

Консоли — Lurkmore



Игры: лучше, чем секс

Игровые консоли, они же *игровые приставки* — общее название электронных устройств, предназначенных исключительно для компьютерных игр — от «Электроника Экси Видео 01» до консолей восьмого поколения (Wii U, Xbox One, PlayStation 4, etc.).

Слово «приставка» вошло в фольклор еще со времен **Совка**. Произошло это по причине того, что советские **магнитофоны**, не имеющие встроенного усилителя, надо было подключать (приставлять) к внешнему усилителю мощности или радиоле/приёмнику/электрофону. Так их и называли — «магнитофон-приставка». По такому же принципу, когда появились первые советские игровые консоли (в то время слово «консоль» не употреблялось вообще), на их коробках горделиво красовалась надпись: «Игровая телевизионная приставка». Такую же надпись

можно было лицезреть в **90-ые**, на коробках с повалившимися в страну китайскими фамиклонами. Так с тех пор и повелось.

Краткая история



Вечная память

Мир игрозадротов разделён великим, древним **холиваром** между сторонниками игр на **PC** и на консолях.

В **СССР** игровые приставки зародились и попали в оборот еще в самом конце **70-ых**, но по ряду причин не получили широкой популярности среди масс. Первопроходцами мира виртуальных развлечений в стране можно считать приставки **Палестра**, **Турнир** и **Электроника Видеоспорт** — клоны систем типа **Pong**. Приставки типа **Atari** появились в **80-ых**, правда доступны они были примерно как полёт в космос, за исключением устаревшей на тот момент **Atari 2600**, правильное название которой никто не знал, а китайский клон назывался «**Рэмбо**», поэтому так и называли. Некоторые **камрады** на полном серьёзе считают, что грубообразный дизайн **PlayStation 3** был более чем полностью спижен с «**Рэмбы**».

В отличие от **западов** и **дальних востоков**, **эта страна** по **известным причинам** не переживала на собственной шкуре времён золотого века консолей. В противовес *игровым автоматам*, консоли изначально позиционировали себя как *домашние игровые платформы*, однако с появлением их на Просторах предприимчивые люди быстро **прохавали**, что ими можно забить вакуум на рынке и **неиллюзорно** срубить **бабла**. Так, в игровых салонах, наряду с экспонатами мелового периода советской эры игростроя, типа «**Морской бой**» или «**Точный стрелок**», появились новые, доселе невиданные незнакомому со **Спектрумом школию**, виды забавы, на которых можно было поиграть за фиксированную таксу пару минут. Некоторое время **игровые салоны**, которых тогда повывлазило, как грибов после дождя, были единственным видом киберутех, доступных всем и каждому.

Ровно до тех пор, пока **Борис Николаевич** не открыл нам границы. Тут же страну наполнила буржуйская техника. Но вот что интересно, если на западе первенцем и хозяином рынка аж с семидесятых была консоль, медленно и уверенно эволюционировавшая из аналоговых (на транзисторах, да-да) и полуаналоговых приставок вроде **Одиссеи**, а компьютер был рабочей станцией, нехотя принявшей на свои плечи и бремя развлечения человека, в **Советской России** произошло нечто обратное. Везти сюда приставки **челноки** некоторое время стремились, ибо надо было, чтоб их покупал кто-то, кто был знаком с системой картриджей и у кого были на них деньги (а это были немногие в развальные времена). Компьютер же в те времена был хоть и

3599 POINTS IN "Space bridge" !!!
3599 очков на электронике! Это тебе не в **Срусис** с читами гонять, **школьник!**



Дозиметр, часы, игра. Пионер всегда должен быть готов ко всему! Алсо, **Альтаир**

роскошью, но не чудом-юдом дивным, и культура писюшных геймфагов существовала еще при совке, благодаря универсальному для всех писюков протоколу трансфера информации. Другими словами, куда логичнее привезти [Вольфа](#) на дискете из командировки в Европе, чем картридж, который некуда потом засунуть. К тому же в конце восьмидесятых — начале девяностых компьютер уже мог вполне соперничать с консолями в качестве мультимедиа-контента, а его расширяемость позволяла ему [ДОГОНЯТ](#) и [ПЕРЕГОНЯТ](#) статичные в своей конструкции приставки. Так было до 1993 года, пока не появилась фирма Steepler, и 8-битные приставки, клоны японской Famicom, которую у нас китайцы обозвали «Денди», таки не поползли к нам из Китая, где на 1 картридж совали по 4 игры или «999 в 1» с 4 играми, кучей повторов, и все это пиратское безобразие продавалось по ценам сигарет. Тут-то комп и сдал позиции, ведь родителю гораздо проще купить Денди за 70000 (старыми) на базаре, чем дорогойший компьютер.

Но не только в «Денди» играли на просторах бывшего СССР, распространены были и другие клоны Famicom'a: всякие «Liko», «Kenga», «Lifa», «Subor» были хоть и совершенно разными внутри, но совместимость с оригиналом была 99%. ИЧСХ, в Японии Famicom тоже не имел защиты и спокойно запускал китайскую пиратчину. Следует отметить, что доступные в те годы в России персональные компьютеры, зачастую не имея даже звуковой карты, проигрывали в плане мультимедиа Денди, в то время как на Западе обеспеченные люди могли позволить себе мультимедийный ПК, обгонявший её по всем статьям. Однако же, и тут стоит сделать отступ: «у них» NES (американская и европейская версия Famicom, с которого слизана «Денди») появились в середине 80-х, когда писюки выводили лишь 4 цвета в вырвиглазной палитре, а звук пищал PC-спикером.

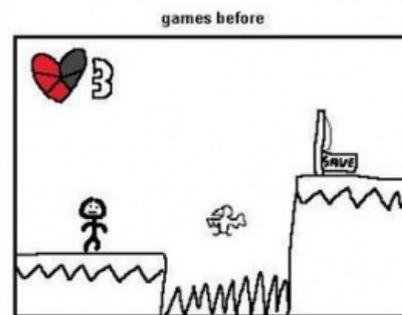
В 90-е на российский рынок вышла ещё одна приставка — пиратская копия консоли Sega Mega Drive с пиратскими же картриджами (хотя временами попадалась и лицензия), а также вполне законно продавалась лицензия Super Nintendo, завозимая фирмой Steepler, но стоила она столько, что никто её не покупал, и картриджи месяцами пылились в магазинах (для SNES, кстати, существовали и пиратские картриджи, подешевле, но достать их было трудно, так как точек, ими торгующих, практически не было, а в магазинах «Денди», в отличие от картриджей для, собственно, Денди, и Мегадрайва, SNESовские картриджи были таки лицензионными).

Параллельно развивался и рынок PC-игр, где почти все игры были также пиратскими, но штамповались в России, а не в Китае. В самом начале игры тупо копировали с дискеты на дискету, но потом, когда объём, занимаемый игрой, уже не позволял скопировать её даже на 30 дискет, пришёл CD-ROM, а ещё позднее — [болванки](#).

На западе рынок цифровых развлечений еще в восьмидесятых был подорван [кризисом видеоигр](#), пока не появилась консоль NES — американская версия «Famicom», известной у нас как «Денди», после чего приставки вновь держали лидерство. У нас же геймеры подразделялись на тех, у кого приставка, и тех, у кого компьютер. Те, у кого была приставка, завидовали компьютерщикам чёрной завистью, но ничего не поделают, ведь деньги тогда были не у всех, вот и приходилось играть в пиратские картриджи на Денди и Sega. Но однажды вдруг пришёл Sony PlayStation с его-то графоном и низкой, по сравнению с компьютером, ценой. Результатом этого стал раскол на два неравных и презирающих друг друга лагеря: геймеров-консольщиков и геймеров-компьютерщиков. Не стоит также забывать, что если на западе лицензионные картриджи даже для NES (Денди) стоили столько, что порой их стоимость равнялась стоимости самой консоли, то у нас говнокартриджи из Китая стоили копейки наряду с пиратскими аудио- и видеокассетами. Но компьютер позволял невозбранно скопировать игру с одной машины на другую, и пока западная школотка клячила у родителей на новый дорогой картридж, компьютерной школоте достаточно было наклеить лишь на ПеКа. В этой стране до нулевых у большинства была пиратская консоль с пиратскими играми, у избранных — компьютер с играми. После нулевых у большинства появился компьютер, а вот современная консоль была у потребителей. Впрочем, такую вещь, как PlayStation 2, покупали как раз таки нищелюды, у которых не было на ПеКа, а погонять в [ГэТЭА](#) хотелось. Ввиду неравномерного развития рынков, если на западе консольщики считают себя трупом, а писюшников — [набравшими задроты-позёрами](#), у нас компьютерщики считают себя хардкорными геймерами, а консольщиков — [казуальными быдлошпиллерами](#).

Поскольку значительная часть игровых консолей и консольных игр ведет свой род из [Страны восходящего Солнца](#), [писюшники попрекают консольщиков](#) заодно и в [виабушности](#).

И это ещё не всё — помимо игровых, собственно, приставок к телевизору, были ещё и игровые носимые консоли, которые школьник мог носить в кармане, но в России, ввиду бедности жизни в 90-е годы, а также низким уровне пиратской продукции для портативов из Китая, оные оставались диковинкой вплоть до 00-х. В 90-е у пост-советских школьников больше в ходу были карманные игровые устройства с несменными играми — «Электроника ИМ» («Ну, Погоди!») и её разновидности, выпускалась по лицензии, купленной у



Игры раньше и игры сейчас

Nintendo в СССР, а в буржуйском мире зовутся «Game & Watch»), [Тетрисы](#), [Тамагочи](#) и разнообразные «Бейсболы» и «Морские бои», ввозимые из Китая и унылые чуть менее, чем все. Но одной портативной консоли удалось попасть на российский рынок — это был Геймбой, самый ранний, восьмибитный и чёрно-белый, он был только у мажоров, и в существование его никто не верил, ну а ты бы поверил, если бы тебе во времена Тетрисов сказали, что есть тетрис с играми почти как на Денди? Чуть позже по [OPT](#) Сергей Супонев начал его рекламировать, тогда уж все поверили.

В 00-е ситуация немного поменялась: начинают появляться Game Boy Advance, чуть позже [PSP](#) и Nintendo DS. Впрочем, играли в основном на PSP, ибо легко перепрошить и скормить ей пиратскую игру. Nintendo'вские девайсы игнорировались, ибо картриджи. Нельзя не упомянуть развитие мобильных телефонов, на которые была туева хуча java-игрушек различной унылости/винрарности, и такого франкенштейна, как [Nokia N-Gage](#), соединившего в себе смартфон на Symbian S60 и приставочный геймпад, ставший подобием портативной консоли.

Однако вышеупомянутые Тетрисы и Тамагочи с прилавков особо не пропали, плюс к ним добавились и другие высеры [китайского игропрома](#): желтолицые китайцы придумали прикручивать к обычным стационарным и уменьшенным в размерах консолям ЖК-экран. Так появились портативные Денди (*прим.: Dendy MegaBoy*), портативные Сеги (*прим.: Megadrive Portable*), клоны GBA и прочее. Этим дело не кончилось, китайцы начали выпускать портативные эмуляторы разнообразных консолей: винрарнейшая вещь «Dingoo Digital **A320**», которая с завода была унылым говном, но была доработана [пингвиноводами с напильниками](#) до уровня хорошей, годной вещи; консоли на [ведроиде](#) (*прим.: EXEQ NET*), способные на эмуляторах запускать игры порою вплоть до Nintendo 64 и Dreamcast, а также играть *кнопками* в Android-игрушки, выходить в интернет, проигрывать музыку и HD-видео, и подобные им [планшеты](#) с кнопками (*прим.: ACE*). Качество всего этого варьируется от говнища до вполне винрарных вещей.

Холивары

Основная статья: [Платформосрач](#)

Существует множество холиваров между сторонниками и противниками ПК и консолей, покупки консолей, эмуляции консолей на ПК, различных видов консолей.

Техническая сторона

Изначально игровые консоли представляли собой урезанный вариант компьютера, не имеющего внешних накопителей, оборудованного малым объемом оперативной памяти, и способного исполнять программы, записанные в ПЗУ картриджа. Делалось это из соображений целесообразности, поскольку не требовалось включать дополнительную периферию, и консоль представляла собой узкоспециализированное устройство, предназначенное для исполнения игровых программ. Современные же консоли, наоборот, почти не отличаются от персонального компьютера; тем не менее, они имеют аппаратно-программные замки, которые запрещают исполнять что-то отличное от лицензионных игр (хотя технически это осуществимо, как поставить [линукс](#) на PS3 — науглишь сам), то есть являются в чистом виде типичными [быдлодевайсами](#). Ведь делаются они уже не из соображений целесообразности, а преследуя интересы владельцев [копирайта](#).

С другой стороны, разработчикам проще делать игру под жёстко заданную платформу, и поэтому игры на приставках реже имеют ошибки и нуждаются в меньшем количестве настроек (однако патчи выпускают и для приставок). Современные консоли (Xbox 360, PS3) имеют производительность примерно как у IBM PC-компьютера 2005—2006 года, соответственно, имеют худшее качество картинки — занижено разрешение экрана, пережаты текстуры, отсутствует часть спецэффектов, частота кадров почти всегда ограничивается до 30, настройки графики отсутствуют чуть менее чем полностью. Хотите отключить б-гомерзкие блум и мыло — не выйдет, долбитесь в глаза за ваши же деньги. Компенсируется все это простым интерфейсом, в котором разберется даже трёхлетний ребенок. Однако, в настоящее время из-за выпуска почти всех игр на унифицированных для консолей и PC движках техническая отсталость консолей не так заметна. Другой проблемой консолей является управление, так как для [некоторых жанров](#) джойпад является менее удобным, чем клавиатура+мышь. Поэтому и пришлось добавить их поддержку на консолях с USB-портами, либо выпускать [хуиту](#) для тех, кто может за неё платить.

Социальная сторона

Как и любой быдлодевайс, современные консоли (а также их атрибутика) наделены своими создателями свойствами **мозгопромывочной машины**, способной за считанные дни приучить человека **потреблять** и даже сделать из него **копирастическое быдло**, после чего новоиспеченный боец начинает проводить в массы **генеральную линию партии** посредством:

- лютых, бешеных срачей со сторонниками других платформ, а также PC;
- утверждением, что их приставка по производительности превосходит любой суперкомпьютер и будет превосходить в ближайшие п-дцать лет;
- поэтапной вычисткой родительских карманов для приобретения новых тайтлов для любимой платформы;
- пророчествованиями Большого Пиздеца для персональных компьютеров как игровой платформы;
- пациенты, страдающие терминальной стадией копирастического быдлизма, преподносят невозможность **пиратства** на своей платформе как наиглавнейшую причину успеха платформы и ее превосходства над взломанными, а также над PC, таким образом достаточно успешно распространяя заболевание;

Поскольку **целевая аудитория** консолей состоит из школьников и студентов младших курсов, которым свойственен стадный инстинкт, генеральная линия проводится в массы достаточно быстро и решительно. Также следует отметить существование т. н. «тёмной материи», в которую входят потенциальные консольщики, (пока ещё) не имеющие консолей по причине нищетолюбия, но уже являющиеся полноправными бойцами за дело очистки родительских карманов и процветания индустрии.

Алсо, являются прекрасным детектором великовозрастного школяя. **Анонимус знаком** с дяденьками возрастом под сорок, которые обсуждают новомодные приставки и достоинства последних новинок игровой индустрии с не менее горящими глазами, чем пятнадцатилетние лоботрясы. **Эта планета проёбана**.

Копирастская сторона

На консолях применяется система **DRM** (DeRьMo), не позволяющая запускать пиратские игры. Для ее обхода применяют **мод-чипы и перепрошивку**. Для западного игрока 60 баксов за игру равносильны (в плане уровня зарплат и уровня цен) примерно 300 рублям для нашего (столько, стоит заметить, стоит средняя ПКшная лицензия). Алсо, там есть игропрокаты. Так что там купить игру — тривиальное событие. А **тут**-то ведь даже картриджей для Денди было навалом, выпускались они незаконно в Китае, и ни Nintendo, ни Sega, ни фирма-разработчик с этого ничего не имели. Зато дядюшка Ляо имел нехилый такой профит.

Да и потом, **там** (и на востоке тоже) за «искусство» платят деньги вперёд только потому, что верят в саму систему передачи «деньги за товар». Она наработана и уже долго приносила всем хомячкам счастье. И в играх они не столько ожидают хорошее зерно, сколько ждут контакта с добрыми разработчиками и дальнейшего приятного сотрудничества. А у нас таких контактов вообще не прослеживается, поэтому в диске с игрой люди видят только саму игру — и, чтобы не отдавать деньжищи «в пустоту», всем надо сначала вкусить и удостовериться, что это вообще хоть немножко то, что надо... Ролики и описания ничего этого не дают — ведь они по определению являются рекламой. Вот и оказывается, что большинство владельцев аппаратных запускаток занимаются их взломом.

Взлом ретро-консолей

- **Famicom** и его китайские клоны (Денди и иже), вообще не имели никакой защиты и радостно хавали картриджи «999 в 1», американские и европейские версии Famicom под названием NES имели чип проверки региона 10NES и пиратские подделки уже не запускали, что самих пиратов не останавливало — они делали в своих картриджах ещё один слот для картриджа — в него надо было вставлять оригинальный картридж NES, и всю эту чехарду — в приставку. Приставка хавала чип проверки региона из оригинального картриджа, а игру грузила с пиратки. Кстати, японские картриджи, как и 99% китайской пиратчины, продаваемой в России, имели 60 контактов и



Teh **DRAMA** с Сони-тян

разнообразные корпуса, в то время как американские и европейские картриджи имели 72 контакта (доп. контакты — тот самый чип проверки региона) и одинаковые корпуса. Форма корпуса связана с тем, что в американские и европейские консоли картридж вставлялся спереди, подобно [видеокассете в видеокассете](#), а японские — сверху, как и у Dendy. И это ещё один тип региональной защиты. Также, защита от копирования предусматривала проверку наличия копирайтов в игре, которые китайцы, скорее всего по юридическим причинам, из игр вырезали. Так вот, если копирайт отсутствовал, игра могла запускаться в усложнённом/непроходимом/забагованном режиме, например, третья часть [Черепашек-ниндзя](#), в которой китайцы стёрли логотип Konami, и в результате детишки сталкивались с непроходимой игрой, в которой финального босса — Шредера, нельзя было победить.

- **Sega Mega Drive** же обычно кушала любую пиратку, кроме совсем уж криво слепленной, но только своего региона. А вот если, например, в американскую Sega вставить японский картридж, вместо игры на экран выведется заглушка с текстом: «Only for Japan». Или если в PAL-консоль вставить NTSC-игру, вылетит другая заглушка: «Only for NTSC». Чтобы поиграть на Сеге в игры не своего региона, [пираты](#) выпускали переходники «Mega Key», которые в этой стране рекламировали по [центральному каналу зомбоящика](#), наряду с пиратскими картриджами и приставками. В поздних пиратских подделках под Мега Драйв, переходник «Mega Key» был встроен в саму приставку в виде переключателя на [днище](#) или сзади аппарата. Как и NES, имела различные формы корпуса картриджа — японские картриджи в американские приставки просто не влезали. Мы же, играя в китайские подделки, об этом вовсе не знали.
- **Super Nintendo** тоже имеет чип проверки региона, помимо этого, игровая программа проверяет телесистему, в которой работает приставка (PAL/SECAM или NTSC), а некоторые особо наглые игры проверяют ещё и не отключён ли чип проверки региона. При этом пиратка своего региона отлично работает. Пиратские переходники «Mega Key» тоже наличествуют. Также распространён был хард-мод консоли. Самым простым является отпайка ножки на микросхеме проверки региона, тогда многие игры не своего региона будут запускаться, более сложный мод — переключатель приставки в режимы 50 и 60 Герц. Многие думают, что это NTSC-мод, но нет, это будет комбайн PAL и NTSC, который нормально схавывают многие PAL-телевизоры, но не понимают NTSC-телеки. Ну и самый крутой мод — это выключатель чипа проверки региона. Дело в том, что некоторые игры (например Mario RPG) проверяют, не отключён ли чип, и если отключён, не запускаются. Как и вышеперечисленные приставки, тоже имеет разные корпуса — у японских и европейских картриджами они отличаются от картриджами США.

Мод-чип

Приставки, поддающиеся мод-чипу: Sony PS1, Sony PS2, GameCube, Wii и т. д. (после чиповки — впаивания в приставку дополнительной микросхемы, приставка становится мультирегионной), чипуется и Xbox 360 Fat/Slim. Суть мод-чипа обычно заключается в том, что на оригинальном диске с игрой, в некой специальной области, хранятся данные, что это диск для указанной консоли, и сделан он для определённого региона (США, Европа или Япония). У болванок в этой области хранится информация о типе диска и его ёмкости — CD-R, 700 Mb, 48X, которые получает пишущий привод, и, понимая, что перед ним именно болванка, «даёт добро» на запись. Понятное дело, что скопировать диск от консоли в домашних условиях не представляется возможным — он не запустится. А вот на заводах пиратам удавалось скопировать всё, и порою заводская российская/китайская подделка для той же первой Sony отлично запускалась и работала на нечипованных консолях, но это редкость — обычная рядовая российская/китайская пиратка по своей структуре не сильно отличалась от CD-R, а то и вообще была перекрашенной CD-R, и на нечипованной консоли не работала, выводя [красный экран](#). Чип же просто содержит в себе те данные, которые приставка должна получить с диска, и подсовывает ей их в нужное время. Радостная приставка определяет диск как лицензионный и грузит [игорь](#). В этой стране чиповка приставок была обычным делом, прочиповать консоль могли практически в любой мастерской по их (консолей) ремонту, но это мало кому было нужно, потому что приставки обычно были чипованы из коробки. Обычные геймеры и подумать не могли, что в их приставке стоит какой-то там мод-чип, а цену на игры в 75 рублей/диск считали нормальными, ругаясь, когда диски стоили больше. Впрочем, для тех, кому-таки посчастливилось купить немодифицированную приставку, или кому папа привёз её из-за границы, не обязательно было её чиповать — продавались специальные диски-запускатели, которые нужно было вставить в приставку, а когда она пройдёт проверку региона, вытащить и вставить пиратский диск с игрой. PlayStation это слабо коснулось, а вот на Dreamcast расцветало всюду.

Перепрошивка

Приставки, поддающиеся прошивке:

- Wii (Даже последняя черная limited edition поддается прошивке, я гарантирую это!).
- Xbox 360 Fat/Slim (прошиваются не все приводы, чревато баном в Live).
- PS3 Fat/Slim ранних ревизий. Super Slim ныне не поддаются установке кастомной прошивки, но взломать можно, как и устанавливать любые игры, как дисковые, так и из PS Store (правда, если попробовать зайти с пиратской копией последних в PSN, то могут больно наступать по голове банхаммером, а вот за дисковые нет).
- Switch ранних ревизий. Существует over 9000 сайтов, где можно по серийному коду проверить прошиваемость консоли. Взломать некоторые из новой ревизии тоже можно, но процесс намного

более больный.

Дороговизна лицензионных игр на консолях рождает еще один неувядающий срач — пиратка vs либуха. Риторически это принимает форму «да мне ещё семью кормить надо, хрен этим капиталистам, да если б либуха была по 100 рублей». А поклонники копирастии в свою очередь черпают ЧСВ из огромности компании, к которой немного, да приобщились, обзывая юзеров пиратки школьниками и нищелюдами. Ещё одна классическая дисциплина.

Помимо финансовой стороны вопроса чиповки, не стоит забывать о географическом распределении приставок и игр к ним по регионам — Азия, Америка и Европа. А это значит, что некоторые игры (наиболее кошерные JRPG) никогда не выйдут в Европе или Америке. Но никто не мешает замодить приставку и заказать диски другого региона. Или просто скачать их образы и залить на болванку. Особенно актуально это в России, где рынок лицензионных игр для PS2 крайне маленький, а шанс найти классические (*Silent Hill 2*, *HL* и прочее) за пределами Москвы стремится к почетному нулю. Хотя, есть барахолки и прочие радиорынки, где это добро ВНЕЗАПНО всплывает ни с того, ни с сего, и стоит 10 рублей/диск.

Не следует забывать, что излишняя копирастия может быть вредна для безопасности вашего кошелька. Например, фирма SONY проебала данные об именах, адресах и номерах кредитных карт ни много ни мало... 70 миллионов сонибоев, качавших из сети мини-игры и мерявших там ачивками. Кулхацкеры воспользовались тем, что фирменные протоколы из-за своей «секретности» не получили должного тестирования...

Либеральность консоли или её производителей

Одной из скрытых сторон консолей является либеральность производителей по отношению к разработчикам и потребителям. Либеральность заключается в правильном соотношении технической стороны для более незатрудненной разработки игр и юзабельности с меньшей, чем у конкурентов, стоимостью. Нинтендо, долго почивавшая на лаврах, старалась выжать все из разработчиков, что вылилось в то, что после NES они переметнулись к Сеге на Мега Драйв, а после выхода PlayStation, предоставившей возможности 3D и CD, они большей частью осели на Сони. Выход сложной в техническом плане Сеги Сатурн оттолкнул от нее разработчиков, что вылилось в кончину Сеги как издателя консолей. Ту же ошибку с технической стороной повторила Сони с PS3, что привело к потере части разработчиков и эксклюзивов на платформе. Однако в 2013 году Майкрософт решила взять рынок за рога и заявила о том, что в новой консоли Xbox One будет защита DRM, обмен играми будет запрещен и будет региональная защита. Позже Мелкософткие поняли свою ошибку, но отказались только от региональной блокировки, а запрет на обмен играми лишь смягчили, разрешив однократную передачу от одного пользователя другому. Сони воспользовались самоподножкой от Мелкософта и с учетом работы над ошибками (PS4 получил проПК-архитектуру и пригласил инди-разработчиков к выпуску игр) уверенно вышли на первое место. Таким образом, в очередной раз подтверждаются преимущества конкурентного рынка над рынком одной монополии.

Эмуляция

На радость олдфагам и прочим некрофилам, энтузиасты-погромисты ну никак не могут пройти мимо программной начинки приставок, не вскрыв ее. Результатом таких изысканий становятся эмуляторы, которые воспроизводят структуру и архитектуру систем на выбранной платформе. По состоянию на 2019 год, на ПК полностью эмулируются все системы вплоть до PlayStation 2. Андроид вполне вытягивает эмуляцию Нинтендо 64 и первой Плейстейшн, про более ранние системы можно даже и не говорить. Пекарня позволяет комфортно играть практически во все игры PS2, GameCube, Wii. А вот консольки от Майкрософт крайне туго поддаются эмуляции — список игр для первого Иксбокса крайне скудный, фреймрейт низкий.

Группа энтузиастов создала проект Xenia, в котором активно разрабатывается эмулятор Xbox 360 — стабильно работает порядка 90 самых нетребовательных игр, с переменным успехом ещё около трёхсот. Увы, до нормальной эмуляции эксклюзивов ещё очень далеко. С PS3 дела обстоят аналогичным образом — нормально поиграть удастся только в самые нетребовательные игры (по большей части, японские, малоизвестные проекты и порты с PS2), а эксклюзивы неиграбельны даже на топовом железе. Эмуляция хотя бы меню PS4 или Xbox One пока что только во влажных мечтах ПК-бояр.

Самые популярные эмуляторы на ПК — ePSXe для PlayStation и PCSX2 для PS2. Находились в разработке долгое время, обладают хорошей поддержкой и высокой производительностью. Почти вся библиотека обеих консолей отлично поддается эмуляции, причём сейчас больше не требуется отчаянно плясать с бубном ради вида на забагованный экран с 10 фпс, как это было в 2007 году — эмуляторы работают по принципу Plug'n'Play. Нужно лишь скачать соответствующий биос и образ диска с игрой. Гибкие настройки позволяют даже накрутить графуни лучше, чем был собственно в оригинале (FXAA, шейдеры). Эстеты могут оставить в настройках вывод загрузочного экрана при запуске и оргазмировать от ностальгии при воспроизведении знакомых с детства звуков.

Консоли/Видеоприставки

Основная статья: [Консоли/Список](#)

Огромный список, от Дендей и Сеги до новейших времён, десятки их!

Переносные (карманные) консоли

Основная статья: [Консоли/Список портативных консолей](#)

Со времён Электроники и [Тетриса](#) занимают определённую нишу в бизнесе. А если учесть то, что практически у каждого школьника (в белокаменной и ДС2) есть [PSP](#), то ниша эта оказывается вполне себе весомой. Хотя в этой стране все PSP всё равно перепрошиты постоянной или виртуальной прошивкой, а игры качаются из Интернетов. Истории известны личности, переигравшие в тысячи PSPшных игр, но в их приставке не побывало ни одного диска. Да и для NDS и Геймбоев давно есть флеш-картриджи. Поэтому в этой стране эти ваши Sony и Nintendo не имеют ничего, разве что убытки.

См. также

- [Классические консольные игры](#)
- [Компьютерный клуб](#) — также и клубы с консолями и аркадами.
- [Angry Video Game Nerd](#) — обзор консолей и игр для них 80-90х годов.
- [GameDev.ru](#)

Ссылки

- [Эму-ленд](#) — сайт с РОМами приставочных игр и эмуляторами (и даже с компьютерными: [MSX](#), [Spectrum](#) и т. д.). У сайта есть [форум](#).
- [Эму-раша](#) — сайт с РОМами приставочных игр и эмуляторами. Один из лучших российских эму-порталов, наравне с [Emu-land.net](#).
- [GBX](#) — весьма неплохой форум по портативным консолям от Нинтендо (Геймбой, ГБА, ДС...), а также по другим консолям — от Атари и Денди до [мыльных проигрывателей плоских видеокассет](#).
- [Шедевр](#) — группа перевода винрарных приставочных игр.
- [Тотальная эмуляция](#) — небольшая статья, посвящённая истории и возможностям эмуляторов различных консолей. Для быстрого ознакомления годится.
- [Геймвуды](#) — ресурс, всецело посвященный эмуляции Sega Mega Drive 2.
- [Канал «Кинамания»](#) — криворылый ТруЪ Dendy задрот Kinaman88, который делает обзоры игр Dendy\Sega. Идея спижжена чуть более, чем полностью у AVGN'a, но акцент делается на реалии наших Денди-геймеров 90-х.
- [16 бит тому назад](#) — взгляд на консоли с технической стороны.
- [Game CenterCX](#) — расово японская телепередача, где с ведущий [Арино-сан](#) пытается пройти различные игры со старых консолей.
- [Приставкино](#) — здесь вы можете играть в старенькие игрушки с 8-ми битных приставок прямо on-line. То есть, не нужно скачивать эмуляторы и игры к себе не компьютер, а достаточно просто установить Java.
- [Pica-pic](#) — сайт, посвященный старым портативным консолям, в которые можно сыграть on-line (присутствует и советская «Электроника»).
- [История Денди, СНЕС, Сеги и Стиплера в этой стране](#).
- [Легенды старушки Nintendo](#) — подозрительно ламповый канал о достойных играх.
- [История приставок](#) — видеоролик о том, как шло развитие рынка консолей.
- [Новая Реальность](#) — вполне ламповый сайт о старых приставках и компьютерах.



Игры

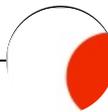
1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper

Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



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 КТ315 Лятор Магнитофон Ман
Маршрутизатор Машина времени Машина Судного дня Мегапиксель Мобилодрочер
Муртазин Навител НЛ-10 Она металась, как стрелка осциллографа Пейджер Планшет
Поebень Приборчик Радиолюбитель Резонатор Гельмгольца Рингтон Свистелки и перделки
Силумин Спектрум Стиллавин Тёплый ламповый звук Тамагочи Терменвокс
Терморектальный криптоанализатор Тупые свитчеры Тяни-толкай Фингербокс Циска
Экономители Эльдорадо Юность КП101 Яблочник



Япония

2channel AMV Dance Dance Revolution Futaba Geddan Guilty Gear Hard Gay Hello Kitty
Imaichi-tan IOSYS J-Rock Ja MAD Magibon MSX OS-tan Paper Child Ruby Sage
Silent Hill Sonic the Hedgehog Special Feeling Subaru Super Sentai Touhou Project Yaranaika
Zoomjap Айкидо Аниме Аокигахара Аум Синрикё Бичпакет Буккакэ Вап
Гайдзин ёнкома Годзилла Гуро Десу Дзен Длиннокот Дорама Иероглиф
Имдинская война Именные суффиксы Имиджборд Кawaii Камикадзе Канакапча Караоке
Катана Ковай Консоли Косплей Курильские острова Кэри-Хироюки Тагава Лоли
Лэйдзи Мацумото Макото Синкай Манга Мику Хацуне Митрополит Токийский Даниил
Монорельс Моэ-антропоморфизм Мунспик Нанодесу Невада-тян Нека Некомими
Ниндзя Ня Обыкновенный японский школьник Отаку Педобир Поделки из бумаги
Реклама/Японская реклама Рулесрач Русско-японская война Самурай Сатоси Кон
Синтоизм Система Поливанова Советско-японские войны Суши Схватка двух йокодзун
Тамагочи Танака-нэко Тиёми Хасигути Три обезьяны Фингербокс Флаг на Иводзиме Фугу
Фукусима Хагакурэ Хаяо Миядзаки Хикки Хироо Онода Эроге Япония Японский идол