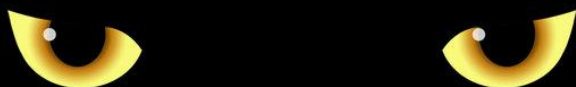


Дмитрий Алексов



ИСТОРИЯ

ATARI
MADE IN THE USA



JAGUAR

6 4 - B I T
I N T E R A C T I V E M U L T I M E D I A S Y S T E M

Конец 70-х годов застал становление совсем недавно зародившегося рынка домашних развлечений. Поспособствовали этому успехи компании Atari, представившей на рынок Atari 2600, ставшую культовой домашней игровой консолью. Пожалуй, именно она принесла всем нам понятие домашней игровой системы. Доминировавшую на рынке весьма продолжительное время и, по большому счету, ставшую чуть ли не монополистом в этом деле, Atari ожидало резкое падение. Причины, приведшие к этому, навсегда наложили свой отпечаток на репутацию компании и вместе с тем лишили ее звания лидера.

Но она пробовала снова и снова вернуть доверие потребителей и составить конкуренцию японским корпорациям, что вскоре заполнили своими продуктами пустоту, образовавшуюся после краха рынка в 1984 году, – Nintendo и позднее Sega. Atari удалось выжить после кризисной ситуации, и на какое-то время, казалось бы, она отошла от игровой индустрии, переключившись на производство компьютеров. Однако тогдашнее руководство продолжало ждать удобного случая, чтобы наконец представить достойного конкурента существующих игровых консолей, которого по достоинству оценят потребители. Возможно, у них были на это все шансы. Но не вышло...

Сегодня мы исследуем историю Atari Jaguar, или, более привычно для русского геймера, «Ягуар». Для многих из нас это загадочная игровая консоль. 64-битная и крайне неудачная. В свое время она не могла потеснить ни 3DO, ни более успешные Sega Saturn и Sony PlayStation. В чем же причина? В этой документальной работе я постарался исследовать тот путь, что проделала Atari, начиная с ее попыток вернуться на консольный рынок. Также мы рассмотрим подробно события, которые привели к тому, что проект Jaguar все-таки воплотился в жизнь. Для этого я взял интервью у Джона Мэтисона. Он был одним из создателей Jaguar и хорошо знает все сильные и слабые стороны платформы. Проанализировав историю, мы можем посмотреть на многие важнейшие факты под совершенно иным углом. Надеюсь, эта работа будет для вас полезной и интересной. Приятного чтения.

ГЛАВА 1

ЕЩЕ ОДИН ШАНС

У Atari история полна сюрпризов и интересных фактов. Возможно, когда-то эту тему мы рассмотрим отдельно. Сейчас мы вкратце проследим цепочку событий, приведших к появлению на свет Atari Jaguar. Но копнем мы с самого низа, так будет лучше понять всю суть.

После того как Нолан Бушнелл передал свое детище в руки Warner Communication за 28 миллионов долларов, компания готовилась к старту VCS, что позднее будет переименована в Atari 2600. Как мы уже знаем из истории становления игровой индустрии, первые годы жизни этой системы были весьма успешными. И хотя на тот момент у нее уже были конкуренты в лице того же Coleco, Atari уверенно захватывала рынок и популяризовала понятие «домашняя игровая система» таким, каким мы знаем его сегодня. Но как это часто бывает, долго удержаться на пьедестале почета мало кому удастся. Виной тому могут послужить как конкретные фатальные ошибки, так и череда обстоятельств, из-за которых может случиться настоящий крах. С Atari случилось нечто подобное.

В 1982 году компания стала испытывать первые трудности. Новый продукт от Coleco вынудил Atari ответить своему конкуренту выпуском на рынок более совершенной Atari 5200.

Разработка системы была довольно напряженной, и пришлось поторопиться с ее релизом. Вдобавок у комплектного джойстика была техническая недоработка. Хотя он поворачивался на 360 градусов, не имел автоцентровки. Из-за этого играть в тот же Распан было чрезвычайно неудобно...

Вдобавок ко всему этому Atari снизила цену на свою первую консоль, сделав ее дешевле на 100 долларов. Это были вынужденные меры по удержанию динамики продаж. Однако это не помогло. Были две широко разрекламированные игры, не оправдавшие ожидания покупателей. Это порт Распан и Е. Т., что стала последней каплей для терпения потребителей. Во многих журналах писали, что игры получились откровенно неудачными и не стоят своих денег.

ATARI 2600



Акции компании начали стремительно падать, а доверие как инвесторов, так и самих любителей видеоигр стало улетучиваться. В результате в 1983 году произошел кризис рынка. Интересный факт: сначала Nintendo планировала в США продавать свою NES при участии Atari, однако всех соглашений достичь не удалось. Так обычный водопроводчик, герой видеоигры, стал настоящей иконой гейминга, развернув всю историю совершенно в другом направлении. Кто знает, что было бы, если бы Nintendo так и не пришла в США.

В 1984 году компания Трэмиела покупает игровое подразделение Atari, чтобы продолжить свое участие в консольном рынке. У них в распоряжении уже была новая разработка, теперь известная как Atari 7800. Еще один интересный факт из истории Atari: новая консоль 7800 очень ограниченно продавалась в магазинах Нью-Йорка и Калифорнии в 1984-м. Но после краха индустрии было принято решение повременить с новыми продуктами и отложить проект. Так Atari 7800 получила так называемый «перезапуск» в 1986 году.

Но конкурировать с Nintendo было не то что сложно – практически невозможно! Тогда NES разлетались как горячие пирожки, а многие компании разработчиков и издателей мечтали заключить контракт на сотрудничество, выпуская свои игры именно там. И хотя, если смотреть с технической стороны, Atari 7800 была очень достойной системой, ей не нашлось места на рынке. В конце года в газете Computer Entertainer сообщалось, что компании удалось продать лишь 100 000 экземпляров консоли в США против 125 000 у Sega с ее Master System и 1,1 миллиона экземпляров NES. В дальнейшем ситуация не сильно изменилась. Так, в 1992 году, вплоть до окончания поддержки Atari 7800, Nintendo принадлежало 80%, в то время как Atari всего лишь 12%.

ATARI 5200



Хотя у платформы были интересные игры. В ее библиотеке можно найти много достойных тайтлов самых разных жанров – RPG, аркады, спорт, гонки и многое другое. Многие из представленных игр были объективно качественными и могли составлять достойную конкуренцию NES. Но события распорядились иначе. Руководители Atari обвиняли Nintendo в нечестной политике и попытке монополизировать рынок тем, что не разрешает сторонним компаниям, издававшим свои игры на NES, также выпускать эти проекты где-либо еще.

Наряду с Atari 7800 компания также продавала домашний 8-битный компьютер под названием XEGS – это был по сути слегка видоизмененный Atari 65XE. Он был совместим со всем софтом и девайсами, которые выпускались для ранних версий компьютеров, а также с библиотекой игр для них. Целью этого девайса было расширить свое присутствие на консольном рынке. И позиционировался он как вариант для новичков и любителей поиграть. За первый рождественский сезон было распродано 100 000 экземпляров. И хотя это неплохие показатели для компании, все же по меркам других конкурентов это было ничто.

Однако Джек Трэмиел не опускал руки и уже готовил новые проекты в надежде, что своими революционными решениями они составят достойную конкуренцию 16-битным титанам рынка в лице Sega Genesis и Super Nintendo. Первые новости от компании начали поступать в 1991 году, когда заговорили, что скоро появится совершенно новая игровая консоль, способная сокрушить все существующие платформы. И это не Jaguar... Так началась новая глава в истории компании Atari.



ГЛАВА 2

РОЖДЕНИЕ И СМЕРТЬ ЧЕРНОЙ ПАНТЕРЫ

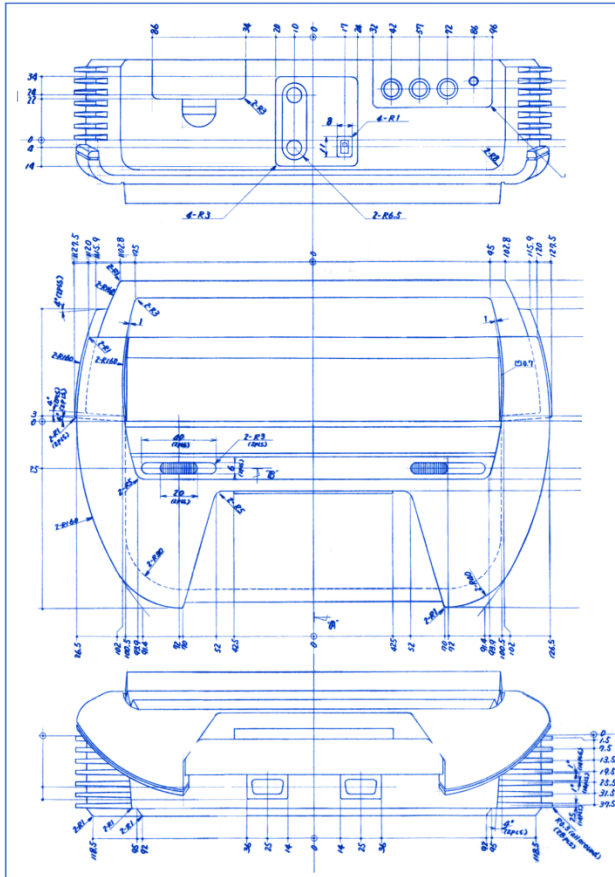
В 1986 году Amstrad покупает весь бизнес Sinclair, включая все разработки, проводившиеся на тот момент. Среди них был один интересный проект под названием Loki. Он уже имел две неудачи, так как Sinclair несколько раз планировала выпустить собственную консоль на базе этих разработок, но так и не стала это делать.

Спустя какое-то время три инженера покидают Amstrad, чтобы основать свою собственную компанию, имя которой Flare Technology. Их зовут Джон Мэтисон, Мартин Бреннон и Бен Чейз. О последнем вы могли слышать, если смотрели истории Super-FX на канале EmuGamer. Он принимал непосредственное участие в создании и разработке этого чипа. Но еще в 1988 году в тандеме с другими талантливыми коллегами, организовав свою компанию, он продолжил идеи и наработки, использовавшиеся в Loki, при создании своего собственного чипсета Flare One. Вскоре их разработкой заинтересуются Konix и заключат с ними сделку. Так их проект станет основой для новой игровой консоли под кодовым именем SlipStream. Публичное название было Konix Multi-System.

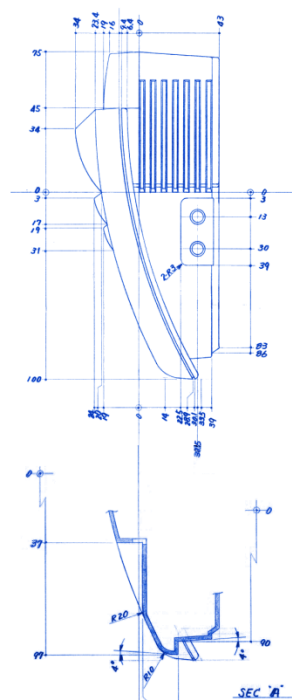
На тот момент разрабатываемый чипсет с технической стороны был вполне достойный, особенно учитывая, что он был довольно бюджетный сам по себе. Основная его задача – видеоигры, поэтому он обладал хорошими характеристиками графики и звука. На тот момент вычислительная способность позволяла отрисовывать графические объекты в несколько раз быстрее, чем Atari ST и компьютеры Amiga. Весной 1990 года стало понятно, что Konix так и не воспользуется этими технологиями – компания отказалась от этой затеи из-за возникших финансовых проблем. Но вскоре Flare One заметит еще одна компания. Она воспользуется не столько технологиями, сколько умами тех, кто разработал этот чипсет.

В 1988 году внутри Atari были разногласия. Одни считали, что им нужна совершенно новая игровая платформа, 16- или даже 32-битная. Другие же были сторонниками того, чтобы использовать архитектуру Atari ST в качестве основы для новой игровой системы совместно с видеочипом Blossom, что использовался в рабочих станциях, производимых Atari. Победил вариант номер 2.

В том же году была запущена разработка «Пантеры», хотя сам по себе проект еще тогда был безымянным. Предполагалось, что новая платформа должна состоять из процессора Motorola 68000, работавшего на частоте 16 МГц. Напомним, что у Genesis частота процессора была 7,67 МГц. А за звук будет отвечать весьма продвинутое 32-канальное решение. Но не хватало еще кое-чего. Позднее это будет сам чип под названием «Пантера». Этим именем будет решено назвать и саму консоль в будущем. Такое название придумал Мартин. Оно пришло ему на ум в связи с тем, что совсем недавно его жена купила автомобиль Panther Kallista. Он подумал, что это довольно неплохое название для процессора, над которым он трудится.



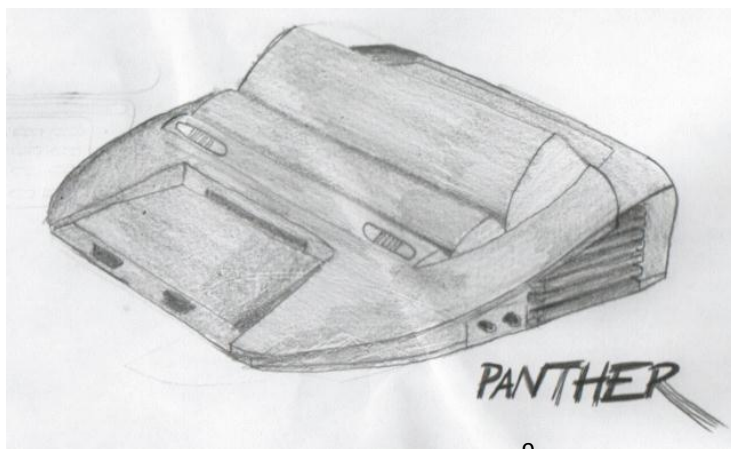
PANTHER DESIGN MODEL



Внешний вид Panther был уже утвержден, а необходимые патенты зарегистрированы.

DESIGN BY	DATE	DESIGN BY	DATE
CHECKED	DATE	CHECKED	DATE
ENGINEER	DATE	ENGINEER	DATE
APPROVED	DATE	APPROVED	DATE
FINISH	DATE	FINISH	DATE
APPLICATION	DATE	APPLICATION	DATE

ATARI CORPORATION
PANTHER DESIGN MODEL
D
SCALE 1/1
SHEET 1 OF 1



Atari хотела
привнести в дизайн
корпуса своей консоли
новизну

В дальнейшем тематика имен консолей Atari будет связана с британскими автомобилями: так, Сэм Трэмиел сам дал второй платформе имя «Ягуар». Конечно же, при поступлении игровой системы на рынок стиль переделали под «кошачий», чтобы избежать судебных разбирательств с автоконцерном. Хотя такое название все же вызвало вопросы.

В Интернете мне удалось найти скан одного документа, датированного 6 июня 1994 года. Это меморандум, адресованный сотрудникам Atari, в котором указывается в ответ на просьбу Jaguar Cars прислать им пресс-релиз и другие рекламные материалы. Также давалась рекомендация приложить видеокассету с геймплеем игры Checkered Flag, поскольку она еще не была полностью готова. Интересно, что там есть упоминание о том, что Сэм Трэмиел не хочет предоставлять автоконцерну бесплатный образец своей консоли. Пожалуй, это не самый вежливый жест со стороны Atari...

Возвращаемся вновь в 1989 год, когда появились предпосылки к тому, чтобы новый конкурент Sega Mega Drive и Super Nintendo появился на свет. Atari связалась с компанией Flare, чтобы та помогла закончить прототип их новой игровой системы. Как вспоминает Мэтисон, это был проект Мартина. Джон не был вовлечен в разработку платформы напрямую, хотя и наблюдал за ее развитием. По утверждениям Бреннона, все произошло совершенно случайно. Ричард Миллер перешел из Sinclair в Atari и там возглавил новый проект по созданию игровой консоли. Он был знаком с ребятами из Flare Technology, и на определенном этапе работы над новой платформой он понял, что требуется помощь. Бреннону предоставили лишь сырые спецификации. Он увидел, что у системы есть потенциал, хотя предстоит еще немало работы. Те спецификации имели свои недостатки, при том что все операции тогда еще производились без звука. Графическая составляющая была весьма впечатляющей и довольно необычной для своего времени.

В рамках истории Atari Jaguar мы не будем углубляться подробно в процесс создания этого чипа. Но стоит обязательно упомянуть его возможности и то, какой потенциал он принес будущей консоли. В журнале Atari ST One отмечалось, что этот малыш из всех трех чипов, составлявших платформу Panther, получился самым проворным. Он брал на себя все функции, связанные с графикой, тем самым освобождал центральный процессор от лишних операций. Более того, он спокойно мог справляться с масштабированием огромного количества спрайтов, включая вращение и прочее абсолютно без потери производительности.

В самый последний момент Atari решает отменить релиз игровой консоли. В чем же причина? Консоль была полностью готова. По словам разработчиков, существовало как минимум две игры, которые запускались на Пантере: Cybermorph и Raiden – вертикальный скролл-шутер. Обе эти игры потом портируют на Jaguar прямиком из консоли прошлого поколения. Еще в 1989 году, когда Ричард Миллер, отвечающий за проект Panther, был в командировке в Калифорнии на встрече с руководством Atari, он пытался убедить их, что будущее 3D совсем близко. Игры на 16-битных консолях вскоре устареют, и их место займут совсем другие проекты – те, что в трехмерной графике дают игроку настоящую свободу. Но тогда боссы не понимали потенциал технологического прогресса и хотели работать по принципу «Сделать все как у Nintendo с Sega, только быстрее, ярче – словом, круче».

Поэтому им и нужно было решение в виде чипа «Пантера», который бы давал все эти возможности. Конечно, он мог работать и с трехмерными моделями, но ресурсов для свободной обработки уже не хватало. Поэтому Ричард убедил начальство в том, чтобы запустить параллельно разработку еще одной платформы, способной умело справляться с трехмерными играми и тем самым давать потенциальному покупателю совершенно новый опыт. Это положило начало разработки системы Flare 2 под руководством Джона Мэтисона. Так был рожден Jaguar.



*3D-модель. Такой могла стать консоль
Atari Panther.*



INTEROFFICE MEMO

Da: May 16, 1991

Fax No. ST91-53

To: Leonard Tramiel
Richard Miller
Larry Siegel
Craig Erickson

Atari Sunnyvale
Atari Sunnyvale
Atari Chicago
Atari Chicago

Fr: Sam Tramiel

Page 1 of 1

This is to confirm the final, final decision that the Panther project is cancelled.
Long live the Jaguar!

Please, if anyone asks, we cancelled due to technical difficulties. Thanks.

Regards,


Sam Tramiel

ST:lr

*Задokumentированное решение об отмене
Atari Panther.*

Прототип Atari Panther.



Джон Мэтисон занимался «Ягуаром», в то время как его коллега отвечал за разработку чипа Panther. Когда работа над кастомным чипом была завершена, выяснилось, что проект под названием Flare 2 делает значительные успехи и завершение уже не за горами. Трэммиел понимал, что компания не потянет финансово поддержку сразу двух консолей. Более того, у руководства появились сомнения, сможет ли Panther успешно конкурировать с Super Nintendo и MegaDrive, ведь эти консоли успешно делили рынок, и другие компании со своими продуктами, что имели схожие характеристики, например Turbo Graphx-16, оказались не очень успешными.

Так было принято решение сосредоточиться целиком и полностью на проекте следующего поколения, который в будущем должен, как надеялась Atari, перевернуть игровую индустрию своими революционными характеристиками. Документ об отмене Panther был подписан Сэмом Трэммиелом 16 мая 1991 года. В прессе компания делает громкие заявления и интригует публику тем, что вскоре всех ждет нечто более совершенное и захватывающее. Но, к сожалению, с того самого момента для Atari наступят довольно сложные времена, так как она вступила в конкуренцию с консолями совсем другого эшелона.

ГЛАВА 3

ВРЕМЯ «ЯГУАРА»

Atari находилась в слегка подвешенном состоянии. Отменив выход «Пантеры» и полностью сосредоточившись на консоли нового поколения, компания заставила своих потребителей ждать, что было весьма спорным шагом. Игровая индустрия не пустовала. Пожалуй, на начало и середину 90-х пришелся пик перенасыщения игровыми девайсами от самых разных производителей, пытающихся отхватить свой кусок от большого пирога. Конкуренция была сильна как никогда.

Atari находилась в слегка подвешенном состоянии. Отменив выход «Пантеры» и полностью сосредоточившись на консоли нового поколения, компания заставила своих потребителей ждать, что было весьма спорным шагом. Игровая индустрия не пустовала. Пожалуй, на начало и середину 90-х пришелся пик перенасыщения игровыми девайсами от самых разных производителей, пытающихся отхватить свой кусок от большого пирога. Конкуренция была сильна как никогда.

Хотя с «Пантерой» не получилось, в 1989 году Atari все же представила свою новую игровую платформу, но она предназначалась для сегмента карманных систем. Atari Lynx – название пришло для поддержки консолей семейства «кошачьих». Lynx с английского переводится как «рысь». Маленькая «Рысь» хоть и была технически куда более совершенна и пыталась конкурировать с Game Boy, но коммерческого успеха она так и не обрела. Отцы Lynx считают, что проблема заключилась в неверно выбранной маркетинговой кампании, а вместе с тем и слабой поддержке системы – все это не привлекало крупных разработчиков и издателей, чтобы они принесли свои тайтлы на консоль.

Так за несколько лет жизни Lynx показал слабые продажи и не оправдал ожидания Atari. Но компания была настроена позитивно, поскольку основная война еще ждала впереди – это конкуренция среди домашних систем. На этом поприще комфортно ощущали себя лишь Sega и Nintendo. Они и являлись там главными игроками. Такие компании, как NEC, лишь поспевали и прикладывали все усилия, чтобы хоть немного увеличить продажи своей консоли и завоевать доверие покупателя. Atari уже тогда понимала, что им следует зайти сразу с козырей – выдать публике самую мощную платформу среди всех существующих. Это и будет основной фишкой Atari Jaguar.



ATARI LYNX

Когда Джон Мэтисон работал над чипсетом Flare 2, что позднее стал «Ягуаром», с ним был только Мартин. К тому моменту Бен Чейз покинул компанию, чтобы вместе с Argonaut делать для Nintendo проект под названием Super-FX. Во многом Flare 2 стал прямым последователем Panther. Как утверждает Джон, большую часть наработок из «Пантеры» Мартин использовал и во Flare 2, Джон Мэтисон добавил блиттер и RISC-процессор. Сама концепция нового чипсета состояла в том, чтобы создать все условия для работы с трехмерной графикой.

Основой всей платформы были аж 5 процессоров. Два чипа, их еще называют «Том и Джерри», содержали в себе большую часть этих процессоров. Дело в том, что по своему функционалу они непрерывно связаны друг с другом. Это два RISC-процессора. Том работал на частоте почти 27 МГц, обладая быстродействием в миллион инструкций в секунду, что позволяло умело обрабатывать сложные графические эффекты. Вдобавок 64-битная шина обеспечивала быстрый доступ к данным.

Jerry обладал продвинутым DSP-процессором, способным обрабатывать 16-битный звук CD-качества, что в те годы было впечатляюще. 5-й процессор, установленный в чипсете, был Motorola 68000, по изначальной задумке он предназначался для функций управления. Этот технологический тандем должен был в итоге дать огромную производительность. На фоне конкурентов Jaguar действительно был настоящей дикой кошкой, с которой шутки плохи. На бумаге основные характеристики и возможности были таковы:

- **скорость рендеринга 850 миллионов пикселей в секунду, а пропускная способность шины данных – 106,4 Мб/с;**
- **эффект прозрачности объектов;**
- **увеличение, вращение, искривление и поворот спрайтов и изображений;**
- **возможность работы с неограниченным количеством спрайтов любого размера.**

Это лишь основные особенности технических характеристик Flare 2 по оригинальной задумке. Итого, имея 32-битную архитектуру, где только графический процессор с блиттером были 64-битные, а также 64-битной была шина памяти, Atari получила право очень активно использовать в своей рекламной компании заветную цифру, показывая свое превосходство над остальными консолями.

И, несмотря на массу других достоинств, в своих рекламных материалах Atari любила упоминать, что процессор в их платформе в 2 раза быстрее. Хотя, конечно же, такое поверхностное сравнение совершенно бессмысленно. Но тогда это был агрессивный маркетинг 90-х, в ход шли различные способы показать свое превосходство на рынке. Хотя справедливости ради стоит заметить, что к моменту выхода Atari Jaguar был самой мощной консолью на рынке, имевшая игры на картриджах.

«Jaguar была первой консолью на потребительском рынке с уникальными технологическими разработками, предназначенными для работы с 3D-графикой. В играх на 3DO, например, было мало полноценной трехмерной графики, в основном комбинация 2D и 3D с изрядной долей использования Full Motion Video».



Джон Мэтисон

Конечно, возможности были впечатляющими. И в Интернете есть множество путаницы относительно истинных характеристик процессоров. Но одно остается неизменным – все упоминают о чипах «Том и Джерри». Интересное название, не правда ли? На вопрос, почему эти два чипа получили такие имена, в интервью Джон объяснил:

«Мы хотели назвать свои чипы так, чтобы они были на слуху и ассоциировались друг с другом, как инь и янь, Сид и Нэнси, Ромео и Джульетта. Я не помню точно, почему именно этот вариант стал окончательным. Скорее всего, потому, что «Том и Джерри» — это коротко, нейтрально, но при этом хорошо врезается в память».



По поводу инноваций стоит также отметить наличие необычного геймпада. Хотя он выглядит очень громоздко, в больших руках лежит хорошо. Однако для широкой аудитории он вряд ли покажется очень удобным. Обладая тремя кнопками на манер «Мега Драйва» и приятной крестовиной, он все же как нельзя лучше подходит для различных 2D-платформеров. Ко всему прочему, в Atari решили добавить цифровой блок, выполняющий особенную функцию в шутерах. Ни в одной консоли не было такой возможности – выбрать сразу нужное оружие под своей цифрой, без перебора всего содержимого инвентаря посредством крестовины, как у других! Джон вспоминает, как был рожден такой дизайн:

«Контроллеры разработала Ира Левински. Мы поняли, что количества кнопок в привычных для всех геймпадах нам недостаточно. По нашей задумке каждая игра должна будет комплектоваться специальной карточкой. Если ее приложить к цифровому блоку геймпада, появятся обозначения всех функций игры для каждой клавиши этого блока на геймпаде. Конечно, такая идея привносит свежий экспириенс для игрока. Но, как мне кажется, мы как-то сильно зациклились на этих карточках и не уделили должного внимания эргономике...»



*Новаторский геймпад Jaguar
с цифровой клавиатурой.
6-кнопочная Pro-версия.*

Позднее Atari представит на рынок Pro-версию этого контроллера уже с 6 кнопками – настоящий подарок для любителей файтингов. И все же, хоть геймпад и обладал уникальными функциями с хорошей задумкой, эргономика была спорной, и поэтому народной любви ему получить не удалось.

Также Atari лицензирует платформу под названием CoJag. Это аркадная система, построенная на архитектуре Atari Jaguar. Известны всего 7 игр, предназначенных для этого автомата, но большая часть из них так и остались на стадии прототипов. Хотелось бы отметить *Vicious Circle*. Этот файтинг обладал потрясающей графикой и имел любопытные задумки, которые неплохо разбавляли рутинные поединки. Большая часть проектов была отменена в 1996 году, когда Atari уже не поддерживала свою игровую систему.

В июне 1993 года компания объявляет о скорейшем выходе консоли по цене приблизительно \$200. Сначала в Нью-Йорке и позднее по всему миру. В итоге цена составила \$250. Вместе с тем отдельно должен поступить важный аксессуар – CD-аddон. Но появится он только спустя 2 года после релиза самой консоли. Из его функционала можно отметить возможность проигрывания аудиодисков, просмотр фото на компакт-диске, и, конечно же, предполагалось, что в будущем будут выходить специальные версии игр на компакт-дисках, поскольку штатно консоль оснащена портом для картриджа, то есть ее основным носителем был картридж емкостью 6 мегабайт, что значительно больше картриджей Super Nintendo и Sega Mega Drive.

ATARI JAGUAR



У семьи Трэмиел было свое виденье того, как нужно продвигать консоль. Лояльная ценовая политика позволила бы выгодно отличаться от ближайшего конкурента среди консолей нового поколения – 3DO. Её цена в \$700 была пугающей для всех. Хотя она обладала впечатляющими мультимедиа-возможностями, для многих ее стоимость была попросту недоступной. С другой стороны, еще каких-то полтора года назад Super Nintendo на старте стоила \$200. Теперь примерно за эти же деньги Atari предлагает совершенно другой экспириенс и производительность консоли.

Не стоит забывать, что маркетинг был направлен на подчеркивание превосходства над остальными консолями ввиду наличия пресловутых 64 бит. Но, как мы еще увидим позднее, такой подход был совершенно неэффективным, поскольку рекламная компания не приносила желаемого результата и не была такой продуманной, как у PlayStation и других сильных игроков на консольном рынке. Всего рекламный бюджет Atari составлял 40 миллионов долларов, чего было явно недостаточно для успешного старта новой игровой системы. Крупные конкуренты это понимали. Они были готовы тратить в десятки раз больше, что дало свои плоды, но в то же время создавало Atari большие трудности в конкуренции с ними. Джон Мэтисон жалеет, что Atari не уделила должного внимания грамотному маркетингу. В интервью EmuGamer он поделился:

«Трэмиел не считал нужным вкладывать огромные средства в продвижение новой консоли, как это сделала Sony со своей PlayStation. По его мнению, собрать все в кучу и продать как можно дешевле конечному потребителю было достаточно, чтобы продукт на рынке был успешным. Но это так не работает. Мне очень жаль, что он этого не понимал...»



CD-аддон для Jaguar был выпущен лишь спустя два года.

Позднее мы увидим, что подготовка к запуску консоли проходила нервно и с большим количеством проблем во многих регионах, включая США и Европу. Хотя значительная часть работы над архитектурой была завершена, когда они официально отменили релиз «Пантеры», все это время Джон Мэтисон, а также другие люди в Atari занимались своими задачами. Отдельная команда трудилась над CD-аддоном, и Джон напрямую не участвовал в его разработке, хотя и давал определенные консультации и обеспечивал руководство. После того как дизайн консоли, во многом унаследованный от «Пантеры» (судя по чертежам), был утвержден, с 1993 года началось активное освещение грядущей консоли в прессе. Руководство Atari охотно давало интервью различным изданиям, во всех красках рассказывая журналистам о восхитительных возможностях новой консоли. А за кулисами внутри компании тем временем решались важные вопросы.

Atari заключила с IBM сделку на сумму 500 миллионов долларов. Компьютерный гигант с легендарным именем занимался изготовлением печатных плат для консоли, конечной сборкой и отправкой готовых игровых систем поставщикам. Поэтому гордая надпись на консоли **Made in USA** – правда. Только интересная деталь: IBM занималась сборкой консоли только первый год. Уже во второй половине 1994 года эту роль на себя взяла другая компания под названием Comptronix, производственные мощности которой располагались в Колорадо-Спрингс.



*Команда разработки Panther и Jaguar:
Бен Чейз, Ричард Миллер, Джон Мэтисон*



Сэм и Джек Трэмиэл на вечеринке,
посвященной запуску Atari Jaguar.

Многие журналисты спрашивали Сэма Трэмиела, почему в 1993 году консоль нового поколения выходит без встроенного CD-привода. Ведь, по слухам, новая консоль от Sega, которая носит имя Saturn, будет иметь игры на дисках. Не отстает от этой тенденции и Sony, готовя PlayStation к выходу на рынок. Тогда Сэм ответил, что принципиальная позиция компания такова, чтобы предоставить максимально демократичные цены на свои продукты. К примеру, родители хотят своему чаду на Рождество купить новую игровую консоль. 300 или 400 долларов – это довольно внушительная цифра за такой подарок, не каждый может себе позволить. А базовая комплектация Atari Jaguar за \$200 – это дешево, даже по меркам 16-битных конкурентов. Кому надо, позднее докупит себе еще CD-аддон. По его мнению, это сейчас наиболее удачный ход, чтобы увеличить продажи. Позднее он не исключил возможности появления новой модели Jaguar, которая будет уже в себя включать CD-Rom. «Но надо убедиться, что такая потребность среди потребителей появится», – пояснил Сэм журналистам игрового издания EDGE.

Конечно, руководитель игрового подразделения сильно преувеличивал некоторые аспекты новой консоли, а иногда совсем уж позволял себе весьма смелые заявления. Так, в интервью одному американскому изданию Сэм Трэмиел сказал, что Atari Jaguar мощнее Sega Saturn, а Sony PlayStation просто «чуть более быстрая». Конечно же, сейчас подобное даже сложно как-то комментировать. Кроме того, в этом же интервью он сообщил: в случае если Sony будет продавать свои консоли на американском рынке по цене \$299, он будет подавать на компанию в суд из-за нечестного демпинга. Сбылось ли что-то из сказанного? Нет. Если позиционирование своей игровой системы как самой мощной на рынке еще можно как-то понять, то вот угрозы, высказанные в адрес конкурента, так и не были исполнены, поскольку всем известный факт: на рынке США Sony PlayStation продавалась по стартовой цене в \$299.

Вообще уже на старте у Atari Jaguar как-то не заладилось, хоть начало нельзя назвать вялым или провальным. Проводилась активная рекламная кампания в газетах и журналах, предвещая скорое появление новой игровой системы от производителя с громким именем. Казалось, что стоит ожидать возвращения того величия, какое было у компании во время 8-битной системы Atari 2600. Но за кулисами не все было так радужно.



Ричард Миллер презентует Atari Jaguar журналистам.

Реклама «самой мощной игровой системы всех времен» в прессе.

JAGUAR 64-BIT.
THE MOST POWERFUL HOME VIDEO GAME SYSTEM EVER INVENTED.

"Perfect"
—Electronic Gaming Monthly

MILITANT ALIENS.
You can't live with 'em.
You can't play without 'em.

RAIDEN

Mother Earth has fallen to deranged, militant aliens. As pilot of the Raiden Supersonic Attack Fighter, it's up to you and you alone to mount a daring counter attack.

Rip through enemy lines, torch Getting units with your homing missiles, and get

THE NAME IS MCFUR.
TREVOR MCFUR.

TREVOR MCFUR IN THE CRESCENT GALAXY™

The Crescent Galaxy has fallen and it's up to you, Corporal Trevor McFur, to return the planet Cosmolette to its citizens.

With your trusty sidekick, Cutter, you'll blast through five worlds filled with monster asteroids, killer Starbots, deadly Gundinos, savage Cyber Cherubs, and bosses that confront you on the screen.

Rapid 3-D renderings and a variety of special weapons will make this interplanetary struggle one of the most formidable space adventures this side of the universe.

conversion of the arcade game for one or two players.

JAGUAR
64-BIT GET BIT.
INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

Пиар-менеджер европейского подразделения Atari вспоминает, что старт мог быть очень хорошим. Однако бюджет выделили мизерный – компания распылялась бездумно по всему миру, обозначив свое присутствие в США, Канаде, Европе, Японии и даже Корее! Правда, в странах Азии и Японии продажи Jaguar были настолько низкими, что сейчас найти такую версию консоли практически невозможно – это действительно большая редкость.

Что касается основных регионов, США и Европы, то второй повезло куда меньше. Atari не могла позволить себе огромные бюджеты для старта, и в таких условиях было крайне трудно. Тяжело даже представить: за организацию продаж по всей Европе отвечала команда всего лишь из 12 человек! Они пытались улаживать множество дел: договоренности с прессой, переговоры с поставщиками и посредниками и многие другие вопросы, в которых постоянно случаются разного рода трудности. Таким образом, атмосфера в офисах Atari в Европе царила не очень дружелюбная. Вдобавок некоторые игровые издания изначально скептически относились к новому продукту от Atari, не ожидая большого успеха.

Также одной из основных неудач была скудная стартовая линейка игр. Настроение геймеров понять можно: Cybermorph хотя и выглядит как отличное техно-демо, геймплей у нее на любителя. В то время в похожем жанре и стиле StarFox от Nintendo показывал куда большие успехи, заслужив лояльность игроков по всему миру. А что касается второй игры, которая предлагалась покупателям Atari Jaguar, – это заурядный скролл-шутер, который ничего нового предложить игроку не сумел.

*Скудный стартовый набор игр Jaguar:
Cybermoth и Trevor McFur*



Так, в в первое Рождество планировалось продать 250 000 консолей, но по факту удалось лишь чуть более 25 000 экземпляров. На старте было представлено всего 2 игры: Cybermorph и Trevor McFur – малоизвестный скролл-шутер, отличавшийся крайне скучным игровым процессом.

Проблема в том, что ключевые тайтлы, которые должны показать себя с лучшей стороны и заинтересовать игроков, задерживались, появившись только через год после запуска консоли. Например, Alien vs Predator очень отличалась от типичных шутеров того времени. Это был не клон Doom, а уникальная игра, где большое значение отводится не бездумному отстрелу инопланетян, а гнетущей атмосфере страха. И благодаря грамотной оптимизации и использованию различных графических эффектов, что недоступны 16-битным консолям, многие увидели бы превосходство консоли нового поколения.

«Я видел эту игру еще на ранних этапах разработки. Тогда она запускалась плавно, без каких-либо просадок, но геймплей был еще не до конца доработан. Но вот финальная версия получилась на порядок медленней. Мне кажется, команда разработчиков слишком много времени и ресурсов потратила на то, чтобы задействовать процессор 68000, при этом они не уделили должного внимания анимации. Поэтому оптимизировать код можно было гораздо лучше».



Alien vs. Predator

Так, шутер от Rebellion не оценили по достоинству. Журналисты игру просто не поняли. Издание EDGE поставило ей оценку 4/10, тем самым отпугнув огромное количество потенциальных покупателей и пошатнув доверие и без того скептически настроенных геймеров.

Хотя был тот же Doom, который является чуть ли не лучшей игрой за пределами ПК-версии. Лично Кармак принимал участие в ее создании и хвалил возможности Jaguar, подчеркивая, что при создании они не идут на компромиссы. Doom будет работать также плавно, как и на мощном компьютере, при этом с аналогичным качеством графики. Правда, как мы уже знаем, с музыкой в версии для 64-битной консоли почему-то вышла какая-то беда.

Несмотря на все усилия Atari заручиться поддержкой сторонних разработчиков и выпустить на своей новой системе качественные тайтлы, результаты все же были не столь впечатляющими. По библиотеке игр Jaguar проигрывал любой 16-битной платформе, и даже крупные издатели охотнее выпускали свои игры там, не идя на контакт с Atari. Поэтому постепенно все шло к тому, что доверие инвесторов не оправдывается, а продажи консоли неуклонно падают.

Репутация Трэмиела на поприще игровых консолей заметно повлияла на общие договоренности с компаниями разработчиков и издателей. Многие из них отказались от сотрудничества с Atari и не планировали работать над своими тайтлами для новой 64-битной платформы. Поэтому на Jaguar мы не увидели такие хиты, как Street Fighter от Capcom или Contra от Konami. Контракты заключались в основном с маленькими конторами, которые впоследствии занимались просто не всегда качественным портированием игр с 16-битных консолей или же собственными проектами, и в них зачастую не задействовалось и четверти потенциала Jaguar.



Также в прессе постоянно были споры по поводу того, по-настоящему ли это была 64-битная платформа. Одни говорили о том, что только 2 процессора дают в сумме 64 бита. Другие обращали внимание на то, что только графический сопроцессор 64-битный, а центральный процессор был всего лишь 32-битным. В результате еще до начала старта продаж репутация оказалась под ударом. И, как вспоминает один из технических специалистов из Atari, трудно в интервью объяснять все детали. Чувствуешь, будто ты один против всех. И когда репутация уже подпорчена, практически невозможно изменить настрой большинства.

Такие неудачи медленно и верно истощали бюджет компании, Atari предстояло в дальнейшем не только поддерживать консоль, но и выдавать на рынок новые продукты: игры и аксессуары. И тут появилась возможность поправить финансовую ситуацию: компания вспомнила про споры с Sega, к которой Atari выдвинула свои обвинения еще в 1991 году. Многие в Интернете считают, что главной причиной спора стал патент на контактные разъемы и коннекторы геймпада. Но это лишь часть дела. На самом деле в тот период времени компания владела более чем 70 разными патентами. И, по утверждению представителей Atari, японская компания нарушила их патент, используя в своих играх технологию горизонтальной прокрутки. Переговоры тогда ни к чему не привели, и в 1994-м Atari решила обострить спор, представив иск против Sega.

Ситуация была непростой. Компании не удалось представить неопровержимых доказательств того, что Sega нарушает патент и наносит из-за этого Atari непоправимый финансовый ущерб. Урегулировать все вопросы сразу не удавалось, хотя американское подразделение Sega во главе с Томом Калински было открыто к диалогу и готовилось компенсировать все убытки. В итоге обе компании пошли на очень любопытную сделку, которая могла бы буквально изменить ход истории всей игровой индустрии.

В ноябре 1994 года они заключили соглашение, согласно которому Atari могла использовать многие тайтлы Sega, за исключением «Соника». Также японская компания приобрела у Atari акции на 40 миллионов долларов и выплатила компенсацию в размере 50 миллионов долларов. Еще они получили возможность пользоваться лицензиями друг друга на определенного рода патенты и программное обеспечение. Также немаловажный пункт – это обязательство в дальнейшем разрешать все конфликтные вопросы в досудебном порядке.

Sega была довольна результатами сделки, поскольку изначально Atari предъявляла к японскому гиганту совершенно неразумные требования в виде больших отчислений за использование запатентованных технологий, что само по себе является весьма спорным вопросом. Sega и так готовилась к запуску Saturn, к тому же совсем недавно провалившийся проект 32X нанес ощутимый удар по бюджету компании. Дополнительные судебные разбирательства с компанией-конкурентом им были ни к чему. Что получила Atari?

У нее появились блестящие перспективы выпустить для Jaguar большое количество известных игр. Учитывая, что железо новой консоли значительно мощнее Mega Drive, мир мог бы увидеть знакомые всем игры в совсем новом виде. Кто знает? В интервью одному изданию на вопрос, какие Sega-проекты Atari заинтересована использовать больше всего, Сэм Трэмиел ответил весьма расплывчато, опираясь на то, что еще не все детали согласованы и компания еще не принимала никаких решений на этот счет. Но, оглядываясь в прошлое, мы уже знаем, что это ничем так и не закончилось. Для Atari данная сделка послужила не более чем инъекцией, дополнительным денежным потоком, который помог удержать Jaguar на плаву какое-то время. Тем более в разработке было два ключевых аксессуара, на которые Atari сделала высокие ставки – это CD-привод и очки виртуальной реальности.



16-страничный рекламный буклет Jaguar, выпущенный в 1994 г.



Contact: Sega Enterprises, Ltd.
Richard Brudvik-Lindner
(415) 802-3657

Atari Corporation
Sam Tramiel
(408) 745-8824
August Liguori
(408) 745-2069

Manning, Selvage & Lee (for Sega)
Brenda Lynch
(818) 509-1840

SEGA AND ATARI ANNOUNCE LONG-TERM LICENSING AGREEMENTS, EQUITY INVESTMENT, AND RESOLUTION OF DISPUTES

SUNNYVALE, Calif. (September 28, 1994) – Sega Enterprises, Ltd., and Atari Corporation (AMEX:ATC) announced today an affiliation that includes several agreements designed to serve as the basis of future working arrangements between the two video game manufacturers.

Under the terms of the agreements:

- Sega will receive worldwide, non-exclusive rights with certain exceptions to Atari's extensive library of patents, a number of which extend beyond the turn of the century. The agreement covers Sega, its subsidiaries, its licensees, and its customers for more than 70 U.S. patents and applications, for a fully prepaid royalty to Atari covering the remaining 7 years of certain patents, amortized at approximately \$7 million per year. Atari will therefore receive a total of \$50 million, less Atari's contingent attorney fees and costs.

- Sega will purchase approximately 4.7 million shares of Atari common stock for a total price of \$40 million.

- Both companies will enter into software license agreements for a specified number of games that would be made available on each company's present and future platforms.

- Atari will dismiss its legal proceedings against Sega, and each company will release all claims against the other.

The agreements are subject to approval by the United States Department of Justice and the Federal Trade Commission under Hart-Scott-Rodino and to certain other conditions.

"We are extremely pleased with this relationship that has potential long-term benefits for both companies," said David Rosen, Co-Chairman of Sega of America.

"We at Atari are very pleased with this new affiliation. The increased cash position will be used among other things to enhance our marketing position this fall," said Sam Tramiel, President, CEO of Atari Corp.

Atari designs and markets interactive multimedia entertainment systems and is located in Sunnyvale, California.

Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, is a nearly \$4 billion company, recognized as a leader in interactive digital entertainment media with operations on five continents.

###

Atari Corporation
1196 Borregas Avenue
Sunnyvale, CA 94089-1302
Tel: (408) 745-2000

Соглашение с Atari о выпуске игр Sega
на «Ягуаре»



September 28, 1994

TO OUR VALUED CUSTOMER:

Atari Corporation is delighted to announce an affiliation with Sega that results in a long term licensing agreement between the two companies. Attached please find a copy of the joint press release that went out on the Business Wire, Wednesday, September 28, 1994.

The implications for you, our valued customer, and for our target consumer, are that Atari will have additional resources to aggressively market the 64-bit Atari Jaguar. As the marketing program is launched for the fourth quarter of 1994, you will see the immediate benefits in terms of increased consumer awareness and growing sales for the Award Winning Atari Jaguar.

Coupled with the aggressive marketing program, the release of approximately thirty software titles by the Christmas Holiday season of 1994 will insure the successful sell-through of Atari Jaguar products for our retail partners. The fourth quarter 1994 Jaguar software releases include such Atari published titles as Alien Vs. Predator, Kasumi Ninja, Doom and Iron Soldier; plus a number of outstanding titles published by Third Party Developers including Williams Industries (Troy Aikman Football, Double Dragon V), UBI Soft (Rayman) and Ocean Software Limited (Theme Park, Syndicate, Soccer Kid).

Long term benefits of this agreement will enable Atari Corporation to focus its resources on developing an extensive software library for the Jaguar. As part of the agreement there will be an ongoing exchange of software titles between Atari Corporation and Sega that will be made available on each company's present and future hardware platforms.

We look forward to a successful 1994 holiday selling season.

Best Regards,

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Garry Tramiel', written over a horizontal line.

Garry Tramiel
General Manager

Atari Corporation
1196 Borregas Avenue
Sunnyvale, CA 94089-1302
Tel: (408) 745-2000

415-802-3720
11-13-94 at 11:28 AM
FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION
FBI
7002-008

System		AVAILABLE GAMES				
SKU#	Rating	Game Title	Royalties Owed to 3rd Party	Term	Territory	Other
MS		ACTION FIGHTER	**			
2330 MS		AERIAL ASSAULT	GG Royalty to Sanitau MS Royalty to Sanitau and for music to Ishino *			
MS		AIR RESCUE	**			
MS		ALEX KIDD IN TECH WORLD	**			
MS		ALEX KIDD IN MONSTER WORLD	**			
MS		ALEX KIDD SHINOBI WORLD	**			
MS		ALEX KIDD LOST STARS	**			
Gen		ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE				
1121 MS		ALIEN STORM	MS Royalty to Sanitau*	X		
MS		ALIEN SYNDROME	**			
1100 MS		ALTERED BEAST	MS**			
Gen		ARROW FLASH	Royalty to IFL*			
MS		ASSAULT CITY	Royalty to Sanitau*			
MS		ASTRO WARRIOR	**			
MS		ASTRO WARRIOR HIT POT	**			
2408		AX BATTLE	Royalty to Softarc*			
MS		AZTEC ADVENTURE	**			
MS		BANK PANIC	**			
MS		BASKETBALL NIGHTMARE	**			

* Royalty rate would have to be renegotiated with third party.
 ** Unable to determine nature or extent of third party rights.
 Gen: Genesis GG: Game Gear MS: Master System CD: Sega CD
 games3.doc

Page 1

Списки игр Sega для Atari Jaguar

System		AVAILABLE GAMES				
SKU#	Rating	Game Title	Royalties Owed to 3rd Party	Term	Territory	Other
MS		BATTLE OUT RUN	**			
1060		BIO-HAZARD BATTLE				
MS		BLACK BELT 6	**			
MS		BLADE EAGLE 3D	**			
1124 MS		BONANZA BROTHERS	Gen Royalty to IFL* MS Royalty to Sanitau*	Uncertain		
MS		BUGGY RUN	**			
MS		CASINO GAMES	**			
		CRACK DOWN	Royalty to Hottone*			
1644 GA		CRYSTAL'S PONY TALE	Royalties: 4% US; \$50/Japan; \$75 elsewhere Paid: 45 days	As long as Sega sells the product		Product introduced 9/27/94, available for license 9/27/95
MS		CYBER SHINOBI	**			
1024		CYBORG JUSTICE	Royalties: 5% U.S.; \$50/unit Rest of world	As long as Sega sells the product		
MS		DANNAN the JUNGLE FIGHTER	Royalty to Whiteboard*			
GG		DEFENDER OF OASIS				
4419 MA-13		DOUBLE SWITCH	Royalty to Digital Pictures*			Sega does not have right to sublicense to non-Sega platforms, would require negotiation with Developer
MS		DRAGON CRYSTAL	Royalty to Sanitau*			
MS		DYNAMITE DUKE	Royalty to Sanitau*			
MS		ENDURO RACER	**			

* Royalty rate would have to be renegotiated with third party.
 ** Unable to determine nature or extent of third party rights.
 Gen: Genesis GG: Game Gear MS: Master System CD: Sega CD
 games3.doc

Page 2

November 30, 1994

415 892 3720
 11-30-94 12:13 PM
 TO 91408745:008
 FROM 3204 75 AMERICA
 P037/008

System SKLW Rating	Game Title	Royalties Owed to 3rd Party	AVAILABLE GAMES	Term	Territory	Other
MS	GREAT FOOTBALL	**				
MS	GREAT GOLF	**				
MS	GREAT ICE HOCKEY	**				
MS	GREAT SOCCER	**				
MS	GREAT VOLLEYBALL	**				
MS	HANG-ON	**				
1025	JEWEL MASTER	Royalty to Amusement*				
MS	KENSEIDEN	**				
1010	KID CHAMELEON			X		
MS	KUNG FU KID	**				
1383	LAND STALKER	Royalty to Climax*		Uncertain		
MS	LASER GHOST	**		X		
MS	LINE OF FIRE	Royalty to Sims*				
MS	LOAD OF THE SWORD	**				
MS	MARKSMAN SHOOTING	**				
MS	MASTER OF COMBAT	Royalty to Sims*				
MS	MAZE HUNTER 3D	**				
MS	MISSILE DEFENSE 3D	**				
GEN	MYSTIC DEFENDER					

* Royalty rate would have to be renegotiated with third party.
 ** Unable to determine nature or extent of third party rights.
 Gen: Genesis GG: Game Gear MS: Master System CD: Sega CD
 games3.doc

Page 4

November 30, 1994

415 892 3720
 11-30-94 12:13 PM
 TO 91408745:008
 FROM 3204 75 AMERICA
 P037/008

System SKLW Rating	Game Title	Royalties Owed to 3rd Party	AVAILABLE GAMES	Term	Territory	Other
MS	SCRAMBLE SPIRITS	**				
Gen	SHADOW DANCER					
1312	SHINING FORCE	**		XX		
1316 GA	SHINING FORCE II			XX X		
1310	SHINING IN THE DARKNESS	Royalty to Climax*		Uncertain X	Not Japan	
MS	SHINOBI	**		X		
2402	SHINOBI II	Royalty to Megacsoft* and music royalty to Enshant*		No		
1136	SHINOBI III	Music royalty to Enshant*		No		
GO, MS	SPACE HARRIER	GG Royalty to Santos* MS**				
2314	SPACE HARRIER II					
MS	SPACE HARRIER 3D	**				
MS	SPORTS PAD BASEBALL	**				
1019 MS	STREETS OF RAGE 1	Music royalty to Enshant*		X		
1054 MS	STREETS OF RAGE 2	MS Royalty to Santos and for music to Enshant* GG Royalty to Nihon and for music to Enshant*		X		
Gen	STREETS OF RAGE 3	Music royalty to Enshant*		X		
MS	SUBMARINE ATTACK	**				
1093	SUPER HANG ON					
MS	SUPER TENNIS	**				
MS	SUPER TENNIS FIVE	**				

* Royalty rate would have to be renegotiated with third party.
 ** Unable to determine nature or extent of third party rights.
 Gen: Genesis GG: Game Gear MS: Master System CD: Sega CD
 games3.doc

Page 5

November 30, 1994

ГЛАВА 4

ПОРАЖЕНИЕ

Atari старалась приложить все усилия, чтобы сохранить позицию на рынке и не допустить очередного провала, хотя он был фактически неминуем. Несмотря на то, что будущее было довольно мрачным, планы все же оставались амбициозными. А именно – представить на рынок как минимум еще два ключевых девайса, которые вдохнут в платформу новую жизнь и подарят обладателю консоли совершенно новые ощущения.

CD-аксессуар разрабатывался все то время, пока готовилась к выходу сама консоль. Сделан был аддон при участии специалиста, ранее работавшего в Tandy Corp. Главная мантра Трэмиелов заключалась в удешевлении стоимости продукта, поэтому сразу разрабатывать дисковод как неотъемлемую часть игровой консоли не стали и перенесли это в отдельный проект. Представили его на выставке CES в 1995 году, спустя два года после релиза консоли. И такое решение удачным не назовешь, поскольку Jaguar к тому моменту так и не достиг особого успеха, потому изначальный план того, что данный аксессуар будет хорошо продаваться и станет популярным среди владельцев консоли, провалился.

К 1995 году перед релизом CD-дисковода стоимость Jaguar составляла уже 150 долларов. Atari продолжала активно использовать в своей рекламе два основных меседжа – их консоль очень мощная, при этом самая доступная. Если прикупить ее сейчас вместе с CD-приводом, то общая цена будет 300 долларов, что более чем в 2 раза меньше, чем у ближайшего конкурента 3DO. Решение продавать девайс отдельно задолго после выхода платформы возымел бы успех в случае, если бы компания учла ряд деталей.

Первое – это внешний вид совмещенного устройства. До Интернета, еще во времена игрожура 90-х, ходила шутка, что такой дизайн сильно напоминал унитаз. И действительно, с этим сложно не согласиться. Вдобавок ко всему он был достаточно громоздким и неудобным в подключении. И самое главное – за свой короткий период жизни дисковых игр вышло лишь 13 штук, и многие из них отличались только наличием музыки CD-качества.



«Унитазный» дизайн CD-аддона стал предметом шуток игроков и прессы

На поверку оказалось, что радикальных изменений это расширение не дало. Улучшения графики нет, поскольку CD – всего лишь способ хранения и считывания данных. Хотя теперь можно было хранить до 790 мегабайт, все же должно было пройти какое-то время, чтобы этим потенциалом пользовались на все 100%. По большому счету, резкого скачка качества игр этот девайс с собой не принес.

Главным образом его появление не решило основную проблему – сложность архитектуры для разработки игр и спорная репутация Atari. Учитывая все это, очень многие крупные компании заранее выразили свои намерения не работать с новой платформой и планировали свои релизы на других системах – даже охотно продолжали поддерживать 16-битные консоли. Вспомните 1993-95 годы – это золотое время для того же Mega Drive, когда вышло много знаковых тайтлов не только от самой Sega, а также и от сторонних разработчиков. И у Nintendo также все было неплохо. Она последняя, кто представила свою консоль пятого поколения и поддерживала Super Nintendo вплоть до конца 1998 года.

Стоит ли говорить, что в продажах Atari Jaguar CD снова провалился. И тем временем компания готовила новый громкий девайс – как ответ Virtual Reality от Nintendo. Это был шлем виртуальной реальности для Atari Jaguar. Его представили лишь однажды на выставке, есть даже фотографии с этого мероприятия. Он действительно разрабатывался силами сторонних компаний, с которыми Atari заключила соглашение. Джон прокомментировал сложившуюся ситуацию так:

«Да, он действительно существовал, и мне довелось испытать его лично. Этот девайс опережал свое время и был довольно продвинутым, хотя качество картинки все же оставляло желать лучшего».



*«Шлем виртуальной реальности»
для Jaguar*

За изображение отвечал один 7-дюймовый дисплей с активной TFT-матрицей с разрешением 400 на 260 пикселей, отображая при этом 65 000 цветов. В своих рекламных буклетах Atari заявляет, что это устройство виртуальной реальности подарит каждому геймеру совершенно новые ощущения. Невероятное качество и удивительные технологические разработки – на бумаге звучит заманчиво. Но по факту сложно сейчас найти хотя бы упоминания о действительно разрабатывавшихся играх для этих очков. Хотя, пожалуй, было бы интересно попробовать этот шлем с собственными элементами управления в Doom или Wolfenstein. Ведь вместе со шлемом предполагалась так называемая tracking station, которая отслеживает движения игрока.

Конечно, разработка стоила немалых денег, и ей не суждено было предстать перед широкой публикой. Есть несколько прототипов, которыми владеют коллекционеры и энтузиасты, увлекающиеся играми и девайсами Atari.

Вдобавок к неизданному шлему с очками виртуальной реальности до прилавков не дожил и голосовой модем, что предназначался для совместной игры через телефонную линию. К модему в комплекте шла гарнитура, так что геймеры получили бы возможность общаться при онлайн-игре. Амбициозные технологии для середины 90-х!

*Презентация VR-шлема Jaguar
на выставке*



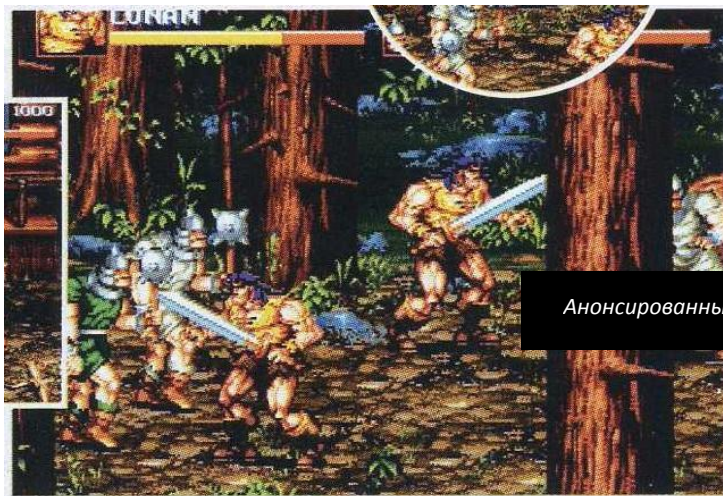
Если сами по себе задумки девайсов были достойными, но местами хромала реализация, то неграмотное позиционирование самой консоли и отсутствие достойной библиотеки игр то и дело отталкивали каждого потенциального покупателя. А ведь на Atari Jaguar могло выйти много достойных игр. Помимо возможностей, открывшихся компании после соглашения с Sega, у них еще были лицензии на будущие проекты с громким именем. Но они были отменены.

Так, в игровом журнале *Computer and Video Games* была новость о готовящейся к выходу игре *Mortal Kombat 3* на Atari Jaguar. Соглашение было достигнуто напрямую с компанией Williams. Хотя анонс был не более чем вбросом без какой-либо конкретики, можно предположить, что платформа потеряла действительно качественный тайтл. На какой стадии готовности была игра на момент написания этой новости, узнать невозможно.

Также готовился амбициозный проект под названием *Conan*. Судя по представленным записям геймплея, игра была схожа с *Golden Axe* и *Legend*, выходившим на Super Nintendo. Это был 2D-битемап с крупными спрайтами и качественной прорисовкой персонажей и фонов. Судя по всему, большая часть работы была завершена. Но, учитывая финансовый провал Atari, издатель отказался от выпуска этого проекта.

Вместе с тем планировался для Atari Jaguar и «Червячок Джим»! У Atari была возможность выступить издателем, а разработкой занималась компания Softgold. По заверению одного из разработчиков, игра была написана с нуля и находилась на стадии раннего прототипа. Можно было загрузить лишь один уровень и управлять персонажем. Это демо показали Atari, и позднее этот проект, как и многие другие пришлось закрыть. Главная причина – отсутствие бюджета. Череда неудач выбила Atari из поединка конкурентов, соревнующихся за кошелек покупателя, оставив ее на задворках истории игровой индустрии...

В 1995 г. Atari приостанавливает производство оборудования и пытается реализовать остатки непроданных консолей. 5 сентября компания объявляет о 150 000 проданных консолей, что совсем не соответствовало первоначальным планам – полмиллиона за первый год. В конце года у президента компании Сэма Трэмиела случился сердечный приступ, и его отцу пришлось временно занять пост действующего руководителя.



Анонсированный Soap так и не вышел...

...как и Mortal Kombat 3, обещанный в журнале Computer and Video Games

CVG NEWS

connected

The Atari Jaguar is the
third party licences for the
first console for the
Mega Drive 32X include Return
gore-ridden Mortal
Fire, Alone in the Dark and
Kombat III; Psynosis
Toughman Contest; Binary

in some
to be

looking
Mega Drive; news of

PSX teasers;
Grimlin's new four-play

plus news of
GMS racer; and finally Rise

Raiden and Bug! on
of the Robots on coin-up.

the Sega Saturn...

6

the **wired-up** gaming news section

MK3 TO DEBUT ON JAGUAR

Atari are often criticised for their lack of quality software support for the Jaguar - but now they've gone out and scored possibly the software coup of the year...

With Mortal Kombat 3 looking likely to completely out sell its predecessor, Atari have announced that they've secured the rights to publish the first home version. The coin-up, which is due to go on site-test in arcades this summer, is set to top the success of the previous two versions. Programmers John Tobias and Ed Boon have opted to stick to the tried, tested and comfortably familiar format we've all used to, but added new characters, including two robot ninjas, more gore and excellent animations which turn your character into a slaving beast. Atari are confident that they can deliver an arcade-perfect version of the game which will include every feature of the coin-up.

There isn't an official release date yet, but we will give you more news as we get it. However, we've been reliably informed by a top programming team that the Jaguar is more than capable of delivering a spot-on conversion of the game. If that's the case, we're looking forward to it already.

SELECT YOUR FIGHTER

KOMBAT 3: THE ULTIMATE

А ведь в планах еще было выпустить как минимум 2 консоли. Одна из них **Jaguar Duo** – некоторые ошибочно называют ее Jaguar 2, хотя это не совсем корректно. Ранее Сэм говорил, что если будет спрос, то такую консоль можно сделать. И в 1995-м такая необходимость присутствовала. Во-первых, так можно было удешевить производство, что положительно скажется на цене. Во-вторых, простота использования для конечного потребителя. Вместо того, чтобы покупать дорогостоящий аксессуар и заботиться о его подключении, можно сделать облегченную версию консоли, которая совмещала бы в себе слот для картриджа и CD-привод. Также, как утверждают некоторые разработчики, занимавшиеся написанием игр для «Ягуара», таким образом обмен данным происходил бы быстрее, нежели с внешним приводом компакт-дисков, что продавался отдельно.

Так или иначе, этот проект тоже пришлось закрыть. Только на одной из выставок в Чикаго был показан дизайн этой версии консоли. Но это был муляж – не более чем демонстрация дизайна, пустой корпус.

Вторая консоль должна была прийти на замену оригинальному «Ягуару» и предположительно стать **Jaguar II**. Чипсет под кодовым названием Midsummer, разработанный компанией Motorola, обладал улучшенными характеристиками. Прототипы материнских плат в действительности существовали! Там было все так же 2 чипа «Том и Джерри» второго поколения уже под названиями Oberon и Puck. 64-битный блиттер теперь мог работать с треугольниками и имел гораздо большую производительность. Ко всему прочему была заявлена возможность отображения 750 000 полигонов в секунду – это, конечно же, впечатляющая цифра. Игры уже должны были быть на компакт-дисках, а также платформа обладала бы полной обратной совместимостью. У нее были все возможности стать достойным конкурентом PlayStation, но Atari сделала уже слишком много ошибок...

Дизайн-концепт Jaguar Duo



В 1996 году Time Warner продает целое игровое подразделение Atari компании JTS Corporation. И не пройдет и года, как у них все права выкупит более известная на весь мир компания Hasbro. Новый владелец не был заинтересован в том, чтобы вести бизнес на поприще игровых консолей и не поддержал проект Jaguar II, оставив его на стадии тестового образца. А платформу Jaguar объявил открытой, предоставив все исходники, ввиду чего образовалась волна интереса к платформе, хоть ее уже и не было в открытой продаже. Стали выходить Homebrew-игры, и по сей день появляются сообщения об очередном готовящемся релизе для Atari Jaguar. Сообщество энтузиастов-любителей Atari Jaguar небольшое, но оно очень дружное и живое. Помимо новых игр, которые можно купить даже на картриджах, также можно найти и другие аксессуары, например флеш-картридж. Можно сказать, что «Ягуар» получил признание только после своей официальной смерти...

Хотя Atari старалась конкурировать с Nintendo и Sega и подчас у нее появлялись здравые идеи, все же своими спорными решениями и недальновидной стратегией компания погубила свою же платформу. Сложная в обращении архитектура не была достаточно хорошо задокументирована, ввиду чего не все хотели и могли писать для нее игры, задействовав потенциал консоли полностью. Также не желая восстановить репутацию среди геймеров и других компаний, руководство считало, что низкая цена – это ключ к успеху, однако из-за отсутствия должного внимания к библиотеке игр консоль не смогла заинтересовать широкий круг потребителей. Отсутствие узнаваемых и успешных тайтлов – вот ключевая причина, по которой Jaguar остался лишь уделом энтузиастов, и о нем помнят только ретро-геймеры, а также фанаты компании Atari. Мы же, в свою очередь, можем теперь изучить события тех лет подробнее и узнавать историю игровой индустрии лучше.

Некоторые материалы взяты из открытых источников в Интернете, а также из игровых изданий EDGE, Next Generation Magazine, EGM и пр. Отдельное спасибо ресурсам atari.io и atariarchives.org

Идея, текст: **Дмитрий Алексов**

Дизайн, верстка: **Денис Кочетков**

EmuGamer, 2019 г.

