

IT

## Игровые консоли: вчера, сегодня, завтра

Вадим РУДЕНКО

Игровые консоли нельзя назвать самым популярным видом потребительской электроники. А в ближайшее время их рынок может еще более сократиться. И виной тому — все те же смартфоны и планшетные компьютеры. А ведь история развития игровых консолей не менее интересна, чем, например, персональных компьютеров.

### Начала

Игровые консоли возникли даже раньше, чем персональные компьютеры. Дело было в 1971 году, когда появился первый коммерческий игровой автомат Space производства компании Nutting Associates. Но особого следа в истории он так и не оставил. Зато это сделал автомат Pong, который годом позже разработал Нолан Бушнелл. Игра отличалась, мягко говоря, примитивизмом: игроки мелялись силами в теннис, перебрасывая ракетками-черточками маленький квадратный мячик от одного края экрана к другому. И никаких спецэффектов, никакого музыкального сопровождения. Тем не менее игровой автомат, установленный Бушнеллом в одном баре, неожиданно начал приносить довольно ощутимый доход. Будучи человеком весьма предприимчивым, его создатель решил основать целую компанию по их производству. Так появилась легендарная Atari.

Некоторое время компания выпускала громоздкие игровые автоматы, а затем переключилась на выпуск «одомашненных» версий, подключающихся к телевизору. Так в 1975 году появились игровые консоли первого поколения. Pong покорила мир. Даже в СССР радиодлюбители самостоятельно создавали подобное устройство, схемы которого не раз публи-

ковались в популярных технических журналах.

Для сравнения: первый компьютер, который можно назвать персональным (Apple I), был представлен в 1976 году. Кстати, Стив Джобс, прежде чем основать собственную компанию, некоторое время работал в Atari, где занимался проектированием новых устройств (в чем ему помогал Стив Возняк, официально в Atari не работавший). Так, не менее знаменитая игра Arkanoid создана стараниями будущих основателей Apple.

Значительный рывок вперед был сделан в 1977 году, когда появилась игровая консоль Atari Video Computer System 2600, позволявшая играть уже не одну-единственную игру, а на выбор, подключая дополнительные модули памяти (картриджи). Но главным было даже не это: электронные схемы консолей перестали быть аналоговыми, отныне консоли окончательно стали цифровыми.

В том же году появились такие легендарные игры, как Pac-Man и Donkey Kong. Однако в 1983-м разразился кризис, приведший к резкому спаду продаж и банкротству многих производителей. Дело в том, что потребители куда охотнее стали приобретать именно персональные компьютеры, дававшие возможность не только играть в игры, но и делать еще что-нибудь полезное. Как раз в то время появились знаменитые компьютеры Commodore — недорогие, но обладавшие неплохим потенциалом.

Неизвестно, как сложилась бы дальнейшая судьба игровых консолей, не появившись в 1985 году на рынке такие компании, как Nintendo и Sega. Представленные ими решения оказались настолько удачными, что сумели полностью возродить этот, казалось

бы, умирающий рынок. Эти устройства принято относить к третьему поколению.

Рассказывая о самых знаменательных событиях в истории игровых консолей, обязательно нужно упомянуть и об агрессивном выходе на рынок в 1994 году нового игрока — Sony, представившей Play Station. Новинка оказалась настолько успешной, что полностью вытеснила с рынка Sega и значительно потеснила Nintendo.

Достаточно неожиданным оказался также выход на рынок игровых консолей Microsoft с приставкой Xbox.



Пользователи восприняли устройство вполне благожелательно. Появившаяся позднее Xbox 360 (седьмое поколение консолей), несмотря на ряд недоработок, которые исправлялись уже на ходу, сумела стать в итоге абсолютным лидером.

### Рынок консолей сегодня

Сейчас на рынке игровых консолей сохранились три игрока: Microsoft, Nintendo и Sony. Каждый из них выпускает по одному «полноразмерному» устройству, а последние два — еще и портативные варианты. Имеется широкий выбор игр. И тем не менее рынок игровых консолей постепенно сокращается.

На этот раз причиной этого стали не персональные компьютеры, а мобильные устройства. Оказалось, что iPod touch — удивительно удобное для игр устройство. Еще более усугубил эту ситуацию iPad, который подходит для развлечений еще больше.

Долгое время достоинством консолей была их простота: купил диск, вставил в устройство и наслаждался игрой. Не требовалось никаких дополнительных процессов. Немаловажно было и то, что в случае с игровыми консолями куда проще бороться с пиратами, ведь каждая приставка пронумерована, факт ее взлома (что необходимо у современных моделей для запуска пиратских дисков) тут же становится известным производителю.

Но сегодня преимущества эти выглядят уже далеко не столь актуальными. Пользование тем же iPad ни у кого не вызывает особых затруднений. Что же касается борьбы с пиратством, то тут можно отметить схожий подход в деле распространения игр. Так, в случае с iOS и Windows Phone пользователь накрепко привязан к магазину приложений, а для установки ПО «со стороны» необходимо предварительно осуществить процедуру взлома. К тому же поменялась сама модель распространения программ: многим куда проще заплатить один или несколько долларов за игру вместо того, чтобы заниматься взломом.

Можно сказать, что этот год стал переломным. В сентябре аналитическая компания NPD Group представила статистику,

согласно которой нынешние пользователи куда охотнее играют на смартфонах и планшетах, нежели на консолях. «Мобильные» геймеры обошли по количеству тех, кто выбирает «классические» решения.

### Будущее игровых консолей

«Полноразмерные» консоли все еще выглядят достаточно привлекательно для потребителя. Они будут пользоваться спросом в основном благодаря наличию таких игровых контроллеров, как Kinect, превращающих игровой процесс из банального нажатия на клавиши в активное времяпрепровождение. Но такое больше интересно детям и подросткам, потребители постарше предпочитают более компактные решения. Но мало кто из них выбирает портативную консоль. Куда привлекательнее приобрести одно устройство, нежели постоянно носить с собой несколько разных.

Ситуация на рынке изменилась настолько, что компания Sony не придумала ничего умнее, как начать рекламную кампанию, в которой повествовалось о несомненных преимуществах PlayStation Portable перед iPhone. И в самом деле, истинный геймер предпочтет все же специализированное устройство, снабженное удобными игровыми клавишами, а не просто сенсорным экраном. Вот только количество таких потребителей невелико. И если так будет продолжаться и впредь, то выпуск портативных консолей может оказаться просто невыгодным делом. А у той же Sony и без того хватает финансовых проблем. Сокращение продаж портативных решений отмечает также и Nintendo. Microsoft же никогда и не занималась «портативом».

Кстати, те, кому остро не хватает дополнительных игровых клавиш, могут найти в продаже специальные аксессуары для популярных моделей смартфонов, превращающие их в некое подобие игровой консоли.

А недавно компания Archos представила весьма интересное решение, названное Archos GamePad. Это портативная игровая консоль, способная подключаться к Google Play и запускать игры, предназначенные для смартфонов и планшетов. То есть речь идет о специализированном 7-дюймовом Android-планшете, который благодаря наличию игровых кнопок «заточен» под то, чтобы с комфортом играть в игры. Так что, может быть, именно таким станет будущее портативных игровых консолей?

Что же касается полноразмерных игровых консолей, то их серьезными конкурентами уже в обозримом будущем могут стать Smart TV — «умные» телевизоры, способные не просто транслировать телевизионный сигнал, но и запускать различные приложения, приобретаемые в специальных онлайн-магазинах.

Выпуск Bad Piggies — оригинального ремейка популярнейшей игры Angry Birds — стал одним из самых примечательных событий мира игр последних дней. Разработчики из Rovio предложили геймерам поиграть за противоположную сторону, а именно за свиней, которым так досаждают злые птицы. Игру эту ждали, она была старательно разрекламирована. Так что нет ничего удивительного в том, что уже в первые несколько часов она стала лидером продаж в Google Play и App Store.

Такая популярность не могла не заинтересовать злоумышленников. И вот на днях в магазине Chrome Web Store появилось сразу несколько вариантов Bad Piggies, причем предлагают их совершенно бесплатно. Игру распространяют «левые» разработчики, а пользователи, рискнувшие установить ее на свой компьютер, оказываются засыпанными всевозможными рекламными предложениями сомнительного характера. Все же следует быть очень осторожным, прежде чем связываться с бесплатным сыром.

## Медали за технологии

Украинские студенты — призеры X международного конкурса «Будущие АСы КОМПьютерного 3D-моделирования».

В Москве объявлены результаты X международного молодежного конкурса «Будущие АСы КОМПьютерного 3D-моделирования». Студенты украинских вузов заняли призовые места сразу в нескольких номинациях: компьютерное 3D-моделирование (в направлениях «Машиностроение» и «Промышленное и гражданское строительство»), технологическое проектирование.

Этот конкурс ежегодно проводит компания АСКОН, разработчик инженерного программного обеспечения,

создатель популярной системы автоматизированного проектирования КОМПАС-3D. В нем участвуют студенты и школьники, использующие в учебе и творческих проектах программные продукты АСКОН. В этом году мероприятие поддержала компания 3D Connexion, ГК «АйтиКонсалт», Softkey, «1С:Дистрибуция» и журнал «САПР и графика».

Всего было подано 205 проектов: компьютерные трехмерные модели и программные приложения в системе КОМПАС-3D, электронные технологические процессы в САПР ТП ВЕРТИКАЛЬ. За призы и внимание САПР-сообщества боролись студенты и школьники из 103 учебных заведений Украины,

России, Беларуси, Казахстана, Молдовы.

Украину в конкурсе представляли 14 университетов и колледжей: Донецкий национальный технический университет, НТУ «ХПИ», Кировоградский национальный технический университет, Восточноукраинский национальный университет им. В.И.Далы, Харьковская национальная академия городского хозяйства, Национальный горный университет, Национальная металлургическая академия Украины, Ивано-Франковский государственный технический университет нефти и газа, Национальный университет пищевых технологий, Винницкий государственный аграрный университет, Гусятинский колледж Тернопольского государственного технического университета имени

Ивана Пулюя, Криворожский коксуемический техникум, Ковельский промышленно-экономический колледж, Машиностроительный колледж Днепровского национального университета.

Подведение итогов состоялось на Втором образовательном форуме компании АСКОН в Москве, призы победителям вручил директор по маркетингу АСКОН Дмитрий Оснач.

В направлении «Машиностроение» в категории проектов до 200 деталей в сборе серебряным призером стал Евгений Бураков, студент 5-го курса Восточноукраинского национального университета им. В.И.Далы. Он разработал трехмерную модель шпиндельного узла обрабатывающего центра ОЦ200. Руководитель проекта — Олег Кроль, кандидат технических наук, профессор.



Серебряный призер конкурса — студент Восточноукраинского национального университета им. В.И. Далы Евгений Бураков

В направлении «Промышленное и гражданское строительство» также серебро завоевал Сергей Воскобойник, студент 3-го курса Национального горного университета (г. Днепродзержинск). Его проект

— участок горно-обогатительной фабрики с комплексом оборудования для обогащения шлама в технологической цепи горно-обогатительной фабрики. Руководители проекта — Владимир Процив, профессор кафедры ОКММ, Александр Твердохлеб, ассистент этой же кафедры.

В номинации «Технологический процесс» бронза у Артема Твердохлеба, студента 4-го курса Машиностроительного колледжа Днепровского национального университета, за разработку в системе ВЕРТИКАЛЬ технологического процесса изготовления детали «крышка». Руководители проекта — Наталья Просвирина.

Итоги конкурса опубликованы на сайте образовательной программы АСКОН «Будь инженером!».