

Lendület az animációs film: a Shrek 3 csak a kezdet – még több, még viccesebb, még látványosabb szuperprodukciók érkeznek

ÚJ!

TRENDEK | STÍLUS | DIGITÁLIS ÉLETMÓD

COMPUTER PANORÁMA KÜLÖNSZÁM 2006/04

# tomorrow

WWW.TOMORROW.HU

A Play Station 3 megöli a Sony-t? Nyárra várva A jövő (mobil) látomásai A megújult Mac mini A világ legjobb játékgépe? A belső zaj Független Mac szoftverek Ki fél a Google-től? Na, mi a téma?

## A GOOGLE BIRODALOM

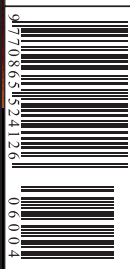
KI LESZ AZ ÚR A VILÁGHÁLÓN?

## ÚJ TRENDEK A BLOGVILÁGBAN

SZTÁRBLOGGEREK VÁLASZÚTON

# a PlayStation 3 megöli a Sonyt?

690 Ft



## BÉLGA INTERJÚ

Akik nem törődnek a kalózzal

## HELYSZÍNI RIPORTOK

Genfi Autószalon 2006  
CeBIT: a legújabb mobiltrendek  
2. Magyar Képregényfesztivál

## DIGITÁLIS KAMERÁK

Vásárlási tanácsok  
Kompakt és ultrakompakt gépek





# tartalom

6  
8-13

Vendégoldal  
Hírek

## címlapsztori

14-23

### A PlayStation 3 megöli a Sonyt?

A világ legismertebb szórakoztatóelektronikai cége háborúba indul. A Sony egy lapra tesz fel mindent a többfrontos, sokmilliárd dolláros csatában, erre az egy lapra pedig az van írva: PlayStation 3.

## mobil élet

24-25

### Dual Core – Dupla élvezet?

Kiderül, hogy az új generációs noteszgépek valójában mennyivel gyorsabbak az elődjeiknél.

26-27

### Origami

A mikro-PC-k, PC-k, notebookok és PDA-k után most eljött az ultramobil PC-k kora – vagy mégsem?

28-29

### Az év rádiója

Az internetes rádió legnépszerűbb adásai kiüthetik a helyi adókat.

30-35

### Nyárra várva

A legjobb digitális kamerák seregszemléje.

36-38

### PDA-val 3000 méteren

Kész örület, ha számba vesszük, mennyi digitális eszközt vihetünk magunkkal egy utazás során.

40-42

### A jövő (mobil) látomásai

Még mindig a hannoveri CeBIT a legrangosabb mobilkommunikációs esemény a világon.

44-45

### Szénszállcsorgatás V12-es háttérzenére

Ez alkalommal kizárólag V12-es motorral bíró, 600-nál több lóerős olasz sportautókról írtunk.

## otthoni szórakoztatás

48-51

### Internet az egész lakásban

Hogyan építsünk otthoni WLAN hálózatot?

52-53

### A megújult Mac mini

Hogyan lehetne jobbá tenni a világot? Íme a megoldás: vegyen szeretteinek Mac minit!

54-55

### A belső zaj

Miért ne építsünk média-PC-t?

56-58

### A világ legjobb játékgepe?

Jelenleg a világ legfejlettebb játékgepe kevesebbe kerül, mint egy PC-s csúcsvideokártya.

59

### Független Mac szoftverek

Néhány példa az Apple holdudvar munkájából.



60

60-62

63

64-65

66-68

70-73

74-75

76-77

78-79

80

82-84

85-87

87

88-89

90-91

92-93

94-95

96-97

98

63

70

76

85

88

96

## internet

### Ki fél a Google-től?

Helyesebben inkább úgy tehetnénk fel a kérdést, hogy ki nem? A sikersztori nyomában.

### 80 klikk alatt a Föld körül

Kiválasztottunk néhány érdekes képet, amelyek a világ ismert helyszíneit, épületeit ábrázolják.

### IMDB és társai

Őn is villámgyorsan profivá képezheti magát, ha rendszeresen követi az alábbi mozis oldalakat.

### Weblegendák

Számos érdekes történet kering az interneten, utánajártunk, hogy ezekből mi az igazság.

## digitális kultúra

### Na, mi a téma?

Paradigmaváltás a magyar blogszcénában.

### Írnál-e blogot?

Szerkesztők és szerzők válaszonak.

### A királynő visszatér

A hetedik Tomb Raider játék jóváteszi Lara korábbi bűneit.

### Szellemek a gépezetben

A Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter mindent visz Xbox 360-on.

### A pixelmenyét diadala

Daxter PSP-s debütálása.

### A király új ruhája

Nyomulnak a CGI filmek.

### Mozi és DVD rovat

A hónap újdonságai: V mint vérbosszú, Silent Hill, Final Fantasy Advent Children.

### A képkocka el van vetve

A magyar képregénykultúra ünnepe a Millenárison.

### Girl Power

A Dead or Alive-lányok meghódítják a virtuális világot.

### Cseréljen pólót!

Vicces, egyedi pólók az internetről.

### Hőskövületek

Néhány boszorkányos botkormányos feltámasztja a játékklasszikusokat.

### Kitalált tárgyak osztálya

A szüzmáriás szendvics és társai.

### „Interneten terjedtünk el”

Interjú a Bëlgával.

### Következő számunk tartalmából

Előzetes a Tomorrow májusi számából.



## Különvélemény UJ PÉTER

Egy dél-alföldi kisvárosban próbálom összebarkácsolni ezt a cikket. Nem a világ végén, semmi extrém körülmény, csak annyi, hogy nem hazai pálya, nincs ADSL, nincs 21-es monitor, hanem laptop van és benne egy kártya – no meg csönd, vidéki rokonok háza és a láthatatlan térerő. Órák óta szenvedek, próbálok internetről levadászni néhány mondatnyi információt, percekig mászik a képernyőre egy-egy oldal, tényleg olyan, mint amikor 1994-ben izzadtunk a JPEG-ekért a useneten (alt.binaries.bigboobs, nyilván).

36,6 nagyjából, ennyi a sávszél, ez az adatkommunikációs infrastruktúránk, szupersztráda, ja, Al Gore-t és Kovács Kálmánt innen csókolgatom, GPRS-en vándorog az adat – melyik mondta, hogy mobil szélessáv?!; otthon, Pesten persze van UMTS (3G), de ott meg minek, ha van háromszor gyorsabb ADSL vagy éppen száz megabites helyi háló?

Pedig mondom, a legújabb kártya van a gépemben, súlyos tízezrekért vásároltam alig egy hete az egyik mobilszolgáltatónál. Mindenki azt mondta, ez a legjobb, tud mindent: WiFi, 3G, EDGE, GPRS. Egyébként már ahhoz is igénybe kellett vennem tizenkét éves internetszakmai tapasztalatomat és újságíróként fölépített kapcsolatrendszeremet, hogy kiderítsem, pontosan milyen feltételek mellett, milyen áron tudok a lehető leggyorsabban és leggazdaságosabban mobilinternetezni. A szolgáltatók honlapjairól ez kideríthetetlen, egyébként is tanítani kellene mindegyiket valami webes kommunikációval foglalkozó tanintézetben, hogy milyen is a felhasználóellenes, ostoba, túlcicsázott és minden lényeges információt gondosan elrejtő weboldal. (Persze, ha lenne webes kommunikációval foglalkozó tanintézet Magyarországon, vagy lenne egyáltalán egy-két ember, aki foglalkozik ilyesmivel, és nem marketingosztályok és



# Digitális marketingforradalom és antikonvergencia

emberi nyelven már régen nem beszélő PR-szakemberek készítenék, talán nem lennének ilyenek a legnagyobb kommunikációs cégek weblapjai. Nulla forintos percdíjra, arra van eszük.) Szóval föl kellett hívnom a mobilcégnél dolgozó ismerősömet, aki szintén megkereste az egyik ismerősét, és együtt sikerült kisűtnünk, hogy milyen díjcsomagra érdemes akkor előfizetni, milyen eszköz lenne a legjobb. Így lett ez a csodakártya, és valami teljesen irracionális áru díjcsomag: a napi normál levelezésemet kábé tízezerért tölthetném le, már ha olyan urizálás típus volnék, és megpróbálnám leszedni a leveleimet vidéken.

Ehhez képest persze évek óta látjuk a reklámokban, amint a vidám üzletember ingujjban terpeszkedik otthon a kanapén, a laptopján videotelefonál, webez, levelez és filmet néz egyszerre – minden megy, mint a karikacsapás, otthon dolgozik ő ilyen vidéken, drót nélkül, hiszen mobilinternet van már, juhé. A reklámnak nyilván az a dolga, hogy a lehető legkedvezőbb színben tüntesse föl a kedvező színben föltüntetendőket, de esetünkben kimondható, hogy a reklámozott szolgáltatás (szélessávú mobilinternet) egyszerűen nincs, nem létezik, ez közönséges csalás, tessenek elhúzni a sunyiba.

A WiFi az mobilinternet, ha éppen van kéznél, de az nem mobilinternet, amit pofátlannal magas áron adnak a mobilszolgáltatók, és ami fűtülő modem sebességével vándorog.

94 óta figyelem, hogy technikai forradalmak és áforradalmak generációi váltják egymást. Láttam, ahogy a rendszergazdák diktatúráját megdönti a marketingesek és salesek diktatúrája. 94 és 98 között még arról kellett győzködni a népeket, hogy ami itten történik, ez az internetizé igenis fontos, és ezek a dolgok, az e-mail és a web nagyon is használhatók. Most meg már arra kellene időnként figyelmeztetni őket, hogy amit a digitális forradalom nevében, a forradalmi marketinggel nyakukba akarnak sózni, az bizony szélhámosság, gagyi, semmire sem jó. Emlékszik még valaki arra, amikor 2000 táján a világ legnagyobb tanácsadócégei bizonygatták egymással versengve, hogy a WAP nevű minősíthetetlen izé egy-két éven belül lenyomja az egész internetet, és mindenki csak a mobiltelefonján fog WAP-olni?

Vagy: ugye hallottak már harangozni a konvergenciáról? Minden nyomorult konferencián előadások tucatjai szólnak róla, minden második vállalati sajtóközleményben előkerül, csak éppen azt nem tudja senki, hogy mi az úristen ez. Milyen konvergenciáról beszélünk, amikor vágat a konzolpiac? Ha létezne konvergencia, és minden lehetséges funkció egyetlen eszközbe tartana, akkor miért vesznek egyre többen célszámítógépet? Játszani a rendes PC-n is lehet, nem? Vagy miért vesznek iPodot, hifit, DVD-lejátszót? Azért, mert konvergencia valójában nem létezik.

A mosógépet, hűtőszekrényt, relaxát, vécélehúzó és porszívót egyszerre kezelő háztartási agy csak a gyártók vágyaiban létezik („de jó lenne uralni mindegyik piacot!”), valójában ugyanolyan viccgyűjteménybe illő elképzelések ezek, mint ahogy a kétszáz évvel ezelőtti bicikli-repülőgépek, vagy Jacques Tati klasszikus filmjében Hulot úr multifunkcionális kempingautója, amely elvileg mindenre használható, de igazából csak bőrleszkjelenetek előállítására alkalmas.

Tati technoszkeptikus filmje egyébként nagyon fontos jelenséget mutat be szatirice: amikor egy kitűnően működő és nagyon népszerűvé váló technikai eszközre (az autóra) annyi plusz szolgáltatást (funkciót) integrálnak, hogy végül létrejön a teljesen használhatatlan szörnyszülött, a Frankenstein-autó. Manapság ugyanez a jelenség játszódik le a mobiltelefonokkal. Nem mernék nagyobb összegben fogadni arra, hogy tíz év múlva a mobiltelefonokban lesz kamera. (Mondjuk arra se, hogy tíz év múlva lesznek mobilszolgáltatók. Illetve lesznek, de lesz belőlük száz vagy ezer, a mai koncessziós koncepciónak, a duo-, trio- és kitudjahanadopoliumok korának nemsokára vége lesz.)

A kéziizék a konvergenciaörsület elsőszámú áldozata, megannyi használhatatlan kis szörnyszülött, viszont milyen virágzó, lendületes piac! A PDA-k, smartphone-ok és egyéb zsebszámítógépek piaca a digitális marketingforradalom sikerágazata: ennyit eladni ennyire kevésbé hatékony eszközből! – a legravaszabb kereskedők is csak ámulnak. És mi lesz majd akkor, amikor sikerül előállítani azt a mobil eszközt, amely adatrögzítési és rendszerezési hatékonyságban eléri egy kockás spirálfüzetét?

A konvergenciázós eszközök másik jellemző tulajdonsága, hogy sok mindent tudnak, de külön-külön mindent rosszabbul, mint a nem konvergenciázósak. Emlékszünk még a lemezjátszóval egybeépített magnós rádiókra, vagy láthatjuk az áruházak polcain, sőt a kínai piacokon is a CD-lejátszós rádiókat meg az ilyen barkácscuccokat, valamiért egyik sem kerül a magas minőségi kategória közelébe. Mint ahogy a zenelejátszásra használt PC, a házimozi és a többi digitális rendszer is csak rossz barkácmegoldás, gyöngye hangminőségű szemét a komoly, klasszikus hifikhez képest.

Az évek óta forradalmi láz fűtötte piacon új és újabb termékek ezrei sorakoznak, a forradalmi marketing egyre agresszívebb módszerekkel próbálja becsempészni őket a zsebünkbe, táskánkba, lakásunkba. Nehéz ellenállni, nehéz higgadtan végiggondolni, mire van szükségem, mire nincs, mi használható valójában, mi nem; meg aztán persze van olyan tárgy is, és ezek a kedvenceink, ugye, amelyek nem is használhatók igazán, szükség sincs rájuk, mégis nagyon vágyunk arra, hogy megszerezhessük, és ha sikerül – rettenetesen sok pénzért, persze –, akkor roppant boldogok vagyunk.





# tomorrow hírek

## Maradnak az organikus kutyák

Annak ellenére, hogy az AIBO második generációja szinte csak pozitív kritikákat kapott gömbölyded, kölyökkutya formájának és fejlett AI technológiájának köszönhetően, 2006 júniusával befejezi pályafutását. A profitcsökkenésre reagálva ugyanis a Sony beszünteti többek között az AIBO és QRIO robotok gyártását is, igaz, a bejelentés szerint a mesterséges intelligencia fejlesztése tovább folyik és fogyasztói elektronikai eszközökben tér majd vissza.

## Halkabban azzal az iPoddal!

Az Apple kicsit túllőtt a célon a nano és a videolejátszásra képes iPod modellek hangerejével. A hordozható digitális zenélejátszók



piacán fergeteges sikert elértö kutyák akár 115 decibellel is húzhatják a nótát, közvetlenül használóik fülebe. Márpedig ez – egy 123 000 fülészorvost és szakembert tömörítő tudományos szervezet szerint – már bőven elegendő a maradandó halláskárosodáshoz. Az ASHA által végzett – nem csak iPod-tulajdonosokat érintő – telefonos felmérésből az is kiderült, hogy az ilyen készülékek gazdájának 52 százaléka napi négy vagy több órán át hallgat rajta zenét. Az Apple jó útemben reagált milderre, és már ingyenesen elérhetővé is tette azt a szoftvert, amellyel csökkenthető az iPodok

maximális hangereje. S mivel a felmérésből az is kiviláglott, hogy a felhasználók életkorával fordítottan arányos a hangerő felcsavarásának hajlandósága, a gyermekek hallását óvni igyekvő szülők kóddal tilthatják le a dobhártya szaggatását.

## Palm szürkeárnyaltos képernyővel

Legújabb szabadalmi bejegyzésével nem visszalépést tervez a gyártó, amelynek a neve örökre összeforrt a marokszámítógépekkel. A Palm Inc. nevére bejegyzett szabadalom szerint a kézisámítógép kijelzője csak akkor váltana fekete-fehér üzemmódra, ha az akkumulátor töltöttsége egy kritikus szint alá esne. Energiát azzal spórolnának, hogy a színes megjelenítéshez nélkülözhetetlen háttérvilágítást kikapcsolva a színes megjelenítésben használt LCD komponensek tükröző felületként kezdenek viselkedni, és láthatóvá teszik a szürkeárnyaltos képernyőtartalmat. Nem is keveset, a fejlesztők állítása szerint a megjelenítéshez szükséges energia 75 százalékat.



## Lemezek író nélkül

Az első Blu-ray lejátszó – nem rögzítő, lejátszó – megjelenéséig is eltelték még két hónap, de a TDK máris megkezdte az írható lemezek szállítást. A speciális, karcolásnak ellenálló, ujjlenyomat-taszító DURABIS réteggel védett adathordozókat eddig csak kiállításokon, vitrinben mutogatták, de egyébként a 25 és 50 GB



kapacitású, írható és újírható csupasz lemezek kinézetre ugyanolyanok, mint a megszokott CD és DVD korongok. A 25 GB-os BD-R lemez egy cent híján 20, az 50 GB-os BD-RE lemez pedig 60 dollárba kerül majd.

## Bukásból üzlet?

A Walt Disney, a Cisco Systems és az Intel egyik leányvállalata egy korábban már megbukott ötlet újrafeldolgozásával tervezi forradalmasítani a házimoziizást. Az elgondolás lényege az, hogy a felhasználó vesz egy készüléket, amellyel otthon mozihat, de a néz-

nivalót csak bérelni tudja, gyakorlatilag a saját kanapéjára vásárolva mozijegyet. Amikor ez a konstrukció korábban népszerűtlennek bizonyult, akkor a DivX nevet viselte, most MovieBeam-nek keresztelték, de azért akadnak más különbségek is. Először is, a felhasználónak nincs szüksége adathordozóra, mert a tévére, projektorra köthető készülék egy beltéri antennán veszi a földi sugárzású digitális jeleket. Másodszor, HD felbontásban is érkehetnek a filmek, amelyek egy 160 GB kapacitású merevlemez



tárolódnak. A 100 filmes választékkal érkező készülékért 200 dollárt kell fizetni, az üzembe helyezés egyszerű 30 dollárba kerül, az üzemeltetők vállalása szerint legalább heti tíz filmmel frissített kínálatból pedig 2-4 dollár közötti áron lehet 24 órára „bérbe venni” egy-egy mozit. Az alkotók ígérik, hogy rövidesen nemcsak katalóguscímekből lehet válogatni, hanem az aktuális mozipremierek is eljutnak a MovieBeam-es házimozikba. Azért még senki ne vágja ki lomtalanításkor a DVD-gyűjteményét, mert a szolgáltatás egyelőre csak az USA 29 nagyvárosában elérhető.

## THX az autóba

A BMW Z4 Roadster és Coupe gyári extraként kínálhatja a THX minősítésű hangrendszert. A Premium Sound System tízcsatornás digitális erősítője és jelprocesszorral összesen 430 W teljesítménnyel igyekszik szórakoztatni az utasokat. A rendszer az ülések mögött két 100 W-os mélysugárzóból, elől két 40 W-os hangsugárzóból és körkörös – az ajtóknban és az ülések mögött – elhelyezett további hat, 25 W teljesítményű közép- és magassugárzóból harsogja a sofőr kedvenc dallamait, arról pedig hétsávos equalizer hivatott gondoskodni, hogy a hangzás a zene stílusához igazodjon. Speciális kialakításuknak köszönhetően a hangszórók a méretükhöz képest nagy hangnyomást is képesek előállítani (bár egy jó sportkocsi motorhangját vétek lenne teljesen elnyomni zenével).



## 7 megás ultra kompakt

Amíg egyre inkább teret nyer magának az az elmélet, hogy az integrált kamerával ellátott csúcsmobilok egy nap talán teljesen ki-



váltják majd az ultra kompakt gépeket; addig a gyártók egyre intenzívebben erősítik ezt a szekciót kínálatukban – növelve a szakadékot a kamerás mobilok és az ultra kompakt digitális kamerák között. Annak ellenére, hogy éppen a Sony mutatta be Európában az első xenon vakus mobiltelefont, éppen ők erősítenek a leginkább.

Legfrissebb modelljük, a T-széria legifjabb tagja a 3x-os optikai zoom mellett immár nem kevesebb, mint 7,2 megapixelos optikát kapott. Természetesen a szokásos extra vékony és könnyű készüléktest e modellnek is jellemzője. Sőt, a készülék LCD kijelzője egyre elképesztőbb méreteket ölt, hiszen a T30-as megjelenítője – a maga 7,6 cm-es átmérő méretével (!) – jóformán az egész hátlapot beteríti. A T9-es elődmodell utódjának további különlegessége, hogy a Sony még tovább fejlesztette az automatikáját, hiszen e típusban helyet kapott az automatikus Super Steady Shot képstabilizátor funkció, illetve az úgynevezett double anti-blur elmosódásvédelem is!





## Bicskázunk Beethovenre

Az USB memóriával felszerelt svájci bicska sokaknak egymáshoz nem illő funkciók mosolygató összekapcsolásának tűnt, de úgy látszik, hogy a Victorinox cégnek bejött – másként biztosan nem rukkolt volna elő a zenelejátszóval felszerelt bicskával. Az 1,2 és 4 GB kapacitású, MP3, WMA, WAV és OGG hangállományok lejátszására képes, a számítógéphez természetesen USB porton csatlakoztatható küttyűt FM-rádióval is felszerelték. A bicskának még akkor sem kell kinyílnia a zsebünkben, ha utasítást akarunk adni a lejátszónak, mivel egy Victorinox logót formázó távirányító is jár a LiPO akkumulátorral nyolc órán át működni képes készülékhez. Egy másik elms megoldás gondoskodik arról, hogy a légi közlekedésben részt vevő bicskahallgatók se maradjanak zene nélkül: a kést, körömollót és reszelőt tartalmazó, fegyvernek minősülő részek eltávolíthatók az MP3 lejátszóról, így azok a poggyásztérben kísérhetik tulajdonosukat, aki célhoz érve néhány mozdulat után ismét szalonnázhat zenelejátszójával.

## Blog a ritmus

Miközben egyre többen jósolják a blogörület mérséklődését, a blogoszférát figyelő Technorati negyedéves jelentése szerint a weblapok száma továbbra is növekedése töretlen. A korábban megfigyelt szabály, miszerint a blogok száma minden félévben megduplázódik, 2005 szeptembere és 2006 márciusa között is igaznak bizonyult, így a Technorati már több mint 35 millió(!) blogot tart számon – ez azt jelenti, hogy a blogoszféra mérete a három évvel ezelőtti állapotához képest nagyjából a hatvanszorosára nőtt. A jelentés kitér arra, hogy ma már másodpercenként létrejön egy új blog, és hogy a bloggerek 55 százaléka három hónap után sem hagyja abba a bejegyzések írását, amelyekből átlagosan 50 000 születik óránként. A jelentés legérdekesebb része egyébként az a diagram, amely megmutatja, hogyan ugrott meg a blogfrissítési kedv az elmúlt másfél év jelentősebb eseményei – amerikai elnökválasztás, londoni bombamerénylet, Katrina hurrikán stb. – után. Egyszer megnéznék egy hasonlóan átfogó magyar vonatkozású jelentést is...



# tomorrow hírek

## HSDPA adatkártya a Pannonnál



Bár kishazánkban még egyáltalán nem érhető el a 3G jövőjének tekintett HSDPA hálózat, a Pannon kínálatában már helyet kaptak az első, e hálózaton is üzemképes adatátviteli eszközök. Az Option GlobeTrotter HSDPA kártya ugyanis ezt a legújabb szabványt is támogatja a GPRS, EDGE és UMTS rendszerek mellett.

Ráadásul mindezt a cég új adatcsomagjaival, valamint egy egészen praktikus kétkártyás rendszerrel kínálja. A szolgáltató MobilAdat csomagjaihoz ugyanis egy külön, ugyanazon számhoz tartozó plusz SIM kártyát is igényelhet a felhasználó, így nem kell lemondani a bejövő hívások fogadásának a lehetőségéről akkor sem, amikor laptopjával éppen a világhálóhoz csatlakozik. Az új kétkártyás rendszer elsősorban azoknak a felhasználóknak lehet praktikus, akik a hang-, illetve az adat-alapú kommunikációs lehetőségeket egyaránt sűrűn használják.

## Nőuralom pasziánszal

Meglepő eredményre jutott a Consumer Electronics Association piacelemző cég, amikor felmérést végzett a 25 és 34 év közötti játékosok körében. A CEA New York Times-ban közzétett tanulmánya nem kevesebbet állít, mint hogy a korcsoportban sokkal több a nőnemű játékos, mint a férfi. A tanulmány azzal magyarázza a 65-35 százalékos megoszlást, hogy a nők sokkal inkább hajlamosak leülni olyan alkalmi szórakozásra lehetőséget adó játékok elé, mint amilyen a pasziánsz vagy a kisebb logikai játékok. Steve Koenig, a CEA vezető elemzője szerint a többnyire internetes játékpórtálok (AOL Games, PopCap Games, Pogo.com stb.) elérhető és kipróbálható aprócska programok sikere annak köszönhető, hogy többnyire mentesek az erőszaktól, és nem követelik meg azt a más játékosok elleni versengést, ami inkább a „fiús” játékok sajátja. A tanulmány alátámasztja a Nintendo abbéli vélekedését, miszerint lesz keletje az új generációs Revolution konzol szoftverkínálatában az olyan, nem a tipikus játékosokat megcélzó játékoknak, mint például a főzőprogram.



# Vágd zsebre az egész világot!



## GPS-navigáció az utazás szerelmeseinek

Imádsz autózni vagy sokat utazol? Akkor a GARMIN nüvi-t egyenesen neked találták ki!

Ez a tenyéryni készülék ugyanis nem csupán hordozható GPS-navigációs eszköz, hanem egy komplett utazási információs adatbázis és digitális szórakoztatóközpont egyben.

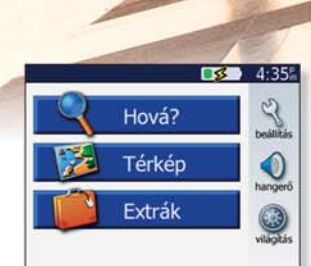
A GARMIN nüvi amellet, hogy magyar nyelvű hangnavigációval fordulóról fordulóra navigál bennünket, számos hasznos utazási kiegészítőt is tartalmaz. Beépített MP3 lejátszó, hangos könyv, JPEG képnéző, világóra, számológép valamint árfolyam- és mértékegység átváltó teszi igazán sokoldalú utitársá a kis készüléket.

Ha mindez nem lenne elég, megvásárolhatod hozzá az Oxford University Press ötnyelvű hangos szótárát is, hogy akár menet közben is fejlesztesd nyelvtudásod.

Bármerre visz az utad, egy GARMIN nüvi GPS-készülék mindig megbízható utitársad lesz!

**GARMIN nüvi 350**  
GPS készülék  
Nyugat-Európa  
térképcsomaggal

Ajánlott fogyasztói ár:  
**178.900,- Ft**



Az egyszerű, felhasználóbarát menürendszernek és az érintőképernyőnek köszönhetően a GARMIN nüvi GPS-készülék használata könnyedén megtanulható.

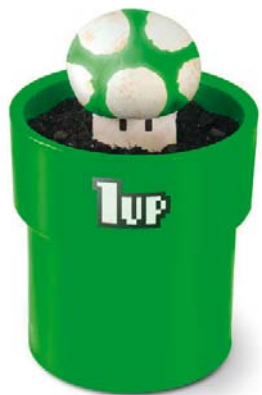
A részletes termékismertetőket és a márkaképviseletek elérhetőségeit megtalálja weboldalunkon.

Info vonal: (1) 801-2830





# tomorrow hírek



## Április bolondjai

Áprilisi tréfaként a Blizzard bejelentette a népszerű ...craft játékokra épülő BurgerCraft étteremláncot, vicces étlappal örvendeztetve meg a rajongókat. A ThinkGeek szerkesztői még ennél is derekasabb munkát végeztek: olyan nemlétező termékeket hirdettek oldalukon, amelyek egyáltalán nem lógtak ki az egyébként is bolondos kínálatból. Így aztán több százan rendelték meg a Mario játékokból ismerős, életadó gombát növesztő virágcserpepet, a koffein inhalátort és a többi marhaságot – mint dizájncenter rovatunkban látható, mi is majdnem bedőlünk.

## E3 előtti csend

Már csak pár hét van hátra a játékipar legjelentősebb rendezvényének tartott Electronic Entertainment Expo (E3) lebonyolításáig, így egyre-másra érkeznek a megerősítések a május 10–12. között várható nagy durranásokról. A Lucasarts egy új Indiana Jones és egy Darth Vader karrierjét feldolgozó játékot mutat majd be, ezen kívül biztosan számíthatunk a Lego Star Wars II-re is. Megtekinthető lesz még az Unreal Tournament 2007,



az online A gyűrűk ura szerepjáték, a Blizzard pedig a World of Warcraft kiegészítőjével vonz majd minden bizonnyal óriási tömeget. A pletykák valószínűsítik a Halo 3-at és az új GTA-t is, az Electronic Arts standja előtt pedig a Battlefield, a Command & Conquer és a Medal of Honor sorozat folytatásai, valamint a gyönyörű grafikájú Crysis miatt nem lehet majd megmozdulni. A legnagyobb várakozás azonban az új konzolgenerációk harcaát előzi meg, a közönség ugyanis az E3-on próbálhatja ki először a PlayStation 3-at és a Nintendo Revolutiont, miközben érkeznek az Xbox 360 húzónevei (Gears of War, Mass Effect, Too Human). A következő számunkban természetesen tudósítunk majd a helyszínről.

## Jogosultság a Nagy Testvérnek



Megint kiderült, hogy a Yahoo segíti a kínai kormányt. Ezúttal a Reporters Without Borders jogvédő szervezet rántotta le a leplet egy csúnya 2003-as ügyről. Az RWB állítása szerint a Yahoo hong kongi irodája lehetővé tette a kínai hatóságoknak, hogy betekintsenek egy bíróság előtt álló 39 éves vádlott, Csiang Li-Csun magánlevelezésébe. Egy ott talált levélpiszkozat is

hozzájárult ahhoz, hogy április közepén négy év börtönre ítéljék Csiangot a kínai kommunista pártot támadó írásaiért. A vállalat természetesen tagad, a jogvédők viszont felfedezni vélték több hasonló esetet is, és mint mondják, egyelőre csak a Li-Csun ügyében talált bizonyítékokat hozták nyilvánosságra. Az eset ismét ráirányította a figyelmet a Yahoo, a Google és még tucatnyi portál 2006 elején sokat támadott üzletpolitikájára, amellyel betartják a kínai cenzúra irányelveit és segítenek megakadályozni a „káros tartalmak” elburjánzását Kínában. Eric Schmidt, a Google elnöke akkor úgy védekezett, hogy csupán betartják a helyi törvényeket és jogszabályokat.



## A finn Aston Martin



A piacvezető mobilvállalat 8800-s modellje már önmagában is látványos megjelenésű készülék volt, most azonban a világ egyik legkedveltebb luxusautó-márkájával együttműködésben elkészült a több mint 350 ezer forintot kóstáló Nokia 8800 Aston Martin edition. Természetesen (mint általában) e típusnál sem történtek nagyobb változtatások az alapmodellhez képest. A szakos, témához igazított csengőhang- és háttérképkínálaton túl mindössze a készüléket burkolatába karcolt Aston Martin embléma árulkodik az impozáns darab hovatartozásáról. További különlegesség, hogy a készülék csak az Aston Martin márkaképviseleten kapható. No igen, ha legközelebb vesz egy DB9-est, semmiképp ne feledkezzen meg a hozzá illő mobilról sem!

## Szélessávú stagnálás

Lapzártánkkor jelent meg az Információs Társadalom- és Trendkutató Központ éves jelentésének utolsó részlete, amely a magyar információs társadalom helyzetét elemzi. Eszerint 2005-ben a szélessáv térnyerésén kívül nem sok eredménnyel dicsekedhetünk. A hárommillió magyar internetező átlagosan már negyedik éve használja a világhálót, a nethozzáféréssel ellátott háztartások száma pedig 600 és 690 közé tehető. Ezzel az eredménnyel nem tudtuk csökkenteni az EU-tagállamok átlagához képest mért hátrányunkat, ami nem csoda, tekintve, hogy a számítógép-felhasználók és internetezők száma alig változott. Ennek oka legfőképpen a valós versenyhelyzet hiánya: a több mint 200 magyar internetszolgáltató cégből 17 lefedi a piac 90 százalékát, miközben a felhasználók túlnyomó többsége monopolhelyzetben lévő szolgáltatóhoz kényszerül szélessávú hozzáférésre történő előfizetéskor. Minőségi változás viszont megfigyelhető: az ITTK a World Internet Project 2005 évi adatait idézve azt állítja, hogy a háztartásokban a szélessávú netkapcsolat aránya 43 százalékról 67 százalékra ugrott. A kapcsolatok egyharmada DSL, valamivel kevesebb kábeles, bő 20 százalék modemen, 10 százalék ISDN-en, 7 százalék pedig mobiltelefonon keresztül kapcsolódik az internethez.

## Rövid hírek

Az Apple 41 százalékos profitnövekedéssel zárhatta az elmúlt évet – ezzel az eredménnyel picit alatta maradt a Wall Street-i várakozásoknak. A „gyenge” szereplést a vártnál lassabb Mac-terjeszkedésnek tulajdonítják.

A tajvani Winstrom cég év végéig havi egymillió Xbox 360 gyártását vállalta – írja a gamesindustry.biz. Ezek után valószínű, hogy a Microsoft jelentősen csökkenti nexgen konzolja árát a PS3 megjelenésekor.

A Philips azon mesterkedik, hogy digitális tévékhez kifejlesztett Multimedia Home Platform technológiája képes legyen a reklámblokkok alatti elkapcsolás letiltására. A vélhetően népszerűtlen szabadság kitér arra, hogy a külön díjat fizető nézők számára fel lehetne oldani a letiltást.

Sztahanovnál olvastuk: Dave Winer webguru szerint az AOL napokon belül elindítja MySpace-szerű szolgáltatását. Az ismert magyar bloggert idézve: „ebből a bizniszből nem lehet kimaradni”.

Jön a harmadik Resident Evil mozi. A forgatókönyvíró a régi, a főszerepet Milla Jovovich vállalta, de a rendezéssel ezúttal a korábbi videoklip-rendező Russel Mulcahyt bízták meg. A gonosz 2007-ben lesz ismét rezidens.

Film készül a Driverből is. Az Uwe Boll-féle játékfeldolgozások után felüdülés, hogy a népszerű autószimulátorból az a Roger Avary ír és rendez adaptációt, aki több filmben – többek között a Ponyvaregényben – volt Tarantino szerzőtársa, és legutóbb a Silent Hill forgatókönyvét írta.

Hazánk büszkesége, a Stormregion játékfejlesztő csapat a konzolok felé kacsintgat: a 10tacle Studiossal karöltve új generációs és kézikonzolon egyaránt bepróbálkoznak egy taktikai háborús játékkal (amely valószínűleg a Codename Panzers valamilyen feldolgozása lesz). Emellett készül egy körökre osztott stratégiai játékok PSP-re és Nintendo DS-re. Szurkolunk nekik!



## HSDPA- mánia

A nem kevesebb, mint 4 GB belső memóriájú HTC PDA-mobilt immáron a létező összes kommunikációs lehetőséggel ellátják majd, a WiFi-tól kezdve a 3G-n át, egészen a HSDPA-ig





**J**apán büszkesége, a világ legismertebb szórakoztatóelektronikai cége háborúba indul. Az ellenfél az összes többi óriásvállalat, a tét pedig a jövőben online szórakoztató-központtá váló otthonok feletti uralom. A Sony egy lapra tesz fel mindent a többfrontos, sokmilliárd dolláros csatában, erre az egy lapra pedig az van írva: PlayStation 3.

HANULA ZSOLT

info: [www.playstation3.com](http://www.playstation3.com)

## A PlayStation 3 megöli a Sonyt?

„Ha a Sony Pictures a PS3 bevezetésének szűkös három évében nem szállít Pókember-méretű bestsellereket a mozikba, nos, akkor gond van, mi több, válság.”

„Áh, csak egy játékkonzol!” – legyinthes az előítéletekkel teli laikus, nem ismervén, mit is tud majd az új generációs masina. A PlayStation 3 minden idők legerősebb játékkonzolja lesz; éppen abban az időszakban, amikor a játékkonzolok átvedlenek otthoni szórakoztató-központokká, és a játék mellett magukba olvasztják a film- és zenelejátszás, internetezés funkcióját is. Emellett a PS3 – egyfajta trójai falóként – mindjárt két igen fontos és előremutató technológiát is eljuttat a tömegekhez: a Cell mikroprocesszort és a Blu-ray következő generációs DVD-lejátszót. A gép fő ellenfele a tavaly karácsonykor megjelent Xbox 360, de a japánok masinája minden téren lepipálja majd a Microsoftét – legalábbis az ígéretek szerint. A helyzet azonban az, hogy a gépek elméleti tudása ebben az esetben sokadrangú kérdés.

### Evolúció vagy revolúció

Míg a Sony hatalmas technológiai ugrásra készül, a konkurensok már bevált alapoktól nem elszakadva, a meglévő technológiákat tovább csiszolgatva dolgoznak. Ebből egyrészt az következik, hogy a PS3 valószínűleg erősebb lesz, mint az Xbox 360; a Blu-ray magasabb minőséget fog képviselni, mint a HD-DVD; a Cell pedig zsebre vágja a világ összes többi processzorát. Másrészt viszont – bármennyire is melengeti szívünket a tudat, hogy a derék japánok lelkes sztahanovista módjára tolják a fejlődés szekerét – nem tudjuk megkerülni a piszkos anyagiak és az újdonságokkal járó technológiai-gyártási nehézségek témakörét. Tekintsünk most el az unalmas részletkérdésektől, a Cell hűtésétől a tömeggyártás nehézségéig – tegyük fel, hogy a Sony megoldja ezeket a gondokat. A pofon egyszerű, ám sokmilliárd dolláros kérdés az: mennyibe kerül a Sonynak a PS3 gyártása, és mennyiért tudja majd eladni a gépet? A továbbiak megértéséhez itt érdemes tennünk egy rögtönzött játékkonzol-történeti kitérőt.

Kezdetben vala az Atari és egy Nolan Bushnell nevű zseniális úriember, aki a hetvenes években életre hívta az egész videojáték-örületet a Ponggal (nálunk az elmés „tévé-tenisz” néven terjedt el) és az Atari 2600-zal. Bushnell vezette be azt a máig élő gyakorlatot, hogy a játékgép szemérmetlenül olcsón – akár az előállítási költség alatt, súlyos veszteséggel – kerül boltokba, a nyereséget pedig az arcátlanul drágán mért játékok hozzák hosszú távon. (Valójában nem Bushnell találmánya ez a modell, ő csak ügyesen lenyúlta King C. Gillette borotvakirály trükkjét az olcsó borotvával és a drága eldobható pengékkel.) Ahogy a játékgépek és a játékok készítése lassan külön sportággá vált, a konzolok gyártói bevezették a licencdíjat, vagyis pénzt kértek a gépekre készült minden egyes eladott játék után. Ez a módszer a mai napig él: ha valaki megvásárol egy teljes árú PlayStation 2 játékot, nagyjából öt dollárral gazdagítja a Sonyt, függetlenül attól, hogy ki írta és ki adta ki a játékot.

### Árháború

Elvileg tehát nem tűnik áthidalhatatlan akadálnak, hogy a PS3 drága alkatrészekből áll, hiszen lehet veszteséggel árulni, a játékok majd profitba fordítják a mérleget. Igen ám, csak hogy az átmeneti veszteségeket sem lehet túlzásba vinni – hacsak nincs az embernek akkora bankszámlája, amiből finanszírozni tudja a kilengést (és esetünkben ilyen anyagi háttér éppen az ellenfelet, a Microsoftot támogatja).

A különféle elemzők és piaci okostojások említettek már mindenféle összeget 400 és 900 dollár között arra, hogy vajon mennyibe is fog kerülni egy darab PlayStation 3 legyártása a tömegtermelés beindításakor, arra viszont az égvilágon semmi támpontot nem adott még a Sony, hogy mennyiért is akarja majd adni a gépet. Kicsiny magazinunk jövőbe látó Kasszandra ügyosztálya 500 dollárban határozta meg azt a maximális árat, amit a vásárlók még tömegesen hajlandók kifizetni érte megjelenéskor, és 400-ban azt a minimumot,



ameddig a Sony képes lemenni, és így saját magát megszívni azért, hogy minél jobban elterjedjen a PS3. Ezen felül rettegve tisztelt főszerkesztőnk fél veséjét fel mernénk tenni arra, hogy a PS3 premierjének napján a Microsoft szemrebbenés nélkül világszerte leárazza majd az Xbox 360-at (aminek a legolcsóbb, „retard pack”-nek csúfolt verziója jelenleg 300 dollárba kerül) legalább egy ötvenessel, ami elég rázós bevezetési időszakot ígér a japánoknak.

Summa summarum: a PlayStation 3 megjelenése rövid távon nagyon fog fájni a Sonynek. A Merrill Lynch pénzügyi tanácsadó vállalat elemzése alapján a konzol piaci bevezetése a premier évében 1,18 milliárd, a második évben további 730 millió, a harmadikban pedig még 450 millió dollár veszteséget termel – és ha minden jól megy, a negyedik évben, azaz 2009-2010 táján fordul nyereségesbe a biznisz. (Márpedig a Merrill Lynch szavára lehet adni – és ad is a világ: a tanulmány hatására a Sony részvényárfolyama azonnal zuhant 4 százalékkal.) A cég éves profitja mostanában egymilliárd körül mozog, tehát a PlayStation 3 két évig el fogja vinni a Sony csaknem teljes nyereségét, és a harmadik évben is legalább a felét. Mindez eléggé ijesztően hangzik – főként a Sony pénzügyi helyzetének ismeretében.

## A japán beteg

A Sony a világ vezető szórakoztatóelektronikai cége – volt az ötvenes évektől kezdve nagyjából fél évszázadon át. A tranzistoros rádiótól a Trinitron tévéken át a walkmanig, a camcordertől az audio-CD-kig megannyi remek találmányt kapott tőle a világ, a vállalat pedig elképesztő módon megdagodott ezekből a termékekből. Aztán valamikor a kilencvenes években a lendület elfogyott, és a cég lassan a tucatnyi japán szórakoztatóelektronikai óriások egyikévé vált. Bár a Sony ma is erősen nyereséges, a már említett évi egymilliárdot a PlayStationnel fémjelzett játékrészleg, a BMG és a Columbia felvásárlásával létrejött Sony Music, illetve a szintén a Columbia és az MGM bekebelezésével született Sony Pictures filmstúdió hozza össze. Hagyományos szórakoztatóelektronikai eszközök gyártásában a Sony egyre inkább elmarad vetélytársaitól, ahogy a mobiltelefonos üzletág (Ericsson-fúzió ide vagy oda) sem muzsikál olyan fényesen, ahogy azt Tokióban szeretnék.

Vajon mi lesz akkor, ha a PS3 bevezetésének szűk három évében a Sony Pictures nem szállít olyan Pókemberkaliberű bestsellereket a mozikba, amelyek az elmúlt években a PlayStation mellett a lelket tartották a cégben? Nos, akkor gond van, mi több, válság. Ennek máris látszanak a jelei: a Sony-vezetés egészen addig merészkedett a nagy pánikhangulatban, hogy tavaly tavasszal – a japán elektronikai cégek történetében először – nem japán vezérigazgatót, hanem a walesi-amerikai Sir Howard Stringert nevezte ki a vállalat élére. Lássuk, mivel készül még a Sony a nagy bokszmeccsre!

## A bumeráng

A szurreális kinézetű kontroller instant közönséget váltott ki a játékosokból világszerte – a Sony sietett is bejelenteni, hogy nem ez a végleges design; az „igazit” valószínűleg májusban, az E3 kiállításon mutatják be (nekünk egyébként tetszik)

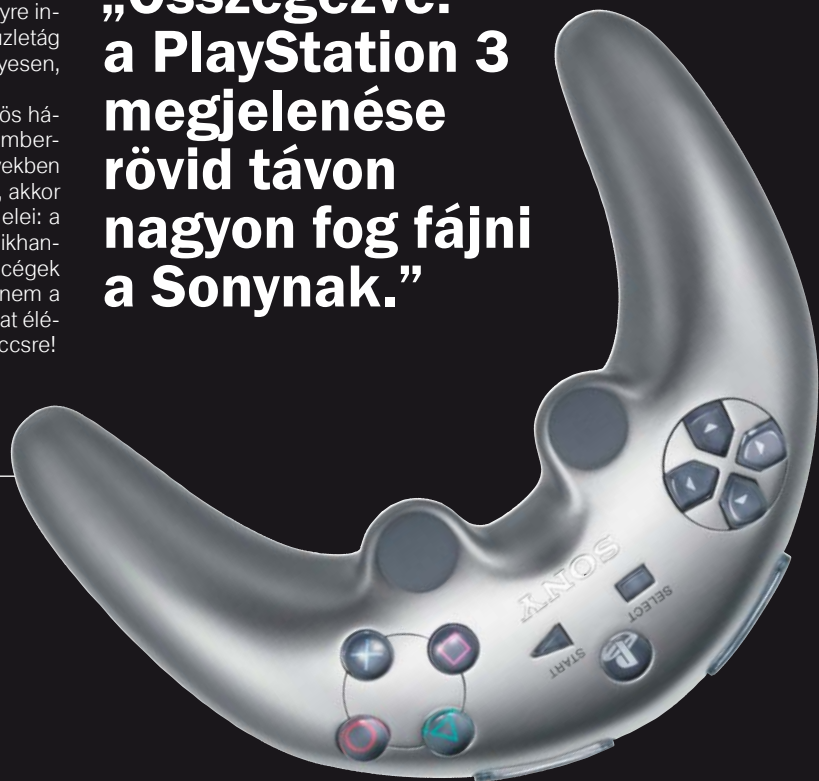
## Nomen est omen

A Sony volt anno az első japán óriáscég, amely latin betűkkel írt, és a japán nyelvben jelentés nélküli (sőt, semmilyen nyelvben nem létező) szót választott névnek – ezzel is demonstrálva, hogy ki akarnak lépni a szigetországból, és céljuk a nemzetközi piac meghódítása. A Sony név a latin „sonus” (hang) és az angol „sunny” (napos, átvitt értelemben: vidám, kellemes) kifejezések összeolvadásából született, némi áthallással a japán-angol „sonnyboy” szleng kifejezésre, ami csodagyereket jelent.



# Sony

**„Összegezve:  
a PlayStation 3  
megjelenése  
rövid távon  
nagyon fog fájni  
a Sonynek.”**



vodafone

my 400V. Az ultra vékony mobil.

Kamera 14mm vékony Videó

SAGEM

Simply smart.\*



PUBLICIS CONSEIL

www.sagem.com/mobiles \*Egyszerűen eszes  
A készülék a Vodafone üzleteiben kapható.



A Sony a világ ellen

## Első menet: Blu-ray kontra HD-DVD



### Szabványok háborúja

A szórakoztatóelektronika történelme számos formátumháborút jegyez – és ezekben a győzelem csak a legtrikább esetben múlt azon, hogy melyik szabvány a „jobb”, inkább a mögöttük álló cégek befolyásának és pénzének ereje döntött.

Ha cinikusak szeretnénk lenni – és miért is ne szeretnénk? –, azt mondanánk: amióta feltörték a DVD másolásvédelmét, és virágozik a kalózkodás, nyilvánvaló, hogy a média-cápáknak sürgősen el kell terjeszteniük egy új, másolhatatlan(abb) megoldást, ha nem akarják, hogy felkopjon az álluk. Ehhez éppen kapóra jött a televíziók új generációja, a nagy felbontású (1280x720, illetve 1920x1080 képpont a hagyományos 640x480-as amerikai NTSC, illetve a 768x576-os európai PAL rendszerhez képest) HDTV-k eljövetele. A jobb minőségben rögzített filmek DVD-lemez kapacitása kevés – nosza, találjunk ki új formátumot! E gondolat mentén két új szabvány is megszületett: a Sony, a Philips, az Apple, a Dell és a hollywoodi filmstúdiók többsége által támogatott Blu-ray, illetve a Microsoft, az Intel, a Toshiba és a HP közös bajnokjelöltje, a HD-DVD. A nagy küzdelemben a PlayStation 3 szerepe abban áll, hogy videójátékba rejtve bevigye a Blu-ray olvasót a játékrájonok otthonába (és hogy a háború ezen a fronton is teljes legyen, a HD-DVD megjelenésekor az Xbox 360-hoz is készül majd külső meghajtó).

### A nagy kétség

Anélkül, hogy lemerészkednék a technológiai nüanszok mélyeséges bugyiraiba, elmondhatjuk, hogy a két rend-

szer alapvetően hasonló: ugyanazt a 405 nm hullámhosszúságú kék lézert használják az adatok leolvasásához (innen a Blu-ray neve is; a „blue ray” kifejezés a bürokrácia szerint túl általános volt a védjegyezéshez...), és a lemezek fizikailag is ugyanakkorak. A fő különbség a kapacitás: a HD-DVD 15 GB adatot bír el, a Blu-ray 25-öt (egyretegű lemezt feltételezve), ami szép növekedés a hagyományos DVD 4,7 GB-jához képest. A Blu-ray atombiztos, másolhatatlan védelmet szeretne, míg a HD-DVD valamiféle ellenőrizhető rendszert a biztonsági másolatok készítésére – erre a Microsoft médiacenter-PC koncepciója miatt lenne szükség. Az interaktív tartalom kezelési módja is különbözik: a Blu-ray Java-variánst használ, míg a HD-DVD a Microsoft XML- és JavaScript-alapú iHD szabványát.

A Blu-ray kontra HD-DVD kontra hagyományos DVD-balhnak van azonban egy olyan aspektusa is, amellyel egyelőre nemigen foglalkozik a nagyvilág, ez pedig a sebesség (visszaköszön a „nem a méret a lényeg” ősi bölcsessége!). A Blu-ray ugyanis hiába következő generációs, hiába képes fantasztikus dolgokra és hiába óriási a kapacitása, ez mind nem változtat azon a tényen, hogy alapvetően nem a játékok által megkövetelt sebességű adatátvitelre találták ki, hanem a filmekhez szükséges lassabb tempóra. Bár pontos adat nem áll rendelkezésre, az elemzők,

Akárcsak a piac, a Tomorrow szerkesztősege is megosztott abban, hogy melyik szabvány kerül majd ki győztesen a Blu-ray és a HD-DVD küzdelmeiből. A Sony mindenesetre teljes mellszélességgel a Blu-ray mellé állt és részben az új technológia bevezetésétől is várja a PS3 sikerét.

spekulánsok és összeesküvéselméletgyártók nagyjából egyetértenek abban, hogy a PS3-ban „fapados”, azaz egyszeres sebességű Blu-ray meghajtó lesz. Ez filmnézésre tökéletes, na de mi a helyzet a játékok terén? Az egyszeres Blu-ray átviteli sebessége 4,5 MB/s, ezzel szemben az Xbox 360-ban alkalmazott 12x-es hagyományos DVD minimális sebessége 8,2, míg a maximális 16,5 MB/s.

Ebből mindjárt két dolog következik. Egy: a Blu-ray átviteli sebessége konstans, s ez fejlesztői szempontból barátságosabb a DVD tág határok között összevissza mozgó sebességénél. Kettő: a szimpla Blu-ray nagyjából a harmadát képes felmutatni az Xbox 360-meghajtó átlagsebességének. A Sony tehát vagy elviseli, hogy a PS3-tulajok morgolódnak a játékok rémesen hosszú töltési idői miatt (gondoljunk bele: ha egy autóversenyben 20 másodpercet kell várni egy pálya betöltésére, az még elviselhető; ha egy teljes percet, az valahol a „borzasztó” és „katasztrofális” között van, vérmérséklettől függően), vagy a jóval drágább kétszeres, esetleg háromszoros sebességű modellek beépítése mellett dönt. Azt pedig bármelyik PSP-tulaj megerősítheti, hogy töltési idők terén a Sony nem rest a játékosok idegeivel játszani.

Ez újabb izgalmas kérdéshez vezet: az egyszeri kíváncsi olvasót: ugyan mennyibe kerül egy Blu-ray olvasó?



### Az otthonod ott van, ahol a tévéd

Már kis hazánkban is beindult a marketing-úthenger, ami azt sulykolja, hogy HDTV nélkül nem élet az élet. A PS3 és az új generációs DVD-lejátszók sorsa jórészt annak múlik, mennyire hiszik el ezt a vásárlók milliói...

## A rutinos vesztes

Ha a történelem valóban ismétli önmagát, az nem sok jóval kecsegteti a Sonyt a Blu-ray, illetve a PS3 kapcsán; a japán cég ugyanis annyi formátumháborút veszített már el az elmúlt évtizedekben, mint senki más a világon.

» Mi ugyan nagyrészt kimaradtunk belőle, de a nyolcvanas évek elején hatalmas harc dúlt a videomagnók piacán a Sony által patronált Betamax és a JVC-féle VHS-rendszer között. Utóbbi győzött elsöprő fölényrel – pedig technikai szempontból a Betamax jóval fejlettebb volt.

» A Sony 92-ben mutatta be a walkman utódjának szánt MiniDiscet, ami Japánon kívül sehol nem terjedt el tömegesen – a discman, majd később az MP3-lejátszók mellett nem tudott labdába rúgni.

» A főként digitális kamerákban használatos flash memóriák háborújában a Sony a Memory Sticket küldte harcba – nem sok sikerrel. A mai napig kizárólag a Sony támogatja a formátumot, a többi gyártó a CompactFlash, a SmartMedia, a SecureDigital, az xD-Picture és az MMC szabványok között válogat.

» 93-ban a derék japánok próbálták megdönteni a (házi)mozikban használatos Dolby Digital 5.1 hangformátum uralmát. A nyolcszoros SDDS rendszer ugyan fejlettebb volt, mint a hatszoros Dolby, a filmes cégeknek és a moziknak mégsem akaródzott átállni rá – inkább a Spielberg által patronált DTS-t részesítették előnyben.

## A pénz beszél

Ezzel megint belefutottunk egy olyan kérdésbe, amelyre ipari kékem hadseregei próbálják megszerezni a választ. Ennek megfelelően mi sem tudunk pontos összeget mondani, csak némi józan észre építő eszme-futtatást. Az első Blu-ray olvasó, a nyáron megjelenő Pioneer Elite modell árcéduláján – a gyártó közleménye szerint – 1800 dolláros összeg szerepel majd, és az eddig bejelentett legolcsóbb darab is 1000 dollár körüli áron érkezik a Samsung istállójából. Ebből ugyan nem tudtuk meg, hogy mennyibe kerül egy Blu-ray olvasó, de azt láthatjuk, hogy határozottan nem olcsó mulatság (arról nem is beszélve, hogy a Sonynak még egy játék-gépet is a meghajtó köré kell építenie).

A kérdés tehát valójában nem az, hogy mennyibe kerül legyártani egy Blu-ray olvasót, hanem az, hogy vajon miért hagyná a Samsung, a Pioneer és a többi gyártó, hogy a Sony súlyos veszteséggel árult párszáz dolláros gépe tönkretegy az ő egy-két ezer dolláros meghajtókra épülő bizniszüket. Nos, erre a kérdésre sem tudunk választ adni – ha tudnánk, ipari titkokat árulnánk súlyos milliókért a feketepiacon. Összeesküvés-elméletekért felelős (és igen élénk fantáziával megáldott) akciócsoportunk mindenesetre elképzelhetőnek tart egy olyan forgatókönyvet, amelyben a párszáz dolláros PS3 csak egy későbbi firmware-frissítéssel lenne képes a Blu-ray filmek lejátszására – ez vélhetően lecsillapítaná valamelyest a Samsung és a többiek kedélyét. Végül, hogy még



bonyolultabb legyen a helyzet, és még jobban elbizonytalanodjon az egyszerű vásárló: a legolcsóbb HD-DVD lejátszó ára a megjelenéskor valószínűleg 500 dollár körül alakul majd.

## Venni vagy nem venni?

Ha már eljutottunk a bizonytalan fogyasztó rémképéig, időzzünk el itt egy ideig. Mindenki emlékszik még arra, amikor először látott DVD-lejátszót akcióban? Micsoda eget-földet rengető különbség volt az új csoda és az öreg VHS képminősége és szolgáltatásai között! A DVD-lejátszó

## „ha a fogyasztóknak nem akaródnak nagy hirtelen tömegesen átállni a DVD-ről a következő generációra, az igencsak oldalba rúghatja a Sony terveit”

garantálta a „hát ilyen cucc nekem is kell!” életérzés kialakulását. Vajon megvan ugyanez a potenciál az újabb generációváltásban is?

A Blu-ray és a HD-DVD közel sem ad akkora minőségi ugrást a DVD-hez képest, mint amekkorát a DVD hozott a VHS-hez viszonyítva. Míg anno a DVD forradalmi újításokat hozott a választható szink-

ronnal, felirattal, a film mellé pakolt extrákkal, jelenetválasztási lehetőséggel és a videokazettához képest elnyúlhatatlan kivitelével, most – némi egyszerűsítéssel élve – csupán a nagyobb tárolókapacitásnak köszönhető HDTV-támogatást kapjuk a generációváltással. Ergo, ha nincs az embernek HDTV-je, soha a szomorú életben nem fogja észrevenni a különbséget egy DVD-film és egy Blu-ray-film képminősége között. Ez pedig a HDTV jelenlegi elterjedése mellett – Amerikában 24 százalék, a hazairól nincs adatunk, de talán nem kísértjük az eget, ha megkockáztatjuk, hogy nagyságrendekkel alacsonyabb – nem fest túl rózsás jövőt az újgenerációs optikai meghajtók elé. Tény, hogy a HDTV hosszú távon biztosan átveszi a mai tévék helyét (a felmérések szerint a vásárlók fele – megint csak az amerikaiakról van szó – az árak csökkenésére, és a HD felbontású tévéadások elterjedésére vár), de a formátumok háborúja nem tesz jót a vásárlási kedvnek: az ember hajlamos megvárni, amíg kialakul egy általánosan elfogadott szabvány, és csak azután rohanni a boltba.

Ha a fogyasztóknak nem akaródnak nagy hirtelen tömegesen átállni a DVD-ről a következő generációra, az igencsak oldalba rúghatja a Sony terveit; márpedig

## Mindenki mindenki ellen

Érdeemes megfigyelni, milyen szövevényes, már-már tudathasadásos módon szövetkeznek egymás ellen a világ szórakoztatóelektronikai és számítástechnikai cégei. A Toshiba például a Sonyval (és az IBM-mel) közösen fejlesztette ki a PS3 lelkének számító Cell processzort, de a Blu-ray kontra HD-DVD háborúban már ellenlábasaként szerepelnek. Hasonlóan érdekes az Apple és az Intel viszonya is: annak ellenére, hogy a két cég tavaly látványosan egymás nyakába borult (mint ismeretes, az idei év-től Intel processzorok kerülnek az Apple számítógépeibe), a DVD-utódok nagy harcában elintézetes oldalon állnak.

a japánok nagyon bíznak abban, hogy a PS3 megismétli a PS2 csodáját (a megjelenés évében Amerikában és Japánban is a PS2 volt a legnagyobb példányszámban elkelő DVD-lejátszó; az emberek nem játékkonzolnak, hanem házimozinak vették a gépet, és ez ellensúlyozta a kezdeti gyenge játékelhozatalt). Ráadásul az egész DVD-piac felett Damoklész kardjaként lebeg Bill Gates jóslata, miszerint ez lesz az utolsó formátumháború, és a – nem is annyira távoli – jövőben nem lemezen vagy más fizikai adathordozón fogjuk megvenni a filmeket a boltban, hanem letöltőszolgáltatásokon keresztül húzzuk át a médiacenterünkre. Bár Bill apánknak voltak már súlyos tévedésnek bizonyult jóslatai – mire elég ma már az 1981-ben végső határátként hirdetett 640 kB? –, ez a vízió határozottan nem tűnik hülyeségnek, sőt, főszerkesztőnk másik fél veséjét tennénk arra, hogy a világ összes médiaóriása jelenleg is ilyesféle rendszer kifejlesztésén dolgozik a legnagyobb titokban.



## Védd magad!

A DVD másolás-védelme egy banális hiba (kiszivárgott a dokumentáció...) következtében vált a crackerek martalékává. A Blu-rayt és a HD-DVD-t másolhatatlannak és atombiztosnak szánják, de persze megint az emberi tényező lesz a leggyengébb láncszem...

## A Sony a világ ellen

A következő generációs játéggépek versenyfutása már tavaly novemberben megkezdődött, és máig meglehetősen egyoldalú a verseny, hiszen kizárólag a Microsoft üdvöskéje, az Xbox 360 „fut”.

Ez sem nevezhető különösebb száguldásnak, hiszen a legutóbbi hivatalos adat szerint mindössze 2,5 milliót sikerült eladni belőle világszerte (ez a sajtóközlemény februárra datálódik, azóta nincs újabb hír a témában – de ha lenne mivel büszkélkedni, a Microsoft biztosan megtenné). Ez nemcsak a lanyha vásárlói kedvnek szól, hanem a gyártási nehézségeknek és az akadozó utánpótlásnak is, de mit sem változtat azon, hogy az Xbox 360 a bő százmilliós nagyságrendű játékkonzol-vásárlói tömegnek egyelőre csak a töredékét tudta megfogni – a Sony legnagyobb örömére.

## Játszani is engedd!

Mint tudjuk, a hardvert a szoftver adja el – a játékkonzol pedig a játékok. Egy konzol gyártójának elemi érdeke, hogy a legnépszerűbb, legnagyobb nevű játékok inkább az ő gépén jelenjenek meg, mint a konkurenciáén – a játék készítője viszont akkor jár legjobban, ha mindegyik típusra megjelenik a műve. Elképesztő intrikák és egyezkedések zajlanak tehát a háttérben azért, hogy a cégek minél több exkluzív címet szerezzenek maguknak – a Microsoft például úgy biztosította a brit Rare stúdió játékaiknak Xbox-os kizárólagosságát, hogy szőröstül-bőröstül megvette az egész céget, csekély 370 millió(!) dollárért. Az előző konzolgeneráció esetében ez nemcsak pénz, hanem józan ész kérdése is volt: nem könnyű meggyőzni egy fejlesztőt, hogy térjen át PS2-ről Xboxra, ha előbbi gépen 100 millió, míg utóbbin csak 20 millió potenciális vásárlója van a játékaának. A verseny azonban most tiszta lappal indul – sőt, mivel a kezdeti időszakban mindkét gép aránylag kevés játékos tud majd

## Második menet: PS3 kontra Xbox 360

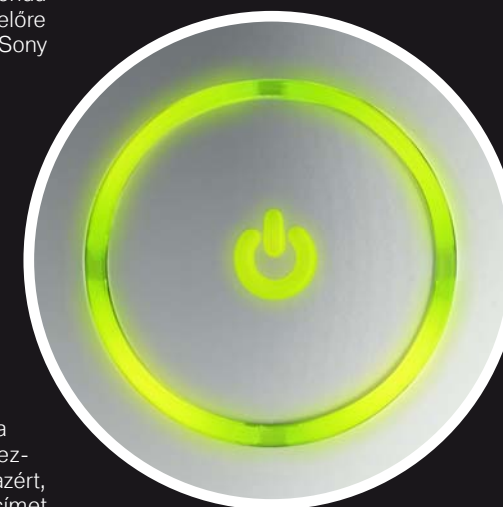
felsorakoztatni maga mögé, a játékok elkészítésének költsége viszont meredeken emelkedik (tegyünk csak egymás mellé egy PS2-es és egy PS3-as játékból származó képet, és képzeljük el, mennyivel több grafikus munka kell az utóbbi látvány produkálásához), minden eddiginél ésszerűbb lesz a multiplatform-fejlesztés. Ez azt jelenti, hogy a Sonynak és a Microsoftnak még több pénzbe fog fájni az exkluzív játékok kiharcolása. Megint oda lyukadtunk ki, ahová már oly' sokszor: a Sonynak nagy igyekezettel kell lapátolnia a pénzt, hogy három-négy év múlva talán megtérüljön neki.

tékony védekezéssel, és annyi extrával, hogy az külön cikk témája lehetne; ehhez képest a PlayStation sehol sincs. Akadnak ugyan online játszható PS2-es játékok, de nincs általános, átlátható rendszer, minden játék másképp működik, teljes a káosz. A Sony természetesen ezt is megpróbálja behozni a PlayStation 3 projektben – japán mérnökök és programozók hatalmas erőbedobással fejlesztenek online játékkiszolgálókat (ugyanaz a Microsoftnak állítólag egymilliárd dollárba és több évbe került) –, de egyelőre ebből sem látott még senki semmit.

## A rejtélyek konzolja

Mindezek után már csak hab a tortán, hogy a fejlesztők beszámolója szerint PS3-játékokat készíteni piszkosul nehézkes dolog – a nyolcmagos Cell processzor kezelése és a barátságtalan fejlesztői környezet megnehezíti a programozók munkáját, és alaposan lelassítja a játékok elkészülését. Ezzel szemben az Xbox 360 fejlesztői környezetéről ódákat zengenek azok, akik már kipróbálták. John Carmack, a Doom és a Quake sorozat vezető programozója, a játékrájongók szemében féltalálós féltalálós ugyanakkor azt nyilatkozta, hogy hiába fantasztikus a következő generációs konzolok elméleti tudása, konkrét élethelyzetekben, játékok futtatásakor már ma sem erősebbek, mint egy csúcscategóriás PC.

Egyetlen játékiállítás, konferencián, játékszoftvar, expón, fejlesztői találkozón sem mutattak be működő gépet vagy legalább fejlesztői készletet; kipróbálható demó helyett a játékok csak előre felvett mozik képében képviseltetik magukat a játékipar nagy rendezvényein. Ráadásul utólag ezekről a mozikról is rendre kiderül, hogy a játék valójában még nem néz ki úgy, mint a felvételen (a Sony PR-részlege meg is tanulhatta a világgal a „visual target movie” fogalmát), de „isten bizony ilyen lesz”. Egyszerűen, a gépet elképesztő módon titokban tartják (a bumeráng-banán hibridre



## A hálózat csapdájában

Ha még mindig nem lenne elég bajuk a Sony vezéreinek, itt egy újabb problémás terület: az online játék. PC-n már jó ideje hódítanak a multiplayer és internetes játékok – egyes felmérések szerint a PC-s játékosok mintegy kétharmada többet játszik neten, mint egyedül –, Xboxon pedig ott a remek Xbox Live! rendszer beépített hangkommunikációval, a csalók elleni ha-



# PS3 vs. XBOX 360

emlékeztető kontrollerral kapcsolatban is siettek leszögezni, hogy ez még nem a végleges design). Ennek az oka az lehet, hogy a reklámkampány kezdetéig nem akarnak semmit sem kiszivároztatni a minél nagyobb hatás érdekében – illetve az, hogy egyszerűen még nincs mit mutatniuk.

Mindezek ellenére senki nem kételkedik abban, hogy piaci részesedés tekintetében a PS3 – ha egyszer megjelenik – hamar utol fogja érni, majd meg is előzi az Xbox 360-at. A Microsoft szintén a felzárkózás korszakának tartja a konzolgenerációját, miután az Xboxsal anno – tegyük hozzá, körülbelül 4 milliárd dolláros befektetés és négy év folyamatos veszteség árán – megvetette a lábát ezen a piacon.

Miután alaposan körbejártuk a témát, már csak egy homályos pont maradt: vajon mikor derül ki, mit ért a gyakorlatban az a sok spekuláció, amit itt összehordtunk? A Sony sokáig makacsul ragaszkodott a 2006 tavaszi premierhez, majd nemrégiben egy huszárvágással novemberre módosította – a Blu-ray meghajtó gyár-

## PlayStation 3 - végállomás

tási nehézségeire hivatkozva. Viszont még mindig nincs információ a launch lineupról, vagyis a megjelenéskor elérhető játékkínálatról – márpedig ez borzasztóan fontos, hiszen nem az elméleti teljesítmény ad el egy játékkonzolt, hanem az, hogy mennyi és milyen játék kapható hozzá. Bár a Microsoftnak ezen a téren egyelőre nincs behozhatatlan előnye (nem született még olyan Xbox 360 játék, amely azonnal klaszszikussá vált volna, sőt: az év legjobb Xbox 360 játéka az összes magazin a PC-s Call of Duty 2 átiratát választotta), minden egyes nap az Xbox 360 táborának növekedését, és a PS3 egyre nagyobb lemaradását hozza.

Megöltheti a PlayStation 3 a Sonyt? Belepusztulhat a japán óriás abba, hogy túl nagy lépésekkel próbál a vetélytársak elé vágni a technológiai versenyben? A magunk részéről – bár látunk rá esélyt – bízunk benne, hogy a válasz végül csattanós „nem” lesz, hiszen a PS3, a Cell, a Blu-ray egyszerűen túl jónak tűnik ahhoz, hogy elbukjon. Ami pedig az egyre inkább a házi szórakoztató-központ szerepét betöltő játékkonzolok piacát illeti, a PlayStation túlságosan nagy név ahhoz, hogy csak úgy le lehessen söpörni az asztalról. Azonban ahogy elnézzük a Microsoftot, ez a következő konzolgeneráció-váltásnál már reális cél lesz számukra.

„Az egész PS3-ügyben az a legidegesítőbb, hogy a beavatott kevesek kivételével még soha, sehol és senki nem látott működő PS3-at.”

## A Nintendo-forradalom

A legpatinásabb videojáték-készítő cég rendületlenül hisz a játékelmény felsőbbrendűségében a technológia fölött. A rossz nyelvek szerint azért, mert utóbbiban reménytelenül lemaradt a vetélytársak mellett...



## A nevető harmadik?

Aki már látott PlayStation Portable-t, pontosan tudja, hogy a Sony mérnökei milyen technológiai csodákra képesek – de nézzük csak meg, mi történt a PSP-vel a handheldek (vagyis hordozható játékgépek, kézikonzolok) piacán. Képtelen maga mögé utasítani egyetlen vetélytársát, a technológiailag igencsak elmaradott, ám néhány ügyes ötlettel (érintőképernyő, beépített mikrofon) feldobott Nintendo DS-t, amelynek az a fő erénye, hogy olcsó és egyszerűen jópofa. Hogy jön ez ide? Hát úgy, hogy érkezik a Nintendo új otthoni konzolja, a Revolution névre keresztelt – már ha ennek a kifejezésnek van értelme egy japán termék esetében – masina. A vezeték nélküli controller térbeli mozgását (!) a játékba közvetítő gép előtt lehet majd vadul hadonászva kardozni, Clint Eastwood-i mozdulatokkal lövöldözni, vagy akár horgászni, golfozni és így tovább. A lehetőségeknek csak a fantázia szab határt, ami a japánok esetében közismerten gazdag és néha meghökkentően beteges. Ujabb nevet véssetünk fel tehát a „Sony a világ ellen” háború szereplőinek a listájára: a jó öreg, elnyűhetetlen Nintendóé.

## PlayStation 3 Kényszerű szoftverforradalom

A rengeteg különféle koprocesszor óriási számítási kapacitással ruházza fel a PS3-at, csak hogy az elmúlt 15-20 év alatt kifejlesztett algoritmusok nem képesek ennek megfelelő kihasználására. A játékfejlesztő stúdiók tehát a több tízmillió dolláros projektek általános gyakorlati problémái mellett kénytelenek lesznek megbirkózni az új programozási módszerek feltalálásával is – már ha képesek rá.

## Xbox 360 Eső után köpönyeg

A kapitális veszteséget termelő előddel ellentétben ezúttal a Microsoft nagyon is átgondoltan válogatta össze az új Xbox alkatrészeit, és minden szükséges jogot is birtokol ahhoz, hogy a gyártástechnológia fejlesztésével minél gyorsabban csökkenthesse a költségeit. Ez mind szépen hangzik, de a sűrűlő dobozok előállítására egyelőre kitartóan akadozik – bár a hírek szerint áprilistól megduplázták a szállítványokat.

## Microsoft Xbox 360

**CPU:** 3 magos, Power PC alapú processzor 3,2 GHz-en  
**Memória:** 512 MB GDDR3 RAM + 10 MB EDRAM a GPU-ban  
**Sávszélesség:** 22,4 GB/s + 256 GB/s  
**GPU:** egyedi tervezésű ATI  
**Optikai meghajtó:** 16x DVD-ROM, 9 GB kapacitás  
**Winchester:** opcionális  
**HDTV-csatlakozó:** komponens 720p/1080i

## Sony PlayStation 3

**CPU:** Power PC alapú, 7 koprocesszorral, 3,2 GHz-en  
**Memória:** 256 MB XDR RAM és 256 MB GDDR3 video RAM  
**Sávszélesség:** 25,6 GB/s + 22,4 GB/s  
**GPU:** nVidia Geforce7 alapú  
**Optikai meghajtó:** 1,5x Blu-ray, 25/50 GB kapacitás  
**Winchester:** 60 GB SATA  
**HDTV-csatlakozó:** HDMI 1080p





# Dupla élvezet?

## Kétmagos processzorok a noteszgépekben

Az újság megjelenésével egy időben kezdik meg hódító útjukat a duplamagos processzorral szerelt noteszgépek. A generációváltást a szokásos bizonytalanságok kísérik: elég kiforrott-e az új technológia, hordoz-e azonnal realizálható előnyöket, mennyibe kerül a váltás? – a Tomorrow megadja a válaszokat eme égető kérdésekre. **NÁNÁSI LEVENTE**

Ahogy azt Varsányi „Joshua” András is megpendítette az Origami kapcsán, a méretmánya és a csúcscsdesign nem igazán hatja meg a fogyasztókat. Élnék a kompromisszumos megoldásnak látszó noteszgépekkel, amelyek világgiazi forgalmazása továbbra is töretlen, és látszólag a lapkagyártók is mindent elkövetnek, hogy ez a tendencia ne változzon. A megahertzek értelmetlen, öt évig elhúzódó hajszolásának kora végre befejeződni látszik, amire talán a szoftverfejlesztők reagáltak későn.

### Elméletben jó

Az új irányvonal, a magok számának növelése ígéretesnek tűnik. Értelmet nyer a multitasking, amely a multimédiás felhasználóknak eddig inkább csak a vérnyomás emelkedését jelentette. A technológia sokat várattat magára, ezért is érthetetlen, hogy miközben a gyártók és a fejlesztők eddig a hátuk mögött kezet fogva diktálták, mire

költsük a pénzünket, most mintha egy kicsit elszakadtak volna egymástól. Nem sok alkalmazást tudok felsorolni, amivel ki lehet használni ezt a fantasztikus teljesítményt, de ez még nem ok arra, hogy a nyájas olvasó pánikba essen és visszaforduljon a bolt bejáratából. Addig is élvezzük például a Skype által nyújtott, akár tíz személyes konferenciabeszélgetés előnyeit, igaz, egyelőre csak Intel platformon. A plusz processzormag az egyszerű alkalmazásokat is képes meggyorsítani a feladatok csomagokra bontásával, így mindkét processzor közösen, egyazon műveleten tud dolgozni (multi-threading). Nagyon jó példa erre a HD videó megjelenítése. A tömörítési eljárás és a magas felbontás legalább 3 GHz-es teljesítményt és erős videokártyát igényel. Nézzük meg, mit lépnek erre a szóban forgó noteszgépek! Hosszasabb tesztnek a Gericom Phantom Y noteszgépet sikerült alávetnem. A gép szíve egy 1,66 GHz-es Intel Core Duo, a megjelenítésért pedig egy Intel GMA 950

nevű, alapszintű grafikus vezérlő felel. Az eredmény kissé meglepő: egy 1080p HD Windows Media és egy HD 1080p Quicktime videó egyidejű lejátszása zökkenőmentes volt, a teljesítménykihasználtság így is „csak” 80 százalékot mutatott. Ezek után nincs más hátra, mint szabadjára engedni a fantáziánkat. Az otthoni mozizás közben zavartalanul tömöríthetem a hugi iPodjára a kedvenc filmjeit vagy a sógornak az esküvői videóit. Megalománok nézhetnek HD videót, amíg a TV-out segítségével a barátom elvan egy Brad Pitt-DVD-vel, miközben a másnapi bulira kódolják MP3-ba a kedvenc zenéiket (ilyenkor szük-

ség lehet füldugóra, ekkor ugyanis a hűtés már maximumon üzemel). A tervezők, grafikusok, vágók és filmőrítetek máris dörzsölhetik a tenyerüket, és mostantól Önnek is lehet atomreaktora otthon.

### A bolondnak is megéri

És tényleg. Az Intel a megszokott árképzéssel lepte meg a közönséget. Az egymagos processzorok pófátlanul olcsók lettek, a kétmagos árak láttán pedig simán kinyílnak a bicska a zsebünkben. Komplettnoteszgép-konfigurációkban azonban meglepően olcsón juthatunk hozzá a kicsikéhez. Ez a stratégia – tudatos vagy sem – megoldhatja az egyelőre kihasználhatatlan erőforrások vagy a bizonytalan vevők okozta esetleges forgalom-visszaesést. Kiemelném, hogy ezen gépek legtöbbje már alapkiépítésben tartalmazza a HD hangrendszert, a Gigabites hálózati kártyát és a háromnormás, 54 Mb-es vezeték nélküli hálózati kártyát (WLAN-t).

Akinek most azonnal szüksége van laptopra, érdemes a két mag mellett döntenie. Időtálló befektetés, amellyel semmiképpen sem bukhatunk. A szimpla magos gépeket egy év múlva úgy kell majd utánunk dobálni – persze, csak ha figyelembe vesszük az ár/teljesítmény arányt.



### Clevo M555

LCD: 15,1" SXGA+ TFT (1400x1050)  
CPU: Mobil Intel Core Duo T2500 @ 2000MHz  
VGA: Intel 945GM + ICH7-M  
RAM: 512 MB/533 DDR2  
HDD: 100 GB S-ATA  
Optika: DVD±RW  
Tömeg: 2,7 kg  
Garancia: 2 év  
Fogyasztói ár: 319 900 Ft  
Internet: www.notebook.hu

### Gericom Phantom Y

LCD: 15,4" WXGA X-Black TFT (1280x800)  
CPU: Mobil Intel Core Duo T2300 @ 1660MHz  
VGA: Intel 945GM + ICH7-M  
RAM: 512 MB/533 DDR2  
HDD: 40 GB  
Optika: DVD±RW DL  
Tömeg: 2,8 kg  
Garancia: 1 év  
Fogyasztói ár: 299 880 Ft  
Internet: www.acomp.hu

### MSI S262

LCD: 12,1" WXGA X-Black TFT (1280x800)  
CPU: Mobil Intel Core Duo T2300 @ 1660MHz  
VGA: Intel 945GM + ICH7-M  
RAM: 512 MB/533 DDR2  
HDD: 100 GB  
Optika: DVD±RW DL  
Tömeg: 1,95 kg  
Garancia: 1 év  
Fogyasztói ár: 347 880 Ft  
Internet: www.acomp.hu

### MSI MS-1057

LCD: 12,1" WXGA 16:9 GlareType TFT (1280x800)  
CPU: Mobil Intel Core Duo T2500 @ 2000MHz  
VGA: Intel 945GM + ICH7-M  
RAM: 512 MB/533 DDR2  
HDD: 100 GB  
Optika: DVD±RW DL  
Tömeg: 1,8 kg  
Garancia: 2 év  
Fogyasztói ár: 335 999 Ft  
Internet: www.notebook.hu

### FUJITSU SIEMENS Amilo Pi 1536

LCD: 15,4" WXGA 16:9 GlareType TFT (1280x800)  
CPU: Mobil Intel Core Duo T2300 @ 1660MHz  
VGA: ATI Mobility Radeon X1400 HM 128-512 MB  
RAM: 1 GB/533 DDR2  
HDD: 100 GB S-ATA  
Optika: DVD±RW DL  
Operációs rendszer: Windows XP Home Magyar OEM  
Tömeg: 3,1 kg  
Garancia: 1 év  
Fogyasztói ár: 359 999 Ft  
Internet: www.notebook.hu

## Az Apple oldala

Steve Jobsék már öt éve terítik a kétprocesszoros gépeket, így nem csoda, hogy némi handicappal szállhatnak versenybe a többi gyártó mellett, amit a teszteredmények is megerősítenek. Az új iMac zajsintére sem lehet panasz, azonos terhelés mellett sokkal kevesebb – normális alapzajban észrevehetetlen – zümmögést produkált. A duál rendszerekhez is folyamatosan fejlesztett OSX-szel a MacBook egyelőre elhúz versenytársai mellett – meg is kérik az árát.



## PDA-k

## Navigációk

## Notebookok

# Mobiltelefonok

www.connectmagazin.hu



# TELEKOMMUNIKÁCIÓ FELSŐFOKON



# Origami

## A második nekifutás

Az információtechnológiai evolúció megszokott jelensége, hogy időről időre valakik, valahol, valamiért megpróbálkoznak egy új komputerkategória létrehozásával. Ennek megfelelően a mini- és mikroszámítógépek, PC-k, notebookok és PDA-k után most eljött az ultramobil PC-k kora – vagy mégsem?

**VARSÁNYI ANDRÁS**

### Minden kezdet nehéz...

Mindez azonban már rég elmúlt, és most, 2006-ban immár „történelmi távlatból” nézhetünk vissza az akkori eseményekre, sőt, a Microsoft első emberének ígéretei szerint „a papír egyszerűségét a PC teljesítményével kombináló” Tablet PC eddigi pályafutásának mérlegét is megvonhatjuk. Nos, nem kevés megilletődöttséggel azt vagyunk kénytelenek jelenteni, hogy a tiszteletreméltó (?) szándék, a koncepció mögött álló nem kevés szellemi output, illetve a termék népszerűsítésébe és gyártásába beleölt horribilis összegek ellenére a Tablet PC nem vált sikeressé. Másfelől

azonban védelmünkbe kell vennünk Bill Gates-t és csapatát, hiszen ezúttal ők igazán beleadtak mindent, és számos olyan „gyilkos” szolgáltatással (killer app.) látták el kicsikéjüküket, amelyek láttán a felhasználóknak minden emberi számítás szerint tömegesen kellett volna sutba hajítaniuk addigi mobil eszközeiket, és váltaniuk a Microsoft legújabb kori palatáblájára.

Azonban a felhasználók ezúttal (is) konzervatívok voltak, és inkább megmaradtak az igazából semmire sem jó, ráadásul nagyobb testvéreikhez képest jelentős technológiai hendikeppel induló digitális asszisztenseknél, vagy a másik végletet képviselő, az asztali PC-khez hasonlóan

Immár több mint fél évtizede annak, hogy a legnagyobb amerikai IT seregszemlén, a 2000-es Comdexen előadó Bill Gates kezében váratlanul feltűnt egy elsőre leginkább digitális féltéglára hasonlító, láthatóan súlyos testi sértésre is alkalmas tárgy. Bill örök ellenfelét, az első sorban ülő, addig önelégült mosolyával tündető Oracle-vezér Larry Ellisons egy pillanatra ki is verte a hideg veríték: lehet, hogy túl messzire ment a Microsoft szoftverek gyarlásában? De nem: Larry már pillanatok múlva nyugodtan hátradőlhetett, tudniillik Bill ezúttal (is) megelégedett egy egyszerre fenyegető és lesajnáló pillantással, majd a maga nyegle módján közölte az ekkorra már tükön ülő hallgatósággal, hogy amit a kezében látnak, az valójában a személyi számítógépek jövője, pontosabban a Microsoft éppen aktuális terminológiája szerint valamiféle „Tablet PC”.

Larry ekkor még lelke mélyén reménykedett: hátha az a valami csak papíron létezik, és az ott Bill kezében csak kedvenc gyermekkori mágneses játéktáblája, és konkurense nem lopja el mindjárt a kezdet kezdetén a show-t. Reménye azonban hiábavalónak bizonyult: az eszköz működött, mi több a rajta futó speciális Windows XP-változat sem fagyott le úgy, mint az alapverzió az elkészültét bejelentő sajtótájékoztatón.

### Digitális tévé

Már alig várjuk, hogy a reklámok ebben a formában mossák az agyunkat...

nehézkedő interakciótól szenvedő, böhöm, rövid üzemidejű notebookoknál. Hiába volt az elegáns és előremutató design; a már-már művészek mondható, elektronikus toll alapú, érintőképernyős adatbevitel; a „kézírásnak” nevezett felhasználó ákombákomokkal minden eddiginél jobban boldoguló „digitális tinta” eljárás; hiába volt dokumentumok menet közbeni (on the fly) szerkesztési lehetősége, és az évezred elején még kuriózumnak számító vezeték nélküli hálózati technológiák beépített támogatása – a vásárlók többségének szíve csak nem akart meglágyulni.

### ...és a folytatás sem könnyebb

Az ezúttal (is) tiszteletreméltó türelemről tanúbizonyságot tevő Bill Gates közel öt évig bírta, hogy a világ nem komputeralfabéta lakosságának nagyobb része még mindig nem úgy tekint rá, mint aki „szteroidokra fogta a palmtopot”, avagy „elhozta nekünk a Szent Táblákat”. 2005-ben azonban láthatóan elszakadt a cérna, és az aktuális WinHEC konferencián újlag sürgette az iparágat, hogy a jelenlegi olcsóbb, könnyebb és egyszerűbben kezelhető mobil PC-ket fejlesszen. „Persze Bill, hogyne meglátjuk, mit tehetünk!” – válaszolták vélhetően erre Mr. Dell és társai, aztán nem tettek semmit. Miért is tettek volna, amikor nagyon jól elvannak a jelenlegi megmerevedett struktúrákkal, dollármilliárdokat kasszírozva azoktól a túlságosan is kényelmes PC-tulajoktól, akik habár nyilvánvalóan tudatában vannak annak, hogy kedvencük többre hivatott, és lehetne akár sokkal produktívabb is, mégis elvegetálnak a lusta jószág mellett? Egy szóval minden a lehető legjobb úton haladt afelé, hogy Bill Gates szózata ismét pusztaságba kiáltott szó legyen, amikor is hirtelen elkezdtek szállingózni az első, gondosan megtervezett véletlenszerűséggel kiszivárogtatott hírek a Microsoft új koncepciójáról, az Origamiról. Utólag elmondható, hogy nincs az a vad híresztelés, amely szárnyra ne kapott volna vele kapcsolatban: a „jól értesültek” előbb „iPod-killernek”, majd a PSP konkurenciájául szánt hordozható Xboxnak vélték. A valóság azonban ennél sokkal prózaibb, az Origami tulajdonképpen nem más, mint a Tablet PC koncepció felmelegítése, természetesen a kor igényeihez igazítva. Az „igazítás” esetünkben azt jelenti, hogy immár az új és izgalmas

## DynaBook, AD 1971

Hihetetlen, ám mégis igaz: a „digitális palatábla” ötlete már több mint 30 (!) évvel korábban is létezett. 1971-ben a legendás Xerox PARC kutatólaboratórium ifjú mérnöke, Alan Kay állott elő elsőként a DynaBooknak nevezett mobil, billentyűzet nélküli eszköz tervével. A kor technológiai lehetőségeit messze meghaladva Kay tervei alapján a PARC két mérnökének, Chuck Thackernek és Butler Lampsonnak – óriási erőfeszítések árán – végül is sikerült építeniük egy olyan, akár az asztalon is elférő (!) komputert, amelynek a kijelzője valóban úgy nézett ki, mint egy papírlap. Sőt, Kay egy saját, Smalltalk névre keresztelt OS-t is írt a géphez, amely a vi-

lagon elsőként megvalósította a később általánossá vált, kurzor alapú irányítást. Ez a kísérleti modell az Alto volt, amely eredetileg csak egy állomás lett volna a lényegesen kisebbnek szánt DynaBook felé vezető úton, azonban a pénzügyi és technológiai korlátok végül csaknem két évtizedig nem tették lehetővé a továbblépést. Amikor pedig mégis, akkor a piac farkastörvénye közbeszólt: később a DynaBook ideáját felmelegítő Microsoft és Apple is hatalmas bukást volt kénytelen elkönyvelni a maga eszközeivel (PenPC, illetve Newton). Rajtuk kívül még az Alto fejlesztőgárdájával is megerősített DEC próbálkozott, azonban az általuk kreált Lectrice hiába számított kisebbfajta technológiai csodának a maga korában (3 kilogrammnál kisebb tömegű, nagyon precíz érintőképernyős adatbevitel stb.), vetélytársaihoz hasonlóan sajnos megmaradt kuriózumnak.



### A szent tábla

Nagyobb a képernyője, mint egy PDA-nak, így a website-ok épp elérnek rajta

„mobil életstílusra” hangolt

UMPC-ről (Ultra Mo-

bile Personal Computerről) van szó, mintsem az évek során igencsak megkopott renoméjú Tablet PC-ről. A modifikált marketingüzeneten túl azonban nem sok változás van, hacsak a technológiai fejlődés következtében amúgy is törvényszerűnek mondható méretcsökkenést nem nevezünk annak. Azért hogy ne tűnjünk túlságosan kritikusként, sietünk beszámolni a szoftveres ráncfelvarrásokról is, bár igazán forradalmi újdonságokkal itt sem találkozhatunk. Mindenesetre kaptunk egy úgynevezett „Touch Pack”-et, amelyet

kifejezetten az érintőképernyők egyedi lehetőségeihez optimalizáltak, és amely olyan szolgáltatásokat nyújt, mint milyen például a virtuális (vagyis a képernyőbe ágyazott!) billentyűzet, illetve a könnyen kezelhető, nagy ikonokkal operáló programindító. Változott továbbá a pozicionálás is: az UMPC-ket immár nem valami ellen, más eszközök leváltására küldi harcba a Microsoft, hanem új, önálló kategóriát szeretne teremteni. Kérdés, hogy egy ilyesfajta „palmtopnál több, notebooknál kevesebb” eszköznek van-e még helye a piacon, vagyis alkotói szándékai szerint éles-e, vagy pedig épp maga szorul üllő és kalapács közé.



# Az év rádiója

## A podcastek meghódítják a világot

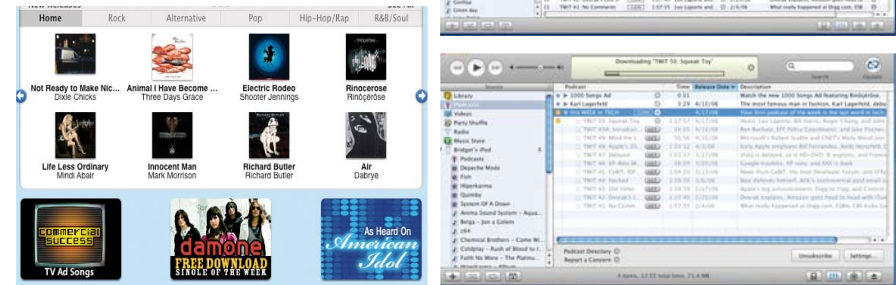
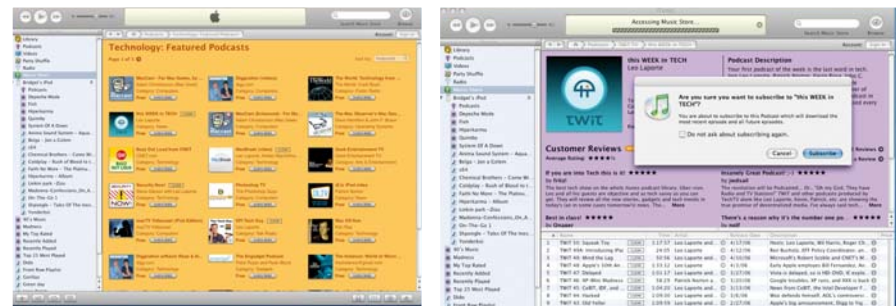
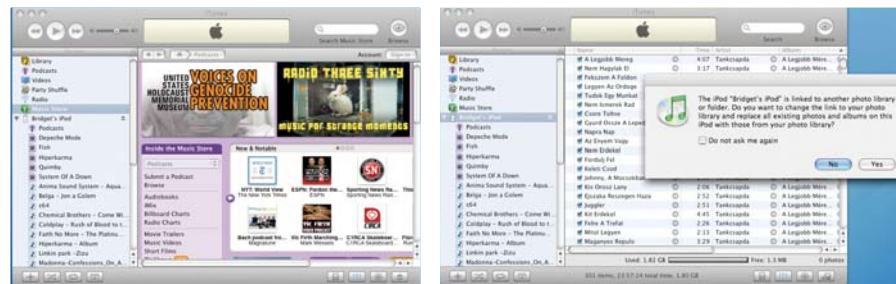
Világszerte már több millió ember hallgat podcasteket, merül el a legújabb örületben. Nálunk egyelőre még kevésbé hódítanak a hordozható zenelejátszókra letölthető adások, holott az ingyenesen elérhető tartalom egyre színvonalasabbá válik.

**KOVÁTS TAMÁS**

Sokan hajlamosak azt feltételezni, hogy a podcast az Apple találmánya. Steve Jobsokra amúgy is jellemző, hogy ragozzák egy kicsit a már befutott márkaneveket, gondoljunk csak az iWebre, az iPhoto-ra, vagy az iPod hifire. A valóságban azonban Adam Currynek köszönhetjük a podcastet, aki először 2000 októberében lépett nyilvánosság elé az audioblogolás lehetőségével. A 40-es évei elején járó Adam persze nem volt újonc a szakmában: az MTV zeneclatona video-DJ-jeként már korábban is jelentős hírnevet szerzett. Azt már biztosan tudjuk, hogy a podcast atyjaként ő kerül majd be a történelemkönyvekbe.

### Audioblogok

A podcast egy bárki által elkészíthető, egyszerűen és ingyenesen terjeszthető audioblog. Joggal tehetjük fel a kérdést: mi ebben az újdonság? Internetes rádió? Már körülbelül öt évvel ezelőtt is hallgattuk a Pararádiót a neten, még 56k modemekkel. Rádadásul a podcastek java MP3-formátumú, amely szintén nem új találmány. Nos, a podcast az audioblogok kombinálása az RSS technológiával. Utóbbi alapvetően a



hírek gyors és egyszerű begyűjtésére kitálat módszer. Ha van aggregátorunk (begyűjtő szoftverünk), és az adott internetes oldal támogatja az RSS feedet, nincs más teendőnk, mint igényelni az RSS-ben disztributált tartalmat. Ettől kezdve az oldal rövid hírei és információi folyamatosan letöltődnek a gépünkre. Ehhez használhatunk RSS olvasót, de léteznek kiegészítések Internet Explorerhez is, a Firefox és a Safari pedig már natív módon kezeli a begyűjtést.

Az eljárás a podcasteknél is hasonló: ha valaki készít egy audioblogot és podcastként kiteszi az oldalára, akkor azt egy XML vagy RSS feliratú (újabb már a podcast szó is feltűnik) gomb jelzi majd. Ezután már csak rá kell kattelnünk erre a gombra, és hozzáadni a linket a begyűjtő szoftver feed listájához. Érdemes megjegyezni, hogy formátumként MP3-ról beszélünk, de tulajdonképpen egyéb audioformátumok is használhatók – és használatosak is, például az AAC.

És most következzen az utolsó lépés: a letöltött feedet felmásoljuk a digitális zenelejátszónkra. Ezzel biztosítjuk a teljes szabadságot, hallgathatjuk az elkészített adásokat, bárhol, bármikor, ha velünk van egy USB-s zenelejátszó vagy egy iPod.

Eddig még nem említettük, de a podcastek lényeges tulajdonsága, hogy ingyenesek. Kedvelésből, szórakoztatásból készülnek, és ez sok esetben érződik is a tartalomra, az előadásmódon. Ugyanakkor éppen ezért az amatőr érzésért lehet szeretni is őket (nem beszélve arról, hogy a blogokhoz hasonlóan többnyire őszinték, szókimondók), és még a reklámoktól is megmenekülünk. Egy mikrofon birtokában, egy nap alatt elsajátítható szoftveres ismerettel bárki könnyedén elkészítheti saját podcastjét.

Létezik azonban néhány kivételesen profi adás – ilyen az említett úriember műsora is, aminek közel százezer hallgatója van –, amelyeket megfelelő szoftverek birtokában, jó minőségű stúdióban rögzítenek a készítőik.

### Mégiscsak Apple

Bár a podcastnek eredetileg semmi köze nincs az Apple-höz, azért az Apple mégiscsak jó érzékkel karolta fel az új lehetőségeket és használja ki a podcastben rejlő potenciált. Amint a podcast bebizonyította, hogy van rá igény, az Apple beépítette az iTunes-ba egy külön me-

A későbbiek folyamán az iTunes frissíti majd azokat az adásokat, amelyekre bejelentkeztünk, és ha csatlakoztatjuk az iPod-ot a géphez, akkor automatikusan átölti ezeket a zenelejátszónkra. Szó sincs tehát kizárólagosságról (egyszerűen csak kényelmes és kulturált, mint a legtöbb termék, amelyen az Apple logója szerepel), hiszen tetszőleges zenelejátszót és programot használhatunk.

### Mi kell még a podcasthez?

Természetesen szélessáv! A podcastek nem ritkán 20-50-100 MB-osak is lehetnek, ezért ha három-négy adást töltünk egyszerre, az bizony alaposan igénybe veheti a sávszélességünket. Arról már nem is beszélve, hogy ha több ezer hallgató kezd neki egy új adás letöltésének, akkor az kiszolgálói oldalon is megterheli a rendszereket.

### Podcastes napok

Kezdehetjük a napot egy hírszolgáltató audioblogjával, bár szerintünk ez kicsit konzervatív megoldás – és talán unalmas is. Sokkal érdekesebb, ha rálelünk is a lelkesedésből készített tematikus audioblogokra: ezek gyakran profi minőségben készülnek, és viszonylag gyorsan frissülnek. Népszerűek még az utazáshoz köthető, élménybeszámoló podcastek, a rendezvényeken rögzített adások, és találkoztunk már receptmússal is – a lehetőségek végtelenekek.

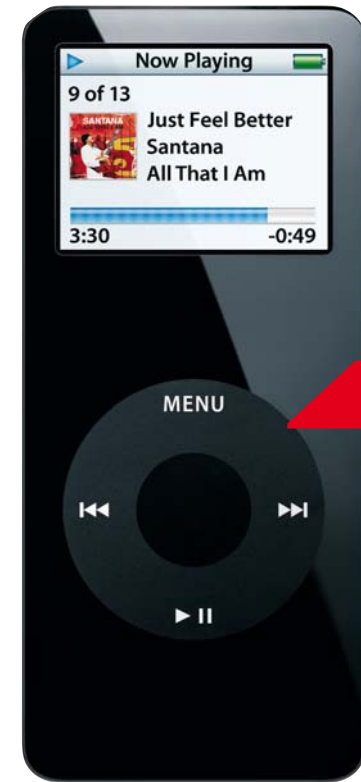
Sokak, és a Tomorrow szerkesztőségének is a kedvenc adása a this WEEK in TECH műsor, amely rengeteg interjúval, helyszíni riporttal, fórumszerű beszélgetéssel vívta ki magának az elsőséget a techmússorok között.

Lényeges megemlíteni, hogy a podcast nyelvtanuláshoz is tökéletes. Egyrészt hallgathatjuk lefokvés előtt, így hatékony lesz a memorizálás, másrészt pedig ha például amerikai angolra gyúrunk, akkor nincs más teendő, mint amerikai oldalakat vadászni – garantáltan a megfelelő akcentust fogjuk felszedni.

Az új sztár pedig a videopodcast. Mivel egyre több gyártó készíti videolejátszásra is alkalmas hordozható készüléket, ezeket ugyanúgy magunkkal vihetjük, mint az audiofájlokat.

### iPodra hangolva

Bár a podcastnek alapjában véve semmi köze az iPodhoz, az Apple mégis úgysen fordította a javára a nevek hasonlóságát



nüpontként. Egy iPod birtokában a világ legegyszerűbb feladata megtalálni a legjobb, legnépszerűbb adásokat. Elegendő csak rákattintani az iTunes-ban a podcast menüre ahhoz, hogy rögtön elérjünk több száz adást, témánként válogatva. Egy-egy jónak tűnőt kiválasztva feliratkozhatunk az aktuális tartalomra, amely automatikusan frissül, amint új műsor kerül a site-ra.

Ha teszem azt, itt kiválasztjuk a CNN, a Wall Street Journal és a Discovery Channel podcastjét, akkor a program felkínál majd egy listát az elérhető adásokkal. Kijelölhetjük az összes vagy kiválogathatjuk a kifejezetten csak nekünk tetsző részeket: ebben segítenek a kelőően hosszú headline-ok, amelyek címszavakban tartalmazzák egy-egy adás tartalmát.



# Nyárra várva

## Digitális fényképezőgépek seregszemléje

Ismerősök, barátok meglehetősen gyakorisággal nyaggatnak azon kéréssel, hogy adjak tanácsot digitális fényképezőgép vásárlásához. Az alábbi cikk azzal a céllal született, hogy ezután erre hivatkozva legalább pár hónapig lerázhassam őket, lévén innen minden lényegeset megtudhatnak... **CSÁBI JÓZSEF**

Az Orlandóban évente megrendezésre kerülő PMA (Photo Marketing Association Annual Show) a digitális képkalkotásban utazó gyártók egyik legnagyobb seregszemléje (a kölni Photokina mellett). A nagy konszernek ekkor mutatják be a leendő vásárlóknak – és természetesen egymásnak – a tavaszi és nyári szezonra szánt gépeiket. Az idei felhajtás keretében több mint hatvan különböző típussal bővült a digitális fotómasinák amúgy sem szegényes kínálata (a CES-en bejelentett gépekkel és a különböző tartozékokkal együtt 100 fölött jár az új termékek száma). Egyik kereskedő barátom csak úgy kommentálta a felhozatalt, hogy „a franc se tudja már ezt követni”. Az alábbiakban bemutatom, ha nem is a teljes választékot, de a legjelentősebb új típusokat, emellett azokat a szempontokat is elárulom, amelyek figyelembevételével könnyebb lesz a döntés.

### Trendek

Az éveken át tartó, gyártók között dúló megapixel-háború intenzitása csökkenni látszik – legalábbis a kompakt kategóriában. Úgy tűnik, hogy mind a gyártók,



A komolyabb digitális fényképezőgépeket a D-SLR elnevezéssel szokás illetni, ami a filmes technikából ránk maradt SLR mozaikszo „digitalizált” változata. Az SLR a Single Lens Reflex, azaz a tükrereflexes kifejezés rövidítése. Ezen gépek legfontosabb jellemzője – a vastkos árcédula mellett –, hogy az objektívek cserélhetők rajtuk, így mindig az adott szituációhoz és feladathoz leginkább passzoló „üveg” helyezhető fel. Általában elszánt amatőrök és profi fotósok használnak ilyen kategóriájú gépeket.

# D-SLR



### Canon EOS 30D+

**Érzékelő:** 22,5x15 mm CMOS, 8,2 MP (3504x2336)  
**Érzékenység:** ISO 100-3200  
**Objektív:** Canon EF / EF-S  
**Optikai képstabilizátor:** objektívtől függ  
**Kereső:** optikai  
**LCD:** 2,5", 230 000 képpont  
**Zársebességek:** 30 mp – 1/8000 mp  
**Flash kártya:** CF Type I/II

### Panasonic Lumix DMC-L1

**Érzékelő:** 4/3", Live MOS, 7,5 MP (3136x2352)  
**Érzékenység:** nincs adat  
**Objektív:** 4/3-os szabványnak megfelelő  
**Optikai képstabilizátor:** objektívtől függ  
**Kereső:** optikai  
**LCD:** 2,5", 207 000 képpont  
**Zársebességek:** 30 mp – 1/4000 mp  
**Flash kártya:** SD





# BRIDGE

Ez a géposztály egyfajta átmenetet képez a kompakt és a cserélhető optikás, tükörreflexes masinák között – innen származik az elnevezés is. A bridge gépek objektívje ugyan nem cserélhető, de manapság a gyártók meglehetősen nagy átfogású (8-12x) zoomal szerelik a különböző modelljeiket, így nem kell túl fájdalmas kompromisszumot kötni egy ilyen szerkezet beszerzésekor. Közepes árszínvonal és funkciógazdagság jellemzi a kategóriát, melynek darabjait főleg lelkes amatőrök használják (profik legfeljebb tartalékgépnek).



## Canon PowerShot S3 IS

**Érzékelő:** 1/2,5" CCD, 6,1 MP (2848x2144)  
**Érzékenység:** ISO 80-800  
**Objektív:** 35-420 mm, f/2,8-f/4,8  
**Optikai képstabilizátor:** nincs adat  
**Kereső:** elektronikus  
**LCD:** 2,5"  
**Zársebességek:** 16 mp – 1/2000 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC

## Sony Cyber-shot DSC-H5

**Érzékelő:** 1/2,5" CCD, 6,1 MP (2848x2144)  
**Érzékenység:** ISO 80-800  
**Objektív:** 35-420 mm, f/2,8-f/4,8  
**Optikai képstabilizátor:** nincs adat  
**Kereső:** elektronikus  
**LCD:** 2,5"  
**Zársebességek:** 16 mp – 1/2000 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC

## Panasonic Lumix DMC-FZ7

**Érzékelő:** 1/2,5" CCD, 6,1 MP (2848x2144)  
**Érzékenység:** ISO 80-800  
**Objektív:** 35-420 mm, f/2,8-f/4,8  
**Optikai képstabilizátor:** nincs adat  
**Kereső:** elektronikus  
**LCD:** 2,5"  
**Zársebességek:** 16 mp – 1/2000 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC

## Kodak Easyshare Z612

**Érzékelő:** 1/2,5" CCD, 6 MP (2816x2112)  
**Érzékenység:** ISO 80-800  
**Objektív:** 36-432 mm, f/2,7-f/3,5  
**Optikai képstabilizátor:** van  
**Kereső:** 0,33" elektronikus, 115000 képpont  
**LCD:** 2", 115 000 képpont  
**Zársebességek:** 15 mp – 1/3200 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC

mind a felhasználók felismerték: a felbontás nem minden. Mindamellert ma már az egyszerűbb gépek felbontása is elegendő ahhoz, hogy a legtöbb felhasználó által igényelt részletességet biztosítsák. Ehhez érdemes tudni, hogy a papírra kerülő fotók legnagyobb részét 9x13-as, illetve 10x15-ös méretben készülnek, ehhez pedig két-három megapixel is elegendő.

Mivel azonban az új fotomasinákat is el kell adni valahogy, a marketingesek kénytelenek új utakat keresni. Az idén hangoztatott varázsigék közé tartozik az érzékenység növelése, a képstabilizátor és a minél nagyobb LCD-k beépítése. Az első kettő célja, hogy gyenge fényviszonyok mellett is jobb képek készülhessenek, míg a nagyobb LCD egyértelműen a komfort szint emelését szolgálja. Az említettek mellett a gépek reakcióideje is egyre csökken, és szerencsére már el

lehet felejtani a pár évvel ezelőtti modelleknél megszokott, bekapcsolás utáni komótos ébredést és több másodperces késleltetést.

## Választás 2006

Fényképezőgép beszerzésekor – akárcsak a legtöbb műszaki eszköznél – először azt kell eldönteni, hogy mi lesz az adott gép elsődleges felhasználási célja. Egy kis kompakt géptől értelemszerűen nem várható el, hogy olyan fotókat készítsen, amelyeket poszter méretben is ki lehet nyomtatni, ráadásul minden apró részlet tűlesen látszódik rajta. Ugyanilyen irreális elvárás egy D-SLR-től, hogy elférjen az ingzsebben, s mellé ne kerüljön többé mondjuk 100 ezer Ft-nál.

A képkalkotás kulcseleme az objektív, bár Tatcom barátunknak ezt még nem sikerült teljesen felismernie, s szentül

meg van győződve arról, hogy az erős közepes D-SLR-je majd csodát tesz egy közepesnél gyengébb zoom optikával. Őnök viszont már nem fognak az ő hibájába esni, mert tudják: az „üveg” minősége és paraméterei alapvetően meghatározzák, hogy mire lesz képes az adott fényképezőgép.

Az optikák két fő típusát lehet megkülönböztetni; az egyikbe tartoznak a fix gyújtótávolságúak, a másikba pedig a zoomok. Előbbivel a legegyszerűbb és legolcsóbb masinák (illetve a kamerás telefonok), valamint a (fél)profik, cserélhető objektívű gépek esetében lehet találkozni. Az olcsó készülékek fix optikáira nem érdemes szót vesztegetni, azok csak azért fixek és nem zoomok, hogy az előállításuk olcsóbb legyen. Annál inkább szót érdemelnek a D-SLR-ekhez használható fix optikák, mivel kevesen tudják, hogy egy fix optika mindig jobb képminőséget ad,

# KOMPAKT

A legszélesebb körben használt digitális fényképezőgépek a kompakt kategóriába sorolhatók. Ezek leginkább a családi emlékalbum feltöltésére alkalmasak. Képminőség és szolgáltatás terén is elmaradnak a komolyabb gépektől, cserébe kevésbé szívemarkoló összeget kell a pénztárnál hagyni a beszerzésükkor. Az iparág mostanra eljutott oda, hogy már ezek az egyszerűbb gépek is 5-6 megapixeles érzékelőket kapjanak – ennél többre nincs is szükség ebben a kategóriában.



## Nikon Coolpix P4

**Érzékelő:** 1/1,8" CCD, 8 MP (3264x2448)  
**Érzékenység:** ISO 50-400  
**Objektív:** 36-126 mm, f/2,7-f/5,3  
**Optikai képstabilizátor:** van  
**Kereső:** nincs (csak az LCD)  
**LCD:** 2,5", 150 000 képpont  
**Zársebességek:** 2 mp – 1/1000 mp  
**Flash kártya:** SD

## Pentax Optio M10

**Érzékelő:** 1/2,5" CCD, 6 MP (2816x2112)  
**Érzékenység:** ISO 64-400  
**Objektív:** 35-105 mm, f/2,8-f/4,9  
**Optikai képstabilizátor:** nincs  
**Kereső:** nincs (csak az LCD)  
**LCD:** 2,5", 115 000 képpont  
**Zársebességek:** 4 mp – 1/1500 mp  
**Flash kártya:** SD

## Casio EXILIM EX-Z850

**Érzékelő:** 1/1,8" CCD, 8,1 MP (3264x2448)  
**Érzékenység:** ISO 50-400  
**Objektív:** 38-114 mm, f/2,8-f/5,1  
**Optikai képstabilizátor:** nincs (csak digitális)  
**Kereső:** optikai  
**LCD:** 2,5", 115200 képpont  
**Zársebességek:** 60 mp – 1/1500 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC

## Fujifilm FinePix F650 Zoom

**Érzékelő:** 1/2,5" CCD, 6 MP (2816x2112)  
**Érzékenység:** ISO 64-400  
**Objektív:** 36-180 mm, f/2,8-f/4,7  
**Optikai képstabilizátor:** nincs  
**Kereső:** nincs (csak az LCD)  
**LCD:** 3", 230 000 képpont  
**Zársebességek:** 2 mp – 1/2000 mp  
**Flash kártya:** xD



mint egy hasonló árkategóriájú zoom. Ennek az oka egyszerű: ha nincs szükség zoomra, a mérnököknek kevesebb kompromisszumot kell kötniük a tervezésnél. A zoomnak viszont vitathatatlan előnye a rugalmasság, ami sokszor többet nyom a latban, mint a képminőség.

## Számokban

A műszaki adatokra tekintve két lényeges paraméterrel lehet találkozni az objektív vonatkozásában, ezek a gyújtótávolság (tartomány) és a fényerő. A gyújtótávolságot mm-ben adják meg – jellemzően hagyományos 35 mm-es filmes formátumra átszámítva. Ez annyit jelent, hogy az objektív úgy viselkedik, mintha adott gyújtótávolságú optikát raktak volna egy régi filmes gépre. A valóban nagy látószögű felvételekhez (például tájképek) 24 mm-es vagy kisebb, a portrékhoz,

illetve normál felvételekhez 85-135 mm-es, míg a telefontokhoz 200-300 mm-es vagy nagyobb gyújtótávolság szükséges. (A kecskeméti Repülónapon 600 mm-es objektívvel fotóztam legutóbb, és még az sem volt igazán elég...)

A gyújtótávolság növelésével a kép bemozdulásának a veszélye is megnő, ezért egyre több gyártó már az olcsóbb típusokba is épít optikai képstabilizátort. Viszont ez nem helyettesítheti a nagy érzékenységet és a nagy fényerejű optikát, inkább csak kiegészíti azokat.

A fényerő megmutatja, hogy az optika mennyi fényt képes átengedni. Minél nagyobb a fényerő, annál jobb. Egy f/2,8-es optika például éppen kétszer annyi fényt enged át, mint egy f/4-es, és négyszer annyit, mint egy f/5,6-es, tehát hasonló paraméterű gépek közül mindig a nagyobb fényerejű objektívvel felszereltet érdemes választani.

A képkalkotás másik lényeges eleme a képzékelő lapka. Erre a célra döntő többségben CCD-eket használnak napjainkban, de – főleg a Canon esetében – találkozhatunk CMOS-okkal is. A lapka fizikai felbontása mellett szintén meghatározó az érzékelő fizikai mérete. Azonos felbontásnál szinte biztosan a nagyobb méretű lapka ad jobb képet, mivel azon távolabb esnek egymástól az elemi érzékelők, így kisebb az egymásra kifejtett zavaró hatásuk. Szintén az érzékelőkhöz (szándékosan nem a CCD kifejezést használom) kapcsolódó ismérv az érzékenység. Ez azt mutatja, hogy az adott lapkának mekkora fény mennyiségre van szüksége a képkalkotáshoz. A mai gépek mindegyikében változtatható az érzékenység (általában ISO 100-800 körüli tartományban), ami természetesen nem a lapka valódi érzékenységét modifikálja, hanem a feldolgozó áramkör erősítési



# KOMPAKT



## Kodak Easyshare C643

**Érzékelő:** CCD, 6,1 MP (2848x2134)  
**Érzékenység:** ISO 80-400  
**Objektív:** 36-108 mm, f/2,7-f/4,9  
**Optikai képstabilizátor:** nincs  
**Kereső:** optikai  
**LCD:** 2,4"  
**Zársebességek:** 4 mp – 1/1400 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC



## Olympus SP320

**Érzékelő:** 1/1,8" CCD, 8 MP (3264x2448)  
**Érzékenység:** ISO 50-400  
**Objektív:** 36-126 mm, f/2,7-f/5,3  
**Optikai képstabilizátor:** van  
**Kereső:** nincs (csak az LCD)  
**LCD:** 2,5", 150 000 képpont  
**Zársebességek:** 2 mp – 1/1000 mp  
**Flash kártya:** SD



## Samsung Digimax L85

**Érzékelő:** 1/1,8" CCD, 8 MP (3264x2448)  
**Érzékenység:** ISO 50-400  
**Objektív:** 38-190 mm, f/2,8-f/4,4  
**Optikai képstabilizátor:** nincs  
**Kereső:** nincs (csak az LCD)  
**LCD:** 2,5", 230 000 képpont  
**Zársebességek:** 15 mp – 1/2000 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC



## Canon PowerShot A430

**Érzékelő:** 1/1,3" CCD, 4 MP (2272x1704)  
**Érzékenység:** ISO 64-400  
**Objektív:** 39-156 mm, f/2,8-f/5,8  
**Optikai képstabilizátor:** nincs  
**Kereső:** optikai  
**LCD:** 1,8", 77000 képpont  
**Zársebességek:** 1 mp – 1/2000 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC



tényezőjét befolyásolja. Ennek eredményeként nagyobb érzékenységhez zajosabb, szemcsésebb fotók társulnak. A legújabb fejlesztések éppen arra irányulnak, hogy az érzékenység növelése minél kevésbé legyen negatív kihatással a képminőségre. Itt visszautalnék az objektívek fényerejével kapcsolatban írtakra; azért jobb a nagyobb fényerejű objektív, mert adott fényviszonyok mellett kisebb érzékenységbeállítással is lehet fotózni, ami jobb képminőséget eredményez.

A táblázatokban szereplő zársebességekhez annyit fűznék hozzá, hogy mindennapi általános használathoz elegendő az 1 mp – 1/1000 mp-es tartomány. Ha azonban gyors mozgásokat – például sporteseményt, autóversenyt – kell megörökíteni, akkor 1/4000 mp vagy annál rövidebb időkre van szükség. Éjszakai felvételekhez pedig értelemszerűen 1 mp-nél hosszabb záridőkkel számoljunk.

A fényképezőgépeken kétféle keresővel

lehet találkozni, optikaival és elektronikus-sal. Mindkettőnek megvannak az előnyei és hátrányai, én azonban jobbnak tartom az optikai változatokat – nem véletlen, hogy az igazán komoly gépeket kizárólag ilyenekkel szerelik. A D-SLR-ek kivételével az LCD monitor is használható keresőként, ennek azonban hátulütői is vannak. Egyrészt az LCD a legnagyobb áramfogyasztó a fényképezőgépben; másrészt ha azt használom keresőnek, akkor el kell tartani a gépet magamtól, így nem lehet olyan stabilan fogni, emiatt pedig nagyobb a kép bemozdulásának a veszélye.

A leglényegesebb szempontoknak ezzel a végére értem. Még annyi jó tanácsot adnék, hogy egy fényképezőgép beszerzésekor ne csak a gép árát vegyék figyelembe, hanem gondoljanak tartalék áramforrás és nagy kapacitású memóriakártya beszerzésére is – hosszabb távon mindkettő nagyon meg fogja hálálni a befektetést.



# Ultra kompakt

A trendi lányok és fiúk kedvenc gépei tanyáznak ebben a csoportban. Ezek a szerkezetek a lehető legkisebbek, legdesignosabbak, szinte kizárólag fém vázzal tündökölnék és természetesen drágábbak a normál kompakt gépeknél. A miniatürizálás oltárán feláldozott képminőség általában a legkevésbé sem zavarja a megcélzott vásárlóréteg tagjait, hiszen ezek a csöppségek „olyan kis aranyosak”. (Részemről maradnék inkább a nagy és nehéz D-SLR-eknél...)

## Canon Digital IXUS 65

**Érzékelő:** 1/2,5" CCD, 6 MP (2816x2112)  
**Érzékenység:** ISO 80-800  
**Objektív:** 35-105 mm, f/2,8-f/4,9  
**Optikai képstabilizátor:** nincs  
**Kereső:** nincs (csak az LCD)  
**LCD:** 3", 173 000 képpont  
**Zársebességek:** 15 mp – 1/1500 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC



## Nikon Coolpix S6

**Érzékelő:** 1/2,5" CCD, 6 MP (2816x2112)  
**Érzékenység:** N/A  
**Objektív:** 35-105 mm, f/3,2-f/5,3  
**Optikai képstabilizátor:** nincs  
**Kereső:** nincs (csak az LCD)  
**LCD:** 3", 230 000 képpont  
**Zársebességek:** N/A  
**Flash kártya:** SD



## Pentax Optio T10

**Érzékelő:** 1/2,5" CCD, 6 MP (2816x2112)  
**Érzékenység:** ISO 80-400  
**Objektív:** 37,5-112,5 mm, f/2,7-f/5,2  
**Optikai képstabilizátor:** nincs  
**Kereső:** nincs (csak az LCD)  
**LCD:** 3", 230 000 képpont  
**Zársebességek:** 4 mp – 1/2000 mp  
**Flash kártya:** SD



## Casio EXILIM EX-Z60

**Érzékelő:** 1/1,8" CCD, 6 MP (2816x2112)  
**Érzékenység:** ISO 50-800  
**Objektív:** 38-114 mm, f/3,1-f/5,9  
**Optikai képstabilizátor:** nincs (csak digitális)  
**Kereső:** nincs (csak az LCD)  
**LCD:** 2,5", 115 200 képpont  
**Zársebességek:** 1/2 mp – 1/2000 mp  
**Flash kártya:** SD/MMC





# PDA-val 3000 méteren

## Egy gépfüggő vallomásai



Kész örület, ha számba vesszük, mennyi digitális eszközt vihetünk magunkkal egy utazás során.

Mobiltelefon, noteszgép, zenelejátszó, pendrive, digitális fényképezőgép, videokamera, kézikonzol, plusz egy kamionnyi töltő, ha gondoskodni szeretnénk mindezek energiaellátásáról. Érdekes kísérletként ezúttal mindössze egyetlen PDA-val vágtunk neki a hegyeknek.

### HARANGOZÓ CSONGOR

Az elmúlt időszakban sokan temették a PDA-kat, mondván: az okostelefonokat egyre több funkcióval látják el, így jó eséllyel kiváltják majd a kézisámítógépeket. Ha viszont komolyabb vasra van szükségünk, akkor egy noteszgép javasolt. Mivel az ideai síturánkra két teljesen telepakolt táskával indultam, logikusnak tűnt a választás, hogy a noteszgép helyett csak a PDA-t vágjam zsebre. Az éles bevetésen kiderült, mennyit is ér egy felső-közép kategóriás PDA,

és választ kaptunk arra is, hogy milyen új, hasznos funkciók kerültek a legújabb mobil operációs rendszerbe, amelyeket teszt-alanyunk is ismert.

### Útvonaltervezés – a határig

Nincs még egy olyan elárult, használhatatlan eszköz, mint az üres PDA, amelyre csak az operációs rendszert telepítették (talán csak egy XP-vel szerelt PC, amely 2006-ban sem képes DVD-lejátszásra...). Manapság a legtöbb gyártó különféle programokkal igyekszik pótolni a fájó hiányosságokat – teljesen természetes, hogy aki hazaviszi a boltból a gépet, nem csak szövegszerkesztésre szeretné használni.

Itthon például a HP mellékeli az Aeromap egy különleges változatát a gépeihez, így (ha vásárolunk egy GPS-vevőt) rögtön navigációra is használhatjuk az eszközt. Utunk során mégis kénytelenek voltunk eltekinteni ettől, mivel csak a határig tudtuk volna használni a hazai navigációs szoftverek jelenlegi sztárját, az iGO-t, illetve a mellékelt Aeromapet. Újabb beruházás (program) eredményezte volna csak azt, hogy segítségével eljussunk a magyar határtól a célpontul választott Iscghi-be is. Érdekes megjegyezni, hogy az iGo-hoz vélhetőleg az újság megjelenésével egy időben kiadott Nyugat-Európa-térkép már megoldja ezt.

A műholdas tájékozódásban van tehát perspektíva. Minden sokkal egyszer-

rűbb lesz, ha már egyetlen program navigál minket egész Európán – ennek hiányában azonban az autó beépített rendszerére hagyatkoztunk, amely (és ez szintén újdonság) immár Magyarország-térképet is tartalmazott.

A World Mate 2006 Pro régi kedvenc a PDA-kon, bár az utóbbi időben mintha kicsit megkopott volna a fénye. Mindenesetre a program tartalmaz egy hosszú listát az utazáshoz szükséges holmiktól, illetve (online kapcsolat mellett) részletes és óránként frissülő időjárásadatokkal is szolgál Európa területére vonatkozóan.

### Mobil internet – csak WiFi legyen

Megérkezésünket követően gyorsan utánajártunk, hogy a szálloda üzemeltet-e wireless hotspotot. Üzemeltetett, de épp gondok voltak vele, így a kábeles csatlakozást ajánlották. Ezen a ponton a társaság noteszgépes tagjai fanyalogva ugyan, de végül drótok után néztek – PDA-val erről kénytelenek voltunk lemondani. Kéz-nél volt viszont a mobilunk, amelyről horror áron ugyan, de elérhettük a világháló Bluetooth kapcsolaton keresztül. Kellően csalódtunk a két eszköz párosítása közben: a fejlesztőknek szinte teljesen zökkenőmentessé sikerült varázsolniuk a folyamatot két év csiszolás után. Néhány klikkelés után már nézegethettük a hazai oldalakat – a sebesség persze legfeljebb erre volt elegendő.

## Úrtechnológia

A szubnotesz kategória ugyancsak esélyes lehet akkor, ha nem akarunk magunkkal cipelni egy erőművet, viszont szükségünk van egy közel teljes értékű PC-re. A Sony Vaio TX1XP 11,1 hüvelykes kijelzője sokszor nagyobb, mint egy PDA-é, emellett nézhetünk (vagy akár írhatunk is) rajta DVD-ket, valamint beépített webkamerával is felszerelték. A QWERTY kiosztású billentyűzetről nem is beszélve, amely garantálja, hogy akár egy cikket is kényelmesen begépeljünk róla. Hab a tortán, hogy a borítása szénszálból készült, amely kétszer olyan erős, és csak harmad olyan nehéz, mint a hagyományos műanyag. A TX1 ennek (is) köszönhetően mindössze 92 g! Megnyerően elegáns és praktikus (bár kicsit lassú, de hamarosan Core Duós változatban is kapható), most viszont kapaszkodjanak meg: 700 ezer forintért kapható.



### MSN, Hotmail, Gmail – a kollégák bosszantása

Az új operációs rendszer már a „today” képernyőn felajánlja az MSN Messenger és a Hotmail elérhetőségét. Persze nem hagyhattuk ki, hogy számos égetően fontos kérdéssel zavarjuk otthon dolgozó kollégáinkat (Segíts már, légy szíves, most szaunázni menjünk, vagy a konditerembe, aprórakot vagy homárt vacsorázzunk, milyen koktélokot rendeljünk stb.). A Pocket sajnos nem ismeri az ablakrázást (nudge) MSN-en és fájlokat sem tudunk küldeni a

többieknek, pedig a legegyszerűbb az lett volna, hogy a képeket ezen keresztül osztjuk meg velük.

Ha levelezőként web alapú rendszert választunk, akkor kézenfekvő megoldás a hotmail, bár nekünk gmail-es postafiókunk volt, így azt használtuk. A webes felületen már csatlakoztunk a levélhez képeket, dokumentumokat.

Webes felületen keresztül kényelmesen és gyorsan elértük a céges levelező-sünkét is. A PDA beépített böngészője gond nélkül megbirkózott a titkosított oldallal, és viszonylag átlátható formába öntötte leveleink sokaságát is.

### Képek, videók – after ski party

A nálunk lévő Sony Ericsson W800i beépített 2 megapixeles kamerájával viszonylag jó minőségű képeket készítettünk a csapat tagjairól, az idősebb bérnázásokról és a fenséges hegy-csúcsokról. Néhány alkalommal videofelvételeket is rögzítettünk – a mobil vagy épp egy noteszgép kijelzőjén visszajátszva maradandó élményeket szereztek (expedíció a 3000 méteres csúcsra vagy épp Robi elképesztő tánca a helyi night klubban – mindezeket érdemes volt digitálisan is megörökíteni).

Bluetoothon keresztül gond nélkül át tudtuk másolni a képeket a kézisámítógépre, a megjelenítés azonban csalódást okozott. A fotók alig



„Nincs még egy olyan elárult, használhatatlan eszköz, mint az üres PDA”

### Mobil fényképek

A napsütésben a 2 megapixeles w800i is jól teljesített

## Mi kerül egy modellbe?

Az iPAQ hx2700-as elegáns, gyors (a központi egysége egy 624 MHz-es Intel PXA270-es processzor), jól kezelhető készülék. Nincs ugyan kamerája, mobiltelefonként sem funkcionál, és a GPS-ről is külön kell gondoskodnunk, de ezek a legkevésbé sem zavartak minket (ellenben a VGA felbontású kijelző igencsak jól jött volna).

Klasszikus PDA tehát (WiFi és Bluetooth kapcsolódási lehetőségekkel), de mi éppen ezért szerettük. Az azért elgondolkodtató, hogy ha manapság már egyes telefonokba is 512 MB-os memóriát tesznek, akkor a PDA-gyártók miért szálítják rendületlenül 256 MB-nyi memóriával a modelljeiket.

### A világ tetején

persze nem álltuk meg, hogy erről e-mailben mások is értesüljenek





## Fejlesztés Microsoft módra

Az utazás során nyüsstölt PDA-nkon már a legújabb Pocket PC-s operációs rendszer futott (Windows Mobile 5.0, vagy ismert kódnevén: Magneto).

Az első benyomásunk az 5.0-s WM-mel kapcsolatban az volt, hogy ez korántsem egy új rendszer! Aki valami nagy durranásra számított, az értetlenül pislog majd a „today” képernyőre vagy a csengőhangnak már öt éve is ciki prűntyögésekre. Majd elkezdti használni az eszközt, és észreveszi azt a rengeteg finomságot, amely végül belekerült az új operációs rendszerbe.

Végre a today képernyőn is megtalálható az eszköz lezárása funkció, az alkalmazásokat pedig bezárhatjuk a jobb oldalon megjelenő x-ekkel is (szinte hihetetlen, hogy ez 2006-ig kimaradt a PDA-kból). Nagyon egyszerűen elérhetjük az MSN Messengert és a Hotmailt, de azzal sincs

gond, ha egy POP3-as fiókhöz szeretnénk hozzáférni: amennyire csak lehet, az MS fájlalommintessé tette a fiókok konfigurálását, elérhetőségét.

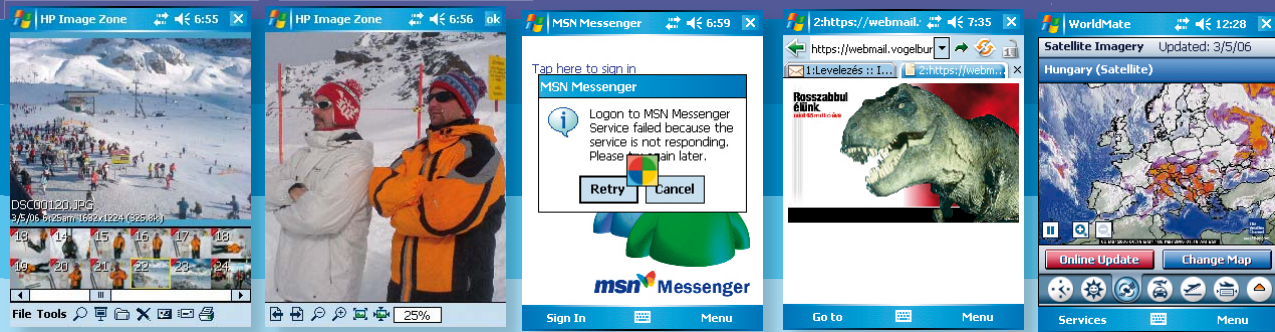
Csiszoltak a hálózatközpont részén is, bár lehet, hogy ez csak a nálunk járt HP eszköz sajátja volt.

A WM 5.0 tehát nem fogja megváltani a világot, bár ezt már sejteni lehetett a béta változatokból is – tulajdonképpen az aktuális XP kistestvérenek tekinthető. Ha a Vista csakugyan képes lesz látványosan megújulni, akkor vajon meddig kell még várni, hogy a PDA-kon is megjelenjen egy valóban új operációs rendszer?



### Hasztalan ellenállás

Bizony a Palm is beadta a derekát és hamarosan kézbe vehetjük az első windowsos Treót.



mutattak jobban a nagyobb kijelzőn, mint mobilon, ezzel szemben ha egy VGA felbontású PDA lett volna nálunk, büszkén mutogathattuk volna őket – a másolás így inkább csak arra volt jó, hogy levélben továbbítsuk a képeket.

Ha nem érjük be eme kompromisszumos megoldással, erősen javallott egy izmosabb digitális fényképezőgép (a megfelelő modell könnyedén kiválasztható a Tomorrow ajánlójából) és egy noteszgép kombinációja. A megszállottak magukkal cipelhetnek egy mobil fotónyomtatót is, amelyre vezeték nélkül rögtön kinyomtathatják a legjobb képeket (Bluetooth és WiFi).

### Játék – mobilok kiütve

Egészen a PSP eljövételéig a PDA-ra készült játékok viszonylag látványosnak számítottak. Lealázták a mobiljátékokat, és a Game Boy Advance se okozott nekik gondot. Gilbert kalandjai leköthették a kalandjáték-rajongókat, de például nagy slágernek számítanak a PDA mill játékaik, a Game Box Calssic vagy éppen az ismert Worms klón, a Snails is. Ha nem kerülnék még PSP közelébe, akkor boldogan

eljárszunk ezekkel, de ha a csapatban valaki mégis elcsomagolta a Sony legújabb kézikonzolját, akkor nem sokat fogunk PDA-n játszani.

### Összegzés: okostelefon vagy PDA?

PDA-nk derekasan helytállt az utazás alatt, mindössze egyszer kellett a szomszéd szobába bekopognunk és kikönyörögni egy noteszgépet. Mivel volt hasznosabb, mint egy okostelefon? Egyértelműen a WiFi kapcsolat lehetőségével, természetesen az erősebb hardverrel és a nagyobb látszólagos weboldalak, a levelezés. Emellett méltó, hogy a ceruzával nagyon gyorsan lehet begépelni hosszabb szövegeket is. Munkára, esti DVD-zésre továbbra is a kisebb noteszgépek ajánlottak, de egy zsebre vágható PDA is garantálja nekünk az időnként nélkülözhetetlen kapcsolattartást a „külvilággal”. Használhatjuk zenelejátszóként, megszállottak pedig még elektronikus könyveket is olvashatnak rajta (nekünk ez már nem jön be).

## Túlélőcsomagok

**Kezdők:**  
Mobiltelefon+PDA



**Haladók:**  
Okostelefon+zenelejátszó+noteszgép+ kompakt digitális fényképezőgép



**Pro:**  
Okostelefon+GPS+zenelejátszó+ noteszgép+PSP+DSL-R digitális fényképezőgép



# Keresd Magyarorszá legolvasottabb játékmagazinját!

**PC GURU**  
Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2006. no. 05.

**Oblivion**  
A szerepjátékok következő generációja

**Tomb Raider LEGEND**  
Lara Croft végre újra a régi fényében ragyog!

**Battlefield 2**  
A Digital Illusions az Unreal Tournament baberjaira tör!

**Scrapland**  
Teljes játék a DVD-mellékleten!

**Kezdők:** Mobiltelefon+PDA  
**Haladók:** Okostelefon+zenelejátszó+noteszgép+ kompakt digitális fényképezőgép  
**Pro:** Okostelefon+GPS+zenelejátszó+ noteszgép+PSP+DSL-R digitális fényképezőgép



# CeBIT '06

## A jövő (mobil)látomásai

Bár az immár második évtizede minden tavasszal megrendezésre kerülő világkiállítás idén a szokottnál valamivel kevesebb meglepetést hozott, afelől ezúttal sem hagyott szemernyi kétséget sem, hogy még mindig a CeBIT a legrangosabb mobilkommunikációs esemény a világon. **SÁNDOR GERGELY**

Az idei hannoveri örület mobilkommunikáció vonatkozású részlegein is érezhető volt a jeles esemény népszerűségének a csökkenése. Mindezt viszont csupán gyártói oldalról lehetett észrevenni, hiszen a látogatók ezúttal is hatalmas tömegekben özönlöttek a 26-os pavilonba. Az érdeklődés lankadásának talán az lehet az oka, hogy a barcelonai 3GSM kongresszuson szinte már mindenki bemutatta újdonságait, ezért a CeBIT-re már csak elvétve maradt egy-két premier. De azért maradt!

### Keleti ízek

A Samsung ezúttal is hozta a tőle megszokott monumentalizmust: hatalmas területen rengeteg – szinte már befogadhatatlan mennyiségű – készüléket és hozzájuk tartozó újdonságot zúdítottak a gyanútlan látogatókra. Persze ezek jelentős részére az európaiak azonnal rá is legyinthettek; no, ez sem jut el az öreg kontinensre soha (vagy legalábbis még évekig biztosan nem)!

Láthattuk a világ első WiMAX (WiBro) kommunikációra képes telefonját, az SPH-M8000-et, a DVB-H televízióadások vételére is alkalmas, elforgatható kijelzős, foci VB telefon (SGH-P900), illetve több HSDPA modell.

Konzolfüggő kollégáim azonnal lecsaptak egy Tekken-szerű 3D-s játékra, amellyel egymás ellen is lehetett játszani bluetoothos (SPH-B3200) mobilokon – a készülékek képe a telefonokhoz csatlakoztatott LCD tévéken jelent meg. Mivel a kép még a nagy képernyőn is megnyerő volt (a játékmény már kevésbé), a látogatóknak könnyen az az érzése támadt, hogy egy teljesen hétköznapi konzollal játszik, amelynek csupán távvezérlői a különleges mobilok.

A Samsung az idén sem hagyott kétséget afelől, hogy ki is a teljesen egyértelmű győztese az immár a mobilvilágban is egyre tendenciózusabb megapixel-küzdelemnek.

Most is kint voltak az „egyszerű” kis 7-8 megapixelos felbontású kamerákkal

felszerelt telefonok, de a legmegdöbbentőbb mégiscsak a nem kevesebb, mint 10 (!) megapixelos képek készítésére alkalmas, optikai zoommal felszerelt újdonság (SCH-B600) volt. E készülék kapcsán már rá sem csodálkoztam, hogy a cég még csak kilátásba sem helyezte az európai bevezetését.

A nagy rivális, az LG is szép számú készülékkel rukkolt elő, de mindent összehajlítva az ő standjukon mégiscsak kevesebb látnivaló akadt. Viszont mindenképp figyelemfelkeltő volt a cég kissé talán idétlen, Cavalli által tervezett zeboramintás divattelefonja (gáspárgyözőfashion – uhhh!), valamint a sportkocsik formavilágát idéző különlegességeik, az F3000-es és az M4330-as modellek.

Ákárcsak a Samsungnál, itt is erőteljesen érezte hatását a V3-as széria vonalvezetésének közkedvelt plagizálása. Rengeteg RAZR klónba sikerült beleütközni a koreai szekcióban tett utazásom során...

A hazánkban talán jóval kevésbé ismert távol-keleti cég, a Pantech is elő-



**LG**  
V9000

**Méret:** 103 x 50 x 23,5 mm  
**Tömeg:** 130 g  
**Kijelző:** 240 x 320 pixeles, 256K színű TFT  
**Kamera:** 1,3 MP  
**Memória:** n. a.  
**Kommunikáció:** Bluetooth, 3G, infra



**Nokia**  
N92

**Méret:** 107,4 x 58,2 x 24,8 mm  
**Tömeg:** 191 g  
**Kijelző:** 320 x 240 pixeles, 16M színű TFT  
**Kamera:** 2 MP (+ második VGA)  
**Memória:** 90 MB  
+ miniSD foglaló  
**Kommunikáció:** Bluetooth, WiFi, infra, USB, EDGE, 3G



**Samsung**  
P900

**Méret:** 94,5 x 47,5 x 26,6 mm  
**Tömeg:** 124 g  
**Kijelző:** 240 x 320 pixeles, 256K színű TFT  
**Kamera:** 2 MP  
**Memória:** 128 MB  
+ microSD foglaló  
**Kommunikáció:** Bluetooth, USB, EDGE

## A legjobb tévé mobilok

JÓ NÉHÁNY, SZINTE AZ ÖSSZES GYÁRTÓ KÍNÁLATÁN ÁTFUTÓ KÉSZÜLTREND IS JELLEMEZTE AZ IDEI KIÁLLÍTÁST. EZEK EGYIKE A MOBILTÉVÉ VONAL, AMELY SZÁMOS MEGLEPŐ KÉSZÜLTREND IS HOZOTT.

## A legjobb zenemobilok

**A MÁSIK NAGY TREND MÉG MINDIG AZ MP3. ENNEK MEGFELELŐEN TÖBB GYÁRTÓ IS ELŐRUKKOLT NÉHÁNY FELTUNINGOLT KAPACITÁSÚ ZENELEJÁTSZÓS KÉSZÜLTREND, HISZEN MINT TUDJUK: MEMÓRIÁBÓL SOSEM ELÉG!**

### Sony Ericsson W950i

**Méret:** 106 x 54 x 15 mm  
**Tömeg:** 112 g  
**Kijelző:** 240 x 320 pixeles  
**Kamera:** nincs (!)  
**Memória:** 4 GB  
**Kommunikáció:** Bluetooth, infra, USB, 3G



### Samsung i310

**Méret:** 111,9 x 48,5 x 19,8 mm  
**Tömeg:** 120 g  
**Kijelző:** 240 x 320 pixeles, 65K színű TFT  
**Kamera:** 2 MP  
**Memória:** 8 GB (!)  
+ microSD foglaló  
**Kommunikáció:** Bluetooth, USB, EDGE



### Nokia N91

**Méret:** 113,1 x 55,2 x 22 mm  
**Tömeg:** 160 g  
**Kijelző:** 176 x 208 pixeles, 256K színű TFT  
**Kamera:** 2 MP  
**Memória:** 4 GB  
**Kommunikáció:** Bluetooth, WiFi, USB, EDGE, 3G

állt (a szokásos fejlesztéseken túl) néhány meghökkentő mobil (mi)csodával, amely termékek egy részéről, első pillantásra még azt sem lehetett teljes biztonsággal kijelenteni, hogy egyáltalán telefonok.

### Japán konyha svédasztalon

Az N91-es Nokia ellenfeleként a cég előrukkolt egy szintén 4 GB kapacitású Walkman okostelefonnal, a W950i-vel, amely már a Symbian UIQ platform legújabb, átdolgozott felületét futtatja. A modell óriási előnye a finn riválisával szemben, hogy lényegesen kisebb és könnyebb annál – igaz, nem is látták el semmiféle képrögzítési lehetőséggel.

További kiemelt figyelmet érdemlő készülékek voltak a cég első Cyber-shot modelljei, a K790, illetve 800-as típusok. A két, szinte teljesen azonos felépítésű telefon különlegessége, hogy mindkettőben xenon vakuk kerültek, amelyek fényereje jócskán felülmúlja a sokszor a kijelző fényénél alig valamivel erősebb mobilfények teljesítményét.

A Nokia a telefonokon túl bemutatott számos, elsősorban a zenei élmény növelésére hivatott kiegészítőt is. Ezek közül érdemes kiemelni a vezeték nélküli MP3-kezelő headsetet, és a miniken bemutatott különleges, az iDrive-ra emlékeztető kezelővel ellátott kihangosító szetteket.

### Finn specialitások

A Nokia égisze alatt nem találkoztunk igazi újdonságokkal, viszont lehetőségem volt kipróbálni szinte

minden, már bejelentett készüléket. Ideértve a Linux alapú Nokia 770-es táblát is, amellyel kapcsolatban számos látogató nem volt képes feldolgozni, hogy a termékkel bizony nem lehet telefonálni!

Természetesen az Nseries újdonságai, azon belül is leginkább a 4 GB-os memória-kapacitású N91-es zenelejátszó készülék, illetve a mobiltelevízióra szánt N92-es típusok tartottak számot komolyabb érdeklődésre; illetve (az öltönyösebb látogatók között) az Eseries két nagygúnya, az E61 és 70-es modellek.

A teljes billentyűzetes készülékek szerelmeseinek (köztük jelen sorok írójának is) azonban kicsit csalódnunk kellett, mert az itt látható darabok némelyike még mindig béta verzió volt. Például az E61-es szinte rögtön lefagyott egy-két alapvető műveletet követően; tökéletesen működött viszont a kihajtható billentyűzettel ellátott E70-es.

### Tajvani fűszerezés

Sokak véleménye szerint a német mobiltársaság megvásárlása nem tekinthető igazán jó üzletnek, de erre még könnyedén rácafolhat a BenQ-Siemens. Hatalmas méretű, készülékekkel gazdagon teleszított standjuk leginkább egy hullámzó futballpályára emlékeztetett. (Még mindig Ronaldo a cég reklámfigurája, ami persze így a VB előtt nem rossz döntés – bár angoldrukkerként engem ez nem nagyon fogott meg.)

A cég igyekezetét viszont nem csak a nagy mennyiségű telefonkészülék jelezte. Itt tapasztaltam talán a legsegítőkészebb hozzáállást a személyzet részéről; ráadásul a BenQ-Siemens exkluzív bejelentésekkel is gazdagította a ki-

### várakozáson felül

Hannoverben végre bárki kipróbálhatta a már tavaly bejelentett, ám még mindig nem kapható finn zenemobil képességeit





állítás: ezen a standon mutatták be először az immár Windows Mobile 5.0-s platformon üzemelő, QWERTY billentyűzetes, P51-es okostelefont.

### Francia saláta

Természetesen a mobilvilág különös gyöngyszemei, a francia gyártók is képviseltették magukat Hannoverben. Az Alcatel immár a TCL márkanév alatt vonultatta föl mobil portfólióját. Annak ellenére, hogy ezeken a standokon nem jelentek meg eget rengető áttörések, egyértelműen látszott, hogy a Sagem és a TCL is elkötelezte magát a mobil multimédia mellett, és sikeresen bővítették a kínálatukat ebbe az irányba. Megjelentek a 2 megapixeles francia készülékek, illetve a zenei anyagok megszoalaltatása is előtérbe került. Sőt, már egyik cég repertoárjából sem hiányoznak a 3G-kompatibilis szériák.

### Amerikai pite

Nos hát, kérem szépen, az államok elsőszámú gyártója, a Motorola idén első ízben úgy döntött, megengedheti magának azt a luxust, hogy csupán félgözzel képviselteti magát a jeles eseményen (vagyis jóformán sehogy). Ez nevezetesen annyit jelent, hogy egy aprócska, kifejezetten vállalati fejlesztésekkel foglalkozó és egy, a meghökkentő módon már a kiállítás vége előtt zárva talált, WiMAX-ot (ezúttal MOTOw4 néven) népszerűsítő standocskákon kívül nem találkozhattunk e márkanévvel. Az említett parányi helyszín vitrinjében látható volt ugyan néhány készülék, ennél többre azonban nem nagyon futotta.

## A legjobb e-mail-mobilok

### Sony Ericsson M600

**Méret:** 107 x 57 x 15 mm  
**Tömeg:** 112 g  
**Kijelző:** 240 x 320 pixeles, 256K színű (érintő) TFT  
**Kamera:** nincs (!)  
**Memória:** 80 MB + 64 MB Memory Stick Micro kártya  
**Kommunikáció:** Bluetooth, infra, USB, 3G

### Motorola Q

**Méret:** 116 x 63 x 11,5 mm  
**Tömeg:** 115 g  
**Kijelző:** 240 x 320 pixeles, 65K színű TFT  
**Kamera:** 1,3 MP  
**Memória:** 64 MB + 128 MB miniSD kártya  
**Kommunikáció:** Bluetooth, infra, USB, EDGE

### Nokia E61

**Méret:** 117 x 69,7 x 14 mm  
**Tömeg:** 144 g  
**Kijelző:** 320 x 240 pixeles, 16M színű TFT  
**Kamera:** nincs (!)  
**Memória:** 75 MB + 64 MB miniSD kártya  
**Kommunikáció:** Bluetooth, WiFi, infra, USB, EDGE, 3G



## A legjobb fotó mobilok

**TERMÉSZETESEN AZ ÉVEK ÓTA TARTÓ KAMERÁSMOBIL-LÁZ SEM HAGYOTT ALÁBB EGÝ JOTTÁNYIT SEM. SÓT! IDÉN MINDEN GYÁRTÓ ÁTLÉPTE A 2 MEGÁS HATÁRT, A KOMOLYABBÁK PEDIG MÁR A CSILLAGOS EGET CÉLOZGATJÁK.**

### Sony Ericsson K800i

**Méret:** 105 x 47 x 22 mm  
**Tömeg:** 115 g  
**Kijelző:** 240 x 320 pixeles, 256K színű TFT  
**Kamera:** 3,2 MP (+ második VGA)  
**Memória:** 64 MB + Memory Stick Micro foglalat  
**Kommunikáció:** Bluetooth, infra, USB, 3G

### Samsung B600

**Méret:** (kb.) 130 x 55 x 20 mm  
**Tömeg:** (kb.) 140 g  
**Kijelző:** 320 x 240 pixeles, 16M színű TFT  
**Kamera:** 10 MP (!)  
**Memória:** micro MMC foglalat  
**Kommunikáció:** Bluetooth, USB (nem európai modell)

### LG KG920

**Méret:** 108 x 50 x 18 mm  
**Tömeg:** n. a.  
**Kijelző:** 240 x 320 pixeles, 256K színű TFT  
**Kamera:** 5 MP  
**Memória:** 128 MB + miniSD foglalat  
**Kommunikáció:** Bluetooth, USB



**VALAHA A BLACKBERRY ÁLTAL ELINDÍTOTT, QWERTY BILLENTYŰZETES „E-MAIL-MOBIL” KIALAKÍTÁS A PDA-KVILÁGA UTÁN A MOBILTELEFONOKAT IS UTOLÉRTE. A GYÁRTÓK ELTÉRŐ MEGKÖZELÍTÉSEKBE N GYEKEZNEK MEGALKOTNI A SAJÁT, TÖKÉLETES MODELLJÜKET.**

# A holnap mobil kommunikációja

## KONFERENCIA A JÖVŐRŐL

Mobile Broadband  
 VoIP

Tájékozódjon első kézből, milyen újdonságok várhatók a közeljövő mobil kommunikációjában. Az egynapos konferencián a gyártók, szolgáltatók és kutatók mutatják be, merre tart a mobil távközlés.

Legyen cégénél Ön a legtájékozottabb, ismerje meg a GSM, 3G, WiFi, VoIP titkait!

A jövő technikáit a jövő környezetében, Budapest legújabb konferencia termében, az Európa Konferencia Központban mutatjuk be 2006. június 1-én. Részvételi díj: 39.990 Ft + áfa.

**Jelentkezés:** Tenderház Pályázati Tanácsadó Kft.,  
 Telefon: 06-20/319-6317, fax: 201-5343, e-mail: mobilkonferencia@mac.com

Cégnév/név: ..... cím: .....



# ITmédiabOLT

- Fizessen elő egyszerűen és gyorsan magazinjainkra!
- Legyen az első között, akik hozzájutnak a legfrissebb számítástechnikai magazinokhoz!
- Vegye át előfizetett példányát boltunkban!
- Lapkiadónk valamennyi aktuális és régebbi kiadványa megvásárolható!\*

**Jöjjön el hozzánk Ön is! Megéri!**

**1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60. (a MagiComp üzletében)**  
**Tel.: (1) 374-0322, Fax: (1) 888-3499**

**Nyitva: hétfőtől péntekig: 8–20, szombaton: 10–16, vasárnap: zárva**

Megközelíthető:  
 2-es Metró > Kossuth téri megálló > 70, 78 trolibusz  
 3-as Metró > Arany János utcai megállótól 4 perc gyalog, Nyugati téri megállótól 6 perc gyalog  
 4, 6 villamosok > Nyugati téri megálló  
 Trolibuszok: 70, 72, 73, 78

\*Egyes régebbi lapszámok csak korlátozott mennyiségben vagy készlet hiányában egyáltalán nem kaphatók!



aktuális és korábbi lapszámok • könyvek • különszámok • előfizetés



# Szénzálcorgatás V12-es háttérzenére

## Sportautók a 2006-os Genfi Autókiállításon

Nemrég volt a Genfi Autókiállítás, és szeretném, ha ez egy helyszíni riport lenne, mert akkor jól tartott hiénaként kardhalat és cápát ettem volna négy napig vargányával, és aprórákot dugtam volna a fülembe is. Ám ez nem helyszíni riport, de legalább nem marta le a riportert hidegvérét a vállalati korrupció és nyugodtan írhat a lényegről. A lényeg pedig az olasz szupersport-autóipar. **OROSZ PÉTER**

1995-ben volt a BBC-n a Motorworld című műsor, amely különféle országok autós kultúrájáról szólt. Az egyik részben a műsorvezető, Jeremy Clarkson egy svájci réten guggolt egy járó motorú TVR, a brit autóipar szörös mellője mellett. A TVR kipufogója egy pitypangra irányult. A pitypang remegett a mérgező gázban. Clarkson megsimogatta a pitypangot és azt mondta: Semmi baja! Sőt, mintha még nőtt is volna!

Ez a demonstráció Svájc legendás autóellenességének szólt. A réten parkoló TVR például teljesen illegális. Az autóversenyzés azóta be van tiltva, hogy Pierre Levegh magnéziumból készült versenyautója 1955-ben a Le Mans-i 24 órás versenyen a nézők közé repült és közülük nyolcvanhatet lefejezett és porrá égetett. Viszont minden évben megrendezik itt a Genfi Autókiállítást, ahol a kicsit is érdekes autók tucatszám borítják fel a svájci bürokrácia kartotékjait.

Az autófetisiszta ellenkultúra képviselőjeként tehát kénytelen leszek kizárólag V12-es motorral bírni, 600-nál több lóerős olasz sportautókról írni. Helló szénszál, helló Modena, viszlát pitypang!

### Borotva és paradicsom

Már a levegőben lógott egy ideje. A Ferrari előző granturizmóját, az 550/575M Maranelót tíz évig gyártották, és hát őszintén, láttam már izgalmasabb autót. Élőben persze ez is nagyon szép, el lehet veszni a részletekben – például az ülések mögötti bőröndtartón átívelő bőrszíjak megmunkálásán –, és meg lehet állapítani, hogy azért sikerültek a tökéletes kupéarányok. De a Maranello mégsem az az autó volt, amelyért eladnám a hasnyálmirigym és mindkét szaruhártyám. (Leszámítva talán

a lehajtható szénzálcorgatású hattyúdalt, a Superamericát, de az is csak azért, mert a Top Gear magazinban az autót vezető modell-lány világoskék autókésztyűt viselt, ami gyűrődött a kanyarokban.) Az 599 GTB Fiorano valami más. Persze szeretni kell hozzá a 2003-as Enzoval indult új Ferrari formavilágot, amelynek az a lényege, hogy egyszerre vannak az autón nagy elvágó és nagyon folyékony vonalak, amitől az összehatás olyan, mint a zsilettpengével megkevert paradicsomlé. Aztán feltűnik az úrrakétás hátsó lámpa, amelyet az 1959-es Cadillac Eldorado óta senki nem használ.

Az új F430, a középmotoros V8-as sportautó ezt az irányt folytatta, és most a Fiorano is. A motor szintén az Enzo-ból van, 620 lóerős. Először középmotoros, ami viszonylag új kialakítás: a motor az utastér előtt, de az első tengely mögött helyezkedik el. Ettől nem lesz orrnehez, mint egy klasszikus orrmotoros autó, viszont nagyon szép kupévé lehet átalakítani (hasonló felépítésű a Mercedes-Benz SLR). A világ még nem nagyon tud mit kezdeni a dizájnnal, pedig gyönyörű. Csak el kell merülni benne, és egyszer csak beugrik a zsenialitása, hogy igen, ez viszi most előre a Ferrarit. Ezért még mindig érdemes céget alapítani és tőzsdére vinni, avagy dotkommilliomosokkal partizni.

A Murciélago már öt éves lesz az idén: az évtized legvéstheresebb hétvégéjén, 2001. szeptember 8-9-én mutatták be először. Ezzel ért a csúcsára Marcello Gandini 1971 óta fejlődő formaterve, amit

a Countach-sal indított és a Diablolal folytatott. A Murciélagót már nem ő, hanem Luc Donckerwolke tervezte, és bevitte a célba a kilencvenes évek közepén átvett stafétabotot (a Diablo fara kicsit még zürzavaros volt).

Az új Murciélago nevében az LP a longitudinale posteriore rövidítése, amely a hátul és hosszanti irányban elhelyezett motort jelenti, a 640-et pedig nyilván már kitalálták. A Lamborghinit is elérte a Ferrarik pozór rákfenéje, az üveg motorháztető, amelyen megmutathatjuk a tátott szájú kisserácoknak a V12-es aranyozott szelepfedeleit. A belső tér szebb, mint valaha: budoáros hangulatú, sötét.

Viszont Lamborghinit harsány színekben vásárolunk, sárgában, zöldben, esetleg feketében. A Genfben bemutatott LP640-es szürke. Nem, nem az ezüst valamely érdekes és új árnyalata: szürke. Tompa, fenyegető hadihajószürke. Vajon hogy érezte magát az az ember, aki feltette a kezét a Lamborghini tervezőszobájában ezzel az ötlettel? Rápillantott a falon egy pisztáciazöld Miurára, egy piros Countachra és egy sárga Diablóra, nyelt egyet, és azt mondta: Lenne egy javaslatom.

Mattszürke Lamborghini! Mindenki megőrült.

### A világ leggyorsabb kabriója

Egészen 300 évvel ezelőttig tartotta magát az ősnemzés elmélete, amely azt állította, hogy az élettelen dolgok képesek létrehozni élő dolgokat. Például a piszkos rongykupac egereket, a rothadó hús nyüveket, vagy az öreg szék szúkat. Francesco Redi és Lazzaro Spallanzani kísérlete után Louis Pasteur végül be-

bizonyította, hogy ez hülyeség. Pasteur elmélete szép, de egyáltalán nem magyarázza a Pagani Zonda létezését. Mert szupersportautót nem lehet csak úgy gyártani, mint műanyag vállfát vagy pillepalackot. Vajon hogyan veszi rá a tervező a Mercedes-Benz házi elmebeteg-divízióját, az AMG-t, hogy készítsen neki és csak neki egy 7,3 literes V12-est? Még akkor is, ha az illető Horacio Pagani, aki korábban alkatrészeket gyártott a Lamborghininek és együtt rajzolta a Zondát Juan Manuel Fangióval, az ötvenes évek legendás autóversenyzőjével.

A Roadster F (mint Fangio) a Zonda legújabb verziója, meglepő módon a kupé-F nyitott változata. A világ leggyorsabb kabriója, 340 fölött szakít. De nem is ez a lényeg, hanem az, hogy kupéból kabrió készíteni sötét verem. A tetővel odavész a strukturális integritás fele, de a lötyögő-nyekergő-imbolygó sportautó az nem sportautó, ezért meg kell erősíteni, attól viszont nehezebb lesz, a nehéz sportautó meg szintén nem sportautó. Kérem, ne nyúljon a töltött fegyverért, innentől jobb lesz: a Roadster F állítólag súlyban és stabilitásban is megegyezik a kupéval. Ami olyan, mintha a számológép nem hibáüzenetet adna egy nullával való osztásra, hanem az eredményt közölné. Azt mondják, addig csürték-csavarták a szénszálat, amíg sikerült.

A Zonda F ma az, ami a Ferrari 250 GTO volt az ötvenes években, vagy a Lamborghini Miura a hatvanas évek végén. Kíméletlen, over-the-top, el nem kényelmesedett, szénszála öntött automotív nedves álom, a szupersportautók szülővárosának legszebb gyermeke.



### Pagani Zonda Roadster F

Tömeg (kg): 1230  
Gyorsulás (0-100): 3,5 s  
Teljesítmény (lőerő): 640  
Csúcssebesség (km/h): 340



### Ferrari 599 GTB Fiorano

Tömeg (kg): 1690  
Gyorsulás (0-100): 3,7 s  
Teljesítmény (lőerő): 620  
Csúcssebesség (km/h): 340+



### Lamborghini Murciélago LP640

Tömeg (kg): 1600+  
Gyorsulás (0-100): 3,4 s  
Teljesítmény (lőerő): 640  
Csúcssebesség (km/h): 340+

### Over-the-top

Ezekért még mindig érdemes céget alapítani és a tőzsdére vinni



**Biztonsági öveket becsatolni!**  
**Beindult a tomorrow!**

**Kalandok 4 keréken!**

**Most tied lehet  
egy Mitsubishi Outlander  
egy három napos tesztvezetésre  
vagy  
egy 4 főre szóló  
izgalmas Quad motorozás!**



# tomorrow

## NYEREMÉNYJÁTÉK

**Ha szeretnél részt venni a sorsoláson,  
akkor irány a net!**



**Kérjük május 30-ig töltsd ki a tomorrow.hu  
weboldalon található kérdőívünket  
és máris részt vehetsz a sorsoláson!  
A sorsolás időpontja: május 31.**

**[www.tomorrow.hu](http://www.tomorrow.hu)**





# WiFi

## az egész családnak

És akkor beépültünk a mátrixba...



## WiMAX

A WiFi-n túllépve a vezeték nélküli hálózatok jövőjéért felelős látнокok és okkultisták egy ideje már elkészültek „a végső” megoldással, amelyet WiMAX néven dobtak be a köztudatba. A WiMAX tulajdonságai olyanira megnyerőek, hogy az már szinte lehetetlen. A fejlesztők szerint egy Budapest méretű város lefedhető lenne egyetlen óriási hotpottal – ezen keresztül ráadásul a jelenleginél nagyságrendekkel gyorsabb sebességgel lehetne adatokat továbbítani, ami nyilván jól jön majd például a következő generációs digitális tévéhez. Nem meglepő tehát, hogy a mobilszolgáltatók élénken érdeklődnek az új, vezeték nélküli technológia iránt (mondhatni, félnek tőle).

Az egyetlen gond a WiMAX-szal, hogy – némi túlzással élve – élő ember még nem látta működni. Egy-egy kísérleti rendszer üzemel már néhány eldugott európai kisvárosban, szigeten, de nem sok információ van arról, hogy a működésük mennyire sikeres. Az Intel útiterve azonban többé-kevésbé világos: 2007-től jönnek az első WiMAX-képes noteszgépek. Sőt, a Samsung CeBIT-es standján már WiMAX-os mobiltelefonnal is találkozunk.

Minél több WiFi-képes eszközünk van, annál nagyobb kísértést érzünk majd arra, hogy kiépítsük életünk első, vezeték nélküli hálózatát. Vágjunk bele bátran vagy hívjunk inkább szakembert? – a Tomorrow segít eldönteni a kérdést. **KOVÁTS TAMÁS, HARANGOZÓ CSONGOR**

A ki eddig nem épített vezeték nélküli hálózatot, valószínűleg most épp a második hullámhoz tartozik. Az első kör a megszállottaké volt: egy szűk réteg alig várta, hogy a kitalálói végre megfizethető árban mérjék a WiFi-t. Őket nem zavarta, hogy a technológia még gyerekcipőben jár, az eszközök még nem támogatják alapkiépítésben a WLAN-t és szemet hunytak afelett is, hogy a hálózat megépítése alaposan megterhelte a pénztárcájukat. A végeredmény mindenkit kárpótolt, hiszen össze lehetett kötni a PC-kezt drót nélkül, vagy épp meg lehetett osztani az internetet a gépek között.

Idővel a WiFi bekerült a köztudatba, ami javarészt az Intel Centrino technológiájának volt köszönhető. A Santa Clara-i cég olyan elképesztő mennyiségű pénzt költött a beépített WiFi adapterrel szerelt platformjának a népszerűsítésébe, hogy az egy csapásra ismerette tette a vezeték nélküliséget. Hirtelen megnőtt az igény a hotspotokra,

így nem meglepő, hogy manapság már minden magára valamit is adó szálloda üzemeltet saját, vezeték nélküli hálózatot. Amit pedig megszoktunk az utazás során vagy épp a munkahelyünkön, azt természetesen szívesen látjuk otthon is.

Érzésünk szerint a folyamat mostanában ért el hazánkban egy olyan szintre, hogy tömegek gondolkodjanak el WiFi hálózat kiépítéséről. Mind több termék (szinte már észrevétlenül) képes WiFi csatlakozásra, ráadásul a csatlakozást menedzselő hálózati eszközök ára is drasztikusan csökkent. Két DVD vagy egyetlen PC-s, konzolos játék árérték napjainkban már nagy tudású WLAN routert vásárolhatunk. A választékkal sincs gond, hiszen gyakran még a hipermarketek polcai is tömve vannak a különféle WLAN termékekkel.

Érdemes azt is megemlíteni, hogy időközben az internetkapcsolatok sebessége is szép fokozatosan emelkedett. Korábban alig volt értelme továbbosztani a modemes

sebességet, most viszont már komoly sávszélességet biztosíthatunk a családi net-PC-nek, a gyerekek játékgépének vagy akár a noteszgépen szörföző barátoknak.

### Mit nyerünk?

Ez csak attól függ, mennyi digitális eszközt használunk, mennyire épültünk már be a mátrixba. Ha egyetlen PC teljesít szolgálatot a lakásban, és a telefonzsinór vagy a kábelnet csatlakozója épp a PC közelében van, akkor többnyire teljesen felesleges WLAN hotspotról álmodozunk. Más a helyzet viszont, ha egy másik szobába kell kábeleket kihúznunk, ha több gépen is dolgozunk vagy ha a noteszgépünknek, a konzolunknak, a PSP-nknek internetkapcsolatra van szüksége. Minél több készüléket használunk, annál kényelmesebb lesz a vezeték nélküli kommunikáció. A lakást keresztül-kasul behálózó fehér kábelek bárkit gyorsan meg-

### Zenre hangolva

A fehér kábelek alaposan leronthatják a látványt – valahogy mégsem tudnánk sajnálni a lakástulajdonost

### Letisztult formák

Nagy baj nincs, ha mégsem sikerül a szekrény mögé rejtteni a dobozt



győzhetnek arról, hogy itt bizony rejtett kábelvezetékekre, de ami még kézenfekvőbb, kábel nélküli kapcsolatra van szükség.

### Mit veszítünk?

Nyugalmat? Biztonságot? A kábeleket? Ironikus módon az összes válaszra nemmel is felelhetünk. A modemet ugyanis továbbra is kábellel kell összekötni a routerrel és továbbra is zsinórral csatlakozik majd a szélessávú sztrádára. A modem és a router tápellátása szintén kábeles – így ezt a kis kombót sok mindennek nevezhetjük, csak kábelmentesnek nem. Viszont ha találunk nekik egy megfelelő rejtékhelyet, akkor nem lesznek szem előtt és észrevétlenül gondoskodhatnak az egész lakás, épület internetellátásáról.

Visszatérő gond a vezeték nélküli hálózatok kapcsán, hogy könnyen feltörhető. Ez azonban csak abban az esetben igaz, ha a gazdájuk nem törődik a védelemmel és

még a legegyszerűbb beállításokkal sincs tisztában. Három perc szöszmötöléssel biztonságosan bevéhető egy kisebb otthoni hálózat, de ha rászánunk mondjuk tíz percet a konfigurálásra, akkor már a legképzettebb hackert is megoldoztathatjuk (de ne áltassuk magunkat, ő valószínűleg nem a mi otthoni hálózatunkkal törődik majd). A jó hír az, hogy a WLAN szabványok megalkotói az átviteli sebességek mellett folyamatosan fejlesztik a védelmet is.

Sokakat inkább az tart vissza a hálózatépítéstől, hogy nem akarnak egy újabb sugárzó „izét” a lakásukba. Persze a mobilhálózatok is átfognak mindent, de ott legalább nem érzékeljük közvetlenül az antennát, a mobilt meg egyszerűen kikapcsolhatjuk. A routereket folyamatosan használatra tervezik, így ha már rászántuk magunkat, akkor bizony annak nincs sok értelme, hogy esténként kihúzzogadjuk a konnektorból. A hotspotunk éjjel-nappal üzemelni fog, vigaszt e téren csak az jelenthet,

hogy még egyetlen orvosi kísérlet sem bizonyította, hogy ez akár csak a legkisebb mértékben is káros lenne a gyorsan alkalmazkodó emberi szervezetre.

### Mi a teendő?

Ha megszületett az elhatározás, szükségünk lesz egy WLAN routerre és annyi adapterre, ahány eszközünkből hiányzik a WiFi kapcsolat lehetősége. Az egy-két éve vásárolt noteszgépünk szinte biztos, hogy WiFi-kompatibilis, és ugyanez igaz a PDA-k jelentős részére vagy épp a PSP-re. Az asztali PC-kenél azonban már az a helyzet, hogy ezek csak a legritkább esetben tartalmaznak WLAN kártyát és ez igaz az Xbox 360-ra is, amelyhez külön vásárolható meg a wireless egység. Az első teendők tehát az lesz, hogy beszerzünk egy routert és egy WLAN adaptert az asztali PC-nkbe. Még ennél is jobb ötlet, ha nem PCI-os, hanem USB-s megoldást vásárolunk. Ezek alig



## Wardriving

Ha kinéz az ablakon és háza előtt gyanús alakokat lát egy kocsiban, amelyből kilóg esetleg egy antenna és a srácok kezében noteszgépek vannak – nos, ebben a pillanatban fogja érné a megvilágosodás: ezek bizony a wardriverok! A kifejezés azt a tevékenységet jelöli, amikor valaki vagy valakik noteszgéppel (de lehet ez akár PDA vagy újabban már PSP, Nintendo Dual Screen is!) és egy szimatoló programmal, az úgynevezett Snifferrel adatokat gyűjtenek a környéken lévő hálózatokról. Később ezt akár össze is köthetik GPS koordinátákkal, majd rávetítik a végeredményt egy térképszoftverre és publikálják a neten. Persze ez a kevésbé gyakori módszer, a legtöbben megelégednek azzal, hogy kicsit belekóstolnak a wardrivingbe, felmérik a terepet.

**Jogosan kérdezhetjük, hogy mi a baj ezzel. Nos, egészen addig a pontig semmi, amíg a szimatoló nem él vissza a le-**

kiforratlan, könnyebben megtörhető védelmet a hálózat részére. Az összes újabb termék viszont már kompatibilis az 54 Mb/s-os sebességre hangolt „g” szabvánnyal, amelynek további előnye, hogy szinte feltörhetetlen védelemmel is ellátták.

## Prosperáló negyed

A profi wardriverok ilyen térképeket készítenek

hetőséggel, vagyis nem próbál betörni például a hanyag módon kiépített hálózatokba (minden esetben találkozik majd a kísértéssel). Igaz ugyan, hogy ebben az esetben már nyugodtan hívhatjuk rosszindulatú hackernek és nem kísérletező kedvű wardrivernek. Sok országban azonban már az adatgyűjtés és a rögzítés is illegális a tulajdonos engedélye nélkül, s többek között Magyarországon sem ajánlott.

## A beépítés

Az általunk vásárolt Zyxel WLAN router 25 ezer forintba került, de már ennek az összegnek a feléért is hozzá lehet jutni egy hasonló képességű darabhoz. Otthon

nincs is más teendőnk, mint a mellékelt kábel segítségével csatlakoztatni a modemet a routerhez, majd egy másik kábellel gondoskodni a PC-s kapcsolatról (később ez a zsinór válik majd feleslegessé). A gyártó által a kézikönyvben szerepeltetett címet az Explorerbe vagy a böngészőnkbe beírva szembesülünk majd a router webes felületen konfigurálható menüivel. Ennél

a lépésnél bárki könnyedén elbizonytalanodhat, majd rögtön megérti azt is, hogy miért szükséges még mindig hálózati szakember egy-egy router beállításához. Ne adjuk fel azonban: mindössze néhány lényeges menüponttal kell megbarátkoznunk és elegendő megváltoztatnunk a hálózat azonosítóját (SSID-t), bekapcsolnunk a MAC szűrést és élni esetleg a titkosítás lehetőségével.

A hálózatnak tetszőleges ID-t, azonosítót adhatunk, így a későbbiekben ha bármilyen eszköz észleli a jeleket, akkor kiírja majd például, hogy „Tamás home – Hegedűs Gyula utca”, vagy bármilyen szöveget, amit megadtunk. Lehetőségünk

van az azonosító elrejtésére – ez ugyan nem a leghatékonyabb védelem, de kezdetnek megteszi. Érdemes MAC szűréssel kombinálni az elrejtést. Minden hálózati eszközhöz tartozik egy fizikai cím, az úgynevezett MAC address, amelyet a PC-k esetében például a parancssorba az ipconfig /all-t gépelve csatlakozhatunk elő. A PSP is tájékoztatja a tulajdonosait (system settings),

akárcsak az Xbox 360. Ha bekapcsoljuk, hogy a router MAC cím alapján szűrje az eszközöket, akkor csak a listánkba felvett MAC címmel rendelkező egységek csatlakozhatnak a hálózathoz. Az SSID elrejtése és a MAC cím

szűrése együttesen már könnyedén meggátolja a szomszédot abban, hogy megcsapolja internetelésünket, egy képzett hacker azonban nem állít meg. Kellően paranoiás olvasóink vagy azok, akik szigorúan titkos adatokkal dolgoznak, mindenképp kapcsolják be a WPA2 titkosítást, amely a jelenlegi csúcscsodának számít és egyelőre még rendelkezik a feltörhetetlenség látogatásával. A használatához természetesen az szükséges, hogy minden eszközünk WPA2-kompatibilis legyen.

Az Xbox 360 ismeri a WP2-t, ha azonban beállítottuk az adatok titkosítását, akkor a konzol rejtélyes módon 10-15 percenként lekapcsolódott az Xbox live! szolgáltatásról, így kezdeti lelkesedésünket követően végül lemondunk a WPA2-ről, sőt egyáltalán az adatok titkosításáról is (azóta beírjuk a MAC szűréssel és az SSID elrejtésével).

A router menüjében ezen felül ki-be kapcsolhatjuk a tűzfalat, vagy épp diszponálhatunk az egyes egységek sebessége felett, kedvünk szerint elosztva a rendelkezésünkre álló vonal sávszélességét.

## Utóhatások

Ha egyszer elvégeztük a szükséges konfigurálást, elrejtettük a modem és a router párosát, akkor nincs más hátra, mint hogy kiélvezzük a zavartalan internetelést az egész lakásban. A hálózattal mindössze annyi gondunk lesz, hogy egy-egy új eszköz esetén a MAC címet hozzá kell adnunk a listához, valamint hogy két-három hetente azért reseteljük a routert – legalábbis nekünk ez áldásos hatással volt a sebességre.

Az pedig nagyon kényelmes lesz, hogy minden eszközünk vezeték nélkül kommunikál, sőt még a látogatóba érkezők noteszgépei is pillanatok alatt csatlakozhatnak a világhálóra.

„Három perc szöszmötöléssel biztonságosan bevédhető egy kisebb otthoni hálózat, de ha rászánunk mondjuk tíz percet a konfigurálásra, akkor már a legképzettebb hackert is megdolgoztathatjuk.”

## Nyers (adó)teljesítmény

Szép-szép az egész lakásban, háza a vezetékes internet ideája, de ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a WLAN eszközök teljesítménye is véges, így könnyen előfordulhat, hogy a második emeleten beüzemelt router jelei már nem hatolnak át mondjuk a földszinti nappaliba.

Az eszközök adóteljesítménye törvényileg szabályozott, ezért (szerencsére) nincs mód arra, hogy mindent megoldjunk egyetlen brutális, megaantennával szerelt adóval. Egy közepes méretű lakótelepi vagy téglalapépítésű lakásban nem lesz gond a jelerőséggel, viszont egy nagyobb ház vagy létesítmény kapcsán érdemes jobban odafigyelni az eszközön feltüntetett adóteljesítményre, illetve előfordulhat, hogy jelerősítőt vagy esetleg újabb hozzáférési pontot kell beiktatnunk.

Az első WLAN routerünk telepítésekor hasznos lehet egy noteszgéppel végigjárni a birtokot és pontosan megnézni, hogy meddig „nyújtózkodik” a hálózat. Ez már csak azért is praktikus, mert felmérhetjük, hogy elviekben melyik szomszédnak van lehetősége arra, hogy megcsapolja hálózatunkat vagy épp 24 órás megfigyelést tartson – a korábbi titkosításokat (WEP) öt-hat óra tiszta adatforgalom után lehetett feltörni.

„A lakást keresztül-kasul behálózó fehér kábelek bárkit gyorsan meggyőzhetnek arról, hogy itt bizony rejtett kábelvezetékekre, de ami még kézenfekvőbb, kábel nélküli kapcsolatra van szükség.”





**Kicsi, gyors és gusztusos:** Az új Mac mini dísz tárgynak sem utolsó, mégsem ezért szerettünk bele. Óriási előnye egy átlagos PC-vel szemben, hogy szinte alig van hangja, és hogy a kanapéről is vezérelhető.

## Éva ma is leszakítaná A megújult Mac mini

Ha azon gondolkodik, hogyan tudná jobbá tenni a világot, íme a megoldás: vegyen szeretteinek Mac minit! Sőt. Vegyen elenségeinek is. Az új mini akkora, mint egy lapos sárgadinnye, nem zörög és gyors. Szubjektív bemutató, szórványos popkulturális utalásokkal. **OROSZ PÉTER**

**A**mikor 1997-ben Steve Jobs visszatért az Apple-höz, egyik első dolga az volt, hogy elővette Jonathan Ive ipari formatervezőt a sufnyiból. Ive 1992 óta porosodott ott – felvették, és nem tudtak vele mit kezdeni. Jobs szabad kezet adott neki, mire Ive kitalálta a klasszikus Mac modern utódját, a nyalókásan átlátszó iMac-et, hogy aztán a következő pár évben a fogkefét is átlátszó műanyagból készítse mindenki. Ive pedig fekete garbós, Aston Martint vezető félistenné vált.

### Alma a fájától

Nem sokkal ezután, az iMac-et és kibernetikus napraforgóra emlékeztető utódját nézve kezdett el megfogalmazódni a vágy, hogy hát szépek és jók ezek a gépek, de mennyire jó lenne egy kis doboz a népnek. Egy fejtelten, képernyő nélküli iMac, az

Apple XVI. Lajosa. A millennium Mac-kockája, a G4 Cube nem elégitette ki ezt az igényt, mert bár kicsi volt, halk és gyönyörű, kétezer dollárért árulták. Az istenadta nép pedig nem költ kétezer dollárt számítógépre, még ha amerikai is, és kolbászból fonja a kerítést.

Teljesen nyilvánvaló volt, hogy az Apple soha nem fog ilyen gépet készíteni. Mert minek vacakoljanak tömeggéppel és vizeljenek a Dell-szembeszélbe, amikor árulhatnak szép és bonyolult egybegépeket is, csokoládétortányi árréssel. Aztán 2005. január 11-én az egész világ megkondukt a padlóra zuhanó állak hangjától, amikor Steve „lenne még egy dolog” Jobs elővett egy nagyobb szendvics méretű gépet, és azt mondta: „ez a Mac mini és

500 dollárba kerül”. A Mac-felhasználók fantáziája virágba szökkent. Felhívták az anyjukat, felhívták a barátaikat, portörölőért rohantak és csináltak kéttényérnyi helyet a polcon.

### Hatalmat a népnek

Technológiailag a világon semmi érdekes nem volt a miniben. Egy iBook G4 laptop alkatrészei, muzeális processzorral és szívószálnyi front side busszal. De éppen ez mutatta a legjobban, hogy már rég nem érdekes egy gép sebessége és hogy hány nanométerekek a tranzisztorai. Az Apple elkészítette a számítógépek porszívóját. Csomagold ki, dugj rá egy monitort, kapcsolj be és hass, alkoss, gyarapíts – mutatta az oldalán a ramonesi egyszerűségű egykéthánegy-diagram. A nép pedig vette, mint a cukrot, mert ez a gép tényleg mindenkinek jó. Az alfageek felteszi a polcra és Unixot hekkal rajta. A kémprogramos gép előtt ülő, spamet bámuló szülő rádugja a régi monitorját-egerét, és belenéz a szebb jövőbe. És így tovább.

Emlékszünk még a tavaly nyári sokkra: bejelentették, hogy az Apple átáll PowerPC processzorokról x86-ra. Érthető volt – a melaszban úszó G4 és a cseppfolyós héliummal hűtendő G5 után bármit, tényleg bármit.

A Mac elit persze tördelte a kezét, hogy de hát az x86 olyan proli, és hogy mi lesz a szép és egzotikus PowerPC-vel, és hogy

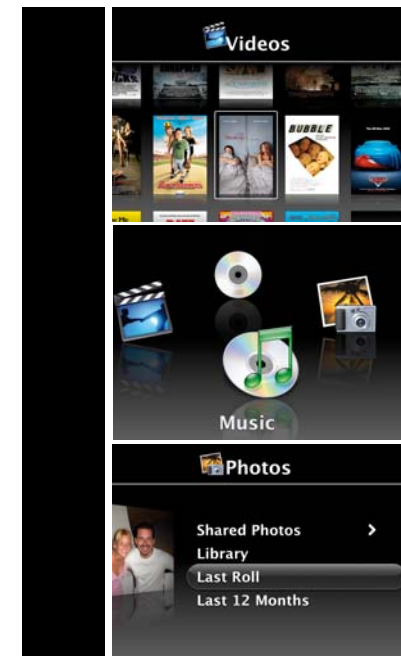
mit mondunk majd a pulnál a csajoknak, ha már nem lehet azt, hogy „tudod, a Mac az egy kicsit más”. De ezek lényegtelen dolgok. Idén június helyett már januárban elkezdődött a váltás, először az iMac és Powerbook kapott Intel processzort, aztán februárban a mini is, méghozzá az új Core Solót és Core Duót.

Minit kicsomagolni változatlanul nagyon jó. Először egy réteg az Apple híresen dekadens lekerekített hungarocelljéből, majd egy kis csokor kézikönyv, aztán ott a gép. Kívülről minden ugyanolyan, annyi különbséggel, hogy több az USB port és az optikai meghajtó nyílása a távirányító infravörös szenzorában folytatódik. Jó tapintású anyagok mindenhol (halló, autóipar, halló). Keresek egy monitort és bekapcsolom. Egy Intel-Mac. Vajon Darth Vaderesen szuszogni fog és rombolni? Nem. Ha nem érdektelen rendszerparaméterekért nyúlnék, nem is sejténém, hogy valami megváltozott. Azaz dehogynem.

### Minden villámgyors

Anyira, hogy meg is zavarodom. Ami az özőn víz előtti (tavaly májusi) Powerbookon súlyos másodpercekig tart, az a minin szemvillanás. Megfájdul a fejem a sebességtől. Bekapcsolom a Google Earth-t. A földgömb tükörsimán perdül át Kaliforniából a Gellért-hegyre, olajozottan zoomol a gesztenyefákig. Elindítok további alkalmazásokat, egy pillanatra azt érzem, hogy ez az első gép, amely követni tudja a gombnyomásaimat. És tényleg.

Persze architektúrát nem lehet csak úgy váltani, mint alsógatyát, a szoftvert is át kell írni. Jelenleg az operációs rendszer (Mac OS X 10.4.5) intel-natív és nagyon gyors, akárcsak a géppel szállított programok. De ha egy PowerPC-re írt



alkalmazást elindítunk, a mini akkor sem ijed meg, hanem titokban bekapcsolja a Rosetta emulátort. A Rosettán futó programok sebessége az ugyanolyan gyorsnak tűnőtől (Microsoft Office) a „hát, ha ezt használnám egész nap, akkor azért megvárnám a natív verziót”-ig terjed (Adobe Photoshop). Ami végül is mindegy, mert a mini nem munkaállomás, normális emberek nem fogják észrevenni, hogy a Word lassabb, a profik meg majd kapnak új Photoshopot az év végére.

Az biztos, hogy ilyen jó Macintosh ilyen áron még nem volt (600 dollárnál kezdődik, és nagyjából 1200-ig tart – Magyarországon ezt még szorozza meg nagyjából 1,4-del). Vigye el egy körre és szeressen bele! Én már megtettem.



## Multimédia minin

Tizenkét éve testnevelés órán megkérdeztem valakitől, hogy mi az a multimédiás PC. Azt a választ kaptam, hogy olyan gép, amelyben van CD-ROM és hangkártya. Azon kívül, hogy megállapítottam, hogy az én gépem nem multimédiás PC, sokkal közelebb nem jutottam a megoldáshoz. Hasonló a helyzet ma a média PC-vel, amely a mini rengeteg potenciális szerepe közül az egyik.

A média PC olyasmi, ami a dolgozószoba helyett a nappaliban van, és valamin lejátszsa nekünk a digitális formátumban tárolt zenénket, videóinkat, filmjeinket, miegymást. Rá van dugva a hálózatra, nem az elsődleges számítógépünk, médiát fogyasztunk rajta. A tévét is felveszi és digitalizálja, lehet távirányítani és nem zúg – ellentétben a fejünkkel a bizonytalan definíció elolvasása után.

A mini nagyrészt alkalmas erre a szerepre. Adnak hozzá távirányítót, amellyel bekapcsolhatjuk a Front Row médiainterfészt. A Front Row – bálnányi ikonokkal és nagy betűkkel – a kezünkbe adja a gépen lévő összes zenét és videót. Körülbelül olyan bonyolult, mint egy sárgarépa. Apropos, videó: adtam a mininek egy 720p-s H.264 formátumú HD videofájlt, és gondolkodás nélkül lejátszotta. Ami azt jelenti, hogy videózni tökéletes. Az 1080p ugyan akad rajta, de emelje fel a kezét, aki 1920x1080-as projektoron nézi otthon a filmeket.

A kötelező árnyoldal: a miniben 2,5"-os laptop-merevlemez van, ami kicsi. A videók pedig sok helyet foglalnak, úgyhogy idővel venni kell egy-két külső lemezt. Ugyanez a helyzet a tévétunerrel: ha kell, lehet kapni külső modult. A végeredmény persze az, hogy lesz három-négy dobozunk és egy indonéz könnyűfémtojásvajbandának elegendő kábelünk. De a mai szekrényipar csodákra képes.

Őrizzék meg nyugalmukat.



# A belső zaj

## Miért ne építsünk média-PC-t?

Elgondolkodott már azon, hogy miért csak a számítógépet vesszük alkatrészenként, miért nincs csináld magad mikrosütő, vagy időnként miért nem cseréljük jobbra a mosógépdobot? A média-PC szórakoztatóelektronikai eszköz és számítógép egyszerre, és a két filozófia találkozása nem mindig problémamentes. **SZABÓ Z.**

- Hallod? – kérdezem.  
- Mit kéne hallanom? – kérdez vissza értetlenül.  
- Amikor Hannibal Lecter közelebb hajol, és háttorzongatóan suttog, na akkor például iszonyatosan idegesítő – válaszolom egyre ingerültebben.  
- De mégis mi? – értetlenkedik.  
- Hát a számítógép, ahogy zörög, bűg és süvít – préselem ki a szavakat a felgyülemlett feszültségtől összeszorított állkapoccsal, és közben érzem, ahogy a tizenkét centis ventilátorlapátok minden egyes fordulatnál az agyvelőmbe csapódnak, a processzorhűtő mintha egyenesen a szemgolyóm helyén lüktetne, és egyébként is az egész mögött hátul, szinte alig halhatóan, de ott serceg az elektromosság fehérzaja. A halántékom lüktet, és a zúgás lassan megtölti az egész fejem, miközben Hannibal Lecter a kép-

ernyőn éppen egy rendőr máját eszi élvezettel. Talán ő is egy média-PC építésébe örült bele?

### A kezdetek

Csévéljük vissza az eseményeket, úgy egy évvel, amikor elegem lett abból a törtfehér (szürke) vasdobozból, amit addig az íróasztalom alatt rejtegettem, elégem lett a szobában süvítő turbínazajból és abból, hogy mindig le kell hajolnom, ha be akarok rakni egy CD-ROM-ot. Média-PC-t akartam, olyan lekerékített, apró dobozt, amit mindig fehér vászonnadrágos, kíváncsian mosolygó nőssel, meg tavaszi szellő járta futurista nappalival látnak, vagy mondjuk egy nyolcvanas évekbeli hifinek álcázott erőgépet, amelyik passzolna a cseresznyefa íróasztalomhoz, meg az akkoriban vadul tervezett

barkóhoz. (Ez utóbbiból szerencsére nem lett semmi).

Egy dolgot tudtam: nem fogok buherálni, nem fekszem a számítógépház alá csavarozgatni, és az alaplapot még csak látni sem akarom, ki tudja, milyen mérges gőzök szabadulnak fel a nyomtatott áramkörökből. Persze lehet, hogy a rendszergazdák most lenézően mosolyognak, vagy ami még rosszabb, lejárt szavatosságú Szalacsi-poénokat sütogetnek röhögve, pedig nem hülye vagyok, csak a számítógépet pont olyan elektromos készüléknek képzelem, mint mondjuk a kenyérpírtót.

És hát még sosem éreztem készletet, hogy kinyissam a tévét, és megnézzem, hogyan növelhetném a képernyő felbontását; nem gondolkodtam el azon, hogy a hűtőnek kéne egy kis tuning (felnyomhatnánk mondjuk az elektromotor



## Hogyan építsünk mégis média-PC-t?

Ha nem ijedünk meg a csillagcsavarhúzótól, és nem tudunk annál jobbat elképzelni, mint hogy buher fórumokon lógva töltsük az elkövetkező heteket, építsünk csak nyugodtan média-PC-t – bár azért azt nem árt megjegyezni, hogy mostanában már kapható pár ilyen készülék előre összeszerelve, üzemkézsre csomagolva a nagy szórakoztatóelektronikai boltokban.

A média-PC összeállításánál az önmérséklet a legfontosabb – ne akarjunk olyan számítógépet, amely jól mutat a hifi mellett, tökéletesen futtatja a Doom 3-at és fél nap alatt lerendereli a Shrek soron következő epizódját. A legjobb olyan barebone-t választani, amely laptopokba szánt mobilprocesszorokat fogad, és a videokártya kiválasztásánál is maradjunk inkább a középkategóriánál. (Sőt DVD-nézésre, és multimédiás tartalmak rendszerezésére, előállítására akár egy jobb alaplapi videokártya is megteszi).

A legjobb, ha Windows XP Mediacenter Edition telepítésére hivatalosan is felkészített számítógépet veszünk, de ha mégsem, hát figyeljünk arra, hogy legyen fazonírozott HomeTheater a géphez, vagyis távvezérlővel is működtethető médialejátszó program a dobozban, mivel csak ilyen szoftverekkel tudjuk majd a fotelból irányítani az eseményeket.

A legfontosabb persze, hogy az összeállított gép ne zörögjön túl hangosan a nappaliban, ezért mindenképpen nézzünk körül a fórumokon, hogy a kiválasztott modell milyen zajos a felhasználók szerint. Mondjuk ha a kicsit drága, de annál szebb Shuttle házakat választjuk, nagy baj nem lehet.



teljesítményét); és valahogy az sem foglalkoztatott, hogy hogyan szerelhetnék kéken világító neoncsöveket a mikrosütőbe, mert az olyan jól néz ki. Miért pont a számítógéppel lennének másképp?

Persze rendszergazdáknak áll a világ, főleg nálunk, a kert végi sufnikban nyíló számítástechnikai szaküzletek, és a kettőt fizet négyet kap szupermarket PC-k országában, ezért hiába kerestem előre összerakott, megfizethető média-PC-t, akkoriban legfeljebb barebone-t, vagyis ház-alaplap-hűtés kombót találtam.

### A gondok

És ekkor kezdődtek a gondok: kiderült, hogy az árlistáról választott 3 GHz-es Intel processzor – az erőltetett tempójú fejlesztések miatt – kicsit jobban melegszik, mint kéne, a Samsung DVD-író típushibás, és nem igazán tud DVD-eket írni, a vinchester egyfolytában harákol, mert a Maxtor nem finomhangolta ezt a típust, és egyébként is, a retromagnóra hasonlító Abit ház a gyártó szerint is tévedés volt, úgy műszakilag, mint bárhogy máshogy. Ja, és a digitális otthon elvárásaihoz tervezett szoftver sehogy sem akart megjelenni a tévéképernyőn, pedig hát ettől média-PC a média-PC.

Én meg ott ültem a cseresznyefa íróasztalnál, bámultam a letisztult vonalvezetésű számítógépházat, és próbáltam nem észrevenni, hogy a processzorhűtő élesen sikolt, a merevlemez a basszusregisztereken dörömböl, a számítógéphez csomagolt távirányító valami rejtélyes okból csak a videomagnót vezérli, és közben minden írható DVD-ből rövid úton Zsigulik belső terébe való dekorációs elem lesz. Két-százhuszezer okom lett volna arra, hogy ezeket a hibákat ne vegyem észre, de mégsem ment.

### Evolúció

A PC-s házak nagy utat tettek meg a fehér dobozoktól a divatdiktátor barbone-okig

### A vég

Lassan megváltoztam: azon kaptam magam, hogy beleásom magam a merevlemez technikai paramétereivel foglalkozó fórumokba, vízhűtésről szóló külföldi site-okat olvasok és a számítógép-kiskereskedelem aktuális árlistáival kezdem a napot. Volt, hogy találkozót mondtam le, csak azért, hogy legyen időm alaposan átnézni pár DVD-író összehasonlító tesztjét, sőt egyszer még a Vészhelyzetet is kihagytam, csak mert otthagadtam egy tuningsite-on. Nem aludtam, nem borotválkoztam, kizárólag pizzán éltem, és néha arra riadtam, hogy élénken érdeklődöm a Unix-hálózatok vagy éppen a benchmark-tesztek iránt. Előbújt belőlem a rendszergazda.

Egyszer csak arra eszméltem, hogy egy számítástechnikai boltban állok, és éppen egy passzív videokártya-hűtés összeszereléséről beszélgetek a körém se reglett eladókkal. Kívülről láttam magam, vagyis inkább azt a buherálásba megfáradt szakit, akivé lettem, és tudtam, hogy le kell állnom. Nincs több szakértői fórum, nincs több processzorhűtő, egyébként végleg elveszek, és egy napon arra ébredek, hogy minden vágyam az, hogy parancssorból futassam a Linuxot.

Megfogadtam, hogy ezentúl csak olyan számítógépet veszek, ami egyben, dizájnos dobozban érkezik, kicsomagolom, és már működik is, anélkül, hogy neki kéne esnem egy csillagcsavarhúzóval. És még az sem fog zavarni, ha mondjuk az a számítógép, teszem azt, egy Apple. De addig is, első körben, vettem egy asztali DVD-író, olyat, ami egy nyolcvanas évekbeli hifire hajaz, és egy időre elnapoltam az álmaimat a Microsoft-féle digitális otthonról, a tavaszi szellő járta, minimalista nappaliról, meg a fehér vászonnadrágos nőről, aki kíváncsian forgatja a távvezérlőt, amelyik állítólag a számítógépet irányítja.



Évek óta divatos azt az érvelést felhozni a konzolok mellett, hogy még annyiba sem kerülnek, mint egy videokártya, ráadásul egy sor hangulatos játékkal is dicsekedhetnek. Kényelmesebb az irányítás és gond nélkül játszhatunk a barátainkkal, a családdal, a szomszédokkal, hiszen az Xboxra vagy a PlayStation-re akár négy controller is csatlakoztatható.

Természetesen idővel a PC-k teljesítményben mindig gyalázatosan rávernek az évek óta a piacon lévő konzolokra – ilyenkor a fenti érv kevésbé meggyőző, és könnyen elcsúszhatunk egy-egy csúcstra járatott PC-s program kapcsán.

Jelenleg épp fordulóponthoz érkezünk: az új generációs Xbox 360 egyelőre még teljesen partiban van a legbikább PC-s hardverekkel, sőt sok esetben jobb is azoknál, és a high-end felső felében kell keresgelnünk, ha ilyen erős konfigurációt szeretnénk építeni.

A tartalomszolgáltatás is megoldott – a Microsoft online területen is behozta a lemaradást. A live szolgáltatás és a hozzá kapcsolt közösségi rendszer az Xbox egyik kiemelkedő erősségének számít.

Sokakban felmerülhet tehát az ötlet, hogy a sok százezerért beszerzett PC és az állandó fejlesztések rémképe helyett most egy merész lépéssel az Xbox (vagy esetleg az év végén érkező riválisa, a PS3) mellett döntsünk. Többet nem lassulnak be (pongyolán fogalmazva nem szaggatnak) majd a programok, zavartalan lesz az online játék, ráadásul a gép DVD-lejátszó is egyben és még alapfokú médiacenter képességekkel is felvértezték, hogy a designos külsőről és a csendes üzemről már ne is beszéljünk.



# A világ legjobb játékgepe?

## PC az Xbox 360 árából

Jelenleg a világ legfejlettebb játékgepe kevesebbe kerül, mint egy PC-s csúcsvideokártya. Azonnal rohanjunk tehát Xbox 360-at venni? **ERDŐS MÁRTON, HARANGOZÓ CSONGOR**

### Játék – csak konzolon?

A Xbox és a PlayStation2 felett már alaposan eljárt az idő, az Xbox 360 azonban versenyképes a PC-s csúcshardverekkel. Erre azonban csak akkor képes, vagyis mindez csak akkor fog látszódni, ha beszerzünk hozzá egy HD felbontásra képes LCD tévét. Mielőtt hanyatt-homlok rohannánk a legközelebbi boltba Xbox 360-ért, vessünk egy pillantást a tévékre és mérjük fel, hogy vajon képes-e HD felbontásra. Jó eséllyel nem lesz képes – ez a kiadás pedig további két-háromszáz ezer forinttal (a határ egészen a többmilliók kivetítőig terjed) növeli majd az átállítás költségeit. Valamivel tehát mindenképpen többet kell majd költenünk a megjelenítőre, mintha egy jó TFT-monitort vennénk a PC mellé.

A lecsupaszított, kiegészítőktől mentes Xbox 360 Core változata 299 dolláros áron jelent meg, a Microsoft azonban leállt ennek a modellnek a forgalmazásával, amint megtudta, hogy a PS3-ban a Sony alapkellékként adja majd a háttértárolót.

### Szükség lesz egy HDTV-re

A teljes értékű Premium változat, amelynél megszabadulunk a fejlesztés kínzó tu-

datától, éppen egy százassal több (399 dollár), tehát itt már megkapjuk a HD kábelt, a 20 GB-os, külsőleg csatlakoztatható merevlemezt (ez látható a gép tetején), a vezeték nélküli kontrollert, plusz extraként egy távirányítót is a DVD-zéshez. Ha beszerzünk egy HDTV-t is, akkor elérünk a jelenlegi csúcstra. Kicsit szusszanhatunk – egyelőre garantált, hogy a szomszéd srácnak legalább félmilliót kell kiénekelnie a családi kasszából PC-fejlesztésre, hogy olyat tudjon mutatni, amitől akár csak egy kicsit is felmenne a pulzusunk.

Döbbenetes, hogy még a kisebb felbontású, 720p-s HD szabványnál is hogyan néz ki egy 82"-os LCD-n a Call of Duty 2, a Kameo vagy épp a Ghost Recon: Advanced Warfighter. Ráadásul a fejlesztők szerint ezek a játékok a gép adottságainak még csak a 30-40 százalékát használják ki! Nincs szaggatás és mindez (többnyire) az online játékra is igaz.

(Szinte) elengedhetetlen többletkiadás még a külön megvásárolható WiFi adapter a konzolhoz – ezzel vezeték nélkül csatlakoztathatjuk a 360-at a házi hálózatunkhoz. További kontrollerekről is gondoskodnunk kell, hiszen a gyári csomagolás csak egyetlen vezérlőt tartalmaz (39 dollár egy zsinóros, 49 egy vezeték nélküli controller).



### A Dell szörnyetegei

A csúcskonfigurációk azért sugározzák a nyers erőt. Csak az a kérdés, hogy mennyit kell ezért fizetnünk?

Igazán megszállottak még előlapot is cserélhetnek a gépen – ez gyakorlatilag a PC-s modding primitív változata.

Érdemes megemlíteni, hogy a konzoljátékok ára valamivel magasabb, mint a PC-s játékoké, illetve hogy a live! szolgáltatás díja 49 dollár egy évre.

### PC-s játékgep: pontosan mennyi az annyi?

Marad tehát a kínzó kérdés: megéri-e még PC-t venni játékokra? A válasz nem egyértelmű, de nézzük, milyen választási lehetőségeink vannak.

Az Xbox 360 játékkonzol pontosan arra jó, ami a nevében is benne van, ezen felül pedig szinte semmire. Ezt némiképp fűszerezi ugyan az online rész és a DVD-

lejátszás, de a PC rugalmasságával és sokoldalúságával nem veheti fel a versenyt (és nem is célja). Ugyanakkor a Microsoft továbbra is érdekelt a PC-s játékiparban, így konzolja mellett a játékfejlesztőket is támogatja PC-s címek kiadásában. A PC mellett szól továbbá az összkomfortosabb és pontosabb irányítás, a billentyűzet-egér kombináció és a nagyobb felbontás, amelyek sok játéktípusnál (FPS-nél, stratégiánál stb.) elengedhetetlenek. De maradjunk szigorúan az árcéduláknál, és nézzük meg, milyen gépet építhetünk egy Premium Xbox 360 árért.

### Amin eldöcög a Doom3...

A nagyjából 120 ezer forintos árba egy közepesen jó, átlagos felhasználásra kiváló gépet építhetünk, ami így elsősorban jól

hangzik, ám egyben azt is jelenti, hogy a játékoknál ne számítsunk semmi jóra. Ez egészen pontosan egy Socket 939-es AMD Athlon 64 3000+ processzorral és 512 MB memóriával megpakolt, Gigabyte nForce4 430-as alaplapot jelent, ami már minden újabb szabványt, például a PCIe-t is támogatja, és emellett a FireWire, az USB 2.0, a 7.1-es, HD Audio vezérlő és a LAN is alapfelszerelés rajta. A nagyjából 120 ezres árba még egy 80 GB-os SATA merevlemez, Samsung DVD-ROM-olvasó, megbízható, ezüstsínű Chieftec miniház, Logitech EX110 vezeték nélküli billentyűzet és egér, valamint az obligát Windows XP Home fér bele. Ha nem vagyunk ennyire szigorúak az árhatárral, néhány további ezresért választhatunk 160 GB-os háttértárat, DVD-író és 1 GB memóriát. Eddig szándékosan nem említettük a





játékok szempontjából leglényegesebb részegységet, a videokártyát. Ez egy integrált GeForce 6150-es típus, amelyet mondjuk egy Oblivionnal érdemes mesze elkerülni, de egy Doom3 – közepes részletesség és felbontás mellett – már vígan elfut rajta. Ha ezen változtatni szeretnénk, mindössze egy erősebb VGA vásárlásával masszív, közép-felsőkategóriás PC-vé varázsolhatjuk kezdeti konfigurációnkat, ám erre legalább 50 ezer forintot kell áldoznunk. Ott van még a monitor, amelyből csakis TFT-t érdemes vásárolni, azok közül is a 17-19-es képátlójúakat. Ez plusz 50-80 ezer forintos kiadást jelent, ám a felső árhathárnál már választhatunk szélesvásznú modellt is.

## Egy igazi szörnyeteg – közel egymillióért

Ha nem az árakat vesszük alapul, hanem egy olyan vasat szeretnénk építeni, amelyik lazán földbe tiporja az Xbox 360-at, jóval nagyobb malacperselyt kell feltörnünk. De még mielőtt mindenből a legdrágábbat vennénk, nézzük meg, higgadtan végiggondolva, okosan építkezve hogyan épülne fel ma egy ilyen „álmokonfig”.

Az AMD platformnál maradván (ami egyelőre játékra jobb, mint az Intel), az Xbox 360-erő géphez egy duplamagos Athlon 64 X2 4600+-t és 2x1 GB RAM-ot pakolnánk egy Asus A8N32-SLI Deluxe nForce4 SLI16-os alaplapba, amelyet egy 480 W-os Enermax táppal szerelt Cooler Master WaveMaster vagy Stacker házba csomagolnánk. Hangkártyának Audigy4-et, merevlemeznek pedig két darab, SATA-s, 250 GB-os Hitachi modellt választanánk, továbbá DVD-író és minden egyéb szükséges egységet is beleépítenénk a csúcsgépbe.

A videokártyánál lehetne választani az ATI jelenlegi csúcragadozóját, a Radeon X1900XTX-et, de mi most az SLI-t kihasználva inkább két darab GeForce 7900GT mellett döntünk. Ennek ára, tudása és sebessége is egyaránt kimagaslóan jó, SLI-ben pedig igazi szörnyeteg. A billentyűzet-egér-

nél nehéz mindenki ízlésének megfelelni, de „ha már lúd, legyen kövér” alapon válasszuk a Logitech G15 tasztatúrát és G5-ös egeret. Az álmogép ára itt már túllépte a 600 ezer forintos határt, amit egy szélesvásznú, 20, 24 colos LCD monitor még további 120-350 ezer forinttal megdob. Ez a gép már felmossa a padlót az Xbox 360-nál, ráadásul a játékon felül számtalan egyéb dologra is alkalmas – és ki tudja, ha munkaeszköznek is használjuk, gyorsan visszahozhatja az árát, amire egy játékkonzol egyáltalán nem képes.

## PC-sek a sor végén?

**A játékosok platform melletti hűségét egyértelműen az adott géphez kapható szoftverek döntik el.**

**Az utóbbi években a trendek gyökeresen megváltoztak. Korábban a konzolokon alig pár játékkategóriával találkozhatunk, mára viszont a valós idejű stratégiai játékok kivételével (a nyáron megjelenő Battle for Middle-Earth 2 Xbox 360-as verziójának megjelenése után ezt a műfajt is kipipálhatjuk) minden játéktípus képviselteti magát. Sőt! Bártran kijelenthetjük, hogy ma sokkal több konzol exkluzív címmel találkozhatunk (Metal Gear Solid 3, Halo 2, Jade Empire stb.), mint PC exkluzívval (Civilization 4), ráadásul a PC-s játékosoknak lassan bele kell törődniük abba, hogy az eddig kizárólag PC-s játékokkal összefüggésbe hozható, a piacra legnagyobb hatást gyakorló stúdiók és fejlesztők (a Gabe Newell vezette Valve, az id Software és főguruja, John Carmack, a designerzseni Peter Molyneux és napjaink legdurvább motorját szállító Tim Sweeney) is a konzolokat tekintik elsődleges platformnak.**

**A jövő egyértelműen a multiplatformoké, de a harc mindig az exkluzív címekért fog folyni. Ma a Sony és a Microsoft dollármilliókat kínál a legnagyobb kiadó kegyeiért, és már akkor is cigánykereket vetnek, ha a saját platformjukra néhány hónappal előbb jelennek meg a játékok. A PC-sek tehát a sor végére kerültek. Jó esetben egy időben, rossz esetben, és sajnos ez a gyakoribb, minimum fél, de gyakran egy-két évet is várnuk kell a saját verziójuk elkészültéig. A piac diktál tehát, és sajnos vagy szerencsére az elkövetkezendő évtizedekben a konzoloknak áll a zászló.**

## A monitorok királya

24 colon már a legextrémebb felbontásokban is játszhatunk – csak a videokártyánk bírja szusszal



# Független Mac szoftverek

## Rendszeretet és rendszerellenesség

Tartozom egy vallomással. Macintosht használok. Két éve. Azt hiszem, hogy a Mac a legjobb platform mindenkinek, aki számítógépeken él. A rendszert ugyanúgy a kezébe lehet adni egy nagymamának és egy zöld-fekete parancssorban lélegző programozónak. És minden nagyon szép rajta. Ahogy az utóbbi években a technológiai elit Macre váltott, úgy nőtt fel egy független fejlesztői közösség. Íme néhány példa az Apple holdudvar munkájából. **OROSZ PÉTER**

### Delicious Library delicious-monster.com

A könyvtárszoftver valószínűleg egyidős az emberiséggel, hiszen nem más, mint egy báli ruhába öltöztetett lista. Annak idején, a kilencvenes évek közepén tele voltak ilyenekkel a shareware oldalak. Egyet én is letöltöttem, hatalmas és drámai katalogizálási rendszer volt, amely követni tudta a könyveim összes létező adatát. Egy baj volt vele: mindent kézzel kellett beleírni, ezzel természetesen pusztulásra volt ítélve.

Aztán eltelt tíz év, és 2004 közepén két fejlesztő (egyikük az akkor 18 éves Mike Matas, akit villámgyorsan megvett utána az Apple) megalkotta a tökéletes könyvtárszoftvert. Ez a Delicious Library. Veszek egy könyvet, odatarom a vonalkódját egy webkamera elé vagy begépelem az ISBN számát, a program felmegy az Amazonra, leszedi az összes metaadatot és a borítót, majd adatbázist készít belőlük. Amivel aztán azt csinálom, amit akarok.

A program gyönyörű. A borítókban könyveket készít, amiket egy renderelt fa polcon jelenít meg, ezt ki-be lehet zoomolni. Szé-

pen illeszkedik a Mac ökoszisztémába: ha kölcsön akarok adni egy könyvet valakinek, megfogom a képét a globális telefonkönyvben (Address Book) és ráhúzom a könyv borítójára. A könyv kap egy sárga kölcsönadva címkét, a globális naptárban (iCal) pedig megjelenik egy emlékeztető.

Persze a magyar valóság ennél sötétebb. Ugyanis magyar Amazon nincs. Tehát az összes magyar nyelvű könyvet végül kézzel kell bevenni. Viszont lehet exportálni, ezért szerintem simán lehetne csinálni egy nyílt magyar könyvadatbázist, hogy minden könyvet csak egyszer kelljen felvenni. Vagy felhívni Jeff Bezost és megcsinálni az Amazon.hu-t. Addig is olvassanak angolul.

### Handbrake handbrake.m0k.org

Gondoltak már arra, hogy a DVD mennyire rettenetes formátum? A világon semmire nem jó. Minden alkalommal figyelmeztet, hogy ha lemásolom, akkor bűnöző vagyok, ha áttekerek ezen a figyelmeztetésen, akkor is bűnöző vagyok, ha Amerikában veszek egyet, azt Európában csak körülményesen tudom lejátszani, hivatalosan még

biztonsági mentést se tudok róla készíteni, ami pedig fogyasztói jog. Ja, és ki akar műanyag dobozokat tárolni a lakásában minden egyes filmnek? Amikor olyan egyszerű lenne mindezt digitálisan. Persze lehet a DVD-ből fájl készíteni, de ez általában 37 darab dokumentálatlan program egymás utáni használatát feltételezi, érdektelen technikai részleteket kell megismerni és megtanulni, a végeredmény pedig kétes.

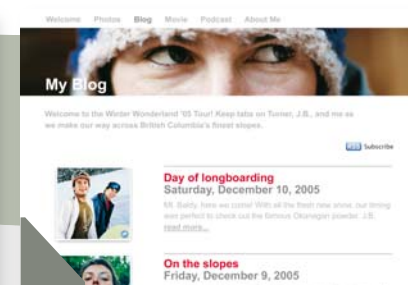
A Handbrake próbálja megoldani ezt a gondot. Gyors és kicsi open source program, amely semmi másra nem jó, mint DVD rippelésére. Most lehetne legyinteni, hogy na hát ez azóta meg van oldva, hogy Jon „DVD Jon” Johansen feltörte a DVD másolásvédelmét, de nem. Nincs megoldva. Nincs egygombos megoldás. Pontosabban eddig nem volt, mert a Handbrake az. Beteszek egy DVD-t, megnyomom a Rip gombot és kész. Persze hivatalosan ez is illegális, mert a másolásvédelmet körüljárni az. De éppen itt az ideje öntudatos fogyasztóvá válni, mert a törvények nem a vállalati lobbik üzleti modelljét kellene, hogy védjék. Hanem minket, a jövő filmbarát állampolgárait.

¡Viva la revolución de las películas!



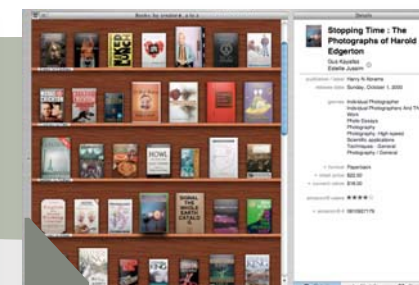
### Használni öröm

A Tigris letisztult, elegáns kezelőfelülete



### A Handbrake helyett

Csak azért, mert a Handbrake majdnem olyan ronda, mint egy Windows program...



### Pedáns sorrendben

Lássuk csak a hiánylistát...



# Ki fél a Google-től?

Google-mánia! – hirdették az új trendet a világsajtó címlapjai egymásfél éve, amikor a kaliforniai keresőóriás tőzsdére lépett. A sikersztori azóta is töretlen, olyannyira, hogy a konkurensok egyre kényelmetlenebbül érzik magukat, a mániát lassan Google-fóbiaként élik meg, a címben feltett kérdésre pedig így hangzik a válasz: mindenki... **HANULA ZSOLT**

„Ha valamiben te vagy a legjobb, óhatatlan, hogy az ellenfeleid előbb-utóbb ellenségeké válnak; és ez teljesen független attól, hogy közben megpróbálsz végig megmaradni jófiúnak.” – sajnálkozott Sergey Brin, a Google egyik alapítója a minap azon, hogy egyre inkább úgy tűnik, a világ összes IT-csúcscége retteg a Google-től, és vadul próbál kitalálni valamit a csápjait egyre több irányba nyújtogató keresőóriás ellen.

A Google ma az internetbiznisz első számú cége, vetélytársak tucatjai lelik és másolják minden lépését, tőzsdei árfolyomának legkisebb rezdülései is húzzák magukkal a többi netes cég papírjait (a pénzügyi elemzők óriási veszélyeket látnak ebben: szerintük ha a Wall Street csalódik a Google-ben, automatikusan kimenekíti a pénzt a többi netes cégből is, és ebbe beleeremeghet az egész internet).

## Jön Big Daddy!

A Google PageRank algoritmus a legnagyobb hatalmú függvény a világon: ez dönti el ugyanis, hogy a Google milyen sorrendben dobja ki a találatokat egy adott keresőkifejezésre. Mivel az emberek hajlamosak csak az első tíz-húsz találatra ránézni, egy oldal látogatottsága szempontjából létfontosságú, hogy előkelő helyen adja a kereső, hiszen a felhasználók csak így keveredhetnek oda a Google-ról. Az utóbbi években valóságos iparág épült a PageRankkel való trükközésre: a keresőmotor-optimalizálóké (SOE, Search Engine Optimization), amelyek ilyen-olyan, hol legális, hol „fekete” módszerekkel elérik, hogy a Google előkelő helyen dobja ki az ember oldalát bizonyos keresőkifejezésekre. (A BMW konzern nemrégiben rá is fázott egy illegális PageRank-manipulációs kísérletre: az autógyár német oldalát hetekre kivették mindennemű Google-találati listából.) Nos, az über-algoritmust erősen átalakítják a közeljövőben, már folyik is a következő generációs „Google-agy”, a

Big Daddy tesztüzeme. A hírek szerint ez kevésbé fogja figyelembe venni az oldalra mutató linkeket (ilyeneket ugyanis könnyű vásárolni, hamisítani vagy saját magunknak létrehozni), és nagyobb súlyt kap majd az oldal tartalma, felépítése.

A technológiai érdekeségén felül mindez jól jelzi a Google stratégiáját is a keresés terén: egyre kifinomultabb technológia, egyre több lőerő és egyre nagyobb szerverpark. Ezzel szemben az első számú rivális Yahoo! az emberközpontú „szociális keresésben” utazik, amely a közösség erejére (a web 2.0 első számú hívószavára) alapoz, és a saját korábbi kereséseinkből, a többi felhasználó ajánlásaiból is dolgozik, nem nyers erővel megy neki a hatalmas adathalmaznak, amit az internet jelent egy keresőmotorban. Hogy a két út közül melyik vezet a netes keresés jövőjébe, egyelőre nem tudni – mindenesetre a Yahoo! (amely többek között a döbbenetesen népszerű Flickr fotómegosztó hálózat és a del.icio.us közösségi oldal gazdája) látványosan jobban kötődik a web 2.0-hoz, mint a Google, amely ezen a téren egyedül a Bloggert és az Orkutot tudja felmutatni (ez utóbbi is elsősorban Braziliában és Indiában hódít).

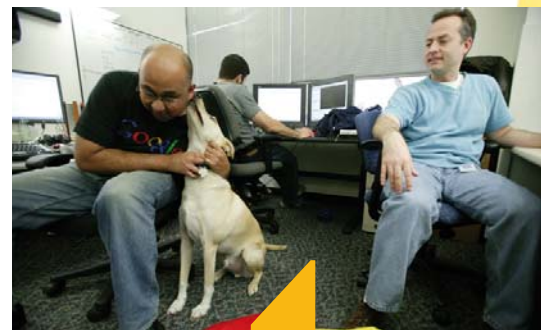
## A keresésen túl

A Google eszement módon növekszik évek óta, és ha tartani akarja ezt az ütemet, túl kell lépnie a keresésen, és megjelenie az internetbiznisz más területein. Márpedig az ütemet muszáj tartani, már



## bugkeresés

Hmm. Furcsák ezek a hivatkozások a BMW oldalán.



## házi kedvencek

Amitől a Google valóban egyedi: a főhadiszállásra a kutyák is szabad bejárást kaptak (a macskák viszont nemkívánatos vendégek)

csak a tőzsde miatt is, amely hisztérikusan reagál minden olyan hírre, amelyben a Google „csak” kiválóan teljesít, de nem tesz instant csodát. (Februárban a 82 százalékos profitnövekedés és 370 milliós nettó bevétel a cég negyedéves üzleti jelentésében akkora csalódást okozott a Wall Streetnek, hogy a részvényei átmenetileg 20 százalékot veszítettek az értékükből.) A Google ennek megfelelően lassan, de biztosan túllépi a keresés határait (sőt már meg is tette a Gmaillel, az AdSense-szel, a Google Earth-szel és

a Bloggerrel), ezzel újabb ellenfeleket-ellenségeket szerezve magának. A Google főhadiszállásán állítólag 100 tételtől (!) álló lista hirdeti azokat a területeket, ahová a keresőóriás be szeretne törni a közeljövőben – ezek némelyikére már történtek is utalások, puhatolózó lépések, míg a többi vélhetően hidegzuhanyként fogja érni a konkurensokat.

## Virtuális komputer

A kereső után logikus lépés lenne saját internetböngésző elkészítése – a jól értesültek szerint ez már zajlik egy ideje, gbrowser kódnev alatt (a gbrowser.com webcímet mindenestre bejegyeztette magának a cég), állítólag a Mozillával (más források szerint az Operával) karöltve. De miért állna meg itt a Google, amikor ennél már a Microsoft is messzebbre merészkedett, amikor az Explorer-t a Windows szerves részévé tette? – a jövő a saját operációs rendszer!

Tulajdonképpen nem is kellene mást tenni, mint a már bemutatott Google Pack szolgáltatás- és programcsomag alá bevágni egy Linux-kernel-t, hegeszteni hozzá valami barátságos kezelőfelületet, és készen is van az operációs rendszer (amelyhez nemrég megvásárolták a Writely webes alapú szövegszerkesztőt, hogy az MS Word se legyen sokáig egyeduralkodó a maga piacán). A jelek szerint azonban a Google ennél nagyobb dobásra készül, méghozzá a Larry Ellison (az Oracle alapítója) által húsz éve megálmodott „hálózati számítógép” létrehozására. Eszerint a felhasználó egy leegyszerűsített, olcsó kliensgép előtt ül, amely szélessávon kapcsolódik a netre, és onnan tölt le és futtat minden programot, alkalmazást, adatot; kezdve természetesen az operációs rendszerrel. A „virtuális számítógép” koncepcióba remekül beleillene a GDrive nevű rendszer, amelynek dokumentációja nemrégiben szivárgott ki (elképzelhető, hogy direkt) a cégtől – ez lényegében egy személyes és korlátlan kapacitású internetes tárhely lenne a felhasználóknak,

amelyet bárholnan elérhetnek és minden adatukat ott tarthatnák biztonságosan (ügyes programozók faragtak már valami hasonlót a Gmailből is, talán innen származik az ötlet).

## Google kontra „mindenki”

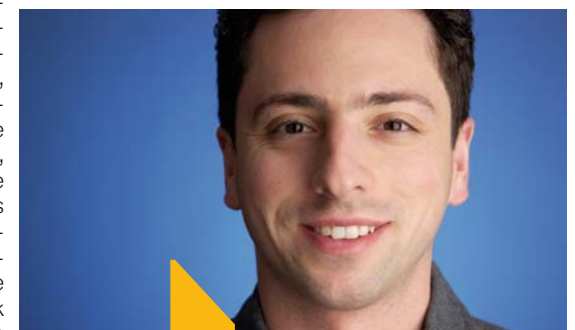
A nagy netes portálok (elsősorban az MSN és a Yahoo!) vetélytársa bontakozik ki a Google News, a nemrég bemutatott Google Finance, a frissen bejelentett Google Calendar, illetve a cég régóta halogatott Time Warner-es befektetése (a kereső 5 milliárdos részt venne a médiaóriásban, amely nem mellékesen az America Online internetszolgáltató-óriás tulajdonosa is) képkockáinak összeillesztgetéséből – sőt, a hagyományos portáloknál sokkal széleskörűbbet is tudna építeni a Google. A Google Talk például egyértelmű – még ha nem is elsőpró sikerű – lépés volt az

„a piac hisztérikusan reagál minden olyan hírre, amelyben a Google csak kiválóan teljesít...”



## Larry Page

A „jófiús” image nem csak az alapítókra jellemző: a Google egyelőre a világ legszimpatikusabb vállalatának az egyike



## Sergey Brin

„Ha valamiben te vagy a legjobb, óhatatlan, hogy az ellenfeleid előbb-utóbb ellenségeké válnak...”



internetes telefonálás birodalma felé, ahol jelenleg a(z) eBay aukciós ház által 2,6 milliárd dollárért felvásárolt) Skype a király. Ha már az eBaynél tartunk: a Google Base szolgáltatás – bár elvileg nem annak szánták – erős konkurenciának ígérkezik a jelenleg szinte egyeduralmú online bolhapiac számára; a Google Cash pedig, még ha jelenleg csak pletykaszinten is létezik, nyilvánvalóan a szintén eBay-tulajdonban levő online fizetési rendszer, a PayPal riválisa lesz. Ha pedig ezt mind egybeépítik, egy olyan szuperportált kapunk, amely mellett elbújhat minden weboldal, amit most a portál kifejezéssel illetünk.

A legmerészebb spekuláció szerint a Google az internet „ellopására” készülő szőröstül-bőröstül, azaz (ingyenes és drótnélküli) internetszolgáltatóvá válna. Merész elképzelés, de San Francisco ingyen WiFi-val való lefedése, az optikai kábelek nyakra-főre való felvásárlása és a magyarán befektetések az elektromos hálózaton való adattovábbítással („internet a konnektorból”) kísérletező cégekbe való valóban utalhatnak ilyenmire is.

## Háború kezdődik?

Mi az hogy! A háború már rég elkezdődött a színpad mögött, és az első számú ellenfél a Microsoft, amelyet a Google egyébként zseniális PR-osztálya (figyeljék csak meg: egy fillért sem költenek ha-

gyományos, tévés-banneres-óriásplakátos-magazinborító-formaegyeseautós marketingre, mégis a világ legszimpatikusabb vállalatának képét alakították ki a cégről) igen hatékonyan állít be a Google „gonosz” ellenpólusaként (végül is ha az Apple-nek ez anno bejött a legendás 1984-es Mac-reklámmal, miért is ne?). Bill Gates nagy erővel veti cégét a web 2.0 után, internetes szoftvermodellről beszél, egyre-másra áll elő saját ajaxos (a web 2.0 legnépszerűbb fejlesztőeszköze) szolgáltatásokkal, legutóbb pedig bejelentette az egész pályás letámadást is: a Microsoft saját keresőmotorját, amely a tervek szerint fél év alatt eltörli a Google-t. Bár ez kicsit a bokszoló meccs előtti nagy hangú nyilatkozataira emlékeztet, gondoljunk csak bele: többször bevált, már-már ortodox Microsoft-stratégia megvárni, míg egy technológiai forradalom után kialakulnak az erőviszonyok, majd nagy erővel bevonulni a piacra és „rendet tenni” (lásd Explorer vs. Netscape, MSN vs. ICQ, Office vs. a világ összes irodai programcsomagja stb.). A keresőóriás mindenestre felvette a kesztyűt, és ha a pletykák igaznak bizonyulnak, nemsokára a keresők, az operációs rendszerek, a böngészők és a hordozható PC-k piaca is a Google-Microsoft harcától lesz hangos – mi meg reménykedjünk, hogy a háború egyre jobb, olcsóbb termékeket és szolgáltatásokat hoz majd, és végül is mi, felhasználók kerülünk ki győztesként.

## Kína-szindróma

Csúnyán keresztbe tett a Google hosszú évek alatt felépített jófiú image-ének a máris hírhedt „kínai baleset”: a cég behódolt a kommunista kínai kormánynak, és cenzúra alá vetette a kereső kínai verzióját (a rendszer nem jelenít meg olyan találatokat, amely ellenére van a diktatúra ízlésének: a találati listákról hiányoznak a tibeti függetlenségre, a tajvani szeparatizmusra, egyes vallási szektára és a demokráciapárti disszidensek oldalaira mutató linkek; ezen felül a kínai felhasználók el vannak vágva a „túlzott szabadságot” jelentő Gmailtől és Bloggertől is).

Ez különösen annak tükrében visszaszámít, hogy a cég az amerikai kormánynak nem volt hajlandó kiadni keresési listákat és felhasználói adatokat az új gyermekvédelmi törvény előkészítéséhez (Bush-éknak több hónapos pereskedés árán kellett kiverni az adatokat a Google-ből). Vint Cerf, a cég „vezető internetes látoka” (nem vicc, tényleg ez a beosztása, mellékesen a hetvenes években ő dolgozta ki az internet alapjainak számító decentralizált modellt és a TCP/IP protokollt) ezt csak annyival kommentálta, hogy a cég legendás „ne légy gonosz” (don't be evil) jelmondata egyben azt is jelenti, hogy ne tégy illegális dolgokat, ezért ők tiszteletben tartják a kínai törvényeket. Különböző is, még mindig jobb egy kiherélt Google a kínaiaknak, mintha semmilyen Google-jük nem lenne... (Innen üzenjük Mountain View-ba: ez rossz duma, valljátok be szépen, hogy lefeküdtetek a kínai rezsimnek azért a pár száz millió netezőért.)

**„a cég behódolt a kommunista kínai kormánynak, és cenzúra alá vetette a kereső kínai verzióját”**

# 80 klikk alatt a Föld körül

Elirigyeltük a sasszem.blog.hu készítőinek ötletét – amit valószínűleg ők is loptak valahonnan –, és hegesztettünk néhány műholdkép-rejtvényt a Google Earth segítségével. Küldje be a válaszokat a tomorrow@tomorrow.hu címre, és nyerjen egyéves Tomorrow-előfizetést! Google Earth-öt használni ér.



**Egy viszonylag egyszerű feladvány bemelegítésül. Tatupapa, tatumama és tatutyerek a tengerparton, avagy pontosan mi is ez az épület és hol található?**



**Ez sem lesz túl bonyolult: melyik két tó érintett a képen látható természeti jelenségben? Discovery- és National Geographic-rajongók előnyben.**



**Nagyjából 180 évig építették, vízköpői nagyban hozzájárultak a világhírhoz. Egy szépség és egy szörnyeteg nevét kérjük megfejtésül.**



**Ebből a fajtából már csak tíz van a világon: a kérdés az, hány éves a bejelölt objektum. A környező épületek segíthetnek a megfejtésben.**

## Aktív pihenés

A Google-nél kötelező az aktív pihenés: belátták, hogy a kiegyensúlyozott alkalmazottak sokkal kreatívabbak leharcolt kollegáiknál



# IMDB és társai

## Kedvencek/Mozi

Azt mondják, az az információ, amelyet nem lehet megtalálni a neten tíz perc intenzív Google- és Wikipedia-masszírozással, valójában nem létezik. Még ha ez költői túlzás is, az biztos, hogy szinte bármilyen témában bennfentes profivá képezhetjük magunkat, ha követjük az adott téma legfontosabb 8-10 weboldalát. A trükk az, hogy ismerni kell, melyek ezek az oldalak. A Tomorrow segít – első témánk a mozi.

**HANULA ZSOLT**

## IMDB www.imdb.com

Az International Movie Database megkerülhetetlen, ha mozis site-okról van szó. Elképesztő méretű adatbázisában a világon valaha készült összes film, színész, rendező, meg úgy általában mindenki szerepel, aki valaha járt egy filmstúdió 500 méteres körzetében. Félelmetes mélységű, kimeríthetetlen infobánya, amelyet használhatunk ugyan napi hírforrásnak is, de célszerűbb egyfajta online lexikonként tekinteni rá, amit felütünk, ha hirtelen feltámadna bennünk a kíváncsiság, hogy ki játszotta a Keresztapában Sonny testőré, ki kapta '47-ben a női mellékszereplői Oscart, vagy mekkora jegybevételt termelt a Vissza a jövőbe trilógia Ausztráliában.

## Movie Trailers www.apple.com/trailers

Az Apple a gazdája a mozielőzetesek legnagyobb online letöltőközpontjának – ebből mindjárt következik, hogy a trailerok quicktime formátumban vannak fenn, illetve hogy az iPodunkat is bőségesen megetethetjük az oldalról leszedett jószágokkal. Az Apple-től megszokott igényes, elegáns design, exkluzív, csak itt elérhető előzetesek, HD felbontású, extrém minőségű filmek – ha igazán rajta akarjuk tartani az ujjunkat a filmvilág ütőerén, és a moziban két elnyomott ásitás között lefitymálni az „ősregi” előzeteseket, kezdünk minden reggelt egy kiadós letöltési szeánsszal.

## Hollywood Tuna www.hollywoodtuna.com

Akik a filmekben leginkább a jó csajokat értékelik, azonnal bevésztetik a kedvencek mappába ennek a remek blognak a címét. Lehet, hogy más oldalakon nem különösebben hírtékű, hogy „van tíz új képünk Scarlett Johanssonról”, itt azonban minden az ilyen témák körül forog. Elképzelni nem tudom, honnan szerzik ezt a hatalmas mennyiségű fotót, de ez maradjon is az ő titkuk; mindenesetre ha be akarjuk aranyozni felebarátaink napját egy szolid, ám kimondottan esztétikus Jessica Alba fotósorozattal, a Hollywood Tunánál jobb forrást keresve sem találhatnánk ehhez.

## Rotten Tomatoes www.rottentomatoes.com

Filmkritikákat olvasgatni nem különösebben szórakoztató, ám annál inkább időrabló tevékenység. Az igazi mozigurunak – akinek természetesen képből kell lenni a frissen bemutatott filmek kritikai fogadtatását illetően – hatalmas könnyebbéget jelent a szimpatikus nevű („rohadt paradicsomok”) kritikagyűjtő oldal, amely szép akkurátusan összegyűjtögeti nekünk a filmekről megjelent recenziókat a Hollywood Reporter-től a New York Times-ig és vissza. Ha csak átfutjuk az egyik-két mondatos kiemeléseket, már képbe kerülünk az adott filmmel kapcsolatban, de persze linkeket is kapunk a teljes cikkekre.

## Ebert.com rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/frontpage

Roger Ebert a világ legismertebb filmkritikusa (az első a szakmában, aki Pulitzer-díjat, és a hollywoodi Walk of Fame-en saját csillagot kapott), a Chicago Sun Times-ban megjelenő cikkeit több mint 200 lap veszi át világszerte. Bár sokak szerint Ebertet kissé (?) túlszárrolják, az biztos, hogy az ő szavának súlya van a mozi világában. Roger atyánk saját weboldala meglepően kulturált, ahol nemcsak a kritikái és ajánlói olvashatók, hanem rendszeresen válaszolgat a látogatók kérdéseire is. Csalódást okoz azonban az oldal blog része, amelyet sajnos nem Ebert, hanem a webmestere, Jim Emerson ír.

## The Movie Blog www.themovieblog.com

Kissé puritán, bannerekkel csúfított, ám tartalmilag első osztályú, gyakran frissülő hír- és véleményblog sok pletykával, bennfentes értesüléssel, spekulációval, és igen szórakoztató podcastokkal. Amellett, hogy híreikkel rendszeresen napokkal megelőzik a mainstream médiát, szórakoztató eszmefuttatásokat is olvashatunk itt, például a Mátrix és a Terminátor sorozatok közös jövőjéről, vagy a felújított Magnum tévésorozat leendő főszereplőjének személyéről (részünkről egy szavazat George Clooney-ra!).

## Movie Mistakes – Look Closer www.moviemistakes.com

Aki észrevette a klasszikus Egri csillagokban a török sereg mögött elpöfögő Wartburgot, a janicsár statisza karján felvilanó karórát, a Csillagok háborújában a fejét az ajtófélfába beütő rohamosztagost, lelki társakra lelhet a Movie Mistakes bakigyűjtő oldal szerkesztőiben. Sasszemű időmilliomosok hajlamosak több tucatszor megnézni egy filmet, kikockázni a jeleneteket, hogy észrevegyenek valami apró operatőrvágói bakit, hogy azt közzétegyék az oldalon mindenki okulására. Szórakoztató oldal, még egy ok a DVD-gyűjteményünk újránézésére – bár némileg rontja az összképet a 90-es éveket idéző borzalmas design és az ormótlan hirdetések tömkelege, de hát valamit valamiért.



## Halle Berry

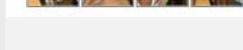
Vele is találkozhatunk a Hollywood Tuna weboldalon

## HARD CANDY

IN SELECT CITIES APRIL 14<sup>TH</sup>



Why do British actors wear so much self-tanner? Is there no good quality tanner in the UK? Come on, this is not even an all-right to question. The reason you look like the all-day from 'There's Something About Mary' is not that you put the lotion on and you chose back a day with the stuff come off. You don't tanner use. You know I have a really suspicion that there is a British actor named tanner many going on.



reany  
Coffee Exposed  
A shocking secret coffee  
city are hiding  
ATTRACT WOMEN  
REAL SEX-PHEROMONES  
REVIEWS

Your Ad Here

Archives

March 2006  
February 2006  
January 2006  
December 2005  
November 2005  
October 2005  
September 2005  
August 2005  
July 2005  
May 2005

GOSSIP  
Gossip

Friday

88 BACK 800w



# Weblegendák

## A hülyeség nem akadály, avagy parajelenségek a neten

Emlékszünk még Uhrin Benedekre? Szalacsi Sándorra és az ojektumra, ami a vizből veszi ki a zokszigént? „Mama helyénmarad?” „Az kizárt dolog, mert én azt nem tudhatom?” „Na, ez itt a kert?” Interneten született legendák, szállóigék, hírességek – összeállításunkban kicsit túltekintettünk a magyar net határain, és összegyűjtöttük a legörültebbeket, leghíresebbeket.



## 7. Flying Spaghetti Monster

[www.venganza.org](http://www.venganza.org)

Az univerzumot teremtő repülő spagetti-szörnyet egy Bobby Henderson nevű kansasi fickó találta ki, aki ezzel a paródiavallással akarta kifigurálni az államban elharapódzó „ne tanítsák az evolúció elméletét az iskolákban, mert az ellenkezik a Bibliával” örületet. A BoingBoing.net pihentagyú közössége aztán lecsapott a dologra, és ahogy mondani szokás, a többi már történelem: a magukat pasztfárinak nevező spagettiszörny-hívók azóta is terjesztik az ígét, építgetik a maguk kis poén-egyházát, és rendületlenül hisznek abban, hogy eljutnak a mennyországba, ahol sörvulkánok és sztriptízbárok között nyerek el az örök életet.



## 6. Star Wars Kid

[www.screamingpickle.com/humor/legends/StarWarsKid](http://www.screamingpickle.com/humor/legends/StarWarsKid)

2002 novemberében egy Ghyslain Raza nevű, cirka 14 éves kanadai kissrác videóra vette, ahogy egy fénykardnak képzelt golfütővel hadonászik, mint egy pattanásos, kövér, kamasz Darth Maul. Nagyjából fél év múlva tragikus sorsú hősrünk osztálytársai megtalálták a kazettát, bedigizték és feltették a netre, ahol a vicces videókra fogékony közönség köreiben futótűszerűen terjedt el és tette világsztárrá Ghyslaint. A botcsinálta jedilovagnak rajongói klubjai alakultak, az ominózus filmeckének pedig több száz verziója, feldolgozása kering a neten azóta is. (Tipikusan amerikai fordulat a történetben, hogy a Star Wars Kid szülei beperelték az örületet elindító iskolatársak családjait, negyedmillió dollár kártérítést követelve a fiukat ért lelki trauma ellentételezéseképpen. A tárgyalásra végül nem került sor, a peren kívüli megegyezés részletei máig ismeretlenek.)



## 5. O RLY?

[www.orylowl.com](http://www.orylowl.com)

Aránylag új keletű, a népszerűsége csúcson járó kifejezés; jelentése „oh, really?” vagyis „ó, valóban?” (plusz egy fotó teljesen logikátlan módon egy hóbagolyról). Gúnyolódásként szokás használni, elsősorban akkor, ha valaki hosszasan fejteget számunkra érdektelen vagy teljesen egyértelmű, különösebb magyarázatra nem szoruló dolgokat – de tulajdonképpen bármikor, bármire visszakérdezhetünk vele, ha kicsit szurkálódni akarunk a beszélgetőpartnerünkkel. „Hivatalos” válasz is létezik rá, igenlő és tagadó egyaránt: YA RLY!, illetve NO WAI! Annyira népszerű kifejezés, hogy Párizsban egy egész repülőteret neveztek el róla (nagy ügy, mi magyarok Vágó Istvánról neveztünk el egy hidat...).



## 10. Hasselhoffed!

[www.hasselhoffed.com](http://www.hasselhoffed.com)

A kora kilencvenes évek sztárja, a Knight Rider fő- és a Baywatch mellékszereplője (azt ugye mindannyian tudjuk, hogy abban a sorozatban a narancssárga fürdőruhás életmentő lányok voltak a főszereplők, bármi is kevés szövegük is volt) első osztályú retroikonként tért vissza a „You have been Hasselhoffed!” mozgalom kultikus alakjaként. A vicc alapja: David képét kiragasztani olyan helyekre, ahol arra senki sem számít (persze 2006-ban gyakorlatilag bolygónk minden négyzetcentimétere ilyenek számát), majd elképzelni a meglepett delikvens arcát, amint rádöbbennek, hogy „még lettek hasselhoffozva”. Elég kretén dolognak tűnik, ezért magunk is kipróbáltuk: szó mi szó, valóban szürreálisan szórakoztató Hasselhoff vigyorgó fejével szembeülni a felhajtott vécéülőkén vagy az ellenőrnek felmutatott BKV-bérleten...

## 9. Snakes on a Plane

[www.snakesonaplane.com](http://www.snakesonaplane.com)

A legfrissebb netes legenda Samuel L. Jackson új akciófilmje, az idén augusztusban a mozikba kerülő Snakes on a Plane körül alakult ki. A nem éppen Oscar-gyánús forgatókönyv szerint két FBI-ügynök egy maffiaper koronatanúját kíséri Los Angelesbe, akit a gengszterek úgy próbálnak meg elhallgattatni, hogy több száz mérgező és óriáskígyót csempésznek a repülőgépre. Nos, talán nem véletlen, hogy a netes folklór még a premier előtt lecsapott egy ilyen kockázatos nagy blódlire, és mára rajongói oldalak tucatjain ünneplik az évszázad legrosszabb filmjeként. A Snakes on a Plane kifejezés a „shit happens” szinonimájává vált a netes szlengben, a nem éppen hamleti mélységű kulcsmondat – „I want these motherfucking snakes off the motherfucking plane!” (inkább nem fordítjuk le...) – pedig instant szállóigévé lett, gyakorlatilag bármilyen helyzetben alkalmazhatjuk a hangulat feldobására.

## 8. This is Bunny

[www.thisisbunny.com](http://www.thisisbunny.com)

(\\_)\\_ This is Bunny. Copy and paste Bunny (='.') into your webpage to help him gain (,)\\_(,)\\_ world domination.

Ehhez tán nem is szükséges különösebb kommentár. Bunny, a világalomra törő ASCII-nyuszi csupán néhány hónapja kezdte meg hódítását, máris a legismertebb netes figurák közé tartozik. Lépten-nyomon találkozhatunk vele fóromhozzászólások aláírásaiban, blogbejegyzésekben, weboldalakon; eredete és értelme homályba vész, de népszerűsége töretlen, felülmúlja még az abszolút ősklasszikus ASCII-figurának, a nagyjából négymilliárd mutációban létező tehénnek a dicsőségét is. Így múlik el a világ dicsősége...

## 4. Hampsterdance

[www.hampsterdance.com](http://www.hampsterdance.com)

Talán a legrégebbi internetes örület. Deidre LaCarte, egy kanadai grafikus 98-ban készített egy táncoló hörcsögöt ábrázoló animált GIF-et, és teletapétázta vele személyes weboldalát. Akkoriban ez a multimédia csúcsa volt (egy későbbi verzióban már rettenetes, végtelenített WAV prűntyögés is került alá), még sincs rá értelmes magyarázat, miért vált a hampsterdance világméretű örületté. Ma már leginkább nosztalgiaértéke van, az internet ősi, romlatlan, naiv fiatalkorára emlékeztet a táncoló hörcsög és annak ezer mutációja: a malacos, micimackós, jézusos, tehenes, muhammad ali-s, sátános és még ki tudja, milyen klón.

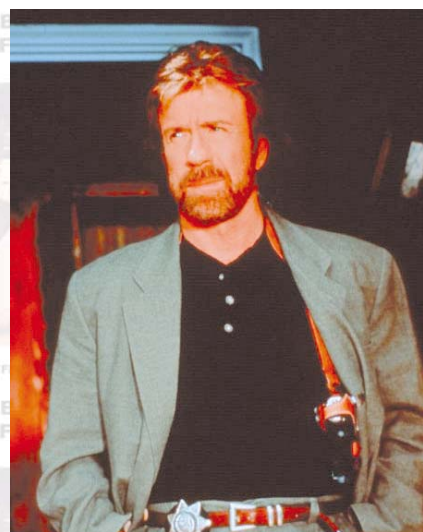




### 3. Chuck Norris

[www.chucknorrisfacts.com](http://www.chucknorrisfacts.com)

Chuck Norris nagyságát senkinek sem kell bemutatni; a Chuck-mánia teljes fordulatszámon pörög, és ma már mindenki tudja, hogy ... Chuck Norris egyszer Big Macet kért a Burger Kingben. És kapott is. A Mt. Rushmore hegy oldalába eredetileg Chuck Norris arcát akarták belefoglalni az elnökök képei helyett, de a szikla nem volt elég kemény hozzá. Chuck Norris elszámolt a végtelenig. Kétszer. Nincs evolúció, csak olyan fajok, amiket Chuck Norris életben hagyott. Chuck Norris teletöltött fegyverrel játszik oroszulettet, és mindig nyer. Amikor Chuck Norris fekvőtámaszt csinál, nem saját magát nyomja fel, hanem a földgolyót le. Chuck Norris képes nagyítóval hangyákat felgyújtani. Éjjel. A gyűrűk ura eredeti kéziratóban Chuck Norris szerepelt Frodó helyett. A regény másik oldal hosszú volt, mert Chuck a harmadik bekezdésben egy forgórúgással kipusztította Mordort, Szauronostul. Nincsenek leszbikusok, csak olyan nők, akik még nem találkoztak Chuck Norriszal. Chuck Norris tudja, mi a pi utolsó számjegye. Folytassuk...?



### 2. Tourist Guy

[www.touristofdeath.com](http://www.touristofdeath.com)

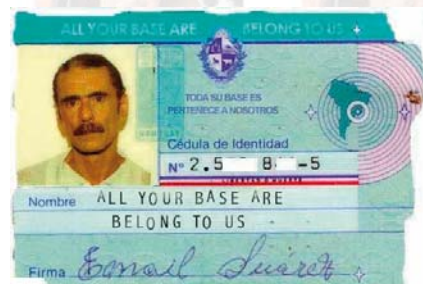
Mindenki emlékezhet még a World Trade Center elleni terrortámadás után e-mailben terjedő, Photoshoppal preparált fotóra, az „utolsó turistára”, aki a WTC-torony tetőjén a korlátnak támaszkodva vigyorog, miközben a háta mögött már látni a közeledő Boeing 767-est. A tréfás kedvű fotóretusáló internetezők aztán felkapták a Waldo névre keresztelt szemüveges-kötött sapkás fiatalembert, és belevarázsolták a világ összes híres műalkotásába, történelmi eseményébe és filmjelenetébe. Az extra csavar a dologban, hogy Waldo magyar, saját maga készítette az örület elindító képet, és egy tucat munkatársának küldte el poénból – 48 óra múlva pedig már az egész világról beszélt.



### 1. All your base are belong to us

[www.allyourbase.planetribes.gamespy.com](http://www.allyourbase.planetribes.gamespy.com)

A legnagyobb klasszikus. Egy nyolcvanas évekbeli japán játéktérmi lövöldözős játék, a Zero Wing bevezető képsorainak narrációja rémületesen elszabott angolással került az amerikai verzióba, és ez elég volt minden idők legnagyobb netlegendájának megszületéséhez. Az „all your base are belong to us” és a „for great justice” beépült a szlengbe, úton-útfélen idézik és használják a régi internetes rókák és azok, akik annak szeretnének látszani. Tökéletes példája az internetes divathóbortoknak: az égvilágon semmi értelme nincs, és nem is vicces – egészen addig, míg az ember maga is el nem kezdi használni.



# Golf Digest HUNGARY

A világ vezető golfmagazinja

[www.golfdigest.hu](http://www.golfdigest.hu)  
2006. ÁPRILIS  
990 FT

## DAVID LEADBETTER:

# Egyszerű szabályok a jobb rövidjátékhöz

## Az év játékosai

## Masters előzetes





# Na, mi a téma?

## Paradigmaváltás a magyar blogszcénában

A hazai blogélet tavaly és év elején tapasztalt pezsgése a honi blogológusokat is meglepte: egymást érték a precedens értékűnek vélt rendezvények, új blogszolgáltatók alakultak, és a blogok ismertségének növekedésével azok tartalma és megítélése is változni látszik.

### STÖCKERT GÁBOR

Gyurcsány Ferenc blogja óriásplakáton értesíti a magyar választópolgárokat a létezéséről. „A kinek a mije?” – kérdeztük volna négy évvel ezelőtt. A minap lezárult kormányzati ciklus négy esztendője elég volt ahhoz, hogy a blogok nálunk is elterjedjenek, majd elkezdjenek felzárkózni a nyugati trendekhez, és végül a közélet és a politika is felfedezze mint propagandaeszközt. A piac szereplői és fogyasztói azonban egyhangúan állítják: sok még a teendő blogfronton.

### Napló vagy újság?

Valószínűleg ma már nem azzal kell kezdeni egy blogokról szóló cikket – különösen a Tomorrow-ban –, hogy elmagyarázzuk a szó jelentését, viszont az énblogok és a tematikus blogok fogalma talán igényel egy kis terminológiai kitérőt. Előbbiek tulajdonképpen az interneten vezetett személyes naplók, tele a szerző pillanatnyi hangulatáról, boldogságáról vagy éppen nyomoráról árulkodó bejegyzésekkel, utóbbiak viszont egy-egy határozottan kijelölt, sokszor szűk témának szentelnek – nem ritkán újságírói igényességgel vezetett és szerkesztett – blogot. Egy tematikus blog mögött nem feltétlenül egyetlen ember áll: olykor remek mikroközösségek verődnek össze a szerzőkből, néha pedig az is előfordul, hogy – általában a kevésbé meghatározható, átfogóbb téma miatt – a készített oldal blogújságként hirdeti magát. Hirdetheti is: a tematikus blogokon – az újságírói tág értelmezésen túl – ritkán van helye a szubjektumnak.

### Blog 2.0

A tematikus blogokhoz az énblogokon keresztül vezetett az út: a személyes naplók mutatták meg a blogokban rejlő közösségteremtő erőt – a tematikus blogok pedig azt, hogy ez az erő nem csak arra jó, hogy hasonló érdeklődésű

cimborákat szerezzünk, és tudassuk a világgal, mennyire fáj, hogy a tegnap esti diszkóban kosarat kaptunk a pultoslánytól. A nagy áttörés az amerikai, napi hírek kommentálásával indult Drudgereporthoz köthető, amelynek 1998-ban orosz-lánrésze volt a Lewinsky-ügy kirobbanásában, és hitelesen követte Clinton elnök kínos szexbotrányát. Az eset ráirányította a figyelmet a tematikus blogokra, a dotkom-lufi bővülésében élők közül sokan ki is kiáltották a blogot az új médiának, és olyan izzadságszagú kifejezéseket fabrikáltak a jelenségre, mint a „nanopublishing”. A kényelmes, olvasóbarát blogolás igénye aztán maga után vonta néhány új (vagy ismert, de csak szűk körben alkalmazott) technológia elterjedését – olyannyira, hogy ma a jól definiálható Web 2.0-jellemzők zöme a tematikus blogokhoz köthető.

Mind közül a legjellemzőbb a címkék (tagok) használata, amelyek az egyes bejegyzéseket hivatottak kategorizálni a blogon való könnyebb keresés érdekében, de említhetnénk a tagenkénti RSS feedet vagy a bejegyzésekhez fűzhető kommentárokban jelentkező spamet,

### Barczy Imre (Sztahanov), blog.hu:

#### A magyar blogszcénája jócskán elmaradva a nemzetközitől. Látsz-e itthon pozitív változásokat e téren?

Az elmúlt fél-egy évben egy erőteljesebb tematikus réteg nőtt ki a hazai blogoszférából, ugyanakkor ezzel még nem lehetünk elégedettek. Ez a folyamat nem fog spontán erősödni a végtelenségig, szükség van olyan – akár üzletszerűbb – modellekre a szolgáltatók részéről, amelyek segítik a tematikus blogok fejlődését.

#### Hol látod a blog.hu helyét ezekben a változásokban?

A blog.hu nem egyszerűen technikai értelemben vett blogszolgáltatás szeretne lenni, hanem a networképítést is fontosnak tartja. Szeretnénk minél több és hasznosabb szolgáltatást adni, hogy azok, akik komolyan gondolják a blogolást, ne ütközzenek olyan akadályokba, mint az egyszerűbb tömegszolgáltatóknál.

#### Milyen technikai lehetőségeket nyújt majd a blog.hu?

A fontosabbak: tagok, RSS tagekre és kommentekre is, rugalmas kommentező (a blogger állíthatja a kommentezők körét, moderálhat akár előre is stb.), trackback, többfelhasználós blogok különböző felhasználói szintekkel, „azt kapod, amit látsz” szerkesztő, beépített statisztika. Emellett folyamatos fejlesztés is várható, a felhasználóknak azt kell látniuk, hogy ez egy élő, fejlődő, reagáló szolgáltatás.

#### Pontosan mikor indul a blog.hu?

Hamarosan. Közelebbit nem tudok mondani, mert az indulásnak nem technikai akadályai vannak – éppen változik a tulajdonosi kör.

#### Ha valaki most szeretne blogot indítani, mit mondanál neki, miért érdemes a blog.hu-t választania?

Azt, hogy ha tematikus blogba kezd, akkor nálunk nemcsak az eszközt találja meg, hanem egyhálózatrészeként egyébelonyökisélvezhet(kapcsolatok, látogatók, promóció, üzleti lehetőségek stb).

**\* A tematikus blogokhoz az énblogokon keresztül vezetett az út: a személyes naplók mutatták meg a blogokban rejlő közösségteremtő erőt – a tematikus blogok pedig azt, hogy ez az erő nem csak arra jó, hogy hasonló érdeklődésű cimborákat szerezzünk, és tudassuk a világgal, mennyire fáj, hogy a tegnap esti diszkóban kosarat kaptunk a pultoslánytól.**

### Csomós Nándor (nand), blogol.hu:

#### Szerinted milyen jelei vannak a hazai blogélet fejlődésének?

A legnyilvánvalóbb a blogok számának nagymértékű növekedése. Ennek köszönhetően végre a hirdető is meglátta itthon a blogokban és a mögöttük lévő közösségekben rejlő üzleti lehetőségeket, valamint a hazai cégek is kezdik felfedezni a tematikus blogokat. De a változások közül nekem leginkább a blogok számának gyarapodásából jött.

#### Miért?

Nincs kapacitásom az üzleti oldalra. Én vagyok az egyetlen tulajdonos, egyben fejlesztő, üzemeltető és minden egyéb. Egyetlen szerver szolgálja ki a blogol.hu-t, amit saját tőkéből finanszírozk – remélem, hogy ez hamarosan változni fog a szponzorok és hirdetőik bevonásával. Húzóneveim sincsenek (tudomásom szerint Torres Dani az első és idáig egyetlen híresség, aki önként a blogol.hu-t választotta), mert marketingtámogatás hiányában nem annyira ismert a rendszer, hogy maguktól jönnének. Ennek ellenére csinálom, amíg van kedvem, és amíg úgy látom, hogy érdemes.

#### Úgy láttam, a szolgáltatók közül egyedül téged nem kapott el tematikusblog-örület.

Általában késve követem a trendeket. Fontosabbnak tartom, hogy olyan funkcionalitást fejlesszek, amelyekre a felhasználóknak valós igényük van. Nem törődök a piaci kényszerrel, a felhasználók viszont örülnek, hogy figyelek rájuk. Mostanában például a kommentek moderálási lehetőségeit dolgoztam át, a közeljövőben pedig a képfeltöltést teszem használhatóbbá.

#### Ha valaki most szeretne blogot indítani, mit mondanál neki, miért érdemes a blogol.hu-t választania?

A közösség miatt. Nem véletlen, hogy sok blogger „blogcsalád”-nak nevezi a blogol.hu-t.

**Blogol.hu**  
a blog család

**BLOG.HU**



## Kiskó Attila (Mr.A), Freeblog:

### A magyar énblogok zöme a Freeblogon található. Hogyan készül a szolgáltató a hazai tematikus blogok térhódítására?

Áprilisban lesz végleges az új rendszerünk, amellyel természetesen a minőségi tartalom, a tematikus – akár újságírók által írt – blogok felé szeretnénk elmozdulni. Tegenkénti RSS és kommentspam-szűrés mellett tervezzük a profil kibővítését (képeket is lehet majd feltölteni a szerzőkhöz). A magától értetődő címkéken túl a rendszer ismerni fogja a legördülő bokszból választható kategóriákat is, ami arra készíti majd a felhasználókat, hogy már az egyes posztok írásakor rendszerezék a tartalmat. A távolabbi jövőben pedig drag'n'drop blogsablon-szerkesztő várható.

### Kik a jelenlegi tulajdonosok és mekkora apparátussal működik a szolgáltatás?

A tulajdonos én vagyok, én viszem a technikai irányvonalat, és egy bloggertársam nyújtja a supportot. Bateman a szanalmas.hu-ból a főoldali tartalom szerkesztője, a felületértékesítés és marketing felelőse pedig a sziget.hu munkatársa, Papp László. A Magyar Vendor Kft. menedzseli a freeblog.hu-t, a reklámbevétel jelentős részéért.

### A hazai hírességek közül kik választották a freeblog.hu-t?

Zenei területről a Zagar együttes és Karányi Dani, a médiamunkások közül Pálkás Szűcs Róbert és Kertész Péter, egy rövid ideig pedig Rudi Zoltán tévéelnök is nálunk blogolt.

### Ha valaki most szeretne blogot indítani, mit mondanál neki, miért érdemes a freeblog.hu-t választania?

Mert megbízható, kényelmes és mind közül a legstabilabb – indulása óta kétszer volt csak komolyabb kiesés. Ezen kívül a freeblog.hu-é a legnagyobb közösség, köztük igen sok segítőkész ember (akik legutóbb az új blogsablonok gyártásában jeleskedtek).

sőt, a spamblogok kiszűrését is. E problémák egy részére még nincsenek kiforrott megoldások, de megnyugtató a fejlődés üteme (például egyre több blogszolgáltató bírálja el többségi alapon a címkéket, így a felhasználók rossz helyesírással vagy elgépeléssel megadott tagjai is a helyükre kerülnek).

A technikai fejlődésen túl megfigyelhető volt a különféle blogtámogató oldalakra (képtár, linktár) és az olvasóközpontú közösségépítésre jelentkező igény is, ami szintén hozzájárult a tematikus blogok hódításához. Fejlettebb blogkultúrájú országokban már egyenesen a média-fogyasztói szokások drasztikus változásáról beszélnek, és egyre többször emlegetik a „long tail” modellt. A pajzán „hosszú fark” elnevezés egy exponenciálisan csökkenő görbe ellaposítására utal, vagyis arra, hogy míg korábban az olvasók kevés forrásból tájékozódtak – és ezzel képpen is tudtak maradni a világ dolgait illetően –, addig a tematikus blogokkal egyre több és egyre specifikusabb források lépnek be a rendszerbe, és már nem lehet néhány portállal kielégíteni az olvasók kíváncsiságát. Sőt, a blogok esetében – a portálokkal szemben – az olvasók jelölik ki (mondhatni: „megszavazzák”) klikkeléseik révén a lényeges információs csomópontokat. Ez a tetszés- és olvasottságalapú módszer nemcsak demokratikus, hanem végső soron felértékeli a bejegyzések hitelességre való törekvését is.

## Házunk tája

Az imént vázolt folyamat Magyarországon még épp hogy csak elkezdődött. Egy szép emlékü énblog-aranykor után törvény- és szükségyszerű volt a tematikus blogok megjelenése és ázsiójuk lassú növekedése. Az igazán nagy lökést az adta, amikor a hazai úttörők (sesblog, konyvtároskisasszony és sokan mások) mellett a hagyományos média is felvállalta a tematikus blogokat – ma már szerkesztőségi blogja van a HVG-nek, az Index pedig több tematikus blogot is indított (Tékozló Homár, Pufajkás Turul). Érdemes megjegyezni a hírességek szerepét is, akik énblogjaikkal hozzájárultak a „blog” szó elterjedéséhez, bár oszdtjuk a hazai blogkörökben Web 2.0-atyáuristenként ismert Sztahanov meglá-

tását: „a hírességek attól még nem fognak érdekesen írni, hogy ők híresek – fordítva működik a dolog, a legjobb bloggerek blogcelebritásokká válnak”. E blogcelebritások között egyre több szűkebb témájú oldalt találni: létezik már magyar borbarát-blog (Művelt Alkoholista), geekkultúra-blog (kultplay) és városilegenda-blog (urbanlegends)

## „a hírességek attól még nem fognak érdekesen írni, hogy ők híresek – fordítva működik a dolog, a legjobb bloggerek blogcelebritásokká válnak”

is. A tematikus blogok az utóbbi másfél évben utat találtak néhány vállalatához és a politikusokhoz, és szintén érdekes tendencia, hogy az énblog-hősök közül egyre többen ruccannak át a másik műfajba (Isolde olvasónaplója, Irodalmi Boncaszta). Nem lehet szó nélkül elmenni amellett sem, hogy egyre inkább státuszszimbólummá válik más ajánlásával felkerülni a blogszolgáltatók főoldalaira és az első magyar linkgyűjtő lapokra (ami felveti a szolgáltató címlapszerkesztési elvei és a fentebb említett Web 2.0-s demokrácia közti ellentét kérdését). Végül, blogos eseményekben sem szűkölködünk az utóbbi időben: túlvagyunk az első blogdíj alapításán és átadásán (a GoldenBlog a HVG szervezésében), az első fotóbloggerkiállításán, sőt, az első nagyobb visszhangot kiváltó blogbotrányon is (az MSZP-s Pásztor Tibornak azért kellett lemondania képviselőjelöltségéről, mert blogjában „dicszsidónak” nevezte Deutsch-Für Tamást).



### Az elsők egyike

A plastik.hu népszerűsége indulása óta töretlen



### Autókról emberközlelől

A Karotta közlöny példa arra, hogyan lehet jó celebblogot írni



### A Web 2.0 élmunkása

Sztahanov komolyan veszi a blogok médiaszerepét



### Hazai pálya

A miniszterelnök blogja egy baloldali alapítvány oldaláról nyílik

## Magyar blognak magyar motort!

Mint látszik, a hazai blogélet rohamléptekkel igyekszik utolérni a nemzetközit. A következő lépés a tematikus blogok megfelelő támogatása a blogszolgáltatók részéről, és e téren éppen a piac újrafelosztása zajlik. A legnagyobb magyar szolgáltató, a körülbelül 30 000 bloggal rendelkező (ezek legalább egyharmada aktív), 2003 májusában indult freeblog.hu a közeljövőben vált verziót, és az ígéretek szerint az új blogmotor kiszolgálja majd a Web 2.0-s igények jó részét. Nagy riválisa, a tavaly novemberben startolt blogter.hu viszont már most Web 2.0-sként hirdeti magát, és ennek, valamint agresszív marketingjének köszönhetően máris 8000 bloggal (kétharmaduk aktív) büszkélkedhet. Új szolgáltató az egyelőre tesztüzemben működő blog.hu, amely az indulása után egészen biztosan átrendezi a viszonyokat – fejlesztője a már említett Sztahanov. Végül, az előbbieknél szerényebb lehetőségekkel bíró, de patinás (2002 novemberében indult) blogol.hu inkább az énblogokat akarja megnyerni, és elképzelhető, hogy nevető negyedikként jön majd ki a mostani pozícióharcból, jelentősen növelve 3500 blogos (ebből 1200 aktív) táborát. Az erős, kommentháborúktól és egyéb kakaskodásoktól sem mentes mezőny jelenleg a magyar blogélet legizgalmasabb kérdéseit veti fel. Hogyan rendeződik át a felhasználók száma az egyes szolgáltatóknál? Arányaiban több lesz-e a tematikus blog? Mennyiben fog ez változtatni a blogok ismertségén és elismertségén? Lesz-e értelme „long tail” modelltől beszélni nálunk is? Sőt, nem szűgyelljük megkérdezni ezt a marhaságot: mit ér a blog, ha magyar? A Tomorrow természetesen beszámol a fejleményekről – a következő, szolgáltatói verseny jegyében töltött hónapok után valószínűleg okosabbak leszünk majd néhány válasszal.

## Dobó Mátyás (Doransky), Blogter:

### A Blogter viszonylag új szolgáltató – milyen ars poeticával indult?

Az utolsó, GFK Hungária által készített felmérés szerint mintegy 100 000 ember készít Magyarországon blogot. Ez nagyon szép eredmény, a legjelentősebb változás viszont az erős tematikai mezőny hazai megjelenése és hangsúlyossá válása. Mi nemcsak blogoláshoz szükséges eszközöket nyújtunk ennek a mezőnynek jó minőségben, hanem csatornát is, amelyen keresztül a különböző témák iránt érdeklődő olvasók megtalálhatják a bejegyzéseket és szerzőiket. A blogszolgáltatás mellett tehát az olvasók elérésében és kapcsolatok építésében is segítjük a bloggerekét.

### Kik készítik a Blogteret és milyen forrásból?

Egy angol befektetői társaság, a HUB Capital Investment a többségi tulajdonos. Az ügyvezető Miskolczy Csaba (korábban a Delta és Jövőnéző tévéműsorok producere volt), a tartalmi vezető én vagyok. Ezen kívül a címlapon néhány moderátor közül folyamatosan frissített válogatást a be-

jegyzett blogok legérdekesebb, legolvasottabb és legtöbb hozzászólást kapott bejegyzéseiből.

### Ha már itt tartunk: milyen technikai újítások voltak a közelmúltban és várhatók a közeljövőben?

Nemrég indítottuk el a társszerzés lehetőségét, és most fejeztük be a linker.hu linkgyűjtő oldal fejlesztését. Az RSS feed is a tervek között szerepel, akárcsak a hozzászólás-spamek kezelése.

### Ahogy láttam, nem szűkölködtek hírességekben...

Igen, nálunk blogol többek között Para-Kovács Imre, Szőke András, Kornis Mihály író, a zenekarok közül pedig a Bëlga, a Kispál és a Borz és Erik Sumo.

### Ha valaki most szeretne blogot indítani, mit mondanál neki, miért érdemes a Blogteret választania?

A Blogteren nagyon erős közösség jött létre, akik segítik a bloggerekét címlapra kerülni. Ha valaki nagy látogatottságot szeretne, nálunk hamar elérheti, ha pedig csak blogolni, arra is kiváló a szolgáltatásunk.

## Az utolsó, GFK Hungária által készített felmérés szerint mintegy 100 000 ember készít Magyarországon blogot.



## A hónap kérdése: Írnál-e blogot?

Kicsiny magazinunk munkatársai szolgálai alázattal tájékoztatják Önöket a technika és a digitális kultúra újdonságairól, de néha kitör belőlük az egó, és olyankor bekezdés bekezdésen nem marad. Zavartalan működésünk érdekében elkerítettünk nekik két oldalt, ahol kitombolhatják magukat, és szabadon onthatják a belőlük áradó aranybetűs bölcsességeket egy-egy, a lap aktuális témájához kapcsolódó kérdésről.

# A Tomorrow kedvenc blogjai:

### ::settenkedve lopakodó::

[nesztelencsiga.freeblog.hu](http://nesztelencsiga.freeblog.hu)

A hölgy okos, vicces és sorozatfüggő – weblapja pedig a szórakoztató énblog iskolapéldája.

### marsbéli krónikák

[f451.freeblog.hu](http://f451.freeblog.hu)

Még egy bloggerlány, aki felismerte, hogy az olvasókat nem melodramával lehet megnyerni.

### Critical Biomass

[criticalbiomass.freeblog.hu](http://criticalbiomass.freeblog.hu)

Biológiai témájú, naponta frissülő blog, amely főként külföldi cikkeket zanzásít színvonalasan.

### piazar cuccok

[www.pto.hu](http://www.pto.hu)

Tematikus blog tényleg piazar cuccokról, a sörnýtőtől a sportautóig.

### plastik media

[www.plastik.hu](http://www.plastik.hu)

Angelday Józsi netes kalandjai, avagy hogyan lehet énblogot tematikussá alakítani egyetlen Mac-vásárlással.

### sesblog

[www.sesblog.hu](http://www.sesblog.hu)

Három szimpatikus fiatal és néhány vendégszerző blogújságja ki számíthatatlan témákkal – mi éppen ezt szeretjük benne.

### sztahanov

[sztahanov.blog.hu](http://sztahanov.blog.hu)

A Web 2.0 fáradhatatlan magyar élmunkásának – természetesen Web 2.0-s – techblogja döbbenetes mennyiségű linkkel és mindenféle technikai finomsággal.

### comment:com

[comment.blog.hu](http://comment.blog.hu)

Az Index médiakommentáló melléklete a blog.hu-n (ami sejteni enged, ki az új tulajdonosi kör, amelyről sztahanov beszél a 70. oldalon)

### Budapest Underground

[bp.underground.hu](http://bp.underground.hu)

A Golden Blog-díj tavalyi közönségdíjasa fotóblog kategóriában – nem véletlenül. A blog gazdája egyébként a sesblog egyik alapítója.

### Urban Legends

[www.urbanlegends.hu](http://www.urbanlegends.hu)

Egy kíméletlen blog a városi legendák és az „a haverom mesélte” típusú történetek nyomában. Hallotta a sztorit az erdőtüzbe dobott búvárról? Felejtse el...



**Orosz Péter**

Nem blogolni olyan, mint elűtött fácánknak lenni az információs szupersztrádán. Aztéknak lenni Hernando Cortez Mexikójában. Szünetedélyeinket vagy szakértelmünket borítékban az almáriumba zárni. Kiesni a világból és nézni, ahogy elszáll mellettünk. Tévesen múló hóbortnak gondolni az egyén kezébe a puska óta adott legnagyobb hatalmú eszközt. Szóval írni. Sőt, írok: háborodott szíveket összetörő olasz szupersportautókról és a tükörtojás-készítés optimalizálásáról.



**Harangozó Csongor**

Szórakozásból semmi képpen, és terápiás célból sem. Többnyire le rendezem magamban a világ ügyes-bajos dolgait, nem érzem szükségét, hogy kiírjam magamból. Néha persze nálam is beindul egy külsős megfigyelő; ez a narrátor eleve úgy áll a témához, hogy milyen szórakoztató lesz majd, ha elmesélem, megírom. Ezt tekinthetjük egyfajta közléskényszernek, de az ilyen sztorikat általában SMS-ben küldöm el barátainknak, nem írom ki egy blogba. Viszont nagyon bírom azokat a bloggerekét, akikről öt mondat után lejön, hogy van stílusuk, szórakoztatóak és gyakran foglalkoztatják őket a világ nagy kérdései.



**Tóth Rita**

Igen, írnék. A hagyományos naplózás szigorúan magánügy. Annak idején – amíg volt – sem hagytam az iskola könyvtárban a naplót, hogy bárki beolvashasson. A nyilvános napló soha nem lesz őszinte (tisztelet a kevés kivételnek), mert vagy a szerzőjéről árulna el nem kívánatos dolgokat, vagy más embereket bántana. A „megmondóemberek” blogjait nem szabadna keverni a napi feszültséget írással kiengedő kisemberek blogjaival – az előbbi ma már kőkemény publicisztika, az utóbbi pedig egyszerű szabadidős tevékenység, egészen addig, amíg a blogot (őszintesége, stílusa, színvonala miatt) fel nem kapja az olvasóközönség. Onnantól kezdve aztán úgymint eltorzul az igények mentén.



**Polcz Péter**

Nem írnék, mert a személyes napló nekem magánügy. Annak idején – amíg volt – sem hagytam az iskola könyvtárban a naplót, hogy bárki beolvashasson. A nyilvános napló soha nem lesz őszinte (tisztelet a kevés kivételnek), mert vagy a szerzőjéről árulna el nem kívánatos dolgokat, vagy más embereket bántana. A „megmondóemberek” blogjait nem szabadna keverni a napi feszültséget írással kiengedő kisemberek blogjaival – az előbbi ma már kőkemény publicisztika, az utóbbi pedig egyszerű szabadidős tevékenység, egészen addig, amíg a blogot (őszintesége, stílusa, színvonala miatt) fel nem kapja az olvasóközönség. Onnantól kezdve aztán úgymint eltorzul az igények mentén.



**Szabó Zoltán**

Egy olyan internetes honlapot, amelyben egymás alatt sorakoznak a megjegyzések időrendi sorrendben? Mondjuk arról, hogy tegnap szódogám volt, meg hogy szívatott a matektanár? És válaszolnék minden olvasónak, aki arról érdeklődne, hogy mégis hányas lett a szódoga, és mi van a múlt heti csajjal? És mindezt ingyen, lelkesedéssel, a szabadidő rovására? Kizárt. Vagy ha mégis, hát iszonyatosan jól titkolnám.



**Hanula Zsolt**

Nagyjából kétheti rendszerességgel elhatározom, hogy megcsinálok a világ legjobb World of Warcraft hírblogját, aztán legendás lustaságonak köszönhetően itt általában el is akad a projekt. Illetve, egyszer már kitaláltam a címét. De már elfelejtettem. Most kezdek el az előlőről az egészet... Kicsit nyomaszt ugyan a tudat, hogy több millió WoW-addikt sínylődik szerte a világon remek blogom nélkül, de ha eddig kibírták, csak kihúzzák valahogy, mire igazán elhatározom magamat.



**Sándor Gergely**

Nemcsak, hogy írnék, hanem írok is! Bár be kell vallanom, a téma iránti érdeklődésem egészen új keletű. Ennél fogva a blogevolúciós folyamat elején járok, én még elsősorban (tudom, nem túl trendi módon) énblogolok. A kiváltó ok egy, a közelmúltban behatolított magánéleti válsághelyzet kialakulása volt, s annak tökéletes helyrebillenéséig még biztosan tartani fog a kiírás igénye – aztán majd meglátom, mivé lesz.



**Varsányi András**

Röviden: nem. Jelenleg párhuzamosan írok műszaki dokumentációkat, tanulmányokat (a munkaadómnak), cikkeket (újságoknak), regényt, novellát (az örökérvényűségnek) és verseket (magamnak). Ezekkel finoman szólva is kielégítem az írás iránti leküzdhetetlen szenvedélyemet, így a blogolás gyönyörűségét átengedem a műfaj talajába már amúgy is mély gyökereket eresztett, egyetemes értéket teremtő nagy gondolkodóknak (például [www.handras.hu](http://www.handras.hu)). De nem kizárt, hogy a távoli jövőben megpróbálkozom majd valami hasonlóval, valahol a kíméletlen társadalomkritika/technológia/művészet/szoftpornó által kijelölt, nem különösebben tágas intellektuális térben mozogva.



**Csábi József**

Eszemben sincs. Ezzel is elszántan tüntetek a trendek gondolkodás nélküli majmolása ellen, bár erről valószínűleg a világon senki nem vesz tudomást. Ezernyi jobb dolgom van (aktív semmittevés, délutáni szünömben, minthogy este blogot pötyögjek például arról, hogy milyen korszakalkotó kérdésre kellett válaszolnom ebben a rovatban).



**Stöckert Gábor**

Írok is, többkevesebb szünettel. Van egy elhanyagolt énblogom, ahol még nincs szívem becsukni a boltot, illetve hirdeten lusta társszerző vagyok egy tematikus blogban. Szóval, alapvetően blogszimpatizáns vagyok, de fenntartásokkal kezelem a blogoknak a hagyományos médiát szembeállító hirdető kont-raspekulációkat – szerintem a blog is csak egy eszköz, amit lehet okosan és ostobán használni, illetve fogyasztani.





# A királynő visszatér

## A hetedik Tomb Raider játék jóváteszi Lara korábbi bűneit

Kevés játékbrandet járatnak le úgy, mint a Tomb Raidert. A fantáziátlan, idejétmúlt folytatásoknak és a bűnrossz filmadaptációknak köszönhetően az utóbbi években Lara Croft neve egyre kevésbé volt vonzó a szórakoztatóiparban. Lara most, hosszú útkeresés után végre visszatért gyökereihez: újgenerációs grafika és oldschool játékmenet szerencsés kombinációja – ez a Tomb Raider Legend. **STÖCKERT GÁBOR**

**A**mikor a negyedik TR játék, a Last Revelation végén egy piramis Larára omlott, sejteni lehetett, hogy a nő Indiana Jones története nem ér véget (az Eidos bolond lett volna meggyilkolni az aranytojást tojó – elnézést, de – tyúkot). Az utolsó jó Lara-kalandnak tartott program után következő borzalmak – a Chronicles, illetve az Angel of Darkness alcímű folytatások – látán aztán sokan kívántuk, hogy bár maradt volna a romok alatt a szexi régész. A rajongói átkok végül hatottak: a kiadó nem a korábbi részeket készítő Core Design-t bízta meg a hetedik Tomb Raider epizód fejlesztésével, hanem egy másik saját tulajdonú csapatot, a Crystal Dynamicst. Ez remek döntésnek bizonyult: a napokban megjelent Tomb Raider: Legend – éppen tíz évvel Lara első kalandja után – visszaállítja a helyére egy ledől bálványt.

### Laranyoskám

Az Excalibur körül bonyolódó cselekményre – amelyből Lara múltjáról is megtudhatunk ezt-azt – nem érdemes szót vesztegetni. A történet különösebb fordulatokat nélkülöző alibi, amely csupán ürügyet szolgáltat ahhoz, hogy Lara megint végigugrándozzon a Föld néhány egzotikus helyszínén (Bolívia, Kazahsztán, Nyugat-Afrika, Japán, Nepál), és két pisztolylövés között vagány beszélásokat küldjön a rosszfiúk felé világhírű poligonmellei mögül. A játékmenet szerencsére igazodik ehhez: az előző két TR-folytatás kísérletező, sokszor beszélgetős kalandjátékokra emlékeztető műfajkeverései után ismét az akcióé a főszerep. Öröm nézni a – helyenként gyanúsán sok kapaszkodóperemmel ellátott – hegyoldalakon, jégfalakon és egyéb természeti képződményeken légies ügyességgel mozgó, majd fegyvereivel igazságot osztó Larát, aki

mozgástárával ugyan nem pipálja le az új generációs Prince of Persia széria főhősét, de mindenképpen megközelíti őt. Újdonság a sok helyen a továbbjutást biztosító csaklya használata, amely változatossá teszi a megszokott ugrásokat és bukfeneket, néhány pályán pedig motorra, sőt, targoncára is pattanhatunk. Az igazi meglepetést azonban a játék logikai rejtvényei szerzik: az előző részek sokszor ostoba fejtörői után remekül szimulált fizikai törvényekre építő, átgondolt talányokat kap a játékos.

### Kevés a jóból

Az új Tomb Raider tehát hozza régi jó formáját, csak éppen... irgalmatlanul rövid. Bő hét óra alatt kényelmesen végig lehet menni a játékon, és bár több nehézségi fokozatban is nekieshetünk (sőt, másodsorra már különböző kosztümökben is), a lineáris pályák nem igazán motiválják erre a játékos. Az egyetlen valamirevaló újrajátszhatósági értéket a „time trial” mód képviseli, amelyben ijesztően szűkre szabott időre kell teljesíteni a helyszínek feladatait, de ezzel valószínűleg csak azok a hardcore Tomb Raider-rajongók fognak szórakozni, akik kívülről fújják Lara mellbőségét (85D, egyébként). Ezzel együtt is jogos a hiányérzet a játékosban: sokkal több pályát, fegyver- és ellenféltypust (ez utóbbiak kimerülnek pár katonában, két-három állapotban és néhány föllenségben) várnánk egy magára találó Tomb Raider-folytatástól. És ha már a kifogásoknál tartunk: az ellenfelek intelligenciája vetekszik egy egysejtűvel, az új Lara-szinkron – valami harmadosztályú tévés színésznőcske hangja – pedig helyenként sírnivalón életelen (korábban esélyes volt, hogy Rachel Weisz bűgő orgánuma szólaltatja meg mindenki Lauráját, csak sajnálhatjuk, hogy nem így történt).

### Mi szem-fülnek ingere

A hiányosságok ellenére is élvezetes Tomb Raider: Legend külcsínével is visszaadja a sorozatba vetett hitet. Néhány apróságot leszámítva (például Lara PDA-jának ijesztően ronda felülete) a grafika hozza a 2006-os szintet, az Xbox 360-verzió effektparádéja



### Anyagias lány

Újabb adalék a Tomb Raider-hisztériához: 2006. április 7-én Lara Croft Guinness-rekorder lett a „legsikeresebb videojáték-hősnő” kategóriában. A plecsni mögött álló számok valóban impozánsak: az eddig megjelent Tomb Raiderok összesen 28 millió feletti példányszámban keltek el, Lara kétszáznál több magazinborítót hódított meg (többek között a Time-ét, a Newsweekét és a Rolling Stone-ét), a merchandising termékekből származó bevétel pedig milliárdos nagyságrendű dollárösszeg. A sok kriptafosztogatásnak köszönhetően Larának egyébként is van mit a tejbe aprítani: a Forbes magazin tavaly beválogatta a 15 leggazdagabb kitalált figura közé, bár egymilliárd dolláros képzelte vagyonával csak a tizenharmadik helyre futotta neki. Olyan nevek előzik meg, mint a csokigyáros Willy Wonka, a sötétedés után már csak Batmanként ismert Bruce Wayne vagy a lista első helyén pöffeszkedő Mikulás.

### Újra formában

Lara tervezője, Toby Gard is részt vett a Tomb Raider: Legend készítésében

### Régóta várt visszatérés

A Tomb Raider: Legenddel egy korábban többször leböngött játékipari ikon nyerte vissza a hitelét. A folytatás hibáival együtt lehet élni (egyedül a rövidsége az igazán fájó pont), a lényeg az, hogy látszik: Lara Croft a Last Revelation óta nem érezte magát ilyen jól a textúráiban. A most PC-n és konzolokon kijött hetedik rész már PSP-re is készülget, így az új Lara minden fontosabb platformon megvetheti a lábát, a játék kurta-furcsa végét látva pedig borítékolható, hogy nem ez volt a kalandor régészcsica utolsó sirrablása.

„az első rész Larájának melleivel még üveget lehetett volna vágni, a mostaniéval inkább szélvédőt mosatna az ember...”

pedig lenyűgöző – ez utóbbi elvileg PC-n is előhozható, de nem találtunk a szerkesztőségben olyan bika videokártyát, amelyen valóban működött volna ez a beállítás. A leglényegesebb látványelem azonban természetesen a főszereplő, aki igencsak kipalódott az elmúlt évtizedben. A vagány archeológuslány kapott egy kis végzetasszonya-beütést ebben a részben, ami kifejezetten jót tett neki. És persze, Lara karaktermodellje még soha nem volt ennyire részletes – az első rész Larájának melleivel még üveget lehetett volna vágni, a mostaniéval inkább szélvédőt mosatna az ember... (Hölgyolvasóinktól ezúton is elnézést kérek, de ha valami, ez a játék a legjám-borabb férfiből is előhozza az atlétatrikós hímsovinsztát.) A zenére sem lehet panasza, a játék egzotikus folkelemekben bővelkedő soundtrackje önmagában is megállja a helyét.



cím: **TR Last Revelation**  
web: [www.eidos.com](http://www.eidos.com)  
kiadó: Eidos  
fejlesztő: Crystal Dynamics  
platform: PC, PS2, Xbox, Xbox 360, PSP

**pro kontra** régi TR-ekre emlékeztető, akciódús játékmenet, igényes kivitelezés  
túl rövid, buta ellenfelek, gyenge szinkronhang

4|5



# Szellemek a gépezetben

## A GRAW mindent visz Xbox 360-on

Az utóbbi néhány évben Tom Clancy neve a legnívósabb játékok címében tűnt fel. 2006 mozgalmas év lesz a rajongóknak: mindhárom, a bestselleríró által ihletett sorozat új részekkel gyarapszik. **BÉNYI LÁSZLÓ**

Először a különleges katonai kommandó, a Szellemek bemutató harmadik Ghost Recon játékot üdvözölhetjük, amely – mivel a második rész csak konzolra jött ki – főként a PC-tulajdonosoknak fog nagy meglepetéseket szerezni. A nem túl fordulatos, ám hangulatos és akciódús játékot ígérő kerettörténet szerint 2013-ban, Mexikóvárosban járunk, ahol a kanadai, a mexikói és az amerikai elnök a történelem legjelentősebb gazdasági

megállapodását írják alá, amikor rendkívül jól felszerelt lázadók zavarják meg a partit. Természetesen a mi feladatunk lesz, hogy Scott Mitchell kapitány bőrébe bújva helyreállítsuk a rendet, kiszabadítsuk az elrabolt mexikói elnököt, és visszarugdossuk a dzsungelbe (vagy akár át-, és a más-világra) a terroristákat.

### Fiúk a harctérről

Ez persze nem könnyű feladat, és figyelembe véve, hogy osztagunk rajtunk kívül csak három főből áll, még lehetetlennek is tűnhet. Nem kell azonban túlzottan fél-

teni az embereinket, hiszen rendelkeznek az amerikai GDP jelentős részét kitevő katonai fejlesztések legújabb eredményeivel – csúcstechnológias katonai eszközök vannak rajtunk, nálunk vagy legalábbis a parancsnokságunk alatt. Ennek legegyszerűbb példája a segítségül hívható jármű, amely leggyakrabban egy kémrepülőgép, de ha komoly tüzérré van szükség, akár Bradley harckocsi vagy Apache helikopter is lehet. A játék készítői minden interjújukban hangsúlyozták, hogy e felszerelések mindegyike létezik, de legalábbis fejlesztés alatt áll, és nem egyet ők maguk is kipróbálhattak. Ez az

IWS rendszert látva számomra kissé hihetetlennek tűnik; ha mégis így van, akkor kemény évek várnak a terroristákra...

### Halálos játékszerek

A cross-comnak is nevezett rendszer lelke a hősünk bal szeme elé erősített pici, számítógép-vezérelt monitor, amely folyamatosan kapcsolatban van a bázissal is. A kis szerkezet lát el temérdek feladatot, melyek között a játékban talán az ellenségek megjelölése a leglényegesebb; a rendszer megjegyzi az észlelt ellenfelek helyzetét, és akkor is kirajzolja a teljes emberalakat, ha csak a felsőtestét pillantjuk meg. Társaink irányításában szintén segítségünkre van: nemcsak az egészségi állapotukat követhetjük nyomon, hanem mindig láthatjuk a sisakkameráik képét is. Környezetünk térképét valós időben jelzi, így mindvégig tudjuk, hogy merre találhatók társaink vagy éppen a kémrepülő által kiszúrt ellenfelek. Elképesztő érzés kihasználni ezt a technológiai fölényt – kicsit sajnálja is az ember az ellenfelet, amikor felfedezi egy szinte észrevehetetlen, minden szívdobbanást

lásmentési helyek ritkaságával és az egyéb körülményekkel (például az éjszakai látásvizonyokkal) kombinálva bizony kikénszerűtik az óvatos, fedezéktől fedezékig tartó kommandózást – de hát voltaképpen ez lenne a játék célja.

### Xbox 360-on az igazi

A játék legelőször megjelent, egyben lecsőbb és ezért legtöbb figyelmet kapó verziója az Xbox 360-as volt, mi is azt próbáltuk ki. Nem kellett csalódnunk: az újításokkal teli, élvezetes játék technológiai szempontból is nagyszerű lett. A tizenkét pályas hatalmas, és az a tény, hogy ezeket jóformán töltögetés nélkül járhatjuk be, zökkenőmentessé teszi a játékelményt.

A küldetések között sokszor helikopter szállítja a Szellemeket a megfelelő helyszínre, és ilyenkor néha használnunk kell a gép oldalára szerelt gigantikus gépágyút. Lelövünk vele vagy húsz terroristát, felrobbantunk két csapat szállítót, majd leszállunk a rommá lőtt térre – ehhez hasonló jeleneteket „rendezhetünk” töltőképnyő és hasonló zavaró elemek nélkül. A látvány egyébként is parádés, a

mornegyedben kell megkeresnünk egy terroristabázist, egy órával rá pedig a leg-sötétebb éjszakában kell besunnyognunk egy hatalmas villába. Katonáink szintén elképesztően néznek ki, hősünk mozgáskultúrája – olyan extrákkal, mint a gránáthajtás fedezékből, a fekvés közbeni újratöltés vagy éppen a fedezékbe vetődés – pedig egyenesen példátlan lett.

### Szellem szellemnek farkasa

A sorozat mindig is híres volt a kidolgozott, sokoldalú multiplayer lehetőségeiről, és erre most is odafigyeltek – olyannyira, hogy külön csapat dolgozott ezen egy módosított grafikai motorral. Kapunk akár 16 játékos által is játszható kooperatív küldetéseket, de van itt egyszerű deathmatch is, és a területfoglaláson át a zászlólopásig minden ismert játékmód. A high-tech katonai kutyák jó része itt is használható, így repülőnket ilyenkor is szabadon irányíthatjuk a pályán, és rendkívül hasznos, hogy átválthatunk bármelyik csapatársunk nézőpontjára. Az Xbox Live szolgáltatásai is elérhetők: a játék közbeni beszélgetés, a barátlisták használata vagy éppen a temérdek automatikusan frissülő ranglista. Amióta a játék megérkezett, minden mást ki is szorított az Xbox 360-amból, és csak dicsérni tudom a Ghost Recon Advanced Warfightert. Ugyan a többi verzió nem ilyen impresszív, a fejlesztők ahol lehetett, kihozták a maximumot, tovább öregítve a Ghost Recon-szériát – és Clancy mester – hírnevét.

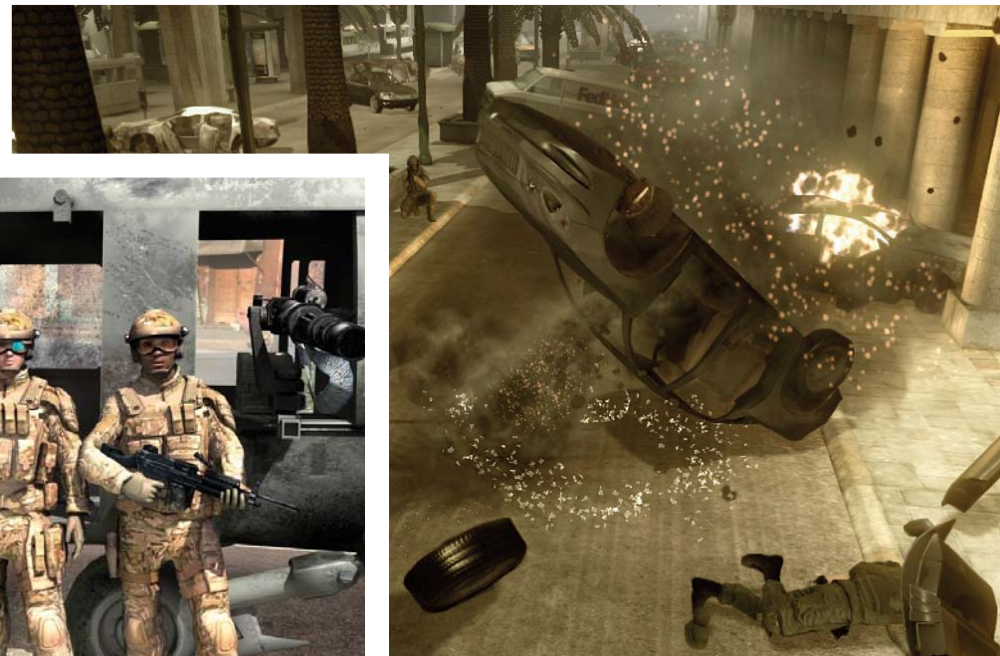
### jöttem, löttem, győztem

A valós technológián alapuló cross-com rendszer ellen nincs sok esélyük a terroristáknak.

cím: **GRAW**  
web: [www.ghostrecon.com](http://www.ghostrecon.com)  
kiadó: **Ubisoft**  
fejlesztő: **Tiwak, Ubisoft Paris**  
platform: **PC, PS2, Xbox, Xbox 360**

**pro** gyönyörű effektek, prima multiplayer lehetőség, a katonai csúcstechnológia remek szimulálása  
**kontra** helyenként furcsán reagáló AI

5|5



### A jövő katonái

A Szellemek felszerelésében a valóságban is létező vagy még fejlesztés alatt álló harceszközöket találunk.



érzékelő kémrepülő, majd katonánk ezt az információt felhasználva egy faajtón keresztül ereszt golyót halálos pontossággal a terrorista fejébe. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék könnyű lenne, sőt, egyáltalán nem az. A számbeli fölényrel támadó ellenfelek az ál-

játék kezel minden eddig feltalált grafikai trükköt, ráadásul bármiféle tapasztalható lassulás és szaggatás nélkül. A grafikusok hatalmas területeket modelleztek Mexikóvárosból, ahol a felhőkarcolókon tükröződő nap szó szerint elvakít bennünket, egy küldetéssel később pedig már a naplementétől narancsszínbe borult nyo-





# A pixelmenyét diadala

## Daxter PSP-s debütálása

A PSP-vel gyökeresen megváltozott a kézikonzolokról kialakított „kvarcjáték” kép. Az asztali konzolok technikai tudását megközelítő kutyüre sorra jelennek meg az olyan, 15-30 órás tiszta játékejű és elképesztő grafikájú játékok, amelyek PS2-n is megállnák a helyüket. Jó példa erre a Daxter is. **SASHEGYI ZSOLT**

A címadó karakter ismerős lehet már a PlayStation-örültek előtt, a Jak and Daxter széria mókás, menyétszerű rágcslója azonban – maga mögött hagyva eddigi statisztaszerepét – főhőssé lépett elő (hú társát, Jaket már a nyitójelenetben elrabolja az ügyeletes rosszfiú). A nézőpontváltás pazarul sikerült, Daxter animációi és humora már önmagában képes lenne elvinni a hátán az egészet. Ennél azonban jóval többről van szó: a főszereplőhöz hasonlóan ugyanis a játék világa és karakterei a megszólalásig emlékeztetnek a PS2-n megismert Jak sorozatban látottakkal. A különbség csupán annyi, hogy mindez egy tenyérnyi képernyőn kel életre.

### Daxterminátor

Szerencsére amennyire szép a Daxter, annyira változatos is. Minden egyes játékbeli világ egyedi hangulatot és hozzá passzoló kihívásokat kapott. A fő feladat a pályákat megszálló rovarok likvidálása, amihez hősünk elektromos légycsapóját és tartályos permetezőfecskendőjét használhatjuk. A játék elején csak méreggel ritkíthatjuk az ízeltlábúakat, később napalmmal is megtöl-

thetjük a tartályt, majd elektromos bombákkal oszthatjuk a halált okozó testi sértést. Emellett repülni is lehet a fegyverrel, ha a felgrást követően rákapaszzkodunk a fecskendőre, és ezzel egyidejűleg löni kezdünk – Boba Fett megirigyelhetné ezt a mutatóványt. Minden egyes töltet más magasságba képes repíteni Daxtert, így ha nem jutunk fel a kívánt magaslatra vagy éppen túlrepülünk rajta, próbálkozzunk másfajta töltőanyaggal. Mivel a legtöbb platform csak így érhető el, rengetegszer fogjuk használni ezt a funkciót – türelmesek előnyben!

### Többet ésszel

Fegyverünket használhatjuk logikai feladatok megoldására is: például hatalmas jégkockákat olvashatunk vele méretre, így általunk megközelíthetetlennek gondolt helyekre is eljuthatunk. Ehhez hasonló logikai feladványokkal úton-útfélen találkozunk: hol barátságot kell kötnünk egy bolhával, aki befér két NYÁK-lap közé és semlegesít nekünk néhány kóboráramot, hol egy utun-

kat álló cápát kell kihorgászni egy óriási, halakat szállító kámpóval. A legnagyobb ötletek azonban kétségtelenül a játék során valóra váltható álmok. Ezeket hősünk ágyánál választhatjuk ki, minden álom egy-egy filmsiker paródiája. A mátrixos pályán például Smith ügynök-bogarakat kell vesén rúgnunk, ha pedig végzünk a feladattal, Daxter felébreszt és elkialítja magát: „I know kung-fu”, és máris egy új mozdulatsorral leszünk gazdagabbak (valóra válthatunk még Gyűrűk ura-, Braveheart- és Indiana Jones-álmot is).

### Kategóriagyőztes

Az ehhez hasonló apróságokkal feldobott játékmélet és a parádés kivitelezés platformja az eddigi legjobb ügyességi játékvá teszi a Daxtert. Túlzás nélkül állítom, hogy érv a PSP vásárlása mellett, boldog kézikonzol-tulajdonosoknak pedig egyenesen kötelező!



tűz, jöjj alám  
fegyverünk és a Boba Fett-manóver



Dragster  
Gyors, mint a menyét  
– hősünk több járművet is használ majd útja során.



cím: **DAXTER**  
web: [www.readyatdawn.com](http://www.readyatdawn.com)  
kiadó: Sony  
fejlesztő: Ready at Dawn  
platform: PSP

remek ötletek, hangulatos, humoros  
játékvilág, szép grafika **pro**  
néha frusztráló  
minijátékok **kontra**

# A PLAYSTATION JÁTÉKOSOK MAGAZINJA!



Keresd  
DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!



## Vigyázat, jönnek!

Aranyos animált lények soha nem látott tömegben támadnak a mozivásznzon.



# A király új ruhája

## Nyomulnak a CGI filmek

Pánik kerülgeti a hollywoodi stúdiókat: az álomgyár jegybevételei tavaly nyolc százalékkal csökkentek. Mindenki lázasan keresi az új sikerrecepteket, a jelek szerint a CGI, azaz a komputeranímáció lesz az egyik biztos befutó. **VARGA TAMÁS**

Bár rajzfilmek korábban is léteztek, a szakma Walt Disney-hez és az 1937-ben bemutatott Hófehérkéhez köti az animációs filmek hőskorának a kezdetét. Az első nagyszabású, egészestés animációs film hatalmas sikert aratott: az inflációval korrigált amerikai toplistán jelenleg a tizedik legmagasabb bevétellel büszkélkedhet. Disney regnálása alatt több nagy klasszikus született még, de a szórakoztatóipari mogul 1966-ban bekövetkezett halálával vége szakadt a sikerszériának. A következő aranykor csak évtizedekkel később, Michael Eisner és Jeffrey Katzenberg vezetése alatt köszöntött be: az 1989-es A kis hableány, majd A szépség és a szörnyeteg és az Aladdin egyre magasabb bevétellel zárt.

A csúcst az Oroszlánkirály jelentette, amely 1994-ben az év második legsikeresebb filmje lett, csaknem 800 millió dollárt kasszírozva. Ekkor azonban Eisner lapátra tette az előléptetést követelő Katzenberget (aki ezért később peres úton le is vette a Disney-t vagy kétszázmillió dollárra), de hamarosan kiderült, hogy Eisnernek egyedül nincs érzéke a vállalat irányításához. Az Oroszlánkirályt követő leszálló végül oda vezetett, hogy Eisner 2004-ben leállította a hagyományos rajzfilmek gyártását és el-

bocsátotta az animátorokat – a bűnbak a Disney különös mostohagyereke, a nézőket elcsábító komputeranímáció volt.

### Az egér öröksége

A sors különös iróniája, hogy e mostohagyerek Katzenbergnek köszönhető: 1991-ben ő kötött szerződést egészestés filmek készítésére az Oscar-díjas animációs rövidfilmjeivel feltűnést kelto Pixar stúdióval. A kezdeti három filmből aztán hat lett (Toy Story-k, Egy bogár élete, Szörny Rt., Némó nyomában, A hihetetlen család), amelyek világszerte több mint hárommilliárd dolláros jegybevéttel sokkolták a hollywoodi fejeseket. És megint csak Katzenberg volt az, aki Steven Spielberggel 1994-ben megalapította a DreamWorks filmstúdiót, és sikerre vezette az animációs részleget. A csekély profitot termelő Z, a hangya után 2001-ben megérkezett a Shrek, és a jóságos, zöld ogre nemcsak bevételekben pipálta le a Pixar aktuális sikerét, a Szörny Rt.-t, de az egészestés animációs filmeknek akkortájt alapított Oscar-díjat is elhappolta előle. A folytatás a csaknem egymilliárd dolláros kasszájával 2004 legsikeresebb filmjének bi-

zonyult – nem meglepő, hogy jövő nyáron jön a Shrek 3, az ifjú Artúr király szinkronszerepében Justin Timberlake-kel (Ali G-nek azért jobban örültünk volna). Bár a DreamWorks legutóbbi animációs filmjei, a Cápamese és a Madagaszkár már gyengébben muzsikáltak, utóbbi így is játszva lenyomta a Disney tavalyi Csodacsibéjét. Katzenbergék stúdiója teljes fordulatszámon pörög tovább: májusban érkezik a kertvárost felprédáló kisállatokról szóló A sövényen túl (Over the Hedge), és ősszel várható a Wallace és Gromit veteménybeli kalandjaival az ideai animációs Oscart lekasztó Aardman stúdió Flushed Away című filmje, a stúdióra jellemző angol humorral és „gyurmás” látványvilággal. Ezeket követi 2007 májusában a már említett Shrek 3, 2007 őszén a méhecskés Bee Movie (vegyük észre a címben rejlő szócicet), majd 2008-ban a nemrég be-



jelentett Kung Fu Panda – és utána is garantálható évente legalább két CGI film a DreamWorks-től.

### Két bolond százat csinál

A Pixar és a DreamWorks filmjei nem maradtak követők nélkül. Az elsőként eszmélő Fox a szintén rövidfilm-Oscarral jutalmazott Blue Sky vizuáliseffektus-stúdióval szerződött, majd a 2002-ben bemutatott Jégkorszakkal aratott tisztes sikert. Szintén ők jegyzik a tavalyi Robotokat, és a globális felmelegedésnek köszönhetően már mozikban a Jégkorszak 2 – Az olvadás.

Akadnak kevésbé sikeres követők is: a londoni Vanguard stúdióban készült, második világháborús posztalambok kalandjait bemutató Vad galamb (Valiant) hatalmasat bukott, a tévésorozatból oziba kerülő Jimmy Neutron viszont bőven elérte a nullszaldót.

A Warner Brothers is vizuális effektusokon edződött stúdióval, az ausztrál Animal Logic-kal állt össze. A Happy Feet című filmjük eredetinek ígérkezik, az Antarktison szteppelő császárpingvinek musicalbe ágyazott

családi élete már a témájában is vicces. A Warnertól érkezik még idén az Ant Bully (producer: Tom Hanks), amelyben egy hangyabolyt terrorizáló kisfiú varázslatos módon parányira zsugorodik, és saját bőrén kénytelen megtapasztalni az ízeltlábúak fáradtságos munkával teli életét.

A Sony is beállt a sorba, ráadásul kifejlesztett egy új technológiát, a „performance capture”-t – ennek lényege, hogy kifinomult optikai érzékelőkkel követik az emberi mozgáson túl az arc-mimika legfinomabb változását is, így a teljes színészi játék rögzíthető. Az első, ezzel a módszerrel készült filmben, a tavalyelőtti Polár Expresszben Tom Hanks öt szerepet is „eljátszhatott”, a valóságban animált emberekre azonban nem voltak vevők a nézők. Nem csoda, hogy a technológia következő bevetéséhez már rajzfilmszerűbb látványvilágot társítottak a nyáron megjelenő Monster House-ban. Az ősszel érkező Vadászigény (Open Season) főszereplő medvéje és szarvasa pedig hagyományos kézi komputeranímáció segítségével vezeti majd harcra az erdei állatokat a pofátlan vadászok ellen.

### Mindent a szemnek?

A követők közül a klasszikus Grimm-mesét sajátos szemszögből feldolgozó Hoodwinked esete a leginkább figyelemreméltó (a film PiROSSZka – a Jó, a Rossz, a Farkas, MEGANagy címmel került a magyar mozikba, amiért lassú tűzön pirítanánk meg a fordítót). A Miramaxot elhagyó két alapító új cége, a Weinstein Company ugyanis ebben a műfajban elsőként vállalt be igen alacsony

## Zombik a vásznzon

Az animáció nem műfaj, mondja Brad Bird, A hihetetlen család rendezője. Aki ismeri például a japán anime filmek világát, alighanem egyetért vele, hiszen a szigetországban a fantasytól kezdve a történelmi drámán át a pornóig szinte minden műfaj képviselteti magát animált formában is. A CGI első komolyabb témájú próbálkozását szintén a japánoknak köszönhetjük, a 2001-ben megjelent, szuperköltségű Final Fantasy azonban hatalmasat bukott, és évekre elvette a producerek kedvét a kísérletezgetéstől. (A kudarcért a nyugati nézőknek túl idegen, a keletieknek viszont túlságosan amerikanizált történet, és a kimunkáltságuk ellenére zombiként viselkedő emberi szereplők okolhatók.)

A helyzet változni látszik: több, felnőtteknek szóló animációs film is készül. A Polár Expressz után Robert Zemeckis váratlan lépésként az ősi skandináv legenda, a Beowulf-saga feldolgozásába kezdett, ismét a performance capture technológia sztreccsruhával terrorizálva a hollywoodi sztárokat. Még merészebb a független nemzetközi produkcióként Olaszországban készülő Dear Anne, amely a náci terror egyik leghíresebb áldozata, Anna Frank naplóját adaptálja. Végül, Vin Diesel, keménykötésű kópász akcióhős a számítógépes játékok intróival elhíresült Blur stúdió Rockfish című sci-fi rövidfilmjében a keménykötésű kópász főhősnek a kölcsönzi majd a hangját. Az animált náciak még idén, az animált vikingek pedig jövő nyáron érkeznek – kíváncsian várjuk, ezúttal sikerül-e az áttörés, vagy megint zombiszerű szereplők hozzák majd a frászt a nézőkre.

## várólista

2006. május	A sövényen túl
2006. június	Verdák
2006. július	Monster House
2006. augusztus	Ant Bully
2006. szeptember	Vadászigény
2006. november	Happy Feet
2006. november	Flushed Away
2006. december	Dear Anne
2007. március	Meet the Robinsons
2007. március	Teenage Ninja Turtles
2007. május	Shrek 3
2007. június	Ratatouille
2007. november	Bee Movie
2007. november	Beowulf
2008. május	Kung Fu Panda
2008. vége	American Dog
2009. június	Rapunzel Unbraided



(13 millió dolláros) költségvetést, majd lelkes, de tapasztalatlan animátorokat dolgoztattak kis híján halálra a Fülöp-szigeteken. A PiROSSzka... sem látványban, sem az animáció minőségében nem érhetett fel a százmilliós büdzséket közelítő produkciókhoz, ugyanakkor vicces forgatókönyvének és olcsó előállításának köszönhetően már régóta hasznot termel. Jönnek is az újabb B-kategóriás animációs filmek Weinsteinéktól: a Warnerrel együttműködve jövőre ígérik az egykor nagy sikert arató Tini Nindzsa Teknőcök remake-jét és a PiROSSzka... folytatását.

## Vétel itt, csere ott

Mint látjuk, lassan minden bokorban CGI film készül. Ebben a helyzetben a Pixar váratlan lépésre szánta el magát: a műfaj úttörője év elején megvásárolta magát a Disneyvel, potom hétmilliárd dollárért. (Michael Eisnert még tavaly eltávolították a Disney éléről az inkompetenciáján feldühödött részvényesek.) Mértéktartó elemzők is megkockáztatják azonban, hogy ez valójában fordítva történt: Pixar-részvényeiért cserébe ugyanis Steve Jobs az animációs stúdió legnagyobb arányú (7 százalékos) tulajdonosa lett, és rögtön be is nyomta két legjobb emberét a céghez. A komputergrafika születése körül bábáskodó Ed Catmull technikai igazgatóként, az animátor- és rendezőseniként egyaránt bizonyított John Lasseter pedig kreatív igazgatóként került a vállalatához – így ők lettek az új szupercs ezse és szíve. A hírek szerint egy percig sem haboztak: leállították az Eisner bosszújának jegyében, a Pixar nélkül készülő Toy Story 3-at, aztán legalább fél évvel elhalasztották a készülő komputeranimációs filmek megjelenését, hogy gatyába rázzák őket. Így csak jövőre láthatjuk a Robinson családot, de a halasztás jól jöhet az újszerű látványvilággal – és akár a Hófehérkééhez fogható áttöréssel – kecsegtető Rapunzel Unbraided című mesefilmnek is. Az új vezetőknél szándékukban áll a Disney rajzfilm részlegének újraélesztése is, máris elkezdtek a veterán animátorok visszacsábítását. Ezen kívül Lasseter az utolsó simításokat végzi a legújabb saját rendezésű filmjén: a beszélő járműveket szerepeltető Verdákkal (Cars) a stúdió – a komolyabb témákat is feszegető A hihetetlen család után – visszatér gyökereihez, és újra a fiatalabb korosztálynak készíti mesét. A szuperhős-komédia rendezője, Brad Bird sem maradt azonban munka nélkül: a párizsi vendéglőkben portyázó ingyencpatkányok kalandjait bemutató, 2007-ben érkező

## szolid motorosok

A hihetetlen család után a Pixar megint a kisebb gyerekeknek készített animációs filmet – a **Verdák** nyáron kerül a mozikba



Ratatouille-t vette szárnyai alá. Ráadásul e két, jó kezekbe került filmen kívül bizonyára akad még néhány meglepetés a – hírek szerint kapacitását a sokszorosára bővítő – Pixar tarsolyában.

## Nem a ruha teszi a királyt

Az úttörőből úthengerré vált stúdióknak azonban még akkor sem lenne félnivalója, ha nem történt volna meg a felvásárlás (persze, az egyesülés hosszabb távon mindenképpen átrendezi majd a szórakoztatóipar erőviszonyait). A csőlátásukról híres hollywoodi producerek ugyanis tévedtek, amikor a külsőben vélték felismerni a Pixar sikerének kulcsát. Néhány szuperprodukción gyengélkedése és az első látásra csúnyácska mesefilmek népszerűsége ugyanazzal magyarázható: a nézőt a történettel lehet megfogni, és ha ez hiányzik, a világ összes csillogása sem tudja bevinni őt a moziba. A Pixar éveket tölt forgatókönyveinek csiszolásával, a szenzációs animáció már csak a hab a tortán. A közeljövőben csőtűl érkező egészestések jó részének viszont valószínűleg nem a sztori lesz az erősségük, és a komputeranimáció csak egy új jelmez lesz az elcsépeklisékhez. A bukásokat tehát már most borítékolhatjuk – csak idő kérdése, és kiderül, hogy a király megint meztelen.



## ronda és vicces

A PiROSSzka... nem lélegzetelállító animációival lopta be magát a nézők szívébe

## négy láb jó, két láb rossz

A sővényen túl más az élet – a Dreamworks filmje az állati és emberi élet fonákágairól





# Hová tűnt Silent Hill?

Ködbe és hamuba, természetesen, ahogy az egy horrorfilmben szokás. Két, már bizonyított és bizonyítottan beteges zseni, Christophe Gans (Farkasok szövetsége) és Roger Avary (Ponyvaregény) készített előszereplős végigjátszást a Konami kultikus játékából. **HORVÁTH NORBERT**

**A** Silent Hill sorozat, a Konami egyik sikerszériája már a negyedik részben parázttatja azokat a mazochistákat, akik leülnek játszani vele, kézenfekvő volt tehát, hogy ebből is film lesz. Maga a játék mindig különlegesnek számított azért, mert a készítők próbáltak történetet is gyömoészölni a rettegésbe, de ez már csak hab volt a tortán, mert a sorozat mindig is a hangulatával hódított.

Aggodalomra az adhatna okot, hogy a két konzekvensen elszúrt műfaj, amit filmre szokás adaptálni, a képregény és a számítógépes játék. A tendencia az, hogy a készítőknél lövésük sincs, mitől működik a nyersanyag, és nem is érdekli őket. Az elrettentő példák felsorolásától eltekintenek. Amitől a Silent Hill film másnak ígérkezik, az a rendező és a forgatókönyvíró személye.

Gans meggyőzően ötvözte a horrort a kosztümös, és az ez idáig ismeretlen indián kung-fu filmekkel a Farkasok szövetségében, ahol a szakadó esőben pozórul belassított fejrúgások mellett azért volt roppant hangulatos a film, mert textúrája volt: a díszletek, a jelmezek, még az eső is mind testközelsébe hozta a történetet. Arról nem is beszélve, hogy a verekedéseknek volt egy kellemesen konzolos beütése is. Aki látta már a Silent Hill előzetesét, izelítőt kaphatott abból, hogy az atmoszféra és a helyszín itt is nagyon rendben lesz.

Roger Avary szintén kultikus figura, Tarantinóval együtt kapta Oscar-díjat a Ponyvaregény forgatókönyvéért, és amihez Avary hozzáér, abban megjelenik az a „morbid faktor”, amitől ki tud ülni a hülye vigyor a néző arcára. Ezúttal Ganst segítheti hozzá, hogy betörjön az amerikai filmek piacára, mert természetesen itt erről is szó van. Első pillantásra úgy tűnik, ezzel a filmmel ez sikerülhet is neki.



# Haverok, buli, Fantasy

A Final Fantasy alighanem a létező legsikeresebb játéksorozat. Eddig 12 rész és néhány kiegészítő készült belőle – és nem csoda, hogy az FF-játékok műhelyében, a Square stúdióban két film is született a szériából. Az elsőt néhány éve láthattuk a magyar mozikban, A harc szelleme címmel, a Final Fantasy 7 – Advent Children pedig május 2-án érkezik hozzánk dupla DVD-n. **STÖCKERT GÁBOR**

**A** 2004-ben készült film az egyik legjobb részként számon tartott Final Fantasy 7 – PC-re is ez jelent meg először – cselekményét követi, nem túl eredeti módon. Két évvel a játék történései után – sőtét erők ármánykodásai miatt – a korábban legyőzött főgonosz, Sephiroth visszatér, és az FF7 hősei (mindenekelőtt a magányt kereső Cloud Strife) megint sorzámat tépnek, hogy megmentsek a világot a pusztulástól.

A motívumaival a japán meseszöveg hagyományait tiszteletben tartó sztori egyszerűsége még megbocsátható lenne, ám széteső szerkezete aligha. Az akciójeleneteket és szenvelgő lelkizéseket váltogató forgatókönyv gyakorlatilag követhetetlen annak a nézőnek, aki nem ismeri az eredeti játékot – de néha még azoknak is, akik képben vannak az FF7-legendáriumot illetően. Csak az elképesztően gyönyörű látvánnyal vizsgálatóhatunk: a Square mindig is erős volt komputeranimációban, de az Advent Childrennel még magasabbra tették mércéjüket.

A film mellett találunk a lemezekon kimaradt jeleneteket és kilenc különböző trailert, montázst, egy összeállítást a készülő FF7-játékokról, és egy fél óránál alig több, főleg alkotói monológokat tartalmazó werkfilmlet. A legkedvesebb extra pedig a bő húsz perces visszaemlékezés az eredeti Final Fantasy 7-ről, amely bizonyára könnyeket csal majd a nosztalgiára hajlamos rajongók szemébe. Akik nem játszottak még az FF7-tel, ezt mindenképpen a film előtt nézzék meg – úgy talán kevésbé lesznek szembetűnők a történet hibái.



# Hollywood Vendettája

**A maszkos kultfigura lecsapott a magyar moziban is**

Nem titok, hogy a Tomorrow kétfős mozis különítménye megveszekedett képregény-rajongó. Kevés filmet vártunk hát jobban ebben a hónapban, mint az Alan Moore művéből készült V mint vérbosszút. Most leszünk a keresztvizet a felemás feldolgozásról, miközben hasztalan próbálunk ellenállni a V-betűs szójátékok csábításának.

STÖCKERT GÁBOR

## Zorro utópiában

V-t nem hatják meg a fasiszta angol kormány jelmondatai

UNITY  
UNITY  
THROUGH  
FAITH

## Börtön, vágod?

Mrs. Darth Vader (leánykori nevén Natalie Portman) a film kedvéért kopaszra nyíratta a fejét

## V mint veszett fejsze

Rosszat jelent, ha egy író elhatárolódik a művéből készült filmadaptációtól. A képregény egyik mesterétől, Alan Moore-tól – nincs még egy ember e műfajban, akire többször lötték volna el a „kultikus” jelzőt – mégsem vesszük ezt annyira komolyan. A brit Moore ugyanis a gyalázatos A szövetség (az eredeti League of Extraordinary Gentlemen néven futott) stáblistájáról éppúgy levetette a nevét, mint ahogy azt a remek A pokolból (From hell) esetében tette. A V for Vendetta vásznas verzióját várva valóságos veszélyre adott okot, hogy a Mátix-trilógia készítői kezébe került a nyersanyag: a korábbi rendezőaszisztens James McTeigue élete első rendezését követhette el a Wachowski-testvérek produceri közreműködésével.

Az adaptáció le sem tagadhatná Neo örökségét: felszínes, öncélú snitteket halmozó filmet kapunk, amelynek egyértelműen a forgatókönyv a legnagyobb gyengéje. Nyilvánvaló volt, hogy a Sin City receptje – szolgálai mozgóképre másolás – nem működne a magasabb mondanivalóval bíró V mint vérbosszú esetében, azonban a készítők szinte minden próbálkozásukkal rosszul megválasztott, kommersz irányba módosították a cselekményt (a női főszereplő például prostiból médiamunkás lett, ami lehet finom utalás is, de ennyi intelligenciát azért nem nézünk ki Wachowskiékból). Vagy: a képregény egyik kulcsjelenetében egy alak kísétál egy lángtengerből. A filmben ugyanő nemcsak kísétál, hanem égnek

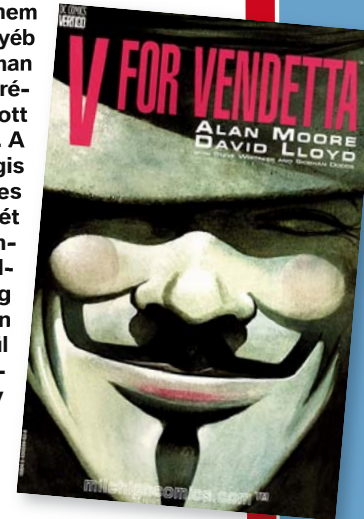
emeli a kezét, és ordít is egy nagyot – és a feldolgozás tozódik az ehhez hasonló jelenetekben. A Mátix „bullet time”-jeleneteit idéző „knife time”-akciók – melyekben nem pisztolygolyók, hanem kések hagynak nyomot a levegőben – különösen kilógnak.

## V mint vak tyúk

Hogy Moore művének zsenialitása még így is képes megcsillanni, az az eredeti mellett a színészeket dicséri: az orwelli rémálommá vált fasiszta Anglia úgy is megkapó tud lenni, hogy a film vége messze nincs olyan jól előkészítve, mint a képregényben, Hugo Weaving az elnyomó rendszer ellen harcoló álarcos hős, V szerepében pedig hangjával lejtssza az ügyes, de ebben a filmben túl sok profival körülvelt Natalie Portmant. A mellékszerepekben Hollywoodban kevésbé ismert angol színészek – Stephen Rea,

## A szövegbuborék mestere

Alan Moore 1981-ben kezdte el írni első önálló graphic noveljét (olyan képregény, amely egyetlen hosszú történetet mesél el, és a lezárás után nem folytatódik), a V for Vendetta, és egyéb műveinek – Watchmen, vagy a Batman sorozatba új életet lehelő Gyilkos tréfa – köszönhetően már körülrajongott író volt, mire 1988-ban befejezte. A korai mű, ha nem is tökéletes, mégis remekül bemutatja egy lehetséges jövő Londonjának faszálódott sötét utópiáját, amihez David Lloyd hangulatos képei asszisztálnak. Az olvasó pedig a nagyszerű befejezésig (amely a filmben érthetetlen módon más lett) mindvégig kényelmetlenül érezheti magát – nemcsak a kérdések miatt, melyeket a képregény felvet, hanem azért is, mert tudja, hogy voltaképpen egy félőrült, robbantató terroristának szurkol... Sokat elárul a képregényről, hogy Moore el tudja érni ezt.



# A képkocka el van vetve

**A magyar képregénykultúra ünnepe a Millenárison**

„Bocs, a Tomorrow-nak írok cikket, lefényképezhetlek hozzá? Tök jó a jelmezod.” A lány úgy néz rám, mintha valami nagyon furcsa dolgot mondtam volna, majd megszólal: „ez nem jelmez.” **STÖCKERT GÁBOR**

Stephen Fry, Tim Pigott-Smith – remekelnek, egyedül a diktátort játszó John Hurt halvány magához képest (a forgatókönyv egy kivétellel olyan jeleneteket ad neki, amelyben dühödten kell ordítania). A mondanivaló pedig... nos, az kissé elszáradt, de az első munkához képest korrekt rendezés néha teret enged neki. Különösen jó ötlet volt – és ez a szkript egyetlen jó pontja –, hogy a 80-as években készült képregény Thatcher-rendszerrel és a filmbeli történetek előzményeinek kissé túlmagyarázott átírásával sikerült úgy aktualizálni, hogy a néző inkább a közelmúlt amerikai háborúira és a velük összefüggő blairi külpolitikára asszociál. A tavalyi londoni metró robbantások pedig hátborzongatóan összecsengenek a hasonló módszerekkel dolgozó V igazságosztásával.

## V mint verdikt

A V mint vérbosszú érdemei elismerése mellett is csak egy jó színészekkel roszszul amerikanizált, popcornizú feldolgozás marad. Mégsem állítjuk, hogy nem érdemes megnézni: egyrészt valószínűleg jobban tetszik azoknak, akik nem ismerik a képregényt, másrészt a film kedvet csinálhat az eredetihez. Mi inkább várjuk az idén készülő másik Moore-feldolgozást, a Watchment, és bízunk abban, hogy Moore ezúttal majd nem veteti le a nevét a stáblistáról (bár sok reményünk nem lehet, a Watchment a Holtak hajnalát jegyző Zack Snyder rendezzi majd).



## Comic suli

A kislány éppen a nagyijáról rajzolt képregényt

A fenti kínos szituációba március 5-én kerültem a Magyar Képregényfesztiválra, amelyet a Magyar Képregénykiadók Szövetsége rendezett a Millenáris Parkban, immár másodszor. Az esemény több tanulsággal szolgált, mindenekelőtt azzal, hogy sokkal népszerűbb ez a műfaj annál, mint gondolnánk.

## Tömegvonzás

Míg az év elején a hasonló célcsoportnak ugyanoda szervezett sci-fi és fantasy ki-

adói napon a szakmabelieken kívül csak néhány tucat ember lézengett, addig a képregény rajongói – akik között néhány fanatikus jelmez is akadt – zsúfolásig megtöltöttek több emeletet. A műhelytitkokat bemutató és új megjelenéseket népszerűsítő előadások között a kiállító üzletek standjainál az érdeklődők hiányzó részeket szerezhettek be kedvenc comic-sorozatukból, de néhány ritkaság is akadt. A programokban és ingerekben gazdag fesztiválból egyedül a magyar kiadások lógtak ki.

## Sokk a jóból

Mert ugyan sokáig kellett várnunk, míg itthon is elkezdődött valami mozgolódás, most úgy tűnik, a képregény aktivistái átestek a ló túloldalára: mindenki nagyon lelkes, és amatőrizmusukat nem mindig használhatjuk jó értelemben. A hazai képregényűjságok (Pinkhell, Fekete-Fehér) magyar szerzőinek többsége történetiánnal küzd, egyes kiadványokba (Eduárd, illetve szintén Pinkhell) pedig elkele némi koncepció – csak a szép rajzok nem fognak új piacot teremteni. Most a kevesebb több lenne: a „mindegy mit, csak csináljunk valamit” hozzáállást tudatos szerkesztésre kellene cserélniük az egyébként végtelenül szimpatikus hazai úttörőknek. Végül, a magyarítások sem mindig szerencsések: sokszor olyan kivitelben (keményfedél, elsőrangú papír, 3000 forint körüli ár) kerülnek a boltokba, amelyet sem a tartalom (Disznóól), sem a rajzok minősége (A rabbi macskája) nem indokol. Örülhetünk tehát a honi képregényélet pezsgésének, de egy kicsit felhasználóbarátabb szemlélet sokat javítana a helyzeten.



# Girl Power

„Úgy ütsz, mint egy lány” – e szavak új értelmet nyertek a Dead or Alive sorozatban. A Street Fighterek és Mortal Kombatok által sikerre vitt verekedős játékműfaj egyik legjobb szériájában szemrevaló csajok vagdossák falhoz egymást, a harcok közti szünetekben pedig röplabdáznak a strandon. Tudja meg Ön is, kik a leghíresebb pixelhölgyek Lara Croft után! **STÖCKERT GÁBOR**

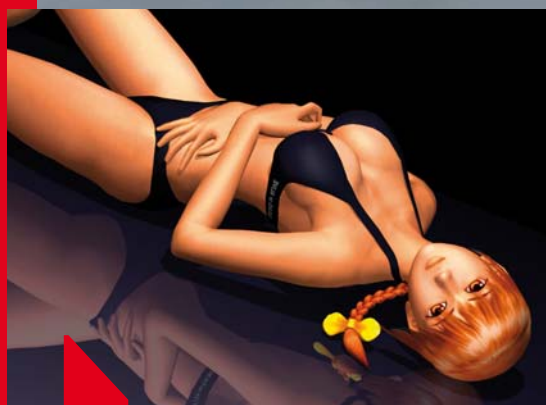
Két éve történt: baráti társaság gyűlt össze a frissen vásárolt Xboxom előtt, és áhítattal figyelték, amint bemutatam nekik a Halót és a többi korai Xbox-szláger. A legnagyobb sikert a DoA 3 aratta, amit egy gyors házibajnokság után a DoA Xtreme Beach Volleyball-lal próbáltam úberelni. A többiek értetlenül néztek rám. Strandröplabdajáték? Mi ez a hülyeség? Aztán kipróbálták. Fél óra múlva felkopogott az alsószomszéd, mert a cimborák kissé hangosan próbálták megszerezni a cheerleader kosztümöt egy Hitomi nevű poligonlánynak...

## Mindhalálíg DoA

A fenti életkép megértéséhez érdemes összefoglalni a Dead or Alive játékok történetét, itthon ugyanis – a konzolkultúra kései begyűrűzése miatt – csak nemrég vált ismertté ez a név. A sorozat éppen tíz éve indult: a Team Ninja fejlesztőcsapat 1996-ban dobta piacra az első Dead or Alive-ot, akkor még pénzbedobós játékgépen. A 3D-s verekedős program később megjelent Sega Saturnon és PlayStationön is, és a készítőket mellett az addig Japánon kívül teljesen ismeretlen, anyagi nehézségekkel küszködő kiadó, a Tecmo jólétét is megalapozta. A 2000-ben Dreamcastra és Playstation 2-re érkező második rész azután új grafikai motorral és döbbenetesen szép karaktermodellekkel tette nyilvánvalóvá, hogy a műfajt uraló Virtua Fightereknek és Tekkeneknek helyet kell szorítaniuk a trónon a DoA-széria számára is. Pedig a fejlesztők semmi mást nem tettek, mint jó érzékkel loptak a két riválistól, és ügyesen továbbgondolták a már létező ötleteket (például a DoA találmánya, hogy a kapott ütések és rúgások blokkolását a játékos – valamilyen inihüvelygyulladás garantáló gombkombinációval – azonnal ellentámadásba fordíthatta). 2002-ben azután a DoA 3 már az első Xbox-játékok egyikeként jelent meg, két évvel rá a DoA Ultimate az első két részt dolgozta Xboxra, a pár hónapja debütált DoA 4 pedig az Xbox 360-tulajdonosokat örvendeztetette meg. A bunyós játékok idővonalán azonban érdekes kakukktójást találunk 2003-ban, a fentebb említett röplabda-szimulátort.

## Csajok a csúcson

A főként hímnemű DoA-játékosok ugyanis nem meglepő módon rajongtak a sorozat női karaktereiért, a Tecmo illetékesei pedig erre építve készítették el a sportjátékot, csak a lányok szereplésével. Már a bevezető képsorok világossá teszik, kiknek szól a DoA Xtreme: a lányok bikiniben napoznak, hancúroznak a vízben, epret etetnek egymással – a geeklibidó pedig az egekbe szökken. A röplabdameccsek során aztán szexibbnél szexibb fürdőruhákat, rövidnaciakat, sőt, hálóingeket lehet szerezni – a játék fiúk számára is legitimizálta az öltöztethető babákat. A DoA-lányok ezzel a kis műfaji kitérővel végképp virtuális ikonokká váltak: a neten megismerhető az élettörténetük, nemzeti-ségük, mellbőségük, hobbijuk, sőt, a vércsoportjuk is. Helena például francia operaénekesnő, aki szabadidejében sétálni szeret, Hitomi, a karatézó tanuló pedig remekül főz, és a Sacher-torta a kedvenc sütije. A legnagyobb rajongótáborral rendelkező Kaszumi ábrándos szemű jövődómondó, a DoA 4-ben feltűnt Kokoro gésa, Christie kobramozgású bérgyilkosnő, és így tovább – mindegyik karakter egy-egy tudatosan kreált archetípus, sokszor öncélú szexualitással. Sikerük titka azonban nem ez. A formához szükség volt tartalomra is: remek játékok kellett ahhoz, hogy a több ezer szépen megrajzolt, szexi játékhős közül éppen Kaszumiék keltsenek ölelőpárnákban és egyéb, már-már beteges merchandising termékekben kicsúcsosodó örületet. A DoA sorozat műfajának egyik vitathatatlan favoritja, és még a DoA Xtreme is korrekt sportjáték a maga nemében – enélkül nem ment volna a mítoszteremtés. (És aki rossz példát is akar látni, keressen rá a youtube.com-on a sokatmondó című Bikini Karate Babes előzetesére...) Nem csoda, hogy a DoA-saga többek között a nemrég bejelentett DoA Xtreme 2-vel fog folytatódni, amelyben új hölgyeken kívül hálózatos játék is helyet kap majd. Azt hiszem, kezdhet aggódni az alsószomszédom.



## Mellbedobás

A Dead or Alive Xtreme nem titkolta, melyik célcsoportnak szól. Bikiniben röplabdázó csajok, több száz lengébbnél lengébb kosztüm – a játék ezek után másodlagos.



## Dead or Alive: a film

Még idén bemutatják a játékból készülő filmet, amelyben szintén a lányok viszik a prímet (a férfiak – köztük a Donovan játészó Eric Roberts – csak mellékszereplők). A rendező Corey Yuen, akit Hongkongban karaté és nindzsás filmek veterán színészeként és szakértőjeként ismernek, Hollywoodban azonban eddig csak A szállítót jegyzik tőle, amelynek társrendezője volt. A DoA-film helyszíne egy egzotikus sziget – naná, hogy lesz strandröplabda is –, ahol egy küzdősportverseny összefonódik valamilyen bűnüggyel, amit természetesen a lányok oldanak majd meg. Kaszumit a Sin City Mihójaként megismert Devon Aoki alakítja, Helena, Ayane és Tina megszemélyesítői B-movie- és tévésorozat-sztárok, Christie szerepében pedig az a Holly Valance domborít, aki korábban Kiss című számának füledt klipjével próbálta megvetni a lábát a könnyűzenében és a zenecsatornákon. A film trailerjében többek között Christie-t látjuk, amint megküzd egy rosszfiúval, miközben felhúzza egy levegőbe rúgott melltartót – ha a többi jelenet is ilyen lesz, az Úr irlgalmazzon a DoA-rajongóknak.



# Cseréljen pólót!

## Geekdivat a neten

Bár ma már a népi hagyomány sem biztos benne, hogy a ruha teszi az embert, annyi bizonyos, hogy az internet és a geekkultúra lassan, de biztosan elsöpri a hagyományos viccespóló-ipart – ami eddig nagyjából a turistaparadicsomokban kapható „Jártam Vegasban, de csak ezt a vacak pólót nyertem”, illetve „Csak azokon a napokon iszom sört, amelyeknek a neve Y-ra végződik” feliratú darabokban csúcsosodott ki. A neten valósággal burjánzanak a tréfás feliratú ruhadarabokat árusító online boltok – ezeknek a kínálatából szemezgetünk most. **HANULA ZSOLT**

Sokaknak lehet ismerős a helyzet, amikor a család vagy a szomszédság csak annyit tud az emberről, hogy „valami számítógépes dologgal foglalkozik” – ami betonszilárd asszociációval vezet a „biztos szívesen megjavítja az elromlott gépemet” következtetéshez. Ez a remek póló éppen az ellenkezőjéről igyekszik meggyőzni felebarátainkat (bátrabbak válasszák azt a verziót, amelyen szerepel a zárójeles „for free” felirat, jelezvén, hogy megfelelő ellenszolgáltatásért azért hajlandóak a dologra). Viselése határozottan ellenjavallt, ha az ember történetesen szervizben vagy számítógépes boltban dolgozik.

**„Láttam anyádat az interneten” – az internethez tapadó előítéletek szerint ez azt sugallja, hogy határozottan nem a kedves mama iwiw-profiljára gondolunk...**

Az online viccespóló-boltokban egy-egy póló ára 15-20 dollár körül mozog (általában az összes standard dombornyomású hitelkártyát elfogadják), a többségük szállít Magyarországra is. Ha azt akarjuk, hogy emberi időn belül (mondjuk egy hét alatt) megkapjuk a csomagot a tengerentúlról, számítsunk nagyjából 30 dollár körüli postaköltségre – ami viszont nagyjából független attól, hogy mennyi póló van a csomagban. Érdemes tehát a teljes haveri körnek összeállnia egy közös rendelés erejéig, ha spórolni szeretnénk.

A fenti póló láttán értetlenkedő tekintetek minden pénzt megérnek, főleg ha azután könnyed felsőbbrendűséggel magyarázhatjuk el a tudatlanoknak, mi vonja el a figyelmüket kidolgozott felsőtestünkről. Azoknak, akik mindig is gyengék voltak kémiaiából: ez itt egy koffeinmolekula. A 21. századi modern ember legjobb barátja, a mindennapi bebootolás elengedhetetlen kelléke, a legszélesebb körben alkalmazott drog a Földön. Annyiszor tartott már ébren bennünket, igazán megérdemi, hogy pólónkon hirdessük.

Egy vicces női darab, hölgyolvasóink kedvéért. WYSIWYG, azaz What You See Is What You Get, vagyis „azt kapod, amit látsz”. Eredetileg szövegszerkesztők jelzője volt, de lássuk be: sokkal mélyebb filozofikus értelmet nyer, ha egy hölgy pólóján olvassa az ember, amikor egészen véletlenül odatéved a tekintete. Emlékeztet bennünket a gyökereinkre, a nem-WYSIWYG szövegszerkesztők korára, egyben enyhe megvetésünket fejezhetjük ki általa a gyengébb nem nem WYSIWYG-kompatibilis (azaz plasztikával, push-uppal tuningolt) képviselőivel szemben.

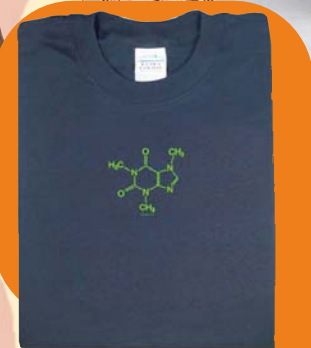
A távol-keleti témák, motívumok roppant menők mostanában – a viccespóló-bizniszben főként azért, mert ezeket az írásjeleket aránylag kevesen értik, így veszélytelenül lehet mindenféle marhaságot írni velük ruháinkra. Ennek a darabnak a felirata például egy álláshirdetés „japán barát nő” munkakörbe. Legalábbis, nekünk ezt mondták. Persze lehet, hogy a valóság egészen más – az egzotikus krikszkrakszok ugyanis remek ziccert adnak arra is, hogy vicces kedvű pólóboltosok megtévesszék a vásárlókat.

Egyetemi címernek álcázott beszólás a világnak: a neten sűrűn használt rövidítés még véletlenül sem valamelyik menő amerikai tanintézményt takarja (esetleg megpróbálhatjuk beadni az aldozatoknak, hogy a Stanford University egyenruháját hordjuk), hanem a „Shut The F\*\*\* Up!” felszólítást, amit magyarra a frappáns „kuss!” szócskával fordíthatunk le a legszelidebben. Figyeljünk oda az olyan apró részletekre is, mint az „egyetem” latin jelmondata („subsiste sermone statim”, azaz „azonnal hagyd abba a beszédet”), illetve az alapítás éve (1337 – az „elit” szó a hackerszlangban!).

„Senki nem olvassa a blogomat” – vannak/vagyunk ezzel így néhányan, de ez a póló valószínűleg mégsem az önironia és önsajnálát kifejezése miatt slágercikk, hanem mert tökéletes ajándék blogger barátaink számára (a poén olvasottságtól függetlenül ül). Exhibitionisták és végsőig elkéseredettek esetleg ráírathatják blogjuk címét is, hogy változtassanak látogatottságuk tragikus állapotán – bár ennél szálnalmasabb önreklámot jelenleg képtelenek vagyunk elképzelni. Illetve, mégis: felrémlt előttünk egy „mindenki olvassa a blogomat” polófelirat.

Egy kis kitérő a pólók világából a fehérneműk sikkal izgalmasabb birodalmába. Itt a poének lehetősége meglehetősen beszűkül mind a terjedelmet, mind a témát illetően, de a fáradhatatlan poéngyáros elmék sziporkázását semmi nem állíthatja meg. Ki gondolta volna például, hogy mennyire más értelmezést nyernek az egyes HTML-hibaüzenetek, ha nem a monitoron, hanem egy alsóneműn olvassuk őket.

Végezetül egy remek darab a viccespóló-ipar agresszív-beszólós műfajából. „Láttam anyádat az interneten” – ez egyrészt az internethez tapadó előítéletek miatt azt sugallja, hogy határozottan nem a kedves mama iwiw-profiljára gondolunk (lásd még a South Park-film ide vonatkozó jelenetét), másrészt némi önironiával arra is rámutat, hogy igen, mi olyan fickók vagyunk, akik anyád-korabeli nők képeit ássák elő a világháló sötét zugaiból.





# Hóskövületek

## Néhány boszorkányos botkormányos feltámasztja a játékklasszikusokat

Hiányolja a régmúlt számítógépes játékait? Sóhajtozott már szaggató Doom 3 előtt, nosztalgiával gondolva az Impossible Missionre? Megdobban a szíve a Golden Axe említésére? Akkor eljött az Ön ideje: a retrohullám a konzolipart is elérte. **STÖCKERT GÁBOR**

A régi szép idők felemlegetése becsapós tud lenni: hajlamosak vagyunk kozmetikázni a múltat, és csak a szépre emlékezni. A PC-k térhódítása előtt megjelent játékklasszikusok esetében ezt nyugodtan megengedhetjük magunknak, hiszen már a korabeli bosszantó hiányságokat is olyan vastag patina vonja be, amitől értéke lesz például az „én még magnofejet állítottam az utántöltős Defender of the Crownhoz” mondatnak. Nagyjából 2002 végén a távol-keleti filléres hardvergyárak is felismerték ezt, és elkezdtek on-tani azokat a tévére dugható plug'n'play kutyüket, amelyekkel gyerekkorunk egy-egy konzoljának vagy számítógépének

emlékezetes programjait lehet újrajátszani. Ezekből válogattunk egy csokorra való mindenki számára, aki azt vallja, hogy emulátoron nem ugyanaz az élmény, mint a tévé képernyőjén.

### C64 DTV – a mennyiségi győztes

Hazánkban vitathatatlanul a Commodore 64 írta a legnagyobb sikertörténetet: anno a Mariahilferstrassén nemcsak hűtőt és mosógépet vettek a kockaladákba nagymamától zsúfolt magyar családok, hanem sokszor ez a nyolcbites csoda is bepottyant a bevásárlókörbe. A sikeres „made in China” cég tavaly a C64 DTV-vel elevenítette fel a nyolcvanas éveket. Ez a CeBIT-et is megjárt, korabeli Quickshot Competition Pro joystickot formázó konzol nem kevesebb mint 30 darab C64-klasszikust tartalmaz. Sajnos azonban az Impossible Mission 1-2, a Cybernoid 1-2, a Paradroid, a Pitstop és a Winter Games mel-

lett másodvonalbeli nevek szerepelnek a listán. Nagyon hiányzik a repertoárból többek között a Commandos, az Artillery Duel és persze a Wizard of War, amelynek egy generáció írta rosszul a nevét („Wizard of War”-ként). Ennek ellenére érdemes beszerezni a hazai forgalmazótól annak, aki nem sajnál 8-9 ezer forintot (a neten 25 dollár + szállítási költség) erre a kis időgépre.

### Atari Classic 10-in-1 és Atari 13-in-1 – az úttörők

A korai játékkonzolok nálunk nem terjedtek el (na ja, a BSA előtti időkben boldog-boldogtalan szabadon kalózkodhatott Commodore-szoftverekkel, míg konzoljátékoknál ez technikailag problémásabb volt), de azért emlékezzünk meg az Atari 2600-ról, ha már egyszer ez volt az első otthoni konzol. A 70-es évek végének csúcstechnológiája most 20 dollárért kétféle retrokonzolon is elérhető: a 10 játékot tartalmazó joystickkel egy személyes csodákat játszhatunk újra, míg a 13 játékos verzióval ketten is szórakozhatnak egyszerre. Az előbbi olyan óskövületekkel örvendeztet, mint az Asteroids, az Adventure, a Centipede, a Breakout vagy a Missile Command, míg az utóbbi repertoárjában főleg Warlords- és falabda-programok szerepelnek, és persze

### Öt klasszikus egy joystickben

A Namco retrokonzoljában a hetvenes és a korai nyolcvanas évek olyan játéklágerei kaptak helyet, mint a Pac Man vagy a Galaxian.



## Sega Mega Drive 6-in-1 és Sega Sonic 6-in-1 – a szépségkirálynők

Oké, szép dolog a klasszikusok dicsérete, de a korai Namco és Atari játékok rondák, mint a világháború. A Sega Mega Drive kétféle retrokonzol-változata felüdülés a centis pixelek után: azért a 320 x 240-es felbontás 64 színnel mégiscsak a sixtusi kápolna az Asteroidshoz képest. A Sega Mega Drive verzió – három töltelőprogram mellett – olyan klasszikusokat tartalmaz, mint az Altered Beast vagy az ugrálós platformjátékok hajdani királya, a Sonic The Hedgehog. Leginkább azonban a Golden Axenak örülhetünk – kár, hogy a veredős programok mindenkor legjobbika csak egyszemélyes módban játszható. A konzol Sega Sonic változata valamivel gyengébb felhozattal büszkélkedhet: a Sonic második részén kívül nincs is igazán húzónév, legfeljebb a gyönyörű Ecco the Dolphin érdemel említést. Mindkét verzió ára 20-25 dollár körül mozog, de ha valamelyik netes rendelésnél elcsipünk egy akciót, 16 dollárért is hozzájuthatunk.

### Pixel fighter

Bruce Lee C64-es alteregója feltámad PDA-n

## EMULÁTOR a zsebben

Jó ideje népszerűek már a PDA-kra és az okostelefonokra készült C64-emulátorok. Ez utóbbiak irányítása ugyan nehézkes, és gyakran a hangok sem tökéletesek, viszont a PDA-kra írt Pocket Commodore 64 jó arányban futtatja a régi játékokat. Ezeket egyébként ingyen letölthetjük, és az emulátor sebességének köszönhetően még a töltési idő is a C64-korszakot idézi. Szinte könnyes szemekkel néztem, ahogy elhúzó az ég az üstökös a Maniac Mansionban és megszólal a jól ismert zene, vagy amint aprócska hajóm feltűnik a Karib-tengeren, a Pirates-ben. Gond nélkül futott a Robocop, a Shadow of the Beast, a Barbarian, a Hawkeye és a Wizard of War, viszont a Zak McKracken, a Bards Tale III, és a Defender of the Crown változatos hibákkal ugyan, de nem indultak el. Remény persze mindig akad: egyszerűen keresni kell másfajta törekeket ezekből a játékokból, könnyen előfordulhat, hogy azokkal már megbirkózik az emulátor. A játékalásokat bármikor elmenthetjük, illetve egy nagyobb méretű memóriakártyán akár több száz régi programot is könnyedén eltárolhatunk. A Pocket Commodore 25 dollár fejében a clickgamer.com oldalról, a játékok többek között a c64.com, a lemon64.com vagy a web.externet.hu/sk/c64 címről tölthetők le. Irány a Karib-tenger!

„Emulátoron nem ugyanaz az élmény, mint a televízió képernyőjén.”

### Intellivision 10 és Intellivision 25 – ócsó' oszt' jó

A 80-as évek elején a piacra érkezett Intellivision nem volt különösebben sikeres konzol, de ez nem akadályozta meg a tulajdonosokat abban, hogy előrukkoljanak a retroverzióval. Jól tették, hiszen – ha a hivatalos honlapnak hinni lehet – a 25 játékot tartalmazó 20 dolláros és a 10 játékot magában foglaló 13 dolláros, controllerforma kutyü már egymillió példány felett kelt el. A játékok többnyire valamilyen korábbi siker klónjai, de ma már olyan mindegy, hogy Asteroids vagy Astromash címen robbantunk képernyő-pontokká virtuális meteorokat. Talán az elmés Shark! Shark!-ot érdemes kiemelni, amely „a nagy hal megeszi a kis halat” szöveg és a „mindig van egy nagyobb hal” Jedi-közmondás igazságait illusztrálta ügyességi játéka ágyazva, tengeri környezetben.

a kétszemélyes játék esetén kihagyhatatlan Pong (amely itthon tévéteniszként segített elütni az unalmas vasárnap délutánokat és a tévéadás nélküli hétfőket).

### Namco 5-in-1 és Namco Classic II – játékkeremből a nappaliba

Ha még az Atari 2600-nál is korábbra megyünk vissza az időben, azt látjuk, hogy a 70-es évek elején a fiatalok csak játékkeremi pénzbedobós automatákban juthattak hozzá a napi pixelszükségletükhöz. Ezek a masinák egy ideig keményen tartották magukat az otthoni konzolok megjelenése után is, aztán persze törvényszerűen elbuktak. A Namco cég 20 dolláros konzol-botkormányainak köszönhetően most öten feltámadnak a tévéképernyőkön. A Pac Man valószínűleg senkinek nem kell bemutatni, és a későbbi Invaders ösét, a Galaxiant sem. De a másik három is csupa nagygyű: a Rally-X az első versenyautó-programok egyike, a Bosconian az Asteroids egy továbbfejlesztett változata, a Dig Dug pedig a Pac Man mellett a nyolcvanas évek legjobb ügyességi játéka. Ezekkel ismét képernyőn játszani egy igazi geeknek olyan, mint Kolumbusznak újra felfedezni Amerikát. A konzol Classic II változata a fenti programok folytatásait és átdolgozásait foglalja magába.



# Kitalált tárgyak osztálya

**Minden eladható. A neten is.**

A szűzmáriás szendvics óta bizonyított tény, hogy az interneten bármit el lehet adni: a világháló nemcsak az értelmes dolgokra fordított kreativitásnak ad fórumot, hanem a sokszor IgNobel-díjra esélyes, elképesztőnél elképesztőbb marhaságoknak is. Dizájncenter rovatunk hónapról hónapra szüretel kétoldalnyit azokból a web adta örült ötletekből, amelyek elkészítésére láthatóan nem a „miért?”, hanem a „miért ne?” kérdés motiválta az alkotót.

**TÓTH RITA**

## Fába szorult adatok

A számítógépek elidegenítő, az embert a természetből elszakító hatásáról papoló aktivistáknak szólnak oda egy jókorát a holland Oooms cég faágdarabkába applikált pendrive-jai. A termék minden bizonnyal a valaha létezett legmorbidebb találkozás a szerves és szervetlen anyagnak, mégis gyönyörű. A [www.oooms.nl/usb](http://www.oooms.nl/usb) címen megrendelhető adattároló 128, 256, 512 MB-os és 1 GB-os változatban kapható, 39-től 90 eurós áron, úgyhogy jó szívvel még drágának sem neveznénk. Sajnálatos módon azonban a fa anyagát nem választhatjuk meg – így elképzelhető, hogy megvásárolt bükkfa pendrive-unk nem harmonizál majd a mahagóni borítású PC-nk színével.

## Légből kapott ötlet

Végre egy kamera, amelyet nem kell féltetni, ha leesik a földre! A SatuGO olyan, mint egy hagyományos gumilabda (még patogtatni is lehet), belsejében azonban valódi fényképezőgép lapul, amellyel igen különleges képeket lehet készíteni. A piros „labdát” egyszerűen csak el kell hajtani, és ahol a földet ér, ott exponál. Időzítő-

jének segítségével remek légifelvelel is rögzíthetők: csak fel kell dobni a levegőbe, és máris megtudhatjuk, hogy nézünk ki felülről, vagy éppen milyen az, amikor egy veréb meglepődött arcot vág. A SatuGO emellett használható USB-s drive-ként is, számítógépre kötve pedig teljes értékű webkameraként funkcionál. Legalábbis elvben, ugyanis a termék még nem létezik. A két dán ötletgazda, Eschel Jacobsen és Mads Ny Larsen szabadúszó tervezők azt várják, hogy iratkozzanak fel elegendően a [www.satugo.com](http://www.satugo.com) oldalon található levelezőlistára, és szponzort találjanak a találmányukhoz. A fényképezőgép – egészen új értelmet ad az „itt repül a kis-madár!” szólásnak – egyébként máris előrendelhető 60 eurós áron.

## Ágról ágra

Pendrive természetkedvelőknek

## Magas labda

Minden idők legviccesebb kamerája lesz, ha elkészül



## Kutyamobil

Már csak a megtalálónak kell becsületesnek lennie



## Csináld magad...

...vagy csak csóválj a fejed, hogy mi mindenért képesek fizetni az emberek



## Szilikonhölgy

A zselés Kaszumi-egérpad minden DoA-rajongó álma

## Bodri, hozzám!

Fontos emberek fontos házikedvenceinek elengedhetetlen tartozéka lesz ez a 2006 első félévétől elérhető, kutyákra szabott mobiltelefon. A csont alakú készüléket a jószág nyakörvére kell erősíteni, és máris tudni fogunk minden lépéséről. Az aggodó gazdi nyomon követheti kutyáját a beépített GPS segítségével, ha pedig az eb mégis elveszne, a megtaláló a készüléken levő gyorsgombbal azonnal értesítheti a tulajdonost annak mobil- vagy akár az otthoni számán. Az amerikai gyártó nagy hévvel bizonygatja a weboldalán, hogy a Nagy Leves túloldalán mennyien vásárolnak luxuscikkeket állataiknak – akikre hat ez a szuggerálás, és van felesleges 400 dollárja, a [www.petsmobility.com](http://www.petsmobility.com) oldalon megvásárolhatja a PetsCell fantáziánévű kutyafont.

## Egy szelet notebook

A „hogyan szedjük el lusta emberektől sok pénzt egy egyszerű ötlettel” vándordíjat ebben a hónapban a [www.humanbeans.net](http://www.humanbeans.net) oldal kapja, amely elképesztően betonbiztos „PowerPizza” termékével kínál orvosságot a laptopjukat féltő felhasználók paranoiájára. Az elgondolás olyannyira primitív, hogy szinte szgyelljük leírni: a legtöbb laptoptáskáról ordít, hogy mi van a belsejében, ergo könnyű célpontja lehet a tolvajoknak – nem így a pizzásdoboznak álcázott notebooktáska! Hiszen senki sem gondolja, hogy egy sonkás-gombás illatú dobozban kedvenc laptopunk lapulna. A termék elkészítése egyszerű, a – garantáltan vízálló és 15 hüvelykig tervezett – doboz mellett csak két rögzítő szalagra meg némi szivacsra van szükség, és máris lehet árulni 13 dollárért a neten. Akinek ilyesmire van igénye, inkább készítse el házilag – ebből a pénzből valószínűleg a dobozban megrendelt pizza is kijön.

## Begyre megy

Ha már lapunkban leborultunk a DoA-lányok előtt, nem mehetünk el szó nélkül a [www.tecmogames.com](http://www.tecmogames.com) címen elérhető hivatalos merchandising termékek mellett. A kötelező posztereken, akciófigurákon és pólókon kívül bikinit és ölelőpárnát is találunk itt, a slágertermék azonban minden bizonnyal ez a zselével töltött 3D-s egérpad. A játékszéria örök kedvencét, Kaszumit ábrázoló gyönyörűség a megfelelő helyeken domború, így a kebelbarát DoA-rajongók 25 dollár ellenében pontosan ott nyugtathatják csuklójukat, ahova a kedves olvasó szeme először tévedt. Egy rajongói oldal hosszan taglalja az egérpad nem rendeltetészerű használatát, sajnos nem elég szalonképesen ahhoz, hogy idézzük.

## Reggeli terror

Az óraipar mindig is kedvelt játszótér volt az elborult agyú tervezőknek, amire bizonyíték az a toplista, amelyet a [www.uberreview.com](http://www.uberreview.com) állított össze a legidegesítőbb ébresztőórakból. Találunk itt plafonról lelógó, lenyomás után magát elérhetetlen magasságokba húzó vekkert, úrlényre emlékeztető, szemtelenül beszélő logató beszélő órát (amit csak fojtogató mozdulatokkal lehet rendesen kikapcsolni), menekülő ébresztőórát, és olyan variánsokat, amelyek több alkatrészüket is ledobják magukról, és csak ezek megfelelő visszahelyezése után hajlandók elhallgatni. Mind közül a legaranyosabb ez a Kuku névre hallgató, 50 dolláros „kakukkosóra”, amely kis tojásokat potyogtat, és reggel addig csiripel, amíg a csikszemű felhasználó minden egyes tojást vissza nem rak a madárba.



## Ki az ágyból

A Kukuval biztosan nem késünk el a munkából (legalábbis nem azért, mert elaludtunk)



## Átverőfény

Férfiasan bevalljuk, beugrottunk egy áprilisi tréfának. A [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com) oldal kétségtelesenül édenkertje azoknak a marhaságoknak, amire a netes szlengben csak annyit mondanak, hogy wombat (a „waste of money, brain and time”, azaz „péNZ-, ész- és időpocsékolás” rövidítése). A site egyik új okossága, az USB-portos asztali szolárium kitalált termék, amit április elsején közzétett az oldal, mi mégis megírtuk róla a bemutatót, és pár nappal később Orosz Péter kollégánk nyitotta fel a szemünket. Pedig geek énünknek olyan jó volt hinnie abban, hogy létezik egy szerkezet, amely 4x100 watt teljesítményen, három fokozatban sugározza az UV-sugarakat a felhasználó arcába, 25 dollárért végképp feleslegessé téve a külvilággal való bármiféle kapcsolatot...



# „Interneten terjedtünk el”

## Interjú a Bélgával

Tökéletesebb nem is lehetne: volt koleszomban kollégiumi napok vannak, ide rendel a Bélgá este 10-re. Két sörrrel és bő egy órával később fogadnak, a következő húsz percben pedig egy hangos, zsúfolt helyiségben próbálok használható anyagot felvenni a négyből három taggal – az biztos, hogy az egyik legszórakoztatóbb magyar együttes nem akar benyalni a sajtónak. Ez voltaképpen illik is hozzájuk: on- és offline megjelenésük mindennek mondható, csak szokványosnak nem. **STÖCKERT GÁBOR**

**Tomorrow:** Van egy színvonalas, jól kitalált honlapotok – miért éreztétek szükségét, hogy blogot is indítsatok mellette?

**Még5lövés:** A blogteresek felkérték rá bennünket. Mondták, hogy híres emberek fognak náluk blogolni, és gondoltuk, ilyen illusztris társaságban mi is kipróbáljuk magunkat ebben a műfajban. Volt egy jó ötletünk, és ők biztosították hozzá a helyet.

**Tomorrow:** Már egy ideje a harmadik albummal koncerteztek – milyen volt a visszhangja az új számoknak?

**Még5lövés:** Vegyes..., szerencsére. Még mindenkinek az első album a szíve csücske, de szerintem az újat jobban szeretik a másodiknál, és többen mondták azt is, hogy ez a legutóbbi lett a legjobb a három közül. Egyébként nyertünk vele egy citromdíjat egy zenei magazinnál.

**Tokyo:** Életünk első díja, eddig csak jelöléseink voltak.

**Még5lövés:** Kicsit érdekes a dolog, mert elindítottak bennünket abban a kategóriában, amelybe három olyan stílus volt besorolva – hiphop, drum and bass és breakbeat –, amelyet mi nem játszunk. Szerintem ez vicces. Ennyi erővel nyerhettünk volna „egyéb” kategóriában is.

**Tomorrow:** A Viva Cometen is jelölték benneteket – ott legjobb együttesként –, de végül a Nox nyert. Nagyon megviselt benneteket?

**Még5lövés:** Gondolhatod... Nagyon nem éreztük oda-

illőnek magunkat, megfogadtuk, hogy legközelebb nem is megyünk. A Fonogramra sem járunk már, mert sose nyerünk. De most, amikor végre átvehettük volna első díjunkt, egyikünk sem ért rá (merthogy az átvétel napján szóltak nekünk). Így csak küldtünk egy üzenetet...

**Tokyo:** ...amiben leírtuk, hogy Tituszt lecseréljük Sterbire, mert biztos vele van a baj.

**Tomorrow:** Több interjúban is tiltakoztatok az ellen, hogy paródiának nevezik, amit csináltok, és azt hangoztattátok, hogy ti inkább stílusgyakorlatoknak tarjátok a számaitokat. Miben különbözik a szarkasztikus stílusgyakorlat és a paródia?

**Még5lövés:** A paródia konkrét embereket cikiz,

és mi soha nem írunk számot konkrét emberekről vagy ellenük. Stílusokat, szubkulturákat parodizálunk – na, most én is kimondtam –, de csak a stílust, nem konkrét embereket. Illetve, sokszor minden különösebb kifigurázási szándék nélkül csak egyszerűen kipróbálunk egy stílust, mert kedvünk van hozzá.

**Tomorrow:** Mikor várhatjuk a következő lemezt és az újabb stílusgyakorlatokat?

**Még5lövés:** Ezt még nem tudjuk.

**Tokyo:** 2009-ben...

**Tomorrow:** Előtte elkészült még az a Bélgá-film, amelyről mostanában nyilatkoztatok?

**Még5lövés:** A filmet tervezgetjük, hamarosan elkezdünk vele dolgozni, de egyelőre semmilyen részletet nem szeretnénk elárulni.

**Titusz:** Annyit segítetek, hogy Kóvi is benne van a projektben...

**Még5lövés:** De ez nem Bélgá-film – nem lesz kiírva, hogy „ez a Bélgá filmje”.

**Tomorrow:** Terveitek között szerepelt egy „rapopera” is – hogy áll ez a projekt?

**Még5lövés:** Elég sok ötlet megvan hozzá, de nagyon sok olyan embert igényel, aki úgy tud hozzáállni a dolgokhoz, ahogy mi szeretnénk. Mivel nem hiszünk abban, hogy ilyen emberekből elegendő lenne, valószínűleg soha nem is fog megvalósulni ez a terv, bár nagyon szeretnénk.

**Tomorrow:** Még tudtok élni a zenélésből?

**Tokyo:** Ebből is élünk, de van „rendes” munkánk is.

**Még5lövés:** De erről nem szeretnénk többet elárulni. Legfeljebb annyit, hogy én a szakmában dolgozom...

**Tomorrow:** De ha nagyon akarnátok, meg tudnátok élni a zenélésből is, nem?

**Tokyo:** Igen, ha kicsit jobban ráállnánk, és kötnénk néhány kompromisszumot, meg lehetne élni belőle. De senki sem kínál annyit a kompromisszumokért, hogy megérje. Ezért dolgozunk a zenélés mellett.

**Tomorrow:** Meddig lehet ezt csinálni?



**Még5lövés:** Minden koncerten feltesszük ezt a kérdést...

**Tokyo:** ...de nincs még válasz. Én most éppen nyolcvanéves koromig tervezem.

**Titusz:** Mick Jagger a példaképünk...

**Tomorrow:** Hogyan kapcsolódtok ki, ha éppen nem zenéletek?

**Tokyo:** Kávégzatunk, sokat sétálunk erdőben..., a séta a legjobb kikapcsolódás.

**Még5lövés:** És családi életet élünk, amire egyébként túl kevés időnk marad.

**Tomorrow:** Esetleg számítógépes játék?

**Még5lövés:** Most kaptam egy e-maillt, arról szólt, hogy honnan tudhatod, hogy felnőtél. Ebben volt, hogy ha egész nap a számítógép előtt ülsz, de már nem játszol, akkor felnőtt vagy. Na, én már felnőttem. Egyszerűen nincs időm játszani, viszont internetezni elég sokat szoktam. Nagy eBay-es vagyok.

**Titusz:** Ne akard megtudni, miket vesz...

**Tomorrow:** Ha már szóba hoztad az internetet: rengetegen töltik le és osztják meg a számaitokat – mi erről a véleményetek?

**Még5lövés:** Azonnal töröljék le, és vegyék meg a lemezeinket, hogy több pénzünk legyen!

**Tokyo:** Gazemberek!

**Még5lövés:** Komolyra fordítva: hidegen hagy bennünket. Ez olyan, mint régen a kazettamásolás. Akkor a csóró gyerek átment a haverhoz és lemásolta tőle a számokat, most meg tölti. Különben is, mi interneten terjedtünk el, emberek feltették a számainkat, más emberek letöltötték – ha tiltakoznánk, az olyan lenne, mintha a saját fészünkbe piszkítanánk.

**Titusz:** Ha valakinek nincs pénze, de szereti a zenéteket, miért ne kapja meg?

## Linkszivárvány és a virtuális gomba

„Precízek a belgák” – mondja Bada Dada vendégművész a harmadik album egyik számában, és a belga.hu címen elérhető honlapot nézegetve látjuk csak igazán, mennyire igaz van. Az egyik legjobb hazai zenekari site koncepcióját a legutóbbi (dupla)album adja: egy tücsökciripelestől hangos bokorpusztát átszelő országúton Zsolti, a béka szemez az olvasóval. A flash alapú honlap több meglepetéssel szolgál, nem sejtjük, hogy a virtuális táj melyik eleme hordoz értelmes funkciót, és melyik szolgál csupán szórakoztatásul.

A menüpontok linkjei például a horizont felett átívelő szivárványban kaptak helyet, a felhők viszont csak arra jók, hogy egy kis esőt fakasszunk belőlük. Hasonló vidámság a két napszak váltogatásának lehetősége, a béka melletti növényről lepöckölhető bogár vagy a gomba – ez utóbbit kiválasztva pszichedelikus gombaformákat hagyhatunk magunk után, egészen addig, amíg a „begombázott” kurzort meg nem gyógyítjuk azzal, hogy egy orvosi táskára klikkelünk. Ebben az élő környezetben – néha elhúz keresztben egy repülő vagy egy pillangó – aztán remek tartalom búj meg: személyes idézetek és képek a tagoktól, koncertnaptár, fotók, bootlegek – órákig el lehet lenni vele.

### Kompromisszumok nélkül

Nem párttagok, nem vállalnak olcsó haknit, és megválogatják, kinek adnak interjút





# Előzetes

Megjelenik május 26-án

## Digitális tévé

### HD adások Európa-szerte

Európában is egyre több szolgáltató kínál HD felbontású digitális tévéadásokat. A Tomorrow utána-járt, mekkora sikerrel vezették be Angliában és Németországban a következő generációs műsorszórást, valamint bemutatjuk a HD megjelenítők legjavát is.

## Penge-klónok

### Ultravékony mobilok

Számos gyártó követte a Motorolát és készítette el saját, penge-szerű modelljét. Vajon meg lehet még ismételni az amerikai gyártó sikerét, vagy a Razor-ötlet csak elsőre működött?

## A hónap hőse

### Kipróbáljuk a Heroes of Might & Magic V-öt

A vegyes fogadtatású Heroes IV után a folytatás feléleszti a harmadik rész legjobb hagyományait. Az újdonságok között gyönyörű 3D-s grafika és játékmotívumok korszerekítésével szerepelnek – a körökre osztott stratégiák rajongói készülhetnek a hajnalig tartó háborúkra.



## Mindent bele

### Avagy hogyan használjuk a korszerű honlapokat támogató szolgáltatókat?

A laikusok kedvéért egy példán – a nem hivatalos szerkesztőségi blogunk készülésén – keresztül bemutatjuk, mi hogyan és pontosan mely szolgáltatások segítségével készítenénk 2.0-s weboldalt tokkal-vonóval. Kép- és linktár, kommentezés, tagek, RSS feed, podcast és hasonló nyálánságok a következő Tomorrow-ban.



## High-tech ruhák

### El a kezekkel!

Zenelejátszó a kabátban, intelligens szövetek, élő páncél, nanotechnológia – a közeljövő ruhái ötletesen vegyítik a legfejlettebb technológiákat a divattal. Látnokaink részletes leírásokat adnak a várható fejlesztésekről.



**tomorrow**  
a Computer Panoráma különszáma  
2006/4. különszám  
Ára: 690 Ft

**tomorrow főszerkesztő:** Harangozó Csongor  
csharangozo@tomorrow.hu  
**Lapigazgató:** Walitschek Csilla

**Rovatvezetők:**  
Sándor Gergely (Mobil élet)  
gsandor@tomorrow.hu  
Stöckert Gábor (Digitális kultúra)  
gstockert@tomorrow.hu

**Szerzők:**  
Bényi László  
Csábi József  
Erdős Márton  
Hanula Zsolt  
Horváth Norbert  
Kováts Tamás  
Orosz Péter  
Polcz Péter  
Sashegyi Zsolt  
Szabó Zoltán  
Tóth Rita  
Varsányi András

**Fotó:** Kováts Tamás  
**Laptervezés & design:** Szűcs Richárd  
**Tördelőszerkesztő:** Papp Cseperke

**Szerkesztőség:**  
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.  
Telefon: (06 1) 888-3411 Fax: (06 1) 888-3499  
E-mail cím: tomorrow@tomorrow.hu  
Internet: www.tomorrow.hu

**Kiadó:** Vogel Burda Communications Kft.  
**A kiadásért felel:**  
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató  
cgerlach@vogelburda.hu

**Kereskedelmi igazgató:** Mosolygó Kitti  
kmosolygo@vogelburda.hu

**Hirdetésfelvétel:**  
Magyarország: Vogel Burda Communications Kft.  
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.

**Üzletkötők:**  
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu  
Németh Kriszta knemeth@vogelburda.hu  
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu  
Tóth Zsuzsa zstoth@vogelburda.hu  
Telefon: (06 1) 888-3428 Fax: (06 1) 888-3495

**Hirdetési koordinátor:**  
Szőke Erika eszoke@vogelburda.hu  
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

**Lapterjesztés:**  
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Rt. és alternatív terjesztők.

**Ügyfélszolgálat és bolt:**  
ITmédiabOLT  
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.  
Telefon: (06 1) 374-0322  
Nyitva tartás: hétfő-péntek: 8-20 óráig  
szombat: 10-16 óráig

**Terjesztési osztály:**  
Postacím: 1426 Budapest, Pf.: 139  
Telefon: (06 1) 888-3421, -3422  
Honlap: www.itmediabolt.hu  
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

**Nyomda:** Origo Print Nyomdaipari Kft.  
A közölt cikkek fordítása, utánnymása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent cikkek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel. A hírovtatban közvetlenül a gyártóktól, illetve forgalmazóktól származó információkat közlünk.  
ISSN 0865-5243