

# Nintendo Game & Watch

1980

Стартова ціна: 24,99–34,99 \$

Продано пристроїв: 43 млн

Процесор: різні Sharp SM5xx

ОЗП: відсутня

Кількість кольорів: 2 (чорний, білий, накладки)

Випущено ігор: 50+

Серія Game & Watch — це набір понад 50 портативних та настільних ігор від Nintendo, які компанія випускала впродовж 10 років. Це була лінійка хитро перероблених кишенькових калькуляторів, які за допомогою мерехтіння й сталої графіки на LCD-екранах створювали ефект руху. Пристрої не потребували

багато енергії, були дешевими й значно меншими за попередні системи з LCD-екранами, тож дизайн одразу почали копіювати конкуренти. Згодом до лінійки додалися й моделі з подвійними екранами, як-от Micro Vs. для двох гравців, моделі Paperama з використанням дзеркал і навіть рідкісна лінійка Crystal із прозорим екраном.



Game & Watch подарувала світові знакову хрестовину контролера, яку вперше застосували в 1982 році для гри *Donkey Kong* (зображення на наступній сторінці).

# Atari 5200

1982

**Стартова ціна:** 199–249 \$

**Продано пристроїв:** 1+ млн

**Процесор:** змінений MOS 6502, 1,79 МГц

**ОЗП:** 16 кБ

**Кількість кольорів:** 256

**Випущено ігор:** 69

Деяко змінена версія 8-бітових комп'ютерів Atari, перероблених під ігрову консоль. Попри різочу графіку, звук і потужне ім'я бренду Atari ця модель стала надзвичайно провальною й не змогла повторити успіх «2600». Їй бракувало власної ідентичності, оскільки переважна частина ігор була

перенесена з 8-бітових систем Atari, куди, своєю чергою, вони потрапили з аркадних автоматів. Оскільки більшість ігрових розробників працювала над іграми для популярної моделі «2600», то «5200» не витримала конкуренції й була остаточно покинута у 1983 році, коли криза спричинила скруту в компанії.



Модель «5200» не стала справжньою спадкомицею «2600» — радше преміальною версією консолі, яка пропонувала покращені версії ігор для «2060».

# Nintendo Famicom

1983

**Стартова ціна:** 14 800 ¥

**Продано пристроїв:** 61+ млн (включно з NES)

**Процесор:** змінений Ricoh 2A03, 1,79 МГц

**ОЗП:** 2 кБ **Відеопам'ять:** 2 кБ

**Кількість кольорів:** 54

**Випущено ігор:** 1 000+

Famicom (скорочення від «Family Computer») стала першою консоллю від Nintendo й випускалася лише в Японії. Жорстку конкуренцію від інших нових 8-бітових консолей і комп'ютерів Famicom витримувала завдяки потужній лінійці першокласних ігор й інноваційному контролеру. У 1985 році консоль повністю домінувала на ринку, а сторонні

розробники ставали в чергу, щоби підписати угоди про ексклюзивність власних ігор для цієї системи. На хвилі колосального успіху в Японії та з низкою ексклюзивних ігор у портфолію, як-от *Super Mario Bros.*, Nintendo підготувалася до виходу системи на світовий ринок й започаткувала нову епоху консольного геймінгу.



Контролери Famicom трималися на 76-сантиметрових кабелях.







Знаковий контролер Nintendo швидко скопіювали конкуренти, і це позначило кінець епохи джойстиків.

Купити книгу на сайті [kniga.biz.ua](http://kniga.biz.ua) >>>

# Virtual Boy

1995

Стартова ціна: 179 \$

Продано пристроїв: 770 000-1 000 000

Процесор: NEC V810, 20 МГц

ОЗП: 1 МБ

Кількість кольорів: 4 (червоні монохромні)

Випущено ігор: 22

Напівпортативна консоль від Nintendo з монохромним стереоскопічним 3D-екраном, зробленим із червоних світлодіодів. Спочатку розраховували, що шолом можна буде носити, а рухи голови відстежуватимуться, проте через різні технічні обмеження система перетворилася на

дивний настільний пристрій. Virtual Boy зустріли прохолодно, ігрові критики скаржилися на вартість системи, хитромудру будову та екран, від якого боліла голова. За кілька місяців повільних продажів, на які не вплинули навіть знижки, Nintendo забрала з ринку Virtual Boy, що стала однією з рідкісних невдач компанії.



Virtual Boy використовувала високошвидкісні рухомі дзеркала, які проєктували зображення в кожне око.



У перший рік свого випуску рідкісні Amiibo створили шалений попит на eBay, тож деякі продавалися в понад 100 \$ за фігурку.



## Amiibo

У 2014 році Nintendo презентувала Amiibo — серію фігурок за 13-16 доларів, що уособлювали персонажів Nintendo та інших франшиз. Кожна підставка Amiibo містила особливий чип, який сканувался, якщо фігурку розміщували на вбудова-

ному у контролер Wii GamePad сенсорі. Під час сканування із сумісною грою фігурка розблокувала у грі додатковий контент на кшталт предметів та костюмів. Amiibo також були доступні на консольях 3DS та Nintendo Switch.