

image not found or type unknown



Xbox — серия стационарных консолей от Microsoft. Первая приставка вышла на рынок 15 ноября 2001 года, последняя — 7 ноября 2017 года.

Xbox

Xbox — игровая приставка, разработанная и производившаяся компанией Microsoft. Впервые поступила в продажу 15 ноября 2001 года. Это первое самостоятельное выступление компании Microsoft на рынке игровых приставок после совместного с компанией SEGA проекта по разработке версии операционной системы Windows CE для игровой приставки Dreamcast. Microsoft Xbox напрямую конкурировала с Sony PlayStation 2 и Nintendo GameCube.

Xbox 360[править | править код]

Основная статья: Xbox 360

Xbox 360 — вторая по счёту игровая приставка компании Microsoft, которая последовала за Xbox. Xbox 360 конкурирует с Sony PlayStation 3 и Nintendo Wii в качестве игровой системы седьмого поколения.^[1] Некоторые из основных функций Xbox 360 представлены сервисом Xbox Live, позволяющим играть через Интернет, а также загружать разнообразный контент — видеоигры, демоверсии, трейлеры, музыку, ТВ-шоу и т. п.

Xbox One[править | править код]

Основная статья: Xbox One

Xbox One — третья по счёту игровая приставка от компании Microsoft, являющаяся преемником Xbox 360. Microsoft создает новое семейство под названием Xbox One, в которое входит оригинальная консоль — Xbox One, более стройная Xbox One S мощнейшая консоль компании — Xbox One X. Конкурентами Xbox One среди игровых платформ восьмого поколения являются PlayStation 4 от Sony Computer Entertainment и Wii U от Nintendo. Год выпуска — 2013.

Xbox One S — очередная консоль от компании, признанная победитель Sony PlayStation 4, компания прислушалась к игрокам и внесла желанные улучшения, такие как размер, дизайн, интеграцию блока питания, изменения в геймпаде. Релиз

состоялся в 2016 году.

Xbox One X — третья консоль в семействе Xbox One. Является главным конкурентом PlayStation 4 Pro. Релиз состоялся в 2017 году.

Xbox Series X[\[править | править код\]](#)

На конференции E3 2018 Фил Спенсер объявил о разработке новой консоли семейства Xbox.

На конференции E3 2019 было объявлено кодовое название консоли — **Project Scarlett**. Были объявлены примерные технические характеристики: процессор от AMD, созданный по заказу Microsoft, твердотельный накопитель, высокоскоростная оперативная память формата GDDR6, поддержка разрешения до 8K, рендеринга до 120 кадров в секунду и трассировки лучей.^[2] Также было объявлено о поддержке обратной совместимости с играми предыдущих консолей семейства Xbox и с аксессуарами от Xbox One.^[3] Отдельно было отмечено наличие дисковода в новой консоли.^[4]

В декабре 2019 года в ходе церемонии награждения The Game Awards была представлена Xbox Series X.^[5]

Выход **Xbox Series X** намечен на конец 2020 года.

Xbox - игровая приставка шестого поколения от корпорации Microsoft.

2000 год - на рынке консолей шестого поколения появляется Sony Playstation 2, дав Дримкасту два года абсолютной власти, GameCube был на подходе. История казалось шла по спирали - Sega, Sony и Nintendo боролись за любителей видеоигр, менялись лишь названия приставок и их технические возможности. В том же 2000 году Билл Гейтс, богатейший человек планеты сообщил игровому миру сенсационную новость - компанией Microsoft готовилась приставка шестого поколения, прямой конкурент Sony Playstation 2.

На фоне того, как Sony свергла Nintendo и поставила на грань разорения могущественную когда-то Sega в борьбе приставок предыдущего поколения, намерения Билла были безумны. Популярность Playstation была настолько высока, что в успехе второй Плейстешн никто даже не сомневался. Однако на стороне Microsoft был серьезнейший козырь в виде огромных финансовых средств, которые собирались вложить в раскрутку Xbox.

После анонса пошли различные спекуляции по этому поводу. Кто-то называл приставку Звездой Смерти (по аналогии со Звездными Войнами), кто-то Компьютером в чёрном корпусе. Как бы то ни было Xbox стал настоящей тёмной лошадкой в игровой индустрии.

На конференции разработчиков игр, проходившей в Сан Джос, Билл наконец-то обозначил намерения Microsoft. Рабочее название консоли было X-Box. По заверению Гейтса приставка превосходила технические характеристики Playstation 2 в три раза и призвана была перевернуть представления общественности о видеоиграх, кроме того планировалась поддержка DVD-Видео, что делало Xbox такой же привлекательной в этом плане как и Playstation 2.

Однако разработчики игр не были столь оптимистичны. Архитектура приставки представлялась им в виде компьютера, наличие жесткого диска и поддержка DirectX ещё более подстёгивали эти слухи.

13 мая 2000 года состоялся дебют Xbox на выставке E3. Дебют оставил противоречивое впечатление. Технические демки были без сомнения великолепны, однако не было ни одной игровой демонстрации, что наводило на мысли о том, что разработчики не очень-то жалуют приставку Билла Гейтса. В сентябре того же года в прямой трансляции на Лондон, Сан-Франциско и Токио все эти опасения были развеяны демонстрацией списка разработчиков, собиравшихся разрабатывать игры для Xbox. В списке было 156 позиций, среди них такие зубры игровой индустрии как Konami, Capcom, Activision, THQ и ID. Sega и Electronic Arts не было в списке, но и такого внушительного списка хватило для того, чтобы Sony и Nintendo забеспокоились.

Для Xbox была крайне необходима поддержка EA. Приставка вряд ли могла достичь высот без таких ударных серий как FIFA, NHL, Madden и NASCAR и зимой того же года Microsoft удалось заручиться поддержкой Electronic Arts.

Запуск приставки планировался в конце 2001 года, однако разработка приставки ещё только начиналась и злые языки утверждали что приставку следует ожидать лишь в 2002 году.

6 января 2001 года в Лас-Вегасе Xbox впервые был представлен общественности Биллом Гейтсом лично. Разработчики в целом согласились с тем, что приставка способна создавать потрясающе красивые миры, однако не всем обывателям

нравился огромный чёрный корпус приставки, да и джойстики казались неудобными.

В марте 2001 года Microsoft объявила о том, что Xbox заручилась поддержкой Sega. 11 эксклюзивных сеговских игр должны были появиться только на Xbox, среди них Jet Set Radio Future, Sega GT, Gun Valkyrie и Panzer Dragoon Orta. Это было настоящим шоком для конкурентов. Деньги Microsoft сделали своё дело, к тому же приставка Sega Dreamcast не выдерживала конкуренции с Playstation 2 и Sega объявила о прекращении поддержки консоли.

17 октября 2001 года до запуска Xbox оставалось совсем немного. В Каннах был проведен грандиозный фестиваль, призванный привлечь внимание европейцев к Xbox, который стал знаменательным событием на европейском континенте. У многих сложилось впечатление, что Microsoft не остановится ни перед чем и добьётся успеха с Xbox.

14-15 ноября 2001 года состоялся официальный запуск Xbox в продажу. Первые приставки поступили в магазины США уже вечером 14 ноября. Билл Гейтс лично принял участие в официальном запуске приставки вручая первые экземпляры Xbox покупателям. Цена приставки составляла всего \$299. Несмотря на то, что многие всё ещё считали приставку уродливой, джойстик слишком большим, а цену слишком высокой, Microsoft удалось продать один миллион приставок за три недели. Это был невероятный результат. Интересен тот факт, что запуск Nintendo GameCube (рабочее название Dolphin) в США состоялся спустя всего три дня 18 ноября. Это была настоящая схватка между Microsoft и Nintendo, затянувшаяся на долгие годы. Именно GameCube стал для Xbox основным соперником на следующие три года, Playstation 2 же осталась на первом месте. Сейчас же наблюдается примерно равный объем Playstation 2 и Xbox, тогда как GameCube заметно уступает им, причина в том, что многие используют PS2 и Xbox как DVD-плеер, тогда как приставка от Nintendo не способна воспроизводить DVD диски (всем известна пиратофобия Nintendo: приставка Nintendo 64 так и была на картриджах, так как подделка их была не рентабельной, GameCube же использовал особые диски по 1,5ГБ, в обоих случаях ничего хорошего из этого не вышло).

22 февраля 2002 года состоялся запуск Xbox в Японии. Цена составляла 34800 японских йен. Билл Гейтс как и прежде присутствовал на всех мероприятиях,

связанных с запуском приставки в продажу. Несмотря на мощную рекламную поддержку, запуск нельзя назвать удачным. За первую неделю было продано лишь 123 тысячи приставок Xbox. Это была лишь половина от первоначального завоза и многие магазины стали предоставлять скидки на Xbox к концу месяца. Dead or Alive 3 была самой продаваемой игрой.

Японцы - люди с кардинально противоположным менталитетом. Недаром мышление, миропонимание подразделяют на западный и восточный тип. Приставка с запада не была воспринята восточными игроками в должной степени во многом благодаря ошибкам маркетологов Microsoft, а во многом благодаря тому, что Xbox был просто американским детищем.

14 февраля 2002 года состоялся запуск Xbox в Европе. За первую неделю было продано лишь 50 тысяч приставок. Во многом это объяснялось тем, что массовый покупатель ждал снижения цены на Xbox. Цена в 299 английских фунтов была слишком высокой. Четыре недели спустя цена на Xbox была снижена до 100 английских фунтов, во многом благодаря тому, что 3 мая Nintendo планировала запуск GameCube по цене всего 129 английских фунтов.

Общее число продаж Xbox составляет около 24 миллионов приставок.

В августе 2005 года компания Nvidia объявила о прекращении выпуска графических чипов для Xbox. В том же году на смену Xbox пришла приставка седьмого поколения Xbox 360. По утверждению Microsoft, Xbox не окупил себя и компания понесла убытки в размере 4 миллиарда долларов.

Если бы о запуске Xbox One снимали фильм, он бы точно имел трёхчастную структуру. В конце второго акта мы могли бы засвидетельствовать печальный финал. Однако, никто не знает, что последует за этим глубоким кризисом. Сюжет третьего акта известен, пожалуй, только Филу Спенсеру — новому руководителю подразделения Xbox Microsoft.



Акт 1. Запуск

Окрылённая успехом Xbox 360, компания Microsoft подошла к созданию Xbox One с новым видением. Идея, созревшая после нескольких дней публичных обсуждений, состояла в том, чтобы не просто вовлечь геймеров в игровой процесс, но в том, чтобы превратить устройство вместе с комнатой, в которой оно находится, в некий домашний развлекательный центр.

Как и при запуске других игровых приставок, появление Xbox One сопровождалось множеством слухов, причём большую часть этих слухов породили опытные геймеры, которые приняли новинку не только без энтузиазма, но и откровенно враждебно. Поговаривали, что Xbox One — просто очередная модель кабельной коробки, что игры потребуют подключения к интернету, что система не будет поддерживать игровые распродажи, что для игры потребуется камера и куча микрофонов. Напряжение достигло своего пика, когда креативный директор Microsoft Studio неудачно пошутил в Twitter по поводу игровых консолей, которые никогда не отключаются от сети. Это неосторожное заявление вызвало шквал возмущения, за ним последовали угрозы, и, в конце концов, Адам Орт был вынужден покинуть компанию.

Во время официальной демонстрации Xbox One 21 мая 2013 года в зале стоял неодобрительный гул. К большому неудовольствию геймеров, многие слухи

оправдались. Интродукция началась.

Поскольку гейминг был одним из важнейших направлений Microsoft, консоль продвигалась как устройство для игр. Она поставлялась вместе с бесконтактным игровым контроллером Kinect, распознавала голосовые команды и должна была поддерживаться новой телевизионной студией и иметь спортивные приложения. Самым острым моментом пресс-конференции стал ответ на вопрос, потребует ли Xbox One постоянного подключения к интернету. Дон Мэттрик заявил, что когда играет один человек, нет никакой необходимости подключения. Однако чуть позже другой официальный представитель компании обмолвился, что консоль потребует выхода в интернет раз в сутки. К концу дня специалисты Microsoft уже заявляли, что они ещё не решили, как это будет работать.

Пока вопрос по поводу постоянного подключения висел в воздухе, главной проблемой стало назначение самой консоли. Часть игрового сообщества громко выражала своё недовольство тем, что консоль не создана чисто для игр. Объектом этого недовольства закономерно стал президент департамента интерактивных развлечений Microsoft Дон Мэттрик — человек, который, казалось, провоцировал геймеров своими заявлениями о плохой совместимости и необходимости подключения к сети.

Этот неожиданный поворот судьбы, потеря доверия пользователей, стал первым переломным моментом в истории Xbox One.

Акт 2. Противостояние

После провала во время запуска консоли, Microsoft приехал на выставку E3 2013 с намерением посвятить видеоиграм всю свою большую пресс-конференцию. Однако конференция провалилась из-за вопросов по поводу авторских прав и цены на консоль (\$499), которая перечеркнула всё хорошее, сказанное об играх для Xbox One. Чуть позже в этот же вечер участники пресс-конференции Sony устроили бурю оваций по поводу цены на PlayStation 4 (она была ниже на \$100). Резкой критике подверглась и политика Microsoft в области авторских прав.

Эта неудача заставила Microsoft признать существование проблемы. Спустя несколько дней Мэттрик объявил о полном пересмотре своих планов по управлению цифровыми правами, а уже через месяц он уволился из Microsoft, став CEO компании-разработчика онлайн-игр Zynga.

Все эти неприятные моменты, а также откровенно плохие продажи Xbox One в конце 2013 года подготовили почву для резкого, но управляемого изменения политики компании.

В феврале 2014 CEO Microsoft Стив Балмер объявил о своей отставке, и Сатья Наделла был назначен его заместителем. Несколько дней спустя Наделла назначил Фила Спенсера главой отдела Xbox Microsoft Studio. Всё это явно указывало на то, что главной функцией Xbox One теперь станет поддержка игр.

Фил Спенсер

Через два месяца после вступления в должность Спенсер объявил, что компания начинает продажи Xbox One в более дешёвой комплектации — без Kinect, который к этому моменту стал весьма непопулярным дополнением к Xbox. В июле Microsoft закрыл студию, которая выпускала оригинальный видеоконтент для консоли. И так, второй год существования Xbox One начался со значительного снижения цены. Это был решительный шаг, очевидная попытка отменить те ошибочные решения, которые привели к неудачному запуску консоли. Microsoft решил обойти Sony в следующем году. Xbox One начал всё с самого начала: немного завышенная цена, недостаточная мощность и слишком много эксклюзивных игр. И всё-таки — Фил Спенсер уверен в этом — это действительно консоль нового поколения, с огромным потенциалом.

Акт 3. Развязка

В любой трёхактной пьесе наступает кульминация — момент, когда главный герой лицом к лицу сталкивается с решающим и непреодолимым препятствием. Это противостояние всегда приводит к моменту истины, к моменту, когда герой решает кардинально поменять курс. Для Xbox One таким моментом стало назначение Фила Спенсера и произошедшие вслед за этим изменения.

Короткая история Xbox One наводит на мысль, что игровая система не может появиться внезапно, она должна расти медленно и постепенно. В тот весенний день 2013 года Xbox One был представлен как мультимедийное устройство, дополнение к кабельной коробке, центр развлечений и только в последнюю очередь игровая система. Это было нечто технологичное, обещающее улучшить игровую среду, если вы решитесь потратить \$499. Но все обещания и инновационные идеи (хорошие или плохие) не выдержали страха и негатива, идущего от геймеров.

Microsoft отступил, притормозил со своими обещаниями, отбросил плохие идеи и припрятал на будущее хорошие. То, что осталось, стало обычной игровой приставкой. Теперь у неё такая же цена, как и у PS4: \$399. И пока ежемесячные продажи PlayStation 4 превышают продажи Xbox One.

Дизайн и железо поменять не сложно — это могут сделать обе компании. Как-то сдвинуть ситуацию может программное обеспечение — и в этом Microsoft преуспел. Но сможет ли Xbox One, стартовавший с такими высокими ожиданиями и отказавшийся от всех своих амбиций, чтобы остаться на рынке, снова вернуться в строй? По-видимому, да.

Microsoft смог захватить сразу два эксклюзива: очередные серии Tomb Raider и Crackdown. Компания регулярно снижает цену, устраивает распродажи и ежемесячные бесплатные обновления системы.

Crackdown 3

Множество мелочей ещё требуют проработки — целый список второстепенных проблем, которые нужно решить. Есть и обещания, которые нелегко взять обратно. Тем не менее, оказавшись на грани провала, компания решилась отозвать некоторые из своих незрелых обещаний, не впадая при этом в антипотребительские настроения. В жизни Xbox One наступает новый этап, поэтому пришло время обдумать новый план. Это будет план Спенсера.

Microsoft дал PlayStation 4 фору в целый год. Целью Sony было принести геймерам серьёзный игровой опыт, вывести на рынок улучшенный вариант PlayStation 3. Им это удалось, за год они смогли завоевать немало фанатов и геймеров. Но основное преимущество Sony изначально заключалось в доступной цене, тогда как в Xbox One был заложен огромный потенциал расширения рынка.

Что будет дальше, сможет ли Microsoft реализовать своё видение? Чем закончится этот третий акт? Когда-то компания Sony уступала Microsoft, но сумела догнать его с помощью PlayStation 3. Возможно, теперь настала очередь Xbox One.