

Платформосрач — Lurkmore

Внимание! Статья-детектор!



Одним из побочных эффектов от прочтения этой статьи является так называемый butthurt. Если вы начнёте ощущать боль в нижней части спины, следует немедленно прекратить дальнейшее чтение и смириться с фактом, что вы — платформодрочер.

У нас не курят не матерятся.



Эта статья часто становится объектом [войны правок](#). Кроме того, её периодически [рейдят](#) фанаты говноплатформ. Поэтому, если вы заметите здесь [некошерные](#), на ваш взгляд, вещи — просим не кидаться, сломя голову, восстанавливать справедливость и тем самым разжигать новый [срач](#). Без сопливых разберемся.

Платформосрач ака **консолесрач** — крупная дисциплина [Специальной Олимпиады](#), которая заключается в противостоянии [геймеров-персоналочников](#) и [геймеров-консольщиков](#), где целью является выяснить, какая же платформа лучше подходит для гейминга как такового. Главной причиной конфликта является желание владельцев платформ оправдать свою точку зрения на понимание правильности подхода к различным игровым аспектам с точки зрения *своей платформы*. Один из немногих срачей, который постоянно эволюционирует и видоизменяется. Разделяется на огромное количество дисциплин и категорий, каждая из которых веселее предыдущей. Название происходит от значения слова «*Платформа*», как определение прибора, для которого предназначена игра.

Предыстория конфликта

Пути источников срача разошлись уже довольно давно, хотя консоли и ведут свою родословную скорее от первых поколений персоналок, чем от допотопных устройств для видеоигр вроде Magnavox Odyssey.

В целом:



1. внесение значительного вклада в преобразование игровой индустрии в тот вид, в котором мы имеем её сегодня, принадлежит игровым приставкам к телевизору, которые в своё время разрабатывались как домашняя версия игровых автоматов, ориентированных исключительно на детскую аудиторию. Посему первые игры в истории — аркады и платформеры, требовавшие минимум умственных усилий и хорошо заходившие под цветы жизни.
2. Но времена шли, и со временем стало появляться множество игр под DOS, да и [Amiga](#) тоже оставила свою лепту.
3. Большой попец случился, когда корпорация [мелкомягкие](#) представили миру новое чудо-явление — операционную систему [Windows](#), предназначенную для работы с различными видами информации, а в частности — с различными программами. В широкий мир вышла весть, что компьютерные видеоигры — это тоже такие же программы, тут-то только-только начинающие кулхацкеры и смекнули, что на PC можно открыть свой собственный рынок видеоигр, ориентированных на более взрослую аудиторию, ведь школьники не настолько проворны, чтобы разбираться с настолько сложным мультимедийным устройством, как персональный компьютер! Именно благодаря такому стремлению сорвать свой куш с рыбного места, мир увидел новые жанры видеоигр — RPG, стратегии и много-много чего ещё.

Но, само собой, так всё только начиналось, но на каждый следующий год ситуация менялась. Появлялись мультиплатформенные игры, которые могли запускаться и на PC, и на игровых приставках, игровые приставки превратились из дополнения к телевизору в мощнейшую игровую платформу, для школьников персональный компьютер стал куда более доступен, чем консоль, а игровой рынок всё больше и больше опирался на предпочтения аудитории, нежели на интересы разработчиков. А что самое главное — с появлением выхода в цивильные [интернет](#)ы геймеры

начали собираться на игровых форумах и сайтах, обмениваться собственными интересами, обвинять друг друга в больном и ужасном вкусе, поливать друг друга говном, а в дальнейшем — обмениваться развёрнутой (псевдо)-аргументацией в пользу той платформы, коей они обладают. Именно эта продолжительная дискуссия и выросла в масштабный платформосрач, который мы и можем наблюдать сегодня.



Типажи

Участники сего срача в подавляющем большинстве случаев имеют черты, по которым их легко можно отличить друг от друга. Собственно, выглядят они так:

- **Биллибой** — поклонник компании Microsoft и их консоли Xbox. Большинство из биллибоев-фанатов ящика подседа на неё в седьмом поколении на Xbox 360, но есть некоторая доля динозавров, отдавших предпочтение Xbox ещё в шестом поколении. Ныне представители сего типажа готовы покупать, хавать и защищать новый Xbox One, не смотря ни на что. На обвинения о том, что их консоль откровенно слабая и практически не имеет эксклюзивных игр, выдают фельетоны в духе «Фанаты Xbox знают философию и логику, а все остальные — безвкусные потребляди».
- **Сонибой** aka «Сониёб» — поклонник компании Sony и их консоли PlayStation. Даже несмотря на то, что в священной войне участвует большое количество школьников-сонибоев, которым какую-нибудь PlayStation купили родители, существует ещё и доля олдфагов, которые стали таковыми или после покупки PlayStation One, или после покупки PlayStation Two. Благодаря тому, что их имущество в своё время стало самой продаваемой игровой консолью в истории, раз и навсегда приняли веру, что лучше PlayStation быть ничего не может, и посему в срачах стали демонстрировать свою элитарность над всеми.
- **Мариобой** aka «Грибоед» — поклонник компании Nintendo и одноименной консоли с соответствующими играми. Зачастую коллекционирует их, вкуче с консолями и играми Sega, Atari и даже Sony, всё равно он не предаст свою большую N. Застрял в прошлом, посему часто ему за 20 и он бородач. Считает, что лучшая игра — двухмерный платформер. Делает вид, что презирует игры с красивой графикой, хотя всеми руками выступает за графические выебоны 3DS и наращивание мощи в новой Nintendo. Делает вид, что ему похуй на срачи, однако с появлением 3ДС участвуют в них чуть ли не активнее, чем биллибой и сонибой, аргументируя свою позицию тем, что эксклюзивов на одной больше, забывая при этом, что большинство из них — марио-тайтлы. Даже несмотря на то, что его любимая компания продаёт чуть ли не мобильные игры по цене ~ 70\$, умудряется утверждать, что Nintendo на коне. Как ни странно, самый большой лагерь не Япония, а США.
- **ПК-Боярин** (ПК-Элита, Пекабог, англ. PC Master Race) — поклонник своей собственной печки, и своей собственной Windows, зачастую пиратской. Как несложно догадаться, благодаря большой доступности PC, этот типаж по количеству тупоголовых идиотов резко возвышается над остальными. Типичные представители — школотень, которая не видела в своей жизни ничего, кроме собственной печки (что и позволяет ей быть экспертом по всем этим вопросам), либо застрявшие во времени говноеды, не способные принять нового рынка, даже не разбираясь в том, что он из себя представляет. Также от представителей ПК-Комьюнити у троллей больше всех остальных разрывается кишечник, поскольку в дискуссиях с консольщиками он кладёт хуй на логику и аргументы. Люто, бешено, как никто другой, в консолесраче наяривает на графон и приводит «сравнения графики PC и консолей»^[1], но сам при этом сидит на компике, который кое-как позволяет ему играть в HD разрешении. Любимым аргументом является «КАНСОЛЕ ГРОБЯД ИНДУСТРИЮ», хотя сам он предпочитает исключительно УОВА-игры. В довесок ко всему, подписан на каналы с картавой «глубокой аналитикой», где его гладят по головке, приговаривая, что консоли сосут, потенциала нет, плейки и боксы говно, а пека тащит.

Автомобильная расстановка точек над основными участниками.

Пекарня обозначена **Fahrradi**

Автомобильная расстановка точек над основными участниками. Пекарня обозначена **Fahrradi**



Вся суть в восьмом поколении

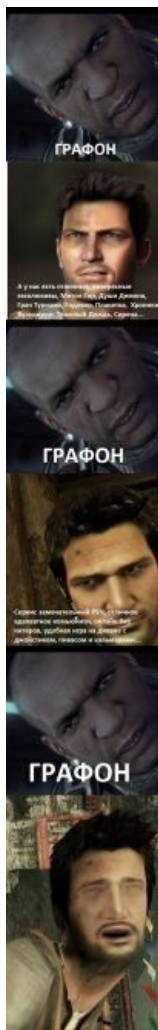
Вся суть в восьмом поколении

Суть™

Как уже было сказано, смысл этой войны заключается в фаллометрии обладателей девайсов и стремлении доказать, что именно такая-та платформа является лучшей. И по каждому показателю «развитости» определённой платформы существуют отдельные дисциплины, о которых и пойдёт речь.

Графика

«Когда-то люди мерялись дубинами, когда-то мерялись тростями, когда-то мерялись ружьями, а теперь они меряются количеством пикселей. Эволюция, блядь! »



Графика — как смысл жизни

Дисциплина, обсаывающая невероятную реалистичность и превосходное качество [визуальной составляющей видеоигр](#). Определяться это качество может при помощи самых разных показателей — разрешение экрана (пиксельные длина и ширина на экране, помноженные друг на друга), количество полигонов (плоскостей, из которых состоит виртуальный объект), качество текстур (чёткость изображения, которое накладывается на полигоны), качество цветовой гаммы (реалистичность/приятность восприятия диапазона цветов, использованного при создании картинки), а также дробь на шейдеры (целое множество программ, отвечающих за схожесть виртуального мира с IRL — колыхание волос на главном герое, движения листвы во время ветра, волны в реках и т. п.). На какой платформе лучше да больше — вот загадка-то!

Графоний — чуть ли не главная тема для генерации всякого псевдонаучного бреда со стороны диванных экспертов, считающих искренним долгом защитить свою платформу, выставляя на бочку её непревзойдённую мощь и оптимизацию под какие бы то ни было игры, приводя в доказательство «нотариально заверенные» скриншоты и записи геймплея этих самых игр. Но было так не всегда — срачи, связанные с графикой в видеоиграх, впервые проявились в начале седьмого поколения консолей, когда на презентации свеженьких ящиков их создатели заявили всему миру, что игры из трёх с половиной пикселей уже отжили своё, и что теперь настало время так называемого некстгена (рус. *Следующее поколение*) и настолько красивых и реалистичных игр, что малолетний задрот будет облизывать свой монитор от счастья. Вообще, некстген — это такое обозначение нового поколения игровых платформ, но после своеобразной революции, который произвёл [360-й ящик](#), в народе понятие стало применимо лишь к графону.

Графен является извечной [священной коровой](#) пекашной стороны платформосрача. Получилось так благодаря тому, что Sony в 2005-м году достаточно сильно обосрались с релизом [PlayStation 3](#), заложив в неё меньший технический потенциал, нежели Microsoft в Xbox 360, из-за чего даже в эксклюзивных играх на вроде Uncharted стали появляться [Дрейкфейсы](#) и [мыло](#).

Пекари же после этого начали твердить, что консоли покупают только нищоброды, а приличные люди покупают ПК и обновляют железо под все новые игры. Таким образом, в графической дисциплине седьмого поколения биллибой воевали с ПК-боярами, в то время как сонибои тихо плакали где-то в стороне. В восьмом поколении же расклад несколько поменялся — PlayStation 4 оказалась мощнее позорного и немощного Xbox One, хотя мылом всё ещё можно обмазаться: в оригинальной PS4 стоит Low-end процессор AMD Jaguar на 1.6GHz (уровень 2011 года), и видеокарта слегка мощнее Radeon HD 7850. Игры выходили с заниженным графоном (в основном с сильным [блюром](#)) и низким фреймрейтом. ПК за аналогичную сумму, хоть и не предоставляет никакого потенциала и поддержки от производителей, справляется практически идентично, вот только его можно разогнать. Апгрейженные версии консолей — Xbox One S и PS4 Pro, заставили поволноваться ПК-бояр, но лишь ровно до обнародования технических спецификаций. PS4 Pro, например, апскейлит картинку с Full HD до 4K, да и в тех же Full HD стабильные 60fps в играх — редкость. Все «улучшения» технической части «новой» консоли заключались в повышении частоты того же убогого AMD Jaguar и замены видеокарты на примерный аналог 280X. На One S ситуация один в один, только ещё и игор нет. Посему пекари ликуют и продолжают фапать на графон.

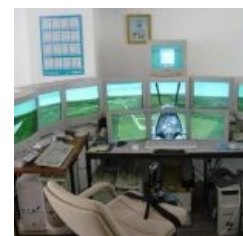
Баги, лаги и ошибки

Святая корова всех консольщиков, которые в один голос утверждают, что на пекарне целая уйма ошибок и задержек, в то время как на консоли случаются лишь просадки FPS, да и то только в самых сложных сценах/ситуациях. И, что самое интересное, чем дальше индустрия уходит вперёд, тем больше эта дисциплина становится менее актуальной, поскольку игр с громадным открытым миром по типу Grand Theft Auto, которые с трудом идут вообще на любой платформе, становится всё больше, а значит, и



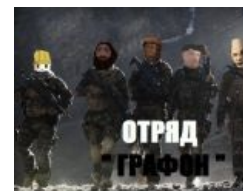
Зато на PC есть [фотошоп](#)

Зато на PC есть [фотошоп](#)



[Симмер](#) как аргумент в пользу PC

[Симмер](#) как аргумент в пользу PC



Слева направо: [Копатель-Онлайн](#), [Гарри Поттер и Философский камень](#), [Call of Duty: Black Ops 3](#), [Assassin's Creed: Unity](#)

кидаться друг в друга говном смысла не имеет. С другой же стороны, консольщики всё ещё могут развести срач на тему, что ошибки на PC случаются чаще, чем на консоли.

Удобство использования



Не столько дисциплина, сколько скорее одностороннее утверждение консольщиками одного простого факта — все консоли, как устройства предназначенные и оптимизированные для игры, тупо удобнее использовать в плане железа и ОС, в то время как громоздкую пекарню с её **помойными системами для гиков** и **калькуляторы** можно даже в хуй не ставить. Некоторая мобильность тоже даёт о себе знать: можно спокойно взять консоль под мышку и сходить погамать к приятелю\бабушке\на дачу. Для стационарного компа же и чемодана будет мало, если, конечно, это не будет ПК в MiniITX корпусе или ноутбук, мощный экземпляр которого найти крайне сложно, а если и найдёте — **то он будет уродлив на вид и дорог на стоимость.**

У консолей простой удобный интерфейс, с которым быстро разберется и ваша бабушка, и ваш пятилетний оболтус. Есть возможность собраться компанией, не отходя от бутылок с пивом долбиться в игры. Можно сидеть в любом положении и месте, лишь бы было экран видно, а не развивать сколиоз за монитором. Более того, необязательно вообще покупать себе монитор — можно развалиться на диване, подключить консоль к зомбоящику и радоваться жизни. Отсутствует какая-либо еботня с установкой игры, DirectX, драйверов для видео, ещё более ста тысяч программ, без которых игра не запустится, а необходимые обновления ОС консоли уже есть на диске и устанавливаются автоматически. И даже есть специальные контроллеры, которые, если они необходимы, поставляются в комплекте с игрой (разумеется есть варианты этой же игры и без контроллера, яркий

пример — серия Guitar Hero). Имеют место быть приятные коллекционные лимитированные издания игр: на ПК нечасто появляются, зато для консолей выходят постоянно — великолепный объект для фапа. А консольный онлайн и вовсе произведение искусства — практически полное отсутствие читеров и засилие игроков.

Многим обывателям также важно, что консоль — это уже готовый комплект, который можно купить не думая и сразу рубиться в игры, а компьютер для современных игр надо долго и упорно собирать из разных комплектующих. Причём не только подбирать комплектующие по совместимости, но и действительно физически их собирать вместе, для чего нужно хотя бы минимальное умение это делать. Можно, конечно, купить игровой комп в готовой комплектации, но это может быть дороже. Консольщики от этих проблем благополучно избавлены. В целом, напоминает споры между **линуксятниками** и **виндузятниками**: первые тешат своё ЧСВ возможностью поиграться в конструкторы, вторым важно чтобы просто и быстро — поставил систему и работаешь.

С другой же стороны, консольщикам на это очень часто отвечают тем, что на PC есть Steam, который мало того что ставит сам весь необходимый софт к игре (не всегда), так ещё и имеет режим Big Picture, созданный специально для любителей посидеть с геймпадом на диванчике, а также возможность кошерных модификаций, дабы настроить любую игру под себя, что тоже очень и очень удобно (правда, расплатой за удобство является значительно увеличенная нагрузка на компьютер и тормоза на среднем и ниже железе). На ПК в потрохах игры можно копать, модифицировать всякие параметры и настройки. Абсолютно бесплатно, да.

Денежная сторона

На пекарне есть **Steam**, который является самым удобным сервисом покупки игр — тут тебе и отзывы от игроков, тут тебе и вариативность изданий, тут тебе и куча трейлеров и скриншотов, и что самое главное, сервис курирует компания, которой выгодно, чтобы ПК существовал как игровая платформа, а значит, в его развитие они будут вкладывать все свои средства. Ещё одна особенность этой площадки — возврат денег за игру: не понравилась игра, верни за неё деньги, в PSN можно вернуть игру, не поиграв в игру(ну вы понимаете, как это глупо возвращать деньги за игру, которую даже не попробовал). Консольщикам же приходится не хило попотеть с их унылыми магазинчиками на вроде PlayStation Store. Да, и к тому же,



игры для ПК в два раза дешевле игр на консолях, правда лишь в этой стране. В Пиндосии и Гейропе же игры стоят одинаково.

Правда, тут у пекарей тоже есть масса проблем, одна из которых заключается в цене игрового PC, который сможет тянуть игры на максимальных графических настройках долгое время. Цифры называются очень разные, но суровая реальность — дешевле чем за шестьдесят тысяч компуктер приобрести не получится (вернее, идентичный консоли можно и дешевле, но не загнётся ли он через год как та же консоль, где на играх режется графика, чтобы потянула — большой вопрос), да и то это если он будет без диска, SSD и ОС. Консоль восьмого поколения стоит дешевле аж в два раза. Ну, а про цены «супер-пупер-мощного-мажорного пека» даже говорить страшно: за **самую мощную игровую видеокарту в мире NVIDIA RTX Titan около 194 000 рублей**, самый мощный игровой процессор Intel Core i9-10900K (или ближайший конкурент AMD Ryzen 9 3900X) — **около 37 000 рублей** (вариант AMD за 29 000). Ежели хочешь понтоваться мощностью — почку на бочку от **GTFO**. На этом фоне среди геймеров-нищевродов резко выросла популярность Интернет-барахолок по типу Авито-Юлы, а также китайских магазинов с доставкой. **Пиратство** на PC, впрочем, довольно обширно, из-за чего разработчики частенько косо смотрят на эту платформу.

В настоящее время стоимость владения консолью становится меньше, чем ПК. Если считать, что более-менее вменяемая сборка игрового компьютера крутится в районе 60 тысяч, то за эту сумму консольщик может купить, например, Xbox One X и обмазаться Game Pass'ом с огромной библиотекой AAA игр на 5 лет, либо Live Gold'ом на 10 лет. Цены на топовые игры в Стиме тоже перестают радовать и стоят всё те же заветные \$60, как на эльфийском Западе. В то же время, если не хватать консольные игры на старте, то уже в ближайшую распродажу их можно купить со скидкой 30%, а дальше больше, скидки идут только в рост - 50, 75 и 80%, и топовую игру можно уже купить за 1200 р. Сетевые магазины тоже радуют скидками.

Технический потенциал

Срач на тему того, как долго на определённой платформе можно будет полноценно наслаждаться какой-либо игрой. Под словом «полноценно» может быть всё что угодно — и то, долго ли железко консолей сможет справляться со всеми новыми новинками, и то, долго ли развитие индустрии позволит пекарям не обновлять свой комп каждые две секунды. Но как правило, главная тема дисциплины, это как раз-таки «а есть ли у консолей потенциал?».

Многие пекари-идиоты очень любят делать достаточно посредственную аналитику, утверждая, что железо консолей вечно старое и не может в графенище и стабильный fps, забывая при этом, что разработчики всегда оптимизируют игру под консольные характеристики, а в эксклюзивах для определённой консоли и вовсе всё смотрится идеально, даже если консольное железо действительно слабое. Многие консольщики-идиоты любят делать достаточно посредственную аналитику, утверждая, что системные требования растут чуть ли не с каждой новой игрой, забывая при этом, что обновлять PC каждый день ради стопицота пикселей на экране вовсе не обязательно. И кто победит в этой олимпиаде идиотизма, это большой вопрос.

«Консоль vs Эмулятор»

Существует еще один давний холивар, который постоянно сталкивает лбами ~~уверенных~~ убежденных консольщиков и ПК-геймеров всех мастей — консоль vs эмулятор. Эмулятор — это средство запуска консольной игры на ПК as is, что как бэ изначально не предусмотрено. Тру консольные геймеры считают ниже своего достоинства играть на эмуляторе, даже в те игры, качество эмуляции которых уже превосходит по картинке игру на родном железе приставки (в основном старых, типа PlayStation, Dreamcast, [ну еще Wii](#)). С другой стороны — не каждая игра эмулируется вообще или в игральном состоянии — и причина тут скорее в кривости эмуляторов и рук людей, их написавших, чем в недостаточной вычислительной мощи компьютера, на котором это всё запускается. Оно и неудивительно — многие, даже сильно устаревшие, приставки до сих пор являют собой «черный ящик» в плане внутренней архитектуры: у новых консолей архитектура закрыта за семью печатями, а у старых — множество костылей и особенностей самого железа.

Тема для вброса: олдфагам похуй на HQ-Scale фильтр на эмуляторах, **не нужен**, сделают, чтобы все было с полосками (как на старом дедушкином телевизоре). Да и соблазн почитерить возникает немалый: исчерпал на приставке лимит жизни — начни сначала, а на эмуляторе даже полноценные сохранения есть (или хотя бы save-states, правда, все относительно: иногда возможность почитерить компенсируется кол-вом багов, иногда делающих игру непроходимой). Так нечестно же + узкоспециализированные проблемы, ведь у каждой **китайской** приставки есть свои проблемные тараканы: DLC (**привет тебе, друг!**), контроллеры (Wii mote тоже не сахар, но вот как играть с клавиатуры?) + сетевая игра (если вообще реализована), то сделана через одно место (PCSX2, NullDC Netplay, Dolphin гарантируют это,

впрочем это намного лучше, чем ничего) + теряются некоторые фишки (вроде возможности соединения двух различных консолей для получения всяких плюшек: NGPC и DC, GBA и GC, PSP.

Правда, в некоторых случаях срач бессмысленный, ибо нормальных эмуляторов (та же MegaDrive нормально не эмулируется — либо нет видеосинхронизации, либо медленный отклик (нажимаем «прыжок», а персонаж реагирует через долю секунды), либо та или иная игра запускается с глюками: древние DOS-эмуляторы (Genecyst), запущенные под эмулятором DOS, дают годную видеосинхру, но имеют плохую совместимость с играми) почти нет (Xbox, Tiger Game.com, Sega Saturn и пр.). Также, в некоторых консолях, включена поддержка игр предыдущего поколения. Для продвинутых консолей тоже есть [эмуляторы консолей](#).

Кстати говоря, есть отдельная категория гуру, для которых вопрос выбора-то и не стоит, потому как консоль для них — тот же компьютер. И клали они на все лицензии с запретами маркетологов. Они выжимают из железа максимум — снимают все защиты и ограничения, ставят линукс или делают софт под родную ОС девайса. В итоге они имеют отличный мультимедиа центр, который эмулирует все приставки вплоть до PC1/Дримкаста или второй комп по цене куда ниже рыночной. Или кластер для облачных вычислений. Но факт, анонимус, в том, что редки их ряды, и слишком далеки они от народа, чтоб повлиять на статистику маркетинга. А для большей части пользователей всё описанное в этой статье — суровая реальность.

Конец платформосрачу?

2019 год получился достаточно интересным. Огромное количество игр, которые ранее были выпущены только и исключительно на одной консоли (Heavy Rain, Beyond: Two Souls, Detroit: Become Human, Journey, Yakuza Kiwami и др.), были консольными эксклюзивами (Red Dead Redemption 2) или были анонсированы только для одной приставки (Death Stranding) внезапно вышли на ПК, либо, как в случае с Death Stranding, были анонсированы на эту платформу.

Между тем огромное количество ПК-игр, такие, как например, Civilization VI, так же вышли на консоли. Помимо этого, в играх всё чаще стали добавлять кросс-плей (Call of Duty, Fortnite, PlayerUnknown's Battlegrounds, War Thunder), а на консолях, впервые за долгое время добавили поддержку клавиатуры и мыши в некоторых играх. В прессе всерьёз подымается тема объединения всех игровых платформ.

Означает ли это, что платформосрачу приходит конец? Время покажет.

Портативные консоли и смартфоны

Собственно говоря, примерно до 2013 года существовала ещё и дисциплина, где сталкивались портативные консоли (то есть, карманные консоли) и смартфоны, и игры на каждом из этих объектов. Пока что это единственная война, которая закончилась, ибо было объявлено, [что портативных консолей-то больше не будет](#), ибо популярность игр на смартфоны схожего качества ну слишком высока. Впрочем, не велика потеря, ибо срачи между портативными консолями и смердфонами пользовались славой лишь у школьников.

А вот бесконечная война сонибоев и мариобоев PSP vs DS и PSV vs 3DS была куда интереснее. Тогда сонибои напирала на крутость графики в играх на ПСП, мариобои отвечали выпадами про инновационный геймплей, уникальные игры Нинтендо и «душевность» игр для DS. Тогда пиши для троллинга было много, но ныне все войны вымерли.

Выводы

«Когда срутся консольщик и ПК-боярин, настольщик продолжает кидать кубик. »

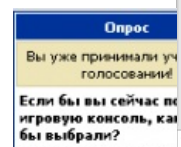
Интеллигент пекакомьюн уважает своих соперников, и что самое главное, имеет высшее образование

Интеллигентное пекакомьюнити уважает своих соперников, и что самое главное, имеет высшее образование...



...а затем весело проводит время

...а затем весело проводит время



— Анонимус

Собственно, война, которая не меняется, существует лишь между безумными фанатами определённой платформы, ибо самим-то платформам абсолютно похуй. Пока ПК-шники проходили замечательные квесты от Сьерры и Цивилизацию, консольщики бегали в Марио и решали головоломки в Tomb Raider. Соответственно, выбирать между консолью и ПК следует [руководствуясь исключительно персональными потребностями](#). Если тебе нужно популять в Halo/Killzone без лишних хлопот и порубиться в Soul Calibur/Tekken с другом под пивко и больше ничего — бери консоль. Если же ты любишь ходить в рейды в WoW/Lineage и командовать армией в Starcraft/Total War, отведать [любительских модификаций](#) или

[вникнуть в премудрости](#) апгрейдов и разгонов — бери игровой ПК. Ну а если у тебя хватает свободного времени на всё перечисленное сразу — бери и то и другое одновременно. Но лучше всё же почитать аргументы диванных военнов, ибо что лучше именно как игровая платформа, а не мультимедийная — ответа нет и никогда не будет. Идеала нет, посему единственное бесспорное утверждение во всём платформосраче — говном в той или иной мере являются все платформы, и выбирать нужно из сортов говна.

Конкуренции в мире игровых платформ нет. Точнее, она когда-то была, но благодаря прогрессу стёрлась: сегодня не является проблемой подключить к ПК джойстик/геймпад/руль/огромную плазму, технологически консоли между собой и ПК являются аналогичными устройствами аналогичной мощности. Архитектура на предыдущих поколениях консолей отличалась, но в 8-ом поколении (Xbox One, PS4) уже не имеет отличий. Теоретически, одна и та же игра может работать на любой консоли и ПК лишь с косметическими изменениями в зависимости от устройств ввода. Если бы не тот самый [быдлопрогресс](#) и старания копирастов и маркетологов по распилу единой аудитории и единого рынка.

Причины тех самых консольных эксклюзивов или анальной кроссплатформенной несовместимости аксессуаров далеко не технические, а маркетинговые. И срачи не исчерпаются, пока каждый геймер не будет иметь все возможные консоли и ПК в придачу или пока этот скатывающийся мирок не встанет обратно на путь истинный. А касательно лояльности конкретному бренду — забавным фактом является лишь то, что ПК как таковой к конкретному бренду никогда не принадлежал и является помесью разнобрендовых комплектующих в тысячах разных и независимых конфигураций, в отличие от... Хотя под игровым ПК обычно понимается игровой ПК с Windows, следовательно обладателем бренда может считаться Microsoft.

Стоит отметить, что создание нового современного игрового движка для йоба-игры требует огромных инвестиций и труда множества специалистов всей игровой студии. И, выпуская игру на ПК, игровые компании жаждут получения прибыли или хотя бы окупаемости. Однако их ожидания могут испортить торенты, на которых выкладываются взломанные игры в день релиза или, иногда, даже раньше. Нельзя сказать, что компьютерные геймеры неплатежеспособны, однако они неразборчивы и могут за посредственную онлайн игру или игру про «Веселого фермера» суммарно отвалить денег больше, чем за йоба-игру с графоном. Это стало причиной того, что крупные разработчики игр больше ориентируются на консоли дабы не повторить судьбу THQ.

Ссылки

- [Биллибои против сонибоев](#)
- [Приставкосрач](#)
- [Эпичный срач на PG: L.A. Noire портируют на ПК](#)
- [Пример классического платформосрача](#)

См. также

- [Консоли](#)
- [PC](#)
- [Геймер](#)
- [PS3 has no gaems](#)

Примечания

- ↑ Чьи видео почти всегда оказываются рекламой ПК-комплектующих, да ещё и в компе за полмиллиона рублей



Специальная олимпиада

[AlexSword](#) [Avanturist](#) [Butthurt](#) [Check you](#) [DDoS](#) [Encyclopedia Dramatica/Атеист](#) [Fandom](#) [Grammar nazi](#) [IQ](#) [Livejournal.com](#) [Mac vs. PC](#) [S](#) [Special Olympics](#) [TeX](#) [X не умер](#) [Аборт](#) [Автосрачи](#) [Адекватная точка зрения](#) [Активная гражданская позиция](#) [Алкснис](#) [Аргументация в полемике](#) [Армата](#) [Арнольд Зукагой](#) [Артефакты Петербурга](#) [Атеизм](#) [Атеизм/Orthodox Edition](#) [Бесплезная наука](#) [Битва слона с китом](#) [Бодибилдинг](#) [Бокланопоцит](#) [Бокс по переписке](#) [Ботинкометание](#) [Бульбосрач](#) [Бурление говн](#) [В/на](#) [Вайп](#) [Вандализм](#) [Ванкувер 2010](#) [Леонид Василевский](#) [Вброс говна в вентилятор](#) [Веганы](#) [Великая Отечественная война](#) [Взлетит или не взлетит?](#) [Винилофилия](#) [ВиО](#) [Война правок](#) [Война пятницы тринадцатого](#) [Георгиевская ленточка](#) [Глобальное потепление](#) [ГМО](#) [Гоблин](#) [Говнарь](#) [Гогисрач](#) [Градус неадекватата](#) [Гражданская война в России](#) [Гринпис](#)

Демотивационный постер Детерминизм Диалог с собой Диванные войска
Дружба между мужчиной и женщиной Дыхота Евромайдан Европейцы ли русские? Еда
Жанрозадротство Женская логика Женя Духовникова Жестокость в компьютерных играх
Иранский вопрос История древней Украины Как нам обустроить Россию Книга лучше
Книга рекордов Гиннеса Комплексы Кописрач Критерий Поппера Кровная месть
Крокодил Кулинарный сноб Кургинян Курица или яйцо? Лавхейт Легалайз Ленд-лиз
Лунный заговор Мавзолей Ленина Майдан Мицгол Моралфажество Моргенштерн
Мужики vs бабы На самом деле Надмозг Наука vs религия Научный креационизм
Национальная идея Не аниме Нот всего семь Обезьяна с гранатой



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct