

# Atari Jaguar: quando la potenza non è tutto

**Atari**: il marchio che introdusse i videogiochi al mondo negli anni '80, un tempo magico, in cui la grafica e il suono venivano compensati con l'immaginazione del singolo giocatore. Come sappiamo e abbiamo accennato anche in un nostro precedente [articolo](#), **Atari** godeva di grandissima fama, tanto da essere sinonimo di videogioco, ma la crisi del 1983 portò alla chiusura di **Atari.Inc** e il suo marchio cadde nell'oscurità, per sempre eclissato da **Nintendo**. Sotto la leadership di **Jack Tramiel**, fondatore di **Commodore** che acquistò i suoi asset hardware per poi rilanciarli sotto il nuovo brand **Atari Corporation**, la compagnia si rialzò in piedi con lancio di **Atari 7800**; sebbene la console non costituì un fallimento, grazie anche alla deliziosa feature della retrocompatibilità con **Atari 2600**, questa non riusciva a reggere il confronto con **Nintendo** a livello di marketing, software e supporto di terze parti, neppure con il computer/console **Atari XEGS**, rimanendo di conseguenza una console di nicchia e per pochi appassionati. Nel 1989 **Atari** lanciò **Lynx**, **la prima console portatile a colori e con display retroilluminato**, un anno prima del più aggressivo **Sega Game Gear** che presentava più o meno le stesse caratteristiche. Ancora una volta, nonostante le sue ottime capacità, la nuova console **Atari** (che cominciò il nuovo trend interno di chiamare le proprie console con nomi di specie feline) non ebbe lo stesso supporto del **Nintendo Gameboy** e **Sega Game Gear**, finendo dunque per rappresentare la nicchia. Vale ricordare però che il **Lynx**, come l'**Atari 7800** e i computer **XEGS** e **ST**, erano molto popolari in Europa, specialmente in Regno Unito che rappresentò, in un certo senso, il nuovo core-market dell'azienda. Dopo il 1992 **Atari**, che fermò la produzione del **7800**, non aveva più nulla sul fronte delle console casalinghe, mentre nel frattempo **Nintendo** e **Sega** se le davano di santa ragione "a colpi di bit". Con l'arrivo di **Sega Mega Drive** (o **Genesis** in Nord America) i giocatori vennero messi di fronte alla nuova parolina "bit", un termine che in realtà nessuno sapeva cosa significasse realmente ma stava a sottolineare, in un qualche modo, la potenza hardware di una determinata console o computer. Grazie "all'esposizione dei bit" **Sega** poté accaparrarsi un netto vantaggio contro il **Nintendo Entertainment System** con i suoi 16bit, otto in più rispetto alla controparte, ma con l'arrivo del **Super Nintendo** la guerra, da lì in poi, fu combattuta ad armi pari.

**Atari**, visto anche che il **Turbografx 16** di **NEC** non decollava al di fuori del Giappone (dove si chiama **PC Engine**), capì che bastava "averlo grosso" per vincere la partita... Il numero dei bit - maliziosi che non siete altro -! In questo scenario **Atari** avviò ben due progetti capitanati dall'esperienza di alcuni ingegneri provenienti dal Regno Unito, uno che avrebbe permesso di sbaragliare la competizione corrente e un altro per la generazione futura, visto che la successiva generazione di console cominciava a prendere qualche sembianza; questa è la storia dell'**Atari Jaguar**, una console che più di tutti ricordò ai giocatori che la potenza non è tutto.

(Jaguar, Jaguar, JAGUARRRRRRRRRR!!)

## Sete di conquista

Prima di parlare del **Jaguar** bisogna parlare del **Panther**, la console 32bit che avrebbe dovuto competere originariamente contro **Super Nintendo** e **Sega Genesis**. Il progetto originale risale nel 1988 anno in cui **Atari**, spinta dal voler riconquistare il cuore dei giocatori di tutto il mondo, avviò il progetto di un prototipo utilizzando la tecnologia di un **Atari XEGS** e la scheda video del **Atari Transputer Workstation**. Lo sviluppo andava bene ma i progressi non entusiasmavano nessuno

all'interno dell'azienda; **Richard Miller**, vicepresidente di **Atari Corporation** (che fonderà più in là la [VM Labs che ha portato il mondo il Nuon](#)), andò a chiedere aiuto alla **Flare Technology**, una piccola compagnia inglese fondata da tre ex ingegneri di **Sinclair Research**, ovvero **Martin Brennan**, **Ben Chese**, che andò a lavorare più in là con **Argonaut Games** alla quale si deve il chip **FX** montato nelle cartucce dei giochi 3D dello **SNES** come **Star Fox** e **Stunt Race**, e **John Mathieson**, suo ex collega e amico. **Flare** era nota per aver prodotto il chip **Flare 1** montato in alcune schede arcade ma soprattutto nel **Konix Multisystem**, console 100% inglese che fu cancellata per diversi motivi: il chip poteva permettere uno scaling mai visto prima, ancora più veloce di quello nell'**Atari ST**. **Atari** diede dei fondi a **Flare** per migliorare il chip esistente e inserirlo nel **Panther** e avviare parallelamente il progetto del chip **Flare 2**, che sarebbe stato parte dell'**Atari Jaguar**.

Grazie al supporto di **Atari**, **Flare** poté cominciare lo sviluppo di una nuova console 32bit contenente il nuovo chip migliorato, che venne chiamato **Panther** come l'automobile della moglie di **Martin Brennan** (la **Panther Kalista**) e, presto, la denominazione del chip finì per rinominare l'intero progetto e il prodotto definitivo. In tutto questo, con due progetti avviati, **Atari** sperava prima di mettere in difficoltà la competizione corrente col Panther e poi, successivamente, lanciare il **Jaguar** con i suoi 64bit, anticipando la prossima generazione e porsi dunque come la più potente (visto che si vociferava già delle console 32bit). Il **Panther** era quasi pronto ma i suoi **dev kit**, da distribuire agli sviluppatori, non funzionavano una volta assemblati; **Atari** avrebbe dovuto investire ulteriori risorse per risolvere questo problema ma per sua fortuna lo sviluppo del **Jaguar** era in netto anticipo e perciò si deliberò nel non continuare a produrre il progetto 32bit. Al **Consumer Electronic Show** del 1991 **Atari** annunciò la cancellazione del **Panther** ma in compenso annunciò quella del **Jaguar** che sarebbe stato pronto per il 1993, un predatore pronto a fare a brandelli la concorrenza e riconquistare il suo trono all'interno del mercato dei videogiochi.



<b>PROCESSOR</b>	16 MHz 68000, 1.4 Mips
<b>MEMORY</b>	32 KBYTES FAST STATIC-RAM 64 KBYTES ROM ON BOARD 8 KBYTES SOUND RAM
<b>CARTRIDGE</b>	Up to 6 MEGABYTES (48 MBITS)
<b>VIDEO</b>	320*320 PIXELS (PROGRAMMABLE) NON-INTERLACED 32 COLORS/LINE 7860 COLORS/SCREEN PALETTE OF 262144 COLORS RF, RGB AND S-VHS OUTPUTS GENLOCK OPTION
<b>SOUND</b>	8 MIPS, 29 BIT DIGITAL SIGNAL PROCESSOR 16 BIT, STEREO PCM SOUND 25 VOICES, EACH WITH INDEPENDENT VOLUME, ENVELOPE, 4 POLE DIGITAL FILTER, FREQUENCY CONTROL AND PAN. 8 KBYTES PCM RAM TWIN, STEREO HEADPHONE SOCKETS
<b>GRAPHICS</b>	32 MHz, 32 BIT, OBJECT ORIENTED, GRAPHICS PROCESSOR ABOUT 2000 SPRITES CAN BE DISPLAYED (AND MANIPULATED) SIMULTANEOUSLY OBJECT PROCESSOR PROVIDES HARDWARE SCROLLING (ZOOM&SHRINK), HORIZONTALLY AND VERTICALLY DMA RUN LENGTH-DECODING IN HARDWARE FAST HARDWARE ADDITION, FOR OBJECT MANIPULATION PIXEL PROGRAMMABLE INTERRUPT
<b>JOYSTICK</b>	TWO, MULTI-FUNCTION JOYSTICK PORTS X,Y CONTROLLER, 3 FIRE BUTTON, 2 KEY JOYSTICK AS STANDARD
<b>OPTIONS</b>	PADDLES, LIGHTGUN, INFRA-RED REMOTE CONTROL, CD-ROM, MODEM, GENLOCK, COMLYNX INTERFACE



## Dall'annuncio al lancio

L'annuncio a sorpresa al CES del 1991 non solo infiammò la stampa ma convinse anche i giocatori; il **Jaguar** si poneva sia come una console più potente di **SNES** e **Mega Drive** che una console di prossima generazione in grado di competere, persino superare, le future rivali **3DO**, **Sega 32X**, **Saturn** e **PlayStation**. In tutto questo **Atari** riuscì anche ad accaparrarsi degli ottimi 3rd party come **Micro Prose**, **Virgin Interactive**, **Gremlin Graphics**, **Activision**, **Interplay**, **Ubisoft**, che lanciò proprio nel **Jaguar** il primo **Rayman**, e molti altri. Per tutto il 1993 **Atari** svelò a poco a poco le specifiche della console e futuri add-on come il **Jaguar CD**, un **headset VR** e un **modem** per il gioco in rete (questi due prodotti non uscirono mai), il tutto fino all'uscita su tutto il suolo americano previsto per il primissimo 1994. Nel Novembre del 1993 furono inviate 50.000 unità fra New York e San Francisco in test market e i risultati furono strabilianti: la console andò sold out in un giorno e poco dopo i pre-order in Europa toccarono le 2 milioni di unità. Arrivati a questo punto **IBM**, che produceva i componenti della console, si ritrovò con le spalle al muro non potendo soddisfare una domanda così grossa e così **Atari**, contro il suo stesso interesse, decise di concentrarsi sul mercato americano, accantonando il mercato dove andavano più forti; di conseguenza, al lancio, in Gran Bretagna arrivarono solamente 2.500 unità.

Ciononostante, per **Atari** le cose stavano girando per il verso giusto: insieme all'eccellente test market a New York e San Francisco, il **Jaguar** vinse nel Gennaio del 1994 il "**best new game system**" su **Videogame Magazine**, "**best new hardware system**" su **Game Informer** e "**technical achievement of the year**" su **DieHard GameFan**. I più tecnici furono certamente attratti dalle potenti qualità del **Jaguar**: la console di base era in grado di creare oggetti 3D con texture, poteva produrre sprite alti 1000 pixel, era possibile cambiare la risoluzione nei background 2D (in modo da poter rendere, per esempio, meno visibile un layer più lontano, creando un ottimo effetto di profondità) e ostentava effetti luce e altri effetti speciali veramente all'avanguardia.

La console attrasse inizialmente una base di giocatori di tutto rispetto grazie sia a un'aggressiva campagna di marketing, il cui slogan principale era "*do the math*" (più o meno "fai i conti", in quanto le pubblicità sottolineavano il "gap dei bit" fra il **Jaguar** e le restanti console), e una buona linea di titoli di lancio e altri che arrivarono man mano; dopo gli iniziali **Cybermorph**, **Raiden** e **Evolution: Dino Dude** arrivarono l'incredibile **Tempest 2000**, **Wolfenstein 3D** e **Doom**, i cui porting erano i più belli e i più vicini al PC (ai tempi) e **Alien vs Predator** che diventò la killer app del sistema. In aggiunta a tutto questo, a metà del 1994 **Atari** vinse una causa legale contro **Sega** per violazione di brevetto: la compagnia giapponese dovette pagare alla compagnia di **Jack Tramiel** 50 milioni di dollari in spese giudiziarie, fu costretta ad acquistare azioni **Atari** per 40 milioni e rilasciare alcuni giochi esclusivi **Sega** su **Atari Jaguar** (che non uscirono mai). **Jaguar** aveva tutte le carte in tavola per diventare un competitor importante nel mercato ma **Atari** non aveva fatto i conti con il nemico numero uno della macchina: la sua stessa scheda madre.

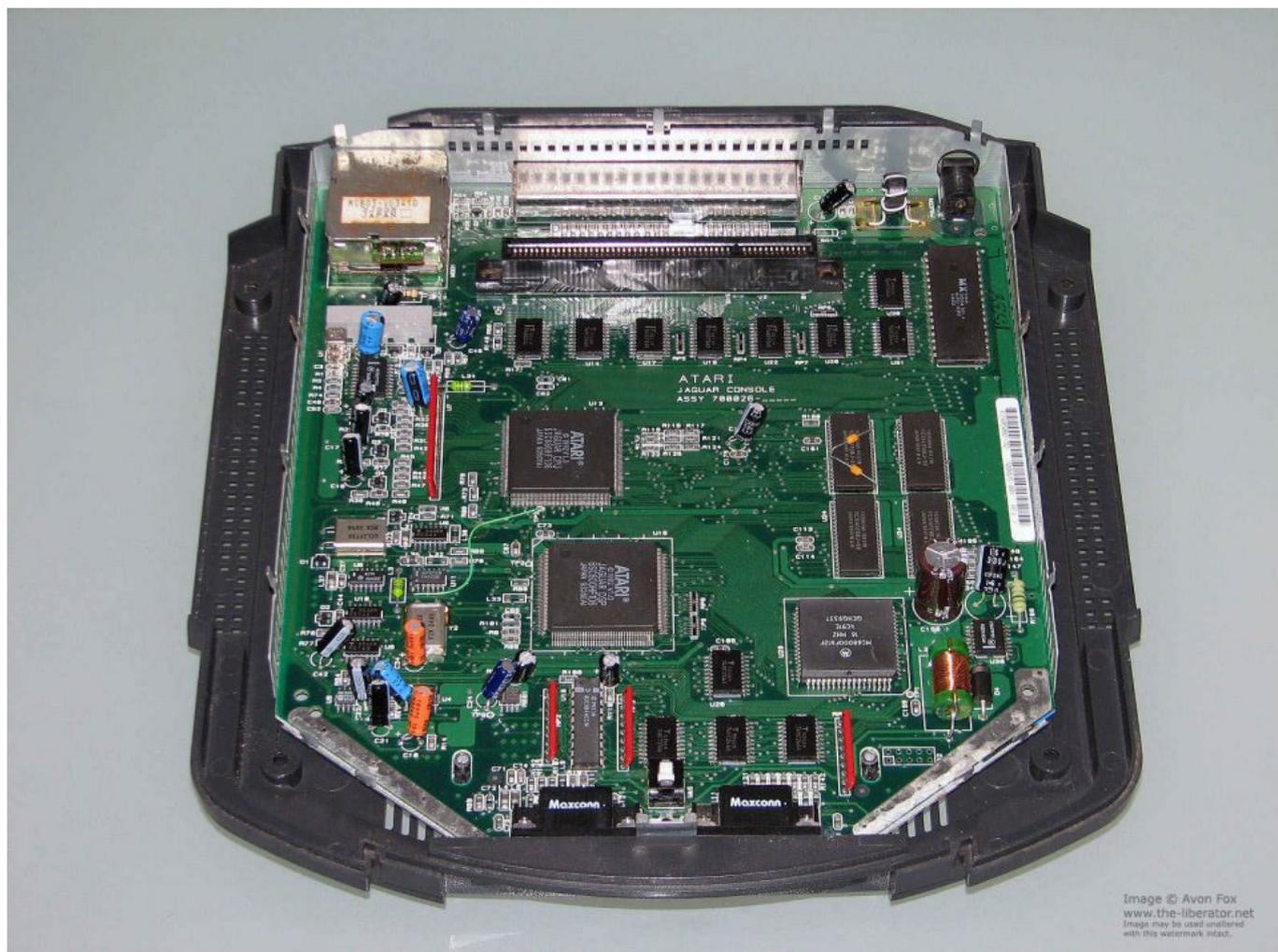


(Il controller del Jaguar, come quello del ColecoVision e [Intellivision](#), aveva un tastierino numerico sulla quale era possibile attaccare degli overlay. È stato, probabilmente, l'ultimo controller con una tale feature.)

## Tom & Jerry

Sin dal lancio i giocatori si accorsero che *Cybermorph*, che era uno shooter sulla falsariga di *Star Fox* ma presentava una struttura più aperta, era molto più avanzato di *Raiden* e *Evolution: Dino Dudes* e che questi due sembravano dei normalissimi giochi 16 bit. Col tempo, nonostante la console ricevette tanti grandi titoli, i giocatori si accorsero che qualcosa andava storto e che non tutti i giochi sfruttavano le vere capacità dell'**Atari Jaguar**. Si dice appunto che questa console è in realtà una console 32+32bit e che dunque non è una vera macchina 64bit; ma qual è la verità?

Il cuore della macchina era un processore **Motorola 68000** ma in realtà era supportato da altri due processori RISC chiamati "**Tom**" e "**Jerry**": **Tom** si occupava di tutto il piano grafico, dunque era la GPU e generava gli oggetti in 3D, mentre **Jerry** si occupava del comparto sonoro, dunque processava i segnali audio e gli effetti sonori. In pratica i programmatori dovevano programmare grafica e sonoro separatamente su quei due chip in modo che venissero mandati al **Motorola 68000** che avrebbe processato il tutto e "generato" il gioco al giocatore; **John Mathisen** descrisse il chip principale come un project manager, che non fa nessun effettivo lavoro ma è lì per dire a tutti cosa fare. Programmare sul **Motorola 68000** era molto più facile visto che era un chip montato nei primi computer **Macintosh**, il **Commodore Amiga**, l'**Atari ST** e persino il **Sega Mega Drive**; per venire in contro alle date di scadenza, visto che il sistema **Tom & Jerry** non era chiaro a tutti, i giochi venivano programmati direttamente sul **Motorola 68000** in quanto molti programmatori avevano già programmato per quel determinato chip, e perciò molti dei giochi vennero fuori con una veste tutt'altro che 64bit, alcuni porting erano persino più carenti delle controparti 16bit. La credibilità del **Jaguar** si sgretolava piano piano e, contrariamente alle previsioni di **Jack Tramiel** che si aspettava almeno 500.000 unità vendute in un anno, alla fine del 1994 i dati di vendita riportarono solamente circa 100.000 unità. Adesso per **Atari** arrivava l'anno 1995, anno in cui il **Jaguar** sarebbe dovuto entrare in competizione con **Sega Saturn** e **Sony PlayStation**.



(I due grossi chip sulla sinistra sono Tom e Jerry, mentre il chip più grosso sulla destra è il Motorola 68000)

## La seconda fase

Al CES del Gennaio 1995 **Atari** comincia l'anno nuovo col botto: vengono annunciate le date di uscita e il prezzo per il **Jaguar CD**, insieme all'annuncio di dei dischi proprietari dalla capienza di **790Mb**, **Jaglink**, che permette di collegare due **Jaguar**, per il **VR headset** (annunciato per il Natale ma mai uscito) e per moltissimi giochi. Due mesi dopo viene annunciato un price drop di 149,99\$ e **Atari** dedide di non sviluppare molti dei suoi prodotti: la produzione di **XEKS**, **ST** e **Falcon** si fermano sin da subito mentre il **Lynx** verrà abbandonato alla fine del 1995. Era chiaro, a quel punto, che **Atari** era pronta a tutto pur di vendere il **Jaguar**. **Sam Tramiel**, figlio di **Jack** che prese le redini di **Atari** alla fine degli anni '80, per fronteggiare l'imminente uscita di **Sega Saturn** e **Sony PlayStation**, si rese disponibile per molte interviste al fine di promuovere la loro console casalinga ma a molti sembrava che si stesse arrampicando sugli specchi: ad Aprile, su **Next Generation Magazine**, disse che **Saturn** e **PlayStation** erano destinate a fallire per il loro prezzo (che a lui sembrava esorbitante), mentre a Luglio, nella medesima rivista, dichiarò che il **Jaguar** aveva venduto 150.000 unità, che il 50% degli utenti **Jaguar** avrebbe comprato il **Jaguar CD**, che "l'interno del **Saturn** era un casino", ignorando il proprio complicato sistema **Tom & Jerry** e che il **Jaguar** presentava le stesse caratteristiche, se non più potente, del **Saturn** e poco più debole di **PlayStation** (mentre in realtà [la console Sega era, su carta, più potente di della console Sony!](#)).

Le affermazioni di **Sam Tramiel** gli si rivoltarono contro quando prima **Sega Saturn** e poi **Sony PlayStation** superarono di molto, già nel periodo di lancio, le vendite complessive di **Jaguar** di un anno di attività; persino **3DO**, rimasta inizialmente indietro, superò la console **Atari** con 500.000 unità vendute. In tutto questo, i giochi promessi al **CES 1995** tardavano ad arrivare e l'accordo con **Sega**, per la perdita di quel caso giudiziario, non uscirono mai. Nell'Ottobre del '95, un mese dopo l'uscita del **Jaguar CD**, **Atari** decise di destinare meno risorse al **Jaguar**, tentando di reinvestire ciò che è rimasto nella produzione hardware e software PC; successivamente, a Novembre, venne chiuso lo studio **Atari** che produceva i giochi first party e nel natale del 1995 il **Jaguar** fu venduto per 99,99\$, l'ultimo e definitivo price drop. Come se non bastasse, **Sam Tramiel** subì un lieve attacco di cuore che costrinse il padre **Jack** di nuovo alla direzione dell'azienda che aveva comprato dalla **Warner Communication**.



## Dalla chiusura alla seconda vita di Jaguar

Nel Gennaio 1996 furono riportati i disastrosi dati di vendita di **Atari Corporation**: l'azienda fatturò solamente 14.6 milioni di dollari, significativamente meno dei 38.7 milioni del 1994, mentre nell'anno trascorso furono venduti solamente 125.000 unità, decisamente meno rispetto a quanto dichiarato da **Sam Tramiel** su **Next Generation Magazine**; a tutto questo si aggiungevano 100.000 unità invendute e solo 3.000 unità vendute in Giappone, dove fu distribuito in pochissimi negozi. Sebbene nel 1996 alcuni giochi continuavano a uscire, la produzione di **Atari Jaguar** terminò di lì a poco. **Atari Corporation**, in Aprile, si fuse con **JT Storage** e più tardi, nel 1998, vendettero il nome ad **Hasbro**.

Contrariamente a ogni aspettativa, la sfortunata console riemerse dal dimenticatoio: nel Maggio 1999 **Hasbro** non rinnovò la licenza sull'**Atari Jaguar**, facendo ricadere i diritti sul dominio pubblico; da quel momento in poi, qualsiasi sviluppatore, grande o piccolo, è libero di produrre e vendere un gioco per **Jaguar** senza il permesso di **Hasbro**. Furono rilasciati subito tre giochi precedentemente cancellati, uno dei quali della **Midway** e ancora oggi, l'**Atari Jaguar** è casa di una

scena *homebrew* veramente vasta; l'ultimo titolo uscito per la console è stato **Fast Food 64**, rilasciato il 23 Giugno del 2017. Dal 2001 al 2007 i rimanenti **Jaguar** sono stati venduti dalla catena di negozi inglese **Game** per 30£, fino al price drop finale di 9,99£. E ancora, come se non bastasse, lo stampo industriale per creare la console esterna è stato usato dalla compagnia **Imagin** per creare un utensile per dentisti e riutilizzata di nuovo per il gaming nel fornire il design esterno della console cancellata **Retro VGS/Coleco Chameleon**. Che dire? È una bestia che proprio non ne vuole sapere di morire!

(Un video dell'utente **bframe** che ci mostra tutti i giochi dell'Atari Jaguar)

## Mamma, possiamo tenerlo?

Come abbiamo accennato, **Atari Jaguar** è di dominio pubblico e perciò abbiamo tutto il diritto di emulare la console e i giochi. Tuttavia, al di là dei [recenti sviluppi sull'emulazione](#), stando a molti utenti l'emulazione di **Jaguar** è ancora un po' carente e spesso e volentieri molti giochi presentano bug o si bloccano improvvisamente (e non è un problema relativo ai PC). Dunque l'alternativa, visto che ancora nessuno ha prodotto un sistema clone (e [Polymega](#) non ha annunciato un modulo dedicato), è proprio quella di comprare un **Atari Jaguar** originale. Anche se i prezzi sono un po' più alti del loro prezzo originale, bisogna dire che per una console che ha venduto meno di 300.000 unità è un prezzo equo; andare a caccia dei videogiochi, dunque delle orrende cartucce (in senso buono) con la maniglia in alto, è un discorso a parte in quanto dipende sempre dalla reputazione di un gioco e dalla tiratura e come abbiamo visto, contrariamente a ciò che si possa pensare, ce ne sono tanti. Assicuratevi che la console vi arrivi con il suo cablaggio proprietario per montarlo alla TV via RCA. Discorso a parte va fatto per il **Jaguar CD**: questo particolare add-on, a differenza dei più comuni **Sega CD** o **PC-Engine CD**, è famoso per essere particolarmente fragile ed è facile incappare in uno dei tanti **Jaguar CD** non funzionanti e, se lo collegherete alla TV, ve lo farà sapere con la famosa "**red screen of death**" che indica un problema di comunicazione fra la base e l'add-on; come se non bastasse, l'add-on è ancora più raro della console in sé e perciò rischiate di sprecare oltre 200€ per un **Jaguar CD** morto. È un acquisto che va fatto molto attentamente, anche per la base, ma se state attenti e siete interessati alla sua particolare libreria di giochi potrete portare a casa una gran bella console che ha detto molto e, sorprendentemente, ha ancora molto da dire!



## [Polymega: la nuova frontiera del retrogaming](#)

Le librerie digitali di PC e console sono inondate da titoli dall'aspetto vintage ma per ora, dopo la [chiusura di LOVEroms e LOVERetro e dell'effetto domino che si è venuto a creare](#), gli interessati a riscoprire i veri e propri titoli del passato per ora non vivono giorni facili. Sia **Steam** che gli store digitali delle console non stanno offrendo una vera alternativa alle tanto amate **ROM** e i rivenditori su **eBay** sembrano voler girare il coltello nella piaga. Per quanto nero possa sembrare lo scenario attuale qualcuno si sta già muovendo e un ambiziosissimo progetto avviato un anno fa sta per vedere la luce: stiamo parlando della [Polymega](#), una console di una nuova compagnia chiamata **Playmaji** e fondata da ex dipendenti di **Insomniac** e **Bluepoint games** (senza contare che questi hanno lavorato a giochi tripla A come **Ratchet & Clank** e **Titanfall**) e che promette compatibilità con **ben 13 sistemi** (in realtà 30 se contiamo che questa "frankenmacchina" è region free). Questi, per la gioia dei più appassionati, sono:

- **Sony PlayStation**
- **Neo Geo CD**
- **Turbografx 16/PC Engine**
- **Turbografx 16 CD/PC Engine CD-ROM<sup>2</sup>**
- **Supergrafx**
- **Super CD ROM<sup>2</sup>**
- **NES**
- **SNES**

- **Sega Mega Drive**
- **Sega CD**
- **Sega 32X**
- **Sega CD32X**
- **Sega Saturn** (quest'ultima annunciata a sorpresa con il trailer di lancio per l'apertura dei preorder)

Chiunque di fronte una tale lista rimarrebbe senza fiato e i retrogamer di tutto il mondo potrebbero ritrovarsi un sistema che potrebbe risolvere un'infinità di problemi, dallo spazio in casa ai soldi da spendere per i sistemi, i giochi ed eventuali pezzi di ricambio o per la manutenzione di quest'ultime (specialmente per le console a CD costruite con un sacco di pezzi mobili o batterie RAM da cambiare). Ma cosa è esattamente questa macchina? Come può promettere una compatibilità così ampia e come risolverebbe l'attuale fame del retrogaming?

## I can make this work

Il termine "frankenmacchina" che abbiamo usato poco fa descrive perfettamente la natura di questo prodotto - cara Accademia della Crusca, il mio codice IBAN è... -: la console è composta da una **base**, il cuore della macchina, in cui è presente il **lettore CD** che permette di leggere tutti i sistemi a supporto ottico (dunque ben sei sistemi) e a questa possono essere aggiunti dei moduli che leggeranno le cartucce originali, le cui ROM verranno caricate nel sistema interno per essere emulate (pertanto non sarà necessario inserirle ogni volta che vogliamo giocare con un determinato gioco), e saranno compatibili con i controller originali. Nella base troveremo inoltre due porte **USB** (come spiega la sezione [FAQ](#) del sito di **Polymega** e da come possiamo vedere dal trailer introduttivo), sarà compatibile con **bluetooth** e, visto che gli sviluppatori promettono aggiornamenti per il sistema operativo interno, sarà possibile connettere la macchina a **internet** per accedere a un futuro store, che verrà lanciato nell'ultimo quarto del 2019, dove poter scaricare giochi e, se l'obiettivo dei 500.000\$ verrà raggiunto nei primi 35 giorni, persino mandare il proprio gameplay in streaming su **Twitch** e **YouTube**. Il sito ha da poco aperto i [preorder](#): il **modello base**, che comprende un **controller standard simil PlayStation 4** per giocare ai sistemi CD, costa 249,99\$ (al cambio attuale, in Euro, sono circa 215,60€) mentre i **singoli moduli**, che verranno venduti insieme a dei controller cablati simili a quelli dei sistemi emulati, costeranno 59,99\$ (attualmente 51,74€) e al loro interno saranno caricati ben cinque giochi. Essendo un sistema moderno, l'attacco principale della console sarà l'**HDMI** ma, come un **NES mini** o **SNES mini** ci permette, sarà possibile regolare l'immagine e pertanto decidere se scegliere il formato 4:3 o 16:9, se mostrare tutti i pixel, mostrare gli "scalini" o avere un'immagine "*pixel perfect*". Come già accennato, questa console estrarrà le ROM dalle cartucce per poi, essenzialmente, emularle all'interno dei moduli (e permettere tutto quello che permettono gli emulatori: save e load state, fare screenshot, registrare il gameplay, etc) ma gli sviluppatori hanno promesso di creare degli emulatori da zero, senza l'ausilio di altri software preesistenti.

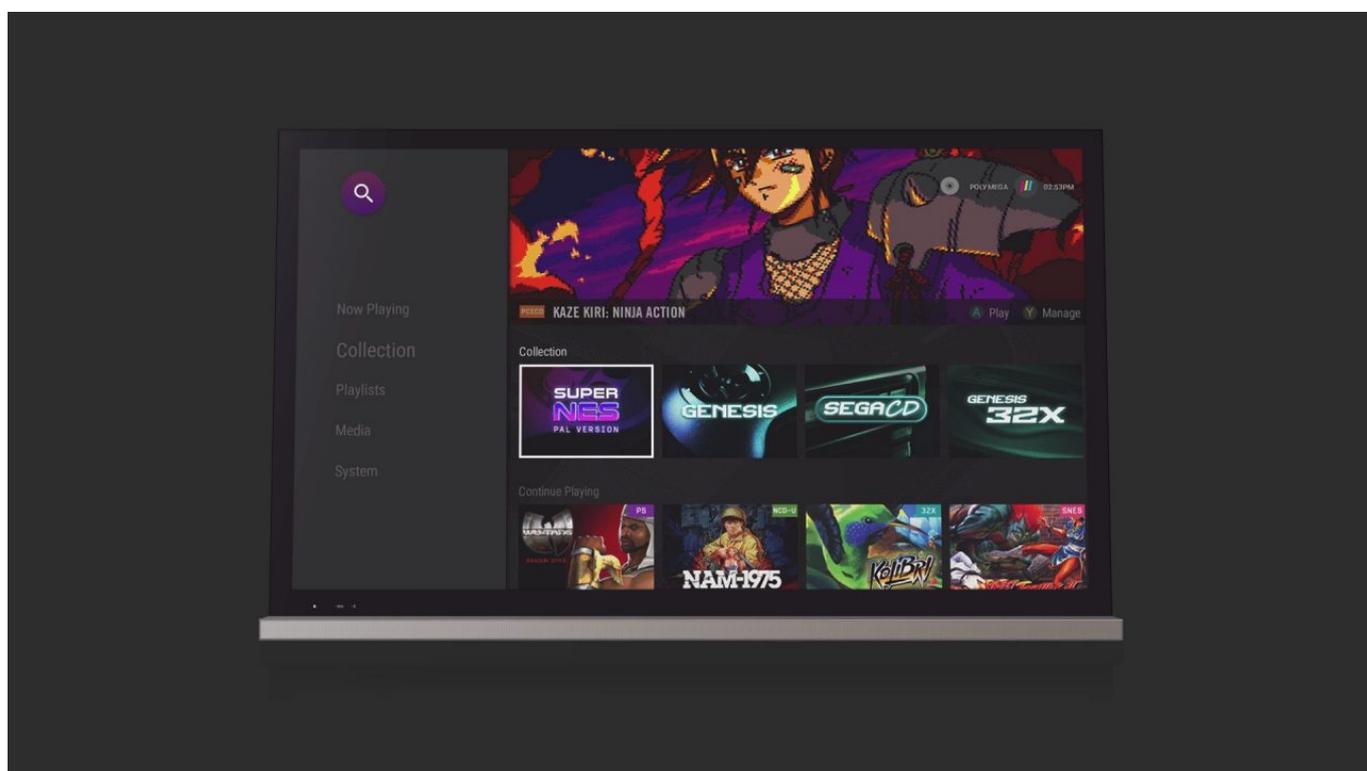


## Cosa significa Polymega per l'industria?

Prima di sottolineare come **Polymega** potrebbe incidere sul mercato vogliamo, per prima cosa, evidenziarne alcuni aspetti. Innanzitutto, questa console viene incontro alle richieste dei retrogamer finora rimaste inascoltate; nessuna terza compagnia, le molte che operano nel campo del retrogaming per offrire nuovi dispositivi per le vecchie macchine, aveva finora pensato alle piccolezze di alcune di queste, come offrire la compatibilità con il **32X** per i cloni del **Sega Mega Drive**, offrire un'alternativa moderna agli ormai costosissimi **Turbografx 16/PC Engine**, senza contare che il loro modulo leggerà, praticamente, le sei cartucce del **Supergrafx** (console che si sarebbe dovuta comprare a parte anche possedendo una delle due versioni della console **NEC**), ma soprattutto offre la prima vera soluzione per i giochi su compact disk la cui compatibilità, grazie agli aggiornamenti firmware, potrà essere espansa a ben altre console a supporto ottico in futuro come il **Sega Dreamcast** (continuamente citato nella sezione FAQ) il **3DO** o persino la **PlayStation 2**. Non dimentichiamoci inoltre che l'annunciata compatibilità con i giochi per **Sega Saturn** è molto importante perché da sempre questa console ha avuto la negativa fama di essere la più difficile da emulare per via del suo arduo sistema dual core, parallelamente all'essere una delle più ricercate fra i retrogamer. Similarmente, i moduli da comprare a parte, che potranno anche essere sviluppati da altre compagnie, continueranno ad uscire per offrire ai giocatori nuove soluzioni per console come il **Nintendo 64**, **Atari 2600** o chissà cosa!

La console, diversamente da altre come il **Retron 5** di **Hyperkin** o l'**AVS** di **Retro USB**, vuole porsi letteralmente come un faro per i retrogamer e, come già citato precedentemente, vuole lanciare uno store digitale dove offrire legalmente tutte le ROM apparse finora nei maggiori siti di emulazione come [emuparadise.me](http://emuparadise.me); questo significa anche, e soprattutto, raggiungere gli sviluppatori originali e coinvolgerli in tutto e per tutto nel progetto **Polymega**, ponendosi come una quarta console attuale ma dedicata esclusivamente al retrogaming. Alcune grandi compagnie come **Capcom** o **Irem**

hanno già espresso interesse verso questo particolare mercato fornendo, pur sempre in quantità limitate, delle **cartucce commemorative** funzionanti e operative prodotte da **RetroBit** di **Street Fighter II**, **Mega Man 2** e **Mega Man X**, **R-Type III** e **Holy Diver** (ebbene sì, un gioco ispirato a **Ronnie James Dio** e ai **Black Sabbath!** Un giorno ne parleremo), senza contare che altre compagnie, anche senza il consenso dei publisher, hanno prodotto molte *reproduction cartridge* per giochi ormai andati persi nelle obbrobriose aste **eBay** come **Nintendo World Championship**. Grazie a **Polymega** potrebbe esserci un rinnovato interesse in questi prodotti *repro* che potrebbero persino coinvolgere i giochi su disco, cosa che finora nessuna compagnia ha mai preso in considerazione, e dunque vedere delle nuove stampe - dei *reproduction disk* oseremo dire - di molti giochi per **Saturn**, **Neo Geo CD** o **TG16/PC Engine CD**, spesso dimenticati nel vastissimo oceano retrò. **Playmoji**, probabilmente visti i recenti sviluppi, non si è espressa sul tema ROM da caricare via USB o backup, per ciò che riguarda i giochi su CD, però hanno lasciato intendere che una volta caricata l'immagine sul sistema, potranno essere patchati; questo aprirebbe **Polymega** all'intera scena *hack* e delle traduzioni. Che dunque che potrà esistere un modo per permettere tutto questo? Probabilmente lo sapremo solo una volta che metteremo le mani su questo fantastico prodotto.



## Questioni sul sito e il chip FPGA

Un po' di tempo addietro, il sito è stato chiuso per qualche giorno e, alla riapertura, che ha lanciato definitivamente i preorder, sono state cambiate alcune specifiche del sistema: tutti i cambiamenti sono stati spiegati in un [articolo su Nintendolife](#), redazione molto vicina alla compagnia che sta producendo il **Polymega**. **Playmoji** ha aperto uno stand durante l'ultimo **E3** in cui era possibile provare la base della console e alcuni moduli, il tutto ancora in stadio di prototipo; lì hanno raccolto i primi feedback dei potenziali consumatori e in molti si sono lamentati dei lag durante l'emulazione dei giochi per **PlayStation**. Gli ingegneri hanno considerato attentamente l'opinione dei giocatori e così si è optato per ottimizzare l'hardware della console cambiando il vecchio processore **FPGA** quad core **Rockchip RK3288** di 1.8Ghz che emula i sistemi in questione, un tipo di chip montato in

console come l'**Analogue NT** o l'**AVS**; per spiegarlo in breve, le schede madre delle vecchie console non vengono ricreate da capo o in una maniera diversa per evitare questioni con le case produttrici originali, ma l'intero hardware viene emulato all'interno di un processore chiamato **FPGA**. Adesso, all'interno del modulo base, il chip in questione è stato sostituito da un più potente **Intel CM8068403377713** dual core, il che dovrebbe un fattore positivo (e che avrebbe probabilmente permesso l'emulazione per **Sega Saturn**) ma non è un chip specifico **FPGA** che permette l'emulazione ibrida dei sistemi sopracitati; per altro, questi chip dovrebbero essere inseriti all'interno di ogni modulo ma adesso il tutto grava sul nuovo chip montato all'interno della base. È possibile che il cambio del processore non gravi per nulla sull'emulazione dei sistemi e che i competenti sviluppatori in questione fanno quello che fanno (senza contare che un prototipo funzionante è apparso all'**E3** e presentava solamente problemi per l'emulazione **PlayStation**) ma dalla riapertura del sito **Playmoji** non ha rilasciato nessuna dichiarazione ufficiale oltre all'articolo su **Nintendolife** e le domande degli appassionati alla ricerca dell'emulazione perfetta sono ancora senza una risposta ufficiale. Ad alcuni non interessa e sono certi, visto che il nuovo processore è più potente del precedente (e dunque semplicemente facendo 2 + 2), che il sistema possa essere addirittura migliorato ma ad altri sorgono altri dubbi, specialmente visto lo strano silenzio della compagnia dopo il rilascio dell'articolo e la riapertura del sito. Bisogna dire che la zona **FAQ** del sito è veramente esaustiva ma ancora molte domande necessitano di una risposta abbastanza tempestiva.

Vale ricordare inoltre, che il **Polymega** non è un **kickstarter** o un **crowdfunding** ma c'è un *reward system* dalla quale, in base alle pre vendite, si raggiungeranno degli obiettivi che permetteranno di creare nuove feature per gli acquirenti, come compatibilità espansa per il lettore CD e nuovi moduli; se l'obiettivo minimo di 500.000\$ non verrà raggiunto le console verranno richiamate e rilanciate successivamente seguendo il feedback dei compratori ed è per questo che **Playmoji**, ora più che mai, deve garantire una buona comunicazione con chi sta per prendere in considerazione l'acquisto del sistema. Di certo non si tratta di una truffa come il **Coleco Chameleon** (tratteremo questo tema in futuro) in quanto il sistema è già stato mostrato funzionante all'**E3** e le persone dietro al progetto sono davvero competenti ma le uniche domande che per ora gli appassionati si pongono sono: sarà un sistema all'altezza delle aspettative? Vale la pena comprare questo sistema al lancio? E se il lancio va male?



## Aggiornamento del 13/09/2018

Proprio di recente, per fortuna, gli sviluppatori hanno dato prova della potenza del loro sistema e tutto sembra essere tornato alla normalità. Sul loro canale **YouTube** sono apparsi ben tre video di gameplay di alcuni giochi per **Sega Saturn**, che si avviano dalla selezione dei titoli nel sistema operativo; con questa mossa gli sviluppatori hanno dimostrato che il processore è in grado di emulare perfettamente questa macchina problematica (visto che alcuni si sono lamentati del fatto che alcuni video di gameplay mostrati nel trailer di lancio appartenessero ad alcune controparti arcade) e perciò, se è in grado di emulare il **Saturn**, è fondamentalmente in grado di emulare tutto il resto. In breve, la console 32 bit di Sega era la prova del nove e **Polymega** l'ha superata. Il primo video mostra un gameplay variegato: vengono caricati **Guardian Heroes**, **Sega Rally Championship**, **Panzer Dragoon Zwei**, **Fighting Vipers**, **Dungeons and Dragons Collection: Shadow Over Mystara** (questo titolo è molto importante poiché richiede l'esclusiva **cartuccia RAM da 4 Mb** da inserire nel **Saturn**, dunque questa è la prova che è anche in grado di emulare questo hardware esterno) e **House of the Dead** (giocato col controller, visto che le lightgun dei tempi non funzionano più coi televisori nuovi). Il secondo e il terzo video mostrano un ulteriore gameplay di **Sega Rally Championship** e **Fighting Vipers** girare a 60 FPS, meglio di come potrebbe fare un **Sega Saturn** originale. In tutti i video, insieme al gameplay cristallino, viene inoltre mostrata la capacità di creare dei *save state* e ricominciare esattamente dal punto in cui si lascia l'azione, sottolineando dunque che la macchina estrae letteralmente l'immagine per poi emularla. A questo punto, tutti i peccati di **Playmoji** sono stati assolti ma rimane giusto qualche dubbio: l'ultima cosa che gli utenti vorrebbero solamente vedere, stando ai commenti sui video, è uno stream su **Twitch/YouTube** in cui mostrano gli sviluppatori giocare effettivamente con la **Polymega**, inserire qualche disco e vedere il sistema che estrae l'immagine, provare e scambiare qualche modulo, etc... Si spera dunque che gli sviluppatori diano ancora più prove a sostegno della versatilità di **Polymega** (anche se, in realtà, ne hanno date abbastanza all'ultimo **E3**) ma a ogni modo, finalmente, alla preoccupazione più grande, ovvero l'efficienza del nuovo chip, è stata data una risposta molto esaustiva.

Per le comunicazioni ufficiali da parte degli sviluppatori vi basterà seguirli sul loro canale [YouTube](#) e

sulla loro pagina [Facebook](#).

**(video del gameplay variegato)**

**(Sega Rally Championship a 60 FPS)**

**(Fighting Vipers a 60 FPS)**