

PSP — Lurkmore



PlayStation®Portable

PSP (*PlayStation Portable*, [Пу. Эс. Пú.], рус. транслит. [Пэ. Эс. Пэ.]; быдл. нареч. — *Пу-си-нú, Пúха*; жарг. оф. планкт. — *ЗЫЗа*^[1]) — портативная игровая консоль с мультимедийным плеером, на которой можно играть в *Need for Speed*, слушать **MP3**, смотреть видео, юзать интернет, а также делать ещё 9000 вещей, при этом таская её с собой куда угодно. Занимательный факт — является единственной консолью в истории, которую признаёт ещё и пекарная сторона платформосрача.

Суть такова

Особенно популярна среди **детей** и прочей школоты, ко всеобщей радости их родителей: меньше времени нужно уделять воспитанию, и при этом зомбящик с компом свободны. Благодаря портативности и мобильности PSP можно положить МПХ на чадо и во время коллективных **семейных мероприятий**. Изначально консоль представляет собой унылый быдлодевайс, с играми только на **оригинальных**™ © ® **лицензионных**™ © ® дисках, которые стоят чуть менее, чем дохрена. Но при **грамотном подходе** аппарат может доставить немало радости обладающему им анонимусу.



Из-за своего технического преимущества производство продуктов Sony обходится дорого, что по идее должно завышать их рыночную стоимость. Потому японцы продают PSP по цене ниже её себестоимости, потому все затраты они с лихвой покрывают с продаж игр. Нетрудно догадаться, что подобная политика может быть выгодна только в случае, если пираты не будут тырить игры, иначе можно **потерпеть убытки**. Чтобы защититься от пиратов, для игр на PSP был разработан специальный носитель — диск UMD, поначалу задумывавшийся как средство завоевания мира, вот только мир успели завоевать флешки. Но не пропадать же добру — и диск зафигачили в PSP, в надежде на то, что никакой китаец не сможет их изготовить. Таким образом, Sony заставляет ничего не подозревающих **хомячков** скупать халявные PSP и приносить профит, докупая к ним дорогие UMD-диски с играми. Но **хитрый план** копирастов не прошёл, по одной простой причине: носителем информации для мультимедийного плеера консоли является карта памяти MemoryStick, и она впоследствии стала ахиллесовой пятой этой вашей хваленной защиты в виде идеи с утилизацией бракованных дисков UMD. После того как хакеры научились выковыривать образы с UMD дисков и заливать их на карту памяти, а консоль научились перепрошивать, чтобы она верно принимала их как родные UMD — сабж превратился в один из лучших карманных девайсов, который умеет почти всё.

В конечном итоге сабж проиграл в популярности своему главному и единственному конкуренту — Nintendo DS. Если на DS действительно стоящая игра выходит хотя бы раз в месяц, то на PSP — когда как. В **этой стране** DS непопулярна по причине кривого и безобразного маркетинга Нового Диска, который сунулся в это дело через два года после появления консоли, что впрочем не улучшило и не ухудшило положение Nintendo DS на этом рынке, да и вообще имеет весьма посредственное отношение к продажам DS в целом. Каналы поставок и розничная сеть уже давно сформированы, и Nintendo не в курсе, что за Новый Диск, поэтому в этой стране PSP — абсолютный фаворит.

Главной же причиной проигрыша сабжа являлось то, что погубило многих конкурентов Большой N — в то время, как Sony пыталась напичкать свой аппарат **свистоперделками** и сделать игры как можно графонистее, узкоглазые ребята из Nintendo грамотно подошли к созданию собственной приставки и пошли на уступки ради удобства самого игрока — благодаря слабенькой графике и не самому сильному железу Nintendo смогла сэкономить на производстве девайсов и в разы увеличить время автономной работы, а отсутствие мультимедийных функций избавляло от вытекающих недостатков. Решающим пинком под зад Sony была огромная библиотека игр, чуть менее, чем наполовину состоящая из **Фениксов Райтов, Марио и Покемонов** — в итоге несмотря на большое количество винрарных игр PSP было сложно тягаться со всем набором хитов от конкурента, что главным образом поспособствовало её сливу. С другой стороны, консоль сложно назвать провалившейся, и её положение скорее похоже на старенькую **Mega Drive** — несмотря на отставание от конкурента PSP всё же смогла и принести создателям нехилый профит, и просто стать хорошей консолью с множеством отличных тайтлов.

Шесть косарей

PSP 100X Fat

Народные названия: classic/классическая/старая, fat/phat/фатка/толстая/толстуха, тысячная, psp1k. Самая первая модель приставки. Отличалась громоздкими размерами (по сравнению с последующими

моделями), за что получила прозвище Fat (Толстуха, толстуха). Единственная модель, у которой имеется инфракрасный порт. Благодаря ему Толстуху можно использовать в качестве пульта ДУ и подключать клавиатуру.

Первые версии прошивок допускали запуск сторонних приложений, и изменять их не было необходимости. Позже прошивать стали с помощью переделанной батарейки и специально форматированной картой памяти, с записанными на нее файлами прошивки, которую быдло окрестило *Комплектом Пандоры*. Ее можно сделать только из оригинальной батареи, которая поставлялась в комплекте с сабжем до выхода следующей модели (в 2007). Можно запандорить и новые батареи, но они не влезают в старую модель, хотя начинка у всех одинакова, и потому стопроцентно шьются. Некоторые батареи Толстухи внутри залиты какой-то хренью, и в результате просто гробится аккумулятор. Малолетние кулхацкеры срут кирпичами (кирпичом, что характерно, называют мобильный агрегат с убитой прошивкой, то есть не подающий никаких признаков жизни кусок пластика).

До выхода игр под прошивку 3.50 перепрошивка была делом пары перезагрузок, с использованием одной программы и без переделанной батареи. Тупо [даунгрейдили](#) до 1.50, которая позволяла запускать сторонние программы (хоумбрю). С помощью хоумбрю эмулировалась прошивка любой версии, вплоть до 3.0х. Образы читались, [все работало](#).

PSP 200X Slim

Народные названия: slim/slim&light/слим/слимка/тонкая, двушка/двухтысячная, psp2k. Вторая модель отличается от первой меньшим весом, толщиной и оптимизированной системой энергопотребления, зато и аккумулятор кастрировали — так что во времени работы никакой разницы. Также имеет увеличенное количество RAM (аж 64 Mb), из-за чего игры с UMD диска грузятся быстрее. На играх с флешки это никак не сказывается, ибо в дополнительную память приставки кэшируются важные данные. Некоторыми подмечены шлейфы от движущихся объектов на экране, это было ещё со времён Fat, так как экран PSP обладает так называемой [инерционностью](#).

Компонентный шнур

Ещё появился видеовыход для подключения консоли к телевизору, но поиграть с помощью него можно только если в наличии имеются: компонентный шнур (пять «тюльпанов»), который вы можете приобрести отдельно, а также телевизор с компонентным входом и поддержкой *прогрессивной развёртки*. Как правило, это LCD и плазмы, реже кинескопные. Существуют также *композитные* шнуры, то есть для обычных теликов (три «тюльпана»), НО, поскольку по ним передаётся сигнал только с *чересстрочной развёрткой* — то [счастливый обладатель](#) одного сможет разве что намотать его себе на МПХ. Ах да, ещё сможет лазить по менюхе и смотреть видео, потому что Slim выдаёт игры в режиме прогрессивной развёртки. Даже если вы потратитесь на компонентный шнур и у вас есть телевизор, к которому он подходит, то качество картинки станет [большим разочарованием](#), потому что графика, которая рассчитана на экранчик с разрешением 480×272, в телевизоре с разрешением 1080р будет выглядеть как УГ. В общем, это ваше подключение карманной консоли к телевизору придумано исключительно для извлечения ~~лулз~~ дополнительного профита из карманов ценителей [аппаратуры будущего](#).



Компонентный шнур для вывода изображения на телевизор.

Однако ж умельцами из России запилен плагин, позволяющий играть в полном экране хоть на советском телевизоре и с любым кабелем (хоть AV, хоть S-Video). Плагин называется FuSa, работает, естественно, только на кастомах (прошивки версии 5.xx, 6.32) и требует очень скрупулёзной настройки для каждой, да, КАЖДОЙ отдельной игры или хоумбрю. Игры для ПСП смотрятся вполне на уровне PS2, если не обращать внимания на низкое разрешение, а уж всякие двумерные хоумбрю, а тем более игры с эмуляцией NES, SEGA и прочих консолей смотрятся вообще на ура.

Более того, встроенный в прошивку PSP-эмулятор первой соньки выводит картинку как раз в чересстрочном формате, поэтому никто и ничто не мешает играть в хиты с PS1 в полный экран хоть на официальной прошивке и с AV кабелем. Поскольку PS1 выдавала 320×240, то проблема с низким разрешением отпадает — эмулятор выдаёт эти же самые 320×240 на большой экран, поэтому картинка ничем не отличается от того, как было на оригинальном железе.

Виртуальная прошивка

Последние ревизии этой модели (с прошивкой 4.01 и выше) очень долго не поддавались перепрошивке, ибо в них уже стоит плата с новой защитой (японцы оказались тоже не пальцем деланные), которую взломать очень сложно. В данный момент всё-таки появилась возможность её штопать, но пока только виртуальной прошивкой. Эта прошивка называется *виртуальной*, потому что находится она в оперативной памяти и отправляется к вашей прапрабабушке в момент выключения аппарата. (К счастью,

потом ее можно запустить из меню игр.) Это означает, что после перепрошивки желательно не допускать трёх вещей:

1. Разряда аккумулятора^[2].
2. Извлечения аккумулятора.
3. Выключения аппарата — что происходит при длительном нажатии выключателя, вместо этого нужно переводить его в ждущий режим (кратковременное нажатие выключателя).

Вариант довольно геморройный, но для тех, кого он не устраивает, — есть ещё три варианта:

1. Пойти нахуй и ждать появления прошивки с более комфортными условиями эксплуатации.
2. Найти и купить по спекулятивной цене ставшую уже дефицитной старую модель, поддающуюся перепрошивке с помощью Pandora's Box^[3].
3. **Покупать игры на UMD-дисках.**

Поначалу, как это довольно часто бывает, девайс был **воспринят в штыки** — жаловались на не столь прочную конструкцию как у Фэтки, отсутствие механического замка у привода и не такую удобную форму для держания в руках. Впрочем, следующую версию невзлюбили ещё больше, и называется она...

PSP 300X Bright

Народные названия: slim&bright/brite/bright/брайт/яркая, грёшка, psp3k.

Брайт имеет более приятный дизайн, хотя и не сильно отличается от остальных моделей. В него встроили микрофон для звонков по системе **Skype**. Самой главной фичей считался новый экран с более глубокими и насыщенными цветами, антибликовым покрытием и прочим-прочим. Брайт выдаёт изображение методом **чересстрочной развёртки**, в отличие от **прогрессивной развёртки** в предыдущих моделях, что позволяет выводить изображение на старые телевизоры. На этом её преимущества заканчиваются. Дело в том, что при чересстрочной развёртке на экране мы наблюдаем так называемый **эффект гребёнки** — у объектов, движущихся по горизонтали, возникают ореолы по бокам в виде гребешков. Прогрессивная развёртка была придумана для того, чтобы убрать этот эффект, но в Sony решили сделать шаг назад. Кинутым пользователям не понравилось, что половина игр стала выглядеть как говно, но в Sony заявили: «Чересстрочная развёртка это не баг — это фича!». Программно от этого избавиться невозможно, ибо это заложено аппаратно. Такие дела. Впрочем, стоит отдать должное Сони, так как в более поздних прошивках (5.03) можно в меню настроек взять и отключить более насыщенное цветопредставление, вернув прогрессивную развёртку назад. Аппаратное такое аппаратное...

PSP Go

Народные названия: PSP Go!/PSPgo/гоу/гошка, slide/слайдер.

2 июня 2009 года Sony представила новую версию ЗЫЗы — PSP Go. Выполнена она в форм-факторе слайдера, стала значительно легче. Убраны порт mini-USB и привод UMD. Периферия и всё остальное подключаются через новый проприетарный разъем. Теперь вместо того чтобы при потере кабеля взять один из кучи валяющихся дома mini-USB, надо купить кабель за 500 или подставку за 1000. Теперь вместо привода — 16 GB flash памяти на борту и разъем для карты памяти Memory Stick Micro (M2). Присутствует Bluetooth (используется для подключения к инету через мобильник), можно загружать игры и другой контент Sony через PSN. Многие ошибочно называют новую консоль PSP-2, но точнее было бы называть её кастрированной версией консоли типа Lite.

Плюсы Go-шки, фатально перекрывающие все минусы:

1. Новые сейчас продаются с прошивкой 5.37, что позволяет обновиться до 6.20 и поставить виртуальную прошивку и пропатчить ее на неслетаемость, что очень удобно.
2. 16 гиг уже на борту, ставим ещё 16 флешку — и получаем быдлодевайсик с 32гб памяти для просмотра всякого комедиклаба.
3. На гошке впервые появилась фича «приостановить игру», позволявшая сохранить нынешний статус игры и выйти в ХМВ.
4. Единственная ревизия, к которой по bluetooth подключается dualshock 3, позволяя играть в игры от



Сравнение изображений на экранах с прогрессивной и чересстрочной развёрткой.



PSP Go.

PS1 с комфортом на большом телевизоре. Тот факт то что PSP выводит видеосигнал в играх от первой соньки в правильном разрешении 240p (очень важный параметр для ретрогеймеров, почему - гугл в помощь), в отличие, например от PS3 (она конвертирует сигнал в 480p что не есть хорошо), делает ее одной из лучших консолей для классических игр от первой соньки. Анонимус прошедший всю Symphony of The Night и все Crash'ы гарантирует это! Компонентный кабель на хорошем ЭЛТ телевизоре (Trinitron) - это совершенной иной уровень картинка в ретро играх. 1) Минусы - для подключения джойстика требуется PS3. 2) Для одновременной зарядки и вывода изображения требуется оригинальная подставка, блок питания от старой PSP, и компонентный кабель для PSP Go. Подставок, к слову, на момент написания правки осталось всего 13 штук на Amazon.com. Впрочем, те что дружит с паяльником могут этот минус обойти. 3) Изображение все-таки немного хуже чем на модифицированных RGB PS1 и PS2. Однако учитывая то что на просторах бывшего Союза такими вещами интересуется лишь малая часть ретрогеймеров этот минус можно игнорировать.

Однако всё пошло не [just as planned](#) by Sony. Быдло не стало шибко вестись, и за месяц были проданы сопливые 20.000 штук Go-шек, что для новинки очень и очень мало. В руководстве Sony решили, что это от недостатка рекламы. Почесав репу, они подумали, что 220 евро за такое чудо многовато, и решили сбросить двадцатку, усилив мощь пиар-компании. Пока Go... всё ещё никому не нужно. Анонимусы сидят на Ютубе и смотрят видео про неё, ужасаясь и смеясь. Первая реакция возникает, когда кто-то открывает слайдер и всем кажется, что консоль вот-вот развалится на две равные половинки, а вторая — при виде микроскопического экрана и новой хуиты под видом интерфейса.

Коллекцию UMD-Disk'ов можно запустить на PSP-Go, если есть друг, у которого кирпич PSP-3000. UMD-привод PSP-3000, да и 2000, умеет дампить UMD с помощью проги или бороды. Далее просто нужно дампить пропатчить и закинуть на PSP Go, и мы уже играем.

В итоге Sony [официально признала](#) PSP Go фэйлом и сняла их с производства.

PSP Essential E1008 (2011)

Народные названия: PSP Street/Street/стрит/ешка, кастратка.

В преддверии выхода PS Vita aka NGP/PSP2, в конце октября 2011 года, Sony решила в последний раз срубить бабла с многострадальной PSP и выпустила на территории Европы бюджетную версию PSP для [нищевродов](#), модель E1008. К старушке «FAT 1008» она не имеет никакого отношения — это действительно новая инкарнация PSP SLIM, но за чуть меньшие деньги. Поскольку графика в играх на современных смартфонах [Хуйвей с 800МГц](#) процессором наконец добралась до уровня PSP, консоль покупать не спешат — для красивой графики существуют Майфуны, Гнусмусы и Васеры. Но бабла рубить очень охота, поэтому новую версию PSP сама Сони позиционирует исключительно как игрушку для школьников и деток — пусть графика на PSP не ахти, зато управление удобное. Ну, а для того чтобы занять своё чадо какой-нибудь инди-игрой, достаточно и олдскульного железа, которое установлено в PSP. Дабы родители не сильно переживали по поводу того, что новенькую консоль любимый ребёнок разхуячит об пол, цена была выставлена в районе 99 евро.

Чтобы хоть как-то оправдать заниженную цену, Sony пришлось слегка урезать своё детище, удалив из её нутра WiFi (а как следствие, из прошивки — браузер, который из-за куцега управления нахуй не упал), чуть-чуть ухудшить время автономной работы и запилить всего один монодинамик на лицевой части PSP E1008, вместо двух, на старых моделях. К хуям так же полетели лицевые кнопки громкости, настройки яркости и т. д. — вместо них теперь монолитная мембранная панель (которую в обзорах почему-то называют «сенсорной»). К слову, кнопки-регулятора яркости дисплея теперь нет. Всё приходится делать софтверно через настройки в меню. Также был удален дополнительный порт для подсоединения приставки к телеку — и похуй, ибо все равно смотрелось оно печально. Кошерный дисплей 2000/3000 заменили на унылую зернистую матрицу с минимальными углами обзора. Тем не менее, всё остальное железо осталось без изменений. Вином можно назвать полностью матовый корпус. Теперь потные ручки, задрачивающие крестовину и единственный стик, не будут оставлять мерзких жировых отпечатков, как на глянцевых сёстрах. Поверхность PSP теперь более устойчива к царапинам. Этот ход был сделан Сони специально для целевой аудитории спиногрызов, которые в лёгкую угандошивают красивую глянцевую приставку до кошмарного состояния буквально за неделю.

На новинку отлично ставится виртуальная прошивка 6.60LME, которая хоть и слетает после полного выключения девайса, но за 3 секунды восстанавливается спецутилитой Fast Recovery, идущей в комплекте с модифицированной прошивкой. В итоге — неплохой варик для тех, кто хочет вспомнить молодость и ещё раз пройти [GTA: Vice City Stories](#) или God of War, сидя на горшке в туалете.

PS Vita (2012)

В 2010 начали упорно [то тут, то там](#) появляться слухи о том, что Sony готовит продолжение PSP. Удалось узнать даже кодовое название проекта — «NGP (Next generation Portable)», что тут же вылилось в бурление анонимусов по данному вопросу. Начитавшись различных слухов, а также переведя на досуге календарь Майя, Sony решила не дожидаться [всеобщего пиздеца](#), [внезапно](#) взяла и анонсировала новую консоль на выставке «Е3» в 2011, поменяв чуть

позже название с NGP на Vita (то есть «жизнь»).

Многие и до сих пор уверены, что PS Vita — это «немного доработанная PSP». На самом деле, от PSP в новой консоли не осталось практически ничего — лишь похожий на PSP 1000/2000/3000/E1008 немного увеличенный в габаритах корпус и все такая же дурацкая проприетарно-копирастическая система карточек, которая стала еще более проприетарной. В остальном Sony напичкала PS Vita столькими **кошерными** штуками, что с момента ее выхода по железу и примочкам она является самой Hi-End консолью из всех мобильных устройств. Достаточно упомянуть **где-нибудь** о четырехъядерных CPU и GPU, пятидюймовом OLED-дисплей 960×544 пикселя, задней тач-панели, двух аналоговых стиках, гироскопе, акселерометре и еще куче всякой мути, и среди **яблдрочеров** начинается неиллюзорный срач айфонами кирпичами. Оно и понятно, только-только их **самые** навороченные, совершенные и быстрые в мире айфоны 2011 года догнали по уровню графики PSP 2004 года, а тут такое.

Правильный троллинг в данном случае выглядит так: троллем пишутся технические характеристики и добавляется вышеуказанный аргумент об айфонах и графике PSP 2004, затем, прочитав примерно 20 страниц топика о прекрасной и чудной экосистеме iOS, убожеском браузере PSVita, ценах на игры и всяких победоносных инфинити блейдах и прочей iOS-казуальщине, сонибой грамотно постит с **YouTube** всего один геймплейный ролик игры PS Vita: Uncharted или **Mortal Kombat**, и **хомячки** Apple начинают утихать, а уже через сутки появляются топики айфонодрочеров «посоны как сделать заказ с Amazon на PS Vita?».

Sony попыталась максимально снизить цену на новую консоль, в результате чего возросла цена на проприетарные комплектующие. Консоль с 250 долларов при покупке хотя бы одной игры, карты памяти и чехла превращается в 350\$. Стоит ли говорить о том, что цена на игры даже в PSN составляет в среднем 35\$ за игру, а на тяжелые игры 40. К тому же, на момент появления консоли в магазинах, игр для нее практически не оказалось. Поэтому старт продаж PS Vita в Японии стал не таким внушительными как ее технические характеристики. В первые дни продаж Sony победоносно отрапортовала о 320-ти тысячах проданных консолей, что побило рекорд PSP с ее 205-ти тысячами. Но уже на второй неделе продаж спрос резко сократился, и многие «аналитики» начали пророчить консоли **Epic Fail**. Пока же Sony решила не пилить бюджет, а потратить 50 млн. \$ на рекламную кампанию консоли только в одной США и еще неизвестно сколько в Европе. Результатом таких вложений стали несколько эпичных рекламных видеороликов, призванных зомбировать неокрепших духом **потенциальных покупателей**, дабы те вприпрыжку бежали в магазины.

В данный момент вышла вторая версия PS Vita — PS Vita 2000, как и в случае с PSP. Тут Сони решила исправить главные недостатки предшественницы и, по сути, всё сделала как надо. Дешёвый и плохо приклеенный OLED-экран (из-за которого на дисплее видны пятна того самого клея) уступил место пусть и немного похуже в плане изображения, но качественному LED. Глянec в корпусе сменился на матовую поверхность. Мелкие и противно щёлкающие «кликеры» на месте кнопок заменены на крупные с резиновой подложкой, как в PSP. Края консоли округлены, отчего больше нет довольно острой кромки на лицевой панели родом от PS Vita 1000. Ну и на месте разъёма под дорогуший проприетарный кабель прошлой модели теперь красуется православный USB.

В Японии также вышла ещё и PS Vita TV — та же PS Vita, но без экрана и подключаемая к телевизору как обычная домашняя консоль. Но всё это не помогло продажам и в данный момент PS Vita разошлась общим тиражом всего в чуть более, чем 8 миллионов, когда лишь на год раньше вышедшая Nintendo 3DS готовится взять уже 45 миллион. EPIC FAIL.

А разгадка одна. Сони за многие годы конкурентной борьбы с Нинтендо так и не осознала своей главной ошибки и продолжает продвигать уже который раз доказавшую свою несостоятельность стратегию «большие игры — на портативной консоли». Но большие игры оказались нужны немногим и всё это привело к тому, что PS Vita начала повторять участь своей предшественницы. И в более плачевном виде: библиотека игр главным образом пополняется лишь за счёт мультиплатформы и римейков-портов-переизданий тех проектов, которые либо уже давным-давно пройдены, либо проходятся где-то на другой платформе. Также не на руку PS Vita сыграло и то, что Сони не отказалась от своей любви к лишним мегагерцам и мегабайтам. Отчего появились абсолютно ненужные вещи типа задней тач-панели, по делу применяющейся лишь в трёх с половиной играх и невероятно убогого качества задняя камера. Естественно, всё это лишь повышает цену конечного продукта, при этом не неся в себе хоть какой-то полезной отдачи. Ну и не забыть бы про нынешний пофигизм Сони к своему собственному продукту: в прошлом эксклюзивы самой компании для неё были отданы на разработку каким-то третьим лицам, отчего качество финальных продуктов было грубо говоря сомнительным. В нынешнее же время Сони как будто бы забыла про PS Vita и не делает для неё практически ничего кроме обновлений прошивки, которые добавляют сглаживание в главное меню. А если у самого производителя такое отношение, то и сторонним разработчикам там делать практически нечего.



Как правильно рекламировать Виту.

С другой стороны, нельзя не заметить, что начиная с 2014 года дела консоли постепенно налаживаются. Причиной тому рынок инди-игр, который плотно обосновался на PSV за неимением лучшей портативной платформы. Несмотря на большое количество годных эксклюзивов, из-за анальной цензурной политики Nintendo подчистую просрала «альтернативную» аудиторию, а последним гвоздём в крышку гроба 3DS как инди-платформы стала шумиха между Эдмундом МакМилленом и дяденьками из Большой N, которые отказались выпускать его поделёе «[Binding of Isaac](#)» на свои консоли из-за килотонн религиозных отсылок (правда, после извинившись и дав игре зелёный свет... спустя несколько лет после выхода оригинала, и эксклюзивно на невъебенно дорогой New 3DS). И хотя Sony, судя по всему, срать хотела на развитие своего портативного отпрыска, она любезно и практически за бесценок (1,900 евроков, сравнительно с 10,000-20,000 за многие консоли конкурентов) предоставляет права на разработку любому игроделу-любителю с хоть немного прямыми руками. Учитывая общую доступность девкита, параноидальную цензуру со стороны Nintendo и отсутствие нормальных альтернатив, рынок PS Vita наводнили инди-игрушки разной степени качества — начиная от платинового списка [СТИМОВСКИХ](#) развлекалок, и заканчивая этим вашим [Минескрафтом](#). Таким образом, вопреки прямому маркетинговому долбоебизму создателей и благодаря обстановке в игровой индустрии Vita смогла если не обскакать 3DS, то как минимум превратиться из бесполезной кучки пластика в нишевую консоль с крепкой и окупающейся аудиторией.

На данный момент (2020 год) приставка полностью взломана, все прошивки до 3.73 свободно даунгрейдятся до православной 3.60 / 3.65 постоянных. Есть и другие варианты прошивок, вроде слетаемой прошивки 3.68, где при каждом запуске придется обновлять взлом. Функционал примерно одинаковый, но по заверениям сидельцов из PSVita треда, стабильнее работает на 3.60. Её возможности при установке **Adrenaline** (программы, которая позволяет нативно запускать оболочку PSP и тем самым спокойно запускать все игры и хоумбрю PSP, как и игры PS1) расширяются их библиотекой. Которую можно пополнять просто установив другое приложение **PKGj** и через него скачивать любые игры на PSP, PS1, Vita (также можно использовать NPS Browser на ПК и скидывать игры оттуда на саму консоль чтобы избежать крайне медленной скорости загрузки). В дополнение к сему счастью есть парочка годных эмуляторов и Retroarch. Такие вещи, как кастомизация меню, плагины и приложения свободно скачиваются через Vita Homebrew Browser. Всё игры свободно заливаются на карту microSD 128+Gb с переходником sd2vita с алиэкспресса. Все подробности взлома можно почитать вот тут <http://4pda.ru/forum/index.php?showtopic=465175>.

Но таки вита умерла - её больше не производят, игорь утонул, новостей о приемнике её нет и, скорее всего, не будет. До выхода взлома ценники на Авито могли доходить до нижайших 3к деревянных (невзламываемую виту русский народ расценивал даже ниже, чем некоторые модели PSP), но, как только несчастную таки хацкернули, народ погнался покупать ныне мертвую консоль с такой скоростью, что ценники поднялись до 5-6к.

Карты памяти

Magic Gate

В PSP, как в устройстве фирмы Sony, используется карта формата Memory Stick PRO Duo, который, собственно, и является разработкой Sony. В старых PSP 100X FAT (в комплекте Value pack) лежала карта памяти (далее КП) на 32Mb, на которую кроме сейвов и волпейперов ничего и не влезало. В наше время карта памяти в комплекте с PSP не идёт, и поскольку покупать её приходится отдельно, у неосведомлённого анонимуса есть все шансы взять подделку, даже не зная, что они вообще существуют.

КП могут быть оригинальными (с высокой скоростью записи/чтения) и не очень (медленные и иногда глючные). ИЧСХ — и те, и другие [made in China](#), с той лишь разницей, что одни из них на фабрике фирмы Sony, а другие тоже на фабрике фирмы Sony, но уже после трудовых будней, под покровом ночной темноты, когда япошки наблюдатели уходят по домам. Таким образом, китайцы лепят карты из отбракованного япошками неликвида и того, что валяется на полу.

Главным признаком оригинальности КП является факт использования при её изготовлении технологии защиты авторских прав MagicGate™, которая обеспечивает передачу и воспроизведение коммерческих и защищенных авторским правом цифровых данных. Палёные карты памяти бывают разного уровня качества. На некоторых постоянно бьются блоки, теряются сохранки и т. п., а на некоторых ни хрена подобного, или очень редко при неаккуратном обращении, но даже в этом случае скорость записи/чтения/загрузки будет значительно меньше, чем в оригинальной КП. Но мажорам, покупающим лицензионные диски, флеха не нужна, поэтому они покупают палёные флехи, что позволяет спорить с ними по поводу «кто тут ещё нищеброд».



Китайская подделка. Всё, что написано на карте, является хладнокровным пиздежом (особенно надписи «Sony» и «MagicGate»)[4].

Самый православный вариант — MemoryStick от компании SanDisk, которая делает их официально по лицензии Sony. При цене раза в два-полтора меньше карты работают отлично, НО, бдждад, и они иногда бывают поддельными. Watch your back!

Засветилась поддержкой MagicGate™ и фирма Lexar, однако скорость не фонтан.

В последнее время набирает популярность вариант с переходником под MicroSD. То есть, это девайс, который повторяет форму MemoryStick-а и имеет свой слот (или два — зависит от модели), куда можно воткнуть карту памяти MicroSD. Так можно получить до 32Гб памяти (две MicroSD по 16Гб каждая) на свою ЗЫЗу, при этом имея возможность использовать карты памяти где-либо ещё (как в сonyковских девайсах, так и предварительно отформатировав). А с появлением более толстых по объему карточек стало еще интереснее — задроты с удовольствием скармливают их ЗЫЗе (можно юзать связку из двух 32Гб карточек в двустольном адаптере, имея на старенькой толстухе 64 гига памяти). Уже известны успешные опыты с 256Гб карточками.

Есть простой [тест](#) для проверки КП на вшивость. Вставьте её в PSP, откройте меню «Фото», «Видео» или «Игра», листаните вниз до «Memory Stick», нажмите «треугольник», из выпавшего меню выберите «Сведения» и нажмите «Крестик». Если карта внутри девайса оказалась кошерной, то вы увидите сообщение:

| MagicGate™ Поддерживается

Если же в картоприёмнике оказалось инородное тело, то узнаете суровую правду:

| MagicGate™ Неизвестный формат

Оригинал vs подделка

Как ни странно, спор о том, что лучше: [оригинал](#) или [подделка](#) — возможен, по крайней мере в этой стране. Суть в том, что сторонники оригиналов предпочитают не париться и, отвалив за оригинал бабла, приобрести карту, а также гарантии того, что она будет работать отлично, а сторонники подделок [считают себя](#) хитрожопыми пронырами (а первых естественно лохами и потреблядьями) и утверждают, что, купив подделку, можно, сэкономив денег, получить карту не худшего качества. Масла в огонь подливают такие факты:

- Некоторые подделки действительно работают, иногда даже с той же скоростью, что и оригиналы. Счастливые обладатели сносно работающих подделок резонно спрашивают: «Зачем платить больше?».
- Одной из фиш технологий MagicGate является искусственное уменьшение скорости работы КП в устройствах, её не поддерживающих (которыми могут быть только устройства Sony), но появились всякие прого-хаки для обхода этой фигни (PSP бывало от них брикала). Потом фичу впилили в версию 5.50 Gen-B2.

Относительно первого пункта сторонники оригиналов заявляют, что процент удовлетворительно работающих подделок никто не подсчитывал, ровно как глючащих и умерших, поэтому покупающий подделку в любом случае рискует. К тому же критерии оценки качества работы у каждого свои. Например, для кого-то «большая скорость» — это 20 Mb/сек, а для кого-то и 10 Mb/сек^[5]. В любом случае её [почти](#) никто не измеряет, полагаясь на субъективные понятия «быстро», «медленно» и т. д.

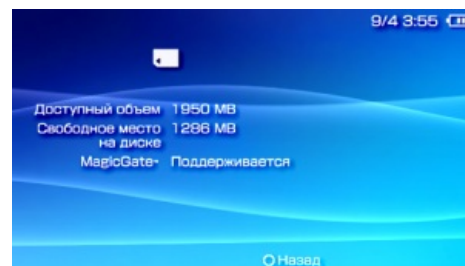
Целебные свойства всяких прого-хаков для обхода тормозов они считают весьма сомнительными, потому как помимо фирменного Sony-вского занижения скорости карт, не поддерживающих MagicGate, существуют и другие факторы, влияющие на скорость: качество и происхождение чипа для карт (кошерный Samsung или отбракованный неликвид), использование переходника (microSD — MemoryStick, M2 — MemoryStick). И главное: изменённая волшебной программкой карта работает не на всех прошивках.

Стоит отметить, что оригинальную MS от Sony еще и трудно найти: все завалено китайскими подделками, а менеджеры с мордой кирпичом уверяют, что это оригинал.

В общем, вышеописанной половой еблей с подделками занимаются задроты-нищоброды, остальные же,



Вариант получения MemoryStick-а на 16Gb из двух MicroSD по 8 Gb.



Тест на вшивость. Оригинал детектעד.



ОригиналЪ крупным планом. Скорость записи — до 20Mb/c. Все надписи на карте являются чистой правдой.

если и покупают подделки, то только [по незнанию](#).

Правильные прошивки

Официальные прошивки использовать не рекомендуется, поскольку с ними PSP, как уже говорилось, представляет собой быдлодевайс с играми только на UMD, стоящими чуть менее, чем дохрена. Ни одну неофициальную программу на официальной прошивке запустить невозможно.

Текущая версия официальной прошивки — [6.61](#), все новые игры разрабатывались исключительно под неё. Поклонники негодуют, ибо Дарк Алекс ушёл (взламывать PS3), и если бы не [он](#), то ломать прошивку было бы некому.

Текущая версия custom-прошивки от Dark Alex'a — 5.00 M33-6. А текущая версия не от Dark Alex'a — 5.50 GEN-D3. Эта прошивка написана французской командой Gen. Весьма вероятно, что последователи Dark Alex'a ограбили корованы и использовали материалы из 5.03 GEN-A для запуска своей прошивки на PSP-3000. На прошивке 5.50 Prometheus идут игры с 6.20 без заплаток.



UMD (Universal Media Disc).

[Ссылка на подробную инструкцию по перепрошивке](#)

На данный момент взламываются все модели ЗЫЗы со всеми официальными прошивками и кастомная на них работает очень даже стабильно. Гайд по взлому и установке самой лучшей можно найти [тут](#). Все остальные упомянутые в этой статье уже безбожно устарели и современному юзеру быть интересны не должны.

Dark Alex

[Хацкер](#), который умеет грамотно изменять каждую новую официальную прошивку от Sony, чтобы на ней можно было делать ещё много вещей, кроме запуска лицензионных игр. Примечательно, что многие [граждане США](#) в [околопиэспешной](#) тусовке считают его своим соотечественником, хотя на самом деле он живет в Австралии и выдает себя за испанца. Одно время он шифровался под именем русской хакер-команды M-33.

В конце концов, Dark Alex [внезапно](#) решил положить МПХ на всех PSP-шников и больше не будет [возиться](#) с кряканьем прошивок. Дарк Алекс один раз уже «уходил» и, как видите, — [вернулся](#). Многие ещё надеются на его возвращение и в этот раз, но он уже отрёкся, потому что теперь взламывает Playstation 3.

Команда GEN

Ещё во времена деятельности Тёмного Сани объявились custom-прошивки от GEN, выпускаемые командой лягушатников. Самые известные мемберы — Мириам (который впрочем жиденько обделался и тоже ушёл со сцены) и Йоширо, который выпустил декриптор для игр. Они аналогичны по свойствам таковых от Алекса, но там запуск своего софта и игр с карты памяти, плюс ещё всякие плагины и прочее. Эти прошивки имели индекс GEN-A,B,C,D (например 5.02 GEN-A). Сначала прошивки начали лениво обсирать и говорить, что лучше нашего Сани никого в мире нет и всё это выпускают кривожопые самоучки. Но после того как Саня положил на PSP МПХ, все сразу стали боготворить Мириама и его команду, так как он выпустил уже прошивку аж 5.50 GEN-D4, в то время как Тёмный Саня дотянул только до 5.00 M33-6, которая и по сей день считается самой крутой.

Прочие

Существует виртуальная прошивка 6.20 TN-A (HEN), которую нельзя назвать полноценной прошивкой, но можно бесплатно скачать в [интернете](#). «Неправильность» 6.20 TN-A (HEN) заключается в том, что нет встроенной возможности запускать образы игр (TOTAL_NOOB, автор прошивки, не поддерживает пиратства, поэтому его творение не doskonaльное). Что было вскоре исправлено ISO-лоадером (Liquidzigong's Prometheus ISO loader for 6.20 TN-A (HEN)). Также есть ISO-loader от dridri, правда, он нестабилен, так как не тянет некоторые игры.

Также, 31.12.10 была выпущена 6.20 TN-B HEN, которая позволяет ранее непрошиваемым консолям откатиться, то есть сделать даунгрейд. Процесс даунгрейда похож для всех моделей консоли и в то же время для каждой из них отличается. Перед тем как понижать прошивку, [RTFM](#), дабы не брикнуть свой девайс. 6 марта 2011 вышла 6.20 TN-D с вожделенной поддержкой PlayStation One игр и кое-чем еще.

Однажды талантливый Hrimfaxi aka VirtousFlame или Liquidzigong, он же создатель не требующих патчинга образов прошивок 5.03/5.50 Prometheus, который, по некоторым данным, должен был съебаться с PSP-сцены, сотворил очень полезную вещь — сделал патч для TN-D, который делает ее постоянной. TN-D, как и все прежние разработки Total_Noob'a, не поддерживает запуск ISO-образов. Prometheus (a.k.a.

Liquidzigon) не остановился на патче для 6.20 TN-D и сделал полноценную прошивку 6.20 PRO-B4 с рекавери меню, неслетаемостью, PSX, ISO/CSO из XMB. После выхода этой поделки Davee Downgrader стал самым скачиваемым файлом для ЗЫЗ. Но и он может брикнуть, если материнка 5g и выше.

Прибамбасы и аксессуары

Говнозеркалка

Камерой Go! Cam можно снимать фото и видео, но она уже морально устарела — разрешение всего 1,3 Мп, да и искажения таковы, что нет необходимости в фотожопе, чтобы изуродовать фото какой-нибудь гламурной кисы или ТП, ибо оригинал доставляет больше всего. Никогда не стоила тех 1000 рублей, за которые продаётся. Вставляется в разъем mini USB и фиксируется винтиком. В последнее время её пытаются [втюхивать](#), выпустив игру Invizimals, которая её нагло использует. Идея [далеко не новая](#), много лет назад аналогичную камеру уже использовали для игр на PlayStation 2, и называлась она EyeToy.



Камера.

GPS-навигатор

Файл:08v 1.jpe
GPS-навигатор.

Некая маленькая хрень, подключается так же, как и камера. Для чего используется — [видно из названия](#). Для того чтобы он верно заработал, нужно найти, скачать и установить соответствующее ПО, что не под силу [обычным людям](#).

TV-модуль

Очередная штукovina, которую можно воткнуть в разъем mini USB, в данном случае для просмотра на консоли цифрового эфирного телевидения DVB-T. Более унылой идеи, чем прицепить к консоли зомбоящик, наверное, придумать уже невозможно. Здесь Sony превзошла самое себя. Каналы, транслирующиеся по DVB-T, целиком состоят из УГ. Их списки по СНГ кагбэ говорят нам об этом, но благодаря программе [PTPC](#) «Цифровое эфирное зомбовидение» скоро можно будет смотреть [Первый с Россией](#). Втыкать в ящик для идиотов, в то время как можно невозбранно юзать сотни кошерного контента, способны наверное только самые упоротые быдланы.



TV-модуль.

Портативные колонки



Портативные колонки, превращающие PSP в голову работа из к/ф «Короткое замыкание»

Один из девайсов, идея которого родилась в головах разработчиков в результате размышлений на тему «А чего бы им ещё такого впарить?». Представляет собой комбинированное устройство. Основа конструкции — настольная подставка, иногда с декоративной говноподсветкой, плавающей ваши хрусталики своим ультрамодным синюшным светом, к которой сзади подключается зарядное устройство, а спереди разрядное. В неё встроены две маленькие колонки, иногда ещё сзади — сабвуфер-лоли. Как правило, оборудован усилителем. Существуют модели, в которые можно совать батарейки, на случай если захочется попользоваться им в туалете лесу. Видимо, колонки рассчитаны на [потребителей-задротов](#), получающих удовольствие не от практичности девайсов, а от [демонстрации их](#) братьям по разуму, или на начинающих [аудиофилов](#), хотя одни от других отличаются мало. Вообще же, любой адекватный человек может подключить PSP к любым несоньковским колонкам, хоть к пятиваттным Geniusam, хоть к 1500-ваттному домашнему кинотеатру.

Галерея



Толстуха.

Картоприёмник в Брайт.
Слиме.

PSP Go такой
[Картман](#).

Брик — это то,
что случается с
PSP после
перепрошивки
кривыми руками.



Atari Lynx, NEC
TurboExpress и
Sega Game Gear
были ещё до этой
вашей PSP.
Олдфаг помнит.

PSP-гуро.

Го-шка.

Предшественник
PSP — Sega
[Nomad](#). Опция
[грабежа](#)
[корованов](#)
присутствует.

Dendy MegaBoy —
PSP для бедных.



Спасибо
товарищу Алексу
за наше
счастливое
детство.

Ещё одна
[расчленённая](#)
PSP.

Алсо

- Personal Software Process — индивидуальный процесс разработки.
- Program Segment Prefix — структура данных, которая используется в операционных системах для сохранения состояния компьютерных программ.
- Ира PSP — б-гмерзкая певица ртом.
- PSP (ПСП) — аббревиатура ЗАО «ПлитСпичПром», русского производителя спичек.
- ПСП-48 — Прибор Слепой Посадки, устанавливаемый на старых самолетах ЯК.

См. также

- [N-Gage](#)
- [Консоли](#)
- [Сонибой](#)
- [Brick Game](#)
- [Платформосрач](#)

Ссылки

- [Электроника](#)
- [Atari Lynx](#)
- [Sega Game Gear](#)
- [Sega Nomad](#)

Примечания

- ↑ То бишь набранное на клавиатуре psp с оставленной русской раскладкой.
- ↑ Перед почти полной разрядкой PSP уходит в спячку, и в этот момент в неё можно воткнуть зарядное устройство, естественно если в этот момент оно, а также доступ к сети, будут в наличии.
- ↑ Если у вас PSP 200X Slim, то можно заменить плату на кошерную, прошиваемую Пандорой, но стоить это будет почти как новая PSP.
- ↑ Подделку можно быстро, решительно отличить по упаковке: в оригинальном блистере лежит куча «макулатуры», и он запаян по всему периметру, а палёный запаян только в шести точках по краям, так что содержимое можно извлечь, не нарушая упаковку. К тому же надписи на палёной карте белого цвета, а на оригинальной — серого, и края могут быть просто захуярены степлером.
- ↑ Стоит заметить, что для того чтобы скорость загрузки игр не раздражала — 10 Мб/сек вполне достаточно, однако в играх, где уровень подгружается по частям во время игры, например, GTA, медленная подгрузка вызывает тормоза самой игры. Sad, but true. Может помочь распаковка .cso до исходного .iso.



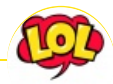
Игры

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



Девайс

3dfx Amiga An Hero ASUS EEE Brick Game Dreamcast Ellen Feiss IPad iPhone IPod
Kirby Made in China MSX N-Gage NES PSP QRBG121-тян RTX Ru mac S-90 VHS
Windows Phone 7 Windows Phone 8 X86 Быдлодевайс Вымышленные приборы ГЛОНАСС
Говнозеркалка Детектор Дискета Жарков Защита от дурака Зомбоящик Кактус
Квадрокоптер Китайский айфон Консоли КТ315 Лятор Магнитофон Ман
Маршрутизатор Машина времени Машина Судного дня Мегапиксель Мобилодрочер
Муртазин Навител НЛ-10 Она металась, как стрелка осциллографа Пейджер Планшет
Поебень Приборчик Радиолобитель Резонатор Гельмгольца Рингтон Свистелки и перделки
Силумин Спектрум Стиллавин Тёплый ламповый звук Тамагочи Терменвокс
Терморектальный криптоанализатор Тупые свитчеры Тяни-толкай Фингербокс Циска
Экономители Эльдорадо Юность КП101 Яблочник



Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us
AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS
Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest
Direct Connect DIV DL Doki Doki Literature Club! DOS DRM EEG Etc

Direct Connect DJ DOKI DOKI Literature Club! DOS DRM EFG EC
Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP
GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO
How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before
Internet Explorer IRC IRL ITT JB (JOP) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS
Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4
MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoName
Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P
Panty and Stocking with Garterbelt

[ae:PSP w:PlayStation Portable en:w:PlayStation Portable](#)