

INFO CITY

KYC, deepfake и новая эра кражи личности

16-19 ←

Veriato: Прогнозируйте человеческие риски!
Предотвращайте инсайдерские угрозы!

20-21 ←

Прогнозы на 2026 год

28-33 ←

Что такое Vibe Coding и почему подобный подход
к программированию становится всё популярнее?

44-47 ←

Лучшие аксессуары для геймерского PC

62-67 ←

CALL OF DUTY
BLACK OPS 7

→ 76-77

ЦОД на орбите

Идея уже набрала достаточное число сторонников,
но главный вопрос заключается в том, насколько она осуществима → 48-53

Fortinet: делая кибербезопасность
эффективной там, где это важнее
всего для клиента

Интервью InfoCity с региональным системным
инженером Fortinet Тамилем Гулиевым

12-13 ↓



ISSN 2218-7782



9 772218 778002 02



RISK
COMPANY

Secure Every App, Anywhere with F5 Advanced WAF

Protect your web applications from evolving threats with F5 Advanced Web Application Firewall — available in hardware, software, and cloud deployments.

Deliver powerful, AI-driven security, defend against OWASP Top 10 threats, and ensure compliance with industry-leading performance.

Contact for consultation and demo:

+99 412 497 3737

info@risk.az



When you need it fast

HPE is the smart choice



HPE



BESTCOMP GROUP



Contents

→ Как в мире принимают меры по ограничению доступа детей к социальным сетям **4**

News / Azerbaijan **6, 8, 10**

News / Mobile Operators **14-15**

News / World **22-27**

Mobility

Xiaomi 17 Ultra
и другие новинки компании

34-35
Moto G Power (2026) **37**
Vivo S50 и S50 Pro mini **37**
Realme Narzo 90 и Narzo 90x **38**
Huawei Nova 15 Pro и 15 Ultra **39**
Honor Win и Win RT **40**

Clicks Communicator

41
Honor Power 2 **41**

Motorola Razr Fold

42
Motorola Signature **43**
Realme 16 Pro и 16 Pro+ **43**

Notebooks & Tablets
Samsung Galaxy Book6 **54**

ASUS ROG Flow Z13 KJP

55

Alienware Aurora и Area **56**
Lenovo ThinkPad **57**
Rollable XD Concept **57**
Dell XPS 14 и XPS 16 **58**



59

Lenovo Yoga Slim 7i Ultra
Aura Edition **59**
HP HyperX Omen Max 16,
Omen 16 и Victus 15 **60**



61

ASUS ProArt GoPro Editione **61**

Peripherals & Gadgets



**Samsung Odyssey 3D,
Odyssey G6 и Odyssey G8**

68

LG UltraGear evo 39GX950B,
27GM950B и 52G930B **69**



Geeks Loft Perisphere

70

Dell SE2426HG и SE2726HG **71**

Games

ARC Raiders **74-75**



78-79



№1(219)/январь 2026

Главный редактор: Вусал Аскеров
e-mail: vl@infocity.az

Baş redaktörün müavini:
Gündüz Babayev
e-mail: gbabayev1960@gmail.com

Директор: Дмитрий Андрианов
e-mail: dm@infocity.az

Отдел рекламы:
Тел.: (+99450) 210-38-78.
e-mail: ya@infocity.az

Отдел распространения:
Тел.: (+99470) 240-77-27

Контакты компаний-распространителей:
«Qaya» Matbuat Yayımları
+99412 566-77-80
+99450 356-02-16
«Ziya» MMC
+99412 497-76-96
«Metro-Service» MMC:
+99450 535-78-98

Адрес редакции:
Азербайджан, Баку,
ул. Шарифзаде, 19.
Моб.: (+99470) 240-77-27
e-mail: magazine@infocity.az

Журнал зарегистрирован
в Министерстве Юстиции
Азербайджанской Республики.

Регистрационное
удостоверение №2196
от 10 апреля 2007 г.

Редакция не имеет возможности
вступать в переписку, рецензировать
и возвращать не заказанные ею
рукописи и иллюстрации.

Редакция не несет ответственности
за содержание рекламных материалов.
Перепечатка материалов

и использование их в любой форме,
в том числе и в электронных СМИ,
возможны только с письменного
разрешения редакции.

Цена не более 2 манатов
Тираж: 3500 экземпляров

ISSN 2218-7782

www.infocity.az
www.infocity.tech
facebook.com/infocity.magazine
linkedin.com/company/infocity-magazine
x.com/infocity_az

- ▶ INNOVATIVE TECHNOLOGY & PROFESSIONAL SERVICES
- ▶ 300+ PARTNERS FROM TRANSCAUCASIA, CENTRAL ASIA & SOUTHEAST EUROPE
- ▶ WAREHOUSES IN AZERBAIJAN, GEORGIA & UZBEKISTAN

**Head Office**

Baku White City Office Building,
3rd floor, 25e, 8 November str.
Baku, Azerbaijan

Central Asia Office

Nova Plaza, 4th floor,
Abdulla Kadiry Street 3
Tashkent, Uzbekistan

Georgia Office

King David Business Centre,
9th floor, 12 M.Aleksidze str.,
Tbilisi, Georgia

Kazakhstan Office

Abu Dhabi Plaza, Building B,
5th floor 60/5 Syganak St.,
Astana 020000



techprod.com



office@techprod.com



От Австралии до Европы:

Как в мире принимают меры по ограничению доступа детей к социальным сетям



В декабре 2025 года Австралия стала первой в мире страной, запретившей использование социальных сетей детьми младше 16 лет, заблокировав доступ к ним с таких платформ, как TikTok, YouTube и Instagram. Запрет внимательно отслеживается другими странами, рассматривающими аналогичные меры, основанные на возрасте, поскольку растут опасения по поводу влияния социальных сетей на здоровье и безопасность детей. Ниже приведено краткое описание того, что делают страны и технологические компании для регулирования доступа к социальным сетям.

Австралия: Знаковый закон, принятый в ноябре 2024 года, обязывает крупные платформы социальных сетей блокировать доступ несовершеннолетним лицам младше 16 лет. Действовать закон начал 10 декабря 2025 года. Это одно из самых жестких в мире правил, направленных против крупных технологических платформ. Компании, не соблюдающие требования, могут быть оштрафованы на сумму до 49,5 млн. австралийских долларов (32,8 млн долларов США).

Великобритания: Закон о безопасности в интернете устанавливает более жесткие стандарты для платформ социальных сетей, включая возрастные ограничения, чтобы несовершеннолетние не могли получить доступ к вредоносному контенту. Закон был принят в 2023 году и его исполнение началось в 2025 году. Возрастных ограничений для доступа к социальным сетям пока не установлено.

Китай: Китайский регулятор киберпространства внедрил так называемую программу «режима для несовершеннолетних», которая требует ограничений на уровне устройств и правил для конкретных приложений, ограничивающих время, проведенное за экраном, в зависимости от возраста.

Дания: В ноябре 2025 года Дания заявила о запрете социальных сетей для детей младше 15 лет, разрешив при этом родителям делать исключения детям в возрасте до 13 лет для доступа к определенным платформам.

Франция: В 2023 году Франция приняла закон, требующий от социальных платформ получения согласия родителей на создание учетных записей несовершеннолетними младше 15 лет. Но, по данным местных СМИ, технические проблемы препятствуют его исполнению.

Германия: Несовершеннолетним в возрасте от 13 до 16 лет разрешено пользоваться социальными сетями только при наличии согласия родителей. Однако защитники прав детей уверяют, что контроля недостаточно.

Италия: В Италии детям младше 14 лет требуется согласие родителей для регистрации в социальных сетях.

Малайзия: В ноябре 2025 года Малайзия заявила о запрете использования социальных сетей пользователями в возрасте младше 16 лет. Запрет начнет действовать с этого года.

Норвегия: В октябре 2024 года правительство Норвегии предложило повысить возраст, с которого дети могут давать согласие на условия использования социальных сетей, - с 13 до 15 лет, хотя родители по-прежнему смогут давать согласие от их имени, если дети младше установленного возраста. Правительство также начало работу над законодательством, устанавливающим абсолютный минимальный возраст в 15 лет для использования социальных сетей.

США: Закон о защите конфиденциальности детей в Интернете запрещает компаниям собирать персональные данные детей младше 13 лет без согласия родителей.

В ряде государств также были приняты законы, требующие согласия родителей на доступ несовершеннолетних к социальным сетям, но они столкнулись с судебными исками на основании свободы слова.

Законодательство ЕС

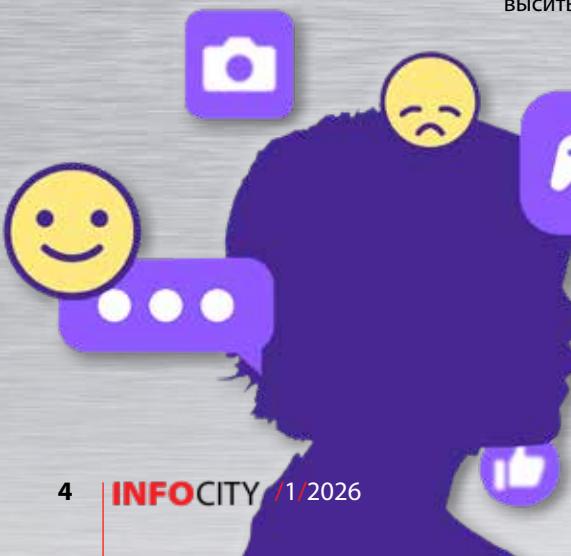
В ноябре 2025 года Европарламент принял резолюцию, призывающую к установлению минимального возраста в 16 лет для использования социальных сетей, чтобы обеспечить «соответствующее возрасту взаимодействие в интернете». Он также призвал к установлению согласованного в ЕС возрастного ограничения в 13 лет для доступа к социальным сетям и возрастного ограничения в 13 лет для сервисов обмена видео и «компаньонов с искусственным интеллектом». Резолюция не имеет юридической силы.

Собственное регулирование технологий

Платформы социальных сетей, включая TikTok, Facebook и Snapchat, заявляют, что для регистрации необходимо быть не младше 13 лет. Однако защитники прав детей уверяют, что меры контроля недостаточны, а официальные данные в нескольких европейских странах показывают, что огромное количество детей в возрасте младше 13 лет имеют аккаунты в социальных сетях.



Кристин Чен (Christine Chen), журналист Accountants Daily и Accounting Times в Сиднее



DigiMax

В твоем ритме!



Подробнее:

DΞ✉ 7575

ООО «Азербайджанская Компания Телекоммуникаций» зарегистрирована 29 марта 2001 года в Узбекской Республике

Azercell

Названы победители Национальной Интернет Премии Азербайджана NETTY2025

18 декабря 2025 года в Центре Инноваций Азербайджана (AIM) состоялась 20-ая церемония вручения Национальной Интернет Премии Азербайджана NETTY2025. NETTY наградила лучшие среди участвовавших в конкурсе в текущем году национальные веб-сайты, социальные страницы, и приложения. Победителями в этом году стали:

- Электронное государство и цифровизация:** Azərpoçt, SİMA İmza Sahibkar Həlli, İqtisadiyyat Nazirliyi yanında Dövlət Vergi Xidməti.



- Цифровая экономика, бизнес и стартапы:** Azpetrol Ltd. MMC, Digital Expo Center, Coffeein.
- Инновации, кибербезопасность, и искусственный интелект:** Euronet Azərbaycan.
- Наука, образование и цифровая грамотность:** StarKidStories, GearDYP, PlanetFM TİKTOK.
- Медиа, культура и креативный контент:** Tech Xəbər, Radio Baza, Altı Qara Pişik.
- Лайфстайл и туризм XXI века:** Azərbaycan Velosiped İdmanı Federasiyası, Visit Baku, Adigunlərdənbindi.
- Технологии для общества и инклюзивности:** İstehlakçı.gov.az, Unudulmazlar, Dayaq Xeyriyyə Instagram.
- Выбор виртуального жюри:** Azərbaycan Dövlət Aqrar Universitetinin rəsmi saytı.
- Лучший эксперт NETTY2025:** Elçin Bajram.

iIT Distribution объявляет об открытии локального офиса в Азербайджане

iIT Distribution (iITD), региональный VAD-дистрибутор в области кибербезопасности и ИТ-инфраструктуры, объявил об открытии локального офиса в Азербайджане. Компания расширяет свое присутствие в странах Центральной и Восточной Европы, Кавказа и Центральной Азии, формируя локальные команды и усиливая поддержку партнеров. iIT Distribution представляет в Азербайджане решения ведущих международных производителей, включая CrowdStrike, Vectra AI, Cribi, Censys, Black Duck, GTB Technologies, Ping Identity и Labyrinth. Компания сосредоточится на развитии

партнерской сети, организации обучающих программ, демонстрации технологий и поддержке локальных проектов в сфере кибербезопасности. Руководителем офиса iIT Distribution в Азербайджане назначен Эльнур Халилзаде, обладающий более чем 10-летним совокупным опытом работы в сфере ИТ. «Открытие офиса iIT Distribution в Азербайджане является для нас важным шагом. Наша цель - быть ближе к партнерам, глубже понимать их потребности и оказывать поддержку во внедрении современных технологий, повышающих уровень



кибербезопасности как в государственном, так и в бизнес-секторе», - отметил ЭХалилзаде.

При поддержке Birbank в общественном транспорте Баку внедрены цифровые платежи

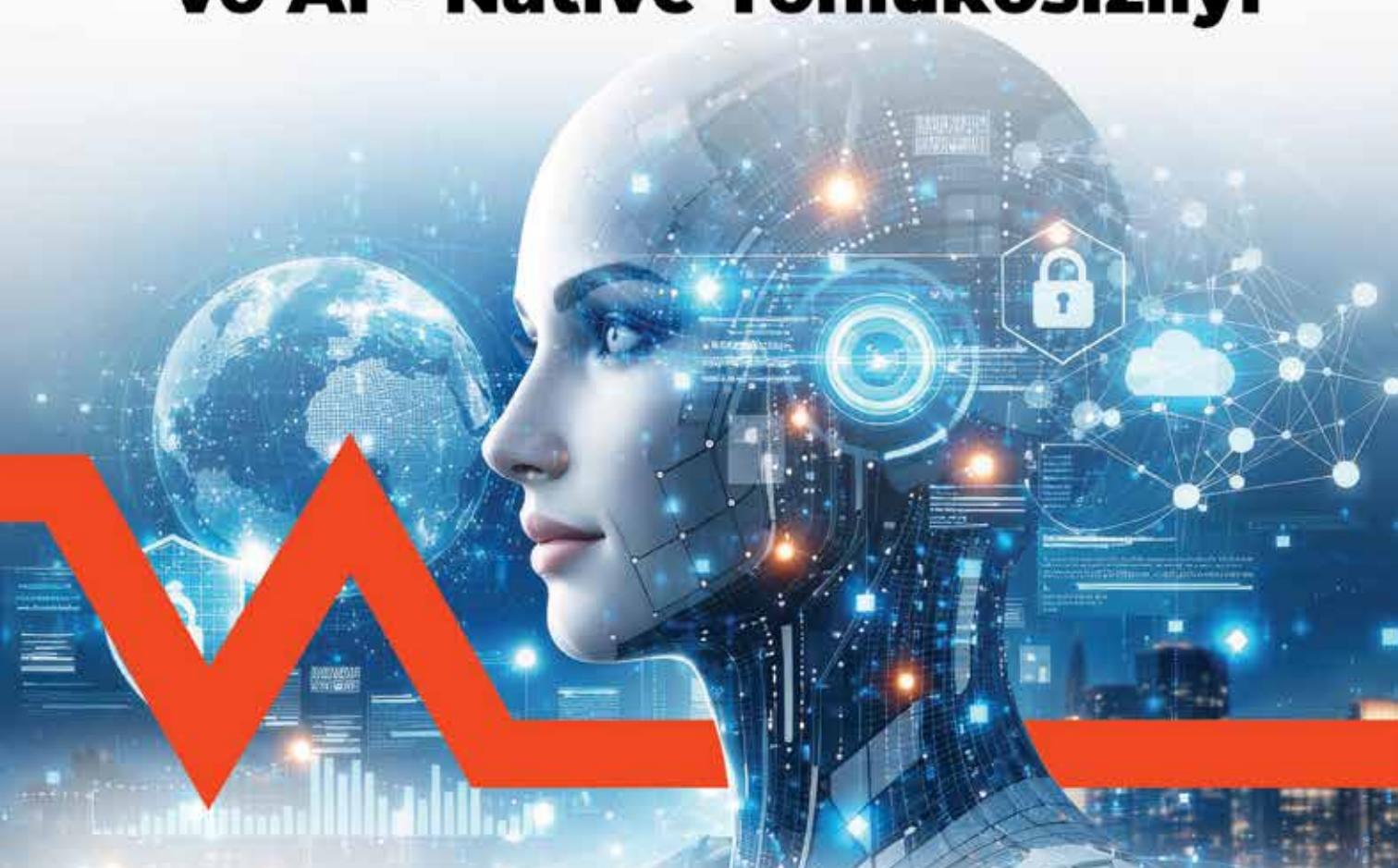
При поддержке первого цифрового банка страны Birbank завершен важный этап расширения возможностей цифровых платежей в общественном транспорте. Благодаря технологической инфраструктуре, внедренной Birbank, стало возможным применение технологии бесконтактной оплаты (NFC) на всех автобусных маршрутах города Баку, включая маршруты, обслуживаемые ООО «Baku Bus», а также на всех станциях ЗАО «Бакинский метрополитен». Проект был реализован в сотрудничестве с ООО «K Group» (BakiKart) и на сегодняшний день полностью завершен. Таким образом, все пассажиры общественного транспорта в Баку могут оплачивать проезд с помощью



NFC ilə ödəniş Birbank-la artıq bütün avtobustarda keçərlidir

местных банковских карт любых банков, поддерживающих бесконтактную оплату. В результате в системе общественного транспорта столицы сформирована полноценная цифровая платежная среда. Нововведение охватывает не только клиентов Kapital Bank и Birbank, но и весь банковский сектор в целом, предоставляя возможность бесконтактной оплаты также клиентам других банков. Кроме того, новая система продолжает поддерживать платежные сервисы Apple Pay и Google Pay, а также приложения Birbank, BakiKart и m10, обеспечивая пользователям свободу выбора и максимальное удобство.

Dünyanın Qabaqcıl Süni İntellekt Əsaslı Təhdid Kəşfiyyatı və AI - Native Təhlükəsizliyi



Cyble Kiber Təhdid Kəşfiyyatı Həlləri Vasitəsilə
Müdafiə Boşluqlarınızı Aradan Qaldırın.

- Cyble Vision
- Cyble Titan
- Cyble Strato
- Cyble Threat Intelligence Platform
- Cyble Blaze AI
- Cyble Hawk
- AmlBreached
- Odin Attack Surface Management

Redington, Cyble-in Azərbaycandakı yeganə rəsmi distribütörudur. Cyble məhsulları haqqında daha ətraflı məlumat üçün redingtongroup.az saytımızı ziyarət edə bilərsiniz.



R.I.S.K. Company и Genesys провели ежегодное мероприятие Contact Center Event 2025

16 декабря 2025 года в отеле JW Marriott Absheron R.I.S.K. прошло мероприятие под названием «AI-Native CC:

Experience Reinvented with Genesys», организаторами которого традиционно выступили ведущий системный интегратор Азербайджана R.I.S.K. Company и компания Genesys - лидер рынка решений для контактных центров и обслуживания клиентов. Конференция, участие в которой приняло более 100 человек из ключевых банков Азербайджана, компаний страхового сектора и ритейл-продаж, сервис-провайдеров, телекоммуникационных операторов и государственных организаций, была посвящена теме использования искусственного интеллекта в современных контактных центрах. С приветственным словом к гостям мероприятия обратился руководитель группы унифицированных коммуникаций R.I.S.K. Company Агшин Алигюлов, дальнейшая презентация которого была посвящена обстоятельному рассказу о деятельности команды интегратора. Официальную часть мероприятия продолжила презентация регионального директора Genesys Павела Янечека (Pavel Janecek), которая охватила темы облачных решений и использования инструментов искусственного интеллекта в продуктах вендора. «Благодаря проверенным цифровым технологиям и технологиям искусственного интеллекта платформы Genesys Cloud CX, организации всех размеров во всех отраслях могут обеспечить ориентированный на людей опыт, который ожидают их клиенты и сотрудники», - отметил П.Янечек. Сегодня компания также активно развивает и решение Genesys Cloud AI Experience, призванное помочь организациям оптимизировать взаимодействие с клиентами за счет ускоренных инноваций, основанных на более разумной персонализации, автоматизации и прогнозировании. Далее

представители группы унифицированных коммуникаций R.I.S.K. Company познакомили участников конференции с собственными разработками - решением для управления электронным документооборотом eSened, а также CRM, предназначенный для контактных центров и учитывающей все нюансы локального рынка.

Объявлены обладатели премии Fortinet «Партнер года 2025» в Азербайджане

Компания Fortinet регулярно награждает своих партнеров за выдающиеся достижения в продажах средств для обеспечения кибербезопасности, клиентском сервисе и инновациях, отмечая как глобальных, так и региональных лидеров. Партнерские награды присуждаются за высокую динамику роста, экспертизу и вклад в развитие экосистемы Fortinet, охватывая дистрибуторов, интеграторов и поставщиков решений. Лауреатами премии «Партнер года 2025» от Fortinet в Азербайджане стали следующие компании:

- **B2B Group** - Strong Select Performer Partner;
- **Bestcomp Group** - Big Number Achiever Partner;
- **Technofusion** - Best Select Performer Partner;
- **One Degree** - Best Advocate Performer Partner;
- **Innova Tech Center** - Strong Advocate Performer Partner;
- **Techpro DC** - Best Comeback Distributor;
- **MUK** - Fast and Strong Growth Distributor;
- **ERC Caucasus** - Most Consistent Performer Distributor.



Азербайджан вошел в Топ-5 стран Южной и Центральной Азии в Индексе готовности правительств к внедрению ИИ

Aзербайджан с результатом 49,0 занял 70-е место в исследовании Government AI Readiness Index 2025, подготовленном Oxford Insights, которое охватило 195 стран мира. Предыдущие издания индекса фокусировались на том, насколько правительство готово к внедрению ИИ в сфере государственных услуг. Исследование 2025 года стало более подробным, чем когда-либо, определяя готовность правительства путем анализа 69 показателей по 14 изменениям в рамках 6 основных столпов: политический потенциал, управление, инфраструктура ИИ, внедрение в государственном секторе, развитие и



распространение, а также устойчивость. Оценка готовности к внедрению ИИ в 195 странах представляет собой самый большой набор данных, когда-либо проанализированный и оцененный в рамках этого исследования. Турция сохраняет второе место в регионе, занимая 48-е место в мировом рейтинге с результатом 58,1, и продолжает изучать способы расширения внедрения ИИ. В Южной и Центральной Азии Казахстан поднялся на третье место в регионе, заняв 60-е место в мире с результатом 55,87. В июле в стране был запущен собственный суперкомпьютер. В Азербайджане это событие произошло позже - компания AzInTelecom объявила о создании первого суперкомпьютерного центра в нашей стране в декабре прошедшего года. Узбекистан также добивается значительного прогресса. И в наших странах речь идет не о копировании западных моделей управления ИИ, а об установлении суверенитета ИИ путем объединения государственных возможностей, ресурсов и pragmatичного регулирования.



Unlock the true value of your data.

Best performance / capacity



The World's First 100% All-flash
end-to-end NVMe and NVMe-oF array



Best capacity (12PB in 6U) effectiveness
for all your file and block data repositories



Enterprise Strength
without Enterprise Complexity



Create an Enterprise Data Cloud that unifies access,
simplifies management, and unlocks the value of your data—
only with the Pure Storage platform.

A New Era of Data Storage. Benefits
of all-flash with better economics than disk



High-performance, consolidated storage
system for both file and object workloads





R.I.S.K. Company и Verint провели в Баку экспертную встречу для руководителей контактных центров

17 декабря 2025 года в отеле Four Seasons состоялось профессиональное мероприятие для руководителей и экспертов контактных центров, организованное ведущим системным интегратором Азербайджана R.I.S.K. Company в партнерстве с международным вендором Verint. Встреча объединила представителей банковского сектора, телекоммуникационных операторов и крупных сервисных организаций Азербайджана, заинтересованных в практическом применении инструментов аналитики, искусственного интеллекта и автоматизации клиентского обслуживания. Участники обсудили, как современные решения позволяют перейти от реактивного обслуживания к управлению клиентским опытом на основе данных. В рамках деловой программы вице-президент Verint Цвика Бен-Цион (Zwicka Ben-Zion) рассказал о стратегическом подходе компании к внедрению искусственного интеллекта в контактных центрах. Особый акцент был сделан на использовании речевой аналитики, автоматизированного контроля качества, генеративного ИИ и гибридных архитектур, сочетающих локальное хранение данных с возможностями облачных технологий. Отдельный блок дискуссии был посвящен голосовой биометрии как одному из ключевых инструментов повышения безопасности и оптимизации клиентского пути. Участники обсудили практику незаметной для клиента идентификации, снижение нагрузки на операторов и сокращение времени обслуживания без ущерба для требований регуляторов и служб безопасности. «Голосовая

биометрия позволяет одновременно решать две задачи - повышать уровень защиты и улучшать клиентский опыт. Идентификация происходит в процессе диалога и в большинстве случаев экономит десятки секунд на каждом обращении», - подчеркнул представитель Verint по работе с ключевыми заказчиками Дмитрий Борисовец. Практическим опытом применения решений Verint поделился директор департамента по управлению взаимоотношениями с клиентами одного из ведущих банков Азербайджана. Он рассказал о трансформации процессов контроля качества, аналитики обращений и управления эффективностью операторов. «Мы обрабатываем сотни тысяч обращений в месяц, и без автоматизированной аналитики управлять таким объемом данных было бы невозможно. Речевая аналитика Verint позволяет нам точно понимать причины обращений, выявлять проблемные зоны и системно улучшать клиентский сервис», - отметил представитель банка. Также в мероприятии приняли участие представители Халык Банк из Казахстана, которые рассказали о собственном опыте использования решений компании Verint, в частности, для анализа речи и оптимизации работы контакт-центров. В банке применяются модули речевой аналитики для улучшения клиентского сервиса, планирования и контроля качества, модули для планирования, настройки и анализа разговоров операторов. Часть выступлений участников круглого стола была посвящена использованию возможностей, которые предоставляют боты Verint на базе искусственного интеллекта. Сегодня такие боты дают подсказки операторам в реальном времени для сокращения длительности звонков и роста продаж, используют ИИ для точного прогнозирования нагрузки на контакт-центр и составления графиков, автоматически формируют

краткое резюме диалога после его завершения, а также оценивают до 100% взаимодействий с клиентами, выявляя нарушения и зоны роста без увеличения штата. Эксперты также поделились рекомендациями по поэтапному внедрению решений Verint с учетом локальных бизнес- и регуляторных требований. После круглого стола для гостей была организована экскурсия по Старому городу, которая завершилась гала-ужином, сопровождавшимся дегустацией блюд национальной кухни и развлекательной программой. Мероприятие, прошедшее в совершенно новом для рынка формате, стало прекрасной площадкой для диалога между заказчиками и технологическими партнерами, подтвердив высокий интерес рынка к интеллектуальным решениям для контактных центров и стратегическому развитию клиентского опыта.

Совместный проект AzInTelecom и Детского Фонда Азербайджана - книга «Миссия SiMA»

Книга была подготовлена с целью повышения цифровой грамотности учащихся начальных классов, формирования у них навыков безопасного пользования интернетом и правильного использования современных технологий. Авторами издания являются член



Союза писателей Азербайджана, общественный деятель Зехра Бадалбейли и молодой писатель Саид Риад. Книга «Миссия SiMA», состоящая из трех рассказов - «Знакомство», «Путешествие в будущее» и «Село Агалы», - в простой и увлекательной форме знакомит детей с понятием цифровой идентификации, ролью технологий в будущем и концепцией «умных деревень» в Азербайджане. Для повышения интереса читателей книга была дополнена яркими иллюстрациями и издана издательством «TEAS Press» тиражом 1500 экземпляров. Издание будет бесплатно передано учащимся начальных классов школ-интернатов, детских домов и общеобразовательных учреждений.



31 CONCEPT:

Şəbəkə məlumatlarının analitikası texnologiyalarında yeni dövrün başlanğıcı

Internet trafikinin 90 faizindən çoxu artıq şifrələnmiş vəziyyətdədir, sünü intellekt isə məlumatların ötürülməsi və təhlükəsizliyi anlayışlarını kökündən dəyişir.

Bu şəraitdə 31 Concept (31C) yeni nəsil Dərin Paket Analizi (Deep Packet Intelligence, bundan sonra DPI) texnologiyası ilə şəbəkə idarəetməsində fərqli mərhələ açır.

31C DPI - TRAFİKİ DEŞİFRƏ ETMƏDƏN TAM ANALİZ

Ənənəvi yanaşmalar trafikin məzmununu şifrələndikdə effektivliyini itirir.

31 Concept tərəfindən hazırlanın DPI+ həlli isə trafiki deşifra etmədən sünü intellektin köməyi ilə məlumat axınlarında nümunələri, davranışları və anomaliyaları aşkar edir.

Nəticədə, təşkilatlar şəbəkə üzərində tam görünürlük, nəzarət və idarəetmə əldə edir.

Bu imkanla real vaxtda qərarlar, resursların səmərəli istifadəsi və gəlirliliyin artması təmin olunur: əməliyyat xərcləri azalır, səmərəlilik yüksəlir, investisiyaların geri dönüşü (ROI) artır.

YENİ TEKNOLOJİ PLATFORMA - GƏLƏCƏYİN ŞƏBƏKƏLƏRİ ÜÇÜN

31 Concept köhnə sistemləri sadəcə təkmilləşdirmək yox, gələcəyin tələblərinə uyğun yeni texnoloji platforma qurur.

Bu yanaşma şəbəkəni yalnız qorumaq deyil, onu ağıllı şəkildə dərk etmək və idarə etmək səviyyasına yüksəldir.

Əsas üstünlüklər:

- Şifrələnmiş trafikin görünməsi - trafiki deşifra etmədən dəqiq analiz.
- Sünü intellektlə idarəetmə - şəbəkə ilə təbii dildə qarşılıqlı əlaqə və avtomatik qərarvermə.
- Məlumat suverenliyi - milli və korporativ təhlükəsizlik standartlarına tam uyğunluq.
- Trafikdən gəlir əldə etmək - məlumat axınlarını biznes analitikasına çevirməklə monetizasiya imkanı.
- Sürətli icra - qərarların və prototiplərin hazırlanması günlərlə, bəzən saatlarla ölçülür.



31 Concept-in hazırlığı texnoloji həll hazırda patentlənmə mərhələsindədir.

GLOBAL MİQYASDA REGIONAL İNNOVASIYA

31 Concept-in həlləri hazırda nə Asiya-Sakit Okean (APAC), nə Yaxın Şərqi və Şimali Afrika (MENA), nə də MDB regionlarında analoqa malik deyil.

Şirkət yaxın gələcəkdə Qazaxistan, Özbəkistan, Körfəz ölkələri və Afrika bazarlarına çıxmağı planlaşdırır.

Analitiklərin proqnozlara görə, 2030-cu ilə qədər DPI texnologiyaları və şəbəkə analitikası bazarının dəyəri 25 milyard ABŞ dollarına çatacaq.

MİSSİYA VƏ BAXIŞ

31 Concept innovasiyanı yalnız texnoloji yenilik deyil, həm də rəqəmsal müstəqillik və milli suverenliyin aləti kimi görür.

Şirkətin təsisçisi Mişa Hanin bildirir:

"Biz texnologiyani almağa yox, yaratmağa və ixrac etməyə inanırıq. Məqsədimiz regiondan çıxan yeni nəsil intellektual texnologiyalarla global səviyyədə dəyər yaratmaqdır".

31 CONCEPT HAQQINDA

THIRTY ONE CONCEPT LLC - 2024-cü ildə yaradılmış Azərbaycanın innovativ texnoloji şirkətdir.

Şirkət sünü intellektlə gücləndirilmiş DPI+ platforması üzərində fəaliyyət göstərir və tənzimləyici qurumlara, operatorlara, müəssisələrə şifrələnmiş trafikin idarə olunmasında tam görünürlük, nəzarət və analitika imkanı təqdim edir.

■ www.linkedin.com/company/31c

■ www.31c.io

Fortinet: делая кибербезопасность эффективной там, где это важнее всего для клиента

За последние годы киберпространство переживает серьезные изменения: атаки становятся более точными и быстрыми, а компании - более зависимыми от технологий. По данным аналитических отчетов Fortinet, число инцидентов продолжает расти во всех секторах, и все больше организаций сталкиваются с необходимостью пересматривать свои меры защиты. Расширение облачных сервисов, переход на гибридные модели работы, увеличение объема данных и подключенных устройств создают условия, в которых традиционные средства кибербезопасности уже не справляются. В результате команды информационной безопасности вынуждены работать под постоянным давлением - при ограниченных ресурсах, высокой плотности угроз и стремительно меняющейся оперативной обстановке.

Fortinet отвечает на эти вызовы развитием интегрированной архитектуры безопасности, ориентированной на автоматизацию, масштабируемость и взаимодействие технологий в единой среде. Компания делает ставку на партнерскую экосистему, объединяя глобальный опыт с локальными компетенциями. В Азербайджане такую роль играют ключевые партнеры Fortinet, в числе которых Techpro DC. О технических аспектах современной защиты, подходах Fortinet к снижению рисков и технологиях, которые формируют новое поколение кибербезопасности, мы поговорили с региональным си-

стемным инженером Fortinet Тамилем Гулиевым. В интервью он делится практическим опытом и подробно объясняет, как решения компании работают в реальных инфраструктурах.

- Какие технические вызовы сегодня наиболее заметны в инфраструктурах клиентов и как они отражаются на общей картине кибербезопасности?

- Сегодня в инфраструктурах клиентов наиболее заметны три ключевых технических вызова: отсутствие целостной видимости, избыточная фрагментация систем безопасности и высокая скорость эволюции угроз.

Во-первых, компании часто не имеют достаточной наблюдаемости за всеми элементами своей инфраструктуры - от облаков и контейнерных сред до IoT и удаленных рабочих станций. Без единой телеметрии и корреляции событий невозможно эффективно выявлять аномалии и ранние стадии атак. Многие критические инциденты происходят именно из-за того, что организации видят только часть своей среды.

Во-вторых, фрагментация средств безопасности приводит к существенным операционным рискам. Среднестатистическая компания использует от 20 до 45 разрозненных решений, которые не обмениваются контекстом и не позволяют выстроить согласованную политику. Это увеличивает нагрузку на SOC, усложняет реагирование и созда-

ет «слепые зоны», которыми злоумышленники активно пользуются.

Третий вызов - это ускоряющаяся динамика угроз. Эксплойты нулевого дня, автоматизированные атаки, техники living-off-the-land, компрометация учетных данных и атаки на цепочки поставок требуют гораздо более быстрого обнаружения и ответа. Для многих организаций скорость реагирования на инциденты не соответствует скорости, с которой развивается атака.

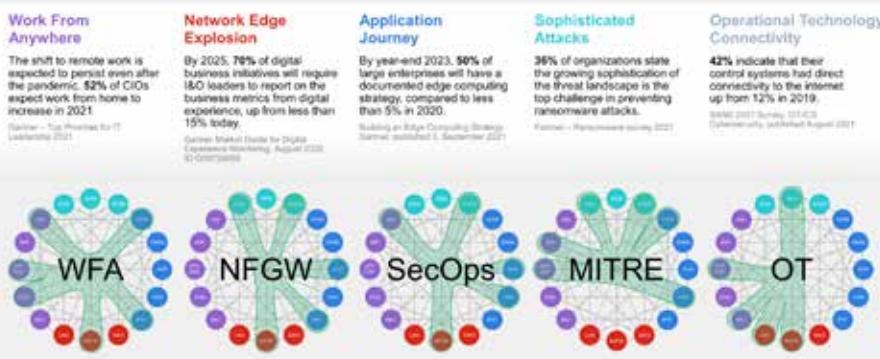


Если говорить конкретно про Азербайджан, то здесь мы наблюдаем те же глобальные вызовы, но с локальными особенностями. Многие компании активно переходят к гибридным инфраструктурам, расширяют использование облаков и подключенных сервисов, что увеличивает поверхность атак. При этом рост цифровизации в банковском, телекоммуникационном и государственном секторах требует более строгого отношения к безопасности и непрерывности сервисов. Fortinet уделяет большое внимание развитию локальной экосистемы. Мы расширяем партнерскую сеть, усиливаем инженерную поддержку и инвестируем в обучение специалистов. Программы NSE, технические тренинги, сертификация и совместные PoC-проекты помогают компаниям в Азербайджане выстраивать полноценную архитектуру защиты, основанную на интеграции и автоматизации.

- Какие технологические тренды и проекты Fortinet в прошедшем году оказали наибольшее влияние на региональный рынок, в частности на банковскую отрасль?

- В финансовом секторе требования к продуктам Fortinet растут буквально с каждым днем. Банки становятся более зрелыми в плане кибербезопасности, и они уже не ограничиваются только сетевой защитой или классическим NGFW. Им нужна полноценная видимость, аналитика и быстрая реакция на инциденты и именно поэтому роль SecOps-решений заметно усиливается. Мы видим очень устойчивый рост интереса

Fortinet Security Fabric Cover All Use Cases



к FortiSIEM, FortiSOAR и FortiDeceptor. Банкам важно понимать, что происходит внутри их инфраструктуры, как связаны события, как быстро можно автоматически обработать инцидент и как выявить скрытые атаки задолго до того, как они дойдут до критических систем. FortiSIEM помогает собрать картину целиком, FortiSOAR - убрать рутину с команд SOC, а FortiDeceptor - обнаружить злоумышленника там, где он меньше всего этого ожидает. И это уже не просто «желательно», а реальная необходимость для финансового сектора.

Причем такая динамика наблюдается не только в Азербайджане. В Грузии запросы абсолютно похожие, то есть банки активно интересуются именно решениями SecOps, потому что хотят быть готовыми к новым типам атак и не полагаться только на традиционные методы защиты. Поэтому можно уверенно сказать, что в 2025 году именно SecOps-платформы Fortinet стали теми технологиями, которые реально повлияли на рынок и помогли финансовым организациям работать спокойнее и безопаснее.

- Какие технологии Fortinet были наиболее востребованы в 2025 году?

- В 2025 году клиенты чаще всего выбирали три ключевых направления технологий Fortinet, каждое из которых связано с очень конкретными техническими задачами. В сфере сетевой безопасности основной интерес по-прежнему сосредоточен вокруг FortiGate. Здесь важны возможности NGFW, инспекция зашифрованного трафика, встроенный IPS и гибкая сегментация сети. Все больше проектов используют защищенный SD-WAN, где важна интеллектуальная маршрутизация трафика, качество обслуживания приложений и встроенный уровень безопасности, который работает единообразно во всех филиалах и облачах.

Второе направление связано с защитой приложений. Компании все активнее развивают веб- и API-сервисы, поэтому спрос на FortiWeb с механизмами машинного обучения, FortiMail с глубоким анализом контента и защитой от атак на корпоративную почту, а также FortiADC с возможностями ускорения приложений постепенно растет. Технологии веб-защиты стали не просто дополнительным уровнем, а обязательным элементом любой современной архитектуры.

Третье направление, которое развивается быстрее остальных, - это решения SecOps. FortiSIEM помогает объединять

Региональный системный инженер Fortinet
Тамиль Гулиев



события из сетевых, облачных, endpoint- и OT-сред, выявляя скрытые зависимости и аномалии, которые невозможно обнаружить вручную. FortiSOAR позволяет автоматизировать действия SOC, уменьшить время реакции и упростить обработку даже сложных инцидентов. FortiDeceptor вызывает особый интерес, потому что создает изолированную среду с виртуальными активами и приманками, которые позволяют выявлять злоумышленников до того, как они доберутся до реальных систем.

Эти направления стали наиболее востребованными в прошлом году, и тренд на них останется неизменным в 2026 году, потому что они помогают клиентам не только соответствовать требованиям, но и реально повышать устойчивость инфраструктуры, снижая вероятность успешной атаки даже в условиях роста объема угроз.

- Какие ключевые преимущества получают заказчики и партнеры при работе с экосистемой решений Fortinet?

Для заказчиков экосистема Fortinet обеспечивает единую архитектуру безопасности: общая телеметрия, сквозная видимость, единые политики и автоматическая корреляция событий между

FortiGate, FortiWeb, FortiMail, FortiClient, FortiSIEM и другими компонентами. Благодаря этому угрозы обнаруживаются быстрее, а реагирование выполняется сразу на всех уровнях - от сети до приложений и конечных точек. Кроме того, единая операционная система FortiOS и интеграция через Security Fabric упрощают управление сложными гибридными инфраструктурами.

Что касается партнеров, то им платформа дает возможность централизованного управления через FortiManager и FortiAnalyzer, полноценную multi-tenant архитектуру для MSSP, автоматизацию через API, Fabric Connectors, Terraform и Ansible, а также быструю интеграцию с облачными провайдерами и другими технологическими системами. Это позволяет партнерам значительно ускорять проекты, минимизировать ошибки при конфигурации и строить комплексные архитектуры на базе одного технологического стека.

TECHPRO DC

Дополнительную информацию о решениях Fortinet вы можете получить на сайте официального дистрибутора Fortinet в Азербайджане - компании Techpro DC

<https://techprod.com>

News / Mobile Operators

Bakcell провел обучающую программу «Media Tech» для техноблогеров

Организованное компанией Bakcell совместно с «Smart Nation» мероприятие «MediaTech: Blog the Future» стало инновационной обучающей программой, впервые предназначеннной для будущих техноблогеров. В программе, в которой приняло участие более 60 техноблогеров, участники прошли интенсивные сессии по таким направлениям, как создание цифрового контента, личный брендинг, стратегии цифрового маркетинга, принципы работы алгоритмов и мобильное видеопроизводство. Сессии были построены на реальных примерах и практических заданиях, что позволило участникам сразу применять полученные знания на



демы и различные устройства, а также минуты для разговоров и интернет-пакеты. Принять участие в кампании могут все абоненты Azercell, номера которых открыты для входящих и исходящих звонков. Абоненты, недавно подключившиеся к сети Azercell, смогут воспользоваться возможностью вращать колесо, начиная со следующей недели после активации номера. Для участия в кампании достаточно перейти в раздел «Выгода» в мобильном



практике. По итогам тренинга будущие техноблогеры развили навыки создания структуры контента для социальных сетей, эффективного взаимодействия с цифровой аудиторией, проведения анализа трендов, а также использования инновационных методов в мобильном контент-производстве.

Azercell представляет обновленное «Колесо подарков»

Лидирующий мобильный оператор страны Azercell запустил новую социальную инициативу «Будущее начинается с тебя! - учись, развивайся, делись». Проект направлен на поддержку детей из уязвимых слоев населения, расширение образовательных возможностей и содействие успешной социальной интеграции. Реализация проекта началась в учреждении социального обслуживания «Детский дом № 1» при Агентстве социальных услуг, подведомственном

приложении Azercell и выбрать опцию «Колесо подарков».

Azercell запустил социальную инициативу «Будущее начинается с тебя! - учись, развивайся, делись»

Министерству труда и социальной защиты населения Азербайджанской Республики. В рамках инициативы уже проведены две обучающие сессии, ориентированные на всестороннее развитие детей. Программа охватывает такие ключевые направления, как формирование социальных навыков, самовыражение, развитие творческого мышления, а также повышение уровня



цифровой грамотности и знаний в области кибербезопасности. Тренинги проводились координатором проекта Университета Чикаго и специалистом по развитию молодежи Гульсум Мамедовой совместно с профильными специалистами Azercell.

Bakcell представляет новые тарифы «GO» с расширенными возможностями

Компания Bakcell представила новые тарифы «GO» с широким выбором минут для звонков, мобильного интернета, SMS, услуг роуминга и других преимуществ. Подключившись к одному из тарифов «GO» стоимостью от 0,99 маната абоненты также получают дополнительные интернет-бонусы для использования платформ WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok и YouTube. Так, в рамках тарифа «GO 11.99» абоненты Bakcell получают 5 Gb интернета, 300 минут, 150 SMS и неограниченные сообщения в WhatsApp. Для подключения тарифа достаточно набрать код *905#YES. Отметим, что переход с действующих тарифов на новые тарифы «GO» осуществляется бесплатно.



Nar поддерживает подготовку кадров в регионах

Mобильный оператор Nar организовал очередной карьерный тренинг для студентов Азербайджанского технологического университета (АТУ) в Гяндже. По приглашению ректора университета Яшара Омарова руководство Nar посетило Гянджу и встретилось с руководством вуза. В ходе встречи были обсуждены предстоящие инициативы по подготовке профессиональных кадров. Генеральный директор Nar, Озгюр Генч также встретился со студентами, участвовавшими в карьерном тренинге, поделился своим профессиональным опытом и



практическими советами. Тренинг, разработанный и проведенный профессиональной командой Nar, направлен на развитие навыков студентов технических специальностей и их подготовку к трудовой деятельности. Отметим, что в 2025 году, во время мероприятий по открытию новых магазинов Nar в Физулинском и Сальянском районах, параллельно проводились образовательные инициативы в местных школах.

Amazon Web Services в Азербайджане

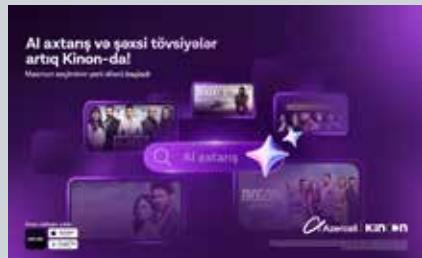
Azercell объявил о новом этапе развития стратегического диалога с Amazon Web Services (AWS) - одним из крупнейших мировых поставщиков облачной инфраструктуры и цифровых технологий. Сотрудничество направлено на внедрение современных инфраструктурных решений и расширение технологических возможностей на национальном рынке. В рамках партнерства особое внимание уделяется развитию решений для корпоративных клиентов, в частности, внедрению инфраструктуры гибридного облака, использованию GPU, аналитике в сфере Интернета вещей, технологиям искусственного интеллекта, гейминга в режиме реального времени и перифе-



рийным вычислениям. Сотрудничество подразумевает интеграцию данных решений с локальной инфраструктурой, что позволит обеспечить гибкость и масштабируемость сервисов, а также соблюдение принципов суверенитета данных. Особое внимание уделяется поддержке стартап-экосистемы и созданию благоприятной среды для развития высокотехнологичных проектов в Азербайджане.

Azercell усовершенствовал приложение «Kinon» с помощью искусственного интеллекта

Azercell продолжает пополнять свой портфель цифровых продуктов новейшими технологиями. Компания создала интуитивно понятную, современную и высококачественную среду просмотра контента, укрепив позиции «Kinon» как одного из ведущих цифровых продуктов в стране. Оператор запустил новое поколение функций поиска и персонализированных рекомендаций, усовершенствовав приложение «Kinon» решениями на базе искусственного интеллекта. Эта система, впервые представленная в Азербайджане, позволяет пользователям находить фильмы, сериалы и различные программы, используя запросы, заданные на повседневном языке. Искусственный интеллект обрабатывает такие фразы, как «что-нибудь забавное на вечер», «сериал для отдыха», «фильм с красивыми видами», и на их основе подбирает соответствующие фильмы или сериалы, анализируя поведение пользователя и предоставляя персонализированные результаты. Новое решение обеспечивает удобную навигацию в



приложении, персонализированные поиск контента и просмотр телепередач. Скачать приложение можно по этой ссылке: <https://bit.ly/Kinon>.

Компания Azercell в очередной раз обновила международный сертификат по управлению качеством

Kомпания «Azercell Telecom» успешно прошла сертификационный аудит на соответствие международному стандарту в области обслуживания клиентов, подтвердив свой сертификат ISO 10004:2018. Этот сертификат выдается компаниям, работающим в соответствии с международными требованиями к измерению удовлетворенности клиентов и управлению качеством. В ходе оценки в очередной раз подтвердились постоянная ориентация Azercell на удовлетворенность клиентов, клиентоориентированный подход и приверженность качеству обслуживания. Сертификация была проведена ООО «TÜV Austria Azerbaijan». ISO (Международная Организация по Стандартизации) является всемирной федерацией национальных организаций по стандартизации (члены-организации



ISO). Федерацией установлены тысячи стандартов на товары, услуги и практики в области управления, технологий и бизнеса. Следует отметить, что компания Azercell получила свой первый сертификат ISO 10004:2018 в 2021 году. Компания получает сертификат ISO 10004 уже в четвертый раз подряд.

Представьте, что кто-то говорит вашим голосом, видит вашими глазами и получает доступ к банковским данным от вашего имени. Не взламывая пароль, а взламывая «ВАС». Все начинается с тех самых данных, которыми вы когда-то поделились просто для удобства.

заменяя лицо или голос человека с пугающей реалистичностью. Сочетание реальных документов и алгоритмов ИИ открывает злоумышленникам новые возможности:

- удаленная верификация от вашего имени,
- открытие счетов и получение кредитов,

ние. Создание цифровых двойников основано на обучении нейросетей: чем больше доступных фотографий, видео- и аудиозаписей, а также текстов, тем реалистичнее результат. Подобные технологии уже используются не только для развлечений, но и в преступных схемах: клоны убеждают родственников перевести деньги, звонят от имени руководителей или проходят автома-

KYC, deepfake и новая эра кражи личности

KYC и Deepfake - новая угроза идентичности

KYC (Know Your Customer) - это процедура проверки личности, применяемая банками, финансовыми и онлайн-платформами для подтверждения личности и предотвращения мошенничества. Она требует предоставления сканов паспортов, селфи с документом и подтверждения адреса. Но те же данные, когда-то собранные, проданные или похищенные, могут быть использованы против владельца.

Deepfake - это технология искусственного интеллекта, позволяющая подделывать видео, аудио и изображения,

Когда ваши данные становятся вами

- обход и прохождение KYC на других платформах,
- целевая социальная инженерия и вымогательство.

Ваш ИИ-цифровой клон

В эпоху искусственного интеллекта эти риски стали особенно опасными. ИИ способен не только подделать изображение, но и создать цифрового клона человека - модель, копирующую лицо, голос, мимику и поведе-

тическую идентификацию в банках. Например, злоумышленники могут позвонить родителям, и, копируя голос ребенка, попросить срочно перевести деньги. Подобные случаи уже происходят по всему миру. Поэтому, чтобы снизить риск, не публикуйте лишние видеозаписи и голосовые сообщения в открытом доступе в социальных сетях, ограничивайте сбор биометрии приложениями и перепроверяйте звонки, когда собеседник требует быстрых и срочных действий.

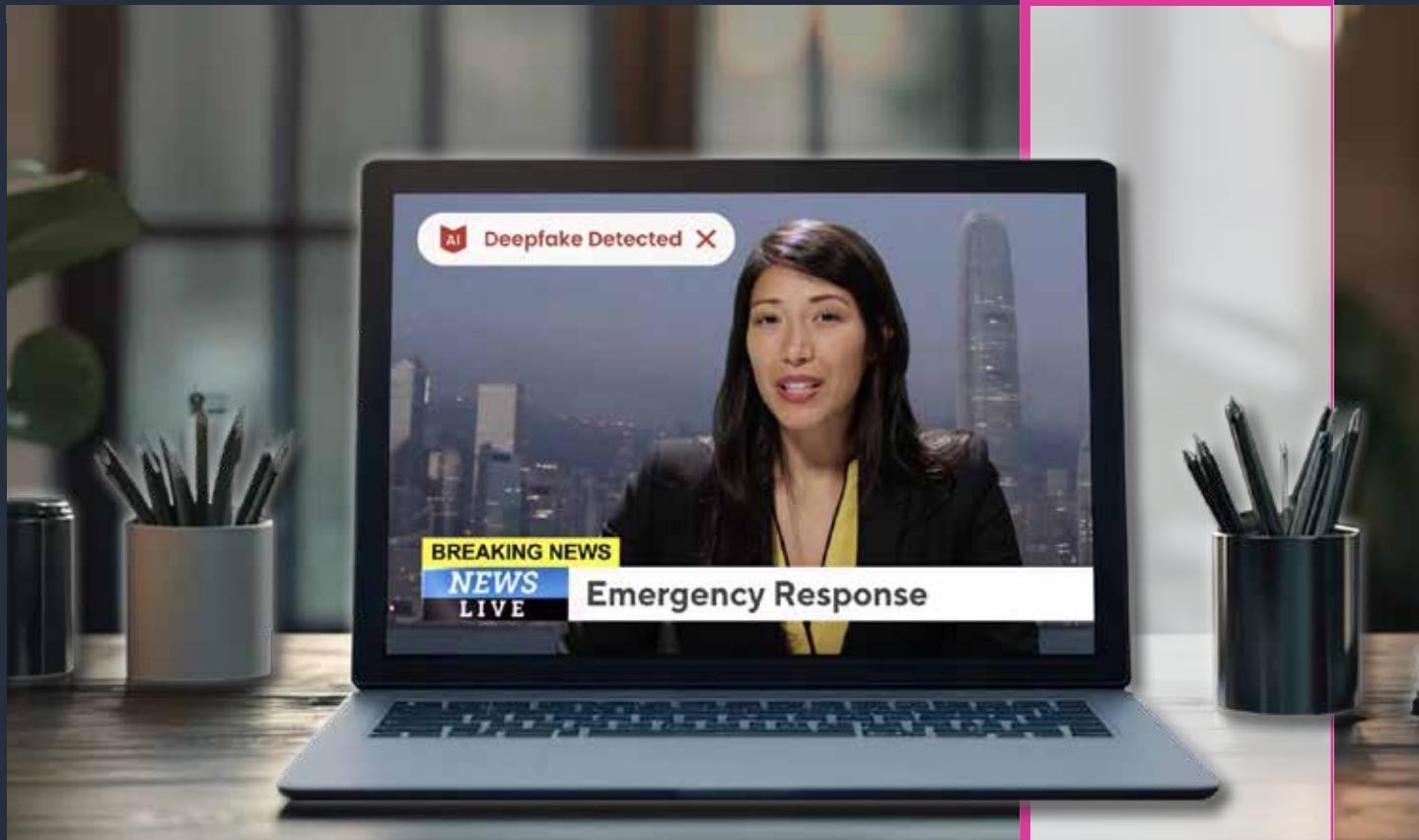




Международные случаи

В 2024 году BBC и The Guardian сообщали о мошенничестве, когда с помощью deepfake-технологии воссоздали облик и голос известной ведущей BBC для продвижения фиктивных инвестиционных схем. Жертвы видели «видеообращение» журналистки и переводили деньги, считая предложение реальным. В том же

году FBI выпустило официальное предупреждение о росте преступлений с применением искусственного интеллекта для подделки лиц и голосов. По данным бюро, злоумышленники уже массово применяют ИИ, чтобы выдавать себя за родственников, друзей и начальников или представителей банков, убеждая жертв переводить деньги или раскрывать конфиденциальную информацию.



Deepfake в Азербайджане: первые тревожные сигналы

Атаки с использованием этой технологии происходят уже не только в крупных странах. Чем доступнее становятся технологии deepfake, тем быстрее они распространяются на локальные рынки. Там, где уровень цифровой грамотности ниже, последствия оказываются наиболее опасными. Подобные инциденты происходят и в Азербайджане. В сетях неоднократно появлялись фейковые видео с лицами и голосами представителей государственных структур и известных публичных личностей. Мошенники использовали их образы, чтобы продвинуть «инвестиционные проекты» и предложить зрителям «вложить небольшую сумму для



Лиз Боннин (Liz Bonnin) из BBC, ставшая жертвой мошенников, использовавших deepfake-технологии



Турал Рагими, специалист по ИТ-инфраструктуре и кибербезопасности для малого и среднего бизнеса



An Example of a KYC Verification Flow

01
The user uploads proof of identity, such as a government-issued ID, sometimes with another document like proof of address (a utility bill).

02
The data from the ID is extracted and verified using some sort of AI-powered automation software, often chosen due to the ability to handle large amounts of verifications.

03
The user completes selfie verification, which is based on biometrics and facial recognition for better fraud prevention. Their face is matched with the photo on the ID.

04
An authoritative database is used. This ensures the user's personal information is cross-checked with private or public records, often a government-issued database.

быстрого заработка». Также предлагается и возможность получить бонусную карту на определенную сумму от разных магазинов страны. Такие ролики активно распространялись в мессенджерах и социальных сетях, вводя людей в заблуждение.

Система SiMA: потенциал и риски

В Азербайджане активно развивается система SiMA - решение нового поколения, основанное на облачных, криптографических и технологиях распознавания лица пользователя. Платформа позволяет гражданам и предпринимателям подписывать документы онлайн, получать государственные и частные услуги без визита в офис и без физических устройств. Это удобный поворот в сторону цифрового государства, так как SiMA автоматизирует идентификацию и упрощает процессы и делает их быстрее и проще. На данный момент нет зарегистрированного случая мошенничества или утечки данных при использовании SiMA, но мы живем в

мире, где технология искусственного интеллекта позволяет имитировать человека с поразительной точностью. Следовательно, любая биометрическая система и система, использующая распознавание лиц, требует постоянного аудита, обновления средств защиты и независимого контроля. Технология надежна настолько же, насколько безопасно хранятся данные, на которых она основана.

Почему биометрия опаснее паролей

Пароль можно сменить, а биометрию нет. Отпечаток пальца, лицо, голос, сетчатка глаза человека уникальны и неизменны. Если ваша биометрия оказалась в чужих руках, ее невозможно «заменить». По этой причине биометрические данные считаются самым ценным и самым уязвимым элементом цифровой идентичности.



Рекомендации по работе с персональными данными

1. Минимизируйте объем передаваемой информации. Делитесь только тем, что действительно необходимо для регистрации или получения доступа к услуге. Страйтесь не отправлять личные данные через мессенджеры и не вводить их на сомнительных онлайн-платформах в обмен на подарки, бонусы и денежные вознаграждения. Запомните, если что-то предлагают бесплатно или за небольшую плату, то в большинстве случаев это является мошеннической схемой, и вы добро-

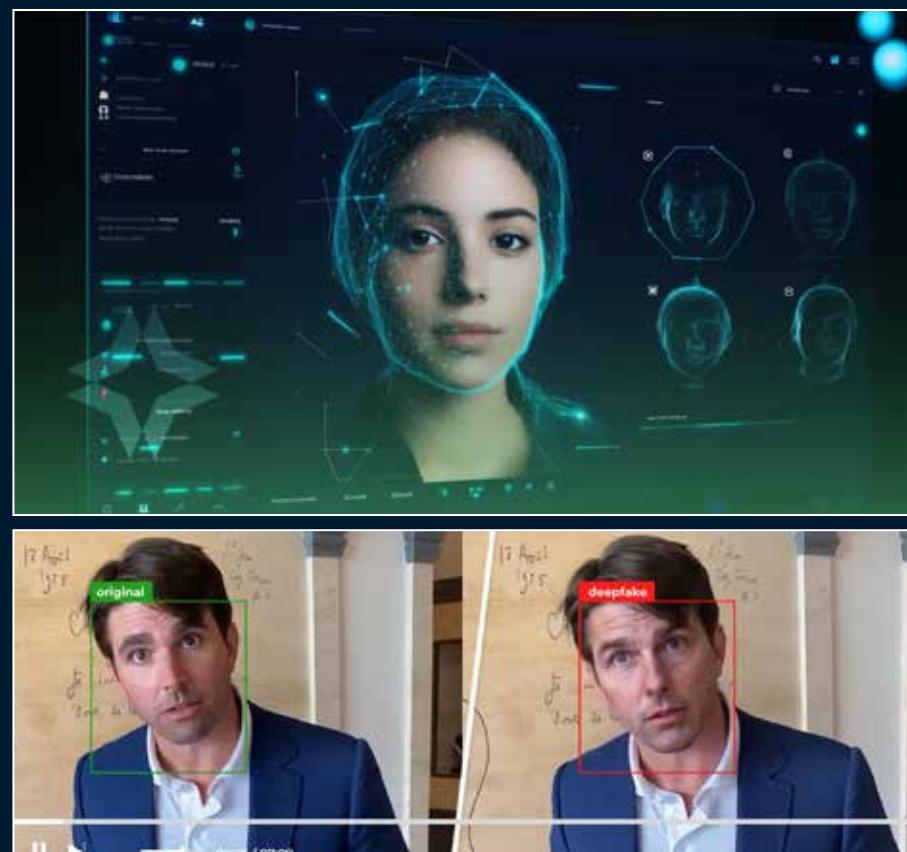
Types of KYC



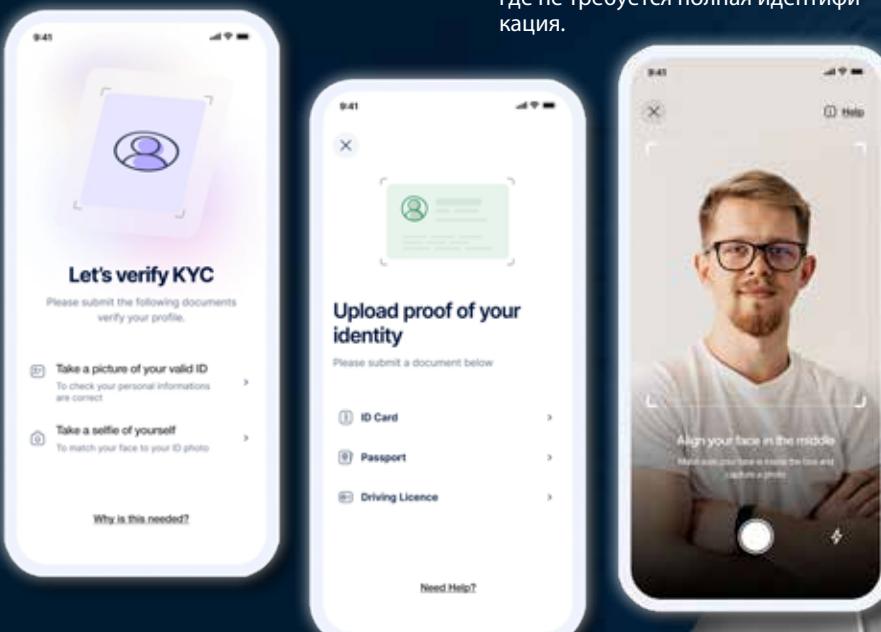
- вольно передаете свои данные злоумышленникам.
- Используйте надежные пароли. Каждый аккаунт должен иметь уникальный пароль. Храните их в менеджере паролей.
 - Включайте двухфакторную аутентификацию. Это самый простой и один из эффективных способов защитить свои аккаунты. Следите за уведомлениями о входах и подозрительных действиях и делайте аудит.



- Контролируйте разрешения приложений. Проверяйте, к чему имеет доступ программа или приложение на гаджетах: камера, микрофон, местоположение, контакты и т.д.
- Следите за утечками и активностью. Проверяйте свою электронную почту через сервисы вроде Have I BeenPwned.
- Остерегайтесь фишинга! Не переходите по ссылкам из подозрительных писем и сообщений.



- Обновляйте свои устройства и программы. Новые версии закрывают уязвимости, которыми пользуются злоумышленники.
- Будьте осторожны с документами. Отправляйте сканы только на официальные порталы. Желательно выяснить, зачем запрашиваются документы, где и как они будут храниться. При необходимости ставьте водяной знак с датой и назначением (например, только для КАСКО, 2025-10-27).
- Используйте отдельный электронный адрес и телефон для сервисов, где не требуется полная идентификация.



Заключение

В мире искусственного интеллекта данные это не просто информация. Они - это ваша цифровая тень. Тень, которую могут подделать, пересоздать, украдь или использовать против вас. Защита данных уже не про безопасность ваших аккаунтов - она является защитой личности. Берегите данные в сети так же тщательно, как вы берегли бы свой паспорт.



(Veriato)

Cerebral

Прогнозируйте человеческие риски! Предотвращайте инсайдерские угрозы!

Использование поведенческих инсайтов
для укрепления безопасности и снижения рисков

Человеческое поведение - ключевой фактор киберрисков

Сотрудники, подрядчики, аутсорсинговые компании и поставщики формируют сложную экосистему в основе любого бизнеса. Инсайдерские риски стремительно растут - это уже известная проблема, и компании начинают смотреть дальше простых средств контроля. Пришло время перейти от реактивного управления рисками к проактивному прогнозированию инсайдерских угроз и устранению их на первопричине.

1. Прозрачность повышает безопасность и продуктивность персонала.
2. Почему важно знать больше о действиях и поведении людей.
3. Получайте контроль и опережайте угрозы с помощью прогнозирования инсайдерских рисков.
4. IRM повышает зрелость системы безопасности.
5. Опережайте инсайдерские риски с Veriato.

Новый подход к управлению безопасностью персонала

Понимание,
КТО представляет риск

Команды кибербезопасности, управления рисками и комплаенса еже-



дневно сталкиваются с новыми и более сложными вызовами. Рискованные действия сотрудников - как непреднамеренные, так и умышленные - могут либо открыть дверь внешним атакам, либо превратить инсайдеров в угрозу безопасности.

действиях пользователей как базовой линии для анализа поведения пользователей и сущностей (UEBA).

Это дает организации разведданные, необходимые для проактивного предотвращения инсайдерских рисков.

Почему важно понимать действия и поведение людей

Проактивное предотвращение - новый стандарт

Решение этих задач требует большего, чем усиленный управленческий контроль. Необходим интеллектуальный и комплексный подход к сбору данных о

Veriato Cerebral использует динамические **Risk Scores** для эскалации пользователей, создающих риски для компании. Доступно в оп-прем варианте для самых требовательных сред безопасности.

Получение контроля и опережение угроз с помощью IRM

Ошаломляющие киберинциденты возникают внутри организаций.*	Более 82% этих случаев происходят из-за непреднамеренных действий добросовестных сотрудников.**	Среднее время на выявление и сдерживание инсайдерской угрозы — 85 дней, в течение которых может быть нанесен существенный ущерб.***	Общая средняя стоимость инсайдерских рисков увеличилась на 95% с 2008 года.***	Небрежные инсайдеры	Злонамеренные инсайдеры	Скомпрометированные инсайдеры
Описание	Индикаторы	Сложности	Описание	Индикаторы	Сложности	Описание
			Нарушают безопасность непреднамеренно из-за недостатка осведомленности или внимания.	Нарушают интересы организации намеренно — ради личной выгоды или из злости.	Изменяют данные, украденные либо сотрудниками, или помогают вмешаться злоумышленникам.	
			Переход на физические путь, неправильное обращение с чувствительной информацией.	Сокращение чувствительных данных, несанкционированный доступ в защищенные зоны.	Необычные места входа, резкие изменения в поведении.	



Есть ли у вас информация, с кем ваши сотрудники взаимодействуют регулярно и какие коммуникационные каналы используются (email, чаты и т. д.)?



Можете ли вы мониторить и анализировать психолингвистические сигналы в коммуникациях сотрудников?



Есть ли у вас данные, агрегированные по индивидуальным risk-оценкам, и можете ли вы отслеживать их динамику во времени?



Можете ли вы обнаруживать чувствительную информацию на экранах, передачи PII, работу с документами и подозрительные сайты?

Вопросы для оценки зрелости программы

Постоянный мониторинг действий пользователей во времени является основой для выявления аномалий. Задайте себе вопросы с изображениями выше, оценивая, насколько ваша программа управления инсайдерскими рисками соответствует современной цифровой среде. Ответы на эти вопросы помогут выявить пробелы в текущих процессах мониторинга и усилить проактивное управление инсайдерскими рисками. **Veriato Cerebral** - проверенное IRM-решение для прогнозирования и устранения инсайдерских угроз.

Как IRM повышает зрелость безопасности

IRM - фундаментальный элемент экосистемы безопасности

IRM максимально эффективен при интеграции с другими решениями безопасности, такими как **DLP** и **SIEM**. Это позволяет выстроить комплексную и проактивную стратегию управления угрозами, которая не только выявляет и предотвращает инциденты, но и повышает общий уровень безопасности и пользовательский опыт сотрудников.



Мониторинг активности пользователей (UAM) и аналитика поведения пользователей и сущностей (UEBA):

Базовые инструменты, дополняющие IRM, обеспечивающие детальные инсайты в поведении пользователей и выявляющие аномалии, указывающие на инсайдерские угрозы.



SIEM (Управление событиями информационной безопасности):

Интеграция IRM с системами SIEM улучшает корреляцию событий безопасности и повышает способности обнаруживать и реагировать на инсайдерские угрозы.



Unparalleled Insider Risk Detection

Analyze data quickly across all users and all communication channels, enabling full visibility into areas of concern.



Complex Dimensional Analysis

Cerebral's behavioral analysis continuously analyzes user activity and language to generate daily risk scores, identify trends, and escalate threats like data leaks, fraud, and theft.



Powerful Anomaly Detection

Easily detect anomalous activity based on a rolling baseline unique to your organization. Identify behavior changes like document sharing and suspicious website visits.



Industry-Leading Pattern Identification

Understand and analyze patterns across login events, document access, email activity, and much more for internal and external communication insights.



Comprehensive Language & Sentiment Analysis

Detect changes in tone and sentiment with Natural Language Processing (NLP) capabilities to zero in on rising tensions or disparaging communication.



Automatic PII/PHI Identification

Use RAG pre-trained models to automatically identify sensitive information on screen for alerts or reduction to be on top of breaks in policy.



Gartner

Market Guide
for IRM Solutions



Veriato included
in Forrester's
Insider Risk Solutions
Landscape,
Q2 2024



Faster Implementation
SUMMER
2024



Capterra
"Excellent products for
detecting & mitigating
employee threats"

Опережайте инсайдерские риски с Veriato Cerebral - мощной платформой для полной прозрачности и предотвращения инсайдерских угроз

В **Veriato** признают, что человеческий фактор - самый критичный и часто недооцененный элемент в управлении безопасностью, комплаенсом и операционной эффективностью. Решения компании обеспечивают глубокую

Более 20 лет **Veriato** является мировым лидером в области **Insider Risk Management** и **User Activity Monitoring**, помогая крупным компаниям, SMB и государственным организациям укреплять безопасность, соответствовать требованиям регуляторов и повышать эффективность персонала.

Сотрудничество Veriato и TechPro DC в Азербайджане

TechPro DC - надежный партнер Veriato, обеспечивающий локальную экспертизу, внедрение и техническую поддержку решений. Это сотрудничество помогает государственным структурам, финансовым организациям и крупному бизнесу в Азербайджане выстраивать современные стратегии защиты данных, где в центре стоит идентичность.



Дополнительную информацию о решениях Veriato вы можете получить на сайте официального дистрибутора Veriato в Азербайджане - компании Techpro DC

<https://techprod.com>

Мониторинг активности пользователей (UAM) и аналитика поведения пользователей и сущностей (UEBA):

Базовые инструменты, дополняющие IRM и выявляющие аномалии в поведении

Использование данных IRM в обычных программах заметно повышает их эффективность. Примеры небюджетного или рискованного поведения выявление IRM позволяют проводить более содержательные сессии, превращающие сотрудников в защитников компании.

Lexus возродила суперкар LFA в виде электромобиля

Компания Lexus показала новое поколение концептуального спорткара LFA, сделав его полностью электрическим. Новая модель создается параллельно с гоночными Toyota GR GT и GR GT3, и разделит с ними ключевые технологии, включая полностью алюминиевую раму. В то же время LFA получит уникальный дизайн и роскошный интерьер. В салоне электроспорта установлен штурвалоподобный руль в стиле модели RZ и используется минималистичная компоновка, призванная создать уникальную вовлеченность. Концепт будет отличаться пониженным центром тяжести, легкой, но ужесточенной конструкцией,



высокую четкость снимков даже при движении сотрудника полиции и высокой интенсивности дорожного трафика. Одной из важнейших особенностей устройства является автоматическое распознавание номерных знаков. Система работает в автономном режиме с точностью более 99% и выдает результаты менее чем за секунду. Также она отличается высокой надежностью



а также улучшенной аэродинамикой. Характеристики электропривода пока держатся в секрете, но Lexus подтвердила, что новая версия LFA будет на 100% электрической. При этом Toyota планирует вывести свой первый твердотельный аккумулятор на рынок уже в 2027 году. Предполагается, что именно LFA может стать первой моделью с новым типом аккумулятора.

Китайские дорожные полицейские начали отслеживать нарушителей с помощью Smart-очков

В городском округе Чанша (Китай) сотрудникам подразделения управления дорожным движением выдали Smart-очки с искусственным интеллектом, которые позволяют идентифицировать транспортные средства и получать данные о водителях за считанные секунды. Встроенная 12 Мп широкоугольная камера с поддержкой алгоритмов стабилизации изображения обеспечивает

и может использоваться в любое время суток, даже при слабом освещении. После идентификации транспортного средства система в режиме реального времени подключается к базе данных дорожного движения служб общественной безопасности и отображает на встроенным дисплее данные о регистрации, статусе техосмотра и записях об имеющихся нарушениях владельца. Очки также поддерживают технологию распознавания лиц, перевод голоса в реальном времени на более чем 10 языков и обеспечивают видеозапись места происшествия для сотрудников правоохранительных органов.

Турция начала строительство космодрома в Сомали

Турция приступила к строительству космодрома в Сомали. Проект является важным шагом в стремлении Турции укрепить свой независимый доступ в космос и расширить роль в мировой космической экономике. Инициатива

реализуется в рамках соглашения о сотрудничестве между двумя странами, по которому Сомали выделила Турции землю для этого проекта. Страны, расположенные вблизи экватора, обладают техническими преимуществами для космических запусков, что делает Сомали особенно привлекательной



для инвестиций в космодром. Работы ведутся под координацией Министерства промышленности и технологий при активном участии Турецкого космического агентства и других соответствующих учреждений. Ожидается, что инициатива принесет долгосрочные экономические выгоды, в частности, за счет обеспечения полностью независимого запуска спутников, разработанных внутри страны. Турция планирует запустить в космос собственные спутники связи Turksat 6A и IMECE, а также разрабатывает ракету-носитель.

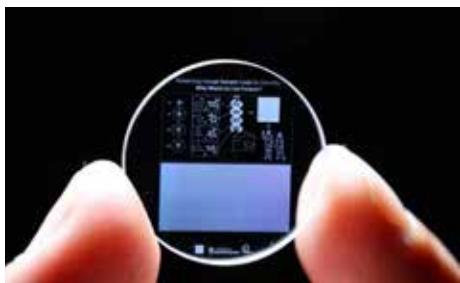
Установка Neuralink в 2026 году станет автоматизированной

В этом году компания Neuralink начнет крупномасштабное производство устройств интерфейса «мозг-компьютер» и перейдет к оптимизированной, практически полностью автоматизированной хирургической процедуре. Нити устройства будут проходить через твердую мозговую оболочку без необходимости ее удаления. Основное внимание уделяется оказанию помощи пациентам с тяжелыми неврологическими заболеваниями, такими как болезнь Паркинсона и болезнь Альцгеймера, паралич. В этом году Илон Маск также обещает начать возвращать зрение слепым.



Стеклянный накопитель SPhotonix может хранить до 360 Tb данных

Cартап SPhotonix заявил о практических испытаниях технологии хранения данных на стеклянных накопителях. Компания планирует запустить пилотные проекты в data-центрах в течение ближайших двух лет. Носитель представляет собой диск из плавленого кварцевого стекла. Данные записываются фемтосекундным лазером в видеnanoструктур внутри материала. Считывание информации происходит оптическим способом с использованием поляризованного света. Информация кодируется сразу по пяти измерениям. Это три привычные пространственные координаты (x, y и z), а также ориентация и интен-



сивность nanoструктур. Такой подход позволяет значительно повысить плотность хранения. По оценке SPhotonix, один стеклянный диск диаметром 5" вмещает до 360 Tb данных. В компании заявляют, что носитель рассчитан на сохранность информации до 13,8 млрд. лет, что сопоставимо с возрастом Вселенной. Кроме того, ему не требуется питание для хранения данных. Уже готовые прототипы поддерживают скорость записи около 4 МБ/с, а скорость чтения достигает примерно 30 МБ/с. Компания планирует повысить скорость чтения и записи до 500 МБ/с в течение ближайших 3-4 лет.

Renault установила рекорд эффективности электромобилей

Renault Group завершила 2025 год демонстрацией рекордной эффективности электромобиля. Экспериментальный концепт Filante Record 2025 доказал, что дальние поездки на электротяге возможны без экстремальных условий и специальных режимов движения. Во время официального заезда автомобиль преодолел 1008 км за 9 часов 52 минуты, двигаясь со средней скоростью 102 км/ч.



Тест завершился с остатком более 11% заряда. В электрокаре использовался серийный аккумулятор емкостью 87 кВт·ч от Renault Scenic E-Tech, а энергопотребление составило 7,8 кВт·ч на 100 км. Испытания прошли на треке UTAC протяженностью 30 км в марокканском Уэд-Земе. Несмотря на серийную батарею, сам автомобиль был максимально облегчен и оптимизирован с точки зрения аэродинамики. В конструкции применялись материалы уровня Formula 1, включая углепластик и 3D-печатные алюминиевые компоненты. Над Filante Record 2025 работали инженеры Renault совместно с Michelin и Ligier.

Робот Onero H1 складывает белье и моет посуду

Rобот Onero H1 от компании SwitchBot претендует на статус самого доступного робота, способного складывать и сортировать белье, а также выполнять другие бытовые операции с помощью рук. Onero H1 по силам манипуляции, подразумевающей захват предметов, их укладку в соответствии с определенным порядком, толкание и открывание дверей и крышечек, при этом он способен адаптироваться к различным задачам и осваивать новые сценарии своего использования. Конструктивной особенностью робота является изменяемое положение «плечевых суставов», которые передвигаются вверх и вниз по направляющим в узкой колонне, являющейся «туловищем» этого домашнего помощника. В голове робота предусмотрен блок камер и датчиков, а также два круглых дисплея,



имитирующих движение глаз при взаимодействии с пользователем. Колонна, к которой крепятся руки, расположена на колесном основании, которое и передвигается по полу. Дополнительные датчики и камеры распределены по рукам и туловищу робота, чтобы максимально полно контролировать окружающую обстановку. Onero H1 наделен 22 степенями свободы, что достаточно близко к показателям лучших отраслевых образцов.

Smart-очки Xreal 1S получили функцию конвертации любого контента в 3D

Kомпания Xreal представила очки дополненной реальности Xreal 1S. По сравнению с моделью Xreal One, выпущенной в конце 2024 года, новинка получила значительные улучшения в качестве изображения и поддержку 3D-конверсии, что делает просмотр контента еще более захватывающим и реалистичным. Разрешение увеличилось с 1080р до 1200р, а яркость возросла с 600 до 700 кд/м². Угол обзора теперь составляет 52° вместо прежних



50°. Устройство способно преобразовывать любой контент в трехмерный формат без дополнительных устройств или приложений. Xreal 1S поддерживает отображение виртуального экрана с подключенными устройствами, таких как ноутбуки, смартфоны или игровые консоли, включая Steam Deck. Встроенные динамики, настроенные компанией Bose, обеспечивают высокое качество звука. Кроме того, линзы можно затемнять по желанию, регулируя уровень пропускания света для большего комфорта. Очки весят всего 82 гр и уже поступили в продажу по цене 450 долларов.



Kia Vision Meta Turismo отображает новое видение бренда

Kомпания Kia отметила свое 80-летие показом нескольких концептов, наиболее ярким из которых стал Vision Meta Turismo. Концепт вобрал в себя эстетику гран-туреров образца 60-х годов прошлого века, но также сочетает фирменный стиль Opposites United, знакомый по новым EV4, EV5 и EV6. Экстерьер автомобиля выполнен в довольно агрессивном виде, в котором прослеживаются черты Kia Stinger. Концепт при этом получил штурвало-подобный руль и три цифровых режима вождения: Speedster, Dreamer и Gamer. Внутри есть экран дополненной реальности, который проецирует изображение так, будто оно «парит» над дорогой в трех измерениях. А вот технические характеристики автомобиля Kia пока не раскрывает. Известно, что модель войдет в линейку от EV1 до EV9, а значит Vision Meta Turismo почти наверняка превратится в EV7 или EV8.

NOETIX Hobbs W1 - впечатляющий новый класс сервисных роботов

Kомпания NOETIX представила сервисного робота Hobbs W1, созданного для работы в реальных условиях, взаимодействия с реальными людьми и выполнения реальных задач. Наиболее примечательной особенностью является бионическая голова робота в сочетании с выразительным интерактивным экраном, что придает W1 социальный



характер, который органично вписывается в сферу гостеприимства, розничной торговли, образования, корпоративных помещений или любой другой среды, где людям полезно дружелюбное руководство. Робот оснащен манипуляторами с 6 степенями свободы роботизированными руками с 5 степенями свободы, что обеспечивает ему широкий спектр навыков манипулирования. Он может жестикулировать, передавать предметы, выполнять легкие физические задачи и преодолевать разрыв между социальной и функциональной робототехникой. W1 может составлять карты и перемещаться в сложных условиях, выполнять обязанности ресепшиониста, представлять указания и поддерживать повседневные операции без постоянного контроля со стороны человека.

SpaceX строит два комплекса Gigabay, где будут собирать по тысяче Starship в год

Kомпания SpaceX продолжает быстрое строительство Gigabay - огромного комплекса, который в конечном итоге будет производить и модернизировать корабли Starship. Самая высокая секция - центральная стена - пока не достигла и половины своей окончательной



высоты, что подчеркивает огромные масштабы предстоящего проекта. Расположенные рядом комплексы, где собираются Starship, позволяют понять, какой высоты должно быть здание. Кроме того, по данным RGV Aerial Photography, в настоящее время ведется одновременное строительство двух комплексов Gigabay. Один расположен на территории космодрома Starbase в Техасе, а другой строится

на Робертс-роуд, штат Флорида. «Это будет одно из крупнейших сооружений в мире, рассчитанное на сборку тысячи Starship в год», - отметил Илон Маск.

IBM представила первый квантовый процессор Nighthawk и открыла ранний доступ к Heron

Kомпания IBM объявила о запуске своего первого квантового процессора архитектуры Nighthawk - IBM_Miami, а также одновременно сообщила о выпуске обновленной системы IBM_Boston, которую компания называет самым мощным вариантом IBM Quantum Heron r3 на сегодняшний день. Процессор IBM_Miami стал преемником IBM_Pittsburgh и уже доступен клиентам в формате раннего доступа в рамках тарифов Premium и Flex. По данным компании, новый чип демонстрирует самые высокие времена когерентности T1 среди всех квантовых процессоров IBM: медианное значение составляет около 350



микросекунд. IBM также опубликовала расширенные метрики, которые, по утверждению компании, превосходят ранее показанные результаты. Процессор содержит 120 кубитов, соединенных 218 настраиваемыми связями нового поколения, организованными в квадратную решетку. По сравнению с чипом IBM Quantum Heron, Nighthawk использует примерно на 20% больше связей между кубитами. Как и Heron, первое поколение Nighthawk способно выполнять до 5000 двухкубитных гейтов в рамках одного квантового алгоритма. IBM называет этот показатель важной вехой своей квантовой дорожной карты. В дальнейшем компания планирует увеличить этот предел: до 7500 гейтов к концу 2026 года и до 10000 - в 2027 году. Компания рассчитывает достичь так называемого квантового преимущества к концу 2026 года - момента, когда квантовые вычисления начнут превосходить классические в практических задачах. Следующим этапом IBM называет создание отказоустойчивого квантового компьютера, которое компания планирует завершить к 2029 году.

Электрический Citroen ELO предлагает шесть мест и надувные кровати

Компания Citroen показала необычный концепт, представляющий собой новый взгляд на семейные автомобили. Концепт получил название Citroen ELO и рассчитан на шесть человек. Место водителя расположено строго по центру, как у гоночных болидов, а рулевое колесо сдвинуто вперед для увеличения места в салоне и лучшего обзора. Передние скрытые сиденья могут складываться или располагаться по бокам от води-



теля, а сзади установлен полноценный трехместный ряд с индивидуальными сиденьями. Раздвижные двери, открывающиеся в разные стороны, и большая площадь остекления упрощают посадку и делают салон более светлым. Одной из самых необычных идей стали две надувные кровати, разработанные совместно с Decathlon. Они хранятся в багажнике, надуваются встроенным компрессором и крепятся под потолком над сложенным задним рядом. Внутри также есть проекционный экран и столик у водительского кресла для работы. Пока речь идет о концепте, но компания всерьез рассматривает выпуск компактных автомобилей с нестандартными интерьерными решениями.

BYD анонсировала флагманские электрокары Seal 08 и Sealion 08

Компания BYD анонсировала свои будущие флагманские модели Seal 08 и Sealion 08, готовые к началу массового производства. Оба автомобиля основаны на концепте Ocean S, представленном в апреле прошлого года на автосалоне в Шанхае. У электрического седана Seal 08 габариты составляют 4720x1880x1495 мм, что сопоставимо с Tesla Model 3. Флагманский кроссовер Sealion 08 составит конкуренцию Tesla Model Y. Запас хода Seal 08 составит 470 км, а Sealion 08 - 545 км. Глава BYD Ван Чуаньфу отметил, что ключевым



преимуществом компании остаются собственные технологии, включая аккумуляторы, алгоритмы интеллектуального вождения и зарядка. Параллельно BYD активно наращивает экспорт и стала самым крупным производителем электромобилей в мире. Продажи Tesla в 2025 году упали почти на 9% и составили 1,64 млн. электрокаров, тогда как продажи электромобилей BYD в прошлом году выросли почти на 28% и превысили 2,25 млн. единиц.

Модульный робот Tron 2 может трансформироваться под конкретные задачи

Компания LimX Dynamics представила робота-гуманоида Tron 2 - потенциального кандидата для космических миссий, включая полеты на Марс. Его главная особенность кроется в модульной конструкции. В официальном демонстрационном видео Tron 2 сначала представлен в виде только нижней части тела с ногами, но с помощью простой сборки он дополняется головой и руками. В таком виде робот способен поднимать несколько больших бутылей с водой и даже выдерживать нагрузку вместе с человеком. Для этого робот оснащен захватами для выполнения сортировочных задач. На видео Tron 2 также играет в настольный теннис, поднимается по лестнице, передвигается на колесах и даже выполняет некоторые акробатические трюки.



Робот поддерживает дистанционное управление с низкой задержкой, что дает ему возможность точно повторять движения человека-оператора. Такая функция используется как для обучения ИИ, так и для выполнения задач, с которыми автономные роботы пока не способны справиться самостоятельно.

ASUS представила очки ROG Xreal R1 AR для замены монитора

Компания ASUS на CES 2026 представила очки ROG Xreal R1 AR для ПК, разработанные совместно с компанией Xreal. Очки создают аналог 171" экрана, расположенного на расстоянии 4 м от пользователя. Новинка является не просто очередными очками дополнен-



ной реальности для работы с компьютером. Это первые в мире очки с экранами Micro-OLED с разрешением Full HD и частотой обновления 240 Hz. Угол обзора при этом составляет 57°. В ASUS заявляют, что очки покрывают 95% сфокусированной области просмотра. Новинка получила интегрированную звуковую систему Bose и электрохромные стекла с самозатемнением при ярком свете. Очки могут подключаться к dock-станции ROG Control Dock, которая оснащена портами DisplayPort 1.4 и HDMI 2.0, что позволяет геймерам переключаться между компьютером и консолями одним щелчком мыши. Очки также совместимы с консолями ROG Ally. Вес новинки составляет всего 91 гр. Продажи ASUS ROG Xreal R1 AR стартуют в первом полугодии 2026 года.

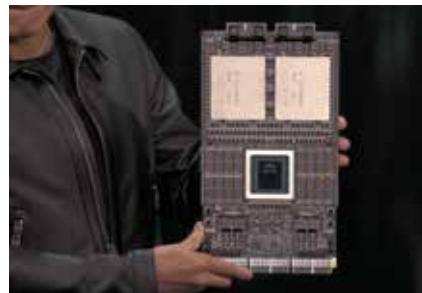


Samsung представила 130-дюймовый телевизор Micro RGB с уникальной конструкцией

Компания Samsung на выставке CES 2026 представила первый в мире 130" телевизор Micro RGB. Для новинки с кодовым названием R95H заявлен 100% охват цветовой палитры BT.2020, что является самым большим показателем среди всех современных телевизоров. R95H выполнен в формате, напоминающем большое архитектурное окно: обновленная рамка Timeless Frame обрамляет панель и визуально делает экран частью интерьера. В саму рамку интегрирована акустическая система, настроенная под размер дисплея. R95H построен на базе новейшей системы отображения Micro RGB от Samsung, объединяющей технологии Micro RGB AI Engine Pro, Micro RGB Color Booster Pro и Micro RGB HDR Pro для управления цветом, контрастностью и яркостью. Samsung также использует искусственный интеллект для улучшения темных тонов, повышения контрастности и обеспечения точной цветопередачи как в ярких, так и в темных сценах. Телевизор имеет сертификацию VDE для точной цветопередачи и оснащен антибликовым покрытием Samsung с низким уровнем отражения, которое сохраняет цвета и контрастность даже в хорошо освещенных помещениях. R95H поддерживает HDR10+ Advanced и Eclipsa Audio, а также обновленный Vision AI Companion. Он включает в себя диалоговый поиск, рекомендации и доступ к таким функциям, как AI Football Mode Pro, Live Translate, Generative Wallpaper, а также интеграцию с Microsoft Copilot и Perplexity. Цена новинки и дата начала продаж пока не раскрываются.

Представлена платформа NVIDIA Rubin - самая мощная в мире платформа для ИИ

На выставке CES 2026 компания NVIDIA представила флагманскую платформу Rubin для искусственного интеллекта, которая придет на смену Blackwell и обеспечит гораздо большую производительность. Платформа состоит в общей сложности из шести чипов, среди которых GPU Rubin (336 млрд. транзисторов), CPU Vera (227 млрд. транзисторов), шина NVLink 6, Spectrum-X - решение для Ethernet с использованием кремниевой фотографии (102,4 Гбит/с), сетевые адаптеры ConnectX-9 (1,6 ТБ/с) и процессоры DPU BlueField-4. GPU Rubin - это специализированный чип для ИИ-задач, состоящий из двух кристаллов. Производительность составляет 50 PFLOPS на этап вывода модели (инференс) и 35 PFLOPS в обучении (формат NVFP4). Это в 5 раз и 3,5 раза быстрее Blackwell соответственно. Чтобы обеспечить такие вычислительные возможности, каждый GPU Rubin оснащен восемью стеками памяти HBM4, суммарным объемом 288 Гб и пропускной способностью до 22 ТБ/с. CPU Vera построен на кастомной архитектуре Arm под кодовым названием Olympus. Центральный процессор имеет 88 ядер и поддерживает 176 потоков (технология Spatial Multi-Threading). CPU Vera в 2 раза превосходит CPU Grace в обработке



данных и компрессии. Основой данных центров станет суперчип Vera Rubin, объединяющий один центральный процессор Vera и два графических процессора Rubin. Стойка NVL72 Vera Rubin обеспечивает суммарную мощность в 3,6 EFLOPS и оснащена 54 Tb оперативной памяти LPDDR5x и 20,7 Tb памяти HBM4. В NVIDIA заявляют, что переход на Rubin позволит снизить стоимость генерации токенов в 10 раз, а для обучения сложных моделей потребуется в 4 раза меньше GPU по сравнению с системой на базе Blackwell GB200. Первые клиенты получат NVIDIA Rubin в конце 2026 года.

Робот Agibot Q1 может стать первым «персональным андроидом»

Китайский стартап Agibot, специализирующийся на гуманоидной робототехнике, анонсировал компактного робота Q1 с искусственным интеллектом, которого можно носить в рюкзаке. Рост Q1 составляет всего 80 см, а вес примерно в 8 раз меньше, чем у полноразмерных гуманоидов. Робот оснащен системой управления всего тела и ударопрочными шарнирами Quasi-Direct Drive. Компактный дизайн делает Q1 более безопасным и доступным, сокращая разрыв между лабораторными прототипами и



персональными устройствами. Agibot позиционирует Q1 как платформу для исследователей, разработчиков и энтузиастов, предлагая возможности для повседневного взаимодействия и инноваций. Agibot Q1 предлагает открытые SDK и HDK инструменты, оболочку с открытым исходным кодом для 3D-печати и программирование движений без кода. Пользователи могут настраивать внешний вид робота, программируя движения и изучать ИИ без специальных знаний в области робототехники. Встроенные функции включают голосовое взаимодействие, обучение английскому языку, обучение танцам и позиционирование.

Famel представила электромопед E-XF с быстросъемным аккумулятором

Португальский производитель мопедов Famel возродился после банкротства и анонсировал новый электробайк. Новинка оснащается двигателем мощностью 7,48 л.с. и аккумулятором емкостью 40 А/ч, заряда которого хватает на 120 км пробега. Максимальная скорость новинки достигает 100 км/ч при весе в 120 кг. Особенностью байка стал съемный аккумулятор,



расположенный под фальшбаком, который можно заменить за несколько минут. E-XF построен на базе трубчатой стальной рамы, оснащен вилкой перевернутого типа спереди и маятником с двумя амортизаторами сзади. Список характеристик дополняют ременный привод, дисковые тормоза спереди и сзади, спицованные колеса и светодиодная оптика. Цена Famel E-XF составляет 8000 долларов.

LG CLOiD - домашний робот-помощник на базе ИИ

На выставке CES 2026 компания LG представила домашнего робота-помощника CLOiD на базе ИИ. Он стал частью концепции компании Zero Labor Home, предлагающей передачу трудоемкой домашней рутины интеллектуальным машинам, способным взаимодействовать с бытовой техникой. В обязанности LG CLOiD войдет выполнение повседневных дел: от помощи в приготовлении пищи до управления стиркой и организации хранения вещей. Благодаря платформе, построенной на основе интеллектуальных платформ LG ThinQ и Self-Driving AI Home Hub, робот возьмет на себя часть домашних дел. LG CLOiD оснащается корпусом с функцией регулировки высоты, а также двумя манипуляторами с семью степенями свободы, обеспечивающими подвижность, аналогичную человеческой руке. Колесная база разработана LG на основе опыта создания



роботов-пылесосов. Голова робота представляет собой мобильный хаб, оснащенный процессором, дисплеем, динамиком, камерами, датчиками и голосовым генеративным ИИ. Благодаря этому CLOiD сможет общаться с пользователями, распознавать окружающую среду, изучать бытовые модели поведения и управлять подключенными устройствами. В основе CLOiD лежит технология LG Physical AI, служащая связующим звеном между технологиями VLM (Vision-Language Model) и VLA (Vision-Language-Action Model). Эти модели, обученные на широком спектре данных о бытовых задачах, позволяют роботу понимать визуальную и вербальную информацию, а затем преобразовывать их в физические действия.

Библиотекари часами ищут несуществующие книги из-за ИИ

Посетители библиотек все чаще обращаются за несуществующими книгами, вводя библиотекарей в ступор. Причина - стремительное распространение контента, созданного ИИ и порождающего вымышленные источники, которые сбивают с толку студентов. Популярные чат-боты, вроде ChatGPT, Gemini, Copilot и другие, нередко выдумывают несуществующие вещи. В автоматическом режиме такие системы не проводят реальное исследование, а генерируют текст по статистическим шаблонам, создавая несуществующие каталожные номера, описания документов и даже ссылки

на выдуманные платформы. И эта проблема уже ощущается в библиотеках. По словам Сары Фоллз из Библиотеки Вирджинии, около 15% запросов по электронной почте - это запросы, созданные ИИ и содержащие выдуманные нейросетью первоисточники.

Toyota выпустила электрический кроссовер Urban Cruiser

Тойота представила новый электрический кроссовер Urban Cruiser. Это второй полностью электрический автомобиль такого типа от японского бренда, а его продажи уже стартовали на территории Европы. Urban Cruiser построен на новой платформе для электромобилей и предлагается в двух версиях - с LFP-аккумулятором на 49 или 61 кВт ч. Версия на 49 кВт ч комплектуется передним приводом мощностью 142 л.с. и предлагает запас хода до 344 км. Вариант с аккумулятором на 61 кВт ч предлагается с передним или полным приводом и предоставляет запас хода 426 или 395 км соответственно. Мощность полноприводной версии достигает 181 л.с. В стандартную комплектацию входит тепловой насос, а также система предварительного подогрева батареи. В салоне установлены экраны диагональю 10,25" и 10,1" с поддержкой Apple CarPlay и Android Auto. Цены на электрокроссовер стартуют от 31990 евро.



Прогнозы на 2026 год

Резкое подорожание РС, переосмысление ИИ и эволюция кибератак

В первой половине 2026 года пользователей ждет значительный рост цен на персональные компьютеры. Согласно прогнозу аналитической компании IDC, отрасль столкнется с масштабным удорожанием из-за кризиса в поставках памяти и роста себестоимости компонентов. Сложившаяся ситуация создает «идеальный шторм» для рынка РС, совпадая с циклом обновления из-за окончания поддержки Windows 10 и активным продвижением концепции ИИ-ориентированных компьютеров. Крупные производители, включая Lenovo, Dell, HP, Acer и ASUS, уже предупреждают клиентов о грядущем повышении цен на 15-20% и пересмотре контрактов.

В IDC ожидают снижения мировых поставок ПК на 4,9%, причем этот показатель может ухудшиться при усугублении дефицита памяти. В таких условиях преимущество получат крупные вендоры, способные предлагать готовые системы с привлекательной ценностью, в то время как рынок кастомизированных сборок может стать значительно дороже. Кроме того, развитие ИИ-ориентированных компьютеров замедлится, поскольку функции искусственного интеллекта на устройстве требуют больших объемов оперативной памяти, а дефицит не позволит производителям сохранять доступные цены при запрашиваемых конфигурациях. Параллельно с этим производители будут вынуждены повышать и стоимость смартфонов. Обнадеживает лишь то, что подорожание произойдет не сразу. У многих производителей есть большие складские запасы, которые будут постепенно реализовываться в 2026 году. Большинство запасов рассчитано на полгода, поэтому можно предположить, что цены могут начать расти ко II кварталу 2026 года.

Прогнозы Илона Маска, Павла Дурова, Сэма Альтмана, Джейффа Безоса, Билла Гейтса, Марка Цукерберга и Сундара Пичаи

Глава Tesla и SpaceX делает ставку на радикальное ускорение прогресса сразу в нескольких областях. Маск уверен, что развитие технологий идет такими темпами, что в 2026 году искусственный интеллект станет умнее самого способного человека. Речь идет о достижении AGI (общего искусственного интеллекта), чьи когнитивные способности превысят возможности любого индивида. Единственными ограничениями на этом пути предприниматель называет доступность электроэнергии и оборудования для обучения моделей. В 2026 году Tesla планирует выйти на высокие темпы производства, чтобы предлагать человекоподобных роботов Optimus сторонним компаниям. Маск рассчитывает снизить их стоимость до 20-25 тысяч долларов за штуку. По предположению бизнесмена, их производство может приносить Tesla до 80% прибыли. Что касается SpaceX, которая в этом году идет на

IPO, то Маск прогнозирует отправку первого непилотируемого корабля Starship на Марс. Если миссия, экипаж которой, вероятно, составят роботы Optimus, пройдет успешно, путь для людей будет открыт через 2-3 года. Шансы на успех в 2026 году бизнесмен оценивает на уровне 50%.

Основатель Telegram фокусируется на цифровой свободе и децентрализации экономики. Дуров прогнозирует, что в будущем стоимость биткоина может достигнуть 1 млн. долларов, исходя из того, что правительства продолжают бесконтрольную эмиссию денег, в то время как эмиссия биткоина алгоритмически ограничена. Это неизбежно приведет к росту ценности децентрализованных активов. На фоне геополитической напряженности и давления IT-гигантов Дуров предсказывает появление специализированных защищенных устройств для связи. Такие «криптофоны» будут работать подобно аппаратным кошелькам, минуя уязвимости обычных смартфонов. Дуров также уверен, что человечеству нужны нейтральные площадки, свободные от цензуры. По его мнению, рынок массово двинется в эту сторону.





Согласно внутренним дорожным картам и аналитике OpenAI, 2026 год станет годом перехода от генеративного ИИ к агентному, считает Сэм Альтман. К сентябрю 2026 года OpenAI может представить систему класса «Автономный ИИ-стажер». В отличие от чат-ботов, работающих в режиме «вопрос-ответ», эта модель сможет выполнять длительные задачи: самостоятельно искать литературу, писать код, запускать симуляции и формировать отчеты. Фактически OpenAI планирует создать цифрового сотрудника уровня младшего научного работника, способного трудиться 24/7.

Основатель Amazon смотрит на инфраструктуру будущего через призму космоса. Безос полагает, что в ближайшие десятилетия человечество начнет переносить гигантские центры обработки данных на орбиту. Космос предлагает идеальные условия: круглосуточную солнечную энергию и отсутствие погодных рисков. Это позволит снизить нагрузку на энергосети Земли и масштабировать ИИ-клUSTERы. Комментируя ажиотаж вокруг ИИ, Безос проводит параллели с крахом доткомов в 2000 году: даже если на рынке надуется пузырь, долгосрочные последствия технологии будут глубоко позитивными и трансформируют все сферы жизни, как это сделал интернет.

Сооснователь Microsoft сохраняет «национальный оптимизм», но предупреждает о рисках. Гейтс утверждает, что в ближайшие 5 лет ИИ радикально изменит нашу жизнь, став персональным репетитором в образовании и помощником в медицине. Он активно инвестирует в стартапы, которые делают эти технологии доступными для диагностики болезней и обучения. Визионер предупреждает, что вероятность новой глобальной пандемии в ближайшие четыре года составляет 10-15%. Он призывает правительства не расслабляться после COVID-19, а инвестировать в системы мониторинга и быстрого реагирования. В климатической повестке Гейтс ожидает, что к

2026 году возобновляемые источники энергии в ключевых секторах мировой экономики станут экономически выгоднее ископаемого топлива даже без государственных субсидий.

Руководители Meta и Google прогнозируют трансформацию привычных интерфейсов. Марк Цукерберг считает, что в ближайшие годы Smart-очки с ИИ станут новым массовым трендом, постепенно вытесняя телефоны как главный способ получения информации. Meta уже готовит инфраструктуру для этого, разворачивая гигантские вычислительные мощности. Сундар Пичаи отмечает, что более 25% нового кода в Google уже пишется искусственным интеллектом. В 2026 году роль программиста окончательно трансформируется из написания кода в постановку задач и проверку работы ИИ-агентов. Поиск в интернете превратится в диалог с «всевидящим» ассистентом, способным выполнять множество задач одновременно.

2026 год станет поворотным для ИИ-индустрии – прогноз Стэнфордского университета

2026 год станет поворотным моментом для индустрии искусственного интеллекта: эпоха громких обещаний уступит место жесткой оценке реальной пользы ИИ. Об этом говорится в прогнозе Stanford HAI, подготовленном преподавателями и исследователями из областей компьютерных наук, медицины, права и экономики Стэнфордского университета. «Мы находимся в точке переосмыслинга того, чего на самом деле хотим от ИИ и каким он должен быть для долгосрочной пользы человека», – говорится в докладе. Общий вывод экспертов сводится к тому, что ключевой вопрос больше не в том, «может ли ИИ что-то делать», а в том, насколько хорошо он справляется с задачами, во сколько это обходится и кому это действительно выгодно. В разных сферах – от юриспруденции до здравоохранения – ожидается переход к стандартизованным метрикам,

бенчмаркам и показателям окупаемости инвестиций.

В Стэнфорде считают, что разговоры о скором появлении общего ИИ (AGI) в 2026 году не оправдаются. Вместо этого на первый план выйдет тема «сверенитета ИИ»: государства будут стремиться снизить зависимость от американских провайдеров и контролировать, где обрабатываются их данные – либо за счет собственных моделей, либо за счет размещения чужих моделей на национальной инфраструктуре. При этом эксперты предупреждают о риске спекулятивного пузыря на фоне рекордных инвестиций в data-центры и вычислительные мощности. Исследователи также прогнозируют рост числа неудачных корпоративных ИИ-проектов. По их мнению, в 2026 году компании начнут открыто признавать, что обещанного роста производительности ИИ добился лишь в отдельных нишах: например, в программировании и контактных центрах. Это, в свою очередь, должно привести к более осознанному выбору сценариев применения технологий.



В науке и медицине акцент сместится на «вскрытие черного ящика» нейронет. Ученые будут уделять больше внимания тому, как модели приходят к своим выводам, а не только точности результатов. В здравоохранении ожидается переход от хаотичного внедрения десятков ИИ-стартапов к системной оценке их влияния на работу врачей, пациентов и экономику клиник. Юридический сектор, согласно прогнозу, также станет более прагматичным: ИИ начнут оценивать по способности решать сложные задачи вроде анализа нескольких документов и синтеза аргументов, а не просто по качеству текстов. Параллельно будут развиваться новые методы измерения рисков, точности и эффективности таких систем.

Экономисты Стэнфорда ожидают появления «экономических дашбордов ИИ»: инструментов, которые в режиме почти реального времени будут показывать, где ИИ повышает продуктивность, а где вытесняет работников. Это должно изменить дискуссию с абстрактных споров о влиянии ИИ на рынок труда на конкретные данные и решения. В целом эксперты сходятся во мнении, что 2026 год станет годом отрезвления. ИИ останется мощным инструментом, но ожидания станут более реалистичными, а внимание сместится с масштабных обещаний на измеримые результаты, прозрачность и долгосрочные последствия для людей и экономики.

10 трендов 2026 года от Gartner

На ежегодном симпозиуме Gartner IT Symposium в Орландо аналитики компаний представили список из 10 технологических трендов, которые окажут наибольшее влияние на бизнес к 2026 году. Главный тренд - платформы AI-native разработки, которые объединяют работу человека и ИИ. Аналитики отмечают: «Следующая волна инноваций происходит уже сейчас». ИИ-суперкомпьютеры ускоряют разработку ПО, а мультиагентные системы, где каждый агент отвечает за свою задачу, снижают риски ошибок и повышают эффективность. «Не стоит создавать крупные монолитные агенты - они сложны в управлении», - советуют специалисты. Малые языковые модели (domain-specific language models) позволяют ИИ эффективнее решать специализированные задачи бизнеса и снижают затраты на поиск релевантной информации. Физический ИИ, взаимодействующий с окружающей средой (например, роботы и дроны), становится все более востребованным. В сфере кибербезопасности выделяются упреждающие ИИ-решения и цифровая верификация, позволяющая удостовериться в подлинности данных и приложений. Геопатриация - перемещение данных и приложений в облачные сервисы, работающие под национальной юрисдикцией, - становится ответом на глобальную геополитическую нестабильность. Появление «сouverенных» облаков и сервисов позволяет компаниям соблюдать законы о хранении данных и гарантировать безопасность корпоративных ресурсов.

Технологические тренды Gartner отражают переход к эпохе повсеместного применения ИИ - от глубокой автомати-



зации производства и бизнеса до новых методов защиты данных. В отличие от прошлых лет, инновации сегодня внедряются не постепенно, а в реальном времени, что требует от компаний гибкости и готовности к быстрым изменениям. AI-native платформы и мультиагентные системы упрощают и ускоряют разработку приложений, позволяя организациям увеличивать производительность, а сотрудникам без профильных знаний - включаться в технические процессы. Это повышает конкурентоспособность компаний и создает предпосылки для появления новых профессий. Развитие малых языковых моделей делает искусственный интеллект точнее и надежнее для конкретных отраслей (например, медицина, юриспруденция, финансы), а физический ИИ открывает путь для автономных устройств в логистике, энергетике и промышленности. Сильный акцент на упреждающей кибербезопасности и цифровой верификации связан с ростом количества киберугроз и распространением фейковых данных. По аналогии с Zero Trust и XDR-платформами, внедрение предиктивных и аутентификационных технологий становится отраслевым стандартом. В совокупности эти тренды определяют цифровую трансформацию бизнеса на ближайшие годы и меняют рынок труда, требования к образованию и структуру компаний.

Прогнозы на 2026 год в сфере кибербезопасности

С точки зрения угроз 2026 год, вероятнее всего, продолжит текущую траекторию, а не принесет принципиально новый класс атак. Эксперты Cybersecurity Ventures предлагают рассмотреть 7 ключевых трендов нового года:

1. Применение ИИ в атаках и обороне. В 2026 году искусственный интеллект станет одновременно инструментом атак и обороны. Атаки с помощью агентов ИИ ускоряются и персонализируются: от ИИ-генерируемого фишинга до сложных эксплойтов, которые учатся и адаптируются в реальном времени. Например, злоумышленник может создать гиперперсонализированную (hyper-personalized) угрозу, рассчитанную на конкретное лицо, используя данные из соцсетей и предыдущих утечек и автоматически подбирая сумму требования или метод шантажа. А в руках защитников ИИ будет превращать SOC (Security Operations Center) в первую линию обороны. Автономные агенты сортируют уведомления, блокируют угрозы за секунду и освобождают людей для стратегических задач и более глубокого анализа. Следовательно, команды безопасности получают возможность управлять «новой рабочей силой» на базе ИИ, которая ускоряет обработку инцидентов, поддерживает DevSecOps и автоматизирует сложные бизнес-процессы. Хотя все звучит довольно оптимистично, к сожалению, вместе с этим ИИ создает новые риски. Неправильная настройка автономных агентов может дать им привилегированный доступ к критически важным API, данным и системам. Это делает агентов привлекательной целью для злоумышленников и требует строгого контроля над их поведением и безопасностью.

2. Переход от периметровой безопасности к data-centric подходу. Большинство современных инцидентов связано не с нарушением сетевого периметра, а с компрометацией данных. В 2026 году компании научатся фокусироваться на защите контента и действий пользователей, а не только возводить стены вокруг IT-инфраструктуры. Соответственно, безопасность перестает быть локальной задачей IT и становится стратегическим элементом бизнеса. Это означает, что руководители должны привлекать CISO как бизнес-партнера и интегрировать кибербезопасность во все процессы: от правовых и этических стандартов до операционной деятельности. Новый подход основан на данных и поведении: мониторинг действий пользователей, контроль доступа, классификация информации, аналитика «threat blocked» и метрики «cyber resilience» позволяют оценивать готовность компаний реагировать на инциденты, быстроту восстановления и адаптивность к новым угрозам. Ключевой целью будет не избежать всех атак, а управлять риском и обеспечивать непрерывность бизнеса.

3. Укрепление DevSecOps и Secure Coding. Компании столкнулись с вполне очевидной проблемой: быстрые циклы разработки и массовое использование ИИ для создания кода формируют новые векторы уязвимостей. И теперь уже недостаточно одного классического

подхода, когда безопасность проверяется в конце процесса. В 2026 году компании будут фокусироваться на интеграции безопасности непосредственно в жизненный цикл разработки - так называемый подход shift-left security. Dev-команды учаться предусматривать и предотвращать угрозы еще на стадии дизайна и кодирования. Поэтому в 2026 году обучение и тренировка разработчиков продолжит набирать обороты. Они превращаются в первую линию защиты, способную замечать и исправлять уязвимости до того, как попадет в продакшн. В центре внимания остается человек.

4. Облачные среды: рост сложности и атак.

Масштабное использование мультиоблачных и edge-сред создает новые вызовы для кибербезопасности. Данные постоянно перемещаются между конечными точками, SaaS-приложениями и on-premises системами. Каждое движение может стать потенциальной уязвимостью. Misconfigurations, shadow IT и неконтролируемое использование SaaS оставляют компаний уязвимыми. В 2026 году бизнес будет активно инвестировать в cloud-native security frameworks, так как они обеспечивают единую видимость и контроль в гибридных средах. Технологии типа SASE и Cloud Security Posture Management (CSPM) помогают выявлять ошибки конфигурации и отслеживать безопасность в реальном времени. Edge computing дает преимущества в скорости обработки данных, но вместе с тем повышает сложность контроля и безопасности. Ключевыми остаются контроль доступа и постоянный мониторинг.

5. Расширение уровня атак через конечные точки и мобильные устройства. Развитие дистанционной и гибридной работы вместе с ростом экосистемы IoT и edge-сред значительно расширило поверхность атак. Сотрудники подключаются из разных сетей, устройств и локаций, что только на руку киберпреступникам. Последние целенаправленно атакуют удаленные сессии через фишинг, кражи учетных данных и ИИ-имитации. В 2026 году безопасный удаленный доступ остается критически важным. Организации переходят от стареющих VPN к современным Zero-Trust решениям, обеспечивающим скорость и защиту одновременно, используя многофакторную аутентификацию, шифрование и подробные политики доступа. Центральное управление дает IT-командам видимость подключений, позволяя выявлять аномалии и обеспечивать соблюдение политик. Существует и другая проблема: количество устройств - от IoT до edge-компонентов - постоянно растет. Уязвимые элементы с низким уровнем безопасности или сложным обновлением прошивки становятся точками входа для атак, включая DDoS, ботнеты и проникновение через цепочку поставки. Поэтому управление

жизненным циклом устройств - от настройки до вывода из эксплуатации - становится приоритетом.

- 6. Identity-first security.** Стабильность бывает и неприятной: учетные записи остаются ведущим вектором атак. MFA уже не всегда гарантирует безопасность, ведь растет количество атак с обходом многофакторной аутентификации. Deepfake, синтетические медиа и ИИ-генерируемые личности делают качественную подделку команд, голосов и видео. В 2026 даже руководители могут оказаться перед ситуацией, когда невозможно отличить настоящую команду от ее идеальной ИИ-копии. Кризис подлинности распространяется и на машины. Количество действующих автономно агентов и ИИ-систем превышает число людей в компаниях в десятки раз. Один скомпрометированный агент или поддельная личность может повлечь за собой каскад автоматизированных действий, которые угрожают бизнесу. Выход - identity-first подход. Безопасность начинается с доверия к аккаунтам, постоянному мониторингу и поведенческой аналитике.

7. Усиление регуляторных требований.

Повторимся: в 2026 году кибербезопасность перестает быть только IT-задачей и становится приоритетом для управления и комплаенса. Регуляции, такие как NIS2, DORA и локальные стандарты, потребуют более быстрого уведомления об инцидентах, усиления защиты данных и четкой ответственности на уровне руководства. Поэтому организации должны не просто строить безопасные системы, но и иметь документированные и проверяемые процессы. Это важно и для соответствия регуляциям, и для киберстрахования: страховые компании требуют доказательств наличия многофакторной аутентификации, контроля доступа и планов реагирования на инциденты. Прозрачный мониторинг и audit trails упрощают поддержку доверия клиентов и снижают риски финансовых санкций.

Прогноз Coinbase: глубокая интеграция и инновации в криптовалютах

Прогноз рынка криптовалют Coinbase на 2026 год подчеркивает глубокую интеграцию финансовых систем и продолжающиеся инновации в отрасли. В отчете представлены прогнозы цен на основные криптовалюты, такие как Биткойн (BTC), Эфириум (ETH) и Солана (SOL), а также рассматриваются

обновления в регулировании и новые тенденции токенизации. Прогноз отражает осторожный оптимизм в отношении экономической ситуации в США и ясности регулирования, выделяя рост модели принятия «DAT 2.0» и эволюцию экономики токенов. Кроме того, обсуждаются достижения в области технологий конфиденциальности, интеграции искусственного интеллекта и расширении использования вечных акций и стейблкоинов.

«Шокирующие предсказания» от Saxo Bank

Датский Saxo Bank опубликовал традиционные «шокирующие предсказания» на 2026 год.

1. Квантовый компьютер взломает цифровую систему безопасности.

В 2026 году квантовый компьютер докажет, что может взломать современные стандарты цифровой безопасности. Банковские переводы, электронные письма и корпоративные системы больше не будут надежно защищены. Первым отреагируют рынки. Старые биткоин-адреса станут уязвимыми, поэтому биржи начнут замораживать вывод средств и спровоцируют панику. Биткоин упадет до нуля. Люди потеряют доверие к банкам, начнут копить наличные и другие «твёрдые активы», особенно золото и серебро. Золото взлетит до 10 тысяч долларов за унцию и станет главным активом «без пароля». Победителями станут компании по кибербезопасности, которые начнут разрабатывать новые решения, а проигравшими - криптобиржи и любой бизнес со слабой системой безопасности.



2. IPO SpaceX спровоцирует развитие

внеземных рынков. В 2026 году SpaceX выйдет на IPO и станет самой дорогой компанией, зарегистрированной на бирже. При этом она объявит об агрессивном графике запуска ракет, который может увеличить годовую грузоподъемность на низкой околоземной орбите в 100 раз. Вместе с тем, SpaceX откроет бронь для вывода полезных грузов на лунную орбиту и даже для посадки на Луну и Марс на годы вперед. Вскоре сумма забронированных мест достигнет триллионов долларов. IPO SpaceX начнет гонку за создание новых отраслей космического рынка, которые смогут извлечь выгоду из условий невесомости. К ним относятся выращивание кристаллов для полупроводниковых и биофармацевтических



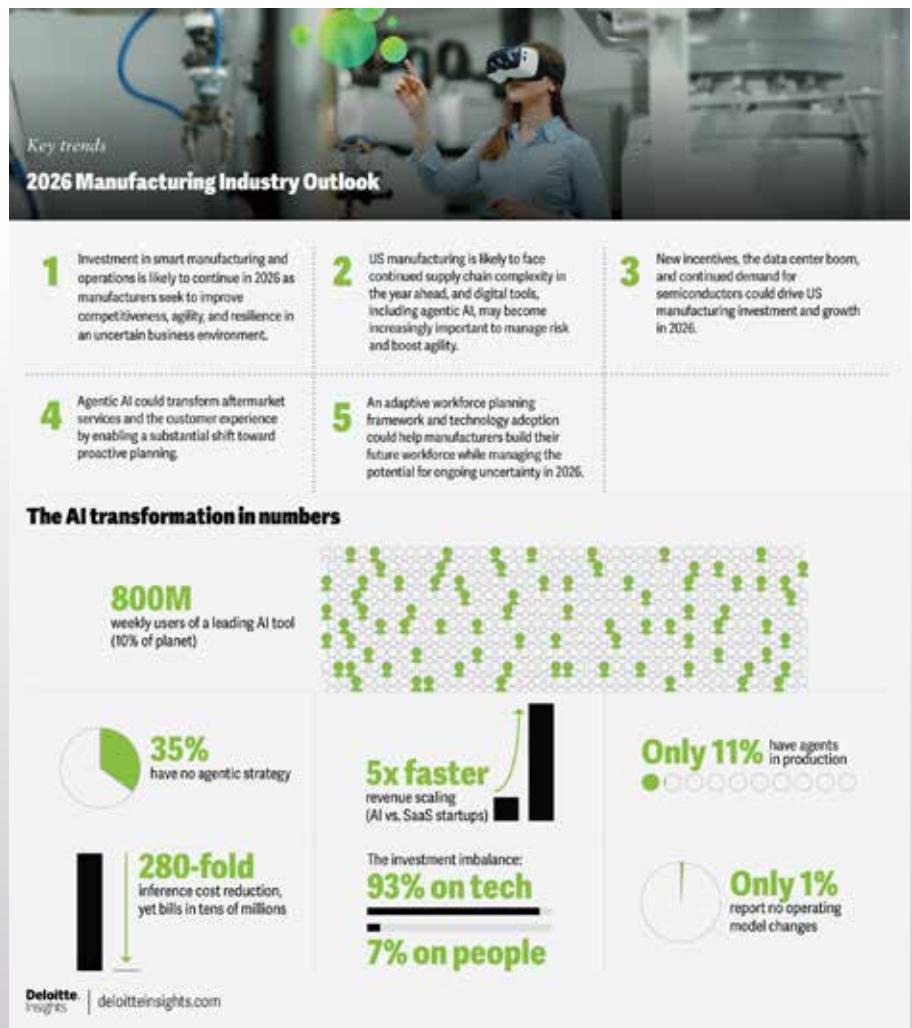
приложений, а также индустрия 3D-биопечати, поскольку биопринтеры смогут печатать на суперструктурах, которые не будут провисать под действием силы тяжести во время работы. Права на добычу полезных ископаемых на Луне, вплоть до 1 м², вызовут ажиотаж, похожий на бум торгов NFT. Они сначала взлетят, а затем упадут, когда люди поймут, что платят больше, чем за элитную городскую недвижимость на Земле. Так рождается настоящая внеземная экономика.

3. Компания из списка Fortune 500 назначит ИИ-модель генеральным директором. В юридических документах ИИ обозначают как «исполнительную систему», находящуюся под контролем совета директоров. Все действия будут подписываться генеральным директором-человеком. Председатель совета директоров сохранит за собой право вето, а команда людей будет контролировать финансовую и юридическую работу, проверять решения на соответствие этическим нормам, справедливости и кибербезопасности. ИИ-генериктор будет обрабатывать корпоративные данные о продажах, цепочках поставок, обслуживании клиентов и финансах, ежедневно проводя миллионы симуляций и давая свежие идеи. В виде реалистичного аватара он будет представлять перед советом директоров во время отчетов о доходах, отвечать на вопросы аналитиков с помощью информационных панелей в режиме реального времени и публиковать прозрачные протоколы принятия решений для аудита. Производительность и прибыль компаний кратко вырастет, а конкуренты, которые поначалу со скепсисом отнеслись к идеи, тоже начнут назначать ИИ-руководителей. Так появится новая корпоративная норма - стратегия человека будет реализовывать ИИ, который станет таким же подотчетным, как и руководители-люди.



4. Ошибка ИИ стоит триллионы долларов.

В 2026 году ИИ-системы проникнут во все сферы - от финансов до логистики. Несколько мелких сбоев приведут к полномасштабному кризису: ошибки в алгоритме вызовут резкий обвал рынка, а ряд ошибок в бухгалтерском учете, вызванных ИИ, приведет к громким пересмотрам отчетности и отставкам руководителей. Топ-менеджеры поймут, что значительная часть их цифровой инфраструктуры была незаметно перестроена ИИ-системами, которые никто до конца не понимает. Так появится новая профессия - «уборщики ИИ». Это - элитные программисты и аудиторы, работа которых заключается в отслеживании,нейтрализации и восстановлении неисправных систем. Для инвесторов это станет следующим определяющим этапом эры ИИ. Победителями будут не те, кто обещает автоматизировать все, а те, кто сможет навести порядок, стабилизировать ситуацию и защитить системы от дорогостоящих ошибок.



Deloitte: в 2026 году корпоративный ИИ вызовет «инфраструктурный суперцикл»

Согласно отчету Deloitte «TMT Predictions 2026», в 2026 году движущей силой трансформации предприятий станут агенты искусственного интеллекта и центры обработки данных, готовые к использованию ИИ. Результаты исследования показывают, что ИИ вступает в свою наиболее практическую стадию, поскольку результаты работы ИИ наконец-то начинают соответствовать амбициям предприятий. Deloitte описывает этот сдвиг как два основных тренда, развивающихся одновременно. Один из них - просто взрывной рост рабочих нагрузок инференса. Это поглощает большую часть вычислительного бюджета и вынуждает компании инвестировать в более мощные чипы, локальные ИИ-серверы и дата-центры, которые могут круглосуточно обрабатывать ИИ-

нагрузку. Другой - это стремительный рост систем, управляемых агентами, которые располагаются поверх этого оборудования и начинают трансформировать способы выполнения повседневной работы. Эти тренды определяют, как команды составляют бюджет и даже как устанавливаются цены на продукты и как принимаются решения в компании. Авторы отчета предполагают, что эта комбинация масштабируемой инфраструктуры и скоординированных агентов заставит предприятия переосмыслить всю свою технологическую архитектуру.

Следующий этап развития корпоративного ИИ определяется удивительным открытием, которое Deloitte называет «прогнозом антиэффективности»: спрос на вычисления растет быстрее, чем выигрыши от оптимизации. Инференс затмевает обучение, а стоимость запуска моделей становится ключевым фактором давления. Согласно анализу Deloitte, следующий этап развития ИИ, скорее всего, потребует больше вы-

числительной мощности, а не меньше. «Мир переходит от обучения моделей генеративного ИИ к их масштабному использованию, - отмечают авторы отчета. - Многие считают, что это означает больше периферийных вычислений на стороне потребителя и меньше вычислений в дата-центрах. Ни то, ни другое вряд ли произойдет в 2026 году».

Это не то гладкое и беспроблемное будущее, которое многие себе представляли. Это этап, требующий большого количества оборудования и большего расхода энергии, что заставит предприятия модернизировать свою физическую инфраструктуру для поддержки ИИ в масштабе. В результате возникает то, что Deloitte описывает как «суперцирк дата-центров». Организации расширяют оптимизированные для ИИ ресурсы и развертывают локальные вычислительные узлы. Они также интегрируют передовые системы охлаждения и энергоснабжения для обработки непрерывных (и часто беспрецедентных) рабочих нагрузок. Deloitte также отмечает структурную слабость экосистемы: передовые цепочки поставок полупроводников остаются узкими (и политизированными). Небольшая группа регионов контролирует производство передовых чипов, превращая вычислительные возможности в стратегический ресурс. Это становится ключевым фактором, ограничивающим масштабируемость ИИ.

В отчете также прогнозируется более активное продвижение суворенных вычислительных ресурсов и суворенной инфраструктуры данных. Правительства будут рассматривать облачные регионы и обучение моделей внутри страны как стратегические приоритеты. Для глобальных предприятий это означает необходимость нахождения баланса, когда они должны соблюдать региональную фрагментацию, сохраняя при этом единые внутренние системы. Разворачивание ИИ зависит не только от технических возможностей, но и от гибкости нормативного регулирования.

8 прогнозов Forbes в области искусственного интеллекта

Forbes опубликовал список из 8 трендов в сфере искусственного интеллекта, которые определят 2026 год. Прогноз для издания сделал Бернард Марр (Bernard Marr) - один из самых известных мировых экспертов по будущему технологий и цифровой трансформации, автор бестселлеров и консультант ведущих компаний и правительств.



- 1. Агенты в повседневной жизни.** Агентный ИИ - автономные ассистенты, которые не просто отвечают на запросы, а сами выполняют действия, - в 2026 году начнут реально интегрироваться в быт и работу. Такие системы смогут брать на себя рутинные задачи: заказать продукты, организовать поездку, взаимодействовать с умным домом. В офисах ИИ перейдет от роли помощника к координации и выполнению сложных проектов, включая коммуникацию с внешними стейкхолдерами и системами для достижения средне- и долгосрочных целей.
- 2. Кризис синтетического контента.** По одному из прогнозов, в 2026 году до 90% онлайн-контента может быть сгенерировано ИИ. Даже если он не создается с злым умыслом, объем такой информации рискует заглушить голоса людей. Синтетический контент полезен для быстрой аналитики, но, когда он заменяет человеческий опыт, теряется уникальность и качество, и авторам с реальными историями в 2026-м придется искать способы быть заметными на фоне «ИИ-шлака».
- 3. Будущее работы.** В 2026 году начнет проясняться долгосрочный эффект автоматизации: появятся новые профессии, некоторые старые исчезнут. Рутинные и административные задачи уйдут к ИИ и агентам; появится больше ролей вроде промпти-инженеров, специалистов по интеграции ИИ и этике. Одновременно компании, стремясь снизить расходы, могут проводить сокращения, так что влияние будет двояким: новые возможности и реальная волна увольнений.
- 4. ИИ в физическом мире.** ИИ станет все заметнее в физических системах: автономные транспортные средства, гуманоидные роботы на складах, в строительстве и медицине, а также разросшаяся сеть устройств интернета вещей. По мере появления регулирования и мер безопасности ИИ выйдет за рамки приложений на телефоне и станет «осозаемой» частью домов, производств и рабочих мест.
- 5. Геополитика и торговля под влиянием ИИ.** Правительства уже видят стратегическое значение ИИ - от экономического влияния до военных возможностей. В 2026 году усилятся манипуляция рынками и цепочками поставок, будут применяться ограничения на экспорт оборудования и данных, и государства будут пытаться контролировать распространение технологий, понимая, что ИИ может существенно изменить баланс сил между странами.
- 6. Невидимый ИИ.** С развитием ИИ его роль будет напоминать электрификацию или телекоммуникации: технология станет «нормой», а не темой отдельного обсуждения. Дети, рожденные за последнее десятилетие, скорее всего, будут воспринимать разговоры с машинами как естественную часть жизни - ИИ перестанет быть чем-то «из ряда вон» и станет обыденным, как другие вещи.
- 7. ИИ в повседневной медицине.** ИИ уже внедрился в клиническую практику - от помощи в диагностике до мониторинга пациентов. В 2025-2026 годах примером стала «умная» стетоскопия, где прибор анализирует ритм сердца за секунды. Такие решения выводят ИИ из плоскости экспериментов в повседневную медицинскую практику и делают технологии частью стандартных процедур.
- 8. Энергоэффективный ИИ.** Растущие энергозатраты на обучение и работу моделей становятся все более очевидными: по прогнозу Минэнергетики США, к 2028 году на ЦОД будет приходиться 12% всего потребления электроэнергии в стране. В 2026 году одной из центральных тем станут вопросы энергоэффективности: от оптимизации охлаждения и управления нагрузкой до поиска новых источников энергии, вплоть до мини-АЭС.

Forrester: в 2026 году искусственный интеллект перейдет к серьезной работе

Любой пузырь неизбежно лопнет, и в 2026 году ИИ неизбежно потеряет свой блеск, сменив диадему на каску, пишут в корпоративном блоге ведущие аналитики Forrester. Опасения по поводу рентабельности корпоративных инвестиций подвергнут вендоров серьезным испытаниям. В условиях рыночной коррекции предприятия будут отдавать предпочтение функциональности. Финансовые директора будут чаще участвовать в сделках, связанных с ИИ. Компании будут распределять свои ставки по агентным



экосистемам и переориентировать таланты, поскольку агенты ИИ возьмут на себя тяжелую работу. Здравомыслящие предприятия будут инвестировать в управление ИИ и обучение навыкам владения ИИ, чтобы снизить риски и постепенно планировать свой путь в этой области.

Xiaomi 17 Ultra с переменным зумом и Xiaomi Watch 5 с датчиком EMG

В конце 2025 года в Китае состоялась презентация нового флагманского камерафонов Xiaomi 17 Ultra. Ожидается, что устройство будет конкурировать с Samsung Galaxy S26 Ultra и iPhone 17 Pro Max. Также компания Xiaomi представила Smart-часы Watch 5, наушники Buds 6 и экран Smart Home Screen 11 для управления устройствами умного дома.

Xiaomi 17 Ultra

Новый смартфон получил передовую систему камер с тремя модулями и надстройками Leica. Основной 1" датчик изображения OmniVision OV50X поддерживает технологию LOFIC третьего поколения, которую в компании называют Light Hunter 1050L, для расширения динамического диапазона и корректной передачи деталей в сложных условиях. Параметры основной камеры: 50 Mp датчик Light Hunter 1050L (1/0,98", f/1,67, ЭФР 23 мм, OIS), 200 Mp перископический модуль Samsung HPE (1/1,4", f/2,39-f/2,96, переменный оптический зум 3,2x-4,3x, ЭФР 75-100 мм, OIS, макро от 30 см) и 50 Mp широкоугольный объектив Samsung JN5 (1/2,76", f/2,2, угол захвата 115°, ЭФР 14 мм, автофокус, макро от 5 см). Камера позволяет записывать видео в формате 8K с частотой 30 кадров в секунду и 4K с частотой до 120 кадров в секунду. 50 Mp фронтальная камера расположена в отверстии в верхней части экрана. Xiaomi 17 Ultra стал первым флагманом компании в линейке Ultra с плоским экраном. Смартфон оснащен 12-битным 6,83" дисплеем LTPO AMOLED с разрешением 2608x1200 пикселей, частотой обновления до 120 Hz, частотой сенсорного слоя 300 Hz и пиковой яркостью 3500 кд/м². Частота ШИМ-регулировки составляет 2160 Hz. Есть поддержка HDR10+, HDR Vivid и Dolby Vision. Экран прикрыт новым поколением особо прочного стекла Xiaomi Dragon Crystal Glass 3.0. В основе Xiaomi 17 Ultra лежит 3-нм процессор Qualcomm Snapdragon 8 Elite Gen 5, а за графические возможности отвечает ускоритель Adreno 840. Предлагаются конфигурации с 12 или 16 Gb оперативной памяти LPDDR5X, а емкость накопителя UFS 4.1 может составлять 512 Gb или 1 Tb. Аккумулятор емкостью 6800 mAч (6000 мА/ч для мирового рынка) поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 90 W, беспроводную зарядку мощностью 50 W и реверсивную зарядку мощностью 22,5 W. Есть модули 5G, Wi-Fi 7, Bluetooth 6, GPS и NFC, а также UWB, который можно использовать в качестве ключа для автомобилей Xiaomi. Кроме этого, смартфон получил порт USB 3.2 Gen 2 Type-C, ИК-пульт, стереодинамики с Hi-Res Audio и линейный вибромотор. Обеспечена защита в соответствии со стандартами IP66/68/69. Ультразвуковой сканер отпечатков пальцев расположен в экране.



Смартфон работает под управлением операционной системы Android 16 с фирменным интерфейсом HyperOS 3.0. Размеры новинки составляют 162,9x77,6x8,29 мм, а вес равен 224 гр. Устройство предлагается в четырех цветах корпуса, включая эксклюзивный изумрудный цвет. Цена новинки в Китае находится в пределах от 990 до 1200 долларов. В продажу также поступит лимитированное издание Xiaomi Mi 17 Ultra Leica Edition, которое будет отличаться дизайном под классические камеры Leica и предложит вращающееся колесо камеры для ручного управления зумом.



Xiaomi Smart Home Screen 11

Компания Xiaomi представила свой первый Smart-экран премиального уровня Smart Home Screen 11. Это универсальный центр управления умным домом, поддерживающий голосовое управление через фирменного ассистента Xiao Ai. Xiaomi Smart Home Screen 11 может работать как динамическая фотография, настольный мини-телевизор с поддержкой 7 видеоплатформ, терминал для видеосвязи или обучающий экран для детей. Встроенный помощник Xiao Ai на базе ИИ поддерживает непрерывный диалог, отвечает на вопросы о состоянии домашних приборов и распознает речь на семи различных диалектах. Перенос четырех динамиков на заднюю панель позволило инженерам компании сделать устройство на 35,5% компактнее предшественников. Устройство оснащено 11" дисплеем с разрешением 1920x1200 пикселей и яркостью 400 кд/м². Конструкция позволяет регулировать наклон экрана в диапазоне от 0° до 60°. Аппаратная платформа включает 8-ядерный процессор, 6 Гб оперативной и 32 Гб встроенной памяти. Есть 8 Мп камера с физической шторкой, четыре динамика, микрофон и ИК-излучатель для управления бытовой техникой. Поддерживаются Bluetooth 5.4 и протокол Mesh 2.0. Работает Smart Home Screen 11 только от сети. Используется операционная система HyperOS 3. Цена Xiaomi Smart Home Screen 11 составляет 185 долларов.



Xiaomi Watch 5

Компания Xiaomi представила флагманские Smart-часы Xiaomi Watch 5, которые будут доступны в стандартной версии и версии с поддержкой eSIM. Ключевой особенностью устройства стал встроенный датчик электромиографии (EMG), который позволяет управлять устройствами экосистемы Xiaomi с помощью жестов. Технология фиксирует слабые электрические импульсы, возникающие в мышцах запястья, и потенциальна позволяет преобразовывать движения руки в команды для управления устройствами. Корпус Xiaomi Watch 5 выполнен из нержавеющей стали, а 1,54" AMOLED-экран с яркостью 1500 кд/м² защищен искусственным сапфировым стеклом. Рамка дисплея составляет всего 2,6 мм. В основе часов лежат два процессора системы: 4-нм процессор Qualcomm Snapdragon W5 и энергоэффективный чип BES2800. Их достаточно для запуска приложений в режиме повышенной производительности. Время автономной работы достигает 6 дней в активном режиме и до 18 дней в режиме энергосбережения. Зарядка осуществляется через магнитные контакты на задней стороне корпуса. Предусмотрен стандартный набор функций мониторинга, включающий отслеживание физической активности, сна, уровня стресса и других показателей состояния организма. Часы получили датчики частоты сердечных сокращений и SpO2, поддерживают регистрацию ЭКГ и отслеживают более 150 спортивных режимов. Также поддерживается установка сторонних приложений. Цена стандартной версии Xiaomi Watch 5 составляет 285 долларов, а с поддержкой eSIM - 325 долларов.



Xiaomi Buds 6

Вес каждого наушника Xiaomi Buds 6 составляет всего 4,4 гр. Они получили уникальную бионическую изогнутую форму, которая лучше прилегает к ушному каналу, за счет чего наушники меньше давят при длительном использовании. Заявлена защита от пыли и брызг по стандарту IP54. Поддерживается подключение к двум устройствам одновременно. За звук отвечает трехмагнитный блок с 24-карратной позолоченной диафрагмой, который увеличивает чувствительность к высоким частотам на 30%, обеспечивая тем самым четкие высокие частоты и усиленные басы. Наушники настроены командой инженеров Harman Golden Ear Team и предлагают специальные звуковые режимы, такие как режим Harman Audio EFX и Master Mode. К источнику звука наушники подключаются по Bluetooth 5.4. Xiaomi Buds 6 поддерживают 24-битный звук с частотой 48 kHz и скоростью передачи до 2,1 Мбит/с. Это более чем в 6 раз выше типичных значений для Bluetooth-аудио. Есть поддержка технологии Snapdragon Sound (aptX Lossless/ Adaptive), Hi-Res Audio и пространственного звучания с 360° отслеживанием движений головы. Наушники получили интеграцию с ИИ для синхронного перевода, а также систему из трех микрофонов для шумоподавления при звонках. При поддержке алгоритмов ИИ они способны снизить уровень шума ветра скорость до 12 м/с и уровень окружающего шума во время звонков до 95 дБА. Обеспечивается до 6,5 часа автономной работы от одной зарядки, а с учетом зарядного кейса - до 35 часов с отключенной функцией шумоподавления и до 20 часов с включенной.

Цена Xiaomi Buds 6 составляет 99 долларов.

LilyGo представила мобильное устройство T-Display P4 для разработчиков



Компания LilyGo представила мобильное устройство T-Display P4, позиционируемое как устройство для разработки приложений. Можно выбрать модель с 4,05" IPS-дисплеем с разрешением 1168x540 пикселей или с 4,1" AMOLED-дисплеем с разрешением 1232x568 пикселей. Стоят такие устройства 97 и 119 долларов соответственно. Внутри размещен чип ESP32-P4 с двумя ядрами на архитектуре RISC-V с частотой всего 360 MHz и GPU с частотой 40 MHz. Процессор также включает 16 Mb флеш-памяти и 32 Mb PSRAM. Также имеется чип ESP32-C6, благодаря которому реализована поддержка Wi-Fi 6 и Bluetooth 5.0. Платформа также включает в себя GNSS-приемник L76K для позиционирования и проводной Ethernet-интерфейс для подключения к локальной сети.

TWS-наушники Nubia CyberBuds для геймеров

Компания Nubia представила TWS-наушники CyberBuds, ориентированные на геймеров и любителей футуристичного дизайна. Модель получила необычную форму с изогнутой «ножкой» и зарядный кейс с RGB-подсветкой и дисплеем, на котором отображается информация о заряде. Наушники поддерживают протокол Bluetooth 5.4, а фирменная технология Nubia FlashLink 2.0 обеспечивает режим низкой задержки до 50 мс. Время автономной работы CyberBuds достигает 6 часов, а при использовании зарядного кейса - 48 часов. Подсветка и дополнительные функции настраиваются через приложение Nubia Life+. Цена Nubia CyberBuds составляет всего 30 долларов.



Moto G Power (2026)

Компания Motorola представила смартфон средней ценовой категории Moto G Power (2026). Аппарат получил 6,8" IPS-дисплей с разрешением 2388x1080 пикселей, частотой обновления 120 Hz и пиковой яркостью 1000 кд/м². От механических повреждений экран защищает стекло Corning Gorilla Glass 7i. Новинка базируется на процессоре MediaTek Dimensity 6300, а также оснащена 8 Гб оперативной памяти LPDDR4X и 128 Гб встроенной памяти UFS 2.2, которую можно расширить с помощью карт памяти формата microSD. В состав основной камеры входят 50 Мп главный датчик и 8 Мп ультраширокоугольный объектив. Разрешение фронтальной камеры составляет 32 Мп. Аккумулятор емкостью 5200 мА/ч поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 30 W. Для смартфона заявлено соответствие военному стандарту MIL-STD-810H, а также защита от попадания пыли и влаги по стандартам IP68 и IP69. Есть модули 5G, Wi-Fi 5, Bluetooth 5.3, GPS и NFC, порт USB Type-C 2.0, стереодинамики с Dolby Atmos и 3,5 мм аудиоразъем. Задняя панель получила покрытие из эко-кожи. В качестве программной платформы используется Android 16. Moto G Power (2026) доступен в цветах Pantone Pure Cashmere и Pantone Evening Blue по цене в 300 долларов.



Honor Magic8 Lite

Компания Honor представила смартфон Magic8 Lite. Новинка получила 6,79" OLED-дисплей с разрешением 2640x1200 пикселей, частотой обновления 120 Hz, пиковой яркостью 6000 кд/м² и рамками толщиной всего 1,3 мм.

Смартфон базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 6 Gen 4, а также оснащен 8 Гб оперативной и 256 или 512 Гб встроенной памяти. В состав основной камеры входят 108 Мп главный датчик и 5 Мп сверхширокоугольный объектив. Разрешение фронтальной камеры составляет 16 Мп. Аккумулятор емкостью 7500 мА/ч поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 66 W и может работать в режиме зарядного устройства с выходной мощностью 7,5 W. Корпус Honor Magic 8 Lite защищен в соответствии со стандартами IP66, IP68 и IP69K, а также получил сертификат SGS за механическую прочность. Смартфон работает под управлением операционной системы Android 15 с фирменной оболочкой MagicOS 9 и оснащенный набором ИИ-функций для редактирования изображений. Цена Honor Magic8 Lite пока неизвестна.



Vivo S50 и S50 Pro mini



Компания Vivo представила линейку смартфонов Vivo S50, в которую вошли модели S50 и S50 Pro mini. Vivo S50 оснащен плоским 6,59" AMOLED-дисплеем с разрешением 2750x1260 пикселей, частотой обновления 120 Hz и пиковой яркостью 5000 кд/м². Под экраном расположен ультразвуковой сканер отпечатков пальцев. Смартфон базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 8s Gen 3, а также получил 12 или 16 Gb оперативной памяти LPDDR5X и до 512 Gb встроенной памяти UFS 4.1. В состав основной камеры входят 50 Mp датчик Sony LYT-700V, 8 Mp широкоугольный модуль OV08D10 и 50 Mp перископический датчик

Sony IMX882. Фронтальная камера также получила 50 Mp датчик. Аккумулятор емкостью 6500 мА/ч поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 90 W. Vivo S50 Pro mini получил 6,31" дисплей LTPO AMOLED с разрешением 2640x1216 пикселей, адаптивной частотой обновления 1-120

Hz и пиковой яркостью 4500 кд/м². Смартфон базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 8 Gen 5 с таким же набором памяти. Характеристики камер полностью совпадают за исключением 50 Mp сенсора Sony IMX921 вместо Sony LYT-700V в составе основной камеры. Аккумулятор емкость

6500 мА/ч поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 90 W и беспроводную зарядку мощностью 40 W. Оба смартфона получили модули 5G, Wi-Fi 6 (Wi-Fi 7 у S50 Pro mini), Bluetooth 5.4, GPS и NFC, порт USB 2.0 Type-C, ИК-пульт и стереодинамики. Смартфоны работают под управлением операционной системы Android 16 с фирменной оболочкой OriginOS 6. Цена Vivo S50 находится в пределах от 425 до 510 долларов, а Vivo S50 Pro mini - от 525 до 610 долларов.

OPPO A6L

Серия смартфонов OPPO A6 пополнилась моделью A6L, которая получила 6,8" AMOLED-дисплей с разрешением Full HD+, частотой обновления 120 Hz и пиковой яркостью 1600 кд/м². Экран защищен стеклом Crystal Shield. Дисплей получил поддержку технологии, повышающей его отзывчивость при нажатии мокрыми пальцами, а под экраном расположен сканер отпечатков пальцев. В основе новинки лежит процессор Qualcomm Snapdragon 7 Gen 3, 12 Gb оперативной и 256 Gb встроенной памяти. Основная камера включает 50 Mp главный датчик и 2 Mp датчик глубины. Разрешение фронтальной камеры составляет 32 Mp. Аккумулятор емкостью 7000 мА/ч поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 80 W. Есть модули 5G, Wi-Fi, Bluetooth, GPS и NFC. Корпус новинки соответствует стандартам IP68 и IP69. Смартфон работает под управлением операционной системы Android 15 и фирменным интерфейсом ColorOS 15. Цена OPPO A6L составляет 255 долларов.



Smart-часы OnePlus Watch Lite могут подключаться к двум смартфонам



Компания OnePlus представила Smart-часы Watch Lite. Новинка получила 1,46" AMOLED-дисплей с сапфировым стеклом и пиковой яркостью до 3000 кд/м². Доступен только один размер корпуса в 44 мм. Вместо Wear OS в Watch Lite используется фирменная операционная система OxygenOS Watch 7.1. Одной из особенностей стала возможность одновременной синхронизации часов с несколькими смартфонами, в том числе iPhone. Часы отслеживают пульс, SpO₂, температуру кожи, уровень стресса и сон, поддерживают более 100 спортивных режимов, а также имеют функции обнаружения падений и мониторинга женского здоровья. Сбоку расположены отдельный сенсор для запуска функции 60-секундной проверки состояния организма. Также устройство получило модули GPS и NFC. Аккумулятор емкостью 330 мА/ч обеспечивает до 10 дней автономной работы при умеренном использовании. Цена OnePlus Watch Lite составляет 179 фунтов стерлингов.

Smart-кольцо Smalh Titanium для отслеживания показателей здоровья



Компания Smalh представила Smart-кольцо Titanium нового поколения, ориентированное на ежедневное отслеживание состояния здоровья пользователя даже без подключения к смартфону. Кольцо хранит всю собранную им за 7 дней информацию без риска потерять ее. После синхронизации со смартфоном кольцо автоматически загружает собранные данные в мобильное приложение. Корпус устройства изготовлен из медицинского титана, а электроника защищена от попадания влаги. Набор функций включает мониторинг сердечного ритма, качества сна и физической активности. Кроме того, новинка способна оценивать прогресс восстановления после тренировок. На одном заряде кольцо может проработать от 7 до 12 дней, а при использовании зарядного кейса этот показатель увеличивается до 30 дней. Цена Smalh Titanium составляет 90 долларов.

Lenovo Watch GT Pro - до 27 дней автономной работы и более 170 спортивных режимов



Компания Lenovo представила Smart-часы Watch GT Pro с двухчастотной системой GPS-позиционирования и защитой при погружении под воду на глубину до 50 м. Время автономной работы устройства достигает 27 дней. Новинка оснащена 1,43" AMOLED-дисплеем с разрешением 466x466 пикселей, который покрыт защитным стеклом Corning Gorilla Glass. Часы совместимы с Android и iOS, поддерживают более 170 спортивных режимов, имеют высотомер, барометрический компас и встроенные алгоритмы для плавания. Кроме спортивных функций, Watch GT Pro предлагают круглосуточный мониторинг здоровья. Цена новинки пока неизвестна.

Garmin выпустила спутниковый коммуникатор с функцией отправки фотографий

Компания Garmin представила спутниковый коммуникатор inReach Mini 3 Plus, который получил ряд полезных функций, расширяющих возможности связи с другими людьми в экстремальных условиях. Новинка оснащена сенсорным экраном, упрощающим отправку текстовых сообщений, а встроенные динамик и микрофон позволяют создавать и прослушивать голосовые сообщения продолжительностью до 30 секунд. Также есть функция конвертации голоса в текст. Еще одной новой функцией inReach Mini 3 Plus стала возможность отправки и получения фотографий. Коммуникатор можно подключить к смартфону через приложение Garmin Messenger. Время автономной работы гаджета достигает 350 часов. Цена Garmin inReach Mini 3 Plus составляет 499 долларов.



Realme Narzo 90 и Narzo 90x

Компания Realme представила новую линейку смартфонов Narzo 90, в которую вошли модели 90 и 90x. Ключевой особенностью недорогих устройств стал аккумулятор емкостью 7000 мА/ч, поддерживающий быструю проводную зарядку мощностью 60 W и функцию обратной проводной зарядки. Смартфоны работают под управлением операционной системы Android 15 с фирменным интерфейсом Realme UI 6.0. Realme Narzo 90 оснащен 6,57" AMOLED-дисплеем с разрешением Full HD+, частотой обновления 120 Hz и пиковой яркостью 4000 кд/м². Под дисплеем расположен сканер отпечатков пальцев. Устройство базируется на процессоре MediaTek Dimensity 6400 Max, а также оснащено 6 или 8 Гб оперативной и 128 Гб встроенной памяти. В состав основной камеры входят 50 Мп главный датчик и 2 Мп монохромный сенсор. Разрешение фронтальной камеры составляет 50 Мп. Realme Narzo 90x получил 6,8" IPS-дисплей с разрешением HD+ и частотой обновления 144 Hz, а также базируется на процессоре MediaTek Dimensity 6300. Основная камера представлена 50 Мп датчиком, а фронтальная камера получила 8 Мп сенсор. Цена Realme Narzo 90 составляет 175 и 195 долларов, а Narzo 90x - 130 и 150 долларов в зависимости от объема оперативной памяти.



Huawei Nova 15

Компания Huawei представила смартфон Nova 15. Аппарат оснащен 10-битным 6,7" OLED-дисплеем с разрешением 2412x1084 пикселей, частотой обновления 120 Hz, частотой сенсорного слоя 300 Hz и максимальной яркостью до 1100 кд/м². Для защиты экрана используется стекло Kunlun Glass. Смартфон базируется на фирменном процессоре Kirin 8020, а также оснащен 8 Гб оперативной и 256 или 512 Гб встроенной памяти. В состав основной камеры входят 50 Мп главный датчик, 12 Мп телеобъектив и 1,5 Мп портретный модуль Red Maple. Фронтальная камера с разрешением 50 Мп встроена в отверстие в верхней части экрана. Все камеры могут записывать видео в формате 4K. Аккумулятор емкостью 6000 мА/ч поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 100 W. Цена Nova 15 составляет 385 и 425 долларов в зависимости от объема встроенной памяти.



Huawei Nova 15 Pro и Nova 15 Ultra



Кроме базовой модели Nova 15 компания Huawei представила смартфоны Nova 15 Pro и Nova 15 Ultra. Обе модели получили 6,84" дисплей LTPO OLED с разрешением 2856x1320 пикселей, динамической частотой обновления от 1 до 120 Hz и пиковой яркостью 4000 кд/м². Частота сенсорного слоя составляет 300 Hz. Для защиты экрана используется стекло Kunlun Glass или Basalt Kunlun Glass. Смартфоны базируются на фирменном процессоре Kirin 9010S, а также получили аккумулятор емкостью 6500 мАч с поддержкой быстрой проводной зарядки мощностью 100 W. Модель Ultra также поддерживает беспроводную зарядку мощностью 50 W и реверсивную беспроводную зарядку мощностью 7,5 W. Объем встроенной памяти находится в пределах от 256 Гб до 1 Тб.

В состав основной камеры Nova 15 Pro входят 50 Mp главный датчик, 13 Mp широкоугольный модуль, 12 Mp телеобъектив и 1,5 Mp мультиспектральный сенсор Red Maple. Фронтальная камера представлена 50 Mp широкоугольным модулем и 1,5 Mp сенсором Red Maple. В модели Nova 15 Ultra все датчики в основной камере имеют разрешение 50 Mp. Обе модели получили модули 5G, Wi-Fi 7, Bluetooth 6.0 BLE, GPS и NFC, порт USB 2.0 Type-C и стереодинамики с пространственным звучанием Huawei Histen. Сканер отпечатков пальцев расположен в кнопке питания. Смартфоны оснащены фирменным ИИ-помощником на основе DeepSeek. Цена Nova 15 Pro находится в пределах от 500 до 555 долларов, а Nova 15 Ultra - от 595 до 710 долларов.

Nothing Phone (3a) Community Edition

Компания Nothing объявила о выпуске ограниченного тиража смартфона Nothing Phone (3a) Community Edition, при изготовлении которого были учтены предложения участников сообщества Nothing Phone (3a), касающиеся дизайна, программного обеспечения, аксессуаров и визуального восприятия специальной версии. Смартфон оснащен 6,77" AMOLED-дисплеем с разрешением 1080x2392 пикселей, частотой обновления 120 Hz и пиковой яркостью 3000 кд/м². Аппарат базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 7s Gen 3. В состав основной камеры входят 50 Mp датчик с оптической стабилизацией, 50 Mp перископический телеобъектив с 2-кратным оптическим зумом и 8 Mp сверхширокоугольный модуль. Разрешение фронтальной камеры составляет 50 Mp. Аккумулятор емкостью 5000 мАч поддерживает быструю зарядку мощностью 50 W. Цена Nothing Phone (3a) Community Edition с 12 Гб оперативной и 256 Гб встроенной памяти составляет 379 евро.



Представлены
Smart-часы
Amazfit Active Max



Компания Amazfit представила Smart-часы Active Max. Новика получила 1,5" AMOLED-дисплей с автоматической регулировкой и пиковой яркостью 3000 кд/м². Устройство поддерживает GPS-навигацию с офлайн-картами и более чем 160 спортивных режимов. К ним относятся бег, тренировки в спортзале и занятия на открытом воздухе. Некоторые спортивные режимы поддерживают автоматическое определение, автоматическую паузу и создание базового маршрута для ходьбы и бега. Часы получили 4 Гб встроенной памяти для музыки и подкастов, которые можно загрузить через приложение Zepp, а время автономной работы новинки в обычном режиме достигает 25 дней. Active Max оборудованы встроенным микрофоном и динамиком и могут подключаться к Bluetooth-наушникам и другим аксессуарам Amazfit. Цена Amazfit Active Max составляет 170 евро.

200 Mp сенсор Sony Lytia-901 для флагманских смартфонов



Компания Sony представила свой первый 200 Mp датчик изображения Lytia-901 для флагманских смартфонов. Он имеет размер 1/1,12", а размер пикселя составляет 0,7 мкм. Новый сенсор должен составить серьезную конкуренцию Samsung Isocell HP2, который используется в Galaxy S25 Ultra, имеет формат 1/1,3" при размере пикселя 0,6 мкм. Новый сенсор получил полнопиксельную автофокусировку, 4-кратный гибридный зум, объединение 16 пикселей для получения 12,5 Mp снимков и основанное на алгоритмах искусственного интеллекта полное восстановление данных о цвете для каждого пикселя. За расширенный динамический диапазон отвечают технологии Dual Conversion Gain-HDR (DCG-HDR), а также Hybrid Frame-HDR. Серийное производство сенсоров Sony Lytia-901 уже стартовало.

iFixit представила
приложение
для помощи
в ремонте техники



Компания iFixit представила бесплатное приложение FixBot на базе искусственного интеллекта, предназначенное для помощи в ремонте техники. Приложение распознает голосовые запросы и отвечать может также голосом, что полезно, когда руки заняты ремонтом. FixBot черпает ответы из 125000 руководств по ремонту, огромного форума вопросов и ответов и обширной базы PDF-руководств iFixit. Оно может прочитать схему и сообщить вам номер детали, которую нужно заказать. Руководства касаются смартфонов, бытовой техники, различной электроники, медицинского оборудования и даже транспортных средств.



Android iOS
**Кольцо-диктофон
Pebble Index 01
не требует зарядки**

Бренд Pebble представил Smart-кольцо Index 01, оснащенное микрофоном с кнопкой для записи голосовых заметок. Если рядом нет смартфона, то устройство может сохранять записи продолжительностью 5 минут в локальном хранилище. Аккумулятор рассчитан на несколько лет работы при кратковременном использовании. Кроме аудиозаметок, устройство позволяет устанавливать таймеры, будильники и создавать напоминания. Предзаказ на Pebble Index 01 можно оформить за 75 долларов, а после выхода устройства, в марте, его цена вырастет до 99 долларов.

Honor Win и Win RT

Компания Honor представила смартфоны Win и Win RT. Обе модели оснащены плоским 6,83" дисплеем LTPS AMOLED с разрешением 2800x1272 пикселей, частотой обновления до 185 Hz, частотой сенсорного слоя 480 Hz, пиковой яркостью 6000 кд/м² и поддержкой Dolby Vision. Дисплей также получил поддержку технологий защиты зрения, предотвращающих головокружение в 3D-играх. Honor Win базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 8 Elite Gen 5, а также получил 12 или 16 Gb оперативной памяти LPDDR5X Ultra и 256 Gb, 512 Gb или 1 Tb встроенной памяти UFS 4.1. В состав основной камеры входят 50 Mp главный датчик, 12 Mp сверхширокоугольный модуль и 50 Mp телеобъектив. Фронтальная камера получила 50 Mp датчик. Отличие Honor Win RT заключается только в процессоре Qualcomm Snapdragon 8 Elite. Для охлаждения используется активная система с турбиной, встроенной в модуль камер. Обе модели получили аккумулятор емкостью 10000 мА/ч с поддержкой быстрой проводной зарядки мощностью 100 W и реверсивной зарядки мощностью 27 W. Старшая модель также поддерживает беспроводную зарядку мощностью 80 W. Есть модули 5G, Wi-Fi 7, Bluetooth 6.0, NFC и GPS, порт USB 2.0 Type-C, ИК-пульт, симметричные стереодинамики AAC1216, линейный вибромотор 0809H и дополнительная кнопка ИИ-ассистента YOYO на правом торце. Работают смартфоны под управлением операционной системы Android 16 с фирменной оболочкой MagicOS 10. Цена новинок находится в пределах от 380 до 735 долларов.



Samsung Galaxy A17 5G

Компания Samsung представила смартфон Galaxy A17 5G, получивший ряд заметных улучшений по сравнению с моделью предыдущего поколения. Новинка оснащена 6,7" дисплеем Super AMOLED с разрешением Full HD+ и частотой обновления 90 Hz.

В верхней части дисплея в каплевидном вырезе размещена 13 Mp фронтальная камера. Основная камера объединяет 50 Mp главный датчик с поддержкой оптической стабилизации изображения, 5 Mp сверхширокоугольный объектив и 2 Mp макро-модуль. Аппарат базируется на фирменном процессоре Samsung Exynos 1330 в сочетании с 4 Gb оперативной и 128 Gb встроенной памяти. В устройстве реализована поддержка популярных функций на базе искусственного интеллекта, включая Circle to Search от Google. Аккумулятор емкостью 5000 мА/ч поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 25 W. Смартфон работает под управлением операционной системы Android 15 с фирменным интерфейсом One UI 7. Цена Samsung Galaxy A17 5G составляет 200 долларов.





Clicks Communicator

Компания Clicks Technology представила смартфон Clicks Communicator, выполненный в духе устройств BlackBerry. Новинка работает под управлением операционной системы

Android 16 с интерфейсом Niagara

Launcher, предлагающим удобную интеграцию с Gmail, Telegram, WhatsApp и Slack. Расположенная на боковой грани физическая кнопка

Prompt Key имеет настраиваемую цветную подсветку Signal Light, цвет которой можно задать для отдельных групп пользователей. Сама кнопка при активном текстовом поле позволяет надиктовывать сообщения или оставлять голосовые заметки, а также запускать приложения с искусственным интеллектом. Clicks Communicator располагает физической клавиатурой с эргономичными клавишами и поддерживает сенсорное управление.

Основная камера устройства представлена 50 Mp датчиком с оптической стабилизацией, а фронтальная камера получила 24 Mp сенсор. Есть модули Bluetooth 5.4, Wi-Fi 6, GPS и NFC, порт USB Type-C и 3,5 мм аудиоразъем.

Аккумулятор емкостью 4000 мА·ч поддерживает беспроводную зарядку. Цена новинки с 256 Gb встроенной памяти составляет 499 евро.

Honor Power 2

Компания Honor представила смартфон Power 2, который первым на рынке получил аккумулятор емкостью свыше 10080 мА·ч, обеспечивающий более чем 26 часов воспроизведения видео, 17 часов навигации или 14 часов игр. Поддерживаются быстрая проводная зарядка мощностью 80 W и реверсивная зарядка мощностью 27 W. Смартфон базируется на процессоре MediaTek Dimensity 8500 Elite с графическим ускорителем Mali-G720 MC8, а также получил 12 Gb оперативной памяти LPDDR5X и 256 или 512 Gb встроенной памяти UFS 4.1. Новинка оснащена 6,8" AMOLED-дисплеем с разрешением 1200p, частотой обновления 120 Hz и пиковой яркостью 8000 кд/м². В состав основной камеры входят 50 Mp главный датчик и 5 Mp сверхширокоугольный объектив. Фронтальная камера получила 16 Mp сенсор. Работает новинка под управлением операционной системы MagicOS 10 на базе Android 16. Цена Honor Power 2 стартует от 385 долларов.



Huawei выпустила Smart-часы Watch к 10-летию серии



В честь 10-летнего юбилея фирменной линейки часов компания Huawei выпустила модель под названием Watch 10th Anniversary Edition. Технически новинка похожа на представленные ранее Watch 5, но заметно отличается от них по части цветового оформления. Часы представлены в модификациях диаметром 42 мм (стальной корпус) и 46 мм (титановая версия). Часы оснащены AMOLED-дисплеем с пиковой яркостью 3000 кд/м² и фирменным датчиком X-Tap, объединяющим модули ЭКГ, PPG и SpO₂, в одном универсальном блоке. Экраны обеих модификаций прикрыты сапфировым стеклом, устойчивым к царапинам. Комплектный ремешок с оригинальным узором, а также « заводская головка » украшены юбилейным логотипом в форме цифры 10. Huawei также интегрировала в часы функции голосового помощника DeepSeek AI и реализовала поддержку eSIM. Операционная система HarmonyOS 6 включает в себя пользовательские циферблаты, посвященные 10-летию линейки, и персонализированный циферблат с данными о здоровье и динамической анимацией.

Игра Tomb Raider из 2013 года появится и на смартфонах



Игра Tomb Raider, которая в 2013 году вышла на PC и консолях, вскоре выйдет на iOS и Android. Это полноценный перенос игры на мобильную платформу, а не урезанная адаптация. На смартфонах игра выйдет 12 февраля и будет стоить 20 долларов. Предзаказ для iOS уже доступен, а на Android пока можно лишь оставить заявку. На мобильных устройствах игра выйдет сразу с 12 DLC и бонусной «Гробницей испытаний». В случае с iPhone указано, что подойдет устройство с Apple A12 Bionic и более новыми чипами. Для Android никаких требований не указано.

Smart-часы Pebble Round 2 с цветным дисплеем E-paper



Компания Pebble представила новые Smart-часы Round 2. Толщина корпуса новинки составляет 8,1 мм, но при этом экран стал заметно крупнее за счет уменьшения рамки. Pebble Round 2 оснащены 1,3" цветным дисплеем E-paper с плотностью пикселей 283ppi, что вдвое больше, чем у Pebble Time Round. Управление осуществляется как с помощью сенсорного экрана, так и боковыми кнопками, которые позволяют отклонить звонок или поставить музыку на паузу, не глядя на часы. Два микрофона обеспечивают голосовой ввод и ответ на сообщения. Аппаратная начинка включает акселерометр, магнитометр и стальной корпус. Экран имеет подсветку. Часы работают на базе операционной системы Pebble OS и могут запускать тысячи приложений и циферблотов, доступных в Pebble Appstore. Цена новинки составляет 199 долларов.

Представлены TWS-наушники Anker Soundcore AeroFit 2 Pro



Компания Anker представила TWS-гарнитуру Soundcore AeroFit 2 Pro с оригинальной конструкцией. Благодаря гибкому заушному креплению и силиконовым насадкам наушники можно использовать и как типичные TWS-наушники с активным шумоподавлением: достаточно просто погрузить их в слуховые каналы. За качество звучания новинки отвечают 11,8 мм драйверы, а за работу ANC – массив из 6 встроенных микрофонов. Аксессуар автоматически определяет, в каком режиме он используется, и соответствующим образом калибрует эквалайзер. Время автономной работы наушников в обычном режиме достигает 7 часов. Цена Anker Soundcore AeroFit 2 Pro составляет 179 долларов.



Motorola Razr Fold

Компания Motorola представила свой первый складывающийся смартфон в формате книги Razr Fold. Премьера устройства состоялась на выставке CES 2026. Новинка получила 8,09" внутренний LTPO-дисплей с разрешением 2480x2200 пикселей и частотой обновления 120 Hz, а диагональ внешнего OLED-экрана составляет 6,56". Смартфон базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 8 Gen 5, а также доступен в вариантах с 256 или 512 Gb встроенной памяти. В состав основной камеры устройства входят 50 Mp датчик Sony LYTIA, 50 Mp сверхширокоугольный объектив и 50 Mp перископический телеобъектив с 3-кратным оптическим зумом. Камеры поддерживают запись видео с технологией Dolby Vision. На внутреннем экране есть камера с 20 Mp датчиком, а на внешнем экране расположен 32 Mp датчик. Устройство поддерживает фирменные ИИ-функции Catch Me Up и Next Move, а также совместимо со стилусом Moto Pen Ultra. На старте продаж смартфон будет доступен в цветах: Pantone Blackened Blue и Pantone Lily White. Другие технические характеристики, а также информация о цене и сроках начала продаж, будут раскрыты позже, в этом году.



OPPO A6t Pro

Серию недорогих смартфонов OPPO пополнила модель начального уровня A6t Pro. Новинка оснащена 6,75" IPS-дисплеем с разрешением 1520x720 пикселей, частотой обновления до 120 Hz и пиковой яркостью подсветки до 1125 кд/м². Устройство базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 685, а также получило 8 Gb оперативной памяти и 128 Gb встроенной памяти UFS 2.2. В состав основной камеры OPPO A6t Pro входят 50 Mp главный датчик и 2 Mp датчик глубины. Разрешение фронтальной камеры составляет 8 Mp. Аккумулятор емкостью 7000 мА/ч поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 45 W. Корпус смартфона защищен от попадания пыли и воды по стандарту IP69. Смартфон работает под управлением операционной системы Android 15 с фирменным интерфейсом ColorOS 15. Цена OPPO A6t Pro составляет 250 долларов.



Motorola Signature



Компания Motorola представила свой новый флагманский смартфон Signature в цветах Pantone Carbon и Pantone Martini Olive. Это первая модель премиального уровня в линейке производителя. Аппарат получил 6,8" AMOLED-дисплей с разрешением Full HD+, частотой обновления 165 Hz и пиковой яркостью 6200 кд/м². Экран защищен стеклом Gorilla Glass Victus

2. При толщине в 6,99 мм и весе в 186 гр корпус устройства защищен от попадания пыли и воды по стандартам IP68/IP69 и MIL-STD-810H. В состав основной камеры входят 50 Mp датчик Sony Lytia 828, 50 Mp перископический модуль Sony Lytia 600 и 50 Mp сверхширокоугольный объектив. Фронтальная камера представлена 50 Mp датчиком Sony Lytia 500. Смартфон базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 8 Gen 5, а также получил до 16 Gb оперативной памяти LPDDR5X и до 1 Tb встроенной памяти UFS 4.1. Аккумулятор емкостью 5200 мА/ч поддерживает быструю проводную зарядку мощностью 90 W, беспроводную зарядку мощностью 50 W и обратную беспроводную зарядку мощностью 10 W. Есть модули Wi-Fi 7, Bluetooth 6, GPS и NFC, а также порт USB Type-C 3.2. Цена за версию с 16 Gb оперативной и 512 Gb встроенной памяти составляет 999 евро.

Realme 16 Pro и 16 Pro+

Компания Realme представила смартфоны Realme 16 Pro и Realme 16 Pro+. Оба смартфона оснащены большими AMOLED-дисплеями с частотой обновления 144 Hz и аккумуляторами емкостью 7000 мА/ч, которые поддерживают быструю зарядку мощностью 80 W. Realme 16 Pro получил 6,78" дисплей, а в 16 Pro+ используется матрица диагональю 6,8". Младшая модель базируется на процессоре MediaTek Dimensity 7300 Max, а Realme 16 Pro+ получил процессор Qualcomm Snapdragon 7 Gen 4. Новинки оснащаются до 12 Gb оперативной памяти LPDDR5x и до 512 Gb встроенной памяти UFS 3.1. В состав основной камеры Realme 16 Pro входят 200 Mp датчик Samsung HP5 и 8 Mp сверхширокоугольный объектив. Realme 16 Pro+ дополнительно получил 50 Mp перископический датчик Samsung JN5. Оба устройства оснащены 50 Mp фронтальной камерой. Новинки работают под управлением операционной системы Android 16 с фирменной оболочкой Realme UI 7. Цена Realme 16 Pro стартует от 350 долларов, а 16 Pro+ - от 445 долларов.



Smart-часы Moto Watch обещают до двух недель автономной работы



Motorola в партнерстве с компанией Polar представила Smart-часы Moto Watch. Новинка получила круглый 1,43" OLED-дисплей в 47 мм алюминиевом корпусе. Сбоку расположена заводная головка из нержавеющей стали. Корпус часов защищен от попадания воды и пыли по стандарту IP68, а экран покрыт стеклом Gorilla Glass 3. Часы отслеживают количество шагов, ЧСС, уровень кислорода в крови, уровень стресса и сон. Они также включают в себя несколько известных функций Polar, таких как Smart Calories, Nightly Recharge и Activity Score. Moto Watch поддерживают двухчастотный GPS и обработку телефонных звонков через встроенный динамик и микрофон. Уведомления и сводки могут отображаться через систему moto ai. Часы работают на собственном программном обеспечении Motorola. Время автономной работы новинки достигает 13 дней. Цена Moto Watch находится в пределах от 100 до 150 евро.

Наушники Realme Buds Air8 обеспечивают до 14 часов работы

Компания Realme представила наушники Buds Air8, цена которых составляет всего 42 доллара. В новинке используется двуххрайверная конструкция: 11 мм излучатель и 6 мм твиттер. Также тут есть активное шумоподавление, что довольно редко встречается в этой ценовой категории. Время автономной работы наушников достигает 14 часов, а зарядный кейс позволяет увеличить этот показатель до 58 часов. Новинка получила защиту от попадания воды и пыли по стандарту IP55, поддержку кодеков SBC, AAC и LHDC 5.0, модуль Bluetooth 5.4, а также возможность подключения к трем устройствам. В каждом наушнике используется 3 микрофона. Также есть ИИ-ассистент.



Словарь Коллинза назвал «Vibe Coding» словом 2025 года, поскольку программирование на естественном языке с использованием искусственного интеллекта меняет подход к созданию и внедрению инноваций в бизнесе. Рост популярности этого термина был не просто забавой в технологической индустрии. Лексикографы, занимающиеся пополнением словаря Коллинза, отслеживают миллиарды слов в новостях, социальных сетях и онлайн-контенте. В течение 2025 года исполь-

зование этого термина резко возросло, что и позволило ему стать словом года. И это признак того, насколько глубоко искусственный интеллект оказался вплетен в повседневный язык всего через несколько лет после его признания.

Зование этого термина резко возросло, что и позволило ему стать словом года. И это признак того, насколько глубоко искусственный интеллект оказался вплетен в повседневный язык всего через несколько лет после его признания.

Сам термин был придуман Андреем Карпати (Andrej Karpathy) - бывшим директором ИИ-направления в Tesla и бывшим сооснователем OpenAI, охарактеризовавшим его как режим разработки, при котором вы забываете о существовании кода. Но идея программирования с использованием искусственного интеллекта не ограничилась только техническими команда-

ми. Виртуальное программирование устраниет часть иерархии в компаниях, позволяя людям без формального образования, от маркетологов до сотрудников отдела кадров, создавать инструменты и прототипы. Если естественный язык станет основным языком программирования, то специалисты в отдельных областях, которые ранее не были связаны с программированием, смогут оказаться более вовлечеными в разработку программного обеспечения. Это открывает множество возможностей для более быстрых инноваций и более инклю-

Что такое Vibe Coding?

Итак, что же такое Vibe Coding? Вот краткая версия: Vibe Coding означает использование ИИ для создания приложений, программного обе-

спечения и кода, при котором опыта программирования не требуется. Просто опишите, что вы хотите создать, используя естественный язык или голосовые подсказки, и ИИ создаст для вас код. Это относительно новое явление, но в прошлом году оно стало невероятно популярным. В феврале 2025 года Андрей Карпати опубликовал твит, который положил начало революции в программировании и разработке программного обеспечения. Термин, который он использовал, с тех пор распространился, как лесной пожар. Даже последняя модель GPT-5 от OpenAI стремится угодить фанатам подхода к Vibe Coding.

Основы Vibe Coding

По словам Карпати, практика Vibe Coding - это просто использование ИИ для написания кода за вас. Например, вы придумываете идею, а затем просите ИИ написать код. После этого вы проверяете код, и любые изменения или исправления, которые вы хотите внести, снова и снова отправляются обратно через ИИ, пока все не будет казаться правильным. Программисту не нужно писать код - вместо этого он использует естественный язык для описания кода, веб-сайта или приложения, которое он хочет создать. Ощущение отказа от предвзятых представлений и предоставления ИИ возможности все обработать Карпати описывает как «полное погружение в атмосферу кодирования». Любое изменение, предложенное ИИ, автоматически принимается и вносится в код. Никаких мыслей, только атмосфера.



```
getData():  
const users = [  
  { id: 1, name: "Alice", age: 25 },  
  { id: 2, name: "Bob", age: 30 },  
  { id: 3, name: "Charlie", age: 22 },  
  { id: 4, name: "David", age: 35 },  
  { id: 5, name: "Eve", age: 28 }  
];  
  
function getUserNames(userList) {  
  return userList.map(user => user.name);  
}  
  
console.log("User Names:", getUserNames(users));  
  
function getUsersAboveAge(age) {  
  return users.filter(user => user.age > age);  
}  
  
console.log("Users above 25:", getUsersAboveAge(25));  
  
function findUserById(id) {  
  return users.find(user => user.id === id);  
}  
  
console.log("User with ID 3:", findUserById(3));  
  
function factorial(n) {  
  if (n === 0) return 1;  
  return n * factorial(n - 1);  
}
```



У этой практики есть как сторонники, так и противники. С одной стороны, такие люди, как Карпати, полностью приняли способность ИИ писать код и позволили ему выполнять основную работу, довольствуясь изучением того, что ИИ может и чего не может делать на периферии своих возможностей. Другие же высмеивают эту практику, утверждая, что код, созданный таким

Вы можете посмотреть, что создавали другие пользователи, и использовать шаблоны для начала работы.

7 инструментов для Vibe Coding

Практически любая современная большая языковая модель (LLM) неплохо



образом, часто непонятен и непредсказуем, в то время как хорошие инженеры прекрасно понимают свой собственный код.

Как начать использовать Vibe Coding?

Честно говоря, это довольно легко. Если у вас есть доступ к чат-боту с ИИ, вы можете начать заниматься Vibe Coding прямо сейчас. Нужно лишь иметь четкое представление о том, что вы хотите, чтобы ваш код делал, прежде чем приступить к работе. Если вы хотите попрактиковаться с помощью вспомогательных средств, то обратите внимание на такой инструмент, как Opal, который недавно представил Google. Это своего рода инструмент для создания атмосферного кода, похожий на раскраску по номерам.

The screenshot shows the Opal AI interface. On the left is a code editor with Python code for parsing expenses from a string. On the right is a chat window where a user asks for help fixing the code, and the AI provides a suggestion.

```
def parse_expenses(expenses_string):
    """Parse the list of expenses and return the list of tuples (date, value, currency).
    Spacing lines starting with #.
    Parse the date using datetime.
    Example expenses_string:
    2023-01-01 -14.95 USD
    2023-01-01 2.59 EUR
    2023-01-01 -0.72 EUR
    """
    expenses = []
    for line in expenses_string.splitlines():
        if line.startswith("#"):
            continue
        date, value, currency = line.split("#")
        expense.append((date, float(value), currency))
    return expense

expenses = [
    ("2023-01-01", -14.95, "USD"),
    ("2023-01-01", 2.59, "EUR"),
    ("2023-01-01", -0.72, "EUR")
]

for expense in expenses:
    print(f"{expense[0]} {expense[1]} {expense[2]}")
```

adhesive
Can you fix this for me?
parse_expenses.py

GitHub Copilot
Code Review

Sure, I can help with that. The issue seems to be with the order of the values in the tuple and the delimiter used in the split method. The expenses string uses spaces as delimiters, not commas. Let's fix that.

```
def parse_expenses(expenses_string):
    """Parse the list of expenses and return the list of tuples (date, value, currency).
    Spacing lines starting with #.
    Parse the date using datetime.
    Example expenses_string:
    2023-01-01 -14.95 USD
    2023-01-01 2.59 EUR
    2023-01-01 -0.72 EUR
    """
    expenses = []
    for line in expenses_string.splitlines():
        if line.startswith("#"):
            continue
        date, value, currency = line.split(" ")
        expense.append((date, float(value), currency))
    return expense

expenses = [
    ("2023-01-01", -14.95, "USD"),
    ("2023-01-01", 2.59, "EUR"),
    ("2023-01-01", -0.72, "EUR")
]

for expense in expenses:
    print(f"{expense[0]} {expense[1]} {expense[2]}")
```

What other improvements can we make?

Code Review
parse_expenses.py Current file

подходит для Vibe Coding. Все они основаны на знаниях в области программирования. Даже компании, занимающиеся ИИ, используют LLM для написания кода, что подтвердилось, когда Anthropic в начале августа 2025 года ограничила доступ разработчикам OpenAI к своим API. Однако, если вы абсолютный новичок в этом деле и хотите узнать, где искать информацию, есть несколько действительно хороших инструментов для Vibe Coding. Мы рекомендуем быть осторожными, делать резервные копии и сохранять свою работу, так как в случае, если что-то пойдет не так, это приведет к удалению кода и прочим ошибкам.

Claude Code

Claude Code - прекрасное место для начала работы с Vibe Coding. Это вариант чат-бота Claude от Anthropic, оптимизированный специально для программирования. Вы будете впечатлены последней моделью Claude 4, особенно в плане работы с кодом. Claude Code работает в специально интегрированных средах разработки (IDE), таких как VS Code, и позволяет редактировать несколько файлов одновременно. В него также встроены средства защиты, которые не позволяют редактировать ваш код без вашего явного согласия, что помогает

могут прочитать и обобщить. Как отмечают в Anthropic, ИИ может вносить как небольшие изменения, вроде исправления ошибок, так и более крупные, такие как реализация новых функций, что делает его подходящим для Vibe Coding. Другие известные модели, например, Google Gemini, тоже отлично подходят для этого, но Claude Code создан специально для этой цели, поэтому он более естественный вариант.

GPT-5

Мы уже упоминали других лидеров рынка, но GPT-5 заслуживает особого внимания, поскольку это совершенно новая модель. OpenAI выпустила ее 7 августа 2025 года, и, когда речь идет о самых современных интеллектуальных возможностях, это отличный выбор. Помимо того, что это новейшая модель на рынке, OpenAI уделила много внимания программной части, о которой мы и поговорим.

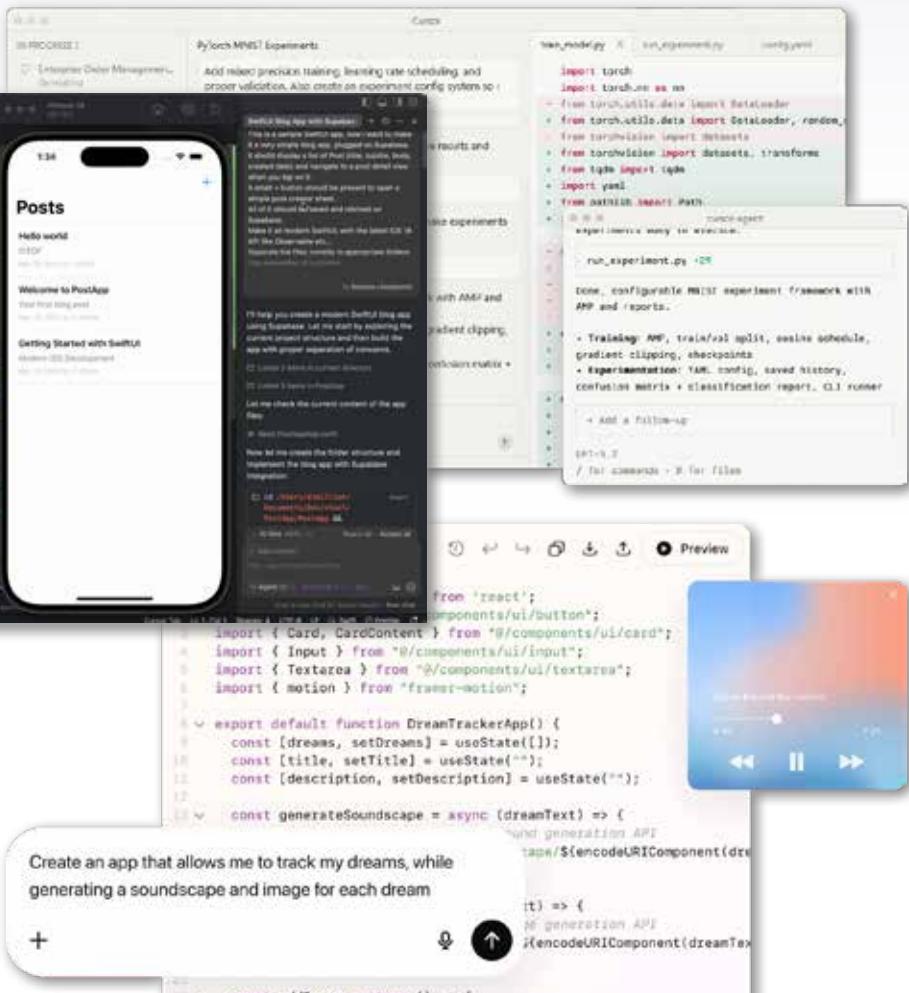
Одним из главных моментов релиза являются улучшения в агентном программировании, что на техническом языке означает возможность кодиро-

вать что-либо на основе подсказок на естественном языке. OpenAI прекрасно продемонстрировала это во время своей прямой трансляции. Для людей без опыта в программировании GPT-5 является отличным инструментом. Это значительный шаг вперед для поклонников Vibe Coding, так как инструмент удивительно прост в использовании.

Cursor

Cursor - еще один хороший выбор для Vibe Coding по тем же причинам, что и Claude Code. Это IDE со встроенным чат-ботом на основе ИИ, и поэтому Vibe Coding находится на первом месте в списке его функций. Это один из инструментов ИИ, который вы чаще всего увидите в рекомендациях, и в нем довольно легко освоиться без большого предварительного опыта.

Главное преимущество Cursor - это его агент кодирования. Вы можете указать ему внести изменения, и он сделает это, одновременно сообщая вам, какие изменения он вносит. Это позволяет программистам быть в курсе событий и знать, что нужно запросить на следующем шаге. Он также может выполнять



избежать таких проблем, как удаление кода, о чём мы упоминали ранее. Конечно, если вы никогда раньше не слышали об IDE, мы рекомендуем начать с более удобного для начинающих инструмента для Vibe Coding, такого как GPT-5 или Google Opal.

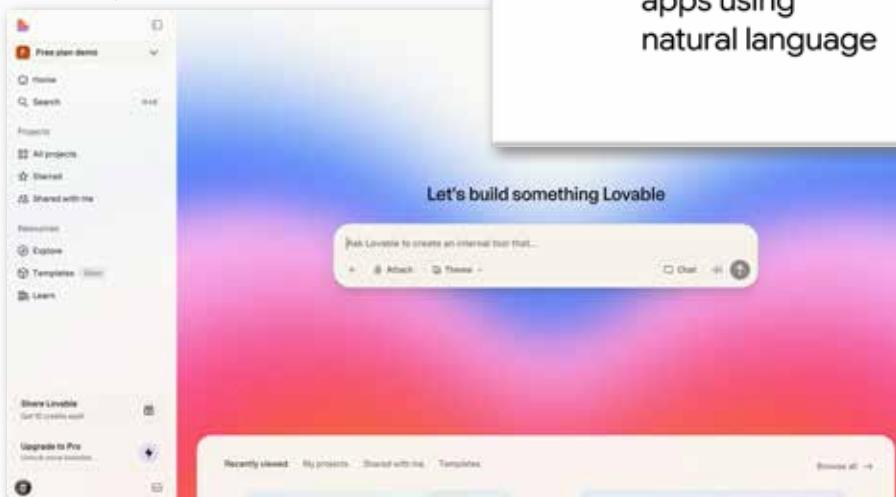
Используя Claude, более опытные программисты могут импортировать существующий код, который ИИ затем

такие функции, как автоматическое исправление ошибок, чтобы сократить усилия, необходимые для тестирования и итераций. Как и в Claude Code, вы также можете импортировать библиотеки для использования в документации, что дает вам возможность настраивать свой код.

Lovable

Lovable, наряду с Cursor, является одним из наиболее часто рекомендуемых вариантов. Он работает практически так же, как и Cursor: вы можете общаться с ИИ-ботом, чтобы получить готовый код, а также запрашивать изменения, исправления ошибок и т.п. Он также имеет общие функции, такие как импорт кода для документации и другие подобные возможности.

Как и конкуренты, Lovable имеет различные интеграции, которые можно добавить для упрощения работы, включая доступ к API OpenAI и Anthropic, а также GitHub. Таким образом, приложив немного усилий, вы можете интегрировать необходимые компоненты для достижения требуемой производительности. Lovable больше ориентирован на использование подсказок ИИ, но Cursor - более традиционная IDE. Поэтому вам следует выбрать ту модель, которая лучше соответствует вашему стилю программирования.



v0 от Vercel

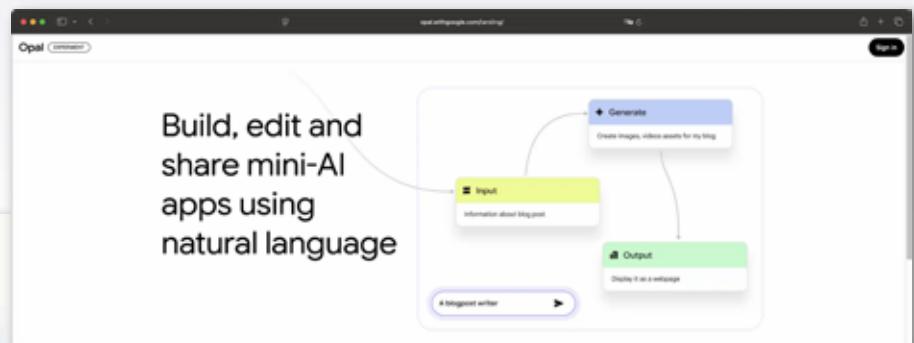
v0 от Vercel - это последний инструмент, на который мы рекомендуем обратить внимание. Он отлично подходит для создания стильных веб-приложений и, похоже, создан специально для этого. Вы говорите ему, что хотите, и он генерирует веб-приложение, которое делает то, что вы просите. Однако, как и 21st.dev, его, по-

хоже, в основном предпочитают люди, которые хотят создавать элементы пользовательского интерфейса вместе с программным обеспечением, что делает его хорошей универсальной программой для создания стильных веб-приложений.

Как и другие модели в этом списке, у вас есть список интеграций, которые вы можете добавить, чтобы повысить вероятность успеха вашей работы. Например, он может напрямую интегрироваться с Grok, а программисты могут добавлять свои API-ключи для других платформ, таких как OpenAI и Anthropic. Многие пользователи рекомендуют использовать его с чем-то вроде Claude Code в качестве двойной комбинации для создания стильных веб-приложений.

На почетном месте - Opal от Google

Как мы уже упоминали, Google недавно запустила Opal, инструмент для Vibe Coding, который позволяет использо-



вие. В процессе работы Opal создает визуальную сеть связей, чтобы вы могли видеть, как каждый шаг вписывается в целое.

Заслуживает отдельного упоминания - 21st.dev

21st.dev - это не инструмент для создания кода в Vibe Coding. Однако его можно использовать в процессе Vibe Coding. Идея заключается в том, что он помогает создавать пользовательский интерфейс для вашей программы. Затем вы можете использовать Vibe Coding и элементы интерфейса, созданные в нем, для создания единого целостного приложения.

Сервис работает в основном с модулями, которые вы можете экспортirовать и использовать в существующем коде. Эти компоненты предоставляют вам идеи на уровне шаблонов для пользовательского интерфейса, которые вы можете изменить или создать в соответствии со своими требованиями,

используя встроенный чат-бот с искусственным интеллектом. Например, вы можете использовать компонент кнопки в стиле «жидкое стекло» от Apple, а затем отредактировать его с помощью ИИ, чтобы он выглядел и делал то, что вам нужно. Затем вы можете импортировать этот код в свой проект, что значительно упрощает работу с пользовательским интерфейсом.

Пусть это сделает ИИ!

Как вы видите, уже сегодня практически не имея знаний в программировании, можно довольно быстро создавать простые приложения. Для Vibe Coding постоянно выпускаются новые инструменты, позволяющие использовать последние модные тенденции в программировании. Так что следите за появлением в ближайшие месяцы новых инструментов для программирования с использованием ИИ.

Компании, лихорадочно строящие и арендующие центры обработки данных, прекрасно понимают, что они создают нагрузку на энергосети, увеличивают выбросы вредных веществ в атмосферу и потребляют воду. Так, например, потребность в электроэнергии в центрах обработки данных для искусственного интеллекта может увеличиться на целых 165% к 2030 году. Более половины энергии, питающей эти огромные объекты, поступает из ископаемого топлива, что угрожает обратить вспять прогресс, направленные на решение климатического кризиса.

Некоторые из известных персон в области искусственного интеллекта уверяют, что у них есть решение: просто разместить эти колоссальные вычислительные кластеры в космосе. Генеральный директор OpenAI Сэм Альтман считает масштабное расширение площадей под центры обработки данных неизбежным. На самом



деле это является результатом того, что невероятно богатые компании решили инвестировать в ИИ невероятно большие суммы. И сам Альтман понимает, что некоторым это может не понравиться, поэтому задумывается о возможности вывода таких мощностей на орбиту Земли.

Сейчас идея выведения на орбиту центров обработки данных, самые большие из которых могут занимать до 100 тысяч квадратных метров, может показаться непрактичной. Но Альтман не одинок в своих размышлениях. Джек Белос и Эрик Шмидт также делают ставку на эту идею. Альтман

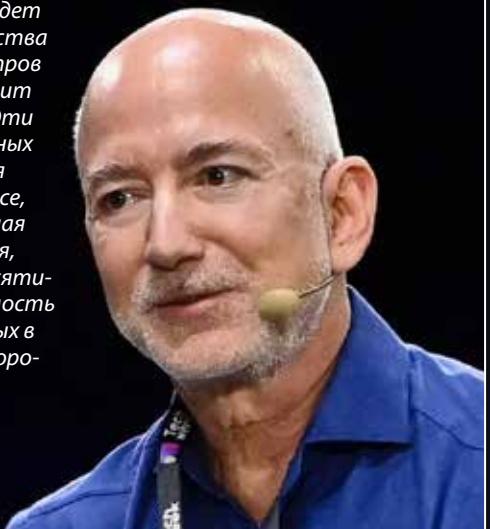
Технологические гиганты мечтают разместить центры обработки данных в космосе

Эта научно-фантастическая идея уже набрала достаточное число сторонников, от миллиардеров до правительств ряда стран. Но главный вопрос заключается в том, насколько она осуществима

предложил создать сферу Дайсона из центров обработки данных вокруг Солнца, имея в виду гипотетическую мегаструктуру, построенную вокруг звезды для улавливания большей части ее энергии. Довольно очевидный недостаток этого предложения заключается в том, что для строительства такой сферы, вероятно, потребуется больше ресурсов, чем существует на Земле, и это может сделать планету непригодной для жизни. Но более реалистичные планы постепенно приближаются к реализации. Такие стартапы, как Starcloud, Axiom и Lonestar Data Systems, уже привлекли миллионы долларов для их разработки. И эти проекты являются частью более широкой волны концепций, которые переносят часть вычислительных мощностей за пределы планеты. Например, Китай начал запуск космических аппаратов для группировки центров обработки данных Xingshidai, а ЕС изучает аналогичные идеи в рамках проекта ASCEND.

В США насчитывается, как минимум, 5400 центров обработки данных, от

«Одно из событий, которое произойдет в будущем, - это начало строительства этих гигантских гигаваттных центров обработки данных в космосе, - говорит основатель Amazon Джефф Безос. - Эти гигантские кластеры взаимосвязанных серверов, используемых для обучения моделей ИИ, лучше строить в космосе, потому что там у нас есть солнечная энергия 24/7. Нет облаков, нет дождя, нет непогоды. В ближайшие пару десятилетий мы сможем превзойти стоимость наземных центров обработки данных в космосе. Это уже произошло с метеорологическими спутниками. Это уже произошло со спутниками связи. Следующим шагом станут центры обработки данных, а затем и другие виды производства».



микроцентров до гипермасштабных» предприятий с тысячами серверов, и их число быстро растет. Ожидается, что к 2028 году эти объекты будут потреблять до 12% электроэнергии страны. Поэтому размещение их в космосе может показаться панацеей: решение проблемы энергопотребления за счет круглосуточной солнечной энергии

и избавление населенных пунктов от бремени загрязнения воздуха, шума и воды. И за этим стоит реальная научная основа. Профессор и участник проекта «Солнечная энергия в космосе» Калифорнийского технологического института Али Хаджимири (Ali Hajimiri) еще в 2016 году подал заявку на патент на «массово параллельную вычислительную систему в космосе», то есть, центр обработки данных. С тех пор стоимость запуска снизилась примерно до 1500 долларов за килограмм, а солнечные панели стали легче и эффективнее. А.Хаджимири и его коллеги недавно предложили легкую космическую солнечную энергетическую систему, которая могла бы вырабатывать электроэнергию по цене 10 центов за кВт ч, что значительно дешевле в больших масштабах, чем аналогичные системы на Земле. Теоретически такая технология могла бы обеспечивать электроэнергией орбитальные центры обработки данных, подобные тем, которые представляет себе Альтман. Правда, сам ученый до сих пор не уверен, когда их можно будет построить в масштабах, которые требуются таким компаниям, как OpenAI.



Во-первых, системы, которые он себе представляет, обрабатывают данные относительно медленно по сравнению с системами на Земле. Они будут постоянно подвергаться радиационному облучению, и их устаревание станет большой проблемой, поскольку ремонт или модернизация будут неизвестно сложными. А.Хаджимири считает, что центры обработки данных в космосе когда-нибудь могут стать жизнеспособным решением, но не решается сказать, когда этот день может наступить. «Безусловно, это осуществимо через несколько лет», - сказал он. «Вопрос в том, насколько эффективны

«Спутники Starlink V3 могут послужить основой для будущих центров обработки данных за счет их масштабирования. Простое масштабирование спутников Starlink V3, которые имеют высокоскоростные лазерные каналы связи, сработает. SpaceX будет этим заниматься, - заявил генеральный директор и главный инженер SpaceX Илон Маск. - С каждым Starship будут запускаться десятки таких аппаратов, и эта работа начнется в 2026 году».



ми они будут и насколько экономически выгодными они станут».

Во-вторых, идея простого размещения центров обработки данных на орбите не ограничивается мимолетными размышлениемами технических специалистов или более глубокими рассуждениями ученых. Должностные лица в некоторых городах, где такие компании, как Amazon, надеются построить центры обработки данных, поднимают более актуальные вопросы. Например, городской совет Тусона (штат Аризона, США) единогласно отклонил предложение по строительству центра обработки данных в городе. «Многие говорят, что центрам обработки данных не место в пустыне. Но если это действительно национальный приоритет, то необходимо сосредоточиться на вложении федеральных средств на исследования возможностей создания центров обработки данных, которые будут существовать в космосе. Это может показаться диковинкой и немного

научной фантастикой, но это действительно происходит», - считает член городского совета Никки Ли (Nikki Lee).

И работы в этом направлении уже ведутся, правда, в экспериментальном, а не промышленном масштабе. Стартап Starcloud надеялся запустить в августе прошлого года спутник размером с холодильник, оснащенный несколькими чипами NVIDIA, но запуск был отложен. Компания Lonestar Data Systems несколько месяцев назад высадила на Луну миниатюрный центр обработки данных, несущий ценную информацию. При попытке посадки аппарат перевернулся и вышел из строя. В ближайшие месяцы запланированы новые подобные запуски. «Но очень сложно предсказать, как быстро эта идея станет экономически целесообразной, - говорит экономист из Гарвардского университета Мэттью Вайнцирль (Matthew Weinzierl), изучающий рыночные инструменты в космосе. - Космические центры обработки данных вполне

могут иметь некоторые нишевые применения, например, для обработки космических данных и обеспечения возможностей национальной безопасности, однако, чтобы стать значимым конкурентом наземным центрам, им нужно будет конкурировать по стоимости и качеству обслуживания, как и по любым другим вопросам».



На данный момент размещение центра обработки данных в космосе обходится гораздо дороже, чем, скажем, в «Алле центров обработки данных» в Вирджинии, где спрос на электроэнергию может удвоиться в течение следующего десятилетия, если не будет регулирования. И пока оставаться на Земле дешевле, компании, движимые стремлением к прибыли, будут отдавать предпочтение расширению центров обработки данных на Земле. Пока же стоимость запуска ракет сама по себе представляет серьезную проблему для создания крупных орбитальных центров обработки данных, не говоря уже о необходимости замены бортовых чипов каждые 5-6 лет. Стоимость запуска снижается благодаря многоразовым ракетам, но нам все равно потребуется очень большое количество запусков для создания орбитальных центров обработки данных, конкурентоспособных по сравнению с наземными. Так, команда Google Suncatcher подсчитала, что к 2035 году стоимость запуска должна снизиться до менее чем 200 долларов за килограмм, чтобы эта концепция имела смысл.

Даже если эти проекты станут экономически целесообразными, орбитальные центры обработки данных могут наложить дополнительные издержки на устойчивое развитие мира. По оценкам Starcloud, космический центр обработки данных, работающий на солнеч-



«Google запустит прототип спутника для тестирования оборудования ИИ в космосе в 2027 году, говорит генеральный директор Google Сундар Пичаи. - Одна из наших главных задач - как в будущем создать центры обработки данных в космосе, чтобы эффективнее использовать энергию Солнца, которая в 100 триллионов раз превышает энергию, производимую сегодня на всей Земле. Но у меня нет сомнений, что примерно через 10 лет мы будем рассматривать это как более привычный способ строительства центров обработки данных».

ной энергии, может достичь в 10 раз меньших выбросов углекислого газа по сравнению с наземным центром обработки данных, работающим на газовых генераторах. Однако исследователи из Саарландского университета в Германии, опубликовавшие статью под названием «Грязные частицы на низкой околоземной орбите», подсчитали, что орбитальный центр обработки данных, работающий на солнечной энергии, все равно может производить на порядок больше выбросов, чем центр обработки данных на Земле, учитывая выбросы от запусков ракет и входа компонентов космических аппаратов в атмосферу. Большая часть этих дополнительных выбросов происходит из-за сгорания ступеней ракет и оборудования при входе в атмосферу. В результате этого процесса образуются загрязняющие вещества, которые могут еще больше истощить защитный озоновый слой Земли.

Орбита почти не защищена магнитным полем Земли. Это значит, что спутники будет атаковать солнечная радиация, а традиционная электроника с ней не дружит. По словам главы NVIDIA Дженсена Хуанга, стандартные высокопроизводительные ускорители вроде Blackwell на геостационарной орбите попросту не заработают без радиационного экранирования или модификаций, снижающих быстродействие. Google тоже протестировала свои ТРУ и оказалось, что при ожидаемой дозе 750 рад за 5 лет устройство начинает сбоить только после воздействия 2000 рад. Но условия в космосе непостоянны и трудно сказать, что станет с дорогой начинкой после очередной мощной вспышки на Солнце. К тому же ремонт и обновление оборудования на орбите требуют специализированных космических ремонтных кораблей или робототехники, технологии которых либо еще не готовы, либо чрезмерно дороги.



DATA CENTERS IN SPACE:

The Final Frontier of Digital Infrastructure

Leveraging Space for Unlimited Energy, Scalability, and Sustainability

THE TERRESTRIAL CHALLENGE: WHY WE NEED TO LOOK UP



SOARING POWER DEMAND (AI & CLOUD):
Projections indicate 165% increase in global data center power by 2030 due to AI workloads. Strain on grids.



LIMITED LAND & WATER:
Large facilities compete for prime real estate and consume millions of gallons of water for cooling.



ENVIRONMENTAL IMPACT:
Significant carbon footprint and energy intensity.



THE ORBITAL ADVANTAGE: BENEFITS OF SPACE-BASED DATA CENTERS



UNLIMITED CLEAN ENERGY:
24/7 direct solar power access without batteries or atmospheric interference. Potential for gigawatt-scale power generation.

PASSIVE RADIATIVE COOLING:
Leveraging the vacuum of deep space to dissipate heat via infrared radiation, eliminating water usage.



RAPID SCALABILITY & DEPLOYMENT:
Modular design allows for deploying and scaling compute power without terrestrial permitting constraints. Mass production of standardized modules.



REDUCED ENVIRONMENTAL IMPACT:
Shifting energy-intensive operations off planet reduces carbon emissions and water usage on Earth.



KEY TECHNOLOGIES & CONCEPTS

ORBITAL EDGE COMPUTING:
Processing data in space, near the source (e.g. Earth observation satellites, space telescopes) to reduce latency, volumes.



IN-SPACE DATA PROCESSING & STORAGE:
Filtering and analyzing data on-board, enabling faster insights and reducing transmission latency for critical applications.



FREE-SPACE OPTICAL LINKS (LASER COMMS):
High-bandwidth, low-latency communication between satellites for inter-satellite links and downlink to ground stations.



MODULAR SATELLITE CONSTELLATIONS:
Interconnected network of smaller, specialized compute satellites working as a single large data center.



CHALLENGES & HURDLES TO OVERCOME

HIGH LAUNCH COSTS:
Transporting hardware and infrastructure to orbit remains expensive, though costs are decreasing.



THERMAL MANAGEMENT IN A VACUUM:
Efficiently transferring heat from high-performance processors to radiators in the absence of convection is complex.



RADIATION SHIELDING & ELECTRONICS RELIABILITY:
Protecting sensitive components from harsh cosmic radiation and solar events.



ORBITAL DEBRIS & MAINTENANCE:
Mitigating collision risks and developing capabilities for in-orbit servicing or safe decommissioning.



THE FUTURE ROADMAP & BEYOND



NEAR-TERM (2025-2030):
Small-scale demonstrators, in-space edge compute for specific missions, development of key technologies.



MID-TERM (2030-2040):
Large-scale constellations, gigawatt-scale compute clusters, advanced thermal management and inter-satellite links.



LONG-TERM (BEYOND 2040):
Lunar surface data archives for deep storage, self-assembling orbital infrastructure, advanced compute architectures.



POTENTIAL IMPACT:
Revolutionizing AI training, enhancing global connectivity, securing human knowledge off-world, enabling autonomous space operations.

А вот еще целый ряд препятствий. Это только кажется, что на орбите можно получить доступ к неограниченным объемам количества энергии. Например, солнечная батарея МКС вырабатывает 200 кВт, и потребовалось несколько полетов, чтобы доставить ее туда, а запитать ее можно лишь около 200 видеокарт NVIDIA H-100. С охлаждением в космосе тоже есть проблемы. Космос - отличный теплоизолятор и управление температурным режимом там - задача номер один. Все, что вы можете использовать, это радиаторы. Для того чтобы избавиться от 200 кВт, потребуется около 500 м². И наконец, максимальная скорость передачи данных по радио до Земли составляет 1 Гбит/с. На Земле же скорость каналов связи внутри центров обработки данных достигает 100 Гбит/с.

Несколько лет назад Microsoft попыталась создать центры обработки данных в океане, разместив с 2018 по 2020 годы под водой у побережья Шотландии такую конструкцию в рамках проекта Natick. В компании говорили о том, что это будет надежно, практически и позволит использовать энергию рационально, но в 2024 году Microsoft признала, что проект провалился. Единственным преимуществом подводной инфраструктуры было охлаждение. Все остальное, например, техническое обслуживание или обновление, стало огромной головной болью, и подводные центры обработки данных были признаны непрактичными. Те же проблемы будут и в космосе, только охлаждение тоже будет ужасным.



У астрономов также есть свои опасения. Кроме того, что многочисленные группировки спутников уже сейчас серьезно мешают наблюдать за небом, орбитальные центры обработки данных с многокилометровыми солнечными батареями создадут еще больше проблем. Такие проекты могут усугубить растущую проблему космического мусора, поскольку запускается все больше оборудования и все больше обломков и фрагментов падает обратно в атмосферу. А недавно ученые из Принстона вместе с университетом Британской Колумбии опубликовали исследова-



«Планируется строительство центров обработки данных мощностью 10 ГВт. Это дает представление о масштабах кризиса. Многие считают, что потребность нашей отрасли в энергии вырастет с 3% до 9% от общего объема производства. Одна из оценок, которая, на мой взгляд, наиболее вероятна, заключается в том, что к 2027 году центрам обработки данных потребуется дополнительно 29 ГВт электроэнергии, а к 2030 году - еще 67 ГВт. Это промышленные масштабы, которых я никогда в жизни не видел», отмечает экс-глава Google Эрик Шмидт, ставший генеральным директором аэрокосмического стартапа Relativity Space после его приобретения.

ние, описывающее как солнечная буря может не только вывести из строя большинство спутников, но и устроить нам так называемую «ситуацию Кесслера», когда выведение на орбиту любого аппарата станет практически невозможным. Раньше ученые думали, что для полного развития «ситуации Кесслера» потребуются десятилетия, однако авторы статьи пришли к выводу, что, если операторы спутников вдруг потеряют возможность отправлять на спутники команды для маневров уклонения, то первое катастрофическое столкновение произойдет примерно через 2,8 дня после нарушения связи. Если операторы потеряют контроль всего лишь на 24 часа, то вероятность катастрофического столкновения спутников, которое запустит цепную реакцию, составит 30%, а облако обломков разрушенных спутников сделает невозможным запуск чего-либо в принципе.

Тем не менее, существует один фактор, который может побудить OpenAI и другие компании более пристально обратить свой взор в космос - там практиче-

ски нет регулирования. Строительство центров обработки данных на Земле требует получения муниципальных разрешений, и компании могут столкнуться с препятствиями со стороны местных властей, жители которых опасаются, что развитие центров обработки данных может привести к затоплению водоемов, повышению счетов за электроэнергию или перегреву планеты. «В космосе же нет соседей, на которых можно было бы пожаловаться», - говорит политолог и юрист Мишель Хэнлон (Michelle Hanlon), возглавляющая Центр воздушного и космического права при Университете Миссисипи. - Если вы американская компания, стремящаяся разместить центры обработки данных в космосе, то это необходимо сделать раньше, чем Конгресс скажет: «О, нам нужно это регулировать!».

Статья подготовлена по материалам wired.com, scientificamerican.com, datacenterdynamics.com, datacentremagazine.com и newspaceeconomy.ca.





Samsung Galaxy Book6

Компания Samsung представила на CES 2026 новые ноутбуки серии Galaxy Book6. Все ноутбуки основаны на новейших процессорах Intel Core Ultra, а в зависимости от версии предусмотрены дискретные видеокарты NVIDIA GeForce RTX 5060 Laptop или RTX 5070 Laptop. Все модели оборудованы продвинутой системой охлаждения с объемной испарительной камерой.

Кроме того, у версий Pro и Ultra увеличен размер ребер радиатора, а у Ultra еще добавлен новый двухканальный вентилятор и радиатор. Базовая модель Galaxy Book6 доступна в версиях с IPS-экранами диагональю 14" и 16" с разрешением 1920x1200 пикселей и яркостью 350 кд/м². Galaxy Book6 Pro также будет доступен в версиях с экранами диагональю 14" и 16", но уже с OLED-панелью.

Оба варианта получат поддержку сенсорного ввода. Ноутбук также получил конфигурацию с процессором Intel Core Ultra X. Galaxy Book6 Ultra получит только 16" сенсорный AMOLED-дисплей с разрешением 2880x1800 пикселей, переменной частотой обновления до 120 Hz и яркостью 1000 кд/м². Аккумулятор емкостью 80,2 Вт·ч поддерживает зарядку мощностью до 140 W. Также имеется продвинутая акустическая система из шести динамиков.

Ноутбуки получили 16 либо 32 Gb оперативной памяти, SSD-накопители емкостью от 256 Gb, модули Wi-Fi 6E или Wi-Fi 7. Модели Pro и Ultra оснащены touch-pad с тактильным откликом и обновленными клавиатурами. Для всех моделей заявлена поддержка ряда нейросетевых функций, призванных упростить повседневное использование устройств. Дата начала продаж и цены Samsung Galaxy Book6 пока не объявлены.

LG gram Pro AI, gram Pro 360 AI, gram AI и gram Book AI

Компания LG Electronics представила серию тонких и легких ноутбуков LG gram 2026. Новые модели оснащены корпусом из магниево-алюминиевого сплава Aerominum. Еще одна важная особенность заключается в том, что некоторые модели оснащены фирменным решением EXAONE 3.5 на основе ИИ. Кроме того, улучшена межсистемная связь LG gram Link, которая теперь поддерживает устройства LG на базе webOS, обеспечивая беспроводной обмен файлами, зеркальное отображение экрана и передачу контента. В серию LG gram 2026 года входят модели Pro AI (17"/16"), Pro 360 AI (16"), AI (15"/14") и Book AI (16"/15"). Ноутбук 17Z90UR, специально разработанный для рынка США, является самым легким в мире 17" ноутбуком с дискретной видеокартой NVIDIA GeForce RTX 5050 с 8 Gb памяти GDDR7 и LCD-дисплеем с разрешением 2560x1600 пикселей. По размерам корпуса эта модель сопоставима с типичным 16" ноутбуком. LG gram Pro AI с дисплеем диагональю 16" и аккумулятором емкостью 77 Вт·ч обладает самым тонким и легким корпусом в своей категории. Он оснащен OLED-экраном с разрешением 2880x1800 пикселей, предлагает на выбор процессоры Intel Core Ultra или AMD Ryzen AI серии 400, а также поддерживает быструю зарядку и прошел сертификацию надежности военного уровня. Цены и сроки выхода ноутбуков пока не объявлены.



ASUS ROG Flow Z13 KJP



Компания ASUS представила специальную версию мощного геймерского планшета ROG Flow Z13 KJP. Устройство разработано в коллаборации со студией Kojima Productions и получило специальную расцветку, а также визуально более агрессивную магнитную клавиатуру. Некоторые внешние элементы планшета выполнены из настоящего углеродного волокна. Вес устройства равен 1,75 кг, а толщина составляет 14,6 мм. Вместо

монотонного черного цвета, в котором выпускалась модель ROG Flow Z13 прошлого года версия KJP предлагает контрастную расцветку по мотивам Kojima Productions. Новинка базируется на процессоре AMD Ryzen AI Max+ 395 со встроенной графикой Radeon 8060S и NPU производительностью 50 TOPS.

Для устройства заявлена поддержка до 128 Гбайт оперативной памяти LPDDR5X-8000, ресурсы которой разделяются между CPU и GPU. Планшет также оснащен SSD-накопителем NVMe PCIe 4.0 емкостью до 1 Тб. В системе охлаждения используются испарительная камера, жидкий металл в качестве термоинтерфейса и вентиляторы Arc Flow. Планшет оснащен

13" дисплеем с разрешением 2560x1600 пикселей, частотой обновления 180 Hz, соотношением сторон 16:10, контрастностью 1500:1 и пиковой яркостью 500 кд/м². От механических повреждений дисплей защищает стекло Corning Gorilla Glass.

Аккумулятор емкостью 70 Вт·ч поддерживает быструю зарядку мощностью 200 W. Есть модуль Wi-Fi 7. Цена новинки пока неизвестна.

MSI Prestige 13 AI+

Компания MSI представила сверхлегкий ноутбук Prestige 13 AI+, который отличают корпус из магниево-алюминиевого сплава и процессор Intel Core Ultra 300 (Panther Lake) с производительной встроенной графикой Intel Arc. Размеры ноутбука составляют 299x210x15,9 мм, а вес равен всего 899 гр. В качестве процессоров выступают чипы вплоть до новейшего Intel Core Ultra 9 386H. Класс Copilot+ PC указывает на возможность локального запуска приложений искусственного интеллекта. За работу ИИ отвечает пакет MSI AI Engine, который обеспечивает оптимизацию режимов производительности, энергопотребления, охлаждения в зависимости от потребностей и типа рабочей нагрузки. Еще одно достоинство MSI Prestige 13 AI+ заключается в 13" OLED-дисплее с разрешением 2880x1800 пикселей и соотношением сторон 16:10. Устройство предлагает установку до 64 Гб оперативной памяти LPDDR5X и SSD-накопителя NVMe M.2 PCIe 4.0 емкостью до 2 Тб. Есть модули Wi-Fi 7 и Bluetooth 6. Компьютер оснащен дискретным чипом TPM 2.0. Также заявлены функции ИИ-шумоподавления для улучшения качества голоса и изображения. Клавиатура ноутбука получила белую подсветку, а ход клавиш равен 1,7 мм. Сканер отпечатков пальцев встроен в кнопку питания. Для подключения внешних устройств предусмотрены два порта Thunderbolt 4, два порта USB Type-A 3.2 Gen1, разъем HDMI 2.1 и слот для карт памяти формата microSD. Адаптер питания имеет мощность 65 Вт. Цена MSI Prestige 13 AI+ пока неизвестна.





Alienware Aurora и Area

Компания Alienware показала на CES 2026 новые флагманские ноутбуки с OLED-экранами и видеокартами NVIDIA GeForce RTX 50.

Alienware 16X Aurora получил 16" антибликовый OLED-дисплей с разрешением 2560x1600 пикселей, частотой обновления 240 Hz, временем отклика в 0,2 мс и пиковой яркостью 620 кд/м². В топовой модификации устройство оснащается процессором Intel Core Ultra 9 275HX, 64 Gb оперативной памяти DDR5-5600 и дискретной видеокартой NVIDIA GeForce RTX 5070. Емкость аккумулятора новинки составляет 90 Вт ч. Alienware 16 Area-51 оборудован таким же дисплеем и базируется на процессорах серии Intel Core Ultra 200HX. Топовая конфигурация включает видеокарту NVIDIA GeForce RTX 5090 в сочетании с 64 Gb оперативной памяти DDR5-7200. Новинка оснащается SSD-накопителем NVMe PCIe Gen5, аудиосистемой с пространственным звуком, клавиатурой AlienFX RGB с настраиваемой подсветкой и N-key rollover, модулем Intel Killer Wi-Fi 7, а также аккумулятором емкостью 96 Вт ч и GaN-блоком питания мощностью 360 W. Alienware 18 Area-51 отличается от 16 Area-51 только 18" IPS-дисплеем с разрешением 2560x1600 пикселей, частотой обновления 300 Hz, яркостью 500 кд/м² и временем отклика в 3 мс.

Цены новинок пока неизвестны.

Acer Swift, Nitro и Predator

Компания Acer на CES 2026 представила несколько ноутбуков, одним из которых стал Swift 16 AI, получивший большой тактильный трекпад с поддержкой стилуса, который также входит в комплектацию. Swift 16 AI будет доступен в нескольких конфигурациях с новейшими процессорами Intel Panther Lake, включая Core Ultra X9 388H. Опционально доступен вариант с OLED-дисплеем и большим количеством интерфейсов. Другие ноутбуки Acer также обновятся процессорами Intel Panther Lake, включая более доступный Swift Go 14 AI и легкие модели Swift Edge 14 AI и Swift Edge 16 AI. В это же время более крупный Swift Go 16 AI будет поставляться с процессорами AMD. Новые ноутбуки Acer получили обновленную аппаратную составляющую и небольшие доработки, появилось больше вариантов с OLED-дисплеями. Модели Swift Go и Swift Edge оснастили механическими трекпадами. Что касается геймерских ноутбуков, то у Acer появились новые модели Nitro V 16S AI, а также более продвинутая модель Predator Helios Neo 16S AI. Обновленный ноутбук Nitro поставляется в разных конфигурациях с ускорителями от NVIDIA вплоть до GeForce RTX 5070. Более производительный Predator также комплектуется видеокартой NVIDIA GeForce RTX 5070, но имеет более стильный дизайн и опционально доступен с OLED-дисплеем. Каждый из этих ноутбуков поставляется с процессорами Intel Panther Lake. Цена новинок пока неизвестна.



Lenovo ThinkPad Rollable XD Concept

Компания Lenovo продемонстрировала на выставке CES 2026 серию концептов, которые отражают ее подход к дизайну и экосистеме устройств с поддержкой ИИ. Это одно из первых в мире устройств, сочетающее внутренний расширяющийся вертикально экран с внешним экраном на крышки. Точнее это один дисплей, загнутый на внешнюю сторону крышки и программно разделенный надвое. Концепт можно трансформировать из компактного 13,3" устройства в ноутбук с почти 16" рабочим пространством. Это позволяет пользователю увеличивать более чем на 50% площадь экрана ноутбука без необходимости носить с собой громоздкую модель с большим 16" экраном. Для защиты экрана от повреждений используется разработанное совместно специалистами компаний Lenovo и Corning прочное стекло Corning Gorilla Glass Victus 2, обеспечивающее угол обзора в 180°. Используя жесты Swipe to X touch и голосовое управление пользователи ThinkPad Rollable XD Concept смогут легко запускать приложения или переключать режимы разными способами.



ASUS ROG Zephyrus G14 и G16

Компания ASUS представила обновленные геймерские ноутбуки ROG Zephyrus G14 и G16, которые получили новейшие процессоры Intel

Core Ultra 300 и AMD Ryzen AI 400. Ноутбуки ASUS ROG Zephyrus G14 получили обновленные OLED-дисплеи ROG Nebula Display с разрешением 2880x1800 пикселей, частотой обновления 120 Hz, пиковой яркостью 1000 кд/м² и сертификатом VESA DisplayHDR True Black 500. ROG Zephyrus G14 на базе процессоров Intel Core Ultra 300 может быть оснащен видеокартой NVIDIA вплоть до GeForce RTX 5080, до

64 Гб оперативной памяти LPDDR5X-8533 и SSD-накопителем PCIe 4.0 емкостью до 2 Tb. Модель на базе процессоров AMD Ryzen AI 400 может предложить дискретную графику NVIDIA GeForce RTX 5060, до 32 Гб оперативной памяти LPDDR5X-7500. Обе модели оснащены шестью динамиками с поддержкой Dolby Atmos и поддерживают Wi-Fi 7. Модель

ROG Zephyrus G16 представлена только на платформе Intel. Ноутбук предлагает графику вплоть до NVIDIA GeForce RTX 5090 и до 64 Гб оперативной памяти LPDDR5X-8533. Используется OLED-дисплей

с разрешением 2,5K и частотой обновления 240 Hz. Производитель также выделяет в этих ноутбуках новый механизм шарнира Easy Lift 2.0, упрощающий открытие и закрытие крышки, обновленную систему охлаждения с испарительной камерой, тремя вентиляторами с функцией полной остановки при отсутствии нагрузки, а также жидкий металл в качестве термоинтерфейса и 35-зонную RGB-подсветку

Цена новинок пока неизвестна.





MSI Prestige 16 AI+ и 16 Flip AI+

Компания MSI анонсировала ноутбуки Prestige 16 AI+ и Prestige 16 Flip AI+. В максимальной конфигурации ноутбуки оснащаются топовыми процессорами Intel Core X9 388H Panther Lake-H со встроенной графикой Arc B390 Xe3. Дополнительно будет доступна конфигурация на базе процессора Intel Core Ultra 7 355H. Также устройства получили до 64 Гб оперативной памяти LPDDR5x и SSD-накопители PCIe Gen5 емкостью до 2 Тб. Ноутбуки оборудованы 16" дисплеями с разрешением 2,8К, переменной частотой обновления от 48 до 120 Hz, соотношением сторон 16:10, сертификацией VESA DisplayHDR True Black 600 и 100% охватом цветовой палитры DCI-P3. Кроме того, дисплей Prestige 16 Flip AI+ поддерживает сенсорное управление и работу со стилусом MSI Nano Pen. Новинки имеют несколько портов Thunderbolt 4 и USB 3.2 Gen1 Type-A, а также разъем HDMI 2.1. Есть модули Wi-Fi 7 и Bluetooth 6, а также четыре динамика. Аккумуляторы емкостью 81 Вт·ч поддерживают быструю зарядку мощностью 65 W. Цена Prestige 16 AI+ стартует от 1399 долларов, в базовая версия Prestige 16 Flip AI+ обойдется в 1549 долларов.

Dell XPS 14 и XPS 16

Спустя год после отказа от бренда XPS, компания Dell объявила о его возрождении и представила на выставке CES 2026 ноутбуки премиум-класса XPS 14 (DA14260) и XPS 16 (DA16260). Новинки комплектуются процессорами Intel Core Ultra 300 (Panther Lake), в том числе Core Ultra 5 325, Ultra 7 355, Ultra X7 358H и Ultra X9 388H. Они располагают встроенными NPU с производительностью от 47 до 50 TOPS, а также интегрированной графикой Intel Arc. Высокую производительность компьютерам оперативная память LPDDR5x объемом до 64 Гб, а также SSD-накопители емкостью до 4 Тб. Dell XPS 14 оснащен 14" LCD-дисплеем с разрешением 1920x1200 пикселей, яркостью 500 кд/м² и переменной частотой обновления от 1 до 120 Hz, или OLED-дисплеем с разрешением 2880x1800 пикселей, яркостью 500 кд/м² и частотой обновления от 20 до 120 Hz. У Dell XPS 16 может быть либо 16" LCD-дисплей с разрешением 1920x1200 пикселей, либо OLED-дисплей с разрешением 3200x2000 пикселей с аналогичными характеристиками. Алюминиевый корпус имеет покрытие Gorilla Glass 3 на тачпаде и Gorilla Glass Victus на дисплее OLED-версий. Устройства получили 8 Мп камеры с поддержкой 4K и Windows Hello, квадрофонические динамики с поддержкой Dolby Atmos и Waves MaxxAudio, модули Wi-Fi 7 и Bluetooth 6.0, три порта Thunderbolt 4 и универсальный аудиоразъем. Цена Dell XPS 14 стартует от 1650 долларов, а базовая версия Dell XPS 16 оценена в 1850 долларов.



ASUS ROG Zephyrus Duo

Компания ASUS представила обновленный гибридный геймерский ноутбук ROG Zephyrus Duo с двумя 16" сенсорными экранами Nebula HDR OLED, каждый из которых поддерживает разрешение 2880x1800 пикселей, частоту обновления 120 Hz и пиковую яркость 1100 кд/м². Дисплеи защищает прочное покрытие Corning Glass DXC. Благодаря необычному формфактору ROG Zephyrus Duo можно использовать в разных режимах, например, как ноутбук с двумя сенсорными экранами или с опциональной физической беспроводной клавиатурой, которая крепится поверх одного из дисплеев. Устройство также можно использовать как стационарный компьютер с двумя дисплеями и внешней клавиатурой. Доступен и режим двойного просмотра, когда экраны устройства можно отклонить более чем на 180°, а также ROG Zephyrus Duo можно использовать в режиме книги. Устройство базируется на процессорах серии Intel Core Ultra 300, а в качестве графической подсистемы предлагается флагманская мобильная видеокарта NVIDIA GeForce RTX 5090. Ноутбук предлагает возможность установки до 64 Gb оперативной памяти LPDDR5X и SSD-накопителя PCIe 5.0 емкостью до 2 Tb. Ноутбук оснащен шестью динамиками с поддержкой Dolby Atmos, модулем Wi-Fi 7, двумя портами Thunderbolt 4, а также портами HDMI 2.1 и USB 3.2 Gen2 Type-A. В системе охлаждения используются два вентилятора, испарительная камера, графеновая пленка, а также жидкий металл в качестве термоинтерфейса. Цена новинки пока неизвестна.



Lenovo Yoga Slim 7i Ultra Aura Edition

Еще одной новинкой Lenovo на выставке CES 2026 стал ноутбук Yoga Slim 7i Ultra Aura Edition, который выделяется своими габаритами и весом, составляющим всего 975 гр. Добиться такого показателя удалось за счет тщательно спроектированного корпуса из магниевого сплава, а также оптимизации дисплея, системы охлаждения и сенсорной панели Force Pad. Ноутбук базируется на процессорах Intel Core Ultra X9 Series 3, оснащенных встроенной графикой

Intel Arc. Дополняет платформу до 32 Gb оперативной памяти с частотой до 9600 MHz. Yoga Slim 7i Ultra Aura Edition получил 14" дисплей PureSight Pro POLED с разрешением 2880x1800 пикселей, частотой обновления 120 Hz, пиковой яркостью до 1100 кд/м² в режиме HDR и сертификацией VESA DisplayHDR True Black 1000. Внешний облик устройства также был доработан. Усовершенствованное

покрытие Yoga Slim 7i Ultra Aura Edition теперь распространяется по всей поверхности корпуса, обеспечивая приятную матовую текстуру, которая предотвращает появление жирных пятен и отпечатков пальцев во время длительных творческих сессий.

Аккумулятор емкостью 75 Вт ч поддерживает быструю зарядку мощностью 65 W. Цена Lenovo Yoga Slim 7i Ultra Aura Edition стартует от 1500 долларов.



HP HyperX Omen Max 16, Omen 16 и Victus 15

В рамках выставки CES 2026 компания HP представила три новые модели геймерских ноутбуков Omen. Модель HyperX Omen Max 16 оснащается процессором серии Intel Core Ultra 200HX или AMD Ryzen AI HX, а также видеокартой NVIDIA вплоть до GeForce RTX 5090. Новинка получила 16" дисплей с частотой обновления 240 Hz и яркостью до 500 кд/м². Доступны модификации с матрицами OLED или IPS. Список характеристик дополняют клавиатура с подсветкой и технология Omen AI, которая автоматически настраивает параметры ноутбука для повышения частоты обновления кадров в играх. Цена этой модели стартует от 1699 долларов. Модель Omen 16 доступна в модификациях с процессорами AMD Ryzen AI 9, AI 7 и AI 5, а также с Intel Core Ultra серии H и HX 14-го поколения. Максимальный объем оперативной памяти достигает 32 Gb, а в качестве видеоподсистемы может использоваться NVIDIA GeForce RTX 4050. Новинка оснащена 16" дисплеем с частотой обновления 240 Hz. Цена этой модели стартует от 1599 долларов. Модель Victus 15 будет оборудована процессорами серий Intel Core 13 и AMD Ryzen 8000, а также видеокартой AMD Radeon RX 6550M или NVIDIA вплоть до GeForce RTX 4060. Этот ноутбук получил 15,6" IPS-дисплей с разрешением Full HD и частотой обновления 144 Hz. Его цена стартует от 1199 долларов.

MSI Crosshair, Stealth и Raider

Компания MSI обновила фирменные серии геймерских ноутбуков Raider и Crosshair, а также представила модель Stealth 16 AI+. В обновленную серию Raider 16 вошли модели 16 Max HX, 16 HX и A16 HX. Первые два устройства оснащаются процессорами семейства Intel Core Ultra 200HX, до 128 Gb оперативной памяти и видеокартами NVIDIA вплоть до GeForce RTX 5090, а последний ноутбук в топовой конфигурации получил процессор AMD Ryzen 9 9955HX, 96 Gb оперативной памяти и видеокарту NVIDIA GeForce RTX 5080. Все модели оснащены 16" OLED-дисплеями с разрешением QHD+ и частотой обновления 240 Hz. В качестве опции будут предложены более доступные конфигурации с IPS-матрицами. Ноутбук MSI Stealth 16 AI+ оснащен процессором Intel Core Ultra 9 386H и видеокартой NVIDIA GeForce RTX 5090. Максимальный объем оперативной памяти DDR5-7200 модели достигает 128 Gb. Есть порты Thunderbolt 4, HDMI 2.1, USB Type-A и Ethernet, а также модули Wi-Fi 7 и Bluetooth 6. В числе прочих особенностей модели компания выделила RGB-подсветку клавиатуры и 4 динамика со звуком Nahimic. В серию MSI Crosshair 16 вошли модели Crosshair 16 Max HX и Crosshair 16 HX, которые оснащаются 16" IPS-дисплеями с разрешением 2560x1600 пикселей и видеокартами NVIDIA GeForce RTX 5070. Первая модель базируется на процессоре Intel Core Ultra 200HX, в вторая - на процессоре Intel Core i9-14900HX. Максимальный объем оперативной памяти составляет 128 и 96 Gb соответственно. Кроме того, только у версии Max есть модификация с OLED-дисплеем. Цена новинок пока неизвестна.



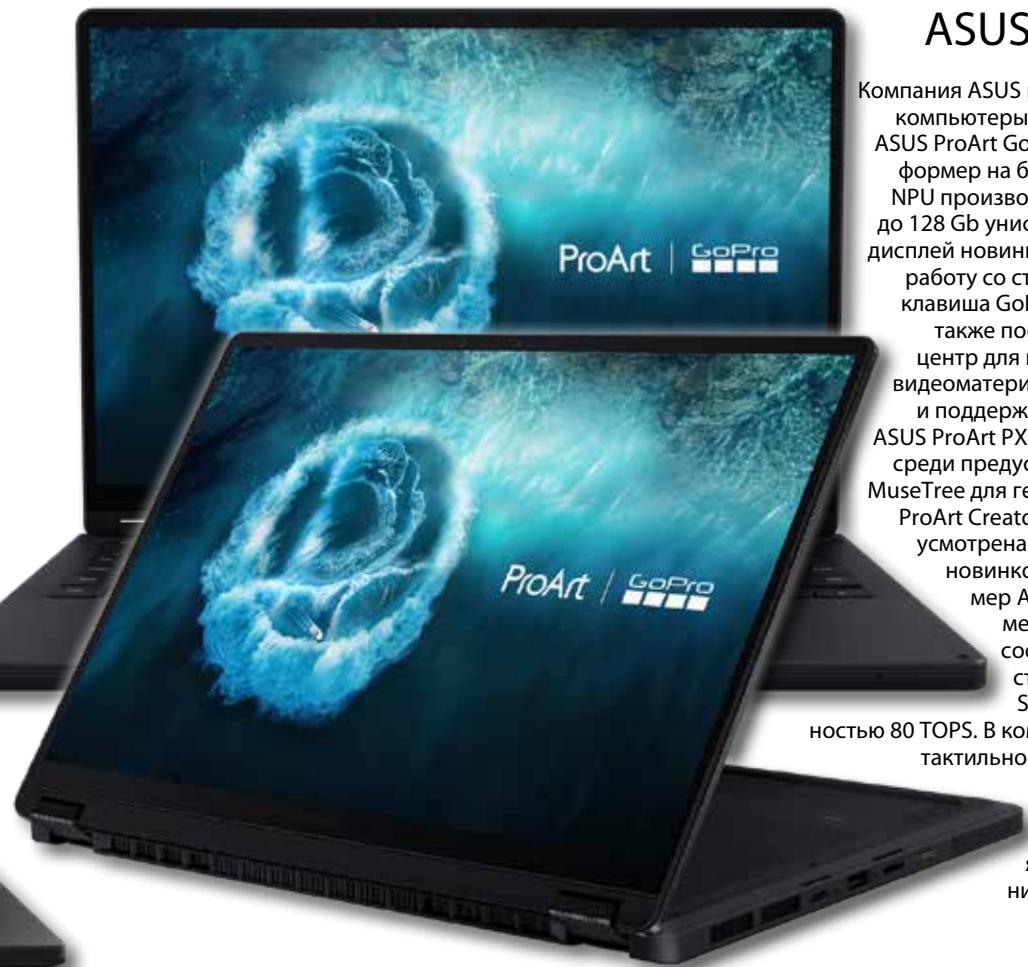
Lenovo Legion Pro Rollable

Компания Lenovo представила концепт геймерского ноутбука Legion Pro Rollable. Устройство оснащено гибким сворачивающимся горизонтально дисплеем Lenovo PureSight OLED, который может менять диагональ с 16" до 24". Ноутбук основан на платформе Legion Pro 7i и базируется на новейших процессорах серии Intel Core Ultra с флагманской мобильной видеокартой NVIDIA GeForce RTX 5090. Гибкий дисплей ноутбука имеет три режима. В обычном состоянии (Focus Mode) размер экрана составляет 16". При нажатии на специальную кнопку дисплей горизонтально увеличивается до 21,5" (Tactical Mode), а при повторном нажатии - до 24" (Arena Mode). В дисплее используется двухмоторный механизм, основанный на системе натяжения, который одновременно выдвигает OLED-экран с обеих сторон. Панель перемещается по траектории с низким трением и находится под контролируемым натяжением, что должно помочь сохранить ровность поверхности во всех режимах. Моторы настроены на бесшумную и плавную работу. Используемые в составе ноутбука контроллеры Lenovo LA Core (LA1 + LA3) и технология Lenovo AI Engine+ обеспечивают интеллектуальную настройку частоты кадров и автоматическую регулировку энергопотребления в режиме реального времени. Для устройства также заявлена функция Smart FPS на базе ИИ-алгоритмов, которая динамически корректирует настройки для обеспечения плавной и стабильной игры.



ASUS ProArt GoPro Edition

Компания ASUS представила на выставке CES 2026 новые компьютеры серии ProArt. Возглавляет серию модель ASUS ProArt GoPro Edition (PX13). Это 13" ноутбук-трансформер на базе процессора AMD Ryzen AI Max+ 395 с NPU производительностью 50 TOPS, который получил до 128 Gb унифицированной памяти. Сенсорный OLED-дисплей новинки имеет разрешение 3K и поддерживает работу со стилусом. На корпусе имеется выделенная клавиша GoPro для запуска GoPro Player. В комплекте также поставляется приложение ASUS StoryCube - центр для импорта, организации и редактирования видеоматериалов, включая интеграцию с GoPro Cloud и поддержку видео в формате 360°. Базовая модель ASUS ProArt PX13 получила такой же процессор, однако среди предустановленных приложений значится Asus MuseTree для генерации видео и создания раскадровок, ProArt Creator Hub и StoryCube, а на клавиатуре предусмотрена стандартная клавиша Copilot. Еще одной новинкой стал 14-дюймовый планшет-трансформер ASUS ProArt PZ14, выполненный в цельнометаллическом корпусе, толщина которого составляет 9 мм, а вес равен 790 гр. Устройство базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon X2 Elite с NPU производительностью 80 TOPS. В комплектацию входит стилус ASUS Pen 3.0 с тактильной обратной связью. Планшет получил 14" OLED-дисплей ASUS Lumina Pro, который обладает сертификатами Pantone и VESA DisplayHDR True Black, пиковой яркостью 1000 кд/м² и частотой обновления 144 Hz. Цена новинок пока неизвестна.



Лучшие для геймерского PC аксессуары

Если вы геймер, то знаете, что наличие необходимых аксессуаров может качественно повлиять на игровой процесс. Рабочее место геймера - это сердце всего, но лучшие аксессуары для игрового компьютера могут повысить комфорт и сделать рабочее пространство более захватывающим. От монитора до клавиатуры - правильные аксессуары поднимут ваш игровой процесс на совершенно новый уровень. Сегодня мы расскажем о лучших аксессуарах для игрового компьютера, на которые должен обратить внимание каждый геймер.

1. Игровой монитор: окно в ваш виртуальный мир

Геймерский монитор - это центральный элемент вашей игровой системы. Именно здесь происходит вся магия, поэтому выбор правильного монитора имеет решающее значение для полного погружения. Список лучших аксессуаров для игрового компьютера всегда включает монитор с высоким разрешением, высокой частотой обновления и низким временем отклика, что может иметь решающее значение в динамичных играх, таких как шутеры или гонки. Такие функции, как адаптивная синхронизация NVIDIA G-Sync или AMD FreeSync, уменьшают разрывы и подтормаживания изображения, делая картинку более плавной.

Разрешение:

Выбирайте монитор с более высоким разрешением для более четкой детализации. Если вы обычный геймер, разрешения 1080p (Full HD) может быть достаточно, но для более детального и захватывающего опыта 1440p (Quad HD) или 4K (UHD) - отличные варианты, особенно если у вас мощная видеокарта. 4K идеально подходит для кинематографического просмотра, но имейте в виду, что он требует большей

вычислительной мощности от вашей видеокарты. Если у вас ограниченный бюджет или видеокарта среднего уровня, то 1440p - оптимальный вариант, обеспечивающий отличное качество изображения без чрезмерных нагрузок на систему. Также следует отметить, что для по-настоящему захватывающего опыта многие геймеры выбирают игровую систему с тремя мониторами. Такая система мониторов не только увеличивает рабочее пространство экрана, но и улучшает игровой процесс, обеспечивая более широкий и увлекательный обзор.

Частота обновления:

Ищите монитор с высокой частотой обновления, например, 144 или 240 Hz, для более плавного движения и уменьшения размытия. Более высокая частота обновления особенно полезна для динамичных игр. Профессиональные геймеры определенно заметят разницу между монитором с частотой 60 Hz и монитором с частотой 144 или 240 Hz. Это стоит инвестиций ради более плавной работы, особенно в шутерах от первого лица.

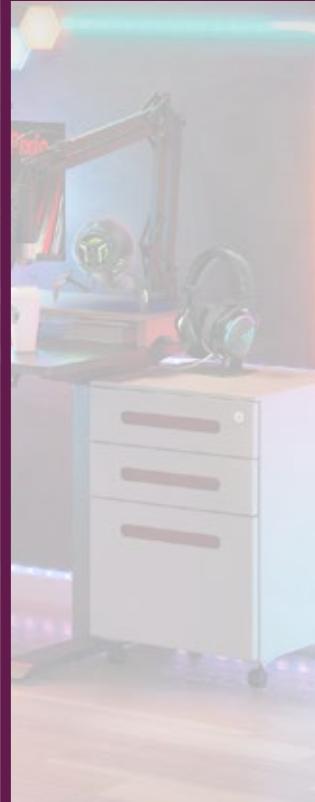




Время отклика:

Низкое время отклика (менее 5 мс) гарантирует минимальную задержку между вашим вводом и тем, что вы видите на экране, что крайне важно в динамичных играх. Выбирайте IPS-панели для яркой цветопередачи и более широких

полностью погрузиться в игру. Механическая клавиатура обеспечивает точность и тактильную отдачу, благодаря чему каждое нажатие клавиши доставляет удовольствие. При выборе аксессуаров для игрового компьютера, таких как клавиатура, учитывайте следующие факторы, чтобы убедиться,



углов обзора. Хотя TN-панели обеспечивают более быстрое время отклика, они жертвуют яркостью цветов и углами обзора. IPS же идеально подходит для геймеров, которые хотят получить потрясающее изображение.

что она соответствует вашим игровым потребностям:



2. Механические клавиатуры и игровые мыши: точность и комфорт у вас под рукой

Для геймеров клавиатура и мышь - это необходимые аксессуары для игрового компьютера, которые позволяют



Клавишиные переключатели:

Механические клавишиные переключатели предлагают различные тактильные ощущения, от щелчка до тихого и плавного нажатия. Выберите тот, который подходит вашему стилю и игровым потребностям. Если вы геймер, которому нравится слышать каждое нажатие клавиши, выбирайте тактильные переключатели.

Подсветка:

Настраиваемая подсветка - это интересный способ выразить свою индивидуальность и улучшить игровую обстановку. Выберите клавиатуру с настраиваемой RGB-подсветкой. Вы можете запрограммировать световые эффекты в соответствии с вашими предпочтениями или синхронизировать их с игрой для более полного погружения.

Программируемые клавиши:

Наличие программируемых клавиш - огромное преимущество, особенно для игроков в ММО или тех, кто использует много макросов. Назначайте внутриигровые команды или сложные действия одной клавише, экономя время и улучшая игровой процесс.

А мышь? Это ваш центр управления всем, от перемещения и прицеливания до взаимодействия с игровым миром. Отдайте приоритет возможности настройки DPI (точек на дюйм) и программируемым кнопкам. Мышь с регулируемым DPI позволяет точно настроить чувствительность в зависимости от игры, а программируемые кнопки могут обеспечить дополнительный контроль над внутриигровыми действиями.

3. Игровое освещение

Освещение - это не просто функциональность, это создание правильной атмосферы. Игровое освещение может улучшить визуальное

восприятие, добавить изюминку вашей игровой системе и уменьшить нагрузку на глаза, минимизируя блики. Основные элементы геймерского компьютера часто включают в себя освещение, а с помощью напольных RGB-ламп или светодиодных лент вы можете создать по-настоящему нужное настроение для ваших игровых сессий.

Активное освещение:

Светодиодные настольные лампы или настенные световые панели могут полностью изменить атмосферу вашей игровой комнаты. Эти светильники можно синхронизировать с игровым процессом, создавая захватывающую обстановку, регулируемую в зависимости от происходящего в игре. Используйте фоновое освещение за монитором, чтобы уменьшить нагрузку на глаза, особенно во время длительных игровых сессий. Оно создает мягкое свечение, соответствующее яркости экрана, смягчая переход от света к темноте.

Освещение для стриминга:

Если вы стример, освещение имеет важное значение. Рассмотрите воз-

можность приобретения кольцевой лампы или регулируемой настольной лампы, чтобы обеспечить хорошее освещение лица без бликов на экране.

4. Игровые колонки и гарнитуры

Звук играет огромную роль в погружении в игру, и правильная гарнитура или акустическая система имеют решающее значение. Играете ли вы в одиночную RPG или соревнуетесь в многопользовательских играх, чистый, захватывающий звук - это ключ к успеху.

Гарнитуры:



Игровая гарнитура должна обеспечивать высокое качество звука и комфорта, а также иметь качественный микрофон для общения. Беспроводные гарнитуры обеспечивают свободу движений, а проводные - надежное соединение с нулевой задержкой. Для профессиональных геймеров низкая задержка и





объемный звук - обязательные условия. Гарнитуры с объемным звуком 7.1 могут дать вам преимущество в шутерах от первого лица, помогая точно определять шаги или выстрелы противника.

Акустические системы:

Если вы предпочитаете играть громко, то хороший комплект игровых колонок обеспечит более захватывающий опыт. Ищите колонки, поддерживающие глубокие басы и чистые высокие частоты. Рассмотрите систему 2.1 с сабвуфером для насыщенного и мощного звука.

5. Настольные подставки и подставки для запястий: комфорт и защита



Лучшие аксессуары для геймерского компьютера могут включать в себя коврик для стола, занимающий большую часть пространства и защищающий поверхность стола. Игровой коврик имеет устойчивое основание, поэтому он точно не будет скользить. Большой коврик для стола обеспечивает удобную поверхность для мыши и клавиатуры, а подставка для запястий помогает предотвратить напряжение.

Коврики для стола:

Заделите поверхность стола от царапин и пролитой жидкости, обеспечивая гладкую и устойчивую поверхность для мыши. Коврики для стола также идеально подходят для предотвращения скольжения мыши. Выберите большой коврик, который охватывает как клавиатуру, так и мышь. Это даст вам больше пространства для перемещения мыши, не испытывая недостатка в пространстве.

Подставки для запястий:

Специальная подставка помогает поддерживать запястья и удерживать их в нейтральном положении, уменьшая напряжение и дискомфорт во время длительных игровых сессий. Рассмотрите эргономичные подставки для запястий из пены с эффектом памяти, которые принимают форму ваших запястий и обеспечивают лучшую поддержку.

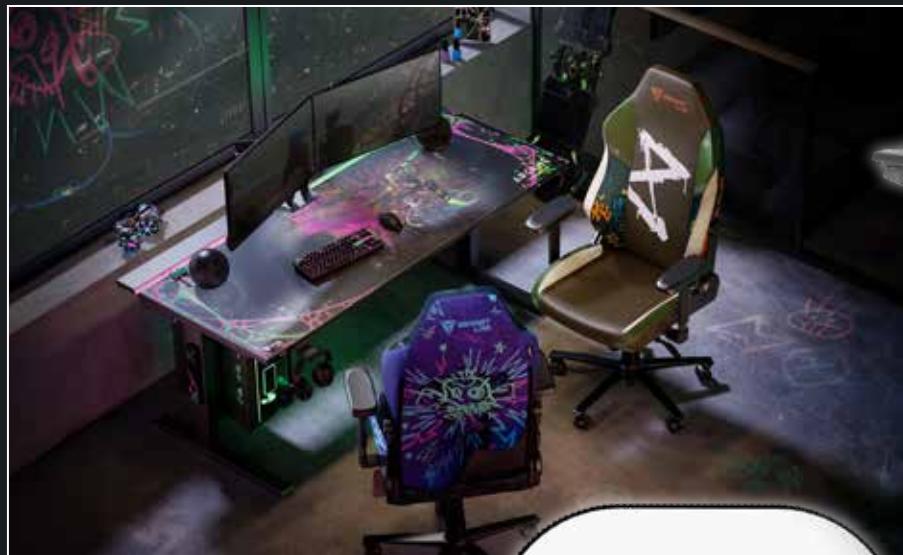
6. Внешнее хранилище данных: никогда не оставайтесь без свободного места на диске

Современные игры могут занимать много места и для их установки требуется несколько гигабайт дискового пространства. Наличие внешнего накопителя гарантирует, что у вас никогда не закончится место, и ваши игры будут легко доступны.



HDD против SSD:

SSD быстрее и надежнее, но HDD предлагают большую емкость по более низкой цене. Выбирайте SSD, если для вас важна быстрая загрузка, но, если у вас огромная библиотека игр, HDD может предложить лучшее соотношение цены и качества. Для быстрой загрузки и долговечности выбирайте SSD с высокой скоростью чтения/записи. Для дополнительного хранения без учета скорости портативный HDD предлагает гораздо больше места за соответствующую цену.



7. Организация кабелей: поддерживайте порядок на рабочем месте

Чистое и организованное рабочее место не только отлично выглядит, но и предотвращает запутывание кабелей. Решения для организации кабелей, такие как кабельные зажимы и оплетки, безусловно, занимают свое место в списке лучших аксессуаров для игровых компьютеров, поскольку они помогают поддерживать чистоту и порядок на рабочем столе. Используйте кабельные лотки под столом,



чтобы освободить место и скрыть провода от глаз. Маркируйте кабели цветными бирками, чтобы было легко идентифицировать их при необходимости.

8. Веб-камеры: идеальная настройка для стриминга

Если вы любите стримить или записывать игровой процесс, хорошая веб-камера - один из самых крутых аксессуаров для геймерского компьютера. Ищите камеру с высоким разрешением и хорошей производительностью при слабом освещении для четкой видеосъемки, плавной частотой кадров и функциями, которые помогают с освещением. Выбирайте веб-камеру с разрешением не менее



1080p и частотой 60 кадров в секунду или выше. Учитывайте также такую функцию, как автофокус.

9. Эргономичные аксессуары: комфорт для длительных игровых сессий

Многочасовая игра может сильно нагружать ваше тело, особенно спину, запястья и ноги. Именно поэтому эргономичные аксессуары необходимы для поддержания комфорта и предотвращения усталости во время длительных игровых сессий. Правильные инструменты не только улучшают осанку, но и помогают уменьшить дискомфорт,



позволяя вам дольше оставаться сосредоточенным и в игре.

Коврик для работы стоя:

Если вы используете стол для работы стоя в качестве игровой системы, коврик для работы стоя может существенно изменить ситуацию. Эти коврики обеспечивают амортизацию и поддержку ваших ног, помогая снизить нагрузку на ноги и поясницу. Они способствуют правильной осанке, предоставляя мягкую поверхность при игре стоя, что может существенно снизить усталость во время длительных игровых сессий. Это обеспечит вам больший комфорт и стабильность, позволяя переключаться между игрой сидя и стоя без ущерба для комфорта.

Балансировочные доски:

Добавление балансировочной доски к вашему рабочему месту помогает активировать мышцы и улучшить баланс во время игры. Это отличный вариант, если вы хотите оставаться активным во время игровых сессий, не вставая со стула. Балансировочные доски помогают задействовать мышцы, предотвращая скованность и боль, которые могут возникнуть от многочасового сидения.

Подушки и спинки:

Поддерживающая подушка или спинка для кресла могут существенно помочь, если вы долго играете.





Эргономичные подушки помогают поддерживать правильное положение позвоночника, обеспечивая дополнительный комфорт и снижая нагрузку на поясницу. Эти аксессуары для игровых столов особенно полезны, если вы долго сидите или используете кресло без полной поясничной поддержки. Рассмотрите возможность приобретения регулируемой поясничной подушки, которую можно идеально расположить для поддержки спины. Сочетайте ее с эргономичным офисным креслом с откидывающейся спинкой, чтобы дать вашему телу необходимый отдых во время перерывов.

Эргономичные игровые кресла:

Хотя это можно было бы выделить в отдельный раздел, стоит упомянуть, что правильное эргономичное игровое кресло является ключом к правильной осанке и комфорту. Кресла с регулируемыми подлокотниками, поясничной поддержкой и функцией откидывания спинки обеспечивают максимальный комфорт и помогают дольше оставаться в игре, не чувствуя скованности или боли. При выборе эргономичного кресла убедитесь, что оно поддерживает естественный изгиб позвоночника и предо-



ставляет возможности регулировки высоты, угла наклона спинки и подлокотников в соответствии с вашим телосложением.

Заключение

Теперь, когда вы знаете, какие аксессуары необходимы для идеальной игровой системы, пришло время создать игровое пространство вашей мечты. От высокопроизводительного монитора и механической клавиатуры до впечатляющей подсветки и решений для хранения данных - каждый необходимый элемент геймерского компьютера служит уникальной цели, улучшая ваш общий игровой опыт. С помощью этих эргономичных аксессуаров для геймерского компьютера вы можете создать игровую конфигурацию, которая способствует улучшению осанки, уменьшает дискомфорт и позволяет вам играть на высшем уровне. Вкладывайте средства в качественное оборудование и лучшие аксессуары, а также не забывайте учитывать запас прочности вашей системы. Приятной игры!



GIGABYTE MO27Q28GR

Компания GIGABYTE расширила линейку геймерских OLED-мониторов моделью MO27Q28GR. В основе новинки лежит 27" WOLED-панель с разрешением 2560x1440 пикселей и частотой обновления 280 Hz. Время отклика заявлено на уровне 0,03 мс (GtG). Яркость в режиме SDR достигает 335 кд/м², а в режиме HDR пиковые значения яркости доходят до 1500 кд/м². Также заявлены 10-битная глубина цвета и 99,5% охват цветового пространства DCI-P3. Переход с матового покрытия на глянцевое стал ключевым изменением по сравнению с предыдущей версией. Такое решение усиливает контрастность, подчеркивает глубину черного цвета и делает изображение более «живым», что особенно заметно на WOLED-матрицах. Конструкция монитора предусматривает подставку с регулировкой по высоте, наклону и повороту, а также возможность установки на кронштейн VESA 100x100 мм. Набор интерфейсов включает два разъема HDMI 2.1, порты DisplayPort 1.4 и USB Type-C с подачей питания мощностью до 18 W, два порта USB Type-A с поддержкой KVM и 3,5 мм аудиоразъем. Цена новинки составляет 485 долларов.



Samsung Odyssey 3D, Odyssey G6 и Odyssey G8

Компания Samsung представила обновленную линейку мониторов Odyssey, в которую вошли 5 моделей: Odyssey 3D, Odyssey G6 и три Odyssey G8. Odyssey 3D (G90XH) - первый

в мире монитор с поддержкой разрешения 6K (6144x3456 пикселей) и 3D-изображения без необходимости использования специальных стереоскопических очков благодаря технологии отслеживания взгляда. Благодаря отслеживанию взгляда в реальном времени экран регулирует глубину и перспективу в зависимости от положения зрителя, создавая многослойное ощущение объема для плавного и непрерывного игрового процесса. Монитор получил 32" IPS-матрицу с частотой обновления 165 Hz в режиме 6K и 330 Hz в режиме 3K. Время отклика дисплея составляет 1 мс (GtG).

Имеются разъемы HDMI 2.1 и DisplayPort 2.1. Samsung отмечает,

что поддержка стереоэффекта изображения будет добавлена в такие игры, как The First Berserker: Khazan, Lies of P: Overture и Stellar Blade. Odyssey G6 (G60H) оборудован IPS-матрицей диагональю 27" с разрешением QHD (2560x1440 пикселей) и частотой обновления 600 Hz (до 1040 Hz при 720p). Заявлена поддержка

технологий NVIDIA G-Sync и AMD FreeSync Premium, а также стандарта HDR10+ Gaming. Odyssey G8 (G80HS) предлагает те же характеристики, что и модель G90XH, но без эффекта стереоскопического изображения. Монитор получил поддержку

технологий синхронизации изображения NVIDIA G-Sync и AMD FreeSync Premium. Odyssey OLED G8 (G80SH) оснащен 32" QD-OLED-матрицей с разрешением 4K (3840x2160 пикселей), частотой обновления 240 Hz и типичной яркостью 300 кд/м². Монитор имеет сертификацию VESA DisplayHDR True Black 500 и оснащен разъемом DisplayPort 2. Odyssey G8(G80HF) - 27" монитор с IPS-матрицей поддерживает двойной режим изображения: 5K при 180 Hz и QHD при 360 Hz. Поддерживаются технологии синхронизации изображения NVIDIA G-Sync и AMD FreeSync Premium, а также HDR10+. Цена новинок пока неизвестна.

LG UltraGear evo 39GX950B, 27GM950B и 52G930B

Компания LG представила новую серию геймерских мониторов UltraGear evo. Во всех моделях линейки впервые реализована фирменная разработка компании: ИИ-масштабирование контента с низким разрешением до 5K. Примерно так же работают технологии DLSS, FSR и XeSS, но разрешение рендеринга зависит и от родного разрешения монитора, и от режима качества. Разработка LG позволяет вывести на монитор изображение условно в любом разрешении не ниже Full HD и получить 5K.

UltraGear evo (39GX950B) - это 39" сверхширокоформатный игровой монитор с изогнутым OLED-дисплеем с разрешением 5120x2160 пикселей, соотношением сторон 21:9 и радиусом кривизны 1500R. Модель поддерживает режимы с разрешением 5K при частоте обновления 165 Hz и с разрешением WFHD при частоте обновления 330 Hz. Время отклика панели составляет 0,03 мс (GtG). Имеется сертификация VESA DisplayHDR True Black 500. Монитор также получил ИИ-функции, включая оптимизацию сцены и настройку звука, а также фирменную технологию Primary RGB Tandem OLED, обеспечивающую высокую яркость, точность цветопередачи и продолжительный срок службы панели. Более компактный 27" монитор UltraGear evo (27GM950B) с MiniLED-дисплеем с разрешением 5K получил поддержку технологии для уменьшения эффекта ореола, которую LG называет «нулевым оптическим расстоянием». Панель имеет 2304 зоны локального затемнения и также поддерживает два режима. Время отклика матрицы составляет 1 мс (GtG), а пиковая яркость равна 1250 кд/м². Монитор имеет сертификацию VESA DisplayHDR 1000 и те же встроенные ИИ-функции. В новую серию также входит 52" модель UltraGear evo (52G930B) с разрешением 5K, частотой обновления 240 Hz, радиусом кривизны 1000R и сертификацией VESA DisplayHDR 600. ИИ-функции у этой модели не поддерживаются. Цена новинок пока неизвестна.



Hisense XR10 и PX4-Pro

Компания Hisense представила два новых лазерных проектора XR10 и PX4-Pro. Новинки ориентированы на премиальный сегмент и делают ставку на высокую яркость, расширенный цветовой охват и гибкость установки в современных жилых пространствах, включая ярко освещенные комнаты. Флагманская модель Hisense XR10 оснащена трехлазерным RGB-источником света и цифровым лазерным процессором LPU 3.0. Яркость проекции достигает 6000 ANSI люмен. Поддерживаются экраны диагональю от 65" до 300" и оптический зум 0,84-2,0x. Проектор получил систему IRIS с автоматической регулировкой диафрагмы и контрастность 6000:1. Также есть возможность настройки изображения с помощью искусственного интеллекта, коррекция проекции, сдвиг объектива и полностью герметичная жидкостная система охлаждения. Модель PX4-Pro представляет собой лазерный проектор со сверхкоротким фокусным расстоянием. Он способен выводить изображение диагональю до 200", обеспечивает яркость 3500 ANSI люмен и разрешение 4K. Проектор использует технологию TriChroma, сертифицирован по стандарту IMAX Enhanced, поддерживает контрастность до 6000:1 и режим низкой задержки, ориентированный на игры и динамичный контент. Цена новинок пока неизвестна.



ASUS ROG Swift PG34WCDN и ROG Swift PG27UCWM

Компания ASUS расширила семейство геймерских мониторов ROG Swift двумя флагманскими моделями ROG Swift PG34WCDN и PG27UCWM. 34" модель PG34WCDN основана на новейшей панели QD-OLED от Samsung Display с разрешением 3440x1440 пикселей, соотношением сторон 21:9 и радиусом кривизны 1800R. Модель получит рекордную для ультрашироких OLED-мониторов частоту обновления до 360 Hz, время отклика 0,03 мс (GtG), 10-битную цветопередачу и 99% охват цветового пространства DCI-P3. Заводская калибровка обеспечит точность передачи цвета на уровне Delta E < 2. Впервые в мониторах ASUS применена RGB-субпиксельная матрица, выполненная по технологии V-stripe, призванная минимизировать цветовые артефакты и повысить четкость текста. Кроме того, ASUS внедрила собственное покрытие BlackShield Film, которое не только усиливает глубину черного цвета при окружающем ярком освещении, но и устраниет фиолетовый оттенок. Монитор оснащен двумя портами HDMI 2.1, разъемом

DisplayPort 2.1 (UHBR20), портом USB-C с поддержкой DP Alt Mode и мощностью зарядки 90 W, а также несколькими портами

USB Type-A и 3,5 мм аудиоразъемом. Модель PG27UCWM получила тандемную (Tandem Primary RGB) WOLED-панель 4-го поколения от LG Display диагональю 27".

Монитор работает на частоте 240 Hz при разрешении 4K, а при переключении на разрешение 1920x1080 пикселей частота повышается до 480 Hz. PG27UCWM оснащен портами DisplayPort 2.1a (UHBR20) и USB Type-C, а также расширенным набором функций ASUS OLED Care Pro, включая датчик приближения Neo Proximity Sensor для автоматической защиты от выгорания. Цена новинок пока неизвестна.



Geeks Loft Perisphere

Южнокорейский стартап Geeks Loft показал необычное устройство, которое похоже на обычные полноразмерные наушники, но в их оголовье скрыт откидной дисплей для просмотра контента. Проект под названием Perisphere пытается решить главную проблему VR- и AR-гарнитур, которые слишком громоздки. В Perisphere используются два дисплея с разрешением 1080p, яркостью до 1800 кд/м² и углом обзора в 53°. Изображение должно восприниматься, как один большой экран, расположенный прямо перед пользователем. Гаджет ориентирован на просмотр видео и работу с приложениями, но не предполагает полноценный опыт виртуальной или дополненной реальности. В устройстве есть две камеры с разрешением 5 Mp, с помощью которых можно снимать трехмерное видео. Встроенного аккумулятора емкостью 2500 мА·ч достаточно для трех часов воспроизведения видео в автономном режиме. Массовое производство новинки стартует в этом году.





Компания Bambu Lab представила 3D-принтер P1S Combo на базе FDM-технологии с закрытой камерой печати. Устройство может использоваться как в небольших студиях 3D-печати, так и в домашних условиях, обеспечивая качество печати профессионального уровня. Bambu Lab P1S Combo отличается простотой в управлении и не нуждается в предварительной настройке. Принтер обладает цветным сенсорным 2,7" экраном с интуитивным интерфейсом, что упрощает управление процессом печати. Возможно также удаленное управление печатью с использованием облачного сервиса. Для подключения используются модули Bluetooth и Wi-Fi. Также есть слот для карт памяти формата microSD. Bambu Lab P1S Combo оснащен одним экструдером и системой автоматической подачи материалов, позволяющей работать с четырьмя катушками филамента разного цвета (до 16 цветов при использовании 4 модулей). Устройство обеспечивает высокую скорость движения печатающей головки до 500 мм/с с точностью печати 0,05 мм, что позволяет создавать с его помощью как детали конструкций, так и детализированные модели. Принтер поддерживает применение широкого спектра исходного материала, включая PLA, PETG, TPU, PVA, PET, а также PA, PC, ABS, ASA. Для работы используются филаменты диаметром 1,75 мм. Максимальная температура печатной платформы равна 100°C, а хотэнда - 300°C. Камера с разрешением 720р и поддержкой Timelapse обеспечивает удаленный контроль печати, а также позволяет создавать видеоролики с замедленной съемкой печати изделий. Благодаря датчику автоматической калибровки поверхности обеспечивается точная калибровка и выравнивание печатной платформы. В случае перебоев с подачей электроэнергии функция восстановления печати позволяет возобновить процесс печати с того места, на котором была прервана работа, а встроенные алгоритмы контроля исключают возможность брака изделия из-за ошибок пользователя. Также есть система предупреждения об ошибках. Цена Bambu Lab P1S Combo составляет 559 евро.

Dell SE2426HG и SE2726HG

В ассортименте геймерских мониторов Dell появились модели SE2426HG и SE2726HG с матрицами Fast IPS. Обе новинки поддерживают технологию AMD FreeSync Premium, при этом их цены сопоставимы с недорогими офисными решениями. Мониторы отличаются только диагональю дисплея: 24,8" у SE2426HG и 27" у SE2726HG. Прочие характеристики идентичны: разрешение 1920x1080 пикселей, частота обновления 240 Hz, яркость 300 кд/м² и время отклика 0,5 мс (GtG). Заявлены 99% охват цветовой палитры sRGB и поддержка HDR10. Новинки имеют антибликовое покрытие, а также поддерживают функции подавления синего спектра подсветки и мерцания экрана. Углы обзора матриц составляют 178° как по горизонтали, так и по вертикали. Для подключения источника сигнала используются два разъема HDMI 2.1 и один порт DisplayPort 1.4. В комплект входят 1,8 м кабель HDMI, а также подставка, позволяющая регулировать высоту экрана над столом и углы поворота. Цена монитора Dell SE2426HG составляет 105 долларов, а модель SE2726HG оценена в 135 долларов.



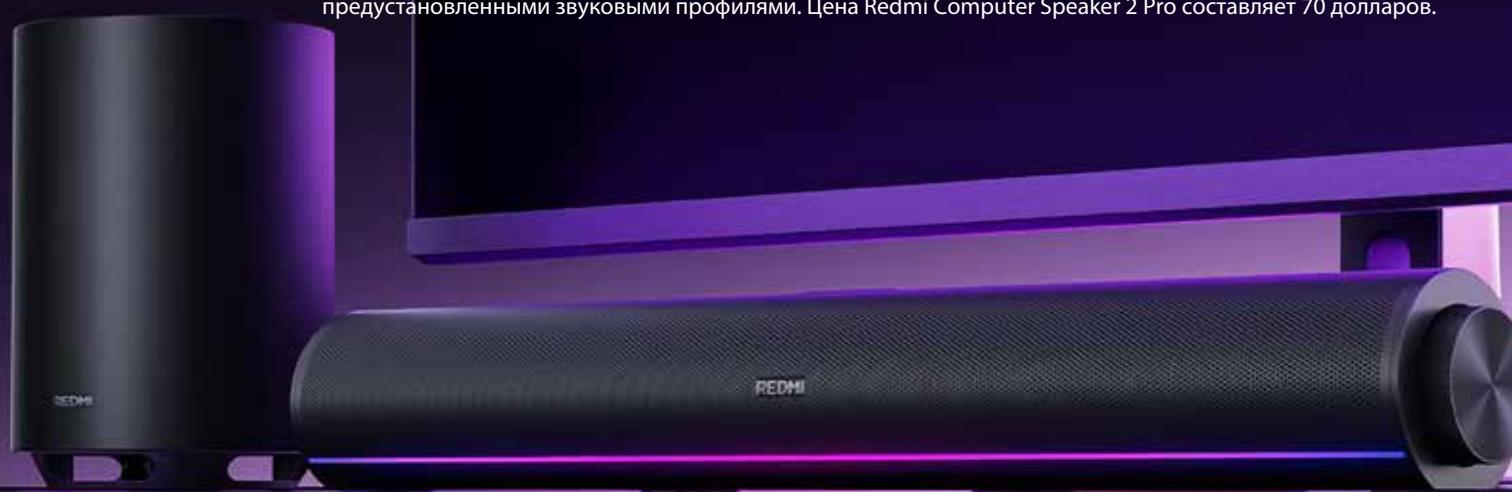
LG UltraGear 27GX790B

Компания LG расширила линейку мониторов UltraGear, представив геймерскую модель с индексом 27GX790B. Ключевой особенностью новинки стал 27" OLED-дисплей с частотой обновления до 720 Hz, чего достаточно даже для поклонников киберспортивных дисциплин, требовательных к плавности картинки. До максимального значения матрица разгоняется при разрешении 720р, тогда как при разрешении 1440р этот показатель сокращается до 540 Hz. Время отклика OLED-панели составляет 0,02 мс, пиковая яркость равна 335 кд/м² в режиме SDR и 1500 кд/м² в режиме HDR. Заявлен 99,5% охват цветовой цифровой палитры DCI-P3. Еще одной особенностью монитора стала декоративная RGB-подсветка на задней части корпуса. Набор интерфейсов включает разъемы HDMI 2.1 и DisplayPort 2.1, порты USB Type-C и USB Type-A, а также 3,5 мм аудиоразъем. Дата начала продаж и розничная цена LG UltraGear 27GX790B будут объявлены позже.



Redmi Computer Speaker 2 Pro

Компания Xiaomi представила компактную аудиосистему Redmi Computer Speaker 2 Pro, в состав которой входят саундбар и отдельный сабвуфер. Основной модуль оснащен двумя динамиками мощностью 10 W каждый и парой пассивных низкочастотных излучателей, которые расширяют стереосцену и добавляют объем звучанию. Саундбар спроектирован с учетом настольного использования. Звук направлен под углом к слушателю, что делает речь, музыку и игровые эффекты более четкими даже при невысокой громкости. Саундбар получил RGB-подсветку, которая может работать в такт музыке. Сбоку есть многофункциональная ручка, с помощью которой можно регулировать громкость, переключать режимы звучания и эффекты подсветки. Беспроводной сабвуфер с 96 мм низкочастотным динамиком и длинным ходом отвечает за насыщенные басы. Он подключается по радиоканалу и использует независимое питание. Redmi Computer Speaker 2 Pro поддерживает подключение по USB, Bluetooth 5.3 и через 3,5 мм аудиоразъем, а также предлагает фирменное программное обеспечение с настройками DSP и несколькими предустановленными звуковыми профилями. Цена Redmi Computer Speaker 2 Pro составляет 70 долларов.





Компания Honor представила компактный проектор Choice AI Air, который может проецировать изображение на стену или потолок и позволяет рисовать в границах кадра, отслеживая движение специального стилуса. Проектор создан на базе матрицы с разрешением 1080р и оснащен поворотным шарнирным кронштейном с углом перемещения в 160°. Благодаря этому изображение можно легко перенаправить со стены на потолок, а встроенные системы автофокуса, трапецидальной коррекции и подгонки под экран облегчают настройку. Свет дает LED-модуль яркостью 280 люмен по китайскому стандарту CVIA и контрастностью 2500:1. Этого достаточно для затемненной комнаты, хотя в дневное время изображение будет заметно бледнее. Контент можно выводить по Wi-Fi 6 или через HDMI. Проектор оснащен динамиком мощностью 5 W, 3,5 мм аудиоразъемом и модулем Bluetooth 5.0. Устройство базируется на четырехядерном процессоре, а также получило 1 Гб оперативной и 32 Гб встроенной памяти. Есть поддержка голосового ассистента DeepSeek. Цена новинки составляет всего 75 долларов.

MSI MPG 322UR QD-OLED X24 и MAG 321UP QD-OLED X24

Компания MSI расширила линейку геймерских мониторов с экранами QD-OLED и разрешением 4K моделями MPG 322UR QD-OLED X24 и MAG 321UP QD-OLED X24. Новинки оснащены новейшими технологиями, которые помогают повысить качество изображения. В обеих моделях используется многослойная панель Tandem OLED на основе органических материалов EL Gen 3. Важное достоинство мониторов - покрытие DarkArmor Film. Оно усиливает поглощение света от внешних источников и помогает снизить фиолетовое или красноватое свечение, характерное для панелей QD-OLED. Уровень чистого черного цвета повышается на величину до 40%, что дает высокие контрастность и качество картинки. Кроме того, твердость поверхности экрана увеличивается с 2Н до 3Н, за счет чего дисплей более устойчив к царапинам, а повседневный износ проявляется не так ярко. Еще одно ключевое решение получило название Uniform Luminance - это система контроля кривой яркости HDR, чтобы устраниćть резкие перепады при выводе изображения с высоким динамическим диапазоном. Алгоритм отслеживает величину светлых участков изображения и на ее основе плавно регулирует яркость всего экрана. Монитор MSI MPG 322UR QD-OLED X24 отличается от младшей модели наличием датчика AI Care Sensor с нейропроцессором, который в реальном времени отслеживают присутствие человека перед монитором и, когда тот покидает рабочее место, отключают питание, чтобы продлить срок службы дисплея. Цена новинок пока неизвестна.



ARC Raiders®

Cобытия в ARC Raiders разворачиваются на изрядно потрепанной Земле, где сначала бушевали невиданные природные катаклизмы, а затем с неба начали падать арки - машины неизвестного происхождения, загнавшие последних выживших под землю. Надежды на возвращение на поверхность нет, ведь эти машины чрезвычайно опасны и неисчислимы. Лишь самые отважные смельчаки решаются на смертельно опасные вылазки наверх на поиски припасов, деталей и других необходимых для выживания вещей. Этих смельчаков называют рейдерами, и наш герой - один из них.



На первый взгляд ARC Raiders не сильно отличается от других проектов жанра. Тот же игровой цикл, состоящий из вылазок, разбора добычи и усиления разных аспектов рейдера. Те же принципы взаимодействия с другими игроками. Тот же подскакивающий адреналин от звуков выстрелов, раздающихся неподалеку от точки эвакуации, где вы готовитесь покинуть локацию с полным рюкзаком ценного хабара. И все же разница ощущается, особенно во множестве удобных мелочей. Главное, что ARC Raiders привносит в жанр максимально комфортный игровой опыт на ранних этапах прохождения. Без переусложненной системы инвентаря, без нагромождения систем и механик, без сложной на-

вигации по десятку различных меню. Чем опытнее вы становитесь, тем реже будете лезть на рожон, а вылазка, целиком проведенная без оружия, будет ощущаться, как исключительный успех. Ведь даже бой с самыми маленькими арками может доставить массу проблем, не говоря уже о том, что на звуки выстрелов среагируют и более опасные машины.

В Сперанце, подземном оплоте людей, можно увеличить запас выносливости, уменьшить производимый шум или ускорить процесс вскрытия контейнеров. А на добывшие во время вылазки ресурсы можно построить разные верстаки, на которых удастся отремонтировать, усилить или собрать оружие либо изготовить более надежный щит. Также можно переработать материалы в более ценные, которые пригодятся для различных улучшений, или взять и собрать разные дополнительные приспособления вроде портативного зиплина, баррикады, гранат или блокировщика дверей. В особенно сложных ситуациях каждая такая вещь может стать решающей.

Несмотря на обилие всевозможных ресурсов, предметов и всего прочего, в богатом ассортименте опций едва ли удастся запутаться - все удобно категоризировано и расписано. Ну а те, кому копаться в нюансах крафтинга, всегда могут просто продать всю ненужную добычу, а на вырученные средства купить все необходимое у торговцев. Иногда они предлагают даже что-то

помощнее того, что можно было бы собрать самому на верстаке. Впрочем, в какой-то момент вам все равно захочется и улучшить любимый ствол, добавить ему пару обвесов и собрать несколько боевых инструментов, что превратит вас в грозу просторов ARC Raiders.



Еще одна важная вещь, которую ARC Raiders привнесла в жанр, - высокий темп буквально всего: разборки не нужной и сортировки нужной добычи, подготовки выкладки на экспедицию или, скажем, перестрелок. Благодаря динамичной системе движения даже позиционный бой с использованием укрытий проходит довольно лихо. Да и продолжительность вылазок невелика, особенно если это не осмысленная



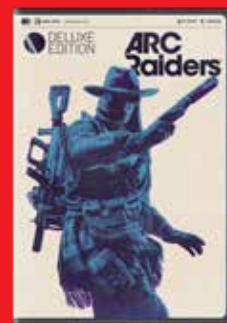


экспедиция с четкой целью, а рядовой набег на ящики и контейнеры ради сбора базовых припасов. Во время таких вылазок можно набить карманы до отказа просто мимоходом и молниеносно метнуться к ближайшей точке выхода, не потратив в целом и 5 минут. Впрочем, чрезмерная спешка может сыграть с вами злую шутку, ведь, несмотря на все удобство, мир ARC Raiders - суровое место, где любая ошибка может стоить всего нажитого на вылазке. Потеряли бдительность и понеслись к точке эвакуации без оглядки - получили пулю или привлекли группу арков. Без необходимости начали бой - к вам сбегутся все окрестные противники. Полезете без плана на крупную машину - земля пухом. Можно немного подстраховаться и отправиться на вылазку в составе группы из трех человек, но тогда и добычу придется делить на троих.



Каждая из пяти доступных карт впечатляет как размахом, так и скрупулезностью исполнения. Они кажутся настоящими, будто бы тут и вправду раньше кипела жизнь. В окрестностях космопорта ощущаются могучие амбиции цивилизации, от которой теперь остались лишь ржавые развалины.

Общее удобство, глубина проработки мира, необычный антураж, приятная система движения и стрельбы, качественно реализованное взаимодействие между игроками и ориентация на содружество, а не соперничество - все это в совокупности вызывает большую симпатию к ARC Raiders. Хочется изучить каждый уголок этого мира, встретиться с другими рейдерами, одолеть всех известных арков и выполнить каждое из заданий. ARC Raiders взяла лучшее от множества представителей жанра, сделала все понятнее, проще и комфортнее, но при этом не растеряла напряжения и адреналинового куража, за который фанаты так ценят эвакуационные шутеры.



Дата выхода игры:
30 октября 2025

Разработчик: Embark Studios

Издатель: Embark Studios

Официальный сайт игры:

<https://arcraiders.com>

Жанр игры: Шутер

Платформы:

PC, PS5, Xbox Series X/S

Мультиплер: Есть

Возрастные ограничения: 16+

Рекомендуемые системные требования для PC:

- Операционная система: Windows 11;
- Процессор: Intel Core i5-9600K 3,7 GHz / AMD Ryzen 5 3600 3,6 GHz;
- Оперативная память: 16 Gb;
- Видеокарта: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD Radeon RX 5700;
- 35 Gb свободного места на диске;
- DirectX 12.



CALL OF DUTY BLACK OPS 7

Практически каждый выпуск Call of Duty оставляет позади конкурентов, но в этот раз Black Ops 7 кажется аутсайдером в борьбе не только с Battlefield 6, оказавшейся первой нормальной частью серии за много лет, но и с ARC Raiders, неожиданно ставшей громким хитом. Жанры у этих игр, конечно, разные, но они выглядят намного свежее Black Ops 7.

кампании и другие странные проблемы. Во-первых, она требует постоянного интернет-подключения. Во-вторых, полноценных контрольных точек нет. Погибать можно, но, если вы решите продолжить прохождение попозже и выйдете из лобби, миссию придется начинать заново. А если сядете за укрытие и отойдете на несколько минут, то вас могут выкинуть из игры за бездействие. Не легче и в кооперативе. Здесь и рассинхронизация, и бесконечные загрузки, если у одного из участников проблемы с интернет-соединением.

В Black Ops 7 нет зрелищности, присущей играм этой серии. Одна половина миссий - линейные коридоры, похожие на тир, в которых нет ни погона, ни полетов на истребителях, ни управления турелями - только бег и стрельба. Другая половина - вылазки на больших открытых картах, где суть примерно та же, только носиться от одного маркера к другому нужно дольше. Задания на крупных локациях напоминают фанатские поделки - как будто все это сделано в бесплатном редакторе с ограниченным инструментарием.

Но больше всего вопросов вызывает сюжет. Поначалу нам показывают выпуск новостей о возвращении погибшего 10 лет назад в Black Ops 2 Рауля Менендеса. Он грозится навести порядок в мире и уничтожить правительства стран, притесняющих своих граждан, а дать ему отпор вроде как планирует корпорация «Гильдия» - мировой лидер в области инноваций и безопасности. Вот только возникает подозрение, что «Гильдия» имеет отношение к «воскрешению» Менендеса - производимые ею высокотехнологичные роботы не так уж доброжелательны, а стоит кому-то начать искать правду, как в его кровь заносится токсин, вызывающий галлюцинации. На этой неразберихе и построена половина миссий Black Ops 7. Например, в начале вылазки

вы перестреливаетесь с вражескими роботами на автомагистрали, потом в вашу сторону пускают красный газ - и вдруг асфальт закручивается, машины поднимаются в воздух, а враги превращаются в агрессивных зомби и пауков-переростков. Главные герои - Дэвид Мейсон и его отряд «Призрак-1», и иногда галлюцинации переносят этих оперативников в прошлое. Даже некоторые локации взяли из Black Ops 2, не говоря уже о давно умерших персонажах вроде Фрэнка Вудса. Такие эпизоды получились более-менее удачными, но все портят нелепые боссы. Вряд ли сценаристы писали сюжет как комедийный, но именно так он воспринимается в подобных эпизодах, особенно под конец игры, где мы ведем толпу дружественных зомби к большим воротам.

Завершается кампания тем, что после титров разблокируется режим «Финал». На огромной карте высаживаются 32 игрока, которым нужно выполнять бесконечно появляющиеся мини-задания: защищать аванпосты, побеждать роботов, устранять указанные цели, защищать объекты. За любые действия получаешь опыт, зарабатываешь уровни персонажа, открываешь пассивные



В главном меню игры нам предлагают запустить не просто кампанию, а «Совместную кампанию». Для серии это не в новинку, так как опциональный кооперативный режим был еще в Black Ops 3. Но здесь все устроено не так просто. Выбрав этот режим, вы попадаете в лобби, где начинается подбор игроков. Его можно отключить и проходить все в одиночку, но по сюжету каждая вылазка осуществляется отрядом из четверых солдат. При игре соло их разговоры остаются, в сюжетных роликах показывают всех четырех персонажей, а вот ботов в лобби не подкидывают - и выглядит все это очень нелепо. Есть в





навыки и со временем можешь переходить из простых регионов в сложные. Карта разделена на 4 части, и чем ниже уровень персонажа, тем труднее победить врагов в опасных зонах. На все дают ровно час, но в любой момент позволяют эвакуироваться и завершить вылазку, добравшись до определенного места.

Мультиплеерная составляющая тоже кажется экспериментальной, в том смысле, что разработчики попытались исполнить чуть ли не все давние желания фанатов. По большей части изменения удачные. Особенно хорош дизайн карт - везде есть и узкие коридоры, и открытые пространства, полно возможностей для обхода и хватает укрытий. Стоит упомянуть и новую «фишку» - возможность отскакивать от стен. Это не полноценный бег по стелам, за который возненавидели в свое время Infinite Warfare, но такой легкий намек на футуристичность, и если поначалу о нем вспоминаешь редко, то со временем начинаешь пользоваться им все чаще. С его помощью можно не только забираться на высокие платформы, но и перепрыгивать пропасти и эффектно высакивать из-за углов.

Помимо стандартных боевых специальностей из Black Ops 6, теперь есть гибридные, активирующиеся при использовании двух цветов. Но куда интереснее система усилий для полевых модификаций, гранат и даже серий очков - активное использование предметов экипировки позволяет навсегда открыть для них отличные бонусы. Если часто кидать осколочные гранаты, со временем вам начнут показывать их траекторию полета. Если регулярно обманывать оппонентов своей голографической копией, на третьем уровне она будет вспыхивать и оглушать врагов. Частый призыв БПЛА сделает его дешевле и прочнее. Все это делает прокачку гораздо более

интересной, чем обычно, - например, хочется чаще вызывать автоматическую турель, чтобы открыть для нее опцию дистанционного управления. Но других заметных новшеств практически нет.



Почти 10 лет назад вышла Call of Duty: Infinite Warfare, в которой была великолепная сюжетная кампания, но из-за провального мультиплеера вокруг игры образовался исключительно негативный фон. С Black Ops 7 ситуация повторяется, но наоборот. Теперь кампания настолько плоха, что обсуждения хорошего мультиплеера тонут в океане недовольных комментариев. Неизвестно, какие ожидания у Activision и Microsoft были в этот раз от Call of Duty, но в противостоянии с другими мультиплеерными развлечениями конца 2025 года она потерпела поражение.



Дата выхода игры:
14 ноября 2025

Разработчики:
Treyarch, Raven Software

Издатель: Activision

Официальный сайт игры:
www.callofduty.com/blackops7

Жанр игры: Шутер

Платформы: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S

Мультиплеер: Есть

Возрастные ограничения: 18+

Рекомендуемые системные требования для PC:

- Операционная система: Windows 11;
- Процессор: Intel Core i7-6700K 4,0 GHz / AMD Ryzen 5 1500X 3,5 GHz;
- Оперативная память: 12 Gb;
- Видеокарта: NVIDIA GeForce RTX 3080 / AMD Radeon RX 6600 XT;
- 161 Gb свободного места на диске;
- DirectX 12.



Kогда-то студия Obsidian Entertainment пользовалась всеобщим уважением у любителей компьютерных ролевых игр. Neverwinter Nights 2, Knights of the Old Republic 2, Fallout: New Vegas - эти игры навсегда оставили отпечаток в истории жанра. Но от столь талантливого коллектива хотелось бы и новых свершений. С Pillars of Eternity авторы, наконец, сумели взрастить собственную серию, а не только работать по найму и доводить до ума чужие идеи. Но позже игра Avowed, которая должна была стать их собственной The Elder Scrolls, угодила в производственный ад, откуда выбралась с трудом. Параллельно с этим разработчики выпустили Grounded. В целом эта игра удалась, но от команды явно ждали не этого. Pentiment тоже кажется скорее всего экспериментом, чем следующей большой RPG. Поэтому вся надежда была на The Outer Worlds 2.



обладает уникальной технологией скачковых двигателей, благодаря чему единолично обживает удаленный уголок галактики. К несчастью, применение такой техники привело к образованию пространственных аномалий. Поэтому Правление Земли отправляет тайную миссию, чтобы разузнать о секретных двигателях и не дать аномалиям в итоге уничтожить Вселенную. И нам предстоит возглавить эту миссию.

Привычные характеристики у нашего персонажа отсутствуют, а ключевое место в прокачке отведено навыкам: от владения оружием до науки и лидерства. И все они так или иначе влияют как на игровой процесс, так и на возможности в отыгрыше роли. В зависимости от стиля прохождения, игра порой будет подкидывать вам изъян - пассивный талант, который дополняет те или иные черты ценой разномастных штрафов. К примеру, часто крадетесь - можете взять бонус к скрытности, только вот каждое приседание начнет сопровождаться громким хрустом колен. Есть и куда более забавные варианты. Например, kleptomani подбирает все предметы перед собой, а воришек здесь никто не любит. Часто выбираете ложь в диалогах? Тогда можете стать патологическим врунам, и во всех разговорах будете обязаны отвечать только враньем. И вам всегда поверят!



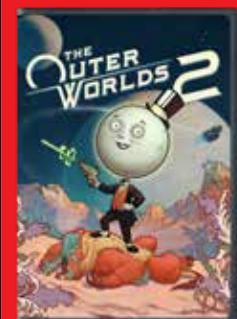
The Outer Worlds 2 переносит нас в новую звездную систему. Альцион из первой части уступил место дивной Аркадии, на которой живут исключительно счастливые люди. Под мудрым правлением Протектората общество не знает бед и трудится на благо государства с улыбкой на лице. Здесь каждому предопределено место, всем дается по потребностям. Но даже, если кто-то отклонится от линии партии - не беда. Умственная реабилитация мигом вернет потерянного человека обществу еще более преданным и замотивированным!

Долгое время Аркадия избегала яда предпринимательства. Протекторат

Основная история начинается с поиска предателя, из-за которого миссия на «Горизонте» пошла наперекосяк. Инструментов в нашем распоряжении немного - космический корабль «Инкогнито» да верный напарник Найлз, который спас протагониста из ледяного сна. Как и первая часть, структурно The Outer Worlds 2 состоит из путешествий по нескольким планетам и станциям. Первая остановка на пути - тропический Эдем. Каждый мир представляет собой обширную, но ограниченную зону для исследований. Общая территория заметно увеличилась по сравнению с предшественницей, но не скатилась в масштабы ради масштабов. На каждой планете найдется по одному-два населенных пункта, где обосновалась одна из фракций, и с десяток-другой точек интереса.

История забросит во все доступные миры, а уж насколько детально их изучать - дело ваше. У большинства квестов обязательно найдется хотя бы два пути выполнения. Не стоит печалиться, если какая-то дорога обернулась тупиком, - наверняка где-то откроется другой путь. В диалогах и взаимодействии с миром авторы не скрывают всех опций и условий для их разблокирования. И пусть не каждая такая опция в силах повлиять на развитие событий, подобный подход позволяет глубже погрузиться в роль.





Дата выхода игры:
19 октября 2025

Разработчик:
Obsidian Entertainment

Издатель: Xbox Game Studios

Официальный сайт игры:
<https://outerworlds2.obsidian.net>

Жанры игры: Ролевая игра, экшен

Платформы:
PC, PS5, Xbox Series X/S

Мультиплеер: Нет

Возрастные ограничения: 17+

К сожалению, искусственный интеллект противников остался на невысоком уровне. Они все такие же глуповатые, а единственное, что вызывает у них подозрение - это труп товарища. К счастью, теперь можно обзавестись гаджетом, который буквально растворяет бездыханные тела, позволяя заметать следы преступлений. По-прежнему можно замедлять время, появился и новинки - временный энергетический щит и сканер окружения, подсвечивающий слабые места врагов и некоторые секреты.

Последняя составляющая сражений - напарники. Всего в команду «Инкогнито» можно завербовать шестерых бойцов. Как и раньше, с собой можно

брать до двух соратников, каждый из которых обладает уникальным умением и особенностями. Прокачиваются они вместе с главным героем и каждые пять уровней открывают новые способности. Причем они не только становятся эффективнее в бою, но и могут закрыть некоторые слабости протагониста. Разумеется, кроме посильной помощи на поле боя, товарищи со временем поделятся своими скелетами в шкафах и пройдут через собственные сюжетные линии. Каждый участник команды представляет отдельную фракцию из мира игры. Их истории развиваются параллельно основным событиям и даже пересекаются с ними. Помочь напарникам порой открывает новые пути для прохождения, но назвать кого-то из них по-настоящему ярким и запоминающимся нельзя.

Разработчики действительно проделали работу над ошибками и улучшили практически каждый аспект прошлой игры. Сиквел получился и масштабнее, и глубже первой части. Мирья больше и красивее. Ролевая система более продуманная и гибкая. Ваш выбор влияет как на игровой процесс, так и на историю, и на судьбы персонажей. Но игре не хватает какого-то последнего шага, чтобы стать выдающейся. Она все еще слишком безопасная. Ей не хватает дерзости и вызова. Но вы можете вместе в The Outer Worlds 2 посмеяться над корпоративным миром и бюрократией, тем более, что иронии в игре по-прежнему в избытке.





Ещё больше
актуальной
информации
на infocity.tech



Nº1 Enterprise Storage Platform in the World

Pure Storage is named absolute leader in the Gartner® Magic Quadrant™ 2019-2025 for Primary Storage and Enterprise Storage Platforms



Hamı üçün Süni İntellekt

**Süni İntellektlə biznesinizi
inqışaf etdirin və yeni
zirvələrə qaldırın!**

Lenovo

