

## Содержание:

image not found or type unknown



## Введение

Разработанный Sony в сотрудничестве с голландской компанией Philips стандарт CD-ROM активно набирал популярность. Была разработана новая технология CD-ROM XA, являющейся расширением формата CD-ROM, которая позволяла объединить на одном диске сжатые аудио, видео и компьютерные данные. Nintendo уже сотрудничала с Sony в сфере приставок: последняя поставляла для SNES звуковой процессор Sony SPC700. Во многом этому поспособствовал Кэн Кутараги — бывший председатель, главный исполнительный директор и основатель Sony Computer Entertainment. Благодаря его стараниям совет директоров Sony одобрил разработку PlayStation и она появилась на свет.

Nintendo заинтересовалась CD-ROM XA и решила совместно с Sony для разработки носителя для игр под названием «SNES-CD». Все соответствующие документы были подписаны и компании начали разработку. Sony строила радужные планы по выпуску своей приставки, которая должна была поддерживать и картриджи Super Nintendo, и компакт-диски формата SNES-CD. Таким образом компания планировала выйти на рынок приставок и отбить кое-какую долю у Nintendo. Далее ситуация развивалась по детективному сценарию. На выставке Consumer Electronics Show (CES) 1989 года компании должны были объявить о своем сотрудничестве и представить публике новый стандарт SNES-CD. Однако третий по счету президент Nintendo, Хирочи Ямаути, оказался не дураком и решил изучить детально подробности сотрудничества.

## Разработка первой PlayStation

После тех событий руководство Sony хотела сворачивать все разработки в данном направлении, но благодаря Кэну Кутараги этого не случилось и Sony продолжила создание собственной консоли. К 1991 году у Sony уже был готов к запуску первый вариант приставки, но из-за прав и лицензирования Nintendo подала в суд и

добилась запрета. Утрясти все юридические вопросы удалось только к концу 1992 года: Sony имела право внедрять поддержку игр SNES, Nintendo получала часть прибыли, а SNES использовала звуковой чип Sony. Тем не менее, Sony поняла, что SNES устареваает и пора делать что-то кардинально новое. В начале 1993 года Sony приступила к разработке абсолютно новой консоли.

Первая PlayStation поступила в продажу 3 декабря 1994 года в Японии, в США 9 сентября 1995 года и 29 сентября 1995 года в Европе. К началу мировых продаж уже было доступно приличное количество игр, в том числе от самой Sony и Namco. Были доступны Battle Arena Toshinden, Doom, Twisted Metal, Wipeout, Ridge Racer и так далее. В качестве носителей использовались CD, а для сохранения использовались карты памяти, теперь не нужно было записывать на бумажку код на определенных чекпоинтах чтобы потом начать с нужного места. Карты памяти использовались и в PS2. Цена составляла \$299 долларов. Консоль довольно быстро набирала популярность. Всего за 11 лет производства было продано более 100 млн консолей, в период с 1998 по 2006 годы была самой продаваемой в мире. Среди дополнительных функций было воспроизведение аудиодисков и VideoCD (в некоторых вариантах). Было выпущено немало вариантов консоли: в зависимости от региона, с разной компоновкой внутренностей и прочими мелкими отличиями. В 2000 году вышло более кардинальное обновление: PSone, которая была существенно компактнее и легче (Sony практикует подобные решения и по сей день).

Несмотря на скептическое отношение Nintendo к оптическим накопителям, вместе с PlayStation начался процесс отказа производителей с картриджей на CD (позже DVD). Картриджи были ограничены в объеме, с разработкой новых игр и развитием графики отказ от них был целесообразным решением. Развивалось и пиратство: появлялись "чипованные" консоли, которые читали диски разных регионов и просто скопированные на болванку.

## Дальнейшее развитие и последующие модели

### PS2

В 1999 году Sony объявила о разработке **PlayStation 2 (PS2)**, продажи в Японии началась 4 марта 2000 г, остальной мир увидел приставку осенью того же года. Она стала самой быстро продаваемой и самой популярной игровой консолью в истории. На третий квартал 2011 года в мире было продано почти 155 миллионов

экземпляров, а самой продаваемой консоль стала в 2006 году. PS2 уже поддерживала CD и DVD и была обратно совместима с играми PlayStation (за редким исключением). К этому времени появились конкуренты Microsoft Xbox и Nintendo GameCube.

## PS2 Slim

Консоль выпускалась вплоть до начала 2013 года, всего 13 лет, что является очень внушительным жизненным циклом в игровой индустрии. С 2007 года выпускалась версия PlayStation 2 Slim, которая была значительно меньше по размерам и уже имела встроенный сетевой адаптер для онлайн-игр (в первой версии он был опциональным).

## PS3

**Sony PlayStation 3, PS3 — третья стационарная приставка Sony, конкурентами стали Xbox 360 от Microsoft и Wii. Разработка консоли несколько затянулась и вместо запланированного 2005 года PS3 поступила в продажу в конце 2006 года в Японии, а мировые продажи начались в 2007. Консоль уже умела многое: помимо игр можно было слушать музыку, смотреть фильмы и бродить по просторам интернета. Был запущен онлайн-магазин PlayStation Store. В качестве носителей используются диски Blu-Ray, есть встроенный HDD (или флеш-память).**

## PS3 Slim

**В разных версиях были установлены жесткие диски разного объема, возможна их замена. Опять же есть обратная совместимость с PS и PS2. В ноябре 2013 года общее количество проданных консолей перевалило отметку в 80 млн. Первая версия "славилась" перегревом, в 2009 году вышла версия Slim, а в 2012 — Super Slim.**

**Доступна масса всяческих аксессуаров, включая и ответ на контроллеры Wii — Move:**

**Консоль популярна и производится по сей день, пока никакой информации об окончании производства нет.**

**Sony PlayStation 4, PS4 — последняя и самая новая на данный момент стационарная игровая приставка Sony. Официальный анонс PlayStation 4 состоялся на конференции PlayStation Meeting 2013 20 февраля 2013 года, продажи начались в ноябре 2013 года. Консоль работает под управлением операционной системы Orbis, являющейся модифицированной версией FreeBSD 9.0. Учитывая излишнюю специфичность предыдущих платформ и, как следствие, усложненную разработку игр, Sony (как и конкурент Microsoft Xbox One) решили использовать более близкое к компьютерному и более универсальное "железо". Используется 8-ядерный центральный процессор AMD Jaguar/Kabini x86-64 и 8 Гб GDDR5. Такие изменения повлекли последствия в виде несовместимости со старыми играми: они доступны только в "облачном" режиме. Внутри установлен жёсткий диск объёмом 500 Гб (возможна замена, в том числе и на SSD), 6-скоростной Blu-Ray и 8-скоростной DVD привод, порты USB 3.0, Ethernet, HDMI и оптический. Плюс беспроводные модули Wi-Fi и Bluetooth 2.1.**

**PlayStation Portable (PSP) была анонсирована на E3 2003, а показана спустя год. Продажи консоли начались в Японии 12 декабря 2004 года, остальные регионы смогли ее купить в 2005. PSP стала первой портативной консолью с оптическими накопителями в качестве носителей. Используется собственный формат Universal Media Disc (UMD), есть разъем для карт памяти Memory Stick PRO Duo (опять же свой формат). Она оснащалась ЖК-дисплеем, стандартными механическими кнопками, двумя триггерами и одним стиком, проигрывала (помимо игр) видео и музыку, имела модуль Wi-Fi и могла подключаться к PlayStation 3 и другой PSP. Было выпущено несколько разных вариантов, самый экзотический и неудачный — PSP Go в виде слайдера:**

## **PSP Vita**

**Следующим поколением является анонсированная 27 января 2011 года Sony PlayStation Vita, известная ранее как Next Generation Portable (NGP). Она получила значительно мощнее начинку: 4-ядерный процессор ARM Cortex-A9, графический процессор: PowerVR SGX543MP4+ с поддержкой OpenGL 2.0 и 512 мегабайт ОЗУ. Помимо привычных органов управления тут появился второй стик, экран стал сенсорным и увеличился до 5 дюймов в размерах и появилась сенсорная задняя панель. Есть Wi-Fi, Bluetooth 4.0 +**

**EDR и опциональный 3G-модем. Появились пара камер, трехосевые гироскоп и акселерометр, Функция Remote Play позволяла использовать Vita в качестве геймпада к стационарной консоли. Носители — PlayStation Vita card.**

**Недавно появился стационарный компактный аналог Vita под названием PlayStation TV:**

**Эволюция геймпадов**

**Оригинальный геймпад был лишен стиков:**

**Чуть позже вышел PlayStation Dual Analog Controller с двумя стиками:**

**Первый DualShock для первой PS, уже с виброотдачей:**

**Вторая версия DualShock 2, вышла вместе с PS2:**

**SixAxis. Первый беспроводной геймпад Sony, вышел с PS3 и был лишен виброотдачи, но был оснащен акселерометром и гироскопом:**

**DualShock 3 — тот же SixAxis, но с виброотдачей:**

**DualShock 4 вышел с PS4: оснащен тачпадом, гироскопом, акселерометром, виброотдачей, подсветкой, динамиком и выходом для наушников:**

**А напоследок — наглядная инфографика по стационарным PlayStation:**