



Jawbone UP3

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ФИТНЕС-ТРЕКЕРОВ



ОПЫТ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
MACBOOK RETINA 12"



САМОЕ ВАЖНОЕ —
COMPUTEX
И WWDC 2015



ЛУЧШИЕ
ГАДЖЕТЫ
И КОНЦЕПТЫ



FALLOUT SHELTER
И ДРУГИЕ
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

НОВЫЙ МАГАЗИН НА ПРОФСОЮЗНОЙ

100м от м. «Теплый стан»

Профсоюзная, 127Б

с 10:00 до 22:00

с 10:00 до 20:00



Подарки покупателям все лето!

Розыгрыш ASUS ZenFone'ов

Сувениры для всех покупателей

Скидка для владельцев Карт постоянного покупателя

Клубная карта в подарок.
При покупке на сумму более 3000р.

ФЦЕНТР

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Интернет-магазин
FCENTER.ru


 **(495) 925-6447**

Дорогие друзья!



В этом выпуске у нас нет сквозной концепции, как в двух предыдущих номерах, однако, выбирая устройства для тестов, мы специально сделали акцент на тех новинках, которые могут оказаться особенно актуальны именно летом.

Так, фитнес-гаджеты Jawbone UP3 и ASUS VivoWatch помогут вам привести тело в отличную форму и сподвигнут лишний раз прогуляться под летним солнышком, при этом VivoWatch предупредят вас, когда уровень ультрафиолетового излучения будет опасен для здоровья. Планшет Sony Xperia Z4 Tablet будет идеальным решением для поездки на море — тонкий и легкий, он не займет много места в багаже, а на пляже вы сможете совершенно не беспокоиться за его сохранность: морские брызги и песок ему нипочем! Наконец, наш рассказ об эксплуатации нового 12-дюймового MacBook окажется полезен тем, кто планирует взять его с собой в поездку вместо основного ноутбука.

Не забыли мы и о читателях, которые останутся в ближайшее время в городе. Июньский номер поможет им разнообразить досуг: подробный обзор нового «Ведьмака», рецензии на музыку и кино, а также, разумеется, подборка мобильных игр позволят вам найти лучший способ скоротать дни в ожидании отпуска. Ну а мы желаем вам приятного чтения и сдаем вахту: редакции тоже надо отдохнуть, набраться новых сил и идей. Следующий номер iТоги выйдет уже в конце августа, и в нем мы подготовим для вас немало нового и интересного. Так что до встречи в конце лета! 



СЕРГЕЙ УВАРОВ

главный редактор
журнала iТоги



ИЮНЬ 2015

СОБЫТИЯ



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
главные IT-мероприятия июня



НОВОСТИ
другие события месяца



ВИДЕО
ролики об июньских анонсах и событиях



НОВОСТИ ONE LINE
интересные инфоповоды — одной строкой

для перехода к рубрике нажмите на фото



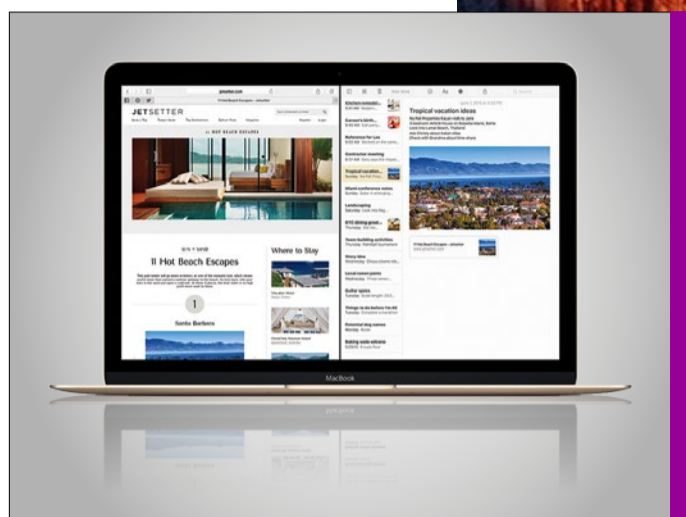
С МУЗЫКОЙ ПО ЖИЗНИ



Самой ожидаемой и обсуждаемой презентацией месяца стало мероприятие Apple Worldwide Developer Conference 2015 (WWDC), состоявшееся 8 июня в Сан-Франциско. Ежегодно на WWDC компания из Купертино представляет новые версии своих операционных систем и сервисов. Не стал исключением и этот год: были анонсированы OS X 10.11, iOS 9, Swift 2, watchOS 2 и (главное!) Apple Music.

Новая версия операционной системы для компьютеров Mac — OS X 10.11 El Capitan — развивает идеи, заложенные в текущей OS X 10.10 Yosemite. Приложение «Фото» теперь позволяет подключать сторонние модули для

редактирования фотографий, поисковая система Spotlight не только получила возможность перемещения по экрану, но и стала интеллектуальной, подобно голосовому ассистенту Siri в iOS, а также появился режим Split View, позволяющий разделить экран >



Название новой OS X — *El Capitan* — взято у самого высокого горного пика калифорнийского парка Йосемити.



> между двумя приложениями. Последнее стало и ключевой особенностью iOS 9. Раньше нечто подобное мы видели в планшетах Samsung, теперь и на iPad можно будет одновременно работать в двух приложениях. Кроме того, появился режим «картинка в картинке», позволяющий просматривать видео в миниатюрном окне поверх другого открытого приложения.

Заметим, что iOS и OS X все больше сближаются друг с другом, «делясь» одними и теми же функциями и технологиями. Так, создатели игр и графических приложений для OS X теперь смогут задействовать технологию Metal, которая появилась в iOS 8 и была ориентирована

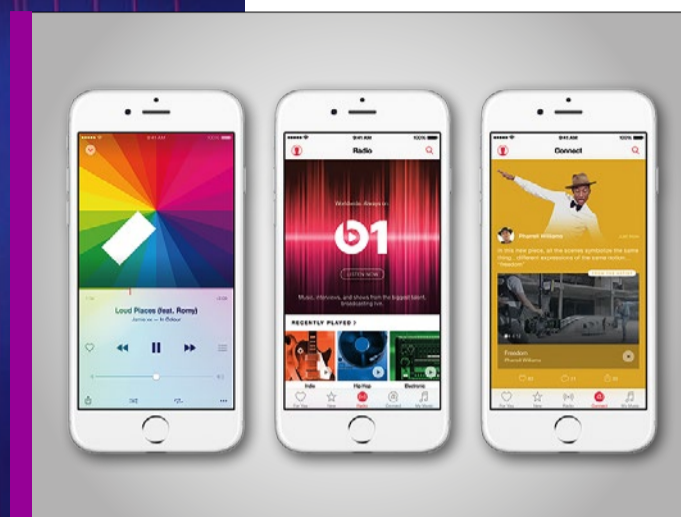
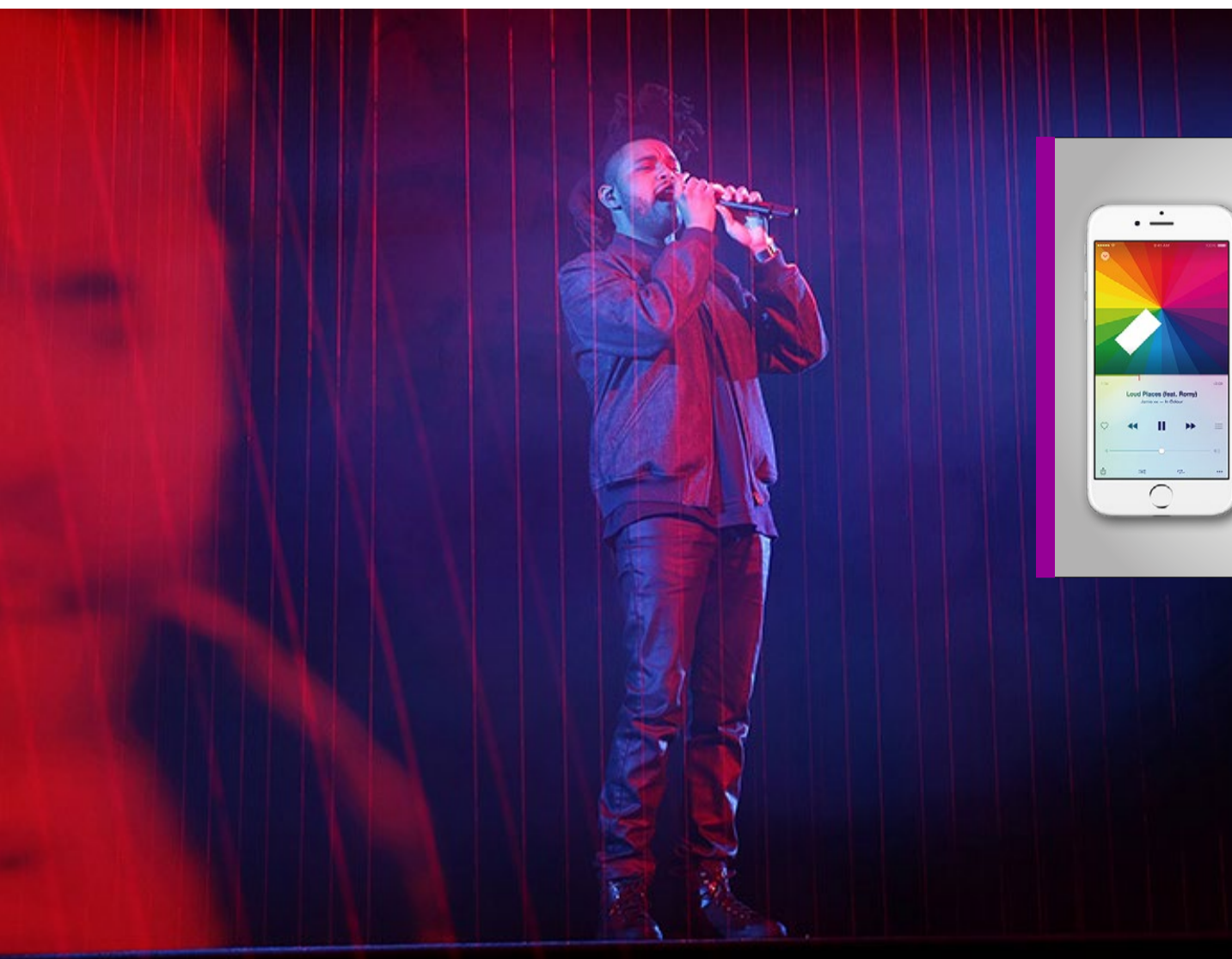
на разработку игр. Что же касается iOS, то здесь наибольшие изменения наблюдаются у «Заметок» (появились полноценные инструменты редактирования) и «Карт» (можно строить транзитные маршруты), но главное — появилось совершенно новое приложение «Новости» (News). Оно представляет собой интерактивный журнал, содержание которого наполняется сторонними издателями (на момент старта в их числе есть Wired, ESPN, The New York Times и др.) в соответствии с предпочтениями пользователя, который может выбрать интересующие его направления, издателей и темы. «Новости» умеют самообучаться: чем больше >

мнение эксперта

МИХАИЛ ПАНЮШКИН,
зам. директора *IXBT.com*
по развитию



От презентации WWDC у меня остались смешанные чувства. С одной стороны, никакого «вау» не случилось. С другой стороны, все обещанные фишки «вкусные», ну и пусть это уже было где-то. Улучшения многозадачности в iOS 9 — отлично (уже потестировал), приложение Apple News — очень жду (посмотрим, как сделают). Сплит-скрина на OS X мне тоже всегда не хватало. Единственное, что не впечатлило, — это Apple Music.



Известные исполнители нередко выступают на презентациях Apple.

интересный факт



Мы привыкли, что новые версии операционных систем Apple занимают больше места, чем предшествующие им. Да и парк совместимых устройств, как правило, сокращается. Но в этом году компания решила пойти навстречу пользователям: iOS 9 весит всего 1,3 ГБ против 4,6 ГБ у iOS 8, а OS X 10.11 будет совместима со всеми компьютерами, на которых работают OS 10.9 и 10.10. Публичное бета-тестирование обеих новых ОС начнется в июле, а финальные версии станут доступны осенью — разумеется, совершенно бесплатно.

> пользователь прочитает статей, тем более подходящими окажутся предлагаемые системой новые материалы. Статьи отображаются в виде, характерном для издателя-автора, они могут быть сверстаны в «журнальном» виде и при этом содержать фотогалереи, встроенное видео и другие интерактивные элементы.

Если Apple News — конкурент Flipboard и прочих новостных агрегаторов, то следующий сервис — долгожданный Apple Music — явно был сделан в пик Spotify и Google Play Music. Созданием Apple Music руководил Джимми Айовин — музыкальный продюсер и новый вице-президент Apple, при-

шедший в компанию в результате приобретения Beats. За \$9,99 в месяц пользователь Apple Music получает неограниченный доступ к музыкальной библиотеке сервиса (она не идентична iTunes Store), возможность использования плей-листов, составленных с участием специалистов, площадку для общения с исполнителями и другие возможности. Важная особенность Apple Music — совместимость с устройствами Android. Напомним, что это далеко не первая попытка Apple зайти на территорию потоковой музыки и музыкальных соцсетей: в 2010 году еще под руководством Стива Джобса компания создала iTunes Ping — надстройку над iTunes >



Билеты на WWDC 2015
были раскуплены через
два часа после старта
продаж.



> для взаимодействия публики и музыкантов. В 2012 году проект был закрыт. Еще один шаг в этом направлении — iTunes Radio, потоковое интернет-радио, позволяющее прослушивать реальные и виртуальные радиостанции. Впрочем, перспективы этого проекта сейчас не совсем очевидны. Посмотрим, насколько успешной окажется новая попытка!

Последние два анонса WWDC 2015 — это операционная система watchOS 2

для часов Apple Watch и новая версия языка программирования Swift. watchOS 2 позволит сторонним разработчикам создавать приложения для часов, которые смогут работать без iPhone и будут полноценно использовать встроенный микрофон, динамик, датчики движения, сердцебиения и органы управления часов. А с помощью Swift 2 теперь можно будет создавать программы для Linux, причем все исходные коды Swift 2 будут открыты. **1**



подробный репортаж iXBT.com
с мероприятия

мнение эксперта

СЕРГЕЙ УВАРОВ,
главный редактор
iТоги



Удивительно, что при своих неограниченных ресурсах и огромном влиянии в музыкальном мире Apple так и не удалось создать популярную музыкальную соцсеть или потоковый сервис. Очевидно, что покупка Beats преследовала именно цель усиления музыкального направления Apple, и вот уже есть результат. Однако пока не совсем понятно, что именно Apple Music сможет предложить такого, чего нет у Spotify или Google Play Music.



Новый USB шагает в массы



Еще одно центральное событие июня, наряду с WWDC, — ежегодная выставка Computex, проходящая на Тайване в начале месяца.

Если барселонская MWC сконцентрирована на мобильных новинках, а берлинская IFA — на бытовой технике, то Computex традиционно делает акцент на компьютерах и комплектующих. Однако вот уже который год никаких сенсаций на этом мероприятии не происходит: рынок ПК остается в состоянии стагнации и не радуется инновациями.

Это, впрочем, не значит, что интересных анонсов и новостей вообще нет. Все-таки на Computex съезжаются компании со всего мира и демонстрируют свои новейшие разработки. А уже совокупность этих разработок по-

зволяет говорить о новых трендах. Так, ключевым трендом Computex 2015 стало внедрение разъема USB Type-C. Напомним, что он привлек всеобщее внимание весной, в связи с выпуском 12-дюймового MacBook, где других разъемов нет вовсе. Прежде >



Компания ASUS уже который год оказывается главным ньюсмейкером Computex.



> USB Type-C почти не использовался в массовой продукции. Теперь же анонсы устройств с этим разъемом пошли один за другим.

Компания ASUS на презентации в рамках Computex показала гибридный компьютер Transformer Book T100HA с экраном размером 10,1 дюйма. Его клавиатура отсоединяется, и устройство можно использовать в качестве планшета. А благодаря полноценной Windows 10 новинка становится заменой ноутбука. Модель работает на Intel Atom x5 (Cherry Trail). Объем оперативной памяти равен 4 ГБ, а масса планшетной части составляет 580 граммов. Как и у MacBook, из разъемов

здесь только USB Type-C. Помимо ASUS, ноутбуки и планшеты с USB Type-C показали MediaTek, Toshiba, HP и другие компании.

Подтянулись и производители внешних устройств. Так, SanDisk выпустил гибридные накопители SanDisk Extreme 900 Portable SSD и SanDisk Extreme 500 Portable SSD, оснащенные интерфейсом USB Type-C. Объем накопителей SanDisk Extreme 900 Portable SSD может достигать 1,92 ТБ, а скорость передачи данных составляет до 850 МБ/с. В свою очередь, портативные накопители 500-й серии радуют, прежде всего, компактными размерами (примерно вдвое меньше смартфона). А объем и >

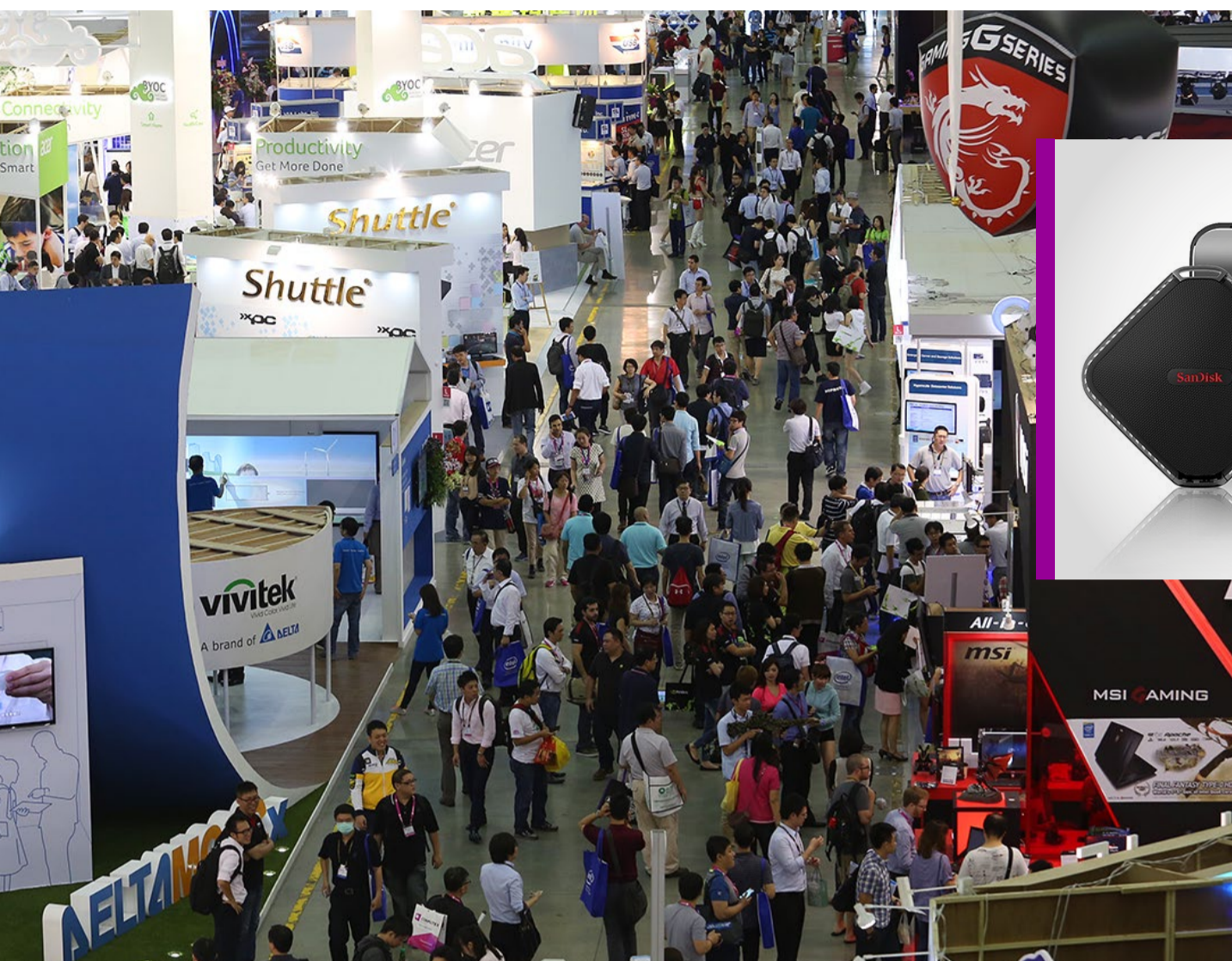
мнение эксперта

СЕРГЕЙ ПАХОМОВ,

редактор раздела
«Ноутбуки» на iXBT.com



На Computex я был уже более десяти раз, так что мне есть с чем сравнивать. Могу сказать, что прошедшая выставка оказалась не самой показательной в плане новинок. Хуже всего выступили производители материнских плат: нередко на стендах демонстрировались лишь нерабочие прототипы будущих плат. Впрочем, постепенная деградация Computex компенсируется неизменным гостеприимством замечательного Тайбэя.



Портативный SSD SanDisk оснащен ударопоглощающими накладками по периметру.

интересный факт




Иногда на Computex демонстрируют и совершенно экспериментальные разработки, неготовые для коммерческого применения, но позволяющие увидеть пути развития индустрии. Например, как вам игровой ноутбук, в котором можно управлять персонажем во время игры движением глаз? Именно такую штуку показала компания MSI. Это концептуальная модификация ноутбука GT72 с поддержкой технологии Tobii Tech, отслеживающей положение зрачков пользователя. Наш корреспондент проверил — действительно работает!

> максимальная скорость составляют 480 ГБ и 415 МБ/с соответственно.

Тем временем компания Intel представила новую версию интерфейса Thunderbolt. Как известно, на сегодняшний день в продаже представлено крайне мало устройств, оснащенных портом Thunderbolt. Новая версия интерфейса может исправить ситуацию, поскольку вместо старого неудобного разъема Intel решила использовать USB Type-C. При этом скорость передачи

данных по Thunderbolt достигает 40 Гбит/с, что в четыре раза больше, чем у USB 3.1. Кроме прочего, это позволяет подключить посредством Thunderbolt 3 сразу два монитора разрешением 4K. Однако совместимость с интерфейсом USB тоже сохранена.

Скорее всего, в ближайшей перспективе на USB Type-C перейдут и мобильные устройства. Таким образом, мы везде будем использовать один универсальный разъем. 





петиция месяца

Желание дамы — закон!



*Компания Apple прислушалась
к мнению звезды*

Анонс Apple Music вызвал неоднозначную реакцию музыкального мира. В частности, не всех музыкантов устроили условия, предлагаемые компанией. Так, Apple объявила, что первые три месяца использования Apple Music будут бесплатными для пользователя, а следовательно, никаких отчислений музыкантам и правообладателям за этот период тоже не полагается.

Возмущение такими условиями выразила одна из главных американских поп-звезд — Тэйлор Свифт. Певица удалила из сервиса свой последний альбом

«1989» и объяснила решение в длинном и исключительно дипломатичном открытом письме к Apple. «Мы не просим у вас бесплатные айфоны. Пожалуйста, не просите нас предоставлять вам музыку бесплатно», — написала Тэйлор.

Самое интересное, что буквально на следующий день Apple выполнила просьбу звезды и скорректировала правила: теперь музыканты будут получать деньги даже за первые три месяца. Что ж, не даром мисс Свифт включили в список самых влиятельных людей мира! 📢



Ранее Тэйлор Свифт удалила свои песни из Spotify, считая, что стриминг снижает ее доходы от продажи музыки.





отставка месяца

Конец славной карьеры




*В отставку ушел
топ-менеджер Microsoft Стивен Элоп*

Уволен один из самых скандальных топ-менеджеров в IT-сфере. Стивен Элоп, которого многие не без оснований обвиняют в сознательном развале Nokia с целью последующей ее продажи Microsoft, покидает пост руководителя группы Devices в Microsoft. Это подразделение, образованное из поглощенной Nokia, занималось выпуском смартфонов Lumia.

Широкую известность Элоп приобрел в 2010 году, став генеральным директором Nokia. Когда он пришел в финскую компанию, рыночная доля ее

смартфонов составляла 29%, а в 2013 году она снизилась до 3%.

Вместо развития собственных ОС Symbian и MeeGo Элоп переориентировал Nokia на использование Windows Phone и обеспечил продажу Microsoft смартфонного подразделения финской компании, когда его стоимость была минимальна.

В 2014 году его кандидатура рассматривалась в числе претендентов на пост главы Microsoft после отставки Стива Балмера. Но в итоге был выбран Сатья Наделла. 





продажи месяца

Роботы тоже плачут



*Первая партия «эмоциональных»
роботов разошлась за минуту*

В Японии стартовали продажи домашних роботов Pepper, которые, по словам создателей, могут воспринимать и выражать эмоции.

С помощью сенсоров и датчиков Pepper анализирует происходящее вокруг и реагирует на окружающую среду. Он обладает средствами, необходимыми для взаимодействия с людьми, включая способность распознавать речь, жестикулировать и улавливать эмоциональную составляющую речи, анализируя ее тональность и выразительность. Как утверждается, это

делает общение с роботом более естественным.

Кроме того, Pepper умеет шутить, танцевать и другими способами забавлять собеседников. Также он может радоваться в ответ на похвалу, пугаться темноты и испытывать другие эмоции. В зависимости от своего эмоционального состояния Pepper способен повышать голос.

Цена робота составляет около \$1600. В июне производитель планировал продать 1000 экземпляров, но они разошлись всего за одну минуту. ❶




Pepper может перемещаться в пространстве, двигать руками и даже преодолевать препятствия.

Новостной видеодайджест iXBT.com

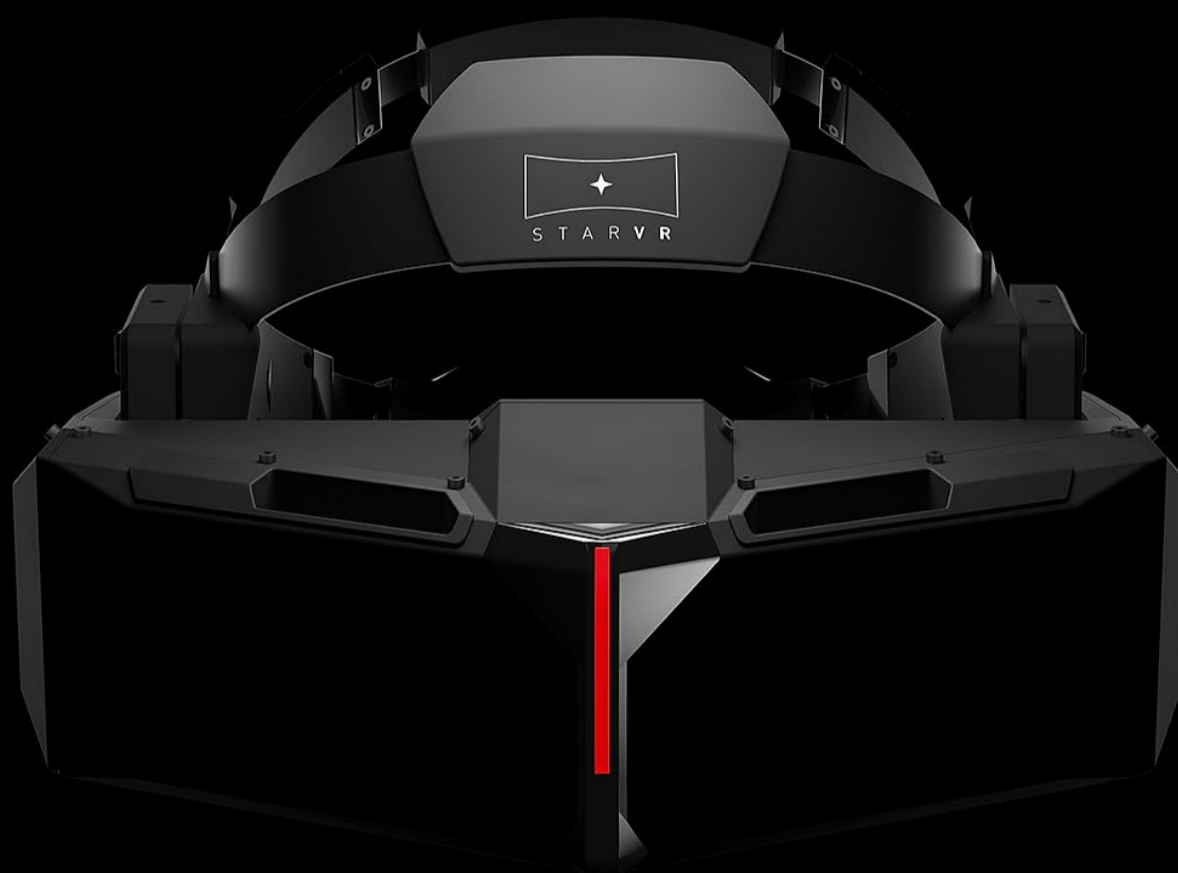


*Видеорассказ о прочих
интересных анонсах месяца*

Представляем вашему вниманию наш новый видеодайджест. Из выпуска вы узнаете о шлеме виртуальной реальности StarVR, 3D-карте нового поколения AMD Radeon R9 Fury X, концепции The Safety Truck, обеспечивающей безопасность на дорогах, эргономичной деревянной клавиатуре Model 01 и самой тонкой в мире лампе накаливания. А геймеров наверняка заинтересует компактный и мощный ПК AMD Project Quantum, который обеспечит в любой игре 60 кадров в секунду при разрешении 4K. 



*другие
видеодайджесты
на FilmDero*




нажмите на кнопку  для просмотра видео

Рекламный ролик ASUS ZenWatch 2



*Знакомимся с дизайном часов
на Android Wear*

На выставке Computex компания ASUS анонсировала выпуск умных часов ZenWatch 2. Как и первая версия ZenWatch, новинка построена на платформе Qualcomm и оснащена дисплеем типа AMOLED. Экран защищен стеклом Gorilla Glass 3. Покупатель сможет выбрать цвет (серебристый, серый или розовое золото) и размер часов (будут варианты с шириной ремешка 22 и 18 мм). Короткий, но эффектный видеоролик позволяет оценить дизайн самого устройства и множества ремешков. 



*обзор первой версии
ASUS ZenWatch*




нажмите на кнопку  для просмотра видео

История звукозаписи по версии Apple



*Атмосферный экскурс
в прошлое*

Компания Apple вскоре после июньской презентации Apple Music опубликовала очаровательный видеоролик, в котором прослеживается история звукозаписи с 1888 года и до наших дней. Перед зрителем проходит вереница кадров с патефонами, проигрывателями пластинок, кассетными плеерами, CD-плеерами и iPod... Самое ценное, что снято все это с большим вкусом, юмором и стремлением передать атмосферу эпох. В общем, это видео определенно заслуживает внимания. 



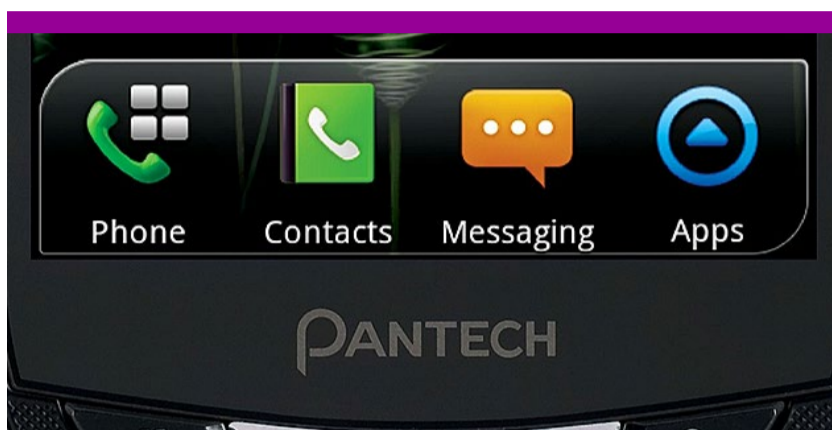
*официальный сайт
Apple Music*



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.



Консорциум корейских компаний Optis собирается купить производителя смартфонов **Pantech** и уже внес предоплату. Компанию оценили всего в \$36 млн.



Xiaomi планирует начать работу в качестве микрофинансовой организации. Кредиты будут выдаваться пользователям смартфонов Xiaomi, пока только в Китае.



Лаборатория **Google X** разработала умные часы, которые нацелены на использование в медицинских учреждениях. Планируется раздать часы ученым и фармацевтам.



Специалисты **Qualcomm** создали принципиально новую технологию формирования цветного изображения без субпикселей RGB и с минимальным энергопотреблением.



Полная свобода движений



- переключение треков
- Bluetooth
- съемный кабель
- складная конструкция



Li-Ion



Bluetooth®



NEW

Мультифункциональная
беспроводная гарнитура
AP-B450MV



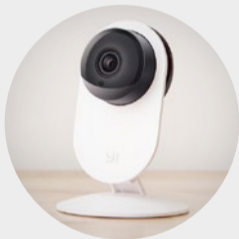
ИЮНЬ 2015

ЭКСПЕРТИЗА



УСТРОЙСТВА

*обзоры ASUS VivoWatch, Jawbone UP3
и Sony Xperia Z4 Tablet*



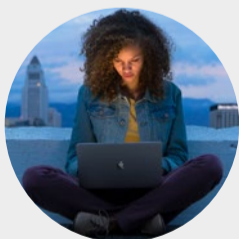
ВИДЕО

видеообзоры ZTE Nubia Z9 mini и Xiaomi Yi Camera



УСТРОЙСТВА ONE LINE

одной строкой — о прочих интересных новинках



ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

12-дюймовый Apple MacBook

для перехода к рубрике нажмите на фото

ASUS VivoWatch



Фитнес-трекер
в корпусе часов



Компания ASUS наращивает активность в сфере носимой электроники. В январском номере мы рассказывали вам про умные часы ASUS ZenWatch — эта модель нам действительно понравилась. А уже в июне вышли ZenWatch 2 (смотрите первый раздел текущего номера). Но, как и некоторые другие производители, в ASUS решили не ограничивать себя устройствами на Android Wear, а попробовали выпустить и нечто альтернативное, на собственной программной платформе и по более низкой цене (\$149). Гаджет получил название ASUS VivoWatch.

Внешний вид модели производит смешанное впечатление. С одной стороны, благодаря металлическому ободку, слегка изогнутому экрану, закругленным углам и чуть-чуть выпуклым сторонам корпуса часы выглядят достаточно изящно и напоминают ASUS ZenWatch. С другой — в отличие от ZenWatch, ремешок здесь силиконовый, не особо красивый, тыльная сторона корпуса пластиковая, а в целом корпус толстоват: 11 мм против 7,9 мм у ZenWatch.

Под черно-белым экраном, не требующим подсветки днем, размещены датчики внешнего освещения и уровня ультрафиолета, а также шкала, которая при занятиях спортом показывает на основании вашего пульса, насколько безопасен уровень нагрузки. И это одна из главных особенностей VivoWatch.

Функции пульсомера есть во многих умных часах и браслетах, но все они дают информацию о пульсе только на один момент. То есть измерили — по- >



- > лучили цифру. Чтобы через какое-то время увидеть свой пульс, надо снова мерить. Для занятий спортом все это практически бессмысленно. В ASUS VivoWatch сделана попытка реализовать непрерывное измерение пульса. Если во время физических занятий ваш пульс превысит 145 ударов в минуту, то индикатор под экраном загорится красным, предупреждая вас, что пора снизить нагрузку. Когда же пульс находится в оптимальной зоне кардиотренировки (от 110 до 145 ударов в минуту), индикатор горит зеленым. Режим упражнений включается долгим нажатием на кнопку Home на часах. Запустится секундомер, а под ним будет отображаться пульс. По окончании тренировки часы показывают пройденное расстояние и скорость.

Проблема часов в том, что рука в них довольно быстро начинает потеть. Вкупе с толщиной устройства это мешает использовать его во время тренировок, хотя, наверное, можно и привыкнуть.

Помимо вышеописанного часы могут считать шаги и калории, оповещать вибрацией о звонке, будить

>

мнение

ПАВЕЛ СОКОЛОВ,

главный редактор
iXBT.com



Использую ASUS VivoWatch уже почти месяц и весьма доволен. Радует дизайн и считываемость информации на экране (в темноте выручает встроенная подсветка). Заряда аккумулятора хватает чуть более чем на семь суток — это на сегодня отличный результат. ПО пока несовершенно, но тут есть шансы, что со временем ситуация улучшится. По крайней мере, с выходом новой прошивки стабильность работы повысилась.





Изображение на экране часов видно даже в солнечный день.



технические характеристики



экран

сенсорный, 1,28", типа Memory LCD, монохромный, 128×128, трансрефлективный, с изогнутым стеклом Gorilla Glass 3

защита

от пыли и влаги (стандарт IP67)

совместимость

устройства под управлением Android 4.3 и новее / iOS 8 и новее

процессор

STMicroelectronics

подключение

Bluetooth 4.0 LE

датчики

трехосевой акселерометр, оптический датчик сердечного ритма, датчик ультрафиолета

камеры, интернет

нет

микрофон, динамик

нет

разъемы

нет

аккумулятор

123 мА·ч

ремешок

съемный, силиконовый (ширина — 22 мм)

масса

49 г (с ремешком)

- > в заданное время, а также отображать уровень ультрафиолета в освещении. Увы, здесь нельзя устанавливать сторонние приложения, менять внешний вид интерфейса, расположение иконок и рабочих столов. Весьма простая программная оболочка предлагает ограниченный спектр возможностей. Зато, в отличие от устройств на Android Wear, часы совместимы с iOS, а не только с Android. И второй плюс: долгое время работы от батареи (около недели).

Таким образом, это устройство справедливее называть не умными часами, а фитнес-трекером в корпусе часов. Однако в качестве гаджета для тренировок и круглосуточного ношения часы не очень удобны, по внешнему виду и функциональности они уступают многим конкурентам. Поэтому рыночные перспективы продукта нам кажутся весьма неоднозначными. ⓘ



тестирование
на сайте iXBT.com



видеобзор
устройства

Jawbone UP3



Фитнес-браслет
с уникальными датчиками



За последнее время мы протестировали немало фитнес-трекеров, и все они в аппаратном плане весьма похожи: основа их «начинки» — акселерометр и (иногда) гироскоп, определяющие перемещения устройства в пространстве. Вдобавок к этому изредка можно увидеть сенсор сердечного ритма (как правило, он может измерять пульс только в конкретный момент, по команде пользователя). Однако производители не оставляют попыток расширить функциональность фитнес-браслетов, причем не только за счет ПО, но и с помощью оснащения устройства новыми аппаратными возможностями.

Именно по этому пути пошла компания Jawbone, выпустившая трекер UP3. Помимо стандартного комплекта из гироскопа и акселерометра, он содержит биоимпедансный датчик, датчик температуры тела и датчик температуры окружающей среды. По замыслу создателей, это должно было вывести качество экспертизы физического состояния пользователя на совершенно новый уровень. Вот только получилось ли?

Внешне Jawbone UP3 выглядит неплохо. Особенно хорош серебристый вариант — его даже можно использовать в качестве стильного наручного аксессуара. Дизайнеры Jawbone поработали не только над внешним видом, но и над удобством браслета, а также его надежностью: в отличие от предшественника Jawbone UP24, новинка легче надевается на руку, прилегает к ней комфортнее, и вместе с тем нет риска повредить электронную начинку при многократных надеваниях (это знаменитая проблема UP24).



- > Основная часть браслета выполнена из анодированного алюминия, а половинки ремешка — из гипоаллергенного термополиуретана (материал, похожий на силикон и не вызывающий раздражения или аллергии). Застежка — металлическая и, признаться, не очень удобная, зато регулируемая, то есть ее можно сдвинуть чуть выше или ниже, таким образом обеспечив плотное прилегание браслета к любой руке. И это очень важно, потому что на внутренней стороне браслета (там, где он касается руки) располагаются датчики, и необходимо, чтобы их контакт с кожей руки был постоянным.

Датчики выглядят как металлические квадратики, всего их пять: четыре расположены на ремешке и один — на основной части устройства. Там же мы найдем и контакты для подключения к зарядному кабелю.

Главные функциональные особенности Jawbone UP3 — персонализированные советы «умного тренера» Smart Coach и фиксация сердцебиения с помощью биоимпедансного датчика. Первое — забавная и порой познавательная, но не особо нужная штука. А вот замеры пульса могут быть действительно полезны. Устройство делает это автоматически, каждый день, в момент пробуждения.

>



“

...Основная часть браслета выполнена из анодированного алюминия...



Производитель
обещает выпустить
варианты с покрытием
из различных
материалов — от
кожи до денима.



технические характеристики



экран
отсутствует

защита
от брызг воды

ремешок
несъемный

совместимость
устройства на базе iOS 7 и новее
/ Android 4.3 и новее

подключение
Bluetooth 4.0 LE

датчики
трехосный акселерометр,
биоимпедансный датчик, датчик
температуры тела, датчик
температуры окружающей среды

камеры, интернет
нет

микрофон, динамик
нет

разъемы
нет

индикация
три LED-индикатора
(синий, оранжевый и белый)

аккумулятор
38 мА·ч

размеры (корпуса)
220×12,2×3,0–9,3 мм

масса
21 г

> Помимо этого есть подсчет шагов, а также автоматическое распознавание других видов активности (тренировки, спортивные игры), при условии, что вы укажете вид спорта или тренировки при первом занятии. А вот чего мы не обнаружили, так это какой-либо информации с температурных датчиков.

Поэтому общие впечатления от Jawbone UP3 — не такие радужные, как ожидания. Да, браслет удобный и красивый, приложение — отличное. Но за 15490 рублей (именно столько устройство будет стоить в России) хочется видеть что-то радикально более функциональное и совершенное, чем существующие варианты. А Jawbone нам предлагает просто качественный продукт, имеющий одну действительно интересную возможность, не реализованную у конкурентов (автоматические замеры пульса). С другой стороны, прогресс такого плана (пусть даже небольшой) все равно очень ценен. ⓘ



тестирование
на сайте iXBT.com

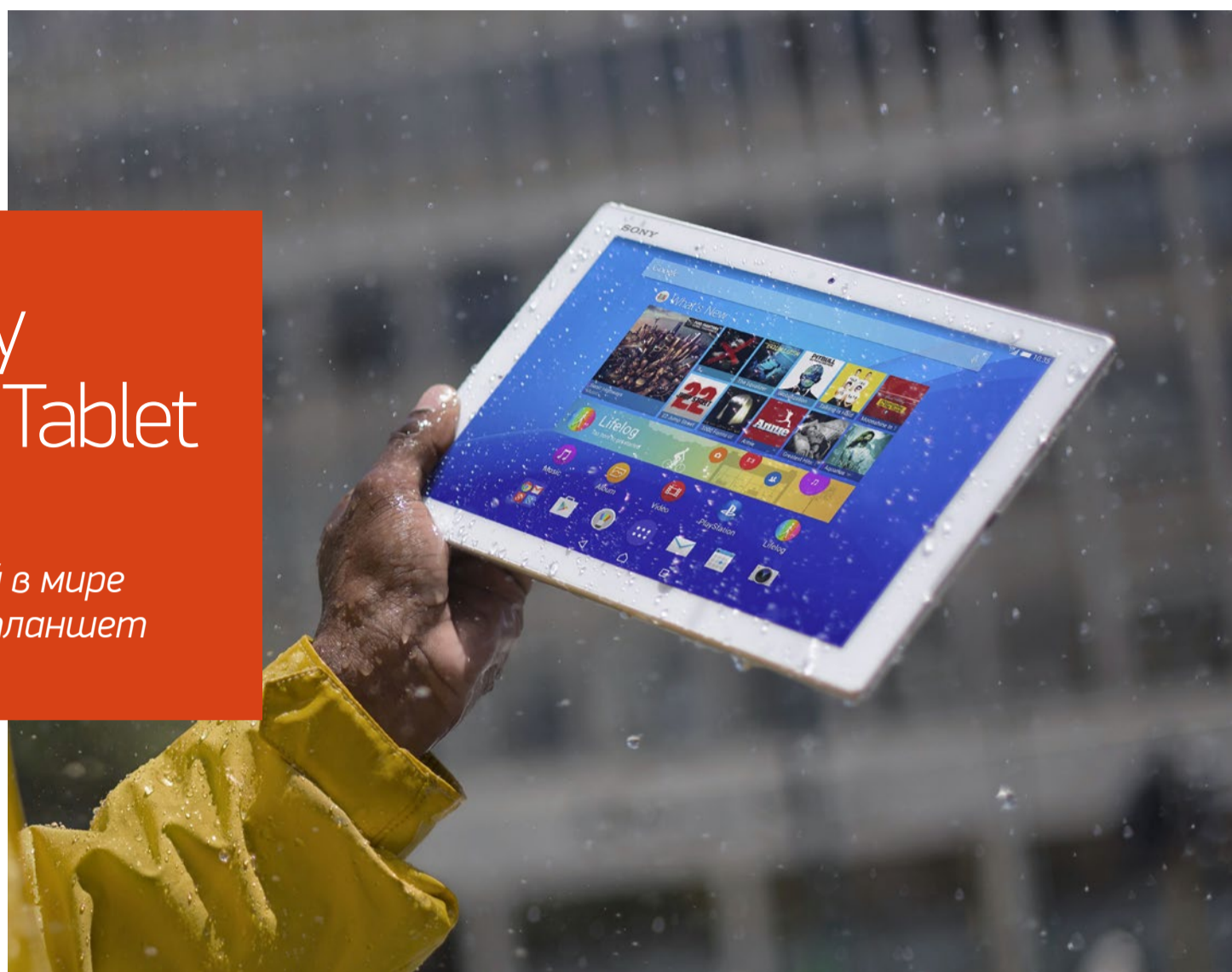


видеобзор
устройства

Sony Xperia Z4 Tablet



*Самый легкий в мире
10-дюймовый планшет*

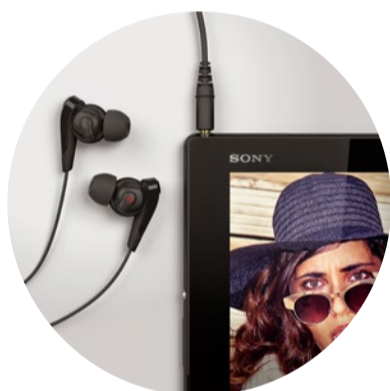


На выставке MWC 2015 компания Sony представила всего две новинки в сегменте мобильных устройств — смартфон M4 Aqua и планшет Z4 Tablet. И если M4 Aqua интересен в первую очередь своей ценой, более привлекательной, чем у флагмана Sony Xperia Z3, то Z4 Tablet может восприниматься как новый этап в планшетостроении. На данный момент это самый легкий и один из самых тонких полноформатных планшетов с топовым процессором, новейшей версией Android и ультравысоким разрешением экрана.

Xperia Z4 Tablet можно с первого взгляда отличить от своего непосредственного предшественника Z2 Tablet по размерам полей дисплея. Предыдущая версия была узнаваема по своей ярко выраженной альбомной ориентации, из-за чего планшет выглядел несколько непропорционально. Z4 Tablet стал чуть короче и шире, а следовательно, вид его теперь более гармоничен.

С новыми размерами полей устройство можно комфортно удерживать одной рукой за любую сторону, чему способствует маленький вес (другие крупные планшеты в этом плане не так продуманы). Но логотип производителя и размещение фронтальной камеры по центру длинной стороны дают понять, что устройство рассчитано скорее на альбомную ориентацию.

Задняя панель Z4 Tablet изготовлена из пластика soft-touch. Этот материал обеспечивает отличное сцепление с ладонью и хорошую сопротивляемость отпечаткам пальцев. Но если жирные следы все-таки появляются, оттирать их приходится дольше обычного. Объектив тыловой камеры находится на левом углу >



- > задней поверхности. Вспышки не предусмотрено. Рядом — зона сопряжения по NFC.

Размещение кнопок и разъемов не вызывает вопросов. Sony оставила все фирменные элементы линейки Xperia Z: заглушки слотов, обеспечивающие влагозащиту, серебристую круглую кнопку питания, длинную качельку регулировки громкости. Кроме того, необходимо отметить стереодинамики, обеспечивающие приличную громкость и качество звука.

Таким образом, устройство вобрало в себя все удачные изменения, внесенные в дизайн линейки за последние пару поколений. В результате мы получили легкий, удобный и красивый планшет, к тому же защищенный от пыли, морских волн и сильных струй воды.

Экран планшета имеет разрешение 2560×1600, что больше, чем у Xperia Z2 Tablet. Наше тестирование показало, что качество изображения в целом хорошее, но есть два недостатка: сильное высветление черного цвета при наклоне устройства и перенасыщенные цвета (особенно страдают оттенки кожи), из-за чего смотреть кино и фотографии на планшете не очень комфортно.

«Сердце» планшета — Qualcomm Snapdragon 810 — топовое решение, уже знакомое нам по LG G Flex 2 и HTC One M9. Но в планшетах мы видим эту однокристальную

>



“

...В результате мы получили легкий, удобный и красивый планшет...



К планшету можно присоединить клавиатуру, получив таким образом мини-ноутбук.

технические характеристики



SOC

Qualcomm Snapdragon 810, 64 бита, 4 ядра ARM Cortex-A57 с частотой 2 ГГц и 4 ядра ARM Cortex-A53 с частотой 1,5 ГГц

графическая подсистема

Adreno 430, 600 МГц

операционная система

Android 5.0.2

дисплей

сенсорный, IPS 10,1", 2560×1600, 299 ppi

оперативная память (RAM)

3 ГБ

внутренняя память

32 ГБ

поддержка карт памяти

microSD до 128 ГБ

передача данных

WDCMA, 4G LTE Advanced Cat 6 (до 300 Мбит/с) — опционально, 802.11a/b/g/n/ac MIMO (2,4/5 ГГц)

беспроводное соединение

Bluetooth 4.1, NFC

разъемы

Micro-USB

навигация

GPS (A-GPS), ГЛОНАСС, BDS

камеры

фронтальная — 5,1 Мп, тыловая — 8,1 Мп

аккумулятор

6000 мА·ч

размеры

254×167×6,1 мм

масса

389 г (Wi-Fi-версия) / 393 г (LTE-версия)



> систему впервые. Тесты показали, что среди Android-планшетов Sony Xperia Z4 Tablet — вне конкуренции, и только iPad Air 2 может потягаться с ним за первенство по производительности (бесспорного лидера назвать нельзя). Однако, как ни странно, совместимость с играми подкачала: видимо, еще не все разработчики успели оптимизировать свои проекты под Snapdragon 810.

По части автономной работы планшет показал себя отлично. Порадовало нас и качество камер: даже фронтальная камера (5,1 Мп) дает весьма приличную картинку.

В целом Xperia Z4 Tablet не обманул ожиданий и получился именно таким, какими мы привыкли видеть планшеты Sony — с отличным дизайном, качественным экраном и камерой, а также мощным процессором. Есть и ложка дегтя в виде проблем экрана с цветопередачей и неполной совместимости с популярными играми, но это критично не для всех пользователей. ⓘ



тестирование
на сайте iXBT.com

Видеообзор ZTE Nubia Z9 mini



*Самая маленькая модель
семейства Nubia Z9*

Пока главный флагман премиального семейства смартфонов ZTE Nubia — необычный «безрамочный» ZTE Nubia Z9 — еще только готовится к выходу на рынок, его ранее анонсированные собратья по новой серии — Z9 Max и Z9 mini — уже увидели свет. У нас на тестировании побывала самая маленькая модель нового семейства, хотя смартфон с пятидюймовым экраном назвать маленьким получается с трудом. Аппарат получился вполне флагманским, но подкачала производительность. [i](#)



*подробное
тестирование*



нажмите на кнопку  для просмотра видео

Видеообзор Xiaomi Yi Camera



*Беспроводная IP-камера
для умного дома*

Компания Xiaomi выпускает не только смартфоны и планшеты, но и множество других технологичных устройств. Одно из самых интересных направлений деятельности китайского производителя — оборудование для умного дома. Причем различные компоненты можно использовать как совместно, так и по отдельности. В статье по ссылке ниже вы прочтете рассказ о двух устройствах из комплекта, а видеообзор будет посвящен одному из них — беспроводной IP-камере Xiaomi Yi Camera. [i](#)



*подробное
тестирование*



нажмите на кнопку  для просмотра видео



За месяц мы успеваем написать гораздо больше обзоров устройств, чем попадает в журнал.
Ниже вы найдете ссылки на четыре подробных тестирования новых смартфонов,
каждый из которых по-своему интересен.



Huawei Mediapad T1 7.0

Планшетофон с 7-дюймовым экраном — сбалансированное бюджетное устройство с базовыми характеристиками.



Bluboo X550

Малоизвестный китайский смартфон с большим экраном, низкой ценой и максимально объемной батареей.



Lenovo P90

Планшетофон среднего уровня на 64-битной платформе Intel Atom — бюджетный конкурент iPhone 6 Plus.



LG Magna

Смартфон среднего уровня с изогнутым экраном — достойная «рабочая лошадка», радующая необычным дизайном.



12-дюймовый Apple MacBook



В апрельском номере мы рассказывали вам про новый 12-дюймовый Apple MacBook. Машинка получилась интересной и во многом необычной, поэтому после тестирования я решил уже более детально познакомиться с ней и попробовать использовать ее в качестве основного ноутбука. Что же из этого получилось и как MacBook показал себя в реальных «боевых» условиях?

Пожалуй, главный момент: MacBook заставляет пользователя серьезно скорректировать свои привычки. Теперь вам вместо флэшек придется использовать облако, вместо Ethernet — Wi-Fi, а зарядное устройство надо будет подключать двумя руками.

Впрочем, немного облегчить жизнь могут переходники. Как показала практика, их покупка — первое, что надо сделать сразу после приобретения MacBook, а еще лучше — заранее заказать все необходимое на китайских сайтах, так как это выйдет существенно дешевле. Используя MacBook, я попробовал два фирменных переходника Apple и один — китайский, заказанный на AliExpress. Китайский и один из двух фирменных — просто переходники с USB Type-C Male на USB Type-A Female. То есть >



USB-переходник — вещь первой необходимости при покупке MacBook.

- > они нужны для подключения флэшек и внешних накопителей, а также USB-периферии. Здесь никаких сюрпризов, разве что цена: оригинальный дороже китайского примерно раз в десять.

Второй фирменный переходник — интереснее. И китайских аналогов для него, увы, пока нет. Итак, он позволяет подключить USB-устройство, зарядку и HDMI-кабель одновременно. Я, конечно, решил попробовать такую комбинацию. Но прежде — маленькое отступление. Вот уже примерно год мой 13-дюймовый MacBook Pro Retina служит мне верой и правдой в качестве настольного компьютера. Я подключаю к нему монитор по HDMI (или к Thunderbolt через переходник), Ethernet-кабель ко второму Thunderbolt через переходник, зарядку MagSafe, USB-хаб к одному USB-порту (а к хабу — мышь, клавиатуру, принтер, флэшки), внешний винчестер — к другому. При этом если MacBook подсоединен к зарядке, то крышку можно закрыть, чтобы экран не отвлекал (а можно не закрывать и использовать в качестве второго монитора). Получается полноценный компьютер, причем достаточно мощный (для всех моих задач его производительности более чем достаточно).

И меня, разумеется, интересовало, сможет ли 12-дюймовый MacBook поработать в таком режиме? Нет ли здесь никаких подводных камней? Как оказалось, может. Есть только пара нюансов.



Фирменный переходник превращает MacBook в полноценный компьютер.



> Во-первых, приходится обходиться без Ethernet. Соответствующего переходника мы не нашли даже на китайских интернет-барахолках. Но, как вариант, можно купить переходник Ethernet на обычный USB и подключать его через USB-переходник.

Во-вторых, помимо фирменного трехразъемного переходника желательно использовать USB-хаб с поддержкой USB 3.0 и обязательно внешним питанием. Стоимость таких хабов — в районе 1000 рублей. Прибавим к этому немилосердные 5490 рублей за переходник Apple и получим внушительную сумму в шесть с половиной тысяч. Однако благодаря такой комбинации вы превратите MacBook в полноценный домашний ПК.

Будет ли он тормозить? В повседневных операциях — нет, не будет. По крайней мере, я тормозов не заметил. По ощущениям — тот же MacBook Pro Retina. Естественно, серьезные нагрузки (видеомонтаж, игры, обработка больших массивов фотографий) сразу выявят слабые места нового MacBook. Но здесь уже надо выбирать между портативностью и производительностью.

В процессе использования MacBook в качестве десктопа было замечено еще одно неудобство: миниджек 3,5 мм здесь расположен справа, а не слева, как у других MacBook (и Retina, и Air). Казалось бы, какая разница? Действительно, если использовать MacBook только в качестве ноутбука, то никакой. Но когда >



На Kickstarter собирают деньги на симпатичный USB-хаб для MacBook.



- > вы подключаете к нему монитор и работаете на внешней клавиатуре, то MacBook стоит справа от монитора (поскольку разъем USB Type-C расположен на левой грани, соответственно, все подключать удобнее). Так вот, при таком расположении многие наушники просто не дотянутся до миниджека. Другими словами, вы не сможете работать перед монитором и слушать музыку с MacBook через проводные наушники. Впрочем, при желании эта проблема тоже решается: либо покупкой Bluetooth-наушников, либо проводных, но с действительно длинным проводом.

Один из самых интересных вопросов по новому MacBook — удобство клавиатуры. Почти весь данный текст я печатал на этом ноутбуке. И, надо сказать, что скорость печати была ничуть не меньше, чем при работе на других клавиатурах (например, на том же MacBook Pro Retina). Однако привыкнуть к ощущениям в полной мере все равно не удалось, слишком большая разница. Нажатие очень упругое. Из-за того, что клавиши очень низкие, лишь минимально выступающие, то ощущение упругости нажатия еще сильнее увеличивается (ведь вы почти не чувствуете хода клавиши). Неизбежно начинаешь стучать по клавишам сильнее, яростнее, раздражая окружающих шумом.

Печатать вслепую вполне можно, если не считать неудобного расположения клавишей «вправо / влево / вверх / вниз». Клавиши «вверх» и «вниз» вместе занимают столько же места, сколько одна клавиша «влево» или «вправо». Иначе говоря, получается, что клавиша «вверх» — на том же уровне, что и «влево» / «вправо». Я так и не смог свыкнуться с этим. Однако в остальном клавиатура очень удобная.

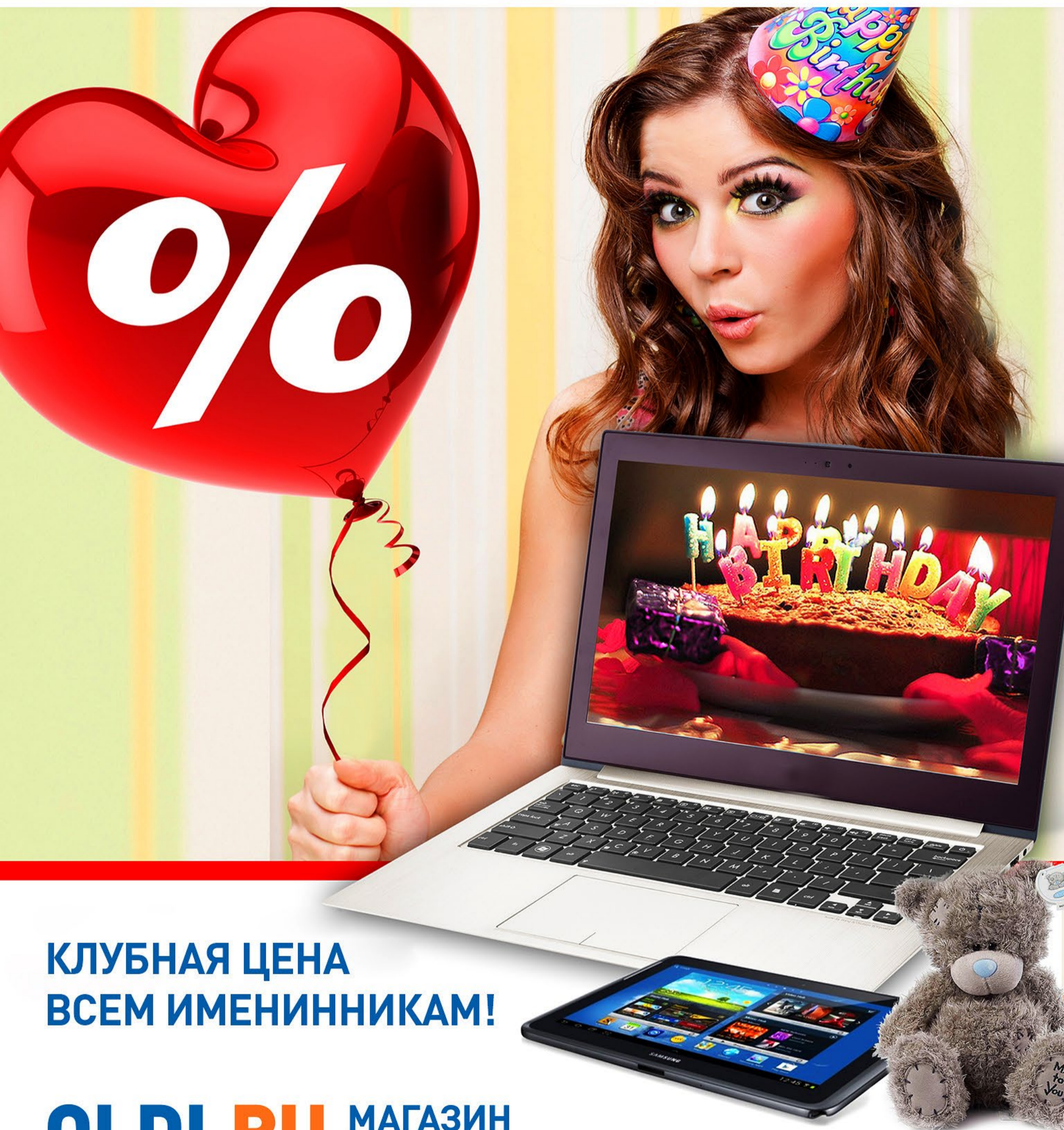
После двухнедельного использования нового MacBook я поймал себя на мысли, что испытываю удовольствие каждый раз, когда работаю или просто беру в руки это устройство. Но вот мог бы я ради него отказаться от своего 13-дюймового MacBook Pro Retina? Пожалуй, нет: ради более тонкого корпуса и меньшей массы я не готов на множество компромиссов. С другой стороны, 12-дюймовый MacBook и не позиционируется как универсальный компьютер «на все случаи жизни». Чтобы лучше понять это позиционирование, стоит сравнить его со спортивным автомобилем. Практичные пользователи скажут: ну что за автомобиль! Вещей помещается мало, по бездорожью на рыбалку не поедешь, щебенку на дачу не повезешь, да еще и стоит кучу денег... Думаю, параллель понятна: и 12-дюймовый MacBook, и спортивные автомобили — это покупки для удовольствия и для определенных сценариев использования. Но практичной такую покупку не назовешь. ¹



В клавиатуре нового MacBook используется механизм хода клавиши типа «бабочка» вместо привычного механизма «ножницы».



**ПОЛУЧИ СКИДКУ
НА ВСЮ ЭЛЕКТРОНИКУ
В ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ!**



**КЛУБНАЯ ЦЕНА
ВСЕМ ИМЕНИННИКАМ!**

OLDI.RU МАГАЗИН
ЭЛЕКТРОНИКИ

* Скидка действительна при предъявлении паспорта

ИЮНЬ 2015

ИДЕИ



ГАДЖЕТЫ

самые необычные устройства месяца



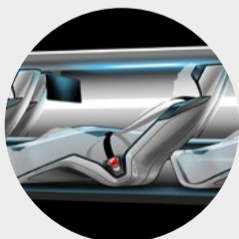
КОНЦЕПТЫ

смелые и красивые фантазии в сфере IT



ВИДЕО

наиболее впечатляющие инновации



СТАРТАПЫ

авторская колонка о транспорте будущего

для перехода к рубрике нажмите на фото



HidrateMe

*Умная бутылка,
отслеживающая потребление воды*



Достигнув в процессе эволюции определенного уровня интеллекта, человечество пришло к тому, чтобы наделять «умом» все возможные предметы вокруг. Пришел черед бутылки для воды. Стильная пластиковая HidrateMe объемом 710 мл с герметичной крышкой оснащена сенсором, который отслеживает объем вытекающей жидкости. Эта информация отправляется на смартфон в приложение Hidrate. Оно, в свою очередь, фиксирует, какую долю суточного потребления воды вы уже осилили, и выводит эту информацию крупными цифрами на главном экране. Норма потребления рассчитывается индивидуально, в зависимости от массы, роста, возраста и уровня активности. Кроме того, приложение делает поправки в зависимости от географического положения пользователя (температура, влажность, высота над уровнем моря) и данных, полученных от фитнес-приложений. Если пользователь не пьет в течение продолжительного времени, подсветка бутылки начинает медленно пульсировать. ⓘ



*Для тех, кто
забывает пить
воду в течение дня*





Phree

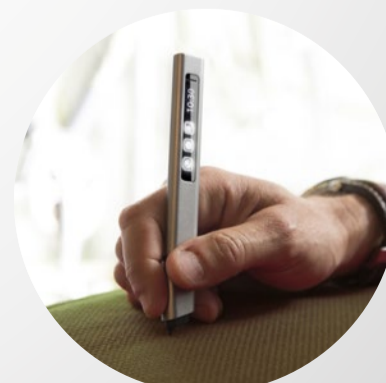
*Стилус для работы
на любой поверхности*



Восемь лет назад Стив Джобс убедил все человечество, что лучшим устройством ввода является человеческий палец. Но с тех пор производители не оставляли попыток усовершенствовать стилус и снабдить его новыми функциями. Примером такого подхода является Phree — стилус, позволяющий писать на любой поверхности, словно на экране смартфона. С помощью системы распознавания, похожей на ту, что используется в оптических мышках, все росчерки будут точно переданы на дисплей, в Evernote или любое другое запущенное приложение. Phree восприимчив и к силе нажатия. Помимо того, стилус оснащен дисплеем, который показывает время, сигнализирует о звонках и сообщениях. Экранчик также позволяет переключать инструменты ввода; о том, как эта функция совместима с приложениями, пока не сообщается. Зато сам Phree «дружит» с любыми устройствами, которые поддерживают Bluetooth. Кроме того, с помощью этого стилуса можно позвонить, приложив его к уху, как телефонную трубку. ⓘ



*Для любителей
писать заметки
от руки*





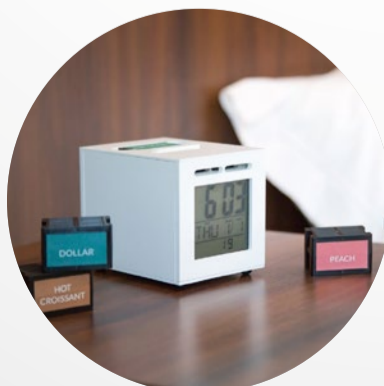
SensorWake

*Будильник,
работающий с помощью запахов*



Есть мнение, что лень — двигатель прогресса. В индустрии будильников этот факт справедлив как нигде. Чего только не придумают, чтобы утренняя борьба человека со сном завершилась не в пользу последнего: и летающие будильники, которые взмывают к потолку в назначенное время, и противоударные, которые надо хорошенько шмякнуть об стену, чтобы отключить. Но не менее важно, чтобы день начался с приятных эмоций. Именно по этому пути и пошли создатели SensorWake. Разработчики устройства предлагают будить человека с помощью запахов. Зарядите картридж с запахом, заведите будильник, и в назначенное время вы проснетесь... от аромата долларов. Или моря. Или шоколада. Согласно тестам производителя, 99% людей просыпается от запахов в течение пары минут. А для остальных SensorWake по прошествии некоторого времени воспроизведет обычный звуковой сигнал. Каждая капсула с запахом рассчитана на 60 использований и обойдется примерно в \$9. ¹

*Для сонь,
пытающихся
облегчить себе
пробуждение*





Thync

*Персональный настраиваемый
нейростимулятор*



Самая загадочная часть человеческого организма — это, безусловно, мозг. Исследование его деятельности в последнее время идет особо активно благодаря техническим достижениям. И хотя здесь еще много вопросов и неизученных моментов, результаты некоторых разработок начинают воплощать в повседневных продуктах, ориентированных на обычных пользователей. Нейростимулятор Thync создан для того, чтобы с помощью электрических импульсов настроить мозг человека на активную деятельность или, наоборот, на спокойный отдых. Над правой бровью человека закрепляется гаджет, соединяющийся со смартфоном по Bluetooth. К гаджету прикрепляется лента, второй конец которой уходит либо за ухо (для активной), либо на шею сзади (для пассивной программы). Затем через приложение выбирается один из двух сценариев, и пользователь начинает ощущать легкие возбуждающие вибрации или мягкое успокаивающее давление. Длительность сеанса Thync можно варьировать, как и интенсивность импульсов. ⓘ



*Для готовых
к экспериментам
со своим мозгом*





Bocusini

*3D-принтер
для печати еды*



Идея печати еды витала в воздухе еще до того, как получили распространение технологии 3D-печати. В произведениях одного отечественного фантаста, правда, такие устройства назывались не принтерами, а синтезаторами, но сути дела это не меняет. Недавно на Kickstarter с успехом завершилась кампания по сбору средств на создание первого принтера, способного печатать съедобные композиции. К сожалению, пока что на селедку под шубой рассчитывать не стоит — на данный момент принтер позволяет загрузить внутрь лишь один из картриджей и с его помощью напечатать что-нибудь объемное. Отрадно, что разработчики сейчас работают над интуитивностью процесса: съедобные фигурки запросто рисуются в приложении и отправляются на печать через Wi-Fi. Известно, что к концу этого года увидят свет картриджи с шоколадом, желе, марципаном и не только. Создатели подготовили портал для рецептов, который будет заполняться пользователями в следующем году, — Bocusini.com. ⓘ



*Для самых
продвинутых
сладкоежек*



1

Ecocapsule



Футуристичный
трейлер



Некоторые люди предпочитают постоянно путешествовать всей семьей в доме на колесах. Автор концепта Ecocapsule предлагает нам взглянуть на технологичную версию трейлера. Конструкция, похожая на яйцо, оборудована системой водоотчистки. Питают капсулу солнечные панели, которые установлены на крыше, и ветряная мельница. Внутри есть миниатюрная кухня, спальня, душ и несколько шкафов. ¹



официальный сайт
проекта



Благодаря полной автономности обладатель «яйца» может долго жить вдали от цивилизации.



2

Lenovo Smartphone



Концепт смартфона с лазерным
проектором



Компании продолжают фантазировать на тему смартфона с проектором и даже делают прототипы. Lenovo решила воплотить идею через хитрую систему зеркал, которые направляют свет на нужную поверхность. В том числе можно вывести виртуальную клавиатуру, печать на которой будет возможна благодаря специальной камере, отслеживающей положение пальцев пользователя. ⓘ



сайт
Lenovo Tech World



Концепт был
продемонстрирован
публике на выставке
Lenovo Tech World
в Пекине.

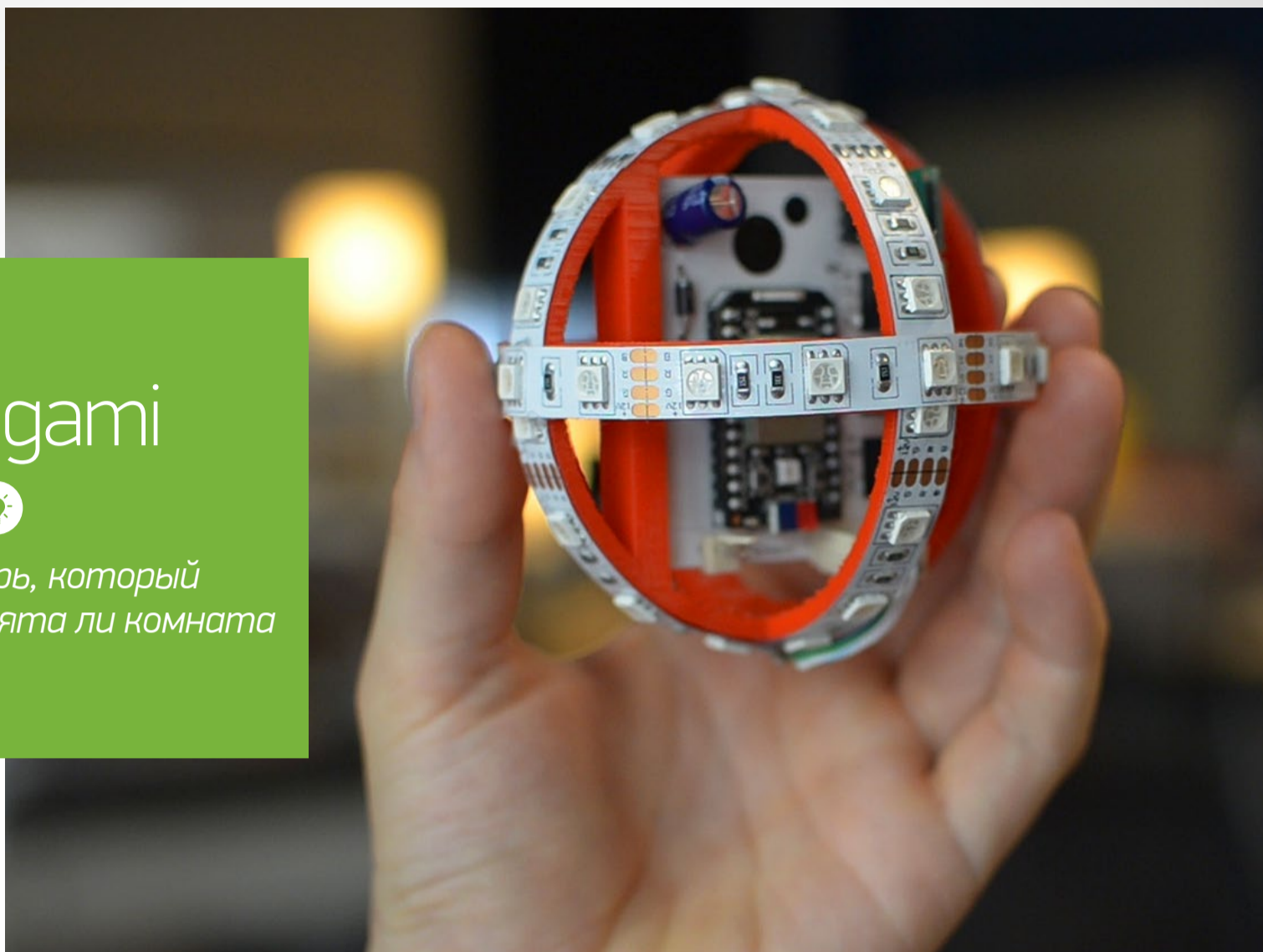


3

Illumigami



Умный фонарь, который
показывает, занята ли комната



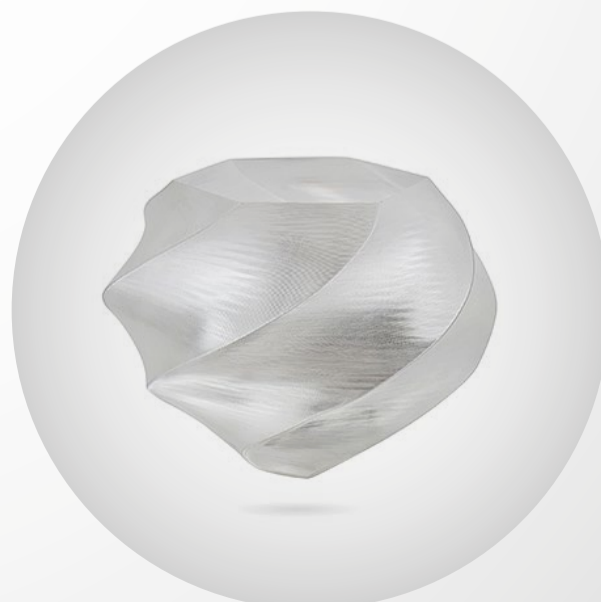
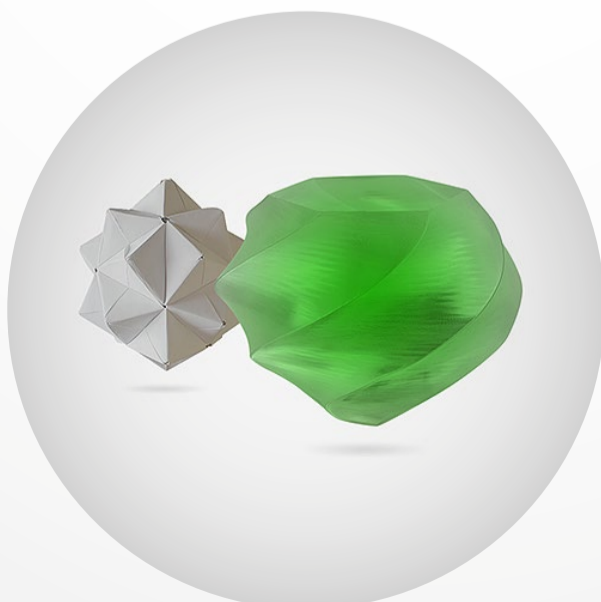
В офисах переговорная комната нередко бывает занята. Для того, чтобы сотрудники не врывались во время встречи и знали, когда кабинет освободится, был придуман Illumigami — фонарь, светящийся различными цветами в зависимости от занятости комнаты и настроек, заданных пользователями. Электронная начинка позволяет управлять Illumigami со смартфона и передавать информацию по Wi-Fi в мобильное приложение. ⓘ



официальный
сайт проекта



Весь корпус устрой-
ства был напечатан
создателями
на 3D-принтере.

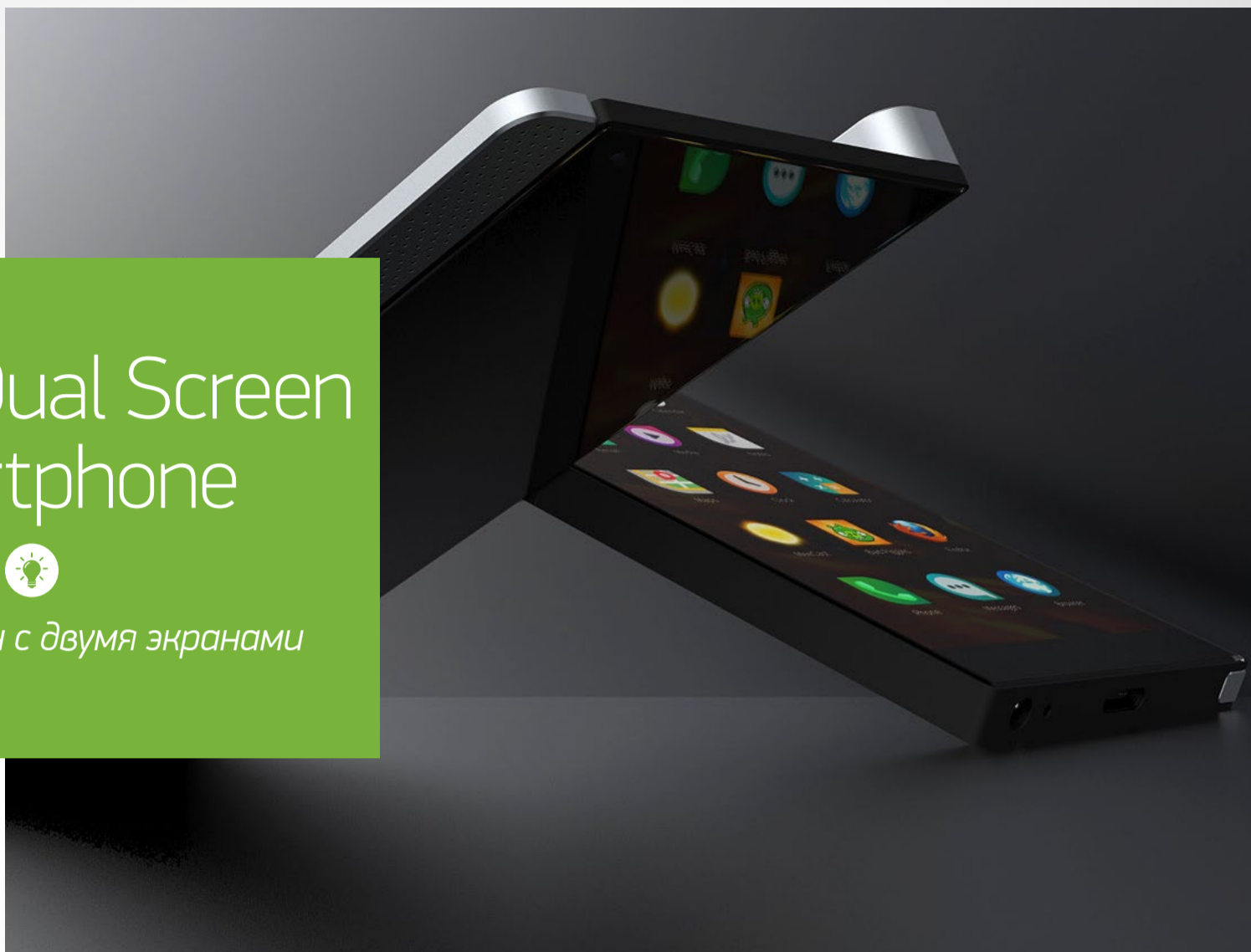



4

Orthus Dual Screen Smartphone



Планшетопфон с двумя экранами



Еще одна постоянно витающая в воздухе идея — сделать устройство с раскладным экраном. Вспомним Sony Tablet P. Концепт смартфона Orthus — из той же оперы, только экраны здесь поворотные. Это значит, что можно либо сложить их, получив стандартный смартфон, либо разложить, сделав подобие планшета. Вдобавок к этому вдоль всего экрана идет панель с динамиками, что будет полезно в играх и при просмотре кино. 



страница проекта
на Behance.net



Автор утверждает, что, создавая концепт, вдохновлялся дизайном коммуникатора Nokia N800.



5

Google Project Jacquard



Эксперимент с совмещением
ткани и электроники



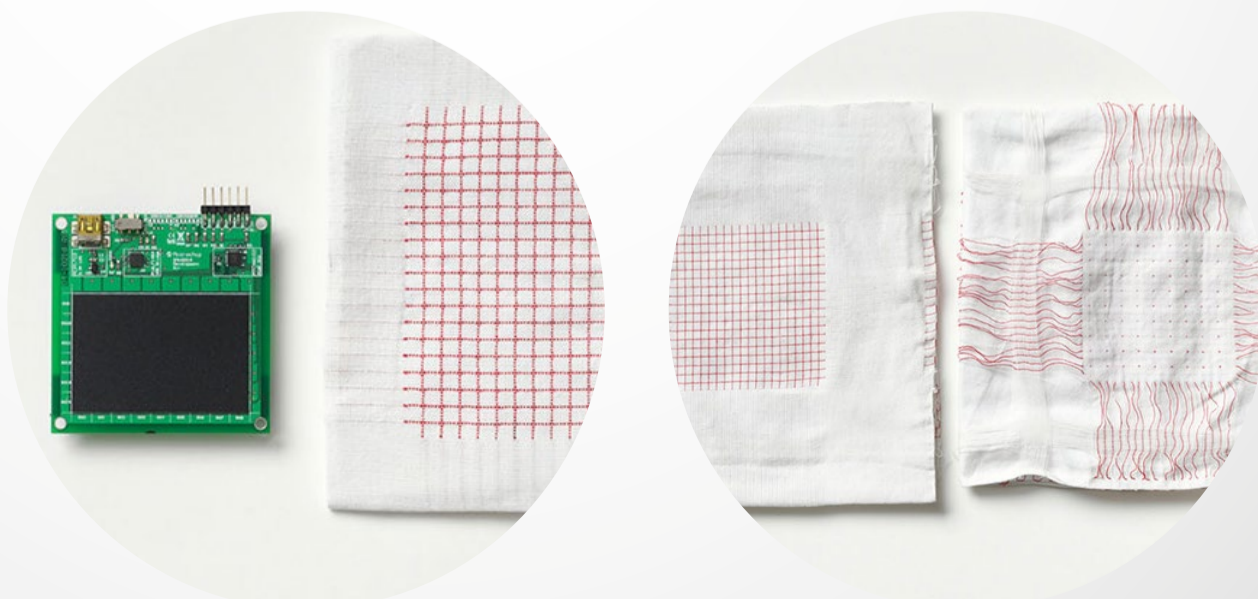
Компания Google не перестает экспериментировать и придумывать фантастические концепты. Идея Project Jacquard — в объединении электроники и одежды. Ткань оснащается сенсорами, позволяющими, например, принимать или отправлять телефонные вызовы, просто дотронувшись до своей одежды. А разработчики смогут создавать приложения, которым будет позволено взаимодействовать с одеждой пользователя. ⓘ



официальный
сайт проекта




Такую ткань можно
производить на
обычных фабриках
одежды.



Взгляд на поверхность планеты Цереры



*Склеенные HD-снимки
с межпланетной станции*

Высокие технологии бесценны для изучения космоса. Но не менее важно и то, что с их помощью мы можем своими глазами и в максимально доступной форме увидеть результаты космических миссий. Так, в июне NASA опубликовала видеоролик, на котором показана поверхность практически неизученной карликовой планеты Цереры. Видео — не 3D-анимация, а результат склейки множества HD-снимков, переданных с космической станции Dawn, подлетевшей в этом году к Церере. 



*статья «Википедии»
о Церере и миссии
Dawn*




нажмите на кнопку  для просмотра видео

Четвероногий робот преодолевают препятствия

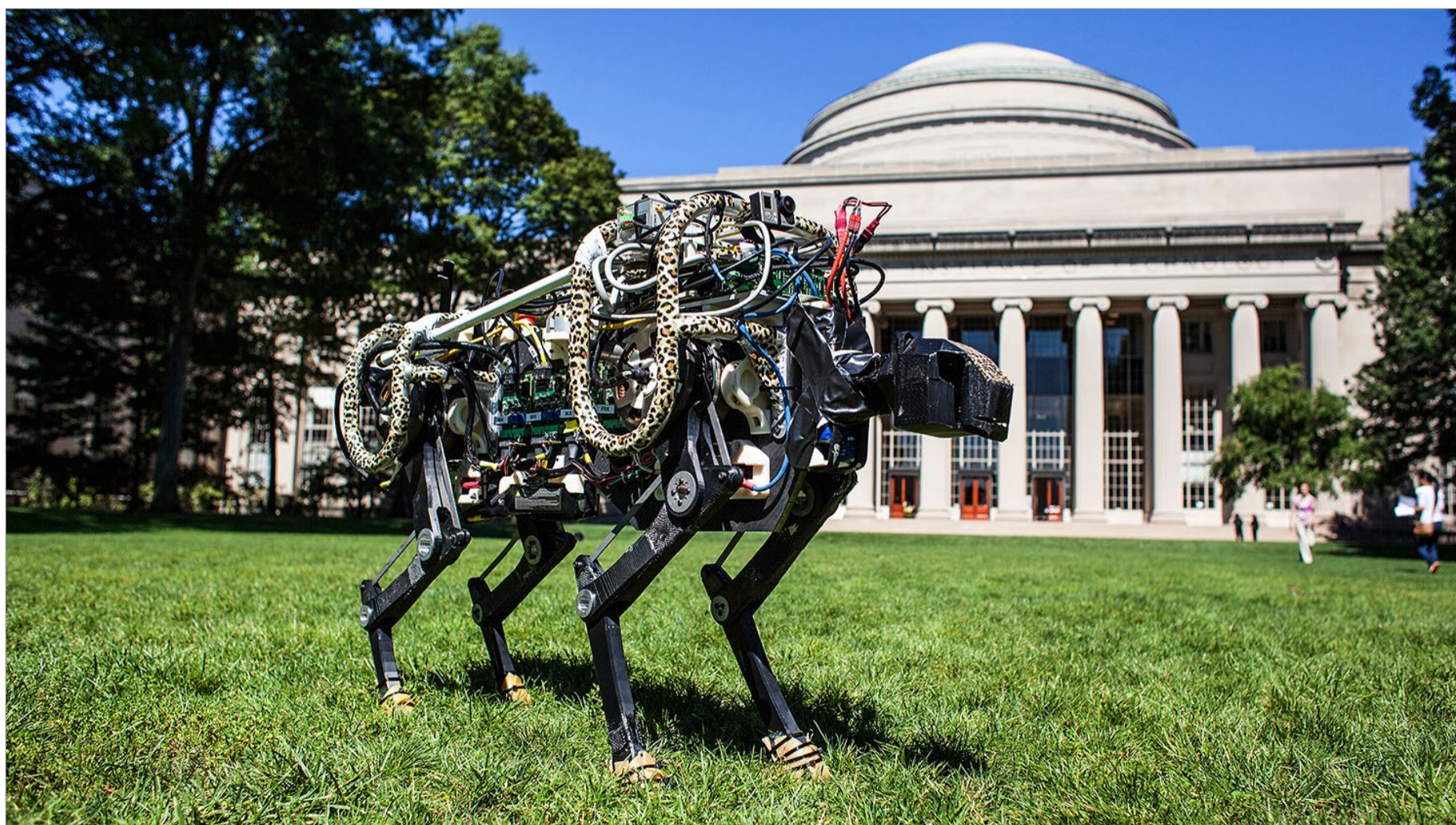


*Еще один шаг (или прыжок?)
в роботостроении*

Пока ученые NASA исследуют космос, инженеры Массачусетского технологического института пытаются создать робота, способного передвигаться, как четвероногие животные. В принципе, таких экспериментов было уже довольно много, но главной проблемой оставалось преодоление препятствий: по ровной поверхности «роботы-собаки» бегать могли, а прыгать в нужный момент — нет. Теперь, похоже, проблема уже в прошлом. Доказательство — в видео, набравшем почти 6 млн просмотров. 



*официальный сайт
создателей робота*




нажмите на кнопку  для просмотра видео

Компьютер, который вас накормит



*Самая продвинутая
кухонная утварь*

Идея оснастить все бытовые устройства выходом в интернет и управлением с помощью смартфона сейчас на пике актуальности. Но что если превратить кухонную утварь в настоящий компьютер? Электрический духовой шкаф June Intelligent Oven как раз воплощает эту концепцию: сенсорный дисплей, Wi-Fi, встроенная камера Full HD и SoC NVIDIA Tegra K1 позволяют контролировать процесс приготовления еды и получить его видеозапись прямо на смартфон. Подробности — в видеоролике. 



*заметка о
June Intelligent Oven
на iXBT.com*



нажмите на кнопку  для просмотра видео

На крыльях мечты



В конце мая и июне о себе вновь напомнил один из самых нашумевших и оригинальных стартапов: Hyperloop. Представители компании Hyperloop Technologies заявили, что уже в этом году будет построен первый экспериментальный трек. А капсулы для него предлагается разработать всем желающим, и лучшая из них имеет шанс стать частью проекта.

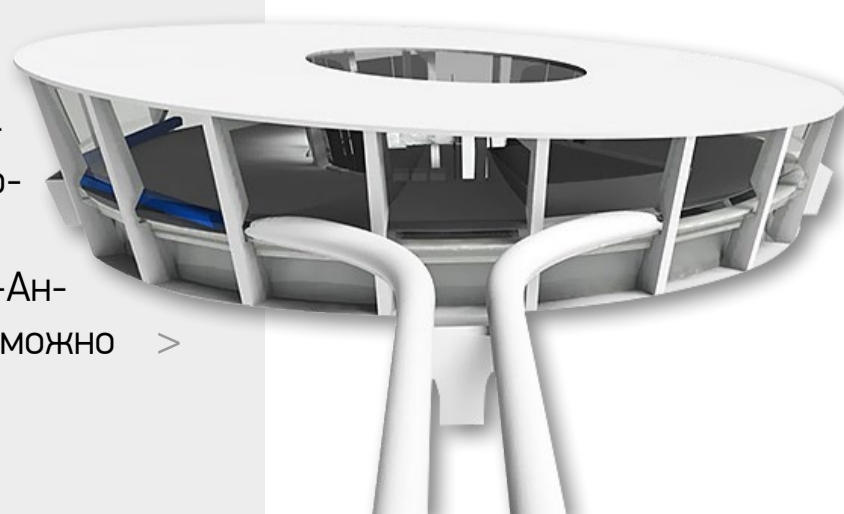
Напомним, о чем идет речь. Hyperloop — это новый вид транспорта. Над землей прокладывается вакуумная труба, атмосферное давление в которой составляет одну тысячную от обычного земного, и по этой трубе запускается капсула, движимая за счет перепада давления. Во время движения под капсулой образуется воздушная подушка, поэтому капсула фактически летит внутри трубы. Теоретическая скорость такого передвижения может составить 1130 км/ч, что в полтора раза больше скорости самолета и почти в два раза превышает максимально установленную на данный момент скорость маглева (поезд на магнитной подушке).

Предполагается, что от Сан-Франциско до Лос-Анджелеса (именно эти города свяжет Hyperloop) можно >



СЕРГЕЙ УВАРОВ

*главный редактор
журнала Итоги*




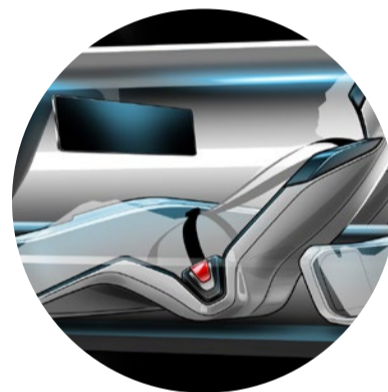
- > будет доехать за полчаса. Если бы Hyperloop проложили между Москвой и Санкт-Петербургом, то время поездки между двумя столицами составило бы чуть-чуть больше получаса.

Когда Элон Маск заговорил о Hyperloop в 2013 году, большинство аналитиков назвали это футуристическими мечтаниями, которым в обозримом будущем не суждено воплотиться в жизнь. Но вот прошло всего два года от момента обнародования концепции — и нам уже обещают показать готовый трек (пусть и в экспериментальном виде, длиной всего 1,8 км и уменьшенного диаметра). Многие ли стартапы могут похвастать такой результативностью?

Правда, назвать этот проект классическим стартапом нельзя: за ним стоят не студенты-новички, а главная звезда Кремниевой долины Элон Маск, да и инвестиции проект получает не от бизнес-ангелов, а от крупнейших венчурных фондов. Про пристальное внимание прессы всего мира и говорить не стоит.

Тем не менее дух стартапа из этого начинания не выветрился, а методы, используемые создателями Hyperloop при развитии проекта, типичны для гиковских IT-экспериментов и совершенно нетипичны для крупных инфраструктурных проектов, чем Hyperloop и является на самом деле. Так, Маск позиционирует Hyperloop не как закрытый бизнес, а как идейную платформу, открытую для конгломерата компаний и волонтеров, которые работают над различными составляющими проекта в мелких группах и регулярно координируют усилия друг с другом, но без общего руководства (что-то типа Linux-сообщества). Hyperloop Technologies — лишь одна (самая мощная) из групп, развивающих проект, причем напрямую не контролируемая Маском. Маск же в данном случае выступает скорее как изобретатель, лоббист и идейный вдохновитель, а не как традиционный глава бизнеса.

Будем реалистами: несмотря на все влияние Маска, шансы, что проект действительно дойдет до финальной стадии, не больше, чем у типичных стартапов. Здесь другой масштаб, но и риски, и сложности другие. Однако если все получится, то Hyperloop навсегда изменит мир. А это ли не мечта любого стартапера? Маск со своим миллиардным состоянием и известностью не разучился мечтать. И в этом его главная сила, а отнюдь не в деньгах и славе. 



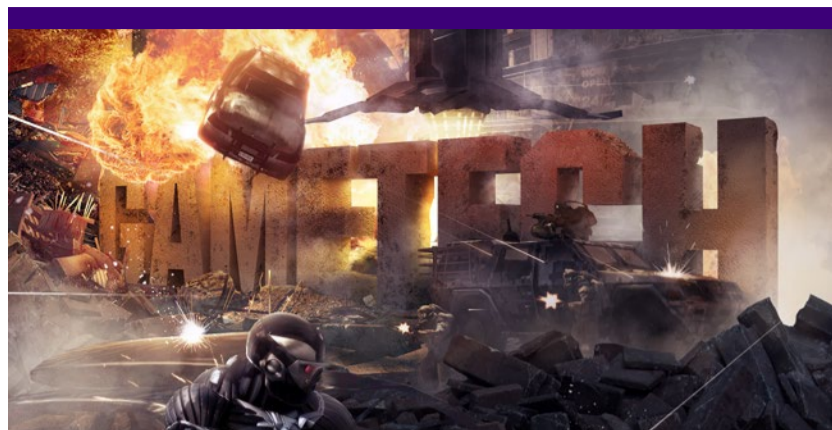
Элон Маск борется за экологию на Земле, но умереть мечтает на Марсе.





3500 English Words

Хотите навсегда выучить английские слова? Простое оффлайновое приложение содержит более 3500 озвученных слов, разбитых на группы: от Elementary до Upper Intermediate в соответствии с уровнями курсов английского языка. С помощью авторской методики слова попадают в подсознание и запоминаются навсегда!



GAMETECH

Любите играть на ПК и консолях? Интересуетесь новинками игровой индустрии, а также различными геймерскими устройствами? Тогда GAMETECH — для вас! На сайте вы найдете обзоры новейших игр, видеоролики, подкасты, тесты компьютерных мышей, клавиатур, аудиогарнитур и, конечно, новости игровой индустрии.



iXBT TV

Детальные видеообзоры новейших устройств, еженедельные новостные видеодайджесты, рассказывающие о главных событиях за прошедшие семь дней, розыгрыши призов, интервью с представителями IT-компаний — это и многое другое вы найдете на нашем YouTube-канале iXBT TV.

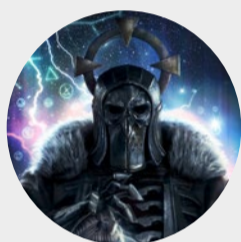


Вы — создатель мобильного приложения или интернет-сервиса? Хотите повысить скачиваемость и известность своего проекта за минимальные деньги? Тогда разместите рекламный classified-блок в журнале iТоги. Читайте подробности на сайте mag.ixbt.com. Там же можно заказать и оплатить размещение.



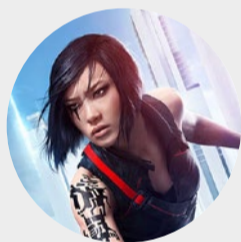
ИЮНЬ 2015

РАЗВЛЕЧЕНИЯ



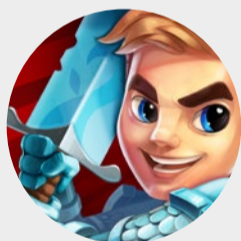
ИГРЫ ДЛЯ ПК И КОНСОЛЕЙ

обзор ролевой игры «Ведьмак 3: Дикая Охота»



РЕПОРТАЖ

Михаил Шкредов об итогах выставки E3



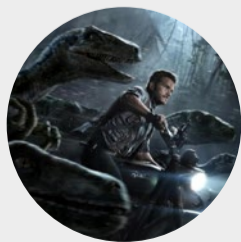
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

обзоры игровых приложений для iOS и Android



МУЗЫКА

*новый альбом How Big, How Blue, How Beautiful
от Florence + The Machine*



ФИЛЬМЫ

рецензия на фильм «Мир юрского периода»

для перехода к рубрике нажмите на фото



ролевая игра

«Ведьмак 3: Дикая Охота»

CD Projekt RED / Bandai Namco



В игровой индустрии очень редко выходят проекты, которые можно рекомендовать всем, а не только поклонникам определенного жанра. К подобным шедеврам относится The Witcher 3: Wild Hunt.





Авторы все время меняют какой-нибудь элемент, будь то декорации, наличие или отсутствие спутников у Геральта, представляют новых противников и выводят на первый план то повествовательную часть, то боевую.

Это приключение для всех, кто равнодушен к безжалостным и романтическим историям, многослойным персонажам, огромному миру с завораживающим природным пейзажем и массой увлекательных занятий. Пропускать эту главу биографии ведьмака Геральта — значит лишить себя удовольствия продолжительностью в десятки, а то и сотни часов.

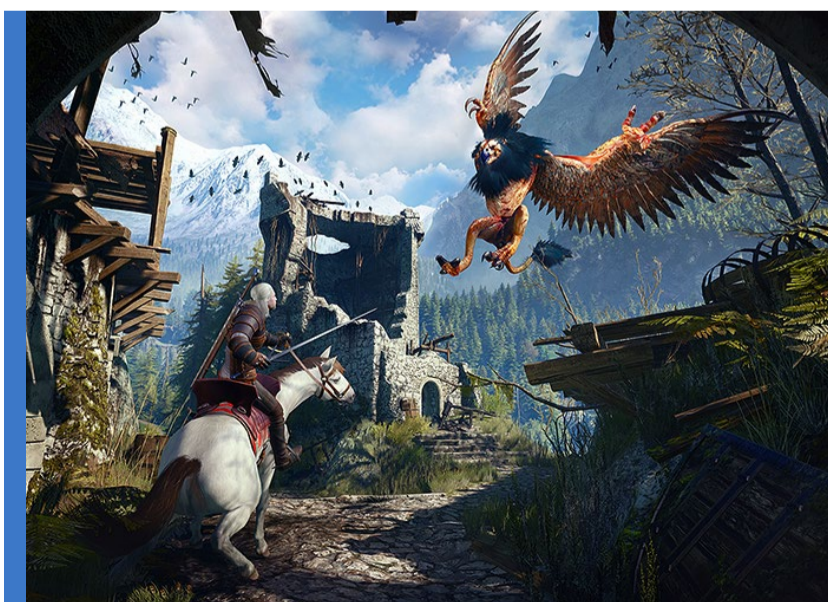
Мутант и охотник на монстров Геральт должен отыскать одного человека по приказу самого императора. Но героем движут личные мотивы, поскольку потерявшаяся особа и

ведьмак хорошо знают друг друга. Путь обещает быть нелегким...

В игре сплетаются воедино семейные трагедии, разорванные в клочья судьбы, борьба за власть с массовыми убийствами — «Игре престолов» на зависть. В этом мире нет очевидно правых и виноватых. Здесь никогда нельзя судить о человеке по первому впечатлению, каким бы оно ни было. За кажущимися злодеяниями или трусостью может скрываться эмоциональный рассказ о тяжелом прошлом либо о настоящем подвиге. В этом водовороте каждый выживает как умеет, беглецов веша-



...Это приключение для всех, кто равнодушен к безжалостным и романтическим историям...



> ют без лишних разговоров, а чародеев сжигают на кострах на потеху публике.

В диалогах выбор вариантов ответа позволяет Геральту быть суровым или мягким по отношению к собеседнику. Это иногда влияет на дальнейшие события, жизни персонажей и целых поселений. Просчитать, к чему приведет тот или иной поступок ведьмака, крайне затруднительно. Неочевидные последствия решений, проявляющие себя в отдаленном будущем, становятся не последним кирпичиком в создании атмосферы живого мира. Ни на секунду не пропадает чувство, будто герой — песчинка в огромной системе, живущей по своим правилам.

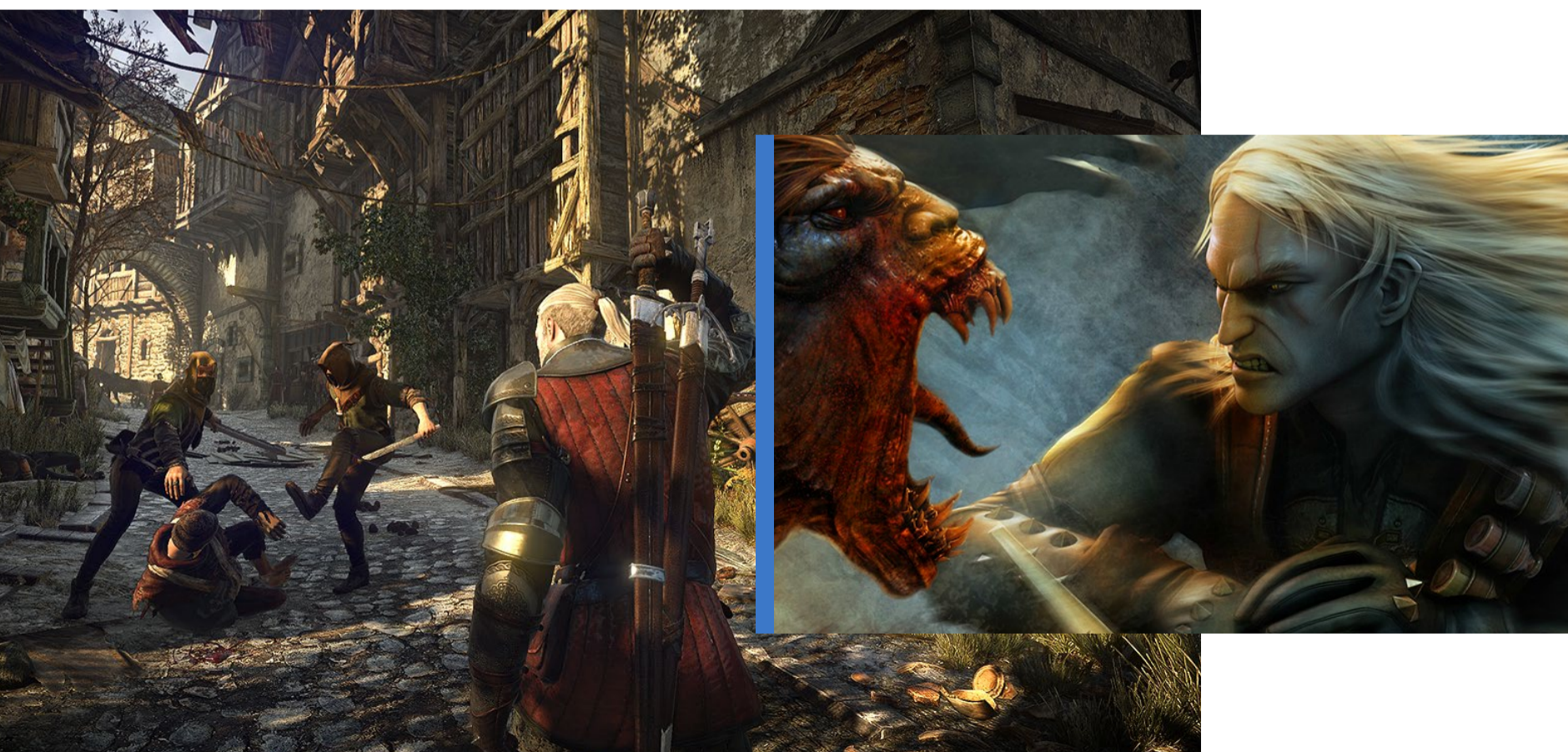
Начинается The Witcher 3 без спешки. Геральта выпускают на относительно небольшую локацию, где удастся быстро освоить премудрости управления. Помимо отлично поставленных сценок, игра радует хорошо настроенной боевой системой. В сражениях получается легко контролировать героя в окружении врагов. Благодаря удобной камере без труда реагируешь на выпады противников и оцениваешь обстановку. Более того, битвы с монстрами отличаются от драк с людьми.

Твари полагаются на прыть и острые когти, а солдаты уходят в глухую оборону и выжидают мгновение для удара. Так что необходимо применять все боевые навыки Геральта.

Выйти победителем в схватке помогают масла, отвары и эликсиры. Они повышают характеристики Геральта. Количество рецептов огромно. Сбор ингредиентов и алхимия занимают немало времени. Это особенно важно на уровнях сложности выше «нормального», когда враги становятся сильнее, а здоровье ведьмака после медитации не восстанавливается.

Но в первую очередь The Witcher 3 пленяет свободой и разнообразием занятий. Стоит подойти к доске объявлений, как на карте в прилегающей области возникает масса вопросительных знаков. Последние символизируют места, достойные внимания: там расположены логова монстров, сокровища или карты сокровищ, лагеря бандитов или еще что-нибудь. Визит заканчивается обнаружением денег, припасов, ингредиентов, чертежей для брони, сапог, перчаток, а также мечей.

В процессе исследования частенько натываешься на опасных монстров. Убегать от них на >





Игра смотрится хорошо на всех платформах. Само собой, на PC картинка получше, плотность населения выше, и на достаточно мощных системах можно добиться стабильно высокой частоты кадров.

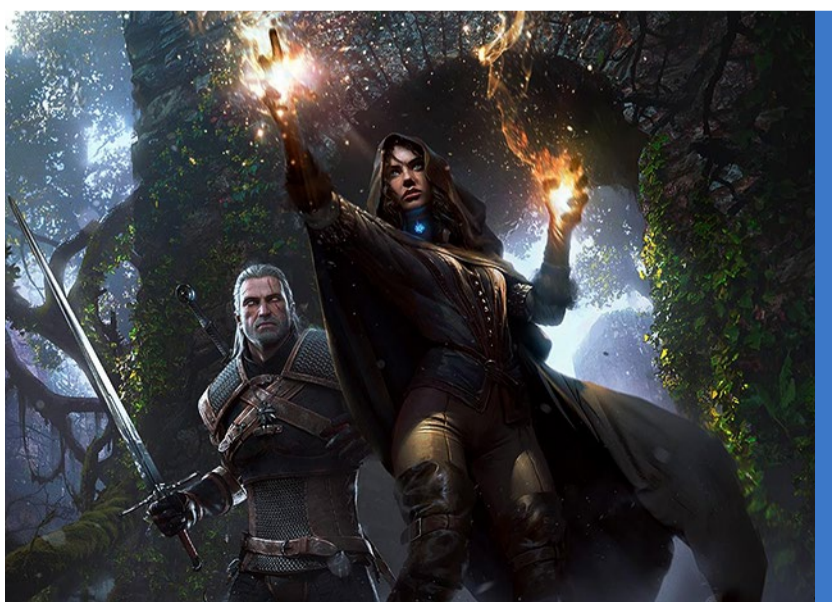


> своих двоих или верхом на лошади приходится едва ли не чаще, чем собирать трофеи с трупов. Зато появляется повод вернуться прокачанным героем и разобраться с неприятностями.

Главные и побочные миссии врезаются в память. Геральт сталкивается с древними проклятиями, принимает участие в кровавых ритуалах, разыскивает артефакты на морском дне и спускается в подземелья. Не успеваешь отойти от одного мини-приключения с элементами мистики, как герой окунается с головой в разборки бандитов или примеряет образ детектива.

Затянутых сражений или череды скучных драк в рамках заданий не встретишь. Даже серия кулачных боев имеет свою небольшую историю с сюрпризами и занятным финалом. Заказы на убийство монстров — отдельное представление с участием восхитительных и устрашающих созданий, диалогами и неожиданностями, как приятными, так и не очень. Ведьмачье чутье теперь позволяет Геральту видеть следы, идти по запаху и замечать скрытые объекты.

Эта удивительная и богатая вселенная в состоянии задержать на сотню часов, а то и больше. Не устаешь находить для себя новые >




...Затянутых сражений
или череды скучных
драк в рамках заданий
не встретишь....



> занятия, восхищаться качеством их исполнения, удивляться происшествиям и пополнять коллекцию трофеев. Даже после финальных титров герой волен продолжать жить здесь и разбираться с незаконченными делами.

А еще не хочется расставаться с пейзажами и видами поселений. Хотя в игре нет полноценной симуляции жизни, окружающая действительность кажется живой и настоящей. Авторы сумели создать правдоподобную при-

роду с потрясающими видами лесной чащи, непролазных болот, заснеженных горных вершин и бескрайних лугов. Не перестаешь любоваться кровавым закатом на фоне кладбища кораблей. Возникает ощущение, что никогда не насытишься ночными улочками Новиграда под проливным дождем и деревеньками с непохожими друг на друга домишками.

В общем, монументальных работ, о которых нескоро забудут, стало на одну больше! 



Любые руины, пещеры или древние развалины — произведение ручной работы с загадками и сериями открытий.



Трейлер Fallout 4

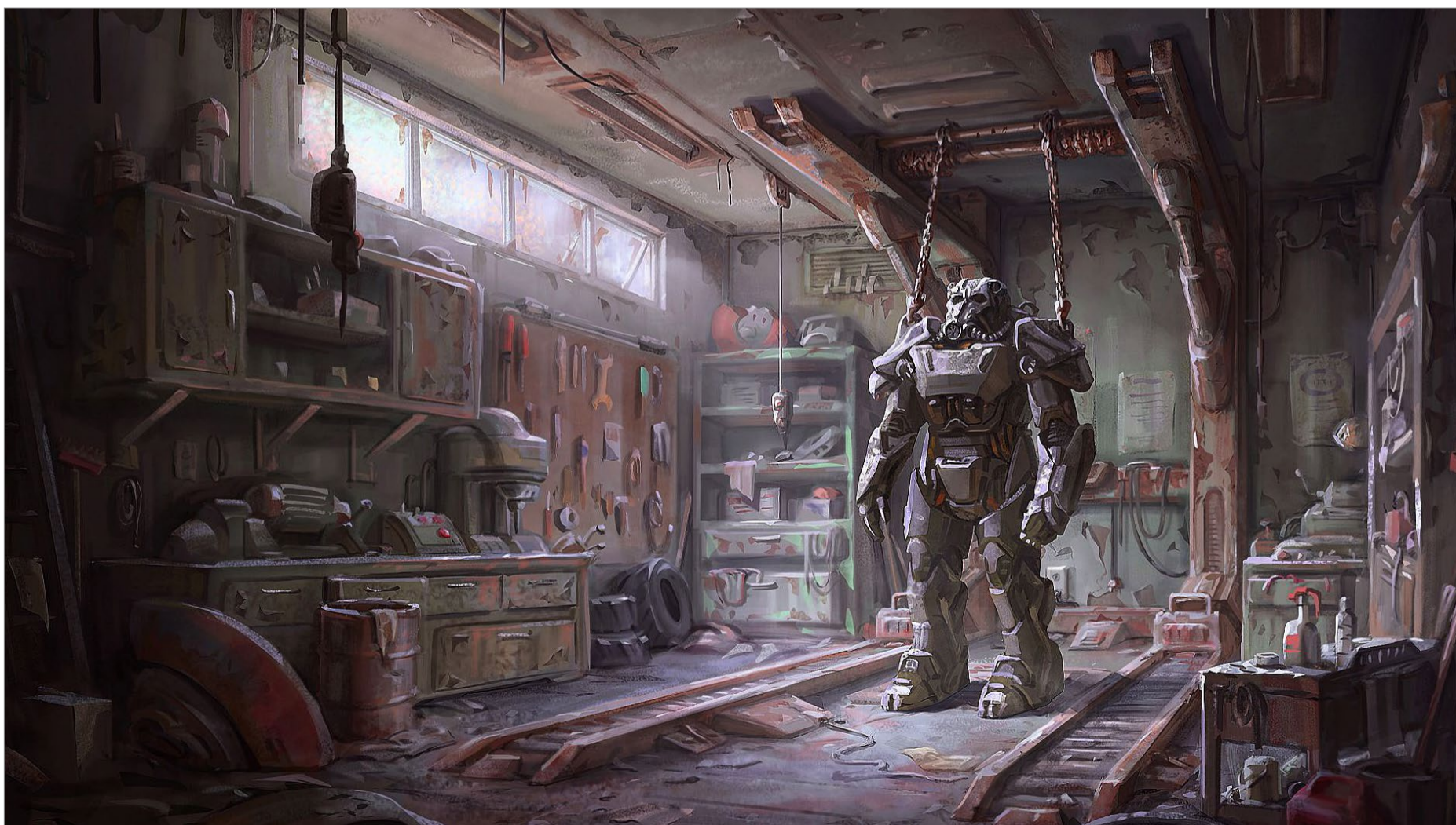


*Первый взгляд
на долгожданный проект*

За несколько дней до выставки E3 состоялась интернет-премьера первого трейлера Fallout 4. Видео вызвало огромный интерес: на момент написания этой заметки его посмотрели более 14 млн раз! Дело, конечно, в громком бренде, хотя и сам ролик получился небезынтересным — постапокалиптическая атмосфера в нем передана с кинематографической эффектностью. Впрочем, не все фанаты остались довольны: многим графика показалась недостаточно впечатляющей. Составьте свое мнение.



*официальный сайт
Fallout 4*



нажмите на кнопку для просмотра видео

Нас ждет игра по-крупному



В июне прошло крупнейшее мероприятие в игровой индустрии — выставка E3. К традиционной тройке хедлайнеров шоу — Microsoft, Sony, Nintendo — присоединились издательства Bethesda и Square Enix, а также PC Gaming Show. Bethesda порвала зал презентацией нового DOOM, выступления других компаний чем-то разочаровывали или удивляли, а отличные анонсы шли бок о бок с откровенно скучными. Но во всех презентациях была сделана ставка на игры. И это прекрасно.

Осенью-зимой этого года свет увидит плеяда потенциально увлекательных и дорогих игр разных жанров. Принцип первого полугодия «пара больших игр в окружении инди и ленивых переизданий» будет задвинут в дальний угол. В частности, в один день, 10 ноября, в продаже появятся Rise of The Tomb Raider и Fallout 4. Неслыханное по нынешним меркам событие!

Вообще, осень и декабрь остаются самыми урожайными на так называемые AAA-игры. Это обусловлено рождественскими распродажами в США и других

>



МИХАИЛ ШКРЕДОВ

редактор GAMETECH



- > странах. Именно в это время немало людей приобретают консоли. Неудивительно, что в условиях «разогретшейся» публики легче продать очередную новинку с мощной рекламой и громким именем на обложке. Есть вероятность оказаться в тисках конкурентов, но, как показывает практика, почти все крупные издательства готовы идти на риски ради возможной прибыли.

Кроме того, многие компании четко обозначают свои планы на первое полугодие 2016 года. Заявлены Mirror's Edge: Catalyst, The Division, Uncharted 4: A Thief's End, DOOM, ReCore, Dark Souls III, Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2, Dishonored 2... И это неполный список. Стопроцентной гарантии выхода ни одного из перечисленных проектов нет. Но такая политика свидетельствует о том, что задел на будущее у компаний ныне в почете.

После ознакомления со всеми презентациями и важными новостями в преддверии Е3 сложно не заметить довольно-таки явное разделение игр на три категории: приключения для одного игрока, кооперативные и мультиплеерные развлечения, а также проекты формата «все включено». Первая группа в последнее время может похвастаться немалым числом представителей и постоянно пополняется. Авторы, в свою очередь, пе-



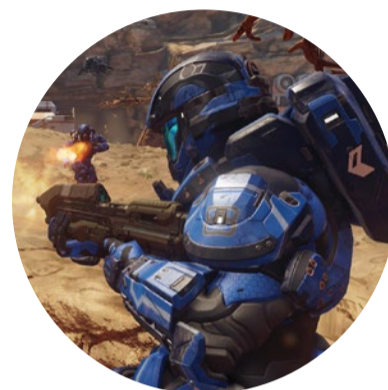
*Mirror's Edge Catalyst
выйдет в России
23 февраля 2016 года.*



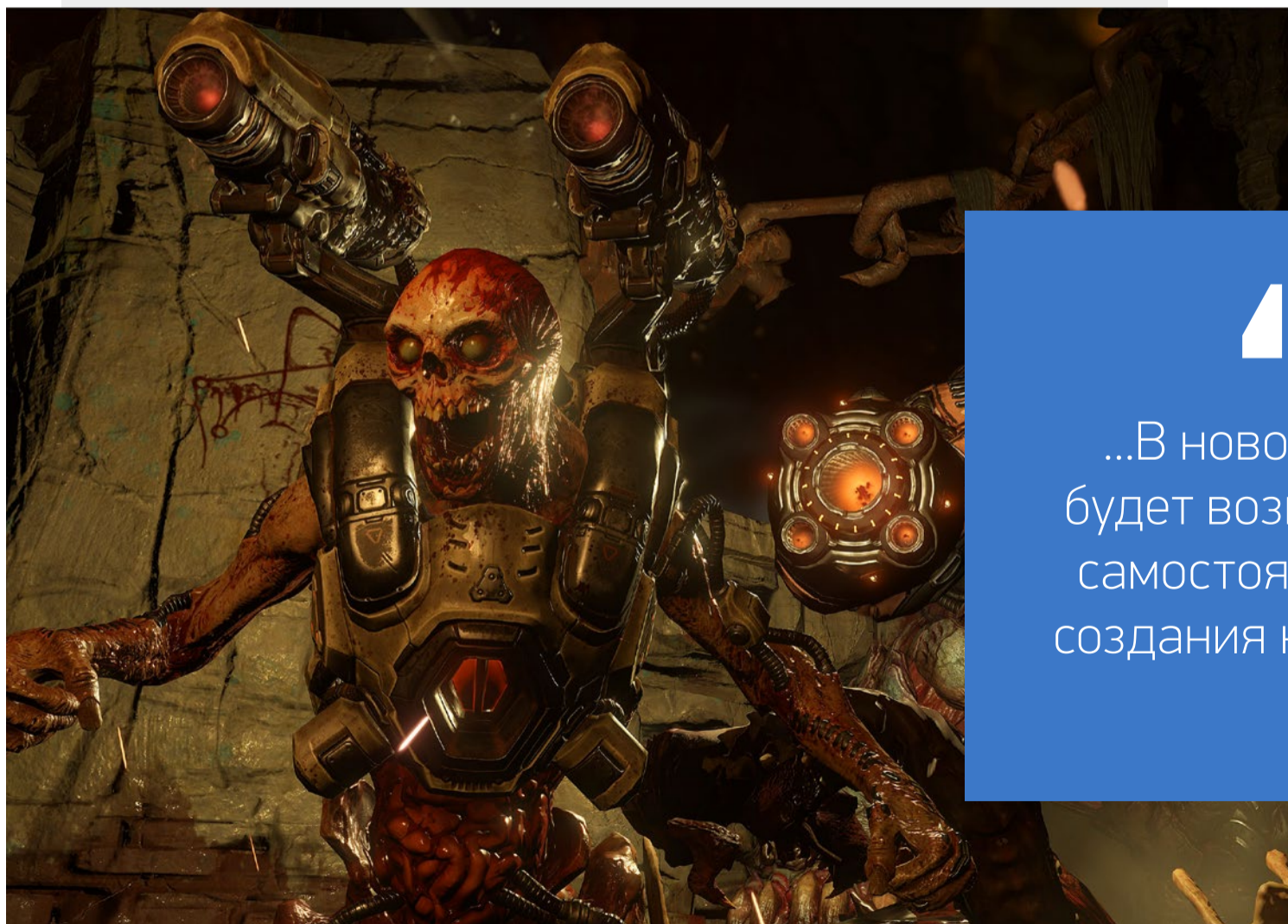
- > рестают везде пихать сетевую часть. Даже Assassin's Creed: Syndicate избавился от мультиплеера и кооператива, а о многопользовательской составляющей Rise of The Tomb Raider до сих пор ничего не слышно.

В то же время издательства, анонсируя проекты с прицелом на кооператив или мультиплеер, делают акцент именно на этой части. Особенно старается Ubisoft — достаточно вспомнить Rainbow Six: Siege, Ghost Recon: Wildlands, For Honor и The Division. Об одиночном прохождении в подобных играх если и сообщают, то в отдельном разговоре или пресс-релизе. Впрочем, тот же Siege уже на старте будет продаваться дешевле, чем остальные коробочные игры. При грамотной ценовой политике, внушительном количестве контента на старте и при хорошей реализации механики у чисто сетевой игры есть шансы зацепить аудиторию.

Игры, включающие в себя сильные кампанию, кооператив и мультиплеер, по-прежнему исчисляются единицами и, как правило, являются популярными сериями. Это Call of Duty и Halo. К этой паре неожиданно примкнет и новый DOOM. Причем Bethesda хочет привлечь публику не только принципом «три в одном», но и возможностью создавать контент.



Call of Duty: Black Ops 3 и Halo 5: Guardians будут доступны уже этой осенью.



“

...В новом DOOM будет возможность самостоятельного создания контента...

> Одними из главных новостей выставки стали инициативы Microsoft, непосредственно связанные с играми. Это появление у Xbox One (пока частичной) обратной совместимости с играми для Xbox 360 и аналог Steam Early Access для Xbox One с возможностью приобретать и пробовать разрабатываемые игры. При этом про Kinect компания предпочла не вспоминать, да и демонстрация HoloLens была не подробной.

В свою очередь, Sony кратко анонсировала телевизионный сервис и вскользь упомянула о шлеме виртуальной реальности Project Morpheus. Игры для устройства были показаны отдельно и особо не впечатлили. Про портативную консоль PS Vita почти ничего не было сказано, кроме анонса Vita-версии World of Final Fantasy. PS Vita, очевидно, окончательно лишилась поддержки Sony.

Компании почти не отвлекались на периферию, неигровые сервисы и сказки о «расширении восприятия традиционных вещей». Похоже, они вспомнили о том, что консоль — это прежде всего удобное и недорогое устройство для игр, а не медиацентр и не источник альтернативных развлечений.



В Rise of the Tomb Raider Лара Крофт предстоит отправиться в Сибирь.



- > Мероприятие, посвященное PC-играм, не отличалось зрелищностью или эффектными сюрпризами. Основу платформы по-прежнему составляют условно-бесплатные проекты. Они не требуют больших затрат и приносят стабильную прибыль, если добиваются успеха.

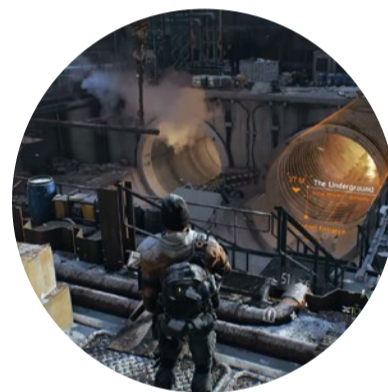
Вместе с тем и большие игры на PC чувствуют себя вполне уверенно и продаются неплохими тиражами. Так, PC-версия Grand Theft Auto V нашла в Steam около 2,5 млн владельцев. А авторы ролевой игры The Witcher 3 сообщили, что на PC она разошлась тиражом в 1,3 млн копий.

Да, эти цифры далеки от консольных, поэтому об анонсах высокобюджетных PC-эксклюзивов говорить не приходится. Однако релиз мультиплатформы на персональных компьютерах уже обусловлен не только простотой и относительной дешевизной разработки, но и возможностью получить с этого сегмента рынка немалые деньги.

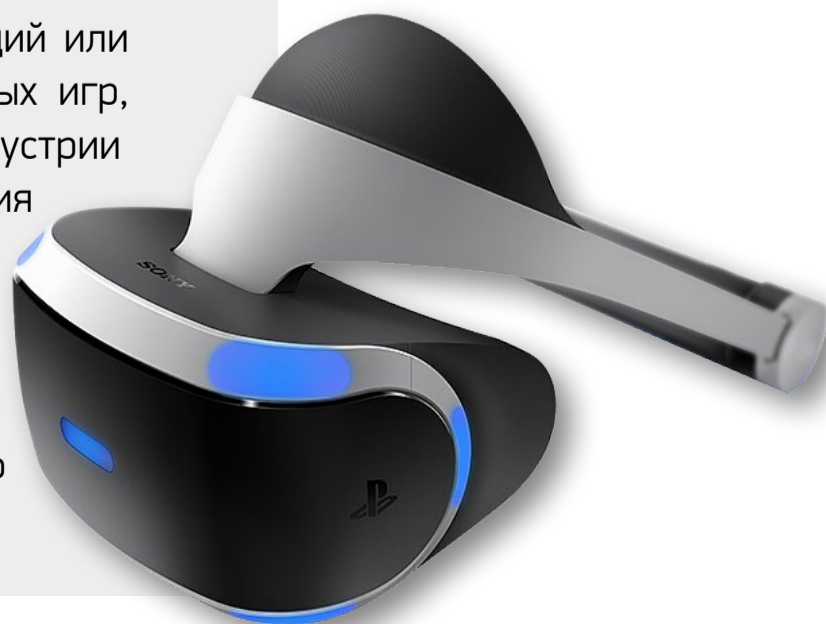
Главным недостатком многих пресс-конференций стала тяга разработчиков и менеджеров к долгим речам на фоне картинок (или картинки). Аудитории «эпохи Twitch» нужны факты, подкрепленные демонстрациями, а не пустая болтовня.

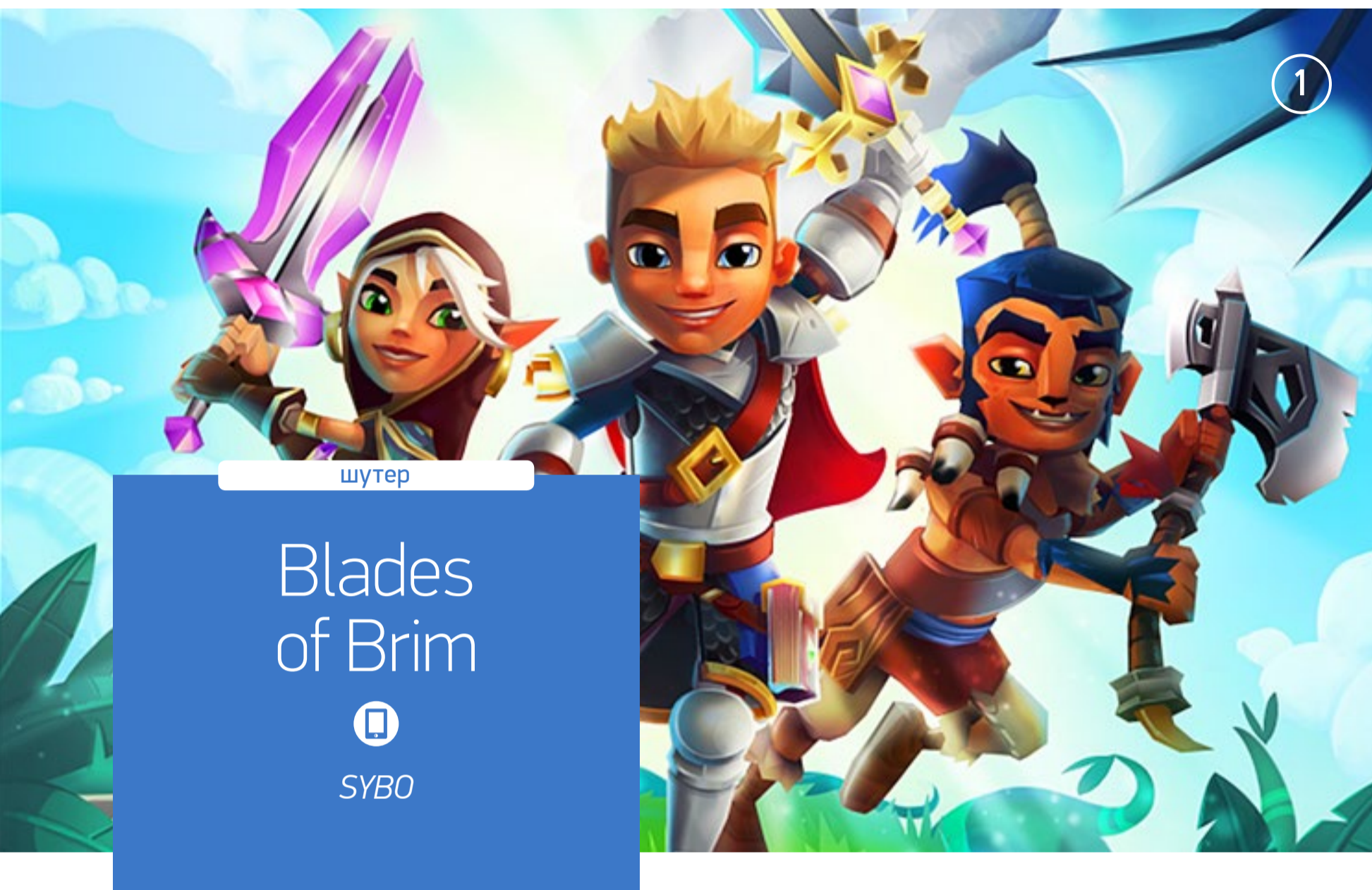
Несмотря на переизбыток словоблудия, пресс-конференции E3 2016 оставили после себя положительное впечатление. Глобальный рисунок не изменился. На первом плане по-прежнему знакомые сериалы, а имиджевые проекты довольствуются ролью «группы поддержки». Зато было показано много игр, которые выходят в ближайшее время и в следующем году. Фанаты своеобразных приключений получили свою порцию радости и надежду на выход давно забытых проектов.

В следующем году может начаться мода на 3D. Может сократиться количество пресс-конференций или компании не представят столько качественных игр, сколько сейчас. Но вера в светлое будущее индустрии есть, благодаря нынешней E3. Приключения для одного путешественника цветут и пахнут, мультиплеер занимает свою нишу, игры формата «три в одном» пополняются новыми лицами. По крайней мере, в ожидании следующей выставки E3 точно будет, чем заняться, помимо бесконечных споров в интернете. ❶



Sony продолжает развивать Project Morpheus, но пока перспективы проекта весьма туманны.





шутер

Blades of Brim



SYBO

Blades of Brim — новый красочный раннер от создателей легендарной Subway Surfers. На сей раз действие игры разворачивается в сказочном королевстве, на которое напал злой маг. Главный герой — юный рыцарь, путешествующий по живописным локациям и очищающий их от приспешников зла. Механика игры типична — уровень состоит из условных «дорожек», перемещение между которыми осуществляется свайпами и сопровождается сбором монет да драками с монстрами. С героем путешествуют и различные питомцы, помогающие в прохождении. В целом получилась красивая и динамичная игра, способная увлечь надолго. [i](#)



загрузить из
Apple App Store



Беговой маршрут не всегда привязан к земле — тут можно вдоволь побегать по стенам и попрыгать.





ГОЛОВОЛОМКА

Green Ninja: Year of the Frog



Nitrome

Головоломка, выполненная в модной «восьмибитной» стилистике, посвящена приключениям забавного лягушонка-ниндзя. Путешествуя по уровням с различной архитектурой, герой должен, используя всего одно движение (скольжение вперед), «приплющить» всех оккупировавших уровень врагов. Постепенно сложность возрастает, ходы приходится просчитывать заранее, на уровнях появляется множество интерактивных помех, которые нужно учитывать. Местами требуется задействовать реакцию, но чаще всего игровой процесс напоминает знаменитые «пятнашки». Словом, отличная игра для разминки мозга во время короткого отдыха. [i](#)



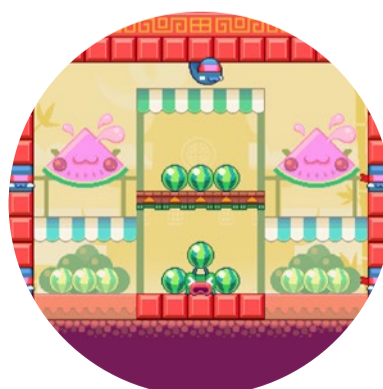
загрузить из
Google Play Store



загрузить из
Apple App Store



Пусть вас не обманывает простая картинка — над прохождением каждого уровня придется поломать голову.





стратегия

Geometry Wars 3: Dimensions



Activision Publishing, Inc.

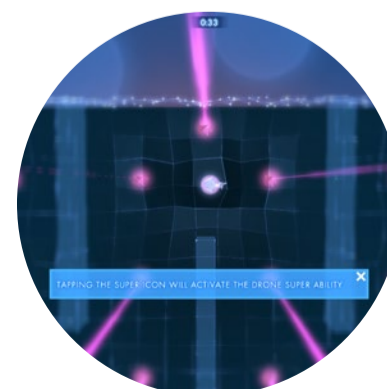
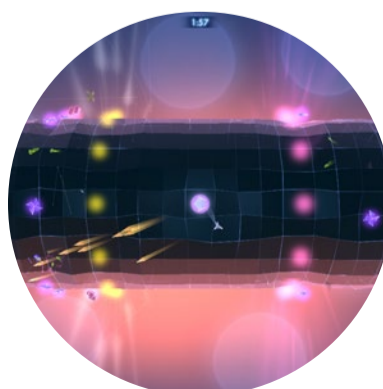
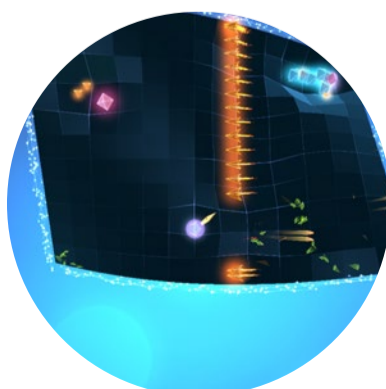
GW3: Dimensions — красивая и динамичная аркада, позволяющая отточить реакцию. Игрок управляет небольшим «звездолетом», который атакуют множественные оппоненты на специально отведенном для этого поле. Процесс прост — уклоняйся от выпадов и атакуй сам. Изюминкой игры является наличие карт-уровней самых разных форм — от плоского квадрата до шара, что вносит определенное разнообразие в однотипный, в общем-то, процесс. Управление — на высоте, да и с динамикой все в порядке, поэтому смело рекомендуем это технологичное, но, увы, недешевое приложение (279 рублей в русском App Store). [i](#)

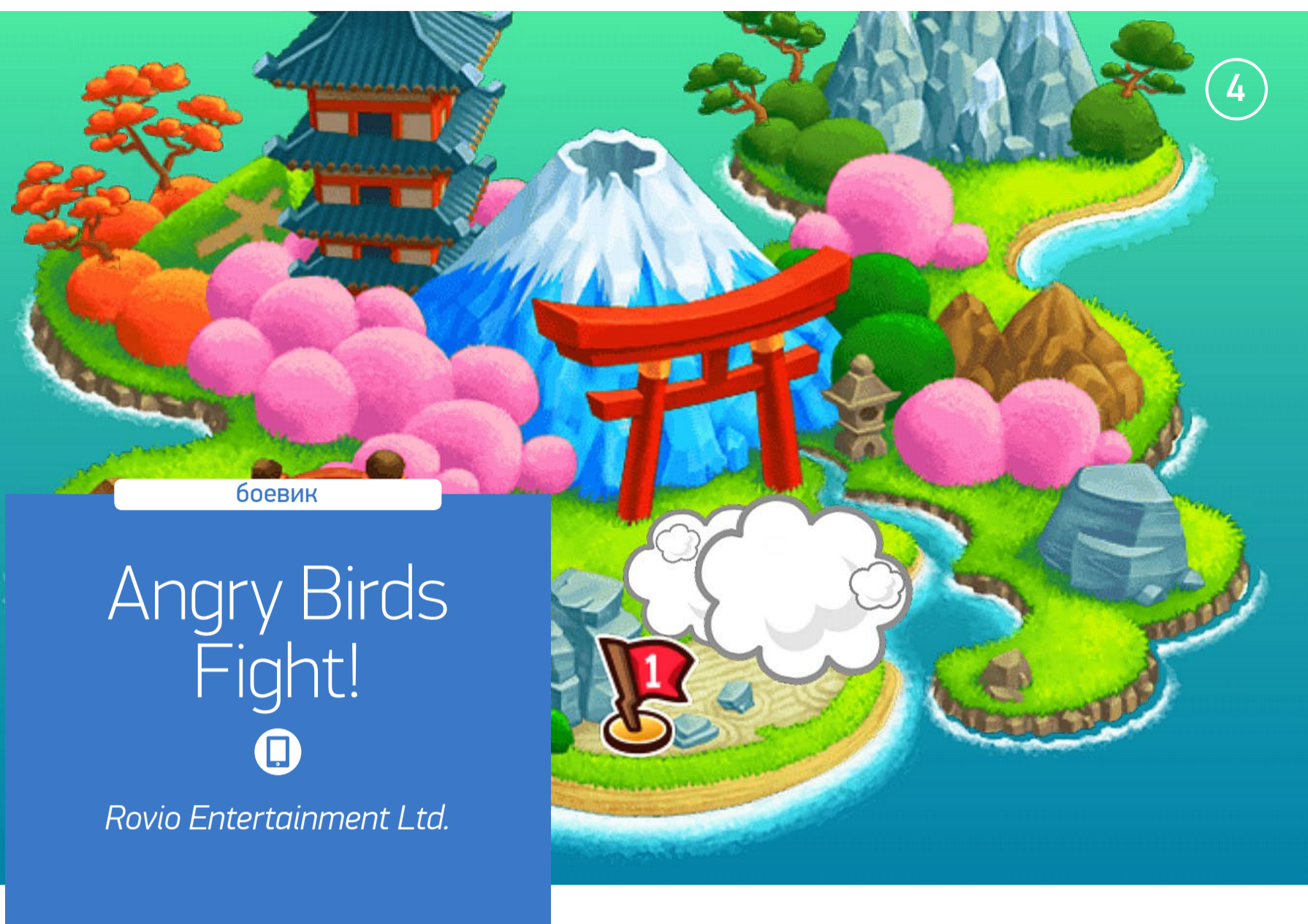



загрузить из
Apple App Store



Игровое поле может представлять собой как плоскость, так и полностью трехмерный объект.





Релиз Angry Birds: Fight! в российском регионе немного задержался, зато теперь игроки имеют возможность насладиться отшлифованной версией игры. В этот раз разработчики взяли за основу классическую головоломку «три в ряд»: совмещая на специальном поле по три и более птички одного вида, играющий зарабатывает бонусы к атаке и защите своего альтер эго. После того, как заканчивается отведенное на раунд время, бонусы суммируются и начинается автоматическая драка пернатых оппонентов. Победитель получает опыт, который учитывается при наборе героем уровней, и золото — для покупки вещей в «гардероб». 



загрузить из
Google Play Store



загрузить из
Apple App Store



Классическую игровую механику освежили при помощи ненавязчивых «ролевых» элементов.





Сразу после анонса Fallout 4 была выпущена мобильная игра Fallout Shelter — своего рода «аперитив» перед появлением «главного блюда». Симулятор убежища позаимствовал ряд игровых элементов из The Sims. Постепенно, комната за комнатой, вам предстоит выстроить образцово-показательную «землянку», в которой каждый поселенец будет заниматься своим делом — добывать воду, электричество, пищу... Пополнение в рядах работников происходит как естественным путем, так и за счет новобранцев с пустошей. Именно в поддержании баланса между всеми составляющими и кроется привлекательность игры. ⁱ



загрузить из
Apple App Store



Со временем убежище неизбежно начнет напоминать небоскреб, выстроенный под землей.





How Big, How Blue, How Beautiful (Deluxe)



Florence + The Machine

*Island Records /
Universal Music, 2015*

199₽

В отличие от скупого на звездные альбомы мая первый месяц лета порадовал меломанов сразу несколькими яркими новинками. Главные из них — это, конечно, Drones группы Muse и How Big, How Blue, How Beautiful Флоренс Уэлч, известной вместе со своим постоянно обновляемым коллективом как Florence + The Machine. Выбирать между такими тяжеловесами непросто, но мы все-таки предпочли рассказать вам о диске Florence + The Machine.

Предыдущие два альбома Флоренс возглавили британские чарты, поэтому неудивительно, что новую работу ждали с замиранием сердца. Особенно интриговала обложка: рыжая длинноволосая Уэлч, как будто сошедшая с картин прерафаэлитов, была изображена на ней максимально буднично, в черно-белом варианте, но с пронзающим зрителя взглядом.

Содержание альбома, как оказалось, неплохо перекликается с оформлением. С одной стороны, новые песни сохранили энергетику Флоренс, ее индивидуальность и обаяние. Но с другой стороны, новое звучание куда менее экстравагантное, чем раньше. От фолк-элементов и готики стиль Florence + The Machine пришел к рок-альтернативе с доминирующи-



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕКИ

*How Big, How Blue,
How Beautiful*

Queen of Peace

What Kind of Man



купить альбом
в Apple iTunes Store

> ми гитарами и клавишными, порой разбавленными духовой медью. Теперь это уже не завораживающее шаманство Ceremonials, но отличая и весьма универсальная музыка, которая в равной степени хорошо будет звучать и на стадионе, и в машине, и на вечеринке. Можно было бы сказать, что Уэлч погналась за модой или же попыталась угодить «и нашим, и вашим», но скорее дело здесь в желании поэкспериментировать и попробовать новые аранжировки, не растеряв суть. В конце концов, песни Florence + The Machine всегда будут узнаваемыми благодаря уникальному голосу Флоренс, тем гармоническим и мелодическим оборотам, которые стали фирменными для Florence + The Machine. А остальное можно смело менять. Одного жаль: таким культурным потрясением, каким был Ceremonials, новый диск стать не в состоянии. Такова плата за универсальность. **И**



нажмите на кнопку  для просмотра клипа



боевик, фантастика



«Мир юрского периода»

Jurassic World



режиссер
Колин Треворроу

Universal Studios, 2015

199₽ (SD) / 349₽ (HD)

Мир юрского периода» — продолжение «культовой трилогии Стивена Спилберга и одна из самых горячих премьер июня.

Идеи, заложенные основателями «Парка юрского периода», спустя годы получили логичное воплощение в виде гигантского развлекательного комплекса, привлекающего на остров в океане толпы туристов со всего мира. Но время и бизнес диктуют свои условия — посещаемость парка начала снижаться, и его администрация принимает решение представить публике нового динозавра, полученного путем генетического скрещивания различных видов. Выращенный гибрид оказывается слишком непредсказуемым и умным — устроив побег из клетки, он принимается убивать все живое, не делая особых различий между своими собратьями и простыми туристами. Оказавшиеся на острове пара мальчишек, их незадачливая тетя и ее бойфренд-морпех всеми силами пытаются выжить...

Степень соучастия происходящему на экране напрямую зависит от вашего кинематографического опыта. Наметанный глаз матерых киноманов сходу выявит общую слабость (и вторичность) сценария, зияющие прорехи в логике и мотивации главных



ДРУГИЕ ФИЛЬМЫ ЦИКЛА

«Парк юрского периода»,
1993

«Парк юрского периода:
Затерянный мир», 1997

«Парк юрского периода III»,
2001



купить фильм
в Apple iTunes Store

> героев. Зато юный зритель наверняка будет пищать от восторга в моменты очередного динозаврового рыка, сопровождаемого 3D-вылетом зубастой пасти прямо в зрительный зал. При этом мягкий прокатный рейтинг контрастирует с довольно жестокими сценами, да и направленность ленты — совсем не очевидна. Для серьезного фильма здесь слишком много упрощений, для несерьезного — слишком мало юмора. Но если не озадачиваться поисками здравого смысла и не пытаться втиснуть фильм в узкие жанровые рамки — от просмотра можно получить удовольствие. Создателям удалось главное — воссоздать атмосферу того самого «Парка» двадцатилетней давности, освежив ее вооружением современных компьютерных эффектов. Полноценного возвращения легенды не получилось, но в качестве разового летнего блокбастера — фильм очень неплох. 



нажмите на кнопку  для просмотра трейлера



iТоги

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

главный редактор

Сергей Уваров

арт-директор

Олег Дмитриев

устройства

Сергей Уваров, Алексей Кудряцев, Николай Зем-
лянский

гаджеты

Николай Землянский

концепты

Павел Соколов мл.

мобильные игры / фильмы

Дмитрий Гомельский

игры для ПК и консолей

Михаил Шкредов

музыка

Сергей Уваров

монтаж видеороликов IXBT.com

Виталий Казунов, Татьяна Соколова

закадровый голос

Ян Женчак, Павел Соколов

корректор

Юлия Кряквина

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.



реклама

Наталья Муравьева,
Максим Кочетков



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.