Konsoolide ajalugu 3: SONY

24 aastat tagasi - 09.11.2001 Autor: Tanel Raja

PlayStation ehk PSX

Kuigi Sony, uue nimega SonyEricsson, on auväärses eas tehnikafirma, ollakse konsooliturul suhteliselt uus. Kui CD-ROM-id hakkasid 1990-ndate alguses laialt levima, ei tahtnud firma paljutõotava asja suhtes autsaideriks jääda.

Sony alustas 1991. aastal lepingu alusel tööd CD-seadmega, mis pidi ühenduma Super Nintendo külge. Rõhuv osa tollastest seadmetest kasutasid ju ikka veel mälukassette, kalleid, ent äraproovitud ja suht piraatluskindlaid andmekandjaid.

Paraku ei kestnud koostöö eriti kaua. Nintendo otsustas juba enne suve lõppu Philipsi kasuks, kelle CD-I tehnoloogial põhines Commodore CD32. Sony, jäänud ilma nii kosilasest kui lepingust, jätkas aga jonnakalt seadme arendamist.

1992 tõi kaasa järjekordse Nintendo meelemuutuse, Sonyle anti uus võimalus. Viimane oli kahjuks liiga kaua iseseisvalt nikerdanud, mistõttu strateegiaid ei saanud enam ühildada. Sony nägi PlayStationi tulevikku omaette seadmena, mida Suur N võiks turustada, viimane ihkas selle ikkagi SNESi täienduseks muuta.

Pärast mõningast nääklemist mindi laiali. Ma kujutan ette, et vähemalt ühes Jaapani kontoris krigistavad pisikesed kollased mehikesed vihaselt hambaid, meenutades, kui tähtis partii mõttetult maha mängiti.

Sony omandisse jäi igatahes pooleli konsool, osa Nintendo know-howst ning halvasti varjatud soov endisele partnerile ära teha. Seetõttu töö jätkus, ettevaatlikult, aga tasapisi kiirust kogudes. Aastani 1994, mil PSX suure pauguga turule tuli.

Olles kõigest uus poiss väljakul, ei peetud liigseks kulutada aega konkurentide vigade uurimiseks - Sony inimesed märkasid, et nende müügiargumentide hulka ei kuulu teistest võimsam tehnoloogia ja madalam hind.

Atari Jaguar64, Commodore CD-32 ja 3DO olid demonstreerinud, et konsooli headus on üks trumpe, aga kui puudub tarkvara, ei osta seda keegi. Ka jõuti järeldusele, et PlayStationit müües mingeid ülikasumeid ei teenita, raha tuleb ikkagi hakata kasseerima mängude litsentsitasudest/tulust.

Sony ei omanud erinevalt konkurentidest juba puhtalt oma nimega müüki edendavaid maskotte nagu SEGA Sonic ja Nintendo Mario. Samuti polnud karismaatilisi ja andekaid mänguloojaid nagu viimatimainitutel Shigeru Miyamoto, kes mõtles välja teatava platvormimängu, kus tüse torumees üle seente hüppab ja mis oma lihtsuse ning mängitavuse tõttu vaieldamatuks hitiks sai. Seetõttu ei saanud muidu, kui hakatigi Tõnissoni kombel "sajaseid luhvtitama". Õnneks rahast puudust ei tulnud, Sony on ju maailma kuulsamaid elektroonikagigante, ja peatselt teavitaski tolle aja mängupress üsna rabava uudisena, et tarkvara arendajaks osteti Psygnosis, oma ala liidreid Inglismaal.

Psygnosis tarnis vajalikke teoseid kriitilise massi saavutamiseks (Wipeout, Destruction Derby), aidates lisaväärtusena oma tuntud nimega "uue poisi" mainet tõsta kolmandate osapoolte silmis. Nii tekkis PlayStationile peagi mänge nagu seeni pärast vihma. Saanud ootamatu löögi suunast, kust kumbki ohtu ei kartnud, ei jäänud SEGAl ja Nintendol muud üle kui lasta Sonyl endaga põrandat pühkida.

PlayStation 2 ehk PS2

Sünnidaatum: 26. oktoober 2000.
PS2 ilmumine Jaapanis kujunes peaaegu rahvusliku tähtsusega sündmuseks. Inimesed kogunesid juba päev varem poodide uste taha, moodustades sabasid, mille kõrval ka Godzilla händ tunduks tühipalja dobermanni sabanupuna. Loomulikult kajastus kõik see rahvusvahelises meedias - üsna usutav, et paljud lugejatest on näinud pilte või videoreportaaþe sündmusest ja seetõttu ei ole mõtet sellel hullusel siin pikemalt peatuda.

Puhtäriliselt valmis PS2 kiirustades, kuna PSXist igas mõttes vingem SEGA Dreamcast hakkas just laineid lööma. Sony kaotas ilmselt kümneid miljoneid dollareid sellega, et vana konsooli iseenesest lai mänguvaramu jättis kvaliteedilt kõvasti soovida. Uus masin on siiski arendajatele võõras - seniajani kuuldub nurinat selle keerukuse üle. Nimed, mis tõeliselt PS2 võimalustel särada lasevad, alles hakkavad olevikuks saama

Tehnilisest aspektist tasub märkimist asjaolu, et PS2 on umbkaudu kümme korda võimsam kui PSX (samas ka kolm korda suurem). See loeb DVD-plaate, mille tarbeks paljud väidetavalt selle ostsidki. Vana PlayStationi mängud käivituvad ka, ent paraku ei kaasne sellega mingisugust paranemist (pildi)kvaliteedi osas. Mängud näevad täpselt samamoodi välja, erinevalt emulaatorist Bleem!, millest artikli lõpus põgusalt üle libiseme.

PS2 on ilmselt hetkel tehniliselt täiuslikeim Eestis müüdav konsool, aga selle hind on paraku kontimurdev. PSX uuendatud versioon PSOne maksab ca 2500 krooni, PS2 aga umbes 8000.
Muuseas, uue seadme eksportimisega Jaapanist mujale riikidesse tekkis algul tõsine probleem. Ühendriikidest tuli signaale, et PS2-sid kasutatakse kusagil Põhja-Koreas sõjatehnika arendamiseks.

PlayStation 3?

Erinevalt paljudest elektroonikaga tegelevatest firmadest ei ole konsoolitootjad absoluutselt huvitatud uute mudelite turule toomisest. Seetõttu on väheusutav, et PS3 ilmuks riiulitele enne aastat 2005/6. Miks? Kuigi Sony on juba ametlikult teatanud arendustegevuse algusest, saavad nad siiski põhitulu mängumüügist ja litsentsitasudest. Oleks iseenda rahakoti vastu kuritegelik hakata kiirustama uue seadmega, mis muudaks eelmise aegunuks, pannes sellega jala taha ka mängude müügile.

Seetõttu ei püütagi veel järgmise põlvkonna masinaid kokku panna, need ilmuvad tõenäoliselt nelja-viie aasta möödudes. Ainus, mis võib tegelikult sundida kiirustama, on konkureeriv toode. Näiteks PlayStation tõukas Nintendot tagant N64 valmis saamisega.

Sony, IBM ja Hitachi on teatanud, et investeerivad 400 miljonit dollarit uue protsessori arendamisse. Sisuliselt loodetakse projekti raames toota superprotsessor, mis ületaks rivaale ja mida hakatakse kasutama mitte ainult PS3-s, vaid ka muudes seadmetes ja erilistes graafikatööjaamades. Toote koodnimetuseks pandi The Cell, mis tähendab rakku, kongi või kärge ja see loodetakse valmis saada 2005. Eeldusel muidugi, et Nintendo või Microsoft ära ei pööra ning mingeid GameCube2-sid või X-Box2-sid turule ei too.

Ei tasu unustada, et PS2 nägi ilmavalgust plaanitust aasta varem - põhjuseks Dreamcast. Võib ilmselt eriti spekuleerimata arvata, et kui Sony oodanuks, tekkinuks tal raskusi ruumi leidmisega. Vaatamata Sony aparaadi tehnilisele üleolekule, ei ole nende kvalitatiivne vahe NII suur kui numbritest võib paista. Ja seks ajaks oleks SEGA mänguvaramu olnud PS2-ga võrreldes kõvasti suurem.

Bleem!

on PSX tarkvara emulaator. Praegu leidub sellest kaks versiooni, arvuti ja Dreamcasti jaoks.
Oleks liialdus öelda, et see töötab täiesti veatult, ent tulemus on siiski üksjagu hämmastav. Nimelt suudetakse tõsta mängude resolutsiooni. Justnimelt - need on

hulga ilusamad kui PlayStationil. Huvilised külastagu aadressi www.bleem.com, seal on allalaaditav demoversioon, mis ei nõua muide riistvaralt eriti palju.

- Uudised
- Mängud