

PCPS2XBOX

Episode VII.
storyboard!

Devil
May Cry 3

GAMEPRO

TÖBB MINT JÁTÉK

WWW.GAMEPRO.HU

2005/06.

Csak
298
Ft



PSP...? DS...?
Gizmondo!

**Nagyok
és Okosak!**

A játékfejlesztés apóstolai
a 7 témájában!

Unreal!

A játékvilág jövője itt és most!

Minden az Unreal Championship 2-ről, a motorról és követőiről

Továbbá:

Cossacks 2

Area 51

Boiling Point

Dynasty Warrior

God of War

Spongebob Basketball



Driv3r



The Bard's Tale



GameStar

AJÁNLÁSÁVAL

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK



NOKIA KÉPÜZENETEK



SIEMENS LOGÓK



SIEMENS KÉPÜZENETEK



FONTOS INFÓK!

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK csak a megfelelő **NOKIA/SAMSUNG** telefonokra rendelhetők! • **NOKIA KÉPÜZENETEK** csak a megfelelő **NOKIA** telefonokra rendelhetők! • **SIEMENS LOGÓK ÉS KÉPÜZENETEK** csak SMS-ben rendelhetsz a következő típusokra: A50, A55, A60, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, S45, S55, SL55 telefonokra rendelhetők! **CSENGŐHANGOK** csak az arra alkalmas **NOKIA, SIEMENS S45, SL45I, C45, SL42, ME45, C55, M50, M55, S45, S55, SL55, TK55, MC60, C60, A60** és az arra alkalmas **SAMSUNG S100, S300, V200** készülékekre rendelhetők! • A 06-90-515-667 telefonszám hívásának a díja: 360.- Ft+90Ft(Afa)/perc + kd. Egy SMS küldése a 06-90-635-565-ös számra: 400.- Ft+100Ft(Afa)/SMS Ügyfélszolgálat: A.H. KFT (06-1) 266-5756

VEZETÉKES RENDELÉS SZÁMA: 06-90-515-667

Csak logo.képüzenet és mono csengőhangoknál! Hívd a vezetékesszámot, add meg a betűk nélküli 6 számjegyű kódot. Például: 220012, majd pötyögd be a mobilszámot, néhány perc és megérkezik SMS-ben. Mentsd el a telefonodba!

RENDELJ MOST SMS-BEN!

06-90-635-565

Ha választottál, küldd el a kódszámát, például: GS220005. 1-2 percen belül megkapod, majd mentsd le a telefonodba. Ha meglepetésként másnak küldenél valamit akkor a kódszám után egy szóközrel elválasztva írd mellé a 06-tal kezdődő telefonszámot is. Például GS220005 06301234567

POLIFÓNIKUS CSENGŐHANG, MMS, JAVA SMS SZÁM:

06-90-629-100

Az SMS küldés díja 799 Ft+200Ft(AFA)/SMS * JAVA díja 2x799Ft+200Ft(afa)/sms

ÚJ! SZUPER HANG-EFFEKTEK ÚJ!

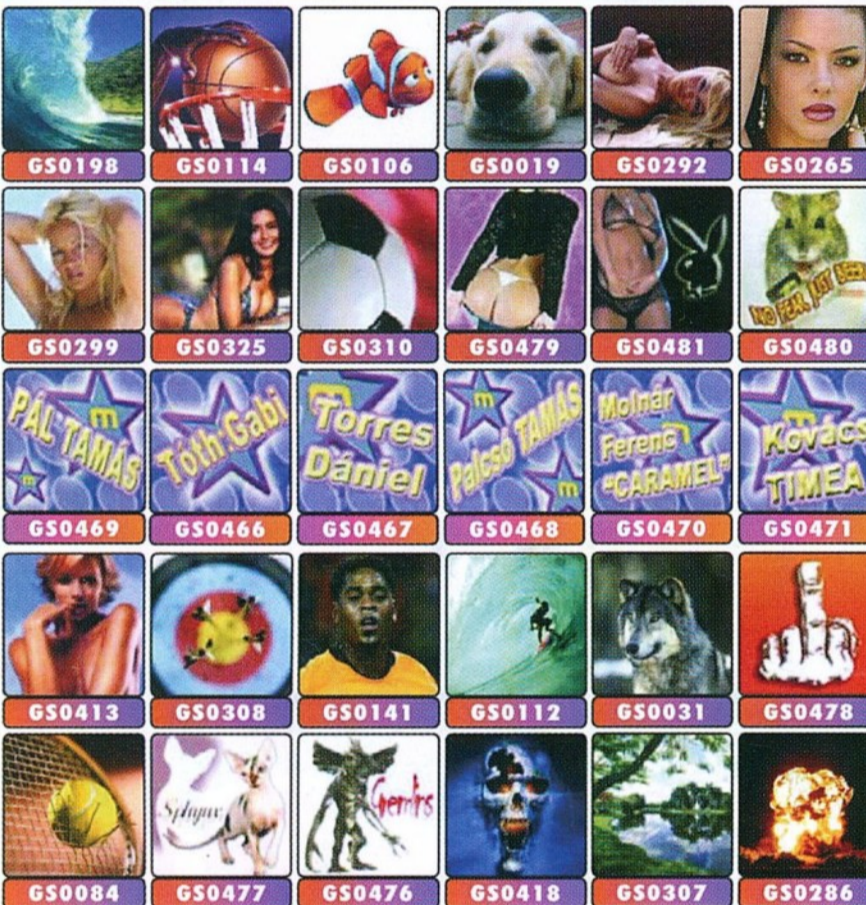
MINDEN MP3 LEJÁTSZÁSÁRA ALKALMAS MOBILRA!

RENDELJ SMS-ben:

06-90-629-100

EFFEKT.....KÓD	EFFEKT.....KÓD	EFFEKT.....KÓD
Auto-Motor.....GS50008	Trabant.....GS50019	Holló.....GS50020
Tehén2.....GS50009	Gépfegyver.....GS50006	Kakas.....GS50021
Ló.....GS50010	Macska.....GS50014	Sakál.....GS50016
Orgazmus.....GS50000	Baba nevetés.....GS50015	Yonat.....GS50017
Tehén.....GS50001	Fogkefe.....GS50002	Öreg telefon.....GS50018
Szellentés.....GS50011	Ding-Dong.....GS50003	Csámcsogás.....GS50007
Török.....GS50012	Autó.....GS50022	Mac Mac.....GS50005
Sirály.....GS50013	Donald kacsa.....GS50004	

MMS-képek az összes arra alkalmas Mobilra!



ÍGY RENDELJ!: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/ kép/JAVA játék * kódját 2. csatlakozz rá a megkapott wap linkre, könnyűjelzőre v. wap-push üzenetre 3. mentsd le a csengőhangot/képet/JAVA játékot * a telefonodba.

TOP JAVA JÁTÉKOK

<p>Sacred</p> <p>Sacred megmutat egy titkokkal teli és fantasztikus osmitológiai világot! Harok, misztikum és történelem! Eld át</p> <p>GS601075</p>	<p>Pamela Anderson</p> <p>Pamelát bezárták egy erődbe, várja a dicső bajnokát aki kiment! Bontsd le a falakat és szabadítsd ki őt! Különleges jutalmat kapsz érte tőle!</p> <p>GS601077</p>
<p>Dangerous Heredity</p> <p>Aláírtad az örökség átvételét és most egy hihetetlen utazás vár rád! Egy olyan kisérvével akiről nem is álmodtál. Tűzön, vízen és életveszélyen át haladsz!</p> <p>GS601079</p>	<p>Jordan Uncovered</p> <p>A gyönyörű angol szépség Katie Jordan egy időközi zónában ragadt és csak te mentheted meg. Számít rád és meg kell tenned mindent hogy kiszabaduljon.</p> <p>GS601082</p>

<p>Dragon Dreams</p> <p>Segíts Floepnek a kicsi sárkánynak hogy megtalálja az áhított gyémántokat! Gyűjts közben tárgyakat amivel biztosítod az útját!</p> <p>GS601063</p>	<p>Secret Of The Lost Link</p> <p>Dr. Davis az antropológia tudosa, kalandos élményeket élhet az vele, dél - Amerikába is eljutsz. Keresd vele az evolúció hiányzó láncszemét!</p> <p>GS601065</p>
<p>Beach Babes Volley ball</p> <p>Ki nem álmodott még arról hogy gyönyörű tengerparton barnult cicababákkal strandol-plabádozzon? A Bikini baba csapatodnak nyernie kell és meglesz a jutalmad</p> <p>GS601073</p>	<p>OilWars</p> <p>Legyél te a legfránálabb olajmágnés ebben a gazdasági stimulációban. Sponok és szabotázs veszélyeztet. Te leszel a fekete arany királya!</p> <p>GS601068</p>

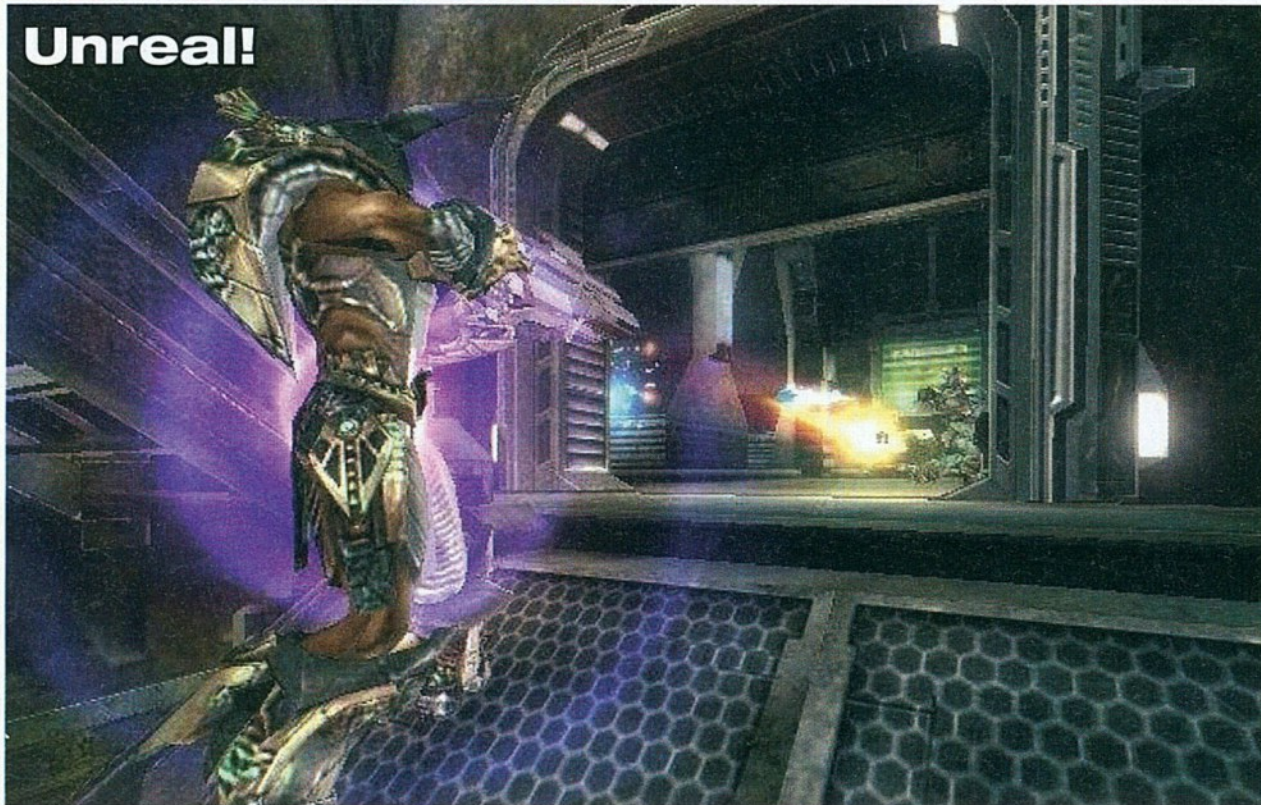
TOP CSENGŐHANGOK	NOKIA SAMSUNG	SIEMENS	POLIFON KÓDSZÁM
50Cent-Magic Stick	GS230130	GS240130	GS30130
Basement Jaxx: Good Luck	GS230131	GS240131	GS30131
Geri Halliwell: Ride It	GS230136	GS240136	GS30136
Eamon: Fuck It	GS220440	GS221440	GS20041
Depeche Mode: Enjoy the Silence	GS230133	GS240133	GS30133
Natasha Bedingfield: Unwritten	GS230138	GS240138	GS30138
REM: Leaving New York	GS230139	GS240139	GS30139
Shania Twain: Party for two	GS230141	GS240141	GS30141
Global Deejays: The sound of San	GS230147	GS240147	GS30147
Kylie Minogue-I believe InYou	GS230160	GS240160	GS30160
Amor Latino-Remix	GS230152	GS240152	GS30152
Kmaro: Femme like You	GS230148	GS240148	GS30148
Eminem: Like toy soldiers	GS230149	GS240149	GS30149
Scooter: One	GS230150	GS240150	GS30150
GwenStephani: What you waiting	GS230146	GS240146	GS30146
Robbie Williams: Missunderstood	GS230140	GS240140	GS30140
Snoop Dog: Drop it like its hot	GS230142	GS240142	GS30142
C. Aguilera F.Missy Elliot-CarWash	GS230155	GS240155	GS30155
Ice Cube-You Can Do It	GS230156	GS240156	GS30156
Ja Rule R.Kelly Ashanti-Wonderful	GS230159	GS240159	GS30159

HÁZAI CSENGŐHANGOK	NOKIA SAMSUNG	SIEMENS	POLIFON KÓDSZÁM
Club54: Kicsi szívem	GS230144	GS240144	GS30144
United: Végső állomás	GS230145	GS240145	GS30145
Crystal: Hajnali fény	GS230106	GS240106	GS30106
Naksi vs Brunner: Szivárvány	GS230112	GS240112	GS30112
Dopeman & Emilio: Nincsen Arra	GS220434	GS221434	GS14257
Nox: Árny és fény	GS230113	GS240113	GS30113
Lajcsi: Kék A Szeme	GS220146	GS221146	GS14244
Irigy Honaljimirigy-Numerakiraly	GS230158	GS240158	GS30158
MesterTamás-Szabadíts Fel	GS230161	GS240161	GS30161
Roy és Adám-Ahogy Erzed	GS230151	GS240151	GS30151
Olah Ibolya: Nem Kell	GS230116	GS240116	GS30116
Belga: Az a baj	GS230119	GS240119	GS30119
Sugarloaf: Vadvirág	GS230042	GS240042	GS30042
TNT feat Szekeres A: Híd A Folyot	GS220429	GS221429	GS14259
Majka: Tündi Búndi	GS230076	GS240076	GS30076
Majka:Mond Ami Fáj	GS230163	GS240163	GS30163
Dopeman:Az Vagyok	GS230153	GS240153	GS30153
Baby Gaby-Fáj Minden Szó	GS230154	GS240154	GS30154
TNT: Nem találok szavakat	GS230143	GS240143	GS30143
Nox: Ébredj fel	GS230114	GS240114	GS14152
Baby G.&Lala: Darabokra Szakitod	GS220410	GS221410	GS14256
Fresh: En Is Imádlak	GS220142	GS221142	GS14022
Tankcsapda: Örökke Tart	GS220478	GS221478	GS30045
Gáspár Laci: Hagyd Meg Nekem	GS230040	GS240040	GS30040
Unique: Csillagtenger	GS220135	GS221135	GS12035
Duplakávé: Aranyeső	GS230072	GS240072	GS30072
Hooligans: Legyen valami	GS230075	GS240075	GS30075
Emilió: Szállj csak szállj	GS230052	GS240052	GS30052

KÜLFÖLDI CSENGŐHANGOK	NOKIA SAMSUNG	SIEMENS	POLIFON KÓDSZÁM
Rammstein: Amerika	GS230117	GS240117	GS30117
Janet Jackson: All Nite	GS230012	GS240012	GS90015
Rocky: Eye Of The Tiger	GS220395	GS221395	GS99996
Danzel: Pump'it Up!	GS230007	GS240007	GS30007
Hoobastank: The Reason	GS220442	GS221442	GS90013
Forrest Gump	GS230110	GS240110	GS30110
The Corrs: Summer Sunshine	GS220479	GS221479	GS30027
Ath: Ecstasy	GS230038	GS240038	GS30038
Kylie Minogue: Chocolate	GS220436	GS221436	GS20021
Jessica Simpson: Take My Breath	GS206176	GS207176	GS20020
Nelly: MyPlace	GS230041	GS240041	GS30041
Beyonce: Dangerously in Love	GS230132	GS240132	GS30132
Greenyard: Boulevard of broken	GS230137	GS240137	GS30137
BrianAdams: Open Road	GS230071	GS240071	GS30071
Anastacia: Sick And Tired	GS220483	GS221483	GS30001
Busted: Thunderbirds Are Go	GS230039	GS240039	GS30039
Pink: Trouble	GS220301	GS221301	GS90058
R Kelly: Step In The Name	GS220330	GS221330	GS12029
Nickelback: Someday	GS220335	GS221335	GS12022
Enrique Iglesias: Addicted	GS220349	GS221349	GS12008
Black Eyed Peas: Hey Mama	GS220411	GS221411	GS30004
Avril Lavigne: My Happy Ending	GS220471	GS221471	GS30003
Barthez: On The Move	GS220073	GS221073	GS14050
Beyonce & JayZ: Crazy In Love	GS220191	GS221191	GS14054
Janet Jackson: All Nite	GS230012	GS240012	GS90015
Kelis: Milkshake	GS220354	GS221354	GS90014
Junior Jack: Da Hype	GS220343	GS221343	GS14104
Jamellia: Superstar	GS230047	GS240047	GS14103

Címlapsztori

Unreal!



A 7 témája

Amikor a nagyon okosok összeülnek
- GDC beszámoló



Ez + Az

- 8 Levrov
- 15 Boiling Point
- 16 Dynasty Warriors 4&5



Ki gondolta volna?!

Amikor Sanyi útnak eresztettük pár hete, hogy elrepüljön a Dagobah bolygóra rendezni a Yodával kipattant nézeteltérését, ott motoszkált a kisagyunkban a kényelmetlen sejtés, hogy nem jó ötlet. Amit ugyanis ezért a két hetes távollétért mi kaptunk Töletek, azt nem tesszük zsebre. Nem, nem baj, nem azért, bírjuk mi az építő kritikát, anyuékna majd legfeljebb nem mutatjuk meg a hogylétüket firtató leveleket... No meg aztán hozadéka is volt ugye az útnak: Sanyi megtanulta használni az ERŐT! A dagobah-i kalandokat elbeszélő fotórománt néhány oldallal hátrébb találjátok. Csak az a rész hiányzik belőle, amikor Sanyi visszatérően a szerkibe meglátta két új kollegánkat, Lego Lush-t és Top Gányt, és hátzísájkját a sarokba lendítvén ugyanazzal a svunggal nyakon is ragadta őket, hogy elinduljon velük az ajtó felé. Úgy kellett rászólni (persze csak finoman), hogy ők mostantól barátok, kollegák, és rájuk is vigyázni kell, nem pedig pusztakezes azték emberáldozatot bemutatni rajtuk, ami Sanyi szerint már egyébként is rég a múlté, mert tudniillik ő már tudja kontrollálni az ERŐT. Így maradt hát életben Lego Lush és Top Gány, akik mostantól boldogan élnek a GamePro csapatát erősítve, legalábbis amíg meg nem hálnak. Fogadjátok őket a bennünket övezőhöz hasonló szeretettel vegyes tisztelettel, mert jó arcok ők (máskülönben nem lennének itt). A „Csapat” oldalon röviden be is mutatjuk őket. A többi oldalon pedig más érdekességekről olvashattok! Kellemes időtöltést kívánva,

Dr. Proton



Játéktesztek

- 28 Area 51
- 30 Devil May Cry 3
- 31 The Bard's Tale
- 32 Spellforce:
Shadow of the Phoenix
- 32 Silent Hunter 3
- 33 Cossacks II
- 34 MX Vs ATV Unleashed
- 36 Sabotain
- 36 NARC
- 37 God of War
- 38 Sponge Bob Basketball
- 39 Driv3r
- 40 Cheat



Élet/Stílus

- 42 Hi-tech rovat
- 46 Mobil rovat
- 47 Micsoda világ!
- 48 Musiq-filmz



Unreal Championship The Liandri Conflict

Röviden ■ egymást kinyírós ■ arénás ■ közelharcos

Nem is olyan régen a semmiből érkezett az Unreal, hogy letaszítsa a Quake sorozatot a trónról. Ezek után jöttek a Tournament részek, majd egy halványabb folytatás, és most mindenkit félrelökve bezúzta az ajtót az Unreal Championship 2, mi pedig szépen csendben térdre ereszkedtünk.

*Morcos csávó plazmavetővel.
Nem túl jó párosítás...*



Nem csoda, hogy a kiadók egymást taposva küzdenek az Epic által megálmodott játék jogaiért, elvégre egy igazi sikorsorozatról beszélünk, amely újra és újra friss vért pumpál a multiplayer alapú FPS-ek vérkeringésébe. Az Unreal Championship 2 érdekessége, hogy kifejezetten Xboxra készült (az első biztos jele annak, hogy Microsoft smúzol az Epic-kel) de az sem rossz előjel, hogy a Midway is beszállt a buliba. És hogy mitől is korszakalkotó az új epizód? Először is alapjaiban rengeti meg az eddig megszokott játékmenetet, ugyanis bármikor váltogathatjuk az FPS és TPS nézetet, ráadásul mindkettő fontos jelentőséggel bír a játékmenetben. A megszokott arénás gyilkolászás mellett a közelharc is fontos szerepet kap, néhol olyan érzésünk támadt, mint ha egy verekedős játékot adtak volna a kezünkbe. A Single Player mód is erős, de ha valaki Xbox Live!-on akarja aratni a babérokat, hát ő sem fog csalódni, az egészen biztos. De vegyünk csak szépen mindent sorjában! Azok, akik nem rendelkeznek netkapcsolattal, semmiről sem maradnak le, a készítők elég

*Most azt kérdezed magadtól:
vajon szerencsés napom van?*



Championship 2



frappáns egyjátékos módot

tákolta össze, amely az Ascension Rites címet viseli. Ebben az egyik „főszereplő” az Anubis névre hallgató egyiptomi harcos szerepel. A történet szerint a császár betegeskedik, s egy afféle lovagi tornán szeretné kiválasztani utódját. Anubis benevez a tornára, hogy megakadályozza az érzékeny nőies, ám gonosz Selket hatalmi törekvéseit. A történet homályosan utal rá, hogy Anubisnak és Selketnek valami közös van a múltjában, de ez a torna szempontjából másodlagos kérdés. Természetesen a nagy bajkeverő Liandri Corp. is érdekelve van, s ez csak tovább bonyolítja a dolgokat. Így hát nekünk kell végigvezetnünk Anubist a küzdelmek során, s gondoskodni róla, hogy sem Selket, sem a Liandri ne férközhessen a hatalom közelébe. Miután végeztünk Anubis kalandjaival, tovább lehet haladni egyedi mérkőzések egész során, ahol már a többi karakter is játszhatóvá válik, s minél eredményesebben lövöldözünk, annál több új pályát, karaktert (összesen 14 van, ebből csak hetet választhatunk az elején) és opciót varázsolhatunk elő. Ezen mérkőzések során különleges beállítások vannak érvényben, amelyek illeszkednek az általunk választott karakterhez. Végül, amikor elérhetővé válik a Challenge Mode, be kell bizonyítanunk, hogy tényleg mi vagyunk a falu virtuális bikái, ugyanis 15 meccset kell megnyernünk a legnehezebb fokozaton. Ha ezt is sikerrel vesszük (nem lesz könnyű), akkor valami olyan történik, ami kétségtelenül az Unreal Championship 2 egyik legnagyobb húzása. Mivel a Midway is ott lapul az érdekeltek között, a végső megnyitható karakter nem más, mint

Raiden nagyúr a Mortal Kombat-ból

aki borzasztóan kemény karakterként üzemelhet irányításunk alatt a továbbiakban. Természetesen ezek után mindenképpen érdemes multiplayerben nyomulni, ahol a szokványos módok mellett (Deathmatch, Capture the Flag és ezek variációi) két új opció is vár ránk, ezek az Overdose and Nali Slaughter névre hallgatnak, nekem személy szerint nem jöttek be



Ebbe a harcban inkább nem szólok bele



Raiden papa akcióban



Páncélos gyerekek potyognak az égből

igazán, de mindenképpen bővítik a kínálatot, és ez jó. Ami viszont igazán naggyá teszi ezt a játékot, az a közelharcok és kézfegyverek megjelenése a csatákban. Az UC2 új „melee” módjával (szűrő és vágó fegyverek) többet is tehetünk, mint szimplán kiéljük a felhalmozódott agresszivitásunkat. Ebben a módban ugyanis lehetőségünk van felvonni egy elülső energiapajzsot, amely rövid ideig előttünk vibrál, s elnyel minden féle sebzést (persze korlátozottan). Emellett a kiválasztott fegyverünk és a megfelelő időzítés segítségével akár el is téríthetjük a nekünk szánt lövedékeket. Ha nem jól időzítünk, akkor a beérkező lövedék csupán lepattan rólunk valamelyik irányba. Azonban ha a megfelelő időben nyomjuk le a megfelelő gombot, a lövedék nyílegyenesen a „feladóhoz” pattan vissza, s egy kicsivel többet is sebez, mint egyébként. Ez a módszer működik az összes fegyverrel, s akár

egyfajta orosz rulettet

is játszhatunk a barátainkkal, amelynek lényege, hogy két játékos egymás között pattogtat egy kisebb sebzésű lövedéket, míg annak energiája akkorára nem duzzad, hogy felkeni a falra azt a szerencsétlent, aki egy töredékmásodperccel később nyomja meg a gombot. Mindemellett jelentős újítás, hogy a Mortal Kombat névjegyével ellátott „Fatality” kivégzés is megjelenik a csatában, ha kitanuljuk a gombkombinációt, a

kézfegyverekkel gerinctépkedős, gyors likvidálást vihetünk véghez – ez nagyon-nagyon durva lesz! A külső nézettől a megszokott Unreal játékelmény is sokkal akrobatikusabbnak tűnik. Az elhajlás és a falon ugrálás már nem új, de az UC2 egy fokkal feljebb rakja a léceket. Egy kis gyakorlással lehetséges dupla ugrásokat végrehajtani, illetve a falról nagyobbakat dobantani, és a megfelelő kombók használatával még tovább maradni a levegőben, kijátszva így az ellenfeleket. A fejlesztők több függőleges pályát is csináltak, hogy jobban ki lehessen használni ezeket a képességeket, sőt, egyes szinteken vannak olyan titkos helyek is, amelyeket csak a megfelelő ugráskombinációval lehet elérni. A harcok tehát gyorsak, kemények és nehezek, de az élmény, a látvány (a grafika egész egyszerűen mindent büntet Xboxon) és a hangulat az egekbe repíti a játékost. Most aztán el lehet merengeni egy Xbox beszerzésén mindenkinek! Komolyan!



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Minden eddigi Unreal játéknál nagyobb karmol ez a rész! Félelmetes!

- Belerázódás Sok az új tanulnivaló
- Nehézség Ez már nem csak egy szokványos FPS
- Újrajátszod? Abba sem hagyom

9.5

MEGJELENÉS

Xbox április 18.

Unreal Engine

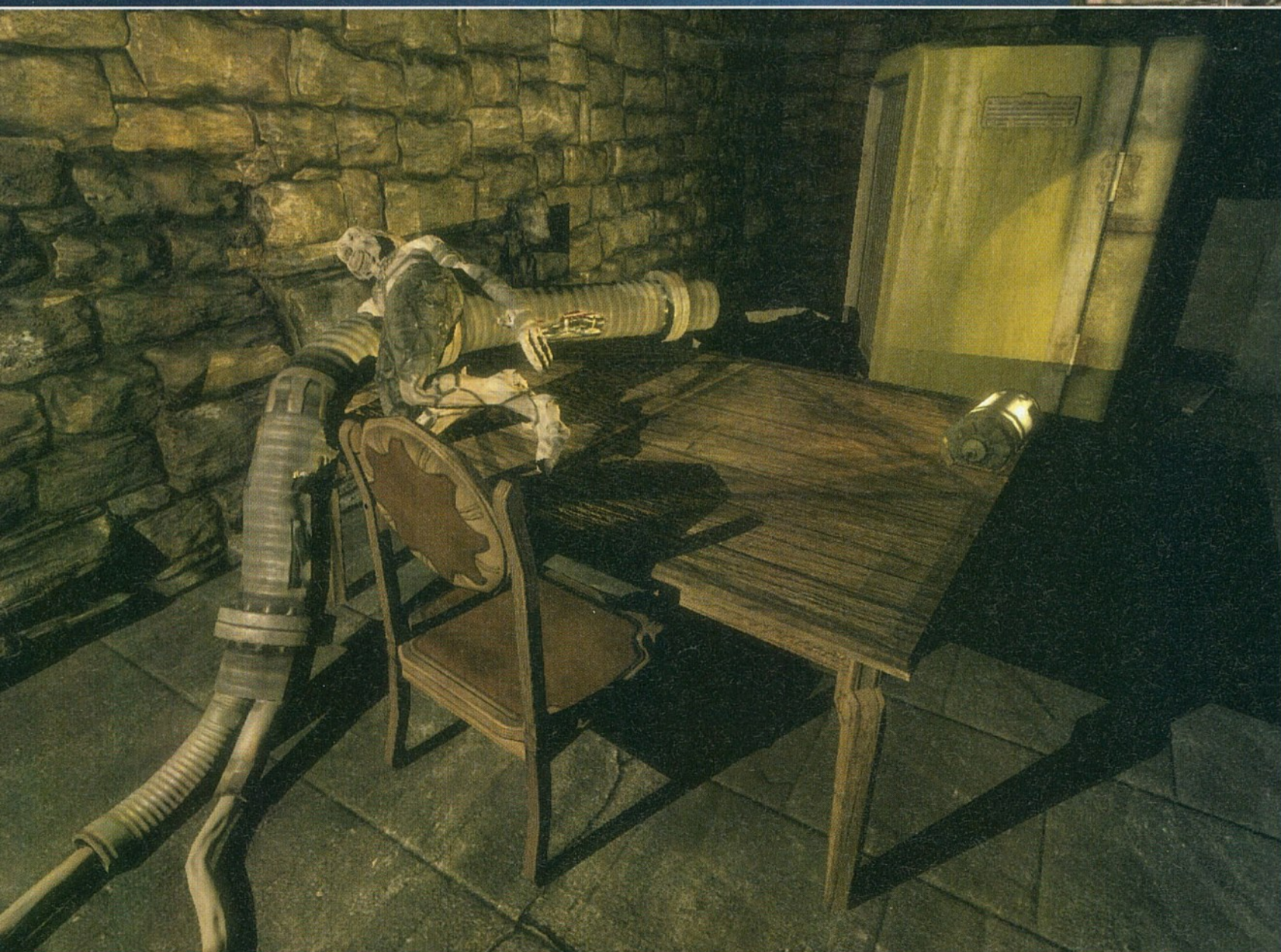
3

A Game Developers Conference meghatározóbb eseménye idén is az Unreal 3 motor bemutatója volt. Az újgenerációs fejlesztőkörnyezet legfrissebb erő-demonstrációja szemernyi kétséget sem hagy, hogy a Jövő: Pulzál.

Az Epic március első felében hivatalosan is bejelentette, hogy a Microsofttal kötött szerződésnek megfelelően, az UE3 technológia a következő generációs Xbox vezérplatformja lesz. Alig száradt meg a ténta az egyezségen, az Epic máris számot adhatott a tavaly óta eszközölt fejlesztésekről, így az idei GDC-n már üzemkész játékminták éles demonstrálásával sokkolt a vállalat.

Az elsődleges, kizárólagos hozzáférhetőség komoly adu lenne az új Xbox kezében, ám nem titok, hogy más cégek is licencelték már a technológiát – lásd boxunkat – így kérdéses, hogy a

szoftveróriás elszánja-e magát a kizárólagosság kicsengetésére. Az Epic mindenesetre elképzelhetőnek tartja, hogy már a jövő évben megjelenhet az UE3 motorral duruzsoló, első „lágytestecske”. Hogy ki, mit, és milyen ütemben csinál a lényegében tökéletesen üzemkész fejlesztőkörnyezettel, abba az Epic nem szól bele. Ehelyett ők is készítik saját játékaikat, melynek megjelenését szintén 2006-ra ütemezik. A kötelező titoktartás azonban még teljes, ez idő szerint a cég még a legutóbbi bemutatóról készített videoanyagok közzétételét sem tervezi. Persze Sanyi beszámolójának hála – aki volt olyan jó, és Dagobahról visszafelé a GDC-re



is beugrott – összegezni fogjuk a látottakat, annál is inkább, mivel a játékminták elsődleges célja a merőben új technológia főbb jellemzőinek hangsúlyozása volt.

Az első demót rövid videó nyitja. Futurisztikus tengerészgyalogosok róják egy hajdanán neogótikus romváros kifüstölt tereit. A parancsnok „megállj!”-t vezényel. A Szakas egy emberként dermed mögötte sóbálvánnyá. A következő pillanatban idegen létformák rontanak az alakulatra, a vad tüzelésbe kezdő tengerészgyalogosok döbbenetéhez azonban nem fogható a hallgatóság megrökönyödése, hiszen a renderelt mozi benyomását keltő jelenet egyik szereplője az Epic munkatárs instrukcióinak megfelelően cselekszik. A kivetítón valós időben számolt esemény zajlik!

Kétségtelen, hogy egy új technológiával szemben támasztható legalapvetőbb ismérv a grafika, hiszen

így válik érzékelhetővé a: Szint

Az UE3 e szempontból verhetetlennek, sőt tényleges irányadónak tűnik. Ennek legfőbb oka, hogy a motor teljes egészében a DirectX 9 programstruktúrára épül. Napjaink grafikus motorjai jórészt évekkal ezelőtt révbe ért technológiák holtpontig (és azon is túl) tuningolt variánsai (riszpekt a maroknyi kivételnek) az UE3 esetében azonban egy tökéletesen új fejlesztőkörnyezetről beszélhetünk, melynek nem kell számolnia a lefelé való kompatibilitás folytonos nyuggijével.

Ami a karaktermodelleket illeti, ilyen színvonalú megjeleníthetőségük az úgynevezett „normal mapping” eljárással lehetséges. Ennek során a roppant részletes, gyakorlatilag virtuális szobrokhoz hasonló modelleket készítenek a fejlesztők, ám magában a játékban a motor természetesen nem a rettenetes „erőforrásigényes” referenciamodellekkel

dolgozik, hanem azok egyszerűsített változataival. Az ügyes trükk annyi csupán, hogy a középsúlyú, lebutított modellekre a virtuális szobrokra szabott, eredeti textúrák kerülnek fel.

Gyakorlatilag lehetetlenség rájönni, hogy át vagyunk verve, pedig: de. Ami az UE3-at illeti, a grafikus megjelenítést illető adui között ez csak a legalapvetőbb. Bár, fontos tudni, hogy ettől még önmagában elég lehet pl. a Doom3 karaktereinek

okító elfenekelésére

jóllehet az id Software számunkra most is kedves üdvöskéje úttörőnek számított a naprakész grafika terén.

A fejlesztett dinamikus fények, az árnyékhatások olyan hatékony együttműködésre képesek, mely ténylegesen példa nélküli látványélményt ígér. Egy ügyes húzással például gyakorlatilag a modellek geometriáját (!) deformálhatják a fejlesztők, túllépve a pusztán 2D-s illúzió-kitüremkedések megjelenítésére alkalmas, napról-napra elavultabbnak mondható, jól megszokott bump mapping eljáráson. Mindez nem pusztán cinematikus részletességet jelent a modellek kapcsán, de a bemélyedések, kitüremkedések mit-van-mit-tenni alapon képesek levetíteni saját árnyékukat (!) az őket övező felületre is. Így az a sajátos helyzet áll elő, hogy a bibircsók/dagadó erek sohasem voltak még olyan gyönyörűségeken (?) élethűek, mint e lények testén. Az Epic előrejelzése szerint, a motor 15-20 ilyen karaktermodell egyidejű kezelésére lesz képes a 2006-os PC-ken, míg ez a szám újgenerációs konzolokon 8-10 körül mozog majd. A rendszerkövetelmény kérdése kapcsán persze alap lehet a riadt szemdüllesztés, ezért nem is kerülgetjük tovább azt, amit úgyis hiába. Örömmel mondhatjuk viszont, hogy az Epic szerint egy NVIDIA GT6600 is – mely kártya ma már épphogy csak kacsintgat a felső kategória felé – elegendő lesz a motor zökkenőmentes éltetéséhez.

Maga a játékvilág – értjük itt az épületeket és egyéb környezeti elemeket – a karaktermodellek felépítéséhez hasonlóan szerveződik, azaz a motor „statikus” struktúrára – mert jó részük lerombolható – is alkalmazhatóak az új technológiák megoldásai. Már az UE3 tavalyi változata

is lélegzetelállító környezeti részletességet hozott, hiszen az eljárás már akkor működőképes volt. Hab a tortán, hogy ez az aprólékosság teljesen folytonos játékelmény mellett is életképes lesz.

Ebben a „Seamless World” nevű szubrutin a ludas, mely dinamikusan figyel, hogy

LICENCEK

BioWare

Az RPG mesterei tavaly ősze időlegesen elkötelezték magukat az újgenerációs konzolplatformok mellett, bár Ray Muzyka CEO szerint a munka több szálon is folyik a patinás szerepjáték műhelyekben. Az UE3 hasznosításával párhuzamosan saját motorjukon is dolgoznak, de a készülő projektről még semmit sem árulnak el, még az is kérdéses, milyen platformon folynak a munkálatok. Akárhogy is, a BioWare által fémjelzett, kompromisszumokat nem ismerő minőség, és az Epic technológiájának párosítása olyan RPG élményanyagot ígér, amibe bele sem merünk gondolni. Na jó, mégis. Na jó, mégsem. Na jó mé....

Microsoft

A Microsoft már tavaly leszerződött az Epic-kel, de akkor még csak különféle kiegészítő segédprogramok – middleware-ek – használatáról szólt a megállapodás. A Microsoft Games Studios idén már a teljes technológiát licenzelte. Élünk a gyanúperrel, hogy csak és kizárólag az új Xbox-on lesz alkalmunk megtekinteni, hogyan hasznosították a friss technológiát. Ja, persze, előbb még a konzol nevét kell kitalálniuk. Instant GamePro Brainstorming: X-treme Box. (360).

Midway

A Mortal Kombat sorozatot, és az Isteni War Gods-ot jegyző Midway viszonylag ritkán üt, de akkor nagyot. A tavalyi GDC-t követően megkötötték a Midway-Epic egyezség. A patinás kiadó három, az Unreal mondanakör univerzumában játszódó program elkészítésére szerződtette a fejlesztőt. A megállapodások jelenleg kizárólag újgenerációs konzol verziókról szólnak, talán később reménykedhetünk a PC változatban is. Unrealis, hogy ne legyen több Unreal. Is.

a játékvilág mely pontja felé haladunk. A környező pályarészek betöltődése átcsatolásaink közben történik meg, így garantálva az élmény folytonosságát. Mindez annyit jelent, hogy a motor egyszeri felállítás után

szó nincs játék közbeni töltésről

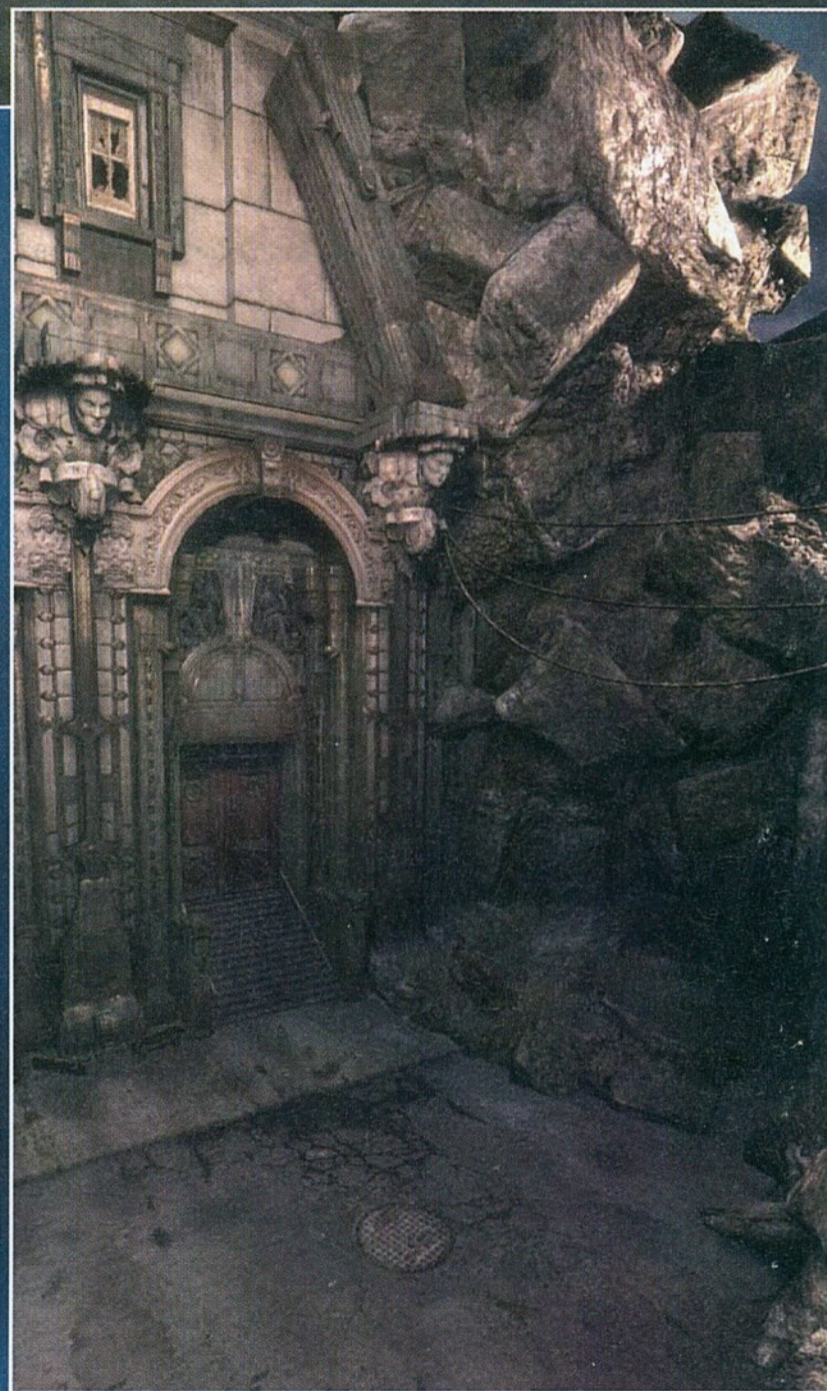
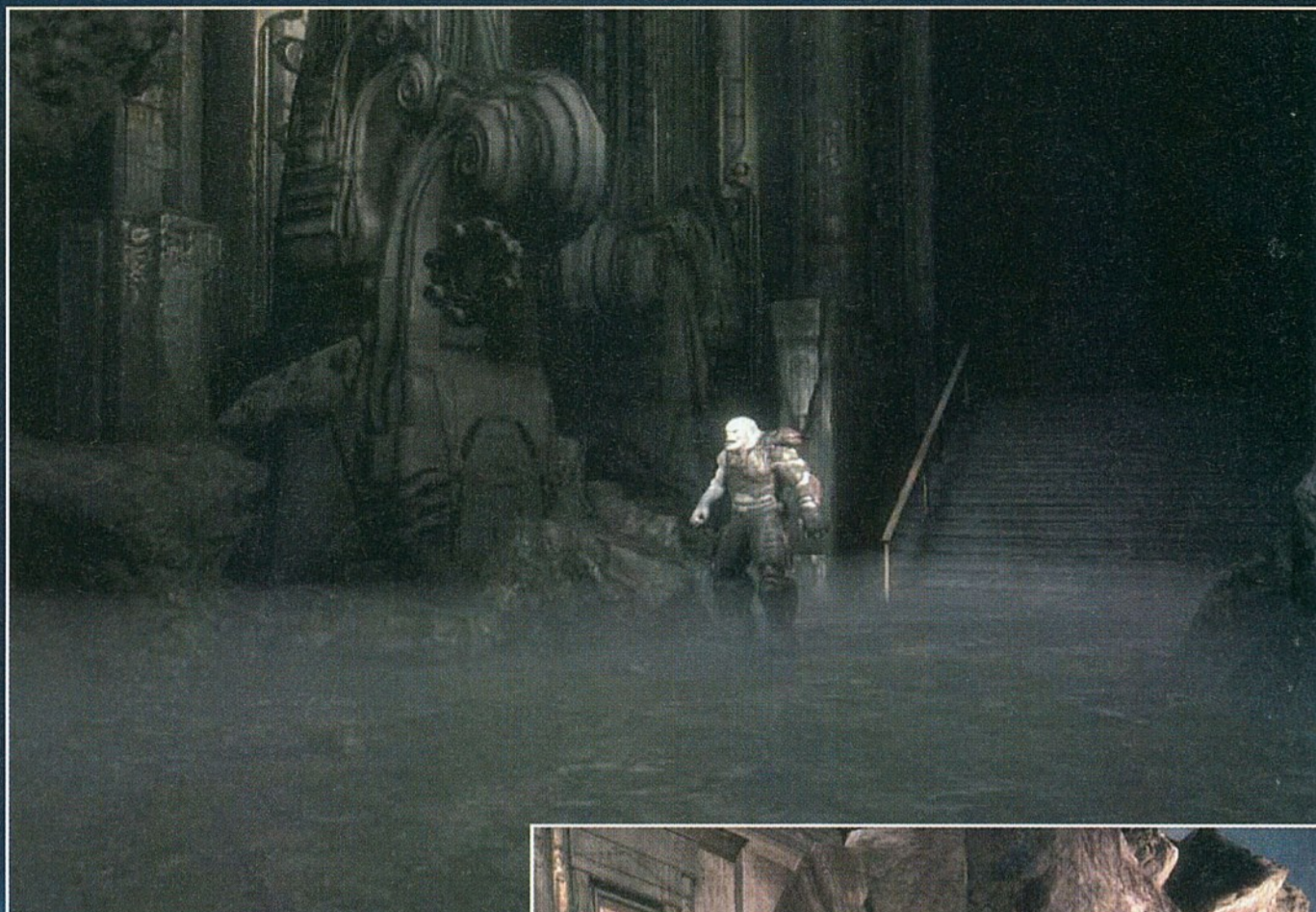
A Seamless World-höz hasonló megoldást a World of Warcraft is tud, így már komoly esély van rá, hogy a rutin standard követelménnyé nője ki magát.

A GDC-n látható, második demó szintén a pályarészek zavartalan átjárhatóságát, egyúttal a motor „emlékezetét” példázta, mégpedig egy szurreális, városon átszáguldozós buggy autóverseny keretében. Ha valamihez, úgy a Half-Life 2 City 17-jéhez lehetne hasonlítani a város látványát, ám valami olyan elképesztően részletes kidolgozottsággal, hogy: még. Mint kiderült, a móka ráadásul nem is a városon történő átszágulásban hágott tetőfokára. Az Epic munkatárs ugyanis egy emelkedőre érve nyomott egy rendőrkanalyt és a kis buggy mögött hagyott utcák, terek, sikátorok hosszas sorát, azaz az egész város látképét megjelenítette a motor, mindezt tökéletesen zökkenőmentesen. Beépített fizikai motor gyanánt a svájci érdekelt-ségű Ageia NovodeX nevű megoldására esett az Epic választása. Az Ageia termékei valós, szélsőséges körülmények között végzett kísérletek nyomán viselkednek – értsük ezt úgy, hogy a cég lelkes dolgozói reggeltől-estig autókat törnek porrá, majd nyugalmasan regisztrálják az eredményeket szimulációikban – így az Ageia svájci óramű pontosságú motorja mindent büntetni fog, erre az egyre már most mérget merünk venni. Már a NovodeX pusztá érzékenysége a profi 3D alkalmazások megoldásaival vetekszik, a HL2 fizikája

felett bizony-bizony gyülekeznek a baljós árnyak. Az UE3 persze habzsolja az integrált fizikai motor utasításait, ahogy a NovodeX is ezt teszi a szülő-motor insturkcióival. Az Unreal Tournament 2003 összesen tíz, dombról leguruló szikla „saját jogú” fizikai viselkedését tudta kiszámolni és valós időben megjeleníteni. Ez a szám a 2004-es verzióban duplájára nőtt. A NovodeX ugyanezen sziklák-ból pikk-pakk alapon 600-at (!) képes legurítani. Az összedolgozás lehetőségei persze nem merülnek ki a statikus merevtestek kölcsönhatásainkat fizikai szimulációiban, hiszen a karakterek belső váza is átlag 150-200 ízületből épül fel, melyeket szintén a NovodeX vezérel. Sőt, ehhez jön még a tehetetlenség alkalmával – robbanás, halál, elfogy a kóla – életbe lépő rongybabamodul finomhangolt változata. Minden kapcsolatban áll mindennel. A Hangok is megmondták. A show egy tavalyi anyag bemutatójával zárult, mely azonban jelentős információkat tartalmaz a fejlesztéssel profi és amatőr szinten – lásd rajongói módok – foglalkozók számára is. Az Epic legfőbb törekvése, hogy

tökéletesen fejlesztőbarát

környezetet biztosítson, hiszen pontosan ezzel bővíthetik a motor felvevőbázisát, sőt, időtállóságát is. A legfontosabb újítások között a Kismet nevet viselő script szerkesztőt kell említenünk, mely vizuális módon egyszerűsíti a komplexebb jelenetek, és összefüggések létrehozását, azaz nem feltétlenül kell a kódhoz nyúlnunk ahhoz, hogy bonyolultabb eseményeket és feltételeket definiálhassunk a játékvilágban. A már említett anyagszerkesztő szintén sokkal barátságosabb, mint napjaink konkurens motorjaiban, ahol a matériák előállításának 95 százaléka bizony kökemény, vassal való kommunikációról szólt. Még a HL2-t éltető Source motorban is. A helyzet most inverz: 5 százalékra mérséklődnek a programozási feladatok, hiszen a „maradékot” a motor már izomból tudni fogja.



„Nagy kiadókat látunk, mint az EA, szaladgálnak össze-vissza, és fejüket fogva kiáltozzák: „Úristen, megőrültetek? Egy újgenerációs játék harmincmilli dolcsiba kerül!” Én erre azt kérdezem: „Miről beszéltek ti? A mi új játékunk fejlesztése csak ötven centtel kerül többbe, mint az előző.” És ez így igaz. Úgy hiszem, a legtöbbször nem veszik a fáradságot, hogy hozzánk hasonlóan, saját maguk kifejlesszék azokat az eszközöket, melyek képesek egy újgenerációs játék felépítésére. Pontosán erről szólnak a törekvéseinek: eszközöket készítünk. Olyan eszközöket, melyekben megvan a lehetőség, hogy irányadó játékokat készíthessünk el velük.”

Mark Rein, az Epic Elnöke

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

JÁRJ MINDIG EGY LÉPÉSSSEL
AZ ELLENFELEID ELŐTT



MEGJELENÉS: 2005 MÁRCIUS

WWW.SPLINTERCELL.COM



PlayStation 2

NETWORK PLAY



XBOX LIVE



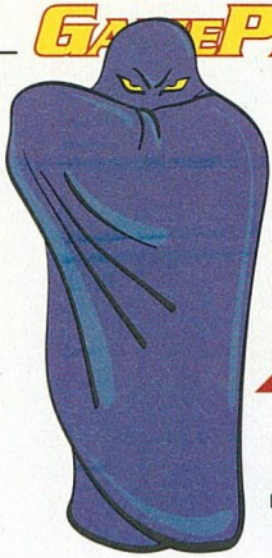
N-GAGE NOKIA



BT



UBISOFT



LEVROV

42 VÁLASZOL



Kedves Barátaim! Bár április elseje van, egy darabig még őrizzük meg komolyságunkat, méltón egy nagy múltú (hatodik szám, vaze, hatodik!) informatikai magazinhoz. Sok a levél, kevés a hely, úgyhogy lássuk is, milyen levelek jöttek a LEVELEZES@GAMEPRO.HU címre!

Értékközvetítés Danikának

Sziasztok! Danika vagyok, kissé debil és agresszív (mint az egész korosztályom), de ez nem is csoda, hiszen a Cartoon Network véres rajzfilmjein nőttem fel, most pedig a valóság show-k tartanak szinten. Ti voltatok az utolsó reményem, hogy megváltozzak, hiszen ti vagytok az új lap, amelyik a korosztályomnak szól, nektek kellene értékeket közvetíteni számomra. De ezeket sehol nem találom, a mostani alacsony színvonalamon szóltok hozzám, így már nem sok esélyem van arra, hogy normális felnőtt legyek, aki hasznos tagja lehet a társadalomnak. És ha megnézem a korosztályomat ez csak egyre durvább lesz. Lehet ez nektek vicc, de napjaink médiájának hatása romboló a jövő társadalmára nézve. A ti érdeketek is az lenne, hogy ne ilyen hozzám hasonló szellemi színvonalú gyerekek nőjenek fel ebben az országban, hiszen nekem és a korosztályomnak kell majd megtermelnem számotokra a megélhetés feltételeit öreg korotokra, amikor már belefáradtatok a sok írásba. Higgyétek el, nem csak az eladások számítanak. Szóval kérek titeket, tegyetek valamit egy értelmesebb fiatalságért! Üdv! **Danika aki meggy és akkor lesz bumm bumm bumm a doom doom doomban**

Kedves Danika! Szerintünk nem vagy debil. A Cartoon Network-kel például semmi bajunk (bár mióta nincs 2 Stupid Dogs, mintha csupán árnyéka lenne régi önmagának) igaz, valóságshow-kat tényleg nem muszáj nézni. De mivel sikerült ránkparáztatnod azzal, hogy netán nem termeled meg nekünk öregkorunkra megélhetésünk feltételeit, gyorsan közvetítünk némi értéket: ne legyél agresszív, inkább kedves és udvarias, ne drogozz, ne dobáld el a szemetet, néha állj fel a gép elöl és olvass el egy jó könyvet. Igyekezz hasznos tagja lenni a társadalomnak, például azzal, hogy jól tanulsz, mert így klassz állásod lesz, amivel sok pénzt keresel és sok adót fizethetsz az államnak. És még egy tanács: ha majd nagy leszel, ne nézz hülyének minden fiataalt.

Képalá

Szevasztok TI! Na most az van, hogy jó az újságok (a második legjobb az első után), de mégis akadt egy-két aprócska gond: miért nem tudtok egyszer jó képalírásokat csinálni! Az egész újságban ezek a legerőltetettebbek (nehéz szó) (próbáltad már az útelágazást? Az sem könnyű - 42). Semmi poén nincs bennük sajnos, Sanyi hülye beszélései a szövegbuborékokban pedig teljesen feleslegesek. Sanyi most biztonsági őr, lapszerkesztő, beépített orosz titkosügynök vagy kiöregedett baseball játékos? **Logic**

Sajnáljuk, hogy nem jók a képalák, az igazság az, hogy egyszer csináltunk egy nagyon jót, mindannyian könnyesre röhögtük magunkat rajta, de elvitte a cica. Azért igyekszünk, jó? Sanyi pedig tudod milyen, kicsit ez is, kicsit az is. Leginkább az első (a titkosügynök még esélyes...) mert ugye ő véd meg minket az agresszív olvasóktól és őt küldjük rá azokra, akik beszólnak a képaláinkra.

Akinek semmi sem elég

Cumi! Az újság király, de lehetne még beletenni + 1 lapot és akkor még 4 oldallal többet tudnátok írni és nem hinném hogy ez olyan nagy költség lenne! Lehetne rajta pl: horoszkóp (ami nagyon jó volt) + egyéb érdekességek. Ja és nem értem hogyan mennek el ilyen jó grafikájú játékok ha csak 64 MB RAM van benne ami elég nevetséges! És az Xbox 2-ben pedig mé csak 256 RAM van? Ez is röhej! Magyarazzátok el légyszi hogy van ez.

Előre is kösz: **András**

Ez a +1 lap, +4 oldal koncepció érdekes, de könnyű azt mondani, hogy lehetne ott horoszkóp meg „egyéb érdekességek” – szerinted nem dolgozunk így is eleget? Kénytelenek vagyunk a kedvetekért az összes játékkal játszani, írni is róluk... Hogy meg nem gebedünk. Sokszor hangoztattuk már, ez egy komoly munkahely (ne kelljen megint levennem a lábam az asztalról!) Aszpik is visszasírja a régi szép napokat, amikor csak 16 órában szeletelt véres húsokat a hentesboltban. A 256 MB RAM pedig nem is olyan kevés, főleg ha nincs a gépen Windows XP – bár ezt a Microsoft esetében sohse lehessen tudni. Tessék beosztani.

Spongyát rá! (De tényleg!)

Ez azért már tényleg felháborító!!! Patrik 1 RÉPA??? Úgy tudtam Sanyi Chiba jófej, de ezzel elásta magát nálam (igen, tessék szégyellni magad!) De nem kell félni, el fogom viselni az apró tévedését. Ráadásul rózsaszín! Látom, ez másoknak is feltűnt már, hálás vagyok. De! Azt is láttam hogy vki ilyet szólt: Spongyabob egy SAJT!!! Ez teljes tévedés! Spongyabob SZIVACS, méghozzá tengeri! (Sőt, van 1 rák is, meg 1 vízalatti mókus) Egy szép ANANÁSZ házikóban él, a kedvencével, aki 1 csiga, de macskának képzelet magát. Röviden ennyi. A Spongyabob fanclub tagja, és honlapjának (<http://spongyabob.tk>) ezt azért mondom, hogy tessék megnézni) webmastere: **Aldum Nnna. Ezt most csak azért, hogy jót tegyünk Aldummal és párezzerrel megdobjuk az oldala látogatottságát, másrészt hogy kitérhessünk a Spongya Bob jelenségre: illetve nem is én és nem is itt, a játéktesztek között Kis Lebowski**

(nagy rajongó) fogja elemezni a tréfás kis sajtot, és barátját, a répát. (NEM, NEM KÉRÜNK TÖBB SPONGYA BOBOS LEVELET, TUDOM HOGY NEM SAJT, CSAK VICCELEM.)

Azonosított Repülő Tárgy

Tisztelt GamePro úrhajó kapitánya! Járőreink csillagidő 2343.26.4-kor azonosítatlan úrhajót észleltek. A komoly nehézségek árán létrejövő kapcsolatot útján egy nagydarab, kopasz, fabunkóval felfegyverzett, magát Sanyinak nevező homo sapiens fenyegetett meg minket miszerint: „Ha nem adjátok ki nekem azt a kis k*cs*g zöldfülűt...” Erre a fedélzeten levő Yeti-mester nyugalomra intett minket, és megpróbálta AZERŐ útján lenyugtatni, ami tekintve az agresszor kicsiny agykapacitását, nem járt sikerrel. Végül a Delta Commando összeszokott csapata segítségével, jelentős veszteségek mellett sikerült lenyugtatózni és visszaküldeni a szülőbolygójára. Kérjük ezután a közveszélyes pszichopátákat nem a mi galaxisunkba küldeni. Az Egyesített Köztársasági Flotta Főparancsnoka: **auer**

Szóval ezért volt egy kicsit bágyadt a mi Sanyink, amikor megérkezett! Azok, akik kimaradtak volna a történelekből; előző számunk idején Sanyi elugrott Yodához a Dagonya rendszerbe, tisztázni egy korábbi félreértést. Hogy mi is történt pontosan, néhány oldal múlva kiderül megrázó képriportunkból, maradjanak velünk. Ja igen, Sanyi köszöni a feldúlt leveleket (melyekben több kedves olvasó is kifejtette, hogy Fecó nem pótolhatja őt), és megígérte, többet nem hagy magunkra minket. Vagy ha mégis, hát nem Fecó fogja helyettesíteni, hanem Lucy Fair fürdőruhában.

NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha valaki nem vette még észre, a GamePro csak úgy ontja a nyereményeket. Egy aprósággal azonban még adósok vagyunk: a nyertesekkel! (Bár ők már rég tudják, a többiek legalább jól megnézhetik maguknak a listát és dühönghetnek hogy miért nem ők... Majd legközelebb!)

A 2005/01 számban megjelent Btech ajándékcsoomag nyertese: Spivák Attila, Sátoraljaújhely <éljen! hipipip... hurrá!>

A 2005/02 számban megjelent PlayStation2 és a játékok nyertese pediglen:

Mészáros Tibor, Mende <juhuhú!>

Tiborról csináltunk képet is, ahol örül épp a PS2-nek, bár arcáról ez nehezen volt leolvasható (mármint hogy örül). Ezért inkább nem tettük be. A többi nyereményjáték eredménye is érkezik nemsoká, sztéjtyúnd!

X3 Reunion

Megjelenés
Ősz



Két évvel ezelőtt PC-n vegyes fogadtatása volt az X2: The Threat-nek. Egy nagyon régi PC-s játéktípust próbált felrészni, melyet konzolon még senki nem próbált meghonosítani: magányos kalandorként róttuk a végtelen űrt (a legvégső határt, ugye) miközben igyekeztünk kereskedelemmel és különféle érdekcsoportoktól kapott megbízások teljesítésével szép kis vagyont gyűj-



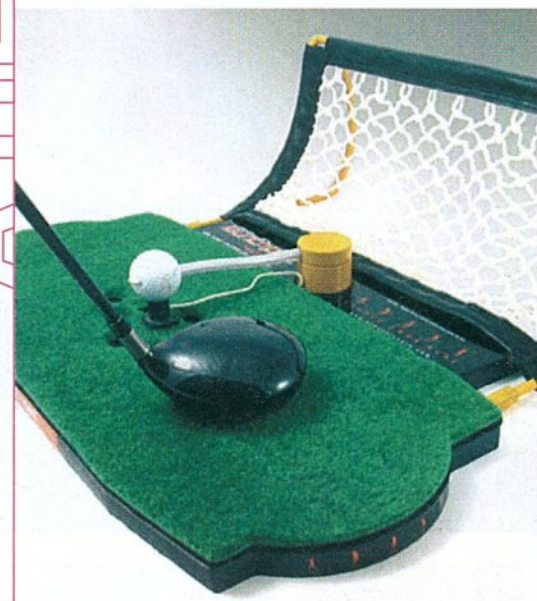
tögetni, közben folyamatosan harcban állva az űrkalózzal, akiket mindig nagyon érdekelt, hogy mi minden szépet-jót viszunk a csomagtartóba. A megszerzett pénzen új alkatrészeket vehettünk hajónkra (netán az egész járgányt lecserélhettük) vagy drágább cuccokat vásárolhattunk, melyeket távoli szektorokban még nagyobb pénzekért értékesíthettünk. Jól hangzik, ugye? Sajnos a kivitelezés már nem volt ilyen vonzó, randa grafika, iszonyatos gépigény... Készülgetett ugyan egy kiegészítő X2: The Return címmel, ám a fejlesztők végül lefűjték a dolgot. Helyette itt az X3: Reunion, mely egy teljesen új játék lesz, immár konzolokra is. Az alapötlet ugyanaz, ám sokkal részletesebb és nagyobb a játéktér, sokkal összetettebb a gazdasági rendszer és sokkal nagyobb lehetőségei vannak annak, aki kipróbálná magát efféle szerepben.

Golf Launchpad

Kimenni a zöldbe? A fák közé, amik tele vannak madarakkal meg mindenféle bogarakkal? A nagy francokat. Egy jó golfmeccs miatt ki ne menj a szobából! Fútsd fel valamelyik Tiger Woods-játékot, tedd le a kutyüt a földre és lendíts! Lehet, hogy ha majd nagy leszel, CEO-kkal kell ütögetned vasárnap reggelente a golfpályán – jobb már most, otthon gyakorolni.

Mini-minigolf
www.firebox.com
Ár: kb. 75 000 Ft

8.5



Mennyire vagy jó április bolondja?

1. Az életről alkotott elképzelésed...

- A Mindennek megvan a maga helye és ideje, az embernek az arany középúton kell megtalálnia a boldogságot.
- B Ha majd öreg leszek, biztos lesznek önálló gondolataim is.
- C Kijelentem, hogy „Recece”!

2. Április elsején hogy indítod a reggelt?

- A Még felkelés előtt kiolvasok egy könyvet az etiketről és ügyelek arra, hogy ezt egész nap hasznosítani tudjam a társadalmi normák kusza rengetegében.
- B Átviccelem az egész napot leleményes tréfák segítségével.
- C Spenótlevet iszom, és kakadukkal kánkánt járok egy tóban!



3. Hogyan udvarolsz életed szerelmének a nagy lehetőségekkel kecsegtető első randin?

- A Egy elegáns étteremben elbűvölöm őt intelligenciámmal.
- B Moziba viszem, ott nem veszi azonnal észre, hogy defektes vagyok.
- C Arcon dobom egy tejszínes tortával, majd kijelentem, hogy „Recece”.

4. Egy verőfényes reggelen a gumiszobában ébredsz. Mit gondolsz?

- A Itt valami félreértés lehet, azonnal tisztázom a személyzettel a problémát.
- B A francba, biztos kemény buli lehetett tegnap.
- C Otthon, édes otthon!

5. Véleményed szerint hogy helyes a következő közmondás? Magyar ember evés közben...

- A Nem beszél.
- B Nem eszik.
- C Cickom, cickom, vagyon-e szép lányod?

PONTHATÁROK

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

Értékelés

5-8 Az a baj, hogy Te teljesen normális ember vagy, az élet minden területén teljesen hétköznapi reakciókat produkálsz, megszokott viselkedésmintákat követsz. Már csak azt nem tudjuk felfogni, hogy ilyen kondíció mellett hogy a bánatba került a kezed közé GamePro? Lehet, hogy még sincs minden rendben? Van még remény?!

9-12 Szolid elmeháborodott vagy, egészen jóban lennél például velünk. Azért nem ártana figyelni, hogy mi is történik körülötted, lehet, hogy még egész normális vagy, csak a divat vitt a gyengeelméjűség mezsgyéjére, úgyhogy visszafogottan ugrálj április elsején, mert könnyen lehet, hogy ez mégsem a Te napod.

13-15 Recece! Egy zsírsegeny kefirben is több józan ész lakozik, mint benned. Ennek megvan a maga előnye, valószínűleg soha nem lesz komoly gondod az életben, ráadásul az elmeegógyintézetekben a kaja sem rossz, az emberek is kedvesek. Április elseje valóban Rólad szól, miattad örülnek mások, hogy ők normálisak. Büszkéek vagyunk Rád!

Fable The Lost Chapters

PC
CD-ROM

Megjelenés őszi

A PC-sek csak rázták öklüket a Lionhead Studios és Peter Molyneux (vagy Molyneux?) felé, valamint „csak szírtak és szírtak” amikor kiderült, hogy az először Project Egóként indított, majd Fable-re átírt szerepjáték csak Xbox-ra jelenik meg. Most azonban lehet éljenezni és rózsacsokrokat dobálni: közeleg a Fable: Lost Chapters, mely voltaképp az eredeti játék némiképp átdolgozott és továbbfejlesztett változata. Új helyszínek, új lemészárolható szörnyek és új küldetések, illetve egy teljesen új melléksztori-szál várja a játékosokat, így akik Xboxon már végigjátszották az eredeti játékot, még azok is nekiugorhatnak PC-n a kalandnak. Az alapjáték arról volt híres, hogy valóban „hősnek” érezhettük magunkat, mert először ugyan senki nem vett minket komolyan, később, ahogy egyre látványosabb hőstetteket hajtottunk végre, a környék összes leányzója belénszerelmesedett (*sajnos nem csak a leányzók... - Dr. S pock*), és még a kocsmában is a mi kalandjainkat énekelte meg a helyi bárd. Teltek-múltak az évek, a játékos öregedett is: míg

a játék elején csupán kisgyerekként vágott neki a kalandnak, a végére öregemberként vehettünk búcsút tőle. Emellett az is meglátszott rajta, hogy élete során inkább a gonoszság fűtötte vagy a jók védelmezőjeként tündökölt, arca is annak megfelelően változott, hogy mennyire volt jó vagy rossz. Jó kis szerepjáték, nem túlságosan bonyolult harcrendszerrel és rengeteg felfedezésre váró aprósággal, sőt, némi humorral... nagyon várjuk!



NET ajánló

Béka a turmixgépben

www.gigglestick.com

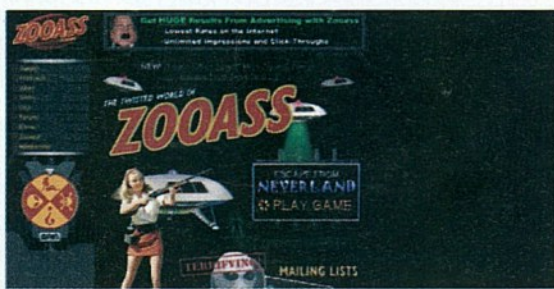
Akárhogya is nézzük a dolgot, állatokból viccet csinálni nem mindig jó dolog. Viszont a Gigglestick olyan flash animációkat készít már évek óta, hogy még a legszigorúbb állatvédők is elröhögik magát rajta, pedig elég durva, higgyétek el! Béka a turmixgépben, Clarence, a meleg papagáj, pitbull a terepjáró mögött, a kötekedő, de aztán pórul járó halacska – papíron nem szeretjük az ilyesmit, de sajnos most még mi is röhögünk. Bocs!



Játékok, kicsit másképp

www.zooass.com

Tudtátok, hogy a GamePro oldalán van egy kedves kis flash játék, amelyben hírhedt popsztárokat lehet megalázni? Tetszett? Akkor ez az oldal is be fog jönni, ugyanis több tucat könnyű és vidám játék vár rátok (teljesen ingyenesen), amely feltehetően egy szökött elmeháborodott agyából pattant ki. Nehéz emberi szavakkal leírni azt a szellemi színvonalat, ami itt működik, de ha a Bolondok napja már unalmas mulatság, akkor ez az oldal csak arra vár, hogy felfedezzétek! Kemény lesz!



A KONZOLOK
SZERVIZE

Dream
Land

PS2 X-BOX GAME CUBE

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK,
JÁTÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK

ADÁS - VÉTELE

MINDEN, AMI A JÁTÉKHOZ KELL!

NYITVA: H-P-ig 10-17 h-ig

HÍVJ FEL! T: 479 - 0812

e-mail: playstation@axelero.hu xbox@axelero.hu

BP.VI. HUNYADI tér 12.

PROGRAMAJÁNLÓ

Apád-anyád oda menjen!

Valószínűleg nem lesz nehéz meggyőzni a szülőket arról, hogy bizony ők szeretik az igényes jazz zenét, így hát érdemes ellátogatniuk a Columbus Hajóra (1051 Budapest, Vigadó tér, 4. számú kikötő) 2005. április 6-án, szerdán, ahol este nyolc órás kezdettel a Kaltenecker Trio játszik Vázsonyi János szaxofonossal kiegészülve. Kaltenecker Zsolt, Papesh Péter és Dész András formációja már évek óta a hazai jazz élet egyik kiemelkedő színterét, ezt vétek lenne kihagyni. (Megkockáztatjuk, talán még neked is tetszene!)

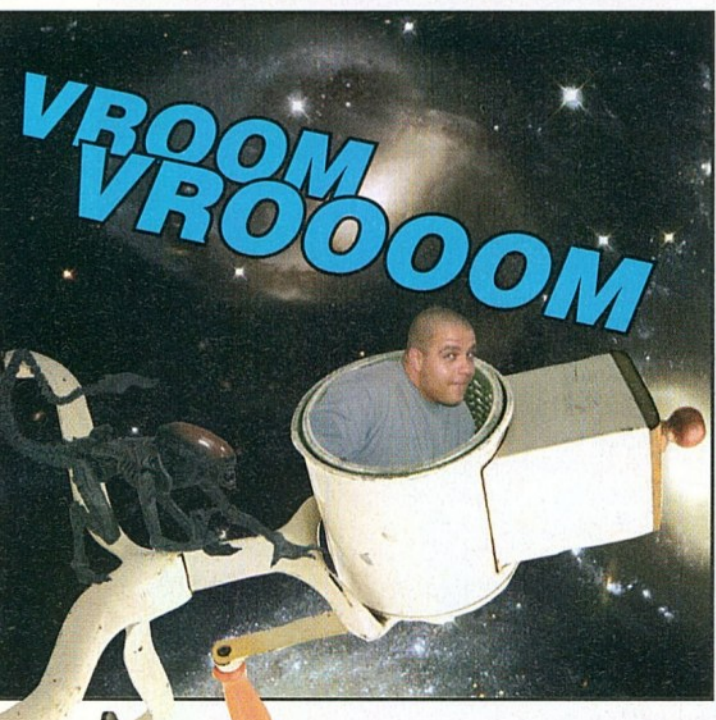
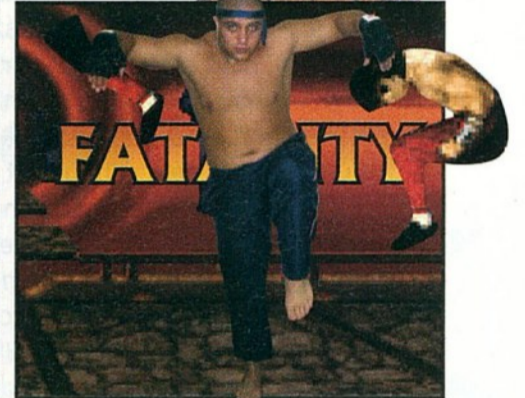
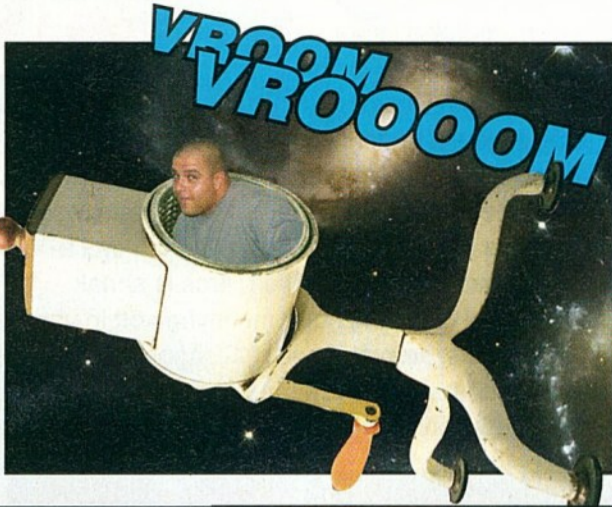
Te pedig ide gyere!

2005. április 29 és május 1. között kerül megrendezésre a legnagyobb tavaszi Counter-Strike LAN party, a DXEC2 – a helyszín Budapest, a Kertészeti Egyetem K épülete. A versenyre 48 Counter-Strike 1.6 csapatot várnak a szervezők, a nevezési díj 5000 Ft, fun playereknek 3000 Ft – cserébe komoly pénzdíjazásra lehet számítani, és persze hatalmas bulira. Vidékieknek szálláslehetőség 5 percre a verseny helyszínétől, nagyon baráti áron: diákoknak 1300 Ft/éjszaka, többieknek 2500 Ft/éjszaka, akár 200-300 fő részére is. DXEC2 hírek, információk, nevezés: <http://esport.hu/>

EPISODE VII
BLABLABLA BLABLA

BLA. BLABLA-
BLABLA, BLA
BLABLABLABLA
BLABLA. BLABLA
BLA BLA
BLABLABLA BLA
BLABLABLA BLABLA
BLABLABLABLA

EPISODE VII SANYI STRIKES BACK



N
E
E

Boiling point Road to Hell

PC
CD-ROM

Lassan érkezik a tavasz, játékos szemmel nézve az időnyt pedig egyre szebbek a kilátások. Ha csak a fele igaz lesz annak, amit például a Boiling Point: Road to Hell nevet viselő játékról tudunk, máris dörzsölhetjük a tenyerünket.

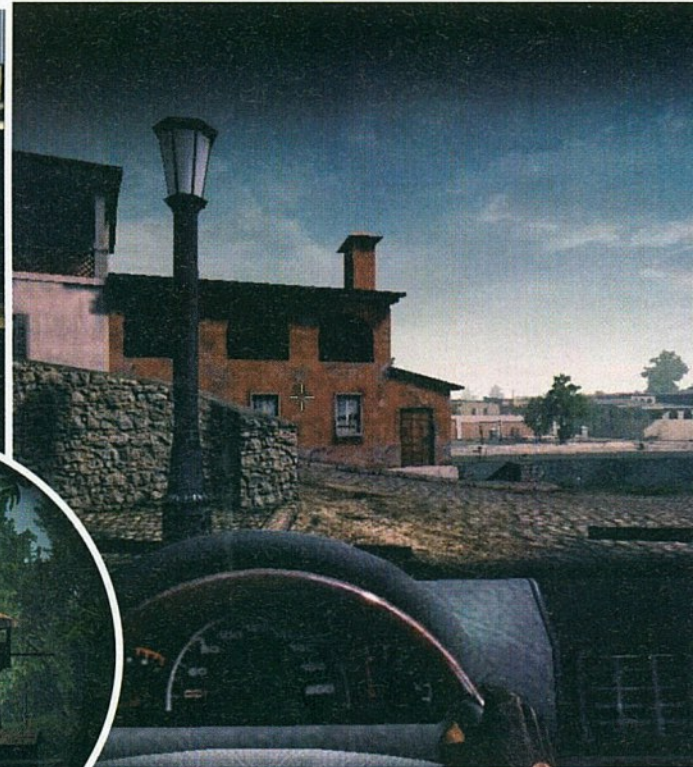
A Deep Shadows és az Atari idén tavasszal megjelenő Boiling Point: Road to Hell (eredeti nevén Xenus) című alkotása ugyanis már most nagy várakozásnak örvend, többek közt azért is, mert az alkotók szinte minden héten előjönnek néhány képpel, vagy videóval, bolondítva a jónépet. Mi is megtekintettünk minden előzetest, és meg kell hagyni, van miért izgulni, lehet ez még hatalmas név. Egy kicsit szerepjátékszerű FPS-ről van szó, amelynek forradalmi újítása, hogy nincsenek „konkrét” pályák benne, vagyis nem kell töltségi idővel számolnunk (persze zabálja majd a memóriát). Hozzávetőlegesen egy 25x25 kilométeres terepen zajlik majd a cselekmény, ahol

földön, vízen, levegőben

is közlekedhetünk majd. De lássuk miről is van szó! Kicsit elcsépelet történettel indul a játék, egy bizonyos Kevin Myers bőrébe kell bújunk, akinek újságíró nővére Kolumbiában reked, és nyoma vész. A Myers-nővér nem arról híres, hogy cipőpasztával kikenve arcát a dzsungelbe veti magát, és levelekről nyalogatva az esőcseppeket a túlélésért küzd, tehát Kevin barátunk a megmentésére indul. A nyomozás persze komoly akadályokba ütközik, mivel háborús övezetbe kerülünk (forradalom, hatalmi harcok, csak a szokásos rutinverontás) így hát boldogulnunk kell, bármi áron. Természetesen rendelkezésünkre állnak majd helikopterek, különböző autók, tankok, motorcsónakok, de külön érdekesség, hogy mindenért fizetnünk kell, ebben a játékban a pénznek mindennél fontosabb szerepe van (bróker gémekek előnyben). Az RPG-elemek a karakterfejlődésnél jelennek meg, ugyanis

igény szerint alakíthatjuk

hősünket, összesen húsz adott paraméter szerint.



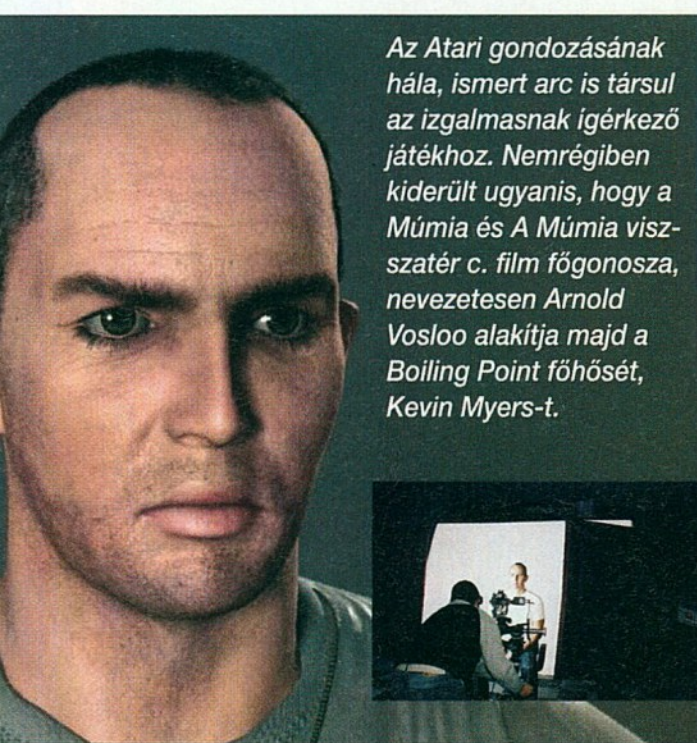
Az akciódús események mellett persze a nyomozás is jelentős szerepet kap a játékmenet során (ha már a nővérünket keressük ebben a nagy zűrzavarban), lesz egy halom NPC-s dialógus is, de ha valakit még ez sem hatna meg, úgy örömmel újságoljuk, hogy multiplayer módot (szokásos játékformák, neten és LAN-on) is ígérik a fejlesztők. Meg kell hagyni, első vizitre ez a játék minden tekintetben rendben van, bár a grafikai megvalósítás hagy még némi kívánnivalót maga után, persze nem ezen áll vagy bukik a darab. Reméljük, ha tavasszal kinyílnak az első virágok a kertben, mi sem csalatkozunk a Deep Shadows új munkájában.



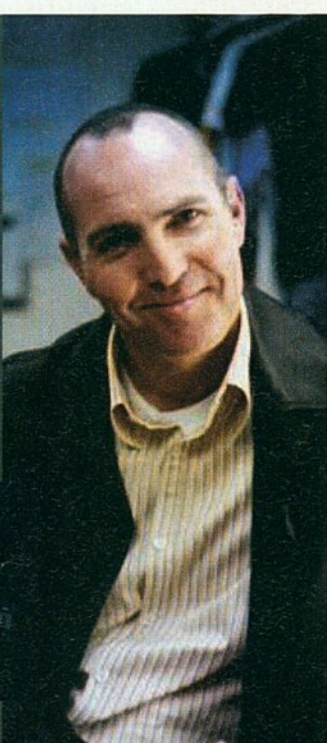
KIS LEBOWSKI SZERINT

Nem lehet túl sok idő már a megjelenésig, ezért remélem, hogy minden hibát kijavítanak addig a fejlesztők. Ha ez sikerül, adom az ütemet a vastapshoz.

TÍPUS járműves, háborús, testvérünket megmentős
MEGJELENÉS tavasz



Az Atari gondozásának hála, ismert arc is társul az izgalmasnak ígérkező játékhoz. Nemrégiben kiderült ugyanis, hogy a Múmia és A Múmia visszatér c. film főgonosza, nevezetesen Arnold Vosloo alakítja majd a Boiling Point főhősét, Kevin Myers-t.



Dynasty Warriors 4&5



Konzolos körökben már jól ismert (sőt talán meg is unt) sorozat a Dynasty Warriors, viszont kétségtelenül nagy meglepetés a PC-seknek, hogy most ők is kipróbálhatják az ókori Kína legvéresebb csatáit. Vagy nem?



A PlayStation 2 hajnalán hatalmas hírverést kapott a Dynasty Warriors első része, ugyanis lélegzetelállító grafikával mutatta meg, hogy a fekete gép mire is képes. Szemben az eddigi akciójátékokkal, itt nem csak egyedül irtottuk az ellent, hanem egy komplett csatába csöppentünk és miközben emberfeletti erővel csapkodtuk széjjel a körülöttünk tornyosuló harcosokat, láthattuk, ahogy saját katonáink is serényen küzdenek. Nyilván nem nagy dolog, de ez akkoriban olyan filmszerű élményt adott, ami azonnal megvette az embert. Nem csoda tehát, hogy a Dynasty Warriorsból sorozat lett, és a sikere még mindig (viszonylag) töretlen. A negyedik epizód még mindig az ősi Kínában játszódik, és a Han dinasztia bukásával kezdődik. A hadjáratot (vagy „musou”-t) a három csoport egyikével - Wu, Wei, vagy Shu - kezdjük, és egy sor olyan, szerteágazó csatába keveredünk ezáltal, amin keresztül megismerkedhetjük a Han korszak után zúrvárossá süllyedt Kínát. Erről az időszakról létezik egy ősi irodalmi mű is, a „Három királyság története”, így a sztori – csakúgy, mint az összes többi Dynasty Warriors játék –

rendelkezik. Ez a történelmi hűség volt mindig is a sorozat fő vonzereje, de így a negyedik ismétlés után már kicsit kezdett unalmassá válni. Persze a PC-s tábor, amely ugye még új célközönségnek számít, nyugodtan belevetheti magát majd ebbe a látványos harci külső nézetes akciójátékba, biztosan jól fog szórakozni. Már csak azért is, mert ez az erősen arcade-szagú játékmenet elég ritka ezen a területen, bár meg kell hagyni, egyelőre nehéz elképzelni, hogy a sok gombos konzolos irányítást hogyan lehet majd kényelmesen kialakítani az egér-billentyűzet formára, de ez még legyen a jövő zenéje. A PC-s átírat első képeit látva meg kell hagyni, szebb alkotásra számíthatunk, mint a konzolos verziók esetében, talán az Xboxos grafika áll a legközelebb a várható végeredményhez. Összességében örülni lehet annak, hogy végre nagynevű konzoljátékból születik PC-s átírat, de hogy a műfajban kevésbé jártas tábor hogy is

fogadja majd ezt, azt nehéz megjósolni, mi azért bizakodóak vagyunk.

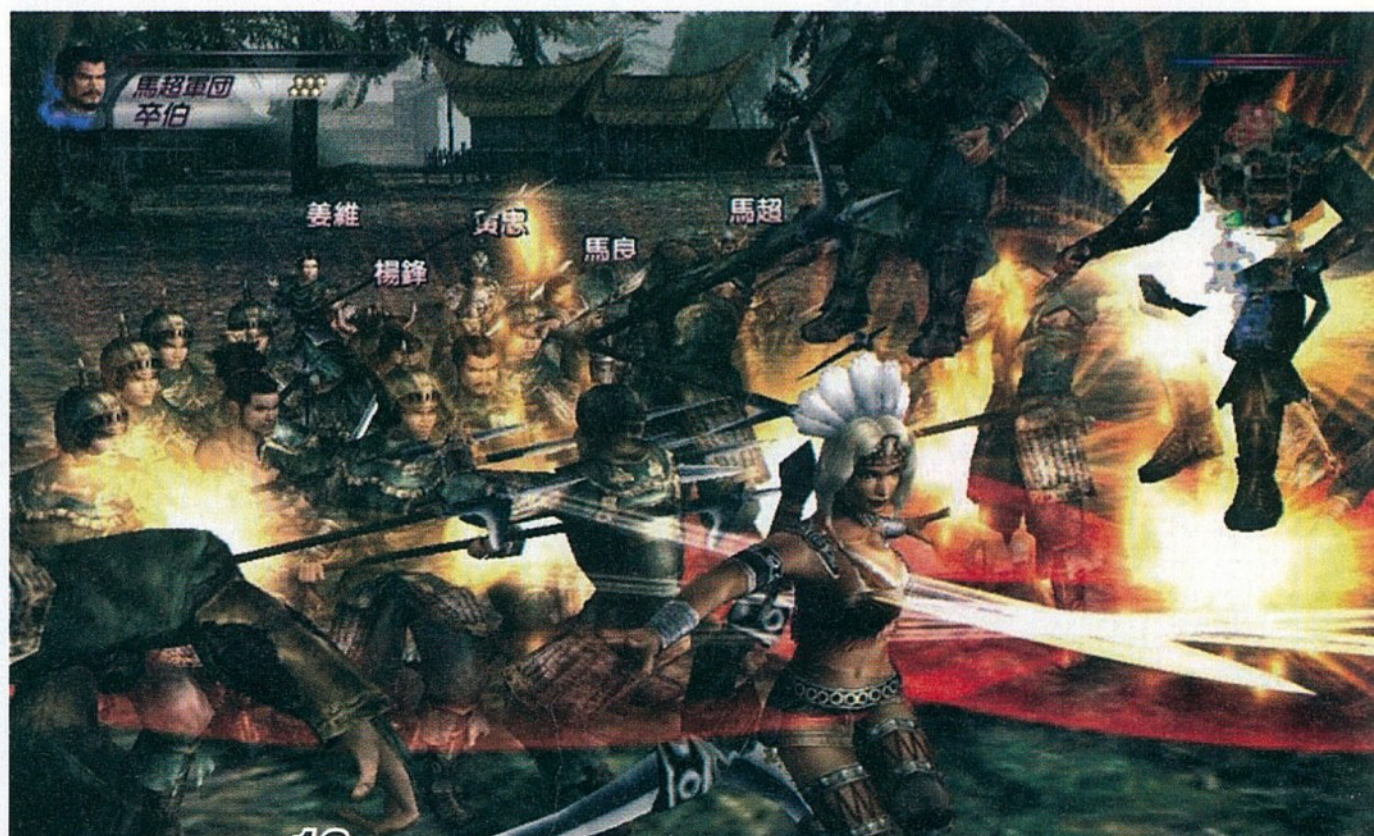


KIS LEBOWSKI SZERINT
Számomra kérdéses, hogy a PC-sek mit szólnak majd egy henteles játékhoz, konzolos irányítással. Majd elvállik.
TÍPUS henteles, kínai harcosos, harctéren elvörös
MEGJELENÉS japánban március, EU-ban még nincs kiadó

hiteles történelmi gyökerekkel

KÉSZÜLGET A DYNASTY WARRIORS 5

Ha már a PC-s tábornak jó híreket hoztunk, a PS2 rajongókat sem szeretnénk kihagyni a szórásból. Lehet tehát ujjongani, készülget, és még idén meg is jelenik a Dynasty Warriors 5 PS2-re (várhatóan Xboxra is). A játékmenet terén nem lesznek nagy változások, kis stratégiai és RPG-s beütés, szabadon formázható karakterek, és harc, orrvérszig. Természetesen számtalan új fegyver és kombó is segíti majd az élményt, de első látványra gyakorlatilag ugyanazt kapjuk, immár ötödször. Egyet azért biztosan leírhatunk, ami gyakorlatilag a sorozat minden eddigi epizódjára áll: ez a játék lesz a legszebb és a leggyorsabb mind közül.



1848

Megjelenés már megjelent

Egy hazai fejlesztőcsapat, a Hydrogame által megálmodott körökre osztott stratégiai játék soha nem látott sikerre készül Magyarországon, ugyanis az Oktatási Minisztérium nemrégiben megvette a terjesztési jogokat, és ingyenesen letölthetővé tette a <http://48.sulinet.hu/> oldalon. Ennek oka nyilvánvalóan az, hogy a fiúknak sikerült történelmileg korrekt stratégiát összedobni, és lássuk be, igen kellemes érzés, hogy az 1848-49-es szabadságharc most interaktív formában jelenik meg számunkra, ahol saját történelmünk menetén is változtathatunk. A játékban egy korabeli térképen indulhatunk harcba, több mint 2000 különböző domborzattal rendelkező hatszögre felosztott pályán. Összesen 14 féle egység, 3 nemzet színeiben küzd majd meg egymással, és 60 tábornok (természetesen a történelmi személyekkel megegyezők) áll a csapatok élére, amolyan Heroes-szerű, speciális képzettségekkel rendelkező hősként vezetve az ezredeket. Persze ez nem azt jelenti, hogy fejlesztve seregünket, idővel plazmaágyúkkal kergethetjük ki az osztrákokat (...pedig de jó lenne... *Úgyis mindig szemetelnek az utcán!* – Dr. Spock), vagy az oroszokat, esetleg Bem apó God mode-ba lépve speciális kombókkal tizedeli az ellent, nyilván az OM is azért figyelt fel erre az alkotásra, mert játszva tanít, vagyis hüen adja vissza a történelmi tényeket. Nem a látvány



az erőssége az 1848-nak, a játszhatósága viszont komoly elismerést érdemel, és az a tény, hogy egy ilyen kaliberű játék ingyenesen letölthető az Internetről (és persze legálisan, mielőtt kukacoskodni kezdene bárki is), több mint öröndetes. Futólag kipróbálva a játékot mi magunk is arra jutottunk, hogy minőségi munkával van dolgunk, és az a tény, hogy végre a saját történelmünk lett egy játék témája bizony nem titkoltan izgalmasabbá tette az egészet. Köszönjük az élményt, szükség volt már ilyesmire!



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

Feledékeny akupunktúrás

Egy német nő nemrégiben egy életre megutálhatta az akupunktúrás kezeléseket, ugyanis befeküdt egy klinikára egy szokásos relaxációs kezelésre, de amikor a testét több tucat kis hegyes tű borította el, az alkalmazott kiment a szobából elintézni valamit. Teltek a percek, az órák, és amikor a teleszurkált nő feleszmélt, már sötétben feküdt, és rázárták az ajtót. Az ápoló ugyanis egész egyszerűn megfeledkezett pácienséről, és hazament. A 25 éves nő telefonon kért segítséget, de tükkel mozogni igen fájdalmas, szóval feltehetően legközelebb inkább az agykontrollt választja.

Gumibombázó okozott bombariadót

Egy német postahivatalban komoly pánik tört ki, amikor az egyik csomag váratlanul zakatolva remegni kezdett. A kiérkező bombaszakértők felnyitották a küldeményt, és egy felfújható guminőt találtak benne, amelybe egy kis motor is be volt építve (ennek célját ne firtassuk) és az rezgett. A csomag küldője később elmondta, éppen vissza akarta küldeni alkalmi szeretőjét, ugyanis az váratlan pillanatokban beindult. Hiába, a nőkre mindig rájön az ötperc, még akkor is, ha gumiból vannak...

Disznóólba zárta a feleségét

Még hogy feminizmus! A romániai Andreiasuban egy férfi inkább a középkori értékrendet választotta, és egész egyszerűen egy disznóólba zárta be feleségét. Történt ez azért, mert az asszony bosszantóan sokat pletykált a falubeliekkel, ami a férjnek kellemetlen pillanatokot is okozott. Puiu Dobrica ezért elzárta az asszonyt a világtól, de azért naponta kétszer etette, és takarót is adott neki. A szerencsétlen feleséget végül a fia szabadította ki, azóta a nő nem sokat mesél. Ezt a sztorit se tőle tudjuk...

GamePro társkereső rovata

Csak lányoknak!

Hogyan szólítsd le... ezúttal SpongyaBobot!

Itt az idő, hogy a lányok is kapjanak udvarlási tippet, és ki lehetne ideálisabb férfi, mint maga Spongya Bob? Lássuk, hogy hódíthatod meg a szivacs-sztár

- Játszd el, hogy szellemi képességeit illetően kihívásokkal küszködő tengeri csillag vagy, vagy bűváruhási mókus, akkor tuti nyerő leszel. Esetleg énekelj Szandi számokat, Bob imádni fogja.
- Nyerd meg a herkentyű-burger evő versenyt, és dicsérd meg a szakácsot, ez a gyenge pontja! Vigyázz, a receptet ne kérdezd meg!
- Randi közben csak vidám témákról beszélj! Ellenkező esetben Spongya Bob összeesik, és trutyomás állapotba kerül. Akkor csúnya.
- Ha a háziállata, Csigusz nem kedvel, biztos, hogy vesztettél. Ilyenkor semmi esetre se vesd fel, hogy vannak olyan nemzetek, ahol a csigákat kisütve, csipetnyi fűszerrel fogyasztják. Csak rontanád a helyzetet.
- Vigyázz, hogy fürdés közben ne Bobbal mosd meg a hátad, nem tenne jót a kapcsolatotoknak!
- Ha Bobbal nem jönne össze a dolog, még ott van Patrik, vele egész egyszerűen képtelenség elbaltázni a dolgokat. Csak kaja kell, és boldog ember. Mint minden férfi. Amúgy.



pici HÍRZ

Age of Pirates

PC
CD-ROM



Milyen lesz a Pocok következő hete?

Megjelenés TBA

Folytatjuk horoszkóp rovatunkat, profi csillagászköből és jósköből verbuválódott csapatunk felfedezte, hogy április 1-je egy teljesen új, egy-napos csillagjegy alatt áll ez pedig nem más, mint a Pocok. Részletes horoszkóp a pocok számára tehát a világon először, csak most itt, a GamePro-ban!

Munka/iskola Mivel pont április elsején születél, ezen a napon tartod a születésnapodat, így csak félgőzzel dolgozol. Délután a haverok köszöntenek fel, este a szülök, és szerencsés esetben a szerelmed. A torta finom lesz, de kis-sé vajas, ami éjjel emésztési zavarokat okozhat.

Magánélet Nehéz úgy párkapcsolatban élni, ha április elsején születél. A pocok rendszerint elmebeteg, ami nem sok esélyt ad egy romantikus vacsorához, mert rendszerint tortát dobálsz, megpróbálsz lefejni a húsleves, és bábozol a rántott hússal. Ilyenkor a párod hülyének néz, és lássuk be, igaza van. Inkább olvass GamePro-t!

Játék A pocok megrögzött játékosok! Imádják az elmebeteg játékokat és neked mindig rendszerint a Hét bukása jön be leginkább. Ne szégyelld ezt, tipikus Pocok vagy, mi így is szeretünk téged (ellentétben a többi magazinnal, ahol még csak azt sem tudják, hogy létezel)! Tudjuk, hogy Te is szeretsz minket! Ez most jó érzés!

Elsősorban az Xbox-tulajdonosokat érdekelheti, hogy máris felreppentek az első pletykák a következő Oddworld-játékról. A leg-érdekesebb az esetleges „M” minősítés, azaz hiába a kedves-humoros háttérvilág (<fart> hihih), ez a játék már keményebb lesz. 2006 táján érkezik Xbox-ra és annak utódjára (bármilyen legyen majd a neve) címe pedig Oddworld: Fungus lesz és a játékmenet kicsit hasonlít majd az Oddworld: Stranger's Wrath-re.

A koreai Xbox oldalon váltig állítják, hogy a Microsoft és a Bungie egy eddig be nem jelentett Halo 2 kiegészítőn munkálkodik, melynek címe Halo 2 X-Pack lesz és nyolc új térképet tartalmaz majd. Sőt, még arra is van esély, hogy a csomagot 2 térképenként, részletekben, ingyen tölthessék le az Xbox Live! felhasználói.

Az Egyesült Államokban 6000 konzol-játékos körében végeztek felmérést, mely során arra kerestek választ, vajon hányan játszanak kalóz játékokkal. Ennek eredménye szerint legalább 21 százalékuk rendszeresen használ illegálisan másolt programokat – ez az arány Európában egy fokkal rosszabb (a PC-sek körében pedig még egy fokkal) de nem is ez az érdekes, hanem az, hogy a kalózkodók 73 százaléka állítja, megvette volna a játékot, ha nem lehet már a megjelenés előtt letölteni. Ezek szerint a cégeknek nem is azért a legrosszabbak a hackerek, mert feltörik a játékokat, hanem mert túl gyorsan csinálják... nem lejátszott meccs ez még.

Tavaly már felreppentek a pletykák egy új Star Wars-játékról, melynek Imperial Commando lenne a címe és végre (újra) a Sötét Oldal képviselőiként kenhetnének el a felkelők száját – már csak a változatosság kedvéért is. Sajnos azonban a LucasArts cáfolta a híreket, egyelőre nem terveznek ilyesmit és továbbra is maradunk a Jó oldalon...

A kalózos játékok ismét nagy reneszánszukat élik, és ennek mi csak örülni tudunk, mert eddig egyik sem volt rossz (legalább közepes, mint a Pirates of the Caribbean, de a Sid Meier's Pirates! egyenesen gyöngyszem volt, ami azért elég jó arány). Bízunk benne, hogy az Akella legújabb játéka, az Age of Pirates is csak emeli a stílus értékét, az előzetes képeket látva van okunk reménykedni. A Sea Dogs és a Pirates of the Caribbean készítői most nem egy folytatással állnak elő, ez a produkció teljesen egyéni sztorit kap majd, és a szó legszorosabb értelmében más vizekre evez. Részleteket még nem lehet tudni, de fél szemünk a kalózosokon (a másikon kötés, vállunkon meg papagáj), nem maradtok le semmiről!



The Movies

PC
CD-ROM PlayStation XBOX

Megjelenés nyár

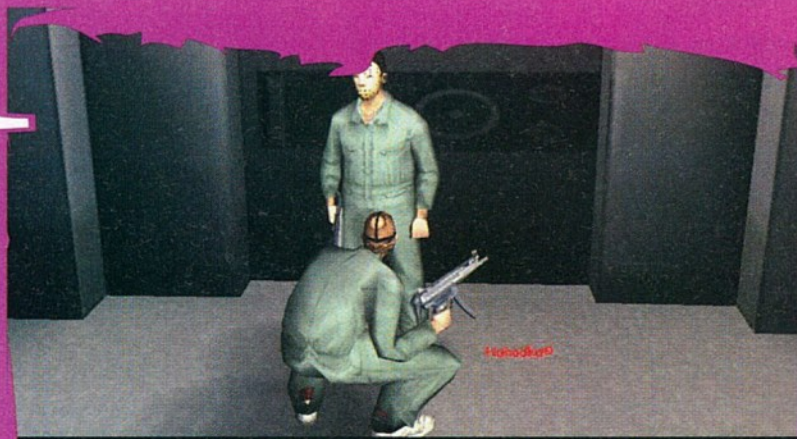
Ha kevernénk a Sims és a Tycoon-féle stílust, mindezt megfűszereznénk egy kellemes témával, akkor máris ott tartanánk, ahol a Lionhead Studios kreatívjai, akik idén a filmes világot kifigurázó játékkal igyekeznek betörni a köztudatba. Egy kezdő filmes vállalat fejeként – a némafilmes korszaktól - nekünk kell majd felkavarnunk Hollywood zavaros világát. Eldönthetjük, hogy monumentális produkciókat, vagy éppen B-kategóriás tévéfilmeket készítünk, csupán a pénz és a haszon lesz végső célunk – ahogy az egy vérbeli cowboykalapos amerikai filmes producerhez illik. Filmeket készíteni pedig nem is lesz olyan könnyű és mulatságos, mint az elsőre látszik, de idővel kitanulhatjuk a szakmát, és színészeink is egyre nagyobb



hírnevet szerezhetnek a filmvilágban (persze ilyenkor egyre több bajunk is lesz velük, lásd az igaz sztárokat). Abban már szinte most biztosak vagyunk, hogy ez a játék – már csak a remek témaválasztás miatt is – sokaknak szerez majd kellemes perceket. Mi azért az utolsó csapatot még kivárjuk, de elsőre minden klapol, nem lesz itt hiba.

XXX

A GamePro erkölcsi bizottsága mindig is tudta, hogy jelenléte nem hiábavaló! Hála olvasóink lelkes és odaadó munkásságának, egyre több arcátlan szexuális játékról ránthatjuk le a leplet. Most Nahodka nevű szellemi testvérünk áldásos nyomozásának köszönhetően az eddig általunk is nagyra tartott GTA sorozatról derült ki a keserű igazság! Bizony, a közkedvelt játék negyedik (vagy hányadik...) epizódjában az egyébként normálisnak látszó bűnözők alattomosan kedvelik meg egymást bankrabló ruhájukban. Nehéz kulturált szavakkal leírni azt a csalódást, amit ez a kép okozott, bizony bátran állíthatjuk, a mocskos gondolatoktól rothadó pornográfia még az igényes játékipart is megfertőzte. Könnyeinkkel küszködve búcsúzunk most tehát, de ígérjük, a harcot nem adjuk fel, jövő héten ismét leleplező képriport várja erkölcsös olvasótáborunkat. Maradjanak velünk!



This could take hours to crack.

Samurai Western



Megjelenés június

Emellett nem lehet szó nélkül elmenni: samurájok a vadnyugaton?! Akik úgy gondolnák, hogy kiegyenlített küzdelemnek számít karddal támadni fegyveresekre, azok előbb nézzék meg ezt a játékot. Az egy dolog, hogy a dzsedi-embörök kacagva verik vissza fénykarddal, ha lézerpisztollyal lövöldöznek rájuk – nincs is ezzel semmi gond. De hogy a samurájok is képesek a trükkre, az már kicsit erősnek tűnik így elsőre. Sebaj, ezek biztosan olyan samurájok. A sztori hasonlóképpen erős: az 1800-as években egy vadnyugati városkába fura idegen érkezik... aranyásó? Nem! Indián? Neeem! Hát ki más is lenne, mint Gojiro Kiryu a samuráj, aki minden gonoszt teljesen kioszt jól. Körülbelül ennyi lenne a sztori, köszönjük a figyel-



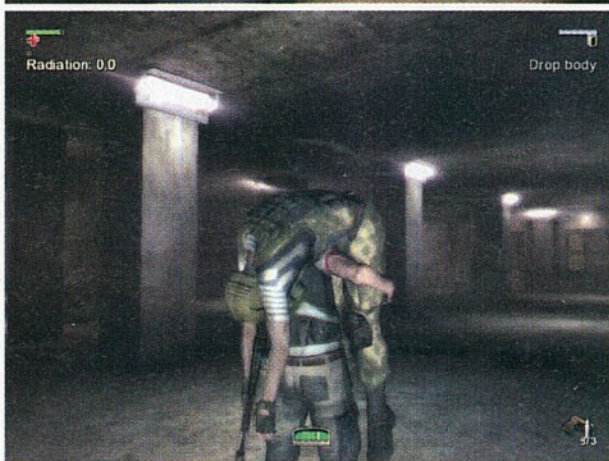
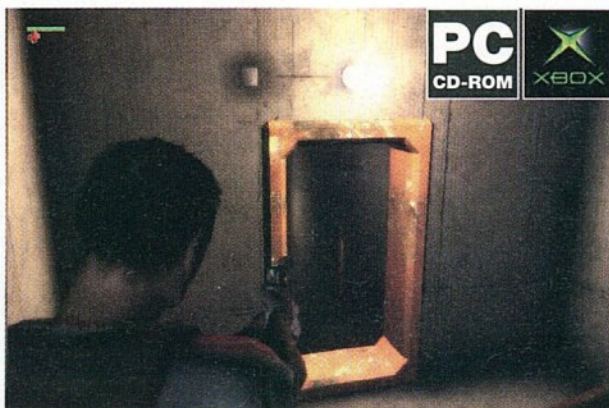
met. Persze aki beruház ebbe az akció-kalandba, az nem ilyesmi miatt teszi, hanem a rengeteg csilivili kombó meg furmányos mozdulat miatt, na és természetesen azért, mert ez is tipikusan olyan konzoljáték, ahol megállás nélkül pörög az akció, és ha már muszáj egy pillanatra leállítani a dolgot (például hogy kirohanjunk pisilni) addig is legalább három golyó vár minket a levegőben. Jó ez, csak fura.



Cold War

Megjelenés tavasz

Tavaly év végére ígérték, úgyhogy már nem is nagyon tudjuk, hogy mit gondoljunk... Kénytelenek vagyunk feltételezni, hogy a fejlesztőkkel „furcsa balesetek” egész sora történt és egymás után vesztett nyomuk munkából hazafelé menet. (Ezt egyébként egy ballonkabátos, napszemüveges ipse is felvetette nekünk, akivel egy sikátorban találkoztunk, amikor átadta az itt látható képeket). Aki ugyanis nem tudná, a Cold War egy politikai krimi, afféle lopakodós akció, különféle izgalmas kütyükkel (például röntgenkamerával) és hangulatos oroszországi helyszínekkel. A sztori szerint egy újságíró egy nemzetközi összeesküvés kellős közepén találja magát, mert miután Moszkvába érkezik, váratlanul jól leütik és egy politikai börtönbe cipelik, ahonnan kénytelen meglépni. Tényleg, erről jut eszembe, tegnap véletlenül kihallgattam egy beszélgetést két politik... hé, maguk! Mit akarnak itt? Hogy jöttek be? De én csak... Sanyi!!! Áurghhgáh! <hörgések, lövések>



VÁGOD?

- * 4000 évvel ezelőtt Babilonban bevett szokás volt, hogy az esküvő után a menyasszony apja újdonsült vejét egy hónapig itatta. Az ital mézből készült sör volt, innen származik a magyar “mézeshetek”, illetve az angol “honeymoon” (mivel a babiloniak holdhónapot használtak) kifejezés.
- * A 7UP üdítőt 1929-ben kezdték forgalmazni. A nevében a “7” az eredeti italosüveg méretére (7 uncia), míg az “UP” a buborékok mozgási irányára (up = fel) utalt.
- * A baglyok az egyedüli madarak, amelyek látják a kék színt.
- * A földimogyoró a dinamit egyik alkotórésze.
- * A heroin eredetileg a Bayer nevű gyógyszer-gyár védjegye volt így nevezték el az általuk gyártott morfiomot.
- * A Pentagon híres ötszögletű épületében kétszer annyi mellékhelyiség van, mint amennyit a dolgozói létszám indokolna. Ennek oka az, hogy a 40-es években, amikor épült, még érvényben volt egy virginiai törvény, amely szerint külön WC-t kellett építeni a fekete és a fehér alkalmazottaknak.
- * A jój eredetileg egy Fülöp-szigeteki fegyver volt.
- * A számítástechnikai szlengben a hibák jelölésére használt “bug” (bogár) szó eredete 1945-re nyúlik vissza. A Harvard egyetemen található számítógép meghibásodott, és a hibakeresés során egy női dolgozó egy molylepkét talált az áramkörök között, amit aztán eltávolított. Azóta, ha vacakol egy számítógép, azt mondják, hogy bogár (bug) van benne.

A KRÉTA kérdése:

Az előző számban feltett kérdés:

Mikor továbbították az első e-mailt az Interneten keresztül? A helyes válasz: 1972

Mi a samuráj szó jelentése?

- A – harcos szerzetes
- B – szolgáló személy
- C – nemes hadúr

A helyes választ (és adataidat) küldd e-mailen az alábbi címre:

gamepro@kretamagazin.hu

A KRÉTA és a GamePro közös játékában havonta megnyerheted a 20 db eredeti, világító KRÉTA-Baggy egyikét. A nyertesek nevét a www.kretamagazin.hu honlapon is közöljük.

Küldd meg nekünk, hogy a GamePro melyik számában megjelent kérdésre küldöd a választ, a helyes válasz betűjelét, nevedet, címedet és születési évvedet. Pl.: GamePro 2005/03, A, Ebéd Elek, 1848 Budapest, Ágyú u. 2., 1995.

Kizárólag azok vesznek részt a játékban, akik megadják (1) nevüket, (2) pontos címüket, (3) születésük évét is.

Adatimmal részt veszek a KRÉTA és a PEOPLE TEAM Alapítvány 2005. május 29-i (gyermeknap; pótsorsolás: június 17-én) ajándéksorsolásán is, ahol 3333 ajándék lel gazdára. Többek között 5 db 12 napos belföldi táborozás, egyenként 65000 Ft értékben. Jelen adatközléssel hozzájárulok ahhoz, hogy nevemet és címemet a KRÉTA használja a táboroztatással és oktatással kapcsolatos tevékenységei során. Adataim értékesítéséhez semmilyen körülmények között nem járulok hozzá, azok feltétlenül titkosan kívánom kezelteni. Adataim törölését bármikor kérhetem (munkaidőben) az (1)275-75-76-os számon vagy írásban az adattorles@kretamagazin.hu címen. A játék szabálykönyvét megtalálod a www.kretamagazin.hu oldalain.



AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB DIÁKMAGAZINJA
WWW.KRETAMAGAZIN.HU

BOLHAPIAC
PETŐFI CSARNOK - VÁROSLIGET

PS2, PS, X-BOX
NINTENDO GAME CUBE
GBA-SP

-VÉTEL
-CSERE
-ELADÁS
-JÁTÉK BESZÁMÍTÁS
KIEGÉSZÍTŐK SZÉLES
VÁLASZTÉKBAN!

Rendelés SMS-ben, vagy
E-mail-ban!

NYITVA:
SZOMBAT
VASÁRNAP
7:30-tól 13:30-ig

HÍVJ FEL!

TEL: 06 70/ 296 6810

E-mail:
gameattila@chello.hu

EGY HELY, Ahol HÉTVEGÉN VÁSÁROLHATSZ!

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 Devil May Cry 3 (PS2)
- 2 Gran Turismo 4 (PS2)
- 3 World of Warcraft (PC)
- 4 UT 2004 (PC)
- 5 Pikmin 2 (GC)

42

- 1 World of Warcraft (PC)
- 2 God of War (PS2)
- 3 KotOR II (PC)
- 4 Katamary Damacy (PS2)
- 5 Metroid Fusion (GBA)

Larry Dam

- 1 Final Fantasy X-2 (PS2)
- 2 ESPN NHL 2k5 (PS2)
- 3 Gran Turismo 4 (PS2)
- 4 PES 4 (PS2)
- 5 WWE S vs R (PS2)

Mire várunk?

Hazai megjelenések (április 1-április 14.)

PC

- 1 Stronghold 2 (várépítő RTS)
- 2 Cossacks 2: NW (überRTS)
- 3 The Punisher (akció)
- 4 Imperial Glory (stratégia)
- 5 Star Wars Lego (akció-kaland)

PS2

- 1 Spy vs. Spy (kémes)
- 2 Classified: TSC (taktikus-akció)
- 3 Midnight Club 3: Dub Edition (tuningos autós)
- 4 Virtual Pool: TE (púl)
- 5 Star Wars Lego (akció-kaland)

XBOX

- 1 Spy vs. Spy (kémes)
- 2 Midnight Club 3: DE (tuningos autós)
- 3 Classified: TSC (taktikus-akció)
- 4 Virtual Pool: TE (púl)
- 5 Star Wars Lego (akció-kaland)



Angol PC-s

TOPLISTA

1. Championship Manager 5

Minden angol szereti a focit, szívük leghőbb vágya pedig az, hogy focimenedzserek legyenek. Legalábbis virtuálisan. Remek játék, méltó az első helyre. (Virtuálisan.)

2. The Sims: University

Irány az egyetem! Nem várt fordulatként a The Sims: University hamar felküzdötte magát az élbolyba, már csak húzza ki addig, míg megérkezik a többi kiegészítő.

3. Brothers in Arms

Szintén egy látványos start: a Gearbox taktikai-lövöldözős világháborús játéka szépen nyitott a megjelenés után. Jó is ez, mindenestre jobb mint a többi MoH-klón.

4. Silent Hunter 3

Furák ezek az angolok... Sosem gondoltuk volna, hogy tömegeket képes megmozgatni egy tengeralattjárós játék

5. Football Manager 2005

Ha valaki nem hitte volna el, amit az első helyezetnél bátorítottam kifejtetni, most már ne kételkedjen. Az angolok nem csöppet vannak beszükülve a focira, de azért szeretjük őket.

6. The Sims 2

Persze ha ennyien veszik a University-t, biztosan sokan megveszik az alapjátékot is. Hogy miért? Talán mert elvesztették, összekarcolták vagy kölcsönadták és nem kapták vissza.

7. Act of War

A drága Lucy ugyan csúnyán lehúzta az Act of Wart, szegény angolok azt sajnos nem tudták (nem beszélnek magyarul?) és ennyien megvették a játékot. Majd néznek nagyot.

8. Rome: Total War

Bob erre csak annyit mondana, hogy „halott, mint Julius Caesar” - de ő már csak egy ilyen kópé. Mond mindenfélét. Most például azt, hogy elfogyott a hely.

9. Half-Life 2

Gor-don-Free-Man! Gor-don-Free-Man! Már majdnem elfeledkeztünk róla, de nem, ő még itt van, küzd a szabadságért. Csak a kiegészítő jönne már, a fenébe is.

10. GTR

Ó, igen. Azért akadnak itt gyöngyszemek. A GTR még az olyan kevésbé autófanoakat is meggyőzte, mint Kis Lebowksi, nem véletlenül: annyira jó.

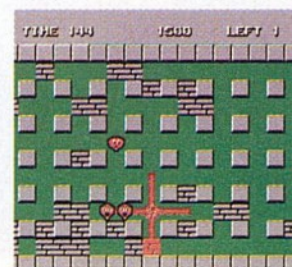
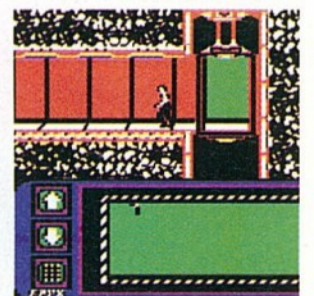
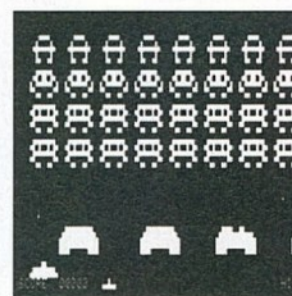
Bottom 5

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 a népszerű díjra. A százas lista alulról:

100. Chicago Enforcer (1/10 - Xbox)
99. Raging Tiger: The Second Korean War (2/10 - PC)
98. Red Ninja: End of Honor (2/10 - PS2)
97. Nancy Drew: Secrets Can Kill (2/10 - PC)
96. Worms Forts: Under Siege! (2,5/10 - PS2)

1985 TOP 5

1. Space Invaders (Atari)
2. Bomberman (NES)
3. G.I. Joe: A RAHero (C64)
4. Impossible Mission (Apple II)
5. A View To A Kill (C64)



Fizess elő Te is...

I'm easy
like Sunday
morning...

Ő már előfizetett

Ő most rohan
előfizetni

...engem meg
szétl\$BĐ# az
ideg...

...a GamePro magazinra 1 évre,
és most GamePro pólót is kapsz
hozzá ajándékba!



Az 1 éves előfizetés ára: 7 152.- Ft

A meghosszabbított akció 2005. április 30-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.

Amikor a nagyon

Az ember azt hinné, hogy szakmai konferenciákon nem történik semmi érdekes. Összeülnek az iparosok, elbeszélgetnek a melóról, a családról, meg a gyerekekről. Elvileg egy sort sem pazarolnánk ilyesmire, de azért a GDC esetében másról van szó.



Aki megmondja:
Kis Lebowski

A GDC, vagyis leánykori nevén Game Developers Conference 2005. március 7. és 11. között a San Francisco-i Moscone Centerben, immáron 19. alkalommal került megrendezésre. Kicsit olyan, mint az egyetemi gólyatáborok, ahol a nagy öregek összefutnak a fiatal, de annál lelkesebb utánpótlással (*ha emlékeim nem csalnak, a gólyatáborban azért nem csak „összefutnak” – 42*), eszméket cserélnek, iszogatnak, kapcsolatokat építenek. Itt annyi a különbség, hogy a mi jövőnk múlik rajta, a játékosoké. A GDC ugyanis nem más, mint a játékfejlesztők éves bálja, ahol a szakma krémje gyűlik össze egy néhány napos konferenciasorozat keretében, hogy látványos prezentációk keretében bemutatkozzanak egymásnak. Játékprogramozók, tervezők, művészek, grafikusok lézengenek napokon át a hatalmas terepen, kisebb és nagyobb cégek standokon és előadásokon igyekeznek minél meggyőzőbb hírvést csinálni. Mindenki felveri a port, a sajtó meg kapkodja az információkat, amiből meg is lehet a címlapsztori (és a GamePro is beállt a sorba, ejnye-bejnye...). Egyértelmű, hogy a GDC sokkal inkább a

szakmának szól a szakmától

nem olyan látványos és elsöprő erejű esemény, mint példának okáért az E3, ahol tényleg a játékok kerülnek előtérbe, de azért ne higgyük azt, hogy nem érdemel annyi figyelmet. Számtalan féltitkos megállapodás, előzetes bejelentés, komolyabb együttműködés születik itt, és bár leginkább a fejlesztők és a hardware gyárosok területe ez, nem egy téma van, ami minket, hétköznapi játékosokat is érdekelhet. Az öt nap alatt bizony sok hír csordogált San Francisco-ból, mi most igyekszünk a legérdekesebbel foglalkozni, amelyek talán a játékvilág jövőképéről is sejteni engednek valamit. Persze ne várjatok csodát, minden nagyobb név spájzolta az információkat, mert nyilván az idei E3-on szeretne leplet rángatni, de már érezhető a készülődés. Na de hagyjuk a bulváros sallangot, lássuk miből élünk, mi is történik a játékguruk birodalmában. Értelemszerűen a GDC-n mindenki a



Microsoft és a Sony

bejelentéseire volt kíváncsi. Ha olvastátok az előző GamePro magazint (és miért is ne tettétek volna ezt?) abban is az újgenerációs konzolokkal foglalkozó cikket, akkor talán még emlékeztek, hogy ott sikerült részletes információkat szereznünk az Xbox 2 technikai paramétereit illetően. Nos a GDC-n igazolódott a papírforma, a Microsoft büszkén ecsetelte az új konzol várható felépítését, a lelkes brigád pedig odaadóan tapsolt, és tényleg, jól is hangzott a terv. Ellenben számunkra is kicsit csalódás, hogy a Sony nem követte a nagy rivális példáját, és továbbra sem szólt a PlayStation 3-ról, illetve csak apró morzsákat ejtett el. A fejlesztőknek tartott prezentáció során a hoppon maradt sajtó csak annyit tudott meg az új gépről, hogy a Cell lelkü PS3 kemény és bonyo-

Microsoft



Játékosok összeülnek

lult masina lesz (téeényleg?) de igyekeztek olyan applikációs interfészt – vagyis játékefejlesztőknek szánt programozási segítséget – kialakítani, hogy ne kelljen újra mindenkinek iskolapadba ülnie, ha esetleg játékot akar készíteni az új konzolra. A Sony és a Khronos által közösen fejlesztett OpenGL/ES rendszer áll majd rendelkezésre, a munkálatok már a nagy cégeknél folynak egy ideje, nem kell aggódni. Persze nem csak a nagy cégek érkeztek érdekes előadásokkal, érdemes odafigyelni a

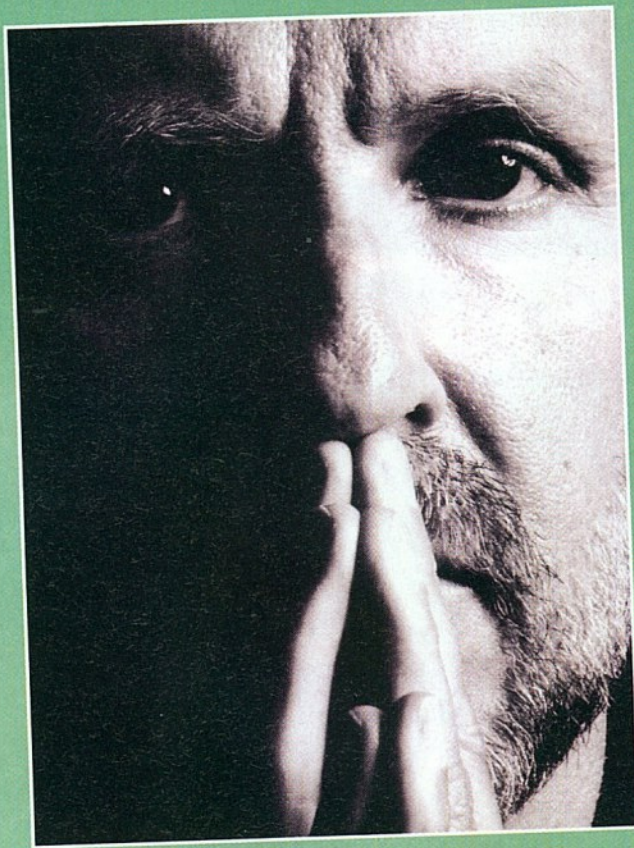
pletykákra is

amelyek sok izgalmas pillanatot okoztak a jelenlévő újságíróknak. Még szinte nem is hivatalos, de már köztudott a GDC óta, hogy James Cameron egy Xbox 2 projekten dolgozik, amelyet szinte szinkronban készít új filmjével (nyilván a kettő közt lesz is kapcsolat, csak még nem lehet tudni, milyen szoros). A tiszteletreméltó és bölcs Cameron jelenleg a Battle Angel Agila filmverzióját készíti, legjobb tudásunk szerint, de hogy az Xbox 2-es projectnek mi dolga lesz ezzel, arról sajnos még nem derült ki semmi.

Azt viszont szintén kifecsegték a madarak (Sanyi lelkesen röptette őket a szerkesztőségéből) hogy az Interactive Data Visualization komoly segítségen dolgozik az Xbox 2 grafikai munkáihoz, ugyanis

letekkel modellezték le a kocsikat az új Nascar játékban. Grandmont elárulta, hogy egy Maya alapú modellezőszoftvert fejlesztettek ki, amelynek működését a jelenlévők előtt is prezentálta, nem kevés sikerrel.

Idén is kiosztották a Game Developers Choice Awards néven futó díjakat, ez amolyan szakmai Oscar a játékvilágban, amely mindig a GDC-vel karöltve kerül megrendezésre. Szinte minden kate-



góriában a Half-Life 2 tarolt, a GTA: San Andreas pedig bukott (elcsukló hangok, elfojtott zokogás a szerkesztőségben). Csak az a tény vigasztalt minket, hogy a World of Warcraft legalább kapott díjat, a csodálatos látványvilága miatt. Nem vitatkozunk!

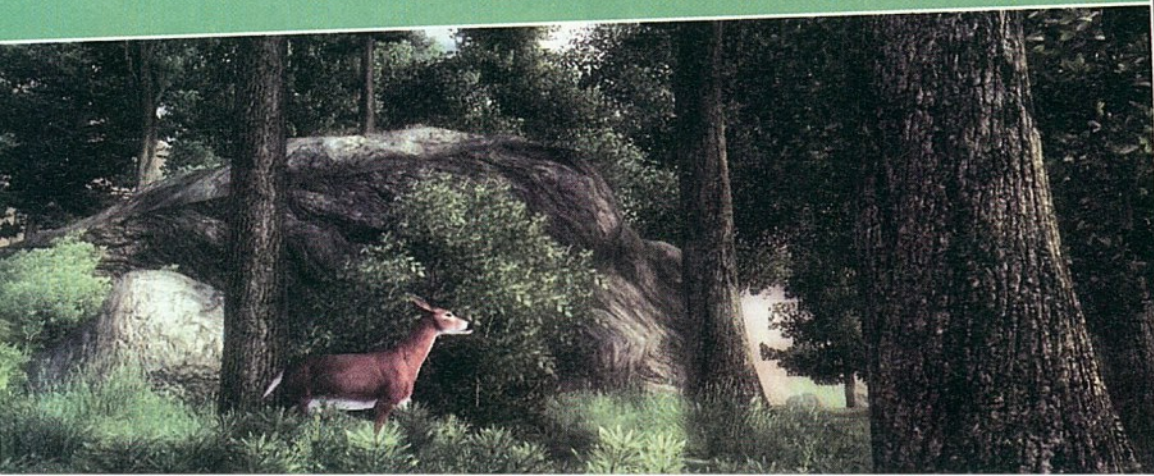
Na de evezünk is vissza a konzolos meglepetések tengerére, hiszen a GDC egyik legnagyobb érdeklődéssel kísért előadása Satoru Iwata, a

Nintendo elnökének beszéde volt

aki valóban jelentős kérdéseket vetett fel a videojátékok jövőjével kapcsolatban. Véleménye szerint a játékiparnak hamarosan szembe kell néznie azzal a ténnyel, hogy a most kiöregedő generáció helyére új (lehetőleg sokkal több) játékosokat kell szerezni, és ehhez nem elég pusztán a folyamatos grafikai fejlődés. Pláne, hogy az újabb gépek komplexebb fejlesztést igényelnek, vagyis az új generációs konzolok látványvilágához sokkal több programozó kell majd, főleg, ha újszerű irányítással is kísérleteznek a hardware terén (márpedig a Nintendo információink szerint kísérletezik). Ha pedig ennyi ember melózik egy játékon (főleg ha

a fák fotorealistikus megjelenítését célzó mozgó lombzat élethű megjelenítésére specializált csomagot fejleszt. Ennek végső eredményét konkrétan az Elder Scrolls IV: Oblivion-ben láthatja majd viszont a nagyérdemű.

Wesley Grandmont, az EA technikai vezetőjének előadása is nagy érdeklődésre tartott számot, ahol is kiderült, hogy milyen eszközökkel és műve-



multiplatformról beszélünk) akkor nőnek a költségek és tovább tart, illetve erősen kétséges, hogy a fogyasztó hajlandó lenne-e többet fizetni. Így is elég röhejes, hogy egy játék tízezer forintba kerül nálunk, amikor egy DVD film átlagosan négyezerért megvehető, vajon ki adna ki 40-50 ezret egy filmszerű játékért? Iwata úr szerint komoly újításokra és forradalmi megoldásokra lesz szükség a jövőben, ha versenyképes játépiacot óhajtanak a cégek. És a cégek már hogy ne óhajtanának? Vajon a forradalmi megoldás a Ninteno kezében van? Ez lenne a Revolution? Satoru Iwata komoly elmélkedése után rátért a

GameCube utódjára

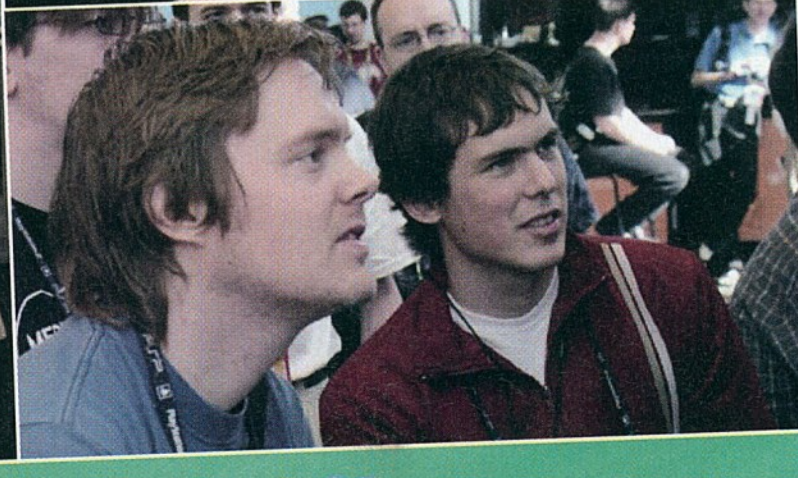
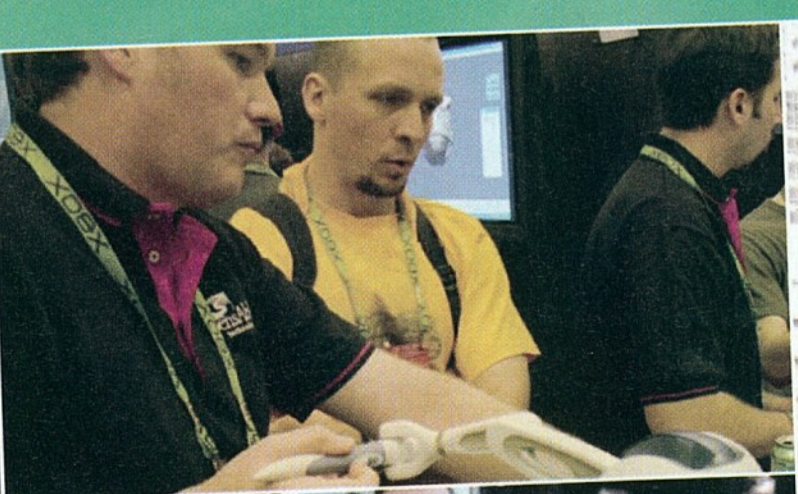
de elegánsan vissza is fogta szavait. Mondjuk ez teljesen érthető, hiszen a valaha volt legnagyobb játékcég ma már csak ezüst (esetleg bronz?) érmesként kullog a rangsorban, így vigyáznia kell arra, mit is ad ki új terveiről. Tehát a Nintendo elnöke épp arról nem számolt be, hogy mit is tud majd a Revolution, így még most sem lehet tudni, hogy igazak-e a pletykák, miszerint egy forradalmian új irányítási rendszer párosul majd az új géppel. Iwata annyit viszont elárult: már egészen biztos, hogy a következő konzol 100 százalékosan kompatibilis lesz a Kockával, mind a játékok, mind a kontrollerek terén (nyilván csak közös használatuk esetében). A most beruházó konzolosok tehát nem kaptak pánikrohamot, a GameCube-os nagy játékok továbbra is élni fognak, és ez kétségtelenül öröndetes hír. Továbbá WiFi kapcsolattal lesz felszerelve a masina, ami ugyebár arra enged következtetni, hogy a DS-el is tud majd kommunikálni, valószínűleg ugyanolyan elven, mint a jelenleg GBA Playerrel felszerelt Cube-ok. Hardware tekintetében csupán annyit lehetett megtudni, hogy a gyártók tekintetében nem lesz



nagy változás, a gép lelkeről továbbra is az IBM gondoskodik, míg a vizuális élményért az ATI felel majd, ez már eddig is bevált, tehát valószínűleg nem kell reklamálnunk. Annak ellenére, hogy a Microsoft bőségesen ontotta az infót az Xbox 2 online támogatásról, Iwata úr hallgatott az esetleges netes lehetőségekről, de ami késik, nem múlik. Valószínűleg az E3-on sokkal többet tudhatunk meg a Revolution képességeit illetően is. De ha csak azt vesszük alapul, hogy

a GameCube milyen zseniális gépezet (és a szegényes szoftvertámogatottságról nem nyitunk vitát), akkor csak jóra számíthatunk.

Érezhető tehát a nagy készülődés, feltehetően még izgalmas év elé nézünk. És ne felejtjük el, idén még vár ránk az E3 is, amely feltehetően tartogat még számunkra meglepetéseket. Ne aggódjatok, a GamePro figyel. A világért se hagynánk ki!



JÁTSSZ VELÜNK ÉS NYERJ!

CSAK A HELYES VÁLASZT KELL ELKÜLDENED SMS-BEN, ÉS TIÉD LEHET EZ AZ ÉRTÉKES NYEREMÉNYCSOMAG:

06-90-633-311

ELTA 8886 CLS HÁZIMOZI HANGFALSZETT

- Aktív 5.1 hangszóró szett
- Mélynyomó: 5,25", /60Hz-200Hz
- Bemenetek: 6xRCA az 5.1 hangzás-hoz, 2xRCA stereo bemenet
- Oldalhangszórók, valamint a Centersugárzó: 3", /200Hz-20kHz



For-Max Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 23
Tel: 06-1-342-6701
Fax: 06-1-342-4784

FOR-MAX
mobil multimédia

KÉRDÉS:

Mekkora méretű mélysugárzóval rendelkezik a hangfalszett?

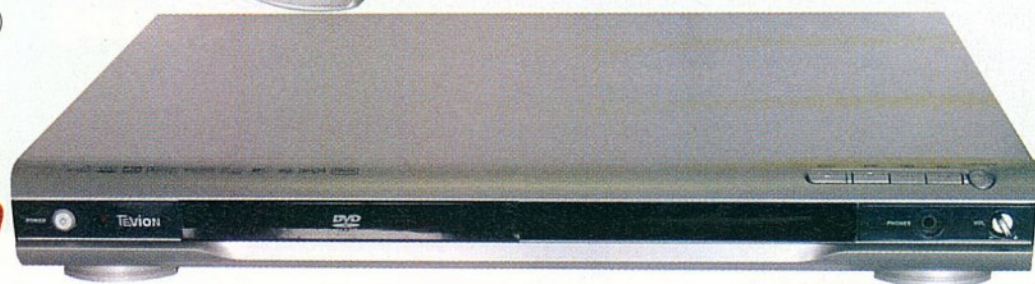
- GP A – 5,25"
- GP B – 60Hz-200Hz
- GP C – 6xRCA

Küldd el a helyes választ (GP A, GP B, GP C) a **06 90 633 311** telefonszámra.

Az SMS elküldésének határideje

2005. április 14.

(Az SMS díja 240 Ft + ÁFA - mindhárom mobilszolgáltató hálózatról!)
Az SMS rendszer működtetője a D.C.Lax Kommunikáció
Ügyfélszolgálat: 061 264-2443
E-mail: info@lax.hu,
Internet: www.lax.hu



TEVION 4000 DVD/DIVX LEJÁTSZÓ INTEGRÁLT DOLBY 5.1 ERŐSÍTŐVEL

- Lejátszott formátumok: Audio CD, CD-R / RW, MP3 CD, DVD, DVD-R / RW
- Egyéb formátumok: DIVX, VCD, SVCD, XVID, MP4, WMA, JPG, JPEG (képnézegető), AVI, MPG, MPEG
- Tartozékok: Távirányító, EuroSCART csatlakozó

GAMEPRO

Újabb kiegészítő csomag a



Kártyajátékhoz!

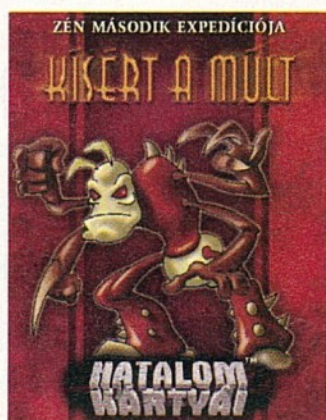
Hát igen, jó dolog Hatalom Kártyái játékosnak lenni, hiszen a készítők folyamatosan kényeztetnek minket az újabb és újabb kiegészítő paklikkal. Ezúttal Kísért a múlt néven jelent meg új kártyacsomag, melyben olyan remek kártyalapok találhatók, mint a Kegyetlen gyökérszellem, a Quwarg ölész, vagy a Moa elmezár.

A Hatalom Kártyái egyébként szerintem pont ezért tudott Magyarország legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajátékává válni, mert folyamatosan jelennek meg hozzá az újabb és újabb kártyalapok. Mindegyik lap egyedi grafikával és hatásokkal bír, ráadásul a legtöbb kártyán található valami mókás kis színesítő szöveg is. Eddig már csaknem 4000 teljesen különböző kártyalap létezik, úgyhogy a Hatalom Kártyáit tényleg mindig tartogat új meglepetéseket!

A Hatalom Kártyáit szinte minden játékoltban megtalálhatjátok, de talán a legegyszerűbb és leg-

olcsóbb megoldás egyenesen a kiadótól megvásárolni, a www.hkk.hu internetes kártyaboltban.

Kapcsolódó weboldal: <http://www.hkk.hu> (A Hatalom Kártyái Kártyajáték hivatalos weboldala, tippekkel, tanácsokkal, lapkeresővel, és minden földi jóval.)





www.erettsegizo.hu



Na,
ki a király
az érettségizők
országában?

Országos On-line
Középiskolai Próbaérettségi Verseny

Tantárgyak:
Irodalom, történelem, matematika

9-12. évfolyam

Több millió forintos ösztöndíjazás

Magyarország legnagyobb on-line
középiskolai versenye



2005. március 1-április 20.

A verseny
kizárólagos
számítástechnikai
médiatámogatója

a kezében tartott

GAMEPRO
MAGAZIN!

www.erettsegizo.hu

Érettségiz



**Hogy legyen
végre egy igazán
jó nyarad!**

Nyári táborok Választható:
Júliusban és Nyelvtanulás
Augusztusban Képzőművészetek
12 napos turnusok Csillagászat
Informatika
Színészet
Lovaglás
Média
Külföld



Kérd ingyenes tájékoztatónkat:

(1) 275-75-76

www.szigoruantabor.hu

Na most aztán "a GamePro proudly presents the eheti termés" mondhatnók, hogy egyúttal aglo-szaxon műveltségünkről is lefújuk a port. A héten egymást váltották az örömteli meglepetések és a keserű csalódások: előbbire jó példa az Area 51 vagy a God of War, melyekről álmunkban sem gondoltuk volna, hogy ennyire ütőre sikerednek, a csalódás tárgya pedig a Driv3r volt... Egyszer már leböngött konzolon, mégis vakon bízunk abban, hogy a fél éven át csiszolgatott PC-s változatot sikerül kikalapálni. Hát nem, úgy látszik, valami mással voltak elfoglalva a fejlesztő bácsik. És nénik. Ismét egyaránt igyekeztünk a PC-sek és a konzolosok (illetve a mindkettősök) kedvében járni, bár összesítettben talán utóbbiak jártak jobban (egy hajszállal) – sebjaj, a lényeg hogy jó legyen a játék, mindegy hogy milyen platformra érkezik.

42

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.

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 játéktervezési szempontból komoly hiányosságokkal küszködik.

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

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

9+

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

DR. PROTON



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

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

DR. SPOCK



Vulkáni kollégánk gondoskodik arról, hogy csapatunk egy pillanatra se veszítse el lélekjelenlétét. Akár protontorpedók röpködnek, akár a 8472-es faj dörömböl ajtókon, 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 romulánok

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 mindenekelett 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

LUCY FAIR



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

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

SANYI CHIBA



Sanyi Chiba az élő bizonyíték a magyar-japán őshaza elméletre. Közeli hozzátartozói sem tudják róla, de ő az utolsó számú. Szabadidejében kardot kovácsol, pusztakézzel 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

ASZPIK



AszpiK nevével ellentétben a megtestesült őserő, a kemény kéz, mely mögött érző robotszív dobog. Hétmillió közlési formában járatos, ezek közül hatmilliókilencszázketten-cvenkilencezerkilencszázketten-cvenkilencet csak a gépek értene. Ebből (is) fakad, hogy jól kijön a hardverekkel.

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

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 skillek
- **gyengeség:** néha nem értjük, mit beszél

Új arcok a fedélzeten

(Hangpróba, egy-kettő-három! Köhhöm.) Drága Barátaink, Olvasók! Ünnepi alkalom ez a mai, hiszen két új harcostársat – vagy inkább régi barátot – üdvözölhetünk a GamePro csapatában. Végre lesz, aki dolgozik helye... szóval akikkel megoszthatjuk a játéktesztelés nehéz (ám nemes!) terhét. Fogadjátok őket szeretettel, beszélgetsetek velük a nagyszünetben és ne vegyétek el az uzsonnájukat. Lécci.

LEGO LUSH



Enyhén műanyag-kinézetű elf íjásunk a harmadik évezred igazi gyermeke. Éles szemű, a sok mirelitkajától viszont karcsú és az izomzata is módosult a műanyag felé. Általában vidám és ha kell, lő egy szepet.

- **szupererő:** cserélni tudja testrészeit
- **gyengeség:** néha darabokra hullik

TOP GÁNY



Új pajtásunk valóban sugárzó személyiség, igazi túlélő, belengi némi Fallout-szerű posztapokaliptikus báj. Diszkrétén mutálódik, de csak a józtlenség határain belül. Korán kel és aranyat lel, mert akkor hasad a hajnal – és az anyag.

- **szupererő:** kedves is, nukleár is
- **gyengeség:** rendszeresen késik, mert Paksról jár be dolgozni

Area 51



Röviden ■ földönkívülis ■ mutálódós ■ lövöldözős

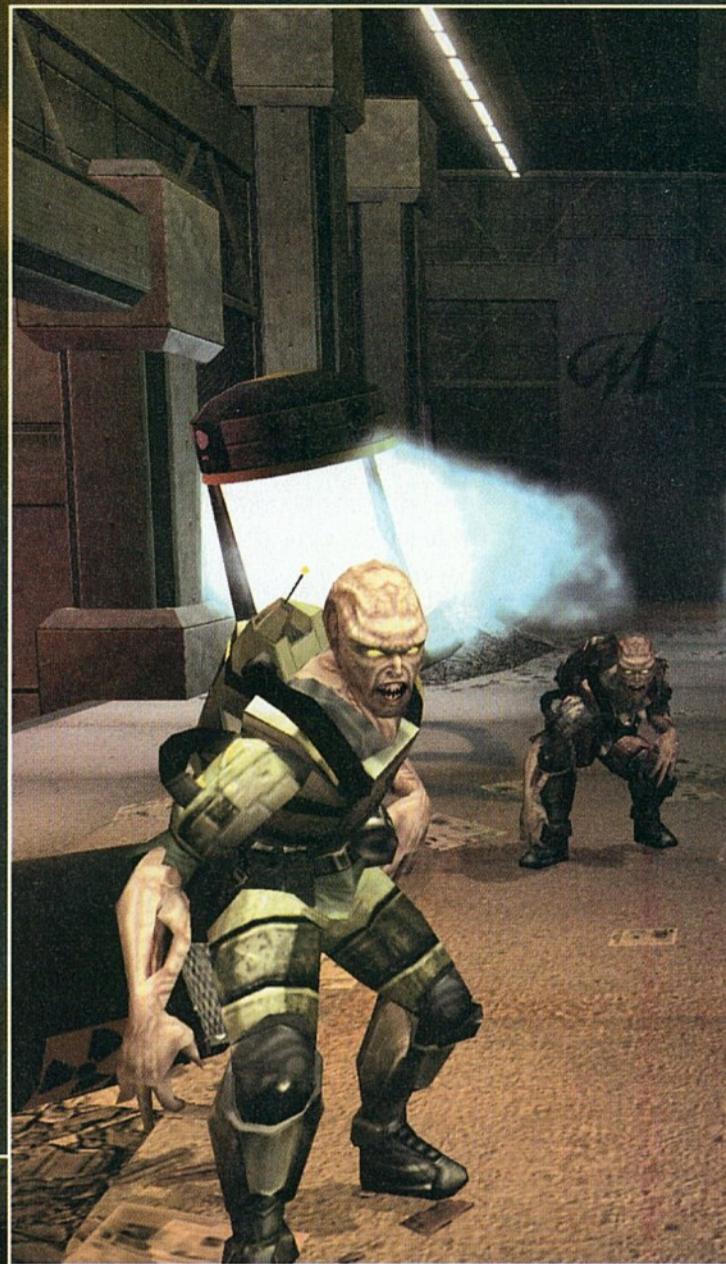
Hogyan lesz egy fénypisztolyos játéktérmi lötyögésből komoly sci-fi FPS, ami talán még a Halo-val is versenyre kelhet? A titkos recept a Midway zsebében van, és ezt most tényleg nagyon eltalálták.

Annak idején azért vettem PlayStation-t, mert fénypisztolyt lehetett kapni mellé, és végre nem kellett étlen-szomjan, havi zsebpénzt elverde mindenféle sötét arcade játéktéremben kóvályognom, ha egy kis lövöldözésre vágytam a haverokkal. Szüleim is megnyugodtak, végre szem előtt voltam, igaz nem láttuk gyakrabban egymást, meg agyam a tévén, ujjam a ravaszon, de legalább az otthon melegében történt mindez. Két játék okozott akkoriban álmatlan éjszakákat: a Time Crisis és az Area 51, mindkettő zseniális alkotás még a mai napig is. Talán pont ezért ujjongtam végig a szerkesztőséget, amikor 42 kezében lengette az Area 51 újgenerációs változatát, ami ráadásul szakított a már történelmi-nek mondható fénypisztolyos arcade stílussal, és totális 3D-s FPS-ként született újjá a régi név alatt.

Az Xbox-verziót sikerült idő előtt megszereznünk, tehát gép a hónom alatt, remény a szívemben, és indultam is haza, hogy lássam, mit művelt a Midway a már klasszikus nagy névvel. Először is szeretném megnyugtatni a nagyérdeműt, az új Area 51

a régi fényében pompázik

kellemes volt már az első percekben megérezni, hogy a műfaj váltása csakis jót tett az egésznek. Persze a régi játékok forgatókönyve nem állt a helyzet magaslatán (végül is csak lövöldöztünk a képernyőre, ki a fenét érdekelt, hogy mi van a háttérben?) és az új cím sem hoz sok újdonságot a történetmondás terén, de ez a sztori több mint



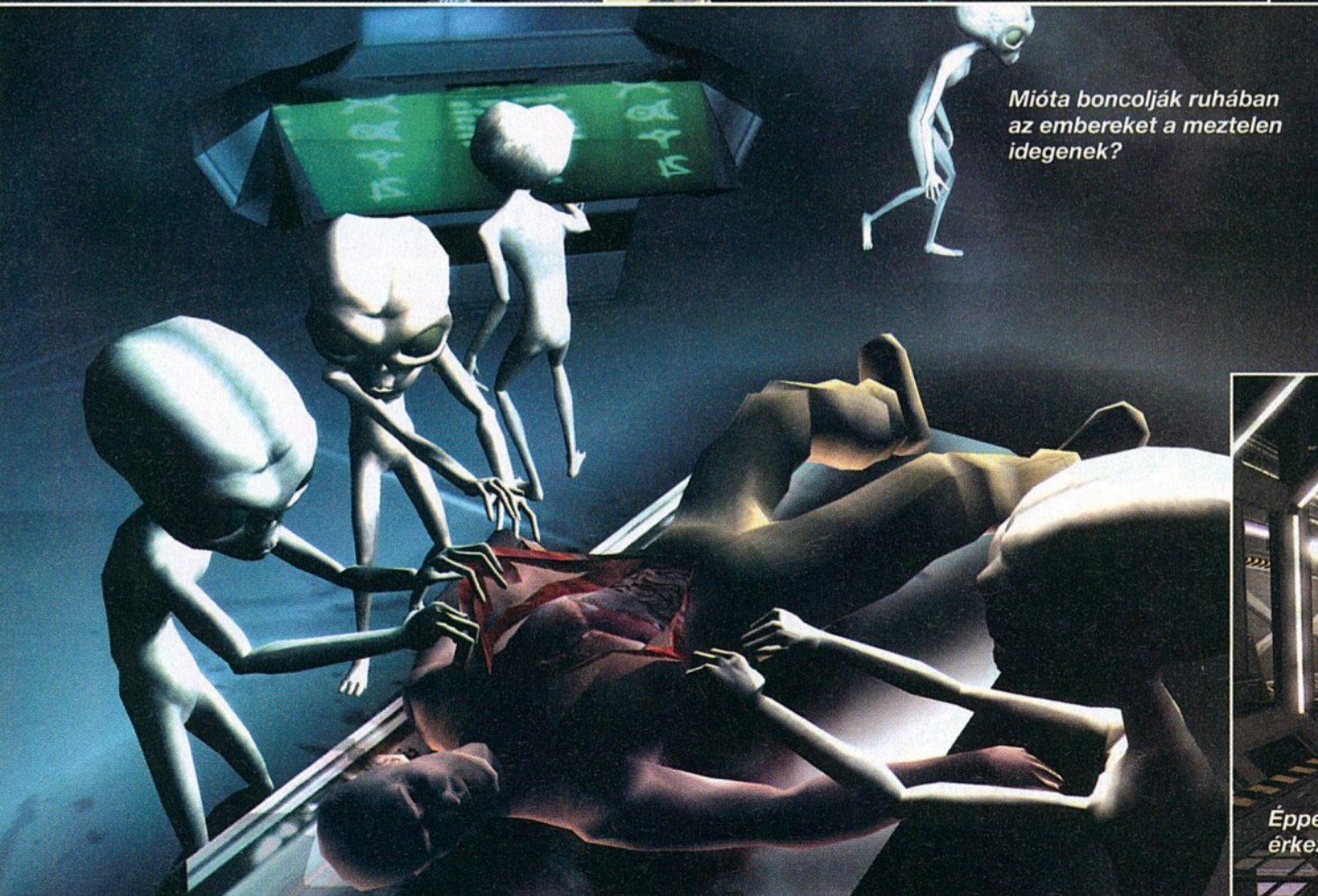
Na és ott lenn is kussol mindenki!



Szeretjük a kétkézes fegyvereket, nem igaz?



Bocs, ha felébresztettek, én csak erre jártam...



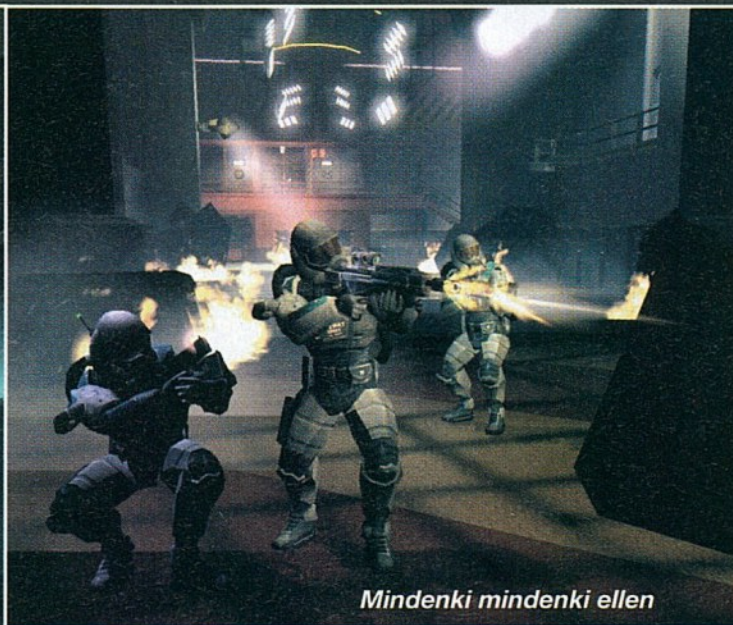
Mióta boncolják ruhában az embereket a meztelen idegenek?



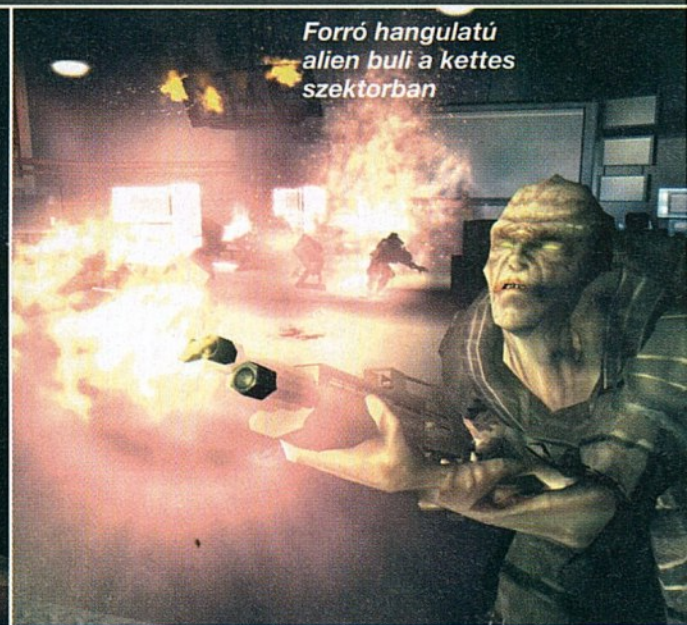
Éppen Schwarzenegger érkezik segíteni.



Csak egy pisztolyom van, de lábamon meg bakancs...



Mindenki mindenki ellen



Forró hangulatú alien buli a kettős szektorban



Igéző szemek a magányos éjszakában



Pumpálom az ölmöt rendesen, ez meg ölelgetni akar

Gonosz Fegyverek Rt.-vel. A legmogorvább alien fegyver, amelyre rátehetjük mohó kis mancsainkat, egyfajta energiapuska volt, amely ragacsos energialabdákat lőtt ki. Néhány lövés elegendő volt, hogy bármit lebontsunk vele, ami csak az utunkba állt (bármit, kivéve azokat az ocsmány, mandulaszemű, szürke lényeket persze). Azonban az igazi meglepetés nem ez, hanem, hogy az alternatív tűzgombbal egy meglehetősen hasznos lézercélzót kapcsolhatunk be. Ez pedig nem az a hétköznapi, fegyvercső alá cellulozott lézerpointer, amivel a diszkóban lehet idegesíteni Sanyi kedvenc kollégáit. A sugár ugyanis visszaverődik a falakról, így kiválóan lehet akár mandinerből is ölni. Miután megkaparintottuk ezt a fegyvert, nem volt nehéz

Dévényi Tibi bácsihoz hasonlóan

pontos energialabdákat dobálni az ellenfeleinknek. Persze az alienek tudása nem áll meg ennyinél. Hamar kiderült, hogy a játékban kóricáló ellenfeleket valamilyen mutagén támadta meg, amellyel képesek az embereket agresszív zombikká változtatni (jó, hát valami elcsépelet dolog is kell ide). A rossz hír, hogy maga Ethan is elég hamar

megfertőződik a játékmenet során. A jó hír, hogy a mutáció nem gyúri le teljesen, így szert tesz néhány extra képességre, amelyekkel hatékonyan lehet támadni az ellent. A mutáció szintjét mérő eszköz állandóan látható a képernyőn, amelyből azonnal világossá válik, hogy főhősünk most éppen milyen formát tud ölteni. Ha átváltozik, a képernyő vörösre vált és egy sor új támadási lehetőség jelenik meg. Lehetőség van egy, a célpontot követő intelligens parazita-raj kibocsátására, amelyek hamar végeznek a kiszemelt kajával, s ettől Ethan energiája is megugrik. Ezekkel a kis bogárkakkal akár be is lehet keríteni az ellenfeleket, majd parancsra támadni velük. A mutáció szintje minden ilyen támadás után lejjebb esik, ám elég csupán közel állni egy ellenfélhez, majd

a „mészárlás” parancsot kiadni

és máris friss mutagént juttathatunk főhősünk testébe. Az Area 51-ben ügyesen kell zsonglörködni az emberi, illetve a mutáns formában történő harccal. Az ellenfelek meglehetősen agresszívok, ám kellő intelligenciával is rendelkeznek ahhoz, hogy pillanatok alatt szétkapják Ethant, így alapvető fontosságú taktikai elem, hogy mutáns formában az ember

energiát szívjon el másoktól. Emellett minden szinten egy kellően bonyolult helyszínt kell bejárni, így főhősünk sehol sem unatkozik majd. A napjainkban játszódó játék motorja katonásan helytáll, a fények és a textúrák teljesen rendben vannak, a helyszínek elrendezése pedig egyenesen kiváló. Minden tekintetben nyugodt szívvel mondhatjuk tehát, hogy az új Area 51 tökéletesen bírta a kiképzést és bár teljesen más értelmet kapott, ez semmivel sem rosszabb, mint a régi, illetve szükségtelen hasonlítani őket. Ez a játék remek alkotás, ha teljesen más neve lenne (akár lehetne is), akkor sem romlana értéke. Így azonban még nagyobb öröm, hogy az ismert cím megőrizte minőségét. Kompromisszumok és kellemetlen mellékhatások nélkül. Ma már ez nagy szó.



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Igen, ezt a játékot valóban lehet a Halo-hoz hasonlítani. Zseniális produkció!

- Belerázódás Fél óra, nem több
- Nehézség Akadnak vészes helyzetek, és könnyű eltévedni
- Újrajátszod? Többször is érdemes

9.5

MEGJELENÉS

PC, PS2, Xbox május 20.

HARDVER

CPU 1,4 GHz RAM 256 MB 3D 32 MB

Devil May Cry 3

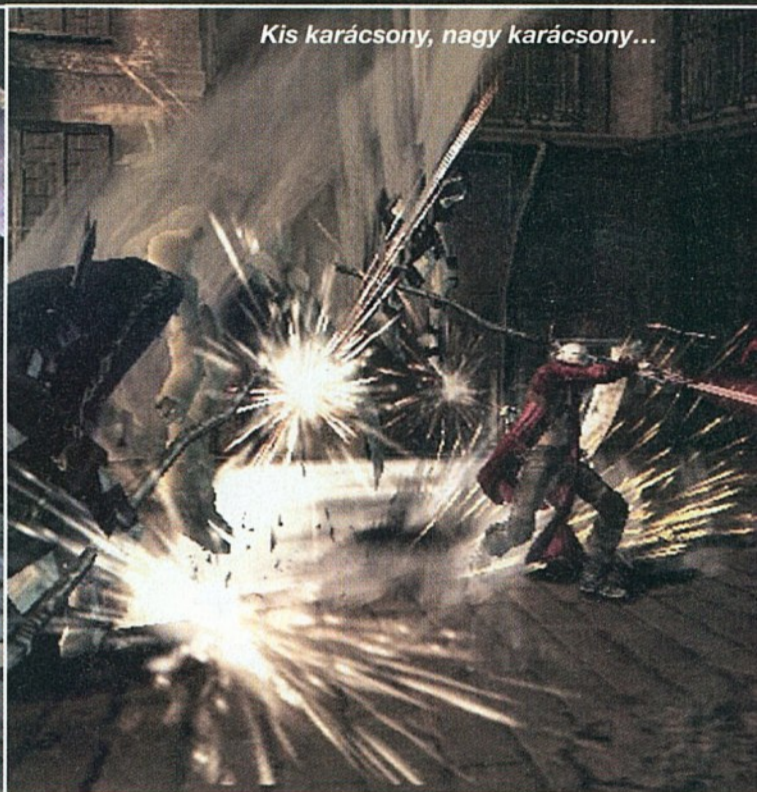
Röviden ■ démonverős ■ kombózós ■ filingelős



A Devil May Cry az a játék, ahol a „Dante pokla” szóösszetétel tényleg értelmet nyer. Méghozzá szó szerint. No nem mintha rossz lenne a játék, de ennyire nehéz akcióspílt már rég toltam...



Itt kell jelentkezni a Megasztárra? Jöttem a srácokkal...



Kis karácsony, nagy karácsony...

A ki ismeri a sorozatot, az jól tudja, hogy a főszereplő figura, Dante az akciójáték hősök közül az egyik leglazább. Macsó szöke híró, aki démonokra vadászik és ha egy a Pokolból előhívott ördög keresztüldöfi a szabljájával, akkor egyetlen vállrándítással intézi el a dolgot. Dante apja ugyanis szintén démon volt, csak az emberek oldalára állt a túlvilág rémei ellen folytatott örökös harcban. (Hősünk viszont csak félig démon, a mamája ugyanis ember. Boldog házasság lehetett...) A bevezető intró a legviccesebb, amit valaha is láttam. Hősünk kidolgozott testtel üldögél bárjában és tolja magába a szalámis pizzát, amikor is démoni hadak materizálódnak hogy kibebezzék. Miután keresztülszúrják, Dante egyszerűen kihúzza a kardot, majd elszántan felkacag: „remek parti lesz ez srácok”, beindít a juke boxban egy zúzos rockszámot aztán villámgyorsan szétkaszabolja a

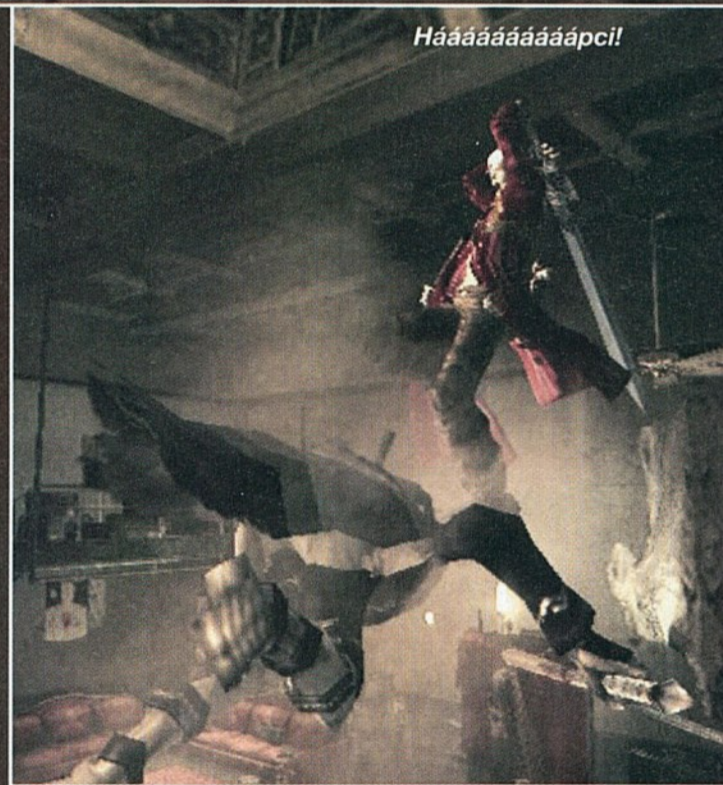
pokoli lényeket, egyedül azt sérelmezve, hogy eltapossák a pizzáját és szétverik az üzletét. Szóval összefüggő, értelmes, reális és logikus történet ettől a résztől sem szabad várni, az egyszer biztos, dehát nem is ezért szeretjük a Devil May Cry sorozatot...

Annál inkább pörgős,

atomgyors, nindzsás, vérgőzös akciórészekért

amiben a DMC3 ismét a legkirályabb. Szó sincs arról azonban, hogy csak arról szólna, hogy nyomkodjuk az ütégombot, mint az idegbeteg: csak akkor tudunk életben maradni, ha alaposan kitanuljuk a különféle rafkos vívókombókat. Ezenkívül még sokféle tűzfegyver is kezünk ügyébe kerül, ahogy megszerezzük őket henteleink során. Egyszerre csak két fegyverünk lehet, egy közelharcos és egy messzire hordó cucc, amelyek között a kontroller L2-es és R2-es gombjával váltogathatunk. A különféle fegyverkombinációk és használatuk alapján kapjuk a bónuszpontokat. Egyértelműen javult a sztori is. Míg az előző DMC-k borzasztón gázos „történetekkel” fárasztottak le minket, gagyi karakterekkel és bénácska átvezetőkkel, itt végre jól kidolgozott mesét kapunk, amelyet a profi átvezetőkön keresztül mutat be a játék. OK, persze most is röhejes az egész, de míg eddig az amatőr prezentáció miatt volt az, most inkább azon fogunk mulatni, hogy szándékosan eltúlozták például, ahogy Dante macho és hanyag mozdulattal magára hajtja piros kabátját, vagy amikor egy zúzos henteles után hátraveti a fejét és megigazítja a séróját.

A Devil May Cry 3 egyébként az eddig részek előtörténetét dolgozza fel. Az intróban például azt a párbajt láthatjuk, ahol Dante



Hááááááááápcsi!



Akkor is én vagyok a táncparkett ördöge!

kivégzi gonosz ikertestvérét

aki persze visszatér és... na jó, de többet nem árulok el.

Szóval a DMC3 sokkal kidolgozottabb, érdekesebb, szebb, mint az előző részek, de piszkosul nehezebb is, így csak olyanoknak ajánljuk, az előző részéket akár a TV-nek háttal ülve is végig tudnák tolni...



SANYI CHIBA ÉRTÉKEL

Szebb, érdekesebb és kidolgozottabb, de sokkal nehezebb.

- **Belerázódás** Eleinte elég nehéz a kombókat megtanulni
- **Nehézség** Sokkal nehezebb, mint az előző részek, az egyik legzúzósbab PS2-es gém
- **Újrajátszod?** Talán, egyszer igen

8.5

MEGJELENÉS

PS2 már kapható

Bard's Tale

Röviden ■ danászós ■ vándorlós ■ dorbézolós

A Bárd első meséje húsz telet látott már. Az úttörő játéksorozat az ötletgazda Brian Fargo irányítása alatt produkál teljes megújulást. Ha erre sem, akkor semmire sem kiáltozhatnánk igen erősen, hogy: NI! NI! NI!

Servedelés, nőnyagozás, felkerekedés. A Bárd 1985 óta is csak eme tevékenységeknek hódol, persze konyít még a danolásához is, hiszen a munkánál büdösebb csak a tíznapos patkányfasírozott lehet. (Bár erre nem kötnénk fogadást.) Az új Bard's Tale ezen haszon- és élvhajász figurán keresztül vezet a játékba, mely harsányan röhögi ki a fantasy egyezményeszsentséges hagyományait és ügyes módon festi le a középkori Felföld jellegzetes hangulatát is. Konzolások számára persze már nem ismeretlen a cím, de szerencsére PC-re is elkészült a drága (ilyen felülhézós 3D-s körbeforgós fantasy zúzda eddig csak jobbára konzolon volt.) Az arculat totálisan meseszerű, de a Bárd vitriolos személyisége, és a remek szinkronozással rögzített dialógusok

miatt az anyag egy percre sem sorvad középkori vidámjátékká. Arra ott van a Konung. A karakterfejlesztés és a program működése nem törekszik különösebb újításokra: városok felfedezése, küldetések végrehajtása vár ránk, afféle Diabló-szerű hekkenszlessel, de a történet itt némileg

célirányosabb, és egységesebb

vonalat követ (ráadásul... van). A játék központi



- Hogy fogod a sarlót, Angus?!

eleme, hogy a harcokban minket segítő lényeket idézhetünk (voltaképp ennyi a mágia-rész), minél jobb a hangszerünk, annál többet – mindegyiknek megvan a maga különleges képessége és gyengesége, ez némiképp változatosá teszi a játékmenetet (sajnos csak némiképp). Sajátos újítás még, hogy beszélgetések alkalmával célzottan választhatunk, hogy behízalgós, vagy csipős hozzáállással kívánunk-e megnyilatkozni. Rendszerint ez határozza meg a történet további alakulását is. Jópofa ötlet a narrátor, aki nem rejti véka alá

csepürágó főhős

íránt érzett ellenszenvét, kettőjük vitatkozásai közben záporoznak az emlékezetes poénok. A SnowBlind grafikus motor – mely három éve (!) mutatkozott be a Baldur's Gate Dark Alliance-szel – még ma is elfogadható megjelenítést kínál. Persze hasraesés, illetve azonnali hajletétel veszélye azért nem áll fent. A BT újraszervezett harc-szisztémájától azonban nem mindig voltunk elragadtatva. A fő gond, hogy az ellenségek viselkedése könnyen kiismerhető, nem követelik meg a változatos harcmodorokat. A csaták lefolyása hajlamosabb az önisméltésre, mint az ma elnézhető lenne. Az egy idő után már unalmassá váló harcrendszer kivételével viszont fanyalogni való egy szál sem maradt, hiszen csak a monitor előtt mellvértben feszítő fantasy rajongó nem ismer tréfát a fantáziában.



TOP GÁNY ÉRTÉKEL

A leghumorosabb RPG, a leghumortalanabbaknak is.

- Belerázódás Gyors
- Nehézség Repetitív harcok
- Újrajátszod? Igen

8.5

MEGJELENÉS

PC, PS2, Xbox már megjelent

HARDVER

CPU 800 MHz RAM 256 MB 3D 32 MB



- Persze, örülök, hogy elkísértek...



- Egek! Tartok tőle, NAGYON hosszú lehetett az éjszaka...



Affene, komoly hiba volt behagymázni.



Hát aztán! A sert amúgy is vizezte.

Spellforce Shadow of the Phoenix

PC
CD-ROM

Hősnek lenni nem egyszerű feladat. Hiába oldjuk meg a lehetetlennél is lehetetlenebb feladatokat, mentjük meg a sárkányt és győzzük le a királylányt (a régi felállítás már nem trendi) valami főgonosz mindig összekaparja magát, és nekilát elpusztítani a világot.

Röviden ■ végső leszámolás ■ kalandozós

A Spellforce második, és remélhetőleg utolsó kiegészítőjében egy nekromanta bácsi kavarja fel az állóvizet. A sztori részleteivel nem zsidbasztanék senkit, mert az olyan szinten hemzseg a kliséktől, hogy a végére már odáig

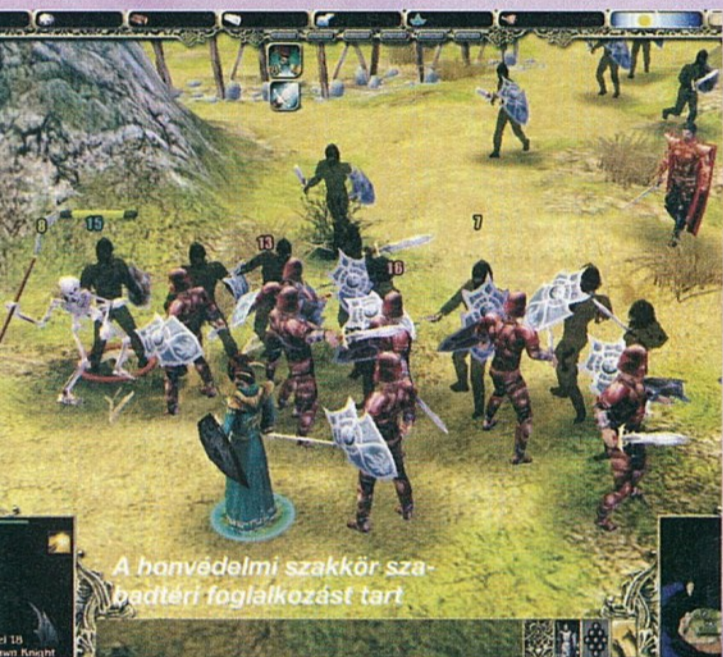
jut az ember, hogy de jó is volna visszamenni az időben, és lebeszélni a Tolkien nevű tagot arról, hogy valaha is írógéphez üljön. Egy kiegészítő ugyebár kiegészít, tehát nem lenne fair azt várni a Shadow of Phoenixtól, hogy a

feje tetejére állítja

a megszokott rendszert. Nem is teszi ezt, inkább elalibizni a dolgot annyival, hogy néhány új

szörnyeteg lajost, bicskát és bűvészlükköt dob a játékos elé: Nesze, nyominger, itt van neked az újdonság!

Szóval a hozzáállás a szokásos, de szerencsére a Spellforce is. Még így öregesen is egész kellemes látvánnyal hízeleg nekünk. Emlékszünk az eredeti játék szexi tündérékre? (Hiába, a minőséget még a konkurenciától sem lehet elvitatni 😊) S továbbra sem rossz dolog, hogy egyszerre kalandozhatunk, építhetünk, csatázhatunk. A gond csak az, hogy erre egyszer (-kétszer) már rácsodálkozhatunk, így nem várhatunk másra, mint a nagyon jónak kinéző második részre.



A honvédelmi szakkör szabattéri foglalkozást tart



A gázorát jöttem leolvasni, kérem tisztelettel

LUCY FAIR ÉRTÉKEL
Csak a kezdeti lendületből maradt energia menti meg a játékot a csúfos buktatótól.

- **Belerázódás** Szerintem senki sem ezzel a résszel kezdi
- **Nehézség** Inkább hosszú, mint nehéz
- **Újrajátszod?** Hülye azért nem vagyok!

7

MEGJELENÉS PC már megjelent

HARDVER CPU 1 GHz RAM 256 MB 3D 32 MB

Silent Hunter 3

PC
CD-ROM

Röviden ■ világháborús ■ tengeralattjárós ■ szimulátoros

„Talált, süllyedt!” Így tartja az ősi torpedózós mondás, és ha ügyesen irányítjuk U-Bootunkat, akkor itt is sokszor elhagyhatja szánkat a boldog felkiáltás. Egy német tengeralattjáró parancsnok személyében ezúttal bosszút állhatunk a sok, különböző FPS-ben lemészárolt német katonért!

A tengeralattjáró szimulátorok igazi különlegességet jelentenek, nem csupán a számítógépes játékok, hanem konkrétan a szimulátorok között is. Egészen speciális témával, extrém helyszínen (a víz alatt) tevékenykednek és ritkák, mint a fehér holló. Sokan a bonyolultságuktól is elriadnak, hiszen – szemben egy akciójátékkal – itt azért egy-két óra rámeleg, míg beletanulunk egy lélekvesztő megfelelő kontrollálásába. A jó hír viszont az, hogy a SH3-ban lényegesen leegyszerűsítették a kezelést, ugyanakkor mindez nem megy a hangulat kárára. A háborús realizmust is kedvünkre szabályozhatjuk, úgyhogy aki manuálisan akarja felismerni az egyes hajókat, és

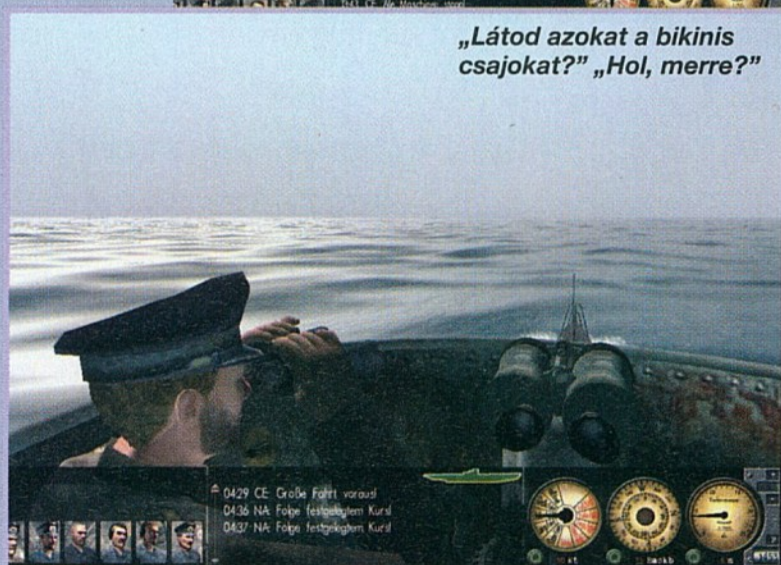
kézzel beállítani a torpedókat

annak ilyen nyalánkságokra is van lehetősége. Magán az U-Booton kívül a legénység gondját is kell

viselnünk, akik elfáradhatnak, ugyanakkor tapasztalatot is gyűjtenek, tehát érdemes szemmel tartani őket. És most íme a döntő frankóság, hogy miért érdemes a stuffal foglalkozni – mert a grafikája, egyszerűen és szimplán ÜT! Nem picit, hanem nagyon. Mielőtt belekezdesz, tegyél magad alá valami puhát, hogy a leeső állad ne koppanjon nagyot...



„Altiszt, nézzen már utána a hajónaplóban, hogy van-e még garancia erre az ócskavasra.”



„Látod azokat a bikinis csajokat?” „Hol, merre?”

LEGO LUSH ÉRTÉKEL
A fanatikuskoknak kötelezően ajánlott, a többieknek ajánlottan kötelező

- **Belerázódás:** Egy-két óra kell hozzá, de hidd el, megéri!
- **Nehézség:** a realitás állítgatásával kellően be tudod szabályozni
- **Újrajátszod?** Nem újra, hanem folyamatosan!

8.75

MEGJELENÉS PC már megjelent

HARDVER CPU 1.4 GHz RAM 512 MB 3D 64 MB



Az unatkozó matrózok tüzi-játékkal mulatják az időt

Cossacks II: Napoleonic Wars

PC
CD-ROM

Röviden ■ napóleonos ■ taktikázós ■ újratöltős

Általában az, hogy egy játékhoz hozzátapasztanak egy számot (ez rendszerint a sorban következő pozitív egész), nem jelent mást, mint több szörnyet, nagyobb csatákat, durvább fegyvereket. Általában. De néha arra is képesek a fejlesztők, hogy kellemes meglepetéssel szolgáljanak. Így van ez a Cossacks esetében is.

Túlzás lenne azt állítani, hogy a valós idejű stratégiáktól felfokozott érzelmi állapotba kerülnék, de olykor-olykor én is belekontárok ebbe a férfias műfajba (persze szerintetek minden az, amit ti értelmesnek/izgalmasnak/hasznosnak tartotok ☺). Az ukrán srácok munkájától, a Cossacks első részétől mindenesetre nem vágtam hátast. A tömött sorokban nyomakodó, ólomkatonákra emlékeztető figurák tusakodása inkább tűnt viccesnek, mint lebilincselően eredetinek. Aztán rá kellett döbbenjek, ezúttal tényleg szó szerint kell

venni azt a szokásos kérdést, miszerint „az új részbe mindent beleadtunk”.

A címből még egy

szerényebb képességű medvebocs

is rájöhet arra, hogy ezúttal a nagy (de egyébként meg kicsi) Napóleon korába csöppenünk. Szerencsére nem kötelező a franciakrémes. Ha nekünk szimpatikusabbak a poroszok, netán az angolok, esetleg az orosz medve, hát lelkünk rajta! Én mindenesetre maradtam (fél)hazafi, és osztrák-magyar vegyes párosban indultam világhódító turnémra.

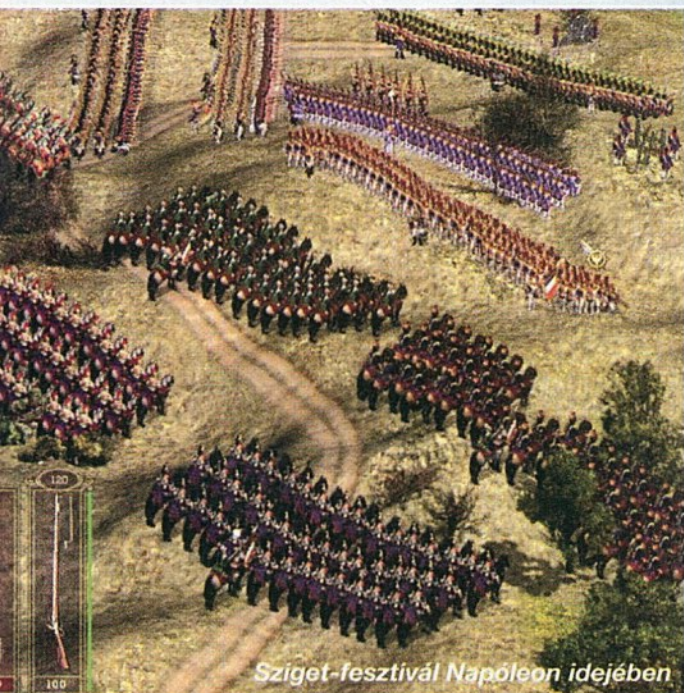
A Battle for Europe elnevezésű játékmód kísértetiesen hasonlít a Rizikóra, vagy éppen a témában járatosak számára nyilván nem ismeretlen Total War-féle sorozatra. Ez azt jelenti, hogy egy – meglehetősen elnagyolt – provinciákra felosztott térképen kell tologatnunk parancsnokunkat azzal a céllal, hogy a végén Európa minden szegletében mi szedjük be az adót. E nemes feladat eléréséhez seregeket toborozhatunk, erősíthetjük már meglévő tartományainkat, s ha az ördöggel nem is, de mindenki mással simán cimborálhatunk. A diplomáciai alkuért egyébként fizetnünk kell, ami kicsit furcsa megoldás.

A játék tehát egy egyszerű, ám az eddig megszokottól mégis markánsan eltérő szinttel bővült,

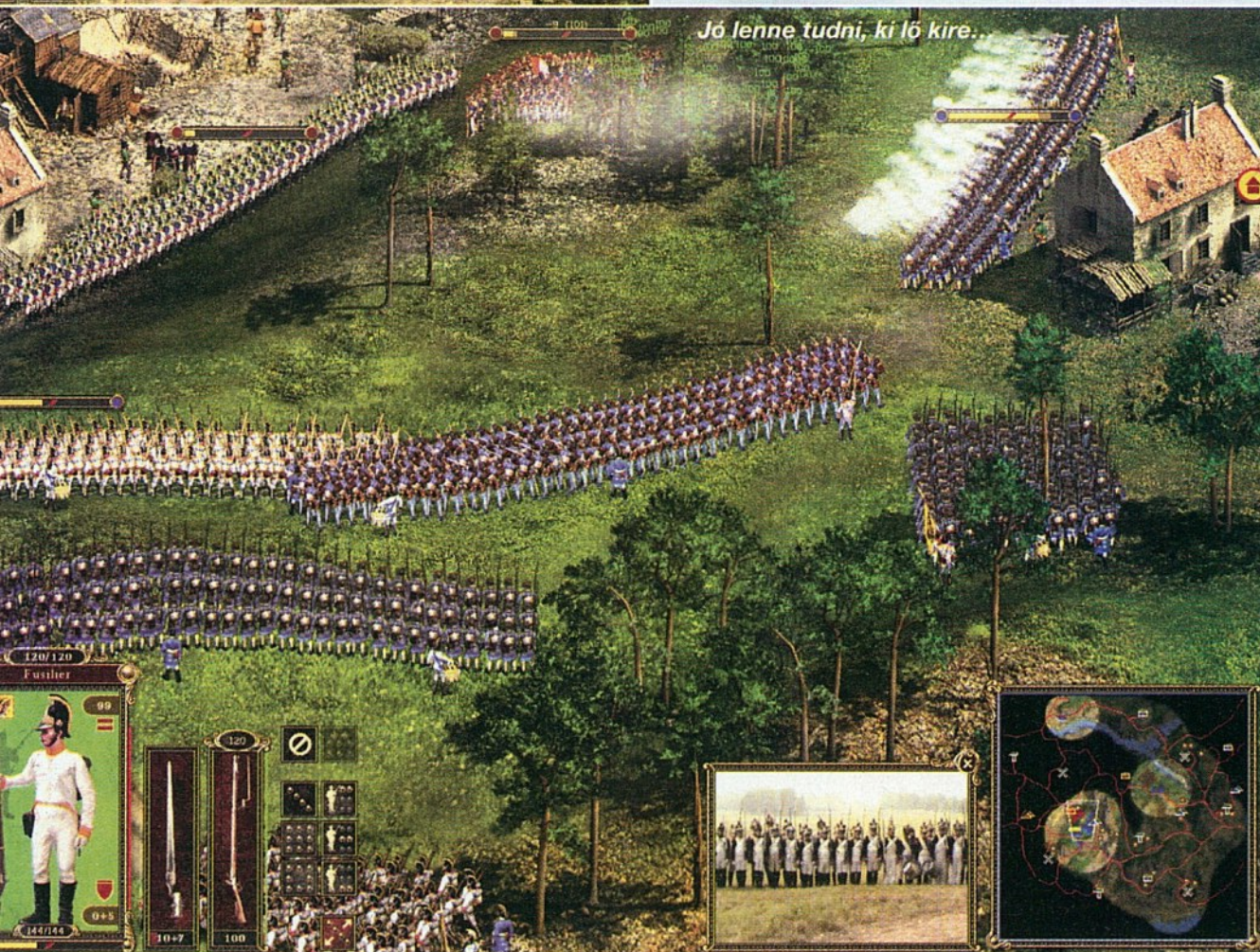
de ez nem jelenti azt, hogy a kistérdképes, valós idejű részt elhanyagolták volna. Ez olyannyira így van, hogy az első rész veteránjai az elején nem is találják majd a helyüket. Sokkal kisebb szerep jut az építkezésnek, az erőforrások saját kezű behajtásának, ellenben

ezerrel rágyúrtak

a harcrendszerre. Akkortájt ugyan már a puskák uralták a csatatereteket, de volt egy kis bibi: miután elsült a fegyver, hosszú időbe telt újratölteni (érdekes, bizonyos dolgok évszázadok alatt sem változnak ☺...). A játék ezt a kényes helyzetet pöpec mód érzékelteti. Minden azon áll, vagy bukik, hogy mikor, milyen pozícióból tudunk tüzelni. Na ezt inkább nem is folytatom, mert még valaki kiforgatná a szigorúan szakmai témájú gondolatmenetemet ☺!



Sziget-fesztivál Napóleon idejében



Jó lenne tudni, ki lö kire...



Ez az erőd elég sűrűnek tűnik

LUCY FAIR ÉRTÉKEL
Remek stratégia az okosabb, gondolkodásabb fajtából. Kár lenne kihagyni.

8.5

- Belerázódás Eltart egy ideig, mire rákapunk
- Nehézség Oda kell figyelni
- Újrátöltés? Még az sem kizárt

MEGJELENÉS PC már kapható

HARDVER CPU 1,5 GHz RAM 512 MB 3D 64 MB

MX vs ATV Unleashed



Röviden ■ autós ■ mot'ros ■ sportos

A Rainbow legújabb játékát hét év levegőben és sárban megszerzett tapasztalatai fűtik. A motocross-szörnyetegek csatájának ezúttal nem lehetnek vesztesei. Csakis győztesei.

A játék két nagy múltú motorsport-sorozat összegyűréséből született meg. A Motocross Madness, és az ATV Offroad Fury házasítása korántsem logikátlan döntés a THQ részéről, hiszen az ilyen párosítások ritkán vezetnek kedvezőtlen eredményre. Ezúttal azonban igazi csemege került ki a fejlesztő Rainbow alkotóműhelyeiből.

Akár a fékezhetetlen kétkerekűek, akár a négykerék-meghajtású autómonstrumok a számunkra kedves khm... potencianövelők,

immár felesleges tovább keresgélünk. A játék a korábbi programokból már ismerős „megbocsátó” játékmenetet kínálja, a választható módok pedig ugyanúgy teret engednek a hagyományos versengésnek, mint

a gépdémonok határait

kutató extrém eseményeknek. Sziklagyűrés, arénákban megrendezett autóátugratós/autótranszírozós parádé, jópofa meglepetésszámok és persze az elmaradhatatlan free-style. A játékkal ismerkedőknek érdemes az utóbbi, kötetlen mód kikapasztalása után belevetniük magukat a karrierbe, persze az anyag hosszabb távú élvezetét a többjátékos lehetőségek biztosítják. Mindez, hála az alkotók figyelmességének, akár egyetlen gépen is működik, jóllehet az osztott képernyő látványánál ért már minket nagyobb öröm is. Egyaránt teperhetünk sorosan összekötött gépeken, és a neten. Természetesen a program PS2 változata is támogatja a hálózatos játékot. Az MX vs ATV gyors, hatékony, könnyed módon szórakoztat, egyedül a kaszkadőrmutatványok alkalmával követel meg komolyabb felkészültséget, de itt is csak a pályák méretéből adódhatnak problémák. Az elődökből megszokott irányítás, és a lényegé-

ben változatlan játékmenet kikapasztalása után feltétlen javasolt

a legkeményebb fokozatra

belőni a nehézséget, hiszen a program így számos extra opció elérését teszi lehetővé. Ha már az opcióknál tartunk: a játékos-avatárok testre szabása ebben a programban is rendkívül kezdetleges, itt még lenne mit ellesni pl. a Tony Hawk-sorozattól. Sommás véleményünk azonban az, hogy ennél többet már képtelenség nyújtani a játék „szülei” által meghatározott formák szerint. Ezeket az örökségeket ez az anyag most maximális színvonalon kínálja. Innen valószínűleg már csak az alapok újragondolásán át vezethet út tovább. A létező legjobb, legbiztosabb választás.



TOP GÁNY ÉRTÉKEL

A cross szerelmeseinek kihagyhatatlan.

- Belerázódás Itt szó szerint is lesz, ha bírja a kontrollered
- Nehézség Javasolt csutkára húzni
- Újrajátszod? Igen

9

MEGJELENÉS

PS2, Xbox már megjelent



Most már tényleg húzzál innen a kameráddal!



Menjetelek előre, én fedezek!



– ...na jól van, ez esélytelen. Golfütöket beraktad?



Muslinca? SZÁL se, aszonták!



Pffff. EZ az én formám.

hardver

Logitech MX 1000 egér	19490 Ft
Logitech QuickCam Messenger	9990 Ft
Sennheiser PC 130 headset	7990 Ft
Sennheiser PC 150 headset	13490 Ft



akciós termékek

Colin McRae Rally 04	2490 Ft
Far Cry	3990 Ft
Half-Life	1990 Ft
Operation Flashpoint GotY	2990 Ft
Return to Castle Wolfenstein SE	3990 Ft
Soldiers: Heroes of WW2	2490 Ft
Syberia (H)	1990 Ft
TOCA Race Driver 2	6990 Ft
Unreal Tournament 2004 XIII (H)	3990 Ft
	1990 Ft

aktuális ajánlat

Brothers in Arms: Road to Hill 30	9990 Ft
Children of the Nile	10990 Ft
Driver 3	9990 Ft
Myst IV: Revelation (H)	9990 Ft
Pacific Fighters (H)	9990 Ft
Playboy: The Mansion	9990 Ft
Silent Hunter III	9990 Ft
Splinter Cell: Chaos Theory	10990 Ft
Star Wars: KotOR 2	10990 Ft
Star Wars: Republic Commando	10990 Ft



shop.pcdome.hu

Keressd termékeinket az IDG MédiaShopban is!

A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t. (H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

A GAMEPRO AJÁNLÁSÁVAL!



Társasjáték a javából... ...csak egy kicsit másképp!

- Vannak benne jó csajok
- Izgalmasabb minden másnál
- Megunhatatlanul változatos
- Akárhányan játszhatjátok
- Pénzdíjas versenyek is vannak, minden hónapban!
- Ráadásul tök olcsó!

Játsszatok ti is a Hatalom Kártyáival!

Keressétek a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben, vagy kattintsatok a www.hkk.hu weboldalra bővebb infókért!

Driv3r



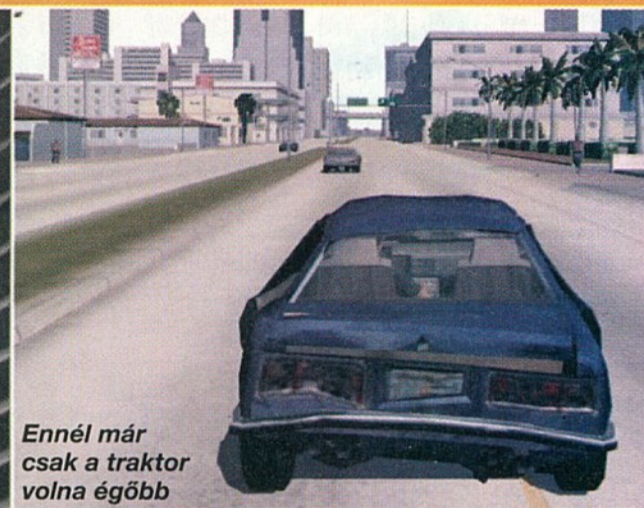
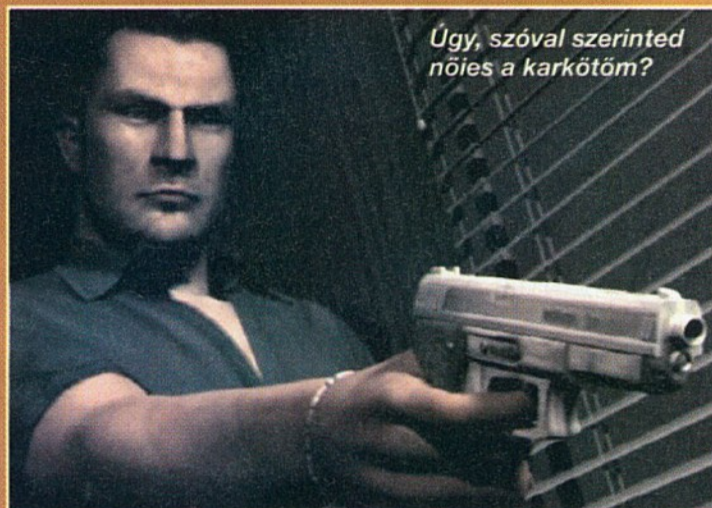
Röviden ■ beépülős ■ autósüldözős ■ buta ellenfeles

Sok dohányból sok jó dolgot lehet csinálni. Vethetünk magunknak például egy jachtot, körbeutazhatjuk a Földet, alapíthatunk kutyaemenhelyet, no meg finanszírozhatunk egy számítógépes játékot is. A Driv3r esete viszont azt bizonyítja, hogy a pénz önmagában nem elég.

Felhajtásból nem volt hiány. Sztárokból sem. A szereplők száján keresztül olyan (kvázi) híres színészek szólalnak meg a Driv3rben mint Mickey Rourke, Michael Madsen, Ving Rhames és Michelle Rodriguez. Ráadásul ezek a jelenetek nem is rosszak, kifejezetten kényelmes vackot ágyaznak meg magának a játéknak. Erre az (mármint a program) nem tesz mást, mint össze-túrja, bepiszkolja a bőröndnyi pénzből megteremtett hangulatot. De kezdjük az elején, mert már az indulás sem volt hétköznapi. Ártatlan érdeklődőként betöltve a programot már a kezdőképnyő előtt valami

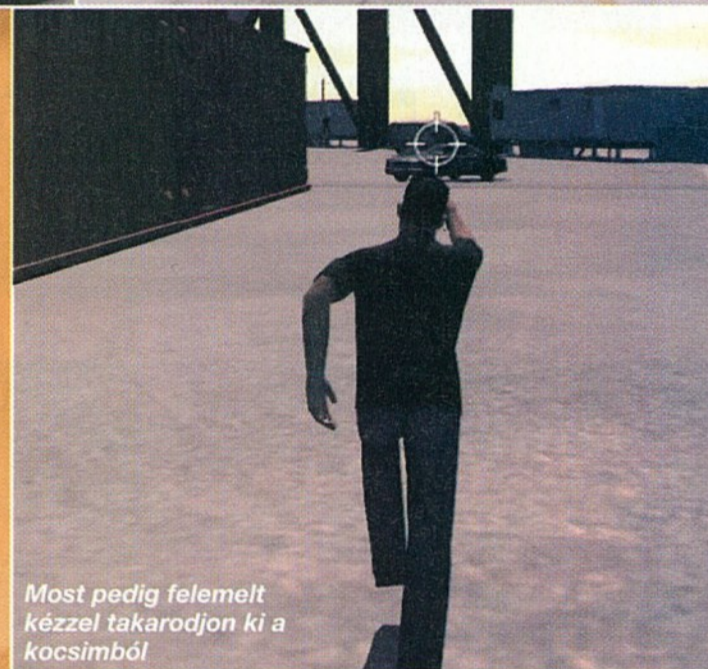
lappangó gyanú

kezd kialakulni bennünk: itt valami nincs rendben. Ezt a rossz érzést a szavakkal nehezen vissza-adható igénytelenséggel felvillanó információk váltják ki, de a főmenü azért már rendben van. Nem lesz itt semmi gond – gondolhatnánk, de milyen rosszul tennénk... Percek alatt kiderül ugyanis, hogy a játék irányíthatatlan a PC-n megszokott billentyűzet-egér kettőssel. Aztán kerítünk egy jó minőségű gamepadet, s kezdünk ismét megnyugodni. A játék főszereplője Tanner, az FBI-ügynök, akivel feladatunk az lesz, hogy beépüljünk a floridai alvilág soraiba, hogy aztán jól rájuk húzhassuk azt a bizonyos nedves lepedőt. Céljai eléréséhez általában két dolgot használ:



durván gizda

sportkocsikat (a márkákat nem jegyeztem meg, de voltak egész jó színűek ☺), néha egyéb járműveket, illetve valamilyen lőfegyvert, mikor mi kerül a keze ügyébe. Az autós résszel tulajdonképpen nincs is baj. Őrülden száguldozunk a szűkebbnél-szűkebb utcácskákon, közben szembeforgalom, gyalogosok, amit csak megkívánhatunk egy akciófilmre hajazó játéktól. A verdát nagyon csúnyán ki lehet készíteni, ebben a tekintetben meglehetősen kreatívnak mutatkozott a készítőgárda. Az autók viselkedése viszont néhol átcsap a sci-fi világába. Gyakran furcsa pattanásokat (nem olyan pattanásokat...) dobálásokat tapasztalunk, ha felhajtunk egy pad-



kára, járdára. Nekem a böszme, ősrög amerikai autók jutottak erről eszembe, azokat szokták a filmekben így ugráltatni, miközben (zömmel afro-amerikai) tulajdonosaik a zöld jelzésre várnak. És aztán elérkezik a pillanat, amikor kiszállunk a kocsiból. Innentől kezdve

az egész átmegy tragikomédiába

hősünk darabos mozgása, szerencsétlenkedése a célkeresztrel kifejezetten pozitív dolognak hat ahhoz képest, amit a gépi ellenfelek előadnak. Az MI körülbelül egy körömlakk értelmi képességeivel vetekszik, s ennek megfelelően reagál, illetve nem reagál. A sok egyéb apró hibát már felesleges is lenne idecitolni. Maradjunk annyiban, hogy felejtős az anyag.



LUCY FAIR ÉRTÉKEL

Egész tűrhető küldetések, emészthető sztori, jópofa üldözések – szóval akár jó játéknak is nevezhetjük.

- Belerázódás Az irányítás elsajátításával elveszünk egy ideig
- Nehézség Nem annyira durva, mint konzolon
- Újrajátszod? Áá-áá...

6

MEGJELENÉS PC, PS2, Xbox már kapható

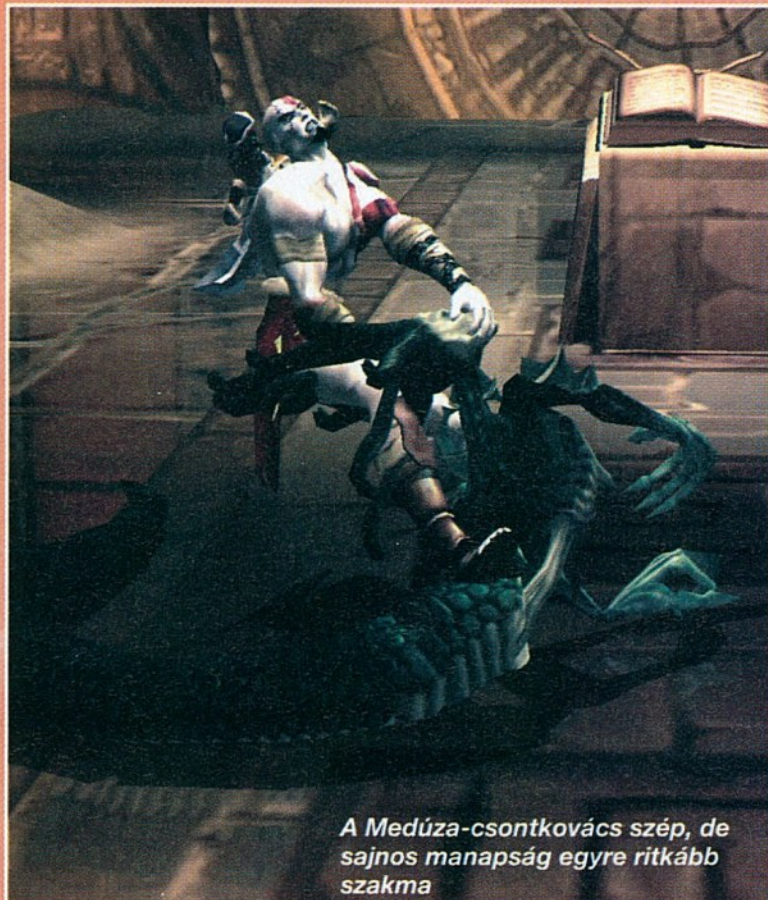
HARDVER CPU 2 GHz RAM 256 MB 3D 64 MB

God of War



Röviden ■ görögistenes ■ kaszabolós ■ istenesen kaszabolós

Már most aggódok a végső értékelés miatt, mi ugyanis objektív szempontok alapján pontozunk (ha nem tűnt volna fel) nem ám csak úgy ráizgulunk egy játékra és merő lelkesedésből kiosztunk egy tizest. Ó, mi nem.



A Medúza-csontkovács szép, de sajnos manapság egyre ritkább szakma



Kratos félreértett egy szót. A Nagy Zöld Izé is. Szó szót követett...

Azért a tizesért meg kell dolgozni. A baj csak az, hogy hiába próbálok rosszindulatú és kötekedő lenni, a God of Warban nem nagyon találok hibát: valahogy így képzelem el, hogy milyen egy ideális külső nézetes akciójáték. Persze nem szeretnénk, ha miattunk kezdene el valaki vérengzeni - ki is raktuk a táblát - nem igazán finomkodó az anyag, de az egész annyira

stílusos és profi módon összerakott

hogy nem lehet felróni. Ráadásul nem csak agyatlan zúzás az egész, van minimális szerepjátékos beütés (fejleszhető fegyverek, varázslatok) és néhány fejtörő is, bár utóbbiak senkit sem fognak az örületbe kergetni bonyolultságukkal. Maga a harc hihetetlenül pergős és élvezetes, nagyon könnyű belerázódni, de ahhoz, hogy mesteri szintre emeljük, sok idő szükséges. Ha már benne vagyunk, elképesztően látványos kombókkal tudjuk felszelenelni az ellenünk induló csúnyaságokat - 200-250 hit egyetlen kombólánccal... onnantól nincs megállás.. Hősünk Kratos, egy az istenek által elhagyott harcos, aki Pandora szelencéjét keresi, mellyel végre le lehetne győzni Zeusz fiát, Árészt, a háború istenét. Az alaphangulatot már az megteremti, hogy hősünk a játék első percében leveti magát egy szikláról - a programból megtudhatjuk, hogy mi vezette őt erre a szomorú elhatározásra. Három héttel korábbról indul a tényleges játék, ahol egy viharban hanykolódó hajó fedélzetén találjuk magunkat, miközben különféle rondák másznak elő mindenfelől (hasonlóan a Prince of Persia: Warrior Within kezdéséhez). Technikai szempontból még tovább lehetne fokozni: a grafika egyszerűen pazar, látszik hogy nem csak a hardveren múlik minden, hanem azon is, hogy tudnak-e rá programozni... érdemes kikapcsolni

a menüben a „softening” módot és úgy lesz csak igazán látványos. Emellett nincsenek töltési idők: ha nem halunk meg,

egy percre sem áll le az akció

és sosem nem kell bámulni a „loading” feliratot. Az egész környezet él és mozog (eltekintve azoktól, akiket nem épp pár perce öltünk meg) a helyszíneket tátott szájjal nézi az ember, de még a háttérben sem csupán statikus díszleteket látunk. Az ellenfelek is változatosak, itt az egész görög mitológia hidrákkal, háрпиákkal, kentaurokkal, küklópszokkal, és még egy rakás szükséges plusszal. Mit nem dícsértünk még? A zene és a szinkronhangok tökéletesek, bármilyen filmben megállnák helyüket, összességében az egész pedig annyira jó, hogy aki elégedett tulajdonosa egy PS2-nek és kicsit is vonzódik az akciójátékokhoz, mindenképpen essen neki.



42 ÉRTÉKEL

Az akció a Devil May Cry-hoz képest is megállja helyét, a sztori, grafika, hangok pedig...

- **Belerázódás** Percek alatt magával ragad
- **Nehézség** Nem olyan könnyű, mint amennyire annak tűnik
- **Újrajátszod?** Mindenképp, főleg a rengeteg extra miatt

10

MEGJELENÉS

PS2 április 15.



Hősünk mindenkit szétcsapott, most díszkréten távozik



Ha mászni akarsz, szerezz saját drótot, cimbora

Sponge Bob Squarepants And Friends Basketball

PC
CD-ROM

Röviden ■ szivacsos ■ tengeri csillagos ■ nem répás

Ebben a cikkben nem csak az új Spongya Bob játékkal szeretnénk megismertetni a Tisztelt Olvasót, hanem végre pontot tennénk egy vita végére is, amely a rajzfilmhősök létformáinak elemzéséről szól.

MI FÁN TEREM SPONGYA BOB?

A Klasky-Csupó műhely nevével fémjelezett Nickelodeon egyik legsikeresebb és legelborultabb rajzfilmsorozatáról beszélünk, amely magyar fordításban a Spongya Bob Kockanadrág címet kapta. Ebben a sorozatban egy szivacs-fickó életéről van szó, aki Bikinifenéken lakik, és élete annyira szurreális, hogy milliókat bolondított meg az évek során. Tisztázzuk tehát, kik a szereplők ebben a rajzfilmben, mert az utóbbi időben már a GamePro is megzavarodott:

- Spongya Bob – ő bizony egy tengeri szivacs, a sorozat főszereplője, kicsit bugyuta, de aranyszívű jószág.
- Patrik - Spongya Bob legjobb barátja, aki egy lusta és nagyon lökött tengeri csillag(!), kajáért bármire képes.
- Szandi – Egy víz alatt lakó texasi mókus, aki bűváruhában él a halak közt (No Comment...)
- Rák Uram – Spongya Bob szakácsként dolgozik a Rozsdás Rákollóban, Rák Uram a főnöke, egyben a tulajdonos.
- Tunyacsáp – Spongya Bob szomszédja, a mogorva polip, aki ki nem állhatja Bobot.
- Plankton – Ő lenne a főgonosz a sorozatban, aki a Spongya Bob féle herkentyű-burger receptjét akarja ellopni.

(De akkor melyik a répa? – Dr. Spock)



Patrik befejezte. Éhes a lelkem.

Spongya Bob eddig itt csak jóformán hideget kapott, pedig ezek a játékok nem a felnőtt, kihívásokat kereső gamereknek szólnak, hanem a fiatal, rajzfilmszerető korosztálynak, akik nem feltétlenül vágnak Half-Life szintű játékmenetre, ha éppen kedvenc rajzfilmhősükkel akar baromkodni kicsit. A Sponge Bob Squarepants And Friends Basketball (vagy másik nevén Nictoos Friends Basketball) tökéletesen idomul ehhez az elváráshoz és egy NBA Jam szerű arcade kosárlabdajátékként kerül elélni. Valójában a Nickelodeon és a THQ közös gyerekeről van szó, ahol nem csak a mi nagyra becsült szivacs haverunk és bandája lép a pályára, hanem más Nictoos-os rajzfilmhősök (Wanda and Cosmo, Jimmy Neutron, Rugrats) is csapatban indulnak a meccseken. Valójában ennek a játéknak a

lényege a móka

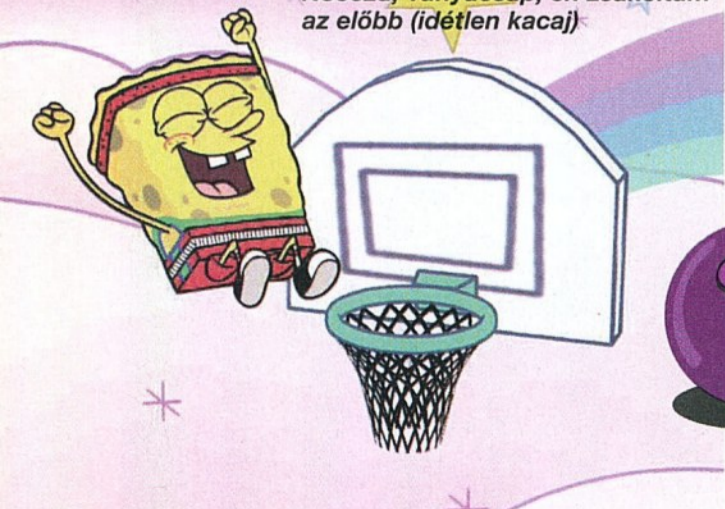
amely nem igényel komolyabb szaktudást, hármás csapatokban kell kosarazni a hősökkel, összesen 8

pályán 17 játékkal 26 csapatban nyomhatjuk a fesztivált. Ahányszor megverjük a gépet, akciókártyákat kapunk, amelyek segítségével csapattagjaink speciális képességekre tesznek szert. Gyakorlatilag itt ennyiről van szó, kérdés persze, hogy kell-e ennél bárkinek több? Azt viszont sajnos elvakult rajongóként is be kell látnom, hogy ez a játék nem lett nagy szám, az irányítása nehézkes, és hiába a sok ismerős arc, és jó poén, azért egy sportjáték esetében valami kezelhetőség is kellene. Nem méltó ez Spongya Bobhoz, jó lenne, ha összekapnák egy kicsit magukat odaát.



Spongya „Air” Bob in Action!

Nééézd, Tunyacsáp, én zsákoltam az előbb (idétlen kacaj)



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Bob, továbbra is Te vagy az Ász, de a történelem nem erről a játékról emlékszik majd rád.

- Belerázódás Nagyon egyszerű az alap
- Nehézség Nem lehet normálisan irányítani senkit a pályán
- Újrajátszod? Még néhányszor azért elbohóckodom vele

5.5

MEGJELENÉS PC már kapható

HARDVER CPU 600 MHz RAM 128 MB 3D 16 MB

KIS LEBOWSKI



Mivel számomra kultikus értékű ez a sorozat, képtelen vagyok lehúzni az ezt feldolgozó játékokat. Lehet, hogy buták, és gyerekesek, de ha valaki nézte a sorozatot, még egy száraz fürdőszobai szivacsos is sírva röhög. Spongya Bob jelenség, ami lehet nem szeretni, de ismerni mindenképpen fontos. És igen, ő szivacs, nem sajt, Patrik pedig tengeri csillag, és nem répa.

SANYI-CHIBA



Oké, emberek, először is hatalmas bocsk mindenkinek, hogy bekavartam a szivacs-csillag tengelyen, nem akartam megbántani a sajtok és répák érzéseit sem. Ám ettől még a véleményem továbbra is az, hogy a játék, amit láttam, nem ér sokat (ahogy ez a kosaras sem, nálam ez egy jó 2-es lenne). Nyilván olyan vélemény is érdekes, ami nem fanatikus rajzfilmméző, mint Kis Lebowski. Így teljes a kép, nem?

Sabotain: Break the Rules

Röviden ■ szájberpánkos ■ lövöldözős ■ szerepjátékos

PC
CD-ROM

Kinek ne kéne egy-két beültetés, egy kis célkövető cucc a szembe, egy csuklóból kijövő penge, vagy csak MP3-gyűjtemény a bőre alá? Igaz, a világ is csöppet lepusztultabb, de hát a cyberpunknak pontosan ez adja meg a hangulatát. Egy kezemen is meg tudnám számolni, hány játék jelent meg ebben a témában, pedig a papír szerepjátékot tolok tudnának mesélni róla, mennyire élvezetes és hangulatos a jövő világa, annak ellenére, hogy erősen sötét képet fest. A Sabotain viszont most kísérletet tesz arra, hogy beszippantson a lepusztult nagyvárosok, számítógépesített mindennapi élet hangulatába, egy szerepjáték-FPS keretein belül. Maga a történet nem fog Oscar-ra pályázni: létezik a Galaktikus Birodalom, amelyik harcban áll a Független Világok Konföderációjával. Ezúttal nem a lúzer felkelők oldalán küzdünk a világmegváltásért, hanem a Birodalom egy elit ügynökeként igyekszünk rendet hozni a lázadók által okozott káoszban! A játék elején létrehozhatunk egy karaktert, különböző tulajdonságokkal, de ha nem akarunk ezzel foglalkozni, akkor választhatunk a kemény Bruce Willis macsó harcos (egyébként kicsit tényleg hasonlít rá) és az aranyos kiscicának tűnő, de

valójában hidegvérű orgyilkos

leányzó között. Miután lerendeztük előéletünket, máris belevethetjük magunkat a cyberpunk



világba. A grafika kicsit halovány, senki ne várjon egy Half-Life 2-t, de legalább hangulatos. A városban is számtalan ember mászkál, vagyis nem kihalt tereken kell ide-oda kolbászolnunk. Ami kevésbé örömteli, hogy ezek a derék polgárok hihetetlenül nem kommunikatívak, állandóan ugyanazt az egy-két mondatot szajkózzák, a szájuk sem mozog beszéd közben, ráadásul minden harmadik ugyanúgy néz ki. A harc pedig egy szimpla FPS-hentelés, nem sok köze van a szerepjátékokhoz. A küldetések között viszont vannak érdekesekek és a történet sem rossz, úgyhogy aki rá van kattantva erre a témára, nyugodtan belekezdhet.



LEGO LUSH ÉRTÉKEL

Átlagos cyberpunk FPS, némi szerepjáték beütéssel.

- **Belerázódás** Ha megnézted a szerepjátékos beütéseket, onnantól már könnyen megy
- **Nehézség** A harc elég kaotikus, emiatt a játék sem valami könnyű
- **Újrajátszod?** Na azt azért nem...

7

MEGJELENÉS

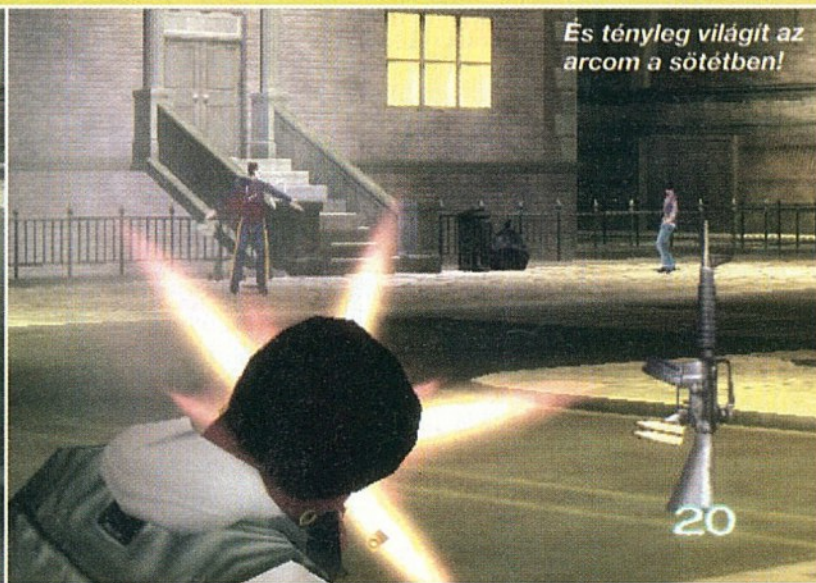
PC már megjelent

HARDVER

CPU 700 MHz RAM 256 MB 3D 32 MB

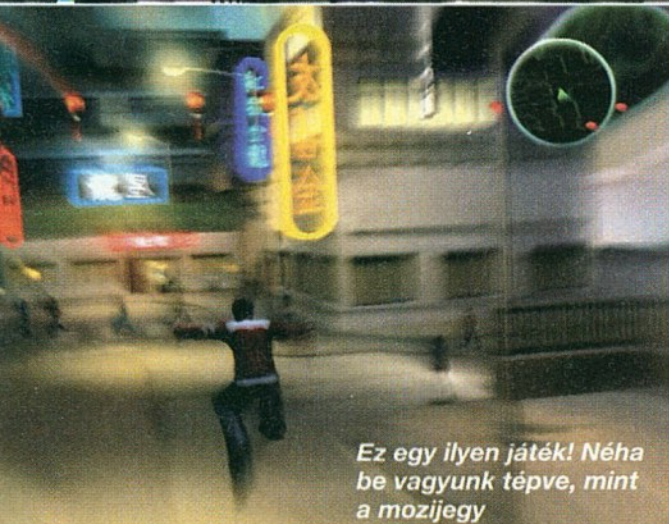
NARC

Röviden ■ drogosztagos ■ fél várost kiirtós ■ kemény zsarus



az általunk irányított szereplőt, és egy szolid Max Payne-es játékmenet vár ránk, ha van gyomrunk ehhez a produkcióhoz. Ugyanis hiába az ütős intró, a kemény zene, és az elsőre durvának tűnő hangulat, kiborítóan hamar jövünk rá arra, hogy iszonyatos grafikával, akadozós képekkel, és agyatlan lövöldözéssel állunk szemben. Sajnos később sem lesz jobb ennél, és bár látszik, hogy a Midway véresen komolyan hitte, ebből lesz a cserebogár, csak egy kis életképtelen lárva sikeredett végül. Aggasztóan csúnya a grafika, még Xboxon is, ráadásul az irányítás

sem esik kézre (csak a Driv3r konzolos verziója volt borzasztóbb). Pedig annyira akartuk, hogy valami kellemes külső nézetes akciójátékról számolhassunk be nektek, de végül aztán ez lett belőle. Bukás. Minden téren.



Aszükszavú, de annál keményebb öklű zsaruk jól befűtenek az alvilágnak, amely éppen az eddigi legnagyobb dobására készül: egy új típusú drogot terít az utcákon. Ezzel le is lőttük a poént!

Nem túl eredeti sztori, ugye? Adott egy alvilági banda, amelyik minden eddiginél keményebb drogot fejleszt ki. Ettől a cucctól az ember olyan erőt kap, ami még a haldoklót is telepumpálja energiával. Két zsarú, Marcus Hill és Jack Forzenski ered az új narkó nyomába, és háborút indítanak a K.R.A.K. nevű bűnbanda ellen. A történet menete szerint (amely leginkább a Getaway forgatókönyvéhez hasonlít) váltogatjuk



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Mivel én nagyon szeretem ezt a stílust, most jobban fáj a szívem a kellenél.

- **Belerázódás** Meg lehet szokni, nekem nem jött be
- **Nehézség** Nincs nagy kihívás benne
- **Újrajátszod?** Hát nem lettem kemény NARC-ós

3.5

MEGJELENÉS

PS2, Xbox május 13.

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

Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2)

Egy cheattal kell beérnetek, de cserébe nagyon durva: minden módot, kosztümöt és galériát hoz-

Őnők kérték

Knights of the Old Republic 2 (PC)

Keresd meg a játék könyvtárában a „swkotor2.ini” fájlt és nyisd meg (pl. úgy, hogy Windows/Total Commanderben nyomsz egy [F4]-et). A „game options” részbe írjuk be: „EnableCheats=1”. Mentsük el, majd a játékban nyomjuk meg a [] gombot és az [ENTER]-t. Ezután jöhetnek a cheatek:

heal	gyógyítás
setcomputeruse XX	komputerhasználat 1-99
setdemolitions XX	robbantási képesség 1-99
setstealth XX	lopakodás 1-99
setawareness XX	tájékozódási képesség 1-99
setpersuade XX	rábeszélőképesség 1-99
setrepair XX	javítási képesség 1-99
setsecurity XX	feltörés képessége 1-99
settreatinjury XX	gyógyítás 1-99
setstrength XX	erő 1-99

setdexterity XX
setconstitution XX
setintelligence XX
setwisdom XX
setcharisma XX
addexp XX
turbo
invulnerability
addlightside XX
adddarkside XX
revealmap
teljes térkép láthatóvá válik
givecredits XX
givemed
giverepair
givecomspikes
givesitharmour
addlevel

ügyesség 1-99
állóképesség 1-99
intelligencia 1-99
bölcsesség 1-99
karizma 1-99
XP!!!
lelassulnak az ellenfelek
God-mód
jó oldal pont
sötét oldal pont
Az [M] gomb lenyomásával a
XX mennyiségű pénz
100 elsősegélycsomag
100 szerelőcsomag
100 computer spike
100 páncél
szintet lépünk

záférhetővé tesz. A start menüben tartsd lenyomva az L1, L2, R1, R2-t, közben pedig forgasd a bal sticket, amíg nem hallod: Devil May Cry.

Az orbok gyűjtögetésére a legtökéletesebb helyszín az ötödik titkos küldetés, amit a kilencedik pályán találunk. Menj végig a szinten amíg odaérsz, ahol a spirált (vagy mit) kapod. Menj át a vízesés alatti átjárón, felfelé át a szűk járaton, egészen addig, míg

az iménti hely fölé érsz. A titkos küldetést néhány fényesen világító kristály jelzi. Na. Most jön a java. Ha bent vagy, a feladatod az, hogy 40 másodperc alatt szét kell csapnod minden törhető tárgyat. A jukebox-ban például 500 piros orb van, de akad másol is. Érdemes a küldetést elsőre-másodszorra nem teljesíteni, hanem elhibázni és folyamatosan újra kezdeni – jól be lehet tárazni orbokból.

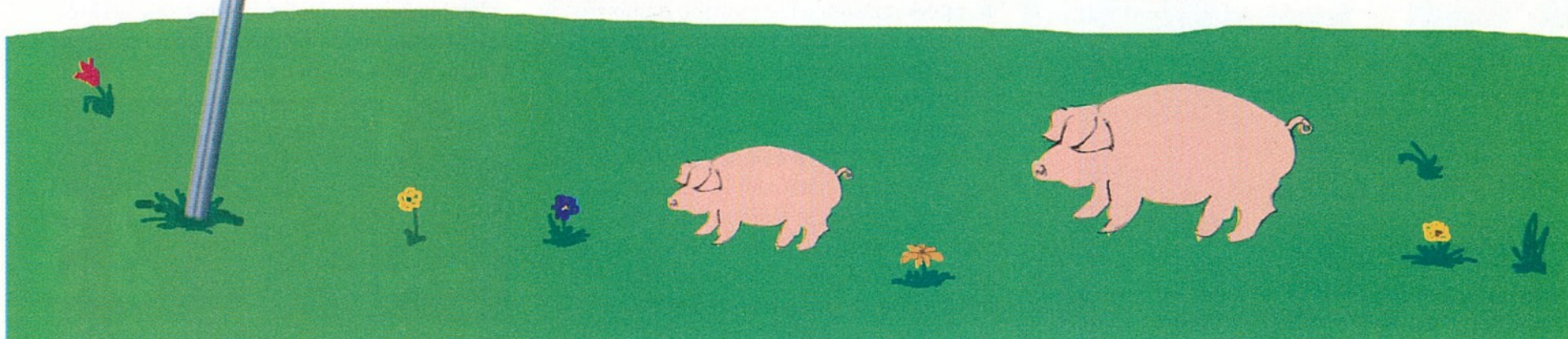
Indul az élet!



Lesz fórum, cikkek, hírek, linkek...

www.gamepro.hu

Áprilistól kattanj ránk!



MOBILMATRIX

A mobilvilág

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-62-62-62 -re, vagy vezeték telefonon hívva a 06-90-44-24-69-es számot!
 WAP-os tartalmak (Polifónikus csengés, Színes háttérkép, JAVA játék): (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a GPTEST-et a 06-20-9000-868-ra (alaplíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szólsz, küldd a kódot a megadott számról! (Java játéknál 1x vagy 2x) (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!)
 Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott tartalomtípus letöltését, hívdd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490!

MONO CSENGŐHANGOK!
06-90-62-62-62
POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK!
06-90-635-545

MONO-WAP!
MONO-POLI

A polifónikus csengéseket mindössze 400 Ft-ért letöltheted!

KÜLFÖLDI POP	mono	poli
411 - On my knees	GP28665	GP37378
AHA - Take on me	GP28476	GP37176
Alcazar - This is the world we live in	GP28659	GP37182
Blue - All rise	GP28036	GP37320
Blue - One love	GP28580	GP37447
Britney Spears - Brave new girl	GP28566	GP37265
Britney Spears - I'm not a girl, not...	GP28641	GP37358
Christina Aguilera - Beautiful	GP28662	GP37370
Craig David - I'm walking away	GP28548	GP37236
Craig David - Fill me in	GP28635	GP37449
Dido - Sand in my shoes	GP28532	GP37211
Dido - See you when you are 40	GP28542	GP37231
Duran-Duran - Ordinary world	GP28478	GP37178
Edwyn Collins - A girl like you	GP28473	GP37156
Enrique Iglesias - Not in love	GP28317	GP37076
Eros Ramazzotti - Un attimo di pace	GP28227	GP37052
Jean Michelle Jarre - Oxygene	GP28320	GP37078
Jennifer Lopez - Baby I love you	GP28350	GP37144
Jennifer Lopez - Get right	GP28703	GP37512
Keane - This is the last time	GP28693	GP37478
K-Marco - Femme like you	GP28704	GP37513
Kylie - Slow	GP28009	GP37025
Kylie Minogue - Chocolate	GP28467	GP37748
Natasha Bedingfield - These words...	GP28739	GP37550
Norah Jones - I've got to see you...	GP28734	GP37538
O-Zone - Despre tine	GP28583	GP37201
O-Zone - Dragostea din tei	GP28349	GP37751
PanjabiMC - Jogi	GP28013	GP37047
Robbie Williams - Misunderstood	GP28675	GP37390
Robbie Williams - Radio	GP28570	GP37271
Sade - Smooth Operator	GP28552	GP37241
Safri Duo - People in the world	GP28352	GP37154
Salome de Bahia - Taj Mahal	GP28539	GP37210
Suzanne Vega - Toms Diner	GP28475	GP37159
The Carpenters - Close to you	GP28735	GP37540
Weezer - Buddy Holly	GP28553	GP37244

ROCK-METÁL TOP 10	mono	poli
ACDC - Highway to Hell	GP28252	GP37774
Depeche Mode - Black celebration	GP28555	GP37247
Depeche Mode - Here is the house	GP28316	GP37075
Green Day - Boulevard of broken...	GP28672	GP37387
Limp Bizkit - Behind blue eyes	GP28351	GP37152
Linkin Park - Numb encore	GP28673	GP37388
Madness - Our house	GP28694	GP37472
Queen - We are the champions	GP28212	GP37158
Rammstein - Amerika	GP28706	GP37507
The Rasmus - First day of my life	GP28353	GP37155

MAGYAR POP	mono	poli
Ágnes Vanilla - Csak egy éjszaka volt	GP28530	GP37209
Ákos - Ilyenek voltunk	GP28255	GP37049
Ákos - Keresem az utam	GP28362	GP37856
Ákos - Örvény	GP28363	GP37857
Ákos - Valami véget ért	GP28364	GP37858
Auth Csilla - Jól vagyok és pont	GP28302	GP37066
Baby Gabi+Lala - Darabokra szakítod	GP28329	GP37139
Charlie-Király Linda - Játszom, ...	GP28267	GP37108
Crystal - Hajnali fény	GP28629	GP37315
Crystal - Itt megtalálász	GP28342	GP37080
Crystal - Két utazó	GP28376	GP37870
Csonka András - Szeretem a szemed	GP28379	GP37873
Desperado - Csak egy perc	GP28574	GP37279
Desperado - Ég veled	GP28383	GP37877
Desperado - Gyere és álmodj	GP28384	GP37000
Desperado - Tiéd a főszerep	GP28391	GP37884
Desperado - Tombolj	GP28392	GP37885
Fiesta - A tiéd mindenem	GP28400	GP37893
Fiesta - Mikor rád pillantok	GP28403	GP37896
Fiesta - Újra meg újra	GP28405	GP37898
Gáspár L. - Hagyd meg nekem..	GP28556	GP37444
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	GP28568	GP37267
Groovehouse - Éjjeli vadász	GP28406	GP37899
Groovehouse - Ha újra látom	GP28408	GP37901
Király Linda - Clubsong	GP28183	GP37909
Király Linda - Fast lane	GP28417	GP37910
Király L.+Gáspár László- Olimpiai dal	GP28538	GP37221
Mary - Jeges szív	GP28468	GP37750
Nox - A tél dala	GP28670	GP37380
Nox - Ébredj fel	GP28344	GP37082

MAGYAR POP (folyt.)	mono	poli
Nox - Friesong	GP28431	GP37923
Nox - Százszor ölelj még	GP28569	GP37711
Nox - Vágyom a szerelem után	GP28433	GP37925
Romantic - A szerelem hajnalán	GP28571	GP37272
Romantic - Szeretem őt	GP28188	GP37007
TNT - Egyetlen szó	GP28277	GP37035
TNT - Nélküled	GP28443	GP37935
TNT - Nem találok szavakat	GP28444	GP37936
Tóth Vera - Son of a preacherman	GP28354	GP37148
Unique - Úton	GP28347	GP37084
United - A föld napos oldalán	GP28449	GP37941
United - Élni tudni kell	GP28457	GP37949
United - Valami kéne már	GP28451	GP37943
United - Végső vallomás	GP28716	GP37533
Vtech - Az idő	GP28452	GP37944
Vtech - Homokba írt szerelem	GP28453	GP37945
V-Tech - Semmi nem tart vissza	GP28587	GP37290
V-Tech - Senki másnak nem...	GP28455	GP37947
V-Tech - Tűzforró vágó	GP28456	GP37948
Zanzibár - Nem szeretsz	GP28327	GP37726
Zsényi Adrienn - Motel	GP28644	GP37341

R'N'B - RAP	mono	poli
50cent - Candy shop - rap	GP28737	GP37545
Black Eyed Peas - Hey Mama	GP28083	GP37825
Black Eyed Peas - Shut up	GP28048	GP37429
Black Eyed Peas - The apl song	GP28713	GP37524
D12 - My band	GP28297	GP37087
Eminem - Mockingbird	GP28714	GP37534
JayZ + Beyonce - Bonnie and Clyde	GP28692	GP37477
Nelly - Over and over	GP28705	GP37514

Lamour SMS
 Szerelem bontékelvel!
 Találj magadnak társat
MEGYE SZERINT!
 Regisztráld magad a megújult Lamour
 társkeresőnkben! Küldd el SMS-ben a
GPREG szót a 1781-re!
 A többiben már rendszerünk segít!
 A telefonszámod senkinek sem adjuk ki!
 Társkeresés csak 76 Ft+ÁFA(19Ft)/SMS!

Mono csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: GP28007 AL. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545 WAP!

GP665467	GP665446	GP665444	GP665092	GP665088	GP665081	GP665078	GP665069	GP665028	GP662224	GP662220
GP660420	GP660355	GP660351	GP660338	GP660267	GP660265	GP660229	GP660182	GP660177	GP660128	GP660036

A legJAVA! 06-90-629-444 WAP!

JAVA készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250i, 7260, 7610, 7650, 8710i, N-Gage, N-Gage QD Sharp GX10i, Motorola V300, V400, V500, V525, V600.

Beat the Dealer (2db sms) Kód: GPGAME 52937	Ancient Empires (2db sms) Kód: GPGAME 37727	DETONATE! (2db sms) Kód: GPGAME 24165	Collision Course 2004 (2db sms) Kód: GPGAME 69085	Buffy, the Vampire Slayer (2db sms) Kód: GPGAME 81757	Car Racer 2 (2db sms) Kód: GPGAME 66541
Alpha Wing (2 db sms) Kód: GPGAME 24113	CANNONS (2db sms) Kód: GPGAME 24121	Fantasy Warrior (2db sms) Kód: GPGAME 38423	CRASH'N'BURN (2db sms) Kód: GPGAME 24147	Highway Racer (2db sms) Kód: GPGAME 25323	MiniGolf (2db sms) Kód: GPGAME 40287
DRAGON ISLAND (2db sms) Kód: GPGAME 24175	FRUIT MACHINE (1db sms) Kód: GPGAME 53157	PIPE WORKS (2db sms) Kód: GPGAME 24197	Scooter Lovers (2db sms) Kód: GPGAME 53819	Raptor Heavy Squad (1db sms) Kód: GPGAME 84181	Super Sheriff 2 (1db sms) Kód: GPGAME 84637

Mono csengés 380 Ft+ÁFA(95Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA/perc. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS.
 További csengőhangok, oplogók, képzünetek a TV2 teletext 610. oldalán. Telefor Kft. Közösségszolgálat: 061/422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

POCKET LOOX 420 BTWL

Ha igazán komoly és elfoglalt embernek akarunk látszani, mindenképpen szükségünk lesz egy PDA-ra. Ha nem is tudjuk kihasználni minden egyes funkcióját, azért akadnak olyanok, amiket mindenki szívesen használ. Videófilmeket nézhetünk raja, zenét tölthetünk rá, sőt akár még játszani is lehet vele. Szinte minden kiemelkedő játékközpont megtalálhatunk PDA-n is, elég ha csak a Quake, Doom, Need for Speed, Age of Empire vagy a Worms-ra gondolunk. A Pocket LOOX nagy előnye, hogy Bluetooth egységgel is el van látva, így mindenféle zsinór nélküli kiegészítővel megéri magát. Talán a legmegnyerőbb tulajdonsága, hogy kedvező ára ellenére WLAN is van benne, így kihasználhatjuk a gombamód szaporodó HotSpot internethelyeket és bárhol netezhetünk vele.



PDA
www.fujitsu-siemens.com
Ár: 88 000 Ft
8

JABRA BT 800

Minden Bluetooth-képes mobiltelefonhoz jól jönne ez a parányi headset. A vezeték nélküli fülcsipesz között extra picinek számít a Jabra BT800-as. Parányi mérete miatt tökéletesen el lehet hagyni bárhol. Szerencsére van rajta egy kis világító kijelző, amellyel ugyan sok mindent nem lehet kezdeni, de arra tökéletes, hogy megjelenítse a hívó telefonszámát. Felejtsük el a fél kilós ósdi zsinóros headseteket, ebben a cuccban garantáltan nem fogunk csalódnii!

Bluetooth headset
www.jabra.hu
Ár: 29 000 Ft
8.5



Hi-tech rovat



Köszöntök minden kedves GamePro olvasót itt, a Hi-Tech rovatban, amely – ha jól számolom – hatodik kiadásához érkezett. A szokásos Hi-Tech fejadag vár itt mindenkit, technikai újdonságok, kütyük, érdekességek. Persze most sem ússzátok meg ennyivel, hisz több új rovatot is köszönhetünk. Mivel most zajlott le az idei CeBIT, ezért az egészet megtoldottuk egy mini összefoglalóval. Továbbá interjú rovatunkban az új Terminátor filmről rántjuk le a leplet. Kellemes szórakozást a következő oldalakhoz!

Hannoverben jártunk

A GamePro magazin nem tartozik azok közé a lapok közé, akik a nyákokra és a különféle alaplapokra izgulnának. Mindezek ellenére engedtünk a több tízmilliós olvasói levéláradatnak és kilátogattunk az idei CeBIT-re, hogy a legújabb kütyüket és érdekességeket bemutathassuk Nektek. Sajnos a technika ördöge ismét közbeszólt, Sanyi ugyanis finom kis ujjával sikeresen elállította a digitális fényképezőgépünket (értsd: eltörte). Kénytelen voltunk tehát a mobiltelefonunk beépített kamerájával elkészíteni a képeket. Kellemes böngészgetést az extra CeBIT képes összefoglalónkhoz!



CeBIT mini összefoglaló

ROB-1

Fogadjunk, nem találjátok ki, hogy ez micsoda! Ugye, hogy ugye? Kérem szépen, ez egy igazi kémrobot, mely a SonyEricsson laboratóriumából származik. Bármilyen bluetoothos telefonról vezérelhető és akár 50 méteres távolságból is működtethető. Egy apró kamerát dugtak el az elején, így nem csak képeket, de videót is készíthetünk a kémlelt eseményről. Sőt, mobilunk kijelzőjén akár valós időben is figyelemmel kísérhetjük, hogy éppen mit lát a kicsike. El se merem mondani, hogy mi mindenre lehetne használni... Mindenki gondolkozzon inkább magában rajta egy kicsit!

Bluetooth kémrobot
www.sonyericsson.com
Ár: baromi sok Ft

9



Bluetooth kazettás magnó
www.abe-hk.com
Ár: még nincs

8

ABE BT 80C

Legvadabb rémálmainkban sem gondolnánk, hogy valaha viszontlátjuk a jó öreg kazettás magnót. A hongkongi In-Tech cég egy igazi retro kutyút dobott piacra. Megszületett a régi, húsz éves technológia és mai csúcstechnika keveréke. Az új sztereo kazettás magnó Bluetooth egységgel rendelkezik, így a régi nagy slágerek bármilyen modern kékfügű eszközre átmenthetők. Még mobilra is! Más kérdés, hogy a minőség hagy némi kívánnivalót maga után, de azért nem olyan rossz próbálkozás. Kíváncsian várjuk a Bluetooth-os bakelit lejátszót.

CURITEL PH-S4000

A Pantech & Curitel közös fejlesztésű kutyüje első ránézésre egy érdekes MP3 lejátszóra hasonlít. Nem is járunk messze az igazságtól, bár a PH-S4000i nagy előnye mindenképpen a parányi méretében rejlik. Mellesleg megjegyezném, hogy ezzel még telefonálni is lehet. Azért megnézném azt az embert, aki ilyen telefon-MP3 lejátszó kombóval feszít a metróon. Érdekes lehet az is, amikor válaszolunk kell egy sms-re, ugyanis billentyűzetet egyáltalán nem tartalmaz. Ha nincs mire költeni a pénzed, akkor inkább vedd nekünk egy rekesz... valamit.

Mini mobil-MP3 lejátszó
www.curitel.com
Ár: kb. 90 000 Ft

7.5



Válasszunk fegyvernemet!

A múltkor, amikor megadta magát a DVD-lejátszó, hirtelen azt hittem, hogy apró darabokra verem szét a távirányítóval. Sanyi nagylelkűen fel is ajánlotta, hogy segítene benne szívesen. Végül is győzött az ész és az értelem, így inkább elpakoltam gyorsan, hogy ne is lás-sam. Még szerencse, hogy a PS2 nem hagyott cserben, így nem DVD-lejátszó darabolással végződött az este. Bemutatom tehát mindenkinek ezt a remek kiegészítőt, mellyel bármelyik konzolból remek házimozi lehet csinálni. GameBoy-jal azért ne nagyon próbálkozzunk!

PS2 Remote Control

PS 2 távirányító

Mint azt említettem, a PS2-t is remekül lehet használni DVD lejátszásra. Nincs is jobb annál, mint a géteázásban megfáradt szemem egy jó kis romantikus, ööö... mint beszél... akarom mondani, erotikus filmmel nyugtatni. Persze ilyenkor jön jól a távirányító, hisz nem kell aggódni, hogy hirtelen nem tudjuk majd lekapcsolni. Persze ezen kívül sok egyéb másra is megtanítható, de ez most nem lényeg. Fő, hogy a kanapéból lehet mozizni anélkül, hogy oda kellene menni a géphez. A minősége elfogadható, bár ne nagyon dobáljuk, mert hamar eltörhet.

Ár: 12 000 Ft



Xbox DVD Controller

Xbox távirányító

Az Xbox tulajoknak sem kell persze lemondaniuk a távirányítás kényelméről. Rengeteg típus közül lehet válogatni, mi elsősorban a gyári Xbox távirányítót ajánljuk. Mint a PS2 esetében, itt is szinte minden fontosabb beállítást azonnal elérhetünk, ráadásul a minőséggel is meg voltunk elégedve. A lejtést is jól viseli, az első nyikorgó hangot csupán akkor sikerült kiadnia, mikor Sanyi rajta ugrált. Gondolom, hogy örülhettek, mikor visszaadtuk a teszt terméket. De legalább egyetlen gomb sem esett ki! (Persze, a cellux miatt. - 42)

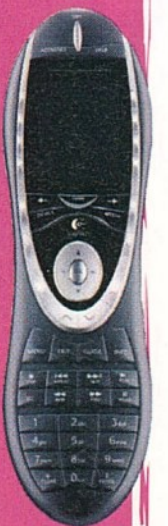
Ár: 10 000 Ft



Logitech Harmony 880

PC multi távirányító

Végül a jó öreg PC-t tulajoknak is szeretnénk valami egészen ötletes dolgot mutatni. A Logitech Harmony sorozata egy mindenevő távirányító. Annyi gomb van rajta, mint az Enterprise (A vagy D? - Dr. Spock) és a Voyager űrhajón egyszerre. Mindent lehet vele állítani és mindenre megtanítható. A legjobb az egészben, hogy egy szép nagy színes kijelzője is van, így ha esetleg este valami bogarászni kell rajta, akkor minden gond nélkül látjuk a gombokat és a menüt. Igaz, cserébe igazán szép összeget kell kiperkálni. A minősége kiváló, gyenge pontja csupán az LCD kijelző. Még nem ültünk rá a teszt kedvéért, de van egy olyan érzésem, hogy nem bírná...
Ár: 30 000 Ft

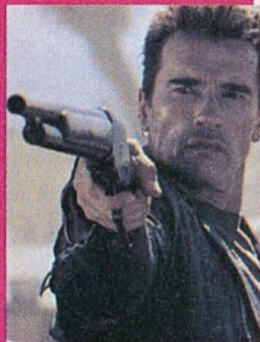


Hollywood házhoz jön

Arnold Schwarzenegger

interjú

Ebben a hónapban a világon elsőként értesülhettek a most készülő Terminátor - The Beginning című film kulisszatitkairól. Történt ugyanis, hogy Svarci egyik nap felhívott, hogy legyünk olyan jó fejek, népszerűsítsük az új filmjét.



Régi barátságunkra való tekintettel engedtünk a kérésnek, így alaposan kifaggattuk a készülő szuperprodukción.

AszpiK: Nem gondolod, hogy már kiöregedtél az akciós szerepből?

Svarci: Nem, az az igazság, hogy mióta megint szedem azokat a kék bogycsukokat, azóta sokkal jobban érzem magam és a házasságom is rendbejött. Volt valami a szívemmel, de egy szupertitkos katonai implantáció estem át, most már száz évig is élhetek. Emellett minden reggel futok és már csak heti háromszor eszek Mekiben.

AszpiK: Mesélnél egy picit a forgatókönyvről? Mit lehet tudni róla?

Svarci: A filmtrilógia előzményeit dolgoztuk fel. Az első terminátorok megalkotásának idején járunk. Ezek fehérje alapú energiaforrással működnek, így minden nap egy pohár tejet kell inniük. Egy rejtélyes vírus miatt azonban elpusztul a tehenek 90 százaléka és megindul az elkeseredett harc a maradék jószágért és a tejért. Én a békés kisváros szélén magányosan élő tehenészfiút játszom, aki katona volt hajdanán, ám a sok értelmetlen gyilkolás miatt örökre visszavonult. Most azonban visszatér, hogy elfésülje a rosszarú droidok séróját.

AszpiK: Milyen nehézségekkel találkozott a film kapcsán?

Svarci: A legnagyobb gondot a sok tehen jelentette. Iszonyatos bűz volt a forgatáson és az operatőr sokszor el is ájult. Emiatt sokáig tartott a felvétel. Az állatvédők ráadásul hevesen tiltakoztak a „Tejminátorok” tej kiszivattyózó vákuum szívókáján, illetve Németországban el kellett készítenünk a zöld vérű tehenes változatot, hogy moziba kerülhessen a film.

AszpiK: Milyen terveid vannak még?

Svarci: Bevallom neked, van egy nagy álmom. Szeretném magam jelöltetni a következő elnökválasztáson. Meg is terveztük a srácokkal a reklámkampányt, legyártattunk több millió működőképes T1000-est és mindenki, aki rám szavaz, kap majd egyet.

AszpiK: Nem félsz attól, hogy ez a sok robot átveszi az uralmat az emberek felett?

Svarci: Nem, az új T1000-es egy módosított változat, elvileg ártalmatlan. Ellenben remekül tud krumplicsücsköt főzni, kiviszi a szemetet és amikor nincs rá szükség, akkor hifiként vagy konzolként is használható. Nem titkolt szándékunk kiszorítani az Xboxot és a PlayStationt a piacról.

AszpiK: Elárulnád, hogy ki lesz a főellenség?

Svarci: Ez még legyen titok! Annyi bizonyos, hogy egy ifjú tehetségről van szó, aki maga tervezte a Tejminátorok operációs rendszerét is.



JACETECH DDP-1500

Sokan vannak, akik nem egyszerűen egy jó MP3 lejátszót akarnak, hanem egyenesen a legjobbat. Meg aztán legyen színes kijelzője, nagy tárcapacitása, az sem baj ugye, ha könnyű, sőt lehessen vele videót is lejátszani. Persze-persze, de ilyen nincs is, gondolnánk. Nos, az a helyzet, hogy a Jace Tech DDP-1500 épp ilyen multimédiás zsebműszer. 20 GB-os merevlemezén több tízezer számot tárolhatunk, de filmek terén sem kell a Barátok köztre vetemednünk, ha ez nálunk van. Közel 30 normál filmet tárolhatunk el rajta. A színes kijelzőnek jól látható éles képe van, látszik, hogy japánok csinálták, így akár az egész család élvezheti a pár colos gyönyört. Ha pedig unjuk a filmeket és a zenéinket, akkor FM módba kapcsolhatunk!



Mobil Media Player
www.engadget.com
Ár: 110 000 Ft

8.5

AszpiK ízletes kütyüs fogásai Konyha melléklet – első rész

Ismét egy újabb rovattal gazdagítottuk a mi kis magazinunkat. Eddig megtanulhattatok kütyükkel udvarolni, házi autószimulátort is építettünk és otthonosan mozgunk a csúszógépek építésében is. Most valami egészen más témával szeretnék kedveskedni Nektek. Mivel minden valamire való női magazinban van konyha sarok, ezért én is úgy döntöttem, megosztok veletek néhány titkos kütyüs receptet AszpiK módra. Ezeket még a nagymamától tanultam.

1. Ha továbbléptünk a JPG, AVI és MPEG kiterjesztésű barátnőnkön és álmaink nőjének szeretnénk imponálni, akkor bizony kénytelenek leszünk bemerészkedni a konyhába. Hisz tudjuk, a női szívhez az... szóval a főzéssel is el lehet érni. Készítsük elő tehát az alapanyagot, 20 dkg 64-MB-os Pendrive-ot.

2. Először is a vírusok miatt bő meleg vízben mossuk meg őket. Ezek után a fogyasztásra alkalmatlan kemény műanyag részt távolítsuk el a fater karácsonyra kapott méregdrága svájci bicskájával, vagy megpróbálhatjuk a falon lógó antik japán karddal is végrehajtani ezt a műveletet.

3. Miután ezzel megvolnánk, panírozzuk be a Pendrive rudacskákat. Gyengébbek kedvéért a panír lisztből, sóból... nem, tejből, lisztből... azaz vízből és sóból... Szóval panírozzuk be őket gondosan!

4. Miután kellően felforrósodott az olaj, süsük őket aranybarnára. Ettől garantáltan még Iglo kapitánynak is elcsöppenne. Mármint a nyála. Ha szívünk csücske esetleg vegetáriánus lenne, akkor készítsünk rizsbe tekert mogorókrémes tekercset, a tetején egy zöldborsó szemmel, nem, kettővel!

5. Mindezek végén pedig találjuk a kalóriaszegény desszertet, a vaníliás panírgolyót, csokiöntettel és sáfránynyal. Reméljük a következő műsorban is velünk tartotok. Jó étvágyat!

LEVRO

ASZPIK VÁLASZOL
(ASZPIK@GAMEPRO.HU)



Max

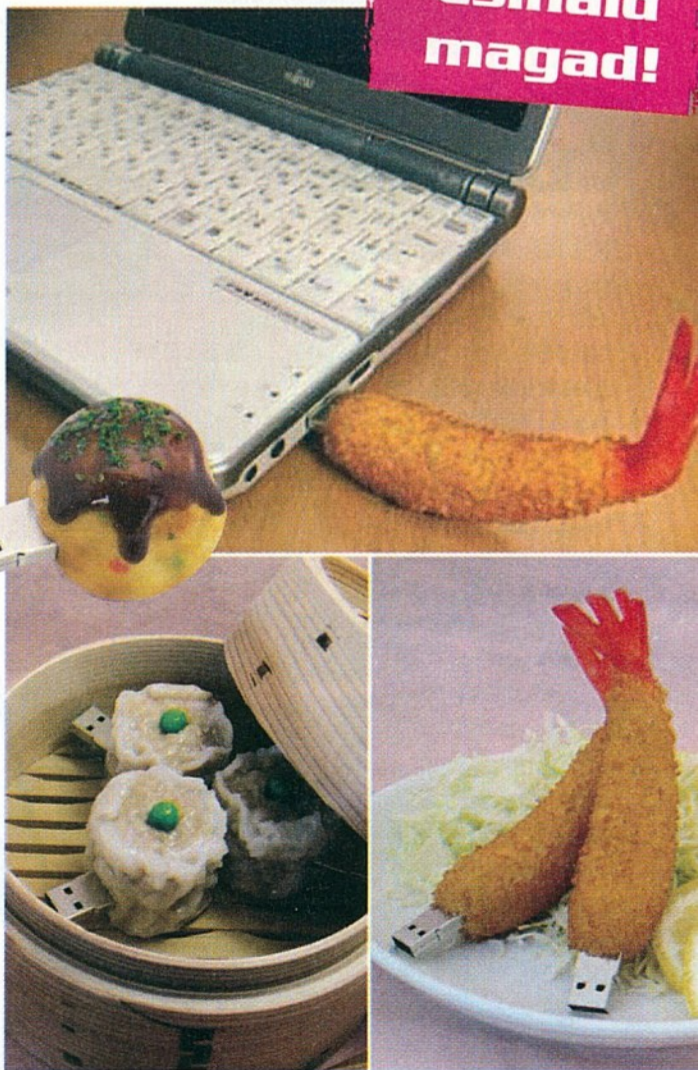
Csővázás mákos tészta AszpiK tesó! Te figyelj ide egy picit, mikor láthatjuk végre Lucifairt élőben? Vagy valami testrészt? Engem majd megöl a kíváncsiság, érdekel hogy milyen lehet valójában a nőci. Bevallom én még nem nagyon láttam tuti jó csajt, aki játszik játékokkal. AszpiK: Van egy rossz hírem Tesó! Engem nem a kíváncsiság ölne meg, ha most leköznélnek egy amúgy simán Playboyba is bevállalható képet Lucyról, hanem ő maga. Különbö is, mennyit érme meg ez Neked?

Ádám

Helló AszpiK! A kezdetektől veszem a lapot és Sanyi jó fej! Az osztályban mindenki szereti. Ti melyik csapatnak szurkoltok? Kedvenc ételetek? Nem csináltok hardverekkel foglalkozó részt?

AszpiK: Helló Ádám! Nem gond, tudod megszoktuk, hogy naponta leszóllítanak minket az utcán és autogramokat kell osztogatnunk még a villanyszámlásnak is (már amennyiben az „itt írja alá” annak számít... – 42). Mi nem szurkolunk egyetlen csapatnak sem. A Sanyival golfozni járunk, az a mi kedvenc időtöltésünk. Kedvenc kaja? Sanyi a barátifülét szereti nagyon, én magam a lecsót. Hardveres tanácsadást tervezünk a következő számtól, ahol is a téma nagymestere, Matula bácsi fog megoldani néhány Windows-rejtélyt.

Csináld magad!



Gizmondó

Újabb trónkövetelő kézikonzol

Alighogy csitulni látszik a vihar a Sony PSP és a Nintendo DS körül, máris feltűnik egy újabb vetélytárs. A furcsa Gizmondo nevet viselő kézi készülékről már hallhattunk kósza pletykákat, de nem igazán foglalkoztunk vele. Az idei CeBIT keretein belül viszont lehullott a lepel és kiderült, van mitől tartania a konkurenciának.

Persze, legelső ránézésre nehéz nem felismerni azokat a Sony PlayStation jegyeket, amiket a Gizmondo készítői is ügyesen belecsempészték a gépükbe. Külsőre picit hasonlít a Nokia N-Gage játéktelefonjára, méretét tekintve egy picit talán nagyobb, jobban kézre áll. Nagy előnye azonban, hogy nem álló, hanem fektetett képernyővel rendelkezik. Érdekes megnézni a gombokon található ábrákat. Valahonnan ismerős, nem?! A kulcsin persze objektív, mindenki eldönti, hogy tetszik neki vagy sem. Az viszont biztos, hogy az igazán nagy meglepetéseket a készülék bekapcsolás után okozza gazdájának. Talán mondanom sem kell, hogy elsősorban játékra tervezték a Gizmondót. Technikai infók kedvelőinek eláruljuk, hogy egy 400 MHz-es proceszor és egy

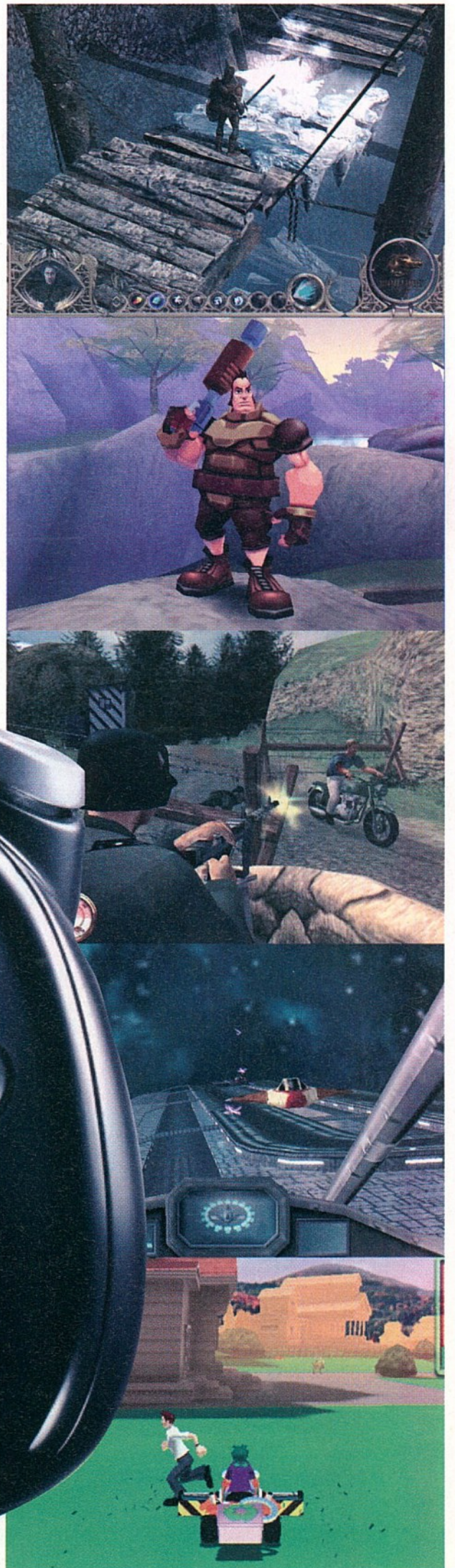
új NVIDIA mobil chip

felelős a játékok grafikájáért, így el is felejthetjük az oldalnézetes ugra-bugra játékokat. A teljesítményére tehát egyáltalán nem lehet panaszunk, a 3D-s játékok a PSP-hez hasonlóan kiváló grafikával rendelkeznek. Érdekes a képekre pillantani. Azon túl, hogy multiplayerben is nyomulhatunk többedmagunkkal, egy igazán egyedi játéktípust is kipróbálhatunk. Mivel GPS helyzetmeghatározóval is ellátták, valós idejű szerepjátékokra is alkalmas. Az új örület mostanság, hogy a játékosok a való életben rohangálnak a városban, miközben figyelik a GPS-szel ellátott kütyüjüket

és próbálják elkapni a többi, szintén rohangáló játékost. Sőt, picit élvezetesebb a játék ezen formája, hisz gondoljunk csak bele, egy íróasztal előtt tuti nem üthet el minket egy autós vagy egy biciklis. Persze a Gizmondo tudománya egyáltalán nem áll meg ezen a ponton, MP3 lejátszónak is használhatjuk, ha úgy tartja kedvünk. Sőt, akár videókat is nézhetünk rajta, melyet Bluetoothon tölthetünk fel rá, vagy még egyszerűbben, SD memóriakártya segítségével. Azonban itt még mindig nincs vége az érdekességek sorának, hisz háromsávú

GSM telefonként is funkcionál

ez a kis zsebkonzol. Sőt, egy kamerát is felfedezhetünk a hátoldalán, mellyel képeket, videókat rögzíthetünk és MMS-ben vagy e-mailben tovább is küldhetjük a frissen kattintott képeket. Mivel GPRS adatkapcsolatot is támogat, bárhol netezhetünk vagy wapolhatunk vele. A gép tehát minden szempontból állja a sarat a konkurenciával szemben, sőt egyes esetekben azokon jelentősen túl is tesz. Hogy mikor lehet itthon beszerezni majd, az még kérdéses. Azonban az biztos, aki nem akar magával cipelni két kiló műanyag egyéb kütyüt (PDA, mobiltelefont, MP3 lejátszó, zsebkonzol és még ki tudja, mi) annak a Gizmondo jelenti a tökéletes választást!



Szoftverek

Anno 1503

Hej, azok a régi szép idők!

Azok, akik anno játszottak az Anno-val (hö-hö), tudják, mi vár rájuk. A mobilos adaptáció egy megdöbbentő kis stratégiai játékot varázsol minden



java képes maroktelefonra. Harcba kell szállnunk az ellenséggel, nőket kell... szóval mindent a magunkévé kell tennünk, hogy miénk legyen a legnagyobb és legerősebb mobil birodalom.

<http://www.midlet-review.com>

Robocop

Jogodban áll letölteni!

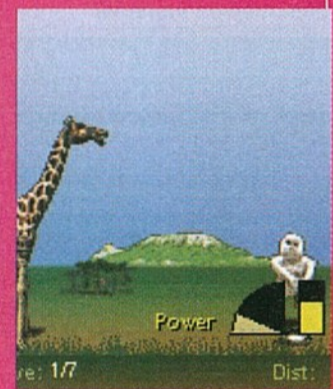
Ugyan, most valljuk be magunknak őszintén! Ki ne álmódzott volna gyerekkorában arról, hogy robotzсарu akar lenni? Olyan fém ruciban feszíthetnénk, hogy tuti az ellenőrök sem kötnének belénk. Kioszthatnánk a rosszfűkat, védelmezhetnénk a rendet. Leszámítva, hogy ezért egyszer meg kéne halnunk. Ezt mobilon is átélhetjük, hisz elkészült a Robocop mobil verziója.



www.midlet-review.com

Yetisport Part V / Flamongo Drive

Jeti Afrikában Szőrös testű cimboránk ezúttal Afrikába látogat el, ahol golfütőt ragadva támogatja meg hátulról kedvenc szórakozásait nyújtó pingvin barátait.



Cél természetesen

az, hogy minél messzebb jutassuk a pályán a kis csöppségeket. Reménykedjünk, hogy anélkül kisegített pingvinünk röppályáját egy állat sem fogja megzavarni Afrika élővilágából. (De ugye ez nem az, mint aminek tűnik? – 42)

www.midlet-review.com

Blade: Trinity Penge kis játék

Penge barátunk úgy hallotta, hogy mobiltelefonunk is hemzseg a vámpiroktól, ezért nem habozott megjelenése időpontjával. Fantasztikus 3D-s grafika vár ránk, ami bár felülnézetes, de semmit sem ront a játék hangulatán. Wesley bácsi ismét marhaállat bőrkabijában feszít fegyverek tucatjaival a kezében, és csak arra vár, hogy jól odapörkölhessen a vámpírok seregének.



www.midlet-review.com

Mobil-rovat

Siemens CX65

Windowsos mobil

Bevallom, a Siemens mobilokkal mindig hadilábon álltam, már csak azért is, mert az első mobilom is Siemens volt és elég rendszeren meg kellett vele küzdeni, hogy azt csinálja, amit én akarok. Hej, azok a régi szép idők! Persze azóta eltelt néhány év és a legfrissebb modellek nem csak jó kezelhetőséget, de sok egyéb extrát kínálnak. A CX65 teljesen megváltoztatta a Siemens telefonokról kialakított képemet. Kellemes dizájn, kis súly és okos szoftver. Talán ezekkel jellemezhetnénk leginkább a CX65-öst. Kamera, polifonikus csengőhangok és sok egyéb haszontalanság található benne. Az olyan extrákról, mint érintő képernyő vagy az MP3 lejátszás, le kell mondanunk, cserébe viszont nem kell teljesen kifosztani a bankszámlánkat, ha egy ilyen telefonnal szeretnénk meglepni magunkat.



www.siemensmobile.com

Ár: 55 000 Ft

7

Nokia 6630

Ráncfelvarrás után

Legyünk őszinték, hisz magunk között vagyunk. A Nokia 6630-as egy picit idétlen külsővel rendelkezik, bár tuti van olyan, akinek ez a forma bejön. Mindenesetre csajok előtt azért ne nagyon vegyük elő, ha nem muszáj. A nem szokványos kinézetet egy méretes kijelző és az alatta terpeszkedő fura elrendezésű gombsor indokolja. Jó pont viszont, hogy a nagy kijelzőn igen élvezetes a kamerával kattintott képeket nézegetni. Apropos, kamera. Nem bántak szűkmarkúan a 6630-assal, hisz 1 megapixeles optikája kiemelkedően jó képet képes készíteni, ráadásul a hatszoros zoommal akárhová bezoomolhatunk. Mondom, akárhová! Ezen kívül persze rengeteg extra van benne, meg se próbálnám felsorolni, higgyétek el nekünk! Ami miatt biztos, hogy még pár év múva is hasznát vesszük, hogy felkészítették a 3G-re is. Aki szimpatikusnak találja ezt a mindentudó csúcsmobilt és nem jelent gondot valahogy előteremteni rá (nem... tegyétek csak le azt a shotgun, a bankrablás nem biztos, hogy a legmegfelelőbb módja a gyors pénzszerzésnek...) az igen borsos összeget, az egy remek készüléket vihet haza.



www.nokia.com

Ár: kb. nagyon sok

8.5

Motorola H500

Bluetooth headset



A Bluetooth headsetekből körülbelül annyiféle létezik, mint ahány fajta telefont gyártanak manapság. Elég nehéz eligazodni rajtuk, hisz tulajdonképpen mindegyik ugyanazt kínálja, kényelmesen, vezeték nélkül dumálhatunk rajta anélkül, hogy a mobilunkat kézbe kéne venni. Ez olyankor jön nagyon jól, mikor épp el vagyunk foglalva és tele van mindkét kezünk. Tehát például vezetésnél. Ennek a modellnek a legnagyobb előnye, hogy egyáltalán nem nyomja a fület. Persze önmagában ez kevés lenne, a H500 igen kiemelkedő üzemidővel is rendelkezik, hisz egész nap készenlétben tarthatjuk, ha pedig konkrétan akcióra kell fogni, akkor is 8-10 órát bírja szusszal. Mellesleg Sam Fisher is megirigyelné kék fénye miatt. Karácsonyfába például remekül bele lehet olvadni vele.

www.motorola.com

Ár: 35 000 Ft

9

KIEGÉSZÍTŐ AJÁNLÓ

Micsoda világ!

Cracker támadás a MEK ellen

2005. március 22-én (keddi napon) hajnalban túlterheléses támadás indult a Magyar Elektronikus Könyvtár (MEK) központi webszervere ellen, emiatt órákon át elérhetetlen volt az oldal. Az Országos Széchényi Könyvtár sajtóközleménye szerint reggel 9 órára sikerült normalizálni a helyzetet, mert addig képtelen volt kiszolgálni a beérkező kéréseket a szerver. „A támadó kereskedelmi szolgáltatójánál panaszt emelünk, bízva abban, hogy fel tudják deríteni a támadók kilétét, és eljárnak ellenük” - áll a közleményben. De tényleg, kinek volt jó ez?

Divat lett a tévés és netes vallás

Az amerikai Barna kutatóintézet legfrissebb jelentéséből tudhatuk meg, hogy az USA-ban egyre több ember a tévén, rádión, vagy interneten keresztül éli meg valóságos élményeit. A felnőttek 56 százaléka vesz részt valamilyen templomi eseményen legalább egyszer egy átlagos hónap során, de ennél jelentősen többen vannak azok, akik az online prédikációkra kíváncsiak. Mindemmel minden hatodik amerikai felnőtt olvasgat havi rendszerességgel vallásos témájú oldalakat a neten, viszont a rendszeresen templomba járók száma évről évre csökken. Nem szeretnénk rosszmájúak lenni, de nincs ebben egy kis lustaság?



Arcmodellező programmal a bűnözők nyomában

Ugye mindenki emlékszik a régi krimikre, amikor egy bűntény után a ballonkabátos nyomozó fáradt hangon kérdezgette az áldozatot, hogy személyleírását kaphasson a tettesről, miközben a háttérben egy rajzoló próbálta feldolgozni a kapott információkat? Nos, egy brit technikai vívmánynak köszönhetően az utólagos személyleírás elkészítése már korántsem lesz ennyire bonyolult feladat. Az áldozat a bűntény után másfél órával már akár kész képet is láthat az elkövetőről, ha

a még friss emlékképek alapján egy arcmodellező szoftver segítségével rakja össze azt. Brit kutatók a bűnüldözés modern technológiáival foglalkozó konferencián mutatták be a már kész szoft-



vert, amelynek a működési elve igen egyszerű: arcformák, szemek, jellegzetes vonások ezreit tartalmazza, így amikor a szemtanú elmondja az alapvető tulajdonságokat (nem, bőrszín, magasság, súly), a számítógép előre kidolgozott modelleket mutat meg, amelyekből aztán tovább lehet finomítani a részleteket. Minden új kép néhány másodperc alatt hozható létre az adatbázisból, és az összes részlet apró algoritmusok alapján változtatható egészen finom vonások tekintetében is. A kutatók előadásukon hangsúlyozták: nem a bűnügyi grafikusok elől veszik el a munkát, hiszen ezt a szoftvert pont ők tudják majd a legjobban átlátni, hiszen millió arcot rajzoltak már munkájuk során. Csupán a folyamat ideje csökkenhet a felére, mivel az áldozat könnyebben látja a művelet részleteit, és kész arcok közül választhat, ami jelentősen megkönnyíti a dolgokat.

Szellőztetni kell a repülőkön?

Amerikai kutatók nemrégiben egy tanulmányt mutattak be, amely szerint a repülőkön meg lehetne előzni a fertőző betegségek terjedését, ugyanis ennek a kockázata elég nagy. Ha például egy járat egy járvánnyal sújtott területen közlekedik, a fertőző személytől akár hét sornyira ülők is ki vannak téve a fertőzés veszélyének. A tudósok szerint érdemes lenne fokozott szellőztetéssel tisztítani a belső

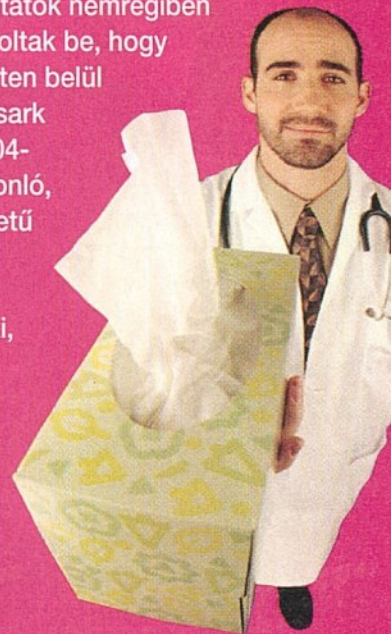
légteret (ez persze nem azt jelenti, hogy bukóra kinyitják az ablakokat, megfelelő légtisztító rendszer szükségeltetik hozzá (pedig így legalább a sérónkat is rendbe rakná! - Dr. Spock)), ami csökkentené a fertőzősegek kockázatát. 2003-ban egyetlen utas 22 másik embert fertőzött meg SARS vírussal, tehát nem árt odafigyelni, amit a szakemberek mondanak, lehet, hogy tényleg van benne valami.

A Microsoftnak sem jöhet be minden húzása. Az első piaci visszajelzések alapján nincs nagy sikere a Windows lebutított, olcsóbb változatának, melyet a Microsoft ázsiai országokban dobott piacra. Valószínűleg vannak ott fontosabb hiányosságok is, mint alapszintű Windows, de ebbe inkább ne menjünk bele.

A légkörkutatók nemrégiben arról számoltak be, hogy egy-két héten belül az Északi-sark felett a 2004-eshez hasonló, rekordmretű ózonfogyatkozás alakulhat ki, amely 700 millió embert érint közvetlenül. Mi reméljük a legjobbakat, de sajnos a természet nem erre alapoz, kicsit oda kéne figyelni rá néha.

Úgy látszik, Hollandiában munkát is adnak a sitt mellé a crackereknek, ugyanis közhasznú munkavégzésre ítélték azt az öt fiatalembert, akik 2004 végén holland kormányzati weboldalak ellen intéztek támadást. Szerintünk ez nem rossz ötlet, legalább ebben a világban is csinálnak valamit.

Nemrégiben ünnepelték a Plútó felfedezésének 75. születésnapját. A tudósoknak azonban még ennyi idő alatt sem sikerült megegyezni abban, hogy az égitest egyáltalán bolygó-e. Az tény, hogy körülbelül 400-szor kisebb a Földnél, de mozgása kiszámítható. Lehet, hogy csak a Neptunusz egy elszakadt holdja (Nem! - Dr. Spock)? Pedig olyan jó neve van!



Nem vagy még előfizető?

Most akár 1/4 éves GamePro előfizetést is kaphatsz,

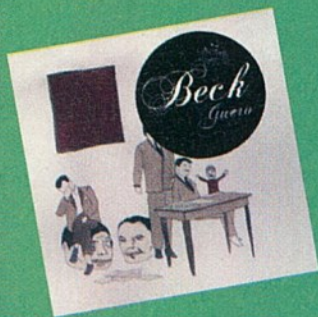
ha a Mistral üzleteiben pecsétellátott terméket vásárolsz!



GAMEPRO
Európa legolvasottabb gamer magazinja

Bővebb információ: www.mistral.hu

MUSIQ



BECK GUERO

Megjelent az alternatív pop/rock tudomisen legújabb lemeze. Eddigi tapasztalataim alapján próbáltam értékelni ezt a gyöngyszemet. Aki ismeri a hangzást annak nem tudok túl sok újdonsággal szolgálni, az elvárható minőséget most is hozzák. Az alternatív jelzöt most sem szabad elfelejteni, mert az ostobábbnál ostobább szövegek most sem tűntek el a sülyesztőben. Legyen elég annyi, hogy ez a lemez sikeresen ötvözi mindazt amit az eddigi albumokban szerettek néhányan. Azt se felejtse el senki, hogy bármennyire is furcsa a zenéjük, azért a banda már nyert három Grammy és öt MTV Music díjat A rajongók méltán örömköhetnek.



BILLY IDOL DEVIL'S PLAYGROUND

Az elismerten egyszerű, de hatásosan előadott üvöltésre és gitárszólókra szakosodott brit rockélet majdnem elfeledett sztárja, Billy Idol már megint kiadott egy lemezt. Talán a már csak agyunk leghátsó szegletéből felsejlő „White Wedding” című szám és a rettentő durva krómozott fémkesztyű emlékeztet a dicső múlt-ra. Igazság szerint a sokadik „Best of” lemez után jó hogy újra köztünk van, de sajnos ellentétben a jelentős rockerektől neki nem sikerül olyan maradandót alkotnia, mint másoknak. Ez a lemez jelentős hasonlóságot mutat az eddigiekkel. Eredeti, de mégsem új. Nem merném a szemébe mondani: „hé, Billy, inkább mással foglalkozz” mert valószínűleg leküldene. Csak azért kap 2 csillagot az egy helyett, mert anno tetszett a kesztyűje.



CONVERGE WHEN FOREVER COMES CRASHING

Ez nem egy új lemez., mert csak a borítót tervezték újra. A kökemény hardcore metál szerelmesei most kellemes melegséget érezhetnek a szívükben. Az album újbóli kiadása ugyanis a belső tartalomban nem hozott változást. Sőt, ha valaki többször meghallgatja, ez a zene nem okoz kellemes pillanatokat. Úgy odaver, hogy nem győzől csodálkozni. Kifejezetten erős fülű metálrájon-góknak merném ajánlani, de nekik is fenntartásokkal. Nem vagyok egy puhány fráter, de ami ezen az albumon van, az érezteti velem, hogy milyen lehet a pokol tüzén pörkölődni. A hangzás hibátlan, a dob és gitárszólók nagyon stílusosan követik az artikulátlan üvöltözést.



HEARTLAND MOVE ON

Ez a lendületes muzsika egyenesen a távoli Kanadából származik, olyan arcok előadásában, akik nem ma kezdték az ipart. Ez meg is hallatszik a lemezen, amely a dallamos rockzene (hard rock alapok rengeteg kórossal és szólóval) életképességét dicséri. Az album címe egyenesen üzenet is azoknak, akik nem próbálták ki még ezt a stílus: gyerünk már, most kezdjétek el: kristálytisztá, mégis füstösen blúzós ének, íves kórusok (thanks pélibarni), gitár alapú melódiák jellemzik a Move On-t. Aki az elektromos zenét kedveli, annak elég idegen terep lesz ez, de a Heartland muzsikája van olyan dallamos és érthető, hogy bármilyen stílus kedvelői érzékeljék és értékeljék. Aki pedig kellemes, igencsak dallamos rockzenét akar, még álmában is hallgatni hagyja diszkmenjét a párnája alatt ezzel az albummal.



DROGOK SZÁRNYÁN SZÁLLVA

HOGY
MIK
VANNAK

Kedves fiatalok, a sztárokról tényleg nem érdemes példát venni. Hollywoodi források szerint Whitney Houston már megint az elvonón kötött ki. A nyolcvanas évek meghatározó afro-amerikai pop énekesnője a '90-es években kötött házasságot az álrapper Bobby Brownnal és azóta szinte csak droggal kapcsolatos hírekben szerepel. A mostani minket már nem ér meglepetésként, mert két héttel ezelőtt az egyébként a „hivatásos anyja” szerepét is felvállaló énekesnő egy Párizsba tartó repülő első osztályán a környezetétől nem zavartatva telehányt jónéhány zacskót. Sokaknál ez természetes, de nála már nem lehet tudni. Szorítsunk együtt neki, hogy sikeresen leszokjon ismét, mert nemsokára megjelenik új lemeze. „Zene nélkül mit érek én...” Hát igen...



MÁR SEMMI SEM JÓ

Sean „P Diddy” Combs (ismertebb nevén Puff Daddy) a dúsgazdag rapper, divattervező, ex-Jennifer Lopez-szerető és még sorolhatnánk mi, bejelentette, hogy a sokak számára kellemes élményt szerző Ocean's Eleven (Tripla vagy semmi) című filmhez hasonlatos alkotást szeretne készíteni, kizárólag afro-amerikai színészekkel. Szerinte fontos lenne végre egy olyan filmet is a vászonra vinni, ahol az összes nagy volumenű színes bőrű színész együtt játszik. Véleménye szerint, itt lenne az ideje, hogy ne csak ostoba csajozós, kocsikázós, gyerekcsinálás, bandázós filmben nyomuljanak együtt a tesók, hanem valami komolyabb alkotásban is szerepeljenek. Kezdetnek nem rossz, bár nem tudjuk hogy mit szólnánk, ha rappelve adnák elő a Rómeó és Júliát.

KUJON- KODÁS A FELLEGEK FELETT

John Travolta bevallotta, hogy saját repülőgépén egyesült a szerelem fizikai valójában az egyébként lenyűgözően csinos feleségével – a felhők fölött. Természetesen egy rendes géptulajdonos nem enged a botkormány mögé másokat, ezért Mr. Travolta ült a volánánál, amikor Kelly (a feleség) felizzította a levegőt. Nyilatkozata szerint valaki mást ültetett a kormányhoz, hogy ők jól szórakozhassanak, de a robotpilótán kívül szerintünk nem volt ott senki. A repülés közbeni szexuális tevékenység az utas és a pilóta számára is tilos, legyen az magán vagy kereskedelmi repülő. Nekünk még nem jött össze sajnos, de várjuk azok leveleit, akik 10 ezer méter magasban már átéltek a földi (földről) gyönyöröket. (ide küldjétek: igenbevallomszeke@itemmarrepulon@gamepro.hu email-címet – 42)



DVD



EGY MAKULÁT- LAN ELME ÖRÖK RAGYOGÁSA

AMERIKAI ROMANTIKUS, SCI-FI DRÁMA, 109 PERC

Az utóbbi idők egyik legjobb romantikus filmjét vehetitek meg nemsokára. Eddig a Truman show-t leszámítva Jim Carry-t főként az idiótábnál idiótább, de már kissé lapos grimaszaival azonosítottuk, a másik főszereplő Kate Winslet pedig a Titanic óta egy igazán kiemelkedő alkotásban sem nyújtott valami túl sokat. Örömmel jelenthetem, hogy megtört az átok. A film besorolása senkit ne tévesszen meg, a romantikus és a sci-fi elemek nagyon jól ötvöződtek ebben a filmben, a történet pedig egyszerűen lenyűgöző.

A filmben csak a legelvetemültebbek találhatnak kivétlivalót. A két szerelmes Clementine és Joel kapcsolatának végén kapcsolódunk a történetbe. A szerelem elmúlt és az emlékek fájdalmasak, a lány ezért egy új „emlékeltávolító” cégnél kitérőtlet minden, a fiúval kapcsolatos emléket a tudatából. Amikor ezt Joel megtudja, felháborodásában ő is ezt az utat választja, de lányhoz fűződő érzelmei miatt az eljárás során ráébred, hogy nem akarja elfelejteni a lányt és megkezdődik a vészőfutás, hogy ne tűnjön el minden. Kötelező minden érző embernek.

FILMZ



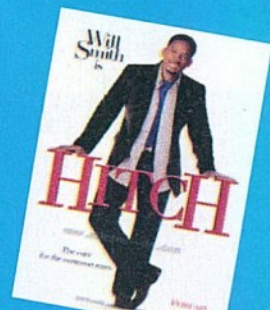
ZÜRHAJÓ
NÉMET,
VÍGJÁTÉK
87 PERC

A feltörekvő német humoristák egy hazájukban elismert csoportja, már megint csinált egy „vicces” filmet. A tajtonok nem a jó humorokról híresek. Inkább a sör és fehér virsli imádatukról, meg a jó kocsiokról, amiket egyébként török munkások szerelnek össze – megjegyzem, nagyon jól. Az előző sikerprodukciónak valami indiános film volt, de arról meg sem emlékezünk. A film az úrben is játszódik és más filmekkel viccelődős, enyhén homofób beállítottságú. Nem nagyon értem, hogy miért kell az ilyen filmekkel fárasztani a kiváló rádiókabarékhoz szokott magyar közönséget, de a kereskedelmi csatornáink előszere-ttel támogatják az ilyen és ehhez kísértetiesen hasonlító filmművészeti remekeket. Szerintem pénzkidobás. Egy-két poén azért van benne...



CSAK LAZÁN
AMERIKAI
VÍGJÁTÉK
110 PERC

Az amerikai álomgyárban néha eszükbe jut egy kicsit bolondozni. Röhögni saját magukon, kifigurázni az ipart aminek a részesei, jó sok híres szereplővel és utalással. Természetesen ezt is tökéletesen bepá-nírozva, megsütve és tálalva egy kis díszítéssel. Uma Thurmant és John Travoltát már láthattuk együtt ropni a Ponyvaregényben. Ismét sikerült nekik és talán még egy kicsit jobban is. Sajnos a poékok annyira nem lettek jók, mint a Szóljatok a köpcösnekben, de azért senkit nem fog nagy csalódás érni. Azoknak különösen ajánlom, akik szerint a hollywoodi filmek többsége jó. Ebben az alkotás-ba ugyanis sikerült belegyömöszölni a legtöbb ósdi sablont és dramatur-giai fogást. Ha ezután sem esik le a tantusz, akkor már a GamePro sem tud segíteni.



RANDIGURU
AMERIKAI,
ROMANTIKUS VÍGJÁTÉK
110 PERC

Nagyon jópofa filmecske arról, hogy rohanó világunkban, a hihetetlen mértékű stressz alatt mennyire elve-szítjük saját magunkba vetet hitünket és ettől minden, még a randizás is egyre nehezebb lesz. Ekkor belép a képbe a sármos Will Smith, azaz Hitch és segít a szerencsétlen férfitársnak. De kerítés (nem ami a kert körül van) közben az örök agglegény beleha-barodik a tényleg gyönyörű újságíró Sarah-ba (Eva Mendes) és ami eddig tanácsként jó volt, most már nem jön be és összeáll a sok pénzt hozó szu-perprodukción. Buta film az emberől, aki ha álmokat hajszol, néha talán el is érheti, amit szeretne. Kellemes péntek esti szórakozás, ha van barátnőd. Ha nincs, ebből a filmből nem fogsz meg-tanulni csajozni, de megnézheted, mert jó csajok vannak benne.



ROBOTOK
AMERIKAI
ANIMÁCIÓS VÍGJÁTÉK
127 PERC

Az Ice Age – Jégkorszak – alkotóinak kezei közül kaptuk ezt a nagyszerű számítógépes-animációs egész es-tés sportcsarnoknyi számítógéppel készült filmet. A történet főként 3 és 10 év közötti gyerek számára lehet érdekes, enyhén hajaz a szegény vidéki parasztleány és a hétfejű sárkány története, csak éppenséggel itt mindenki robot. Színes pléhdobo-zok nagyon jó mesterséges intelli-genciával. Az Ice Age nagyon bejött, ez nem. Semmi különösen eredetit nem tudtam felfedezni a történetben amit egy hagyományos filmben ne lehetett volna megcsinálni. A robotok és világuk rettentő alapossággal ki lett dolgozva és nagyon ötletes, de minden más tipikus amerikai sablon. A főszereplő robotrác dobozfeje, vagy a többi mellékszereplő viselke-dése teljesen emberi. Azt mondják a remény hal meg utoljára...



Április 15-én
a GAMEPRO-ban

LEGO STAR WARS

Sokak szerint az eddigi legjobb Star Wars-játék van készülében (pedig csak idén már három is érkezett). Első ránézésre ugyan az a téves nézet alakulhatna ki többekben, hogy itt csupán legófigurák bohóckodásáról van szó, de ez egyszerűen FUN. Az első epizódtól kezdve egészen a harmadikig végigfénykardozhatjuk magunkat a Köztársaság ellenségein, legyenek azok robotok (grentyugrentyu) vagy trandoshan rabszolgahajcsárok, akikkel a filmvásznon majd csak májusban találkozunk. Játshatjuk egyedül, játszhatjuk többen, az összes érdekesebb karakter plasztiktestébe bújva. Bárki bármit is mondjon, ilyen akciós-fejtörős-vicces-csillagos-háborús játéokra van nekünk szükségünk... nagyon reméljük, hogy a George Lucas, illetve barátai, rokonai és üzletfelei nem szúrnak el valamit nagyon.



Stronghold 2

Lássuk be, lassacskán kinövünk a várépítgetésből, pedig mekkora móka is az. (Főleg, ha később sikerül beletaposnunk egy a szőnyegben elkallódott katona szuronyába.) Most újra nekiláthatunk: RTS vármenedzsmenttel, katapult-lízingsel, jobbágykontrollal.

Rainbow Six Lockdown

Na jó. Nem jött meg időben, ezért megsértődünk, de azért nagyon-nagyon várjuk. Aki nem tudná, a nagy múltú Rainbow Six-sorozat legújabb részéről van szó, mely az eddigiekhez képest ha nem is könnyebb, nem is lágyabb, de mindenképpen jobb.



Minden jó,
ha jó a vége

RPG-fanatikusok, figyelem:



COOL

Egy doboz cigit tartani a pólód alatt.



NEM COOL

Kedvenc 20-oldalú-dobókocka gyűjteményedet tartani a pólód alatt.

GAMEPRO

Több mint játék

2005. április 1.

Szerkeszti a szerkesztőbizottság,
kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület

Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.

Felelős kiadó: Bíró István (ibiro@idg.hu)

Internet: www.idg.hu



Munkatársak:

42 (42@gamepro.hu)

Aszpik (aszpik@gamepro.hu)

Baskerville (baskerville@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)

Silent Bill (bill@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 GamePro-ban megjelenő valamennyi cikket, képet, táblázatot, rajzolt nyuszi, 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.

Hirdetésfelvétel:

Hirdetési igazgató: Poór Rozi (rpoor@idg.hu)

Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea (abohn@idg.hu)

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keriroda@idg.hu

Terjesztés és ügyfélszolgálat

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika

(mbabinecz@idg.hu)

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

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 és kötészet: Origo Print Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László

(origo@origoprint.hu)

Telefon: 06 23-887-544

Fax: 06 23-887-540

E-mail cím: origoprint@origoprint.hu

Szenzáció! Folytatásos horror-regény a GamePro imresszumában!

„A Hold bágyadt fénye alig sütött át az elhagyott ház pókhálós ablakain.

A távolban farkasok keserves üvöltése hallatszott, Maria megborzongott a hangra. Egymagában ült szobájában és szörnyű gondolatok gyötörték. Ám ekkor megnyikorult a lépcső...” (folytatjuk)



VIGYÁZAT!
AGRESSZÍV VIDEOJÁTÉKOKTÓL
BEGÖZÖLT FIATALOK!

SZAVAZZ TE IS AZ ÉV KEDVENCÉRE!

Idén ismét a Te szavazatod alapján adjuk át az Év külföldi és magyar kedvencének a VOXCar™-díjat! Az év külföldi és magyar kedvence kategóriákban arra a külföldi színésznőre, színészre, filmkészítőre valamint arra a Magyarországon született és hazánkban dolgozó színésznőre, színészre, filmkészítőre szavazhatsz, aki a legemlékezetesebb pillanatokat szerezte Neked a 2004. májustól 2005. áprilisig terjedő időszakban bemutatott mozifilmekben.

A kedvenceidre szavazni a VOX-online®-on /www.vox.hu/, a VOX mozivonal™-on /06-30-30-30-869/ lehet. Minden szavazó sorsoláson vesz részt, ahol filmes ajándékesomagokat vagy belépőt nyerhet az ötödik VOXCar™-díjátadó gálára.

Beküldési határidő: 2005 április 15.



FIAT

VOX mozimagazin®

06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 869

VOX ONLINE



VOXCar™
2005



576
www.576.hu

Btech
INNOVATION TECHNOLOGY

SONY

automex
MULTIMEDIA



MOBILMATRIX

A mobilvilág

MONO CSENGŐHANGOK!
06-90-62-62-62

POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK!
06-90-635-545

MONO-POLI

A polifónikus csengéseket
mindössze 400 Ft-ért letöltheted!

FILM TOP 10	mono	poli
Gladiátor	GR28322	GR37851
Harry Potter - Main Theme	GR28668	GR37377
Házibuli - filmzene	GR28645	GR37319
Keresztapa	GR28141	GR37058
Kill Bill - O ren ishii	GR28585	GR37286
Mission Impossible	GR28144	GR37126
Orion Űrhajó - filmzene	GR28646	GR37953
Rómeó és Júlia	GR28487	GR37147
Surda	GR28627	GR37300
Vuk	GR28321	GR37079

DANCE, TRANCE, TECHNO	mono	poli
Chemical Brothers - Galvanize	GR28695	GR37500
Daft Punk - One more time	GR28549	GR37815
Danzel - Pump it up	GR28477	GR37180
Danzel - You are all of that - dance	GR28738	GR37547
Dj Szatmári-Jucus - Égess el	GR28708	GR37218
Dj Tiesto - Forever today	GR28683	GR37466
Dj Tiesto - Rain down me	GR28709	GR37522
Dj Tiesto - Traffic	GR28540	GR37041
Groove Coverage - Runaway	GR28684	GR37468
Jan Wayne - Here I'm send me an...	GR28466	GR37746
Junior Jack - Stupidistico	GR28537	GR37165
Lasgo - Pray	GR28636	GR37450
Moby - Body rock	GR28711	GR37519
Naksi-Brunner - Szivárvány	GR28681	GR37367
Naksi-Brunner-Budapest száll	GR28493	GR37192
Scooter - One always hardcore	GR28687	GR37469
Scooter - Shake that	GR28682	GR37288
Spy the gost - Éjjel érkezem	GR28712	GR37349

R'N'B - RAP	mono	poli
T50cent - Candy shop - rap	GR28737	GR37545
Black Eyed Peas - Hey Mama	GR28083	GR37825
Black Eyed Peas - Shut up	GR28048	GR37429
Black Eyed Peas - The apl song	GR28713	GR37524
D12 - My band	GR28297	GR37087
Eminem - Mockingbird	GR28714	GR37534
Jay Z + Beyonce - Bonnie and Clyde	GR28692	GR37477
Nelly - Over and over	GR28705	GR37514
The Game - How we do	GR28736	GR37541

MAGYAR ROCK - METÁL	mono	poli
Hooligans - Királylány	GR28543	GR37702
Hooligans - Legyen valami	GR28678	GR37395
Hooligans - Szenzáció	GR28004	GR37170
Supernem - Hangosabban	GR28439	GR37931
Supernem - Rendőrsztori	GR28440	GR37932
Supernem - Surfpunk	GR28441	GR37933
Tankcsapda - Be vagyok rúgva	GR28345	GR37083
Tankcsapda - Örökké tart	GR28494	GR37186

MAGYAR RAP, R'N'B	mono	poli
Majka - Tündi-bünci	GR28575	GR37281
LL Junior - Gettósztár	GR28679	GR37326
LL Junior - Mr. Ragamoffin	GR28680	GR37259
LL Junior - Vigyázz	GR28657	GR37360
Sub Bass Monster - 4 ütem	GR27927	GR38435
Sub Bass Monster - Gyulafrátot	GR27928	GR38436
Sub Bass M. - Nincs nő, nincs sírás	GR27929	GR38437
Sub Bass M. - Pörög a fekete lemez	GR27930	GR38438

Képzünetek 06-90-62-62-62

Nem csak NOKIÁRA!
SMS-ben történő letöltésnél írj még egy kódot a számok után!
(Nokiánál kód nem kell!) SG (Samsung V200, S100, S300);
SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55);
ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715) PL: GR481030 SIE

GR481390	GR481371	GR481368	GR481350
GR481264	GR481162	GR481076	GR481068
GR481064	GR481048	GR481036	GR481035
GR481034	GR481026	GR481024	GR481396

VALÓDI CSENGÉSEK!

06-90-629-444

A legjobb HANGEFFEKTEK!

Báránybégetés	GR16023
Brekegés	GR16021
Gépelés írógépen	GR16027
Kacsahápgóság	GR16022
Lány-csoportos orgazmus	GR16018
orgazmus 2	GR16025
Porsche	GR16026
Szellentés	GR16019
We-öblítés	GR16020

ZENÉK

Danzel - Pump it up	GR16000
O-Zone - Dragostea din tei	GR16001
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	GR16004
Milk and Sugar - Love is in the air	GR16006
Zalatnay Sarolta - Nem vagyok én apáca	GR16009
Hofi - Piál a föld	GR16011
Irigy Hónaljmirigy - Becsi-becsi-nálok	GR16012
LL Junior - Fullon vagyok	GR16015
A Szovjetunio himnusza	GR16029
Panjabi MC - Yogi	GR16031
Ganxsta - Gerilla Funk	GR16032
Canción del Mariachi	GR16033
Pierrot-Oroszlán Szonja - Time after time	GR16034
Dj. Sammy - California dreemin	GR16036
Groovehouse -Ha újra látom	GR16037
Spigiboy - Éjjel érkezem	GR16038
Bonanza Banzai-Live - Valami véget ért	GR16039

MEGASZTÁR JAVA JÁTÉK
06-90-629-444
KÓD: GRJAVA

LEHETNEK TE IS MEGASZTÁR?
MOST LEHETSZ! TÖLTSD LE A
MOBILODRA ÉS PRÓBÁLD KI MELYEN A
SZÍNPADON TÁNCOLNI ÉS ÉNEKELNI!
VAJON MIT GONDOL RÓLAD A ZSŰRI?!

Készülékek: Sony Ericsson T610, T630, T637, Z500(i), Z600, K700, K500, F500, Motorola E550, V3, V300, V400, V525, V600, Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 6670, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7700, 7710, 8910i, N-gage, N-gage QD, Sagem myV-55, myV-65, myX-7, Samsung E300, E310, E710, P400, P510, X450, Sharp GX10, GX10i, Siemens A65, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1

SMS díja 800 Ft+ÁFA (200 Ft)

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545

GR668120	GR665471	GR665465	GR665457	GR665450	GR665442	GR665429
GR665428	GR665098	GR665095	GR665093	GR665087	GR665083	GR665074
GR665062	GR665029	GR662226	GR662215			
GR660437	GR660430	GR660429	GR660426	GR956433	GR956431	GR956432
GR660421	GR660377	GR660372	GR660331			

HIHETETLEN AKCIÓ!

Küldd a **GRKÉP** szót a
1784-re! (színes háttérkép)

Tóth Veronika:
Nem baj, hogy semmi nem...

Küldd a **GRCSENG** szót SMS-ben a
1784-re! (mono csengőhang*)

Küldd a **GRDALLAM** szót
a **1784-re!** (polifónikus csengés)

Küldd a **GRJAVA** szót a
1784-re! (TRAFFIC játék)

MOBIL FOTÓALBUM - SLIDE SHOW
06-90-629-444

WAP!

Készülékek: SONYEricsson: T610, T630, T637, K500, Z600, K700 MOTOROLA: V600, V300, V400, V500, V525, V3 NOKIA: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6710i, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 6670, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD SAMSUNG: E300, E310, E710, P400, P510, X450, E330, E820, E700, X100, X600 SHARP: XG10, XG10i SIEMENS: A65, C60, C65, CF62, M55, MC60, S55, SL55, SL65, SX1

Mono csengés 380 Ft+ÁFA(95Ft)/SMS. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék, valódi csengőhang, mobil fotóalbum 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS.
Akciós tartalmak 240 Ft+ÁFA(60Ft)/SMS. További csengőhangok, oplogók, képzünetek a TV2 teletext 610. oldalán. Telefor Kft. Közszolgáltatás: 061/422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.