

● SVJETSKA PREMIJERA PlayStation 2

Divni novi svijet



Divljenje "crnom monolitu" Japanci su prvi imali priliku uživo vidjeti PlayStation 2 konzolu (foto Reuters)

Nova Sonyjeva igraća konzola nosi golem teret: trebala bi svijet videoigara učiniti realnijim, pristup multimedijском sadržaju jednostavnijim, a mrežno igranje nečim svakidašnjim. Odgovor na pitanje hoće li u svemu tome uspjeti donijet će, kao i uvijek, tržište

BERISLAV JOZIĆ

Da biste razumjeli zašto je puštanje *PlayStationa 2* u prodaju tako dočekano, potrebno se vratiti desetak godina unatrag.

U to su doba igraće konzole bile skupe igračke koje su se priključivale na TV, a igrice loše i osrednje grafičke kvalitete koje su uglavnom igrali klinici, dok su "ozbiljni kompjutorashi" odbijali i sam pogled na nešto što nije imalo tipkovnicu. Situacija je bila malo bolja u Americi, još bolja u Japanu, no ni ondje se prodaja konzola i igara nije mogla natjecati s prodajom bilo čega povezanog s kućnim računalima. I tako je to trajalo sve do 1994., kad se pojavio Sonyjev PlayStation. Danas tržište igara i dodataka za konzole premašuje veličinom i dolarskim iznosima ono namijenjeno kućnim računalima, a očekujemo i daljnji korak u promjeni percepcije virtualne zabave. Iako nije sam zaslužan za promjenu koja se dogodila u sobama i umovima diljem svijeta, PlayStation je ipak pokrenuo lavinu. Sony želi promijeniti ne samo način na koji se igramo, nego i način na koji živimo.

FINANCIJSKA PREDVIĐANJA PRODAJE ODUŠEVLAJAVAJU

Merrill Lynch, svjetski poznata investicijska kuća, objavila je predviđanja prodaje nove Sonyjeve konzole. Kad ih se ovako ozbiljna kuća odluči objaviti, u investicijskim se krugovima smatraju sigurnim. Ali ovakvom se optimizmu nitko nije nadao (pogledajte tablicu).

Ukupan broj prodanih konzola	Vrijeme
1,2 milijuna	Pri puštanju u prodaju (III. 2000.)
16 milijuna	III. 2001.
40 milijuna	III. 2002.
70 milijuna	III. 2003.
100 milijuna	III. 2004.

Predviđanje je radeno prema dosadašnjoj prodaji PlayStation konzola (oko 65 milijuna primjeraka u svijetu), tehničkim specifikacijama konzole i usporedbama s ostalim platformama za igru. Narudžbe primljene preko Sonyjeve www stranice prije izlaska PS2 na tržište dostigle su magičnu brojku od jednog milijuna, tako da će se prvi stupanj predviđanja sigurno ostvariti.

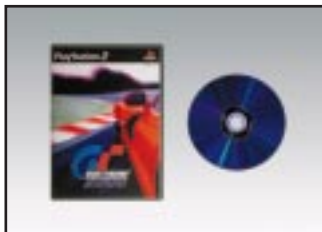
Predviđena prodaja softvera za isto razdoblje je 960 milijuna primjeraka, a cijena konzole će se, prema Merrill Lynchu, kretati silaznom putanjom. Tako bi cijena do 2001. trebala biti 310\$, a do 2002. godine 205\$ (trenutačna cijena je 39,800 jena, oko 375\$, što ne sprječava Amerikance da za rijetke primjerke uvezene iz Japana plaćaju i do 700\$).

Pandorina kutija za kućnu elektroniku

O čemu je riječ? Pa o tome da PlayStation 2 nije samo konzola na kojoj će se igrati videoigre. Iako je to njezina prva namjena, pitanje je postoji li ijedan vlasnik PlayStationa koji nije iskoristio mogućnost puštanja glazbe s audio CD-om. Tko će onda odoljeti zovu kvalitetnih filmova na DVD-u kad kod kuće ima "igračku" koja mu ih može prikazivati? Slušanje audio CD-a više i ne spominjem jer se ta funkcija PlayStationova nasljednika podrazumijeva. Tu je i hardverska snaga konzole. S čipovima koji mogu u realnom vremenu generirati animaciju šume (svaki je detalj lista dobro

vidljiv i sličan stvarnosti), programeri bi bili glupi kad ne bi dio te snage uporabili i za nešto drugo osim igara. A PCI i USB portovi koji samo čekaju da u njih utaknete modem, miša, tipkovnicu ili bilo koji drugi standardni periferni uređaj tu su samo da im potaknu maštu. Hoćete li onda nabaviti kućno računalo ako sve ono za što vam je potrebno možete dobiti kupnjom tipkovnice za jednu pedesetinu njegove cijene? Nije da vas nagovaram...

A kako je danas jedna od osnovnih zadaća računala korištenje Interneta, bilo bi glupo kad ova konzola i to ne bi pružila. Iako nema ugrađeni modem kao Segin Dreamcast, PlayStation 2 će, zahvaljujući podršci "third party" tvrtki, vrlo brzo dobiti svoj prvi web browser i - vrata mreže su otvorena! Ukratko, Sony je na putu da stvori magičan "stroj za sve" koji predstavlja davni san mnogih tehničara, dizajnera i elektroničara. Uređaj koji će priključen na TV zadovoljavati sve potrebe za audiovizualnim sadržajima što ih moderni čovjek ima.



Igre za PS2 bit će pakirane u omote kakve su dosad koristili DVD filmovi. Cilja li se time na "ozbiljnije" tržište?

Osim vodoravno, kao i sve dosadašnje konzole, PS2 može (uz pomoć stalka koji se posebno prodaje) stajati i okomito, čime zauzima još manje prostora. Ne sliči li vam to na evoluciju vodoravnih kućišta ranih kućnih računala u danas uobičajena okomita?



Igre, igre, igre...

Ne, nisam zaboravio igre, ali postoji razlog zašto nisam od njih krenuo. Budimo realni – unatoč moćnim čipovima kojima PlayStation 2 raspolaže, koliko će se svijet igara uistinu promijeniti? "Emotion engine" omogućit će da na licima boraca pročitamo bol i bijes, no igra u kojoj će se to odvijati bit će još uvijek "tabačina" kakvu smo prije 10 godina igrali na automatima u zadimljenim barovima, samo nemjerljivo bolje prezentirana. Gotovo da i nije moguće izmisliti nešto potpuno novo na polju videoigara sve dok jednog dana ne uđemo u svijet virtualne stvarnosti. Što se tiče vizualnog dijela, PlayStation 2 mu se približava koliko je moguće.

Vjerujem da će igre za PlayStation 2 biti pune dosad neviđene grafike i prekrasnog zvučnog ugođaja (jer konzola podržava i DS i DTS standarde), no da će se same igre mnogo promijeniti, manje mi je vjerojatno. I dalje ćemo napucavati zombije, voziti formule i igrati nogomet, samo će to sada biti mnogo ljepše.

Quo vadis, Sony?

No, PlayStation 2 neće stati na tome da nam pruži tehnički kvalitetne igre, omogući pristup Internetu i gledanje filmova na DVD-u. Sony ima mnogo veće planove. Ta bi konzola trebala biti osnova novog, mrežnog načina života. Povezujući konzole sa serverima mrežom kableske TV,

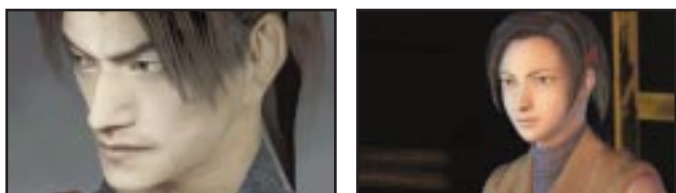
Goleme mogućnosti PS2 hardvera omogućuju autorima igara da učine sve što na dosadašnjim platformama nisu mogli zbog tehničkih ograničenja. Gradovi,

ekološki sustavi koji reagiraju na promjenu, realno prikazana oštećenja vašeg automobila ili lika, te svekolika interakcija s virtualnim prostorom u kojem se





Otac PlayStationa Ken Kutaragi osmislio je čitavu koncepciju PlayStationa 2 (foto Reuters)



Procesor PlayStationa 2 dobio je ime "Emotion Engine" jer omogućuje da se prvi put tijekom igre na licima likova vide osjećaji kao reakcija na akcije igrača (a ne prerenderirane animacije). Nesumnjivo je da će se mnoge igre prvog vala hvaliti "emotivnošću" likova.

planira se ostvariti vrlo brzi protok podataka, što će omogućiti mrežnu distribuciju igara, glazbe i filmova. Da bi se takvi sadržaji spremili, nakon dolaska PS2 u Ameriku (tijekom ljeta) na tržištu će se pojaviti i specijalni tvrdi disk od 50 GB za konzolu koji će je pretvoriti u svojevrzni videokorder – na nj ćete lako snimati filmove s TV-a ili kabelaške mreže. Dodajte ovako opremljenoj konzoli kameru (prim-

jerice, Sonyjev camcorder) i spremni ste za video conferencing. Pomoću uređaja za čitanje i pisanje po memory stickovima, MP3-e skinute s mreže možete prebaciti na Sonyjev minijaturni walkman čiji je najnoviji model toliko malen i lagan da ga možete nositi na lančiću oko vrata. Sve bi se to uskoro moglo kontrolirati uređajem veličine daljinskog upravljača koji će služiti za mijenjanje progra-

JOLLY ROGER NA POLA KOPLJA

Kad god na tržište dolazi nova konzola, postavlja se pitanje koliko će se njezine igre piratizirati jer se sve konzole piratiziraju, čak i one čije se igre distribuiraju na *cartridgeima*. PS2 je bio prilično zanimljiv jer je DVD reklamiran kao "neprobojni" medij, a količina podataka koju može primiti značila bi da bi za presnimavanje igre na neki drugi medij bilo potrebno mnogo memorijskog prostora. Veliki memorijski obujam igara ujedno sprječava njihovu nedopuštenu distribuciju Internetom, što je još jedna prednost DVD-a. Na slavodobitne izjave o tome kako će PS2 biti prva "konzola bez pirata" poražavajuće je djelovala nedavna vijest da je kod koji je onemogućavao kopiranje podataka s DVD-a probijen. Stalnim pojeftinjavanjem tehničke opreme, i DVD snimači će uskoro biti mnogo pristupačniji prosječnom džepu, što će pripomoći razvoju piratstva. Ipak, pitanje je ne skriva li Sony još koji as u rukavu poput posebne autorizacije za igranje PS2 igara koje će se u budućnosti distribuirati putem mreže.

TEHNIČKE SPECIFIKACIJE – UKRATKO

Unutarnja arhitektura konzole trenutačno je najnaprednija za svoju cijenu. Snaga koja se skriva u njenim čipovima daleko nadmašuje današnja kućna računala koji se mogu pohvaliti većom količinom memorije i bržim procesorom.

CPU	128 Bit "Emotion Engine(TM)"
System Clock Frequency	294.912 MHz
Osnovna memorija	Direct RDRAM
Količina memorije	32MB
Grafički čip	"Graphics Synthesizer"
Clock Frequency	147.456 MHz
Ugrađeni cache	VRAM 4MB
Zvučni čip	SPU2
Broj glasova	48 kanala plus softverski
Zvučna memorija	2MB
I/O Procesor	Core PlayStation CPU+
Clock Frequency	33.8688MHz ili 36.864MHz (moguć odabir)
I/O memorija	2MB
CD-ROM čitanje	24xspeed
DVD-ROM čitanje	4xspeed

ma na TV-u te za upravljanje svim elektroničkim uređajima umreženima u sustav čije će srce predstavljati PS2. Dakako, sve se to plaća, no za kupnju većine proizvođa nećete se morati maknuti od svoje umrežene kozole. Osnovni je motiv stvaranja mreže konzola u domovima diljem svijeta zarada, a ne dobrobit potrošača. Tim se putem mogu (zbog bržeg protoka podataka) mnogo bolje, lakše i sigurnije kupovati najrazličitiji proizvodi, tako će PlayStation 2 (nada se Sony) ostvariti ono što prodaja

putem TV-a, kataloških i Internet narudžbi nije uspjela postići – kupnju svega što vam treba iz vlastitog doma. Pogled na crnu kutiju težine 2.1 kg, dužine 301 mm, širine 178 i visine 78 mm mogao bi biti pogled u budućnost. S obzirom da njena cijena nije prevelika (u usporedbi s onim što nudi), te da joj je podršku obećao velik broj proizvođača softvera i hardvera, ta bi budućnost mogla doći brže nego što smo se nadali. Ako ne sada, onda možda s PlayStationom 3, koji stiže za nekoliko godina.



Ronaldo igra "sam sebe" Globalnu PlayStation histeriju potpomaže i brazilski nogometni velikan koji je nedavno promovirao nogometnu simulaciju "Ronaldo". (foto Reuters)

nalazite – sve postaje moguće. Iako će to djelovati na atmosferu igara, tematika se neće promijeniti. U prošlih je 15 godina prikazano uistinu sve, tako da

novih ideja više nema. A da neke stvari uvijek ostaju iste, dokazuje i peti nastavak Tomb Raidera čiji je izlazak u PS2 inačici najavljen za Božić.

