

PLUSZ! STILL LIFE RESIDENT EVIL – OUTBREAK CLOSE COMBAT FTF

GAMEPRO

TÖBB MINT JÁTÉK



STRATÉGIAILAG FONTOSAK
STRONGHOLD 2
EMPIRE EARTH 2

Csak
298
Ft

Füstölgő gumik,
átható nitrószag...

Midnight Club 3
Dub Edition

Enthusia
Professional Racing

ÚJ ROVAT
Végigjátszás
a GameProban!
Terítéken a Jade Empire

**1. KÉPEK
ÉS INFÓK**
AZ ÚJ RÉSZEKRŐL

Még több...

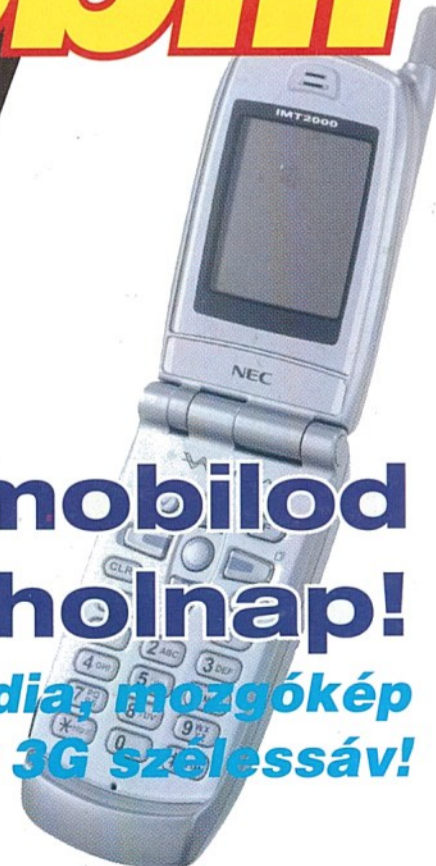
...**HALF-LIFE 2,**
TOMB RAIDER,
PRINCE OF PERSIA

Tavaszi bezsongás
26 játék

Jade Empire
Dead to Rights 2
Delta Force
Xtream...

**A mobilod
holnap!**

Multimédia, mozgókép
– itt a 3G szélessáv!



GameStar

2005/08. MÁJUS 6.

AJÁNLÁSÁVAL



9 771786 539008 05008

EZT PÖRGGESD!

VOX Magyarország legnagyobb filmmagazinja
690 Ft
mozimagazin®
www.vox.hu
2005. május

VOX mozimagazin
690 Ft
mozimagazin®
www.vox.hu
2005. május

STAR WARS III. A SITH-EK BOSSZÚJA

2 MOZIJEGY

Nagy nyári filmelőzetes!

Keressd a lázadók címlapját is!

Orlando az új Gladiátor Mennyei királyság

30 oldalon

en, Natalie Portman, Orlando Bloom
n, Don Gheadle, Samuel L. Jackson
rsgaard, Naomi Watts, Jeff Bridges
e Lucas, Christopher Lee

Keressd két különböző címlappal az újságárusoknál!

Címlapsztori

Nők a pult mögött:
Tomb Raider: Legend és Half-Life 2: Aftermath



A 7 témája

3G



Ez + Az

- 8 Prince of Persia 3
- 10 Levrov
- 11 TESZT: Mennyire bírod a tavaszi fáradtságot?
- 12 Horoszkóp!
- 13 WTF?!
- 14 Onimusha: Dawn of Dreams
- 15 Válasszunk fegyvernemet
- 18 XXX
- 19 Matula bácsi megmondja a frankót
- 20 Exkluzív: Az FPS-ek állóvize
- 21 Bad Day L. A.



Elő a farbával!

Mivel ez a GamePro nyolcadik, jubileumi száma, épp itt volt az ideje egy kis tartalmi frissülésnek, gondoltuk. Összehívtunk hát egy szerkesztőségi értekezletet, ahol ki-ki elmondta, milyen ötletei vannak. Larry Dam felvetése a fedetlen keblű karibi táncoslányok állandó jelleggel a szerkesztőségben történő szolgálatba állításáról (legyezgetés és egyéb kiegészítő kényelmi funkciók betöltése céljából) osztatlan sikerre lett, s mivel a lépés a munkamorált pozitív irányban befolyásolná, gondolkodom is rajta. Ám ez még a jövő zenéje. Lássuk a már kész, megvalósult változásokat.

A kevésbé közkedvelt oldalak elszublímáltak, a célból, hogy a mindenki számára lehető legérdekesebb tartalmak töltsék meg a GameProt, száz százalékosan. Ennek a mozgalomnak esett áldozatul a szerzőket bemutató oldal, és a cheats is, melyek helyett végigjátszást találtok (persze ha igény van rá, a cheatek is visszakerülhetnek). A hi-tech és a mobil rovat az újság elejébe költözött, a hírek közé, ellenben megnövekedett a játékra szánt oldalak száma, bevezettük a „bevezető infobox” fogalmát (ezek azok a sárga álló téglalapok a tesztek elején), és a handheld gépek is külön rovatot kaptak. Hogy mennyire tetszik ez Nektek, jelezzétek! Hisz ezeket Nektek csináltuk, nem magunknak. Írjatok, figyelünk!

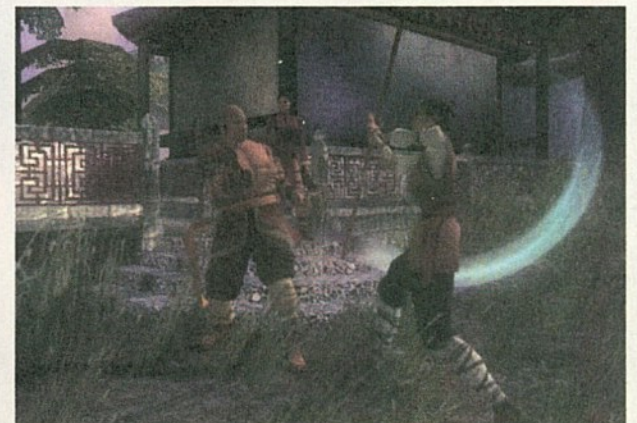
Ja, és még valami: teljes gőzzel üzemel a GamePro Online! Arrriba-riiibbaaaa!

Dr. Proton



Játéktesztek

- 28 Empire Earth II
- 30 Jade Empire
- 32 Dead to Rights II
- 34 Close Combat: First to Fight
- 35 Midnight Club 3: DUB Edition
- 36 Delta Force: Xtreme
- 37 Resident Evil: Outbreak File #2
- 38 Stronghold 2
- 39 Enthusia
- 40 Still Life
- 42 Rise of the Kasai
- 42 Raze's Hell
- 43 Billy Blade and the Temple of Light
- 43 Predator: Concrete Jungle
- 46 Jade Empire:
tippek és végigjátszás



Élet/Stílus

- 44 Óra végén visszakapod!
- 48 Musiq - Filmz

Bizony. Mindenki tudni szeretné, hogy mi is történt Gordon Freemannel és Alyx-al a HL2 eseményei után. Úgy tűnik, a most készülő kiegészítő új dolgokra is fényt derít.



Pusztuljon minden, aminek kettőnél több lába van!

A Valve ezúttal nem is titkolózott annyit, mint ahogy azt a második rész megjelenése előtt tette, csupán nagyon udvariasan bejelentette, hogy készíti a sokak által legjobbnak tartott lövöldözős FPS második részének kiegészítő lemezét, amely az Aftermath címet viseli majd. Persze a nagyvilág erre a hírre fel is kapta a fejét, de sajnos a készítőkből egyelőre nagyon kevés információt lehet kihúzni, ezzel egy időben a találgatások is megindultak a rajnogói fórumokon, hogy vajon mire is számíthatunk majd. Lássuk be, eddig a Valve Software elég kényelmesen kezelte a kiegészítő lemezek készítését, kis túlzással állíthatjuk, hogy az összes Half-Life utóirat gyakorlatilag ugyanazt a történetet adta, csak egy új szereplő szemszö-

géből láttatva a dolgokat. Szerencsére a Valve a HL2 sikerein felbuzdulva most sokkal nagyobb lépésre szánta el magát, ez alkalommal ugyanis

egyenes folytatásról van szó

ahol a Half-Life 2 végén történt összecsapás után Gordon Freeman és Alyx mindent hátrahagyva, lélekszakadva menekülnek City 17-ből. Az utóbbi hetekben – amióta csak felmerült a kiegészítő lemez megjelenésének híre – a net attól volt hangos, hogy az Aftermath Alyx szemszögéből mutatja majd be nekünk az eseményeket. Nos, itt az idő, hogy a GamePro bölcs nyugalommal megnyugtassa a kedélyeket,

nem ilyen szemfényvesztéssel akarják kiszúrni a szemünket. Marc Laidlaw, a Valve teljes munkaidőben kínzott forgatókönyvírója (a GDC-n díjat is nyert emberünk) elárulta, hogy a vállalat a sikert látva úgy érezte, a Half-Life 2 világa még igenis foglalkoztatja az embereket. Mivel a második rész történetét, és annak befejezését is ismerik, itt az idő egy új történet (illetve folytatás) kiötlésére, hiszen ezzel – és csakis ezzel – lehet újra megnyerni a közönség tetszését (*hát amilyen a HL2 befejezése volt... nagyon jól látják – 42*). Marc Laidlaw szerint az embereket nagyon is foglalkoztatta, hogy mi történt Alyx-al, túlélte-e a gigantikus robbanást, és most itt az idő, hogy minden száját harapdáló rajongó végre fellélegezzen: Alyx él és virul, továbbra is a matekprofesszor kinézetű főhős nyomában lohol, és ott segít, ahol tud. Külön érdekesség, hogy a Valve elképzelései szerint az új kiegészítőben

Alyx sokkal nagyobb szerephez jut,

és irányítható karakterré válik (elméletileg egy saját fegyvert is kap a drága, amely a pisztoly, a gépfegyver és a mesterlövész puska ötvözet lesz, de ezt az értesülést még nem erősítették meg hivatalosan), egyben többet is megtudhatunk majd történetéről, személyiségéről, hétköznapi dolgairól, vagy arról, hogy hány cukorral issza a kávéját. A sztoriban persze Dog is újra feltűnik majd, de ő sajnos továbbra is az MI által vezérelt karakter marad – persze ez is több, mint amiről álmodni mertünk. A helyzet is változik, ahogy ezt már a nagy játékban is megszokhattuk (ahol ellenségekből lettek barátok és viszont). Most City 17 is egészen új környezet lesz, egészen más szerepet kap a történetben. Sajnos a változás részleteiről, vagy egyáltalán arról, hogy mit is jelent

HONNAN IS JÖTT A HALF-LIFE?

1998-ban szinte a semmiből robbant be a köztudatba a Half-Life név, mivel ez volt az első olyan FPS, amely nem csak adrenalinul pumpált, hanem igényes és fordulatos történettel szórakoztatta a játékosokat. Több fórumon is megkapta az „Év Játéka” címet. Ezek után elég szerénytelenül Half-Life: Game of the Year Edition néven megjelent újra, majd a kiegészítők következtek, az Opposing Force, a Team Fortress Classic, valamint a Blue Shift címeken, ezek nagy része elég kellemesen összetakolt prdukció lett. Ezek után hosszú szünet következett, 2004 novemberében lett vége, amikor is a nagyon várt Half-Life 2 érkezett el hozzánk. Külön érdekesség, hogy a Valve és a Sierra/Vivendi is teljes titokban tudta tartani évekig a játék fejlesztését, csak a célegyenesben derült ki, hogy egyáltalán érkezik a második epizód. Gordon Freeman pedig mára már legenda lett, ahogy a Half-Life sorozat is elfoglalta méltó helyét az FPS-ek élvonalában.

Half-Life

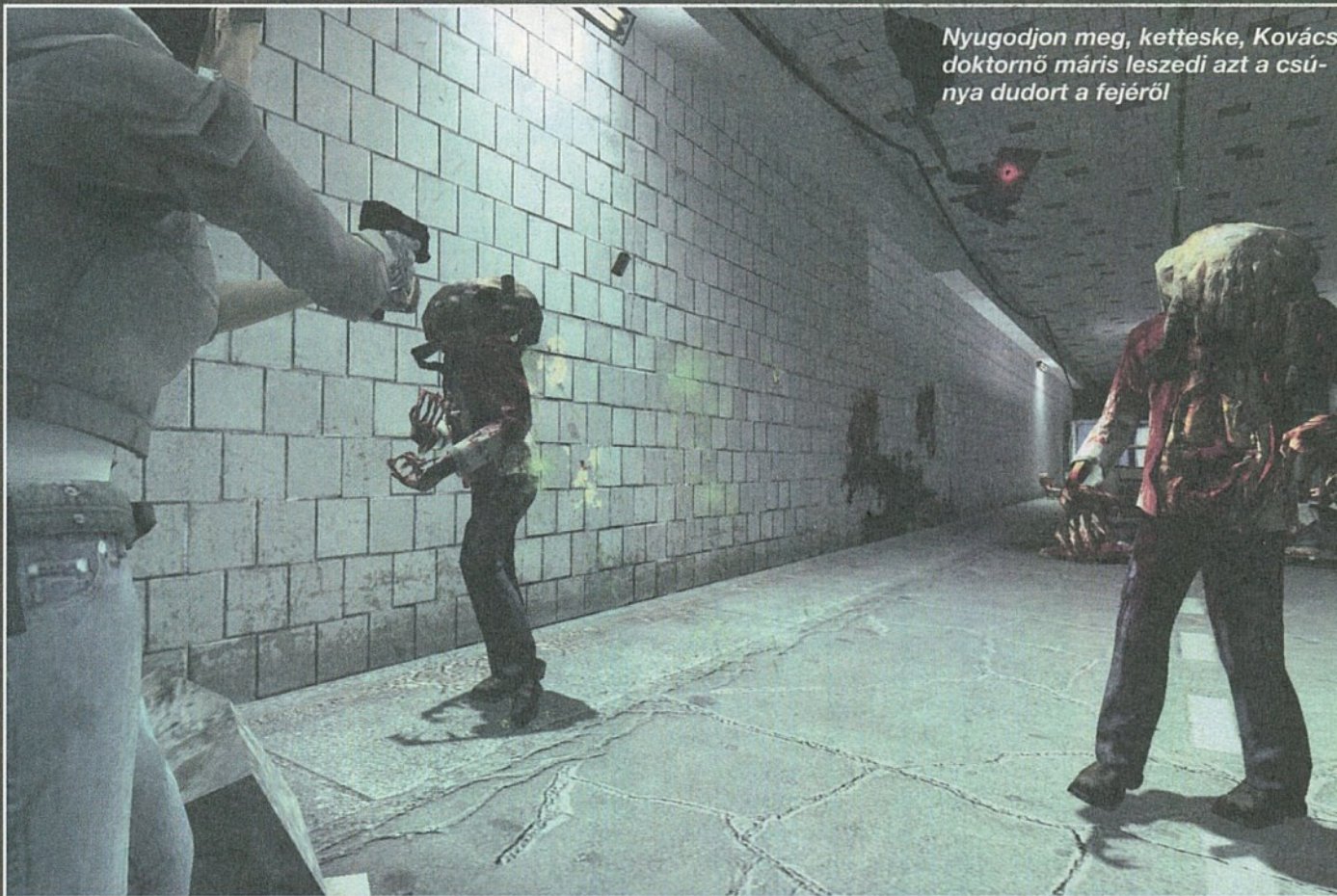
PC
CD-ROM

ez a változás, nem beszélnek a Valve-es srácok, bánatunkra (annyit azért sejtethünk, hogy a HL2 végét látva nem lesz sétataglop az élet ott ezután sem). A fejlesztők a várható játékidőről is szóltak, a beszámolók szerint kb. 8-9 óra tiszta tömör gyönyör vár majd ránk a kiegészítőn, ami csupán 1/3-a a Half-Life 2-őnek, de azért még így is igen ígéretesnek hangzik. A másik roppant érdekes hír, amely úgy tűnik, igaznak bizonyult, hogy a kiegészítő

nem lesz kapható dobozos formátumban

hanem csak és kizárólag a Steam-en keresztül húzható le. Ez két okból is igen érdekes fejlemény. Egyrészt még egy kiegészítő küldetés-lemeszeteiben is merész vállalkozás a bolti forgalmazás teljes kizárása, még akkor is, ha ezzel talán kisebb a költség, és előnyösebben lehet felvenni a harcot a kalózkodás ellen (azért csak neten kiadni valamit lehet üzleti öngyilkosság is). Másrészt nem tudjuk pontosan, hogy ez az egész jogilag hogy lesz kivitelezhető, tekintve, hogy a Valve és a Sierra/Vivendi jelen pillanatban is perben állnak egymással.

Mindezek fényében azért mi még nem jelentenénk ki véglegesen, hogy az új Half-Life 2 kiegészítő csak Internetről tölthető majd le, de a Valve erősen ragaszkodik ehhez az ötlethez. Marc Laidlaw szerint az online értékesítés mindenképpen jó, mert csökkenti a költségeket, olcsóbb lehet a játék, nem kell a dobozos megjelenés (képek, kialakítás, lemezköltség) problémáival bajlódni, így az egész cég arra figyelhet, amire ténylegesen hivatott: a játék készítésére. Marc szerint, ha az Aftermath steames forgalmazása bejön, akkor a jövőben a Valve több új ötlettel is előáll erre a fórumra (lehet, hogy több Half-Life 2-es cucc is érkezik). Nos, pillanatnyilag ez a helyzet, természetesen az idei E3 fesztiválon még sok mindenre fény derülhet majd és a GamePro feszülten figyel majd, hogy beszámolhasson nektek az Aftermath fejleményeiről. Addig is nyomuljatok Mr. Freemannel, nehogy kiesetek a formából!



Nyugodjon meg, ketteske, Kovács doktornő máris leszedi azt a csúnya dudort a fejről



Ha nem lenne ott a Gravity Gun, még azt hinném ez a Descent 3

Life Aftermath 2

Őszintén? Nem hittük volna, hogy a kicsit langyosra sikeredett Angel of Darkness után még hallhatunk új Lara Croft történetet valaha is. Aztán egyszer csak a semmiből feltűnik a Legend, ami nem csak egy új játék. Hanem Croft kisasszony totális újjászületése.

LARA CROFT TÖRTÉNETE

A legenda szerint Croft kisasszony 1967. február 14-én látta meg a napvilágot Wimbledonban, Londonban, Lord Henshingly Croft leányaként. Vérébeli arisztokrata család gyermekeként leányiskolába került Gordonstownba, ahol megismerkedett Werner Von Croy professzorral, aki a régészet tanult professzoraként varázsolta el a fiatal lányt, meghatározva ezzel Lara jövőről alkotott elképzelését. Sajnos hősnőnk 21 éves korában repülőgép-szerencsétlenséget szenved a Himalája hegyei felett, ez a tragédia meghatározza további életét: képtelen az unatkozó brit úrihölgyek életét élni, kalandokra vágyik. Az első Tomb Raider játék megjelenésekor Croft kisasszony már saját kastélyában él Winstonnal, hűséges komornyikjával (aki a játékok ideje alatt otthon mászkál a teával) és profi sárablóként tengeti hétköznapjait a világot járva.



A JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

1996-ban debütált az első Tomb Raider játék, amely hatalmas sikereket hozott. PC-n, Sega Saturnon, majd PlayStation-ön futott ki Lara első nagy kalandja, és az eladások minden előzetes jóslást megdöntöttek. Hamarosan érkezett is a második epizód, amely PC-s és PSX-es változatként látott napvilágot. 1998-ban megjelent egy PC-s kiegészítő, amely a Tomb Raider Gold & Unfinished Business nevet viselte, amelyet aztán hamarosan a Tomb Raider III: The Adventures of Lara Croft követte. 1999-ben egy második PC-s kiegészítő lemez érkezett, Tomb Raider II Gold & The Golden Mask néven. Időközben GameBoy Color-on is kifutott egy játék, de ez hamar feledésbe merült, hiszen érkezett a már Dreamcasten is beharangozott Tomb Raider: The Last Revelation. Ebben a részben a készítők megölték Larát (ráborult egy piramis), de a dühödt rajongóknak engedve 2000-ben egy PC-s Tomb Raider: The Lost Artifact bónuszlemezt adtak ki, mindhiába. Az Eidos kis szünet után további folytatásra kényszerült, a Tomb Raider: Chronicles meg is jelent, érdekes visszaemlékezéses játékmenettel kialakítva. Ezek után eltelt néhány év, és a Tomb Raider „Next Gen” - The Angel Of Darkness szakította meg a hallgatást, amelyben kiderült, hogy Lara nem is halt meg, sőt dögösebb, mint újkorában. Most pedig itt a Legend, amely várhatóan komoly változásokat hoz a Tomb Raider mítosz további történetében.

Az ügy elsősorban „politikai” szempontból érdekes, mivel az Eidos úgy döntött, hogy leváltja az eddig fél sikerrel dolgozó Core Design-t, és a Crystal Dynamics-ot bízta meg az új Lara Croft játék elkészítésével (bizony, bizony, nekik köszönhetjük a Legacy of Kain és Soul Reaver sorozatokat is, ami azért elég jó ajánlólevél). A sors kellemes fintora, hogy most Toby Gard is visszakerült a csapatba, aki annak idején megtervezte az első Larát, de a saját cége szinte azonnal ki is túrta (ki tudja, talán nem akartak neki hatalmas jogdíjakat fizetni, amikor a szexis sárabló fenéke feltűnik bárhol a világon). Toby örült nagyon az új felkérésnek, pláne, hogy nemrég bukott meg Galleon című játékával, és azonnal neki is látott a munkának – egy teljesen új Lara Croft-ot akart készíteni. Az alkotócsapat tehát végigtanulmányozta az összes eddigi TR játékot, és a rajongók tanácsait is türelmesen végighallgatták. Chip Blundell, az Eidos marketingese elmondta: „A Tomb Raider jelenség további fejlesztéséhez az alapokhoz kellett visszatérnünk, nehéz kérdéseket tettünk

fel magunknak, melyek megválaszolásához máshogy kell gondolkodnunk... Például kicsoda Lara Croft? Mitől lesz jó? Hogyan felelhet meg a kor követelményeinek?”. Nos, a választ a képeken láthatjátok. Lara Croft új emberként tért vissza. Toby munkájának köszönhetően a hölgy sokkal emberközelibb külsőt kapott, most már

nem csak mell és fenék

egy pálcikatesten, hanem igazi nő lett belőle, valóságos idomokkal. Természetesen az új design önmagában nem elég, hiszen a játékot is sikerre kell vinni, és ez elsősorban az élményen múlik. A Legend a történetmeséléshez tér vissza, és játékmenetében a kalandelemek mellett a régen jól bevált keresgélés, és rejtélyek megoldása is jelentős szerephez jut.

Lara éppen kötelező gyakorlatát végzi



Tomb



A RÉGI ÉS AZ ÚJ LARA CROFT

Rögtönzött fiúcsapatunk (Sanyi vezetésével, Lucy szigorú kizárásával) himsoviniszta módon szemügyre vette a régi és az újramodellezett Lara Croft változásait, lássuk merre is mozdult a férfiak álmának testi berendezése!



Íme egy nő, akinek van tartása



Ilyenkor sajnálom, hogy nem vagyok fiú...



Kétségtelen, hogy az új Lara sokkal helyesebb lett, nyilván ez a magasabb pixelszámnak is köszönhető, de ha csak smink, akkor a csajainknak is kérnénk ilyet.

Feltűnt, hogy hősnőnk feje kicsit összement? Lehet, hogy a sok bezártság (piramisok, barlangok, sirkamrák) és légnyomásváltozás miatt történt mindez? Vagy csak rájöttek, hogy egy nőnek nem kell ekkora búra?

Hoppá! A régi díjnyertes dinnyék helyett helyes női mellek kaptak helyet. Elvégre Pamela Anderson is kivetette nemrég a szilikon-betéteket. Bár nem is bírta sokáig nélkülük.

Adarázsderék maradt, bár az újgenerációs Lara valahogy emberközelibb testfelépítéssel rendelkezik még így is. Bár még mindig nem értjük, hogy ha bever egy nagy tál chilis babot, akkor az hova is kerül?

Az új Lara lábai véleményünk szerint nőiesebbek lettek. Már nem olyan hosszú combú, mint régen, de még mindig elég szexis ahhoz, hogy az ember ne a játékra figyeljen, ha éppen egy sziklán mászik felfelé valami feszülős naciban.



Sajnos a sztoriról még nincsenek információk (az E3-ig teljes a hallgatás), ellenben a grafikai megvalósításokról már többet lehet tudni. Mivel a Legend a jelenlegi konzolpiacon jelenik meg, nem lesz nagy ugrás az Angel of Darkness-hez képest, de az alkotók igyekeztek olyan finomságokat belecsempészni, amitől a rajongók úgy érzik, egy új korszak kezdődik. Részletgazdag textúrák (csak Lara testét 9800 poligon alkotja az előző játék 4400 poligonja helyett), gigantikus pályák nagy belső terekkel, elképesztő fény- és árnyékeffektek, és a környezeti hatásokra történő reakciók. Ez azt jelenti, hogy a

szélben Lara haja kócos lesz, a ruhája koszolódhat, és ha vízbe megy, akkor

kecses testére tapad

majd a nedves ruci. Az alkotók ígérete szerint Lara egyenesen élni fog a képernyőn, emberien mozog, arca folyamatosan változik, érzésekkel telik meg a digitális test. *(nekem már az is elég, ha arra megy, amerre én akarom és nem akad be a kamera – 42)* A mozgáskultúra még tovább fejlődik, ehhez persze az irányításon is bonyolítani kellett kicsit, de az Eidos igyekezett hangsúlyozni, hogy a bele-rázódás (GamePro értékelési szempont ugyebár) nem lesz nehezebb a megszokottnál, sőt, a régi motorosok tíz perc alatt már profin kezelik majd Croft kisasszonyt. Mindezek fényében nehéz elképzelni, hogy bukás legyen ebből. Ha már ennyi minden változott, és Toby Gard is végre ott van, ahol lennie kell, szinte biztos, hogy a Tomb Raider mítosz régi fényében tündököl majd 2005 végére. És ennyi munka után – úgy gondoljuk – talán meg is érdemli az osztatlan sikert.

A LARA CROFT JELENSÉG

Ahogy jött a divatőrület, úgy szaporodtak az ötletek is. Lara Croft világszerte milliók kedvence lett. Több házassági ajánlatot is kapott, amelyeket nevében az Eidos elegánsan vissza is utasított, azonban innen hamar jött a felismerés, hogy szükség lehet hús-vér Croft-okra, és a hostess lányok nem bizonyultak mindig megfelelőnek. Keresni is kezdték a modelleket világszerte (nem volt könnyű a 87D/61/89 méreteknél maradéktalanul megfelelni az „emberi” világban), ezek közül a leghíresebbek a brit Rhona Mitra és Lucy Clarkson lettek (kis hazánkban az egyik meztelenkedős magazinban Héthy Zsófia lett a magyar Croft-lány), de végül a Tomb Raider mozifilmek Angelina Jolie-ja maradt a legismertebb igaz Lara Croft-arc. Mindemellett a virtuális Lara is szépen hódított, még lenge ruházatú képsorozatok is megjelentek róla több férfimagazinban. Annak ellenére, hogy ő volt a legkevésbé igazi, a legnagyobb sikereket könyvelhette el a férfítársadalom körében.

Raiders Legend

A mai napig nyugodt szívvel állíthatjuk, hogy a Prince of Persia 2003-as újragondolása az egyik legszebb mintapéldája annak, hogy egy nagy nevet hogy kell okosan és szépen a kor elvárásaihoz igazítani. Most már újgenerációs trilógiáról beszélünk, de az érdem nem csorbult.

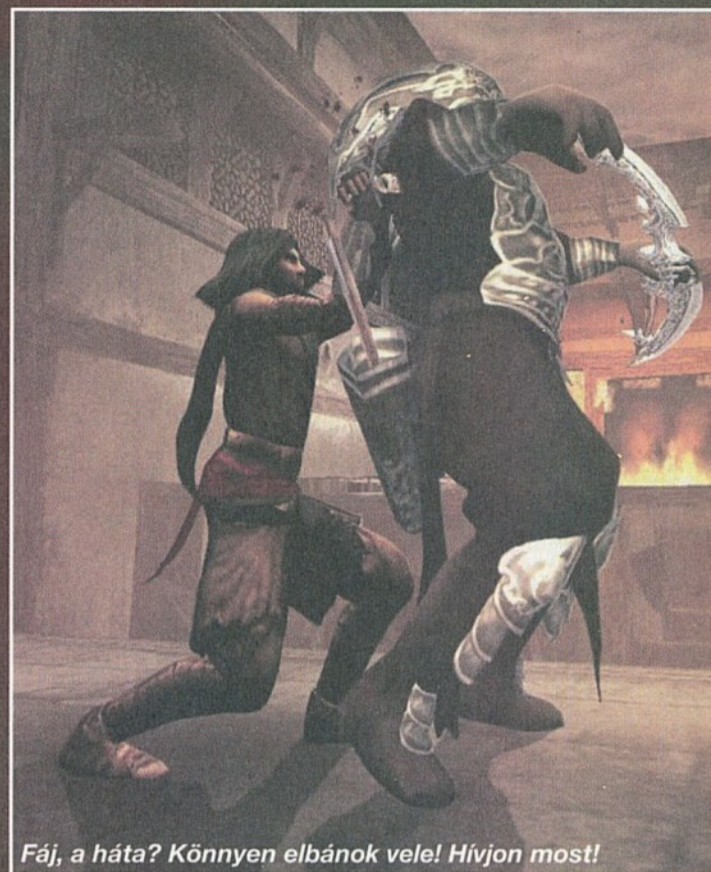
Ki hitte volna, hogy a PC-s kor hajnalán világszerte hódító perzsa herceg, aki Aladdinnal vetekedve ugrált össze-vissza a csapdák, vermek és kardos örök között, ekkora sikerrel tér majd vissza évekkel később? Kétségtelen, hogy a Ubisoft ráértett arra, hogy mi kell a népnek, amikor 2003-ban a The Sands of Time alcímmel futó Prince of Persia-t dobta piacra. Az elképzelés, hogy a régi oldalnézetes ügyességi játék önálló történettel rendelkező 3D-s kalandakciójátékká avanszáljon már önmagában is megért egy ríkító piros pontot, de a tény, hogy

csodálatos grafika és kreatív újítások jellemezték a renoválást, bizony magasra emeli az alkotókat. Nem véletlen, hogy több díjat is bezsebeltek akkoriban, a Prince of Persia pedig tündökölt mind a rajongók, mint a kritikusok előtt. Ugyebár a mátrixos időlassítás, a

kellemesen kipofozott harcrendszer

(egyszerre több ellenfél látványos csépelése), valamint az akrobatikus mozdulatok (falon futás, dupla szaltó, ilyesmi laza dolgok) mindenkit meggyőztek arról, hogy az ügyességi játékoknak a XXI. század elején ezt a szintet kell produkálniuk. Sajnos az eladási mutatók gyengélkedtek, de mindenki tudta, hogy ez nem a minőség miatt van, egész egyszerűen a Ubisoft nem költött reklámra, ki tudja miért. Jegyezzük meg halkán, a Beyond Good and Evil is hasonló okok miatt tűnt el a süllyesztőben, holott az is egy kiemelkedő játék volt, de nem jutott el elég emberhez, ezért nem kapta meg a neki járó elismerést (így utólag mi most jól el is ismernénk, ha már megemlítettük). Szerencsére a Prince of Persia nem veszett el az első rész után, dolgozó programozók szűkös időn belül hozták a folytatást, amely a tavalyi év végén már nagyobb tömegekhez eljutva bizonyította, hogy még mindig lehet überelni az élményt. A Warrior Within minden tekintetben hozta az elvárt szintet, sőt, néhány szempontból túl is szárnyalta elődjét, remek akciójáték lett belőle, érdekes és izgalmas sztorival fűszerezve. Szinte már várható volt, hogy ezek után a készítő a harmadik epizódnak is nekilátnak, és íme, a Ubisoft hivatalosan is bejelentette, hogy 2005 őszén érkezik a Prince of Persia 3 (alcím még sehol), amelyben a herceg az idő homokjával elszenvedett kalandjai után szerelmével Kaileena-val visszatér Babylonba, a szülővárosába. Eddig nem is lenne gond, csak-hogy a valaha szebb napokat látott város helyén egy romhalmaz áll, a nép pedig hercege ellen fordul. Persze a nagy iszonyatban a herceg bajba is kerül, és most szerelme,

Kaileena szabadítja el az idő homokját



Fáj, a háta? Könnyen elbánok veled! Hívjon most!

hogy mentse kedvesét. A PoP 3 nagy előnye az lesz, hogy mindkét karaktert irányíthatjuk, természetesen mindegyik önálló mozgáskultúrával és harcrendszerrel működik. A játék alapvető elemei megmaradnak, de az időlassítás területén lesz némi módosítás, erről nem árultak el pontos részleteket az alkotók. Viszont a második részben látott „Free-Form Fighting” mellett immár a lopakodós üzemmód is életbe lép, vagyis nem kell azonnal barbár módon nekiszaladni ellenfeleink hadának, hanem ninjaként is véget vethetünk gonosz életüknek á la MGS, avagy Splinter Cell. A grafikai megvalósítás is elég ütősnek ígérkezik, és mivel a sztori jelentős része Babylon utcáin játszódik majd, egy kicsit az „ezeregyéjszakai” érzés is erősödik. Szűk utcák, sötét hangulat, háttetőkön ugrálás – egészen más érzés, mint pl. a Sands of Time hangulata, de pont ettől zseniális az újítás. Reméljük, hogy az E3 után sokkal okosabbak leszünk, a tesztelés napjaink pedig elkezdtek húzni a strigulákat. Nagyon várjuk már, na.



Prince of Persia 3

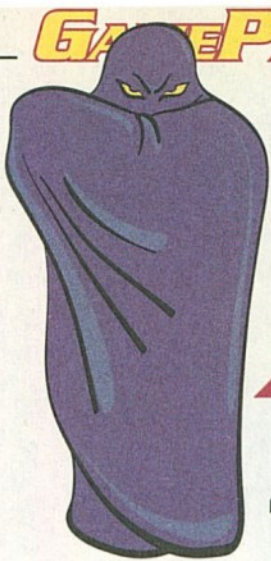
Ha tájképet inkább egérrel rajzolnál...



Ízelítő a tartalomból:

- › Adobe Creative Suite 2
- › InDesign, a kreatív csábító
- › Filmszkennerek tesztje
- › Tippek-trükkök Photoshophoz, Flash-hez és Corelhez
- › Sok hasznos szoftver a CD mellékleten





LEVROW



42 VÁLASZOL

Kedves Barátaink, Rokonaink és Üzletfeleink! Ha már idáig eljutottatok, valószínűleg feltűnt, hogy történt néhány apró módosítás – de ha már idáig eljutottatok, valószínűleg Dr. Proton összefoglalását is olvastátok a Nagy Harci Helyzetről, úgyhogy én inkább bele is csapok a húrokba. Pejjjnnnggg. (**levelezes@gamepro.hu!** Ide kell írni! Akár most azonnal!)

G. V.

Hello! Én csak pá percig untatlak a levelemmel, de remélem ráérsz :) Én csak annyit szeretnék kérdezni, hogy hogyan alakult az újság? A másik kérdésem meg az lenne, hogy a képeiteket azt milyen progival csináltátok? Köszhogy szakítottál rám egy kis időt :)
üDv: TomaHawk u.i.: Sanya jófej ;)

Ez egy hosszú történet, tele lövöldözéssel meg autós üldözéssel, de azért megpróbálom összefoglalni. Dr. Protont, miközben laborjában kutatgatott, elrabolták az alienek. Kiderült, hogy vulkániak, vezetőjük pedig (Dr. Spock) rájött, hogy nem is őt akarták elrabolni, hanem Tildácskát a Barátok Köztől, hogy megpróbálják fogságban pároztatni (Yesssss! – Dr. Spock) a korábban már elrabolt Balázs Palival (őt már évek óta egy robot helyettesíti – meghökkentően jól). Aztán félrement az elrabolósugár. Végül a két drága doktor összebarátkozott, együtt rótták az úrt (a legvégső határt) közben pedig mindenféle civilizációval létesítettek kapcsolatot, aminek mindig nagy sörözés (vagy vodkázás, illetve ahogy az Alfa Centaurin hívják „Vood'K aAa”-zás) lett a vége és gyűltek a cimborák. Végül elhatározták, hogy leigázzák a Földet és ezt azzal kezdik, hogy szegény ártatlan emberek fejét megtömik mindenféle marhasággal és rászoktatják az agresszív videójátékokra. Muhaha! „Fényképeink” pedig Adobe Illustratorral készültek.

BERAGADT A CAPS LOCK?

NEM TETTÉTEK BE AZ UTCSÓ LEVELEMET!! ÉS EZT SE FOGJÁTOK EZÉR IDEG VAGYOK!!!! (na ezt jól megcsináltad, logikai buborékba kerültél csá – 42) KeZdEk LelaLiNi ÉS lenyugOdni!!!! Ja az összes férfimű olvasó nevében - mivel azt irtátok Sanyit legközelebb Lucy Fair helyettesíti FÜRDŐRUHÁBAN!! - kihívlak egy alapos verésre Sanyi!! Legyél a 8-as bolygó 76. városának 86. utcájába és annak 3. síkatorjának a sötét felében. TITÜTIIITÜTITÜ (NŐI SIKOLY) Tru3f1ght3r

Hm. Sanyinak átadjuk, ha visszaért (ahogy befejezte a „Sanyi bácsi elintézi” rovatot, szélesben elrobogott). Minden levél NEM kerülhet be a Levrovba. Sokra még nem is válaszoltunk, biztos szomorúak a drága levélírók, Te meg itt repetázol. Hát mégis, hogy van ez már?!

Vers mindenkinek

Játékokról végig játszást kérmék

Aliens vs. Predator II.

Aliennel első pályán egy szellőzőben vagyok, allatam két doki merre menjek?

pá, Halák Zoltán

Kedves Zoltán, köszönjük ezt a gyönyörű verset

(jól látom, hogy haiku?) ha van még, küldd azokat is bátran és a kedvedért külön szépirodalmi rovatot indítunk. Ha éppenséggel nem vers, hanem tényleg elakadtál a szellőzőben az alienekkel, akkor talán próbáld megkérdezni a két dokit. Tudod, már kiskorunkban is mindig azt mondták, hogy nem kell félni a doktor bácsitól, a szellőzőben pedig felfázhatsz a huzat miatt.

Csak vidáman, trallala!

Szeretnék megkérni minden kedves depressziós olvasót, hogy amennyiben humorérzék terén hiányosságai vannak inkább válasszák a <...sííp...> magazint! Senkit nem érdekel a negatív kritikátok (rajtatók kivül)! Danikának üzenném, hogy sajnálatos módon még nem készítették idős nénit a zebrán átkísérés, vagy a szomszédoknak jóreggelt kívánós játékokat (valószínűleg mert eléggé unalmas lenne)! a szüleid feladata lenne hogy elmagyarázzák miért nem szabad az óvónéni baltával kergetni, és hogy a sarkon fekvő bácsit nem a T-vírus hanem az alkohol fertőzte meg. Persze valóban egyszerűbb a médiát okolni a sok feketepontért az ellenőrződben! végül egy jótanács: egyél sok répát és sajtot mert nagyon egészséges! **Accuface**

Ez ám a hazafias lendület! Persze ha valaki építő kritikával keres meg minket, attól még szeretjük (legfeljebb Sanyi meglátogatja, és jól megszeretgeti). Ez az egész „agresszív a gyerek, mert csak a játékot tolja, pedig olvashatna inkább” hozzáállás sántít, bár valahol mélyen van benne igazság – ettől függetlenül (Neked is tudomám a cimed! - Sanyi).

50 cent Vs Hitman

Csá! Baracklekváros cserebogár és pörköltzafos meggybefőtt! (huhh! – 42) Gondoltam, így a hetedik szám után megírom, mi a véleményem. Szóval... az egész newságotok, akárki akármit mond, úgy jó ahogy van. Karaj a lap. Jók a poénok, mindenki jó arc, de a legjobb Sanyi. Ja, és lenne egy kérdésem: Lesz Hitman 4? Ugyanis a harmadik szám /12.oldal/50 cent/bal alsó képén, mintha 47-es ügynök lenne elég kínos helyzetben. Nem? **Monster**
Nem valószínű, nehogymá 50 cent lenyomja Hitmant... Az durva lenne. Ettől függetlenül lesz Hitman 4, azaz Blood Money és hamarosan jól körüljárjuk és jól megírjuk, hogy mi is az.

Tiszta lappal

Szevasztok! Censer vagyok, egy új olvasótok. Szerintem a GamePro remek választás annak aki friss hírekből szeretne tájékozódni hetente. Pl. egy GameStar vagy PC Guru mellett simán vehetnék az emberek (nem mi mondtuk, nem mi mondtuk! – 42).

A régi GamePro oldalon anyáztak meg efféle finomságok. Szóval én ezt megelégteltem több fórumozó társammal együtt, és eléggé rend lett a fórumon ami mára... eltűnt. Helyette lett egy jobb GamePro fórum. Szóval, gratula. U.i.: Még írok! Muhahahah!!! **Censer**
Ami a régi GamePro-oldalon az utolsó időkbent ment, kezdett elviselhetetlenné válni. Szerencsére már gőzerővel zakatol az új oldal, regisztrációs rendszerrel (ennek hiánya okozhatta korábban a megnövekedett tahóság/légköbméter szintet) moderátorokkal, birodalmi gárdistákkal, ABS-szel. A fórumokon is beindult az élet és igyekszünk mi is minél többet kommentel

Folytatjuk tanácsadó rovatunkat, melyben a tavaszra való tekintettel most főképp szerelmi témák kerültek terítékre... Sanyi bácsi (ahogy közeli barátai hívják, Dr. Love) természetesen ezeket is elintézi. Írjatok!

Szia Sanyi! Láttam az újságban, hogy milyen kidolgozott a felsőtested, gondolom tapadnak rád a nők... Ezzel kapcsolatban kérek segítséget. Nagyon tetszik egy lány, de nem merem megszólítani, mert félek hogy rámnéz és én elajulok. Egyre kínosabb, mert az isiben mellettem ül. Mit tegyek?
Gábor, 15 éves, tanuló
Kemény munka eredményje ez a test kicsávó. Munkaeszköz, adómból is leirom. A csajokkal meg az a lényeg hogy udvarias legyél, azt kajolják. Pölo „este mennyünk már el valahova te szöszli, mondgyuk hozám fel” én ezt szoktam bedobni imágygák. (Én romantikus bolond, én.) De a férfiaságodat is fitogtathatod, mutasd meg bátran mekkorát tud bőfögni, az tutkós hogy megnevetteti és akkor má csá.

Kedves Sanyi... Nem bírom tovább, NEM BÍROM, muszáj megírom Neked hogy SZERETLEK! Amióta megláttam a képedet a GamePro-ban, érzem hogy nem kell más férfi, csak TE. Csak Rád gondolok, mostanában már nem kimaradok a manöken-suliból is, félek is hogy megbukom, jövőre pedig újra fel kell vennem a Szemceruza és a Bevezetés a csillámpor használatába tantárgyakat. De nem érdekel... Írj, kérlek, remegve várom itthon a következő GamePro-t, csipkés selyem fehérneműben.
Kata, 19 éves, manöken-tanuló
Ne mozdul bébi, viszem!!! Ott megvárjál! Hüccs be egy sörikét!
<ajtócsapódás>

Sanyi bácsi elintézi



Abit Radeon RX700 Pro

Az ATI kártyák közül a közép ár/teljesítmény kategóriában az RX700Pro-t találtuk jó vételnek. Ezt azoknak érdemes megvenniük, akik nem akarják az összes nyaralásra spórolt pénzünket vidókártyára költeni. Az alap modell 128 MB DDR memóriával van szerelve, de érdekesebb a 256 MB-os változatot választani, hisz csupán néhány ezres az árkülönbözet, játékoknál viszont ez a különbség ég és föld! Ja, és fontos, csak akkor vegyék meg, ha PCE-s alaplapon van, AGP-vel nem kompatibilis!

Ár: 38-44 000 Ft



A 7 legjobb vételei!

Ha PC-d fejlesztésén töröd fejed, mostanában ezek környékén legérdekesebb keresgélj.

AMD alaplapon

1	DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	37 000
2	Chaintech 7VNF4 Zenith	24 000
3	A7N8X-E Deluxe	20 000
4	MSI K8N Neo FSR	19 000
árbajnok	Abit NF7-S2	11 000

Intel alaplapon

1	MSI 875P Neo FISR	35 000
2	Asus P5P800	25 000
3	Abit IS7E-2	16 000
4	ECS P4S5A/DXL	13 000
árbajnok	Soltek SL-85DR3-CL	9 900

DVD-írók

1	MSI DR16-B2 16x Dual Layer	17 500
2	Asus DRW-1604P 16x	17 000
3	LG GSA-4163B 16x	15 000
4	Samsung TS-H552 16x	15 000
árbajnok	NEC ND 3520A 16x Dual Layer	13 000

VGA kártyák

1	Sapphire X850 XT Platinum	11 2000
2	Sapphire Radeon X800 XL	85 000
3	Club3D ATI Radeon X800 Pro	84 000
4	GeForce 6600 GT	50 000
árbajnok	Club3D GeForce 6600	33 000

Mennyire bírod a tavaszi fáradtságot?

1. Napsütéses reggelre ébredsz. Mi az első dolgod?

- A Müzlit reggelizem, tornázom egy kicsit, és tudom, hogy egy csodálatos nap vár rám.
- B Köszönetet rebegek az égieknek, hogy megteremtették a kávé.
- C A párnám alá rejtett kalapáccsal szétverem az órát, és visszacsukom remegő szempillám.

2. Délelőtt a suliban, vagy a munkahelyen ülve érzed, hogy nem aludtad ki magad. Mit teszel?

- A Tornázom kicsit, miközben Rubint Réka nevét ismétlgetem.
- B Gyűrött arccal morgok, miközben a kávé illatát keresem.
- C Nem járok el délelőtt otthonról, mert még alszom.

3. Az idő szép, és a haverok kirándulni indulnak délután. Te pedig...

- A Velük megyek, hiszen az élet minden perce értékes tapasztalás.
- B Inkább egy kávégyárba mennék látogatóba.
- C Kirúgom a haverokat a lakásból, mert még szundítanak kicsit.

4. A tanáraid, vagy a főnökeid nem elégedettek a napi teljesítményeddel, és ezt tudodra is adják. Hogyan reagálsz?

- A Udvariasan beszélek nekik a tavaszi fáradtságról, és beledok 110%-ot.
- B Finoman megkérdezem, hogy hol lehet 10 literes kávékészítéshez jutni.
- C A párnám alá rejtett kalapáccsal szétverem a telefont, amin hívtak, és visszacsukom remegő szempillám.

5. Eljött az este, hogyan vezeted le ezt a megterhelő napot?

- A Azt hiszem, elmegyek futni egy kicsit, vagy tanulok még holnapra.
- B Ellátogatok a kávéültetvényemre, hogy minden rendben van-e.
- C Ha már este van, miért ne szundíthatnék még kicsit?

PONTHATÁROK

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

Értékelés

5-8 Te vagy a társadalom hasznos kis fogaskereke, aki a természet törvényeire fittyet hányva mindig éber és munkára kész. Kicsit rémisztő, hogy ennyire pedálozol, itt lenne az ideje, hogy elfáradj, és becsületes ember módjára lustálkodj egy kicsit. Ha véletlenül a GamePro-ba jönnél dolgozni, biztos, hogy ki fogunk utálni innen. Már ha éppen ébren leszünk.

9-12 Nincs veled komolyabb gond, kár, hogy koffein-függő vagy, és ha elfogy a dugi kávé is otthonról, akkor dühöngő örüllté változol, aki leszaggatja a tapétát, megrágcsálja a páfrányt, és belerúg a postásba. Részt kellene venned egy elvonón, vagy csak szimplán kialudni magad, és nem tonnányi kávészemről álmodni. Rossz vége lesz ennek.

13-15 Brávó! Téged aztán levert a tavaszi fáradtság, erre nincs mentség. A tavasz általában ki is marad az életedből, eddig valószínűleg azt hitted, hogy évente csak három évszak változik. De minek is törjük itt magunkat az értékeléssel, hiszen úgysem olvasod el. Éppen alszol, és egy egész éves tavaszról álmodsz. Áh, mindegy is...

The Sims 2 konzolon?!

Scot Amos, a Maxis producere végre hivatalosan is kikotyogta, ami nyílt titok volt eddig is, hogy készülget a Sims 2 konzolos átírata (többek közt handheld konzolokra is). Akik már PC-n nyomják a játékot, még számíthatnak új dolgokra: az adaptációban az Egyetem kiegészítő mellett új karakterek és helyszínek is feltűnnek majd, ráadásul a játékmenet is ígér néhány „konzolos” fordulatot, de erről még nem árulkodnak a készítők. Azt viszont már most lehet tudni, hogy a PS2-es változat támogatni fogja az EyeToy kamerát, így akár saját magunkat is belerakhatjuk a Sim-ek világába, amely kétségtelenül üdítő újításnak ígérkezik. A Sims-rajongó konzolosok tehát idén sem maradnak tápanyag nélkül, már csak néhányat kell aludni. Néhány hónapot.



Genji

Megjelenés TBA

Yoshiki Okamoto, a Street Fighter 2, a Resident Evil és a Devil May Cry nevek egyik alkotója új fejlesztői stúdiót hozott létre és ennek örömeire remélhetőleg még idén meglep minket egy csodálatos, keleti hangulatú verekedős kalandjátékkal, amely leginkább A Hős, vagy a Tigris és sárkány című filmekhez hasonlítható. A Genji egy ismert legenda Japánban, a játék története ezt eleveníti majd fel, amelyben egy Benkei nevű harcos szerzetest kell majd győzelemre segítenünk a démoni erővel szemben. Oké, volt már ilyen a játéktörténelemben, de az előzetes képek alapján ez a meseszerű világ és csodálatos látvány azért fog újat hozni még, csak ki kell várni. Mi már várjuk, türelmesen. (Tárirára.)



Milyen lesz Sanyi következő hete?

Profi csillagászközből és jósközből verbuválódott csapatunk most közkívánatra kedvenc testőrünk, Sanyi következő hetét vizsgálta meg. Olyan érdekes dolgok derültek ki, amelyeket meg kell osztanunk veletek! Csak erős idegzetűeknek!

Munka/Iskola A következő heted elég nyugodt lesz. Mivel Yoda gonosz ikertestvére megfelelően kiképzett, egy tanult Jedi lovag nyugalmával tűröd az ellened irányuló támadásokat. Alig kell csak ütnöd, és azok is inkább a GamePro munkatársai lesznek, akik az Erő sötét oldalára akarnak csábítani. Tesztelésnél eltörsz majd egy telefont. Megint. Ne aggódj, senki sem mer majd rád szólni.

Magánélet A zord külső ellenére szíved aranyból van, gyakran könnyezel, ha a Szépség és a Szörnyeteg főcímdalát meghallod. Valahol, a világ másik felén, talán Rád is vár egy szép, és megfelelően kiképzett testőrlány, aki két nyakleves között majd karjaidba borul, és a füledbe súgja remegő hangon: „Lécci vigyázzá odébb, biztosítanám a terepet!”

Játék Szerdán rekordot döntesz az egy perc alatt kidobott emberek számát illetően. Eredményes nap lesz, elégedetten ropogtatod majd ujjaidat. Esetleg mások ujjait.

ASZPIK VÁLASZOK

(ASZPIK@GAMEPRO.HU)



Balázs

Szeva AszpiK papa! Először is a magazin jó, bár lehetne jobb is, de most nem ezért írtam. Azért írok, mert be fogom perelni a lapotokat és még a s**rt is kiperelem belőletek meg minden! A múltkor a középső oldalon megszurta az ujjamat a tűzőkapocs. A balesetin összevarták és bekötözték, de mivel jobb kezes vagyok, most nem tudok dolgozni és így nem lesz pénzem megvenni a következő GamePro-t sem! Csináljatok valamit!

AszpiK: Még szerencse, hogy időben táviratoztunk a Vöröskeresztnek, ne aggódj, már úton vannak a segélyszállítmányok. Sanyi különben teljesen maga alatt volt, hogy ez megtörténhetett, és mi is. A sajátunknak érezzük az ügyet. Sőt, Sanyi szeretne filmet készíteni az életről. Meg is adtuk az elérhetőséged, amit voltál szíves feltüntetni a borítékon. Pár nap múlva biztos felkeres majd, addig meg jobbulást!

Levi

Kedves GamePro szerkesztőség! A fiamnak rendszeresen járatom az Önök magazinját. Azt vettem észre, hogy az utóbbi időben Pisti egyre ingerültebb és sokszor nem csinálja meg a leckéjét. Sőt, már a szemetet sem viszi ki! Szerintem ez a sok erőszakos játék az oka! Gondoljatok a nagy felelősségre, ami a vállalatokon nyugszik! Miért nem lehet kevésbé erőszakos témájú játékokkal foglalkozni? Egy aggódó szülő.

AszpiK: Megértjük az aggodalmát, de a játékok nagy része véres és brutális. Sajnos egy ilyen csúnya világban élünk. De Pistinek javasoljuk, hogy olvasson kevésbé erőszakos újságokat is lefekvés előtt. A mi kedvencünk a Dörmögő Dömötör és a Buci Maci volt. (miért csak volt? – 42)

We Love Katamari

Megjelenés TBA



A tavalyi év egyik legkreatívabb játéka kétségtelenül a Katamari Damacy volt, amely az idei GDC-n külön díjat is nyert. Nem csoda tehát, hogy az alkotók belevágtak a folytatásba, amelyről már az első képek is megjelentek. A játék lényege marad az eredeti koncepció, vagyis adott egy Katamari, amely képes tárgyakat vonzani. Ezt a dolgot irányítva kell minél több tárgyat összeszednünk, hogy végül miénk legyen a legnagyobb Katamari az egész világon. Elsőre ez elég debilnek hangzik, de higgyétek el, menet közben még furább, de elég néhány perc ezzel a játékkal, és az ember azonnal függővé válik. Nem csoda tehát, hogy remegő kezekkel várjuk a folytatást, amely remélhetőleg ez év végén megjelenik, bár erről még nincsenek hivatalos adatok. Mi erősen mantrázzuk. We Love Katamari!



WTF?!



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

Kérem rendeljen, mielőtt rabolni tetszik!

Az amerikai Ann Arbor-ban épült Burger King étterembe egy rabló lépett be, és a bevétel átadására szólította fel a pénztárost. Az alkalmazott udvariasan közölte, hogy nem tudja kinyitni a kasszát, csak ha rendelnek valamit. Az álarcos férfi kicsit megszeppent, majd közölte, hogy akkor egy hagymakarikát szeretne. „Sajnos most délelőtt van, ilyenkor nem lehet hagymakarikát rendelni, csak reggeli menüket” - hangzott el a válasz. A rabló finoman remegni kezdett, majd elhagyta az éttermet. A pénztáros lett a hónap dolgozója. Persze csak szerintünk.

Bombával akart reklamálni

Egy 24 éves pennsylvaniai fiatalember izé, pénisznagyobbító műtétre iratkozott fel egy klinikán, ám amikor az orvosi beavatkozás után észrevette, hogy álmái nem valósultak meg (vagyis nem nőtt annyit a szerv, amennyit kellett volna) egy saját készítésű pokolgéppel akarta felrobbantani az operációt végző orvost. Blake Steidler egy csomagban adta fel a bombát, de aztán megijedt, és telefonon értesítette a rendőrséget tetteről, így még időben elkapták a gyilkos csomagot. A férfi most bíróság előtt áll – ráadásul továbbra is elégedetlen testi adottságaival.

A szupernagyj és a kerti törpe

A walesi Wadebridge-ben egy 69 éves asszony egyedül kapott el egy betörőt, aki éppen házának tetejéről lógva akart bemászni az egyik ablakon. Az idős asszony a kertben állt éppen, amikor észrevette a fekete ruhás férfit, és nem sokat gondolkodott: felkapott egy kerti törpét, és a tolvajhoz vágta, akit pont a fején talált el. A rabló a bokrok közé zuhant, és mire a rendőrök kiértek, a szupernagyj hatástalanítva adta át a férfit. Mi lesz itt, ha valaki nem adja át a helyét neki a buszon?

World Racing 2



Megjelenés TBA

Az autóverseny-szimulátorok képtelenek kimenni a divatból, és valljuk be, a komoly verseny egyre igényesebb produkciókat szül. Újra és újra érkeznek a trónkövetelők, a TDK Mediactive nevével fémjelzett produkció immár másodszor is beáll a sorba, hogy elnyerje tetszésünket. Az előzeteseket látva el kell ismerni, bizony bitang egy látványban lesz részünk (sokkal szebb és részletgazdagabb, mint az első rész esetében volt), de emellé az alkotók hatalmas autóválasztékot, számtalan pályát, küldetésalapú játékmenetet, tetszés szerint tuningolható szekereket és erős multiplayert ígérnek minden platformon. A pontos megjelenésről még semmi hír, de reménykedünk benne, hogy hamarosan részletesen is bemutatathatjuk az idei év egyik legígéretesebb autós játékát.



Idén jön a Doom film

Bár kicsit csúszott, és közben a komplett stáb átalakult, végül csak elkészült a Doom film a Universal Pictures gondozásában. A rajongóknak sajnos rossz hír, hogy a sztori nem a Marson fog játszódni, és a címen kívül nem sok köze lesz a játékok történetéhez. A főszereplő földi katonát Karl Urban, A Gyűrűk Ura Éómerje alakítja majd (eredetileg Rock durrantott volna a gonoszok alá), de sajnos nem a Pokol teremtményeivel kell szembenéznie, csupán egy vírus elszabadulása okozta élőhalott inváziót kell megállítania egy távoli bolygón. Hát úgy látszik a forgatókönyvírók, és Andrzej Bartkowiak rendező is sok Resident Evil-t nyomott az elmúlt időben. Ettől persze még a film lehet jó is, csak nem Doom-nak kellett volna elnevezni, mert a nagynevű FPS bizony más vizeken evez, mint ez a produkció. Azért elmegyünk, megnézzük, elvégre szeretjük a Nachos-t, meg a csípős Jalapeno paprikát... (Rohadékok! – Dr. Spock)



Mobil

Randevú a mobilunkkal

A dél-koreai SK Telecom mobiltelefon operátor egy igazán érdekes szolgáltatást vezetett be LG SD340-es mobiljához. Az előfizetőknek virtuális csevegőpartnert biztosít magányos napjaikon. Ehhez csupán a telefonunk kijelzőjén kell kiválasztani a megfelelő karaktert, majd máris rá lehet térni az intímabb csevegyre – persze csak szöveges formában. Állítólag a csevegő bot minden témára fel van készítve. Azért kíváncsiak vagyunk, hogy milyen tippet tud adni okostelefonunk csajozás témakörben.



Tiszta sci-fi az új Samsung mobil

A Samsung SCH-S350 névre hallgató új mobilcsoda egy teljesen egyedi szolgáltatással kedveskedik a leendő tulajdonosoknak. Egy gombnyomásra aktiválhatjuk a speciális alfahullám generátort, aminek hatására javulhat a szexuális teljesítő képességünk. Na jó, ha az nem is, de a gyártó állítása szerint arra is kihathat, hisz frissíti a memóriát, sőt, fokozza a koncentrációs képességet. Khm, de jól fog ez jönni lapleadáskor!



Onimusha Dawn of Dreams



Megjelenés 2006

A Jean Reno főszereplésével készült kiváló Onimusha 3: Demon Siege után (diszkréten feledkezzünk meg a csúnyán leszerepelt Onimusha: Blade Warriors-ról) végre kaptunk némi életjelet a sorozat következő epizódjáról. Az Onimusha: Dawn of Dreams 1598-ban játszódik majd és elődjéhez képest továbbfejlesztett játékményt és grafikát, illetve új típusú kamerakezelést ígér. Túl sok információ sajnos még nem áll rendelkezésre, de amint belebotlunk valamibe, azonnal megosztjuk Veletek. Kapkodni mindenesetre nem kell, a folytatás jövő év tavaszán érkezik Japánba, de remélhetőleg hozzánk is hamar eljut majd.

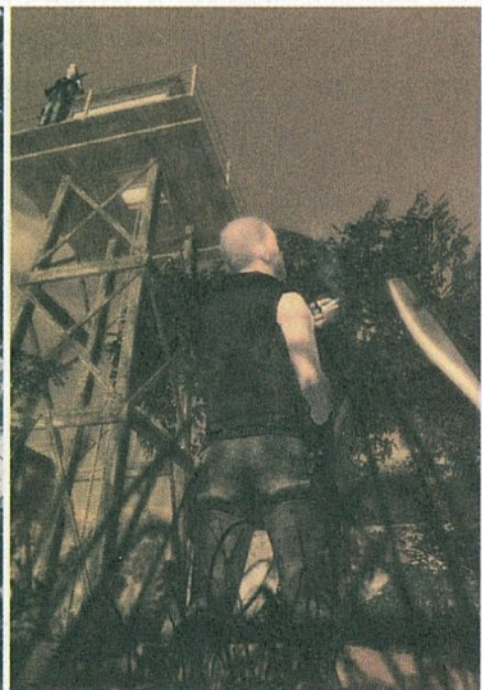
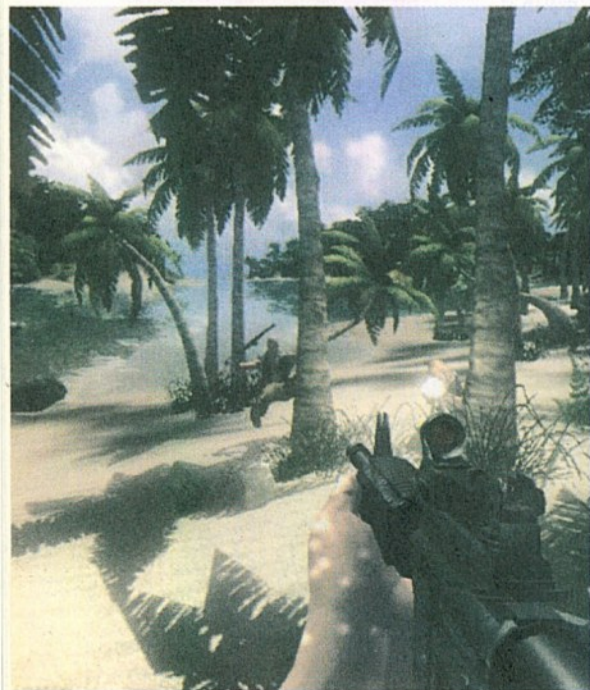


Far Cry Instincts



Megjelenés őszi

PC-n a tavalyi év egyik legjobb FPS-e volt a Far Cry, mely elsősorban gyönyörű grafikájával nyugtázta le mindenkit – ahhoz képest, hogy egy korábban ismeretlen, kis csapat készítette (CryTek), még az év végén megjelent Doom 3-mal és Half-Life 2-vel szemben is megállta a helyét. Ez már önmagában is dicséretre méltó, most pedig viszont végre a konzolosok sem maradnak ki a jóból. Tény, hogy a fiúk nagyon tudnak programozni, de azért komoly bátorságra vall, hogy bevállalták a PS2-verziót is – bízunk benne, hogy azon is kellőképp csini lesz a grafika. A konzolverzió ráadásul nem egyszerű port, hiszen többféle új tartalom is kerül a játékba. Ilyen például a számtalan dzsungelcsapda, melyekkel az őserdőben ránk vadászó zsoldosok próbálnak kiiktatni minket (próbálnak a csapdák felé terelni). A vicc viszont az, hogy mikor hősünk kitanulja a trükköt, ő maga is képes lesz különféle eszes csapdákat gyártani...



SUXXEZ

Bobby Brown, a mára már jogosan elfeledett rapper nemrégiben egymillió dollárt kért egy pletykamagazintól, mert azok interjút akartak vele készíteni kicsapongó életéről. Természetesen a beszélgetésre nem került sor, elvégre senkinek nem ér egymilliót egy lecsúszott sztár utolsó szava. Drágán a semmit, nem igaz?



RULEZ

Ismét aktív lesz a Morcheeba, a zenészek végre új énekesnőt is találtak a bandába, így nem kell félni attól, hogy feloszlik a zenekar. A csapat éppen most fejezte be új albumát, amelyen már az új hölgy, Daisy Martey énekel, az előzetes hírek szerint méltó módon elődjéhez. Hamarosan koncertek is indulnak, szóval nem kell aggódni.



NET ajánló

A játék legmagasabb tornya

9999.hu

Ilyen játékkal még nem találkoztunk, és már maga az ötlet is elég jópofa ahhoz, hogy foglalkozzon vele az ember. Adott egy virtuális toronyház, ahol SMS-ek segítségével foglalhatunk le lakásokat. Ha két játékos ugyanarra a szintre pályázik (egymástól függetlenül), akkor mindketten kiesnek, és az adott emeletre sem lehet már beköltözni. Úgy kell hát taktikázni, hogy az adott hét végére (amikor lezárul az aktuális játék) mi lakjunk a legközelebb a föld-szinthez. Elég nehéz vállalkozás, de ha sikerül, akkor befektetésünk megtérül, pénzjutalom formájában. Nagyon profi produkció, érdemes kipróbálni.



CS alapfokon

gprime.net/game.php/counterstrikelite

Aki még nem tartozik a professzionális Counter Strike játékosok közé, most remek lehetőséget kap arra, hogy egy kicsit gyakoroljon. A CS Light egy kellemes site, ahol egy célkeresztet irányítva lövöldözhetünk céltáblákra, túl sok értelme nincsen, de szórakoztató alkotás egy unalmas tavaszi délutánra. Négy pálya áll rendelkezésükre, és a céltáblák közt maga George W. Bush is feltűnik, sok pontot kapunk, ha leszedjük. Miért kell mindenbe a politika, csak ezt nem tudjuk megérteni!



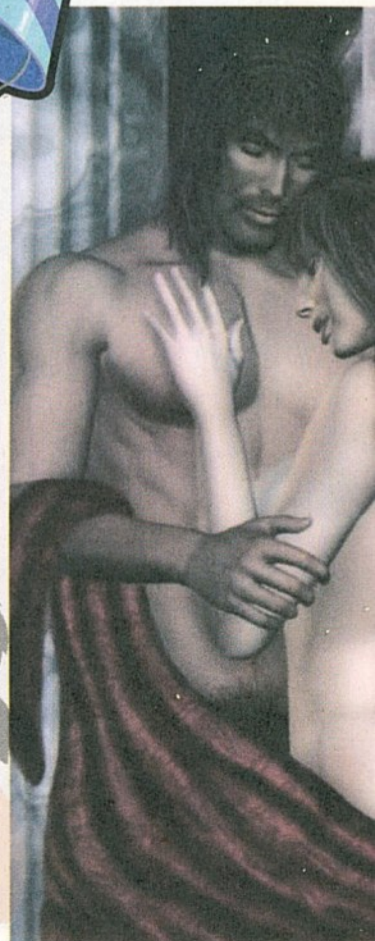
PROGRAMAJÁNLÓ

Apád-anyád oda menjen!

Most Te lehetsz az örömhír vivője, meséld el a szülőknek, hogy egy szuperkoncert erejéig újra összeáll a Bikini zenekar (az ő gyerekkorukban ez egy híres banda volt (az EN gyerekkoromban is, báker! – Dr. Spock)). Egy több mint háromórás monstre koncertre kerül sor május 14-én a Kisstadionban (1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3.) este hét óras kezdettel. Az előzenekar szerepében a Sid mutatja meg magát, aztán a szavakat furcsán formázó D. Nagy Lajos és feszülős bőmadrágos zenekara lép színpadra, hogy nosztalgiaiával töltsse el szívünket.

Te pedig ide gyere!

A Művészetek Palotája - Nemzeti Hangversenytermében (1095 Budapest, IX. kerület, Lágymányosi híd pesti hídfő) május 8-án, vasárnap olyan koncert szerveződik, amelyet vétek lenne kihagyni. Nicholas Dodd vezényletével a Budapest Film Orchestra Hangversenye kerül megrendezésre, ahol ismert filmzenék csendülnek fel nagyzenekari hangszerelésben, olyan címeikkel, mint a Csillagok háborúja, Az elvesztett frígláda fosztogatói, Harry Potter, Superman, A Keresztapa, Star Trek és A Gyűrűk ura. Mi ott leszünk, az biztos.



Hogyan szólítsd le... ezúttal Lara Croftot

- Vegyél fel karimás kalapot, csatolj ostort az oldaladra, és végezz régészeti tanulmányokat az egyetemen. Ha így ismerkedsz össze Larával, biztos, hogy beléd fog bolondulni.
- Az első randin ne emlegesd Egyiptomot, mert kellemetlen élményei fűződnek hozzá. Egyszer ráborult ott egy piramis, és azóta morcos lesz, ha erre gondol.
- Semmi esetre se vidd el múzeumba, mert kirámolja az egészet, hasonló a helyzet a temetőkkel is. Szakmai ártalom.
- Ha a lakásodon kötnétek ki, dugj el mindent, ami antik, vagy csillog. Csak így tudod elérni, hogy Lara tényleg rád figyeljen.
- Ha az ő kastélyába mennétek, akkor vigyázz hova lépsz. Minden tele van apró csapdákkal, lézeres érzékelőkkel és az inas is mindig ott csoszog a teával. Menj onnan, furcsa hely az.
- Ha a nászút szóba kerülne köztetek, vigyázz mire mondasz igent! Ha Croft kisasszony utazni megy, akkor az nem meghitt pihenés lesz, hanem harc az életedért. Meg valami antik szoborért.
- Ha filmekről beszélgettek, ne emlegesd neki Angelina Jolie-t. Nem szereti!

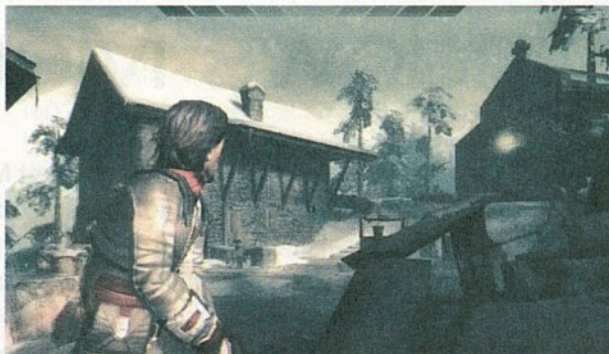


Diabolique License to Sin



Megjelenés még kiadó sincs

Ugye Ti is szeretnétek titkos ügynökök lenni? És mit szólnátok ahhoz, ha nem éppen James Bond bőrébe bújnatok, hanem egyenesen a Gonosz testőreként szállnatok ringbe? Kétségtelenül groteszk ilyen formában a falra festeni az Ördögöt, de a Metropolis Software-nél úgy gondolják, abból még nem lehet baj, ha egy akciódús TPS játékban a pokoli erők ügynökeként álmodjuk meg magunkat. Dolgunk persze akad bőven, mivel a mennyek seregei is mozgolódnak, eljön a végső harc a lelkekért. És hát a sötét oldal csábító (pénz, autók, csillogás, csajok), így Dark Eaville nevű hősünk most a gonosz oldalra áll, vele együtt mi is ebben a szerepben tetszelgünk. Ettől még a játék elég jó is lehet, ha egyáltalán lesz végre kiadó, aki bevállalja az erkölcsi kockázatot.



Sci-tech

Gének határozzák meg a hűséget?

Na ennyit a kicsapongó életről! Amerikai tudósok kimutatták, hogy a monogámiának genetikai okai lehetnek, legalábbis ezt a pockok esetében már sikerült bizonyítani. A prérípocok ugyanis konzervatív életmód szerint él, egész életre választja társát, és ha esetleg az egyik meghal, akkor özvegyként él tovább a másik, nem keres új partnert. Genetikai beavatkozással egyébként laboratóriumi egerek életvitelét is sikerült megváltoztatni, vagyis a legnagyobb nőcsábász egérből is papucs lett, ha megfelelően változtatták meg génállományát a prérípocok génjeivel keverve. Ebben csak az az ijesztő, ha egyszer a féltékeny feleségek pocok-oldattal itatják majd férjüket, nehogy idegen hajszálat találjanak azok kabátján. Kicsit rémisztő gondolat, de akár ez is bekövetkezhet, ha kiderül, hogy a hűség pusztán genetikai kérdés.

Válasszunk fegyvernemet!

PS2 Nano Pad

PS2 kiegészítő ajánlatunk

Ha mi is szeretnénk hódolni a mostanság egyre divatosabb konzol moddingolásnak, vagy egyszerűen csak egy extrémebb kontrollerre vágyunk, akkor ezt a cuccot szerezzük be. A fogása egyébként nagyon jó, gumirozott csúszásgátlók segítenek, hogy az izzasztóbb helyzetekben se dobjuk el a kontrollert. Ha Ferrari-rajongó vagy, még egy okkal több, hogy megvedd!

www.sevenm.hu

Ára: 3500 Ft



Cyber Pad 2 Controller

Xbox finomság

Ha már PS2-es kontrollert is bemutatunk, akkor nem szeretnénk adósuk maradni az Xbox tulajoknak sem. Az Intec egyik gyöngyszemét, a Cyber Pad 2-est szeretnénk ajánlani nektek. Kialakítása hasonló a gyári kontrolleréhez, ám sok apró kényelmi funkcióban eltér attól. Egy biztos, az ezüst dizájn nagyon odaver!

www.inteclink.com

Ára: 6000 Ft



WoW Gaming Keyboard

PC-s érdekesség

A következő PC-s hardvert a World of Warcraft vagy valami hasonló nevezetű MMORPG-hez fejlesztették ki. A kialakításának köszönhetően nem kell a hagyományos billentyűzeten megszokott konfigurációba kezdeni, itt minden egyes funkcióknak megvan a maga jól kitalált helye. Másik pozitívuma, hogy erről a billentyűzetről végre lefelejtették a Windows gombot is!

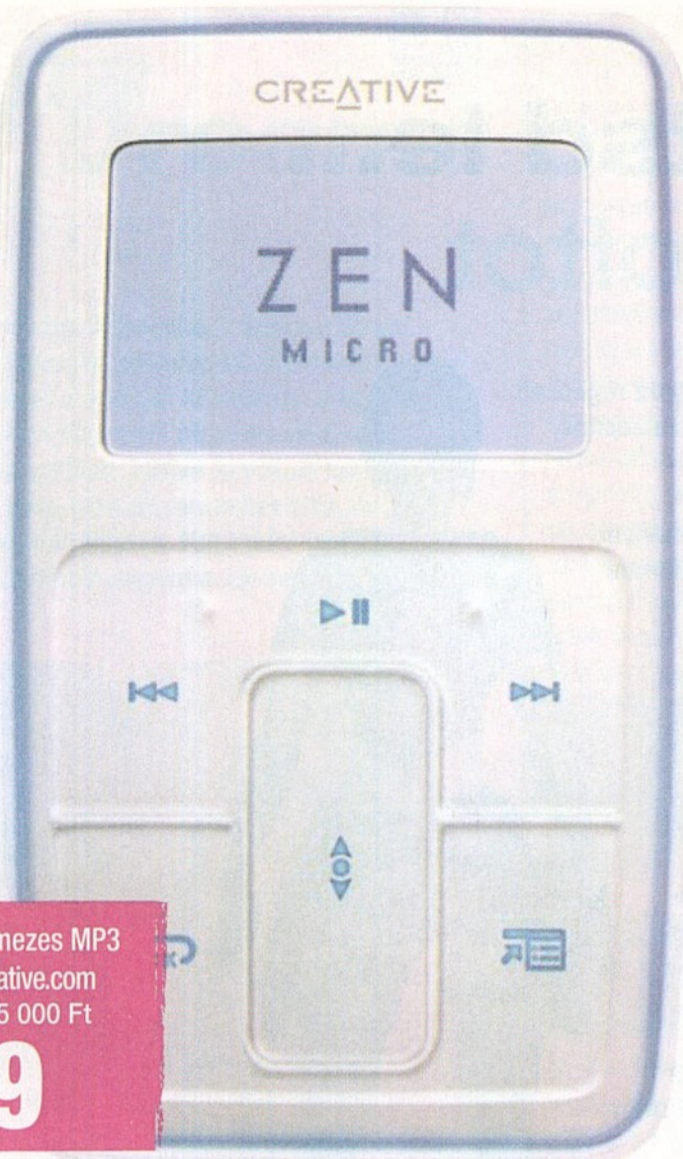
www.zboard.com

Ára: 5000 Ft



CREATIVE ZEN MICRO

Az egyik hozzám legközelebb álló lejátszót, a Creative Zen Micro-t mindenkinek csak ajánlhatom. Nem mondom, hogy ez a csúcs merevlemez MP3 lejátszó a piacon, de minőségben és használhatóságban kétségkívül rendesen elkeni a konkurens száját. Persze legnagyobb ellenfele az iPod, mely körülbelül hasonló jó tulajdonságokkal rendelkezik, talán csak kapacitásában múlja felül. A készülék közepén egy kis simogatás-érzékelő tapipad található, ezzel mászkálhatunk a menüben. Az 5 GB-os merevlemez ugyan nem a legnagyobb, de kétségkívül elég ahhoz, hogy akár több napra elegendő zenét vigyünk magunkkal. Akinek 2500 szám nem elég, az gondolja csak át újra, nem benne van-e a hiba.



Merevlemez MP3
www.creative.com
Ár: kb. 45 000 Ft

9

FREEDOM KEEPSAFE

Kérem szépen, most egy olyan csodát mutatunk be, amely tényleg übereli még a Cavintont is. Ha netalán elfelejtünk, hogy hova tettük le zenelejátszónkat, akkor nem kell pánikba esni és automatikusan tárcsázni a 911-et, ugyanis a Freedom Keepsafe megtalálja nekünk kedvencünket. Ez a szett egy mini vevőből és a kutyüre rögzíthető még parányibb adóból áll. Ha tehát elhagynánk MP3 lejátszónkat, netalántán valaki véletlenül kölcsönbe venné azt, akkor nincs más dolgunk, mint bekapcsolni a kulcs tartón is hordható adót. Az Alien filmekből ismert pitttyegéssel pedig pontosan meghatározható, hogy merre lapul a kicsike.



Mini nyomkövető
www.thinkgeek.com
Ár: kb. 10 000 Ft

8

MP3 KÖRKÉP



Sziaztok! Sok szeretettel köszöntök mindenkit, aki ide tévedt, a tavaszi GamePro legfrissebb kiadásában! Gondolom, észrevettétek, hogy a Hi-Tech rovat alaposan megváltozott. Mostantól minden számban egy adott témát fogunk boncolgatni. Legelső témánk az MP3 és az azzal kapcsolatos kutyúk és tudnivalók. Természetesen a többi cikktípus sem tűnt el, csak egy kicsit átalakult és más helyre került. Emellett persze ismét új rovatot köszönthettek, melyben praktikus vásárlási tanácsokkal, hardver ajánlással örvendeztetlek meg titeket. Kellemes szórakozást a megújult Hi-Tech rovathoz!

Szoftver

MP3 készítés egyszerűen Akcióban a Windows Media Player 10

Már végigtárgyaltuk az MP3-hoz kapcsolódó hardvereket, most nézzük, hogyan lehet pillanatok alatt MP3 fájlokat készíteni kedvenc albumainkból. Persze, mondanom sem kell, hogy a GamePro magazin elhatárolódik az illegális zenetömörítő kisiparosoktól, mi a meglévő eredeti albumaink biztonsági és helytakarékos másolásáról beszélünk. De hát kinek ne lenne meg a Michael Jackson összes vagy a Balázs Pali Best of eredetiben?! Persze a hőskorban kellett különféle grabber programok, meg konverterek, hogy még izgalmasabb legyen az életünk. Manapság már egyszerűen, egyetlen gombnyomásra átkonvertálhatjuk CD-inket. Ebben a Windows Media Player 10 lesz a segítségünkre, melyet mindenki ingyenesen letölthet. Először is helyezzük be a CD-t, majd kattintsunk a bemásolás fülre. Itt egyszerűen csak ki kell jelölni a számunkra érdekes számokat a CD-ről. Persze az egész művelet előtt célszerű a beállításokban a kimeneti fájlformátumot MP3-ra állítani és kiválasztani a tömörítést is. Alapból a 128Kb/s-os beállítást érdemes választani, így szinte már majdnem teljesen közel alig CD-t megközelítő minőségben élvezhetjük majd a zeneszámokat (én azért a 192 kbit/s alatt nem nagyon javasolom, hogy a minőség oltárán se kelljen annyit áldozni – Dr. Spock). Elvileg körülbelül 60 MB-ra lehet zsugorítani a CD teljes tartalmát. Ha tökéletes minőséget szeretnénk, akkor elengedhetetlen a 192Kb/s. Ebben az esetben már 90 MB-ra fog nőni az egész. Ennél nagyobb bitrátát nincs értelme beállítani, mert még Dr. Spock intergalaktikus fülei sem vennék észre a minőségjavulást (nahát, tovább olvasok, és miket nem ír ez az Aszpik... - Dr. Spock).



CREATIVE I-TRIGUE 3400

Ha már van egy nagyon jó MP3 lejátszónk, akkor ne elégedjünk meg a szimpla füles nyújtotta élvezettel. Persze a cikis, karácsonyfákat is megszegező csilivili hifitornyokat nagy ívben kerüljük el. Helyette inkább szerezzünk be egy klassz hangfalrendszert, amivel otthon is kivíthatjuk a szomszédok félelemmel vegyes tiszteletét. A I-Trigue 3400-as egy remek 2.1-es zúzógép, mely két peremhangszóróból és egy tekintélyt parancsoló mélyládából áll. A hangzás

egyenesen pazar, a mélyhangok pedig tuti lekasztják a képeket a falról. Másik nagy előnye, hogy nem kell vagyontokat fizetnünk érte és PC-hez is használható.

2.1 hangfalrendszer
www.creative.com
Ár: kb. 18 000 Ft

8.5



CREATIVE CB2530

Ha már a zenei kütyüknél és kiegészítőknél tartunk, akkor nem mehetünk el szó nélkül a fülhallgatók mellett. Persze a kínálat itt is elég széles, rajtunk múlik, hogy melyik típust preferáljuk. Mivel az MP3 lejátszók mellé alpból mellékelnek egy utazásra szánt fül dugaszt, célszerű egy komolyabbat is beszerezni otthonra. A CB2530-os zsinórjában tuti nem fogunk hasra esni, szabadon mászkálhatunk a lakásban anélkül, hogy a lejátszóhoz lennének szögezve. A Bluetooth vezeték nélküli kapcsolatnak hála az adó egységet bármilyen audio forrásra rácsatlakoztathatjuk, így PC-nél, TV-nél, sőt konzoloknál is jó szolgálatot tehet.

Bluetooth fülhallgató
www.creative.com
Ár: kb. 17 000 Ft

8



PLUS DECK

Ez a kiegészítő a PC-s felhasználóknak fog nagy örömet szerezni, no és a faternak, aki féltve őrzi az Elvis-kazettagyűjteményét a vitrinben. A hagyományos szalagos kazettákon lévő számainkat egyszerűen és gyorsan átkonvertálhatjuk MP3-ba. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy az ily módon rögzített számok minősége khm... hát szóval, hogy némi kívánnivalót maga után. Szerencsére ma már léteznek különféle zajszűrési eljárások is amivel javíthatunk a zenék minőségén. Igazi zenerajongóknak ez egy kincs!

Magnókazetta rögzítő
www.thinkgeek.com
Ár: kb. 30 000 Ft

8



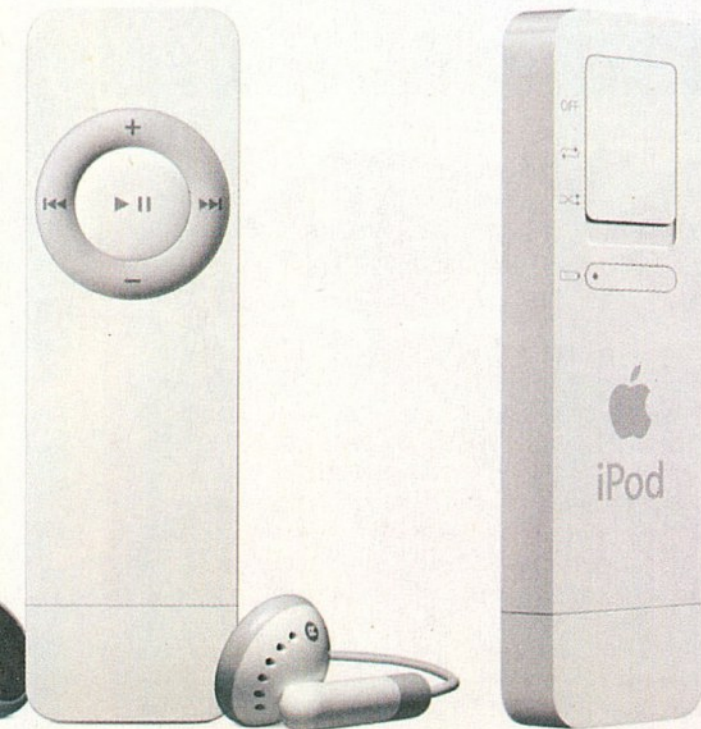
IPOD SHUFFLE

Azoknak, aki nem szeretnék vagyontokat költeni a zenehallgatásra, az iPod mini lejátszóját ajánljuk. A rágógumi méretű kis lejátszó a rövidebb utazásokra bőven elegendő, hisz 512 MB-os kiserelésére is több tucat CD-t préselhetünk fel. Maximalisták választhatják az 1 GB-os modellt is. Persze a méreten kívül van némi hátránya a merevlemezes nagytestvérel szemben. Mivel nincs rajta kijelző, ezért komolyabb programozási műveletekre ne számítsunk. Helyette manuálisan állíthatjuk a lejátszási módokat. A zenék feltöltése viszont pofonegyszerű, még a számítógép analfabéták is könnyedén rámásolhatják a számokat.

Másik nagy előnye, hogy USB memóriakártyaként is használhatjuk, hazavihetjük rajta a letöltött po... szóval mindent hazavihetünk rajta.

USB-s MP3 lejátszó
www.ipod.com
Ár: kb. 24 000 Ft

9



A leggázabb kütyü

Az igazi zenerajongók trikóban, egy kazettás magnóval a vállukon tolják a muzsikát. Mi azért ennél valamivel konzolidáltabb zenehallgatást ajánlunk, melyet akár a suliba menet is alkalmazhatunk. A Sonic Boom Bag egy feltuningolt hátitáska, mely megszépítheti a kora reggeli utazást. A tatyó be van kábeleztve, csupán az MP3 lejátszónkat kell rákötnünk. A művelet összesen négy jófajta ceruzaelemet igényel, erről fognak ugyanis megszólalni a beépített hangszórók és a mini mélynyomó. Buszon, metrón és egyéb helyeken ideális a tömeg szórakoztatására.

Zenetáska
www.thinkgeek.com
Ár: kb. 15 000 Ft

8.5



SI-LINK FM TRANSMITTER

Akik már megunták a folyton ismétlődő MP3-számok hallgatását, de nincs rádióvevő a lejátszójukon, azok számára épp kapóra fog jönni ez a kis kütyü. Egyszerűen csatlakoztassuk a kézi készülékhez az audio bemenet segítségével és máris élvezhetjük a különféle rádióadások változatos műsorát. Szépséghibája a dolognak, hogy kütyüink száma kétszer annyira gyarapszik, mérete és súlya megnő, kétszer annyi elemet kell venni és a plusz kiadásból egyébként már egy normálisabb MP3 lejátszó is kijönne. Szóval, ez ám a nyerő választás!

külső rádió vevő
www.thinkgeek.com
Ár: kb. 10 000 Ft

7.5



A legtutibb fogyási

Bizony, bizony. Ennek a jelenségnek a létezését klinikai tesztek is igazolták. Leggyakoribb tünetei a levertség, rosszkedvűség, és az, hogy a felhalmozott pizzás dobozoktól már alig látjuk a monitort. Lássuk, hogyan kezeljük a problémás helyzetet!



1. TIPP

A tavaszi frissítő gyakorlatokat kezdjük a karakterünkkel, megóvva magunkat a székből való felállás sokkjától. Első gyakorlat egyszerű, álljunk jobb lábba, jobb kezünkben pedig tartsunk egy aktatáskát, tele a Windows mesés világa című 600 oldalas folytatásos regénnyel.

Mínusz 100 kalória



2. TIPP

Ez már picit nehezebb gyakorlat. Vegyük fel a sas-tigris-jegyellenőr támadási pozitúrát, majd a végtagjainkat csavarjuk ellentétes irányba. Próbáljuk meg így fél fél lábbal körülugrálni az udvart, ügyelve a szétszórt kutyapiszokra. A profibbakközben fejük búbján eldobolhatják a Himnuszt is.

Mínusz 200 kalória

From Russia With Love

Megjelenés ősz



Korábban már hírt lelkendeztünk a következő James Bond-játékról, melyben az ifjú Sean Connery főszereplésével készült „Oroszországból szeretettel” című filmbe csöppenhetünk – most azonban megérkeztek az első képek is. A játék nagyjából követi a film sztoriját (még hozzá a teljes összhatás érdekében Sean Connery szinkronhangjával) így részt vehetünk a legendás hajós üldözésben és az Orient expresszen zajló nagy bunyóban is, de a készítőik afféle „rendezői változatként” tekintenek az alapanyagra, így nem voltak restek kibővíteni néhány plusz akciórészsel és Q-kütyüvel. Ami például az egyik képen látható jetpacket illeti, szinte biztosra mernénk fogadni, hogy nemigen volt a filmben, de emellett még valami Q-coptert is beüzemelhetünk majd...



Sci-tech

Agyunk primitív része segít a tanulásban?

Ki hitte volna, hogy a jó tanuláshoz nem árt egy kis primitívség? Earl K. Miller kutató, és a Massachusetts Institute of Technology munkatársai szerint ugyanis a fejlettebb agyi részek tanulási folyamataihoz mindenképpen szükséges a primitívebb régiók közreműködése. A kutatók majmokat vizsgálva jöttek rá arra, hogy új szabályok elsajátítása esetén az állatoknál az egyszerűbb, bazális ganglionréteg (az agy primitív része) sokkal hamarabb és gyorsabban tanult, mint a fejlettebb kérgi rész. Ezt eddig pont fordítva hitte az ember, ezért most a kutatók alapjában változtathatják meg a tanulási folyamatokról kialakult képet. Persze hülyének lenni továbbra sem lesz divat, nekünk pedig továbbra sincs semmi esélyünk.



A GamePro erkölcsi bizottsága mindig tudta, hogy a háború igazi pokol. A Call of Duty című játékról azonban nem feltételeztük volna, hogy minden eddigi szintet átlépve mutatja meg nekünk ezeket a borzalmakat. Cas nevű olvasónk azonban felnyitotta szemünk, és ezt a képet küldte be hozzánk. Nem jutottunk szóhoz! Jól látható, hogy az unatkozó katona tisztességes harc helyett, inkább egy alvó tehénre nehézkedik, nemzés, valamint kéj céljából. Ez a felháborító felvétel végleg meggyőzött minket arról, hogy a világháborús FPS-ek sem jobbák a többinél, minden játékban ott a bújtatott pornográfia, ráadásul az állatok bevonása minden eddiginél undorítóbb ötlet. Szégyen! De mi nem adjuk fel, jövő héten folytatjuk erkölcsös munkánkat, lerántjuk a leplet a betegesen erkölcsstelen játékvilág érzéki titkairól. Addig is maradjanak velünk!

módszerek



3. TIPP

Ezt már csak haladó jóga mesterek próbálják ki! Átmenetileg mozgáskorlátozottak kell álcáznunk magunkat, és így kell futkorásznunk, fejünket hülyén oldalra csavarva, bal kézzel integetve. Gondoljunk arra, ez a mutatvány remekül jöhet még nehéz napokon :)

Mínusz 300 kalória



4. TIPP

Csakis erős idegzetű, sokat látott játékosoknak ajánljuk a kecses pillangó libbenés gyakorlatot. A kopasz, ám mégis elbűvölő ártatlansággal piruettező karakter kedvező hatással van a jókedvre. Ismételjük meg a gyakorlatot csukott szemmel, borostásan is.

Mínusz 500 kalória

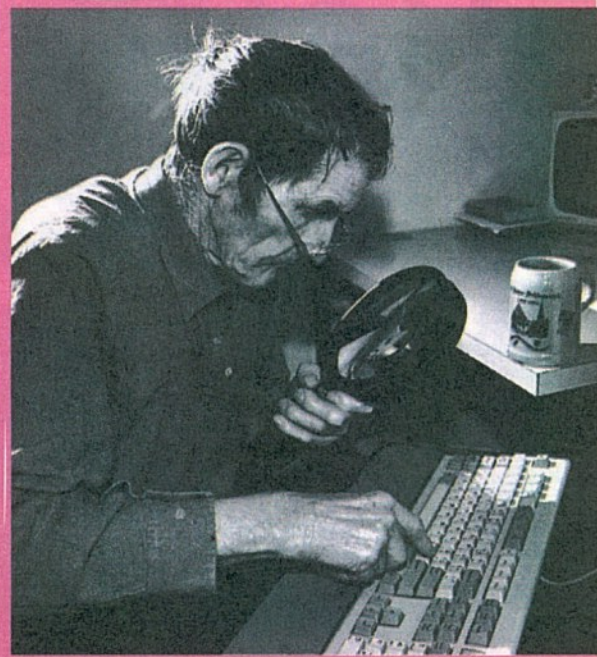
Arc the Lad End of Darkness



Megjelenés június

Közel tíz évvel azután, hogy az első Arc the Lad játék megjelent a sötét PlayStation-re Japánban, a Namco bejelentette, hogy június elején érkezik az Arc the Lad: End of Darkness újgenerációs formába öntve. Persze a szerepjáték elemek maradnak a régiak, pusztán egy elég jelentős online támogatással és komoly (tényleg nagyon komoly) grafikával lesz megdobja a cucc. Az új rész hőse Edda lesz (szerencsére nem a hazai rocktörténelmet kell újírniunk a dalos kedvű Patakival) (jobb ez így

mindenkinek – 42), aki az emberi faj megmentésén munkálkodik könyökből. Real-time küzdelmek, újragondolt karakterfejlesztés, hosszabb játékmenet- ezt ígérik az alkotók, mi meg ajánljuk, hogy be is tartsák, mert akkor megint jó hetünk lesz itt bent.



Matula bácsi megmondja a frankót

Hardveres problémák, tanácsok, válaszok

Feri

Kérem segítsen! Feri vagyok, egy két-ségbeesett, ECDL- vizsgával rendelkező, haladó Windows felhasználó! Örömmel olvastam az előző számban a hasznos tanácsait, talán nekem is tud segíteni. Azért írok, mert szerintem a gépemen vírusok vannak.

No, ídes fiam, nyugodjál elfele, tavaszkor természetes a vírusok és különféle spóragombák elszaporijása. Fogjad mögfele a permetező készüléket, oszt óvatosan ám, de harmatozd bé vele a területet.

Béla

Üdvözltem, Matula bácsi. Nem akarok tiszteletlen lenni, de elfelejtett válaszolni az előző levelre! Az volt a kérdésem, hogy hogyan particionáljam a 120 GB-os merevlemezem. Slave vagy master a jobb?

Az asszony is mindig ezzel zargatott. Amíg el nem felejtettem kapálás közben, hogy mögöttem áll. Az isten nyugosztalja a drágámat. Szóval nem felejték el én semmit. Mirül is vót szó? Lássuk csak, lássuk. A tavaszi kerti munkákat most kell kezdeni megfele. Nem vagy elkísve, de fogjad a kapát meg a meccióllót és irány a kert, de izibe. Ptűj.

Jocó

Sziasztok srácok! A CD-olvasóm nem akarja beolvasni a DVD-mellékleteteket! Mit csináljak?

Több tiszteletet fiatalembör, én már akkor itt vótam, mikor még a gémbóy advencen az oroszok túrtik a fejüket. De végül is az amcsik nyúlták le a terveket, vagy kik. No, de szóval hallgassál megfele. Vattát, de gyorsan előfele szedni és tiszta alkohollal vagy fütyülős házi barackkal tisztíjjad megfele a piszkos fejet. Úgy ám, de óvatosan, mert máskülönben elveszíjed a garanciálist (A déhévédmeheléhéklehetünk??!! –Dr. Spock)!

pici HÍRZ

Felbukkant az első életjel a Call of Duty konzolos folytatásáról: a *Finest Hour* után a második rész címe *Call of Duty: The Big Red One* lesz, de hogy ez a Nagy és Vörös mi lehet, sejtésünk sincs. (Talán a szovjet hadsereg?) Ezzel egy időben készülget a PC-s *Call of Duty 2* is, de a két játéknak ezúttal sem lesz sok köze egymáshoz.

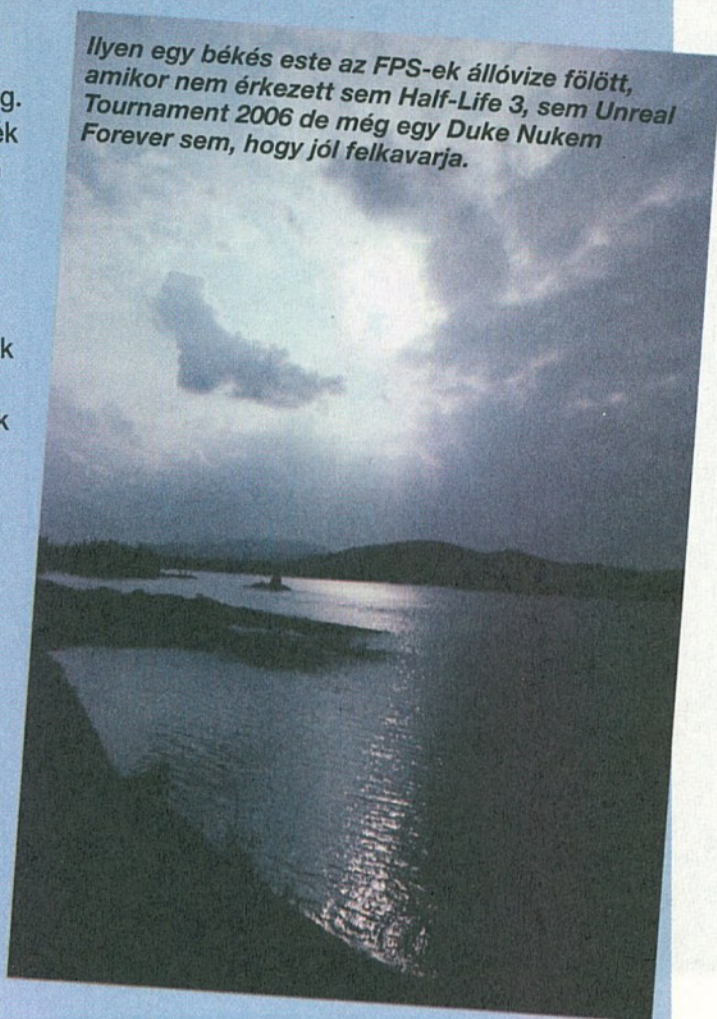
Amerikában május közepén már megkezdődik az Xbox 360 kampánya az MTV zenecsatornán, ahol kedvenc hobbitkánk, Elijah „Frodó” Wood fogja reklámozni a Microsoft új konzolját. Aki látta a *Lord of the Rings: The Return of the King* című játék „így készült” videóit, az tanúsíthatja, hogy a srác már korábban is komoly Xbox-fanatikus volt...

A Disney filmstúdió MMO-játék indítását tervezi a *Karib-tenger kalózái* című film világa alapján. Bár készült már játék hasonló címmel, a filmhez nem sok köze volt – ez az MMO viszont igyekszik majd megragadni a kalózos-kincses-csontvázas filmet. Mivel már készül a film folytatása, valószínűleg azzal egy időben érkezik a játék is.

A FPS-ek állóvize

A GamePro mindig is tudta, hogy az FPS-ek állóvize bizony nem fikció, hanem valós jelenség. Több újságban olvashattuk már, hogy „ez a játék végre felkavarta az FPS-ek állóvizét”. Nos, nem pusztán kecses szóképről van szó, ugyanis fotóriporterünk a mellékelt képes bizonyítékkal mutatta be nekünk, hogy az FPS-ek állóvize bizony létező természeti jelenség. A világon csak néhány ilyen tó létezik, nemzetközi szervek gondoskodnak védelmükről. A tavak közelébe csak és kizárólag játékfejlesztők mehetnek, akik gondos mozdulatokkal, és megfelelő szakértelemmel kavarnak fel az FPS-ek állóvizét új játékok segítségével. Ebből tehát az is kiderül, hogy az FPS-ek természetbarát alkotások, amelyek csak és kizárólag azért durvák, hogy kellően fel lehessen kavarni velük az ilyen vizeket. Ezért hát minden olyan cenzort tisztelttel megkérnénk, akik szerint az ilyen játékok durvák, hogy gondoljanak bolygónk védelmére, és ne szapulják tovább a *Doom III*-at, az *Area 51*-et, vagy az *Unreal*-t, mert bizony ezek a produkciók közös jövőnket szolgálják. Őrizzük meg együtt az FPS-ek állóvizet, amelyeket néha bizony fel kell kavarni.

Ilyen egy békés este az FPS-ek állóvize fölött, amikor nem érkezett sem Half-Life 3, sem Unreal Tournament 2006 de még egy Duke Nukem Forever sem, hogy jól felkavarja.



Ez a elkeseredett fejlesztő megpróbálja felkavarni az FPS-ek állóvizét, de hát ez egy hülyeség. Elvégre mi köze a kenunak az FPS-ekhez? Nevetséges.



NCAA Football 2006

Megjelenés őszi



A jó amerikai focit sem lehet elég korán kezdeni. Az *NCAA Football 2006* a egyetemi évek fociéletét hozza el nekünk a konzolokra, ahol lelkes fiatal csapatok csapnak össze, sokkal keményebben, mint a profi ligában valaha is (mert ugyebár ott túl drága már egy játékos elvesztése). A foci marad a régi, a grafika egyre szebb lesz, de esetünkben külön érdekesség, hogy ebben a részben már külön játékos profilt hozhatunk létre, amely megőrzi meccseink statisztikáit, és ha igazolunk az NFL-be, akkor a nagytestvér *Madden*

NFL 2006 játékban az itt elmentett karakterünket is továbbvihetjük. Így kell eladni két játékot is évente! Ügyes! <elismerő csettintés, finom vállveregetés>



Mobil

12 év börtönt és 1000 korbácsütés is kaphatunk

Kezdetünk örülni, hogy itthon még nem tervezik átvenni az új szaúd-arábiai törvénytervezetet. Az új törvény szerint ugyanis a kamerás készülékekkel titokban fényképező, illetve alulöltözött hölgyek képeit küldözgető mobilosok a jövőben akár 12 év börtönt is kaphatnak. Sőt, ha a bíró úgy találja, e mellett még 1000 korbácsütést is rámeztethet a csintalankodó mobiltulajra. Javaslom, mindenki alaposan gondolja meg, nyáron hova megy nyaralni!



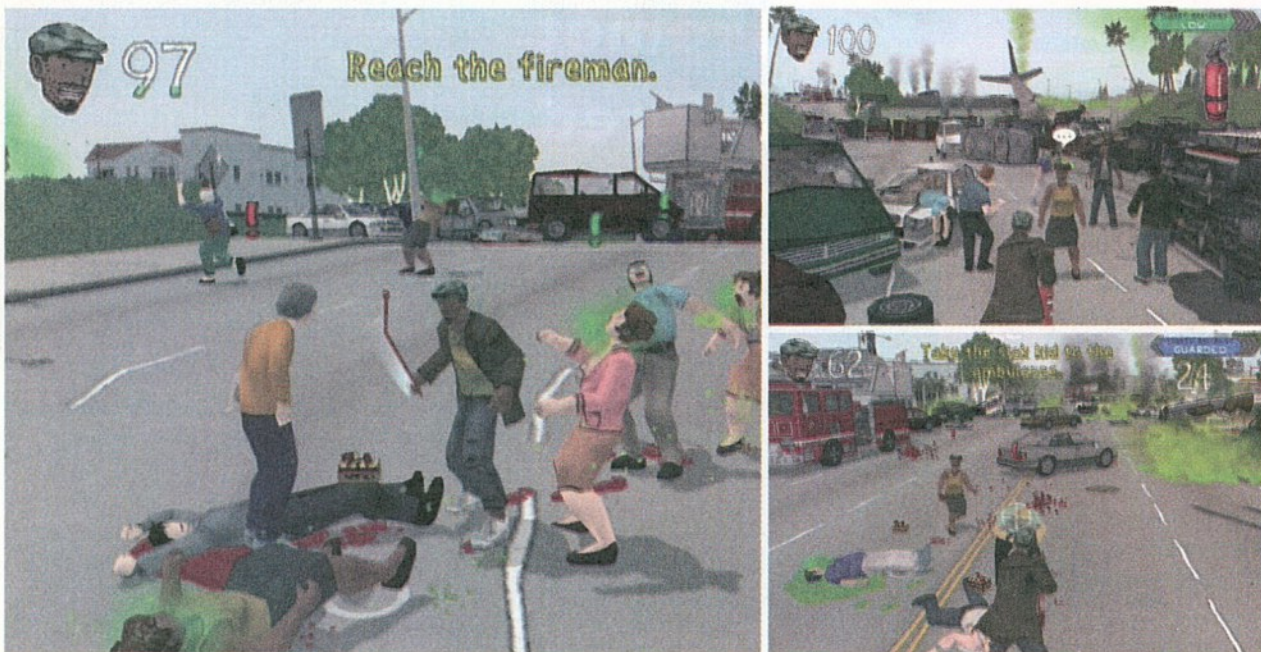
Bad Day L. A.

Megjelenés TBA



Ez most vicc, vagy komoly? Mert viccnek kicsit durva. Nos, a Bad Day L. A. a tipikus „viccnek kicsit durva” kategóriában indul a kedves játékosok meghódítására. A képek első látásra a Tesz-Vesz Város kicsit túlbrutalizált paródiájának tűnnek, állatok nélkül – talán van, akinek árulkodik a fő designer, bizonyos American McGee neve, tőle már láthattunk néhány hasonlóan elborult alkotást. A játék hőse egy homeless figura, aki azután került az

utcára, hogy hollywood-i ügynök-karrierje véget ért. Most azonban neki kell megmentenie Los Angeles, melyet ufók, zombik, terroristák támadnak meg, szökőárok és földrengések sújtanak – mindössze egyetlen nap alatt. A Bad Day L. A. minden idők legvéresebb játékeként kíván történelmet írni, de remélhetőleg egy fiatal sem gőzöl majd be tőle, és talán még az idősebbek is megértik, hogy vicc az egész. (Bár viccnek kicsit durva.)



VÁGOD?

- ✗ Tudtad-e, hogy Benyovszky Móricnak több tudományos jelentőségű felfedezése is volt? A magyar arisztokrata a 18. században hosszú és bravúros utazása nyomán eljutott Madagaszkár szigetére is, ahol többször is királlyá kiáltotta ki magát.
- ✗ „Tudtad-e, két tükör összetekint kikutatni a titkod? Tudtad-e, hogy valahol két tükör összehajol?” Tudtad-e, hogy ez a dalszöveg a Sziámi Két tükör című számából származik?
- ✗ Tudtad-e, hogy a világtörténelem leghosszabb műsormegszakítását a BBC követte el. Egy Miki egér rajzfilmet szakítottak félbe azzal a hírral, hogy kitört a második világháború. 6 év múlva aztán akkurátusan folytatták a félbeszakadt rajzfilmet, pontosan attól a ponttól, ahol abbahagyták.
- ✗ Tudtad-e, hogy ha 8 évig, 7 hónapig és 6 napig ordítanál, elég energiát termelnél, hogy felmelegíts egy csésze kávé? Persze csak az kiabál, aki fél.
- ✗ Tudtad-e, hogy ha a fejedet a falhoz vered, 150 kalóriát égetsz el?
- ✗ Tudtad-e, hogy 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 KRÉTA kérdése:

Az előző számban feltett kérdésünkre (mikor vezették be az SMS – short message service – szolgáltatást) a helyes választ: 1995.

Milyen mélyre merészkedtek barlangászok a Föld gyomra felé?

- A – 1000 méter
- B – 2000 méter
- C – 3000 méter

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 küldd a választ, a helyes válasz betűjelét, nevedet, címedet és születési évedet. 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.

Adataimmal 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 kezeltetni. Adataim törlését 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

Sci-tech

Előnyös építési telek

a Holdon

A Nature magazin értesülései szerint tudósok bejelentették, hogy olyan helyet találtak a Holdon, ahol folyamatos a napsütés, és jó eséllyel vízjeget rejtő becsapódási kráter is található ezen a területen. Mindez azt jelenti a csillagászok szerint, hogy hamarosan (akár 10 éven belül) egy Hold-bázist lehetne létrehozni ezen a helyen, hiszen a napfény jó energiaforrás lenne, és a jeges kráter a vízellátást is biztosítaná. A Johns Hopkins University munkatársainak felfedezését eddig még nem erősítették meg, de Bush amerikai elnök nemrégiben azt nyilatkozta, hogy a jövőben szándékozik egy úrbázist létrehozni a Holdon, ahonnan a Marsra, vagy más bolygókra is lehetne expedíciókat indítani.

Szigorua

Hogy legyen
végre egy igazán
jó nyarad!

Nyári táborok
Júliusban és
Augusztusban
12 napos turnusok

Kecskemét
Káptalanfüred
Fekete-erdő (Németország)

Válassz:
Nyelvek
Számítástechnika
Színészet
Lovaglás
Média
Képzőművészet
Külföld

Infó: (1) 275-75-76

www.szigoruantabor.hu

Keressd a **GAMEPRO** játékot a Kréta honlapján!



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. Proton

- 1 Jade Empire (Xbox)
- 2 World of Warcraft (PC)
- 3 Grand Turismo 4 (PS2)
- 4 Area 51 (Xbox)
- 5 Doom 3: RoE (PC)

Dr. Spock

- 1 Unreal Champ.2 (Xbox)
- 2 Mario Party 6 (GC)
- 3 Doom 3 (Xbox)
- 4 Metroid Prime (GC)
- 5 Katamary Damacy (PS2)

42

- 1 World of Warcraft (PC)
- 2 God of War (PS2)
- 3 Doom 3: RoE (PC)
- 4 Prince of Persia: WW (PC)
- 5 Lego Star Wars (PC)

Mire várunk?

Hazai megjelenések (május 6-május 20.)

PC

- 1 Pariah (szkifis-FPS)
- 2 Oil Tycoon 2 (menedzser)
- 3 Boiling Point: Rth (drogbáró lelövős)
- 4 SW Galaxies: RotW (MMORPG)
- 5 Imperial Glory (birodalomépítő)

PS2

- 1 SW Ep. III: Revenge of the Sith (dzsedis akciós)
- 2 SingStar Pop (dancolás)
- 3 Cold Winter (politikás)
- 4 lövöldözős
- 5 Haunting Groud (horror)
- 5 GiTS: Stand Alone Complex (akció)

XBOX

- 1 Forza Motorsport (autós)
- 2 Still Life (nyomozós kaland)
- 3 Pariah (FPS)
- 4 SW Ep. III: Revenge of the Sith (dzsedis akciós)
- 5 Sid Meier's Pirates! (kalózos stratégia)

Game Park
videojátékok

MEGNYÍLT!

www.gamepark.hu

AZ ARZENÁL ÜZLETHÁZBAN

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

Új üzlet:
Bp. VII. Thököly út 2.
T: 321-40-37
(A Keleti PU.-nál)
Ny: H-P:10-19 Szo:10-14
T: 30/7439-574

Régi üzlet:
Bp. XVII. Berky Lili u.36.
(A Pesti út mellett, a Kucorgó térenél)
Ny: H-P:12-19 Szo:09-15
T:258-7809, 30/9422-558

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

Amerikai PC-s

TOPLISTA

1. The Sims 2: University (Electronic Arts)

Tarol a The Sims 2 első kiegészítője az Egyetem, mely Amerikában természetesen angol nyelven jelenik meg, mert ott viszonylag kevesen értenek magyarul.

2. World Of Warcraft (Vivendi)

Jó, most erre mit lehet mondani? Kezdjünk el éljenezni? Tapsikolni? Ugyan már... azért, mert mi naponta kb. 10 órát játszunk vele, még nem biztos hogy tényleg olyan jó játék ez.

3. The Sims 2 (Electronic Arts)

Csak nem?! Ha már a kiegészítő vezeti a listát, szégyen is lett volna, ha az alapjáték nincs a dobogón. De van! (De van!) Ennyi ember nem tévedhet.

4. Brothers In Arms: Road To Hill (Ubisoft)

A II. világháborúról is lehet még újat, újszerűen mondani. Kis Lebowski kicsit kemény volt vele, de attól még hibái ellenére is az egyik legjobb háborús játék.

5. Half-Life 2 (Vivendi)

Gordon Freeman továbbra is 4 prezident, bár sokan már is felejtették. Biztos most vették meg azok, akik eddig félték hogy hosszú lesz a sor. Na meg jön a kieg is.

6. The Sims Deluxe (Electronic Arts)

Harmadszor bukkan fel a listán a The Sims, harmadszor nem is mondok rá semmit. Inkább mesélek egy jó kis viccet, tegnap hallottam, hát valami isteni... Na hogy is volt? Ööö...

7. SW: Republic Commando (LucasArts)

Star Wars-zúzás, FPS-ben, fénykard és jedi-hókuszpókusz nélkül, mégis élvezetes kivitelben. Kellemes meglepetés volt, nem sajnáljuk tőle a dicső hetedik helyet.

8. Matrix Online (Sega)

Virul a pirula, sokan választják a kéket. Megbízható forrásokból viszont úgy tudjuk, sokan járnak úgy, mint Cypher az első Mátrix-filmben: már megbánták és szívesen kilépnének.

9. Halo: Combat Evolved (Microsoft)

Azért ez már tényleg túlzás. Ez egy ezer éves játék. Azok, akiket szétverték Xbox Live!-on Halo 2-ben, azok PC-re mennek gyakorolni? Vagy mi van?

10. SW: KOTOR2: The Sith Lords (LucasArts)

Első része sokak szerint az év RPG-je volt, a folytatással kapcsolatban azonban már megoszlanak a vélemények. Annyi bizonyos, hogy zseniális a sztorija, de van néhány olyan hibája, amit nem bocsátunk meg.

Bottom5

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. ATV Offroad Fury: Blazin' Trails (2/10 - PSP)
99. Predator: Concrete Jungle (2/10 - Xbox)
98. Rengoku: Tower of Purgatory (3/10 - PSP)
97. Rise of the Kasai (3/10 - PS2)
96. Raze's Hell (4/10 - PS2)

3G

a hardcore játékosok eszménye

Tegnap azt álmodtam, hogy egy paladin és egy mágus találkozik a metrón. Akarom mondani, két srác összefut, akik a kezükben szorongatott mobiltelefonon éppen a legújabb MMORPG-t nyomják. (Azért nem két lány, mert velük egészen másokat szoktam álmodni, de ez nem ide tartozik.) Szépen kezet fognak vagy csak biccentenek egymásnak, azt benyomulnak a barlangba, hogy legyakjanak egy sárkányt, ami természetesen nem a metróalagútban van, de tényleg nem, hanem valamely szerveren, ahol mindketten szigorú havdíjért (eh!) léteznek. Ez lenne a legmobilabb multiplayer platform, amit eddig láthattunk.

Rendben, nem ezt álmodtam, csak hazudtam a cikk kedvéért. De ha ezt álmodtam volna, akkor talán nem is lenne annyira sci-fi, mint ahogy legtöbben gondolnánk. És mennyire klassz lenne, ha valahogy az életben is találkozoznánk azokkal a cimborákkal, akikkel tegnap lerohantunk egy falut vagy épp cuccost cseréltünk. A merészebbek egy egész kavalkádot elképzelhetnek, ahogy a sok mobilos az erdőben rohangál, ekképpen összekapcsolva az előző évezredben még oly népszerű számháborút a XXI. század

digitális-virtuális

világával. A lehetőségek szó szerint végtelenek: a mobiltelefon annyira népszerűvé vált, hogy arra már a játékipar is erősen rányomult. Már sok jó játék letölthető a mobilunkra is, kezdve a Splinter Celltől egészen a Prince of Persiáig. Jó, World of Warcraft még nincs, de ki merné állítani, hogy valamelyik titkos laborban, a hűtőventilátorok árnyékában már nem fejlesztgetik az alapokat? Minden fantazmagória ellenére már kézzelfogható az a tendencia, amely szerint a mobilkommunikáció a hangtovábbítás felől elmozdulni látszik az általánosabb adattovábbítás felé, vagyis megint

a sebesség mámora kísért mindenkit. Úgyhogy lassan lehet felvenni a napszemüveget, kiegyenesíteni a lábakat: a mobil szélessáv kikerget minket az utcára. Most azonban csapjunk bele a lecsóba, lássuk, hogy is néz ki ez a gyakorlatban. A 3G vagy más néven az UMTS (Universal Mobile Telecommunication System) hálózat

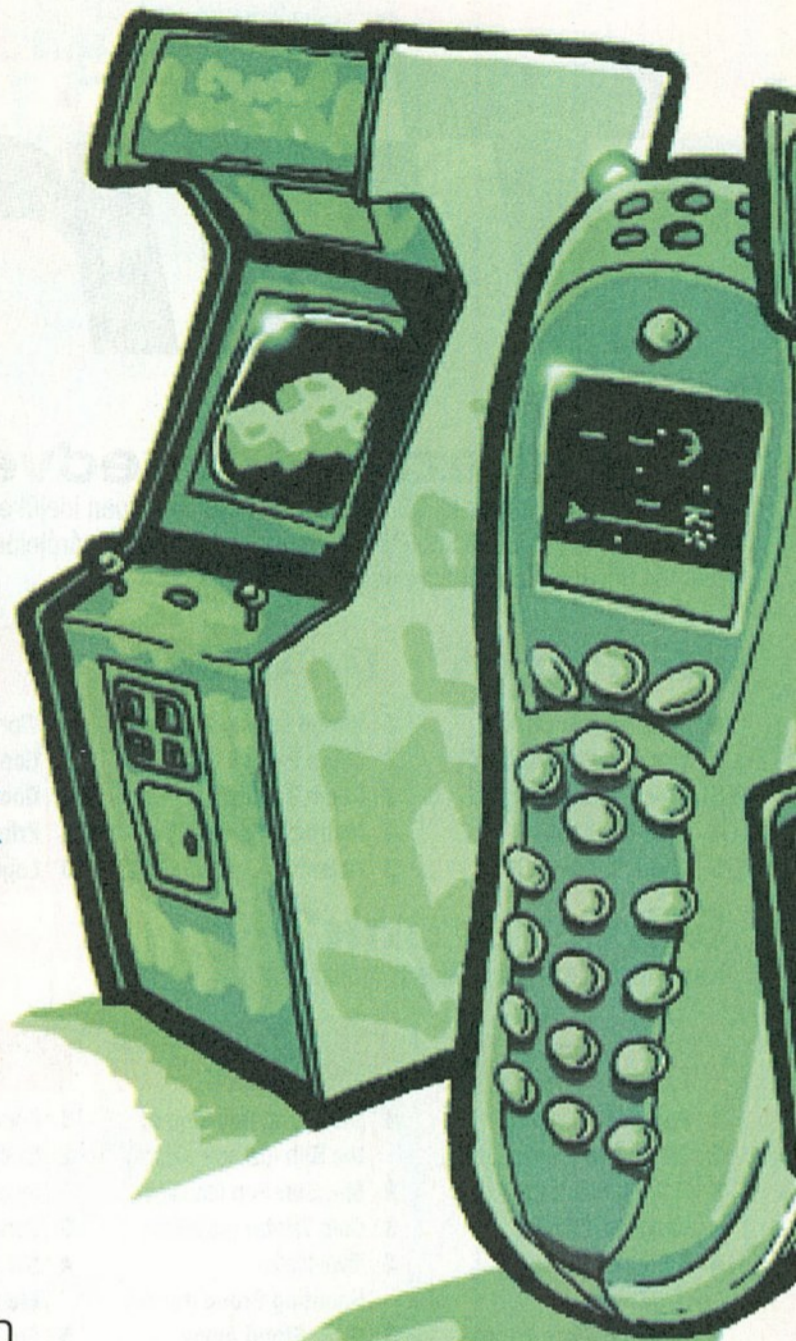
a mobilos kommunikáció reménye

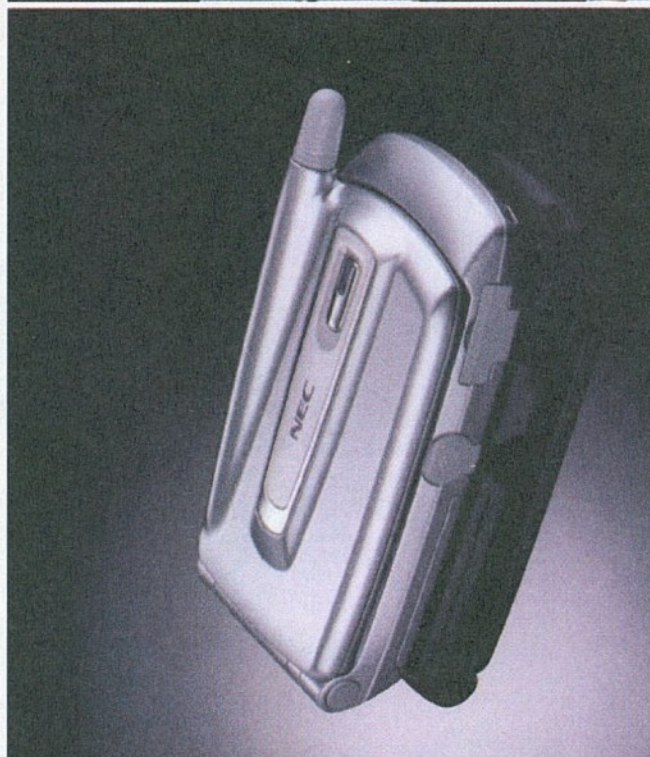
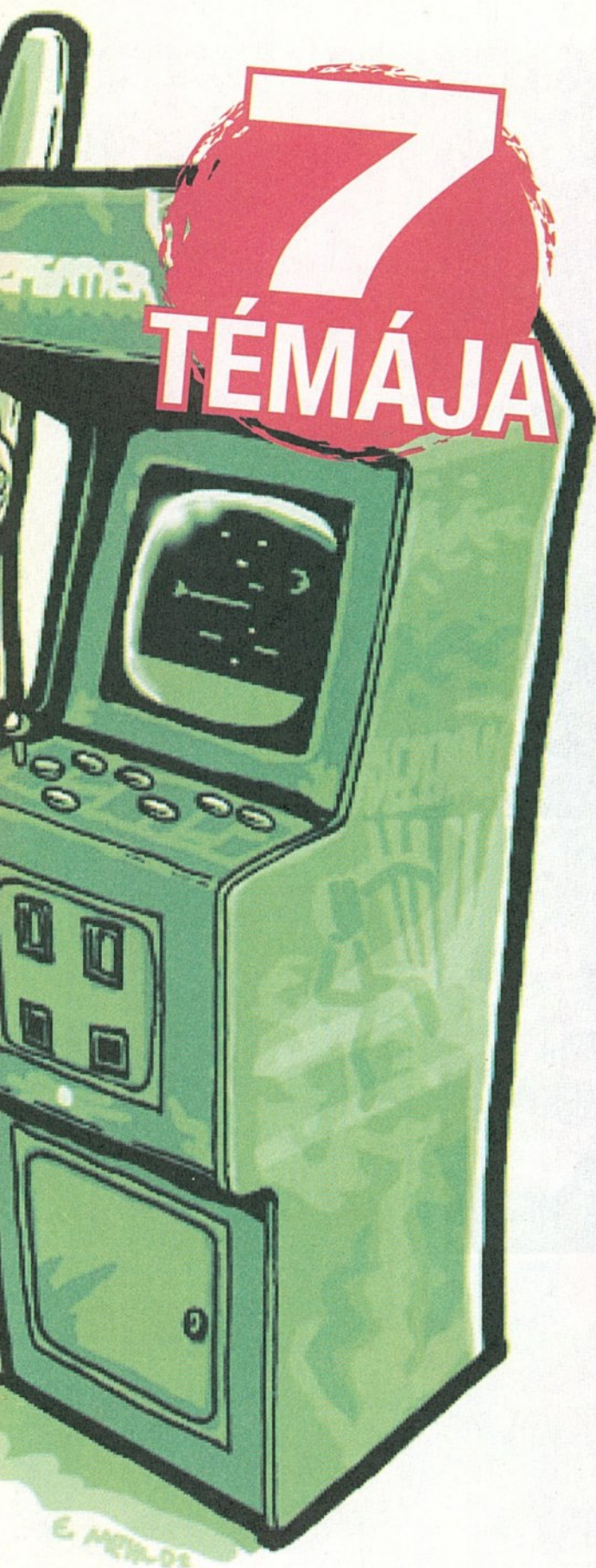
amely méltó vetélytársa lesz a kábel és ADSL vonalakon terjedő internetnek. A fejlesztők által felvázolt célok között szerepel a Föld nevű bolygó teljes lefedése (*miért épp a Föld? – 42*), aminek következtében a tenger felett suhanó repülőn vagy az Alpok csúcsai között robogó vonaton sem kellene megszakítanunk az online zenehallgatást. A 3G a földi és a műholdas központoknak (celláknak) köszönhetően elég tág sebesség-határok között fog üzemelni. A városokban a sűrűn telepített, csupán kis területeket lefedő bázisoknak köszönhetően kb. 2 Mbps-on működnek a 3G-s mobilok, ami ugye nem valószínű, hogy beszárog, még akkor sem, ha épp raid van Stormwindben. (*azért játszol mostanában mással is a WoW-on kívül? – 42*) A megoldások ebben az esetben elsősor-

ban az épületeken belüli nehezkesebb terjedési feltételek leküzdésére összpontosítanak. A már tágasabb területeken,

parkok, stadionok, repülőterek

működő központokat nem fogják annyira közel telepíteni egymáshoz, ezzel együtt csak 384 Kbps-os sávszélességet biztosít majd, de ez még mindig elég lehet egy jó kis multizós adokapokhoz. Az akadozás elkerülése végett itt már a cellaváltásokat 120 km/órához igazítják, vagyis amíg apuci vezet, mi a hátsó ülésen beelőzhetjük a NFS:U2-vel, nem is beszélve arról, hogy egy efféle játék a dugóban veszteglő kocsiban igazi terápiás eszköz lehet. Míg a sofőr kolléga anyázik ránk, mi stílusosan kiintegetünk bal kézzel, míg a jobban tartott mobillal már a második kört verjük rá. (A jogosítvány megszerzése azért erősen ajánlott előtte!) A külvárosokban és vidéken a még ritkábban és még gyorsabb járművekre is optimalizált 144 Kbps-os sebességet képesek biztosítani az installált központok. Ekkor már azért előfordulhat, hogy lejjebb kell vennünk az LCD kijelzőnkön a grafikát (ha ez egyáltalán lehetséges lesz). A kifejezetten műholdra telepíthető cellák





3G-VEL SZÉP AZ ÉLET A MOBILJÁTÉK JÖVŐJE?

Idén az Electronics Arts, napjaink játékiparának vezető multija piacra dobta a FIFA Football 2005 Mobile International Edition-t. A 2003-as széria piacra kerülése óta a FIFA több, mint egymillió letöltést produkált Európában, és ezzel bekerült a Top 10-be a mobilok versenyében. Az EA és a kifejezetten mobilplatformra specializálódott Digital Bridges (az ő kezük munkáját dicséri az ugyancsak kiváló Colin McRae Rally 2005 mobil is) első közös produkciója az idei változat, amelytől sokat remélnek a fejlesztők – ahogy az egész mobiljáték-piactól is. Andrew Corcoran, az Electronic Arts Europe üzleti-stratégiai fejesének szavaiból kitérünk, hogy az EA a jövőben több energiát fektet majd mobiljátékokba. Alig várom a The Sims mobilos megjelenését, bár eddig semmilyen ígéret nem született ez ügyben... Az egyszerűen csak „pénzgyáráként” emlegetett kiegészítő-sorozat azonban már szerzett magának akkora tekintélyt, hogy ezt a ziccert ne lehessen kihagyni (*PSP-re már bejelentették - Dr. Spock*).

Addig is a FIFA idei mobilos változatában 16 nemzettel nyomulhatunk. A játékosok nevei és statisztikái és a csapattulajdonságok a hivatalos EA adatbázisból frissíthető. Minden évben külön izgalom, hogy az eltérő disztribúciókat mely focistákkal reklámozzák majd. Nos az idén a mobilos verziót három arc: Patrick Vieira, Andrij Sevcsenkó és Fernando Morientes promotálja. A fejlesztők szerint minden konzolos flinget megpróbáltak integrálni mobilos platformra is. Megtalálhatóak az izometrikus kameranézetek a tökéletesebb TV-szerű perspektíva érdekében, vagy a népszerű azonnali ismétlés, így a legszebb ollózós gólokat elmentve bátran dicsekedhetünk a haveroknak.

ugyancsak a 144 Kbps-os sebességet produkálják majd, viszont ennek fejében a

szuperszonikus repülőzés

sem lesz már akadály. A maghálózatok, tehát a nagyobb bázisközpontok így is optikai kábelrendszeren működnek összekapcsolva a hálózatot például az internettel is, a többi kapcsolat így a mobilok elérése is, már a rádiós interfészen keresztül folyik. Csak az összehasonlítás végett egy mezei mobiltelefon csupán 10 Kbps sebességgel működik és a 3G-hez képest 2,5G-ként emlegetett GPRS (General Packet Radio Service) is csupán 50 Kbps-on gyorsul, ami nagyjából megfelel a régi modemes kapcsolatnak. (Amikor megcsináltuk a holnapi leckét egy gametrailer letöltése alatt.) A ma (egyre kevésbé) divatos WAP-ra azonban tökéletesen elég ez a sebesség is. Természetesen meg kell említeni az UMTS utódjaként emlegetett „turbó UMTS”-ként becézett várható trónkövetelőt, a HSDPA-t (High Speed Downlink Packet Access). Lassan meg lehetne hirdetni a leghülyebben hangzó rövidítés versenyét is (HBPSRTERGDFV megfejtéseket a szerkesztőségbe nem kérjük elküldeni!) Ebben a jövőbeli hálózatban az adat-

átvitel elérheti a 3.6 Mbps-ot is, amivel egy online multis Football Manager is supergyors lehet, egy egész szezon végignyomható, míg a buszmegállótól hazasétálunk. Persze azt minden kezdő tudja, hogy a szélessávot úgy lehet eladni

ha van elegendő szolgáltatás

zene- és videó letöltés, realplay és streaming, e-mail és fájlcsere (oh yeah...) (*nem, NEM, fájlcsere rossz! Gonosz fájlcsere! - 42*). És ha már szaporodnak a Windows-t futtató okostelefonok (egyik ismerősünk szerint ez ellentmondás, okostelefon nem futtat, csak Linuxot, de az a bizonyos ismerősünk rosszindulatú és meggondolatlan, rá is küldtük Sanyit még a múlt héten...) akkor nyilván a multimédiás szolgáltatások is megszorodnak. A probléma csak az, hogy a mobilok kicsik. A DVD filmeket pedig úgy készítik, hogy a plazmaTV-nken (mert ugye mindenkinek van egy-két ilyen otthon) legyen igazán élvezhető – például amikor a várostromnál Gandalf az orkok közé ront. Persze vannak kísérletek, hogy a mobilok kijelzőjét megkísérlik legalább egy noname TFT monitor minőségéhez igazítani. A legbutább ötlet az volt, amikor a mobilok méretét akarták megnövelni, de

ezt a nagyonbutát a többiek gyorsan lehurrogták. Épp hogy

összementek a telefonok

annyira, hogy ne vessék rá magukat a szerencsétlen mobilosra a biztonsági őrök, mikor belép a bankba dudorodó zsebbel (ne tessék félreérteni). A felhasználók nem örülnének, ha újra nehezebb és nagyobb készülékeket kellene magukkal cipelniük. Marad tehát trükközés meg az optimalizálás és az apró mobilkijelzők minél erősebb „ápréggye”. Az Ericsson most Cannesban, a Milia Messe rendezvényen mutatta be megoldását. Unatkozó fejünket egy lekapott MMS-el egy gombnyomással elküldhetjük a TV-s műsorszolgáltatókhoz, akik kérésünkre azonnal lecserélik egy Milan-Inter meccsre a programot. Ezzel mindenfajta telefonálás, meg ügyfélszolgálati várakozás nélkül valósulhat meg az interaktív televíziózás. De említhetnénk a finneket is, akik közül az 500 szerencsés mobilos épp a napokban is élvezheti Helsinkiben egy kísérlet részeként az online mobiltelefonos TV-zést. A kiválasztottak 11 csatorna közül böngészhetnek (pl. BBC, CNN, Private Go... ööö) a Nokia 7710-es tesztgépeit használva.

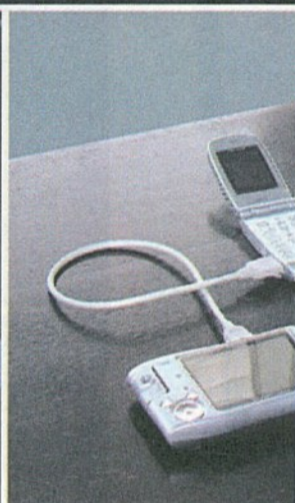
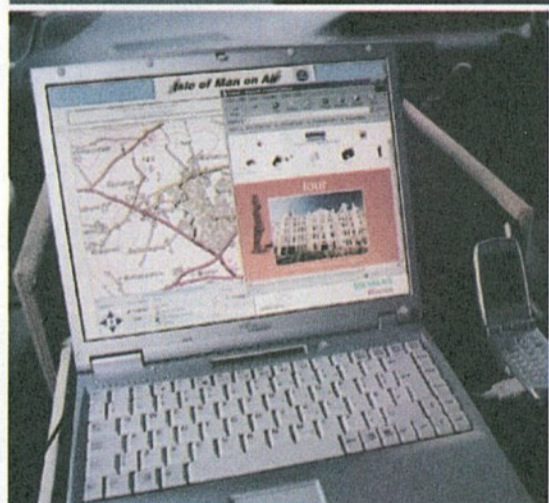
A mobilgyártók nagy eszményképe az, hogy a telefonok egy idő után

mindent tudjanak

amire egy mai PC vagy konzol képes. Ennek érdekében minden beépíthető alkatrészre rámozdulnak. Az idei CeBITen a tajvani Gigabyte bejelentette, hogy következő generációs mobil kutyúiben az Intel PC-kbe szánt lapkakészleteit fogják beépíteni. Minden olyan funkcióval ellátják majd, amire egy „mobil-iroda” igényt tarthat: WLAN, MMS, GPRS, Bluetooth, 2,4 hüvelykes TFT kijelző, kézírás felismerés, 2 megapixeles kamera, FM-rádió, mp3 lejátszó és persze TV nézési funkció is. A legújabb fejlesztések révén már az sem jelenthet kínos pillanatot, hogy egy jobb Pen-drive több adatot képes tárolni, mint a legvagányabb luxusmobil. Ennek a kiküszöbölésére a mérnökök már ezerrel dolgoznak azon, hogy a telefonokba minél nagyobb kapacitású merevlemezeket szereljenek. A Samsung már tavaly ősszel egy 1,5 GB-os típusal debütált, de idén (persze szintén CeBITen) a 3 GB-os vinyóval működő SGH-i300-at mutatta be. Az irigylésre méltó telefonon a Microsoft Windows Mobile operációs rendszer fut, ráadás-ként elszórakozhatunk rajta a legfrissebb Windows Media Player 10-zel is. A megfelelő tárhely révén kibővíthető multimédiás képességeknél köszönhetően a mobilcucc alkalmas rengeteg audió és videó formátum lejátszására is. Az USB 2.0-ás csati meg gondoskodik az adatok küldés-fogadásáról. A jogvédő hivatalok rémálmainak főellensége, a

fájlcsere- szolgáltatások

jelenleg az internet egyik legnépszerűbb és leggyakrabban használt cuccai, így a mobilosoknak is izzadni kezdett a tenyere az irigykedéstől. Egy német egyetem (Würzburg – visszamaradottaknak jó móka kakaóporral megtömött szájjal kiejteni) informatikai tanszékén egy kísérlet keretében (MoPi, azaz Mobile Peer-To-Peer projekt) már bizonyították a mobilos fájlcsere lehetőségét. Egy PDA-n már sikerült futtatni az eDonkey nevű fájlcsere szoftvert, és a stáb egyöntetű véleménye szerint ez ugyanígy lehetséges az operációs rendszerrel működő okostelefonokon is. Csak már látnánk! A 3G eszménye tehát játéklatformon és az egyéb rajságokban is érvényesülhet. Beszéltek már arról, hogy ha kidugjuk a gép mögül a fejünket és kimozdulunk külföldre, a mobiltelefonba beépített helymeghatározó segítségével virtuális idegenvezetőt rendelhetünk magunk mellé, aki érzékelve adott helyzetünket mindig beszél valamit. („Ön most a Temzében úszik, ajánlatos lenne a partra vergődnie...” vagy „jobbra a Big Ben, balra a türelmi negyed, ön dönt...” stb.) Mint mondtam, a lehetőségek tárháza kimeríthetetlen.



NÉZZ BE HOZZÁNK!



www.gamepro.hu



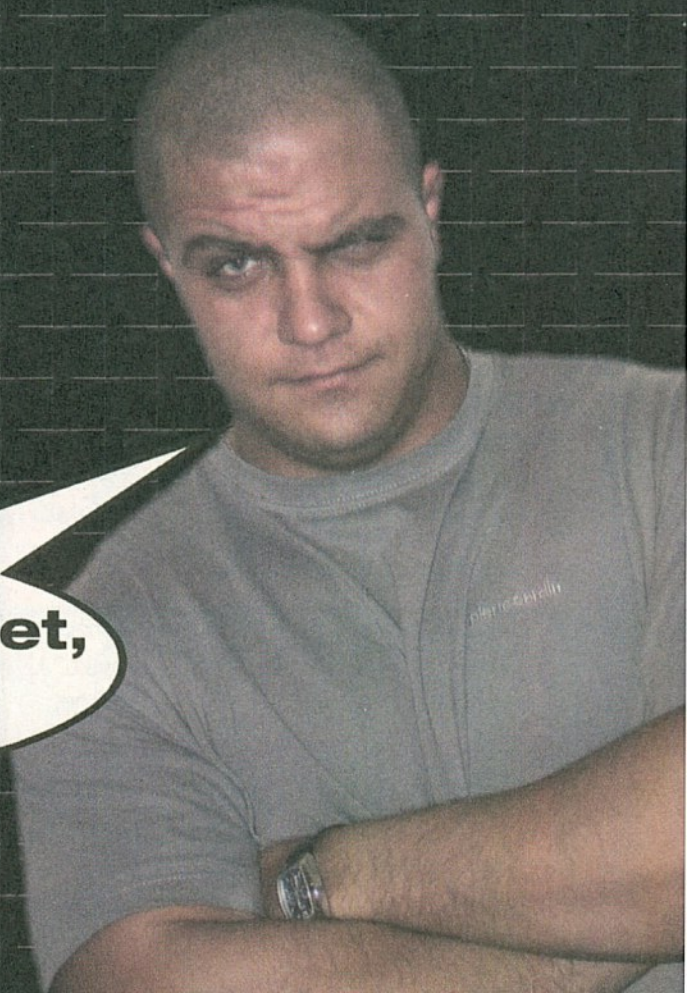
VIGYÁZAT!
AGRESSZÍV VIDEOJÁTÉKOKTÓL
BEGŐZÖLT FIATALOK!

fórum
cikkek
hírek
linkek...

Megfogod az egeret,
azt ráklickolsz

GAMEPRO

Több, mint játék



Drága Barátaink!

Mint gondolom feltűnt, itt is történt némi módosítás. Megszüntettük a bemutatkozó oldalt, hogy azzal se vegyük el a helyet a játékok elől, itt, tőlem jobbra például már dűl is a háború. Mégiscsak más érzés a harcmezőről írni, mintha Chrudinák Alajos tudósítaná. Megint az a helyzet, mint legutóbbi számunk esetében: kellemes és kellemetlen csalódások egész sora a játékvat. A Dead to Rights II például csúnyán leszerepelt (legalábbis várakozásainkhoz képest) a Jade Empire viszont... odaver, úgymond, és ennek mi örülünk...

Dr. Spock



42



Aszpik



Dr. Proton



Dr. Spock



Kis Lebowski



Larry Dam



Lego Lush



Lucy Fair



Sanyi Chiba



Top Gány

FIGYELEM!

0-2.75: A játék az adott kategória szegénye, nevésséges és száncalmas 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!

Empire Earth 2 PC CD-ROM

Röviden ■ történelmes ■ stratégiás ■ birodalomfejlesztős

Gondoltál-e már arra, milyen az, ha birodalmat alapítunk, országokat foglalunk el, és hallgatjuk boldog alattvalóink hálaénekét? Királyság? Ezt a valóságban kissé nehézkes és hosszadalmas megvalósítani, így minden lelkes megalománnak ajánlom ezt a játékot.

Fejlesztő/Kiadó
Mad Doc Software, Vivendi

Fact Sheet
több, mint 10000 év, 15 epikus fejezetben, 3 nagy kampányban, 14 különböző néppel

Hardver
PC: 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB-os videokártya

Multiplayer
PC: többjátékos lehetőségek, szintén platformként: van

Megjelenés
2005. április 26.

Világot uralni márpedig jó, különösen, ha elismert hadvezérek is lehetünk, de hát ugye a sikerekig el is kell jutni és sajna a többi nép (különösen a többi uralkodó) valamilyen rejtélyes okból nem szokott lelkesedni az efféle tervekért. Sebaj, szerencsére van rá tízezer évünk, hogy

álmainkat valóra váltsuk.

A EE2 az előd méltó folytatása, úgy is mondhatjuk, hogy felnőttkorba ért: a grafika sokkal látványosabb lett, és a játékmenet is nagyságrendekkel összetettebb. Sokan ezt a legutolsó szót inkább a „bonyolulttal” fogják behelyettesíteni, lévén, hogy a sokféle állítgatási, szabályozási lehetőség bizony nemcsak a kezdőt, de a haladót is megzisztja, mire megtanulja. A tutorial ebből kifolyólag sem rövid, viszont legalább hangulatos, és ebből megértjük a játék kezelését, lehetőségeit. Az EE2 első ránézésre követi az RTS-ek szokásos menetét, azaz hass, alkoss, gyarapíts (bányássz, építkezz, gyárts, üss!) Természetesen ehhez jön a kutatás és a kereskedelem, és jobb körökben – e program is ide tartozik – a diplomácia is befigyel. Összesen három nagy kampányban fitogtathatjuk

kimagasló vagy épp száncalmasan gyenge

képességeinket, három nép, a koreaiak, a németek és az amerikaiak oldalán állva. Ezek a kampányok több évezredet fednek le, úgyhogy míg a koreaiakkal az ókorban állhatunk helyt, addig a németekkel a középkor-, és újkorban arathatunk dicsőséget, az amerikaiakkal pedig a legújabb korban taníthatjuk mőresre ellenfeleinket. Jó hír, hogy a küldetések nem egy kaptafára mennek, a feladatok közben is változhatnak, és van, hogy mellékküldetéseket is kapunk. Összesen 40 különféle gyalogos, jármű, ostromgép és speciális egység közül választhatunk, amik persze nem állnak mindig a rendelkezésünkre – teszem azt az ókorban hiába is várjuk, hogy a harckocsi



A büszke flotta, ami később majd remek felfedezőhelye lesz a bűvároknak.



8 óra munka, 8 óra pihenés, 8 óra szórakozás...

University
A building dedicated to the advancement of knowledge. Garrison citizens inside a university to generate Tech Points. Produces spies.



„Fuss Rex, szimat!”

ikonja megjelenjen a gyártható alakulatok között. Emellett attól is függ, hogy melyik epikus korban járunk: ezekből 15 van, és ha tudósaink elég szorgosan bújták a könyveket és fejlesztették a jobbnál jobb kütyüket, akkor továbbléphetünk

a következőbe. A 14 népnek saját vezetői is lehetnek, akik további bónuszokat adnak, emellett építhetünk, vagy elfoglalhatunk világcsodákat is, amik szintén nem ártanak. Minden civilizáció rendelkezik saját speciális egységekkel is, melyek persze némileg táposabbak, mint az ellen hasonló jellegű egységei. A különböző alakulatok egyébként kő-papír-olló rendszerben erősebbek, vagy sérülékenyebbek a másikkal szemben, így pl. a nehézgyalogság kitűnően teljesít a könnyűlovasság (később könnyűpáncélosok) és a könnyű tüzérség ellen, de ha épp nehéz tüzérség támadja meg, akkor sokkal rosszabbul tűri az ilyesfajta barátságatlanságot. Rakoncátlan katonáinkat alakzatba is rendezhetjük, így a csaták nem egy kupac



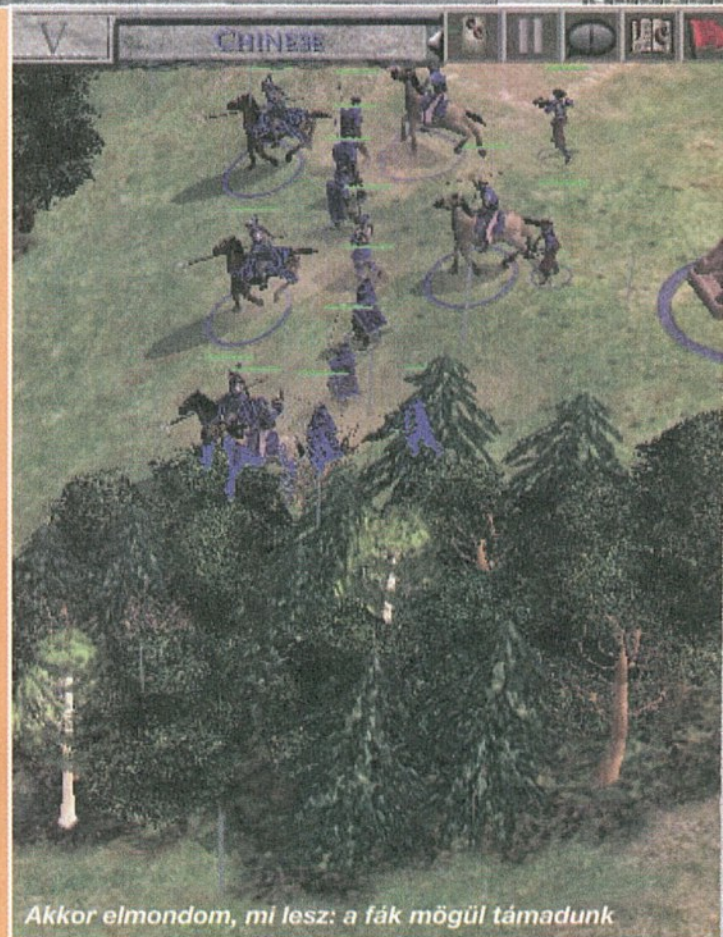
„Mindenki lóóórá! Ja, hogy nincs mindenkinek?”

egymásba gubancoló-dott harcosról

szólnak, valamint a viselkedésüket is állíthatjuk, RTS-hez képest meglepően részletesen. Megvan arra is a lehetőség, hogy a játékmenetet leállítsuk, ha nem érezzük magunkat Windows-nak, ami könnyedén (könnyedén?!) csinál egyszerre ötvenfélét. Az EE első részével a legnagyobb szomorkodás a grafika miatt volt, azaz távolról még egész ütősnek tündek az egységek, közelről viszont pixelkatonák irritálták szemidegeinket. A látvány ezúttal sokkal barátságosabb, elvileg 3D-s, jól lezoomolhatunk úgy, hogy akár emberkéink térdkalácsát is megbámulhatjuk (és mivel női dolgozók is vannak a játékban, ezt a lehetőséget akár ki is használhatjuk). Ugyanakkor a táj és az épületek kissé élettelenek, mindenben érezni a „3D-s filinget”, azaz nem egy élő világot látunk, hanem úgy érezzük, mintha modellek között pilinckáznánk. Anyira azért nem súlyos a dolog, sok időnk meg amúgy sem lesz a tájban gyönyörködni, mert lesz dolgunk döggivel. A víz azért itt is nagyon dögös, látszik, hogy a fejlesztők

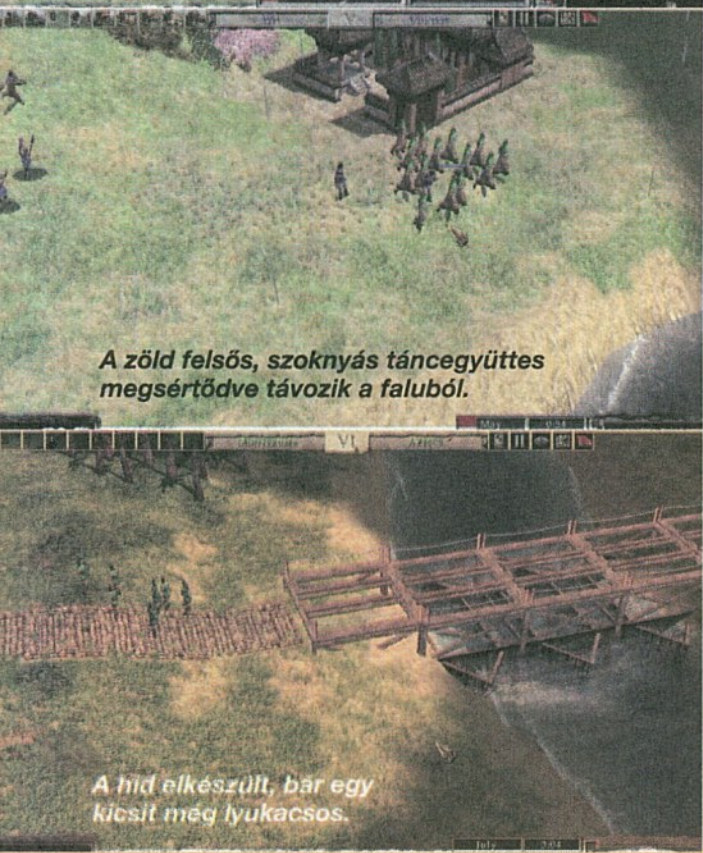
nem akartak lemaradni

a többi, jobban sikerült alkotás mögött. A hangok, meglepetésemre elég átlagosra sikeredtek – már hozzá voltam szokva, hogy szinte minden játékban kényeztetik füleimet. Itt sem rosszak, csak élettelenek, ahogyan a grafika is. A zenéről sem tudok semmi kiemelkedőt mondani: nem növeli a hangulatot, de annyira nem is rossz, hogy emiatt verd le a hangfalakat az asztalról. Viszont a játék hálózati része igazán kimagasló.



Akkor elmondom, mi lesz: a fák mögül támadunk

Itt a rengeteg finombeállításnak már különösen nagy szerepe van, hiszen sokszor, ezek okos szabályozásával, már előnyben vagyunk ellenfeleinkkel szemben és a stratégiázás új oldallal gazdagodik. Néhány új játékmódot is megtalálhatunk, de az igazi az aprólékos diplomácia, és az előre megtervezett, közösen végrehajtott, precíz támadások lehetősége. Nem mondom azt, hogy ezentúl mindenki csak EE 2-vel fog játszani, ha hálózatban akar RTS-ezni. De lesznek nem kevesen, akik tényleg rá fognak cuppanni, mert élvezetes. Mit mondhatnék még? A progi nem váltotta meg a világot, nem lesz az év játéka sem, de aki szereti az RTS-eket és nem ma kezdte az ipart, az remekül fog vele szórakozni – már ha van ideje, és türelme megtanulni az irányítást, és a rengeteg lehetőséget.



A zöld felsős, szoknyás táncgyűttes megsértődve távozik a faluból.

A híd elkészült, bár egy kicsit még lyukacsos.

LEGO LUSH ÉRTÉKEL
Egy nagyon összetett RTS, ennek minden előnyével és hátrányával.

- Belerzódás Sokáig fog tartani
- Nehézség Állítható, úgyhogy nincs gond vele
- Újrajátszod? Multiban, egész biztos

7.5

GRAFIKA ●●●●○	HANGOK ●●●●○	IRÁNYÍTÁS ●●●●○	HANGULAT ●●●●○
------------------	-----------------	--------------------	-------------------

Jade Empire



Röviden ■ brúzlís ■ kung fus ■ szerepjátékos

Bruce Lee-féle kung-fu bajnok, mint szerepjáték hős? Vicces? Aztán betöltöd a Jade Empire-t és rájössz, hogy nem is annyira elvetélt ötlet... A középkori Kínára hasonlító világban játszódó akció-RPG-vel a BioWare a KotOR után megint megmutatta, hogy a többiek elmehetnek kapálni.

Fejlesztő/Kiadó
BioWare, Microsoft

Fact Sheet

7-féle irányítható karakter
30-féle harcstílus
256.365.478 megjelenített fűszál

Hardver

Xbox: 1 db Xbox, 1 db televízió,
1 db ülőalkatosság
(gyk: fotel), HDTV támogatás,
Dolby Surround támogatás, Xbox Live támogatás

Multiplayer

Xbox: nincs

Megjelenés

Már kapható

A szerepjátékok eddig vagy törpékről, elfekről, lovagokról és advanced dungeon-ökről és dragonokról szóltak, vagy esetleg valamilyen poszt-apokaliptikus világban játszódtak, ahol minden sarkon mintha Mad Maxet látnánk. A BioWare azonban már eddig is többször megmutatta, hogy remekül el lehet szakadni ezek-

től az uncsi kliséktől, amikor minden idők egyik legjobb szerepjátékában, a Knights of the Old Republic-ban a Star Wars univerzumot öntötte RPG formátumba. Lehet ezt még fokozni? Nos, történetünk ezúttal egy olyan világban játszódik, amely feltűnően emlékeztet a középkori Kínára. Az általunk kiválasztott és megalkotott karakter leginkább Bruce Lee-re, Jet Li-re, vagy a szexi Lucy Liu-ra hasonlít (aszerint, hogy kit választ-

tunk) és pallosok, páncélok, pajzsok helyett leginkább öklüket használják, a

távol-keleti kung-fu filmekben

megcsodált harci technikájukat alkalmazhatjuk. Összesen hat kari – három pasi és három kiscsaj – közül választhatunk. Mindhárom avatar másban profi: ha akarsz, lehetsz villámgyors vagdalkozó, vagy kőkemény harcos, aki lassabb, viszont jó nagyokat üt, esetleg mágia-felhasználó, vagy a három keveréke. Sajnos karakterünk külsejét nem változtathatjuk meg, (tehát nem lehet a fejeidet ide-oda scrollozni), bár én nem is bántam, mert mindegyik figura olyan jól nézett ki, hogy alig tudtam választani közülük.

Ha megvan, hogy kivel fogunk nyomulni, akkor megszabhatjuk, hogy a három fő képesség közül melyikre gyúrjunk: a „test” nyilván az erőre van hatással, az „agy” a mágia-ra, a spiritusz pedig a „fókuszra”. Utóbbitól függ, hogy mennyire tudjuk a különféle fegyvereket használni, vagy el tudjuk-e kerülni például, hogy egy csapda eltalálja hősünket.

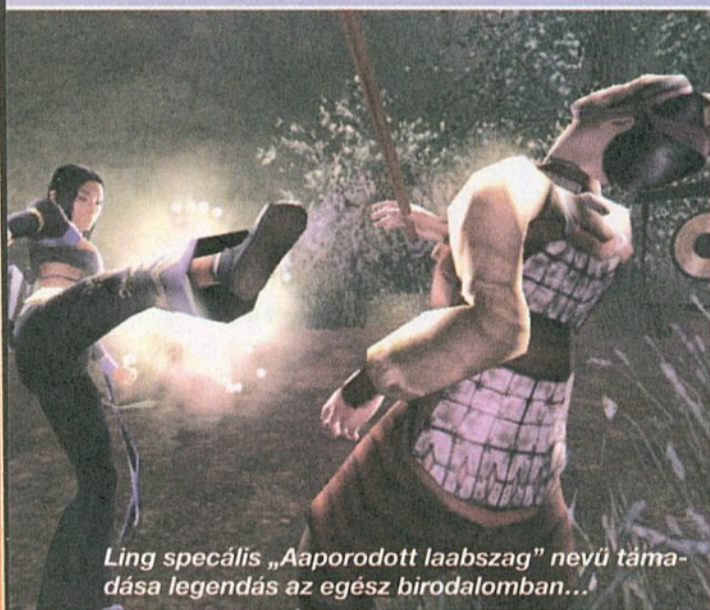
A sztori szerint a hősünk egy fiatal harcművész, akit mestere sok más tanonccal együtt egy távoli kis faluban oktatgat a közelharc és a mágiahasználat rejtelseire. Egyesek csodálnak minket, mások gyűlölnek, hiszen a mester szinte csak velünk foglalkozik, mi vagyunk az ő kis kiválasztottja. Hamarosan persze ki fog derülni, hogy miért ez a kivételezés: egy rejtélyes, mágikus képességekkel felruházott nép utolsó sarja vagyunk, amelyet annak idején a véreskező császár valamiért megpróbált az utolsó szálig kiirtani. Nem akarok többet elárulni a sztorból, csak annyit tennék még hozzá, hogy alázza-gyalázza az összes eddigi RPG mesét, egyedül talán a KotOR II múlja ezen a téren felül, az viszont más szempontból marad el a Jade Empire mellől.



A játékot a Mirelit támogatta...



„És akkor a róka azt mondta a hollónak...”



Ling speciális „Aporodott laabszag” nevű támadása legendás az egész birodalomban...



„Te, mondtam, hogy bevették egy szereplőválogatásra a Kill Bill 3-hoz?” „Nem.”





No és nem is hiányozhat egy BioWare játékból a jellemek polarizálása, tehát itt is lehetünk

gonoszok vagy jófiúk

aszerint, hogy miket válaszolunk beszélgető-partnereinknek, vagy hogy viselkedünk bizonyos szituációkban. Ezúttal azonban hálistennek semmi sem olyan fehér és fekete, mint a Star Wars világában. Itt gyakorlatilag kétféle filozófiáról van szó, amelyeket úgy hívnak: „nyitott tenyér” és a „összeszorított ököl”. Csakúgy, mint a KotOR-ban, döntéseink alapján itt is az egyik, vagy a másik irányba tolódik el a mutató, ám ezek gyakran nem annyira egyértelműek, mint a KotOR-nál: végre elő fog fordulni, hogy törnünk kell a fejünket egy bizonyos válaszon.

Természetesen most sem magányos hősként fogjuk megmenteni a császárságot, hanem követőink is lesznek. Sajnos ezúttal egyszerre csak egy karakter fog aktívan harcolni mellettünk (mint a Neverwinter Nights-ban), viszont társaink különböznek abban a tekintetben, hogy ténylegesen velünk harcolnak-e, vagy csak „támogatnak”-e minket (ez az úgynevezett „support” mód), illetve lesznek olyanok is, akik bizonyos árukat adnak el nekünk időnként, vagy abban segítenek, hogy egyik helyről a másikra dzsalthassunk. Természetesen mindegyikkkel elbeszélgethetünk és a két KotORral ellentétben ez nem csak arról szól, hogy a sztoriból ezáltal több infót ismerhetünk meg, hanem új harcstílusokat is megtanulhatunk, vagy fegyvereket kaphatunk. Persze a csajozás (vagy pasizás, ha női karaktert választunk) sem maradt ki a játékból, ha ügyesen szövögetjük azokat a „romantikus szálakat”, akkor még... de csitt, majd a játékból megtudjátok. A legtöbb karakterről egyébként vicces, vagy akár tragikus dolgokat is megtudhatunk, tehát mindenkit érdemes mindenről kifaggatni. Hasonlóan szórakoztató, amikor egyszerű járókelőkkel dumálunk. Ezek a párbeszéddek is sokkal kidolgozottabbak, mint a KotOR-ban, és kevesebbszer is ismétlődnek.

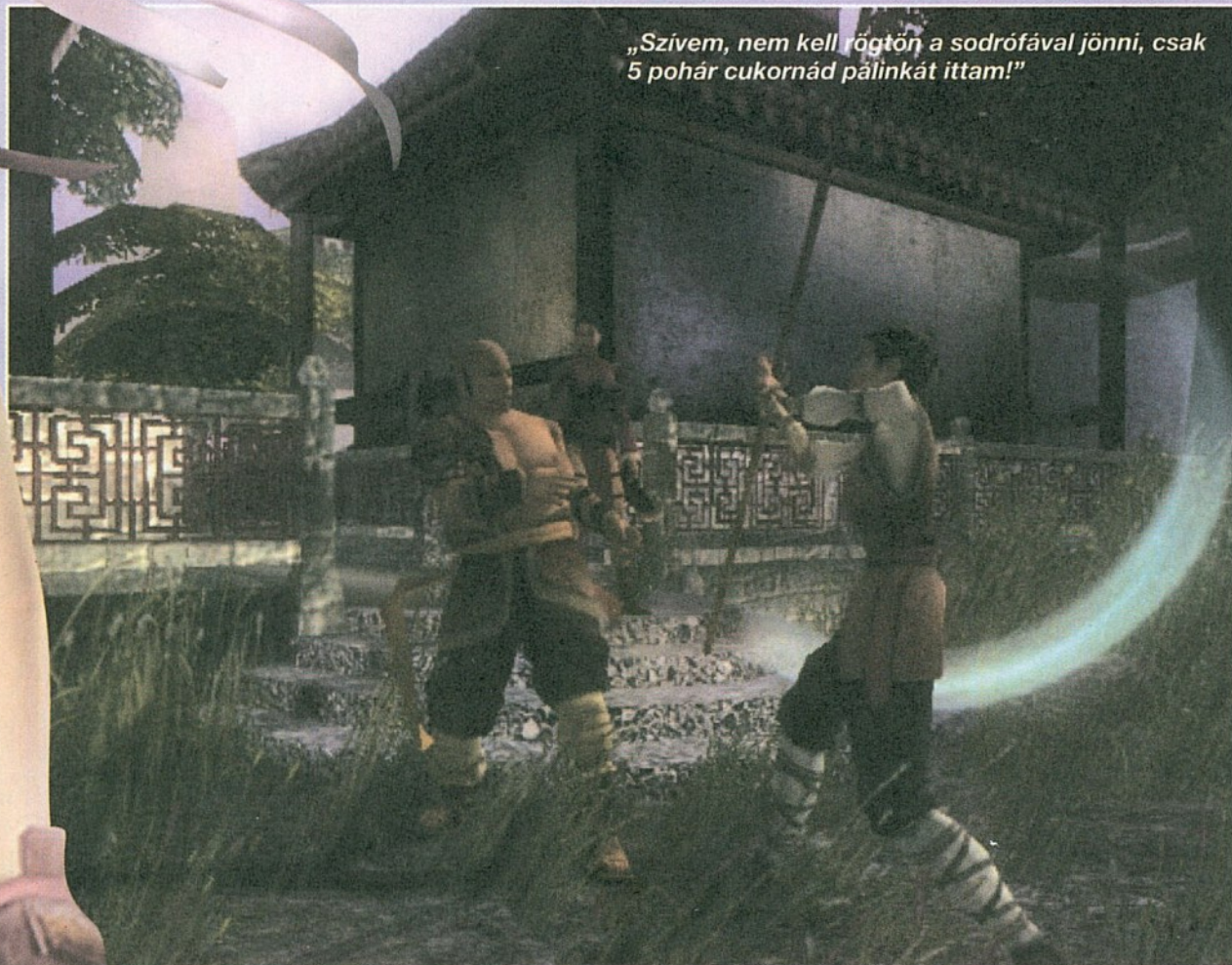
Amivel pedig kétségtelenül abszolút tarol a játék az a grafikája. Az összes helyszín gyönyörűen kidolgozott és hemzseg a finoman kidolgozott apró részletektől! A

A harcrendszer egyszerre rém egyszerű és könnyen megtanulható, ugyanakkor eléggé komplex ahhoz, hogy ne legyen egyszerű gombnyomogatás, mint a szokásos akció-RPG-kben. Bár a KotOR-ral ellentétben nem körökre osztott, hanem valós idejű rendszerről van szó, ugyanakkor itt is éppolyan szintű

taktikai érzékre van szükségünk

különben lenyomnak minket, mint a taxiórát. Itt tenném hozzá, hogy a nehézségi szint végre tökéletesen ki van dolgozva (nem úgy, mint a két KotOR-ban...): a „student” szint az abszolút „jajajj ne bántsanak már!”-típusú kezdőknek való, a „master” épp megfelelő kihívást jelent, míg a „grand master” tényleg nagyon zúzós. Ahogy egyre többféle küzdőstílust és mágiát tanulunk meg hősünkkel, és egyre nehezednek az ellenfelek, úgy kell egyre inkább koncentrálnunk arra, hogy mit és mikor használunk, úgyhogy a Jade Empire az akciódúsabb játékmenet ellenére igazi szerepjáték a javából. Emellett – bár öltöztetgetni ezúttal nem fogjuk hősünket – ugyanakkor gyémántokat vehetünk fel, amelyek növelik testi, szellemi és mágikus képességeinket.

„Szívem, nem kell rögtön a sodrófával jönni, csak 5 pohár cukornád pálinkát ittam!”



Ming padlót fogott, amikor meglátta a szépséges Wu-t...



buja virágoktól és növényzettől

túlburjánzó kínai kertekben a gyümölcsfák virágai lassan lehullnak a háttérben, miközben valakivel beszélgetünk, vagy a magasra nőtt fű széthajlik a lábunk alatt, amikor rohanunk valahova. A szereplők mozdulatait motion capture-rel vették fel, így az animáció is nagyon dögös. A karakterek picit hasonlítanak a KotOR-éra, de mégis sokkal jobban néznek ki, mint a Star Wars-os RPG-ben: arcvonásaik, gesztusaik, mimikájuk sokkal kimunkáltabbak. Külön említést érdemelnek a párviadalok során látható harci mozdulatok, vagy látványosabb varázslatok megjelenítése. Ugyan van pár xboxos gém, ami még a Jade Empire-nál is kidolgozottabb grafikával dicsekedhet (Doom 3, Splinter Cell: Chaos Theory), de a hangulatra általában sokkal inkább hagyatkozó szerepjátékok között messze ez a játék viszi a pálmát a látvány terén.

A grafikánál persze az RPG-ben sokkal fontosabb a játékélmény. Sokan kétszer is végigtolták a KotORt, csak hogy megtudják, hogy mi a különbség az Erő Jó és Rossz oldala között, ugyanakkor a sztoriban ott néhány mellékszál és a kétféle befejezést leszámítva nem volt olyan nagy a difi. A Jade Empire-ben azonban végre sokkal több játékmenetbeli különbséggel is felfedezhetünk. Találkozunk például néhány olyan küldetéssel, amelyet csak az egyik, vagy éppen a másik filozófia követői vállalhatnak, de ugyanez jellemző a különféle küzdőstílusokra is. A legnagyobb sirályság pedig, hogy háromféle külön befejezést kapunk a végén (jó, rossz, neutrális) és mindhárom igen nagymértékben különbözik egymástól. Szerintem igazi bünt követ el maga ellen az, aki már egyféleképpen végigtolta a játékot és nem próbálja ki a másik kettőt: vétek kihagyni a többféle befejezést.

Szóval mindent összevéve hatalmas ez a spíl, akár a kiváló sztorit, a tökéletes harcrendszert, vagy a rendkívül látványos és hangulatos grafikát nézzük. A két eddigi xboxos király (KotOR, majd utána a Fable) uralkodásának napjai homályba veszték: ez az Xboxra eddig megjelent legjobb szerepjáték és még azt is megkockáztatom, hogy az utóbbi évek PC-s termését is alaposan helyben hagyja...



SANYI CHIBA ÉRTÉKEL

Nem szórom két kézzel a tizedet, de mióta heresérvem van, egy kicsit mintha megengedőbb lennék

- Belerázódás Nagyon könnyen ment
- Nehézség Normal szinten kicsit túl könnyű
- Újrajátszod? Annyiszor ülhetsz neki, ahányszor akarsz

10

GRAFIKA

HANGOK

IRÁNYÍTÁS

HANGULAT

Dead to Rights 2



Röviden ■ süteres ■ macsós ■ kutyás

A kutyás-zsarus filmek mindig olyan népszerűek (gondoljunk csak a Kántorra, meg a Kutyám, Jerry Lee-re) gondolom a Namco ezért erőlteti másodsor is a derék Jack Slate szuperzsaru kalandjait. Amúgy nem rossz a spíl, csak annyira sablonos, hogy az már fáj.

Fejlesztő/Kiadó
Namco

Fact Sheet

20 pálya,
15-féle gengszter,
7-féle fegyver,
1 kutya,
1 sztriptízáncosnő
(fogalmam sincs)

Hardver

Xbox: 1 db Xbox, 1 db televízió, 1 db fotel. Xboxon HDTV és Dolby Surround támogatás

Multiplayer

Xbox: többjátékos lehetőségek, szintén platformonként!
NINCS

Megjelenés

PS 2, Xbox: már kapható
PC: 2005. június

2002-ben az a még „ifjanc” Xbox egyik kiemelt játéknak indult az első Dead to Rights és ezzel akarták a Max Payne egyeduralmát letörni. Bár a játék nagyon jól indult és sok lehetőséget, kombómozdulatot kínált, hosszútávon valahogy nem volt az igazi: fárasztó henteles volt, meglehetősen sablonos (de legalább kidolgozott...) sztorival, helyenként

gengszterek elraborták hogy blablabla – igazából halál érdektelen az egész. Ez a kissé primitív hozzáállás valahogy az egész játékra is jellemző: míg az első rész egy rendkívül nehéz és viszonylag kifinomult külső nézetes akciógáma volt, erre inkább az

„aggyá’ az arcuknak”-féle öldöklés

a jellemző. Itt nem kell annyi kombót észben tartanunk, taktikázni is teljesen felesleges és még az apró logikai részeket és mini-játékokat is



Bébi, akkor most elsorolnád a kvantumfizika alapelveit?

unalmas pályákkal. Ennek ellenére elég sok géptípusra megjelent és bár azokon sem kápráztatta el a Max Payne rajongókat, a Namco úgy döntött, tesz még egy próbát és még egyszer beveti az übermacsó kutyás szuperzsarut... Hősünk, Slate egy kicsit úgy néz ki, mint aki megöregedett, és külsejében

a Punisherre hasonlító izomember

vált belőle. Ez mondjuk vicces, ugyanis a második rész „eseményei” az első előtt „játszódnak”. Már ha egyáltalán beszélhetünk sztoriról, a DtR 2 története ugyanis – hihetetlen, de igaz – fényévekkel suttyóbb, mint az első részé. Míg a DtR 1-ben ki kellett derítünk, hogy ki ölte meg rendőr apánkat, illetve ki kellett másznunk a slamasztikából, ugyanis valaki ránk kent egy gyilkosságot, addig ebben a részben egy bírót kell kiszabadítanunk, aki apánk haverja volt, és most a gonosz

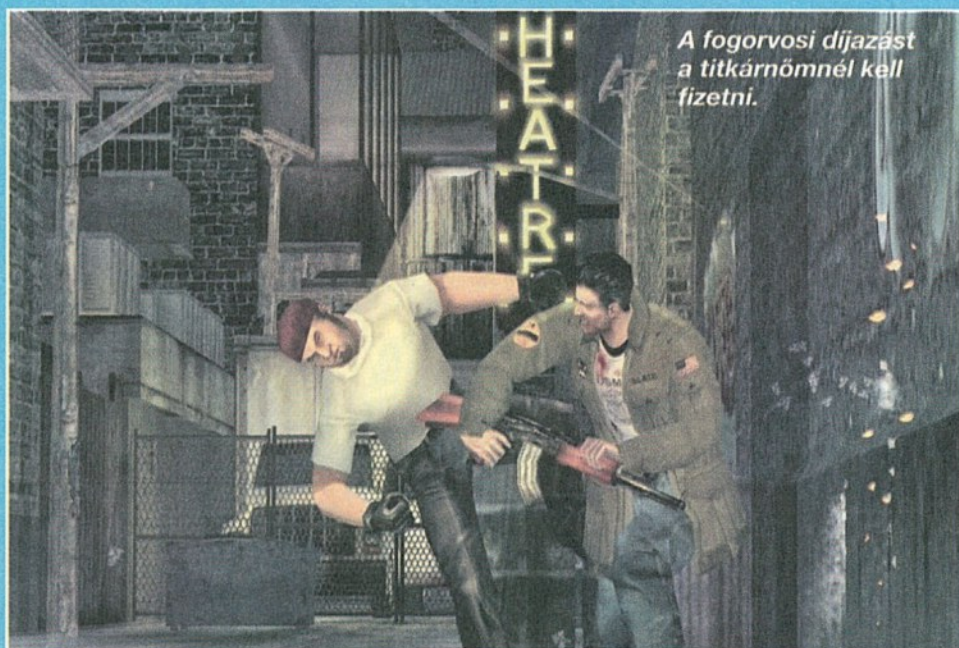


gondosan kigyomlázták a folytatásból. Ami maradt, az egy nagyon letisztult, egyszerű shooter, ahol pályáról-pályára, szobáról szobára tömerdek rosszfiút kell kipucolnunk, mielőtt továbbmennénk és legfeljebb időnként azzal bibelődünk, hogy az ajtókat a kicsit messzebb megtalálható kapcsolók segítségével kinyissuk. A célzáshoz a kontroller egyik gombját kell lenyomnunk, miközben a másikkal tüzelünk. Egyedül a fegyverek váltogatására érdemes figyelni, a sima és a lefűrészelt puska ugyanis csak közlőrl igazán hatékony, míg az Uzi távol-

ról halálos. Viszonylag könnyen találunk löszert, bár időnként elő-előfordul hogy kifogyunk a skulóból: ilyenkor elég, ha megragadjuk az egyik rosszfiút, hogy a kezéből kitépve a fegyvert élő pajzsként használjuk. Mint más akciópéldékben, itt is érdemes kihasználni a robbanó hordókat, vagy a könnyedén felrobbantható autókat. Persze a kis szeretetcsomag visszafelé is „elsülhet”: tehát ha az ilyenek közelében bujdokolunk, és mások trafálják el, akkor előfordulhat, hogy

a mi orcánkat süti meg

a cucc. A rosszfiúk előszeretettel dobálják meg hősünket Molotov-koktélokkal, de szerencsére általában olyan bénán céloznak, hogy ezeket könnyű kikerülni. A mesterséges intelligencia amúgy is elég sutyerák: a gangszták a legtöbbször egy helyben állva puffogatnak ránk, és bár néha megpróbálnak megkeresni, amikor bujkálunk, illetve fedezékbe vonulni, azért mégiscsak ez a ritkábbik eset. Ha mégis szorult helyzetbe kerülnénk, akkor az első részhez hasonlóan ezúttal is egyetlen gombnyomásra valamilyen parallel kutyavilágból „teleportál” hű ebünk, Shadow (ugyanis a készítőik valamilyen szánalmas fejlesztői döntés miatt nem rakják mellénk állandóan a négy lábút, hanem mindig eltűnik meg „visszavarázsolódik”...) és azonnal kihúzza minket a slamasztikából. Amikor például túl sokan vesznek körül, akkor a gazdi parancsára elharapja az egyik rosszfiú a torkát és elhozza nekünk a fegyverét, vagy akár a földön heverő arzenállal is odaspurizik hozzánk, ha már



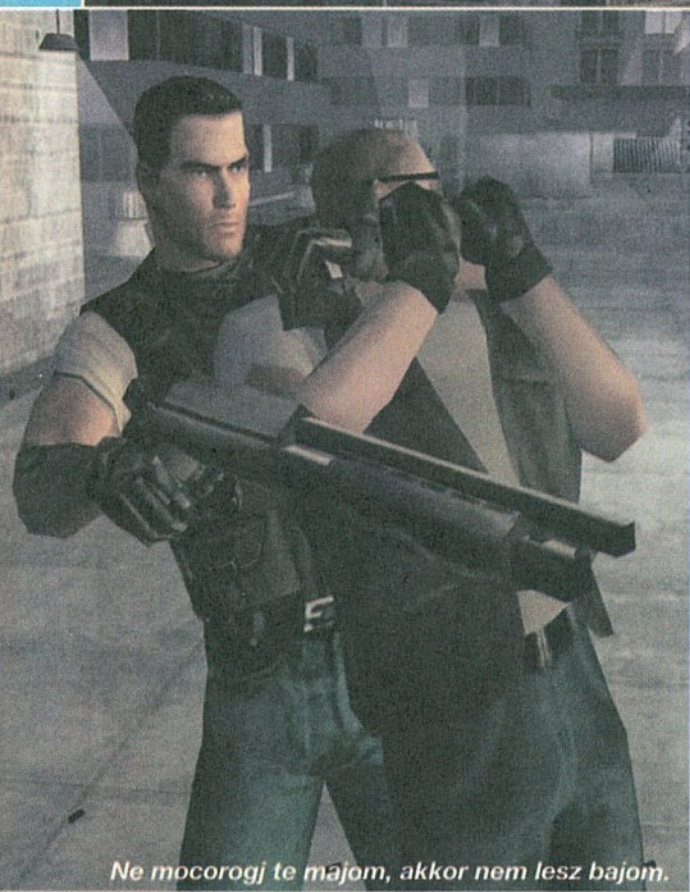
A fogorvosi díjazást a titkárnőnél kell fizetni.



És ezt visszafele, napszemcsivel is tudom. (Csak vegyenek már fel arra a kiba Max Payne főszerepre!)



Véged tata. Rata-tata. (Bocs...)



Ne mocorogj te majom, akkor nem lesz bajom.

nincs újság és mamuszka

amivel otthon ugyanezt eljátszhatná. A játék egyébként akár kiírhatná, hogy „egyetlen virtuális állatot sem bántottunk a program során”, ugyanis az ebet ilyenkor meg sem próbálják ledurrantani. Így amikor valahol fedezékben kushadunk és egy csapatnyi gengszter vár a látóterünkben, (az a lényeg, hogy mi lássuk őket, Slate-nek nem kell), akkor folyamatosan küldhetjük ki a négy lábút, hogy picit rágicsálja már meg a rossziúk torkát.

Mindössze arra kell várunk, hogy a TV/képernyő bal felső sarkában lévő sárga csík feltöltődjön valamennyire és már be is vethetjük a kutyát. Így végső soron Shadow is egyfajta fegyverre degradálódik, ami persze nem feltétlen baj, csak a realizmus és életszerűség kapott egy jó nagy maflást, de hát ezt az ilyen gémekekben már megszokhattuk.

Az említett csík egyébként arra is szolgál, hogy a megszokott max payne-es bullet time időlassítást végrehajtsuk: a rossziúk olyan lassan lőnek és mozognak, hogy

megalszik a szájukban a káromkodás

mi pedig a levegőben amolyan John Woo stílusban repülve villámgyorsan végezhetünk velük. Tegye fel a kezét, aki még nem látott ilyet... (Már vagy százszor.)

A grafika eléggé átlagos: a környezet meglehetősen sivár, a textúrák mosottasak, a rossziúk (bár kidolgozásuk nem rossz) annyiszor ismétlődnek, hogy Neo szabályosan bekattanna a sok déja vu-tól. Hősünk külseje szódával elmegy, bár nem egészen értem, miért kellett ilyen kohógyaras melós fejet rajzolni neki az előző helyett, amikor az teljesen rendben volt. Jó pont viszont, hogy javítottak sztriptíz táncoslány barátnője külsején, aki sokkal szexisebb, mint az előző részben. Amikor megláttuk, akkor itt a GamePro-ban általában véve arra a közös megegyezésre jutottunk, hogy szívesen megbarátkoznánk vele – persze, csak ha el lehet vele beszélgetni a kvantumfizika

alapelveiről... (bár Sanyi inkább a XVII. század nagy karteziánus filozófusairól szeret diskurálni – 42)

A pályák elég fantáziátlanok, bár a sztriptíz bár, ahol az említett hölgyemény dolgozik, (ami mondjuk már az előző részben is szerepelt...) végül is jópofa volt, viszont a többi helyszín nagy részét úgy tervezték meg nagy gonddal, hogy lehetőleg dögunalmasak legyenek. Sikerült is: végtelen bérházak, szürke és ismétlődő folyosók, lepukkant amerikai kertvárosi udvarok – minden együtt van, hogy azt érezzük: egy közepes akció-játékban járunk, nem a valóságban.

Semmitmondó sztori, aránylag unalmas pályák, közepes grafika – mégis mi az, amitől a DtR 2-vel mégis csak aránylag sokáig elszórakoztam? (Mert ez történt.) Nos, a játékmenet valahogy hasonlít azokra az

oldszkúl akció cuccokra

amelyeket még Amigán toltam: betöltöd, puffogtatsz vele egy csomót, nem is frusztrálóan nehéz, aztán mész a következő pályákra és azon veszed észre magad, hogy egész sokáig eljutottál, és tök késő van már. Manapság annyira igyekeznek valami eszméletlenül eredetit beleapplikálni az ilyen külső nézetes ekszön gémekekbe, hogy néha kifejezetten üdítő, amikor egyszerűen csak lövöldözni kell. Az irányítással sem volt semmi gondom: lényegesen jobb, mint például a mostanában megjelent Punisheré.

Szóval, ha a Dead to Rights 2-t az előző rész tükrében nézzük, akkor a játék elszomorítóan sivár folytatása annak a TPS-nek, amelyik a maga idejében megpróbált sokkal több lenni, mint a többi konkurens. (Kicsit az az érzésem, hogy a fejlesztők a DtR 1 nem túl kiemelkedő sikere után legyintettek egy nagyot és gyorsan összedobtak egy lebutított folytatást, mondván, hogy úgyis ennyi kell a népnek...) Másrésztől ez pontosan az a spíl, amit akkor töltesz be, amikor fáradt vagy estefelé és nem vágysz valami korszakalkotóra, csak lövöldözni szeretnél egy kicsit. Arra tökéletes.



SANYI CHIBA ÉRTÉKEL

Mint az előző rész, de aki csak lövöldözni akar egy kicsit, annak jó.

- **Belerázódás** Már az elejétől is löni kell, oszt menni. Nem nehéz.
- **Nehézség** Viszonylag könnyű, bár nem árt néha a fedezék
- **Újrajátszod?** Játssza a rosseb. Egyszer elég volt, köszönöm szépen.

6.5

GRAFIKA
●●●●●

HANGOK
●●●●●

IRÁNYÍTÁS
●●●●●

HANGULAT
●●●●●

Close Combat – First to Fight

Röviden ■ bajtársias ■ béketeremtős ■ agyonlövős



A politikai thrillerek népszerűsége a játékokra is komoly hatást gyakorol. A Close Combat fiktív jövőkép tükrében repíti az érdeklődőt Beirut golyózáporos földjére, ahol Samu Bácsi tonnás öklei emelkednek sújtásra, igen.

Fejlesztő/Kiadó
Destinees Studios, 2K Games

Fact Sheet
22 egyjátékos térkép, 8 multiból
térkép, 10 valós fegyvermodell,
3459 tetem (de majd még
nőni fog)

Hardver
PC: 1,3 GHz, 128 MB RAM,
64 MB-os videokártya
Xbox: Live Aware támogatás,
EDTV 480p támogatás,
16:9 széleképernyő
támogatás

Multiplayer
PC: Kétféle kooperatív és
klasszikus TDM LAN-on és
interneten
Xbox: Kétféle kooperatív és
klasszikus DTM, osztott
képernyőn, soros hálózaton,
Xbox Live! támogatás

Megjelenés
2005. április 18.

Ami nem fér össze az amerikai szabadságképpel, azt az Államok hadserege professzionális szenvtelenséggel számolja fel. A fegyvervállalás-szabadságészméből hirdetése közben a First to Fight eredeti célkitűzései másodlagossá váltak. Abdul Nyaszifusz, Kettes Gulág, Beirut. Feladatunk a térség ostromgyűrűbe zárt utcáinak és az ellenállók által megszállt létesítményeinek rendbekerítése egy négyfős alakulat

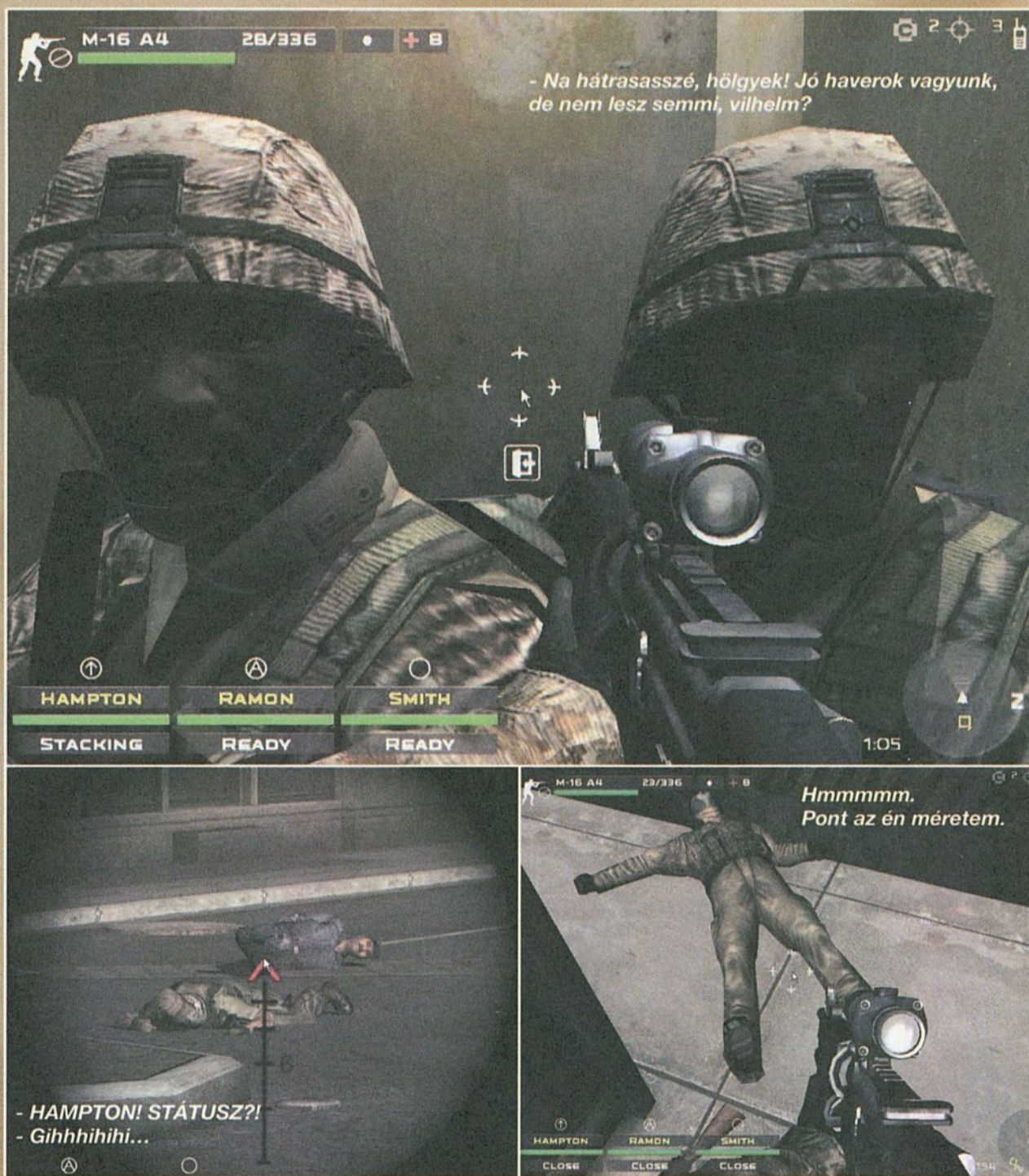
élén. A prezentációs jegyek korszerű elvárásoknak hajbókolnak, jóllehet a „teszkógazdaságos” grafika simulékony, könnyen kiismerhető akció/taktikai FPS hibridet bújtat. A kimerítő részletességgel megalkotott oktatóvideók még férfimunka benyomását keltik, a játék maga mégis

bohó galamblövészlet

csupán, ami szerintünk viszont: szintén remek sport. Normál nehézségi szinten azt veheti észre a játékos, hogy egymaga gerillázza keresztül az előre megírt műsor szerint mozgó, ellenállóknak álcázott céltáblákat. A játékterek is „színpadok” csupán, így a kampányküldetések lehetséges lefolyása csaknem totálisan lineáris. Az anyag egyedüli, ám üdvözlendő követelése, hogy a fedezékek kihasználása, és így egy legalábbis alapjáraton duruzsoló óvatos játéktípus nélkülözhetetlenek a sikerhez. E pusztán tény meglepő hatékonysággal csitítja a túlhaladott mesterséges intelligencia ordító hiányosságait, amiben a gondos pályaépítkezés egyaránt ludas. A játék később persze a turbános tömegek jelentős növelésével és alamuszi szórásával nehezíti dolgunkat, s így a szkriptvezérelt szisztéma egész meggyőzően teljesít. A szinte tűzharc-ról-tűzharcra iktatott ellenőrzőpontok miatt az anyag azzal a szimpatikus tulajdonsággal bír, hogy nem mindig veszi magát tök komolyan. (Bár amikor igen, az nekünk kellemetlen az alkotók helyett.) A szövetséges AI taktikai leleménye valós katonai doktrínák nyomán szerveződik, de a végeredmény kváziciki: egyrészt, hiába akár az ostromtűz lehetősége, ha a forgatókönyv még nem „teremtette oda” az ellenállókat, másfelől ritkán van szükség embereink konkrét pozíciójának átszervezésére. Ennek fő oka, hogy a szerpusztán divatos kiegészítőként viseli a

meghökentő életszerűség

ezerszer látott maszkját. Alátámasztunk: embe-



reink minden további nélkül képesek benyelni 4-5 sorozatot, az elvesztett életpontok pedig gombnyomásra visszanyerhetőek a bőséggel adagolt elsősegélycsomagok révén. Valamint az sem túl élethű, hogy az ellenséges és szövetséges egységek estétől-reggelig nyomathatják az ólmot. (Ez alól csak a játékos kivétel.) Spongyát minderre, hiszen ezek épp azok a kompromisszumok, melyek híján az anyag sajátos, jóllehet szupermonoton

CLOSE COMBAT A BARAKKBAN IS

9/11 óta Amerika komoly hangsúlyt fektet a hadsereg népszerűsítésére, így a játékipar is célzott médium. Az America's Army örökébe a hírhedt Close Combat sorozat lép, melynek célja immár az amerikai hadsereg propagálása. A First to Fight multiból nyújtása már a kiképzéshez tartozik a nagy vízen túl, sőt Close Combat TV sorozat is szerepel a tervek között. Close Combat vizispiyulát minden amcsi csemetének – de kettőt ám! Szerintünk persze.

egyjátékos szisztémája életképtelen lenne. A szakadatlan önisméltásra ideig-óraig üdvözlítő gyógyír, hogy a pályatervezők remek ritmikával váltakoztatják a külső, és belső tereken bonyolódó alküldetéseket. A belső terek kidolgozottsága viszont nem készlet kocsányeresztésre, sőt, épp-hogy csak az „Egyébként Meg Ide Gondoltuk Hogy Dobb A Gránátot” tábla hiányzik a szobákból. A First to Fight egyjátékos módja szép lassan érdektelenségbe sugározza a szentimentális amerikai diadalmenet képét, de a csapat-csapat elleni és kooperatív multiból lehetőségek így is jó utcahosszal mentik a terméket a közepesérőség poklától.

TOP GÁNY ÉRTÉKEL
Ha tetszett a Karib tenger kalózái és van egy kis stratégiai érzéked, akkor horgonyozz le ennél a játéknál...

- **Belerázódás** Ha játszottál már taktikai FPS-sel, akkor nem lesz gond
- **Nehézség** Nem egyszerű ébren maradni rajta
- **Újrajátszod?** Nem én, már le is léptem, csá

7

GRAFIKA ●●●●● HANGOK ●●●●● IRÁNYÍTÁS ●●●●● HANGULAT ●●●●●

Midnight Club 3 Dub Edition

Röviden ■ éjszakai versenyes ■ tuningolós ■ autós-motoros



Tessék csak figyelni! Ez a kis gyöngyszem két okból is kiemelkedik a tömegből. Egyrészt, mert a GTA-s srácok dobták össze, másrészt, mert végre megérkezett az NFS: Underground méltó vetélytársa.

Nem egyszer leírtam már a GamePro-ban, hogy erős kötődést érzek a Need for Speed játékok iránt, ezért nálam elég nehéz levérni a léceket, de alig két és fél óra játék után be kellett látnom, hogy a Rockstar emberei nem csak a bűnözős cuccok készítéséhez értenek. Nehéz visszaadni az élményt, de mondjuk, hogy az NFS: Underground játékok a falhoz vágják az ember adrenalinszintjét, nos, akkor a Midnight Club 3 Dub Edition még a falat is lebontja (azt pedig ne felejtjük el, hogy ez a sorozat volt előbb). A zsenialitás nem is igazán a grafikai megvalósításban, vagy a fizikai modellezésben mutatkozik meg (bár ez sem rossz, de nem jobb, mint az NFSU2 esetében – eltekintve a töréstől) hanem az ötletesség, a kemény hangulat adja a játék igazi ízét, ez már akár Rockstar-védjegy lehetne. Először is adott három amerikai nagyváros - Detroit, Atlanta és San Diego -, ahol

éjszakai illegális versenyeken

indulhatunk, ehhez csatlakozik még több mint 50 licencelt autó, amelyek esetében a gyártók engedélyezték, hogy törjenek is a versenyek során, és ha ez még nem lenne elég, motorokkal is nyomulhatunk (chopper, versenymotor, ilyesmi, elég kemény felhozatal). Első látásra a Midnight Club 3 Dub Edition egy jól felépített és kitalált Gran Turismo-szerű játéknak látszik. Több játékmódban indulhatunk az utcákra (itt is van karrier-mód, ahol pénzt keresünk, autót veszünk, felpumpáljuk őket, és ismét az aszfalton toljuk a kövér gázt), de a készítők nem csak ezekhez készítettek pályákat, hanem mindhárom várost lemodellezték, szabadon közlekedhetünk bennük. Ilyenkor azonnal meg is csapott a GTA-sorozat hangulata, pedig itt nincsenek gyalogosok, vagy felfegyverzett bandák, de valamiért az érzés hasonló. Nagyon tetszett, hogy nem csak pénzt kereshetünk egy verseny megnyerésével, hanem speciális képességekre tehetünk szert (ugratás, kétkerekezés ilyesmi), amelyekkel kicsit könnyebb a dolgunk a továbbiakban, ráadásul látvány szinten sem utolsók. Old timer verdák, nagy benzinfalók, SUV-ok, tuning autók, sportkocsik, luxusautók, kamionok – mind csak arra várnak, hogy

jól meghajtsuk

őket

és a versenyek bizony keménynek bizonyultak már az első körökben is. Látszik, hogy az előző részek óta sokat csiszoltak az MI-n és a sebességérzet is látványosan fejlődött. Nem túlzás azt mondani, hogy még a Burnout 3 gyorsaságát is bünteti néha ez a játék, és az az élmény, hogy minden autó és csillogó motor ripityára törhető, még rádob egy lapáttal az. A millió egyjátékos mód mellett netes versenyekre is lehetőségünk van, egyszerre akár nyolc játékos is süvíthet az utakon az összes játékmódban. Ezek után csak annyit mondhatok, a Midnight Club 3 Dub Edition az autós játékok GTA-ja. Örülök, hogy én írhattam ezt le.

Fejlesztő/Kiadó

Rockstar San Diego, Rockstar Games

Fact Sheet

Éjszakai illegális autó- illetve motorverseny, 50 féle licencelt jármű, három nagyváros lemodellezve, szabadon versenyezhetünk ezekben

Hardver

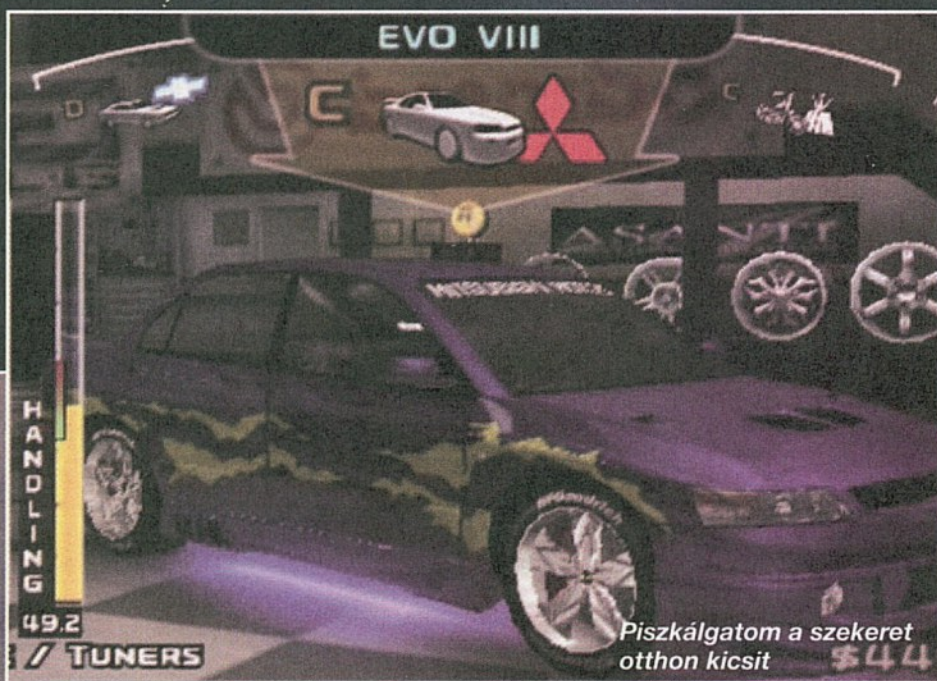
Xbox, PS2: 1-2 kontrollert, kormány, memóriakártya

Multiplayer

Xbox, PS2: online – 8 játékos egyszerre; offline – osztott képernyő

Megjelenés

Már kapható



Piszkálgatom a szekeret otthon kicsit



Ezeket a kocsikat most le fogom nyomni



Egy helyre akartunk parkolni, most én győztem



Sanyi verdája. Mert megérdemli.

KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Engem tökéletesen megvettek a Rockstar emberei. Nem tudnak hibázni a srácok, na.

- **Belerázódás** NFS-es szakirányul elég könnyű
- **Nehézség** Nem lesz túl megerőltető, de a gyakorlás nem árt
- **Újrajátszó?** Mindenképpen

9.5

GRAFIKA ●●●●● HANGOK ●●●●● IRÁNYÍTÁS ●●●●● HANGULAT ●●●●●

Delta Force: Xtreme

PC
CD-ROM

Röviden ■ lövöldözős ■ kommandózós ■ multizós

Fogjunk egy maximálisan lerágott csontot, amit már olyan tükörfényesre políroztak a pénzéhes játékkiadók, hogy még a kósza napfény is megcsúszik rajta. Hihetetlen, de ezt a maximálisan körüljárt témát, a kommandós játékok témakörét akarja még egy kicsit megfarigcsálni a NovaLogic. De minek? – kérdezzük elhaló sóhajjal.

Fejlesztő/Kiadó
NovaLogic, NovaLogic

Fact Sheet

3 egyéni kampány, 20 küldetéssel
20 kooperatív misszió
20 multipálya
6 játékmód
32 online játékos egyszerre egy pályán

Hardver

PC: 1,2 GHz, 128 MB RAM,
64 MB-os videokártya

Multiplayer

PC: Van – kell még valami ezen kívül?

Megjelenés

2005. április 22.

Nemes célzattal született az Xtreme jelölésű kis szösszenet: nyújtsa azt, amit a megfelelően jó nevű Delta Force sorozat, de ne kelljen bajlódni a kemény beletanulással, küldetések előtti eligazítással és még rengeteg más érdekes dologgal, ami izgalmassá tesz ugye egy taktikai játékot. Ennek megfelelően hiányzik a sallang,

pikk-pakk ledobnak a világ valamely, rongyba bugyolált fejű terroristáktól, túl kellemetlenné vált drogbáróktól, vagy éppen örült orosz tudósoktól hemzsegő területére, ahol oszthatjuk az áldást. Nem vagyunk egyedül –

pá-pá Rambo!

ügyeske csapattársainkat ugyan nem tudjuk kommandírozni, vagy a megszokott módon átülni a fejükbe, de azért nem vesznek el az aljnövényzetben. Sőt! Nyilvánvalóan sokkal jobb katonák, mint mi, mert mindig tudják merre kell menni (nekünk csak a lehetőség adódott meg, hogy a minimapon a célhoz láncolt „póráz” követve navigáljunk), a lövéseik meg egyenesen mesések. Biztos jobb eligazítást kaptak, mint mi, akik semmilyen se.

A szembenálló felek jellemzésénél elhagyhatjuk az ömlengést: szemészhez biztosan sűrűn járnak, mert kilométerekről kiszúrják a sás között kúszva, de úgy látszik a célzóvizet mindig otthon hagyják, mert egy méterről is csak a golyót pocékolják – képtelenek eltalálni minket. A

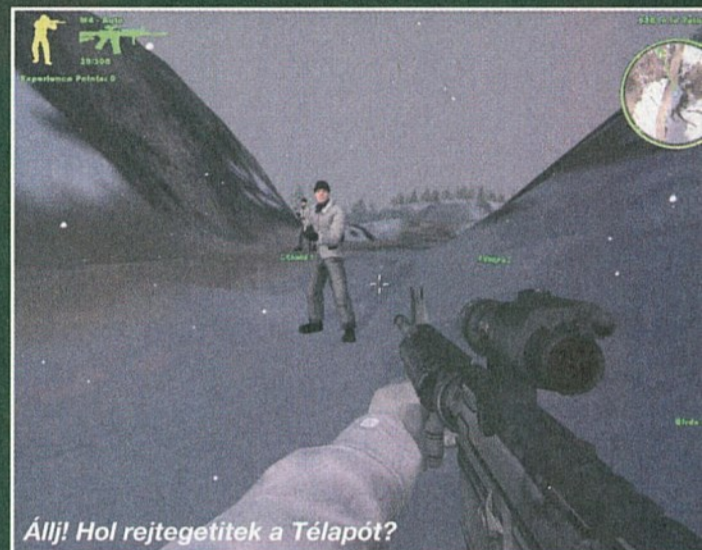
rosszfiúk agyatlansága

sajnos nem az egyetlen élményromboló összetevő a játékban. Az egész világ olyan, mintha felfújt gumiból lenne: a fák, a járművek, minden. Ha például meglövünk egy fát, az kettészakad (szépen, mintha fűrészszel darabolták volna) és a felső része a koronával lágyan elpattog valamerre. Bizarr! A benzineshordók legalább felrobbannak, ha rálövünk – ez jó.

Említésre kerültek a járgányok, amiket mi magunk is birtokba vehetünk: hol egymagunk, hogy egy-két lövéssel kiegészülve. Komoly löerővel rendelkezik mindegyik, mert bármekkora meredek emelkedőnek is irányítjuk is az orrukát, azon felmennek, csak elég erősen kell nyomni a gázpedált. Hm. A motorozás viszont egész kellemes (ha leszámítjuk, hogy lőnek ránk) és jól be lehet gyorsulni, á la GTA... Vannak még fegyverek is, sokfélék, de mivel

nincs köztük plazmavető

ne is ejtsünk szót erről területről. Az egyjátékos, unalomba fúló agyaggalamb-vadászatot gyorsan el kell felejteni, ha már piff-puff, akkor inkább a kooperatív mód! Ez a legnagyobb pozitívuma az egész DFX-nek, mivel a legtöbb játékból ezt a lehetőséget kihagyják, külön öröm, hogy itt megtaláljuk. Az igazán bátor vállalkozók természetesen kipróbálhatják a multirészt is, tizenhat-tizenhat ellen. Bár elképzelhetetlennek tartom, hogy aki eddig CS-zett, az most hirtelen áttér, és Delta Force Xtreme-et fog éjjel nappal a neten tolni. Egyszerűen nincs benne annyi vonzerő. A forgalmazó is sejtette azért, hogy nem az igazán kerek a dolog: eleve csökkentett áron, egy hagyományos, új játék ellenértékének feléért dobta piacra. Nem mintha ez segítene bármin is.



Állj! Hol rejtegetitek a Téralpót?



Ízirájder, öcsém!



LEGO LUSH ÉRTÉKEL

Szánaalmas kis délutáni lövöldözésre elmegy, de egyébként a stüllyesztőben a helye. Jó mélyen.

- **Belerázódás** Menj és löj, rázódni maximum a kínos nevetéstől fogsz...
- **Nehézség** Az egyjátékos küldetések könnyűek
- **Újrajátszod?** Messziről kerülni fogom

4

GRAFIKA	HANGOK	IRÁNYÍTÁS	HANGLAT
●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●



Húúú, ütős ez a csúzlí!



Jó ez az új fejlesztésű kormány, csak kicsit nehéz vele kanyarodni!

Resident Evil – Outbreak 2

Röviden ■ zombis ■ menős ■ lövős



A tavalyi Resident Evil – Outbreak vegyes fogadtatása szerencsére nem vette el a Capcom kedvét a folytatástól. A most megjelent, második modullal karöltve – File #2 – egy fokkal élményszerűbb Raccoon City multibéjárás.

A rajongók gyakorlatilag az első, stílus-remetítő epizód megjelenése óta szeretnének többjátékos módokat, de mindez 2004-ig „csak” soros hálózaton összekötött konzolokon valósult meg. Az Outbreak ugyan még a bájos „Z” kategóriában sem tör történet-szerkesztési babérokra – titkos labor: „bumm!”, vírus: „psssssz!” lakosság: „dzsoin aaaasz!” – de az eredeti megoldásokhoz hű játékművelés multiban is jól szuperál. Akik a sorozat jellegzetes történetmesélését szerették, azoknak éppúgy lehet jó, mint rossz hír az Outbreak modulköz-pontú felépítése. E játékok jó pár „minisztorit” kínálnak fel, melyek között az összefüggés ugyan

elhanyagolható, mégis jól hozzák a nyomasztó hangulatot. A helyszínmodulok relatíve kisebb mérete rengeteg leirtandó élőhullát és logikai fejtörőt kínál, sőt utóbbiak még némi variálódásra is hajlandóságot mutatnak. Mivel a mondanakör nem multiplayer tapasztalásnak indult, így

bizonyos gyermekbe-tegségek még sújtják

a kasztrendszer benyomását mímelő karakterek még elég komolytalanok, hiszen a főbb különbség az induló figurák között pusztán egy-egy különleges képesség, avagy egy már meglévő tárgy. A választható szereplők Raccoon City lakosságának közhelyes östípusait kínálják, csicsi újságíróntól sokat látott rendőr bácsiig. Ennek örülünk. Az inventory kezelése szinte semmit sem módosult az utóbbi játékokhoz képest, jól-lehet ezen a fronton éri a legtöbb elmarasztalás a sorozatot. Vélhetően kár is ezen keseregni, hiszen az inventory szisztémát szemmel láthatóan „védjegyként” kezeli a Capcom. Ami itt pluszban sápasztóvá teszi, az annyi csupán, hogy a játékvilág itt nem fagy meg turkálódásaink közepete, hiszen a többiek – játékosok, monszterek – mindvégig aktívak maradnak. Maximum négyen kooperatívkodhatunk a világhálón, avagy két,

gép által vezérelt szövetséges karakter oldalán róhatjuk a vidéket, ekkor persze egyjátékos kivételben. A multibéjárás nem feltétlenül jelent egyet a szoros összedolgozásal/egymás közelében tartózkodással: mindenki mehet, amerre lát, persze a többsze-replős kivétel leginkább a zombibőség hatványozottságát eredményezi. Így nincs akadálya a szétszakadásnak, értelme mégis elhanyagolható. Mivel

Fejlesztő/Kiadó
Capcom

Fact Sheet

Számos történetmodul, multiplayerre kihegyezett kivétel 4 játékos számára – kár hogy minimális az újítás az első részhez képest.

Hardver

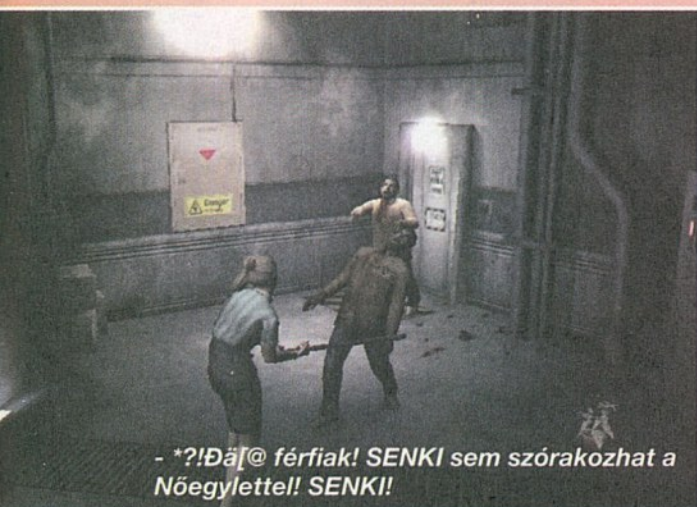
PS2, hálózatos támogatás

Multiplayer

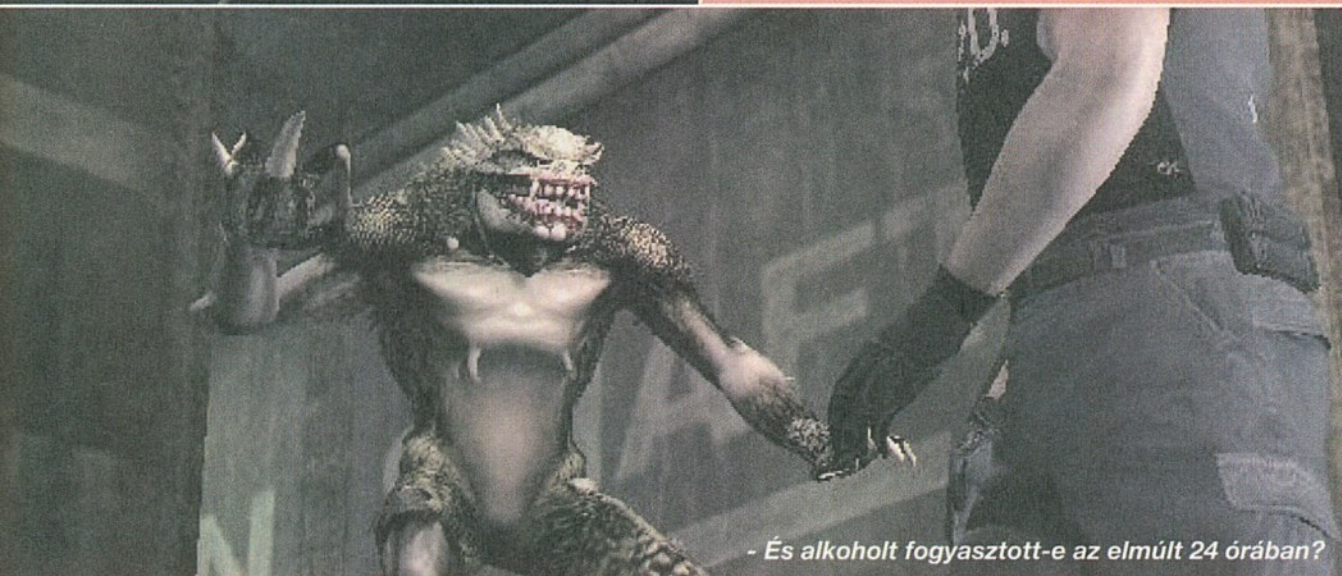
PS2: 4 játékos kooperatív, 1 va-lós + 3 gépi játékos offline mód

Megjelenés

2005. április 26.



- *?!Dä!@ férfiak! SENKI sem szórakozhat a Nőgy!llettel! SENKI!



- És alkoholt fogyasztott-e az elmúlt 24 órában?

TOP GÁNY ÉRTÉKEL
Többjátékos zombihergelés, sekélyes kinálattal, ám annál ígéretesebb kivételben.

■ **Belerázódás** Az inventory képernyő előtt fogunk szentségelni
■ **Nehézség** Szerverfüggetlen
■ **Újrátjátszod?** „dzsoin aaaasz!”

7

GRAFIKA ●●●●● ●
HANGOK ●●●●● ●
IRÁNYÍTÁS ●●●●● ●
HANGULAT ●●●●● ●

DELUX

Új game design hardver eszközök a DELUX-tól!

Információ és a forgalmazók listája: www.delux.hu

Combo: MIDI ATX ház, Real 300W SATA PSU, Speaker, WebCam, RF KB.+Opt. Mouse

Most érkezett: Army FPS Game Design Multimedia PS/2 Keyboard+Optical Mouse



Stronghold 2

PC
CD-ROM

Röviden ■ erődítményes ■ ostromlós ■ kiépítő

A Stronghold ügyesen vonta össze a gazdasági szimuláció és a hadviselés orientált RTS stílusjegyeit. A második rész az ambiciózus folytatások főbb ismérveivel felfegyverkezve ront monitorra, így ígérete szerint az eredeti játék ezúttal szebb, jobb és több.

Fejlesztő/Kiadó
Firefly Studios, 2K Games

Fact Sheet

2 egyjátékos kampány, két masszív játéktípus, horribilis egység-és épületszám, beépített térképszerkesztő program multi, és egyjátékos módokhoz

Hardver

PC: 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB-os videokártya

Multiplayer

PC: Kooperatív és TDM 4 játékosal, jelenleg még bugos

Megjelenés

2005. április 19.

A folytatás megalkotói hűek maradtak az eredeti koncepcióhoz, valamint hallgattak a rajongói észrevételekre is. Ezúttal már két hadjárat, plusz egy abszolút kötetlen játékmód áll rendelkezésünkre, előbbi a szokásos birodalomfelvirágoztatós móka, míg az utóbbi kifejezetten

a harci szimulációra, s így a program lelkére, a várostromokra koncentrál. Sőt, rögtön az elején próbát tehetünk az előre belőtt ostromokkal is, melyek java része történelmileg hitelesített várakat és katonai kondíciókat modellez. A kötetlen mód tucatnyi térképen buzdítja a maximum kihajtására az érdeklődőt. Ez a bizonyos maximum pedig nem piskóta, hiszen az alkotók a végtelenségig klasszikus RTS megoldásokat pazar kivitelben és mennyiségben találják. Az egy dolog csupán, hogy a darab immár 3D-s megjelenítésben pompázik, ám a pusztá részletgazdagság jószerivel minden eddigi RTS-t felülmúl. Persze az aprólékosság ilyen foka több fronton is várat szed, így az egységek és környezeti elemek ütközésvizsgálata esetenként kikapcsol, valamint a felső fokozatú zoom-ba még a Paksi Atomerőmű is belesápad. Tudjuk, próbáltuk. Túl a klasszikus RTS toposzok ügyes és kimerítő prezentálásán, a főbb újdonságok a populáció viselkedésében és az ostromállapot finomhangolásában mutatkoznak. Mikor bizonyos embercsoportok elégedetlenné válnak, nem riadnak vissza a kincstári tolvajlás galád aktusától sem, így jut szerephez az új épületcsoport, mely kifejezetten

vasmarkú tekintélyünk

diszkrét alátámasztását kínálja. A nyilvános köztéri megdorgálások intézménye a tekintélynövelés hatékony módjának tűnhet, de a kegyetlen lovagvár-tulajdonosok nem számíthatnak hosszabb távú köztisztelőre. Itt lép életbe egy ugyancsak fontos újítás, a presztizs megvalósítása. Minél inkább keressük népünk megelé-

- Na még kétfőt és húzzunk haza gyerekek!



...na ja, nem vitás, de a nyolcadik évszázad nálam továbbra is fix kettes.

HATÉVES TERV

A Firefly, mely részben az Impressions munkatársaiból alakult, már 1999-ben egy olyan program ötletét dédelgette, mely a Caesar sorozat mikromenedzsmentjét, és a Lords of the Realm kiforrott harcrendszerét egyesíti. A Stronghold 2 után elképzelni sem tudjuk, mit terveznek a lelkes alkotók a harmadik részben.

gedettséget – pl. óriási tábortüzes serfördőket rendezünk a vár tövében napi rendszerességgel – annál inkább megbecsültebb vezetőként tekint reánk a populáció (én is arra szavaznék, aki tábortüzes serfördőt rendez nekem – 42). Mindez a környező területek későbbi elfoglalhatóságát és új létesítmények megszerzését jelenti majd. Választásaink ugyanis a kezdetekkor még szűkre szabottak, a megnyíló lehetőségek pedig nagyban függenek attól, milyen alaphangoltság jegyében építjük birodalmunkat. Az épületek felhúzása szerencsére ezúttal pikk-pakk alapon történik, sőt működtetésük is automatikussá vált. Pusztán a legyártani kívánt eszközök meghatározása jut feladatunkul, így egyébként ha elégedett a nép, szemvillanás alatt elfoglalják az újonnan felemelt létesítményeket. A cselekvések szintén automatikusak, s ez sajnos pár ponton vissza is hat: ostromok során pl. egész vicces látványt nyújtanak a lerombolt várfalak újraépítésén buzgólkodó jó munkásemberek. Az anyag lelkét persze az irányított összetűzések eshetősége fűti. Az igazi kihívás éppúgy jelent egyet a

jól szervezett várfelépítmény



megalkotásával, mint egy ütőképes hadsereg és az azt ellátó háttország menedzselésével. Az ostromok a második részben vitán felül roppant „heviduti” kivitelben mutatódnak be, ezeket az ütközeteket minden további nélkül érdemes többször is végigvezérelni. Megjelentek a katonai formációk is és már nem lehetséges egy darab katonával lebontani a várfalakat. Megnyugvás. Az egyetlen gond itt a mai csúcsgépeken is beszaggatást eredményező néptömeg lehet, de mindez csak teljes látótávolság esetén válik igazán zavaróvá.



TOP GÁNY ÉRTÉKEL

Klasszikus RTS, irtó vaskos combokkal

- Belerázódás: Minit egy szokványos RTS
- Nehézség: Nagy egységszámmal erőműveken is szaggat
- Újrajátszod? En bizony újra

9

GRAFIKA

HANGOK

IRÁNYÍTÁS

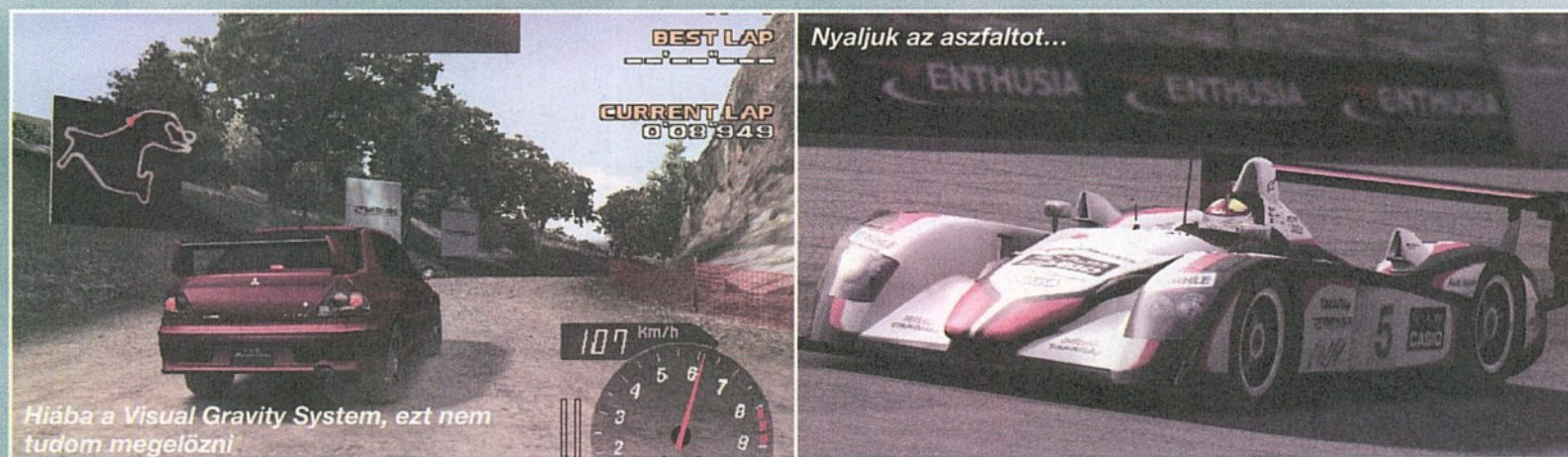
HANGULAT

Enthusia Professional Racing



Röviden ■ gázpedálynómós ■ profi versenyzős ■ szimulátoros

Akárhogy is nézzük a dolgot, az autóverseny-szimulátorok terén nehéz überelni a jelenlegi kínálatot, gondoljunk csak a nemrégiben kiadott GTR-re, vagy a Gran Turismo 4-re. Aztán megint jön egy új név és összezavar minket.



Fejlesztő/Kiadó
Konami

Fact Sheet
Realisztikus autóverseny, újfajta irányítási rendszerrel, 72 pálya, 4 féle játékmód, számtalan licenstelt autómódel

Hardver
PS2: 1-2 kontrollert, kormány

Multiplayer
PS2: 2 játékos, osztott képernyőn

Megjelenés
2005. május 4.

Ez a zavar persze a konzolosokat (azon belül is csak a PS2-esek táborát) érinti, mert a Konami legújabb játéka egyelőre exkluzív produkciónak ígérkezik. Érdekes, hogy általában a fekete konzol grafikai teljesítményét húzzák le egy multiplatform játék esetében, de az Enthusia Professional Racing tesztelésekor elsőre az jutott eszembe, hogy nem lehet ennél szebb játékot elképzelni (még PC-n is nehezen). Meg kell hagyni, hogy ez a játék mindenekelőtt csodálatos látványvilágával varázsolja el a játékosokat, és csak utána jut eszünkbe, hogy a belbecsrel is érdemes foglalkozni, ha már éppen cikket írni készülünk. A kezdés tehát nem rossz, a figyelem mocorog, és határozottan ébredezni látszik, lássuk tehát, miből is élünk. Ha nem tudjuk, hogy új alkotással van dolgunk, simán eladhatnák nekünk, hogy a Gran Turismo egyik részével játszunk, a cucc elvi és gyakorlati felépítése is kínosan hasonlít a már bejáratott név sorozatához. Nincs ezzel semmi baj, elvégre ha valami már bejött, akkor kár új megoldásokon agyalni, és a játékmenetet tekintve azért akad itt újdonság bőven. A menü, a pályák, az információk megjelenítése a képernyőn viszont igencsak GT-s lett, szerencsére a hangulat egyedi ízt ad a játéknak. Először is a Konami okoskái igyekeztek tovább

mintha csak pedállal tennék ezt. A fék és a kizifék a hátsó gombokra került, így sokkal kényelmesebben irányíthatjuk az autót. Elsőre kicsit FPS-es irányításnak tűnhet, de alig húsz perc alatt belerázódik az ember, és sokkal könnyebb dolga lesz a versenyek alatt. Külön érdekesség még az úgynevezett Visual Gravity System-ábra, amely vezetés közben mutatja, hogy milyen az opcionális vezetés (az autó fizikai helyzetét, dőlését, nyomatékát vizsgálva) így ha ezt okosan figyeljük, nagyon sokat fejleszthetjük a vezetési technikánkat. Erre szükségünk is lesz, mert a versenyek során pontokat is szerezhethetünk, illetve veszíthetünk, ha megfelelően, vagy veszélyesen toljuk neki. Ez a módszer kicsit a Dreamcast-en elhíresült Metropolis Street Racer jutalmazási módjára emlékeztetett, de jóval összetettebb annál. Ha már nagyjából tisztában vagyunk a paraméterekkel, akkor jöhet

maga a nagybetűs JÁTÉK

ahol a GT-hez hasonlóan egy karrier mód (vagy ahogy itt nevezik Enthusia Life) nyitja meg az összes kocsi és pályát a játékmenet során. Hatvan gyártó számtalan modellje, köztük a legújabb 2005-ös verziók is rendelkezésünkre állnak szépen sorban, hogy kifüstöljük az aszfaltot. Itt persze nem csak a hagyományos értelemben vett versenyeken indulhatunk, több ügyességi feladat is vár ránk, amelyeknek többsége szoroson kapcsolódik a Visual Gravity System által tanított vezetési leckékhez. Mindemellett persze a Time Attack, a Free Racing és a VS Racing is nyitott, az első kettő jelentését talán nem kell külön magyarázni. A VS Racing keretein belül két játékos csapathoz

osztott képernyős módban, ennyivel sajnos be is kell érünk, mert az alkotók nem fárasztották magukat online multiplayer támogatás kialakításával. Szintén a szemükre lehet hányni, hogy az autók fizikája kicsit furcsa, bár nem rosszabb a GT4-nél, de még mindig gyakran volt olyan érzésünk, hogy a kocsik síneken futnak, és még minden segítség kikapcsolásánál is nehéz volt úgy faroltatni a szekeret, hogy ne össze-vissza pörgés legyen a vége az aszfalton. Mindennek ellenére az Enthusia Professional Racing igazi szimulátor, csodálatos grafikával, korrekt sebességérzettel, és rengeteg ötlettel felszerelve. Talán csak a legkeményebb autós veteránoknak okozhat némi csalódást, ha már kiismerték a fizikát – mi, földi halandók azonban nem fogjuk túl könnyűnek találni.

finomítani a szimulátor fogalmát

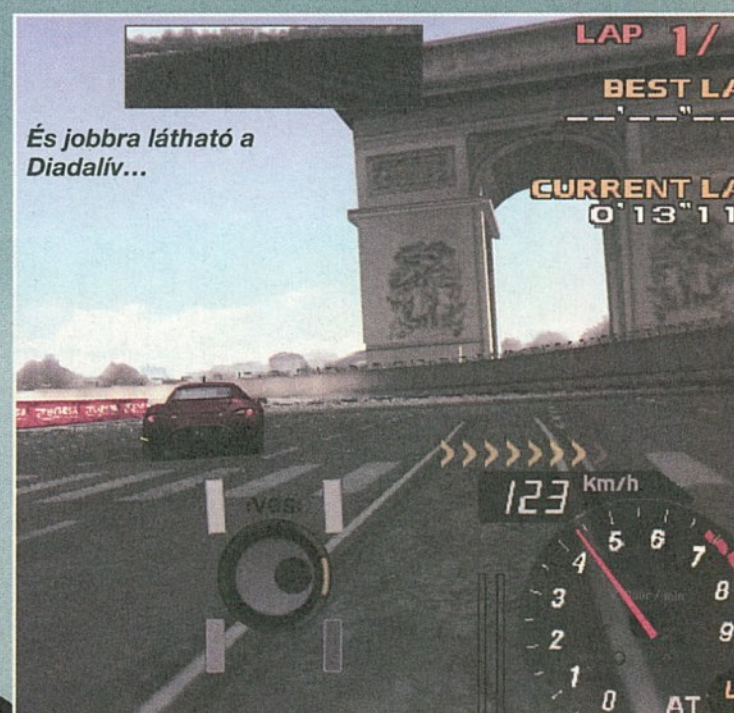
és a Dual Shock 2 kontrollert minden technikáját igénybe is vették ehhez. Az analóg karok nyomásérzékelők lettek, így a gázt már finoman is adagolhatjuk,

KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL
Nagyon Gran Turismo íze van, de valahogy mégis egyedi darab. Jó munka!

- **Belerázódás** Az új ötleteket meg kell szokni, és az irányítás is furcsa elsőre
- **Nehézség** Nem szakadtunk bele
- **Újrajátszod?** Ezt a stílust elég nehéz megenni

8.5

GRAFIKA ●●●●● HANGOK ●●●●● IRÁNYÍTÁS ●●●●● HANGULAT ●●●●●



Still Life



Röviden ■ sorozatgyilkos ■ rémisztős ■ nyomozós

Ha egy sorozatgyilkos szedi az áldozatait, akkor mindig akad egy elszánt nyomozó, aki mindenre kész, hogy elkapja a tettest. A filmes klisék ötletbörzéje remek alkalom arra, hogy profi munkával egy kellemes játék készülhessen. Készült is!

Fejlesztő/Kiadó
Microids

Fact Sheet

point ,n click stílusú kalandjáték, ahol két idősíkbán kell felderíteniünk egy sorozatgyilkos ördögi tervét.

Hardver

PC: 1,2 GHz, 128 MB RAM, 64 MB-os videokártya
Xbox: 1 kontrollér, memóriakártya

Multiplayer

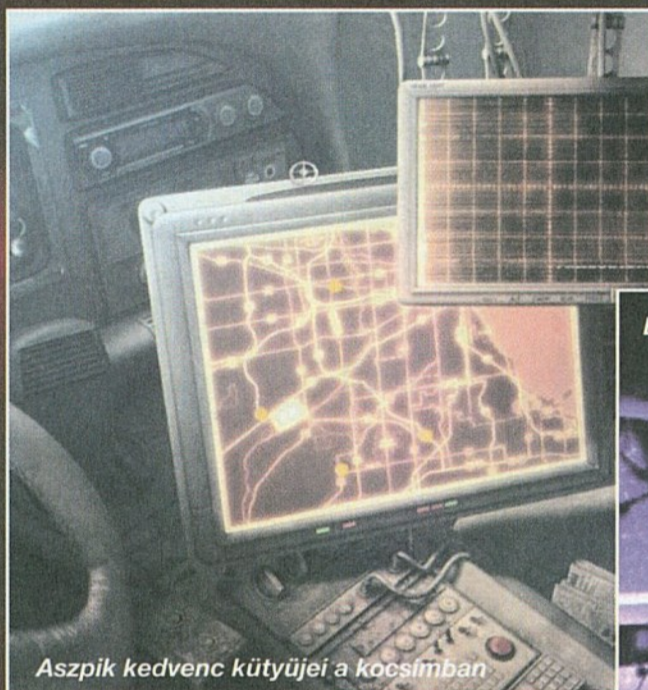
nincs multiplayer támogatás

Megjelenés

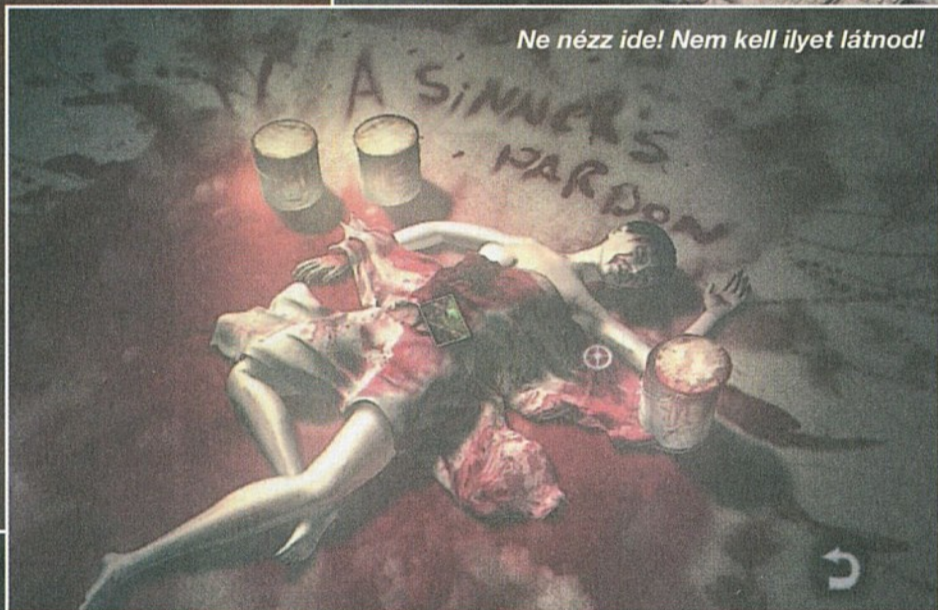
2005. április 29.

Legutóbb éppen a Myst IV kapcsán dumáltunk itt a szerkesztőségben arról, hogy a point ,n click stílusú kalandjátékoknak még nem áldozott le a csillaguk, csak egy jól felépített sztorira van szükség. A Microids (igen, nekik köszönhetjük a Syberiakat is) tökéletesen ráértett erre, és április közepén,

hosszas várakozás után végre meg is jelentette legújabb point ,n click játékát, amely a Still Life nevet kapta. A GamePro második számában Sanyi Chiba már regélt nektek erről a produkcióról, amely még a tavalyi E3-on mutatkozott be, és gyönyörű grafikájával komoly figyelmet vívott ki magának. Nos, kollegám cikkében reményének adott hangot, hogy nem csak az előzetes képek, hanem maga a játék is ütős lesz majd, és veletek együtt most őt is igyekszem megnyugtatni, a végleges verzió sem



Aszpik kedvenc kutyújei a kocsiában



Ne nézz ide! Nem kell ilyet látnod!

Unalmas rész. Szerencsére van hol aludni.



Ez a szobám. Bajod?



McPhersonnak nem lett szebb élete, mint nagyapjának, ő is a nyomozói szakmát választotta az FBI kötelékében. Legutóbbi esete azonban erősen megviseli, képtelen egy sorozatgyilkost elkapni, ezért rögtönzött vakációra küldik főnökei. Persze a lány a családi házba megy, és a hatalmas nosztalgia közepette nagyapja aktáira bukkan és elmereng az egyik 1929-es ügyön, melyben az elkövetett gyilkosságok kísértetiesen hasonlítottak a mostaniakra. Innentől fogva mind Viktoriát 2004-ben, mind a nagypapát 1929-ben is irányíthatjuk, így bogozhatjuk ki a

sejtelmes és félelmetes

történet kusza szálait. A játék elég nehéz, és bonyolult, jómagam már kétszer is elakadtam benne, ráadásul az akciósabb részeknél gyakran merülnek fel irányítási gondok is, de a kisebb hibák ellenére kiváló alkotásról beszélünk. Előre renderelt háttérrel, tökéletes 3D-s karakterek és vizsgálható tárgyak, félelmetes léggör, nyomasztó hangulat. Minden egyben van ahhoz, hogy borzongjunk kicsit, és az agyunkat is tornáztassuk egyben. Megéri a ráfordított időt.

okozott csalódást. Be kell vallanom, az első húsz percben azért komolyan megizzadtam, mert a Still Life

nem a szokványos

irányítást hozza, a Syberia könnyebben kezelhető játék volt, de az első pánikroham hamar alábbhagyott, ahogy végigvittem az első pályaszakaszt, amely gyakorlatilag egy tutorial résznek felelt meg. Ha valaki esetleg nem ismerné a sztorit, annak annyit érdemes tudnia, hogy



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Kihívásokkal teli szórakozás. Szeretem.

- **Belerázódás** Nagyon nehéz volt megszokni az irányítást
- **Nehézség** Nem sétagalopp, de érdemes vele verszódni
- **Újrajátszod?** Sok idő elteltével igen

8.5

GRAFIKA	HANGOK	IRÁNYÍTÁS	HANGULAT
●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●

- Éppen szedtem fel a padlót, amikor kiment a villany.

hardver



Belkin Nostromo SpeedPad n52	8.890 Ft
Logitech MX 1000 egér	18.990 Ft
Sennheiser PC 130 headset	8.490 Ft
Sennheiser PC 150 headset	13.990 Ft

aktuális ajánlat

Act of War	9.990 Ft
Brothers in Arms	9.990 Ft
Cossacks II	7.990 Ft
Driver 3	9.990 Ft
Guild Wars	7.990 Ft
LEGO Star Wars	7.990 Ft
Medieval Lords (H)	7.990 Ft
Splinter Cell: Chaos Theory	10.990 Ft
The Sims 2 magyar verzió (H)	12.990 Ft
The Sims 2: Egyetem (H)	7.490 Ft

akciós játékok

Cossacks: European Wars	1.990 Ft
Driver	1.990 Ft
Far Cry	3.990 Ft
Hotel Giant	1.990 Ft
Operation Flashpoint GotY	2.990 Ft
Rally Trophy (H)	1.990 Ft
Return to Castle Wolfenstein SE	3.990 Ft
Sacred	2.990 Ft
Soldiers: Heroes of WW2	2.490 Ft
Syberia (H)	1.490 Ft

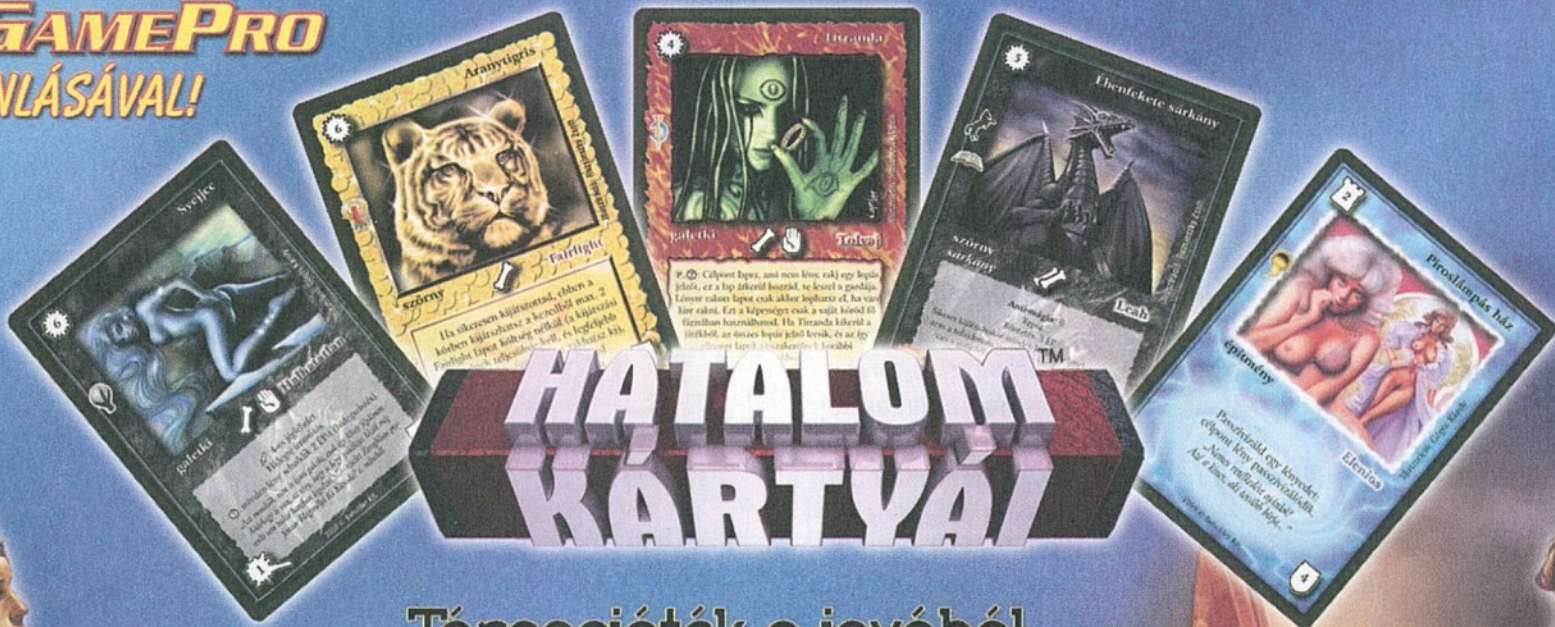


shop.pcdome.hu

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 fők olcsó!

Játsszatok ti is a Hatalom Kártyáival!

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

Raze's Hell

Röviden ■ pokoli lényes ■ édes lényeket ölős ■ tanulságos

Mit tennél akkor, ha a kedves és aranyos lények egyszer csak átvették a hatalmat a világ felett? Mit tennél akkor, ha Te éppen egy alvilági teremtmény lennél, aki kedvesnek és aranyosnak semmiképpen sem mondható? Mi tudjuk, mit tennél. A Majesco legújabb játéka kétségtelenül frenetikus ötlet, kicsit olyan Shrek utánérzéssel, amikor minden kifordul önmagából. Bizony a mesék – főképpen a Walt Disney-giccsparádénak köszönhetően – legtöbbször azt sugallják, hogy a jó a szép, a gonosz a csúf, és generációk nőnek fel úgy, hogy külső alapján ítélnék. E mélyen-szántó gondolatot meglovagolva, néhány kreatív

játégyáros úgy döntött, kiforgatnak mindent, és úgy találják a közönségnek, kezdjen vele, amit tud. Nos, ennek eredménye lett a Raze's Hell, amely egy sötéten komikus akció-lövöldözős játék (TPS formában), egy pokolian édes teremtményekkel elárasztott fantáziavilágban. Az úgynevezett Kewlett-ek olyanok, mint a legtökéletesebb rajzfilmhősök, akik a napfényes mezőn rohagnak,

tocsognak a szirupos boldogságban

és a szivárvány tövében ugrándoznak vidáman.

Egy haladó darkos már szívrohamot kapott, de nem kell megijedni, a játék nem merül ki ennyiben. Mi ugyanis Raze - egy hatalmas és szörnyű antihős, amolyan pokoli teremtményféle – bőrébe bújunk, aki rájön arra, hogy a Kewlett-ek királynője az egész világot giccsalmazzá akarja változtatni, vagyis aki nem szép és aranyos, az mehet a levesbe. Ehhez persze Raze-nek is van néhány szava, így néhány keményebb lőfegyverrel (shotgun, sniper, rakétavető) felszerelve elindulunk, hogy visszacsináljuk világunkat olyanná, amilyen volt – undorítóvá. A játékmenet

Nyalókaország minden lakójával végzek



Na az ilyen hangulat már jobban tetszik

leginkább a nemrégiben megjelent Oddworld: Stranger's Wrath-hoz hasonlít, kicsit bugyutább annál. Maga a játék nem durranás, de kellemesen fest, és egyedi története és hangulata magával ragadja az embert. Mindenképpen érdemes kipróbálni, Happy Tree Friends rajongóknak pedig egyenesen kötelező.

TOP GÁNY ÉRTÉKEL
Itt a hangulat a nyerő, és ez az egész játékot eladja.

- **Belérázódás** Tipikus TPS irányítás, nem nehéz
- **Nehézség** Hosszú távon a rózsaszín világ nehezen emészthető
- **Újrajátszod?** Tervezek ilyesmit

7.5

GRAFIKA	HANGOK	IRÁNYÍTÁS	HANGULAT
●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●

MEGJELENÉS: Xbox ápr. 21.

Billy Blade and The Temple of Time

Röviden ■ rajzfilmes ■ kardozós ■ gyermekbarát

Azok, akik eddig hiányolták a konzolos hangulatú játékokat PC-n, most vegyének vissza nyugodtan. Íme egy kizárólag számítógépen megjelenő rajzfilmes játék, amely direkt a könnyedebb stílus képviselője. Lássuk, mire ment ezzel.

Még pontosan nem lehet tudni, hogy mikor is jelenik meg a végleges verzió (amely teljes egészében magyar nyelven jön majd ki nálunk), de a Billy Blade and The Temple of Time már át is futott szerkesztőségünk gépein. Érdekes volt PC-n ilyen jellegű játékkal találkozni, mert ez a rajzfilmes akció stílus leginkább konzolos hangulatot áraszt, de összességében nem kellett csalódnunk. Persze a Fusion Labs munkáját az is segítette, hogy néhány tagja a Disney-nél és a Pyro Studios-nál szerzett tapasztalatot, ez a beütés az egész játékon nagyon érződik. Billy Blade is leginkább egy Disney rajzfilm hőseire hajaz, maga a cucc is egy Aladdin-, vagy Herkules-féle produkcióra emlékeztet. A történet szerint Billy, a híres kincsvadász és kardforgató barátja, Kong a legendás Idő Templomába vezetett expedíció során csapdába esett egy kristályban, Billy tehát

reklámmosollyal arcán

elindul (mintha csak Róbert Gida indulna

kihúzni Mackót a Nyuszi üregéből a mézzabálás után), hogy megfejtse a Templom rejtélyét, és kiszabadítsa a barátját. A sztori gyakorlatilag ennyi, innentől fogva miénk a pálya, össze kell csapnunk rengeteg remek ellenséggel több mint 40 helyszínen, beleértve olyan ellenfeleket is, mint Perzsa Harcosok, a Cro-Magnon-i Ember, és az Elátkozott Kalózok. Az Idő Temploma ide-oda dobál a világban és korokban, mi pedig csak aprítjuk az ellent, legjobb tudásunk szerint. Szerencsére a fejlesztők megérezték, hogy a konzolos íz irányításban is adott, ezért gamepaddal is lehet vezérelni hősünket, így sokkal könnyebb dolgunk is lesz. A játékban a kirakós elemek széles skálája és rengeteg platformelem található, sokféle mozgással: futás, ugrás, gördülés, harc, és az Időkristályok gyűjtése, szóval, aki szereti az ilyesmit, az most találhat egy kis elfoglaltságot. Azért ne várjunk túl sokat, de PC-re ilyen is kellett már.



És hogy tetszik a kékes árnyalatú bundám?

TOP GÁNY ÉRTÉKEL
Kellemes hangulat, konzolos érzés, azért próbának elég jó.

- **Belérázódás** Csak gamepaddal lehetséges
- **Nehézség** Elég könnyű lett a játék, gyorsan végigvihető
- **Újrajátszod?** A fiatalabb korosztály többször is nekimehet

6

GRAFIKA	HANGOK	IRÁNYÍTÁS	HANGULAT
●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●

MEGJELENÉS: PC 2005 nyara

HARDVER: CPU 700 MHz RAM 128 MB 3D 16 MB

Rise of the Kasai



Röviden ■ okfejtős ■ sokat ölős ■ fantáziavilágos

- Ne menj el, Manuela!
- El kell mennem, Don Morales, nincs más választásom...



Ha egy kalandjátékot versenybe akar-nánk hozni a nagy nevek mellett, akkor valami olyat tennék bele, ami a többi-ből hiányzik. Lehet, hogy bankot robbantanánk, lehet, hogy alaposan felszűnénk vele. Ki tudja ezt előre?

Valami ilyesmire gondolhattak a Bottlerocket Entertainment köreiben is, amikor nekiláttak a Rise of the Kasai, (vagy talán a The Mark of Kri 2, mivel annak egyenes folytatása) címet viselő játék tervezésének. Már a történet is merész ötlettel indít: az előző rész főhőse, Rau meghal. Amikor Kuzo-val – ő egy nagy fekete madár, aki

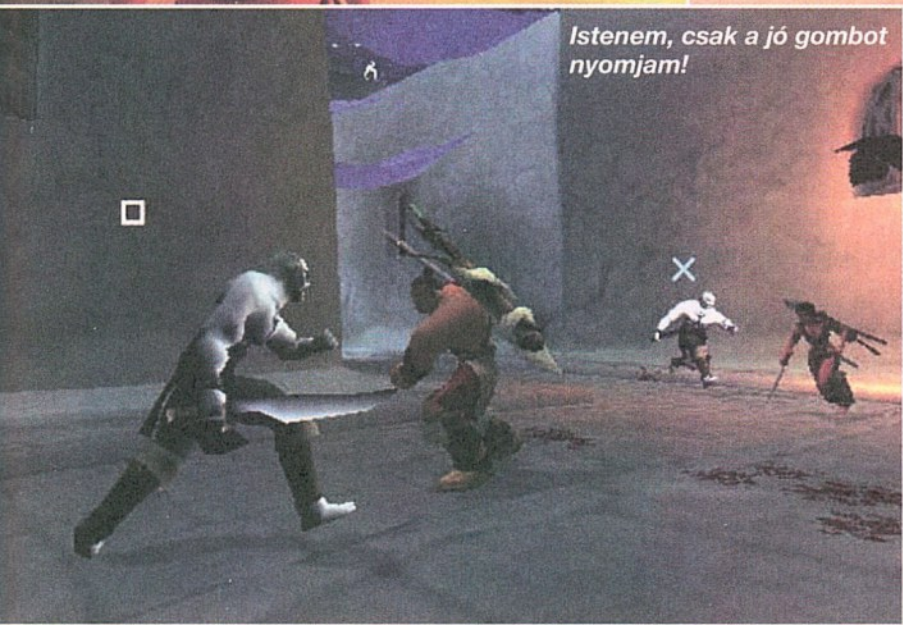
Rau hűséges szellem-vezetője – tudatják, hogy barátját megöl-ték, útnak indul, hogy kiderítse az igazságot, és Rau hűgá-nak, a kemény harcosá érett Tatihnak kéri segítségét. Ahogy a történet előbbre halad, két idősíkból játszhatunk, egyrészt a nyomozást ismerhetjük meg, másrészt a visszaemlékezések során Rau-val is kalandozhatunk (aki csatlakozik később a csapathoz is). Mivel az eredeti játék története előtt és után 10 évvel játszódik a sztori, szépen lassan összeállnak a részletek, hogy fényt derítsenek arra az eseményre, ami végül Rau halálát okozta. Kétségtelen, hogy

ez a program egy új és innovatív megközelítést mutat a kalandjátékok harcrendszerét illetően, de sajnos nem aratott osztatlan sikert. Pedig az alapkonceptió nem rossz: két játékos

kooperatív módban

indul harcba (vagy online, vagy osztott képernyőn, vagy a gép aszisztál), és az irányított hősök támadhatnak lopakodó módban, vagy a helyzetnek leginkább megfelelő fegyvert választhatják ki maguknak. Szerintünk semmi gond nincs ezzel, nem is értettük, hogy világszerte miért kapott ennyi rossz kritikát a játék (több újság lehúzta az irányítást). Elég nehéz beletanulni, de idővel remek dolgokat lehet kicsikarni a játékból, csak egy kis türelem kell hozzá. Ennek fényében persze lesznek olyanok, akiknek ez nagyon nem fog bejönni, de a Rise of the Kasai érdemel egy kis figyelmet. Még akkor is, ha kicsit bonyolult lett az egész.

Istenem, csak a jó gombot nyomjam!



TOP GÁNY ÉRTÉKEL
Nagyon nehéz, de érdekes játék, csak türelmes embereknek!

- **Belerázódás** Gyakorlás teszi a mestert
- **Nehézség** Sok gyakorlással kicsit könnyebb
- **Újrajátszod?** Gyakorolni mindig érdemes

7

GRAFIKA ●●●●● HANGOK ●●●●● IRÁNYÍTÁS ●●●●● HANGULAT ●●●●●

MEGJELENÉS PS2 már kapható

Predator: Concrete Jungle



Röviden ■ pusztító ■ rasztahajas ■ embervadászós

A legnehezebb ezeket a sorokat leírni. Bárhogy is vártuk, bárhogy is reménykedtünk, az egyik kedvenc legendánk ismét csúnyán megbukott. A Predator jött, látott, és mi vesztettünk. Elég sokat. Pedig annyira jól indult az egész. Az Aliens vs. Predator után már egyenesen kellett egy akciójáték, ahol ész nélkül vadászhatunk az emberekre. A Vivendi Universal végre el is határozta magát, és összetákolta egy külső nézetes stufát, amely ráadásul két idősíkon az 1930-as, majd a 2030-as években játszódik. A Predator 2 (film) hangulata is átjött az előzetes képek alapján, így már enyhén remegve vártuk, hogy mi is kerekedik ki ebből. Mivel Sanyi nagyon szerette a Pusztítót (mer Svarz... Scarweng.. bergenger izmozott bene és lenyomta jól a raszta gyereket a zsungelba jól! – Sanyi), ő akarta elsőként kipróbálni a játékot. Először még elismerően hümmögött, de amikor a

még elmegy valahogy, de a kameramozgás nagyon idegesítő. Az irányítás nehézkes, a játék elején futó három tutorial missziót tovább tartott végigvinni, mint bármelyik későbbi küldetést. Az ellenfelek MI-je egy aluszékony teknősbékához hasonló, és az akciójelenetek így leginkább egy Benny Hill Show burleszk-szerű jelenetere hasonlítanak, semmint kemény összecsapásokra. Persze a hangulat még így is elkapott minket és az általunk irányított Predator keményen fest a játékban is, sőt, a filmekből ismert összes kutyüt használhatjuk, ez is egy jó pont. De sajnos összességében gyermekded alkotással állunk szemben, és a név sokkal, de sokkal többet érdemelt volna. Na mindegy, Sanyi már valószínűleg a Vivendiékkal beszélget kicsit erről. (Idáig hallani a sikolyokat. – 42)

földhöz vágta a kontrollert,

és a Vivendiék felmenőit emlegetve kiviharzott a szerkesztőségéből, gondoltuk megnézzük, min is húzta fel magát ennyire. Sajnos be kellett látnunk, igaza volt. A Predator: Concrete Jungle egész egyszerűen pocskék. A grafika

TOP GÁNY ÉRTÉKEL
Nagy csalódás volt ez, ne is firtassuk tovább!

- **Belerázódás** Megdöbbentően nehézkes, és hosszú
- **Nehézség** Inkább buta, mint nehéz
- **Újrajátszod?** Nem szándékozom

4

GRAFIKA ●●●●● HANGOK ●●●●● IRÁNYÍTÁS ●●●●● HANGULAT ●●●●●

MEGJELENÉS PS2, Xbox már kapható



Mobil Mozsár

A BKV fenyegetés ellen remek taktika, ha buszon/metrón tökéletes immerziót mímelünk mobilkészülékünk felett. Ha azonban gondoskodunk a tényleges elmélyültségről, úgy szinte lehetetlen lesz fogást találni rajtunk. Négy kellemes Java mobiljátékot ajánlunk.

Damage San

Bár Rontó Szama kalandjai nem tegnap kezdődtek, bösz ámokfutása ma is a legsikerültebb zsebben hordhatós/mindenkit szétütős mobilanyagok közé sorolható. A grafikus megjelenítés és animáció meglepően részletes, az „epikus” történetmód pedig a beat'em up stílus legszebb hagyományait eleveníti fel. A játék szerencsére egyáltalán nem könnyű, ami hosszabb távon jócskán előnyére válik.



Asphalt: Urban GT

Az NFSU nyomdokain haladó mobiljátékok egy ötletesebb darabja ez. Tárgyunk az értelmetlen száguldás okán érzett katarzisélményt rendőri üldözések közepette fellépő adrenalinrohamokkal támogatja. A játék a Murcielago R-GT típusjelű Álomjárgányt is tartalmazza, csak győzzük rá összegyorsulni a relative szigorlatosnak mondható vételárat. Sebaj, hiszen csak egyszer kell megvenni.



Boulder Dash

A hőskori alapvetés mobil-inkarnációja megközelítőleg 129837-el feszegeti a Java felület maximális teherbírását, így ez a játék nem pusztán nagyon szép, de a legutóbbi PC-s remake minden szol-

gáltatását is tartalmazza. A szabályok pozitív irányban változtak az ódon eredetihez képest, az egyetlen probléma, hogy bizonyos térképeken beszaggat az anyag.

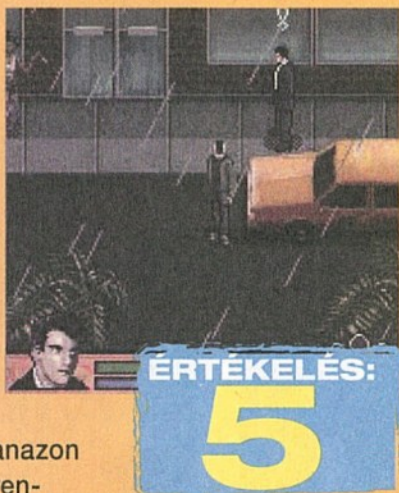


KOCOGTASSAD, TESÓ!



Constantine

A Warner Bros új mobiljátéka oly forró még, hogy csak különleges óvintézkedések közepette vállalkoztunk vegyvédelmi ruhában történő tesztelésére. A kénköves pokolfutam a film cselekményét követő akciós/megtorlós képében kerül telefonunkra, így ugyanazon helyszíneken, ugyanazon eszközökkel (t)űzérkedhetünk. A rengeteg, ötletes minijáték a démongyala hosszabb távú örömeiért kezkesedik.



Metroid Fusion

Akik emlékeznek még a Super Nintendo-ra – a gépre, mely furmányos módon egy kedves kis vízvezeték-szerelővel debütált – azok számára ismerős lehet a Super Metroid című oldalnézetes kaland. A sorozat később egy remek GameCube verzió képében produkált megújulást, majd a GBA változat következett, mely az első játék nyomdoka-



Grafika: 5
Hangok: 4
Játékélmény: 5
ÖSSZHATÁS:
4.5

in mutatta be a főhősnő új kalandját. A PC, és asztali konzolpiac törekvései láttán ódivatúnak gondolhatnánk a platformjátékokat, pedig a stílus csupán átvándorolt handheld készülékekre és ott kutatja tovább a műfaj határait. Ez a játék mestermű stílusán belül. A torkot szorongató tudományos-fantasztikus hangulat remek történettel párosul, mely szerint parazita támadja le Samus Aran szervezetét, ami igyekszik egybeolvasztani a főhősnő testét a nehézpáncélzattal.

Bratz

Megdöbbenéssel állunk a UbiSoft Bratz című GBA letéteménye előtt, mely olyan jelentőségteljesen vonultatja fel a semmit, hogy az már mindenképpen figyelmet érdemel. Ha másért nem is, csak hogy finomítsuk a ROM-



szemetek iránti érzékenységünket. A csiribiri diszkólányos anomália az asztali konzolokon népszerű táncos anyagokat mímeli, sajnos katasztrófális módon. Feladatunk mindössze annyi, hogy megfelelő időben tenyereljünk a megfelelő gombra, de az instrukciók elég gyorsan záporoznak ahhoz, hogy sanszunk se lehessen a bal oldali diszkónyszka kínos táncprodukciójának méltatására. Azt is tudjuk, miért: mert a képtelen taposókkal felfegyverkezett, renderelt arcok jó, ha kettő figurát ismernek. Az anyag furcsa mód így is óriási siker lett, értetlenül tárogatjuk karjainkat a jelenség előtt.

Grafika: 4
Hangok: 4
Játékélmény: 3
ÖSSZHATÁS:
3

**MAJD
ÓRA VÉGÉN
VISSZAKAPOD**

Godzilla Domination

Japán 1954-ben állt elő azzal a világjelenséget körvonalazó képzetel, hogy egy nukleáris fertőzés következtében létrejött tengeri óriásdinóval kell megdádázni a felelőtlen, háborúskodó emberiség alfelét. Godzilla azóta

már simán megalakíthatna volna barátainak és üzletfeleinek körét, így a Domination alcímet viselő fejlesztés arcátlanul direkt, ám nem kevésbé hatékony módon tolmácsolja az autentikus King-Kong érzést. Alapozásnak az 1964-es „Végezz Minden Szörnyel!” című állítólagos horror – szerintünk bábfilm – megtekintését ajánljuk, ahol a Godzilla Domination minden rémsége kimerítő módon szemlézhető. Az anyag maga hasonló a Primal Rage-hez (Legjobb! Szénné nyomtam játékteremben! – Dr. Spock), de annál szerintünk minden szempontból mégebb, hiszen a város marakodás közben történő hathatós leamortizálása alapvető létszükséglet.



Stuntman

A klasszikus Atari cím GBA változata alighanem az egyetlen kézben fogható kaszkadőr szimulátor, mely elsősorban gyors és szép grafikájával vonzza magára a tekintetet. A karriermód során a rendező által beállított jelenetekből vagyunk hivatottak

kihozni a lehetséges maximumot, ám az időlimit, és a személygépjárművek amortizálhatósága egyaránt roppant szűkös. Afféle akadályverseny ez, melynek alkotói azonban sem fantáziában, sem kitolási hajlandóságban nem szenvedtek hiányt. Az anyag kifejezetten nehéz, sőt barátságtalan, elvárja a komolyabb odafigyelést, illetve alapnak tekinti a többszöri nekifutás szükségét. Az egyre látványosabb és nehezebb „megmerem-produkciók” végrehajtása után az anyag szigorú bírálat tárgyává teszi ténykedéseinket, így juthatunk strapabíróbb, gyorsabb autókhoz.



Grafika: 4
Hangok: 5
Játékélmény: 5

ÖSSZEHATÁS:

4.5

Kondolkodunk, tehát vagyunk

A Sony PSP és Nintendo DS újgenerációs handheldek beszerzése itthon ugyan még belecsusszan a „maga tréfál velem?!” reakciókategorióba, de már most tájékoztatjuk Olvasóinkat a közelgő csúcsgépek bemutatkozó szoftverpalettájáról.

Sony PSP

Darkstalkers: The Chaos Tower

A PSP a szomorú véget ért Dreamcast előtt tiszteleg az ősi konzol egy remek portjával. Az egymás veséjét bámulatos szepesölművekkel vadul szétzúzós csemege PS2-n már bizonyított, de a 100 százalékos PSP konverziót alighanem napjaink szó szerint is legütősebb hordozható verekedőseként kell köszöntenünk. Ami pluszban rossz: menetek között itt elég sokat tölt a hardver. Ami pluszban jó: működik a wireless multi is.



ÉRTÉKELÉS:

5

Tony Hawk's Underground 2 Remix

Minden idők eddigi legkiforrottabb gördeszkás gurítása PSP testben négy új pályát – Santa Cruz, Vegas, Atlanta és Kyoto – illetve a népszerű, kötetlen játéktípusokat kínálja. A kivitelezhető mozdulatoknak, speciális trükköknek és deszkásaink külsejének csak a kreativitás szabhat határt. Szintén rendkívül erős és tartalmas anyag, a PSP minden jel szerint csutkagázon startol.



ÉRTÉKELÉS:

4

Nintendo DS

Rayman DS

A UBI Soft jó pár NDS és GBA licenst kötött a közelmúltban, így a neves cég az elsőként N64-re megjelent Rayman 2 portjával jelentkezik. Szolid konverzió, mely azonban a hardver újszerű irányíthatóságán túl nem kacsintgat újítások felé. Nem szívesen, de ünnepet rontunk: az anyag néha be is szaggat. A szoftvert illető mérsékelt lelkesedés ténye remélhetőleg tanulságszámba megy UBI földeken.



ÉRTÉKELÉS:

4

Zookeeper

A Popcap cég Noah's Arkh című, kedves PC-s játéka esett az NDS hálás áldozatául, így bővíthetett e szépen kivitelezett logikai anyagsággal a handheld korai kínálata. Noha nem érheti szó a ház elejét, ám a gép vétőzhatatlanul púp felbontásán túl semmi jel nem mutat arra, hogy újgenerációs platformot masszírozunk. Gyanítjuk, hogy a Nintendo még kivár, és éppen e percekben izzítja a nagy címeiket.



ÉRTÉKELÉS:

3

Jade Empire tipptalicska – hog

Na, csak hogy képben legyünk: a középkori Kínában, a Két Folyó városában járunk, ahol Master Li egy tanítványaként válaszút elé kerültünk. Ha a Magas Utat választjuk, lelkünk egyesülni fog a mindenség harmóniájával, ha az Alsó Utat választjuk... hát, a magas jobbnak tűnik. Viszont helyhiány miatt mi most csak a jó út nehézségeiről mesélnénk, abból is csak a harmadik fejezetig, mert a játék elképesztően szövevényes, rengeteg alküldetéssel és bónuszfeladattal.

Választható karakterek

Új játék indításakor első dolgunk a karakterválasztás lesz. Hat közül választhatunk, melyek három alaptulajdonságban - test, lélek, tudat - különböznek egymástól. Na meg abban, hogy némelyik lökhárítóval is felszerelt (gyk.: nő). Furious Ming és Radiant Jen Zi (Jenci?!) inkább gyorsaságukról lettek híresek, Tiger Shen az erejéről, míg Scholar Ling varázstudományáról. A csávók nevei egyébként megváltoztathatók.

Wu, a lótuszvirág

Neme: nő
Karakter típus: kiegyenlített
Alap stílusok: mennyei hullám, legendás csapás

Dühös Ming

Neme: férfi
Karakter típus: gyors
Alap stílusok: mennyei hullám, ezer vágás

Tigris Shen

Neme: férfi
Karakter típus: erős
Alap stílusok: mennyei hullám, fehér démon

Sugárzó Jen Zi

Neme: nő
Karakter típus: gyors
Alap stílusok: mennyei hullám, ezer vágás

Tanuló Ling

Neme: nő
Karakter típus: varázsló
Alap stílusok: mennyei hullám, szökkenő tigris

Tehetséges Lu

Neme: férfi
Karakter típus: kiegyenlített
Alap stílusok: mennyei hullám, legendás csapás

Zeng szerzetes

Neme: férfi
Karakter típus: varázsló
Alap stílusok: mennyei hullám, szökkenő tigris
Megjegyzés: a legutóbbi karakter csak a limitált változatban érhető el.

Az amulettekről

Amint elsajátítottad az amulettek használatát, a talált drágakövekkel növelheted és fejlesztheted különböző képességeidet. A kezdeti amulett darabbal három drágakövet aktiválhatsz, a második darabbal ötöt, és hetet a harmadikkal. Ha tele vagy amulettel, egy követ el kell dobnod, hogy egy másikat felvehess.

Harci műmentek

Támadás: A gomb, többszöri lenyomásra kombókra is képes.

Védés: B gomb, erős támadások ellen hatástalan.

Erős támadás: X-et nyomva tartva töltsd fel, majd azért engedd is el.

Taktikai szünet: Vissza gomb, segítségével átláthatod a pillanatnyi csatateret.

Fókusz mód: Y gomb, amivel lelassulnak az ellenfeleid, amíg el nem fogy a 'fókuszod'.

Chi Strike mód: A Black lenyomásával megnő a sebzőerőd, miközben fogyogat a Chi-d.

Chi Heal: A Fehér nyomva tartásával gyógyíthatod magad, ez is zabálja a Chi-t.

Melyik harcstílust válasszam?

A megfelelőt. A lelkek ellen hatástalanok a fegyverek. A démonok ellen nem ér semmit a varázslat. De nincs gond, ha véletlenül eltévesztenéd a stílust, mert ebben az esetben kapsz egy „immune” figyelmeztetést – ekkor gyorsan válts stílust.

A követőkről

A játék során több önkéntesbe is botlasz, akik követnek utadon egy darabig és segítenek, amiben tudnak vagy mernek. Meg tudod nekik mondani, hogy támadjanak ők is, vagy inkább a hátad fedezzék. Támadó üzemmódban néhány ellenséget magukra haragítanak, ezzel segítve neked lerendezni addig a többit, ám sose feledkezz meg segíteni, amint lehetőséged nyílik rá, mert hajlamosak kamikáze, rövid életet élni. De ne parázz, ha mégis megmurdelne, mert a csatafellegek elvonulása után újra az élők sorában köszönhetjük. Ha azt akarod, hogy fedezzenek, akkor harcolás helyett inkább azon vannak, hogy chi-det folyamatosan magas szinten tartsák, magyarán imádkoznak az életedért. Én mégis inkább ez utóbbit használtam, nem mintha a harctudásukkal baj lett volna. A főbb követők közé tartoznak:

Hajnalcsillag

Támadás: hosszú kard
Támogatás: Chi adagolás
Egyéb: A lelkek ellen igen hatásos a csaj.

Eszes Zu

Támadás: bot
Támogatás: extra sebzés az éppen használt stílushoz
Egyéb: Ő is jól elvan a lelkekkel.

Fekete Forgószél

Támadás: dupla fejsze
Támogatás: nincs
Egyéb: A második fejezetben a Sötét Csaló templomában találhatsz rá.

Sky

Támadás: dupla szablya
Támogatás: Segít visszanyerni a fókuszodat.
Egyéb: A második fejezetben a kalózok barlangjában találod.

Selyemróka

Támadás: hosszú kard
Támogatás: Harcművészeteknél extra sebzést ad.
Egyéb: A harmadik fejezet elején találhatod meg.

Vadvirág – Chai Ka

Támadás: Démonalak
Támogatás: életerőd ad.
Egyéb: többször is beszélned kell Vadvirággal a harmadik fejezetben és meg kell kérned, hogy

beszéljen a démonokkal. Ezután fog csak neked segíteni.

Apát Dal

Támadás: szerzetesi ásó
Támogatás: Chi-, fókusz- és életerő visszanyerés.
Egyéb: Az ötödik fejezetben Dirge hídjánál találhatsz rá.

Könyvek, tekercsek és egyebek

Sok helyen találhatsz könyveket, illetve tekercseket. Gyűjtsd össze mindet, mert fontos információkat nyerhetsz belőlük. Vannak olyanok is, amelyeket jól elrejtettek. Ne feledkezz el belenézni a különböző hordókba, ládába, mert a legtöbb értékes kincseket rejt. Előfordul, hogy mellékküldetéseket kapsz valakitől, akivel éppen beszélsz. Ezeket nem kötelező teljesítened, de mindenképp ajánlatos, mert sokszor közelebb visz a fő küldetés megoldásához is, valamint sok esetben csak így szerezhetsz meg különféle harcstílusokat, fegyvereket, drágaköveket, stb. A harc alól ne akarj kibújni. Egyrészt szinte sosincs rá lehetőség, másrészt ez erőteljesen növeli tapasztalati pontjaidat, annyira meg talán nem vagy béna, hogy elvérezz, főleg ha követőid is vannak. Mindig figyelmesen hallgasd végig a párbeszédet, mert sokszor a jelentéktelen információknak tűnő megjegyzések vezetnek a megoldáshoz.

Statisztikák

Elsődleges képességek: Mondottam volt, ezek a test, lélek és a tudat. Ezek értékei a játék során növekedhetnek minden szintlépésnél.

Másodlagos képességek így néznek ki:

Élet: 100 + Test + bónuszok

Chi: 100 + Lélek + bónuszok

Focus: 100 + Tudat + bónuszok

Megjegyzés: a bónuszok negatívak is lehetnek. Tapasztalati pontok: ezeket az örök vadászmezőkre küldött ellenségek, az ismeretlen könyvek elolvasása, feladatok teljesítése, és párbeszédéből való infók gyűjtése után kapjuk. 23 szint van, a legkisebbért 700, a legnagyobbért 22000 tapasztalati pont jár.

Ha a párbeszéd alatt, valamint egyes küldetések teljesítése után kék vagy vörös aura jelenik meg a fejed körül, ne ijedj meg. Karaktered semmilyen maradandó sérüléstől nem fog szenvedni (még élvezni is fogja), a jelzés csupán arra szolgál, hogy megtudd, amit tettél vagy mondtál, a jó, vagy a rossz út irányába vezet. A döntés rajtad áll, mellesleg a kék a jó irány.

Csapjunk bele! Első fejezet

A gyakorlópálya talán nem olyan nehéz, ha pedig mégis annak találod, lehet, hogy másik játék után kellene nézned. Itt csak támadnod és védekezned kell, valamint ha a szükség úgy hozza, Chi-det használva némi életerőt is önts magadba. Először is tájold be magad a minimap segítségével (X). A harctérről délnyugaton tudsz kijutni. Mikor ezt megtetted, tanítványok érkeznek. Menj vissza és beszélj Linnel. Némi csevely után gyakorolhatsz vele, amiért cserébe 40 XP üti a markod. Mosolygó Hegytől infókat tudhatsz meg, 400 pénzért pedig harci technikákat vehetsz tőle. Tovább haladva az úton elérkezünk egy zárt városkapuhoz. Csak innen visszaindulva menjünk be Li Mester házába, aki most már beszélni fog velünk.

könnyebb legyen végigjárnod

Ha a Mester házának északi részébe megyünk, találhatunk egy ládikót. A szobrokat helyes sorrendben belehelyezve (kék, piros, sárga) némi jutalmat kapunk.

Irány a Hajnalcsillag kert észak-keletre a hídon át. Gaóval fogunk szóba elegyedni, s ha ügyes vagy, Veled fog tartani, ő lesz az első követőd.

Észak felé vedd az irányt, ahol most már bemehetsz a két folyó városának kapuján. Két bandita legyilkolása után végül eljuthatunk Gujinhoz, akitől újabb harcstílusokat zsebelhetünk be, amire rögtön szükségünk is lesz. Ne ijedj meg, nem csak ketten lesznek ☺, igyekezz úgy mozogni, hogy ne vehessenek körbe. Mielőtt a tengerpartra mennél, mentsd meg a szerencsétlen emberfiát a négy banditától jutalom fejében a kapu közelében. A tengerpartnál találd meg az úttól jobbra a tolvajok zsákmányát, majd ismét szállj velük harcba. Harcstílusodat kénytelen lesz átvenni, mivel fegyverekkel itt már nem sokra mész. Li Mester a segítségedre fog sietni, majd szintet is léphetsz. Beszélj az öreg Minggel, majd Ni Johhal is. Keresd meg Gujint, akinél akár le is válthatod fegyvered, de ha már kaptál pontokat, ne tedd, mert azokat az új fegyverrel elveszted. Menj vissza a partra, beszélj Mrs. Jonggal, aki épp Hajnalcsillagot keresi. Onnan a sulifelé vedd az irányt. Belebotlasz három részegbe, akiket egy kicsit mindenképp ki kell józanítanod egy-két pofonnal. Aztán keresd meg Mosolygó Hegyet, kérdezd meg, van-e még valaki, akivel verekedhetnél. Megtudjuk azt is, hogy Kia Mint meg kellene gyógyítani, de a megoldást csak ő maga tudja elmondani. Li Mester se tud igazán semmi érdemlegeset mondani.

Kia Mint a tanoda kapuja és a küzdőtér között találod, aki készséggel el is árulja, mit kell tenned az ő gyógyulása érdekében. Egy gyógynövényt kell neki szerezned. Ehhez visszacaplatsz a partra és beszélj az öreg Minggel. Mire ő azt találja mondani, hogy vened kell vörös selyemfüvet Fen Dótól, de vigyázz, össze ne keverd a szőrös nyelvfüvel...

Visszafelé találhatsz az út mellett egy kis falucskát, ahol néhány ezüstmatulát szerezhetsz.

Sőt, ha úgy tartja úri kedved, akár el is sajátíthatod a gyógyfőzet készítésének képességét. Ez mondjuk 50 ezüstödbe kerül, de beszélj Fen Dóval, és ha ügyes vagy, akár negyvenért is megszámitja neked. Ha eztán a cuccal visszamészol Kia Minhez, s odaadod neki, ő ugyan cserébe nem ad semmit (mert nem kérsz ugyebár), viszont kapsz egy csomó Open Palm pontot. Ha ezután csevegsz a Vigyori Heggyel, elsajátíthatod néhány új harci technikát.

Ezt követi a nagy hepaj Gaóval – vele kell ugyanis harcba szállnod, Li Mester szerint. Sima fegyveres harccal kezd, majd egy idő után válts át valamilyen harcművészetre. Ha életben maradtál (jó lenne...), akkor menj anyázní Li Mesterhez, persze azért egy kicsit udvariasabb hangnemen többre fogsz menni ☺.

Most már pedig a lélek barlangjában leledzel, a kistércépen ne is próbálj kutakodni, csak azok a részek láthatók rajta, ahol már jártál. Indulj meg a lejtőn, mint a golyó az első kapu irányába. Kinyílása előtt hallani fogsz egy üzenetet Li mestertől. Nézz jól körül, mert szanaszét hevernek a kincset érő vázák és egyéb ingóságok. Használd a terem közepén található oszlopot, jutalmad pedig egy sárkány amulett, meg egy repedt drágakő lesz. Ekkor egy kis fájt következik. Vigyázz a srácokkal, mert könnyen tü-

zes hangulatba és állapotba kerülhetsz. Eztán menj neki északnak, de ne koppanjon nagyot. Használd a nemrég szerzett amulettet. Most meg már az Öreg mester szelleme is beszélni akar Veled, majd meg is akar fejteni a balga... Előbb a segédeit üsd ki. Beszélj a kék névvel, s attól függően mit választasz, másfajta harcstílussal lesz gazdagabb. A vihar után olvasd el a tekercset, és ne felejtse ott a ládát se, meg ami benne van. Eztán már csak Li mesterrel kell megint beszélned.

Körbekérdezhetsz a tanoncokat, tudnak-e valamit Hajnalcsillag eltűnéséről, de Vigyorival és Fen Dóval mindenképp érdemes néhány szót váltani. Mielőtt északnak vennél az irányt, nézz be Gujinhoz is, hogy egy kicsit feltöltsd magad. A kapun túl szabadítsd meg a kereskedőt zaklatóitól, majd beszélj vele. Kaptál egy mellékküldetést. Irány tovább északnak, ahol Gao újabb embereibe botlasz, egyikőjük a követőd lehet. Nézz körül a környéken, mert egy tekercs és néhány ezüst ütheti a markod. Ekkor mehetsz tovább a fő vonalon, vagy megcsinálhatod az előbb kapott mellékküldetést. Előbbit követve eljuthatsz egy fahídhöz, meg néhány verésre váró egyénhez. Keress egy viskót, amely előtt két bambuszhorog álldogál. Először a baloldalt nyisd ki. Találj rá Gaóra. Épp egy ogrét öl meg. A közelben több kincsesládát is találni. Közelebről megismerhetsz egy Varangy démont a barlang északi bejárata környékén, akit legyűrve elnyerheted harci tudását. Ezt követően együtt látod Gaót Hajnalcsillaggal andalogni észak felé andalogni. Választhatod, hogy egyedül állsz ki ellene, vagy besegít a csaj is, esetleg Eszes Zuval... Remélhetőleg egyszer majd sikerül lefegyverezned így vagy úgy, minekutána veled tart majd valamelyikük. Még egy drágakövet is kapsz ajándékba.

Botorkálj vissza a barlang bejáratához. Ha kijuttatod, a többiekkel folytatott diskurálás után kezdetét veszi az első minijáték. Az X aktiválja a pajzsot, az A gombbal pedig a fegyvereket hozza működésbe.

A következő küldetésnél a feladatod túlélőket keresni. Indulj a város felé. Intézd el Gao embereit, majd haladj át a hídon. Ha időben odaérsz Kia Minhez, s megéleteled, kapsz egy csomó pontot, majd vedd északnak az irányt. Itt több hullámban érkezik majd az áldás. Próbáld úgy elintézni őket, hogy a gyengébbel kezd, s a legvégén jöjjön a nagy falat. Beszélj a haldokló Jing Woo-val, mely után ismét választást elé kerülsz. Ha kibújsz a harc alól, továbblépsz a következő fejezetre, ha viszont harcolni akarsz, egy újabb minijáték veszi kezdetét, ami tök ugyanolyan, mint az előző.

Második fejezet

Szegény Tien balesetet szenved leszálláskor, indulj észak-nyugatnak, s hirtelen megtámad három szellem. Ha eltalálnának fagyasztó támadásukkal, használd a varangy démontól bezsebelt ellenátkot. Sikeres mészárlásod hozományként jelenésed lesz egy hölgy formájában. De mintha már találkoztatok volna. Mesél a sárkány amuletről. Kövesd tovább az utat, harcolja, ahol szükséges, végül elérkezel egy hídhöz. A másik oldalon megismerkedhetsz egy fekete ruhás néni haragjával (karatéjozd le, ne kíméld). Legyőzése után mellékküldetést kaphatsz tőle. Ha nincs kedved teljesíteni, indulj tovább a sárkánykőhöz. Néhány birodalmi harcossal is meggyűlik majd a bajod, némi pontszerzési le-

hetőség adódik, ha jól dumálsz velük. A közeli ojektumban három ládikót találhatsz, először a baloldalt nyisd ki. A keleti kapu zárva van, a kulcsért vissza kell menned oda, ahol Tien földet ért. Némi bejátszás után elérkezel egy újabb építményhez, melybe négy út is vezet. Menj a belső udvarra. Egy híd vezet keletnek, ott találkozni fogsz Yifonggal és az ő leányával. Elmondják, hogy van egy kis gond. Innentől a fő feladatod keresni egy új pilótát.

Menj tovább, amíg bele nem botlasz néhány főszerba, akiknél női egyed zaklatásának ténye áll fenn. A harcba a csaj is beszáll, majd végül megjelenik Zu (már ha nem a követőd éppen), s beszél a hölgygel. Megtanulod a lélektolvaj harcstílust is. Mielőtt bemennél a teaházba, nézz körül kint, egy nőtől újabb mellékküldetést kaphatsz, két fura alaktól pedig újabb infók birtokába kerülhetsz. Ezt követően már nyugodt szívvel beszélhatsz a teaházba, annak reményében, hogy szétörögheted a berendezést. Ezt valóban megteheted, és a fadarabokat is felhasználhatod a bent tartózkodó négy matróz agyát laposra kalapácsolásához. Menj fel az emeletre, és keresd Dong Pinget. Megkér, hogy beszélj az ogréjével. Mielőtt elmész „beszélgetni” Chai Jinnel, győződj meg róla, hogy az életed és a többi mutatód és elég magasan áll. Vigyázni kell ugyanis az általa kínált kajával, kicsit magas lehet a koleszterinszintje. Ha életben maradtál, egy drágakő lesz a jutalmad. Kifelé menet csevegj el az öreg Kwan mamával, s így egy újabb mellékküldetést kaphatsz.

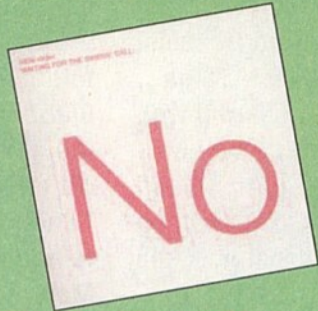
Újabb inzultus szemtanúja lehetsz, de csak a végén érsz oda. Nem is baj, az alany életben marad. Juss el a csónakházhoz, ám az ő most még nem enged be. Előbb keresd meg a két Mestert a ház környékén, akik épp játszanak. Beszélj velük és ők is adnak egy mellékküldetést. Aztán keresd fel Nagy Tiant is. Menj délnek egy kicsit harcolni, a változatosság kedvéért, majd vissza a csónakházhoz, ahol az ő most már be fog engedni. Keresd Ai Linget, kétszer is beszélj vele. Mielőtt elmennél neki keresni férjet, nézz körül a házban. A talált kulccsal menj fel az emeletre is. Érdemes lesz mentened, mert három lehetséges pasi közül kell kiválasztani Ai Ling leendő férjét. Azt válaszd, amelyiknek jobbak az „adottságai”. Ezt követően mássz vissza oda, ahol megmentetted Beit. Lynxtől vehetsz jó kis holmikat, de a fő irányvonal a hajó felé vezessen. Keresd fel Ing kapitányt, kapsz tőle mellékküldetést, de maradj is a hajóján, hogy jól körülnézhess. Menj vissza a városba, diskurálj el a lakosokkal, s keresd meg Sheng minisztert. Kapnod kell tőle egy kulcsot, amivel indulhatsz vissza a csónakház irányába. Keresd Tongot, aki ad egy kis ajándékot. Uzsogyi vissza a városba Cheunghoz. Király, most már csak új pilótát kell találnod. A teaház felé vedd az irányt, ahol egy újabb párbeszéd után kiadják az utad Beggarhoz. Ruval vitesd el magad a kalózokhoz. Némi harc után eljutsz egy hídig, ahol egy nagyobb csapat kalózzal akadsz össze. Ha Hajnalcsillag a segítségedre siet, könnyebb dolgod lesz, ne hagyd magad bekeríteni. Menj fel az emelkedőn a barlangig, ahol újabb balhé következik. Összeakadsz egy harcossal, és egy megmentett rabszolgával is, miután újabb alküldetést kaphatsz. Ezt követően el kell menned majd romokhoz, megkeresni a védőgátat, bezárni azt. Később felkeresed majd Yun uraságot, és végül eljutsz a harmadik fejezetig...

MUSIQ



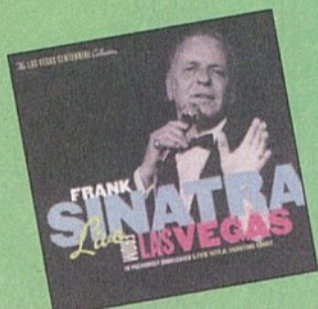
THE CURE FAITH (DELUXE EDITION)

Az újratekelt Deluxe kiadások manapság egyre nagyobb divatot formálnak, és lássuk be, ebből még nekünk is hasznunk lehet. Az 1981 októberében megjelent Faith című album talán az egyik legszomorúbb, mégis a legtisztább Cure lemez, amely nem lett olyan híres mint a többi, de a szaksajtó és a rajongók is istenítik rendesen. Most egy újratekelt változat jelent meg, amely sokkal szebben és tisztábban szól, főleg Dolby Pro Logic II erősítővel, a stílus szerelmesei odasznek tőle. A lemez persze nem csak az eredeti hanganyagot tartalmazza, összesen 24 track-et kapunk a pénzünkért, ezek jó része élő felvétel, amely a Faith című nótá esetében még dögösebb lett. Komoly munka áll e korong mögött, csak szeretni kell Robert Smith viláágát hozzá.



NEW ORDER WAITING FOR THE SI-RENS' CALL

Hosszú idő után a New Order ismét hallat magáról. Az ember azt hinné, hogy a szünet alatt kicsit letisztultak a srácok, esetleg valami kis életerőt is csempészték a zenéjükbe, de sajnos csalódást kell okoznunk. A Waiting for the Sirens' Call ugyanolyan, mint az előző korongok, lehet, hogy ez a rajongóknak pont jó hír, de nekünk még mindig elég kevés. A Duran Duran-féle langyos lötyögés, a Dracula's Castle, vagy a Guilt Is a Useless Emotion-féle furcsa címek (és a dalszövegek sem sokkal okosabbak) sehogy sem akar a XXI. században megállni a lábán. Egyetlen energikus szám sincs a lemezen, ami élményt hagyott volna. Persze biztos van olyan nyugtató-gyártó vállalat, aki innen választ majd reklámenét. Ennyi.



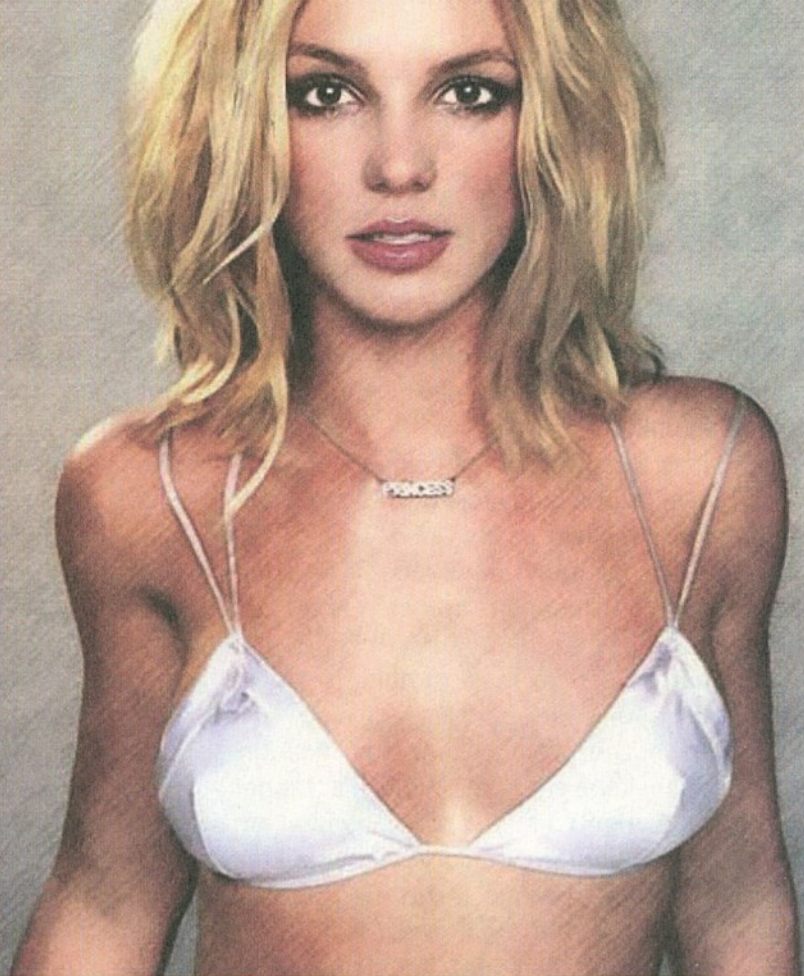
FRANK SINATRA LIVE FROM LAS VEGAS

A Live from Las Vegas sorozat eddigi minden darabja elég kellemes hatást váltott ki bennük, nem véletlen, hogy a kaszinó-jazz érzés a nagy nevű előadókkal keverve ritkán tud csak hibázni. Most éppen Frank Sinatra 1986-os The Golden Nugget kaszinóban előadott koncertjét vették elő, digitálisan kifoszták, és már vihetjük is, ha szeretjük az ilyesmit. A koros Frank éneke még mindig andalító, a nagyzenekari kíséret pedig utánozhatatlan élmény. What Now My Love, My Heart Stood Still, I've Got a Crush on You, The Girls I Never Kissed, I've Got You Under My Skin és az örök klasszikus New York, New York is felcsendült ezen az estén, mi pedig újra átélhetjük az élményt, amit a jazz nagy öregje adott nekünk akkor (egészen pontosan a vastag zsebű amcsiknak, de ez most mindegy is). Érdemes megszerezni, remek darab.



MY DANCE VÁLOGATÁS-ALBUM

A My Dance sorozat első része igazi csemege a dance rajongók számára, hiszen a külföldi slágerek mellett a hazai elektronika képviselőinek dalai is helyet kaptak a korongon, ráadásul elég kellemes hangulati keveréssel kialakítva. Nem egy tipikus diszkós válogatás ez a lemez, akadnak olyan nevek, mint Michael Gray, Aventura, Milk&Sugar, Daniel Hoppe, Stonefield, vagy éppen a DT8 Project, és mégis a szakértő közönségnek minden szám ismerős lesz, hiszen a hazai klubélet leghíresebb zenéi köszönnek vissza. Külön öröm, hogy hazai előadók és DJ-k munkái is megtalálhatóak itt, egészen pontosan Hamvai P.G.&Hauber: A Vágy kapuja, Karányi: Álomszép, és Andrewboy & Dennis Clarke: Születésnapomra felvétele hallgatható meg.



BRITNEY TERHES ÉS GYERMEKÉÉRT AGGÓDIK

HOGY MIK VANNAK

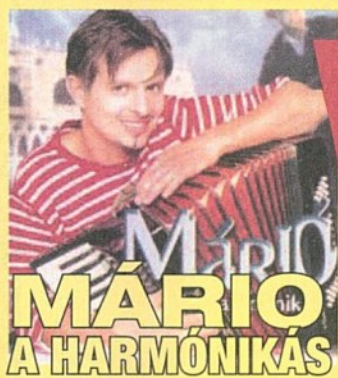
Nemrégiben tudhattuk meg hivatalosan is a nagy örömhírt: az eddig szűzi életet élő Britney Spears bizony most terhes lett. A hölgy persze rohant is Madonnához, akivel nemrégiben még önfeledten csókolózott egy zenei díjátadó gálán (eh, de megható jelenet volt is az... - 42) hogy tanácsokat kérjen tőle, de akkor ijedt csak meg igazán, amikor orvosai felhívták figyelmét, hogy születendő gyermekének életben maradási esélye 50 százalék (szerintünk ez pontosan azt jelenti, hogy vagy igen, vagy nem, de mindegy). Szóval a popdívá most egy rakás specialista-val vette körül magát, akik a nap minden percében vigyáznak rá, nehogy valami komplikáció lépjen fel. Ha minket kérdezne a hölgy, csak annyit mondanánk: nem kellett volna folyamatosan piálni, meg dohányozni a szűzi élet során, akkor talán most csak az lenne a legnagyobb para, hogy mekkora kastélyt vegyen a Spears család.

MARIAH ÉS EGY SZEKRÉNNYI BUGYI

Új lemezzel tért vissza nemrégiben a már lassan elfeledett Mariah Carey, sőt még kis szívének párját is megtalálta Brett Ratner személyben. Talán mindezek mellé még kellett egy kis marketing, úgyhogy a sztár egy pletykamagazinnak elárulta, hogy bolondul a fehérneműkért. Kis is érdekel ez? – tenné fel a kérdést a hétköznapi ember, csak hogy az egyre dúsabb keblű Mariah még azt is elkezdte mesélni, hogy otthon, a fürdőszoba mellett egy hatalmas szekrény van tele bugyikkal, így ha kijön a kádból, azonnal fel tud venni egy fehér csipkebugyit, nehogy megfázzon a torka. „Általában a fehér csipkés alsóneműt kedvelem” – nevetett önfeledten a pironkodó diva, az újságíró pedig már tudta, hogy ez lesz az évszázad legnagyobb sztorija. Hazament, begépelte a nagy semmit, és másnap pedig lehozta a sajtó. A közönség pedig megint nem arról beszél, hogy Carey kisasszonynak milyen szép hangja van, hanem arról, hogy hányféle bugyit hordhat. Mert ez a fontos.

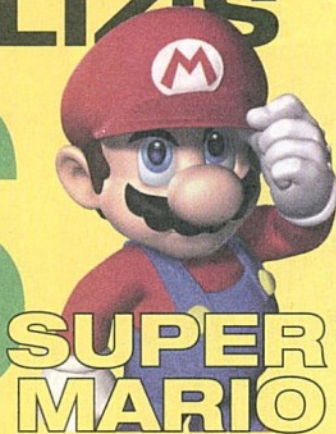


SZTÁRANALÍZIS



MÁRIO
A HARMÓNIKÁS

VS



SUPER
MÁRIO

Dáridós énekes	Vízvezeték-szerelő
Lagzi Lajcsival látni sokat	Luigi a legjobb barátja
Keveset énekel, inkább playback megy	Keveset beszél, inkább cselekszik
Unatkozó háziasszonyokat ment meg	Mindig a hercegnőt menti meg
Harmonikával ugrál a színpadon	Gombákon ugrál
Vicces szakállja van	Vicces bajsa van
Képes sok lemezt eladni (de hogyan?)	Képes nagyot nőni
Több tévé-műsorban is hahkizott már	Több konzolon is megjelent már
Világszerte nem is ismerik	Világszerte milliók imádják
Nem tudni, ki írja a zenéit, de nem is érdekel	Nagyon híres zenét komponáltak neki



DVD
AJÁNLÓ

HALLÓ, HALLÓ - 1. ÉVAD

AMERIKAI, SOROZAT

René, a vendéglős, csak és kizárólag nyugodt életre és szerelemre vágyik. Persze ezt a második világháború közben, a náci megszállás alatt lévő Franciaországban elég nehéz megvalósítani. René jóban van a németekkel, a túlélésért játszik, csak hogy egy napon megjelenik a francia ellenállás, és kijelenti, hogy mostantól René vendéglője lesz a főhadiszállása. Mindeközben a Gestapo is felbukkan a kisvárosban, hogy egy értékes festmény után nyomozzon, amit a német tiszték szintén a vendéglőben dugtak el Hitler elől. A „Csengetett, Mylord?” írójának groteszk sorozata világszerte hatalmas sikert aratott és hazánkban is adták a televíziók. Végre az első évad DVD-n is megjelent, szerencsére az eredeti szinkronnal. Aki ismeri René, Ivette, Maria, Edit és az angol pilóták kalandjait, annak feltétlenül be kell szereznie ezt a lemezt, de ha véletlenül kihagyttatok volna ezt a kultikus sorozatot, akkor itt a remek alkalom, hogy bepótoljátok a hiányosságot. Megéri!

FILMZ



MENNYEI
KIRÁLYSÁG
AMERIKAI,
ROMANTIKUS DRÁMA
145 PERC

A mi Legolas barátunk immár hegyes fülek nélkül, de visszatér, hogy ismét egy mesészerű hőseposzban küzdjön az igazságért Ridley Scott filmjében. A 12. század kereszties hadjáratai bizony Jeruzsálemet is eléggé megnyomortották, és egy fiatal kovács (aki persze magasabb körökben éledgélő nőbe szeret bele, ahogy ez már a mese törvényei szerint lenni szokott) megeléggeli a keresztiesek önkényuralmát és harcba száll a szabadságért. Na meg persze a nőnek is bizonyítani kell, ha már a sors úgy hozta, hogy egyszerű kovácsként kell megváltani a világot. Orlando Bloom végre hitelesen játszik, és Ridley Scott rendezése a Gladiátor élményét hozza el nekünk. Néhol kicsit vontatott a film, de mindenképpen látni kell a műfaj szerelmeseinek. Megér egy estét az életünkéből.



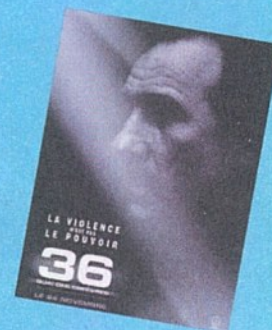
KACASZEGZON
MEXIKÓI
VÍGJÁTÉK
90 PERC

Ez egy olyan történet, amely nem hősookról szól, hanem épp olyan fiatalokról, akik világszerte élnek. Fernando Eimbcke filmje érdekes és vicces sztori, amely egy kellemetlen vasárnapot mutat be. Flamának és Mokónak mindene megvan egy kellemes naphoz: pizza, pornó, videójáték. Azonban 11 másodperc, egy furcsa lány, és egy kacskákat ábrázoló festmény minden tervüket keresztülhúzza, és valami nagyon furcsa dolog kerekedik az egészből egyetlen délután leforgása alatt. Nem szeretnénk egy poént sem lelőni, de ne riasszon el senkit a mexikói fekete-fehér külső, hatalmasan szeniális produkció született, amelyet mindenképpen érdemes megnézni. Nem hollywoodi vígjáték, azért erre készüljétek fel!



GORILLA BÁCSI
KANADAI-AMERIKAI,
CSALÁDI VÍGJÁTÉK
91 PERC

Mit tegyen egy speciálisan kiképzett kommandós, ha éppen gyerekekre kell vigyáznia? Egy tudós kísérletei során ugyanis egy különlegesen fontos anyag nyomára jutott, amelyre sokaknak fáj a foga. Természetesen a feltaláló családja is veszélybe kerül, így Shane (Vin Diesel) indul a segítségükre. Persze a dolog inkább egy apa-tanfolyam lesz, mint mentőakció, de amikor hősünk megszereti a lurkókat, azért a rossziúk is feltűnnek. Az Ovissaru óta mi már kicsit idegenkedünk ettől a műfajtól, de ettől függetlenül kellemes kis limonádék hozott össze Adam Shankman legújabb filmjében. Vin Diesel pedig olyan amilyen, nem tud kifordulni magából. Most épp viccesen rossz, de ide pont megfelel.



36
FRANCIA
KRIMI
110 PERC

Bár a film már két hete megy a mozikban, mindenképpen be akartuk mutatni, mert véleményünk szerint figyelemre méltó alkotás született az egyébként nem mindig meggyőző francia filmipartól. A 36 leginkább a Szentől szemben európai hangulatát hozza el nekünk, Olivier Marchal rendezése pedig leginkább a nyolcvanas évek francia zsarufilmjeire hajaz, mesteri megoldásokkal tarkítva. Daniel Auteuil és Gérard Depardieu most is morcos és keménykezű, ahogy ezt már megszokhattuk tőlük hasonló alkotásokban, de valahogy itt minden egy fokkal jobban sikerült. Nem született örök klasszikus, de végre egy teljesen komolyan vehető gengszterfilmet láttunk, ami a mai kínálat silányságát tekintve elég nagy eredménynek számít. Köszönet érte!



Május 27-én
a GAMEPRO-ban

PARIAH

Aki kicsit is járatos az FPS-ek világában, annak bizonyára ismerős az Unreal Tournament neve – azok a kedves emberek, akik megalkották, most újabb játékkal leptek meg bennünket. Szintén sci-fi, szintén FPS, ám ettől függetlenül újszerű élményt ígér, imitt-amott finomított játékmenetbeli megoldásokkal, izgalmas sztorival, kibővített lehetőségekkel és persze fán-tásszikkus grafikával, a kor elvárásaihoz méltó módon. Vezethető járművek, testreszabható fegyverek és fejleszthető képességek – aki már unja a Doom-típusú oldszkúl FPS-eket, az most valódi kihívást találhat magának.

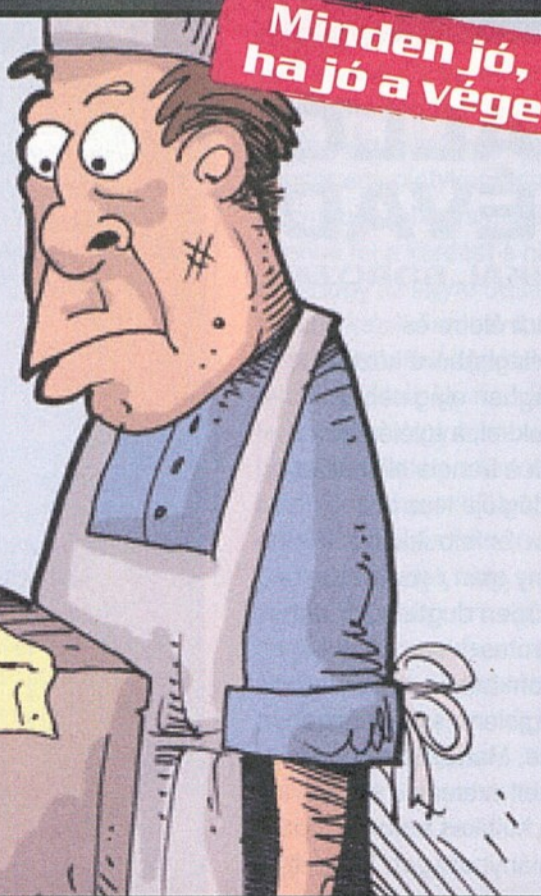
Psychonauts

Ilyesmire szokás mondani, hogy „agyad eldobod”, sőt, ez esetben talán másét is. Ha nem üt ki elsőre a Psychonauts grafikája, akkor csúrcsavaros játékmenete biztosan leteríti. Különféle gonosztevők fejében kell kalandoznunk, ami már első hallásra sem lehet túl szimpatikus hely... Olyan veszélyekkel kell szembeszállnod, melyeket el sem tudnál képzelni – csak egy örült fejében fordulhat elő ilyesmi.

Forza Motorsport

Valljuk be: eddig nem sok esélye volt az Xboxnak a PS2 autós játékaival szemben. Most azonban megérkezett a Forza Motorsport és a hardcore játékosoktól kezdve a hobbisofőrökig mindenki összerendez. Végre nem kell a Gran Turismo-t irigyelni a PlayStation-től, lehet hogy a Forza Motorsport még jobban is teljesít és valódi klasszikus született? Következő számban kiderül.

ISTVÁN HÚSZ ÉVET LEHÚZOTT MÁR A SAJTÜZEMEN, DE MÉG EGYSZER SEM TÖRT RÁ ÚGY A GYERMEKKORI NOSZTALGIA, MINT MOST.



GAMEPRO

Több mint játék

2005. május 6.

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)

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 nyusztit, 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.

2040 Budaörs, Gyár u. 2.
Felelős vezető: Bánáti László ügyvezető igazgató
Telefon: 06 23 / 887-544
Fax: 06 23 / 887-540
E-mail: origoprint@origoprint.hu

Szenzáció! Folytatásos romantikus regény a GamePro imresszumában!

„Senki se mozduljon!” Kiáltott fel Don Diego Dolarosa.
„Luigi nem az én fiam!”
Hatalmas csönd támadt a teremben, Maria halk sikkantás kíséretében elájult. „Hogy mondhatod ily...” – ám ebben a pillanatban inkább becsapódott egy meteor és mindenki meghalt a Földön.
Vége, Új regény indul a következő számtól!



MOBILMATRIX

A mobilod világa

MONO CSENGÉS: Küldd a kódot SMS-ben a 06-90-635-545-re, vagy vezeték nélküli hívással a 06-90-44-24-69-es számot!
 WAP-os tartalmak (Polifónikus és Valódi csengés, Színes háttérkép, JAVA játék, Mobil fotóalbum):
 (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTEL! Küldd a GPTEST-et a 06-20-9000-868-ra (alaplíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (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 elő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490!

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



MONO + POLI csengések! 06-90-635-545

DANCE, TRANCE, TECHNO	mono	poli
Kistehén Zenekar - Szájber gyerek	GP28753	GP37569
Daniel Hope - Love and pride	GP28778	GP37577
Danzel - You are all of that	GP28738	GP37547
Dj Szatmári-Jucus - Égess el	GP28708	GP37218
Dj Tiesto - Forever today	GP28683	GP37466
Dj Tiesto - Rain down me	GP28709	GP37522
Dj Tiesto - Traffic	GP28540	GP37041
Fatboy Slim - The joker	GP28741	GP37548
Lasgo - Pray	GP28636	GP37450
Moby - Body rock	GP28711	GP37519
Moby - Lift me up	GP28748	GP37566
Naksi-Brunner - Szivárvány	GP28681	GP37367
Naksi-Brunner-Budapest száll	GP28493	GP37192
Scooter - One always hardcore	GP28687	GP37469
Scooter - Shake that	GP28682	GP37288
Scooter - Suavemente	GP28780	GP37578
R'N'B - RAP	Mono	Poli
50cent - Candy shop	GP28737	GP37545
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 feat Beyonce - Bonnie + Clyde	GP28692	GP37477
Nelly - Over and over	GP28705	GP37514
The Game - How we do	GP28736	GP37541

MAGYAR POP	mono	poli
Ákos - Keresem az utam	GP28362	GP37856
Ákos - Valami véget ért	GP28364	GP37858
Auth Csilla - Jól vagyok és pont	GP28302	GP37066
Charlie-Király Linda - Játszom...	GP28267	GP37108
Club 54 - Még egyszer	GP28483	GP37095
Crystal - Álom	GP28375	GP37869
Crystal - Hajnali fény	GP28629	GP37315
Crystal - Két utazó	GP28376	GP37870
Desperado - Csak egy perc	GP28574	GP37279
Desperado - Tiéd a főszerep	GP28391	GP37884
Desperado - Tombolj	GP28392	GP37885
Fiesta - Gondolj a tegnapi	GP28402	GP37895
Fiesta - Újra meg újra	GP28405	GP37898
Gáspár L. - Hagyd meg nekem..	GP28556	GP37444
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	GP28568	GP37267
Groovehouse - Ha újra látom	GP28408	GP37901
Groovehouse - Támad a szél	GP28409	GP37902
Király Linda - Clubsong	GP28183	GP37909
Király Linda - Fast lane	GP28417	GP37910
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 - Nem találok szavakat	GP28444	GP37936
Tóth Veronika - Nem baj, hogy ...	GP28559	GP37254
Tóth Vera - Son of a preacherman	GP28354	GP37148
Unique - Úton	GP28347	GP37084

KÜLFÖLDI POP	mono	poli
411 - Dumb	GP28578	GP37442
411 - On my knees	GP28665	GP37378
Anastacia - Welcome to my truth	GP28701	GP37510
Dido - See you when you are 40	GP28542	GP37231
Dido - White flag	GP28002	GP37032
Eros Ramazotti-Cher - Piu che puoi	GP28779	GP37972
Jennifer Lopez - Baby I love you	GP28350	GP37144
Kylie Minogue - Chocolate	GP28467	GP37748
Natasha Bedingfield - These words	GP28739	GP37550
O-Zone - Ciao Bambina!	GP28740	GP37571
O-Zone - Despre tine	GP28583	GP37201

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. *AKCIÓS mono csengés GPCSENG SG vagy GPCSENG SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetőek le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamként is letölthető: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



GP665477	GP665471	GP665465	GP665457	GP665429	GP665428	GP665093
GP665092	GP665091	GP665088	GP665087	GP665086	GP665081	GP665078
GP665074	GP665069	GP665065	GP665029	GP664233	GP664230	GP662215
GP660448	GP660447	GP660445	GP660442	GP660440	GP660431	GP660421
GP660338	GP660331	GP660305	GP660205	GP660204	GP660128	GP660036

MOST JÖN A JAVA! 06-90-629-444



Készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, N-Gage QD

Collision Course (2db sms) Kód: GPGAME 69085	Highway Racer (2db sms) Kód: GPGAME 25323	Cras'n'burn Turbo (2db sms) Kód: GPGAME 80533	Bubble Trouble (2db sms) Kód: GPGAME 45455
Fruit Machine 2 (2db sms) Kód: GPGAME 79421	AA Flak 8.8 (2db sms) Kód: GPGAME 24105	AIMAO FOOTBALL (2db sms) Kód: GPGAME 31939	Racing Fever 2 (2db sms) Kód: GPGAME 31413

HIHETETLEN AKCIÓ!

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

DANZEL: PUMP IT UP

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

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

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

TÖLTSD LE MOST 240 Ft-ÉRT!

VALÓDI CSENGÉSEK! 06-90-629-444

HANGEFFEKTEK	
Báránybégetés	GP16023
Cross motor gyorsul	GP16913
I'm your Dj	GP16984
Játékgép hangkavalkád	GP16028
Kacsahápgógás	GP16022
Lány - fuck me	GP16985
Lány-csoportos orgazmus	GP16018
Lenin hangja	GP16051
Malacröfögés	GP16049
Női nyögés	GP16024
Lány elélvez	GP16025
Porsche	GP16026
Star Wars Lézerkard	GP16048
Szellentés	GP16019
We-öblítés	GP16020
MAGYAR ZENÉK TOP 15	
Kistehén tánczenekar - Szájber gyerek	GP16987
Dj. Sammy - California dreemin	GP16036
Edda - Gyere örült	GP16986
Edda - A hűtlen	GP16044
Emil Rulez - Zazie az ágyban	GP16045
Groovehouse - Ha újra látom	GP16037
Hofi - Piál a föld	GP16011
Irigy Hónaljmirigy - Becsi-becsi-nálok	GP16012
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	GP16004
Irigy Hónaljmirigy - Száz utasnak 50 a fele	GP16014
LL Junior - Fullon vagyok	GP16015
LL Junior - Gettósztár	GP16041
Pierrot-Oroszlán Szonja - Time after time	GP16034
Spigiboy - Éjjel érkezem	GP16038
Való Világ	GP16035
KÜLFÖLDI ZENÉK	
A Szovjetunio himnusza	GP16029
Danzel - Pump it up	GP16000
O-Zone - Dragostea din tei	GP16001
Panjabi MC - Yogi	GP16031
Salome de Bahia - Taj Mahal	GP16989
Eredeti poénok - HOFITÓL!	
Hofi - Gondolj apádra - Jól vagy?	GP16046
Hofi - Gondolj apádra - Pénzért mindent!	GP16047

MOBIL FOTÓALBUM

06-90-629-444

GP956431

Küldd a kódot SMS-ben a 06-90-629-444-re! Mobil fotóalbum csak az azt támogató készülékekre tölthető le! További info: 06-1-422-3490.

Mono csengés 400 Ft+ÁFA(100Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA/perc. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék, mobil fotóalbum, valódi csengés 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS. További csengőhangok, oplogók, képzünetek a TV2 teletext 600. oldalán. Telefor Kft. Közönségszolgálat: 06/422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

GYŰJTS ERŐT A BURGER KINGBEN!



STAR WARS

III. RÉSZ
A SITH-ÉK BOSSZÚJA



HA MENŰT VÁSÁROLSZ, KÉRD ITALOD
GALAKTIKUS 3D-S STAR WARS POHÁRBA CSAK +299 FT-ÉRT,
ÉS KÖZEPES HELETT NAGY ÜDÍTŐT KAPSZ!

BURGER KING AND THE CRESCENT LOGO ARE REGISTERED TRADE MARKS OF BURGER KING CORPORATION. © 2005 BURGER KING CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
STAR WARS™ IS A TRADE MARK OF LUCASFILM LTD. AND ITS AFFILIATES. ALL STAR WARS PROPERTY © 2005 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED.