

Список — Lurkmore

← [обратно к статье «Консоли»](#)

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем **основные** консоли и **основные** игры для них, а не составляем полный список всей игроты. Ваше нескончаемое **дрочество никому не интересно**, поэтому все правки с очередными цитатами и тупым копипастом будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, **for great justice!**

Первое поколение (1972—1977)



Magnavox Odyssey

Итак, первые в мире домашние игровые системы. Началось всё с [Magnavox Odyssey](#) аж в 1968-м году, в которой не было, внезапно, ни графики, ни звука. Работала на 6 батарейках размера Цэ. С помощью трёх ручек на одном контроллере, а самих контроллеров было два, игроки двигали по экрану точки (игры были таки разными, но суть всегда была одна). В разных играх, которых было аж 28 штук, точки действовали немного по-разному, даже могла появиться точка «мяч». Около 90% игр, по сути, были настольными играми, но адаптированными под экран телевизора. Играли, наклеивая пластиковые наклейки на экран телевизора. У самой консоли не было

[AVGN — Понг Консоли — Rus-Replod](#)
[Обзор понговых консолей от AVGN](#)

никакого процессора — сплошные [диоды да транзисторы](#), хотя сама приставка была очень цифровой. К великому удовольствию радиотехников, картриджи представляли из себя наборы паябельных перемычек. Важность этой консоли для нас представляет не столько факт того, что это была консоль, а тот факт, что это была первая домашняя игровая приставка в принципе.

Педивикия рассказывает, что в первом поколении была ещё пара консолей, но их вообще никто никогда у нас не видел, так что на них можно спокойно положить болт.

В 1974-м году вышел первый успешный продукт — Pong. То есть «пинг-понг». Управлялась двумя джойстиком (а на деле — просто реостатами), которые, повышая-понижая сопротивление, двигали досками-ракетками. Малоизвестен тот факт, что в СССР производились отечественные игровые приставки. Так-то! Назывались они [Электроника Экси Видео](#), и их было аж 2 модели — 01 и 02. Стоили они довольно дорого — примерно месячную зарплату обычного работника. Картриджей у неё не было, все игры были изначально зашиты в приставку и представляли собой варианты pong-a. Отбивающая пластинка перемещалась по экрану с помощью единственного органа управления — ручки, похожей на ручку настройки радиоприёмника. Сама же идея и устройство сего чуда совковой техники были переняты с многочисленных pong-консолей, выпускавшихся за рубежом в 70-х годах.

В первом поколении похлеще чем во втором отметилась фирма Atari. Так, в Atari создали платный игровой понг-автомат на двоих и поставили в зале развлечений, а когда им сообщили о поломке, то оказалось, что его забили монетами под завязку и это сделало фирму успешной в производстве таких аппаратов, из-за чего Magnavox Odyssey отсудили долю с прибыли, потому как были первыми. Именно Atari принадлежала идея сделать в понговых играх форму отбивающих «палочек» в виде человечка. Да, эти «человечки» состояли из нескольких крупных квадратиков, но потом была создана иллюзия движения ручкой и ножкой путём появления и угасания нужных квадратиков в частях этого «человечка». Потом «человечка» заставили двигаться по горизонтали и преодолевать не менее квадратные препятствия посредством управления. Это было всё ещё первое поколение, но нельзя отрицать, что второе поколение консолей осталось за Atari не по причине везения. Первые шаги Nintendo в домашнем видеоигейминге также начались с понг-консолей, после приобретения лицензии у Magnavox.

Второе поколение (1976—1984)



Тёплая ламповая Atari 2600

Смену поколений (переход на качественно новый уровень) ознаменовал выход [Atari 2600](#) (1977 года выпуска). И сюда она попала только потому, что была самой популярной приставкой до NES. Считается [нердами](#) классикой. Вместо жёсткой логики оснащалась [восьмибитным](#) процессором, программа для которого хранилась в картридже.

[Retro Shovel's Top 30 Atari 2600 Games](#)
[Top 30 Atari 2600 Games](#)

У нас особенной популярностью пользовался изготовленный на тайване пиратский аналог под названием *Rambo*, с прошитым на 365 игр ROM'ом и закрытым заглушкой слотом для картриджей. Кстати, разъём для джойстиков (именно джойстиков — оригинальные контроллеры 2600 имели форму ручки, сбоку от которой, на базе, была кнопка) позволял подключить, например, контроллер от Мегадрайва. А художественные возможности во много раз превосходили NES и его клоны. Atari 2600 одновременно выдавала на экран всю 104 цветную палитру в PAL, и, аж 128 в NTSC, что приводило к безумному буйству красок на экране. Тем не менее, в связи с тогдашними нечеловеческими ценами на память, объём её в 2600 ограничивался аж 128 байтами (sic), а видеопамять отсутствовала полностью, из-за чего программирование консоли напоминало попытку удалить гланды через жопу (да-да, каждые N тактов нужно заботиться о переключении видеосигнала, как в некоторой тру-демосцене). Так что, практически ни одна игра полной палитрой не пользовалась, да и кому она нахер сдалась при разрешении в 192x160? Тем не менее, психи написали на ней такие хиты как *Tempest*, *Missile Command*, *River Raid* (кстати, с Рейдом отличился мало кому тогда известный Activision^[1]). Играбельны они и поныне не хуже Тетриса.

Большая полярная лиса подкралась к Atari, что называется, незаметно. Гендиректоры компании выбрали перспективную, но слишком опасную бизнес-модель: продавать консоли почти по себестоимости, а прибыль получать за счёт продажи игр (себестоимость которых была значительно ниже рыночной цены). В принципе, так делали многие и даже Амига почти погибла на этом. На первых порах модель приносила Atari мешки долларов (в прямом смысле), но в дальнейшем пошли сплошные косяки: в погоне за прибылью компания, будучи фактически монополистом на рынке, забила большой болт на выплаты разработкам, которые порой создавали творения на миллионы ещё тех вечнозелёных. Да ладно выплаты, но эффективные менеджеры отказывали в банальном упоминании внутри игры. На этой почве часть игроделов свалили из Atari и создали тогда ещё белую и пушистую Activision, а суд ВНЕЗАПНО постановил право каждого штамповать игры для 2600 (из-за чего рынок начал заполняться низкопробной йобой, неинтересной пополняющему библиотеку игр рядовому игроку). Продажи консоли также упали: за счёт привлекательной цены её купили все потенциальные клиенты и рынок попросту перенасытился. Последним гвоздём в гроб Atari стала игра *E.T. The Extra-Terrestrial* (по мотивам фильма Спилберга, отечественные киноманы помнят его под названием «Инопланетянин»). Atari решила выехать на огромном успехе фильма и рождественских продажах, для чего уговорила ведущего программиста настругать им хоть что-нибудь всего за полтора месяца и выпустить огромным тиражом. В итоге игра стала самым большим коммерческим провалом в истории консолей — 8 из 10 проданных картриджей вернули обратно в магазины, чистый убыток составил 100 миллионов бачей. От этого удара корпорация так и не оправилась. Производство Atari 2600 свернули, а все нераспроданные консоли и игры буквально похоронили нахрен в пустыне.

Остальные приставки до самой Нинтендо/Денди нахер никому здесь не понадобились, но принципы были общими: «одна консоль — одна игра» или клон Atari. По причине неграмотно оформленных авторских прав, за Atari 2600 потянулся ворох клонированных приставок от сторонних производителей, желающих приобщиться к прибыли. У некоторых даже хватало наглости изготавливать аддоны своим консолям для воспроизведения атари-картриджей. В результате случился крах игровой индустрии. Все игры были тупо клонами игр Atari, вот только картриджи для разных приставок соответственно требовались разные из-за чего люди просто путались и в один прекрасный год (где-то с 82-го) решили обзаводиться компьютерами вместо приставок, потому как дискеты подходили ко всем компа. Консолям пророчили, что они не нужны и их время ушло. Именно крах игровой индустрии следует считать окончанием второго поколения консолей.

Третье поколение (1983—1992)

Третье поколение консолей, как и предыдущее, использовало 8-битные процессоры, но обзавелось хорошим, годным железом, типа хардварного скроллера и многоканального музыкального сопроцессора. В играх появилась внутриигровая музыка. Также отличается от предыдущего отказом от джойстиков с ручкой в пользу геймпадов с крестовиной и минимум двумя кнопками управления.

Nintendo Famicom (1983) и NES (1985)

Когда у людских масс была уверенность в ничтожности игровых консолей, Nintendo вдруг доказала, что умерло всего лишь предыдущее поколение приставок, по праву заслужив непоколебимую гегемонию в течение третьего поколения (90% рынка), а полноценно конкурировать с ними и даже придавливать на рынке стало возможным лишь когда третье поколение стало изживать себя. Основная статья: *NES*

SEGA Master System (1985)



Вот он!

Единственный запоздалый достойный ответ NES, так и не догнавший конкурента. Хотя и была чуток производительнее NES, но по количеству игр даже до сотни дотянуть не смогла, когда на NES их вышло около 800. Внутри представляет собой практически MSX, так что большинство тамошних винрапов — тупо порты игрушек от Konami.

История консоли Sega Master System // #Extra_Life
История консоли

Единственный конкурент NES

Однако, на ней были запущены линейки игр собственного производства, ставшие игровыми сериалами на SMD, в числе которых была и Phantasy Star, для которой в картридже содержалась батарейка для поддержки сохранений.

Следует также упомянуть и первую попытку в домашнем видеогейминге Sega SG-1000, на которой игры второго поколения были с заметно улучшенной графикой и сама консоль была миниатюрной, потому её относят как ко второму, так и к третьему поколению одновременно. Казалось бы вот она заявка, НО вышла она в продажу в один день с Famicom в Японии, потому прошла не очень замеченной. В США же такая приставка воспринималась как дополнение к краху игровой индустрии, который та же, мать её, NES смогла оставить позади.

Atari 7800 (1986)

Atari захотела вернуть себе первенство после мертворожденной **Atari 5200** 1982 года (с 16 кнопочным контроллером (!) для 4-битных игр) и в 1986 году выпустила свой ответ NES — **Atari 7800**, который хоть и имел обратную совместимость с картриджами от Atari 2600, своих хороших игр не имел, да и аналоговый джойстик для 8-битных игр плохо подходил. Имела вполне хорошую начинку для восьмибиток, но по другим пунктам с NES им было тягаться невозможно. Потому Atari получили ещё одно приставочное мёртворождение и берут сомнения, что разработчики Atari 7800 думали головой или с головой у них было всё в порядке.

Четвёртое поколение (1987—1996)

Отличительной чертой является использование 16-битных процессоров и увеличение числа кнопок управления.

SEGA Mega Drive (1988)



Sega Mega Drive



Sega Mega Drive 2

В Америках Mega Drive назывался Genesis, потому что какие-то [копирасты](#) на тот момент уже зарегистрировали бренд «Mega Drive» для своей [конторы по производству жёстких дисков](#). А Mega Drive 2 — это, если вы не знали, переработанная и урезанная в плане выхода на наушники и нахуй никому не вписавшегося порта для внешнего CD-привода (на самом деле порт для внешнего CD-привода есть и в Mega Drive 2, выбрасывали его в низкокачественных клонах, распространённых в СНГ и России) версия обычного Мегадрайва, а не название самой консоли, зато ABCXYZ-геймпада из коробки (у первого Мегадрайва/Генезиса в комплекте были только ABC, хотя ABCXYZ тоже нормально работали).

Это была первая православная приставка с полностью 16-разрядным процессором Motorola 68000 (aka 68K), который также использовался в маках. [На самом деле](#) внутри он был вообще 32-разрядным, но наружу торчали только 16 ног на данные (передача шла в 2 такта), как и в чуть более позднем интеловском 80286 (1982), что [макоёбам](#) аукалось не хуже, чем [пекаёбам](#) — пресловутая [линия A-20](#), последние огрызки 16-битного кода из макоси выпилили только к переходу на PowerPC. Имела 8-разрядный аудио-ЦАП и графику. Mega Drive увидела свет в 1988 году, как вариант домашнего, аркадного игрового автомата. Для того времени графика и звук Sega Mega Drive были просто эталонными. Огромное количество игр было переделано для консоли с игровых автоматов, именно поэтому основная масса игр для Sega MD — аркады. Sega была оснащена процессором [Motorola 68000](#) с тактовой частотой 7.8 MHz, что, опять-

таки, для того времени было отменным показателем (к примеру, скорость процессора классического Spectrum'a от 3.5 MHz, советские ЕС ЭВМ работали на частоте 4 МГц, а мажорские i80286 работали на частоте около 8 МГц (игры по качеству, кстати, были сопоставимы)). Даже несмотря на некоторые ограничения в одновременном выводе цветов на экран (всего их было 512, одновременно выводились 64), [специальный персонаж](#) (фирменный знак Sega) — ёжик [Соник](#) прекрасно продавался и тянул за собой продажи приставок.

Картриджи к Sega MegaDrive были внешне похожи на NESовские, отличаясь только бóльшим по высоте размером и практически всегда несли на борту DIP-микросхему типа MaskROM (прошивалась однократно при производстве, похожие были и на Денди). Встречались и более навороченные варианты с возможностью делать сохранения, в этом случае на борту помимо ПЗУ имелась микросхема RAM с 3V круглой батарейкой (такой картридж нужно было всегда хранить закрытым, батарейка могла легко вылететь и потеряться, а достать такую же в 1990-е было ой как непросто). Встречались и картриджи без батарейки, данные при этом записывались на специальную ферромагнитную микросхему FRAM. Доподлинно известно, что на таких картриджах встречались игры Sonic the Hedgehog 3, Mega Man: The Wily Wars, NBA Jam Tournament Edition и Wonder Boy in Monster World.



Sega Gopher

Начальные цены на картриджи приближались к \$100, но затем... Компания Sega, как наигравшийся ребёнок, бросает свою самую удачную разработку и переключается на нелепые аксессуары под неё: всяческие Mega CD, 32X и прочее. Сам проект оказался заброшенным, игровая поддержка ослабла, а учитывая активное продвижение Super Nintendo, Sega вообще стала заниматься только проектом Sega Saturn. В настоящее время происходит только вялотекущее переиздание старых игр для Sega. После провала Dreamcast, дела компании Sega стали настолько хуёвыми, что компания продавала свои собственные лицензионные процессоры MegaDrive китайцам, которые на них радостно клепали клоны (характерное отличие таких клонов — переключатель MegaKey

меняет не регион, а телесистему целиком — PAL или NTSC, внутри консоли два кварцевых резонатора с частотами для PAL и NTSC, а на ЦПУ скромно красуется надпись SEGA). Алсо, китайцы, спустя много лет, выпустили клоны портативной «Sega Nomad» — Sega MegaDrive Portable (на фотке слева) — с зашитыми в ПЗУ играми (и что самое смешное, Sega официально лицензировала эту версию), DVTEch Discovery — портативный Мегадрайв, принимающий оригинальные картриджи и в корпусе а-ля PSP, и MegaDrive Portable, с играми, записанными на специальные миниатюрные картриджи. Между прочим, консоль до сих пор производится в Бразилии по лицензии Sega, и пользуется популярностью среди аборигенов.

Была ещё версия SMD — «Mega Drive 3» (в США — Genesis 3) без порта расширения и в уменьшенном корпусе.

Также, в этой стране и прочем СНГ до сих пор продаются различные клоны SMD и тысячи картриджей с русифицированными играми, преимущественно на развалах с пираткой для PS1/PS2/Xbox 360 и фильмами 100500-в-1. Так что олдфаги могут невозбранно приобрести оные девайсы и поностальгировать. Китайцы последнее время повадились портить игры, хакая их и переделывая до неузнаваемости. Всяких Шрэков и Ледниковых периодов на Сега официально нет и быть не может. [ИЧСХ](#), эти хаки тоже переведены на русский. ТруЪ олдфаги заказывают оригинальные консоли и картриджи на Ebay, либо относительно неплохого качества подделку родом из 90-х и начала 00-х.

Алсо, стоит обратить внимание на известный геймерский мем, который оставила после себя Genesis в качестве наследия — **Blast Processing**. Сутью является то, что после выхода **Super Nintendo**, которая была в некоторых областях технологически мощнее, чем консоль Sega, у компании просто не осталось никаких аргументов против Nintendo (раньше основной отмазкой было то, что все игры на Genesis лучше, чем на NES, потому что у них 16 бит), и они начали пиарить в своих рекламных роликах некий Blast Processing, которого у новой SNES не было и не будет. При этом они не объясняли, что это за фица, чем она делает консоль лучше, и как она вообще должна действовать. В итоге уже после появления достаточного количества сторонних разработчиков под Genesis и было обнаружено, что никакого Blast Processing не было и в помине, а сказанное Sega в рекламе — на самом деле относилось к скорости процессора Genesis, который на самом деле был куда быстрее, чем на SNES, но мариобоям [как всегда](#). На данный момент мем употребляется то тут, то там, в основном в двух видах — либо как намёк на то самое огромное количество пиздежа и обещаний сверх нормы, либо (в основном, в кругах Genesis-фагов и обзорщиков) как указание на технологические особенности игры.

SNES (1990)



Super Nintendo

В 1990 году Nintendo выпустила [свой ответ Мегадрайву](#): Super Nintendo Entertainment System (известную также как Super Nintendo).

Рабочая частота центрального процессора SNES была ниже, чем у основного конкурента — Sega Genesis. По этому факту не преминули оттопаться рекламщики Sega, да так удачно, что [большая часть человечества](#) до сих пор уверена, что SNES была технически отсталой.

Тактовая частота CPU SNES (потомок легендарного MOS Technology 6502) была

номинально выше — 21Mhz vs 7.67Mhz Genesis-овского CPU Motorola 68000, а эффективная была и того ниже (в крейсерском режиме 2.5 МГц, в пике — 4.5, в айidle — полтора). Оперативы у SNES было 128 Кб против 64 Кб у конкурента. До сих пор в кругах фанатов Nintendo распространено заблуждение о том, что SNES-овский CPU имел RISC-архитектуру, что не соответствует действительности. Чипы в обеих консолях имели [CISC-архитектуру](#) и были вполне сравнимы по производительности. В остальных же характеристиках (качество воспроизводимого звука, количество одновременно отображаемых цветов) SNES оставлял Genesis далеко позади. Кроме того, сделанная нормальными инженерами архитектура приставки позволяла встраивать в картриджи дополнительные процессоры, память и чорта лысого (в случае с Super Mario RPG в картридже находилась фактически вторая консоль) — ограничивалась вся эта вакханалия ad-hoc расширяемости исключительно пропускающей способностью системной шины и теплопакетом чипов, упакованных в тесный пластиковый корпус картриджа.

Опираясь на своё аморальное технологическое превосходство, Nintendo гнусно и подло пыталась

[SNES VS. Sega Genesis - Part 1 \(RUS\)](#)

SNES vs SMD Раунд 1; рефери [AVGN](#)

[SNES vs. Sega Genesis - Part 2 \(RUS\)](#)

SNES vs SMD Раунд 2; рефери [AVGN](#)

конкурировать с Sega, вероломно продолжая начавшуюся ещё на NES традицию выпуска хороших игр с жёстким контролем качества (гуглим Nintendo Seal), с другой стороны проваливая очевидные хиты благодаря цензуре и ставке на [целевую аудиторию](#).

В свою очередь, реклама SMD держалась на форсе маркетингового мема «технология Blast Processing» — утверждалось, что в приставку встроен приборчик, позволяющий её владельцу атсрально ногибать нинтендо-лалок повышенным FPSом, фуллхд и стереоскопической графикой. Нюанс в том, что никакого бласт-процессинга никогда не существовало, это маркетинговая придумка, и SEGA не так давно наконец-то это официально признала. Прокатывало на ура, затем что [большинство юных любителей](#) шестнадцатибитной YOBA было плохо знакомо с компьютерным железом, ничего не знало, знать не хотело, а хотело чувствовать своё превосходство.

С чисто технической точки зрения SMD превосходила SNES по провербиальным трём с половиной, но не анонимусам, а параметрам: частоте центрального процессора (не *производительности*, см. выше), наличию синтезатора звука, и обратной совместимости с консолью предыдущего поколения. Этой последней в случае SEGA была убогая, унылая, ничтожная, плоская, тупая и на хер никому не нужная восьмибитка Master System II, выдавленная к началу девяностых расово годной NES со всех рынков, кроме бразильского. Там на деревьях много диких обезьян, протекционистская политика импорта, а SEGA таки отгрохала там в 80х заводик.

Всё остальное... Сравнивая SNES и SMD с карандашом в руках, представитель интеллектуального меньшинства сначала хочет плакать, потом блевать, потом смеяться:

- Процессор: CPU SNES умел в динамическую частоту.
- Графика: SNES могла выводить тридцать с небольшим тысяч цветов, из них одновременно на экране могло присутствовать 256. SMD: 512 и 64 соответственно. Можно было мигать пикселем для быдлоблендинга. А ещё у SNES был аппаратный альфа-канал, Карл. Ну, и спрайты в четыре раза большего максимального размера. И переменное разрешение экрана. И интересный Mode7, позволяющий рисовать изометрическую карту в финалочке и трассу в F-Zero.
- Звук: у SMD был, конечно, синтезатор. Зато у SNES было 8 стереоканалов, а не 6, и 64, Карл, килобайта выделенной памяти для звукового чипа. У SMD такой памяти было... 8 килобайт. Доходило до смешного: в NES-версии [Battletoads & Double Dragon](#) музыка звучала лучше, чем в мегадрайвовской.

Такой вот Nintendon't. В США и Японии SNES была не менее популярна, чем SMD.

В России SNES активно пиарилась Стиплером (и даже на первом канале в передаче «Денди: Новая реальность» самим Супоневым!), но завоевала куда меньшую популярность, чем Sega, чему способствовала высокая цена, как на консоль, так и на картриджи, ибо пиратских SNES тогда не было, а пиратских картриджей для SNES были единицы, в отличие от поддельных SEGA Mega Drive. Впоследствии, рынок заполнили пиратские картриджи с родными, в примерном соотношении 1:1 — картриджи на SNES было сложнее пиратить ввиду того, что многие хитовые игры на неё комплектовались дополнительным процессором, который пираты клонировать не могли, да и сама консоль также почти не имела китайских клонов, в отличие от SMD и NES. В остальном мире Nintendo малость наступила на яйца Sega (мировой консольный рынок они делили примерно напополам), хотя сделать это было трудно, так как Sega старательно пыталась сделать то же самое, а именно — наступить на яйца, но не Nintendo, а самой себе. Руководство Sega заразилось маниакальной идеей раз и навсегда утереть Nintendo на рынке консолей. Когда SNES потеснила их позиции, то Sega начала сворачивать игровую поддержку SMD и начала пороть откровенную горячку в виде провальных Sega CD, Sega 32X, Sega Neptune (самостоятельная версия 32X, ставшая неликвидом, едва поступив в продажу), превзойдя SNES только паршивыми видеороликами в катсценах и здесь понт про какой-то Blast Processing уже явно не прокатывал. Несмотря на то, что для SNES продолжали выходить хорошие, годные игры, Sega смогла шугануть Nintendo пиаром своего CD-расширения. В результате, нинтендовские разработчики железа кинулись сначала к Sony с заказом CD-аддона для ответа Cere под названием Nintendo Play Station, но их главный решил, что договор слишком кабальный. Поэтому с Sony резко и внезапно расторгается договор и находят сговорчивую фирму Philips. Только вот Sega обосралась со своим CD-расширением и Nintendo снова отказалась от их услуг, но разрешила Филиппу пользоваться свои франшизы такие как Марио или Зельда (Линк), из-за чего обосрались сами Филипс, а Nintendo оказались в шоколаде без особых денежных затрат. По итогам эпичной «консольной войны» на 16-битном поле боя Nintendo породила консоли Philips CD-i и Sony PlayStation. После громкого провала Sega CD в Nintendo решили отложить CD-носитель для приставки ещё на одно поколение и не прогадали, вроде потеряли прежние позиции, а прибыль по делу получали. В портативных консолях Nintendo вообще так и оставались в лидерах (может даже до сих пор).

Другая сторона медали в том, что именно SNES создала репутацию Nintendo как производителя приставок для детей. Сначала ничего не предвещало беды для репутации, а были только тревожные звонки. Конечно, и на сеговской приставке инфантильных игр хватало, но если фирма-игродел в какой-либо игре для SMD изображала кровь, то для порта на SNES их просили изображение крови убрать (пример тому Robocop vs Terminator). Это было продиктовано желанием не забивать голову возрастным цензом игр. В [Wolfenstein 3D](#) кроме крови была полностью убрана [нацистская символика](#) и собаки заменены на крыс, однако были добавлены карты уровней (какие имели место только в фанатских модах) поэтому геймплей особенно не пострадал. Всё для Nintendo шло хорошо до тех пор, пока Sega не портировала на SMD игру [Mortal Kombat](#). В Nintendo по привычке заказали порт для SNES, где была убрана кровь и фаталити были более гуманными. Тем самым, Mortal Kombat в порте для SNES была лишена своей самобытности и превращена

во второсортный клон Street Fighter. После этого Mortal Kombat подтолкнул продажи SMD, а Nintendo отхватила репутацию производителя игрушек для детей. Потом в руководстве Nintendo осознали свой [Fail](#) и второй Mortal Kombat был портирован со всей кровавостью и расчленёнкой. После на SNES были выпущены ещё некоторые «кровавые игры», но пятна на репутации как производителя детских консолей Nintendo не может отмыть до сих пор.

Не стоит забывать, что на Super Nintendo, помимо Wolfenstein 3D, вышел и [Doom](#). Также приставка стала отправной точкой для расцвета игр жанра JRPG. Кроме того, на этой платформе родились новые популярные игровые сериалы Nintendo: Super Mario Kart, F-Zero, Pilotwings, а Donkey Kong Country возвёл 16-битную графику на новый уровень, дав толчок развития графона в целом и стал основным маскотом SNES, задвинув [Марио](#) на второй план. Также появились продолжения более старых линеек: The Legend of Zelda, Super Mario, Fire Emblem, а также никому не нужный в этой стране [Metroid](#).

Про Donkey Kong Country следует вспомнить отдельно, так как сторонние игроделы Rare под закат 16-битной эры предложили Nintendo хотя бы в платформерах потягаться графикой с только появившейся Sony PlayStation, которая своим CD-носителем уже гнула 16-битки. Хотя и стоила она куда дороже, но было ясно, что конкурент следующего поколения уже сформировался. В итоге такая задача была выполнена благодаря железу SNES, под которое удалось оптимизировать графику платформера наравне с PS1. В свою очередь, игровой сериал про Данки Конга был насыщен бодрым геймплеем, разнообразием непохожих уровней и харизматичными персонажами (как главными, так и враждебными). В Sega тоже решили создать ответную игру, которая выжимала бы все соки из SMD и такой стала вполне годная Vectorman в двух частях, которая, пусть и с оговорками, но стильной графикой тягалась с Donkey Kong Country. Вот только персонаж был безликий (ограничения железа дали о себе знать) и геймплей однообразный в стиле иди-стреляй (сеговского трах-бах-тарарах всё-же там было с избытком), потому данная игра послужила больше бальзамом на душу сеговским графодрочерам, коим появилось что предьявить мариобоям, а до славы Страны Данки Конга Вектормену было ох как далеко.

Стоит также отметить, что политика Nintendo в отношении игр, выпускаемых на свои приставки в 80-е и 90-е годы, когда она правила балом, была непреклонна: у каждой компании был лимит на выпуск игр, а также на количество картриджей, которые можно было выпустить. Все дело было в том, что много кто хотел разрабатывать игры, что на NES, что на SNES, но издавать игры можно было только на болванках от самой Nintendo, которая делала их в очень ограниченном количестве, причинами чему являлись деньги, власть и чипы. Первые два всегда понятны, а вот по третьему все не так очевидно. Nintendo могли закупать чипов и больше, потому как в те времена запрос на количество картриджей выпускаемой игры каждым издателем был непомерно высок, но помня о просранных полимерах компанией Atari, когда они в одно рыло проебали почти всю индустрию домашних видеоприставок, заплотив рынок откровенно плохими играми, Nintendo, будучи жадной до денег, все же не расплылась и умышленно не давала штамповать сколько угодно копий. От этого игры стоили [овердохуя](#), но качество многих игр было чуть менее, чем полностью удобоваримым, ибо в Nintendo [могли послать нахуй](#) за нечто вроде [Е.Т.](#) Поэтому цены на игры для стран [типа нашей](#) были непомерно высокими, составляя порой до 70% стоимости самой консоли. Позволить себе приставку SNES могли только в миллионниках, и только дети [привилегированных слоёв населения](#). В мухосрансках о такой приставке многие даже и не слышали. А те, кто слышал, мог о такой только мечтать.

Neo-Geo (1990)



Шкаф [аркадного автомата](#). Хорошо видны наклейки

четырёх установленных в нём

PS3 своего времени, приставка для мажоров, это была игрушка [для тех, у кого денег было куда больше](#), чем всего остального. В то время, как МегаДрайв и SNES отчаянно рублились за среднестатистического покупателя, известный производитель аркадных автоматов, компания SNK, [наконец-то соизволила обратить взгляд](#) на рынок домашних консолей. Первым же, что на нём обнаружили эффективные менеджеры корпорации, были... картриджи! [Оказывается](#), чтобы поменять игру, вовсе необязательно было выкидывать старый игровой автомат, и даже не нужно было полностью перепаяивать всё, то там внутри — достаточно просто сменить картридж! Первой на рынок вышла как раз аркадная система — здоровенная железная коробка, устанавливавшаяся внутрь автомата и имевшая от 4 до 6 слотов для картриджей, плюс переключатель игры на задней панели. Успех не заставил себя долго ждать, даром что компания усердно пыталась насрать в кашу конкурентам, выпуская [отменные скроллеры и файтинги с превосходной яркой графикой](#), до сих пор служащие визитной карточкой компании: Metal Slug, King of Fighters, Fatal Fury, Samurai Shodown...

Но это было ещё не всё. Обнаружив, что цены на компоненты к 90-му году заметно упали, в SNK задумались: а не выпустить ли нам эту же самую машину на домашний рынок? Да, [70 тысяч иен](#) — это для тогдашнего покупателя очень дорого, но её же наверняка будут неплохо брать в гостиницах и т. п., где не



В варианте приставки

[История консолей Neo Geo. MVS, AES, CD // #Extra_Life](#)
История консоли

картриджей.

поставишь огромный аркадный автомат... Сказано — сделано, и через полгода после аркадной версии выходит и домашняя — здоровенная чёрная коробка с одним, правда, слотом для картриджа, но 256К памяти (очень много для приставок тех лет) и аж двумя процессорами на борту — 68000-м мотороллером, как в некотором Маке и, [ВНЕЗАПНО](#), Мегадрайве (причём на максимальных тогдашних его 12 МГц), и старым, добрым [Z80](#), который рулил там звуком. В комплекте с приставкой шёл ничуть не меньших размеров натуральный аркадный джойстик с металлическим штырём и [четырьмя неубиваемыми кнопками](#) — точно такой же, какой стоял и на настоящих автоматах с файтингами. Визитной карточкой платформы стали огромные многоцветные спрайты (512×512×4096 цветов не хотели? [при разрешении в 320×224?](#)) и чрезвычайно быстрый и плавный скроллинг — именно поэтому там было так много файтингов и скролл-шутеров.

После того, как консоль вышла на рынок, менеджеры с удивлением обнаружили, что богатеньких буратин, готовых выкинуть 700 баксов на «такой же как в аркаде» агрегат, оказалось значительно больше, чем они рассчитывали. Продажи шли весьма бойко, плюс немало бабла экономилось на том, что популярные тайтлы с автоматов не надо было портить на [нищевродские](#) домашние машины. Единственной проблемой было то, что ушлые хозяева игровых салонов покупали шедшие со скидкой картриджи для домашней версии, и [втыкали их в свои рабочие пепелацы](#). Для борьбы с этим у них, конечно, была разная распиновка, но соответствующие переходники появились практически сразу. Собственно сейчас, когда некоторые редкие картриджи для домашней версии стоят сотни нефти, [народ делает аккурат наоборот](#) — втыкает в приставку аркадные картриджи через переходник. Более того — Neo-Geo была первой консолью, поддерживавшей сохранение на карты памяти, причём и автоматы, и домашние приставки поддерживали записи друг друга, и свои сейвы можно было спокойно носить с собой в кармане. Отсюда, тащелта, и пошла субкультура салонных чемпионов...



Спецджой для мордобоя. В том числе и в прямом смысле.

Сгубило же платформу ровно то же самое, что и всё четвёртое поколение в целом: заточенное на 2D-игры, оно [мгновенно устарело](#), когда в моду в середине 90-х вошла [полигональная 3D-графика](#). Если тот же SNES, у которого по традиции в картридж заходила системная шина, кое-как смог удержаться, запикивая в картриджи целые 3D-акселераторы вроде SuperFX в Star Fox'e, а в Super Mario RPG на картридж засунули аж целый второй SNES с удвоенной памятью, то с Neo-Geo такие штучки уже не пролазили. Полностью полигональных бойцов железо приставки уже не тянуло, а то, что тянуло, выглядело [откровенно уёбищно](#) даже по сравнению с вырубленными из цельного бревна буратинами от SEGA. Столь же уёбищными оказались и попытки компании перепрыгнуть в 3D-эру — их следующая аркадная платформа, Neo-Geo Hyper 64, откровенно провалилась, а несколько вполне удачных хандхелдов спасти компанию уже не могли. В итоге, пройдя через банкротство и [хитрый план](#) ушлых буржуев по спасению [собственной интеллектуальной собственности](#), компания возродилась, как и впоследствии SEGA, в виде чистого издателя — хотя до сих пор производит [игровые автоматы](#) уже в другом смысле, а недавно, в 2012-м, выпустила [очередную карманную консоль](#), которую народ довольно активно покупает...

Пятое поколение (1993—1996)

В этом поколении использовались 32- и 64-битные процессоры. Кроме того, на смену картриджам стали массово приходить CD, что в предыдущем поколении было скорее исключением, чем правилом. Из-за появления в играх полноценного 3D на контроллеры стали возвращаться аналоговые стики. Также благодаря появлению карт памяти в играх появилась возможность сохранения игры (обычно на контрольных точках), что позволило отказаться от кодов на уровни.

3DO Interactive Multiplayer (1993)



3DO

У 3DO не было возможностей и ресурсов для производства консолей, поэтому они продавали набор спецификаций крупным производителям электроники, таким как Panasonic, LG (тогда еще GoldStar) и многим другим. В России наиболее известен Panasonic 3DO.

В октябре 1993, компания Panasonic начала продавать свои первые 3DO Interactive Multiplayer. Возможности системы опережали своё время, и, хотя она не стала первой 32-битной консолью в истории, 3DO была

первой 32-битной системой в США.



3DO Blaster

Самым большим недостатком 3DO была её цена. Производители железа не получали процент с продажи игр, и, естественно, не могли торговать консолями в убыток, как Nintendo и Sega. Рекомендуемая цена составляла немислимые \$699, хотя под закат платформы цену пришлось снизить. Компания 3DO не ставила ограничений на выпуск игр для своей платформы и просила всего \$3 с каждой копии (по некоторым версиям, это и послужило названием консоли — 3 Dollars Only), что одновременно благодатно и не очень отразилось на библиотеке игр для системы — вышло как много качественных игрушек, вроде Need For Speed, [Wolfenstein 3D](#), Road Rash, Po'ed!, Killing Time, так и множество ширпотреба, выполненного на отъебись. Одним из часто критикуемых элементов в 3DO-играх является использование видеороликов. Диски в качестве носителя для игр предоставляли возможность запикинуть кучу

видеороликов, и многие игры по сути являлись **визуальными новеллами** **интерактивным кинцом** с выбором дальнейшего действия в стиле DVD-меню. С другой стороны, в среде зарубежных игрожурав и разработчиков бытует мнение о недооценённости 3DO как платформы и новаторской природе многих игр для неё. В США консоли 3DO в скором времени оказались неактуальными, а система официально умерла в 1996 году.

Не стоит также забывать про то, что именно 3DO дала толчок такому жанру, как интерактивный фильм. Именно на 3DO вышли такие шедевры как Daedalus Encounter, с мегафапабельной **Тиа Карпере**, и Wing Commander 3 с уже **немолодым**, но всё ещё годным **Марком Хэмиллом** (а также **Малькольмом Макдауэллом**, Джоном «Гимли» Рис-Дэвисом и **Том Уилсоном** с Тимом Карри в придачу). В то же время, такие «игры», как **Plumbers Don't Wear Ties**, очень часто считают причиной смерти интерактивного кино как жанра.

В 1994 Creative предприняла попытку повысить популярность 3DO, помирив с помощью неё компьютерщиков и консольщиков. Был создан 3DO Blaster — 3DO в формате ISA'шной карты для компьютера. В качестве привода карта использовала компьютерный сидюк (хотя, благодаря **копирастам**, подходила лишь конкретная модель от Creative), за генерацию изображения полностью отвечала сама карта (какбэ предтеча первых графических ускорителей) и подключалась она последовательно с основной видеохой, прямо как первые **Voodoo**, контроллеры подключались непосредственно к карте, а за вывод звука отдувалась звуковая плата компа (к которой 3DO Blaster подключался CD-Audio кабелем). Надо заметить, что помимо прочих понтов, 3DO Blaster позволял вдоволь наиграться компьютерным гикам в 32-битные игры, ибо на PC, в то время, преобладали 16-битные приложения.

Стоит заметить, что 3DO, после провала на рынке приставок, во многом предшествовала Сеге по переходу из производства консолей к выпуску игр. Так 3DO уже в 1996 году скупает несколько компаний разработчиков, включая New World Computing, известная многим своими **Мечами и Магией** и их **Героями**. Именно под патронажем 3DO выходят под пеку культовые Третьи Герои, неплохие 6-8 Меч и Магия, спорные Четвёртые Герои и унылые Хроники и 9-я Меч и Магия, после чего 3DO банкротится в 2002. Good night, sweet prince.

Atari Jaguar (1993)

Запоздалый ответ легендарной Atari проклятым конкурентам. Увы, случилось так, что этот ответ стал последним выстрелом. Выражаясь точнее, бывший гигант консольной мысли попытался громко пёрнуть дальше жопы, перед смертью совместив в данной консоли выдачу желаемого за действительное и поговорку «наглость — второе счастье». Подтверждением этого служил их рекламный слоган «Let's do math/Давай-ка сосчитай», который жирно намекал на то, как данная консоль превосходит всех остальных по битности своей панели (рекламный козырь японских консольных производителей).

Atari Jaguar (Part 2) [AVGN 66 - RUS RVV]

AVGN популярно объясняет причины фейла

Приставка вышла в 1993 году и сразу начала агрессивно рекламироваться в СМИ. Компания, имевшая на своём счету череду громких провалов после выхода 2600 и терпящая огромные убытки, решила идти ва-банк и мочить конкурентов (в первую очередь, Сегу и Нинтендо) технической начинкой приставки. 64-битный процессор — в те времена это звучало круто, хоть никто и не понимал толком, что это вообще такое.

Реальность оказалась прозаичнее. Дело в том, что чип приставки состоял из трёх микросхем. 64 разряда имела только одна из них — та, что отвечала за графику (т. н. процессор «**Том**» — его называли в честь мультика, да), да и то настоящая архитектура была 32-битной. Упор же на 64 бита был сделан потому, что уже вышла 32-битная 3DO, а выделиться чем-то надо было. Сначала консоль была задумана как годная двухъядерная 32-хбитка, и она могла бы взлететь, но чтобы превзойти всех, было криво присобачено ещё три процессора. После этого консоль на бумаге стала 64-битной и получила жутко кривую архитектуру. Портирование игр на приставку происходило с ущербом для графики — она выглядела изредка чуть лучше, чем у конкурентных 16-биток. Мало того, что консоль стоила куда дороже, чем действующие SMD и SNES, так ещё библиотека игр была очень скудной. Большинство игр были просто криво слепленными клонами хитов всё тех же SNES и SMD. Но главным фейлом системы в целом оказался картридж, вмещающий всего каких-то 16 Мб (даже на SNES катридж в 32 Мб был обычным делом) данных — разработчикам 3D-игр было просто негде развернуться. К тому времени почти все приставки пятого поколения (кроме Nintendo 64) перешли на CD, а первыми это сделали синхронно Sega CD и TurboGrafx-16 в 4-м поколении. Сама идея игр на CD витала в воздухе, потому как игровые автоматы начали работать на дисках и использование сидюшек для домашних игр было вопросом времени. Только вот SMD и SNES вытеснили NEC (а именно — TurboGrafx-16) на задворки консольного рынка, где они держались молодцом, пока были актуальны, даже их CD-аддон позволил аудитории поиграть в графонистые игры (первый Street Fighter тому подтверждение), а Sega CD в США смогла получать прибыль благодаря эротическим играм вроде «в карты на раздевание» (ради подобного данный аддон покупали зажиточные буржуи), но всё это резко уходило в прошлое. Неактуальность аддонов не послужила уроком для Atari, которые получили однозначный провал, предложив свой CD-аддон.

Библиотека игр была запредельно плохой. Все эксклюзивы для Atari Jaguar отличались очень низким качеством. Действительно винрарными были только три порта: **Wolfenstein 3D** (если не лучшая, то одна из лучших версий игры), **Doom** (не тот, в игре не было винрарного саундтрека, но всё же) и Dragon's Lair (в

сравнении с другими портами, какие могли быть в ту эпоху).

Через два года после выхода картриджной Atari Jaguar было выпущено дисковое дополнение к приставке — Jaguar CD, выход которого ознаменовал окончательную агонию некогда всесильной компании-монополиста на рынке игровых развлечений. На CD вышло всего **3,5** эксклюзива (в прямом смысле — 3 игры вышли в Европе и Америке, одна появилась только на японском рынке) и 5 мультиплатформ, которые из-за специфики железа ощутимо проигрывали в графике. Также, много **радости** доставлял дизайн — в собранном виде с дополнением и картриджем внутри приставка выглядела как **толчок**, что люто символизирует, и было по достоинству оценено AVGN'ом. Не стоит забывать, что сей аддон отличался абсолютной ненадежностью и достаточно быстро ломался если вообще работал. Это был один из самых **громких провалов** в истории игровой индустрии.

AVGN даже отослал этот аддон своему другу-радиомастеру, и тот после ряда извращений вынес диагноз, что эта штука просто не хочет работать. Но менее известный ретро-обзорщик Spoonu таки разобрался: Jaguar CD не работает из-за того, что он своей крышкой защемляет диск, поэтому диск просто не вращается. Spoonu немного отжал крышку дисководов, и это дало ему возможность пройти для обзора говённую игру Highlander: The Last of the MacLeods (по мотивам мультсериала «**Горец**»), после чего Jaguar CD окончательно сдох.

В итоге, консоль провалилась и умерла менее чем за 3 года. Но история на этом не закончилась — после отчаянных попыток выпихнуть на рынок Jaguar II потрёпанная Atari была куплена этой вашей **Hasbro**. Повертев в руках продукт и убедившись в его полной нежизнеспособности, она махнула рукой и слила исходники консоли, что позволило программировать для Ягуара любительские игры, после чего Jaguar быстро стал популярен в **узких кругах**. И, сука, до сих пор популярен у пиндосских **хипстеров**. Вот что значит **жизнь после смерти**.

Во многом повторив путь в пропасть компании Sega, фирма Atari сохранилась как издатель игр. Ну, то есть как сохранилась — обанкротилась она, с треском и грохотом, после чего всем имевшим к ней какое-то отношение было сказано: «**Всем спасибо, все свободны!**», а ещё обладавшую какой-то ценностью торговую марку Хасбро за толику малую загнала **лягушатникам из Infogrames**, которые как раз тогда хотели вылезти на американский игровой рынок, где их никто и знать не знал, а вот к Atari **по старой памяти ещё многие питали слабость**. В общем, промучившись с этим чемоданом без ручки ещё лет пять, хитрожопые французы кое-как с ним освоились, и тупо переименовали в его честь себя, любимых. После чего тут же... вы будете, конечно, очень смеяться, но... опять обанкротились. Видимо сало было проклятое.

SEGA Saturn (1994)



SEGA Saturn

Приставка, предопределившая низвержение Сеги с пантеона производителей консолей. Официально запущена в Японии 22 ноября 1994 года — за две недели до начала продаж PlayStation.

Чисто на бумаге аппарат превосходил всех и вся (прежде всего, первую PlayStation) — в рекламе всегда акцент делали на два CPU, 500.000 полигонов в секунду и так далее, а конкуренты именовались не иначе как Pretendo и PlayThing. В Японии был достаточно успешен (не в последнюю очередь, благодаря будоражащей умы японцев

Segata Sanshiro Music Video with lyrics
Та самая реклама

SEGA SATURN - ЛУЧШАЯ ХУДШАЯ КОНСОЛЬ СЕГИ
История от Командера

рекламной кампании с участием вымышленного персонажа по имени Segata Sanshiro, который навешивал пиздюлей всякому, кто не играл на Saturn. Поройтесь на ютубе — гимн из рекламы на отличненько выносит мозг, и вы ещё долго будете напевать его), и в целом всё для Sega шло вполне благополучно, но ровно до того момента, когда они решились на ранний запуск Saturn'a в США. Дело в том, что на американском рынке сеговцы не организовали никакого предрелизного маркетинга для Сатурна в виде рекламы или анонсов в печатных изданиях, а просто громом среди ясного неба вдруг решили ошарашить американский рынок данной приставкой. При этом американское отделение Сеги самовольно анонсировало **непонятные устройства** вроде Sega Neptune или Sega Mars, являющиеся по сути **говносборками** Мегадрайва плюс ПАРАЛЛЕЛЬНО производившихся для него довольно дорогих аддонов в виде Sega CD и Sega 32X, а сеговские фанбои были вогнаны в полные непонятки. Совсем уж нахлобучены были владельцы сетевых магазинов бытовой электроники, которым надо было продавать свежепрезентованную приставку именитой фирмы, однако непонятно было, как убедить потребителя её покупать, ибо анонсировано было хрен знает что. Потому многие с порога отказывались брать данную приставку в продажу.

Кстати говоря, выпуск Сатурна — чуть ли не единственный случай в индустрии, когда компания переносила выход своего детища (а речь идёт о консоли — не хер собачий) не на более поздний, а на более ранний срок, ибо когда большинство американских консольщиков узнавали, что уже в Японии есть дисковая Sega Saturn, то даже самые преданные сеговские фанбои чувствовали себя облапошенными, и к ним начинало закрадываться подозрение, будто их держат за лохов. Не менее эпичной была презентация на выставке достижений игрового хозяйства E3: маркетолог от Sega, обласкав новую консольку, сказал,

что Sega Saturn прямо завтра будет продаваться в США по 399\$, но сразу после него вышел маркетолог Sony, произнёс «299\$», и тут же под аплодисменты свалил с трибуны. Занавес. Столь лаконичное выступление было продиктовано откровенным страхом, потому как на тот момент крыть ему было нечем, и, назвав цену себестоимости Игростанции, он скромно умолчал, что карты памяти докупать надо будет отдельно. Да, это была настоящая холодная консольная война, где PS1 с Sega Saturn уже сцепились заочно ещё до поступления в продажу, и Sony одними технодемпками на экране пугали Сегу, из-за чего, собственно, японцы и были вынуждены добавить в Сатурн второй процессор.

Итог для Сатурна оказался неутешителен. Во-первых, Saturn стоил дорого и долгое время таковым оставался ввиду высокой стоимости производства плат, отсасывая у PlayStation и Nintendo 64. При этом маркетолога от Сони, спизданувшего на E3 про 300 баксов, серьёзные японцы тут же выкинули на мороз по прилёту на родину аниме, но так как слово таки не воробей, то пришлось продавать Плойку по заявленной цене себе в убыток (нереально низкой для тех лет), которая затем ВНЕЗАПНО оказалась прибыльной. Тем самым, Сони фактически повторили легендарную стратегию по продаже Commodore 64, себестоимость производства которого упала до сверхприбыльных показателей ещё до отгрузки компа в магазины. Во-вторых, западные (преимущественно) разработчики срали кирпичами от двухпроцессорной архитектуры. Веселья игроделам добавляло то, что эти 2 процессора работали с разной тактовой частотой, и портирование на Сатурн какой-либо игры оказывалось одним сплошным геморроем, когда PS1 имела большой процессор для 3D-игр, а второй, маленький да удаленький, для 2D. Что до японских, то типичным примером является Castlevania: Symphony of the Night, вышедшая через год после выхода на Соньке и с графикой похуже. Некоторые игры при портировании с других платформ на Saturn приходилось переписывать полностью: часть шла на существенное ухудшение качества графики. Лишь один из тысячи программистов мог использовать возможности приставки на полную катушку. Sony удобной архитектурой переманили самых именитых игроделов на себя, за **дополнительную плату** таки портировавших с нуля игры под Saturn. По сути, Сатурн был бегущим за Игростанцией, держа лицо в жопе у скакуна Сони. Конечно было 2,5 здоровских эксклюзивных игр, но они погоду не делали, потому как на PS1 отменные игры сыпались как из рога изобилия. Нехило подкосило положение консоли на рынке и отсутствие на момент запуска новой игры про Соника, которая в своё время фактически спасла SMD от забвения на фоне более продвинутой SNES. На фоне роста популярности 3D-игр в пятом поколении, первая 3D-игра в соник-серии — *Sonic X-treme* действительно могла бы помочь Сатурну и составить конкуренцию аналогичным платформерам *Super Mario 64* на N64 и *Crash Bandicoot* на PS1. Но постоянные ссоры и разногласия между американским и японским подразделениями Сеги, и связанные с ними постоянные переписывания игры с нуля на разных движках привели к тому, что игра не вышла в свет вообще, а её наработки перешли в другой проект, ставший впоследствии уже всем известной *Sonic Adventure* на следующую сеговскую консоль. В итоге, в Америке при старте продаж консоль продавалась в комплекте с *Virtua Fighter* — игра хорошо продавалась в Японии, но по неизвестным причинам американцы её **не оценили**, а кроме неё между стартом Сатурна и стартом PS1 вышло всего 2 игры.

В сухом остатке ранний запуск консоли в США был провален полностью, потому как там для неё предварительный маркетинг просто отсутствовал, и Sony моментально наверстала преимущество, лихо продавая PS назло конкурентам в соотношении **3 к 1**. Даже до Европы доползли слухи, что Сатурн есмь приставка, на которой **игор-то нет**, потому там даже пиратить игры для неё было убыточно, и это в Европе, где даже совершенно пропадающая TurboGrafx-16 худо-бедно свою аудиторию с прибылью имела.

Уступив PS и N64 всё, что только можно в США и Европе, в Sega решили не заморачиваться и просто сделать новую консоль (Dreamcast, то есть). Короче, только лишь накаляли градус рыночной горячки, в то время как приставка хоть со скрипом, но держалась на плаву и был потенциал тягаться с конкурентами, пускай даже позади них. Но нет, вместо рыночной конкуренции в данном поколении решили производство приставок свернуть, а тех, кто купил Sega Saturn, просто кинули с игровой поддержкой (проверенный метод с аддонами для SMD): просто заявили, что приставка мертва и игр больше на ней не будет. Естественно, это не понравилось ни японцам, где у Saturn была какая-никакая, но аудитория, ни издателям на западе, которые разумно посчитали Sega несерьёзной компанией с непонятным будущим. Так, например, EA от поддержки Dreamcast слегка воздержалась, что на пользу приставке определённо не пошло (отсюда более ироничным выглядел тот факт, что Sega, заключив спонсорские соглашения с тогдашними годными футбольными клубами, как лондонский «Арсенал» или «Депортиво», убедила клубы для продвижения своего детища носить в первую очередь футболки с логотипом Дримкаста, а не самой Сеги, и это при том, что популярная FIFA, как и прочие творения от EA, на Дримке никогда не выходила).

Sony PlayStation (1994)



Sony PlayStation

Контракт на разработку CD-расширения для Super Nintendo невольно принёс Sony миллиарды долларов и мегапрофит.

<https://www.youtube.com/watch?v=vrwxO05OY7s>
История появления

Правда, поначалу перспективы данного предприятия были чуть более, чем туманными. Трения с Nintendo по вопросам принадлежности прав на издание игр, да и по поводу концепции устройства в целом, вынудили первую искать счастье с более сговорчивым пионером CD-технологий — Philips. Sony наебали технично, нагло, без объявления претензий. Однако производство CD-аддонов было налажено, потому руководство решило «чего добру пропадать?», будем сотрудничать с ближайшим конкурентом Нинтенды, и предложили Сеге совместно взяться за разработку приставки нового поколения. Что

ответили в Sega? Правильно, Соньке сказали, что они не умеют в приставки и Sega сама без них разберётся. Глава корпорации был в бешенстве, чем вовремя воспользовался инженер по имени Кен Кутараги (являвшийся наёмным разработчиком начинки SNES, также разрабатывая для неё CD-аддон, потому его мнение было достаточно авторитетным), который, главе же, предложил идею о создании самостоятельной игровой системы. Название осталось от первоначального проекта — PlayStation.

Дальше были месяцы допиливания железа, блестящая кампания по привлечению сторонних разработчиков. Не лишним будет упомянуть, что Philips создавали свою провальную консоль CD-i (ещё одна жертва аборта благодаря Нинтендо) совместно с Sony, что дало возможность последним поучиться на чужих ошибках. К концу 1994 года у Sony всё начало потихоньку вырисовываться. Денег на рекламу не жалели, действовали осмотрительно, переманили Square у Nintendo, и всего спустя четыре года PlayStation считалась безоговорочным лидером индустрии, в деле популяризации видеоигр у населения сделавшая не меньше, чем NES в свое время. Если Sega Saturn стал первым гвоздём в крышку гроба Dreamcast, то для PlayStation первая была чем-то с точностью наоборот.

В этой нашей России приставка получила массовое распространение из-за относительной дешевизны, а также поставленной на поток чиповке, позволявшей запускать повсеместно продававшиеся пиратские копии игр (причём, их было столько, что большинство населения даже и не подозревало, что за один диск можно отдать больше пары долларов). Также на её основе начали массово открываться игровые залы (в основном на основе видеосалонов), в которых школьники просиживали дни и ночи, балдея от невиданной для тех времён трёхмерной графики, гагая в Tekken, Syphon Filter, Gran Turismo, [Resident Evil](#) (причём находились куны, покупавшие себе карту памяти) и прочие винrarы. Те редкие экземпляры, кто в своё время не играл на PC, сидели именно на PlayStation. В настоящее время PlayStation снята с производства, однако тысячи игр (очень многие из которых — самый настоящий винrar: чего стоит одна FFVII, на которую яростно онанируют фанаты jRPG) и более 100 миллионов проданных консолей говорят сами за себя.

Кстати, последующие PlayStation имели совместимость с играми от «Первой Соньки», тот же PlayStation 2 чиповался, хоть и чуть хуже первого, и отлично хавал болванки с пиратчиной как от самого себя, так и от первой соньки. Третий PlayStation может запускать только лицензионные диски от первого. Аппаратную совместимость с играми от PS имеет и [PSP](#).

PC-FX (1994)

Как бы сиквел к TurboGrafx-16, но если у Турбографикса была какая-никакая популярность и фанатская база (удивительно, но кроме Японии приставка хорошо зашла во Франции), то PC-FX проебал и то, и другое, и на то есть совершенно конкретные причины. Система была разработана ещё в 1992 году под никнеймом «Iron Man», но не нашла тогда никакой поддержки, ибо Турбографикс цвёл и пах, но когда на следующий год сначала появилась 3DO, а затем анонсировали Сатурн и Плейстейшен, в NEC наделали кучу кирпичей. Вариантов удержать отток разработчиков и игроков было два: создать [более мощный и конкурентноспособный](#) продукт либо доработать напильником на тот момент уже старый, как говно мамонта, Iron Man и выпустить на рынок, что и было сделано.



Чтобы вообразить масштаб трагедии, необходимо задать себе вопрос, в какой [принципиально новой](#) фиче заключалось пятое поколение. В пятом поколении произошёл коренной поворот от 2D-игр к 3D-играм, и в этом можно убедиться, посмотрев на наиболее популярные игры на консолях тех лет. Многие даже в качестве причины провала Сатурна называют не просто отсутствие игры про Соника, а отсутствие **трёхмерной** игры про Соника. Так вот, в PC-FX тридэ не было. Конструкторы из NEC объяснили это [медлительностью](#) и баганутостью графического процессора с поддержкой полигонов, хотя на самом деле очевидно, что дело в древней архитектуре 1992 года, в которую вставить 3D без коренных изменений было невозможно. Итог — полнейшее фиаско, консоль даже не вышла за пределы Японии, где её также облили говном, после чего и загнулась в относительной безвестности в 1998-м. И всё же PC-FX заслуживает почётно упоминания по той причине, что в попытках продать хотя бы сколько-нибудь юнитов NEC разрешили выпускать под своё детище всё, что открыло путь для любителей [исконно японской анимации](#) и их [поделкам](#). Стоит сказать, что подобная судьба в какой-то мере постигла и сам Сатурн.

Nintendo 64 (1996)



Nintendo 64

Nintendo 64 (*pac. N64*) была разработана компанией Silicon Graphics Inc. N64 была первой консолью, поддерживающей mipmapping и anti-aliasing. Ахиллесовой пятой приставки была совершенно уёбищная архитектура памяти. Её, в общем, хватало: 4 мегабайта на всё про всё по тем временам были более чем неплохой величиной, но вот её организация... Для начала: основной процессор консоли **ВОООЩЕ** не имел прямого доступа к памяти, поскольку контроллер оной находился в периферийном процессоре. Производительность шины, связывающей их, была, в общем-то, вполне достаточной: более 500 мегабайт в секунду, но доступ к ней требовал синхронизации двух процессоров при каждом обращении. Во-вторых, в приставке использовалась одна из первых

версий Rambus-памяти, отличавшейся чудовищными задержками при обращении, что начисто уничтожало весь смысл в высокой пропускной способности шины.



Доктор V64

От своих конкурентов отличалась использованием картриджа в качестве носителя. При больших скоростях передачи данных возросла чувствительность к чистоте контактов, что породило мем [Geddan](#). Благодаря использованию картриджей, в играх для N64 ОТСУТСТВОВАЛИ экраны загрузки, показатель FPS редко падал ниже 60, а качество мультиплатформеров вплоть до начала нулевых годов практически не уступало компьютерному. Однако видеоролики на картридж в подавляющем большинстве случаев не помещались, поэтому в таких играх, как Mortal Kombat 4 (в аркадном оригинале, правда, ролики и были на движке), Hexen и Nightmare Creatures владельцам N64 приходилось довольствоваться сценками на движке игры или же текстовыми брифингами вместо [оцифрованного видео](#), которое сейчас является чем-то крайне прозаичным, в девяностые же видеоролики в играх казались техническим прорывом.

Собственно, по этой причине Square и ушла к Sony — Хиронобу Сакагучи задумал сделать 7-ю Финалку огромным кинематографичным полотном, которое даже на один CD не вмещалось, что уж говорить о картридже N64 с его ёмкостью в 64 МБ.

Впервые Nintendo Ultra 64 была представлена публике 24 ноября 1995 года на седьмой ежегодной Шошинкайской выставке программных продуктов в Японии. После первого анонса две компании, Rareware и Midway, разработали аркадные игры Killer Instinct и Cruis'n USA, в которых, по заявлениям разработчиков, использовалось оборудование Ultra 64. На самом деле это было далеко от истины, так как аркады использовали жёсткие диски и TMS процессоры. Killer Instinct, в графическом плане, была самой продвинутой игрой своего времени. N64 стала разочарованием для любителей жанра [RPG](#), которые ожидали ролевого изобилия как на SNES, а после долгого ожидания получили Quest 64 на воротник, которая считается одной из худших игр жанра. Относительный успех, позволивший тягаться с PS1, был получен благодаря репутации NES и SNES, но и здесь их позиции начали сдавать, отчасти по причине дефицита RPG-игр, где плейка его обеспечила по полной, как и играми других жанров. Nintendo решили снова сделать упор на [RPG](#) в следующем поколении, однако пришла PS2, потому Нинтендо только успевали покрывать убытки.

Quest 64 [ProJared - RUS RVV]

Игра для N64, ставшая легендой жанра [RPG](#) из-за своей дерьмовости.

Также стоит отметить геймпад-трёzubец с дополнительным аналоговым стиком (в то время эти ваши аналоговые шляпки на геймпаде не были стандартом), который позволил, наконец, реализовать достаточно удобную схему управления в 3D-стрелялках. Начался прорыв 3D-шутеров на консоли ([Великий и Ужасный](#) даже выпустил для Нинтенды отдельную часть [Дума](#)^[2]). Nintendo 64 была последней домашней консолью на картриджах.

Nintendo 64 на данный момент является единственной мейнстримовой консолью, которую можно проапгрейдить. С помощью модуля Expansion Pack количество оперативки можно нарастить с 4 мегабайт до 8, некоторые игры без EP не запускались вовсе (наиболее поздние и продвинутые в графическом отношении), в каких-то появлялась возможность играть в разрешении 640x480 вместо 320x240. Алсо, некая сумрачная компания по имени Bung Enterprises Ltd выпустила дополнительное устройство для Nintendo 64 — [Doctor V64](#), аксессуар с CD-приводом, подключаемый в разъём расширения на нижней стороне приставки, позволявший запускать аудио, просматривать видео, а также дополнительные плюшки для разработчиков. В умелых руках, после перепрошивки БИОСа, позволяла снимать дампы с картриджа и играть без него. Позже эти дампы/Rom`ы записывались на болванку и использовались в этом же убердевайсе (на 700 Мб-ой болванке было 40-60 игр).

Apple/Bandai Pippin (1995)

В середине девяностых фруктовая компания из Купертино после выкидывания менеджера по фамилии [Скалли](#) окончательно пошла в разнос и, вместо того, чтобы взять себя в руки и начать делать [нормальные компы](#), как в середине 80-х (или хотя бы [делать вид, что делает, и нормально их при этом пиарить](#), как сейчас), занималась всякой [хуйтой](#). Одним из множества идиотских проектов тогдашнего яблочного руководства стала попытка забабакать собственную сосноль, чтобы рубить на ней [ПРОФИТ](#). В партнёры к калифорнийским геям примазались сумасшедшие японцы из игрушечного монстра Bandai (реально монстра, во всём мире их обходят разве что [Mattel](#) и [Hasbro](#)), которым надоело стричь купоны с издания тонн всевозможных [игрушек](#), и захотелось тоже запилить собственную консоль, а то даже и неприлично как-то. Результат подобной взрывоопасной комбинации оказался [немного предсказуем](#): через жопу всё пошло с самого начала.



Во-первых, суть такова: эпловцы традиционно зафэйлили с разработкой железа. Дело в давней, идущей ещё из 1982-го [традиции](#), они никогда не умели в [маленькие и дешёвые машины](#), а потому просто взяли самый дешёвый из производившихся тогда Маков и кастрировали его ещё сильнее. В итоге получилось

адское уёбище с шестью мегабайтами памяти, кривым и косым видеопроцессором, который не мог в 3D и разрешения выше 640×480 (И это в 95-м году. 95-м, Карл!), да вдобавок отъедал от и так небольшой памяти целый мегабайт, БЕЗ жёсткого диска и флопповода, огромное как первый Xbox, и с трэкболом посреди уёбищнейшего бананообразного джойпада. Надо ли говорить, что за всё это вышеупомянутые буржуины хотели аж 600 АМЕРИКАНСКИХ ДОЛЛАРОВ?^[3]

Во-вторых... Добавить к этому можно разве что тот незначительный факт, что работало всё это дело, естественно под MacOS, причём одной из самых неудачных версий, System 7.5, на которой игорь тонул примерно раз в двадцать сильнее, чем на пресловутой PS3, причём как раз те немногие винrarные игры, что всё-таки имели место быть (вроде Myst и Marathon), идти на этом уёбище начисто отказывались из-за отсутствия винчестера и недостатка памяти. Более того, заниматься каким-то более-менее серьёзным бизнесом (всё-таки настоящий Мак, пусть и кастрированный) на Пиппине тоже было нельзя, по той же самой причине: обрезание машине сделали по самые гланды и нормальный софт она тоже не тянула никоим образом. Даже мультимедийные CD, для проигрывания которых она вроде как и делалась, приходилось специально подгонять под уебанскую конфигурацию аппарата. Не говоря уже о том, что самая распространённая версия BIOS не позволяла запускать неподписанные диски.

Неудивительно, что провалилось сие предприятие с треском и грохотом, слышным по обе стороны Тихого океана. В общей сложности, за джва года производства успели наштамповать примерно 42 тысячи консолей, продать из которых вышло, по слухам, тысяч пять-шесть. Остальные пришлось распахивать по гостиницам как плееры для видеодисков с проном, а какая-то часть была переделана в терминалы для врачей и разошлась по больницам, осуществлять учёт и контроль. До сих пор найти новенький Пиппин со склада не представляет особых затруднений,^[4] но зачем?...

Так за кой хер вообще Эпплы взялись за это дело? А разгадка одна — интернет, и Пиппин таки давал возможность в него выходить, на чём и была построена маркетинговая кампания «@WORLD». Но в те года люди только-только начинали знакомиться с этими вашими интернетами, которые сами были довольно пустынным местом, доступ к которому был сомнительным удовольствием, особенно для как бы консоли за 600 долларов.

Шестое поколение (1998—2005)

Шестое поколение консолей вслед за ПК начало увеличивать тактовую частоту процессоров и объём памяти. Также произошёл переход на DVD и его аналоги в качестве игрового носителя и найдено оптимальное расположение и количество кнопок и стиков на гейпаде (см. картинку).



Отличия контроллеров

Также, именно начиная с этого поколения консоли стали не приятным дополнением к телевизору, а полноценной игровой платформой. Значимость™ неоспорима™.

SEGA Dreamcast (1998)

Основная статья: [Dreamcast](#)

Сия консоль настолько интересна, что ей даже посвящена отдельная статья.

Sony PlayStation 2 (2000)



На данный момент — самая успешная игровая консоль в истории, и, как следствие, один из главных предметов гордости любого сонибоя. В Японии в продажу поступил 4 марта, в США/Европе — 26 октября/24 ноября 2000 года. Даже несмотря на то, что игорь тонул уже тогда, то бишь стартовая линейка игр была исключительно уныла, первое время PS2 покупали «по инерции», исключительно из-за того, что «это же новая PlayStation, она плохой быть не может» и, отчасти, функций DVD-проигрывателя (а при наличии софта ещё и проигрывателя AVIшек и mp3). Также обратная совместимость с PS1-играми была хорошим плюсом для консоли. Стартовые продажи установили рекорд в соответствующей книге: 5 млн проданных приставок в первые 2 месяца.

Полтора года спустя, у «пиндосских разрабов», наряду с ремейками игр от первой PlayStation, на второй Соньке начали появляться свои, неслабо доставляющие. Dreamcast, как конкурент, скопытился уже в начале 2001-го, а к 2002-му и в Nintendo и Sega осознали, что Sony догнать уже не получится. Цифра суммарных продаж PS2 за 10 лет превысила отметку 150 млн — собственно говоря, такого фурора свет никогда не видел, а посему превосходство этой приставки над всеми остальными почти никем не оспаривается, за исключением самых упоротых представителей фэндомов враждебных компаний.

Таки 28 декабря 2012 года, самураи из Sony объявили, что производство прекращено. Таким образом,

приставка шестого поколения смогла просуществовать чуть ли не до выхода восьмого.

Nintendo GameCube (2001)

Провал настолько грандиозный, что об этом даже не надо говорить — достаточно посмотреть на фотографию этой «консоли», и уже всё известно. Так, помимо идиотского дизайна с закосом в сторону [гробов](#), Nintendo выбрали в качестве проприетарного носителя 8-ми сантиметровые диски ёмкостью 1,4 Гб, изначально разработанные для видеокамер и во всём уступающие обыкновенным DVD. В принципе, было множество неудачных решений, но уже этих было достаточно, чтобы от Nintendo отвернулись все независимые разработчики, а те, у которых ума отвернуться не хватило, затонули вместе с консолью. Эталонным примером были [Capcom](#), например.



[История GameCube](#)
История GameCube

Положительными сторонами данной консоли многие считали геймпад и архитектуру, удобную для разработчиков. Но, суровая реальность, как обычно, сурова: геймпад был предназначен для больших рук и заставлял себя охватить почти полностью (что не мешает ему до сих пор выпускаться и конкурировать с контроллером Xbox 360 за звание лучшего геймпада в истории), а архитектура неудобна, в первую очередь, для пользователя, ибо одним из плюсов консоли принято считать мобильность. Однако, несмотря на все эти фейлы, в США и Европе GameCube считается чуть ли не самой любимой и недооценённой консолью в истории. Данная приставка стала островком стабильности для любителей олдскульных JRPG и только на неё с уже мёртвого [Dreamcast](#) была портирована эксклюзивная Skies of Arcadia, которую другие консоли побрезговали брать себе. Вроде мелочь, а фанаты JRPG до сих пор считают её в данном поджанре одной из лучших.

В сериале «[Южный парк](#)», в восьмой серии пятого сезона «Полотенчик», фигурирует приставка Окама Геймсфера, жирно намекающая на Нинтендо ГеймКуб — изощрённый [продакт плейсмент](#), просим заметить.

Microsoft Xbox (2001)



Первое пришествие [оконной](#) компании на рынок игровых платформ, который также просрал все полимеры в битве с Sony, правда, сопротивлялся чуть дольше. Хорошую службу для консоли сослужило бывшее безблагодатное сотрудничество Майкрософта с Сегой, кое помогло сохранить тёплые отношения между фирмами. После смерти Дримкаста большинство его даже не выпущенных игр портировалось на иксбокс, обеспечив достойную игровую поддержку, не уступающую конкурентам. Само собой, Sega в данном поколении стала портировать, создавать и издавать игры для разных игровых платформ, но именно хуящику было уделено отдельное внимание в виде

эксклюзивов Дримкаста, среди которых был Shenmue 2 (похоже для первого Шенму железо было слабовато). По большому счёту, первый хуящик оказался наследником Дримкаста, рискнув принять от него эстафету в консольной гонке: сама задумка мелкомягких была проста — предложить урезанный комп для игр, но с тихого проплаченного согласия Сеги всё остальное для приставки было откровенно содрано с [Dreamcast](#), что позволило портировать сеговские игры на иксбокс раньше, чем на другие платформы. Ещё в добавок проводной геймпад был снабжён системой Dual Shock, что и звучало круто, и если заигравшийся геймер дёргал геймпад, то провод выдёргивался посерединке, после чего его оставалось снова подоткнуть через простой разъём (Сонька спешно скоммуниздила такую задумку). Таки было новое слово тогда.

Что характерно, о существовании этой консоли знает далеко не каждый современный фанат мелкомягкой фирмы, и это даже не удивительно. Microsoft сделали не игровую консоль, а обычный бюджетный PC (правда, куда более плоский, вследствие чего он похож на не печку, а на плиту), на котором, правда, нельзя поработать или разобрать на комплектующие. Таким образом, в возможности этой консоли входили тонны всякой хуйни: на ней можно было смотреть японские мультики с сабами, можно было качнуть эмуляторы ранних поколений консолей, его можно было легко шить и приносить убытки разработчикам. Но Xbox Original был и остаётся посредственной консолью, и причины на то имеются — мало того, что [дизайна нет](#), мало того, что набор нельзя ставить, так ещё и с технической частью были проблемы — 64 мегабайта оперативной памяти в переделанной печке поначалу показали себя ужасно, затем и вовсе отказывались работать с новыми играми. Однако, что бы там ни говорили злые языки, а добрый язык скажет, что прибыль была принесена и завоёван конкурентоспособный бренд. Да и кто из новичков консольного рынка мог в те годы предложить что-то лучше, имея в конкурентах вторую плойку? Не будем забывать, что приставка создавалась из тех соображений, чтобы в случае провала убытки были невелики.

Седьмое поколение (2005—2012)

Для поколения характерен переход к многоядерным процессорам, беспроводным контроллерам, встроенным жёстким дискам и поддержке HD-разрешений. Последнее скорее связано с появлением HD-телевизоров. Также на консоли пришёл онлайн в виде сервисов платформодержателей. Благодаря вышеизложенному появилась возможность покупки электронных версий игр, а также дополнений к ним, как и система достижений.

Microsoft Xbox 360 (2005)



На этой консоли стоит остановиться чуть более подробно, поскольку она в некотором роде легендарна, ведь Xbox 360 — единственная консоль, которой удалось пусть и на короткий срок, пусть и с божьей помощью, но всё-таки превзойти по продажам консоль от безоговорочного лидера продаж в лице японских солнечных ребят, да ещё и железо эпично нагнуло почти все топовые пекарни того времени. Чем-то нехорошим для японцев запахло уже в 2004-м году, когда американцы начали всерьёз грозить миру показать что-то

революционное настолько, что все фанаты япошек сейчас же бросят свои сонистанции и побегут играть на рентгеновской коробке.

Основной фишкой Microsoft был учёт старых ошибок: **Xbox Live** был прикручен, эпичный и очень удобный геймпад добавлен, мобильность была запилена, технический потенциал был очень высок. Также, Microsoft резко выделились своим новым контроллером под названием **Kinect**, чьей фишкой было отсутствие физического контакта с игроком, что также принесло шайтан-коробке мегатонны любви и обожания. И, в принципе, всё — этого было достаточно для того, чтобы новенький Xbox был крайне положительно встречен прессой и геймерами в принципе, и в первые же месяцы после релиза его продажи благодаря введённым новшествам были невероятно высокими. А итоговые продажи консоли были такие же, как у PlayStation. Впрочем, несмотря на всё это, интеллектуальное большинство всё равно не считает 360-й ящик лучшей консолью поколения, поскольку Sony смогли защититься крайне простым способом, устроившим всех потребителей. Именно на этой приставке и зародилось течение биллибоев.

Но, так или иначе, львиную долю популярности этой консоли (в частности же, в странах СНГ) принесли не какие-то там инновации, а то, что эту консоль было до жути легко прошить. Настолько легко, что в магазинах очень часто можно было встретить уже прошитый Xbox 360, а торренты были забиты пиратскими играми для этой консоли. Иными словами, можно было один раз купить себе ящик, и всю мультиплатформу хавать за бесплатно. И на компании это отразилось больше всего — ведь общеизвестный факт, что продажа самой консоли компании дохода не приносит, заработок идёт с игр для этой консоли, с чем и связан феномен более высокой стоимости игр для консоли, чем для PC. Посему майки консоль-то продали, и продали очень хорошо, на вот особого заработка с неё не получили. Fail.

Также у консоли существует более совершенная версия Xbox 360 Slim с Wi-Fi и винтом на 250 гигабайт, по той же цене, что и комплектация Elite. Из плюсов можно назвать лишь чуть большую жизнестойкость.

Sony PlayStation 3 (2006)



Собственно говоря, вместо продолжения **БДСМ** японской фирмы по отношению к другим консолям, инженеры и разработчики Sony срали кирпичами на протяжении всего седьмого поколения, поскольку у них появился как никогда достойный конкурент. Все первичные попытки обойти Xbox окончились провалом — не помогла ни ускоренная разработка, ни шикарная презентация.

Первую и основную версию PlayStation 3 (fat) и говном-то назвать стыдно, на самом деле. Фактически, все указанные плюсы 360-го ящика, это минусы PS3 fat. В то время как Майки изменили OS



Как сделать отличный геймпад ужасным — Microsoft обучает.

Как сделать отличный геймпад ужасным — Microsoft обучает.



Xbox 360 Slim. Теперь — более **тёмный, холодный, тихий и гляцевый**.

Xbox 360 Slim. Теперь — более **тёмный, холодный, тихий и гляцевый**.



Неоспоримые достоинства.

Неоспоримые достоинства.

консоли в удобную сторону, на PS3 она не эволюционировала вообще. Единственным плюсом местного геймпада оказалась долгая работа без подзарядки, во всём остальном же он проиграл экзобоксовскому; яркий пример — ужасные стики, с которых всё время соскальзывали пальцы. Громоздкость самой консоли, её технические характеристики, неприятный корпус, посредственная система охлаждения — всё это не было бы таким фейлом, если бы не существовало Xbox 360, где этих минусов либо не было, либо они были куда менее заметны. Кроме того, у Sony ещё и возникли проблемы с продажами приставки [в дальних краях](#), и связана эта проблема была, что самое смешное, с собственной консолью PlayStation 2. [Голодные африканские дети](#), до которых впервые дошла PS2, игрались только в неё, а на PS3 смотрели как на вундервафлю, не понимая, зачем она вообще нужна. В результате, в то время как так называемый «некстген» у других компаний жил полноценной жизнью, у Sony еле дышал из-за популярности предыдущего поколения.



Как сделать ужасный геймпад еще хуже — Sony обучает

Как сделать ужасный геймпад еще хуже — Sony обучает

Само собой, так оставлять ситуацию было нельзя, и весь мир ждал, чем же Sony [ответят американцам](#). Через некоторое время после релиза консоли, Sony поняли, что выиграть лидерство с такой поебенью они смогут только если вложат все средства в эксклюзивность игр. Так и сделали, и это решение пошло им на пользу — на PS3 появились десятки эксклюзивов, а также множество мультиплатформенных проектов, дата выхода которых раньше случалась именно на PS. Именно благодаря этому решению многие и начали хуесосить практически во всём превосходящий Xbox, с аргументацией «Ага, я бы не поиграл в [The Last of Us](#) и [God of War](#), зато у меня был бы их царский Xbox». В бонус Sony частично свернули производство PS2. И это уже не говоря о том, что PS3 воздвигла в массы такой формат, как Blu-Ray. [Впрочем, с мнением, что на PS3 было много игр, согласны были не все.](#)



PS3 fat

PS3 fat



PS3 Slim

PS3 Slim



PS3 Super Slim

PS3 Super Slim

С проигрыванием в качестве мультиплатформы Sony так ничего сделать и не смогли, но зато смогли решить проблемы размеров, охлаждения и дизайна, выпустив апгрейды «PS3 Slim» и «PS3 Super Slim», а в качестве ответа Kinect — не очень убедительный PS Move, который хоть и надо было держать в руках, но который, тем не менее, обладал большим функционалом.

Nintendo Wii (2006)

[Pанee Revolution](#). Казалось, что после испражнения в лице GameCube компания Nintendo должна была загнуться с производством консолей быстрее, чем Sega после Dreamcast, но всё сложилось иначе. Nintendo изменили свою политику: они решили оставить Microsoft и Sony сражаться друг с другом, а сами ушли в этакое подполье — сделать акцент на игры, ориентированные на азиатов, опустить цену настолько, насколько это вообще возможно, и объявить, что это самый бюджетный вариант для всей семьи. Отсюда начали вытекать миллиарды поделий про [Марио](#), [Соника](#), и прочих Зельд. И это даже помогло, потому что продажи консоли оказались выше Xbox 360 и PS3. Хотя, в отличие от следующего поколения, здесь у Nintendo ещё была часть приличных игр. Также, были попытки выпускать [жестокие игры](#), чтобы отделаться от репутации «приставки для детей», но из-за того, что родители этих самых детей грозились подать на [Nintendo](#) в суд, попытки быстро прекратились.



Эта консоль подарила индустрии [оригинальный способ управления](#). К консоли подключались кардинально отличавшиеся от стандартного геймпада контроллеры Wii Remote (в правую руку) и Nunchuck (соответственно, в левую).



Второй крепится к первому полуметровым проводом. Можно подключить до четырёх пар, один комплект прилагается к приставке, остальные покупаются порознь. Игрок не только нажимает на кнопки и дёргает стиком, но и машет агрегатами в разные стороны, тем самым убивая врагов или играя в теннис. Иными словами, японцы раньше американцев изобрели свою версию Kinect. Данное управление помогает разве что в рельсовых шутерах (можно целиться с пульта как с настоящего оружия), во всех остальных же играх с ним могут возникнуть проблемы. Однако, в портах собственных игр с GameCube (Resident Evil 4, The Legend of Zelda: Twilight Princess, трилогия Metroid Prime) такое

управление было вполне удобно, так что тут дело скорее в прямотручности разработчиков.

Благодаря вышесказанному, у Wii довольно большая линейка собственных игр, не имеющих порты на другие консоли. И это объясняется не столько копирастическими причинами, сколько банальной невозможностью перенести игровой процесс на другие платформы. Nintendo настоятельно требовала от подшефных студий вставлять в игровой процесс действия, которые невозможно делать с геймпада, что, правда, в большинстве случаев приводило к появлению дополнительных мини-игр в мультиплатформенных играх. Появление у конкурентов PS Move и Kinect несколько изменило ситуацию, но не переломило её.

Интересно также то, что после покупки Wii ошастливленный покупатель получает в подарок встроенный в консоль [GameCube](#). Нужно только где-то надыбать диски с самими играми, карты памяти и геймпад. Также была возможность скачать из сети (за отдельную плату, разумеется) и зарубиться во многие старые добрые игры с NES, SNES, N64, Sega Master System, Mega Drive, TurboGrafx, Neo Geo и старых аркадных автоматов.

Что же до железа и корпуса — они практически идентичны пастгену, что является фейлом. Но, тем не менее, пипл схавал консоль аж на 100 миллионов экземпляров.

Восьмое поколение (2012—2016)

Здесь можно наблюдать подтягивание графики и убирание мелких недостатков предыдущих консолей. Изначально обещали 4K-разрешения и виртуальную реальность, но в итоге под них пришлось делать специальные версии консолей (т. н. поколение 8.5).

Nintendo Wii U (2012)



Об этой замечательной консоли рассказывать особо нечего, ибо можно описать её буквально в двух словах — сиквел Wii. Утруждаться придумывать что-то кардинально новое разработчики из Нинтендо не стали, просто переделали и усовершенствовали консоль шестилетней давности. Занимательно, что не помогло.



Проблемы возникли уже с железом консоли, которое по своей производительности находится немного выше уровня мощнейших телефонов на [Ведроиде](#). Так, процессор IBM состоит аж из трёх ядер, унылая графическая система Radeon HD 352 значительно уступает враждебным Radeon HD 1.84 и Radeon HD 1.31, оперативы и вовсе засунули аж два гигабайта, а вместо полноценного HDD здесь обычная расширяемая флеш-память. Само собой, что на такую консоль из игор будут только мультяшные поделия вида «[Mario™ and his team© & ® 845](#)», которые не отличаются друг от друга геймплеем, и которые выходят хоть каждую неделю. За время существования сей консоли у неё было всего лишь два известных эксклюзива: первый — Mario Kart, самая продаваемая игра на Wii U тиражом в 5 миллионов копий (и которую чаще всего стримили на [Твиче](#)), второй — аркадный шутер Splatoon; и полтора полужескюзива, имевших версию для портативки. Про всякие там Bayonetta упоминать смысла нет, ибо они интересны только [специализированной аудитории](#). Помимо этого только игры с Wii в разрешении 720p, ибо консоль их поддерживает.

Помимо всего прочего, консоли восьмого поколения от Нинтендо поддерживали, пусть и с середины жизненного цикла, работу с [йоба](#)-фигурками Amiibo, позволявшими их владельцам в 95% случаев открывать дополнительные костюмы и/или персонажей, и работавших по принципу этих ваших Московских проездных.

Из инноваций можно отметить разве что контроллер. Большая N разошлась не на шутку и вместо обычного геймпада показала миру нижнюю половинку своей же портативной консоли DS, обзаведшуюся двумя стиками и увеличенную в 2 раза. Да, серьёзно. Из этого следует, что, во-первых, нужная часть изображения передаётся на экран контроллера (к примеру, взлом замков), а во-вторых, к экрану прилагаются тонны фишек, плюшек и свистелок. Работает геймпад около трёх часов, а заряжается вдвое дольше, и это при том, что поддерживает приставка только один такой пад, хотя железо технически позволяет подключить и второй. Остальным игрокам остаётся пользоваться специальным геймпадом без тачскрина или Wii-пультом, которые надо докупать отдельно.

Что характерно, даже эта приставка очень долгое время по продажам обгоняла Xbox One, но в итоге стала приносить убытки, что заставило Nintendo начать разработку новой консоли, не дожидаясь смены поколений.

Microsoft Xbox One (2013)



Элитная комплектация элитного контроллера Xbox Elite для ничуть не менее элитного Xbox One за элитные 200 \$

конкурентов в графическом плане, и даже не на то, что на неё будет много игр, а на возможности Хуана в плане [телевидения](#). Да, вы не ослышались: ребята из Мягкого Софта на самом деле выходят на сцену, где миллионы задротов в ожидании новых игр смотрят на них, и рассказывают, как здорово смотреть телевизор на Xbox. Кстати, в плане телевидения Xbox One на самом деле выше других консолей на целый уровень, но это мало кого интересует, поскольку возможность опциональна. Ещё на той же презентации рассказали, что Xbox One будет работать на операционной системе точно такой же, как и [Windows 8](#), только с геймпадом, что процессор Бокса будет x86, что он будет огромен в своих размерах и его нельзя будет ставить вертикально. Иными словами, с самого начала было известно, что Xbox One — это не консоль, а просто бюджетный PC.

Среди прочих нововведений этого недоразумения присутствуют внешний и двухкилограммовый блок питания, занимающий огромное место, а также огромный HDMI. С дизайном тоже не подвели — придумали прямоугольный параллелепипед, от обычного кейса для PC отличающийся разве что разными соотношениями высоты и ширины. Даже несмотря на распространённое мнение о том, что в Хуане железо слабее, чем у PlayStation 4, тут проблема не столько в железе, сколько в том, что Xbox использует под свою операционку чуть больше оперативной памяти. [И это неудивительно, ведь ОС на основе Windows же](#). Геймпад, за который так любили Microsoft, тоже провалился. Его варили по рецепту «геймпад от Xbox 360 + неудачные инженерные решения». Из особенностей контроллера: нечёткая крестовина, триггеры, которые не нажимаются сверху, полная бесполезность в онлайн-шутерах, разъём под стандартные наушники запилили только через год после релиза. На E3 2015 Microsoft показали миру новую, улучшенную версию геймпада Xbox One Elite, с полной кастомизацией, качественной резиной, возможностью заменять элементы управления на другие под разные жанры, полным исправлением всех указанных ошибок, и... стоимостью в [200\\$](#), то есть, по цене половины консоли. Nuff Said. Есть ли у консоли положительные стороны? Есть, но эти стороны можно найти где угодно, и не факт, что они вытащат консоль. Так, на Хуане гораздо более проработаны элементы ОС, чуть большее количество кадров в секунду, чем у конкурентов, расширенные мультимедиа-возможности, [Скупе](#), невероятная прочность корпуса (хотя и непонятно, зачем она нужна, если Бокс всё-равно с места не сдвинуть) и, собственно, всё.

Разумеется, такие перспективы не порадовали ни прессу, ни игроков, а посему по количеству продаж Хуан как минимум полгода после релиза был самой отсталой консолью, а затем смог разве что немного обогнать Wii U. Майки пытались вытащить его с того света, запиливая совместимость с играми Xbox 360 и покупая временную эксклюзивность у всех возможных компаний, но всё было тщетно. Более того, в начале 2016 года Xbox One буквально за две недели РЕЗКО лишился эксклюзивности абсолютно всех своих проектов. Рли, на Хуане не осталось ни одной серии, представители которой не побывали бы на PC:

Общепризнанный позор всего восьмого поколения, а также третья попытка мелких и мягких сделать кошерную консоль.

Что характерно, по мнению большинства [критиков](#), следующая консоль от Microsoft должна была унижить все остальные, но получилось ровно наоборот. Фактически, Microsoft похоронили себя ещё во время первой презентации, где акцент был сделан не на то, что консоль унижит всех



Новенький [Kbox](#)...

Новенький [Kbox](#)...



...что-то очень сильно напоминает.

...что-то очень сильно напоминает.



Но только не то, чем официально назван

Но только не то, чем официально назван



Xbox One S

Xbox One S

любимые биллибоями Halo, Forza, Gears of War — всё так или иначе лишилось эксклюзивности на Xbox. Причина проста: за первые дни продаж игра [Rise of the Tomb Raider](#) продавалась на персональном компьютере лучше, чем на Хуане за полгода (хотя это и верно только для цифровых копий, а основные продажи на консолях приходятся на физические), и это при том, что PC остаётся самой пиратской платформой в мире, а Xbox One так и остался не взломанным. Само собой, что после такого события выкупленные разработчики дружно послали Хуан в одно место, решив пойти на мультиплатформу. Но и тут надо позитивно отметить типичный для позднего Майкрософта креативный подход: мы этот баг в фичу определим. Называется эта фича «Xbox Play Anywhere», и подразумевает не много ни мало — кроссплатформенность. Купил на хуане, играй на пэка и наоборот, и самое главное: использование тех же серверов для всех одновременно. Поднявшийся вой на тему неравноправия людей с полноценной клавишей и мышью против людей с геймпадом в руках успокоили будущей поддержкой клавиши и мышки для хуана.

И, в довершение всего вышесказанного, Фил Спенсер заявил, что всё, лавочка прикрыта — новых консолей Xbox больше не будет, поскольку весь проект шайтан-коробки отныне сольётся с персональными компьютерами под управлением [Windows 10](#). На всех форумах, в [/vg/](#) разделах борд и на [YouTube](#) по этому поводу развернулась [эпичнейшая бомбёжка фанатов](#) Бокса и пожелания смерти Спенсеру и Ко. Все остальные же от этого события возрадовались: пекари, ранее называвшие эксклюзивы Xbox говном, а боксодрочеров — умственно отсталыми даунами, резко начали говорить о тёплом объединении двух игровых платформ, а сонибои возрадовались, во-первых, унижению враждебной шайтан-коробки, а во-вторых, появлению конкурента, который своими действиями сможет заставить Sony хоть что-то делать, а не жировать на костях других платформ.

13 июня 2016 года впервые был презентован Xbox One S, который, собственно говоря, является Slim-версией оригинального X-ящика. Как и следовало ожидать, концепция коробки почти полностью украдена у японцев — 4K-разрешение, дизайн, и т. п. Тесная синхронизация с PC присутствует.

Sony PlayStation 4 (2013)



В восьмом поколении у Sony были все шансы получить клеймо худшего производителя консоли, но, по указанным выше причинам, этого не произошло. Консоль, которая изначально была показана в 2013 году, на самом деле смотрелась довольно плохо, но после того, как люди увидели [презентации конкурентов](#) Sony на игровом рынке, то массами кинулись в магазины скупать плейку. Сами же японцы, воодушевлённые высокими продажами и провалом конкурентов, решили продлить жизнь PlayStation 4 на пару лет, запилить к ней индивидуальные очки виртуальной реальности, и т. п. Но обо всём по порядку.

После всего ранее сказанного очевидно, что PlayStation 4 — мощнейшая консоль поколения, технические характеристики которой, в отличие от предшественницы, позволяют обеспечивать в современных играх хотя бы минимальный графоний в 30 фпс без необходимости прибегать к [мыльцу](#). Консоль может запускать большую часть игр в Full HD или как минимум 900p, так что пикселями графодрочеры довольны. Также отсутствуют проблемы не только в начинке, но и в плане дизайна. На фоне всё тех же конкурентов PS4 выглядит красиво, её размеры минимальны, она легко помещается во все возможные сумки, портфели, целлофановые пакеты и так далее. Что самое смешное, это единственная консоль в поколении, которая может стоять вертикально. Также присутствует внутренний блок питания. Местная операционная система — разжёванные социальные функции и игры, с которыми разобраться не составляет никакого труда: можно посадить за консоль хоть ваших родственников, хоть персонального раба, кто угодно уже через полчаса поймёт всю суть консоли. Многозадачность здесь чуть ниже, чем на Хуане, но удовлетворяет — тем более, что лишние ресурсы, которые могли бы использоваться в «невероятно мультимедийной» операционной системе, вписывающиеся только на PC, здесь используются в играх. Интерфейс тоже стал быстрее. Само собой, имеется возможность играть в игры до окончания скачивания, куча демок и альфа-версий.

Несмотря на то, что PS4 — мощнейшая консоль поколения, её начинка удручает — обоссанный ягуар без L3, не способный тягаться даже с процессорами 2007 года, 8 гигабайт ОЗУ (вполне сносно для 2013, однако 2 из этих гигабайт уходят в видеопамять) и посредственный видеочип, который, в отличие от прошлого поколения консолей, оказался убогим уже в момент выхода. Ближайшие аналоги по GPU — AMDшный 7850 и зеленая 750 Ti, которые являются минимальным минимумом для игр. Правда 90% геймеров в странах СНГ до сих пор сидят на видеоплатах типа GF 9600 или GT 430, но истинного ценителя графической составляющей из 5-го класса это мало ебет.

Окончательно исчезли проблемы с играми — эксклюзивов мало того, что больше, чем где-либо ещё, так они ещё и перестали быть мыльным кинцом, поскольку появились игры с интересным и сложным геймплеем, [а графика наконец-то стала вменяемой](#). Также, PS4 выигрывает по качеству мультиплатформы у того же Хуана.

Одним из главных недостатков консоли является геймпад, на котором было улучшено качество резины, сделаны более пригодные стики, увеличена его прочность. Правда, при этом на него зачем-то была добавлена здоровая лампа с верхней стороны, которая расходует энергию в небывших количествах, разряжая тем самым геймпад, бесполезные динамики внутри, которые не используются почти ни в одной игре и низкий угол наклона всё тех же стиков. Технический потенциал консоли тоже рассчитан не на 12 лет, и даже не на 8, а на 5-6 годков, что Sony и подтвердили. Также одной из плохих сторон этой консоли,

за которые её хочется возненавидеть, является сервис для загрузки цифрового контента PlayStation Network, с которым связано [столько неприятных новостей для Sony и лулзов, что их всех не перечислить](#). Сервисом неудобно пользоваться, его сервера часто ложатся из-за перегрузки, он абсолютно во всём уступает [Steam](#) и даже GOG, его неоднократно взламывали хакеры, он был защищён паролями «1234», а иногда даже могли утечь номера кредитных карточек. PlayStation — залог безопасности и стабильности. Также присутствует проблема шума консоли.

Увы, обещанные 4K и виртуальную реальность удастся увидеть лишь на специальной версии консоли, но об этом ниже.

Оуа (2013)

Первая инди-консоль нового поколения, деньги на которую собирали на кикстартере. Стоимость составляет 90\$, пока что свободно покупается.

В общем, идея была в том, чтобы сделать прототип открытого и мощного игрового устройства, которое сможет уместиться у вас в кармане, и/или заработать бабла. Консоль использует открытое программное обеспечение, в качестве операционной системы использует, конечно же, Android. Таки да, очередной мобильный телефон, переделанный под консоль, но с геймпадом.



К сожалению, проект сначала преследовали обвинения в мошенничестве, а затем он был признан провалом, ведь игор-то нет, а железо очень слабое (Cortex-A9 MPCore, GeForce ULP, 1GB RAM) — во многих смартфонах имеется начинка гораздо мощнее.

Поколение 8.5 (2016—2020)



Эта статья состоит из уныния и отчаяния.
Сделайте с ней что-нибудь.
Пожалуйста.

В случае с Sony и Microsoft это специальные версии консолей с более мощным железом для поддержки телевизоров в разрешении 4K и шлемов виртуальной реальности. В случае с Nintendo и Microsoft это обусловлено полным провалом Wii U и не особо удачным стартом Xbox One соответственно.

Sony PlayStation 4 Pro (ноябрь 2016)

Основное отличие Pro от базовой и slim-версии оригинальной четвёрки — более мощный графический GPU на 4.2 терафлопс, против 1.84 у базовой и Слим, в то время как объем выделяемой для игр памяти [увеличился с 5184 до 5824 Мб](#). За основу ЖПУ взяли сильно урезанный RX 480 на архитектуре Polaris (который YOWA-ультры даже в 1080p еле тянет, в большинстве проектов выдавая около 30 fps, обладая при этом всеми 6 терафлопсами и 8 Гб видеопамати). CPU же служит разогнанный «Ягуар», который, однако, все ещё остался ущербным куском говна, сводящим на нет наличие сносного GPU. Также Соня, видя, что 8 Гб плейке мало, добавили туда... ещё 1 Гб медленной DDR3 для системы. PS4 Pro наконец-то получила поддержку современных Vulkan и DX12, получая возможность реализовать убогий Ягуар, однако Сони заставили разработчиков делать совместимость со старыми консолями, в результате чего большинство разработчиков [забили на оптимизацию](#).



PlayStaition VR по цене... What... ОН SHI~

Также Соня [официально обещала](#) поддержку формата 4K (2160p, 3840x2160), однако на практике самые графически простые игры ползут в разрешении 3200x1800 (1800p), а это значит что [нативного 4K не будет](#), а нормальные игры будут резаться апскейлом или идти в нативных 1080p. Также разработчики добавили поддержку шлема виртуальной реальности, с разрешением в FHD, что гораздо хуже, чем во всяких окулусах и прочих Vive. Была заявлена частота обновления матрицы в 120 Гц, однако в 99% игр используется либо лок на 60 фпс, либо интерполяция в движении, что сводит на нет быструю матрицу. Цена же самой консоли выросла с \$300 до \$400 вместе с габаритами и массой 295×55×327 мм и 3.3 кг в сравнении с 265×39×288 мм и 2.1 кг у slim-версии. Проблема шума вентилятора вышла на новый уровень — PS4 Pro словно пытается улететь из дома анона, дабы тот перестал ее мучать играми.

Что характерно, при запуске игр с поддержкой возможностей Pro-версии возникли проблемы: у каких-то игр графика стала мыльной, [что вполне «нормально» по вышеизложенным причинам](#), у каких-то появились просадки FPS. Забавно то, что стандартная версия PS4 таких проблем не имеет. World of Final Fantasy, Watch Dogs 2, Skyrim Special Edition, [Deus Ex: Mankind Divided](#) — не полный список игр, так или иначе столкнувшихся со сложностями. Впрочем, со временем и патчами такие проблемы должны исчезнуть.

А вот смогут ли патчи исправить [плавление корпуса консоли](#) — вопрос хороший.

Nintendo Switch (март 2017)



Nintendo Switch

Консоль представляет собой одновременно как домашнюю консоль, так и портативное устройство. То есть карманная, по сути, консоль подключается к телевизору и поддерживает внешние контроллеры. У консоли есть свои мини-контроллеры Joy-Con, которые можно прикрепить по бокам от портативной части консоли, соединить вместе с помощью

специального держателя (Joy-Con grip), получив обычный контроллер, либо прицепить к ним пластмасски с ремешками (Joy-Con straps), превращающие Joy-Con'ы в аналог Wii-пультов. Кроме того, Joy-Con'ы можно использовать для игры вдвоём в простенькие игры и порты игр со старых консолей до SNES включительно. Также можно будет докупить контроллер Nintendo Switch Pro, имеющий более классический вид.

В связи с полукарманностью, игровым носителем снова становятся картриджи. Разумеется, никакого 4K не будет, зато можно соединить в локальную беспроводную сеть до 8 консолей для сетевых игр. Виртуальная реальность таки появилась и реализована как на мобильных телефонах: консоль вставляется прямо в очки (однако игры с поддержкой VR можно пересчитать по пальцам одной руки). Батареи основного устройства хватает на 2,5—6 часов работы в зависимости от требовательности игры. Стартовый AAA проект *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* будет сжирать батарею за 3 часа. Свой полноценный сетевой сервис, конечно, появился и первое время даже был бесплатен, однако с сентября 2018 таки стал платным (1400 RUB в год на одного или 2450 RUB на до 8 игроков, пометивших друг друга как родственники). На старте сервис даёт: онлайн для игр, 20 игр с NES (можно подключить второго игрока по сети), облако для сохранений, приложение для смартфонов, через которое работает голосовой чат (только с друзьями, ибо N боится, чтобы играющего в Splatoon 2 [детёнка не обматерили](#)). Раз в месяц коллекция игр по подписке пополняется на 4 штуки. Позже появились и игры со SNES. Ждём халявные порты с N64 и GC.

Старт консоли зафейлен небольшим объёмом производственного брака и низким качеством исполнения консоли в целом. Экран планшета мог легко царапаться от ШТАТНОЙ операции вставки/извлечения консоли в доке. Расстроенные юзеры вынуждены были втыкать тряпочку внутрь дока. Всякие свистоперделки в виде виниловых наклеек на корпус превращают его в облезлое нечто, потому что soft-touch покрытие начинает отходить. Хваленые Joy-Con контроллеры практически невозможно расцепить с предназначенными для них накладками для шифтов, если вставить их задом наперёд (казалось бы, довольно очевидное место для размещения защиты от дурака). Что уж говорить о косяках ПО, из-за которых имеющиеся игры начинают регулярно вылетать, а то и переставать запускаться (говорят, уже пофикшено патчами).

Вдобавок ко всему, Joy-Con'ы [имеют проблемы с синхронизацией и теряют связь с консолью](#), даже если их не [засовывать в задницу](#). Есть мнение, что эта проблема починена обновлением прошивки Joy-Con'ов ([sic!](#)), однако вопрос о функционировании устройства в заднем проходе до сих пор остаётся открытым. Оценивая сложившуюся ситуацию с проблемами уже выпущенных юнитов, некоторые вангуют выход исправленной модификации консоли примерно через полгода-год.

Одной из немногих хороших новостей стало то, что ОС основана на [FreeBSD](#), как и у PS4. Есть мнение, что это должно поспособствовать развитию homebrew-приложений. На данный момент уже сдампили ядро операционки, но дальше этого дело пока не пошло.

Хейтеры сразу же побежали смотреть [гневные обзоры](#), состоящие из лютого пиздежа почти на 90%. За что на бедную консольку только не срали: и за то, что она стоит 22К (при том, что в Японии уже доступен [спартанский комплект](#), в который входит только сама консоль и пульты, и стоит он в переводе на рубли всего 14,5К (что даже немного дешевле New 3DS)), и за то, что игры от самой Нинтендо, а также от других разработчиков, вроде каких-то там Bethesda и EA стоят больно дороговато для «портативки» (4 тысячи деревянных, что является абсолютно стандартной ценой для любого AAA проекта), и за то, что в карман она не влезает, и за то, что в коробки с играми бумажки не кладут ([sic!](#)). Масла в огонь подливает и то, что в этой стране исторически сложилась ненависть к Нинтендо всей своей душой ещё после выхода Wii, ибо быдло тупо не понимает, что помимо графона существует ещё и геймплей. Поэтому народ даже не пытается принять то, что игра с мультяшной графикой имеет право стоить 4К. На по-настоящему [честных обзорщиков](#) кидали как на предателей, что сильно попортило продажи. Банально стало непонятно кому доверять. С одной стороны — гневные обзоры от сонибоев, а с другой — честные от простых людей, и в комментариях ко всем видео можно найти беспрестанный срач, который, похоже, не угаснет никогда.

Nintendo заявили, что, несмотря на нестандартный период запуска (обычно продажи стартуют перед рождеством для максимизации продаж), Switch — самая быстропродающаяся консоль от Nintendo на старте. За первые полгода в мире было продано почти 8 миллионов консолей (это чуть больше половины



Базовая комплектация всего за 22 500 рублей!

всех продаж Wii U за 5 лет на рынке). Мультиплатформа понемногу подваливает, причём даже не лагает (Doom, Wolfenstein, FIFA, Rocket League с кроссплеем с пекой и ящиком и др.), однако основная ценность на этом технологическом куске пластика (по крайней мере, на данный момент) — собственные разработки самой Nintendo. Если ты не любишь игровые серии Nintendo, то купив Свич и поигравшись с ним несколько недель, ты, вероятно, пополнишь ряды барыг на Авито. Такие дела.

У [сонибоев](#) в последнее время начало сильно подгорать от того, что Свитч за первые два года в [Японии](#) обошёл по продажам PS4, которая к тому моменту находилась на рынке уже 5 лет.

Microsoft Xbox One X (конец 2017)

По техническим показателям новая приставка от Microsoft соответствует уровню ПК средне-высокого ценового сегмента. Xbox One X оснащена видеокартой с графическим процессором в 6 терафлопс, вероятнее всего, основанным на чипе GCN AMD Polaris, 8-ядерным процессором AMD Zen, а пропускная способность канала передачи оперативной памяти составит 320 Гбит/с. Microsoft рассчитывает, что новая консоль произведёт революцию в игровой индустрии и предоставит пользователям возможность играть в видеоигры с разрешением 4K и поддержкой очков виртуальной реальности. Несмотря на то, что Xbox One X технически будет существенно превосходить стандартный Xbox One и Xbox One S, разработчики приставки отмечают, что они создают консоль текущего поколения и все игры, которые будут выходить на Xbox One X, также будут доступны и на ранних версиях Xbox One.

Поколение мини (2016—2020)

В 2016 году производители консолей решились взяться за старое, порадовав олдфагов и приобщив молодое поколение к классике.

Nintendo Classic Mini (2016)

Однажды в головах маркетологов [великой и ужасной](#) созрел гениальный план: а что будет, если мы возьмём Raspberry Pi, напишем под него новую софтинку, закачаем в него ромы всеми любимых классических игр и поместим его в уменьшенный корпус старой консоли? Результат не заставил себя долго ждать. NES (2016) и вышедшая через год SNES Mini начали бить рекорды продаж и были сметены с прилавков игровых магазинов всего за пару недель. Однако был один казус: в приставки нельзя было записывать другие игры, кроме 30 (20+1 в случае с SNES), которые шли из магазина. В результате пираты были вынуждены [жрать кактусы](#), а копирасты остались довольны. Однако, ждать пришлось недолго. Всего за пару месяцев уже был готов взлом, который позволил записать в NES Mini ромы игр не только с NEC, но и с Сегги. Лулз также состоялся в том, что вышедшая через год SNES Mini имела ровно такой же софт и железо, как и её предшественница. В итоге можно сказать, что SNES вышла на рынок уже взломанной. Но в общем и целом, фанаты Нинтендо остались довольны, а хейтеры немного побухтели и успокоились.



Сабж

Насмотревшись на расхватываемые фанатами Нинтенды горячие мини-пирожки, другие компании воскликнули «[А ЧТО, ТАК МОЖНО БЫЛО?](#)» и наперебой бросились штамповать миниатюрные версии собственных консолей прошлых лет.

PlayStation Classic Mini (2018)

Sony не остались в стороне, анонсировав переиздание любимой в народе PS1. Представленная библиотека встроенных игр, мягко говоря, вызывает недоумение: с одной стороны, есть православный Tekken 3, Persona, [MGS](#) и первый Resident Evil, но за каким-то хером прокинули все остальные систем-селлеры, включая Кастлванию и [Silent Hill](#). Вместо них геймерам предлагают сомнительные удовольствия вроде двадцатых логических игрушек от Namco и архауса с ходячими кубами. Кроме того, 3D-графон образца 1998 (в отличие от спрайтового) сейчас попросту смотрится не очень. Ещё до выхода консоли стало известно, что для неё были подобраны крайне херовые образы игр, которые не работали с нормальной частотой кадров. [Всё же, перед тем, как выпускать ремейк, Соням стоило хотя бы его протестировать.](#)



3 — Зависть

[WYLSACOM ОПЯТЬ ВСЕХ РАЗВЁЛ...](#)

Разбор переиздания по косточкам

В отличие от Nintendo, поработавших над железом и оптимизацией игр, Sony решила не заморачиваться и просто высрала сие переиздание, не забыв купить отзывы некоторых именитых критиков, как это в своё время сделала Nintendo. Радость купивших консоль сонибоев омрачила жуткая глючность, слабая производительность и невозможность даже вставить в дисковод

любимый диск, 20 с гаком лет пылящийся на полке. Но усилиями хакеров ShitStation Classic Mini таки была взломана. Да и цена на переиздание весьма неадекватная — 9 с лишним косарей (на такие деньги можно оригинал на eBay найти и купить). И всё же, поняв, что этот мини-кусочек дерьма никому вообще нахер не нужен, магазины снизили цены до 2,5к рублей.

Довольно забавным является тот факт, что SNES Classic Mini эмулирует PS1 лучше самой мини-версии PS1. Поэтому как сонибои не ненавидят подделки Нинтендо, они вполне могут купить мини-СНЕСку хотя бы ради хорошей эмуляции игр для первой плойки.

Neo-Geo Mini (2018)

Бывший гигант японских аркад SNK подвёз, ожидаемо, целый аркадный автомат в мини-упаковке, со всамделишными кнопочками, рычажками-стиками и экранчиком. С одной стороны, довольно годная затея, отличный экран с качественной цветопередачей и целых 40 игр в комплекте, с другой — стик без микро-свитчей, отсутствие нормального геймпада в комплекте, равно как и нормального подключения через HDMI, а также невозможность играть портативно без проводов огорчают. Стоит отметить, что библиотека встроенных игр немного разнится от региона к региону, но все так или иначе получают по порции King of Fighters и Metal Slug. Обещан привоз в эту страну, хотя спрос немного сомнителен, всё же [здесь](#) это вам не [там](#), и большинство вряд ли решится отдавать 6-8 тыщ деревянных за набор драчек и стрелялок с малознакомой Neo-Geo, тем более, что почти все они давно портированы в Steam и на другие платформы.

Philips CD-i Classic (?)

Лол. Изначально никем не анонсировалось, но фанаты консоли (которые, как оказалось, всё же есть) начали горячо просить Philips сделать переиздание их провальной поделки, выпущенной в середине 90-х. Представители компании вежливо ответили, что [попробуют над этим подумать](#). Так что запасаемся попкорном, и ждём возможного HD-переиздания [классических игр с CD-i](#).

Девятое поколение (2020 — настоящее время)

К основным нововведениям относят использование ssd для ускорения загрузок и частичный отказ от физических носителей в пользу цифровых, за счёт существования более дешёвых и компактных версий консолей без BD привода.

Sony PlayStation 5 (2020)

Долгое время считалась чуть ли не самой загадочной консолью — Sony до последнего оттягивали показ её дизайна и цены. Характеристики, представленные Sony на мероприятии Road to PS5, всё ещё считаются крайне сомнительными. Тем не менее, теперь нам известно, что это — самая большая по своим габаритам консоль из всех. Продаётся она в двух версиях — одна с дисководом, другая — без. Первая стоит 500 долларов, вторая — 400. Между тем, известно, что цены на игры для неё станут заметно дороже. Так, в Америке средняя цена на игру в стартовой линейке будет 70 долларов, а в Европе — 80 евро. В Этой Стране цена на игорки для PS5 официально достигла 6 тысяч. Так или иначе, в отличие от своего прямого конкурента, стартовая линейка у PlayStation 5 есть — в неё входят такие игры как римейк [Demon's Souls](#) и Spider-Man: Miles Morales, пусть и вторая игра выйдет ещё и на PS4. PS5 вышла в продажу 12 ноября 2020 года в США, Канаде, Японии, Корее и Мексике, а 19 ноября — во всём остальном мире.



Во всей красе

Microsoft Xbox Series X/S (2020)

Series X

«Самая мощная консоль в истории» и очередная попытка мелкомягких завоевать рынок. На этот раз, не взирая на полный провал Xbox One, Microsoft решили сделать основную ставку на свой сервис по временной раздаче игр — Xbox Game Pass, для чего с потрохами купила Zenimax с Bethesda и подчинёнными им компаниями за 7,5 гигадолларов. Стартовой линейки нет вообще, разве что только новый Microsoft Flight Simulator и Gears: Tactics, изначально созданные для ПК. Стоимость самой приставки будет всего 500 долларов. Продажи консоли начались 10 ноября 2020 года.



Power your dreams. Xbox Series X — справа, Xbox Series S — слева

Series S

«Самый маленький Xbox в истории», а также ещё одна консоль, которая долгое время считалась мифической. Всё началось с каких-то странных утечек про некий проект Lockhart, впоследствии, уже после анонса Xbox Series X в конце 2019 года, этому неназванному проекту уже заочно стали давать

название Xbox Series S. Что это за вундервафля такая? Это тот же Xbox Series X, но без дисководов, с менее производительной графикой (он будет в три раза слабее своего «собрата»), и с меньшим количеством ОЗУ. В каком-то смысле — кастрированная версия XSX, предназначенная для игры в 1080p и 1440p. Стоимость составляет 300 долларов. Как и её старшая сестра, вышла 10 ноября 2020 года.

Прочее

Apple (2015)

Итак, устройство появилось. Называется «Apple TV 4-го поколения», официальная цена в России — 13 990р, против предыдущего, который был просто устройством воспроизведения с ценой 5 990р.

В принципе, получилось то, что и стоило ожидать — TV-приставка-проигрыватель с возможностью запуска приложений, написанных для её tvOS, в качестве манипулятора по-умолчанию — специальный пульт с поддержкой жестов, сенсорной поверхностью и голосовым управлением через Siri. Поддерживается работа одновременно нескольких пультов, можно вместо них купить специальные геймпады.

MOGA Ace Power iOS 7 Game Controller Trailer

А теперь представьте, что эта картинка в улучшенном качестве будет уже на домашних 32-85" без отдельного устройства минимум за 20 000р.

SoC построен на базе процессора A8, как в iPad mini 4 (между iPad Air с его A7 и iPad Air 2 с A8X), который на планшете используется для экрана 2048×1536 и позволяет на нём вполне комфортно играть в игры с уже весьма неплохой графикой (хотя и отстающей от куда более крупных приставок).

Zeebo (2009)

Сначала о производителе: Tecnoy — бразильская компания, которая постоянно выступала в роли дистрибьютора игровых консолей. Занималась производством консолей Sega по лицензии, а также производством их клонов со встроенными играми (и ведь до сих пор клепают!).

Потом решила выпустить собственную консоль Zeebo. Надо сказать, идея вполне себе подходит для бразильского рынка: цена в каких-то \$199 долларов, игры по \$10 (хотя физических носителей не предусмотрено, нужна сеть). За недостаток можно взять мизерную флэш-память. Правда, крайне интересно подобрана игровая библиотека: в одном ряду стоят [Quake 1](#), Sonic Adventure, Crazy Taxi, NFS Carbon, Tekken 2 и RE4, да и вообще набор составляла некая [интересная личность](#) (список), но не совсем полная). В России покупать её смысла нет (эмулятор, хули-с!), как и в Индии, и в Китае (где её тоже выпустят), ибо PS2 выигрывает почти по всем параметрам (сетевая игра, болванки с образами, дохуища игр, ну вы понели), но вот в Бразилии — самое оно, ибо там достать PS2 несколько проблематично из-за дебильного южноамериканского маркетинга: кто-нибудь в здравом уме будет выкладывать за PlayStation 2 \$462, учитывая то, что официальный релиз пришёлся на 19 ноября **2009 года** (через 9 лет после запуска в «цивилизованном» мире)? Тут надо заметить, что, поскольку все игры можно (за отсутствием носителей) сгружать только по сети, разрабы сделали финт ушами. Поскольку в стране, где много диких обезьян, обычная аналоговая телефонная сеть есть очень далеко не везде, мог случиться фейл, но мы-ж в Бразилии — это значит понты превыше всего, мобильная связь почти повсеместна. Дык вот: грузится всё счастье через бесплатный (для пользователей этого устройства) 3G.

Фишка в том, что в Бразилии всегда было совершенно ебанутое законодательство по части таможенных пошлин на компьютеры и игровые консоли, и если 20 лет тому назад при генералах от поборов были свободны хотя бы консоли (именно поэтому там получил такую дикую популярность [MSX](#), считавшийся консолью, а не компом), то нынешние демократы настолько сильно хотят денег, что пошлины на консоли и даже игровую комплектку вроде видеокарт запросто могут вдвое превышать собственно стоимость железки на более открытом рынке. Если вы говорите по-бразильско-португальски, то можете посмотреть на местные форумы: там уже вовсю идут споры (пока ещё не переросшие в срачи), в которых можно посылно поучаствовать. А тема-то новая! Торопитесь, пока не съели: количество еды ограничено!

Steam Machine (2015)

По сути, обычные компьютеры компактного форм-фактора со SteamOS, которая, в свою очередь, представляет собой [очередной дистрибутив Linux](#). По дефолту загружается только клиент Steam на весь экран. Есть штатная возможность запуска обычного [Gnome](#). Сами устройства выпускает не Valve, а другие компании.

На данный момент поциента можно считать скорее мёртвым, чем живым. Причины следующие:

- [Игор нет](#). Список [тут](#). Как можно убедиться, [YOBA](#)-игр почти нет. В основном [инди](#). Даже сама Valve, можно считать, [забила на Linux](#), правда летом 2018 года запилила свой форк [Wine](#).
- [Красноглазикам](#) нет никакой необходимости покупать отдельный компьютер для пары игр, они будут играть на своём десктопе под своим любимым дистрибутивом. Остальных не интересует Linux, они предпочтут играть на [прошивке для игр](#).
- В качестве замены собственно консолей не подходят из-за низкого уровня [анальной огороженности](#), гораздо более ниже, чем даже в Windows.

Примечания

1. ↑ Мало кто знает, но Activision изначально был запилен бандой прокинутых Atari через хуй погромиздов, которым отказали в копирайте и доле с продаж от написанных ими игр — типа, [это корпоративный продукт](#), а вы [быдло](#), и марш писать код на окладе. Те недолго думая ушли и [запилили](#) свою Atari с программистками и Ривер Рейдом, [отсудив у альма-матери](#) право писать игрушки на её платформу, см. ниже.
2. ↑ Кармак к этому никакого отношения не имел, Doom 64 пилили Midway по лицензии id Software, как это было с кучей аддонов для Дума/Кваки/etc.
3. ↑ 600 бакинских в 96-м году примерно соответствуют девяти с гаком сотням сейчас.
4. ↑ Если, конечно, не считать редкий чОрный Katz Media KMP 2000, BIOS которого позволял запускать любые маковские CD, а на мамке коего был распаян SCSI-разъём для подключения внешнего винта.

Ссылки

- Пионеры консольного рынка:
 - [Первое поколение](#);
 - [Второе поколение](#);
 - [Третье поколение](#);
 - Четвёртое поколение: [TurboGrafx-16](#), [Sega Mega Drive](#), [Super Nintendo](#);
 - Аутсайдеры пятого поколения: консоли [Apple](#), [Casio](#), [NEC](#), [Atari](#) и пр.