

EB SPI

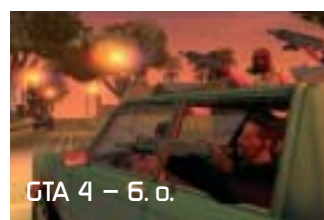
A 2004-es show legj



Battlefield 2 - 12. o.



Splinter Cell 3 - 9. o.



GTA 4 - 6. o.



FEAR - 12. o.



Ghost Recon 2 - 8. o.

ESPECIAL

Legjobb új bejelentései



Dreamfall – 6. o.



The Witcher – 8. o.

Üdv olvasó!

A kezdetben tartott kiadvány azért jött létre, mert a "nagy" GameStar-t nem szerettünk volna egy monstre E3 beszámoló okán több tíz oldallal "megcsónkítani", ellenben minden érdekességről tudósítani akartunk benneteket az év legnagyobb játékszoftver-járól. Így a "nagy" GS-ben a jól megszokott struktúra szerint olvashatjátok az újdonságokat azon játékokról, melyekről már a kiállítás előtt is tudtunk, az E3 Speciálban pedig megtalálhatod az új bejelentések krémjét, a legnagyobb címeteket, melyekkel fizikailag Los Angelesben találkoztunk először, illetve minden további, showhoz kapcsolódó érdekességről is itt olvashatsz bővebben! Ha pedig már huszadszor is átnyálaztad a különszámot, irány nyüstölni az ajándék E3 Társasjátékot, melynek szabályait az újság végén találhatod! A társasjátékkal egyébként az volt nem titkolt szándékunk, hogy ti is átérezzétek, mekkora hangulata is van egy ilyen kiállításnak...

Jó szórakozást hozzájuk (és a "nagy" újsághoz is)!

A GameStar Csapat

Ki lesz az **E3** Legjobbja?

MI már megtettük tétjeinket...

Halo 2	5
Spider-Man 2	5
Dreamfall	6
GTA: San Andreas	6
Ghost Recon 2	8
The Witcher	8
Splinter Cell 3	9
Unreal 3	10-11
Battlefield 2	12
F.E.A.R.	12
Star Wars projektfal	14-15
Csajok!	16-17



Utazás Los Angelesbe

Ahogy ez lenni szokott, elutazni a világ másik felére egyben kalandot is jelent: ez az idén is így történt. A sima budapesti indulást futással egybekötött zürichi átszállás követte, ugyanis sehol sem találtuk az átszállást intéző pultot (s persze az idő elég szűk volt). Amikor pedig odaértünk, a nem túl bájos és nem túl okos Brühnilda épp Güntherrel beszélte meg az esti programjait... hmm, igyekeztünk nem túl csúnyán nézni, így aránylag gyorsan sikerült intézkedni és továbbhaladni. A New York felé tartó járaton ért minket az első meglepi: minden ülésben apró

LCD-monitor és kis távirányító volt, így egész út alatt interaktívan lehetett nyomulni. No persze, a mi sorunknak nem ment, de intézkedtünk, és beindult a dolog, s csak nyomtuk az *Invaderst* repülés közben ezerrel! Én mást nem is tudtam játszani, mert az én kontrollerelem le és fel gombja nem működött. Na sebaj. Lehetett jó kis filmeket nézni, és az is valami ☺. S bár New Yorkban ujjlenyomatunkat adtuk, és le is fotóztak minket, ezúttal gond nélkül jutottunk be az Egyesült Államok területére. Innentől már csak újabb 7 óra és máris Los Angelesben landolt gé-

pünk. Amikor beültünk Dodge Neon típusú bérelt gépkocsinkba, s kihajtottunk volna a kölcsönzőből, az ellenőrző szakember megkérdezte, hova valósiak vagyunk. Amikor elmondtuk, hogy „Hungary”, akkor egyből lelkesen közölte, hogy „Puskász!!!!”. Kiderült, hogy emberünk brazil, nagy focifanatikus és minden idők legjobb válogatottjának tartja az aranycsapatot. Érdekes módon azt már nem tudta, hogy a mai magyar foci olyan, amilyen. Los Angelesből jó szókás szerint ez évben is csak a folyamatos dugót láttuk, szerencsére a kiállítás után sikerült eljut-

nunk San Diegóba, ahol a Seaworld nevű „vizes” szórakoztatóparkban jártunk. Nagyon kellemes napot töltöttünk itt is mindenféle delfinshow-k megtekintésével, delfinek és denevérráják simogatásával, cápák akváriumait, sarkvidéki állatok terráriumát bámulva, megismerkedve a legfurcsább vízi élőlényekkel (mint például a víz alatt repkedő búvármadár vagy a vak mexikói barlangi hal, sőt magát Nemót, a kis bohóchalat is láttuk személyesen – igaz, két példányban). S aztán már nem volt más hátra, mint a 21 órás út hazafelé...



Halo 2

„BOBBA FETT, HÚZZÁ' EL!”

Soká jött PC-re, de akkor tényleg büntetett – már akinek megvolt hozzá a megfelelő vasa... A *Halóról*, a Bungie üdvöskéjéről van szó, melynek folytatására megint csak várunk kell egy pöttyet, mielőtt Xboxról PC-re is megjelenik.

Az E3-on viszont abba a szerencsés helyzetbe kerültünk (nem kis furakodás és trükközés után...), hogy a single és multi részt egyaránt első kézből próbáljuk ki. Az egyjátékos módban ismét a Master Chief páncéljába bújhatunk, és az E3-as bemutatón egy olyan részt láthattunk, amelyben egy szállítóhajó fedélzetéről leszáll, és némi eligazítás után rögtön a harc sűrűjébe kerül. Az emberek állásai mögött minden él és mozog: itt még sebesülteket ápolnak, megpróbálják értesíteni a parancsnokságot, ott már folyik a véres harc: mindez teljesen valós időben. Némi tűzharc után mindkét kezünkben egy-egy

puskával a teljesen szétlőtt utcára kerülünk, ahol egy covenant száguld felénk egy lebegő motor fedélzetén. Sebaj: hősünkkel menet közben felugrunk, kirúgjuk őt a volán mögül, majd gyorsan mögé pattanunk!

Ezután a zártkörű bemutatón külön bemutatták a *Halo 2* egyéb feature-jeit is, amely leginkább a hihetetlen új fizika bemutatásában merült ki. Az új motornak köszönhetően most már kilőhetjük a szerencsétlen Warthog kerekeinek tartószögeit is, aminek hatására a kerék kigurul a helyéről, de akár apró darabjaira is szétszedhetjük a járművet. Végül részt vehetünk egy intenzív multi partiban is, amelynek során 20 darab Xboxot kötöttek össze, és az egyik csapatnak egy bázist kellett mindenáron megvédenie, a másikkal pedig megostromolnia.

■ **Megjelenés:** TBA
 ■ **Gyorslink:** –



Spider-Man 2



GTA: SPIDER CITY

Valahányszor az Activision standjának kivetítőjére pislantottam, szinte mindig Spidey-t láttam, arról a kiállított kutyúrról már nem is beszélve, amit a nyáron a mozikba érkező Spider-Man filmben Dr. Octavius, alias Dr. Octopus hátába nyomnak majd. Ha ezek után mindenki arra számítana, hogy a *Spider-Man 2* játék az előző részhez hasonlóan egy az egyben a sztorit dolgozza fel, nos, az a nagy helyzet, hogy mindenki tévedne... A folytatás ugyanis Peter Parker és Pókember mindennapjait dolgozza fel egy élő, mozgó, lélegző New Yorkban. Hősünknek pedig naponta ide-oda kell repkednie, embereket megmentenie, gonosz fiúkat a rendőrség kezére adnia. Ugyanakkor a második film eseményeiben is részt vehetünk, de inkább olyan módon, mint a *GTA III*-ban vagy a *Vice City*-ben. Ez a hasonlóság egyébként a játék egészére

is igaz: a *Spider-Man 2*-t sokan egy-fajta „GTA Spider-Mannek” tartják. A készítő a legnehezebb és legfontosabb feladatnak Spider-Man repkedésének átdolgozását tartották: Spidey ezúttal sokkal dinamikusabb, életszerűbb hálóvető és repülő mozdulatokra képes: akár 180 fokban megpördülhetünk egy robogó vonat vagy egy felhőkarcoló körül, és mindez teljesen a játékos irányításától függ: tehát nem az lesz, hogy gombnyomásra mindig ugyanazon a sarkon, ugyanazt a trükköt tehetjük csak meg. A város ábrázolása szintén hihetetlen munkát és utánajárást igényelt a készítőktől, hiszen egy GTA stílusú játékról van szó, ők viszont a valós New Yorkot ábrázolják, nem egy kitalált helyszínt, így minden egyes négyzetkilométernek reálisnak kell lennie!

■ **Megjelenés:** Június 28.
 ■ **Gyorslink:** 428



GTA: San Andreas

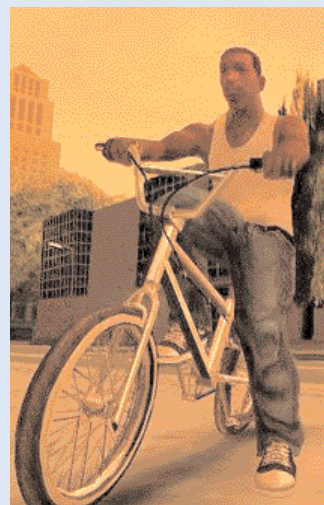
„AZ ÁLLAM ÉN VAGYOK!” (ÉS MINDENT JÓL LERABOLOK...)

Miután a Rockstar elbohóckodott egy ideig mindenféle *State of Emergency*ekkel meg *Manhunting*ekkel, végre ismét belefogott abba, amihez a legjobban ért: a *GTA* legújabb részébe. A *San Andreas* cím ezúttal nem egy várost... hanem egy egész államot jelöl! A készítő – ahelyett, hogy Los Angeles, San Francisco vagy Las Vegas *GTA*-s változatait tennék a játékba (ahogy erről mende-mondákat lehetett hallani) – mindjárt *mind a hármat* belesuvasztják, ráadásul még hosszú, városokon kívüli sívatagi vagy hegyi terepeken is autókázhatunk, amikor egyik városból a másikba megyünk! A helyszínek neve egyébként igen beszédes: Los Santos (Los Angeles), San Fierro (San Francisco), Las Venturra (Las Vegas). Az összes városka nagyjából *Vice City* méretű, úgyhogy a *San Andreas* területe több mint háromszor akkora lesz, mint a *Vice City*! Az újfajta helyszíneknek köszönhetően végre hegyek is kerülnek a játékba, ami szintén újdonság a *GTA* sorozatban. A készítő ezúttal sokkal többet foglalkoztak a valódi kaliforniai helyszínek tanulmányozásával: a városkutatók csak nekik dolgoztak éjt nappallá téve, hogy minden helyszín hitelesnek tűnjék, még akkor is, ha kitalált. Emellett az egész csapat több száz digitá-

lis fényképezőgéppel felszerelve bejárta Kaliforniát és Las Vegas-t, ezen kívül elképesztően sok idevágó mozifilmet végignéztek, hogy átvegyék a helyi stílust. Játékmenet szempontjából a különféle épületek és üzletek vásárlását érdemes kiemelni, ami sokkal kidolgozottabb lesz, mint a *Vice City*-ben. Hősünk ezúttal egy fekete bőrű csávó, Carl Johnson, aki *Liberty City*-ből érkezik vissza szülővárosába, *San Andreas*-ba. Hősünk öt évet töltött a *GTA III* városában és azért ment el, mert összevesszett idősebbik testvérével a fiatalabbik halála miatt. Miután anyjuk meghalt, Carl visszatér, de a családját és egykori bandáját is egyaránt belső és külső konfliktusok tépázzák. Bár Carl nem szeretne megint az utcán bűnözni, de két korrupciós zsaru ráakaszkodik, így hősünknek nincs választása. Carl eleinte eléggé vékonydongájú, de ha kondizik, akkor izmosodhat, viszont ha túl sok pizzát zabál, akkor olyan kövér lesz, hogy alig bír futva meglépni a bűnügyek színhelyéről – még szerencse, hogy hősünket igazi testőrgárda védi, amikor már van pénze és hatalma. Az új járművek között a biciklit érdemes kiemelni, amelyet a gamepad gombjainak ütemes, megfelelő ritmusú nyomkodásával tudunk majd hajtani.

Sokat javítottak még a készítő a *MI*-n is: a járőrök, rendőrök és mindenki más is fényekkel intelligensebben fog reagálni tetteinkre. Az *MI* javulása azonban nem csak a viselkedésre vonatkozik, hanem fizyeli tetteinket is: ha például sokadjára sem tudunk átjutni egy részen, akkor a játék több szempont alapján is egy kicsit visszavesz a nehézségi szintből, így a *San Andreas*-t a Rockstar reményei szerint többen fogják végigvinni, mint az előző részeket.

- Megjelenés: TBA
- Gyorslink: 1003



Dreamfall : The Longest Journey

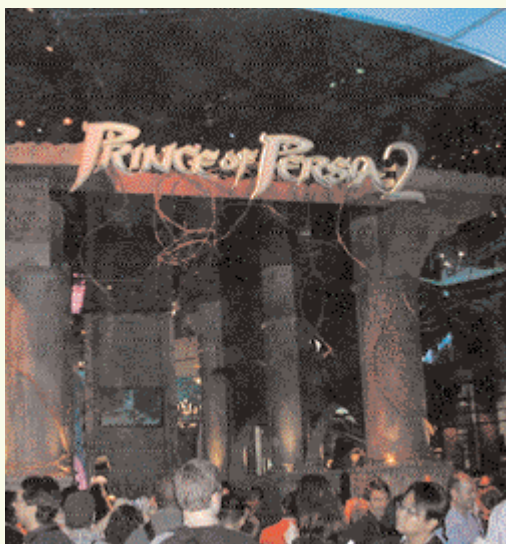
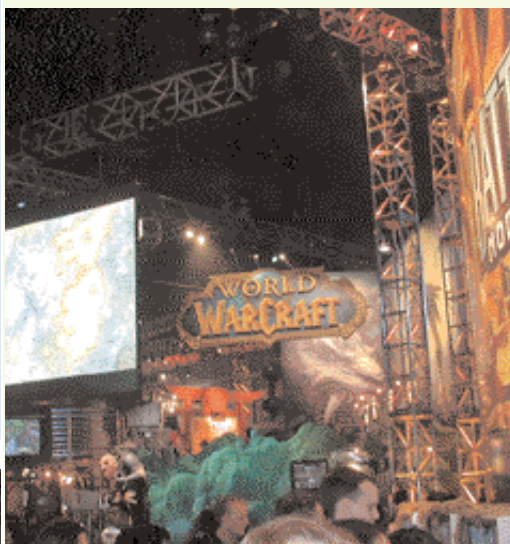
Ragnar Tornquist személyesen mutatta be ezt a játékot, amely nem a második része a *The Longest Journey*-nek, hanem amolyan „lazább szálakkal kötődő folytatás”. Szinte minden megváltozott: a tisztán kalandjáték akció-kaland lett, a csodaszép 2D-s táj pedig – a Shark 3D engine-nek köszönhetően – most már gyönyörű 3D-ben pompázik, jó volt

a *Journeyman* Innt 3D-ben viszontlátni. Természetesen akció alatt ne azt értjük, hogy vadul kell gyakni az el-lenségét – bár lesz ilyen feladatunk is (az intelligens ellenfelek néha az életünkre törnek majd) –: az akció nagyobb részt a környezettel való interakcióra vonatkozik, hiszen a *Dreamfall* mégiscsak egy kalandjáték, még ha akciódúsabb is, mint idős

„nagybátyja”. Három szereplővel találkozhatunk a játékban: a *TLJ*-ben megismert April Ryan itt inkább mellékszereplő lesz (egyébként is az elmúlt tíz évben kicsit megöregedett), a 20 éves, igen bájos Zoë Castillo viszi a prímet, de a rejtélyes és misztikus Kianna is játszhatunk akár. S mivel mindhárman eltérő egyéniségek, így akár többször is érdemes végig-

vinni a *Dreamfall*-t, hiszen minden helyzetre több megoldás is létezik, így szinte sosem lehet kétszer ugyanúgy végigjátszani. A három világ rengeteg felfedeznivalót rejt magában, s persze, ahogy manapság illendő, nem mindegy, hogyan viselkedünk: a környezetet annak alapján ítéld majd meg.

- Megjelenés: TBA
- Gyorslink: 264



E3 forgatag E3-adatok

Ahogy megszokhattuk, a nagy kiállítások idén is kitétek magukért mind a látvány, mind a hangulat tekintetében. A Logitech standján például folyamatosan ömlő vízfűgőnyre vetítették ki a képeket, míg a stand sarkán egy „rezidens” DJ nyomatta a fantasztikus csinn-bumm muzsikát. Kicsivel odébb az Electronic Arts hatalmas standján gigászi kivétítón mentek a az előzetesek folyamatosan, míg az Activisionnél a *World of Warcraft* jeleneteit láthatá az egész nagyrédmű. Az Xbox

standjára nagy, fehér, enyhén emelkedő rámpa vezetett, azt az érzetet keltve, mintha egy űrhajó belsejébe lépnénk, á la Harmadik típusú találkozások. A HIP Interactive standja rengeteg látogatót vonzott, itt igazi Playboy-nyuszik kellett magukat, volt mit nézni rajtuk. A termeken kívül a *Dukes of Hazzard* című játék autója is ki volt állítva (Hazard megye lordjai itthon) – egyetlen szépséghibája a dekorációnak, hogy az eredeti filmmel szemben itt a kinyitható ajtókon át lehetett beülni.

- Az E3-on kiállított nagyjából 5000 játék közül mintegy 1000-et itt mutattak meg először.
- A kiállított termékek (hardver, illetve szoftver) 40,3%-a konzolos, 30,7%-a PC-s volt, ezt követték a PDA-k 18,4%-kal.
- 400 cég állított ki nettó 540000 négyzetlábnyi (ez kb. 50200 négyzetméter) területen.
- Mintegy 65000 látogatója volt a háromnapos shownak a világ 87 országából.
- A kiállítás „virtuális kapubejáróját”,

- a www.e3insider.com oldalt 600000 egyedi felhasználó nézte meg, 10 milliós oldalletöltést generálva.
- A jelen lévő játékok stílusonkénti megoszlása is érdekes:
- | | |
|---------------------------|-------|
| Akció/kaland: | 26,6% |
| Oktatójátékok: | 15,8% |
| Sport/autós/versenyzős: | 12,5% |
| Szerepjátékok: | 7,3% |
| Családi és gyerekjátékok: | 7,1% |
| Stratégiai játékok: | 6,3% |
| Árkádjátékok: | 4,9% |
| Szimulátorok: | 3,7% |
| Egyéb stílusok: | 15,8% |

Mindig a sárga úton

TRENDEK 2004

Az idei E3-as legfontosabb tapasztalata, hogy a fejlesztők ezentúl már nemcsak a jól bejáratott játéksémához, hanem a kipróbált nevekhez is ragaszkodnak: szinte mindegyik nagyobb nevű játék folytatás, második vagy harmadik rész. Ez persze nem feltétlen rossz, hiszen egy újabb epizódban már kiforrottabbak a játékelemek, akár még érdekesebb a sztori, esetleg jobb az akciórész, a grafika és így tovább (lásd: *Prince of Persia 2*, *Splinter Cell 3*, *The Sims 2*). A PC és konzol örökös párharcában

cége válogatja, miként áll a kérdéshez: érdekes módon az egy-két éve igen erősen elkonzosodott Electronic Arts szinte mindegyik igazán jelentős címe vagy csak PC-s, vagy mellette más masinán is megjelenik. A Microsoft viszont, amely nemrég még többek között *Age of Mythology*kkal és *Flight Simulator*ökkel jött, idén mindössze a *Dungeon Siege 2*-vel és a *Zoo Tycoon 2*-vel árválkodott egy külön elszeparált standon, miközben legalább tízszer akkora helyet foglalt el az xboxos címekekkel.

Említést érdemel még a Ubi Soft, amely PC-re és konzolra is töretlen lelkesedéssel ontja jobbnál jobb címeit. A műfajok felosztásánál még mindig egyértelmű az FPS-uralom, bár a TPS-ek igencsak felzárkóztak melléjük: összességében az akciójátékok áradásáról beszélhetünk. A szerepjátékok és a stratégiák nagyjából egyenlő helyet foglalnak el, bár mindkettőre igaz, hogy inkább a nagy költségvetésű játékok vannak túlsúlyban, ezekből pedig természetesen kevesebb van, így összességében talán

gyébrebb a választék belőlük. A PC-s sportprogramok sajnos kicsit visszavestek, a szimulátorok pedig továbbra is gyengélkednek. Lassan teljesen különálló műfajjá növi ki magát a *GTA III*, hiszen a *Driv3r*, a *Spider-Man 2* és persze a *GTA: San Andreas* mind ebben a stílusban készülnek. Ugyan ezen az E3-on nem találkoztunk igazán eredeti vagy meglepő alkotással, az mindenképpen örömdetes, hogy PC-n idén is elsőrangú bestsellerekkel játszhatunk majd.

Ghost Recon 2

„VALÓBAN ÚGY ÉRZED MAJD, HOGY EGY JÖVŐBEN JÁTSZÓDÓ HÁBORÚS FILM FŐSZEREPLŐJE VAGY...” – LAURENT DETOC



A *GR* folytatása vissza akarja küzdeni magát a „csapatos katonai lövöldék” trónjára. Mi sem természetesebb annál, hogy a Ubi Soft ehhez a manőverhez előveszi és leporolja a nagy öreg Tom Clancyt, és írat vele egy jó kis feszült politikai thrillert, hogy ez legyen az alap. Osztagunk harcedzett katonákból áll, mindegyiküknek saját személyiséget ígér a fejlesztést végző Red Storm stúdió. Fogadják továbbá, hogy a sztori kellőképpen érzelmdús és feszült lesz, pont annyira, hogy a hangulat magával ragadó, az érzet pedig egy háborús filmével vetekedő legyen! Érdemes odafigyelni a *Ghost Recon 2*-ben bevezetendő új kameranézetre, amely – félre TPS, félre FPS – a nagyszerű OTS nevet kapta. Ebben emberünk válla felett látjuk az

eseményeket (over the shoulder). Megjelennek a játéokban az új generációs technikák, melyeknek köszönhetően szép lesz (multitextúrázás, dinamikus fények), és jól is fog mozogni (a *Painkiller*ből ismerős Havoc 2 fizikai motor miatt). A kezelhetőségre sem lesz panaszunk, mivel osztagunkat már kézzel le lehet irányítani. Végül egy hibalistával, amellyel az új részben biztosan nem találkozunk: fejlődés kilométerekre álló, láthatatlan ellenfelek által, utunkat álló 20 cm-es akadályok, heart-beat szenzorral alapuló pixelvadászat, illetve a szokásos folyamatos visszatöltés embereink elvesztése miatt – a *GR2*-ben ugyanis lesz nálunk elsősegélycsomag!
■ Megjelenés: 2004. november 1.
■ Gyorslink: 923



The Witcher

A NAGY LENGYEL SZÖRNYVADÁSZ

A Bioware féltő mentorkodása mellett készül lengyel kezekben a *The Witcher*. A neves lengyel fantasy író, Andrzej Sapkowski regényei alapján nagyon gondosan megtervezett világba csöppenünk ebben az akció-RPG-ben, amelyben amolyan boszorkány-, illetve szörnyvadászt alakítunk. Mindehhez a Bioware Aurora Engine-je adja a cizellált 3D-s képi világot. Természetesen senki ne várjon egy *NeverWinter Nights*ot. Ebben a játékban magányos hőst alakítunk,

aki igen látványos kardozással öldösi ellenfeleit: a jelenetek néha egy jó kis kosztümös kalandfilm vívásait juttatják eszünkbe. Természetesen a ma már divatos fizikai elemek (ragdoll és rigid body) is ugyanúgy benne vannak a játékban, mint a DirectX 9 küllőbőző effektjei: egyszerűen már most is igen látványos a gáma. A játékban nincs egyértelmű jó és rossz oldal: a *Fable*-ben kitalált módon annak függvényében változik hősiünk kinézete és megtétele (illetve az ál-



tala végrehajtható missziók), hogy addig hogyan viselkedtünk, és mit tettünk. Egy-egy adott helyzetet sokféleképpen meg lehet oldani: néha szép szóval, máskor fondorlattal, esetleg erőszakkal: csak rajtunk áll,

mit és hogyan választunk. De készültünk fel, mert a kardozás igencsak fontos ebben a játékban, így ebben igazi mesternek kell majd lennünk.
■ Megjelenés: 2005 eleje
■ Gyorslink: 763

Tom Clancy's Splinter Cell 3

A KÉM, AKI KÖZEL ÁLL ÖNHÖZ

A moziateremben, ahol a *Splinter Cell 3* PC-s verzióját bemutatták, Sam legújabb mozdulatainak repertoárja készítette szabadesésre amúgy is sokat igénybe vett állunkat. Míg Fisherrel eddig pusztá kézzel leginkább csak leüthettük a jó népet, a harmadik részben már jobban is bánthatjuk őket. A bemutató egyik legsirályabb jelenetében Sam egy csövön a lábaival megkapaszkodva, lefelé lógva egy alatta fűtőrészeve takarító fickót megragadott a nyakánál fogva, majd egyetlen baráti mozdulattal elroppantotta a gerincét. Természetesen ezt a mutatványt két lábon állva, hátulról is végre tudjuk hajtani: a bemutatón láthattuk, amint hősrünk először elegáns mozdulattal elfújta egy gyertyát, majd a fényforrás gyanús megszűnésére odaigyekvő fickót hátulról megragadta, és: reccs, máris eltört a csigolyácska.

De az sem volt utolsó attrakció, ahogy Fisher egy világítótorony peremében megkapaszkodva odahúzódzkodott egy őrt álló katona alá, majd egyetlen energikus mozdulattal a fejénél fogva megragadta, és szerencsétlen kétségbeesetten ordító fickót lerántott a mélybe.

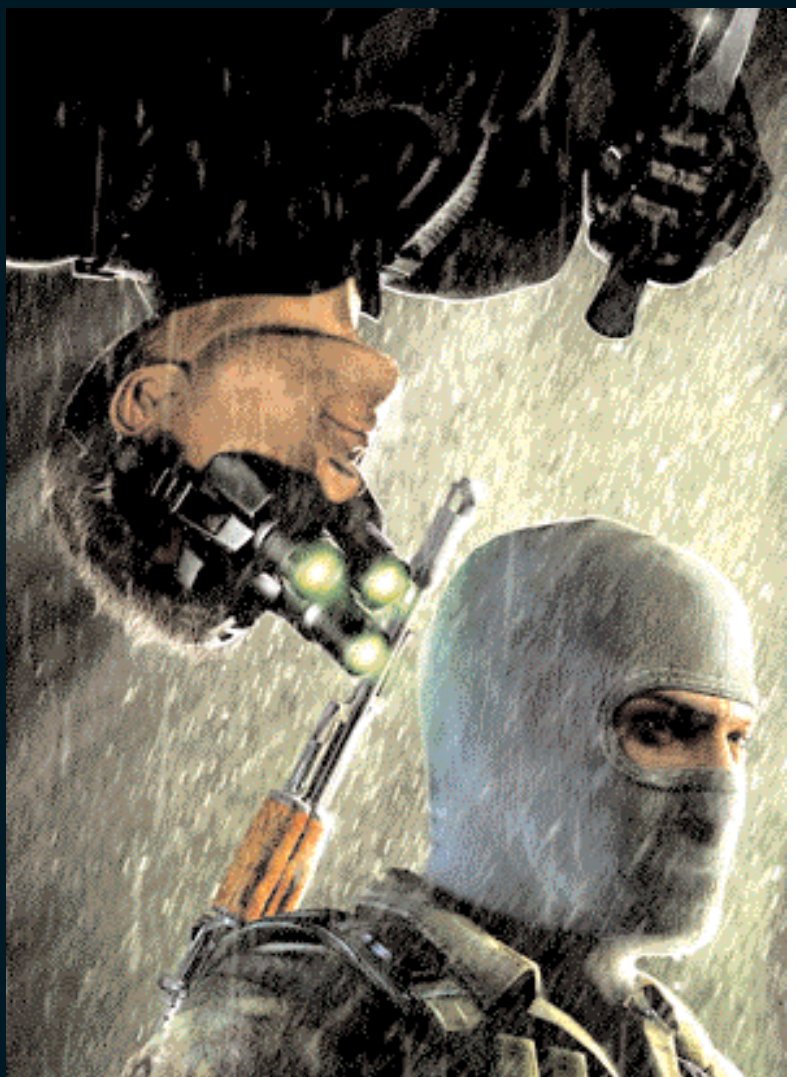
Fisher ezentúl kést is tud használni: természetesen az ellenséges katonák gégejét is ezzel nyiszálhatjuk, illetve szíven szúrhatjuk őket, ám az érdekesebb az, hogy ezzel tudunk utat vágni magunknak például egy japán „papírajtós” pályán.

A játék grafikája emellett egészen döbbenetes: főleg Fisher, de az ellen-

séges katonák is ezerszer részletesebbek, és a még realiztikusabb, elképesztő fény-árnyék effektek mellett olyan apróságokat is megcsodálhatunk, mint a szuperkém karján végigcsurgó esővíz.

A single mellett a készítőк élőben bemutatták a multiplayer részt is, amely a nézőközönségből csak elképedt „azta!” kiáltásokat csalt ki. Bizony, lesz itt pár olyan trükk, amely porig alázza majd CS-t... A multi során egy küldetést kellett teljesíteni, melynek első feladatáént be kellett hatolni egy katonai objektumba. Az épületet azonban magas kerítés védte, ezért az egyik játékos bakot tartott (!) a másiknak, aki a kerítésről visszanyúlva felhúzta a társát. Ezek után az egyikük felmászott a tetőre és egy kötelet engedett le a másiknak, akivel, miközben mászott felfelé, előre kifigyeltte, hogy hol állnak őrcök az épület ablakaiban és egy headsettel kommunikálva kérte a társát, hogy kicsit jobbra, vagy balra ránts-a e a kötelet! Végül, miközben ventilációs csőben mászkálva egy nyíláshoz érkeztek, előbb az egyik ügynök egy kamerával kifigyeltte, hogy csak egy alvó őr található a szobában, utána társa a hátán keresztülmászott, végül, miközben a társa tartott, ő Tom Cruise-os Mission Impossible stílusban fejfelé lógva elolvasta a lenti számítógépen található információt, amiért jöttek! Az alapján, amit láttam, szerintem a CS napjai meg vannak számlálva...

■ **Megjelenés:** TBA
 ■ **Gyorslink:** 1004



Az új engine valós időben képes ténylegesen vakító fényeket előállítani - legalábbis a legújabb grafikuskártyákkal...

Bárki készíthet saját, komplex objektumokat a programhoz. A modok készítőinek teljesen új távlatokat nyit az U3E.

Unreal 3 engine



Elsőként az U3E-ben jelenik meg a változó fényforrás valós időben történő megjelenítése.



A karakterek jobb oldalán a jól ismert UT2004 motorjának, míg bal oldalt az új enginek a képességeit láthatjuk.



Na egy ilyen „ingém” sráctól már valóban a hideg futkos az ember hátán!

Az árnyékok minden testre ráke-
rülnek, több forrás esetén össze
is adódnak.

Az új motorral létrehozott vilá-
gokban nem csupán messze lát-
hatunk, hanem el is mehetünk,
ameddig a szem ellát!

Míg egy átlagos játék közbeni
karakter 2 millió poligon lehet,
úgy maga a játéktér egyes ele-
me ennek többszöröse is.

Az eltávolodó árnyékok teljesen
élethűen, folyamatosan elmo-
sódnak és elhalványodnak.



Az terep összetettségét remekül prezentálja
egy teljesen általános városkép.



Az új ragdoll fizika segítségével
bármely tárggyal hatással lehetünk a másokra!



A terep bizonyos részeit
szétrombolhatjuk majd.

Unjuk a banánt...

DUKE NUKEM-SZINDRÓMA

Évek óta etetnek már minket mindenféle megjelenési dátumokkal, és az újabb és újabb kiállításokon mosolyunk egyre inkább kényszeredettebb, egyre jobban unjuk a felsorolt „újtások” sorozatát. Már a játékkal szeretnénk nyomolni, de nem lehet, mert újra és újra elhalasztják a megjelenést... Lassan annyira elegünk lesz, hogy már nem is akarjuk látni a kiállításon, hogy két feature-rel többet raktak az

adott játékba, vagy hogy megváltozott a sztori, a főhős vagy bármi más, sőt a legszomorúbb, amikor a végén már játszani sem akarunk az adott stuffal. Ilyen kedves ismerős például a *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, amelyet talán azért nem mernek kiadni, mert attól félnek, a játékosok nem tudják majd kiejteni a címet, és most gondolkoznak egy újabb változaton... Állítólag szeptemberben jön ki a játék, de

ezt már annyi szeptemberre mondták, hogy már nem hiszünk a Bethesda-nak. Az első *Black & White* óta gyanakodva figyeljük a második rész fejlesztését is: a *Black & White 2*-t ugyan láttuk és készülget, de a TBA még mindig ott figyel a megjelenésnél, úgy-hogy hisszük, ha látjuk...

Hosszú távon általában azért a fejlesztők, illetve a kiadók járnak jól persze, ha **tényleg** szándékukban áll ki-



adni a szóban forgó művet, nem úgy, mint a *Duke Nukem Forever* esetében ugye...), hiszen az igen erősen felfokozott érdeklődés még nagyobb hírverést kelt a játékok körül.

Ugyanakkor a *túlságosan* is sokáig „babusgatott” nagygéjük iránt a játékosok elveszítik érdeklődésüket az évek során, hiszen a fejlődés nem áll meg: szebb és okosabb programok kerülnek piacra.

Battlefield 2

MULTI KÁNAÁN

Egykor a *Battlefield* megjelenése egész szépen megkavarta a játékpiacot. Szerencsére a Digital Illusions nem elégedett meg a sikerekkel. Tökéletesen ráérzett arra, hogy mi kell egy valódi folytatáshoz. Teljesen új grafikus motor, fizikai engine és az eddigieknél is jóval hatalmasabb ütközetek. A folytatás napjaink közép-keleti harcterületére kalauzolja el a játékost. A fejlesztőknek egyetlen céljuk van a második résszel: tökéletesen visszaadni egy valódi csata legkegyetlenebb és legvívagyasztóbb pillanatait. Igaz, ezt már

sokan akarták, de a játékot nézegetve az E3-on kiderült, hogy a srácok nem viccelnek. Kiváló újítás, hogy a leomlasztható tereptárgyak, ha el is takarnak minket, a további lövéseket nem védik ki. Ezúttal igen fontos lesz csapatokba szegődni, és nemcsak a feleltlen mesterséges intelligencia magánakcióiban gyönyörködhetünk, hanem parancsokat is adhatunk mindenkinek. A legkiválóbb dolog mégis a teljesen új statisztikai és rangrendszer. Amikor belépünk az online játékba, még csak zöldfülűek vagyunk. Minél

jobban szerepelünk a harcmezőn, annál több tapasztalati pontot kapunk. Természetesen folyamatosan haladunk előre a ranglétrán. Miért is jó ez nekünk? Mert mindig azoknak adhatunk parancsokat, akik alattunk szolgálnak. Tehát századosként „ugráltathatjuk” az újoncokat, bátran teljesítik parancsainkat – legalábbis, ha fejlődni akarnak ☺. Egy szó, mint száz, valóban egy tökéletes folytatásnak ígérkezik a *Battlefield 2*!

- **Mejelenés: TBA**
- **Gyorslink: 960**



F.E.A.R.

„FÉLSZ? MAJD FOGSZ...”

Első hallásra azt gondolhatnánk, hogy az AvP2-t fejlesztő Monolith legújabb FPS-e valami rémisztő dolog lesz. És tényleg! Bár a betűszó feloldása egy egyszerű csapatos taktikai akciójátékra enged következtetni (First Encounter Assault and Recon, azaz „Minket Küldenek Be Mindig Először”), speciális alakulatunkat általában természetfeletti és paranormális események kapcsán vetik be, s ez már jelent valamit. Egy álmos reggelen riasztanak is minket, hogy egy hétköznapi tűnő túszejtési ügy „felgöngyöltéséhez” kiküldött Delta Force alakulattal minden kapcsolat megszakadt, és mivel a tárgyhelyszínt képviselő felhőkarcolóból nagyon különös rádiójelések és

kameraképek kerülnek ki a központ-hoz, ugyan menjünk már be, és nézzünk szét, mi van. Ami ez után jön, azt úgy képzeljétek el, mintha az X-aktákat kereszteznénk a Kör című horrorral... (már ami a sztorit illeti). A játékmenet némiképp eltér a szokásos „rainbowsixes” recepttől, a F.E.A.R.-ben ugyanúgy része lesz a pörgős autós és helikopteres üldözés, mint a csapatos taktikázás. A játék nem a szokásos LiTech engine legújabb verzióját használja – az új motornak még neve sincs, egy dologt lehet róla tudni: csontra kihasználja a DirectX 9-et, és baromi jól néz ki!

- **Mejelenés: 2005. eleje**
- **Gyorslink: 1005**



STAR WARS F

A Lucasarts természetesen impresszív standdal jelentkezett az idei E3-on is, hiszen a Star Wars világra épülő játékok évek óta töretlen népszerűségnek örvendenek. A prezentált, óriási érdeklődéssel várt játékaik közül hármat mutatunk be most, hiszen a negyedik, a KOTOR: Sith Lords-ról a GameStar előző számában olvashattatok egy, világszinten is exkluzív, 6 oldalas előzetest. GameStar Team



Star Wars Republic Commando

A mai nagy divathullámot meglovagolva, itt egy igazi taktikai FPS a Star Wars univerzumban! Jedi lovagok és Sith lordok helyett most a Régi Köztársaság elit hadseregének gerincét adó katonaként kell helytállnunk, kipucolva a galaxis legsötétebb zugait. Csapatunkat vezetve ellenséges vonalak mögé kell behatolnunk, információkat kell kicsempészni, vagy tüzöket kell szabadítanunk, miközben társainkat parancsok segítségével irányítgatjuk. A több, mint 13 küldetés során találkozhatunk a még be sem mutatott Episode III. helyszínelivel és karaktereivel, SW-fanok ne aggódjanak: a cselekmény abszolút passzolni fog a film történetébe.

Megjelenés:
2004. október 29.



PROJEKTFAL



Star Wars Galaxies Jump to Lightspeed

A nagysiker SW Galaxies MMORPG kiegészítője igazán megnyitja előttünk a galaxis határait! Rengeteg új jármű, több, mint 100 küldetés, két teljesen új faj és négyféle új űr-központú skill megjelenését várhatjuk, no meg ne feledkezzünk el a 10 hihetetlenül nagy űrszektorról sem. A hajókkal harcolhatunk ugyan, de szállíthatunk is másokat, vagy felfedezőútra indulhatunk az űronostelepek vagy aszteroida-mezők mélyére a Központi magtól a Külső Világokig. Nyugodt repkedésre senki se számítson: Hutt kalózok ugyanúgy rajtuk ülhetnek egy hold mögött, mint amilyen hirtelen felbukkanhatnak a Birodalmiak egy kis rutin „vámellenőrzésére”.

Megjelenés:
TBA



Star Wars Battlefront

Végre egy vérbeli multi-orientált FPS az imádott SW világunkban! Nincs cécó: 10 különböző bolygón (köztük a jeges Hoth, a sivatagos Tatooine vagy a dús növényzettel megáldott Naboo) csélpelhetjük egymást, a Battlefield-játékoknál megszokott hevességgel. Egy játékban megtámadhatjuk az összes epizód arzenálját, így választhatunk több, mint 20 féle karakter közül a Klón Hadseregtől kezdve a Birodalmi erőkön és Droid Hadseregen át a Lázadó csapatokig. Nem lenne teljes a móka járműhasználat nélkül, gondolj csak bele mekkora szórás, amint Lépegetővel vagy birodalmi robozóval osztod az áldást, egyszerre akár 63 társaddal együtt nyomulva a szerveren.

Megjelenés:
2004. szeptember 25.





E3 Babes – 2004

TÖFF... TÖF-TÖF.

A csajfelhozatal minden eddiginél brutálisabb volt az idei E3-on! Azt ugye tudjuk, hogy kishazánkban élnek a legszebb lányok, és hogy az amerikai nők 99%-a kövér és pattanásos, de el kell ismernünk, hogy a maradék egy százalékot jó érzékel kutatták fel a játékiadók, és zsúfolták be erre a három napra a Convention Centerbe. Legnagyobb örömmükre azt is megmondták nekik, hogy nem nagykabátban kell játékot promotálni, úgyhogy nyissátok meg csakráitokat, nyál-

csorgatás ON! (A barátnők kedvéért ideírjuk, hogy képeink természetesen csak illusztrációk, és a kiállítás minél hitelesebb ábrázolása okán kerültek be magazinunkba.)

UI: Srácok! A júniusi GameStar megjelenése napjától indul a szavazás a képen látható csajokra a www.gamestar.hu oldalon! Döntsetek el Ti is, ki volt a Show Legdögösebb Csaja! A mi kis házi bajnokságunk győztesére a következő oldalon csöphöghettek egy sort.



2003 TOP 5

A tavalyi év showmate-jei a Ti szavazataitok alapján (www.gamestar.hu babes szekció)





Őket is szerettük...



E3 TÁRSASJÁTÉK – SZABÁLYOK

A magazinokhoz mellékelt kartonlap hátulján találjátok a GameStar Nagy E3-as Társasjátékát, mely ideális szórakozást nyújt 2-4 fős baráti összejövetelek, vagy családi piknik alkalmával.

A játékban a GameStar egyik szerkesztőjét személyesíted meg. Célod, hogy az E3 területét bejárva összeszedd a júniusi GameStar, illetve az E3 Speciál különszám cikkeinek alapjául szolgáló sajtóanyagokat. A játékot az nyeri, aki a végén a legtöbb ponttal rendelkezik. Pontokat kapsz azért is, ha gyorsan teljesíted a játékot, de azért is, ha út közben minél több sajtóanyagot sikerül begyűjtened. A pontszámok meghatározásáról lentebb olvashatsz.

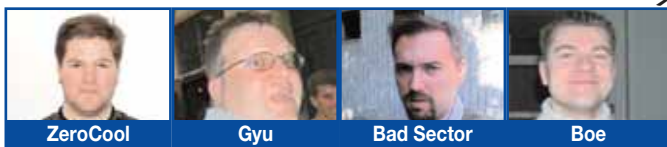
Fontos tudnivalók:

- A start és a cél közötti mezőkön végighaladva kell teljesítened a játékot.
- A lépések meghatározásához szükséged lesz egy 6 oldalú dobókockára. Embereddel mindig a dobott érték **FELÉT** lépheted előre. Azaz ha 1-2-t dobasz, egyet, ha 3-4-et, kettőt, ha 5-6-ot, hármat léphetsz előre!
- A játékosok minden körben dobnak a dobókockával. Mindenki csak egyszer dob, kivéve, ha második dobásra az adott mezőn külön felszólítást nem kap.
- Ha olyan mezőre érsz, amelyből csak akkor léphetsz tovább, ha párost, vagy páratlant kell dobnod, minden körben csak egyszer próbálkozhatsz!
- Ha olyan mezőre érsz, amelyről már felvetted a token, még egyszer nem kapod meg visszalépned!
- A játék elején a játékosok kockadobással döntenek el a megbeszélt időpontok sorsát. Aki a legnagyobbat dobja, az választ először (ezeket a „Segédeszközök” között találod). Ha rálépsz az adott játék mezejére, az ott található „GS Exkluzív” tokenek 3 helyett 6 pontot érnek majd!

A pontszámok meghatározása:

- Minden piros token egy pontot ér, ezekből jó kis beszámoló készül majd a GameStarban
- Minden GS Exkluzív token 3 pontot ér, illetve 6-ot, ha volt megbeszélt időpontot a találkozóra, mert ezekből különösen érdekes beszámolók készülnek majd a júniusi számban
- Minden fekete token -1 pontot ér, mert használhatatlan anyagot sikerült összekaparnod selejtes játékról
- Az a játékos, aki elsőként ér be a célba, 8 pontot kap, mert sok idő áll a cikkei megírására. A második játékos 4 pontot kap, a harmadik 2-t, az utolsó célba érkező pedig 1 pontot kap, mert ők később készülnek el a cikkel, és a tördelők, Malachit és Platypus egyre idegesebbek lesznek emiatt.

Írányítható karakterek (továbbiak az 1.2-es patchben):



Segédeszközök (ha nem akarsz szétvágni újságodat, magad is elkészítheted őket).

Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token
Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token
Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token
Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token
Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token	Piros token
Fekete token	Fekete token	Fekete token	Fekete token	Fekete token	Fekete token	Fekete token	Fekete token
Fekete token	Fekete token	GS Exkluzív Token	GS Exkluzív Token	GS Exkluzív Token	GS Exkluzív Token	GS Exkluzív Token	GS Exkluzív Token
GS Exkluzív Token	GS Exkluzív Token	GS Exkluzív Token	GS Exkluzív Token	Prince of Persia 2 megbeszélt időpont	NFS Underground 2 megbeszélt időpont	GTA San Andreas megbeszélt időpont	Warhammer 40k megbeszélt időpont