

iТоги



07-08

июль-август 2015

ЭЛЕКТРОННЫЙ ЖУРНАЛ
О ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЯХ



Samsung Gear S2

ГЛАВНЫЕ АНОНСЫ ОСЕННЕГО СЕЗОНА



ОПЫТ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
HUAWEI P8 LITE



ЛУЧШИЕ
ГАДЖЕТЫ
ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ



САМЫЕ
ОРИГИНАЛЬНЫЕ
IT-ИДЕИ ЛЕТА



AFTERPULSE
И ДРУГИЕ
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

ФЦЕНТР

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Интернет-магазин
FCENTER.ru

Гид по подбору оборудования к школе

К школе готов! Учитесь с нами



Младшим школьникам

Старшим школьникам

Студентам



РОЗЫГРЫШ ПРИЗОВ* Еженедельно!

Игровая гарнитура премиум-класса
HyperX Cloud II

* среди чеков на сумму более 5000 руб., зарегистрировавшихся на сайте.



(495) 925-6447

Дорогие друзья!



После летнего перерыва мы снова предлагаем вам окунуться в мир высоких технологий и посмотреть, что интересного произошло в IT-индустрии за июль и август.



Конечно, на фоне новостей экономики, которые читаются как сводки с фронта, анонсы новых смартфонов, носимых устройств, ноутбуков меркнут и кажутся не столь существенными. А возросшие из-за курса валют цены на технику отпугивают и заставляют отложить очередное обновление своего парка гаджетов. Но мы все-таки оптимисты и считаем, что если подойти к выбору техники с умом, то и в кризисные времена можно найти достойные и вполне доступные варианты. Например, в этом выпуске мы расскажем вам об опыте использования недорогого, но актуального и весьма интересного смартфона Huawei P8 Lite, а также поделимся идеями, какие гаджеты можно купить своим детям-школьникам без ущерба для семейного бюджета.

Но даже если вы твердо решили в ближайшие месяцы не тратиться на электронику, надеемся, что наш новый номер все же будет вам интересен и поможет немного отвлечься от нерадостных политico-экономических известий. Раздел «Развлечения» подскажет, как провести досуг с максимальным удовольствием, а «Идеи» укрепят пошатнувшуюся веру в человечество. В конце концов, самое время вспомнить, что люди умеют не только враждовать и творить несправедливость, но и придумывать потрясающие вещи, покорять космос и воплощать самые невероятные гипотезы фантастов. Ведь так хочется верить, что именно смелые новации и стремление к познанию определяют будущее человечества!



СЕРГЕЙ УВАРОВ

главный редактор
журнала *iТоги*



ИЮЛЬ-АВГУСТ 2015

СОБЫТИЯ



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

главные IT-мероприятия



НОВОСТИ

выход Windows 10 и другие события



ВИДЕО

ролики о самых актуальных новинках



НОВОСТИ ONE LINE

интересные инфоповоды — одной строкой



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

Сергей Корогод — о перспективах Windows 10

для перехода к рубрике нажмите на фото



форум месяца

На велосипеде в технобудущее



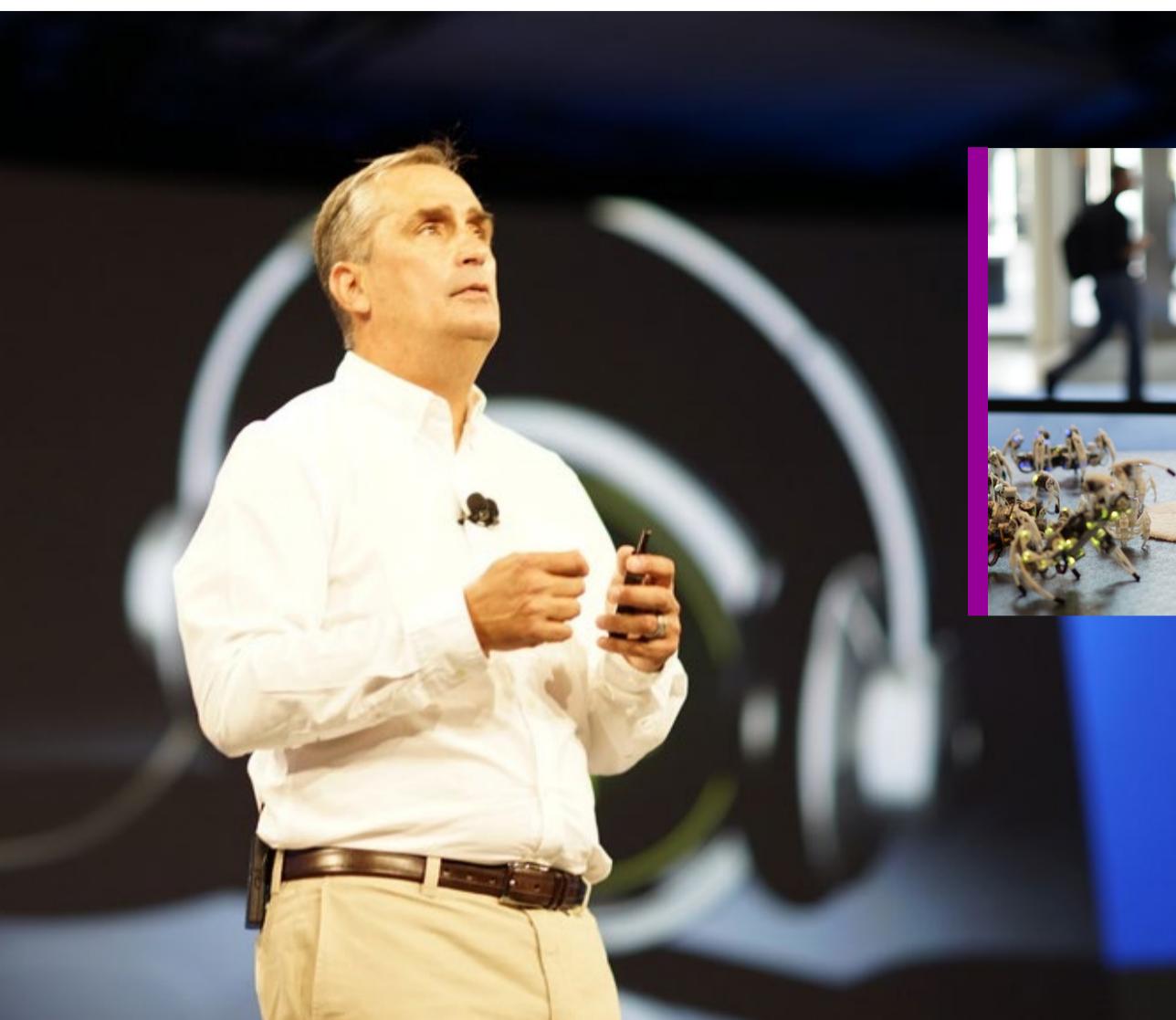
Свое традиционное мероприятие для разработчиков Intel Developers Forum (IDF) крупнейший производитель процессоров традиционно проводил в октябре.

Однако в этом году было решено сдвинуть форум на вторую половину августа. В конце концов, не так важно, что сезон отпусков еще не закончился, ведь анонсов, ориентированных на конечных пользователей, на IDF почти не бывает.

Это мероприятие — раздолье для IT-энтузиастов всех мастей: разработчиков ПО, тематической прессы и техноблогеров. Именно на IDF можно заглянуть в будущее и познакомиться с теми технологиями, которые пока еще не

реализованы в массовых продуктах, но через несколько лет, возможно, станут ключевыми для IT-рынка.

Так, на IDF 2015 был продемонстрирован прототип SSD-накопителя на основе технологии 3D XPoint, которая теоретически позволяет достичь >



Основную презентацию IDF 2015 провел Брайан Кржанич, главный исполнительный директор компании Intel.

интересный факт



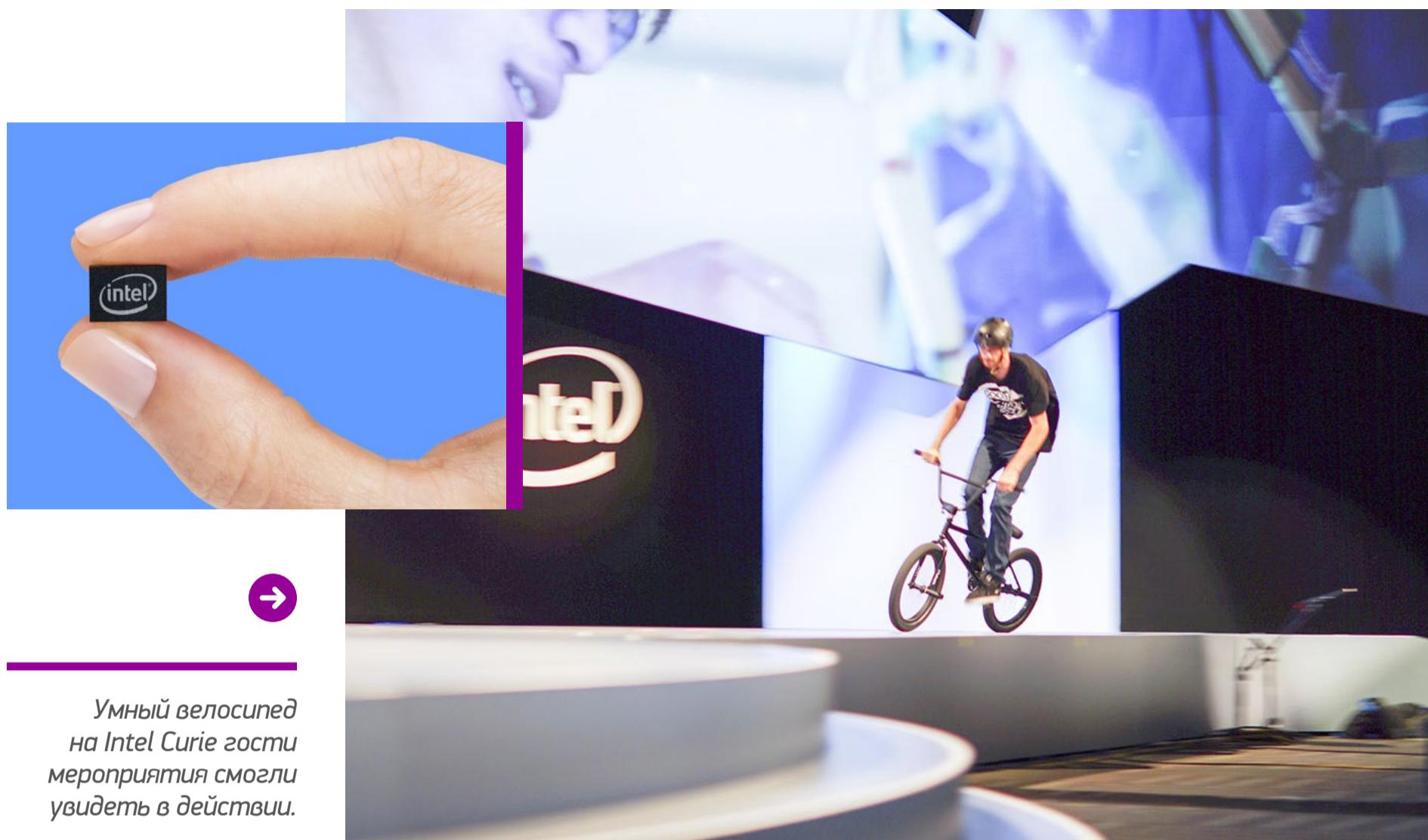
На IDF 2015 были представлены не только коммерческие, но и благотворительные инициативы. В частности, Intel официально объявила о создании облачной платформы Collaborative Cancer Cloud, которая поможет ученым более эффективно бороться с раком. Сервис позволит медицинским учреждениям делиться данными о результатах обследования пациентов и их геномах, а это позволит лучше понимать закономерности течения заболеваний и находить более эффективные пути лечения.

> производительности в 1000 раз больше по сравнению с актуальной NAND. Устройства на основе новой памяти будут поставляться под брендом Optane в 2016 году. В линейке ожидаются варианты как для дата-центров, так и для ноутбуков, причем как с интерфейсом SATA, так и с DDR4. Первый прототип Optane показал производительность в 5-7 раз выше, чем у одного из самых производительных решений сегодняшнего дня, Intel DC P3700. Обновленная память Optane, по замыслу Intel, должна занять промежуточную нишу между флэш-памятью и DRAM, значительно превосходя по производительности первую, однако не дотягивая до второй.

Еще одна новость с IDF касается Google Project Tango. Напомним, что идея проекта — обеспечить в мобильных устройствах человеческое «понимание» окружающего пространства. Для этого смартфон оснащается множеством датчиков, камерой Intel RealSense 3D, специализированным процессором обработки данных и ПО, позволяющими создавать трехмерную модель окружающего пространства.

И вот Intel представила набор для разработчиков Project Tango Development Kit, с помощью которого сторонние программисты могут попробовать создать собственное ПО для Google Project Tango.

>



Умный велосипед на Intel Curie гости мероприятия смогли увидеть в действии.

> Не забыла Intel и об «интернете вещей», а также о носимых устройствах. Для них разработан модуль Intel Curie, рабочий прототип которого был продемонстрирован посетителям IDF 2015. Intel Curie построен на однокристальной системе Quark SE. Ее конфигурация включает 32-разрядный микроконтроллер, 80 КБ оперативной памяти SRAM, 384 КБ флэш-памяти, а также комбинированный датчик, включающий акселерометр и гироскоп. По оценке Intel,

модуль Curie может стать основой самых разных носимых устройств и умных аксессуаров, включая кулоны, браслеты, очки, пуговицы и так далее. Производители гаджетов смогут получить Curie уже в конце года, ну а пока возможности платформы демонстрировались на «умной» застежке детского автокресла и велосипеде, который благодаря Curie мог фиксировать все трюки спортсмена. Как далеко нас довезут такие инновации? Посмотрим! 

мнение эксперта

МИХАИЛ ПАНЮШКИН,
зам. директора iXBT.com
по развитию



Среди демонстраций на IDF больше всего меня поразило вроде бы банальное включение компьютера с помощью голоса, которое станет обыденным уже начиная со следующего поколения ПК, работающего на процессорах Skylake и ОС Windows 10. Достаточно сказать «Cortana, wake up!» — и компьютер начнет загружаться. Теоретически такая возможность есть уже сейчас, но она не используется в текущей сборке Windows 10.



заметки корреспондента iXBT.com
с IDF 2015



презентация месяца

Модель размера плюс



13 августа компания *Samsung* провела мероприятие, в рамках которого представила обновления обеих топовых линеек своих смартфонов: *Note* и *Edge*. Новинки получили название *Samsung Galaxy Note5* и *Samsung Galaxy S6 Edge+*.

Напомним, что главной особенностью моделей линейки *Edge* является изогнутый экран (начиная с *Galaxy S6 Edge* он загибается на обе грани). В обновленном устройстве диагональ дисплея увеличена на 0,6 дюйма и составляет 5,7 дюйма. Разрешение осталось прежним: 2560×1600.

Аппаратная платформа устройства построена на *Exynos 7420*. В состав чипа входит процессор с четырьмя ядрами *Cortex-A53* частотой 1,5 ГГц и четырьмя ядрами *Cortex-A57* частотой 2,1 ГГц, а также графический ускоритель *Mali-T760MP8*. Объем оперативной памяти *LPDDR4* — 4 ГБ, емкость встроенного накопителя рав- >



→

Note больше не лидирует по характеристикам, но сохраняет главную особенность: наличие стилуса.

> на 32 или 64 ГБ. Карты памяти не поддерживаются. Нет и варианта с 128 ГБ памяти.

В обеих камерах смартфона используются объективы с максимальной диафрагмой f/1,9, разрешение датчика изображения основной камеры — 16 Мп, фронтальной — 5 Мп. Основная камера оснащена системой оптической стабилизации.

Новинка поддерживает стандарты беспроводной связи LTE Cat.9 или Cat.6 (в зависимости от страны), Wi-Fi 802.11ac и Bluetooth 4.2. Платежи в системе Samsung Pay можно совершать при помощи технологий NFC и MST (Magnetic Secure Transmission). Для дополнительной защиты транзакций

используется сканер отпечатков пальцев.

По утверждению производителя, полная зарядка несъемного аккумулятора 3000 мА·ч при помощи комплектного адаптера займет полтора часа, а при использовании беспроводной зарядки — два часа.

У Samsung Galaxy Note5 почти все аппаратные характеристики идентичны Galaxy S6 Edge+, включая емкость аккумулятора и размер дисплея. Да и внешний вид обеих моделей весьма близок. Производитель максимально сблизил линейки, сохранив в обоих случаях лишь одно ключевое отличие: у S6 Edge+ это изогнутость экрана, а у Note5 — наличие стилуса >

мнение эксперта

СЕРГЕЙ УВАРОВ,
главный редактор
Итоги



Представленные Samsung смартфоны совсем не впечатляют. От флагманских аппаратов мы ожидаем чего-то революционного, а здесь этого нет. Но вот что интересно: в Note5 производитель фактически объединяет линейки Note и Galaxy S. А учитывая аппаратную идентичность Note5 и Edge+, можно и вовсе говорить о наличии единственного флагмана, просто в разных вариантах. У Samsung новая продуктовая стратегия?



Samsung Galaxy S6 Edge+ стал вершиной смартфонной линейки компании.

интересный факт



Слухи о том, что Samsung разрабатывает умные часы с круглым экраном, появились довольно давно. Предполагали, что название модели будет Samsung Gear A, а среди ключевых особенностей называли вращающийся bezель (внешний ободок с насечками), с помощью которого можно управлять часами. Однако представлены были изображения Gear S2, и в этой модели bezеля нет. Остается только гадать, отказался ли производитель от первоначальных планов или же нам еще предстоит увидеть Gear A.

> (с широкими возможностями рукописного ввода).

Самое интересное, что продаж Note5 в Европе пока не планируется: производитель намерен сделать акцент на американском и азиатском рынках. А вот S6 Edge+ ожидается на прилавках уже в сентябре.

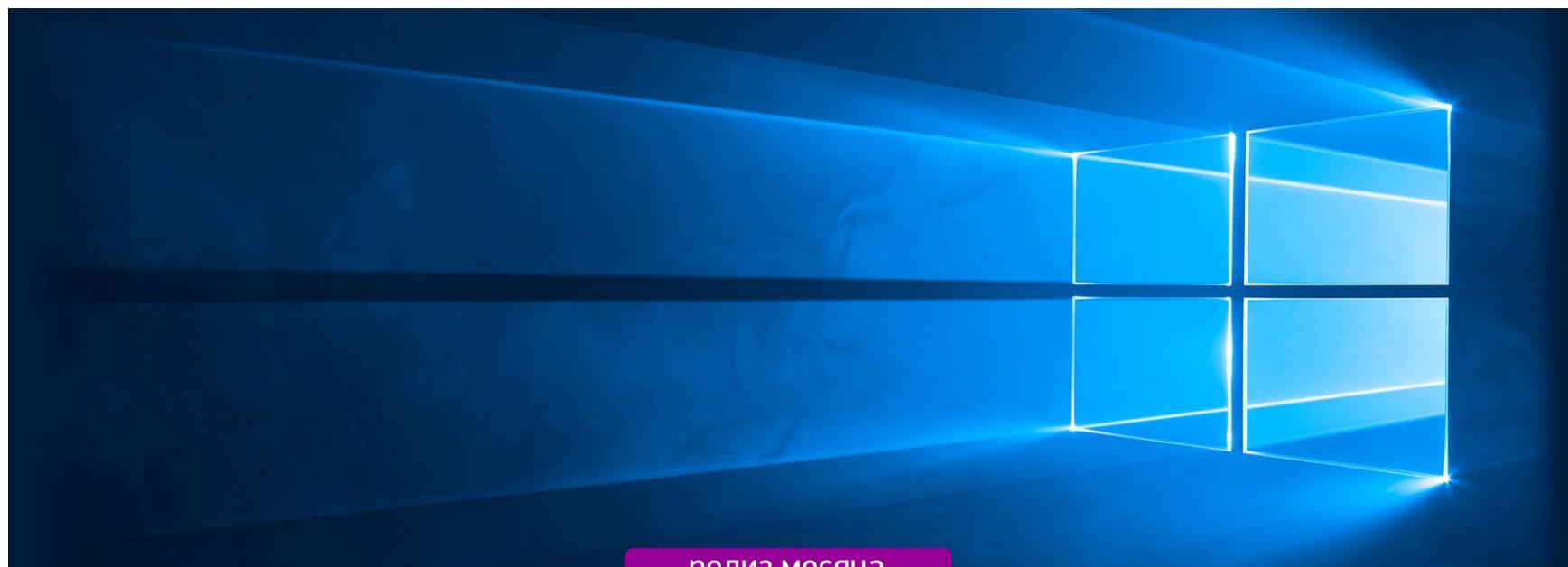
Помимо смартфонов на презентации были показаны аксессуары для S6 Edge+ и Note5. Из них наибольший интерес вызывает накладная физическая клавиатура, за-

крепляемая снизу на смартфоне (наподобие моделей BlackBerry).

Еще об одном аксессуаре Samsung упомянула, но детали раскрывать не стала, отложив полноценный анонс на сентябрь. Это умные часы Samsung Gear S2. На опубликованных промофотографиях видно, что экран часов круглый, а корпус выполнен из металла. Судя по всему, в качестве операционной системы используется Tizen, но с новой оболочкой. ⓘ



*подробности о смартфонах
Samsung Galaxy S6 Edge+ и Samsung Galaxy Note5*



релиз месяца

Попасть в десятку

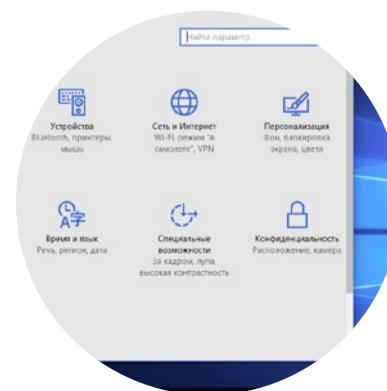
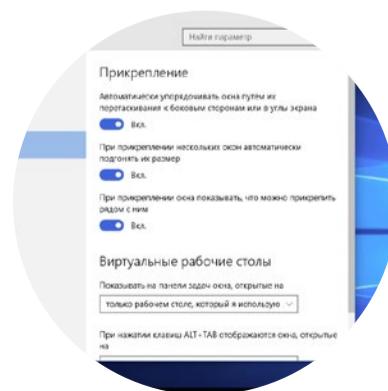


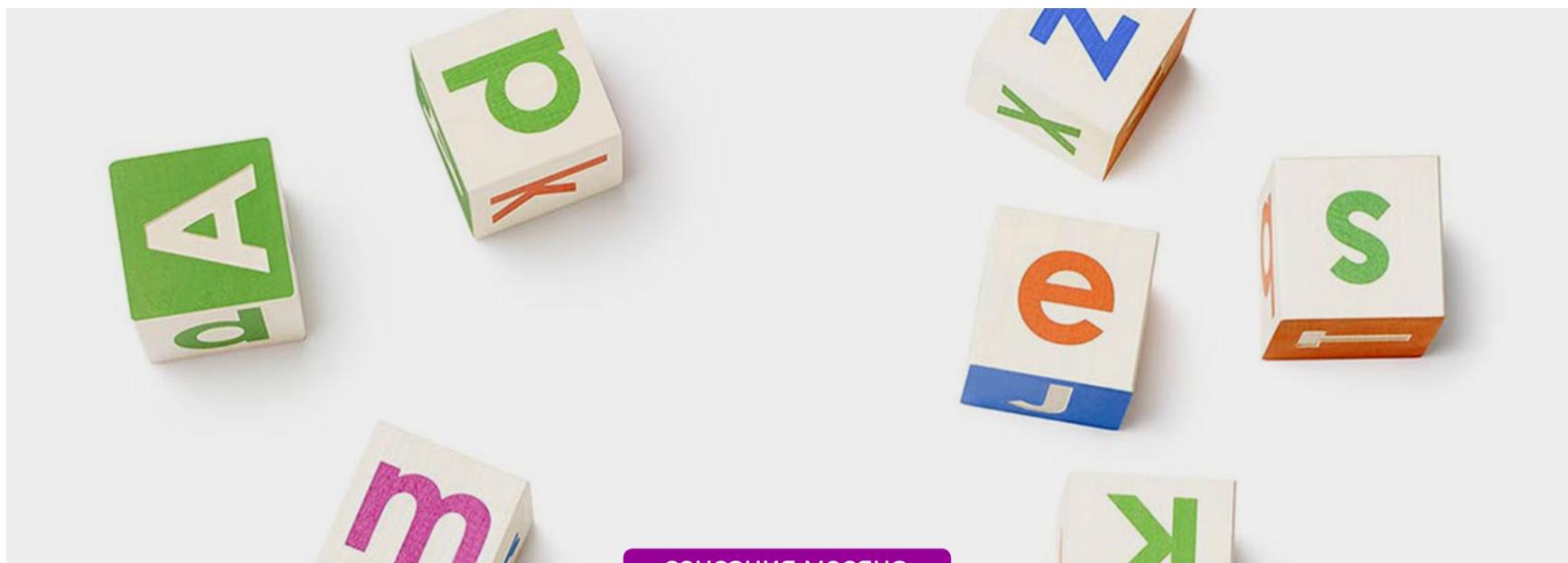
Вышла финальная версия
Microsoft Windows 10

29 июля компания Microsoft выпустила финальную версию операционной системы Windows 10. Предварительная версия ОС вышла еще осенью 2014 года, ее мог бесплатно поставить любой желающий, и все эти месяцы Microsoft совершенствовала систему и дорабатывала ее, ориентируясь на отзывы. И вот час настал: всем пользователям Windows 7 и Windows 8 пришло уведомление, предлагающее оставить заявку на бесплатное получение Windows 10. Если предложение принимается, то Windows 10 будет доступна в каче-

стве обновления из облака (это может случиться раньше или позже, в зависимости от устройства). В противном случае у пользователя будет год на обдумывание, после чего обновление станет уже платным.

На первый взгляд, Microsoft делает очень щедрое предложение, впервые предлагая свою ОС бесплатно. Но есть нюансы. Так, в Windows 10 замечены платные опции, например, легендарный пасьянс «Косынка» теперь показывает назойливую рекламу и предлагает ежегодно платить за ее отключение. [i](#)





сенсация месяца

Алфавит от Google



Интернет-гигант предпринял масштабную реорганизацию

Основатели Google Ларри Пейдж и Сергей Брин решили провести масштабную реструктуризацию и создали холдинг Alphabet. Теперь Alphabet — основная корпорация, в состав которой, наряду с прочими, будет входить и Google.

Под крылом непосредственно Google останутся поисковая система, сервис Google Maps, подразделение рекламы, приложения, YouTube и все, что связано с Android. Такие структуры, как Calisto, Nest, Fiber, фонды Google Ventures и Google Capital, а также лаборатория Google X и ей

подобные, перейдут под управление Alphabet.

Естественно, не обошлось и без кадровых перестановок. Пейдж стал генеральным директором Alphabet, а Брин занял кресло президента. Что же касается Google в виде отдельной структуры, ее возглавил Сундар Пичаи. Также своего собственного CEO получит каждое подразделение.

Все акции Google автоматически превращаются в акции Alphabet, инвесторы не должны заметить разницы. К слову, акции компании после объявления о реструктуризации выросли на 6%. 1



Сундар Пичаи родился и вырос в Индии. Сотрудником Google он стал в 2004 году.

Новостной видеодайджест iХВТ.com



*Видеорассказ о прочих
интересных анонсах месяца*

Представляем вашему вниманию наш новый видеодайджест. Из выпуска вы узнаете подробности о новой версии операционной системы Google Android 6.0 Marshmallow. Кроме того, мы расскажем вам про новую игровую мышь Mad Catz R.A.T. Pro X с заменяемыми сенсорами, механическую клавиатуру iBuyPower MEK и новый двухэкранный смартфон Oukitel U6, цена которого существенно ниже YotaPhone 2. Наконец, любители роботехники смогут увидеть прогулку человекоподобного робота по лесу. [i](#)



*другие
видеодайджесты
на FilmDepo*



нажмите на кнопку для просмотра видео

Умные часы Samsung Gear S2

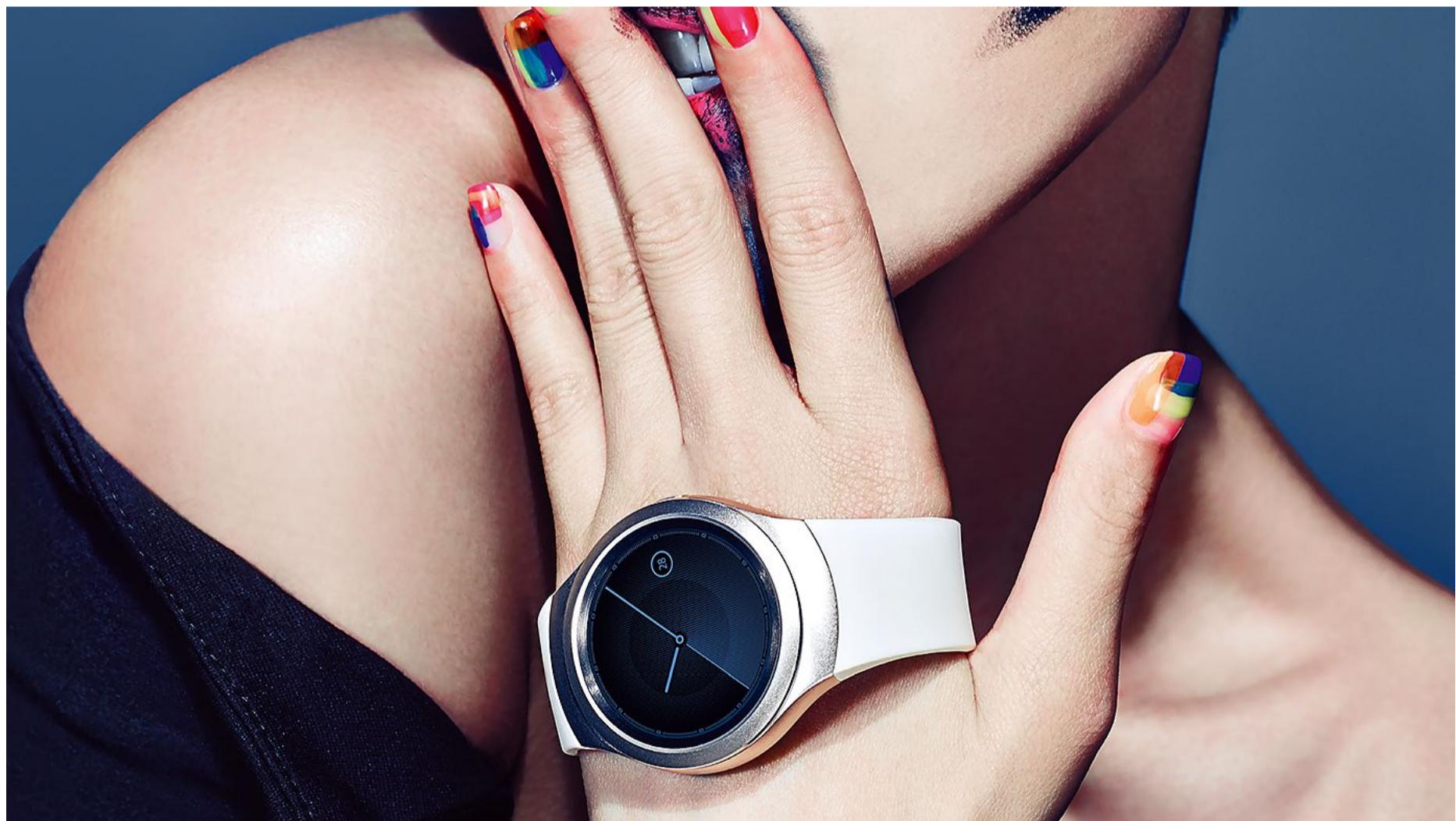


Первая демонстрация
интерфейса часов

В новостной заметке об августовской презентации Samsung мы упомянули об умных часах Samsung Gear S2: производитель обнародовал внешний вид, но воздержался от каких-либо подробностей. И вот через неделю после мероприятия южнокорейская компания опубликовала рекламный видеоролик, где вкратце показала интерфейс новинки. Конечно, судить по короткому видео о будущем устройстве преждевременно, но составить первое впечатление о Gear S2 уже вполне можно. [i](#)



тестирование
умных часов
Samsung Gear S



нажмите на кнопку для просмотра видео

Браслет Sony SmartBand 2



Первый рекламный ролик
нового гаджета

Пока Samsung пытается конкурировать с Apple на ниве умных часов, Sony продолжает развивать направление фитнес-браслетов. В конце августа был анонсирован браслет SmartBand 2, главное отличие которого от предшествующей модели — наличие датчика сердечного ритма. Предполагается, что он будет работать непрерывно, фиксируя пульс пользователя. Как ни странно, в рекламном ролике делается акцент вовсе не на спортивное применение этой возможности. А на какое? Смотрите видео! [i](#)



подробности
о Sony SmartBand 2
на [iXBT.com](#)



нажмите на кнопку для просмотра видео



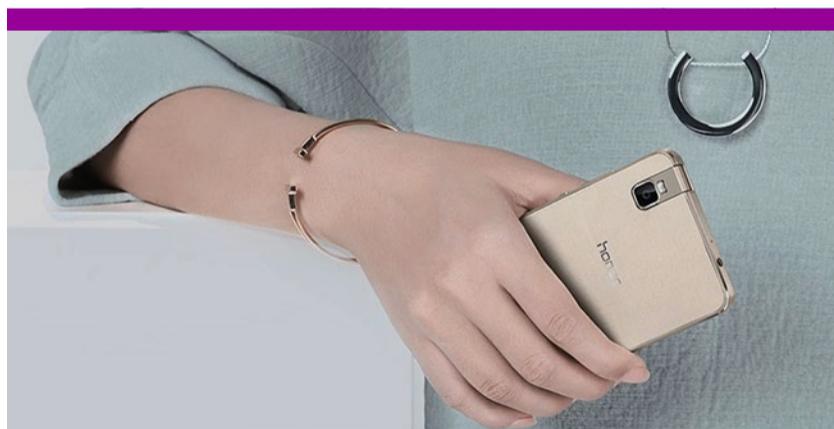
Каждый месяц какие-то новости неизбежно оказываются «за бортом» основных рубрик журнала, но все же заслуживают внимания. Мы изложили их буквально одной строкой, а если вам нужны подробности — просто кликните на картинку и попадете на развернутую онлайн-публикацию.



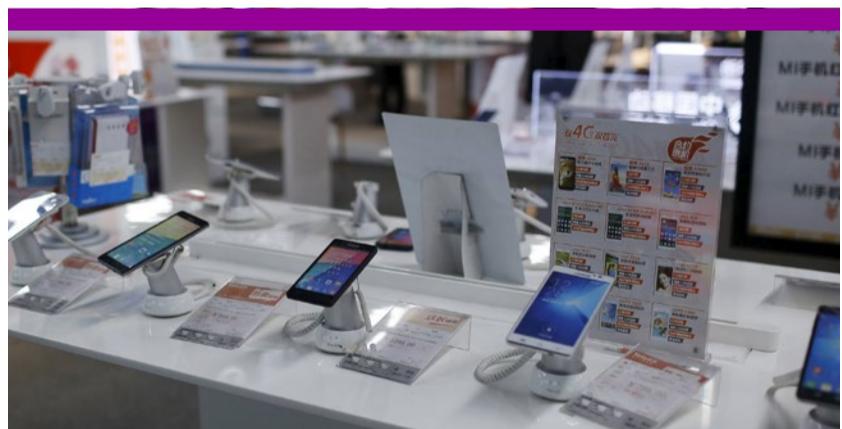
Компания **Oppo** представила смартфон Oppo R5s, толщина которого составляет 4,85 мм, как и у Oppo R5, но объем оперативной памяти вырос до 3 ГБ.



Анонсирован первый браслет с гибким E Ink дисплеем. В **Polyera Wave Band** экран размещен почти по всей длине устройства. Старт продаж намечен на 2016 год.



Компания **Huawei** представила смартфон Honor 7i. Главные особенности новинки — поворотный модуль камеры и датчик отпечатков пальцев на боковой грани.



Продажи смартфонов в Китае впервые начали сокращаться. Аналитики предполагают, что рынок близок к насыщению и прежних темпов роста можно не ждать.





Windows 10 не перевернет мир



Важность Windows 10 для компании Microsoft несомненна: новая ОС должна стать для рынка и пользователей тем же, чем стала в свое время Windows 7 — системой, где новые технологии и возможности сочетаются с привычным интерфейсом и не требуют особых усилий при освоении.

Менно благодаря удачной комбинации здорового консерватизма и технологических новшеств Windows 7 смогла занять большую часть рынка: на сегодня более 60% компьютеров в мире работают под управлением именно этой ОС. Основная задача Windows 10 — заменить Windows 7 и стать основной рабочей и домашней системой на следующие 10 лет.

У Microsoft тоже есть свои циклы развития, в которых «революционная» ОС с перспективными, но противоречивыми технологиями (и столь же противоречивыми отзывами пользователей) сменяется более надежной



СЕРГЕЙ КОРОГОД

редактор iXBT.com



> и консервативной, которая нравится практически всем. Революционная Vista позволила обкатать основные технологии и решения интерфейса, которые потом стали залогом успеха Windows 7. Революционная Windows 8 вывела на рынок новую энергоэффективную платформу приложений WinRT и ориентированный на планшеты интерфейс, что позволило Microsoft закрепиться на рынке планшетов. Правда, неудачное продвижение вызвало настолько негативную реакцию пользователей, что последние пару лет Microsoft пыталась вернуть потерянное доверие, представляя Windows 10 чуть ли не как «работу над ошибками».

Возможно, Windows 10 выглядит как шаг назад, но на деле это закрепление на новых позициях. Да, консервативным пользователям вернули десктоп и меню «Пуск» на компьютерах, насытив его новыми удобными возможностями, но для планшетов остался плиточный интерфейс, его можно в любой момент включить. Кроме того, убрали одиозные элементы меню типа панели «чудо-кнопок» справа, но все новые технологии «восьмерки» остались на месте, включая среду WinRT. Что касается надежности Windows 10, то с Windows Update это не проблема: ошибки и проблемы постоянно устраняются, то есть даже если что-то работает плохо — это временные сложности.

К сожалению, сегодняшние проблемы компьютерного рынка лежат не в плоскости возможностей ОС, и вряд ли новая версия Windows сможет их решить. Гонка ПК закончена, и все больше пользователей считают скорость и функциональность своего компьютера достаточной. А раз так — нет поводов менять его на новый и следить за развитием рынка вообще. Зачем, если и так все работает?

Поэтому, несмотря на все свои плюсы, Windows 10 не перевернет мир и не оживит рынок ПК. Какие покупки новых ПК, обновились бы бесплатно на имеющихся! И то вряд ли — ведь «все и так работает». Даже полностью заменить Windows 7 в ближайшие годы новая ОС вряд ли сможет. Единственное, что ей, возможно, удастся — подтолкнуть развитие планшетов на Windows как единого универсального устройства: для работы и для игр, для дома, поездок и офиса. На большее рассчитывать не стоит — и не потому, что Windows 10 плохая. Таков современный мир. 



Windows 10 сохраняет главную особенность Windows 8 — наличие плиточного интерфейса, ориентированного на планшеты.

Полная свобода
движений



- переключение треков
- Bluetooth
- съемный кабель
- складная конструкция



NEW

Мультифункциональная
беспроводная гарнитура
AP-B450MV



ИЮЛЬ-АВГУСТ 2015

ЭКСПЕРТИЗА



УСТРОЙСТВА
обзоры *WMe 2, Oppo R7 и Huawei P8*



ВИДЕО
видеообзоры *Sony BSP60 и ASUS ROG G501JW*



УСТРОЙСТВА ONE LINE
одной строкой — о прочих интересных новинках



ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
Huawei P8 Lite



ГАДЖЕТЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ
ридер, трекер осанки и другие полезные устройства

для перехода к рубрике нажмите на фото



WMe 2



Экспериментальное устройство
на стыке медицины и IT

В конце августа в продаже появился фитнес-гаджет WMe 2. Сообщается, что компания-производитель разработала технологию измерения электрической активности сердца, на основе которой можно узнать не только свой пульс (причем в виде полноценной электрокардиограммы), но и общее состояние вегетативной нервной системы, а также давление. При этом, обратим внимание, браслет не требует подсоединения манжеты. Мы решили проверить громкие обещания разработчиков и детально изучить новинку.

Гаджет представляет собой металлический брускок изогнутой формы (как будто его надломили посередине). Съемный ремешок сделан из черного силикона и вполне гармонирует с металлом. В целом внешний вид WMe 2 — спокойный, универсальный и даже весьма стильный. Такой аксессуар можно надеть и с костюмом, и с casual-одеждой. В комплекте с гаджетом идет нагрудный ремень. Если подсоединить к нему WMe 2 (с помощью специального пластикового крэдла, который тоже входит в комплектацию), то мы получим устройство для измерения постоянного пульса во время тренировок. Плюс к этому можно докупить футболку или женский топик, к которым WMe 2 подсоединяется с помощью того же крэдла. Но у нас остался вопрос: а что делать, когда они пропитаются потом? Стирать-то их нельзя.

Если же использовать WMe 2 именно как браслет, то он может фиксировать фазы сна и отслеживать количество шагов. Также есть функции отображения времени и будильника (обычного, не «умного», увы), напоминания при длительном отсутствии активности.

>

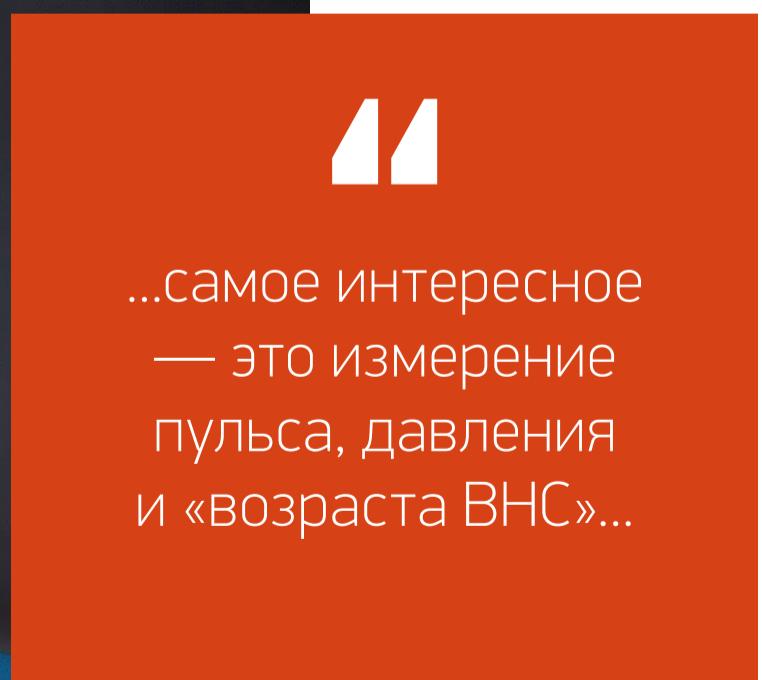
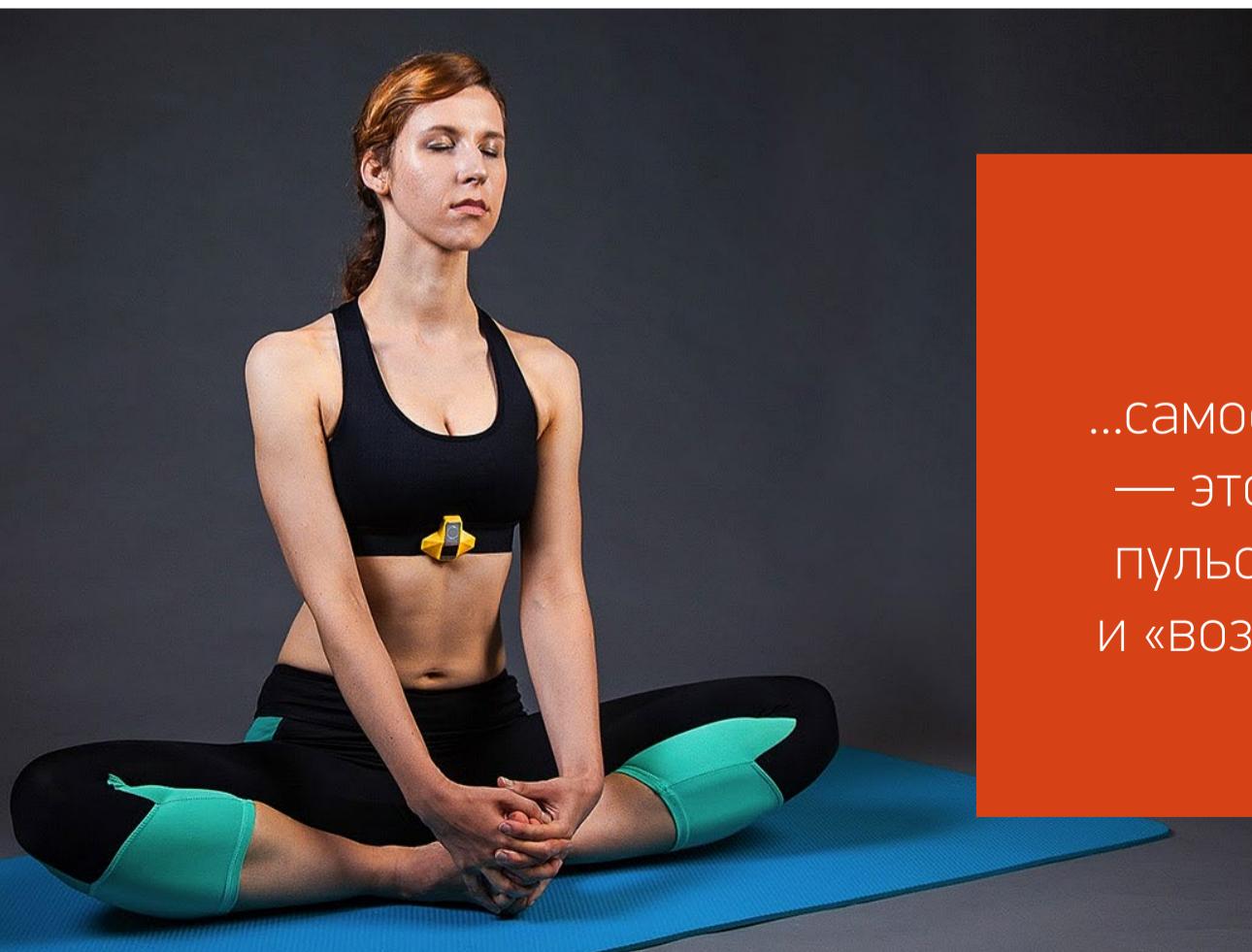


> Но самое интересное — это измерение пульса, давления и «возраста ВНС». Для старта замера надо расположить большие пальцы двух рук на обозначенной кругом зоне устройства таким образом, чтобы они накрывали друг друга, а указательные пальцы — аналогичным образом на тыльной стороне. По окончании процесса (длительностью около минуты) вам будет показана таблица с четырьмя значениями: ANS Age, ANS Balance, Heart Rate и PWV. PWV — это давление. Да, WMe 2 действительно может измерять давление без манжеты и дополнительных приспособлений. Судя по всему, измерения вполне корректные (по крайней мере, близкие к тем значениям, которые привычны для автора и его домочадцев). Однако научно убедительного объяснения, как это возможно, создатели браслета не приводят, что настораживает.

Пульс отображается в виде полноценной электрокардиограммы (ЭКГ). Но точность этого измерения, очевидно, ниже, чем у тех устройств, которыми пользуются в медицинских учреждениях, потому что в WMe 2 действуются лишь два контакта, тогда как в специализированных устройствах — 6-12 контактов.

На основании ЭКГ и давления гаджет вычисляет ANS Balance и ANS Age. ANS — это autonomic nervous system,

>





Когда WMe 2 находится в нагрудном пояссе, устройству требуется плотное прилегание к телу.

технические характеристики



экран

монохромный, OLED, сенсорный (разрешение не сообщается)

влагозащита

от брызг и пота

ремешок

съемный, силиконовый

совместимость

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

подключение

Bluetooth 4.0 LE

датчики

акселерометр, сенсорный датчик сердечного ритма

камеры, интернет

нет

микрофон, динамик

нет

разъемы

нет

индикация

вибрация,

информация на экране

аккумулятор

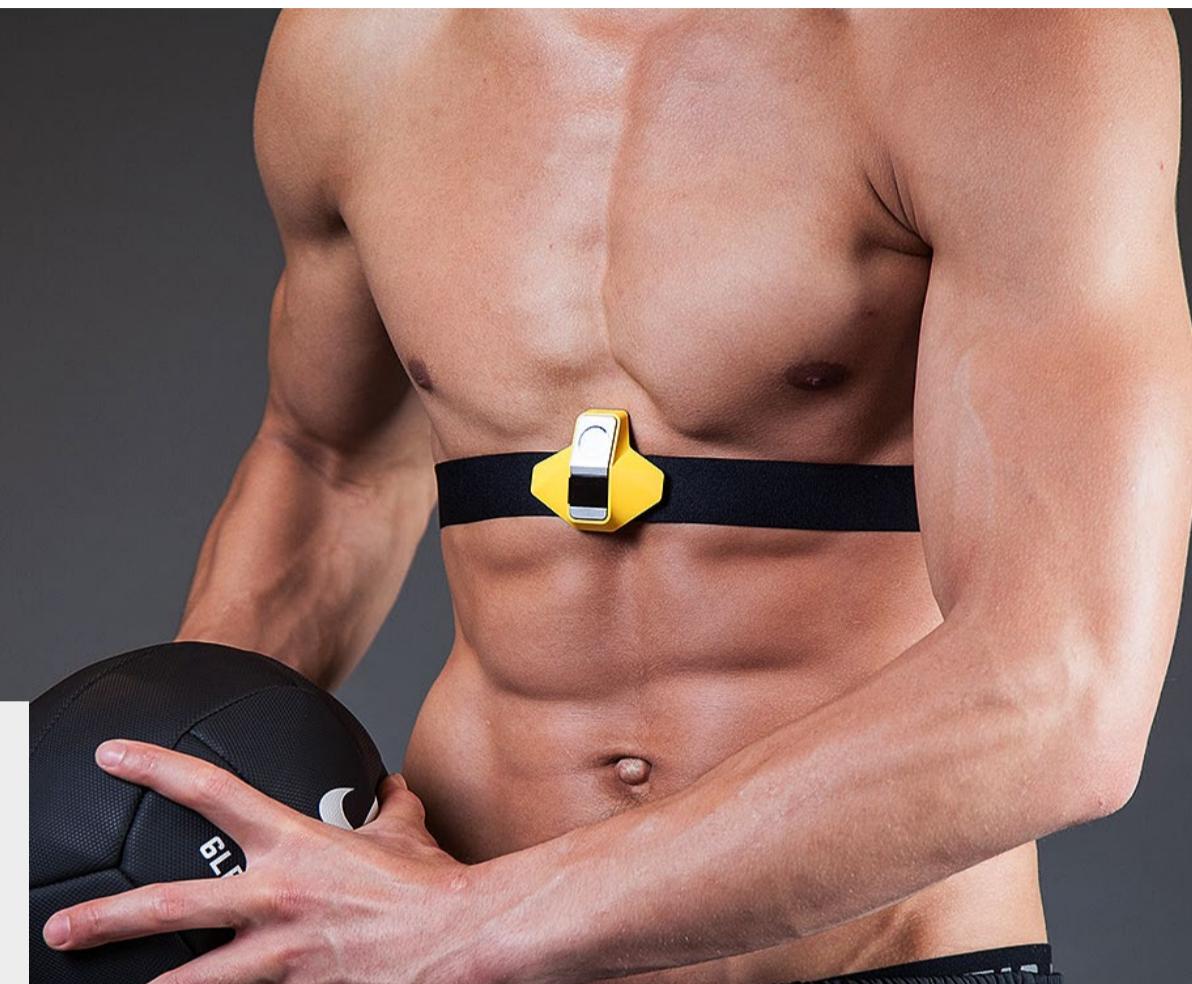
90 мА·ч, до 6 суток работы

размеры

18,5×46,5×8,5 мм
(без ремешка)

масса

28 г (с ремешком) /
16 г (без ремешка)



> то есть вегетативная нервная система (ВНС). Предполагается, что «баланс ВНС» — это состояние вашей нервной системы, определяемое на основании вариабельности сердечного ритма, а «возраст ВНС» — это условное значение, которое при оптимальном состоянии ВНС должно быть не больше вашего реального возраста.

Проблема в том, что создатели устройства не публикуют научное обоснование своего ноу-хау (в интернете вообще не встречается таких понятий, как ANS Balance и ANS Age) и не сообщают, как эти параметры должны соотноситься друг с другом, то есть как их трактовать пользователю. Из-за этого практическая ценность WMe 2 нам сегодня кажется сомнительной: всерьез использовать устройство для контроля за здоровьем вряд ли целесообразно. Однако для ценителей экспериментальных гаджетов это будет прекрасный (хотя и недешевый) подарок.



тестирование
на сайте iXBT.com



Е прошло и года с тех пор, как в Пекине был представлен смартфон Oppo R5, а компания уже поспешила выпустить в продажу продолжение этой имиджевой серии сверхтонких смартфонов. Следующая по счету модель получила название Oppo R7 (цифру шесть почему-то пропустили).

По стилистике и позиционированию новинка является точным последователем семейства сверхтонких смартфонов, начало которому было положено еще в 2012 году рекордно тонкой на тот момент моделью Oppo Finder. Герой обзора так же может похвастать изяществом корпуса, но о рекордах по толщине речи уже не идет.

Впрочем, из-за того, что корпус Oppo R7 потолстел на пару миллиметров по сравнению с предшественником R5, он не стал выглядеть хуже. Однако лучше лежать в руке он тоже не стал — острые кромки боковин достаточно неприятно давят на кожу ладони, да и поднять эту тонкую шестимиллиметровую металлическую пластину со стола практически невозможно.

По сравнению с R5 формы металлического корпуса стали более сглаженными, пластиковые вставки на тыльной стороне не пропали, но приобрели вид столь схожий с металлом, что их здесь практически не отличить от остальной поверхности. В итоге корпус смартфона стал напоминать единое цельное металлическое корытце, склеенное со стеклом экрана. Стоит отметить, что сам экран тоже преобразился: так называемое 2.5D-стекло Gorilla Glass 3 имеет заметно покатые края, отчего выглядит слегка выпуклым.

>



> Корпус у Oppo R7 не разборный, поэтому карточки вставляются в боковой слот на металлических салазках. Разъем для карточек здесь только один, но он способен принять одновременно две карты: это могут быть либо SIM-карта и карта памяти, либо две SIM-карты, но в последнем случае карту памяти придется вынуть.

Заметим, что в смартфоне используется обыкновенный миниджек стандартных наушников (3,5 мм), в то время как в прошлых моделях серии такого выхода не было, и наушники приходилось подключать к Micro-USB с помощью специфического переходника, что было неудобно. В случае с аппаратами Oppo это особенно важно, поскольку качество воспроизведения звука — их сильная сторона (и модель R7 — не исключение).

Пятидюймовый AMOLED-экран имеет разрешение Full HD и в целом отличается высоким качеством. Из минусов мы отметили только мерцание экрана на низкой яркости и чрезмерно широкий цветовой охват, из-за чего изображения выглядят неестественными.

Что касается производительности, то установленная здесь платформа MediaTek MT6752 не рассчитана на использование в топовых смартфонах, однако ее возможностей еще долго будет хватать для выполнения любых поставленных задач, в том числе и требовательных игр,

>




...качество
воспроизведения
звука — сильная
сторона аппаратов
Oppo...



Стекло, прикрывающее модуль камеры, буквально на миллиметр выступает над уровнем поверхности корпуса.

технические характеристики



SOC

MediaTek MT6752

процессор

8-ядерный ARM Cortex-A53

GPU

Mali-T760

операционная система

Android 4.4.4 с оболочкой ColorOS 2.1 / Android 5.0

дисплей

сенсорный, AMOLED, 5", 1920×1080, 441 ppi

оперативная память

3 ГБ

флэш-память

16 ГБ

поддержка карт памяти

microSD

поддержка SIM-карт

одна Micro-SIM и одна Nano-SIM

интернет

3G, LTE, Wi-Fi 802.11b/g/n (2,4 ГГц), Wi-Fi Direct

другие модули

Bluetooth 4.0, GPS (A-GPS), ГЛОНАСС

камеры

13 Мп и 8 Мп

аккумулятор

несъемный, 2320 мА·ч

размеры

143×71×6,3 мм

масса

147 г



> что и показали наши тесты. Продолжительность автономной работы при этом средняя, но это скорее следствие ультратонкого корпуса, а не аппаратной платформы.

А вот что нас разочаровало в Oppo R7, так это камера. Видимо, здесь какая-то проблема с оптикой: на большинстве снимков правый нижний угол получается нерезким, причем порой зоны нерезкости достигают огромных размеров. К тому же нередко из-за этого возникают проблемы с фокусировкой. Впрочем, использовать камеру для документальной съемки вполне можно.

В целом получился весьма достойный имиджевый аппарат, хотя за те же деньги (\$400) можно найти и не менее удачные варианты. Но если все же выберете R7, обратите внимание, что надо покупать модификацию для международного рынка (R7c), а не для китайского (R7t): у международной версии Android 5.0, а не 4.4, а также есть поддержка европейских LTE-диапазонов. 1



тестирование
на сайте iXBT.com



Huawei P8



Тонкий
металлический флагман

Очередной флагман премиального семейства мобильных устройств Huawei — P8 — наконец-то добрался до России. По сравнению с предшественником (Huawei P7) в новинке изменилось многое: были использованы более практичные материалы корпуса, установлена более мощная аппаратная платформа, увеличен объем оперативной памяти, переработана коммуникационная часть. При этом сохранилось главное: флагманы серии Huawei P были и остаются одними из самых компактных, тонких и легких моделей на рынке.

Толщина полностью металлического корпуса Huawei P8 составляет всего лишь 6,4 мм. Впрочем, назвать внешний вид модели очень оригинальным нельзя: перед нами совершенно обычный прямоугольный бруск без излишеств. Углы, пожалуй, слишком уж острые, а сами боковые грани — ни то ни се. Нужно было либо делать их полностью прямыми, как любит Sony, либо полноценно закруглять, как у того же iPhone 6. Здесь же остается ощущение незаконченности. В итоге и выглядит корпус своеобразно, и из рук эта достаточно широкая, тяжелая и очень тонкая металлическая пластина постоянно стремится выскользнут. Чему, кстати, как ни странно, способствует тот факт, что металлические поверхности здесь слегка шершавые — обычный гладкий металл удерживался бы в руках надежнее.

Съемных деталей у смартфона нет, корпус неразборный. В боковой грани справа оборудованы два щелевидных разъема, в которые вставляются металлические салазки с карточками, а извлекаются они с помощью комплектного клю-

>



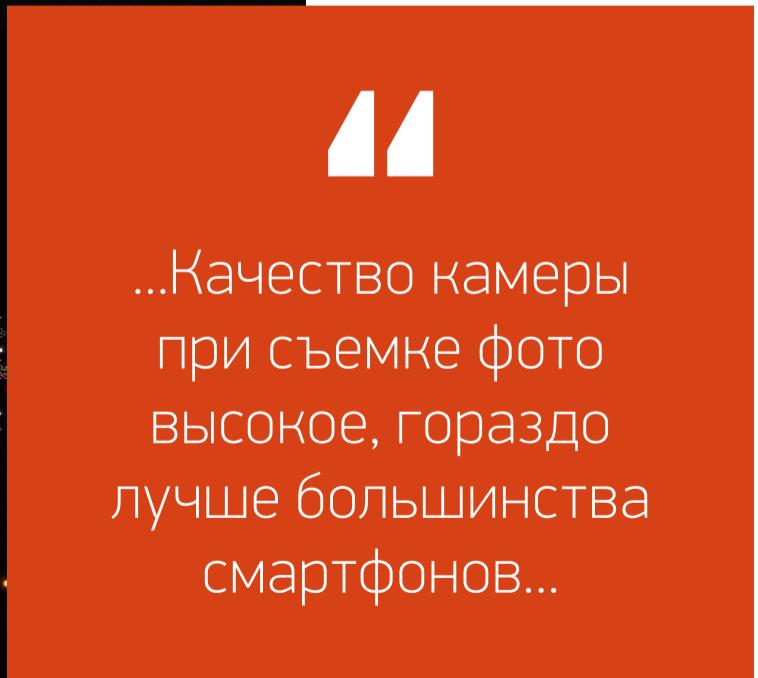
> чика-скрепки. Надо заметить, что один из слотов может быть использован либо под карту памяти, либо под вторую SIM-карту.

В нижнем торце металлического корпуса проделано два ряда отверстий, но звук выходит лишь через одну решетку, вторая же установлена лишь для симметрии. Посередине, между двумя решетками, установлен разъем Micro-USB, который, в отличие от тех же решеток, почему-то не отцентрирован. Такая же асимметрия наблюдается и в отношении других элементов: металлических кнопок и отверстия для наушников. В целом дизайн вызывает смешанные впечатления: вроде и есть несомненные плюсы, но внешний вид — на любителя.

IPS-экран имеет диагональ 5,2 дюйма и разрешение Full HD. По совокупности качеств его можно оценить высоко, но также стоит отметить странные и не совсем естественные оттенки цвета.

Huawei P8 оснащен двумя камерами (с разрешением 13 и 8 Мп). Среди опций тыловой камеры есть отслеживание улыбки, съемка с помощью аппаратной клавиши громкости, в том числе и при заблокированном экране. Качество камеры при съемке фото высокое, гораздо лучше большинства смартфонов. При съемке видео можно задействовать следящий автофокус, оптическую и элек-

>





В основной камере используется новый датчик Sony с четырехцветным RGBW-сенсором.

технические характеристики



SOC

HiSilicon Kirin 930

процессор

8-ядерный ARM Cortex-A53

GPU

Mali-T624

операционная система

Android 5.0 с оболочкой EMUI 3.1

дисплей

сенсорный, IPS, 5,2",
1920×1080, 424 ppi

оперативная память

3 ГБ

флэш-память

16 ГБ

поддержка карт памяти

microSD

поддержка SIM-карт

две Nano-SIM или одна
Micro-SIM и одна Nano-SIM

интернет

3G, LTE, Wi-Fi 802.11b/g/n
(2,4 ГГц), Wi-Fi Direct

другие модули

Bluetooth 4.1, GPS (A-GPS),
ГЛОНАСС

камеры

13 Мп и 8 Мп

аккумулятор

несъемный, 2680 мА·ч

размеры

145×72×6,4 мм

масса

145 г



> тронную стабилизацию, причем одновременно. В итоге изображение получается действительно очень плавным, однако его качество оставляет желать лучшего.

По результатам тестирований аппаратная платформа Kirin 930 показала себя вполне достойной топового статуса, продемонстрировав результат на уровне Qualcomm Snapdragon 810. Правда, Exynos 7420 (в Samsung Galaxy S6 и S6 Edge) все-таки остается впереди.

По длительности автономной работы смартфон не продемонстрировал чего-то выдающегося, все в пределах нормы для флагманов с крупным дисплеем.

Резюмируя, признаем, что при текущей цене меньше 30 тыс. рублей это неплохой выбор: имиджевый флагманский смартфон с металлическим корпусом, качественным крупным экраном, отличным звуком, мощной аппаратной платформой, неплохой камерой и достойной автономностью вряд ли можно купить дешевле.



тестирование
на сайте iXBT.com

Вideoобзор Sony BSP60

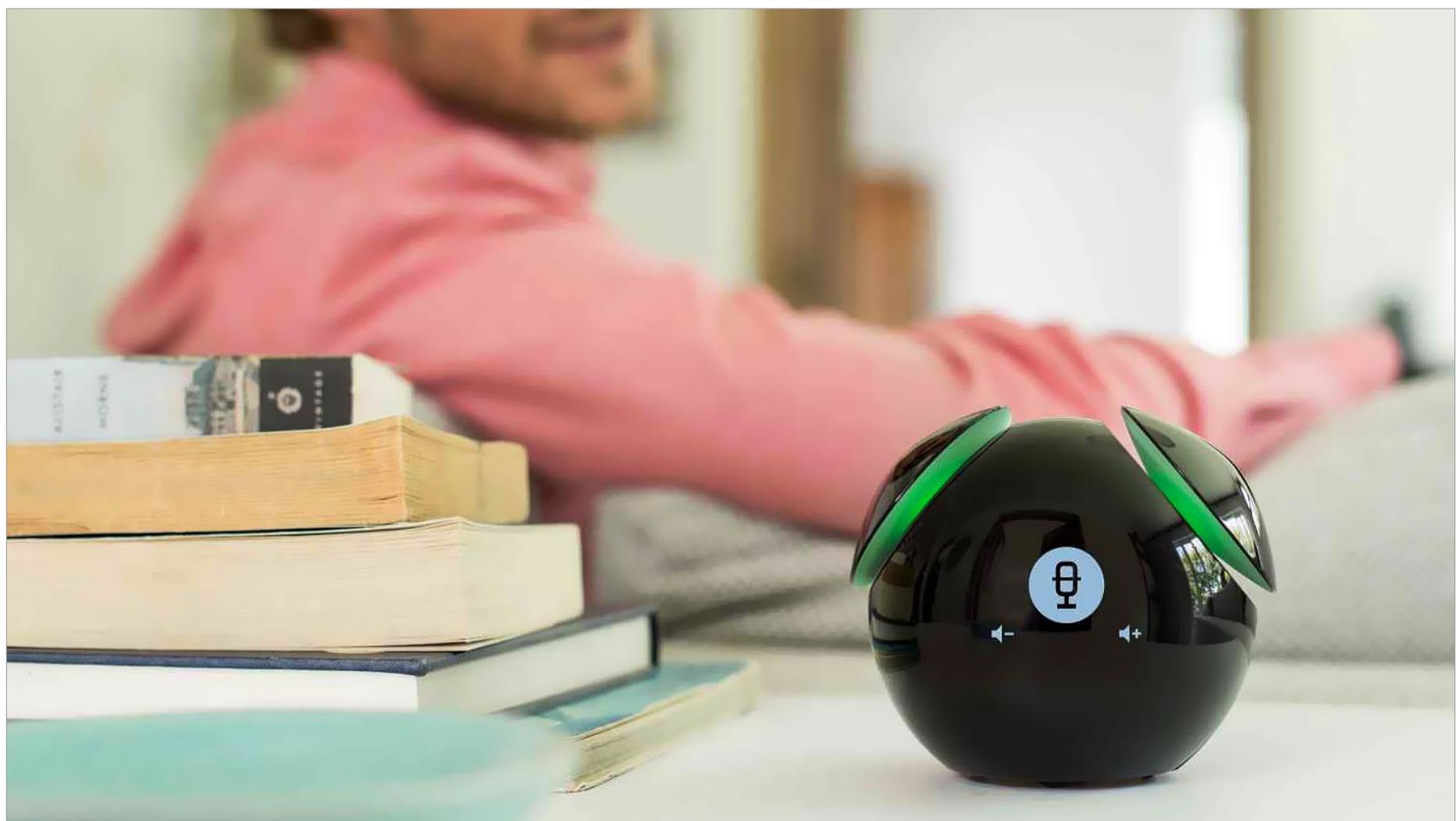


«Танцующая»
Bluetooth-колонка

Bluetooth-колонка Sony BSP60 привлекла к себе немало внимания на выставке MWC 2015 благодаря своей необычной особенности: во время звучания музыки она может двигаться и «танцевать». Поэтому мы с удовольствием взяли новинку на тест — и чтобы вдоволь поглазеть на этого «танцора», и чтобы ответить на вопрос, как у колонки обстоят дела с основной функциональностью — воспроизведением музыки. Наше резюме — в видеоролике. В нем же вы сможете увидеть «танец» гаджета. [i](#)



подробное
тестирование



нажмите на кнопку для просмотра видео

Вideoобзор ASUS ROG G501JW



Тонкий и бесшумный
игровой ноутбук

Небольшой вес или высокая производительность? Тонкий корпус или качественная система охлаждения? С новым ультратонким ноутбуком ASUS ROG G501JW вам не придется выбирать между этими параметрами. Мощная видеокарта последнего поколения, четырехядерный процессор, скоростные накопители и превосходный экран упакованы в стильный металлический корпус толщиной всего 2 см. Но есть ли у модели какие-нибудь подводные камни? Об этом вы узнаете из нашего видео. [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, каждое из которых по-своему интересно.



Intel Skylake-S

Тестируем новое поколение процессоров Intel и проводим сравнение с непосредственным предшественником.



OnePlus 2

Знакомимся с долгожданным обновлением «убийцы флагманов» OnePlus One — моделью с крышкой из песчаника.



ASUS ZenBook Pro UX501JW

Изучаем высокопроизводительный ноутбук с матовым IGZO-экраном ультравысокого разрешения (3840×2160).



LG G4 Stylus

Оцениваем удешевленную версию LG G4 — со стилусом и большим экраном, но и с рядом ухудшений относительно флагмана.





Huawei P8 Lite: опыт использования



Когда мы выбираем смартфон, то хочется, чтобы он был и красивым, и мощным, и камерой радовал, обладал разными дополнительными возможностями... В общем, флагман хочется, чего тут скрывать. Но реальность такова, что вот уже почти год цены на флагманы — запредельные, и на первый план выходит соотношение цена/качество, а не качество/престиж, как раньше.

Если рассматривать новинки, то здесь одним из самых интересных вариантов будет Huawei P8 Lite. При средней цене около 15 тысяч рублей это почти флагман. В добавок ко всему Huawei — все-таки уважаемый бренд, это не безымянный «китайфон» (хотя Huawei, безусловно, китайская компания). Однако общая проблема недорогих аппаратов — в наличии «подводных камней», которые не всегда удается обнаружить во время стандартного тестирования, но при реальном использовании они всплывают. Да и некоторые дизайнерские и аппаратные решения получается адекватно оценить только «на собственной шкуре». Поэтому после тестирования iXBT.com, которое вы можете прочитать по ссылке справа, мы решили познакомиться с аппаратом поближе и попользоваться им в повседневной жизни. Итак, что же мы смогли обнаружить? >



тестирование
на сайте iXBT.com

> Начнем с внешности. На промофотографиях аппарат выглядит очень «вкусно», но на практике его дизайн можно назвать скорее практичным, нежели эффектным. Матовая задняя поверхность отпечатки почти не собирает, а те, что собирает, почти не видны. В руке аппарат лежит хорошо, производитель выбрал нечто среднее между полностью скругленными гранями (как у iPhone 6) и полностью прямыми (как у некоторых смартфонов Sony), получилось весьма удобно. Со стола, например, его взять гораздо проще, чем iPhone 6. Но сказать, что внешний вид производит впечатление или вызывает желание любоваться и дольше держать смартфон в руках — нет, этого нет.

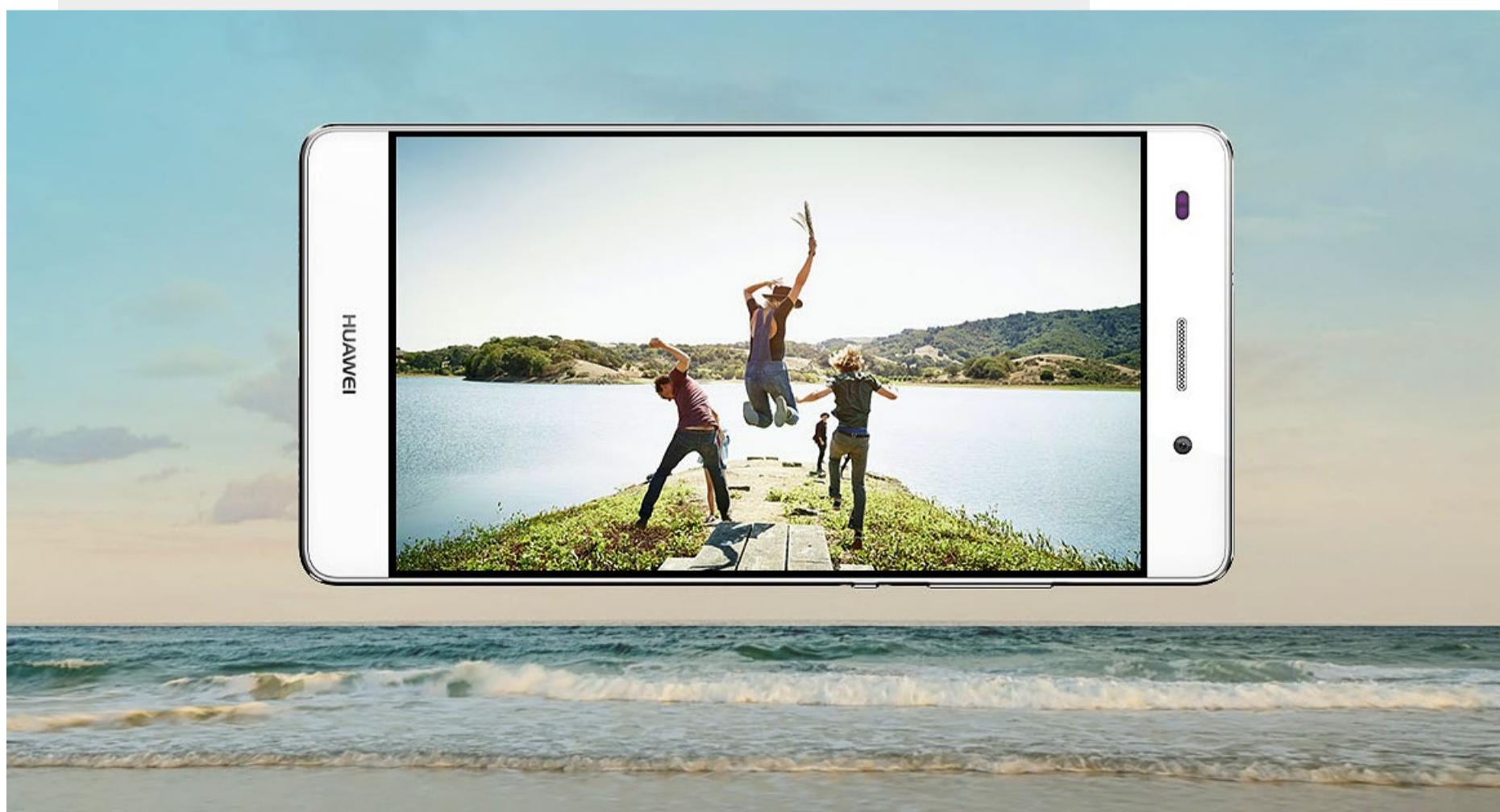
Почти весь корпус пластиковый (в том числе выкрашенные под металл боковые грани), и это главное отличие модели от «взрослой» Huawei P8. С другой стороны, P8 Lite и легче, причем довольно существенно (на 14 граммов). В общем, именно что практичный дизайн.

Любопытный момент — наличие светодиодного индикатора над экраном, причем в зависимости от типа уведомления он светится разным цветом: почта и сообщения — зеленый, уведомления Facebook — синий, требуется зарядить батарею — красный... Разумеется, в настройках индикацию можно отключить. А вот как настроить цвет индикатора, нам найти не удалось.

У аппарата есть два слота для SIM-карт, и один из них — универсальный: в металлическую салазку можно вставить и Micro-SIM, и Nano-SIM безо всяких переходников. Прекрас-



В качестве ОС используется *Android 5.0 Lollipop*, что отличает модель от множества бюджетных смартфонов.



> ное решение! Но еще сюда же можно вставить и карту памяти microSD. А что это значит? Получается, что либо у вас будет две SIM-карты и не будет карты памяти, либо одна SIM-карта (причем только Micro-SIM, потому что вторая салазка не универсальная) и microSD. Обидное решение. Кроме того, странно, что вторая салазка не поддерживает Nano-SIM. Поэтому если вы будете переходить на этот смартфон с iPhone и решите просто воспользоваться имеющейся Nano-SIM, то для работы с microSD вам придется каждый раз вытаскивать SIM-карту.

«Так ли нужна карта памяти?» — спросите вы. Помимо очевидной задачи (увеличение объема доступной емкости для хранения) у нее есть и еще одна задача. Дело в том, что на порте Micro-USB здесь не реализована поддержка интерфейса OTG, то есть подключить флэшку нельзя. Поэтому чтобы переписать, например, видеоролик со смартфона, придется воспользоваться microSD. Ну или подключаться к компьютеру, если он под рукой. При этом в старшей модели поддержка OTG есть. А вот ситуация с SIM-картами (включая особенности слотов) там аналогичная.

Экран у P8 Lite чуть меньше, чем у P8, и меньшего разрешения. Впрочем, при повседневном использовании какие-либо недостатки картинки заметить не удалось. Изображение четкое, достаточно насыщенное, в общем — никаких претензий.

Что касается фотокамеры, то, несмотря на достаточно высокое разрешение основной камеры, качество снимков показалось нам средним. Нет, это не значит, что хороший снимок



Недостаток у P8, и P8 Lite — необходимость перезагружать смартфон при установке SIM-карты, без перезагрузки смартфон не видит ее.



- > сделать с помощью этого смартфона невозможно. Вот только при повседневном использовании в формате «достал, щелкнул, убрал» общий результат по нескольким десяткам снимков получится хуже, чем, например, у iPhone 6 (хотя у него камера всего 8 Мп). Достаточно часто объекты получаются не в фокусе, встречаются бракованные снимки (даже при нормальном освещении). Не критично много, но ощутимо.

У фронтальной камеры есть забавный режим «идеальное селфи». Теоретически он должен улучшать снимки, но получается это у него кривовато: во-первых, обработка слишком грубая, ее видно невооруженным глазом, а во-вторых, далеко не все физиономии встроенное ПО обрабатывает правильно. Некоторые получаются прямо-таки анимешными персонажами. Хороший вариант, чтобы поразвлекаться с друзьями, но даже для Instagram мы бы использовали этот режим с большой осторожностью.

Батарея скорее порадовала, чем нет. Первое время и при небольшом количестве приложений смартфон вообще жил почти два дня на одном заряде. Затем, видимо из-за сторонних приложений, этот срок сократился, но сутки устройство работало без проблем даже при весьма активном использовании. Что же касается производительности, то здесь все отлично, даже сложно представить, как и в каких приложениях надо использовать смартфон, чтобы ее не хватило, особенно учитывая разрешение экрана и невозможность подключения к внешнему дисплею (соответственно, воспроизводить фильмы Full HD на нем бессмысленно, ведь реальное разрешение 720р, да и в особо крутые игры тоже не поиграешь, потому что нюансы 3D-графики на 5-дюймовом экране не особо разглядишь).

Резюмируя впечатления, мы бы назвали Huawei P8 Lite «антикризисным» смартфоном. Да, не флагман; да, есть ограничения и недостатки. Обиднее всего за камеру и странную ситуацию со слотами для SIM-карт (хотя это все равно лучше, чем один-единственный слот для nanoSIM и отсутствие поддержки microSD — намек ясен, да?). OTG и MHL тоже не хватает, но так ли часто это нужно? Пожалуй, что нет. В итоге получается достойная и вполне универсальная «рабочая лошадка», которая будет радовать экономного и в меру требовательного владельца, не отличающегося гиковскими наклонностями и не гонящегося за престижем. 



Еще одна ложка дегтя — отсутствие возможности вывода картинки на внешний экран. Интерфейс MHL здесь не поддерживается, выхода Micro-HDMI нет. Так что использовать смартфон как миниатюрный медиаплеер не получится.



Пора за парту!



Лучшие гаджеты
для школьников

Начинается новый учебный год. Родители собирают детей в школы, сметают с полок магазинов канцелярские принадлежности и учебники, подбирают одежду и рюкзак, а школьники пытаются уговорить взрослых купить одно и какую-нибудь электронную игрушку — новый планшет, смартфон или иной гаджет. Но даже если вы готовы пойти на эти траты, хочется, чтобы приобретенное устройство пошло ребенку на пользу и действительно пригодилось. Если планшет — то такой, чтобы был полезен в учебе; если гаджет — то не только для хвастовства перед одноклассниками, но и для какой-то реальной помощи в повседневной жизни. Чтобы помочь вам сориентироваться в бесконечном разнообразии электронных устройств и найти среди них те, которые действительно стоит приобрести к началу учебного года, а вдобавок ко всему еще и не очень сильно потратиться, мы подготовили этот материал. ☑

1

Onyx Boox
T67ML Cleopatra



Ридер на электронных чернилах



Не секрет, что школьникам (особенно в старших классах) приходится много читать и таскать кучу книг в портфеле. Конечно, можно купить планшет и закачать нужные книги туда. Но долгое чтение на планшете сильно напрягает глаза. Кроме того, планшет предлагает много соблазнов: выбирая между чтением литературы, 3D-играми и интернетом, подростки вряд ли предпочтут первое. Поэтому оптимальный вариант — ридер на электронных чернилах (E Ink). Можем порекомендовать весьма достойную и недорогую модель Onyx Boox T67ML Cleopatra: ее главный плюс — довольно большой (6,8") и качественный экран. [1](#)



обзор гаджета
на [iXBT.com](#)



Экран у ридера —
сенсорный, что
облегчает работу
с устройством.



2



Piligrim-Kid



Спутниковый маячок

Этот гаджет нужен уже не столько детям, сколько их родителям — чтобы меньше волноваться и знать местоположение своих отпрысков. Спутниковый маячок позволяет отслеживать перемещения ребенка с помощью веб-сервиса или мобильного приложения. Таких устройств на рынке — множество, они имеют самый различный облик (брелок, карточка, детские часы), поэтому родители и ребенок могут подобрать оптимальный вариант по форм-фактору и цене. С точки зрения функциональности наиболее удачным нам кажется Piligrim-Kid, который ориентируется и по GSM-вышкам, и по GPS/ГЛОНАСС, а также имеет ряд дополнительных опций. [1](#)



[описание на сайте производителя](#)



Миниатюрный гаджет можно повесить на брюки, положить в пенал или в карман.



3



Неправильная осанка — серьезная проблема, с которой сталкивается большинство школьников. «Держи спину ровно!» — кричат взрослые, когда школьники делают дома уроки. Но кто будет за этим следить в школе? Хорошее решение — датчик осанки Lumo Lift. Гаджет закрепляется на одежде с помощью маленького магнитика и вибрирует, когда его обладатель сутулится. А время, проведенное с правильной осанкой, фиксируется в мобильном приложении. Благодаря тому, что устройство миниатюрно и практически незаметно, ребенок может смело носить его в школе, не боясь привлечь повышенного интереса одноклассников. 



обзор гаджета
на iXBT.com



Цвет магнита можно подобрать под одежду: производитель предлагает разные варианты.

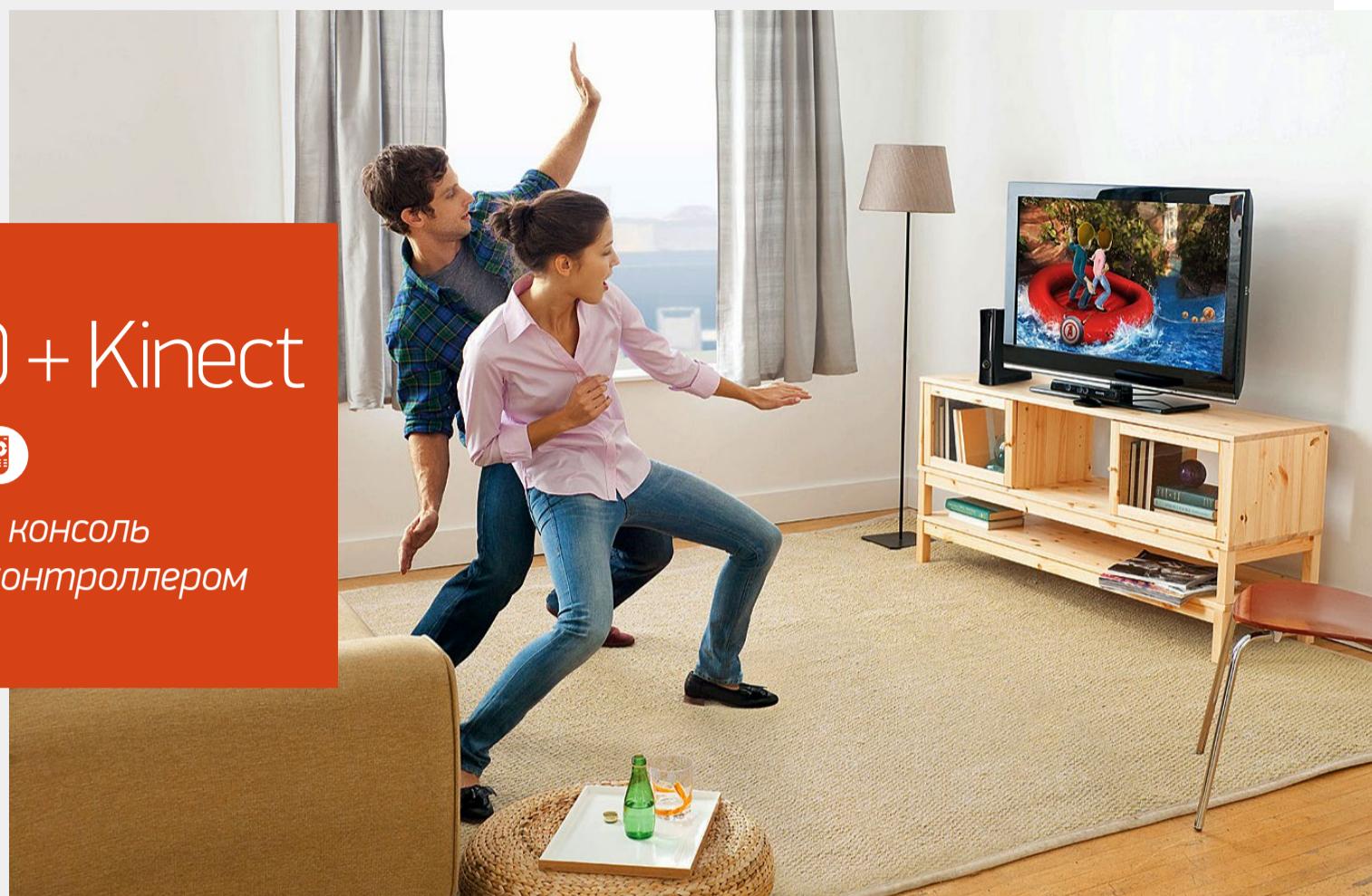


4

Xbox 360 + Kinect



Игровая консоль
с сенсорным контроллером



Ну а если вы все-таки хотите побаловать ребенка не только полезным, но и по-настоящему приятным подарком, то обратите внимание на игровую консоль Xbox One с сенсорным контроллером Kinect. Почему именно этот вариант? Ведь «игры — зло», как считают многие родители. Но современный ребенок все равно будет играть, а связка Xbox+Kinect — неплохая альтернатива компьютерным или мобильным играм, куда более полезная для здоровья. Здесь доступно множество активных игр, требующих двигаться перед экраном — прыгать, махать ногами, уклоняться в разные стороны (движения считывает именно Kinect)... Отличная разминка! 



статья о Kinect
на GAMETECH



Kinect можно купить
как отдельно,
так и в комплекте
с Xbox One.

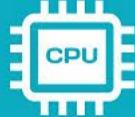




КОМПЬЮТЕРЫ



НОУТБУКИ



КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



СМАРТФОНЫ



МУЛЬТИМЕДИА

СТУДЕНТУ ПО КАРМАНУ



ВСЕМ СТУДЕНТАМ КЛУБНАЯ ЦЕНА*!

* СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВУЕТ:
ПРИ ПРЕДЪЯВЛЕНИИ СТУДЕНЧЕСКОГО БИЛЕТА

Подробности акции уточняйте у продавцов-консультантов.

OLDI.RU

МАГАЗИН
ЭЛЕКТРОНИКИ

8 800 775 11 11

июль-август 2015

ИДЕИ



ГАДЖЕТЫ

самые необычные устройства



КОНЦЕПТЫ

смелые и красивые фантазии в сфере ИТ



ВИДЕО

наиболее впечатляющие инновации



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

роль соцсетей в освоении космоса

для перехода к рубрике нажмите на фото



Remix Mini

Миниатюрный компьютер
на десктопной версии *Android*

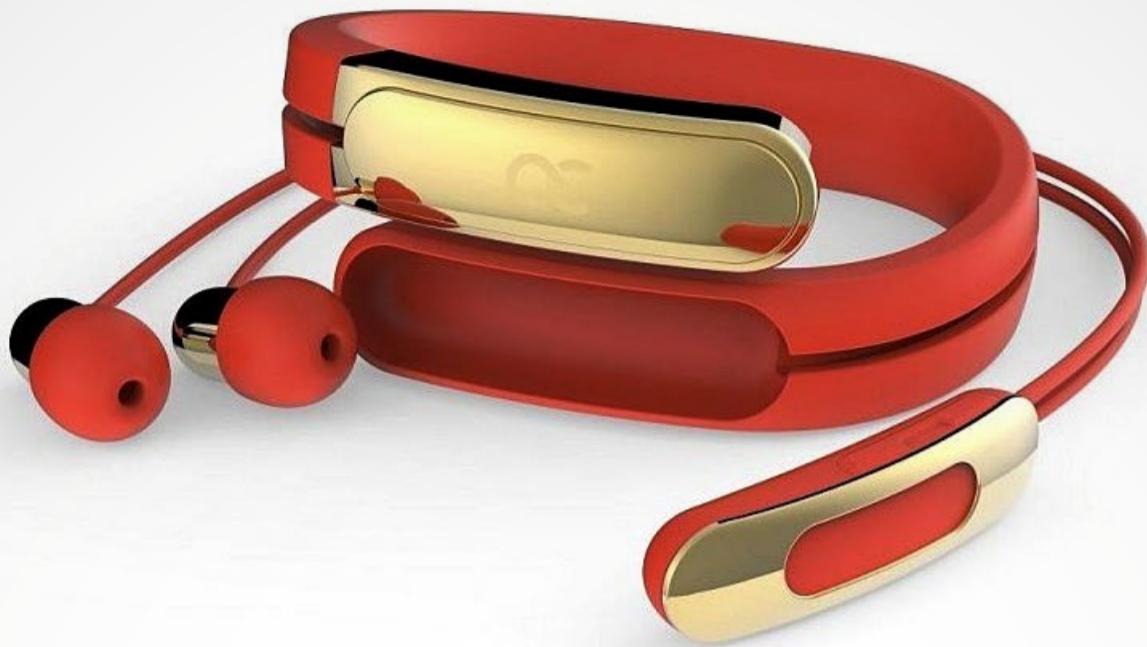


Для работы используется Windows, для развлечений — Android. Такое распределение операционных систем выглядит вполне оправданно. Однако компания Jide Tech вот уже полтора года развивает полноценные компьютеры, основанные на ОС от Google. Сейчас за \$50 пользователь может получить последнюю разработку компании — приятную на вид черную коробочку с 4-ядерным мобильным процессором, 16 ГБ постоянной и 2 ГБ оперативной памяти, парой USB-разъемов, Ethernet и слотом microSD. Конфигурация совсем не выдающаяся, но утверждается, что ее хватит для офисных сценариев использования. Главной особенностью устройства является Android-оболочка Remix OS, добавляющая в интерфейс мобильной системы привычные для настольного ПК элементы — панель управления внизу экрана, удобный менеджер файлов и оконный интерфейс. Учитывая четко определенную конфигурацию, при должном внимании разработчиков Remix Mini имеет все шансы стать любопытной альтернативой Linux-неттопам. [i](#)



Для энтузиастов
и фанатов *Android*



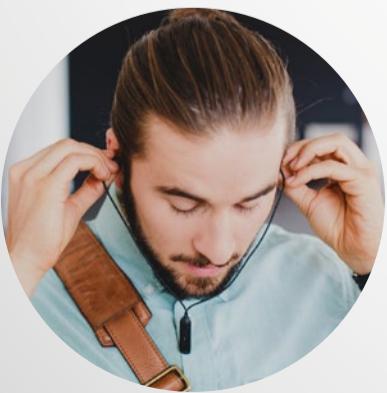


Helix

*Беспроводные наушники,
встроенные в браслет*



Прочитав подзаголовок, многие наверняка подумали, что раз уж рядом со словом «наушники» нет определения «умные», то хотя бы браслет таковым точно является. Но нет, перед нами вполне обычные по своей функциональности устройства. Зато разработчики могли не ограничивать себя в эстетической стороне вопроса. Наушники-затычки соединяются с источником звука через Bluetooth 4.1 и управляются через миниатюрный приемник, который подвешивается на груди. Комбинация симпатичная и вроде бы удобная, вплоть до того момента, когда нужно наклонить голову. В этом случае, конечно, гарнитура, скорее всего, выпадет. В приемнике предусмотрен обычный разъем Micro-USB для зарядки. Браслет Helix, куда складываются наушники, оснащен только светодиодом, показывающим статус соединения, фитнес-функций здесь нет. Поскольку это все-таки украшение, в дополнение к флюороэластомеру (из которого, кстати, сделаны ремешки Apple Watch Sport) здесь используется анодированный алюминий. [i](#)



Для любителей
необычных
аксессуаров





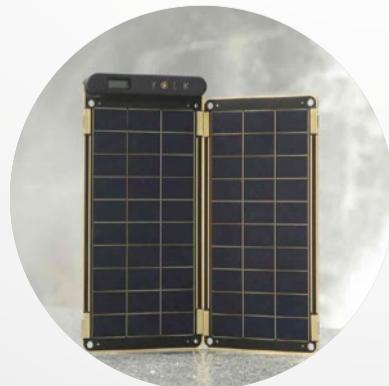
Yolk Solar Paper

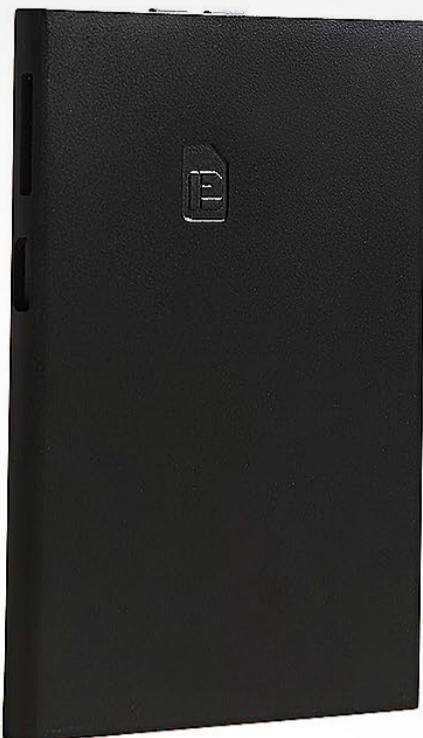
Очень компактная
солнечная USB-зарядка



Попытки использовать солнечную энергию в наших широтах вызывают спортивливую критику. Чтобы эта затея стала оправданной, необходимы большие площади покрытия и стабильное освещение. Но ничто не мешает использовать альтернативный источник в экстременных случаях — например, когда надо срочно подзарядить смартфон. И при нормальной реализации подобное решение становится привлекательным для обычного пользователя. Solar Paper — хороший пример: складные панели гаджета по размерам почти совпадают с долларовой банкнотой, а по толщине не превышают 1,1 см, что позволяет положить их в любую сумку. По необходимости в дополнение к двум базовым легко докупить дополнительные панели, чтобы увеличить мощность и обеспечить кое-какую работу без прямого солнечного света. Стандартный комплект из двух панелей заряжает iPhone 6 за 2,5 часа. Актуальная сила тока демонстрируется на маленьком экране в верхней части зарядки. В финальной версии устройства будет один порт USB. 1

Для владельцев
быстро
разряжающихся
смартфонов





Piece

*Bluetooth-модуль
для дополнительной SIM-карты*



На сегодняшний день ассортимент смартфонов с двумя слотами SIM велик, и, в принципе, любой пользователь может найти себе модель по душе. Точнее, почти любой — привет Apple-фанам. Простенький на вид гаджет под названием Piece снимает эти ограничения. С его помощью любое мобильное устройство на iOS и Android можно оснастить SIM-картой, будь то первой или дополнительной. Например, уравнять iPad с конкурентами или даже превратить iPod touch в iPhone. Толщина Piece составляет всего 4 мм, что позволяет спрятать его в чехол-обложку связанного устройства. Через приложение Piece можно синхронизировать контакты с внешним модулем, совершать звонки и отправлять SMS. Собственная батарея Piece, заряжаемая через Micro-USB, протянет 150 часов в режиме ожидания или 4 часа в режиме разговора. Кроме того, гаджет оборудован сигнализацией, срабатывающей при удалении более чем на 10 м от смартфона, и функцией отправки вызова на связанное устройство. [i](#)



Для пользователей
iPhone, iPad
и iPod touch





Dot

*Самая миниатюрная
беспроводная гарнитура*



Этот аксессуар для смартфонов стремится поразить нас не функциональностью или дизайном, а своими габаритами. Масса маленькой «точки», не превышающей 1,4 см в диаметре, составляет всего 3,5 г — фактически ее можно назвать невесомой и носить, не замечая, круглые сутки! В таком крошечном корпусе умещается и наушник, и микрофон, и даже крошечный светодиодный индикатор. А тыльная часть Dot является еще и функциональной клавишей — все как у крупных полноразмерных гарнитур. Вместе с Dot поставляется небольшая «гильза» с разъемом Micro-USB. Она работает одновременно как зарядное устройство и внешний аккумулятор, способный зарядить Dot шесть раз без подключения к розетке. Одного заряда хватает на 6-9 часов, так что в сумме можно рассчитывать более чем на двое суток работы (с получасовыми перерывами на перезарядку). Две гарнитуры можно использовать в стереорежиме, на Kickstarter для таких случаев доступно двойное зарядное устройство. [❶](#)



Для ценителей
компактности и
миниатюрности



1



Плавучий автономный
город-скат



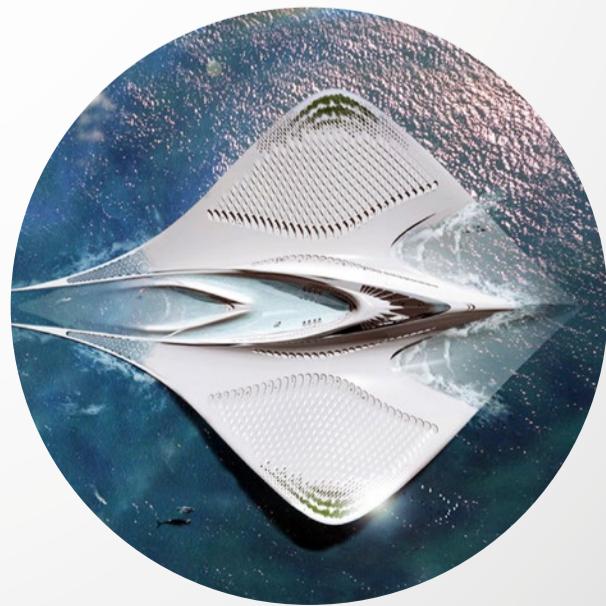
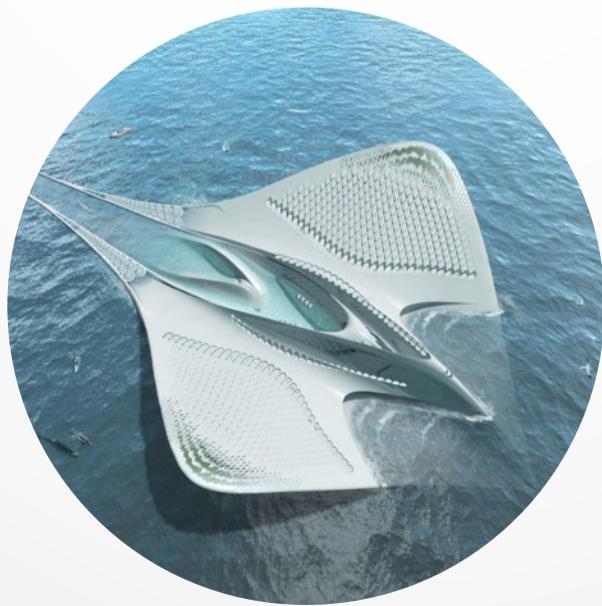
Идея плавучего города не нова, но дизайнеры не устают придумывать новые формы ее воплощения. Автор концепта City of Mériens Жак Ружери вдохновился морскими обитателями и взял за образец облик ската манта. Предполагается, что цель города и его жителей — изучение моря. На «борту» могут разместиться 7000 исследователей. В их распоряжении будут зоны отдыха, лектории, жилые районы и т. д. ①



сайт
автора



Предполагается,
что город будет
самостоятельно
обеспечивать себя
энергией.



2



Камеры видеонаблюдения уже давно перестали быть экзотикой, но и здесь можно придумать необычный подход. Английский дизайнер Этьен Бужо создал концепт камеры Odini, которая может перемещаться по дому и запоминать обстановку. Камера старается не нарушать ваше личное пространство и не попадается на глаза, если вы дома. А когда вас нет, Odini «патрулирует» весь дом и передает данные на ваш смартфон. [i](#)



страница концепта



Помимо наблюдения камера умеет выражать «эмоции»: удивление, усталость, обеспокоенность и радость.



3



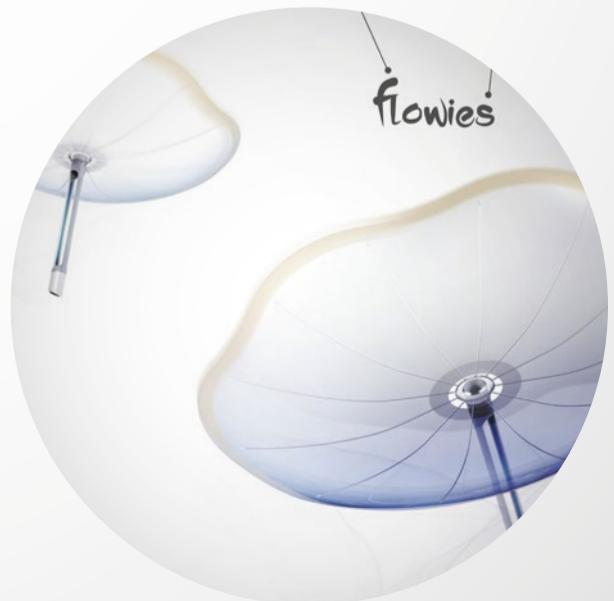
Оригинальную идею очистки воздуха в доме предложил французский дизайнер Паскаль Гранжье. Оценить степень загрязненности воздуха помогут летающие мини-дроны. После полета по комнате они садятся на базу, где подзаряжаются и передают накопленные данные, а затем запускается модуль очистки воздуха. Вся информация также передается на ваш смартфон. Вдобавок ко всему ночью дроны красиво светятся. [i](#)



страница концепта



Мини-дроны ориентируются в пространстве с помощью света.



4

Audi A4 Collection



Умная одежда для защиты личного пространства



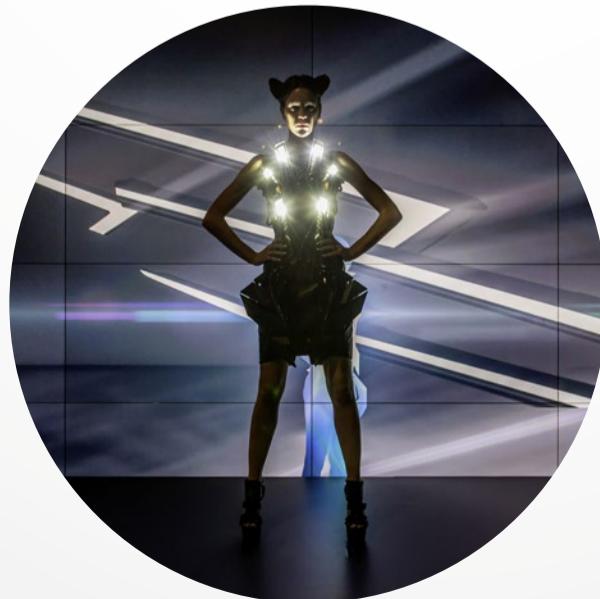
В общественных местах наше личное пространство довольно часто нарушают. Датский дизайнер Ануk Виппрахт придумал умную одежду, которая оснащена светодиодами по всей поверхности. В зависимости от настроек она может светиться «привлекающими» или «отталкивающими» цветами при приближении посторонних. Однако самое интересное, что материалом для одежды послужили части автомобилей Audi A4. [i](#)



пресс-релиз
Audi



В отличие от многих других дизайнерских разработок, этот концепт был поддержан самой компанией Audi.



5

Mercedes-Benz Alpha



Футуристичная машина
с деревянным каркасом



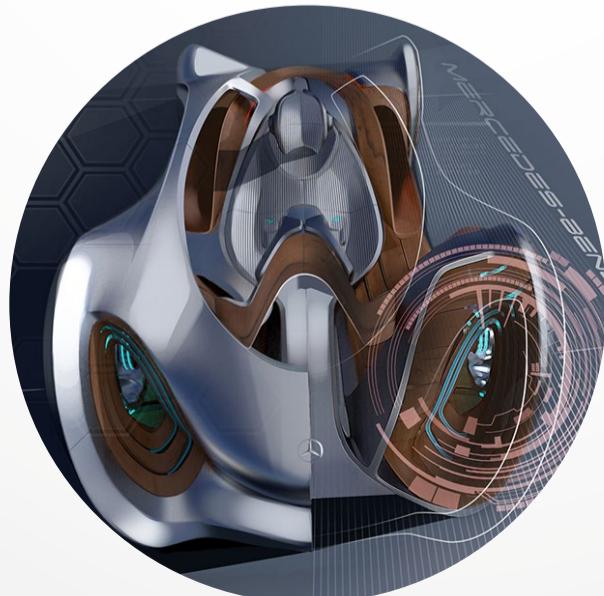
Технически навороченные электромобили становятся все более популярными. Немецкий дизайнер Рустам Шогеноф предложил уравновесить высокотехнологичность природными материалами: сплавы и пластик предполагается заменить деревом, причем не только внутри, но и снаружи. Наподобие гоночного болида машина имеет только одно место, что позволяет обеспечить легкий вес и высокую обтекаемость. [1](#)



страница
концепта



Дизайнер вдохновлялся эстетикой Mercedes, но помимо логотипа здесь почти нет признаков этого бренда.



Зарядка-змея для электрокара Tesla

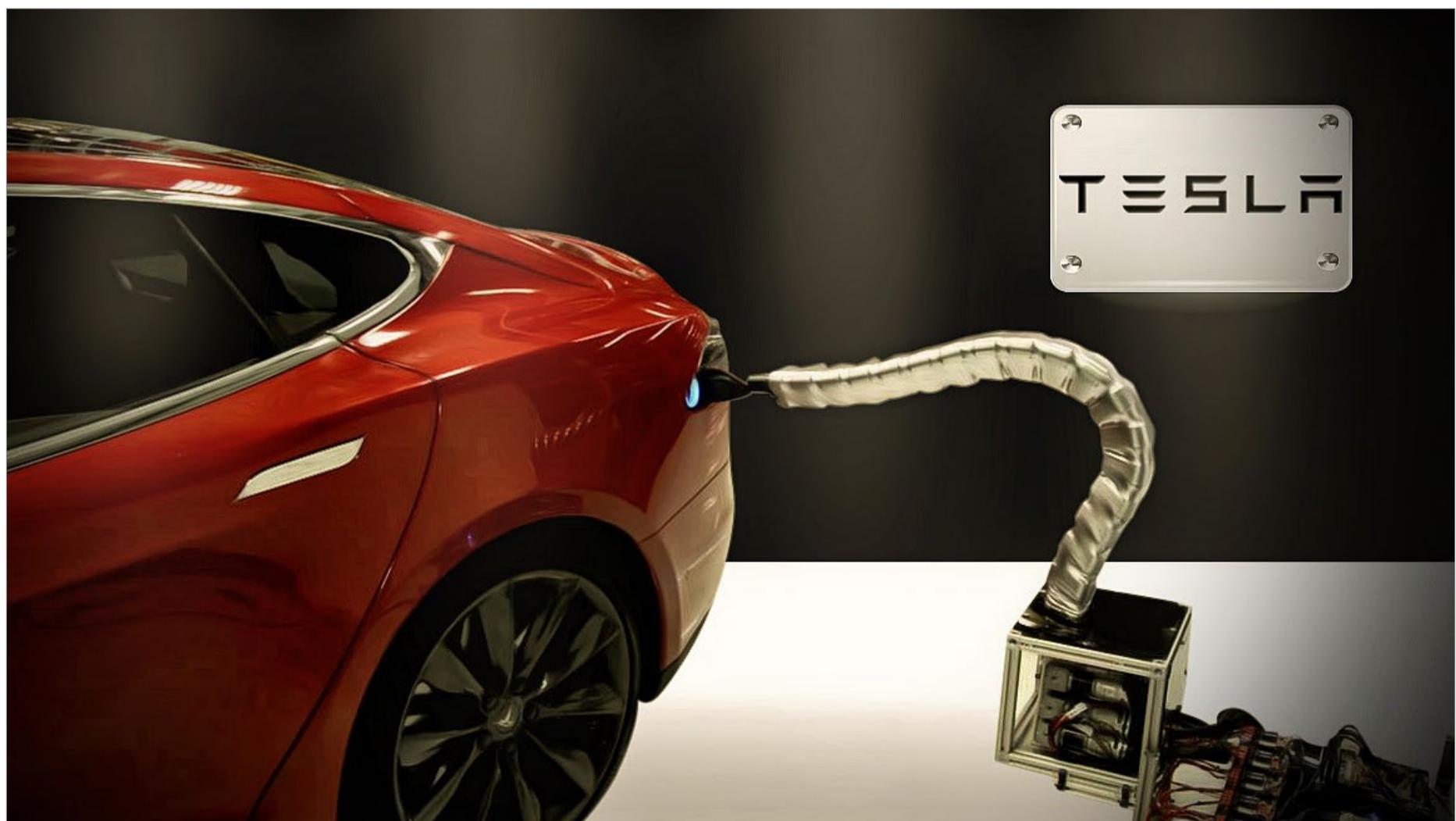


*Новая футуристическая
разработка Элона Маска*

Компания Tesla Motors опубликовала видео, на котором показана экспериментальная зарядка для автомобиля Tesla Model S. Напомним, что Tesla — электрокар, то есть вместо бензина мотор машины работает на электричестве. Существующие зарядные станции Tesla требуют участия человека. Теперь же водителю достаточно будет поставить машину рядом с зарядкой, а дальше все произойдет автоматически. Особенно впечатляет внешний вид робота-зарядки, напоминающий о змеях и Чужом. [i](#)



*подробности
о Tesla Model S на
официальном сайте*



нажмите на кнопку для просмотра видео

Ховерборд Lexus летит назад в будущее



*Легендарный гаджет из фильма
наконец стал реальностью*

Многие энтузиасты бились над тем, чтобы создать ховерборд — летающий скейтборд из кинокартины «Назад в будущее 2». Особенno важным казалось выпустить доску не позже 2015 года, ведь именно в этот год попал Марти Макфлай в фильме Роберта Земекиса. И вот внезапно в гонке решил поучаствовать автоконцерн Lexus, создав полноценный прототип и даже предложив действующим скейтбордистам его опробовать. На видео — первые испытания Lexus Hoverboard. [i](#)



*подробности
о Lexus Hoverboard
на iXBT.com*



нажмите на кнопку для просмотра видео

Пролетая над Плутоном

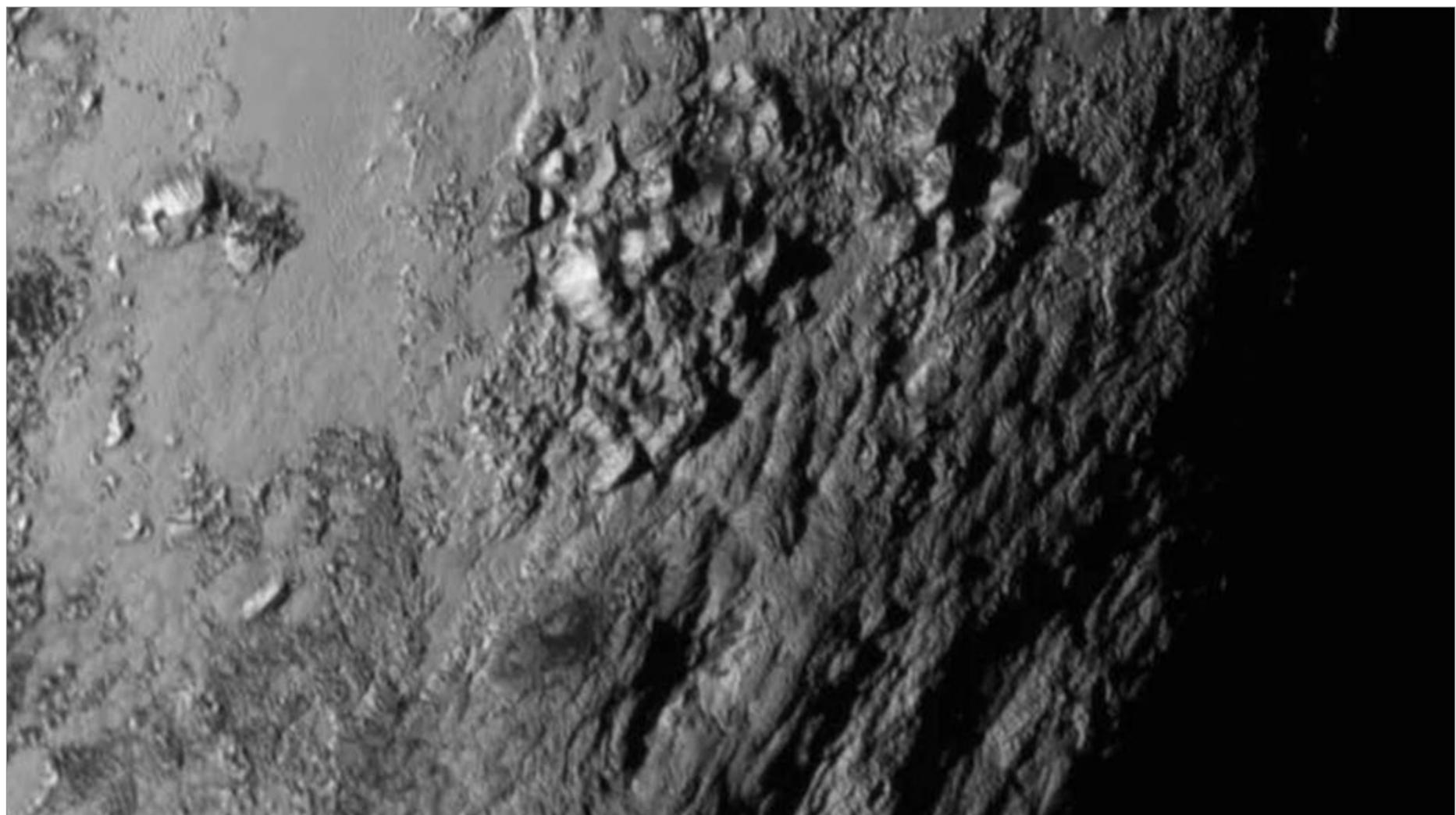


*Подлинные съемки
с межпланетной станции*

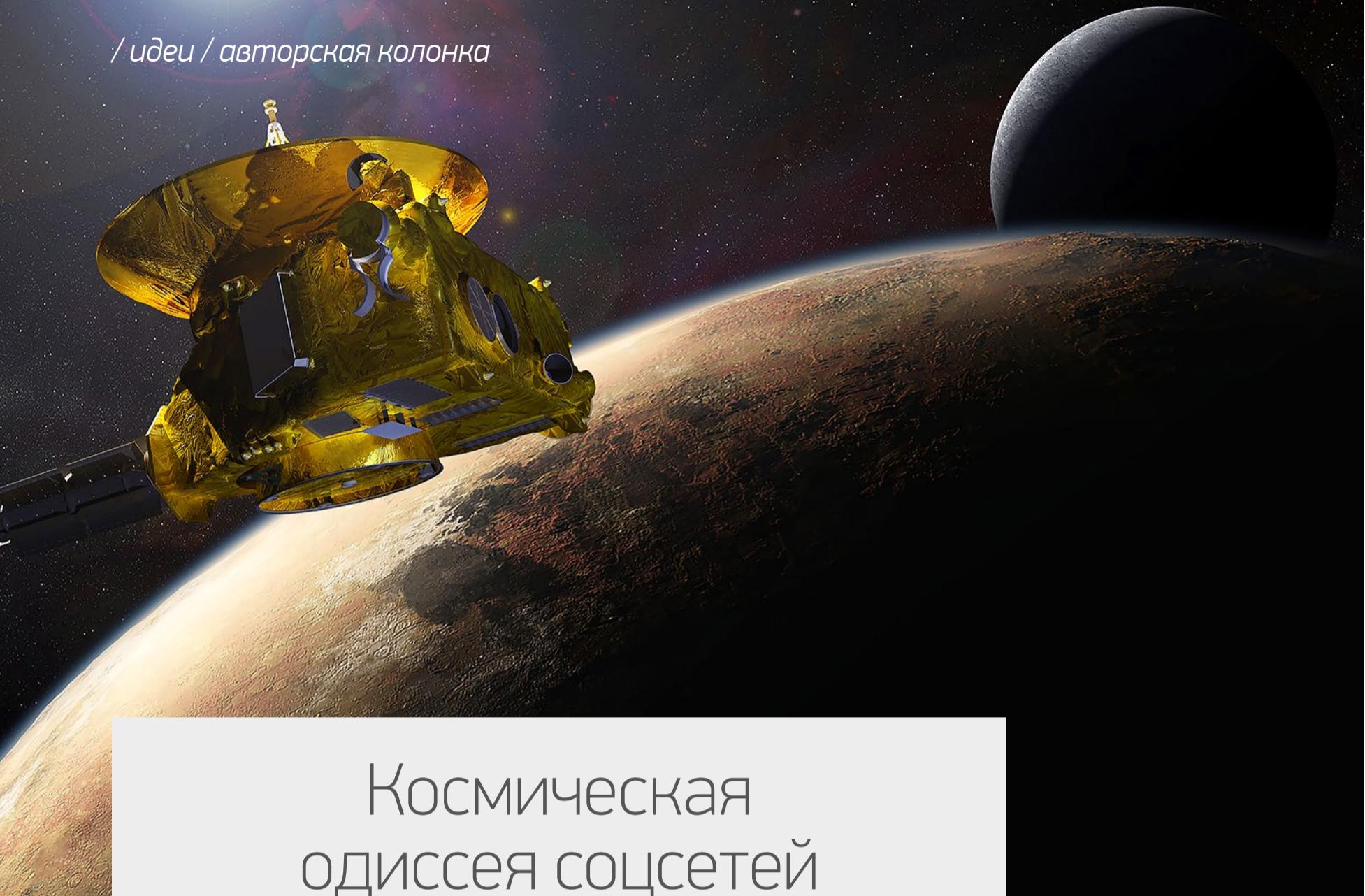
Американское космическое агентство NASA выпустило видео, склеенное из фотографий с межпланетной станции New Horizons, пролетевшей над Плутоном. Получившийся ролик — черно-белый, беззвучный и длится всего минуту, но все равно впечатляет: рельеф поверхности карликовой планеты виден в нем с поразительной детализацией (не забудьте включить HD-режим). Неудивительно, что это видео набрало более миллиона просмотров — прежде мы не видели Плутон так близко! [i](#)



*страница миссии
New Horizons
на сайте NASA*



нажмите на кнопку для просмотра видео



Космическая одиссея соцсетей

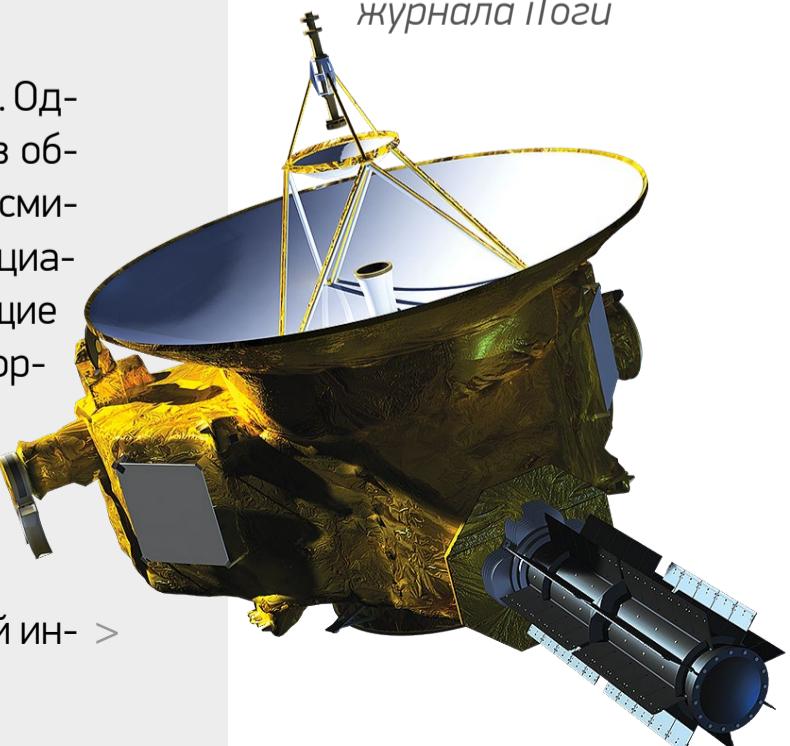


Этим летом одной из главных тем в соцсетях по всему миру стали данные, собранные космическим агентством NASA в ходе миссии *New Horizons*. Межпланетная станция, запущенная в 2006 году, наконец достигла орбиты Плутона и его спутника Харона. Впервые ученые смогли получить сведения о геологии, атмосфере и прочих параметрах этих далеких небесных тел, а люди, не имеющие отношения к изучению космоса, — превосходные фотографии и видеоролики, а также интригующие новости.

Значение *New Horizons* для науки — огромно. Однако не менее важно и то, какую реакцию в обществе вызывают эти открытия. Раньше о космических исследованиях сообщали лишь в специализированной прессе, а следили за этим — настоящие энтузиасты. Массовые СМИ в лучшем случае информировали свою аудиторию об успешном пуске какого-нибудь космического аппарата или о старте очередной космической программы, но чаще можно было услышать новости о неудачах — падениях спутников и т.п. Сказывался дефицит исходной ин-

СЕРГЕЙ УВАРОВ

главный редактор
журнала *Итоги*

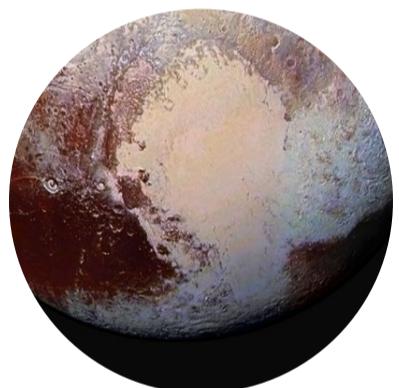
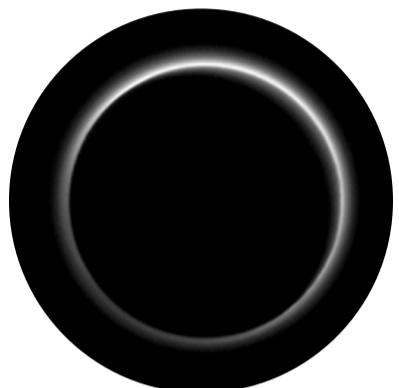
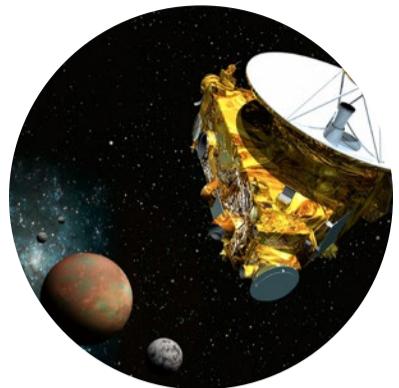


- > формации: космические организации не считали нужным каждую минуту отчитываться о результатах перед широкой общественностью.

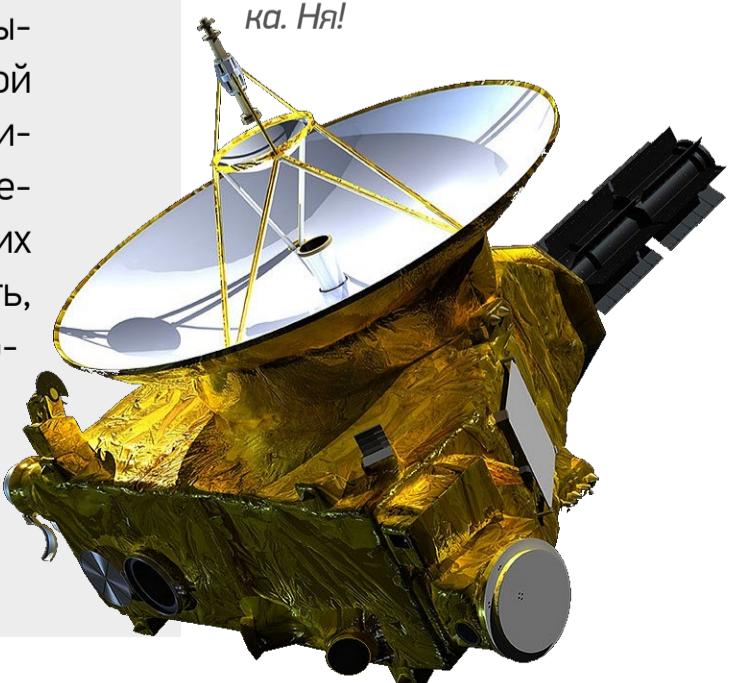
Ситуация стала меняться благодаря марсоходу Curiosity, «весточки» от которого регулярно долетали (и продолжают долетать) до широких масс. В случае же с New Horizons открытость крупнейшего космического агентства вышла на новый уровень. NASA теперь регулярно и максимально оперативно выкладывает в соцсети и на YouTube всю полученную от спутника информацию, да еще и приспособливая ее для понимания широкой общественностью, делая более привлекательной для потребления. Результат — налицо: миллионы репостов, ретвитов, комментариев, обсуждений... В кое-то веки главными новсмейкерами стали не поп-звезды и политики, а ученые! Космическая романтика 60-х, когда в числе главных кумиров были Юрий Гагарин и Нил Армстронг, возвращается. И все это благодаря высоким технологиям, интернету и правильному отношению к информации.

Соцсети помогли NASA сделать космос более близким, понятным и чертовски привлекательным, а главное — подарили людям со всего мира ощущение сопричастности. Когда ты видишь в своей ленте Facebook красавицую фотографию Плутона и понимаешь, что ученые, непосредственно работающие с аппаратом, получили ее всего за несколько часов до тебя — это заставляет воспринимать космические миссии с такой же вовлеченностью и таким же неравнодушием, как футбольный матч, транслирующийся в прямом эфире. Ты болеешь за успех миссии New Horizons и осознаешь, что прямо сейчас открываются новые горизонты не только для абстрактной Науки, но лично для тебя и для каждого человека на Земле.

Новые технологии позволяют не только отправить спутник к Плутону и заснять поверхность планеты в высоком разрешении, но и тут же поделиться находкой со всем миром. В свою очередь, люди с большим пониманием отнесутся к миллиардным бюджетам космических программ, а кого-то из подростков, не вылезающих из ВК, очередная новость о New Horizons, может быть, сподвигнет посвятить свою жизнь науке и космосу. И кто знает — вдруг именно он, когда вырастет, сделает следующий шаг в космосе (маленький для человека и огромный для человечества)? Ну и, конечно же, сразу выложит селфи в Instagram. 



Особое впечатление на интернет-пользователей произвел снимок, где видно большое светлое пятно на поверхности Плутона, имеющее форму сердечка. Ну!





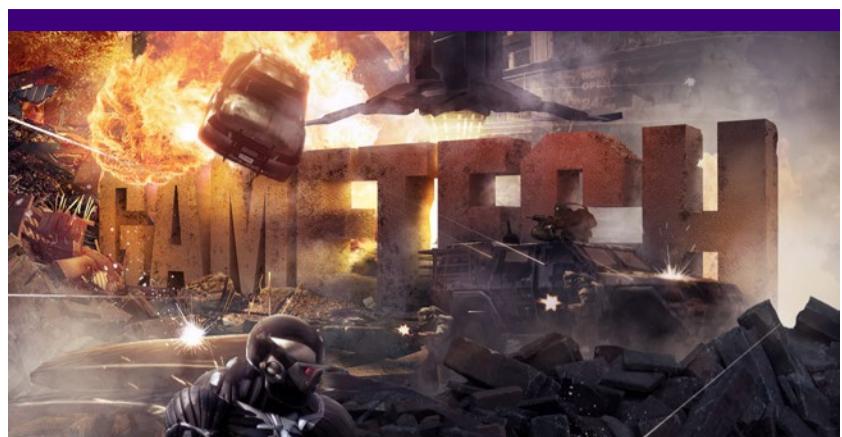
3500 English Words

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!



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.



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.



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.



июль-август 2015

РАЗВЛЕЧЕНИЯ



ИГРЫ ДЛЯ ПК И КОНСОЛЕЙ
обзор приключенческой игры *Cradle*



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ
обзоры игровых приложений для iOS и Android



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА
Виталий Казунов о VR-шлемах



МУЗЫКА
новый альбом *Compton* от Dr. Dre



ФИЛЬМЫ
рецензия на фильм «Миссия невыполнима: Племя изгоев»

для перехода к рубрике нажмите на фото



приключенческая игра

Cradle

Flying Cafe for Semianimals



Герой приходит в себя в юрте, расположенной где-то в Монголии. Он не помнит ничего из своего прошлого, даже собственного имени. Расспросить кого-то сразу не получается. Девушка-андроид, разместившаяся на столе, выключена и говорить пока не собирается. Вокруг бескрайние просторы и видно лишь одно заброшенное строение «Сад Гербер», издали напоминающее парк аттракционов. Героя, как вскоре выясняется, зовут Энебиш, но это знание — самый незначительный кусочек масштабной конструкции.



Несмотря на то, что игра вышла только на одной платформе (ПК), назвать графику превосходной не получается. Однако все нарисовано с душой и чувством стиля.



Вторы приключенческой игры Cradle соорудили необычную вселенную и заставили героя самостоятельно заполнять пробелы в знаниях. Очередное откровение встречаешь с неподдельным интересом и в ожидании нового сюрприза идешь дальше. Но на пути то и дело возникают неудачные решения.

Постепенно герой докапывается до новых сведений, шокирующих и удивительных. Он узнает о трагедии этого мира, экспериментах с переселением сознания и жутких конфликтах с массовыми жертвами. Почти все важные элементы сюжета имеют «двойное дно», их истин-

ное предназначение раскрывается аккуратно на протяжении всей кампании. Это касается судьбы Энебиша и его семьи, истории девушки-робота и «Сада Гербер».

Немало информации приходится добывать из газетных вырезок, заметок, старых фотографий, дневников и других источников. Они разбросаны по углам юрты и близлежащим окрестностям. Без их тщательного изучения проблематично понять эту в меру запутанную историю.

Создатели соорудили непростую конструкцию с массой своеобразных идей. За счет этого желание докопаться до истины с каждым шагом только усиливается. Увы, финал едва ли

>



...Создатели соорудили непростую конструкцию с массой своеобразных идей...





Великолепно созданная атмосфера одиночества в монгольской степи, хорошо проработанная вселенная с увлекательной историей и приятная музыка — вот главные преимущества *Cradle*.



> можно назвать идеальным. Иные ходы будто позаимствованы из комедийных произведений.

Немаловажной составляющей игры является прекрасно воссозданная атмосфера одиночества. Помимо Энебиша в игре всего три персонажа, причем один редко мелькает на экране, второй не умеет ходить, а третий — птица. Поэтому ощущаешь себя неуютно в монгольской степи, пережившей страшный катаклизм, в компании развалин, деревьев и песка. Очевидно скромный бюджет проекта совсем не мешает полному погружению в игру.

Скрупулезный осмотр локаций и в целом увлекательное повествование оправдывают по-

купку *Cradle*. Но авторы снабдили приключение еще и головоломками на пару с динамичными сценами. Загадки, по сути, банальны. Немало действий объясняется прямым текстом, и долго размышлять над решениями не приходится. Но иногда герою даже приблизительно не сообщают, в каком уголке можно обнаружить ключевой предмет, без которого дальше не продвинешься.

Это приводит к поиску иголки в стоге сена. Энебиш осматривает сантиметр за сантиметром и копается в куче интерактивных объектов в надежде раздобыть нужную деталь. Порой неизвестно, находится ли условный ключ в юрте

>



...скромный бюджет проекта совсем не мешает полному погружению в игру...



> или в пустоши, а перспектива бродить по степи не воодушевляет. Такие занятия сменяются так называемыми «аттракционами». В них Энебиш оказывается на небольшой арене и должен собрать несколько кубиков указанного цвета. Один раз подобное развлечение с прыжками и быстрыми перебежками забавляет. Но потом оно повторяется несколько раз без значимых изменений и утомляет.

Несмотря на то, что в Cradle всего две основные локации, это не раздражает. Сказы-

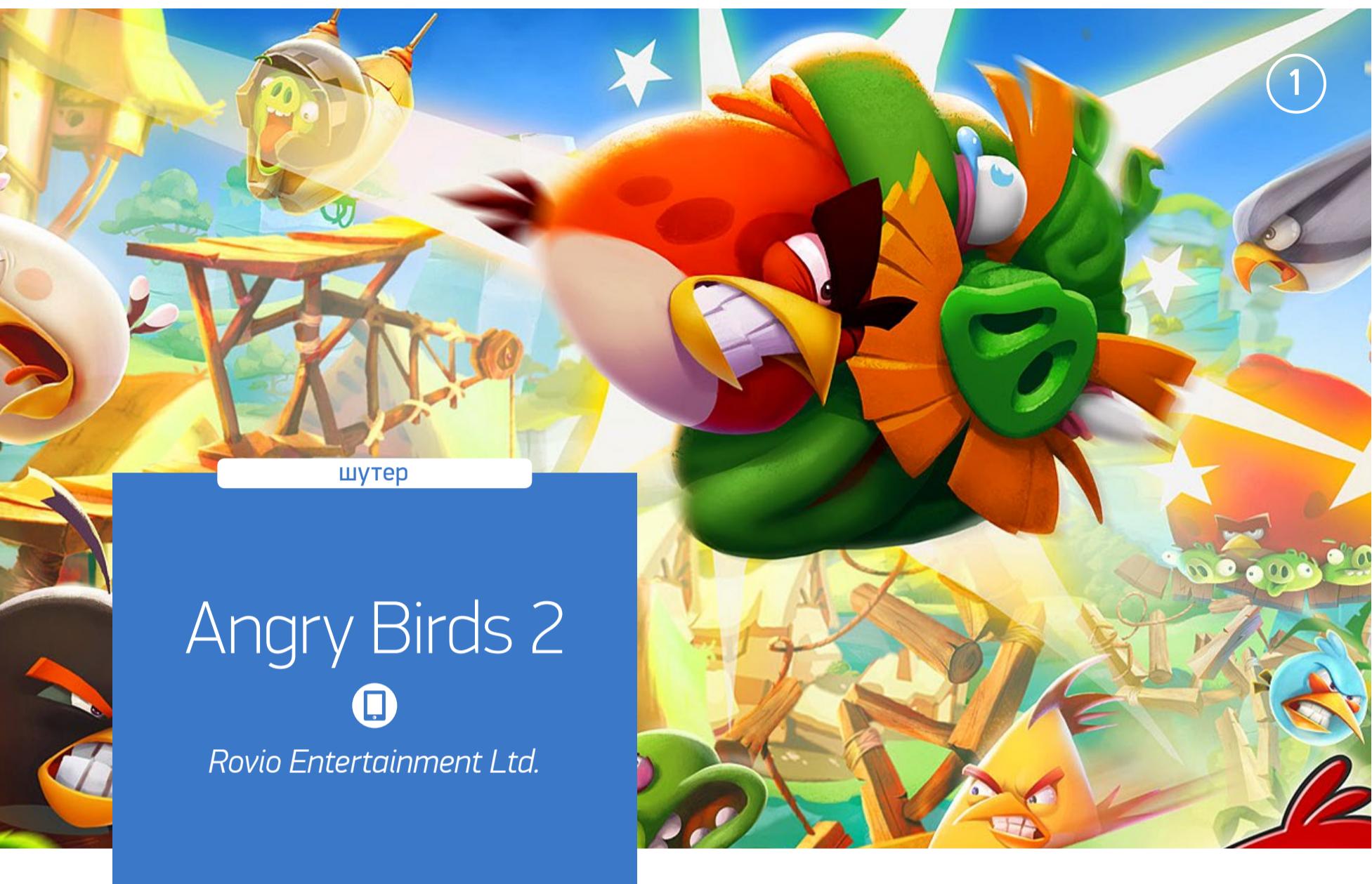
вается тщательное оформление. Самобытный антураж монгольской юрты с налетом высоких технологий не успевает надоест за четырех-пять часов игры. Не устаешь глазеть и на полуразрушенный развлекательный комплекс. Внимание к деталям компенсирует нехватку контента.

В общем, если вы соскучились по неординарным рассказам с массой неожиданных открытий и оригинальной вселенной, то не пропустите Cradle. 



Элементы дизайна в стиле стимпанк выглядят в степном пейзаже очень оригинально и эксцентрично.





Продолжение некогда культовой игры предлагает знакомый процесс в упаковке из новой, значительно улучшенной графики. Уровни теперь состоят из нескольких этапов, поэтому свои действия приходится просчитывать тщательнее. Потратив лишнюю «птичку» на первом этапе уровня, к «финишу» можно прийти с пустыми руками, что почти всегда означает проигрыш. Иногда положение спасает возможность просмотра рекламного видео, второй вариант — раскошелиться. Увы, «коммерческий» подход, за который мы ругали все последние игры Rovio, никуда не делся и здесь. В остальном — вполне можно играть. Это же «птички». 1



загрузить из
Google Play Store

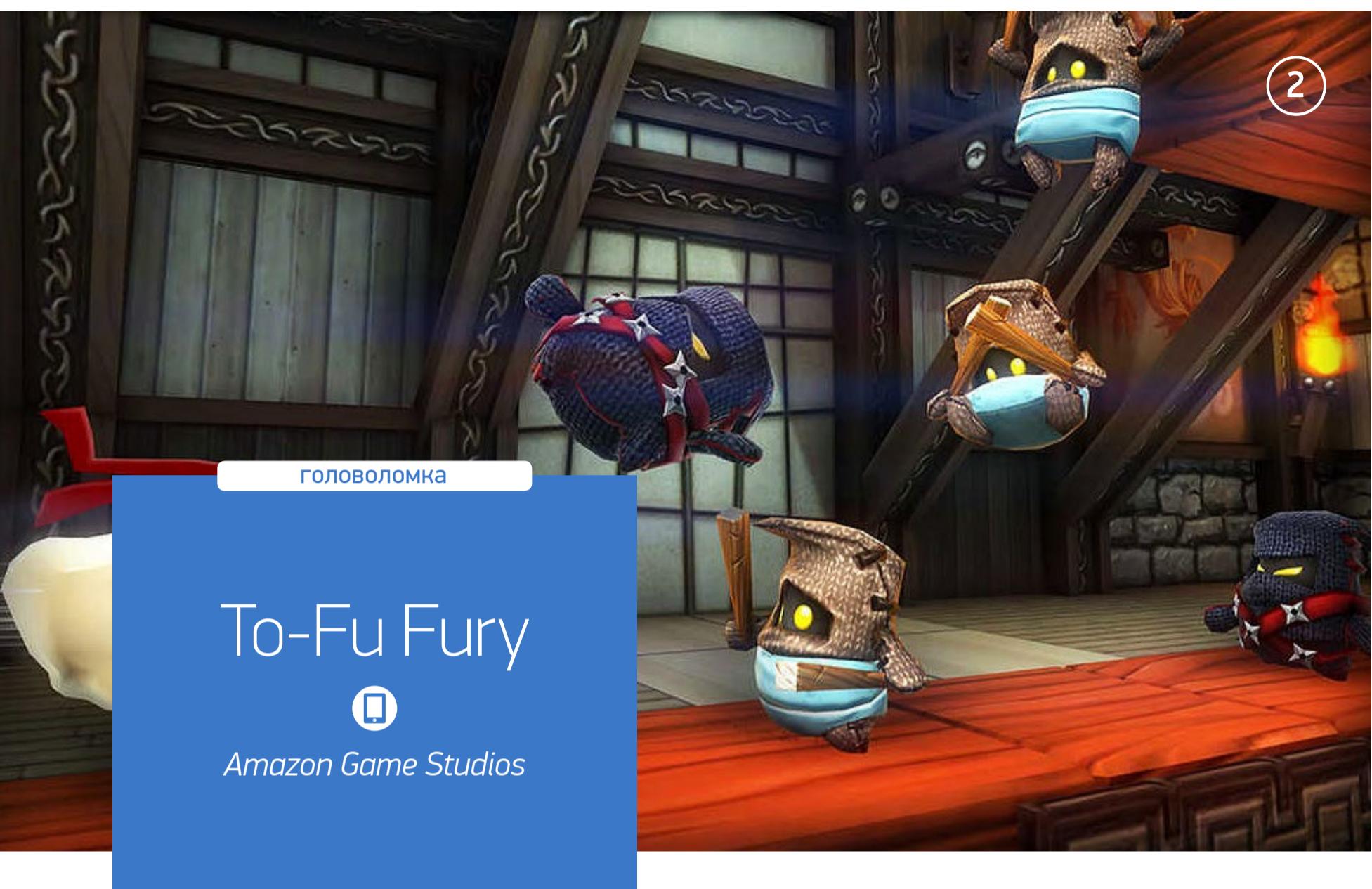


загрузить из
Apple App Store



Отдельный разговор — битвы с боссами. Над некоторыми из них действительно придется поломать голову.





2

То-Fu Fury — увлекательный гибрид головоломки и платформера, главным героем которого выступает... тофу. Впрочем, не спеши-те судить о кризисе идей в индустрии развлечений — игра опреде-ленно удалась. На каждом из уровней наш герой должен преодолеть полосу препятствий и попасть в поджидющий его розовый желудок. Добраться туда не просто, поэтому тофу имеет в арсенале несколько движений, которые можно комбинировать по ходу действия. Попут-но он подбирает синие сферы, являющиеся мерилом успешности про-хождения (соберете все — получите бонус). Несмотря на простоту, игра затягивает. Кроме того, она отлично выглядит. [i](#)

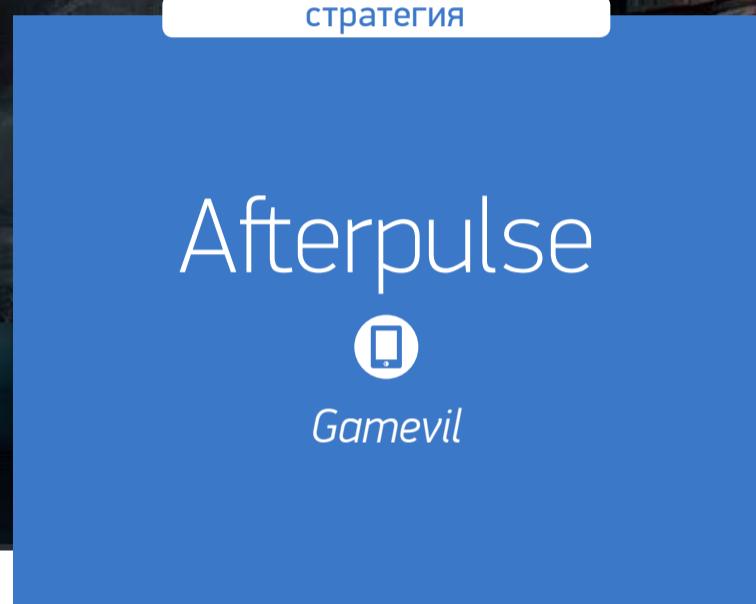


загрузить из
Apple App Store



Недостаточно просто пройти уровень. Уло-житься в минимальное количество ходов — вот истинная победа.

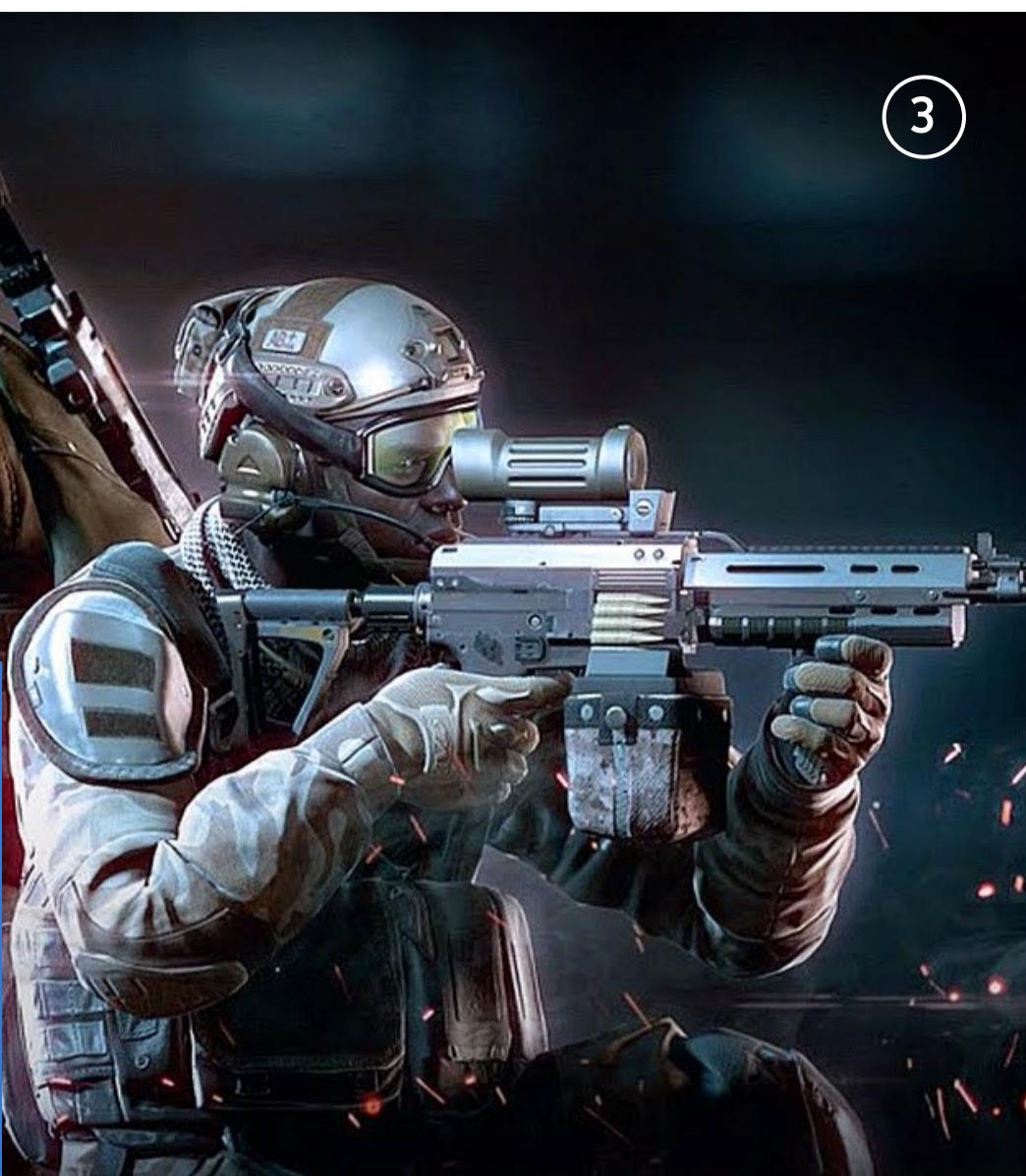




стратегия

Afterpulse

 Gamevil



Мобильный шутер от третьего лица Afterpulse его создатели позиционируют как образцовый проект для новейших устройств Apple, подчеркивая использование технологии Metal. Впрочем, сказать, что графика игры лучше или хотя бы не хуже, чем у Modern Combat 5 или Asphalt 8, никак нельзя. Симпатично, но не более того. Геймплей тоже не вызывает восторга: кампания отсутствует, есть только мультиплеерные баталии на весьма скромных локациях и тренировочный режим. Но зато любителям виртуального оружия здесь раздолье: арсенал очень разнообразный, равно как и возможности прокачки характеристик вооружения. 



загрузить из
Apple App Store



Секрет победы —
в правильном подборе
вооружения для каждой
локации и постоянном
движении.





Новая глобальная стратегия от Gameloft не претендует на особую оригинальность, но в целом оставляет впечатление добротного, выполненного со вниманием к мелочам проекта. Развивать собственное средневековое государство можно в одном из трех антуражей – славянском, восточном или европейском. От выбора зависит не только внешний вид города и его строений, но и облик героя-чемпиона. Кроме стандартного развития и боев на глобальной карте, порадовала возможность выбирать и расставлять войска перед боем. К слову, непобедимых отрядов здесь нет, механика «камень-ножницы-бумага» работает, и весьма хорошо. [i](#)



загрузить из
Google Play Store

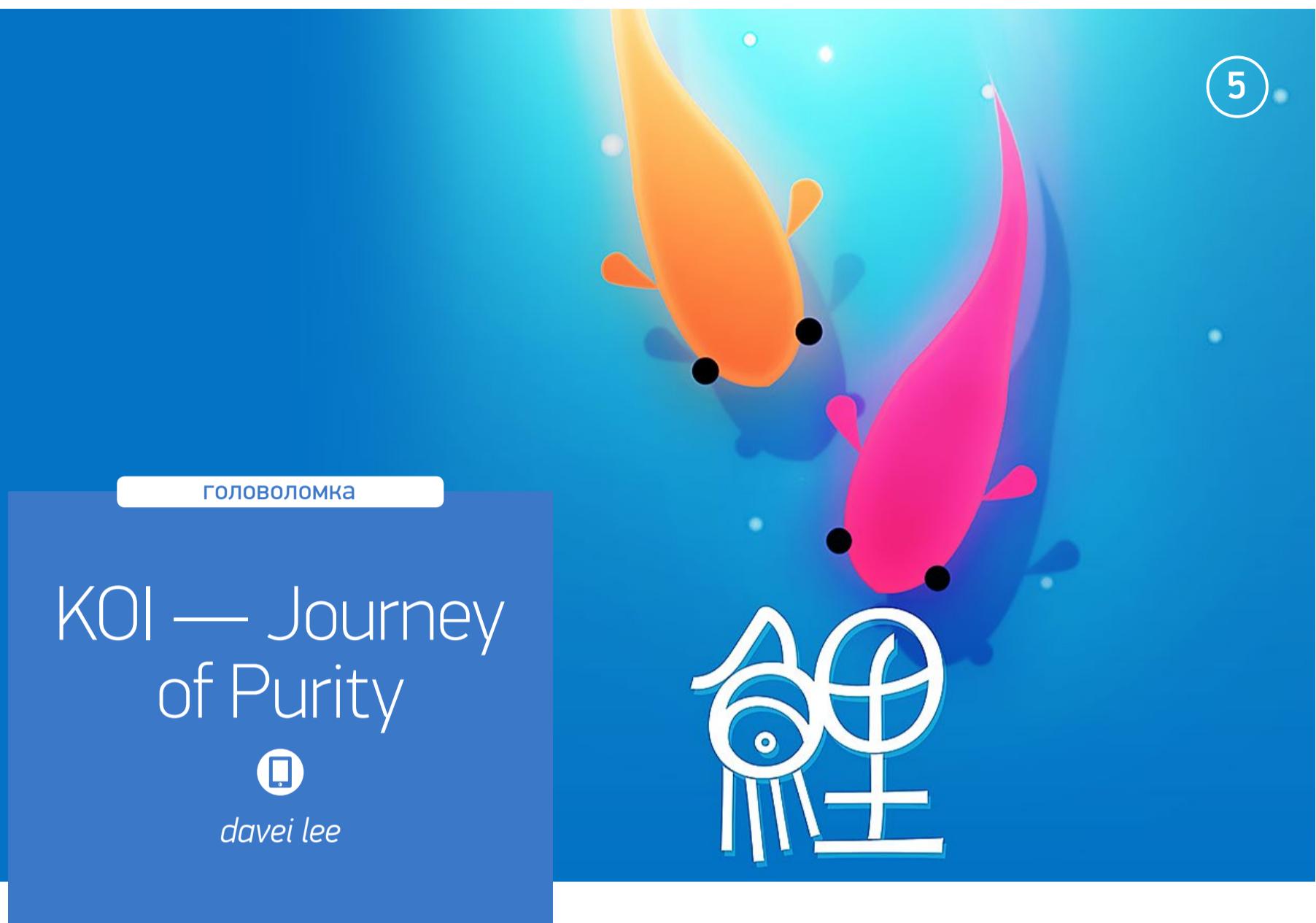


загрузить из
Apple App Store



Со временем героя можно будет приодеть в доспехи, значительно повышающие его характеристики.





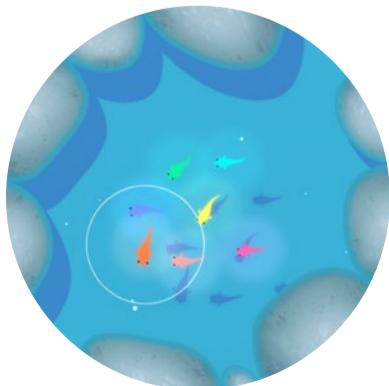
Эта потрясающе красивая, созерцательная игра с первых же кадров вызывает ассоциации с чем-то сугубо восточным — с дзэном или философским размышлением о гармонии Ши Бо... Процесс ничуть не уступает внешности. Управляя маленькой рыбкой, плавающей в пруду, игроку предстоит выполнить десятки заданий: привести запутавшихся собратьев к их «домам», излечить от злого недуга хищную рыбу, помочь мирной лягушке... Каждая миссия выполнена в своем неповторимом дизайне, нередко встречаются интересные «статичные» головоломки. Дополняет картину великолепная медитативная музыка. Словом, игра, стоящая каждой копейки. [i](#)

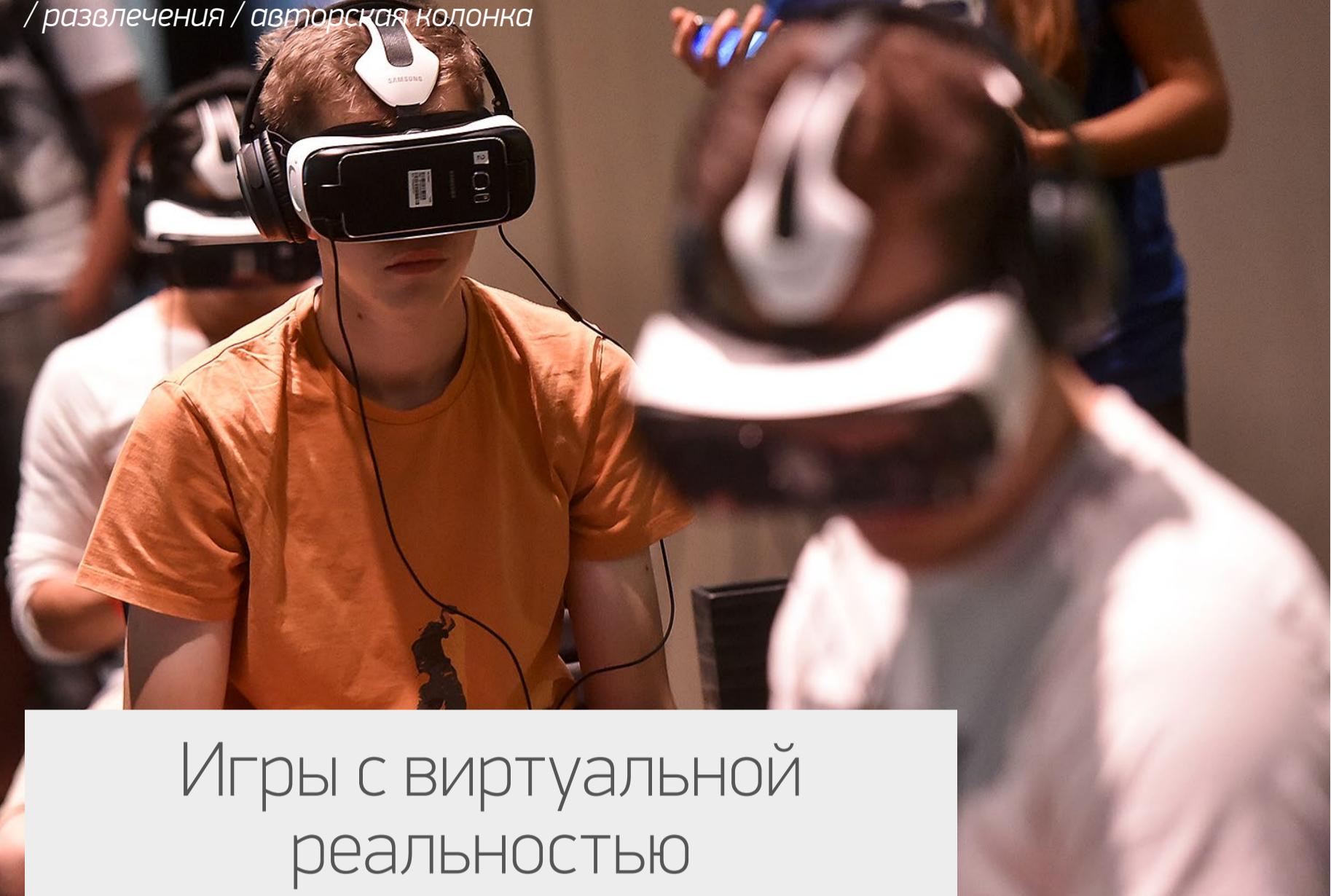


загрузить из
Apple App Store



Торжество дизайна:
добраться такой красивой картинки удалось
с помощью простой
рисованной графики.





Игры с виртуальной реальностью



Одним из главных трендов прошедшей в августе выставки игровой индустрии gamescom 2015 стали шлемы виртуальной реальности. Свои решения в этой сфере продемонстрировали Sony, HTC, Oculus и некоторые другие производители. Журналисты писали о чудо-новинках едва ли не более активно, чем собственно об играх, а посетители с удовольствием ныряли в VR-вселенную на демонстрационных стенах. Но можно ли воспринимать эту моду всерьез и как она повлияет на игровую индустрию?



ВИТАЛИЙ КАЗУНОВ

главный редактор
GAMETECH

Идея виртуальной реальности не нова, тем более для игровой индустрии. Еще в 1995 году компания Nintendo выпустила в продажу Virtual Boy — консоль и шлем виртуальной реальности в одном корпусе. Особенностью модели была возможность отображения трехмерной графики, однако изображение было монохромным, а качество 3D — неудовлетворительным. Устройство закономерно провалилось, но его можно считать отправной точкой. Именно тогда состоялась первая попытка выпустить потребительский шлем VR (Virtual Reality, виртуальной реальности). >



> Сегодня аббревиатура VR находится на пике популярности. Компания Oculus VR небезосновательно считается лидером в этой области. Шлем Oculus Rift заинтересовал многих на Kickstarter. Он привлек сравнительно невысокой стоимостью и ориентацией на игры, так что создателям удалось собрать \$2,4 млн. Штат компании постепенно разрастался, в том числе за счет видных деятелей игровой индустрии, приток инвестиций рос, а в 2014 году социальная сеть Facebook приобрела Oculus VR за \$2 млрд.

Это событие стало поворотной точкой, поскольку вместо компьютерных игр Oculus VR переключилась на всевозможные образовательные и развлекательные 360-градусные фильмы, социальные, профессиональные и обучающие программы. Возможность в буквальном смысле оказаться внутри виртуального пространства по достоинству оценили дизайнеры. Симуляторы, обеспечивающие эффект присутствия, производят куда большее впечатление, чем картинка на экране телевизора.

Что касается игр, то здесь шлему Oculus Rift особо нечего похвастаться. Договор с Microsoft, поддержка контроллера Xbox One, возможность трансляции игр с Xbox One на экран шлема — все это не назовешь большим достижением.

Впрочем, публичное внимание к Oculus Rift подтолкнуло других компаний-производителей к созданию собственных шлемов VR. Кроме Oculus VR перспективные решения предлагаются Sony (Project Morpheus), Valve и HTC (HTC Vive). Их всех объединяет поддержка стандартных геймпадов для совместимости с привычными играми, а также специальных контроллеров движений для куда более широкого спектра задач.

Вот только Project Morpheus и HTC Vive затачиваются конкретно под игры, и на прошедшей выставке gamescom 2015 им уделялось много внимания.

Для HTC Vive было проведено множество привлекательных демонстраций. Причем >



Sony Project Morpheus совместим только с *PlayStation 4* и покупателям пока недоступен.



- > фирменный контроллер движений минимизировал время реакции на действия пользователя, позволял брать предметы и даже жонглировать ими без особых проблем! Поддержки Valve оказалось достаточно, чтобы привлечь многих независимых разработчиков, а вот Project Morpheus ограничен совместимостью с PS4, поэтому не мог похвастаться разнообразием представленных проектов.

Сейчас можно выделить два типа игр для шлемов VR. Во-первых, это игры привычных жанров, такие как гонки, шутеры, космические симуляторы и так далее. Пользователь спокойно сидит в кресле с геймпадом в руках, шлем обеспечивает эффект присутствия. Во-вторых, это игры с контроллерами движений, которые подразумевают более плотное вовлечение пользователя в процесс. В них надо стоять в полный рост, делать небольшие шаги, махать руками. В общем, требуется специально оборудованная комната, желательно с мягкими стенами. Поэтому подобный тип игр больше подходит для развлекательных центров.

Пока к шлемам VR приковано внимание публики — модная игрушка как-никак. Эти устройства производят поразительный эффект, некоторых людей от виртуальных американских горок вполне реально укачивает. Но подобные демонстрации облашают примерно тем же потенциалом, что и так называемые кинотеатры 5D — сходить разок, получить впечатления, забыть.

Для популяризации любой инновации нужен толчок. Пока же у шлемов VR нет продукта, который бы показал: да, ради этого надо брать, такого больше нигде нет. Игровой рынок избалован самыми разными решениями, чем-то удивить сложно. Чтобы заинтересовать, надо или иметь раскрученное имя, или сделать что-то совершенно новое, необычное, все-поглощающее.

Однако для шлемов VR (пока) подобного проекта нет. Да, игры традиционных жанров в шлеме воспринимаются иначе, чем на экране телевизора >



В шлем Zeiss VR One для работы необходимо вставить смартфон. Концепция аналогична Samsung Gear VR, но совместимость — шире, так как поддерживаются различные модели на iOS и Android.



> левизора, но этого не достаточно, чтобы бежать в магазины. Игры-симуляторы изначально ориентированы на очень узкую аудиторию. Ну а разнообразные интерактивные развлечения хороши в качестве тренировки вестибулярного аппарата, дарят новые впечатления, но надолго увлечь не в состоянии. Сейчас разработчики больше экспериментируют, чем пытаются представить какой-нибудь законченный, цельный игровой продукт.

Помимо этого, популяризации шлемов VR мешает то, что это устройство для индивидуального пользования. Таким сложно заинтересовать. Когда вспыхнула эпидемия контроллеров движений, достаточно было просто показать друзьями игру в гольф или бокс, чтобы вызвать у них желание бежать в магазин за Nintendo Wii. Телевизор тоже хорошо смотреть вместе, а не порознь, обсуждать, делиться эмоциями и впечатлениями. Когда же один человек огораживается от других шлемом VR — это вызывает лишь раздражение. Тем более со стороны он смотрится весьма нелепо — как лунатик.

Facebook купила Oculus VR вовсе не для того, чтобы использовать Oculus Rift для игр. Представители компании открыто обозначили, что они переключились на развитие других направлений. И это правильнее. Сейчас шлемы VR должны доказать свою состоятельность, предложить что-то уникальное и в то же время привлекающее широкую аудиторию. Шлемы VR — это способ мгновенно оказаться в любой точке мира, оборудованной специальной станцией, на концерте, матче, оживленной площади или в музее. Это невероятные перспективы для образования и развлечения. Несомненно, когда-нибудь к этому присоединятся и игры, но не сразу, а после того как шлемы VR станут такой же обыденной вещью, как телевизоры. Именно после этого можно рассчитывать на внимание серьезных игровых студий-разработчиков и на эксклюзивные для устройств игры с большими бюджетами. 



HTC Vive — самый продвинутый шлем виртуальной реальности на сегодняшний день. Однако продажи его стартуют только в следующем году.



Обсуждение анонсов Microsoft на gamescom



Видеоподкаст авторов сайта
GAMETECH

В августе в Кельне прошла ежегодная выставка игровой индустрии gamescom. Одним из главных ее новомейкеров стала компания Microsoft. На своей пресс-конференции она показала игры Quantum Break, Crackdown 3 и Scalebound. Не обошлось и без сюрпризов. Впечатлениями от мероприятия авторы сайта GAMETECH Виталий Казунов, Михаил Шкредов и Антон Запольский-Довнар поделились в традиционном редакционном подкасте. Предлагаем вам видеоверсию беседы, включающую трейлеры игр. [i](#)



главная страница
сайта GAMETECH



нажмите на кнопку для просмотра видео

Геймплей Mirror's Edge: Catalyst



Пять минут
реального игрового видео

В рамках gamescom 2015 был опубликован новый ролик долгожданного проекта Mirror's Edge: Catalyst. Отличие от ранее показанных трейлеров в том, что здесь демонстрируется более пяти минут реального геймплея. В поисках секретной информации главная героиня (ее глазами мы и видим мир) проникает в здание Элизиума, ловко карабкаясь по водосточным трубам и демонстрируя чудеса паркура. Видео позволяет почувствовать дух проекта, выход которого запланирован на февраль 2016-го. [i](#)



официальный
русскоязычный
сайт игры



нажмите на кнопку для просмотра видео

Кинематографический трейлер Final Fantasy XV

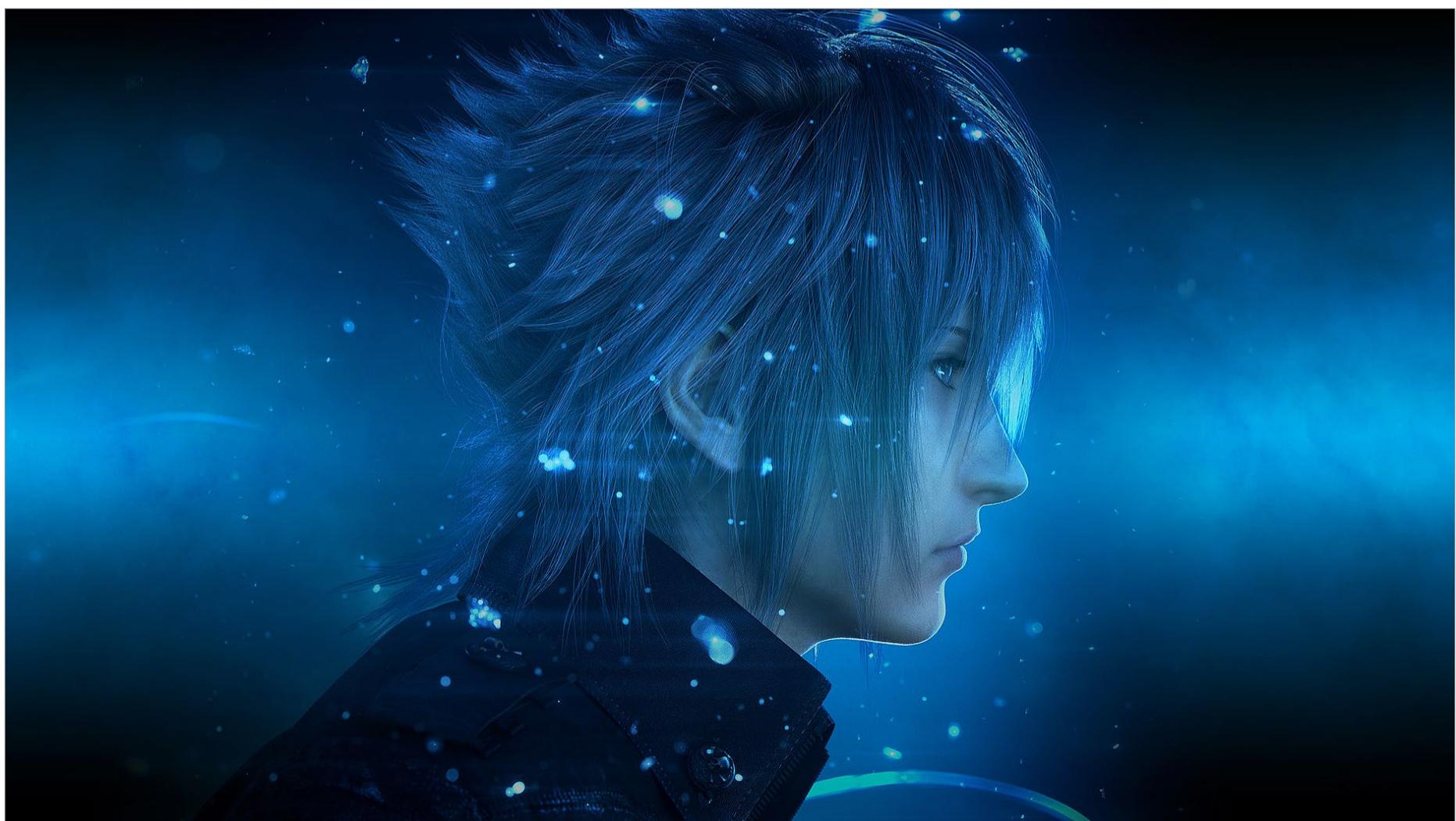


Самое красивое игровое видео выставки

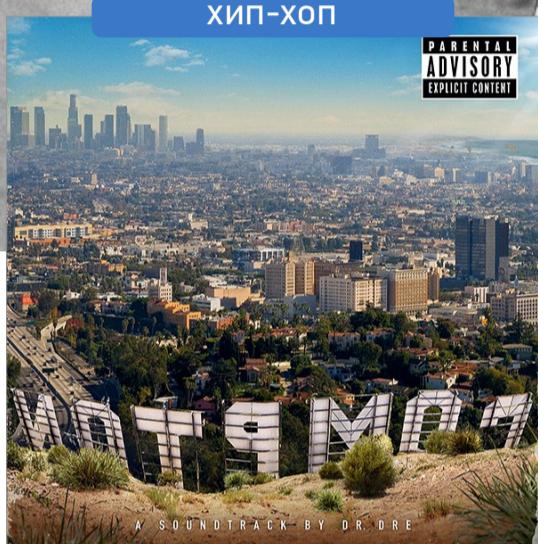
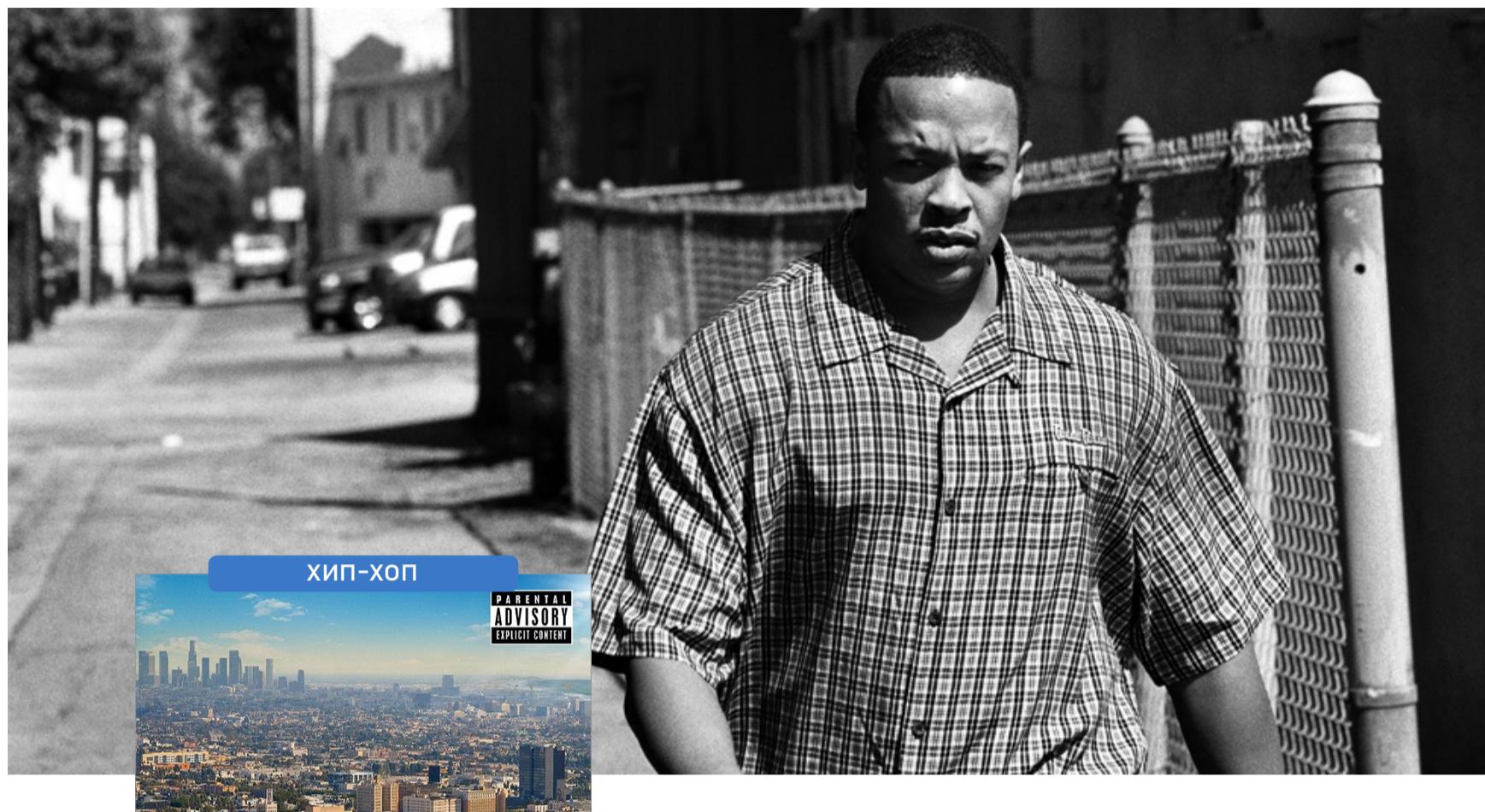
Если бы была награда за самый красивый трейлер игры, то из проектов, продемонстрированных на gamescom 2015, этот приз получила бы Final Fantasy XV. Кинематографический видеоролик проекта заставляет любоваться изысканной картинкой и с удвоенным нетерпением ждать выхода FFXV. Впрочем, придется застась терпением: в интервью на gamescom 2015 глава команды разработчиков Хадзиме Табата заявил, что степень готовности игры на данный момент оценивается в 65%. [i](#)



официальный сайт
Final Fantasy XV



нажмите на кнопку для просмотра видео



Compton



Dr. Dre

Aftermath/
Interscope Records, 2015

179₽

Главный альбом второй половины лета — это, несомненно, Compton от Dr. Dre. Хотя бы потому, что предыдущая сольная пластинка Доктора Дре вышла аж 16 лет назад. И все эти годы поклонники, затаив дыхание, ожидали диска, который должен был называться Detox и анонсировался как эпохальная работа в сфере хип-хопа. Detox так и не вышел, но зато Dr. Dre внезапно и безо всяких синглов выпустил Compton. По словам рэпера, его вдохновил на это байопик «Голос улиц» (Straight Outta Compton), который рассказывает о судьбе рэп-группы N.W.A. Именно в этом коллективе дебютировал Доктор Дре, громко заявив о себе как один из изобретателей гангста-рэпа.

После N.W.A. Дре начал сольную карьеру и в 1992 году создал пластинку The Chronic, задавшую стандарты рэп-музыки на все десятилетие. Но вскоре он сосредоточился на продюсировании других исполнителей — в их числе Snoop Dogg, Эминем, Кендрик Ламар, Тупак Шакур и многие другие знаковые для своего поколения фигуры.

Следующая глава жизни Дре связана с бизнесом: вместе с Джимми Айовином был начат выпуск наушников Beats By Dr. Dre, которые быстро стали очень модными. Кульминация этой исто- >



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕКИ

Medicine Man

One Shot One Kill

Talk About It



купить альбом
в *Apple iTunes Store*

> рии — приобретение Beats Electronics компанией Apple за 3 млрд. долларов. На сегодняшний день Доктор Дре — самый богатый рэп-музыкант в мире. И вдобавок сотрудник Apple.

Собственно говоря, новая работа Доктора Дре как раз и стала своего рода рекламной акцией Apple Music и iTunes Store: Compton — эксклюзив этих сервисов. А заодно и смотр талантов, выросших при содействии Доктора: от суперзвезд Эминема и Снуп Догга до недавних дебютантов Justus и Кэндис Пилэй.

Саунд альбома не менее пестрый, чем состав приглашенных музыкантов: суховатый бит здесь сочетается с гитарами, трубой и даже оркестровыми вкраплениями. Но несмотря на интересные эксперименты, на революцию диск вряд ли тянет. Это добротная, оригинальная работа, безусловно заслуживающая внимания поклонников стиля, но от третьей сольной пластинки Dr. Dre мы ждали большего. Возможно, зря.



нажмите на кнопку для просмотра клипа



боевик, приключения



«Миссия невыполнима: Племя изгоев» *Mission: Impossible — Rogue Nation*



режиссер
Кристофер МакКуорри

Paramount Pictures, 2015

199₽ (SD) / 349₽ (HD)

Сюжет «Племени изгоев» крутится вокруг противостояния отряда «Миссия невыполнима» и тайной террористической организации «Синдикат». Последняя настолько глубоко проникла в структуры спецслужб по всему миру, что любое решение руководства отныне вызывает у спецагентов обоснованное сомнение. Чтобы вывести злодеев на чистую воду, членам отряда приходится противопоставить себя системе, стать изгоями и действовать на свой страх и риск. Агент Итан Хант (Том Круз) вновь оказывается на острие атаки. Ему предстоит разгадать замыслы противника и нанести точно выверенный, упреждающий удар...

Пятая часть одного из самых известных «шпионских» сериалов обернулась почти идеальным летним блокбастером — быстрым, динамичным, вовлекающим в просмотр с первых же кадров и удерживающим зрителя до финальных титров. А все потому, что создателям удалось точно соблюсти пропорции между драйвом, интригой и юмором.

Последний ингредиент порой выглядит чужеродным, но стоит вспомнить содержание предыдущих серий, как сомнения отпадают — «Миссия невыполнима» никогда >



ДРУГИЕ ФИЛЬМЫ ЦИКЛА

«Миссия невыполнима», 1996

«Миссия невыполнима 2», 2000

«Миссия невыполнима 3», 2006

«Миссия невыполнима: Протокол Фантом», 2011



купить фильм
в Apple iTunes Store

> не претендовала на особую серьезность. Зато когда дело доходит до экшна — подлокотники сжимают даже видавшие виды киноманы. Особенно удались сцены мотопогони и подводного взлома компьютера: они настолько пропитаны духом старой добрых бондианы, что иногда невольно ожидаешь увидеть в кадре лицо Пирса Броуна или Шона Коннери. Впрочем, и Круз, разменявший шестой десяток лет, смотрится на удивление бодро. Эффект усиливается осознанием того, что актер выполнял все трюки самостоятельно, включая нашумевшую сцену взлета самолета.

В минусы картины можно записать лишь «дырявый» по части логики сценарий, но, как уже говорилось выше, никто и не ожидал чего-то серьезного. Свою миссию — вырвать зрителя на два часа из реальности — фильм выполняет на отлично.



нажмите на кнопку для просмотра трейлера



iTopi

iXBT

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

главный редактор
Сергей Уваров

арт-директор
Олег Дмитриев

устройства

Дмитрий Шепелев, Сергей Уваров,
Алексей Кудрявцев

гаджеты
Николай Землянский

концепты

Павел Соколов мл.

мобильные игры / фильмы / музыка
Дмитрий Гомельский, Сергей Уваров

игры для пк и консолей
Михаил Шкредов

монтаж видеороликов iXBT.com
Виталий Казунов, Татьяна Соколова

закадровый голос
Павел Соколов

корректор
Юлия Крякина

фотографии с IDF 2015
Михаил Рыбаков

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.