировать устойчивый рост, причем не благодаря, а ско-

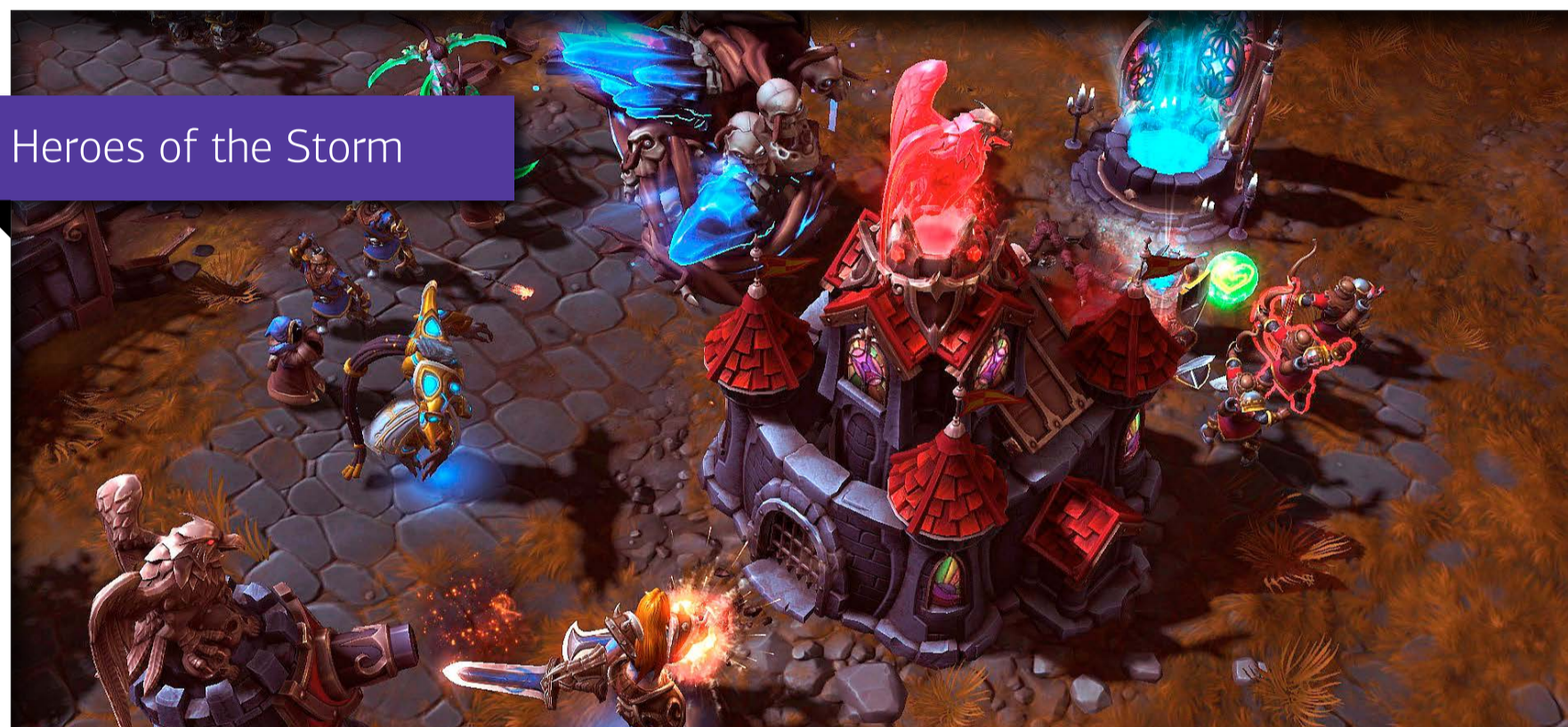
труда энтузиастов, своевременно приобретенный и доведенный до ума Valve. Гендиректор Valve Гейб Ньюэлл — это такой Юлий Цезарь от игростроя: пришел, увидел, купил, победил. И ни разу не ошибся в выборе. Но теперь энтузиастам для поддержки нужна только красиво оформленная страничка на Kickstarter.

Внезапно оказалось, что рынок ПК может спокойно обойтись без крупных издательств. Если посмотреть на рейтинг продаж в Steam, а потом на то, во что массово играют люди, то можно увидеть доминирование условно-бесплатных или инди-проектов. Да, несколько лет назад они вызывали пренебрежение, но теперь за них грызутся Sony и Microsoft: «Сначала у нас! Нет, у нас!» >>

Создатели PlayStation 4 вовремя успели уловить направление развития индустрии. Не зря на первой презентации консоли нам так много рассказывали о простой архитектуре и открытости для независимых разработчиков. И случилось чудо — именно инди-разработчики сейчас генерируют для PS4 основную долю контента. Правда, поэтому каталог PS4 по большинству позиций перекликается с каталогом Steam.

Создатели Xbox One при проектировании консоли, кажется, жили в выдуманном ми-

ре. ПК-разработчики совсем не выглядят «бедными родственниками». Теперь они сами себе хозяева. И, как ни смешно, популярность игровых консолей нового поколения во многом обусловлена тем, что они по сути стали персональными компьютерами: с аналогичной архитектурой и набором игр (плюс-минус единичные эксклюзивы). У них всегда будет своя ниша благодаря дешевизне и простому интерфейсу, их продажи будут расти, но прошли те времена, когда можно было говорить о доминировании над рынком ПК.



ре красивых графиков и фантастических перспектив. Но под давлением рынка они были вынуждены отказаться от всех своих инициатив и надежд превратить Xbox One в закрытый «мультимедийный развлекательный центр». Xbox One теперь по сути стал неказистым младшим братом консоли PS4, который в попытках копировать ее возможности и программы лояльности для привлечения, в частности, инди-разработчиков.

Несложно проследить тенденции игрового рынка по последним выставкам: стенды с компьютерными играми расширяются и занимают уже несколько залов. Отдельные имена своими размерами и толпами поклонников затмевают стенды Microsoft и Sony. И да, те-

Сначала мир консолей и ПК развивался параллельно, почти не пересекаясь, вплоть до переломного 2004 года. После выхода Xbox 360 консоли резко вырвались вперед, но сейчас именно они находятся в роли догоняющих. Valve, как титан Атлас, подставила свои плечи для поддержания ПК как игровой платформы и выстояла. Компания Гейба Ньюэлла сделала сервис Steam удобным и массовым, его аудитория неуклонно растет, что способствует привлечению новых разработчиков и издательств, формированию привлекательной ценовой политики, выходу лучших версий игр. Этот процесс уже не остановить. И именно это — игровая платформа нового поколения.

ВЫСОКАЯ производительность Невероятная РЕАЛЬНОСТЬ



РЕКЛАМА

Компьютер **FLEXTRON Extra Pro** на базе процессора **Intel® Core™ i7-4770K**



Состав и технические характеристики*:

- **Процессор** Intel Core i7-4770K (3.50ГГц, 4x256КБ+8МБ, EM64Т, GPU)
- **Материнская плата** Socket1150 ASUS «Z87-A» (iZ87, 4xDDR3, SATA III, RAID, 3xPCI-E, D-Sub, DVI, HDMI, miniDP, SB, 1Гбит LAN, USB2.0, USB3.0, ATX)
- **ОЗУ** 8ГБ DDR3 SDRAM (PC12800, 1600МГц, CL9)
- **SSD диск** 120Гб для операционной системы;
- **Жесткий диск** 2000Гб; 64МБ (SATA III)
- **Накопители** DVD-RW 24xW/8xRW/16xR/48xW/32xRW/48xR
- Устройство чтения карт памяти (Card Reader)
- **Графический процессор** 2048МБ GeForce GTX 770 (GeForce GTX 770, DDR5, 2xDVI, HDMI, DP)
- **Корпус** Miditower Cooler Master «Centurion 6»
- **Операционная система и прикладное ПО:** Microsoft Windows 7 Professional;
- Бесплатная 30-дневная пробная версия Microsoft Office 365
- **Антивирус** Microsoft Security Essentials; коммуникационный пакет Microsoft Live



* Изготовитель оставляет за собой право вносить в конструкцию ПК изменения, не ухудшающие его технические и эксплуатационные характеристики.

☎ (495) 925-6447

🛒 www.fcenter.ru

ФЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

м. «Бабушкинская»	Сухонская, 7А	10-21	вых 10-20
м. «Улица 1905 года»	Мантулинская, 2	10-21	вых 10-20
м. «Владыкино»	Алтуфьевское ш., 22	24 часа	вых 10-22
м. «Беляево»	Миклухо-Маклая, 55	10-22	вых 10-20

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.

іТоги

август 2014



РАЗВЛЕЧЕНИЯ

приложения месяца

интервью месяца

игры месяца

превью месяца

музыка

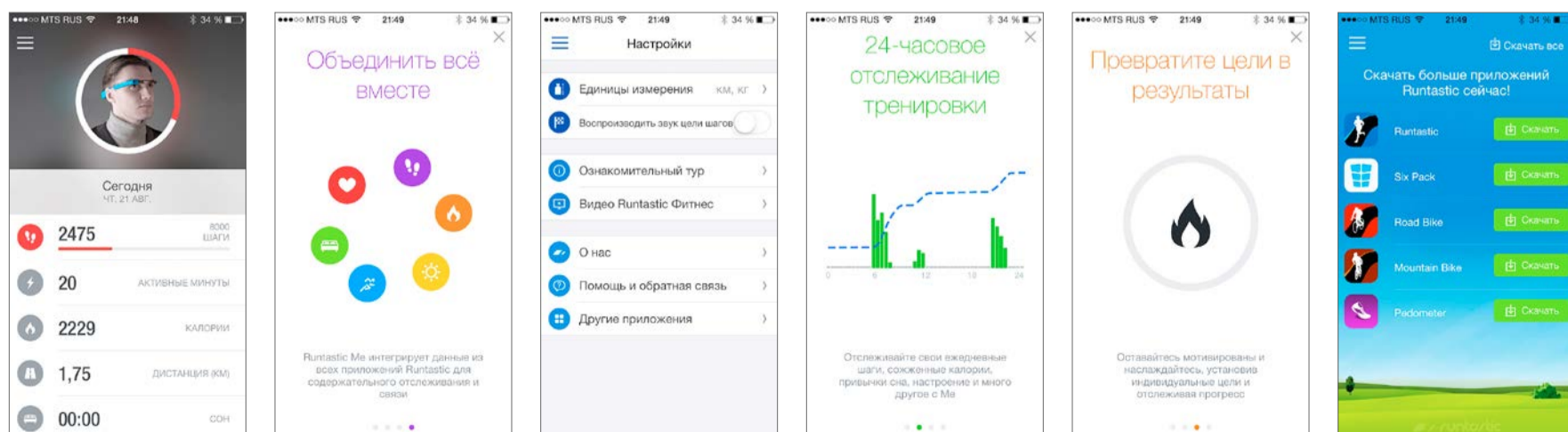


iТоги/приложения месяца



Runtastic Me

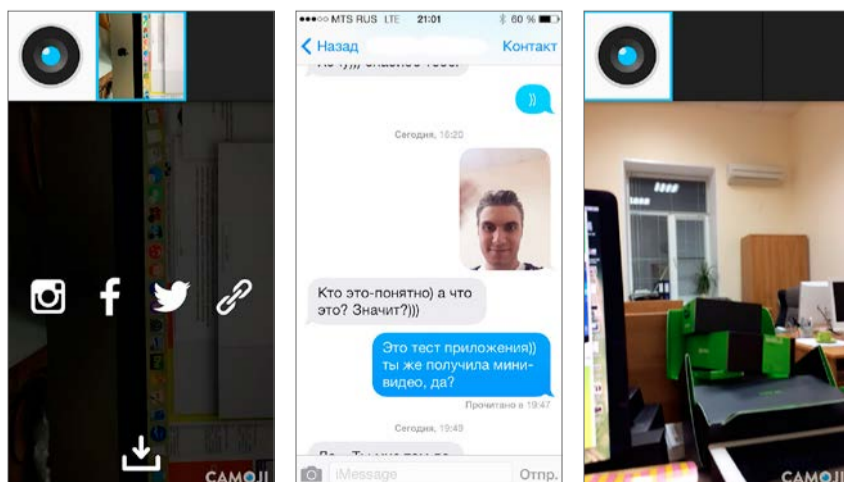
Мода на фитнес-устройства и приложения для отслеживания своего физического состояния в самом разгаре. Вот-вот компания Apple выпустит iOS 8, где будет встроенное программное решение для контроля за здоровьем. Но пока пользователям iPhone приходится пользоваться сторонними разработками. Одну из таких утилит в августе выпустила компания Runtastic, известная своими спортивными приложениями. Новое приложение Runtastic Me гораздо проще, чем его предшественники, но, во-первых, оно может выступать в качестве агрегатора информации из разных приложений Runtastic, а во-вторых, работает с новым фитнес-браслетом Runtastic Orbit. Впрочем, пользователям iPhone 5s Runtastic Me будет полезно и без браслета. Ведь в iPhone 5s есть сопроцессор Apple M7, который постоянно собирает информацию с акселерометра, гироскопа и компаса. Таким образом, вы можете просто носить телефон с собой, после чего запустить приложение Me и увидеть, сколько шагов вы прошли, как долго в течение дня были активны и как много калорий сожгли. В других устройствах те же данные собираются с помощью GPS, что менее точно, но тоже вполне возможно.





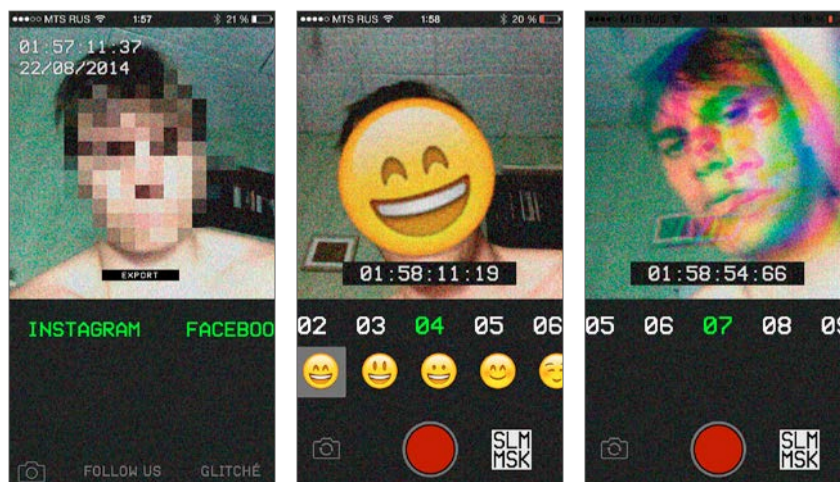
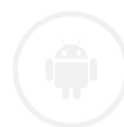
Camoji

В последнее время активные пользователи мобильных мессенджеров (прежде всего, подростки) предпочитают общаться не столько с помощью слов, сколько посредством различных стикеров и смайликов. Такой «визуальный язык» получил название «эמודзи» (emoji). Именно на emoji намекает название приложения Camoji, которое позволяет вам создавать и посылать короткие gif-видео. Работает приложение элементарно, напоминая Snapchat: нажимаем на экран, пока палец на экране — видео записывается. Далее его можно использовать в диалоге iMessage, сохранить на iPhone или опубликовать в Instagram, Twitter и Facebook.



SLMMSK

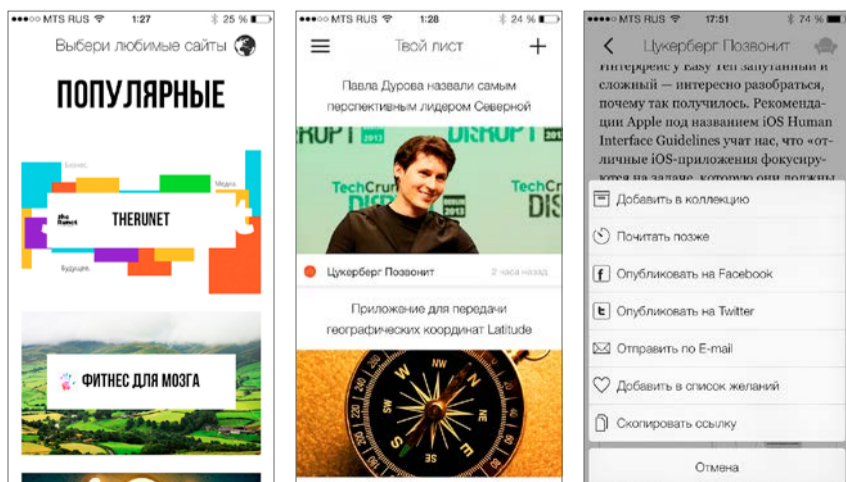
Кого сегодня удивит селфи и всевозможными приложениями для этого дела? Разве что людей, совершенно далеких от модных трендов. А вот как вам антиселфи? Идея приложения SLMMSK дерзка и свежа. Нам предлагается идти от обратного, то есть «портить» селфи наложением разных эффектов — как в криминальных передачах, где лица закрывают квадратами или «замывают». Но на поверку оказывается, что это просто еще один способ сделать необычный «самострел» для Instagram. Впрочем, сделаны фильтры не без «андеграундного» шарма, так что подойдут для самых утонченно-богемных хипстеров!





Your Simply

Все больше и больше сайтов создают мобильные версии и выпускают приложения для смартфонов, но далеко не все они выглядят одинаково хорошо на экране iPhone. Приложение Your Simply решает эту проблему, не только оптимизируя под iPhone верстку статей из разных источников, но и позволяя создать свою «библиотеку» сайтов, выбрав их из предложенного набора (русскоязычные ресурсы представлены в основном «хипстерскими» ресурсами типа «Сноба», Hopes&Fears, Look At Me и т. п.). Имеется режим отложенного чтения (правда, все равно нужен интернет) и возможность поделиться информацией через кучу соцсетей.



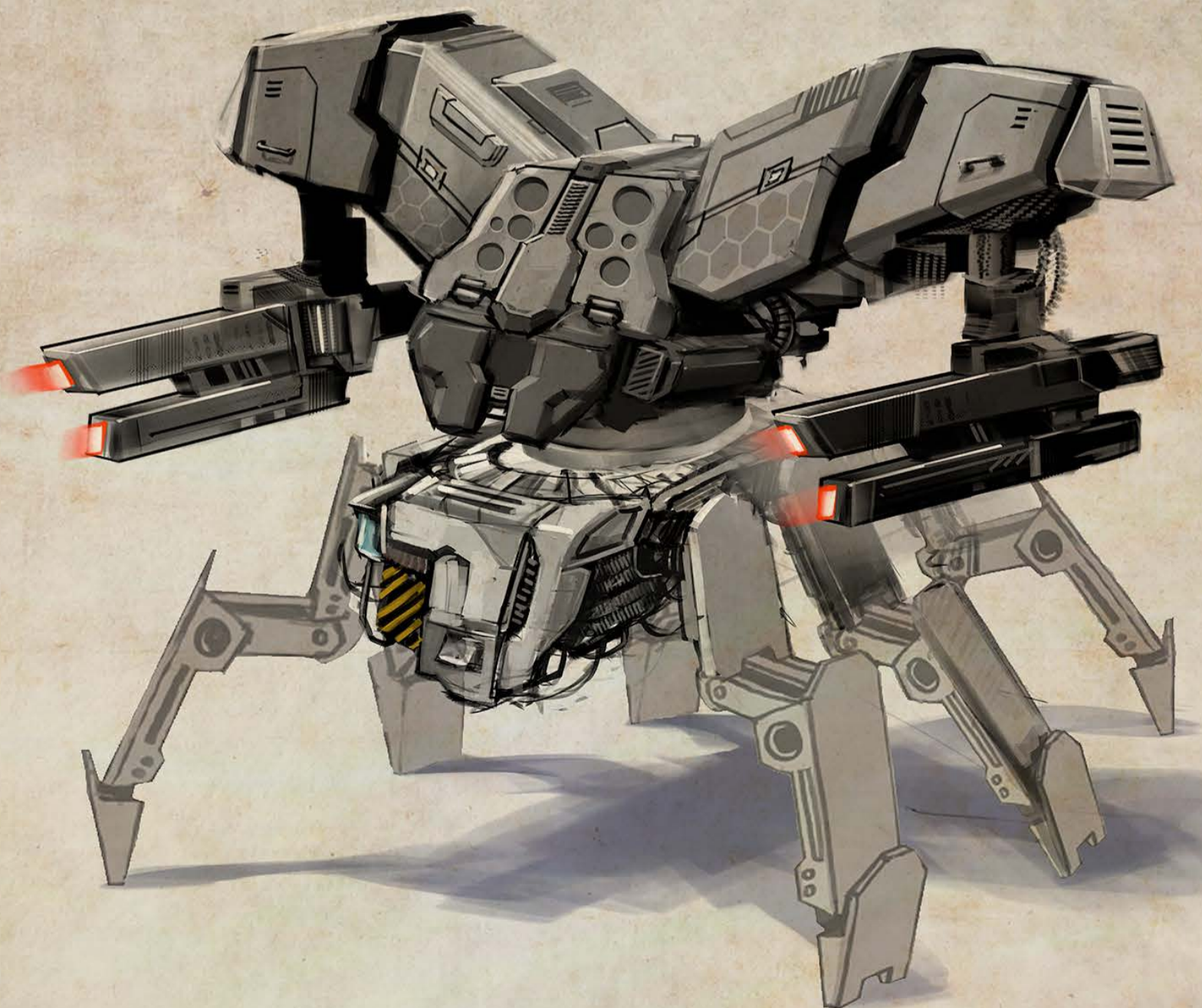
«Великий Гэтсби»

Интерактивными книгами для iPad сегодня никого не удивишь, но русскоязычных проектов в этой сфере по-прежнему очень мало. Уже хотя бы поэтому очередное пополнение русского App Store — «Великий Гэтсби» — заслуживает внимания. Полный текст романа Ф. С. Фицджеральда здесь иллюстрирован акварелями с элементами анимации и дополнен специально написанным саундтреком. Иллюстраторам не откажешь в выдумке, но стиль картинок довольно странный, нарочито несерьезный. Да и анимационные эффекты довольно примитивные. Однако в качестве стимула для знакомства с классической литературы они вполне сойдут.



OVERKILL 3

Компания Craneballs была основана в далеком 2008 году тремя друзьями, решившими посвятить себя разработке игр. Выбрав относительно простой для старта жанр «виртуального тира», ребята сделали изюминкой проекта богатый оружейный арсенал с обширными возможностями его модернизации. Игрокам идея понравилась, и первые две части игры Overkill скачали более 18 млн раз (600 тыс. закачек пришлось на Россию). Этой осенью практически на всех мобильных платформах выходит третья часть игры. Поскольку в ней многое изменилось, мы решили получить информацию из первых рук, чего конкретно стоит ждать от новинки. На вопросы нашего журнала отвечал менеджер по маркетингу Craneballs **Дэниэль Масловски (Daniel Maslovsky)**.



іТоги/интервью месяца

Видео Overkill 3 демонстрирует существенно иной, по сравнению с предшественницами, геймплей и больше походит не на тир, а на классический TPS. Нас ждет экшн от третьего лица?

ОК3 — это действительно экшн от третьего лица, но это также и шутер, базирующийся на стрельбе из укрытий. Ваш персонаж находит укрытие, стреляет по всему, что находится в поле его зрения, передвигается к следующему укрытию и так далее. Это

тие или проследует по уровню. Игроки смогут контролировать только результат таких сценок: прятаться от снайперского огня, избегать засад и уклоняться от врагов, которые намереваются их убить.

В третьей части уровни станут полностью трехмерными. Означает ли это, что они будут еще и разрушаемыми?

Да! К сожалению, мы не можем позволить игрокам разрушить половину уровня, но на



близко к стандартному тиру. В то же время больше не будет статичных уровней, и вы увидите, как персонаж перемещается, размахивает оружием и стреляет. Это определенно большой шаг вперед по сравнению с предыдущими играми.

На официальном видео главный герой, передвигаясь по уровню, использует подкаты, кувырки, перепрыгивает различные препятствия. Это «триггерные» сценки на движке или же игрок действительно получит контроль над перемещением своего альтер эго?

Это триггерные сценки на движке игры. Они возникают, когда персонаж поменяет укры-

каждом из них найдется несколько мест, «чувствительных» к огню из гранатометов.

Кроме непосредственно тира, Overkill — это еще и игра об оружии. Во второй части количество «стволов» исчислялось десятками, причем каждый имел превосходную детализированную трехмерную модель. А как обстоят дела с оружием в ОК3?

Здесь используются основные характеристики оружия, известные по Overkill 2, но мы добавили к ним отдачу. Далее все зависит от конкретного образца. Винтовки Гаусса обладают серьезным проникающим эффектом и поэтому увеличенным уроном, футуристич-



ные образцы оружия будут иметь меньшую отдачу, чем их существующие аналоги... Но главное, на что мы делали упор, — это внешний вид. Мы хотели добавить больше разнообразия и предоставить игроку совершенно новое, невиданное ранее вооружение.

Также вы упоминаете о возможности персонализации оружия при помощи различных вариантов окраски, стикеров и т. п. Будут ли эти улучшения влиять на боевые характеристики?

Нет, их цель — улучшение внешнего вида. Сообщество фанатов Overkill состоит в основном из энтузиастов оружия и оружейных коллекционеров. Некоторые из них даже никогда прежде не пробовали мобильные игры, но первые две части игры пришлись им по душе. Игроки вообще проводят много времени в арсенале, «прокачивая» оружие и наслаждаясь его видом. Мы хотели предоставить им еще больше свободы в этом процессе.

Появятся ли еще какие-нибудь возможности по улучшению оружия, кроме уже апробированных во второй части?

Мы добавили усовершенствования спусковых курков для каждого типа оружия. Мы также экспериментировали с режимом стрельбы очередями из определенного оружия в Overkill 2, но игрокам это не очень понравилось. Еще мы протестировали автоматическое и полуавтоматическое оружие, но оказалось, что это не имело особого смысла с точки зрения игрового процесса.

Режимы в ОК2 не отличались особым разнообразием: стандартные «волны», выживание, «охотник за головами» и некое подобие мультиплеера, в котором игроки соревновались в меткости и скорости. Что нового появится в ОК3?

іТoги/інтєрв'ю мєсяцє

Мы обычно добавляем новые игровые режимы вместе с обновлениями. В начальной версии ОКЗ, помимо основного режима, будут миссии на время и на выживание — для разнообразия игрового процесса. Но «главным блюдом» определенно окажутся «пулеметные миссии». Тут море веселья, много убийств «цепочкой» с наградами за самые успешные комбинации. В будущих апдейтах мы добавим еще больше режимов. Но об этом пока рано говорить, так как мы все еще разраба-

улучшения для брони, но эта идея пока находится в «стадии ожидания».

Раньше в качестве дополнительных опций игроки могли использовать различные типы гранат и даже вызывать авиаудар. Какие еще опции планируется добавить? Будет что-нибудь футуристичное?

Увы, нет. По сюжету главный герой — часть набирающего силу движения сопротивления, которое борется с угнетающей их Фракцией.



тываем и тестируем их. Мультиплеер также планируется.

Еще одной составляющей предыдущей игры была броня персонажа, позволяющая герою лучше выглядеть и дольше выживать. Какие нововведения нас ждут здесь? Не планируете ли вы добавить другие типы брони, вроде наплечников, перчаток или сапог?

Такое решение больше подходит играм жанра RPG. И это еще могло бы сработать с несколькими начальными видами защиты, но более продвинутая броня в ОКЗ ближе скорее к единому, цельному боевому «костюму». Мы также запланировали индивидуальные

Они — партизаны. Продвинутое вооружение будет доступно только на более поздних стадиях, когда они украдут его у Фракции. Игроки будут иметь в своем распоряжении лишь «устаревший» транспорт: вертолет и вездеход Хамви. Поэтому наиболее футуристичной экипировкой станет электромагнитная граната и трехствольный гранатомет, по крайней мере поначалу.

Вы утверждаете, что подготовили для ОКЗ несколько десятков самостоятельных, обособленных уровней. Будут ли они связаны сюжетно?

Мы полагаем, что атмосфера — это главное, что заставляет получать удовольствие от мо-

іТоги/интервью месяца

бильных игр. Лучше иметь колоритных персонажей, чем пустую историю. Так что мы наняли действительно классного парня для озвучки нашего главного персонажа и просто добавили в игру еще больше атмосферы, вывели ее на новый уровень. У вас будет карта мира, где вы сможете видеть игровой прогресс по мере захвата территорий Фракции, в этом смысле миссии связаны общим сюжетом. Кроме того, мы заготовили несколько отличных игровых сценок в боях с боссами — они создают те самые вау-моменты, за которые мы и любим фантастические киноблокбастеры.

Какими графическими достижениями в игре вы можете похвастать?

В игре будут динамичные тени, отражения воды в реальном времени, эффекты дождя и продвинутые шейдеры на главном персонаже и оружии. Шейдеры создают отличные эффекты отражения, выгодно подчеркивают физические детали. Освещение также играет огромную роль. Будет и качественная ragdoll-физика. Разумеется, для лучшей «картинки» потребуются самые современные устройства, на более старых часть эффектов окажется недоступной.

Версии на iOS и Android выйдут одновременно?

Да! У нас также будет релиз на Amazon и планируется на Windows Phone.

И все-таки, скажите коротко, почему игроки должны скачать вашу игру?

Мы — маленькая студия примерно из 20 человек, которые уже доказали, что могут делать отличные шутеры. А ОКЗ — самая крупная, отшлифованная и дерзкая игра из всех, что мы когда-нибудь создавали. Так что мы готовы конкурировать с крупнейшими игроками этого рынка. Ах да, и я разве не говорил, что мы из Чехии?



iТоги / игра месяца



Deep Under The Sky

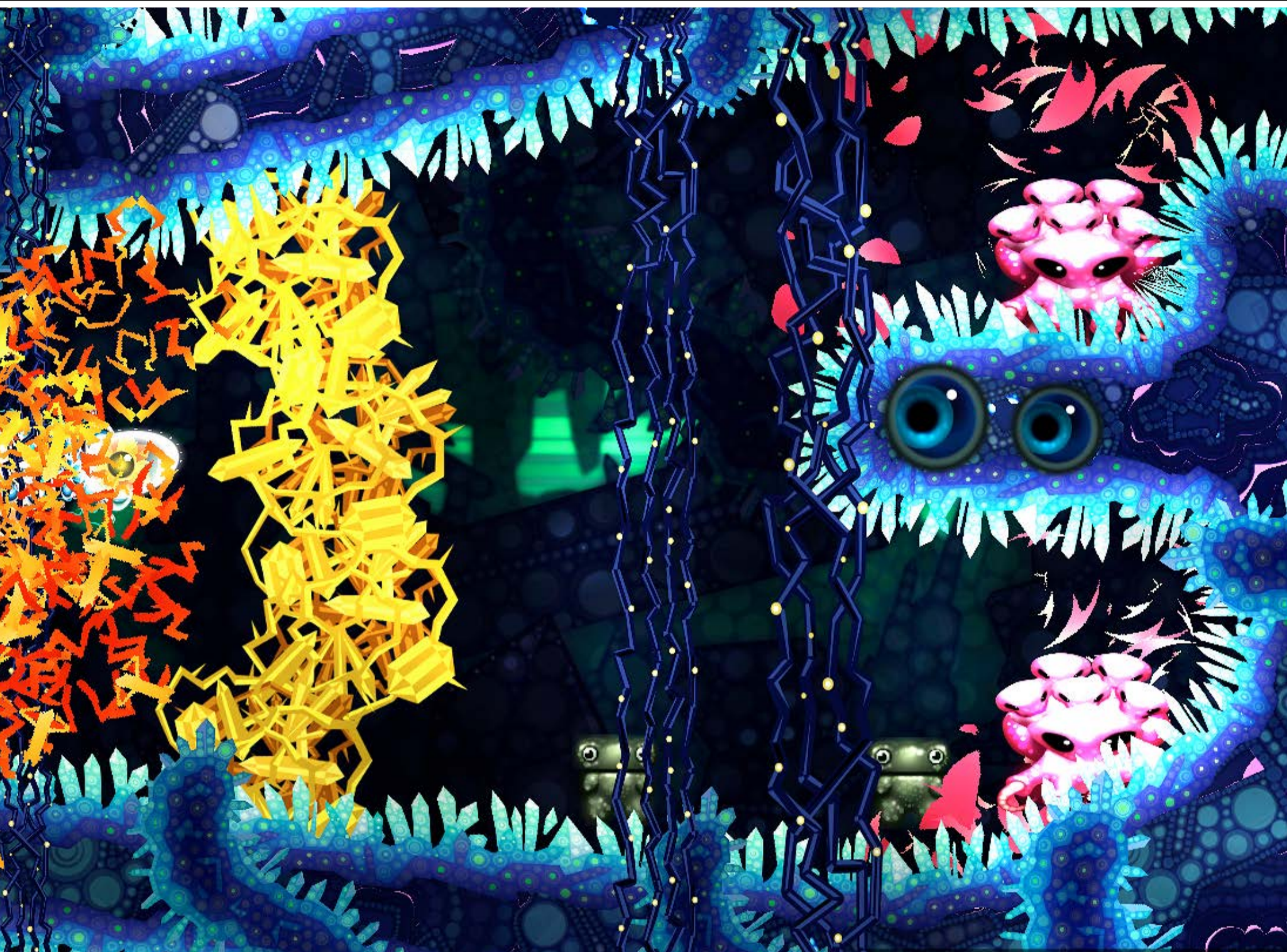
В новой игре Deep Under The Sky игроку предстоит освоиться «в шкуре» медузоподобного жителя Венеры.

Так что основная цель нашего героя — опылить разбросанные по каждому уровню гнезда, из которых впоследствии появятся его дети.

В период выведения потомства эти существа покидают свои привычные насесты в небе и опускаются к поверхности, чтобы заняться там своеобразным «нерестом».



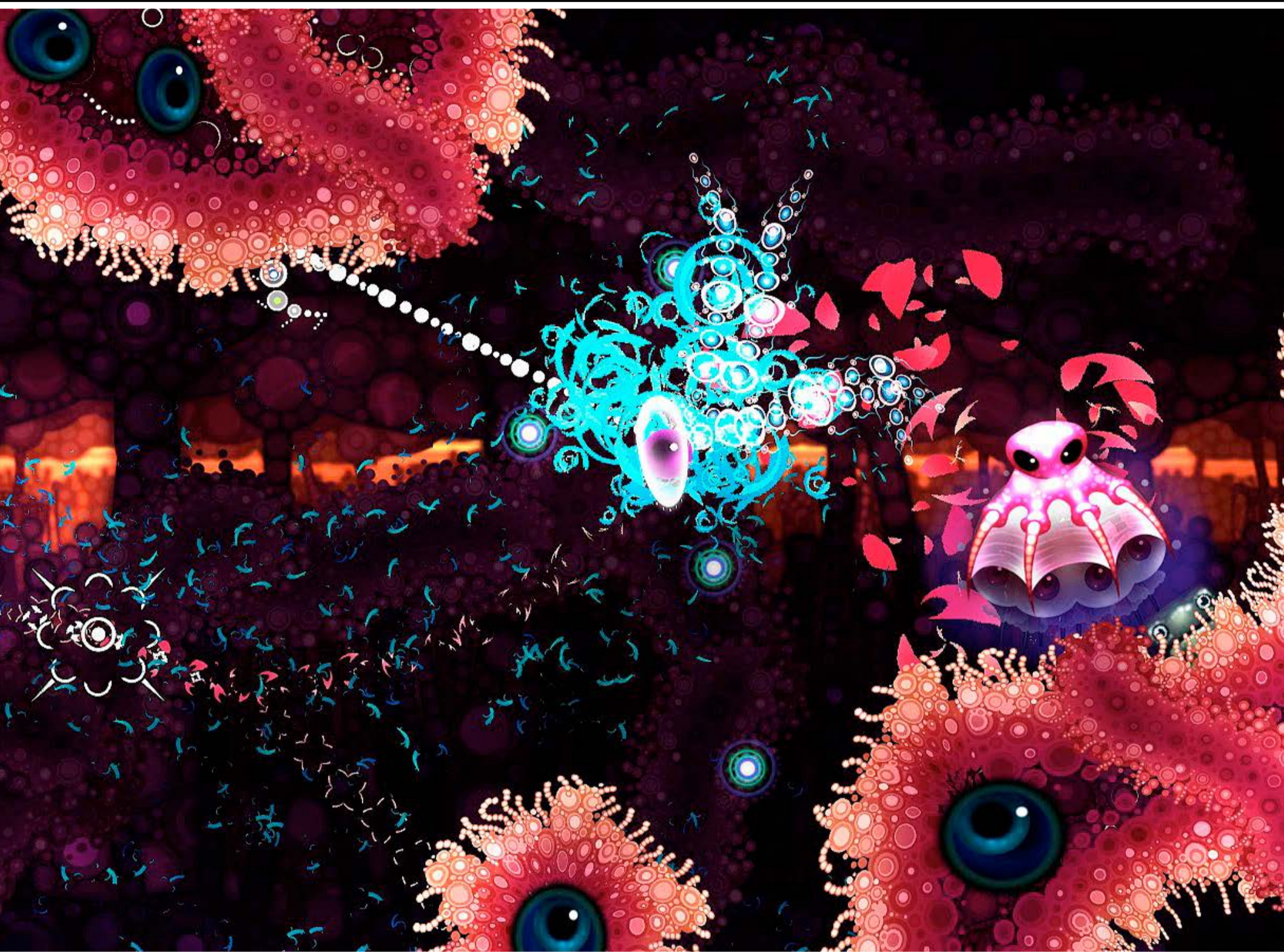
Deep Under The Sky



Задача осложняется тем, что «родитель» не может одновременно передвигаться и бомбардировать своими спорами очаги жизни. Поэтому на каждом участке он сперва закрепляется на поверхности, а затем трансформируется в живую гаубицу, стреляющую коконами со спорами. В зависимости от ситуации, во время полета эти коконы могут проявлять специфические свойства.

Одни умеют цепляться крюком за «потолки» и «стены», а затем раскачиваться, чтобы подобраться к заветной цели поближе. Другие — «сворачиваются» в бронированный клубок, которому не страшны покрытые шипами поверхности, и т. д. Когда все гнезда на уровне опылены, венерианец отправляется оплодотворять следующий участок. Помимо основной цели есть и дополнительная — сбор спрятанных на уровнях звезд. Они располагаются в самых труднодоступных местах, зачастую за пределами видимости. >>

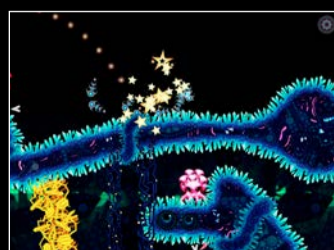
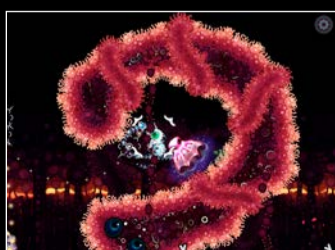
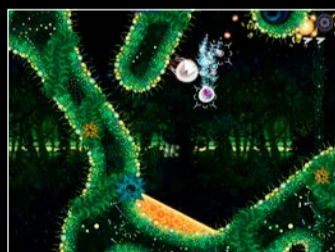
Deep Under The Sky



Поэтому для того, чтобы собрать их все, придется изрядно поломать голову даже выдавшим виды игрокам. К счастью, количество «выстрелов» коконами не ограничено, время на прохождение — тоже, поэтому ничто не мешает пройти все уровни «от и до».

Но игра подкупает не только оригинальным игровым процессом. Она еще и чертовски красива — каждый из 80 уровней представляет собой настоящую фантасмагорию света и красок. Существа, кристаллы и растения постоянно люминесцируют, а когда начинается «бомбардировка» гнезд спорами, экран буквально взрывается цветовыми сполохами. Отрадно, что и звук ничуть не уступает «картинке»: саундтрек создавался специально для этого проекта. Словом, звание «Игра месяца» Deep Under The Sky получает вполне заслуженно!

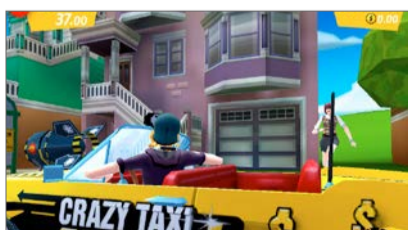
Deep Under The Sky





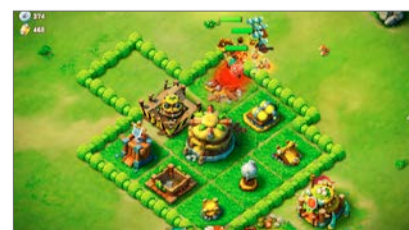
Crazy Taxi City Rush

Тем, кто с ностальгией вспоминает оригинальную Crazy Taxi компании Sega, лучше держаться от City Rush подальше — кроме имени и основной идеи между ними нет ничего общего. А вот как раннер игра вполне себе ничего. Вашему протезе предстоит носиться по городу, доставляя разнообразных чудачков из точки «А» в точку «Б». Задача усложняется тикающим счетчиком времени и интенсивным трафиком — петлять между полосами движения приходится постоянно. Зато на вырученные средства можно обвешивать машину различными прикрасками или даже создавать собственный таксопарк. Увы, присутствует донат и реклама.



Dino On Fire

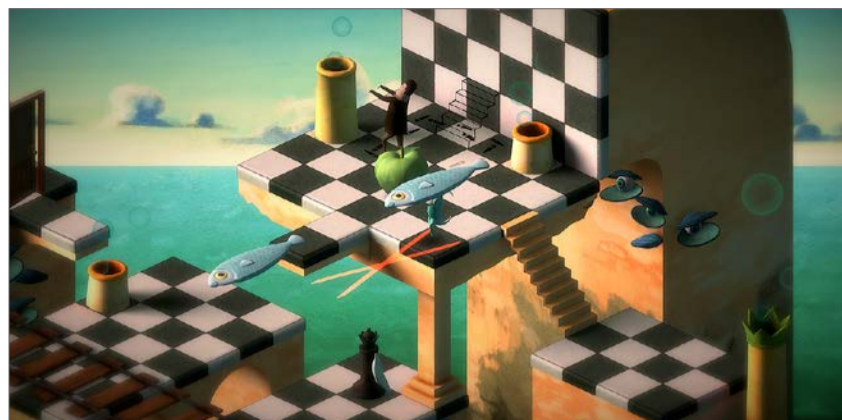
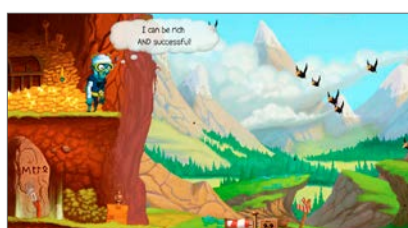
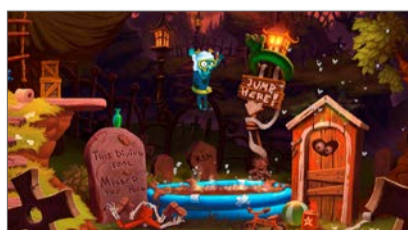
Несмотря на «мультяшную» визуальную часть, Dino On Fire обладает весьма серьезным содержанием. В этой стратегии игроку нужно построить собственный город, в котором будут обитать настоящие динозавры. Кроме одиночной кампании с несколькими десятками миссий, в игре присутствуют сражения с другими игроками (штурм чужих городов), а также имеется клановая система (у соратников можно запросить поддержку в бою). Герои развиваются и улучшают свои способности, базу можно прокачивать практически до бесконечности. В конце концов, в игре всегда есть чем заняться — мелкие задания исчисляются сотнями.





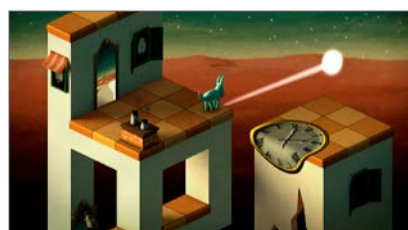
Zombie High Dive

Zombie High Dive — забавная реинкарнация спортивной дисциплины «прыжки в воду». Управляя траекторией прыжка живого мертвеца, игрок должен заслужить высший балл трех судей. Для этого необходимо выполнить условие каждого раунда — накрутить столько-то оборотов и войти в воду под определенным углом. Так как прыгать приходится каждый раз с новой высоты и при этом еще учитывать направление ветра, задача не так проста, как кажется на первый взгляд. Изюминка игры — уморительные диалоги, которыми обмениваются оппоненты перед каждым состязанием. В целом неплохой способ скоротать пару вечеров.



Back To Bed

В прошлом номере в рубрике «Превью месяца» мы рассказывали вам об игре Back To Bed. Судя по скриншотам и описанию, она должна была оказаться весьма интересной. И вот, наконец, проект появился в App Store, но после очного знакомства с ним впечатления у нас смешанные. Игра радует сюрреалистическим дизайном и чарующей музыкой, но огорчает однотипным геймплеем и специфическим управлением, заставляющим по несколько раз начинать уровень, уже разгаданный с точки зрения логики. Да и взаимодействие с объектами выполнено на троечку. Однако игра все-таки заслуживает внимания.



Asphalt: Погоня

Продолжение популярной гоночной серии

АНОНС
ИГРЫ



Гоночная серия Asphalt уже давно стала брендом номер один среди мобильных аркадных гонок. Отличная графика, эффектные городские трассы, реалистичные модели самых крутых автомобилей, но при этом максимально веселый адреналиновый игровой процесс (с кульбитами в воздухе, столкновениями и бешеными скоростями) — вот секрет успеха. Восьмая часть еще увеличила армию поклонников, поскольку игра, наконец, стала бесплатной. И через год после выхода Asphalt 8 геймеры, разумеется, ждали релиза новой части серии. Однако компания Gameloft решила сделать шаг в сторону и вместо Asphalt 9 подготовила спин-офф, то есть игру, относящуюся к серии Asphalt, но очень сильно отличающуюся от «номерных» частей.

>>





Новинка получила имя Asphalt: Overdrive (русскоязычное название — Asphalt: Погоня). И — самое главное — это не гонки, а раннер! Да-да, здесь тоже есть машины и дороги, но управление осуществляется свайпом, а единственная ориентация экрана — вертикальная. Перед вами три полосы дороги, заваленные разными препятствиями, другими автомобилями, горками и бонусами. Свайпами влево-вправо вы перемещаете автомобиль между полосами, свайп вверх позволяет ускориться и выполнять трюки при прыжках (здесь вспоминаем Asphalt 8). Периодически у дороги появляются ответвления, так что вы можете выбирать альтернативный маршрут. Вдобавок к этому в игре есть копы, причем весьма злые, так что ваша задача — не только никуда не врезаться, но и уйти от преследования.

Игра выйдет в сентябре, и только тогда мы сможем оценить в полной мере особенности Asphalt: Overdrive. Однако уже по краткому знакомству с парой трасс стало ясно, что в Gameloft явно стремились сделать игровой процесс более казуальным, а управление — максимально простым (что отнюдь не означает, что пройти игру будет легко!). Зато графика и модели машин остались на высоком уровне, вполне соответствующем последним частям Asphalt.



После полного штиля в августе звукозаписывающие компании планируют в первый осенний месяц обрушить на нас шторм ярких новинок. Итак, что мы будем слушать в сентябре?



119 ₽

Lenny Kravitz. **Strut (Bonus Track Version)**

Ленни Кравиц в этом году отметил 50-летний юбилей, но в своей музыке он так же молод, как и раньше! В сентябре рок-кумир 90-х не только выпускает новый альбом, но и выступает хедлайнером iTunes Festival, где и представит новые композиции. Ну а предзаказ можно сделать уже сейчас.



149 ₽ / 149 ₽

Prince. **Art Official Age / Plectrumelectrum**

Экстравагантный Принс, существующий как бы вне музыкальной тусовки, в каком-то своем мире, решил напомнить о себе новой порцией песен. Причем в один день выйдет не один, а два альбома: Art Official Age и Plectrumelectrum. Второй из них — коллаборация с группой 3rdEyeGirl.



119 ₽

Robert Plant. **Lullaby and... The Ceaseless Roar**

Очередной альбом экс-вокалиста Led Zeppelin обещает быть работой, суммирующей разные стилистические направления в творчестве Роберта Планта. От кантри до рока всех мастей — вот что нас ждет на новой пластинке. Хитов, правда, пока не предвидится, но Планта и без того хорош.





149 ₽

Tricky. Adrian Thaws

Один из основателей стиля трип-хоп, известный в первую очередь по своему сотрудничеству с Massive Attack, британский певец и продюсер Tricky выпускает очередной диск — чуть более чем через год после предыдущего. Символично, что в качестве названия альбома взято настоящее имя Tricky.



99 ₽

Armin van Buuren. A State of Trance At Ushuaia, Ibiza 2014

Голландский диджей Армин ван Бюрен — пожалуй, имя номер один среди саунд-продюсеров транс-музыки. Очередной релиз Бюрена — компиляция самых модных треков этого года с Ибицы в нон-стоп миксе — поможет вам продлить лето и почувствовать себя участником жаркой вечеринки.



179 ₽

Maroon 5. V (Deluxe Version)

Еще одни, наряду с Ленни Кравицем, хедлайнеры фестиваля iTunes поп-рокеры Maroon 5 продолжают своим новым альбомом V линию предыдущего диска — Overexposed. Ждем набор запоминающихся мелодий и огорчаемся из-за малой длительности диска. Правда, Deluxe-версия V включает три бонус-трека.



119 ₽

Interpol. El Pintor

Рок-группа Interpol давно не радовала поклонников новыми альбомами. Поэтому диск El Pintor (анаграмма Interpol, переводящаяся с испанского как «художник») тем более должен вызвать большой интерес публики. Важно: при предзаказе на iTunes пользователи получают эксклюзивный бонус-трек.





над номером работали

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР **Сергей Уваров**

АРТ-ДИРЕКТОР **Олег Дмитриев**

ФОТО НА ОБЛОЖКЕ **Антон Соловьев**

ОБЗОРЫ МЕСЯЦА / КОНЦЕПТЫ МЕСЯЦА **Сергей Уваров**

ГАДЖЕТЫ МЕСЯЦА **Николай Землянский**

МНЕНИЯ ЭКСПЕРТОВ **Александра Криштопа**

ПРИЛОЖЕНИЯ МЕСЯЦА / ПРЕВЬЮ МЕСЯЦА **Сергей Уваров**

ИГРЫ МЕСЯЦА / ИНТЕРВЬЮ МЕСЯЦА **Дмитрий Гомельский**

КОРРЕКТОР **Юлия Кряквина**

РЕКЛАМА **Наталья Муравьева, Максим Кочетков**

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 Пахомов, Сергей Пикалов, Антон Соловьев, 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.