

Nokia „Sloní ucho“ N-Gage

Špičková herní konzole nebo nepovedený mobil?

TOMÁŠ JIRÁSKO

Dne 7. října se zvedla pomyslná opona a Nokia N-Gage se celosvětově představila potenciálním zákazníkům. Tato konzole bezesporu představuje další koncepční zlom mobilních telefonů – tedy pokud ji ještě za telefon považujeme.

Za jejím vznikem stojí vzrůstající multimediální trh a zisky, které mobilní hry přinášejí. Ty si uvědomil i finský telekomunikační gigant Nokia, a tak se začal výrazně angažovat i na tomto poli. O tom, že se jedná o lukrativní trh, svědčí i snahy ostatních výrobců, nicméně žádný z Top 10 nepřišel s návrhem, který by se N-Gage konceptem blížil. Snad pouze Sony Ericsson se svým ovladačem, ale i zde jde pouze o doplněk telefonu, ne o prvoplánový počín. Přímou konkurenci tak představuje pouze B^Ngo nepříliš známé společnosti TPCom. O technickém řešení N-Gage se popsalo již mno-

livě připraveného předvádění na „domácí“ půdě, jak dopadne třeba ve vagónu metra?

Mimo Japonsko

Další zajímavostí je neexistence modelu pro Japonsko, i když nám zástupci české Nokie nejdříve sdělili, že se launch týká i této země. Tedy launch bude, ale přístroj není – asi to znamená, že Japoncům sdělí, že něco takového existuje, ale ať se tím moc nezatežují, pro ně to není. Pokud by se jednalo čistě o telefon, je to pochopitelné – ale konzole? Výmluva, že jde o jiný standard celulární sítě apod., asi moc neobstojí, co říkáte? Navíc když Nokia je na japonském trhu etablována a nabízí zde telefony (www.nokia.co.jp). Z tohoto hlediska lze vyjádření českého marketingu Nokie, že se zaměřili na sítě GSM, považovat za alibismus. A proč tolik zmiňují Japonsko? Tato země je totiž primárním trhem pro konzole, a nezkusit se na

kročilé, tedy někde u oné horní hranice typického kupujícího. Byli jsme uklidněni, že si jistě vybere – do konce roku bude uvedeno okolo deseti her, a plno dalších bude k dispozici příští rok – z historie jsme se již poučili, že spoléhat na vývoje, že hra vyjde v termínu, není příliš moudré.

Prodejnost

Úspěch se samozřejmě měří prodejností, avšak předpoklady tohoto ukazatele nám Nokia nesdělila. Jak prý víme, čísla nesdělují. Ale do konce roku se prodej N-Gage na českém trhu bude prý pohybovat v řádu tisíců. Trochu zarážející v okamžiku, kdy zástupci Nokie brilantně sypali z rukávu čísla o penetraci ostatních konzolí na trhu. Pravda bude asi opět tam někde venku – neschopnost či neochota sdělit čísla znamená dvě věci, a ani jedna nehovoří pro Nokii. Buď odhad skutečně nemají, ale z jejich strany prezentovaný přehled o trhu konzolí to vyvrací, nebo se obávají skutečně nízkého prodeje.

Hackněte N-Gage

Samozřejmě se neopomenulo ani zabezpečení konzole a s tím související „pirátění“ her. Odpovědí nám byl úsměv a silná slova o tom, že zabezpečení je dostačující. Jak dlouho to trvalo u Playstation 2? Šest měsíců, asi tak? Možná by to stálo za soutěž. Asi taková byla reakce na tento dotaz. Takže jak vidno, Nokia si je jista svým produktem natolik, že si troufne vyzvat na souboj hackerskou/crackerskou komunitu. Uvidíme, jak dlouho jim úsměv vydrží.

Hrajeme si

Kolega v bratrském GameStaru měl N-Gage k otestování, tak jsme si ji na několik dní půjčili, a vyměnili postřehy. Prvním problémem z našeho hlediska je fakt, že MMC kartu, na které je hra uložena, lze vyměnit pouze tak, že vyjmete baterii. Trocha inspirace např. u PDA by v tomto případě neškodila. Při hraní docházelo až moc často k resetu celého zařízení, občas nešla uložit pozice ve hře, takže se muselo začínat odznovu apod. – otázkou je, nakolik má vinu přístroj či hra, nicméně Nokia je v tomto případě i vydavatelem hry. Brilantní displej by si i člověk vychutnal, nebýt toho, že ovladač designovala pravděpodobně útlá ženská ručka, a naše palce jsou přece jenom o trochu větší. Komfortní ovšem je při psaní SMS i přehrávání MP3 souborů.

Cena

Cena N-Gage byla na českém trhu stanovena na 10 977 Kč (Oskar). Cena „áčkové“ hry jako je Sprinter Cell by se měla pohybovat okolo 1 500 Kč. Mimochodem, při první prezentaci se cena udávala okolo 30 eur.



ho papíru, a tak se zaměříme spíše na koncepci jako takovou a některé detaily, které nás zaujaly při dvou prezentacích tohoto přístroje pražským zastoupením Nokie.

„Nokijácký“ Bluetooth

Na prvním setkání jsme se samozřejmě zajímali o implementaci Bluetoothu, a zda konečně již bude jejich „nokijácké“ řešení plně funkční po předcházejících všeobecně známých problémech, které telefony Nokia s Bluetoothem měly, a jež firma jeden čas odmítala s tím, že Bluetooth není strategickou technologií. Bylo nám sděleno, že vše bude chodit bez problému, ovšem praktická demonstrace na druhém setkání nedopadla nijak slavně. Nový ředitel divize mobilních telefonů Victor Saeijs jasně projektem N-Gage žijící, vyzval ke hře jednoho z novinářů. Bohužel co jsme tak sledovali přes deset minut trvajících bezúspěšnou snahu propojit oba přístroje, pocítili jsme značné obavy, jak tomu bude v „ostrém“ provozu. Když se takový jednoduchý úkon nezdaří v rámci peč-

tomto trhu prosadit zavání spíše strachem z neúspěchu více, než čímkoli jiným. Nebo snad oba, že by se Japoncům při spatření N-Gage rozáhli oči do evropských parametrů?

GPRS

Nokia při prezentaci zmínila i hraní přes GPRS. Pravděpodobně v rámci „mlžící“ strategie byla otázka, jak chtějí dosáhnout dobré odezvy pro hraní (ping pod 100 ms), zodpovězena, že odezva bude dostatečná. Teprve v průběhu diskuse vyplynulo, že podpora GPRS hraní spočívá v tom, že ze serveru N-Gage Arena si budete moci stahovat „duchy“, tedy vlastně záznamy jak hrál někdo jiný, či případně další úrovně do her apod. Tomu říkáme on-line hraní:–).

Cílová skupina a hry

N-Gage je směřována na cílovou skupinu zákazníků ve věku 18–35 let s vlastním příjmem. Jelikož do této skupiny samozřejmě patříme i my, zajímala nás dostupnost her pro řekněme starší a po-