

Strategy Guide

GameStar



GTR 2

**COMPANY
OF HEROES**

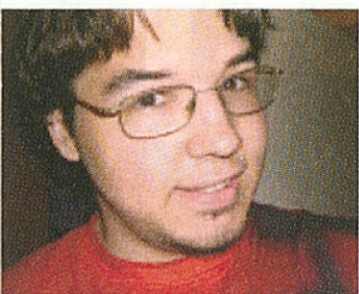
**NEVERWINTER
NIGHTS 2**

**DARK MESSIAH
OF MIGHT & MAGIC**

Guild Wars Factions | Lionheart | Call of Juarez

A kiadvány a GameStar magazin hivatalos melléklete, önállóan forgalomba nem hozható. Minden jog fenntartva.

Kedves olvasó!



Úgy hullnak önkbe a jobbnál-jobb játékok, mintha csak falevelek volnának, és a választék sem kevésbé színes. Mivel nem akartuk, hogy bármilyen földi jóról lemaradjatok, úgy döntöttünk semmit sem hagyunk ki. Ennek a döntésnek a következménye pedig az lett, hogy nem fértünk bele a lapba, ezért az egész tippet a kiköltözött ebbe a mellékletbe, friss ropogós tippekkel a legújabb játékokhoz.

De térjünk is át a lényegesebb dolgokra...

Ebben a hónapban két szerepjátékkal is foglalkozunk nem kevesebb mint 8. Az egyik a már nagyon régóta várt FPS/RPG keverék, a Dark Messiah of Might and Magic, a másik a szerepjátékok nagyágyújának legújabb része, azaz a Neverwinter Nights 2. Aki inkább háborúzni szeret, annak Company of Heroes tippekkel szolgálunk, aki pedig az autókért rajong inkább annak a GTR 2 guideot nyújtunk át. Az aktuális teljes játékaikhoz is találhattok rengeteg hasznosságot, például azt, hogyan szerezzünk a részegségért kitüntetést. Kellemes, elakadásmentes játékot kívánunk,

G-San

t a r t a l o m



4

Dark Messiah of Might and Magic



12

Company of Heroes



16

GTR2



18

Neverwinter Nights



26

Guild Wars Factions



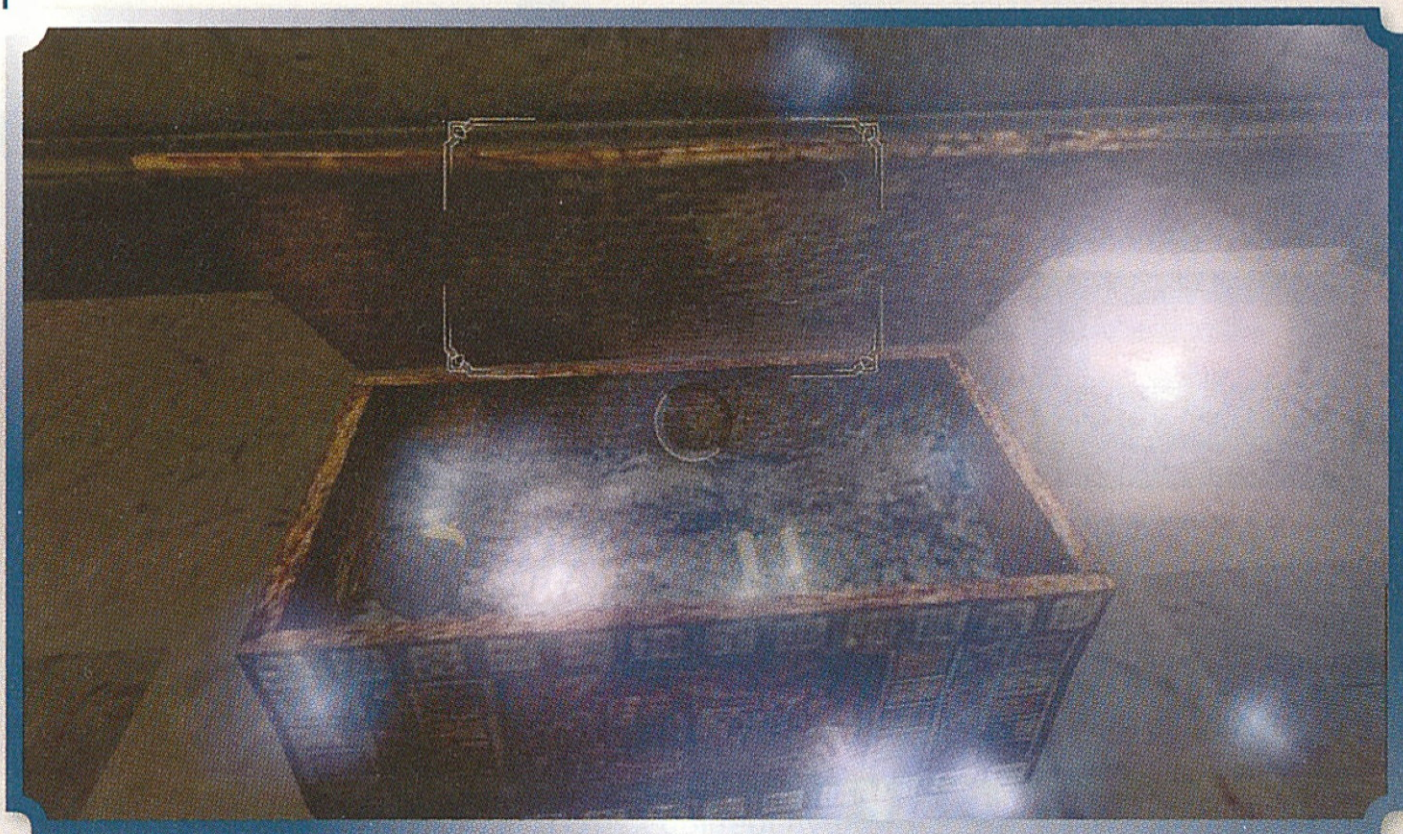
28

Lionheart



30

Call of Juarez, cheatek



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

ÁLTALÁNOS TIPPEK

GYŰJTÖGETŐ ÉLETMÓD

Mindig vegyük fel a csillogó tárgyakat, még azokat is, amiket nem tudunk használni. Ez azokra a cuccokra is érvényes, amiket még nem is akarunk használni, de talán később majd akarjuk – pl. aki karddal nyomul, az is vegye fel a Long Bow-t, hiszen ki tudja, mikor akar egy kis íjászatot tanulni? Persze, ha megtelik a táska, akkor elsőként azt dobjuk el, amit teljesen feleslegesnek ítélünk, esetleg van jobb belőle.

MERRE TOVÁBB?

Ha nem tudsz továbbmenni egyik irányba se, kezdj el felfelé nézelődni, hátha láatsz majd egy szimpatikus fadarabot, aminek segítségével magasabbra juthatsz. Ha ez sem jönne be, akkor nézz



Mindig figyeljünk oda a rejtett helyekre! Itt például a faltörő fát meglökve jutunk egy titkos terembe

körbe, hátha mégiscsak van valami elpusztításra váró faldarab.

MELLÉKKÜLDETÉSEK

A játék során sokszor találkozunk opcionális feladatokkal, amiket mindig érdemes elvégezni, ugyanis teljesítésükért plusz képességpontok járnak. Némelyik pedig – különösen a játék vége felé – értékes segítséget ad a főküldetések továbbviteléhez.

IVÁSZAT

A játék nem bánik túl bőkezűen a potionokkal, ezért ahol tudunk, spóroljunk velük. Amennyiben van nálunk étel, először azokat fogyasszuk el. Igaz, darabonként csak 2 HP-t ad, de ebből legalább sokat találhatunk.

HARCI TIPPEK

HASZNÁLD A KÖRNYEZETED

A környezetet minden egyes harcnál érdemes kihasználni. A hordók, amiket csak egy vékony oszlop tart – ami ráadásul még meg is van erősít-



Az élőhalottakat nem elég megölni, ki is kell végezni őket, hogy ne keljenek fel többé

ve – remekül tud ráesni az ellenfelekre. Csak arra vigyázz, hogy jó irányból üsd meg, nehogy rád essen az egész hóbelevanc.

ERŐSEMBER

Amennyiben inkább a közelharcot kedveljük, gyúrjunk rá a Strengthre. Nemcsak a plusz sebzések miatt érdemes ezt megtenni, hanem azért

Karakterfejlesztés

A játékban 26 képesség van, melyekre 215 képességpontot kéne költenünk, ha mindet meg akarnánk venni. Egy végigjátszás során 80-90 pontot lehet összeszedni, tehát nekünk ebből kell gazdálkodnunk. Ezért játéktílustól függően érdemes megvásárolgatni a dolgokat, szépen, fokozatosan. Egyik irányba sem érdemes túlzottan elhúzni, hiszen mindenkinek kell valamit kezdenie a manájával, és a varázsló sem állhat le hagymát árulni (vagy pögetni és loitumázni), ha kifogy a mana. Persze, mindenki döntse el maga mit, és milyen sorrendbe vásárol meg. A bizonytalanoknak egy kis segítség:

Harcos: Melee Combat, Strength, Critical Hit,



Adrenaline, Stamina, Pison Resist, Endurance, Vitality

Varázsló: Fire Trap, Fireball, Lightning Bolt, Inferno, Heal, Sanctuary, Alertness, Magic Affinity, Mana Regeneration

Orvgyilkos: Alertness, Stealth, Burglar, Archery, Critical Hit, Adrenaline, Endurance, Pison Resist

is, mert ennek segítségével férhetünk hozzá az igazán durva fegyverekhez.

TÚLKÍNÁLAT

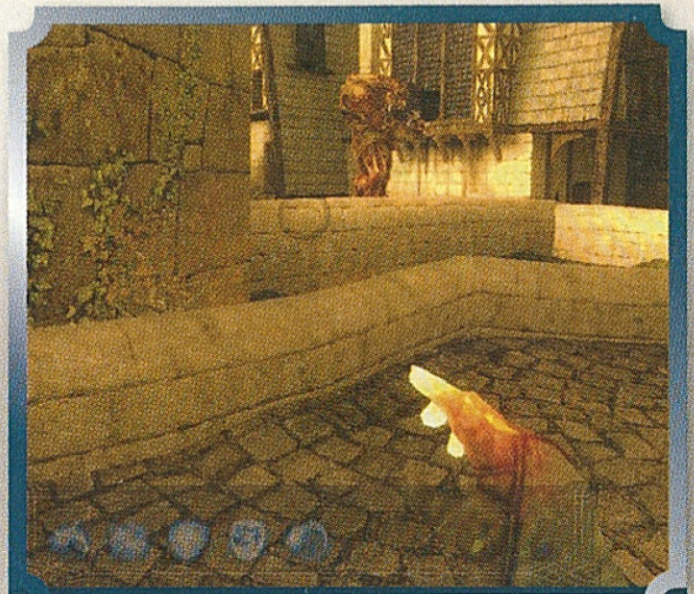
A különböző fegyvertípusok különböző szituációkban használhatók jól. A kardok a közelharcban, leginkább 1-2 ellenfél ellen hatásosak, a török akkor jók, amikor hátulról támadjuk meg az ellenfelet – és tudunk Backstebelni. A botokat pedig tömeg ellen érdemes használni, mivel jó eséllyel kábítják be az ellenfeleket, ráadásul nagy telüretre hat a csapásuk – igaz, kevesebbet sebeznek, mint a másik két típus.

BEGŐZÖLVE

Ha egyszerre több ellenféllel harcolunk és feltöltődött az adrenalin szintünk, akkor nem érdemes arra a szerencsétlenre elnyomni a gyilkos ütésünket, akit már amúgy is darabokra vertünk. Keressünk inkább egy friss, kevésbé sérült ellenfelet, és őt gyilkoljuk le egy csapással.

TÖMEGIRTÁS

Több ellenfélnél ne nyomjunk előre/hátra Power Strike-ot, csak balra vagy jobbra. Ez azért fontos, mert ezek az ütések területre hatnak, míg az előbbiek csak egy-egy célpontot képesek se-



Nem minden küklopszot kell megölni, van amelyiknek elég csak elterelni a figyelmét

bezni. Ugyanígy érdemes az adrenalinos ütést is inkább oldalirányba elnyomni, mert így két orkot ölhetünk egy csapásra.

BÚJÁS

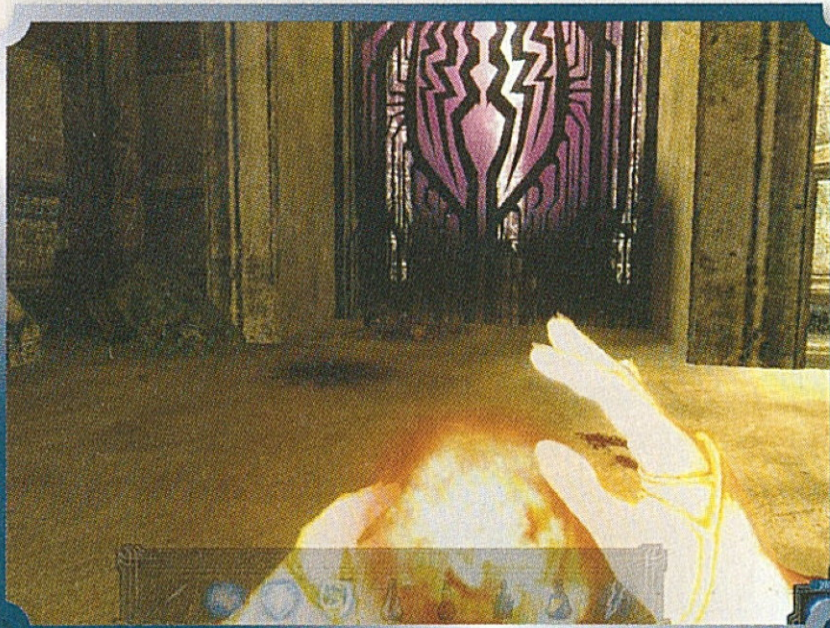
Ne felejts el felvenni minden pajzsot, hiszen mind-egyiknek van egy „életereje”, ami ha nullára ér, akkor a pajzsot dobhatjuk el. Éppen ezért tartsunk magunknál minél több pajzsot, hogy legyen mit cserélgetni a nehezebb időkben is.

LÁBLENDÍTÉS

Az ellenfeleket néha egy szimpla rúgással is el tudjuk intézni, pl. ha a szakadék szélén állnak vagy éppen egy tüskés fal közelében. Fontos, hogy ne rúgjunk olyan ellenfélbe, aki még él és a földön van, vagy éppen fölkel, mert szinte meg se fogja érezni.

KÜKLOPSZÖLÉS

A küklopszoknak az egyetlen érzékeny pontjuk a szemük. A testük többi részét a ballistán kívül nem sok mindennel tudjuk megsebezni. Amennyiben meg akarunk ölni egyet








Tömeg ellen kiváló fegyver a tűzlabda, hiszen ez nemcsak sebz, de el is dobja az ellenfeleket

VARÁZSLATOK

	Dark Vision	Segítségével láthatunk a sötétben
	Fire Trap	Csapdát rak le, amit az ellenfél nem lát. Ha beelép, akkor felrobban a csapda..
	Flame Arrow	Tűznyilat lő ki, aminek nem túl nagy a sebzése. Adrenalin feltöltve: több nyilat lő ki egyszerre.
	Freeze	Lefagyasztja az ellenfelet egy kis időre, sebzést nem okoz. Adrenalin feltöltve: örökre lefagyasztja a célpontot.
	Fireball	A tűzlabda területre hat és tűzsebzést okoz. Adrenalin feltöltve: elpusztítja az ellenfeleket a hatósugarában.
	Lightning Bolt	Villámsebzés, ami a falról visszapattan. Ha a vízben álló ellenfelekre lőjük, több sebzést okoz. Adrenalin feltöltve: a villám egyik ellenfélről a másikra pattan.
	Inferno	Tűzsebzést okoz, közvetlen magunk elé – mint egy lángszóró. Adrenalin feltöltve: többet sebez.
	Heal	Meggyógyít minket és még a gyógyítás után egy kis ideig regenerálja is az életünket.
	Charm	Ideiglenesen átállítja az ellenfelet a mi oldalunkra, így a társait fogja támadni.
	Telekinesis	Tárgyakat tudunk vele felemelni távolról. Minél több manánk van, annál nagyobb dolgokat tudunk megemelni. Adrenalin feltöltve: élőlényeket is fel tudunk vele emelni vagy akár még nagyobb dolgokat.
	Sanctuary	Pajzsot emel körénk, ami egy bizonyos ideig megvédi minket a mindenféle sebzéstől.
	Weaken	Legyengíti az ellenfelet néhány másodpercre. Adrenalin feltöltve: végérvényesen lekicsinyíti az ellenfelet.

HARCI KÉPESSÉGEK

	Melee Combat	<p>1. szint: folyamatosan tudjuk csapkodni az ellenfelet, valamint meg tudjuk rohamozni az ellenfelet (Sprint + Power Strike).</p> <p>2. szint: használhatunk pajzsot, valamint le tudjuk fegyverezni az ellenfelet (miközben kábult, nyomjunk egy Power Strikeot a fegyverforgató kezére).</p> <p>3. szint: az ellenfél kisebb eséllyel tudja védeni a támadásainkat, megkapjuk a Leaping Attack-et (Jump+Power Strike) és a Whirlwind Attack-et, amivel egyszerre több ellenfelet tudunk megölni (Chrouch+Adrenalin maxon+Power Strike).</p>
	Archery	<p>1. szint: rá tudunk közelíteni az íjjal az ellenfélre.</p> <p>2. szint: célzaskor nem mozog az íj, így sokkal pontosabban tudunk célozni.</p> <p>3. szint: gyorsabban töltjük újra az íjat.</p>
	Strength	<p>1. szint: +2 sebzés minden támadáskor.</p> <p>2. szint: +3 sebzés minden támadáskor.</p> <p>3. szint: +6 sebzés minden támadáskor.</p>
	Critical Hit	<p>1. szint: 2%-kal növeli az esélyt arra, hogy a Power Strike-unk kétszer akkora sebezzen.</p> <p>2. szint: 4%-kal növeli az esélyt arra, hogy a Power Strike-unk kétszer akkora sebezzen.</p>
	Adreanline	<p>Amikor feltöltődik az Adrenaline csík, nem egy, hanem két kivégzést (Adreanline feltöltésekor Power Strike) tudunk elnyomni.</p>

közülük, akkor íjjal vagy Flame Arrow-val lőjük a szemébe. Ha esetleg összeesne, de látszik rajta, hogy még felállna, csak pihen egy kicsit, akkor rohanjunk oda hozzá és szúrjunk a szemébe.

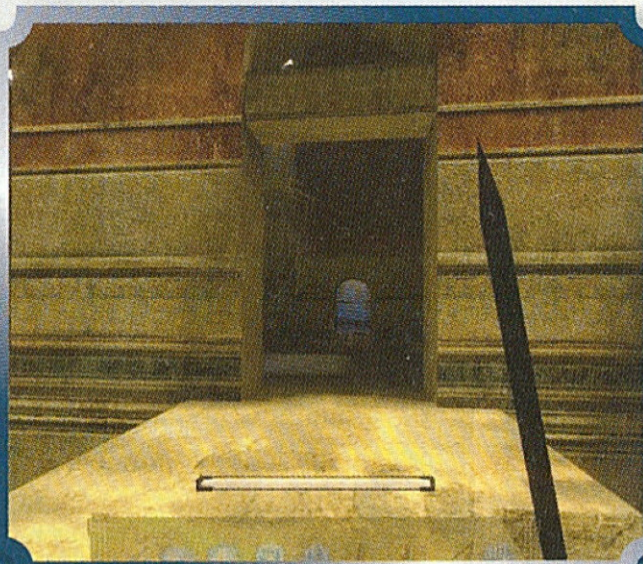
NÉZZ MAGAD MÖGÉ

Az ellenfél okos, és ha hagyjuk neki, akkor simán a hátunk mögé kerül és onnan üt minket. Ezért ha nem egy ellenféllel küzdünk, akkor érdemes folyamatosan mozogni és fordulni, vagy a hátunkat a falnak vetni, és úgy harcolni.

VARÁZSTIPPEK










INKÁBB A MIKRÓ

A Freeze varázslat nem ér túl sokat, mivel az



Átjárókon mindig jó harcolni, hiszen könnyen le tudjuk rúgni az ellenfelet a mélybe

EGYÉB KÉPESSÉGEK

	Stamina	Hosszabb ideig tudunk sprintelni, tovább bírjuk a víz alatt, és többet tudunk rúgni.
	Magic Affinity	1. szint: a maximális manánk 40 lesz.
		2. szint: a maximális manánk 70 lesz.
		3. szint: a maximális manánk 100 lesz.
	Alertness	Amikor nem mozgunk, akkor láthatjuk a rejtett objektumokat.
	Endurance	1. szint: a maximális életerőnk 60 lesz.
		2. szint: a maximális életerőnk 70 lesz.
		3. szint: a maximális életerőnk 80 lesz.
	Vitality	Az életerőnk folyamatosan regenerálódik.
	Mana Regeneration	Növeli a mana regenerációsebességét.
	Stealth	1. szint: csökkenti a lépéseink zaját.
		2. szint: ha az ellenfél nem vesz észre minket, akkor hátulról Power Strike-al Backstabilhetjük őt. Ez bonusz sebzést ad a támadásunknak.
		3. szint: az árnyékban szinte láthatatlanná válhatunk. A kulcsokat így el is tudjuk lopni a hordozójától.
	Burglar	Segítségével fel tudjuk törni az ajtókat, és észrevevesszük a csapdákat.
	Poison Resistance	Sokkal ellenállóbbak leszünk a mérgekkel szemben.

ellenfél nagyon hamar kiolvad. Helyette inkább lőjünk rá egy tűzlabdát, vagy ha az nincs, akkor dobjunk elé Fire Trappet, így legalább sebződik.

IRÁNYÍTOTT TÁMADÁS

Ha a Fireball vagy a Flame Arrow elsütése után továbbra is nyomva tartjuk a bal egérgombot, akkor mi magunk irányíthatjuk a varázslat útját.

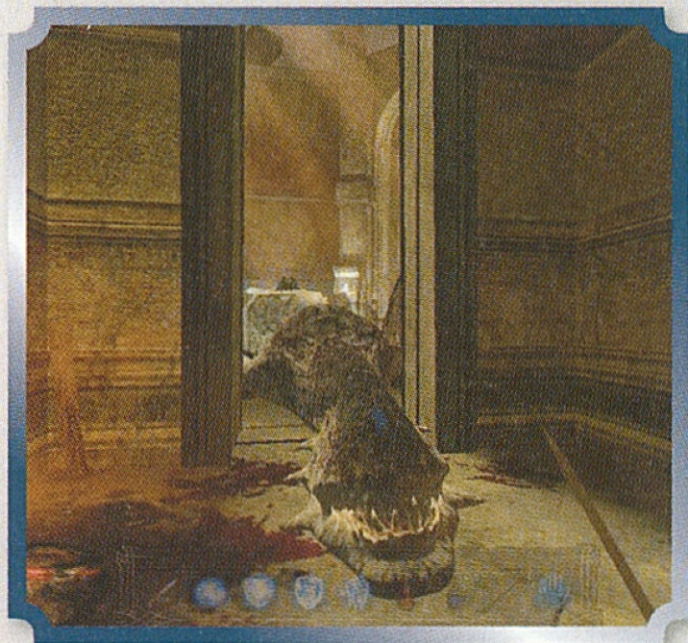
Érdemes kitapasztalni, hogy ezt hogyan kell, hiszen sokszor ezen múlik az életünk – illetve az ellenfelé is.

BUBIHUSZÁR

A Sanctuary varázslatot érdemes használni, különösen, ha körbevettek minket. Segítségével nem sebződünk, és könnyebben meg tudunk lógni az ellen elől. Ha mélyebb helyekre ugrunk, akkor is érdemes elnyomni egy ilyen varázslatot, ugyanis szinte nullára csökkenti az esés által bekövetkezett sebzést.

BEROBBANÁS

Mindig figyeljünk oda, hova hajítjuk a tűzlabdát. Magunk elé soha ne dobjuk, és a hozzánk közel lévő ellenfelekhez se vágjuk hozzá, mert ilyenkor mi is sebződünk. Különösen igaz ez akkor, amikor



maximumon van az adrenalin és úgy dobjuk el a gömböt, hiszen ilyenkor mi is csak egy lövés vagyunk magunknak.

LFM PRIEST

Még a harcosoknak is érdemes kifejlesztteniük a Heal varázslatot, a varázshasználóknak pedig egyenesen kötelező. Ennek segítségével tudunk a manánkból életerőt csinálni. Vészhelyzetekben



nem érdemes várni a regenerációs részére, nyomkodjuk folyamatosan a Health, amíg a manánk bírja.

HA VARÁZSLÓ, LEGYEN KÖVÉR

Amennyiben sokat akarunk varázsolni, mindenképpen fejlesszük ki a Magic Affinity nevezetű képességet, amit a Misc Skills fában találunk. Ez megnöveli a manánkat, és alapkövetelmény némely varázsló cucc használatához.

SPOILER VESZÉLY!

CHAPTER 5

Amikor meg kell ölni a sárkányt, akkor egyszerűen csak fussunk be a nyitott kapu alá, majd várjuk meg, míg ő odarepül. Ezután Luke Skywalker módjára csapjuk rá a kapu rácsozatát a kicsike nyakára.

Ugyanebben az epizódban később, amikor a motort beindítjuk, meg kell találnunk a liftet, ami nem is olyan egyszerű, különösen, ha nem figyelünk Xana utasításaira. Menjünk visszafelé a pályán, le a nagy lépcsőtoronyban, ki az ajtón. A híd, amin átjöttünk, valószínűleg már leszakadt, ezért töltsük maxra az életerőnket, és ugorjunk le jobbra. Menjünk tovább egészen a faltörőkosig, itt forduljunk el balra, és már meg is érkeztünk a lifthez.

ÓRIÁSPÓK MEGÖLÉSE

Az egyik opcionális küldetésünk, hogy megment-
sük Leannat a pókfészekből. Itt fogunk találkozni
egy óriáspókkal, amit legkönnyebben úgy tudunk
elintézni, hogyha visszabújunk a párkányok alá,
ahova nem tud minket követni, és megszórjuk
tűzlabdákkal/nyílveszőkkel.

MÁSODIK SÁRKÁNY

Amikor másodjára találkozunk sárkánnyal, ne
álljunk le vele harcolni! Rohanjunk egyenesen a



szemben lévő épületbe, és menjünk fel jobbra a
lépcsőkön. Itt találni fogunk egy ballistát, aminek
segítségével könnyen elintézhetjük a repülő
rettenetet.

VÉGSŐ KÜZDELEM

Amikor a játék végén meg kell küzdenünk a „go-
nosz” varázslóval, akkor első fázisban menjünk
oda hozzá, és lássunk neki csépelni. Ezek után
kis időre láthatatlanná válik, de szerencsére
könnyen ki lehet szűrni, úgyhogy tudjuk tovább
ütni őt. Rövid időn belül rájön, hogy így könnyen
el fog hullani, így idéz egy csontsárkányt. Amíg
a sárkány jelen van, a varázslónak semmilyen
eszközzel nem tudunk ártani, így hát kezdjük el

lőni a madárkát. Négy jól irányzott tűzlabda után
eltűnik a sárkány, és üthetjük tovább a bosst. Pár
másodperc és ismét itt a sárkány, kezdetjük elől-
ről a lövöldözést, ütögetést. Ez a folyamat most
már halálig folytatódik, ami szerencsére nincs is
olyan messze számára.

A játéknak kétféle befejezése van: az egyiknél
vissza kell rakni az oltárra a koponyát, a másiknál
tovább kell sétálni a kapun.

DÉMONFORMA

Ezt a formát csupán akkor érdemes használni,
ha puhatestűek, azaz varázslók ellen megyünk.
Akinél pajzs vagy erősebb páncél van, könnyen
ellenáll ütéseinknek, és egy-két csapással megöl
minket. Amikor többen rontanak ránk, akkor sem
érdemes átváltozni, mert az esztelen ölésvágyba
hamar bele lehet halni. Leginkább egy dolog mi-



att éri meg átváltani: mert így fel tudjuk tölteni az
életerőnket. Az a legfontosabb, hogy amint alakot
váltottunk, rontsunk neki az ellenfélnek, és minél
hamarabb öljük meg. Még egy eset van, amikor
rövid ideig jobb démonnak lenni, mint embernek:
amikor nagyon gyorsan kell eljutnunk A-ból B-be,
mert mondjuk egy íjász lő ránk. Ilyenkor átváltás,
sprint majd visszaváltás a helyes módszer.

COMPANY OF HEROES

ROHAMTEMPÓ

Mikor elkezdjük a pályát, rögtön építsünk egy barakkot, és az alap Engineer/Pioneeren kívül még kettőt, akiket elküldünk területet foglalni. Ha készen van a barakk, akkor az azt építő jó munkás embereket is küldjük el foglalgatni, lehetőleg más irányba, mint az előző kettőt. Az első egység, amit legyártunk, legyen az alap puskás, és vele is menjünk el foglalni.

BÚJJ A CSOKIK MÖGÉ

Ha nincs túl sok tankunk, könnyen előnyre tehetünk szert, amennyiben minden páncélozott járműhöz hozzárakunk egy szerelőt. Figyeljünk rá, hogy a gyalogos mindig a tank mögött menjen, mert így, ha szemből támadnak, akkor a tank páncélja megvédi emberünket, aki folyamatosan tudja hegeszteni a kocsit.

MASSZÍV VÉDELEM

Ugyan egyetlen védelem sem áttörhetetlen, de azért egy tankelhárító löveg és egy gépágyús csapat jó



A Knight's Cross katonák igazán megérik a pénzüket: bármilyen gyalogost megölnek, és tankok ellen is sokáig húzzák

irányba lehelyezve megteszi a magáét. Ha mindezek elé még rakunk szögesdrótot és néhány tankcsapdát, akkor tuti, hogy harc esetén az ellenfélnek nehéz dolga lesz.

MINDENT AZ ÜZEMANYAGÉRT

A kulcsfontosságú nyersanyagunk az üzemanyag, hiszen ebből készülnek a tankok, ennek segítségével tudjuk fejleszteni a bázisunkat. Elsőként ezeket érdemes elfoglalni, és építsünk is rájuk megfigyelő állomást (ez 200 manpowerbe kerül), aminek segítségével gyorsabban fog termelni.

EGYEDÜL IS MEGY

Ha az ellenfél óvatlan volt, és bármilyen kis ponton is át tudunk jutni a frontvonalán, akkor elsőként lángszórával felszerelt szerelőket küldjünk be hozzá területet foglalni – lehetőleg minél messzebb az egységeitől. Ezekért nem túl nagy kár, hiszen nem kerülnek sokba, ellenben nagy bosszúságot tudnak okozni nekünk.

ELHÁRÍTÁS

A területünkre beasonó katonák ellen 3-4 zónánként érdemes fenntartani egy gépfegyveres járművet vagy éppen tankot, ami jó a gyalogosok ellen. Figyeljünk oda, hogy a szerelők közelébe ne küldjük ezeket a járműveket, hiszen a lángszóró rájuk nézve különösen veszélyes.

HELYEZD LE

A gépágyús és a tankelhárító csapatokat mindig helyezzük le, és adjunk meg nekik valami lövési

irányt. Előnye, hogy amint meglátják a látósugarukban az ellenfelet, rögtön tüzelnek, hátránya viszont az, hogyha az ellenfél hátulról jön, akkor ők bizony védtelenek.

HÁTULRÓL KÖNNYEBB

A gépfegyveresek és a tankelhárítók sem jelentenek különösebb problémát a fürge egységeknek, mint amilyen a motor vagy a dzsip. Egyszerűen kerüljük meg ezeket a stabil lövegeket, és hátulról lőjük őket. Mire megfordítják az ágyújukat már réges-rég halottak lesznek.

MESTERLÖVÉSZ!

Nagyon kellemetlen tud lenni, amikor az ellenfél Snipere szedegeti le az egységeinket. Ellene kiválóan alkalmazhatók a gyors egységek, mint a dzsip vagy a motor. Várjuk meg amíg ismét lő egyet a mesterlövész, majd küldjük rá a leggyorsabb egységünket, hogy kapja el. Jó taktika még fedezék mögé bújni, illetve házba menni, ha nem tudjuk hamar lerendezni a snipert.

AKNÁZÁS

Ugyan nem túl sok haszna van az aknáknak, de ha valamit meg akarunk védeni, akkor jól jönnek. Nyugodtan rakjuk le őket bárhova a pályán, még oda is, ahol mi magunk közlekedünk, hiszen a saját egységeink alatt nem robban fel – talán ez amolyan kárpótlásféle a 25 munícióért, amibe kerül.

ÚJ PUSKÁK

A játék késői szakaszában elérhetővé válik a Riflemaneknek a Browning Automatic Rifle. Ez ugyan egy halom munícióba kerül, de amennyiben még ekkor is sok gyalogos egységet használunk, megéri megvenni. BAR-ral a kezében a gyalogosaink gyakorlatilag bármilyen két lábon járó ellenfelet elintéznek pillanatok alatt.

OLCSÓBBAN UGYANAZT

Sokan nem tudják, de minden egyes egységnek van egy fenntartási költsége. Mindig annyival kevesebb

manpowert kapunk percenként, amennyi az összes katonánk fenntartási költsége. A szövetségeseknél a Supply Yard arra való, hogy ezt az összeget csökkentse, ezáltal több manpowerhez juthatunk. Minél magasabb szintű ez az épület, annál kevesebbet kell fizetnünk.

TANKROHAM ELLEN

Az ellenfél gyakran megy arra, hogy míg mi szépen felszereljük a gyalogos hadosztályunkat, ő legyárt né-



A szövetségeseknél egy kis fejlesztéssel a dzsip is tud bázist foglalni

hány tankot, aztán megtámad vele minket. Hogy egy ilyen támadást könnyedén visszaverjünk, érdemes néhány anti-tank ágyút építeni. Ezek nem kerülnek üzemanyagba csak manpowerbe, így azzal sem lesz gondunk, hogy nem tudjuk őket finanszírozni. Ha sikerült visszaverni egy tankos támadást, akkor kezdjük el előre nyomulni a gyalogosokkal és persze az ágyúkkal is a könnyű győzelem érdekében.

GYÓGYÍTÓK

Megéri felhúzni a kórházi sátrakat, különösen akkor, ha sok gyalogos egységet használunk. A kedves itt dolgozó emberek ugyanis kimennek a frontra, és összeszedik a sérült katonákat. Miután bevitték őket a kórházba és felgyógyították, kapunk egy ingyen puskás egységet. Nagyon messzire lemennek a hordággal, így az épületet nem kell közvetlen a fronton felhúzni.

SZÖVETSÉGESEK GYALOGOS EGYSÉGEI

Airborne Infantry



Életerő: 420
Gyártási idő: 0 mp
Területfoglalási módosító: 1.25

Ár	Manpower:	375
	Munitions:	
	Fuel:	

Gyalogosok és könnyű gépjárművek ellen is kiváló, hiszen tud gránátot és hátitáskás töltetet is dobni.

Engineer Squad



Életerő: 165
Gyártási idő: 21 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	140
	Munitions:	
	Fuel:	

Kezdetben nagyon jó területfoglaló és védelemépítő, később pedig lángszórójával a halált osztó egység.

Heavy Machine Gun Squad



Életerő: 165
Gyártási idő: 36 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	240
	Munitions:	
	Fuel:	

Anti-tank ágyúval verhetetlen védekező párost alkotnak. Vigyázni kell rá, nehogy a háta mögé kerüljön az ellenfél, mert akkor neki annyi.

Mortar Squad



Életerő: 165
Gyártási idő: 36 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	280
	Munitions:	
	Fuel:	

A védekező állásokat könnyen áttörhetjük vele, hiszen a hatósugara még a gépjárműkénél is nagyobb.

Ranger Squad



Életerő: 325
Gyártási idő: 0 mp
Területfoglalási módosító: 1.25

Ár	Manpower:	400
	Munitions:	
	Fuel:	

A szövetséges oldal legjobb gyalogos egysége. A gyalogosok és a tankok ellen is kiváló, minden támadását bazookával nyitja.

Riflemen Squad

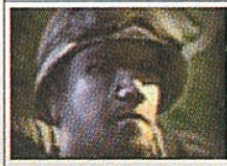


Életerő: 275
Gyártási idő: 30 mp
Területfoglalási módosító: 1.5

Ár	Manpower:	225
	Munitions:	
	Fuel:	

Nagyon gyorsan lehet velük területet foglalni, és nem is kerülnek túl sokba. Ha felszereljük őket BAR puskával és gránátokkal, gyalogosok ellen tökéletes.

Sniper



Életerő: 75
Gyártási idő: 50 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	340
	Munitions:	
	Fuel:	

Egy lövéssel bármilyen gyalogos egységet leterít, méghozzá elég messziről ahhoz, hogy észrevétlen maradjon.

A TENGELYHATALMAK GYALOGOS EGYSÉGEI

Granadier Squad



Életerő: 320
Gyártási idő: 30 mp
Területfoglalási módosító: 1.5

Ár	Manpower:	300
	Munitions:	
	Fuel:	

Nagyon jó támadó egységek, a bunkereket gránátjaikkal, a páncélosokat pedig az aknavetőjükkel tudják elintézni.

Knight's Cross Holders



Életerő: 270
Gyártási idő: 45 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	360
	Munitions:	
	Fuel:	

A legjobb gyalogosöltő csapat a játékban, nincs olyan két lábon járó amerikai egység, amelyet ne tudnának megölni.

MG42 Heavy Machine Gun Squad



Életerő: 165
Gyártási idő: 40 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	260
	Munitions:	
	Fuel:	

Anti-tank ágyúval verhetetlen védekező párost alkotnak. Vigyázni kell rá, nehogy a háta mögé kerüljön az ellenfél, mert akkor neki annyi.

Mortar Squad



Életerő: 165
Gyártási idő: 0 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	270
	Munitions:	
	Fuel:	

A védekező állásokat könnyen áttörhetjük vele, hiszen a hatósugara még a gépjárműkénél is nagyobb.

Officer



Életerő: 140
Gyártási idő: 30 mp
Területfoglalási módosító: 1.5

Ár	Manpower:	340
	Munitions:	
	Fuel:	

Nagyon jó támogató egység. Tud gyógyító csomagot használni és bombázást elrendelni – némi munícióért cserébe.

Pioneer Squad



Életerő: 140
Gyártási idő: 14 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	120
	Munitions:	
	Fuel:	

Kezdetben nagyon jó területfoglaló és védelemépítő, később pedig lángszórójával a halált osztó egység.

Sniper



Életerő: 75
Gyártási idő: 60 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	340
	Munitions:	
	Fuel:	

Egy lövéssel bármilyen gyalogos egységet leterít, méghozzá elég messziről ahhoz, hogy észrevétlen maradjon.

Stormtrooper Squad



Életerő: 380
Gyártási idő: 0 mp
Területfoglalási módosító: 1.5

Ár	Manpower:	400
	Munitions:	
	Fuel:	

Nagyon jó területfoglaló egységek, akik az ellenfél gyalogosaival könnyedén elbánnak. Tankok ellen panzerschrecks-el is fel lehet őket szerelni.

Volksgrenadiers Squad



Életerő: 300
Gyártási idő: 30 mp
Területfoglalási módosító: 1

Ár	Manpower:	280
	Munitions:	
	Fuel:	

Hagyományos puskákkal felszerelt közkatona, akik nem túlzottan értenek a harchoz. Fel lehet őket szerelni gépfegyverrel és aknavetővel, amitől valamivel jobbakká lesznek.

SZÖVETSÉGESEK PÁNCÉLOS EGYSÉGEI

Jeep	
Életerő: 185	Gyártási idő: 35 mp
Gyorsulás: 5.5	Végsebesség: 7.2
Fordulási sebesség: 85	
Ágyú forgási sebessége: -	
Ár	Manpower: 220
Munitions:	Fuel:
A leggyorsabb és a legkönnyebb jármű, mely Sniperek kifüstölésére és területvédésre nagyon jól használható.	

M3 Halftrack	
Életerő: 315	Gyártási idő: 40 mp
Gyorsulás: 3	Végsebesség: 7
Fordulási sebesség: 50	
Ágyú forgási sebessége: -	
Ár	Manpower: 220
Munitions:	Fuel: 20
Csapatszállító jármű, mellyel katonáinkat biztonságosan tudjuk bejuttatni az ellenséges vonalak mögé.	

M1 57mm Anti-Tank Gun	
Életerő: 300	Gyártási idő: 37 mp
Gyorsulás: -	Végsebesség: 3.5
Fordulási sebesség: -	
Ágyú forgási sebessége: -	
Ár	Manpower: 160
Munitions:	Fuel:
Álló löveg, melynek legnagyobb előnye, hogy nem kerül üzemanyagba, ugyanakkor könnyedén kilövi a tankokat.	

M4 „Crocodile” Sherman	
Életerő: 636	Gyártási idő: 55 mp
Gyorsulás: 1.6	Végsebesség: 5.2
Fordulási sebesség: 40	
Ágyú forgási sebessége: 48	
Ár	Manpower: 320
Munitions:	Fuel: 110
Az ellenfél védelmének megtörésére használható: lángszórójával kifüstöl mindenkit, lapátja segítségével pedig szabaddá teszi az utat.	

M10 Tank Destroyer	
Életerő: 400	Gyártási idő: 45 mp
Gyorsulás: 1.7	Végsebesség: 6.2
Fordulási sebesség: 36	
Ágyú forgási sebessége: 60	
Ár	Manpower: 300
Munitions:	Fuel: 60
A szövetségesek legkönnyebben megszerezhető tankpusztító páncélosa, érdemes párosával gyártani őket, mert ebből egy sosem elég.	

M4 Sherman Calliope	
Életerő: 636	Gyártási idő: 0 mp
Gyorsulás: 1.6	Végsebesség: 5.2
Fordulási sebesség: 35	
Ágyú forgási sebessége: 38	
Ár	Manpower: 600
Munitions:	Fuel:
Ennek a változatnak rakétát szereltek a tetejére, így távolról is szét tudja kapni az ellenfél bunkereit, lövegeit.	

M26 Pershing Heavy Tank	
Életerő: 990	Gyártási idő: 0 mp
Gyorsulás: 2	Végsebesség: 5
Fordulási sebesség: 25	
Ágyú forgási sebessége: 25	
Ár	Manpower: 900
Munitions:	Fuel:
Jobban védett és jobban felszerelt, mint a Sherman tankok, de cserébe kevésbé mobilis. Csatában érdemes őt előre küldeni.	

M4A3 Sherman	
Életerő: 636	Gyártási idő: 55 mp
Gyorsulás: 1.6	Végsebesség: 5.2
Fordulási sebesség: 35	
Ágyú forgási sebessége: 38	
Ár	Manpower: 420
Munitions:	Fuel: 90
Gyalogos egységek irtására jól használható, egy kis fejlesztéssel még füstgránátot is tud lőni, hogy elfedje magát és társait	

M2A1 105mm Howitzer	
Életerő: 250	Gyártási idő: 90 mp
Gyorsulás: -	Végsebesség: -
Fordulási sebesség: 30	
Ágyú forgási sebessége: -	
Ár	Manpower: 450
Munitions:	Fuel:
Igazi nagyágyú, 11 200 méter távolságba is képes lőni. A gyalogosok könnyedén megölik a személyzetét, gépfegyverekkel vigyázzunk rá.	

M8 Greyhound	
Életerő: 150	Gyártási idő: 45 mp
Gyorsulás: 4.5	Végsebesség: 6.4
Fordulási sebesség: 25	
Ágyú forgási sebessége: 100	
Ár	Manpower: 280
Munitions:	Fuel: 30
Könnyű jármű, mely a gyalogság ellen gépfegyvereit használja, az ellenfél tankjai ellen pedig aknákat tud lehelyezni a csatamezőn.	

TENGYELHATALMAK PÁNCÉLOS EGYSÉGEI

150mm Nebelwerfer	
Életerő: 250	Gyártási idő: 40 mp
Gyorsulás: -	Végsebesség: 2.75
Fordulási sebesség: -	
Ágyú forgási sebessége: -	
Ár	Manpower: 190
Munitions:	Fuel:
Rakétaival az ellenséges épületeket és egységeket könnyedén elintézni, egyetlen hátránya a mobilitása.	

Panzer IV	
Életerő: 600	Gyártási idő: 55 mp
Gyorsulás: 1.2	Végsebesség: 5
Fordulási sebesség: 35	
Ágyú forgási sebessége: 35	
Ár	Manpower: 410
Munitions:	Fuel: 80
Ez a gépjárművel felszerelt tank igazi ragadozó: remekül lehet vele gyalogosokat és tankokat is irtani.	

50mm Pak38 Anti-Tank Gun	
Életerő: 300	Gyártási idő: 37 mp
Gyorsulás: -	Végsebesség: 3.5
Fordulási sebesség: -	
Ágyú forgási sebessége: -	
Ár	Manpower: 115
Munitions:	Fuel:
Álló löveg, melynek legnagyobb előnye, hogy nem kerül üzemanyagba, ugyanakkor könnyedén kilövi a tankokat.	

Sdkfz 234 Armoured Car	
Életerő: 310	Gyártási idő: 45 mp
Gyorsulás: 4.5	Végsebesség: 6.4
Fordulási sebesség: 50	
Ágyú forgási sebessége: 150	
Ár	Manpower: 250
Munitions:	Fuel: 25
A legjobb felderítő egység a német oldalon, mert neki van annyi páncélzata hogy ne lőjék ki azonnal, ellentétben a motorral.	

BMW R75 Motorbike	
Életerő: 125	Gyártási idő: 30 mp
Gyorsulás: 12	Végsebesség: 7.2
Fordulási sebesség: 105	
Ágyú forgási sebessége: -	
Ár	Manpower: 180
Munitions:	Fuel: 60
A leggyorsabb és a legkönnyebb jármű, mely Sniperek kifüstölésére és terület védelemre nagyon jól használható.	

Sdkfz 251/1 Halftrack	
Életerő: 315	Gyártási idő: 30 mp
Gyorsulás: 2	Végsebesség: 6.5
Fordulási sebesség: 50	
Ágyú forgási sebessége: -	
Ár	Manpower: 220
Munitions:	Fuel: 20
Csapatszállító jármű, mellyel katonáinkat biztonságosan tudjuk bejuttatni az ellenséges vonalak mögé.	

Ostwind Flakpanzer	
Életerő: 400	Gyártási idő: 45 mp
Gyorsulás: 2	Végsebesség: 5
Fordulási sebesség: 35	
Ágyú forgási sebessége: 150	
Ár	Manpower: 220
Munitions:	Fuel: 20
A könnyű páncélos járművek és a repülőgépek ellen kiváló fegyver ez az átalakított Panzer IV	

Tiger	
Életerő: 1064	Gyártási idő: 0 mp
Gyorsulás: 2	Végsebesség: 4
Fordulási sebesség: 23	
Ágyú forgási sebessége: 19	
Ár	Manpower: 1000
Munitions:	Fuel:
Nagyon erős tank, mely szinte mindent elpusztít ami az útjába kerül. Egyetlen igazi hátránya, hogy a súlya miatt lassan halad, és nem tud jól manőverezni.	

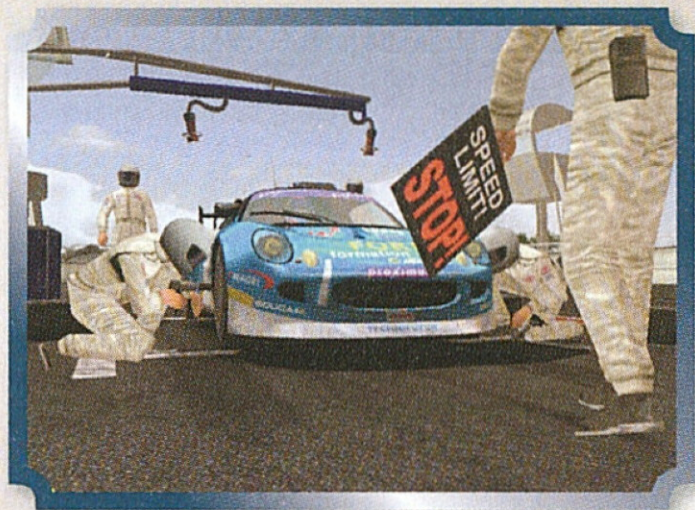
Panther	
Életerő: 742	Gyártási idő: 70 mp
Gyorsulás: 2.5	Végsebesség: 5
Fordulási sebesség: 33	
Ágyú forgási sebessége: 28	
Ár	Manpower: 640
Munitions:	Fuel: 140
Az ellenséges tankokat pillanatok alatt szétlővi, ellenben a gyalogsággal nemigen tud mit kezdeni.	

Tiger Ace	
Életerő: 1500	Gyártási idő: 0 mp
Gyorsulás: 2.2	Végsebesség: 5.5
Fordulási sebesség: 30	
Ágyú forgási sebessége: 19	
Ár	Manpower: 1000
Munitions:	Fuel:
A sima Tiger tanknak egy felturbózott változata, ami nemcsak gyorsabb elődjénél, de erősebb a páncélzata is.	

GTR 2

FAIR PLAY AZ AI ELLEN

Bizonyára nem mindenki szeret az autó beállításainak finomhangolásával szöszölni. A cikkben írtuk, hogy alapbeállításokkal is felvehetjük a versenyt az AI ellen. Nos, ez csak féligazság, mivel az AI nem mindenhol indul alapbeállításokkal: néhány pályán, néhány autótípushoz speciálisat használ. Erre akkor jöttem rá, amikor a Ferrari 360 Modenával csak szenvedve sikerült bevennem a kanyarokat Barcelonában, míg a gépi pilóták dupla olyan sebességgel röhögve elhúztak mellettem.



Egy kis trükkel mi is hozzájuthatunk ezekhez a beállításokhoz. Az egyes autótípusok könyvtárában (`GameData\Teams\Kategória\Autótípus\`) meg kell keresni a pályanév.svm fájlokat, majd átmásolni azokat oda, ahol a saját beállításainkat tároljuk (`UserData\Settings\Pálya\`) – célszerű egyidejűleg átnevezni az adott autótípusra, hogy a játékban könnyedén be tudjuk azonosítani.

TÜNTESSÜK EL A HOMÁLYT!

Néhány pályán (például Enna és Anderstorp) nem túl szép a mipmap effekt: a pálya menti festés és a korlátok homályosak, s csak az autó közelében

válnak élessé. Ezen úgy segíthetünk, ha a videokártya központi beállításainál az *Anisotropic Filtering*-et legalább 4x-esre állítjuk (8x-os javasolt). Ez azonban eléggé megterheli a vasat.

HOVA TÚNT MOTEC?

Fontosabb autóra és a versenyre vonatkozó adatok az első részhez hasonlóan a műszerfalon található MoTeC kijelzőn jelennek meg (egyes vélemények szerint ez nagyon visszavesz a teljesítményből). Ám hiába kapcsoljuk be, nem látszik 16 bites színmélységen. 32 bites kell neki. Ezt a GTR2Config.exe futtatásával tudjuk beállítani.

ABS SIMULATION MÓDBAN

Mint azt a cikkben is említettük, simulations módban nem használható az anti-lock brakes segítség, s ez okozhat némi nehézséget féktávon, főleg hepehupás aszfalton. Emiatt viszont nem feltétlenül kell Semi-Pro nehézségen játszani. A `GameData\settings.ddb` fájlban felülbírálnhatjuk az egyes nehézségi szinteken elérhető vezetési segítségeket (notepadot célszerű használni, programozói tudás nem szükséges). Ahhoz, hogy simulations módban legyen minimális ABS, a következőt kell tenni: megkeresni a *professional*, majd alatta az *assist* szócskát, s a kapcsos zárójelen belül `AntilockBrakes = 1` értéket megadni (2-t simulations módban azért nem illik). Ezután már választható *low anti-lock brakes* a menüben.

NE LEGYEN 24 ÓRÁS VERSENY A BAJNOKSÁGBAN!

Az első részben rettentő bosszantó volt, hogy nem lehetett kikapcsolni bajnokságon belül a spai 24 órás versenyt, így 10 százalékos versenyhosszon is volt egy többórás futamunk. A második részben már meghatározható, hogy milyen hosszúak legyenek az úgynevezett endurance versenyek – egészen 24 percig lehet csökkenteni. De ha egyáltalán nem szeretnénk 24 órás versenyt a bajnokságban, arra is van megoldás. A `GameData\Championships\Official\` könyv-



tárban keressük meg a OFFICIAL_2003.gdb és OFFICIAL_2004.gdb fájlokat. Itt a Sceneorder szócska alatt találjuk az adott bajnokság pályáit, azok időjárását és az indulók maximális számát (lásd lejjebb). Ha nem akarunk 24 órás versenyt, akkor Spanál ki kell törölni a következő sorokat:

```
SpecialEvent=ENDURANCE
TestDayDay = Wednesday
TestDayStart = 9:00
Practice1Day = Thursday
Practice1Start = 11:45
Practice2Day = Thursday
Practice2Start = 16:30
Qualify1Day = Thursday
Qualify1Start = 22:30
Qualify2Day = Friday
Qualify2Start = 12:30
WarmupDay = Saturday
WarmupStart = 8:15
RaceDay = Saturday
RaceStart = 16:00
RaceLaps = 600
RaceTime = 1440
RaceTimeScaled = 1440
```

Ezután a fájl tetején megadott default értékek lesznek érvényesek.

SZABADULJUNK MEG AZ IDEGESÍTŐ BOXHANGOKTÓL!

Nem tudom, ki hogy van vele, de engem rettentően zavarnak a boxban hallható zörejek, s azoknak az autóknak a hangjai, amelyek

valójában nincsenek is ott. Ezekről könnyedén meg lehet szabadulni, ha töröljük a `GameData\Sounds\PIT\` könyvtárban található MP3-fájlokat.

SZABJUK TESTRE A SZABÁLYOKAT!

Rögtön az elején felhívnom a figyelmet a // -re, amely jó barátunk lehet a testre szabás során. Bármilyen megjegyzést írhatunk mögé, nem veszi figyelembe a program.

Maradva a bajnokságot leíró fájlnál, akár a teljes szabályzatot átírhatjuk a pontozástól a súlybüntetésekre – bár nem javallott, mivel jól fel van építve. Legfeljebb egyéni modok esetén érdemes kreatívkodni. Az rFactor játékban is ugyanezek a parancsok élnek, ott például a következő pontrendszert használom a FIA szerintem nem túl szerencsés változata helyett:

SEASONSCORINGINFO

```
{
  FirstPlace = 15 // (+4)
  SecondPlace = 11 // (+3)
  ThirdPlace = 8 // (+2)
  FourthPlace = 6 // (+1)
  FifthPlace = 5 // (+1)
  SixthPlace = 4 // (+1)
  SeventhPlace = 3 // (+1)
  EighthPlace = 2 // (+1)
  NinethPlace = 1
}
```

MAGYARÍTSUNK!

Az `UIData\Game.dic` fájl tartalmazza a menüfeliratokat. Ha valaki kedvet érez, és van elég ideje, akár átírhatja magyarra is a kezelőfelületet. Ha már fordítás, a pilótasuli „tananyagaival”, illetve a szabályok leírásával is megtehetjük ezt. A kapcsolódó txt-fájlokat a `GameData\Driving-School\` mappában és annak alkönyvtáraiban találjuk.

Árokszállási Gábor

NEVERWINTER NIGHTS 2

BELSŐS AJÁNLAT

Ha szintlépéskor nem tudod, hogy milyen tulajdonságot fejlessz, varázslatot válassz vagy éppen skillt növelj, akkor kattints a „Recommend” gombra. Ilyenkor a gép az általa – azaz a fejlesztők által – ajánlott dolgokat választja ki neked. Természetesen az ő választásukat még módosíthatod, mielőtt leokéozod a dolgot.

MINIMUMKÖVETELMÉNY

Ha Cleric vagy Druida vagy, akkor a wisdom, ha Sorcerer vagy, akkora charisma, ha pedig Wizard akkor az intelligencia az, amin legalább 16 pontod kell legyen, hogy a jobb varázslataidat el tudd löni. A játék során érdemes feltornáznunk ezeket a képességeket legalább 19 pontig, hogy a legerősebb varázslatokat is használhassuk. A Paladinnak és a Rangernek minimum 12-es Wisdom szükséges.

AZÉRT VANNAK A JÓ BARBÁROK

Amikor valamilyen kasztra nagy szükségünk van, akkor véletlenül se vegyük csak azért fel azt másodlagosnak. Inkább keressünk olyan társat, aki pótolja a hiányosságainkat. Például ha sok bajunk van a csapdákkal, akkor ahelyett hogy felvinnénk a zsvány-szakmát, inkább szervezzünk be egyet a csapatunkba.

CSATAMANA

Minden varázshasználónak kötelező darab a Combat Casting feat, különösen az igazán puhatestűeknek, mint a warlock vagy a sorcerer. A multiclassosoknak is érdemes felvenni ezt, hiszen csökkenti az esélyt a harc közbeni varázslatmegszakításra.

PRESZTÍZSKASZTOK

Már a játék elején érdemes nézegetni a presztízskasztokat, és a szerint elkészíteni a karaktert, hogy mit is



Ha igazán ütős varázslók akarunk lenni, akkor nem érdemes több kasztot felvenni, mindig ragaszkodjunk az alapkasztunkhoz

akarunk felvenni később. A játék során úgy válasszuk a skilleket és feateket, hogy elérjük a kért követelményeket. Az egyes kasztokhoz szükségeseket itt a tippfüzetben is megleshetitek, nem csak a játékban.

CSAPATMOZGÁSOK

Amikor egy új tagot veszünk be a csapatba, nézzük meg, milyen képességekkel bír, milyen varázslatokat memorizál napról-napra. Állítsuk be a tevékenységi körét is, azaz nézzen-e csapdákat vagy ne, mit csináljon, ha csata van, stb.

KONCENTRÁLJ!

Minden varázslathoz szükség van a Concentration skillre, kivéve az azonnalikhoz. Ha harc közben kántálunk és megütnek közben, akkor a Concentration skillünk szintjétől is függ, hogy sikerül-e befejezni a varázslatot.

KASZTOK

BARBARIAN



A barbár mindig a csata első sorában harcol, bátor és megállíthatatlan harcos.

Magas az életereje, a páncélzata, és nagyon nagyokat tud csapni. A varázslókat nagyon szereti, különösen reggelire.

Beállítottság: bármilyen nem törvényes

Fő tulajdonságai: Strength, Constitution

Fegyverek: minden szimpla és harci fegyver

Páncélok: Light, Medium, Shield (kivéve Tower Shield)

AJÁNLOTT Multiclass: Fighter, Ranger
Presztízskasztt: Blackguard, Weapon Master, Dwarven Defender

BARD



Vándorlásuk során történeteket mesélnek, zenélnak, a közönségnek élnek. Ha csatára kerül a sor, íjaznak vagy éppen varázslatos zenét játszanak, ami kihozza a csapatagokból a maximumot.

Beállítottság: bármilyen nem törvényes

Fő tulajdonságai: Charisma, Dexterity

Fegyverek: longsword, rapier, short sword, shortbow, minden egyszerű fegyver

Páncélok: Light, Shield (kivéve Tower Shield)

AJÁNLOTT Multiclass: nem ajánlott
Presztízskasztt: Shadowdancer, Shadow Thiefs of Amn, Duelist

CLERIC



Egy jó papra mindenhol szükség van. Isteni varázslatai segítségével erősíti és meggyógyítja a csapatát. Még a legképzetlenebb pap is vissza tud hozni a halál árnyékából embereket, a tapasztaltak pedig a halottakat is fel tudják éleszteni.

Beállítottság: bármilyen

Fő tulajdonságai: Wisdom, Charisma

Fegyverek: minden szimpla fegyver

Páncélok: minden páncél, Shield (kivéve Tower Shield)

AJÁNLOTT Multiclass: nem ajánlott

Presztízskasztt: Divine Champion, Blackguard, Warpriest

DRUID



Mindennél jobban szeretik a természetet, és uralni is tudják azt. A szabadban sokkal jobban harcolnak, mint városokban,

barlangokban. Segítő állatokat tudnak idézni, de akár ők maguk is át tudnak alakulni bármilyen állattá.

Beállítottság: bármilyen semleges

Fő tulajdonságai: Wisdom

Fegyverek: Club, dagger, dart, sickel, scimitar, spear, sling, quarterstaff

Páncélok: Light, Medium, Shield (kivéve Tower Shield)

AJÁNLOTT Multiclass: nem ajánlott
Presztízskasztt: nem ajánlott

FIGHTER



A tipikus harcoskarakter: mindenféle fegyvert, páncélt és pajzsot használhat.

Ő tartja fel az ellenfelet, amíg a csapat többi tagja sebez, gyógyít. A fegyvereken kívül máshoz nem ért.

Beállítottság: bármilyen

Fő tulajdonságai: Strength, Dexterity, Intelligence

Fegyverek: Minden szimpla és harci fegyver

Páncélok: Minden páncél, Shield, Tower Shield

AJÁNLOTT Multiclass: Barbarian, Paladin, Ranger, Rogue, Monk
Presztízskasztt: bármilyen fegyverforgató

MONK



Olyan harcosok, akik a pusztakezű, páncél nélküli harcra edzették magukat. Olyan erővel tudnak ütni,

mint amilyen erőset tud csapni egy harcos a kardjával. Nagyon jól tudják elkábítani az ellenfelüket.

Beállítottság: bármilyen törvényes

Fő tulajdonságai: Strength, Wisdom, Dexterity

Fegyverek: Club, dagger, handaxe, light/heavy crossbow, kama, quarterstaff, shuriken, sling

Páncélok: semmilyen

AJÁNLOTT Multiclass: nem ajánlott, de a Rogue, Fighter, Paladin még belefér
Presztízskaszt: Assassin, Shadowdancer

PALADIN



A jó követése, a törvény betartatása, és a gonosz legyőzése – ezek egy paladin fő céljai. Az istene segítségével a paladin megvédi önmagát és társait, kardja segítségével pedig megöli az ellenfeleit. Élőhalottak kiirtásában ő a legjobb.

Beállítottság: törvényes jó

Fő tulajdonságai: Strength, Charisma, Wisdom

Fegyverek: minden szimpla és harci fegyver

Páncélok: minden páncél, Shield (kivéve Tower Shield)

AJÁNLOTT Multiclass: Bard, Barbarian
Presztízskaszt: Divine Champion

RANGER



Az erdőkben és a hegyekben érzi igazán otthon magát. Íja segítségével már messziről semlegesíti az ellenfeleit, ám ha ez nem sikerülne, beveti segítő állatát. Tud nyomot olvasni, a szabadban észrevétlenül tud közlekedni.

Beállítottság: bármilyen

Fő tulajdonságai: Strength, Wisdom

Fegyverek: minden szimpla és harci fegyver

Páncélok: Light, Medium, Shield (kivéve Tower Shield)

AJÁNLOTT Multiclass: bármilyen kaszt
Presztízskaszt: multiclassfüggő

ROGUE



Nem túl népszerűek, hiszen közülük kerülnek ki a legjobb tolvajok és kémek. Mindig hátulról támadnak,

először az érszényeket nyelik le, aztán pedig a torkokat el. Észreveszik a csapdákat, és hatástalanítják is azokat.

Beállítottság: bármilyen

Fő tulajdonságai: Strength, Constitution

Fegyverek: Club, dagger, dart, light/heavy crossbow, handaxe, mace, morningstar, rapier, short bow, short sword, sling, quarterstaff

Páncélok: Light

AJÁNLOTT Multiclass: nem ajánlott
Presztízskaszt: Shadowdancer, Shadow Thief of Amn

SORCERER



Úgy varázsolnak ahogy a költő írja verseit, született tehetségek. Lassabban kapják meg az ütősebb varázslatokat, mint Wizard társaik, ellenben sokkal többet tudják használni a már megtanult magikákat, és nem kell újra és újra memorizálniuk őket.

Beállítottság: bármilyen

Fő tulajdonságai: Charisma, Constitution

Fegyverek: minden szimpla fegyver

Páncélok: semmilyen

AJÁNLOTT Multiclass: nem ajánlott
Presztízskaszt: Pale Master

WARLOCK



Természetfeletti szülte őket, céljuk hogy mesterei legyenek a lelkükben lakozó veszélyes mágának. A bennük lakozó sötét erők miatt nagyon ellenállóak a különbözőféle támadásokra. Sokkal keményebbek és rugalmasabbak mint a Sorcerer vagy a Wizard társaik.

Beállítottság: bármilyen kaotikus vagy gonosz

Fő tulajdonságai: Charisma, Dexterity

Fegyverek: minden szimpla fegyver

Páncélok: Light

AJÁNLOTT Multiclass: nem ajánlott
Presztízskaszt: nem ajánlott

WIZARD

Néhány szavuk sokkal nagyobb erőt tud képviselni, mint a legjobb barbár fejszéje. Hatalmuk a varázslataikban rejlik, melyekből rengeteget tudnak. Könyvükből minden nap memorizálniuk kell a használni kívánt varázslatokat.

Beállítottság: bármilyen

Fő tulajdonságai: Intelligence, Constitution

Fegyverek: Club, dagger, light/heavy crossbow, quarterstaff

Páncélok: semmilyen

Multiclass: nem ajánlott

Presztízsz kaszt: Arcane Archer, Pale Master, Eldritch Knight

PRESZTÍZSKASZTOK**ARCANE ARCHER**

A legjobb elf harcosok egész Faerunban, olyan íjászok, akik nem csak a célzás, de a mágia mesterei is egyben. Amelyik harcos egy kis mágiát szeretne összeszedni, az ezt a szakmát választja.

Követelmények:

- **Faj:** Elf vagy Half-Elf
 - **Base Attack Bonus:** +6
 - **Feat:** Weapon Focus (Longbow), Weapon Focus (Shortbow), Point Blank Shot
 - **Varázslás:** Arcane varázslatokhoz való értés
- Kiből lesz:** Wizard, Sorcerer, Fighter, Barbar, Paladin

ARCANE TRICKSTER

A varázslóképességüket kombinálják egy kis intrikával, tolvajlással, tiszta gonoszkodással. Egyszerre van szükség varázslóképességekre és tolvajtulajdonságokra ahhoz, hogy valaki Arcane Trickster legyen.

Követelmények

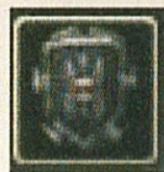
- **Beállítottság:** bármilyen nem-törvényes
 - **Skill:** Lore 7, Disable Device 7, Tumble 7, Spellcrafting 4
 - **Sneak Attack:** +2d6 vagy jobb
 - **Arcane varázslás:** legalább 3-as szintű varázslatok ismerete
- Kiből lesz:** wizard/rogue vagy sorcerer/rogue

ASSASIN

A gyors és halálos csapások mesterei. Könnyedén belopakodnak bárhova, majd egyetlen pillanat alatt elintézik a célpontjukat. Gyakran információt szereznek, kémkednek, jó pénzért bosszút állnak mások sérelmein. Jártasságok az anatómiában, árnyakban, mérgekben lehetővé teszi, hogy halálosan precízen végezzék gyilkos küldetéseiket.

Követelmények

- **Beállítottság:** bármilyen gonosz
 - **Skill:** Hide 8, Move Silently 8
- Kiből lesz:** Rogue, Monk, Bard

BLACKGUARD

Elsőrangú gonosz harcos, a jó és törvényes paladinoknak pont az ellentétje: gonosz és törvényellenes. Nem más, mint az ördög földi mása, senkit és semmit sem tisztel önmagán kívül.

Követelmények

- **Beállítottság:** bármilyen gonosz
 - **Base Attack Bonus:** +6
 - **Feat:** Cleave
 - **Skill:** Hide 5
- Kiből lesz:** bárkiből lehet, aki elég gonosz hozzá.

DIVINE CHAMPION

A szent helyek őre, a zarándokok védője, a lovagok vezetője. Szent katona, aki az istene parancsára cselekszik. Ők azok, akikről a bárdok

verseiben és történeteiben is sokat hallunk.

Követelmények

- **Base Attack Bonus:** +7
- **Feat:** Weapon Focus bármilyen közelharci fegyverre

Kiből lesz: Barbarian, Paladin, Fighter, Monk, Cleric

DUELIST



Egy mozgékony, éles eszű harcos, aki a pontosságra összpontosít támadásai során. A küzdelem során nem használ mást, csak könnyű fegyverét, mint amilyen a vívótőr. Fürgeségének és eszének köszönhetően mindig felülkerekedik ellenfelén.

Követelmények

- **Base Attack Bonus:** +6
- **Skill:** Parry 5, Tumble 5
- **Feat:** Dodge, Mobility, Weapon Finesse

Kiből lesz: Fighter, Ranger, Rogue, Bard

DWARVEN DEFENDER



A nevük ugyan egyszerű, de igen bonyolult harci technikákat tudnak, és nagyon jól tudják védeni magukat. Egy sor Dwarven

Defender sokkal jobb védelmet nyújt, mint egy 10 láb magas fal – és veszélyesebbet is.

Követelmények

- **Faj:** Dwarf
- **Beállítottság:** bármilyen törvényes
- **Base Attack Bonus:** +7
- **Feat:** Dodge, Toughness

Kiből lesz: Fighter, Paladin, Ranger, Cleric, ex-Barbarian

ELDRITCH KNIGHT



Az Arcane varázslatokat és a küzdelmet egyenlő arányban tanulják. Ezek a lovagok először egy tűzlabdát küldenek az ellenfelükre, majd kardjukat előrántva rohamra indulnak.

Követelmények

- **Beállítottság:** bármilyen nem gonosz
- **Feat:** Alertness, Iron Will
- **Skill:** Diplomacy 8, Lore 4, Survival 2
- **Arcane varázslás:** legalább 3-as szintű varázslatok ismerete

Kiből lesz: bárkiből, aki egyaránt jártas a csata és a varázslás területén, a legjellemzőbb a fighter/wizard.

FRENZIED BERSERKER



Az őrültség és a kiszámíthatatlanság jellemzi ezeket a harcosokat.

Ellentétben a többi karakterrel, ők nem valamiféle hősie céleért vagy

éppen valakinek a megöléséért küzdenek, hanem magáért a harcért.

Követelmények

- **Beállítottság:** bármilyen nem törvényes
- **Base Attack Bonus:** +6
- **Feat:** Cleave, Great Cleave, Power Attack

Kiből lesz: bárkiből, aki a hentelésért él

HARPER AGENT



A félig titkos szervezetnek, amit Harpernek hívnak, egész Faerunon vannak ügynökei. Céljuk, hogy

küzdjenek a gonosszal, bővítsék a tudásukat és kiegyenlítsék a természet és a civilizáció arányát.

Követelmények

- **Beállítottság:** bármilyen nem gonosz
- **Feat:** Alertness, Iron Will
- **Skill:** Diplomacy 8, Lore 4, Survival 2

Kiből lesz: Ranger, Rogue, Sorcerer, Wizard

NEVERWINTER NINE



Egy zártkörű testőrgárda akik Lord Nashert védelmezik. A társaság

tagjai önzetlen vándorok, akik megvédenek másokat a bántalmazástól és elhárítják a veszélyt. Nemcsak védekezni

tudnak jól, de gyilkolni is, így nem kell addig kitarítaniuk, amíg erősítést kapnak.

Követelmények

- **Base Attack Bonus:** +6
- **Tagja kell legyél a Neverwinter Nine-nak**
- Kiből lesz:** bárkiből lehet

PALE MASTER

Sok varázsló választja a nekromanciát szakterületként. Akik igazán mesterei akarnak lenni a halál tudományának, szinte mindig csak a jókat üldözik.

Az élőhalottak feletti uralomnak a legegyszerűbb módja, ha belépünk a Pale Masterek közé.

Követelmények

- **Beállítottság:** bármilyen nemjő
- **Arcane varázslás:** legalább 3-as szintű varázslatok ismerete

Kiből lesz: Sorcerer, Wizard

RED DRAGON DISCIPLINE

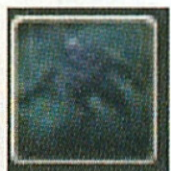
Azt beszéljük, hogy a Sorcererok és a Bardok varázsereje valahogy össze van kötve a sárkányok vérével. A Red Dragon Discipline tagjai katalizátorként használják a varázserejüket, hogy felélesszék magukban a sárkány vérével.

Azt beszéljük, hogy a Sorcererok és a Bardok varázsereje valahogy össze van kötve a sárkányok vérével. A Red Dragon Discipline tagjai katalizátorként használják a varázserejüket, hogy felélesszék magukban a sárkány vérével.

Követelmények

- **Kaszt:** Sorcerer vagy Bard
- **Skill:** Lore 8

Kiből lesz: csak és kizárólag Sorcerer vagy Bard kasztúakból.

SHADOW THIEF OF AMN

Faerun legnagyobb tolvajcéhének, a Shadow Thievesnek a tagjai.

A guildnek és tagjainak kettős a célja: pénz és hatalom. Mindenki

csak a saját szolgáját ismeri a céhben, így ha valakit el is kapnak, nem tudja feldobni a másikat.

Követelmények

- **Feat:** Stealthy
- **Skill:** Bluff 3, Hide 8, Intimidate 3, Move Silently 3
- **Kapcsolatban kell állnia a Shadow Thieves-el, és be kell lépnie a guildjükhöz**

Kiből lesz: Rogue, Bard

SHADOWDANCER

A jó és a gonosz közti határon vannak, a fortély és a csalás igazi nagymesterei. Senki sem ismeri a kilétüket, titokzatosak, és sosem lehet bennük

teljesen megbízni. Mindig másfelé dolgoznak, sosem maradnak egy helyen sokáig, nehogy elkapják őket.

Követelmények

- **Feat:** Dodge, Mobility
 - **Skill:** Move Silently 8, Hide 10, Tumble 5
- Kiből lesz:** Rogue, Bard, Monk

WARPRIEST

A vad és földhözragadt papok, akik a békéért imádkoznak, de háborúra készülnek. Az erős akaratuk, személyiségük és az istenségükbe

vetett hitük félelmetes harcosokká teszi őket.

Követelmények

- **Base Attack Bonus:** +5
- **Feat:** Combat Casting
- **Skill:** Diplomacy 8, Spot 5
- **Divine varázslás:** legalább 4-as szintű varázslatok ismerete

Kiből lesz: Cleric, Druid

WEAPON MASTER

Számára a tökéletesség egyetlen fegyvert jelent. Arra törekszik, hogy fegyverét egyesítse a testével, úgy használhassa, mintha már vele született volna.

Ha valaki Weapon Master akar lenni, annak magas (legalább 13-as) Dexterityvel és Intelligence-sze kell rendelkeznie.

Követelmények

- **Base Attack Bonus:** +5
 - **Feat:** Weapon Focus egy közelharc fegyveren, Dodge, Mobility, Combat Expertise, Spring Attack, Whirlwind
 - **Skill:** Intimidate 4
- Kiből lesz:** Fighter, Barbarian

SKILLPONTOK, ÉLETERŐ (HP), BASE ATTACK BONUS (BAB) ÉS MENTŐK

Kaszt	Alap Skillpontok*	HP/szint	BAB	Fort	Mentők Reflex	Will
Barbarian	4	12	High	High	Low	Low
Bard	6	6	Medium	Low	High	High
Cleric	2	8	Medium	High	Low	High
Druid	4	8	Medium	High	Low	Low
Fighter	2	10	High	High	Low	Low
Monk	4	8	Medium	High	High	High
Paladin	2	10	High	High	Low	Low
Ranger	6	8	High	High	High	Low
Rogue	8	6	Medium	Low	High	Low
Sorcerer	2	4	Low	Low	Low	High
Warlock	2	6	Medium	Low	Low	High
Wizard	2	4	Low	Low	Low	High

PRESZTÍZSKASZTOK

Arcane Archer	4	8	High	High	High	Low
Arcane Trickster	4	4	Low	Low	High	Low
Assassin	4	6	Medium	Low	High	Low
Blackguard	2	10	High	High	Low	Low
Divine Champion	2	10	High	High	Low	Low
Duelist	4	10	High	Low	High	Low
Dwarven Defender	2	12	High	High	Low	High
Eldritch Knight	2	6	High	High	Low	Low
Frenzied Berserker	2	12	High	High	Low	Low
Harper Agent	6	6	Medium	Low	High	High
Pale Master	2	6	Low	High	Low	High
Red Dragon Discipline	2	12	Medium	High	Low	High
Shadow Thief of Amn	6	6	High	High	High	Low
Shadowdancer	6	8	Medium	Low	High	Low
Warpriest	2	10	High	High	Low	Low
Weapon Master	2	10	High	Low	High	Low

*Skillpontok száma szintlépéskor = alap Skillpontok + intelligencia. Első szinten ez 4-szer.

TAPASZTALAT- ÉS SZINTFÜGGŐ ELŐNYÖK

Karakter szintje	Szükséges tapasztalati pont	Alap mentők alacsony/magas	Base Attack Bonus			Kasztskill max	Tulajdonság növekedése	Új feat
			High	Medium	Low			
1	0	+0/+2	+1	+0	+0	4		1.
2	1 000	+0/+3	+2	+1	+1	5		
3	3 000	+1/+3	+3	+2	+1	6		2.
4	6 000	+1/+4	+4	+3	+2	7	1.	
5	10 000	+1/+4	+5	+3	+2	8		
6	15 000	+2/+5	+6/+1	+4	+3	9		3.
7	21 000	+2/+5	+7/+2	+5	+3	10		
8	28 000	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	11	2.	
9	36 000	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	12		4.
10	45 000	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	13		
11	55 000	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	14		
12	66 000	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	15	3.	5.
13	78 000	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	16		
14	91 000	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	17		
15	105 000	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	18		6.
16	120 000	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	19	4.	
17	136 000	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	20		
18	153 000	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	21		7.
19	171 000	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	22		
20	190 000	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	23	5.	

GUILD WARS FACTIONS

ELSŐ LÉPÉS ELŐTT

Miután kiválasztottuk a megfelelő kasztot, állítunk be a karakterünk nemét, nevét és kinézetét. Vigyázzunk, mert ezeket a tulajdonságokat később nem tudjuk módosítani. Nem érdemes agyatlanul kreálni a karikat, mert maximum hat lehet belőlük.

SZINTLÉPÉSKOR

Minden szintlépéskor egy új képességpontot kapunk, amiért a városban tudunk vásárolni képességet – továbbá öt elosztható pontot, amivel a különböző tulajdonságokat lehet erősíteni. Ezeket újra tudjuk osztani, hogyha más képességeket akarunk kipróbálni. Huszadik szint után már csak képességpontok járnak.

BEVÁSÁRLÁS

Minden nagyobb városban lehet vásárolni ruhát (a speciális darabok nem mindenhol kaphatóak), ezekhez előbb szükségünk van az alapanyagokra, amit a világban elszórva, illetve a megfelelő



SZIVÁRVÁNYOSAN

Ha más szint szeretnénk a ruhánknak, akkor a nagyobb városokban tudunk festéket venni. Ezeknek az ára 200-300 arany körül mozog, kivéve a feketét, ami 8-10 ezerbe kerül a ritkasága miatt. A színeket keverni is lehet, hogyha ráklikkelünk kétszer az egyikre, és „ráhúzzuk” a másik üvegcsére.

FUSIMUNKA

A küldetéseket a városokban lehet felvenni, azoktól a karakterektől akiknek felkiáltójel van a fejük fölött.

Miután felvettük a missziót, a térképen láthatjuk, hogy hova kell mennünk, ha teljesíteni akarjuk azt. Alacsony szinten mindenképp érdemes kül-

Hasznos oldalak

- <http://www.guildwars.com> » a játék hivatalos oldala
- <http://gw.gamewikis.org/> » minden ami Guild Wars
- <http://www.guildwarsguru.com/> » újdonságok, tömérdek információ
- <http://www.gwonline.net/> » sok farmolási tanács
- <http://www.curse-gaming.com/> » online karaktertervezés
- <http://www.guildwars.hu/> » a magyar fansite

kereskedőnél lehet találni. A fegyvert inkább kalandozás közben érdemes megszerezni vagy másik játékostól megvásárolni.

dizni, hiszen ezek segítségével juthatunk tovább a játékban.

BÉRNIGGEREK

Minden városban fel lehet szedni zsoldosokat, még hozzá ingyen – csak a zsákmányolt pénzből kéri a részüket. Ezek nem túl okosak, nehezebb teszik a játékot agyatlan megmozdulásaikkal. De aki egyedül játszik, az kénytelen felbérelni őket, úgyhogy érdemes inkább emberi társakat keresni.

VÁLASZTÁSOK

Mindig olyan társat érdemes választani – legyen az zsoldos vagy játékos – aki a karakterünk gyengeségeit pótolja. Gyógyító mindenféleképpen legyen a csapatban, és a warrior sem árt, aki tankolja az ellenfeleket.

TURKÁLÓBAN

A használt ruhákat nem érdemes eladni, inkább bontsuk őket alapanyagokra. Ehhez kell salvage kit, amivel kétszeri kattintás után a ruhára nyomva lebonthatjuk azt. Ezzel újabb alapanyagokat nyerhetünk, amikből újabb, jobb ruhákat készíthetünk. A fegyverek is lebonthatók, de ezeket csak akkor érdemes lebontani, ha szükségünk van az alapanyagra.

RÚNÁK

A rúnák segítségével tudjuk tovább erősíteni a képességeinket, az ezeket árusító embereket minden nagyobb városban meg lehet találni, illetve csata közben is eshetnek. Három erősségi szint van ritkaság szerint rangsorolva, 1-3-ig adnak plusz pontot a képességeinkhez. Az azonos típusú rúnák értékei nem adódnak össze, hiába vannak külön ruhadarabba téve. Egy ruhadarabon csak egy rúna lehet, az új felülírja a régit.

KITÜNTETÉSEK

Ebben a játékban mindent díjaznak, még a hülyeséget is. Például ha 3000 percig voltál részeg életed során, akkor Részeges Kitüntetést

Kasztok

Assassin

Gyorsan tud sokat sebezni, de cserébe nagyon könnyen meghal mivel alacsony a páncélzata (kb. a varázslóéval van egy szinten).

Ajánlott: Aki a taktikus közelharcot szereti.

Elementalist

Ő a tipikus mage, aki nagyon sokat sebez, különösen a tűz varázslataival, viszont ő is nagyon törekeny.

Ajánlott: Akik szeretnek sok sebzést bevinni.

Mesmer

Az ellenfél életének megkeserítésében kiváló, hála az illúzió varázslatainak és a varázslat megszakító képességeinek.

Ajánlott: Aki a bonyolult karaktereket szereti.

Monk

A csapat gyógyítója, védelmező varázslatokat és buffokat osztogat, de nincs túl sok támadó varázslata.

Ajánlott: Aki a csapattársakat szereti segíteni.

Necromancer

Életet szív az ellenféltől, túlvilági lények segítenek neki a harcban, az elementalisthoz képest keveset sebez.

Ajánlott: Az alvilág és a halottak kedvelőinek.

Ranger

Távolról irtja az ellenfelet íja segítségével, és van állata, akit be kell szelídítenie. Itt is imba...

Ajánlott: A távolról akarja osztani a halált.

Ritualist

Igazi multikasztos hős, aki egyszerre van otthon a csapat gyógyításában és a sebzések osztásában.

Ajánlott: Az igazi csapatjátékosoknak.

Warrior

Magas páncél értéke miatt keveset sebződik, ellenáll mindenféle támadásnak, könnyen lehet vele farmolni.

Ajánlott: Az agyatlan csépelés kedvelőinek.

kapsz, amit láthatóvá tudsz tenni a többi játékos számára. Persze nemcsak ilyen blödségekért jár díj, hanem azért is, ha felfedezzük a térkép bizonyos százalékát.

LIONHEART

NE CSAK NÉZZ...

Mindig próbáld meg a maximumon tartani az ajtó és csapdakeresés skilledet. A játékban rengeteg a rejtett ajtó, csapda és eldugott tárgy, amiket csak ennek a képességnek a birtokában tudsz felfedezni. A legjobb az egészben, hogy minden egyes felfedezésért plusz tapasztalati pont jár.

VÉLETLEN, UGYEBÁR

A ládák tartalma akkor kerül a ládába, amikor kinyitjuk azt. Az árusok áruja akkor sorsolódik ki, amikor a közelükbe sétálunk. Emiatt nyugodtan elmenthetjük a játékot majd újra betölthetjük annak reményében, hogy valami hasznosat találunk a ládában, vagy éppen a boltban.

TARTOGASD

Egy csomag potion csupán egy fontot nyom, és ebben az egy csomagban akárhány ital lehet, a súlya nem változik. Emiatt nem érdemes eladni semmilyen

Karakter készítésekor jól nézzük meg mit választunk, mert a karaktert később nem tudjuk drasztikusan átalakítani

lötyit az árusoknak, inkább érdemes megvenni tőlük a gyógyító potionokat, mivel a játék egy részében egyáltalán nem fogunk árusokba botlani.

Kiinduló értékek

A játékban négy különböző faj található, amik teljes egészében különböznek. Bár a játék menete mindegyikkel ugyanolyan lesz, azért mégsem mindegy, hogy melyiket is választjuk. Minden fajnak megvannak a minimális és maximális tulajdonság értékei. A maximumot a játék során feljebb tudjuk tornázni. Érdemes olyan fajt választani, akinek már a kiinduló értékei is igazodnak ahhoz a karakterhez, amit a későbbiekben elképzelünk magunknak. Az alábbi táblázatban a kezdeti legkisebb és legnagyobb értékeket láthatjátok, fajokra bontva:

Faj	Strength	Perception	Endurance	Charisma	Intelligence	Agility	Luck
Pureblood	1-10	1-10	1-10	1-10	3-10	1-10	1-10
Demonkin	1-8	3-10	1-9	2-10	3-10	3-10	1-9
Feralkin	3-10	2-10	3-10	1-9	3-9	2-9	2-10
Sylvant	1-9	1-10	1-10	2-10	3-10	1-10	2-10

ZAJOS TÜCSKÖK

Amikor az ellenfél megtámad minket, szinte minden alkalommal zajt ad ki – ordibál, trappol meg ilyesmik. Amint meghalljuk a közeledő halálraítélteket azonnal álljunk meg, így nem kell egyszerre sok ellenféllel küzdenünk, csak azzal aki éppen felénk tart.

Mi mire jó?

Strength: Minden egyes pont amit erre a tulajdonságra teszünk 25-öt ad a teherbírás képességünkhöz, +1 életpontot a karakterünknek amikor készítjük őt (a játék során nem ad plusz életerőt) és növeli a közelharc sebzésünket.

Perception: Növeli a maximális manákat illetve a varázslás sebességét is. Ezen felül még a beszélgetéseknél is némi bónuszt biztosít, és növeli a távolsági sebzéseket. Íjászok és mágusok inkább ezt növeljék, mint a Strengthet.

Endurance: A karakter készítésekor minden egyes pont amit erre adunk, kettővel növeli a kezdeti életerőnket. Ha a játék folyamán növeljük ezt az értéket, akkor az aktuális életünket 33%-kal növeli, ez átlagosan +15 életerőt jelent.

Charisma: Növeli a mana kapacitásunkat, ugyanakkor semmilyen látható módon nem befolyásolja azt, hogy a játékosok milyen szemmel néznek ránk, vagy milyen kíméletűek lesznek a beszélgetéseink. Csak akkor növeljük, ha rengeteg manát használunk.

Intelligence: Minden egyes ide rakott pont eggyel több képesség pontot biztosít szintlépéskor. Ezáltal növeli a manákat is, hiszen mindig lesz egy csomó pontunk amit eloszthatunk a különböző képességek közt.

Agility: Minden egyes pontja kettővel növeli a páncélzatunkat. Ezen kívül még növeli az akció pontjaink számát is, ami azt határozza meg, milyen gyorsan tudunk cselekedni.

Luck: A 6. ide rakott ponttól kezdve, minden egyes pont kettővel növeli a mágikus ellenállásunkat, és egy ponttal növeli az esélyünket a kritikus találatra.



Ha nem tudnánk merre kell menni, érdemes átnézni a Quest Logot

JUTALMAK

Érdemes megcsinálni a küldetéseket, hiszen nem csak pénzt vagy tárgyat zsebelhetünk be velük, hanem tulajdonság pontokat is. Csatlakozzunk valamelyik frakcióhoz is, ez esetben is tulajdonság növekedés lesz a jussunk.

MÉG EZÉRT IS

Ellentétben sok másik játékkal, az idézett lények megöléséért a *Lionheart*-ban plusz tapasztalati pont jár, ráadásul még aranyat is dobnak. Ne siessünk hát el a mágusok irányába, elsőnek az idézetteket öljük meg, már ha megtehetjük.

NEMEK

Az hogy milyen nemű karaktert indítunk csak rajtunk múlik, csak egyetlen különbség van a játék szempontjából a férfi és a nő között. Amennyiben csajt indítunk, előfordulhat hogy Shakespeare meg akarja hódítani a szívünket, és az ügye érdekében még egy gyűrűvel is megajándékoz minket.

CALL OF JUAREZ

KONCENTRÁCIÓ

A tiszteletes speciális képességét nem kell tartogatni az esős napokra, nyugodtan használjuk a kisebb csoportok ellen is. Annak ellenére, hogy ilyenkor belassul az idő, és a célkeresztekkel jobban tudunk lőni, még nem vagyunk sérthetetlenek. Így hát ne álljunk ki a tér közepére vagy a géppuska tűzébe.

MERRE TOVÁBB

Ha Billyvel elakadnánk valahol, akkor jól nézzünk körül, mert gyakorta csak egy ostorcsapásnyira van a megoldás. Ha még sincs egy szimpatikus faág a közelben, és tovább sem tudunk menni, akkor valószínűleg zsákutcába kerültünk. Ilyenkor



menjünk vissza egy kicsit és keressünk másik útvonalat (különösen igaz a IX. epizódra).

LEBUKÁS ESETÉN

Ha lopakodás közben észre vennének, akkor gyorsan bújjunk olyan helyre ahol nem látnak meg. Várjunk egy kicsit, majd miután ellenfelünk úgy gondolja hogy csak képzelődött, vagy csak a vihar teszi, folytassuk utunkat.

APACSONK

Amikor lovaglás közben indián csoportra bukkanunk, szálljunk le a lóról, és lopakodjunk el mellettük, és lopjunk egy új pacit. Persze, néha-néha sikerülhet átvágtatni rajtuk, de a remek puskáiknak és éles szemüknek köszönhetően mindig szerzünk kisebb-nagyobb sérüléseket – akár halálosakat is.

ÖKÖLJOG

Ha bunyóba keveredünk, akkor mindig mozogjunk akár a profi boxolók. Vigyünk be egy-egy



jobbot esetleg balost, aztán hátráljunk egy kicsit. Ezt addig folytathatjuk, amíg az összes ellenfelünk el nem hullik.

FARKAS TÖRVÉNYEK

Amikor legalább 3 farkas szeretné átharapni a torkunkat, akkor kezdjük el hátrálni és úgy csapkodjuk őket az ostorral. Ha egy csoportban jönnek, akkor álljunk meg időnként, és várjuk meg hogy az első farkas a lábunkhoz érjen, majd hátráljunk tovább. Ez azért jó, mert ilyenkor az állatok egymásba harapnak, így hamarabb elhullanak.

CHEATS

LEGO STAR WARS 2

Az alábbi kódokat még a játék demójából származnak, de csak a teljes verzióban használhatók fel. A kódok különféle karaktereket nyitnak meg. Ezután azonban még fizetned is kell értük „studdal”. Az összeg nagyságát a karakterek után zárójelben láthatod.

QYA828 - TIE Interceptor (40K), HDY739 - TIE Fighter (60K), NXL973 - IG 88 (100K), BEN917 - Ben Kenobi (Ghost) (1.1M), NFX582 - Gonk Droid (1,550) HHY382 - The Emeror (275K) MMM111 - Imperial Guard (45K), TTT289 - Ewok (34K), HLP221 - Boba Fett (175K), GBU888 - Skiff Guard (12K), SGE549 - Palace Guard (14K), WTY721 - Bib Fortuna (16K), YZF999 - Gamorrean Guard (40K), VHY832 - Bespin Guard (15K), UGN694 - Ugnaught (36K), UUB319 - Lobot (11K), NYU989 - Snow Trooper (16K), CYG336 - Rebel Pilot (15K), EKV849 - Rebel Trooper Hoth (16K), YWM840 - Han Solo Hood (20K), SMG219 - Grand Moff Tarkin (38K), BBV889 - Imperial Officer (28K), NNZ316 - TIE Fighter Pilot (21K), BNC332 - Death Star Trooper (19K), UCK868 - Beach Trooper (20K), CVT125 - Imperial Spy (13,500), PEJ821 - Tuskan Raider (23K), YDV451 - Sand Trooper (14K), JAW499 - Jawa - (24K), NAH118 - Greedo (60K), VAP664 - Imperial Shuttle Pilot (29K), PTR345 - Storm Trooper (10K)

JAWS UNLEASHED

Szabad pályaválasztás: szerezd meg mind a 45 license plate-et story mode-ban

Sérthetetlenség: gyűjtsd össze mind az ötven kincsesládát

CALL OF JUAREZ

Játék közben hívd elő a konzolt a [0] gombbal (a Tab felett) és gépeled be az alábbi kódok valamelyikét.

Cheat.God(1) - sérthetetlenség be

Cheat.God(0) - sértetetlenség ki

Cheat.Heal() - élet száz százalékon

Cheat.GiveAmmo() - teljes lőszer

Cheat.GiveRifle() - távcsöves puska

Cheat.GiveDynamite() - dinamit

Cheat.MagicAmmo(1) - végtelen lőszer be

Cheat.MagicAmmo(0) - végtelen lőszer ki

PATHOLOGIC

Egy kis fájlbuherálás szükségeltetik: a játék data könyvtárában keresd és nyisd meg a config.ini fájlt, majd keresd meg benne a [General] sort.

Illeszd be alá, hogy *EnableConsole = 1*, a *ShowConsoleLog = 0* értékét pedig állítsd 1-re. Ezután az

init.cfg fájlt nyisd meg ugyanebből a könyvtárból,

majd illesz be néhány billentyűkiosztást az alábbi példa alapján: *bindcmd f1 god* (az [F1] segítségével bekapcsolhatod a sérthetetlenséget). Íme néhány fontosabb parancs:

god - sérthetetlenség

fly on - falon át járás be

fly off - falon át járás ki

slow - lelassul a játék (bullet time)

normal - normál sebesség

COMPANY OF HEROES

Játék közben nyomd le a [CTRL]+[SHIFT]+[0] gombokat a konzolhoz, írd be az alábbi kódok valamelyikét.

FOW_Toggle - Fog of War ki- és bekapcsolása

ee_bigheadmode(1) - nagy fej mód be

ee_bigheadmode(0) - nagy fej mód ki

taskbar_hide - taskbar kikapcsolása

taskbar_show - taskbar bekapcsolása

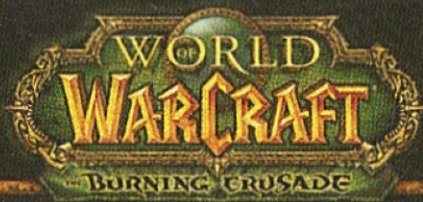
statgraph() - statgraph be

statgraph_channel(„fps”) - framerate mutatása

(csak a statgraph bekapcsolása mellett)

setsimrate(#) - játékebesség állítása (#=sebesség,

10=normál)



World of Warcraft Hungary

Megújult a hivatalos magyar fansite!

Van egy klánod? Nincs honlapod? Nálunk ingyen megkaphatod!

- ☞ A Raid Progress modullal nyomon követheted más klánok fejlődését, és feltöltheted a sajátodat.
- ☞ Egyetlen letölthető add-onnal regisztrálhatod, feltöltheted, nyilvántarthatod klánod tagjainak DKP-ját.
- ☞ Saját hírrendszer, fórum és raidnaptár áll minden klán rendelkezésére.

És még – minden a WOW-ról, amit a WOW-ban nem kaphatsz meg:

- ☞ A játékosok által bővíthető útmutatók.
- ☞ A legfrissebb hírek – hivatalos forrásból.
- ☞ Érdekes cikkek, exkluzív interjúk, novellák a Word of Warcraft-hoz kapcsolódóan.
- ☞ Nyereményjátékok értékes nyereményekkel!

SZERETNÉL 160 FORINTÉRT BURNING CRUSADE-ET?

Ha igen, válaszolj helyesen a kérdésünkre, és megnyerheted a 3 darab kiegészítőlemez egyikét!

Melyik hordás faj lehet druida a játékban?

wow a – Draenei

wow b – Night Elf

wow c – Tauren

A helyes megfejtés kódját (pl.: wow a) küldd el nekünk

SMS-ben a **1797**-es számra!

(Az SMS díja 160 forint + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató esetében.)

A játékosok hozzájárulnak, hogy a játékot bonyolító cég továbbítsa adataikat az IDG Hungary Kft. felé.

