

# iТОГИ

журнал о высоких технологиях

# 11

ноябрь 2014

## Sony Xperia Z3 Tablet Compact

Самый тонкий из  
компактных планшетов

НЕДОРОГИЕ  
СМАРТФОНЫ С  
ЭКРАНОМ FULL HD  
СРАВНИТЕЛЬНОЕ  
ТЕСТИРОВАНИЕ



*а также в номере*



BlackBerry Passport:  
новый взгляд на смартфон



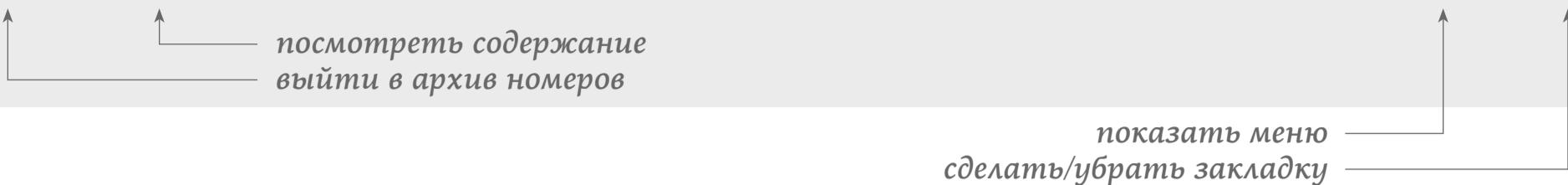
Samsung Galaxy Note Edge:  
инновация не для всех



Интеллектуальный плеер  
Prizm и другие гаджеты



прикоснитесь к экрану или нажмите на закладку MENU



## ИНСТРУКЦИЯ



проиграть видео



прочитать комментарий



посмотреть фотогалерею



перейти по ссылке



изучить характеристики



попасть на страницу



загрузить приложение из App Store



загрузить приложение из Google Play

# DOOMSDAY

игровая гарнитура



НОВИНКА ОТ ЭКСПЕРТОВ



# БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ



## Одним движением:

превратить смартфон или планшет  
в мини-кинотеатр

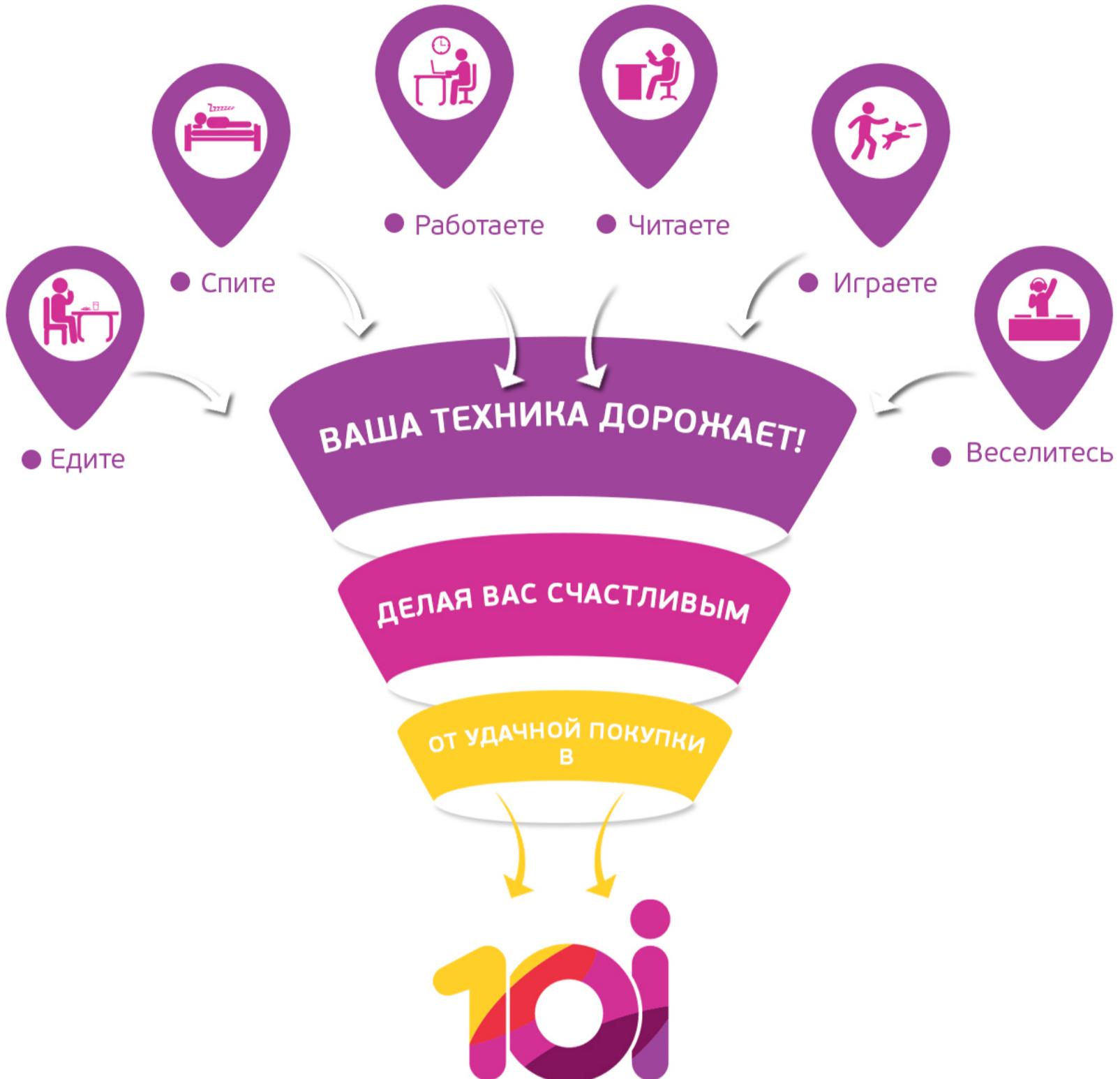
подключаться к колонке  
не вставая с дивана

брать качественный звук с собой  
на прогулку и в путешествие

## Портативная акустическая система **PS-100 BL**

- подставка для планшета  
или смартфона
- до 10 часов непрерывной работы  
без подзарядки
- режим гарнитуры
- связь с Bluetooth-устройствами  
на расстоянии до 10 м





## “ДЕСЯТОМ ИЗМЕРЕНИИ”

Десятое Измерение - это не только радость и восторг от долгожданной покупки. Но и отличная возможность открыть свой вклад, покупая технику в нашем магазине!

Основательно подойдя к изучению ценовых показателей на рынке техники, мы вывели лучшую концепцию инвестирования. Чуткое изучение рынка и желание открыть новые горизонты покупателям делают нас лидерами!



# Дорогие читатели!

Носимая электроника, интернет вещей, умный дом, ИТ в космической отрасли и медицине... Все это, несомненно, сегодня в центре внимания. И именно здесь совершаются главные инновации. А как насчет смартфонов? Может ли что-то действительно интересное произойти в сфере, давно не радовавшей нас свежими идеями? В этом номере журнала iТоги мы даем ответ! Вас ждут обзоры двух необычных аппаратов (BlackBerry Passport и Samsung Galaxy Note Edge) и авторская колонка о связи смартфонных разработок с большой политикой. А для самых практических читателей мы подготовили сравнительное тестирование смартфонов, которые по характеристикам вполне соответствуют топовому уровню, но стоят при этом в два раза дешевле актуальных флагманов.

Казалось бы, инновации и экономные практические устройства всегда находятся на разных полюсах: «инновационность» подразумевает дороговизну, а невысокий ценник, наоборот, убогость гаджета — внешнюю и внутреннюю. Наш новый номер доказывает, что это не так.

«Инновации — недорого!» — вот лозунг, который стоит взять на вооружение всем российским ИТ-энтузиастам. И пока одни компании взвинчивают цены, пытаясь поспеть за скачущим курсом валют и получить сверхприбыль, другие (пусть и менее именитые производители) стараются привлечь покупателей разумным балансом характеристик и необычными идеями. Ведь кризис — самое время, чтобы сэкономить там, где это можно сделать почти безболезненно, и вместе с тем поэкспериментировать.

Конечно, нас тоже беспокоит ситуация в экономике, растущие цены и неопределенность с курсами валют... Но пока другие нагнетают нервозность, мы даем полезные практические советы и одновременно позволяем себе немного помечтать — о космических спутниках, раздающих интернет всей планете, микророботах-врачах и прочих вещах, вдохновляющих на новые свершения и возвращающих веру в человечество и прогресс. Надеемся, что наш номер вселит в вас оптимизм!

Ну а пока вы знакомитесь с ноябрьскими iТогами, мы уже вовсю готовим декабрьский спецвыпуск: в нем вы найдете гид по подаркам и советы, как потратить деньги в рождественский сезон максимально эффективно. До встречи в середине декабря!

Сергей Уваров,  
главный редактор журнала iТоги

# іТоги

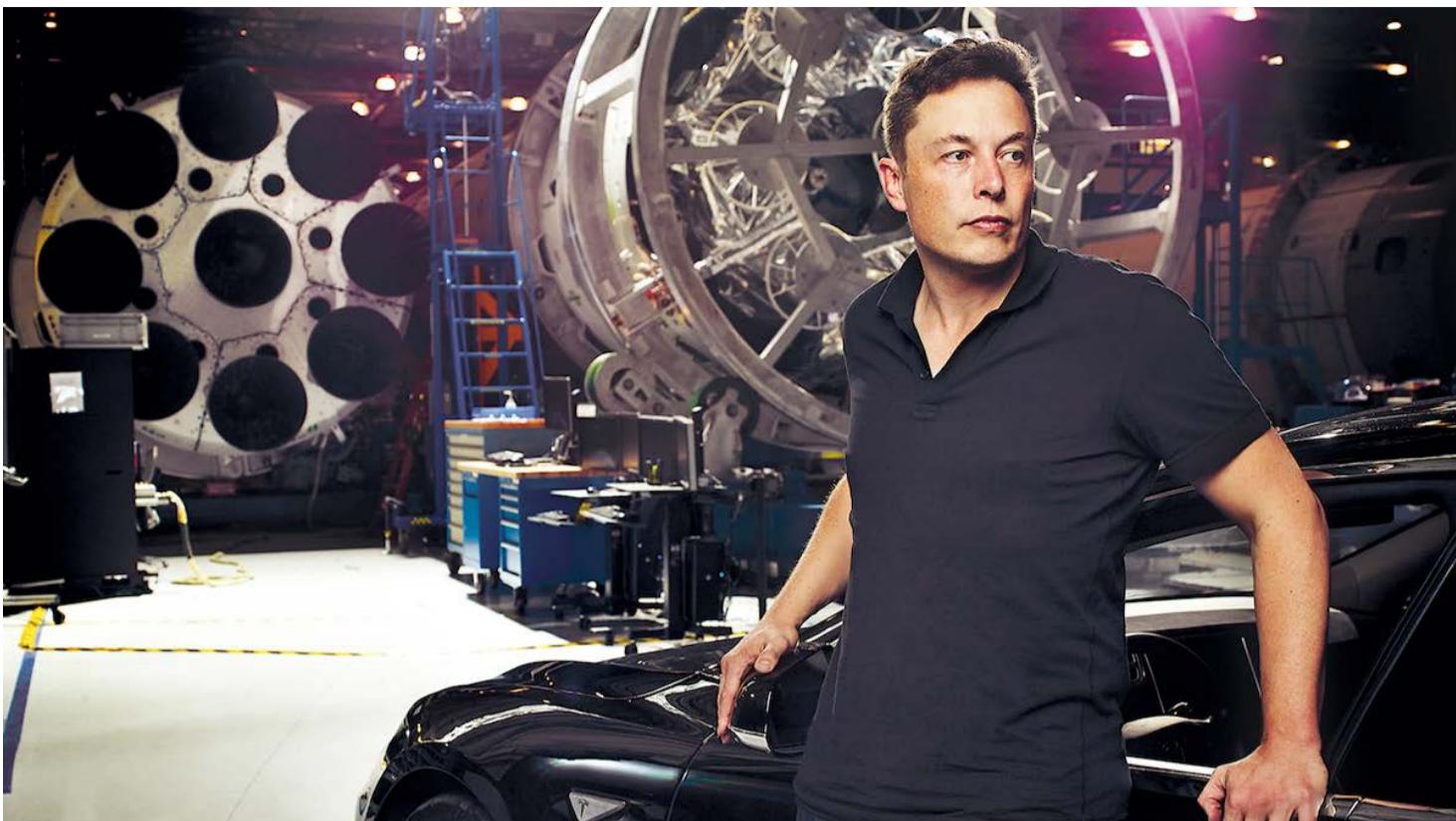
ноябрь 2014



# СОБЫТИЯ

*новости месяца  
новости one line  
видео месяца*





## Космическая одиссея Элона Маска

ИНИЦИАТИВА  
МЕСЯЦА



Элон Маск — уже легенда. Недаром он стал одним из прототипов Железного человека в одноименной серии фильмов! Генеральный директор и основной акционер Tesla Motors и SpaceX, он давно доказал, что самые сумасшедшие мальчишеские мечты, вдохновленные научной фантастикой, можно воплотить в реальность, да еще и заработать на этом кучу денег.

В прошлом номере мы рассказывали про представленный в октябре новый электромобиль Tesla Model D, почти полностью управляемый автопилотом. О презентации Элона Маска написали все ведущие СМИ. Но и в ноябре Маск оказался одним из главных новсмейкеров. Стало известно, что величайший фантазер наших дней рассматривает возможность участия в глобальном предприятии, цель которого — обеспечение доступа в интернет из любой точки мира. Для этого в космос будет запущено примерно 700 спутников. Это на порядок больше численности самой крупной из эксплуатируемых сейчас группировок спутников.

[>>](#)



## iTоги/новости месяца



Партнером Маска по проекту выступил Грэг Уайлер, ветеран спутниковой отрасли, который ранее пытался заинтересовать своей идеей Google. Поисковый гигант действительно около года прорабатывал эту инициативу (тогда называлась цифра в 180 спутников), однако в итоге сотрудничество Уайлера и Google оказалось безрезультатным.

Теперь — новая попытка, еще более амбициозная. Оыта и денег для осуществления замысла понадобится немало, поскольку предстоит не только решить технические проблемы, но и получить одобрение регулирующих органов. Впрочем, у Элона Маска здесь гораздо больше шансов и опыта, чем у Google: его космическая компания SpaceX успешно сотрудничает с NASA.

Что касается технической стороны, спутники предполагается делать очень легкими — около 110 кг, что примерно вдвое меньше массы самых легких современных спутников связи. Спутники будут выпускаться на специально построенном для этого заводе, который планируется разместить в США.

Отметим, что это не первая авантюра Маска. Два года назад миллиардер представил концепцию Hyperloop — новый вид транспорта, который должен был обеспечить скорость передвижения пассажиров почти на уровне самолетной, используя перемещение капсулы по вакуумной трубе. Пока результатов не видно, но очень хочется верить, что рано или поздно у Маска все получится!



### Kyop

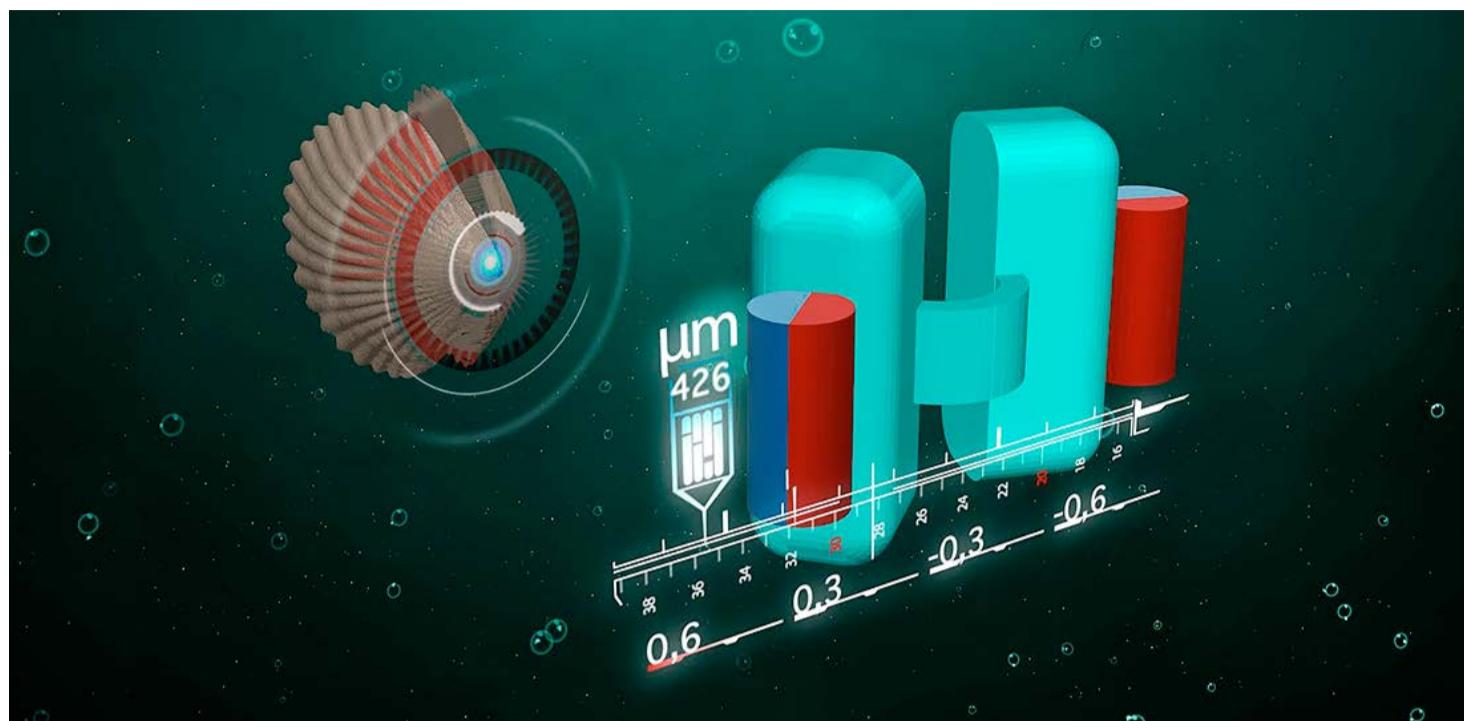
Интересно, на какой технологии будут эти спутники работать. Для современного спутникового интернета нужен еще исходящий канал.

### +ms+

Исходящий канал на низкоорбитальный спутник не так сложно сделать. Но без тарелок вполне можно обойтись, как обходятся без них спутниковые телефоны.

### --DGN--

Как минимум этот интернет не будет ни дешевым, ни безлимитным. Но, возможно, хотя бы быстрым.



# Роботы поплынут внутри человека

ИДЕЯ  
МЕСЯЦА

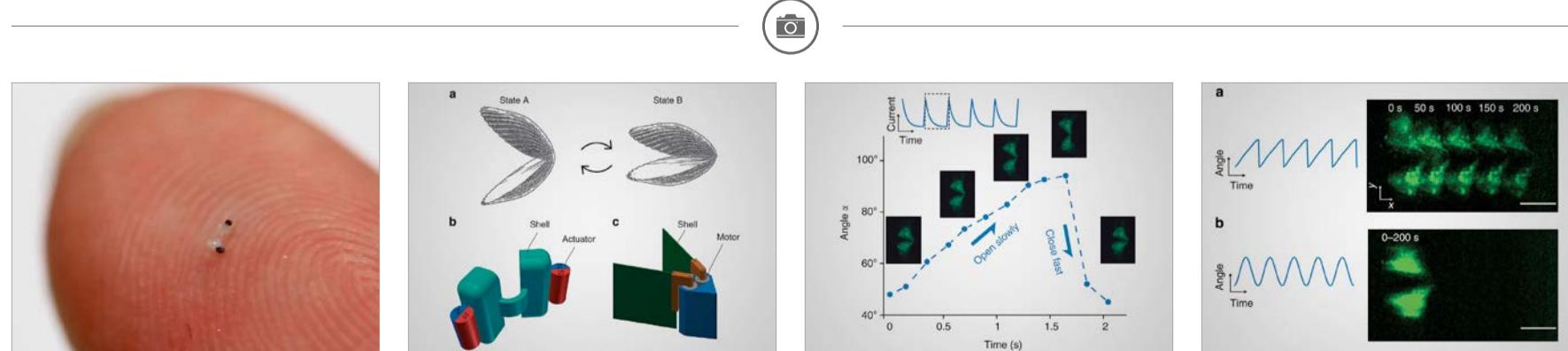
11

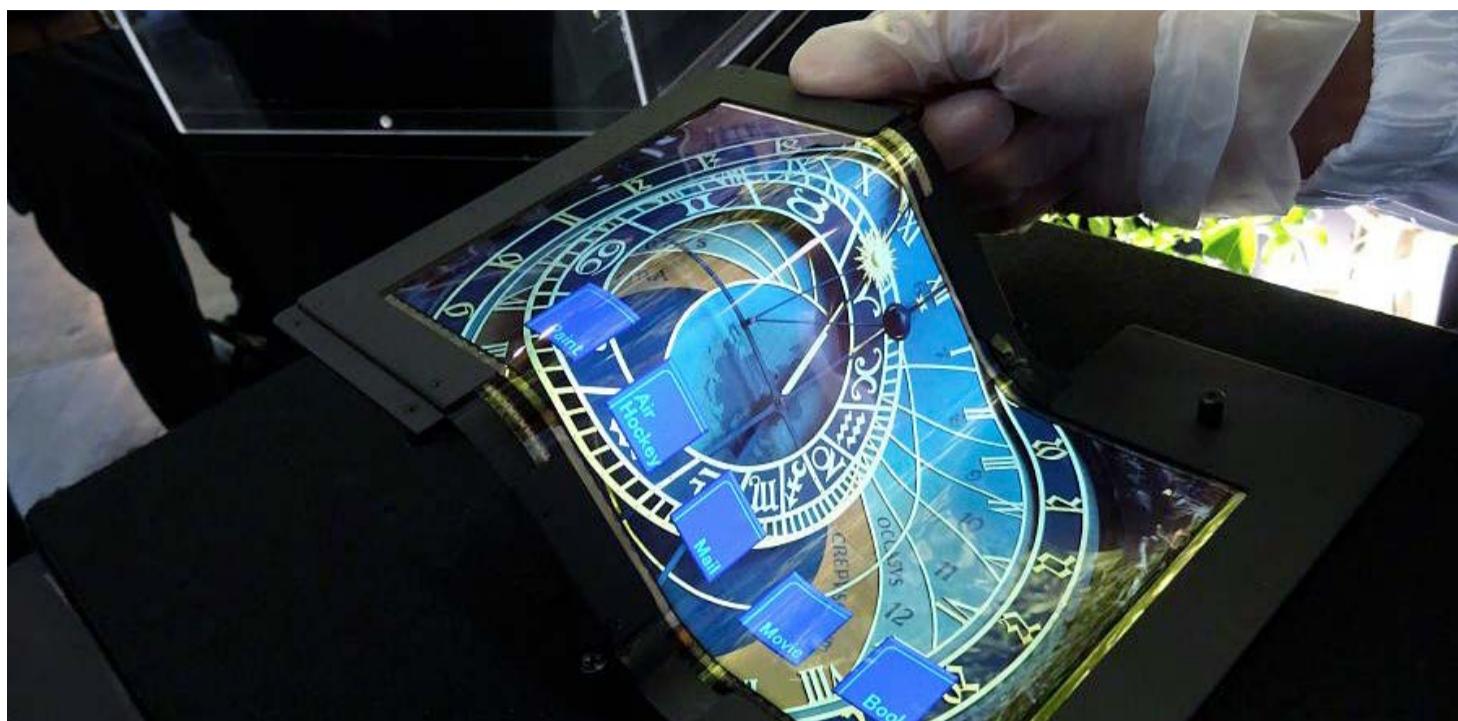
Одним из инструментов медицины будущего могут стать микроскопические роботы, перемещающиеся по кровеносным сосудам. Они помогут собрать информацию для диагностики и доставлять лекарственные средства в заданную точку.

Немецкие ученые сделали шаг на пути к реализации этой идеи. Им удалось выбрать оптимальную конструкцию для робота, которому предстоит плавать в жидкостях тела. Принцип движения робота был позаимствован у двухстворчатого моллюска гребешка. Миниатюрная копия раковины хлопает створками и перемещается за счет возникающей при этом реактивной тяги. Это позволяет уверенно передвигаться в жидкостях с разной, в том числе переменной, плотностью. Кроме того, способ весьма экономичен с точки зрения затрат энергии. Робот не имеет собственного источника питания, что позволило уменьшить его размеры (для работы используется энергия внешнего электромагнитного поля).

Отметим, что робот, созданный исследователями, пока не предназначен для решения медицинских задач. Целью разработчиков была проверка концепции. Но теперь можно заняться и разработкой практически полезных микророботов.

>>





# И снова о гибких дисплеях

Инновация  
месяца

11

На выставке Display Innovation 2014 в Йокогаме компания Semiconductor Energy Laboratory (SEL) показала дисплей OLED размером 8,7 дюйма, который можно складывать втрое. Разрешение дисплея — 1920×1080 пикселей, что соответствует плотности 254 пикселя на дюйм. Дисплей сенсорный, его толщина не превышает 100 мкм, а весит он всего 6 г.

В процессе производства на двух стеклянных подложках формируются все необходимые слои: на одной — светодиоды и управляющие транзисторы, на другой — цветные фильтры. Затем слои соединяются, а стеклянные подложки заменяются гибкими (для этого между стеклом и изолирующим слоем изначально наносится специальный отделяющий слой).

Использование подобных дисплеев позволит создавать сверхтонкие и легкие планшеты, которые можно будет раскрывать и закрывать наподобие книги.

Ранее подобные разработки касались дисплеев меньшего размера. В частности, тот же производитель продемонстрировал в июле гибкий дисплей с диагональю 5,9 дюйма. И вот теперь взята новая высота. Осталось дождаться появления этих дисплеев в серийных устройствах. Когда это произойдет — пока неясно.



**LionD**

А почему нельзя сворачивать в трубочку? Радиус-то изгиба маленький, где-то сантиметр. Вполне могли бы свернуть.



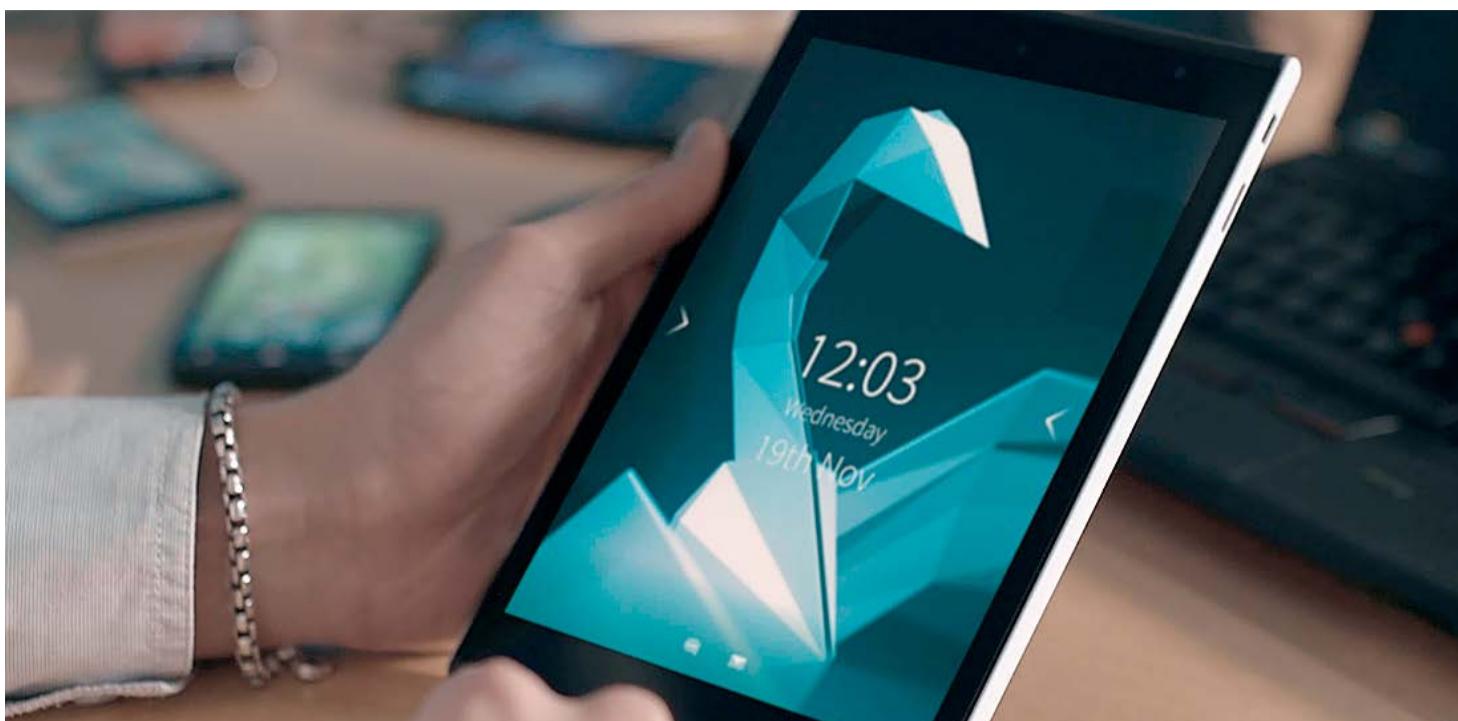
**Нелот**

И снова здравствуйте, телефоны-раскладушки. Прогресс, таки да.



**Vyacheslav**

Как-то уж очень аккуратно они его складывают, с большим радиусом... Главное, чтобы не происходила механическая деградация в месте изгиба.



# Финские парни сорвали куш

РЕКОРД  
МЕСЯЦА



Всего один день понадобился финской компании Jolla, чтобы собрать средства с помощью краудфандинга на выпуск одноименного планшета. Это первый планшет с операционной системой Sailfish OS, которую ранее мы видели в смартфоне Jolla (смотрите февральский номер журнала iТоги).

Напомним, что компания Jolla — «наследница» подразделения Nokia, занимавшегося операционной системой MeeGo. Как мы знаем, история этого проекта закончилась печально: был выпущен только один серийный смартфон (Nokia N9), после чего новое руководство решило похоронить все наработки и распустило коллектив. Уйдя из Nokia, «отцы» MeeGo основали стартап и замахнулись на создание своего смартфона и новой ОС, основанной на MeeGo. Говорить о коммерческом успехе получившегося аппарата сложно, однако энтузиастам он явно пришелся по душе. Отсюда и такая впечатляющая поддержка новой разработки — планшета. На момент сдачи номера требуемая для начала производства сумма была превышена в 3,5 раза. Поставки начнутся в мае 2015 года. Подробности о самом планшете вы узнаете из видеодайджеста iXBT.com, размещенного в разделе «Видео месяца».



## iТоги/новости месяца



Больше. Во всех проявлениях.

Купить

iPhone 6      iPhone 6 Plus

4,7-дюймовая модель от 39 990 руб.

5,5-дюймовая модель от 46 990 руб.

## Гаджеты Apple теперь не для всех

ОГОРЧЕНИЕ  
МЕСЯЦА



Не успели российские покупатели порадоваться, что цены на продукцию Apple у нас стали одними из самых выгодных в мире (курсы валют выросли и покупать за рубежом стало нерентабельно), как Apple Store скорректировал ценники почти всех товаров, причем очень существенно. Так, самая дешевая 16-гигабайтная версия iPhone 6 теперь стоит почти 40 тысяч рублей. Цены на 13-дюймовые MacBook Pro с дисплеем Retina начинаются от 75990 рублей (ранее их можно было купить дешевле 60 тысяч). iPad Air 2 обойдет-ся в сумму от 28490 рублей до 46990 рублей (в зависимости от характеристики), а за новенький iMac с дисплеем Retina 5K придется выложить почти 145 тысяч рублей (раньше цена была примерно на 30 тысяч ниже)!

Теперь самое интересное — как отреагируют на этот шаг конкуренты? С одной стороны, им тоже стало менее выгодно продавать технику по старым ценам. С другой стороны, близится новогодний сезон и, заморозив цены, можно существенно увеличить привлекательность своей продукции на фоне подорожавших гаджетов Apple. Некоторые производители решили этим воспользоваться. Однако после Нового года рост цен неизбежен.



**Jhonnny2**

Да, долго мы к таким ценам привыкать будем.



**Doomd**

Теперь хоть поубавится школоты с айфонами да почувствуется премиальность бренда.



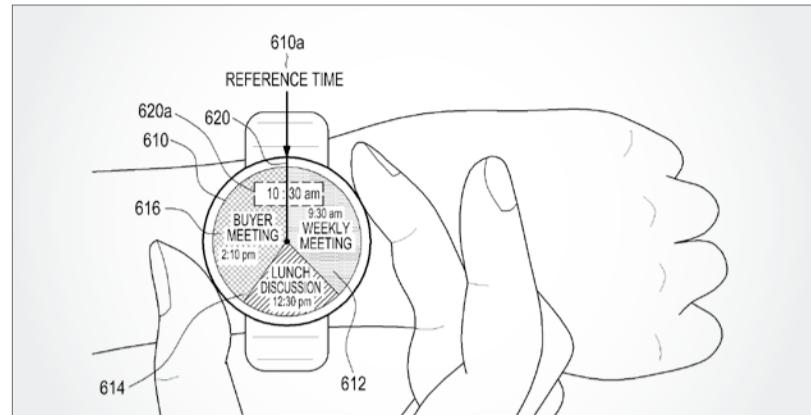
**:Corvus:**

Такими темпами скоро появится много «премиальных» брендов!

## iTоги/новости one line



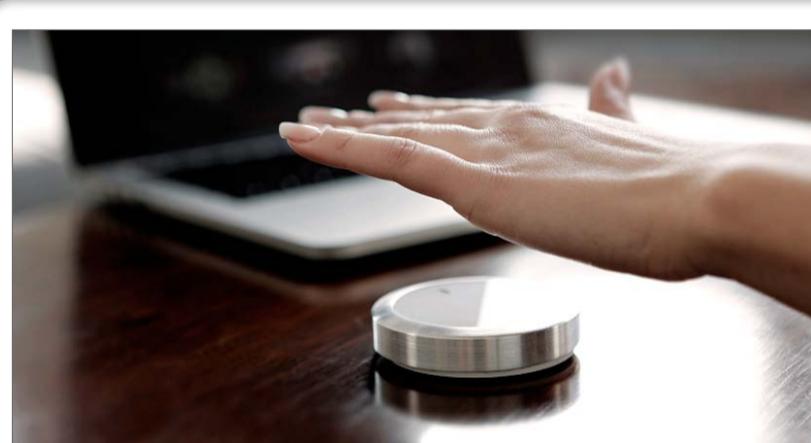
Стартовали продажи умного браслета **Razer Nabu**, объединяющего возможности смарт-часов и фитнес-устройств.



Компания **Samsung** запатентовала концепцию умных часов, управляемых с помощью вращающегося ободка (безеля).



В следующем году многие производители сократят ассортимент планшетов из-за падения спроса на них.



Анонсирован миниатюрный контроллер **Flow**, призванный полностью заменить компьютерную мышь.



Компания **ASUS** выпустила наушники **Strix 7.1**, в каждой чашечке которых расположено пять динамиков.



Самый популярный китайский поисковик **Baidu** разрабатывает умный велосипед, оснащенный фитнес-функциями.



## iTоги/видео месяца

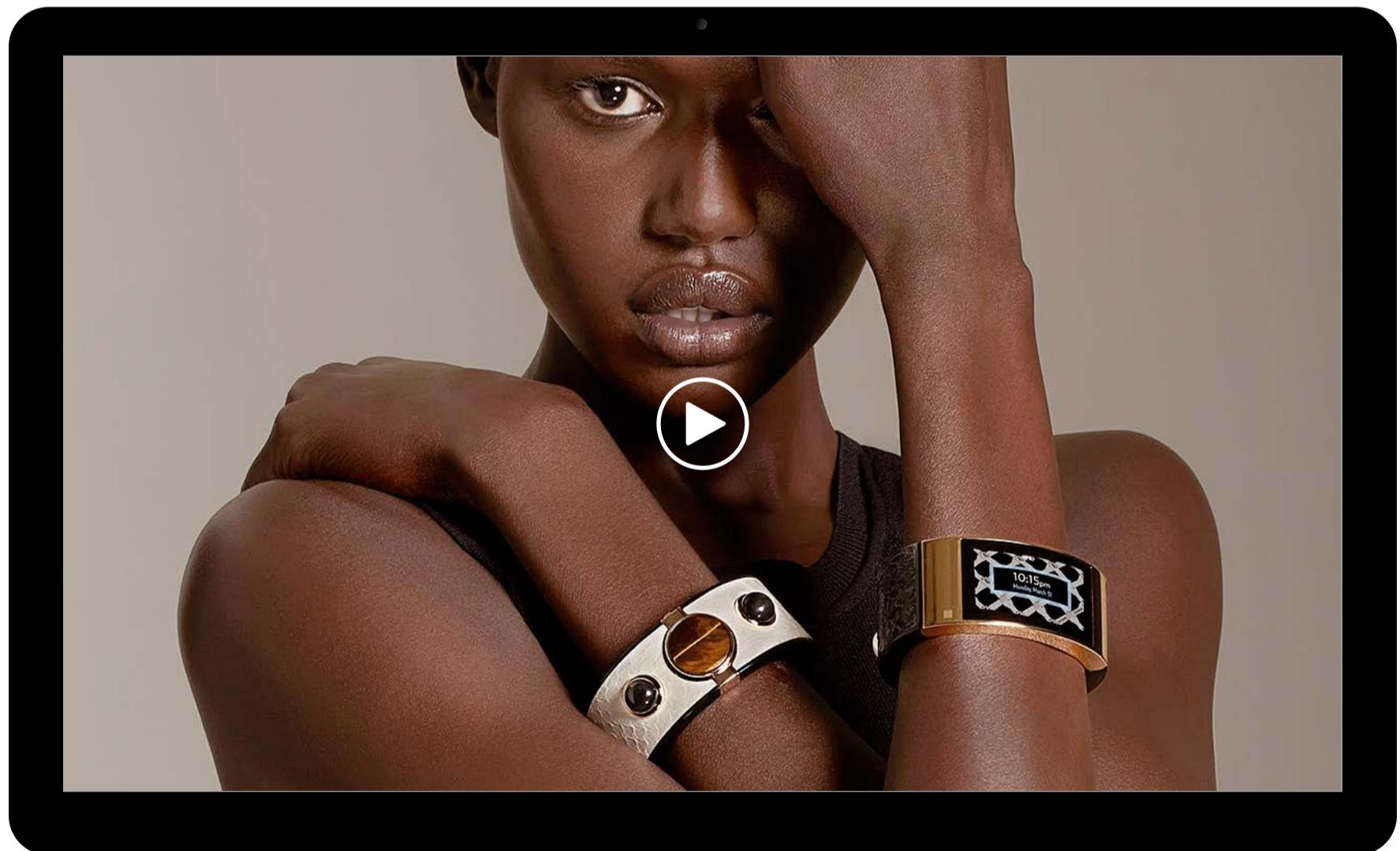


# Новостной видеодайджест iXBT.com

В очередном новостном видеодайджесте мы, как всегда, расскажем вам о нескольких любопытных анонсах месяца. На этот раз в центре внимания — первый планшет Nokia, шлем Samsung, позволяющий создавать сферические панорамы, и изысканный умный браслет для женщин MICA. Также вы узнаете подробности о планшете Jolla, краудфандинговый рекорд которого был отмечен нами в новостях.



*главная страница проекта iXBT TV*





## Yoga 3 Pro против MacBook Air

Потроллить Apple — кто из производителей этого не любит? Компания Microsoft, в свое время немало пострадавшая от рекламного креатива «яблока», делает это с особым удовольствием. «Давай потанцуем» — издевательски называется видео, в котором Lenovo Yoga 3 Pro на базе Windows 8 сравнивается с MacBook Air. Сравнение, разумеется, получается не в пользу Apple, но даже маководы должны оценить изящество ролика.



*подробности о ноутбуке Lenovo Yoga 3 Pro*





## Тестовый полет прототипа аэромобиля

Четыре с половиной миллиона просмотров — достойный и логичный результат для видео, в котором запечатлен тестовый полет прототипа настоящего аэромобиля! Как будто сошедший с кинолент про Джеймса Бонда, этот чудо-гаджет может ехать по дороге как обычный автомобиль, а затем — просто «расправить крылья» и взлететь в небо! В ролике эффектно показан и процесс трансформации, и сам полет.



*официальный сайт проекта*



## iТоги/видео месяца



# Мультфильм с глазастыми смартфонами

Увидев этот ролик без пояснений, можно было бы решить, что перед нами творение сумасшедших японских маркетологов и аниматоров. Но нет! Это самая что ни на есть серьезная реклама нового смартфона корейской компании LG. Модель называется LG AKA. Она «общается» с пользователем анимированными «глазками», «настрой» которых меняется в зависимости от действий пользователя. Очень няшно!



*подробности о смартфоне LG AKA*



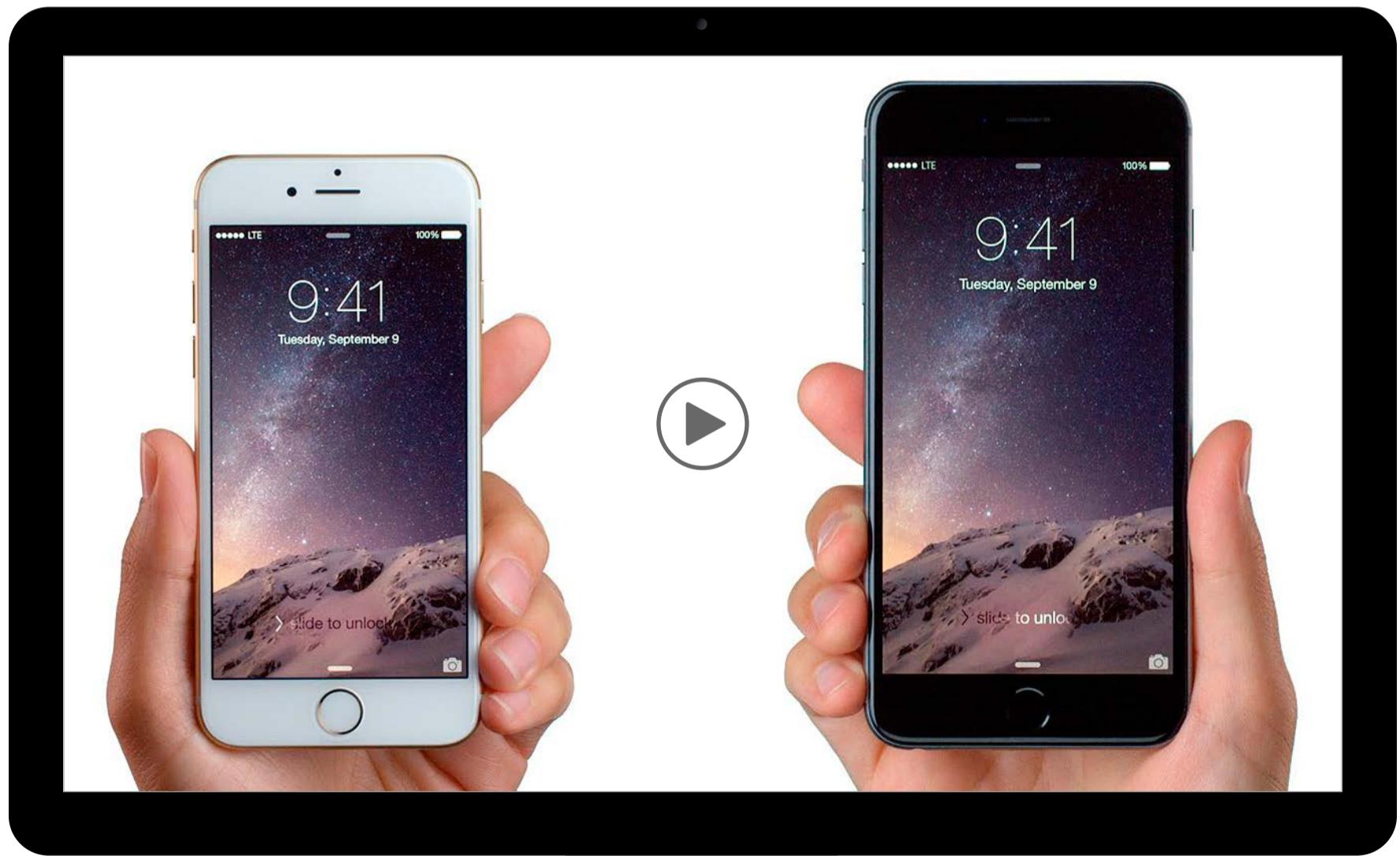


# Неожиданная ТВ-реклама iPhone в России

За последние два десятилетия компания Apple никогда не рекламировалась на российском телевидении. Но в ноябре лед тронулся: по телеканалам стали крутить специально сделанную для нашего рынка версию рекламного ролика, который Apple демонстрировала на презентации iPhone 6 и 6 Plus. Звуковое сопровождение (видео озвучили Антон Комолов и Ольга Шелест) вызвало волну споров в интернете. А вам нравится?



*тестирование iPhone 6 Plus на iXBT.com*



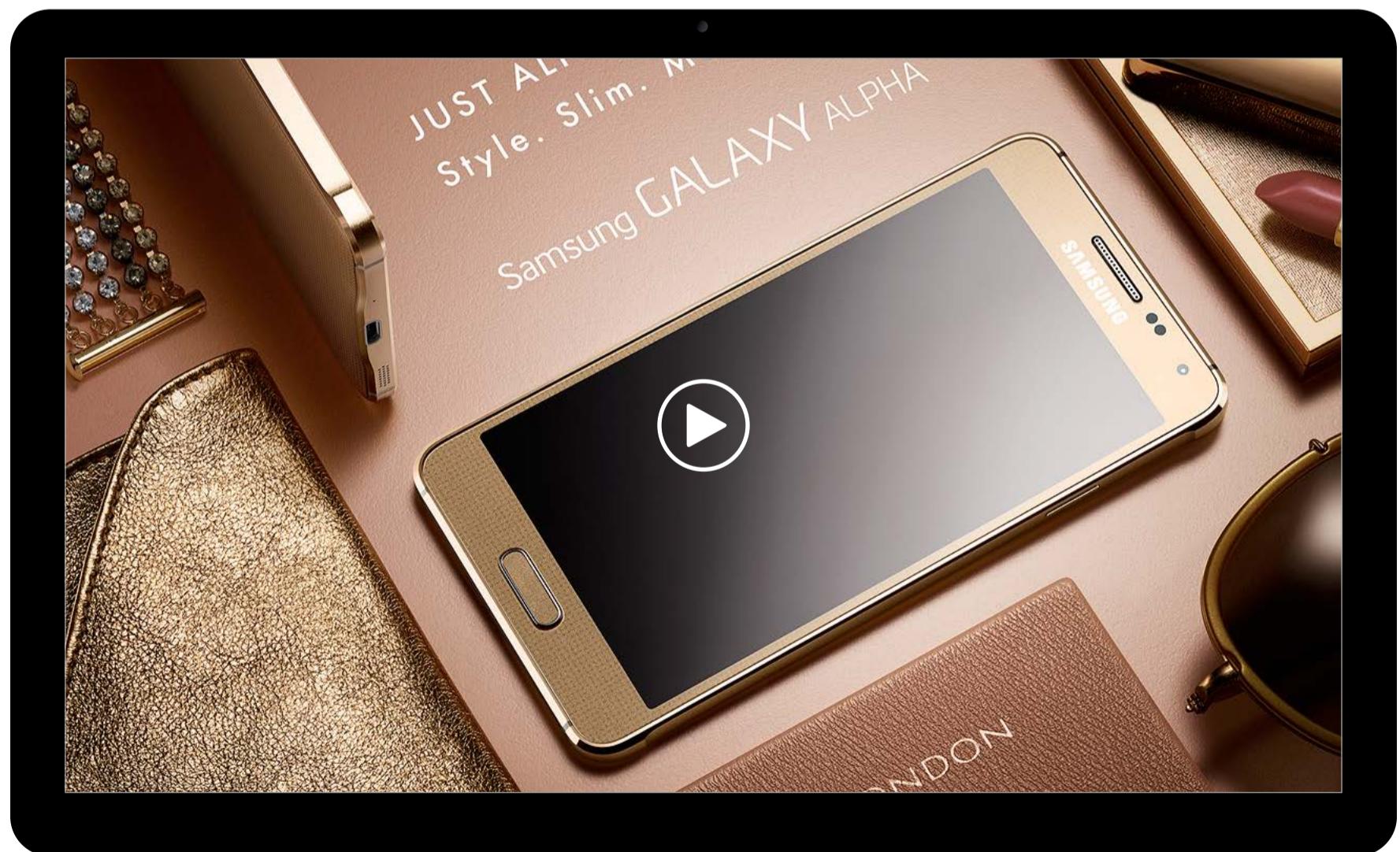


# Розыгрыш Samsung Galaxy Alpha

Мы разыгрываем смартфон Samsung Galaxy Alpha! Все подробности — в видеоролике. Условия участия очень простые. Надо подписаться на YouTube-канал iXBT TV, сделать репост этого ролика в любой из социальных сетей, после чего опубликовать в специальной теме в Конференции iXBT.com ссылки на репост и на свой аккаунт в YouTube. Победитель будет определен 15 декабря генератором случайных чисел.



*тема в Конференции iXBT.com*

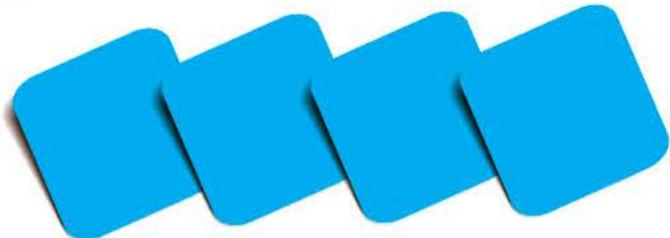


## Выбираем новогодний подарок



- ❖ Джентльменам
- ❖ Прекрасной половине
- ❖ Тинейджерам
- ❖ Для всей семьи
- ❖ Старшему поколению
- ❖ Геймерам

*Ищите  
голубые ценники*



📞 (495) 925–6447

# іТоги

ноябрь 2014



## УСТРОЙСТВА

*устройство месяца  
обзоры новинок  
устройства one line  
сравнительное тестирование  
гаджеты месяца*



# Планшет Sony Xperia Z3 Tablet Compact

**Новый рекордсмен по толщине и весу**

Компания Sony не устает обновлять и расширять семейство смартфонов Xperia и при этом лишь изредка удостаивает вниманием планшетный сегмент, да и то как будто нехотя: Z2 Tablet мало отличался от своего прошлогоднего предшественника Tablet Z. Моду на компактные планшеты Sony прежде и вовсе игнорировала.

Однако было ясно, что рано или поздно и японцам придется выпустить конкурента iPad mini. И вот на выставке IFA 2014 была показана первая компактная версия планшета Xperia, получившая громоздкое название Sony Xperia Z3 Tablet Compact, и уже в ноябре она появилась в продаже. Помимо большинства аппаратных характеристик, новинка унаследовала от более крупного «собрата» основные преимущества дизайна.



## iTоги/устройство месяца

### Sony Xperia Z3 Tablet Compact



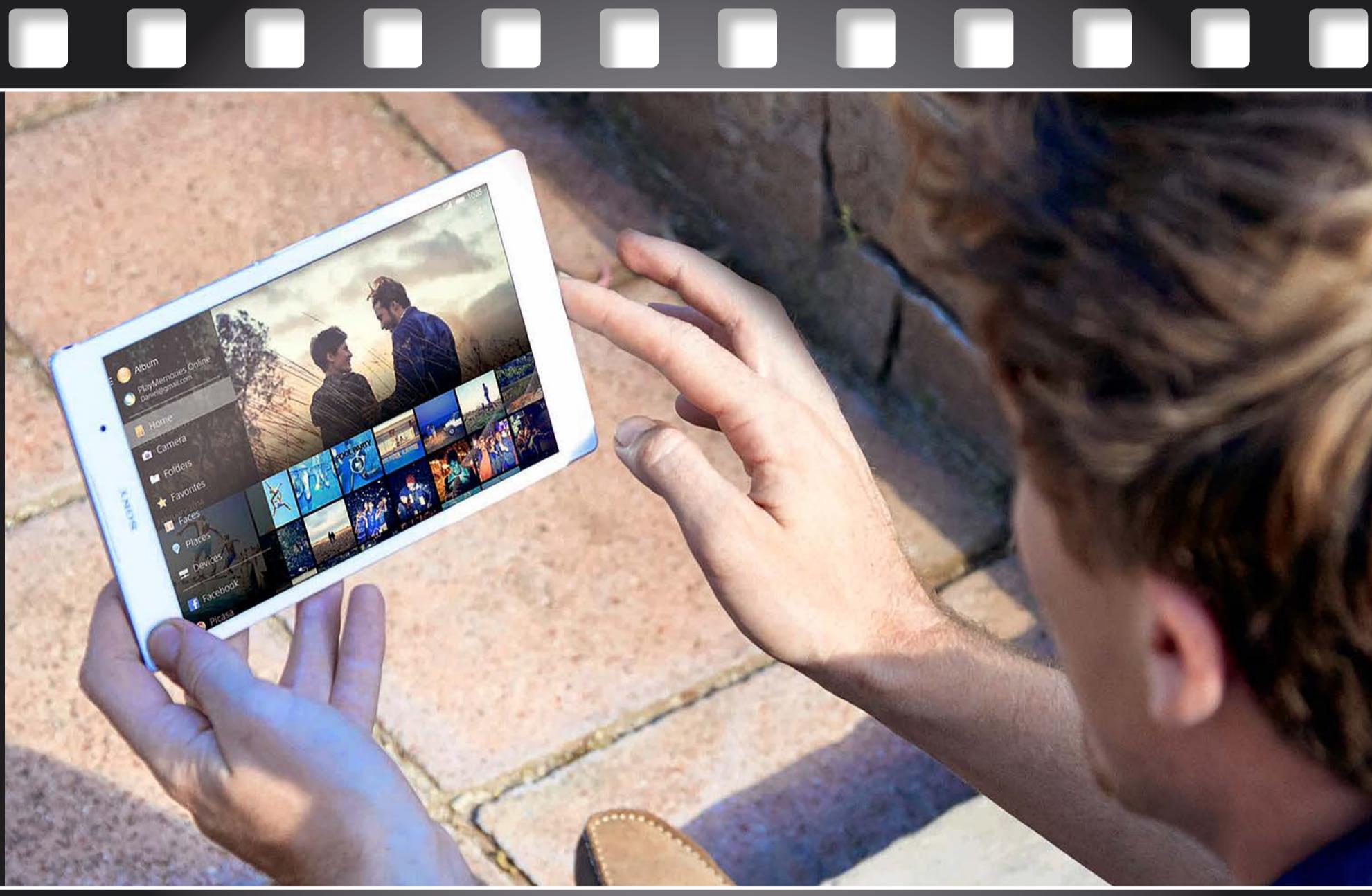
Когда берешь Xperia Z3 Tablet Compact в руки, сразу ощущается рекордно малая толщина (всего 6,4 мм!) и масса. Боковую рамку — визитную карточку серии — и вовсе сузили до трех миллиметров. Основная часть рамки изготовлена из матового пластика, а по углам гармонично вписаны глянцевые вставки из материала, похожего на металл. Это должно обеспечить устойчивость к ударам.

В качестве материала тыловой панели был выбран матовый пластик с удобной шероховатой текстурой. На фоне стеклянных задних панелей смартфонов Xperia Z такое решение может показаться недостаточно эстетичным. Но зато планшет не выскользывает из рук и не собирает следы от каждого прикосновения.

Объектив основной камеры выровнен посередине, так что снимать в альбомной ориентации не слишком удобно. Вспышкой камера не оснащена, и в целом ее качество гораздо хуже, чем у смартфонов Xperia Z и Z Compact. >>

## iTоги/устройство месяца

### Sony Xperia Z3 Tablet Compact



В середине правой грани находятся кнопки включения и регулировки громкости с коротким и четким ходом. Если обхватить планшет правой рукой, то они оказываются точно под большим пальцем. В руке устройство лежит удобно и надежно.

С противоположной стороны имеется специальный разъем Sony для подключения док-станции, а рядом с ним за длинной заглушкой находятся слоты Nano-SIM и microSD. Заглушки легко поддевать за тонкие прорези, но во избежание износа часто этого делать не стоит. В нижнем левом углу планшета за маленькой заглушкой спрятан разъем Micro-USB. Благодаря заглушкам Z3 Tablet Compact не боится воздействия пыли, может полчаса работать в пресной воде и погружаться на глубину до полутора метров.

В целом дизайн впечатляет рекордно малой толщиной устройства и очень узкими рамками вокруг экрана. Правда, нельзя сказать, что внешний вид >>

## iTоги/устройство месяца

### Sony Xperia Z3 Tablet Compact



модели вызывает восторг, как это было в случае с другими представителями линейки Xperia Z.

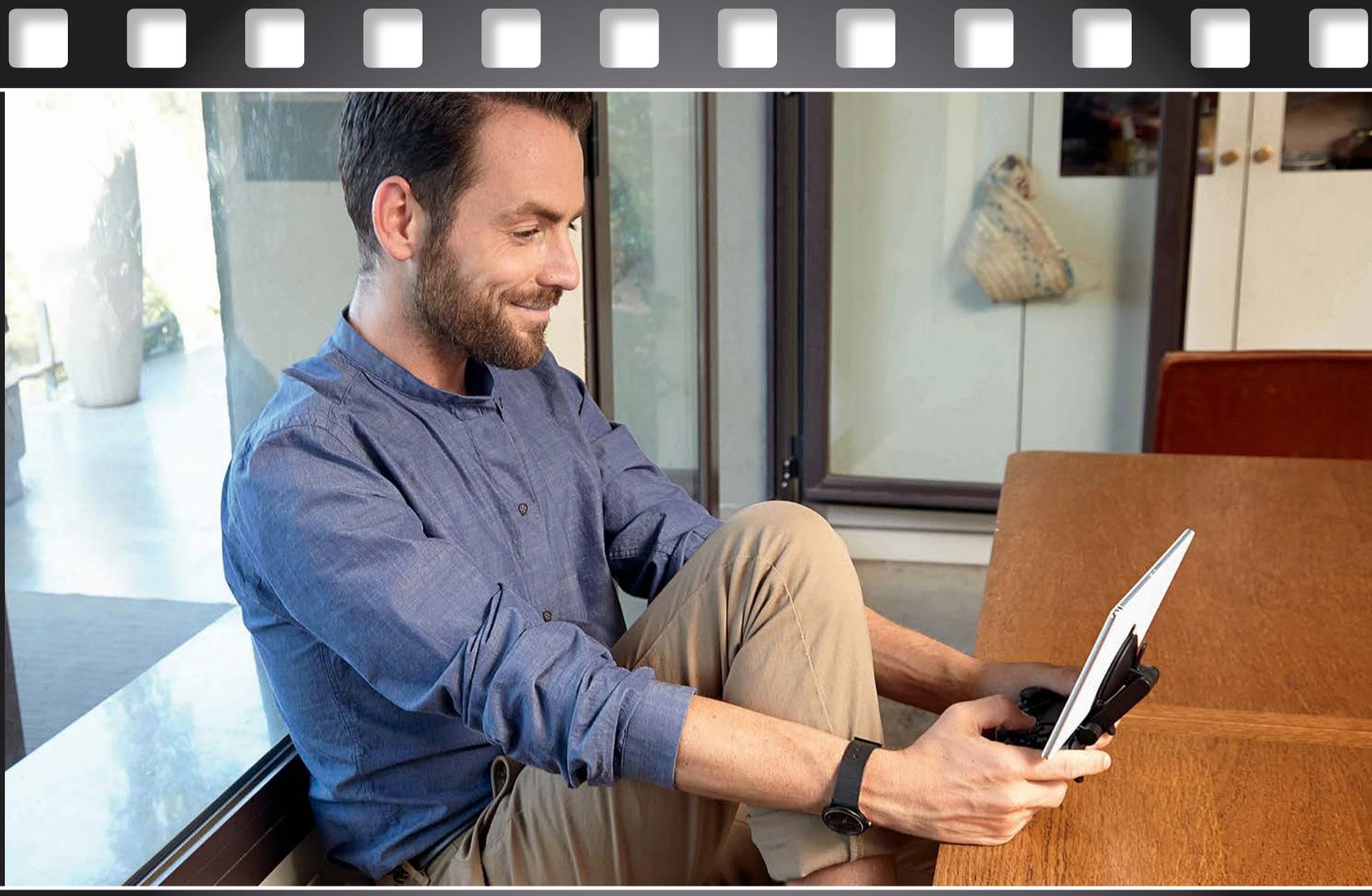
IPS-экран имеет разрешение Full HD и радует очень высокой яркостью. Однако есть и серьезный минус: цвета выглядят перенасыщенными, а черный — сильно высветляется при взгляде под углом.

Производительность планшета — топовая, на одном уровне со всеми основными конкурентами, за исключением NVIDIA Shield Tablet, который до сих пор недосягаем. А вот по части автономной работы Z3 Tablet Compact и вовсе оказывается лидером среди компактных планшетов.

Еще одна сильная, во многом даже уникальная особенность устройства — возможность удаленного стриминга игр с консоли PlayStation 4. Например, если у вас дома есть PS4, то, приехав на дачу, вы можете играть в любимые игры на своем Z3 Tablet Compact (разумеется, нужен достаточно широкий [>>](#)

## iTоги/устройство месяца

### Sony Xperia Z3 Tablet Compact



интернет-канал). Нечто подобное есть и у NVIDIA Shield Tablet, только там поддерживается стриминг с компьютеров, включающих видеокарту GeForce.

В общем, получился интересный топовый планшет со множеством достоинств (тонкий корпус, водонепроницаемость, высокая производительность, отличная автономная работа), но с посредственной камерой и неоднозначным экраном. Советуем перед покупкой покрутить его в руках и составить собственное мнение.

[»](#)



[характеристики](#)



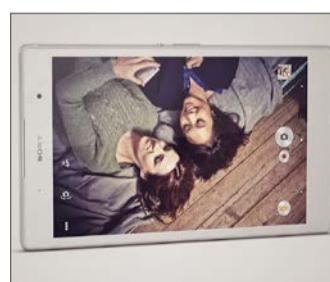
[видеообзор](#)



[тестирование](#)

# iТоги/устройство месяца

## Sony Xperia Z3 Tablet Compact





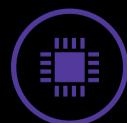
# Смартфон BlackBerry Passport

Необычный аппарат с квадратным экраном

Компания BlackBerry переживает не лучшие времена: прошлый флагман Z30 вышел более года назад и успеха не имел, поэтому было жизненно необходимо выпустить новый смартфон, демонстрирующий, что есть еще порох в пороховницах.

Таким аппаратом стал BlackBerry Passport, соединяющий черты классических устройств «ежевичной» компании (физическая QWERTY-клавиатура, строгий деловой дизайн), но представляющий их в неожиданном форм-факторе. В отличие от подавляющего большинства смартфонов, представленных на рынке, экран Passport — квадратный! Каждая сторона имеет длину около 8 см и разрешение 1440 точек. Вкупе с QWERTY-клавиатурой (чуть больше 2 см по вертикали) это обуславливает габариты устройства в целом, близкие к стандартному паспорту. Отсюда и название.

>>



характеристики



видеообзор



тестирование

## iTоги/обзоры новинок

Первая реакция, когда берешь его в руки: «Ух ты!» Сразу испытываешь интерес, смешанный с недоверием — как вообще такой штукой пользоваться? Но, оказывается, все не так плохо. Да, держать в одной руке BlackBerry Passport не так удобно, как традиционный смартфон с экраном аналогичной диагонали. Однако в карманы и джинсов, и мужского пальто (а гаджет явно мужской) он отлично помещается, тогда как многие планшетоны (например, iPhone 6 Plus и Samsung Galaxy Note 4) — торчат из них.

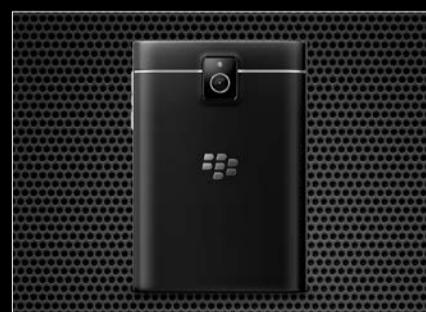
Ширина в данном случае оказывается менее критичной, чем высота аппарата.

Впрочем, ширина делает крайне неудобным (почти невозможным) набор текста одной рукой. К этому прибавляются и некоторые особенности клавиатуры, затрудняющие привыкание к набору. Так, у всех предыдущих кнопочных смартфонов BlackBerry было четыре ряда кнопок с буквами и цифрами. На Passport только три ряда: «потеряли» Alt, оба Shift, Sym и \$ (в русифицированных версиях там была буква «ю»). Следовательно, все, кроме букв, — даже самые распространенные символы, цифры, переключение языков, — теперь вынесено на виртуальную клавиатуру, которая открывается снизу экрана, над физической. Другими словами, набор текста стал практически невозможен без задействования экрана.

BlackBerry Passport работает под управлением операционной системы BlackBerry 10.3, причем поддерживаются только те приложения, которые были оптимизированы под конкретную модель — совместимости с BlackBerry Z10, Q10, Q5 и Z30 нет. Как следствие — почти полное отсутствие серьезных игр и нехватка многих популярных приложений (Viber, сервисы Google и «Яндекс» и т. п.). Зато сама операционная система очень красивая, стабильна и после небольшого привыкания весьма удобна.

Производительность смартфона — топовая, продолжительность автономной работы — хорошая (около двух суток). Наряду с отличным экраном, оригинальным дизайном и интересной ОС это главные достоинства модели. К недостаткам мы бы отнесли отсутствие четвертого ряда кнопок, замеченные нами проблемы с Wi-Fi и нехватку софта. Еще один сдерживающий фактор — высокая цена (в России — до 40 тыс. руб.). Однако для действительно имиджевого аппарата, коим BlackBerry Passport, несомненно, может считаться, все эти недостатки незначительны. И можно только порадоваться за компанию BlackBerry, которая, несмотря на сложности, не боится экспериментировать и не идет на поводу у массового рынка, а старается задать собственный тренд. Посмотрим, насколько это у нее получится!

*BlackBerry Passport работает под управлением операционной системы BlackBerry 10.3, причем совместимости приложений с BlackBerry Z10, Q10, Q5 и Z30 нет.*





## Планшетофон Samsung Galaxy Note Edge

**Недешевые инновации в безупречном исполнении**

Samsung Galaxy Note Edge стал одним из главных сюрпризов выставки IFA 2014. Слухи о том, что компания Samsung работает над неким инновационным смартфоном с экраном, заворачивающимся на грани, ходили давно, но увидеть финальный продукт так рано никто и не мечтал. Правда, новинка оказалась весьма далека от ожидаемого, хотя все равно очень любопытна.

Фактически Note Edge — это аналог хорошо известного планшетофона Samsung Galaxy Note 4, но с одним ключевым отличием. Это отличие — экран, закругляющийся вдоль правой грани смартфона. Выглядит это так, как будто экран сползает или стекает с устройства: получается футуристичный гаджет, а асимметрия добавляет облику модели своеобразия и эксцентричности. [»](#)



[характеристики](#)



[видеообзор](#)



[тестирование](#)

## iTоги/обзоры новинок

Разрешение основной зоны экрана составляет  $2560 \times 1440$  точек, закругляющая часть при идентичном количестве точек по вертикали добавляет еще 160 точек по горизонтали. Изогнутая область физически является продолжением основного экрана, но программное обеспечение позволяет пользоваться ей автономно — даже когда основная часть экрана выключена. На изогнутую часть дисплея выводятся так называемые «панели» — динамичные изображения с разрешением  $160 \times 2560$ . На них могут быть иконки для быстрого запуска приложений, уведомления, письма и даже обычная линейка. Из коробки доступно 10 вариантов, но сторонние разработчики тоже могут задействовать их в своих приложениях. Помимо этого, вы можете написать на «панели» любой текст (например, свое имя), тем самым персонализировав устройство («панель» с текстом будет отображаться каждый раз, когда не предполагается иного ее использования).

Предполагается, что пользователь может прочесть содержимое «панелей», даже когда смартфон лежит на столе в чехле. А благодаря иконкам быстрого запуска можно вызвать нужное приложение, держа довольно крупный планшетофон одной рукой и не перехватывая его. До полоски легко достать большим пальцем, если держать смартфон правой рукой.

*Основная часть экрана немного заходит на загибающуюся зону, создавая иллюзию, что изображение продолжается, но как бы «уходит за горизонт».*

Любопытная деталь: основная часть экрана все равно немного заходит на загибающуюся зону, создавая иллюзию, что изображение продолжается, но как бы «уходит за горизонт».

В руке Note Edge лежит достаточно удобно, прочность хвата обеспечивает металлическая окантовка трех граней. Задняя поверхность имеет шершавое покрытие, стилизованное под кожу и аналогичное покрытию Samsung Galaxy Note 4. Расположение разъемов и кнопок здесь тоже близко к Note 4, с одним исключением: поскольку правая грань целиком занята изогнутым экраном, кнопка питания переместилась на верхнюю грань. Из-за этого дотянуться до нее сложнее (все-таки аппарат весьма крупный), но такова плата за инновационность.

В плане производительности Galaxy Note Edge — один из лидеров на сегодняшний момент. Результаты автономной работы — тоже неплохие, хотя и не рекордные.

Официальная цена Galaxy Note Edge в России составляет почти 50 тысяч рублей. Однако за эти деньги пользователи получат действительно необычный и инновационный гаджет, который ничем не уступает флагманскому Note 4, но предлагает оригинальное технологическое решение, на данный момент не имеющее аналогов на рынке смартфонов.



# iТоги/устройства one line



В каждом номере журнала iТоги мы рассказываем вам лишь о нескольких самых важных устройствах месяца. Однако успеваем протестировать гораздо больше интересных новинок. Чтобы они не ускользнули от вашего внимания, мы предлагаем вам рубрику «Устройства one line». Наше мнение о протестированных устройствах — одной строкой. Хотите подробности? По ссылке с каждого блока вы найдете детальную статью-тестирование.



## Ноутбук-трансформер Lenovo IdeaPad Flex 14D

Любопытный, хотя и далеко не идеальный гибрид, позволяющий работать как в классическом режиме ноутбука, так и режиме консоли с использованием сенсорного ввода.



## Моноблок Apple iMac Retina 5K

Самая впечатляющая и дорогая новинка Apple за последнее время — компьютер с монитором, имеющим разрешение 5120×2880. По нашим тестам, его экран не имеет себе равных!



## Смартфон Amazon Fire Phone

Оригинальный смартфон с «объемным» 3D-интерфейсом и расширенной функциональностью операционной системы — отличный и недорогой подарок для энтузиастов.



## iТоги/устройства one line



### Смартфон **Alcatel OneTouch Hero 2**

Тонкий 6-дюймовый планшетофон с 8-ядерным процессором, стилусом и умеренной ценой. Без недостатков не обошлось, но свою стоимость он оправдывает с лихвой.



### Смартфон **LG L Fino**

Бюджетная и, увы, очень посредственная модель, не соответствующая по характеристикам и возможностям даже своей небольшой цене. Один козырь — имя производителя.



### Ультрабук **HP G1 EliteBook Folio 1040**

Очень дорогой 14-дюймовый ультрабук, ориентированный на корпоративный сегмент.

Производительная и стильная модель для обеспеченных пользователей.



### Мини-компьютер **Apple iMac mini**

Обновленная модель компактного компьютера Apple — самый доступный вариант для начинающих «маководов».

Читайте наш сравнительный тест двух конфигураций!



# Недорогие смартфоны с экранами Full HD

## Сравнительное тестирование

На смартфонном рынке сегодня сложилась интересная ситуация: вроде есть и инновационные идеи (о двух таких примерах мы рассказали вам в этом номере), и постоянное улучшение различных характеристик, но с точки зрения обычного пользователя большинство современных флагманских смартфонов недалеко ушли от аппаратов, скажем, годовой давности. Разрешение экрана подняли с Full HD до  $2560 \times 1440$ , но видно ли это при повседневном применении — непонятно; производительность немного выросла (не сказать, что рекордно), но даже этот прирост пока сложно ощутить. Прогресс в камерах почти остановился, а поддержка LTE стала общим стандартом.

Все это выводит на первый план фактор цены и делает наиболее привлекательными не флагманы, а аппараты, чуть-чуть им уступающие по ряду характеристик, однако существенно более дешевые. Вот только нет ли здесь подвоха? Не страдает ли у них качество? Мы решили ответить на эти вопросы и сравнили несколько таких Android-смартфонов, которых объединяет наличие большого дисплея Full HD, достойные аппаратные характеристики и относительно невысокая цена. [>>](#)



## iTоги/сравнительное тестирование



### ASUS PadFone S

Изначально PadFone рекламировались как инновационные смартфоны, «легким движением руки» превращающиеся в планшеты с помощью присоединяемого блока. Но PadFone S на российском рынке позиционируется уже в отрыве от первоначальной концепции — просто как очень достойный смартфон почти топового уровня, но с весьма привлекательной ценой. И, надо заметить, такое позиционирование вполне оправдано: здесь весьма неплохой пятидюймовый экран Full HD, практически топовый процессор, отлично показавший себя в играх, неплохая камера, снимающая видео 4К, поддержка беспроводной зарядки... Правда, дизайн получился весьма спорным: аппарат толстый и не особо привлекательный внешне, зато защищенный от влаги и падений с небольшой высоты. Еще одна ложка дегтя — не самая емкая батарея.



[характеристики](#) [обзор на iXBT.com](#)



### Huawei Honor 6

Huawei Honor 6 на пару тысяч дороже ASUS PadFone S, однако мы получаем дополнительный гигабайт оперативной памяти (3 ГБ против 2 ГБ у PadFone S), очень хорошую камеру и весьма симпатичный дизайн, перекликающийся с имиджевым флагманом Huawei Ascend P7 и iPhone 4: заднюю крышку закрывает прозрачная панель, внешне напоминающая стекло, а по граням проходит металлический ободок. Правда, такой дизайн менее практичен, чем у ASUS PadFone S. Но зато в китайской версии есть поддержка двух SIM-карт. Как и остальные смартфоны Huawei, Honor 6 работает на аппаратной платформе собственной разработки компании, из-за чего совместимость с играми может быть не такой хорошей. Однако в плане производительности она ничуть не уступает другим топовым платформам.



[характеристики](#) [обзор на iXBT.com](#)

## iTоги/сравнительное тестирование



### Lenovo Vibe X2

Большое внимание дизайну уделили и в Lenovo, создав аппарат с необычным «многослойным» корпусом. Слои эти имеют разные цвета, варьирующиеся в зависимости от основного цвета корпуса, который определяется цветом задней стенки. Впрочем, на этом оригинальные идеи заканчиваются. Форма и размещение элементов управления здесь весьма традиционны, материал — обычный пластик. Можно отметить разве что малую толщину: из всех четырех смартфонов, описанных в этом материале, Lenovo Vibe X2 самый тонкий. Увы, качество экрана среднее, да и камера нас разочаровала. Зато производительность аппарат продемонстрировал отличную (используется китайская платформа Mediatek MT6595m). Но и здесь есть оборотная сторона: смартфон получился весьма прожорливым, батарея садится быстро.



[характеристики](#) [обзор на iXBT.com](#)



### Meizu MX4

Из всех брендов в нашем сравнительном тестировании Meizu — наименее авторитетный. Тем не менее смартфон MX4 стоит дороже трех конкурентов, но самое интересное, что это не помешало ему иметь огромный успех у покупателей. Так, первую партию аппаратов в России полностью раскупили еще на стадии предзаказов. У MX4 действительно много достоинств: крупный качественный экран (правда, с перенасыщенными цветами — придется по вкусу любителям Super AMOLED и смартфонов Sony), мощнейшая аппаратная платформа, стильная и достаточно удобная (не считая мелких недочетов) пользовательская оболочка, хорошая камера с поддержкой видеосъемки 4К, неплохая автономность, наличие LTE... Из минусов — отсутствие слота для карт памяти microSD и невозможность подключения к внешнему экрану.



[характеристики](#) [обзор на iXBT.com](#)

## iTоги/сравнительное тестирование

	ASUS PadFone S	Huawei Honor 6	Lenovo Vibe X2	Meizu MX4
ДИЗАЙН	4	4	4	4
ЭКРАН	4	4	4	5
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ	5	5	5	5
КАМЕРА	3	4	3	4
АВТОНОМНАЯ РАБОТА	3	4	3	4
ЦЕНА	5	4	4	3
СУММА	24	25	23	25

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.

## Выходы

Формальными победителями нашего состязания оказались Huawei Honor 6 и Meizu MX4, проиграл же — Lenovo Vibe X2. Тем не менее, прежде чем делать выбор, мы рекомендуем посмотреть оценки и понять, какие именно слабые места у того или иного аппарата. Как видим, высший балл все четыре «конкурсанта» получили лишь за производительность. Все остальные параметры вызвали у нас те или иные нарекания, что, в общем-то, вполне логично для среднебюджетных моделей. Где-то сэкономили на камере (пусть даже по характеристикам этого и не видно), где-то хотелось бы чуть более емкой батареи... Однако среди этих недочетов нет критических, и многие из них при реальном использовании (а не во время пристального изучения в тестовой лаборатории) можно вовсе не заметить. Например, особенности цветопередачи экранов или недостаточно хорошую программную обработку фотоснимков. Так что если вы не стремитесь иметь в своем кармане совершенное устройство и готовы довольствоваться добротной «рабочей лошадкой», то мы смело рекомендуем все четыре модели. А какую из них выбрать — зависит в первую очередь от личных предпочтений в сфере дизайна и материальных возможностей (все-таки цены немного отличаются).



## iTоги/гаджеты месяца



### Prizm Интеллектуальный аудиоплеер

С первого взгляда может показаться, что перед нами очередная портативная пищалка, но Prizm — более интересное устройство. Маленькая пирамидка не только воспроизводит музыку, но и выполняет функцию «интеллектуального диджея». Prizm отслеживает время, Wi-Fi- и Bluetooth-соединения в помещении, измеряет шумовой фон с помощью микрофонов и на основе данных подбирает музыку именно для тех людей, которые находятся в комнате, будь то грустный вечерний блюз для одного или заводной R'n'B для шумной компании. Для трансляции устройство собирает треки из трех крупнейших аудиосервисов — Deezer, Spotify и SoundCloud (в будущем — еще и с Rhapsody, Last.fm и Rdio). Понравившийся трек можно сохранить, дотронувшись до сенсорного сердечка, и он добавится в специальный плей-лист. Prizm поддерживает подключение к акустическим системам через Bluetooth, а также 3,5-мм разъем и оптический Toslink. Через DLNA и uPNP можно воспроизводить музыку с сетевых хранилищ. Встроенной батареи у Prizm, похоже, нет, и устройство нужно подключать через USB-адаптер к розетке.

# iTоги/гаджеты месяца



## Keecker

### Самоходный проектор

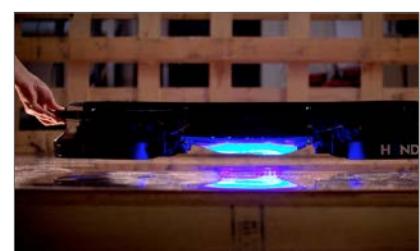
Мало-помалу разработчики приближаются к реализации легендарного R2D2 из «Звездных войн». Например, робот Keecker умеет проецировать изображение на потолок и стены, самостоятельно передвигаясь в заданную комнату, и озвучивать его с помощью встроенной семиканальной аудиосистемы. Панорамная камера Keecker позволяет проводить видеочаты и следить за обстановкой в доме; этой же цели служат множество датчиков — света, тумана, температуры и др. Управляется Keecker с помощью смартфона, а в случае обнаружения тревожных сигналов каким-либо из датчиков на смартфон сразу приходит оповещение.



## Hendo

### Летающая доска

Еще один знаменитый гаджет из кинофильмов — летающая доска Марти Макфлая, главного героя трилогии «Назад в будущее». В этом году, почти как и предвещал фильм, был представлен рабочий прототип летающей доски, функционирующий с помощью отталкивающего эффекта магнитного поля. Он создается при контакте двигателей hoverборда с поверхностью — обязательно неферромагнитным проводником. В этом и заключается главная загвоздка: на доске можно кататься только на поверхностях, обитых, например, медью. Вряд ли такие ограничения позволят продукту стать действительно полезным, но главное — первый шаг в будущее сделан!

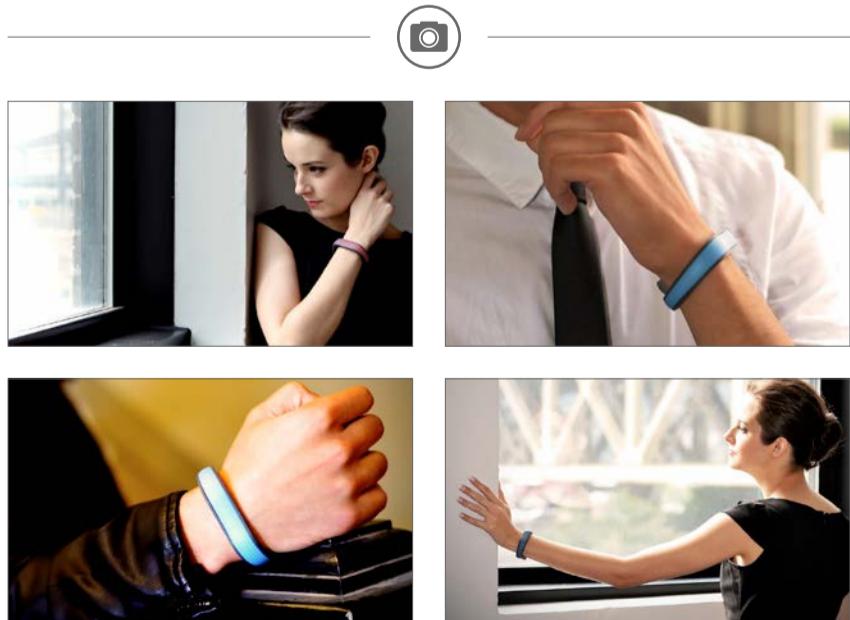


# iTоги/гаджеты месяца



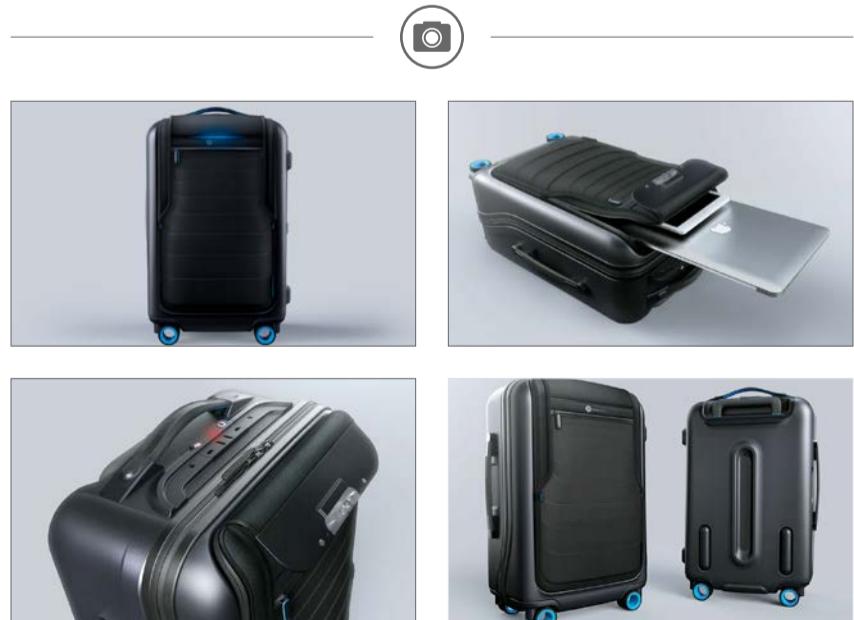
## Everykey Беспроводная «связка ключей»

Энтузиасты из Огайо разработали оригинальное и симпатичное решение, позволяющее экономить наше время при вводе паролей в многочисленных сервисах и устройствах. Everykey — это браслет, способный осуществлять аутентификацию пользователя через Bluetooth-соединение на расстоянии до трех метров. Судя по демороликам, на данный момент доступна разблокировка Android-смартфонов, вход в учетную запись ноутбуков и авторизация на сайтах. Пароли хранятся на серверах Everykey, где применяется 128-битное AES-шифрование — на браслете остается только уникальный ключ для дешифровки.



## Bluesmart Умный чемодан

Мода на смарт-устройства развивается не только в сегменте носимых гаджетов — кое-чем теперь могут похвастаться и «возимые» девайсы. Чемодан Bluesmart можно открыть и закрыть с помощью смартфона. На всякий случай он имеет встроенный GPS-трекер и сразу подаст сигнал на смартфон, если отдалится от вас на определенное расстояние. В защищенный от влаги корпус чемодана встроены весы, а также внушительная батарея, позволяющая шесть раз перезарядить смартфон и заряжать два устройства одновременно. Приложение Bluesmart ведет статистику путешествий и награждает пользователя за достижения.



# *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



Запечатляйте 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

ноябрь 2014



## АНАЛИТИКА

*мнения экспертов  
аналитика*



## iTоги/мнения экспертов



В предыдущем разделе вы могли прочесть наши статьи про смартфоны Samsung Galaxy Note Edge и BlackBerry Passport. Это, безусловно, интересные аппараты. Но будут ли они иметь продолжение? Насколько тот форм-фактор, который уже семь лет является стандартом, подвержен изменениям в ближайшем будущем? И в каком направлении смартфонная индустрия будет развиваться в целом? Об этом мы решили спросить наших экспертов — топ-менеджеров крупных IT-компаний.



**Анна Артамонова**  
вице-президент Mail.Ru Group

В условиях сильной конкуренции и давления со стороны китайских компаний другим брендам необходимо демонстрировать инновации, даже если они не станут успешными. Это как минимум привлечение внимания. Смартфоны и, в частности, их экраны — главное поле для экспериментов. Чтобы экзотический дисплей прочно прижился на рынке, нужен дополнительный стимул в виде особой поддержки со стороны популярных ОС и приложений. Именно это тормозит внедрение изменений в индустрии, несмотря на то, что производители технически готовы предложить довольно много необычных вариантов. Изогнутый экран Samsung Galaxy Note Edge почти не используется сторонними приложениями, и дополнительные затраты покупателей кажутся бессмысленными, так что это чисто имиджевое решение. Что касается BlackBerry Passport, то квадратные экраны отнюдь не являются инновацией, многие компании использовали их в 2000-х годах, включая и Palm, и ту же BlackBerry. Форм-фактор 16:9 (а также 3:2) долгое время не менялся как раз по той причине, что он изначально был удачным для просмотра контента и для работы одной рукой со смартфоном. Так что не стоит ожидать, что внезапно или даже в далеком будущем смартфоны станут квадратными. Если говорить об экранах, имеет смысл двигаться в сторону массовых гнущихся элементов, которые будут намного прочнее имеющегося поколения матриц, а также дисплеев с минимальными рамками для создания компактных смартфонов с крупными диагоналями.

## iTоги/мнения экспертов

*Насколько форм-фактор, который уже семь лет является стандартом, подвержен изменениям в ближайшем будущем? И в каком направлении смартфонная индустрия будет развиваться в целом?*



### Сейф Эльхаким

*руководитель отдела продуктового маркетинга компании Samsung*

На данный момент рынок смартфонов характеризуется большим количеством моделей, похожих как по техническим характеристикам, так и по форм-факторам. Будучи известной своими инновациями, компания Samsung, как и другие игроки на рынке (например, упомянутый в вопросе BlackBerry), ищет новые решения, любопытные для потребителя. Представляя смартфон Galaxy Note Edge или любую другую модель с инновационными характеристиками или дизайном, компания создает новый тренд на рынке, подогревая интерес пользователей к новым технологиям, а также занимая лидерские позиции во вновь образовавшихся сегментах. Каждая попытка привнести на рынок что-то новое получает определенный ответ: в случае положительного отзыва рынка инновации получают дальнейшее развитие и совершенствуются. Что же касается привычного всем форм-фактора, то в ближайшее время, по нашим прогнозам, он останется основным.



### Татьяна Шахнес

*директор по связям с общественностью компании LG Electronics в России*

Путем подобных экспериментов производители ищут новые пути развития смартфонов как отдельной категории устройств, а также сопутствующих гаджетов — умных часов, Bluetooth-гарнитур, беспроводных зарядных устройств и других. Уходящий год изобилует экспериментальными моделями. LG также продемонстрировала ряд инноваций, таких как изогнутый смартфон G Flex с гибким дисплеем P-OLED, а также смартфон G3 с дисплеем Quad HD. Как активный пользователь могу с точностью утверждать, что камера и качество фотографий являются одним из решающих факторов в смартфонах. Я много путешествую, веду блог и поэтому очень ценю возможность мгновенно получить фотографии высокого качества, которыми можно сразу же поделиться в соцсетях. Не менее важен и дизайн смартфона. Сегодня уже можно сказать, что рынок принял устройства с большим экраном и люди готовы ими пользоваться в своей повседневной жизни.

## iTоги/мнения экспертов

*Насколько форм-фактор, который уже семь лет является стандартом, подвержен изменениям в ближайшем будущем? И в каком направлении смартфонная индустрия будет развиваться в целом?*



**Мария Заикина**

*руководитель пресс-службы  
группы «Связной»*

Многие пользователи смартфонов не знают, какая операционная система установлена на их устройстве, поэтому производители стремятся каким-либо образом выделиться на фоне в большинстве случаев похожих друг на друга устройств. Одним из способов являются специальные «фишки» гаджетов вроде водонепроницаемости, сгибающегося дисплея или квадратного экрана. Такие особенности гаджетов на текущем этапе развития рынка являются скорее возможностью продемонстрировать технологическое преимущество перед конкурентами и показать «продвинутость» для пользователей. Также важно отметить, что выход нишевого устройства — это всегда привлечение внимания к бренду. И даже если такой гаджет не будет продаваться в больших масштабах, то внимание и шум вокруг него будет больше, чем к устройству, не обладающему какими-либо «фишками».

В ближайшей перспективе не стоит ожидать революционных изменений в форм-факторе или особых функциях смартфона с точки зрения массового пользования. Иными словами, даже если какая-нибудь компания разработает меняющую рынок технологию, должно пройти немало времени, чтобы эта инновация стала массовой. Наглядный пример — представленная система Apple Pay, которая может поменять систему платежей и сделать смартфон полноценным электронным кошельком. У Apple Pay большие перспективы на рынке, однако до массового использования системы еще далеко.

Из тенденций, которые превалируют на рынке, стоит выделить постепенное увеличение диагонали экрана смартфона, увеличение мощности камеры устройства, поддержку LTE. Если говорить об увеличении диагонали, то сейчас налицо усиливающаяся конкуренция фаблетов и компактных планшетов. Новая подкатегория устройств объединит наиболее важные функции смартфонов и планшетных компьютеров. В преобладающем большинстве гаджетов в данной подкатегории будет представлен GSM-модуль, который сейчас есть не во всех компактных планшетах. Сегодня его стоимость такова, что она принципиально не влияет на цену гаджета, в отличие от размера экрана. Этот фактор станет отправной точкой для формирования нового сегмента персональной электроники.

Камерофоны также становятся все популярнее, и сегодня уже никого не удивишь камерой в 12 и более мегапикселей. Такие смартфоны составляют конкуренцию компактным цифровым фотокамерам, поскольку объединяют в себе функции двух устройств — фотоаппарата и смартфона.

## iTоги/мнения экспертов

*Насколько форм-фактор, который уже семь лет является стандартом, подвержен изменениям в ближайшем будущем? И в каком направлении смартфонная индустрия будет развиваться в целом?*



### Дмитрий Виноградов

*директор по дистрибуции дивизиона  
«Широкопрофильная дистрибуция»  
компании MERLION*

Говорить о реальных трендах, связанных с изменением форм-фактора смартфона, сегодня очень сложно. Тренд — это что-то более-менее долговременное, а модели смартфонов (даже самые популярные) теряют весь свой шарм за один год. После этого покупатели ожидают от производителя, к которому лояльны, выпуска очередной новинки, отличной от прежней, «устаревшей» модели. В чем именно будут заключаться отличия, покупателю не так важно. Это может быть экран большего разрешения, новый пластик, сплав, новая технология подсветки, новый сенсор биометрической идентификации или даже выпущенное одновременно с устройством программное приложение. Поэтому любые нововведения, которые мы видим сегодня на рынке смартфонов, носят временный характер. Они не отражают реальных долговременных запросов потребителей, поскольку запросы эти заключаются главным образом в том, чтобы в устройстве за год-два что-то изменилось.

С другой стороны, есть три вещи, которые можно назвать основными трендами на рынке смартфонов. Помимо интеграции в устройства функций, связанных со спортом и здоровьем, заметный тренд — качество экрана (в том числе разрешение, которое будет увеличиваться вне зависимости от того, различает ли человеческий глаз подобные изменения или нет). Третий тренд — изменения в устройствах, их дизайне, размере, форме экрана, емкости батареи и так далее. Они будут определяться изменениями программных продуктов — мобильных приложений. Приложения обновляются разработчиками регулярно, а в угоду им будет точно так же регулярно меняться размер, форма и внешний вид смартфонов.

Кроме того, выпуск компанией Samsung смартфона, экран которого загибается на торцевую часть устройства, говорит о переходящем в завершающую стадию тренде по замене реальной клавиатуры виртуальными кнопками-виджетами. Смартфоны сегодня снабжают ограниченным количеством реальных функциональных кнопок, вынесенных на периферию. Очевидно, что довольно скоро их заменят собой кнопки на сенсорном экране, в том числе и на торце устройств. Виртуальные кнопки-виджеты имеют неоспоримые преимущества — информативность и вариативность. Нарисованная на экране кнопка может иметь удобный пользователю размер, расположение и способна отображать (цветом или символами) дополнительную информацию. В освоении новых граней смартфонов именно компания Samsung стала пионером на рынке.



# Смартфоны государственной важности

Ноябрь оказался неожиданно богатым на новости об «альтернативных» смартфонах. В России стартовали продажи (пока «серые») BlackBerry Passport с квадратным экраном, а под конец месяца стал доступен Samsung Galaxy Note Edge с загнутым на одну грань экраном. Тем временем финская компания Jolla начала поставлять в российские магазины аппараты на базе операционной системы Sailfish OS. Прежде смартфоны Jolla были доступны только в Европе и некото-

рых странах Азии (хотя энтузиастам из России все равно удавалось их получить — смотрите обзор в мартовском номере!).



**Сергей Уваров**  
*главный редактор iТоги*

Понятно, что все это — Jolla, BlackBerry Passport, Note Edge — маргинальные явления, вряд ли способные сыграть сколь-нибудь заметную роль на массовом рынке. Но их задача в другом — привнести и опробовать новые идеи, дать пользователям разнообразие и подстегнуть конкурентов к более смелым творческим шагам.

>>

## iТоги/аналитика

Последние пару лет большинство анонсов в сфере смартфонов укладываются в два шаблона: либо «популярный производитель X выпустил новую версию своего популярного смартфона, сделав его на один миллиметр тоньше и на 5% мощнее», либо «китайская компания Y выпустила аналог популярного смартфона X и продает его по очень низкой цене». Конечно, каждый известный бренд пытался выделиться какой-нибудь «фишкой» типа камеры для селфи, дополнительного ре-

почему-то свои фантастические концепты они рисуют на досуге в качестве развлечения.

Страх экспериментов? Это более вероятно. Ломать сложившиеся стереотипы (а новый подход к дизайну или новая операционная система — это радикальный удар по привычкам пользователей) — дело рискованное. Не для дизайнёров, конечно, а для руководства компаний, отчитывающегося перед акционерами. Даже если в принципе получится хороший продукт, то придется потра-



жима съемки или, скажем, защиты от влаги (впрочем, всем этим уже давно никого не удивишь). Однако ничего радикально нового не происходит.

Зайдите в любой салон связи и посмотрите на витрину. Сможете ли, не читая ценники, определить, где чьи смартфоны? Чёрные прямоугольники стоят ровными однообразными рядами, как будто их всех сделали на одном китайском заводе (хотя, может, это не так далеко от истины). В чем же дело?

Кризис идей? Вряд ли. В мире немало талантливых дизайнеров, которые могут придумать нечто свежее, интересное. И многие из них трудятся в крупных компаниях. Но только

тить огромные средства на маркетинг, чтобы убедить пользователей в его достоинствах и побороть неизбежный скепсис. Такое мог позволить себе Стив Джобс, которому вообще было наплевать на мнение акционеров. Вот только сомневаюсь, что сегодня среди глав крупнейших производителей смартфонов есть такой человек, который решится рискнуть по-крупному, поставив на кон будущее всей компании.

Однако рано или поздно сложившийся подход заведет в тупик. Уже сейчас очевидно, что разница между смартфонами соседних поколений (например, флагманом 2013 и 2014 года) все меньше и меньше. >>

## iТоги/аналитика

В конце концов, есть объективные причины, почему сам смартфон не может быть еще тоньше, а его экран — еще больше. Да и необходимость супермощных процессоров и графических ускорителей в новых аппаратах все менее очевидна: операционные системы уже давно не тормозят, а в сверхтребовательные игры на смартфонах вряд ли кто-то будет играть. В итоге получается топтание на месте, лишь имитирующее какое-то движение вперед. За счет чего развивается-то?

зволить себе некоторые эксперименты (хотя основная ставка все равно будет делаться на «стандартные» скучные смартфоны). Однако для BlackBerry и Jolla это игра на грани: у них нет права на ошибку, но и нет права идти по проторенной дорожке.

Правда, у них есть вот что: обе эти компании очень важны для своих стран. Недаром Канада заблокировала планировавшуюся покупку BlackBerry компанией Lenovo (то есть фактически Китаев). Ну а Jolla — один из двух



Этот вопрос не стоит для китайских компаний: они могут копировать и демпинговать, демпинговать и копировать. Очевидно, что и то, и другое — процесс бесконечный. По крайней мере, в нынешних реалиях. Так получаются успешные бренды вроде Xiaomi. Коммерческий триумф этой компании обусловлен тем, что обе вышеназванные задачи она смогла выполнить наилучшим образом. Но для всех остальных брендов (не говоря уже о небольших компаниях) такая ситуация губительна.

Тут мы возвращаемся к Jolla, BlackBerry и Samsung. Почему им пока удается создавать что-то нестандартное? С Samsung все понятно: с такими доходами компания может по-

всемирно известных высокотехнологичных брендов Финляндии (второй — игра Angry Birds, выпущенная компанией Rovio). И после крушения Nokia Финляндии важно сохранить хотя бы их (благо Jolla — это в каком-то смысле единственный настоящий наследник Nokia, поскольку все руководство там — выходцы из Nokia, решившие уберечь наработки компании от полного уничтожения).

Поддерживает ли Финляндия Jolla напрямую или косвенно, мы не знаем. Но можно предположить, что за судьбой молодой компании руководство страны следит весьма пристально и в случае чего руку помоши протянет.

&gt;&gt;

## iТоги/аналитика

Кроме того, пора уже признать, что достижения в IT-сфере (в частности, на мобильном рынке) — это важная составляющая экономической стабильности и непременный атрибут национальной гордости. И Европе здесь мало чем можно гордиться: большинство IT-брендов разорилось или продалось конкурентам из Азии или США. Поэтому самое время помочь тем немногим выжившим и поддержать молодых, поскольку сами по себе европейские ком-

пания просто не потянут конкуренции с китайскими брендами (все решает стоимость рабочей силы и размер рынка). Причем ставку надо делать на наиболее интересные, оригинальные разработки, пусть и с сомнительными рыночными перспективами. Потому что только из таких разработок могут появиться конкурентоспособные продукты — очередная копия iPhone, да еще и в тридорога, никому не нужна.

Есть, кстати, и у России свой бренд — YotaPhone. В ноябре была новость о том, что Путин подарил YotaPhone 2 председателю КНР Си Цзиньпину. А уже в первых числах декабря состоится официальная презента-

ция YotaPhone 2, после чего начнутся продажи. Можно сколько угодно иронизировать и над самой ситуацией, и над якобы провалом первой версии YotaPhone (которая действительно была далека от совершенства), но вне зависимости от политических взглядов и личных пользовательских предпочтений нельзя не признать, что смартфон с двумя экранами (ЖК и E Ink) — это действительно свежая идея. Поэтому ее можно и нужно поддерживать. Только при содействии го-



пании просто не потянут конкуренции с китайскими брендами (все решает стоимость рабочей силы и размер рынка). Причем ставку надо делать на наиболее интересные, оригинальные разработки, пусть и с сомнительными рыночными перспективами. Потому что только из таких разработок могут появиться конкурентоспособные продукты — очередная копия iPhone, да еще и в тридорога, никому не нужна.

Есть, кстати, и у России свой бренд — YotaPhone. В ноябре была новость о том, что Путин подарил YotaPhone 2 председателю КНР Си Цзиньпину. А уже в первых числах декабря состоится официальная презента-

ция (не обязательно это прямые финансовые вливания, есть множество других вариантов) такие бизнесы могут вырасти во что-то серьезное.

Кстати, в этом вполне можно брать пример с Китая — пусть, наконец, европейские страны (включая Россию) хоть что-то скопируют у китайцев! И только внутри таких бизнесов, созданных на основе оригинальных идей и не скованных судорожной погоней за сиюминутным рыночным успехом, могут сегодня родиться инновации, которые завтра будут двигать вперед и экономику своих стран, и рынок смартфонов, и развитие технологий в целом.



## Держим руку на пульсе времени

Какими будут первые сторонние приложения для Apple Watch?

В ноябре Apple выпустила набор инструментальных средств (SDK) WatchKit, предназначенный для создания приложений для Apple Watch — смарт-часов, которые поступят в продажу в

первой половине следующего года. Благодаря этому мы уже сегодня, за несколько месяцев до рыночного дебюта гаджета, можем соста-



**Андрей Заяц**

редактор раздела MacLife  
на iXBT.com

вить достаточно полное впечатление о его возможностях, а заодно понять, на что будут способны приложения, написанные для Apple Watch сторонними разработчиками.

>>

## iТоги/аналитика

Следует сразу оговориться: полноценные и самодостаточные сторонние приложения с помощью WatchKit создавать пока нельзя. По крайней мере в начале своего пути Apple Watch с точки зрения разработчиков будут выглядеть как еще один элемент интерфейса iPhone, и именно на смартфоне будут работать сами приложения. В следующем году компания обещает предоставить сторонним разработчикам возможность создания и полноценных приложений для Apple Watch, од-



нако произойдет это, вероятно, не ранее, чем будут определены параметры требований, которые необходимо предъявлять к таким приложениям, и в первую очередь — с точки зрения эффективного использования заряда батареи. Пока же разработчикам предлагается потренироваться и понять общую логику интерфейса Apple Watch.

В данный момент WatchKit позволяет со-вместимым приложениям взаимодействовать с пользователем с помощью трех интерфейсных моделей: Glances, «Активные уведомления» и «приложения на базе WatchKit».

Glances — одностраничные виджеты, отображающие какую-либо информацию, вроде

прогноза погода или новостей. Между соседними Glances, созданными различными приложениями, можно переключаться жестом пролистывания вправо или влево. Glances можно сравнить с виджетами из вкладки «Сегодня» из «Центра уведомлений» iOS.

Однако есть и существенное отличие: Glances неинтерактивны, они не могут взаимодействовать с пользователем. Внешний вид страниц Glances определяется предлагаемыми Apple шаблонами. Нажатие на стра-



ницу приводит к открытию соответствующего приложения.

Второй вариант — «Активные уведомления», которые, в свою очередь, позволяют не только просматривать уведомления, но и отвечать на них, выполняя предлагаемые действия. Уведомления бывают двух видов — краткие и полные.

Краткие уведомления отображают минимум информации: иконку приложения, короткое описание события (например, «Новое сообщение») и название уведомляющего приложения. Если же поднять руку, на которую надеты часы, или просто коснуться экрана, то отобразится полное уведомление, >>

## iTоги/аналитика

содержащее иконку приложения, полную информацию из уведомления, а также, в случае необходимости, кнопки для выполнения каких-то действий в ответ на уведомление. Apple требует от разработчиков создавать по два варианта полных уведомлений: обычные динамические и статические, которые используются в режиме низкого энергопотребления.

Наконец, «приложения на базе WatchKit» позволяют разработчикам создавать пользовательский интерфейс, работающий на



Apple Watch, для приложений, запущенных на iPhone.

Как и в случае с Glances и уведомлениями, использование «приложения на базе WatchKit» предполагает, что основной код работает на смартфоне в фоновом режиме (Apple называет такой код WatchKit extension), передавая данные по беспроводному интерфейсу в Apple Watch.

В интерфейсе Apple Watch используется новый шрифт San Francisco. Дисплей 42-миллиметровой модели часов обладает разрешением 312×390 пикселей, у 38-миллиметровой модели разрешение экрана немного меньше — 272×340 пикселей. Точные

размеры экранов неизвестны, однако грубые подсчеты показывают, что в обоих случаях разрешающая способность дисплея составляет примерно 320 пикселей на дюйм.

Сенсорный интерфейс Apple Watch несколько отличается от привычного Multi Touch, ставшего стандартом де-факто благодаря iPhone. Основные жесты сенсорного интерфейса часов — прикосновение и пролистывание, однако привычные многоточечные жесты (вроде масштабирования путем растягивания) здесь от-



сутствуют. Для масштабирования используется колесико Digital Crown, расположенное на правой грани корпуса часов. Кроме того, в отличие от iPhone и iPad, в интерфейсе Apple Watch присутствует Force Touch — жест нажатия одним пальцем, который используется, например, для вызова контекстных элементов интерфейса или меню. Функции привычных жестов предопределены Apple и не могут быть изменены и дополнены: вертикальное пролистывание активирует скроллинг, горизонтальное пролистывание переключает страницы, прикосновениями осуществляется выбор элементов.

На данный момент Apple ограничивает разработчиков двумя вариантами основного >>

## iTоги/аналитика

интерфейса приложений на базе WatchKit. Первый из них аналогичен интерфейсу приложения «Настройки» из iOS: пользователь может выбирать один из пунктов меню для перемещения на более низкий уровень или же использовать кнопку возврата на предыдущий уровень.

Второй вариант — постраничная навигация, аналогичная домашнему экрану iOS. Пользователь может пролистывать интерфейсные страницы, ориентируясь по точкам

ли время вашего взаимодействия с приложениями для iOS исчисляется в минутах, то с приложениями для часов вы взаимодействуете считанные секунды», — говорится в официальной документации. И это, пожалуй, самый точный и исчерпывающий ответ на вопрос о том, как Apple видит использование своего нового продукта. За прошедший год мы видели немало разных концепций: от часов-компаньонов до полностью автономных наручных гаджетов. Теперь стало ясно, что



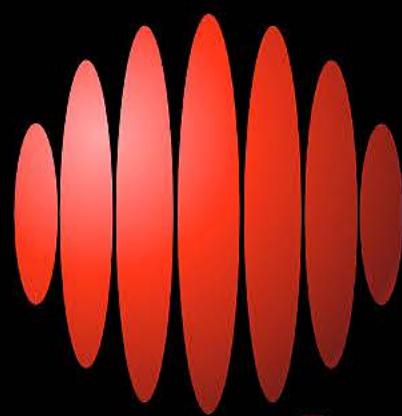
внизу. Количество страниц устанавливается при создании приложения и не может быть изменено в процессе его работы.

В целом можно ожидать появления «часовых» версий различных популярных приложений. Вероятно, в большинстве случаев приложения для Apple Watch будут специализироваться на оперативном предоставлении пользователю актуальной информации и получении от него реакции на такую информацию. Другими словами, даже если «Тетрис» для часов и появится в App Store, майнстрилом он вряд ли станет.

«Приложения для часов будут дополнять приложения для iOS, а не заменять их. Ес-



Apple Watch куда ближе к концепции Android Wear, чем, например, к Samsung Gear S (смотрите прошлый номер журнала iTоги). Однако и свободы для разработчиков здесь предполагается куда меньше, чем и у Google, и у Samsung. Некоторых гиков это может и расстроить, но для обычных пользователей это большой плюс, потому что с любым новым приложением для часов они смогут взаимодействовать привычным образом. И может быть именно тогда умные часы, наконец, перестанут быть диковинкой для технарей и перейдут в разряд удобных и привычных повседневных устройств. Будем держать руку на пульсе времени!



# photowebexpo

## Лента фотоновостей



**LG представила новый фотомодуль с оптической стабилизацией**

15.10.14

На очередной выставке Korean Electronics Show подразделение Immobile компании LG представило разработку нового фотомодуля для своего будущего смартфона LG G4. Хотя этот модуль будет иметь приличное разрешение 20,7 МПикс, но после 41 МПикс в смартфонах Nokia, этот показатель не проходит. В этой камере интегрирована новая система оптической стабилизации изображения: камера – уловив коррекцию стабилизации, улучшена в 1,5 раза: с 0,5 до 0,7, что позволяет улучшить компенсацию движений при фото и видеосъемке смартфонов.

[Комментировать](#) [Перейти к записи](#)

Обзоры  
последние статьи



**Денис Есаев (Россия). "Сцена для пораженного и наполовину героя"**

15.10.14

Проект сложился неожиданно и целиком. Его продуманная выстроенность приводит в смятение – в Абстрактном ландшафте города сталкиваются с нашими ожиданиями: удивляя никто кроме реквизита наполовину героя. Но мы видим Основные пространства, удивительную коммуникацию, чистые линии и формы. Мы ощущаем неожиданную траекторию – где герой, в чем его наполовину и что значит – подражает? Шаломлен он или подвален?



Арт-Фото, выставка, фотовыставка, фотовыставки,

[Комментировать](#) [Перейти к записи](#)

Новости  
арта



**Sony A7R+объектив Zeiss 55 f/1.8 и Sony A77-16-50 f/2.8. Тест-обзор.**

14.10.14

В этом тест-обзоре мы рассматриваем разницу масштабов, полученные с помощью полнокадровой камеры Sony A7R и крохотной камеры Sony A77. Покупая full frame камеру мы, кроме Оны, покупаем и лучшее качество картинки. Но вопрос в том, насколько это качество лучше и, соответственно, покупка оправдана. Поэтому попробуем найти что-нибудь плохое в A7R. А также попробуем понять, что такое объектив Zeiss и определим его покупка?

купы, золото, золото, золото, золото, полнокадровый, полный кадр, золотые цветы

[Комментировать](#) [Перейти к записи](#)

Новости  
арта



**Тест объектива Canon EF 16-35L IS**

12.10.14

Новый широкугольный объектив Canon EF 16-35L IS был представлен буквально этой весной и прекрасно дополнит линейку широкугольных объективов для полнокадровых фотоаппаратов компании, в том числе, один из самых популярных шедевров 16-35/2.8. Объектив был нам предоставлен на тест представительством компании в России, за что мы им очень благодарны.



спот, обзоры, тест, полнокадровый

[Комментировать](#) [Перейти к записи](#)

Обзоры  
последние статьи



**Марина Кано фотографирует диких животных**

03.10.14

Испанский фотограф Марина Кано (Marina Capo) занимается фотографией с детства. За много лет было собрано невероятное портфолио и несколько наград как за пейзажные работы, так и серии съемок природы, последняя из которых настолько потрясающа, что о ней хочется говорить только самые восторженные слова.



известный фотограф

[Комментировать](#) [Перейти к записи](#)



## ► Sony a7 или a77. Видеотест



## ► Уроки фотографии



## ► Nikon D750. Интерактивный тест

# іТоги

ноябрь 2014



## РАЗВЛЕЧЕНИЯ

*операционная система месяца  
приложения  
интервью  
игры  
превью месяца*



# Пять главных новшеств Android 5

В ноябре поступили в продажу первые устройства с предустановленной ОС Android 5 (Lollipop) — Google Nexus 6 и Google Nexus 9. А у пользователей предыдущих моделей линейки Nexus появилась возможность обновиться до новой версии ОС самостоятельно. На очереди — целый ряд других моделей. Поэтому самое время посмотреть, какие изменения произошли в последней версии Android. Мы выделили пять самых важных из них.

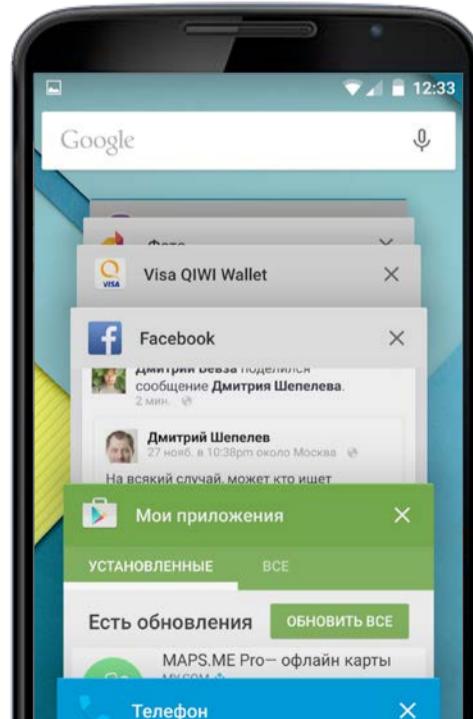


## 1. Концепция Material Design

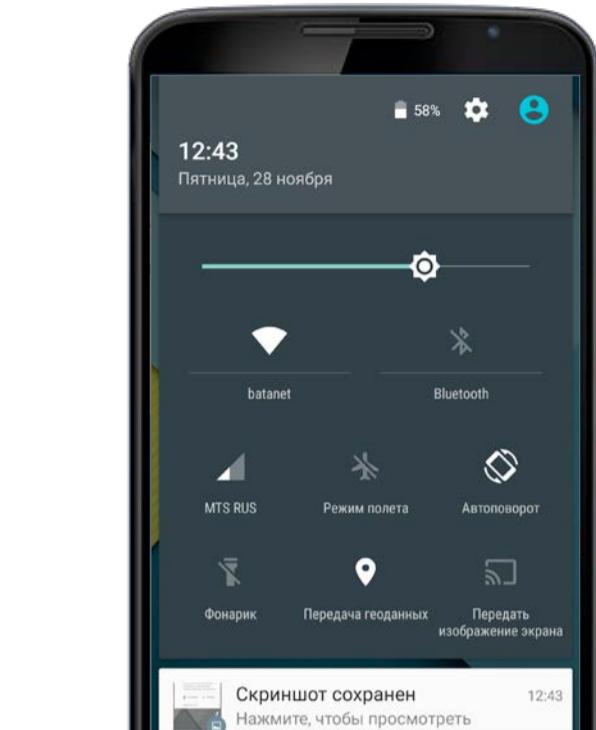
Прежде всего, компания Google обновила дизайн пользовательского интерфейса для всех своих приложений и сервисов. Появилось яркое разноцветье, прорисовка всех элементов стала более плоской, легкой и минималистичной. Концепция стиля получила название Material Design. Однако речь идет не только о внешней стороне. Material Design предполагает единую логику работы всех приложений. Начало этому уже положено.

## 2. Новая система уведомлений

Разработчики существенно переработали и расширили систему уведомлений. Уведомления стали отображаться теперь даже поверх запущенных приложений. Каждому событию соответствует отдельная всплывающая карточка. Пропущенный звонок, пришедшее письмо или оповещение о выходе обновления — любая карточка интерактивна и кликабельна, при двойном нажатии на нее происходит переход непосредственно к приложению.



# iTоги/операционная система месяца

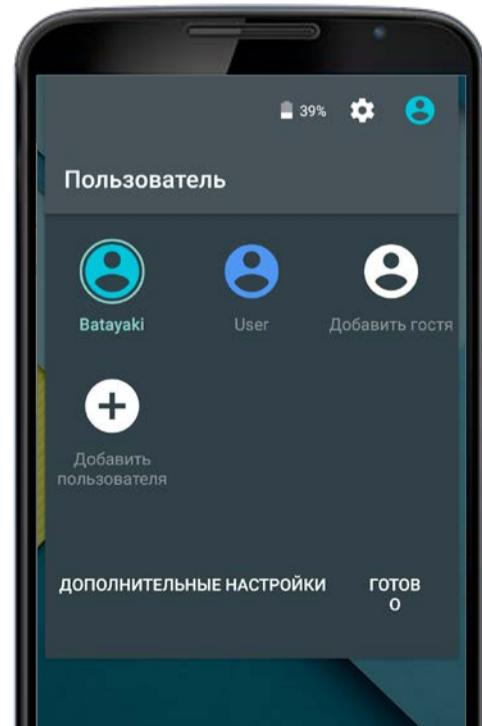
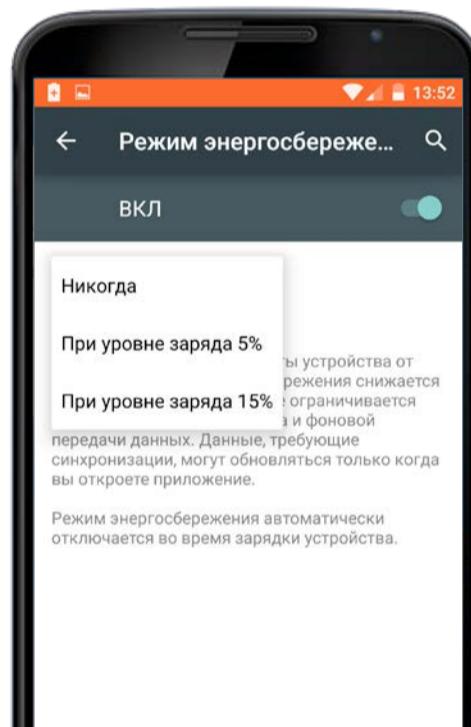


## 3. Обновленная верхняя панель

Выпадающая панель, вызываемая вертикальным жестом с верхней границы экрана вниз, давно уже содержит не только уведомления, но и иконки для запуска и регулировки таких параметров, как яркость, Wi-Fi и т. п. Теперь же панель телескопически раскладывается вниз в два этапа: сперва всплывает набор свежих уведомлений, а после второго вертикального жеста открывается доступ к быстрым настройкам основных функций смартфона.

## 4. Режим энергосбережения

В Lollipop, наконец, появился собственный режим энергосбережения. Теперь при минимальном оставшемся заряде появилась возможность включения режима экономии. В настройках можно указать, при каком проценте оставшегося заряда батареи он активируется автоматически. В экономичном режиме снижается производительность устройства, а также ограничивается использование фоновой передачи данных и использование вибросигнала.



## 5. Профили пользователей

В новой версии Android появилась возможность создания раздельных пользовательских профилей. Профили различаются в зависимости от делегированных им полномочий. Есть «хозяйский» аккаунт владельца, помимо него можно создавать дополнительные аккаунты, связанные с другими учетными записями служб Google, а есть и упрощенный вариант гостевого аккаунта, при переключении на который не требуется вводить никаких паролей.

## iTogi / приложения



### «Афиша-Рестораны»

«Афиша» выпустила мобильное приложение «Рестораны» — универсальный гид по городскому общепиту. В приложении три категории: «Выбор Афиши», «Места рядом» и «Поиск». В первой категории достойные, по мнению редакции «Афиши», заведения сгруппированы по различным признакам. Например, лучшие итальянские рестораны или места, куда можно пойти с детьми. Вторая категория объединяет заведения поблизости, получая от смартфона информацию о вашем местоположении. Наконец, в рубрике «Поиск» можно не только найти конкретное заведение или блюдо, но и задать несколько параметров для поиска ресторана. В частности, можно выбрать средний счет, найти места с бизнес-ланчем и наличием Wi-Fi. Выбрав нужное заведение, можно посмотреть оценки и отзывы посетителей, познакомиться с фотографиями интерьера и местоположением ресторана на карте, прочитать описание и рецензию «Афиши». Удобно, что в результатах поиска в любой категории рядом с названием ресторана и его оценкой указывается символ, обозначающий ценовую категорию. В общем, для людей, периодически сталкивающихся с задачей где-то поесть в Москве, приложение незаменимо.



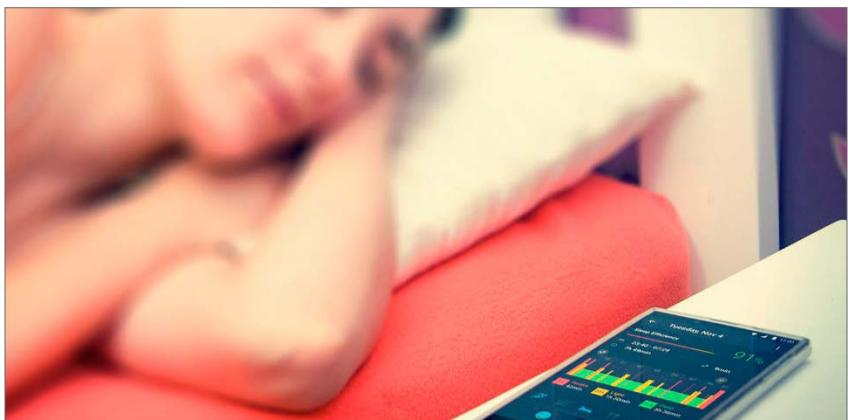
The image displays six screenshots of the Afisha Restaurants app interface, arranged in two rows of three. The top row shows the main categories: 'Выбор Афиши' (with sections for bars and gastronomic start-ups), 'Места рядом' (listing nearby places like 'Шоколадница' and 'Варшавский'), and 'Уточнение поиска' (a search refinement screen). The bottom row shows specific restaurant profiles: 'Дарбази' (an intelligent restaurant with Georgian cuisine) and 'Лучшие рестораны в Москве' (a general guide to the best restaurants in Moscow).

## iTogi / приложения



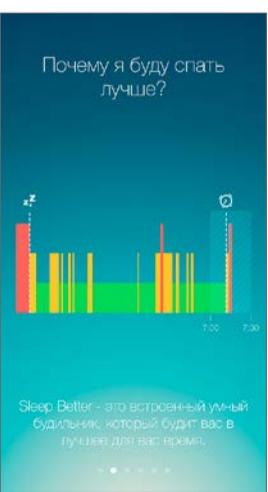
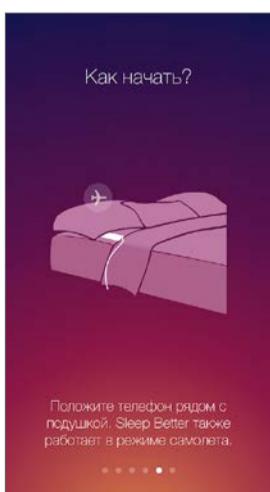
### Monzo

Кто в детстве не мечтал собирать модели автомобилей? Да и многие взрослые не отказались бы поконструировать миниатюрные гоночные болиды из набора деталей. Увы, в реальной жизни такие наборы очень дороги, да и не все хотят хранить объемные коробки в квартире. Здесь на выручку приходит приложение Monzo — виртуальный конструктор. Каждую из представленных в нем машин можно как собрать с нуля (точнее, с каркаса), так и разобрать. Виртуальная инструкция прилагается, да и в целом процесс интуитивно понятен — справится даже ребенок. Все детали выполнены в 3D, их можно рассмотреть с разных сторон.



### Sleep Better

Приложение от Runtastic призвано помочь вам разобраться со сном. Sleep Better не только сможет взять на себя функции умного будильника, разбудив вас в оптимальное время, но и станет организером, собирающим информацию о вашем сне и всех факторах, влияющих на него (перед сном предлагается указать, был ли день тяжелым, пили ли вы кофе или алкоголь...). Важный плюс: Sleep Better может обмениваться данными с приложением «Здоровье» в iOS. В общем, если у вас нет фитнес-браслета или же вы предпочитаете класть смартфон под подушку, вместо того чтобы спать с браслетом на руке, то Sleep Better — для вас.



# iТоги / приложения



## Facebook Groups

Самая крупная соцсеть в мире выпустила отдельное приложение для работы с группами Facebook. Как мы помним, некоторое время назад в отдельное приложение были выделены функции мессенджера, а из основного приложения их удалили. Видимо, процесс «отпочкования» было решено продолжить, но на этот раз поступили мягче: в основном приложении Facebook группы остались, но Facebook Groups предлагает более широкие возможности по работе с ними. В Facebook Groups отображаются все группы, в которых вы уже состоите. Кроме того, можно создать новые группы и найти объединения по интересам.



Скриншоты приложения Facebook Groups для iOS и Android. На первом скриншоте видно меню выбора типа группы (Семья, Близкие друзья, Соседи, Пара, Товарищи по команде, Планирование мероприятий, Пользовательская). На втором скриншоте показан результат поиска по запросу "Tech", включая группы Технического Университета Израиля, Мичиганского Университета, Гeorgia Tech, Наньянгского Университета, Техасского Университета, Иллинойсского Университета, сообщество ProTech Community и Теннесси Университета.



## Microsoft Office для iPad

О появлении Microsoft Office на iPad мы рассказывали вам еще в мартовском номере iТоги. Казалось бы, зачем снова возвращаться к этой теме? Тем более что прежде в рубрику «Софтвер месяца» попадали только новые программы, вышедшие за последние 30 дней, никак не обновления. Но на этот раз мы решили сделать исключение из правила. Дело в том, что приложение Microsoft Office не просто обновилось. Оно фактически стало полностью бесплатным. Другими словами, теперь в Word, Excel и PowerPoint можно не только просматривать, но и редактировать и создавать файлы, и для этого не требуется платная подписка. Налетай!



Скриншоты приложений Microsoft Office для iPad. В верхней строке показан Word-документ с текстом и таблицами, а также Excel-таблица с данными и формулами. В нижней строке показаны слайды PowerPoint с текстом и графикой, а также экран почты с несколькими сообщениями.



В 2011 году в Австралии была основана компания-разработчик *League of Geeks*. В полном соответствии с названием, в ее состав вошли несколько десятков человек, страстно увлеченных играми. Тогда и зародилась концепция *Armello* — ролевой фэнтези-игры, объединяющей в себе мощный вариативный сюжет с несколькими игровыми механиками сразу. Спустя 16 пробных вариантов и сотни часов, затраченных на отладку, была сформирована основа игрового процесса. После чего *Armello* пустилась в плавание на Kickstarter. Еще до того, как была достигнута цель в 200 тыс. долларов, компании заметили представители Valve и взяли перспективную разработку под свое крыло.

## iТоги/интервью

Armello представляет собой пошаговую ролевую игру, в которой игрок управляет героем, принадлежащим к одному из четырех Великих кланов — клану Волка, Кролика, Медведя или Крысы. Каждая фракция имеет свои сильные и слабые стороны. Помимо «родовых» бонусов, игрок может корректировать развитие своего героя при помощи магических амулетов и колец. Существует также и клан Бандитов, стоящий в стороне от остальных — доступ к нему получат лишь те, кто поддержал игру на этапе разработки. На старте четыре игрока начинают состязание с территорий своих баз, расположенных по краям общей карты. В центре карты находят-

и свой собственный путь, благо для этого у игры есть все возможности. В Armello используется комбинированная система, объединяющая в себе механики настольных (броски кубиков и поочередные ходы) и карточных (колоды с заклинаниями и ловушками) игр. Сейчас Armello проходит стадию бета-тестирования. В преддверии релиза мы побеседовали с **Трентом Кастерсом** — сценаристом, директором и главным дизайнером игры.

**Мы ранее никогда не слышали о мире Armello. Была ли какая-то отправная точка (старая игра, книга, комикс...) или вы все придумали сами?**



ся замок безумного короля-льва, поглощенного темной силой. Цель игры — захватить лидерство на всей территории извести героя на престол. Игроку предстоит покорять соседние земли и укреплять свои позиции, сражаться с героями оппонентов и собственоручно выбирать способы, при помощи которых он займет трон королевства. Скажем, можно втереться в доверие и стать наследником действующего короля или победить его в честном открытом бою. Еще вариант — отдаваться на волю темной силе, в надежде, что престол будет стоить жертв, которые неизбежно придется принести. А можно выбрать

Да, Armello — целиком и полностью наша оригинальная вселенная.

**На что, по вашему мнению, больше всего походит Armello, есть ли у нее какой-нибудь ближайший ориентир по геймплею? Dungeon and Dragons, Magic the Gathering, может быть даже шахматы?**

У нас что-то вроде сплава Magic the Gathering и Final Fantasy Tactics. Или Might & Magic и Fable. Зависит от точки зрения. Однако очень трудно сравнивать Armello с другими играми, ведь мы разработали ее с нуля. Таким образом, мы сделали совершенно уникальную

## iTоги/интервью

игру, обладающую тем не менее рядом хорошо знакомых игрокам черт.

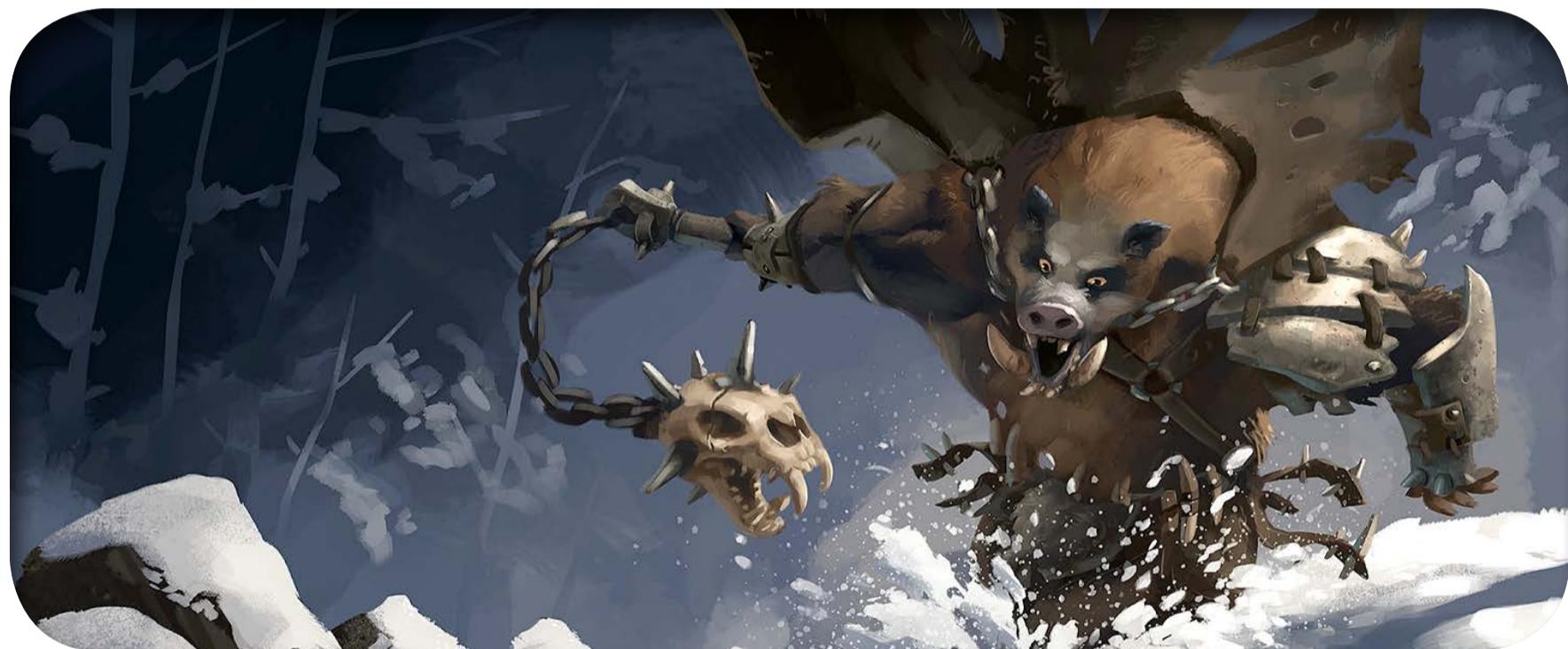
**Ваша игра пошаговая, одним из игровых элементов являются броски кубиков, что подразумевает некий элемент случайности. Как силен этот элемент и насколько игрок сможет контролировать своего героя?**

Это как раз то, что делает *Armello* уникальной. Да, мы используем элементы случайности, вроде бросков кубиков и комплектов игровых карт из различных колод, для того чтобы игра постоянно «освежала» и была во многом непредсказуемой. Но мы также по-

сурсы и многие элементы, знакомые по стратегическим играм. Наша разработка крепче всего связана с RPG, приключенческими настольными и карточными играми.

**Почему именно звери в качестве героев? Судя по роликам, в игре ожидается довольно серьезная эпическая история, на фоне которой «мультяшные» герои смотрятся слегка по-детски.**

Не сказал бы. Вообще-то предания и истории, демонстрирующие тем или иным образом «очеловеченных» животных, встречаются у множества древних культур по всему миру. Так что присутствие животных в качестве героев еще



золяем игроку влиять на эти системы, постоянно взвешивать свои шансы и принимать те решения, которые наиболее соответствуют выбранному им стилю игры.

**Будут ли в вашей игре ресурсы, строительство, экономика, другие элементы стратегических игр? Сколько времени игрок будет уделять сражениям, а сколько — исследованию территории?**

*Armello* — это не стратегия с механикой 4Х (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate). Поэтому здесь нет строительства или завоеваний как таковых. Но у нас действительно есть ре-

не делает *Armello* детской игрой. Более того, использование именно таких персонажей позволяет нам подорвать существующий стереотип путем адаптации содержания к более взрослой, зрелой аудитории. Звери в качестве архетипов — довольно мощный ход, позволяющий нам рассказывать историю более эффективно, особенно учитывая, что *Armello*, по сути, настольная игра.

**На глобальной карте герои выглядят непропорционально большими по сравнению с элементами ландшафта и постройками. Это сделано ради удобства?**

## iTоги/интервью

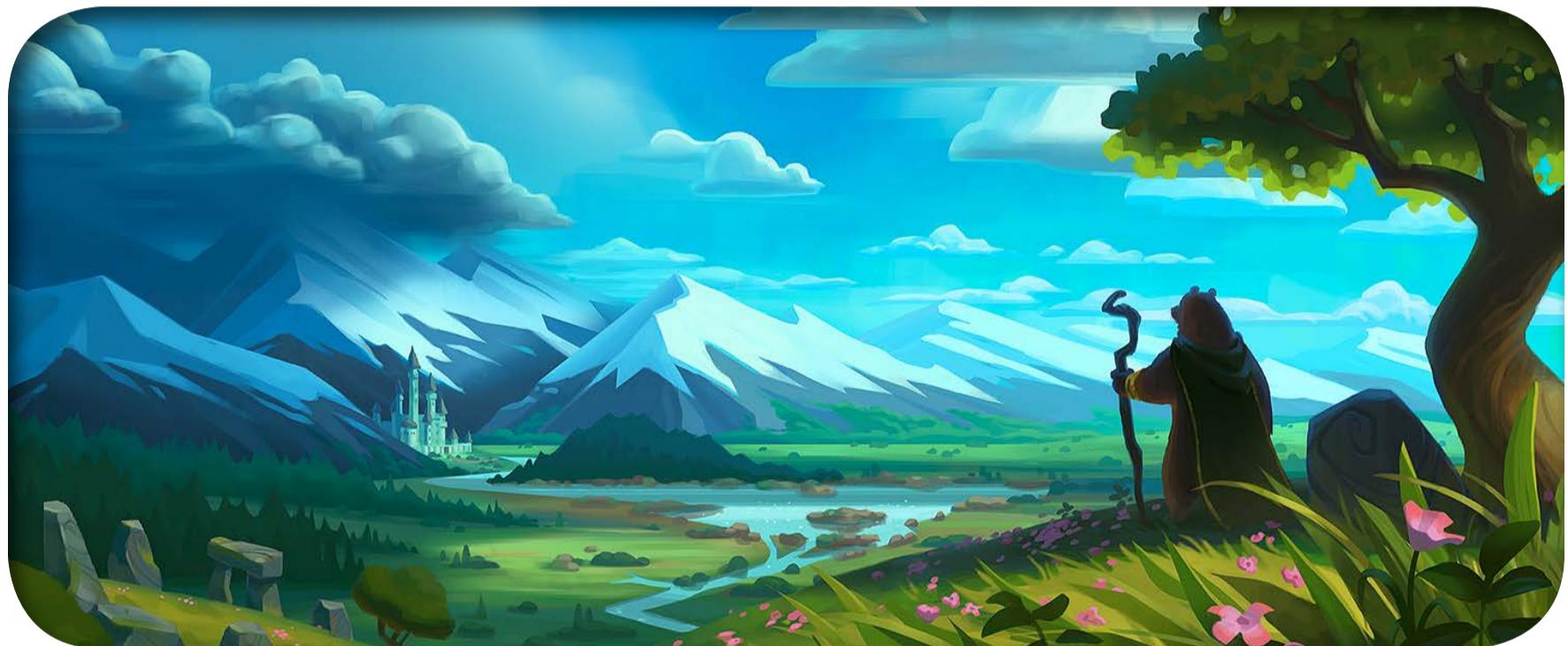
Это чисто абстрактное представление героя, путешествующего по миру Armello. Просто представьте себе, что «плитка» игрового поля размером около 100 километров (в игре используется гексагональная разметка территории), а ваш зверь находится где-то в этой области. Подобные же допущения используются во многих играх — Civilization, Total War и т. д.

**Особое место в вашей истории занимают загадочные Spirit Stones, злая сила Rot и некая Wyld. Невольно напрашиваются аналогии с темной и светлой сторонами из «Звездных войн». Что это за системы и какое влияние они оказывают на геймплей?**

боевой стиль не является компиляцией техник известных школ боевых искусств. Возможно, некоторым движениям ее научил знаменитый Мастер меча из Клана Кролика... (улыбается).

**Сколько в среднем часов понадобится игроку на полное прохождение? Ведь у игры есть конечная цель, а значит — когда-нибудь она будет достигнута. При этом игра заявлена как многопользовательская.**

Игру вполне можно пройти и за 30-45 минут, в случае если вы играете с оппонентом, управляемым AI. Мультиплеер с реальными



Вы близки к истине. Wyld и Rot — действительно аналоги светлой и темной стороны силы. Скажем, если вы будете часто использовать разрушительную магию, совершать плохие поступки и проявлять безжалостность к оппонентам — рано или поздно вашего героя поглотит Rot.

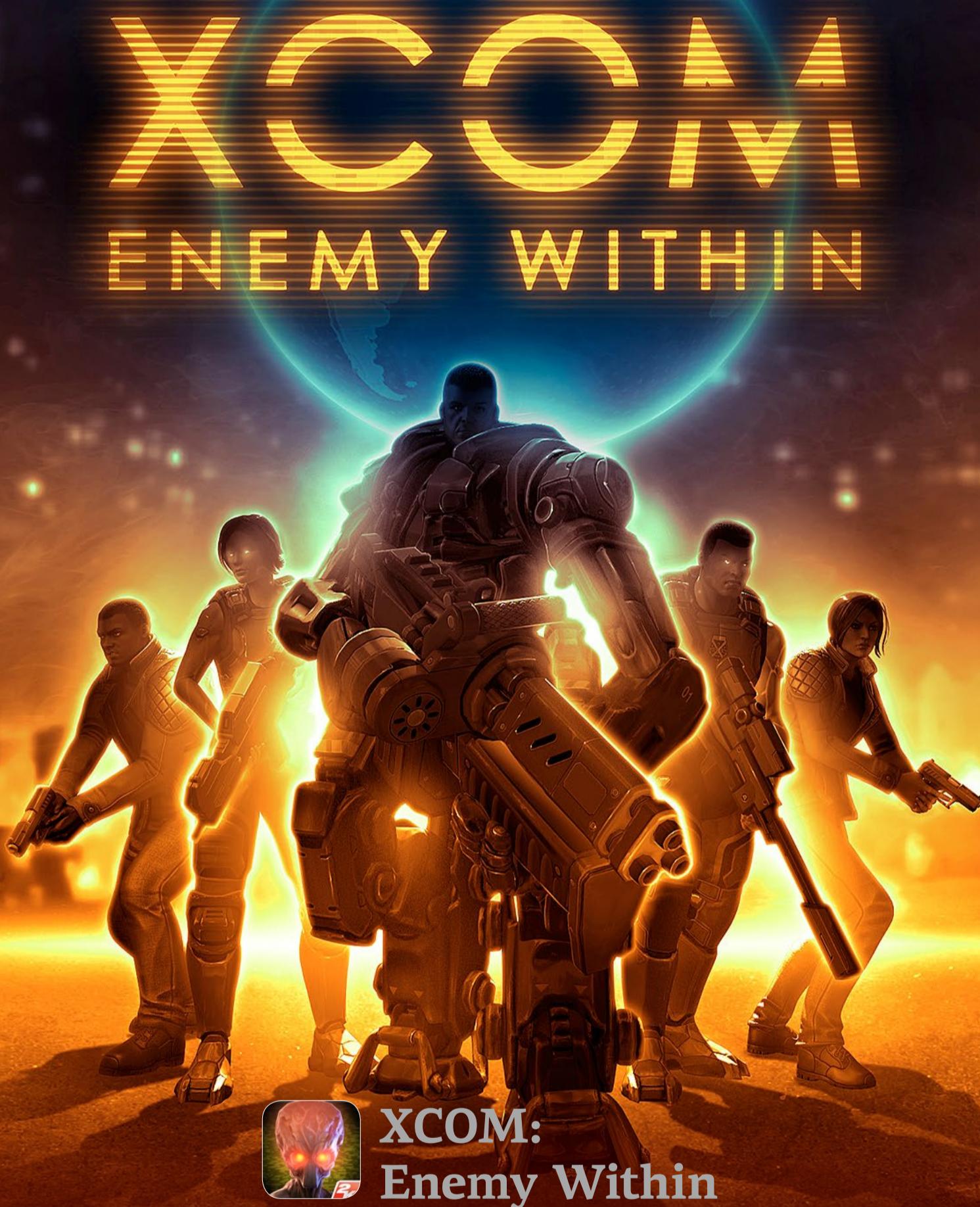
**Среди героев попадаются довольно оригинальные, например — кролик, сражающийся мечом и зонтом? Вы серьезно? Что это за боевая техника такая?**

Да, мы чертовски серьезны! Эмбер (имя персонажа-кролика) просто великолепна. Ее

игроками более продолжителен, поскольку зависит от реакции людей, которые тратят больше времени на обдумывание и принятие решений. Тут можно говорить где-то о часе игрового времени.

**Традиционный вопрос — когда игра выйдет на iOS и когда — на PC?**

Сначала мы выйдем в Steam (где-то в середине января 2015 года) на платформе PC, Mac и Linux версии последуют позже. Версия для планшетов появится еще немного позднее. Мы пока не готовы сказать, когда конкретно.



## XCOM: Enemy Within

XCOM: *Enemy Within* — дополненное издание пошаговой стратегической игры *Enemy Unknown* 2012 года. Адаптация проекта для планшетов вышла на редкость удачной. За исключением требовательности к аппаратным ресурсам и ряда нюансов, связанных с управлением, игроки получили в пользование настоящий консольный блокбастер категории «А», играть в который можно долго и с упоением.

>>



## XCOM: Enemy Within



Сюжет игры рассказывает историю первого контакта человечества с внеземным разумом. Инопланетяне напали внезапно, без объявления войны, безжалостно уничтожая людей в разных уголках земного шара. К счастью, вторжение не носило массового характера, поэтому люди успели быстро опомниться и создали противодействующую военную структуру, управляемую из сверхсекретной подземной базы.

Игроку предлагается примерить на себя роль командующего этой базой. Игровой процесс состоит из двух составляющих: управления подземным комплексом и боевых миссий. Самое интересное — это именно спецоперации, на которые регулярно вылетает небольшой (4-6 человек) боевой отряд. Грамотно применяя специализации и навыки каждого члена группы, вам предстоит раз за разом уничтожать превосходящие силы противника. >>

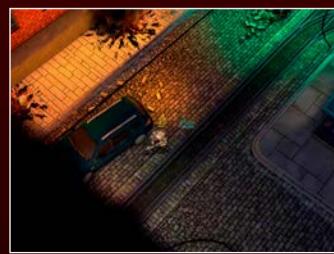
## XCOM: Enemy Within



Процесс напоминает шахматы — бойцы передвигаются на определенное число клеток, эффективные умения требуют отдельного хода. Сложность высока, и переигрывать приходится часто. Гибель солдата, дослужившегося до высокого звания, сильно усложняет дальнейшее прохождение. К слову, насекомом решать вопрос не обязательно — инопланетян можно брать в плен, хоть это и сложнее.

Зато ученые из лаборатории непременно отблагодарят вас какой-нибудь новой инопланетной технологией, а инженеры воплотят ее в конкретное оружие. Одним из примеров таких открытий может служить боевой экзоскелет, в котором боец теряет способность пользоваться укрытиями, но получает бонусы к защите и наносимому урону. Словом, XCOM: Enemy Within — это глубокая, умная и непростая игра, способная подарить массу впечатлений, если, конечно, вас не отпугнет ее немалая стоимость. [>>](#)

## XCOM: Enemy Within

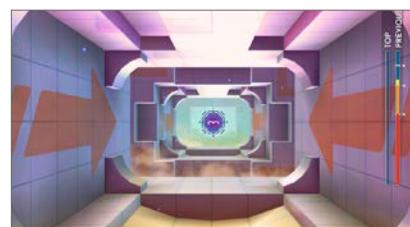


# iТоги/игры



## Impossible Draw

Impossible Draw — красивая психоделическая аркада с простым, но увлекательным процессом. Все, что требуется от игрока, — чертить пальцем на экране фигуры, которые появляются по мере движения по динамически меняющемуся уровню. Чем выше точность копирования, тем выше итоговый балл. Скорость движения постоянно растет, поэтому рано или поздно игра закончится. Впрочем, разовый просмотр рекламы дает один шанс на «воскрешение». За вырученные очки можно приобретать новые темы, эффекты и игровые режимы. Не факт, что игра увлечет вас надолго, но помочь убить некоторое количество времени она способна.



## Kingdom Rush Origins

Серия игр Kingdom Rush по праву считается одной из лучших в жанре Tower Defense. Ее отличает выверенный баланс, самобытный графический стиль и хорошее чувство юмора. Origins не стала исключением. На сей раз действие происходит в стране эльфов, на которую напали темные силы (отсылки к «Властелину колец» не раз заставят вас улыбнуться). Несмотря на всего четыре доступных типа башен, дерево их развития выглядит солидно даже на фоне более щедрых в этом плане коллег по цеху. Отметим и приличный выбор героев, каждый из которых в одиночку способен доставить отрядам противника массу неприятностей.



## iTоги/игры



### World of Warriors

Идея собрать мастеров боевых искусств со всего мира и посмотреть, кто из них круче, — не нова, это было еще в Mortal Combat. Но World of Warriors — не совсем файтинг в привычном смысле этого слова. С одной стороны, тут есть все атрибуты драк: длинный список бойцов и арен, полоски жизни у подопечных и красочные спецприемы. С другой — удары наносятся в пошаговом режиме, при помощи единственного «тапа» по экрану. Эффективность поединка зависит от реакции игрока (нужно попадать в определенные интервалы заполняющейся шкалы) и правильного подбора бойцов, имеющих свои сильные и слабые стороны.

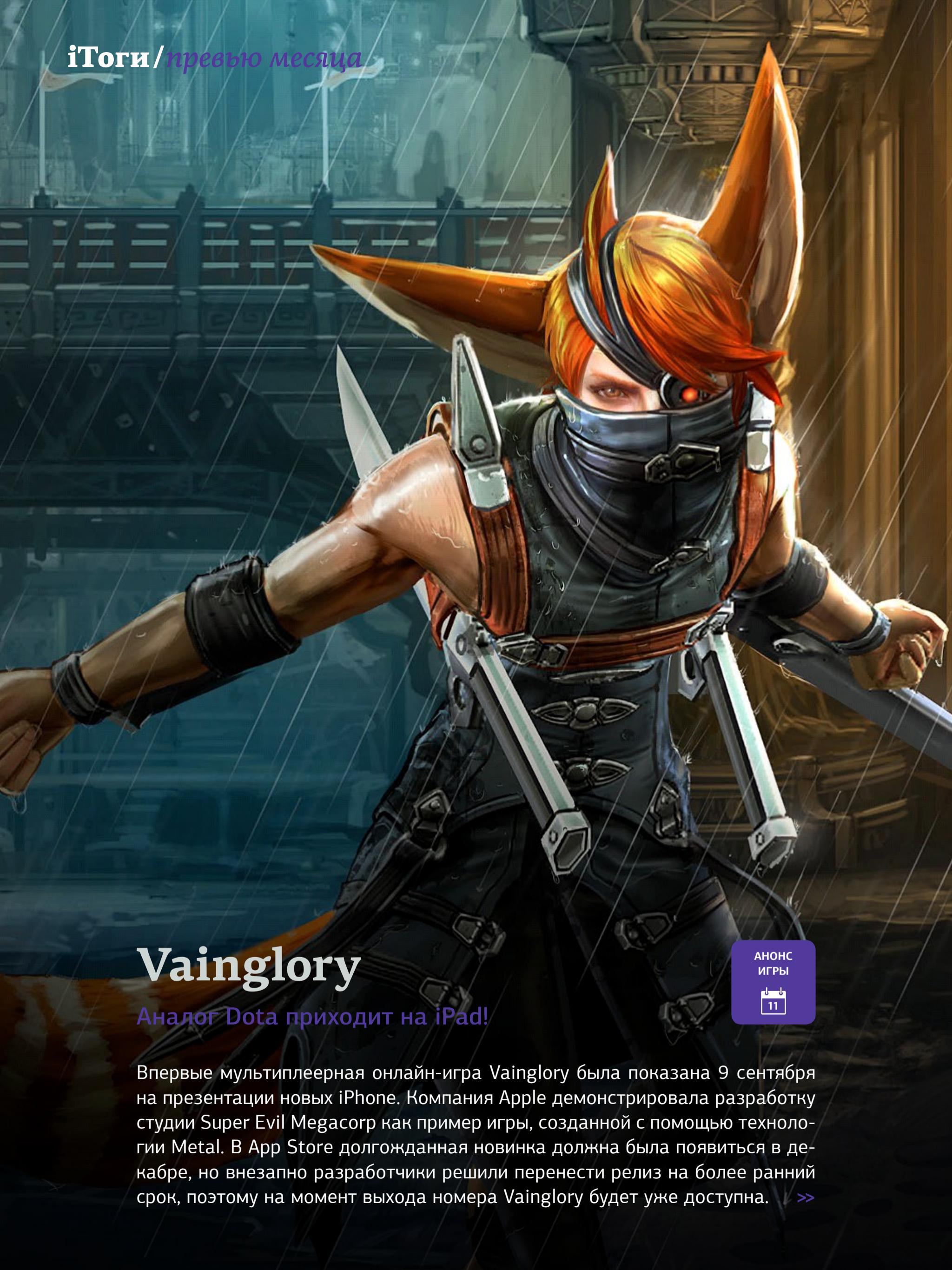


### Day of the Viking

Бесхитростная, на первый взгляд, игра в стиле «защита замка» на поверку оказалась удивительно динамичным развлечением, выполненным на высоком профессиональном уровне. Графика, анимация, разнообразие оборонительных средств и приемов, отличный юмор — у этой игры есть все, чтобы запасть в душу. Каждая миссия — это отражение атаки ватаги викингов, желающих заполучить принцессу. Со временем варвары придумывают все новые и новые способы проникнуть за городские стены, поэтому игроку придется отвечать развитием оборонительных технологий. Простота освоения завершает список достоинств игры.



iTоги / превью месяца



# Vainglory

Аналог Dota приходит на iPad!

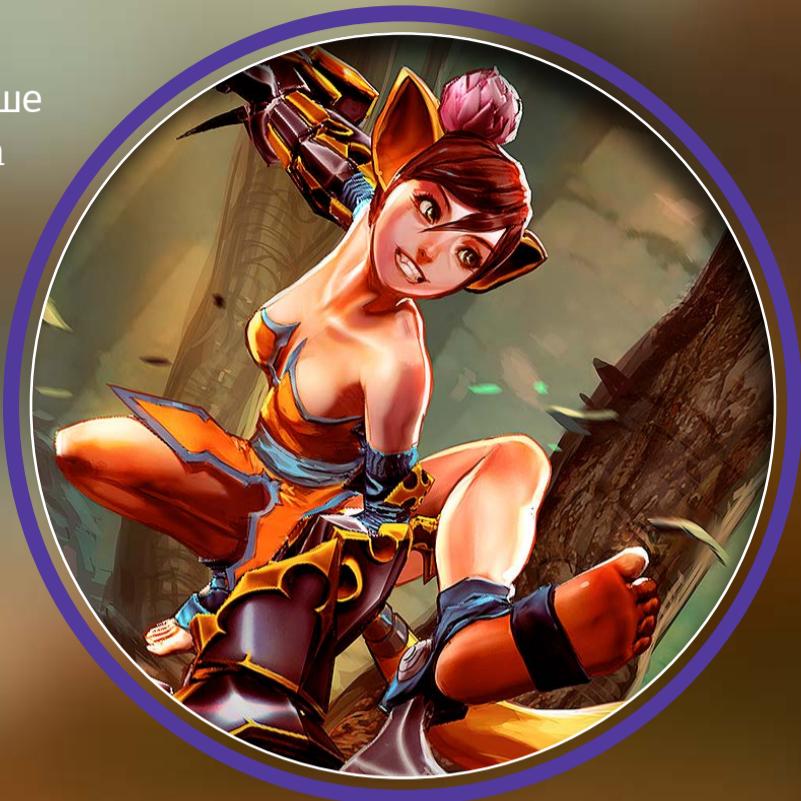
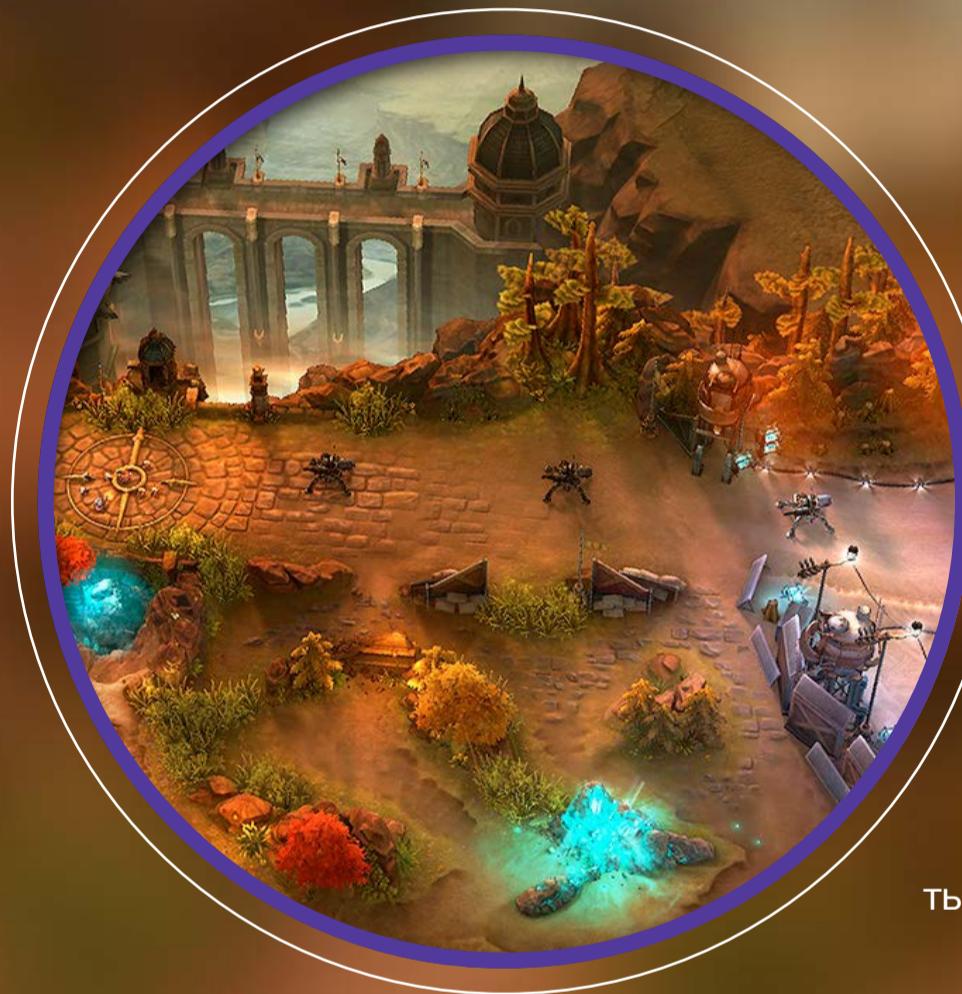
анонс  
игры

11

Впервые мультиплерная онлайн-игра Vainglory была показана 9 сентября на презентации новых iPhone. Компания Apple демонстрировала разработку студии Super Evil Megacorp как пример игры, созданной с помощью технологии Metal. В App Store долгожданная новинка должна была появиться в декабре, но внезапно разработчики решили перенести релиз на более ранний срок, поэтому на момент выхода номера Vainglory будет уже доступна. [>>](#)

## iTоги/превью месяца

Однако в своем первоначальном виде игра больше походит на демоверсию: доступна всего одна карта (другие карты появятся в обновлениях), а баланс героев и вещей явно нуждается в дальнейшей шлифовке. Зато геймплей — на высоте. На полюсах узкой, выверенной до миллиметра карты располагаются базы соперников, на каждой есть свой магазин и энергетический кристалл.



Кристалл необходимо защищать, поскольку его разрушение означает проигрыш команды. Центральная дорога к базе находится под охраной автоматических турелей — по пять с каждой стороны. Кроме того, именно по этому «бродвею» непрерывным потоком шествуют направляемые AI миньоны, помогающие атаковать противника. Чуть в стороне от дороги располагаются шахты, влияющие на поток миньонов — по одной

у каждой базы, плюс одна золотодобывающая шахта прямо по центру. За каждую из противоборствующих сторон выступает по три игрока. Именно от слаженной командной игры зависит победа — разрозненная тройка участников всегда уступит крепко сбитому отряду с проверенной тактикой. На выбор предлагается десяток героев, каждый из которых обладает собственным стилем игры и способностями. Благодаря покупаемой экипировке, характеристики персонажа можно регулировать в ту или иную сторону — скажем, сделать его мощным, но неповоротливым «танком» или быстрым, изворотливым убийцей.





## *над номером работали*

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР **Сергей Уваров**

АРТ-ДИРЕКТОР **Олег Дмитриев**

ОБЗОРЫ МЕСЯЦА **Николай Землянский, Сергей Уваров**

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ / ПРИЛОЖЕНИЯ **Сергей Уваров**

ГАДЖЕТЫ МЕСЯЦА **Николай Землянский**

МНЕНИЯ ЭКСПЕРТОВ **Александра Криштопа**

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА МЕСЯЦА **Дмитрий Шепелев**

ИНТЕРВЬЮ / ИГРЫ / ПРЕВЬЮ **Дмитрий Гомельский**

КОРРЕКТОР **Юлия Кряквина**

РЕКЛАМА **Наталья Муравьева, Максим Кочетков**

## *редакция сайта iХВТ.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, Валерия Богдан, Андрей Воробьев, Станислав Гарматюк, Андрей Заяц,  
Николай Землянский, Андрей Кожемяко, Сергей Корогод, Кирилл Кочетков, Александра Криштопа,  
Алексей Кудрявцев, Григорий Лядов, Максим Лядов, Сергей Мерьков, Александр Мишин,  
Сергей Пахомов, Сергей Пикалов, Антон Поляков, Антон Соловьев, Сергей Соломатин, Сергей Уваров,  
Илья Холодов, Дмитрий Шепелев, Софья Шиманская, 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.