

MINDEN, AMIT A 2005-ÖS SHOWRÓL TUDNI ÉRDEMLŐD

E3
BABES 2005!

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

GameStar

E3 Speciál 2005 - A 2005 júniusi GameStar magazin ajándék különszáma

E3 2005 FORRADALMAK

Eljött a Next-Gen játékok kora. A következő 5 év trendjei napvilágon!



- HITMAN: BLOOD MONEY ■ CIVILIZATION 4 ■ QUAKE WARS ■ MATRIX - PATH OF NEO ■ ELDER SCROLLS: OBLIVION ■ SCARFACE ■ SIMS 2: NIGHTLIFE ■ SERIOUS SAM 2 ■ VIETCONG 2 ■ HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 ■ WARHAMMER 40K: WINTER ASSAULT ■ SPORE

A "GameStar E3 Speciál 2005" a GameStar magazin ingyenes ajándék-külsőszáma, önállóan forgalomba nem hozható.

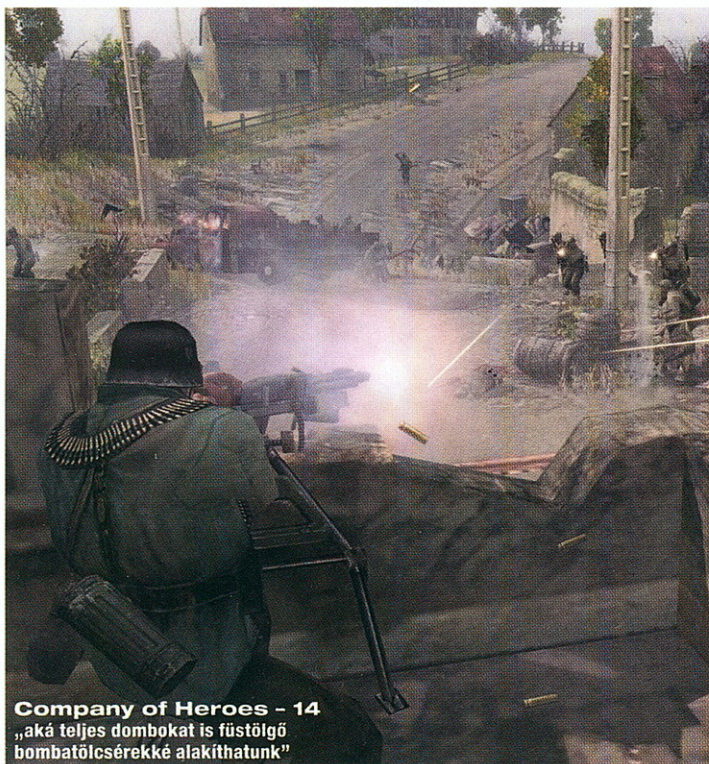
E3 SP



Warhammer 40K: Winter Assault - 4
„belekerült egy teljesen új faj, nevezetesen az Imperial Guard kompániája”



Elder Scrolls: Oblivion - 9
„minden levél mozgott a szélben, a napfény remegve tört át a lombokon, és minden apró rezdülés teljesen realiztikusan mutatkozott meg a képernyőn”



Company of Heroes - 14
„aká teljes dombokat is füstölő bombatölcséreké alakíthatunk”



Hitman Blood Money - 6
„egy új ügynökség jelent meg a piacon, akik nem tűrik a bérnyilkos konkurenciát”

Speciál

2005



Enemy Territory Quake Wars - 8
„a játékmenet egy csöppnyit hasonlít a Star Wars: Battlefront-ra: különféle terepeken csatázunk majd, köztük sivatagban, erdőben, jeges tájakon”

Nextgen

a következő generáció

Öt évente egyszer lép akkorát a játékipar, mint amekkorát most, 2005-ben. Új korszak köszöntött ránk, fordulóponthoz értünk: eljött a következő generációs játékok ideje.

Abban a szerves egységben ugyanis, mellyel a PC, a konzolok és a hordozható gépek együttesen mozgatják a piacot, öt évente egyszer óriási mértékű technológiai ugrás következik be. Az ok egyszerű: nagyjából ilyen időközönként mutatják be az új generációs konzolokat, illetve a velük lépést tartani próbáló nextgen PC-s csúcscsökkentőket is. Ez pedig magával hozza a játékok generációváltását. Az összefonódás egyértelmű: a konzolokba ugyanúgy az IT biznissz két hardveres zászlóshajója, az ATI és az Nvidia szolgáltatja a high-end hardvereket. Ezek a hardverek pedig azért különböznek ennyire az évente bemutatott „szokásos” új fejlesztésektől, mert nekik olyan tulajdonságokkal kell bírniuk, melyekkel képesek lesznek öt évig (az utódok piacra dobásáig) minőségi grafikát megjeleníteni a „dobozos” játégekben. Ez pedig innovációt igényel, sok-sok kakaót. A következő generációs konzolokon elfutkosó játékok PC-s változatainak pedig ugyanúgy kell hasítaniuk kedvenc masinánkon, mint a konzolos verzióknak a játégekben. Így az ATI-Nvidia páros következő generációs csúcscsökkentőjei bizony nálunk is hamarosan megjelennek – és óriási változásokat fognak hozni.

Ennek a generációváltásnak a jegyében telt el az idei E3. A játékok közül sokan (főleg az egy-másfél évnél korábban elkezdett fejlesztések) még a „régit”, azaz a most kapható technikára épülnek, PS2-re, Xboxra, vagy az épp aktuális csúcs PC-kre. Bemutatásra kerültek azonban azok a játékok is, melyek már teljes mellszélességgel kihasználják a következő generációs hardverekben rejlő lehetőségeket. Ez pedig nemcsak ugrásszerű látványbeli minőségjavulást eredményez: az új típusú architektúrákkal ugyanis már nem csak a grafikai megjelenítés kap saját, különbejáratú processzort, de az egyéb funkciók is. Így hatalmas fejlődés várható a játékok egyéb aspektusai tekintetében is, pl. fizikai lehetőségek, mesterséges intelligencia, de a felszabaduló kapacitásoknak hála maga a játékmenet is új irányokban fejlődhet tovább, ha a fejlesztők okosan használják ki a kínálkozó új lehetőségeket (a legjobb példa erre a kiállításon Will Wright új játéka, a Spore volt).

Meghívunk hát benneteket egy virtuális kiállítási körútra: az E3 Speciál mellékletben és a „nagy” GameStarban bemutatjuk a show sztárjait, különös tekintettel az új utakon járó, nextgen játékokra. Keressétek a pecséteteket... és szórakozzatok jól! Folytatódjék hát a móka!

Boe/GameStar Team

Tartalom

Warhammer 40K: Winter Assault	4
Conan	4
Brothers in Arms: Earned in Blood	5
Hitman: Blood Money	6
Civilization 4	7
Matrix: path of Neo	7
Enemy territory: Quake Wars	8
Elder Scrolls IV: Oblivion	9
Scarface	9
Gears of War	10
Heroes of Might and Magic 5	11
Spore	11
Következő generációs konzoljátékok	12
Commandos Strike Force	14
Company of Heroes	14
Ghost Wars	15
Hellgate: London	15
Paraworld	16
Rise and Fall: Civilizations at War	16
Sims2: Nightlife	17
Vietcong 2	17
A Show sztárjai	18
Babes 2005	19

Brothers in Arms Earned in Blood

Megint partraszállunk

A Ubisoft a Brothers in Arms-ot ért támadások után igyekezte felkötni a nadrágzsinórt, és az E3-on bemutatta a második világháborús FPS folytatását (vagy inkább kiegészítőjét, ezt elég nehéz eldönteni).



A fejlesztők igen sokat csiszoltak a taktikai részen, kicsit felpörgették a játékmenetet és az ellenfelek, valamint a csapattársak MI-jén is igyekeztek segíteni. A bemutatott demóból hamar kiderült, hogy a német katonák valóban lényegesen okosabbak lettek, már nem csak döglött állatok, vagy felborult teherautók mögé futnak, fedezéket keresve, hanem társaikkal együtt pontosan azokat a támadási stratégiákat igyekeznek megvalósítani, amelyeket mi magunk alkalmaztunk az első részben. A történet szempontjából egyébként rengeteg az átfedés, ebben az epizódban Seargent Joe „Red” Hartsoc bőrébe bújhatunk (aki még emlékszik, Matt Baker kedvelt társaként már ott harcolt az első részben is), és szintén Normandia borzalmas csatáit élhetjük újra. Az egyjátékos üzemmódban több olyan küldetés is lesz, amely egyezik a Road to Hill 30-ban megismertekkel,

csak itt teljesen más szemszögből élhetjük át ugyanazokat a kalandokat. Ez kétségtelenül izgalmas megoldás, de egyben erősíti a kiegészítő küldetés érzését, ahogy az a tény is, hogy a fejlesztők egy fikarcnyit sem változtattak a grafikai megvalósításon, amely a konzolos szinkronfejlesztés miatt nem lett túlságosan meggyőző már az első résznél sem. Újításnak azért lesz néhány új fegyver (FG42, M3), és a Skirmish multiplayer mód, de hát ez még így is kevésnek tűnik picit. Na majd elvállik az első csata kezdetekor.

Megjelenés:
2005 őszi

A Brothers in Arms stand megtalálása a show szinte legnagyobb feladatának bizonyult, ugyanis szinte hemzsegték a második világháborús játékok (CoD 2, Company of Heroes, stb.), és a téma nem túl nagy változatosságot enged a díszletek terén. Útegek, katonának beöltözött statiszták, bunker, álcázórács: ezekbe ütközött az ember szinte minden sarkon. De végülis meglett, ez a lényeg ☺.



Warhammer 40000 Dawn of War - Winter Assault

A tavalyi Games Convention egyik leglátványosabb játéka volt a sima Warhammer 40K. Nyilvánvaló volt, hogy lesz kiegészítése, mert bár nem lett kasszasiker, távolról sem sikerült rosszul. Kíváncsian vártuk a prezentációját a Winter Assaultnak!



**NEXT
GEN**

Jó kiegészítőhöz híven természetesen ebben is lesznek újdonságok, nem csupán egy szimpla friss történettel igyekeznek kiszűrni a játékosok szeme világát. Egyértelműen a leglátványosabb frissítés az eredeti játékhoz képest, hogy belekerült egy teljesen új faj, nevezetesen az Imperial Guard kompániája. Új fegyverek, egységek, lehetőségek egyértelműen adóttak. Legnagyobb erősségük a csapatos támadás, illetve egymás segítése. Egy-egy izmosabb csatában eléggé látványos

volt ténykedésük, csak próbáltuk felkapkodni állunkat a talapzatról. Az expanzió két nagyobb kampányra bomlik, a „jó” (Imperial Guard, Space Marines, Eldar) és a „rossz” (Chaos, Ork) oldal csatájára. Legnagyobb szerencsénk, hogy a fejlesztők erősen figyelték a hivatalos fórumokat, és sok olyan változtatást eszközöltek, melyeket mi, játékosok kértünk. Remegve várjuk a végeredményt, szerencsére viszonylag hamar a kezünkben lesz.

2005. negyedik negyedév

Age of Conan Hyborian Adventures

NEXT
GEN

Canon, a barbár

Az idei E3-on mutatták be az első videókat és részleteket a Funcom egy újabb, Conan által ihletett játékából, az Age of Conan - Hyborian Adventures-ből. A játék érdekessége, hogy nem az izomkolosszus barbárt kell itt irányítanunk, hanem több hasonló, de még ismeretlen karakterrel indulhatunk kalandokra Robert E. Howard (az eredeti könyvek írója) világában. A Funcom igyekezett minden játékos igényének megfelelni, az Age of Conan: Hyborian Adventures egy olyan akcióelemekkel dúsított RPG, amely mind a történet alapú egyjátékos üzemből, mint az online szerepjáték tekintetében elég szépen és alaposan teljesít, sőt, ezek az oldalak erősen összefonódnak egymással.

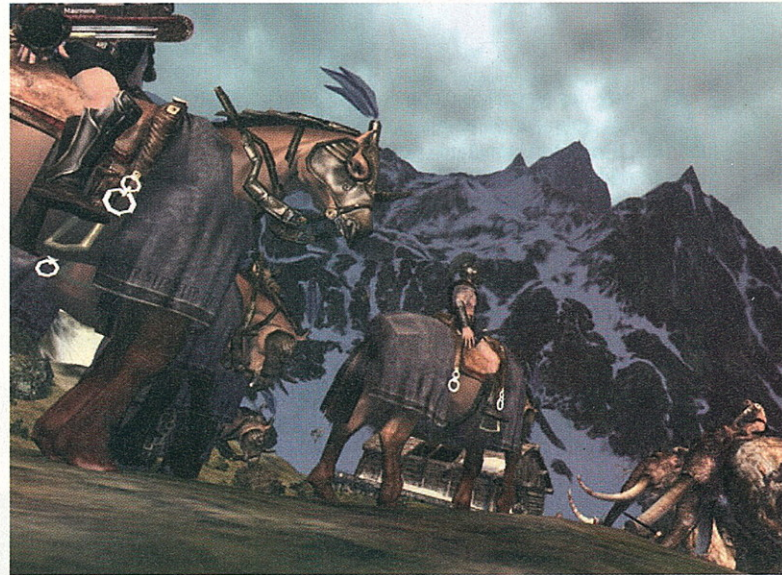
Kezdő barbárként

Az offline játékhoz egy olyan történetíró gárda csücsült össze agyalni,

akiknek a The Longest Journey-t, Dreamfall-t vagy éppen az Anarchy Online-t köszönhetjük, szóval az biztos, hogy sok rosszra nem számíthatunk. Az egyjátékos módban Hyboria világában egy átlagos rabszolgaként kezdünk (ahonnan Conan is feltörte magát, szóval jók az esélyeink), és küldetések sora vár ránk, amelyek segítségével választott karakterünk fejlődhet, kitanulhatja a harc művészetét, és egyre több speciális képességre tehet szert. Ha végigjártuk ezt a részt, akár már elégedetten hátra is dőlhetnénk, de a Funcom nem érte be ennyivel, hanem egy komplett online rendszert is kialakított, hogy kalandjaink soha ne érjenek véget. A multiplayer részben egész Hyboria-t szabadon felfedezhetjük, számtalan újabb küldetésen vehetünk részt, és akár a gép által irányított NPC karaktereknek is parancsolhatunk.

Megjelenés: 2006. tavasz

Szerencsére a komolyabb játékfejlesztők nem a jelenleg éppen kormányzással és elhízással foglalatostkodó Schwarzenegger-t képzelték el ideális Conan-nak, sokkal inkább a képregények világa felé húztak. Lássuk, mi lett belőle...



Hitman Blood Money

Bérgyilkos a szomszédom

A kopasz, eredeti zárjegyvel ellátott 47-es ügynök ismét visszatér az Eidos jóvoltából, hogy rendet tegyen a nagyvilágban – a maga eszközeivel természetesen.

A csöndes bérgyilkos újabb babérokra tör, és az idei E3-on látott bemutató alapján azt kell mondanunk, elég jó eséllyel pályázik. Mivel a negyedik részről van szó, sok újdonságot nehéz belevinni a játékmenetbe és a sztoriba, elvégre a hangsúly úgyis azon az élményen van, amit a lopakodós, csöndes gyilkolászás jelent. A sztori persze ismét a bérgyilkos-munka nehézségeit mutatja be nekünk, a maga zord valóságában: a történet szerint a 47-es ügynök egy

megbízása után nem tudja felvenni a kapcsolatot megbízóival, az ICA ügynökséggel (olyan ez, mintha egy rossz szépségszalonnal lenne nem?), ezért kutakodni kezd, hogy megtudja, mi a hirtelen csönd oka. Amikor néhány társát elteszik láb alól, a 47-es ügynök gyanakodni kezd, hogy egy új ügynökség jelent meg a piacon, akik nem tűrik a bérgyilkos konkurenciát, és mivel kopasz hősünk sem szereti, ha elhappolják a munkáját, vagy esetleg az életére törnek, elindul, hogy véget vessen az új stratégiai ellenfél térhódításának.

A régi jó üzletmenet

Szerencsére az alkotók nem akartak sok meglepetést okozni, ezért a rajongótábor a már megszokott irányítási rendszerrel, és jól bevált hangulattal fognak találkozni, a pályák viszont sokkal színesebbek és változatosabbak lesznek. A sztori szerint hősünk az Egyesült Államokba utazik, hogy felkutassa ellenfeleit, így misszióink nagy része Las Vegas-ban, Los Angeles-ben és New Orleans-ban

játszódik majd, tipikusan amerikai környezetben, nagy irodaházakban, sötét sikátorokban, kaszinókban. Bár a közkedvelt távcsöves puska mellett elég komoly tüzérvél leszünk felszerelvek, a nyílt összecsapás továbbra sem stílusos, leginkább a lopakodás, a csöndes ölés válhat előnyűkre. Az általunk irányított bérgyilkos immár teljesen szabad kezet kap, hogy miképpen végezzen áldozatával, alaposan kitervelhetjük a kurrens gyilkosságot, és az úgynevezett Accident-System (szépen és egyszerűen magyarázva: balesetrendszer) segítségével pedig úgy állíthatjuk be a dolgokat, mintha baleset érte volna az áldozatot, ez pedig azt jelenti, hogy ha megtalálják a holttestét, akkor nem riadóztatják azonnal az egész környéket. Komoly szerepet kapott a pénz is a játékmenet során, ugyanis a küldetések között szabadon dönthetünk annak további felhasználásáról. Ha bízunk gyilkosi ösztöneinkben, akkor újabb kutyuk, kiegészítők és upgrade-ek vásárlására fordíthatjuk az általunk birtokolt összeget, de ha

kicsit féltősebb gyilkosok lennénk, akkor a helyi rendőröket is megkérhetjük, hogy ne zavarják köreinket a következő hadjárat során. A fejlesztők mindemellett továbbfejlesztett mesterséges intelligenciát és NPC-rendszert, valamint a Glacier motor felturbózott változatát ígérik, de erről még idén mi magunk is megbizonyosodhatunk. Várjuk!

Megjelenés: 2005. ősz

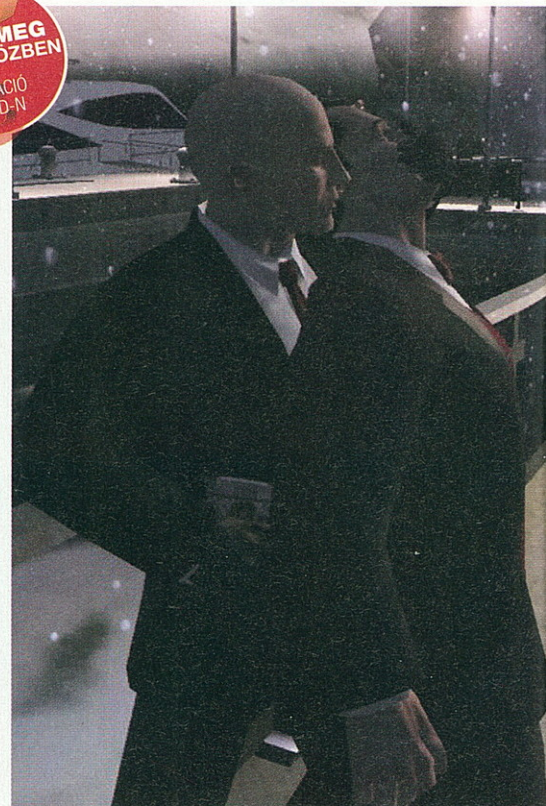
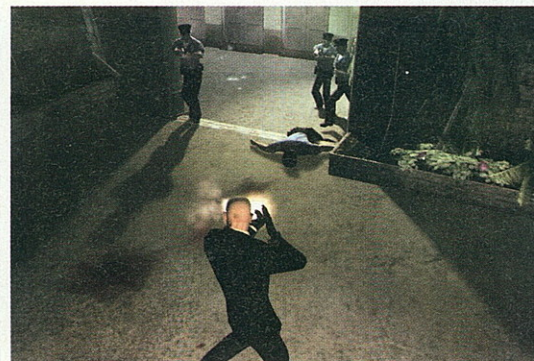
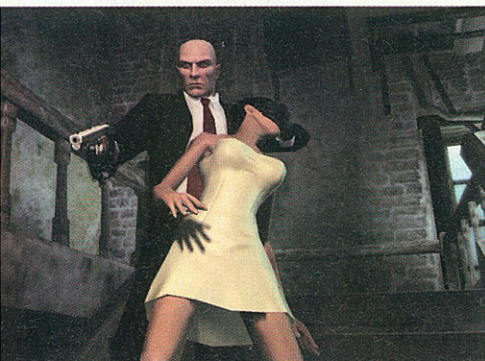
Boe KOMMENTÁRJA



A Hitman sorozat a Tomb Raider mellett az Eidos aranytojást tojó tyúkja. Nem véletlen, hogy – ahogy Laráról – a 47-esről is annyi rókabört húzott le a kiadó, amennyit csak tudott. És nem véletlen az sem, hogy – szintén a TR-hez hasonlóan – végül rájöttek, hogy ez nem vezet jóra, nem lehet 6 hónapos fejlesztési idő után játékot várni a csapatoktól, s ahhoz, hogy elkerüljék a csúfos véget, minőséget kell letenni az asztalra. Az IO ezért szép nyugodtan készítheti a következő részt, ami meg is látszik rajta. Ez a stuff ütni fog!



**NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN**
ANIMÁCIÓ
A DVD-N



Civilization IV

Újra egységeket tologatunk

Sid Meyer új produkciója világszerte több millió stratégia figyelmét keltette fel, hiszen a nagy névnek megelőlegezik a minőséget...

A rajongóknak ráadásul most teljesen új 3D-s grafikai motor is készült, amely az első képek szerint igen kellemes vizuális élményt biztosít majd virtuális világhatalmi törekvéseink megvalósításához. Persze nem csak a küllem született újjá, hanem a belbecs is átalakításon esett át. Mind-egyik civilizációnál immár két vezető

közül választhatunk, meghatározva a játékunk stílusát (pl. ha a franciaként játszunk, választhatunk Napoleon és XIV. Lajos között, ilyenkor mások lesznek politikai céljaink is). Hét különböző vallásból választhatunk civilizációnk számára (pl. kereszténység, buddhizmus, hinduizmus és Taoizmus), természetesen minden vallás bizonyos előnyökkel jár, és létrehozhatunk misszionáriusokat, akik segítségével megismertethetjük vallásunkat más nemzetekkel, városokkal. Érdekes és kellemes újítás az is, hogy a kormányok immár nem csak a hagyományos sablonok alapján dolgoznak, ahol választhatunk demokrácia, a kommunizmus vagy más korábbi játékok kormányzati típusai közül, sokkal több lehetőségünk lesz civilizációnk felvirágoztatására, természetesen a történelmi keretek közt maradva. Némi csepeztetés a csaták menete is változott, ez is jól sült el. Az egységeknek nincsenek egészség-csíkjai, az erejüket mennyiségük mutatja. Teljes



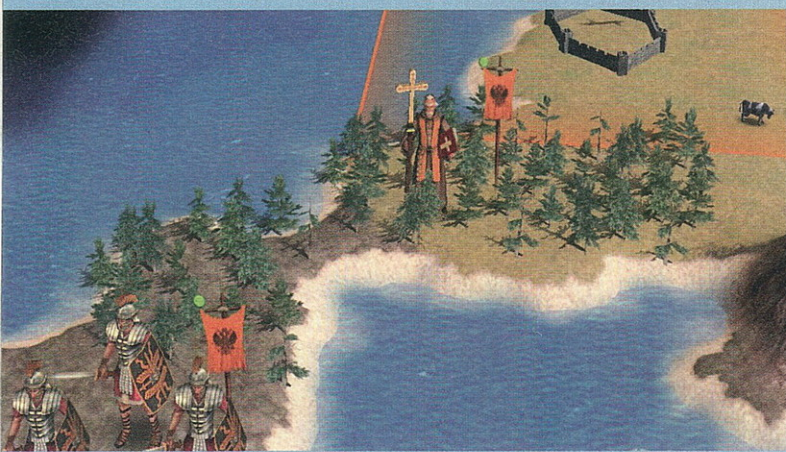
erőnél az egységnek 3 alrészre van, amennyiben megsérül, elveszti ebből az egyiket. Az egységek tapasztalat-pontokat gyűjthetnek, melyek felhasználhatók a városi harc képességének növelésére, megerősített egységek elleni küzdelemre, vagy hasonló specializációra. Idén novemberben tehát ismét vár ránk a világ, amelyet le is kell igaznunk annak rendje és módja szerint. Csak addig bírjuk ki valahogy.

Megjelenés: 2005. november

Boe KOMMENTÁRJA



Az egyik leggyengébb bemutató volt a Civ4-e, amivel a show-n találkoztam. Kényelmetlen székek, szűk hely, hadaró fejlesztő... És akkor még a játékról nem is beszéltem. Rendben van, hogy Civ, meg hogy némi újítást azért tartalmaz a játékmenet is, de hogy arra legyenek a legbüszkébbek, hogy 2005-re végre 3D-s motort bírtak írni hozzá... Rókabőrnek érzem, kemény rókabőrnek. De ne nekem legyen igazam.



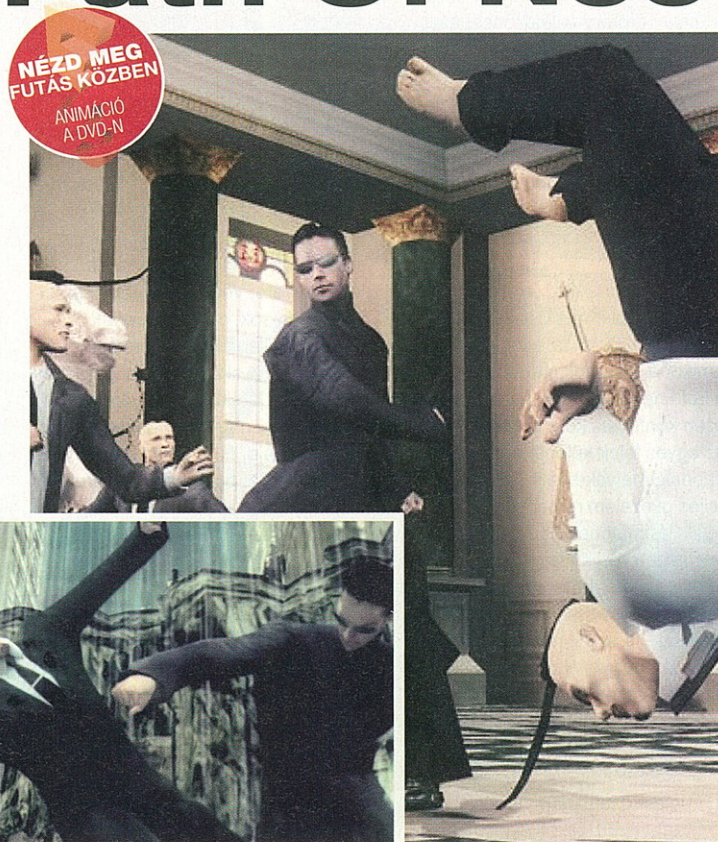
The Matrix: Path Of Neo

Az Enter The Matrix csúfos bukása után és a The Matrix Online visszafogott fogadtatása mellett nem csoda, hogy az Atari még szeretne egy sikeres bőrt is lehúzni a rókáról, ha már egy ekkora név mítoszával kell újra és újra megküzdenie...

Úgy gondolták tehát, hogy egy multiplatform külső nézetes akciójáték lehet erre a legjobb megoldás, ezért a moziban látott trilógia és az Animatrix történeteiből összegyűrva megalkották az első Neo-centrikus játékot, ahol a digitális megváltó személyes útját kísérhetjük végig, természetesen az akciójelenetekre kiélezett játékmenet segítségével. A címből nem nehéz kitalálni, hogy Neoként játszathatunk, de komoly és örömdetes újítás, hogy a játék legelejétől kezdve rajtunk múlik, hogyan kezeljük és oldjuk meg az adott helyzeteket, merre indulunk, hogyan reagálnak ránk az emberek. Nyerhetünk ott, ahol Neo elbukott vagy találhatunk alternatív megoldást a problémára – rajtunk áll, milyen

úton haladunk. Természetesen ennek fényében alternatív forgatókönyvekre is szükség volt, amelyek szintén Wachowskiék keze munkáját dicsérik, akik új karaktereket, tartalmat és történeteket terveztek és írtak, hogy kiterjesszék a Mátrix univerzumát és a játék élményét. Mindemellett az sem lesz rossz érzés, amikor kiválasztottként repkedünk a Mátrixban, egy megváltó szabadságával felruházva. Csak jobb lesz ez már, mint az eddigiak, nem?

**Megjelenés:
2005. karácsony**



NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN
ANIMÁCIÓ
A DVD-N

Enemy Territory Quake Wars

Mixelt multis örömök

Egy csipetnyi Quake, némi Wolfenstein, egy szelet ismeretség és tonnányi rajongó. Nem is kell más ahhoz, hogy még egy sikerjátékot kreáljon a Splash Damage csapata... Vagy mégis? Elég lenne ez a néhány adalék, vagy szükség lesz másra is? Járjunk gyorsan utána.

Igen, kicsit engem is meglepett, hogy milyen kompótot készít az id Software és az egykori, igen sikeres Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory fejlesztőcsapata. Az ötlet minden kétséget kizáróan zseniális. Még ha teljesen új játékról is van szó, a legtöbb mai „gémernek” rémlik valahonnan. Senki sem biztos abban, hogy ismeri, de mivel túl sok, igen jól csengő és nagyon is ismert név van a címben, már csak azért is megnézed, miről van szó.

Gigantikus játékterek

A történet szerint a Quake II előtti időkben zajlanak az események, amikor a strogok megtámadták a Föld nevű planetát. A játék pont ezen konfliktus köré lett felépítve, az egyes felek különféle feladatokat kapnak, melyeket teljesíteni kell a teljes győzelem reményében. Az egyik jópofa ötlet, hogy sok olyan jelenet játszódik majd le, amely némileg előreutal a „majdani” Quake II-es eseményekre – persze ehhez nem árt, ha valaki már végigtolta azt a játékot jó néhány évvel ezelőtt, ellenkező esetben ezek a kis apróságok nem fognak feltűnni neki. A játékmenet egy csöppnyit hasonlít a Star Wars: Battlefront-ra: különféle terepeken csatázunk majd, köztük sivatagban, erdőben, jeges tájakon,



és még sorolhatnám. Nos, eddig igazából nem is nagyon akadt benne igazi különlegesség, leszámítva persze a témaválasztást. A módosított Doom 3-as grafikus motor kreálja meg számunkra a vizuális mámort, mely ezúttal már valóban teljesen elfogadható. Végre már nem csupán szűk folyosók, apróbb terepek és kevés ellenfél megjelenítésére képes. Máris eljutottunk az egyik extrához a játékban. Az ígéretek szerint jóval nagyobb játékteret kapunk majd, mint eddig bármely FPS-ben. Azt pontosan nem árulták el, hogy mekkoráról is van szó, de a fejlesztők szerint nem nagyon fogunk unatkozni.

A választás a tiéd

A játék folyamán ugyebár két faj, az emberek és a strogok közül választhatunk. Mindkét félnek megvannak a maga fegyverei, járművei és karaktertipusai, ezek mindegyikével érdemes lesz majd megismerkedni. Ha akarjuk helikoptert, tankot, illetve sok más járművet

is vezethetünk majd, amelyek nagy hasznunkra lesznek egy nagyobb, akár 64 fős összecsapásban is. A fejlesztési idő nagy része leginkább azzal telt el, hogy a két oldalt viszonylag azonos erősségűre és képességűre formálják. Nem volt ez annyira egyszerű dolog, mint elsőre gondolnánk. Az embereknek ugyebár majdhogynem ismert eszközök állnak rendelkezésükre, míg azért a strogoknak bizony vannak érdekes ketyeréik. Kicsit belegondolva igen erősen hasonlít ez a játék a Battlefieldre. Jó ez? Rossz ez? Egyelőre nem tudni, de mivel a BF nagyon jó, remélhetőleg a QW-ban még tovább gondolkodnak, hogy mitől lehetne sokkal jobb.

Szódával elmegy

A Splash Damage röviddel az Wolfenstein megjelenése után, idetova már két éve dolgozik a Quake Warson. Akkor, mint tudjuk, még nem is volt a kezünkben a Doom 3, vagyis azért jó tudni, hogy az elkövetkezendő 1-2 évben várhatunk még érdekes D3-as motorral szerelt játékokat (noha szemmel látható, hogy az Unreal Engine 3.0-t jóval többen licencelik, és fogják is, mint Carmack bácsi aktuális csecsebecsését). Addig azonban nézegessük a képeket, és valahogy bírjuk ki a megjelenésig, hiszen csak valamikor év vége, jövő év eleje környékén várható.

Megjelenés: 2005 vége

Elder Scrolls IV Oblivion

**NEXT
GEN**

Régi motoros új köntösben

Az idei E3-on végre lehullt a lepel az Elder Scrolls negyedik részéről, mivel a Bethesda Softworks munkatársai konkrét videókkal és élőben bemutatott játékkal rukkoltak elő.

Annyit már eddig is tudtunk, hogy a bejárható világ hatalmas lesz, és egetverő gépigénnyel fut majd a játék, de hogy a végeredmény tényleg ilyen gyönyörű lesz, azt álmunkban sem hittük volna. Az Elder Scrolls-saga korábbi tagjaihoz hasonló módon a játékos elég nagy szabadságot kap, de a felfedezhető és bejárható világ méreteiben és részletességében is jóval nagyobb lesz, mint a Morrowind esetében.

A játék elején egy börtöncellában találjuk majd magunkat, már ebben a kis helységben is jól látszik, hogy a grafikai szint valóban generációs változásra esett túl, ha egészen közel megyünk a falakhoz, akkor is olyan élményünk van, mintha csak egy filmet néznénk. Ezek után az alkotók a korábban fotókon megismert erdő világot mutatták be, ahol szintén leesett a jelenlévő szakmai közönség álla – minden levél mozgott a szélben, a napfény remegve tört át a lombokon, és minden apró rezdülés

teljesen realiztikusan mutatkozott meg a képernyőn. Végül, de nem utolsósorban Tamriel egyik városát ismerhettük meg, ahol valódi, napi 24 órás élet futott. A játékban egyébként 1000 NPC gondoskodik arról, hogy egy igazi világban érezhessük magunkat, de ezek az MI-vel futó emberek és lények nem csak velünk állnak szóba, hanem hétköznapi életet élnek, beszélgetnek, barátkoznak, munkába járnak, vagy éppen a sarki kocsmában isznak. Legtöbbjük elég motivált, vannak szükségletei, és



**NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN
ANIMÁCIÓ
A DVD-N**

Az Elder Scrolls IV volt az első zártkörű sajtó-bemutató, amelyen részt vehettünk a show-n, és azért is maradandó emlékeket hagyott, mivel jégbe hűtött kedveskedtek a prezentáció mellé. Ez 80 fok Fahrenheitben (ezt mondta be a tv, biztos sok) nagyon pozitív gesztus volt. Az ET: Quake Wars esetében az id semmit nem bízott a véletlenre, ugyanis az a pár kilométeres sor, amelynek tagjai a Quake 4 bemutatójára vártak, egészen véletlenül pont ennek a játéknak a standja előtt kigyózózt. Szerintem aki nem pofátlankodott előre, mint mi (magyar virtus, ugyebár, hadd szokták!), az nagyjából fejből tudja az egész rolling demó minden mozdulatsorát.

Boe KOMMENTÁRJA



Az Oblivion hatalmas, gyönyörű, lenyűgöző – ahogy arra számítani lehetett. A profi, dts-es moziateremként berendezett bemutatóterem közönsége egy emberként szisszent fel, amikor Todd Howard producer jobb klikkjére karaktere előhúzza kardját, és megindul felfedezni az erdőt... Néhány dolog azonban kifejezetten zavaró – sőt, béna – volt még a játékban, pl. a szörnyek animálása, árnyékbugok, az MI egy-két húzása. Nagyon reméljük, hogy ezek javítodnak a véglegesig...

igyekszik fejleszteni saját képességeit. Mindezek fényében nem csoda, hogy az Oblivion valóban újgenerációs RPG-t ígér, ahol ugyan a harcrendszer sokkal konzolozsabbá válik, az élmény viszont elsőprő erejű lesz. A hatalmas, élő világ pedig csak ránk vár, remélhetőleg még idén meghódíthatjuk.

**Megjelenés: 2005. vége
(szerintük)**

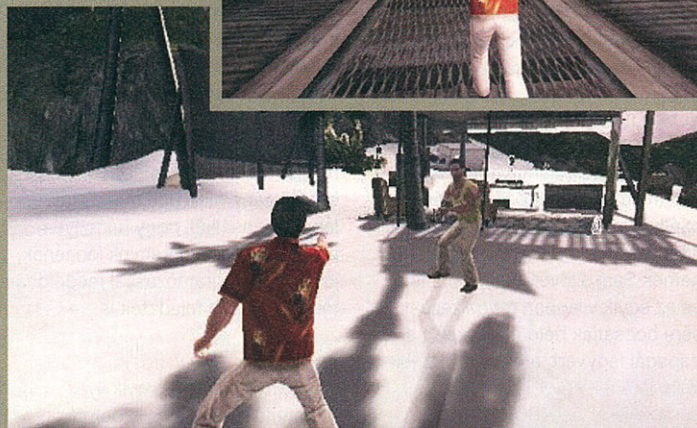
Scarface

Hawaii ing, beretta

Aki egy kicsit is rajong a kultikus maffiafilmekért, az valószínűleg remegve várja már a The Radical Games legújabb játékát, amelyről az idei E3-on csak meglepően kevés, ámde annél érdekesebb új információ látott napvilágot...

Annyi már bizonyos, hogy a PC-s verzió megjelenése csúszik (lehet, hogy csak 2006-ban kaparinthatjuk csak meg a kész verziót), mivel újgenerációs konzolra is tervezik az 1983-as legenda, a Sebhelyesarcú játékvaltoztatának kiadását. A jelenlegi fejlesztésről bemutatott képek leginkább a PS2-es Vice City színvonalára emlékeztetnek, amely PC-s szemmel már igen kínosnak érezhető. Az is kiderült, hogy Al Pacino külsejével ismerhetjük majd meg az új Tony Montana-t, de érdekes módon a színész hangját már nem kölcsönözte a játékhöz, amely már azért is érdekes, mert a

szinkronszínész-felhozatalban olyan nevek találhatók meg, mint Michael York és James Woods, közéjük talán nem lenne olyan nagy szégyen beállni. A történetről, és a várható (erősen GTA: Vice City beütésű) játékmenetről is csurrant azért némi információ, annyit már biztosan tudni, hogy a játék azzal a jelenettel kezdődik, amivel a film véget ért, vagyis Tony éppen saját kastélyában ütközik meg egy kisebb hadsereggel. Innen kell majd elmenekülünk, és Floridát elhagyva Bora Bora egyik szigetére száműzzük magunkat, ahol új életet kezdve indulunk el a hatalom felé, hogy aztán egész



Miami-t és Florida-t a hatalmunk alá vonjuk. Küldetéseink és pénzszerezési lehetőségeink alapvetően a Vice City féle világot idézi majd, ahogy a nyolcvanas évek hangulata is erőteljesen jelen lesz a játékban. Erre azért is nehéz mit mondani, mert alapvetően a Vice City „lopta” el a Scarface film világot, és a filmből készült játék már nehezen ad újat ennek fényében. Azért lesz itt

korruptió, pénzmosás, területépítés, saját renoméknövelés – szóval a maffiaélet minden jelentősebb állomását kipróbálhatjuk. Hogy pontosan mikor, az még kérdéses, de bizzunk benne, hogy nem kell levágott lófejet csempészni az alkotók ágyába (az nem a Keresztapa? Bár végülis ugyanaz a cég – ender). Nem szeretnénk.

Megjelenés: még nincs

Serious Sam II

Ez tényleg komoly?

Végre eljött az idő, hogy a Serious Sam II is megmutatkozott a nagyérdemű előtt az idei E3-on, és végre igazi folytatásról van szó, felturbózott grafikával, és teljesen új történettel, világgal.

Persze az akció sem maradhat el, az alkotók minden eddiginél több ellenfelet igyekeztek besűríteni a produkcióba. Sőt, a folytatással a Croteam és a 2K Games tulajdonképpen a Guinness világrekordot állíthatna fel a képernyőn egyidejűleg a legnagyobb számú ellenség megjelenítése kategóriában. Játékszinttől és ellenségtípustól függően kb. 2-300 ellenség várható, ami azért 2005-ben sem piskóta, lássuk be! Az eredetihez képest az ellenfelek MI-jét is továbbfejlesztették: vannak bizonyos egységek, melyek parancsnokként viselkednek a saját szakaszaikkal. A parancsnokok megölésével csökkenthetjük a szakasz maradékának intelligenciáját. A Serious Sam II-ben teljesen lerombolható lesz a környezet az egész játék során, és a pályák is elég változatosnak ígérkeznek (dzsungel, láva, egy futurisztikus és egy keleties hangulatú város). Bizonyos szinteken találkozhatunk olyan tereptárgyakkal melyek lerombolásának igen komoly jelentősége lesz, pl. új utakat nyithatunk meg vele, vagy elérhetetlennek tűnő pályarészekhez juthatunk el falak lerombolásával.

Nem vagyunk egyedül

Persze a pályákon nem csak tereptárgyak és ellenfelek várnak majd ránk, a Serious Sam II hét világának mind 40 különböző szintjén találkozunk NPC-vel is. Ezek az MI által vezérelt karakterek megjelenhetnek Sam szövetségeseiként is, és az egyik világban rendelkezésére bocsátják példának okáért a papagáj fegyvert, amely az FPS-ek történetének egyik legviccesebb darabja lesz. Az NPC-k képesek harcra is szállni a mi oldalunkon, sőt járművek vezetésére is befoghatjuk őket, ha éppen úgy tartja majd kedvünk. Természetesen a járművek igény széles kínálattal jelennek majd meg kalandjaink során, csak hogy a teljesség igénye nélkül néhányat említsünk, lesz például kétkerekű versenymotor, szőrfedezka, kétszemélyes járművek, meglövagolható állatok, valamint egy szöges labda, mely hasonlít a hörcsög-kerékhez,

csak éppen az ellenségen való átgázolásra szolgál. A 2K Games E3-as előadásán azt ígérte, hogy a játék végigjátszása egy átlagos játékos számára 25-30 órába telik majd. Mindemellett 2 teljes óra mozi is vár majd ránk, amely részletesen mutatja majd be nekünk Serious Sam újabb kalandjainak világát. A sztenderd szintek mellett találhatunk bónusz pályákat is, melyek tulajdonképpen a történet részét képezik. Az egyik ilyen szint egy Checkpoint-alapú verseny, melyben meghatározott időegység alatt kell keresztülrombolnunk az ellenségen és elérnünk a következő ellenőrző pontig. Az egyetlen dolog, amit a multiplayer-üzem módról tudunk, hogy a jobban fejlett netcode-dal való együttműködés elsőbbséget élvez; a 2K Games sajnos nem nyilatkozott a további lehetőségekről és játékmódokról. Amit viszont már biztosan tudni lehet – és elég örvendetes újtásnak ígérkezik –, hogy a Serious Sam II rendelkezik majd pálya és szkript szerkesztővel, a játék minden szintjén. A 2K Games szerint a „Serious Editor for Serious Engine” jóval fejlettebb, mint a nagy rivális FPS játékok esetében. A szerkesztő nagyfokú rugalmasságot tesz lehetővé, anélkül, hogy bármilyen programozási ismereteink lennének, jöllehet a programozással megoldhatóak nehezebb feladatok is.

A film forog tovább

Az új Serious Editor egyik ilyen bemutatásra kerülő tulajdonsága, annak lehetősége volt, hogy megállíthatjuk a játékot egy akció közepén. Menet közben változtathatunk a beállításokon, majd a szerkesztő visszatekeri és újrajátssza az adott részt az új beállításokkal. Ez kicsit olyan, mintha kódokat használnánk, de itt azért jóval többről van szó. A többit pedig még remélhetőleg idén meglátjuk, mi komoly reményekkel nézünk a második rész felé.

Megjelenés: 2005. karácsony

ender
KOMMENTÁRJA



Nem tudom, hogy csinálta a Croteam, de a Serious Sam idej verziója mérföldekkel igénytelenebb volt, mint a tavalyi bemutatón látott anyag. Grafikailag egyértelműen visszalépés volt a cucc, igénytelenül animált, csúnya ellenfelek és környezet jellemezte a bemutatott verziót. Játékmenetbeli újítást semmit sem tapasztaltunk, pedig egy E3-as demónak pont ez lenne a célja. Valahogy olyan érzésem volt, mintha egy olyan Indiana Jones filmet néznék, amely 1 millió dollárból készült, és Dolph Lundgren játssza benne a főszerepet...

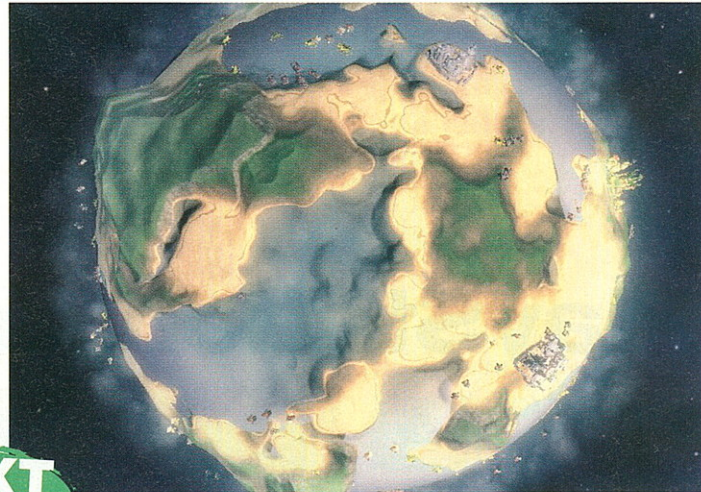


Spore

Mindenkit megfertőz

NEXT GEN

Will Wright, a Sims megalkotója a 2005-ös E3 fesztiválon igen nagy érdeklődés mellett tartotta meg prezentációját, ahol főképpen a játékvilág növekvő lehetőségeiről beszélt.



Wright - nagyon helyesen - azt állította, hogy a játékosok igényeit figyelembe kell venni, és a növekvő technikai lehetőségek fényében itt az idő olyan játékokat alkotni, ahol több a lehetőség az interaktivitásra, a szabad döntésre. Természetesen elméletét igyekezett stílusosan bebizonyítani, ezért egyúttal be is mutatta legújabb produkcióját, amely a Spore nevet viseli. Ebben a stratégiai elemekkel fűszerezett evolúció-szimulátorban igen nehéz lesz csalódnai. Ha csak azt vesszük alapul, hogy mikroszkopikus organizmusként és galaxishódító civilizációként is működhetünk ebben a játékban, akkor talán nem túlzás azt állítani, hogy a lehetőségeink igen széles skálán mozognak. Wright ugyanis egy teljesen új ötlettel rukkolt elő a gondolkodós játékok szerelmeseinek: itt a lehetőség, hogy egy egész bioszféra sorsa a mi kezünkben legyen. Először kis spóráként, apró sejtként kezdhethetjük el működésünket, és feladatunk felfalni a nálunk kisebb mikrobákat, menekülni a nagyobb organizmusok elől, és persze többszerű élőlényre fejlődni (ez a játék minden biológiatanár álma!). Ezek után elindulhatunk az evolúció rögös útján, de még azt is eldönthetjük, hogy saját populációnk növényevő, vagy ragadozó faj lesz-e. A törzspejlődés minden állomásán természetesen mi magunk szerkeszthetjük meg újgenerációs lényünk arculatát, sőt, a világot is, amiben otthonosan mozog majd a kicsike. Természetesen idővel tudatosabb létformák is megjelennek majd

teremtési mechanizmusunkban, és elindíthatjuk első fejlettebb fajunkat. Itt már komplett viselkedés-formákat adhatunk lényeinknek, sőt, szabadon elszaporodhatunk a Föld-szerű bolygón. Persze a szárazföld nem csak a miénk, mivel a Spore online kapcsolattal fut majd (bár nem tipikus MMO), más játékosok kreatúráival is találkozhatunk, ezeket vagy megesszük, vagy ők esznek meg, vagy szimbiózisban élünk velük. A lények aztán primitív törzsekbe rendeződnek, itt már az ősember szokásait használhatjuk fel. Az idő múlásával egyre több lehetőségünk nyílik majd, ahogy civilizáció fejlődik a bolygón. A törzsek táborot építenek, ebből kis falu lesz, amely idővel várossá növi ki magát, és természetesen egyre több kiegészítő jelenik majd meg virtuális eszköztárunkban, amelyekkel lényeink boldogulását segíthetjük. Hamarosan a pénz is megjelenik a rendszerben, így elkezdhetünk üzletelni másokkal, de ha agresszívan hódító nép szeretnénk lenni, úgy meg is támadhatjuk őket. A törzspejlődés csúcán már UFO-szerű repülőeszközökkel is rendelkezünk majd, és mivel népünk kinötte saját bolygóját, elindulhatunk az űrbe, hogy újabb életet keressünk. Mindezek fényében talán hénylőg nem túlzás azt állítani, hogy a Spore nagyon-nagyon magasra teszi majd fel a léceket, hiszen gyakorlatilag nem lesz vége, komplett szabadságot ad a játékosnak, és nem céltalan öldöklést mutat egyetlen lehetőségként. Van kérdés? Nincs kérdés!

Megjelenés: 2006 második fele

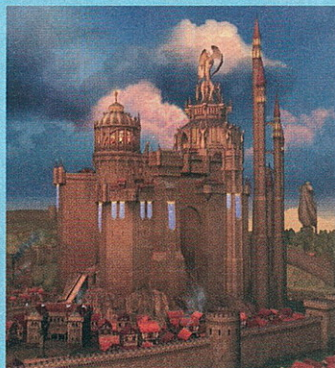
Heroes of Might and Magic V

Eulália ismét végveszélyben!

Az idei E3-on újabb műhelytitkok szivárogtak ki a Heroes of Might and Magic ötödik részének kovácsolásáról, és immár egy multiplayer videót is megtekinthetett a nagydídemű.

A 3D-s grafikai motor (amely elég szépen dolgozik), 6 teljesen egyedi város, önálló képességekkel, hatalmas bejárható térképek, kb. 140-150 féle lény, szörny, vagy ahogy tetszik - mindezek fényében talán nem kell magyarázkodunk, hogy miért is várjuk már ennyire a játékot. Sajnos a megjelenés várhatóan csúszni fog a jövő év elejéről, mert az Ubisoft türelme és pontos munkára intette a Nival Interactive csapatát, de idén nyáron már egy béta verzió elvileg kész lehet. Fabrice Cambounet, a játék producere az E3-on nyilatkozva azt is elmondta, hogy több nyelven is ki szeretnék adni a játékot, többek közt lengyelül és magyarul (!!!) is, mert sok rajongójuk akad Európa ezen szegletében. Ha ez igaz, úgy egészen biztos, hogy most még több rajongót szereztek a fiúk. Csak legyen igaz!

Megjelenés: 2006 első fele



PlayStation3 és Xbox 360

Ütős váltás

Mivel az idei E3 a „nextgen” jegyében telt, nem mehetünk el szó nélkül a konzolok mellett sem, hiszen a generációváltás őket érinti a leginkább kézzelfogható módon. Szerencsére már minden kiadó és fejlesztő kész tényként kezeli a PC-k rendületlen fejlődését, és a kiállításon szóba sem került, hogy egy konzolos játék technikai okok miatt ne jelenjen meg a mi platformunkon – sőt, a legnagyobb nextgen-címek nagy része biztosan elkészül PC-re is. Ettől függetlenül novemberben érkezik az Xbox360, jövő tavasszal pedig a PlayStation 3, így várható volt, hogy az új hardveres lehetőségekre lecsapó következő generációs játékok fogják kelteni a legnagyobb feltűnést. Íme néhány cím, a teljesség igénye nélkül.

Killzone 2 (PS3)

Aikor először láttuk a Killzone 2 névre hallgató sci-fi FPS trailerjét, elismerően csettintettünk – persze ez nem igaz, sokkal inkább elkerekedett szemekkel, tátott szájjal bámultunk, halk morgásokat hallatva. Aztán jött a hidegzuhany, hogy a videó anyaga teljes egészében renderelt, és még véletlenül sem a valódi játékmene- tet mutatja (igaz, ezt a Sony direkt módon nem is állította, csak ravaszul utalgatott rá, hogy „valahogy így fog kinézni a játék” – ezt a trükköt a PlayStation 2 előtt is eljátszották). Azért egy kicsit megnyugodtunk. Ettől függetlenül, ha részben is megvalósítják a videón látott grafikai szintet, akkor tavasszal a PS3 nagyot büntet majd. Magáról a játékmene- tről nem sokat tudni: csapatos akció, a Call of Duty 2-re emlékeztető tömeg- jelenetekkel, csak éppen futurisztikus környezetben.



Test Drive Unlimited (Xbox360)

Az, hogy közeleg minden idők legszebb Test Drive-os játéka, még nem lenne túl nagy bók, minthogy a sorozat már jó néhány epizód óta csak árnyéka régi önmagának. A Test Drive Unlimited azonban az összes nextgenes autóversenyhez képest is nagyon látványos, talán a Full Autóval döntetlenben el is vihetné a legjobb grafika díját. Legnagyobb érdekessége azonban az online mód: a helyszín egy hawaii sziget, Oahu, ahol a fejlesztők több mint ezer mérföld hosszú utat „épfettek ki”, közel hatszáz négyzetmérföldnyi területen. A hatalmas játéktér szabadon bejárható (beszáguldozható), és tőlünk függetlenül is él, akár egy MMO-játékban. A játékos kap egy kis házat a szigeten, minden alkalommal onnan indulhat felfedezni a környéket. Az utakon csak valódi játékosokkal találkozhatunk (több ezerrel), így arra alkalmas helyeken, vagy éppen direkt „alkalmatlan” helyszíneken, például a város kellős közepén, bármikor versenyre kelhetünk bárkivel.

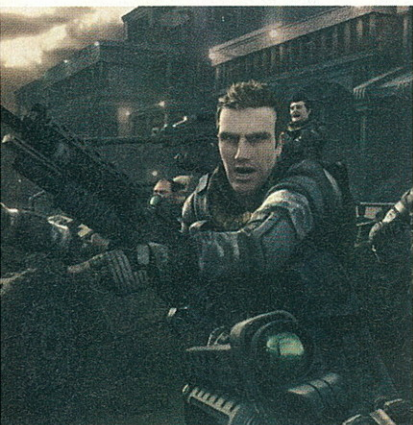
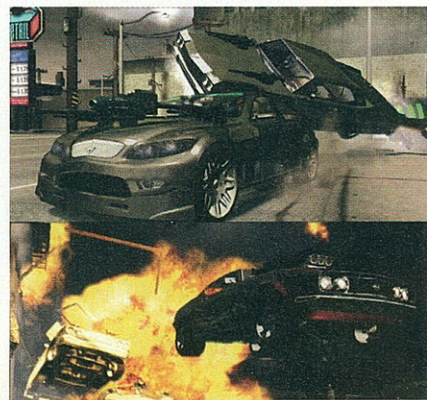


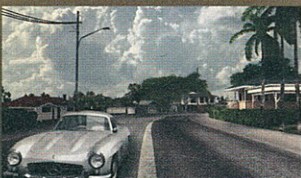
Demonik (Xbox360)

Aki rajong a rettegős-darabolós műfajért, valószínűleg találkozott már Clive Barker regényeivel. Az író nem most ismerkedik a játékok világával, mert bizonyára sokan emlékeztek az Undyingra. (Halovány ígéret van rá, hogy a Demonik is elkészül PC-re.) A sztori minősége garantált: egy bosszúállásra szakosodott démon, Volwrathot alakítjuk, akit olyan emberek idéznek meg, akikkel valamilyen módon csúnyán kiszúrtak. Ha megidéznek, jövünk, ám minden alkalommal egyre erősebbek leszünk, végül kiszabadulunk, és már mehetünk a saját fejünk után is. Jó kérdés, hogy szolgálaton kívül mi vajon kiken állunk bosszút? A játék fontos része a Messiah-ban látott „possession” mód, mivel bárkit megszállhatunk, és testében folytathatjuk a harcot, de emellett huszonöt egyéb démoni mágia is rendelkezésünkre áll.

Full Auto (PS3, Xbox360)

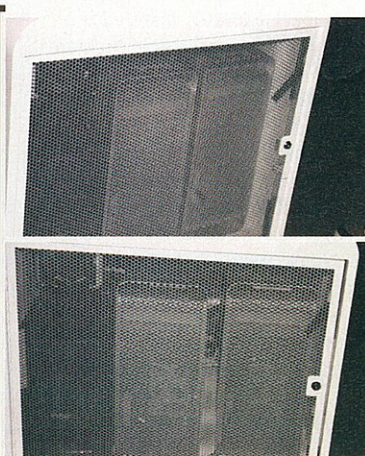
Konzolon mindig is nagy kultusza volt azoknak az autós játékoknak, melyek csodaszép kocsik rípyitára törését helyezték a szellemi mondanivaló középpontjába. Ilyen volt például a Burnout sorozat, ahol mesterien kivitelezett tömeges karambolt idézhettünk elő. A Full Auto azonban még ennél is messzebb merészkedik: a csili-vili sportkocsik egy rakás fegyvert is kapnak, így garantált, hogy a játékba n minden száguld, minden lángol, minden lő és minden robban. Ettől eltekintve a Full Auto egy hagyományos autóverseny, az összes szokásos játékmóddal. Persze, egy cseppet talán brutálisabb, de mit lehet tenni? Ez egy kemény világ.





A nagy Xbox360-trükk Mindent a show kedvéért

Az idei E3 nem múlhatott el némi botrány nélkül: a legkínosabb talán az volt, amikor kiderült, hogy a Microsoft nem tudott a kiállítás idejére működőképessé Xbox360-akat összekalapálni. A kipróbálható játékok némelyike csúnyán bezagott, és gyanús volt az is, hogy több helyen látszottak a jól ismert „fűrészfogak”, pedig az Xbox360-on elvileg alapról be lesz kapcsolva a 4X-es antialiasing (élsimítás). A kiállítók arra fogták a dolgot, hogy még nagyon pre-alfa a hardver, de kiderült, hogy nem egészen ez a helyzet. Amikor egy újságíró bekukkantott a kipróbálható játékoknál álló dobozokba, ahol egy részen át lehetett látni a nagyban dolgozó Xbox360-at, észrevette, hogy szegény konzol nincs egyedül. A játékok ugyanis két Apple Powermac G5-ösön futottak, az Xbox360-as dobozok pedig csak díszként álldogáltak mellettük. Szegény Microsoft... Rádásul épp Apple gépek? Hiszen azokon még Windows sincs...



Dead or Alive 4 (Xbox360)

A Dead or Alive 3 az Xbox egyik legsikeresebb nyitó címe volt, így természetes dolog, hogy a negyedik rész egy időben jelenik meg a következő generációs konzollal. A Dead or Alive sorozatot közel öt éve a legjobb verekedős játékok közt tartják számon, így sikerére ezúttal is nyugodtan lehet fogadni. Régi ismerős karakterek, ám teljesen újradolgozott harcrendszer, az eddigi legtöbb lehetőséggel. Nem is olyan régen jelent meg a Dead or Alive Ultimate, amelyet kimondottan az Xbox Live! képességeinek kihasználása, vagyis az online játék miatt adtak ki. A fejlesztők ígérete szerint a DoA 4 még ennél is sokszínűbb netes játékményt nyújt majd.



Warhawk (PS3)

Az „eredeti” Warhawk még az első PlayStation indító címe volt, melyben egy úberszuper vadászgéppel kellett irtani az ellent számolatlanul. A klasszikus most két konzollal később születik újjá, de ezúttal FPS-részek is színesítik a játékményt. A légi harcok természetesen megmaradnak, elsősorban továbbra sem a szimulátorok, sokkal inkább az egyszerűbb, árkádosabb játékményt kedvelőinek igényeit szem előtt tartva. Ennek megfelelően már most beígérték, hogy rekordot fognak dönteni „iszonyat, hogy mennyi gép van a levegőben, és mind minket akar lelőni” kategóriában – már ha van olyan.



Stranglehold (PS3)

A Stranglehold érdekes koncepciót követ: nem egyszerűen egy filmes adaptáció, hanem az 1992-es Hard-Boiled eseményeinek folytatása. A főszerepet, bizonyos Tequila felügyelőt (Mady?!), ismét Chow Yun-Fat alakítja (legalábbis digitálisan), és a rendező, John Woo is részt vesz a fejlesztés munkálataiban. A látványos akciójeleneteiről elhíresült rendező most végre kiélheti magát, és olyan jeleneteket ígér, melyek filmvászonon talán kicsit túlságosan is „erősek” lettek volna – bár ha egy filmben lehet száguldó motorról leugorva még a levegőben szitává löni a rosszfiúkat, nem is sejtjük, hogy miket forgathat a fejében.



Condemned: Criminal Origins (PS3, Xbox360)

A Monolith nagyon rákapott a paráztatásra, mert a F.E.A.R. után egy még durvább horrorral, vagy inkább pszichothrillerrel igyekszik a frászt hozni szegény konzolosokra. A Condemnedben egy Ethan Thomas nevű FBI-ügynököt alakítunk, aki különleges „megérzéseinek” segítségével igyekszik kézre keríteni elmebeteg sorozatgyilkosokat. Ehhez persze a legelborultabb környékeken kell kutakodnia, és sejtethető, hogy nem mindenki lesz vele olyan segítőkész, ahogy azt máskülönben a jóra való detektív bácsikkal illik. A játék érdekessége, hogy az összes olyan effektet és képi hatást igyekszik majd beépíteni a játékba, ami csak hozzájárulhat a megfelelő „hangulat” eléréséhez, de a korábbi hardveres lehetőségekkel nem voltak megoldhatóak. Mindez nagyon ígéretesen hangzik, bár számunkra a legizgalmasabb az, hogy bizonyos verekedések egy készülő PC-s verzióról is csiripelnek...



Commandos Strike Force

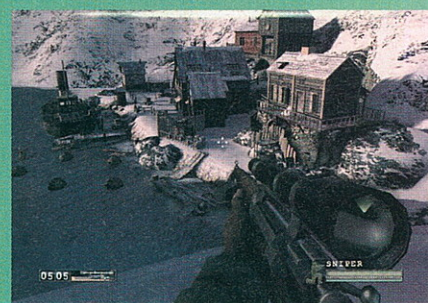
Az ősapák

A stratégiai-taktikai sorozatként elhíresült Commandos ezúttal vérbeli akciójátékként tér vissza, talán mégsem okoz csalódást, még a régi rajongóknak sem.

Persze, már amennyiben maradtak „régi rajongók” a meglehetősen siralmas harmadik epizód után. A Strike Force mindenesetre már most ígéretesen fest, annak ellenére, hogy az FPS-perspektíva kissé idegen a sorozattól – de legalább újszerű élmény. Régi barátaink közül ezúttal az elmaradhatatlan green beret, a mesterlövész és a kém kalandjait követhetjük végig Franciaországtól kezdve Norvégián át egészen



Sztálingrád (A kronológiai sorrend némileg sántít, de kicsire nem adunk – Csonti). Mindhárom karakter teljesen más játékelmény: zöldsapkás kollégánk a „tank”, aki dőnget előre, és akár a legkomolyabb fegyvereket is tudja használni. A mesterlövész keres magának egy nyugalmas helyet, ahonnan belátja a vidéket, és onnan oszt. Célzás közben vissza tudja fojtani lélegzetét, ilyenkor a világ lelassul körülötte – igen, bullet time... A kém diszkrétan oszon az ellenség között, taktikája ezúttal is az ellenséges tisztek egyenruhájának megszerzése. Ez nem valami féltis-dolog, minél magasabb „szintű” áruhát szerez, annál kisebb lebukásának veszélye. Számára a játék lényege zongorahúrral végiglátogatni a tábort ranglétrát – ezt nem részleteznénk, de sejthető, hogy nem a zenével kapcsolatosak az indítékai. Meg kell említeni a „sabotage” multiplayer módot: amikor a játéko-



sok összeesnek a harcmezőn, nem halnak meg azonnal. Ilyenkor az ellenséges egységek odarohanhatnak hozzájuk, és még mielőtt végleg beadnák a kulcsot, kiszedhetik belőlük az ellenséges bázis kódjának egy részletét. Ha összeállt a kód, szabad az út a bázisra, ezért gyakran arra kényszerülünk majd, hogy saját embereinket puffantsuk le, ha már a földön fekszenek, nehogy árulóvá váljanak. Ötletes...

Megjelenés 2005. ősz

Company of Heroes

Jó társaságban



Még mielőtt végérvényesen kicsiny hazánk válna a játékipar világháborús RTS-einek fő beszállítójává, új kihívó érkezik. És valljuk be: ők is értik a dolgukat.

Bár teljes szívvel reménykedünk a két hazai fejlesztés, a War Front és a Ghost Wars nemzetközi sikerében, nem mehetünk el szó nélkül a Relic új háborús RTS-e mellett sem – őket különben is szeretjük a Homeworld, az Impossible Creatures és a Warhammer 40K: Dawn of War miatt. A normandiai partraszállással kezdődő Company of Heroes első és leghatásosabb érve a grafika. Az Essence névre keresztelt engine elképesztő dolgokra képes – a képek alapján csak sejthető, de higgyétek el nekünk: még a rangjelzés is tisztán kivehető az egységek vállapján, sőt, minden katonának egyedi arca van (vagy akiknek nem, azok direkt hátra álltak). Fontos szerepet kap a fizikai motor is: az összecsapások során minden elpusztítható. Amellett, hogy az összes épületet porig rombol-

hatjuk (nem csupán destruktív hajlamoktól vezérelve, hanem hogy az utolsó taktikai előnyt se hagyjuk meg az ellenségnek), akár teljes dombokat is füstölgő bombatölcsérekkel alakíthatunk. RTS-ekben szintén ritkaságnak számít, hogy nem csupán a gépi irányítás rendelkezik ilyen-olyan MI-vel, hanem külön-külön az egységek is – úgy a mi oldalunkon, ahogy az ellenségénél. A katonák intelligens módon reagálnak különböző harcászituációkra és egymás helyzetére: kihasználják a környezet adta lehetőségeket, fedezékből fedezékbe rohannak, és folyamatosan figyelik egymást. Ha egyik bajtársuk zárótűz alá kerül, a segítségére sietnek, emellett számtalan csapatra alapuló manőverre képesek. Jövőre nagy csata várható...

Megjelenés: 2006.

Az utóbbi években egyértelművé vált, hogy hazai fejlesztő-csapatunk az RTS műfajában képesek világszínvonalú alkotásokkal előrukkolni. A Ghost Wars ezt a kedves hagyományt folytatja.

Ghost Wars

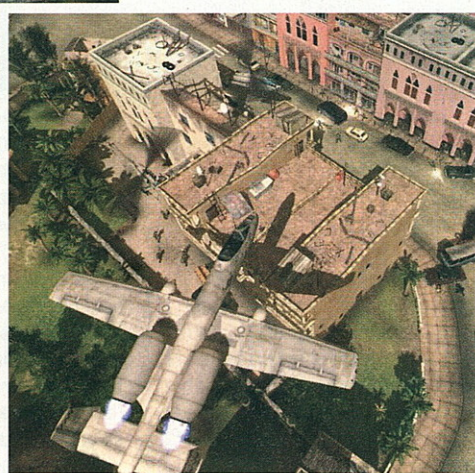
Egy új magyar reménység

A Digital Reality legújabb büszkeségében az Egyesült Államok oldalán vethetjük magunkat titkos háborúba a gaz terroristák ellen (bár érdekes, akkor mi az, ami a CNN-en megy?). A kormány különleges alakulataként nincs is nálunk hivatottabb

arra, hogy napjaink összes jelentős haditechnikai vívmányát bevetve, különféle szupertitkos küldetések során tegyen helyre mindenkit, aki veszélyezteti a szabad világot. Embereink tehát vívják hősiessé harckukát, földön-vízen-levegőben, nem kérdezősködnek, csak teszik a dolgukat. Ám egy szép napon

akaratlanul is olyan információk birtokába jutnak, melyek fényben hirtelen másképp festenek a dolgok... A kiadó úgy reklámozza a Ghost Warst, mint az RTS-t, amely FPS-ekre jellemző grafikával büszkélkedhet. Ez nem is túlzás, már most látszik, hogy a kivitelezéssel nem lesznek problémák, sőt. De ennél is jobban hangzik, hogy a Ghost Wars esetében még véletlenül sem fordulhat elő az, ami más RTS-eknél gyakori jelenség, nevezetesen, hogy menet közben időről időre „leül” a játékmenet. A városi harcokban bármelyik pillanatban elszabadulhat a pokol, és nekünk a káosz közepén is higgadtan kell reagálnunk minden váratlan fordulatra, illetve tökéletes összhangban kell tartanunk egységeinket, hogy még véletlenül se veszítsünk hatékonyságunkból. Felértékelődnek az egyedi egységek, így mindenkire egyforma figyelmet kell fordítanunk, és valódi csapatként kell teljesítenünk a küldetéseket.

Megjelenés: 2006. eleje



Hellgate: London

Az a híres londoni metró...

Ha valaki korábban azzal áll elő, hogy milyen jó lenne az FPS-eket keresztezni a Diablóval, valószínűleg udvariasan figyelmeztetjük, hogy ilyen állapotban már inkább ne üljön autóba. Erre tessék.

Előző számunkban hírt adtunk az ex-blizzardos Bill Roper új fejlesztéséről (aki egyébként az E3-on mintha épp a Blizzard standja körül ólálkodott volna – de legalábbis valaki, aki nagyon hasonlított rá, talán Gordon Freeman), amely ötvözi a Diablo grindolós-lootolós játékménét, leegyszerűsített RPG-karakterfejlődését és véletlenszerűen generált pályáit (nem lesz hozzá végigjátás!) az FPS műfajával. Az ötlet merész, és könnyen elképzelhető, hogy nem váltja be a hozzá fűzött reményeket, ám a Flagship Studios képviselőjének lelkesedése valahogy minket is magával ragadott. Igaz,

grafika terén a Hellgate: London nemigen állja meg a helyét a Doom 3 vagy Half-Life 2 látványvilágával szemben, de ettől még lehet jó. Ha menet közben ugyanúgy elkap minket a „na még 2000 XP és megvan a szint” fanatizmus, mint annakidején a Diablo esetében, már nyert ügyük van. Papíron persze minden itt van, ami függővé teheti a játékost: különféle választható kasztok, varázslatok és speciális képességek, illetve amiket a szaknyelv csak „phat lewt”-ként emleget, a számtalan mágikus erejű páncél és fegyver (ha épp nem is kétkezes kard, hanem rakétavető), melyeket könnyű szívvel

hagynak maguk után a számolatlanul leölt szörnyek. A játék felét a démoni hordák által csúnyán hazavágott London városában töltjük, míg másik felét a föld alatt, régi katakombákban és különféle járatokban araszolva. Lesz tehát „dungeon crawling” bőven, úgyhogy ha semmi sem árnyékolja be a játék hangulatát, bizonyára sokan rákattannak majd.

Megjelenés: TBA

ZeroCool
KOMMENTÁRJA



Háááát, láttam már rosszabbat is :) Najó, ennyire azért nem akarom lehúzni az alkotást, de azért lássuk be, hogy Bill Roper bácsinak nem ez a játék jelenti majd az utat a halhatatlanság felé. A grafika elviselhető, az ötlet sem rossz, csak valahogy a kivitelezés sántít egy csöppet. Persze a fejlesztő srác arcát látnotok kellett volna, ő szentül meg volt győződve arról, hogy bizony ez az évezred játéka. Persze neki ez a dolga, ez tény, de azért kicsit túlzásba vitte a lelkesedést.

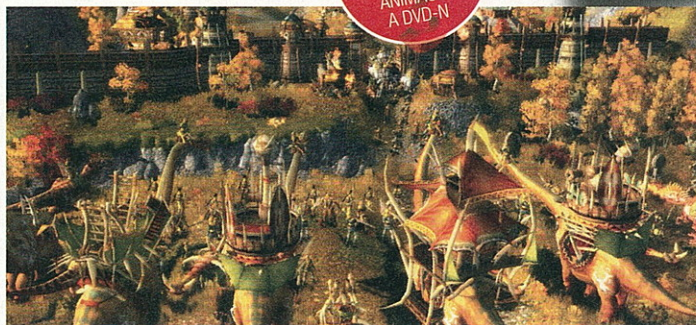


ParaWorld

„Félnetek nem kell, jó lesz”

Ismét egy RTS, de ezúttal a kevésbé „realisztikus” fajtából. Mi legalábbis úgy tudjuk, hogy a valóságban nem csaptak össze dinoszauruszokból álló hadseregek, főleg nem egy magyar tudós vezetésével.

Maga a ParaWorld ugyanis egy párhuzamos világ (okosok már ki is találhatták, hogy a „para” nem a szuperélelmiszer dínókra, hanem a „parallele” utal...), ahol a Föld lakossága a prehisztorikus korban él. Az őslakosok különféle törzsekbe tömörülnek, akik emberekről lévén szó, természetesen háborúban állnak egymással. A sztori szerint három



tudós, egy amerikai, egy dán és egy magyar megtalálja a ParaWorldbe vezető utat, és mivel ott épp csúnya dolgok vannak készülődésben (egész világot fenyegető összeesküvés, s.a.t.), ott maradnak segíteni. Az egyjátékos kampányt azzal töltik, hogy igyekeznek a barbár hordából szervezett hadsereget faragni, amely már meg tudja védeni magát. A játékmenet alapvetően a nyersanyag gyűjtögetős-fejlesztgetős-egységgyártós sémára épül, de az egyéni

hangulat, a különféle jellegzetes helyszínek és a küldetések sokszínűsége nem engedi, hogy unalomba fulladjon. Egységeink fejlődnek is a játék során, illetve a három tudós mellett néhány egyéb hős is részt vehet a harcokban, akiknek további különleges képességeik lesznek. Az amerikai például shotgunnal oszt, míg a magyar íjjal sebez nagyokat (bár nemzeti karakterisztikánk hangsúlyozása érdekében a karikás ostor is érdekes választás lett volna). Min-

A show egyik legnagyobb látványossága az EA standja volt, amely egy hatalmas, kör alakú kivetítőben öltött testet. Az ember teljesen a játékban érezhette magát, ugyanis ha körbenézett, 360 fokban mindenhol az adott program bemutatója futott. Nem kicsit emelte az élményt, hogy a talajba force feedback-et építettek, és pl. ha valaki földre került az Xbox360-as Maddenben, akkor az egész terem belerázkódott...

NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN
ANIMÁCIÓ
A DVD-N

ZeroCool KOMMENTÁRJA



Vicces kis játék, mókás fejlesztői gardával. Még tavaly jót mosolyogtam rajtuk, mikor kiderült, hogy Béla (vagy Géza, már nem emlékszem pontosan) nevű főhőssel próbálják eladni a játékot. Idén annyi változott, hogy hárommal több monszta és két friss egység került bele. Még mindig leesik az állam, ha meglátok egy-egy jelenetet belőle, és bár kicsit nehéz elhinni, hogy világsiker is lehet... tuti ki kell próbálni.

den törzs kap egy „óriás” egységet is, egy felhőkarcolónyi dinoszaurusz személyében – valószínűleg érdekes lesz beküldeni az ellenség táborába. Még néhány szó a grafikáról: láttuk, és tényleg így néz ki. Sosem gondoltuk volna, hogy egy szinte a semmiből előbukkanó német fejlesztés fogja megszorogatni az Age III grafikai színvonalát.

Megjelenés: 2005 vége

Rise & Fall Civilizations at War

A Civ klónok támadása

Összecsapnak a világalomra törő megalománok: ismét egy birodalomépítő-romboló stratégia, ám ezúttal az Empire Earth fejlesztőitől.

Komolyan, szívből örülünk az RTS népszerűségének, de azért... De az egészben az a legrosszabb, hogy a Rise & Fallt sem lehet egyszerűen leírni. Először is azért, mert nem igazi RTS, az imént említett birodalomépítés például kicsit csalóka: inkább rombolni fogunk, hébe-hóba TPS módban, igaz, néhány ezer fős sereg élén. Négy nagy birodalmat,

a görögöket, perzsákat, egyiptomiakat és rómaiakat terelgethetjük Kr. e. 1000-tól kezdve ezer éven át, egészen az időszámítás kezdetéig, amiről szegények még csak nem is tudtak, különben biztos csapnak egy eszetlen nagy bulit. Mind a négy birodalom színeiben kapunk két-két hőst: a görögöknél Akhilleuszt és Nagy Sándort, a rómaiaknál Julius és Germanicus Caesart, Egyiptomban Kleopátrát és Ramszeszt, a perzsáknál pedig Szargont (Szarukint) és Nebukadnezárt (Nebukadonozort – miért nem lehet eldönteni?). A játék legfontosabb része az aprólékosan kidolgozott csata: jó példa erre, hogy a tengeri ütközetekben nem csupán lövik egymást a hajók, hanem közben a legénység is átugrálnak, és



NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN
ANIMÁCIÓ
A DVD-N

közelharcba bonyolódhat – egyszerre több mint ezren fogják zúzni egymást a képernyőn. Az akció kedvéért a gazdasági rész némiképp háttérbe szorul. Lesz ugyan, de sokkal egyszerűbb, mint hasonló RTS-ekben, ám emellett számolnunk kell komoly diplomáciai tennivalókkal, illetőleg kutatnunk is kell, hogy fejlődjön birodalmunk. A Rise & Fall elsöre kicsit talán túlságosan is ambiciózusnak tűnik, de ha megvalósul minden, amit Rick Goodman és csapata ígér, bátran felveheti a versenyt „Az Év RTS-e” címért.

Megjelenés: 2005. dec. 31.



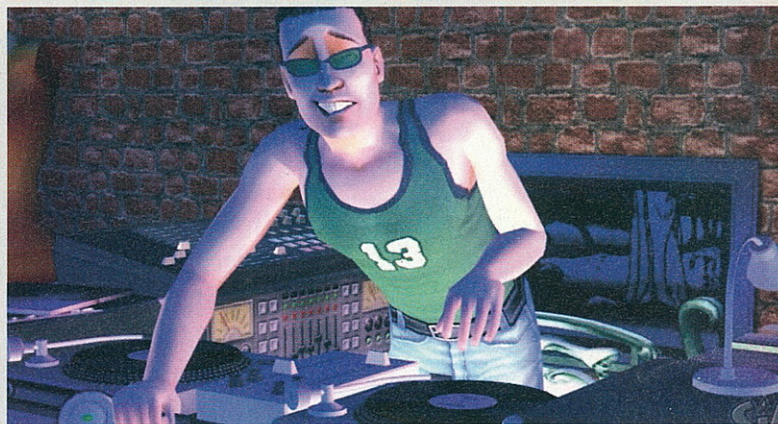
The Sims 2: Nightlife

IRB – iszunk, rókázunk, belefekszünk

Még alig futott ki a University (vagyis Egyetem, ha már teljesen magyar nyelven jelent meg a kiegészítő), a Sims rajongók máris dörzsölhették a tenyerüket, mert nemrég érkezett a hír, hogy Nightlife néven újabb csomag érkezik még feltehetően idén.

Az egyetemi élet szépségei után most már az éjszakai világba is belekóstolhatunk virtuális lényeink segítségével. Természetesen az új rész koncepcióját is Will Wright álmolta meg, és a Maxis temérdek ötlettel megpakolva készíti el éppen, az E3 fesztiválon néhány előzetes képkockával is megismertettek minket a srácok. A Nightlife (vagyis éjszakai élet) címből nem túl nehéz kikövetkeztetni, hogy Sim-jeink bizony most bulizni indulnak az éjszaka, nagyrészt párási szándékkal. A szingli életforma minden eleme megtalálható lesz a játékban, vagyis nevelt hősünket alaposan kipofozhatjuk,

számtalan új ruhát, ékszert, kiegészítőt agghatunk majd rá, amelyek segítségével könnyebben létesíthet majd kapcsolatot idegen emberekkel egy szórakozóhelyen. A Nightlife minden elemében a randik körül mozog majd, vagyis ha már párokba verődött Sim-ekkel nyomulunk, akkor elmehe-tünk egy elegáns étterembe, vagy egy féktelen buliba, hogy növeljük a szerelmi élet intenzitását, de ha szingliként csapunk bele a lecsóba, akkor bárókba, klubokba (ahol elmebeteg lemezlovasok tekerik a bakelitot, miközben a túlhevült csajok és pasik egymásra vadásznak a táncparketten) vehetjük az



irányt, hogy megtaláljuk megfelelő párunkat. Nyilván ez a kiegészítő szórakoztatóbb lesz, mint a hagyományos ideális család-terápiás szimuláció, de őszintén szólva nehezen tudjuk elképzelni, hogy hány bőr van még azon a rókán, amelyet az EA folyamatosan megnyúz. Bár az eladási mutatók szerint az érdeklődés töretlen, szóval nem lehet egy szavunk sem. Nincs is.

Megjelenés: 2005 év vége

ZeroCool KOMMENTÁRJA



Érdekes volt tapasztalni, hogy a még mindig Toplistás Sims francsáj legújabb tagja iránt mennyire csökkent az érdeklődés. És mégis! Valahogy úgy érzem ez az első olyan Sims, aminek még a témaválasztása is tetszik ☺ Azért azt látnotok kellett volna, ahogy a csávókák rácuppantak a legújabb NFS-re, meg a többiekre, és amikor meglátták, hogy Sims: „Aha, megingt egy? Pffff-izé- Khirály... ☺”

Vietcong 2

Ez a háború soha nem ér véget

A hírt még az E3 előtt jelentette be a 2KGames (ők a Take Two Interactive egyik leányzóvállalata), mivel Christoph Hartmann alelnök sikeresnek ítélte meg az előző részt, zöld lámpát adott a második rész elkészítéséhez. A Vietcong 2 minden tekintetben igyekszik majd továbbfejleszteni az első rész játékmene-tét, egy teljesen új 3D-s motorral biztosítva korunk követelményeinek megfelelő látványt. A rajongóknak külön öröm lehet, hogy a fejlesztési munkákat a cseh Pterodon csapat végzi, akikben igen nehéz csalódni, nem az elkapkodott munkáról híresek a srácok. A Vietcong 2 ismét a dzsungelharok kegyetlen világába repít el majd minket, az előzetes ígéretek szerint az alapsztori egy teljesen hihető és valóságserű történet lesz két katonáról, akik az úgynevezett Tet offenzíva alatt tartózkodnak Hue városában, illetve annak környékén. Tehát mind a vietnámi, mind az amerikai oldalról átélhetjük majd a véres csatákat, az elég kemény és hosszú

egyjátékos mód során lehetőse-günk nyílik majd a környező dzsungelben, Hue utcáin és házaiban, a csatornarendszerben és egy ősi palota földalatti labirintusában összezsapni az ellenséges erőkkkel. A küldetések mellett ismét lesz majd Quickfight opció is, ahol az MI által vezérelt ellenfelekkel csaphatunk össze multiplayer-es körülményeket szimulálva. Komolyabb netkapcsolattal rendelkező játékosok azonban egyszerre 64-es is háborúzhatnak a dögmeleg dzsungelben, több mint 50 féle fegyverrel, és vezethető járművekkel. Mindemellett lesz multi co-op mód is, tehát feltehetően ez a folytatás nem csak halvány utánérzéseként marad majd meg a játékosok közös őstudatában. Még idén kiderül.

**Megjelenés:
2005 év vége**

Bár az első részt, és a Fist Alpha kiegészítő lemezt nem mindenki imádta, azért elég sokak szívét megdobogtatja a hír, hogy gőzerővel készülget a Vietcong nevet viselő háborús FPS második része.



Az E3 legjobbjai

Mivel a kiállításon rengeteg játékot volt alkalmunk élőben is kipróbálni, ezért összegyűjtöttük nektek, hogy melyek voltak azok, amelyek számkra valami miatt egyértelműen kiemelkedtek a sorból, és amelyeket mindenképpen érdemes lesz várni a következő egy évben.

TPS

1. Tomb Raider: Legends
2. The Godfather
3. Prince of Persia: Kindred Blades
4. Hitman: Blood Money
5. The Matrix: Path of Neo



RPG

1. Elder Scrolls IV: Oblivion
2. Gothic III
3. Fable: The Lost Chapters
4. Hellgate: London
5. The Witcher



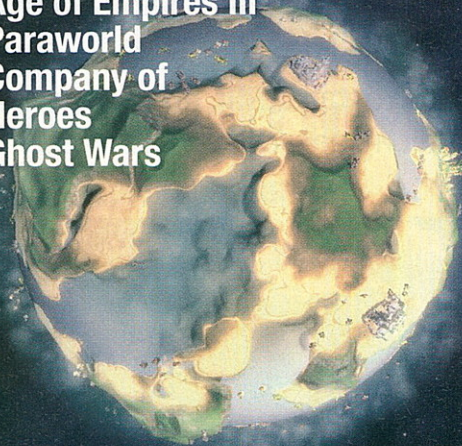
MMO toplista

1. World of Warcraft: Battlegrounds
2. Huxley
3. Age of Conan
4. Tabula Rasa
5. D&D Online



RTS

1. Spore
2. Age of Empires III
3. Paraworld
4. Company of Heroes
5. Ghost Wars



Show játéka: Prey

Új reménység: Spore

Technológiai díj: F.E.A.R.

Legjobb grafika: UT 2007

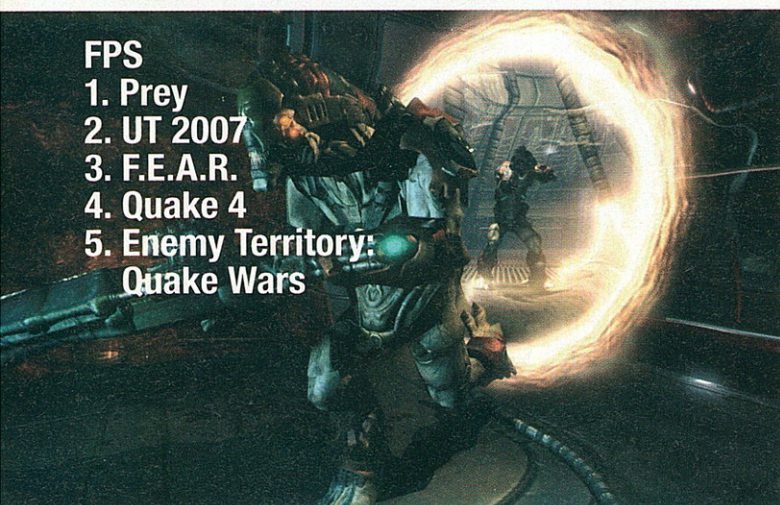
Legnagyobb hype: King Kong

Legnagyobb csalódás: Civilization 4

Leginkább hiányzott: Diablo III

FPS

1. Prey
2. UT 2007
3. F.E.A.R.
4. Quake 4
5. Enemy Territory: Quake Wars



Babesok rulz' da World!

Mell, fenék, mell, mell, arc, fenék, arc, mell, mell. Nem, ez nem egy új, afféle erotikus Mortal Kombat legkegyetlenebb kivégzése, hanem fejmozdulataink állomásai, midőn megláttuk az idei kiállítás legbeleválóbb babáit. Úgy tűnik, idén is sikerült kitenyészteni néhány nagyon csini hölgyeményt, sokszor bizony előfordult, hogy legszivesebben hazahoztunk volna néhányat. Dehát sem a vámosok, sem kedves barátnéink nem engedték volna a szitut, úgyhogy skippeltük a kérdést... legalábbis jövő ilyenkorig ☺.



