



СТИЛЬНЫЕ ЧАСЫ НА ANDROID WEAR

## ASUS ZenWatch



**БРЕНД ГОДА 2014**  
РЕЗУЛЬТАТЫ  
ГОЛОСОВАНИЯ



**ВЫСТАВКА CES 2015**  
ГЛАВНЫЕ  
ТЕНДЕНЦИИ



САМЫЕ  
ОРИГИНАЛЬНЫЕ  
**ИТ-ИДЕИ МЕСЯЦА**



**SHADOWMATIC**  
И ДРУГИЕ МОБИЛЬНЫЕ  
ИГРЫ ЯНВАРЯ

# storm

МОБИЛЬНАЯ ГАРНИТУРА



ОЩУТИ ЗВУК ИЗНУТРИ



# Дорогие друзья!

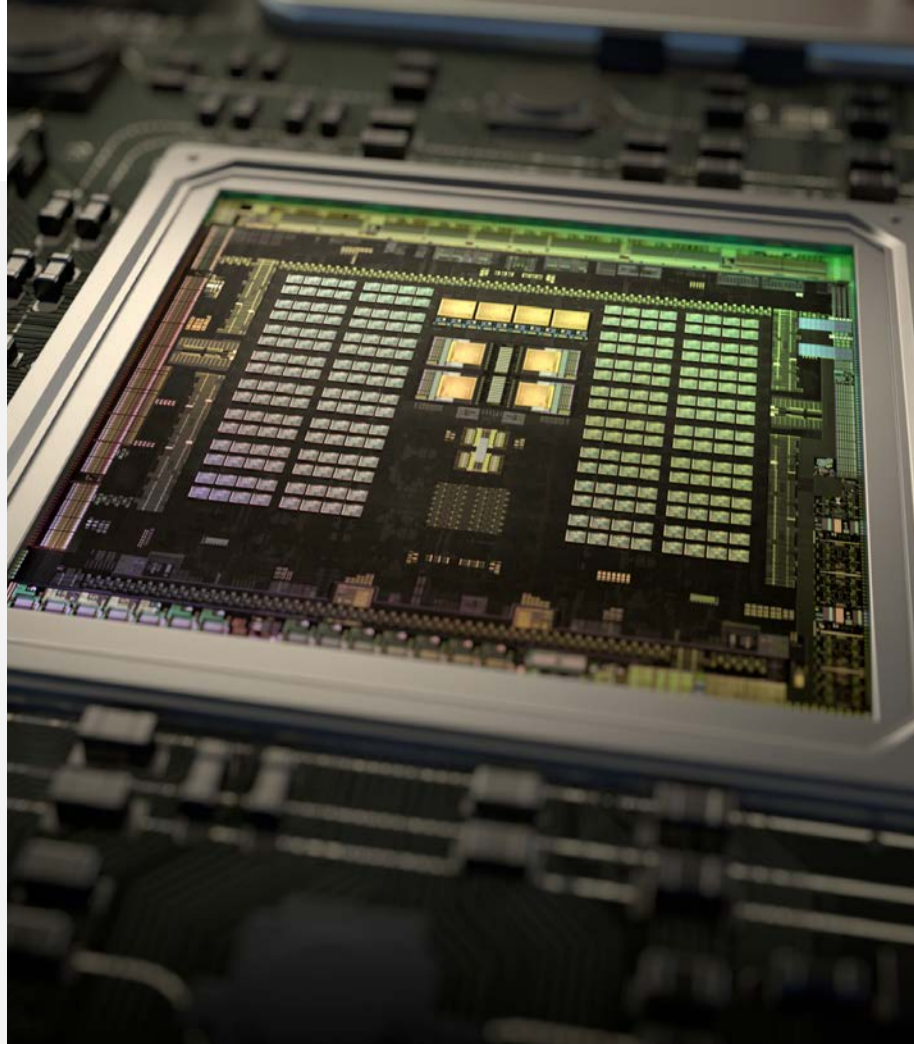


*В феврале 2013 года в «Киоске» App Store появился первый номер журнала iТоги. С того момента журнал увеличил объем в полтора раза, обзавелся множеством новых рубрик, попал в подборку Apple, а главное — обрел множество читателей. И именно для вас, дорогие читатели, мы каждый месяц стараемся придумать что-то новое, постоянно улучшаем журнал, экспериментируем с рубриками и темами.*

Однако настало время более глобального обновления. Все-таки два года — приличный срок. За это время журнал прошел большой путь, поэтому пора переосмыслить и рубрикацию, и внешний облик. Те идеи, которые у нас появлялись раньше, но не могли быть реализованы в прежнем дизайне или не получали должного развития, мы воплотили в этом выпуске. Так что номер, который вы читаете, особенный: фактически журнал iТоги родился заново — разумеется, сохранив лучшее из «прежней жизни».

Попробую вкратце рассказать об основных новшествах. Итак, в журнале, как и раньше, четыре раздела, но теперь материалы в них сгруппированы не по жанрам (новостные публикации / аналитика / обзоры устройств / обзоры игр и ПО), а по темам, по смысловой направленности. В первом разделе — «События» — вы найдете материалы разного плана (и новости, и авторские колонки, и видеоролики), но все они будут касаться того, что произошло за месяц.

Второй раздел — «Экспертиза» — посвящен анализу уже вышедших на рынок устройств и сервисов, с которыми мы имели возможность лично познакомиться. Обратите внимание на новую рубрику — «Интервью». Каждый месяц мы будем обсуждать с каким-нибудь известным и уважаемым в интернет-среде экспертом устройства, которые ему довелось использовать.



СЕРГЕЙ УВАРОВ

главный редактор  
журнала iТоги




- > Третий раздел называется «Идеи». И если «События» и «Экспертиза» — это реакция на происходящее здесь и сейчас, то «Идеи» — взгляд в будущее. Какие гаджеты, сервисы, технологии будут определять IT-пространство завтра? Здесь мы постараемся дать ответ на этот вопрос. В этом разделе, как и в предыдущих, будут собраны разножанровые материалы, но в основе каждого текста — рассказ или размышление о какой-то необычной идее, попытка осмысления того, в каком направлении будет двигаться IT-индустрия.

Ну а после серьезных разговоров — самое время передохнуть и развлекаться. Как это лучше сделать, вы узнаете из последнего раздела: «Развлечения». Помимо обзоров мобильных игр, вы найдете в нем материалы об играх для ПК/консолей, рецензии на главные музыкальные и кинематографические новинки месяца.

Новое содержание журнала не могло не отразиться на форме. Вдохновившись новейшими тенденциями в веб-дизайне, учтя стиль актуальных мобильных приложений и операционных систем, мы сделали легкое, светлое оформление страниц, а кроме того, ввели ряд дополнительных элементов для удобства и наглядности. Так, все картинки в кружочках — кликабельны. Дотронувшись до них, вы откроете галерею или же перейдете по интернет-ссылке. Кстати, в галереях теперь гораздо больше изображений, чем соответствующих им миниатюр. Поэтому не пролистывайте их, не кликнув!

Еще одна новация — интерактивное содержание каждого раздела. В нем указаны все рубрики, причем, дотронувшись до кружочка, вы сразу попадете на рубрику, которой он соответствует.

Я перечислил далеко не все нововведения. Мы действительно постарались обновить журнал «с головы до пят». Но кое-что осталось неизменным: наше желание донести до вас самое актуальное, интересное и важное за прошедший месяц, причем в наиболее лаконичном и приятном виде. И, конечно, ничуть не уменьшилась наша благодарность за ваши высокие оценки в App Store и Google Play Store, за ваши письма, да и просто за то, что вы с нами! Еще раз спасибо — и до встречи через месяц! 





- встроенный проигрыватель с micro SD-карт
- встроенный FM-тюнер
- Bluetooth
- съемный кабель
- складная конструкция

micro  
SD

FM

Bluetooth®

plug-in

MIC

NEW

Мультифункциональная  
беспроводная гарнитура  
**AP-B470MV**



# Бренд года 2014



Результаты голосования  
читателей iXBT.com

В конце каждого года на iXBT.com проходит голосование «Бренд года». Читатели сайта выбирают компании, продукты которых за прошедший год показались им наиболее интересными и достойными. Порой здесь сказываются личные симпатии (поклонники тех или иных брендов голосуют за своих любимцев, даже если за этот период у компании не было особых успехов). Иногда влияет личный опыт использования продукции (пользователь, оставшийся довольным покупкой, с большей вероятностью отдаст голос в пользу компании-производителя этого продукта, чем в пользу конкурента, пусть даже и более активного в информационном пространстве). Однако в любом случае голосование демонстрирует общее отношение IT-энтузиастов к крупнейшим производителям, их продукции и рыночной стратегии.

На этот раз в голосовании приняло участие более трех с половиной тысяч человек. Можно сказать, что это наиболее активная и хорошо информированная часть пользователей высокотехнологичной продукции, во многом и определяющая отношение к той или иной компании с помощью отзывов на форумах и сайтах магазинов, публикаций в блогах и соцсетях, наконец, с помощью традиционного сарафанного радио. Поэтому мнение проголосовавших наиболее показательное и важно для IT-рынка.

Результаты опроса мы представили в виде диаграмм — их вы сможете найти на следующих двух страницах. Подчеркнем, что это далеко не все номинации, фигурировавшие в «Бренде года». Полный список результатов вы можете найти на iXBT.com. Здесь же мы приводим самые важные результаты по направлениям, пересекающимся с тематикой журнала.



## НОМИНАЦИИ

Системные платы

x86-совместимые  
процессоры (CPU)

Видеокарты

Графические процессоры (GPU)

ЖК-мониторы

Модули памяти

Цифровые фотоаппараты

Ноутбуки

Моноблоки

Смартфоны

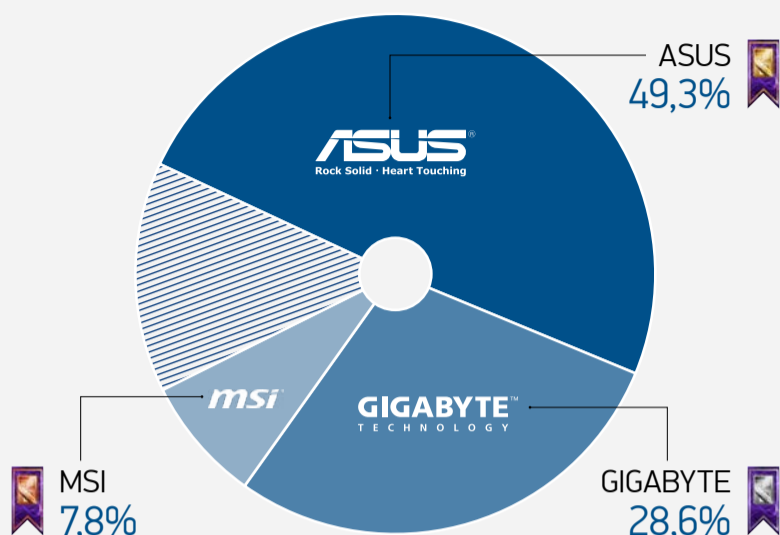
Планшеты

Носимая электроника

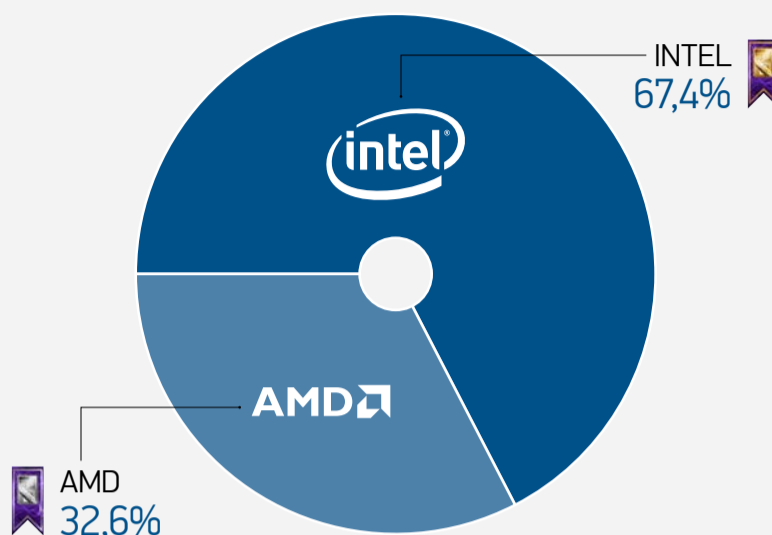


подробные результаты  
голосования  
на сайте iXBT.com

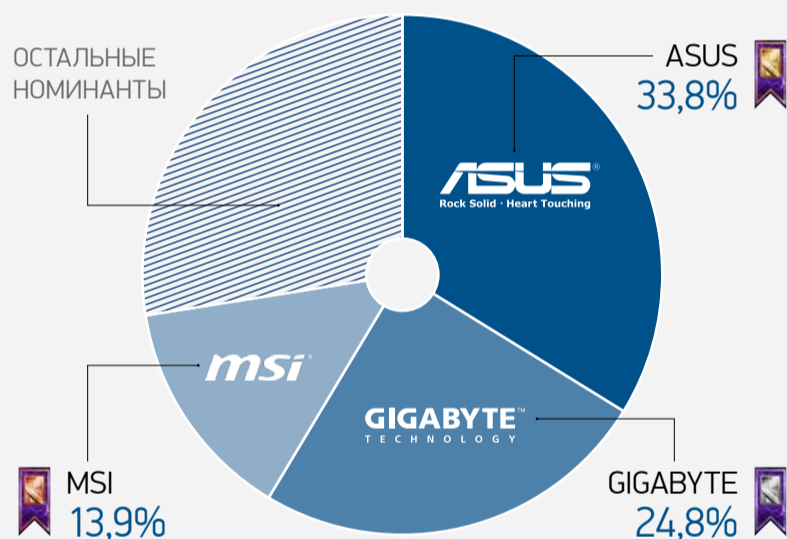
НОМИНАЦИЯ  
СИСТЕМНЫЕ ПЛАТЫ



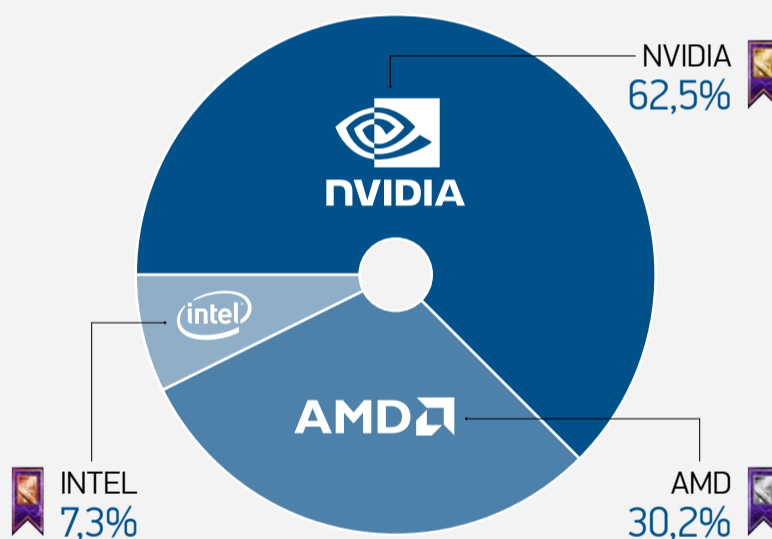
НОМИНАЦИЯ  
X86-СОВМЕСТИМЫЕ ПРОЦЕССОРЫ (CPU)



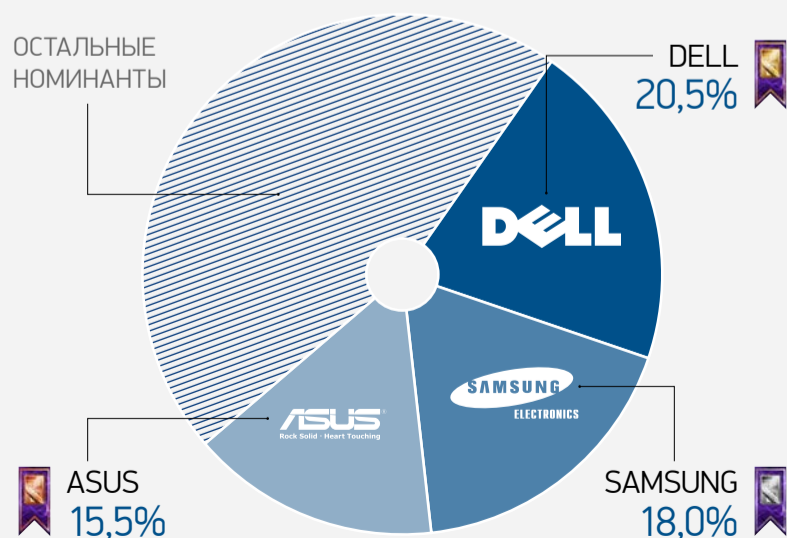
НОМИНАЦИЯ  
ВИДЕОКАРТЫ



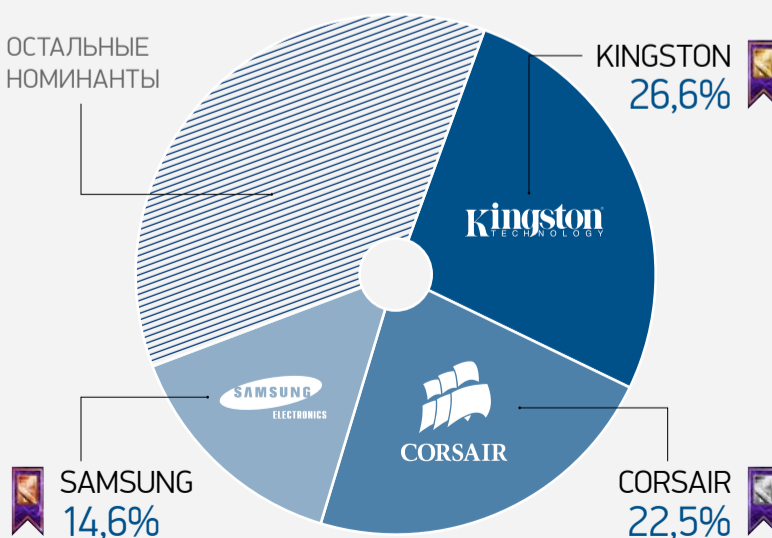
НОМИНАЦИЯ  
ГРАФИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССОРЫ (GPU)



НОМИНАЦИЯ  
ЖК-МОНИТОРЫ

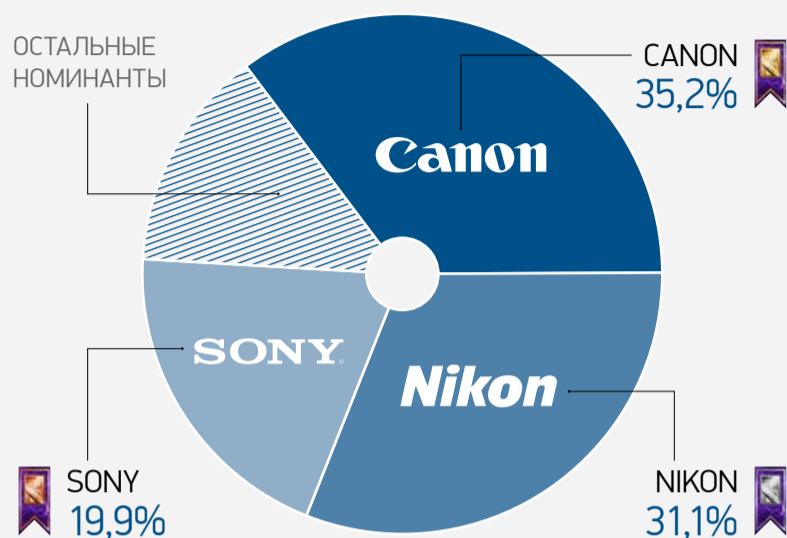


НОМИНАЦИЯ  
МОДУЛИ ПАМЯТИ



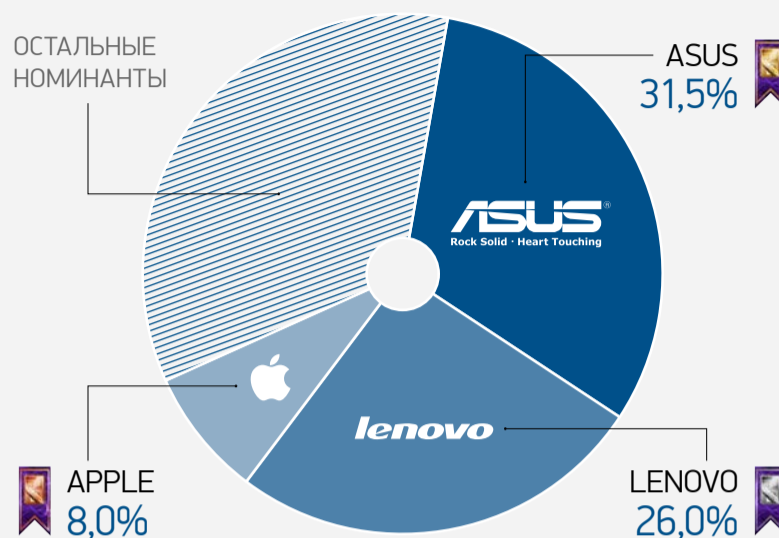
НОМИНАЦИЯ

## ЦИФРОВЫЕ ФОТОАППАРАТЫ



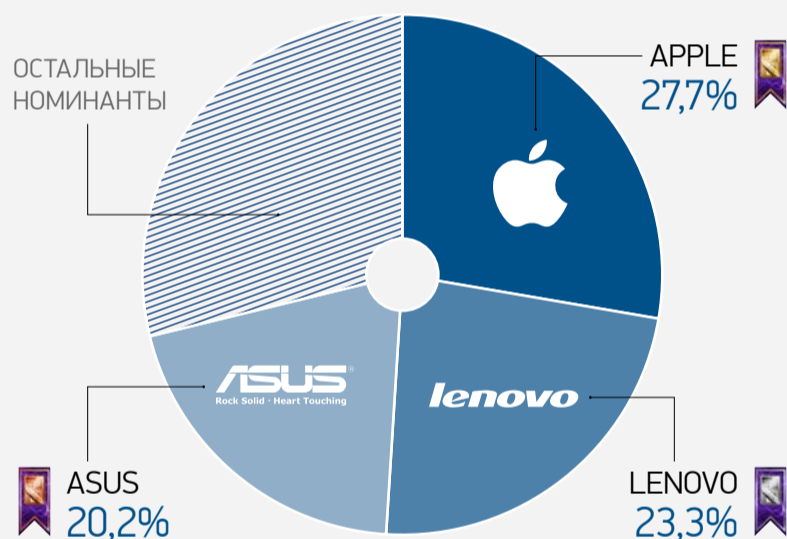
НОМИНАЦИЯ

## НОУТБУКИ



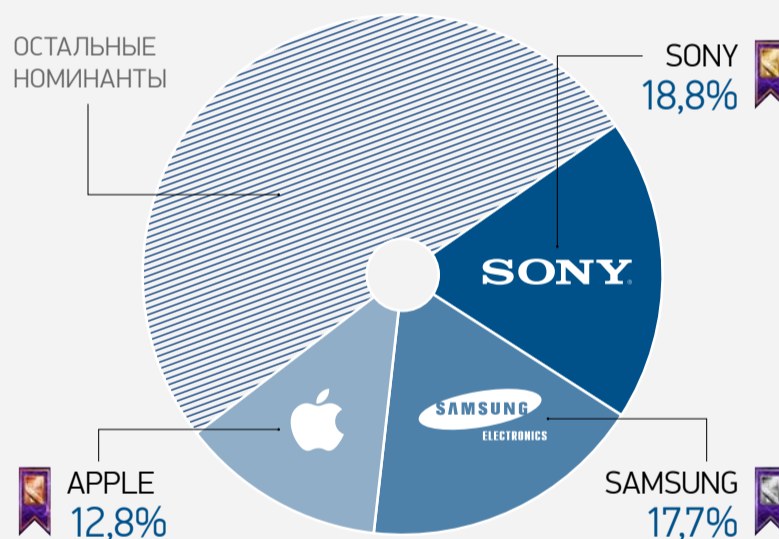
НОМИНАЦИЯ

## МОНОБЛОКИ



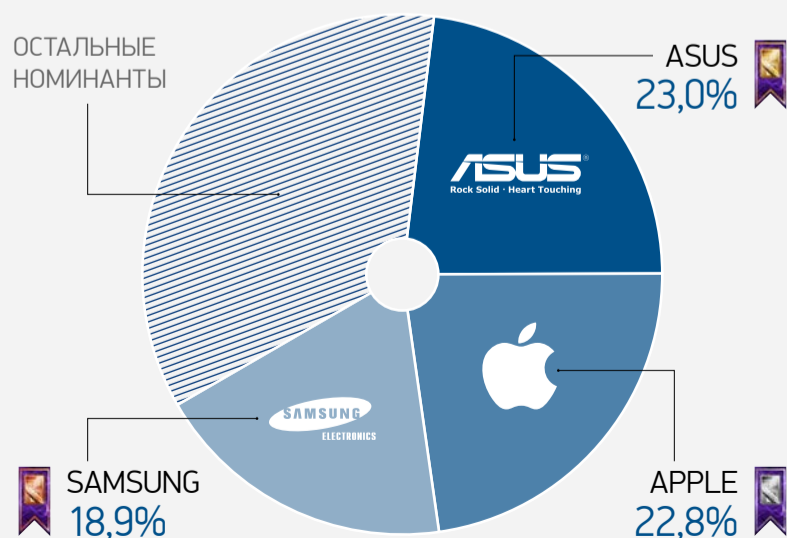
НОМИНАЦИЯ

## СМАРТФОНЫ



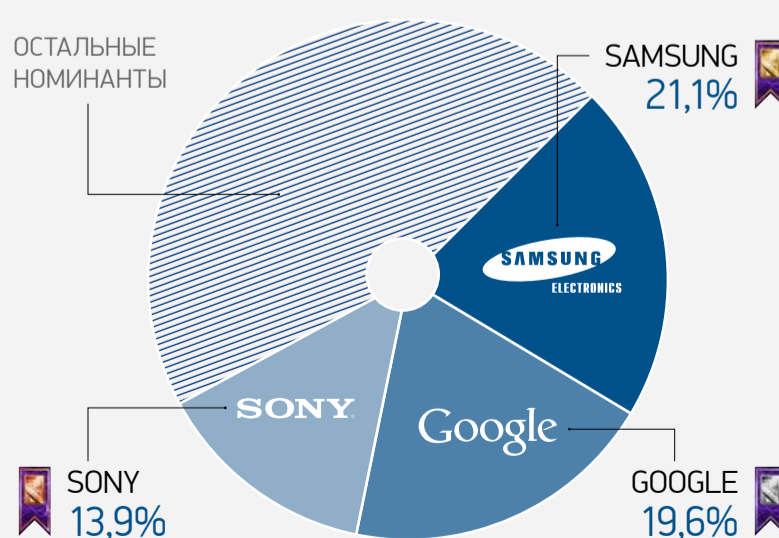
НОМИНАЦИЯ

## ПЛАНШЕТЫ



НОМИНАЦИЯ

## НОСИМАЯ ЭЛЕКТРОНИКА





## Смартфоны — больше, аксессуары — умнее



*Голосование наших читателей очень показательно и, без сомнений, компетентно. Но оно отражает, в первую очередь, абстрактные симпатии технически грамотной аудитории. А как голосовали широкие круги пользователей рублем? Мы попросили представителя одной из крупнейших торговых сетей в России подвести для нас итоги 2014 года и выделить основные тенденции на рынке гаджетов.*

**Н**а рынке гаджетов в 2014-м сформировалось сразу несколько тенденций, которые будут только усиливаться в этом году.

Первая тенденция — увеличение диагонали экрана и постепенное сращивание двух категорий устройств — смартфона с большим экраном (более 5 дюймов) и небольшого планшета (диагональ менее 8 дюймов). Они будут превращаться в единую категорию многофункциональных устройств.

В 2013 году на российском рынке преобладали смартфоны с диагональю 3-4 дюйма. Но уже в первом полугодии 2014 года продажи их снизились на 11%. В свою очередь, планшетофоны (особенно модели с диагональю больше 6 дюймов) показали наибольший рост, обогнав по этому показателю устройства с поддержкой LTE и многосимочные смартфоны. Одним из факторов,



**МАРИЯ ЗАИКИНА**

*руководитель  
пресс-службы сети  
магазинов «Связной»*




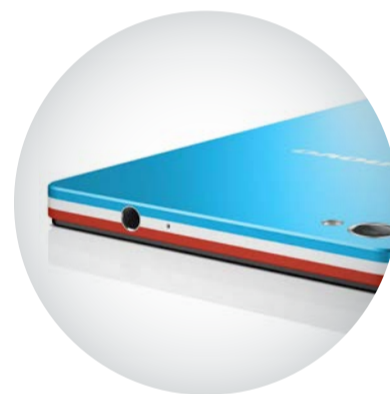
- > который подстегнул интерес к таким моделям, стал выход iPhone 6 Plus — об этом говорят первые результаты продаж новинки Apple в России.

Вторым трендом становится постепенный, пусть пока и довольно медленный, уход с рынка компактных фотоаппаратов и их замещение смартфонами с качественной камерой. Покупателю проще немного доплатить за смартфон и получить многофункциональное устройство, чем отдельно приобретать фотоаппарат и умный телефон.

Еще одним — на этот раз продолжающимся, а не зарождающимся — трендом рынка электроники мы бы назвали усиление позиций производителей второго ряда. И если в 2013 году эти компании в большинстве своем показывали высокие темпы роста, но редко могли конкурировать с топовыми брендами на протяжении длительного периода времени, то за 9 месяцев 2014 года в Топ-5 по продажам планшетов вошло уже два В-бренда — Prestigio и Explay. Российский Explay при этом занимал первое место по продажам планшетов в штуках на протяжении нескольких недель. В смартфонах же очень сильны позиции Explay, Lenovo, Huawei и Fly.

И последним важным трендом, который мы бы выделили на российском, а также мировом рынке, стало зарождение рынка умных аксессуаров. Наибольшую долю и в России, и за рубежом занимают спортивные трекеры. Причины широкой популярности трекеров — доступность, известность на рынке, а также растущий интерес к здоровому образу жизни. Второй по популярности носимый гаджет — портативные камеры (например, GoPro).

Рынок носимых устройств пока находится на начальном этапе своего развития. За 12 месяцев 2014 года в России было реализовано более 220 тысяч подобных аксессуаров на сумму свыше 1,5 млрд рублей. Продажи в штуках и в рублях увеличились в 3,8 раза по сравнению с предыдущим периодом. Главным драйвером дальнейшего развития этого направления будет снижение цены на гаджеты, расширение их функциональности и ассортимента. На рынок носимых аксессуаров начали выходить производители, которые ранее не были известны в России. Да и в сегменте спортивных браслетов уже присутствуют бренды второго ряда: Prestigio, Fitbug, Oregon Scientific. Мы полагаем, что вскоре такие компании начнут и выпуск часов на Android Wear. 



*Модели многих В-брендов не уступают по качеству и возможностям продуктам крупнейших компаний.*



**10i** Десятое  
измерение

Бытовая техника и электроника

**КРИЗИС?  
НЕТ, НЕ СЛЫШАЛИ!**

**ЗАМОРОЗКА ЦЕН**

**В ДЕСЯТОМ  
ИЗМЕРЕНИИ**

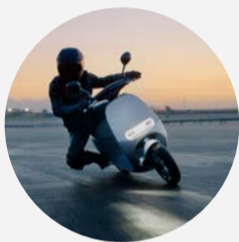


**www.10i.ru**

январь 2015

# СОБЫТИЯ

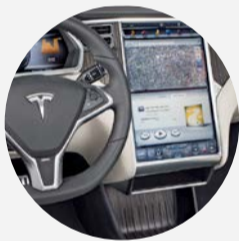
---



## В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

*обзор основных тенденций выставки CES 2015*

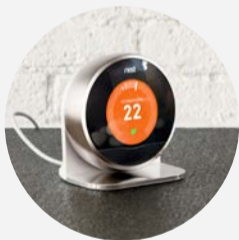
---



## АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

*Антон Поляков — об автомобильных анонсах NVIDIA*

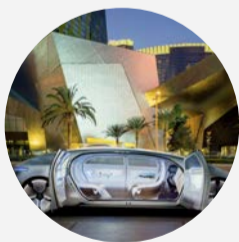
---



## НОВОСТИ

*другие заметные события месяца*

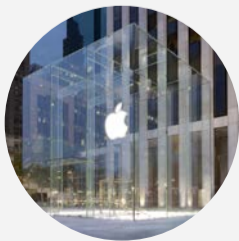
---



## ВИДЕО

*актуальные новостные видеоматериалы*

---

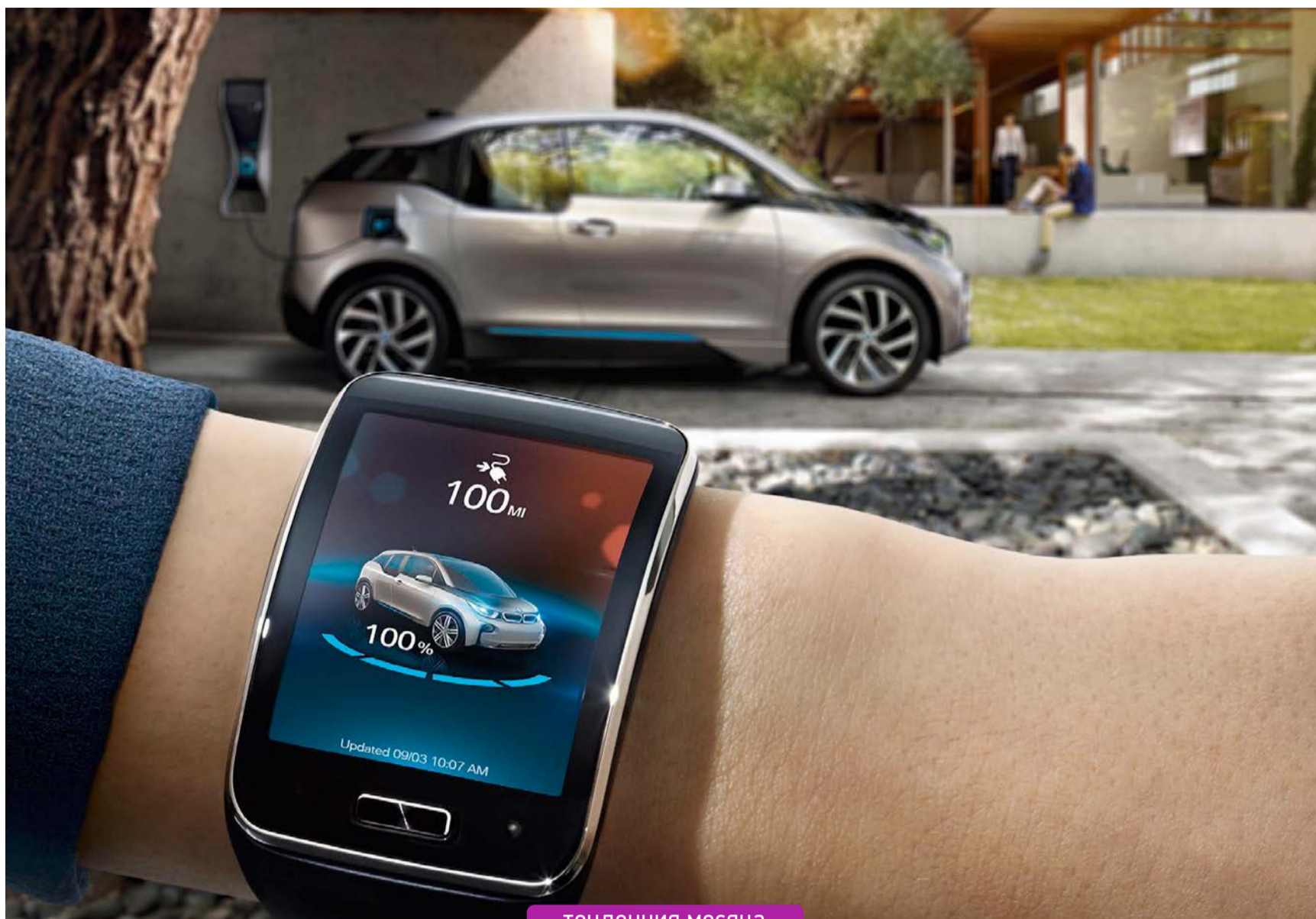


## НОВОСТИ ONE LINE

*интересные инфоповоды — одной строкой*

---

*для перехода к рубрике нажмите на фото*



тенденция месяца

## Автомобили наберутся ума-разума



*Международные выставки электроники и высокотехнологичных новинок интересны не столько шансом увидеть конкретные устройства, еще не поступившие в продажу, сколько возможностью понять общие тенденции, которые будут задавать тон всей индустрии в ближайшее время. На CES 2015 такой тенденцией стали умные системы для автомобилей. Сразу несколько гигантов и из сферы IT, и из автомобильной области представили свои разработки в этом направлении.*

Компания NVIDIA показала автомобильные компьютеры NVIDIA Drive, основой которых служит однокристальная система NVIDIA Tegra X1. Модельный ряд включает NVIDIA Drive PX (для разработки функций автопилота) и

NVIDIA Drive CX (для систем цифровой кабины). По заявлению NVIDIA, высокая производительность Tegra X1 позволяет наделить бортовые системы новыми возможностями, включая машинное зрение, глубокое обучение и реалистичную графику.

>



*NVIDIA Tegra X1 —  
первая мобильная  
платформа с  
производительностью  
более 1 TFLOPS.*

> NVIDIA Drive PX имеет 12 входов для подключения камер. Система способна самостоятельно обнаружить подходящее место для парковки и припарковать автомобиль без участия водителя. Более того, машину можно отправить парковаться, а затем вызвать с парковки с помощью смартфона. Способности к глубокому обучению должны обеспечить системе возможность различать разные типы автомобилей и особенности их поведения, чтобы правильно реагировать на меняющуюся обстановку.

В свою очередь, NVIDIA Drive CX ориентирована на навигацию, информационно-развлекательные задачи, вывод показаний на прибор-

ную панель и контроль состояния водителя. Кроме того, система обеспечивает обзор всего окружающего пространства без «слепых зон», полностью заменяя традиционные зеркала.

Если новинки NVIDIA пока не интегрированы в конкретные модели автомобилей, то у компании BMW уже есть готовый пример машины, способной уклоняться от столкновений и полностью самостоятельно парковаться. Немецкий производитель привез на CES 2015 автомобиль BMW i3, оснащенный четырьмя лазерными сканерами, способными своевременно обнаруживать препятствия. Если автомобиль приближается к прегра-

#### мнение эксперта

**ДАННИ ШАПИРО,**

*директор направления  
Automotive компании NVIDIA*



*С помощью многочисленных камер и мониторов автомобили будущего смогут видеть и понимать окружающую обстановку; они будут сами подъезжать к владельцу с парковки или избегать опасных ситуаций на дороге. Тенденция «поумнения» станет ключевой для автомобилей будущего. Прогресс в области компьютерного зрения, глубокого обучения и графики, наконец, проявился в реальных разработках.*



Технология Blue Link появилась у Hyundai еще в 2012 году. Но версия для часов была сделана только сейчас.

#### мнение эксперта

**АНДРЕЙ ДМИТРИЕНКОВ,**  
заместитель директора  
департамента мобильных  
решений OCS



Машина — это, прежде всего, средство передвижения, а не средство коммуникации. Но использование различных гаджетов при управлении автомобилем — это действительно интересное направление, которое будет сейчас активно развиваться. Есть портативные решения, которые потребляют мало энергии и места, а также имеют стандартные интерфейсы. Они и будут на «передовой» прогресса.

> де по опасной траектории, система автоматически тормозит, чтобы избежать удара. Стоит водителю изменить траекторию, как торможение прекратится.

Функция автоматической парковки в BMW i3 включает поиск подходящего места и собственно парковку. В дополнение к лазерным сканерам система парковки использует данные GPS и формирует карту местности, что особенно необходимо на подземных стоянках. Важно, что для ее работы не нужно каким-либо образом оборудовать стоянку. Активировать систему машины, находящейся на стоянке, можно с помощью умных часов. Система заведет двига-

тель и подаст автомобиль в указанное место и время.

Использовать потенциал умных часов решила и компания Hyundai. Разработанное для моделей часов на базе Android Wear приложение Blue Link позволяет блокировать или разблокировать двери, находить машину на стоянке, запускать или останавливать двигатель, включать фары и прочее, причем поддерживаются голосовые команды.

Умными становятся не только автомобили, но и другие передвижные средства. Так, например, китайская компания Gogoro представила на CES электроскутер со сменными аккумуляторами и 55 сенсорами, которые >



Мощности электродвигателя скутера хватает для подъема в горку с уклоном 17° на скорости 30 км/ч.



> каждые 10 минут считывают информацию о состоянии батарей, а также о вашем поведении на дороге. Данные сохраняются в облаке для дальнейшей оптимизации использования заряда батареи.

Помимо привязки к облаку, скутер соединяется со смартфоном пользователя по Bluetooth, предоставляя ему различную информацию и рекомендации. От одной пары аккумуляторов, заряженных на 100%, скутер способен проехать до 100 км. При этом

максимальная скорость составляет до 95 км/ч, а разгон до 50 км/ч займет всего 4,2 с. Заряжать аккумуляторы лично владельцам Gogoro Smartscooter не придется — достаточно будет просто добраться до ближайшей зарядной станции GoStation, которые компания планирует строить в мегаполисах, достать использованные аккумуляторы и взять заряженные, после чего можно продолжать движение по запланированному маршруту. ⓘ



подробности про  
NVIDIA Tegra X1

#### мнение эксперта

**АННА АРТАМОНОВА,**

вице-президент  
Mail.ru Group



Уже в ближайшие два года все ведущие мировые бренды выпустят по одной-две модели умных автомобилей, а за пять лет это станет мейнстримом. Но говоря об умных автомобилях, я все-таки имею в виду модели, оснащенные современным компьютерным оборудованием и ПО, умеющим выходить в интернет. А если говорить о самоуправляемых машинах, то, думаю, они станут массовыми на 5-10 лет позже.



тенденция месяца

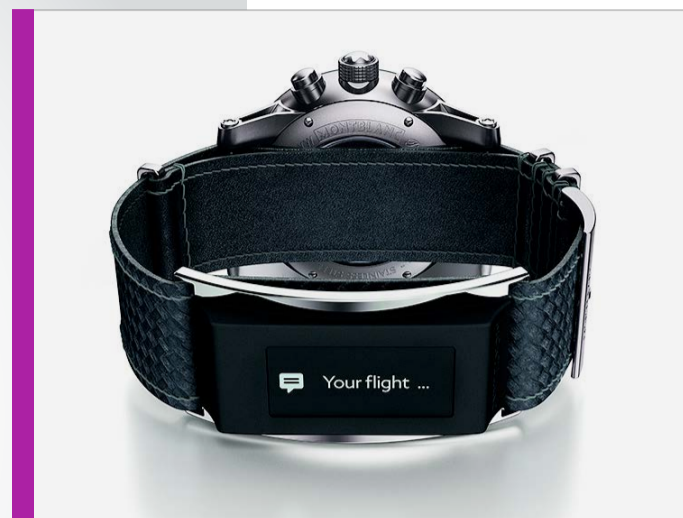
## Часовых дел мастера



*Помимо анонсов автомобильной тематики, выставка CES 2015 запомнилась обилием любопытных новинок в сфере носимой электроники. Здесь отметились как производители, уже имеющие в своем ассортименте умные часы или браслеты, так и компании, только пробующие свои силы в новой сфере.*

Так, например, известный часовой бренд Montblanc показал умный ремешок e-Strap, совместимый с классическими часами Montblanc и призванный удерживать состоятельных любителей носимых аксессуаров от перехода на умные часы. Ремешок выполнен из кожи и располагает электронным мо-

дулем, который заключен в металлический корпус. Модуль оснащается монохромным экраном OLED диагональю 0,9 дюйма и разрешением 128×36. После сопряжения со смартфоном (Android и iOS) устройство будет способно оповещать пользователя о входящих вызовах, отображать сообщения, уведомления и напоминания, >



*В отличие от других умных браслетов, e-Strap не заставляет отказываться от привычных наручных часов.*

#### мнение эксперта

**МАРГАРИТА ФЕДОСЕЕВА,**  
директор по маркетингу  
компании ASUS



Несомненно, одним из основных технологических трендов ближайших лет станет бурное развитие рынка носимой электроники — умных часов, браслетов и так далее. Сегодня эти устройства воспринимаются скорее как модный аксессуар, однако в ближайшие годы их продажи начнут сильно расти. И может быть, в скором будущем будут изобретены такие смарт-часы, которые смогут заменить нам смартфоны.

> позволит управлять воспроизведением музыки, считать шаги и калории. Создатели обещают до пяти дней автономной работы. Модуль, по утверждению компании, достаточно стоек к ударам и защищен от влаги. Умными ремешками будут комплектоваться модели часов из новой коллекции Timewalker Urban Speed стоимостью от \$3000. Кроме того, аксессуар можно будет приобрести отдельно за \$250.

Еще один новичок в сфере носимой электроники — компания Lenovo — тоже сделала в своей новинке, браслете Vibe Band VB10, ставку на стильный внешний вид, но предложила куда более доступную цену, чем Montblanc.

В аппаратном плане здесь все стандартно, за исключением наличия дисплея E Ink (диагональ — 1,43 дюйма, разрешение — 296×128). На нем может отображаться время, уведомления и прочая полезная информация. Недавно мы видели нечто похожее у Sony (модель SmartBand Talk SWR30). Посмотрим, удастся ли Lenovo добиться более продолжительной автономной работы! Утверждается, что она составит до семи дней (тогда как браслет Sony «жил» не больше трех дней).

Пожалуй, главная идея, которая читается в большинстве анонсов, — носимое устройство должно быть не только функциональным, но и >



Маленькая стрелка в дополнительном круге показывает процент достижения поставленных на день целей.



> красивым (возможно даже с отсылкой к классическим часам), а также по возможности недорогим. Это касается даже ремешка Montblanc — в конце концов, что такое \$250 для продукта элитного немецкого бренда? У компании Withings такой репутации нет, зато есть весьма успешный гибрид механических наручных часов и фитнес-трекера: Activité. На CES 2015 компания привезла новую версию этой модели. Она получила название Activité Pop и цену всего в \$150 (тогда как оригинальная модель Activité продается за \$450). Удешевление стало возможно благодаря использованию более простых материалов: место кожаного ремешка заняли резиновые,

корпус теперь выполнен из пластика, а не из нержавеющей стали, а сапфировое стекло заменено на обычное. Зато Activité Pop доступны в разных цветовых вариантах (причем это касается и корпуса, и ремешков).

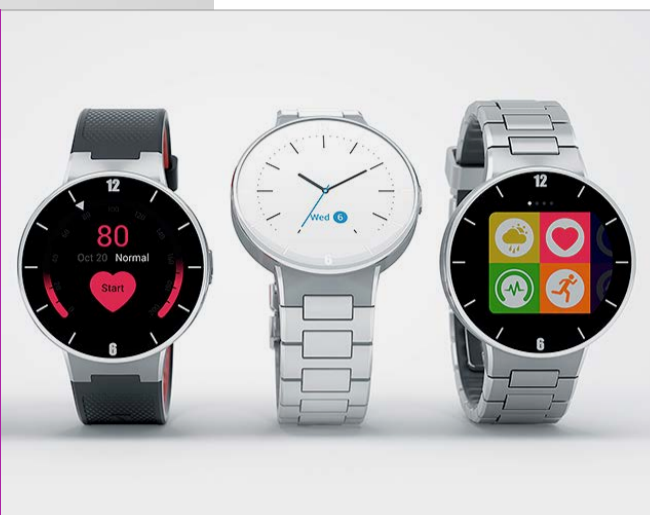
Функциональность не пострадала: часы все так же сопрягаются со смартфоном по Bluetooth 4.0 LE, умеют следить за сном и выступать в качестве будильника, считать шаги, калории, измерять расстояние и прочее. Устройство защищено от попадания внутрь воды и способно выдержать погружение на глубину до 30 м. Одного стандартного элемента питания достаточно для восьми месяцев автономной работы.

#### мнение эксперта

**ВИКТОР ЛУКАНИН,**  
исполнительный  
вице-президент  
компании «Евросеть»



В 2015 году в сегменте носимой электроники не намечается прорывных решений. Во-первых, для этого недостаточно существующих технологий. Во-вторых, массовый потребитель пока не готов к активному использованию таких гаджетов, что доказывает низкий спрос на умные часы и браслеты. Таким образом, устройств будет становиться все больше, однако распространяться они будут сдержанно.



Часы Alcatel  
будут доступны  
как с силиконовым  
ремешком, так  
и с металлическим.

#### интересный факт



Тем временем дата выхода умных часов Apple по-прежнему остается загадкой. Судя по последним сообщениям, выход часов откладывается из-за того, что производитель не может решить проблему с продолжительностью автономной работы. Так, утверждается, что сейчас Apple Watch полностью расходует заряд батареи за три часа, всего лишь отображая время (правда, непрерывно). Apple пытается добиться 2,5-4 часов активной работы без подзарядки.



> Такую же цену, как и Withings Activité Pop, получила другая новинка — долгожданные часы Alcatel. О них было заявлено еще на берлинской выставке IFA 2014 в сентябре, но никаких подробностей компания не представила и сами часы на своем стенде не показала. И вот на CES 2015, наконец, состоялась премьера этой модели. Круглый дисплей часов OneTouch Watch имеет диаметр 1,22 дюйма (правда, как и у Moto 360, внизу экрана

есть небольшая неактивная зона). Водонепроницаемый металлический корпус толщиной 10,5 мм доступен в нескольких цветовых вариантах.

Часы работают на собственной программной платформе Alcatel и по возможностям уступают моделям на Android Wear или Tizen, приближаясь скорее к фитнес-браслетам. Зато производитель обещает до пяти дней автономной работы и совместимость не только с Android-смартфонами, но и с iPhone. ❶



репортаж собственного корреспондента  
iXBT.com с выставки CES 2015

## NVIDIA еще в начале пути



*Анонс автомобильных компьютеров NVIDIA стал одним из самых заметных событий CES.*

*Тем не менее рыночные перспективы компании — под большим вопросом.*

Совершенно очевидно, что из-за перманентного сокращения продаж дискретных и мобильных видеокарт NVIDIA давно ищет новые рынки сбыта. И рынок мобильных систем тут самый близкий и самый лакомый. Однако на нем давно уже яблоку негде упасть. Потому компания продолжает прощупывать почву на «соседних участках».

В сфере автомобильной электроники сегодня налицо явное отставание от технического прогресса. Даже простой разъем USB для некоторых современных автомобилей — до сих пор дорогостоящая опция. Отсюда и интерес NVIDIA к этому сегменту. Правда, тут не жалуют чужаков. Каждый крупный автоконцерн самостоятельно или с помощью привилегированных партнеров разрабатывает свои электронные системы и желает контролировать все вплоть до продажи контента, будь



**АНТОН ПОЛЯКОВ**

редактор раздела  
OnRoad  
сайта iXBT.com



> это карты, музыка или дорожная информация. Причем уровень некоторых разработок весьма впечатляет.

Так, например, уже не первый год по дорогам Штатов и Германии накатывают многие сотни тысяч тестовых километров «автопилоты» Volkswagen, BMW, Toyota и других. В них используются уникальные разработки концернов Bosch, Continental, Google. Большинство «автопилотов» работают на базе уже доступных на рынке технологий и фирменных систем превентивной безопасности, подчиняющихся единому центру управления, который и есть новинка во всем этом хозяйстве. Для работы полноценному автопилоту также нужно несколько камер, радаров и сканирующих лазеров. Впрочем, практика показывает, что можно обойтись и сокращенным списком датчиков. Скажем, обновленная двухмоторная Tesla Model S, представленная минувшей осенью, как раз и является полноценной «аппаратной заготовкой» для автопилота. В ней используется несколько камер и широкоугольный радар. Обещают, что авто само сможет выезжать из гаража или с парковочного места и подъезжать к двери или подъезду дома.

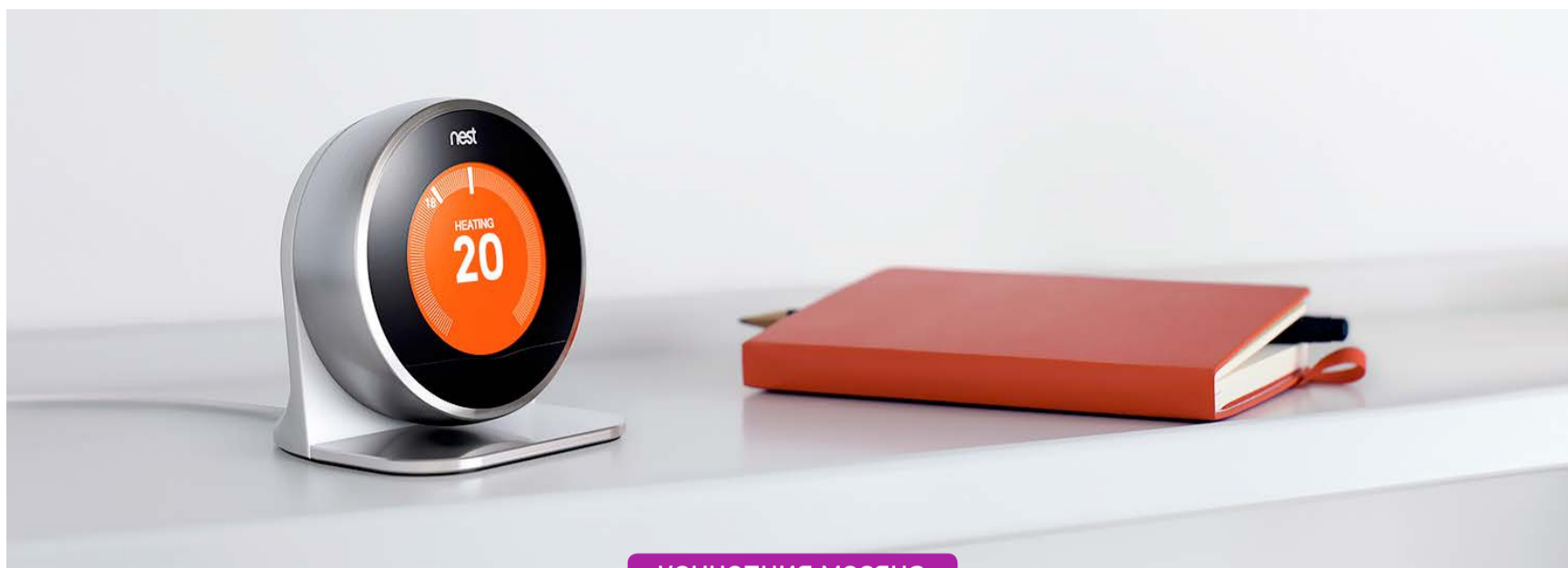
Другие производители также уже готовы предложить рынку первые версии «автопилотов», но пойти дальше им всем мешает законодательство. На данный момент не ясно, на кого возлагать ответственность за сбои и ошибочные действия электроники. Кроме того, Венская конвенция однозначно предписывает каждому транспортному средству иметь водителя, который не должен отвлекаться от управления. Как бы то ни было, первые версии автопилотов в том или ином виде все же станут доступны в нынешнем году. А к 2020-му нам обещают уже полноценные продвинутые комплексы и улаженные разногласия с законом.

А что до NVIDIA, то совершенно очевидно, что она еще в начале пути. Несмотря на ряд преимуществ, таких как умеренная цена и относительно проработанный софт, ее разработки «автопилотов» пока далеки от рынка. Вместе с тем некоторые автопроизводители наверняка в будущем проявят интерес к ним — особенно из числа тех, кто уже является партнером NVIDIA и использует ее чипы в своих мультимедийных системах. 



Автомобили все чаще оснащают бортовыми компьютерами в виде планшетов с высококачественным сенсорным экраном.





концепция месяца

## Google поселится в вашем доме




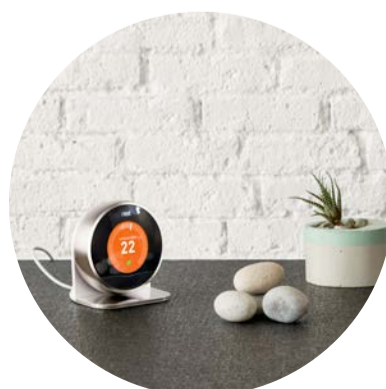
*Теперь можно «собрать» свой умный дом,  
как конструктор, из разных деталей*

**N**est — производитель термостатов для умного дома, с прошлого года являющийся частью Google, — объявил о расширении программы Works with Nest и показал примеры ее реализации. Суть программы в интеграции уже существующих устройств в систему умного дома.

К примеру, замок August Smart Lock, сопряженный с Nest, снизит температуру для экономии энергии, когда хозяин покинет дом. Добавление в систему зарядной станции для электромобилей ChargePoint позволит настроить вре-

мя подзарядки машины с учетом тарифов на электричество. Стиральные и посудомоечные машины Whirlpool будут автоматически выбирать тихий режим, если владелец находится дома, а Withings Sleep System отправит сигнал термостату с целью установки комфортной для сна температуры.

Подобный подход позволит потребителям создать свой умный дом ровно с той функциональностью, которая им необходима, не привязываясь к конкретному набору компонентов одного производителя. 





надежда месяца


## Еще один шанс для формата Blu-ray



*Видео 4K скоро можно будет воспроизвести с оптических  
дисков на домашнем плеере*

Компания Panasonic продемонстрировала на CES 2015 первый в мире проигрыватель дисков Ultra HD Blu-ray. Новый формат поддерживает видео 4K (3840×2160) с кадровой частотой 60 к/с и 10-битным представлением цветов, а также технологию High Dynamic Range (HDR), позволяющую существенно повысить пиковую яркость изображения для усиления восприятия. Наконец, поддержка новейшего кодека HEVC (H.265) позволяет воспроизводить диски Blu-ray со скоростью потока до 100 Мбит/с.

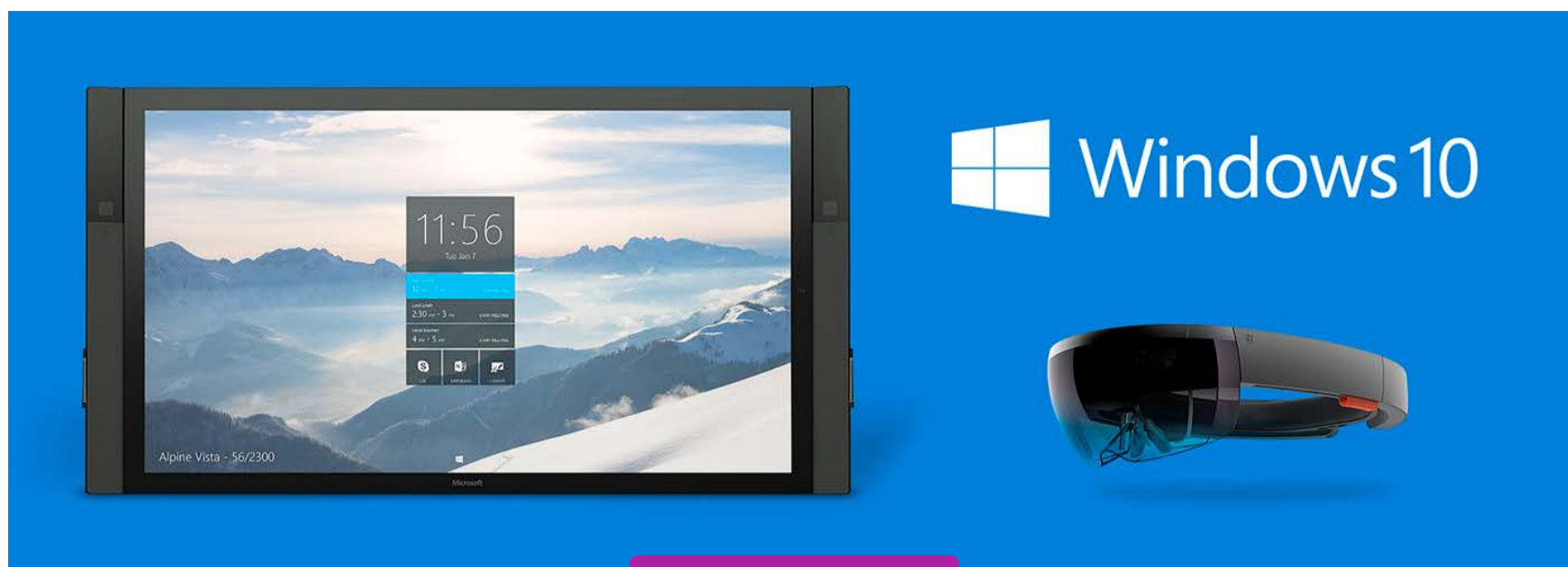
Тем временем организация Blu-ray Disc Association, занимающаяся разработкой и утверждением новых стандартов дисков Blu-ray, сообщила, что лицензирование нового формата Ultra HD Blu-ray начнется в середине года.

В ассоциации ожидают, что первые диски Ultra HD Blu-ray будут готовы до конца года. По предварительной информации, емкость дисков составит 33 ГБ на один слой. Ожидается, что диски будут двухслойными (66 ГБ) и трехслойными (100 ГБ). 



*Телевизоры 4K активно выпускаются уже два года. А вот диски и плееры пока не успевают за прогрессом.*





презентация месяца

## Бесплатный сыр от Microsoft




*Новые подробности о Windows 10 оказались  
по-настоящему неожиданными*

Компания Microsoft официально представила операционную систему Windows 10. Среди главных новшеств разработчик отмечает появление голосового помощника Microsoft Cortana на ПК и планшетах (прежде он был доступен только на смартфонах) и внедрение совершенно нового интернет-браузера Spartan, пришедшего на смену Internet Explorer.

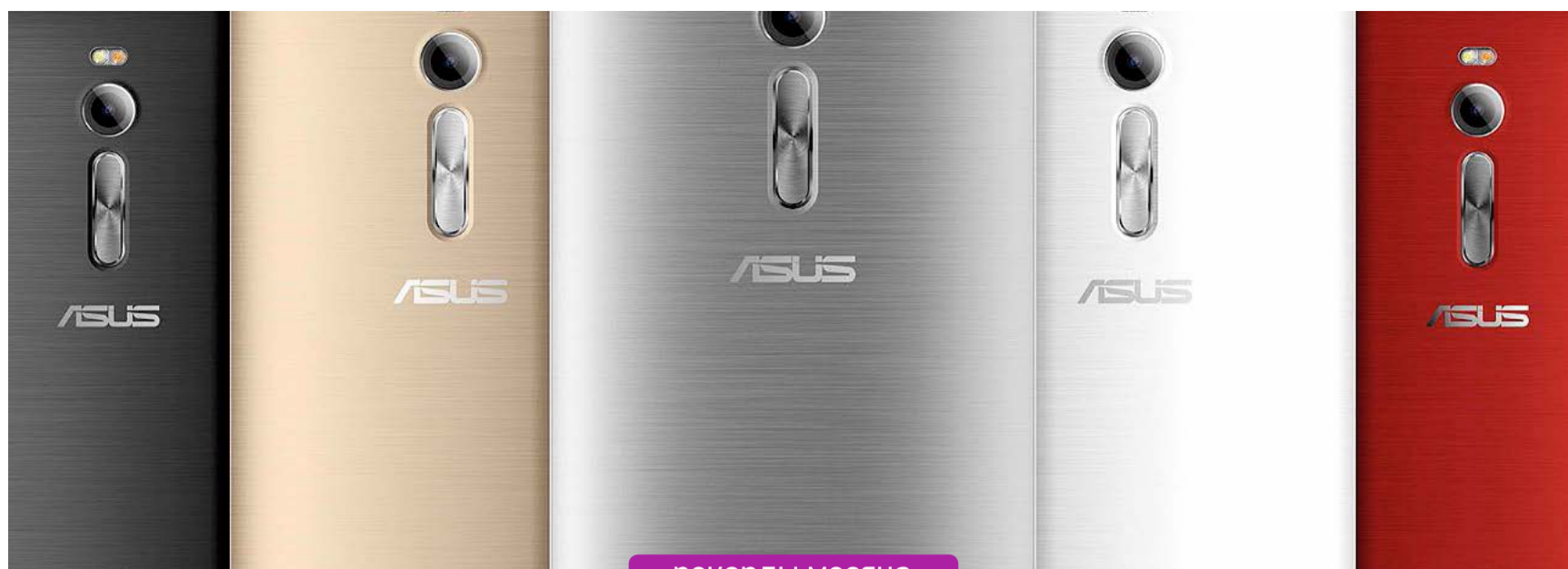
Также стоит отметить расширенные игровые возможности, обеспечиваемые благодаря поддержке API DirectX 12 и игр для консоли Xbox.

Новая версия офисного пакета Office для Windows 10 включает универсальные приложения, адаптированные для комфортной работы на различных устройствах (в том числе с сенсорным вводом).

ОС Windows 10 будет доступна в виде бесплатного обновления для пользователей Windows 7, Windows 8.1 и Windows Phone 8.1, при условии перехода на нее в течение года после выпуска. Представители Microsoft утверждают, что и в дальнейшем платить за Windows 10 не придется. 



*обзор Windows 10  
Technical Preview*




## Гонка характеристик продолжается



*Смартфоны еще ближе подошли по характеристикам  
к полноценным ПК и компактным фотоаппаратам*

На выставке CES 2015 компания ASUS представила сразу два «рекордных» смартфона: Zenfone 2 и Zenfone Zoom. Первый из них интересен объемом оперативной памяти — впервые в смартфон встроили 4 ГБ ОЗУ, вторая же модель позиционируется как самый тонкий смартфон с трехкратным оптическим зумом. Толщина Zenfone Zoom — 11,95 мм (для сравнения, толщина схожего по возможностям Samsung Galaxy K Zoom — 16,6 мм). Основная камера Zenfone Zoom получила датчик изображе-

ния разрешением 13 Мп и объектив с максимальной диафрагмой F/2,7-4,8, состоящий из десяти линз. Также имеется система оптической стабилизации, лазерный помощник автофокуса и вспышка на основе двух светодиодов.

Zenfone 2 и Zenfone Zoom работают на однокристальных системах Intel Atom, поддерживающих 64-битные вычисления. 5,5-дюймовый Full HD IPS-дисплей смартфонов занимает 72% площади передней панели, а ширина боковых рамок составляет всего 3,3 мм. 




*В качестве операционной системы в обеих моделях используется Android 5.0 с фирменной оболочкой ASUS ZenUI.*

# Видеодайджест iXBT.com: CES 2015 и не только



*Интересные разработки для состоятельных энтузиастов и профессионалов*

Выставка CES 2015 была насыщена интересными событиями и анонсами, и далеко не все из них попали в наши новостные заметки. В продолжение темы предлагаем вам посмотреть видеодайджест iXBT.com, из которого вы узнаете о таких экспонатах, как автомобиль будущего Mercedes-Benz F 015 и третье поколение ноутбуков Lenovo ThinkPad X1 Carbon. Также ролик расскажет о разработке для управления умными устройствами Flic и самом большом в мире перьевом дисплее Wacom. 



*другие видеоролики  
iXBT.com*



нажмите на кнопку



для просмотра видео

# Самозаживляющийся гибкий смартфон



*Новая версия LG G Flex не оставит равнодушными  
ценителей гаджетов*

Компания LG представила LG G Flex 2 — новую версию своего экспериментального смартфона с гибким экраном. Аппарат обладает возможностью самостоятельно «заживлять» царапины задней поверхности корпуса всего за 10 секунд (первой версии требовалось на это до трех минут). Разрешение гибкого OLED-экрана повысилось до 1920×1080, а диагональ дисплея уменьшилась до 5,5 дюймов. Дизайн и основные достоинства новинки наглядно показаны в эффектном видеоролике. [i](#)



*подробности об  
LG G Flex 2*



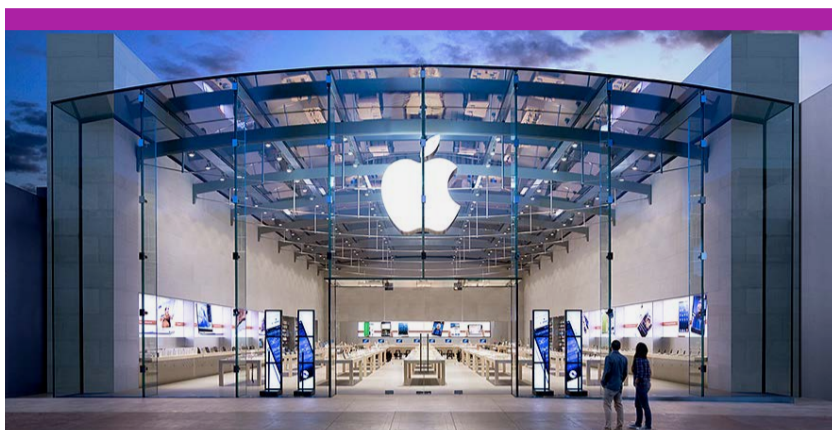
нажмите на кнопку



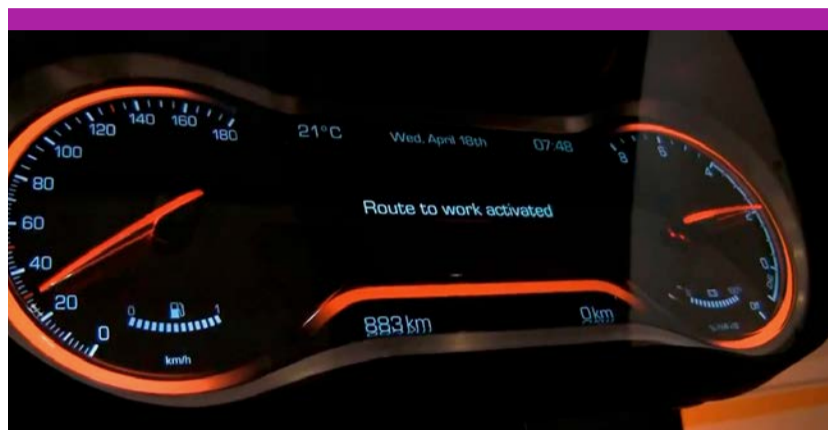
для просмотра видео



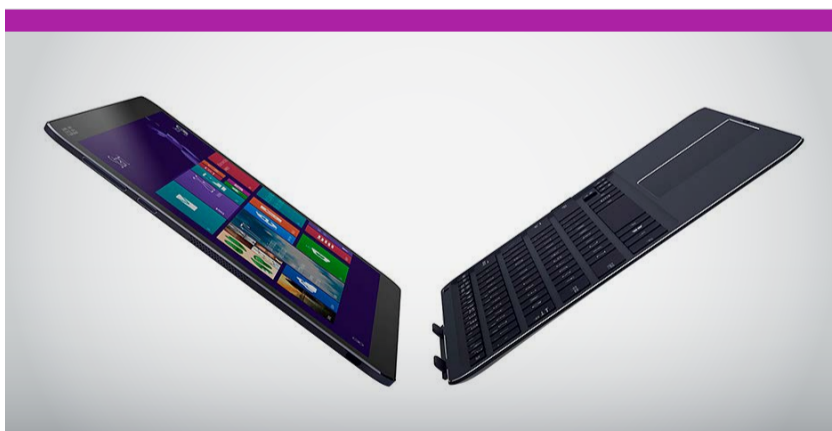
Каждый месяц какие-то новости неизбежно оказываются «за бортом» основных рубрик журнала, но все же заслуживают внимания. Мы изложили их буквально одной строкой, а если вам нужны подробности — просто кликните на картинку и попадете на развернутую онлайн-публикацию.



Компания **Apple** объявила, что по итогам завершившегося в декабре квартала она получила рекордную выручку в \$74,6 млрд. Чистая прибыль достигла \$18 млрд.



Немецкий производитель автомобильных комплектующих **Continental AG** продемонстрировал прототипы изогнутых и непрямоугольных дисплеев AMOLED для автомобилей.



Компания **ASUS** представила гибридный планшет и ноутбук Transformer Book T300 Chi, основанный на платформе Intel Broadwell и работающий под управлением ОС Windows.



Компания **Microsoft** представила моноблочный ПК Surface Hub с 84-дюймовым сенсорным экраном 4K. Для перемещения компьютера предусмотрен стенд с колесиками.



# Zoner Photo Studio – Edit & Go



Мобильная версия фоторедактора Zoner Photo Studio – Edit & Go централизует и оптимизирует редактирование фотографий на устройствах под Android. В бесплатном приложении собраны все основные функции, необходимые для творческой обработки фотографий.

## Преимущества Zoner Photo Studio:

- Улучшение фотографий (экспозиция, контраст, резкость, свет и тени, баланс белого, насыщенность)
- Преобразование фотографий (обрезка, вращение, изменение размера, быстрые фильтры и эффекты, виньетирование)
- Загрузка снимков на Facebook и в собственную веб-галерею Zonerama напрямую
- Рамки, создание открыток

[Скачать Zoner Photo Studio на Google Play](#)



январь 2015

# ЭКСПЕРТИЗА

---



## УСТРОЙСТВА

*обзоры ASUS ZenWatch, Moov и Sony SmartWatch 3*

---



## ВИДЕО

*видеообзоры YotaPhone 2 и Oppo R5*

---



## УСТРОЙСТВА ONE LINE

*одной строкой — о прочих мобильных новинках*

---



## ИНТЕРВЬЮ

*публицист Алекс Экслер — о моде на умные часы*

---

*для перехода к рубрике нажмите на фото*

# ASUS ZenWatch



*Стильные и недорогие  
умные часы*



Еще в начале сентября на выставке IFA 2014 в Берлине были представлены первые умные часы ASUS. Модель, работающая под управлением ОС Android Wear, получила название ZenWatch и произвела неплохое впечатление. Однако до прилавков магазинов она добралась только сейчас, когда большинство энтузиастов и гаджетоманов уже успели обзавестись умными часами на Android Wear. Чем же выделяются часы ASUS из ряда конкурентов и что может заставить сделать выбор именно в пользу ZenWatch?

Главный козырь новинки — внешний вид, который должен прийти по вкусу ценителям красивых наручных аксессуаров. Корпус ZenWatch целиком выполнен из нержавеющей стали двух цветов: тыльная поверхность и ободок вокруг экрана — стального цвета, а между ними — прослойка бронзового цвета. Получается, что грань корпуса часов выглядит трехслойной, причем «бронзовый» слой утоплен чуть глубже, а металлические грани немного выступают.

Поверхность ободков стального цвета — полированная, зеркальная. В свою очередь, «бронзовый» слой и тыловая поверхность корпуса — незеркальные, хотя на ощупь тоже достаточно гладкие.

На тыловой поверхности мы видим контакты для подключения к зарядному крэдлу и небольшую металлическую кнопку, не выступающую над уровнем основной поверхности. При коротком нажатии на нее включается экран, а долгое нажатие вызывает настройки Android Wear.



- > Ремешок состоит из двух половинок, которые крепятся к стальным петлям, выступающим снизу и сверху корпуса. У петель ширина ремешка стандартная — 22 мм. Материал — натуральная кожа светло-коричневого цвета, с выраженным кожаным запахом и средней мягкостью. Кожа прострочена по краям ремешка тонкой ниткой в тон, что выглядит дорого и красиво. Отдельно стоит отметить очень удобную металлическую застежку на кнопках, как в классических часах с металлическим ремешком.

Часы оснащены цветным сенсорным квадратным экраном AMOLED (разрешение — 320×320). Его качество в целом высокое: изображение хорошо видно под любым углом, черный цвет — безупречный. Но яркость все же недостаточная, а кроме того, заметна повышенная зернистость изображения.

Дисплей защищен стеклом Gorilla Glass 3, у которого есть одна особенность: оно немного изогнутое. Вдобавок к этому, вокруг экрана мы видим особый рисунок — расходящиеся тонкие линии, создающие иллюзию перспективы. Это придает внешнему виду часов оригинальности, визуально подчеркивает преимущества экрана, да и само по себе выглядит очень красиво.

>



...Это придает  
внешнему  
виду часов  
оригинальности...



Часы ASUS ZenWatch в равной степени хорошо сидят и на женской, и на мужской руке.

#### технические характеристики



**экран**  
сенсорный, AMOLED, 1,63",  
320×320, емкостной

**защита от воды и пыли**  
есть (стандарт IP55)

**ремешок**  
съемный, кожаный

**процессор**  
Qualcomm Snapdragon 400  
1,2 ГГц

**оперативная память**  
512 МБ

**флэш-память**  
4 ГБ

**операционная система**  
Android Wear

**совместимость**  
устройства на базе  
Android 4.3 и новее

**подключение**  
Bluetooth 4.0 LE

**датчики**  
гироскоп, акселерометр,  
датчик сердечного ритма

**микрофон**  
есть

**динамики**  
нет

**камеры, интернет**  
нет

**размеры**  
51×39,9×7,9 мм

**масса**  
71 г (с ремешком)



> Достоинства ASUS ZenWatch не ограничиваются дизайном. Производитель позаботился и о программной части, расширив функциональность циферблатов (в этой модели они фактически представляют собой настраиваемые виджеты) и добавив несколько дополнительных приложений и утилит. С их помощью можно вести подсчет шагов и калорий, измерять пульс, управлять камерой смартфона и даже переключать слайды презентации, отображаемой на компьютере под управлением Windows. Разумеется, доступна и вся стандартная функциональность операционной системы Android Wear.

Учитывая привлекательную цену в \$200, можно сказать, что ASUS ZenWatch — одни из самых интересных умных часов на данный момент. Однако из-за позднего выхода на рынок судьба этой модели может сложиться не столь хорошо, как хотелось бы. ⓘ



тестирование  
на сайте iXBT.com



видеобзор  
устройства

Moov



Инновационный  
фитнес-гаджет



Мода на всевозможные фитнес-устройства, как правило, проявляется в выпуске очередных шагомеров, которые в зависимости от форм-фактора и дополнительной функциональности могут называться умными браслетами или же просто фитнес-трекерами. Но порой энтузиасты и стартаперы придумывают и более оригинальные решения, заставляющие взглянуть на возможности носимых устройств по-новому. Одно из таких устройств — браслет Moov, который его создатели называют «персональным фитнес-тренером».

Внешний вид корпуса Moov очень простой, минималистичный. Это «таблетка» диаметром около 38 мм с единственной надписью на поверхности — «Moov». На обратной стороне — только два контакта, которыми устройство подключается к зарядному крэдлу. На гранях Moov есть небольшие желоба, необходимые для прочной фиксации в крэдле и в пластиковом держателе на силиконовом ремешке.

Почти весь корпус устройства выполнен из непрозрачного пластика, за исключением ободка по верхней стороне: он сделан прозрачным, чтобы через него проходил свет от LED-индикации. Фронтальная поверхность Moov представляет собой кнопку, нажатие на которую запускает подключение устройства к смартфону или же прекращение работы. Ремешок выполнен из силикона. Moov очень надежно закрепляется в нем.



- > Для работы с Moov требуется установить одно из трех приложений, разработанных для его использования: Run & Walk, Swim или Cardio Punch (позже будут доступны еще два приложения).

При запуске Run & Walk нам предлагается закрепить Moov на ноге (для этого в комплекте идет дополнительный ремешок увеличенной длины). Надев браслет, вставив в уши наушники, подсоединенные к смартфону, начинаем тренировку. Женский голос говорит, как быстро нам надо идти или бежать, нужно ли ускорить движение и когда можно перейти на обычный шаг (между тремя интервалами есть 30-секундные перерывы). Например, в случае с ходьбой на максимальном уровне будет три интервала по 5 минут 30 секунд, и каждый интервал надо преодолевать со скоростью 150 шагов в минуту. По окончании тренировки вы можете посмотреть подробный и очень точный отчет: с графиками по каждому отслеживаемому параметру и общей статистикой.

Приложение Moov Swim поможет завсегдатаям бассейнов проанализировать свои заплывы и даст полезные рекомендации. Просто надеваем браслет на руку, плаваем (без смартфона, конечно), а затем, переодевшись, подключаем браслет к смартфону и загружаем данные,

>



Главный элемент Moov — 9-осевой датчик движения, позволяющий анализировать движения пользователя в 3D-режиме.



При настройке вы можете выбрать один из пяти цветов LED-индикации: синий, зеленый, пурпурный, желтый или зеленовато-голубой.

#### технические характеристики



**экран**  
отсутствует

**защита от воды и пыли**  
есть

**ремешок**  
съемный силиконовый

**совместимость**  
устройства на базе Android 4.3 с Bluetooth 4.0 LE, iPhone 4s и новее, iPad 3 и новее, все iPad mini и iPod touch пятого поколения

**подключение**  
Bluetooth 4.0 LE

**датчики**  
9-осевой датчик движения

**камеры, интернет**  
нет

**микрофон, динамик**  
нет

**разъем**  
Micro-USB  
(на дополнительном блоке)

**индикация**  
цветная LED-подсветка


**аккумулятор**  
до 100 часов работы

**масса**  
8,6 г (без ремешка)  
24,3 г (с ремешком)  
27,4 г (с длинным ремешком)



> после чего получаем детальный отчет, где указано количество преодоленных дорожек, время прохождения каждой из них, суммарное время плавания, общее проплытое расстояние и количество сожженных калорий.

Также доступно приложение Moov Cardio Punch — оно поможет научиться боксировать, но требует два браслета Moov (по одному на каждую руку).

В общем, несмотря на внешнюю простоту и невысокую цену (меньше \$90), это действительно «персональный тренер», который поможет вам более серьезно заняться фитнесом без необходимости как-то радикально менять свою жизнь. Выкроить 15 минут в день для интенсивной прогулки — не такая уж тяжелая задача, но в отличие от обычных шагомеров Moov поможет вам провести эти 15 минут действительно интенсивно, побуждая ставить конкретные цели и достигать результатов. 



тестирование  
на сайте [iXBT.com](http://iXBT.com)

## Sony SmartWatch 3



*Спорный продукт  
с интересными особенностями*



Практически одновременно с ASUS ZenWatch на рынок вышла еще одна модель умных часов, представленная на выставке IFA 2014. Это Sony SmartWatch 3 — первый продукт японской компании на ОС Android Wear.

В отличие от ASUS, Sony не стала пытаться конкурировать с классическими наручными аксессуарами. SmartWatch 3 выглядят без претензий на высокий стиль: силиконовый ремешок — максимально простой и безликий, корпус часов — просто черный квадрат с единственной кнопкой питания справа. Такие часы можно надеть и с пиджаком, и со спортивным костюмом, но в обоих случаях вряд ли кто-то обратит на них внимание.

Тыльная поверхность корпуса часов, прилегающая к руке, когда часы надеты, выполнена из металла. На ней же под заглушкой находится разъем Micro-USB для подзарядки устройства и подключения его к компьютеру (что может пригодиться разве что разработчикам, ведь обычным пользователям подключать часы к ПК просто незачем). Впрочем, отсутствие каких-либо зарядных кредлов и дополнительных приспособлений для подзарядки — это большой плюс. Также дизайн можно похвалить за водонепроницаемость, причем степень защиты здесь выше, чем у большинства конкурентов, поэтому часы переживут не только брызги дождя, но и кратковременные погружения в воду.

Корпус часов вставляется в ремешок, который как бы обхватывает его по бокам. Это делает невозможным замену ремешка на какой-то альтернатив-



> ный вариант. Но на этом его недостатки не заканчиваются: рука под ремешком потеет, а металлическая застежка — весьма неудобная.

Общее впечатление от дизайна двойственное. Вроде и есть несомненные плюсы, но в целом не этого мы ждали от компании Sony, известной своим стилем и дизайнерскими находками. Модель SmartWatch 2 была куда более привлекательной и изысканной.

Часы работают на Android Wear, причем, в отличие опять-таки от ASUS, компания Sony не потрудилась разработать какие-то фирменные приложения или утилиты. Но если говорить о функциональности, то у SmartWatch 3 есть одна уникальная особенность: наличие встроенного модуля GPS. В других часах на Android Wear мы GPS не встречали. Конечно, они могли получать данные о местоположении через смартфон, но это дополнительный расход его батареи, так что определенный резон в решении оснастить часы GPS есть. Увы, далеко не все приложения Android Wear могут задействовать GPS в часах, поэтому не факт, что вы действительно будете его использовать. Однако некоторые разработчики уже внедряют поддержку GPS в SmartWatch 3 — например, новая версия RunKeeper позволяет использовать приложение

>



...у SmartWatch 3 есть одна уникальная особенность: наличие встроенного модуля GPS...



Наличие GPS открывает большие перспективы для использования спортивных приложений на часах.

#### технические характеристики



**экран**  
сенсорный, 1,6", 320×320,  
емкостной

**защита от воды и пыли**  
есть (стандарт IP68)

**ремешок**  
съемный, кожаный

**процессор**  
Qualcomm Snapdragon 400  
1,2 ГГц

**оперативная память**  
512 МБ

**флэш-память**  
4 ГБ

**операционная система**  
Android Wear

**совместимость**  
устройства на базе  
Android 4.3 и новее

**подключение**  
Bluetooth 4.0 LE

**датчики**  
гироскоп, акселерометр, GPS

**микрофон**  
есть

**динамики**  
нет

**камеры, интернет**  
нет


**размеры**  
58×38×9 мм

**масса**  
73 г (с ремешком)



- > на часах Sony без смартфона, поэтому можно не брать с собой смартфон на пробежку.

Несмотря на наличие модуля GPS, часы показали очень неплохую продолжительность автономной работы: до двух дней. Во многом это заслуга транс-рефлективного дисплея, изображение на котором видно даже с выключенной подсветкой (при наличии внешнего освещения). Обратная сторона медали — инвертирование цветов (даже с подсветкой) при малейшем отклонении экрана, как будто перед нами обычный TN-дисплей.

В общем, продукт получился специфическим, неоднозначным. Однако в российской рознице его можно найти сейчас по достаточно привлекательной цене, поэтому для желающих обзавестись умными часами на Android Wear и поклонников бренда Sony это может быть вполне неплохой вариант. 



тестирование  
на сайте [iXBT.com](http://iXBT.com)




видеобзор  
устройства

# Видеообзор YotaPhone 2



*Пристально изучаем нашумевшую  
отечественную новинку*

Одним из самых громких устройств конца прошлого года стал YotaPhone 2 — русский смартфон с двумя экранами, продолжение нашумевшего эксперимента 2013 года. В ноябре Владимир Путин подарил YotaPhone 2 китайскому президенту Си Цзиньпину, в декабре устройство было официально анонсировано, а в январе оно поступило в широкую продажу, но по более высокой цене, чем было заявлено изначально. Стоит ли новинка этих денег? Попробуем дать ответ! 



*подробное  
тестирование*



нажмите на кнопку




для просмотра видео

# Видеобзор Oppo R5



*Знакомимся с самым тонким  
смартфоном в мире*

Попытки создать самый тонкий в мире смартфон все продолжают. Oppo R5 — очередной претендент на рекорд: толщина модели меньше 5 мм! Однако и прочие параметры выглядят вполне привлекательно: 5,2-дюймовый экран Full HD и камера 13 Мп вполне достойны флагмана. В России смартфон пока не продается, но мы смогли раздобыть экземпляр для азиатского рынка и с пристрастием его изучили. Все подробности — в нашем видео! 



*подробное  
тестирование*



нажмите на кнопку



для просмотра видео



*За месяц мы успеваем протестировать гораздо больше устройств, чем попадает в журнал. Ниже вы найдете ссылки на четыре подробных обзора новых мобильных гаджетов. Эти устройства не являются чем-то инновационным, но вполне могут вызвать интерес пользователей.*



### Fly Tornado One

Недорогая модель с 8-ядерным процессором, 5-дюймовым дисплеем и задней крышкой из стекла Gorilla Glass 3.



### ASUS Fonepad

Пополнение бюджетной линейки планшетов — 7-дюймовая модель на базе Intel Moorefield и с двумя SIM-картами.



### inWatch Pi

Красивые, но сомнительно полезные умные часы из Китая — с круглым корпусом без экрана и кожаным ремешком.



### Sony SmartBand Talk

Умный браслет с экраном E Ink и возможностью телефонных разговоров благодаря наличию микрофона и динамика.





## «Умные часы — это всерьез и надолго»



*В этом номере мы рассмотрели сразу две модели умных часов. И новинок из сферы носимой электроники становится все больше, причем они уже не выглядят диковинками. Но в IT-среде до сих пор нет единого мнения о практичности умных часов и их перспективах. Мы решили обсудить настоящее и будущее этих актуальных наручных гаджетов с Алексом Экслером, известным писателем и IT-публицистом.*



*Алекс, как вы относитесь к моде на умные часы? Это сиюминутное увлечение или же всерьез и надолго?*

— Разумеется, это всерьез и надолго. Умные часы за последний год сделали большой рывок — сейчас на рынке уже несколько очень достойных предложений. Всякие шагомеры я уже не использую — умные часы с этим справляются отлично, да и смартфоны тоже.



*Пользуетесь ли вы сами носимыми устройствами?*

— Да, конечно, пользуюсь. На данный момент мой фаворит — LG G Watch R (с круглым дисплеем). Что интересно, первая модель — LG G Watch — даже мысли не оставила ею попользоваться, а вот LG G Watch R впечатлила настолько, что я теперь только ее и ношу, отказавшись даже от очень удачных Pebble Steel.

>



**АЛЕКС ЭКСЛЕР**

публицист, писатель, блогер,  
автор обзоров гаджетов



авторский проект  
Алекса Экслера

> **?** *Есть ли что-то, что вас не устраивает в существующих моделях умных часов? Назовите ваши главные претензии к ним.*

— Ну, главная претензия тут, прежде всего, — маленькое время автономной работы. Pebble Steel от одного заряда живет порядка 10-11 суток в активном режиме, но у них черно-белый LCD-дисплей, а LG G Watch R работает максимум двое суток, но у нее — классный цветной дисплей. Вторая претензия к часам на Android Wear (у LG G Watch установлена именно эта операционка) — некоторая нестабильность. Бывают случаи, когда приложения, запустившись, вываливаются. Хотя это не носит массовый характер и встречается не особенно часто — я думаю, скоро допилят.



...Apple бежит позади паровоза и ничего принципиально нового не покажет...

**?** *Ждете ли Apple Watch, которые должны выйти через несколько месяцев?*

— Да как-то не особенно я их жду. Посмотрю, конечно, что они собой представляют, но почти уверен в том, что в данном случае Apple бежит позади паровоза и ничего принципиально нового не покажет. Да и отлично понятно, что с часами у них есть серьезные проблемы с доведением до серии: рассказывали о них чуть ли не год назад, а часов все нет как нет. И жить от одного заряда будут не больше суток — это вроде бы в Apple уже сказали.

**?** *То есть вы не верите, что Apple радикально изменит рынок умных часов и «подомнет» его под себя?*

— Я уверен, что ничего они не изменят вообще. Пользователи айфонов, конечно, купят часы от Apple — просто чтобы находиться в едином стиле, и это, в общем, вполне понятно — их к этому подталкивают. Но рынок уже сформировался без Apple — с чего им там что-то завоевывать?

>





“

...Да, классическим часовым брендам придется нелегко. Но туда им и дорога...

> **?** Как вам кажется, станут ли умные часы действительно массовыми (как стали планшеты, например) или им суждено остаться игрушками гиков?

— Разумеется, они станут массовыми. Как стали массовыми электронные ридеры. Куча народу в свое время кричала о «неповторимом запахе старых книг», о «потрясающих тактильных ощущениях», о том, что «бумажные книги невозможно заменить». И что? Посмотрите в метро — двое из трех читают ридеры, а не эти архаичные аналоговые книги. Я сам писатель, у меня выпущено порядка миллиона бумажных экземпляров моих книг и учебников, но я первый говорю — в топку эти аналоговые книги. О них скоро забудут, это анахронизм! То же самое — с умными часами. Да, классическим часовым брендам придется нелегко. Но туда им и дорога. Лично я для себя давно все уже решил: я больше

не покупаю аналоговые часы. Плевать на «статус» и на прочие идиотские условности. Тем более что мои LG G Watch R могут показать любой скин, который я пожелаю. У меня часы являются компьютером и решают массу задач, которые обычные часы решить не в состоянии по определению. А по поводу статуса... Вы знаете, как обидно бывает людям, которые гордо несут на руках какие-нибудь Romain Jerome стоимостью в крутую тачку, а при этом в компании все обращают внимание на мои LG G Watch R и спрашивают, что это за часы такие? И я показываю, как на этих часах могу менять скины, включая Romain Jerome, читать SMS и делать еще несколько десятков всяких разных прикольных вещей, включая навигацию и управление голосом. Парень с «Роман Джеромом» потом всю ночь не спит и думает о том, что он как-то неправильно жил все это время. Я с ним вполне согласен. **i**



Все больше моделей умных часов могут конкурировать с классическими по качеству материалов и стилю.

Интернет-магазин  
**FCENTER.ru**

**ФЦЕНТР**

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА  
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

**ASUS**®

Лидер по качеству и сервисному обслуживанию  
-The Wall Street Journal Asia

[www.asus.ru](http://www.asus.ru)

# МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ И ВИДЕОКАРТЫ ASUS



Материнская плата  
ASUS серии X99



Видеокарта ASUS  
STRIX-GTX780

**Участвуй в розыгрыше  
50 планшетов!**

**Условия здесь!**

 **(495) 925-6447**

январь 2015

# ИДЕИ

---



## ГАДЖЕТЫ

*самые необычные устройства месяца*

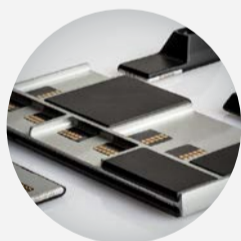
---



## КОНЦЕПТЫ

*смелые и красивые фантазии в сфере IT*

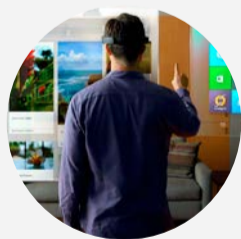
---



## ВИДЕО

*рекламные ролики нашумевших концептов*

---



## АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

*главный редактор iТоги — об эволюции IT-идей*

---

*для перехода к рубрике нажмите на фото*



## Neeo

*Единая система дистанционного управления  
с возможностью работы через смартфон*



Сегодня, когда каждое устройство сложнее табуретки комплектуется собственным пультом дистанционного управления, запутаться в обилии этих кусков пластика очень просто. Всем и сразу можно управлять через мобильные приложения, но ИК-порт имеется далеко не в каждом смартфоне и планшете. Здесь на помощь приходит Neeo — система беспроводного управления для более чем 30 тысяч устройств. Взаимодействие с техникой осуществляется через элегантную компактную базу из алюминия и акрилового стекла, поддерживающую Wi-Fi, Bluetooth, круговой IrDA и другие беспроводные протоколы. Пульт Neeo оснащен экраном высокого разрешения и, что самое интересное, способен распознавать пользователя по ладони, сразу отображая необходимый контент. Если фирменный пульт затерялся в доме, его можно найти с помощью смартфона. Кстати, при необходимости можно задействовать вместо Neeo собственный смартфон (через iOS/Android-приложение) и сэкономить, заказав только базу. ⓘ



*Для постоянно  
теряющих пульты  
ДУ от домашней  
техники*





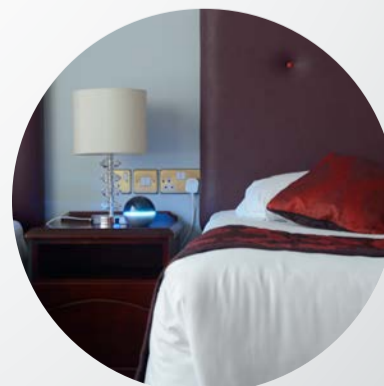
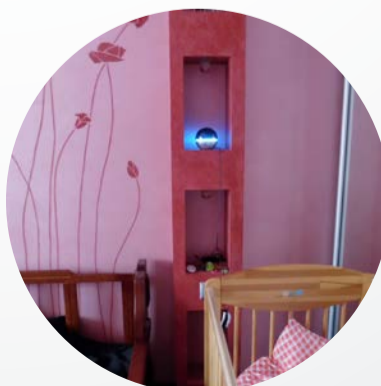
## Branto

*Круговая камера для постоянного наблюдения  
и управления умным домом*



Вот еще один вариант «мозга» для вашего умного дома, но уже более функциональный по сравнению с Neeo. Вообще, хотя Branto и поддерживает разные беспроводные стандарты, его основной функцией является видеонаблюдение. Оно реализуется посредством заключенной в глянцевый корпус камеры 720p, ведущей слежку по всем направлениям. При срабатывании детекторов звука или движения тревожный сигнал сразу же посылается на смартфон. Поворачивать камеру Branto можно как с помощью приложения, так и через Google Glass, что смотрится весьма и весьма эффектно. Для оповещений об активном режиме работы вдоль «экватора» корпуса установлена светодиодная полоска. Система может работать в темноте, а также использоваться для удаленного присутствия на конференциях. Видеозаписи загружаются на компьютер — как напрямую, так и через облако. Помимо того, Branto оснащена стереодинамиками и способна работать в качестве акустической системы. ⓘ

*Для желающих  
организовать дома  
видеонаблюдение или  
видеоконференцию*





## Inbody Band

*Долгоиграющий фитнес-трекер  
с функцией расчета мышечной и жировой массы*



На первый взгляд, Inbody Band является типичнейшим представителем класса носимой электроники — еще один фитнес-браслет, который измеряет шаги, расстояния, считает калории и отслеживает фазы сна. Но благодаря четырем дополнительным сенсорам гаджет обрывает дополнительные функциями: умеет определять содержание жировой и мышечной массы (как относительно массы тела, так и в абсолютных единицах). Достаточно прислонить два пальца к блестящим граням небольшого монохромного дисплея, и секунд через пять все эти показатели будут доступны. Кроме того, браслет воспроизводит оповещения со смартфона и, конечно же, синхронизирует с ним данные. По обещаниям производителя, Inbody Band способен проработать на одном заряде батареи в течение восьми дней. Заряжается браслет через стандартный разъем Micro-USB. Предусмотрена защита от влаги, но в бассейн с Inbody Band лучше не лезть. ⓘ



*Для желающих  
похудеть  
или набрать  
мышечную массу*



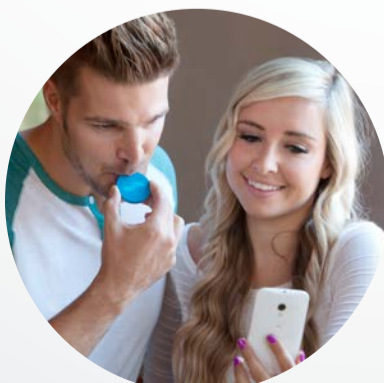


## Breathometer Mint

*Трекер свежего дыхания  
и уровня влажности в полости рта*



Забота о здоровье сегодня является одним из основных трендов в мире гаджетов. Чтобы максимально технологично обезопасить человечество от болезней, калифорнийские разработчики буквально лезут в рот. С помощью маленького устройства под названием Breathometer Mint. Оно берет пробу воздуха в ротовой полости и определяет содержание в ней трех сераорганических соединений — гидрогена и дигидрогена сульфида, а также метилмеркаптана. Их высокий уровень может свидетельствовать о заболеваниях зубов и десен. Еще один показатель, отслеживаемый гаджетом, — это уровень влажности в полости рта. Здесь нарушения могут привести уже к более печальным последствиям (кстати, чай, кофе и прочие напитки как вода не засчитываются). Чтобы разбавить рутинный процесс мониторинга, фирменное приложение предлагает доску лидеров, систему достижений и рекомендаций. Breathometer Mint интегрируется в Apple HealthKit и совместим с Android-смартфонами. ⓘ



*Для заботящихся  
о здоровье  
зубов и свежести  
дыхания*



## AmpStrip

Фитнес-стикер  
для круглосуточного ношения на теле



Устройства для здорового образа жизни уже давно закрепились в форм-факторе браслетов, и только некоторые специализированные гаджеты предполагают иной способ ношения (например, трекер осанки Lumo, о котором мы рассказывали в одном из предыдущих номеров). Создатели AmpStrip предлагают альтернативный взгляд: их компактный и тонкий гаджет приклеивается прямо к телу с помощью одноразовых полосок. Отклеивать его достаточно лишь раз в неделю для беспроводной зарядки в течение часа. AmpStrip отслеживает множество параметров — сердцебиение, фазы сна, температуру, осанку, шаги, калории и т. д. — и сохраняет статистику по ним. Благодаря тому, что гаджет легко приклеить к торсу, обеспечивается высокая точность собранных данных. Вместе с устройством, конечно, поставляется запас клейких полосок на несколько месяцев, но мы надеемся, что разработчики придумают схему для самостоятельного изготовления расходных материалов. ⓘ



Для спортсменов  
или серьезно  
увлеченных  
фитнесом



1

## Sony Symphonic Light



Музыкальные лампы  
с Bluetooth-управлением



На CES 2015 компания Sony представила свое видение дизайна умного дома. Концепция получила название Life Space UX. Одна из самых интересных ее составляющих — музыкальные светодиодные лампы Symphonic Light. В LED-светильник интегрирован динамик, который воспроизводит потоковую музыку и сопровождает ее световыми эффектами, причем всем этим можно управлять со смартфона. ⓘ



промосайт  
проекта  
Life Space UX



Одну или несколько  
ламп можно не только  
установить на стол,  
но и повесить на  
стены или потолок.



2

## Larكا x Project Ara



*Датчики окружающей среды  
в модульном смартфоне*



О проекте модульного смартфона Google все говорят уже около года. Сейчас стало известно, что первый «конструктор» появится в продаже во второй половине 2015 года. Larكا, производитель датчиков окружающей среды (влажность, радиация, нитраты и т. п.), решил пофантазировать на модную тему. Действительно, почему бы не сделать датчики в виде отдельных заменяемых модулей, устанавливаемых на смартфон? ⓘ



*тестирование  
датчиков Larكا  
на iXBT.com*



*На смартфоне  
может быть размещен  
как один, так и  
несколько датчиков  
окружающей среды.*



3

## LAMP BLOOM



Лампа-цветок с датчиком  
внешнего освещения



Вам нравится, когда в интерьере есть что-то экологичное и одновременно высокотехнологичное? Тогда обратите внимание на концепт дизайнера Constantin Bolimond. LAMP BLOOM — светильник в форме цветка, деревянные «лепестки» которого раскрываются и пропускают больше света при недостатке освещенности или, наоборот, закрываются и снижают интенсивность свечения при достаточном уличном свете. ⓘ



описание концепта  
на странице  
дизайнера



Лепестки могут быть  
выполнены также из  
пластика разных  
цветов или перерабо-  
танной бумаги.

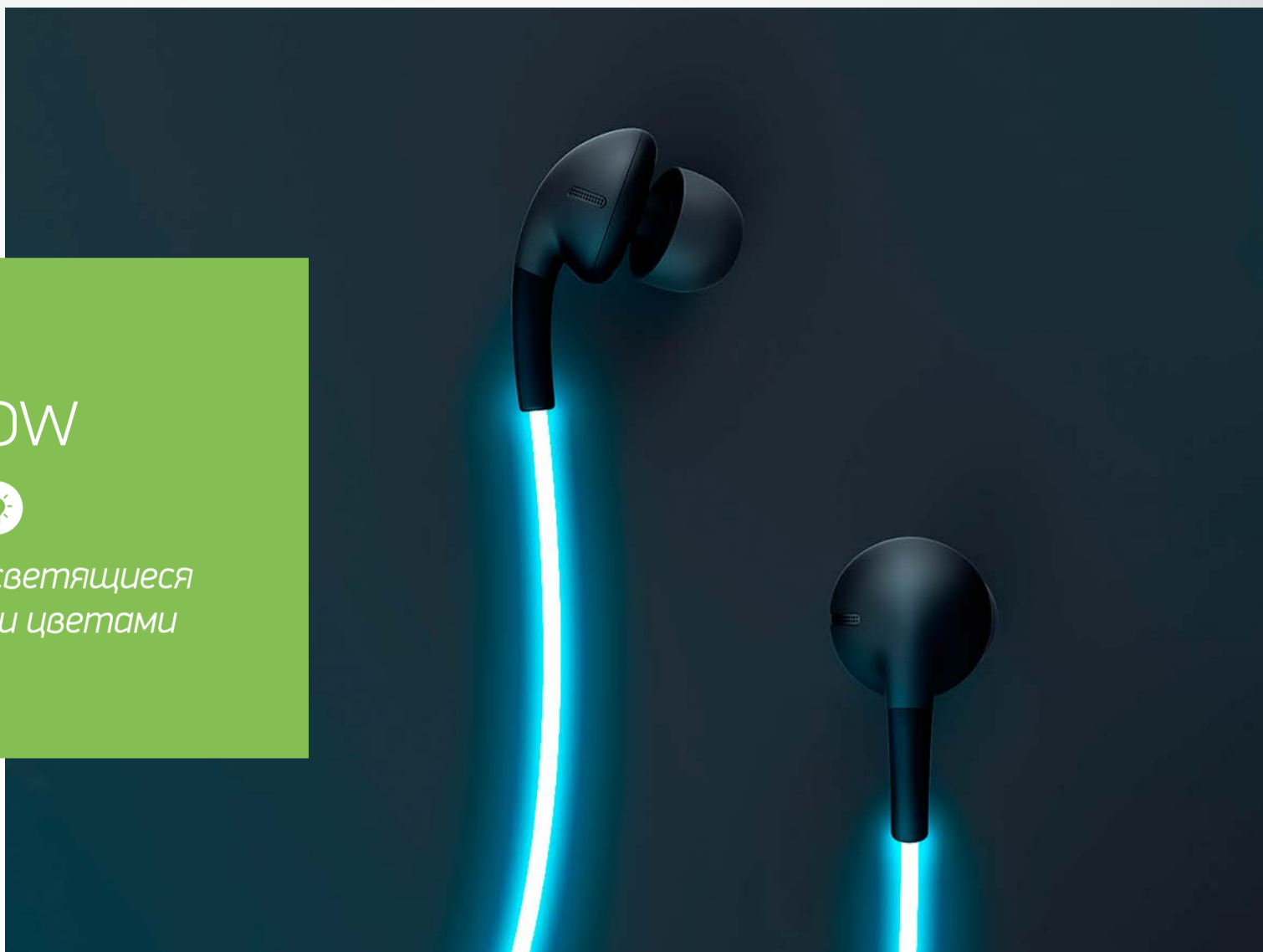


4

## Glow



Наушники, светящиеся  
различными цветами



Любите портить слух в наушниках и не боитесь излишнего внимания на ночных улицах? Благодаря светящимся наушникам Glow вас легко смогут заметить обитатели темных переулков, а излишняя громкость в амбушюрах позволит подкрасться к вам практически незаметно :) Впрочем, для завсегдатаев клубов это неплохой шанс выделиться. Вот только хватит ли их поддержки для успеха проекта на Kickstarter? ⓘ



промосайт  
проекта  
Glow



Свечение проводов  
пульсирует и  
окрашивается в разный  
цвет в зависимости от  
звучащей музыки.




5

## E Ink Prism



Панели-экраны  
для дизайна интерьеров



Большинство электронных книг (ридеров) используют экраны, разработанные и произведенные компанией E Ink. Теперь же E Ink решила применить свои технологии в дизайне интерьеров. Для этого предлагается использовать панели E Ink Prism, каждая из которых может воспроизводить один цвет, но с массой оттенков. Представьте себе стену, которая отображает зеленый луг с анимацией шевеления травинки! 



тестирования  
электронных книг  
E Ink на [iXBT.com](http://iXBT.com)




Отображение  
статичной картинки  
на панели E Ink  
Prism не требует  
электроэнергии.



# Голографическая система будущего

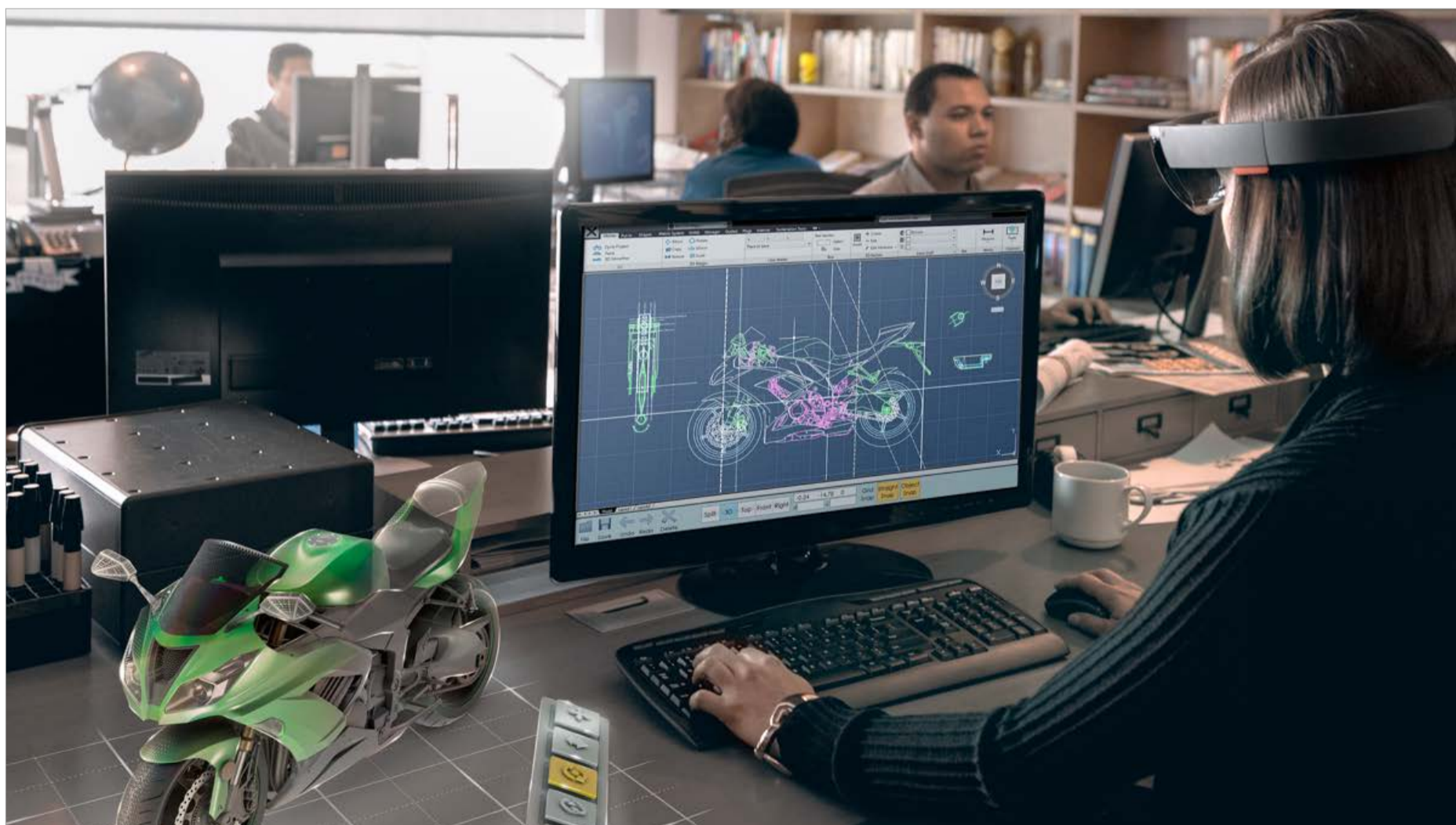


*Еще один нереалистичный концепт или реальный технологический прорыв?*

На мероприятии, в рамках которого была представлена операционная система Windows 10, компания Microsoft сделала еще один важный анонс: встречайте шлем HoloLens для создания дополненной реальности с помощью голограмм! HoloLens формирует перед взглядом пользователя голографические элементы, позволяя взаимодействовать с ними. Принцип работы наглядно показан в видеоролике, ставшем невероятно популярным: 10 млн просмотров всего за 5 дней! 



*подробности о  
Microsoft HoloLens*



нажмите на кнопку



для просмотра видео

# Модульный смартфон во всей красе



*Наглядная демонстрация возможностей  
нашумевшей разработки Google*

В рубрике «Концепты» мы упоминали проект Google по созданию модульного смартфона — Google Project Ara. Напомним, что суть идеи состоит в возможности замены отдельных комплектующих смартфона, так называемых модулей. Чтобы подогреть интерес к этой разработке в преддверии скорого выхода первого смартфона, а заодно еще раз наглядно объяснить идею, компания Google выпустила эффектный видеоролик. [i](#)



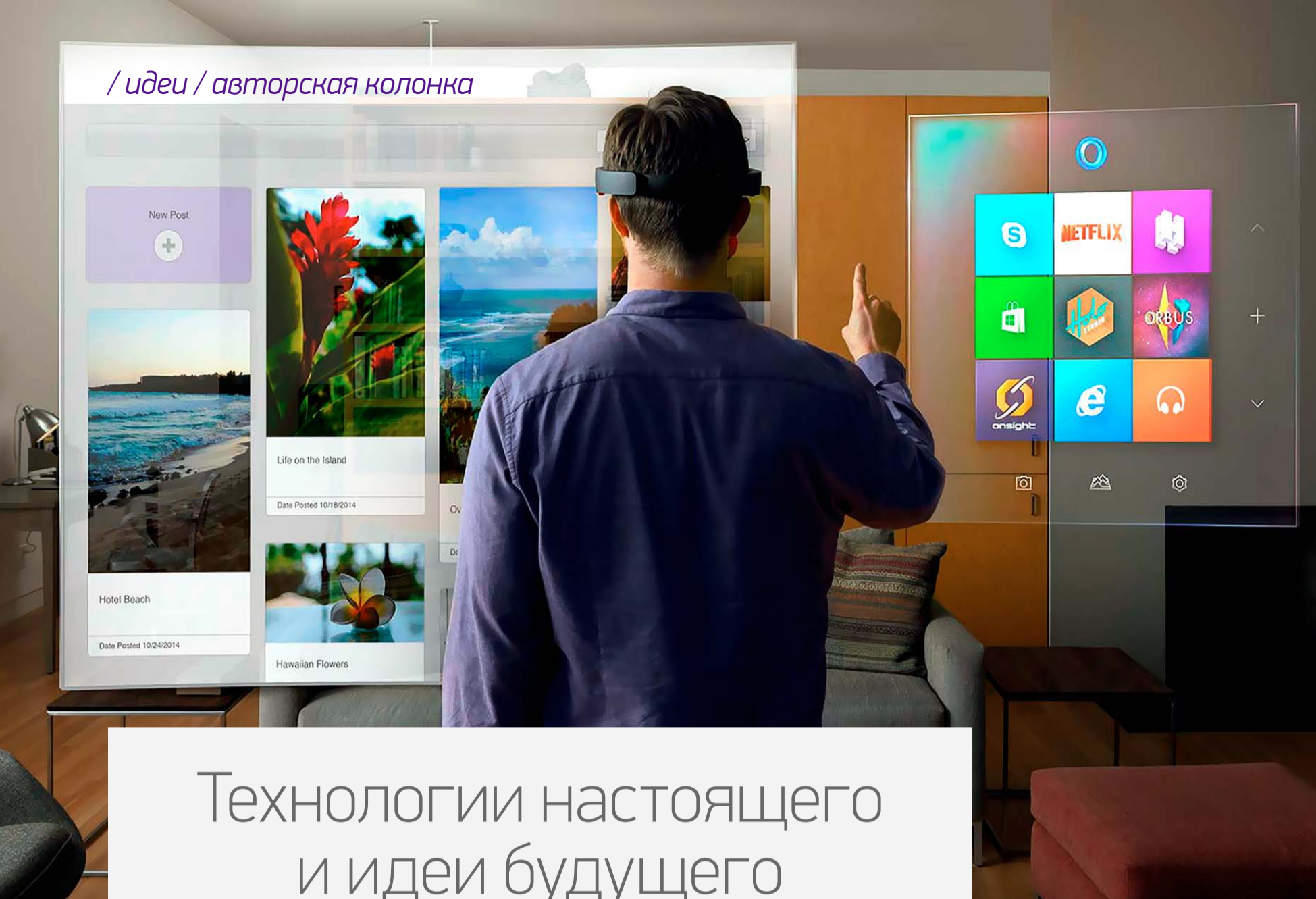
*официальный сайт  
проекта*



нажмите на кнопку



для просмотра видео



## Технологии настоящего и идеи будущего



*В одном из прошлых номеров я сетовал, что в сфере смартфонов и планшетов почти нет инноваций. Да, новые iPhone по инерции вызывают всеобщий интерес и бурные дискуссии в интернете; да, планшеты становятся все тоньше и тоньше. Но не они сегодня двигают рынок вперед и побуждают инженеров и программистов к созданию новаторских решений.*

Сегодня на первый план вышли новости о носимых устройствах (браслеты, умные часы, шлемы дополненной реальности) и встраиваемой электронике (автомобили, умный дом). Это, конечно, не значит, что смартфоны и планшеты надо списывать со счетов. Но вряд ли стоит здесь ожидать в ближайшее время какого-то прорыва, который изменит отрасль. Такой прорыв может произойти, когда «дорастут» технологии: например, когда появятся гибкие тонкие аккумуляторы или экраны произвольной формы (а вместе с ними — и ПО, которое сможет грамотно использовать их особенности).

А пока фокус смещается на устройства, более простые в аппаратном плане, но оригинальные с точки



**СЕРГЕЙ УВАРОВ**

главный редактор  
журнала *Итоги*




- > зрения идей. Например, персональный фитнес-тренер Moov: аппаратная основа гаджета — всего лишь гироскоп в пластиковом корпусе, но какое интересное его использование! Или же лампы, управляемые со смартфона и самостоятельно определяющие необходимый уровень света: вряд ли они могут похвастать вычислительной мощностью, но так ли это важно?

Именно идеи, а не технологии как таковые сегодня двигают IT-сферу! И активное появление всевозможных краудфандинговых проектов и стартапов, которые, допустим, не могут сделать экран на уровне Samsung, но зато могут предложить и реализовать свежую идею, — лучшее тому доказательство.

Однако давайте взглянем на эту ситуацию более глобально. Когда-то прорывом стало появление персонального ПК. Из исследовательских лабораторий и крупных организаций компьютер пришел в дом простого пользователя. Следующим этапом стали ноутбуки: теперь компьютер можно было взять с собой. Появление КПК и смартфонов позволило положить «компьютер» на ладонь пользователя. Как видим, на протяжении всего этого пути технологии становились все ближе и ближе к любому из нас. В прямом смысле: начав свой путь из отдельных комнат с огромными ящиками, «компьютер» пришел в карман каждого человека.

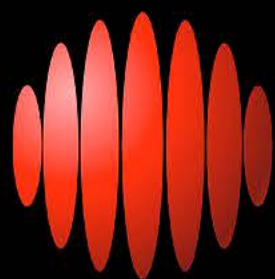
Носимые устройства и умный дом — следующий шаг. Причем — этапный. Теперь мы не просто используем технологии время от времени, как бы выглядывая в «окошко» (и не так важно, что это за «окошко» — экран ПК или смартфона). Мы живем в технологиях, позволяя им взаимодействовать с нашим телом (или даже поселиться на нем) и постоянно присутствовать в нашем жизненном пространстве.

Очередной шаг — начать жить в виртуальном пространстве (голограммы вместо физических объектов) и позволить поселиться технологиям внутри нашего тела (например, микророботы или вживляемые датчики). Когда мы дойдем до этой стадии? Сложно сказать, хотя более или менее реалистичные разработки в этом направлении уже идут. Впрочем, и на нынешнем этапе нас ждет немало всего интересного. Новый раздел «Идеи» нашего журнала будет держать вас в курсе! 



*Компьютеры  
поселились  
не только в нашем  
кармане, но и на руках.*





# photowebexpo

Лента фотоновостей



## Панасоник представил камеру Lumix DMC-GF7

20.01.15



Обзоры  
последние статьи



## Правильная “неправильная” экспозиция. Видеоурок

19.01.15



Обучение фото  
онлайн

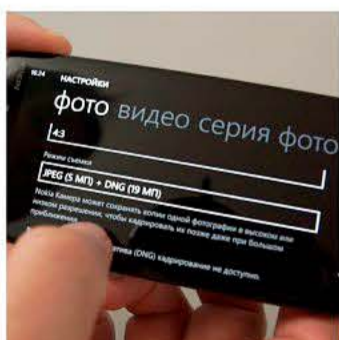


## Тест фотокамеры-смартфона Samsung Galaxy K Zoom

18.01.15



Обзоры  
последние статьи



## Nokia 930. Камерофон для профессионала. Тест

17.01.15



Новости  
видеозала



## Leica Oskar Barnack Awards начинает прием работ

16.01.15

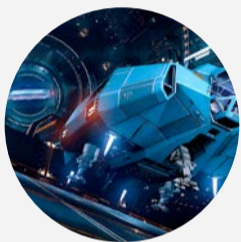


Акции  
события

январь 2015

# РАЗВЛЕЧЕНИЯ

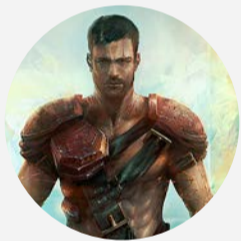
---



## ИГРЫ ДЛЯ ПК И КОНСОЛЕЙ

*обзор космического симулятора Elite: Dangerous*

---



## МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

*обзоры игровых приложений для iOS и Android*

---



## АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

*Виталий Казунов — о тенденциях в индустрии игр*

---



## МУЗЫКА

*рецензия на альбом Бьорк Vulnicura*

---

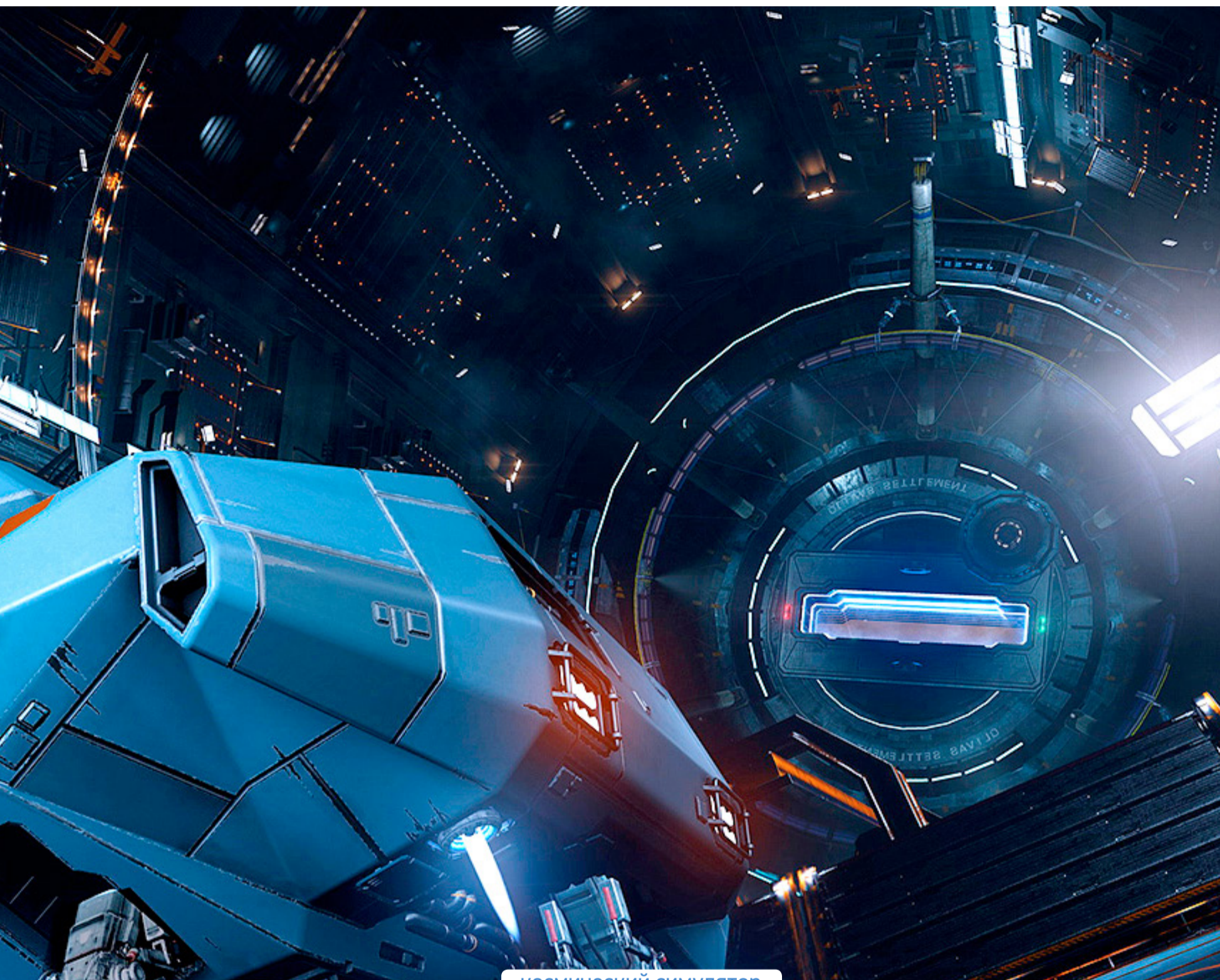


## ФИЛЬМЫ

*рецензия на кинокартину «Бёрдмэн»*

---

*для перехода к рубрике нажмите на фото*



космический симулятор

# Elite: Dangerous

Frontier Developments



Ох уж этот Kickstarter. Благодаря данному сервису журналистам всегда будет о чем писать, а игроки смогут получать игры, даже если все издательства обанкротятся. Привлекает то, что игры создаются фанатами для фанатов, часто без оглядки на массовую аудиторию. *Elite: Dangerous* — как раз из числа таких.





Превосходная графика — один из плюсов игры, но некоторые пользователи бета-версии отметили, что после выпуска финальной версии игры она стала выглядеть несколько хуже.

**Ж**анр космических симуляторов канул в лету. Последняя игра X Rebirth так сильно ударилась о дно, что вряд ли уже всплывет (несмотря на аварийные работы создателей). В поле зрения постоянно маячит Star Citizen со своими многомиллионными сборами, но он выйдет еще очень нескоро. Поэтому появления новой Elite, наследницы легендарной игры 1984 года выпуска, поклонники ждали с большим нетерпением. Она хоть и требует постоянного подключения к интернету, но переживать по этому поводу не стоит. Играть можно одному,

но гораздо интереснее отправиться в космическое путешествие с другими пользователями.

Перед тем как стартовать, лучше пройти обучающие миссии. В них можно познакомиться с непростым управлением кораблем, научиться сражаться и осторожно стыковаться. Плохо то, что миссии являются не столько обучающими, сколько тренировочными. Никакого снисхождения к новичкам. В итоге усвоение базовых знаний может отнять кучу времени, а без них в Галактике никуда.

Стартует Elite: Dangerous, как и любая другая онлайн-ролевая игра, с выбора >



...Перед тем как стартовать, лучше пройти обучающие миссии...



> класса корабля. Можно заниматься торговлей, быть пиратом или охотником за головами. По сути же игрок выбирает стартовый корабль и начальный капитал, а потом оказывается в песочнице галактических масштабов, где каждый занимается чем хочет. Целей нет, сюжета тоже, поэтому вылетаем со станции, берем понравившееся задание и отправляемся зарабатывать деньги на новое вооружение и корабль.

Первый выход в космос ошеломляет. Каждая станция детально проработана. Планеты пугают и вдохновляют своими размерами. Исследовать такой космос действительно увлекательно. Тем более за составление карт неизвестных систем полагается денежное вознаграждение.

Когда дело доходит до сражений, проявляются все прелести космического симулятора. Корабль двигается во всех направлениях, вертится, уклоняясь от ракет и лазеров. Учитывая, что нам доступен лишь вид из кабины, при особо интенсивных сражениях начинает кружиться голова. Требуется привыкание. После нескольких тренировок приходит понимание

тонкостей использования радара, начинаешь без проблем устранять противников.

Каждая битва — испытание на мастерство управления кораблем. Если же вам претит агрессия, можно стать торговцем и заниматься мирными делами. Торговля представлена в классическом виде — купил подешевле здесь, продал подороже там. Но авторы решили разнообразить этот процесс. Рынки могут перенасыщаться; выполняя некоторые задания, игрок получает информацию о новых местах сбыта. Опять же, другие игроки могут опередить вас и продать товар по лучшим ценам.

Можно отправиться добывать ресурсы вручную. Для этого необходимо специальное оборудование. К мирным занятиям можно отнести и вышеупомянутое составление звездных карт. Также на станциях полно почтовых поручений. Все это служит для одной цели — заработка денег на новые корабли и устройства.

Увы, но это единственная мотивация для выполнения заданий. Новое вооружение подходит не для каждого корабля, а лучшие модели стоят огромных денег. В любом случае, разгуляться не получится: кораблей немного,

>





*Elite: Dangerous*  
демонстрирует  
космос во всей его  
бесконечной красоте.



> выбор невелик. Для такой огромной «песочницы» контента на удивление мало. Разработчики оперативно добавляют в игру множество новых вещей, в том числе корабли, но их усилия пока не особо чувствуются.

Постепенно ощущаешь, что игре не хватает четкого стержня. Даже бюджетные онлайн-ролевые игры сейчас не предлагают настолько бесцельное существование. Разнообразие в игровой процесс должны вносить другие игроки. Но авторы настолько увлеклись созданием гигантской вселенной, что не рассчитали размер галактики: слишком уж мало в

ней людей. В итоге почти все время проводишь в одиночестве, наслаждаясь прекрасными видами. И начинаешь искренне радоваться появлению другого пилота на радаре.

Самая интересная жизнь, естественно, у пиратов: нападения на торговые суда, бегство от охотников за головами и другие прелести бытия космических преступников. В игре есть несколько фракций, с которыми необходимо поддерживать хорошие отношения. Если с этим не сложится, то придется избегать систем, которые принадлежат к той или иной фракции, иначе получите штраф или ваш корабль уничтожат.

>



...В итоге почти все  
время проводишь  
в одиночестве...



> Больше в игре делать нечего. Все остальное зависит исключительно от вашей увлеченности космосом и готовности проводить время в одиночестве в онлайн-игре.

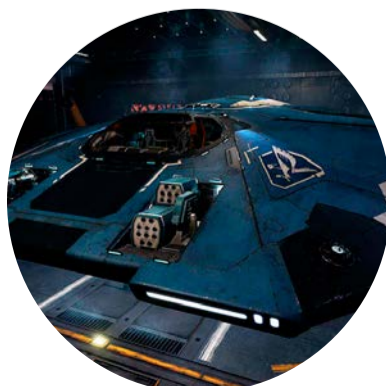
Графика превосходна, особенно удалось авторам ощущение собственного присутствия в кабине космического корабля, где надо лично выполнять все действия, вплоть до стыковки со станциями. Конструкции не отличаются большой фантазией, однако они подчеркива-

ют реализм происходящего. Это же касается и звуковых эффектов. Но больше всего восхищают космические панорамы звездных систем.

В общем, игра получилась со штампом «только для фанатов». Мало кто захочет бесцельно летать по галактике, зарабатывая на очередной корабль. Зато любителей космической тематики привлечет как сложное управление, так и увлекательные сражения, погони за пиратами, торговые операции и исследования систем. **i**



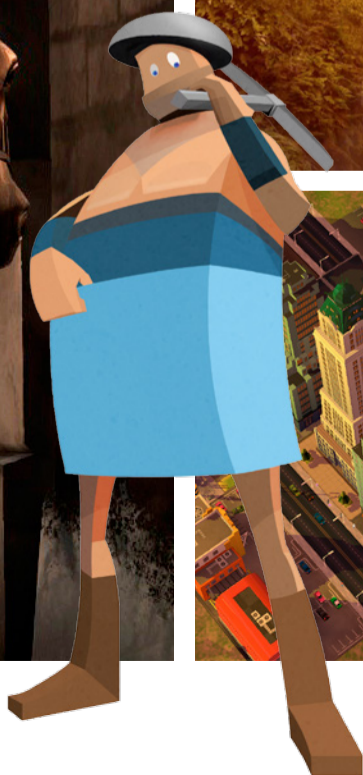
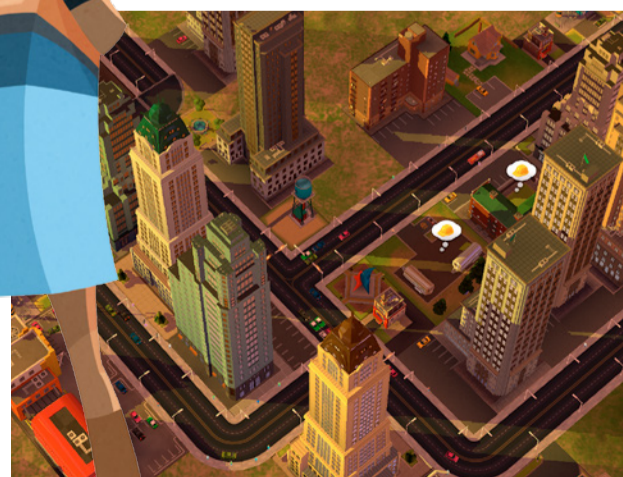
Отличный дизайн космических станций сочетается здесь с недостатком кораблей и оборудования.



## Игры, которые мы пропустили



*В 2014 году было много отличных игр для мобильных устройств. О большинстве достойных и по-настоящему заметных проектов мы рассказывали вам в журналах iТоги. Однако некоторые игры по тем или иным причинам все-таки прошли мимо нашей рубрики. Сейчас, в начале нового года, самое время оглянуться и найти среди релизов 2014 года те, что действительно заслуживают вашего внимания, но прежде не попадали на страницы нашего издания.*




платформер

# Leo's Fortune



1337 & Senri LLC



Главное действующее лицо игры — забавный «пушистик» по имени Лео, у которого неизвестные злодеи похищают золото. Герой отправляется в путешествие по равнинам, морям и подземельям, чтобы отыскать обидчиков и вернуть украденное. В основе игрового процесса лежат два свойства Лео — надуваться (так можно прыгать, парить, всплывать) и сжиматься (в таком состоянии можно давить на кнопки, погружаться в воде). Пять эпизодов разбиты на уровни, для прохождения которых потребуется незаурядная сноровка и реакция, плюс — толка смекалки для решения головоломок. Итак, получилась интересная и красивая игра. 



загрузить из  
Google Play Store



загрузить из  
Apple App Store



Немногие аркады могут похвастать столь красивой картинкой и выверенным игровым процессом.





Популярный симулятор градоначальника SimCity наконец-то получил достойное воплощение и на мобильных платформах. Игроку предстоит выстроить мегаполис мечты с нуля, превратив лоскут лесистой равнины в сверкающую стеклом и бетоном столицу. В основе геймплея лежит многоступенчатый менеджмент ресурсов, усиленный коммуникационными головоломками: размещать дома нужно так, чтобы жители имели доступ к основным удобствам — воде, канализации, чистому воздуху и т. д. Угодить всем сразу непросто. Но в целом сложность игры невысока — это скорее созерцательный тайкун, чем серьезная экономическая стратегия. ⓘ



загрузить из  
Google Play Store



загрузить из  
Apple App Store



Оставить поселение на уровне тихого пригорода или превратить его в аналог Манхэттена — выбирать вам!



интерактивный фильм

# Game of Thrones



Telltale Inc

**Ж**анр GoT можно определить как «интерактивный фильм». Игровой процесс сводится к просмотру основанного на событиях популярного сериала сюжетного ответвления, стартующего с Красной свадьбы. Увы, игра сурова к неофитам — большинство диалогов им будут непонятны, а местный средневековый мирок — чужд. Десятки персонажей (часть которых гибнет, едва появившись на экране), постоянные диалоги (с выбором вариантов ответа), простейшие интерактивные взаимодействия — играть легко, вникнуть в происходящее — куда труднее. Зато те, кто в теме, фактически получают новый эпизод любимого сериала. <sup>i</sup>



загрузить из  
Google Play Store



загрузить из  
Apple App Store



Первый эпизод мобильной «Игры тронов» — мрачная, жесткая история в средневековом антураже.




интерактивный фильм

# Godus



DeNA Corp.

**G**odus — идейный последователь игры Populous, новый симулятор бога от Питера Мулинье. Игрок взаимодействует с огромным островом, изменяя ландшафт для размещения поселений выбранной расы. За это паства наделяет божество верой, которая, в свою очередь, тратится на свершение новых чудес и продвинутый менеджмент. Постепенно в игру добавляются соревнования с конкурирующими племенами, географические исследования, становятся доступны все новые и новые виды человеческой деятельности (выполненные в виде карт). Отметим, что игра рассчитана на долгое развитие, так что не надейтесь на быстрое прохождение. 



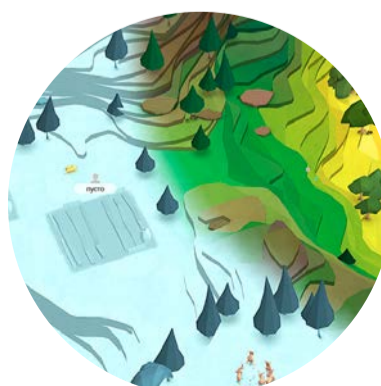
загрузить из  
Google Play Store



загрузить из  
Apple App Store



Пожалуй, лучший на сегодняшний день симулятор бога. А сколько вам потребуется дней, чтобы сотворить мир?




аркадный боевик

# Godfire: Rise of Prometheus



Vivid Games S.A.

А вот и ближайший аналог консольной серии God of War. Аркадный экшн от третьего лица повествует о борьбе Прометея с богами и их союзниками. История разбита на множество эпизодов, отличающихся друг от друга тематикой и оформлением. Герой также развивается по мере прогресса — растет в уровнях, обзаводится новой броней, оружием и аксессуарами, разучивает новые движения. Управление отлично оптимизировано под планшеты, за счет чего бои отличаются завидной динамикой. А вот внешний вид игры зависит от мощности устройства, на котором вы ее запускаете. Но поклонникам жанра точно стоит обратить внимание! 



загрузить из  
Google Play Store



загрузить из  
Apple App Store



*Здесь боги не бессмертны. Если ваша броня крепка, клинок остр, а в сердце нет страха — победа будет за вами!*





## Столкновение платформ



*В 2014 году новое поколение игровых консолей Sony и Microsoft оживило рынок. Аналитики даже не предполагали, что продажи будут настолько хорошими. Но не только PS4 и Xbox One заявили о себе.*

Главным сюрпризом года стали игры от независимых разработчиков. Именно инди-проекты предлагали уникальные в своем роде идеи, привлекавшие аудиторию. Сейчас за внимание независимых разработчиков всерьез борются три гиганта — и Sony, и Microsoft, и Nintendo. Однако игроделы в массе своей по-прежнему предпочитают в качестве платформы персональные компьютеры и устройства на базе iOS и Android. Последнее — неслучайно.

Мобильный рынок развивается сумасшедшими темпами. Смартфоны и планшеты становятся все мощнее. В течение одного года NVIDIA представила сначала топовую однокристальную систему Tegra K1 для мобильных устройств, а потом закрепила успех, анонсировав в разы более производительную Tegra X1, простая архитектура которой позволит разработчикам без проблем перенос-




**ВИТАЛИЙ КАЗУНОВ**

главный редактор  
GAMETECH



- > сить PC-игры на мобильные устройства. Отдельные студии сейчас занимаются переносом классических PC-игр на планшеты. Многие разработчики создают игры с прицелом одновременно и на PC, и на мобильные платформы. А NVIDIA делает все, чтобы упростить им жизнь и тем самым привлечь новые команды и увеличить библиотеку Android-игр. Причем не за счет казуальных «тыкалок» и условно-бесплатных проектов. Этого добра и так полно. Что касается iOS, там давно все хорошо. Аудитория Apple с готовностью тратит деньги, поэтому iPhone и iPad являются сейчас куда более привлекательными игровыми устройствами, чем любые портативные консоли. В общем, можно сказать, что в 2014 году мобильные устройства на базе iOS и Android пришли на смену портативным консолям. Этому поспособствовало и появление многочисленных геймпадов для смартфонов и планшетов. Нужны ли они по-настоящему или нет — вопрос открытый. Тем не менее предложения идут со всех сторон, значит, спрос есть.

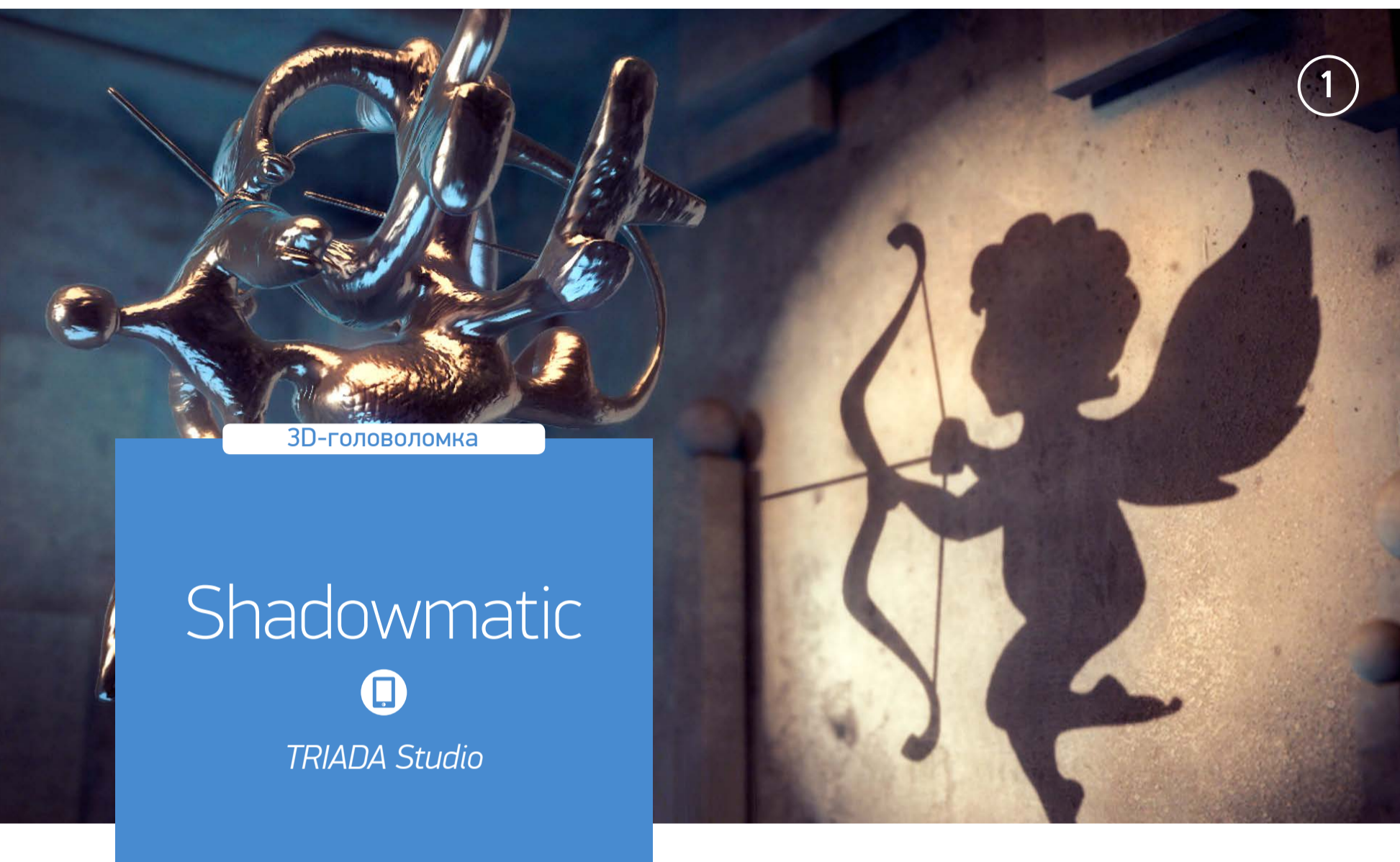
Еще одна важная и закономерная тенденция на игровом рынке — телеприставки. В продажу поступили модели сразу от нескольких ведущих производителей: Google, Amazon, Sony, NVIDIA... Некоторые из них даже позволяют транслировать игровой процесс с домашнего PC на экран телевизора, тем самым значительно расширяя набор доступных игр. Конечно, телеприставки не заменят стационарные консоли и компьютеры в силу объективных причин (некоторые игры занимают 40-50 ГБ), но вполне способны переманить казуальную часть аудитории.

Напоследок стоит вспомнить о новом классе устройств, громко заявившем о себе в 2014 году. Речь о шлемах виртуальной реальности. Все началось с успешного Kickstarter-проекта компании Oculus VR, предложившей дешевый шлем виртуальной реальности Oculus Rift. Проект получил сильную поддержку со стороны пользователей и разработчиков. Потом компания Facebook приобрела Oculus VR за 2 млрд долларов. Ну а вскоре со всех сторон посыпались аналогичные предложения со стороны как крупных производителей (Samsung и Razer), так и энтузиастов (через Kickstarter и IndieGoGo). В 2015 году эти проекты вполне могут удивить. Или разочаровать, лопнувшись мыльными пузырями. 



*NVIDIA Shield  
и Amazon Fire TV —  
примеры игровых  
устройств на Android.*





3D-головоломка

# Shadowmatic



TRIADA Studio

В сентябрьском номере iТоги мы рассказывали вам о готовящемся к выходу проекте Shadowmatic. В январе игра появилась в App Store, и мы убедились, что наши авансы были не напрасными. У разработчиков получилась очень оригинальная головоломка: каждый уровень предлагает угадать силуэт некой фигуры, вращая расположенный против пучка света абстрактный объект. Именно рассматривая отбрасываемую объектом тень, можно узнать, что было загадано. Помочь с заданиями призвана многоуровневая система подсказок. Великолепная графика и музыка лишь усиливают впечатление от знакомства с этим незаурядным проектом. **1**

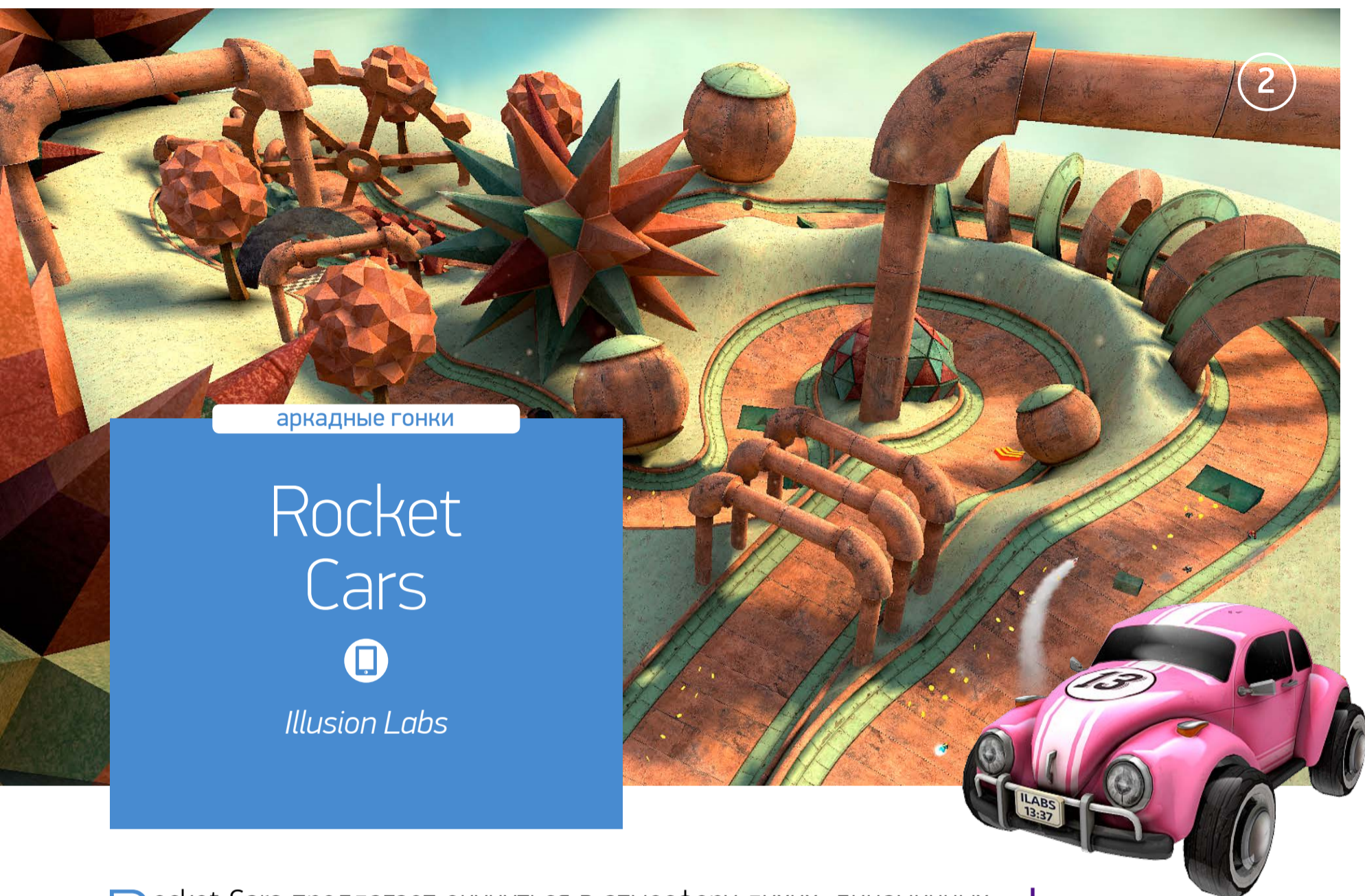



загрузить из  
Apple App Store



Один из лучших дебютов начала года в App Store! Геймплей, картинка и звук — три слагаемых успеха игры.





**R**ocket Cars предлагает окунуться в атмосферу лихих, динамичных гонок без правил. Главное — прийти к финишу первым, а оппонентов можно толкать в борта, сбивать ракетами, взрывать динамитом или просто обгонять. «Перчику» добавляет инвертированное управление и своеобразная физическая модель — вписываться в повороты на полной скорости получится не сразу. Топливо для ракетных двигателей раскидано в баллонах по трассе или пополняется при выполнении трюков. Машины можно покупать и модернизировать, чтобы испытать свои навыки в одном из пяти режимов гонок на почти 70 доступных уровнях! 



загрузить из  
Apple App Store



Мультяшная графика не мешает процессу, когда речь заходит о сумасшедших скоростях и подлинном драйве.





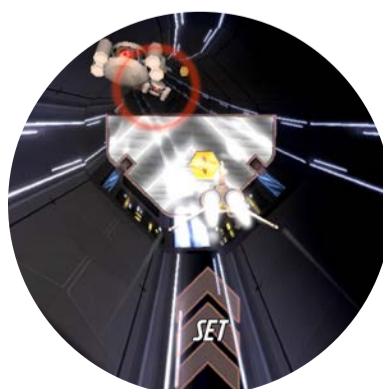
На первый взгляд, геймплей SineWave достаточно прост: игрок свайпами управляет перемещением космического корабля в тоннеле, уклоняясь от возникающих препятствий. Тапом по экрану производится выстрел, уничтожающий глухие препятствия или врагов. Но изюминка проекта в том, что все эти действия нужно производить в определенном ритме, в соответствии со звучащей музыкой. Не попали в такт — получите штраф на сбор призовых очков или столкнетесь с препятствием. В меню можно докупать музыкальные треки и разблокировать корабли. Увы, на фоне звуковой составляющей картинка смотрится простовато. <sup>i</sup>



загрузить из  
Apple App Store



*SineWave — редкий случай, когда музыка не просто дополняет процесс, а является его неотъемлемой частью.*

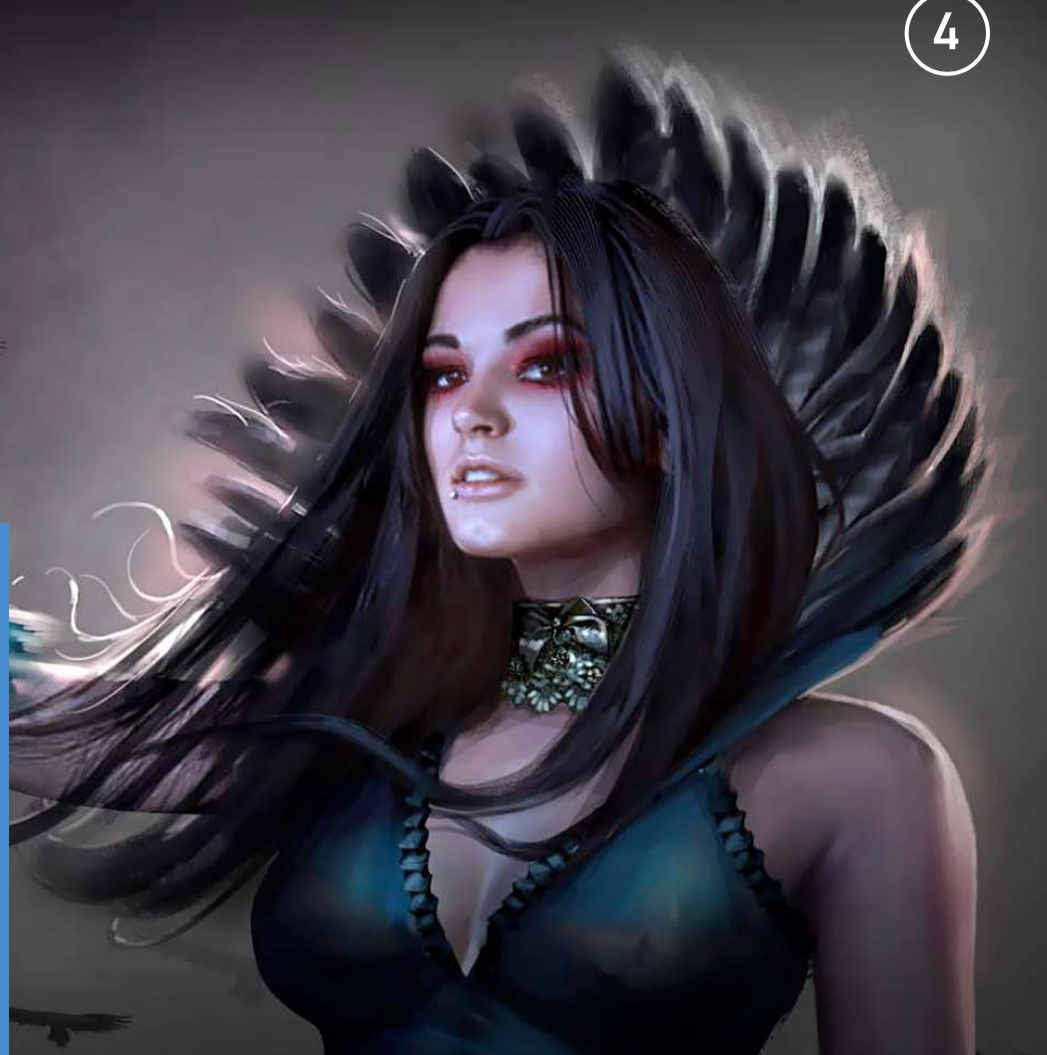


файтинг

# WWE Immortals



Warner Bros.



Игра WWE Immortals — новый файтинг от создателей портативных версий Injustice и Mortal Kombat. Попытку совместить профессиональный реслинг со вселенной супергероев можно признать удачной — россыпь колоритных персонажей не дает заскучать. А вот с точки зрения процесса игра — практический полный аналог Injustice: те же поединки «3 на 3», то же управление и «карточная» система развития героев. Вкладывать заработанные средства в наборы карт или прокачивать характеристики уже имеющихся персонажей — каждый волен выбирать сам. Помимо ряда сюжетных турниров, предлагаются также режимы испытаний и сражения по Сети. **1**



загрузить из  
Google Play Store



загрузить из  
Apple App Store



Давно уже мы не получали возможности так бодро, зрелищно и красиво выколачивать из оппонента душу!




музыкальная игра

# Audital



Bruce Slater

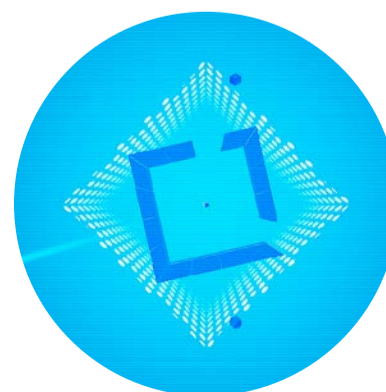
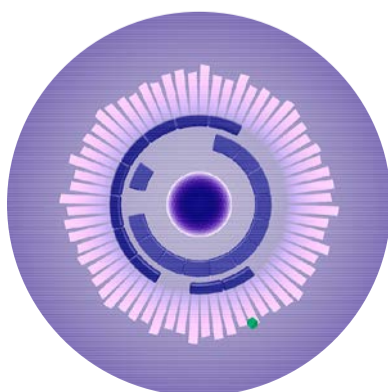
**В** Audital вы управляете защитным кожухом ядра, расположенного в центре экрана планшета. Играющий фоном музыкальный трек генерирует поток частиц, бомбардирующих ядро. Задача — не пропускать к ядру отрицательные частицы (они его ослабляют) и пропускать положительные, усиливающие. Беда в том, что частицы «+» еще и уничтожают кожух. Таким образом, приходится постоянно «крутиться», чтобы и ядро вырастить, и защиты не лишиться. Неплохая тренировка скорости реакции! С улучшением ядра появляются бонусы — например, второй слой защитной оболочки. Можно соревноваться с друзьями на лучший результат. 



загрузить из  
Apple App Store

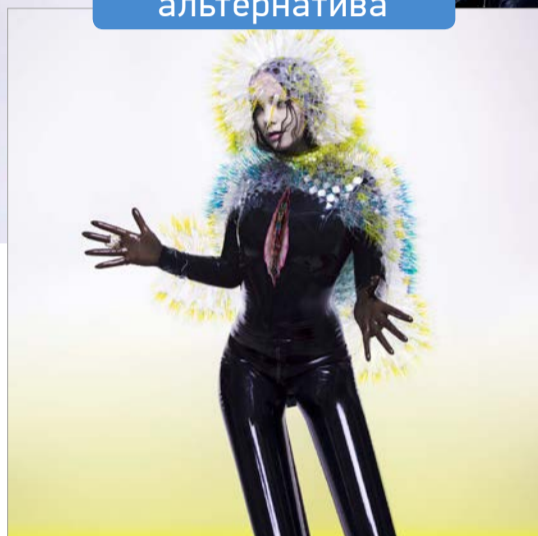


*Audital — оригинальная и непростая игра со своей собственной музыкальной изюминкой.*





альтернатива



Vulnicura



**Björk**

*One Little Indian Limited /  
Wellhart Limited, 2015*

99₽



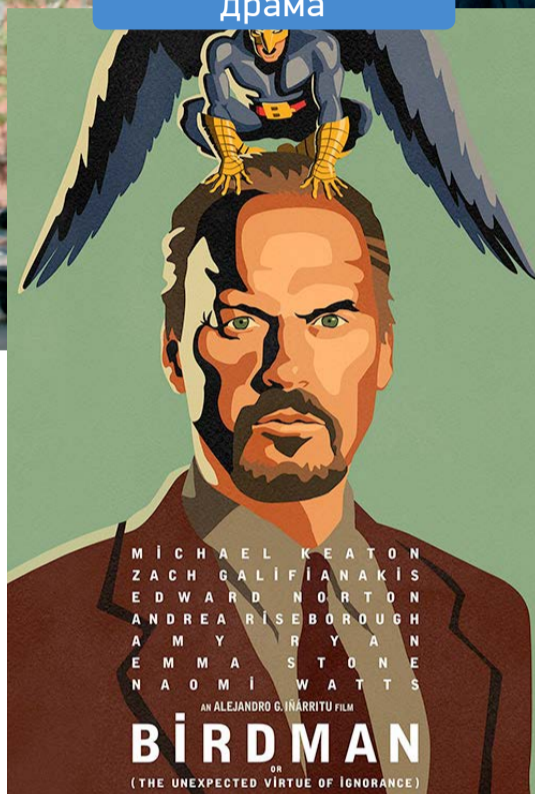
прослушать или купить  
в Apple iTunes Store

Главный музыкальный альбом месяца — без сомнения, Vulnicura Бьорк. Девятая студийная пластинка исландской певицы планировалась к выходу только в марте, но неугомонные пираты, месяцем ранее слившие в Сеть альбом Мадонны, на этот раз нарушили и планы Бьорк. Отреагировав на утечку, Бьорк раньше срока выложила свою работу целиком, но пока только в iTunes.

После оторванного от реальности и посвященного исследованию природных явлений альбома Biophilia, вышедшего три года назад, новые песни Бьорк звучат на удивление «человечно» и невероятно искренне. Сквозная тема всех текстов — расставание Бьорк с Мэтью Барни, выдающимся художником и кинорежиссером, жившим с певицей 13 лет. Началу их отношений и рождению совместного ребенка посвящен альбом Vespertine (2001). И насколько Vespertine был наполнен сияющей радостью, настолько Vulnicura печален. Проникновенные аккорды струнных, поддержанные глубокими электронными битами, сопровождают вокальные исповеди Бьорк, лишённые навязчивых мотивов и парящие в какой-то невесомости. Впрочем, даже «рыдания в жилетку» звучат у Бьорк возвышенно и прекрасно. <sup>1</sup>



драма



## «Бёрдмэн»



режиссер  
**Алехандро Гонсалес  
Иньярриту**

20th Century Fox Film Corporation

299₽ (SD) / 349₽ (HD)



сделать предзаказ  
в Apple iTunes Store

Вручение премий «Оскар» все ближе, поэтому для киномана сейчас раздолье: в прокате одновременно идет сразу несколько ярких новинок, претендующих на золотую статуэтку. Пожалуй, наибольшего внимания из них заслуживает «Бёрдмэн» Алехандро Гонсалеса Иньярриту. Создатель картин «Сука-любовь» и «21 грамм» решил повторить подвиг Хичкока и Сокурова, сняв фильм практически одним кадром. На самом деле, монтажные срезки в «Бёрдмэне» есть, но они тщательно замаскированы. Это создает сильнейшее ощущение присутствия — как будто мы постоянно находимся рядом с актерами.

Действие разворачивается в бродвейском театре, где постаревшая голливудская звезда Ригган (Майкл Китон) пытается возродить свою карьеру и заслужить признание у привередливых нью-йоркских театралов. В молодости Ригган прославился главной ролью в экранизации комиксов «Бёрдман» (очевидный намек на «Бэтмена»), и с тех пор воображаемый Бёрдмэн стал альтер эго Риггана, сводя актера с ума.

Иньярриту и оператору Эммануэлю Любецки удалось главное: перенести театральную атмосферу в кино — со всей ее эксцентричностью, трагикомизмом и обаянием. ⓘ



iТоги

## НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

*главный редактор*

Сергей Уваров

*арт-директор*

Олег Дмитриев

*гаджеты*

Николай Землянский

*концепты*

Павел Соколов мл.

*мобильные игры*

Дмитрий Гомельский

*игры для ПК и консолей*

Антон Запольский-Довнар

*мнения экспертов*

Александра Криштопа

*интервью / устройства / музыка / фильмы*

Сергей Уваров

*монтаж видеороликов IXBT.com*

Виталий Казунов

*закадровый голос*

Ян Женчак

*корректор*

Юлия Кряквина

*реклама*

Наталья Муравьева,

Максим Кочетков

IXBT

## РЕДАКЦИЯ САЙТА IXBT.COM

*главный редактор*

Павел Соколов

*заместитель главного редактора,*

*PR-директор*

Александр Воробьев

*редактор линейки новостей*

Георгий Филягин

*авторы новостей*

Георгий Филягин,

Дмитрий Кукишев

*редакторы и авторы статей*

Алексей Берилло, 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  
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.