

ИГР МИР

PlayStation VR  
и кое-что еще



ASUS Zenfone 3:  
Породистый металл



ПК VS Игровая  
консоль:  
Что покупать?

www.pcworld.ru

№ 10 Октябрь 2016

# Мир ПК

Журнал для пользователей персональных компьютеров

Доступно в  
App Store



Доступно в  
Google play



## ВСЕ НОВИНКИ APPLE: ОТ IPHONE 7 ДО MACOS SIERRA



ISSN 02353520



9 770235 352007 16010



специальное предложение для читателей «Мира ПК»



**ОГ!**

**Да-да, невозможное возможно!**



Consumer  
Technology  
Association™

5–8 января 2017 года | Лас-Вегас, штат Невада, США  
Зарегистрируйтесь сейчас на [CES.tech](http://CES.tech)

#CES2017

С вами уже  
**50** ЛЕТ  
CES | 1967-2017

Реклама

# Российский iPhone к 2018 году: Почему у наших опять ничего не получится?

У меня, как и практически у каждого российского гаджетописателя и, пожалуй, как у гражданина Мартина Лютера Кинга с примкнувшим к нему Обамой, конечно же, есть мечта...

Очень хочется, чтобы однажды мне позвонили и сказали: мы сделали смартфон, протестируете его? И вот мы стали его тестировать и поняли, что продукт получился клевый, оригинальный, смелый и с огромным потенциалом. А потом смотрим на шильдик и понимаем, что он российский.

Но когда знакомишься с высказываниями вроде сделанного главой АО «Росэлектроника» Игорем Козловым, заявившим, что (цитата приведена по материалам ТАСС) «к 2018 г. компания, входящая в структуру «Ростеха», планирует представить «отечественный iPhone», сопоставимый с американским аналогом по качеству, но стоящий значительно дешевле — около 130 долл.», то понимаешь, что вряд ли это произойдет в ближайшее время.

И дело ведь не в том, что я не верю в нашу промышленность. Верю. Верю даже после того, как тот же «Ростех» уже поучаствовал в смартфоностроении в качестве совладельца YotaDevices, работавшей Yota Phone.

Дело в другом: не то лицо в икону помещаете, друзья.

iPhone — не самый лучший смартфон в мире. Не самый мощный, не самый технологически совершенный. У него не лучшая камера, не лучший экран, не лучшее «железо». У него не самая большая батарея, в конце концов, что бесит лично меня больше всего.

Во всех этих категориях на первых местах девайсы родом преимущественно из стран Азии, произведенные компаниями, названия которых не каждый сумеет произнести с первой попытки.

Но все же iPhone — лучший в мире продукт. Самый популярный, самый востребованный и желанный. В первую очередь, благодаря тому, что вокруг него выстроена одна из сильнейших экосистем в мире: AppStore, iTunes, iMac, MacBook, iPad, Apple TV, Apple Watch, наконец...

Но все это — не про технологии. Все это — про маркетинг. И на месте iPhone могла бы быть игровая консоль

PlayStation или телевизор Samsung. Да все что угодно, даже ракета Элона Маска! И маркетинг невероятно важен. Маркетинг, которого у нас никогда не было. Но гораздо важнее та гигантская технологическая пирамида, являющаяся основой, фундаментом, если угодно, каждого из этих продуктов.

Если бы говорящие головы из «Ростеха» объявили, что хотят создать конкурента Intel или Qualcomm, бог бы с ними, пусть хотя бы MediaTek! Если бы они сказали, что мечтают наладить производство дисплеев или батарей и потягаться в этом сегменте с LG! Если бы намекнули, что им нравится то, что делает в производстве накопителей Toshiba или WD либо в сегменте коммуникаций Nokia или Ericsson!

Во всех этих случаях было бы понятно, что речь идет о технологическом росте, создании базы, включении в мировые производственные цепочки, в формулирование идеологии и видения развития индустрии, венцом которых при огромном везении и фантастических инвестициях может стать популярный или успешный пользовательский продукт.

Но все это очень скучно, очень дорого и очень медленно, так что, увы. Мы по-прежнему не вкладываемся в фундамент, мы вкладываемся в продукты. Цикл жизни продукта, каким бы гениальным он ни был, очень невелик, просто потому, что продукты — это про моду, а она скоротечна. Такой взгляд на мир недавно на одной из конференций очень точно охарактеризовал один американский профессор, сказавший, что мы хотим получать молоко, но не желаем связываться с коровой.

Это напоминает аборигенов с их карго-культ, которые, увидев крутую железку, начинают делать внешне точно такую же, но из коровьего помета и палок. Ибо других материалов под рукой по понятным причинам не оказывается.

Получается, да, существенно дешевле и доступнее.

А затем сидят они и ждут, когда же на них свалится счастье. А его все нет и нет.

И только компонентная база пахнет все сильнее.

*Искренне ваш, Олег Капранов*



## ■ Слово редактора

### 1 Российский iPhone к 2018 году: Почему у наших опять ничего не получится?

Заявления деятелей российского «Ростеха», пытающихся играть на рынке потребительской электроники, звучат все более комично.

## ■ События месяца

### ■ Репортаж

#### 8 Игромир-2016: От VR до игры в Гвинт

В начале октября в Москве прошла очередная, одиннадцатая по счету выставка «Игромир-2016». Редакция «Мира ПК» решила поделиться с читателями самыми яркими наблюдениями из «Крокус Экспо», где и проходило мероприятие.

### ■ Тема номера: Игровая периферия

#### 12 Игровые гарнитуры: Погружение в звук

Живо передать звуковую атмосферу виртуального боя, не доставив неудобств окружающим, способны игровые гарнитуры. Рассмотрим шесть таких устройств.

#### 16 Игровые клавиатуры: Инструмент для профессионала

Специализированные игровые клавиатуры способны серьезно улучшить результат в игре. Рассмотрим четыре такие модели.

#### 20 Монитор AOC C3583FQ: Погружение в игру

Мы рассмотрели новый 35-дюймовый монитор компании AOC, ориентированный на любителей компьютерных игр.

#### 21 Игровая мышь Logitech G900 Chaos Spectrum: Быстрый отклик

Компания Logitech следует модным тенденциям — в ее модельном ряду появилась беспроводная игровая мышь, которую мы и проверили ее в деле.

#### 22 Microlab H-200:

##### Музыка для геймера

Мы протестировали комплект активной акустики формата 2.1 от Microlab, который смело можно рекомендовать любителям компьютерных игр.

### ■ Лучший продукт 2016

#### 24 Мы предлагаем вам усилить свой голос, приняв участие в ежегодном голосовании за «Лучший продукт». Голосование будет проводиться в специальном разделе сайта PCWorld.ru.

### ■ Обзоры и рейтинги

#### 26 ASUS Zenfone 3 Ultra: Огромный фаблет с большим сердцем

Вам кажется, что iPhone 7 Plus большой? Несуразно огромный? Неудобно лежит в руке? У нас для вас плохие новости: к нам на тестирование прибыл фаблет ASUS Zenfone 3 Ultra с экраном диагональю 6,8 дюйма.

#### 30 9 причин, почему ПК больше подходит для игр, чем консоли?

Анонс PlayStation 4 Pro и Xbox Scorpio стал лишним поводом, для того чтобы убедиться в том, что ПК по-прежнему лучше.

#### 34 ASUS ZenBook 3: Берем MacBook и пытаемся сделать лучше

Компания ASUS попыталась взять за основу идеи MacBook и выпустить такой же ноутбук, но на базе Windows 10. Посмотрим, что у них получилось.

### ■ ПО и сервисы

#### 37 Обзор приложения SkyGuru: Чуть меньше аэрофобии

Приложение SkyGuru должно помочь людям чуточку легче переносить полеты.

### ■ Appleworld

#### 39 iPhone 7 Plus:

##### Для широких народных масс

Новый продукт Apple — всегда праздник и для поклонников бренда, и для противников. Новый iPhone — всегда праздник, почти как Новый год. Посмотрим, что принес нам «под елочку» Тим Кук на этот раз.

#### 43 Что нового в iOS 10: Пять скрытых функций и кое-что еще

Финальная версия iOS 10 вышла 13 сентября, однако установить — не значит разобрать. В материале — впечатления от «глубокого погружения» в платформу и рассказ о скрытых возможностях iOS 10.

#### 46 10 полезных функций Apple MacOS Sierra, о которых стоит узнать

Разбираемся с новой версией операционной системы Apple для компьютеров.

### ■ Игры

#### 49 Battlefield 1, Titanfall 2, Mafia 3 и Gears of War 4: Парад сиквелов в октябре

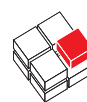
Сериалы — это хорошо, как мы все уже успели понять. Игровые сериалы — хорошо не всегда. Так или иначе, но в октябре нас ждет множество новых серий.

#### 51 Master of Orion.

##### Возвращение легенды

Аргентинская NGD Studios под контролем Wargaming вернула культовую стратегию в современном виде. Будут ли удовлетворены фанаты?





# Мир ПК

**Главный редактор**Олег Капранов  
okapranov@osp.ru**Выпускающий редактор**

Наталья Шахова

**Тестовая лаборатория**

Александр Динаев

**Редактор-консультант**

Сергей Вильянов

**Новостная служба DGL.ru**

Алексей Стародымов

**Литературный редактор**

Ольга Новикова

**Дизайн и верстка**

Мария Гусева

**Служба рекламы**Маргарита 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.

Per. № 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 «Риммини»,  
г. Москва, ул. Верейская, д. 29, стр. 32А**Адрес для писем:**

123056, Москва, а/я 82

**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 содержание рекламных материалов.

В номере использованы иллюстрации и фотографии: Алины Гайнуллиной, Александра Динаева, Олега Капранова, Fotolia LLC www.fotolia.com.

Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов, опубликованных в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения ООО «Издательство «Открытые системы».

**БРОНИРУЙТЕ ОТЕЛИ  
СО СКИДКОЙ 1000 ₽  
НА ONETWOTRIP**

По промокоду

**PCWORLD**

На заказ от 5000 ₽

12trip.me/hotels

### Отказ месяца: бывшего ведущего инженера Apple не приняли на работу в Apple Store

Джон Кульман Шейнберг, в прошлом — ведущий инженер Apple, не смог устроиться в ее розничный магазин Apple Store, сообщает The New York Times.

Он проработал в компании из Купертино 21 год и в 2008 г. вышел на пенсию. Однако тяги к работе не растерял и попытался устроиться в секцию техподдержки фирменного магазина Apple, полагая, что его знания и опыт могут там пригодиться. Однако по результатам ряда групповых собеседований 54-летний Шейнберг конкурс не прошел: с ним пообещали связаться, но в итоге этого не сделали.

Бывший инженер считает, что стал жертвой возрастной дискриминации: в Apple стараются набирать в свои магазины молодежь, а Шейнберг был вдвое старше большинства других соискателей.

Джон Кульман Шейнберг получил известность после того, как смог убедить Стива Джобса перевести компьютеры Apple с процессоров PowerPC на Intel. Шейнберг возглавлял секретную группу внутри Apple, которая изучала особенности работы OS X на архитектуре x86. В итоге руководство компании в лице г-на Джобса приняло решение о переходе на процессоры Intel, что и случилось в 2005 г.

### Консоли месяца: Sony анонсировала PlayStation 4 Pro и компактную PlayStation 4

Компания Sony в ходе презентации в Нью-Йорке представила игровую приставку PlayStation 4 Pro, ранее известную как PS Neo. Модель получила более мощный центральный процессор и графический ускоритель на архитектуре AMD Polaris, который в 2 раза быстрее своего «коллеги» из обычной PS4. Это позволило реализовать для консоли поддержку разрешения 4K и технологии HDR. Среди прочих нововведений стоит отметить жесткий диск объемом в 1 Тбайт. В Sony подчеркивают, что новинка относится к текущему поколению приставок, и именно поэтому называется PS4 Pro, а не, скажем, PS5.

Вторая новинка — обновленная PS4, которую в Сети для удобства называют PS4 Slim. Фактически, это та же «четверка», но в более компактном корпусе и с минимумом изменений. Есть поддержка HDR, которая, впрочем, вскоре добавится и в старые версии PS4 с обновлением прошивки.



В Европе модель PS4 Pro появится в продаже 10 ноября по цене 399 долл. Релиз PS4 Slim состоялся 15 сентября, эта консоль обойдется покупателям на 100 долл. дешевле.

### Демпинг месяца: в России ощутимо подешевели «Айфоны» предыдущих поколений

После анонса iPhone 7 и iPhone 7 Plus компания Apple заметно снизила цены на свои смартфоны, относящиеся к предыдущим поколениям. Например, iPhone SE с 16 Гбайт памяти можно купить за 34 990 руб., тогда как раньше он стоил 37 990 руб. Версия iPhone 6s с 32-Гбайт оценена в 47 990 руб. вместо прежних 56 990 руб., причем их просили за вариант с 16 Гбайт. Модель iPhone 6s Plus с 32 Гбайт памяти предлагается за 56 990 руб. А раньше для приобретения 16-Гбайт версии этого аппарата необходимо было иметь 65 990 руб.

Аналогичным образом подешевели и модификации вышеупомянутых моделей с другими объемами памяти: iPhone SE с 64 Гбайт стоит 39 990 руб., iPhone 6s со 128 Гбайт — 56 990 руб., iPhone 6s Plus со 128 Гбайт — 65 990 руб.

Продажи iPhone 7 и iPhone 7 Plus стартовали 23 сентября. Младшая версия iPhone 7 с 32 Гбайт памяти стоит 56 990 руб., самый недорогой iPhone 7 Plus — 67 990 руб.

### Сделка месяца: Samsung продает HP подразделение по производству принтеров

Samsung объявила о продаже компании HP своего подразделения, занимающегося разработкой и производством принтеров. Это подразделение 1 ноября будет выделено в отдельную компанию, собственником которой и станет HP. Сумма сделки составит 1,05 млрд долл.

В «принтерном» бизнесе Samsung заняты около 6 тыс. человек. Он располагает производственной базой в Китае и 50 офисами по всему миру. В 2015 г. его доход составил 1,8 млрд долл.

Отмечается, что на работу в HP перейдут около 1 300 инженеров и исследователей, кроме того, американская компания получит более 6 500 патентов, связанных с принтерами и печатью.

При всем этом на отдельных рынках компания Samsung продолжит продавать принтеры под своим брендом, правда, их уже будет разрабатывать и выпускать HP.

Стоит добавить, что Samsung избавляется от своих подразделений довольно редко. В прошлый раз подобное случилось в 2011 г., когда корейский производитель продал юнит, отвечавший за производство жестких дисков, американской компании Seagate.

### Драма месяца: Samsung остановила продажи флагманского смартфона Samsung Galaxy Note 7

Продажи флагманского смартфона Samsung Galaxy Note 7 начались 19 августа в десяти странах, включая Южную Корею и США. Однако уже 2 сентября Samsung объявила о временном прекращении продаж Galaxy Note 7 и отзыве с рынка всех потенциально бракованных экземпляров этого смартфона. Причина — зафиксированные случаи воспламенения устройства, которые, наряду с прочим, привели, например, к уничтожению автомобиля Jeep в США. В России старт продаж был намечен на 26 августа; потом его перенесли на 16 сентября, а затем отложили на неопределенный срок в связи со случаями возгорания аппарата.

Samsung отозвала с рынка все нераспроданные экземпляры модели, а тем, кто уже успел купить Galaxy Note 7, предложила заменить смартфоны на новые. В США и Корее программой замены воспользовались около 60% владель-



цев модели, в Сингапуре — более 80%. В 90% случаев пользователи предпочли получить от Samsung именно новый Galaxy Note 7, а не компенсацию средств, потраченных на смартфон.

Аналитики считают, что программа отзыва Galaxy Note 7 обойдется Samsung примерно в 1 млрд долл. Плюс из-за падения стоимости акций капитализация компании к середине сентября снизилась на 26 млрд долл. Продажи Galaxy Note 7 в Европе будут возобновлены 28 октября сего года. Речь идет о пожаробезопасной версии смартфона, в конструкцию которой внесли необходимые изменения.

### Возвращение месяца: в клиенте «ВКонтакте» для iPhone вновь появилась музыка

Социальная сеть «ВКонтакте» вернула подраздел «Аудио-записи» в свое приложение для iOS. Это стало возможным благодаря подписанию соглашения о лицензировании музыки с Universal Music Group, Warner Music Group и Sony Music Entertainment, крупнейшими звукозаписывающими лейблами.

Напомним, что музыка из iOS-приложения «ВКонтакте» исчезла в феврале 2015 г., т.е. около полутора лет назад. Apple потребовала сделать это, поскольку в социальной сети предлагался в основном нелегальный музыкальный контент, нарушавший права вышеозначенных лейблов.

### Бан месяца: в России заблокированы крупнейшие в мире порноресурсы

На территории России заблокированы наиболее популярные в мире порносайты — YouPorn и Pornhub. Оба они уже внесены в единый реестр запрещенной информации.

С сентября 2015 г. по решению Крыловского районного суда Краснодарского края в России был заблокирован русскоязычный сегмент Pornhub,

а решение о полной блокировке этого ресурса было вынесено в мае 2016 г. Бутурлиновским районным судом Воронежской области. Между тем решение о блокировке YouPorn принял в июне Первореченский районный суд Владивостока.

После этого решения Pornhub обратил пристальное внимание на Россию и даже завел верифицированный аккаунт в соцсети «ВКонтакте», который посвящен не столько продукции для взрослых, сколько троллингу Роскомнадзора, отвечающего за блокировку. Кроме того, Pornhub объявил о старте акции Free Russia, в рамках которой предоставляет бесплатный доступ для россиян к своему платному ресурсу PornhubPremium.

### Увольнение месяца: Lenovo оставит без работы более половины сотрудников Motorola

Lenovo объявила об увольнении более 2% своих сотрудников по всему миру. Учитывая, что всего в китайской компании работают около 55 тыс. человек, речь идет примерно о 1 100 специалистах. В Lenovo подчеркивают, что, прежде всего, увольнения затронут персонал Motorola, поглощенной в 2013 г. Некоторые источники сообщают, что из Motorola будут уволены примерно 700 человек при штате в 1 200.

Стоит напомнить, что примерно год назад Lenovo уже увольняла сотрудников — без работы остались примерно 3 200 человек. Многие из них также были связаны с Motorola. Интеграция бизнеса последней в «империю» Lenovo, как отмечают наблюдатели, проходит не слишком гладко. Новые продукты не оправдывают возлагаемых на них ожиданий и не приносят особой прибыли.

### Аксессуар месяца: начались продажи Pokemon Go Plus — гаджета для охоты на покемонов

Компания Niantic, разработчик игры Pokemon Go, сообщила о начале продаж Bluetooth-гаджета под названием Pokemon Go Plus, предназначенного для охоты на покемонов без участия смартфона. Точнее, смартфон нужен, но прикасаться к нему не обязательно — он может лежать, например, в рюкзаке.

Pokemon Go Plus, напоминающий по дизайну пульт от автосигнализации, можно носить на запястье, используя шнурок, а можно и просто в кармане. В устройстве предусмотрена одна кнопка: если пользователь находится у покестопы, после нажатия на клавишу предметы из него





будут добавлены в инвентарь. Кроме того, кнопка отвечает за пуск покебола, если рядом находится покемон. О приближении к покемонам и покестопам гаджет сообщает вибрацией и миганием светодиода.

Цена Pokemon Go Plus составляет 35 долл.

Напомним, что Pokemon Go вышла 6 июля и стала хитом во всем мире, заработав для разработчика миллионы долларов и завоевав миллионы фанатов. В начале сентября компания Niantic, разработчик Pokemon Go, объявила о том, что эту игру загрузили более 500 млн раз. Причем 400 млн загрузок произошли примерно за месяц: 4 августа сообщалось, что игре удалось «пробить» отметку в 100 млн установок. В России игра официально не представлена, но существуют способы установить Pokemon Go Plus на устройства с Android и iOS.

### Беспилотник месяца: DJI анонсировала складной квадрокоптер Mavic Pro

Китайская компания DJI анонсировала дрон Mavic Pro, имеющий складную конструкцию. Из-за этого новинку уже успели окрестить конкурентом GoPro Karma, у которого тоже есть такая особенность.

Квадрокоптер имеет массу 743 г, в сложенном состоянии он сравним по габаритам с бутылкой воды. Максимальная скорость дрона достигает 65 км/ч (до 5 м/с при взлете и до 3 м/с при посадке), время полета на одном заряде батареи составляет 27 мин, а расстояние — 13 км.

В модели предусмотрена система навигации Flight Autonomy, использующая в работе приемник GPS/ГЛОНАСС, пять камер, 24 вычислительных ядра и пару ультразвуковых датчиков. Mavic Pro умеет автоматически облетать препятствия при скорости до 35 км/ч.

Управлять дроном можно как с приложения, установленного на смартфон, так и с пульта. В пульт можно вставить смартфон, хотя это и не обязательно. Видео

в разрешении Full HD может транслироваться с копитера на устройство управления в режиме реального времени с расстояния 7 км.

В новинке предусмотрена камера на 12 Мпикс с трехосным стабилизатором, позволяющая записывать 4K-видео с частотой 30 кадр/с (также есть режимы 1080p/96 кадр/с и 720p/120 кадр/с).

Для Mavic Pro можно будет докупить аксессуар под названием DJI Goggles, это очки с углом обзора в 85 градусов. Видео в 1080p транслируется на них прямо с дрона, т.е. пользователь может видеть именно то, что в данный момент фиксирует камера, установленная в квадрокоптер.

Продажи новинки начнутся 15 октября. Цена Mavic Pro составляет 749 долл., за 999 долл. можно будет купить дрон в комплекте с пультом. Расширенный набор, включающий две запасные батареи, запасные винты, несколько видов зарядок (в том числе автомобильную) и рюкзак обойдется в 1 299 долл.

### Накопитель месяца: представлена первая в мире SD-карта емкостью 1 Тбайт

Компания SanDisk, принадлежащая с некоторыми пор Western Digital, анонсировала первую в мире SD-карту емкостью 1 Тбайт. Новинка относится к линейке Extreme Pro и, вероятно, пока не является серийным продуктом: разработчики не озвучили цену и, вообще, называют эту карту «прототипом».

В SanDisk сообщили, что такая флешка пригодится для камер с возможностью записи видео в 4K, 360-градусных





VR-камер, а также грядущих устройств с поддержкой видеозаписи в 6K и 8K.

Напомним, что первая 128-Гбайт карта была представлена компанией Lexar в 2011 г., а в 2012 г. она же показала флешку на 256 Гбайт. Потом инициативу перехватила SanDisk и в конце 2014 г. анонсировала накопитель емкостью 512 Гбайт. Последний тогда оценили примерно в 800 долл., а сейчас его можно приобрести за 275 долл. О цене терабайтной карты пока можно только гадать

### Приложение месяца: YouTube Go позволит сохранять ролики для просмотра в офлайне

Google анонсировала приложение YouTube Go, позволяющее не только просматривать, но и сохранять ролики в память мобильных устройств для просмотра в офлайне.

Приложение YouTube Go позволит сохранять ролики в смартфоны для просмотра в офлайне.

Суть замысла в том, что загружать видео можно в каком-либо месте, где есть бесплатный Wi-Fi, а вот смотреть их предполагается потом, не скачивая из Сети в режиме реального времени и не платя сотовым операторам за трафик. Кроме того, роликами можно будет обмениваться по Bluetooth.

Все эти возможности особенно актуальны для развивающихся стран с дорогим мобильным Интернетом; вероятно, именно поэтому YouTube Go на первых порах будет доступен только в Индии. Жители этой страны уже могут зарегистрироваться в программе тестирования нового сервиса.

### Экспансия месяца: смартфоны LeEco выходят на российский рынок

Китайская компания LeEco провела в Москве презентацию, в ходе которой рассказала о выходе на отечественный рынок смартфонов. Первыми моделями, доступными в России, станут Le 2 и Le Max 2, успевшие прославиться отсутствием 3,5-мм разъема для наушников еще до iPhone 7.

Сбор предзаказов на эти аппараты стартовал 12 сентября, а 19 сентября начались продажи. Рекомендованная розничная цена Le 2 составляет 14 990 руб., а Le Max 2 — 29 990 руб. (впрочем, на сайте LeEco говорится о 15 799 и 30 799 руб. соответственно). В честь своего прихода в Россию компания LeEco предложила первым покупателям бесплатный трехмесячный доступ к контентным сервисам (ivi.ru, Megogo, Zvooq и пр.), ряд привилегий при обращении в сервис, трехмесячную страховку на разбитый экран и т. д.

Модель Le Max 2, напомним, построена на базе чипсета Qualcomm Snapdragon 820 и оснащена 6 Гбайт оперативной памяти. Также аппарат оборудован 5,7-дюймовым экраном с разрешением 2560×1440 точек, 64 Гбайт встроенной памяти, камерами на 8 и 21 Мпикс (последняя — на основе модуля Sony IMX230), батареей емкостью 3 100 мА·ч с системой быстрой подзарядки Quick Charge 3.0, двумя слотами для SIM-карт и портом USB Type-C. Последний предназначен не только для подключения к ПК и подзарядки, но и для наушников. Работает LeEco Le Max 2 под управлением Android 6.0 Marshmallow.

Аппарат Le 2 несколько проще: у него чипсет Snapdragon 652, камеры на 8 и 16 Мпикс, 5,5-дюймовый Full HD-дисплей, батарея на 3 000 мА·ч, 3 Гбайт оперативной и 32 Гбайт встроенной памяти. В остальном все практически так же, как и у старшей модели, включая дизайн металлического корпуса. ■



# «Игромир-2016»: От VR до игры в Гвинт

Олег Капранов, Александр Динаев

В начале октября в Москве прошла очередная, одиннадцатая по счету выставка «Игромир-2016». Традиционно она состоит из двух частей — собственно «Игромира» и примкнувшего к нему ComicCon Russia, собирающего любителей сериалов, комиксов и иных развлечений. Редакция «Мира ПК» решила поделиться с читателями самыми яркими наблюдениями из «КрокусЭкспо», где и проходило мероприятие.

Восприятие любого технологического события, относящегося к консьюмерскому рынку, всегда делится на две части: реакция потребителей и реакция профессионалов рынка.

Если обсуждать реакцию профессионалов, то наблюдений несколько. Поразившим всех стало отсутствие на «Игромире 2016» белорусов



Фото: пресс-служба выставки



Очередь к закрытому стенду с демо Horizon: Zero Dawn стояла даже ранним утром в бизнес-день

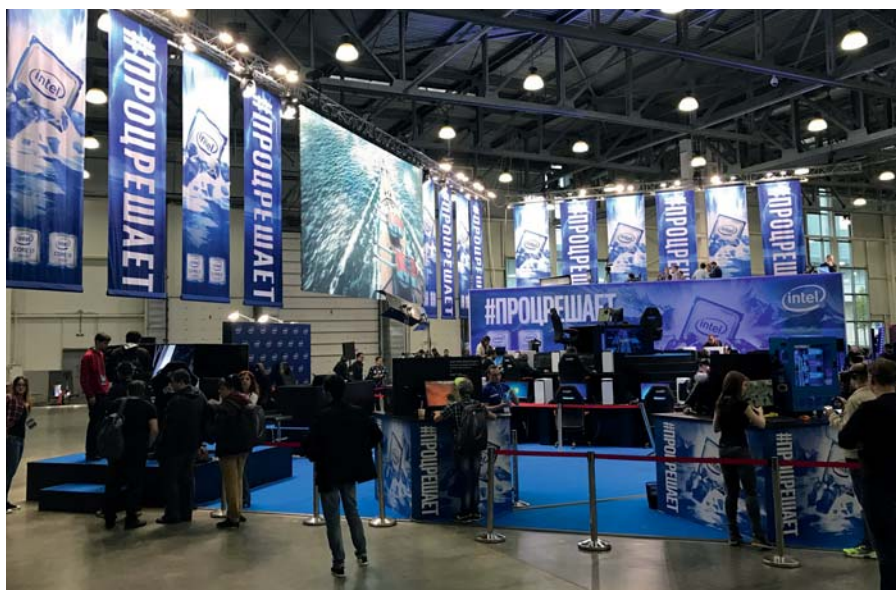


из Wargaming. На главной (и единственной) игровой выставке России всегда был главный стенд. Все последние годы, особенно после того как существенно сократили свое присутствие игроделы из Microsoft с Xbox, им становился стенд Wargaming: большой, впечатляющий, с игровыми зонами, посвященными всем продуктам компании. Ходят слухи, что и в этом году создатели World of Tanks и остальных хитов организуют свое собственное мероприятие, и вряд ли найдется человек, который скажет, что они не могут себе этого позволить.

В отсутствие Wargaming главной демо-зоной «Игромира» стали стенды Sony PlayStation, на которых можно было познакомиться со всеми главными новинками компании и, конечно же,



Скалодром имени Лары Крофт привлекал внимание множества зрителей



поиграть в игры с поддержкой PlayStation VR — самого важного релиза этого года для компании.

На стенде PlayStation можно было поиграть в South Park: The Fractured But Whole, анонсированную на Gamescom. Геймеры также получили возможность приобщиться к The Rise of The Tomb Raider, релиз которой для Xbox состоялся почти год назад — в ноябре 2015 г., а владельцам «плойки» пришлось ждать начала октября нынешнего года.

Компания Sony организовала и стенды с ограниченным доступом. На них можно было увидеть демо Watch Dogs 2, Horizon: Zero Dawn и нового проекта Дэвида Кейджа Detroit: Become Human, анонсированных на E3.

Разумеется, в Москву приехали и новые версии игровой консоли —



На стенде с игрой Гвинт царил заметный ажиотаж

PlayStation 4 Slim в компактном корпусе и Pro с поддержкой 4K.

Конкурирующая платформа Xbox One компании Microsoft тоже была представлена — стенды делали акцент на своих релизах, пусть даже и не эксклюзивных. Здесь можно было поиграть в новую игру аркадной серии Forza Horizon 3, а также в ожидаемый с нетерпением релиз студии The Coalition Gears of War 4, анонсированный год назад на E3.

Была на стенде Xbox и Лара Крофт. Здесь отмечали 20-летие франшизы. Все желающие могли пройти путем Лары и попрактиковаться в скалолазании на полноценном скалодроме. Самым успешным доставались ценные призы.

Следует отметить, что Microsoft не упустила возможности в очередной раз продемонстрировать новую версию футбольного симулятора FIFA от EA Sports.

Как всегда, заметный стенд организовал российский издатель 1С-SoftClub. В частности, он представил файтинг Tekken 7, который привез лично продюсер серии Кацухиро Харата. Там же можно было и получить

первый боевой опыт. Очередь к стенду тянулась через треть павильона, причем в бизнес-день.

Неподалеку расположился еще один закрытый стенд, где можно было познакомиться с Injustice, представленной создателями Mortal Kombat.

И, естественно, куда же без стендов Final Fantasy и Resident Evil — обе игры с режимом VR, анонсированные на E3, собирали гигантские очереди

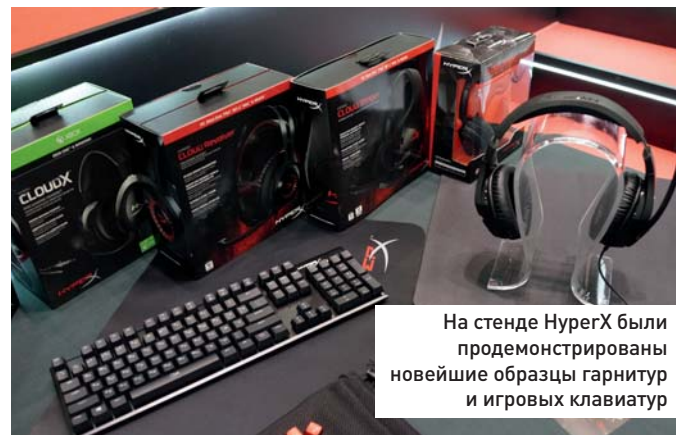
из желающих увидеть все своими глазами. Ожидается, что проекты выйдут в свет еще до конца года.

Одним из самых ярких событий выставки стал стенд Intel, оформленный в виде двухэтажного интерактивного пространства и разработанный совместно с компанией StarLadder — одним из крупнейших операторов киберспорта в мире.

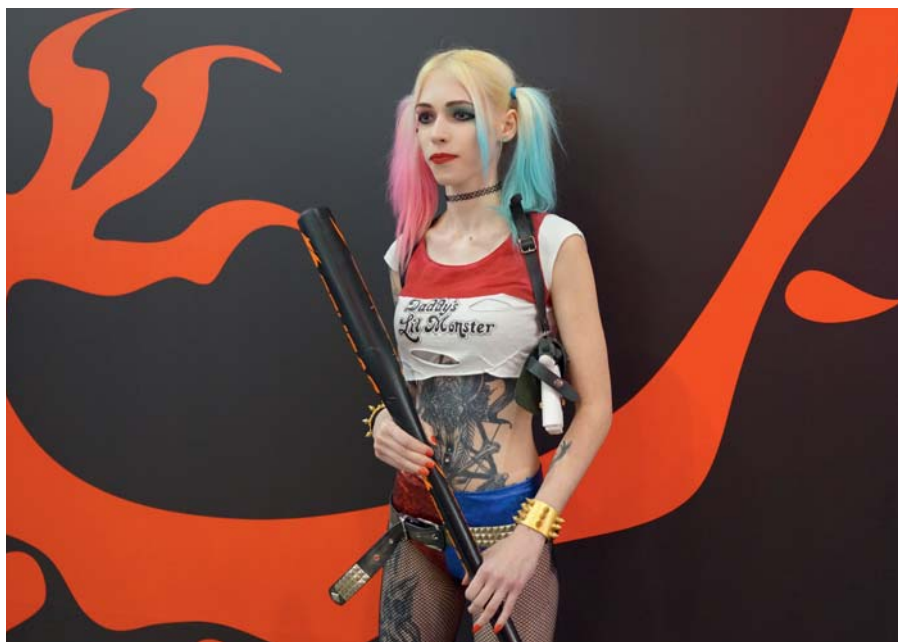
На стенде Intel посетители имели возможность последить за турнирами по Crossfire и Warface, организованными Mail.ru, а Blizzard и Gaijin Entertainment провели турниры по Heroes of the Storm и War Thunder.

Особенно неожиданным для меня оказался огромный стенд, посвященный «Гвинт» — карточной игре из «Ведьмака». Она теперь готовится к самостоятельному релизу в качестве отдельного проекта и будет доступна на PC, Xbox One и PS4. Демо-зона стенда была переполнена желающими поиграть, что меня, признаюсь, просто поразило — все же этот продукт достаточно специфический.

Однако нас по понятным причинам интересовали не только игры. На «Игромире» были широко пред-



На стенде НурегХ были продемонстрированы новейшие образцы гарнитур и игровых клавиатур



ставлены различные аксессуары для геймеров. Так, на стенде HyperX были продемонстрированы новейшие образцы гарнитур и игровых клавиатур, а во время выставки компания показала свою новейшую гарнитуру HyperX Cloud Stinger с поворотными чашками и микрофоном, который можно отключить простым поднятием. И все это по цене около 4 тыс. руб.

Российский офис LG привез несколько широкоформатных игровых мониторов, в частности, модели 34UC88 и 29UC88, на которых посетители с радостью играли в Doom.

Провела презентацию и компания Dell. Разумеется, речь шла не об офисных ноутбуках, а об игровой линейке Alienware. На стенде был представлен самый компактный настольный компьютер этой марки, оснащенный двумя графическими картами и жидкостной системой охлаждения — Alienware Aurora.

На стенде Plantronics, известного производителя игровых (и не только) гарнитур, удалось познакомиться с новым продуктом компании — гарнитурой RIG 4VR, которую создавали специально для шлема виртуальной реальности производства компании Sony. Причем речь идет не только о маркетинговом партнерстве — дизайн гарнитуры выполнен с учетом того места, которое будет занимать шлем на голове геймера, чтобы обеспечить максимально комфортное сосуществование обоих аксессуаров. Ожидается, что RIG 4VR поступит в продажу в октябре одновременно со шлемом PlayStation VR. Приедет ли все это сразу же и в Россию? Очень маловероятно.

Самым же необычным стендом с игрой стал стенд, расположившийся в соседнем павильоне, где проходил ComicCon Russia. Он был посвящен не самой игре, а фильму по игре. Речь идет, конечно же, о фильме «Кредо убийцы» по мотивам серии игр Assassin's Creed. Стенд был выстроен в виде лаборатории с «Анимусом» — устройством для получения и воспроизведения генетической памяти предков главных героев игры.

Еще одной, для многих самой значимой, частью «Игромира» стали многочисленные толпы фанатов и косплееров, без которых не обходится ни одна тематическая выставка. Вот и здесь посмотреть было на что.

Подводя же итоги «Игромира-2016», следует отметить, что дело обстоит не так плохо, как многим казалось. Игровая индустрия, безусловно, находится на подъеме. Об этом свидетельствует уже одно то, что желающим посетить выставку приходилось провести в очереди на вход



Гарнитура RIG 4VR оказалась действительно удобной

не час и не полтора. Причем многие, решившие попасть внутрь в числе первых, приезжали к «Крокус Экспо» в 5–6 часов утра. Безусловно, «Игромиру» не хватает больших анонсов. Я хорошо помню, что еще несколько лет назад мероприятие начиналось большой презентацией PlayStation, на которой показывали новые игры, эксклюзивный геймплей и многое другое. Потом ее перестали проводить, и потому, представляя ту или иную игру, приходилось оговариваться, что она была анонсирована на E3 или Gamescom. К сожалению, не наблюдается заметного присутствия команд из больших западных студий. Опять же, яркое воспоминание семилетней давности, от тех времен, когда «Игромир» умещался в небольшом павильоне ВВЦ: масштабная многочасовая пресс-конференция Blizzard, на которой бородатые и патлатые парни подробно рассказывали о своих продуктах. Теперь такого нет. Но, возможно, еще будет?

Узнаем через год — на «Игромире-2017». ■

# Игровые гарнитуры: Погружение в звук

Александр Динаев

Современные компьютерные игры нередко сопровождаются серьезным звуковым рядом, качественно передать который способна не каждая акустическая система. Однако использовать колонки для вывода игрового звука не всегда уместно, особенно если баталии разворачиваются ночью. Чтобы оградить окружающих от нежелательного шума, многие любители

игр предпочитают использовать специализированные геймерские гарнитуры. Сейчас рынок таких устройств переполнен разнообразными моделями, которые серьезно различаются ценой, а также качеством как сборки, так и вывода звука.

На этот раз мы протестировали шесть актуальных моделей таких устройств.

## Mad Cats F.R.E.Q. TE

Хотя эта необычная гарнитура и получилась несколько громоздкой, она выглядит привлекательно и даже, пожалуй, футуристично, что характерно для геймерских решений. Верхняя часть оголовья устройства снабжена мягкой и приятной на ощупь вставкой. Массивная дужка изготовлена из немаркого и устойчивого к царапинам пластика. Амбушюры, отделанные кожзаменителем, неплохо избавляют от посторонних звуков, которые могут отвлекать при игре. Здесь применены поворотные динамики, что позволяет изменять ориентацию на небольшой угол. Оголовье традиционно сделано раздвижным — по 2 см с каждой стороны. Используется съемный микрофон на гибком креплении.

В комплект поставки включены кабели двух типов: один — для мобильного использования, другой — для подсоединения к звуковой карте ПК с парой 3,5-мм разъемов. На одном из наушников находится клавиша ответа на вызов.

А теперь о качестве звука. Неплохо проработаны низкие и высокие частоты — пулеметные очереди бьют хлестко, отлично передается атмосфера боя, но искажения на высокой громкости все же немного ощущаются. В целом, звук получается сочный и насыщенный.

Но, увы, не обошлось и без недостатков: немалый вес этих наушников мешает при продолжительных играх. Микрофон обеспечивает приемлемую проработку голоса, но ему явно не хватает функции шумоподавления

— посторонние звуки отчетливо слышны. В остальном же каких-либо серьезных неудобств при использовании этого устройства мы не отметили.

► **Цена:** 6800 руб.



## Creative Sound BlasterX H3

Это устройство компании Creative выполнено в привычном для нее черном цвете. Формой оно напоминает более старшую и очень удачную гарнитуру Creative Sound BlasterX H5, однако для снижения стоимости производитель пошел на ряд компромиссных решений. К примеру, оголовье не гибкое, оно сделано из крепкого, но все же пластика, включая точки крепления чашек ушей. Поэтому при не очень осторожном обращении гарнитуру довольно легко сломать.

В отличие от старшей модели, конструкция H3 позволяет сложить чаши внутрь. В результате она занимает заметно меньше места, и ее проще

перевозить в сумке. Диаметр излучателей уменьшился, а потому перед покупкой стоит ее примерить, чтобы обеспечить максимальное удобство игрового процесса. Также это немного



сказалось на качестве вентиляции, перегрев происходит заметно быстрее.

Съемный внешний микрофон крепится на гибкой штанге.

На соединительном кабеле приютился миниатюрный пульт, позволяющий регулировать громкость, а также включать и отключать микрофон.

Шумоподавление микрофона работает неплохо, но идеальным его назвать сложно — в эфир нередко транслируются ненужные звуки. А вот со звучанием в играх у этой гарнитуры полный порядок. Атмосфера боя в игре Call of Duty передается вполне реалистично, хотя небольшой акцент на низких частотах у нее все же есть.

► **Цена:** 5900 руб.



## QCyber Doomsday

Пластиковые обводы этой гарнитуры, так же как и название, непременно понравятся поклонникам игры DOOM. В соответствии с названием она выглядит немного мрачно. Впрочем, внесены и жизнерадостные нотки — соединительный кабель заключен в красную матерчатую оплетку (Возможно, это КРОВАВО-красный? — прим.ред.). Качество исполнения, в целом, неплохое, хотя небольшой люфт в местах соединений все же имеется.

Микрофон использован съемный, так что при желании его можно отключать и применять устройство как обычные наушники. Амбушюры, сделанные из пены с эффектом памяти, имеют отделку из кожзаменителя. Оголовье раздвижное, оно позволяет подогнать устройство под себя. В его центральной части для большего комфорта находится мягкая вставка. Конструкция наушников поворотная. На голове гарнитура сидит неплохо. Но если носить ее длительное время, вентиляция будет

недостаточной и начнет ощущаться сдавливание. Гарнитура поддерживает возможность объемного звучания в формате 7.1, но чтобы раскрылись все достоинства устройства, придется подключить ее через комплектную внешнюю звуковую карту и установить специализированное ПО.

Качество работы встроенного микрофона на среднем уровне, звук идет без характерного фонового шума, типичного для недорогих моделей. Что же касается звучания этой гарнитуры, то у нее, как и у большинства геймерских моделей, упор сделан на воспроизведение низких частот. Остальной же частотный диапазон проработан не так хорошо. Звуковая сцена широкая, элементы боя прослеживаются четко.

► **Цена:** 6000 руб.



## HyperX CloudX

Известный производитель памяти для ПК представил на наш суд свой новый вариант гарнитуры для любителя игр. В HyperX CloudX сразу же привлекают внимание крупные массивные чашки динамиков.

На большую часть ее компонентов нанесено приятное на ощупь покрытие. Гарнитура предназначена для работы с семейством консолей Xbox, она оснащена стереоштекером формата 3,5 мм, который можно подключать и к мобильным устройствам.

А для связи с ПК предназначен комплектный провод-переходник, для которого потребуются сразу два 3,5-мм разъема: один — для микрофона, другой — для передачи звука. На достаточно длинном соединительном кабеле имеется удобный пульт. Правда качество его исполнения могло бы быть и повыше. Оголовье с алюминиевым каркасом, что делает гарнитуру достаточно упругой. Оно покрыто кожзаменителем, простроченным черной нитью. Применены съемные чашки из экокожи.

Степеней свободы у гарнитуры не так много, как того хотелось бы, однако подогнать ее по размеру головы все же можно, благодаря раздвижной конструкции. Звук регулируется колесиком на пульте. Микрофон здесь съемный, закрепленный на гибкой штанге. Он имеет функцию подавления шумов, препятствующую трансляции лишних звуков в эфир. Вентиляция продумана не слишком хорошо, что довольно быстро становится заметно. К недостаткам конструкции относится и значительная масса аксессуара. Однако гарнитура обеспечивает отличную звукоизоляцию. Как показали испытания, она способна поддерживать очень высокий уровень громкости без серьезных искажений звука. В обеспечиваемой звуковой сцене соблюдается баланс между высокими и низкими частотами. Взрывы и пулеметные очереди в игре FarCry воспроизводятся очень естественно. Впрочем, и голос передается неплохо.

Понравилось, что в комплектацию входит практичная жесткая сумка для переноски, прекрасно защищающая устройство.

► **Цена:** 8000 руб.



### Logitech G633 Artemis Spectrum

Компания Logitech — в числе признанных лидеров на рынке игровых аксессуаров, в ее линейку входят несколько интересных устройств. Игровая гарнитура G633 является одной из старших моделей. Выглядит она неплохо, хотя ее индустриальный дизайн понравится далеко не каждому. Амбюшюры здесь выполнены из акустически проницаемой ткани. Соединительный провод заключен в тканевую оплетку. На нем расположены регулятор громкости и ползунок включения-выключения микрофона.

Удобно, что гарнитуру можно подключать как напрямую к звуковой карте ПК, используя обычный 3,5-мм разъем, так и посредством USB-интерфейса. Микрофон выполнен в типичном для Logitech стиле — в виде выдвигной конструкции. Когда он не используется, его можно просто придвинуть к динамику, чтобы не мешал. Дужка наушников сделана из металла. Она позволяет подгонять аппарат под голову практически

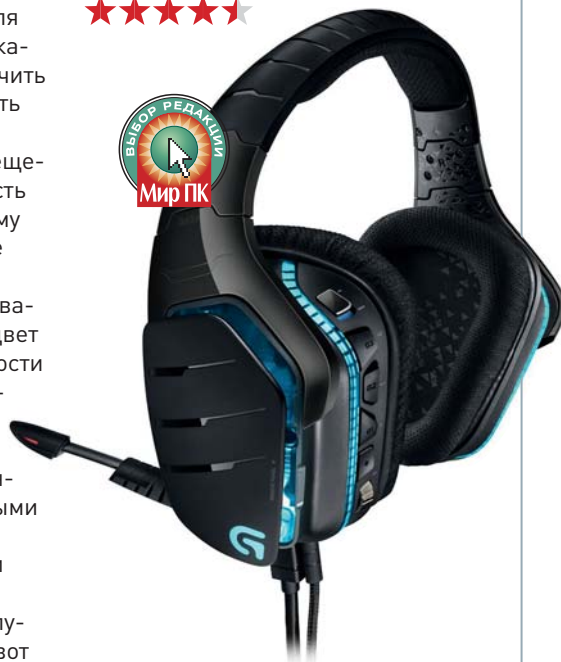
любого размера. В ее центральной части, чтобы было удобнее носить, установлена мягкая вставка. Кроме того, наушники сделаны поворотными. Гарнитура обеспечивает объемное звучание в формате 7.1. Но для того насладиться звуком в таком качестве, устройство нужно подключить через USB-интерфейс и установить специализированное ПО.

На одном из наушников размещены три клавиши, функциональность которых можно изменять по своему усмотрению, назначая различные звуковые сценарии.

Устройство оснащено настраиваемой светодиодной подсветкой, цвет которой можно менять в зависимости от игры. Благодаря закрытой конструкции, гарнитура неплохо экранирует от посторонних звуков. Звучание ее, в целом, сбалансированное, с хорошо выраженными средними и низкими частотами. Искажений на высокой громкости практически нет. Звуковая сцена очень широкая. В целом, звук получается сочный и насыщенный, а вот

низких хотелось бы все же немного прибавить. Микрофон обеспечивает приемлемую проработку голоса.

► **Цена:** 10 000 руб.



### Speedlink Martius

Продукция немецкого бренда Speedlink — редкий гость на прилавках отечественных магазинов. Тем не менее этот производитель известен тем, что выпускает недорогие, но вполне качественные устройства.



Традиционно для многих геймерских моделей, гарнитура Martius выполнена в темно-красных цветах. Как ни удивительно, оголовье не имеет жесткой металлической рамы. Оно изготовлено из довольно прочного пластика, который также применен в большинстве элементов конструкции. Такое решение позволило значительно уменьшить массу модели. Насколько это большое достоинство, ощущаешь в процессе продолжительных игр, когда гарнитура используется по несколько часов.

Оголовье хорошо гнется. Оно снабжено мягкой тканевой вставкой, благодаря чему гарнитуру удобно носить. Speedlink Martius неплохо регулируется — излучатели можно выдвинуть на несколько сантиметров с каждой стороны, что позволяет подогнать ее под голову практически любого размера. Причем эффекта сдавливания в процессе работы с ней не отмечено. А вот вентиляцию чашек

стоило бы улучшить — при длительном ношении гарнитуры легкий дискомфорт все же ощущается. Микрофон сделан откидным, его качество на среднем уровне.

На соединительном проводе имеется пульт довольно внушительных размеров. Он позволяет регулировать громкость и передачу голоса. Для соединения с ним гарнитура имеет два 3,5-мм штекера и USB-интерфейс, по последнему подается питание для встроенной подсветки.

Как и во многих геймерских гарнитурах, в этой акцент сделан на низкие частоты, что многим придется по вкусу. Как показали испытания, при желании ее можно использовать не только для игр, но и для просмотра фильмов — спецэффекты, несмотря на доступную стоимость, воспроизводятся очень неплохо.

► **Цена:** 1400 руб. руб.



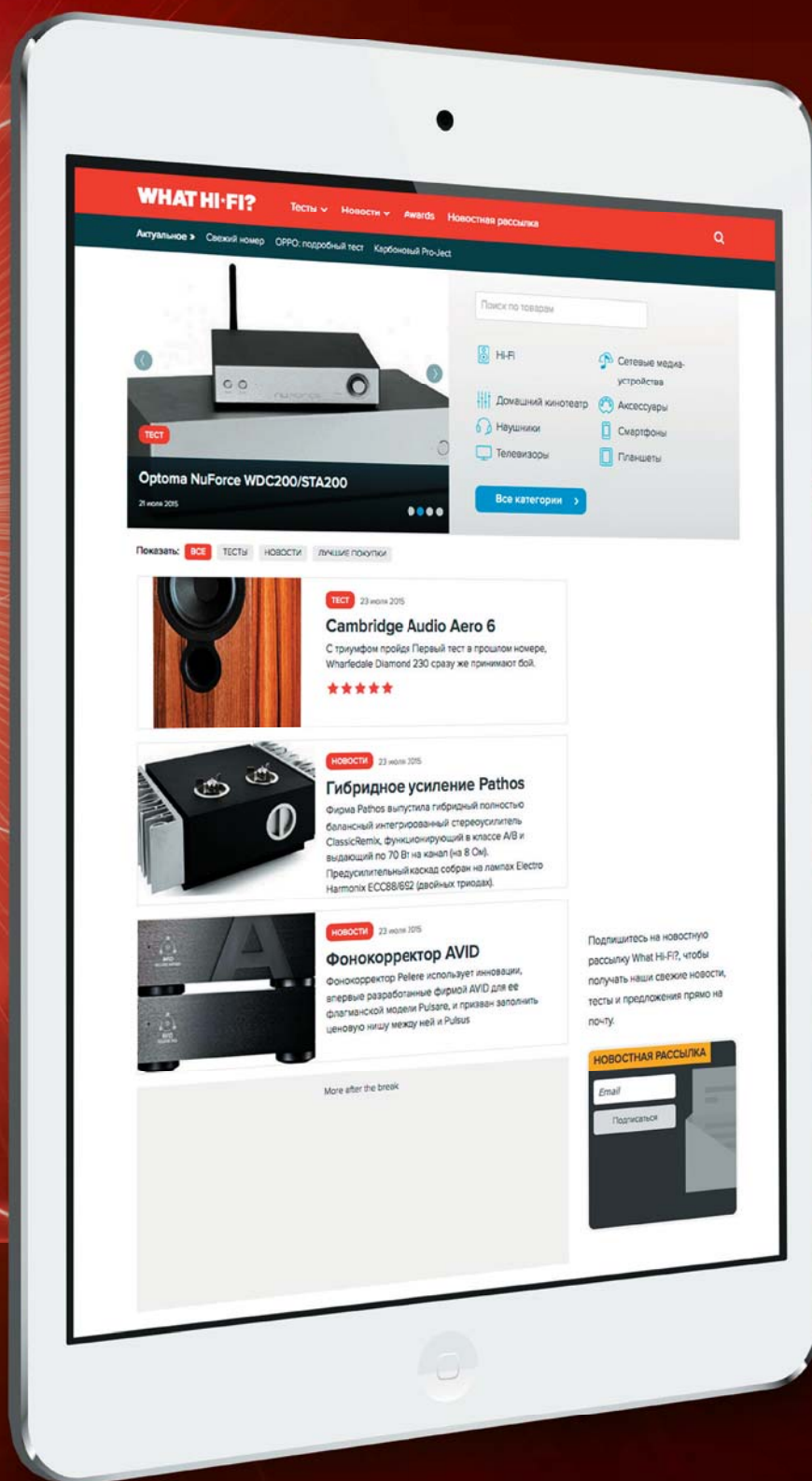
### Итоги

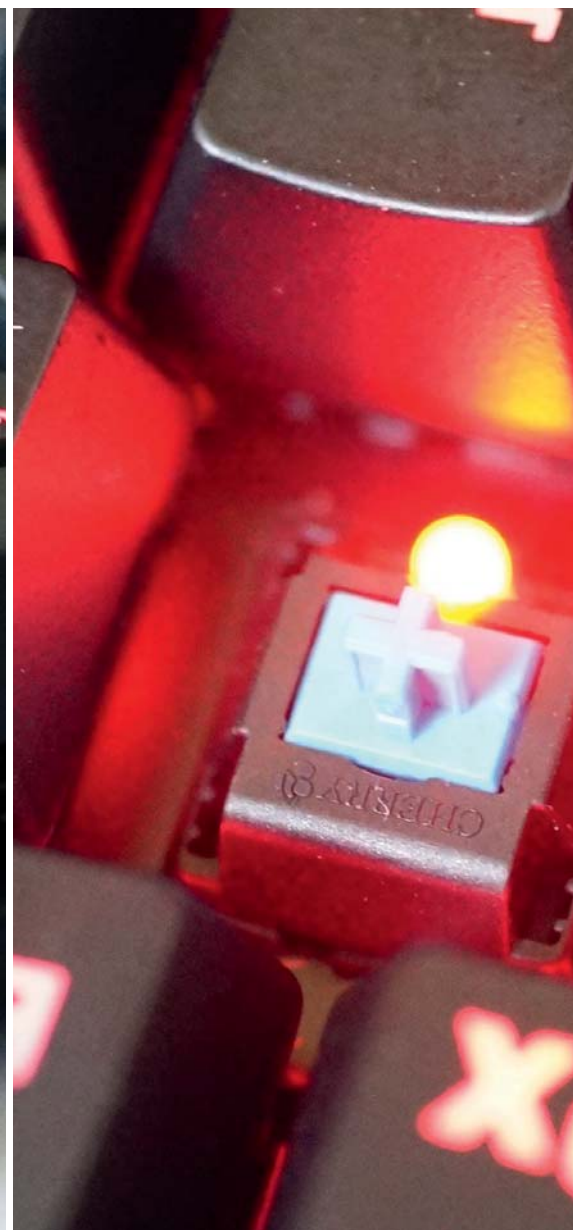
Представленные в этом обзоре модели, в целом, неплохо проявили себя, и их можно признать удачными и заслуживающими внимания. Однако в виртуальных боях нам больше всего понравилась гарнитура Logitech G633 Artemis Spectrum, которая отличилась высоким качеством исполнения и отличным звучанием, живо передающим игровую атмосферу. Она получает награду «Выбор редакции». Максимальным же соотношением цена/качество, на наш взгляд, обладает Speedlink Martius — «Лучшая покупка». ■



# НОВЫЙ. РУССКИЙ WHATIFI.COM = WHATIFI.RU

Свежие обзоры и новости из мира Hi-Fi  
читайте по-русски!





# Игровые клавиатуры: Инструмент для профессионала

Александр Динаев

Сейчас на рынке представлено множество самых различных игровых моделей клавиатур. И если вы хотите получить преимущество над противником в виртуальной битве, это то, на что стоит непременно обратить внимание. Достигается преимущество в первую очередь возможностями работы с макросами (комбинациями команд). Многие из них

позволяют создавать игровые профили под конкретную игру с сохранением настроек во внутренней памяти. Также стоит отметить использование во многих моделях быстрых и долговечных механических переключателей.

Мы рассмотрим пять моделей клавиатур, ориентированных на любителей игр.



## Logitech G810 Orion Spectrum

Это устройство имеет стандартные размеры, типичные для многих клавиатур. В ней производитель отказался от блока дополнительных программируемых клавиш. Такое решение позволило немного уменьшить массу модели, хотя маленькой ее все же не назовешь — она составляет почти 1,2 кг, что повысило устойчивость. Клавиатуру не так-то просто сдвинуть с места, препятствуют проскальзыванию прорезиненные элементы, расположенные в нижней части устройства.

Корпус выполнен в основном из шероховатого пластика, но глянцевые вставки все же имеются. Они расположены вполне разумно — с торцов клавиатуры, где они менее всего могут испачкаться. А вот подставки под запястья, к сожалению, нет. Качество сборки высокое, придираться, в общем-то, не к чему.

Клавиатура традиционно подключается к USB-порту ПК, но вот возможности использовать ее в качестве USB-разветвителя, а также функции подключения гарнитуры здесь не предусмотрено. Соедини-

тельный кабель длиной 1,5 м заключен в матерчатую оплетку, чтобы не спутывался.

Клавиатура, традиционно для старших моделей Logitech, имеет многозонную и многоцветную подсветку. Ее можно регулировать, изменяя тон свечения отдельных клавиш или блоков, а также применяя разнообразные эффекты. Большая часть из них вряд ли имеет практический смысл, но выглядит все очень красиво. Подсветка символов выполнена более чем равномерно. Ее яркость варьируется в широких пределах. На клавиатуре имеется отдельная аппаратная кнопка для быстрого отключения, что, естественно, удобно.

В отличие от старшей модели, здесь наиболее часто используемые в процессе игры кнопки WASD не выделяются на общем фоне. Форма их вполне удачная. Ход клавиш длинный, но срабатывание происходит не в конце, как у многих подобных клавиатур, а уже при легком нажатии. По скорости работы эта клавиатура — одна из лучших. Особенно это заметно в шутерах

от первого лица, где важно вовремя среагировать, чтобы не попасть под вражеский огонь. Впрочем, и по шумовым характеристикам, благодаря особой конструкции фирменных переключателей, она может составить конкуренцию большинству механических собратьев. Тактильные ощущения при работе с устройством просто отличные.

Раскладка у G810 Orion Spectrum стандартная, но дополнительные кнопки все же имеются — они позволяют управлять медиаплеером и регулировать уровень звука. Также стоит отметить и наличие игрового режима, в котором блокируется клавиша <Windows>. Это очень полезно, поскольку ее неосторожное нажатие может привести к печальным последствиям для игрока. Кстати, одновременно могут быть нажаты все 111 клавиш, и клавиатура способна их различить.

Основное управляющее ПО, которое придется скачать с сайта производителя, традиционно простое и очень удобное в работе, с широкой функциональностью по созданию игровых профилей. Оно дает возможность как применять стандартные наборы макросов, так и создавать свои. Приложение собирает статистику использования кнопок и позволяет переназначать функции наиболее часто задействованных в игровом процессе, чтобы увеличить срок их службы.

► Цена: 9900 руб.



## HyperX Alloy FPS

Игровые аксессуары под брендом HyperX сравнительно недавно появились на российском рынке, но у них уже есть свои поклонники. Эта модель, как и положено устройству, ориентированному на любителей игр, выглядит довольно необычно. В первую очередь потому, что клавиши приподняты на основной рабочей поверхности. Клавиатура выглядит компактной, но при этом имеет все стандартные органы управления, характерные для полноразмерных собратьев. Правда на массу устройства это не сказалось — она составляет около 1 кг. Тактильные ощущения от работы с ней достаточно приятные. Уровень шума, производимый быстрыми механическими переключателями Cherry MX, не слишком велик. Ход клавиш четкий, с характерным щелчком.

Предусмотрен игровой режим с возможностью блокировки клави-

ши <Windows>. Клавиатура получила красную подсветку с разнообразными эффектами и функцией регулировки яркости в довольно широких пределах, причем переключаться между ними можно непосредственно с устройства. К минусам отнесем не самую высокую равномерность засветки клавиш. Кириллические и латинские символы выгравированы чересчур близко друг к другу, они довольно маленькие, хотя места на кнопках вполне достаточно.

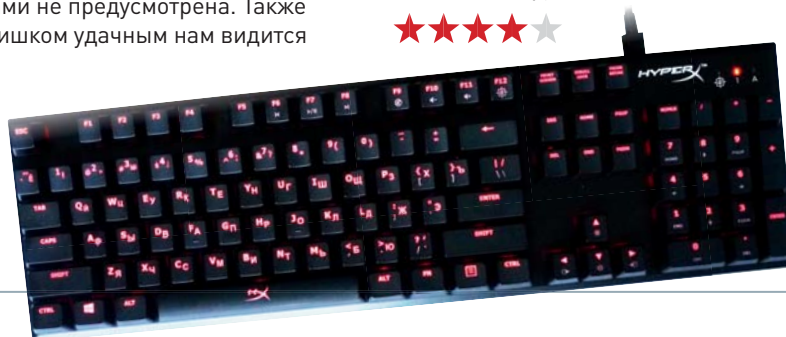
А вот возможность работы с макросами не предусмотрена. Также не слишком удачным нам видится

использование в конструкции узкой клавиши <Enter>.

Удобно то, что USB-кабель с матерчатой оплеткой сделан съемным.

Вместе с клавиатурой поставляются тканевый чехол для транспортировки с дополнительным отделением для сменных клавиш и съемного USB-кабеля, а также кнопки <WASD> и 1, 2, 3, 4, выполненные в красном цвете и покрытые текстурированным напылением, что многие оценят по достоинству.

► Цена: 9000 руб.



**Razer BlackWidow Chroma**

Razer — одна из компаний, считающихся 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 использованным фирменным механическим переключателям, обеспечивают до 60 млн нажатий. Они имеют четкий длинный ход, но уровень шума при наборе текста мог бы быть и пониже. Скорость срабатывания очень высокая, оно происходит даже при легком нажатии.

Как и следует из названия модели, она оснащена превосходно реализованной подсветкой. Поддержива-

ется 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 возникало, 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-удливателя.

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 задействованных в игровом процессе, чтобы увеличить срок их службы.

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

► **Цена:** 13 000 руб.

**Mad Catz C.Y.B.O.R.G. V7**

Продукция компании Mad Catz всегда выделялась на общем фоне нестандартными решениями, и это устройство не исключение. Форма у этой клавиатуры крайне необычная, чем-то она напоминает пульт управления космическим кораблем из фантастических фильмов. В модели применена стандартная раскладка, так что переучиваться не придется. По бокам располагаются ряды программируемых клавиш. А сверху, чуть под наклоном, размещены сенсорная панель управления медиаплеером и настройки подсветки. Предусмотрел производитель и удобную подставку под кисти, которую можно чуть выдвинуть.

Отдельно отметим раздельную подсветку пяти зон клавиатуры, которая, собственно, и делает ее похожей на пульт управления космическим кораблем. Можно выбирать из пяти оттенков — зеленый, оливковый, янтарный, оранжевый, красный, причем интенсивность свечения встроенных светодиодов можно менять. Она, как и сам игровой режим, включаются нажатием на изображение головы киборга, хотя есть и отдельная кнопка для отключения иллюминации. В игровом режиме традиционно предусмотрена возможность блокировки клавиши <Windows>, неосторожное нажатие которой может привести к нежелательным последствиям для игрока..

В отличие от многих более дорогих собратьев, в этой модели применена мембранная конструкция клавиш, что положительно сказывается, в первую очередь, на уровне шума при нажатиях. Правда, по скорости

срабатывания она немного уступает механическим моделям, но заметить это не так-то просто. Тактильными ощущениями от работы с ней мы остались довольны — ход кнопок мягкий, но вполне информативный.

Двенадцать программируемых клавиш можно настроить с помощью фирменного ПО ST Programming Software, но его сложно назвать интуитивно понятным,

Интересным решением выглядит металлическое напыление на наиболее часто используемых клавишах (<WASD>, пробел и т.д.). По замыслу производителя это должно спасти часто употребляемые зоны от протирания.

К плюсам отнесем функцию использования клавиатуры как USB-удливателя, что может пригодиться, к примеру, для зарядки мобильных устройств, и наличие портов для подключения игровой гарнитуры непосредственно к ней.

► **Цена:** 6000 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 Mad Catz C.Y.B.O.R.G. V7, отличающееся широкой функциональностью и отличным дизайном при вполне разумной цене. Ему достается награда «Лучшая покупка». ■

# ИНТЕРНЕТ ТЕЛЕФОНИЯ · ТЕЛЕВИДЕНИЕ

В ОФИСЕ, КВАРТИРЕ И КОТТЕДЖЕ



для физ. лиц  
**до 100 Мбит/с**

для юр. лиц  
**до 400 Мбит/с**

Срок подключения - от 3 до 7 дней.



**КРЕДО-  
ТЕЛЕКОМ**  
нам доверяют с 1995г.

**8-800-100-8281**

БЕСПЛАТНЫЙ КРУГЛОСУТОЧНЫЙ ТЕЛЕФОН

НАШ САЙТ: [WWW.RMT.RU](http://WWW.RMT.RU)

- широкополосный доступ в Интернет со скоростью до 400 Мбит/с;
- каналы связи VPN, L2 VPN, VPLS;
- подключение соединительных линий и телефонных номеров в кодах 495/496/498/499;
- виртуальная АТС;
- организация общественных хот-спот Wi-Fi и закрытых корпоративных Wi-Fi зон;
- виртуальный и физический хостинг;
- облачный сервер.

Оборудование предоставляется клиентам во временное пользование бесплатно.

Реклама

# Монитор AOC C3583FQ: Погружение в игру

Александр Динаев

С каждым днем появляется все больше игр, поддерживающих высокое разрешение картинки. Не отстают и производители соответствующего «железа», а главное, мониторов. Их самая новая продукция способна реализовывать все прелести высокой детализации. Сейчас на рынке представлено довольно много моделей, поддерживающих стандарты 3,5 и 4K. Конкуренция велика, и потому найти действительно стоящий своих денег аппарат непросто. Компания AOC долгое время не предпринимала активных действий на российском рынке, но сейчас ситуация изменилась. Недавно в линейке этого производителя появилась модель с диагональю 35 дюймов, рассчитанная на любителей компьютерных игр.

Должен признаться, что к мониторам с большими диагоналями экрана лично я отношусь скептически. Потому что, на мой взгляд, для работы и компьютерных игр оптимальным вариантом являются 24–27 дюймовые модели. Они и места много не занимают, и работать за ними вполне комфортно. Однако этот дисплей произвел хорошее впечатление, хотя, конечно, и у него есть свои недостатки.

Несмотря на заявленную диагональ в 35 дюймов, устройство вы-

глядит на рабочем столе не слишком громоздким. И прежде всего потому, что соотношение сторон у него — 21:9. Напомню, такой формат активно применяют в киноиндустрии. Кроме того, сама ЖК-панель довольно сильно изогнута, что положительно сказывается на восприятии. Внешне монитор также хорош, его дизайн детально проработан — применен пластик различной фактуры серебристого и черного цвета, но вот использование глянца не кажется оптимальным.

Так как монитор имеет довольно внушительные размеры, подставка получилась соответствующей — у нее значительные площадь пятна и масса. Естественно, не обошлось и без минусов. Так как разъемы подключения (2xDisplayPort, 2xHDMI, DVI-D и VGA) интегрированы в ее тыльную сторону, на столе теряется часть свободного пространства из-за торчащих кабелей. Также следует отметить, что применен внешний блок питания, хотя его вполне можно было встроить в ту же подставку. Она, кстати, позволяет регулировать лишь наклон ЖК-панели, а регулировки по высоте не предусмотрено.

Монитор способен выдавать картинку с разрешением 2560×1080 точек. В нем использована довольно качественная матрица A-MVA, обеспечивающая время отклика в 1 мс. Специально для геймеров есть поддержка технологии Adaptive Sync от AMD. Картинка выводится плавно, без каких-либо за-

держек. Максимальная частота обновления экрана здесь составляет 160 Гц. Цветопередачу панели можно считать вполне качественной, разве что есть легкий уход в теплые тона. Углы обзора здесь приличные, но мы заметили легкую неравномерность подсветки.

## AOC C3583FQ

### ► Достоинства:

- отличный внешний вид;
- быстрая матрица.

### ► Недостатки:

- разъемы подключения вмонтированы в подставку;
- не самая равномерная подсветка.

### ► Цена: 46 000 руб.

► **Вывод:** привлекательный внешне игровой монитор с экраном диагональю 35 дюймов и большим набором интерфейсов подключения, который обеспечивает вполне качественную цветопередачу, а благодаря приличной кривизне экрана, позволяет полнее погрузиться в игровой процесс.



В меню есть несколько стандартных настроек изображения, а также пара вкладок, оптимизирующих картинку под компьютерные игры. Но вот к его логике придется привыкать. Сенсорные органы управления им выведены на подставку, что, конечно, удобно, их не нужно нащупывать, да и срабатывают они вполне неплохо.

Учитывая ориентацию монитора на домашних пользователей, изогнутую панель можно отнести к его плюсам. При использовании его для игр, благодаря довольно большому радиусу кривизны, действительно возникает некий эффект погружения. Я особенно хорошо это почувствовал в игре DOOM (2016), когда бродил по уровням и отбивался от бесчисленных монстров. Впрочем, фильмы смотреть на нем также оказалось удобно, хотя эффект погружения оказался и не так силен.

При работе же с таблицами или в Autodesk имеющаяся кривизна скорее мешает, поскольку прямые линии выглядят немного изогнутыми. Поэтому подумайте, готовы ли вы с этим смириться.

Если не считать нескольких мелких недостатков, у компании AOC получился достойный продукт для домашнего использования, который смело можно рекомендовать к покупке. ■



# Игровая мышь Logitech G900 Chaos Spectrum: Быстрый отклик

Александр Динаев



До недавнего времени считалось, что геймерская мышь может быть только проводной, потому что задержки, возникающие при прохождении сигнала у беспроводных моделей, не позволяли им претендовать на роль рабочего инструмента любителя компьютерных игр. Сейчас сложилась противоположная ситуация — не так давно в линейках ряда крупных производителей аксессуаров для геймеров появились такие устройства. Одно из них — беспроводная игровая мышь Logitech G900 Chaos Spectrum.

В линейке манипуляторов Logitech непрерывно появляются новые модели, причем они, как правило, имеют конкурентоспособные характеристики и вполне адекватную цену, особенно если сравнивать их с некоторыми представителями этого же класса, производимыми другими фирмами. Рассматриваемое здесь устройство занимает одну из верхних строк в ряду геймерских решений компании. Цена его довольно высока, но не стоит забывать, что оно рассчитано, прежде всего, на тех, кто серьезно занимается компьютерными играми.

Производитель отлично поработал над внешним видом этой мыши — ее дизайн, на мой взгляд, один из лучших на рынке. Но вот использование глянцевых элементов в конструкции нельзя назвать практичным, они довольно быстро пачкаются, и их часто приходится протирать. Приятный же матовый пластик более чем удобен в обращении. Мышь имеет симметричный корпус, причем пользователь может менять часть кнопок местами (в зависимости от того, правша он или левша), а также варьировать их общее количество в диапазоне от пяти до девяти. Им можно назначить функциональность по своему усмотрению через удобное фирменное приложение. У более ранних моделей это устройство позаим-

ствовало отличное колесико прокрутки, имеющее несколько режимов работы, включая быстрое вращение. Производитель использовал в данной модели один из самых совершенных сенсоров, обеспечивающий максимальное разрешение 12 000 тнд. Это положительно сказывается при играх в формате 4K. Устройство подключается к ПК с помощью миниатюрного приемника, работающего в частотном диапазоне 2,4 ГГц. Порадовало, что производитель позаботился и о том, чтобы его не потерять, — в комплект поставки включен специальный переходник. Как следует из названия аппарата, он снабжен подсветкой, цвет которой можно изменять в широких пределах, благодаря использованию RGB-светодиодов.

Один из недостатков беспроводных мышей — неизбежный разряд используемого элемента питания, о чем, как правило, узнаешь по неожиданно возникающим задержкам при перемещении мыши. Согласитесь, это довольно неприятно ощущать во время виртуальной битвы. Здесь же все вполне неплохо продумано — предусмотрена внятная система индикации разряда. Отмечу, что емкости встроенного аккумулятора хватает примерно на 30 ч непрерывной работы, и сделан он несменным.

Удобно оказалось то, что производитель обеспечил подключение мыши проводом, что повышает точность при работе. Его нужно лишь воткнуть в разъем, размещенный на передней части «грызуна». С его помощью осуществляется и зарядка аккумулятора. Однако применение для этой цели док-станции было бы более практичным.

Возможно, киберспортсмены со мной не согласятся, но при использова-

нии в динамичных играх на небольшом расстоянии от ПК мы серьезной разницы между проводным и беспроводным подключением мыши не заметили. Мышь точно обрабатывала все перемещения, даже при резких рывках.

Многие геймерские мыши для регулировки массы имеют систему грузиков, но здесь ее не предусмотрено. Поэтому при всех своих достоинствах данный манипулятор получился еще и довольно легким, так в затяжных поединках рука не устает.

Фирменное ПО способно автоматически распознавать установленные игры и создавать игровые профили. Из особенностей стоит отметить возможность выбирать тип поверхности, по которой перемещается устройство, чтобы улучшить точность отслеживания. ■

## Logitech G900 Chaos Spectrum

### ► Достоинства:

- высокое разрешение сенсора;
- симметричная форма корпуса, на котором можно переставлять кнопки под большой палец;
- удобное фирменное ПО.

### ► Недостатки:

- глянцевые элементы корпуса;
- отсутствие сменного аккумулятора и док-станции для зарядки.

► Цена: 11 000 руб.

► Вывод: отличная беспроводная игровая мышь с точным сенсором и возможностью проводного подключения, но с высокой ценой.





# Microlab H-200: Музыка для геймера

Александр Динаев

Привычные акустические системы формата 2.0 вряд ли могут передать всю прелесть спецэффектов компьютерных игр. Серьезно улучшить звуковую картину и полнее погрузиться в игровой мир насыщенный взрывами и выстрелами способно наличие сабвуфера. Именно такой комплект оборудования и приехал к нам на тест некоторое время назад. Встречайте — активная акустика формата 2.1 Microlab H-200.

Как известно, встречаются по одежке, поэтому и мы начали с внешнего осмотра представленного оборудования. Прежде всего обращает внимание довольно внушительный сабвуфер. Его корпус сделан из МДФ; боковые панели (и часть задней) — красно-коричневого цвета, под дерево, верхняя и нижняя — черные с искрой. Защитная сетка выполнена из мягкой черной ткани на каркасе из МДФ. Крепится она довольно длинными, но тонкими пластиковыми

фиксаторами. В комплекте имеются ножки-шпильки, закрытые резиновыми колпачками. С ними сабвуфер становится немного выше. Колонки-сателлиты, выполненные в сходном стиле, также выглядят весьма убедительно. Качество высокое, все панели плотно подогнаны. Форм-фактор колонок очень выгодный — небольшие сателлиты можно аккуратно установить на столе. Они не скользят — на дне каждой колонки установлено по четыре тонкие резиновые ножки-подкладки, которые не видны.

Отдельного упоминания заслуживает блок управления, который можно разместить рядом с колонками. Он снабжен монохромным ЖК-дисплеем, что делает все манипуляции более наглядными.

Комплектный беспроводной пульт ДУ позволяет включать-выключать АС, регулировать стереобаланс, громкость (общую и отдельно сабвуфера) и тембр НЧ/ВЧ, включать режимы Mute и 3D,

выбирать источник сигнала, задавать время выключения системы (15–30–45 мин).

Кроме сабвуфера (с комплектом съемных ножек) и двух сателлитов, имеются блок управления, пульт ДУ, два кабеля для подключения к источникам звука (2RCA×2RCA и 2RCA×3,5-мм аудиоразъем), кабели для сателлитов.

Заявленные параметры: воспроизводимый диапазон частот — 30–20 000 Гц, суммарная мощность — 110 Вт (сателлиты — 30 Вт, сабвуфер — 50 Вт).

Не каждый любитель игр является увлеченным меломаном, но в хорошей акустической системе все должно быть на высоте. (Тем более что зачастую в играх аудиосопровождение оказывается очень впечатляющим, взять хотя бы новую Forza Horizon 3, — прим. ред.) А потому сперва мы провели музыкальный тест, чтобы выделить все нюансы звучания данной акустиче-



## Microlab H-200

### ► Достоинства:

- качественные сателлиты;
- привлекательный внешний вид;
- режим 3D;
- хорошее соотношение цена/качество.

### ► Недостатки:

- небольшая потеря детализации при воспроизведении сложных классических произведений;
- сильный нагрев радиатора при работе.

► **Цена:** 14 000 руб.

► **Вывод:** Эта отлично выглядящая, если не считать мелких огрехов, акустическая система произвела приятное впечатление. Она обладает неплохо проработанным звучанием и, несомненно, порадует любителей компьютерных игр и громких спецэффектов.



ской системы. Несмотря на ее вполне скромные, по нынешним меркам, размеры, нам удалось без искажений «озвучить» средней величины комнату. Мы начали свое путешествие в мир музыки с прослушивания композиции Дэвида Боуи Let's Spend the Night Together. Здесь колонки показали весь свой динамический диапазон, бегло и честно отыграв всю композицию, к натуральности музыкальной атаки у нас претензий не было. В том же помещении им удалось удивить нас лиричностью в композиции I'm Mandy Fly. Передача звучания вокала при прослушивании альбомов Hex Enduction Hour и Telephone Free Landslide Victory замечаний у нас не вызвала, а выделяющийся бас легко может быть подкорректирован путем регулировки

тембра. Это простительно еще и потому, что с понижением среднего уровня громкости чувствительность человеческого уха падает в наибольшей степени к самым низким частотам звукового спектра.

Для компенсации такой физиологической особенности слуха от звуковоспроизводящей аппаратуры требуется корректирующее подавление НЧ при увеличении среднего уровня громкости. При воспроизведении классической музыки (Малер, Симфония № 10) вызвали небольшое нарекание глубина звуковой сцены и некоторая потеря детальности. Микродинамика здесь неплохая, хотя и неидеальная. В общем, звучание аналитичное, линейность звуковой картины не вызывает явных нареканий. Однако огрехи в вос-

произведении классической музыки вполне простительны для устройств данного ценового диапазона. Режим 3D откровенно порадовал — расширение стереобазы происходит мягко, звучание, можно сказать, лучше, чем в оригинале, благодаря четкости, которая добавляется при игре сабвуфера. Кстати, игровой тест прошел весьма впечатляюще — комплекту успешно удалось передать не только зловещую атмосферу игры DOOM (2016), но и бешенный рев моторов в Colin McRae Rally Remastered, что, несомненно, пришлось по вкусу моим соседям. Просмотр ряда кинокартин нас также вполне порадовал — громкие спецэффекты типа взрывов и выстрелов, тихая речь и даже шорохи прозвучали достаточно отчетливо и естественно. ■



# ЛУЧШИЙ ПРОДУКТ 2016

Каждый год мы с вашей помощью определяем лучших из лучших среди новинок на рынке технологий для пользователей, вышедших за отчетный период. Читатели «Мира ПК» выбирают и оценивают лучшие смартфоны и телевизоры, процессоры и системные платы, видеокарты, сетевые устройства, жесткие диски и многое другое.

И эта оценка — самая важная из числа тех, что можно получить. Ведь именно то, как оценивает продукт пользователь, выбор, который потребитель совершает, когда несет деньги в кассу магазина — ради этого все и существует. Ради этого десятки и сотни тысяч очень толковых людей по всему миру проводят научные исследования и разрабатывают продукты, вкладывают в них свои силы, талант и умения, не говоря уже об астрономических подчас бюджетах. Все это ради того, чтобы покупатель сделал свой выбор.

Мы же, со своей стороны, лишь стремимся рассказывать вам о самом важном и интересном и предостерегаем от приобретения совсем уж неудачных продуктов и сервисов. Хочется верить, что хотя бы иногда у нас это получается.

И мы снова, как и каждый год, предлагаем вам сделать ваш голос более заметным для индустрии, приняв участие в нашем ежегодном голосовании за «Лучший продукт». Голосование стартует 1 сентября и завершится 30 ноября. Для того чтобы принять в нем участие, необходимо зайти в специальный раздел на нашем сайте PCWorld.ru, который заработает в день начала голосования.

В рамках голосования вы сможете выбрать не только самое удачное «железо», но и самые лучшие программные продукты, а также наиболее успешные игры для наиболее популярных игровых консолей и многое другое.

Поскольку вам предстоит рассмотреть более чем 60 номинаций, что потребует серьезных затрат времени и сил, мы предложили нашим партнерам предоставить призы для проголосовавших. Их список приведен ниже, но замечу, что он еще будет пополняться.

Спасибо за ваше неравнодушие — и удачи в розыгрыше призов!

## 1 Годовая лицензия на 1 ПК Dr.Web Security Space, Версия 11.

Программный пакет для комплексной защиты: антивирус, антиспам, веб-антивирус, родительский контроль, защита от потери данных, Dr.Web Cloud, брандмауэр. станет надежным спутником в дороге или на отдыхе. — 8 шт.



## 2 Parallels Desktop 12 Pro for Mac. Утилита для виртуализации Windows на Mac. — 3 шт.

3 Жесткий диск Toshiba Canvio Premium объемом 1TB. Портативный накопитель для простого и надежного хранения пользовательских файлов. — 1 шт.

## 4 Годовая лицензия Kaspersky Internet Security. — 5 шт.



**5** TP-Link M7350.  
Мобильный беспроводной  
LTE-Advanced  
маршрутизатор. — 1 шт.



**6** TP-Link Archer C2.  
Беспроводной  
двухдиапазонный  
гигабитный  
маршрутизатор. — 1 шт.



**7** TP-Link Powerbank  
Vivid TL-PBG6700.  
Зарядное устройство. — 1 шт.



**8** APC by Schneider  
Electric, ИБП APC  
Back-UPS 650 ВА.  
230 В, авторегулировка  
напряжения,  
еврозетки. — 1 шт.

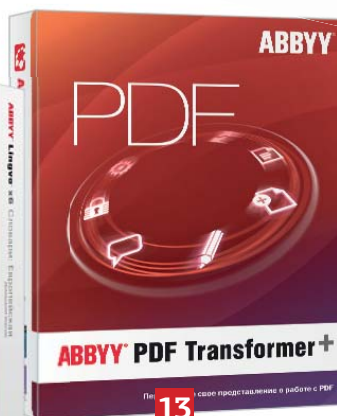
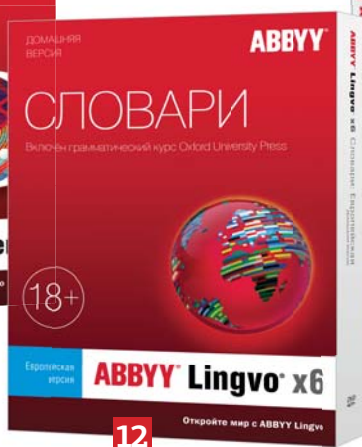
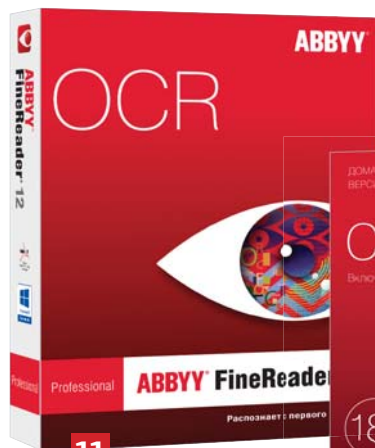


**9** APC by Schneider  
Electric, сетевой фильтр  
APC Essential SurgeArrest  
на 5 розеток — 1 шт. и на  
6 розеток — 1 шт. Оба  
содержат также USB-  
зарядное устройство  
на 2 порта, 5В, 2,4А, 230 В.

**10** APC by Schneider  
Electric, аккумуляторы  
для мобильных  
устройств: APC  
Mobile Power Pack,  
3000 мА·ч литий-ионный,  
цилиндрический — 1 шт.  
и APC Mobile Power  
Pack, 5000 мА·ч литий-  
полимерный. — 1 шт.



**11** ABBYY FineReader  
12 Professional/ABBYY  
FineReader Pro для  
Mac. Программа для  
распознавания текста,  
которая позволяет быстро  
и точно переводить  
изображения документов  
и PDF-файлы в электронные  
редактируемые форматы  
без необходимости  
перепечатывания. — 5 шт.



**12** ABBYY Lingvo  
x6 Европейская.  
Многоязычный словарь со  
словарным контентом от  
авторитетных издателей  
для чтения, перевода  
и обучения. — 5 шт.

**13** ABBYY PDF  
Transformer. Программа,  
объединяющая полезные  
инструменты для работы  
с любыми типами PDF-  
документов. — 5 шт.

# ASUS Zenfone 3 Ultra: Огромный фаблет с большим сердцем

Олег Капранов

Вам кажется, что iPhone 7 Plus большой? Несуразно огромный? Неудобно лежит в руке? У меня для вас плохие новости: к нам на тестирование прибыл фаблет ASUS Zenfone 3 Ultra с экраном диагональю 6,8 дюйма.

Впервые я познакомился с этим аппаратом летом на выставке Computex 2016, в рамках которой ASUS провела большую презентацию. Компания продемонстрировала все свои новинки предстоящего сезона, в том числе и смартфоны линейки ZenFone 3. А уже в сентябре новые модели были представлены и на российский рынок. Названы были и цены: за Ultra-модель придется заплатить 44 990 руб., что, конечно, немало.

Два предыдущих года основной фишкой смартфонов линейки ASUS ZenFone были процессоры Intel, что заметно выделяло их среди толпы устройств на базе Snapdragon и MTK. Вероятно, Intel субсидировала производство, так что аппараты получались еще и весьма дешевыми. В 2015 г. ASUS продавала в России ZenFone 2 с 4 Гбайт оперативной памяти за

19 990 руб. Понятно, что основную роль в этом случае сыграло падение курса рубля, но все же...

Отказ от процессоров Intel произошел не по инициативе ASUS. Ни для кого не секрет, что Intel подзадержалась с выходом на рынок мобильных продуктов и постоянно оставалась догоняющей. Что для Intel, мягко говоря, было не слишком привычно. В конце концов, компания решила сосредоточиться на других сегментах рынка, в том числе на IoT (Интернете вещей) и развитии 5G, где ASUS продолжает взаимодействие с ними. Это подтвердил нам в интервью на Computex и вице-президент ASUS Эрик Чен.

Следует отметить, что изменилась не только цена. Сравнить 2 и ZenFone 3 сложно по целому ряду причин. Достаточно посмотреть хотя бы на коробку. В 2016 г. все новинки продаются в упаковке из темного-синего вошеного картона, бархатистого на ощупь и напоминающего упаковку для дорогих конфет или ювелирных изделий. Причем неважно, идет речь о смартфоне или о ноутбуке ZenBook 3.

Единый стиль, даже если мы говорим об упаковке, — это всегда хорошо. Уровень производителя особенно заметен именно по его отношению к деталям.

## Комплектация

Комплектация стандартная: привычное зарядное устройство, но поддерживающее Quick Charge 3, USB-провод, гарнитура с набором сменных амбюшюр в комплекте. Все упаковано очень солидно. Отдельное внимание USB-проводу — смартфон получил разъем Type C, так что его лучше не терять. Сейчас ситуация стала чуть попроще, такие кабели продаются достаточно широко, но все же найти его где-то у знакомых, чтобы подзарядиться, по-прежнему непросто.

## Внешний вид

«Хороший смартфон — железный смартфон», — решили в ASUS и выпустили в 2016 г. аппараты в корпусах, для изготовления которых если и применяли пластик, то только в качестве вспомогательного материала. А ZenFone 3 Deluxe и Ultra вообще



ASUS ZenFone 3 Ultra и iPhone 7 Plus



получились цельнометаллическими. Еще один повод для гордости инженеров ASUS — антенны модулей беспроводной связи, незаметные глазу.

Помимо порта USB Type C, никуда не делся и уже привычный сканер отпечатков пальцев, традиционно спрятанный в кнопку, расположенную в нижней части дисплея. А вот клавиши регулировки громкости переместились на заднюю поверхность.

Вообще же, миграция элементов управления по корпусу — отдельное и очень забавное зрелище. Как вы помните, компания LG была первой, отправившей все элементы управления смартфоном на заднюю крышку. В этом году корейцы передумали и в моделях G5 и V20 вернули кнопки регулировки громкости на боковую грань, но ASUS продолжает настаивать на своем. В аппарате с экраном диагональю 6,8 дюйма такое решение, пожалуй, уместно, поскольку обхватить его кистью руки удастся далеко не всем. Я с этой задачей справился, но нажимать кнопки кончиками пальцев было не очень комфортно.

## Экран

Аппарат получил гигантский 6,8-дюймовый дисплей, но всего лишь с разрешением Full-HD (1920×1080 точек). Таким своим подходом ASUS заставила меня вспомнить весьма интересный продукт производства Sony — Xperia Z Ultra, очень популярный несколько лет назад. Сейчас и на более компактных устройствах такое разрешение кажется немного архаичным, ну а в почти 7-дюймовой «лопате»... Впрочем, я рад, что обошлось без 4K-экрана, так как в этом случае заряд батареи улетал бы со свистом. Между тем, к качеству изображения

за время тестирования у меня вопросов не возникло.

Автоматическая регулировка яркости весьма достойно справляется со своими задачами, и потому отключить ее желания у меня не возникло, что бывает очень и очень редко. Отдельно хочется отметить цветопередачу и углы обзора. Инженеры ASUS использовали очень качественную IPS-матрицу, обеспечивающую высокое качество изображения. Компания заявляет углы обзора до 178°, и, похоже, что это правда. Кроме того, дисплей имеет цветовой охват 95% палитры NTSC — параметр, ранее предоставлявшийся только для настольных мониторов.

Для защиты дисплея от повреждений используется Gorilla Glass 4. Но всегда важно помнить, что царапины — это одно, а падение с высо-

ты — другое. Есть и очень достойная олеофобная защита, благодаря которой отпечатки пальцев на поверхности практически не видны. А вот антибликового покрытия нет, и это серьезный недостаток.

## Начинка

О том, что Intel — больше не Inside, уже сказано. Взамен процессоров Atom теперь используется восьмиядерный Qualcomm Snapdragon 652 с графикой Adreno 510 и 4 Гбайт оперативной памяти. Модель ZenFone 3 Deluxe порадовала всех: 256 Гбайт памяти для хранения данных (за пару месяцев до презентации новых iPhone 7, отмену). В модели ZenFone 3 Ultra память меньше — 64 Гбайт, из которых система резервирует под свои нужды чуть более 11 Гбайт. Есть и слот для карты памяти microSD, как положено, но, увы, — гибридный, т.е. либо карта памяти, либо вторая SIM-карта.

Кстати, о SIM-картах. Смартфон получил модем X8 LTE, работающий с сетями LTE Cat 4 и Cat 6. Забавно, но в обычном ZenFone 3 европейцев немного обделили: если азиатская версия аппарата поддерживает LTE вплоть до Cat 6, то европейская — только Cat 4 и скорости до 150 Мбит/с. В ZenFone 3 Ultra такой проблемы нет, поскольку работают и Cat 4, и Cat 6. Впрочем, есть и у нас повод обижаться: NFC-модуль достался только Deluxe-версии, а в Ultra его нет. Что же до Wi-Fi, то модем обеспечивает работу в режиме 802.11ac MU-MIMO, и этого более чем достаточно для решения любых задач.

Что же касается производительности системы, то она не топовая — она не из-

CPU-Z	
ONLINE VALIDATION	
SOC	DEVICE
Qualcomm Snapdragon 650 1,75 GHz	
Cores	8
Architecture	8x ARM Cortex-A53 @ 1,75 GHz
Revision	r0p4
Process	28 nm
Clock Speed	400 MHz - 1,75 GHz
CPU 0	1305 MHz
CPU 1	1305 MHz
CPU 2	1305 MHz
CPU 3	1305 MHz
CPU 4	883 MHz
CPU 5	883 MHz
CPU 6	883 MHz
CPU 7	883 MHz
CPU Load	14 %
GPU Vendor	Qualcomm
GPU Renderer	Adreno (TM) 510 @ 600 MHz
GPU Clock Speed	266 MHz
GPU Load	0 %
Scaling Governor	interactive

Detail Score	
SM-N930F	80153
3D: 19378	
UX: 27340	
CPU: 26316	
RAM: 7119	

быточная. В AnTuTu ASUS ZenFone 3 Ultra набирает около 80 тыс. баллов. Это уровень Meizu Pro 5 и Samsung Galaxy Note 5. За время тестирования я смотрел 4K-ролики, гонял тяжелые игры, снимал видео, нагружал браузер сотней открытых вкладок и выяснил, что во всех этих сценариях аппарат ни разу не позволил себе «задуматься».

### Автономная работа

А вот здесь от устройства с такими габаритами мы вправе были ждать многого. В столь крупный корпус можно уместить батарею сколь угодно большой емкости. Конечно, не совсем любой, однако достаточной для комфортной работы. Инженеры ASUS установили в ZenFone 3 Ultra аккумулятор емкостью 4600 мА·ч с поддержкой ускоренной зарядки Qualcomm Quick Charge 3.0. Эта технология позволяет зарядить аккумулятор на 60% всего лишь за 30 мин, и наши тесты это подтвердили. Кроме того, ASUS ZenFone 3 Ultra может выступать в качестве зарядного устройства для других девайсов, обеспечивая выходной ток до 1,5 А. Правда, для этого нужен специальный переходник USB 2 Go, и я ни разу не видел, чтобы кто-либо пользовался такой опцией. Давайте признаем: 4600 мА·ч — это не слишком много. Так что все идеи о том, чтобы использовать ZenFone 3 Ultra в качестве повербанка — это скорее маркетинг, нежели реальный пользовательский сценарий. Да и кабель USB 2 Go под USB Type C надо еще ухитриться найти. Без всех же этих развлечений заряда батареи хватает на полтора полноценных рабочих дня, что, несомненно, хорошо.

### Камера

В ASUS всегда придавали особое значение камерам смартфонов. Да и не только в ASUS. В модели ZenFone 3 Ultra использован модуль PixelMaster 3.0, состоящий из фронтальной широкоугольной 8-Мпикс камеры на 23 Мпикс и основной с апертурой f/2.0, лазерным автофокусом, двойной вспышкой и специальным встроенным процессором для обработки и улучшения снимков на лету. Камера оснащена системой оптической стабилизации изображения, которая работает при съемке как фото, так и видео — его ZenFone 3 Ultra способен записывать в качестве до 4K.

Я не могу назвать камеру ASUS ZenFone 3 Ultra эталонной из-за небольших шумов, возникающих в процессе постобработки изображений встроенным процессором. И хотя





качество получаемых снимков очень высокое, все же камера заметно уступает примененной в Samsung Galaxy Note 7, который, по моему убеждению, является сегодня лидером на рынке.

### Звук

Помимо акцента на камере, создатели ZenFone 3 Ultra уделили заметное внимание и качеству звука. И дело здесь даже не в весьма добротных проводных наушниках ZenEar с поддержкой Hi-Res и DTS, входящих в комплект. Хотя именно благодаря этому аппарат и стал первым в мире смартфоном, поддерживающим звук 7.1 DTS Headphone X.

Как и многие другие вендоры, ASUS стала прилагать массу усилий к работе над внешними динамиками. В результате тестируемый фаблет получил пару стереодинамиков, каждый из которых оснащен пятью магнитами и усилителем Smart Amp.

Я не большой фанат приплясываний вокруг звука смартфонов, которые все через одного звучат как из ведра, но наушники ASUS ZenEar звучат действительно неплохо, а набор из шести

сменных амбюшюр — просто бальзам для моих ушей, измученных тестированием Apple EarPods. Что же до внешних динамиков, то мне не кажутся очевидными сценарии, когда их можно всерьез использовать, так что, на мой взгляд, все это баловство и напрасная трата денег.



## ASUS ZenFone 3 Ultra

### ► Достоинства:

- корпус из металла;
- большая батарея;
- отличная камера.

### ► Недостатки:

- высокая цена.

► Цена: 44 990 руб.

► Вывод: отличный нишевый продукт по несколько завышенной цене.



### ПО

И наконец, разумеется, нельзя не отметить программную оболочку ASUS ZenFone 3 Ultra. Аппарат работает под управлением Google Android 6.0, которая не скрыта, а дополнена фирменной оболочкой ASUS ZenUI 3.0. К сильным сторонам стоит отнести работу с фирменными аксессуарами и работу по разграничению доступа к содержимому смартфона, а также широчайшие возможности по кастомизации всего, чего только возможно.

### Выводы

Ох, крутой смартфон получился у ASUS. Но 45 тыс. руб. Но крутой. У ZenFone 3 Ultra отличная батарея, о которой многим аппаратам остается только мечтать, и одна из лучших на рынке камер, которую, возможно, еще и улучшат, выпустив обновления ПО. Понятно, что фаблет с диагональю экрана 6,8 дюйма — это на любителя, но таких любителей немало, и многие из них с нетерпением ждали появления на рынке чего-то подобного.

Вот только 45 тыс. руб.... Готовы ли покупатели отдавать столько денег за смартфон производства ASUS? Это, пожалуй, главный вопрос. ■

Компьютер Chronos  
рядом с Xbox 360  
и PlayStation 3

# 9 причин, почему ПК больше подходит для игр, чем консоли?

Хайден Дингман

Возможно, кого-то из вас это удивит, но мы в редакции являемся большими поклонниками игр на ПК. Шокирующее заявление, понимаю. Наверное, любители игровых консолей обвинят нас в предвзятости, но мы все же возьмем на себя смелость утверждать следующее: игры для ПК являются сейчас более доступными, чем когда-либо ранее, и для многих они обладают более высокой ценностью по целому ряду причин. Анонс Sony PlayStation 4 Pro лишний раз убеждает нас в этом.

И вот почему.

## Цена

Начнем сразу с ценового вопроса, о котором из вежливости или осторожности почему-то предпочитают не упоминать. Понятно, что раньше ПК значительно уступали консолям по этому критерию:

«Да уж, на ПК мне пришлось бы потратить тысячи долларов, в то время как игровую консоль можно приобрести всего за 300—400 долл.»

Игры для ПК по-прежнему обходятся дороже, по крайней мере поначалу. И здесь мало что изменилось. Тот, кто в состоянии собрать настольный компьютер за 400 долл., — либо волшебник, либо везунчик, покупающий все компоненты со скидкой и проводящий всю свою жизнь в ожидании распродаж. Остается лишь пожелать ему удачи.

Вместе с тем, ПК стоят уже не так дорого, как раньше. В целом ряде интернет-магазинов можно найти массу моделей начального уровня за 550 долл., а когда я увидел компьютеры старшего класса всего за 800–900 долл., у меня просто глаза на лоб полезли.

Цены упали очень сильно — особенно на видеокарты. Очень выгодным приобретением для всех, кто хочет играть по дешевке, представляется сейчас графический процессор AMD Polaris. Видеокарта Radeon RX 470, созданная на его базе, обойдется всего в 200 долл. — просто невероятно! Желающие могут подробно ознакомиться с результатами тестирования, я же затрону лишь самую суть. При разрешении 1080p вы получаете 60 кадр/с фактически на любой современной игре. И это всего за 200 долл.

Да, сегодня найти RX 480 по такой цене непросто, но все дело в том, что производители стремятся сделать игры на ПК доступными потребителю. Они хотят, чтобы энтузиасты покупали графические процессоры. И конкуренция приводит к тому, что ПК становятся более дешевыми, чем прежде.



А ведь графическая плата за 200 долл. гораздо мощнее того, что находится внутри у анонсированной недавно консоли PlayStation 4 Pro. Сравним хотя бы чистую производительность в терафлопсах:

PS4: 1,84

RX 460: 2,2

PS4 Pro: 4,2

RX 470: 4,9

RX 480: 5,8

Xbox Scorpio (с неизвестным графическим процессором AMD, предположительно с Vega): 6

Впрочем, поступая таким образом, мы можем зайти несколько не туда, потому что консоли и ПК используют имеющиеся аппаратные средства по-разному, но для грубого сравнения этого вполне достаточно. За 200 долл. вы получаете графическую плату, которая (по крайней мере, на бумаге) выглядит лучше, чем PS4 Pro. Добавьте недостающие компоненты, и вы получите отличный компьютер совсем недорого, особенно если у вас (как и у многих других) уже имеются клавиатура, мышь и подходящий монитор.

А если ориентироваться на производительность PS4 и Xbox One, все выйдет еще дешевле. Графическая плата за 110 долл., наподобие GeForce GTX 950 или Radeon RX 460, в сочетании с доступным процессором FX-6350 — и вы уже преодолели эту невысокую планку.

### Однако этого мало

«Ну хорошо, убедили: игры на ПК сегодня стали доступнее, чем когда-либо ранее. Но стоят они все же довольно дорого по сравнению с консолями. И мне непонятно, почему ПК для большинства игроков гораздо ценнее». Минутку терпения, сейчас мы к этому подойдем.

### Простота модернизации

В мире произошли большие перемены, которыми и навеяна эта статья.

Очень многие сейчас с досадой ждут ноября. Ведь несколько лет назад они купили PlayStation 4 — самую мощную консоль в мире в то время. И эти люди рассчитывали, что она будет служить им долго. Долгие-долгие годы.

Не правда ли, странно, почему пользователи готовы выкладывать более 600 долл. за телефон через каждые два года, но при этом считают, что консоль за 400 долл. должна служить им, по крайней мере, лет десять? Однако речь сейчас о другом. Меня вообще это мало заботит — в конце концов, ведь



я пишу для «Мира ПК». Да и приводимый аргумент уводит нас от основной темы.

Главное же заключается в том, что производители консолей решили взять на вооружение стратегию модернизации, характерную для ПК. И если отталкиваться от нынешнего анонса PlayStation, вполне можно ждать превращения консолей в «платформы» — деления оборудования на уровни с появлением более мощных устройств через каждые три-четыре года. И так поступает не только Sony. У компании Microsoft имеется собственный Project Scorpio, согласно которому обновление Xbox One запланировано в IV квартале 2017 г.

При этом консоли не приспособлены для модернизации. На практике модернизировать их совершенно невозможно. И здесь вообще нужна другая терминология. Нельзя вскрыть корпус PlayStation 4, поставить туда новый графический процессор и продолжать наслаждаться играми, как ни в чем не бывало. Придется нести свою старую PS4 на барахолку и покупать себе новую.

Готов признать, что при покупке ПК обойдется дороже, зато модернизировать его впоследствии будет гораздо проще. Если будете подходить к такому

приобретению экономно, то процессор успешно прослужит вам до шести лет, а графическая плата — четыре-пять лет. Корпус? Память? Блок питания? Вентиляторы? Жесткие диски? Все это и стоит относительно недорого, и модернизировать можно до бесконечности, от сборки к сборке, заменяя лишь то, что действительно необходимо.

Вы сможете легко вписаться в бюджет, проводя необходимые обновления на протяжении очень долгого времени, особенно если ваша цель состоит лишь в том, чтобы опережать консоли. Планируйте все заранее, и вы потратите, по крайней мере, не больше, чем при покупке новой консоли через каждые три-четыре года.

Правда, я не уверен, что через несколько лет мы увидим очередную итерацию PS4/Xbox One. Возможно, все это является одноразовой акцией. И все же мне кажется, что регулярные обновления консолей станут новой нормой.

### Эпоха эксклюзивных консольных игр закончена

Сегодня вечером я могу открыть Steam и запустить Street Fighter V. Или поиграть в Dead Rising 3, Rise of the Tomb Raider, Axiom Verge, Talos Principle, Killing Floor 2, Darkest Dungeon, No Man's Sky, Downwell, SOMA, Everybody's



Консоль Sony PlayStation 4 Pro



Установить новый более мощный процессор Scorpion в старую консоль Xbox One вам не удастся

Gone to the Rapture, Transistor, Grow Home, Hotline Miami 2, N++, Volume и многое другое. На представленном здесь видео вы видите, как выглядит Tekken 7 на ПК при разрешении 4K.

Все эти игры разрабатывались исключительно для Xbox One или PlayStation 4. Точнее говоря, они позиционировались на рынке для конкретной консоли с пометкой Console Exclusive, хотя наряду с консольной версией, как правило, выпускалась и версия для ПК. И компания Sony, и Microsoft считали ПК нейтральной территорией.

Впрочем, Sony вела себя более осторожно, оставляя игры от первого лица только себе. До сих пор найти версию Uncharted 4 для ПК вам не удастся. Но уже появились признаки того, что все может измениться. Недавно компания Sony запустила для ПК сервис потоковых игр PlayStation Now, доступ к которому предоставляется по подписке.

Microsoft пошла еще дальше — она сразу заявила о своей поддержке Xbox и Windows 10, запустив программу Xbox Play Anywhere. Сегодня почти для каждой игры Xbox Exclusive в тот же день выпускается версия для Windows 10. В качестве примера можно привести Gears of War 4, ReCore, Quantum Break, Forza Horizon 3 и многое другое. Единственной серией для Xbox, которая пока не включена в эту программу, остается Halo.

По сути, покупая ПК, вы сейчас получаете доступ к большинству консольных игр. Правда, остается еще недоступным ряд игр от первого лица для консолей Sony, но все остальное уже представлено на рынке, причем зачастую (за исключением редких случаев наподобие Arkham Knight) в более

высоком качестве по сравнению с консольными версиями.

### Ничего эксклюзивного для ПК

Наверное, у вас найдется знакомый, который саркастически хмыкнет: «А ведь для ПК-то ничего эксклюзивного и вовсе нет». Должно быть, всем когда-то уже встречались такие люди, и если не при личном общении, то уж на форумах точно.

Аргумент довольно странный, и он свидетельствует лишь о незнании платформы ПК. Возможно, ваш собеседник просто не договаривает: «Для ПК нет ничего эксклюзивного, во что мне хотелось бы поиграть». Между тем, исключительно для ПК сегодня существует гораздо больше игр, чем для консолей.

Возьмем, к примеру, жанр стратегий. За исключением Halo Wars и нескольких менее успешных игр, все

стратегии, как пошаговые, так и реального времени, выпускают в основном на ПК — и там их великое множество.

Причем одними лишь стратегиями для усидчивых дело не ограничивается. Ежегодно выпускаются сотни игр, которые делают себе имя на ПК и никогда не появляются на консолях. Они относятся к самым разным жанрам, начиная от шутеров (Unreal Tournament, Quake Champions) и заканчивая ролевыми играми (Tyranney, Mount & Blade II) и... даже не знаю чем еще (Duskers, Factorio).

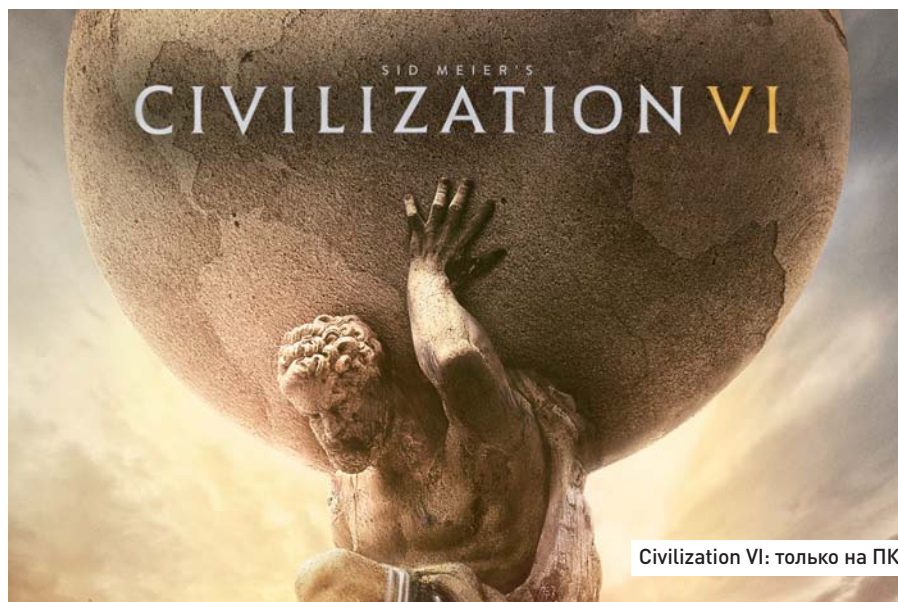
### Обратная совместимость

Следует отметить, что, заполучив игру для ПК, вы становитесь ее обладателем навечно. (Правда, некоторые панически боятся, что сервис Valve Steam закроется, из-за чего их игры перестанут работать. Но, в любом случае, существует ведь еще и альтернатива в виде GOG.)

Игровое наследие для ПК имеет уже сорокалетнюю историю. Благодаря энтузиазму сообщества любителей ПК, большинство игр, выпущенных за прошедшие 40 лет, доступны и сегодня. Текстовые приключения? К вашим услугам база данных Interactive Fiction. DOS? Спасибо DOSBox. Более сложные среды 15- или 20-летней давности? Опять-таки GOG.com плюс (если игра достаточно популярна) десятки современных вариантов, улучшающих восприятие.

А ведь я еще не упомянул о не вполне чистых, с юридической точки зрения, эмуляторах консолей для ПК. Впрочем, на них мы в нашей статье останавливаться не будем.

Купите ПК, и вся эта история предстанет перед вами. Буквально



Civilization VI: только на ПК

на прошлой неделе в Steam появилась целая серия классических игр Sierra, начиная от Gabriel Knight и заканчивая Phantasmagoria и Caesar III. Лучшее из того, что предлагалось в 90-е, доступно и сегодняшним игрокам.

Конечно, у такого подхода есть и недостатки. Установка может оказаться непростой задачей, особенно если вы не имеете представления о том, что делаете. Но если у меня появится возможность сыграть в Planescape: Torment на имеющемся у меня оборудовании (не пускаясь на поиски ПК 1999 г. и не надеясь на издателя, который, может быть, финансирует выпуск современной версии), я непременно ею воспользуюсь. А между тем обладатели PlayStation 4 могут запустить только игры для PlayStation 3, да и то лишь при условии ежемесячной выплаты 20 долл. за подписку на PlayStation Now.

### Распродажи и бесплатные игры

«Ну хорошо, но я не люблю классические игры и/или уже играл во все эти игры раньше», — подумаете вы. Отличная новость! Если речь идет лишь о новых продуктах, играть на ПК становится еще дешевле. Цены падают быстро, они становятся ниже и имеют свойство сохраняться на этом уровне.

Первым делом на ум приходит Steam Sales, но только этим дело далеко не ограничивается. GOG.com, Amazon — все они регулярно устраивают распродажи. Вы легко можете запустить по дешевке огромную библиотеку игр и полностью компенсировать стоимость вашего оборудования.

Нередко на Steam можно увидеть прием предварительных заказов на популярные игры со скидкой в 10 или даже 20%, а по прошествии полугодия после выпуска многие издатели продают свои продукты за 15–20 долл., а то и дешевле. Отличные инди-игры зачастую встречаются на распродажах по цене ниже 10 или даже 5 долл. Нужно лишь сохранять терпение. А что же консоли? Даже на распродажах большинство игр класса AAA не протяжени многих лет не опускаются в цене ниже 30 долл.

А есть ведь еще и бесплатные продукты. Как ни странно, даже самые известные (и любимые нами) игры иногда распространяются бесплатно. Должно быть, вы слышали о Dota 2 и League of Legends? О Team Fortress 2? О Path of Exile? Об Evolve? За некоторыми из этих лучших игр для ПК вы можете провести сотни или даже тысячи часов, не заплатив при этом ни цента.

### Что еще

Вас раздражает мелькание на экране? Корректировка угла поля зрения позволит смягчить негативный эффект. Лично я предпочитаю, чтобы во время игры на ПК угол поля зрения составлял около 100 градусов. При игре на консоли экран располагается дальше и угол поля зрения обычно ограничен 60 градусами. Но и это не главное. Самое неприятное заключается в том, что у игр для консолей угол поля зрения обычно фиксирован, а значит, вы не можете менять его даже в случае утомления. (Сюда же относится и размытость движущегося изображения.)

Играете в игру, которая вам не нравится? Steam, Origin, GOG.com и многие другие продавцы готовы вернуть деньги за игру при соблюдении определенных требований. Это позволяет не только получить деньги назад, если разработчик не выпустил игру в срок, но и проверить, пойдет ли она на вашей машине. Многие сомнения удаётся развеять таким образом.

Что касается платных сетевых турниров, то мы их, пожалуй, затрагивать не будем, платных сетевых турниров, мы их, пожалуй, затрагивать не будем. Нет-нет, не сейчас.

### Гибкость управления

Можно очень долго рассуждать о достоинствах мыши и клавиатуры, но я предпочту воздержаться от этого. Достаточно лишь заметить, что они гораздо точнее, привычнее (для новых игроков) и отзывчивее по сравнению с контроллером.

Однако сегодня на ПК перенесено уже столько консольных игр, что было бы вполне естественно хотя бы на некоторых воспользоваться оригинальной схемой управления. На ум сразу приходят Dark Souls и Assassin's Creed. В эти игры лучше играть с геймпадом. К счастью, операция подключения к ПК контроллера Xbox One или DualShock 4 сегодня проста, как никогда ранее. И неважно, с помощью кабеля или (как в случае с Xbox One S и DS4) через Bluetooth. Большинство игр поддерживают сейчас контроллеры для ПК, особенно если речь идет о популярных многоплатформенных продуктах.

### ПК по-любому

И в заключение — самое главное.

Наверное, обсуждать цену игрового ПК в отрыве от всего остального — не слишком правильно. Однако на то есть свои причины. Возможно, в своей повседневной жизни вы отдаете предпочтение портативным компьютерам. А кто-то привык выполнять всю работу на планшете.

Но для многих настоящей необходимостью (или, по крайней мере, предпочтительным вариантом) по-прежнему остается настольный компьютер. Людям, которые занимаются обработкой фотографий, звука и видео, долгими часами набирают тексты на клавиатуре и привыкли играть в свое удовольствие, нужен мощный ПК. А некоторые просто любят посидеть за столом перед большим экраном и удобной клавиатурой.

Другими словами, почти всегда найдется причина субсидировать покупку игрового ПК. «Мне же все равно нужен настольный компьютер, на котором можно было бы работать с Ableton, Word и Premiere, так почему бы не разориться на дополнительные 200 долл., которые просят за Radeon RX 480, и не превратить его еще и в игровую машину?»

А что же консоль? К сожалению, у нее только одно предназначение, и это становится особенно заметно в эпоху Chromecast за 35 долл. Существует так много способов выводить на экран телевизора Netflix, «Амедиатеку» и т. п., что приобретать для этого консоль уже совершенно не нужно.

### Заключение

Конечно, игры на ПК сопряжены с определенными трудностями. Поточковая передача в Twitch кажется слишком запутанной для неискушенных. Если игра завершается аварийно, приготовьтесь потратить какое-то время на форумах Google или Steam. Нужно обновить графические драйверы? Еще одно препятствие. Даже сама процедура сборки ПК поначалу может привести вас в стрессовое состояние.

Ведь это занятие не для каждого. Пока еще нет.

Но игры для ПК стали гораздо доступнее, чем были в прошлом. В Интернете можно найти ответ практически на любой вопрос, который у вас может возникнуть, а также разъясняются все коды ошибок, которые выдает игра. Обновление драйвера теперь выполняется одним нажатием кнопки и занимает значительно меньше времени, чем обновление прошивки на любой из существующих консолей.

ПК находятся в хорошей форме — пожалуй, в лучшей за всю историю своего существования. При этом они постоянно совершенствуются. И если анонс Sony PlayStation 4 Pro вызвал у вас разочарование или заставил задуматься, возможно, сейчас самое время совершить переход на более открытую платформу.

А мы будем рады увидеть вас в своих рядах. ■

# ASUS ZenBook 3: Берем MacBook и пытаемся сделать лучше

Олег Капранов

Широко известный факт: в аудитории, которой интересны статьи о продуктах Apple, доля собственно фанатов марки невелика, большинство читающих — недруги, жаждущие узнать побольше про «богомерзкую» компанию. Подчас складывается впечатление, что и производители электроники размышляют примерно таким же образом — от противного: берем конкурирующее устройство, делаем вывод, что там все плохо, а затем пытаемся сделать «по мотивам», но «правильно». И знаете, что самое смешное? Иногда получается.

## Комплектация

В 2016 г. компания ASUS весьма творчески подошла к упаковке своих основных продуктов. В результате все ее новые смартфоны, планшеты и ноутбуки упакованы в очень стильные и эффектные коробки из синего вошеного картона. Внутри коробки с ZenBook 3 неожиданно оказался богатый набор, состоящий из ноутбука, зарядного устройства, специальной папки-чехла, док-станции и документации.

## Внешний вид

ASUS ZenBook 3 выполнен в металлическом корпусе, из пластика только вставка в нижней части аппарата. Габариты устройства впечатляют: 296×191×12 мм, масса — 910 г. Для сравнения: MacBook (2016) имеет массу 920 г, его размеры — 280,5×196,5×13,1 мм. При этом

диагональ дисплея у ноутбука ASUS 12,5 дюймов, а у MacBook — 12 дюймов.

К нам в редакцию поступил для тестирования ноутбук в синем корпусе с золотистым кантом. Он выглядит очень солидно и дорого. Вообще, респектабельность — главное слово, которое следует использовать для описания этого девайса. Поверхность



крышки украшена фирменным узором, позволяющим безошибочно опознать модель и производителя, если вы по какой-то причине не заметили логотип. Единственная ложка дегтя — полировка чрезвычайно хрупкая, из-за чего мелкие царапинки появились на корпусе после того, как я один раз перенес аппарат в рюкзаке. Здесь стоит напомнить, что ноутбук все-таки повседневный рабочий инструмент, и убирать его каждый раз как великую ценность в специальную папку, идущую в комплекте, мне бы не хотелось. Так что это первый серьезный минус.

С портами инженеры ASUS повторили достижение своих коллег из Купертино. ZenBook 3 получил гонимый и преследуемый 3,5-мм аудиоразъем и порт USB Type C, предназначенный, в принципе, для всего. И, как и в MacBook, для подключения периферии необходимо использовать специальный внешний док, в котором будут USB 3.0 Type-A, HDMI, D-Sub, RJ-45 и даже кардридер, рассчитанный на карты SD. Но этот док придется докупать отдельно. А в комплекте другой — оснащенный только USB-портом, HDMI-разъемом и еще одним портом USB Type C. Но и это немало, в комплект поставки MacBook док вообще не входит.

### Клавиатура

Клавиатура у ZenBook 3 полноразмерная в том смысле, что занимает всю ширину рабочей поверхности. Нельзя сказать, что она получилась столь же удобной, как, скажем, клавиатура моего рабочего MacBook Air 13. В первую очередь, есть вопросы к глубине хода клавиш. Это, вообще, основная проблема клавиатур, используемых в очень тонких устройствах, или



внешних клавиатур для планшетов. Мне на таких печатать не очень удобно, но для многих людей комфорт при наборе текста зачастую не так важен, как масса и габариты устройства, которое приходится весь день носить с собой в сумке. А, как известно, чудес не бывает.

Что же до тачпада, то он более чем комфортен в использовании. Отмечу также сканер отпечатков пальцев, работающий с Windows Hello, в правой его части. Он действительно очень неплох — ошибочных срабатываний или отказов замечено не было. А разблокировать ноутбук с помощью биометрии удобнее, чем каждый раз вводить сложносочиненный пароль. Тем более, что при работе в публичных местах каждый новый ввод пароля лишь увеличивает вероятность того, что он будет скомпрометирован.

Среди приятных особенностей клавиатуры ZenBook 3 — наличие подсветки с тремя уровнями яркости.

### Дисплей

Apple не разменивается по мелочам, так что MacBook получил полноценный дисплей с разрешением 2304×1440 точек. В ASUS решили, что все это баловство, и остановились на более традиционном Full HD. Я не могу сказать, что из-за этого у меня открылось кровотечение из глаз. А, нет... Впрочем, открылось. Ибо поверхность дисплея глянцевая. Зато всегда можно убедиться, что за вами не следят враги, посмотрев в него, как в зеркало.

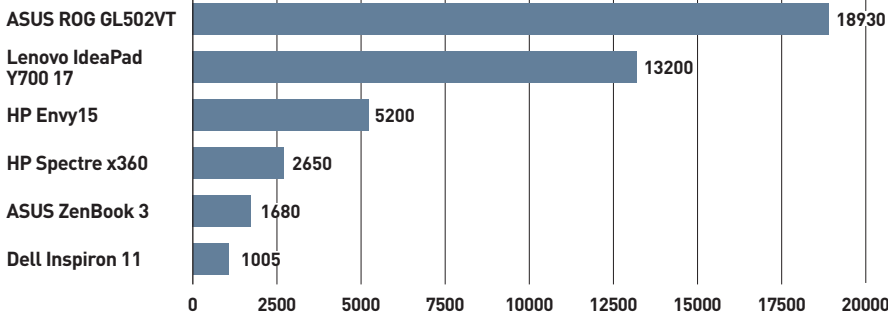
Что же касается качества изображения, то к цветовой температуре, яркости и контрастности нареканий не возникло. Я не работаю профессионально с картинками или фотографиями, так что для меня самым важным было то, насколько дисплей способен отображать изображение в любых условиях, в том числе при каком-нибудь сложном освещении или под прямыми лучами осеннего солнца. Здесь проблем не возникло, я комфортно работал с ZenBook 3 даже в парке на скамейке.

### Звук

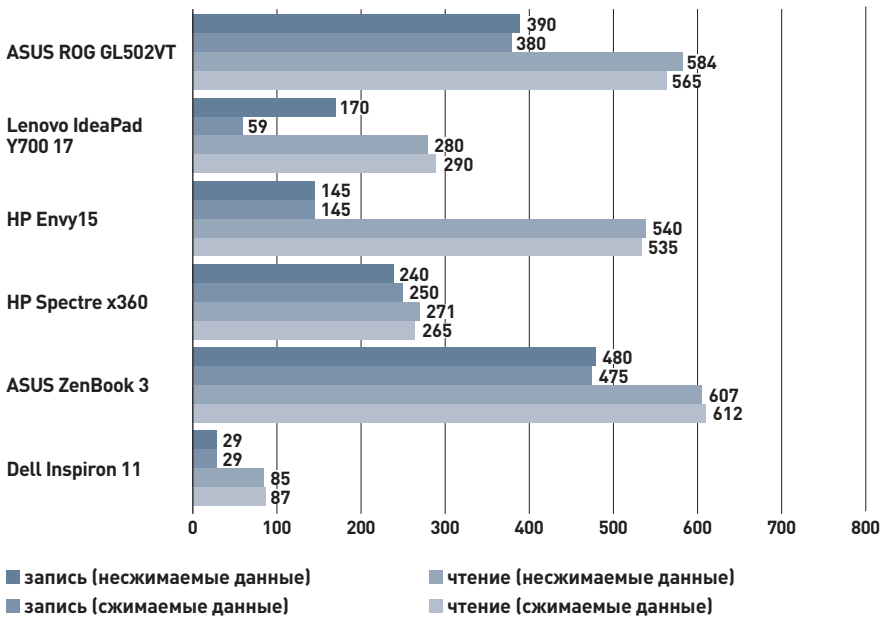
Со звуком получилось забавно. С одной стороны, разместить в столь тонком и компактном корпусе сколько-нибудь качественную акустику практически невозможно, и потому нет ничего удивительного в том, что звучит новый ZenBook 3 средне. С другой — ведь известно, что новый iPhone 7 звучит — просто огонь! Места же там еще меньше, а динамика всего два. А в ZenBook 3 — четыре. Так что есть еще над чем поработать инженерам ASUS.



## 3DMark Skydiver



## CrystalDiskMark 5.1.2, random, Q32, Мбайт/с



Впрочем, говорить, что звук здесь «как из ведра», я бы тоже не стал, потому что это неправда.

### Производительность

Переходим к самому интересному: ASUS ZenBook 3 (к нам на тестирование поступила модель UX390U) оснащен процессором Intel Core i7-7500U на основе архитектуры KabyLake. И это принципиальное отличие ZenBook 3 от MacBook, который сделан на базе мобильного Intel Core Y.

По сути, перед нами модернизированная и обладающая улучшенной эффективностью при работе с «тяжелым» видео архитектура SkyLake. Компания Intel сообщила, что энергоэффективность возросла на 75%, что, безусловно, важно, когда речь идет о мобильном устройстве с батареей ограниченной емкости.

Самое важное в том, что это все же не «планшетная», а «ноутбучная» платформа, пусть и для таких устройств, которые Intel относит к ультрабукам, но все же... И наши тесты в полной

мере подтвердили: это решение оказалось на редкость удачным.

Объем оперативной памяти у ASUS ZenBook 3 составляет 16 Гбайт. За работу с графикой отвечает встроенное ядро Intel HD Graphics 620, которое в тестах выглядит достаточно бледно. Но это не должно смущать, все же перед нами не игровая станция, а чрезвычайно компактное устройство, которое балансирует между обычной производительностью и охлаждением системы. И пусть соблазн «задать жару» велик, но ничем хорошим он не кончится. Лично для меня возможность комфортно работать с офисными приложениями или открывать десяток фотографий в Photoshop, не испытывая проблем с другими программами, важнее, чем иллюзорная возможность рубиться в новейшие игры, для которых уже давно приобретена специализированная консоль.

Собственно, следует отметить и незначительный нагрев — даже при серьезных нагрузках температура не поднималась выше 60°C. Приятно, что внешний корпус при этом если

и нагревался, то очень незначительно. Это, естественно, делает работу комфортнее. Не было замечено и серьезно снижения производительности даже при пиковых нагрузках.

Кстати, очень порадовало наличие быстрого SSD-накопителя объемом 512 Гбайт. По моему опыту, такого объема более чем достаточно для повседневной работы. Хватает места и для того, чтобы загрузить сезон любимого сериала перед длительным перелетом. Насколько длительным? Во время просмотра фильмов в Full HD качестве ZenBook 3 с батареей 40 Вт·ч продержался 7 ч до полной разрядки, а вот играть в игры удается около 4 ч. Но опять же, все зависит от игры и от той нагрузки, которую она возлагает на систему.

### Вывод

Что же получается? Компания ASUS взяла абсолютно «мобильный» MacBook — фактически, планшет с пристегнутой клавиатурой — и сделала такой же, но полноценный ПК. Правда, от недостатков, к примеру всего одного порта USB Type C, избавиться не удалось, но, видимо, такова судьба всех устройств столь небольших габаритов. Легкий, компактный, с полноценным процессором и достойной батареей, к тому же на основе ОС Windows 10. К тому же по цене 116 тыс. руб.

Даете два? ■



### ASUS ZenBook 3

#### ► Достоинства:

- стильный дизайн;
- производительный процессор;
- хорошая батарея.

#### ► Недостатки:

- высокая цена;
- царапающийся корпус;
- неидеальная клавиатура.

► Цена: 116 000 руб.

► Вывод: удачный последователь MacBook, подойдет для тех, кому важны мобильность и ОС Windows 10.



# SkyGuru: Чуть меньше аэрофобии

Олег Капранов

Иногда до каких-то действительно интересных вещей долгое время руки не доходят: текучка, встречи, иные обстоятельства. Так получилось и с приложением SkyGuru, которое я собрался протестировать еще два месяца назад. Оно должно помочь побороть страх при полете на самолете. Разработал приложение летчик Алексей Герваш, организовавший специальные тренировки для тех, кто испытывает серьезный дискомфорт на борту самолета.

Установил я SkyGuru на свой iPhone 6S Plus сразу после релиза и... благополучно забыл о нем. Все дело в том, что использовать его нужно непосредственно в процессе перелета и никак иначе. Приложение платное — 1500 руб., что совсем недешево. Но во время недавней поездки в Корею случился внутренний перелет из Сеула на остров Джеджу, рейс немного задержали, в аэропорту заняться было решительно нечем... Стало понятно: когда, если не сейчас? Тем более что такие вот короткие перелеты — самые раздражающие, поскольку состоят фактически из двух самых дискомфортных лично для меня этапов — взлета и посадки.

Схема использования приложения простая: вы указываете номер своего рейса и время вылета. Делать это желательно не ранее чем за сутки, в противном случае система может не обнаружить ваш маршрут. Это достаточно странно, так как приложение работает сейчас только с регулярными рейсами, а они на то и регулярные, что запланированы на год вперед и их изменения случаются крайне редко. Но тем не менее... За несколько часов до вылета SkyGuru напомнит, что пора бы выдвинуться в аэропорт, во время пребывания в аэропорту оно начнет неторопливо рассказывать о том, что будет происходить в полете, сообщит, когда наступит время пройти к гейту.

Если рейс задержан, есть возможность вручную изменить время вылета. В этом случае приложение объяснит причины задержки. Конечно, не вашего конкретного рейса, но наиболее типичные.

Типично — здесь ключевое слово. Типичные ситуации — это то, на чем базируется логика SkyGuru. Каждые сутки в мире происходят десятки тысяч перелетов, так что это весьма впечатляющая и бесконечно изучен-

ная выборка, позволяющая «узнать» практически любую штатную ситуацию на основании анализа данных объективного контроля. Собственных инструментов для этого самого контроля у смартфона не очень много (датчик высоты, гироскоп, GPS), но для задач приложения более чем достаточно. Разумеется, используются и данные из Сети, которые доступны, пока вы не взлетели, в первую очередь, метеосводки. Эта информация позволяет прогнозировать зоны турбулентности и реальное время прилета.

Основная работа приложения начнется в тот момент, когда вы сядете в самолет. За 20—25 мин до времени вылета SkyGuru поинтересуется, вошли ли вы в самолет. Если вы сидите на своем месте, то приложение предложит откалибровать датчики (если нет, то затем вы сможете вручную активировать этот этап в специальном меню стадий полета). Для этого ваш смартфон или планшет нужно положить на горизонтальную поверхность, на которой он и пролежит в течение всего полета.

Признаюсь, что для меня вот этот момент оказался едва ли не самым затруднительным, так как в экономклассе со свободными горизонтальными поверхностями не слишком хорошо. К тому же это не может быть столик, поскольку на время взлета и посадки вы должны будете его убрать.

Короче говоря, я положил смартфон к себе на ногу, где он и пролежал весь перелет, благо продолжался едва ли более одного часа.

Приложение настоятельно рекомендует переводить смартфон в авиарежим только после начала руления, так как оно, напомним, получает информацию о погоде, а это важно.

С того момента, как калибровка датчиков будет завершена, SkyGuru начинает методично информировать вас обо всех процессах, происходящих с самолетом. На экран выводятся показания нескольких датчиков, которые позволяют увидеть градусы отклонения борта по осям, а также такой важный (и наиболее волнующий пассажиров) параметр, как перегрузка.



Все, что будет происходить с самолетом, SkyGuru оценивает именно исходя из перегрузки, измеряемой в G (здесь под этим в первую очередь понимается тряска, выступающая в качестве индикатора и пугающая пассажиров в наибольшей степени), и из углов наклона корпуса самолета.

Незначительные крены вправо, влево, вперед, а также перегрузка, близкая к базовой единице, — руление.

Усиленная тряска и нос, задранный вверх, — разгон и взлет. Они входят в число самых чувствительных моментов полета, и потому очень здорово, что SkyGuru в этот момент поясняет буквально все, что происходит с самолетом: набор скорости, убиение шасси, снижение избыточной мощности двигателей после включения автопилота, сопровождающееся не самыми приятными ощущениями для пассажира, и т.п. Если же во время взлета есть высокая вероятность турбулентности, то приложение сообщит и об этом.

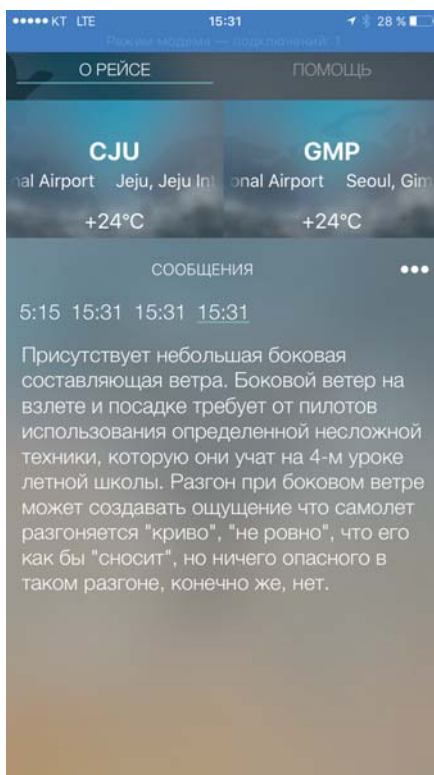
После того как высота будет набрана и самолет выровняется, приложение будет показывать интенсивность его перегрузок во время турбулентности, оценивать углы крена корпуса в процессе маневров и расстояние до точки назначения.

Очень ценно и то, что на шкале приведены критические значения перегрузок, так что сразу становится понятно, что даже самые сильные воздушные ямы и пугающая до ужаса турбулентность бесконечно далеки от тех значений, когда что-либо будет серьезно угрожать безопасности самолета и человека.

За несколько минут до начала снижения приложение предупредит об этом и будет комментировать весь последующий процесс до момента остановки самолета на взлетно-посадочной полосе.

Если говорить о том, что понравилось лично мне, так это то, что в наиболее «нервные» моменты полета (и наиболее рискованные, что уж там говорить), такие как взлет и посадка, SkyGuru, благодаря регулярно выдаваемой информации, концентрирует на себе внимание пассажира. То самое внимание, которое в моменты приступов паники начинает метаться по всему салону и заставляет прислушиваться к малейшим звукам и острее ощущать вибрации, воспринимая их как признаки грядущей катастрофы. Особенно ценно то, что во многих случаях SkyGuru предвещает события и помогает морально подготовиться к ним.

Мне понравилось и то, что я узнал о полетах какие-то вещи, раньше мне



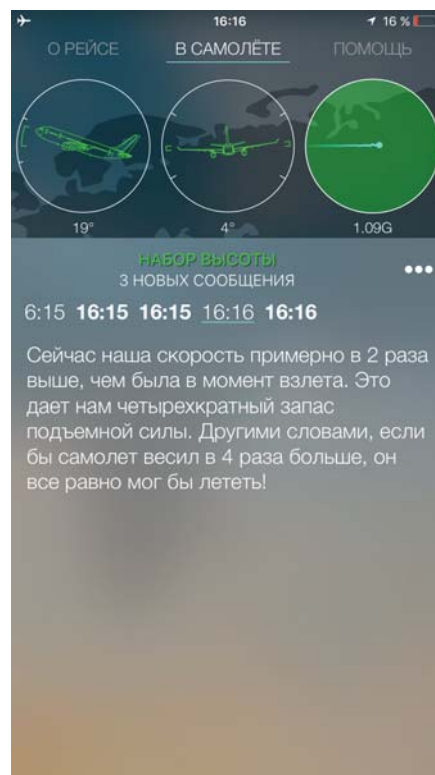
не известные, поскольку всегда был бесконечно далек от авиации. Кстати, на некоторые процессы, происходящие с самолетом, приложение позволяет взглянуть немного со стороны, что зачастую бывает очень полезно.

В то же время надо понимать, что SkyGuru исходит из рутинных штатных процессов. Так что если вам присуща бесосновательная боязнь, базирующаяся на том, что вы не понимаете, что происходит в полете, или на том, что вы не контролируете все происходящее с вами, — оно вам поможет.

В случае же, если же ваш страх скорее вызван тем, что самолет может оказаться неисправен, или тем, что вы боитесь атаки террористов, или возможностью ментальных проблем у пилота, то здесь SkyGuru бессилен. Но, руку на сердце положив, здесь речь идет уже не столько о страхе полета как такового, сколько о проблемах с доверием и ощущением собственной безопасности.

Впрочем, это уже тема другого разговора и, возможно, другого приложения.

Еще отмечу, что мне не до конца понятна целевая аудитория SkyGuru. Все дело в том, что люди, летающие часто, в большинстве случаев способны самостоятельно выяснить все, что относится к полетам, самолетам и авиации. Просто потому, что они осознают свой страх, понимают, что это часть их жизни и сами пытаются найти способы его преодолеть. Им SkyGuru вряд ли даст что-то новое.



Люди же, для которых полет — редкость, просто стремятся избежать его всевозможными способами. И весьма маловероятно, что они захотят во все это вникать, тем более что на их страх это все равно вряд ли повлияет.

А еще приложение стоит денег, причем немалых.

Безусловно, бывают и сбои. Так, во время одного из перелетов SkyGuru не смог понять, что самолет не только завершил снижение, но и приземлился. Впрочем, если вы боитесь летать, то окончание полета будет для вас настолько радостным событием, что вряд ли вы обратите на это серьезное внимание.

Есть у SkyGuru и проблемы с использованием GPS. Впрочем, по словам разработчиков, в последней версии приложения эта проблема благополучно устранена.

Я весьма позитивно отношусь к приложениям и сервисам, которые помогают людям. Или хотя бы пытаются это делать. Потому что помощь людям — это то, ради чего все и должно делаться в нашей жизни. И если SkyGuru поможет хотя бы паре человек, то его можно считать полезным. На мой взгляд, со своей задачей оно более чем справляется, потому что в не самые приятные минуты жизни оно сможет, пусть и виртуально, взять человека за руку.

Иногда это бывает просто необходимо. ■



# iPhone 7 Plus:

## Для широких народных масс

Олег Капранов



Захожу на днях в магазин «Пятерочка» в Химках с iPhone 7 Plus в руках, меня сразу же встречают вопросами: это у вас новый iPhone? А разве не в декабре его начнут продавать? А не контрабанда ли это, привезенная в чемодане? Ой, уже продается? А где можно купить?

Отвечаю так: покупать можно было с пятницы, 23 сентября, когда на старт продаж прибежали толпы страждущих. Вероятно, в этот день все «Пятерочки» Москвы и Московской области опустели. Все пришедшие отчаянно стремились купить новинку исключительно в цвете «черный оникс» или Jet Black и, разумеется, с 256 Гбайт — на мелочи наши люди предпочитают не размениваться. Смартфонов на всех не хватило, и теперь очередь на них — до ноября. Придется подождать.

Меня более чем устраивал iPhone 6s Plus, так что особой потребности переходить на новинку не возникало, но раз предлагают... В итоге, я проходил с ним неделю, и у меня появилось, что сказать по этому поводу.

На тестирование я получил iPhone 7 Plus «традиционного» серебристого цвета. И возрадовался этому обстоя-

тельству, потому что довольно странно сводить все к разговору на тему «царапается или нет». Во-первых, царапается, во-вторых, очень активно собирает отпечатки пальцев. Нет, серьезно, а что бы вы еще хотели от глянцевой поверхности? С серебристым же корпусом подобных проблем не возникало, и чистота эксперимента была соблюдена.

### Внешний вид

Отличие комплектации от принятой в предыдущие годы, — в новых проводных наушниках EarPods с разъемом Lightning, а также в наличии переходника на традиционный аудиоразъем. Все остальное знакомо и узнаваемо. А вот внешний облик iPhone 7 Plus претерпел ряд существенных изменений по сравнению с дизайном предшественника.

Прежде всего, конечно же, отказ от разъема для наушников, громоздкого и ограничивающего своей величиной толщину корпуса смартфона. Не то что я считаю, что iPhone должен стать еще тоньше, совсем нет. Но теперь его МОЖНО сделать тоньше. Как любят говорить коллеги: «на место разъема встал еще один динамик». Но, естественно нет, отводить все это пространство под динамик было бы слишком жирно, так что теперь там разместилась еще и часть электроники обновленного сенсора кнопки «Home» смартфона. И это вторая новация.

В iPhone 7 Plus использован вибромотор, напоминающий Taptic Engine из новых MacBook и имитирующий глубину нажатия. Плюс такого решения в том, что теперь это не физическая кнопка, а своеобразный мини-тачпад, а также сканер отпечатков пальцев,



конечно же. Теоретически, это позволяет навесить на кнопку дополнительные возможности, но на практике пока что одна функция — так называемый hard reset, — оттуда ушла. Если в предыдущих поколениях смартфонов Apple данная функция запускалась путем удерживания кнопки «Home» и боковой клавиши «Power», то теперь для перезагрузки зависшего смартфона необходимо удерживать «Power» и клавишу уменьшения громкости. Такое решение совершенно понятно, поскольку кнопка «Home» теперь электронная, и в случае зависания смартфона она также выходит из строя. Кроме того, если iPhone выключен или разрядился, она опять же не работает. В первый раз это привело в большое недоумение, поскольку кнопка просто не нажималась и казалось, что она сломалась.

Яркая новация — отказ от поперечных вставок из пластика, обеспечивающих стабильную работу беспроводных модулей. Теперь остались только вставки на верхней и нижней гранях, которые не так бросаются в глаза. По-моему, это абсолютно несущественно, но некоторым кажется, будто это невероятно важно.

Модернизирован и блок камеры. Поскольку в iPhone 7 Plus теперь используется сдвоенный модуль, площадка для камеры, ставшая шире, выглядит как часть корпуса, а не непонятная нашивка. С точки зрения юзабилити, это влияет только на одно обстоятельство: ваши старые чехлы от 6S Plus отправятся в мусорное ведро.

И еще одна, хотя и менее заметная, но куда более значимая новация — влагозащита по стандарту IP67. Визуально ее можно обнаружить только при изучении лотка для SIM-карты. Теперь он снабжен небольшой прорезиненной прокладкой, обеспечивающей герметичность. Сам же лоток стало немного труднее извлечь, так как фиксируется он теперь более плотно.

Apple не стала заморачиваться с использованием смартфона под водой, так что экран не реагирует на нажатия. Может показаться, что это минус, но если запустить камеру, а затем поместить смартфон в воду, то можно будет делать снимки, нажимая на кнопку громкости. А вот если бы экран фиксировал касания под водой, то смартфон в этот момент, скорее всего, просто сошел бы с ума. Кстати, кнопка «Home» под водой реагирует на нажатия. А вот сканер отпечатков пальцев, конечно же, не работает.

Скажите, что съемка под водой — не самый популярный сценарий? Соглашусь. Но влагозащита, сама по себе,

возможность очень толковая, так что ее можно только приветствовать. Истории про постиранный или утопленный в унитазе iPhone уходят в прошлое.

## Экран

За что я люблю компанию Apple, так это за то, что она не стала ввязываться в гонку разрешений. Правда, многим это, наоборот, кажется существенным недостатком, но, на мой взгляд, сбалансированность системы и время работы от батареи важнее. Экран аппарата выглядит очень достойно, все его прежние сильные стороны остались при нем. Немного архаично выглядят боковые поля. Apple действительно не очень активно использует все пространство лицевой поверхности смартфона (за что ее регулярно пинают китайские конкуренты), но я бы не назвал это существенной проблемой, заметно влияющей на юзабилити.

## Начинка

Я запустил версию AnTuTu для iOS — ту, которая измеряет только девайсы Apple, и она показала, что теперь я стал обладателем самого мощного мобильного устройства этой компании. Аппарат iPhone 7 Plus набрал более 185 тыс. баллов. У стоящего на втором месте iPad Pro — 177 тыс. баллов.

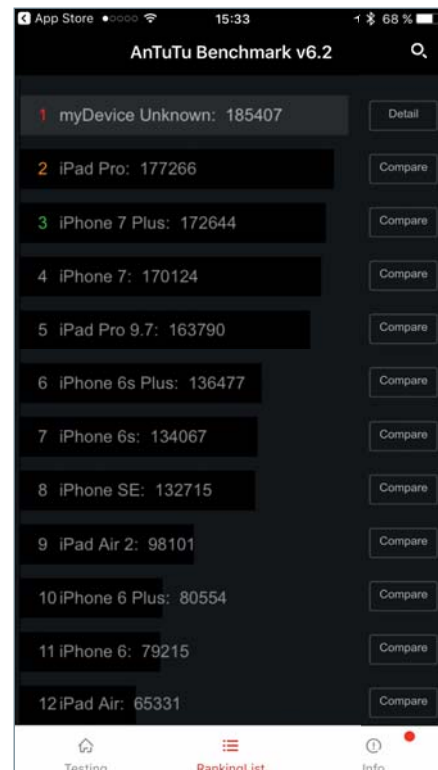
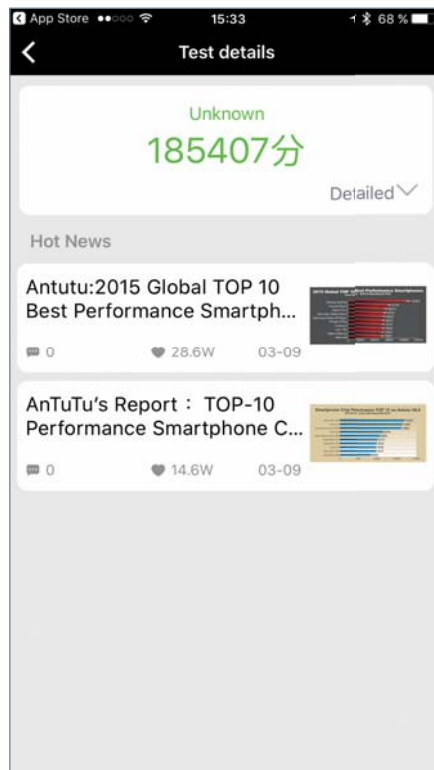
Что же обеспечило такой успех? Во-первых, новое «железо»: смартфон получил четырехъядерный процессор A10 Fusion и 3 Гбайт оперативной памяти. Во-вторых, уже упомяну-

тый прежний дисплей с диагональю 5,5 дюймов.

Сказывается ли это на работе? Безусловно, какие-то вещи смартфон стал делать быстрее. Причем речь идет не о текущих задачах — там никаких проблем и в помине не было, а об обработке массивов данных, что, например, выполняется при переиндексации фотоархива после восстановления из резервной копии. Новый смартфон делает это заметно быстрее, чем его предшественник.

А вот что касается игр, то здесь у меня ощущения были двойственные. С одной стороны — все очень здорово. Я установил игрушку OZ Broken Kingdom, которая в отношении графики выглядит просто космически. При первом запуске смартфон очень заметно нагрелся примерно через 3 мин. Мне это совсем не понравилось, так как обычно такой нагрев свидетельствует о неэффективности системы. Однако при последующих запусках, после перезагрузки, нагрев если и фиксировался, то практически незаметный. Так что нужно признать, что аппарат справляется.

Но самым важным для меня, безусловно, является величина заряда батареи. Я мучился с iPhone 6, поскольку он разряжался у меня примерно к 14 часам дня. Поэтому, когда вышел 6S, я остановил свой выбор на версии Plus — у нее емкость батареи заметно больше. Но все же до конца дня и этот аппарат не дотягивал. В модели iPhone 7 Plus нам пообещали увели-



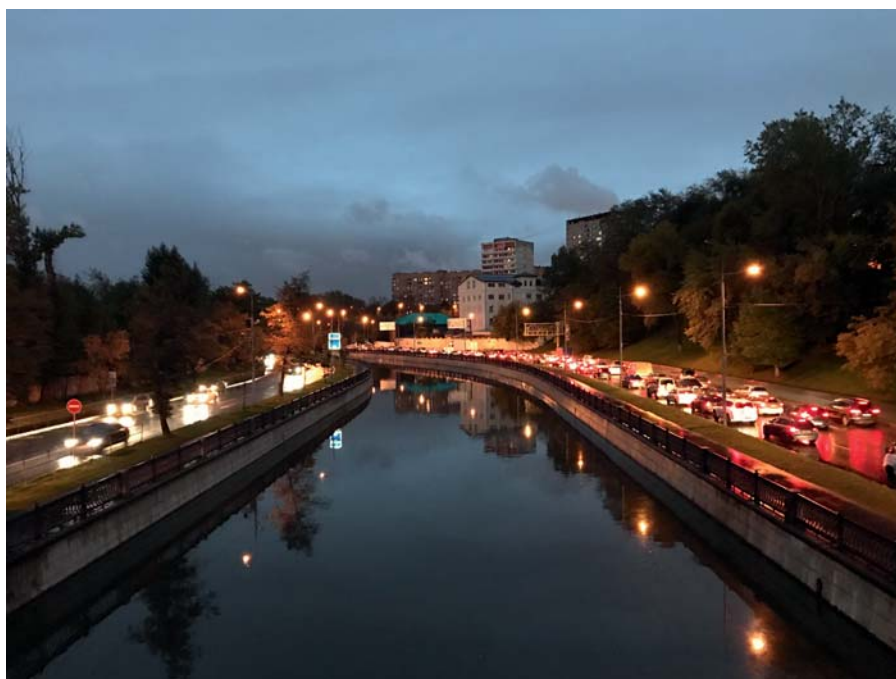
чение времени работы на 1 ч. Причем реализовано это за счет большей эффективности системы — она умеет перераспределять нагрузку между ядрами. Емкость же батареи увеличилась незначительно: по данным приложения Battery Life, — с 2 550 мА·ч до 2900 мА·ч в iPhone 7 Plus. На практике это позволило мне весьма комфортно доезжать вечером до дома, не занимаясь поисками розетки. И хотя зарядку я с собой по-прежнему вожу, это скорее уже стало просто привычкой. Разумеется, важно понимать, что если вы решите поиграть пару часов в обед в пресловутый OZ Broken Kingdom, то учтите, что НАСТОЛЬКО хорошо дела пока еще не обстоят.

### Камера

В Apple решили немного развести «обычный» iPhone и версию «с плюсом», поэтому, помимо увеличенного экрана и чуть более емкого аккумулятора, добавили дополнительную камеру, а точнее — дополнительный объектив на 56 мм. Он отвечает за оптический зум (2x), т.е. позволяет получить качественный снимок при двукратном приближении. Следует понимать, что модуль камеры единый, а значит, при ремонте теперь все будет стоить еще дороже.

Дополнительный объектив — это, конечно, важно, это здорово, но срывает далеко не всегда. Для работы «телевика» нужно, чтобы место съемки было в достаточной степени освещено, в противном случае вся работа будет ложиться на обычный объектив, матрица которого может получать существенно больше света.

Важно отдавать себе отчет в том, что оптический зум включается только при нажатии на специальный значок в интерфейсе камеры. Если же использовать бегунок для цифрового зума, то при 1,2 или 1,5x и даже при 2x все равно будут работать только цифровой зум





и основная камера с соответствующим качеством.

Качество снимков у нового iPhone 7 Plus просто отличное, но, чтобы избежать разочарования при экспериментах с приближением, следует помнить, что цифровой зум — это цифровой зум, и хорошим он быть просто не может. Так что не стоит питать излишних иллюзий.

И признаюсь, конечно же, мы все ждали появления эффекта «боке», который должен быть реализован в iOS 10.1. Сейчас он доступен в бета-версии, но оценивать камеру по пред релизному ПО — последнее дело. А сравнить с тем, что получается у Galaxy Note 7, очень хочется, так как во флагмане Samsung результат выходит практически эталонный.

**ПО**

Мы опубликовали в этом номере ОЧЕНЬ подробный обзор новой iOS 10, так что не буду здесь вдаваться в подробности. Операционная система впечатляющая, и большинство новаций отличные. Тем не менее отмечу, что все по-прежнему достаточно сыро, хотя два микрообновления (10.0.1 и 10.0.2) уже вышли и кое-что поправили. Но вот камера у меня все-таки иногда зависает. Следует заметить, что данная проблема начала проявляться еще у iPhone 6S Plus после обновления. Она вызвана именно ПО и связана именно с iOS 10. А вот что в iOS 10 меня покорило — это возможность слушать музыку во время съемки фото или видео, раньше после запуска камеры воспроизведение останавливалось.

**Звук**

Одно из самых болезненных для поклонников Apple решений — отказ от разъема для подключения наушников. Нельзя сказать, что Apple здесь оказалась уникальной — разработчики из ки-

тайской LeEco сделали примерно так же самое в своих смартфонах. Что греха таить, 2,5-мм разъему полсотни лет, и, по меркам современных устройств, он крупноват. Впрочем, его можно было бы использовать и далее. Тем более что некоторые производители аксессуаров предназначают данный порт и для других целей, например подключают терминал для приема платежей пластиковыми картами. Но Apple всегда с радостью идет на обострение, особенно тогда, когда оно «грозит» финансовыми выгодами, а заставить всю армию поклонников Apple покупать себе еще и наушники с новым разъемом — это даст очень много денег.

Так или иначе, но наушники EarPods с разъемом Lightning, входящим в комплект поставки, звучат очень круто. Я могу отметить это, даже несмотря на то, что сами по себе они мне не очень комфортны, от них у меня начинают болеть уши, а еще это постоянное ощущение, что они вот-вот выпадут. Кроме того, я не очень люблю, когда со мной музыку слушает весь вагон метро, а EarPods все так же играют «наружу». Но все же, несмотря на высказанную критику, я целую неделю пользовался этими наушниками с большим удовольствием, наслаждаясь звуком.

Что же до переходника... Хорошо, что он есть в комплекте поставки. Но если подключать через него привычные наушники, устройство получается громоздким, так что, на мой взгляд, Bluetooth-вариант здесь представляет более удачной альтернативой.

Что же касается внешней акустики, то она у нового iPhone 7 Plus звучит на все деньги: сочно, громко и насыщено. Теперь при горизонтальном хвате как минимум один динамик не будет прикрыт ладонью, что, естественно, важно. А когда вы вертите смартфон

в руках, электроника перераспределяет каналы звука в зависимости от положения смартфона. Это особенно интересно в играх.

**Выводы**

Новинка стала очень достойным обновлением линейки «главного» смартфона планеты. У iPhone 7 Plus, как и у предшественника, едва ли не эталонная камера, мощное «железо», достойный дисплей, а теперь к ним еще прибавились и добротная батарея, и весьма интересный звук. Конечно, поклонники Apple все это и так знают, а фанатов Android это ни в чем не убедит. Тем не менее здорово, что под разговоры о том, что «Apple уже не та», компании удастся выпускать осмысленные и содержательные продукты, способные задавать тренды на рынке. Имеет ли смысл покупать новую модель? Если у вас уже есть iPhone 6S Plus, то только при условии, что вам не хватает емкости аккумулятора. А вот если вы обладатель более старой модели, то, пожалуй, настало время приобрести новый. ■

**Apple iPhone 7 Plus**

► **Достоинства:**

- увеличенное время автономной работы;
- влагозащита;
- отказ от аудиоразъема.

► **Недостатки:**

- царапающийся корпус в варианте Jet Black.

► **Цена:** 67 990–85 990 руб.

► **Вывод:** отличное обновление линейки, позволяющее компании Apple не пропускать вперед конкурентов и задавать новые тренды.



# Что нового в iOS 10: Пять скрытых функций и кое-что еще

Алина Гайнуллина

Финальная версия iOS 10 вышла 13 сентября, а это значит, что мы имеем все шансы услышать об очередном «рекордном» числе установок апдейта за первую неделю. Однако установить — еще не значит разобраться. Поэтому я решила поделиться впечатлениями от «глубокого погружения» в платформу, проверить, нужны ли ее новые функции в повседневной жизни, а также рассказать о скрытых возможностях iOS 10.

Сразу оговорюсь, что изучала работу платформы на четырех устройствах — iPhone 6 Plus, iPhone 6s Plus, iPhone SE и iPad Pro. Все эти девайсы активно использовали от полугода до двух лет, и они обновлялись либо с версии iOS 9.3.5, либо с публичной бета-версии. Так что я не берусь судить о том, как платформа ведет себя на более ранних устройствах — напомним, что обновить можно устройства, начиная с iPhone 5 и iPad mini 2.

## Установка

Для начала проясним вопрос, стоит ли обновляться до iOS 10. По-моему, с учетом растущего числа киберугроз устанавливать новую программную платформу стоит всегда — хотя бы ради обновлений, связанных с безопасностью. Поэтому если вы еще не установили iOS 10, то это стоит сделать, тем более что Apple практически сразу же выпустила iOS 10.0.1 с исправлением первичных ошибок, а неделю спустя — и iOS 10.0.2.

Обновление «по воздуху» прошло нормально на двух из четырех устройств. Попытка апдейта iPhone 6s Plus и iPad Pro оказалась не столь удачной — устройства заблокировались и потребовали подключения к iTunes. Как оказалось, эта проблема затронула многих владельцев iOS-устройств, что и подтвердили представители Apple.

Чтобы ее решить, нужно иметь под рукой компьютер с последней версией iTunes, загрузить ПО сначала на него, а потом уже завершить установку на мобильное устройство. В ходе такой опера-

ции пользователь увидит сообщение, что при неудачном апдейте устройство придется восстановить — а значит, нужно будет стереть весь контент и настройки. Поэтому, дабы избежать такой неприятности, стоит еще до обновления сделать полный бэкап устройства. Для этого потребуется либо достаточно пространства в iCloud, либо опять же иметь компьютер под рукой.

На форуме поддержки некоторые пользователи отметили среди других проблем, возникающих после установки iOS 10, и более быстрое истощение батареи, некорректную работу Bluetooth и потерю совместимости с рядом сторонних аксессуаров (наряду с ними я приведу и баги в работе нескольких ранее установленных приложений). Однако, по всей видимости, это единичные случаи, которые не затрагивают большинство пользователей.

Еще один момент, который стоит учесть: обновление до iOS 10, в зависимости от устройства, занимает 1–2 Гбайт, поэтому нужно заранее проверить, хватит ли места на гаджете, причем это особенно актуально для 16-Гбайт версий.

## Ради чего обновляться

Хотя Apple, как правило, включает десятки, а то и сотни новых функций в масштабные релизы iOS, далеко не все они регулярно используются в повседневной жизни. Рассмотрим те из них, которые наверняка повлияют на ваш опыт работы с iOS-устройством.

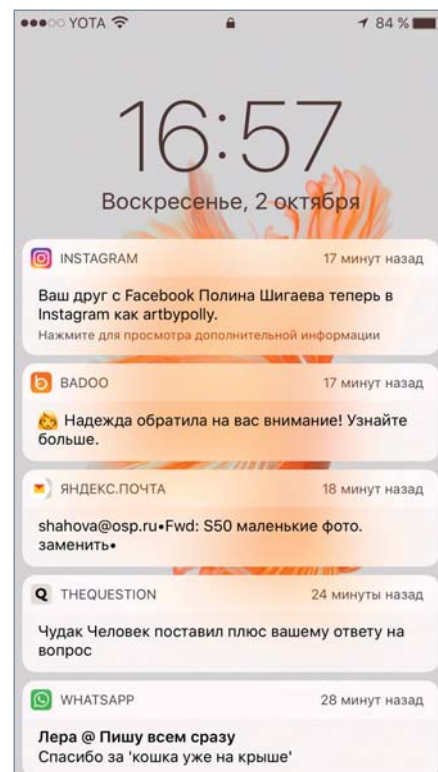
### 1. Экран блокировки

Некоторые нововведения, связанные с экраном блокировки, хорошо знакомы пользователям Android. Во-первых, экран пробуждается при поднятии устройства. Однако работает это только начиная с iPhone 6s. Кроме того, в некоторых Android-гаджетах данная функция имеет больше вариаций — например, пробуждение экрана при проведении над устройством ладонью. Так что здесь Apple остается явно в догоняющих.

С экрана блокировки теперь можно работать с уведомлениями различных приложений, не разблокируя устройство, — например, отвечать на сообщения или просматривать видео. Для владельцев iPhone серий 6s/7 набор этих возможностей расширяется благодаря 3D Touch — они могут одобрить заявку на подписку или посмотреть публикацию в Instagram либо Twitter, запустить предпросмотр ссылки.

«Свайпы» снизу вверх и сверху вниз по экрану блокировки не изменились, они вызывают центр управления и центр оповещений соответственно. Свайп слева направо теперь открывает доступ к поиску и виджетам, а справа налево — к камере.

Заметным изменением стал дизайн уведомлений и виджетов — вместо темных разделов появились светлые скругленные блоки. А поскольку каждое



уведомление теперь в отдельном блоке, да еще и с отдельной строкой для названия приложения (в предыдущих версиях эту роль играли значки программ), раздел уведомлений получился немного громоздким. Но тот же дизайн в уведомлении, выскакивающем на экран блокировки, выглядит симпатично.

Опасения, что постоянно активный экран будет истощать аккумулятор, не оправдались. Но если пользователь не изменил настройки безопасности, теперь любой, кто берет его телефон в руки, может видеть все последние уведомления и даже взаимодействовать с ними.

К rich notifications привыкаешь очень быстро — я поймала себя на мысли, что за неделю ни разу не перешла в iMessage или WhatsApp, чтобы ответить на входящее сообщение. (Более того, иногда даже специально возвращаешься на экран блокировки, чтобы увидеть там все уведомления разом.) Но вот удаление пропущенных уведомлений из центра оповещений теперь займет больше времени.

Следует отметить и три скрытые функции iOS 10. На устройстве с 3D Touch можно очистить все оповещения разом, гсильно нажав на «крестик» в центре уведомлений. Глубокое нажатие на фонарик в центре управления позволит выбрать его яркость. А если зайти в настройки экрана, то можно отключить функцию пробуждения экрана при подъеме (Raise to Wake).

В целом, экран блокировки теперь стал еще одним дополнительным интерфейсом iOS, оказавшимся вполне удачным. Степень его полезности можно оценить 9 из 10 баллов.

## 2. Разблокировка

Поиграв с экраном блокировки, пойдём дальше. Раньше, чтобы разблокировать iPhone или iPad с помощью Touch ID и запустить основной экран с приложениями, нужно было лишь положить палец на кнопку «Домой». Разблокировка с помощью пароля запускалась свайпом слева направо.

Теперь же устройство также можно разблокировать, положив палец на кнопку. Но пользователь в таком случае увидит только экран «Сегодня» с датой, временем и виджетами. Чтобы вызвать экран с приложениями, нужно на эту кнопку нажать. Если на устройстве не настроен Touch ID, экран для ввода пароля также придется вызвать нажатием.

Признаюсь, мне это нововведение не совсем понятно. Разве что Apple готовит нас к изменившейся кнопке «Домой» в iPhone 7. Но мне такой вариант показался очень неудобным. Поэто-

му — вот четвертая скрытая функция. Зайдя в «Настройки» • «Универсальный доступ» • «Домой», можно вернуть открытие экрана касанием пальца (складываюсь в глубоком поклоне перед Алиной и бегу отключать «вот этот ужас» — прим. ред.).

Учитывая, что хотя я в течение пары дней и пыталась привыкнуть к новой разблокировке, все же решила вернуться к прежней версии, поэтому оцениваю степень ее полезности как 3 из 10 баллов.

## 3. Сообщения

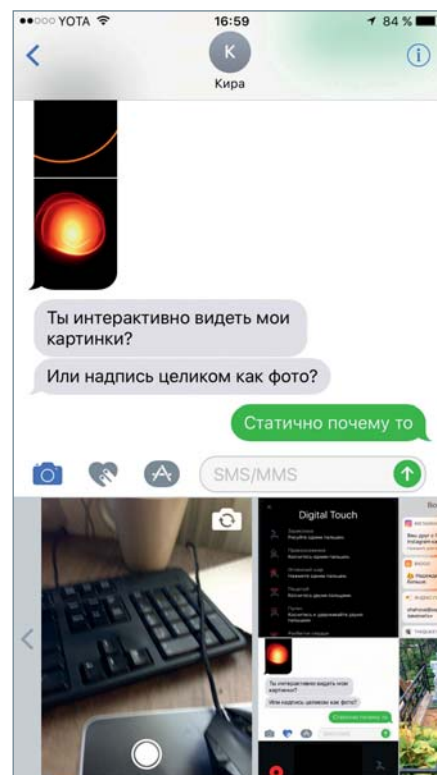
Мы уже рассмотрели новшества, касающиеся работы с сообщениями в iOS 10. А теперь давайте обсудим iMessage — приложение, которое, по мнению представителей Apple, получило масштабное обновление.

Судя по всему, под этим Apple подразумевала превращение iMessage в «стильный, модный, молодежный» мессенджер со стикерами, «гифками» и разными визуальными эффектами. Однако, на мой взгляд, в стремлении добавить как можно больше фишек разработчики задвинули на второй план интуитивность UI. По крайней мере, сразу несколько владельцев iPhone из моего окружения до сих пор не разобрались, где и как добавлять спецэффекты.

Итак, обычное сообщение iMessage, как и раньше, вводим или надиктовываем в специальной строке. Ему можно придать интонацию — длительное нажатие на значок «стрелка вверх» вызовет меню эффектов. Некоторые из них применяются к самому сообщению: с помощью «хлопка» послание упадет на экран, при «громко» или «мягко» меняется размер шрифта, а «невидимые чернила» придется стереть, чтобы увидеть текст. Другие эффекты — «шарики», «конфетти», «лазеры», «фейерверк» — со звуком разворачиваются на весь экран.

Дальше с помощью значка «Фото» добавляем фотографию или видеоролик. Нажав на выбранный снимок, можно его отредактировать, добавить рукописную разметку или текст. Кроме того, видеоролик можно обрезать. Чтобы создать рисунок самостоятельно, нужно нажать на значок «Сердечко» в строке меню iMessage.

Наконец, третий значок в строке — для различных дополнений, включая стикеры, рукописные сообщения и музыку. Apple предоставила разработчикам еще один канал для монетизации — многие коллекции стикеров, они платные, продаются по цене не ниже типовых приложений. Посмотреть все iMessage Apps, включая чат-боты, сти-



керы и служебные программы, теперь можно в специальном разделе App Store.

Чем еще теперь стоит заняться в iMessage? Прикреплять одну из шести «реакций» долгим нажатием на входящее сообщение. Поделиться музыкой из Apple Music. Отправить внешнюю ссылку, которая теперь придет в виде крупного окна для предпросмотра. Посмотреть прямо в сообщениях пришедшее YouTube видео. Отправить рукописное сообщение, для чего нужно перевести экран в горизонтальное положение. Не получается? Попробуйте отключить блокировку поворота экрана. И это пятая скрытая функция iOS 10.

Еще одна неочевидная возможность понравится тем, кто оплачивает ограниченный пакет передачи данных. В настройках сообщений можно выбрать «Режим низкого качества», который уменьшает размер пересылаемых картинок и фото.

В общем, возможностей в iMessage прибавилось. Однако лично я наигралась с большинством из них уже в первую неделю, оставив в постоянном «арсенале» стикеры, редактирование снимков и реакции на входящие. Не исключено, что на это повлиял тот факт, что большинство возможностей неочевидны и интуитивно непонятны.

Возможно, если Apple «подкрутит» интерфейс, а сторонние разработчики выпустят побольше полезных (и недорогих) приложений, потенциал iMessage раскроется лучше. А пока оценка полезности — 6 из 10 баллов.

**4. Siri**  
Обновление Siri в iOS 10 стало едва ли не самым ожидаемым среди разработчиков. Apple выпустила Siri SDK, а значит, сторонние разработчики могут теперь интегрировать свои приложения с голосовым помощником.

Звучит неплохо, но на практике все оказалось не столь гладко. Во-первых, Siri, которым я активно пользуюсь на iPhone, после обновления неожиданно перестал воспринимать мое произношение. Так, понять слово Uber он сумел только с пятого раза. Почти как в ролике про шотландцев и лифт.

Когда же он наконец-таки распознал, что я хочу заказать такси Uber, то потребовал у меня зайти в настройки геолокации и разрешить Siri доступ к моей геолокационной информации. Стоит ли говорить, что у Uber эти данные имелись? Следовательно, говорить о полной интеграции не приходится.

Успешно закончилась попытка послать с помощью Siri сообщение в WhatsApp, опубликовать снимок в Instagram и распознать песню в Shazam. А вот заставить помощника выполнить действия на Facebook, Messenger, YouTube, Google Maps и Skype не удалось — по словам Siri, эти разработчики пока не настроили данную функциональность.

Среди скрытых возможностей Siri — запуск фронтальной камеры. Для этого достаточно попросить помощника сделать селфи.

Вывод — полезность апдейта Siri сейчас напрямую в руках у разработчиков приложений. Пока же оценим ее на 6 из 10 баллов.

**5. Фото**  
В штатном приложении для фотографий в iOS появились дополнительные функции сортировки. Новый раздел «Воспоминания» собирает лучшие, по мнению iOS, снимки пользователя, делает подборки за определенный период времени, с конкретными людьми, из определенных мест и в указанные даты. Лучшие фотографии объединяются в слайд-шоу с наложенным звуком.

Подборки по местам и людям приложению вполне удаются — дают о себе знать технологии распознавания лиц, объектов и мест. Однако с лучшими снимками все оказалось не столь хорошо. Понять алгоритм подборки было непросто — в моей оказались как селфи и пейзажи, так и скриншоты, сохраненные картинки и другие снимки в случайном хронологическом порядке.

Конечно, подборку можно подредктировать, но далеко не каждый пользователь захочет этим заниматься. К тому

же аналогичные функции есть у ряда сторонних приложений.

При этом у приложения «Фото» появилась приятное дополнение для владельцев iPhone серий 6s и 7. Большинство из настроек редактирования для обычных снимков теперь доступны и для Live Photos.

В целом, обновление «Фото» можно расценить как полезное, но с тем условием, если Apple доработает алгоритмы подборки фото. Поэтому пока ставим оценку 7 из 10 баллов.

## 6. Другие функции

Более мелкие обновления в iOS 10 также заслуживают внимания. Одно из них — новый дизайн Apple Music. В нем упрощен поиск новых композиций и альбомов, появились тексты композиций, а также стало проще понять, какие песни загружены на устройство, а какие остаются онлайн.

Заявленная совместная работа над заметками почему-то пошла только на iPad — соответствующий значок так и не появился в приложении на iPhone. Еще одна функция только для iPad — разделение экрана на два окна в Safari.

Пользователи браузера Apple могут оценить еще одну скрытую функцию iOS 10 — как на iPhone, так и на iPad. Долгое нажатие на значок «вкладки» вызовет меню, из которого можно закрыть все открытые вкладки одним нажатием.

Наконец, в приложении «Часы» появился режим сна — пользователь

может настроить ежедневные напоминания о времени пробудки и отбоя.

Конечно, это далеко не все новые функции iOS 10. Однако именно перечисленным небольшим нововведениям можно поставить оценку полезности 9 из 10 баллов.

## Что не пригодились

Если всеми предыдущими функциями я так или иначе воспользовалась в течение недели, то следующие два обновления мне просто не пригодились.

Первое из них касается Apple Maps. По словам Apple, карты подверглись переработке, а также с ними теперь могут интегрироваться сторонние приложения. В нижней части экрана приложения появился раздел со списком мест, куда пользователь теоретически может захотеть отправиться. В их числе — часто посещаемые места, те места, которые пользователь искал, к примеру, на Foursquare, адреса в календаре и в почте.

Однако детализация карт по-прежнему оставляет желать лучшего. Иногда не хватает и офлайн-режима. А рядом функций интегрированных приложений, например заказом столика, не смогут воспользоваться владельцы iPhone и iPad в России. Следовательно, и оценка полезности — 2 из 10 баллов.

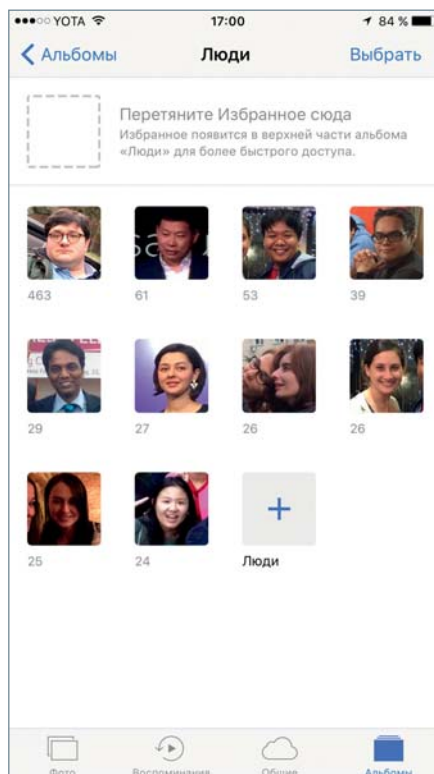
Вторая новинка — это приложение Ноте для управления «умной» домашней электроникой, совместимой с HomeKit. Полезность этой функции смогут оценить только те пользователи, у которых такая электроника есть. В моем же случае это приложение уходит в папку редко используемых.

## Подводим итоги

Установить iOS 10, как показала практика, стоит ради нового экрана блокировки, новых уведомлений с возможностью быстрых действий, обновленного iMessages и ряда небольших приятных дополнений. Порадовало, что некоторые субъективно неудобные настройки, включая Raise to Wake или разблокировку, можно вернуть в прежний режим.

Однако над несколькими функциями, в частности над интеграцией Siri со сторонними приложениями, сортировкой фотографий и функциональностью Apple Maps, компании еще стоит поработать.

Возможно, наибольшим разочарованием стало то, что многие функции в iOS 10 постепенно лишаются интуитивности — одного из главных преимуществ iOS над другими мобильными платформами. Хочется верить, что в погоне за расширением функциональности Apple не начнет игнорировать потребности тех пользователей, которые любят iPhone и iPad именно за максимальную понятность интерфейса. ■



# 10 полезных функций Apple macOS Sierra, о которых стоит узнать

Алина Гайнуллина

Вслед за выпуском iOS 10 Apple объявила на прошлой неделе о выходе финальной версии операционной системы для компьютеров macOS Sierra. В отличие от мобильной «сестры», платформа вышла без особой шумихи и без привязки к новым устройствам. Я решила разобраться, какими функциями новая macOS может заинтересовать пользователей и, главное, как их подключить.

Возможно, Apple выбрала «тихий» релиз потому, что macOS явно «подтягивается» за iOS. В ней не так много революционных и эксклюзивных новинок, которые нельзя было бы найти в мобильной платформе.

## Установка

Работу платформы я изучала на 12-дюймовом MacBook версии начала 2016 г., которая обновлялась с публичной бета-версии Sierra. Данная версия ОС предназначена для моделей ноутбуков и десктопов Apple, представленных в конце 2009 г. и позже. Судя по комментариям в Facebook и Twitter, формулировка «в конце» оказалась не до конца понятной пользователям, безуспешно пытавшимся обновить более ранние модели 2009 г. Поэтому, прежде чем обновляться, нужно проверить дату выпуска компьютера.

Как ни странно, оповещения о выходе финальной версии я не получила. Так что если вы тоже не видите апдейта в разделе «обновление ПО» — это не значит, что его нет. Для загрузки Sierra придется зайти в Mac App Store.

Обновление требует пространства около 4,5 Гбайт. Поэтому сначала удостоверьтесь, что на компьютере его достаточно. В любом случае, не лишним будет сделать бэкап системы, хотя у меня установка прошла без проблем. Весь процесс загрузки и установки занял около 2 ч.

## Что новенького

На новые программные платформы я предпочитаю смотреть утилитарно.



Каждый крупный релиз обладает не менее чем двумя сотнями новых функций, из которых среднестатистический пользователь будет в повседневной жизни работать с парой десятков. Поэтому я решила разобраться, какие из заявленных функций macOS Sierra мне наиболее удобны и нужны. Некоторые из них и будут здесь рассмотрены.

## Разблокировка с Apple Watch

Друзья часто подшучивают надо мной из-за того, что я выбираю для своих устройств длинные пароли. Должна разъяснить, что длинные и рандомные пароли для меня — просто способ тренировки памяти, которой в мире голосового поиска и интуитивно понятных интерфейсов приходится работать, на мой взгляд, недостаточно.

Поэтому у меня были сомнения, подключать ли разблокировку Mac с помощью Apple Watch — так же, как и раньше со связкой ключей. Однако чего не сделаешь ради эксперимента. Итак, я поднесла Apple Watch к Mac — и ничего не случилось. Чтобы не повторять моих ошибок, следуем инструкции по подключению.

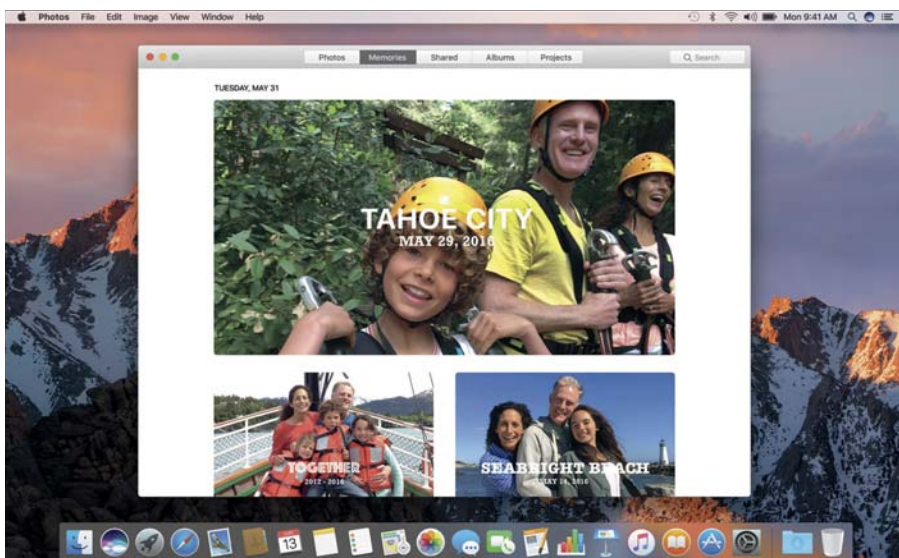
Сначала удостоверьтесь, что компьютер обновлен до macOS Sierra, а часы — до watchOS 3. Далее на компьютере и привязанном к часам iPhone зайдите в один и тот же аккаунт iCloud. Наденьте часы и разблокируйте их. В настройках конфиденциальности разрешите разблокировку Mac с помощью Apple Watch. После всех этих манипуляций разблокировка действительно произойдет, однако лишь в том случае, если устройства подключены к Интернету. Так что, похоже, моя привычка запоминать пароли пока остается полезной.

## Siri

Голосовой помощник Siri впервые появился на iOS еще в 2011 г., однако на Mac он пришел только сейчас, с релизом Sierra. Запустить Siri на Mac можно тремя способами: со значка в правом верхнем углу, со значка программы на панели управления в левом нижнем углу либо сочетанием клавиш <Command>+<Space>.

Это работает так: помощнику можно задавать вопросы на естественном языке (включая русский), искать информа-





цию и выполнять различные задачи — от установки напоминаний, включения Wi-Fi или Bluetooth до настройки яркости экрана и поиска по файлам.

Поиск по документам — одно из главных отличий Siri на Mac. К примеру, помощник вполне успешно нашел для меня текстовые файлы, над которыми я работала в прошлом месяце. Однако попытка найти фотографии за конкретный месяц оказалась не столь успешной — Siri предложила перейти в раздел «Фото» и поискать снимки самой.

В целом, нововведение оказалось полезным — запускается Siri поверх любой программы, результаты поиска можно закрепить в центре оповещений, а также перетаскивать или копировать их в файл или письмо, над которым вы сейчас работаете. Очень удобно стало менять системные настройки — больше не нужно искать их вручную. Еще одно приятное применение, которое я нашла Siri на Mac, — читать мне вслух послания, пришедшие по электронной почте. Хотя это пригодится лишь в том случае, если вы работаете в наушниках или находитесь дома.

Один минус — запустить Siri голосом на Mac не получится. Возможно, Apple тем самым решила исключить одновременный запуск помощника, когда компьютер и iPhone находятся рядом.

### Универсальный буфер обмена

Данной функции я готова аплодировать стоя. Как часто у вас бывают ситуации, когда нужно быстро перенести кусок текста или фото со смартфона на десктоп или обратно? У меня, например, — постоянно. В частности, на тех же презентациях Apple хочется как можно быстрее запостить снимок с датой выхода новой iOS в блог, который веду с компьютера. ОК. Возможно,

такой сценарий — не самый типичный для пользователей, но это не умаляет удобства функции.

Это работает так: нужно просто скопировать фрагмент контента в приложении на Mac и вставить его в любое приложение на iOS-устройстве, и наоборот. Самое приятное — не требуется дополнительной настройки, главное, чтобы оба устройства были активированы с одним и тем же Apple ID. Однако пока привыкаешь к этой функции, нужно помнить, что и где было скопировано, иначе есть риск вставить смешную картинку из Twitter на iPhone в рабочий документ на Mac.

### Совместная работа над заметками

Когда я тестировала предыдущую функцию, то обнаружила, что в заметках появился режим совместной работы. Нажав значок «+», можно пригласить к сотрудничеству над заметкой друзей через почту, сообщение, Twitter или Facebook, а также отправить ссылку. Небольшое нововведение, но, по крайней

мере, для семейных пар с шопинг-листом или — как мне подсказали друзья-студенты — для совместных заметок на лекции пригодится.

### iCloud Drive и оптимизированное хранение

Тема continuity, или максимально незаметного перехода с одного устройства на другое, не прерывая рабочего процесса, — уже не первый год приоритетна для Apple. Ее продолжила еще одна новинка версии Sierra — Рабочий стол и документы в iCloud.

Это работает так: вы сохраняете документы в привычных местах (на Рабочем столе или в папке «Документы»), а они при подключении к сети загружаются или обновляются в iCloud. В результате вы получаете доступ к Рабочему столу и документам с других Mac, мобильных iOS-устройств, Windows-компьютеров или через браузер на icloud.com.

Чтобы это подключить, нужно зайти в системные настройки, выбрать iCloud — «Параметры» и поставить галочку рядом с «Папки «Рабочий стол» и «Документы». Здесь же заодно можно проверить, что уже синхронизируется с iCloud на вашем компьютере.

Будет ли эта функция вам полезна, зависит от того, насколько часто вам нужен доступ к Рабочему столу и документам с других устройств. Однако я, приняв во внимание, как часто в СМИ появляются сообщения о взломах и несанкционированном доступе к iCloud-аккаунтам, а также потому, что чаще всего я ношу MacBook с собой, решила эту функцию не подключать.

И еще одна функция, направленная на популяризацию iCloud, — оптимизированное хранение файлов. Ее идея заключается в том, чтобы при недостатке места на компьютере автоматически перемещать редко используемые доку-



менты, просмотренные видео и старые прикрепленные к письмам файлы в «облаке». По умолчанию эта опция в Sierra включена, однако отключить ее можно все в тех же настройках iCloud.

На мой взгляд, данная функция пригодится тем, кто не особенно внимательно следит за заполнением памяти на Mac, хранит много «тяжелого» контента или имеет достаточно неиспользуемого пространства в iCloud. Ее недостатком мне кажется то, что она вряд ли поможет в ситуации, когда неожиданно и срочно понадобился доступ к одному из редко используемых файлов, а подключения к Интернету нет.

## Apple Pay

Платежную систему Apple Pay владельцам Mac пришлось ждать меньше, чем Siri. Тем не менее возможность воспользоваться системой на компьютере появилась спустя два года после запуска Apple Pay на мобильных устройствах.

Это работает так: функциональность Apple Pay доступна через браузер Safari на Mac. Если тот или иной сайт принимает платежи через Apple Pay, то на них пользователь увидит специальную кнопку. При нажатии на нее Safari предложит выбрать карту, привязанную к Apple Pay. Однако воспользоваться такой возможностью можно только при наличии у пользователя iPhone и — опционально — Apple Watch.

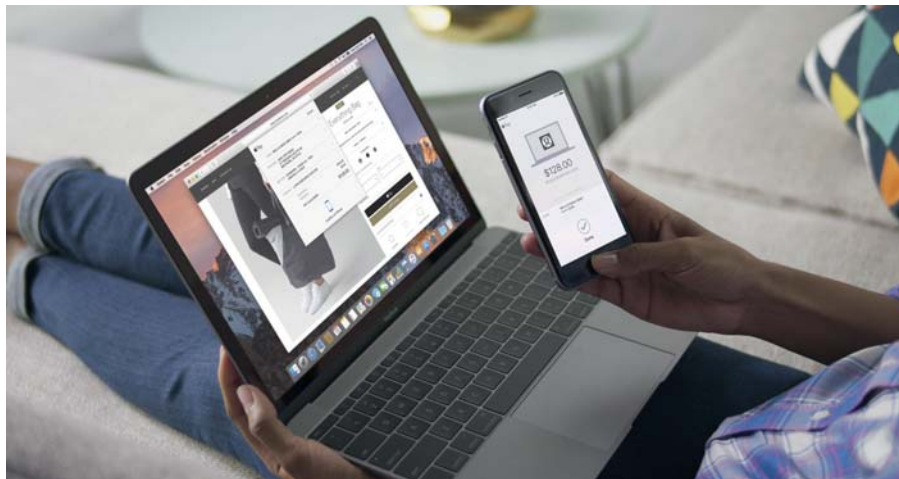
Транзакцию придется верифицировать с помощью Touch ID на iPhone или двойным щелчком на кнопке Apple Watch. Кроме того, функция поддерживается на моделях Mac выпуска не ранее 2012 г. при условии, что и компьютер, и iPhone работают под одним Apple ID и подключены к iCloud.

Конечно, сразу встает вопрос о риске перехвата данных привязанной к Apple Pay карты. В Apple утверждают, что Apple Pay не хранит ее номер ни на устройстве, ни на серверах, а также не делится этой информацией с продавцами.

## Умная сортировка фотографий

Вопрос о том, как программные платформы Apple теперь сортируют снимки, я уже частично поднимала в обзоре iOS 10. Те же технологии распознавания лиц, объектов и мест появились и в macOS Sierra. Среди новых возможностей приложения «Фото» — раздел «Воспоминания» с лучшими, по мнению платформы, снимками, отображение подборок на карте, возможность рисовать на фотографиях, обработка Live Photos и др.

Как и в iOS 10, у меня возникло много вопросов к методам отбора снимков в разделе «Воспоминания».



Однако там, где «воспоминания» удались, у меня на удивление хорошо сработала функция поиска похожих снимков. В целом, меня радует, что Apple экспериментирует с умной сортировкой — имея на руках более 50 Гбайт фото с различных iOS-устройств, меня страшит сама мысль о сортировке их в альбомы вручную.

## Полуобновление iMessage

Обновление iMessages в macOS получилось не таким масштабным, как в iOS 10. В частности, пользователи не смогут отправлять с Mac стикеры, digital touch-сообщения, послания с эффектами и написанный от руки текст. Хотя просматривать все эти типы сообщений на компьютере можно.

Однако несколько уже знакомых функций доступны на Mac полностью, в том числе крупные значки-эмодзи, предпросмотр гиперссылок в окне сообщения и так называемые «реакции» на входящие послания. В общем, эдакое урезанное обновление получилось по сравнению с iOS, но тоже приятное, особенно в отношении предпросмотра ссылок.

## Вкладки в приложениях

От похожего — к различиям. Возможность использовать вкладки в приложении Finder появилась на Mac еще в рамках обновления 10.10 Yosemite. Впрочем, в Sierra вкладки все же можно использовать, но не во всех, а лишь в ряде полезных встроенных приложений: Pages, Numbers, Keynote, TextEdit, карты и электронная почта.

Это работает так: когда вы, к примеру, работаете с двумя текстовыми документами в Pages, они отображаются в виде вкладок, подобных браузерным. Либо аналогичным образом можно отслеживать два маршрута на картах. Однако режим вкладок по умолчанию включается только в том случае, если

пользователь работает с приложением в полноэкранном режиме.

## Картинка в картинке

Разрешив просматривать видео в режиме «картинка в картинке» в macOS Sierra, Apple реализовала мечту офисных работников. Это работает так: окошко с видео располагается поверх всех открытых окон, даже поверх тех, которые были открыты после него. Причем пока его не закроешь, оно продолжает проигрываться и при переходе из одного приложения в другое, открытии Split View (подобная функция реализована на iPad Pro) либо даже при переходе на другой виртуальный Рабочий стол.

Однако стоит учесть ряд ограничений. Во-первых, функция работает только с iTunes либо веб-видео из Safari. Во-вторых, далеко не все сайты ее поддерживают (одним из исключений стал Netflix). И если на некоторых сайтах (к примеру, на Vimeo) есть специальная кнопка для запуска «картинки в картинке», то на том же YouTube ее придется поискать. Подсказываю: дважды нажмите правой кнопкой на видео, чтобы открыть доступ к меню, где есть опция «картинка в картинке».

## Выводы

Конечно, обновления macOS Sierra на этом не заканчиваются. Однако, в целом, совершенствование платформы оставило впечатление скорее эволюционного, чем революционного шага. Среди моих фаворитов — Siri, универсальный буфер обмена и вкладки в приложениях. Идея с разблокировкой через Apple Watch неплоха, но в исполнении Sierra требуется совершить слишком много неочевидных шагов. Наконец, хочется уже в ближайшем будущем увидеть доработанную версию сортировки фотографий. А пока — бэкапим, ставим и экспериментируем. ■

# Battlefield 1, Titanfall 2, Mafia 3 и Gears of War 4: Парад сиквелов в октябре

Станислав Иванейко



Затишье закончилось: в октябре один за другим выйдут главные игры года. Все начнется с экшена Mafia 3, посвященного разборкам влиятельных людей в дорожных костюмах, продолжится брутальным шутером Gears of War 4, а завершится ожидаемыми блокбастерами Battlefield 1 и Titanfall 2. Также сюда затесалась новая часть знаменитой стратегии Sid Meier's Civilization VI. Вероятность релиза всех игр в указанные даты — 99%, так что наступил очень жаркий октябрь.

## Mafia 3

- ▶ **Жанр:** экшен от третьего лица
- ▶ **Издатель:** 2K Games
- ▶ **Разработчик:** Hangar 13, 2K Czech
- ▶ **Платформы:** PC, Xbox One, PlayStation 4
- ▶ **Дата выхода:** 7 октября
- ▶ **Сайт игры:** <https://mafia3game.com>

Криминальная серия возвратилась с массой нововведений. Изменились место действия и временной период, серьезно переделан геймплей — все это должно сделать Mafia 3 одной из лучших игр года.

События разворачиваются в городе Нью-Бордо, прообразом которого послужил Новый Орлеан. На дворе конец 60-х прошлого века, когда ветеран войны во Вьетнаме, Линкольн Клэй, возвращается домой. Мирная жизнь у героя не заде-

ся: он из одного сражения ввязывается в другое — с мафиозными группировками. Линкольну предстоит отомстить за расправу над своей бандой и доказать право на место под солнцем.

Разработчики подняли в Mafia 3 несколько щекотливых тем. Во-первых, главный герой — темнокожий, а в 60-х отношение к ним среди белого населения было далеко не лучшим. Во-вторых, некоторые знакомые Клэя будут не в восторге от его участия в войне, что также будет отражено.

В прошлых частях Mafia геймплей был сосредоточен вокруг сюжетных миссий. Теперь все иначе, появилось много дополнительных заданий. Нам необходимо усилить свое влияние в Нью-Бордо, захватывая объекты вражеских группировок, уничтожая их грузы и совершая все прочее в том духе. Но это не значит, что разработчики забросили сюжетную линию: история будет насыщенной, со множеством различных событий и интересных ситуаций.

## Battlefield 1

- ▶ **Жанр:** шутер от первого лица
- ▶ **Издатель:** Electronic Arts
- ▶ **Разработчик:** DICE
- ▶ **Платформы:** PC, Xbox One, PlayStation 4
- ▶ **Дата выхода:** 21 октября
- ▶ **Сайт игры:** <https://www.battlefield.com/ru-ru>

Новая игра в линейке Battlefield разворачивается в весьма необычном сеттинге — на полях Первой мировой войны. Вторая мировая уже порядком поднадоела, многие шутеры переместились в современность: например, ранние части Medal of Honor и Call of Duty проходили как раз в 40-е годы прошлого века, а потом приблизились к нынешнему времени.

Первой мировой в игровой индустрии и кинематографе уделено гораздо меньше внимания. Выбранный DICE антураж выглядит очень свежо. Из мира с лазерным наведением, спутниковой разведкой местности и самонаводящимися ракетами нас переносят на сто лет назад: в небе летают «самолеты-этажерки» и дирижабли, по рельсам носятся бронепоезда, а лошади используются в качестве личного транспорта.

На старте появятся следующие стороны: Германия, Италия, Османская Империя, Британия и США. Куда подевалась Российская Империя? Не переживайте, и она будет в DLC. Франция тоже выйдет в одном из скачиваемых дополнений. Главное внимание в Battlefield 1 уделено мультиплееру, хотя и об однопользовательской кампании разработчики не забывают: мы побываем в знойных пустынях, заснеженных горах и густых лесах.

Игра выглядит как типичный Battlefield, но все же имеет свои особенности. Например, танки довольно слабые, однако пехоте крайне тяжело с ними справиться, воздушная техника тоже хлипкая и не особо маневренная. Разработчики трепетно отнеслись к историческому соответствию шутера, поэтому баланс не должен вызывать вопросов. Конечно, в первую очередь Battlefield 1 — это взрывной боевик, но аутентичность сохранена.

Игра должна стать свежим дыханием для шутеров — по крайней мере, столь дорогих проектов в антураже Первой мировой войны еще не было. Насколько она окажется удачной, пойдем совсем скоро.

## Gears of War 4

- ▶ **Жанр:** шутер от третьего лица
- ▶ **Издатель:** Microsoft Studios
- ▶ **Разработчик:** The Coalition, Splash Damage
- ▶ **Платформы:** PC, Xbox One
- ▶ **Дата выхода:** 11 октября
- ▶ **Сайт игры:** <https://gearsofwar.com/ru-ru>

В четвертой части жесткого шутера рассказывается о сыне главного героя оригинальной трилогии. С момента событий Gears of War 3 прошло 25 лет, Маркус Феникс заметно постарел, и ему уже не до войны с ордами саранчи. Зато его сын Джей Ди бодр и молод. Детали сюжета держатся в тайне, об истории мало что известно. Понятно лишь одно — снова нужно будет убивать сотни врагов, а подробности не так важны.

На скриншотах и роликах Gears of War 4 выглядит мрачнее предшественниц, появятся элементы хоррора, но без перегибов — это все же шутер, а не «ужастик». Деревня героя подвергается нападению, всех жителей увозят. Джей Ди вынужден идти по их следам. Попутно он обнаружит новую проблему, которая угрожает человечеству.

Климат на планете Сера, где разворачиваются события всей серии Gears of War, теперь довольно нестабилен. То и дело происходят сильные бури, которые не только впечатляюще выглядят, но и влияют на геймплей. Если герой приблизится к центру урагана, его может ударить молния, а порывистый ветер сносит гранаты в полете, и потому нужно корректировать траекторию перед броском с учетом условий.

За исключением этого, игровой процесс не изменился. Механика Gears of War исправно работает уже в течение десяти лет, и менять что-либо как-то не требуется. Четвертая часть задумана как начало новой трилогии, а значит, более серьезные нововведения могут появиться в следующих играх.

## Sid Meier's Civilization VI

- ▶ **Жанр:** пошаговая стратегия
- ▶ **Издатель:** 2K Games
- ▶ **Разработчик:** Firaxis Games
- ▶ **Платформы:** PC
- ▶ **Дата выхода:** 21 октября
- ▶ **Сайт игры:** <https://civilization.com>

Firaxis Games после космического эксперимента с Sid Meier's Civilization: Beyond Earth возвращает стратегию в ее привычную тематику. Это игра, в которой нужно сформировать государство и пройти с ним все этапы: начиная с древнего мира, когда люди толком ничего не умеют делать, до современно-

го, с его нанотехнологиями и полетами в космос.

Каждая часть приобрела нововведения, делающие игру реалистичнее и интереснее. В Civilization VI были доработаны исследования. Они теперь связаны с расположением вашего государства и его ландшафтами. Скажем, если имеется выход к морю, то навыки в области мореплавания будут изучены быстрее, чем обычно.

К строительству городов нужно подходить более ответственно. Поселения отныне занимают не одну, а несколько клеток на локации. Также представлены отдельные районы, которые делятся по направлениям: индустриальные, военные, научные и другие. Строить казарму в культурном районе будет как-то странно — надо учитывать, где и что вы создадите. Торговые кварталы лучше возводить возле дорог или у выхода к воде, чтобы транспортировка грузов занимала меньше времени. Civilization VI должна пробудить в вас специалиста по логистике.

Действия соперников переработаны, в их поведении теперь прослеживается логика. Например, государство может стать врагом, если ваши интересы пересекаются. Когда война окажется неизбежной, пригодится обновленная боевая система: несколько юнитов можно ставить в одну клетку.

Также изменения претерпит дипломатия — она станет более сложной и многогранной. У каждого лидера свое поведение и свои амбиции, подружиться с главами государств будет не очень-то просто.

## Titanfall 2

- ▶ **Жанр:** шутер от первого лица
- ▶ **Издатель:** Electronic Arts
- ▶ **Разработчик:** Respawn Entertainment
- ▶ **Платформы:** PC, Xbox One, PlayStation 4
- ▶ **Дата выхода:** 28 октября
- ▶ **Сайт игры:** [http://www.titanfall.com/ru\\_ru/](http://www.titanfall.com/ru_ru/)

Во второй части блокбастера Titanfall продолжены основы, заложенные в оригинале: упор на мультиплеер, зрелищные титаны на полях сражений, а геймплей по скорости не сравнится ни с каким другим шутером от первого лица.

В игре появился трос, с помощью которого можно вытягивать бойцов из титанов, быстро влезать на шагающую технику и высокие участки карты. Кроме того, будут добавлены новые титаны: один из них оснащен огнеметом, другой атакует врагов сгустками энергии.

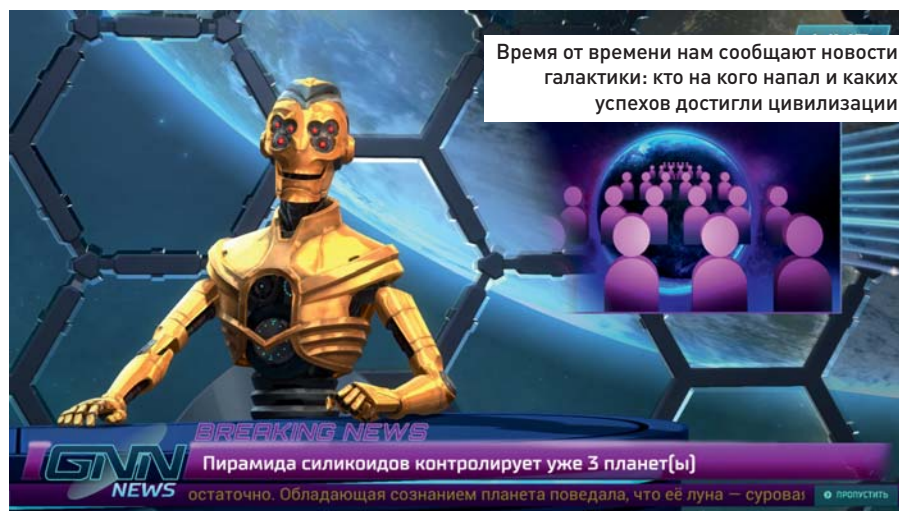
Мехи, как и раньше, появляются на поле боя не сразу, иначе каждый матч превращался бы в мясорубку с первых же секунд. Без титанов игра также не дает заскучать: бойцы носятся по стенам, высоко прыгают, безостановочно стреляют и крушат все вокруг. Titanfall 2 обещает стать самым ураганным шутером года. Есть только одна проблема: о первой части Titanfall можно было сказать то же самое, однако проект быстро наскучил пользователям. Посмотрим, удастся ли разработчикам удержать людей в этом сиквеле.

Помимо отмеченных выше проектов, в октябре выйдут два интересных переиздания — Batman: Return to Arkham (21 октября) и The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (28 октября). В состав первого сборника войдут Batman: Arkham Asylum и Arkham City с улучшенной графикой. Специальная версия ролевой игры Skyrim, наряду с более качественной картинкой, будет включать все дополнения. Приключения Бэтмана окажутся доступны только владельцам PlayStation 4 и Xbox One, а TES V: Skyrim Special Edition выйдет не только для консолей, но и для компьютеров. На этом все — увидимся в ноябре, который обещает быть не менее насыщенным на интересные релизы. ■



# Master of Orion. Возвращение легенды

Станислав Иванейко



Пошаговые космические стратегии — жанр хотя и редкий, но на покой не собирается. В прошлом году Galactic Civilizations вернулась с тепло принятой третьей частью, а теперь возродилась еще одна культовая франшиза — Master of Orion. Игра была доступна еще с зимы, когда появилась в Steam по программе раннего доступа, а теперь вышла полноценная версия.

- ▶ **Жанр:** пошаговая стратегия
- ▶ **Издатель:** Wargaming.net
- ▶ **Разработчик:** NGD Studios
- ▶ **Платформы:** PC
- ▶ **Дата выхода:** 25 августа
- ▶ **Сайт игры:** <http://master-of-orion.ru/intro>

Суть игры целиком укладывается в четыре слова, которые легли в основу концепции 4X: исследовать (eXplore), расширять (eXpand), использовать (eXploit) и уничтожать (eXterminate). Это такой упрощенный аналог Sid Meier's Civilization: Beyond Earth, в котором не нужно долго разбираться. Как ни странно говорить такое о пошаговой стратегии, но здесь все понятно буквально с первых минут игры. Порог вхождения — на уровне «Косынки». Благодаря простому интерфейсу и обилию подсказок, которые при необходимости можно отключить, в Master of Orion освоятся вообще не знакомые с подобными стратегиями люди.

В этом есть небольшая проблема: создается впечатление, будто у вас не так уж много возможностей. Отправляете корабль на изучение систем и планет, укрепляете подходы к своей системе, раз в пять-двадцать шагов выбираете новое исследование и производство какой-нибудь гидропонной фабрики либо строительство боевого крейсера, и на этом, собственно, все и заканчивается. Но такая тишь длится максимум ходов семьдесят, а потом обязательно кто-то кого-то найдет: либо другие расы вас, либо вы — их. И здесь начинается самое интересное — безустанная борьба за господство в галактике.

Дальнейшие события будут во многом зависеть от умения найти общий язык и, чуть что, сразу дать отпор сопернику. Как бы вы ни дружили с представителями иных цивилизаций, это все равно ваши потенциальные враги. Цель Master of Orion — установить свои порядки везде, где только возможно. Она достигается либо уничтожением остальных рас, либо их согласием подчиниться вам. Уничтожить, конечно, проще, особенно если в первое время заручиться поддержкой одной-двух цивилизаций. Но сделать это непросто.

## Горячие головы

Дипломатия — то, за что обычно доставалось Master of Orion еще на этапе раннего доступа в Steam. Релизная версия в этом плане лучше, но вопросы остаются.

Скажем, внезапное нападение булраты или псилонов, когда отношение к вам нейтральное либо встревоженное, еще можно объяснить, ведь другим расам тоже надо завоевать господство во вселенной, поэтому они и начинают выживать соперников. Однако вести переговоры даже с дружественными цивилизациями порой выходит себе дороже. Их требования непомерны, а на уступки они идут крайне редко.

Однажды предводитель людей потребовал за договор о ненападении солидную выплату кредитов, передачу технологий и космических карт. Попытка хотя бы снизить размер выплаты привела к отказу от сотрудничества. Замена одних пунктов требований другими также не дала ожидаемого результата. Причем так обстоят дела со всеми расами, будь то мршаны или саккры. Либо принимаете условия, либо проявляете неуважение к их цивилизациям. Особой разницы между цивилизациями (всего их десять) не видно не только в дипломатии, но и при игре за них: на старте есть уникальные бонусы, но тактика все равно и с большим одинакова.

Неудивительно, что лидеры заводятся с пол-оборота и быстро объявляют войну. Длительное противостояние в Master of Orion отлично реализовано. Поначалу соперники нападают вяло, испытывая вас на прочность: то слабенький крейсер запустят против эсминца, то просто полетают у границ. Практически с каждым ходом давление нарастает. Если проморгать момент, то от ваших колоний ничего не останется, а попытки срочно восстановить флот, тратя кучу кредитов на ускоренное строительство кораблей, могут оказаться напрасными — время действий упущено.

## Космические странники

Master of Orion всячески подталкивает к исследованию планет и колонизации. Это нельзя игнорировать: оставаясь на одном шарике, даже отлично развитом, вы слишком уязвимы. Любую оборону, в конце концов, можно пробить, а потеря всех территорий ведет к мгновенному поражению, поскольку собрать пожитки на корабль и быстро ретироваться на другую планету нельзя.

Выбор подходящего места для своей колонии занимает много времени,

но если повезет найти удачную по всем параметрам планету, то ее развитие будет идти как на дрожжах — можно даже перегнуть базовую территорию. На любую активность требуется энное количество ходов, которое зависит от числа занятых юнитов: чем больше населения работает в той или иной области, тем быстрее завершится строительство или исследование.

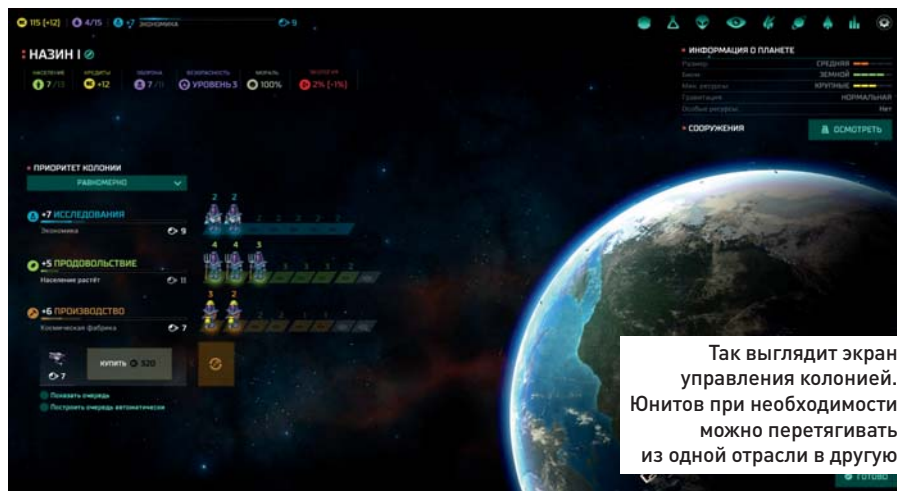
Менять приоритеты нужно часто. Соперники не дают времени на отдых, и если на создание, скажем, корабля колонистов нужно больше пятнадцати шагов, то проще притормозить развитие какого-нибудь исследования и перебросить мастеров на производство. К счастью, юниты универсальны.

Чем активнее разрастается ваша колония, тем больший вред наносится планете. Когда ситуация достигнет критической, придется несколько ходов потратить на очистку от загрязнений, и потом планета станет как новая. К слову, такая фишка не помешала бы и нашей с вами Земле.

Далеко не все ваши действия вызывают одобрение населения. Во-первых, к недовольству приводит высокий процент налогообложения — начинаются забастовки. Каждый юнит на счету в Master of Orion, поэтому игнорировать протесты не выйдет. Во-вторых, на позитивное настроение влияет общее состояние экономики. Наконец, если не уделять внимание разностороннему развитию цивилизации, то народные массы тоже будут недовольны.

## Корабль на прокачку

Большое внимание уделено битвам — как ни крути, сражений не избежать. Здесь не только много кораблей, причем с альтернативными дизайнами, но еще и система апгрейдов, позволяющая из хлипкого фрегата сделать вполне мощную и бронированную посудину.



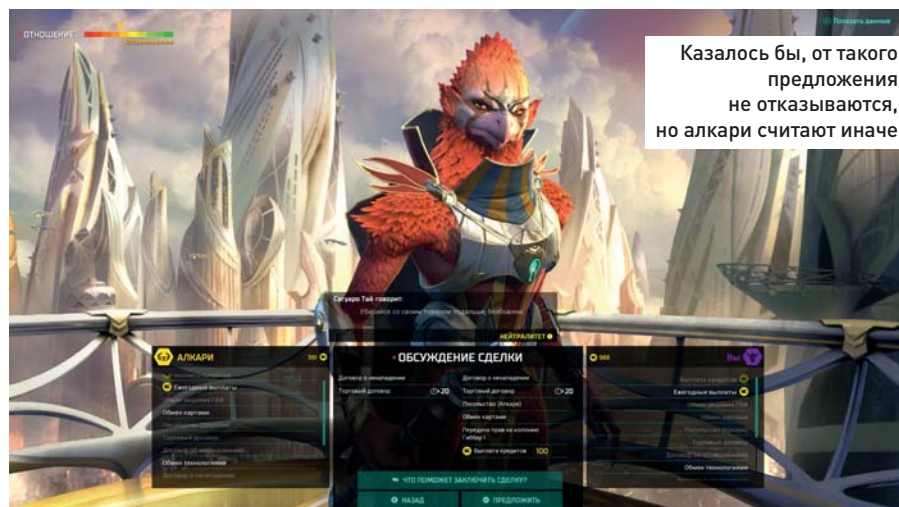
Так выглядит экран управления колонией. Юнитов при необходимости можно перетягивать из одной отрасли в другую

Хорошо, что вероятный исход боя нам показывают еще до начала пальбы. Можно передумать и не ввязываться в драку, если шансы совсем уж не в вашу пользу. Когда результат 50:50 или около того, лучше не полагаться на автобой, а принять непосредственное участие в сражении. Взяв под личное управление флот и умело им командуя, можно выйти победителем даже из весьма щекотливых ситуаций.

Master of Orion, к сожалению, пока что не может предложить вариативности в партии. Уже к середине сессии понятен расклад: либо вы доминируете, колонизируете все больше планет и уничтожаете одну расу за другой, либо плететесь в конце списка по показателям развития и жить осталось меньше сотни ходов. Из кризиса, если он вдруг наступил, тяжело выбраться: если рухнет все и сразу, то уже ничто не спасет. В принципе, это правильно — соперники быстро набрасываются на того, кто слабее их. Но со временем партии становятся немного однообразными. Проблема решается повышением уровня сложности, где приходится думать на пять-десять ходов вперед, а развитие

цивилизации идет по строго выверенной последовательности.

Подарок для любителей этого непросто жанра и просто игроков, которые хотят ознакомиться с ним. Аргентинская NGD Studios под контролем Wargaming вернула культовую стратегию в современном виде. Master of Orion немного упрощена, и немало людей высказывают недовольство по этому поводу. Но, позвольте, оригинал вышел в 1993 г. — с того времени изменились подходы к геймдизайну, игровому процессу, балансу и прочему. К тому же атмосфера старых частей сохранена, а в подобных играх это главное. ■



Казалось бы, от такого предложения не отказываются, но алкари считают иначе

## Master of Orion

### ► Достоинства:

- чувствуется дух оригинальных Master of Orion;
- легкость освоения;
- качественная и порой уморительная озвучка (особенно расы алкари), в том числе русская;
- хорошие возможности по созданию и кастомизации кораблей;
- продуманная система уровней сложности: будет интересно и новичкам, и настоящим специалистам по захвату галактики.

### ► Недостатки:

- хотелось бы более гибкой дипломатии;
- сессии часто развиваются по одному сценарию;
- различия между расами не особенно существенны.

### ► Вывод:

Простая с виду механика на самом деле сложнее и глубже, чем кажется в начале партии. Master of Orion вернулась — обновленная и свежая. Теперь ждем исправления недочетов.



**САМОЕ ЗАГАДОЧНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ!**  
Увлекательные задания  
для детей 3-7 лет.

**СПОНИМАШКА**

**ИГРАЕМ И УЧИМСЯ**

App Store Google play Windows Store

РЕКЛАМА 0+

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  
обращаться  
в журнал  
«Мир ПК» по тел.  
(495) 725-47-80

**Географическая эстафета  
от «Классного журнала»**

**Заповедная  
История**

Каждую неделю – три новых  
вопроса и один победитель.  
Самым активным  
и находчивым –  
призы и подарки.

Присоединяйтесь к нашей группе!  
<https://vk.com/klassnijjournal>

**WHAT HI-FI?**  
З В У К И В И Д Е О

**ТВОЙ ПРОВОДНИК В МИР  
КАЧЕСТВЕННОГО ЗВУКА**

ЛУЧШИЙ СПУТНИК ПОКУПАТЕЛЯ HI-FI И ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА

**WHAT HI-FI?**  
**ВАШ НОВЫЙ  
ТЕЛЕВИЗОР**

Для идеальных повторов опасного момента

4K HDR OLED  
И ЗНАЧЕМ  
ОНИ ВАЖИ

УСИЛИТЕЛЬ  
НА ВСЕ ВРЕМЕНА  
Новый Mark Levinson

ВИНИЛ  
ЦИФРОВОГО ВЕКА  
Прогрессивный SONY  
корпусный аналоговый и цифровой

**НЕТ СИЛ ЖДАТЬ?**  
Скачай мобильное  
приложение  
и читай первым!



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

16+



www.dgl.ru



СТАТЬИ

НОВОСТИ

ОБЗОРЫ





от 69 990 руб.

# ASUS ZenBook™ UX305CA

## Мощный. Легкий. Стильный.



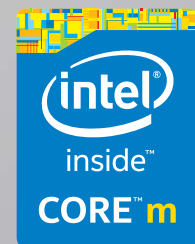
- Новейший процессор Intel® Core™ m7-6Y75
- Операционная система Windows 10 Домашняя
- Ошеломляющий 13,3" IPS-дисплей с разрешением QHD+ (3200x1800)\* или Full HD (1920x1080) и матовым покрытием
- Абсолютно бесшумный благодаря пассивной системе охлаждения

Улучшить классический дизайн ультрабуков Zenbook было непросто, однако мы смогли это сделать. Новая модель Zenbook UX305 выполнена в изумительном по красоте корпусе толщиной 12,3 мм и весом всего 1,2 кг. В ее аппаратную конфигурацию входит невероятно четкий 13,3-дюймовый дисплей формата QHD+, мощный процессор Intel® Core™ M шестого поколения и высокоскоростной твердотельный накопитель емкостью до 512 Гб. Это тот же Zenbook, что и раньше, только лучше!

Intel Inside<sup>®</sup>, 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:

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

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

**t** [TWITTER.COM/ASUS\\_RUSSIA](https://twitter.com/asus_russia)

**IG** [INSTAGRAM.COM/ASUS\\_RUSSIA](https://instagram.com/asus_russia)