



Революционная консоль

Портативная игровая консоль Sony PSP (PlayStation Portable), проехавшись по далеким берегам Японии и США, добралась наконец и до Европы. Ну и до России, конечно. Что же представляет собой этот загадочный черный прибор?

Эта консоль была выпущена в Японии в декабре прошлого года (в Японии приставки всегда поступают в продажу раньше, чем во всем остальном мире, — традиция), в мае — в США, в сентябре — у нас. И везде она чуть-чуть отличалась, хотя традиционных региональных ограничений на сей раз решили не вводить. Существует три версии консоли: японская, американская и европейская (Австралия, правда, каким-то чудесным образом попала в Европу, ну да им не привыкать). Отличия минимальные, но они есть. Давайте же посмотрим, что, где и как в Sony PSP и чем надо руководствоваться, если уж вы решили купить консоль.

Кодирование

Традиционно игры для консолей обладали региональной защитой: диск (или картридж), купленный в Америке, нельзя было запустить на европейской приставке — и наоборот. Европейцам часто приходилось ждать полгода-год, чтобы ознакомиться с игрой. Иногда, правда, эти игры и вообще не выходили в Европе. А уж сколько замечательных игр так никогда и не покинули границы Японии!.. На сей раз Sony решила отказаться от такой порочной практики — игра, купленная в любой точке земного шара, запустится на любой консоли PSP. Правда, много ли вам счастья привалит от созерцания японской игры, причудливо расписан-

ной иероглифами? Но тем не менее игры продаются без ограничений. С ограничениями продаются фильмы. Нет, речь не о DVD, речь о фильмах в UMD — новом формате от Sony. Вот здесь ограничения жесткие.

Проблемы интерфейса

Основное же, хотя и не слишком бросающееся в глаза отличие между разными региональными версиями консолей — в интерфейсе. Нет, раскладка клавиш и все остальное совершенно одинаковое у всех версий, а вот назначение клавиш... В японских версиях консолей от Sony кнопка с кругом традиционно заведует подтверждением (в Японии круг обозначает то же, что у нас галочка).



Дополнительные приспособления

Контейнер



↑ От механических повреждений, ударов и царапин вашу консоль защитит удобный и компактный (чуть больше самой приставки) металлический кейс

Внешняя акустика



↑ При стационарном использовании PSP задачу воспроизведения звука лучше переложить на внешнюю аудиосистему, например, Logitech PlayGear Amp

Сумка-чехол



↑ Если PSP сопровождает вас везде и всегда, будет уместен дорожный чехол, в который, помимо самой консоли, помещаются и UMD

ка в тексте), а кнопка с крестиком — отменной. Неяпонцам Sony предлагает другую раскладку, где O — отмена, X — подтверждение. Странная идея, но с этим приходится мириться. Если вам попадет в руки японская консоль, будьте готовы к тому, что там немножко перепутаны клавиши (хотя любой японец будет утверждать, что клавиши перепутаны как раз на всех остальных консолях).

Медиавозможности PSP

PSP — это все-таки больше, чем игровая консоль. Во-первых, она умеет показывать кино — настоящее кино DVD-качества. Во-вторых, она умеет проигрывать музыку (вспомните, кто изобрел первый переносной музыкальный плеер? Sony Walkman, точно-точно). MP3, специальный формат ATRAC, разработанный Sony (тот, что используется в мини-дисках), разработанный Microsoft формат WMA. Давайте посмотрим, что умеет эта консоль, претендующая на гордое звание «переносного мультимедиацентра».

Музыка

Поддерживаются форматы MP3 и WMA. В прошивке 2.0 добавлена поддержка ATRAC. Никаких сложностей: просто загружаем файлы музыкальных композиций в папку /PSP/MUSIC/ — и получаем полноценный MP3-плеер. Можно обзавестись выносным пультом управления, который цепляется на сумку или одежду, и сделать про-

слушивание еще более комфортным. Никаких сложностей типа тех, что предлагает нам компания Apple со своими iPod и iTunes.

Работа с видео

Никакой поддержки DivX. Не поддерживаются даже стандартные для нас форматы AVI и MPEG. Sony PlayStation Portable работает с UMD и видеофайлами специального формата MP4, которые надо загружать в папку MP_ROOT/100MNV01. Правда, перед этим видео в формате MP4 надо умудриться где-то добыть, и не просто видео, а нужный нам фильм. В этом поможет программа PSP Video 9, которая не только перекодирует видеофайл в нужный формат, но и положит его в нужную директорию. Но придется потерпеть: видео все-таки не музыка, и кодирование полуторачасового фильма займет порядочно времени даже на самых современных, самых мощных компьютерах.

Выход в Сеть

Для доступа в Интернет вам потребуется обновить прошивку PSP до версии 2.0 и обзавестись точкой беспроводного доступа, то есть Wi-Fi-роутером. Достаточно указать консоли параметры соединения (проще говоря, объяснить ей, где этот самый роутер искать) — и путь в Сеть открыт. В память можно внести до шести соединений, указав параметры часто используемых вами точек доступа и значительно упростив себе жизнь.

Второй интересный момент, связанный с Интернетом: к играм можно (а значит, придется) скачивать обновления и дополнения. Если раньше наслаждаться установкой разнообразных дополнений к играм могли только пользователи персональных компьютеров, то отныне это могут делать и обладатели PSP. Кстати, все консоли следующего поколения, а именно Xbox 360, PlayStation 3 и Nintendo Revolution, обзаведутся беспроводным интернет-доступом, но PSP здесь впереди планеты всей.

Возможности перепрошивки

Что же это за прошивка, о которой уже столько было сказано? Уже сейчас доступно большое количество версий внутреннего программного обеспечения консоли, простоты и удобства ради именуемых прошивками. Прошивки можно считать своеобразной операционной системой приставки. На данный момент существует три основные версии (1.0, 1.5 и 2.0) и несколько промежуточных (1.51, 1.52 и 2.1). Основные прошивки добавляют разные новые интересные возможности и исправляют ошибки в предыдущих версиях программного обеспечения. Давайте разберемся, что есть что.

1.0 — оригинальная версия. С ней приставка вышла на японский рынок. Прошивка эта довольно сырая и в природе почти не встречается. Ей на смену пришла версия 1.5, которая в настоящий момент является глав-

UMD

UMD (Universal Media Disc) — это новый формат от Sony. Пока что он предназначен только для PSP, но Sony явно на этом не остановится. В конце концов, они уже выпускали с треском провалившийся мини-диск. На этот раз они подошли к делу с другой стороны. Не стали городить новых интересных форматов, а взяли обыкновенный DVD, чуть подрезали (диаметр UMD составляет всего 60 мм) и сунули в пластиковый защитный корпус. Смелое решение. Внутри это обыкновенный двухслойный DVD (максимальный объем 1,8 Гбайт), в случае с играми лишенный даже региональной защиты.

Фильмы же, к сожалению, этой защитой оснащены. В этот раз мир поделен на две зоны: Северная Америка и все остальные. Европа с Японией и Австралией попадают во вторую зону. Китай, как всегда, на региональное кодирование имеет свой, особый взгляд: пиратские UMD появились там уже в конце августа 2005 года. Дру-

гие страны тоже, видимо, вскоре освоят производство пластиковых коробочек с окошечком.

UMD-игры, как выясняется, для Sony не главное, хотя все игры для PSP и выпускаются в этом формате. Корпорация явно пытается сделать UMD действительно универсальным диском для мобильных устройств; впрочем, мини-диск тоже заявлялся как «универсальный портативный» — и что, много ли на сегодняшний день компаний помимо Sony производят под него плееры?

Тем не менее Sony уже выпустила около тридцати фильмов и концертов в этом формате и надеется к началу января довести это количество до пятидесяти. Это, конечно, прекрасно, но пока эти диски будут воспроизводиться только на PSP, рынок этот будет, как бы так помягче сказать, весьма ограничен. При всех достоинствах PSP хотелось бы иметь возможность смотреть фильмы, стоимость кото-

рых составляет \$30 за диск, на чем-нибудь таком... устойчивом. Стационарном. Словом, на телевизоре. Ждем стационарного UMD-плеера от Sony?

↓ Если формат UMD получит широкое распространение, на рынке «дорожных» цифровых видеоплееров нас ожидает еще один бум



ной и самой любимой народом. Потому что на этой прошивке — внимание! — можно запускать любую программу, не спрашивая разрешения Sony. Для этой версии производится все, что только можно себе представить: самодельные (и бесплатные) игры; читалки электронных книжек; аудио- и видео-проигрыватели, воспроизводящие самые разнообразные форматы, о которых Sony не знает — или делает вид, что не знает. Можно запускать эмуляторы других консолей и носить в кармане полностью функциональные копии NES, Sega Megadrive и SNES. Ну и, конечно, загрузчики UMD-игр. Sony сделала все, чтобы пользователь не мог загрузить игру с карты памяти, — энтузиасты напряглись и заставили игры запускаться, откуда хочется им, а не корпорации. Большинство промежуточных обновлений как раз перекрывают лазейки, через которые хакеры (в хорошем смысле этого слова) запускают свои программы. Борьба ведется с переменным успехом: Sony затыкает уязвимости, энтузиасты всего мира азартно их ломают. И что-то подсказывает нам, что против всего мира ни одна корпорация долго бороться не сможет.

Таким образом, прошивка 1.5 — самая полезная в хозяйстве, даже если не рассматривать возможность запуска пиратских игр.

И вот еще что: запуск игры с карты памяти, а не с UMD, существенно повышает живучесть батарей. Шесть часов вместо четырех — неплохо! Многие владельцы легально

приобретенных игр загружают образ UMD на карту. Ну ведь удобно же! Но Sony против.

2.0 — отличная прошивка. В ней есть настоящий веб-браузер. В ней есть множество замечательных мелочей, которые бессмысленно перечислять, но, поверьте, мелочи очень приятные. Вплоть до возможности самостоятельно делать заставки для меню. Одна только проблема: в этой версии пока невозможен запуск самодельных приложений. То есть, в принципе, возможен, но лазейка пока не слишком хорошо освоена. Зато уже есть способ сменить прошивку с 2.0 на 1.5. Можно даже регулярно менять прошивки в зависимости от того, что более необходимо в данный момент.

И наконец, самая свежая прошивка — 2.1. Никаких изменений по сравнению с 2.0, но возможность смены прошивки «вниз» на-



↑ Немногочисленные разъемы на панели Sony PlayStation Portable

глухо перекрыта. Неизвестно, правда, как надолго. И что-то нам подсказывает, что совсем не навсегда.

Пиратская карта

Есть подозрение, что компания Sony проклинает тот момент, когда в спецификациях приставки появился пункт «поддержка карт Memory Stick PRO Duo». Потому что одно из главных подразделений Sony занимается выпуском музыки и кино. А на карту памяти помещаются — если брать наиболее распространенный сейчас вариант в 1 Гбайт — три часа кино, или часов двадцать музыки, или же все (то есть абсолютно все, все до единой) игры для «Денди», или пара сотен игр для Sega Megadrive 2, или пара-тройка игр для самой PSP... Естественно, все, кроме кино и музыки, доступно только через самодельные программы под прошивку 1.5 — но доступно же! Да и с кино не все так просто — батарею фильмы на UMD «сажают» очень быстро. А если кино воспроизводить с карты памяти, то в общем нормально. Погорячилась Sony, погорячилась.

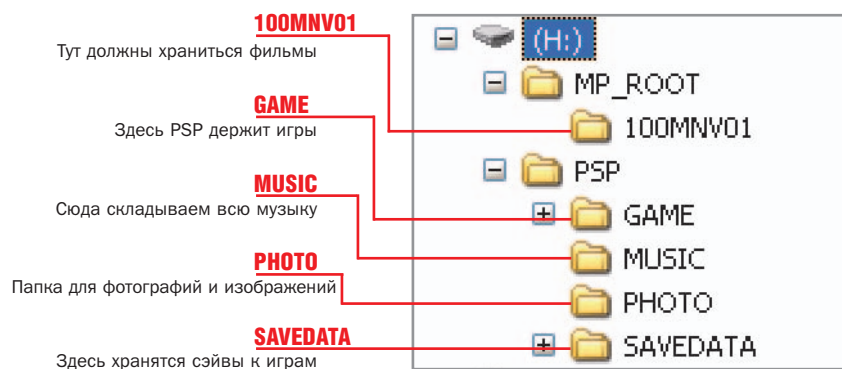
Вопросы управления

Основная проблема миниатюрных кинозвуковоспроизводящих устройств — удобство использования. Современный уровень развития микроэлектроники позволяет упаковать видеоплеер в коробку размером со спичечный коробок (а то и меньше), но встает



Внутреннее устройство

СТРУКТУРА ДАННЫХ



↑ При работе с PSP необходимо четко соблюдать правила размещения. Файл, загруженный не в соответствующую его типу папку, будет игнорироваться консолью. Многие программы (например, PSP Video 9) умеют автоматически размещать файлы в нужной папке



↑ С помощью программы PSPersonalize вы можете изменить стандартное меню

вопрос: а как смотреть-то? Плеер размером с зажигалку Zippo будет обладать экраном не больше этой зажигалки. А еще куда-то нужно девать элементы управления — и так, чтобы их не приходилось искать с увеличительным стеклом. Да и как на таком устройстве кнопки нажимать?

Здесь фирма Sony выступила вполне успешно. Все-таки опыт создания игровых манипуляторов у нее гигантский.

Собственно, PSP и представляет собой геймпад с огромным (по меркам мобильных устройств) экраном — он занимает не меньше трех четвертей передней стороны устройства. Экран очень яркий и четкий — даже фантастически четкий. Такого история портативных видеоплееров (не говоря уже о мобильных приставках) еще не знала. Самое интересное, соотношение сторон экрана такое же, как у дорогих телевизоров, — 16:9. В этом формате выпускается подавляющее большинство современных фильмов, из-за чего при просмотре на обычном телевизоре мы видим черные полосы сверху и снизу. Разрешение экрана в результате получилось довольно странное: 480x272 пикселя (это, конечно, поменьше, чем у DVD, но для портативного устройства, да еще с собственным форматом видеодисков, — самое то). Замечательный экран. Можно даже сказать, лучшее, что есть у этой приставки. Соответственно, кино на нем смотреть очень хорошо — что с UMD, что с карточки.

С музыкой все еще проще. Как уже объяснялось выше, не надо ставить дополнительных программ, не надо хитрить с форматами — музыка просто кладется в папку /PSP/MUSIC/ и прекрасно оттуда играет. Можно создавать поддиректории по назва-



↑ Выносной пульт управления — то, чем стоит обзавестись

нию альбомов. Для удобства советуем обзавестись выносным пультом управления (в некоторых случаях он прилагается к консоли). К сожалению, на пульте нет никакого экрана, зато его можно зацепить за ремень сумки или карман рубашки и не беспокоиться о приставке. Экран во время воспроизведения музыки, естественно, гаснет. Батарей в таком режиме хватает часов на восемь.

Ну и, конечно, игры. Тут Sony ухитрилась совершить один гигантский просчет. Имя этому просчету — шифты. Они же — боковые клавиши. Нет, расположены они вполне

удачно. Они стильные и прозрачные. Одна беда: ими невозможно пользоваться. Слишком короткий ход (издержки компактности), слишком острые края. А в результате очень устают пальцы. Так что в игры с активным использованием шифтов (а это все стрелялки, от первого ли, от третьего лица) играть довольно сложно. Короткими, видите ли, перебежками. Поиграл, дал пальцам отдохнуть, поиграл еще. В более спокойных играх такой проблемы, конечно, нет.

Вторая, меньшая, проблема — аналоговая рукоятка. Она, к сожалению, совсем плоская. Поэтому вместо отклонения по вертикали имеет место быть скольжение по поверхности. Точность управления падает, время реакции игрока на игровые события, напротив, растет. Приходится пользоваться крестовиной, с которой таких проблем нет.

В остальном — совершенно замечательно; да и вышеописанные проблемы — они не страшные, они просто неприятные; по пятибалльной шкале PSP тянет на твердую четверку. Сравните это с оригинальным Gameboy Advance, которым из-за особенностей управления было почти невозможно пользоваться, или со свежесшедшей Nintendo DS, для нормальной игры на которой требуются три руки и два глаза (два, но расположенных вертикально!). Так что PSP при всех своих недостатках — самая эргономичная на сегодня переносная консоль.

Дмитрий Хомак