

Содержание:

image not found or type unknown

Введение

Sony PlayStation (яп. ソニープレイステーション) — игровая приставка, разработанная компанией Sony Computer Entertainment под руководством Кэна Кутараги и впервые выпущенная в середине 1990-х. PlayStation — 32-разрядная система, ставшая первой в серии широко распространённых игровых систем. Выход PlayStation в Японии состоялся 3 декабря 1994 г., в США приставка появилась 9 сентября 1995 г., а в Европе — 29 сентября 1995 г. Приставка оказалась очень популярной, обеспечив Sony прорыв в игровой индустрии, где до того момента безраздельно властвовали Nintendo и Sega. На сегодняшний день в мире продано более 140 млн. экземпляров PlayStation.

1. История

Первые концептуальные идеи, касающиеся PlayStation, датируются 1986 годом. Nintendo делала попытки применения дисков начиная с NES (Famicom Disk System), но с носителем были проблемы. Запись, сделанная на магнитном диске, легко стиралась, кроме того, возникала опасность пиратского копирования. Поэтому когда появилась спецификация CD-ROM/XA (расширение стандарта CD-ROM, позволяющее записывать на диск как сжатый звук так и произвольные двоичные данные), Nintendo заинтересовалась им. CDRom/XA разрабатывался Sony и Philips. Nintendo обратилась к Sony с целью разработки дополнения, имеющего предварительное название «SNES-CD». Был заключён контракт, и работа началась. Выбор Sony в качестве партнёра был сделан из-за предыдущих сделок: Кэн Кутараги, человек, которого позже будут называть «отцом PlayStation», был тем кто в своё время уговорил Nintendo использовать процессор Sony SPC700 в качестве звукового синтезатора для SNES, сделав впечатляющую демонстрацию возможностей чипа.

Sony также планировала разработать свою игровую консоль, совместимую с Nintendo, такую, которая могла бы проигрывать игры как с картриджом Super

Nintendo, так и с компакт-дисков формата, который будет разработан в Sony. Этим форматом должен был стать формат, используемый для дисков SNES-CD, что дало бы Sony некоторую долю контроля над рынком видеоигр, несмотря на лидирующую позицию Nintendo.

В 1989 году SNES-CD должен был демонстрироваться на выставке Consumer Electronics Show (CES). Однако когда Хироси Ямаути прочитал контракт 1988 года между Sony и Nintendo, он понял, что соглашение даёт Sony полный контроль над любыми продуктами, выходящими в формате SNESCD-ROM. Ямаути был взбешён: считая контракт совершенно неприемлемым, он втайне от партнёров отменил все планы по выпуску совместного продукта. В день открытия CES, в 9 часов утра, вместо анонса сотрудничества с Sony, директор Nintendo Говард Линкольн (Howard Lincoln) вышел на трибуну и сообщил о том, что его компания начинает сотрудничество с Philips и выбрасывает все наработки, сделанные совместно с Sony. Перед этим Линкольн и Минору Аракава втайне от Sony посетили штаб-квартиру Philips в Европе и сформировали альянс на совершенно других условиях, дающих Nintendo полный контроль над всеми лицензиями.

Утренний анонс на CES стал шоком не только для организаторов выставки (предыдущим вечером Sony оптимистично представляла проект под названием «Play Station»), но и для многих представителей японского бизнес-сообщества, рассматривавших отказ как тяжёлое предательство: одна японская компания унижает другую японскую компанию в пользу европейской компании — для японских бизнесменов это выглядело невыносимо.

После развала альянса Sony решила прекратить разработку, но в конечном итоге компания приняла решение использовать то, что было наработано на данный момент, и создать законченную, совершенно независимую консоль. Это привело к тому, что Nintendo подала в суд на Sony за нарушение контракта и попыталась через Федеральный суд США получить судебный запрет на выпуск приставки, на том основании, что Nintendo имеет права на её название. Федеральный судья, разбиравший дело, постановил наложить на новую консоль судебный арест. Тем самым в октябре 1991 года был остановлен выход в свет первой инкарнации Sony PlayStation.

К концу 1992 года Sony и Nintendo пришли к соглашению, по которому «Sony Play Station» получала возможность по-прежнему проигрывать портированные игры от SNES, но Nintendo становилась владельцем прав и получала часть прибыли от игр, а SNES по-прежнему использовала звуковой чип от Sony. Тем не менее, на тот момент

в Sony уже поняли, что технология SNES вскоре уйдёт в прошлое, и появление следующего поколения консолей уже не за горами. В начале 1993 года Sony начала работу по доработке концепта «Play Station» до следующего поколения аппаратного и программного обеспечения; в ходе этого процесса порт картриджа SNES был выброшен, пробел между словами имени удалён — подходило время рождения PlayStation.

1.1. Запуск

PlayStation была выпущена в продажу в Японии 3 декабря 1994 года, в США 9 сентября 1995 года, 29 сентября 1995 года в Европе, и наконец, в ноябре 1995 года в Азии. Начало продаж в Америке было весьма успешным, уже были готовы игры практически всех жанров, включая игры Battle Arena Toshinden, Twisted Metal, Warhawk, Philosoma, Wipeout и Ridge Racer. Многие из игр, предложенных к началу продаж и разработанные Sony и Namco, получили продолжения.

Начальная цена на американском рынке — 299\$. Спустя несколько лет с той же цены начались продажи PlayStation 2.

1.2. Влияние

Многие полагают, что успех PlayStation оказал значительное влияние на закат игровых консолей с играми на картриджах. Хотя PlayStation не была первой приставкой, использующей формат оптического диска, но она стала первой успешно продаваемой консолью с диском, и эта успешная история завершилась жёсткой конкуренцией с ней консоли на картриджах — Nintendo 64.

Nintendo скептически высказывалась по поводу использования CD и DVD, указывая на долгое время загрузки и проблемы с надёжностью. Однако есть распространённое мнение что под этим скепсисом компания скрывала беспокойство о пиратстве, своих лицензионных правах и доходе, получаемом с игр.

Тем не менее, возрастающая сложность игр, их содержания, графики и звука подвели картриджи к предельному объёму. Кроме того, для издателей было важно, что себестоимость производства игр на компакт-дисках могла быть снижена при большей гибкости (довольно легко внести изменения для удовлетворения изменяющихся требований), благодаря чему возникла возможность снизить

потребительскую цену на консоль. Ирония положения заключалась в том, что, хотя недостатком компакт-дисков является пиратство (из-за низкой цены носителя и распространённости пишущих CD-приводов и мод-чипов), этот недостаток стал одной из причин высоких продаж PlayStation.

1.3. Производственный период

Производство консоли продолжалось 11 лет, и это стало одним из самых длительных периодов производства в индустрии видеоигр. 23 марта 2006 года Sony анонсировала завершение производства консоли, и только в связи с тем, что необходимо было освободить мощности для запуска PlayStation 3, но к тому же заявила, что продолжит производство комплектующих и аксессуаров к ней, потому что они будут совместимы со следующими моделями PS2 и PS3.^[3]

2. Игры

См. полный Список игр Sony Playstation.

Наиболее известные игры для Sony PlayStation:

- Ace Combat
- Castlevania: Symphony of the Night
- Chrono Cross
- Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2, Crash Bandicoot 3
- Dance Dance Revolution
- Driver, Driver 2
- Dino Crisis, Dino Crisis 2
- Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX
- Gran Turismo, Gran Turismo 2
- Grand Theft Auto, Grand Theft Auto 2
- Medal of Honor, Medal of Honor: Underground
- Metal Gear Solid
- MediEvil, MediEvil 2
- Parasite Eve, Parasite Eve II
- Quake 2
- Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3
- Ridge Racer

- Silent Hill
- Spyro the Dragon, Spyro 2, Spyro 3
- Syphon Filter
- Tekken, Tekken 2, Tekken 3
- Tomb Raider, Tomb Raider 2, Tomb Raider III, Tomb Raider: The Last Revelation, Tomb Raider: Chronicles
- Tony Hawk's Pro Skater, Tony Hawk's Pro Skater 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, Tony Hawk's Pro Skater 4
- Wipeout
- Urban Chaos

На сентябрь 2006 года во всем мире было выпущено 7902 наименований игр и другого программного обеспечения для PlayStation общим количеством 961 миллионов штук. Кроме игр, PlayStation также способна воспроизводить музыку на Audio CD, и фильмы на Video CD в формате MPEG-1.^{[4][5]}

3. Варианты

В течение периода производства PlayStation имела несколько вариантов, каждый из которых имел собственный номер изделия. Снаружи это выглядело в основном как постепенное уменьшения числа внешних разъёмов устройства. Этот процесс начался довольно рано — оригинальная японская версия (SCPH-1000) имела порт S-Video, который был убран уже в следующей редакции. Это также привело к странной ситуации, когда американская и европейская версии с тем же номером (SCPH-100x), что и японская версия, имели аппаратные различия (чип ревизии C и порт S-Video) — они были аналогичны японской модели SCPH-3000.

С выпуском следующей серии (SCPH-500x), номера были вновь синхронизированы. Был сделан ряд изменений внутри устройства (передвинут CD-привод, упрощено экранирование, упрощена разводка блока питания), разъёмы RCA и RFU убраны с задней панели. Эта серия также включает модели SCPH-550x и SCPH-555x, но их появление связано скорее с изменением комплектации, чем с новыми аппаратными редакциями.

Затем последовали серии SCPH-700x и SCPH-750x, внешне они не отличаются от систем SCPH-500x, но имеют внутренние отличия, сделанные для удешевления производства устройства (например, системное ОЗУ собрано из 4-х чипов в один, CD-контроллер собран в один чип из трёх).

Последней ревизией оригинальной PlayStation стала серия SCPH-900x — она содержала ту же аппаратную часть, что и серия SCPH-750x, за исключением того, что был удалён параллельный порт и несколько уменьшен размер печатной платы. Устранение параллельного порта было сделано потому, что для него не было выпущено ни одного официального дополнения, а также из-за того, что порт использовался для обхода защиты от копирования.

3.1 PSone

PSOne с LCD-экраном

PSone (также **PSOne**, **PS one** и **PS1**), выпущенная в 2000 году — более компактная и несколько переработанная версия игровой приставки PlayStation. PSone примерно на треть меньше оригинальной консоли (38 × 193 × 144 мм против 45 × 260 × 185 мм). Она была выпущена 7 июля 2000 года^[6] и до конца года её продажи превосходили продажи всех других консолей, включая даже совершенно новую PlayStation 2. Sony также выпустила небольшой ЖК-экран и адаптер для подключения устройства к автомобильному прикуривателю, а также специальный адаптер для подключения мобильного телефона для загрузки из интернета программного обеспечения и обмена данными с другими пользователями PSone. К сожалению, эта спецификация (с мобильным телефоном) не пошла на глобальное производство во всех регионах, и продавалась некоторое время только в Японии. С этого момента, PlayStation получила официальное сокращение **PSone** и **PS1**, но, тем не менее, пользователи по-прежнему называли её **PS** либо **PSX**.

PSone сохранила полную совместимость со всем программным обеспечением (играми и программами типа «Взломщик кодов») PlayStation. Новый вариант консоли имел всего три отличия от «классической» модели: первое — косметические изменения внешнего вида, второе — изменения во встроенном в приставку графическом интерфейсе меню управления картой памяти и CD-проигрывателем, и третье — переработка разводки материнской платы, из-за чего стало невозможным использование старых мод-чипов. Кроме того, PSone потерял последовательный порт, который позволял объединить несколько консолей для многопользовательской игры.

3.2. PlayStation Programmer Tool — Debugging Station

Существовала версия приставки, окрашенная в синий цвет, в отличие от обычной версии серого цвета. Этот вариант предназначался для разработчиков и некоторых представителей прессы (тем не менее, несколько экземпляров этой модели появлялись на вторичном рынке по довольно высоким ценам). На техническом уровне эта модель была почти полностью идентична модели, продаваемой в розницу, отличия заключались только в контроллере диска: он не требовал наличия кода региона, поскольку предназначался для использования с носителями CD-R для отладки. Это позволяло запускать игры с дисков, предназначенных для других регионов, но эта возможность официально не поддерживалась; для каждого региона предлагалась своя версия Debugging Station.

Более поздние версии отладочной модели были зелёного цвета. Это отличие не было чисто косметическим: синие модели (DTL-H100x, DTL-H110x) содержали чип ревизии B, такой же как в ранних розничных моделях (этот чип имел ошибки, которые приходилось обходить в программном обеспечении), зелёные модели (DTL-H120x) — чип ревизии C. Необходимым тестом было тестирование программы на обеих моделях — синей и зелёной. Вопреки распространённому мнению, объём памяти отладочной модели был таким же как и в розничной — 2 МБ. Содержимое ПЗУ было почти идентично, единственное различие состояло в том, что отладочные вызовы `printf()` отсылали строку в последовательный порт, если только он не был открыт для обмена самой программой.

3.3. Net Yaroze

Данная вариация консоли PlayStation предназначалась для любительской разработки игр под PlayStation.

750 долларов США — такова была заявленная стоимость Net Yaroze.

Эта консоль была гораздо дороже чем оригинальная PlayStation, чёрного цвета, и, что более важно, продавалась с инструментарием и инструкциями, которые позволяли пользователям создавать собственные игры и программы для PlayStation без лицензии разработчика, стоившей в несколько раз дороже самой консоли и выдававшейся только официальным разработчикам Sony. Тем не менее, Net Yaroze

была хуже, чем девелоперская версия консоли. Программисты были ограничены 2 МБ, в которых им приходилось втискивать свою игру. Кроме того, пользователь не мог официально писать свои игровые диски. Количество памяти может показаться маленьким, но игры, такие как Ridge Racer, запускались прямо из системной памяти (исключая аудиотреки). Кроме того, это единственная официальная версия Sony PlayStation без региональной защиты; она могла запускать игры любого региона.

Примечания

1. PlayStation® Cumulative Production Shipments of Hardware □ CORPORATE INFORMATION □ Sony Computer Entertainment Inc - www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps_e.html
2. Software Totals — VGChartz - www.vgchartz.com/worldtotals.php?name=&console=PS&publisher=&sort=Total
3. Sony stops making original PS - www.gamespot.com/pages/news/story.php?sid=6146549&page=7. Gamespot.
4. Business Data - www.scei.co.jp/corporate/data/bizdatatitle_e.html. Sony Computer Entertainment Inc..
5. Cumulative Production Shipments of Software Titles - www.scei.co.jp/corporate/data/bizdatasoft_e.html. Sony Computer Entertainment Inc..
6. SCEE 2000 - Key Facts and Figures - www.scee.presscentre.com/Content/Detail.asp?ReleaseID=98&NewsAreaID=22. Sony Computer Entertainment Europe.

3.4. «Чипованные» консоли

Установка на PlayStation мод-чипа позволяет расширить возможности консоли. К концу 1990-х годов установка мод-чипа упростилась настолько, что «модификацию» консоли мог произвести любой умеющий паять. Модификация консолей позволяла запускать диски других регионов, к примеру, запускать игры PAL-региона на NTSC-консолях и наоборот, или же запускать копии игр с CD-R болванок (но не CD-RW). Возможность запуска программ с CD-R породило волну homebrew-игр и демок, написанных с использованием свободного неофициального инструментария разработчика, а также к копированию оригинальных дисков на CD-R. С появлением модчипов консоль стала интересной для программистов и компьютерных пиратов, что подхлестнуло её популярность.

CD диски, изготовленные Sony для её консоли, изначально проектировались для того, чтобы их нельзя было скопировать на обычные CD-R. Диски изготавливались из чёрного пластика, прозрачного только для инфракрасных лучей, используемых в лазерах CD-ROM приводов. Также в Lead-in зоне дисков была записана 4-байтовая последовательность, которая проверялась контроллером CD-ROM привода. Привод принимал диски только с корректной последовательностью байт (на Audio-CD это ограничение не распространялось). Последовательность байт зависела от региона, для которого предназначен диск: «SCEI» для NTSC:J региона, «SCEA» для NTSC:U/C региона, «SCEE» для PAL региона и «SCEW» для Net Yaroze. Поскольку эти данные должны были заноситься при производстве компакт дисков на заводе, их нельзя было скопировать на обычном CD-RW приводе. Некоторым компаниям (к примеру, Datel) удалось воспроизвести диски, которые запускались на немодифицированных консолях, но их производство требовало специального оборудования. Модчипы же выдают нужную последовательность байт контроллеру CD-ROM, что обеспечивает запуски игр с CD-R болванок. Также используется смешанный режим записи дисков — для данных Mode 2/Form 1, и Mode 2/Form 2 для записи аудио и видео данных. Большинство рекордеров начала 2000-ных годов не могло записывать CD-R диски в таком режиме.

3.5. Swap Trick

Swap Trick метод заключается в подмене оригинального диска CD-R болванкой. На ранних версиях консолей (SCPH-100X и SCPH-3000) возможно запустить игры записанные на CD-R болванки без модчипа. Для этого нужно запустить консоль и в биосе зайти в CD-Player. После запуска CD-Player'a в консоль вставляется лицензионный диск и рычажок идентификации открытой крышки CD-ROM пережимается спичкой или бумажкой (крышка CD-ROM привода остается открытой). Консоль раскрутит диск, прочтет с него Lead-in зону и остановит диск, после чего его меняют на нужный CD-R и выходят из CD-Player'a. Консоль запустит записанную на CD болванку игру, так как в контроллере CD-ROM осталась считанная с лицензионного диска информация. В более поздних моделях данный метод подмены диска был исправлен, но возможность запуска игр с CD болванок на немодифицированных консолях осталась, правда стала более сложной, и заключается в двойном Swap Trick методе что быстрее изнашивает мотор привода и есть вероятность поцарапать диски. Двойной Swap Trick метод в корне отличается от описанного выше.

4. Наследники

Наследницей приставки стала **PlayStation 2**, которая имеет обратную совместимость со своей предшественницей, то есть может запускать и проигрывать почти любую игру PlayStation. Это достигается тем, что центральный процессор PlayStation встроен в PS2; для игр PS2 он играет роль процессора ввода/вывода. Тем не менее, существует несколько несовместимых игр; большинство из них выходили только в Японии.

Третье поколение систем PlayStation известно как **PlayStation 3** или PS3, выпуск которой состоялся 11 ноября 2006 года в Японии, 17 ноября 2007 г в США и 23 марта 2007 г в Европе. PlayStation 3 сохраняет обратную совместимость со всеми играми, созданными для PlayStation, а также со всеми играми PlayStation 2. Однако появившаяся 20 августа 2008 года версия PlayStation 3 не поддерживает игры от PlayStation 2, а также некоторые игры от PlayStation 1.

PlayStation Portable (PSP) — портативная (наладонная) версия консоли, выпущенная в конце 2004 года. Несмотря на название, эта консоль не имеет полной совместимости с играми PlayStation; проигрываются только игры, разработанные специально для PSP и представленные в формате UMD. Однако на конференции PlayStation Briefing, состоявшейся 15 марта 2006 года, Sony раскрыла планы по предоставлению игр PlayStation для загрузки и проигрывания на PSP при помощи эмуляции. Игры от PlayStation можно купить на специальном онлайн-сервисе. В настоящее время большинство игр от Playstation проигрываются на PSP при установке на неё модифицированной прошивки и конвертации CD образов на PC с последующим копированием на Memory Stick. Однако существуют проблемы с запуском многодисковых игр, кроме того, некоторые игры работают только на определенной версии прошивки, что решается с помощью плагина Popsloader.

Примечания

1. PlayStation® Cumulative Production Shipments of Hardware □ CORPORATE INFORMATION □ Sony Computer Entertainment Inc - www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps_e.html
2. Software Totals — VGChartz - www.vgchartz.com/worldtotals.php?name=&console=PS&publisher=&sort=Total
3. Sony stops making original PS - www.gamespot.com/pages/news/story.php?sid=6146549&page=7. Gamespot.

4. Business Data - www.scei.co.jp/corporate/data/bizdatatitle_e.html. Sony Computer Entertainment Inc..
5. Cumulative Production Shipments of Software Titles - www.scei.co.jp/corporate/data/bizdatasoft_e.html. Sony Computer Entertainment Inc..
6. SCEE 2000 - Key Facts and Figures - www.scee.presscentre.com/Content/Detail.asp?ReleaseID=98&NewsAreaID=22. Sony Computer Entertainment Europe.