

# Konsole do gier

**J**est już od jakiegoś czasu na rynku (krajowym też) konsola do gier o możliwościach przewyższających peceta z procesorem Pentium. Nie chodzi mi o nowe cudowne dziecko Sony, konsolę PlayStation, a o poczciwego Jaguara. Napisałem „poczciwego”, bo jest on już dosyć stary - od podpisania umowy o produkcję minęło już ponad dwa lata. I jeszcze matką jego jest znana wszystkim firma Atari. Co prawda nie nazwała ona swojego produktu konsolą do gier, tylko interaktywnym systemem multimedialnym, ale w gruncie rzeczy jest to maszyna do zabawy.

## CÓTO JEST?

W prospekcie od twórców Jaguara możemy przeczytać, że posiada on niesamowite możliwości. A wszystko to ma zapewnić hardware, czyli: 64-bitowa wieloprocessorowa architektura RISC, procesor do grafiki 27-MIPS-owy dający 24-bitową grafikę true color, procesor obiektów, blitter wspomagający m.in. cieniowanie Goudrauda, procesor Motoroli 68000/13 MHz, dźwięk stereo o jakości CD. Konkrety w ramce obok.

Najważniejsze jest jednak to, że Jaguar np. w USA kosztuje zaledwie 299 dolarów! A przy takich możliwościach, które 100-krotnie przewyższają poczciwego SNES-a (Super Nintendo Entertainment System 16-bit) i są teoretycznie wydajniejsze od peceta z Pentium - to REWELACJA!!!

Filmowa grafika przetwarzana w czasie rzeczywistym, efekty specjalne typu morphing, oświetlanie, cienie, wypełnianie teksturą, 3D itp. itd. to jednak tylko możliwości z folderów reklamowych. Dlaczego? Ponieważ nie są wykorzystywane w grach. Nie ważne z jakiego powodu (programistom się nie chce, nie umieją, nie wiedzą jak) - po prostu ich nie ma. I tyle.

## JAKIE SĄ DRAPIEŻNE GRY?

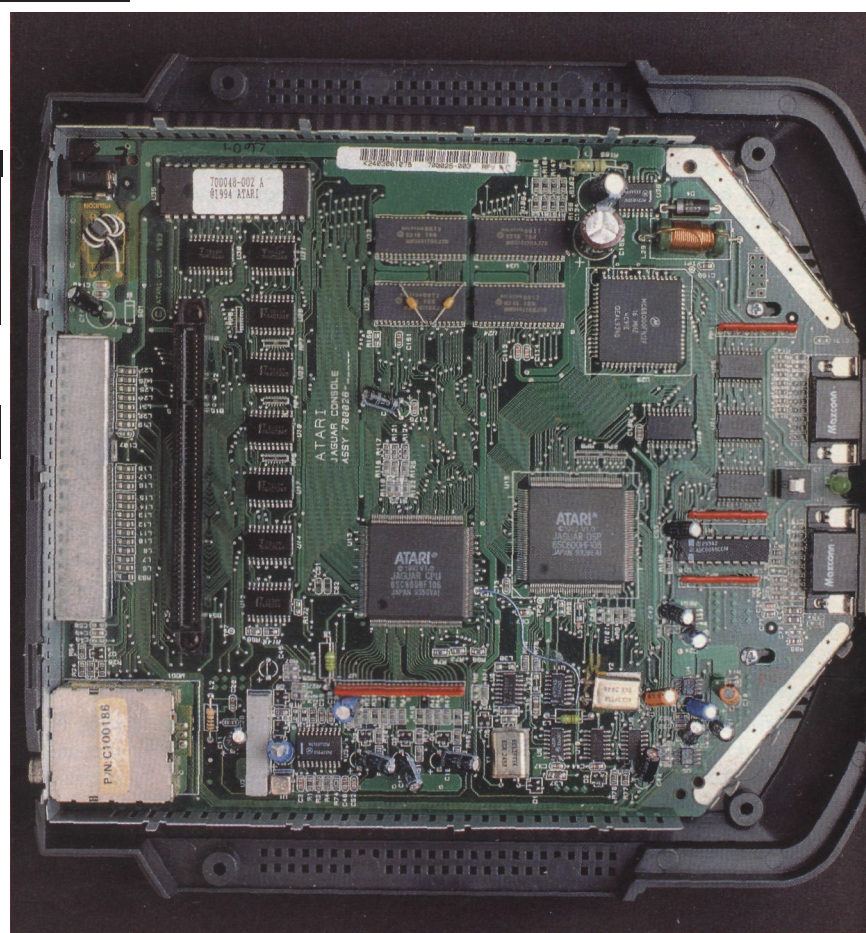
No właśnie jakie są te gry. Skoro jest to pierwsza 64-bitowa konsola, to powinny być one lepsze od wszystkich pozostałych (bo nie ma na razie innych konsoli 64-bitowych w sklepach). Niestety - gry szybko rozczarowują. I to do tego stopnia, że gracz czuje się zawiedziony. Jakież przeróbki starych przebojów (Tempest 2000), stare licencje Atari (Dino Dudes) - w sumie od 1993 roku jest tych tytułów ze czterdzieści. Tylko czterdzieści. Zaledwie czterdzieści. A może trzydzieści? To śmierć dla konsoli. A przeboje można policzyć na palcach jednej nogi - wektorowa, łataną strzelanka Iron Soldier i dwa „doomy”: ten prawdziwy oraz Alien VS Predator. No jest też już pecetowy przeboj pt. Syndicate.

Gry naprawdę nie są niczym nowym i zachwycającym. Mi przypominały gry z Amigi, no może z małym dopalaczem.

Z zapowiedzi sprzed roku, kiedy to przeglądałem spis około stu nowych tytułów które miały się ukazać, zrealizowano zaledwie kilka. A chwalono się producentami i ich renomą (m.in.: Accolade, Activision, Bullfrog, Domark, Gremlin Graphics, ID Software, Interplay, Microprose, US Gold). I nic.

To smutne, ale Jaguar z cartridge-ami nie jest konsolą marzeń. Śmiem twierdzić, że nawet nie przeskoczył poziomu 16-bitowego SNES-a.

segowska przystawka rozszerzająca o nazwie 32X. Tym samym zagranie w Doom na Sedze nie było o wiele tańsze, niż na pececie. Tu Jaguar triumfował - do sierpnia był



## KWESTIA DOOM-A

Jest to o tyle ważne, że Doom to z całą pewnością jedna z najciekawszych i wręcz kultowych gier schyłku XX wieku. Pojawił się na peceta i długo był sołą w oku wszystkich konsolowiczów. Wiedzieli oni, że prędko w niego nie zagrają. Ale oto Atari pomyślało i przygotowano wersję dla Jaguara. Z pewnymi ograniczeniami (pojemność kasetki z grą), ale jednak. Również Sega nie pozostała w tyle i wypuściła Doom na Mega Drive, tyle że do grania potrzebna jest jeszcze

najtańszym urządzeniem, na którym można było poszaleć w „gierkę z piekła rodem”. [Na tegorocznym PlayBoxie można było kupić Jaguara z Doomem za około 11 milionów starych złotych.]

Dlaczego do sierpnia? Otóż 4 sierpnia odbył się w Manchesterze (Wielka Brytania) pokaz firmy Ocean, gdzie zaprezentowano Doom na SNES-a. Nie chce się wierzyć, ale to prawda. W cartridge-u jest prawdopodobnie więcej elektroniki niż gry, jednak Doom wygląda zupełnie jak na pececie. Byłem,

# lepsza od Pentium

grałem i chociaż cartridge był jeszcze w postaci płytki z ręcznie wlutowanymi układami - wszystko działało nadzwyczaj sprawnie. Szybkość gry była mniej więcej na poziomie (przez analogię do peceta) 386DX/40 MHz. W grze zauważyłem ograniczenia w postaci braku tekstur na podłodze i suficie oraz nie spotkałem ażurowych ścian.

Tym samym Jaguar idzie w doomową odstawkę. Odpadł jeden z kolejnych mocnych argumentów, dla których warto było kupić tę konsolę. SNES jest przecież o wiele tańszy, a na dodatek są na niego setki innych gier.

## JAGUAR W EUROPIE

Anglicy mówią na niego „dżagaaa” i twierdzą, że nie ma dla tej konsoli rynku w Europie. Jest on obecny w brytyjskich sklepach, jednak tamtejsze firmy produkujące software niezbyt go chwala. W rozmowach, które przeprowadziłem z kilkoma brytyjskimi producentami software'u, często przewijało się stwierdzenie, że na tej konsoli nie można zarobić w Europie. Gry są produkowane i sprzedawane do Stanów Zjednoczonych, gdzie Jaguar ma wielu zwolenników. I to właśnie USA jest największym rynkiem zbytu. Atari w pewnym okresie nie mogło nadążyć z produkcją, ponieważ rynek amerykański ciągle był „głodny” na tę konsolę. Jednak dla Europejczyków Jaguar jest kolejnym, „dobrym” wynalazkiem Amerykanów, kolejnym po prądzie 110 V, Wrestlingu i systemie telewizyjnym NTSC...

A w Polsce? Pojawił się chyba ze dwa lata temu. Był ciekawostką, bardziej pomysłem do oglądania, niż czymś konkretnym (bo go nie można było kupić w sklepach). Obecnie są ze trzy firmy podające się (lub będące) za autoryzowanych sprzedawców Jaguara. Jego cena wraz z jedną grą to około 10-11 milionów starych złotych. Nabywców nie

ma wielu, bo po pierwsze konsole nie są u nas jeszcze tak popularne, jak na zachodzie. A po drugie: pomimo niskiej ceny (jak na możliwości sprzętowe) nikt nie będzie kupował zabawki z małą ofertą gier. A te gry, które są, też nie są rewelacyjne. Wyjątek stanowi Doom, ale o tym już pisałem.

Tak więc w polskich domach Jaguar nie jest popularny. Z tajnych danych od rodzimych dystrybutorów cartridge'y dla niego wiem, że ich miesięczną sprzedaż (w sztukach) można policzyć na palcach jednej ręki... Może coś się zmieni, gdy pojawi się napęd CD. Wszak prawie wszyscy polscy komputerowi gracze mają już bzika na punkcie „si-diromów”.

## ATARI JAK ZWYKLE PIERWSZE

W czym można upatrywać małej popularności Jaguara? Znaczący rynek odpowiadają na to pytanie zgodnie: zły marketing firmy. Podobnie było z przenośną konsolą LYNX, Miała ona ciekotkryształiczny, kolorowy wyświetlacz, lepsze możliwości niż Game Boy Nintendo i Game Gear Segi, jednak sprzedawała (i sprzedaje nadal) się umiarkowanie.

Atari jest prekursorem wielu superpomysłów, jednak rzadko kiedy przynoszą one jej superzyski. Jako jedna z pierwszych firm zaczęła produkować gry video. Dała się jednak podkopać japońskim Nintendo i Sedze.

Jaguar również był pierwszą na rynku konsolą najnowszej generacji. Wyprzedził SNES-a (przynajmniej zaawansowaniem technologicznym), Mega Drive i innych. Niestety teraz wyprzedzają go PlayStation Sony, Saturn Segi (i to wcale nie techniką) i prawdopodobnie wkrótce Ultra 64 Nintendo.



## PRZYSZŁOŚĆ CZY PRZESZŁOŚĆ?

Jaguar nie jest złym produktem, tylko niezbyt dobrze wykorzystywanym przez programistów i źle promowanym. Pojawienie się czytnika CD i wirtualnego hełmu prawdopodobnie podniesie jego wartość. Czytnik już jest (np. w Anglii), jednak o jakości CDgier jaguarowych trudno mi się na razie wypowiedzieć, bo w nie nie grałem. Jedno jest pewne - będą one pozbawione już ograniczeń związanych z pojemnością cartridge-a. A wirtualny hełm ma być dostępny jeszcze w tym roku, ale chyba nie w Polsce.

Może jednak kiedyś Jaguar pokona przeciwników? Chociaż nie daję mu dużych szans. A musi robić to szybko, bo konkurencja pracuje już nad kolejnymi modelami 64-bitowych zabawek do gier. W dodatku z możliwością zabawy z Internetem (tak, tak - to prawda).

BROMBA

## PARAMETRY

- Architektura:** 64-bitowa, wieloprocesorowa
- Szybkość przesyłania danych:** 106,4 MB/sek.
- Ogólna szybkość:** 55 MIPS
- Pamięć:** RAM 2 MB (konsolowe 16Mbitów)
- Procesory:** graficzny (27 MIPS), obiektowy, sygnałowy (DSP), Blitter, Motorola 68000 13,3 MHz (jako kontroler)
- Cartridge:** kasetki MegaCart o pojemności 6 MB nieskompresowanych danych
- Grafika: 24-bity (true color), 720x576 pixeli, Blitter sprzętowo wspomaga cieniowanie techniką Gourauda, procesor obiektowy wspomaga przetwarzanie obiektów 3D
- Dźwięk:** stereo, o jakości płyty CD (16-bit, 44,1 kHz)
- Opcjonalny czytnik CD-ROM double speed