

Vertailua CyberNetteihin:

INTERNET JA FIDONET



Kyberpelien tietoverkoissa on monesti reiluja eroja olemassaoleviin. Tämän artikkelin on tarkoitus selvittää kahden todellisen verkkoyhteisön, Internetin ja FidoNetin toimintaa.

Internet

Internet on tällä hetkellä kenties laajin yleisölle avoin verkko. Nykyäänkin Internetin osana oleva ARPAnet on Internetin edeltäjä. Se perustettiin 1970-luvulla Yhdysvalloissa korkeakoulujen, joidenkin firmojen ja armeijan liikennettä varten.

Ensisijaisesti Internetiin kuuluu e-mail eli kaikkein nopein tapa lähettää postia ympäri maailmaa. Lähettäessäsi e-mail -viestin lähtee se heti liikkeelle ja on perillä monesti jopa alle minuutin sisällä lähetyshetkestä. E-mail -osoitteet ovat muotoa **shario@mits.mdata.fi**, jossa **shario** on käyttäjän nimi, **mits.mdata** on käyttäjän domain eli kone, jonne viesti lähetetään ja **fi** on sitten maatunnus. Internetin e-mailia on mahdollisuus lähettää myös moniin muihin verkkoihin, kuten FidoNetiin, Bitnetiin ja moniin kymmeniin muihin hieman tuntemattomampiin verkkoihin **gate**jen kautta, jotka ovat kummassakin verkossa olevia viestejä verkkojen välillä siirtäviä järjestelmiä.

Internetiin kuuluu myös Usenet. Usenet on noin muutama tuhatta viestialuetta, **newsgroupia**, joille tulee viestejä useita megatavuja päivässä. Usenetin viestialueet ovat erittäin informaatiopitoisia, jopa UPI:n uutissähkeet ovat saatavilla sen kautta, sillä Usenet-viesti kulkee nopeasti; muutaman tunnin aikana se siirtyy kaikkiin suoralla yhteydellä Internetissä oleviin koneisiin ja muutama vuorokauden kuluessa myös koneisiin, jotka ovat kiinni verkossa modeemiyhteyden tai magneettinauhan välityksellä.

Internetin kautta pääsee myös kulkemaan eri koneille hakemaan sieltä tiedostoja. Maailmalla on satoja, ellei tuhansia koneita, joihin voi kirjoittautua kuka tahansa, valita tiedostonsa ja siirtää ne omalle koneelleen. Näin ollen Internetin kautta on saatavilla ohjelmien uusimmat versiot melkein pä heti. Myös Suomessa on laadukkaaksi tunnustettua tiedostokirjasto **nic.funet.fi**, josta löytyy reippaasti tiedostoja.

Internetistä pääsee helposti myös erilaisiin tietokantoihin. Tähän on kehitetty



erillinen apuväline, **Gopher**, jolla on helppo siirtyä koneesta toiseen hakien tiedot helppokäyttöisistä valikoista.

Internetistä löytyy myös kansainvälinen, reaaliaikainen keskustelumahdollisuus IRC [*Internet Relay Chat -Mx*], MUDit [*Multi-User Dungeon -Mx*] eli monen käyttäjän pelit ja paljon muuta.

Internetin reaaliaikaisisiin yhteyksiin kuuluu jatkuvasti valtavasti rahaa eri osapuolilta ja siksi se onkin maksullinen verkko. Käyttöoikeus maksaa tuhansia markkoja domainilta. Siihen voi kuitenkin liittyä halvemmalla erilaisten yhdistysten kautta, jotka antavat jäsenilleen mahdollisuuden liittää järjestelmänsä verkkoon jaetuilla kustannuksilla. Suomessa tällaisista yhdistyksistä löytyy ainakin NullNet r.y., jonka kautta saa puheenjohtajan purkki Sweet Oblivionkin Usenet-alueensa. Yksityisen käyttäjän on

helppointa päästä Internetiin TKK:n, yliopiston tai maksullisen järjestelmän kautta. Maksullisia Internet-yhteyksiä tarjoavien järjestelmien määrä on Suomessakin nousemassa.

FidoNet

FidoNet on vuonna 1981 Tom Jenningsin perustama harrastelijoiden ylläpitävä verkko. Se koostui alunperin Jenningsin Fido-ohjelman yhteenliittämistä Jenningsin ja hänen kavereidensa tietokoneista. Se kasvoi räjähdysmäisesti ja kasvaa edelleen kymmeniä prosentteja vuodessa. Nyt siihen kuuluu yli 16 000 systeemiä, joista suurin osa on Yhdysvalloissa. FidoNetin käyttö on ilmaista, vain oma kone, modeemi ja puhelinlaskut lankeavat systeemin ylläpitäjän harteille.

FidoNetin käyttö on edelleen useista apuohjelmista huolimatta melko rajattua sen takia, että useimmat Fido-koneet hakevat viestit toisilta koneilta tiettyinä aikoina eikä reaaliaikainen viestintä näin ole mahdollista.

FidoNetissä on kuitenkin useita satoja kansainvälisiä ja kansallisia viesti-alueita. Julkisia alueita kutsutaan **echo mail** -alueiksi ja sitten on FidoNetin yksityispostijärjestelmä **netmail**. FidoNetissä osoitteesta eritellään vastaanottajan nimi. FidoNet-osoite ilmoitetaan muodossa **Sampsa Hario, 2:220/501@fidonet.org**, jossa **Sampsa Hario** ilmoittaa erikseen annettavan vastaanottajan nimen, **2** zonen eli alueen numeron, **220** netin eli FidoNetin sisäisen verkkojärjestelmän verkon numeron ja **501** noden eli yksittäisen koneen numeron ja **fidonet.org** domainin nimen erottamaan FidoNet-osoite muiden verkkojen osoitteista.

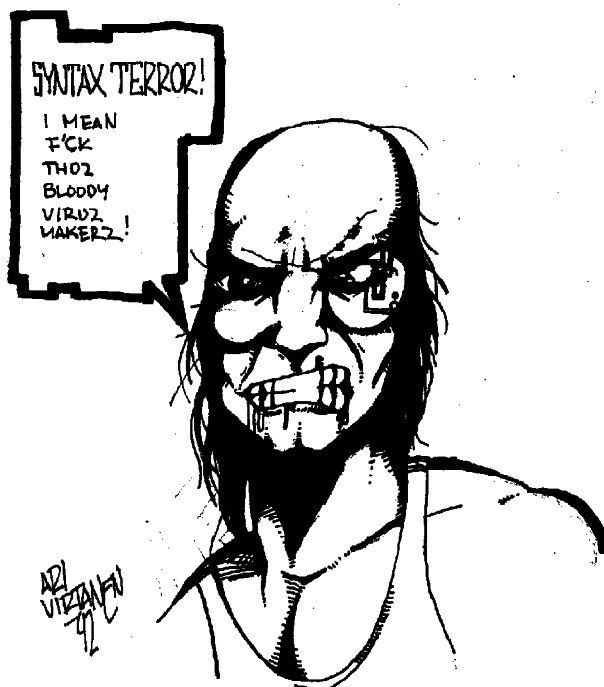
Myös FidoNetissä voidaan siirtää tiedostoja. Tämä tapahtuu joko **file request**illa, jossa sovitetaan kohdekoneeseen tai erillisellä tiedostoalueella, joiden avulla voi saada tiedostonsa toimittua automaattisesti yöllä viestien haun yhteydessä.

Pohdintaa

Mutta mitä näissä verkoissa ylipäättään on sitten yhteistä CyberNetteihin, mämmuttimaisiin maailmankattaviin virtuaalitodellisuusmaailmihin?

Yhteydet ovat todellakin melko pienet. Lähimmäksi ehkä pääsee Internetin reaaliaikainen kommunikaatio muiden käyttäjien kanssa.

Herääkin kysymys, onko kovin realistista käyttää yleensä vain muutamia kymmeniä vuosia eteenpäin sijoitetuissa peleissä graafisia verkkoja, kun nykyisissä ei ole edes päästy värienkäyttöasteelle.



Mitä kaikkeaa netin läpi voisi pystyä tekemään? Tämä temppu ainakin vaatisi pitkäaikaista suunnittelua ennen kyseisen kyborgin rakentamista.

Ja eikö cyberjockeyyn hakkerointi olekin tunnelmallisempi kuvitella tehdyksi tekstipäätteellä ja taistelut virtuaali-maailman sijasta tuntemattomilla konekielikutsuilla, jotka aiheuttavat vastapuolen yhteysvälineen terminaaliohjelman kaatumisen ja NO CARRIER -ilmoituksen?

Useimmissa peleissä kuitenkin on valittu helpompi tapa suoriutua selvästi kyberpunk-genreen kuuluvasta netteilystä ja jätetty selvittämättä, miten asia hoituisi realistisemmin. Toivokaamme, että uudemmissa peleissä tähänkin asiaan paneuduttaisiin enemmän.

