

# AVATAR BIẾT... NÓI

## Những

Những hình avatar bên trong thế giới Second Life sẽ càng giống thật hơn nữa, nhờ sự bổ sung... giọng nói của chính người chơi.

Hãng công nghệ mới nổi Vivox tại bang Massachusetts, Mỹ, tuyên bố công nghệ của họ sẽ cho phép các avatar 3 chiều đại diện cho người chơi trong Second Life "trò chuyện với nhau".

## Âm thanh không gian

Khả năng "phát ngôn" này sẽ thổi luồng gió mới vào Second Life, một thế giới ảo với hơn 4 triệu người chơi đến từ hơn 100 quốc gia khác nhau, tính đến thời điểm hiện tại. Trong thế giới ấy, người ta có thể xây nhà, sắm sửa xe cộ, kinh doanh hộp đêm, mở cửa hàng, thiết kế thời trang và thậm chí phát triển game nữa.

Được khai trương cách đây 4 năm bởi phòng thí nghiệm Linden, Mỹ, Second Life cho phép các nhân vật giao tiếp với nhau thông qua IM. Nhưng nhờ công nghệ mới, họ sẽ không còn phải "âm tiếng" nữa.

"Tích hợp giọng nói là một sự mở rộng tự nhiên đối với thế giới ảo", Phó Chủ tịch Linden, ông Joe Miller cho biết. "Tiếng nói sẽ mở ra những cơ hội mới trong việc phát triển cộng đồng và kích thích nền kinh tế ảo".

Hơn thế nữa, công nghệ giọng nói này còn ưu việt ở chỗ nó được xây dựng trên cơ sở "âm thanh không gian", cho phép tạo ra cảm giác rõ rệt về nguồn phát ngôn.

"Second Life là một nền tảng lý tưởng để kinh doanh và tương tác xã hội", Giám đốc điều hành Rob Seaver của hãng Vivox tâm sự. "Giọng nói sống động sẽ thúc đẩy những tiềm năng đang ngủ quên của môi trường này, nhất là phục vụ các mục đích học tập, kinh tế và hợp tác".

## Náo nức chen vào thế giới ảo

Đánh hơi thấy một thị trường hấp dẫn, nhiều tập đoàn có vai vế trên thế giới đã đua nhau gia nhập Second Life để quảng bá cho thương hiệu của mình. Nhiều hãng thậm chí còn bán hàng trực tuyến.

Các cửa hàng trong thế giới ảo bày bán đủ loại mặt hàng, từ quần áo cho đến tóc và da để dân tình trang trí cho avatars của mình. Họ cũng có thể sắm sửa cho nhà cửa ảo và tham gia vào thị trường địa ốc ảo.

Các công cụ đơn giản cho phép cư dân của Second Life sử dụng những đoạn mã vi tính để tạo ra bất cứ thứ gì, từ phim ảnh, thời trang cho đến các tòa nhà và thậm chí cả phi thuyền không gian. Người chơi có quyền sở hữu những thứ do họ tạo ra và được phép tự do rao bán những sáng tạo này.

Tất nhiên, người chơi vẫn có xu hướng mua nhiều hơn là tự tạo ra hàng hóa ảo, y như ngoài đời thật. Tiền tệ được dùng trong Second Life là Linden Dollar. Hệ thống hối đoái cho phép chuyển từ đồng USD sang Linden và ngược lại.

Ở mức cơ bản, người chơi không phải trả tiền. Họ chỉ phải nộp thuế khi nâng cấp lên quyền ưu tiên cao hơn mà thôi. Số phí này, cộng thêm việc đánh thuế "địa ốc ảo" được cho là nguồn thu nhập chính của phòng thí nghiệm Linden.

Trọng Cẩm