



Индийская компания Karbonn анонсировала два бюджетных смартфона с названиями Quattro L52 и Titanium Mach 6 вместе со шлемом виртуальной реальности **Karbonn VR** в Индии. Quattro L52 по цене 8,790 рублей, а Titanium Mach 6 по цене 7,490 рублей соответственно.

В плане технических характеристик, Karbonn Quattro L52 оснащен 5-дюймовым HD 2.5 D изогнутым дисплеем с разрешением 1280 x 720 пикселей. Его питает 1.3 двухъядерный процессор в паре с 2 Гб оперативной памяти. Устройство имеет 16 Гб внутренней памяти, которая может быть расширена до 32 Гб с помощью карты microSD. Смартфон оснащен 8-мегапиксельной задней камерой от Sony с сенсором и 5-Мп фронтальной камерой. Имеется два слота для симкарт и 2250mAh аккумулятор, который обеспечит до 6 часов работы в режиме разговора и в режиме ожидания до 300 часов.

Смартфон Karbonn Titanium Mach 6 оснащен 6-дюймовым HD дисплеем с разрешением 1280 x 720 пикселей. Имеет 1,3 ГГц четырехъядерный процессор в паре с 2 Гб оперативной памяти. Поставляется с 16 Гб встроенной памяти, которая может быть расширена до 32 Гб картой памяти microSD. Смартфон Titanium Mach 6 оснащен 8-мегапиксельной задней камерой и 3.2 мп фронтальной камерой. Titanium Mach 6 находится под управлением операционной системой Android 5.1, и обладает аккумуляторной батареей мощностью 3300 мАч.

Что же касается нового шлема виртуальной реальности Karbonn VR, то устройство произведено из ABS пластик-волокна. Шлем оснащен двояковыпуклыми линзами, которые создают эффект панорамного просмотра видео. Оба смартфона поставляются с предварительно установленными играми и видео-контентом для клиентов. Пользователи также могут создавать свои собственные видео VR, используя заранее

встроенные приложения виртуальной реальности.

Выступая на презентации, Шашина Девсаре, исполнительный директор компании Karbonn сообщил: “виртуальная реальность – это следующая большая область роста в потребительских технологиях. Хотя технология имеет огромный потенциал роста в Индии, с развитием рынка смартфонов, ценовая доступность будет иметь ключевое значение для стимулирования массового распространения технологии VR”.