

PCPS2XBOX

Star Wars
Empire at War

Timesplitters

GAMEPRO

TÖBB MINT JÁTÉK

WWW.GAMEPRO.HU

2005/03.

Csak
298
Ft

A hét témája:

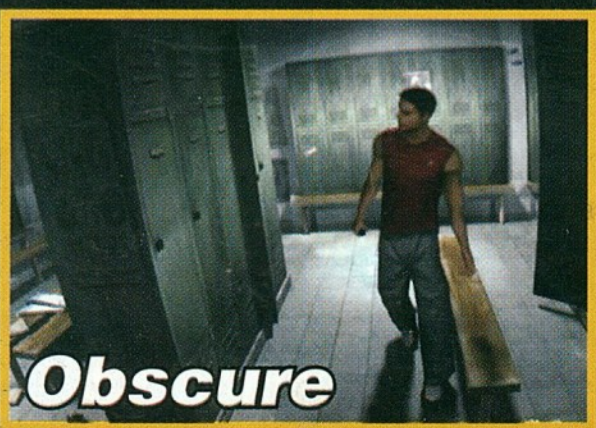
A Játékvilág 20 Legjobb Easter Egg-je!

A legelmebetegebb
játékkiegészítők!

MAFFIA!

Vissza a Tommygunhoz!

Hamarosan becsönget a Keresztapa,
a Sebhelyesarcú, és a Mafia 2!



Obscure



Cold Fear

Továbbá:

Ace Combat

NBA Street V3

FIFA Street

Street Racing Syndicate

Second Sight

GameStar

AJÁNLÁSÁVAL



Game Park

videojátékok

MEGNYÍLT!



6900.-

6900.-

9900.-

JÖN!

1000.-

JÖN!

AZ ARZENÁL ÜZLETHÁZBAN

KÖZPONTI INFO: 06/30/5544-237, FAX: 258-7807

Új üzlet:

Bp. VII. Thököly út 2.
Arzenál üzletház fsz.
(A Keleti PU.-nál)

Ny: H-P:10-19 Szo:10-14

T: 30/ 7439-574

Game  Park

videojátékok

Régi üzlet:

Bp. XVII. Berky Lili u.36.
(A Pesti út mellett, a
Kucorgó térenél)

Ny: H-P:12-19 Szo:09-15

T:258-7809, 30/ 9422-558

www.gamepark.hu e-mail: vinzol@axelero.hu

Címlapsztori



Maffia!

Ez + Az

Levov	4
Star Wars: Empire at War	12
Cold Fear	15
Project: Snowblind	18

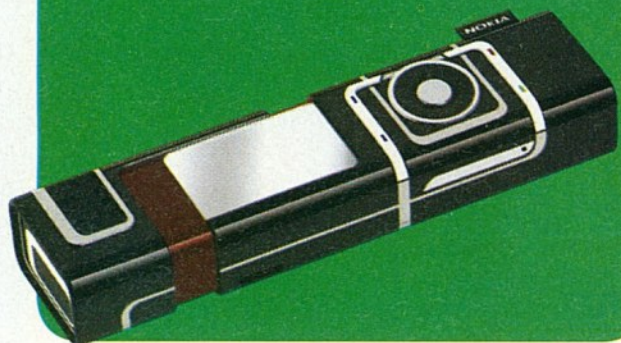
A 7 témája

A játékvilág
20 legjobb Easter Egg-je 22



Élet/Stílus

Hi-tech rovat	40
Mobil rovat	44
Micsoda világ!	46
Musiq-filmz	48



Játékesztek

Timesplitters: Future Perfect	28
Street Racing Syndicate	29
Second Sight	30
NBA Street V3	31
FIFA Street	31
Obscure	32
World of Warcraft	33
Champions: Return to Arms	34
Dangerous Waters	34
Cops 2170	35
Robots	36
Ace Combat: Squadron Leader	37
Darkwind	37



Hölgyek és Urak!

Új Hajnal

A felütés nem a GamePro földalatti szabadságharcos gerillamozgalmára utal (pedig utalhatna, de annak más a neve), nem is idillikus tiszaparti nyáresték réveteg romantikázásaira emlékezünk vele. Annyi van csak, hogy amikor legutóbb pizzáztunk a szerkiben, Spocknak eszébe jutott, hogy így a harmadik szám magasságában ideje lenne már új oldalunkról bemutatkoznunk. Nekünk is, és Sanyinak is. Ezért ebben a számban mi újságíróilag összeállítások készítésében jeleskedünk, Sanyi pedig a maffiás címlapsztoriban megvillantja szervezett... nos, szakszervezeti múltját. Amint lapoztok, észreveszitek majd, hogy Larry-ék telestencilezték a lapszámot sárga post-it-ekkel. Igaz, hogy mi mondtuk nekik, hogy csak vigyázva (ezt is miattatok, mert mi figyelünk Rátok, ott segítünk, ahol tudunk), de a végén már túlzásba vitték. Még Sanyi is beszállt. Na mindegy.

Az akció lényege maga a szimbiózis, mely során Ti és mi szerves egységet alkotva együtt vagyunk, kölcsönös meglepedésben. Ebben a kontextusban mi akkor érezzük jól magunkat, ha a Ti igényeitek maximálisan kielégíthetjük (itt mellőzve minden homoerotikus svungot), Ti pedig akkor, ha megkaptok tőlünk minden szépet, amit akartok. Az idill útjában álló kommunikációs szakadék (márhogy tudniillik mi nem tudjuk, hogy nektek mi-hogy tetszik) áthidalására csomagoltunk a lap mellé egy kérdőívet (amit ne felejtsetek el kitölteni)! Larryék erre próbálták felhívni a figyelmet a szép számú stencillel. Köszönjük szépen nekik, és egyben bocsássuk is meg túlfűtött lelkesedésüket. Újdonság az is, hogy a legnagyobb GamePro-tesók ezentúl akár elő is fizethetnek, és akkor nem kell kéthetente végigcsinálni a Bécs-Budapest megamaratont az újságárusig, meg vissza. Ráadásul pólót is kap hozzá mindenki, ami már megéri, mert hétezerért pólót ma már seholy kapsz, ilyen faya minőséget meg pláne, GamePro feliratosat meg abszurdum is lenne ennyiért keresni, arcodba röhögnek a kofák az ecserin. Azt a bónuszt meg, hogy egy évig GamePro-t is kapsz mellé, egyik nika-disztribútor sem tudja utánunk csinálni. Akinek pedig felesleges előfizetni, mert hosszútávú, nyomdaipari szakember, vagy újságárus, veheti standon is a lapot kéthetente, és a pólót külön is megrendelheti az egyik hirdetés tanulsága szerint, ami még szerintem is rulez like hell. No, de elég a szócséplésből, haladjon az a menet, tessék olvasni az újságot. Jó szórakozást hozzá!

Dr. Proton

UI: Lucy Fair kis beste teste pedig ne izgassa annyira a fantáziátokat, a barátja úgysem engedi, hogy fényképet tegyünk be róla! Bár biztos megvan az a pénz...



Ne pörögd túl...



Hmmm...? Ja igen, persze, hogy megrendeltem a GamePro-t... lusta vagyok újságárushoz szaladgálni, a pólóban meg jó henteregni.

Fizess elő Te is a GamePro magazinra 1 évre, és most GamePro pólót is kapsz hozzá ajándékba!

Az 1 éves előfizetés ára: 7152 Ft



Az akció 2005. március 31-ig tart. Az előfizetést megrendelheted az 577-4301-es telefonszámon, e-mailben a terjesztes@idg.hu címen, valamint személyesen a 1075 Budapest, Madách I. út 13-14. A ép. 4. emeleten, az IDG terjesztési osztályán.

GAMEPRO

Több mint játék

MAFFIA!

A padre téged akar...

Van a taljánoknál egy igazán szeretetteljes, bensőséges családforma, ahol mindenki rablással, gyilkossággal és korrupcióval keresi meg a betevő falatot, a rakoncátlankodó családtagok bucójára baseball-ütővel nyomják a barackot, és mindenki, aki szembeszegül velük, este már a halakkal alszik a kikötő mélyén. Igen, a Maffiáról van szó, arról a szervezetről, amelyik a múlt század elejétől hálózta be az USA nagyvárosainak alvilágát és napjainkra az egyik legerősebb „nagy hatalommá” vált. Számtalan regény és film készült ténykedésükről, a játékok áradatáról már nem is beszélve, hiszen gengszternek lenni virtuálisan hatalmas királyság. Az eddig elkészült leghíresebb echte maffiás játék kétségkívül a *Mafia*, amelyben egy feltörekvő gengsztert irányíthatunk a húszas évek Amerikájában, de említhetnénk a GTA-kat is, amelyek ugyan modern nagyvárosokban játszódnak, de a téma végül is ugyanaz: lopj, ölj, rabolj (no persze csak virtuálisan, „dönt tráj disz et hóm, bádi!”) és Te leszel a város császára. A drága fejlesztők eddig egyetlen dologgal maradtak adósak: az igazi, nagy klasszikus gengszterfilmekből készült játékokkal. Most végre itt a lehetőség: Te magad lehetsz az igazi Don Corleone, alias „Keresztapa” és a filmvásznon Al Pacino által alakított „Sebhelyes arcú” – két külön gémában! Gracias padre!

Mélyinterjú Sanyival a valódi maffiaéletről

Mivel mi magunk csak filmekből és játékokból ismerjük a maffiózók sötét világát, kénytelenek voltunk szakértőhöz fordulni ebben a kérdésben, így hát behívtuk Sanyit, aki biztonsági őr kora előtt bizony megfordult az alvilágban. Kérjük, a most következő megrázó beszélgetést csak erős idegzetűek olvassák el, bár kétségtelenül nagy szenzáció, hogy végre lehull a lepel a szervezett bűnözés sötét ügyeiről.

GamePro: Sanyi! Igaz, hogy te nagyra becsült maffiózó voltál, mielőtt a biztonsági őrök békés útjára léptél?

Sanyi: Én a hulladékfeldolgozó szakmában tevékenykedtem.

GamePro: Voltak komoly megbízásaid? Kértek tőled bizonyos szívességeket?

Sanyi: Nem.

GamePro: Kellott fizikai erőszakot alkalmaznod? Volt, hogy családtagot iktattál ki?

Sanyi: Nem emlékszem.

GamePro: De hiszen tudjuk, hogy az emberi holttestek eltüntetésére is alkalmas vad mangalicákat tenyésztettél a hétvégi házádban.

Sanyi: Én nem!

GamePro: Köszönjük szépen!



Godfat

A negyvenes évek New Yorkjában járunk, javában dúlnak a gengszterháborúk és te egy kezdő zöldfülű „mafiosit” irányíthatsz, akit nemrég vett fel tagjai közé a Corleone család. Itt a lehetőség, hogy megmutasd a Keresztapának: akkora profi vagy a szakmában, hogy nélküled visszamehetnének olívaolajat árulni Szicíliába!

A kinek a „keresztapa” szó nem csak azokat a piszkosul unalmas családi összejöveteleket idézi, ahol egyenesen ülve, merev háttal kell a levest kanalazni, az biztosan emlékszik Francis Ford Coppola klasszikus gengszterfilmjeire. Az 1972-ben készült első *Keresztapa* az egész gengsztermozi műfaj meghatározójává vált, így

nem csöppet meglepő, hogy alig-alig készült játék belőle. Tizenkét éve ugyan csináltak egy Amiga nevű cuccra valami oldalnézetes gyökérséget, de a *The Godfather* akkora gáz lett, hogy a filmet kiadó Paramount akkor alaposan beparázott és azóta nem is merte senkire rábízni az adaptálást. Persze az nem újdonság, hogy a lóvéról szól itt minden, az Electronic Arts pedig épp eleget toltatott a filmes guruk orra alá, hogy meggondolják magukat.

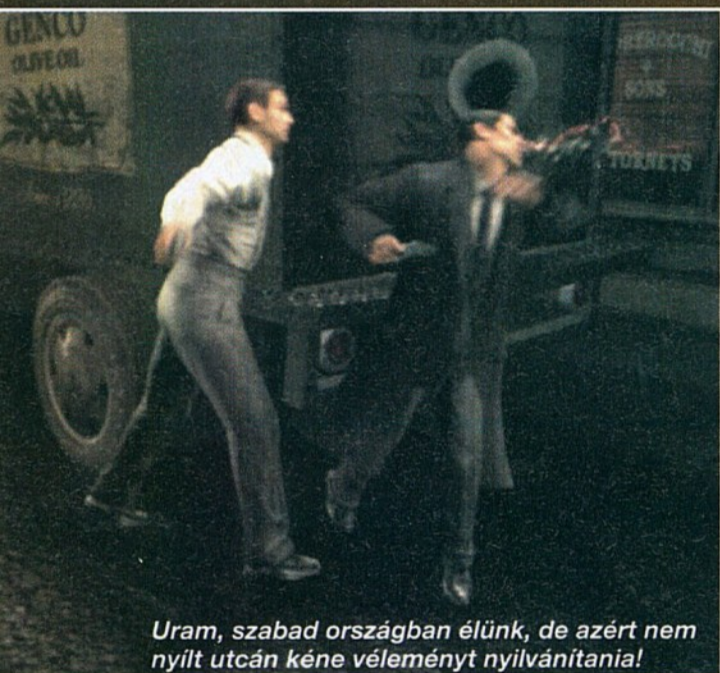
Az EA-nak még arra is volt pénze, hogy bevásároljon magának néhány sztárt a játékhöz. Magát a Keresztapát például Marlon Brando fogja „alakítani”: nemcsak a külsejét mintázták róla, hanem a hangját is adta hozzá. Aki képben van a filmvilág eseményeivel, most persze biztos felhorkant: „hogya a példoba’ adta volna a hangját hozzá, amikor

Brando nemrég halt meg

szegény?” Nos, hogy mennyire sokáig tart egy játék fejlesztése, és mennyire titokban tudják tartani, azt mi sem példázza jobban, minthogy



Brandóval a szóban forgó hangfelvételek nem sokkal a 2004 július 4-én bekövetkezett halála előtt készültek! Hátborzongató egy csöppet, az már biztos... Brando mellett két másik filmbéli világsztár is szerepel a játékban. Az egyik Robert Duvall, aki Tom Hagent, a család ügyvédjét és tanácsadóját alakította a filmben, a másik James Caan, aki a forrófejű Sonny Corleone volt, és akit az egyik jelenet során a szó legszorosabb értelmében szitává lőttek: több golyót kapott, mint egy egész hadsereg a Ryan közlegényben. (Állítólag a fejlesztők sokat vitatkoztak, hogy ez a jelenet a játékban is szerepeljen-e, hiszen az Electronic Arts mindig is ódzkodott a túl véres játékok megjelenésétől, de végül is győzött a józan értelem, hiszen nagy kár lenne pont a film egyik leghíresebb részét kihagyni a játékból...) Mindkettőjük (nyilván fiatalkori...) arcát is lemodellezik a játékhöz. Duvall és Caan egyébként nagyon lelkesek: február 10-én egy olyan gálán is részt vettek, amelyen magából a játékból is bemutattak részleteket. Maga a heppening stílusosan Little Italy-ban, vagyis Kis-Olaszországban, New York olasz negyedében zajlott le, amely a filmek fő helyszíne volt. Már csak azt nem érti senki, hogy



Uram, szabad országban élünk, de azért nem nyílt utcán kéne véleményt nyilvánítania!



Hé, arról nem volt szó, hogy visszavágsz két éves kiwi fagyikkal!

th er

PC
CD-ROM

PlayStation

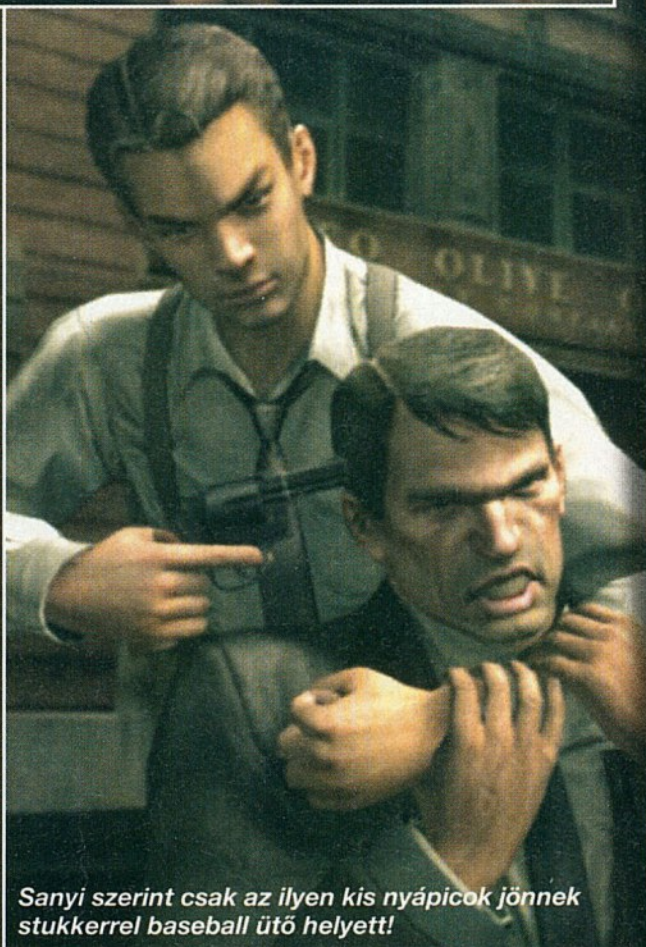
XBOX

„Tommy, már megint nem tisztítottad ki a pisztolycsövet! Hát hiába pofázok?!!”



Al Pacino, a filmek igazi főszereplője

miért nem vállalta el a játékbeli szerepét. Egyes pletykák szerint azért nem volt erre hajlandó, mert a Scarface-ben is szerepel és nem akart két játékban is dolgozni, mások szerint a Vivendi kötött olyan szerződést Pacino-val (nyilván egy jókora összeg fejében...), amely szerint csak velük dolgozhat. Pacino ide vagy oda: gondolom a legtöbben arra vagytok kíváncsiak, hogy maga a játék milyen lesz. Mi magunk is találgattunk 42-vel: bár a valós idejű stratégia, a sakk és a tetris is szóba került, végül mit gondoltok, mire fog emlékeztetni a Godfather? Ó igen, beletrafáltatok: a Grand Theft Auto-sorozatra. Hasonlóan a Rockstar istencsászár autótolvajos cuccához, itt is teljesen szabad játékmenetet kapsz és New York városában gyakorlatilag azt csinálsz, amit akarsz, a lényeg, hogy a Keresztapa végül elégedett legyen. Ha akarod, akkor a rád bízott feladatokat brutális vérengzéssel is megoldhatod, de akár ügyes diplomáciai készségeidet is igénybe veheted. Rakoncátlan tárgyalópartnereidet például meggyőzheted

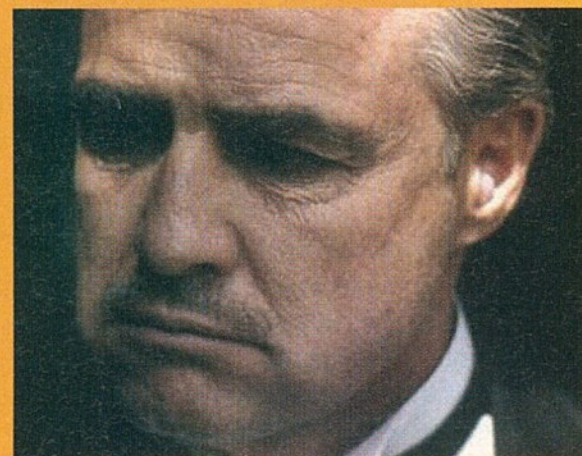


Sanyi szerint csak az ilyen kis nyápicok jönnek stukkerekkel baseball ütő helyett!

Játszd újra Al!

A két leghíresebb Maffia-film

Nem véletlenül tette le a garast az Electronic Arts és a Vivendi a Keresztapa és a Sebhelyes arcú mellett, ugyanis mindkettő a leghíresebb, maffiáról szóló filmek közé a tartozik. A Keresztapa annak idején egyfajta ugrópalánkul szolgált Francis Ford Coppolának, aki azelőtt olcsó és elég közepes horrorfilmeket készített, illetve Al Pacinonak, aki fiatal, kezdő színész volt még. Marlon Brando, a film címszereplője számára pedig ez egyfajta visszatérés volt, a filmipar mágnásai ugyanis szó szerint kiutálták botrányos, anarchista viselkedése miatt. A legviccesebb az volt, hogy a szabályosan tiltólistára került Brandót csak azért sikerült végül berakni a filmbe, mert amikor levetítették a próbajeleneteket a Paramountnak, akkor egész egyszerűen nem ismerték fel az elmaszkírozott, eléggé meghízott színészt. Gratuláltak az ismeretlen színész alakításához, aztán amikor megtudták, hogy Brandóról van szó, már túl késő volt. Persze később nem bánták meg a dolgot: a Keresztapa hatalmas bevételt és több Oscart is hozott a konyhára.



A film igazi felfedezettje azonban kétségkívül Al Pacino volt. Akkorra sikert aratott az idealista és becsületes katonatisztból minden hájjal megkent és kegyetlen maffiavezérré váló Michael Corleone szerepében, hogy egyértelmű volt: Brian de Palma Sebhelyes arcú című gengszterfilmjének csak ő lehet a főszereplője. Az Oliver Stone forgatókönyvéből készült film Tony Montana, egy mocskos szájú, gátlástalan, ám annál vakmerőbb kezdő gengszter pályafutását meséli el. Pacino elképesztően nagyot alakított a Scarface-ben: sokan ezt tartják az olasz származású színész legjobb szerepének. Érdekesség, hogy a GTA: Vice City-ben több utalást is találunk a filmre: például egy az egyben benne van Tony Montana palotája, illetve a helyszín, a kor és bizonyos jelenetek is rendkívül hasonlatosak.



Scarface - a játék

Tony Montana mégis megúsza

„Aki velem b*szakodik, az a legjobbal b*szakodik!” –elnézést a kissé vulgáris idézetért, de egyszerűen lehetetlen kihagyni a mocskos szájú, ám annál tökösebb Tony Montana leghíresebb dumáját. Akik látták a filmet, biztosan emlékeznek a végső leszámolásra, amikor Alejandro Sosa, a kolumbiai drogbáró embereit egymás után mészárolja le Scarface egy nagyon durva vérfürdő során, míg végül Sosa személyes testőre hátba nem lövi egy duplacsöves puskával. Pontosan ezt fogjuk elkerülni a játékban. A játék legeleje ugyanis ezzel a jelenettel nyit, azonban itt időben észrevesszük a fickót, így kapunk még egy esélyt, hogy leszámoljunk Sosa-val. Miután Tony egy bahamai titkos szállásán összeszedi magát, ismét ki kell vele építenünk a birodalmát, mielőtt annyira erőssé válunk, hogy legyen esélyünk Sosa-val szemben.

Az eredeti sztorit Oliver Stone írta, helyette azonban most David McKenna, az Amerikai História X forgatókönyvírója ugrott be. Túl sok mindent még nem lehet tudni az eseményekről, mert a Vivendi hallgat róla, mint a sír.

A játék első blikkre a GTA-kra emlékeztet, de azért lesznek különbségek. Autók helyett az igazi főszerepet a különféle hajók kapják, ami nem véletlen, ugyanis a Scarface Bolíviában és Dél Amerikában játszódik és leginkább drogsempészettel kell foglalkoznunk, amit ezekben az országokban inkább vízi úton szállítanak. A konzolosoknak szokás szerint nem kell aggódnia az irányítás miatt, a PC-s játékosoknak azonban jó hír, hogy a GTA-s gamepades irányítása helyett igazi FPS-stílusban fogunk lövöldözni Tony-val, így sokkal kényelmesebben tudunk célozni. Scarface hangja állítólag maga a legendás színész, Al Pacino lesz, ám ezt hivatalos bejelentés még nem erősítette meg. A hivatalos honlap fórumán mindenestre már el is indultak az első könyörgő hozzászólások – való igaz, hogy Al Pacino hiányával a Scarface nagyot veszítene...

Mafia 2

Nehezen készülget a nagy sikerű Mafia folytatása... A cseh fejlesztők az első rész óriási diadala ellenére leragadtak az igencsak uncsi, és korántsem népszerű Hidden and Dangerous II-nél, és annak kiegészítőjénél. Részben emiatt állt eddig a gengszterjáték fejlesztése, részben amiatt, hogy kirúgták a cégtől Daniel Vavra-t, az első rész lead designerét. 2004 augusztusában ezután teljesen le is állították a fejlesztését, ám különféle pletykák szerint titokban már rég újakezdték... Régebben úgy volt, hogy a folytatás az ötvenes években, az előző rész főszereplője, Tommy Angelo halála után játszódik, ami óriási rajság lenne, hiszen azt az időszakot még nem nagyon dolgozták fel játékban. Ezek után azonban ez kétségessé vált – még az is lehet, hogy a Mafia 2 az első rész előzményeit dolgozza fel. Reméljük a legjobbakat, és amint többet tudunk meg a játékról, azonnal jelentünk.



Ha megmoccansz fejbe lövöm magam és itt hagyok a feleségeddel örökre...
- Neeeeeee, Frank, ne teeeeed!



kedvenc állatkájuk levágott fejével

amelyet finoman a párnájukra helyezhetsz, ezzel udvariasan figyelmeztetve őket, hogy a Donnal nem biztos, hogy érdemes kibabrálni... Persze első küldetéseink még egyszerűbbek lesznek: bankokat kell rabolnunk, autók ablakából kihajolva szétlőnünk a rivális főnököket, vagy egyszerűen csak berombolnunk a raktárunkba ripityomra verni az árujukat. Akik ismerik a filmet, ebből talán már vágják is, hogy a sztori csak lazán fogja követni a film eseményeit. A feladatainkat például nemcsak a keresztapától kapjuk, hanem Hagentől és Sonny-tól is. A mindig megfontolt Tom Hagen nyilván az említett „diplomatusabb” küldetéseket fogja ránk bízni, míg a heveskedő Sonny Corleone leginkább az „irts ki mindenkit aki él és mozog”-

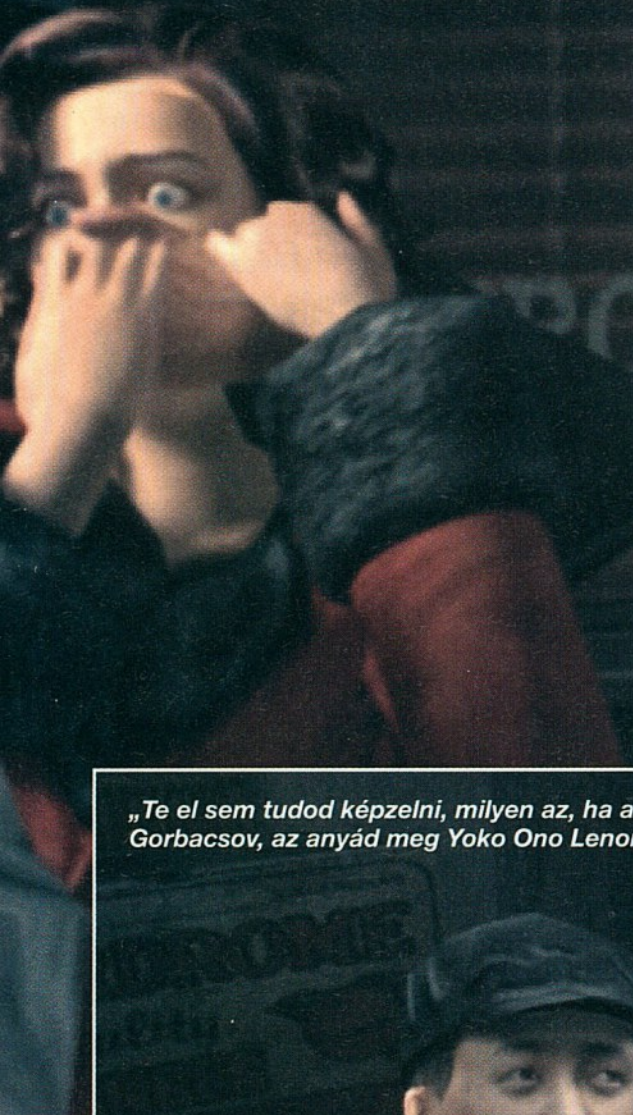
típusú megbízatásokkal lep majd meg minket. A Don, Hagen és Sonny mellett sok más olyan karakternek is dolgozhatunk, akik nem tartoznak a Corleone családba... Bizony, jól sejtitek, a két számmal ezelőtt tesztelt Star Wars: Knights of the Old Republic II-höz hasonlóan a sztori többfelé ágazik és a mi döntéseink fogják befolyásolni az eseményeket. Ha akarjuk, akkor el is árulhatjuk a Corleoneket, de akkor persze ne csodálkozzunk, ha egy napon

megáll a fekete kocsi

az ajtónk előtt és a Don emberei elvisznek egy kis autókázásra a kikötőhöz... Persze ha a készítő meg akarják verni a konkurenciát, akkor grafikai téren is alkotniuk kell valamit. Bár néhány GTA grafikája nem volt egy nagy durranás, de a Mafia már igen magasra tette a



„Rám figyelsz Neo, vagy a piros ruhás nőre?”



„A kisunokámat Bruce-nak hívják majd!” (Frank Willis)



„Te el sem tudod képzelni, milyen az, ha az apád Gorbacsov, az anyád meg Yoko Ono Lenon...”



mércét, úgyhogy legalább ezt a minőséget vártuk az EA-tól is. Szerencsére az eddigi látott képek nagyon dögös megjelenítésről árulkodnak: a karakterek kidolgozottsága elsőrangú, és a korabeli autók, ruhák, utcák ábrázolására sem kell panaszkodnunk. Amin azonban végképp szájtátottunk, az a karakterek animációja! Az egyik trailerben a Marlon Brandóra egy az egyben hasonlító Keresztapa olyan arcmozgásával magyaráz Buonasera-nak, a lánya megcsúfítása miatt bosszúért esedező temetkezési vállalkozónak, hogy csak döbbenet pislogtunk a GamePro szerkijében: én például legalább tízszer megnéztem ezt a rövid jelenetet. Ha a többi karaktert is hasonló színvonalon dolgozza ki az Electronic Arts, akkor

a Rockstar elkezdhet gondolkozni

azon, hogy új grafikusokat vegyenek fel... (ezen amúgy is elkezdhetnének gondolkodni – 42) A Godfather mindenesetre már most rendkívül ígéretesnek néz ki. A GTA-stílusú játékmenet adott, ahhoz nem kell túl sokat hozzátenni, hogy

mindannyian rácsobbanjuk. Nagy kérdés persze, hogy mennyire fog élni, lélegezni a világ: ha meg tudják azt csinálni a készítők, hogy a negyvenes évek New Yorkja teljesen élethű legyen, akkor bizony nincs az a Mafia 2, amit ezt überelni tudja. Arról nem is beszélve, hogy a Mafia 2 jóval később fog még csak megjelenni, addig az Electronic Arts pedig tarolhat saját üdvöskéjével. Én mindenesetre nagyon, nagyon várom ezt a stuffot és mivel ezeknek a fejlesztőknek köszönhetjük az Xboxos és PS2-es James Bond-játékokat is, nagyon bízom benne, hogy most is igazi filmszerű élményben lesz részünk. Nagyon ajánlom, hogy ezt se szűrjék el, különben kiküldjük druszámat, Sanyit, vadiúj baseball ütőjével egyetemben, ő pedig ilyen ügyekben sem szokott tréfálni...



SANYI CHIBA SZERINT

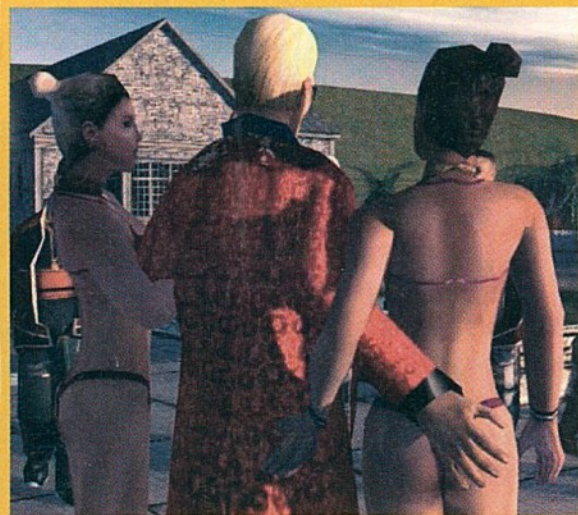
Én a képek, a trailer és az előzetes infók alapján arra tippelve, hogy a Godfather nagyon ütős cucc lesz. Az EA Redwood csinálta a 007-es játékokat is, úgyhogy bízom bennük.

TÍPUS gengszteres, keresztapás, gétéás
MEGJELENÉS PC, PS2, Xbox 2005. év vége

Nyú kidz on dö blokk

A gangszta játékok új generációja

PS2-esek: bejövös volt a San Andreas? PC-sek és Xbox-tulajok: hiányzik már a San Andreas? Akármilyen indíttatásból is, de szerintem úgy rá fogtok cuppanni a Crime Life: Gang Wars-ra, mint pióca a Pa-dő-dősökre. Ismét egy külvárosi gettóban járunk ugyanis, ahol egy teljesen kezdő kis zsebesből a legnagyobb gangsztvává válhatunk, hogy bandánkkal mi uralkodjunk a környéket. Persze nem leszünk egyedül, ugyanis négy másik galeri is erre a nemes célra törekszik. Nyilván nem diplomatikus képességeinket kell próbára tennünk, hogy erről lebeszéljük őket, hanem szépen szét kell ütnünk a pofájukat. Persze a játék minden bizonnyal nem lesz pusztán öldöklős játék, hanem taktikai elemek is lesznek benne: erről árulkodik a képernyő jobb felső sarkában lévő kis térkép, illetve az a tény, hogy az a Hothouse Entertainment készítette a játékot, akik a két Gangsters-ről híressé váltak el.

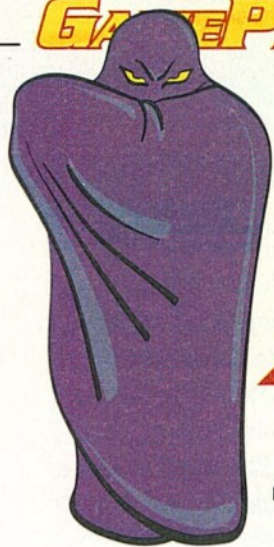


Még érdekesebb a 25 to Life című játék, ami egy multiplayerre kihegyezett, taktikai elemeket szintén jócskán tartalmazó shooter. A játékban akár zsaruk, vagy a rosszfiúk bőrébe is bújhatunk. Emberünket alapvetően külső nézetből irányíthatjuk, de ha az FPS-módot jobban szeretjük, akkor erre is lehetőségünk nyílik – egyetlen gombnyomással bármikor ide kerülhetünk.

A rendőrök, vagy a gangszta közötti különbség a fegyverek és a harcmodor terén jelentkezik leginkább. Bár a zsernyákok kevesebb féle mordályt használhatnak, viszont jobban tudnak célozni. A rosszfiúk akár AK 47-eseket is a kezükbe vehetnek, viszont sokkal pontatlanabban, és mivel nekik nincs golyóálló mellényük, ezért hamarabb lesznek elölük.

Bár a játék legfontosabb része egyértelműen a multi, azért lesz benne egyjátékos mód is. Egy Freeze nevű bűnözőt irányíthatunk, aki két tűz közé kerül, miután a rendőrség és a gengszterbandák is a bőrére fognak vadászni.





LEVROV



42 VÁLASZOL

Mielőtt bármibe is belekezdenék: köszönet illeti a World of Warcraft készítőit, a Blizzard csapatát, mert nélkülük (pontosabban velük) valószínűleg nem készült volna el ez az oldal. Szerencsére a játék bétatesztje épp véget ért, a végleges verzió pedig csak néhány nap múlva indul, úgyhogy rövid időre visszatérhettem a taurenek földjéről a magyar rögvalóságba, épp elcsípve a leadást. Valaki nyomjon rám egy buffot és kezdhetjük.

Kérésetek.exe

Hello GamePro! Jó az újságotok. Megvan már az összes rész és alig várom, hogy megjelenjen a következő! Lehet egy kérésem? Szeretném ha tennétek be pár képet és egy kis szöveget a 2005-ben megjelenő Quake 4-ről és a Stargate:The Alliance játékról! Tudjátok, mit szeretnék még? Gépigényt PC-re mármint processzor, memóriakártya (ez számítógépeknél viszonylag ritka - 42), videokártya! Jók vagytok! **Scifi Egy kérésed már teljesült is, néhány oldal múlva olvashatsz a Stargate-ről. Quake 4 is lesz valamikor, de ugye nem lehet mindent egyszerre, hogysisne. Sültgalamb, meg toronyóra aranylánccal? Az a nyamvadt gépigény azonban fogas kérdés. Őrület, de rengetegen követeltétek rajtunk, úgyhogy tessék, megtörtünk, a nép szava szent, a következő számtól lesz. (Majdnem ennyien követeltetek Lucy Fair-ről fényképet, de ő továbbra sem áll kötélnek. Azért ne adjátok fel!)**

Szól a rádió

Hy! Eddig nem írtam levelet (gondoltam úgyis tudjátok hogy atomkirály az újság, és nem kell külön mondani :-D) (milyen kedves ember maga - 42), azonban gondoltam most itt az ideje. Most sem akarok valami túl sokat mondani, csak hogy köszi az „internetes rádiózás” cikket, ugyanis a Yahoo LaunchCast azóta is megy! Szal... thx! Ui.: Ki írta a cikket? Lehet hogy én vok vak, de én nem láttam sehol nevet... j4d3n **Mindig öröm egy elégedett olvasó sorait olvasni, dicsérni pedig tessék csak bátran. Igazából rettentő álszerények vagyunk, mert ha dicsérnek, olyanokat mondunk hogy „ó, ugyan” meg „csak tesszük a dolgunk” és „jaj, túloz maga huncut!” de igazándiból nagyon örülünk. A cikket egyébként Larry írta, csak valahogy lemaradt, le is írom még egyszer, ki lehet vágni és a cikk végére ragasztani: LARRY DAM.**

Psychedeliq

Háj 40+2+a többi. Az apu kocsit hajt! - Az apu hajtja a kocsit, hajtja a kocsit az apu! O.K.É? Most mi van? - Én is el. Szóval jó van má! Figyelsz? - Fi-figyelsz? - Hé! Ja! Az újság nagyon frampesz! Most mi van má?! Benézett a Sanyi? Ki beszél itt az újságról, szó sincs a rádióban az...- apu! Az apu kocsit hajt-ja a kocsit az apu a garázsban! Az apu nem idegeskedik! - Az apu hajtja a garázsban a kocsit, az apu kocsit hajt. Hú az apu rákapcsolt! Az apu a garázsban a kocsit hajtja. Tényleg nem kell HL2 leírás? Most kell vagy nem kell? Na, mostmár tényleg vezet - jaj! Hajtja az apu a kocsit, hajt! Hajtja a kocsit, a kocsit hajtja az apu a kocsit! By-Te! Kovács A. József (Lewis), Nagykatá

Kedves Lewis. Először azt akartam írni, hogy „a drog rossz, értem?” de rájöttem, lehet hogy nem erről van szó és még megbántód-nál. Úgyhogy inkább csak annyi, hogy akármit is toltál levélírás előtt, állj le vele, amíg nem késő, menj ki a szabadba, fuss, mozogj, sportolj! (a maradékot pedig add oda nekünk. Persze csak vicceltünk, Tizedes Úr! VICCEL-TÜNK! - Dr. Spock) Ma pedig már ne ülj le a gép elé.

Kicsiknek-nagyoknak

Szervusz Dr. Proton! Gratulálok az újsághoz, nagyon jó-pofa. Üdítő színfolt a magyar „gamer media” palettáján. Nagyokat kacarásztam az előző és a mostani számon is. Külön tetszik az újság alacsony ára, ami nagyon vonzóvá teszi. A „Hollywood házhoz jön” rovat külön dicséretet érdemel, David Hasselhofftól padlót fogtam. (tőle lehet is - 42) A munkahelyemen olvastam és megkérdezte az előjáróm, hogy mit röhögök annyira. Jók a cikkírók nevei és hozzájuk tartozó rajzok, a 3,5 éves fiammal jókat szoktunk mókázni ezeken. Én vagyok Sanyi Chiba ő pedig doktor „Popon” :-). További sok sikert! Próbáljátok tartani az eddigi poénos irányvonalat! chokeee (egy jó „harmicas” gamer) **Mivel Dr. Proton épp a Black Mesa intézetben szervezett konferenciára utazott (talán most ül bizonyos Freeman professzor előadásán) én válaszolok. Nagyon köszönjük a biztatást és külön örülünk, ha nem csak a fiatal korosztály örül az újságnak, hanem az idősebb és a „legfiatalabb” is! Azért reméljük, Hasselhoff paparazzi-fotóját még véletlenül sem látta meg gyermeked!**

Érdekes felvetések

Sziasztok! Az újság szerintem nagyon jó és érdekes. Kérhetlek titeket arra, hogy az oldalszámot a lapok sarkára helyeztétok át, mert úgy nem kellene az újságot teljesen kinyitni, és az olvasók is a legtöbb helyen ezt szokták meg (pl. én). (ne légy a szokások rabja - 42) Légyszi tegyétek be az újságba a játékhoz tartozó PC-s gépigényeket. (grr... - 42) Sanyinak valahogy nem illenek az értelmetlen mondatai azokban a buborékokban az újságba. Bocs Sanyi, ezzel nem akartalak megbántani. (sajnos Sanyi ezt már nem hallotta, valamiért kirohant az ajtón... - 42) Sanyi amúgy keresztény? Mert az első szám 10. oldalán látható képen a nyakában látható keresztből erre lehet következtetni. (lehet, mert alapvetően jámbor ember. Bár amikor egy sörözés közben az agnoszticizmusról dumálgattunk, bevallotta, hogy a kérdésben inkább a logikai pozitivisták, elsősorban Wittgenstein nézeteit osztja... ezért is tart magánál baseball-ütőt - 42) Előfizetést nem fogtok szervezni? Nem tennétek fel a honlapra, hogy hogyan nő az

olvasóitok száma? Köszí, hogy elolvastátok a levelemet, és további sok sikert az újsághoz!

És igen, és igen, és igen! Lesz előfizetés, sőt már van is, lehet jelentkezni. A részleteket nem tudom, de valamelyik oldalon majd biztos kiüti a szemeteket. Képletesen értve. Feltenni a honlapra, hogy hogy nő az olvasók száma? Ez fura kérdés, majd eltöprengünk rajta. Kicsit arcozósnak tünne, nem? Előző számunkban, a vállalati informatika-blokk alján úgyis volt egy jelentés nélküli grafikon, vedd úgy, hogy az volt az.

Fan

Hi! Az újság király! Mivel jó kedvemben voltam, csináltam egy Sanyi-fanartot, úgyhogy tessék örülni! További jó újságírást! Üdv: Xtream Ui: jó az Angelina Jolie-s kamuriport ;)

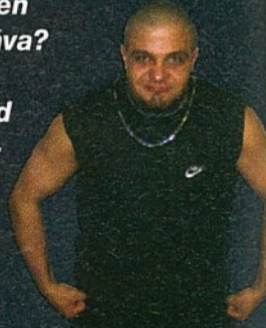


Nehezen jutunk szóhoz, Sanyi pedig egészen meghatódott... hirtelen felindultságában még azt is megígéri, hogy ha összefutnánk az utcán, tíz méternél is közelebb jöhetsz hozzánk. De ki mondta hogy az a riport kamu?! Angelina Jolie azóta hívogatja Aszpikot, úgy kell letagadni.

sanyi picci rovata

Hi everybody! Ezt is megértük, hogy megjelent a GamePro második száma! És csak egy szó illik rá: KIRÁLY!!! Ismét ezzel bibelődhetek majd napokig, és élvezem a játékokat és minden mást amit a lapban találok. Egy észrevétel (inkább tanács): Mi lenne ha az újsághoz lenne poszter? Csá, Goodbye everybody! Hav-R ui.: Ha nem raktok be a levrovba szétrúgom a s”+!%/ket.

Namostakó hogyvótez otta végén kismókus? Micsinásza micsodáva? Nagyon, mégecer mondom nagyonnagyon nagy szerencséd hogy aszontad kiráj, ésmég ekora betükel. Mer ha mégecer ruggdolózni akarnál, nehogy akormajd belölled csinájak pósztert. Öhöhö.



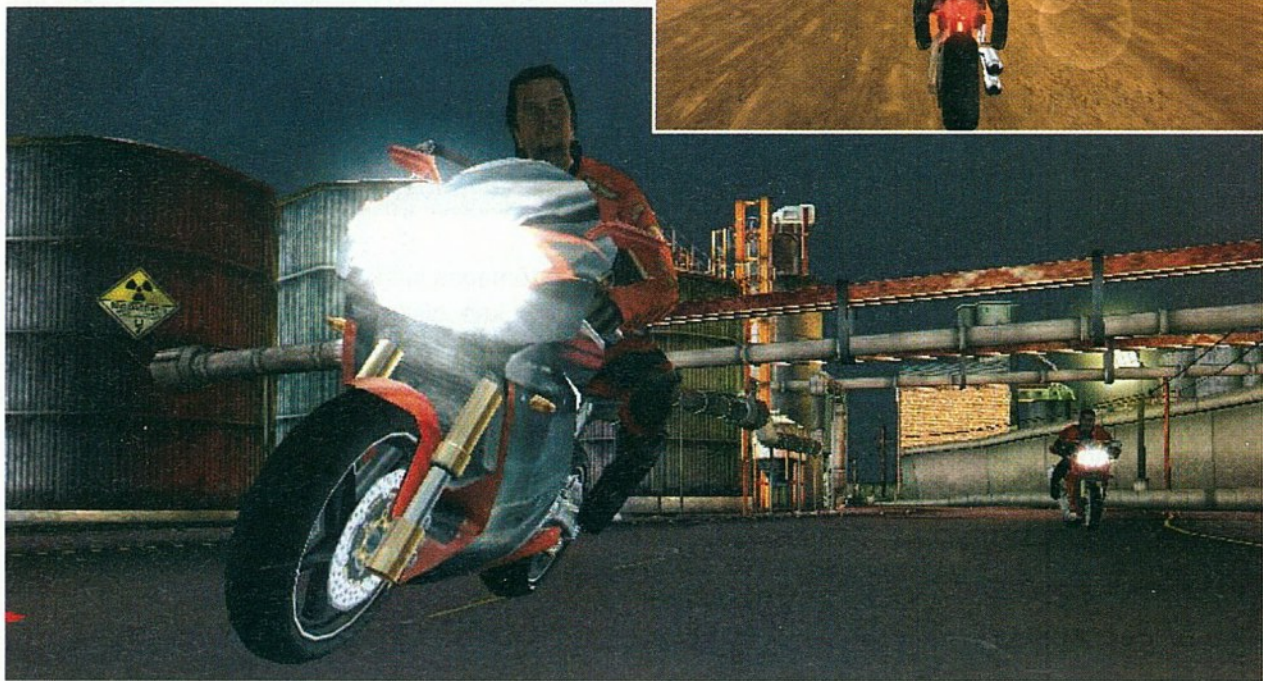
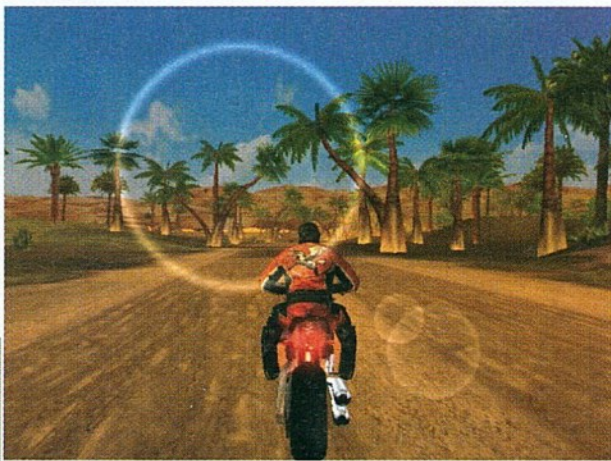
Jacked

Megjelenés TBA



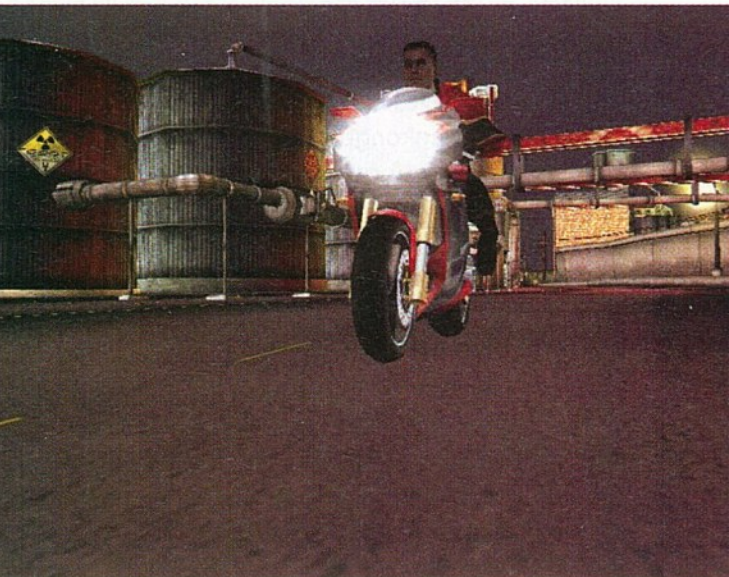
Bármily valószínűtlennek is tűnik, mégis van, akinek tetszett a Torque című motoros film - a magyar mozik Vas néven vetítették annak a tucatnyi, eső elől bemenekülő szerencsétlennek, akik mit sem sejtve váltottak jegyet erre a rettenetre. A JoWood ezt a filmet vagy nem látta, vagy megbabonázta a főszereplő szőke szépség (a film egyetlen pozitívuma) mert megvásárolta a licenceket és már nagyban bütyköli saját "szárguldas-közben-motorról-szétlövöldözős" játékát. Versenyezhetünk majd a keleti és nyugati part között, motorokat lopkodhatunk és összecsapathunk rivális bandákkal. Apró érdekesség: a játék címét csak nemrégiben változtatták Torque-ról Jacked-re, különösebb indoklás nélkül. Mi önerő-

ből rájöttünk a megoldásra: Xboxon mostanában jelent meg a Tork című ősemberes, arcpirítóan gyökér játék és talán megrettent a JoWood, hogy valaki összekeveri a kettőt. Márpedig az ősembereknek semmi köze a motorokhoz. Legalábbis a tudomány mai állása szerint.



COSMO X-FIGHTING STICK

A régi játéktérmi hangulatot eleve-níthetjük fel a Cosmo X-Fighting controllerével. A rikító színek, az ormótlanul nagy tűzgombok és a bájos retro kialakítás egy az egyben a játéktérmi gépeket idézi. Ezzel aztán lehet Street Fighterezni vagy Mortalozni, nem kell attól tartani, hogy a püfö-léstől széthullik az egész! Ráadásul a százásokat sem kell percenként dobálnunk!



Mennyire lennél jó Keresztapa?

1. Egy szép napon szívességet kérnek tőled furcsa, fekete öltönyös emberek, miközben a kocsiuk csomag-tartójában valami (vagy valaki) dörömböl. Mit teszel?

- A Elfutok és értesítem a rendőrséget.
- B Rezenéstelen arccal elfogadom a rám bízott feladatot, és nem kérdezek semmit.
- C Én kérek egy szívességet a fiúktól, és ők haladéktalanul megteszik ezt nekem.

2. A családi születésnap zúron egyszer csak észre-vedsz, hogy a rokonok egyenként félrehívják, és a problémáikat ecsetelik. Hogyan reagálsz?

- A Megértően bólogatok, és nyugtázom, hogy remek pszichológus válna belőlem.
- B Elküldöm őket a francba, mondván, hogy engem sem hallgatott meg egyik sem gyerekkoromban, amikor a sárga MegaMen-t akartam karácsonyra.
- C Kézcsókra nyújtom a kezem, és közlöm velük, hogy az ügyük el van intézve.

PONTHATÁROK

- A válaszok: 1 pont
- B válaszok: 2 pont
- C válaszok: 3 pont

3. Egyik reggel pisztolyt találsz a WC-d tartálya mögött. Mire gondolsz?

- A Azonnal meg kell szabadulnom ettől az iszonyatos tárgytól, és el kell mennem gyónni a templomba!
- B Visszajétem a fegyvert, ki tudja, mikor lehet rá szükség.
- C Tudom, hogy Irénke, a bejárónő köpött a zsaruknak, ezért megteszem, amit meg kell tennem.

4. Egy fagyaltos kocsi már két napja áll a házatokkal szemben. Mire gyanakszol?

- A Biztos megélhetési gondjai vannak a szegény fagyaltárusnak, és kitaróan próbálkozik, vagy elfogyott a benzinja.
- B Nem gyanakszom semmire, de kiugrok néhány jégkrémet lopni.
- C Megint rám szállt az FBI! Kinyíratok mindenkit, aki köphet, aztán irány Mexikó!

5. Az étteremben a pincér véletlenül nyakon önt egy tál levessel. Hogyan reagálsz?

- A Elnézést kérek, amiért kellemetlenséget okoztam, és kimegyek a mosdóba sírni, mert forró volt a leves.
- B Verekedést provokálok.
- C Nem szólok semmit. Az ipse valószínűleg már tudja, hogy holnap a tenger fenekén gondolhatja át ezt a szerencsétlen helyzetet.

Értékelés

5-8 pont: Belőled aztán hiányzik a maffia-gén, legjobb esetben is csak áldozat lehetsz az alvilági körökben. Tanulj egy kicsit a profiktól, nézd meg 1245-ször a Keresztapa trilógiát, a Casino-t, vagy a Rosszfiúkat. Ha túléled, talán még van esélyed, hogy sofőr lehess a családnál.

9-12 pont: Benned van spirtus, kár, hogy az ilyenek mindig csak verőlegények lehetnek. Olyan leszel, mint Al Pacino a Donnie Brasco-ban, aki 30 év után is csak csatlós maradt, pedig mindig hú volt a családnál. Aztán majd egyszer bedrótozva jössz hozzánk, csak hogy kiszállhass, mi? Hol a beton, meg a vödör?

13-15 pont: Akartuk is mondani, hogy hasonlítasz Corleonéra. Engedd meg, hogy megcsókoljuk gyűrűdet, és ne haragudj ránk, hogy ilyenekkel viccelünk ebben a kis újságban. Nem tiszteletlenségnek szántuk. Esetleg kell a haszon fele? Hatvan százalék? Kérünk, adj még egy esélyt! Csak a levágott lófejet ne! Csak adj még egy napot, megszerezzük a pénzt! Ne! Neeeeeeee!

Project: Snowblind



Olcsójancsiból cyber-kütyükkel felberhelt szuperkatona? Mintha már hallottunk volna hasonlóról. Na mindegy, azért a fitnesszóra előtt még körbeszaglásztam Nektek, hogy mi szépre számíhattok a Project: Snowblind megjelenésekor (máskülönben úgyse engedtek volna el a szerkiből).

A „2065-ben járunk, és az emberiség éppen végveszélyben van” kezdetű háttértörténetek hallatán általában idegesen kezdek pislogni. Az Eidos mindhárom platformra feltölt, új lövöldözős relaxációs csomagja pedig valamilyen hasonlóval nyit. A hely színe Hongkong, a hal neve Vanda, a főszereplő katonáé meg Nathan Frost. A szép szál legényről rögtön kiderül, nem ért az időzítéshez, ugyanis rossz időben érkeznek oda, ahová éppen egy gránát csapódik be. A katonai kórházba darabokban beszállított katonát azonban

nem tepsire, hanem műtőasztalra

teszik, és a legmodernebb eszközök bevetésével félig ember, félig robot szuperbakát fércelnek össze a leleményes orvosok, tudósok. Hogy miért? Mert Hongkongban nagyon forró lett a helyzet 2065-ben. A magát Köztársaságként aposztrofáló galeri ugyanis megunta az állóvizet, és úgy gondolta, egy polgárháborúval változtatja számára kedvezővé a körülményeket. Mielőtt a krízis a tamagocsi-láz sebességével terjedne szét a világon, a nemzetközi közösség békefenntartó erőket irányít a térségbe. Hogy miféle békét akarnak fenntartani egy olyan régióban, ahol a léghőméreterre jutó katonák száma eléri az 1-et, azt nem tudni, de legalább unatkozni nem fogunk. A játék ugyan a jól ismert lövöldözős receptet alkalmazza (így kezdődik: végy két zsák fegyvert, sok ellenséget és hintsd el ezeket egyenletesen néhány változatos helyszínen...), mégis több szempont miatt is érdemel némi figyelmet. Egyrészt a Neurománc-rajongók számára kész paradi-csomként hathat a távol-keleti miliő, a sok

high-tech ketyerével

és a neonfények gátlástalan használatával. Másrészt a készítőik olyan természetességgel nyúltak



le minden pozitív dolgot a vetélytársaktól, hogy azt még egy 4-es villamoson „dolgozó” szakember is megirigyelné. Lesz itt tárgyak mozgatására alkalmas fegyver (Half-Life 2), időlassítás (Max Payne), kétlábú lépegető (Star Wars-játékok) és gigantikus összecsapás (Call of Duty) egyaránt. Lopták, nem lopták, így együtt azért elég ütős kis lista kerekedett... Ráadásul akad itt egészen eredeti gondolat is. Arra ugyan nem mernék megesküdni, hogy számítógépes rendszerek feltörésére alkalmas eszközöket nem láthattunk már más akciójátékban, de hogy ez a multiplayeres részben taktikai elemként szerepeljen, hát ilyen-mivel nem sűrűn futottunk össze ed-

dig. A tömeges játék egyébként is kiemelt szerepet kap, hiszen a PS2- és Xbox-tulajok számára külön változatokkal készül a kiadó. Kedves gesztus.

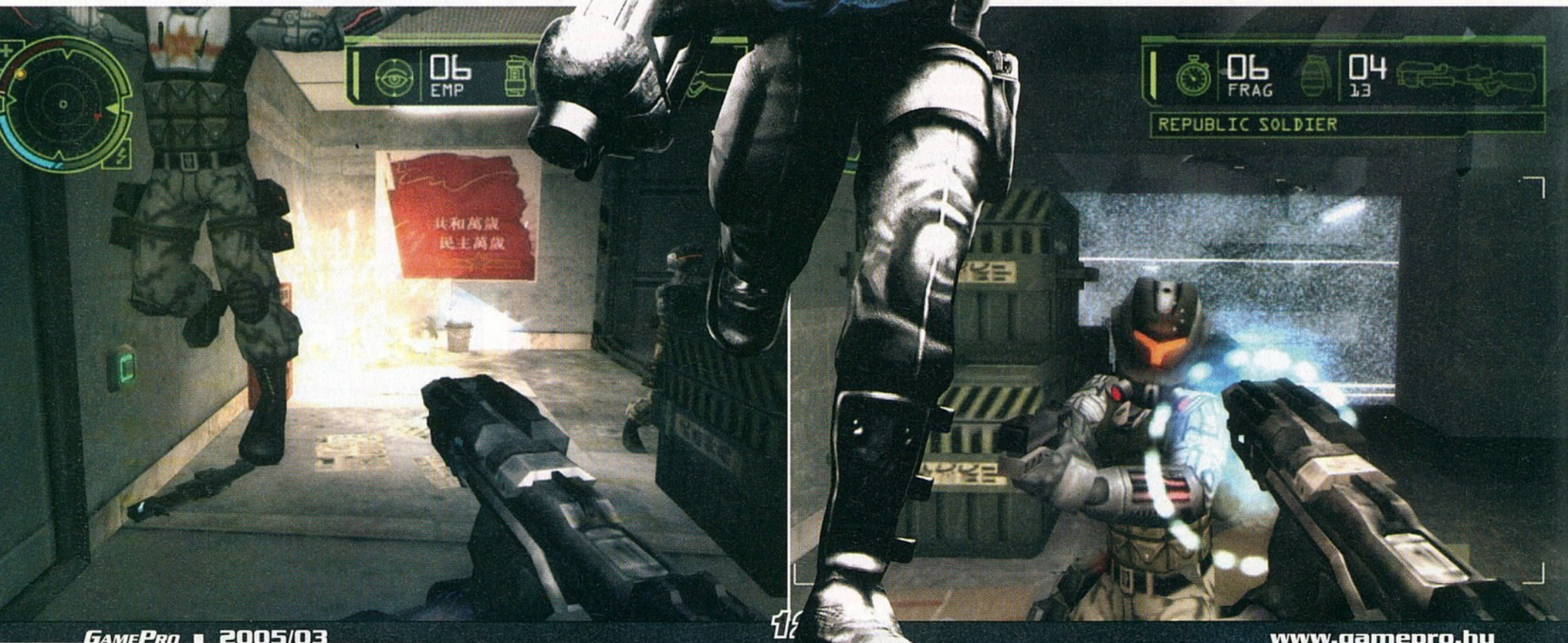
Az „ereszdelahajad” csaták mellett bizonyos pályákon az eszünket sem árt használni (tudjátok, fiúkák, ez olyasmi, mint a sörözés, csak teljesen más – és sokkal ritkábban csináljátok) (Na ezt most meg sem hallottuk! – Dr. Spock). A lopakodásra, sunnyogásra kihegyezett színhelyek remélhetőleg finoman egyensúlyozzák majd a mindenki lő mindenkire küldetéseket. Mert ugye némi finomság még egy ilyen játéknál is kötelező...



LUCY FAIR SZERINT

Gyenge háttérstori kontra sok neon, még több elektromos hókuszpókusz, furcsa, de jópofa fegyverek. A pozitív oldal erősebbnek tűnik, úgyhogy én is pozitív maradok.

TÍPUS FPS
MEGJELENÉS PC febr. 23. PS2 febr. 23. Xbox febr. 23.



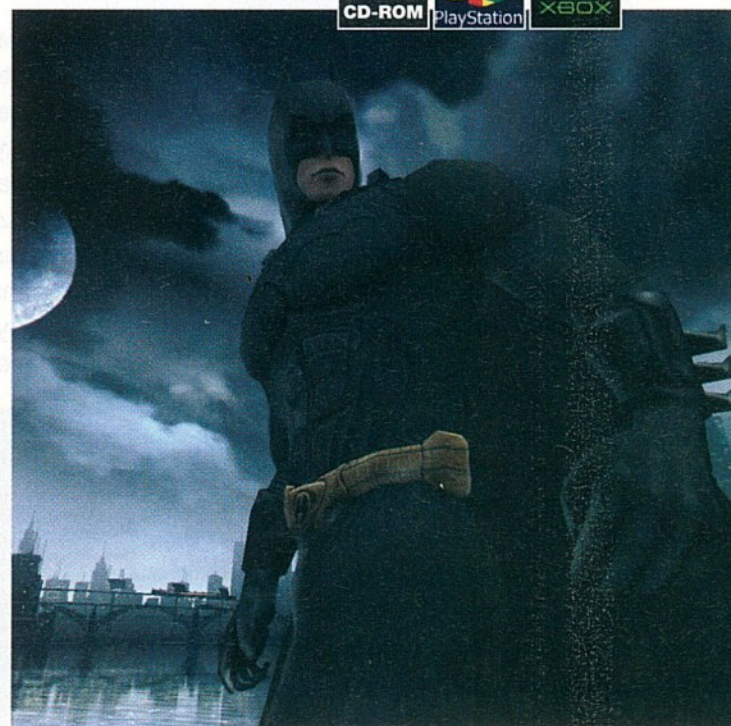
Batman Begins

Megjelenés PC december PS2, Xbox június



Jogosan vádolhatnak nagyozolással, hogy saját denevérem van a harangtoronyban – villantott Joker az ominózus mozifilmbe, nem sokkal azelőtt, hogy hegyes fülű barátunk lepofozta a gothami templom tetejéről. Itt még talán sokan éreztük, hogy a Tim Burton-féle Batman vonal nagyon is a helyén van, aztán Val Kilmer hősies felbukkanása óta valahogy az igazság sötét lovagja inkább szombat esti langyos kabarészár lett, semmint tökös bosszúálló bőregér (Azok a kisfiúsan előreálló Mikiegérfogak... Anyám! Már csak Jim Morrisonnak volt neveltségesebb a csávó! – Dr. Spock). Szerencsére a Batman Begins nevet viselő film új szeleket ígér, és várhatóan a belőle készülő játéknak sem kell szégyenkeznie (főleg a konzolosok tudják, hogy mennyi elszomorítóan ratyi adaptáció érkezett eddig a csábító névvel), szóval most ismét fényesen csillog a remény, hogy az egyik legütősebb képregényhős elfoglalhatja méltó helyét a játékvilágban is. Szerencsére nem csak a filmkészítésnél ügyeltek a profiz-

musra, ugyanis a játék gondozását az Electronics Arts vette kézbe, a film történetéből pedig JT Petty, a Splinter Cell írója gyúrt forgatókönyvet, tehát kevés az esélye annak, hogy végképp elbaltázott végeredmény szülessen. A játékmenet egy külső nézetes lopakodós-akciós-verekezős-igazságtevős formát ígér, egy sokkal sötétebb és komorabb környezetben, mint az eddigi a Batman produkcióktól megszokhattuk. Ráadásul a denevérember végre több mozgási lehetőséget kap, mint az egykezes ütés, meg a derékrúgás, számtalan szuperhőshöz méltó lehetőségünk lesz elintézni ellenfeleinket, és megfelelő kelléktár is biztosított, hogy ne unjuk meg a likvidálás folyamatát. Természetesen az irányítás is úgy lesz kialakítva, hogy hősünk szorult helyzetben egyszerre tudjon verekedni, és kiegészítő fegyvereket használni, tehát végre elértünk arra a szintre, hogy érdemes volt szuperhős akciójátékot készíteni... Reméljük, nem kiabáltunk el semmit. El se hiszitek, mennyire reméljük.



Nem hétköznapi hibaüzenetek

Gyakran megesik, hogy a Windows furcsa hibaüzenetekkel lep meg minket, ilyenkor nem árt egy szakértői segítség. A GamePro természetesen jártas ebben a témában, így most segítünk nektek, hogy kezelni tudjátok a nehéz helyzeteket.

Fatal Romantic Error



Szeretlek is, meg nem is. Tudod, így van ez...

Tudom

Nem hittük volna, de a Windows képes az emberi érzelmek szimulálására. Ha véletlenül belétek szeretne, nem kell azonnal bepánikolni, vigyék el egy kellemes vacsorára, és beszéljétek meg vele, hogy ez egy munkakapcsolat, ahol be kell tartani a határokat. Legyetek inkább csak barátok!

Human Error



A GamePro bajt okozott az emberi agyban. Az emberi agy elvesztette a kapcsolatot mindennel.

Megesik az ilyen

Nem esik meg az ilyen

De lehet, hogy megesik az ilyen!

Ha a felhasználó gyakran olvas GamePro-t, akkor könnyen elképzelhető, hogy elveszíti uralmát az operációs rendszer felett. Ilyenkor a gép udvariasan szól, de ezzel nem kell törődni, nyugodtan válasszátok a „Megesik az ilyen” parancsot, mert megesik az ilyen.

Intresting Animal Error



Ez itt egy pingvin. Teljesen felesleges.

A pingvin kedves

Sanyi hol van?

Ki az a Sanyi?

A pingvines hibaüzenet esetében a számítógép szeretne nekünk kedves állatokat mutatni, ilyenkor nyugodtan mondjátok neki, hogy a „Pingvin kedves”, de esetenként Sanyit is hívhatjátok. Meg kell várni, amíg házhoz megy, és kézzel lekaparja a pingvint a monitorról.

Fatal Agressive Error



Sanyit fenyegetik!

Megver

Megver

Elfut

Ezt a hibaüzenetet egyelőre csak Sanyi gépén fedeztük fel, mivel ő kézzel irtja a vírusokat, lehet, hogy ez csupán egyedi probléma. Mindenesetre nem árt vigyázni, ilyenkor mindenképpen a „Megver” parancs a megoldás. Békésebb felhasználók próbálhatják az „Elfut” lehetőséget, nem fog menni.



PLATINUM SHOP

5. ÉVE A KONZOSOKÉRT

Címünk: 1066 Bp., Ó utca 9.
(az Arany János utcai metromegállónál)
Tel.: 302-6126 • mobil: 06-30-9642-532
e-mail: platinum9@freemail.hu

PS2 - XBOX - Gameboy Advance - PSX

alapgépek, kiegészítők, játékok
ADÁS - VÉTEL - CSERÉJE!

Több mint 2000 játék közül válogathatsz!

GYORSSZERVIZ (PS2 fejcsere 12.000 Ft-tól)
CSOMAGKÜLDÉS!

NYITVA: H-P: 10-19h, Szo: 10-14h

FEBRUÁRI AKCIÓNK!

PS2 alapgép
38.900 Ft

XBOX alapgép
39.900 Ft

SONY PSP-re
előrendelést
felveszünk!



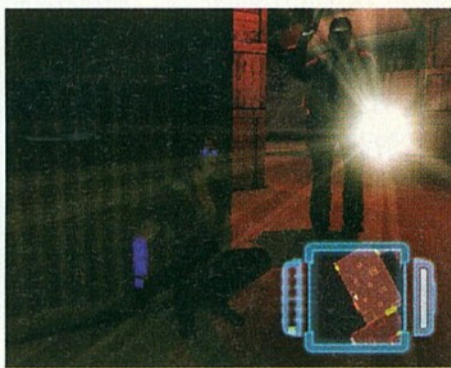
Stolen

Megjelenés március 22.



Mindig külön ajándék, ha végre olyan játékról eshet szó, melynek hőse nem valami izomagyú csávó, hanem egy dögös cicamica. A Stolen főszereplője képességeit tekintve kicsit Sam Fisherre hasonlít (Splinter Cell), kicsit Snake-re (Metal Gear Solid), de van egy behozhatatlan előnye: nő. Ő Anya Romanov, és azonnal a szívünkbe zártuk. Foglalkozására nézve tolvaj a drága, ami azért is jó, mert az udvarlási szakasz idején nem igényli hogy csincsillát vásároljunk neki, majd lop magának, ha akar – de további randi-trükkökért inkább vessetek egy pillantást tanácsadó rovatunkra. A leány egyébként nem csak szép, de ügyes is: fut, ugrik, gurul, kúszik-mászik-függeszkedik és valószínűleg még a felemás korlát sem hozza zavarba.

Harc esetén általában a lopkodós megközelítést választja, de ha úgy adódik, szerteszéjjel lő mindenkit. A sztori egyszerűnek tűnik, de még akár jó is lehet: Anya épp rossz helyen fosztogatja a malacperselyt, ám egyszer csak meglátja, amint... vagy meghallja, amint... A lényeg az, hogy csúnya dolgokba keveredik és menekülnie kell.



GamePro társkereső rovata

Hogyan szólítsd le... ezúttal Anyát (Stolen)

- Lopd ki a tárcát a zsebéből, és bókolj neki azzal, hogy az igazolványképén mennyire hasonlít Trinity-re a Mátrixból.
- Dicsérd meg a szexis bőrcuccát, és kérdezd meg, hogy csak a gyertyacsepegtető, ostorozós estékre bukik-e.
- A tolvaj csajok arra gerjednek, ha randi közben együtt loptok valahol, mondjuk csokit, vagy kekszet. Ha nem kapnak el, a tiéd a szíve.
- Ne mond azt, hogy ellopta szívedet, mert úgyis letagadja, ilyenek ezek mind.
- Ha átölel, figyelj a belső zsebedre!
- Lágyan suttozd a fülébe, hogy „Anyá csak egy van!”
- Ha végképp el vagy már Anyátlanodva, tegyél ki magadért, és lopj neki valami nagyon értékeset, amitől ismét felélednek majd az Anyai ösztönök.
- Ha esküvőtök lesz, figyelj, hogy miközben felhúzd a gyűrűt az ujjára, nehogy lehúzza a



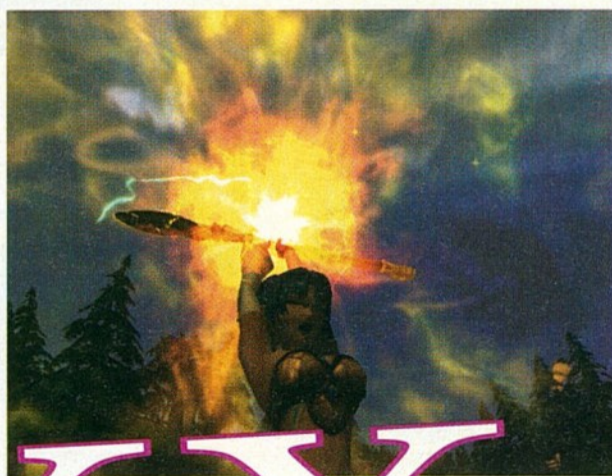
Sudeki



Megjelenés PC május 25. Xbox megjelent



Az Xbox tulajdonosok most nyugodtan pihenhetnek, hiszen ők már feltehetően nagyon is jól ismerik a Sudeki nevet, legalábbis az RPG-érzékenyek egészen biztos. Bizony, ez a játék már tavaly nyárom kifutott konzolon, és talán a kellően hangos sikernek köszönhetően végre a PC-s port is hamarosan elérkezik,



kis híján egy éves késéssel. A Sudeki a Climax nevű csapat terméke, ami azért érdekes, mert a brigád eddig más stílusban alkotott (MotoGP, Rally Fusion), tehát egészen új fába vágta azt a bizonyos fejszét, és meglepően jól dőlt a fa. Úgymond. A PC-s verzió nem sokban különbözik majd elődjétől, nyilván az irányítási rendszert alakítják át kicsit, de a grafikai megjelenítés (amely konzolon elképesztően gyönyörű volt, ódákat zengett a szaksajtó is az első videók láttán) várhatóan nem szenved csorbát. Ami a játékmenetet illeti, némileg érezhető lesz rajta a konzolos mellékiz, vagyis egy teljesen lineáris forogatókönyv szerint kell majd végighentelnünk magunkat egy abszolút real-time kalandon, először egy, majd később akár négy karaktert is irányítva, fejlesztgetve. Külön érdekesség, hogy amolyan Max Payne-es csavarként a „Pause” gomb használata helyett csupán lassíthatjuk az időt, és így vehetünk magunkhoz életerőt, vagy éppen varázscuccokat a harcok közben. Tehát a Sudeki nagy mértékben az akciójátékok vonalát követi, amolyan light RPG beütéssel, de ez a PC-s szerepjátékok színes világában simán elfér, sőt, szükség is van rá, elvégre erre is van igény. Mindenesetre a dögös grafika, a hosszúnak ígérkező játékmenet, a 65 féle ellenség, a fejleszthető karakterek és tanulható támadások elég jó érvek bizonyulnak, hogy az ember fejest ugorjon a Sudeki világába, főleg, ha könnyed szórakozást remél.

XXX

Ismét jelentkezik a GamePro erkölcsi kommandója, hogy fényképes bizonyítékokkal igazolja elméletét, miszerint a mai játékok nemcsak az erőszakot és a brutalitást csempészik galamblelkű generációnk mindennapjaiba, hanem öncélú pornográfiával rombolják szerzetesi életünket. A Doom III botrányos felvételén jól látható, ahogy két férfi félreérthetetlen módon ferdíti a hajlamot, szégyentelenül elmerülve a XXI. század szabadszelleme szexuális forradalmában. Persze a nap-szemüveg viselete arra enged következtetni, hogy szívük mélyén ők is szégyellik tettüket, de már késő, az álca nem ment meg senkit, a cenzúra keze ökölként súlyt majd le minden szédelgőre, hála a GamePro éber jelenlétének. Vége a laza erőszak mögé bújtatott szabad szerelemnek! Két hét múlva ismét a nyugalom megzavarására alkalmas képriporttal jelentkezünk. Maradjanak velünk!



God of War



Megjelenés nyár

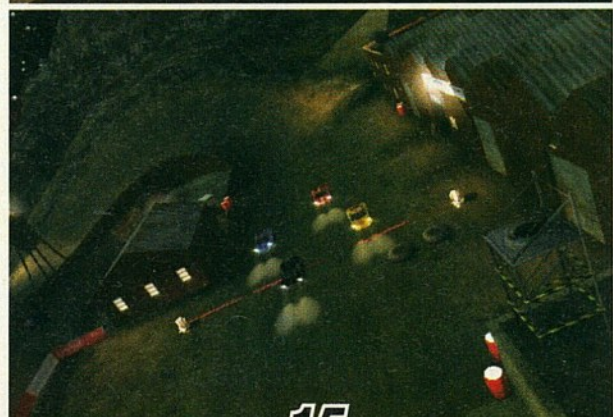
A sokat sejtető címéhez méltó módon a God of War nem afféle habkönnyű nyáresti mulatságnak ígérkezik, ahova fiúknak egy üveg üdítő a belépő, lányoknak pedig egy tál süti. Kerestül-kasul beutazzuk a görög mitológia kevésbé ismert sötét és brutális oldalát, istenekkel és legendás lényekkel találkozunk. Akiket mind jól lecsapunk. A fejlesztők iszonyatos zúzást ígérnek, bár játék közben (pihenésképpen) néha nem csupán mások fejét kell törnünk, hanem a magunkét is, mert találunk ravaszdi feladványokat. Elképesztő mennyiségű speciális mozdulat közül választhatunk, melyeket szinte korlátlan variációban linkelhetünk egymás után – és itt nem csak valami egyszerű TPS-bunyóra kell gondolni, ahol sokadrangú szempont a közelharc, hanem a legkomolyabb verekedős cuccok (Tekken, Virtua Fighter) szintjén animált összecsapásokra. Sőt, igazi harcos létünkre még a mágiával is megpróbálkozhatunk: ha megszerzzük Medúza fejét, lebéníthatjuk vele áldozatunkat és belecsaphatunk egyet Zeusz villámával. Aztán felszelelhetjük Árész kardjával, mert jó ez a mágia, de biztos ami biztos.



Mashed: Fully Loaded

Megjelenés április

Volt aki csak csendesen kacarászott a Mashed első részén, mások egyenesen a tavalyi év legaddiktívabb játékának kiáltották ki. Mi valahol a kettő között foglalnánk állást: jó volt az, de lehetett volna jobb is. Majd most! Jön a második rész, szebb grafikával (ráfért), jobb kamerakezeléssel (nagyon ráfért) és persze számtalan apróbb játékmenetbeli finomítással: több autó, több felvehető extra, több fegyver... Mert ugye ez az autóverseny nem ám olyan „nyomom a gázt, yeah első lettem” mint a többi, hanem a icipici autóinkat brutális fegyverekkel szerelhetjük fel, majd szerteséjjel löhetjük a többi kedves sporttársat. Kérdezzétek csak meg aput, emlékszik-e a Megarace-re... majd biztos mesél – na ez is olyan. Eltekintve attól, hogy még brutálisabb, de az a jó. Ismerjük el, a Need For Speed-sorozatból mindig is úgy hiányzott, hogy légcsapást kérhessünk az előttünk haladókra, mint egy falat kenyér.



WTF?!



Még nem tudjátok, nem is sejtitek, mi vár rátok a kinti világban. Gyakran a gamereket nézik hülyének, pedig a nagybetűs élet is tartogat számtalan megdöbbentő meglepetést, íme tehát a heti gyűjtemény az Isten Állatkertjéből.

Fényre csúnyultak a lányok

Az antwerpeni piroslámpás negyed alkalmazottai megdöbbenve tapasztalták, hogy az eddig oly hatásosan tönkretett, leamortizált utcai világítást modernre cserélték. Hirtelen a nagy világosságban, a félhomályban még szépnek tűnő hölgyek is randák lettek, így a mulatni járó urak libidója is csökkent, ezért kérvényezték az önkormányzattól, hogy állítsák vissza az eredeti állapotot, vagyis a jótékony félhomályt. A város vezetősége nem volt rest és rögtön intézkedett, így a fényeket visszaállították nőbarát üzemmódba, és a vaksin tapogatózó férfiak végre visszakapták az illúziót, amihez annyira ragaszkodtak.

Hógolyót vegyenek!

Egy texasi fickó árverésre bocsátott egy hógolyót az e-bay internetes aukciós oldalon, átszámítva 3,5 millió forintos áron. Elmondása szerint a több mint 100 éve nem esett hó lakóhelyén, és ez még a helyi lakosokat is meglepte, akik közül sokan még soha nem látták a havat élőben. Ezt a különleges természeti tüneményt – mármint a havat – így akarta a történelem számára megőrizni. Ha valaki rászánja magát, hogy ennyi pénzért hógolyót vásárol, annak szívesen küldünk egy „hülye vagyok, üssetek” kitézőt.

Minden, amit tudni kell az önkielégítésről

A kanadai Ottawában Daryl Clark egy fagyos reggelen úgy döntött, hogy önkézevel vet véget kínzó vágyainak, csak éppen arról feledkezett meg, hogy ezt éppen az ablak előtt teszi. A szemben lakó idős asszony persze azonnal kiszúrta a polírozást, és feljelentette a férfit. Első fokon Clark négy hónap börtönt kapott, de – talán jogosan – úgy érezte, hogy ez kicsit sok egy laza rázásért, és fellebbezett. Végül a legfelsőbb bíróságnak kellett foglalkoznia az ügygel, ahol kiderült, Clark nem direkt mutogatta magát, tehát nem bűnös, csak legközelebb jobb lenne, ha elhúzná a függőnyt, ha kedvet kap magához. Ártatlan szegény.

KÉRDŐÍVET
KITÖLTENI ÉS
VISSZAKÜLDENI!

Star Wars Empire at War

Nem sok csaj szereti a Star Wars világot, de én (ebben is) a kivételeket erősítem. Csak a lázadók borzalmas narancssárga kezeslábasát és Leia hercegnő vérciki hajfonatát ne kelljen nézmem. Az Empire at Warban nem kell, tehát jó lesz a játék...

Vagy nem. Hiszen volt már rá példa, hogy akkorát bukott a nagy hírű kiadó egy Csillagok Háborúja-adaptációval, hogy ahhoz képest Castro múltkori performansa maga volt a megtestesült kiegyensúlyozottság. Ráadásul az is stratégiai játékkal történt, nevezetesen a Force Commanderrel. De ne is vesztegessünk több szót csórikámról, inkább lássuk, mivel próbálják kiköszörölni a cég nevére ejtett csorbát! Egyfajta vegyes salátával, ugyanis az Empire at Warban a bolygók felszínén és a csillagok között egyaránt bulizhatunk. Érdekes gondolat, hogy az egész játék egyetlen rendszert alkot, azaz ugyanaz a kezelőfelület szemezz velünk akkor is, ha

az univerzum meghódítása

érdekében csapatátirányítást hajtunk végre, s akkor is, amikor kommandós rajtaütést végzünk egy a bolygó védelmét energiával ellátó központ ellen. A sztori két évvel a negyedik rész, azaz a Csillagok Háborúja – Egy új reménység előtt kezdődik. Ahogy haladunk előre a játékban, sorra bukkannak fel a moziból „örökölt” jelenetek. A felszíni csaták során sok ismerős szituációba csöppenünk majd. Például a birodalmiakkal megpróbálhatjuk elkapni a Hoth jeges világáról menekülő Lázadókat (bár Han Solóért igazán kár lenne...). De olyasmit is ígérnek a fejlesztők, amivel a filmvászon nem találkozhattunk. Ezek amolyan „mi lett volna, ha...” helyzetek, amelyeket biztosan örömmel vesz minden rajongó. Én például örülök neki, hogy olyan lehetőség is lesz, hogy a Lázadók nem futnak fülüket-farkukat behúzza, hanem betáraznak, és várják a rohamosztagosokat. Ezt nevezem én férfias viselkedésnek, nem az alamuszi taktikázást, sunnyogást. Nincs igazam ©?
Nem csak a küldetéseknel és előre elkészített



REMÉLEM, EBBEN NEM LESZ AZ AZ ELÁLLÓ FÜLŰ KIS ZÖLD KÖCCSÖG



csatáknál mutatkozik meg az, hogy a készítőik igyekeznek minél pontosabban visszaadni a Csillagok Háborúja világát. A taktikai trükkök témakörében is találunk „régis ismerőst”. A lépegetőket például a

játékban is ugyanúgy

gúzsba köthetjük egy kábellel,

mint ahogy az a Birodalom Visszavágban történt. (Épphogy azt nem mondja a buta gépezet, hogy „üss még, üss még!”, mint egy ócska szado-mazo filmben.) A képeket nézegetve kiderül, hogy nem csúnya játékkal van dolgunk,

ráadásul egyiken feltűnik egy igen vicces jármű, a Tie Fighter felszíni megfelelője, a Tie Crawler. Bár, egy olyan világban, ahol játékmackónak kinéző, kőkorszaki technikát használó szörccsómók végeznek a sokéves kiképzésben részesült, hipermodern technikával felszerelt birodalmi rohamosztagosokkal... nos, ott nem tudok semmin meglepődni. De nem is kell logikát keresni ebben, hiszen ez egy mese, ami arra való, hogy beleéljük magunkat és élvezzük. Ennek fényében talán kitalálható, mit is várok a játéktól. Azt, hogy mesésen jó legyen.



LUCY FAIR SZERINT

A LucasArts pótvizsgálója. Szurkolok, hogy ezúttal átmenjenek.

TÍPUS csillagos-háborús-egységgyártós-stratégia
MEGJELENÉS bizonytalan



Cold Fear

Képzeld el, hogy ott vagy az óceán közepén egy égő roncshajó fedélzetén, hatalmas vihar van és mindenhol élőhalottak bújnak elő... A legtöbben ilyenkor feladnák, ám Tom Hansent, a Cold Fear főszereplőjét nem ilyen fából faragták...



fedélzetén, miközben tombol a vihar: lehet ennél rosszabb? Lehet. A katonák ugyanis nem véletlenül kattantak be: hamarosan élőhalottak támadnak ránk, hogy Hansen friss, vitamindús húsból táplálkozzanak. Resident Evil: gondolom mindenkinek ez a két szó ugrik be. Nos, a készítők kézzel-lábbal tiltakoznak, hogy a konzolon és PC-n is nagy sikert aratott túlélőhorror stílusába skatulyázzák őket. Amikor például meghallják a „zombi” szót, akkor rögtön idegesek lesznek: „Azok kérem nem zombik, hanem élőhalottak, értem?” Persze a Cold Fear azért le sem tagadhatná, hogy echte túlélőhorror, hiszen ugyanúgy fix nézetekben kell kavarnunk és a harc mellett találkozunk a logikai feladványokkal is. A játék persze bővelkedni fog

közben egyfajta „közelített” nézetbe kerülünk: Hansen válla mellől kényelmesen célozhatunk az élőhalottakra. Hogy ez a nézet mennyire lesz használható, azt majd meglátjuk... A Cold Fear igazi nagyon parásnak tűnik, egy kicsit „A Dolog” című filmre emlékeztető sztorival és jó kemény jelenetekkel. Már csak az a nagy kérdés, hogy a fix kameranézeteket mennyire tudják jól megcsinálni a Darkworksös skacok (meg olyan ósdi már ez a technológia...), illetve az irányítás eléggé kezelhető lesz-e. Ha minden működik, szerintem tavasszal jól elleszünk vele, amíg PS2-re is megjelenik a Resident Evil 4...

Emlékeztek az Alone in the Dark-ra? A parázthatós horrorsorozat negyedik részének (Alone in the Dark 4: The New Nightmare) fejlesztői új játékon munkálkodnak, melyben egy partórt alakítunk, aki társaival együtt a Bering-tengeren végzi mindennapi robotját. Egy elhagyatott tünő orosz hajót találnak, márpedig ez gyanús. Egy kisebb csapat a fedélzetre száll, ahol minden mocskos és véres. A hirtelen előkerülő orosz katonák pedig nem igazán vendégszerető csókák, ugyanis

fél pillanat alatt

lemészárolják Hansen összes társát. Mivel nem sokkal ezután óriási vihar tör ki, hősünk számára már nincs visszaút. Egyedül, az idegbeteg módjára lövöldöző orosz katonákkal egy roncshajó

véres és gusztustalan jelenetekben, sőt, a tengeribetegek még rókázhatnak is egy jót, ugyanis a készítők a lehető legrealisabbra akarják csinálni a hullámlás effektet is. Az akciórész is igen durva lesz: ha például fejbe lövünk egy többé-kevésbé élő ellenséget, akkor gejzirként fognak fröcsögni a vér-, agy- és csontszilánk darabkák. (Soha többé nem ülsz mellém az ebédlőben, soha – 42) Hogy ebben a meghitt látványban minél közelebbről gyönyörködhesünk (no meg az irányítás is könnyű legyen), harc

véres és gusztustalan

MEGJELENÉS PC márc. 4. PS2 márc. 4. Xbox márc. 4.



SANYI CHIBA SZERINT

...bejövös a stufa, egyedül az irányítást és a kameranézeteket tolhatják el. Ja, és ez a fix nézetes történet már kicsit elavult, nem kéne már annyira erőltetni.

TÍPUS túlélős, horroros, hajós – ha jó

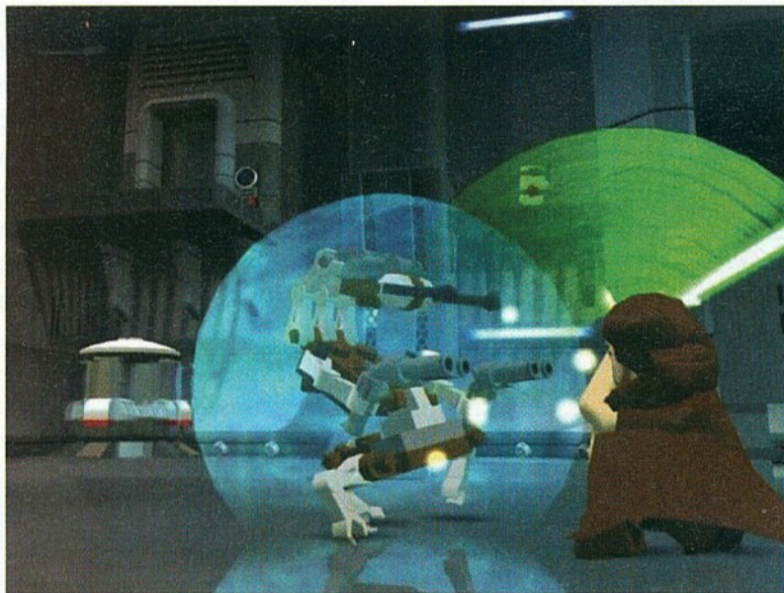


Lego Star Wars

Megjelenés április



Két legnagyobb gyermekkori kedvencünk egyesíti erejét! Mert ugyebár mi is a legjobb időtöltés egy csinos lánnal egy esős délután, a kandeló lobogó tüze előtt elheverve a szőnyegen? Könnyű kérdés volt, természetesen a Lego! Most képzeljétek el ugyanezt a sok kis műanyag izé nélkül, ám számtalan, Star Wars-ból ismert kedves arccal feldobva... ez már olyan szép, hogy elképzelni is nehéz. Már most vannak, akik szerint ez lesz minden idők legjobb Star Wars-játéka: Lego-figurákkal küzdhetjük át magunkat az első három epizód kalandjain (*melyik első három? – Dr. Spock*), akció-, ügyességi és gondolkodós részekben. Több, mint harmincféle karaktert irányíthatunk, Anakin Skywalkertól kezdve egészen Dooku grófig, minden szereplőnek meglesz a saját különleges képessége, melyet használnunk kell a továbbjutáshoz, úgyhogy mindig jó kis agymunka lesz kiötleni, hogy kivel is érdemes nekilátni egy-egy feladatnak. Ami pedig a legklasszabb: cimboránk menet közben bármikor bekapcsolódhat vagy kiszállhat, az egész játékot végigtolhatjuk egymagunkban, de többen is. Négy évesnél idősebb olvasóink, akiket már nem fenyeget az a veszély, hogy véletlenül lenyelnek néhány (drága pénzért vásárolt!) Lego-alkatrészt, készüljenek!



Stargate SG-1

Megjelenés őszi



A Stargate SG-1: The Alliance egy olyan ritka folyamatot takar, amit ritkán lát az ember, vagyis adott egy remek sci-fi mozifilm (Kurt Russel lezseren macsós kommandójával és egy megdöbbentően kitűnő sztorival spékelve), amiből aztán készül egy kellemes sorozat (tényleg, lássuk be ritka az olyan filmből készült sorozat, amitől nem verjük a fejünket a legközelebbi téglarakásba), és aztán érkezik egy játék, ami nem a nagyjárműre, hanem kimondottan a sorozatra épül. Több buktató is lehetne a sikersztoriban, de most nincs, és ezért feltehetően az összes rajongó világszerte most rózsaszirmokkal borítja be otthoni JoWood Productions szentélyét. 2005 végén ugyanis elérkezik hozzánk is a Stargate SG-1: The Alliance néven futó FPS, amely a hazánkban is nagy sikerrel futó sorozat játékadaptációja lesz, ráadásul nem is piskóta kivitelben. Az alkotók elmondása szerint brutális, Unreal 2.5 grafikai motor köhög ki majd a látványt, és mind a single-, mind a multiplayer téren erősen izmoznak a jómunkásemberek, vagyis a rajongók most jó eséllyel pályázhatnak a "Na, ma végre nem csalódtam hatalmasat" díjra, ha türelmesen kivárák az év végét. Bár a JoWood Productions nem ontja az infókat, annyit azért kinyomoztunk,

hogy az FPS vonal bővelkedik majd taktikai elemekben, és a sorozatból ismert összes arc (igen, itt a színészeket is beleértjük, autentikus alkotás lévén) jelentős szerepet kap a játékmenetben is. Így hát a megszokott vérengzésen kívül minden küldetésben több feladat is vár ránk, és sztárvendégeinkre egyaránt, de a multiplayer vonal is erőlteti majd a színes kínálatot, feltehetően nem fogunk unatkozni. A sorozatból ismert lények is megjelennek majd, mint ellenfelek, és járműveket is használhatunk (meg nem erősített információk szerint a Prometheus, az F-302, és a Goa'uld illetve Asgard hajók is feltűnnek), szóval tessék nyugodtan kezeket törödelni, lesz itt Kánaán minden platformon, csak még egy kis idő...

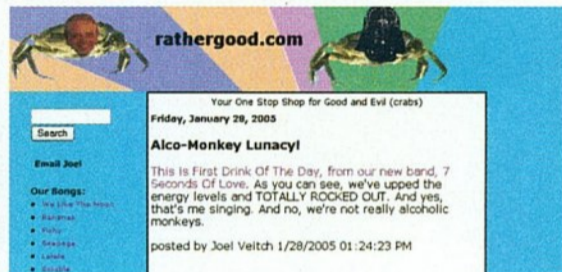


NET ajánló

A világ egyik legbetegebb oldala

www.rathergood.com

Erről a produkcióról nehéz józan emberi szavakkal mesélni, ezt egész egyszerűen látnotok kell! Ha érdekelnek a viking macskák, az elmeháborodott egerék, meg szeretnétek ismerni a féltős fiú történetét, vagy éppen kíváncsiak vagytok a roppant egyszerű Blode kalandjaira, akkor irány a net, és a Rathergood oldala. Elmebeteg flash animációk mindenkinek, aki a lelke mélyén örültnek tartja magát. Józan gondolkodású, értelmes embereknek szigorúan tilos!



Nem kell több nagy email!

s17.yousendit.com

Ugye Ti sem bírjátok elviselni, amikor a haverok 8 megás MP3-at csatolnak egy e-mailbe, és átküldik jókedvűen, mit sem törődve azzal, hogy a levelező-programotok zokogva kotorja le, ha nem fagy ki közben. A YouSendIt oldala az ilyen nehéz esetekben kellemes segítség lehet. Akár egy gigányi anyagot is lehet csatolni, amelyet a gép egy szerverre tölt fel, és a célszemély csak egy linket kap, ahonnan egy hétig bármikor le tudja tölteni az adott cuccot. Zseniális ötlet, bolondbiztos, érdemes kipróbálni.



PROGRAMAJÁNLÓ

Apád-anyád oda menjen!

Akarsz egy szabad szombat estét? Remek alkalom, hogy eltessékeld a szülőket a városból, egészen pontosan Gödöllőre (ha éppen gödöllői vagy, úgy bocs), ahol is 2005. február 26-án 16 órakor - "A Rózsa és a Lepke - gobelin a gödöllői művésztelepen" címmel - Mátéfy György restaurátorművész előadására kerül sor a Gödöllői Városi Múzeumban (2100 - Gödöllő, Szabadság tér 5.). A művészetekre nyitott ösök valószínűleg örömmel ülnek majd kocsiba, hogy művelődjenek, így délután 4-től néhány órán át szabad a kérő, lehet hozni a csajokat, vagy a LAN-partihoz szükséges haveri állományt.

Te meg ide gyere!

Ha tudni szeretnéd, hogy mire is képes az ember a hangjával, akkor feltétlenül menj el Bobby McFerrin szóló koncertjére, amely 2005. február 20-án 19:00 órakor kezdődik a Budapesti Központban (XII. Jagelló út 1-3. Tel.: 372-5429), és ez az a hely, ahova akár a szülőket is viheted, mindenki érezni fogja a mindent elsöprő muzikális katarzist. Tökmindegy milyen zenét kedvelsz, Bobby McFerrin egyetlen mikrofonnal le fog venni a lábadról, pusztán az ősi emberi hangszer (a torok - kéretik nem azonnal szexista módon félreérteni) bevetésével. Nagy tudós az öreg, látni kell!

Dungeon Lords

Megjelenés április 20.

PC
CD-ROM

PC-n a szerepjátékoknak teljesen másféle hagyományai vannak, mint konzolon: a japán RPG-khez képest a Dungeon Lords tipikus „nyugati” játék. Sárkányok, lovagok, mágusok – senkinek sincs lila haja. Vagy ha igen, legalább nem dicsekszik vele. Bár a játékot akció-RPG-ként harangozták be, még lehet jó – a műfaj ugyanis elég nagy bukásokat képes szülni, főleg ha az „igazi” szerepjáték elemeket teljesen lebutítják. Szó se róla, nehéz jól eltalálni hogy mi is kell a népnek, mert elkel a szünet nélküli zúzás, de a szerepjátékosok elvárják az összetett karakterfejlődést és a számtalan egyéb apró részletet is. Egy rakás akció-RPG inkább csak a dögunalmas hentelésről szól, a Dungeon Lords megpróbálkozik a lehetetlennel: irányítása egyszerű, akár FPS módban is játszható és van itt minden, ami csak kellhet a nagy kalandhoz. Számtalan fegyver, szörny, varázslat, hatalmas bejárható világ kastélyokkal, erdőkkel, föld alatti

katakombákkal – meg mindennel. Na jó, még mielőtt kiderülne, hogy tán ez is csak egy tucat-fantasy lesz, gyorsan lépünk tovább.



Hogyan villants?

Heti témánk:
a hi-tech órák

Az ember azt hinné, hogy az órák csupán arra jók, hogy megtudjuk, mennyi a pontos idő, de ma már ez kopottas felfogás. Az ember örülhet, ha egyáltalán le tudja olvasni az időt egy újgenerációs karóráról, viszont számtalan más lehetőséget nyújtanak ezek a kütyük, hogy pozórködhessünk. Lássuk a tippeket!

1 Állítsd be az órát, hogy minden egészkor jelezzon, lehetőleg minél érdekesebb módon. Egy ilyen eset remek alkalom, hogy bemutasd a haveroknak, mi is van a karodon.

2 A beépített lámpával világíts óra közben a tanárnő ékszereire, az így keletkező fényár remek lehetőséget nyújt az esetleges meneküléshez a felelés elől.

3 A beépített vérnyomás és pulzusmérőt használd csajozáshoz, hiszen orvosi tényekkel tudod bizonyítani, hogy a bige megdobogtatta a szívedet.

4 Ha az órád törhetetlen, nyugodtan csinálj élő showt extrém tesztekkel fűszerezve, dob ki az ablakon, mártsd vízbe, tedd a legkövérebb srác feneké alá! Ha az óra továbbra is sértetlen, a többiek elismerően kacsintanak majd. Ha az óra bedöglött, lapozz a „Hogyan hazudjunk anyáknak hihetően” rovathoz...

EZZEL

JÁTSZOTTUNK

...50 évvel ezelőtt!

Az ENIAC-on csak össze kellett hegeszteni forrasztópáka segítségével egy kis horganyzott ólommal két ellenállást, és már köpte is ki a lyukkártyaolvasó, hogy:

„Egy szép barlangba érkeztel, egy vörös sarkany van itt, merre mesz tovább, északra vagy délre...”

Két probléma volt csak vele, egyrészt néha a macska ráfeküdt néhány katódsugárcsőre, és azok eldurantak a terheléstől, másrészt párszor abba kellett hagyni a játékot, amíg a gép az atomrakéták célpontjait számolta. De ezektől eltekintve ez volt a KIRÁLY!

pici hírz

Akik szeretik a jó kis oldszkúl krimiket, azok mosolyogjanak sejtelmesen, mert a The Adventure Company kalandjátékgár hamarosan Agatha Christie-regények alapján készült nyomozós játékokkal lep meg minket. Bár a meglepetést épp most lőttük le - beismerjük, mi tettük. (Nem a kertész.) Az első alkotás a Tíz kicsi néger lesz, eredeti címén “And Then There Were None”. Mivel a magyar fordítás címe a mai felvilágosult világban már intoleránsnak számít, javasolnánk, hogy “Tíz kicsi afro-amerikai” vagy “Tíz kicsi olyan ember, aki nem a napon barnult le, de nem ám” néven kerüljön majd a hazai boltokba.

Bár a Microsoft hivatalosan továbbra sem erősítette meg, egyre valószínűbb, hogy következő konzoljának neve Xbox 360 lesz - egyik munkatársuk elkottyantotta, hogy a cég konzolos részlegében már nagyban készülnek az Xbox 360-logóval ellátott reklámtervek. Az Xbox 2 elnevezést mindenesetre már leszavazta a vezetőség, mert (figyelem, nagyon kemény!) úgy érezték, hogy a PlayStation 3-hoz képest “gyengébbnek” tűnik a logón a kettes... Az Xbox 4 eszükbe sem jutott? Vagy az Xbox XP?

Bár az Egyesült Államokba március 24-én érkezik a Sony új kézi játékgépe (mintha valaki nem tudná: a PSP) de mi kénytelenek leszünk várni még egy kicsit - akár áprilisig is. Ennek oka persze nem az, hogy a japán cég nem szeret minket és titokban rajtunk kacag, csupán hiába zakatolnak a PSP-gyár futószalagjai, nem tudnak kidobni elég masinát. Aki nem tud várni és van egy gazdag amerikai nagybácsija, kérje meg nyugodtan, hogy vegyen neki egyet: 249 dolcsiért (kb. 47 ezer forint) kap egy alapgépet, 32MB memóriakártyát, fülhallgatót, távirányítót, akkut, töltőt, tokot, vonót, demólemezt. Sőt, az első egymillió vásárló UMD lemezen megkapja a Pókember 2 filmet is. (Figyelem! Gazdag amerikai nagybácsit keresünk!)

Akiket érdekelnek a szerepjátékok, bizonyára hallottak már a Baldur's Gate-játékokról. PC-n maga volt a megtestesült RPG-álmom, rengeteg karakterrel, AD&D-hű fejlődésrendszerrel, izgalmas sztorival... Aztán már csak konzolra érkezett a Baldur's Gate: Dark Alliance első és második része, ami már sokkal inkább a Diablóra emlékeztető cséphadarás volt. Ugyanez kijött GBA-ra, most pedig még jobban összemegy a játék: hamarosan mobilokon is irthatjuk az icipici szörnyeket.

JÁTSSZ VELÜNK ÉS NYERJ!

CSAK A HELYES VÁLASZT KELL ELKÜLDENED SMS-BEN, ÉS TIÉD LEHET EZ AZ ÉRTÉKES JÁTÉKCSOMAG AZ ECOBIT JÓVOLTÁBÓL!

06-90-633-311

KÉRDÉS:

Hány Grand Theft Auto (GTA) játék került be az általunk választott húsz Easter Egg közé?

- GP A - 1
- GP B - 2
- GP C - 3

Küldd el a helyes választ (GP A, GP B, GP C)

a **06 90 633 311** telefonszámra.

Az SMS elküldésének határideje

2005. március 17.

(Az SMS díja 240 Ft + ÁFA - mindhárom mobilszolgáltató hálózataról!)
Az SMS rendszer működtetője a D.C.Lax Kommunikáció
Ügyfélszolgálat: 06-1-264-2443; E-mail: info@lax.hu; Internet: www.lax.hu

ECOBIT

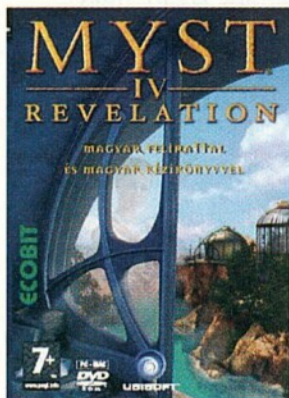
Ecobit Rt.:

Cím: H-1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

Tel: 06-1-478-0910

E-mail: sales@ecobit.hu

Web: <http://www.ecobit.info>



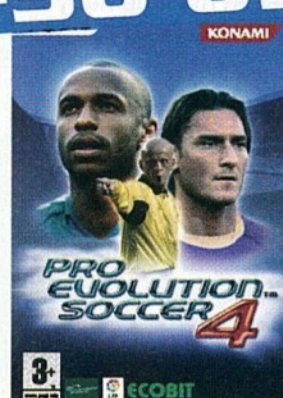
Myst IV Revelation - PC
MAGYAR FELIRATTAL ÉS
MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL!

Kaland. Rejtély. Szépség. Árulás.
Minden idők legnagyobb kalandjáték sorozatának új epizódjában fel kell kutatnunk egy család múltjának szilánkjait, és találkozunk Myst két leggonoszabb cselszövőjével.



Silent Hill 4 The Room - PC

Az álmából ébredő Henry Townsend egy rémlátomás kellok közepén találja magát, amikor megmagyarázhatatlan módon csapdába esik saját otthonában. Új Silent Hill-kaland, váratlan és izgalmas fordulatokkal. A sorozat történetében először: váltakozó nézőpontú játékmód, túlvilági rengeteg és rémületes börtön.



Pro Evolution Soccer 4 - PC

Minden idők legvalószerűbb fizikája, ahogy a játékosok reagálnak és alkalmazkodnak a szituációkban. Használj cseleket és trükköket, hogy lerázd a védőket. Barátságos mérkőzések, kupaküzdelmek és a képesség, hogy saját álomcsapatot indíts a Mester Ligájában. Szédítően kidolgozott stadionok és visszajátzások.



McFarlane's Evil Prophecy - PS 2

Véget nem érő harc a képregények világában élő legendának számító Todd McFarlane által kreált sötét és rémisztő univerzumban. Elképesztő mennyiségű különféle szörny és rémség, akikkel csak négy, félelmet nem ismerő Démonvadász veheti fel a küzdelmet... Szállj be közéjük Te is!

GAMEPRO

Pjambó

habostorta.hu
a legnagyobb tortái!

GAMEPRO

Egy kattintás és tiéd a világ! *

X

ITT A HELYED!

* Na jó, nem az egész világ csak egy csomó nyeremény! Most gyere: <http://www.pjambó.hu>

Turkálóda

Szerkesztőségi kedvencek

Szeretett kollégáink az alábbi játékokkal mulatják éppen idejüket – ha épp nem a GamePro-t készítik Nektek. (Multiplatform-játék esetén zárójelben az olvasható, melyen hősünk a stufát nyomja.)

Dr. Spock

- 1 Pikmin 2 (GC)
- 2 Resident Evil Zero (GC)
- 3 Warhammer 40K (PC)
- 4 GTA: San Andreas (PS2)
- 5 Crazy Taxi (Dreamcast)

Dr. Proton

- 1 World of Warcraft (PC)
- 2 Oddworld SW (Xbox)
- 3 MGS3: Sneak Eater (PS2)
- 4 Painkiller: BOoH (PC)
- 5 Timesplitters 3 (PS2)

Kis Lebo

- 1 JB 007: EoN (PS2)
- 2 Tekken Tag Tourn. (PS2)
- 3 Silent Hill (PS)
- 4 Resident Evil: DC (PS)
- 5 Pinball Challenge DLX (GBA)

AMERIKAI-PC-S

TOPLISTA

1. Half-Life 2 - VIVENDI UNIVERSAL

Mr. Freeman továbbra is a lista élén. Úgy tűnik, a sok „Év játéka” díj azokat is meggyőzte, akik eddig bizonytalankodtak. Vagy csak kedvet kaptak a Counter-Strike-hoz.

2. The Sims 2 - ELECTRONIC ARTS

Ugye senki sincs meglepve? Tán azért, hogy csak ezüstérmes. Sokan csak azért utálják a Sims 2-t, mert mindig ott tanyázik a toplistán és lenyomja kedvencüket...

3. The Sims Deluxe - ELECTRONIC ARTS

...például a Sims első részét, mely így a harmadik helyre kényszerült. Szegény, szegény. Pedig ez egy igazi szeretetcsomag, mindenféle kiegészítővel.

4. World Of Warcraft - VIVENDI UNIVERSAL

Amerikában alig bírják el a szerverek a rengeteg játékost, a Blizzard be is vonta a játékot a boltokból. A többi MMORPG boldogan vállalna hasonló problémákat...

5. LOTR: Battle For Middle Earth - EA

A Gyűrűk Ura stratégáknak szánt feldolgozása továbbra is vonzza azokat, akik inkább biztonságos magasságból néznék az orkok és a tündebündék összecsapását.

6. Halo: Combat Evolved - MICROSOFT

A Halo 2-láz felélesztette az első rész iránti érdeklődést is, de hogy toplistára került, egy közel két éves játéktól nem akármilyen eredmény... pedig annyira nem is volt jó.

7. Roller Coaster Tycoon 3 - ATARI

Továbbra is özönlik az a sok drága ember, aki egy reggel arra ébredt: ott rontott el mindent, amikor nem egy vidámparkban keresett munkát. Az utolsó esély.

8. Zoo Tycoon 2 - MICROSOFT

Továbbra is özönlik az a sok drága ember, aki egy reggel arra ébredt: ott rontott el mindent, amikor nem egy állatkertben keresett munkát. Az utolsó esély.

9. Call Of Duty - ACTIVISION

Ismét egy klasszikus. Mit keresnek ezek a toplistán? Az oké, hogy nemrég jött ki a kiegészítője, de most hirtelen mindenki CoD-ozni akar? Vagy mi van már?

10. FS2004: Century Of Flight - MICROSOFT

Hehh, időmilliomosok. Aki napokat szán életéből arra, hogy valós időben vezessen repülőgépeket... Az igazi pilótákat nem sajnáljuk, tele vannak zsevel. És övük az összes stewardess.

NEM FELEJTEM
EL KITÖLTENI ÉS
VISSZAKÜLDENI A
KÉRDŐÍVEKET!

Bottom 5

A hét bukása mellett mindig akad néhány rettenet, ami sajnabajna nem kerülhet be a lapba. Egyrészt sokan még csipesszel sem fognák meg a játék lemezét, másrészt minek kínozzunk bárkit is, főleg magunkat. Lássuk, kik pályáztak még a népszerű díjra. A százas lista alulról:

100. NRA Varmint Hunter (1/10 - PC)
99. Atlantis Evolution (2/10 - PC)
98. Premier Manager 2004/2005 (2/10 - PC)
97. Blowout (2/10 - Xbox)
96. Fullmetal Alchemist and the Broken Angel

Mire várunk?

Amerikai megjelenések (február 18-március 3.)

PC

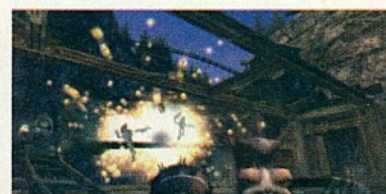
- 1 Project Snowblind (akció) március 4.
- 2 Close Combat: First to Fight (csapatos taktikai akció) március 4.
- 3 Star Wars: Republic Commando (akció) március 4.
- 4 NBA Street 3 (kosaras) február 17.
- 5 Constantine (akció) február 18.
- 6 Settlers: Heritage of Kings (stratégia) február 18.
- 7 Playboy: The Mansion (stratégia) február 25

PS2

- 1 NBA Street 3 (kosaras) február 17.
- 2 Harry Potter 3 Platinum (akció-ügyességi)
- 3 Shadow of Rome (akció) február 18.
- 4 Constantine (akció) február 18.
- 5 Mercenaries (akció) február 18.
- 6 Project Snowblind (akció) március 4.
- 7 Mashed Fully Loaded (zúzós autós) március 4.

Xbox

- 1 Oddworld: Stranger's Wrath (akció) március 3.
- 2 NBA Street 3 (kosaras) február 17.
- 3 Constantine (akció) február 18.
- 4 Mashed Fully Loaded (zúzós autós) március 4.
- 5 Project Snowblind (akció) március 4.
- 6 Close Combat: First to Fight (csapatos taktikai akció) március 4.
- 7 Star Wars: Republic Commando (akció) március 4.



Easter Egg

**avagy mindennek
vannak titkai**

Régi szokás, hogy húsvétkor a szülők tojásokat rejtenek el a kertben, amelyeket a gyerekeknek kell megkeresni. Ki hitte volna, hogy a játékkészítőknél folyamatosan húsvét van? Vagy inkább csak elmebajos lett mindegyik?

A „húsvéti tojás” egy ideje immár új definíciót kapott: olyan programdarab, melyet a szoftveres a program testében rejtett el, bonyolult billentyűkombinációval (vagy valami egyéb trükkel) aktiválható. Hagyományos értelemben véve tehát az Easter Egg egy húsvéti meglepetés, amelyet már évek óta a programozók vettek át, titkos lenyomatokat hagyva magukból szinte minden alkalmazásban (a Windows, a Word és az Excel is dúskál a rejtett poénokban). A közös emberi emlékezet szerint az első digitális meglepi kitalálója Warren Robinett volt, aki az Atari 2600 Adventure játék programozójaként hagyott titkos nyomokat maga után. Persze mondanunk sem kell, hogy hamarosan nagy divat lett az Easter Egg-ekből, ma már nem csak játékokban, vagy számítógépes alkalmazásokban találhatunk ilyeneket, hanem DVD filmekben (rejtett menük), vagy akár könyvekben is hagynak meglepeté-

seket a készítők (több olyan író van, aki minden regényében elrejt egy számot, vagy egy nevet, ezt a jelenséget szintén Easter Egg-nek nevezzük). Sőt, az sem ritka, hogy internetes oldalak is tartalmaznak rejtett poénos részeket (a Google-ban majd egy tucat rejtett aloldal található, amelyek kizárólag a vicc kedvéért készültek), amelyekért érdemes kutakodni. Egy dolog nagyon lényeges ebben a kérdésben: az Easter Egg-ek nem kártékony dolgok, nem vírusok, vagy bugok, céljuk pusztán a szórakoztatás, illetve az alkotók titkos névjegyeként funkcionálnak, ennek ellenére sajnos több nagyvállalat is igyekszik minden lehetséges titkos meglepetést kiirtani saját termékéből, rendszeréből. Úgy látszik néhány milliárd dollár után elmegy az ember humorérzéke. Mindegy is, ne foglalkozzunk felesleges dolgokkal, elvégre minket a játékok izgatnak, és bizony azok is bővelkednek Easter Egg-ekben, csak okosan meg kell találni őket. A titkos meglepetések sokban hasonlítanak a cheat-ekhez, de céljuk nem a játék törvényeinek áthágása, pusztán valami vicces, érdekes dolog, ami kicsit megborítja a szokványos játékmenetet. A GamePro stábja lelkesen vetette bele magát régi és új játékaiba, hogy elkészítsük nektek a kedvenc Easter Egg toplistánkat, tessék hát nyugodtan szemezgetni, van miből!



20. Harc a legnagyobb Pandával (Warcraft III)

Ez inkább csak hasznos segítség, de érdemes kipróbálni. A Night Elf küldetések közül az ötödik epizódban (a barlangi labirintusban) az indulási ponttól nézve jobbra mentek, egészen addig, amíg egy gombákkal és egy koponyával jelölt részhez nem értek. A „Force of Nature” varázslattal itt egy titkos ösvényt találtak (tele lesz csontokkal), ahol is egy gigantikus Panda támad rájuk (Level 10...) aki csak szolidan a The Largest Panda Ever nevet viseli, és értékes ajándékot hagy maga után, ha elintézték (Necklace of Spell Immunity).



19. A régi jó pukizós poén (Rainbow Six: Rogue Spear)

Bár nem feltétlenül szükséges egy taktikai FPS-be a bugyuta rajzfilmes poén, de mi óhatatlanul is röhögtünk, amikor kipróbáltuk, hátha nektek is bejön. Játék közben hívjátok elő az üzenetküldési panelt, és írjátok be, hogy „silentbutdeadly” (idézőjelek nélkül, ez a további kifejezésekre is igaz). Ezek után minden akciónál a harcosok csupán kényes szelekkel árasztják el a teret, és esetenként bele is hálnak a bántó gázokba. Feltétlenül mentsetek, mielőtt ezt kipróbáljátok.



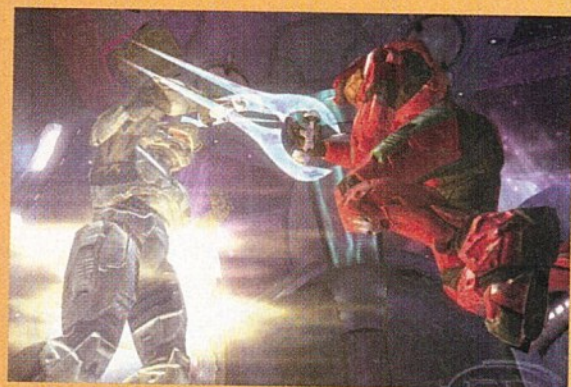
18. A makettek háborúja (Star Wars: Battlefront)

Ha már nagyon unatkoznátok a sok háború közepette, és már a bolygóközi birodalmi népiertés elvesztette csábító varázsát, még van esély arra, hogy új dolgokkal szórakoztassátok küzdelemben megfáradt elméteket. A megoldás is elég egyszerű: indítsatok egy új profilt, és névnek a „Jub Jub” kódot gépeljétek be. Ha ezek után új csatába mentek, Ti is, és az ellenfeleitek is Ewok nagyságú csontvázként kezdenek csetepatézni, ami okozhat néhány kellemes percet a globális vérengzés közepette.



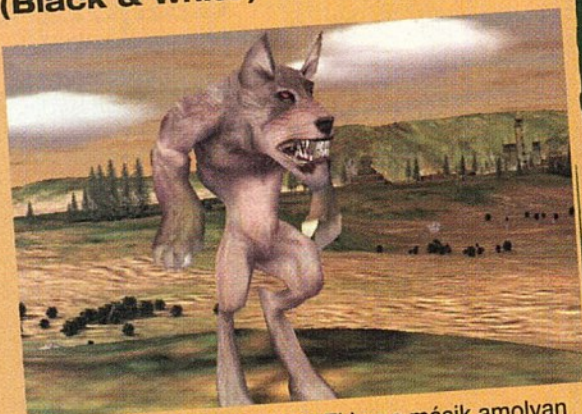
17. Fénykarddal rakétázni? (Halo 2)

A Halo 2 multiplayer módban egy egészen új fegyvert lehet eszközölni, csupán remek reflexek szükségeltetnek hozzá. Először is vegyetek magatokhoz egy üres rakétavetőt, és célozzatok be vele egy ellenfelet. Amikor a célkereszt pirosra színeződik, azonnal váltsatok át fénykardra, de szinte ugyanebben a pillanatban nyomjátok meg a tűzgombot is. Ekkor a fénykardból lesz rakéta, amely elszáll az ellenfél felé, és kegyetlenül lekasabolja. Vicces, brutális, bár teljesen felesleges poén.



16. Istenem, kicsinálták Kenneth-et! (Black & White)

Na ez egy tipikus bűjtatott poén, csak némi türelem kell hozzá, de szerintünk megéri a ráfordított mérhetetlen idő- és energiapocsékolást. Nem sokkal a játék kezdete után, amikor átértékel a nagy kapun, látni fogtok három éneklő embert. Türelmesen várjátok meg, amíg befejezik dalukat, majd ezek után bármilyen módon végezzetek az egyikkel. Ekkor a másik amolyan South Park-os beütéssel elkezd sopánkodni, hogy: „Oh my god, you killed Kenneth!”. Aranyos, érdemes kipróbálni.



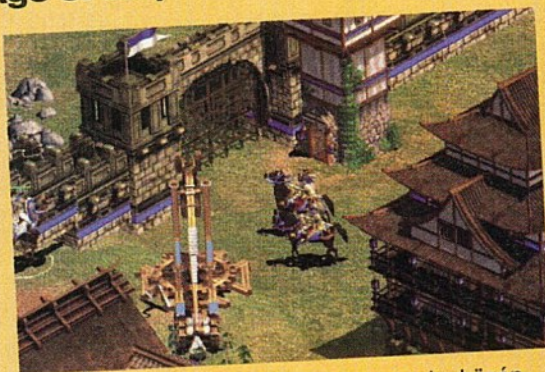
15. Ki is valójában Noob-Sai bot? (Mortal Kombat Trilogy)

Erre egészen egyszerűen választ kaptok, ha a főmenüből az extrákon keresztül a Credits menüpontot választjátok, ahol is a játék készítőivel és segítőivel ismerkedhettek meg. Itt kiemelt helyen van a producerek között egy bizonyos Tobias Boon neveztű ürge, aki valószínűleg sokkal támogatta a projektet, ugyanis ha visszafelé olvassátok a nevet, akkor viszonylag könnyen kiderülhet, hogy ő maga Noob-Sai bot, az egyik legerősebb Mortal Kombat karakter. Ügyes fiú, gratulálunk.



14. A köpenyes kutyák reptetése (Age of Empires II)

Ha a világ totális meghódítása közben szeretnétek egy jót röhögni, akkor nem kell mást tennetek, mint megnyomni az Enter gombot (mintha üzenetet, vagy kódokat gépelnétek be a szokásos módon), és beírni a „woofwoof” szót. Ezek után minden madár helyett a pályán piros köpenyes hatalmas kutya fog repkedni, erősen groteszk formát kölcsönözve ezzel a középkori csatater világnak. A játék kimenetele szempontjából ennek ugyan semmi jelentősége nincs, de érdemes látni egyszer, hogy milyen elmebeteg programozók dolgoztak ezen a szoftveren is.



13. Titkos zenegép a náci kastélyban (Wolfenstein 3D)

Ebben az egg-ben nincs túl sok poén, viszont mindenképpen érdemes kipróbálni, ha már az alkotók vették a fáradságot, és titkos extrát rejtettek el a játékban. Ennek eléréséhez nincs más dolgotok, mint a nyitókép (lásd fotó) megjelenésekor folyamatosan nyomva tartani az „m” gombot, ekkor felugrik egy JukeBox (vagyis zenegép), ahol szabadon választhattok, hogy milyen zenét hallgassatok a továbbiakban. Végül is a szándék a fontos, és mi rendkívül kedves rajongók vagyunk. A helyes reakció: kedves ajándék, nagyon szépen köszönjük!



12.

Ejtőernyős malac az égen? (Combat Flight Simulator)

Ha igazán össze szeretnétek zavarni magatokat (Confuse the gamer – a la Monty Python), akkor a Combat Flight Simulator egyik küldetése remek választás lehet erre. A komplett elmezeavarhoz vezető út nem túl bonyolult: válasszatok a Freeflight opciót, és Észak-Anglia felett induljatok repülni, egészen a Stonehenge felé. Ha ott vagytok, emelkedjétek a felhők fölé, és akkor az élet hirtelen elveszíti kozmikus értelmét, ugyanis ott egy rózsaszín malac fog vigyorogva ejtőernyőzni. Mi sirtunk egy jót, próbáljátok ki!



11.

Hogy tegyen gyors gyerek a háznál? (The Sims)

Ennél egyszerűbb egg-et el sem tudtunk volna képzelni, így hát az erős középmezőnybe raktuk a Sims segítségét, vagyis itt a tuti tipp, hogyan csinálhattok gyorsan gyereket (Don't try this at Home!). Egy felnőtt férfit és egy nőt kell összeereszteni, lehetőleg pozitív hangulatban (a kapcsolati szint legyen magas), és egymás után tízszer erősen csókolóztatni őket. Ezek után (Czeizel Endrét megszegyenítő módon) hirtelen ott is lesz a gyerek, lehet gyorsan nevelni.



10.

Harc, vicc, ilvesmi (Half-Life 2)

Ha akartok érdekes dolgokat látni, tegyétek a következőt! A Black Mesa East pályán, miután megvan a gravitációs fegyver, és minden felől támad a Combine, Alyx-ot követve fuszatok a bázis felé. Amikor kettőtök között lezúdulnak a sziklák, elzárva Alyx-ot, a „noclip” kódot begépelve (amely ugyebár enged, hogy áthatolj a falakon) menjétek át a kőrákason és nézzétek meg a harcot, izgi lesz. Pláne akkor, ha „használat” parancsot nyomtok a Vortigauntokon, mert ilyenkor folyamatosan poénos dolgokat mondanak. Ezek után minden mehet a régiben, de ez megéri az ötperces kitérőt.



9.

Holdból sosem elég (GTA: Vice City)

Ha bűnözés közben szeretnétek mindig látni a Holdat, nem kell más tennetek, mint egy távcsöves puskát szerezni (igény szerint akár kódokkal előhozni az összes fegyvert), keresni egy szép nyitott teret (pl. a vízpart remek helyszín lehet ilyesmihez) becélolni a romantikus égitestet, és zord arccal rálőni, így minden találatnál egyre nagyobb lesz. Vigyázat! Ezt visszacsinálni nem lehet, tehát abban az esetben, ha egyszer gigantikus méretűvé szaggattátok a Holdat, kénytelenek lesztek örökké viselni ennek globális következményeit. Csajozásnál jól jöhet, gyilkolásnál kicsit zavaró a fénye.



8.

És Otacon röhög! (Metal Gear Solid 2)

Még a legzordabb lopakodós játékban is szükség lehet egy kis kikapcsolódásra, ha az ember megfáradt a lapulós gyilkolászás monoton menetében. A kommandósnak is kell a nevetés, lássuk, mint kell ehhez tenni. Vidám pillanatokat csempészhettek az MGS2-be, ha a Tanker epizódnál elég hamar értek be a hajóterbe, ugyanis ott lesz egy katona, aki még nem öltözött fel. Ha lefényképezitek az alsógatyás őrt, és elkülditek a paparazzi felvételt Otaconnak, akkor ő elkezd idétlenül röhögni, és vele együtt Ti is derülhettek egy jót. Persze nem muszáj...



7.

Csajozz újra, Sam! (Serious Sam - Second)

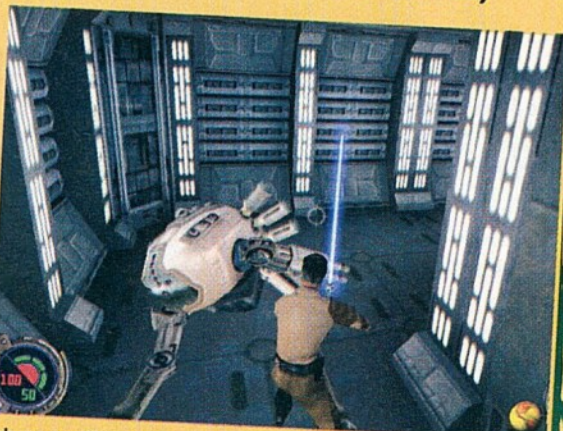
Ki hinné, hogy Sam barátunk is képes a gyengébbik nem iránti vonzalomra, de az alkotók szerint ez az ötlet megért egy Easter Egg-et. Az első pályán, amikor elértek a tavat, akkor kezdjétek el császálni a parton, és hamarosan találtok egy London utcáiról ismerős piros telefonfülkét, ide álljatok be nyugodtan, és kezdjétek telefonálni. Ekkor Sam egy szőke nőről kezd el sztorizni, amolyan Duke Nukem módon, mindenképpen ki kell próbálni, remek poén, ráadásul kiváló tribute a másik nagynevű FPS-nek.



6.

A nevem Neo Skywalker (Jedi Knight II: Jedi Outcast)

Tudni akarjátok mi a titkos kapcsolat a Skywalker család, valamint repkedő Neo barátunk és felszabadítónk között? A játékmenet alatt bármikor nyomjátok le a „Shift + -” gombokat, ekkor feljön egy panel, ahova be lehet írni. Gépeljétek be a „thereisnospoon” bölcsséget (jelentése: nincs kanál – ugye milyen ismerős ez a Mátrixból?), és ebben a pillanatban a játék bullet-time módban megy tovább, finom kis lassított mozdulatokkal. Ebből nem lesz jogdíjas balhé?



5.

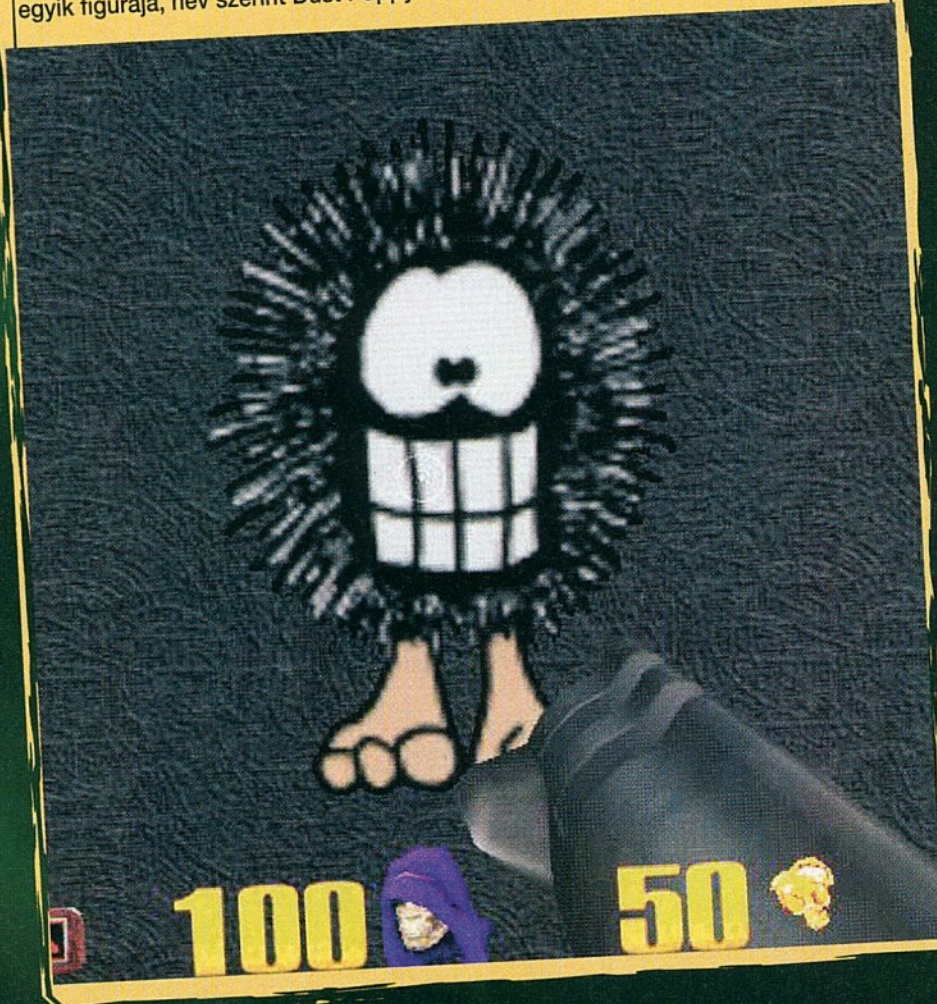
Amikor kigyúlnak a fények (GTA: Vice City)

Ez tulajdonképpen elég beteges poén, de mivel mi kedveljük az ilyesmit, előkelő helyre raktuk a listán, már csak azért is, mert véletlenül fedeztük fel, és nagyot sokkolt. Nem kell más tenni, csak a képen látható hotelhez mennetek este 23:00-kor (természetesen a játék ideje szerint), a pálmával jelölt telephelytől nem messze (térkép is ott van a képen), és felnéznetek a szálloda falára, ahol éppen rendkívül érdekes formában gyűjtanak villanyt a tisztelt lakók. Szerintünk ez egy virág.



4. Hülye rajzok a plafonon (Quake III)

A Quake III tele van titkos képekkel és vicces dolgokkal, ezek közül az egyik a Q3DM19 pályán van. Vegyétek fel a Flight Power-Up-ot, vagyis azt a cuccot, amivel tudtok repülni, majd ereszkedjétek a pálya alá. Ha alulról nézitek meg a nyitó terem padlóját, bizony érdekes rajzot vehettek észre. Repüljétek közelebb, és látni fogjátok, hogy ez nem más, mint a tengerentúlon nagy sikerrel futó Friendly Comic egyik figurája, név szerint Dust Puppy. Brávó!



3. Titkos tehének támadása (Diablo II)

3.

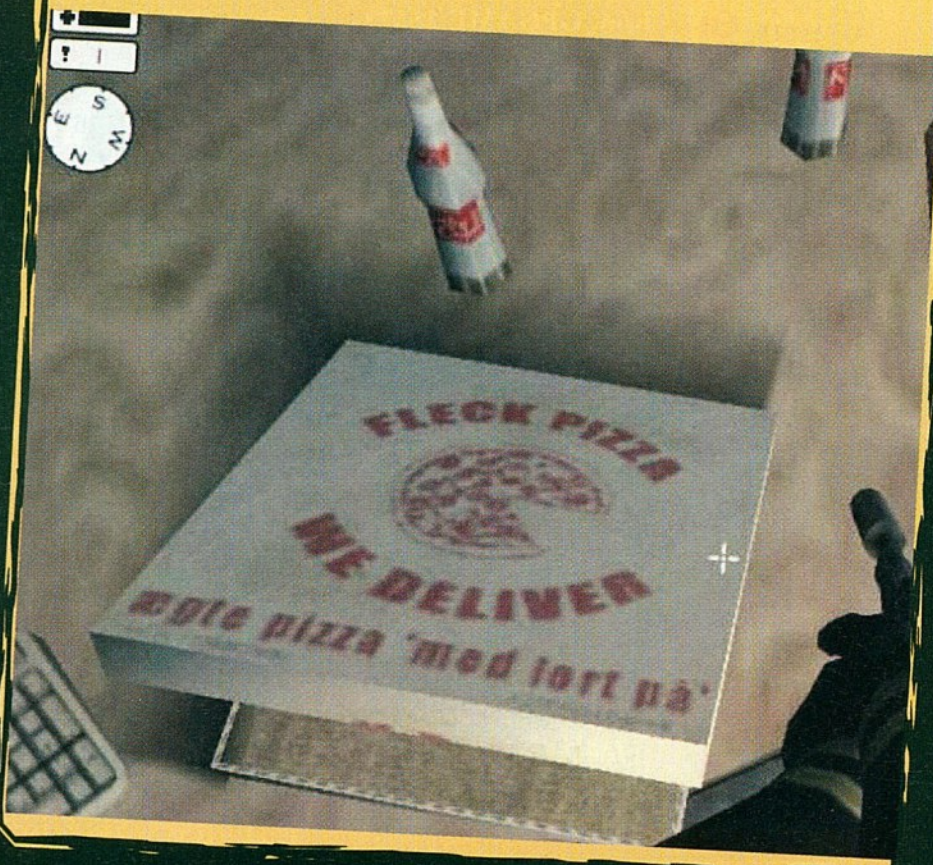
A Diablo II-ben van egy titkos Cow-Level (vagyis tehén pálya), ahol extra erős tehének százaival kell összecsapnotok. Ez már önmagában is van annyira abszurd, hogy megér egy próbát, nem igaz? Hogy ezt a pályát kinyissátok, a következő cuccokra lesz szükségetek: Tome of Town Portal, Wirts leg, The Horadric Cube. Ha ezeket az Inventory-ban kombináljátok, akkor hirtelen megnyílik a gyilkos tehének világának kapuja, ahol kemény harcok várnak, de a jutalom sem marad el természetesen.



2. A fekáliás pizza esete (Hitman 2)

2.

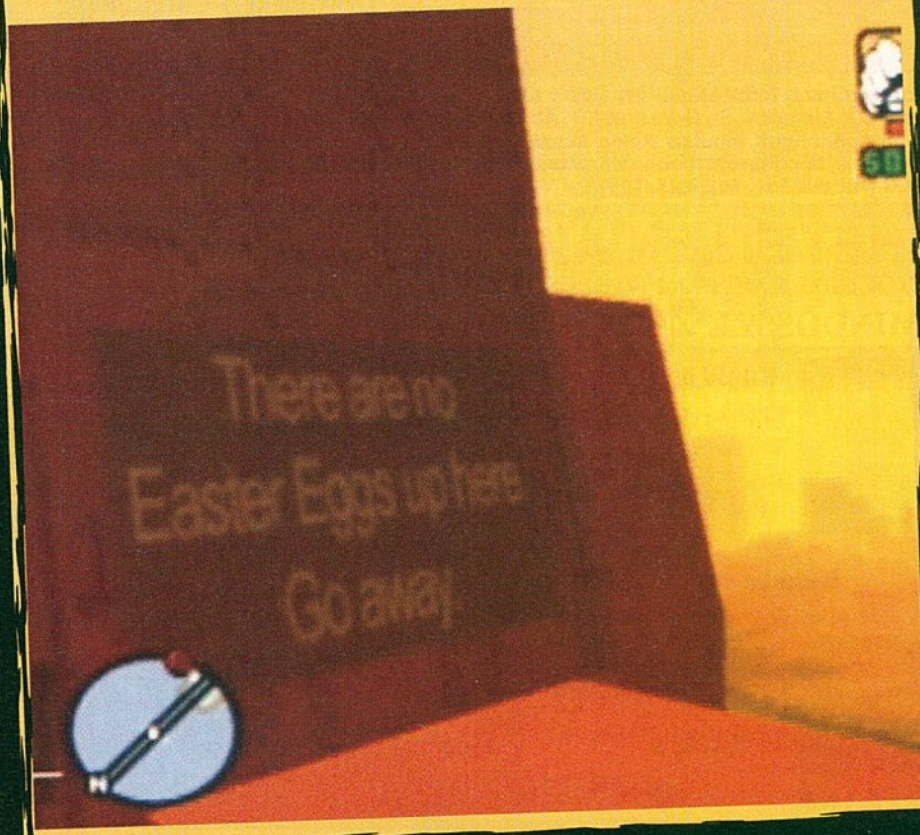
A dánok is vicces gyerekek, ugyanis ha kopasz bérnyilkos hősünkkel (nem Sanyi, meg ő egyébként is biztonsági őr, na!) a „Basement Killing” pályára eljuttok, és ott megkeresitek a lelkesen dolgozó hackert, akkor körülötte, és a földön is egy csomó pizzás dobozt láthattok, amelyeknek az aljára az van írva, hogy „Ægte pizza med lort på”. Ez dánul – szabad fordításban - annyit tesz: Igazi pizza, szarral borítva...



1. Nincs is Easter Egg! (GTA: San Andreas)

1.

Nyilván a legjobb Easter Egg, ha nincs is Easter Egg. A Rockstar emberei mindig is tudták, hogy kell finom apróságokkal spékelní a játékokat, a San Andreasban sincs ez másképp. A díjnyertes Easter Egg tehát a San Fierro és Las Venturas közötti híd tartópilléreinek tetején található, ahol csupán egy hatalmas felirat várja a játékost: „There are no Easter Eggs up here, go away”. Ez magyarul annyit tesz: „Itt fent nincs Easter Egg, tűnés!” Ki tudna ennél frappánsabb egg-et csinálni?



GAMEPRO TESZT ACSAPAT

Az eheti termés igen változatosra sikeredett. Van itt aztán minden, ilyen is, olyan is. Néhány csalódás (például a Street Racing Syndicate, szegény Dr. Proton jól ráfázott vele...), de volt amiről alig lehetett lerángatni a drága kollégákat – pedig a törpök élete nem csupán játék és mese, nem csak játszani kell, cikket is muszáj írni róla. Ez itt kérem egy komoly munkahely, le is veszem a lábam az asztalról. (Nehéz is volt már így gépelni.) Szóval. A konzolosok örülhetnek, mert nekik itt van a régi jó Timesplitters sorozat legújabb része, de ez a játék cikkíróinknak is több szempontból kedves: egyrészt mert vadállat jó, másrészt „Future Perfect” az címe, mellyel az angolban olyan klassz mondatokat lehet kreálni, mint a „holnapra tényleg meg fogom csinálni”. Persze a PC-sek se búslakodjanak, mert nekik is akad néhány kis finomság, például a World of Warcraft. Ööö... erről jut eszembe, valamit el kell intézmem, megyek is.

42

DR. PROTON



Drága doktorunk és rangidős falkavezérünk egyesíti magában Proton kapitány bátorságát és az örült tudósok magabiztosságát. Ha gond van, univerzális bölcsessége kihúzza a csavából: a hangok a fejében ugyanis mindig megszűnják neki a megoldást. Persze, így könnyű.

- **szupererő:** szemlézer
- **gyengeség:** néha eljátszik a világpusztítás gondolatával

DR. SPOCK



Vulkáni kollégánk gondoskodik arról, hogy csapatunk egy pillanatra se veszítse el lélekjelenlétét. Akár protontorpedók röpökörnek, akár a 8472-es faj dörömböl ajtónkon, netán a valóra válik a rémálom és hiányzik még néhány cikk leadás napján, az ő szívében béke honol.

- **szupererő:** krízishelyzetben is nyugodtan képes mondani, hogy „pajzsok 30 százalékon”
- **gyengeség:** a romlúnak

42



- NO DATA AVAILABLE -

- **szupererő:** tudja a választ
- **gyengeség:** néha nem érti a kérdést

KIS LEBOWSKI



A Nagy Lebowski szellemi testvére gondoskodik a banda életigenlő és mindennekfelett pozitív szemléletéről. Ő az egyetlen, aki néha elhagyhatja a hajót, hogy felvegye a kapcsolatot különféle idegen fajokkal.

- **szupererő:** szervezete elképesztő mennyiségű alkoholt képes feldolgozni
- **gyengeség:** néha így is átlépi a bűvös határt

0-2.75: A játék az adott kategória szégyene, nevetséges és szánalmas egyszerre. Senkinek nem ajánljuk.

3-5.75: Egy kis ideig szórakoztató lehet, azonban játékkervezési szempontból komoly hiányosságokkal küszködik.

6-6.75: Szórakoztató és élvezetes játék, ámde hiányzik belőle az az úgynevezett „swung”. Kipróbálásra érdemes!

7-8.75: Ha egy játék ebbe a kategóriába esik, akkor mindenképpen játszandó kell vele. A GamePro ajánlja mindenkinek ezt a programot.

9+ Egy kihagyhatatlan gyöngyszemre bukkantunk, amely nem hiányozhat egyetlen játékos gyűjteményéből sem. Egyszerűen játszandó KELL vele!

FIGYELEM!

A GamePro értékelési rendszere szigorú, ámde igazságos. A 9 feletti pontszámok ritkák, csak olyan játékok kapják meg, amelyek igazi adu ászok a kategóriájukban. A többit olvasd el alant.

LUCY FAIR



A titokzatos Lucy Fair... róla nehéz elfogulatlanul nyilatkozni. Ő vágyunk titokzatos tárgya, aki csak (sőt, NŐ!) létere sok srácot megszegyentítő módon kiismeri magát a játékok világában. Ördögien ügyes, ördögien szép... mindenesetre nagyon vigyázzatok vele!

- **szupererő:** bárkit kísértésbe visz
- **gyengeség:** néha saját magát is

ASZPIK



Aszpik nevével ellentétben a megtestesült öserő, a kemény kéz, mely mögött érző robotszív dobog. Hétmillió közlési formában járatos, ezek közül hatmilliókilencszázkilencvenkilencezerkilencszázkilencvenkilencet csak a gépek értenek. Ebből (is) fakad, hogy jól kijön a hardverekkel.

- **szupererő:** érti a hardverek nyelvét
- **gyengeség:** néhány hardverrel nem hajlandó szóbaállni

SANYI CHIBA



Sanyi Chiba az élő bizonyíték a magyarjapán őshaza elméletre. Közeli hozzátartozói sem tudják róla, de ő az utolsó számúráj. Szabadidejében kardot kovácsol, pusztakézrel vadászik vaddisznókra, néha pedig játszik is. A távol-keleti szellemhez méltó módon napi 14 órát dolgozik.

- **szupererő:** fogával kapja el a pisztolygolyókat
- **gyengeség:** hiányzik néhány foga

LARRY DAM



Deszkásunk annyira laza, hogy mire felér az emeletünkre, a lenti biztonsági őr hozza utána elszórt testrészeit. Informál minket a kinti világ eseményeiről, tőle tudtuk meg például, hogy vannak a világban csajok is, akik majdnem olyanok mint a fiúk, csak nem lehet velük játékokról beszélgetni.

- **szupererő:** eszement deszkás skiller
- **gyengeség:** néha nem értjük, mit beszél

Platformok

Ha egy játék több platformra (PC, PS2 vagy Xbox) is várható, igyekszünk mindegyikre vetni egy, sőt, jópár pillantást.

Cikk

Igyekszünk objektívan értékelnünk, de minden alkalommal igyekszünk az összes olyan szempontra kitérni, mely segíthet eldönteni, hogy érdemes-e foglalkoznod a játékkal, vagy sem.

Képek

Igyekszünk a játékokból minél látványosabb képeket kiemelni. Általában nem álljuk meg, hogy valami hasznos (vagy tökéletesen haszontalan, inkább vicces) képaláírással ne spékeljük meg, ezt nézzétek el nekünk.

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Röviden • akció • sci-fi • katasztrófa • kizsákmányolás

Ha azt hiszed, Riddicknek a róla készült mozifilmeknél volt a legjobb szerepe, tévedsz. A sztori szupererős eseményekről szól: játékos és mese, illetve most itt van egy játék, és elmeséljük, hogy is van ez.

Hasonlóan a filmekhez, a játékban is a főszerep Riddické. Ő a legkeményebb és legintelligensebb karakter a játékban. A játékban Riddick egy börtönben van, ahol a börtönvezető, a Butcher, próbálja meg elpusztítani őt. Riddicknek meg kell szabadulnia a börtönből, és meg kell találnia a módját, hogy visszatérhessen a világba.

a jó öreg ököljog érvényesül
A játékban a régi ököljog érvényesül: a legnagyobb erő nyert. Riddicknek meg kell szabadulnia a börtönből, és meg kell találnia a módját, hogy visszatérhessen a világba.

dolgnak akadt megpattanni
Riddicknek meg kell szabadulnia a börtönből, és meg kell találnia a módját, hogy visszatérhessen a világba.

heves dulakodás után
Riddicknek meg kell szabadulnia a börtönből, és meg kell találnia a módját, hogy visszatérhessen a világba.

Ispító izom-módban
Riddicknek meg kell szabadulnia a börtönből, és meg kell találnia a módját, hogy visszatérhessen a világba.

LUCY FAIR ÉRTÉKEL
Riddicknek meg kell szabadulnia a börtönből, és meg kell találnia a módját, hogy visszatérhessen a világba.

RIDDICK ÉS AZ XBOX
Riddicknek meg kell szabadulnia a börtönből, és meg kell találnia a módját, hogy visszatérhessen a világba.

Értékelés

Egytől tízig pontozunk, kivételes esetekben ehhez még hozzácsapunk egy felet vagy negyedet. Három pont alatti értékeléssel nem fogtok találkozni, egyszerűen azért, mert a bényebb játékokkal nem raboljuk időtöket. És magunkat is kíméljük. (...Kis Lebowski néha azért tesz kivételt – Dr. Spock)

Más verziók

Ha a játék valamelyik verziója lényegesen eltér az összes többitől, pl. a PC-stől, akkor erről külön is megemlékezünk.

Timesplitters 3 Future Perfect



Röviden ■ időutazós ■ lövöldözős ■ szenzációs

Gyakran mondják, hogy konzolokra nincsenek jó FPS játékok, ez az elmélet most végleg megdőlt. Mondhatnánk azt is, hogy megtaláltuk a stílus gyöngyszemét – és tudjátok mit? Nem is túloznánk.

Sajnos az FPS-ek gyakran nem néztek ki túl megnyerően konzolokon, főleg azért, mert képtelenség volt megfelelő irányítást kialakítani billentyűzet és egér hiányában. Ennek ellenére a kiadók nem fáradtak el, sorra érkeztek a különböző témákat felölelő FPS játékok, leginkább PC-s nagy nevek átíratái, amelyek több-kevesebb sikerrel futottak a videojátékok piacán. A Timesplitters neve azonban már a kezdetekkor is kiemelkedett a többi tucatjáték közül, mivel önálló és remek ötlettel dobta meg a műfajt, vagyis a saját szemszögből elvégzendő öldöklés mellé véletlenül csomagolt egy remek sztorit, és változatos játékményt is, ami csodák csodája bejött (mert a fogyasztó nem hülye és nem is kellene folyamatosan annak nézni). Nem véletlen tehát, hogy beindult a szekér, és immár a harmadik részt dobja ki a EA, mi pedig

a kezünket tördelve vártuk

a szerkesztőségben, hogy végre megérkezzen a tesztleméz, és egymáson taposva néztük az első képeket a játékból, a végén Sanyinak kellett szétválasztania a feldühödött brigádot. Első sorban le kell szögezni: a Timesplitters 3: Future Perfect egyetlen vetélytársa csak a Halo 2 lehet – PS2-n pedig minden eddigi FPS-nél szebb, jobb, gyorsabb és mindenkifelett szórakoztatóbb! A történet szerint 2401-ben az emberiség a pusztulás szélén áll a gonosz TimeSplitterek (az időutazások megjelenése óta folyamatosan támadó furcsa lények) fenyegetése miatt.

Cortez, a kökemény főhős, akit már az előző részekből ismerhetünk (igen, ő az a srác, aki kísértetiesen hasonlít Riddickre, Lucy rá is kattant már), kétségbeesetten küzd az idő ellen, hogy megtalálja a TimeSplitterek eredetét, és lehetőleg még elszaporodásuk

előtt keményen szabályozza evilági létüket. Cortez bőrében nekünk kell utazgatnunk az időben, 13 kemény küldetés vár ránk 1928-ban, 1969-ben, 1994-ben és a közeli jövőben egyaránt. Minden korban az illő fegyverzet, kelléktár áll rendelkezésünkre, és általában egy társ is szegődik mellénk a harcban (minden időben más), de a féreglyukaknak köszönhetően, gyakran mi magunk is

segíthetünk magunknak

ha úgy hozza az élet – szeniális ötlet. Ez már önmagában is elég meggyőző, de a történet itt korántsem ér véget. Remek multiplayer lehetőségek állnak rendelkezésünkre, ha végigtöltük a sztorit, akár mások, akár a gép ellen, vagy osztott képernyőn is játszhatunk 16 féle módban, plusz több tucat mini-játék is boldogít (ezek nagy része konkrétan elmebeteg), és ha még ez sem lenne elég, akkor térkép generátorral készíthetünk saját küldetéseket (!!!). Egyszóval ez a játék a megunhatatlan kategória, fényezhetnénk még tovább is, de ezt mindenkinek látnia kell! Végre a konzolokon is van életképes FPS, amely ugyebár nem annyira szép, nem annyira nagynevű, mint a PC-s stílus nagyjai, de azért olyat odakarmol, hogy utána két napig szédül az ember. Jól indul a tavasz...



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

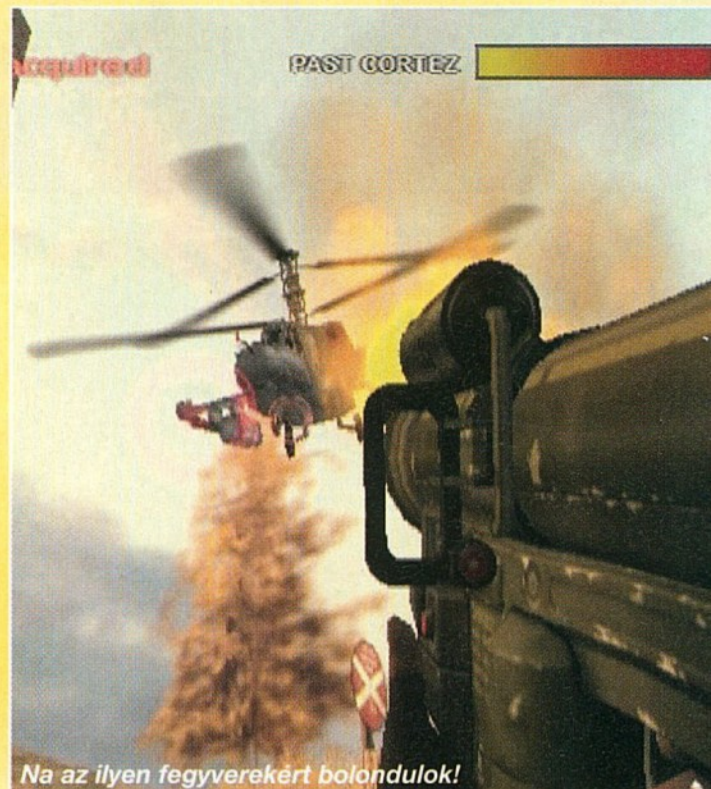
Minden együtt van a remek szórakozáshoz. Kökemény akció, jópofa sztori, és végre humoros karakterek

- Belerázódás Nekem öt perc alatt sikerült, de testreszabható
- Nehézség Érdekes dolog egy FPS esetében, de néha gondolkodni kell
- Újrajátszod? Ezerféle mód van arra, hogy az ember újra leüljön játszani

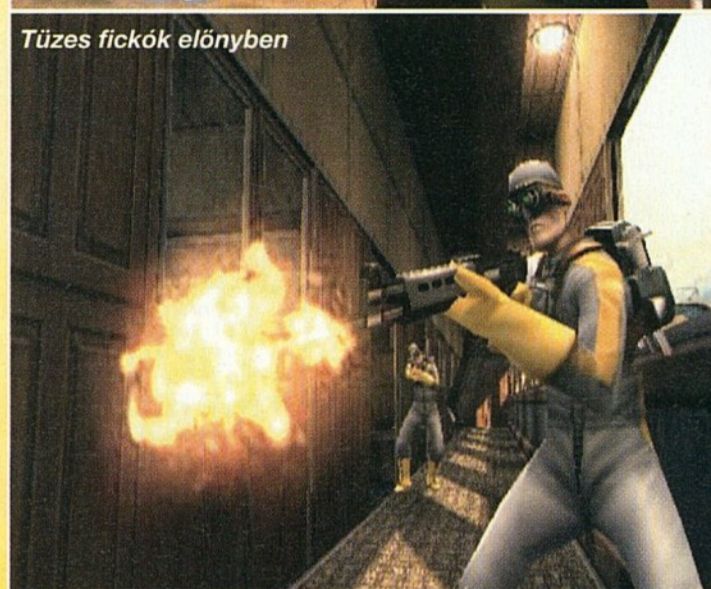
9.5

MEGJELENÉS

PS2 márc. 18. Xbox márc. 18.



Na az ilyen fegyverekért bolondulok!

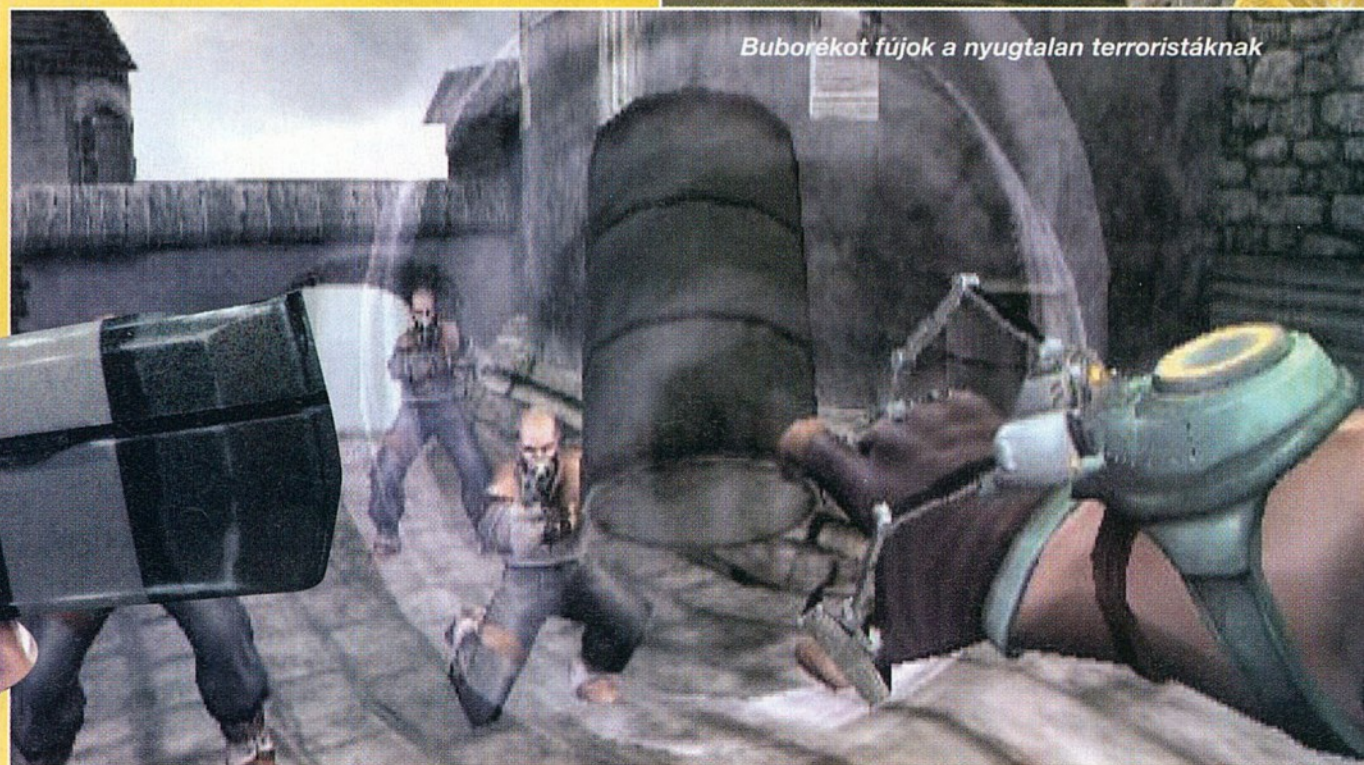


Tüzes fickók előnyben



D.I.S.C.O., D.I.S.C.O.

Buborékot fújok a nyugtalan terroristáknak



Street Racing Syndicate

Röviden ■ autós ■ tuningolás ■ babezes



Többszöri végigjátszás után épp kezdtem ráunni a Need For Speed: Underground 2-re, amikor megjelent az asztalomon két korong „SRS review copy” felirattal. Ekkor még nem dobódtam fel, de hamar realizáltam, hogy egy újabb tuningolás-verdás stuffról van szó. Ráizgulok, telepítek, töltök, örülök...

Hát, ez állat – gondoltam első pillanatban. Felbőgtek a motorok, a képernyő széléről be-bemásztak a leányzók, akik iránt „mellesleg” nem csekély érdeklődést mutattam. Pergő zene, szigor hangulat, égő gumi, csápoló tömeg. Az egészen hangulatos kis bevezető után „márazonnal” a volán mögé akartam pattanni. Ez meg is történt, irány a bolt, cseñgetem a zset, megvan az első verda. Irány a játéktér. Első ránézésre Need For Speed: Underground 2, másodikká már nem annyira, aztán meg előjött a tényleges SRS filing. Már éppen toltam volna a verdát az első garázsba, amikor rámtört a felismerés, hogy a játéknak bizony

iszonyatosan rossz a fizikája

amennyiben ezt annak lehet nevezni. Induljunk ki abból, hogy nem, és akkor nem is nagyon tértünk el a valóságtól. Ha jól emlékszem, még a C64-es időkben voltak ehhez hasonló fizikai megoldások. Na jó, fátylat rá, van azért pozitív oldala is a játéknak. Mindkét ilyen tulajdonságot egy kalap alá veszem: rengeteg alkatrészt építhetsz be – természetesen egy totálisan átláthatatlan rendszerben – és a gépjárműveket szanaszét törheted. Mi ez, ha nem maga a kánaán? Pffff... Mikor már

VERZIÓK EGYMÁS KÖZÖTT

Mókás volt tapasztalni, hogy bár már egy jó ideje megjelent az Xbox-os és a PS2-es verzió, csak néhány textúrát sikerült kijavítani a PC-s átiratra. Az irányítás, és a „zseniális” fizika mindhárom változatban visszaköszön. Hát Namco, gratula... szép munka volt.



azt hiszed, hogy beállítottál mindent, a gatyádat is ráköltötted a már-már galaktikus körökben is kuriózumnak számító négykerekre, még mindig tudnak meglepetést szerezni az ellenfelek. Egy laza kanyarnál simán neked hajtanak (annak ellenére, hogy csillióval és kettővel több lóerővel bírsz, mint bárki más), nem törődve semmivel, csak az előre beléjük programozott útvonalukkal. Játék közben nem egyszer nézel fel a képernyőről, és harsogva kiáltod a levegőbe, hogy

hát, de ez egy állat

és ezek után, lábujjaidat ökölbe szorítva (*majd öklöddel toppantva? – 42*) igyekszel visszakeveredni az útra. A játékban a mesterséges intelligencia szinte nulla. Ha egyszer leahagynak, bármikor utoléred őket, ha Te hagysz le valakit, az is beér egy pillanat alatt.

Vizonylag rövid, de velős próbálkozás után rá kellett döbbedni, hogy az NFSU2 azért tényleg más szint, úgyhogy bekkitudó gyökerek. Amíg pedig meg nem jön az RPM Tuning, nincs mit tenni, EA nulla.



DR. PROTON ÉRTÉKEL

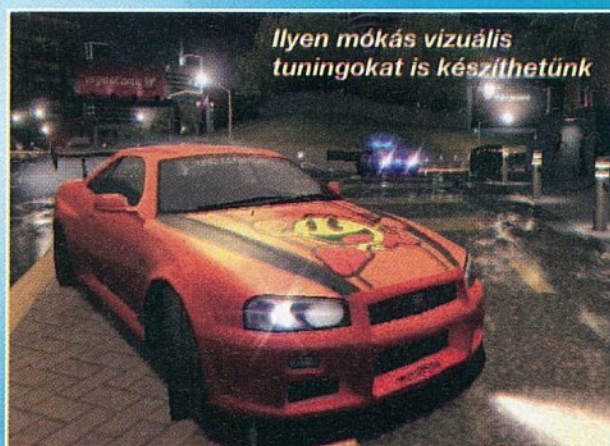
Kissé gyenge, de még mindig jobb, mint sajtárszelővel ***ni (c) by Ford Fairlane

- Belerázódás 2 és fél perc alatt menni fog mindenkinek
- Nehézség LOL? Mondhatnám jogosan. Hátdehát evan!
- Újrjátszod? Amíg nincs RPM Tuning, vagy NFSU3

5.5

MEGJELENÉS

PC febr. PS2, Xbox már kapható



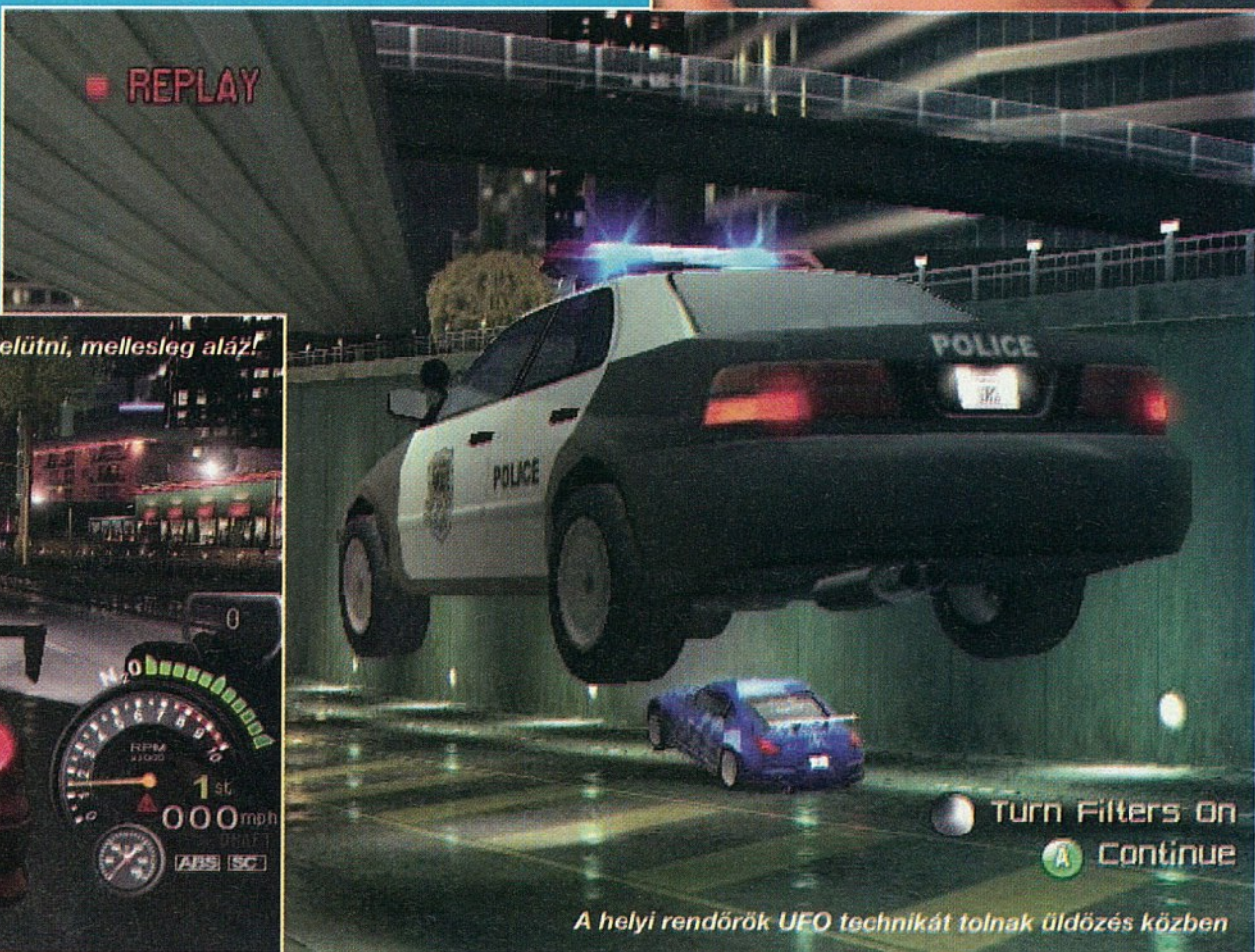
Ilyen mókás vizuális tuningokat is készíthetünk



WAREHOUSE

B BACK

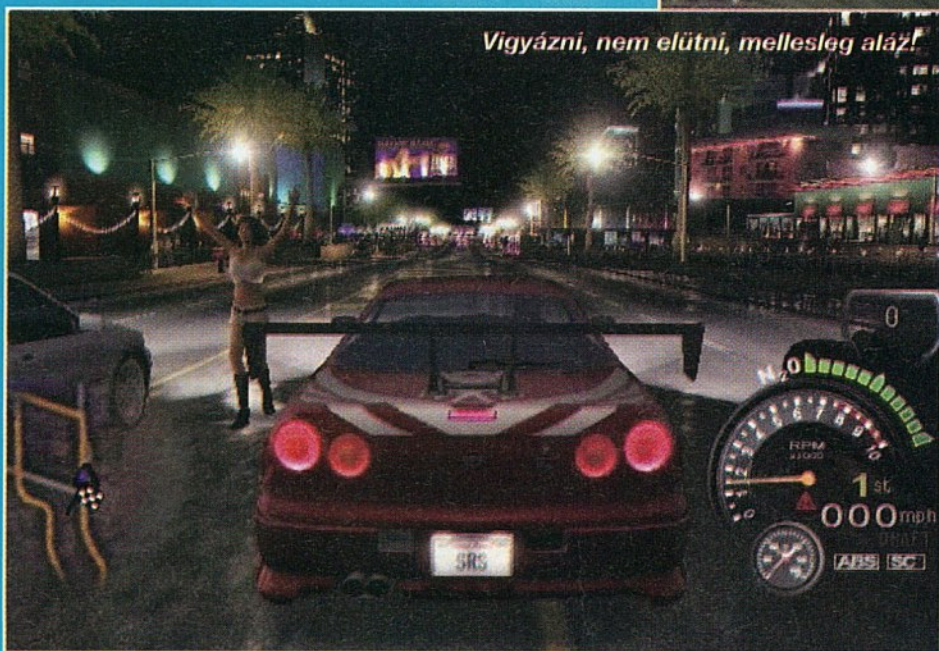
<censored>



REPLAY

Turn Filters On
A Continue

A helyi rendőrök UFO technikát tolnak üldözés közben



Vigyázní, nem elütní, mellesleg alá!

Second Sight



Röviden ■ amnáziás-émlékezős ■ agyenergiás ■ lopakodós-hentelős

Mekkora lehet már, ha pusztán tudatunk erejével akár a falhoz is taszithatunk valakit? Tiszta Star Wars, csak a messzi-messzi galaxis helyett egy kutatólaboratóriumban ébredünk... Hogy is van ez?

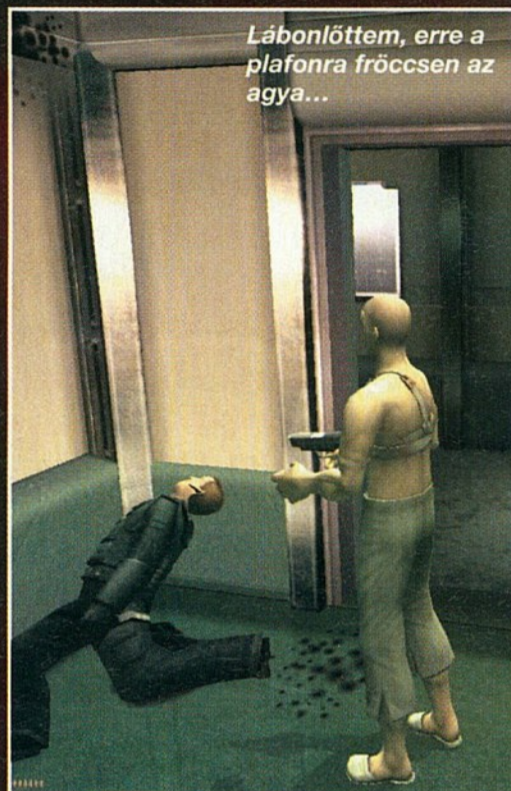
A hogy az már lenni szokott – főleg, ha az ember ártatlan tudósként gonosz praktikák közelébe keveredik – könnyen előfordulhat, hogy valakiből szuperképességű muksó válik, gondoljunk csak Pókember esetére. Sajnos a Second Sight-ban nagyon nem vágjuk az elején, hogy mi is történik, ez hát a cél: kiderítsük kik vagyunk, mit keresünk errefelé, no meg persze, hogy

miért lebeg a hamutartó

ha vigyázó szemünket rávetjük. A Nagy Emlékvisszahódító Hadjárat során két-három küldetésenként a múltban kalandozunk, amikor is



Szia tesó!

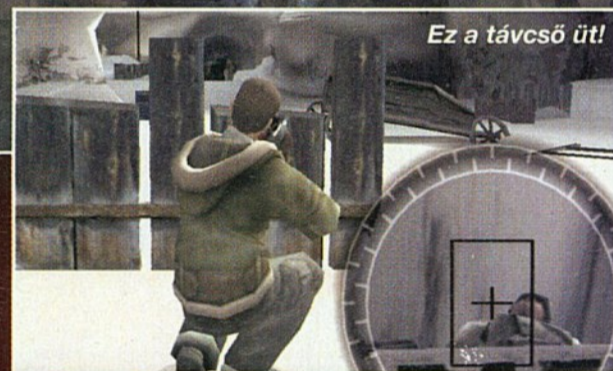


Lábonlöttem, erre a plafonra fröccsen az agya...

arra derül fény, hogy hogy lett belőlünk az, ami. Egyébként a jelenben a kórházból igyekszünk kijutni, illetve mindenféle érdekes helyre vetődünk majd el. Fokozatosan jutunk birtokába a jobbnál jobb pszi-képességeknek, úgymint lebegtetés, gyógyítás, erő-lökés, búvölés, vagy projekció (kilépünk a testünkből). Ezek ereje is nő, ahogy telik az idő: az elején még csupán egy kukát tudunk felemelni gondolatunk erejével, később már akár egy fánktól elhízott zsarut is. Nagytömegű mérszárlást azért soha nem fogunk tudni rendezni, főleg mert az elme-erőnk szintje véges (igaz, magától visszatöltődik), így a lopakodás és lekushadás gyakori vendég lesz a játéktípusunkban. Nem kell aggódnia azonban az „oldschool” híveinek sem;



Na mit tartok a kezemben?



Ez a távcső üt!

jó pár flinta

a kezünkbe kerülhet, a kábítópisztolytól a távcsőves pufkáig minden, és oszthatunk is velük rendszeren. Nagyon jó dolog ez, a helyzeteket többféleképpen megoldhatjuk – többet ésszel, mint erővel! A kinézetre nem lehet panasz, de senki sem fog hasra esni a látványvilágtól, főleg a PC-s verziót játszva. Ami viszont már nagyobb gáz, az az irányítás. Konzolon az égvilágon semmi probléma, de a billentyűzet-egér kombó fogadom, sokak hasát megüli majd. Próbáljon csak valaki normálisan célozni számítógépen! A mesterséges intelligencia kérdése sajnos nem platformfüggő: az ellenfelek nem túl okosak, néha érthetetlen módon messziről kiszúrnak, néha meg másfél méterre elbattyoghatunk mellettük, bármiféle reakció nélkül... Jópofa dolog még, hogy az elszórt számítógépeket tudjuk használni, térképeket, kódokat tölthetünk le, de rejtett meglepetésként van, hogy csetelhetünk az éppen két perce földbe döngölt ör barátónőjével. Akciódús, szórakoztató agyi-energiákkal tarkított játék, nyugodt szívvel a konzolverziókat ajánljuk, PC-n inkább hanyagold!



Az éj leple alatt én és Sir Galahad kímászunk a nyúlból...



DR. PROTON ÉRTÉKEL

Nagyon jó színesítés, hogy a megszokott lövöldözés mellett mindenféle agyi hókuszpókuszot tolhatunk

- Belerázódás Csak az irányítás igényel sok melót, főleg PC-n
- Nehézség Abszolút átlagos, kevés szívatós résszel
- Újrajátszod? Hát nehezen hiszem, annyi jó cucc van még

8

MEGJELENÉS

PC febr. 15. PS2, Xbox már kapható

FIFA Street



Röviden ■ trükközös ■ szerelős ■ pattintós

Ha életedben nem dekáltál még háromnál többet, a FIFA Streetben császár lehetsz! A világsztárok már a grundon vannak és nyomják a trükköket.



Anyá nézd, kicseleztem Ronaldót!

A FIFA Streetnek kevés köze van az igazi focihoz, ami azt jelenti, hogy aki klasszikus focira vágyik, az ezt felejtse el gyorsan: csak a trükkökről és látványos cselekről szól. Jó, hogy a kétszer négy fős csapatok az utcai, palánkos pályán trükköznek, figuráznak. Focihoz annyi köze van, hogy a kapuba kell lőni a labdát, az a gól, és lábbal kell rúgni meg fejelni. A sok trükközés mögött nincs igazi tartalom: mindenki ugyanazokat a cseleket tudja, ugyanúgy hajítja végre,



csak a grafika változik. Nincs igazi bajnokság, csak amolyan „kupaküzdelem”-szerűség, amely segítségével eljuthatunk különböző grundokra. Extra kombók itt is vannak, sőt pontszámokat is kapunk egy jól sikerült cselért. Az oktató rész elég bugyuta

csak megmutatja, nem tanítja meg

mit is kell csinálni, de legalább tudjuk, mi hogy van. A FIFA Street mégis uncsi lesz elég hamar: bár a trükkök elég jók, a csapatok nem játszanak túl okosan: három idióta szaladgál össze-vissza a pályán. Hogy emellett mégis mi benne a jó? Hát a feelingje isteni, a körítés, az animációk, a mozdulatok! Gép ellen játszani botorság, a szomszéd csávót lenyomni benne kúlság (na most már vágom... – Dr. Spock)!



LARRY DAM ÉRTÉKEL

„Egyedül rövidtávú móka, kettesben azonban hosszútávú”

- Belerázódás kb 5 perc (ebből 3 a töltés)
- Nehézség Elvisehető
- Újrajátszod? Ha a haver átjön. Csak akkor.

7.5

MEGJELENÉS

PS2 febr. 22. Xbox febr. 22.

NBA Street V3



Röviden ■ zsákolós ■ kombózós ■ sztározós

KG átrepül T-MAC felett, Shaq csak bámul ZSÁK! Huhh! Még mindig nem térek magamhoz! Akkorát Streetballoztunk az előbb, hogy el sem hiszem!

A legnagyobb kosárlabdázók fantasztikus animációkkal, hihetetlen jó kontrollal irányíthatóak, és eszméletlen klassz, amiket művelnek. Az összes NBA csapat összes sztárjával (és még régi sztárokkal is) játszatsz, de nem is ez a lényeg: szinte minden beállítható, saját stílust, pályát, graffitiket hozhatsz létre. A Trick bookban megváltoztathatod a trükköket, saját kombókat hozhatsz létre. Sőt, ha összegyűlt a pont, akkor minden idők legőrültebb és legtutibb zsákolásait nézheted meg a Gamebreakerrel (amit végre irányíthatsz is). S ha már szóba került,

végre van zsákolóverseny

amelyben minden trükköt bevethetsz, hogy Te legyél a legjobb. Van Street Challenge, afféle utcai bajnokság, elég sokáig lehet nyomni. A legfontosabb a hírneved, mert ha nem vagy híres ki a fene akarna kiállni ellened? Persze arra is figyelni kell, melyik játékosod melyiket szereti, vagy ki mekkora sztárnak gondolja magát: ha nem játszanak eleget, reklamálni kezdenek, és így tovább. Szóval igazi élet is van ebben a dologban! A grafika talán



Nem az a baj, Mr. Johnson, hogy nem szól semmi a bal lába ellen, csak az, hogy mellette sem...

az egyik legjobb, amit valaha sportjátékhoz készítettek és az online lehetőség is jól kidolgozott: már aki tud vele élni. Két szóval jellemezve ezt a játékot: Q Jó!



LARRY DAM ÉRTÉKEL

Ez eddig az év legjobb mókája!

- Belerázódás Villámgyors
- Nehézség Elég kihívás van benne
- Újrajátszod? ha nem kéne cikket írnom, akkor abba sem hagytam volna...

9.5

MEGJELENÉS

PS2 febr. 8. Xbox febr. 8.



Digidi dob a kigidi kosarat!

Obscure

Röviden ■ tini-horroros ■ kalandos ■ zimbis-zombis

Túlélő-horror egy suliban? A főszereplők gimis skacok és kiscsajok? Amikor először meghallottam, hogy erről szól az Obscure, a tini-horrorfilmek rémképei sejlettek fel előttem. Bár a téma tényleg hasonló, maga a játék szerencsére egész ütős lett.



Ha Shannont meglátod, mindjárt nehezebb az iskolatáskád, ugye...?



Buli van a suliban



A készítőik szerint ez fullpara... Látszik, hogy nem a nyóckerben jártak suliba



Adj egy pacsit apunak!

kifejezetten hangsúlyos része a játéknak a co-op mód. Persze nem mindig van ott a haver, a csajok meg ritkán gémeznek (horror stufákkal meg pláne) így az egyjátékos mód csapatos részét is ki kellett dolgozni: amikor egyedül vagyunk, akkor társunk irányítását a gép veszi át. Azt épp nem mondhatnám, hogy a világ legokosabb mesterséges intelligenciájával van dolgunk, például

Emlékeztek még a Rémségek könyvére? Vagy a Tudom, mit tettél tavaly nyáronra? Mindegyik film főszereplői tinédzseresek voltak, a kilencvenes években nagy sláger volt ugyanis a tini-horror műfaj. Az Obscure is nagy részben innen merít, hiszen tiniket fogunk irányítani egy démonok által megszállt suliban. Eleinte csupán annyi hőseink legnagyobb problémája, hogy

kivel randizik a legjobb csaj

az osztályban, illetve hogyan lehet betörni a számítógépes rendszerbe, hogy az osztályzataikat átírják, vagy hogy ki nyeri az iskolai kosárbajnokságot. Ez persze elég lémerül hangzik és még nagy jóindulattal sem lehet ráfogni a játék főszereplőire, hogy olyan marhára szimpatikusak lennének. Ugyanakkor a készítőik épp ebből a gyengeségből

kovácsoltak erőt, és ezzel őrizték meg a tini-horror filmek kicsit igénytelen, de mégis sajátos stílusát. Ahogy ugyanis a filmvászonon sincs igazán főszereplő ezekben a filmekben, itt is egyszerre több tinit irányíthatunk. Az is stimmel, hogy egyik filmben sem fakadunk könnyekre, amikor valaki meghal, és itt sem gáz, ha valamelyik általunk irányított szereplőt benassolja az egyik szörnyeteg vacsira, ugyanis úgy is be tudjuk fejezni a játékot, ha csak egyetlenegy hős marad életben. (Bár érdemes mindet megmenteni...)

Még nagyobb rajság, hogy az Obscure-al konzolon egyszerre

ketten is játszhatunk

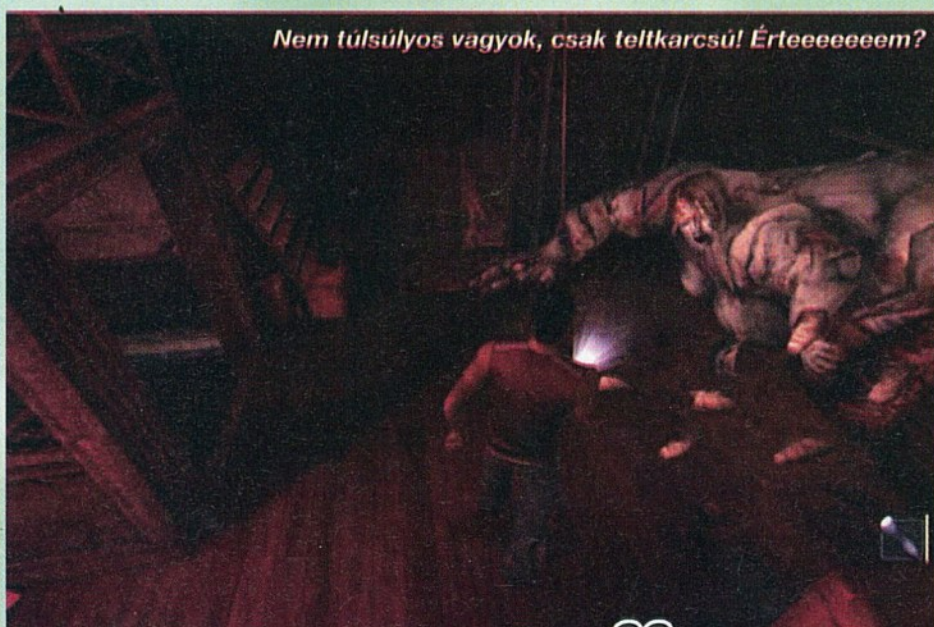
úgy, hogy a haver, vagy a csajod irányítja az egyik karit, te meg a másikat! Ehhez hasonlóval eddig talán csak a Resident Evil-ekben próbálkoztak, de ott sokkal kezdetlegesebb volt, itt viszont

néha előfordul, hogy társunk véletlenül fejbesom minket, vagy nem nagyon támadja a szörnyeket, amikor nincs elég jó pozícióban. Ugyanakkor, ha megnyomjuk a megfelelő gombot (PS2-n a lila négyzetet, Xboxon a sárga Y-t) akkor a cimbink és az általunk irányított karakter is tanácsokat tud adni, amikor egy új helyszínre érünk, hogy mit kéne tenni, vagy hogy érdemes-e még átkutatni egy adott szobát. Még nagyobb poén, hogy egyes helyeken csak társunk segítségével tudunk továbbjutni. A női WC-ben például van egy olyan szellőzőnyílás, ahová a szexis Shannont kell feltolnunk, mert mi magunk nem érjük el. Ilyenkor persze bepillantást nyerhetünk rövid kis szoknyája alá – nem egy utolsó élmény ez sem, minek is tagadnánk... (Node kérem szépen...! – Dr. Spock) A játék grafikája ugyan nem egetrengetően szép és a karakterek kidolgozottsága tekintetében alulmarad olyan nagyágyúk mellett, mint a Silent Hill-sorozat (kivéve persze Shannont), de azért összességében nem kell panaszkodnunk. Ha szereted a logikai részekkel tűzdelt túlélő horrorokat, és nem vársz Silent Hill-típusú borzongató történetre, vagy Resident Evil-féle kökemény vérengzésre, akkor szerintem érdemes kipróbálnod. Ha pedig ott a csajod, akkor fűzd be őt is egy kis multiplayerre! (A többi már rád van bízva...)

PC-S VERZIÓ

Az Xboxos verzió 2005 márciusában jelenik meg: némileg egyszerűbb és akciódúsabb játékmenetre lehet számítani. Óriási királyság, hogy női kalózkapitányt is irányíthatsz, amelyre a történelem során volt is nélda

PC
CD-ROM



Nem túlsúlyos vagyok, csak teltkarcsú! Érteteeeeem?



SANYI CSIBA ÉRTÉKEL

Egész jópofa kis tinis túlélőhorror kisebb hibákkal.

- Belerázódás Kicsit fura a gombkiosztás, de meg lehet szokni.
- Nehézség Amíg nem jössz rá, mit kell csinálni, elég nehéz.
- Újrajátszod? Igen, ha itt lesz a csajom, akkor talán kettesben.

7.5

MEGJELENÉS

Xbox, PC, PS2 február

World of Warcraft

PC
CD-ROM

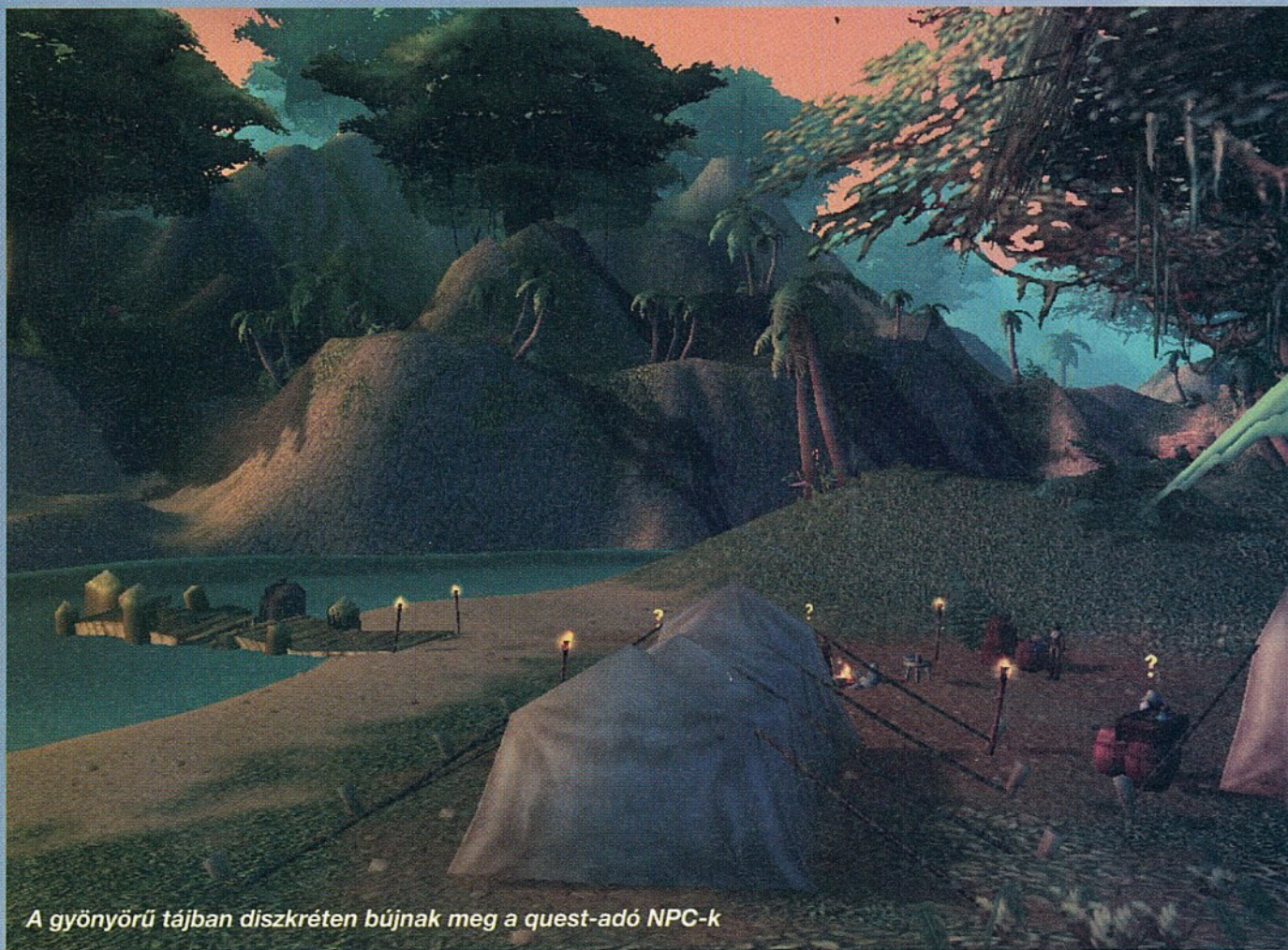
Röviden ■ csak-netes ■ fizetős ■ frenetikus

Nem igazán értem ezt az egész World of Warcraft-hisztit. Miért bolondult meg mindenki, aki csak részt vett a játék bétatesztjében és miért várja tűkön ülve a február 11-et, hogy végre tényleg nekilódulhasson a nagy kalandnak? Azt hiszem, teljesen bekattantak. Ahogy én is.

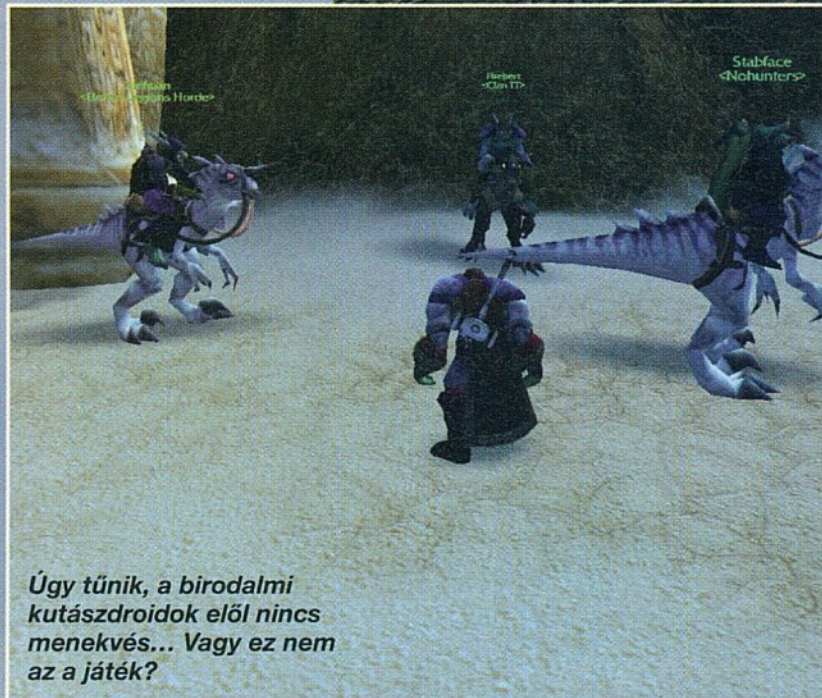
Amerikában a Blizzard kénytelen volt bevonni a boltok polcairól a játékot, mert egyszerűen nem bírták a szerverek a rengeteg játékost, Magyarországon pedig már előrendelésben elfogyott a WoW – pedig ez a csak neten játszható, havidíjas játékok esetén eddig példátlan. Azért ez jelenthet valamit, nem? De mi a titok, hol a trükk? Az alapszituáció nem sokban különbözik attól, mint amit más hasonló játékokban (MMORPG-kben) már láttunk. Választunk egy karaktert, majd különféle küldetéseket vállalva gyűjtjük a tapasztalatot (szó szerint) és boldogan nézzük, ahogy egyre ügyesebb-erősebb lesz. Közben persze keresztül-kasul bejárjuk a hatalmas világot,

néha egyedül, néha másokkal

közösen – nyilván utóbbi adja az MMORPG két legnagyobb varázsát, mert a közös játékélményt semmi sem múlja felül, a világ pedig annyira változatos és olyan gyönyörű, hogy hatalmas élmény felfedezni. És ez a közös játék teljesen más, mint amikor Counter-Strike-ban lőjük halomra egymást. Azzal sincs bajom, (sőt!) de ez sokkal-sokkal személyesebb. Annak, aki játszott a Warcraft III nevű stratégiával, a helyszínek, épületek már ismerősek lesznek, de aki nem, az is hamar felveheti a fonalat. A Warcraft története ugyanis két ősi ellenségről szól. Az egyik oldalon az emberek, a night elfek, a gnómkok és a törpék szövetsége áll, az élőhalottakkal, orkokkal, taurenekkal és trollokkal, vagyis a Hordával szemben. A játékos a felsorolt fajok bármelyikét kiválaszthatja és már csak annyit kell eldöntenie, hogy milyen típusú karakterrel kíván játszani: harccsal, paladinnal, sámánnal, pappal, mágussal, druidával, tolvajjal vagy warlockkal – bár ezek nem mindegyike választható az összes faj esetében (az emberek például nem lehetnek druidák, ahogy az elfek sem lehetnek papok). Mindegyik teljesen



A gyönyörű tájban diszkréten bújnak meg a quest-adó NPC-k



Úgy tűnik, a birodalmi kutászdroidok elől nincs menekvés... Vagy ez nem az a játék?



Mi csak öten voltunk, ők meg ketten... De győztünk, na, az a lényeg!

és villámokkal tesz rendet. Sejtettem, hogy hamar betelik az oldal és épp a legfontosabbat nem tudom elmondani a játékról, hogy miért muszáj kipróbálni – de nem is baj, mert nem tudom. Csak azt, hogy muszáj.

másfajta játékélmény

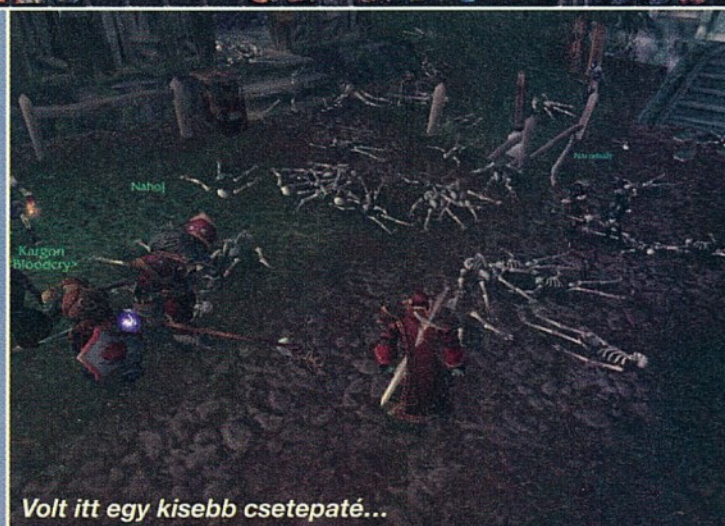
az olyan evidens különbségeken túl, hogy a varázsló inkább varázsol, míg a harcos harcol (ugyeugye?) a pap például inkább védő és gyógyító varázslatok terén jeleskedik, azaz közvetlenül csapattársait segíti, míg a mágus pusztító tűzzel

42 ÉRTÉKEL
Néhány a játékélményhez képest elhanyagolható hiba. Havonta két-három ezer forintot mindenképp megér!

- Belerázódás Percek alatt beránt a játék.
- Nehézség Hehh, kerüld azokat, akiknek a neve mellett „??” van.
- Újrajátszod Nem újra, hanem megállás nélkül.

9.5

MEGJELENÉS PC febr. 11.



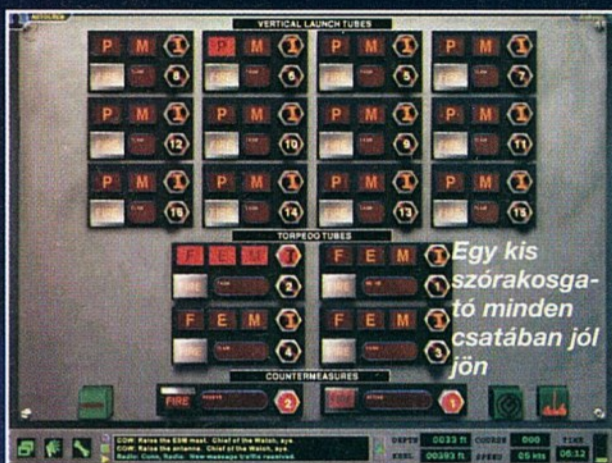
Volt itt egy kisebb csetepaté...

Dangerous Waters

PC
CD-ROM

Röviden ■ tengeralattjárós ■ sok gombos ■ szimulátoros

Veszélyes vizekre evezünk, amikor egy tengeralattjáró-szimulátorral ismerkedünk testközelből, elvégre ilyesmit még egyikünk sem próbált előben. Sőt, valószínűleg ezt nem is fogjuk kipróbálni.



nem egyszerű U-Boot szimulátor

itt bizony komplett tengeri csatákat kell kezelnünk, szabadon változtatva saját egységeink között, amelyeket egy elég átláthatatlan térképen koordinálhatunk. Természetesen a pokolian nehéz egyjátékos küldetések mellett egyenes multiplayer mennyország vár majd ránk, kooperatív és egymást büntető játékmódok tömkelegével, aki szereti ezt a stílust, egészen biztosan imádni fogja a kínálatot, ha túljut a kezdeti sokkon. Ugyanis ez a játék nem a kezdők világa. Eleinte nehéz, aztán csak egyre bonyolultabb és nehezebb lesz, végül csak az alkotók értik majd, mi is történik. Mi szöltünk: veszélyes vizekre evezünk!

Atengeri csatáknak megvan a maga gyakorlata (egyesek szerint művészete, megrögzött pacifisták lévén mi ezt az elméletet nem tudjuk magunkévá tenni, inkább pityangot tűzünk egymás hajába a mezőn), ezért irigylésre méltó az a fejlesztőcsapat, amelyik modellezni kívánja ezt a bonyolult folyamatot, ráadásul élethű módon. A Dangerous Waters esetében ez a szimuláció egész jól sikerült, gyakorlatilag a 2001-ből ismert Sub Command újgenerációs változatával van dolgunk, bár tegyük hozzá, hogy grafikailag még mindig lehetne szebbet alkotni, de mondjuk, hogy nagyot áldoztak a látványból

a játékélmény oltárán. Ez persze csak részben igaz, mert egy teljesen kezdő játékosnak közel egy hét, mire belerázódik a tengeri csatázásba, lévén, hogy itt a számtalan típusú élethűen kivitelezett tengeralattjáró irányítása mellett több tucat járművet is kezelnünk kell (egyszerre, real-time játékmenet lévén), példának okáért gyakran használunk majd SH-60B LAMPS helikoptert (ez a tengeri Black Hawk), vagy éppen P-3C Orion felderítő repülő. Ebből nem nehéz kitalálni, hogy a Dangerous Waters



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

A komoly szimulátor rajongók, és a haditengerészet teljes állománya most örülhet.

- Belerázódás Nagyon-nagyon hosszú idő az
- Nehézség Jómagam könnyebben szelídíték meg egy bengáli tigrist
- Újrajátszod? Van két életem?

7

MEGJELENÉS

PC febr. 28.

Champions: Return to Arms

Röviden ■ kalandozós ■ varázslós-kardozós ■ akció

PlayStation

Nincs új a nap alatt, akárhogy is nézzük a dolgokat. Ettől függetlenül lehet nagyon jó fantasy-akció játékot csinálni, csak éppen mindenből össze kell lopkodni a dolgokat. Van, akinek ez remekül megy.

ASony-nak ez kétségtelenül megy. Nem tett mást ugyanis, csak fogta a Baldur's Gate: Dark Alliance-t, jól összerázta, mellécsavart egy kellemes, de nem túl eredeti történetet, jól kifozta a grafikát, és máris kész lett a Champions of Norrath, amely konzolos körökben akkora siker lett, hogy nem kellett sokat várni a folytatásra. Meg kell hagyni, a túlzottan is egy-

szerű recept ellenére a siker megérdemelt, mert az első rész kellően szórakoztató lett és a nemrég megérkezett folytatás sem vallott csődöt, hozta a formát, és annyi újítást, hogy életben tartsa a rajongók vérkeringését. A játékmenet

maradt a régi

tehát egy külső nézetes BG:DA-szerű akciójátékot kaptunk, két új karakterrel, számtalan új tárggyal, fegyverrel, képességgel. A történethez sem kellett kreatív továbbképző kurzus, ugyanis az előző rész végén Norrath hősei alaposan szétverték a gonosz Innoruuk istent, de most a hívek elkezdtek összeszedni mentoruk darabjait, hogy felélesszék őt, és elhozzák a már hön áhított sötét kort. Persze ehhez kedvenc barátainknak is lesz egy-két szava, és már indulhat is a „kihaennem”. Van itt kérem netes multiplayer, kooperatív kétjátékos mód (vagy akár négy is, ha veszünk multitapet), sőt, a szoftver még a billentyűzetet, egeret, és a fejmikrofont is támogatja, hogy segítse a sok Norrath-béli bajnok vérbő munkáját. Ez kérem profi munka a javából, még akkor is, ha hatalmas másolat az



Na most aztán tényleg felhúztam magam!

egész. Lehet persze erkölcsi alapon háborogni (én is ezt tettem), de ahogy elindul az első küldetés, az ember csak rákönyököl a controllerre, és már el is felejt, hogy elvei ellenére érzi baromi jól magát.



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Én csípem, még akkor is, ha ezek a gamák egymást klónozzák. Nem mérföldkő, de a tévé elé szegez.

- Belerázódás Kb. 10 perc alatt minden megy a maga útján
- Nehézség Az elvárt szintet hozza, végig lehet tolni eszméletvesztés nélkül
- Újrajátszod? Mivel vannak rejtett extrák, egészen biztos

7.5

MEGJELENÉS

PS2 febr. 7.



Cops 2170: Power or Law

Röviden ■ körökre osztott stratégiás ■ cyberpunkos ■ gondolkodós akciós

PC
CD-ROM

Gyúrjuk össze a DeusEx-et a Fallouttal és fűszerezzük meg mindezt egy kis Jagged Alliance-szel, végül szórjunk rá egy kis X-Comot is. Voilá, elkészítettük a Cops 2170-et!

A World Of Warcraft európai bétájának fogságából kiszabadulva igen komoly úrt éreztem magam körül a galaktikus játékmindenségben. Mielőtt a pánikhangulat és az ezzel vegyített világvége-érzés teljesen eluralkodott volna rajtam, 42 a kezembe nyomta a Cops 2170: Power of Law-t, mely egymagában szeretné ötvözni a régi idők nagy körökre osztott stratégia klasszikusait (hő-hő) és a modern cyberpunk életérzést. A történet szerint tehát 2170-et írunk, – ugyan ki hitte volna? – ahol túl nagy a szakadék a társadalom gazdag és szegény rétege között, ennek eredményeként a

bűnözési faktor

soha nem látott magasságokba szökik. Ez egész véletlenül pont kapóra jön a csinos újoncnak, Kathrinnak (nektek csak Kati!). Ránk vár az a

megtisztelő feladat, hogy megtisztítsuk a várost a bűnözéstől. Kathrin tehát friss, ropogós újoncnak számít, aki most végzett a rendőrákadémián, és alig várja, hogy élesben elmondhassa a jól betanult „joga van hallgatni, minden, amit mond, felhasználható ön ellen” szöveget. Idáig azonban elég rögzös és türelemmel kirakott út vezet. Legelőször át kell verekednünk magunkat az igen puritán menürendszeren és az első gyakorló küldetésen is. A szokásos „egyedül rambózzatok” stílus itt nagyon nem fekszik – ezzel először akkor szembesülhetünk, mikor a rosszarcúak megpróbálnak közelebb kerülni hozzánk (és most nem kell egyből rosszra gondolni). Ilyenkor ne várjuk meg, hogy megkérdézzék, Katának akad-e esetleg még egy fölös Pepsije, hisz a játék azonnal körökre osztott akciómódba vált. Egész egyszerűen szemtől szembe elő kell kapni, kinek milye van! Kathrin retiküljéből ilyenkor gyorsan szedjük elő a fellelhe-

tő dolgokat, khm... azaz inkább maradjunk csak a pisztolynál, a gránátnál és egyéb lőfegyvereknél, melyekkel jól arcon küldhetjük a tömeget. Persze elsőre nem eresztethünk bele

mindenkibe négy-öt tárat

csupán a rendelkezésünkre álló akciópontok függvényében. A játékban lehetőségünk van a híró mellett társakat is irányítani, TPS illetve FPS módban egyaránt. Ez utóbbit annyira ne erőltessük, azért annyira nem szép a grafika, mint ahogy azt előzetesen beígérték. Mivel alap szinten maximum halálra röhögtethetjük a fegyvereink láttán a különféle cybermonsztrákat, nagyon is érdemes a ranglétrán előre törni, hisz később csak így juthatunk hozzá a táposabb csúzlíkhöz, páncélokhoz és extra kütyükhöz. A küldetések előrehaladtával már célkövetős rakétavetővel, mozgásérzékelővel ellátott robbanószerekkel, speci puskákkal igazgathatjuk helyre a rosszarcú droidok séróját. A játék összeségében egy erős középezt érdemel csupán, ez betudható a gyenge muzsikáknak, az AI fejletlenségének és a néhol előforduló idegesítő hibáknak. Azt hiszem, nem ezek azok a droidok, akiket mi keresünk!



Én mondtam, hogy mindig a piros drótot kell elvágni!



Na skacok, akkor kezdhezzük a legénybúcsút?



Uram! Jelentem meghozták a pizzát!



Már csak egy pálcikát kell kilőni és miénk a földij!



ASZPIK ÉRTÉKEL

Azokon a bizonyos napokon elő lehet venni egy kis szórakozásra, hosszú távon felejthős!

- **Belérázódás** Nem nagy ügy, hamar bele lehet szokni
- **Nehézség** Nem nehéz, de minimális taktikai érzék ajánlott
- **Újrajátszod?** Talán egyszer

5.5

MEGJELENÉS

PC febr.

Robots



Röviden ■ aranyos ■ robotos ■ gyerekes

Folyton csak a robotolás. Lótunk, futunk. Dolgozunk, tanulunk. Fekszünk, kelünk. Olyanokká válunk, mint egy gép. De sebjaj, szorítunk egy kis időt a szórakozásnak is, és gyorsan betöltjük a Robots-ot.

Ha még többségnek nem mond semmit a Robots cím, az csak azért lehet, mert még nem indult be a reklámhadjárat, amely az ilyen kaliberű animációs rajzfilmeket meg szokta előzni. A Robots játékprogramot ugyanis az azonos nevű mozifilm „ihlette”. Amennyiben szeretnénk fennköltén fogalmazni, akkor azt mondanánk: azért készült a szoftver, hogy teljesebbé tegye a filmélményt. De nem szeretnénk, úgyhogy maradjunk annyiban: eggyel több helyről célozzák a zsebünkben csörgő dellát. Pontosabban azokat, akik nyakában, karján, lábán egy-két-három-sok kiskrapek csüng. A történet ugyanis meglehetősen banális, s ellentétben például a Shrekkel, ez valószínűleg kevésbé köti le a

társaságát. Rodney Copperbottom egy szegény családban felcseperedett (felupgrade-elt) tehetséges robotifjú, akinek legfőbb vágya, hogy híres feltaláló legyen, s ezért elindul Robot Citybe, hogy megváltsa/megmentse a világot. Ebből már tudható, hogy egy olyan világba csöppenünk, ahol emberek helyett robotok élnek mindennapjaikat, de ők is ugyanazokkal a problémákkal szembesülnek, mint mi. A rajzfilmszerű látvány miatt a játék elejétől kezdve úgy érezzük, mintha egy interaktív mozi szereplői lennénk. Rodneyt irányítva fémhulladékot (ezek szolgálnak pénzként és lőszerként is), illetve fontos találmányok terveinek darabkáit kell összeszednünk, hogy továbbjuthassunk a következő pályára. Összegyűjtött vacakjainkat kiegészítőkre, extra felszerelési tárgyakra, de akár fegyverekre is költhetjük. Igen, annak ellenére, hogy a szoftver nyilván a legkisebb

gamereket szeretné „rabláncra fűzni”, nem mentes az erőszaktól. Nemcsak rámpáról rámpára kell ugrabugrálnunk, hanem néha előkerül a csavarokat és

anyákat köpködő

pisztoly, vagy ha minden kötél szakad, a... hogyishívják... franciakulcs (ha nem így nevezik, akkor sem kéretik megkövezni) (Nem baj, Lucy, a francia lényeg! – Dr. Spock). Mi tagadás, nem örülnék, ha a gyermekem egy hatalmas vassal püfölné a robotpítbullokat, de még mindig inkább ezzel szórakozzon, mint a Doom 3-mal, nem igaz? Már említettem, hogy felnőtt lelkületűeknek nem való a Robots, de rögtön kiderül, a gyerekek sincsenek könnyű helyzetben. Az irányításról van szó, ami egyenesen katasztrofális – legalábbis az általunk tesztelt PC-s verzió esetén. Egy zongoraművész még csak-csak elboldogul azzal a 9-10 billentyűvel, amelyeket szinte állandóan egyszerre – vagy nagyon gyors egymásutánban – kell használni, de nekem bevallom, sok volt. És azt hiszem, majdnem szőke létemre is legalább annyira jól bánok a klaviatúrával, mint a célközönség, azaz egy 10 éves kisser. Ez a borzalom nyilván csak a PC-verzióra érvényes, játékvezérlővel a kézben már minden szebb és jobb.

tizenakárhányon túliak



Szép kutya, okos kutya, repülő kutya!



Kisasszony, fél deci ólommentes rendel



Akkor talán beszélni kéne Robot City főépítészével...



LUCY FAIR ÉRTÉKEL

Nagyoknak gyerekesen egyszerű játékelemek, kicsiknek felnőtteken bonyolult irányítás. De azért aranyos.

- Belerázódás Pár perc alatt kiismerhető
- Nehézség Türelmetlenek kerüljék
- Újrajátszod? Inkább megnézem a moziban

6

MEGJELENÉS

PC, PS2, Xbox március



A savas folyadék annyira ízlik Rodney-nak, mint kisgyerekeknek a spenót



Szülővárosunk nem kifejezett metropolisz. Nem csoda, hogy hamar lepattanunk.

Ace Combat 5 Squadron Leader



Röviden ■ repülős ■ szimulátoros ■ bombakioldós

Bár a millió dolláros mosolyú Tom Cruise már kiment a divatból, azért a Top Gun még sok ember szívét megdobogtatja. Elvégre ki ne szeretne vadászpilóta lenni, pláne, ha ez jelen esetben nem jár azzal a veszéllyel, hogy egy esős napon összehajtott zászlót küldenek anyánknak.

Az Ace Combat még a jó öreg PS-en szerzett hírnevet, összesen három rész futott ki a szürke konzolon, aztán a PS2 debütálása után nem sokkal érkezett a negyedik epizód is, ami az akkori viszonyokhoz mérten ha-

talmas fejlődést mutatott, főképp grafikai szinten. A Namco egész egyszerűen megérezte, hogy a jónép mit is vár egy vadászrepülő-szimulátortól: játszhatóságot, élvezetet, akciót. Ezt mindig meg is kaptuk, talán ezért is van helye még a polcon egy ötödik résznek, amely jelen esetben nem hozott olyan nagy újítást, de lássuk be, már nem nagyon van hova újítani. Az Ace Combat 5: Squadron Leader csodálatosan szép játék, kellemes sztorival (eddig nem nagyon volt ilyesmi), 30 hatalmas küldetéssel, amelyek során

– ha az MI is úgy akarja – követik is azt. A repülőök csodálatosan vannak modellezve (ráadásul valódi gépekről van szó, nem ilyen arcade utánzatokról), minden küldetés nagy teret biztosít, közel 100 négyzetkilométernyi területet repkedhetünk be a bevetések során. A zenék és a hanghatások is kellemesen dobják a hangulatot, szóval összességében nem lehet okunk panaszra. A multiplayer mód hiánya viszont már konzolos szemmel is kiábrándító, ha már taktikai szimulátort csináltak, nem ártott volna online támogatás. Na, majd legközelebb.



Jééé, látom a házunkat!

egyedül és kötelekben

is repülhetünk bevetésre. Igazán ez az egyetlen újítás, hogy taktikai vonalat is hoztak a játékmenetbe, vagyis a játékos bevetés közben parancsot adhat társainak, akik



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Igazi konzolos élvezet, nem valódi szimulátor, inkább csak szórakoztat. Ez a dolga.

- **Belerázódás** Fél óra alatt rájön mindenre az ember
- **Nehézség** Végig lehet tolni komolyabb idegösszeomlás nélkül
- **Újrajátszod?** Néha újra elő lehet venni, de idővel azért megkopik

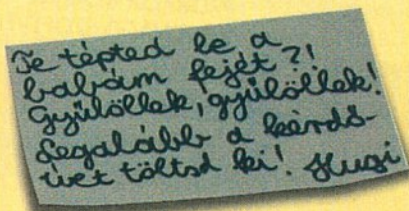
7.5

MEGJELENÉS

PS2 febr. 23.

Dark Wind

Röviden ■ tényleg verekedős ■ inkább röhejes



Csináljunk valami teljesen új konzolos cuccot! – mondta egy napon a nyakkendőös kreatív, és a vállalat tapsolni kezdett. Aztán valaki megkérdezte halkán, hogy mit? Erre azóta sem kapott választ.

Az Atomic Planet valahol nagyon elgányolta a dolgot, nem lehet szépíteni. A fiúk kitalálták, hogy az EyeToy-os vonal mellé kell még egy fél-virtuális eszköz, amely segítségével mi magunk lehetünk a játékok hősei. Ebből kerekedett egy GameTrak nevezetű cucc, amely

leginkább a motion-capture technológiának felel meg, remélhetőleg kiváló tehetséggel megáldott Aszpik kollégám okosabb definíciót agyal majd ki hozzá. Ötletnek nem is lenne olyan rossz, csak jött mellé a Dark Wind nevet viselő játék is, amely valami nagyon komoly és fantasy produkció szeretne lenni, de még egy rozsdás löncshúskonzerv-nyitógató szimulátor is szórakoztatóbb élményt hozna ennél. Persze jó poén, hogy mi magunk üthetjük

az ellent, de azért még technikailag nem értük el a virtuális szimulációk szintjét, így az élmény az erősen langyos lábvíz kategóriába sorolható, és akkor tele voltam jóindulattal. Jöhet még az érvelés, hogy legalább mozog a játékos, és az aerobikos Norbi is megsimogatná a buksinkat, mert égetjük a zsírt, de azért szívesebben tolom végig a Bíró Ica összet, minthogy lélektelenül lötyögjek a tévé előtt néhány elbarmolt pixelmaca és röhejes keménycsávó társaságában. Szerencsére lehet egymás ellen is bunyózni osztott képernyőn, de kérdelem én, ki a búbánatos fészkesnyavalya fog venni két GameTrak-ot, csak hogy a haverjával nyomuljon, amikor ingyen is hülyére verhetjük egymást, teljesen valóságúen. Ugye, Sanyi?

Ha már kiütöttél, nem adod meg a számod?



El kéne már mennem manikűrözni



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Lett volna egy jó ötlet, de most semmi jó és semmi ötlet nem lett mégsem.

- **Belerázódás** Rángatni kell a zsinórokat, ütni a levegőt
- **Nehézség** Nehezemre esett ilyen visszafogottan fogalmazni a cikkben
- **Újrajátszod?** Ha meglátom azt, aki ezt kitalálta, azzal majd lejátszom

3

MEGJELENÉS

PS2 már kapható

MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL!

MELLÉKLET 3 CD

Megújultunk!

MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL!

DUPLA DVD-VEL!

Megújultunk!

PC WORLD

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN 14. ÉVFOLYAM 2. SZÁM 2005. FEBRUÁR ÁRA: 1847 FT, ELŐFIZETÉSSEL 1160 FT

DVD melléklet

Nézze is!
Tévéműsor a DVD-n!

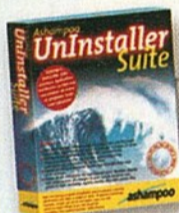
45 perc
PC Studio

AJÁNDÉK



EXTRA

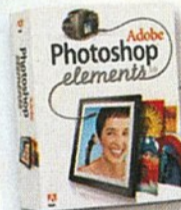
ADOBE
Premiere Elements
PRÓBÁLJA KI AZ OTTHONI
VIDEOVÁGÓ SZOFTVERT!



AJÁNDÉK

TELJES VERZIÓ

ASHAMPOO
Uninstaller Suite
SEGÍT NYOMTALANUL ELTŰNTETNI
A FELESLEGES PROGRAMOKAT



AJÁNDÉK

EXTRA

ADOBE
Photoshop Elements 3.0
RENDSZEREZZE ÉS RETUSÁLJA
DIGITÁLIS FÉNYKÉPEIT!

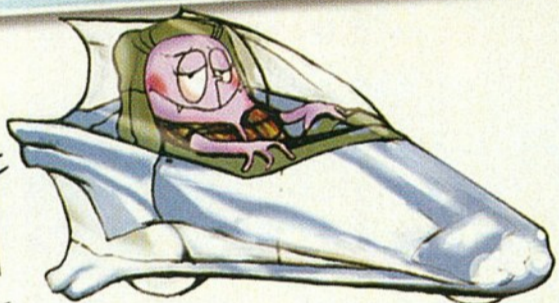


AJÁNDÉK

EXKLUZÍV

Tajgeneráló szoftverek
TEREMTSE MEG SAJÁT

Túl a holnapon



Küszöbön a jövő



Titkos aranybánya



A Windows rejtett eszközei

Robotsereg

Már a spájzban vannak!



Megújult a PC World!

Keressd az újságárusoknál!

www.pcworld.hu

PCWORLD

A legolvasottabb PC-s magazin

Csítz

Összegyűjtöttünk Nektek néhány cheat-et azokhoz a játékokhoz, melyekről ebben a számunkban írtunk. Akinek valamilyen extra kívánsága van, küldjön SMS-t és segítünk – erről külön dobozban olvashattok.

SMS HELP

Kinyírnak?
Lelőnek?
Szétlapítanak?

SEGÍTÜNK!

Ha elakadsz egy játékban és gyorsan cheat-re van szükséged, ne habozz: küldj SMS-t a

06-90-632-311

számra, írd be hogy TIPP és a játék nevét. Ha az adott játékhoz már vannak cheatek, a következő GamePro-ban itt megtalálod! E-mail címedet mindenképpen mellékd, hátha nem marad hely az oldalon válaszolni, akkor e-mailt küldünk!

Az SMS rendszer működtetője a D.C.Lax Kommunikáció
Ügyfélszolgálat: 061 - 264-2443
Mail: info@lax.hu, Internet: www.lax.hu

Önök kérték

Ide kerülnek azok a tippek-cheatek, melyeket Ti kértetek, SMS-ben:

The Sims 2

Nyomj egy Ctrl+Shift+C-t és üsd be: boolProp testingCheatsEnabled true

Create-a-Sim módban nyomj Shift + N-t mielőtt megcsinálnád a simedet, (bőrszín, ruhák...) ezt Shift + M-mel kapcsolod ki. Live módban nyomd le a shiftet és klikkelj egy simre, erre felugrunk egy debug menü.

A cheatekhez nyomd meg a CTRL + SHIFT + C-t és használd az alábbi kódokat:

motherlode	50,000 simoleon
clear	eltünteted minden cheatkódot a képernyőről, de a hatásuk megmarad
exit	becsukja a cheat ablakot

kaching

twinzr2cute

autopatch (on/off)

help -all

StretchSkeleton

moveobjects (on/off)

slowmotion

1000 pénz

ikrek születnek egy gyerek helyett

tudatja, hogy van-e elérhető patch a játékhoz (jó kis cheat, mi?)

kilistázza a cheateket (miért is strapáljuk itt magunkat...)

a sims alacsonyabb vagy magasabb lesz

mozgathatunk és törölhetünk minden tárgyakat

leelaaaassíííítjaaa aaa

jááááátéééékooot (1-8 között írd be egy számot is, 0 a leglassabb, 8 a leggyorsabb)

Earth Impact

A minijátékot a „Reliance” szinten keressük. Miután bementünk az épületbe a szellőzőn keresztül, találunk egy szobát tele örökkel és egy játékgéppel. Öld meg azt az őrt, amelyik épp a játékgéppel játszik, majd használd a masinát. Később már bármikor játszhat az Earth Impact-tel, amikor a „pause” menüben vagy.

X Space ,92

Ezt a minijátékot a „Madness” szinten rejtették el. Egy raktárhelységben van, fent a polc tetején (telekinézissel kell leszedni). A szobát könnyű megtalálni, mert egy ajtaja van (más szobából nem lehet átjárni) és kamera van a bejárat fölött, illetve őr védi. (Ha kilőjük az őrt, később másik jön helyette.) A játékot a szinten található bármelyik számítógépen aktiválhatjuk, később már a „pause” menüből is elérhető.

Street Racing Syndicate (PC, PS2, Xbox)

Nyomj a főképernyőn egy [fel], [le], [bal], [jobb]-ot, majd géped be az alábbi kódok valamelyikét:

SICKJZA
IGOTGST
MYTCGTS
FIXITUP
RENESES
GORETRO
GOTPOPO
SICKGDB
LETMEGO

1996 Supra RZ
1999 Mitsubishi Eclipse GS-T
2004 Toyota Celica GT-S
ingyenes autójavítás
Mazda RX-8
PacMan matrica
rendőrautó
Subaru Impreza Sti
A következő három alkalommal ha elkap a rendőr, megúszod figyelmeztetéssel

Obscure (PC, PS2, Xbox)

Az extrákhoz csak végigjátszás után férhetsz hozzá.

galériák: mindenképpen megkapod, ha később más nehézségi fokozaton újra végigjátszod, más képekkel.
lézer-irányzékos pisztoly: ha normál módon végigjátszod a játékot, a következő végigjátszás során ez lesz az első fegyver, amit találsz

buzogány: ugyanaz, mint az előző, csak épp easy mód esetén

„Morgenstern” üto: végigjátszás után kezdj új játékot „special” módban
videoklipek: minden nehézségi szinthez más klipek tartoznak, minden végigjátszás után megkapod új ruhák: érdemes minden karaktert életben tartani a játék végéig, minden túlélő új szett ruhát kap a következő végigjátszásra. Ha mindenki túléli, alternatív befejezést kapsz.

Playboy: The Mansion (PC, PS2, Xbox)

A különféle extrákhoz az alábbi feladatokat kell teljesítened

Artsy Bunny Shirt	Az ötödik küldetésben tedd Karmyn Chase-t a címlapra
Barely There Plus	A nyolcadik küldetésben szerződtesd le Carmen Electrát
Brass Bed	teljesítsd a kilencedik küldetést
Bunny Back	teljesítsd a harmadik küldetést
Butt'r'fly	emelj fizetést az ötödik küldetésben

A játék elkezdődött!
Küldd a GPGAME kódot a 1784-re, és válaszolj helyesen 1 kérdésre!
NYERJ egy különleges, DVD-lejátszásra is alkalmas X-BOX játékgépet a 3 legizgalmasabb játékkal!
RÁADÁSUL 1 teljes éven át, havonta két új játékot kapsz!

SMS: 240 Ft+ÁFA (60 Ft). Játék vége: 2005.03.06. Sorsolás: 2005.03.07., közjegyző jelenlétében.
Info: 06-1-422-3490. Játék és adatvédelmi szabályzat: www.telefor.hu



DIVX POD

Azt már megszokhattuk, hogy egyre másra jönnek az iPod másolatok. Most azonban meglepő módon egy tényleg jól sikerült koppintáshoz van szerencsénk. Persze erős túlzás ezt másolatnak nevezni, csupán a bejáratott márkanév egy részét nyúlták le. A kis cselesek! A DVX Pod a legismertebb video tömörítési formátumot, a DivX-et támogatja főként. Persze emellett ismer szinte minden egyéb formátumot. (AVI, MPG stb.) A beépített merevlemezeken kedvenc filmjeinket, videoklippünket tolhatjuk. A legpoénosabb az egészben, hogy még MP3 hallgatásra is kitűnően használható. Lehet, hogy itt az ideje lecserélni az iPodot egy 20GB-os DVX Podra?



HDD-s video lejátszó
www.mobinote.com.tw
 Ár: 110 000 Ft
9

6 GB-OS CF KÁRTYA

A CD lemez már a múlté! Ugyan ki az aki még CD-n hallgatja a zenéket? Hisz ha szerencsénk van, egy albumon jó ha 10-14 szám található! Helyette már inkább érdemesebb memóriakártyán tárolni a cuccokat. Ha van egy PDA-nk vagy memóriakártyás mobilunk, esetleg MP3 lejátszónk, akkor nyert ügyünk van. A manapság legnagyobb CF kártyát a Western Digital műhelyében hegesztik össze, és kapacitása eléri a 6 GB-ot. Ez annyit tesz, hogy körülbelül

Memória kártya
www.westerndigital.com
 Ár: még nem kapható
8.5

4-5000 zene számot zúzathatunk le róla. Más kérdés, hogy 6 GB-nyi MP3 feltöltése beletelik majd egy kis időbe.



Hi-tech rovat

Üdvözlünk mindenkit a Hi-tech rovat legfrissebb adásában. Mint mindig, most is a legújabb, legmenőbb, legpoénosabb kütyüket, technikai újdonságokat fogjuk bemutatni Nektek. Van itt minden, ami szem s szájnak, kmmm... ingere: láncfűrészkes controller, kormányteszt, illetve hódításra alkalmas kütyüs tanácsokat is osztogatunk. Folytatjuk az igen nagy népszerűségnek örvendő interjúsorozatunkat is, ezúttal a filmes Tomb Raider III. részének főhősnőjét faggatjuk ki. Ne menjetek sehova, a reklám után hamarosan visszajövünk!

Fogyjunk le a játék közben!

A legpoénosabb PS2 kiegészítő!

Nem kis riadalmat okozott, mikor megérkezett szerkesztőségünkbe a Gametrak. Az Oroszországból hozatott nukleáris atomtudásainknak sem sikerült elsőre kideríteniük, hogy tulajdonképpen mi is valójában ez a fura szerkezet és hogyan kell működésre bírni: a különös hieroglif írásjeleket sehogy sem tudtuk megfejteni. Aztán rájöttünk, hogy csupán fejfelé tartjuk a használati útmutatót... Először azt hittük, hogy Schobert Norbi legújabb fogyasztógépét van szerencsénk kipróbálni, aztán hamarosan konstatáltuk, hogy nem is tévedtünk olyan nagyon sokat! Egy újabb örültség szemtanúi lehetünk. Sanyit megkértük, hogy próbálja ki a szerkezetet (hisz ki tudja, lehet, hogy veszélyes). A dolog pikantériája, hogy a két madzag végén lévő kesztyűbe bújva a cucc érzékeli a kézmozdulatunk irányát és az ütegeink erősségét. A mellékelt PS2-es verekedős játék segítségével súlyos pofonokat oszthatunk a rosszarcúaknak. Azon kívül, hogy egy pályán piszkosul el lehet fáradni a levegőszörnyek elnászpángolásával, még az ebédnél felhalmozott kalóriákat is elégethetjük. Jó mi?



ALTEC LANSING IMMINI

A lemezes MP3 lejátszók korszakában azt hiszem mindenki hallott már az iPod-ról. Nos, aki nem, az nagyon gyorsan vegye elő a GamePro előző számát! Tehát ez a kis praktikus kiegészítő gondoskodik róla, hogy ne csak a fül dugáson keresztül élvezhessük a legújabb nótákat, hanem megoszthassuk azokat barátainkkal is. Nincs is jobb, mint a metróban vagy a buszon tolni egy kis muzsikát. A két hangszóró közé kell behelyeznünk az iPod lejátszónkat, majd egyszerűen kapcsoljuk be. A hangszórók a lejátszótól szívják el az életet jelentő feszítést, így számolnunk kell azzal, hogy a lejátszási idő jelentősen csökkeni fog!



iPod hangszórók
www.ipod.com
Ár: 30 000 Ft

7.5

SHUTTLE SN85G4V2 XPC BAREBONE

Az előző számunkban bemutattuk a Mac Mini-t, melynek nagy előnye a kis méret és a csöndesség volt. A barebone névre keresztelt mini PC-k szintén rendelkeznek eme jó tulajdonságokkal, sőt! A Mac-kel ellentétben nem csak passziánsszal üthetjük el az időnket, de a legújabb játékokat is tolhatjuk vele. A barebone házak érdekessége, hogy mi magunk legőzhatjuk össze a gépünket, beletéve a legmenőbb és legerősebb hardver elemeket. Felejtsetek el a ciki, másfél méteres, 40 kilós toronyházakat, lanpartyn ezzel kell feszíteni!

Mini PC
www.shuttle.com
Ár: kb. 90 000 Ft

8.5

Cipőálló notebook?



Sanyi ismét
tesztel

Tisztában vagyok vele, hogy a mi Sanyink nem rendelkezik olyan szakkal, mint a hardver tesztelés. Ő azonban a múltkorai teleföntörés óta erőteljesen szabadkozott, hogy az csupán a véletlen, illetve a két marék rizsért dolgozó figyelmetlen vendégmunkások műve volt. Mivel olyan ártatlan tekintet vágott, egyből meglágyult a szívünk és kénytelenek voltunk megsajnálni, így ismét beengedtük a mi kis féltett tesztlaborunkba. Nem is volt semmi gond, fél szemmel mindig azt lestük, mit csinál. De egy óvatlan pillanat a vesztünket okozta, azaz egész pontosan az IBM egyik noteszgépének jelentette ez a szörnyű véget. Az történt ugyanis, hogy a mi drága Sanyinknak megütötte a fülét Lucy poénos megjegyzése, miszerint ez a gép is biztosan törésálló. Nos, Sanyinak se kellett több, és hogy bizonyítsa ennek ellenkezőjét, titkos acélbetétes bakancsát vetette be. Mondanom sem kell, hogy nézett a gép tulajdonosa, mikor visszaadtuk a tesztkészüléket a kijelzőn közepén éktelenkedő 45-ös bakancssal...

Válasszunk fegyvernemet!

A minap kellemes élményeket idézett fel bennem a mi kis kormánytesztünk. Miközben hegesztettem fel az íróasztalomra a force feedbackes kormányokat, mosolyt csalt az arcomra egy régi emlék (*Remélem, szemüveget használtál! – Dr. Spock*). Eszembe jutott, milyen görcsösen is kapaszkodott az oktató, mikor a jogsímat szereztem. Csak az a szörnyű baleset ne lett volna... No de mindegy. Az a fő, hogy a vezetési tudásom tovább csiszolgom a GTA 4-ben és ezt Nektek is csak tanácsolni tudom. Aki azt hiszi, hogy a kontrollerrel való bénázgatás a menő, az nagyon téved. A legnagyobb feelinget egy valódi kormány jelenti, melyből a legjobbat most be is mutatjuk Nektek!

Logitech Driving Force Pro PS2 kormány

Mivel PS2-n is szép számmal vannak száguldós-autóversenyzős játékok, így kénytelenek voltunk beszerezni egy valamirevaló PlayStation kormányt is. A bőséges kínálat közül nehéz volt a döntés, de végül a Driving Force Pro-ra esett a választásunk. Lucy meggyőződött, hogy a sebváltós mindig jobb! (Nem akarom tudni, hogy ezt hogy értette... (*Nekem tegnap este elmagyarázta...* © – Dr. Spock)) A választás mindenesetre jónak bizonyult, mert tényleg élvezetesen dolgozik a cucc. A fogása nagyon kellemes, a pedálok is pont talpra állnak. A váltó jól szuperál, masszív darabnak tűnik, bár Sanyinak nem mertük megmutatni. Ha szereted az autós játékokat, akkor kötelezően be kell szerezned egy ilyet!



Logitech Precision Vibration Feedback

Bbox gamepad
Akárki akármit mond, azért a kontroller soha sem fog helyettesíteni egy remek kis kormány-pedal kombót. A műértőknek az Xboxhoz is érdemes tehát beruházni egy kis luxusra. A PC-s verzióhoz képest ez a kormány valamivel nagyobbacska, így nem csak a sportos vezetésnél fogjuk nagy hasznát venni, de a kényelmes krúzózásnál is lazán félkézzel elboldogolunk majd vele. Azért ne nagyon kalandozzon el a kezünk másfelé, mert a beépített szervomotorok egy erősebb kanyarban kellemetlen meglepetéseket tudnak okozni. Egyetlen szépség-hibája van csupán, a manuális sebváltót sajnos lefelejtették róla.



Logitech MOMO Racing PC-s kormány

Minden PC-s életében eljön az a pillanat, amikor elcsábul és megveszi élete első kormányát. Hogy ez a lehető legjobb élmény legyen, érdemes a Logitech kormányok között szétnézni. A MOMO névre hallgató modell minden igényt kielégít. Na jó, majdnem mindent! A beépített Force Feedback rendszer élethűen képes visszaadni a versenyautónk viselkedését. Legyen szó kicsúszásról, ütközésről vagy éles kanyarról, alaposan kell kapaszkodnunk a kormányba, hogy ki ne essünk a kocsiból. Különösen tetszett a kormány melletti manuális váltó, melyet akár bal oldalra is átszerelhetünk.



Hollywood házhoz jön

Julia Roberts interjú

A GamePro olvasói abban a kiváltságos helyzetben vannak, hogy elsőként olvashatnak a titokban készülő, Oscar díj-gyanús Tomb Raider III című filmről. Meglepetésünkre a főhősnőt, a szexi és közkedvelt Lara Croftot Angelina Jolie helyett a megnyerő mosolyú Julia Roberts fogja alakítani. Őt kérdeztük a forgatás egyik szünetében.



Aszpi: Milyen nehézségekkel kellett megküzdened azért, hogy megkapd a szerepet?

Júlia: Hát ott volt az a szőrös producer, John. És utána az a kis alacsony dagi Ed, aki a forgatókönyvet írta. No meg a fél stáb, bár őket már a Micsoda nő kasztrolásánál volt szerencsém közelebről is megismerni. És még...

Úgy értem, milyen nehézségekkel találkoztál a forgatás során?

A legnehezebb az volt hogy a főhősnő mellel picit jobb adottságokkal rendelkezik, mint én. Ezt úgy oldottuk meg, hogy a közeli volt NDK területéről szereztünk néhány hormontúengésben szenvedő férfit. Őket alkalmaztuk melldublörként az ágyjelenetekben is.

Khm, ezek szerint van romantikus szál is a történetben?

Igen. Van egy megható jelenet, amely Lara és az iránta komoly érzelmeiket tápláló, Földet fenyegető főellenség között, azaz a kozmikus gonosz zöld trutymós takony között bonyolódik.

Lara milyen extra futurisztikus fegyvereket, kütyüket fog használni?

A film tele lesz új technikai újdonságokkal, de ezekhez nem nagyon értek. Bevallom neked - de ez maradjon köztünk -, még a telefonomat sem tudom egyedül bekapcsolni, a PS2 bekapcsolásánál például a szomszéd szokott segíteni.

Milyen speciális látványeffektek lesznek a filmben?

Nagyon ügyeltünk a látványra. George, aki egy személyben az operatőr, a látványtervező a hangmérnök illetve a tömegjelenetek szereplője, igazán kitett magáért. Soha nem látott időlassításos, kamera körbeforgós, golyót megállító, levegő fodrozódós jelenetek lesznek.

Mennyibe kerül mindez? És miből van pénzetek rá?

A szuperprodukciónak 400 millió dollár kell, melyet egy amerikai zsírigező cégtől, a Zsirex-től kaptunk, akinek a csodálatos termékével bárkiből lehet Lara. Még férfiből is! A filmben több reklámblokk is lesz és a címet is innen kapta: Tomb Raider 3: Zsíródj fel végre, Lara! Már tervezzük a bővített 4DVD-s kiadást is extra jelenetekkel.

Bár a forgatásra csak szigorú biztonsági előírások mellett mehettünk be, nekünk sikerült egy rejtett mini kamerát becsempészni.

Ne kérdezzétek, hova dugtuk el! Íme, hát az első nem hivatalos kép a főhősnőről!



BENQ JOYBEE 110

Igen, tudom, hogy az előző számban már bemutattuk a világ legkisebb MP3-as lejátszóját, de azóta kérem szépen eltelt két hét! Már itt is van a következő trónkövetelő, mely szintén a Benq laboratóriumából érkezett hozzánk. A mindössze néhány grammos parány több kiegészítésben kapható. A nálunk vendégeskedő modell fél gigabájtnyi szabad lemezterülettel rendelkezik, mely igen elismerésre méltó, tekintve, hogy az egész alig nagyobb, mint egy 50 forintos. Ráadásul egy kis kijelzője is van, bár ez utóbbi csak mono. Benq, dolgozzatok még ezen egy picit!



MP3 lejátszó
www.benq.com
Ár: 45 000 Ft

7.5

LEVROV



ASZPIK VÁLASZOL
(ASZPIK@GAMEPRO.HU)

Zoli

Csá Aszpi! Miért kell ilyen értelmetlen k*va drága sz*rokat bemutatni? Miért nem lehet normális árú, megfizethető jó cuccokat leteszteni? Tesztelhetnétek végre processzorokat és videokártyákat is!

Aszpi: Ez frankó ötlet! Az olcsó kütyükről jut eszembe, tesztelhetnétek akár zenélő karácsonyfadíszet, digitális ébresztőt, világító kulcstartót, rádiós walkmant és manager kalkulátort is. Videokártyát és processzort nem fogunk tesztelni, mert olyat mi még nem láttunk (Mintha az előző számban lett volna... - Dr. Spock)! De ha hozol be nekünk, akkor szívesen megnéznénk, sőt Sanyi is bevizsgálná őket!

Danee

Szevasz Aszpi! Lenne egy nagyon fontos kérdésem. A telefon kijelzőjén látható képeket honnan szeditek? Mert az egyik (a múltkori szőke) nagyon hasonlít a nővéremre!

Aszpi: Hát akkor Te nagyon szerencsés egy gyerek vagy, hallod-e! Nem akartok egész véletlenül örökre fogadni? ☺ Különben a kijelzőn látható lányok modellek és az a feladatuk, hogy a játékban megfáradt szerkesztőknek, azaz nekünk segítsenek kikapcsolódni. Sok mindenhez értenek, el se tudod képzelni, milyen sokoldalúak.

Szerelem, Szex, Gyengédség

avagy a legjobb virtuális kütyük, amelyre a pixel csajok is gerjednek!

Az alábbiakban néhány igen hasznos hódítási tanáccsal szeretnénk szolgálni. Nem kisebb feladatra vállalkoztunk, mint megfejteni a virtuális női karakterek bonyolult lelki mechanizmusát. A teszthez a Half-Life 2 szereplőit kértük fel!

Az első képen rögtön a testi fenyítés esete forog fenn, azaz a legjobban akkor mutathatjuk meg, mekkora arcok vagyunk, ha a férfiaknál oly gyakori erődemonstrációt mi is megtartjuk. Ennek tökéletes eszköze a feszítővas, szakmai nyelven pajszer. Ettől tuti elvágódik a csaj!



A második képen a pofára esést demonstráljuk. Itt sajnos nem sikerült a kívánt eredményt elérni, a Gravity Gun pont ellentétes hatást váltott ki szívünk hölgyéből és a szerelmet egy arra járó bot karjaiban próbálja megtalálni. Kérem, kapcsolja ki!



Ha minden kötél szakad, hangsúlyozom, ha sehogyan sem tudunk imponálni az illetőnek, akkor nem biztos, hogy bennünk van a hiba. Lehet, hogy rosszul próbálkozunk és másra gerjed a csaj. Jelen esetben alanyunk az aktatászás popsín veregetést kedveli. Khm... hogy mik vannak?!



Mivel küldjük túlvilágra jól a rosszarcúakat?

A legelmebetegebb játékkiegészítők

Az alábbiakban néhány olyan speciális kontrollert foguk Nektek bemutatni, melynek tervezője minden bizonnyal igen nehéz gyerekkort tudhat maga mögött. Ezek a cuccok elengedhetetlen kiegészítők az olyan igazán bedurvults hentelős játékoknak! Aztán csak finoman!

FREESTYLER X-BOARD

Ha már Aigner Szilárd bácsiban is megrendült a bizalmunk (vajon miért?) vagy csak egyszerűen nem jutottunk ki hószegzonban a hegyekbe egy kis snowboardozásra, akkor ezt akár a nappaliban is megejthetjük. Fogjuk ezt a deszkát, a hozzá tartozó kis joypadet és már is csúszhatunk. Jó tanács: parkettán ne nagyon próbáljuk ki, hacsak nem akarunk egy baromi nagyot hasalni.



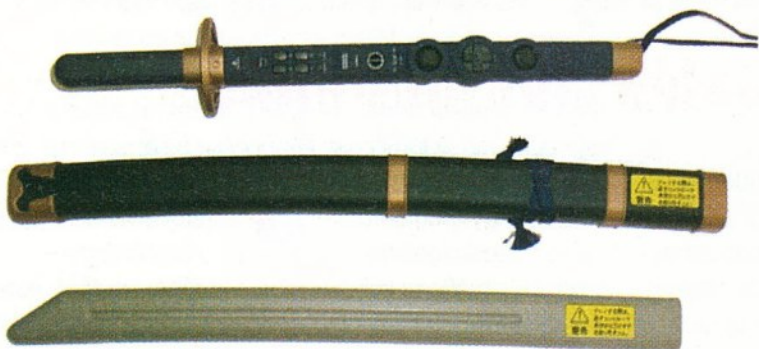
XBOX FISHING ROD

Ha unjuk a faterunk ezerszer végighallgatott hőseposzát a megakasztott tizenöt kilós harcsáról, akkor nyugodtan szerezzük be ezt a cuccot. Toljunk be egy jó kis horgász programot, tegyünk fel egy megfelelő csalit és lógassunk be. Vigyázat, a bevágásnál komoly veszélybe kerülhet a csillár. Nekünk kettőt is sikerült kivégeznünk!



GC CHAINSAW

Rájöttünk, hogy az előző számunkban megdöglősen osztoztunk láncfűrész tanácsokat. Erre a Magyarországon rohamosan megcsappanó láncfűrész készlet és az egyre több csonka végtaggal rohagáló fiatal döbbsentett rá minket. Itt van tehát a láncfűrész műanyag változata, mely ugyan elég brutálisan néz ki, de garantáltan nem okozhatunk vele nagy sérüléseket. Asszem. (Én azért megoldom... Asszem. - Sanyi)



PS2 ONI CONTROLLER

Ennek a japán kard-kontrollernek a láttán még az utolsó samurájként számon tarott Tom Cruise gyereknek is igen csak elcsöppenne a nyála. Igaz, nem lehet vele felszeletelni senkit, de azért egy kis kreativitással lehet vele néhány kéllila foltot szerezni. Tapasztalatból mondjuk!



PC PISTOL MOUSE

Sok érdekességet láthattunk már a PC-s játékevezérlők terén. Talán az egyik legérdekesebb mind közül az FPS játékokhoz készített pisztoly-egér. Ez a kis szerkezet egész egyszerűen érzékeli a pisztoly irányát és dőlésszögét, így helyettesíti az FPS játékokban az egeret. A célzást ugyan szokni kell, de kis gyakorlással még netezni is lehet vele!

Nokia 7280

Ronda de... és?

Ezek a finnek, ezek aztán tudnak élni! A nemrég kiadott Nokia telefonok közül talán ez az első, amely a komolyabb ízlésficamon kívül még használhatatlan is. A divattelefonnak elnevezett sorozat eddig csupán csúnya volt, most a 7280-as esetében ez párosul a kezelhetetlenséggel is. Ez a kis rúdalakú műtyűr - akár hiszitek, akár nem - egy telefon. Jó, jó, tudom, hogy mostanában a nagyon feltűnő cuccokért bomlanak a csajok, de ezen még egy sms-t sem lehet rendesen megírni, ráadásul olyan ciki előszedni a buszon, mint egy Blue CD-t. Mivel egyáltalán nincs bilyentyűzete, ezért csak egy speciális és időigényes módon lehet karaktereket izzadni a képernyőre. De azért rádiót, Bluetooth-t és kamerát tettek bele a srácok, igaz, ez utóbbi nem valami jó minőségű, de aki ilyen telefont vesz, az vagy James Bond akar lenni az oviban vagy egyszerűen ki akar tűnni a szürke mobilosok közül. Mindenesetre mi ezt nagyon nem ajánljuk! (Asszem Kapaloku Veinemiinen, a finn designer megint alakított.

Pedig mindig mondták neki, hogy előbb a design, aztán a vodka! - Dr. Spock)

www.nokia.com
Ár: 90 000 Ft

8



Samsung E630

Itt a kistestvér

Az előző számban bemutatott csúcs Samsung D500-as után már is itt a középkategóriás kistestvér. Első ránézésre is látszik, hogy a készítő a "Jól bevált dolgokon ne változtass!" irányvonalat követték. Hasonló elcsúsztatható megoldás jellemzi ez a mobilt is. Méretileg egy picit kisebb lett és ez igaz a kijelzőjére, illetve a billentyűzetére is. Hát igen, bevallom, ezt inkább a vékony női ujjaknak találták ki, a mi kontrollereken kigyúrt izmos férfikezünkkel sehogy sem sikerült megszéldíteni a parányi gombokat. Persze naná, hogy itt is van kamera, bár ebből az olcsóbbik fajtát pakolták bele, egyetlen nyamvadt megapixel, annyi sincs a gépben. Sebaj, mondjuk cserébe nem kell eladnunk a kocsi, asszonyt stb. ha ilyen mobilra vágyunk. Belsőre rendben van, mindent tud, amit elvárhatunk egy mai telefontól. A kihangosítást egy érdekes parányi kis külső hangszóró oldja meg, melyet a készülék oldalára kell csatlakoztatni. Ezzel csupán az az egyetlen bibi, hogy könnyen el is lehet hagyni. Nekünk legalábbis sikerült.

www.samsung.com

Ár: 60-70 000 Ft

8.5



Mobil rovat

Üdvözlök minden régi és új GamePro olvasónak! Újfént köszöntök mindenkit a mi kis mobil rovatunkban, ahol mindig történik valami érdekes. Először is ajánlom figyelmetekbe ehavi készülék bemutatónkat, melynek keretén belül szemrevételeztük az új Nokia 7280-ast, villogtunk egy kicsit a Samsung E630-assal és kipróbáltuk a Panasonic X400-ast is. Továbbá jó szokásunkhoz híven néhány igazán mókás mobiljátékot is bemutatunk. A Tippek/ Trükkök részben most megtudhatjátok, hogy mit érdemes szem előtt tartani, ha az ember a barátnőjének szeretne mobiltelefont vásárolni! Kellemes olvasgatást!

Mobilos tippek, trükkök, tanácsok

Hogyan válasszunk barátnőnknek ajándék mobiltelefont?

- 1 Fontos, hogy a művelet megkezdése előtt ellenőrizzük, hogy van-e nálunk elég pénz. A nőknek különös érzékük van a legdrágább műszaki kutyuk kiválasztásához anélkül, hogy látnák az árcédulát.
- 2 A "Drágám, hiszen telefonálni ezzel is lehet!" lelkes felkiáltással próbáljuk kezdetnek megmutatni az olcsóbb, kezdetlegesebb modelleket. Vigyázat, csak a "kezdő" mobilvásárlók próbálkoznak rögtön a legújabb modellekkel!
- 3 A legkisebb, ezüst és piros színű, kinyitható mobilcsodáktól óvakodjunk, ezeknek az ára a legmagasabb. Ezért hívjuk fel párunk figyelmét, hogy ezek a mobilok igen hamar tönkremennek a sok nyitogatástól és jegyezzük meg finoman, hogy a szomszéd srác, a Béni barátnője is így járt vele!
- 4 Ha minden kötél szakad, akkor bepróbálkozzunk a "Szívem, hiszen ezért még két új rucit vehetnénk Neked itt lent a butikban!" varázsszavakkal. Garantáltan az olcsóbb telót fogja választani! Ezek után már csak ügyesen el kell terelünk a szót, ha kijötünk a telefonüzből.
- 5 És most jön az egyik legfontosabb tanács: soha - ismétlem, soha - ne előfizetéses telefont próbáljunk kedveskedni szívünk csücskének. Inkább próbálkozzunk egy feltöltős kártyás mobilal, ellenkező esetben sok kellemetlenséget tartogathat a hó végi telefonszámla.
- 6 Gyakorlottabb felhasználóknak érdemes megpróbálni a "Drágám, úgy szeretlek, tudod mit?! Neked adom az én jól bejárattott, két éves menő mobilomat és elszenvedem én a méregdrága csücskészkészülék vásárlásával járó kellemetlenségeket. De csakis Miattad!"



Nokia HS-4W

A méret a lényeg?

A múltkor már teljesen gallyra vágtam a zsinóros headsetem. Akkor megfogadtam, hogy végérvényesen búcsút mondok ennek az elavult technikának.

Azóta azonban még mindig nem tudtam eldönteni, milyet is vegyek. Most például itt van a legújabb Nokia HS-4W-es, ez most nagyon megérintett. Először is, mert nagyon kicsi (Lucy-nek meg sem merem mutatni), másodsorban baromi jól néz ki! Harmadsorban az aksija tényleg jó sokáig bírja, nem csak rá van írva a dobozra, hogy 627 órán át képes működni mínusz 45 fokban. A noname cuccok különben is egyszerűen 1-2 óra használat után bemosdják az unalmasat. Aki szintén hasonló problémákkal küzd, az bátran válassza ezt, nem fog csalódnia!



www.nokia.com
Ár: kb. 20-30 000 Ft

8.5

Mobil ebeknek

A tévében mostanában nyomtatnak egy reklámot, amiben egy szellemileg retardált-nak tűnő nőszemély próbál beszélgetni a kutyájával. Nos, ez felettébb megmosolyogtató mikor először látjuk, aztán látjuk még egyszer és még egyszer és még egyszer, amikor már egyáltalán nem olyan vicces. Nos, akit szintén ennyire felhúzott, mint minket, az ne csodálkozzon, ha nemsokára az utcán is találkozunk valakivel, aki a kutyájával próbál telefonon kommunikálni. A PetsMobility Network névre keresztelt projekt ugyanis GPS-es kutyatelefont fejleszt, mellyel kedvencünket bármikor elérhetjük. Más kérdés, hogy a tudomány jelenlegi álláspontra szerint az eb minden bizonnyal nem fog tudni válaszolni.



Támadnak a sárgák!



Egy amerikai felmérés szerint a sárga színű mobiltelefon nyugtatja a szemet, eltünteti a ráncokat, csökkenti a korpásodást, ráadásul még a nemi vágyat is fokozza. Na jó, ez nem igaz, de a akár ezzel a marketing szöveggel is próbálhatnák elsózni a gyanútlan vásárlókra ezt a fantasztikus sárga színű marokcsodát. Az LG ezzel a remekművével minden bizonnyal előkelő helyen végezne az idehaza megrendezésre kerülő Tesco gazdaságos mobiltelefon versenyen. Gratulálunk!

Panasonic X400

Olcsó és finom

Úgy látszik, egyre több mobilgyártó cég kezd visszatérni a fekete színhez és az idegesítő ezüstöt végképp elfelejtik. A Panasonic X400-as csinos sötét külsejével, kis méretével és felettébb alacsony árával vívta ki a figyelmünket. Igaz, nem egy felső kategóriás csúcsmobil, nincs benne MP3 lejátszó, meg karcolásérzékeny érintőképernyő, de nagyon lehet vele például telefonálni. Emellett Java kompatibilis, azaz letölthetünk rá sms-ben vagy wapon egy csomó igényes játékot potom néhány százás leperkálása után. Aki azt hiszi, hogy csupán a felső kategóriás mobilok privilégiuma a kamera, az nagyon téved. Itt is találunk egy hasznos kis optikát, mellyel a flip ideális pozíciója miatt remek képeket készíthetünk. Nyami. A másik jó pontot azzal érdemelte ki az X400-as, hogy háromsávós, azaz nem csak az európai GSM hálózatokon működik, de Amerikában sem kell a táskában hagynunk. Aki az olcsóbb árfekvésű telefonok között nézelődik, netalántán ajándékban törli a fejét, annak ez a tuti telő!

www.panasonic.com
Ár: 30-40 000 Ft

8



Szoftverek

Yeti Sports Part 2

A második menet

Azt hiszem, kevés olyan mobiljáték van, ami ekkora népszerűségnek örvendene, mint a Yeti Sports. A PC-ről már megismert agyatlan pingvinpüfölős játéknak végre itt a második része. Akár hiszitek akár nem, de ebben a játékban is csak úgy lehet minél jobb eredményeket elérni, ha türelmesen és odafigyelve osztjuk a pingvineket. Garantáltan ellazít egy kemény nap után!
www.minigames.com



Legyél Te is milliomos!

Zsebkvízjáték

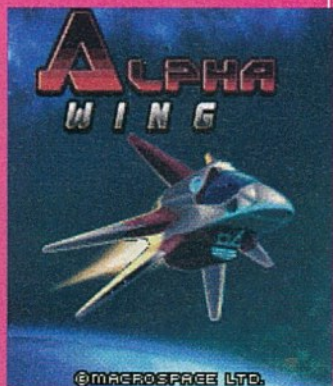
Én személy szerint a kilencedik kérdésig jutottam el ebben a jópofa kis kvízzjátékban. De gyanítom, hogy valamiért a földjűt senki sem fogja kifizetni, ha egyszer végigszenvedem mind a tizenöt kérdést. Ha még nem találtatok volna ki, a népszerű Legyen Ön is milliomos vetélkedő mobilizált változatáról van szó. A játék nagy előnye, hogy itt a műsorvezető nem fog minket csöbbe húzni!
www.macrospace.com



Alpha Wing

Retro a zsebben

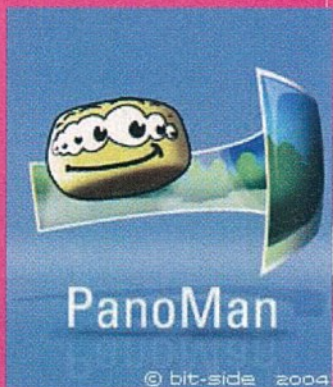
A régi C64-es időköt idézi fel az Alpha Wing. Az oldalra scrollozós űrhajós lövöldözés a maga korában úttörőnek számított, ma azonban már csak egy kis lazulásra jó. A recept a szokásos, vegyünk egy rakat pályát, egy rakat szörnyet, egy rakat főellenséget és küldjünk meg mindent egy rakat löszerrrel. A játék nagy előnye, hogy szinte minden Java képes mobilon elfut!
www.macrospace.com



PanoMan

Fotózd magad körbe!

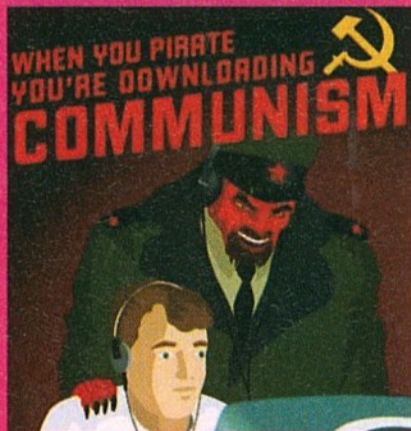
A telefonunk beépített kameráját sokmindent használhatjuk, (hö-hö) ennek szinte csak piszkos kis fantáziánk szabhat határt. Egy új mobil programmal, a PanoMan-nel azonban teljesen új fogalmat nyerhet a mobil fotózás. A szoftver segítségével 360 fokos képeket fotózhatunk. A programot elindítva nincs más dolgunk, mint körbe fordulni egyszer és már kész is a kép!
my-symbian.com



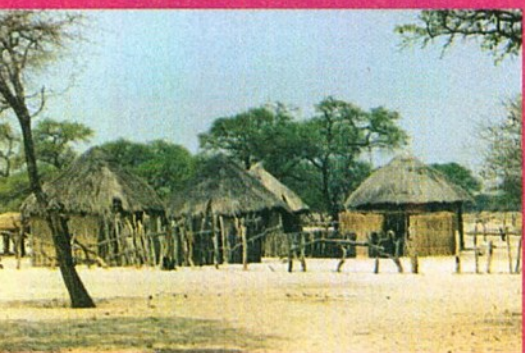
Nagy port kavart Hollandiában, hogy a csendőrség számítógépes rendszeréről több tucat oldalnyi anyag került fel a világhálóra (többek közt fájlcsereelő rendszerek oldalaira), amely szigorúan titkos minősítést kapott. A helyi sajtó értesülései szerint valószínűleg a Kazaa révén szivároghatott ki az anyag, amit most már fújhat az állambiztonsági szerv. Mi letöltöttük, tők jó dolgok vannak benne (*Dehogy töltöttük, tizedes úr, dehogy töltöttük, a kolléga csak VICCELI –Dr. Spock*).

Ezentúl a neten is intézhetjük a diákigazolvánnyal kapcsolatos ügyeinket, az oktatási szakminisztériumtól kapott tájékoztatás szerint az iskoláknak lehetősége lesz elektronikusan igényelni a diákigazolványt. A diákigazolvány ára egyébként a kormányrendelet értelmében emelkedik, de viszonylag kis mértékben. Na ezt majd meglátjuk.

A Motion Picture Association (MPA) kimutatásai szerint hazánkban minden második DVD lemez illegális, vagyis másolt, ez kb. húszmillió dolláros kárt okoz többek közt a filmiparnak. Ehhez mérten mondjuk az USA-ban a filmes feketepiac forgalmát 2004-ben 3,5 milliárd dollárra becsülik, az idei évre vonatkozó becslés 5,3 milliárd dollár.



Új jelbeszédet fedeztek fel izraeli kutatók egy Negev sivatagban lévő kis beduin faluban. A hírek szerint egy Al-Sayyid nevű közösség tagjai számunkra eddig ismeretlen nyelv- és jelrendszerben kommunikálnak, amely szigorú szórend alapján épül fel, és teljesen logikus. A kutatók most néhány hónapig tanulmányozták ezt a közösséget, mielőtt jelentést tesznek.



Micsoda világ!

Megadóztatnák a netes forgalmat?

Olyan jó, hogy az USA-ban ennyire ráérnek, ugyanis nemrégiben a Joint Committee on Taxation kongresszusi bizottság nagy unalmában azzal rukkolt elő, hogy meg kellene adóztatni az összes kommunikációs formát. Mind a szélessávú összeköttetés, a kapcsolt vonali és kábelmodemes adatcsere, mind a mobil hozzáférés, és a műholdas-, valamint a kábeles adatkommunikáció is az államnak hozhatna szép summát. A bizottság

elméleti szinten azzal magyarázta javaslatát, hogy a ma is érvényben lévő 3 százalékos fogyasztási adó jelenleg csak a hagyományos telefonos szolgáltatásokra vonatkozik, de a technikai fejlődés miatt érdemes lenne ezt felülvizsgálni. Így könnyen megeshet, hogy példának okáért a Skype-féle telefonos rendszerek bajba kerülhetnek, és persze mi is gyakrabban nyúlhatunk a zsebünkbe. Levegőt vettünk, hova kell fizetni?



SMS-t küldene a gyógyszer

Forradalmi ötlet a gyógyszert szedőknek, főképpen azoknak, akik emlékezetkiesés ellen szednek valamit: egy dél-afrikai orvos feltalált egy olyan gyógyszeres üveget, amely egy miniatűr mobiltelefonos rendszerrel van felruházva, és előre beprogramozott időközönként SMS-ben értesítene „gazdáját”, hogy az ne felejtse el bevenni a piruláit. Sőt, az üveg érzékelné, hogy a beteg mikor csavarja le az üvegcsé tetejét, és egy központi

szerverről nézné meg, hogy megfelelő időben történik-e a gyógyszerek bevétele. Amennyiben a beteg eltér az előírt utasításoktól, a szerver azonnal hibát jelez, és három SMS-t küld: egyet a páciensnek, egyet az orvosnak (nem lehetnek titkaink ezentúl a fehér köpenyes Nagy Testvér előtt), egyet pedig a családnak, hogy persze mindenki azonnal szívbajt kapjon, ha a nagyfi fél órával benézte a napi tablettá-adagot.

Figyeltetnék a halottakat

Lássuk be, elég morbid ötlet, de egy kaliforniai egyetem azt találta ki, hogy a holttestekbe ültetett elektronikus azonosítóval vetne véget az illegális szervkereskedelemnek. Az ötlet elsőre elég keményen hangzik (mármint hogy chipek kerüljenek a hullákba), de sajnos valami hasonló megoldásra – főleg az Egyesült Államokban – égető szükség van, ugyanis évente több ezer testet



adományoznak a kórházaknak, de a legtöbb esetben ezek a holttestek elvesznek, illetve az illegális szervkereskedelmet „bővítik”. Persze olyan is kiderült már, hogy a donornak felajánlott hullákon bukósiskákat tesztelnek, de ez legalább legális. Az egyetem munkatársai szerint tehát szükség van az elektronikus nyomkövető rendszerre, amit akár minden értékes szervbe (főleg a szívbe és májba) beültetnének, hogy elkerüljék a sorozatos botrányokat.

Elhunyt asszonyt perelt be a zeneipar

A zeneipar mostanában olyan eredményesen végzi a bűnözőket felkutató munkáját, hogy nemrégiben IP-címes azonosítás útján beperelték egy 83 éves amerikai asszonyt, aki már időközben távozott az élők sorából. Gertrude Waltont azzal vádolták, hogy közel 700 pop-, rock- és rapszámot tett illegálisan letölthetővé az interneten keresztül (fájlcsereelő kisnyugdíjas teória), bár miután az elhunyt nő lánya elfaxolta anyja halotti bizonyítványát, a RIAA szóvivője a sajtónak nyilatkozva megjegyezte, lehet, hogy tévedés történt. Ami még elképesztőbb, hogy a Walton család azóta sem kapott értesítést, vagy választ.



Lehetne életet vinni a Marsra?

Egy nemrégiben közzétett NASA kutatás szerint egy több száz éven át tartó folyamattal, konkrétan üvegházhatású gázok a Mars légkörébe való pumpálásával fel lehetne a bolygót annyira melegíteni, hogy ismét élhető lenne. A kutatók szerint a megoldást a fluor tartalmú gázok jelentenék, amelyek csapdába ejthetnék azt a hőmennyiséget, amely most a világűrbe távozik. A fluor kiemelkedő tulajdonságokkal rendelkezik a hó elnyelésében, és más gázokkal ellentétben nem roncsolja az ózonréteget. Természetesen ez a kérdés még csak elméleti síkon mozog, ugyanis más bolygók Föld-szerűvé alakítása további problémákat vet fel (elsősorban ugyebár erősen kérdéses, hogy szabad-e ilyesmit).



ez COOL



ez NEM COOL

GamePro pólók már megvásárolhatók
a Médiashopban!

mediashop.idg.hu

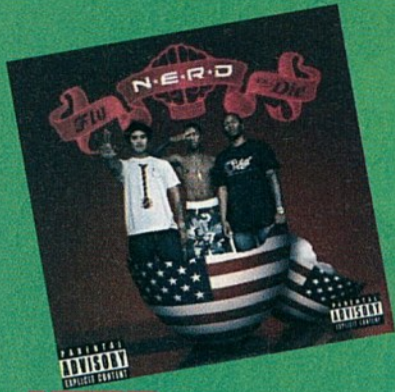
GAMEPRO
Több mint játék

MUSIQ



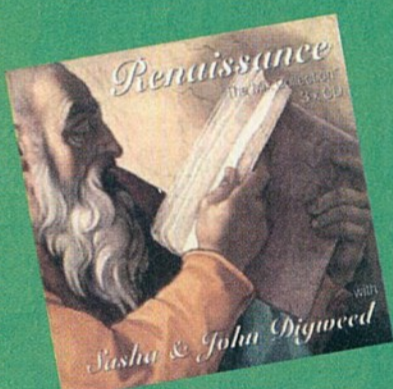
GLASS CASKET WE ARE GATHERED HERE TODAY

Nem első lemezes banda! Aki járatos a keményebb műfajokban már bizonyosan hallott róluk. Ezt a lemezt, mint az előzőt, egy szóval lehet a legjobban minősíteni: Nagyon Durva. Ez két szó volt. Akár punknak is mondhatnánk, de szerintem a death, trash vagy egyéb metál műfajok sokkal jobban illenek rá. Ez az album tényleg csak azoknak szól, akiknek súlyos problémáik vannak a világgal. Az érthetetlen, mély, üvöltő éneklés nem különbözik a versenytársaktól, szerintem hulladék. A gitárszólók viszont eszement zordak, az agyamat letettem.



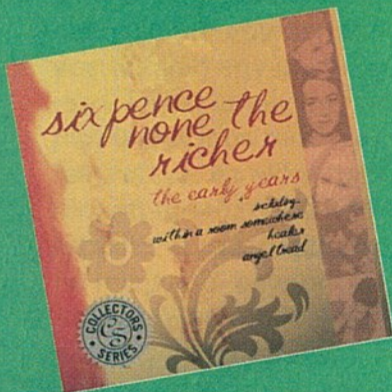
NERD FLY OR DIE

A háromtagú amerikai zenekar már első albumával is felkeltette a figyelmet, mert nem a megszokott hip-hop vonalon nyomulnak, hanem kihasználják az énekes macskanyávogáshoz hasonlatos énekhangját, ami rendkívül eredeti hangzást kölcsönöz. A szövegek persze nem lájtosabbak a többi bandánál, nincs nagyon érzelmi szál, mert meg kell ám mondani, hogy mi fáj a tesóknak... meg a bűnözés, meg minden! Ezeknek mi a bajuk állandóan; azt nem értem. Én is utálnék híresnek lenni, nem hiányzik a rengeteg csaj, ingyen pia és a többi. Inkább fizetnék mindezért.



SASHA & JOHN RENAISSANCE-THE MIX COLLECTION

A Renaissance 10 éves évfordulójára egy három lemezes jubileumi válogatás a legjobb mixeket vonultatja fel. Aki már hallotta ezt a két DJ-t együtt vagy külön-külön játszani, az most biztosan nem fog csalódní, mert az elmúlt 10 év legmeghatározóbb zenei „mozgalmának” elektronikus zenei összeállítását hallhatja a CD-ken. Aki esetleg nem ismeri az előadókat, de szeretné, annak a vásárlás előtt ajánlom a www.bbc.co.uk/radio1 honlapot, ahol akár napokon keresztül hallgathatja a legjobb elektronikus és persze egyéb zenéket is.



SIXPENCE NON THE RICHER EARLY YEARS

Könnyed, könnyes popzene némi rockos beütéssel. A banda 1994-től szerepel a zenei körökben, bár én először egy csöpögős tinifilm betétdalaként hallottam őket 2000 táján. Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy már Grammy díjat is nyertek, de ettől zenéjük nem lett jobb. Megjelent már legalább 4 lemezük, de akkor sem tetszik amit csinálnak. Kicsit olyan érzésem van, mintha komolyan vennék a dolgot, pedig inkább nem kéne...



CAGE

A KARAOKE FÁN

HOGY MIK VANNAK



MÁJTA-HHÉÉÉ
MÁJTA-HÁ-HÁÁ

Nicholas Cage bevallása szerint imád karaokezni. Nagy megkönnyebbülésünkre nem a szerelmes, lírai dalokat kedveli, inkább a klasszikus hard-rockot, még nagyobb megdöbbenésünkre a Sex Pistols előadásmódjában. Nyilatkozatából tudjuk, hogy sokkal jobban szeret üvöltölni, mint énekelni. Emiatt a világszerte népszerű hobbija miatt viszont a hangját utószinkronnal keverik rá filmjeire (ha a gázsit nem számítjuk, már akkor is egy pénznyelő a srác). Egy átüvöltött, átpiált éjszaka után senki nem fog bársyonos hangon duruzsolni.

BILL

A POPSZTÁR

Bono, a U2 frontembere még Bill Clinton elnöksége alatt meglátogatta a Fehér Házat, hogy jótékony-sági ügyeket vitasson meg az elnökkel („Ha kell a pénz a drogra, csinálnak néhány rock a drog ellen koncertet” - Ford Fairlane), aki elmondása szerint őt is lesöpörte, annyira popsztárosan nézett ki. Sőt, az énekes szerint Bill is így gondolta. Reménykedve várom, hogy kis hazánk politikusai mikor fedezik fel magukban az igényt, hogy a tinimagazinok címlapjain szerepeljenek méretes halálfejes tetkóikkal a címlapokon. Ne felejtsetek „csak a szádba, nem a kezedbe”!



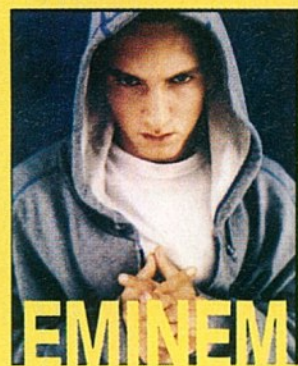
TE FOGTAD MEG A S*GGEM?

MADONNA

A FEKETÉRE HAJT

Madonna karatézni kezdett. Arra persze senki ne számítson, hogy a pórnép közé keveredve egy esti hatos edzésen megjelenik, mert saját mestert fogadott. A hírforrás szerint rettentő komolyan veszi a tréningezést, ez persze nem meglepő, hiszen a férje Guy Richie (*A Ravasz, az Agy és a két füstölő puskacsó, illetve a Blöff rendezője*) már rég feketeöves és a családi verekedések során biztosan jó nagyokat lekever anyunak, ami már nem volt tartható állapot.

SZTÁRANALÍZIS



EMINEM

VS



CJ

Alacsony.	Magas.
Dühös.	Dühös.
Fehér.	Fekete.
Gazdag.	Gazdag.
Rapper.	Ganxta.
Nem lenne sehol, ha nem nyúlt volna alá Dr. Dre.	Nem lenne sehol, ha nem nyúlt volna alá Sweet.
Szegény sorsú, vidéki család gyermeke.	Szegény sorsú, városi család gyermeke.
Bandája: D12.	Bandája: Orange Groves Family.
Háborút visel a média ellen.	Háborút visel mindenki ellen.
Volt már néhány rendőrségi ügye.	Ööö... szinte csak rendőrségi ügyei vannak.
Semmiféle öniróniája nincs.	Van öniróniája.
Ha magánál okosabbal találkozik, pánikszzerű fuckolásba kezd.	Ha magánál okosabbal találkozik, pánikszzerűen lelövi.
Környezetében csak tehetségtelen talpnyalókat tűr meg.	Környezetében csak tehetségtelen talpnyalókat tűr meg.
Drogozik.	Nem drogozik.



DVD AJÁNLÓ

101 REYKJAVIK

AMERIKAI AKCIÓ-DRÁMA, 100 PERC

A sötét, hideg és rettentően nyomasztó Izlandon vagyunk. A Nap nem is nagyon kel fel, inkább csak néha-néha szórja sugarait erre furcsán szép tájra. A főhősre meg inkább nem pazarol egy csipetnyit sem. Nem is lenne sok értelme. Hlynur, pontosabban Hilmir Snaer Gudnason – nem röhögni, arrafelé így nevezik el az embereket – tehát a főhős nem nagyon foglalkozik semmivel és senkivel, 30 évesen is otthon él az anyjával egy kimondottan furcsán berendezett kégliben és pornót tölt le az internetről – mint mindenki más. Van egy szexuálisan aberrált csaja is, és ideje nagy részét Reykjavik központjában, egy kávézóban tölti. Néha benéz a munkaközvetítőbe, de ezt is inkább időtöltésnek szánja. Erre megjelenik egy biszexuális spanyol nő, aki mellesleg Hlynur anyjának a szeretője. Ez az esemény felkavarja a világot, olyan északi, nyugodt módon. A poénok eredetiek és nagyon jók. A háttérben meg-megjelenő izlandi főváros pedig lélegzetelállító élményt nyújt.

Nem nagyon jelölték díjakra, nem látta millárd ember, de minek is. Szerintünk felettébb jó szórakozás a hideg borongós téli estéken és olcsón meg lehet kapni, ha az ember jó helyen keresi. Ja a „101” a város irányítószáma...

FILMZ

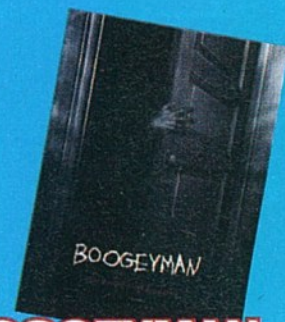


RAY AMERIKAI ÉLETRAJZI DRÁMA 152 PERC

Aki eddig nem hallott róla, annak a nevént ezentúl csupa kis betűvel fogom írni. Ez a film a világ egyik meghatározó, de tavaly nyáron sajnos elhunyt vak afrikai-amerikai zenészeréről, Ray Charlesről szól. A főszerepet játszó Jamie Foxxot ezért az alakításáért Oscar díjra jelölték, tehát rossz igazán nem lehet, de a zene... A zene az nagyon jó.

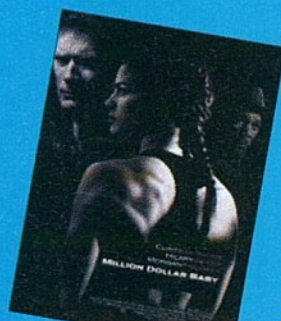


Fiam, gyorsan töltsd ki a kérdőívet, apád kanos! Utána pedig...



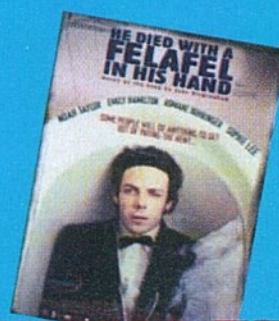
BOOGEYMAN AMERIKAI-ÚJZÉLANDI, HORROR 86 PERC

Gyerekkori álmok, félelem és reszketés már a múlté. A főhős jó mazochistaként – mert a múltat bolygatni kell – visszatér a gyerekkori rémségekhez és megpróbál rájönni, hogy csak a képzelete játszott vele, vagy valós volt a hidegrázás. Ez egy horrorfilm... Igen! Kiderül, hogy nem csak a képzelete játszott a főhőssel és megkezdődik a hagyományokat követő ijesztgetős, sötétben félős, ütöm-vágom-amputálom. Hát kelhet ennél több? Ha a csajod már nem gerjed rád, ettől a filmtől biztosan a nyakadba ugrik.



MILLION DOLLAR BABY AMERIKAI FILMDRÁMA 137 PERC

Manapság egyre divatosabb a Bokszt! Ami pedig divatos, abból filmet lehet csinálni. Clint Eastwood is csinált egyet, a néha szép, néha nem az Hilary Swank színésznő főszereplésével, de a vásznon ott találjuk Clintet és az egyik kedvenccemet Gordon Freemant is. Az ipari filing az egész filmet végigkíséri, minden sötét és ködös. Ilyen sötét kórházi várótermeket, folyosókat, edzőtereket soha sem láttam még. A történet aranyos: a kiöregedett boxedzónél, aki elhidegült a lányától, megjelenik az új tehetség egy fiatal nő képében, szinte már hihetetlen kitartással. Betört orrok, kudarc és siker, ja meg Oscar jelölés. Akkor is Rocky a sztár!



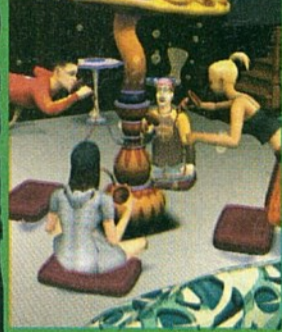
EGY HULLA, EGY FALAFEL ÉS A TÖBBIK... AUSZTRÁL-OLASZ VÍGJÁTÉK 107 PERC

Valahogy ebben a hónapban minden filmünk kicsit melankólikus. A legjobb mégis ez a fekete humorral fűszerezett alkotás. A film az azonos című regény adaptációja, (sajnos én nem találtam egy magyar könyvesboltban sem, de külföldön egyenesen „kultregény”). A főhős, mint sokan ebben a világban, éppen a folyamatos útkeresés állapotában van, a barátai úgyszintén, és ebben a kissé depresszív helyzetben segíteni próbálnak egymáson, persze nem sok sikerrel, de megjelenik két nő és kibontakozik a szerelem. Kellemes meglepetés, nagyon jó kis film. Erősen ajánlott!



MÁRCIUS 4-ÉN A GAMEPROBAN

The Sims 2: Egyetem



A boldog egyetemi évek! Vannak, akik már sóhajtozva emlékeznek vissza a bulikra, a végigpuskázott szigorlatokra, a koleszra... Mindez megtalálható a The Sims 2 első kiegészítőjében. Akár továbbtanulnál, akár a Mekibe mennél dolgozni, próbáld ki!

Close Combat: First to Fight



Itt is csapatos akció van műsoron, bár a környezet más. Négyfős alakulatunk a tengerészgyalogság büszkesége, és a közel-kelet modern városi környezetében kommandózik. Kitalált a konfliktus, de valódiak a szituációk és valódiak a fegyverek is.

Rugby 2005



Szereted felrúgni cimborádat? Na nem valami „mótarkombat” érkezik, hanem az Electronic Arts rögbijátékának új epizódja. Csilivili grafika, hiteles animációk, örjögő tömeg, művészi felrúgások... minden, ami a rögbit olyan költőivé, széppé teszi.

Brothers in Arms

Végre megérkezett! Kicsit később, mint vártuk, de a lényeg hogy itt van. Sok világháborús játékot láttunk már, többet, mint amennyit szerettünk volna. És nézzenek oda, szinte mindegyik azzal fényezte magát, hogy nademostaztánmár ők lesznek azok, akik tényleg jól újradefiniálják a stílust és olyan háborús élményt nyújtanak, mint eddig egy se. Pedig nem. De egyszer csak jön a Brothers in Arms és úgy tűnik, nekik tényleg nem csak a szájuk járt. Egyszerű, de nagyszerű csapatirányítás, mely kiváló taktikai lehetőségeket rejt, pergős akció, mely annak ellenére is élvezetes, hogy a realisztikus és árkádos lövöldözés közül soha nem tolódik az utóbbi felé. Embereink valódi személyiséggel rendelkező „igazi” katonák, akik értelmesen harcolnak, saját döntéseket hoznak de parancsainkat is teljesítik, így külön öröm, hogy akár multiplayer ütközetekre is magunkkal vihetjük őket. Utóbbira különösen kíváncsiak vagyunk, hiszen a gépi társakkal kiegészítve már néhány játékos is hatalmas csatákba bonyolódhat – és ami a legszebb, mindegyik platformon egyaránt.



**Minden jó,
ha jó a vége**

Kérdőív Hotel
MOST! Hová?
MOST! És szaporán!
Sanyi

**PISTI ELŐSZÖR
EBÉDEL EGY
VUKI ÉTTEREM-
BEN.**

ELNÉZÉST, DE
AZT HISZEM, EGY
SZŐRSZÁL VAN AZ
ÉTELEMBEN...



NEM
MONDJA.



IMPRESSZUM

Szerkeszti a szerkesztőbizottság,
kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István (ibiro@idg.hu)

Munkatársak:

42 (42@gamepro.hu)
Aszpik (aszpik@gamepro.hu)
Bob (bob@gamepro.hu)
Bobek (bobek@gamepro.hu)
Dr. Proton (proton@gamepro.hu)
Kis Lebowski (hp@gamepro.hu)
Larry Dam (larrydam@gamepro.hu)
Lucy Fair (lucyfair@gamepro.hu)
Dr. Spock (drspock@gamepro.hu)
Sanyi Chiba (sanyichiba@gamepro.hu)

Szerkesztőség:

1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.
Telefon: 577-4300, telefax: 266-4343
Internet: www.gamepro.hu

A szerkesztőség a kéziratokat lehetőség szerint gondozza, eteti és rendszeresen leporolja, de nem őrzi meg a végtelenségig, legfőképp pedig nem küldi vissza. Továbbá. A GameProban megjelenő valamennyi cikket, képet, táblázatot, rajzolt nyuszt, miegyebet védi a szerzői jog. Bármiféle másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk csak a kiadó előzetes engedélyével történhet. Aki enélkül teszi, nem jó arc. Sőt, még a gatyát is lepereljük róla.

A kiadó nem vállal felelősséget a hirdetések tartalmáért.

Terjesztés:

A lapot a HÍRKER Rt., a LAPKER Rt. és alternatív terjesztők terjesztik, de megvásárolható újságárusoknál is. Ára: 298 Ft
Megjelenik minden hónap első és harmadik péntekén.

Nyomás: Origo Print Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László

Szenzáció! Folytatásos romantikus regény a GamePro impresszumában!

Maria szíve hevesen kalapálni kezdett, de Jacques nem hagyta szóhoz jutni. „Maria...” nyögte elfúló hangon. „Jean-Luc van itt.” Maria ajka elé kapta kezét és halkán felsikkantott – méghozzá a kettőt egyszerre. „Csak nem a halottnak hitt ikertestvéred?” Ám még mielőtt a férfi szólhatott volna, váratlanul...

(folytatjuk)

GamePro
Több mint játék

MobilMánia

MINDEN, AMI MOBIL

- ▶ Mobiltelefonok
- ▶ Digitális fényképezőgépek
- ▶ Digitális videókamerák
- ▶ MP3 lejátszók
- ▶ PDA-k
- ▶ Okostelefonok
- ▶ Szoftverek
- ▶ Játékok
- ▶ Tippek
- ▶ Tartozékok
- ▶ Újdonságok

Kapható a hírlapárusoknál!

Telefon: 06(1)237-0855,
Fax: 06(1)237-0856
E-mail: mobilmania@chello.hu



Megjelenik minden
hónapban!

www.telecommagazin.hu



Semmi sem elérhetetlen. Semmi sem lehetetlen. Vezetheted bármelyik járművet. Használhatod bármelyik fegyvert. Elpusztíthatsz bárkit és bármit. Zsoldos vagy teljesen interaktív harctéri környezetben, ahol az egyetlen szabály, hogy nincs szabály.

BESOROZÁS

GEPELTERÍTÉS

VÁSÁRLÁS

BOMBÁZÁS

GYŰJTOGATÁS

ROMBOÁLÁS

ORVLÖVÉSZET

PUSZTÍTÁS

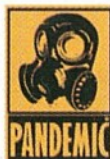
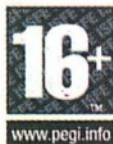
SZABOTÁZS

ÁRULÁS

FOGLYULEJTÉS

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™



PlayStation 2



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Pandemic and the Pandemic logo are registered trademarks and/or trademarks of Pandemic Studios, LLC in the United States and/or other countries, respectively. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. and Pandemic Studios, LLC & TM as indicated. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.