



**Взломать
за 60 секунд:**
Конференция
хакеров



Zuk Z1:
Небедный
рождественник
Lenovo



**Телевизор
LG 65EG960V:**
Безупречный
гигант

www.pcworld.ru

№ 3 Март 2016

Мир ПК

Журнал для пользователей персональных компьютеров



**ИНОПЛАНЕТЯНЕ
ПРОТИВ ХИЩНИКОВ:**
ВЫБИРАЕМ ЛУЧШИЙ
ИГРОВОЙ НОУТБУК



Acronis True Image Cloud для читателей «Мира ПК»

ASUS[®]
В ПОИСКАХ НЕВЕРОЯТНОГО

от 51 990 руб



ASUS ZenBook™ UX305 Быстрый. Тонкий. Красивый.

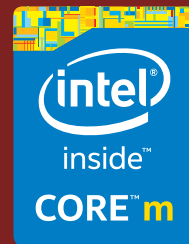
- Новейший процессор Intel® Core™ M 5Y10
- Операционная система Windows 10 Домашняя
- Ошеломляющий 13,3" IPS-дисплей с разрешением QHD+ (3200x1800)* или Full HD (1920x1080) и матовым покрытием
- Абсолютно бесшумный благодаря пассивной системе охлаждения

Ультрабуки серии Zenbook становятся еще компактнее благодаря революционным процессорам Intel® Core™ M, сочетающим высокую производительность и беспрецедентно низкое потребление энергии, что позволило сделать ультрабук совершенно бесшумным. Новый Zenbook в стильном корпусе из анодированного алюминия в черном или белом исполнении имеет толщину всего 12,3 мм, вес 1,2 кг и работает от батареи до 10 часов.

Intel Inside® , значит исключительная производительность.

* спецификации отличаются в зависимости от модели

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



ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ:

[VK.COM/ASUS](https://vk.com/asus)

[FACEBOOK.COM/ASUS.RU](https://facebook.com/asus.ru)

[TWITTER.COM/ASUS_RUSSIA](https://twitter.com/asus_russia)

[INSTAGRAM.COM/ASUS_RUSSIA](https://instagram.com/asus_russia)

Подпишись и выиграй!

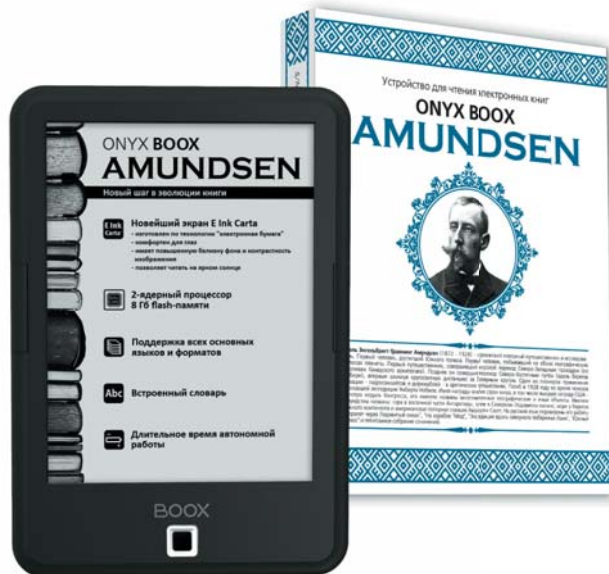
ONYX

В этом месяце разыгрывается электронная книга ONYX BOOX Amundsen

ONYX BOOX Amundsen входит в серию, посвященную великим путешественникам и первооткрывателям. Эта модель рассчитана на тех пользователей, которые большую часть времени планируют использовать её для чтения и не нуждаются в различных дополнительных функциях.

Великолепный экран E Ink Carta с повышенной контрастностью делает чтение комфортным и не утомляет глаза даже при длительном использовании. 8 Гбайт встроенной памяти позволяют хранить целую библиотеку в одном устройстве.

www.onyx-boox.ru



Каждый, кто подпишется на «Мир ПК» НА ПОЛГОДА (6 НОМЕРОВ), может стать участником нашей лотереи. Условия конкурса — на стр. 69. ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: (495) 725-47-85

Чтобы подписаться на наш журнал, необходимо:

1 Зайти в раздел «Подписка» на сайте www.pcworld.ru и выбрать журнал «Мир ПК»

2 Заполнить контактные данные для правильной доставки

3 Оплатить заказ любым удобным способом:

- в банке:
ООО «Издательство «Открытые системы»
ИНН 7715004017, КПП 771001001
Р/С 40702810438170101424
в Московском банке ОАО «Сбербанк России» г. Москва
К/С 30101810400000000225
БИК 044525225

- банковской картой:



- через платёжные системы:



*Оформить
подписку
легко!*



■ События месяца

■ Репортаж

8 Security Analyst Summit 2016: Взломать за 60 секунд
В феврале на Тенерифе состоялась восьмая ежегодная Международная конференция по кибербезопасности — Security Analyst Summit 2016, главными героями которой стали хакеры, атакующие компоненты «Интернета вещей».

■ Тема номера: Техника для игр

- 10 Ударим по хардкору: Тестируем игровые ноутбуки**
Мы взяли три важнейшие новинки из мира игровых ноутбуков и попытались понять, на что способны современные игровые платформы.
- 16 Монитор для геймера: Картинка на отлично**
В этом обзоре мы рассмотрим восемь моделей мониторов, предназначенных для любителей динамичных компьютерных игр.
- 21 Игровые клавиатуры: Макросы вам в помощь**
Качественная и продуманная игровая клавиатура поможет одержать победу в виртуальных баталиях. В статье мы рассмотрели пять таких устройств.
- 24 Мобильные развлечения: Потенциал есть**
Размышления на тему мобильных игр и игровой индустрии.
- 26 Игровая консоль Xbox One: Расширяем границы**
Мы изучили аксессуары для игровой консоли Microsoft, способные сделать игровой процесс более комфортным.
- 29 ASUS ROG G20CB: Концепт для геймеров с отличным потенциалом**
Один из новейших игровых десктопов, чтобы понять, насколько такая машина может сегодня стать полноценной альтернативой игровым консолям.

■ В фокусе

32 Смартфоны VS портативные игровые консоли: Останется только один?
Осенью 2015 года стало известно, что портативная консоль PlayStation Vita не получит преем-

ницу. Чуть позже было заявлено о прекращении создания игр для этой приставки студиями, принадлежащими Sony. Другая японская компания, Nintendo, еще остается в сегменте карманных приставок со своей линейкой DS/3DS, но надолго ли, сложно сказать.

■ Обзоры и рейтинги

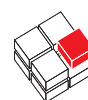
- 34 Телевизор LG 65EG960V: Безупречный гигант**
К нам на тест приехала одна из самых впечатляющих новинок компании LG — изогнутый телевизор с диагональю 65 дюймов, разрешением 4K и акустикой Harman/Kardon.
- 36 Смартфон Zuk Z1: Небедный родственник Lenovo**
Китайская компания Lenovo привезла в Россию не только премиальные смартфоны Motorola, но и свою бюджетную «дочку» Zuk. Мы изучили новинку, выпущенную под этой маркой.
- 38 Мобильные колонки: Звуки музыки**
Портативные колонки становятся все популярнее, ведь их можно взять с собой на отдых и слушать музыку где угодно. В обзоре рассмотрены семь таких устройств.
- 42 Dell Skylake XPS 13: Лучший в мире ультрабук стал еще лучше**
На первый взгляд, улучшения обновленной в 2016 году модели Dell XPS 13 кажутся не слишком существенными, но когда мы погрузились в детали, то поняли, что обновление лучшего ультрабука прошлого года того стоило.
- 46 Moto X Force: В полку флагманов прибыло**
К нам на тестирование попал главный смартфон Motorola. Мы изучили его и пришли к достаточно неожиданным выводам.
- 50 ARCHOS 101 Helium 4G: Планшет для Интернета и звонков**
Как насчет недорогого 10-дюймового планшета на базе Android? Представляем новую модель компании ARCHOS.

■ Appleworld

53 Apple iPad Pro: Проблемы великанов
Внешне гигантский iPad выглядит сногшибательно, но есть ли в нем смысл для обычного пользователя?

■ Игры

- 55 Долгожданная Tom Clancy's The Division и эпизодическая Hitman: Какие игры принесет март?**
В первом месяце весны появятся две крупные и давно ожидаемые игры. Сперва состоится релиз Tom Clancy's The Division — этот кооперативный боевик с сильной RPG-составляющей выйдет аккуратно в Международный женский день. Чуть позже свет увидит первый эпизод новой части Hitman.
- 58 The Legend Of Zelda: Twilight Princess HD. Возвращение на Nintendo Wii U состоялось**
Как и Halo: Combat Evolved, игра The Legend Of Zelda: Twilight Princess разменивает уже третье поколение консолей. Сначала ее выпустили для Wii и Game Cube, а теперь встречаем на Wii U.
- 60 Homeworld: Deserts of Kharak. Путь наверх**
Возвращение культовой серии Homeworld — крупное событие для поклонников стратегий.
- 62 XCOM 2. Зеленые человечки распоясались**
Возвращение в 2012 г. серии XCOM о борьбе пришельцев и землян приняли с большим теплом. Студия Firaxis Games на этом не остановилась: превосходные отзывы и продажи дали понять, что народ хочет продолжения. Спустя четыре года разработчики выпустили сиквел, который оказался по всем параметрам лучше оригинала.
- **Советуем**
- 64 Лайфхакер: Экономим время, бережем нервы**
Мы продолжим исследовать возможности Windows 10 и расскажем о том, как заставить новейшую операционную систему работать быстрее, разберемся с одной из самых непростых вещей — поиском фотографий, а еще одна тема — ведущая мобильная ОС Google Android.
- **Слово редактора**
- 70 Возвращение легенды**
Смартфоны Motorola — отличные! И очень здорово, что они вновь в России. Но можно ли говорить о возвращении той самой Motorola?



Мир ПК

Главный редакторОлег Капранов
okarpanov@osp.ru**Выпускающий редактор**

Наталья Шахова

Тестовая лабораторияАлександр Динаев,
Руслан Иванов**Редактор-консультант**

Сергей Вильянов

Новостная служба DGL.ru

Алексей Стародымов

Литературный редактор

Ольга Новикова

Дизайн и верстка

Мария Гусева

Служба рекламыМаргарита Бабаян — директор,
Екатерина Амелехина**Президент**

Михаил Борисов

Генеральный директор

Галина Герасина

Директор IT-направления

Павел Христов

Коммерческий директор

Татьяна Филина

Учредитель: International Data Group, Inc.,
1 Exeter Plaza, Massachusetts, 02116, USA**Издатель:** ООО «Издательство «Открытые системы»,
127254, г. Москва, пр-д Добролюбова, д. 3, стр. 1, каб. 26

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати.

Рег. № 77-14653, 17.02.2003 г.

Подписные индексы по каталогам:

«Пресса России», 40939,

Роспечать — 73471,

«Почта России» — 99188.

Тираж 72 000 экз. Цена свободная.

Отпечатано в ООО «Богородский полиграфический
комбинат», 142400,

г. Ногинск, ул. Индустриальная, д. 40б.

тел.: (495) 783-93-66, (49651) 7-31-79

Адрес для писем:

127254, Москва, а/я 42

Редакция:

Телефон: (495) 725-47-80/83, (499) 703-18-54

Факс: (495) 725-47-83

e-mail: pcworld@pcworld.ru

Реклама: ООО «Рекламное агентство «Чемпионс»

Телефон: (499) 703-18-54

e-mail: adv@osp.ru

Распространение:

Телефон: (499) 703-18-54

e-mail: xpress@osp.ru

© 2016 ООО «Журнал МИР ПК».

© 2016 ООО «Издательство «Открытые системы».

© 2016 International Data Group, Inc.

Редакция не несет ответственности за содержа-
ние рекламных материалов.В номере использованы иллюстрации и фото-
графии: Александра Динаева, Руслана Иванова,
Олега Капранова, Fotolia LLC www.fotolia.com.Полное или частичное воспроизведение или раз-
множение каким бы то ни было способом мате-
риалов, опубликованных в настоящем издании,
допускается только с письменного разрешения
ООО «Издательство «Открытые системы».

Acronis True Image Cloud

**Безлимитное
облако на 6 месяцев!**go.acronis.com/Acronis_PCWorld_2016 ** специально для читателей **Мир ПК**

WhatsApp полностью отменил абонентскую плату

Руководство мессенджера WhatsApp посчитало нецелесообразной систему абонентской оплаты, получаемой от пользователей, и отменило ежегодный платеж, составлявший 99 центов. Как сообщают представители компании, не все пользователи мессенджера имеют пластиковые карты, что затрудняет подписку.

Также в компании заверили, что в WhatsApp по-прежнему не будет рекламы. Монетизировать мессенджер собираются с помощью надстроек, которые помогут пользователям общаться с интересующими их авиакомпаниями, банками и прочими организациями.

При ввозе в Россию Apple Watch теперь облагают пошлиной 10%

Ранее Apple Watch ввозились на территорию Российской Федерации с нулевой пошлиной как «беспроводные устройства для приема и передачи данных». Теперь же Федеральная таможенная служба (ФТС) приравняла гаджеты к обычным наручным часам, и пошлина при ввозе Apple Watch в Россию составит 10%. Естественно, наличие таможенной пошлины повлияло на цену гаджетов. Как сообщает издание «Коммерсант», розничные цены на Apple Watch и другие «умные» часы, включая продукцию Samsung, Sony и LG, выросли примерно на 15%.

ФТС в «Сборнике принятых предварительных решений таможенных органов государств-членов Таможенного союза по классификации товаров» дала следующее определение «умным» часам: «электронное устройство, имеющее корпус из нержавеющей стали, с дисплеем 1,53 дюйма, покрытое сапфировым стеклом со стальным сетчатым браслетом с магнитной застежкой, габаритами 35,9×42×10,5 мм». Такое определение подходит под многие модели «умных» часов, а также противоречит классификации комитета по гармонизированной системе Всемирной таможенной организации (ВТМО), которая относит смарт-часы к «машинам для приема, преобразования и передачи или восстановления голоса, изображений или других данных», не облагаемым пошлиной.

Раскрыты новые подробности о системе дополненной реальности Microsoft HoloLens

Евангелист Microsoft Брюс Харрис раскрыл новые подробности о системе дополненной реальности HoloLens, релиз которой намечен на первый квартал 2016 г. Новые факты были приведены в ролике на канале YouTube израильского блогера Нива Каледерона, однако в настоящее время видео удалено.

Выяснилось, что время автономной работы HoloLens не превышает 5,5 ч — и это в том случае, когда пользователь работает с электронной почтой или документами Word. Если же речь идет о серьезных графических приложениях, то заряжать устройство придется примерно раз в 2,5 ч. Причем нельзя подключать HoloLens к розетке, не прекращая работы.



Брюс Харрис также сообщил, что HoloLens может подключаться к устройствам по Bluetooth и Wi-Fi, а также обладает аудиосистемой с объемным звучанием и на первых порах будет поддерживать только английский язык. Что до изображения, то при использовании HoloLens у людей будет создаваться впечатление, будто они находятся на расстоянии примерно 30 см от 15-дюймового монитора.

Как уже отмечалось, продажи HoloLens должны начаться в первом квартале 2016 г. Правда, купить систему смогут только разработчики, и она будет стоить достаточно дорого — около 3000 долл.

Opera получила предложение о покупке от китайского консорциума

Консорциум китайских компаний Beijing Kunlun Tech и Qihoo 360 Software предлагает 1,2 млрд долл. за норвежскую компанию Opera Software, выпускающую браузер Opera. Компания Beijing Kunlun Tech занимается разработкой мобильных игр и изданием приложений, а в январе приобрела контрольный пакет сайта знакомств Grindr. Компания Qihoo специализируется на средствах безопасности для Интернета и мобильных систем. В Opera надеются, что сделка с Qihoo и Kunlun даст компании возможность укрепить позиции на китайском рынке, а китайские компании, в свою очередь, рассчитывают на продажу своих приложений и услуг пользователям Opera и использование ее мобильной рекламной платформы.

Opera Software объявила о начале рассмотрения стратегических вариантов дальнейшего развития компании в августе прошлого года. Решение планировалось принять ко времени подведения итогов года.

В настоящее время браузером Opera пользуется, по подсчетам компании, свыше 350 млн человек. Несмотря на долгую историю работы, Opera до сих пор не может выйти в лидеры рынка, особенно его мобильного сегмента. На планшетах и телефонах доля браузера Opera Mini, по данным Net Market Share, составляет 7,28%.

В Китае заблокирован доступ к «ВКонтакте»

Власти Китая заблокировали для пользователей страны доступ к мобильной и браузерной версиям социальной сети «ВКонтакте». Пока не ясно, почему власти приняли подобное решение и будет ли оно постоянным или временным.

Доступ к социальной сети «ВКонтакте» заблокирован как минимум для пользователей из Внутренней Монголии, провинций Юньнань и Хэйлуцзян, а также городов Шэньчжэнь и Пекин. В этом можно убедиться с помощью китайских сервисов проверки доступа blockedinchina.net и greatfirewallchina.org.

Explay официально прекратила работу на рынке мобильных устройств

Слухи о том, что Explay прекратит свое существование, появились еще в ноябре прошлого года, но тогда эта информация была опровергнута представителями компании. И вот на официальной странице поклонников Explay в социальной сети «ВКонтакте» появилось объявление о том, что в 2016 г. бренд прекращает свою работу на рынке. Характерно, что официальный сайт компании в настоящее время недоступен.

Пресс-служба компании «Связной», с которой Explay имеет общего акционера, пояснила, что компания прекращает свою работу на российском рынке только в прежнем виде. Сейчас проходит процесс ее реструктуризации, бренд продолжит существовать, но будет перезапущен после утверждения новой бизнес-модели и выйдет на рынок в уже новом качестве.



Поддержка Continuum появится в Windows-смартфонах среднего класса

Microsoft объявила о том, что функция Continuum теперь поддерживается чипсетом Snapdragon 617 (MSM8952) — ключевым решением Qualcomm для смартфонов среднего класса. Continuum, напомним, позволяет подключенному к ЖК-дисплею смартфону под управлением операционной системы Windows 10 Mobile превращаться в (почти) полноценный персональный компьютер.

Ранее Continuum поддерживался только флагманскими чипсетами Snapdragon 808 и 810. Эта технология сейчас реализована в Microsoft Lumia 950 и 950 XL, а также в Acer Liquid Jade Primo.

Также Microsoft рассказала о прочих компонентах, необходимых для реализации Continuum в том или ином смартфоне. Аппарат должен иметь минимум 2 Гбайт оперативной памяти при разрешении экрана 1280×720 точек или 3 Гбайт — при 1920×1080 точек. Обязательно наличие 16 Гбайт встроенной памяти, Bluetooth 4.0 и Wi-Fi 802.11n (два диапазона), Miracast и USB 2.0. Причем желательными являются слот для карт microSD, модуль Wi-Fi 802.11ac 2x2 и USB 3.0 в виде порта USB Type-C.

iPad Air 3 может получить четыре динамика и светодиодную вспышку

Французский блог Nowhereelse со ссылкой на собственные источники рассказал о некоторых характеристиках планшета нового поколения — Apple iPad Air 3. Первое нововведение, которое якобы реализует Apple, — светодиодная вспышка на задней панели. Ранее такой компонент не встречался ни в одном планшете компании из Купертино.

Второй любопытный момент: iPad Air 3 якобы получит сразу четыре динамика — по аналогии с более крупным и более дорогим планшетом iPad Pro.

Анонс iPad Air 3, скорее всего, состоится в первой половине 2016 г.

BlackBerry окончательно перейдет на Android

BlackBerry, недавно выпустившая свой первый Android-смартфон Priv, в будущем намерена полностью перейти на операционную систему компании Google. Об этом сообщил Дамиан Тай, старший директор компании по продуктам-менеджменту в Азиатско-Тихоокеанском регионе.

Это значит, что рано или поздно все смартфоны BlackBerry будут работать не на BlackBerry OS 10, а на Android. Такое решение выглядит вполне логичным, поскольку ОС Android в несколько раз популярнее и привычнее для основной массы пользователей, для нее есть гораздо больше приложений, а развитие модельного ряда с устройствами на обеих системах — весьма трудоемкая задача.

Впрочем, вряд ли переход на Android будет моментальным. Вполне вероятно, что BlackBerry выпустит какой-нибудь аппарат с фирменной ОС. Кроме того, никто не со-

бирается сворачивать поддержку последних смартфонов на BlackBerry OS — вроде Passport и Classic.

Apple отказывается от сервиса iAd

Американская корпорация Apple, разочаровавшись в мобильной рекламе, закрывает свой рекламный сервис iAd, запущенный в 2010 г. вместе с релизом операционной системы iOS 4. Как полагают специалисты, провал iAd может быть связан, прежде всего, с высокими требованиями, предъявляемыми к рекламодателям. В общем, рекламный сервис iAd не оправдал ожиданий и к 2015 г. занимал не более 3% американского рынка мобильной рекламы. Как сообщает пресс-служба Apple, рекламный сервис iAd будет закрыт к лету этого года.

Fitbit Alta: фитнес-трекер для любителей фэшн-аксессуаров

Компания Fitbit, крупнейший в мире производитель носимой электроники, анонсировала новый фитнес-трекер модели Alta. Новинка, позиционирующаяся в качестве фэшн-аксессуара и приходящая на смену Fitbit Charge, будет стоить в США 130 долл. В Европе ее можно будет купить за 140 евро.

В виде опции для трекера можно будет докупить кожаные (за 59 долл.) и металлические ремешки (за 99 долл.). Базовый вариант идет с резиновым браслетом.

Трекер оснащен сенсорным OLED-экраном, на котором отображается, например, информация о текущих активностях пользователя и входящих вызовах. Применение тачскрина, как отмечают источники, сказалось на автономности устройства: если Fitbit Charge, в котором был обычный OLED-



дисплей, приходилось заряжать один раз в семь-десять дней, то Fitbit Alta требует подзарядки раз в пять дней.

Из программных нововведений стоит отметить возможность автоматического вычисления момента, в который пользователь начал то или иное упражнение.

Fitbit Alta поддерживает работу со смартфонами на базе Android, iOS и Windows Phone.

Apple сообщила о рекордных результатах в первом квартале 2016 финансового года

Компания Apple объявила финансовые показатели за первый квартал 2016 финансового года, завершившийся 26 декабря 2015 г. Доход компании за этот период составил 75,9 млрд долл., а чистая прибыль достигла 18,4 млрд долл., или 3,28 долл. на одну акцию.

Для сравнения: доход компании за тот же квартал предыдущего года составил 74,6 млрд долл., а чистая квартальная прибыль равнялась 18 млрд долл., или 3,06 долл. на одну акцию. Валовая квартальная прибыль составила 40,1% в сравнении с 39,9% годом ранее. Международные продажи составили 66% от квартального дохода.

Прогнозы компании Apple на второй квартал 2016 финансового года:

- доход на уровне от 50 млрд долл. до 53 млрд долл.;
- валовая квартальная прибыль на уровне от 39% до 39,5%;
- операционные расходы на уровне от 6 млрд долл. до 6,1 млрд долл.;
- другие доходы/расходы в размере 325 млн долл.;
- налоговые отчисления в размере 25,5%.

Совет директоров Apple объявил о выплате дивидендов в размере 0,52 долл. на акцию. Дивиденды будут выплачены 11 февраля 2016 г. действующим акционерам на момент закрытия реестра в конце дня 8 февраля 2016 г.

Qualcomm анонсировала новый чипсет для умных часов Snapdragon Wear 2100

Компания Qualcomm анонсировала новый чипсет для носимой электроники, в частности, для умных часов, умных очков, фитнес-браслетов, трекеров и прочих подобных гаджетов.

Новинка называется Snapdragon Wear 2100 — она займет в линейке производителя Snapdragon 400, который используется в подавляющем большинстве часов под управлением Android Wear. В Qualcomm отмечают, что новый чипсет на 30% меньше предшественника и на 25% экономичнее. Следовательно, часы на Snapdragon Wear 2100 могут быть более тонкими, чем нынешние модели.

Известно, что часы на Snapdragon Wear 2100 разрабатывает LG — эту информацию подтвердил вице-президент корейской компании Дэвид Юн.

Snapdragon Wear 2100 будет доступен разработчикам устройств в двух версиях: первая поддерживает Wi-Fi и Bluetooth, а вторая — Wi-Fi, Bluetooth и LTE.

Xiaomi начала продажи версии планшета Mi Pad 2 с Windows 10

Китайская компания Xiaomi объявила о начале продаж варианта планшета Mi Pad 2 с операционной системой Windows 10. Данная модель, напомним, была представлена осенью в двух вариантах: с Android/MIUI и ОС компании Microsoft. Версия с Windows получила 64-Гбайт памяти и сто-



ит столько же, сколько и Android-вариант с аналогичным накопителем, — около 200 долл. Модификация с Android/MIUI, напомним, предлагается еще и с 16-Гбайт массивом по цене около 150 долл.

Планшет получил 14-нм 64-битную платформу Intel Atom X5-Z8500, работающую в связке с 2 Гбайт оперативной памяти. Разрешение 7,9-дюймового экрана составляет 2048×1536 точек. Основная камера — 8-Мпикс, фронтальная, имеет разрешение 5 Мпикс. Емкость батареи составляет 6190 мА·ч. Роль интерфейсного разъема играет USB Type-C. Также упоминается о поддержке Wi-Fi 802.11ac.

Корпус Mi Pad 2 сделан из алюминия. Его толщина равна 6,95 мм, масса — 322 г.

Motorola вернулась в Россию

Как и было обещано, 11 февраля Lenovo раскрыла подробности о возвращении в Россию компании Motorola. В свое время последняя сумела стать одним из лидеров российского рынка телефонов, однако в конце 2010 г. ушла из нашей страны. Теперь же, в начале 2016 г., Motorola снова приходит в РФ.

В первую очередь на отечественном рынке появятся смартфоны семейства Moto X (Moto X Force, Moto X Style, Moto X Play), а также Moto G третьего поколения. Старт продаж устройств намечен на 1 марта. В этот день новинки Motorola будут доступны в «Связном», «Евросети» и «МегаФоне», а с середины марта — и в других розничных сетях. Рекомендованная розничная цена Moto G третьего поколения составит 16 990 руб., Moto X Play — 29 990 руб., Moto X Style — 39 990 руб., Moto X Force — 49 990 руб.

Отметим, что одна из главных особенностей смартфонов Motorola — сервис кастомизации Moto Maker — россиянам пока доступен не будет. Поэтому модели будут предлагаться в фиксированных вариантах. Например, Moto X Style можно будет купить или в черно-сером варианте, или в белом с бамбуковой задней крышкой, а Moto X Force — только в версии с черной задней крышкой из баллистического нейлона.

Sony представила серию SSD-накопителей SLW-M

Компания Sony объявила о старте продаж первой для компании серии твердотельных накопителей — SLW-M, выполненных в формфакторе 2,5 дюйма. В серии представлены две модели емкостью 240 и 480 Гбайт, цена новинок составит около 11 и 19 тыс. руб. соответственно.

SSD-накопители серии Sony SLW-M подключаются к настольным



компьютерам и ноутбукам через интерфейс Serial ATA 3.0, обеспечивающий пропускную способность до 6 Гбит/с. Производитель заявляет скорость чтения информации на уровне до 560 Мбит/с, а скорость записи — до 530 Мбит/с.

SSD-накопители серии Sony SLW-M поставляются с программным обеспечением Acronis True Image 2015 HD и Sony SSD Toolbox для работы с данными.

Последняя версия Firefox OS для смартфонов будет выпущена в мае

Не так давно выяснилось, что Mozilla прекратит развитие операционной системы Firefox для смартфонов и перефокусируется на ПО для умных телевизоров, продуктов класса «Интернет вещей» и т.д. Теперь же процесс отказа от смартфонной версии ОС обрастает подробностями.

Последняя версия Firefox OS для смартфонов — 2.6 — будет выпущена в мае 2016 г. После этого разработчики Mozilla прекратят всякую активность в данном направлении. Впрочем, учитывая, что указанная операционная система является открытой, нельзя исключать, что некую доработку ПО в дальнейшем будут производить члены сообщества владельцев смартфонов с Firefox OS. Но поскольку это самое сообщество не слишком велико, всерьез рассчитывать на него не стоит.

Магазин приложений Mozilla Marketplace, откуда пользователи смартфонов с Firefox OS могут скачивать приложения, будет принимать новое ПО от разработчиков до 2017 г. Это сделано для того, чтобы не оставлять без свежего ПО обладателей устройств. Впрочем, здесь также есть нюанс: едва ли разработчики станут активно выпускать новые приложения и игры для фактически «мертвой» версии ОС.

Россияне в марте получают доступ к первому мобильному приложению Nintendo

Первое мобильное приложение Nintendo для смартфонов выйдет в России в марте для телефонов и планшетов на базе iOS и Android. С 17 февраля 2016 г. россияне смогут подать предварительную заявку на Miitomo, создав учетную запись Nintendo с помощью кода Nintendo Network, аккаунтов в соцсетях или адреса электронной почты. Пользователи, предварительно зарегистрировавшиеся для Miitomo, в числе первых получают уведомление о доступности приложения.

Miitomo — это социальное приложение, в котором используются образы Mii. Последние впервые дебютировали на консоли Wii, и к данному моменту было создано более 200 млн образов Mii по всему миру. С их помощью пользователи смогут взаимодействовать с друзьями, начиная беседы с ответов на вопросы вроде следующих: «Какая песня застряла в твоей голове в последнее время?», «Веришь ли ты в пришельцев?» и даже «Если бы ты увидел, как из носа твоего друга торчат волосы, что бы ты сделал?».

Новая программа лояльности Nintendo под названием My Nintendo будет запущена одновременно с Miitomo в марте 2016 г. My Nintendo — это сервис, который вознаграждает пользователя за взаимодействие с продуктами и сервисами Nintendo различными способами. Всем

пользователям из России, создавшим учетную запись Nintendo с 17 февраля и до дня выхода Miitomo в марте, предложат «специальный бонус».

Nintendo планирует выпустить приблизительно пять приложений для мобильных устройств до конца марта 2017 г. Miitomo станет первым из них.

DigiTimes Research: рынок ноутбуков в 2016 году сократится на 2,5%

Рынок ноутбуков в 2016 г. сократится на 2,5%, а его объем составит 153,5 млн устройств, прогнозирует тайваньская аналитическая фирма DigiTimes Research. В 2015 г., как отмечают эксперты, объем рынка составил 157,4 млн изделий, что на 9% меньше, чем в 2014 г.

В начавшемся году лидером рынка, если прогнозы DigiTimes Research сбудутся, станет Lenovo с долей в 22,5%, на втором месте будет Hewlett-Packard с 21,4%, на третьем — Dell с 13,8%, на четвертом — Apple с 11,9%, на пятом — ASUS с 10,2%, на шестом — Acer с 8,9%, на седьмом — Samsung с 2,8, на восьмом — Toshiba с 1,7%. Замыкает рейтинг Fujitsu с 1,1% рынка и девятым местом.

При этом 125,23 млн ноутбуков (81,6% от общего числа) будет выпущено тайваньскими ODM-сборщиками, отмечают аналитики. Крупнейшим производителем станет Quanta (31,3%), за ней следуют Compal (29,5%), Wistron (14,7%), Inventec (7,5%), Pegatron (7,2%) и Foxconn (3,6%).

В 2015 году Microsoft продала 6 млн устройств серии Surface

Microsoft в четвертом квартале 2015 г. продала 2,5 млн планшетов семейства Surface, а за весь год — около 6 млн. Это на 50% больше, чем ожидали аналитики, предполагавшие, что корпорации из Редмонда удастся реализовать не более 4 млн планшетов, сообщает DigiTimes.

Несмотря на то что продажи ноутбуков в 2016 г., скорее всего, будут довольно небольшими, все те же аналитики считают, что продукты класса «два в одном» семейства Surface станут продаваться еще лучше и достигнут отметки в 8 млн штук по итогам года. В Microsoft отмечают, что доходы от продаж моделей Surface во втором квартале 2016 финансового года (закончился 31 декабря 2015 г.) выросли на 29%. Причиной стал успешный старт таких продуктов, как Surface Pro 4 и Surface Book.

На волне успеха в Microsoft начали разработку новых устройств серии Surface, которые будут представлены публике во второй половине 2016 г., отмечают источники DigiTimes. ■



Security Analyst Summit 2016: Взломать за 60 секунд

Дмитрий Бевза

В феврале на Тенерифе состоялась восьмая ежегодная Международная конференция по кибербезопасности — Security Analyst Summit 2016. Само мероприятие проводит «Лаборатория Касперского», но среди его спонсоров на этот раз были Microsoft, Adobe, BlackBerry, Salesforce и многие другие компании. Представители «Лаборатории Касперского» всегда подчеркивают, что SAS — это не партнерское мероприятие, а одна из крупнейших промышленных конференций в области информационной безопасности, в которой участвуют все — партнеры, конкуренты, независимые эксперты и правоохранительные органы.

В этот раз на SAS выступили 85 спикеров из более чем 50 организаций. Всего же на Тенерифе приехали 330 участников из 30 стран. Среди желающих послушать выступающих, посетить мастер-классы и пообщаться с экспертами в области кибербезопасности были представители Apple, Google, Adobe, BlackBerry, Microsoft, Salesforce, General Dynamics, Fidelis и др.

Что такое Security Analyst Summit

Большая часть участников SAS — хакеры (не те, о которых вы подумали), вирусные аналитики, эксперты в области кибербезопасности. Разумеется, были представители и крупного бизнеса, и правоохранительных органов.

Сами выступления можно разделить на две условные группы. Первая — наверное, самая яркая — описание новых киберугроз, раскрытие ранее неизвестных хакерских группировок, рассказы о самых интересных кейсах в области информационной безопасности. Вторая — визионерство, анализ трендов, попытки систематизировать актуальные и будущие угрозы, обсуждение методов борьбы с ними.

Самыми впечатляющими кейсами на SAS в 2016 г. стали «тачки», деньги и IoT (Интернет вещей).

«Тачки»

Чарли Миллер рассказал и показал, как он со своим коллегой Крисом Валасеком взломал новейшую систему Uconnect Jeep Cherokee, воспользовавшись уязвимостью стандарта CAN (Controller Area Network). Сам стандарт, ориентированный на объединение в единую сеть различных исполнительных устройств — датчиков, контроллеров и т.д., разработан компанией Bosch еще в середине 80-х годов. В те времена о кибербезопасности в ее современном понимании никто вообще не задумывался.

Однако в последние годы место простейших автомобильных контроллеров и датчиков, «общающихся» между собой с помощью CAN, заняли умные автокомпоненты с мощными процессорами, работающими под управлением полноценных операционных систем. Причем ситуация такова, что на одной и той же шине могут работать и мультимедийный центр, и компоненты, связанные с электропитанием, с работой двигателя, с навигационной

аппаратурой и прочими автомобильными подсистемами.

Именно этой уязвимостью и воспользовались Чарли Миллер и Крис Валасек. Через автомобильный 3G/LTE модем они удаленно добрались до таких компонентов Jeep Cherokee, как мультимедийный центр, освещение, навигационное оборудование, и, что особенно важно, до элементов управления двигателя, рулевой и тормозной системам.

Разумеется, об этой уязвимости после ее обнаружения сообщили и автопроизводителю. Более того, довольно быстро была выпущена специальная программная заплатка, закрывающая уязвимость. Но, по иронии судьбы, если взлом автомобиля был произведен удаленно, через мобильный модем, то для того чтобы поставить заплатку и закрыть уязвимость, нужно ехать в сервисный центр и «заливать» новое ПО вручную.

Интересно, сколько владельцев автомобилей с такой уязвимостью, даже после получения от автопроизводителя



информации о необходимости обновить ПО, поехали на станцию техобслуживания и сделали это?

Деньги: Metel, GCMAN, CARBANAK 2.0

Именно так эксперты назвали эти три группы хакеров, которые специализировались на кибервзломах и выводе денег из банков и других финансовых учреждений. Отметим, что, судя по некоторым косвенным признакам, все три группы имеют русскоязычные корни.

По мнению ведущего вирусного аналитика «Лаборатории Касперского» Сергея Голованова, финансовые хакеры постепенно превращаются в отдельную касту, обладающую специальными знаниями и навыками. Причем новые инструменты и способы кибервзлома банков уже не придумываются с нуля, а базируются на опыте предшественников. Таким образом, складывается целая специальная область знаний.

Появление киберпреступников с такой узкой специализацией вполне логично и ожидаемо. Одно дело монетизировать на черном рынке взломанную почту или аккаунты в соцсетях, что очень затратно по времени, рискованно и не сулит большой прибыли. И совсем другое — забраться в банк или бухгалтерию крупной организации и просто украсть оттуда деньги.

Ноу-хау хакеров из Metel заключается в оригинальной методике вывода денег. Ее можно условно назвать «неразменный пятак». После проникновения в компьютерную сеть банка (в этом, кстати, не было ничего оригинального — обычный фишинг) киберграбители получали контроль за процессингом банка.

Затем злоумышленник подходил с настоящей легальной картой взломанного банка к банкомату другого банка снимал 50, 100 или 200 тыс. руб., а его сообщник сразу же после этого отменял операцию. В результате баланс карточки полностью восстанавливался. Затем операция проводилась в другом банкомате, и так делалось до тех пор, пока платежная система не «приходила» во взломанный банк за снятыми деньгами. Важная часть операции по обналичиванию — временной лаг между снятием денег и получением банком-эмитентом карты информации о том, что он должен «отправить» деньги в тот банк, с банкомата которого их сняли.

А вот злоумышленники из GCMAN вообще не используют зловерное ПО. Именно это делает их обнаружение таким сложным. Они проникали в сеть банка также с помощью фишинга, а по-

том с использованием вполне легального программного обеспечения находили уязвимости и получали контроль над процессингом. Затем хакеры начинали переводить анонимные платежи по 15 тыс. руб. (максимальная разрешенная сумма) на свои электронные кошельки. Такая методика позволяла в течение нескольких суток, до обнаружения утечки, каждую минуту осуществлять перевод на сумму в 15 тыс. руб.

Оригинальность CARBANAK 2.0 заключалась в том, что они проникали не только в банковские сети, но и в бухгалтерские компьютеры учреждений, подменяли реквизиты клиентов и контрагентов компаний и в результате получали платежи на свои счета.

Из других интересных кейсов, продемонстрированных на SAS, следует отметить и кроссплатформенный бэкдор Adwind, используемый для сбора и кражи данных, а также для удаленного контроля над зараженными машинами. Функциональность Adwind можно наращивать с помощью различных плагинов, позволяющих устанавливать на зараженный компьютер кейлогеры, делать скриншоты, контролировать работу микрофона веб-камеры и многое другое.

Самое любопытное в Adwind то, что это модель его дистрибуции. Различные программные инструменты для кибервзлома и заражения компьютеров продаются уже давно, но Adwind можно купить по модной среди легального ПО модели SaaS (software as a service — программное обеспечение как услуга; бизнес-модель продажи и использования программного обеспечения, при которой поставщик разрабатывает приложение и самостоятельно управляет им, предоставляя заказчику доступ к ПО через Интернет).

Такая дистрибуция заметно снижает требования к компьютерной грамотности заказчика и позволяет использовать Adwind сравнительно неподготовленным пользователям.

Прямо противоположный Adwind пример — недавно обнаруженная, предположительно бразильская, хакерская группа Poseidon. Она действует с 2005 г. — фантастически долгий срок для такого «бизнеса».

Уровень ее таргетированных атак необычайно высок, а инструментарий разрабатывается и подбирается индивидуально под каждую жертву. Эксперты, обнаружившие Poseidon, настолько впечатлились, что охарактеризовали данную группировку как APT-бутик (APT — это сокращение от Advanced Persistent Threat, класс кибератак очень высокого уровня).



Популярный среди участников конференции робот-бармен. В обычном режиме он разливает газировку, но если суметь его взломать...

Специализация Poseidon — оказание своеобразных коммерческих услуг, т.е. кража коммерческих секретов в крупных компаниях с последующей их продажей конкурентам под видом бизнес-консалтинга или, наоборот, оказание «консалтинга» взломанным компаниям. В общем, по сути, это шантаж, но прикрытый легальным бизнесом, юридической поддержкой адвокатов и пр.

Итоги

Если попытаться даже поверхностно проанализировать доклады, выступления и кулуарные разговоры на SAS, то становится понятно, что к трендам последних лет Mobile First и APT добавился прогрессирующий интерес к кибервзломам банков и «Интернету вещей».

К сожалению, финансовые организации оказались не столь эффективно защищены, как представляется обывателю со стороны, а куш там можно сорвать очень большой. Например, большая часть проникновений в банковские сети осуществлялась с помощью фишинговых писем и прочей социальной инженерии. Да, очень изощренной и подготовленной, но тем не менее все эти способы уже давно известны коммерческим службам безопасности более или менее приличного уровня.

Что касается IoT, то интерес злоумышленников к «Интернету вещей» обусловлен началом его массового проникновения в нашу жизнь. «Носимые устройства», «умные дома», «умные автомобили», «умные города» и «умные предприятия» дают совершенно непредставимый уровень автоматизации рутинных процессов, а также генерируют колоссальное количество данных. Все это и привлекают киберпреступников. Более того, слишком высокая скорость, с которой развивается «Интернет вещей», фрагментированность IoT-платформ различных компаний, а также отсутствие единых стандартов безопасности создают «дыры», которыми и пользуются злоумышленники. ■

Ударим по хардкору: Тестируем игровые ноутбуки

Руслан Иванов

Ноутбуки для игр — вещь в себе. Во многом в этом виноваты особенности восприятия и специфичность запросов. От пользователя к пользователю, от производителя к производителю понимание словосочетания «ноутбук игровой» разнится и складывается из совокупности потребностей, возможностей и личных предпочтений. Для одних он должен быть полноценной заменой десктопу, для других дает повод считать лэптоп игровым наличие дискретной видеокарты и мощного процессора, третьим подавай в обязательном порядке остальную атрибутику игрового процесса: механическую клавиатуру и широкий экран. И это еще не коснулись веса и габаритов устройства, а также времени его жизни от аккумулятора. В общем, противоречивых мнений масса, и у каждого свои аргументы, нередко подтвержденные практикой.

Поэтому сравнивать игровые ноутбуки традиционным способом, как, например, процессоры и видеокарты, подводя в конце сухой итог: «этот — быстрее,

а этот — медленнее», не получится. В стремлении к объективной оценке по итогам проведенных тестов (или, выражаясь корректнее, обзоров) каждому будет дана объемная характеристика, дабы читатель смог получить максимально полное впечатление о продукте.

Всего в тестировании участвуют три модели ведущих производителей в данной области — ASUS, MSI, DELL (Alienware), по одной от каждой компании. Важно понимать, что одна конкретная модель не отражает в целом взгляд производителя на термин «игровой ноутбук». У всех трех брендов обширные списки выпускаемых мобильных игровых ПК, и акцент внутри каждой модели расставлены по-своему. Цель данного материала — показать, что могут современные мощные платформы, приспособленные для игр.

DELL ALIENWARE 15 P42F001

Компания Dell хорошо известна своими ноутбуками, мониторами и системными блоками многим читателям, но мало кто в курсе существования

Alienware. А системы с хорошо узнаваемым логотипом инопланетянина (или «алиена») заслуживают внимания — они мощные, качественные и дорогие. Долгое время на территории РФ «системники» и ноутбуки производства Alienware не ввозились, однако сейчас ситуация исправилась, и в тестовую лабораторию «Мира ПК» поступил ALIENWARE 15 в конфигурации P42F001.

Цифра 15 в названии указывает на диагональ экрана, равную 15,6 дюйма. Немного для игровой модели, но вполне приемлемо. Дизайн я бы охарактеризовал как «стремительный кирпич»: толстое (около 24 мм) монолитное основание (причем без оптического привода!), тупой «нос», плавные скосы около массивной петли экрана.

Его явно не старались сделать изящным, визуально более компактным. Такой же он и в работе: полноразмерная клавиатура с увеличенным ходом кнопок без цифрового блока, удобный тачпад с мягкими клавишами, Full HD экран на IPS матрице. Мне лично он больше всего напомнил старый ноутбук на 486-м процессоре: то же тактильное ощущение при нажатии кнопок, тот же матовый (самый матовый из тройки тестируемых) экран с широкими рамками, та же тяжесть при переноске.

Работать за таким аппаратом приятно, руки интуитивно находят все клавиши, и даже при моем личном неприятии тачпадов как класса, примененный здесь не вызывает отрицательных эмоций. Есть стойкое ощущение, что кнопки не расшатываются после года или двух ежедневного использования, малозаметные щели между элементами корпуса не увеличатся, петли не вылетят из крепежных отверстий.

Основная рабочая плоскость, в которую вмонтированы устройства ввода, покрыта чем-то, напоминающим софтах, только без характерного «резинного» тактильного ощущения. При наборе большого объема текста (этого, например) запястьям очень удобно: не скользит, не холодит, не забивается грязью. Но отпечатки остаются видны,



будь то единичное касание пальцем или хват всей ладонью. Впрочем, на ходовые качества это не влияет.

Значительная толщина корпуса имеет свои плюсы. Так, разнообразные выходы и интерфейсные разъемы можно смонтировать не только по бокам, но и на заднем торце. Особенно вдохновляет то, что за экран вынесены самые неудобные: видеовыходы и спецконнектор ALIENWARE Graphics Amplifier для подключения внешней видеокарты.

Если бы рядом поставили еще и разъем питания (или сделали Г-образную вилку вместо прямой), было бы совсем замечательно.

Вычислительная начинка значительно отличается от той, что у двух других участников: процессор i7-4710HQ на основе ядра Haswell (максимальная частота 3,4 ГГц для четырех ядер, 47-Вт TDP) и новое мобильное решение Radeon R9 M390X компании AMD (2048 универсальных процессоров, 128 текстурных блоков, 32 ROP, 256-бит шина памяти, 4 Гбайт видеопамяти). Оперативной памяти установлено маловато, всего 8 Гбайт. Для сохранения информации приспособлен 1-Тбайт жесткий диск, а под систему — твердотельный накопитель M.2 SSD на 128 Гбайт. На тыльной стороне расположен люк, открывающий доступ к начинке, так что желающие могут прибавить оперативной памяти, поменять системный SSD или установить еще один (два слота под M.2). Предусмотрен и стандартный набор для производительных современных ноутбуков — Wi-Fi 802.11ac, Ethernet 1 Гбит, Bluetooth четвертой версии.



Операционная система, конечно же, Windows 10 x64. Фирменных утилит совсем мало, что, в общем-то, и хорошо для тестирования. Желающие всегда могут скачать их с официального сайта и настраивать подсветку, мониторить состояние «железа», перенастраивать кнопки и макроклавиши. Это все, безусловно, важно для профессиональных геймеров.

Температурный режим у ноутбука странноватый: пока температура хотя бы одного компонента не достигнет 80°C, два реверсивных регулируе-

мых кулера крутятся чисто символически или вообще остановлены. Под кожухом средняя температура составляет 43—45°C, все хорошо. Стоит процессору или видеокарте серьезно нагреться, сразу же резко возрастают обороты, а температура так же резко падает, а за ней и скорость вращения крыльчаток. Так что максимальная температура для GPU равна 80°C, а для CPU — 82°C, фактически же при серьезной нагрузке она держится на 75—77°C. Видеоядро при отключении внешнего питания

Модель	DELL ALIENWARE 15 P42F001	MSI GE72 6QF Apache Pro	ASUS ROG G752VT-GC098T
Диагональ экрана, дюймы	15,6	17,3	17,3
Матрица	IPS, 1920×1080 точек	IPS, 1920×1080 точек	IPS, 1920×1080 точек
Процессор	Intel Core i7-4710HQ	Intel Core i7-6700HQ	Intel Core i7-6700HQ
Оперативная память	8 Гбайт DDR-1600	16 Гбайт DDR4-2133	32 Гбайт DDR4-2133
Видеокарты	Intel HD Graphics 4600 Radeon R9 M390X	Intel HD Graphics 530, GeForce GTX 970M	GeForce GTX 970M
Накопитель системный	SSD SAMSUNG PM851 128 Гбайт	SSD Toshiba THNSNJ512GCSU 128 Гбайт	SSD SAMSUNG MZVPV256 256 Гбайт
Накопитель дополнительный	HDD HGST HTS541010A9E680 1 Тбайт	HDD HGST HTS721010A9E630 1 Тбайт	HDD Samsung ST2000LM003
Сеть проводная	Ethernet 1 Гбит (Killer e2200)	Ethernet 1 Гбит (Killer e2400)	Ethernet 1 Гбит
Сеть беспроводная	Wi-Fi 802.11ac (Intel 7265)	Wi-Fi 802.11ac (Intel AC3165)	Wi-Fi 802.11ac
Оптический привод	—	BD Writer	BD Writer
Кард-ридер	SD (XC/HC)	SD (XC/HC)	SD (XC/HC)
Bluetooth	V 4.0	V 4.0	V 4.0
Разъемы	4x USB 3.0, 1x HDMI, 1x miniDisplayPort, 2x audio 3,5-мм TRS	2x USB 3.0, 1x USB 3.1, 1x USB 2.0, mini DP, HDMI, 2x audio 3,5-мм TRS	3x USB 3.0, 1x USB 3.1, Thunderbolt, HDMI, 3x audio 3,5-мм TRS
Габариты, мм	387×272×35 мм	420×288×32 мм	428×333×23 мм
Масса, кг	3,2	2,9	4,0
Блок питания, Вт	180	150	180

просаживает частоты с штатных 670/1250 (5000) МГц (здесь и далее: GPU/VRAM) до 393/300 (1200) МГц. Понятное дело, тяжелые игры при отключении от розетки идут плохо, зато вентиляторы успокаиваются.

Время автономной работы составляет 1,5 ч не слишком требовательной игры или 5 ч просмотра видео. Да, я не ошибся, именно 5 ч. Энергосберегающие технологии творят чудеса, да и запас большой: емкость аккумулятора равна 92 Вт·ч, он занимает более четверти внутреннего объема.

MSI GE72 6QF Apache Pro

У компании MSI игровая линейка обширная, и сразу в ней разобраться трудновато. Данный ноутбук относится к серии GE, модели которой, с одной стороны, оснащены производительными дискретной графикой и процессором, с другой — не слишком облеплены «игровыми» примочками. Из четырех игровых она по общей новаторности предпоследняя.

Если абстрагироваться от официального табели о рангах, то данное устройство внешне напоминает обычную «семнашку», а игровую направленность в нем выдают лишь крышка с фирменным логотипом и наличие яркой подсветки.



Внешность аппарата без особых изысков: прямые углы, однотонный материал корпуса с редкими красными вставками. Классическая островная клавиатура оказалась неожиданно странной тактильно, привыкал весь вечер.

Не зачатый по габаритам цифровой блок, который отделен от основного чуть большим межклавишным интервалом, удобен. Однако подсветка бросается в глаза чуть больше, чем хотелось бы. Тачпад шершавый, кнопки жесткие, матрица полуматовая,

разъемы только по боковым сторонам, справа на торце оптический привод. Классика как есть, ни одного канона не нарушено.

Внутреннее наполнение современное: свежий процессор конца 2015 г. — i7-6700HQ на базе ядра Skylake-H (максимум 3100 МГц для четырех ядер, 45 Вт TDP), видеокарта GeForce GTX 970M на базе архитектуры Maxwell 2.0 (1280 универсальных процессоров, 80 текстурных блоков, 32 ROP, 192-бит шина памяти, 3 Гбайт видеопамати). Оперативной памяти 16 Гбайт, накопителей два — M.2 SSD на 128 Гбайт под систему и жесткий диск вместимостью 1 Тбайт под данные. Есть беспроводные сети последнего поколения, проводной Ethernet и BD-привод.

Операционная система — Windows 10 x64, фирменного ПО полный ассортимент — от действительно полезного MSI Dragon Gaming Center до откровенно маркетингового MSI Facebook (это просто ссылка). Настоячиво дается совет где-то зарегистрироваться, да так, чтобы не отключить разом и сообщение по центру экрана. В общем, если бы не MSI Afterburner, поставленный собственноручно для тестовых нужд, то полезность ПО от производителя была бы заметно ниже.

Температурный режим в этом ноутбуке жестковат, даже несмотря на обилие вентиляционных отверстий на днище и наличие двух немаленьких «выхлопных» окон на заднем торце.

Видеопроцессор себя чувствует неплохо, максимальная температура — 78°C под нагрузкой. При отключении адаптера питания частоты падают с 911/1253 (5012) МГц до 207/405 (1610) МГц, что очень сильно сказыва-



ется на производительности в трехмерных приложениях. Центральный процессор под нагрузкой разогревается до 88°C, из-за чего приходится понижать частоту до 2500 МГц, и даже две работающие в полную силу турбины не помогают. Предположил загрязнение, но нет, продул — все чисто, ноутбук новый. Возможно, недоработка конкретного экземпляра. Кстати, отключение БП влияет и на частоту CPU, которая падает до 2100 МГц; меньше — можно, больше — нет.

Про емкость батареи точных данных нет, на официальном сайте сообщается о шести ячейках (литий-ионных модулях). В игровом режиме GE72 6QF продержался 1 ч 10 мин, в режиме просмотра видео его хватило на 2 ч 7 мин. Аппарат неплохо держит автономный режим под нагрузкой. Вероятно, из-за огромного снижения частоты GPU и небольшой у CPU стали возможны такие цифры при не очень емкой батарее. А фильм посмотреть хотелось бы подольше.

ASUS ROG G752VT-GC098T

Этот ноутбук самый эффектный среди представленной здесь тройки.

В сложенном состоянии он похож на корабль пришельцев, такой каким его рисуют в современных фильмах: плоский, со множеством обводов и огоньков. На крышке — две продольные светящиеся полосы, в центре — логотип Republic Of Gamers, на днище — полупрозрачная вставка и красиво расположенные вентиляционные отверстия, в торце за экраном по центру — тускло светящаяся красная полоса.

В комплект поставки входит соответствующим образом стилизованная

мышь. Дизайнеры со своей работой справились на отлично.

Устройства ввода самые крупные из тех, что у рассматриваемой тройки, особенно клавиатура.

Помимо вынесенного отдельно цифрового блока, из общей массы выделяется крестовина (курсорные клавиши), дабы в игровом запале случайно не нажать на соседние кнопки. Для той же цели цветом выделены четыре клавиши (WASD). Но есть и минус: все надписи на кнопки нанесены одним цветом. С непривычки порой путаешься, но благодаря почти полному повторению стандартной «десктопной» раскладки, освоившие слепой метод печати пользователи этого не заметят. Тачпад большой по площади, кнопки крупные, нажимаются легко.

Жертвой дизайнеров пали разъемы для подключения различной периферии. Из-за того что оптический привод выведен на левый торец, смонтировать туда можно лишь пару USB или кард-ридер, и не более. А рядом с вентиляционными отверстиями, в принципе, ничего не поставить.

В результате оставшиеся 10 разъемов перекочевали на правый торец, как раз туда, где обычно располагается коврик с мышью и правой рукой пользователя. Непонятно, что же помешало сделать наоборот — поставить сравнительно редко используемый BD-ROM на правую сторону?

Начинкой G752VT во многом схож с GE72 6QF: тот же процессор, та же видеокарта, но оперативной памяти целых 32 Гбайта, системный M.2 SSD на 256 Гбайт и 2-Тбайт HDD под данные. Сети и коммуникационное обо-

рудование даже и обсуждать не стоит — для такого аппарата все это есть в «базовой» комплектации. На сайте разработчика повествуется о хорошем встроенном звуке Sonic Audio и установленном сабвуфере наряду с двумя обычными колонками, но я какого-либо качественного прорыва не заметил. Смотреть фильмы толпой удобнее, да и запас по громкости значительный. Кстати, оказалось неожиданным, что аудиоразъем линейного входа находится рядом с традиционными разъемами под микрофон и наушники.

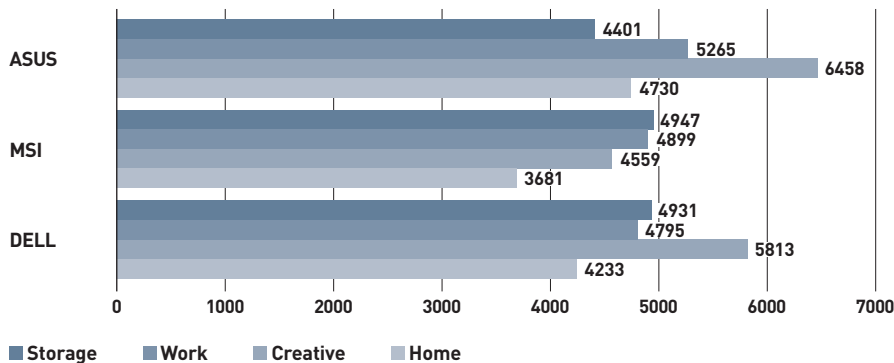
По количеству и разнообразию фирменного ПО модель производства ASUS оставляет все остальные далеко позади. На стоящую на ноутбуке Windows 10 x64 установлен Gaming Center с множеством дочерних приложений: Game First III, XSplit Gamecaster, ROG MacroKey, Sonic Radar, Sonic Studio... И все они связаны общими профилями, которые можно подгружать парой кликов. Хорошая задумка и неплохая реализация.

На температурный режим в такой машине грех жаловаться, особенно в видеокarte: под нагрузкой температура не доходит даже до 70°C. Возможно, это связано с слегка пониженными частотами GPU — 890/1253 (5012) МГц, причем в автономном режиме показатели падают до 696/405 (1620) МГц. Процессор нагревается до 80°C, и частота все-таки немного сбрасывается: 2800 МГц против 3 ГГц с небольшим при средней нагрузке.

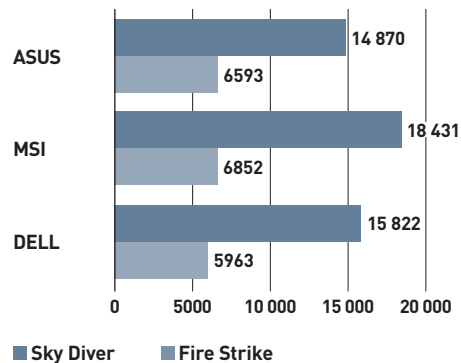
Аккумулятор у этой модели, по сведениям фирменного магазина, имеет емкость 66 Вт·ч. Его хватает на 2 ч 40 мин просмотра видео или на почти 1,5 ч игры.



PCMark 8



3D Mark



Результаты тестирования

Игровые ноутбуки полагаются тестировать играми, поэтому в списке тестовых приложений три популярных на время написания материала. Настройки графики во всех трех устанавливались на средние, динамическое освещение включено, анизотропная фильтрация 16x, антиалиасинг — MSAA или TAA (в зависимости от доступных настроек) 2x. Помимо игровых тестов использовались полусинтетические производства Futuremark — 3D Mark и PCmark 8 (в тесте Storage применялся системный SSD). Результаты можно посмотреть на графиках.

Для придирчивых к методикам читателей сообщая, что в Call Of Duty и Battlefield использовалась скриптованная сцена, где брался средний результат из пяти проходов. В GTA применялась одна из встроенных в бенчмарк сцен (последняя — поездка на авто). Все приведенные цифры соответствуют реальным игровым условиям, что отдельно проверялось с каждой игрой.

По результатам, выданным PCmark, ясно, что процессоры i7-4710HQ и i7-6700HQ функционируют примерно с одинаковой эффективностью — особенной разницы между ними нет при максимальном тактовом различии на 300 МГц в пользу Haswell. В номинациях Creative и Home модель G752VT вырывается немного вперед благодаря большему объему оперативной памяти,

но 256-Гбайт SSD оказывается чуть менее шустрым, чем 128-Гбайт, установленные в ноутбуках MSI и Alienware.

3D Mark явно выделяет в тесте Sky Diver ноутбук GE72 от MSI за счет большей тактовой частоты графического процессора, но в более тяжелом Fire Strike она нивелируется узкой шиной памяти. Эта особенность часто проявляется у видеокарт Nvidia при высоких разрешениях. Здесь же, в мобильной версии, достаточно было урезать шину с 256 до 192 бит и частоту видеопамати понизить с 7 до 5 ГГц. Вот и при разрешении 1920x1080 точек под серьезной нагрузкой проявилось узкое место. А устройство R9 M390X оказалось чуть слабее GTX 970M — по крайней мере, в приведенных конфигурациях.

Игровые дисциплины представлены тремя стрелялками, и во всех наблюдается лидерство GTX 970M. Впрочем, отставание невелико, R9 M390X так же играбелен в тестовых режимах, разве что в GTA V средний fps просел чуть сильнее, чем в двух других играх, но минимальный держится почти наравне с остальными.

Заключение

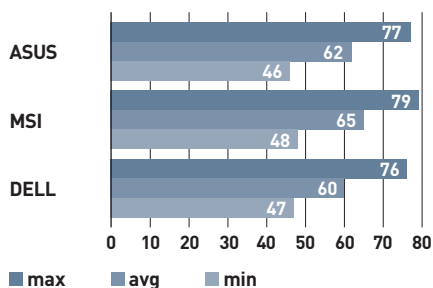
DELL ALIENWARE 15 — брутальный и крепкий, в использовании чем-то напоминает ноутбуки 90-х годов. Клавиатура и тачпад очень привлекательные, внешность необычная. Аппарат функциональный, разъемы толково

распределены по корпусу. Несмотря на меньшую диагональ, массой превосходит 17-дюймовые ноутбуки, но тому есть причины: емкий аккумулятор и эффективная система охлаждения. Сравнительно малая диагональ делает игру менее комфортной, чем на 17-дюймовых моделях, но это дело личных предпочтений. В целом, очень сбалансированная модель, наименее чувствительная к повседневному использованию из протестированной тройки. Стоит отметить, что у нее отсутствует оптический привод.

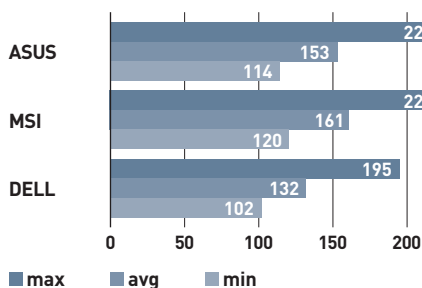
MSI GE72 6QF Apache Pro — мощная конфигурация, выполненная в классическом стиле. Хорошая клавиатура, но тачпад жестковат. Самая легкая из тройки, но за это приходится расплачиваться повышенным шумом при любой более-менее серьезной нагрузке и малым временем автономной работы.

ASUS ROG G752VT-GC098T — хорошая платформа в красивой упаковке. Дизайн и производительность, а также удобство обращения с клавиатурой и тачпадом можно назвать сильными сторонами этой модели. Самая тяжелая и габаритная (длина и ширина) из тройки. Много оперативной памяти, вдвое больший объем накопителей, чем у других участников. Система охлаждения эффективная, встроенная аудиосистема мощнее обычной. Минус — неудачное расположение разъемов на правом торце. ■

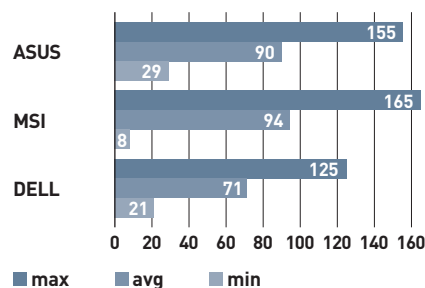
Call Of Duty: Black Ops 3, (кадр/с)



Battlefield Hardline, (кадр/с)



GTA V, (кадр/с)



НАЦИОНАЛЬНАЯ ПРЕМИЯ В ОБЛАСТИ
ПОТРЕБИТЕЛЬСКОЙ ЭЛЕКТРОНИКИ



НАЦИОНАЛЬНАЯ ПРЕМИЯ
**ПРОДУКТ
ГОДА**
2016

УЗНАЙ ВЫБОР ПРОФЕССИОНАЛОВ!

ПРИЕМ ЗАЯВОК: ЯНВАРЬ – МАРТ 2016

www.productgoda.ru

Организатор:



Генеральный
партнер:



12+

Реклама

Монитор для геймера: Картинка на отлично

Александр Динаев

Выбор монитора для любителя компьютерных игр — задача не из легких. Сейчас в продаже представлено множество моделей, среди которых легко запутаться. Да и неразбериха, царящая в модельных рядах многих производителей, сбивает с толку. Грань, разделяющая игровой монитор и обычный домашний, чрезвычайно тонка, и, в итоге, все зависит от предпочтений пользователя. Ему самому нужно решить, что важнее — короткое время отклика или качество выводимой

картинки. На наш же взгляд, в идеальном домашнем игровом мониторе все должно быть прекрасно, но, к сожалению, так бывает нечасто.

На этот раз мы попросили производителей самих выбрать из своих модельных рядов мониторы, которые они бы могли бы рекомендовать для покупки любителям компьютерных игр. Мы же, в свою очередь, протестировали предложенные варианты. О том, что получилось из всего этого, читайте далее.

ViewSonic VG2401mh-2

Компания ViewSonic не отстает от успешных конкурентов. В ее арсенале также имеются несколько моделей, ориентированных на любителей игр. Представленный здесь аппарат VG2401mh-2 — один из них. В основном данная модель аналогична более ранней VG2401mh, различия минимальны. Качество отделки новинки высокое — панели плотно подогнаны, ничего не шатается.

Несмотря на игровую ориентацию, дизайн строгий, на общем фоне выделяется разве что красная полоса, проходящая по периметру основания подставки. В остальном же у этого монитора вполне рядовые характеристики. В частности, он оснащен 24-дюймовой матрицей, вы-

полненной по технологии TN, с типичным разрешением 1920×1080 точек. Время отклика матрицы составляет 1 мс, а максимальная частота обновления экрана доведена до 144 Гц, так что в динамичных играх, к примеру в FarCry, смазывания картинки не происходит.

Данную модель можно использовать в качестве USB-разветвителя — предусмотрены сразу несколько разъемов стандарта USB 3.0. Интерфейсов подключения здесь на удивление много. Все входы неглубоко утоплены в специальную нишу.

Данный аппарат снабжен светодиодной подсветкой, однако толщина его довольно значительна, поскольку здесь применен встроенный блок питания. Для тех, кто

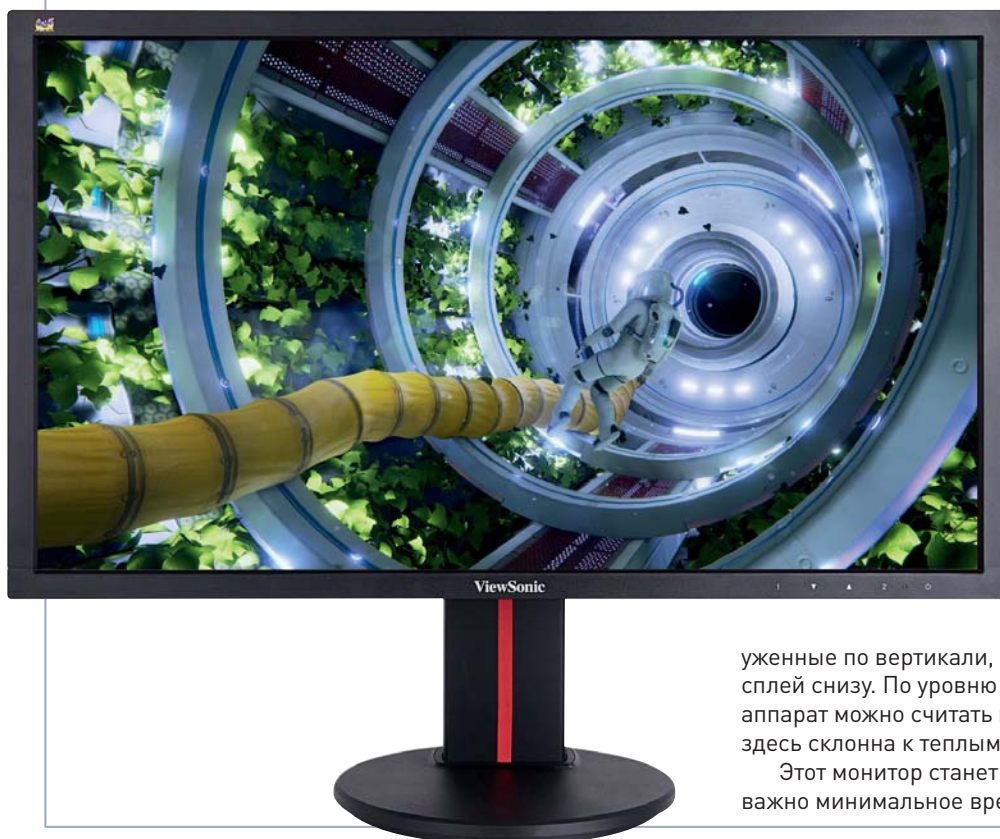
еще не обзавелся колонками, предусмотрены два стереодинамика мощностью по 3 Вт каждый. Внушительного вида подставка позволяет регулировать наклон и высоту экрана.

Это устройство использует технологии Blue Light Filter (снижение доли синего в спектре излучения светодиодной подсветки) и Flicker-Free (уменьшение мерцания подсветки), благодаря которым глаза меньше устают при длительных игровых баталиях.

Модель имеет средний запас по яркости и контрастности. Запускать игры и смотреть фильмы довольно комфортно, черный цвет выглядит неплохо. Правда, углы обзора обычные для TN-матриц: традиционно неплохие по горизонтали и за-

уженные по вертикали, особенно если смотреть на дисплей снизу. По уровню равномерности подсветки этот аппарат можно считать почти отличным. Цветопередача здесь склонна к теплым тонам.

Этот монитор станет хорошим вариантом для тех, кому важно минимальное время отклика матрицы.





Samsung S34E790C

Компания Samsung уже который год подряд поставляет свои продукты на российский рынок, так что ее по праву можно назвать одним из его лидеров. Имеющий диагональ 34 дюйма, этот монитор обеспечивает разрешение 3440×1440 точек. Соотношение сторон здесь составляет 21:9. Такой формат идеален при работе с многостраничными документами, ведь на экран можно вывести сразу несколько страниц, впрочем, для компьютерных игр и просмотра фильмов он также будет хорошим вариантом. Изогнутая форма экрана, на мой взгляд, является скорее дополнительной фишкой, привлекающей внимание покуп-

ателя. Однако легкий эффект чуть большего погружения в игру при этом все-таки возникает. Если же вы хотите большего, стоит подумать о покупке сразу нескольких таких мониторов.

Этот аппарат, благодаря своему формату 21:9, не выглядит громоздким, однако для него требуется немало места на рабочем столе. Дизайн устройства строгий, но вполне привлекательный. Монитор выполнен в привычном для этого производителя стиле. Качество сборки достаточно хорошее, панели неплохо подогнаны.

Превосходно сделанная подставка имеет оригинальную форму. Благодаря большой массе, она обеспечивает хорошую устойчивость. Поддерживается регулировка высоты и наклона в вертикальной плоскости.

Примененная в этой модели VA-матрица обеспечивает хорошую цветопередачу, приемлемую для домашнего использования. Наблюдается только небольшой уклон в теплые тона, что некритично. К недостаткам можно отнести не самое короткое время отклика, что проявляется в динамичных играх при резких движениях героев. Углы обзора соответствуют заявленным.

Играть в игры и смотреть фильмы на таком дисплее вполне комфортно — картинка выглядит естественно, без каких-либо особенных искажений. А вот при работе с конструкторскими программами изогнутость проявляется во всей красе.

Применен встроенный блок питания, но это незначительно увеличивает толщину дисплея.

Цифровые интерфейсы подключения типичны для такого устройства — 2xHDMI и DisplayPort. Они рассчитаны на использование с современными производительными видеокартами.

Acer Predator XB1

Компания Acer совсем недавно запустила линейку игровых мониторов под названием Predator («Хищник»), представленную на выставке IFA 2015. В нее уже входят несколько моделей, достойных внимания, в том числе и Acer Predator XB1.

Диагональ экрана составляет 27 дюймов, а разрешение выводимой картинки достигает 2560×1440 точек (соотношение сторон 16:9). Несмотря на то что во многих игровых мониторах, представленных в магазинах, для достижения минимального времени отклика применяются не самые лучшие по ряду показателей TN-матрицы, здесь производитель применил IPS-экран. Он неплохо передает цвета, обеспечивая качественное изображение с хорошими углами обзора. На времени отклика это, конечно, сказалось, но не сильно — оно здесь составляет 4 мс. В настоящее время такого показателя хватает для большинства игр. В динамичных играх, например в Batman: Arkham Knight или Mortal Combat X, смазывание картинки при резких перемещениях проявляется, но незначительно. При этом частота обновления экрана может достигать 165 Гц. Также монитор поддерживает технологию Nvidia G-Sync. Качество реализованной подсветки, в целом, хорошее, хотя и не идеальное.

Выглядит эта модель впечатляюще, в ее конструкции применен практичный в обиходе матовый пластик черного и красного цвета. А чтобы улучшить визуальный эффект, производитель использовал модный сейчас тонкорамочный дизайн, дополненный весьма оригинальной подставкой. Она очень удобная — позволяет наклонять монитор, изменять высоту, а также устанавливать экран

в портретный режим. Разъемов подключения здесь вполне достаточно, в том числе есть наиболее актуальные — Display Port и HDMI.

Аппарат способен также выполнять роль USB-разветвителя на три порта USB 3.0. Есть и маломощные встроенные колонки, прослушивание которых вряд ли доставит удовольствие любителям объемного звучания и громких спецэффектов. Немного ухудшает впечатление и довольно громоздкий внешний блок питания.



EIZO Foris FS2434

Мониторы компании EIZO сложно назвать частыми гостями на просторах наших магазинов, но производитель делает все, чтобы изменить ситуацию.

Дизайнеры неплохо потрудились. ЖК-экран имеет тонкие боковые рамки, что значительно улучшает восприятие изображения. Однако подвал под экраном несколько смущает. От края матрицы до края монитора всего 6 мм. В оформлении, традиционно для геймерских устройств, применен пластик агрессивного черного и красного цвета. Аппарат привлекает к себе внимание интересным основанием подставки.

Диагональ экрана здесь невелика — всего 23,8 дюйма, да и разрешение типичное для большинства представленных на рынке моделей — 1920×1080 точек. Правда, в отличие от рассматриваемого здесь устройства производства ViewSonic, обладающего схожими характеристиками, в данном случае использована матрица, выполненная по технологии IPS. Она обладает более качественной цветопередачей и широкими углами обзора, однако по скорости реакции уступает примененной в модели VG2401mh-2.

Подставка обеспечивает хорошую устойчивость. Она позволяет изменять высоту панели, наклонять ее или поворачивать монитор вокруг своей оси. Кстати, данное устройство можно прикреплять к стене, что весьма уместно при организации различных турниров.

Набор разъемов подключения вполне стандартен. Аппарат может выполнять роль USB-разветвителя на пару портов USB 3.0. Есть и простенькая встроенная маломощная акустическая система.

Отличительная особенность модели — применение для управления настройками изображения миниатюрного пуль-



та ДУ. Кстати, его лучше не терять, поскольку на лицевой панели имеются всего четыре кнопки: питания, регулировки громкости (+, -) и выбора источника сигнала. Настроек в меню много, но оно не самое простое. Предусмотрена возможность повышения яркости на темных участках. В шутерах можно подсвечивать объекты в тени, получая игровое преимущество.

Цветопередача тяготеет к теплым тонам. В динамичных играх смазывание контуров объектов при резких движениях проявляется незначительно. А вот реализацию подсветки стоит улучшить.

АОС U3477PQU

Этот производитель больше известен своими мониторами в странах Европы. По мнению представителей компании АОС, данная 34-дюймовая модель может быть полезна современному любителю игр. Она обеспечивает довольно высокое по нынешним временам разрешение картинки — 3440×1440 точек (соотношение сторон 21:9). Но не стоит



забывать, что для комфортной работы с ней потребуются современная производительная видеокарта. Для корпуса используется как матовый, так и не самый практичный глянцевый пластик.

Добротно сделанная подставка конструктивно объединена с дисплеем, прикручивать ничего не требуется. Из регулировок доступны изменения положения по высоте, наклоны в вертикальной плоскости, а также разворот в портретный режим. Но вот механизм немного жестковат, приходится прикладывать усилие, чтобы добиться нужного результата.

Управление меню кнопочное. Для вывода изображения использована IPS-матрица производства LG с полуматовым покрытием, не слишком сильно собирающим блики. Благодаря качественной цветопередаче, доставляет удовольствие смотреть фильмы, играть, а также работать с фотографиями и графикой. В играх также особых недостатков не отмечается, разве что из-за не самого короткого времени отклика при резких перемещениях виртуального персонажа заметно, что картинка слегка смазывается. К недостаткам модели относится небольшой цветовой сдвиг, заметный под острым углом.

Из разъемов подключения предусмотрены аналоговый D-Sub, цифровые DVI-D, HDMI 1.4 с поддержкой мобильного стандарта MHL и Display Port 1.2. Следует учитывать, что только при использовании последнего возможна работа с максимальным разрешением при частоте обновления 60 Гц. Монитор может выступать в качестве USB-разветвителя на порт USB 3.0 и на два USB 2.0.

LG 29UC97

Не секрет, что компания LG самостоятельно производит ЖК-панели для таких устройств, как мониторы, и это позволяет ей свободно экспериментировать. Именно в ее линейке первыми появились мониторы формата 21:9, уже завоевавшие немалую популярность. Модель LG выглядит отлично, качество ее сборки высокое. Хотя диагональ экрана у нее равна 29 дюймам, все же она не кажется громоздкой и места много не занимает.

В этой модели использована фирменная изогнутая матрица IPS, обладающая хорошими углами обзора и вполне качественной цветопередачей. Как отмечает производитель, каждый такой монитор на заводском конвейере проходит индивидуальную калибровку. В это вполне можно поверить. На экран нанесено полуматовое покрытие, не сильно собирающее блики. Играть в игры и смотреть фильмы комфортно, черный цвет радует вполне приличной глубиной. Скорость реакции матрицы достаточная для большинства динамичных сцен. Разрешение высокое — 2560×1080 точек.

Дизайн модели, по традиции, хорошо проработан — ЖК-панель подходит практически вплотную к окантовке монитора, поля небольшие. Особенно стоит отметить подставку, выглядящую элегантно благодаря своей фигурной форме и использованию в конструкции металла. Она обеспечивает хорошую устойчивость, однако позволяет лишь незначительно регулировать наклон устройства. Основание прикручивается к панели небольшими винтами, которые лучше не терять.

Управление меню осуществляется миниатюрным пятипозиционным джойстиком. Неплохо проработанный интерфейс устройства предоставляет пользователю основные настройки, которые могут понадобиться при работе.

Модель оснащена встроенными колонками, интегрированными в нижнюю часть корпуса. Но их довольно сложно заметить, если не присматриваться. Они обеспечивают вполне приличный для такого решения звук, которому разве что немного не хватает проработки низких частот.

Здесь традиционно применен внешний блок питания, что позволяет избежать наводок на изображение и сократить толщину корпуса. Он сравнительно небольшой, и много места не занимает.

Разъемов подключения у LG 29UC97 более чем достаточно. Монитор может выполнять роль USB-разветвителя на два порта USB 3.0, жаль только, что все они расположены на задней панели, из-за чего подход к ним не слишком удобный. HDMI-разъемы поддерживают стандарт MHL и обеспечивают возможность подключения мобильных устройств, благодаря чему можно заряжать их аккумуляторы от интерфейса, а также напрямую выводить с них картинку, что в данном случае получается не очень корректно.



Philips 272P4

Мониторы с внушительными диагоналями отличаются высокой ценой. Если же нужен не слишком дорогой вариант, то хорошим выбором, по мнению представителей компании Philips, может стать этот 27-дюймовый аппарат, оснащенный матрицей S-PLS (аналогом IPS) производства Samsung, ко-

торая обеспечивает разрешение картинки 2560×1440 точек. Поверхность экрана полуматовая, что, конечно, улучшает визуальные свойства, но все же блики она собирает прилично.

Дизайн устройства вполне традиционен для аппаратов данного производителя. Использованный фактурный пластик, напоминающий полированный алюминий, выглядит привлекательно. Подставка вполне эргономична — неплохо центрирована и достаточно устойчива. Она позволяет регулировать высоту и наклон, а также обеспечивает установку устройства в портретный режим. К качеству сборки особых нареканий не возникло. Кстати, монитор можно повесить на стену с помощью опционального VESA-кронштейна. К особенностям данной модели относится наличие датчиков приближения (они позволяют немного сэкономить на электричестве), встроенной веб-камеры, обеспечивающей изображение приемлемого качества, а также вполне приличной встроенной акустической системы.

Цветопередача этой модели склонна к холодным тонам. Имеется довольно значительный запас по яркости. В динамичных играх аппарат проявил себя с наилучшей стороны. К его недостаткам можно отнести то, что по равномерности засветки, он уступает большинству моделей, представленных в этом обзоре.



Acer Predator Z35

Еще одна крупная модель компании Асер в нашем обзоре также продолжает игровую линейку. Диагональ ее экрана составляет 35 дюймов, так что выглядит она впечатляюще — не на каждом рабочем столе найдется место для такого гиганта. При этом показатель разрешения картинки составляет 2560×1080 точек (21:9). Здесь используется добротная VA-матрица с хорошими углами обзора, однако она имеет заметную кривизну, что сказывается на стоимости. Удобная и отлично выглядящая подставка позволяет регулировать наклон и высоту панели.

Аппарат поддерживает ряд технологий Nvidia, улучшающих вывод картинки. В ходе испытаний панель продемонстрировала достаточно высокую контрастность, но средний запас по яркости и не самую хорошую равномерность засветки матрицы.

Монитор оснащен качественной (по меркам встроенных решений) акустической системой с двумя динамиками мощностью по 9 Вт каждый. К его недостаткам стоит отнести довольно громоздкий внешний блок питания.



ЖК-мониторы для любителей игр

Модель	Оценка, баллы*	Технические характеристики										Цена, руб.
		Матрица				Яркость, кд/м ²	Контрастность		Углы обзора, град.		Интерфейсы	
		Диагональ, дюймы	Разрешение, точки	Технология	Время отклика, мс		динамическая	статическая	вертикальные	горизонтальные		
Samsung S34E790C	85	34	3440×1440	VA	4	300	Н/д	3000:1	178	178	2 HDMI, Display Port, USB	62 500
Acer Predator Z35	83	35	2560×1080	VA	4	300	Н/д	3000:1	178	178	2 HDMI, Display Port, USB	60 000
LG 29UC97	81	29	2560×1080	IPS	5	300	5000 000:1	1000:1	178	178	2 HDMI, Display Port, USB	35 000
AOC U3477PQU	80	34	3440×1440	IPS	5	320	80 000 000:1	1000:1	178	178	D-Sub, DVI-D, HDMI, Display Port, USB	58 000
Acer Predator XB1	77	28	2560×1440	IPS	4	350	Н/д	1000:1	178	178	2 HDMI, Display Port, USB	50 000
Philips 272P4	75	27	2560×1440	S-PLS	6	300	20 000 000:1	1000:1	178	178	DVI-D, 2 HDMI, Display Port, USB	43 500
EIZO Foris FS2434	71	23,8	1920×1080	IPS	5	250	Н/д	1000:1	178	178	2 HDMI, Display Port, USB	40 000
ViewSonic VG2401mh-2	72	24	1920×1080	TN	1	350	120 000 000:1	1000:1	160	170	DVI-D, 2 HDMI, Display Port, USB	30 000

Итоги

Если год назад в наших обзорах игровых мониторов фигурировали в основном модели, оснащенные TN-матрицами, то сейчас ситуация изменилась. На сцену вышли IPS (PLS) и VA устройства. Как показывает практика, пользователь не готов платить только за быструю матрицу, ему нужно еще и качественное изображение, и хорошие углы обзора. Выбирая среди представленных аппаратов, мы хотели бы остановиться на модели LG 29UC97, которая имеет привлекательный дизайн и обеспечивает сравнительно качественное изображение при относительно доступной цене на фоне конкурентных аппаратов других производителей. Она может стать хорошим вариантом для любителя игр, и потому заслуженно получает значок «Лучшая покупка».

Игровые клавиатуры: Макросы вам в помощь

Александр Динаев

Бурное развитие игровой индустрии заставило производителей переосмыслить свои взгляды на то, какими должны быть, казалось бы, такие привычные устройства, как клавиатуры. Сейчас на рынке представлено множество самых различных игровых моделей. Обеспечиваемые ими возможности работы с макросами (комбинациями команд), а также использование во многих устройствах долговеч-

ных и быстрых механических переключателей позволяют получить существенное преимущество над противником в виртуальных битвах. Выбор таких устройств крайне велик, и найти подходящее среди них порой бывает довольно сложно.

Ниже рассмотрены пять моделей клавиатур, ориентированных на любителей игр.

Logitech G410 Atlas Spectrum

Компания Logitech — один из лидеров рынка игровых манипуляторов. Очередное ее творение выделяется на фоне многих собратьев продуманным дизайном и широким функциональным наполнением. Это устройство, в отличие от остальных участников данного обзора, имеет укороченную конструкцию — у него нет привычного цифрового блока, который довольно редко задействован в играх. Такое решение позволило уменьшить массу модели (у большинства механических клавиатур она больше 1 кг) и габариты, что облегчает ее транспортировку в случае выездных соревнований — в рюкзаке она помещается без проблем.

Материал корпуса — по большей части шероховатый пластик. Подставки под запястья в привычном понимании здесь нет — есть лишь небольшой фигурный выступ с левой стороны, на который с трудом можно примостить руку.

Клавиатура имеет многозонную и многоцветную подсветку, которую можно регулировать, изменяя тон свечения отдельных клавиш, а также применяя разнообразные эффекты. Ее яркость варьируется в широких пределах, причем быстро. На клавиатуре имеется отдельная аппаратная кнопка для быстрого отключения подсветки, что, естественно, удобно.

Наиболее часто используемые в процессе игры кнопки сделаны необычной формы — они имеют небольшие, фигурно очерченные углубления под пальцы, что, на наш взгляд, облегчает работу. Ход их длинный,



но срабатывание происходит не в конце, как у многих подобных клавиатур, а уже при легком нажатии, к чему нужно привыкнуть.

Тактильные ощущения при работе с устройством просто отличные — в данной конструкции применены фирменные механические переключатели. Раскладка здесь стандартная, дополнительных кнопок практически нет. Из привычных функций предусмотрено управление медиаплеерами. Также стоит отметить возможность блокировки клавиши <Windows> в игровом режиме. Это очень полезно, поскольку ее неосторожное нажатие может привести к печальным последствиям для игрока. Предусмотрел производитель и интеграцию с мобильными устройствами, но для этого придется установить дополнительное

ПО. Правда, такое программное обеспечение функционирует не слишком корректно, и его стоило бы доработать. К примеру, можно получать со смартфона информацию о системе, работать с игровыми профилями или использовать его в качестве пульта ДУ. И в этом случае производитель позаботился о пользователях — в корпусе клавиатуры спрятана специальная выдвигаемая платформа для установки гаджета.

Основное управляющее ПО, которое придется скачать с сайта производителя, довольно простое и очень удобное в работе, с широкой функциональностью по созданию игровых профилей.

► **Цена:** 10 500 руб.



Razer BlackWidow Chroma

Razer — одна из ключевых компаний, являющихся законодателем мод в индустрии игровых аксессуаров. Очередная клавиатура под ее маркой получилась очень массивной, что может понравиться многим любителям игр. Корпус отделан матовым пластиком с приятным на ощупь покрытием soft-touch, устойчивым к загрязнению.

Масса модели составляет ни много ни мало 1,5 кг, что благоприятно сказывается на ее устойчивости во время ожесточенных игровых баталий. А вот размеры устройства вполне адекватные, места на рабочем столе оно занимает не слишком много.

Клавиши, благодаря использованному фирменным механическим переключателям, обеспечивают до 60 млн нажатий. Они имеют четкий длинный ход, но уровень шума при наборе текста мог бы быть и ниже. Скорость срабатывания очень высокая, оно происходит даже при легком нажатии.

Как и следует из названия модели, она оснащена превосходно реализованной подсветкой. Поддерживается возможность выделения различными цветами и блоков кнопок, и отдельных клавиш. Предусмотрено множество световых спецэффектов, большая часть из которых вряд ли

имеет практический смысл, но выглядит все очень красиво.

Конструкция клавиш хорошо продумана — на их поверхности выполнены небольшие углубления под пальцы. К раскладке особых нареканий не возникло, она вполне стандартная, так что привыкать не придется. Дополнительных кнопок, которым можно назначать выполнение макросов, достаточно много. Предусмотрена и возможность блокировки отдельных клавиш.

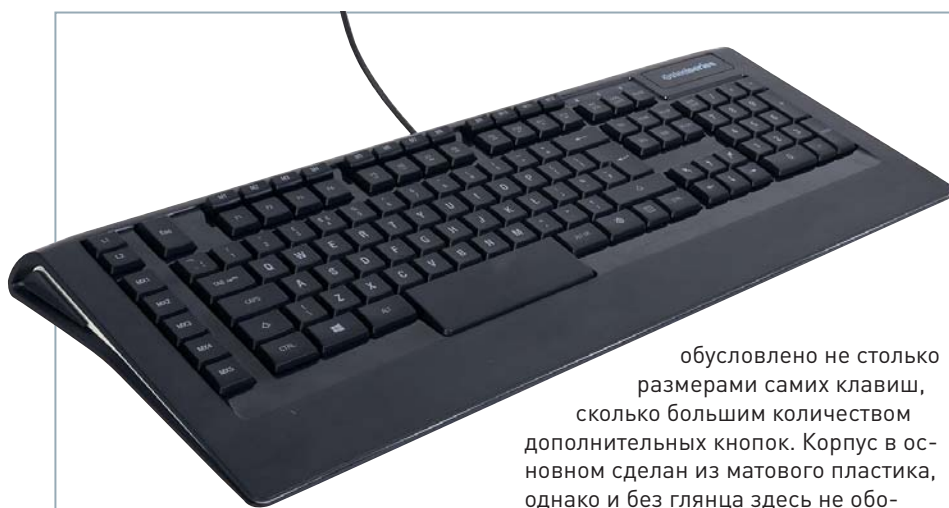
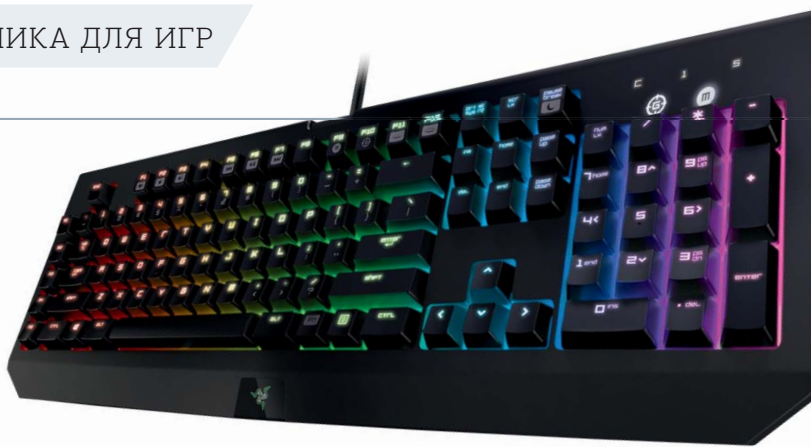
Для подключения этой клавиатуры потребуется пара портов USB. Она может выполнять роль USB-удлиителя. Также есть возможность подключить гарнитуру, для чего имеются соответствующие разъемы.

Для управления устройством используется практичное облачное приложение Razer Synapse 2.0, клиентскую

часть которого необходимо установить на ПК. Очень удобно, что доступ к своим настройкам легко получить из любой точки планеты, где есть выход в Интернет. ПО дает возможность как использовать стандартные наборы макросов, так и создавать свои. Можно задавать их циклическое выполнение или устанавливать задержку срабатывания. Приложение собирает статистику использования кнопок и позволяет переназначать функции наиболее часто задействованным в игровом процессе, чтобы увеличить срок их службы.

К недостаткам клавиатуры, на наш взгляд, относятся отсутствие подставки под запястья и весьма внушительный ценник.

► **Цена:** 17 000 руб.



SteelSeries APEX RAW

Эта механическая игровая клавиатура довольно давно появилась в модельном ряду компании SteelSeries. Но, несмотря на свое продолжительное существование, она по своим игровым характеристикам вполне способна составить конкуренцию многим решениям, представленным в продаже. Выглядит устройство очень внушительно — места на столе для него потребуется немало. Это

обусловлено не столько размерами самих клавиш, сколько большим количеством дополнительных кнопок. Корпус в основном сделан из матового пластика, однако и без глянца здесь не обошлось, так что сложно назвать такое решение практичным.

Отдельно стоит отметить очень удобную и большую клавишу пробела, часто используемую во многих играх. А вот <Enter>, напротив, сделана узкой. Кнопки оснащены белой светодиодной подсветкой, но регулировать ее не очень удобно. Чтобы получить доступ ко всем настройкам, необходимо установить фирменное ПО Engine 3, которое уступает по удобству использованию примененным в устрой-

ствах производства Logitech и Razer. Настроек не слишком много, однако имеется практически все, что может пригодиться среднестатистическому игроку. Есть возможность довольно быстро создавать макросы, а вот работать с игровыми профилями не слишком просто. Кстати, предусмотрена блокировка клавиши <Windows>.

Благодаря установке сменных ножек, можно немного регулировать высоту наклона. Удлиненная передняя часть выполняет роль подставки под запястья, что, конечно, удобно. Ход клавиш средний, они одинаково неплохо ведут себя как в играх, так и при наборе текста. Уровень шума при работе невысок, поскольку применена мембранная конструкция. По скорости срабатывания клавиш данная модель совсем немного уступает механическим.

Понравилось удачное расположение дополнительных кнопок управления, часть из которых отличается по высоте от остальных, и благодаря этому в пылу игры трудно ошибиться.

► **Цена:** 8000 руб.



Zalman ZM-K700M

Известная как производитель систем охлаждения и корпусов для ПК, компания Zalman также решила не оставаться в стороне и вышла на рынок аксессуаров. Ее модель ZM-K700M получилась во многом необычной.

Производитель не стал отходить от стандартов отрасли — она выглядит довольно внушительной, ее масса составляет 1,2 кг. Дополнительными элементами, предотвращающими скольжение по поверхности стола, являются прорезиненные вставки, находящиеся на нижней стороне. Качество сборки устройства высокое, придаться особенно не к чему.

Раскладка здесь несколько нестандартная — 103 основных и 9 дополнительных клавиш. Они крупные и хорошо разделенные. Тактильные ощущения на высоте, но ход их большой, что понравится не каждому.

Уровень шума при работе довольно высокий. В клавиатуре применены механические переключатели Cherry MX. Клавиши имеют четкую грави-



ровкой приятным на вид шрифтом с крупными символами. Подключается устройство как к USB-порту ПК (частота опроса до 1000 Гц), так и к морально устаревшему PS/2 посредством переходника.

Основное достоинство этой клавиатуры заключается в том, что для полноценной работы с ней никаких драйверов и программ устанавливать не придется. Все манипуляции, в том числе запись макросов во встроенную память, производятся с помощью комбинаций клавиш, но для этого требуется серьезно изучить инструкцию.

Клавиатура поддерживает возможность задания как разового, так

и циклического выполнения какого-либо макроса с функцией регулировки скорости или задержкой его исполнения.

Предусмотрена простенькая белая светодиодная подсветка клавиш, работающая в различных режимах: «дыхание», обозначение наиболее часто используемых или отдельных клавиш и т.д. Большинству кнопок можно переназначать функции по своему усмотрению. К недостаткам эргономичности относится отсутствие подставки под запястья.

► Цена: 9200 руб.



Rapoo VPRO V700

Сравнительно молодая компания Rapoo старается не отставать от именитых производителей геймерских аксессуаров. В ее ассортименте уже появился ряд достойных продуктов, в том числе и модель Rapoo VPRO V700. Для клавиатур, оснащенных механическими переключателями, цену данной модели можно назвать более чем доступной, что способна привлечь многих любителей игр.

VPRO V700 имеет интересный дизайн. Ее корпус отделан пластиком с покрытием soft-touch, который, увы,

оказался довольно марким. Традиционно внушительная масса устройства благоприятно сказывается на его устойчивости во время игры — оно не стремится перемещаться по поверхности стола. Соединительный кабель, облаченный в матерчатую оплетку, снабжен позолоченным коннектором, а также липучкой, чтобы его было удобно сворачивать. Оригинальной показалась нам и подложка под клавиши — она оранжевого цвета.

Поскольку в конструкции используются механические переключатели, уровень шума при работе довольно

высок. Кнопки имеют не слишком четкий ход, но срабатывают вполне приемлемо. Частота опроса клавиатуры может достигать до 1000 Гц, и ее можно настроить в ПО.

Светодиодная подсветка реализована лишь для нескольких кнопок, но это не слишком удобно, ведь играть или набирать текст порой приходится в темноте.

Дополнительных элементов управления здесь также немного.

Программное обеспечение, входящее в комплект поставки, достаточно простое в работе. Игроку доступны всего пять профилей, да и работа с макросами нам показалась не слишком удачно реализованной. Однако фантомных срабатываний в играх мы не заметили.

В общем, несмотря на некоторые недостатки, эта модель может быть приемлемым вариантом при ограниченном бюджете.

► Цена: 5500 руб.



Итоги

Рассмотренные игровые клавиатуры способны предоставить пользователю значительные возможности по управлению виртуальными персонажами, а благодаря использованию макросов увеличить шансы на победу в играх. Мы же решили отметить устройство Logitech G410 Atlas Spectrum, отличающееся широкой функциональностью и компактными размерами при вполне разумной цене. Ему достается награда «Лучшая покупка». ■

Мобильные развлечения: Потенциал есть

Александр Динаев

Если рассматривать IT-рынок в целом, то как ни удивительно, одним из самых динамично развивающихся сегментов, который движется вперед, а не стагнирует на фоне общемирового экономического кризиса, является именно игровая индустрия. В остальных же особенных качественных подвижек как не было, так и нет.

Посещение профильных выставок свидетельствует о немалом спросе на геймерские продукты и аксессуары. И если ситуация в сфере продаж ПК не самая лучшая, то с портативными решениями дело обстоит более чем хорошо. Современный уровень развития мобильных устройств позволяет рассчитывать на положительный игровой опыт, и производители игр этому всячески способствуют. Взять хотя бы московскую подземку, садясь в которую, лично я не перестаю удивляться обилию людей, проводящих время по пути на работу или с нее за мобильными играми на своих планшетах и смартфонах. Они увлеченно тыкают в экраны устройств, полностью погружаясь в игровой процесс. Причем игры

у них самые разнообразные, начиная от пасьянса и заканчивая шутерами от первого лица. По большому счету, такое времяпрепровождение является ничем иным как способом просто скоротать время в дороге либо сбросить стресс, возникающий в монотонном ритме большого города, и хотя бы на несколько минут уйти в другую реальность, отключившись от текущих событий.

А если рассмотреть динамику появления игр в таком популярном сервисе, как Google Play, то окажется, что их количество за последние годы увеличилось в несколько раз, не говоря уже об AppStore. В настоящее время по большей части именно мобильные игры являются тем драйвером, который двигает вперед мобильные устройства. Благодаря совершенствованию графики и, следовательно, возрастающим требованиям к производительности, мы получили взрывной рост модельных рядов у производителей смартфонов и планшетов.

По оценкам ряда аналитиков, в 2016 г. доля мобильных игр достигнет 30% от всего объема программного кон-

тента в мировом масштабе и в дальнейшем будет лишь увеличиваться.

Перечислим основные факторы, влияющие на развитие мобильных игр:

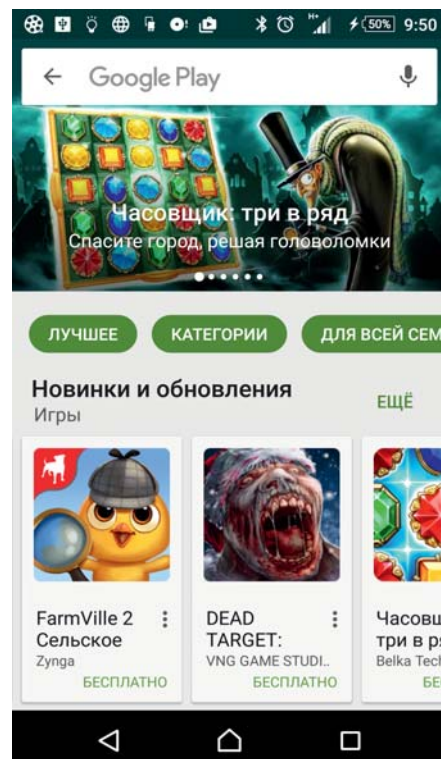
- прежде всего, увеличение количества доступных мобильных устройств, обеспечивающих требуемую производительность;

- высокая популярность бесплатных и условно бесплатных игр (с дальнейшей покупкой дополнительных опций внутри игры или показом рекламы);

- рост качественного уровня игровых приложений, включающий в себя не только улучшение графики и интерфейса, но и пользовательского опыта, и за это покупатель действительно готов платить свои деньги;

- внедрение элемента соревновательности путем использования многопользовательских онлайн-решений и популяризация производителями игрового контента киберспортивных соревнований;

- возможность глобального распространения, благодаря таким сервисам, как AppStore и Google Play, и ярким тому примером является игра Angry





Birds, в свое время завоевавшая внимание многих любителей игр;

- проведение, с привлечением массовой аудитории, игровых выставок и широких рекламных компаний.

При всем при этом развитие игровой индустрии не обходится без плотного взаимодействия с социальными сетями, обеспечивающими эффект са-рафанного радио. И если игра стоящая, то наверняка пользователь поделится своими впечатлениями с друзьями, которые также захотят ее попробовать и, может быть, рассказать о ней, в свою очередь, своим друзьям. Также залогом успеха в этом нелегком деле видится перевод наиболее востребованных игр с ПК и игровых консолей на мобильные платформы.

Таким образом, мобильные игровые приложения постепенно отвоевывают свою долю рынка у десктопных игр, хотя позиции последних до сих пор еще сильны, несмотря на спад общего объема продаж ПК. Преимущество смартфонов и планшетов именно в мобильности, хотя играть на них не всегда бывает удобно. Для энтузиастов производители предлагают ряд вариантов, способных улучшить игровой процесс. Рассмотрим пару таких устройств.

Компания SteelSeries выпустила беспроводной игровой контроллер Stratus XL Wireless, совместимый с Android-устройствами, приставками Amazon Fire TV, Ouya и другими микроконсолями (есть версия этого устройства и для Apple iOS). Также заявлена поддержка API Microsoft XInput, благодаря чему он способен работать и с ПК как обычный геймпад. С помощью ПО игрок может изменять настройки манипулятора, регулировать чувствительность и делать инверсию оси. Stratus XL Wireless сохранил привычный дизайн консольных контроллеров.

Устройство оборудовано восьмипозиционным D-pad'ом, двумя аналоговыми стиками, четырьмя клавишами действия, четырьмя плечевыми кнопками и двумя курками. Три центральных элемента управления облегчают навигацию в играх. Вследствие использования технологии Bluetooth к одной игровой системе допустимо подключать до четырех беспроводных контроллеров. Один индикатор показывает текущий уровень заряда: Stratus XL Wireless питается от двух батареек формата AA, обеспечивающих около 40 ч непрерывной работы. Штука, несомненно, удобная, особенно при использовании в шутерах от первого лица.

Аппарат совместим со множеством игр, устройств и платформ, включая Google Play и Steam. Его средняя цена ориентировочно составляет около 60 долл.

Совсем уж необычным устройством можно назвать манипулятор компании Mad Catz. Геймпад Mad Catz L.Y.N.X. 9 ориентирован на работу с мобильными аппаратами на базе Google Android, а также с ПК и планшетами под управлением Windows.

Контроллер оборудован качественным микрофоном. В комплект поставки входят кабель для дублирования изображения с мобильного устройства на экран телевизора, а также съемная

QWERTY-клавиатура. Примечателен тот факт, что устройство имеет раскладную конструкцию, большая часть которой выполнена из алюминия и снабжена небольшими пластиковыми вставками. Модульные компоненты крепятся друг к другу посредством магнитов и зажимов. Благодаря этому геймпад складывается, так что его удобно брать с собой в дорогу.

В комплект поставки контроллера входит держатель для смартфонов любого размера, а для установки планшета предусмотрена рамка-подставка, куда помещается устройство с диагональю до 7 дюймов. Геймпад разделяется на три части и крепится к левой, правой и верхней стороне подставки. С планшетами большего размера контроллер рекомендуется использовать отдельно. Аппарат имеет все необходимое для управления играми и навигации: помимо классического D-pad, кнопок и стиков, устройство оснащено сенсорным манипулятором, выполняющим функции мыши при работе с Windows-планшетами. Жаль только, что цена на него по нынешним временам довольно высока — около 300 долл.

Итоги

Несмотря на сложную экономическую ситуацию, будущее мобильных игр сегодня видится более чем радужным, особенно если производители игрового контента будут прикладывать столько же усилий для развития индустрии, сколько они прикладывают сейчас. И нас ждет масса захватывающих игр и не менее интересных устройств, поддерживающих их. ■



Игровая консоль Xbox One: Расширяем границы

Олег Катранов

При выборе между приобретением игровой консоли и игровым же ПК обычно исходят из того, что важнее конкретному пользователю — возможность развивать девайс и адаптировать его под какие-то свои нужды или же то, что система всегда будет готова к работе, что называется «из коробки», без необходимости дополнительной настройки и допиливания лобзиком. И как-то принято считать, что модернизация — это относится к ПК, а приставка хороша для тех, кому важно один раз купить и пользоваться десяток лет. Мы изучили этот вопрос и пришли к выводу, что не все так однозначно.

Игровая консоль хороша тем, что вы покупаете ее в уверенности, что предназначенные для выбранной модели игры всегда будут запускаться. Это вроде бы подразумевается и на ПК, но пользователи хорошо знают, как в самый нужный момент выясняется, что требуется скачать обновление драйверов или закрыть браузер, израсходовавший всю свободную оперативную память, выгрузить из памяти Photoshop, да мало ли что еще может понадобиться. Производители ПК и комплектующих, особенно видеокарт, стараются сделать все эти процессы менее болезненными, но (прости, Nvidia!) пока это получается не всегда. Кроме того, игровая консоль заметно дешевле ПК. Одна только хорошая игровая видеокарта может стоить до 100 тыс. руб., а игровая консоль, полностью готовая к работе, имеет цену около 30 тыс. руб. В этом обзоре мы постарались рассмотреть те дополнения и аксессуары, которые могут расширить возможности консоли Xbox One и сделать ее использование более комфортным.

Стандартные аксессуары

К числу таких аксессуаров можно отнести те, что продаются в различных комплектах вместе с приставкой:

камера Kinect, позволяющая управлять консолью и игровым процессом движениями рук, различные рули и педали, вызывающие интерес у поклонников гоночных симуляторов вроде Forza Motorsport, гитары для Guitar Hero и пр. Но это скорее опции для конкретных игр, нежели для консоли в целом.

Жесткий диск

Приставка Xbox One в топовой конфигурации оснащена жестким (или гибридным) диском емкостью 1 Тбайт. Но это редкость, куда чаще встречаются версии с накопителем вместимостью 500 Гбайт. С одной стороны, даже это много. Особенно если вы покупаете игры на дисках. С другой — средняя игра, если покупать ее онлайн, занимает примерно 30–40 Гбайт дискового пространства, т.е. речь идет примерно о десятке хороших игр с дополнениями и обновлениями. А что потом? Удалять скачанное, чтобы установить что-то новое? Не очень удобно. А значит, нам необходимо дополнительное хранилище.

Игровая консоль Xbox One поддерживает использование внешнего хранилища данных. Требований для такого накопителя всего три: поддержка

USB 3.0 (это касается и USB-хаба, если вы его используете для подключения), емкость не менее 256 Гбайт и наличие на диске всего одного раздела. Следовательно, можно использовать любой внешний HDD с такими характеристиками. Но для тех, кто не хочет вникать в технические нюансы, выпускаются и специализированные накопители.

Мне удалось найти на нашем рынке два таких устройства: Seagate Game Drive для Xbox и WD My Passport X. У обеих моделей емкость по 2 Тбайт, т.е. допускается установить на такой диск около 40 игр. Лично мне этого объема хватит на весь срок жизни консоли. Кроме того, ничто не мешает разжиться и парой таких накопителей, чтобы подключать тот или иной по мере надобности.

Монтаж их весьма прост: после подключения накопителя к USB-порту система определяет его и предлагает отформатировать. Это необходимое условие для его дальнейшего использования, и потому лучше, чтобы диск был пустым. После форматирования Xbox One предложит выбрать хранилище по умолчанию — то, куда будут загружаться все новые игры и приложения. В дальнейшем можно будет переключаться между



Внешние жесткие диски Seagate Game Drive для Xbox и WD My Passport X

Геймпады Xbox One и Xbox Elite (снизу)



собственным хранилищем консоли и внешним HDD из меню настроек. Но это касается исключительно загрузки новых игр. При запуске уже установленных игр пользователем не имеет никакого значения, на какой из накопителей она была загружена.

У меня была возможность использовать накопители WD и Seagate в течение нескольких месяцев, и я не обнаружил никакой принципиальной разницы между внешним HDD и внутренним накопителем. Преимущества же были налицо. Цена вопроса — 8000 руб.

Геймпад

Стандартный геймпад для Xbox One всем хорош: удобный, компактный, хорошо лежащий в руках и т.д. Но если вы много играете, то важно, чтобы устройство можно было хотя бы чуточку адаптировать под свои нужды, ведь руки-то у всех разные, а геймпад стандартный, сделанный под некую усредненную кисть. И такую возможность пользователям в полной мере предо-

ставляет геймпад Xbox Elite, не так давно поступивший в продажу. Игрушка получилась существенно дороже своего стандартного «собрата», но от этого не стала менее интересной.

Безусловно, полу- и полностью профессиональные геймпады в магазинах были всегда. Но их выпускали сторонние производители, а здесь — плоть от плоти Microsoft, т.е. фактически идеальный геймпад. По идее.

Сразу же бросаются в глаза необычная крестовина, а также набор стиков разной высоты: два стандартных, два увеличенного роста и два с выпуклой верхушкой. Граненая площадка, заменяющая привычную крестовину (она тоже входит в комплект), будет полезна тем, кому в играх необходимо диагональное перемещение. Но важно понимать, что мы получаем не дополнительные команды, а всего лишь простую возможность нажимать, например, одновременно «вправо» и «вверх» или «влево» и «вниз». Ощущения на люби-

теля, прямо скажем. Но в целом ряде игр это может оказаться полезным, так как число неточных нажатий все же немного сокращается.

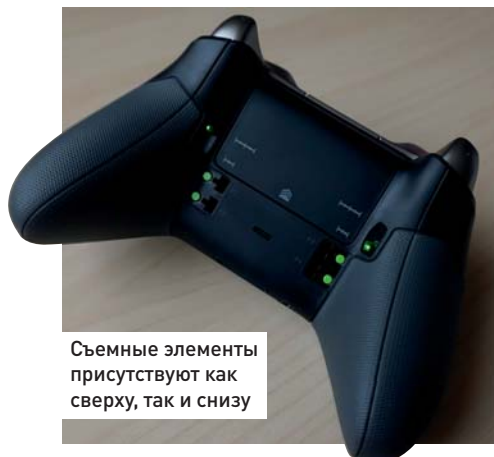
И стики, и крестовина, фиксирующиеся магнитными замками, могут быть заменены за считанные секунды. Реализовано это очень удобно — просто тянем на себя.

Еще одно принципиальное отличие данной модели от стандартного геймпада — наличие съемных ручек, размещенных на задней поверхности. Они по умолчанию дублируют стандартную раскладку клавиш A/B/X/Y, но им могут быть назначены и иные функции. Для этого в Windows 10 и Xbox One есть специальное приложение.

На ручки ложатся средние и безымянные пальцы рук, удерживающих геймпад. Управление достаточно интуитивное, но использовать его имеет смысл тому, для кого стандартных клавиш недостаточно, а также в играх, поддерживающих расширенную функциональность. В противном случае время, затраченное на переучивание, сведет на нет все преимущества.

Довольно любопытная фишка Xbox Elite — ограничители Hair Trigger Locks. Они позволяют стрелять быстрее, останавливая движение триггера сразу после выстрела и экономя тем самым время при каждом нажатии. Переключение режимов осуществляется для каждого из триггеров по отдельности с помощью тумблеров, находящихся на нижней поверхности. Причем оно может быть выполнено непосредственно во время игры. Но данный режим вызывает определенные вопросы. Например, в Just Cause 3 при активации Hair Trigger Locks удается отлично стрелять из стрелкового оружия, но более тяжелое вооружение никак не отреагирует на такое полунажатие.

В комплекте с геймпадом идет правильный USB-шнур в тканевой оплетке и сумка-чехол, в которую можно сложить все не используемые в настоящий



Съемные элементы присутствуют как сверху, так и снизу



Xbox Elite с присоединенными съемными ручками

момент аксессуары. Это важно, там как совершенно не ясно, можно ли где-то докупить один из стиков или одну из съемных ручек в случае потери.

Сегодня за геймпад Xbox Elite просят 14 тыс. руб., что является весьма серьезной суммой. И в то же время — это цена всего лишь трех-четырех игр, что для серьезного игрока, привыкшего тратить деньги на свое увлечение, вряд ли может оказаться преградой. Инженеры Microsoft выполнили значительную работу, сделав геймпад более удобным в своей основе и предоставив продвинутым пользователям целый набор дополнительных возможностей.

Аккумулятор

Одна из самых раздражающих особенностей беспроводного геймпада — разряжающиеся батарейки. Мало кто знает, что наряду с разнообразными аккумуляторами сомнительного качества, широко представленными на всевозможных AliExpress и JD.com, компания Microsoft предлагает и аккумуляторы собственного производства. Они продаются как комплекты Microsoft Play and Charge Kit.

Батарея емкостью 1400 мА·ч позволяет геймпаду работать без подзарядки до трех дней. Затем его можно с помощью прилагаемого USB-кабеля поставить на подзарядку и продолжить игры, как если бы вы использовали проводной геймпад.

Цена девайса, существенно облегчающего жизнь геймеру, составляет 1800 руб. Если покупать обычные «пальчиковые» батарейки AA, то сопоставимую сумму вы потратите за пару месяцев.

Наушники

Ничто так не раздражает домашних, как грохот какого-либо шутера из колонок телевизора. И это не говоря уже о том,



Комплект Microsoft Play and Charge Kit



Беспроводная гарнитура Astro Gaming A50 Wireless для Xbox One

что чаще всего время поиграть выпадает ночью, когда шуметь, в принципе, нельзя. Для решения этой проблемы подойдут наушники, но не простые, а адаптированные для игр. В идеале, совмещенные с гарнитурой, — вдруг когда-нибудь придется играть по Сети.

Наушники, которые предлагают за 32 тыс. руб.? Это должны быть очень крутые игровые наушники, подумали мы. А когда увидели коробку, то поняли, что уж она-то точно на все деньги.

Astro Gaming A50 Wireless выглядят действительно по-геймерски массивными. Версия Halo-edition выполнена в цвете «хаки», так что дизайн девайса получился немного военным. Оголовье и сами наушники соединяются металлическими трубками. Неплохой дизайнерский ход, благодаря которому аксессуар не останется незамеченным ни на прилавке магазина, ни на головах у геймера. Металлические трубки выполняют и еще одну функцию — защищают кабель от перегибания при регулировке высоты.

Оголовье сделано в виде двух арок. Пластик мягкий, что поначалу вызывает опасения за его надежность, но первое впечатление обманчиво. Месяц тестирования показал, что Astro A50 более чем надежны — сломать их совсем непросто. Порадовала и эргономичность — такие наушники можно носить сутками, не испытывая ни малейшего дискомфорта. Очень существенную роль играет материал, из которого изготовлены амбушюры. Обычно уши начинают потеть после нескольких часов игры, но здесь этого не происходило.



Металлические трубки надежно держат чашки, защищают кабель и добавляют брутальности облику

На задней стороне чашек размещены элементы управления: колесико для регулировки громкости, переключатель музыкального, сбалансированного и игрового режима, а также кнопка включения.

Для подключения A50 к консоли Xbox One используется оптический выход, а для питания задействован USB-порт. Для голосовой связи в сетевых соединениях гарнитуру нужно подсоединять проводом к геймпаду. Связь с передающим блоком осуществляется по беспроводному каналу. Радиус работы наушников составляет от 15 до 20 м. Правда, мне немного не понравилось, что в случае выхода с A50 из зоны покрытия сигнала соединение не восстанавливается автоматически после приближения к базовой станции, так, как это происходит при стандартном Bluetooth-соединении. В остальном же — качество звука на высоте. Не вызвала вопросов и автономная работа — наушники функционировали примерно в течение суток. Помимо Xbox One, модель Astro Gaming A50 Wireless можно использовать с Xbox 360, PS3/PS4 и даже с ПК, но тогда придется докупать специальный передатчик. ■



ASUS ROG G20CB: Концепт для геймеров с отличным потенциалом

Руслан Иванов

Как-то в 2009 г. случился у меня спор с редактором одного из популярных компьютерных изданий. Тема спора стара и неиссякаема — компьютеры vs игровых консолей. Коллега утверждал, что вот они, приставки XXI века, появились и еще грядут, близится закат игровых ПК в их привычной форме и будут править бал разной мощности ноутбуки и приставки. Первые — для работы, вторые — для цифровых развлечений, а десктопы с мощной начинкой останутся лишь в профессиональной сфере — обработка фото и видео, трехмерная графика, разного рода моделирование.

С тех пор минуло уже более пяти лет, а игровые десктопы никуда не делись. Более того — переживают ренессанс. Подрастающее поколение наравне с бывальыми пользователями (теми, кто приобрел к ИТ в середине-конце 90-х годов) желают получить в качестве подарка мощный стационарный компьютер для сете-

вых побегушек и пострелушек. Раз есть спрос — будет и предложение, а потому модельные ряды крупных розничных брендов вновь изобилуют игровыми конфигурациями на любой вкус и цвет. Во всей этой пестрой гамме стоит отметить ASUS ROG G20CB — компактный игровой ПК, анонсированный в конце прошлого года. Он примечателен сочетанием малых размеров, необычной формы и внушительными техническими характеристиками. Мы решили изучить его поподробнее.

Внешний вид этой машины можно смело назвать уникальным: угловатый ромбовидный корпус, штампованные решетки с красивым внутренним узором и многоцветовой подсветкой. Такую систему приятно ставить на подиум и демонстрировать окружающим — G20CB с любой стороны выглядит презентабельно. Но первым среди остальных достоинств следует считать габариты — 358×340×104 мм!

Если прибавить к этому массу менее 7 кг и башенную конструкцию, то можно быть уверенным — такой системе найдется место даже на самом небольшом по площади столе или компактной полке.

Важный нюанс: питается система от внешнего адаптера, и скромными его габариты не назовешь. Более того, для подключения к сети понадобятся две свободные розетки, так как питание фактически идет от двух стандартных блоков, объединенных в единое целое пластиковыми держателями.

Опытным путем удалось выяснить, что 180-Вт «модуль» питает системную плату со всем, что к ней подключено (с процессором, оперативной памятью, накопителями и т.д.), а 230-Вт предназначен исключительно для видеокарты в 3D режиме. В 2D потребление крайне мало, так что вполне достаточно электричества, получаемого через разъем PCI Express.



Решение очень выгодное с экономической точки зрения — нет нужды проектировать и запускать в производство громоздкий БП на 300–400 Вт, но пользователю оно может причинить некоторые неудобства. Было бы здорово, если бы такой БП был укомплектован Y-образным кабелем питания, тем более что один провод и вилка подходят по всем параметрам и не будут перегружены, а выпуск специфического шнура стоит сущие гроши по сравнению с общей себестоимостью игровой станции.

В дополнение к ПК прилагаются клавиатура, мышь и гарнитура производства ASUS. Эти устройства не блещут особой функциональностью (как принято сейчас среди дорогих устройств ввода), но удобны в использовании, а также усиливают и без того впечатляющий внешний облик.

Органы управления на G20CB расположены удобно и почти незаметно. Кнопка включения встроена в одну из боковых стенок, а под красной полосой, как бы разделяющей систему на две части, размещены оптический привод, два USB 3.0 и два 3,5-мм аудиоразъема для подключения гарнитур и микрофона.

ASUS ROG G20CB

► Достоинства:

- компактный корпус;
- впечатляющая система охлаждения;
- очень тихий.

► Недостатки:

- высокая цена.

► Цена: 95 000 руб.

► Вывод:

Очень удачный с имиджевой точки зрения продукт по несколько завышенной цене.



На противоположный торец выведены остальные разъемы — видеовыходы, шесть USB (два из них стандарта 3.1), сетевой коннектор и шесть аудиоразъемов для подключения восьмиканальной AC.

Примечательно, что на системной плате смонтирован HDMI-выход для использования встроенного в процессор графического адаптера.

Добраться до начинки не так-то просто — половина винтов закрыты декоративными заглушками и спрятаны в выемках. Когда же все винты найдены и выкручены, одна из боковых стенок снимается привычным образом — ее нужно сдвинуть вбок и потянуть на себя.

Компоновка очень плотная, но хорошо продуманная. Все элементы закреплены винтами, стальные держатели и элементы корпуса оборудованы минимум двумя точками крепления. Первыми бросаются в глаза наиболее крупные элементы системы: две турбины процессорного кулера и видеокарта, подключенная через Г-образный переходник к системной плате. Над турбинами закреплен медный наборный процессорный радиатор.

На процессоре закреплен медный теплосъемник, от которого две теплотрубки «транспортируют» тепловой поток до процессора. Хорошо видны два модуля памяти по 8 Гбайт каждый, задняя часть оптического привода и разъемы питания вентиляторов. Оба накопителя размещены в нижней части корпуса, закрытой от взора видеокартой.

Вентиляция корпуса организована так, что забор воздуха производится через нижние и фронтальные вентиляционные отверстия, а нагретый воздух выбрасывается через верхнюю решетку (процессорный радиатор) и тыльную

сторону (видеокарта). Таким образом, внутри корпуса постоянно циркулируют холодные воздушные массы, охлаждающие прочие элементы системы, а горячие потоки сразу же удаляются. Просто и эффективно.

Начинка серьезная — в соответствующем гнезде установлен процессор Core i7-6700, базирующийся на ядре Skylake-S, с базовой частотой 3400 МГц, которая может быть поднята до 3700 МГц (четыре ядра) или 3900 МГц (одно ядро). TDP составляет всего 65 Вт — бонус от 14-нм техпроцесса. Подробно этот процессор в сравнении с другими настольными моделями Intel рассматривался в «Мире ПК, №2/16».

Видеокарта — Nvidia GTX 980, базирующаяся на видеопроцессоре GM204 и оснащенная 4 Гбайт видеопамью. GM204 — последний топовый GPU компании Nvidia, выполненный по 28-нм техпроцессу, архитектура Maxwell 2.0, 2048 потоковых процессоров, 128 текстурных блоков, 64 ROP. Частота видеоядра составляет 1127 МГц, памяти — 1753 (7013) МГц, шина памяти — 256-битная. Максимальное энергопотребление GTX 980 заявлено не более 170 Вт, так и что и «процессорный» блок питания, и «видеокарточный» установлены с значительным запасом по мощности, что, конечно, хорошо.



Накопителей в системе два: M.2 SSD Samsung MZHPV256HDGL на 256 Гбайт и жесткий диск Toshiba DT01ACA100 объемом 1 Тбайт. Первый используется для системы, на второй предлагается сохранять пользовательские данные. Хорошо, что ASUS не стала сооружать гибридных систем с кеширующим твердотельным накопителем — они очень затрудняют переустановку операционной системы, что нередко приходится делать на покупных «системниках» и ноутбуках (если не сразу, то со временем).

На G20CB установлена ОС Windows 10 x64, богато одобренная фирменным ПО ASUS. К чести последней стоит отметить заметно более высокое качество большинства утилит, поставляемых в комплекте с настольным оборудованием (системные платы, видеокарты, системные блоки), по сравнению с предлагаемыми конкурентами. В данном случае всем заправляет ASUS APP BOX, которая служит своеобразным лаунчером и позволяет запускать те или иные приложения из комплекта.

С точки зрения производительности наиболее востребованным будет AEGIS, представляющее из себя сборник утилит для начинающего энтузиаста.

На экран можно вывести индикацию напряжений, графики загрузки процессора, оперативной памяти, настроить цвета и зависимости для подсветки, задать горячие клавиши для определенных действий. Интерфейс выполнен в таком «космическом» стиле, под стать внешности.

В использовании G20CB приятен. С похожими по производительности системами зачастую приходилось сталкиваться, но ни разу в комплекте не шли тишина и компактные размеры. Благодаря такой игре на контрастах, не ожидаешь мощности



и тишины от «искалеченной дизайнерами SFF-системы», как выразился один консервативный знакомый. Да, какой-то шум есть, но он незначителен и проявляется только при серьезной нагрузке на систему. При просмотре фильмов и наборе текста можно услышать что-либо, только если прижаться ухом к стенке корпуса.

Температурные показатели адекватные: в простое процессор и видеокарта не нагреваются выше 41°C, под нагрузкой регулятор оборотов старается удерживать температуру CPU на 70°C, видеоядра — на 85°C. Учитывая тот факт, что обе системы охлаждения спроектированы с запасом, а три радиальных вентилятора в процессе теста не раскручивались и на 2/3 от макси-

мальных оборотов, можно оставаться спокойным за работу системы в летние жаркие дни.

Предвижу вопрос о малочисленности результатов тестов. Тому две причины — приятная и не очень. Во-первых, с этим ПК мы еще встретимся в следующем номере журнала, где он будет участником сравнительного тестирования игровых систем. Во-вторых, PCMark 8 на данной конфигурации ни разу не проходил тест до конца из-за внутренней недоработки тестового пакета (о чем говорится на официальном сайте).

Суммируя сказанное выше, ASUS ROG G20CB можно назвать очень удачным продуктом с имиджевой точки зрения. Эта система — что-то вроде концепта, запущенного в серийное производство. Она хорошо проработана внутренне, приятна глазу и невелика размерами. Доступны несколько конфигураций с различными процессорами и видеокартами. Большинство компонентов универсальны и взаимозаменяемы, что позволяет увеличивать мощность системы по мере выхода новых видеокарт, процессоров и накопителей. Единственный минус — доступность и цена на территории РФ. ■

Процессор	Intel Core i7-6700
Оперативная память	16 Гбайт DDR4-2133
Видеокарта	GeForce GTX 980
Накопитель системный	Samsung MZHPV256HDGL 256 Гбайт
Накопитель дополнительный	HDD Toshiba DT01ACA100 1 Тбайт
Сеть проводная	1 Гбит Intel I219V
Сеть беспроводная	Wi-Fi 802.11ac (Realtek 8821AE)
Оптический привод	MATSHITA Blu-ray Combo Drive
Bluetooth	V 4.0
Разъемы	2x USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI, RJ45 LAN, 6x 3,5-мм аудиоразъем TRS
Габариты, мм	358×340×104
Масса, кг	6,38
Блок питания, Вт	180 + 230

Cinebench R15, CPU	804
Cinebench R15, OpenGL	114 кадр/с
3D Mark Fire Strike Extreme	5797
3D Mark Sky Diver	27 897

Смартфоны VS портативные игровые консоли: Останется только один?

Станислав Иванейко



Осенью 2015 г. президент Sony Computer Entertainment Сехэй Есида сообщил, что портативная консоль PlayStation Vita не получит преемницу. Чуть позже в компании заявили о прекращении создания игр для этой приставки студиями, принадлежащими Sony. Проекты сторонних разработчиков продолжат выходить, но уже можно сказать о начале конца PS Vita. Другая японская компания, Nintendo, пока остается в сегменте карманных приставок со своей линейкой DS/3DS, но надолго ли, сложно сказать. Смартфоны и планшеты вытесняют мобильные консоли, и тому есть несколько важных причин.

Портативную консоль сложно назвать универсальным устройством. Игры на ней идут прекрасно, зато со всем остальным наблюдаются проблемы. В Интернете толком не посидишь, интеграция с социальными сервисами весьма слабая, использовать в качестве плеера неудобно: видео, как правило, нужно конвертировать в специальный формат, а прослушивать музыку с помощью консолей довольно сложно — они громоздки. С крупным телефоном еще можно смириться, а вот носить с собой еще и приставку — бессмысленно, ведь мобильник умеет все то, на что способна консоль, и даже гораздо больше. В принципе, это и есть главное достоинство смартфона по сравнению с портативной консолью.

Функциональность любого телефона значительно шире, чем возможности приставки, а с неудобствами в процессе игры можно смириться. Но если все же геймерский дух берет верх над практичностью, и вам жизненно важно в любой удобный момент поиграть, то стоит пойти в магазин за консолью.

Приурочить консоль

А в магазине вдруг становится ясно, что выбирать практически не из чего. На рынке долгое время господствовала Nintendo с моделями GameBoy. Такие приставки были выпущены в свет в 1989 г., постепенно их модернизировали — появился цветной дисплей, да

и корпус стал компактнее. Игры поставлялись на картриджах. По сравнению с куда более дешевым «Тетрисом» GameBoy выглядел, как Шаттл рядом с кукурузником.

Позднее Nintendo перешла к новому формфактору — раскладушке. Большой успех имела Nintendo DS, которая была создана в 2004 г. Идея не нова: в 80-х годах производилась приставка Game & Watch, и некоторые ее модификации имели такой же вид с двумя дисплеями. Теперь нижний экран стал сенсорным. С 2011 г. в продажу стала поступать Nintendo 3DS — версия с эффектом трехмерной картинки на основном дисплее.

В 2004 г. на рынок портативных систем вышла Sony, представив миру PlayStation Portable. Компания пошла на необычный шаг: вместо картриджа в PSP вставлялись специальные диски под названием UMD (Universal Media Disc). Их емкость составляла до 1,8 Гбайт, чего с запасом хватало для игр и фильмов. Однако у такого решения нашлись минусы: диску внутри приставки требовалось много пространства, которое можно было потратить с большей пользой, например, увеличив емкость аккумулятора или уменьшив толщину консоли. Спустя три года вышла более тонкая и легкая модель — Slim & Light. Затем ее немного доработали и назвали PSP-3000, а потом PlayStation Portable превратили в слайдер.



Одна из версий GameBoy с цветным экраном

Nintendo предлагает массу цветовых решений для своих приставок



В версии XL основной экран стал на 90% больше — его диагональ 4,9 дюйма

Портативная консоль производства Nvidia



PSP go была оснащена 3,8-дюймовым экраном (у предшественников PSP был дисплей с диагональю 4,3 дюйма) и лишилась дисководов под UMD. Таким образом, Sony одним махом превратила накопившиеся у людей коллекции игр и фильмов в устаревшее барахло. Вместо покупки товаров на физическом носителе предлагалось приобретать их в PlayStation Store и скачивать прямо на приставку.

С 2011 г. по настоящее время выпускается PlayStation Vita. Приставка оказалась мощной, она отлично подходит для игр: два аналоговых стика вместо одного у PSP, сенсорный 5-дюймовый дисплей и две сенсорные панели на задней крышке под пальцы. К тому же PS Vita можно использовать в паре с «большой» PlayStation — изображение с консоли транслируется на карманную приставку. Удобно, если нужно отойти в другую комнату, а отрываться от игры совсем не хочется.

Библиотека игр также достойная: свои вариации получили такие известные серии, как Uncharted, Killzone, Motorstorm. Стоимость игр низкой не назовешь, но если оплатить подписку PlayStation Plus, можно прилично сэкономить, к тому же часть проектов раздается бесплатно. Словом, PS Vita — великолепная консоль, но, она, увы, вскоре может оказаться никому не нужна.

Забежать в последний вагон уходящего поезда успела и Nvidia со своей консолью SHIELD Portable. Устройство раскладывается, как и Nintendo DS: верхняя половина представляет собой экран, а нижняя — что-то вроде обычного геймпада для стационарных консолей. Сенсорный дисплей с диагональю 5 дюймов поддерживает разрешение 720p. «Железо» мощное — четырехъядерный процессор Tegra 4. Работает приставка под управлением Android, что сулит обширную библиотеку игр. Возможности системы впечатляющие: например, SHIELD Portable спокойно переваривает Half-Life 2 и Portal. Приставка вышла менее мобильной, нежели предложенные Sony и Nintendo.

Выпирающие «курки» джойстика не позволяют положить устройство в карман, придется носить консоль в рюкзаке.

Финал битвы близко

Под натиском смартфонов как PS Vita, так и Nintendo 3DS с NVIDIA SHIELD Portable, в конце концов, сдадутся. Их поддерживают громкие эксклюзивы, но нужно быть крайне увлеченным либо обеспеченным игроком, чтобы приобрести консоль ради пары-тройки проектов, а затем оставить приставку в нижнем ящике стола. Увереннее всех пока выглядит Nintendo, у которой в приоритете разработка довольно аркадных игр, а не крупные AAA-проекты, что характерно для Sony. В списке самых популярных игр на Nintendo DS сплошные платформеры: Mario, The Legend of Zelda (в этом номере вы можете ознакомиться с рецензией на The Legend of Zelda: Twilight Princess HD), Pokemon и прочие бесконечные сериалы, которые в определенных регионах будут покупать всегда. А ведь смартфоны, наряду с почти безграничной, с учетом сотен тысяч приложений в фирменных магазинах, функциональностью, обладают и важными преимуществами конкретно для игр.

Во-первых, низкая цена самих игр. В основном проекты стоят по 300–500 руб., а не по 500–1500 руб., как на карманных приставках. Во-вторых, сейчас появляется все больше условно бесплатных игр. Отношение к ним разное, их можно ругать или хвалить, но тем не менее free-to-play-модель используется все чаще и чаще. Согласитесь, легально получить товар, не заплатив за него, очень приятно. Sony с бесплатной раздачей игр подписчикам PS Plus выглядит не так привлекательно: там все равно придется отдавать деньги, а в Google Play и AppStore — не надо. И пусть условно бесплатные проекты зачастую оказываются практически неиграбельными без денежных вливаний, даже такая бесплатность все равно радует.

В-третьих, библиотека проектов и на iOS, и на Android явно будет больше, чем у Sony и Nintendo, причем, вероятно, вместе взятых. «Железо» у портативных систем уступает тому, что у некоторых смартфонов. Например, Samsung вовсе ставит восьмиядерные процессоры, а в отдельных устройствах может быть 4 Гбайт оперативной памяти, а значит, вскоре графика на мобильных устройствах будет еще лучше. В-четвертых, разработчикам выгоднее выпускать проекты для массовых устройств — выше вероятность, что игру купит больше людей. Конечно, возникают сложности с оптимизацией проектов

под разные конфигурации, но фатальных проблем с этим не наблюдается.

Неоспоримое преимущество карманных приставок — физические клавиши. Как бы ни адаптировали разработчики игры под сенсорный экран, ничего лучше осязаемых кнопок для управления еще не придумано. Дисплей не способен передать всей точности и нужных тактильных ощущений, особенно когда идет имитация аналогового стика. В крупных проектах, особенно портированных с PC — Max Payne, GTA, Star Wars: Knights of the Old Republic, — это крайне важный момент. Играть так же быстро и свободно, как на компьютере, в подобные экшены невозможно. Нужно вращать камерой, смотреть на ту кнопку, на которую необходимо надавить, — на ощупь, как в случае с геймпадом, сделать нажатие труднее. Хотя некоторые мобильные игры и поддерживают связь с джойстиком по Bluetooth, кто же еще с собой и контроллер таскать будет? Если рассматривать сугубо игровую сторону вопроса, то Nvidia SHIELD Portable, Nintendo DS и PlayStation Vita гораздо лучше приспособлены под развлечения, нежели смартфоны. Но вся проблема в том, что многофункциональные устройства удобнее во всем остальном.

Игры на карманной приставке — основная и, по сути, единственная причина покупать консоль, в то время как на смартфонах это приятное дополнение к десяткам остальных возможностей. Приобретай мы под каждую цель отдельный гаджет, не хватило бы ни карманов, ни денег: плеер для музыки, телефон для звонков, приставка для игр, планшет для интернет-серфинга и т.д. Это то, от чего мы начали стремительно убежать примерно лет десять тому назад, двигаясь в сторону смартфонов, совмещающих все необходимое нам в одном корпусе. Этот аргумент, в конце концов, видимо, и победит портативные приставки.

А вы верите в будущее портативных игровых консолей? ■



Версия GTA: San Andreas для iOS



Телевизор LG 65EG960V: Безупречный гигант

Олег Капранов

Большой телевизор — это всегда хорошо. При условии, что его есть где разместить. В случае с OLED-телевизором LG 65EG960V вариантов не было — пришлось брать новинку на тестирование к себе, поскольку даже в редакции она занимала добрую половину каждой из комнат, а в таких условиях изучить устройство практически невозможно.

Очень... нет, не так: **ОЧЕНЬ** большой телевизор. Длина экрана — 144,7 см, высота — 88,4 см. Все это в совокупности выдает искомую диагональ 65 дюймов в щедро изогнутом дисплее для пущего погружения в демонстрируемое изображение.

У телевизора, имеющего вместе с подставкой массу почти 25 кг, невероятный, практический невесомый облик. Создается впечатление, что панель просто парит в воздухе. Дают такой эффект полупрозрачная подставка с алюминиевой опорой, а также чрезвычайно тонкая OLED-панель и отсутствие рамки. Изогнутый экран усиливает ощущение нереальности. На демо-стенде и в большом магазине изгиб не воспринимается так ярко, а в комнате — совсем другое дело. Изображение действительно будто бы окружает зрителя.

Задняя поверхность устройства изготовлена из белого матового пластика, на котором пыль будет не очень заметна. Про качество сборки аппарата ценой 499 тыс. руб. даже говорить как-то неловко — оно безупречно. Впрочем, у LG и более дешевые модели изготавливаются с сопоставимой вдумчивостью.

Пару слов о комплектации. В отличие от Android TV Sony, который мы тестировали месяц назад, здесь нет внешних блоков питания: габариты позволяют разместить все необходимые компоненты в корпусе, так что наружу выходит только сетевой кабель.

К модели приложен пульт Magic Remote, способный работать в режиме лазерной указки. Двигаем пультом — по экрану перемещается курсор. Для перемещения по интерфейсу просто идеально. Раньше премиальные телевизоры LG были укомплектованы двумя пультами: классическим, с кнопками, и довольно куцым — лазерной указкой. Теперь оба пульта объединили в один, и получилось очень толково. Помимо «волшебного» пульта, покупатель получает пакет документации и базовый набор кабелей. В общем, ничего лишнего.

Когда включаешь LG 65EG960V, сразу же бросаются в глаза его невероятная яркость и контрастность, а также очень глубокий черный цвет, без уходов в синеву. Все перечисленное — сильные стороны OLED-панелей. Изображение выглядит замечательно, причем как в затемненном помещении, так и под прямыми солнечными лучами.

При просмотре фильмов и различного контента следует отметить хорошую передачу светотени и значительно более тонкую работу с градиентами, чем наблюдается обычно. Впечатлила и передача динамических сцен, качественному отображению которых способствует фирменная функция TrueMotion.

Отдельная благодарность инженерам компании LG за нанесение на дисплей столь добротного антибликового покрытия, ведь порой применение не слишком качественного может свести на нет все прочие усилия.

Для отображения контента доступны несколько типовых пресетов: «Яркий», «Стандартный», ЭКО, «Кино», «Спорт», «Игры», «Фото». Они адаптируют изображение, делая его максимально комфортным для восприятия. Здесь уж каждому свое, кому что ближе, а неко-

торые вообще не переживают по этому поводу.

Обладателю подобного телевизора придется регулярно сталкиваться с апскейлингом, т.е. с растягиванием изображения до качества 4К. Причина этого проста — контента в 4К-качестве не очень много, большинство фильмов и прочего контента доступно в качестве Full HD и даже HD, и их тоже надо как-то демонстрировать. С разрешением Full HD телевизор справляется играючи, а вот с масштабированием HD уже возникают сложности. Особенно меня огорчило, что когда подключаешь к ТВ игровую консоль, где все игры в лучшем случае в Full HD-качестве, то становится заметно существенное количество артефактов. Но это проблема не телевизора, а производителей контента.

Еще одна сильная сторона телевизора производства LG — акустика. Здесь использовано решение, подготовленное совместно с компанией Harman/Kardon, с которой LG сотрудничает уже в течение нескольких лет. В телевизоре установлена двухполосная стереосистема общей мощностью 20 Вт. Качество звука 65EG960V меня очень порадовало. Телевизор создает четкое стереозвучание, позволяет с комфортом слышать музыку и диалоги. Причем даже на полной громкости колонки не начинают захлебываться — заметны и верх, и середина, и даже низкие частоты. Впрочем, от штатной акустики нельзя требовать невозможного, и потому следует признать, что басов, конечно же, не хватает.

Телевизор громкий, и это важно, поскольку его следует использовать в достаточно большом помещении. Тестирование показало, что комната площадью 40–50 м² может быть вполне достойно «прокачана». Впрочем, мне трудно поверить в то, что обладатель такого устройства предпочтет использовать штатную акустику, а не внешнюю систему соответствующего уровня.

Чтобы понять, какие внешние устройства можно подключить к LG 65EG960V, необходимо изучить список доступных портов и разъемов. В наличии 3xHDMI и 3xUSB (пара версии 3.0 и еще один 2.0). Разъемы HDMI использованы самые актуальные, особенно для данной модели — 2.0 с поддержкой 4K@60 fps. Ценно, что порты разведены вбок и в сторону — это упрощает подключение. А вот поддержки HDR на HDMI не предусмотрено.

Имеется практически всеядный тюнер DVB-T2/C/S2, позволяющий смотреть любое кабельное, спутниковое или эфирное телевидение. Для коди-

LG 65EG960V

► Достоинства:

- превосходное изображение;
- высочайшие яркость и контрастность;
- дизайн.

► Недостатки:

- высокая цена.

► Цена: 499 000 руб.

► Вывод:

Практически безупречное устройство для поклонников премиальных продуктов.



рованных каналов потребуется купить карту доступа у вашего провайдера, об этом не стоит забывать. Разумеется, есть Ethernet-порт и модуль Wi-Fi.

Работает телевизор LG 65EG960V под управлением webOS 2.0. Интерфейс узнаваем. Перемещаться по нему с помощью обычного пульта со стрелочками не очень комфортно, но пульт Magic Remote совершает чудо, и интерфейс оживает на глазах.

Вся основная навигация осуществляется по нижнему ряду значков: здесь можно выбрать источники контента, приложения, онлайн-сервисы и многое другое. Для комфортного использования пульта лучше не стоять возле телевизора очень близко, а отойти назад на 1–2 м, и тогда перемещения курсора будут более точными и выверенными.

В системе предустановлен богатый выбор онлайн-кинотеатров — помимо не так давно пришедшего в нашу стра-

ну Netflix, 4К-контент могут предоставить Okko и ivi.ru.

Который год уже не могу нарадоваться наличию фирменного сервиса LG, агрегирующего информацию о наиболее значимых премьерах из онлайн-кинотеатров. Это довольно серьезная проблема, не всегда понятно, где какой новый фильм можно увидеть в Сети, а здесь все собрано в одном месте и обновляется очень оперативно.

Для поклонников иных способов получения контента будет полезна информация о поддержке кодеков. Модель LG 65EG960V без проблем справляется со всеми наиболее распространенными кодеками и контейнерами, в том числе и с HEVC/H.265. Это практически гарантирует, что вы сможете просмотреть на нем любой фильм с битрейтом до 100 Мбит/с, а больше и не нужно.

Из других фишек webOS 2.0 стоит отметить очень толково реализованную многозадачность (система не начинает тормозить даже тогда, когда запущены три-четыре приложения одновременно; webOS стала первой оболочкой, в которой это реализовано). Весьма добротный браузер, который дружит даже с уже почти покойным Flash. Не могу сказать, что я бы променял свой десктоп на браузер телевизора, но при необходимости им вполне можно воспользоваться.

Телевизор LG 65EG960V выглядит практически безупречным, иного ожидать от устройства ценой почти в полмиллиона было бы странно. Все попытки обнаружить недостатки выглядели бы откровенными придирками, что же касается достоинств, то их бесконечно много. ■



Смартфон Zuk Z1: Небедный родственник Lenovo

Олег Капранов

Специфика последнего года работы китайских компаний на российском рынке заключается в том, что для многих из них это уже стало внутрикитайским делом. Например, компания А продает компании В в Китае партию своего товара, затем та отправляет его в нашу страну почтой, а российский офис компании А, мимо которого радостно пролетает некоторое количество денежных знаков, пытается понять, каким же образом, собственно говоря, такое произошло?

Вот и с появлением марки Zuk в России получилось примерно так же. Zuk («Жук» — по-русски), если кто-то еще не в курсе, — это компания, родственная Lenovo. Не ЧАСТЬ Lenovo, а Zuk by Lenovo, как написано на коробках. Такой своеобразный дискаунтер, который, благодаря упрощенным внутрикорпоративным процессам, многое делает быстрее, дешевле и эффективнее. И в Lenovo этого совершенно не стесняются, более того, даже признают, что некоторые идеи, придуманные у них, были переданы в Zuk и реализованы там по конкурентоспособной цене.

Китайский офис Zuk начал чрезвычайно активно работать в России. Для начала они продали партию смартфонов Z1 онлайн-ритейлеру JD.com,

которую тот благополучно реализовал по цене 299 долл., сделав еще скидку в 70 долл., т.е. дешево. Однако в Россию эти девайсы не прошли — они были завернуты на таможне как не сертифицированные специальными службами. По оценкам Эльдара Муртазина, таким образом судьба сложилась примерно у 9000 смартфонов. Параллельно шли переговоры между Zuk и Lenovo о том, как смартфоны будут продвигаться в России: важно оказывать сервисную и техническую поддержку, правильно локализовать устройство, рекламировать его и сертифицировать. Очевидно, переговоры увенчались успехом, поскольку в начале февраля в Москве состоялась официальная презентация бренда Zuk и смартфона Z1, организованная российским офисом Lenovo. После нее стало понятно, что работы по сертификации и локализации в самом разгаре и что можно будет ожидать появления модели в продаже (первое время только онлайн, что типично для всех брендов такого типа) примерно через шесть недель. Цена девайса не была озвучена, но в кулуарах фигурировала цифра 19 990 руб. Если это правда, то цена хорошая. Так что же мы получим за такие деньги?

Мне повезло, что к нам на тестирование из китайского офиса Zuk поступила модель белого цвета, которая смотрится наряднее и дороже, чем черная. У смартфона металлическая рама и глянцевая пластиковая задняя поверхность, которая хорошо выглядит и не собирает отпечатки пальцев.

На лицевой стороне расположена центральная кнопка, содержащая в себе еще и датчик отпечатков пальцев. С правой и левой стороны находятся кнопки управления, не обозначенные значками.



Zuk Z1

► Достоинства:

- солидный дизайн;
- неплохая камера;
- есть USB Type-C.

► Недостатки:

- сомнительная русификация оболочки;
- устаревающее «железо».

► Цена (ожидаемая): 19 990 руб.

► Вывод:

Достойный смартфон по невысокой цене, которому предстоит доказать право на существование, конкурируя с флагманами прошлых лет.



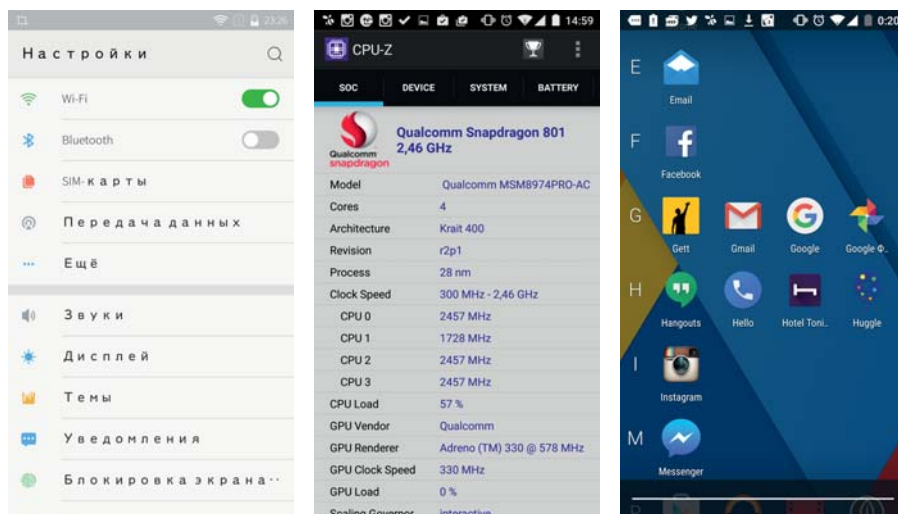
Смартфон двухсимочный, слота для microSD-карты памяти не предусмотрено. Особенность Z1 заключается в наличии порта USB Type-C, так что не стоит терять прилагаемый к устройству USB-кабель — покупать ему замену придется по весьма высокой цене, поскольку такие провода пока не очень широко распространены. Можно, конечно, приобрести кабель на Aliexpress или JD, но предлагаемые там аксессуары довольно низкого качества, и к тому же доставка займет у вас как минимум семь-десять дней. Это быстро, даже очень. Почта России молодцы! Но все же телефон нам нужен каждый день.

Качество сборки хорошее, материалы использованы достойные. Аппарат достаточно крупный: он оснащен дисплеем с диагональю 5,5 дюйма и аккумулятором емкостью 4100 мА·ч, так что Z1 получился еще и толстоватым. Но, на мой взгляд, такая расстановка приоритетов — это скорее преимущество, чем недостаток.

Смартфон поддерживает быструю зарядку, но комплектуется зарядным устройством на 2 А без ее поддержки. Следовательно, подходящую зарядку придется покупать отдельно. Это, в общем-то, популярный тренд среди производителей мобильных устройств.

На пресс-конференции представители Zuk сообщили, что смартфон можно зарядить за 40 мин, но это бесконеч-





но далеко от истины. Цифры здесь стандартные: за 40 мин осуществляется около 50% зарядки, а полная — примерно за 2 ч. Без подзарядки Z1 способен проработать около двух дней, а в режиме активного применения, т.е. когда экран практически не выключается, а аппарат используется для серфинга по Интернету и для общения в Facebook — 8–9 ч. Это порадовало.

Производитель недорогого устройства избрал и недорогую платформу, но вместо скромных сегодняшних решений отдал предпочтение достойному из прошлого, применив Qualcomm Snapdragon 801. Этим проверенным временем процессором были оснащены модели линейки Sony Xperia Z3, которая и по сей день остается более чем актуальной. А еще в Z1 установлено 3 Гбайт оперативной памяти. Карты памяти не поддерживаются, но 64 Гбайт постоянной памяти, из которых доступно примерно 55 Гбайт, — также совсем неплохо. Более того, лично я не вижу ни малейшего повода пожалеть о том, что нельзя поставить карту microSD, ведь это не iPhone с 16 Гбайт. Такого объема хватит на игрушки, на музыку да на пару фильмов, тем более что поддержка USB 3.0 делает процесс зачки контента очень приятным.

Работа осуществляется под управлением установленной поверх Android 5.1.1 оболочки Cyanogen OS 12.1, к которой у меня странное отношение. Она достаточно удобна, там есть несколько интересных решений, в частности, мне очень нравится, как организованы приложения с сортировкой по алфавиту. Но, к сожалению, сейчас в версии Cyanogen OS, предустановленной на Zuk Z1, на редкость неудачные кириллические шрифты с гигантскими буквами и неуместными интервалами. Причем это касается не только интерфейса, но и контента, например текста

писем в клиенте Gmail. В Lenovo знают о проблеме и обещают решить ее к началу официальных продаж смартфона в России. Пока же пришлось переключить интерфейс в режим якобы «голово» Android (Material), где со шрифтами все пристойно.

Еще пара слов — об экране. Для дисплея с диагональю 5,5 дюймов разрешение Full HD — самое то. Идеальный баланс между качеством изображения и нагрузкой на «железо». Экран Zuk Z1 не производит сногшибательного эффекта, однако не вызывает и разочарования: яркость и цветопередача — на уровне. Дисплей защищен стеклом Gorilla Glass, как и следует из описания, но мне совершенно случайно удалось его поцарапать. Что же, и такое бывает. А вот олеофобная защита порадовала — смартфон не очень сильно заляпывался, а следы пальцев легко устранились.

Не вызвала вопросов и камера. Ее интерфейс типичен для оболочки Cyanogen OS — он весьма лаконичен и вместе с тем функционален. Использован модуль Sony IMX214 Exmor RS на 13 Мпикс. Кстати, именно такой последние пару лет применяли практически все производители. Однако он требует серьезного ПО, с которым в Zuk справились хуже всех. Но в данном случае с ПО проблем не возникло — в Zuk проделали достойную работу. Днем все получается исключительно хорошо. В сумерках же заметна обработка фотографий, но, в целом, результат можно считать скорее положительным.

Что же мы, в конце концов, получили? Мы получили неплохой смартфон с актуальной, хотя и не самой новой начинкой, интересной ОС и достойным дизайном корпуса. Аппарат качественно собран и не выглядит в руках даже самого respectable человека игрой на понижение. Никакого дауншифтинга, если позволите. А ведь сейчас по цене 20 тыс. руб. предлагается множество интересных устройств. Да, не самых новых, но кто скажет, что LG G3 с Quad HD-экраном уже не актуален? Есть сопоставимые по цене флагманы производства Samsung, Huawei, Lenovo. Про Sony, которые радостно тянут весь хвост устройств, начиная с первого Xperia Z, я вообще молчу. И здесь встает основной вопрос: что же выберет потребитель — непонятную китайскую фирму «без роду и племени» с ее изделием или respectable производителя и не самую новую модель. Есть подозрение, что далеко не для всех порт USB Type-C и сканер отпечатков пальцев окажутся такими уж зубодробительными преимуществами. ■



Мобильные колонки: Звуки музыки

Александр Динаев

Жизнь современного человека немислима без мобильных устройств, и многие из нас привыкли слушать музыку с их помощью. И хотя производители смартфонов и планшетов не сидят сложа руки и периодически выпускают на рынок модели с продвинутыми функциями звучания, все же их качество далеко от идеала. Помочь этой проблеме призваны

портативные беспроводные колонки, существенно расширяющие акустические возможности мобильных устройств. Их несложно брать с собой на отдых или вечеринку, благодаря наличию встроенного аккумулятора.

В этом обзоре представлены семь таких акустических систем.

Ultimate Ears Boom 2

Данной колонкой компания Logitech продолжает свою линейку Ultimate Ears. Модель Boom 2 призвана обеспечить качественное звучание планшетам и смартфонам с помощью Bluetooth-соединения. Впрочем, благодаря наличию 3,5-мм разъема, ничто не мешает подключить ее к любому источнику звука. Правда, в последнем случае при длительном отсутствии входного сигнала она проявляет склонность к «засыпанию».

Традиционно для продуктов Logitech, дизайн аппарата хорошо проработан, колонка формой напоминает студийный микрофон. По сравнению с первой моделью линейки новинка стала немного тяжелее, но при этом слегка «похудела» внешне. Вследствие особой конструкции динамиков вывод звука здесь осуществляется на угол 360°. На большую часть корпуса нанесено специальное акустическое покрытие, которое не боится воды, грязи и пыли. Кстати, устройство защищено по стандарту IPX7. Все оставшееся пространство затынуто резиновыми вставками.

Колонку нельзя назвать массивной, она легко помещается в карман куртки или небольшую сумку. У нее имеется в наличии практически все, что может пригодиться. В частности, есть встроенный микрофон, обеспечивающий приличную передачу голоса, а также добавлена возможность управления воспроизводимыми треками. В этой модели доступна возможность беспроводного обновления прошивки без подключения к ПК. Колонку можно объединять в единую акустическую систему с такими же устройствами (до 10) для создания более объемного звучания.

Встроенный Bluetooth-интерфейс позволяет ей поддерживать устойчивое соединение на расстоянии до 30 м на открытом пространстве. По нашим замерам результат полу-

чился немного скромнее — около 18 м, что весьма неплохо.

Благодаря большой емкости встроенного аккумулятора, его хватает примерно на 15 ч работы — достаточно для почти любой вечеринки. Как и предшествующая модель линейки, эта колонка звучит очень прилично — микродинамика на высоте. Неплохо прорабатываются и средние, и высокие частоты. Но, в отличие от модели Harman/Kardon, здесь основной упор сделан на низкие. По нашим ощущениям, заметно вырос максимальный уровень громкости, ее сил хватает для озвучивания помещения среднего размера. Искажения проявляются минимально. Жаль только, цена на данную модель довольно высока.

► **Цена:** 16 500 руб.





Harman/Kardon Esquire 2

Дизайнеры Harman/Kardon сделали прекрасную работу — эта акустическая система производит отличное впечатление. Внешне она напоминает небольшую женскую сумочку. В оформлении используются металл и полированный пластик, а задняя сторона отделана под кожу. Там же примостилась симпатичная откидная ножка для установки на столе, однако сделана она не очень удобно. Производитель предусмотрел все необходимые интерфейсы: есть Bluetooth и привычное проводное

подключение. Управление вполне логичное и хорошо продуманное. При отсутствии внешнего сигнала через некоторое время колонка сама переходит в спящий режим, что сокращает расход энергии.

В модели установлены четыре 32-мм динамика общей мощностью 16 Вт. Esquire 2 предоставляет расширенные возможности проведения телеконференций. В модели реализована технология шумо- и эхоподавления посредством квадрофонического микрофона VoiceLogic, который, по за-

явлению производителя, улавливает звуки в окружающем пространстве под углом 360°. Качество передачи голоса на ближних дистанциях очень приличное. Помимо того, имеется аппаратная кнопка ответа на вызов. А при необходимости микрофон можно отключать.

Литий-ионный аккумулятор емкостью 3200 мА·ч здесь рассчитан на 8 ч непрерывного воспроизведения музыки, а благодаря наличию полноценного USB-порта, можно заряжать внешние мобильные устройства — смартфоны, планшеты и др.

Колонка обеспечивает довольно высокую громкость, здесь не наблюдается заметных искажений и дребезжания, свойственных многим мобильным моделям, — качество обеспечиваемого звука на высоте. Причем на удивление неплохо прорабатываются средние и высокие частоты, а низкие — заметно хуже, но для мобильного решения звучание более чем убедительное. Звучающая сцена сравнительно широкая, отдельные инструменты хорошо выделены, их звучание не сливается в общую кашу.

► **Цена:** 12 000 руб.



Microlab D22

Многие производители портативных колонок не оставили без внимания любителей активного отдыха на природе, и потому в магазинах нетрудно найти модели, защищенные от воздействия влаги и пыли. Аппарат D22 — как раз один из таких. Его корпус выполнен в непривычном для Microlab стиле. Он покрыт мягким силиконом приятного салатного цвета. Впрочем, устройство выпускается и в других вариантах расцветки. Для переноски аппарата предусмотрены специальные шнурки, с помощью которых его легко повесить на рюкзак или руль велосипеда. Управление моделью простое, оно осуществляется с помощью больших рельефных кнопок.

Несмотря на доступную цену колонки, ее функциональность на удивление широкая. Так, имеется удачно реализованная функция радиоприемника. Качество приема хорошее. При запуске автопоиска нам удалось поймать около 27 станций. Предусмотрен слот для карт формата microSD объемом до 32 Гбайт — колонка способна в автономном режиме воспроизводить музыкальные файлы.

Есть встроенный микрофон с возможностью ответа на входящий телефонный вызов. Его чувствительность не слишком высокая, но на расстоянии 1 м он неплохо передает голос. Подключать источник сигнала можно посредством Bluetooth 4.0 и проводного интерфейса. В акустической схеме этого устройства использованы два широкополосных 1,5-дюймовых динамика.

Время жизни аппарата от встроенного аккумулятора составляет около 6 ч.

При проводном подключении источника сигнала деталей ощутимо больше, нежели при использовании Bluetooth. Отдельные инструменты неплохо выделены и не смешиваются в общую кашу. Колонка позволяет выводить звук с довольно высокой громкостью, а также успешно озвучивает помещение небольших размеров. Любителям сочного баса ее сложно рекомендовать, поскольку низких частот явно не хватает — в звучании преобладают высокие и средние.

► **Цена:** 3000 руб.



Koss BTS1

Мобильная колонка должна быть компактной — так решили в компании KOSS и выпустили на рынок это миниатюрное устройство. Внешний вид у него довольно незатейливый. В его конструкции использован немаркий светлый матовый пластик, приятный на ощупь. Лицевая часть, под которой скрывается один 40-мм широкополосный излучатель, закрыта металлической решеткой.



Органов управления немного — всего три кнопки, сделанные из прорезиненного материала. Благодаря поддержке Bluetooth и наличию дополнительного выхода, эту колонку можно использовать как приемник беспроводного сигнала с дальнейшей передачей на проводную систему или наушники. Кроме того, позволительно подключить к ней такое же устройство, чтобы добиться более объемного звучания.

Аппарат можно устанавливать как горизонтально, с помощью имеющейся сзади прорезиненной вставки, так и практически вертикально, с небольшим наклоном, благодаря откидной ножке. Кстати, на ее конце есть отверстие, так что можно закрепить колонку, чтобы носить ее с собой, но это не слишком комфортно. Впрочем, аппарат комплектуется удобным чехлом для переноски.

Мощность встроенного динамика составляет 3 Вт. По заявлению производителя, покрывается частотный диапазон от 150 до 20 000 Гц. При беспроводном подключении эффективная дальность связи составляет около 8 м. Емкость встроенного аккумулятора невелика, его заряда хватает на 5 ч непрерывной работы.

Несмотря на свои компактные размеры, колонка выдает приемлемого качества звучание. Конечно, здесь не хватает низких частот, превалирует высокочастотная составляющая. Но для того чтобы посмотреть фильм или послушать музыку на природе, ее возможностей вполне достаточно. Главное, не включать на полную громкость — в этом случае довольно сильно проявляются линейные искажения.

► **Цена:** 4000 руб.



JBL Extreme

Создавая эту модель, производитель отошел от привычных габаритов мобильных акустических систем — колонка получилась крупная и увесистая. Переносить ее можно с помощью прилагаемого к ней специального ремня, перекидывающегося через плечо. Устройство имеет защиту от воды и пыли, так что его можно без опасений брать с собой на отдых. Разъемы также защищены — закрыты на молнию. Благодаря оригинальной форме, оно устанавливается как на торец (но в таком случае перекрывается один из излучателей), так и на боковую грань. По традиции в беспроводном

режиме предусмотрена возможность управления медиаконтентом. Есть и функция спикерфона с шумоподавлением. Встроенного аккумулятора хватает на 15 ч воспроизведения музыки.

Тестирование качества звука в целом оставило благоприятное впечатление. В звуковой картине преобладают низкие частоты, и любителям сочных басов она непременно понравится, а вот средних частот немного не хватает. Микродинамика и глубина звуковой сцены вполне приемлемы. Натуральность музыкальной атаки хорошая, хотя барабаны и воспроизводятся все же немного глуховато.



Линейность звуковой картины и ее макродинамика нареканий не вызывают.

А вот на максимальной громкости, а она здесь весьма велика, начинают проявляться небольшие искажения.

► **Цена:** 16 000 руб.



LG Music Flow P5

Компания LG продолжает развивать свою линейку портативных мобильных акустических систем. Эта модель имеет вполне традиционный вид. Рассматриваемый нами вариант был оформлен черным пластиком, но аппараты выпускаются и в белом корпусе. Качество сборки высокое. Устройство имеет компактные размеры и сравнительно небольшую массу.

Данная модель поддерживает одновременное подключение сразу к двум источникам сигнала по Bluetooth. Если же использовать две такие колонки, появится возможность прослушивать музыку в полноценном стереорежиме, благодаря их объединению в единую

акустическую систему, которой можно управлять с мобильного устройства посредством фирменного приложения LG Music Flow.

Несмотря на скромные размеры самой колонки, встроенный аккумулятор обеспечивает до 12 ч непрерывного воспроизведения музыки, а полная зарядка длится около 2,5 ч.



По меркам недорогих мобильных акустических систем, звучание данной модели хорошее. Звуковая сцена широкая, а вот микродинамика могла бы быть и получше. Вокальные же партии звучат вполне естественно. Низким частотам немного не достаёт выразительности. Особенно хорошо это заметно на примере такого классического произведения, как «В пещере горного короля» Э.Грига. Колонка способна с успехом озвучить к्वарту средних размеров. На высокой громкости серьезных искажений практически не наблюдается.

► **Цена:** 4600 руб.





Creative Sound Blaster Roar 2

Эта модель — обновленная версия ранее выпущенной отличной мобильной колонки Creative Sound Blaster Roar. Корпус нового устройства претерпел минимальные изменения, он также чем-то напоминает книгу. Правда, колонка стала чуть легче, уже и приземистой, однако качество отделки при этом изменилось не в лучшую сторону. По сравнению с предшествующей моделью, акустическая схема особых изменений не претерпела — в корпусе размещены как активные динамики, так и пассивные излучатели.

Вообще, как и у более ранней модели, многообразие сосредоточенных здесь функций удивляет своим масштабом. Имеется микрофон, вступающий в работу при использовании устройства в качестве беспроводной гарнитуры, а также записывающий голос с вполне приличным качеством. Создаваемые файлы сохраняются на карту microSD, разъем для которой находится на корпусе. Кстати, с нее можно воспроизводить музыку в форматах MP3, WMA, WAV. Для реализации такой возможности на одной из сторон корпуса установлены несколько кнопок.

Колонка поддерживает режим с постепенным понижением громкости звучания вплоть до полного отключения, что может пригодиться для убаюкивания детей. А вот функ-

цию сирены и пробуждения, полезную в том случае, когда, например, водитель засыпает за рулем автомобиля (через

различные промежутки времени колонка издавала громкие звуки), производитель почему-то убрал.

Подключаться к источнику звука аппарат может через беспроводной Bluetooth-интерфейс, а также через 3,5 мм-разъем. Чтобы максимально ускорить процесс беспроводного подключения, на одной из сторон корпуса имеется NFC-датчик. Для быстрой синхронизации достаточно лишь поднести к нему смартфон (при наличии поддержки NFC). Предусмотрена возможность исключить потери при передаче сигнала с помощью кодеков aptX и AAC. Чтобы использовать колонку в качестве беспроводной гарнитуры со смартфоном, на ее корпусе установлена кнопка ответа на звонок. Есть и встроенный микрофон, неплохо передающий голос на ближних расстояниях.

Устройство получает питание от встроенного аккумулятора емкостью 6000 мА·ч, заряда которого хватает примерно на 7 ч непрерывного воспроизведения, так что ее можно смело брать с собой. Кроме того, аппарат способен послужить мобильным зарядным устройством, к примеру, для смартфона или планшета.

Колонка обеспечивает масштабное звучание, с качественной проработкой мелких деталей. «Вальс цветов» Чайковского просто завораживает. Вокальные партии также звучат убедительно, но средних частот немного не хватает. На высокой громкости искажений практически не возникает.

► **Цена:** 17 000 руб.



Мир ПК

- ОБЗОРЫ НОВИНОК
- СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ТЕСТЫ
- СОВЕТЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ



Реклама 16+

Итоги

Мобильные колонки продолжают эволюционировать. Потихоньку улучшается качество звука, которое уже сейчас в несколько раз превосходит выдаваемое встроенными АС мобильных устройств, и подтверждение тому — модели, представленные в данном обзоре. Они неплохо справляется со своими обязанностями, демонстрируя, как правило, приличное качество звучания. Мы же среди общей массы выделили колонку Creative Sound Blaster Roar 2, которая отличается высоким качеством звука и широкой функциональностью — она получает награду «Выбор редакции». А при сравнительно доступной цене хорошим выбором может стать устройство Microlab D22 — «Лучшая покупка». ■

Dell Skylake XPS 13: Лучший в мире ультрабук стал еще лучше

Гордон Ма Унг



Размеры у обновленного варианта XPS 13, как и у его предшественника, поражают воображение, и они фактически совпадают с габаритами прошлогодней версии. На фотографии вы видите компьютер Dell, лежащий поверх MacBook Air 13

Сверху вниз: Apple MacBook 12, Apple MacBook Air 11 (2014), Dell XPS 13 (2016), Toshiba Radius 12, Apple MacBook Pro (2015), ASUS UX305 (2016), HP Spectre X360 (2015), Lenovo Yoga 3 Pro, Lenovo Yoga 900, Dell XPS 15 (2016)



На первый взгляд, улучшения обновленной в 2016 г. модели Dell XPS 13 кажутся не слишком существенными. Но когда мы погрузились в детали, то поняли, что обновление лучшего ультрабука прошлого года того стоило.

Прежде всего, следует отметить переход от процессора 5-го поколения Intel Broadwell к чипу 6-го поколения Skylake и новейшей версии разъема USB-C, устройства для которого появятся позже. Но только этим дело не ограничивается.

Для тех, кто не читал прошлогоднего обзора XPS 13, кратко подведу его итоги: самый компактный в своем классе портативный компьютер с 13-дюймовым экраном обладал отличной производительностью, отличался высоким качеством сборки и предлагался по вполне разумной цене. Для 13-дюймового ноутбука он выглядел действительно необычно маленьким.

На столе продукт Dell занимал столько же пространства, сколько и ноутбуки с экранами меньшей диагонали:

MacBook Air 11 или Toshiba Radius 12. А между тем, как следует из их названия, они оснащены 11- и 12-дюймовым экраном соответственно. Пожалуй, я бы сравнил XPS 13 с Apple MacBook (не Air) 12, если бы не удивительная воздушность и невесомость MacBook 12.

XPS 13 требует места лишь немного больше, чем MacBook 12, однако обновленная версия Dell тяжелее и толще, что хорошо видно на приведенной здесь иллюстрации. На первый взгляд, хочется отнести MacBook 12 к тому же классу, что и XPS 13, но на самом деле это не так. И пусть вас не вводят в заблуждение скругленные поверхности ноутбуков, делающие их, по мнению производителей, визуально тоньше. Измерив трех ближайших конкурентов, я обнаружил, что самым тонким из них является ASUS UX305, а старая модель Lenovo Yoga 3 Pro оказалась чуть толще ноутбука Dell. Справедливости ради стоит отметить, что разница между ними составляет считанные миллиметры.

Внешне новый вариант XPS 13 фактически идентичен прошлогодней модели. Разработчики заменили лишь разъем mini-DisplayPort на порт USB-C, к которому можно подключать двусторонние USB-кабели, поддерживающие множество различных стандартов. Появление таких кабелей я могу только приветствовать, а вот возникающая при этом путаница мне не нравится. Хотя теоретически коннекторы USB-C и USB Type-C поддерживают множество различных стандартов, на практике это не является обязательным. Значит, не все кабели USB-C будут передавать данные на высоких скоростях. Возможны варианты, при которых не поддерживается стандарт DisplayPort или Thunderbolt 3. В общем, все зависит от конкретной реализации.

В XPS 13 разработчики обеспечили поддержку всех необходимых стандартов: USB 3.1 с передачей данных на скорости 10 Гбит/с, наличие выхода DisplayPort (через адаптер) и Thunderbolt 3. Следовательно, все,

Dell Skylake XPS 13 review. The best ultrabook just got better, *PCWorld*, февраль 2016.

к чему можно приспособить имеющийся порт, должно работать.

Настоящим сюрпризом для меня стала возможность зарядки ноутбука не только с помощью типового адаптера питания, но и через порт USB-C. Компьютер поставляется с тем же стандартным компактным зарядным устройством Dell мощностью 45 Вт, что и предыдущая модель, но если вы хотите опробовать новомодную зарядку через USB-C, скажем, с самого современного хромбука Google Pixel, такой вариант вполне осуществим.

Возникает вопрос: почему бы всем просто не перейти на зарядку через USB-C? Думаю, в Dell прекрасно знают, что пользователи готовы отказаться от индивидуальных для каждой конкретной модели зарядных устройств в пользу многообещающей универсальной зарядки. Но им известно и то, что идея универсальной зарядки в полной мере пока не реализована.

На практике мне уже пришлось столкнуться с жестокой действительностью, и я должен заметить, что зарядка через USB-C стабильностью не отличается. Не желая излишне вдаваться в подробности, замечу лишь, что XPS 13 действительно можно заряжать через USB-C от нескольких устройств, выпускаемых независимыми производителями. Однако несмотря на то что компания объявила о полной поддержке стандарта, работает это далеко не всегда.

Тем не менее Dell предложила грамотное решение, сочетающее в себе лучшие черты обоих миров: оно устойчиво функционирует на миллионах ее компьютеров и обеспечивает поддержку стремительно развивающегося стандарта.

Что внутри

Большинство людей, планирующих приобрести компьютер XPS 13, интересуется, что у него внутри. Протестированный нами вариант, находящийся в среднем ценовом диапазоне, был оснащен процессором Intel Core i5-6200U, 8 Гбайт памяти LPDDR3 и накопителем NVMe емкостью 256 Гбайт с интерфейсом PCIe M.2.

Все эти три компонента являются существенным шагом вперед. В прошлом году чип Broadwell значительно медленнее обрабатывал графику, да и качеством центрального процессора он проигрывает нынешней версии. В модели XPS 13 выпуска 2015 г. использовалась оперативная память Micron DDR3L-RS (Reduced Standby). В ждущем режиме модули DDR3L-RS потребляют на 40% меньше энергии по сравнению со стандартной памятью

DDR3L и стоят при этом очень дешево. Но золотым стандартом с точки зрения энергопотребления в ждущем режиме считается память LPDDR3, получившая широкое распространение в телефонах, планшетах и других портативных устройствах.

И наконец, последнее обновление затронуло подсистему хранения. Модель 2015-го года поставлялась с накопителем M.2, который можно подключить к унаследованному интерфейсу SATA или более новому PCIe, чтобы повысить производительность. В прошлогодней модели использовался медленный и устаревший интерфейс SATA. Я попытался установить в нее накопитель PCIe, но ничего не вышло, потому что BIOS ноутбука не позволял загружать с него систему.

Новый вариант XPS 13 поддерживает не только загрузку с накопителей PCIe M.2, но и новый стандарт NVMe. В ноутбуке, который я использовал при написании обзора, был установлен накопитель Samsung PM951 NVMe. Если в прошлогодней модели скорость последовательного чтения и записи файлов в тесте CrystalDiskMark 5 составляла 473 и 264 Мбайт/с соответственно, то в этом году она повысилась до 1500 Мбайт/с и 307 Мбайт/с.

Прирост производительности заметен невооруженным глазом. Не обошлось, к сожалению, и без недочетов. Накопитель NVMe M.2 XPS 13 продемонстрировал невероятную быстроту, но не давал компьютеру погружаться в состояние глубокой спячки и потреблял больше электроэнергии, чем ожидалось.

А это, в свою очередь, привело к сокращению продолжительности работы компьютера от батареи, хотя емкость аккумулятора в новой модели и увеличилась (57 Вт·ч против 52 Вт·ч). Правда, компания Dell пообещала, что после обновления прошивки время работы

Dell XPS 13

► Достоинства:

- компактный корпус;
- возможность зарядки через порт USB-C;
- хорошее качество сборки;
- необычное расположение веб-камеры.

► Недостатки:

- слишком тесная клавиатура.

► **Цена:** 1149 долл. за конфигурацию с процессором Core i5, 8 Гбайт оперативной памяти и экраном с разрешением 1080p, не поддерживающим сенсорное управление.

► Вывод:

Совершенный ноутбук Dell стал еще совершеннее.



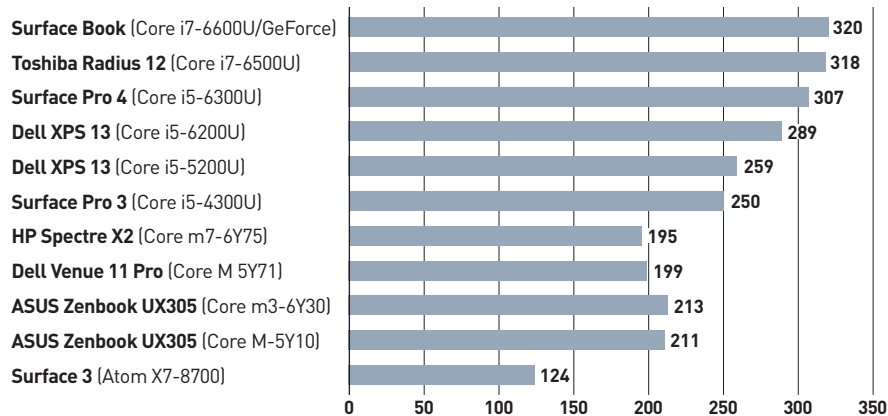
от батареи «возрастет на несколько часов». Как только у нас появится такая возможность, мы выполним соответствующие тесты и сообщим, действительно ли это так.

Производительность

Естественно, вам не терпится узнать, какой прирост производительности дает новый чип Skylake по сравнению со старым Broadwell. Первым делом я запустил тест CineBench R15. Эта бесплатная программа, которая при выполнении трехмерного рендеринга использует движок Maxon Cinema 4D, вполне подходит для оценки чистой производительности центрального процессора. Наверное, для покупателей сверхтонких и сверхлегких ноутбуков производительность не служит главным критерием, но наши испытания все же позволяют получить представление о том, насколько быстрыми являются их центральные процессоры.



CineBench R15 All Threads



Чем длиннее полоса, тем выше производительность.

Оснащение Dell XPS 13 процессором Skylake стало неплохим обновлением по сравнению с чипом Broadwell, установленным в прошлогодней модели

Рабочая эффективность

Понятно, что далеко не все будут заниматься на ультрабуке трехмерным рендерингом, поэтому попробуем оценить производительность при решении офисных задач с помощью теста PCMark 8 Work Conventional. Встроенные в него функции позволяют оценить скорость работы браузера, текстового процессора, электронных таблиц и видеоконференций. Результаты получились довольно интересными. В том, что новая модель XPS 13 оказалась быстрее прошлогодней, нет ничего удивительного. А вот то, что она сумела опередить Surface Book с процессором Core i7 и Surface Pro 4, кажется весьма странным. Не будем делать далеко идущих выводов, но, безусловно, это заслуживает внимания. Впрочем, полученных цифр еще недостаточно, для того чтобы рассуждать о разнице в поведении каждого из приведенных здесь устройств в типичной рабочей среде.

Я знаю, о чем говорю, потому что пытался использовать большинство из этих компьютеров в своей повседневной деятельности, и при работе с электронной почтой, просмотре веб-страниц в браузере и запуске Microsoft каких-то существенных различий не заметил. Единственным исключением оказалась модель Surface 3 с процессором Atom.

Производительность графической подсистемы

В процессоре Intel Skylake производительность обработки графики заметно выросла, и в тесте 3DMark Cloud Gate это хорошо заметно. При сравнении двух версий XPS 13 прирост оказался довольно приличным. Конечно, на роль современного игрового ПК ни один

из приведенных здесь портативных компьютеров не подходит, но для старых игр с низким разрешением они вполне сгодятся.

Продолжительность работы от батареи

С публикацией обзора новой модели XPS 13 я несколько задержался. Это объясняется, в первую очередь, неувязками, возникшими при выполнении теста на продолжительность работы устройства от батареи. Здесь, наверное, нужны пояснения.

Сначала я запустил на XPS 13 тест MobileMark 14 и получил 647 мин непрерывной работы. Неожиданно мало по сравнению с прошлогодней моделью, оснащенной экраном с разрешением 1080p, не поддерживающим сенсорного управления, которая

продержалась 728 мин. Совместно со службой технической поддержки Dell нам удалось выяснить, что причиной всему является накопитель M.2 NVMe, не позволяющий компьютеру перейти в спящий режим с пониженным энергопотреблением. Вместе с тем, в Dell пообещали, что после обновления прошивки продолжительность работы компьютера от батареи увеличится на несколько часов.

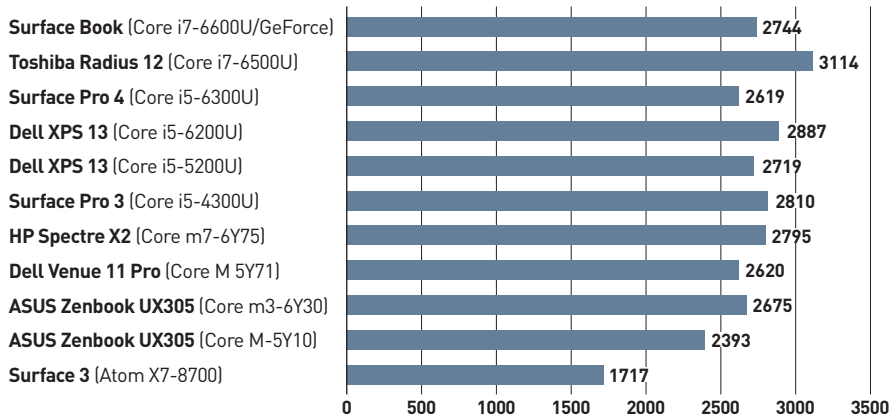
К сожалению, пока в Dell решали вопросы, связанные с BIOS, компания Microsoft успела выпустить обновления для Windows 10, после установки которых тест MobileMark 2014 вообще перестал запускаться. И Dell здесь ни при чем, потому что на других ноутбуках происходило то же самое. Даже сейчас, когда я пишу эти строки, MobileMark 2014 на XPS 13 у меня по-прежнему не работает.

В поисках какого-то выхода я решил вернуться к тесту видеоподсистемы, при выполнении которого проигрыватель Windows 10 Movies & TV воспроизводил видеофайл объемом 6,5 Гбайт с разрешением 4K и относительной яркостью 250–260 нит. При воспроизведении видео 4K новая модель XPS 13 проработала 529 мин, или менее 9 ч.

Между тем, в Dell обновили BIOS, решив вопрос с переводом накопителя M.2 в спящий режим. Но поскольку тест MobileMark 2014 у меня уже не запустился, посмотреть, что из этого вышло, так и не удалось. При воспроизведении же видео результаты остались неизменными, поскольку в спящий режим ноутбук при этом не переходил.

Из всего приведенного можно сделать вывод, что продолжительность работы компьютера от батареи находится на неплохом уровне, но выдающейся

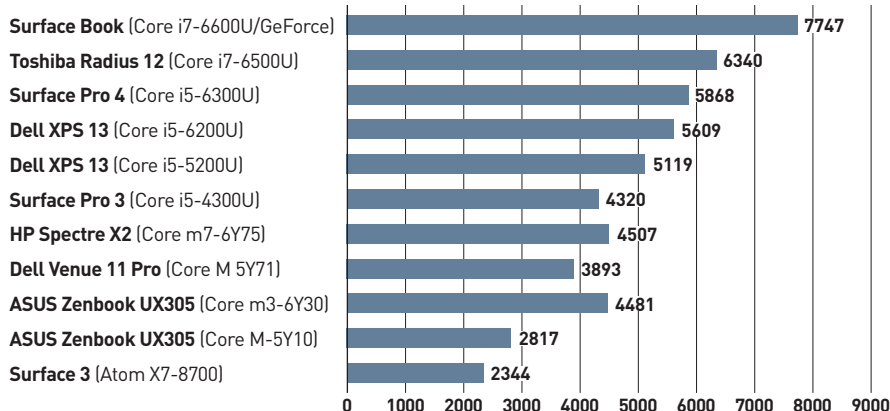
PCMark 8 Work Conventional Overall



Чем длиннее полоса, тем выше производительность.

При выполнении большинства офисных задач весьма затруднительно заметить разницу в производительности этих устройств. Существенно отстает от других лишь модель Surface 3 с процессором Atom

3DMark Cloud Gate Overall



Чем длиннее полоса, тем выше производительность.

Процессоры Core M с архитектурой Skylake дают заметный прирост производительности при обработке графики

ее не назовешь. А тем, кому это важно, Dell предлагает два варианта внешних батарей для XPS 13.

Что мне не понравилось

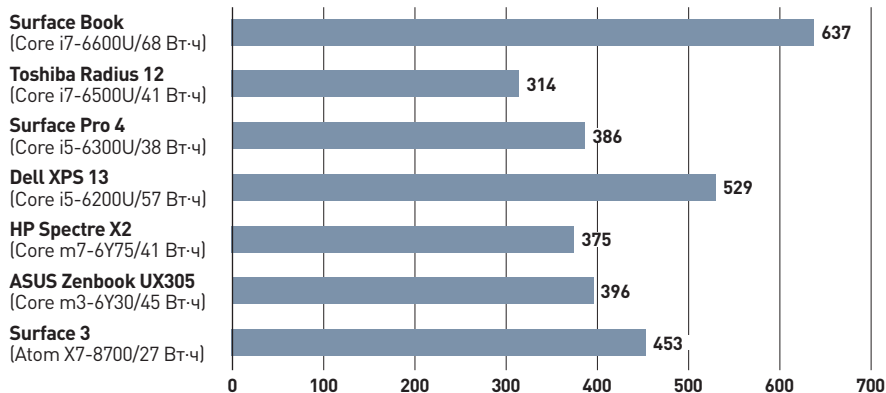
Чтобы уместить XPS 13 в таком маленьком корпусе, разработчикам Dell пришлось принять два компромиссных решения. Во-первых, переместить веб-камеру в левый нижний угол экрана, вследствие чего при разговорах по Skype ракурс получается довольно необычным. Во-вторых, крошечным клавишам клавиатуры становится слишком тесно. Но если Apple удалось создать удобную клавиатуру для MacBook Air 11, то почему бы то же самое не проделать и Dell? Теперь при переходе на гораздо более свободную клавиатуру HP Spectre X360 или даже на Surface Pro 3 у меня создается ощущение, что я ослабляю ремень после плотного ужина.

Вызывает вопросы и установка новых версий драйверов и BIOS, поскольку обнаружилось, что у программы автоматического обновления есть проблемы с безопасностью. Возможно, я слишком избалован, но мне кажется, что принудительная установка новых версий драйверов и прошивки с помощью Windows Update заметно облегчает пользователям жизнь. Компания HP тоже предлагает возможность безопасного поиска обновлений драйверов и BIOS, так что Dell необходимо исправлять свою систему автоматического обновления.

Закключение

Даже в условиях жесткой конкурентной борьбы модель Dell XPS 13 остается нашим фаворитом. А внесенные в обновленную версию изменения, которые могут показаться не слишком существенными, сделали ее еще совершеннее. И если вы ищете лучший компактный ультрабук, далеко ходить не придется. ■

3DMark Cloud Gate Overall



Чем длиннее полоса, тем лучше результат.

Продолжительность работы XPS 13 от батареи находится на неплохом уровне, но выдающейся ее не назовешь

WHAT HI-FI?
 ЗВУК И ВИДЕО

ТВОЙ ГИД В МИРЕ ВИДЕО, Hi-Fi и High End

Реклама 16+



Moto X Force: В полку флагманов прибыло

Олег Капранов

В предыдущем номере («Мир ПК», № 2/16) мы опубликовали обзор смартфона Motorola Droid Turbo 2, разработанного для американского сотового оператора Verizon. Буквально пару недель спустя компания Motorola, существующая теперь под крылом Lenovo, объявила о своем возвращении на российский рынок и представила пул смартфонов, которые будут теперь

официально продаваться в нашей стране. В их числе оказался и главный флагман — Moto X Force. Считается, что новый смартфон, по сути, точно такой же, как и Droid Turbo 2, но так ли это на самом деле? И что еще более важно — можно ли ожидать, что теперь российские покупатели получат весь набор фирменных сервисов Motorola? Попробуем разобраться.

Красивый?

Очень жаль, что сразу же приходится начинать с того, чего в России не будет. Сервис MOTO Maker отвечает за внешний вид устройств Motorola и позволяет полностью кастомизировать дизайн смартфона: подобрать подходящую заднюю крышку, цвет корпуса и фронтальной панели, нанести информацию о владельце. Подобный подход

типичен для американских компаний на территории США: Apple, Dell, равно как и Motorola, предоставляют широкие возможности по кастомизации и пытаются работать индивидуально едва ли не с каждым покупателем. Так вот, в России MOTO Maker если и будет запущен, то значительно позднее.

На начальном этапе покупателям будет доступен ограниченный набор крышек и корпусов, а идею о нанесении информации о владельце в российском офисе Lenovo не склонны считать чем-то значимым и востребованным.

В этом смысле Moto X Force получился максимально спартанским — он будет продаваться в корпусе черного цвета с задней поверхностью из так называемого баллистического нейлона. Основной фишкой смартфона является небьющийся дисплей с защитой Moto ShutterShield. На презентации X Force в России был продемонстрирован ролик, в котором аппаратом кололи орехи, а непосредственно перед журналистами смартфон кидали с высоты человеческого роста на бетонные блоки (ну хорошо, пусть не на бетонные, а на пеноблоки — они заметно мягче). Проводили мы и свои собственные эксперименты: роняли смартфон на кафель в ванной, на паркет и даже на асфальт. Со стеклом ничего не произошло, и аппарат продолжил работу.

Важно понимать следующее: во-первых, разбить можно все что угодно, во-вторых, помимо действительно отличного 5,4-дюймового экрана с Quad HD-разрешением и великолепной яркостью, у Moto X Force есть еще и металлическая рама, и, что более важно, — начинка: процессор, память и т.п. И эти компоненты совсем не так толерантны к падениям и динамическим ударам. Иными словами, разбить экран вы, вполне вероятно, и не разобьете, но повредить какой-либо шлейф или оставить вмятину на корпусе вполне сможете. И если на экран в Штатах действует четырехлетняя гарантия, и его заменят бесплатно даже в случае повреждения при падении, то обо всех остальных компонентах и речи не идет.

Внешне смартфон выглядит потрясающе, как и положено премиальному устройству. Пожалуй, единственная претензия к дизайну заключается в том, что задняя поверхность чрезвычайно подвержена загрязнению, любое из которых удалить со структурированной поверхности очень и очень непросто. Да, и к слову, Moto X Force не защищен от воды, так что не нужно пытаться его вымыть.

Равный среди равных

Что же касается начинки, то она под стать содержимому флагманов других производителей: восьмиядерный

Moto X Force

► Достоинства:

- небьющийся дисплей;
- емкая батарея;
- хорошее качество звука.

► Недостатки:

- очень средняя камера;
- завышенная цена;
- зарядное устройство с неотсоединяемым кабелем.

► Цена: 49 990 руб.

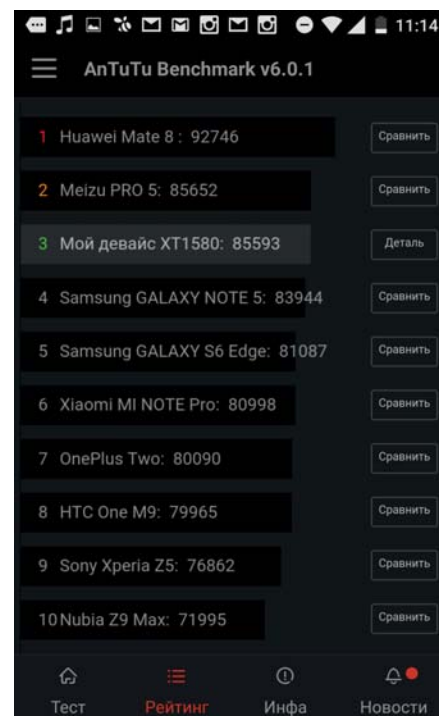
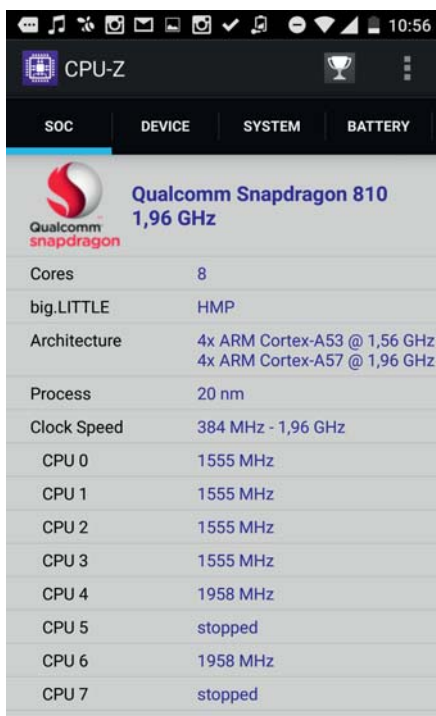
► Вывод:

Если вы готовы доплатить за «возвращение легенды» — это ваш выбор. В противном случае на рынке есть немало более выгодных предложений.



810 Snapdragon с частотой до 2,3 ГГц и 3 Гбайт оперативной памяти вкупе с 32 Гбайт памяти для хранения данных, из которых доступны примерно 24 Гбайт. Все это позволило аппарату набирать впечатляющие 85 тыс. баллов в AnTuTu и занять место сразу после Huawei Mate 8 и Meizu Pro 5. Но важно даже не это, а то, что за все время тестирования мне ни разу не пришлось столкнуться с тем, что нужное приложение было выкинуто из памяти, а интерфейс системы ни разу не по-





зволлил себе задуматься. Для любителей хранить большие объемы данных радостной станет новость и о том, что смартфон поддерживает карты памяти вместимостью до 128 Гбайт. На практике это означает поддержку карт памяти любого существующего сейчас объема.

Действительно долгоиграющий

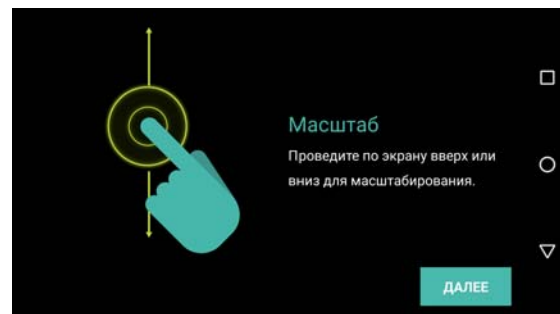
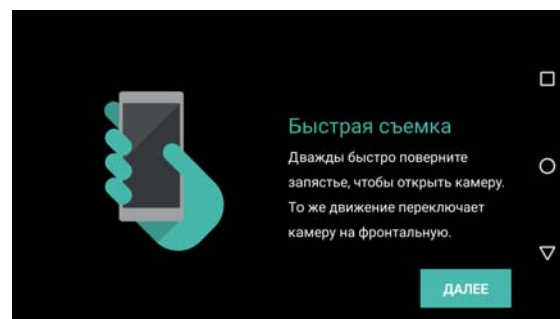
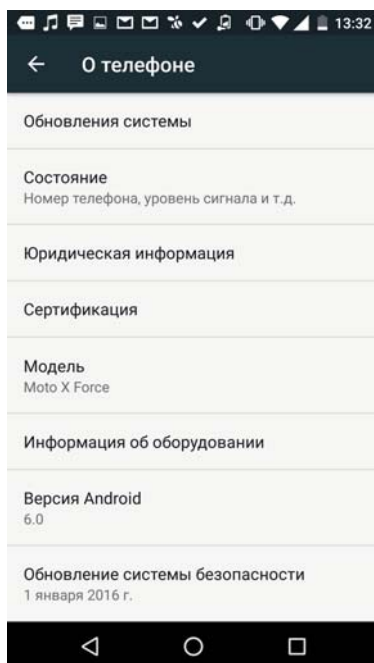
Подобной системе требуется достаточно много ресурсов. И одна из самых значимых лично для меня особенностей Moto X Force заключается в батарее TurboCharger емкостью 3760 мА·ч с поддержкой быстрой зарядки. В ком-

плекте со смартфоном идет специальный зарядник с неотсоединяемым кабелем. Кому-то подобное решение покажется скорее минусом, но мне оно пришлось по душе. А главное, этот блок питания заряжает аппарат до 30% всего за 15 мин. Полная же зарядка достигается за 1 ч с небольшим. В процессе аппарат заметно нагревается, но это нормально. Что же до времени автономной работы, то мне с моим режимом использования батареи хватало на полноценный рабочий день. В том числе даже в беготне по выставкам, где смартфон — основной рабочий инструмент. Коллеге же, которой смартфон

был отдан на пару дней полностью заряженным, воспользоваться зарядкой вообще не пришлось.

Android 6.0?

Теперь уже да. На тестирование поступил аппарат с Android 5.1 на борту, но примерно неделю спустя «по воздуху» прилетело обновление до 6.0 Marshmallow. Интерфейс перед нами все тот же, известный как Pure Android. В компании Lenovo обсуждается достаточно странное решение — установить на смартфоны Moto свою фирменную оболочку Vibe UI. Но, по-моему, это какое-то изыскан-





ное варварство. Vibe UI — отличная оболочка, которая находится на своем месте. И любой, кому она всерьез нравится (а таких очень и очень много), может купить прекрасные аппараты линейки Vibe. Зачем смешивать одно с другим — решительно непонятно!

Если говорить об интерфейсе в широком смысле, то единственное, чего мне ощутимо не хватало в Moto X Force, — сканер отпечатков пальцев. Это ощущение постоянно усиливалось еще и за счет того, что на задней поверхности, там, где у очень многих аппаратов находится сенсор, у данного смартфона есть специфическое углубление.

Рассказывать о самом Android бессмысленно, а каких-либо специфических особенностей именно от Motorola в смартфоне не наблюдается. Есть приложение, с помощью которого можно быстро и с комфортом спарить девайс с другими устройствами из экосистемы Moto, но задача в том, что пока что в Россию не приехали даже часы. В рамках презентации Motorola в нашей стране мне удалось пообщаться с несколькими сотрудниками Lenovo, и все они в один голос сообщили, что если до Нового года поставки Moto 360 под сомнение не ставились, то теперь, наблюдая неоднозначные цифры продаж «умных» гаджетов других производителей в России, в Lenovo уже не так уверены в необходимости привозить этот аксессуар в нашу страну. Что же до различных гарнитур, которыми всегда славилась Motorola, и прочего, то их поставки могут начаться несколько позже.

Отмечу, что очень здорово интегрированы подсказки в интерфейс камеры. Зачастую осваивать все приходится самостоятельно, действуя исключительно наугад. Здесь же система любезно подсказывает те или иные действия.

Кстати, а что камера?

С камерой у Moto X Force все очень неоднозначно. Здесь два модуля — 21-Мпикс и 5-Мпикс. У камеры нет системы оптической стабилизации, что вкупе с отсутствием аппаратной и даже программной кнопки для съемки (чтобы сделать снимок, необходимо нажать на экран) иногда доставляет некоторые неудобства. Не очень мне понравилось и то, как работает цифровой зум. В моем случае дисплей через раз реагировал на попытки приблизить изображение, чтобы затем снять его более крупно. А как это частенько бывает, объекты для съемки не всегда готовы позировать раз за разом. Некоторых смутит и отсутствие каких-либо настроек. Нет, лично я сторонник того, что камера в смартфоне должна быть

идеальной мыльницей, как у Apple в iPhone. Но есть люди и с другим взглядом на предмет. Парни из Sony даже выставки проводят из работ, снятых на камеры их смартфонов. Здесь без работы с настройками не обойтись, а у Moto X Force можно разве что HDR отключить, да режимы вспышки переключать.

В сухом остатке

Флагман Moto (именно Moto, а не Motorola) абсолютно гармоничен в ряду других устройств второй половины 2015 г. Он мощный, с отличной автономностью, выполнен в превосходном корпусе и обладает рядом уникальных свойств. Если вы часто роняете смартфон и не хотите затем полгода пользоваться аппаратом с экраном «в сеточку», не имея возможности приобрести замену или отремонтировать, то это ваш выбор. Во всех остальных случаях для смартфона ценой в 49 990 руб. есть немало заслуживающих внимания альтернатив. Что же касается Droid Turbo 2, то ключевое отличие Moto X Force состоит, конечно, в том, что данный аппарат сертифицирован. Он получит всю необходимую сервисную поддержку от Lenovo в России, чего не приходилось ждать от серых импортеров. А отсутствие фирменных дизайнов корпуса от Verizon, соответствующего шильдика на задней крышке и набора никому не нужных приложений, предоставляемых сотовым оператором, вряд ли можно считать существенной потерей. ■





ARCHOS 101 Helium 4G: Планшет для Интернета и звонков

Александр Побыванец

Как насчет недорогого 10-дюймового планшета на базе Android? Кроме приемлемого для небольшого бюджета ценника, устройство интересно наличием двух слотов для SIM-карт. А что еще тут полезного? ARCHOS 101 Helium 4G имеет среднюю по производительности начинку, так что по соотношению цена/характеристики это адекватное предложение. Навигация, чтение, видео, Интернет, не слишком требовательные игры — вот с такими задачами устройство способно справиться.

Комплектация

В комплект поставки модели входят сетевое зарядное устройство на 2А, две сменные вилки для розеток разных типов, а также microUSB кабель. На экран еще на предприятии наклеена защит-

ная пленка. Но нет ни наушников, ни чехольчика.

Скромный дизайн, хорошая сборка

Данный планшет мало чем отличается от аналогов. Плохо ли это? Полагаю, аппарат стоит тех денег, которые за него просят, он подойдет тем, у кого нет желания переплачивать за более дорогие материалы и бренд.

Корпус целиком выполнен из белого пластика, и потому сразу же возникает вопрос: не пачкается ли такая поверхность? Увы, но тиснение «под кожу» — не самое практичное решение. Если брать планшет с собой и носить в сумке, придется регулярно протирать корпус. Задняя поверхность с рифленой текстурой быстро загрязняется, поэтому

аккуратным пользователям придется тщательно ухаживать за ним.

Зато у такого дизайнерского решения будет и положительная сторона: планшет приятно брать в руки — натуральную кожу пластик, конечно, не заменит, но ощущения все равно позитивные. Это лучше, чем простое матовое покрытие, обычно встречающееся у близких по цене аналогов.

На верхнем торце расположены отсеки для microSD и пары Micro-SIM, спрятанные под большой пластиковой крышкой.

На эту же поверхность отправлена и клавиша регулировки громкости. Рядом с ней расположена маленькая клавиша питания. Я бы предпочел получить более крупную, благо свободного места здесь предостаточно.



Но конструкторы решили по-другому — в результате этот элемент получился слишком маленьким.

Большой и зернистый

Планшет оборудован 10,1-дюймовым HD-экраном с разрешением 1280×720 точек, тачскрин определяет до 10 касаний. Чувствительность у дисплея хорошая, практически всегда он корректно распознает нажатия.

Пленка, наклеенная на экран при изготовлении, это, конечно, плюс, однако олеофобных свойств у нее нет, поэтому по ней плохо скользит палец, а отпечатки появляются с завидным постоянством.

При такой диагонали дисплея разрешение Full HD было бы, пожалуй, предпочтительнее. Но если бюджет ограничен и лишних денег нет, выбирать не приходится, а зернистость можно пережить.

IPS-панель имеет воздушную прослойку, и потому, когда наклоняешь экран от себя, хорошо видно, как падает контрастность, например, планшета, установленного в качестве навигатора на панель в машине. Запас по яркости здесь не очень большой, пасмурным февральским днем дисплей бликует, а летом под ярким солнцем ситуация будет еще хуже.

Если базовые параметры чем-то не устроили, нужно идти в настройки и посмотреть раздел Mira Vision. Там можно изменять контрастность, насыщенность, цветовую температуру. К слову, настройки по умолчанию мне понравились, но свобода выбора — это, конечно, хорошо.

Средний по мощности

Предусмотрены 3,5-мм разъем, microUSB и порт для зарядного устройства.

Неожиданным открытием для меня стало отверстие на корпусе — оно позволяет осуществлять жесткую перезагрузку планшета, если он безнадежно завис. В ходе испытаний проблем не возникало, так что этой опцией я не пользовался.

У аппарата четырехъядерный 64-битный процессор MT8732 с частотой 1,5 ГГц и графический чип Mali-T760MP2. Для модели такой цены показатели тестирования хорошие. Поскольку в ней установлен экран с HD-разрешением, начинка с играми успешно справляется.

Правда, шутеры или гонки с настояшками выше средних могут тормозить. Asphalt 8, например, идет нормально, но мелкие задержки время от времени все же заметны. Но если не предъявлять завышенных требований к устройству, то и разочарования не будет.

Объем оперативной памяти составляет 1 Гбайт, постоянной памяти 16 Гбайт, из них свободно чуть больше 11 Гбайт для установки своего ПО и хранения разных данных. Карта памяти — вещь очень полезная, планшет работает с объемами до 64 Гбайт включительно. Здесь реализована технология Archos Fusion Storage, позволяющая объединить память карты и внутреннюю память в один массив на программном уровне. Плюс такого решения в том, что все данные можно хранить в одном месте, не мучаясь с переносом кеша игр или объемных приложений.

Верный игрок

Аккумулятор имеет емкость 6500 мА·ч. Можно заряжать батарею от входящего в комплект поставки блока питания через оригинальный разъем, а также подключать блок с microUSB к соответствующему порту. Такая возможность встречается редко, поэтому хорошо, что нет ограничений, иначе потеря или поломка зарядки привела бы к затруднениям.

Со временем работы все адекватно, одной зарядки хватает на 9 ч просмотра видео при среднем уровне яркости. Если установить в планшет SIM-карту и выходить через нее в Интернет, то за 1 ч работы будет уходить около 20% заряда.

Просроченная шоколадка

Планшет работает под управлением Android 4.4 Kit Kat. Ко времени тестирования (февраль 2016 г.) никаких обновлений доступно не было. Появятся ли 5.1 или даже 6.0, не сообщали.



Оформлен старенький Android скромно — дополнительной оболочки нет. По-моему, это скорее плюс, чем минус: тормозить нечему. А если хочется видеть дополнительные настройки анимации, можно поменять эффекты при переходах из папок на Рабочий стол и т.д., а потом направиться в Google Play, где эту проблему решит лаунчер.

Дополнительного ПО здесь нет, добавлены файловый браузер, сервис ARCHOS-видео и Media Server, который помогает транслировать видео или картинки с экрана планшета на телевизор. Любителей радио порадует встроенное FM-радио, что для планшетов редкость.

Двухсимочный планшет

Зачем такому планшету две SIM-карты, мне пока неясно. Все-таки это не телефон, когда постоянно нужно быть на связи с миром. Впрочем, если предположить, что некий абстрактный путешественник захочет передвигаться по миру с таким аппаратом, то допустимо пользоваться сразу двумя операторами на чужой стороне, не заменяя SIM. По планшету можно звонить, используя громкую связь или подключив свою гарнитуру. Встроенные динамики здесь не очень звучные, для прослушивания музыки или озвучки видео они не слишком годятся.

В планшете работает GPS, на улице он находит десяток спутников за 20 с. Отечественный ГЛОНАСС устройство не поддерживает.

Камера для галочки

На лицевой стороне модели установлена 2-Мпикс камера, на тыльной —



5-Мпикс. Что здесь сказать, кроме того, что камеры, в принципе, имеются, даже не знаю — фотографии получаются совсем плохого качества, камеры здесь просто «для галочки». Да, можно общаться по Skype, делать размытое селфи или снимать пейзаж в духе вынужденного импрессионизма. Планшет даже панорамы фотографирует, но они выходят низкого качества. Полагаю, что раздел с настройками камер, например, баланса белого, определения улыбки, включения HDR и вспышки, не пригодится.

Итоги

В кризис принято экономить, но стоит ли тратить деньги на этот планшет?

Если очень нужен мобильный Интернет, то кандидатов для выбора немного. Старенькую версию Android можно пережить, камера для планшета, вообще, не слишком важна, но вот звук я бы предпочел слышать через динамики более качественный. Хочется и побольше оперативной памяти, но это можно получить уже за другие деньги. Я бы предпочел доплатить и купить устройство помощнее, но если бюджет ограничен, то выбирать не приходится.

Что касается цены, то ARCHOS 101 Helium 4G стоит 11 990 руб. Дорого? Похожий по характеристикам Lenovo TAB 2 X30 стоит 16 990 руб., так что разница в цене выходит весьма ощутимой. Ближайший аналог Alcatel OneTouch POP 10 работает под управлением более свежего Android 5.0, имеет массу чуть больше 400 г и стоит меньше 11 тыс. руб. ■



ARCHOS 101 Helium 4G

► Достоинства:

- две SIM-карты, LTE;
- карта памяти;
- хорошая автономность.

► Недостатки:

- плохие камеры;
- тихие динамики;
- корпус сильно пачкается.

► Цена: 11 990 руб.

► Вывод:

В кризисное время принято экономить, а ARCHOS 101 Helium 4G представляется более чем экономичным решением.



Apple iPad Pro: Проблемы великанов

Александр Побыванец

Первые впечатления от нового большого iPad неожиданные. Он удивляет своими размерами, огромным экраном и классным звуком. Красивый, мощный и дорогой. При цене, составляющей почти 90 тыс. руб. за версию со 128 Гбайт памяти, iPad Pro конкурирует уже не с дорогими планшетами на базе Android, а с ноутбуками. В самой Apple считают, что iPad Pro достаточно хорош для того, чтобы им можно было заменить ноутбук. Вот и посмотрим с позиции потребителя, есть ли в этом смысл.

В коробке

Комплектация iPad Pro скромная. У него блок питания на 2,1 А и кабель Lightning длиной 2 м. За остальными компонентами добро пожаловать в магазин. Нужен чехол? Он ведь действительно полезен — и экран защитит, и станет подставкой для планшета. Значит, покупаем его за 5000 руб. Отдельно Apple продает накладку на заднюю панель ценой 6500 руб. Целый планшет на базе Android набегают. А еще нужен Apple Pencil — ключевая особенность девайса, его можно купить почти за 8000 руб.

Большой и алюминиевый

Над дизайном планшета в компании Apple особенно не задумывались —

iPad Pro получился похожим на большой iPad Air 2, причем также предлагаемый в трех цветовых вариантах. Планшет красивый, но если носить в чехле, то трудно оценить его изящный профиль. Тонкий алюминиевый корпус из нового более прочного сплава 7000-й серии отлично собран. Под экраном находится физическая кнопка со сканером Touch ID, работает он отлично и точно распознает все касания.

Масса модели составляет 723 г, почти как у самого первого Apple iPad пятилетней давности, имеющего массу 730 г. Но и диагональ у него заметно больше, и начинка совсем другая. Если провести аналогию с миром компьютеров, возьмем для сравнения 12-дюймовый MacBook массой 920 г. Он тяжелее, зато со своей клавиатурой. Для iPad Pro чехол-клавиатуру можно докупить, но стоит этот аксессуар недешево — 13 300 руб.

На тыльной стороне планшета в золотистом исполнении белой воронкой выглядит пластиковая вставка для LTE-модуля. Она слишком заметна, так и хочется поскорее спрятать аппарат в чехол. Но тогда окружающие не поймут, что перед ними самая-самая версия Pro.

Маленький телевизор

Экран с широкими рамками, куда же без них, по-другому пользоваться планше-

том будет неудобно. Брать его нужно обеими руками, иначе легко уронить, держа перед собой. Устройство получилось домашнее или офисное, но никак не прогулочное из-за своих размеров. На планшете вследствие его габаритов неудобно запускать гонки или те приложения, для работы с которыми используется гироскоп и нужно вращать iPad Pro перед собой. Читать перед сном также не слишком хочется со столь большим устройством.

Экран IPS имеет диагональ 12,9 дюйма и разрешение 2732×2048 точек. Модель, стандартно для подобных продуктов производства Apple, имеет соотношение 4:3, что удобно для чтения и посещения Интернета, но никак не для видео. По плотности точек на дюйм аппарат iPad Pro не отличается от iPad Air 2 или Mini 4, но благодаря огромному экрану изображение здесь выглядит эффектнее.

Измерения, проведенные независимыми изданиями, показали, что запас по яркости здесь меньше, а контрастность выше, чем у Air 2. Для экономии энергии Apple добавила в iPad Pro адаптивную регулировку подсветки, когда частота обновления снижается с 60 до 30 кадр/с.

Есть карандаш?

Если хочется побыть художником, то стоит использовать Apple Pencil. Электронный стилус работает только с iPad Pro, от которого же и заряжается. Но для зарядки можно использовать и кабель Lightning.

Рисовать удобно: стилус определяет силу нажатия и угол наклона, так что линии выходят разной толщины. Заодно можно играть с цветами: нажали кончиком стилуса на экране сильнее, оттенок получился темнее, нажали слабее — цвет более светлый. Задержек при работе не происходит, полное ощущение того, что это полноценная замена пера. Кроме того, Apple Pencil помогает ходить по меню — им можно нажимать на значки приложений. Работает он и в фирменных заметках Apple.



iPad Pro

► **Достоинства:**

- качественный экран;
- отличный звук;
- удобный сканер отпечатка пальца;
- хорошая автономность.

► **Недостатки:**

- неудобно управлять одной рукой;
- нет GPS у моделей с Wi-Fi.

► **Цена:** от 65 тыс. руб. до 87 тыс. руб.

► **Вывод:**

Планшет iPad Pro хорош как домашнее устройство для Интернета, но рассматривать его в качестве замены ноутбука все же не стоит.



Нужен ли стилус?

Если нравится рисовать или это необходимо по работе, если требуется добавлять подписи от руки к письмам и сообщениям, то, конечно, его покупка себя оправдает. В остальных же случаях аксессуар может быстро надоесть.

Могучий ураган

Знакомое оформление iOS ни с чем не перепутать. Крупные значки на Рабочих столах хочется сдвинуть плотнее, используя доступное место с пользой. Но делать этого нельзя, стандартную сетку значков менять в связи с увеличением экрана не стали, все те же 4×5. Вот сжать бы их, чтобы выглядели, как значки в App Store, пожалуй, стоило.

Многооконный режим, который уже давно есть в устройствах с Windows и в ряде моделей с Android производства Samsung теперь стал доступен и владельцам самого дорогого планшета Apple и других iPad, выпущенных в течение последнего года.

Все работает просто. Запускаемое приложение открывается на весь экран. После этого нужно провести пальцем справа налево, вытягивая панель с приложениями. Туда попадает лишь часть программ, ведь не все разработчики успели адаптировать свое ПО. Затем следует настроить положение окошек на экране. Они или делят все место пополам, или стоят в соотношении 70:30. Причем нельзя держать открытыми сразу два одинаковых приложения — вдруг захочется иметь пару окошек Safari на экране.

Далеко не все программы адаптированы под новое разрешение, так что

приходится смотреть ролики на YouTube на «замыленном» фоне фирменной программы Google.

Благодаря своей мощной начинке, содержащей 4 Гбайт оперативной памяти и новый процессор A9X Apple, модель iPad Pro лидирует в синтетических тестах. У нее традиционно нет слота под карту, но с таким запасом памяти в списке запущенных программ содержится все, что вообще когда-либо запускалось на устройстве с момента его включения. Впрочем, если планшет полежит день без использования, то, посмотрев новости в Safari и переключаясь на игру, приходится терпеть перезапуск. А теперь про игры. Мощность iPad Pro не оспаривается, ему по силам все любимые приложения из App Store. Но геймерам проще и дешевле купить iPad поменьше — руки будут не так сильно уставать, а ощущение от игр останутся те же самые.

Звук вокруг

Впервые iPad получил четыре динамика, работающих одновременно, которые вызывают непривычные эмоции. Обычно у планшетов Apple и так громкий звук, но здесь качественно проработанные басы и звенящие верхи вместе создают очень эффектную картину. Но если положить рядом iPad Air и Pro, то заметно, что большой планшет играет музыку чуть тише. Дорогую колонку iPad Pro не заменит, но на нем можно смело смотреть фильм или с удовольствием погрузиться в игру — качество звука отличное.

Долго и работает, и заряжается

Аккумулятора хватает надолго — еще бы, ведь тут батарейка на 10307 мА·ч. На практике устройство выдерживает около 8 ч веб-серфинга, в играх планшет живет около 6 ч. В смешанном режиме с чтением, просмотром сайтов, соцсетями и видео выходит около двух-трех дней работы. В этом плане большой iPad Pro сравним с более компактными планшетами Apple, у них близкие показатели. От прилагаемого к модели блока питания на 12 Вт зарядка занимает примерно 4,5 ч. Так что его стоит заряжать ночью.

Снимаем и публикуем

Для планшета такого формата 8-Мпикс камера iSight с автофокусом, обеспечивающая обычное качество съемки, — отнюдь не главное. На планшеты любят снимать туристы, но вряд ли они захотят использовать для этого столь крупный девайс. Фронтальная 1,2-Мпикс камера снимает так себе, хотя для общения по FaceTime и ее достаточно.

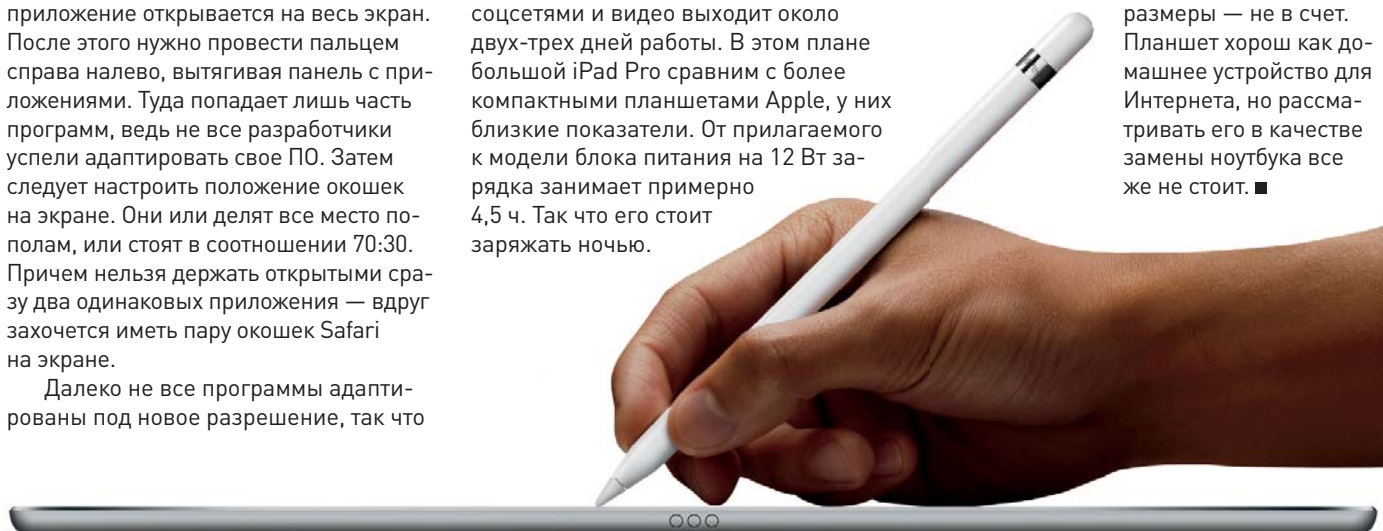
Относительно связи iPad Pro предлагает все, что мы привыкли видеть в планшетах Apple: Wi-Fi 2,4 и 5 ГГц с поддержкой ac, Bluetooth 4.2 и слот для nanoSIM. Есть поддержка сетей LTE и навигация по GPS.

На что можно потратить 90 тыс. руб.?

Техника Apple, что уж тут говорить, особой дешевизной никогда не отличалась. iPad Pro в экономичном варианте стоит 65 тыс. руб., а самый навороченный обойдется в 87 тыс. руб. Аппарат MacBook с диагональю 12 дюймов, оснащенный клавиатурой, имеет цену 107 тыс. руб. Столько же стоит и MacBook Pro с 13-дюймовым экраном. Дорого? Но не стоит забывать, что для более-менее удобной работы необходима клавиатура. Она обойдется еще в 13,3 тыс. руб. Выходит, что ноутбук не так уж и дорог, если учитывать весьма ограниченные возможности планшета.

Выбрать или нет?

Следует признать, что iPad всегда был устройством для потребления контента, пусть для него и придуманы разные приложения, помогающие ощутить себя творцом. Офисный пакет, видео- и фоторедакторы работают хорошо, но здесь по своим возможностям программы значительно уступают тем, что обычно установлены на компьютерах. Ничего нового по сравнению с другими iPad здесь нет, а увеличенные размеры — не в счет. Планшет хорош как домашнее устройство для Интернета, но рассматривать его в качестве замены ноутбука все же не стоит. ■



Долгожданная Tom Clancy's The Division и эпизодическая Hitman: Какие игры принесет март?

Станислав Иванейко

В первом месяце весны появятся две крупные и давно ожидаемые игры. Сперва состоится релиз Tom Clancy's The Division — этот кооперативный боевик с сильной RPG-составляющей выйдет в Международный женский день. Чуть позже увидит свет первый эпизод новой части Hitman. Игра будет выходить отдельными уровнями, по одному в месяц. Также в марте заглянут к нам расширенная версия файтинга Mortal Kombat XL, спортивный симулятор EA Sports UFC 2 и адвенчура о выживании космонавта ADR1FT.

Hitman

- ▶ **Жанр:** стелс-экшен
- ▶ **Издатель:** Square Enix
- ▶ **Разработчик:** IO Interactive
- ▶ **Платформы:** PC, Xbox One, PlayStation 4
- ▶ **Дата выхода:** 11 марта (пролог и первый эпизод)
- ▶ **Сайт игры:** <https://hitman.com/en-us>

Серия о киллере со штрих-кодом на лысом затылке перезапускается. Общая идея остается все той же: мы выполняем задания по устранению неудобных Агентству личностей. Но изменятся формат игры и другие аспекты.

Hitman теперь будет появляться эпизодами. Сколько их всего ожидается, пока не сообщается. В марте выйдет экшен с прологом и одним заданием, последующие эпизоды станут продаваться по отдельности. Ожидается, что за каждый придется отдать по 10 долл., и это довольно много. Каким образом разработчики убедят нас столько платить за один уровень? Аргументы для этого у них есть.

IO Interactive обещает сделать каждую миссию значительно крупнее и дольше, чем в предыдущих Hitman. При этом сообщается, что на уровнях будет по несколько сюжетных линий, но в чем завязка истории, неизвестно. Локации будут огромных размеров, что сулит невиданную ранее вариативность при прохождении. В серии

именно это всегда и ценилось — возможность завершить миссию тем способом, который выбрали вы сами, а не по указке разработчиков.

К целям появится больше подходов, «случайные убийства» все так же будут доступны, а внимательные игроки найдут много изящных способов добраться до мишени. Во время прохождения нужно помнить, что ваше главное оружие — не стильные пистолеты, а смекалка.

Разработчики дают практически безграничную свободу, и уже за это можно простить сериальный формат. К слову, можно сразу заплатить 60 долл. за всю игру и получать новые эпизоды по мере их появления — это должно быть дешевле, чем покупать миссии по отдельности.

Tom Clancy's The Division

- ▶ **Жанр:** экшен с элементами RPG
- ▶ **Издатель:** Ubisoft
- ▶ **Разработчик:** Ubisoft Reflections, Massive Entertainment, Red Storm Entertainment
- ▶ **Платформы:** PC, Xbox One, PlayStation 4
- ▶ **Дата выхода:** 8 марта
- ▶ **Сайт игры:** <http://tomclancy-thedivision.ubi.com/game/en-us/home/index.aspx>

Новый экшен компании Ubisoft представили в 2013 г., когда еще не вышли приставки нового поколения. Игра преподносилась как настоящий «некстген», о чем недвусмысленно говорил фантастический уровень графики.

Мы переносимся в Нью-Йорк, которого в привычном виде больше нет. Население погубила эпидемия, правительство вводит чрезвычайное положение, начинают работать группы зачистки. Весьма символично, что вирус распространялся через денежные купюры — при некотором воображении здесь можно увидеть и подтекст. За несколько дней город полностью изменился: электричества нет, полицию и медиков не вызвать, мародеры ведут борьбу за ресурсы.

Последняя надежда общества — отряд The Division, который должен спасти положение, если это еще возможно. Бойцы будут выполнять задания начальства и помогать местным жителям. Действие происходит в открытом мире, нам предоставлена обширная территория. Интересно обставлены некоторые игровые ситуации. Например, имеются зоны, которые планировались как карантинные — туда свезли много припасов, но эпидемия оказалась столь



ИНТЕРНЕТ для вашего дома

Зона покрытия сети
КРЕДО-ТЕЛЕКОМ



 credo-telecom.ru
КРЕДО-ТЕЛЕКОМ

Бесплатный круглосуточный телефон
8-800-100-8281

- услуги предоставляются в Москве, Московской, Калужской и Владимирской областях
- бесплатное подключение, телефонная линия не нужна
- постоянные скидки и акции по экономии средств
- скорость Интернет до 50 Мбит/с для физлиц и до 400 Мбит/с для юрлиц
- дополнительные услуги: установка телефона в коде 495, домашний Wi-Fi, цифровое телевидение, хостинг и многое другое

* уточняйте перечень услуг в Вашем населенном пункте
* Реклама

свирепой и масштабной, что смысл в лагерях пропал. Отправившийся за бесхозной добычей отряд должен захватить груз и дождаться прибытия вертолета для эвакуации, пока его обстреливают враги со всех сторон. Если не выдержите натиск противников, останетесь без ресурсов. Сюжетные миссии и ходы держатся в тайне, однако известно, что своими действиями мы будем влиять на ход повествования.

Внешне Tom Clancy's The Division кажется обычным экшеном от третьего лица, хотя она имеет сильные RPG-элементы, которым отводится чуть ли не главенствующая роль. Таким образом, уровень персонажа может оказаться важнее точности стрельбы игрока — даже если попасть в голову прокачанному герою, тот останется жив. Проходить боевик можно и в одиночку, без реальных напарников, но вряд ли это окажется столь же интересным занятием.

Mortal Kombat XL

- ▶ **Жанр:** файтинг
- ▶ **Издатель:** Warner Bros.
- ▶ **Разработчик:** NetherRealm Studios
- ▶ **Платформы:** Xbox One, PlayStation 4
- ▶ **Дата выхода:** 1 марта
- ▶ **Сайт игры:** <http://www.mortalkombat.com/>

Прошлогодний файтинг Mortal Kombat X получит расширенное издание, в которое войдут сама игра и все вышедшие дополнения. Этот жанр довольно редкий, поэтому можно снова вернуться к улучшенной со всех сторон игре — выбора в любом случае нет.

В комплект XL войдут персонажи из набора Kombat Pack 1 и 2. Полное издание будет доступно только для консолей — разработчики почему-то проигнорировали обладателей PC.

Что же касается самой игры, то Mortal Kombat X представляет собой брутальный файтинг, где бойцы выжимают друг другу глаза и ломают позвоночники. Выглядит здорово, играется весело, а неподготовленных людей ждет легкий шок. Нужно только понимать, что насилие здесь сугубо для развлечения и черного юмора.

ADR1FT

- ▶ **Жанр:** адвенчура
- ▶ **Издатель:** 505 Games
- ▶ **Разработчик:** Three One Zero
- ▶ **Платформы:** PC, Xbox One, PlayStation 4
- ▶ **Дата выхода:** 28 марта — PC, I квартал 2016 г. — консоли
- ▶ **Сайт игры:** <http://www.505games.com/games/adr1ft>

Космическая адвенчура ADR1FT немного перекликается с фильмом «Гравитация»: и здесь, и там героиня должна вернуться из космоса на Землю после аварии летательного аппарата. Дальше начинаются различия. Например, в фильме персонаж Сандры Буллок была, по сути, в открытом космосе, потому что метеоритный дождь разнес в щепки корабль. Девушке из ADR1FT повезло чуть больше — она находится на борту станции, пусть и сильно поврежденной. Что стало причиной инцидента, как связаться с NASA и, в идеале, вернуться домой — героиня не знает.

Игра будет размеренной, с неторопливым темпом. Бродите в невесомости по станции, слушаете аудиодневники погибшего экипажа и воссоздаете по крупницам всю картину происшествия. Звучит скучновато, но невесомость меняет подход ко многим привычным вещам. Скажем, просто взять и пойти не выйдет: гравитации нет, и переходы осуществ-

вляются примерно так — доплыть до стенки, выбрать угол, оттолкнуться и лететь до другого конца отсека. Это сделает геймплей куда интереснее, чем в обычных адвенчурах. Для самых элементарных действий, например для нажатия какой-нибудь кнопки, придется искать свое решение.

Остроты ощущениям добавляет ограниченный запас кислорода — время от времени нужно искать новые баллоны, иначе героиня умрет. Также в игре будут головоломки, для прохождения которых понадобится умение быстро соображать. ADR1FT создала небольшая команда, это дебютный проект студии Three One Zero. Пока что все выглядит интригующе.

EA Sports UFC 2

- ▶ **Жанр:** спортивный симулятор
- ▶ **Издатель:** Electronic Arts
- ▶ **Разработчик:** EA Canada
- ▶ **Платформы:** Xbox One, PlayStation 4
- ▶ **Дата выхода:** 15 марта
- ▶ **Сайт игры:** <https://www.easports.com/ufc>

Один из спортивных симуляторов в линейке EA Sports посвящен боям по смешанным правилам (MMA). Эти состязания особенно популярны на своей родине, в США — по количеству просмотров трансляций они вплотную приближаются к традиционному боксу. В наших краях игра вряд ли будет широко распространяться, зато в Штатах ее наверняка примут очень хорошо.

В EA Sports UFC 2 мы можем либо выбрать готового бойца, либо создать с нуля нового. Разработчики имеют все необходимые лицензии, и в игре можно будет встретить реальных спортсменов — например, заявлен легендарный Майк Тайсон. Разработчики улучшат графику и анимацию по сравнению с этими характеристиками первой части игры, а среди нововведений значатся бойцы женского пола. Чего стоит одна только Ронда Роузи на заставке! Похоже, Electronic Arts серьезно взялась за тему равноправия: сперва в FIFA 16 появились женские команды, а теперь и в симуляторе MMA.

Это основные игры, которые выйдут в марте. Пока что 2016 г. довольно скуден на крупные проекты, основные хиты начнут появляться осенью. Сейчас же довольствуемся одной-двумя AAA-играми в месяц. Возможно, уже в апреле ситуация станет интереснее. ■



The Legend Of Zelda: Twilight Princess HD.

Возвращение на Nintendo Wii U состоялось

Денис Поповкин

- ▶ **Жанр:** экшн-адвенчура
- ▶ **Издатель:** Nintendo
- ▶ **Разработчик:** Nintendo
- ▶ **Платформы:** Wii U
- ▶ **Дата выхода:** 4 марта 2016 г.
- ▶ **Сайт игры:** <http://www.nintendo.com/games/detail/the-legend-of-zelda-twilight-princess-hd-wii-u>

Первая игра Legend Of Zelda появилась в 1986 г. на 8-битной игровой консоли Famicom/NES, более известной у нас как «Денди» — оригинальных консолей в России не было, продавались только пиратские клоны. По словам Сигэру Миямото, создателя Legend Of Zelda, ему хотелось сделать такую игру, где игрок задумывался, что бы ему делать дальше.

Сегодня это звучит странно, но в то время игры были весьма ясны и максимально прямолинейны. Иди прямо, убивай все, что можно убить, собирай все, что можно собрать. Если игра предполагала, что разрешается двигаться в разные стороны, то действие происходило на одном экране.

Во всяком случае, такие игры были на NES. На компьютерах (Apple II, ZX Spectrum) встречались и другие, где можно было ходить в разные стороны



Оригинальная The Legend Of Zelda на «Денди»



Битва с одним из боссов в Twilight Princess

и исследовать мир игры, но для NES первой подобной игрой стала Legend Of Zelda. Главный герой Линк (вообще, имя персонажа в игре можно изменять, но зачем?) путешествовал по псевдо-открытому миру, обнаруживал проходы в подземелья, где решал головоломки, воевал с монстрами и в конце убивал босса, получая от него некий важный для сюжета артефакт.

По сути, формула игры до сих пор не изменилась, разве что и графика стала лучше, и загадки стали разнообразнее, и враги — интереснее (особенно боссы).

Сама Zelda: Twilight Princess, как и Zelda: Majora's Mask, отличается от прочих игр серии (в ней всего 17 игр) своей мрачностью — на смену мультяшному и в целом позитивному Wind Waker пришла история про сумрачный параллельный мир, поглощающий бытие. Хотя надо отметить, что сама идея параллельного мира для Legend Of Zelda — это не что-то новое, подобная уже была реализована даже в старой Link To The Past для приставки SNES.

Но здесь пошли еще дальше — персонаж не просто попадает в параллельное измерение, а изменяется сам. И не с точки зрения возраста, как в *Ocarina Of Time* (до сих пор сохраняющей максимальный рейтинг среди игр всех времен и народов на Metacritics), а с точки зрения своей сущности. Короче говоря, Линк (главный герой) побудет в шкуре волка. И это даже не спойлер — визуализацию дуализма Линка-волка можно наблюдать на обложке игры.

Кстати, «Зельда» — имя принцессы из королевства Хайрул. Во многих играх мы этот самый Хайрул спасаем от злодея Ганона (Ганондорфа), а Зельда нам помогает. Но в той же *Majora's Mask* ни Зельды, ни Хайрула нет вообще, а в *Wind Waker*... не все так однозначно, в общем.

Сами герои — Линк, Зельда, Ганон — носят условные имена. Значит, это не один и тот же Линк во всех играх, и не одна и та же Зельда, да и злодей Ганон — тоже. У Хайрула своя история, проходящая через все игры серии, и порой временной интервал между двумя «соседними» играми Legend Of Zelda



может достигать 100 лет и более. В частности, если действие в Majora's Mask происходит сразу же после Ocarina Of Time и если Линк там тот же (в детском возрасте), то действие в Wind Waker разворачивается спустя несколько столетий.

Twilight Princess

Twilight Princess изначально планировали на Game Cube, потом добавили в проект новую (на то время) Nintendo Wii, а в итоге доработка версии для Wii заняла столько времени и сил, что для Game Cube игра вышла на месяц позже. И все потому, что для Wii сделали управление с помощью Wii Remote. Для атак мечом приходилось размахивать контроллером, и это, честно говоря, немного утомляло.

Нет, это, конечно, весело и даже интересно, но иногда после тяжелого дня появляется желание просто расслабиться у телевизора с любимой игрой и совсем не хочется махать руками.

Итак, в Twilight Princess «простой деревенский паренек» Линк отправляется в королевство Хайрул по просьбе старейшины поселка. По пути он сталкивается с сумрачным миром, его затягивает туда, и там он встречает принцессу Зельду. Когда Линк найдет способ выбраться из сумрака, ему придется чередовать приключения в «реальном мире» и в «сумрачном» (не забудем и про подземелья), чтобы разобраться со злом, пока сумрак не окутал все вокруг.

Отдельного внимания в игре заслуживает сам сумрачный мир, существующий параллельно реальному, — прямо как в «Дозорах» Лукьяненко (хотя мы и сомневаемся, что авторы игры читали хоть один «Дозор»).

Twilight Princess HD

Когда же стало известно, что одну из самых популярных Legend Of Zelda перенесут на Wii и в высокое разре-

шение, — игроки возликовали. Потом, после появления первых трейлеров, радость сменилась сомнениями. Больше всего критиковали попытку Nintendo продать ту же самую игру под видом новой — мол, ничего толком не изменили, просто рендер теперь в разрешении не 852×480, а в 1920×1080 точек.

Но на самом деле не все так плохо. Много (да большинство, собственно) текстур действительно стали более детальными, причем не в результате рендера в Full HD, а в результате перерисовки. Но в целом уровень доработок, конечно, не сравним с тем, что в Ocarina Of Time 3D и Majora's Mask 3D, выпущенными для Nintendo 3DS, ибо там изменяли наряду с прочим детализацию самих объектов — увеличивали количество полигонов.

Нас, Впрочем, больше всего расстраивает то, что не убрали этот раздражающий перегидроленный и замыленный HDR, который можно наблюдать довольно часто, особенно в сумеречных сценах. В 2006 г. это было модно, а сегодня смотрится жутковато.

Но не графикой единой, как говорится. Управлять героем теперь можно с помощью Wii U Game Pad либо Wii U Controller Pro. При этом в любом случае на экране Wii U Game Pad доступны инвентарь и мини-карта, что очень удобно. Правда, оригинальное управление с помощью Wii Remote убрали — мы-то не переживаем, но вдруг кому-то так действительно больше нравилось? Могли же оставить хотя бы в качестве опции.

Не обошлось и без дополнительного контента. Теперь Линк собирает не только части сердца (для увеличения максимального запаса жизни), жучков-паучков (квест на большой кошелек), души привидений (квест на дополнительную пустую бутылку) и, собственно, деньги (рупии), но и особые печати. Если вы играли в Super Mario 3D World

на Wii U, то даже знаете, как выглядят эти печати и как их можно применять — отправлять сообщения по сети другим игрокам. В Twilight Princess HD печати спрятаны в дополнительно расставленных на уровнях сундуках (синих, как правило, — в таких еще части сердца лежат).

Владельцам же специальной фигурки amiibo Линк-волк (с Мидной, верной помощницей в Twilight Princess — куда же без нее) даже доступно какое-то отдельное подземелье.

У нас, Впрочем, такой amiibo не оказалось — была только обычная фигурка Линка. Если приложить ее к NFC датчику, то можно один раз в игровой день пополнить, например, запас стрел.

Итоги

Twilight Princess неоднократно называлась лучшей игрой серии Legend Of Zelda. Можно с этим поспорить (я спорить не буду), но уж точно никто не назовет ее плохой (из тех, кто в нее играл, конечно). В Full HD она смотрится потрясающе. Нет, это не то же самое, что запустить оригинальную Twilight Princess для Wii на эмуляторе для ПК. Во-первых, откуда эмулятор возьмет более детализованные текстуры? Ниоткуда. Объекты будут неплохо выглядеть вдалеке, но только не вблизи. Во-вторых, кто вообще играет в игры для Wii на ПК-эмуляторе? Это же просто безобразие!

Таким образом, на Wii U мы имеем уже две «Зельды», обе — ремастеры с Game Cube, и обе — в Full HD, что для самой Wii U все-таки редкость (в редких случаях некоторые объекты могут рендериться с более низким разрешением, но лишь в редких). И это хотя бы какая-то компенсация за то, что «своя» Зельда на данной консоли может и не появиться вовсе. ■

The Legend Of Zelda: Twilight Princess HD

► Достоинства:

- качественная графика;
- дополнительный контент.

► Недостатки:

- повторение пройденного.

► Выводы:

Если у вас есть Wii U — обязательно купите Twilight Princess HD. Даже если вы играли в оригинальную версию для Wii. И тем более, если еще не играли. Поверьте, в переиздании ничего не ухудшили, а только улучшили. Не будем, однако, обсуждать, что могли бы улучшить еще больше.



Homeworld: Deserts of Kharak. Путь наверх

Станислав Иванейко

- **Жанр:** стратегия в реальном времени
- **Издатель:** Gearbox Software
- **Разработчик:** Blackbird Interactive
- **Платформы:** PC
- **Дата выхода:** 20 января 2016 г.
- **Сайт игры:** <http://www.desertsofkharak.com/>

Возвращение культовой серии Homeworld — крупное событие для поклонников стратегий. Оригинальная игра, появившаяся в 1999 г., впечатляла отменным балансом, продуманным сюжетом и отличным сеттингом. Несмотря на господствовавший StarCraft в жанре футуристических RTS, она завоевала свою аудиторию и получила сплошь восторженные отзывы. Дополнение Cataclysm и вторая часть закрепили успех серии, после чего об игре не было слышно около десяти лет. Вдруг в 2014 г. становится известно, что Gearbox Software выпускает переиздание Homeworld Remastered Collection, а спустя еще некоторое время анонсирует Homeworld: Deserts of Kharak.

Песочные люди

Действие происходит за определенное время до событий оригинальной игры. Прошлые части были космическими стратегиями, а Deserts of Kharak значительно ближе к обычным RTS — вся игра будет проходить на планете Кхарак. Она представляет собой почти что бескрайнюю пустыню, жить на которой становится все труднее из-за нехватки ресурсов, постоянных дюн и войны с кланом религиозных фанатиков Гаалсъен. Надежда на спасение появляется в виде древней аномалии, которая позволит создать космический

корабль и улететь с Кхарака восвояси. Отправленная за реликтом экспедиция пропадает, и вера в лучшую жизнь опять гаснет. Спустя четыре года вновь удается в очередной раз напасть на след артефакта, и нам поручено добыть его любой ценой.

Героиня Рейчел С-Джет возглавляет путешествие в знойную пустыню и по совместительству является центральным персонажем истории. Homeworld представляет собой динамичную стратегию, в которой вы ни минуты не будете сидеть на одном месте. Любителям вдумчивого строительства базы и длительного сравнения разных юнитов лучше обойти Deserts of Kharak стороной. Во многих миссиях нельзя медлить, равно как и долго оставаться в одной точке. Игра подталкивает к изучению местности, постоянному движению и готовности в любой момент ретироваться.

Нашей базой выступает Каписи — нечто вроде сухопутного авианосца, заменяющего собой все привычные для стратегий объекты. Здесь производятся юниты, открываются улучшения, накапливаются ресурсы — словом, в корабле совмещается множество функций.

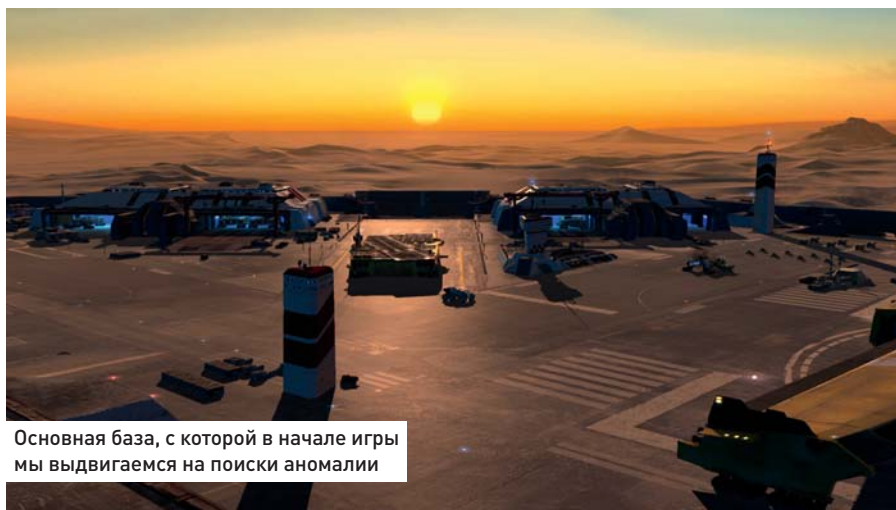
Самое важное, что корабль не прикован к земле, а перемещается, хотя и медленно. От вражеских истребителей он не уйдет, зато не нужно отправлять добывающую технику через всю карту. Все ваши юниты способны перемещаться, и это дает отличную возможность продумывать тактические шаги.

Пятьдесят оттенков песка

Миссии происходят среди бесконечных песков, и с разнообразием ландшафта у игры есть весомые проблемы — желто-рыжие тона утомляют. Разработчики постарались компенсировать это разноплановыми миссиями, что, в общем-то, удалось. Задания довольно типичные: то защитить объект, то отвоевать. При этом к каждому поручению нужно подобрать свой ключ. Например, в одной из начальных миссий необходимо поставить датчики в трех точках — враги, естественно, будут их уничтожать, стоит только вам перейти к следующему объекту. Нужно дробить войска, изучать окружающую местность, беречь основную корабль и транспорт Рейчел, в противном случае можно потратить битый час, пытаясь установить приборы, до того как их успеют разбить. В другой миссии, наоборот, лучше действовать скопом: ресурсов мало, и следует обходиться небольшими силами. Распыляться в такой ситуации — значит, приговорить всю экспедицию к гибели.

Homeworld: Deserts of Kharak ставит на первое место не развитие технологий и оборонительную способность, а боевые действия. Улучшения открываются быстро, да и постройка юнитов практически молниеносная, были бы





Основная база, с которой в начале игры мы выдвигаемся на поиски аномалии

ресурсы. С добычей ископаемых также крупных проблем не возникает, однако источники не особенно богатые, поэтому приходится часто искать новые и кочевать с одного участка на другой. В нашем распоряжении воздушные и наземные единицы техники. Машин очень много, на нехватку техники не пожалуешься — в игре представлено классическое разделение на легких, средних и тяжелых юнитов, и этого оказывается достаточно.

Баланс предсказуем: легкая техника слаба, но компенсирует недостаточную боевую мощь высокой мобильностью, тяжелые машины идут напролом, однако со скоростью чуть выше черепаший, а средние единицы представляют собой компромисс между первыми и вторыми. Уяснив особенности юнитов, начинаешь представлять, с какими силами можно идти в атаку, а с каким числом бойцов лучше не бросаться на группу врагов. Впрочем, в Homeworld даже легкие юниты имеют довольно большой запас

прочности и на пушечное мясо совсем не похожи.

Обычно под контролем нужно держать большой участок территории, чтобы вовремя заметить врага и успеть подготовиться к его нападению. Мини-карты нет, постоянно елозить по разным углам карты неудобно. Выход из этой ситуации — специальный режим, который доступен в любой момент. Управлять нашими войсками можно прямо отсюда, и порой это оказывается даже удобнее привычного вида. Сразу заметны участки, где засели противники, и это сильно помогает при планировании миссии.

Враги действуют разумно, стараясь заставить вас в наиболее уязвимый и неподходящий момент. Скажем, построили сильных юнитов, отправляетесь на захват цели, проверили дислокацию противников — вроде никого нет поблизости. Только оставили на охрану Каписи пару-тройку машин и с основным отрядом выдвинулись в бой, как словно из ниоткуда появляется вражеская группа и начинает расправляться с вашей мобильной базой. Опасность

врагов еще и в быстром создании техники: Гаалсьен, в отличие от вас, могут производить новых юнитов на небольшом корабле, который быстрее и подвижнее громадины Каписи.

В столкновениях большую роль играет, как ни странно, местность. Пустыня довольно холмистая, и умение этим пользоваться весьма полезно. Вы можете и заставить врага врасплох, неожиданно появившись из-за возвышенности, и быстро скрыться от атаки, когда понимаете, что не сумеете выиграть этот бой.

Стратегия базируется на движке Unity, что явно не сулило ничего хорошего. Графика посредственная, как ни выставляй настройки. Даже выкрученные на максимум эффекты и детализация текстур не слишком улучшают положение. Однако в большинстве ситуаций это не критично, при максимальном отдалении камеры картинка получается сносная. Но когда захочется рассмотреть со всех сторон какой-нибудь боевой вездеход, то наступит разочарование — изображение недалеко ушло от первой Homeworld 17-летней давности.

Deserts of Kharak — яркий пример того, как может выглядеть знакомая серия при взгляде под новым ракурсом. Вероятно, не всем понравится решение Blackbird Interactive перенести действие целиком на планету, лишив игроков битв в открытом космосе. Однако механика Homeworld отлично работает и в наземном сеттинге, а скоростной геймплей постоянно держит в напряжении. Все время ждешь нападения, мечешься между разными юнитами и гадаешь, в какой момент лучше всего проводить вылазку. В общем, если хотите получить быструю стратегию и готовы мириться с никудышной графикой, проект должен прийти по вкусу. ■

Homeworld: Deserts of Kharak

► Достоинства:

- быстрый геймплей;
- продуманный баланс;
- удобная тактическая карта.

► Недостатки:

- скучноватый сюжет;
- однообразные локации;
- посредственная графика.

► Выводы:

Некогда знаменитая серия предстала в новом ракурсе. Игровой процесс динамичный, баланс выверенный, а слабую графику можно и проигнорировать.



По меркам Homeworld, это крупное сражение, обычно можно обойтись и меньшими силами

Снайперы иногда откладывают винтовку и используют пистолет



ХСОМ 2. Зеленые человечки распоясались

Станислав Иванейко

- ▶ **Жанр:** пошаговая стратегия
- ▶ **Издатель:** 2K Games
- ▶ **Разработчик:** Firaxis Games
- ▶ **Платформы:** PC
- ▶ **Дата выхода:** 25 мая 2012 г. (Xbox 360, PlayStation 3), 15 января 2016 г. (PC)
- ▶ **Сайт игры:** <http://www.xcom.com/>

Возвращение в 2012 г. серии ХСОМ о борьбе пришельцев и землян приняло с большим теплом. Пошаговая стратегия ХСОМ: Enemy Unknown сохранила фирменную атмосферу и довольно старомодный геймплей. Глубокая тактика, обширные возможности и интересная механика позволили игре стать одной из лучших в своем жанре. Студия Firaxis Games на этом не остановилась: превосходные отзывы и продажи Enemy Unknown дали понять, что народ хочет продолжения. Спустя четыре года разработчики выпустили сиквел,

который оказался по всем параметрам лучше оригинала, — хотя, казалось бы, куда уж лучше.

В первой части игры инопланетяне напали на Землю, и подразделение ХСОМ стояло на страже человечества. Теперь все перевернулось с ног на голову: планета захвачена и целиком контролируется пришельцами. Людей заманивают в подконтрольные оккупантами города, где обещана райская жизнь. Остатки Сопротивления разбросаны по всему миру, и без нашей помощи им приходится туго: пришельцы наступают, стремясь установить тотальный контроль над планетой и ликвидировать все угрозы своему режиму. Намерения у захватчиков отнюдь не благие. Среди населения ходят слухи, что над людьми проводят опыты, и добром все это не закончится. Собравшись на летающей базе ХСОМ «Мститель»,

нам предстоит отвоевать Землю и выгнать — а лучше перебить, — всех пришельцев до последнего.

Новый дом

Знакомые с Enemy Unknown люди мигом освоятся в сиквеле: интерфейс прежний — все на своих местах, вид на отсеки базы и подбор бойцов практически такие же. Мы снова занимаемся доведением своего штаба до ума: открываем и модернизируем лаборатории, развиваем вооружение и пр. Функций и задач у вас много, и всему нужно уделять внимание. Стоит запустить одну отрасль, как жизнь резко осложнится. Теперь мы контактируем не с правительствами стран, а с группами повстанцев. Первым делом нужно наладить с ними контакт, а уже затем выполнять их миссии. При этом у нас остаются глобальные цели — задания, к которым нужна

Homeworld: Deserts of Kharak

► Достоинства:

- разработчики зря времени не теряли — в игре масса нововведений;
- бои стали более непредсказуемыми;
- глобальная стратегия стала более глубокой и сложной;
- отличный ИИ — с врагами не соскучишься.

► Недостатки:

- слабая оптимизация.

► Выводы:

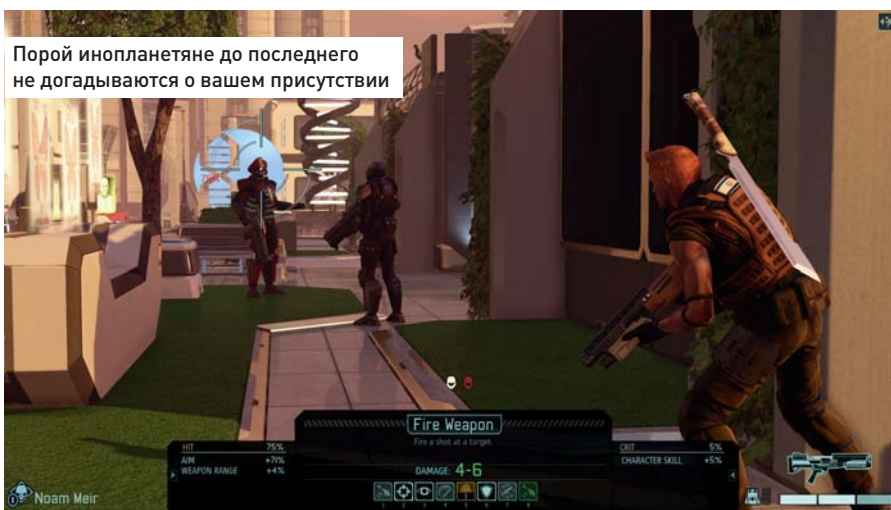
ХСОМ 2 — жизненно важный глоток воздуха для людей, уставших от бесконечных блокбастеров и желающих получить умную, сложную игру. Стратегия вызывает только искреннее восхищение.



серьезная подготовка. Если провалите или откажетесь браться за такой квест, пришельцы без особых усилий возьмут полный контроль над Землей и окончательно уничтожат Сопротивление.

На изучение особенностей механики много времени не уйдет, если вы уже знакомы с ХСОМ. Выбираете какое-нибудь исследование или строительство — и ждете, пока завершится. Таких дел можно натворить, если подходить к апгрейдам без понимания, зачем они вам понадобятся. Тяжело придется в сражениях, если вы что-то развивали для галочки, а не с пониманием того, как будете это использовать. Время и раньше играло важную роль в ХСОМ, а теперь за ним только поспевать — не хватает ни на что. Только взялись за новое исследование длительностью в десять дней, как появились несколько важных миссий, соваться на которые без изучаемой

Порой инопланетяне до последнего не догадываются о вашем присутствии



разработки не хочется. Пока шло исследование, задания потеряли актуальность, пришельцы разнесли мирные поселения и продолжили наступление.

Иногда разрываешься на части, пытаешься все успеть, и постепенно приходишь к неутешительному выводу — игра будто нарочно приводит к мысли, что на все времени не хватит, и нужно делать зачастую непростой выбор с такими же последствиями. Здесь в порядке нормы проигнорировать спасение мирных жителей, тем самым приговорив их к гибели, чтобы замедлить прогресс инопланетян в осуществлении их жуткого замысла.

По воле случая

ХСОМ — пошаговая стратегия, и ключевое место в ней отведено тактике. В миссиях у нас всего четыре бойца, и их нужно беречь как зеницу ока. Дело в том, что с каждым заданием они набираются опыта, получают звания и разучивают новые умения. После выполнения семи-десяти миссий зеленые новобранцы превращаются в опытных вояк. В случае гибели они никак не воз-

рождаются, и тогда придется вновь набирать необученный «молодняк». Сначала это не слишком важно, но задания постепенно усложняются, и дополнительные навыки бойцов оказываются очень кстати, так что личный состав лучше не терять по чем зря.

У нас по-прежнему два действия на ход для каждого бойца. Выстрел завершает ход персонажа, даже если это его первая активность. На многих миссиях появились ограничения на ход, что сделало вылазки более рискованными. К примеру, теперь вы не сможете двигаться через одну-две клетки и выжидать наиболее подходящего момента для атаки. Инопланетяне обычно появляются с нескольких сторон, и здесь большое значение имеют специализации ваших подчиненных. Крайне важно расставлять их в зависимости от умений: снайпера — подальше в тыл, солдата с дробовиком — поближе к врагу, чтобы одним выстрелом с близкого расстояния убрать противника. А бойцы нового класса «Рейнджер» вообще таскают с собой оружие ближнего боя — нечто вроде катаны. Тактических вариантов много, но после нескольких досадных поражений, когда победа буквально ускользает из рук, действуешь уже более аккуратно.

Для большинства миссий карты теперь генерируются случайным образом. В некоторых сюжетных заданиях они созданы вручную, а в остальных квестах принимают такой вид, какой вздумается электронному алгоритму. Решение положительно сказалось на вариативности локаций, и потому шаблонности на картах нет.

Много внимания уделено электронным взломам. Инженеры могут вскрыть практически любую систему: запертую дверь, шагающего робота, турель и т.д. В этом кроется элемент неожиданности для обеих сторон. «Хакинг» срабатывает не всегда, и, подняв тревогу, вы окаже-

На этом изображении кажется, будто робот справа кого-то приветствует. Неужто бойца Сопротивления?

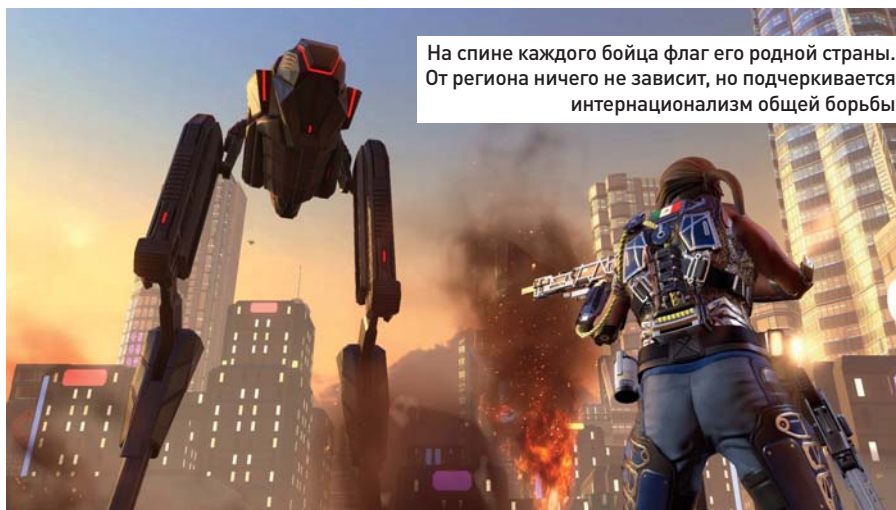


теть в щекотливом положении. Зато в случае успеха получите хорошее преимущество на поле боя в виде оружия, обернувшегося против своих хозяев.

Продуманная тактика миссии может пойти крахом из-за непредсказуемости, которую вносит вероятность попадания в цель. Злости не хватает, когда бойцы мажут с трех метров, а пришельцы стреляют чуть ли не с другого угла карты и попадают в ваших солдат. Конечно, все зависит от случая, и ситуация может резко измениться в пользу тех или иных.

Хитрые враги подчас загоняют вас в ловушку, вынуждают отступать. В их арсенале не только мощное оружие, но и биотические способности, влияющие на сознание ваших солдат. Снайпер отряда XCOM сидит в идеальном месте, откуда хорошо просматривается картина битвы, ему ничто не угрожает. Вдруг боец попадает под влияние пришельца и в панике выбегает прямо на центр локации, где его почти наверняка убьют. Давшие слабину члены отряда бесполезны: ни в кого не попадают, хаотично перемещаются по карте и с большой долей вероятности не доживают до конца миссии.

Новые пришельцы задают еще больше жару. Одно существо находится сразу в нескольких мирах, что позволяет ему мгновенно перемещаться, а также делать свои копии на поле боя. К тому же эта тварь может устроить взрыв, который либо убьет, либо снесет вашему отряду приличное количество здоровья. Другой новичок — гадюка,



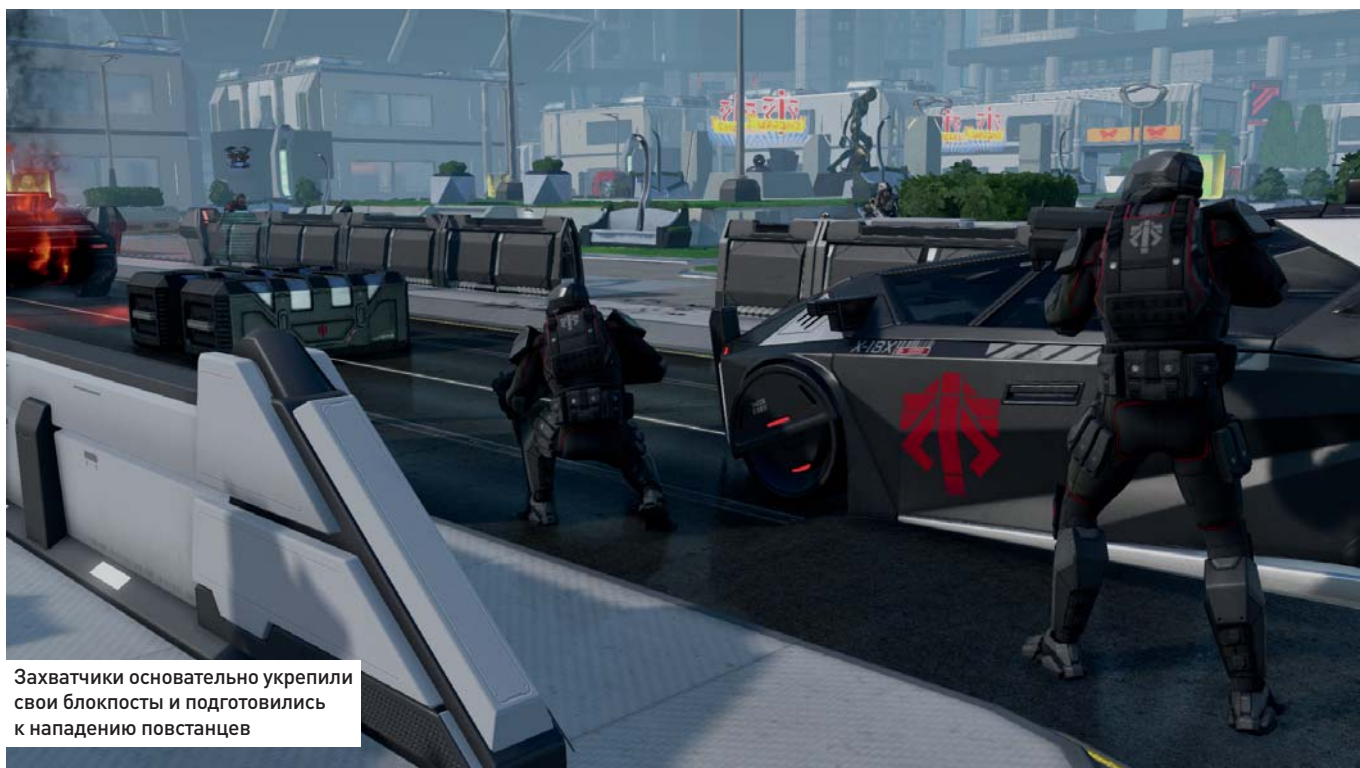
На спине каждого бойца флаг его родной страны. От региона ничего не зависит, но подчеркивается интернационализм общей борьбы

нечто типа вертикально ходящей змеи. Она притягивает к себе вашего бойца, обвивает его и душит, если только вы быстро не пальнете в чешуйчатую. Игра преподносит много неожиданных сюрпризов, из-за чего следует часто менять план в процессе боя.

Если за что-то XCOM: Enemy Unknown и ругали, то лишь за графику. Картинка в игре была слабовата и излишне мультяшна. Конечно, это создавало интересную атмосферу, но инопланетяне уж никак не вселяли ужас и не воспринимались угрозой человечеству. Теперь все сделано гораздо лучше: визуальная часть стала более детализированной, эффекты и взрывы прибавили в красочности, а неплохая система разрушений позволяет во вре-

мя боя продырявить стену в здании и укрыть там бойцов либо зайти к пришельцам с тыла. Неприятный момент лишь один — игра плоховато оптимизирована и количество кадров в секунду порой резко уменьшается.

Firaxis Games улучшила все, что только было возможно, и добавила множество новых деталей, изменяющих геймплей. Вторая часть XCOM доказывает, что успех Enemy Unknown не случаен — на прошлой игре разработчики лишь осваивались. XCOM 2 не выглядит сошедшей с конвейера, как зачастую происходит с продолжениями. Игра сделана с потрясающим вниманием к мелочам, до совершенства выверена каждая составляющая. ■



Захватчики основательно укрепили свои блокпосты и подготовились к нападению повстанцев

Лайфхакер: Экономим время, бережем нервы

Редакторы *PCWorld*

Как ускорить Windows 10: пять способов заставить ПК работать быстрее

Хотите, чтобы Windows 10 работала быстрее? Мы расскажем, как это сделать. Нужно потратить всего несколько минут, выполняя наши рекомендации, и ваш компьютер станет гораздо более отзывчивым и будет меньше досажать вам проблемами производительности и системными ошибками. Помните, всегда существует множество скрытых нюансов.

1. Отключите автозапуск программ

Одна из причин, по которой ваш ПК с Windows 10 может тормозить, заключается в том, что в фоновом режиме работает слишком много программ — при этом, возможно, вы их даже не используете или запускаете крайне редко. Что же, сделаем так, чтобы они не загружались сами, и ваш ПК станет гораздо поворотливее.

Запустите «Диспетчер задач» (Task Manager), нажав <Ctrl>•<Shift>•<Esc> или щелкнув правой кнопкой мыши в правом нижнем углу экрана, выбирая «Диспетчер задач» из контекстного меню. Если «Диспетчер задач» запускается в виде компактного окна без вкладок, нажмите на кнопку «Дополнительная информация», расположенную в нижней части окна. После этого «Диспетчер задач» будет показан в полном размере со всеми подробностями о работе системы и разными вкладками. Надо признать, это очень мощный инструмент, и вы можете сделать многое с его помощью, но сейчас мы сфокусируемся на том, что удалим ненужные программы из автозапуска.

Перейдите на вкладку «Автозагрузка», и там вы увидите полный перечень программ и служб, запускающихся вместе с Windows. В первых двух столбцах приведены названия программ и их разработчиков, в третьем — состояние автозапуска (включено или выключено), а в четвертом — влияние каждой программы на скорость работы системы, т.е. информация о том, насколько замедляется загрузка Windows 10.

Чтобы программа или служба не запускалась вместе с операционной системой, нужно нажать на ней правой клавишей и выбрать в контекстном меню «Отключить». Это

не значит, что программа будет отключена полностью — речь идет только об отключении ее автозагрузки. А значит, вы всегда можете запустить ее самостоятельно после включения компьютера. Более того, если позже вы решите, что вам нужен автозапуск этой программы, его можно активировать, нажав правой кнопкой мыши на программе и выбрав «Включить».

Многие программы и службы, которые вы обнаружите в автозагрузке, будут вам знакомы, например OneDrive или Evernote. Но некоторые из них сложно будет распознать. (Знает ли кто-нибудь (без подсказок от Google), что такое `bzbui.exe`?)

К счастью, информацию о незнакомых приложениях можно найти непосредственно в «Диспетчере задач». Для этого нажмите правой кнопкой на приложении и выберите «Свойства». Там вы сможете узнать, где находится это приложение на локальном диске, есть ли у него цифровая подпись, а также получите другую информацию — номер версии программы, размер файла, время последнего изменения.

Вы также можете выбрать из контекстного меню «Открыть расположение файла» и переместиться в Проводнике в папку, где находится исполняемый файл — это может дать дополнительную информацию о назначении программы.

Наконец, один из самых эффективных способов — выбрать пункт «Поиск в Интернете». В качестве результата будет предложена подборка сайтов в Bing, имеющих отношение к этой программе или сервису.

Если вы все еще не уверены, можно проконсультироваться на сайте Reason Software (Should I Block It?) и поискать там название файла. На данном ресурсе, как правило, имеется очень подробная информация обо всех популярных программах и службах. Ресурс англоязычный, но мы думаем, что вы с этим справитесь.

Теперь, когда вы вычистили все программы, которые хотите удалить из автозагрузки, при следующем включении ПК система будет куда менее загружена ненужными приложениями.

How to make Windows 10 faster: 5 ways to speed up your PC. *PCWorld*, февраль 2016.

2. Отключите тени, анимацию и визуальные эффекты
 В Windows 10 есть много всего, приятного для глаза, — тени, анимация и визуальные эффекты. Для быстрых, новых ПК все это не создает никаких проблем, связанных с производительностью системы. Но на более старых компьютерах может возникнуть вполне заметный эффект торможения.

К счастью, все это легко отключить. Введите в окошке поиска Windows 10 название файла sysdm.cpl и нажмите <Enter>. Вы увидите окно «Свойства Системы». Нажмите на вкладке «Дополнительно», а далее — кнопку «Параметры» в разделе «Быстродействие». В результате перед вами окажется диалоговое окно «Параметры Быстродействия» — с большим количеством различных опций для специальных эффектов.

Что же, если у вас есть время и любовь к поиску оптимальных настроек, вы можете поиграть с индивидуальным отключением отдельных опций. Однако существуют основные эффекты, оказывающие максимальное воздействие на производительность системы:

- Анимированные элементы управления и элементы внутри окна
- Анимация окон при свертывании и разворачивании
- Анимация на панели задач
- Эффекты затухания или скольжения при обращении к меню
- Эффекты затухания или скольжения при появлении подсказок
- Затухание меню после вызова команды
- Отображение теней, отбрасываемых окнами

Впрочем, намного проще будет выбрать пункт меню «Обеспечить наилучшее быстродействие» и нажать ОК. В этом случае Windows 10 сама отключит те эффекты, которые замедляют вашу систему.

3. Запускайте «Устранение неполадок»

В Windows 10 есть не очень известный, но очень полезный инструмент, способный найти проблемы с производительностью и устранить их. Чтобы запустить его, наберите в поиске «Устранение неполадок» и нажмите на соответствующем значке, ведущем на Панель управления. Далее выбирайте пункт «Запуск задач обслуживания» в секции «Система и безопасность». Перед вами появится окно с заголовком «Диагностика и устранение неполадок компьютера». На нем нажмите кнопку «Далее».

Система устранения неполадок найдет файлы и ярлыки, которые вы не используете, обнаружит любые проблемы с производительностью и прочие конфликты на вашем ПК, сообщит о них и исправит ошибки. Во время осуществления этих действий вы можете получить сообщение «Попробуйте выполнить устранение неполадок от лица Администратора». И если у вас есть административные права на настраиваемый ПК, нажмите на этот значок, чтобы инструмент закончил свою работу.

4. Используйте Монитор ресурсов

Еще один прекрасный инструмент в Windows 10 — Монитор ресурсов. Он может, наряду с прочим, составить детализированный отчет о вашем ПК, собрать информацию о каждой проблеме или о каждом падении производительности, а также предложить способы все исправить.

Чтобы получить отчет, наберите в строке поиска perfmon /report и нажмите <Enter>. (Между perfmon и слешем обязательно должен быть пробел.) Монитор ресурсов собирает информацию обо всей системе. В самом

начале система сообщает, что составление отчета займет 60 с, но на практике это время может доходить до нескольких минут. После завершения своей работы Монитор откроет интерактивный отчет.

Вы получите весьма подробную информацию, и если прочитаете ее всю, то потратив на это немало времени. Но лучше всего сразу же посмотреть на раздел «Предупреждения», в котором будут отражены самые значимые проблемы (если таковые имеются) для вашего ПК. Например, проблемы с Windows, проблемы с драйверами и т.д. К тому же он подсказывает, как исправить каждую из них — например, включить устройство, которое было отключено.

Также полезно будет прокрутить отчет вниз до раздела «Обзор ресурсов», где вы сможете увидеть анализ того, насколько хорошо работают ваши ЦП, сеть, диски и память. Каждый результат имеет свой цветовой код. Так, зеленый означает, что все хорошо, желтый демонстрирует потенциальную возможность возникновения осложнений, а красный сообщает о реальной проблеме.

Кроме того, «Обзор ресурсов» покажет вам метрики производительности и разъяснит их. Например, если загрузка ЦП составляет 21%, результат будет окрашен зеленым, а в комментарии будет сказано: «Нормальная загрузка ЦП». Если же память подсвечена желтым с уровнем утилизации 62%, то в подробностях может быть сказано: «1520 Мбайт доступно». В зависимости от полученных результатов вы можете изменить что-то в конфигурации вашего оборудования, например добавить памяти.

5. Удалите все раздутое ПО

Иногда причиной замедления работы ПК является не сама операционная система, а дополнительные рекламные и просто раздутые программы, занимающие ресурсы процессора и системы. Они могут присутствовать в системе вследствие их установки производителем вашего ПК. И вы можете быть очень удивлены тем, насколько быстрее способен работать ваш компьютер с Windows 10, если избавиться от этого мусора.

Во-первых, запустите сканирование системы, чтобы найти рекламное и вредоносное ПО. Если вы уже установили систему безопасности, такую как Norton Security или McAfee LiveSafe, используйте ее инструменты. Кроме того, можно задействовать и встроенную систему защиты от зловредного ПО в Windows. Наберите «Защитник Windows» (Windows Defender) в окне поиска и нажмите <Enter>. Далее нажмите «Сканировать», после чего «Защитник Windows» начнет поиск зловредного ПО и удаление найденных вредителей.

Впрочем, хорошо иметь и альтернативу, например, вы можете воспользоваться таким бесплатным инструментом, как Malwarebytes Anti-Malware. Также теперь есть бесплатное ПО и у «Лаборатории Касперского». В свободной версии эти продукты могут проверить систему на наличие вредного ПО и удалить его, а платные версии предназначены для постоянной защиты.

Теперь вы можете найти ненужные программы и также избавиться от них. Есть несколько бесплатных утилит, которые легко справятся с этой задачей. Лучше всего запустить несколько из них, чтобы найти все программы такого типа на вашем ПК. Хорошим выбором будут PC Decrapifier, Should I Remove It? и SlimComputer.

Попробуйте на практике хотя бы некоторые из этих приемов, и вы увидите, как ваш компьютер с Windows 10 станет быстрее, а также будет иметь меньше проблем с надежностью.

Три способа упростить поиск фото на вашем ПК

Используйте папки, метки и удобные утилиты, чтобы найти нужное среди тысяч фото на вашем ПК.

У многих в наши дни на домашнем компьютере хранятся тысячи, если не десятки тысяч снимков. И если вы относитесь к числу любителей фотографировать все подряд, то знаете, что найти нужный снимок порой бывает очень сложно. Тем не менее вы облегчите свою жизнь, если подойдете к процессу чуть более продуманно и, быть может, проявите немного прозорливости при сохранении фото.

1. Сортировка и просмотр в папках

Самый очевидный способ сортировки фотографий подразумевает их размещение в разных папках. Если вы переместите все фото, сделанные во время своего отпуска в Крыму, в папку «Крымские каникулы», то обязательно их найдете.

Но это очень ограниченный подход. И если вам нужно найти лучшие снимки своей дочери, придется просмотреть огромное количество папок. Или найти другой, лучший способ поиска.

Например, вы можете просмотреть все ваши фото без учета папок. Для этого открывайте свою библиотеку «Изображения» в Проводнике (он называется Проводник Windows в Windows 7 и более ранних версиях), переходите в раздел «Поиск» в правом верхнем углу и вводите *.jpg.

Как только поиск закончится, можете нажать правой кнопкой мыши на свободном месте и выбрать «Вид»•«Огромные значки».

Вам по-прежнему нужно будет просмотреть большое количество фотографий. И если вы хотя бы примерно помните, когда сделали нужный кадр, найти фото будет гораздо проще. Ведь вы можете группировать файлы по дате, сортировать по дате или даже искать по дате.

2. Метки на фотографиях

Если ставить на снимках метки, искать их будет куда проще. Например, если вы ищете фотографии Маши и Паши,

то просто ищите по тегам: «маша паша». Но, как вы понимаете, это сработает только тогда, когда вы побеспокоитесь о метках заранее.

Каждый файл .jpg имеет доступное для редактирования поле меток в разделе метаданных, так что вы можете внести несколько меток в каждый файл. Для этого выбирайте одно фото или группу фото, которым вы хотите присвоить метку или несколько меток (разделенных точками с запятой). В разделе «Подробности» вы сможете увидеть существующие метки или присвоить новые. Если вы используете Проводник Windows (Windows 7 или более ранняя ОС), эта панель, вероятнее всего, будет находиться в нижней части окна.

Если же вы не видите панель на экране, значит она спрятана. Выберите «Упорядочить»•«Панели»•«Подробности» (Organize•Layout•Details)

Если вы используете Проводник (Windows 8.1 и 10), то, скорее всего, не увидите эту панель до тех пор, пока не включите ее. Для этого нужно нажать на неподписанном значке «Подробности» в разделе «Вид». Речь идет о нижнем из двух маленьких значков, находящихся справа от большого значка «Навигация» (обведен красным кружочком).

3. Органайзер для фото Picasa 3 и новые способы поиска

Но если вы хотите серьезно заняться сортировкой фото, мы рекомендовали бы загрузить новый фотоорганайзер Google Picasa 3. Среди прочих возможностей он также способен распознавать лица людей и, как правило, действительно угадывает, кто есть кто (после того, как система узнает, кого вы чаще всего фотографируете). Кроме того, в системе сохраняется история снимков, которая даже может показать, где был сделан один из них.

У Google также есть облачный органайзер — Google Photos, но он не такой мощный, как Picasa. Например, он неплохо распознает лица, но не поддерживает метки jpg. Также Google Photos располагается на «Google.Диске», а значит, есть лимит в 15 Гбайт, после которого придется платить за емкость.

3 ways to make it easier to search for photos on your PC. PCWorld, февраль 2016.

Семь приемов для быстрой работы в Android

Многие из популярных функций Android — от фотографии до перехода в бесшумный режим — доступны всего за несколько касаний, перетаскиваний или нажатий клавиш!

Представьте себе ситуацию, когда вы просматриваете свою почту в Gmail на телефоне Android, и внезапно перед вашими глазами возникает момент, который просто нельзя упустить! Если вы не знаете способа лучше, то начнете судорожно нажимать кнопку «Домой», перелистывать Рабочие столы и искать приложение камеры — вместо того, чтобы воспользоваться функцией быстрого вызова в Android.

В действительности в Android имеется множество новых удобных, быстрых действий для разных процедур — от снимка экрана до отключения уведомлений. Некоторые из самых интересных комбинаций имеются в Android уже несколько лет, а другие будут работать только для тех, чья операционная система была обновлена до Marshmallow — новейшей версии Android.

Итак, мы предлагаем вам познакомиться с семью самыми лучшими быстрыми функциями в Android, приведенными ниже.

1. Дважды нажмите кнопку питания, чтобы вызвать приложение камеры [только в Marshmallow]

Как вы уже, возможно, знаете, на экране блокировки на вашем телефоне или планшете с Android появился небольшой ярлык для вызова камеры, располагающийся в правом нижнем углу экрана. Достаточно только нажать, подержать и потянуть этот ярлык, чтобы камера включилась прямо из заблокированного состояния.

Это, конечно, неплохо, но есть и другой, эквивалентный способ запустить камеру, если ваш телефон не заблокирован — по крайней мере, в новейшей версии ОС.

Если на вашем телефоне или планшете уже установлена ОС Marshmallow, попробуйте сделать следующее: нажми-

те дважды на клавишу включения, и сразу же попадете в приложение камеры.

2. Нажмите и удерживайте кнопку уменьшения громкости звука, чтобы перейти в режим «не беспокоить» [только Marshmallow]

В новейших устройствах Android с ОС Marshmallow появилась новая функция, позволяющая отключить, согласно расписанию по вашему выбору, уведомления от входящих звонков, чатов и других приложений. Определив время, когда телефон должен быть тише воды, ниже травы, вы получите автоматический переход устройства в режим «Не беспокоить», в котором до вас будут доходить только самые важные оповещения.

Впрочем, бывают ситуации, когда хочется отключить все сигналы на телефоне Android прямо на ходу, причем нет времени закапываться в пучины меню настроек или пытаться вытащить панель «Быстрой настройки».

В таких случаях есть решение: Нажмите и удерживайте кнопку уменьшения звука. Когда вы сделаете это, телефон или планшет Android перейдет в разновидность режима «Не беспокоить», которая называется «только будильник».

Чтобы выйти из этого состояния, просто нажмите и удерживайте клавишу увеличения звука.

3. Потяните экран вниз, чтобы обновить страницу в Chrome

Если вы хотите перезагрузить просматриваемую страницу в браузере Chrome для Android, вам придется выполнить одно из двух непростых действий: нажать на маленький значок обновления слева от адресной строки либо нажать на три точки для перехода в меню, а потом выбрать «обновление» в верхней части экрана.

Но есть и третий, более просто способ: просто потяните страницу вниз. Как только вы сместили изображение достаточно далеко, над панелью Chrome появится вращающийся круг — символ обновления, и страница перезагрузится через считанные секунды.

4. Говорите «ОК, Google» где угодно и когда угодно

После того как вы установите верные настройки и произнесете правильные «волшебные слова», можете вызывать вашего персонального помощника Android когда угодно, не нажимая никаких клавиш, причем даже когда ваше устройство заблокировано.

Прежде всего, откройте приложение Google (из меню приложений или, если вы используете сервис Google Now, просто свернув Рабочий стол слева направо), нажмите на кнопку меню, представленную тремя полосками в верхнем углу экрана, а далее выбирайте «Параметры»•«Голос» и скажите «ОК, Google».

Теперь есть возможность выбрать одну из опций. Можно сделать, чтобы ваше устройство реагировало на «ОК, Google» только в приложении Google или на домашнем экране в сервисе Google Now. При включении этой опции вам достаточно просто сказать «ОК, Google», и ваш телефон или планшет начнет внимательно воспринимать голосовые команды — все что угодно, начиная с «Как сегодня сыграл Спартак» до «Разбуди меня завтра в 7 утра».

Чтобы ваше устройство воспринимало слова «ОК, Google» с любого экрана, выберите опцию «С любого экрана». И если вы действительно собираетесь использовать «ОК, Google» где угодно и когда угодно, переходите

на «Персональные результаты», что позволяет воспринимать команду «ОК, Google», даже если ваше устройство заблокировано. (Однако мы не рекомендовали бы использовать «Персональные результаты» для большинства устройств — только для планшета, который вы никогда не выносите из дома.)

5. Нажмите и удерживайте кнопку «Домой» для вызова подсказок Now on Tap [только Marshmallow]

Если вы читаете сообщения от вашего агента о новой квартире и хотите соотнести даты, время и адреса, то скоро обнаружите в цепочке столько информации, что вам будет сложно найти важные данные среди писем.

К счастью, для этого есть весьма простая техника. Просто нажмите и удерживайте кнопку «Домой». В этом случае перед вами появится экран Now on Tap, представив письма в виде карточек Google Now с указанием контекста, ссылок и подсказок, исходя из информации, имеющейся на дисплее.

Например, если вы читаете сообщение в Gmail о новой квартире, Now on Tap может сформировать для вас карточку, где приведен адрес на «Картах Google», предложение создать встречу в Календаре, а также ссылку на сайт риэлтера. А если вы слушаете музыку на Google Play, то нажатие и удерживание кнопки «Домой» поможет вам найти ссылку на ту же композицию на YouTube, а также учетную запись исполнителя в Instagram и новости о певце в «Новостях Google».

6. Два способа сделать снимок экрана

Сделать снимок того, что вы видите на экране вашего устройства с Android, очень просто, если вы знаете быстрое сочетание клавиш. Нажимая и удерживая кнопки включения и убавления звука, вы услышите щелчок, и снимок экрана будет готов. Он будет помещен в ваше приложение по работе с фото по умолчанию, либо вы можете найти свежий снимок прямо в панели уведомлений.

Но если ваше устройство с Android обновилось до Marshmallow, у вас есть и второй способ сделать снимок экрана. Нажмите и удерживайте кнопку «Домой» для запуска Now on Tap, а далее нажимайте кнопку «Поделиться» (находится слева от кнопки Google).

Примерно через секунду ваше устройство сделает снимок экрана, а выдвигающееся вверх меню позволит вам выбрать, что с ним делать — отправить кому-то или сохранить.

7. Управление приложениями

Вы можете узнать много полезной информации о приложении на экране «О приложении»: сколько емкости оно использует, как много трафика потребляет, когда и как создает уведомления, является ли приложением по умолчанию для каких-либо функций устройства (например, для управления фотографиями или прослушивания музыки) и т.д.

Стандартный способ для перехода на экран информации подразумевает вход в меню «Параметры»•«Приложения». Далее вам нужно пролистать приложения, расположенные в алфавитном порядке, чтобы найти нужное.

Но есть и способ проще: откройте список приложений, потяните нужный значок на кнопку информации и отпустите.



ИТ-ПЛАНЕТА IX МЕЖДУНАРОДНАЯ ОЛИМПИАДА В ОБЛАСТИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

ОТКРЫТА РЕГИСТРАЦИЯ НА СЛЕДУЮЩИЕ КОНКУРСЫ:

- РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ
- ЛУЧШИЙ СВОБОДНЫЙ ДИПЛОМ
- 3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ
- РОБОФАБРИКА SCRATCHDUINO
- ВЕБ-ДИЗАЙН
- РЕШЕНИЕ СОЦИАЛЬНО ЗНАЧИМЫХ ЗАДАЧ С ПОМОЩЬЮ ПРОСТЫХ ИТ-СИСТЕМ

УЧАСТИЕ БЕСПЛАТНОЕ РЕГИСТРАЦИЯ НА САЙТЕ world-it-planet.org

ОРГАНИЗАТОР ПАРТНЕРЫ



общество с ограниченной ответственностью «Сервис Офисной Техники»

РЕМОНТ
ПРИНТЕРЫ
ПЛОТТЕРЫ
НОУТБУКИ
МОНИТОРЫ
UPS
СЕТЕВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ
Apple, iPhone, iPad
и многое другое

г. Москва, ул. Беговая, д. 15
 Тел.: (495) 945 52 31
 Тел.: (495) 945 35 07
www.serviceot.ru
 e-mail:service@lagron.ru

По вопросам размещения рекламных объявлений обращайтесь в журнал «Мир ПК» по тел. (495) 725-47-80

Условия конкурса «Подпишись и выиграй»

Копию квитанции об оплате пришлите до 31 марта 2016 г. по адресу: 127254, г. Москва, а/я 42, «Мир ПК», с пометкой «Подписчик марта». Не забудьте указать обратный адрес и контактный телефон. **Итоги конкурса будут подведены в «Мире ПК», №5/2016. Будет разыграно одна электронная книга ONYX BOOX Amundsen.**

Розыгрыш призов проводится на территории РФ в соответствии с настоящими условиями и действующим законодательством РФ. Получение призов в редакции журнала в Москве

Справки по телефону (499) 703-18-54, доб. 103 или по электронной почте rita@osp.ru.



DNBD

DIVE IN MARKETING 2016

ПОГРУЖЕНИЕ В МАРКЕТИНГ

Конференция для профессионалов в области маркетинговых коммуникаций

На главной сцене лидеры индустрии и создатели лучших мировых кейсов, только практики

Более 1000 делегатов на площадке, 300 медиа-партнеров и СМИ

Активный нетворкинг

marketing.dnbd.su

ОРГАНИЗАТОР ФОРУМА:
 **INTERACTIVE FORUMS**

По вопросам информационного сотрудничества и аккредитации СМИ:
ИЛОНА АВИЛОВА
 Brand-директор
 +7 (903) 111 00 70
IA@DNBD.SU

Возвращение легенды



В феврале состоялось то, чего ждали уже несколько лет, — в Россию вернулась Motorola. Накануне приуроченной к этому событию пресс-конференции несколько изданий попросили меня рассказать, что я помню о компании Motorola, о любимом смартфоне этой марки и всем таком прочем. К своему стыду, я вынужден был отказать, так как осознал, что не испытываю к этому бренду никаких эмоций, да и любимого гаджета с соответствующим логотипом у меня нет. В свое время была пара телефонов, но неизгладимого следа в душе они не оставили.

Изначально Motorola должна была появиться в России в декабре 2014 — январе 2015 г., но по целому ряду причин анонс сдвинулся на 12 месяцев. Все это время одним из самых ожесточенных споров был спор о том, насколько триумфальным окажется ее возвращение. Поклонники марки упирали на то, что слишком живо еще воспоминание об успешных моделях, о легендарных устройствах. Дескать, увидев на полке знакомый логотип, покупатели отринут все назойливое китайское и начнут скупать Motorola!

Незадача же заключалась в том, что Motorola тоже сейчас китайская. Компания пошла по рукам вскоре после того, как в 2010 г. покинула российский рынок: сначала ее купила Google, а затем Lenovo. И наивно думать, что такие гиганты приобретали отличный бизнес. Добротных устройств к тому времени Motorola уже не выпускала, за редкими исключениями, а в бизнесе царил полный раздрой, из-за которого, наряду с прочим, американцы и покинули нашу страну. Конкурировать приходилось с компаниями, значительно лучше понимавшими, что они делают и с какой целью. Что же до покупки, то

Google отчаянно нуждалась в патентах, которые в результате у нее и остались, а компании Lenovo, получившей Motorola с большой скидкой, был необходим сильный бренд на рынке мобильных устройств. Несколькими годами ранее китайцы провернули такой же трюк, приобретя еще одного «американца» — ноутбучное подразделение ThinkPad компании IBM. И нельзя сказать, что собственные ноутбуки Lenovo IdeaPad были плохи, но с паровозом в виде мощного бренда заходить на рынки все же как-то проще.

Тем более, если речь идет о высококонкурентном сегменте премиальных устройств, где потребители платят не столько за «железо», сколько за впечатление, которое аппарат производит. Мало приобрести шикарную машину, важно, чтобы все вокруг знали, что она — шикарная.

Вы покупаете новый iPhone или очередной флагман Samsung — и все вокруг смотрят на вас с уважением. Ведь это тот аппарат, который можно увидеть повсюду: на рекламных щитах, на разворотах журналов и в рекламе по ТВ. Окружающие понимают, что это круто, а вы можете себе такое позволить и готовы за это заплатить.

А тут Lenovo Vibe — отличные аппараты, кто бы спорил. И с каждым годом они все лучше и лучше. Но все же не премиум, без истории, без ауры. Motorola — совсем другое дело: американская компания, с 1928 г. в бизнесе, создала пейджер, да и первый в мире сотовый телефон тоже придумала она! Более того, многие до сих пор считают, что устройства Motorola собираются исключительно в Штатах.

Шильдик? Пожалуй. Но именно необходимостью шильдика объясняется и то, почему аппараты будут продавать-

ся как Lenovo Moto. Один бренд должен тащить за собой другой. У аудитории 30+ локомотивом выступит Moto, а более молодых покупателей и тех, кого не коснулась богатая история Moto (а таковых большинство!), привлечет лучше знакомый им бренд Lenovo. Для самых же бюджетных решений у китайцев есть Zuk by Lenovo. Таким образом, компания выстроит свои продуктовые линейки во всех ценовых сегментах.

Не обойдется и без смешения жанров. В частности, на пресс-конференции было объявлено, что вскоре на устройствах Moto может появиться интерфейс Vibe UI, как якобы востребованный молодежной аудиторией. Правда, в нашем редакционном Twitter-аккаунте информация о возможном отказе от «голового» Android вызвала волну негодования. Для того ли столько ждали?

Так что же представляют собой сами смартфоны? Мне удалось походить с Moto X Force — одной из главных новинок из числа представленных в России. Обзор гаджета, оснащенного небьющимся стеклом, вы можете прочитать в этом номере. Но должен признать, данная модель — добротный смартфон безотносительно маркетинга, позиционирования и даже шильдика на корпусе.

И это самое важное.

Имеют ли отношение эти новые смартфоны к той, ставшей уже легендой Motorola, выпускавшей RAZR и создавшей первый в мире мобильник? Примерно такое же, какое современные египтяне, катающие туристов на «банане» по Красному морю, к тем, кто строил пирамиды.

Но вот это уже совсем не так важно.

Искренне ваш, Олег Капранов

Ищите электронный «Мир ПК»

Загрузите в App Store

ЗАГРУЗИТЕ НА Google play

DGL.RU Цифровой мир во всем многообразии

ТЕЛЕФОНЫ ПЛАНШЕТЫ НОУТБУКИ ПО БИЗНЕС КАМЕРЫ АУДИОТЕХНИКА ГАДЖЕТЫ ИНТЕРНЕТ ВНУТРИ ПК РАЗНОЕ ИГРЫ ПОДАРКИ

<p>MWC 2016. Представлены смартфоны Samsung Galaxy S7 и Galaxy S7 edge</p> <p>Состоялась главная презентация MWC 2016, компания Samsung анонсировала смартфоны Galaxy S7 и Galaxy S7 edge. Две, именно две модели, а не четыре, как сообщалось ранее.</p>	<p>MWC 2016. Представлен смартфон HP Elite X3 под управлением Windows 10 Mobile</p> <p>В преддверии выставки Mobile World Congress 2016</p>	<p>MWC 2016. Шлем виртуальной реальности LG 360 VR, камера LG 360 Cam и робот LG Rolling Bot</p> <p>Вместе с флагманским</p>
<p>MWC 2016. Xiaomi представила флагманский смартфон Mi 5</p> <p>Китайская компания Xiaomi сохранила обещание и провела презентацию своего</p>	<p>MWC 2016. Шлем виртуальной реальности HTC Vive Consumer Edition оценили в 799 долларов</p> <p>HTC раскрыла подробности о</p>	<p>MWC 2016. LG представляет флагманский смартфон G5 с модульной конструкцией</p> <p>Компания LG, как и ожидалось, провела в Барселоне презентацию флагманского смартфона G5, приходящего на смену модели G4 образца 2015 года.</p>
<p>MWC 2016. Huawei представляет планшет-трансформер MateBook с Windows 10</p> <p>Как и предполагалось,</p>	<p>MWC 2016. Huawei представляет планшет-трансформер MateBook с Windows 10</p> <p>Как и предполагалось,</p>	

www.dgl.ru



Dr.WEB®

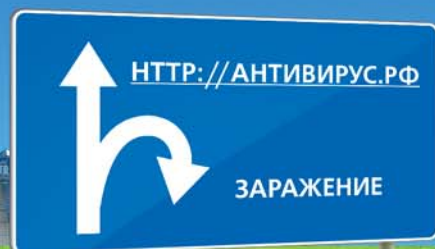
Сделано в России. С 1992 года

НОВАЯ ВЕРСИЯ Dr.WEB 11.0

Видит цели. Не видит препятствий

ПОРАЗИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ Dr.WEB 11.0 для Windows

- Новые технологии превентивной защиты
- Отражение атак «нулевого дня»
- Мгновенная проверка веб-трафика



В 11-й версии Dr.Web мощный арсенал проверенных временем традиционных сигнатурных и эвристических технологий Dr.Web обогатился рядом новых прогрессивных превентивных технологий, позволяющих усилить защиту от атак с использованием уязвимостей «нулевого дня» и от проникновений новейших неизвестных вредоносных программ, включая троянцев-шифровальщиков.

ВСЕ НОВИНКИ ВЕРСИИ: <https://products.drweb.ru/home/version11>



© «Доктор Веб» 2003 — 2016
«Доктор Веб» - российский производитель антивирусных средств защиты информации под маркой Dr.Web. Продукты Dr.Web разрабатываются с 1992 года.

www.drweb.ru

0+

Реклама

