

N-Gage — Lurkmore

N-Gage (*Гага*) — творение неповторимой финской компании Nokia, совмещающее в себе [мобильный аппарат](#) ака смартфон и [консоль](#).

История

[Горячие финские парни](#) из Nokia давно поглядывали в сторону развлечений и прочих молодёжных радостей, достаточно вспомнить первые аппараты вроде 3300 или 3650 ([некоторые](#) считают, что именно с него был срисован дизайн N-Gage), который в те годы являл собой некий гаджет с цветным экраном, горизонтально ориентированным дизайном, заточенным под игры, а также вполне годным для тех времён mp3-плеером. Правда, стоит упомянуть, что своей памяти там было всего 6 мегабайт, а карты MMC были объёмом от 16 до 32 мегабайт. Некоторое время спустя инженеры Nokia сделали выводы и решили разработать такое устройство, от которого вся молодёжь будет офигевать при одном упоминании. И таки выпустили.

N-Gage

Первый аппарат появился в 2003 году.

Аппарат имел огромные преимущества:

- Родные игры, сделанные специально для этого аппарата, продающиеся на отдельных картах памяти.
- Расположение кнопок, позволяющее невозбранно удобно играть.
- Играть можно было не только в одиночку или хотситом, но и по блютузу, что нереально выделяло аппарат среди конкурентов, которые такого не умели.
- На борту проверенная временем ОС Symbian (6.1), которая позволяет расширять функциональность за счёт программ (среди которых всякие браузеры, аськи и много ещё чего), а также позволяет использовать несколько программ одновременно.^[1]
- Большой по тем временам экран (176x208 — это вам не сраные 128x128)
- Вполне годный музыкальный плеер.
- Наличием FM-тюнера и возможностью записи эфира.

С другой стороны, Nokia потратила на пиар в 9000 раз больше бабла чем на разработку, посему аппарат отличался также следующим говном:

- Немалые габариты, посреди огромных удобных кнопок, экранчик выглядел как табло калькулятора.
- Аккумулятор садился ну очень быстро во время игр.
- Совершенно идиотская система смены карт памяти. Учитывая тот факт, что игры продавались на отдельных картах, то каждый раз приходилось выключать аппарат, снять батарею, сменить карту, потом включить телефон, дождаться загрузки системы и выставлять заново дату и время, так как они сбрасывались.
- Понятное дело, что смартфон был разработан в первую очередь для игр, а как телефон — в третью: аппарат прикладывался к уху ребром, в результате чего владелец чувствовал себя получебуратором. (Хотя проводные гарнитуры никто не отменял.) Самое смешное, что это не баг, а фича. Горячие финские парни это придумали, чтобы при разговоре экран ухом не засаливался. Данное обстоятельство породило в кругах геймеров [недомем Sidetalkin](#), который был удачно зафорсен одним из редакторов Gamesradar. Сперва в один из обзоров вышеупомянутой Gamesradar (а если точнее — «10 худших консолей в истории») была записана [фотография](#) одного редактора, совершающего звонок, а после стало появляться огромное количество других снимков, это высмеивающих, с участием других предметов бытовой электроники, начиная от более успешных хэндхелдов (Gameboy, PSP) и заканчивая системными блоками, холодильниками и даже [унитазами](#). Более-менее обширную галерею можно посмотреть на [сайте фанатов](#) сего изобретения.

Самым страшным смертным грехом как для консоли, пожалуй, являлся третий пункт. И если в наше время и в этой стране это никого ниипет — купил 2 гига и залил туда кучу игр и музыку, то тогда это было полным идиотизмом, так как каждая игра продавалась на отдельной карточке, а скачанные из Сети игры размером по 10-50 мб не особо помещались на карточку в 128 мб (максимум, поддерживаемый аппаратом на первых прошивках)^[1]. В общем — фейл.

N-Gage QD



Nokia 5510: начало



Nokia 3300, с которой спизжен дизайн



N-Gage (Classic)

[N-Gage "Classic"/"Taco" Promotional Video](#)

Про долбоебизм ни слова.

В Nokia, посмотрев на продажи, поняли, что выкинули на рынок, в результате чего было решено вытянуть ещё хоть копейку с этой затеи, выпустив обновлённую модель с индексом QD. Новый смартфон порвал бы всех конкурентов, но финские маркетологи боялись потерять прибыль с продаж оригинальной модели. В результате, отличий практически никаких.

Плюсы:

- Размер стал меньше оригинала.
- «Горячая замена» (модное в те времена словосочетание) карточек памяти.
- Цифровые клавиши сделали ближе друг к другу, что благотворно сказалось на удобстве игры.
- Вокруг корпуса идет резинка, теперь можно ронять не боясь разбить.
- Поставили более мощный аккумулятор. Правда, крышка ломалась практически моментально.



N-Gage QD

Минусы:

- Убрали радио.
- Убрали MP3-плеер, из-за чего приходилось ставить неправоверный UltraMP3 и крякать его. Или Ttrod и **не крякать**, и даже это было бы не страшно, в оригинальной N-Gage для воспроизведения звука использовался отдельный звуковой (с очень неплохими характеристиками) **тёплый ламповый** чип Philips, в этой же звук воспроизводился программно, но и это ещё не всё, звук был только моно, что делало его вкупе с плохой родной гарнитурой, звуком как в наушниках за 50 рублей с ларька в кассетном плеере «**МИКРОПАТИФОН**» с пиратской кассетой.
- Резинка на ребре корпуса даже через полгода аккуратного использования телефона убивалась ко всем чертям. В результате приходилось либо отрывать её, оставляя щели в корпусе, либо натягивать на её место какой-нибудь силиконовый браслет из ближайшего ночного клуба.
- Непонятно зачем поменяли все значки в меню, цвет стал просто кошмарным. Татьянач негодуе!

В конечном счёте, анонимус получил практически то же самое. Разве что встроили ещё N-Gage Арёну с таблицей рекордов геймеров всего мира.

N-Gage и N-Gage QD в наше время

Чего уж тут говорить, прошло 10 лет, а для мобильного рынка это крайне много. Сейчас Symbian официально похоронен, а стало быть никакой поддержки не только N-Gage, но и вообще Symbian в целом уже нет.

Сразу после закрытия проекта N-Gage и N-Gage QD все их пользователи были громко посланы нахуй вместе с деньгами, которые были уплачены за аппараты и игры. Проявилось это в закрытии онлайн-сервиса N-Gage Арёна, который позволял играть по сети GRPS с братьями по маразму, и полном выпиливании старого сайта с заменой его на новый, не имеющий ничего общего со старыми аппаратами, кроме жалкой ветки на форуме, где до сих пор преобладает фраза «есть тут кто?». Учитывая темпы развития одноимённой платформы, нормальные люди ждут такой же кары и над ней, ибо Nokia на своё детище давно забила.

Невзирая на снятие с производства аппаратов, они до сих пор существуют, и если постараться, можно найти их в весьма хорошем состоянии. Уже ставшую раритетом трубку можно купить новой на eBay за смешные деньги — около тех же 30 вечно зелёных + доставка в **эту страну**. Как ни странно, но эти аппараты до сих пор крайне ценны, по нескольким причинам:

- Игры. Официально их было выпущено около 60, однако из них хоть какую-то ценность представляют штук 50. Некоторые игры не имеют аналогов, некоторые портированы с других платформ. Играть во многие крайне интересно, а если учесть, что из всех игр лишь 8 штук не поддерживают игру по блютузу, то это вообще нечто (игры, кстати, практически не тормозят при мультиплеере на небольшом расстоянии).
- Игры для Java и Symbian. Первых была выпущена туева хуча, да и играть на Гэге поудобнее, чем на других кнопочных телефонах, игрушек же на старую Симбу было не так уж и много, но зато графон по **йобистости**, порою, не многим уступал первой PlayStation и производил на обладателей простых java-телефонов неизгладимое впечатление.
- Телефон. Звонит, как это было всегда принято у Nokia, отменно, а учитывая то, что **PSP** с собой постоянно носят только задроты, мобильный аппарат с собой всегда у всех, а сей агрегат поможет в минуту уныния скоротать пару недель.
- Кошерная симбиановская «ОпераМини» (и обычная «Опера» тоже), а также NetFront позволяют сёрфить всякие сайты, вроде **этого**, почтовые клиенты позволяют оперативно читать тонны спама, **аськи** и джабберы так же в наличии, причём нормальные, под Симбу, а не убогие поделия на Java, вроде Jimm. А вот Скайпа и Вконтакта не было и вряд ли уже будет. Если с Контактком проблема раньше решалась подключением через Jabber, то сегодня придётся проводить трафик через транспортные сервера — а это значит открывать свою переписку третьим лицам, то со Скайпом всегда была полная жопа, бывшие версии на Java ещё могли позволять переписываться, ныне же

только транспорт. Всё это характерно для любых смартфонов под Symbian до 9-й её версии.

- Разного рода симбиановский софт, расширяющий функционал системы, упрощающий использование аппарата, а также развлечения вроде созерцания порева в .avi, чтения книг в .txt, слушания музыки в .mp3.
- Рабочие эмуляторы Геймбоя, Сеги, Денди, Супер Нинтендо, Атари 2600, Спктрума, Гейбоя и других шайтан-коробок, позволяющий вспомнить просранное детство и просрать юность/зрелость. Эргономика аппаратов позволяет это на все 100%, причём в некоторые консольки играть не так удобно на оригинале, как на N-Gage. Другими словами, прибавим к стандартным 60 играм ещё пару тысяч консольных, которые можно невозбранно скачать с любого трекера.
- Низкая стоимость. Что бы ни говорили всякие мудаки, а такой комплект за такие деньги — это смех. Практически за ту же сумму можно купить какую-нибудь новую Nokia 1100 или аналогичный кирпич с фонариком от тех же финнов. Омрачает ситуацию лишь то, что карточки MMC стоят овердохуя, и хрен найдёшь ты их в свободной продаже. А четырёхгиговые карточки Гага без перепрошивки даже не увидит.
- Вместительный аккумулятор BL-6C, позволяющий заряжать аппарат гораздо реже сходных смартов. Завистники даже срезали пластик с крышки мабил и трамбовали ногами, чтоб ощутить прелести долгого автонома.

Реклама

В этой стране быдлодевайс получил свою известность с помощью рекламы, которая транслировалась по зомбоящикам 24/7. 95% населения сразу же кинулись в магазины покупать себе и своим чадам это великое творение земных ученых. А разгадка одна:

- Это престижно.
- Это айфон того времени.
- У меня есть, а у тебя нет.



Навязанный процесс игры

Не в этой стране аппарат жёстко и крайне безжалостно пиарился практически везде. На улицах стояли спецстойки с прибитыми к ним NG, в которую каждый мог невозбранно поиграть. Также по зомбоящикам, кроме рекламы самого аппарата, часто крутили рекламу отдельных игр, причём с неплохим размахом.

Игры N-Gage и N-Gage QD

За историю N-Gage официально заявлено было около 65 игр, из них выпущено 58, некоторые были выпущены лишь в определённых странах, некоторые в виде бета-версий.

[Tomb Raider 1 N Gage Commercial](#)

Tomb Raider. Nuff Said.

[N-Gage QD Promotional Video](#)

Игры

Основной особенностью игр на N-Gage была поддержка мультиплеера по Bluetooth, позволявшая рубиться без всяких кабелей и прочего триппера с друзьями. Также широкие возможности имела N-Gage Arena, которая была неким игровым сообществом и позволяла играть по сети интернет. С другой стороны, некоторые игры были явной халтурой: обладали скудной графикой, скучным геймплеем, либо жуткими тормозами, на которые закрыть глаза мог далеко не каждый. Всё же, большинство игр весьма качественны, интересны, а некоторые даже шедевральны. Также стоит отметить, что разработчиками были не только [индусы](#), но и достаточно крупные компании, вроде [EA](#), THQ, SEGA и т. д.

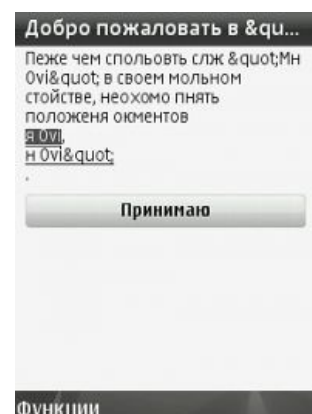


Игра, не спизженная по инету

N-Gage 2.0

Финские маркетингологи, отойдя однажды с бодуна, поняли-таки, что выпустили два полуфабриката, которые с руками отрывать не станут. И тогда пришла в их головы хитрая мысль, что игровая конструкция игровому аппарату совсем не нужна, так же, как и 12 кнопок управления, и возникла [гениальная идея](#) превратить не умерший окончательно N-Gage в игровую платформу, которая будет соваться во все агрегаты Nokia, работающие на Symbian.

В результате была выпущена специальная программulina, позволяющая качать игры с оф.сайта (попутно оплачивая их), после чего невозбранно в них рубиться. Заявленных игр было уйма, выпущены же где-то штук 5-5.5, из них некоторые были портированы со старой N-Gage. Остальные игры в большинстве своём являются всякими карточными погремушками, которых и до N-Gage было как насрано на этой вашей Яве. Также прошёл непроверенный слух о том, что Nokia выкупила все права на игру «Волк ловит яйца», после чего она будет разделена на 18-мини-игр, каждая из которых будет продаваться отдельно примерно за 99.9 евро за байт.



Функции

Ovi Store [пд првтствать](#)

Изначально было высказано мнение, что новая версия накроется крайне быстро. **вс.** (Что в общем-то и случилось). В принципе, никто не удивлён; учитывая гениальную тактику и стратегию Ноккиа, платформа хоть и имела какие-то шансы на выживание, но уже никогда их не получит. 31.10.09 официально подтверждено закрытие платформы N-Gage 2.0 **закрывается**. Официально Nokia объясняет это желанием «объединить игры и приложения», но мы-то знаем, что это старая-добрая традиция. Все игры были перенесены в великий и ужасный Nokia Store, а вот онлайн-сервисы, типа той же N-Gage Arena выпилены, в результате чего все, кто купил хоть одну игру для онлайн-побоев, будут звонко посланы нахуй.

Игры N-Gage 2.0

Весьма интересный факт: графический ускоритель не используется ни в одной игре (оно и понятно, у Nokia всего около 5 моделей смартфонов с ним), поэтому игры его игнорируют, рисуя всё в софтвер- моде, как положено, с квадратными квадратами. Красивее всего на смартфонах Nokia сейчас выглядят ТРИ игры: Quake 1, Quake 2 и, как ни странно, Quake 3 (предвкушая говносрач, отметим, что на N95 8GB, E90 и N82 третий квак летает как родной, ибо там есть видеоускоритель, остальные модели отсасывают). Отличное исполнение — порт принёс фильтр текстур даже в Q1, а отличный геймплей и звук был в этих играх ещё на ПК. Q3 же вообще поражает — все эти отблески и анимации на стенах — всё фурычит. На первой карте даже можно полюбоваться на себя в зеркало, хоть и с потерей FPS.

Game Over

И всё-таки в 2010 году Nokia официально признала фейл и закрыла сервис. Nuff said. Ага вот вот. И ни одна блядь так и не додумалась под кошерные (а не перелопаченные для n-gage 2) выпустить годный эмуля под Ведроид или кошерный для Нокий ВинПук 8. Зато дендю и сегу эмулят больше чем дохуя. Даже мрачный турбографикс который в бывшей Империи Зла никто никогда не видел ОН ЕСТЬ. А гагу забыли и прокляли. По крайней мере, так было долгие годы до тех пор, пока неким ветнамским умельцем под ником bent в 2018 году не был создан эмулятор Symbian и по совместительству сабжа — EKA2L1. На данный момент (по состоянию на 2020) он доступен на Винде и Ведроиде и пока находится в бете, но уже на довольно неплохой производительности поддерживает некоторые игры с S60v1, S60v3, S60v5 и в частности N-Gage 1.0. Также ожидается поддержка N-Gage 2.0. Как говорится, лучше поздно, чем никогда.

Если попытаться проанализировать фейл, то вывод из данной истории будет очевиден — Nokia сделала не самую плохую консоль, но при этом паршивый мобильный телефон. Все рекламные материалы освещали исключительно игровые достоинства N-Gage и доступные игры, а собственно функциям телефона отводилась второстепенная роль (на это указывает и идиотское расположение динамика с микрофоном, и не менее идиотские попытки обосновать, почему они там оказались). Было бы неудивительно, если бы в первых партиях **вообще не оказалось динамика**. Но N-Gage как игровая консоль подчистую проигрывал Game Boy Advance практически в любой номинации, кроме возможности звонить.

Редизайн оригинальной модели, N-Gage QD, больше похож на мысль в правильном направлении — это уже была не консолька с криво присобаченным телефоном, а «мобильный телефон, на котором удобно играть в игры», но к тому времени бренду был нанесен невосполнимый ущерб, и многие даже не знали, что в серии N-Gage была еще одна модель.

Итак, N-Gage стал одним из самых громких и однозначных провалов тогда еще гиганта и лидера мобильной индустрии. Считать ли [это](#) более громким провалом, зависит от личного восприятия.

Примечания

1. ↑ Алсо, на [неразгоняемом](#) процессоре ARM925 в 104 МГц особой скорости ждать не приходилось



Девайс

3dfx Amiga An Hero ASUS EEE Brick Game Dreamcast Ellen Feiss iPad iPhone iPod
Kirby Made in China MSX N-Gage NES PSP QRBG121-тян RTX Ru mac S-90 VHS
Windows Phone 7 Windows Phone 8 X86 Быдлодевайс Вымышленные приборы ГЛОНАСС
Говнозеркалка Детектор Дискета Жарков Защита от дурака Зомбоящик Кактус
Квадрокоптер Китайский айфон Консоли KT315 Лятор Магнитофон Ман
Маршрутизатор Машина времени Машина Судного дня Мегапиксель Мобилодрочер
Муртазин Навител НЛ-10 Она металась, как стрелка осциллографа Пейджер Планшет
Поебень Приборчик Радиолюбитель Резонатор Гельмгольца Рингтон Свистелки и перделки
Силумин Спектрум Стиллавин Тёплый ламповый звук Тамагочи Терменвокс

терморектальный криптоанализатор гупые свитчеры яни-толкаи Фингероокс циска
Экономители Эльдорадо Юность КП101 Яблочник

w:N-gage en.w:N-gage