

KÜLÖNVÉLEMÉNY

# JÁTÉK AZ ÉLET!

**A szélessávú technológia többet jelent, mint gyorsabb Internet kapcsolatot. Segítségével számítógépünk és játékkonzolunk egy új, hálózatra köthető házimozzi rendszer lelkévé válhat**

SZÖVEG: PAUL RIGBY ILLUSZTRÁCIÓ: REDSEAL/DEBUTART

**A** szélessávú adattovábbítás megjelenésével a szórakoztató elektronika jövője még izgalmasabbnak és változatosabbnak ígérkezik. Most, hogy a játékkonzol gyártókat is egyre jobban érdeklik a telefonvonalak, komoly, mindennapi életünket is befolyásoló fejlődés előtt állunk. A dolog az Xbox, a GameCube PlayStation 2 (PS2) és a PC fizikai határainak megtöréséről szól, ami által a játékgépek az eddigieknél sokkal izgalmasabb szerkezetekké alakulhatnak át. A szélessávú csatlakozás segítségével játékkonzolunk rövid időn belül akár szórakoztató elektronikai rendszerünk központi darabjává is válhat.

E technológia terén valószínűleg a Sony rendelkezik a legkézzelfoghatóbb tervekkel, nevezetesen PS2 formátumával kapcsolatosan. A cég már komoly lépéseket tett annak érdekében, hogy konzolja egy fejlett szórakoztató elektronikai rendszer fókuszába kerüljön.

„Egy kísérletsorozat közepén vagyunk, amelyet néhány kiválasztott PS2 felhasználó körében végzünk a Telewest-en keresztül,” – magyarázza a Sony technológiai igazgatója, Paul Holman. A tesztek – amelyek Anglia délkeleti részén folynak és lassan a végükhöz közelednek – egy hálózati adaptert vizsgálnak, amit a Sony a PS2-höz fejlesztett ki.

„Ez az illesztőkészülék a PlayStation2 hátuljához csatlakoztatható, és egy ethernet valamint egy 56k-s modem ötvözetét jelenti,” – fejtegeti Holman. „Tartozik hozzá egy vezeték, amely a PS2 és egy Telewest egység között fut, amit jelenleg kábeltelvíziózáshoz használnak. Ily módon a PS2 tulajdonosok egy Telewest kábel segítségével azonnali szélessávú hozzáférést kapnak. A jövő PS2 felhasználói tehát szélessávú csatlakozáson keresztül érhetik majd el a digitális produktumokat, így a zenéket, filmeket, játékokat és egyéb szolgáltatásokat. A rendszer neve PlayStationBB (Broadband – szélessávú) lesz.”

Egyszóval tehát az új Sony csomag egy intelligens otthoni hálózat „agya” lesz. Csatlakoztatható lesz hozzá a laptop, ▶



# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## JÁTÉK AZ ÉLET!

◀ a PC, a mobiltelefon, a palmtop, a kamkorder, a MiniDisc rekorder és a digitális fényképezőgép is. Játékkonzolunk segítségével szerkeszthetjük fényképeinket, lejátszhatjuk DVD-Video és CD lemezeinket, sőt CD másolókat vagy egyéb hasonló technológiákat is irányíthatunk vele. A több játékos igényű játékok programok, a több platformon történő játék, a zeneszerzés és a fénykép- vagy filmkészítés terén egy ilyen rendszer szinte korlátlan lehetőségeket biztosít.

### Mi a PlayStationBB?

Szóval miből áll egy PlayStationBB rendszer? Nos, a merevlemez meghajtón és a szélessávú aljzathoz történő ethernet csatlakozáson kívül rengeteg új szoftverelemet is tartalmaz. A részletek még nem tisztáztak, és a bevont külsős cégek is meglehetősen hallgatók. Néhány embert azonban sikerült szóra bírunk, így némi fogalmat alkothattunk arról, hogy milyen is lesz a végleges csomag.

Először is a Sony nemrégiben kifejlesztette szélessávú navigátorát, amely a számítógépes navigátorokhoz, például a Microsoft Explorer-hez hasonlatos. E technológia azonnali Internet elérést tesz lehetővé.

Egy másik ügyes szélessávú újítás a PlayStation 2 Emulator/PlayStation 2 Player. Ezzel a hálózatról közvetlenül a merevlemezre letöltött PlayStation és PlayStation 2 szoftverek játszhatók le.

A szélessávú eléréssel e-mailjeink és az Instant Messaging szolgáltatás is igénybe vehető, mely utóbbihoz valószínűleg az AOL szállítja majd a technológiát. Egy AOL forrásunk szerint a Messaging szoftver a jelenlegi mobiltelefonos üzenőrendsze-



rekhez lesz hasonló. „A Buddy List az Instant Messagingnek egy olyan verziója, amellyel online állapotban üzeneteket küldhetünk a „live” felhasználóknak. Bejelentkezés után a képernyőn megjelenik a kapcsolatfelvétellel kész többi Buddy List felhasználó (PC vagy mobil felhasználó). Ezzel egy időben náluk is megjelenik a bejelentkezett személy, és bármikor, bármilyen platformról küldhetnek neki üzenetet.” Az alapötlet az,

### GAMECUBE

■ A Nintendo 2002 végén Japánban és az USA-ban is megkezdte szélessávú hálózati adapterének és tárcsázásos kapcsolatfelvétellel szolgáló modemének árusítását GameCube készülékeihez. Az európai megjelenést illetően még nem hangzottak el konkrét tervek, de nem kizárt, hogy az idei év első felében ugyanezek az adapterek az öreg kontinensen is a boltokba kerülnek.

Az első olyan játékok, amelyek kihasználják a GameCube online lehetőségeit, a Sega által készített Phantasy Star Online – az első ismertebb online konzoljáték – két új verziója lesz. A szolgáltatás a legtöbb Internetes szolgáltatónál használható lesz.

George Harrison, a Nintendo amerikai marketing-elnök helyettese szerint a Nintendo nyitott álláspontja lehetővé teszi a játék-kiadóknak, hogy több előfizetési modellt, más fizetett Internetes megoldásokat vagy ingyenes szolgáltatásokat is kipróbáljanak.

„Szerintünk ez egy igen érdekes piac,” – mondja Harrison.

„És a közeljövőben valószínűleg kis piac marad, ahol még meg kell mutatni, hogyan lehet profitra szert tenni. Olyan környezetet biztosítunk, amelyben a kiadónak lehetőségük van kísérletezni. Azután ők maguk döntenek el, hogy milyen módszert választanak, nem erőltetünk rájuk semmit.”

A Nintendo módszere nagyon hasonlít a Sony-éhoz, ahol a felhasználóknak külön hardvert kell beszerezniük az online játékokhoz, a játék-készítőknek pedig viselniük kell az online szolgáltatások költségeit.

### A PLAYSTATION BB RÖVID MAGYARÁZATA

1. A Broadband Navigator segítségével importálhatók és szerkeszthetők a digitális képek.
2. A Navigator szoftver segítségével zenét rögzíthetünk MiniDisc-re.
3. PS2 bővítési port, amelybe beilleszthető...
4. ...az opcionális belső merevlemez.
5. PlayStation BB, ethernet-egységgel



hogy barátaink PS2-jére, PC-jére, laptopjára, mobiltelefonjára vagy akár digitális menedzserkalkulátorára is küldhetünk üzeneteket.

A zenei szolgáltatásokat szintén számtalan eszköz segíti, így például egy jukebox, amellyel a hálózatról a merevlemezre letöltött zenék játszhatók le. Jelenleg a RealNetworks által kínált RealPlayer szoftver tűnik a befutónak, amely nagy energiákat mozgósít a PC-k világában. Segítségével zenéket játszhatunk le, számtalan Internetes rádióállomáshoz csatlakozhatunk, sőt a Real Media lejátszóval akár „élő” videókat is megtekinthetünk. És ha már videókról beszélünk: egy kiterjesztett DVD-Video lejátszó és egy tévétuner is elérhető róla.



### A Cocoon

Az egyik legérdekesebb multimédiás kiegészítő azonban a PVR (Personal Video Recorder), ami a népszerű TiVo és Sky+ merevlemez-alapú felvevőrendszerek PS2-re átdolgozott változata. A jelek szerint a Sony a piacvezető TiVo által kifejlesztett modellt fogja felhasználni.

A TiVo stratégiai és marketingigazgatója, Davina Kent is megerősíti a Sony érdeklődését. „A TiVo és a játékok jól megférnek egymás mellett. Amerikában eredetileg a Sony volt különálló modelljeink gyártója. Most az együttműködést egy licenszszereződéssel is kibővítettük, amelynek keretében Sony bármely készülékében felhasználhatja technológiánkat.” És ebbe természetesen a PlayStationBB is beletartozik.

A PVR mellett a Sony egy másik, különálló PVR készüléket is dolgozik, ami a jobb teljesítmény érdekében hozzáköthető a PlayStationBB-hez. A Cocoon nevű készülék a világ első Internetes videofelvevője lesz.

„Mostanáig meglehetősen PC-centrikusan gondolkodtunk otthoni hálózataink fejlesztésekor, a szélessávú technológia korában azonban már más megoldások is léteznek, ilyen például a PlayStation 2, a különféle audiovizuális termékek és a mobilterminálok,” – mondja Kunitake Ando, a Sony elnöke. „A televízió alapvetően meg fog változni,” – teszi hozzá, utalva a Cocoon debütálására Japánban.

A felevő egy 160 GB-os merevlemez tartalmaz, amely nagy felbontásban 15 órányi tévéadás rögzítésére képes, átlagos minőségben pedig akár 100 órányit is, és igény esetén 320 GB-osra bővíthető.

A TiVo technológia felhasználásával a Cocoon is analizálni tudja az általunk korábban megtekintett és a merevlemezen tárolt adásokat, így meg tudja állapítani izlésünket, és automatikusan rögzíteni tudja az annak megfelelő témájú műsorokat.

## A SONY EGY FEJLETT, KÜLÖNÁLLÓ PVR KÉSZÜLÉKEN IS DOLGOZIK, AMELYET EGYSZERŰEN CSATLAKOZTATHATJUK MAJD A PLAYSTATIONBB-HEZ. AZ ÚJ KÉSZÜLÉK NEVE COCOON LESZ

Igazi japán jellegzetesség, hogy ha egy kiválasztott adásra végül nem tartunk igényt, a készülék bocsánatot kér a kellemetlenségért.

A Sony ezenkívül külön fizetendő díj fejében azt is lehetővé teszi, hogy mobiltelefonunkról programozzuk be felvételeket. A Cocoon elsőre csak

Japánban került az üzletekbe. „Ugyanez történt a Vaio laptop számítógéppel is: előbb erőre kapunk Japánban, és csak aztán visszük ki külföldre,” – magyarázza Koichiro Tsujino, a Sony hálózati megoldásokért felelős vezetője.

### A PlayStationBB megjelenése

A PlayStationBB tavasszal jelenik meg, kezdetben csak egy bevezető, kizárólag játékokra használható Internetes változatban. A videótöltés, a PVR és az egyéb extrák az év későbbi szakaszában várhatók. A bevezető csomag tartalmazni fog egy ethernet-dobozt a szélessávú csatlakozáshoz, egy Startup diszket, valamint egy játéklemezt. Mindez az üzletekben kb. 45 fontért lesz kapható (a szélessávú szolgáltatások díja ezen felül fizetendő). Elképzelhető az is, hogy a teljes csomag bérelhető lesz valamelyik kábelszolgáltatótól, amelyek havi számláira így még egy kisebb összeg rátevéődik.

Úgy tűnik, eljött az ideje annak, hogy a szórakoztató elektronikai, hálózati alapú technológiák kilépjenek az irodákból, és otthonainkban is teret nyerjenek.

### XBOX

A Microsoft online játérendszer, az Xbox Live 2003 márciusában jelenik meg. Az évi 35 fontba kerülő szolgáltatás keretében a Microsoft kizárólag szélessávú Internetes tartalmakat hoz létre játékkonzoljához. Az Xbox Live igazi nagygépjé lehet a szélessávú igények kielégítésében.

A szélessávú csatlakozással nem rendelkező felhasználók ugyanakkor kimaradhatnak, legalábbis ezt állítja Kate Wilson, az Xbox európai online fejlesztési igazgatója.

„Wilson szerint „nincs olyan játékkészítő cég, amely pillanatnyilag ne keresné az online lehetőségeket, és ezek többsége a szélessávot részesíti előnyben. A Microsoft-ot nem érdeklik a „keskenysávú” megoldások.”

A Microsoft tehát nem rendelkezik túl jó pozíciókkal azok körében, akiknek nincs szélessávú hálózati elérésük – vagyis akiknek helyi telefonhálózata nem ADSL-kompatibilis, illetve akik egyetlen kábelszolgáltatóhoz sem tartoznak.

Könnnyen elképzelhető azonban, hogy a Microsoft felgyorsítja a szélessávú technológia terjedését. A nagykereskedelmi árak utób-

bi időben tapasztalható csökkenése fokozta a keresletet a technológia iránt. Ha az Xbox Live sikert arat, a távközlési cégek számára gazdaságilag életképesse válhat a szélessávú hálózatok bővítése.

A jelenlegi Xbox felhasználóknak egy speciális adaptert kell beszerezniük a szélessávú játékokhoz, ami mintegy 30–35 fontba kerül. A jelenléte szerint nemsokára kaphatók lesznek a beépített adapterrel szerelt konzolok is. Ezeknél ADSL és optikai szélessávú modellek közül választhatunk majd. Az optikai változat 10 MB/s-es feltöltési/letöltési sebességet kínál, és mindkét típus zsinór fényekkel segíti az eligazodást a tápfeszültség, a száloptika, a LAN (helyi hálózat) és riasztási hálózatok között.

### PC, NÉMI KIEGÉSZÍTÉSSEL

A számítógép felhasználók körében a szélessávú technológia már régi téma. Ha a megfelelő kiegészítőket rákötjük a PC-nkre, szélessávú kapcsolatot hozhatunk létre vele. Laptop esetén vezeték nélküli Wi-Fi csatlakozásra is lehetőség van.

Mielőtt azonban pénztárunk után nyúlnánk, utána kell járni, hogy technikailag alkalmasak vagyunk-e a szélessávú technológia használatára. Ezt a legegyszerűbben telefonos szolgáltatóinktól tudhatjuk meg.

A szélessávú hálózathoz több cég segítségével is csatlakozhatunk. Az árak 0–25 000 forint között változnak, a havidíj pedig 5–15 000 forint. A használatához szükséges modemem a szolgáltató biztosítja. Kábelszolgáltatás esetén – ezek természeténél fogva – nincs szükség modemre, így ettől a költségtől megmenekülhetünk.

Aki új számítógépet vesz, annak ügyelnie kell a szélessávú kompatibilitásra, ami sok megtakarítást jelenthet. A Time új Platina gépei, és más fejlettebb PC-k – például a vezeték nélküli csatlakozással vagy DVD íróval rendelke-

zők – ethernet csatlakozót is kínálnak, így nincs szükség melléjük modemre. Ez pedig igen jó hír azoknak, akik reszketnek a gondolattól, ha fel kell nyitniuk számítógépük házát.

Ha megtörtént a csatlakoztatás, számtalan szolgáltatást vehetünk igénybe. Az AOL például 35 fontért kínál családi szélessávú csomagot. Karen Thomson, az AOL egyik brit vezetője azt mondja, hogy az AOL szélessávú szolgáltatásának keretében „a tagok exkluzív hozzáférést kapnak különféle multimédiás tartalmakhoz, illetve az AOL Time Warner istálló márkáihoz és szélessávú szolgáltatásaihoz.” Ide tartoznak különféle mozifilmek és film-előzetesek, teljes Cartoon Network rajzfilmek és interaktív játékok.

Nem maradnak el az audiovizuális technika újdonságai és a CNN sporthírei sem, de megtalálhatók a kínálatban a BBC Music hírei és klipjei, az Internet, a különböző rádióadók és az online karaoke-szolgáltatások is!

