

GameStar



Strategy Guide



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 ölünkbe 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 kiköltöztött 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 játékainkhoz is találhattok rengeteg hasznosságot, például azt, hogyan szerezzünk a részegségért kitüntetést. Kellemes, elakadásmentes játékot kívánunk,

G-San

tartalom



4

Dark Messiah of Might and Magic



12

Company of Heroes



16

GTR2



18

Neverwinter Nights



26

Guild Wars Factions



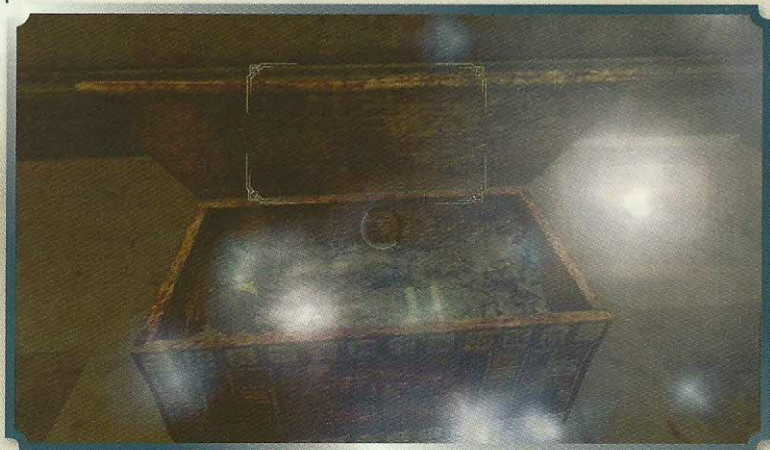
28

Lionheart



30

Call of Juarez, cheatek



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

ÁLTALÁNOS TIPPEK GYŰJTŐGETŐ 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 ítélnünk, esetleg van jobb belőle.

MERRE TOVÁBB?

Ha nem tudsz továbbmenni egyik irányba se, kezdj el felfelé nézelődni, hátha látsz 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 meglökvé 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 KÖRNYEZETET

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 sebességek 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 lojtomáználni), 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.

TÜLKÍNÁLAT

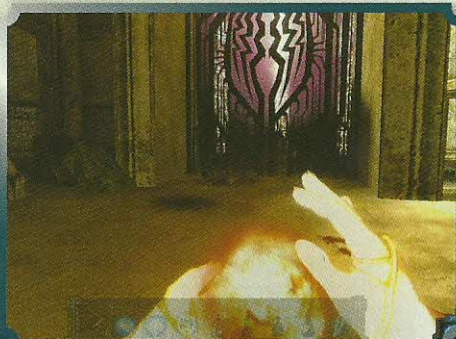
A különböző fegyvertípusok különböző szituációkban használhatók jól. A kardok a közelharban, leginkább 1-2 ellenfél ellen hatásosak, a török akkor jók, amikor hátulról támadjuk meg az ellenfelet – és tudunk Backstebelni. A botokat pedig tömeg ellen érdemes használni, mivel jó eséllyel kábítják be az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

BEGÖZÖLVE

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 előbbieket csak egy-egy célpontot képesek se-



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



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 felejtse 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 tuskós 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

VARÁZSLATOK

	Dark Vision	Segítségével láthatunk a sötétben
	Fire Trap	Csapdát rak le, amit az ellenfél nem lát. Ha belelép, akkor felrobban a csapda.
	Flame Arrow	Tűznyilat lök ki, aminek nem túl nagy a sebzése. Adrenalin feltöltve: több nyilat lök 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 hatóságában.
	Lightning Bolt	Villámsebzés, ami a falról visszapattan. Ha a vízben álló ellenfelekre lövjük, 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 ellenfeleket, valamint meg tudjuk rohamozni az ellenfeleket (Sprint + Power Strike).</p> <p>2. szint: használhatunk pajzsot, valamint le tudjuk fegyverezni az ellenfelet (miközben kabult, 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: célzáskor nem mozog az íj, így sokkal pontosabban tudunk célózni.</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 sebzessen.</p> <p>2. szint: 4%-kal növeli az esélyt arra, hogy a Power Strike-unk kétszer akkora sebzessen.</p>
	Adrenaline	Amikor feltöltődik az Adrenaline csík, nem egy, hanem két kivégzést (Adrenaline feltöltések Power Strike) tudunk elnyomni.

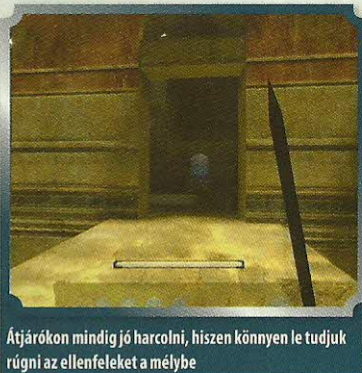
közülük, akkor íjjal vagy Flame Arrow-val lövünk a szemébe. Ha esetleg összeesne, de látszik rajta, hogy még felállna, csak pihen egy kicsit, akkor rohanjunk oda hozzá és szúrjunk a szemébe.

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 MIKRO

A Freeze varázslat nem ér túl sokat, mivel az



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

EGYÉB KÉPESSÉGEK

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

ellenfél nagyon hamar kiolvad. Helyette inkább lövünk 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.

Érdeemes kitapasztalni, hogy ezt hogyan kell, hiszen sokszor ezen múlik az életünk – illetve az ellenfélé 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 hajtjuk 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



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

HA VARÁZSLÓ, LEGYEN KÖVER

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 rácszatát 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 lépcsőtornyban, ki az ajtón. A híd, amin ájtöttünk, valószínűleg már leszakadt, ezért töltsük maxra az életerónket, és ugorjunk le jobbra. Menjünk tovább egészen a faltörökösig, itt forduljunk el balra, és már meg is éreztünk a lifthez.



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

LFM PRIEST

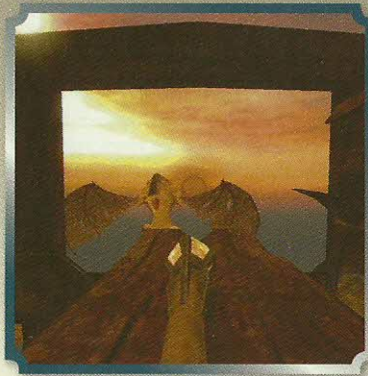
Még a harcosoknak is érdemes kifejleszteniük a Heal varázslatot, a varázshasználóknak pedig egyenesen kötelező. Ennek segítségével tudunk a manánkból életerőt csinálni. Vészhelyzetekben

ÓRIÁSPÓK MEGÖLÉSE

Az egyik opcionális küldetésünk, hogy megmentsük Leannat a pókfészekből. Itt fogunk találkozni egy óriáspókkal, amit legkönnyebben úgy tudunk elintézni, hogyha visszabújunk a párkányok alá, ahova nem tud minket követni, és megszorjuk 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 elintézhethetjük a repülő rettenetet.

VEGSŐ KÜZDELEM

Amikor a játék végén meg kell küzdenünk a „gonosz” 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 boszt. Pár másodperc és ismét itt a sárkány, kezdhethük elől a lövöldözést, ütögetést. Ez a folyamat most már halálíg folytatódik, ami szerencsére nincs is olyan messze számára.

A játéknak kétféle befejezése van: az egyiknél vissza kell rakni az altárra 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 ütésainknek, 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 átváltozni: mert így fel tudjuk tölteni az életerónket. 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 ljász lő ránk. Ilyenkor átváltás, sprint majd visszaváltozás a helyes módszer.

COMPANY OF HEROES

ROHAMTEMPÓ

Mikor elkezdjük a pályát, rögtön építsünk egy barakot, 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 kocsi.

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 pénzüiket: bármilyen gyalogos 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 beosonó 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 lángszórá 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 gépfegyverek és a tankelhárítók sem jelentenek különösebb problémát a fűrge egységeknek, mint amilyen a motor vagy a dzsip. Egyszerűen kerüljük meg ezeket a stabil lövegeket, és hátulról lövjük őket. Mire megfordítják az ágyújukat már réges-rég halottak lesznek.

MESTERLÖVÉS!

Nagyon kellemetlen tud lenni, amikor az ellenfél Snipere szedgeteli 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 kárpótlásfele a 25 municióért, amibe kerül.

ÚJ PUSKÁK

A játékek késői szakaszában elérhetővé válik a Riflemaneknek a Browning Automatic Rifle. Ez ugyan egy halom municióba kerül, de amennyiben még ekkor is sok gyalogos egységet használunk, megéri megvenni. BAR-ral a kezében a gyalogosaink gyakorlatilag bármilyen két lábón 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

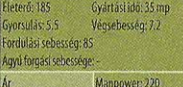

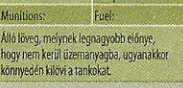


hány tankot, aztán megtámad vele minket. Hogy egy ilyen támadást könnyedén visszaverjünk, érdemes néhány anti-tank ágyút építeni. Ezek nem kerülnek üzemanyagba csak manpowerbe, így azzal sem lesz gondunk, hogy nem tudjuk őket finanszírozni. Ha sikerült visszaverni egy tankos támadást, akkor kezdjünk 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	Manpower: 375 Munitions: Fuel:	Ar
Gyalogosok és könnyű gépjárművel ellen is kiváló, hiszen tud granátot és hátitáskás töltetet is dobni.			
Engineer Squad			
	Életerő: 165 Gyártási idő: 21 mp Területfoglalási módosító: 1	Manpower: 140 Munitions: Fuel:	Ar
Kedvetlen 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	Manpower: 240 Munitions: Fuel:	Ar
Anti-tank ágyúval verhetetlen védekező párosításként. Vigyáznunk kell rá, nehogy a háta mögé kerüljön az ellenfél, mert akkor neki annyi.			
Mortar Squad			
	Életerő: 165 Gyártási idő: 36 mp Területfoglalási módosító: 1	Manpower: 280 Munitions: Fuel:	Ar
A védekező állásokat könnyen áttörhetjük vele, hiszen a hatósugara még a gépágyúokénál is nagyobb.			
Ranger Squad			
	Életerő: 325 Gyártási idő: 0 mp Területfoglalási módosító: 1,25	Manpower: 400 Munitions: Fuel:	Ar
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	Manpower: 225 Munitions: Fuel:	Ar
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	Manpower: 340 Munitions: Fuel:	Ar
Egy lövéssel bármilyen gyalogos egységet leterít, még hozzá elég messziről ahhoz, hogy észrevétlen maradjon.			

A TENGELYHATALMAK GYALOGOS EGYSÉGEI			
Granadier Squad			
	Életerő: 320 Gyártási idő: 30 mp Területfoglalási módosító: 1,5	Manpower: 300 Munitions: Fuel:	Ar
Nagyon jó támadó egységek, a bunkerek gránátjaikkal, a páncélosokat pedig az aknavetőjükkel tudják elintézni.			
Knight's Cross Holders			
	Életerő: 470 Gyártási idő: 25 mp Területfoglalási módosító: 1	Manpower: 360 Munitions: Fuel:	Ar
A legjobb gyalogos oldi csapat a játékban, nincs olyan két lábba járó amerikai egység, amelyet ne tudnának megölni.			
MG42 Heavy Machine Gun Squad			
	Életerő: 165 Gyártási idő: 40 mp Területfoglalási módosító: 1	Manpower: 260 Munitions: Fuel:	Ar
Anti-tank ágyúval verhetetlen védekező párosításként. Vigyáznunk kell rá, nehogy a háta mögé kerüljön az ellenfél, mert akkor neki annyi.			
Mortar Squad			
	Életerő: 165 Gyártási idő: 0 mp Területfoglalási módosító: 1	Manpower: 270 Munitions: Fuel:	Ar
A védekező állásokat könnyen áttörhetjük vele, hiszen a hatósugara még a gépágyúokénál is nagyobb.			
Officer			
	Életerő: 140 Gyártási idő: 30 mp Területfoglalási módosító: 1,5	Manpower: 340 Munitions: Fuel:	Ar
Nagyon jó támogató egység. Tud győgyítő csomagot használni és bombázást elrendelni - némi municióért cserébe.			
Pioneer Squad			
	Életerő: 140 Gyártási idő: 14 mp Területfoglalási módosító: 1	Manpower: 120 Munitions: Fuel:	Ar
Kedvetlen nagyon jó területfoglaló és védelemépítő, később pedig lángszórójával a halált osztó egység.			
Sniper			
	Életerő: 75 Gyártási idő: 60 mp Területfoglalási módosító: 1	Manpower: 340 Munitions: Fuel:	Ar
Egy lövéssel bármilyen gyalogos egységet leterít, még hozzá elég messziről ahhoz, hogy észrevétlen maradjon.			
Stormtrooper Squad			
	Életerő: 380 Gyártási idő: 0 mp Területfoglalási módosító: 1,5	Manpower: 400 Munitions: Fuel:	Ar
Nagyon jó területfoglaló egységek, akik az ellenfél gyalogosával könnyedén elbánnak. Tankok ellen panzerschrecks-el is fel lehet őket szerezni.			
Volksgranadiers Squad			
	Életerő: 300 Gyártási idő: 30 mp Területfoglalási módosító: 1	Manpower: 280 Munitions: Fuel:	Ar
Hagyományos puskákkal felszerelt katonák, akik nem túlzottan értenek a harchoz. Fel lehet őket szerezni gépfegyverrel és aknavetővel, amittől valamivel jobb lesznek.			

SZÖVETSÉGESEK PÁNCÉLOS EGYSÉGEI				TENGELYHATALMAK PÁNCÉLOS EGYSÉGEI			
Jeep		M3 Halftrack		150mm Nebelwerfer		Panzer IV	
	Életerő: 185 Gyártási idő: 35 mp Végsebesség: 7,2 Fordulási sebesség: 85 Ágyú forgási sebessége: -	Gyártási idő: 40 mp Végsebesség: 7 Fordulási sebesség: 50 Ágyú forgási sebessége: -	Manpower: 220 Munitions: Fuel:	Életerő: 315 Gyártási idő: 40 mp Végsebesség: 7 Fordulási sebesség: 50 Ágyú forgási sebessége: -	Gyártási idő: 40 mp Végsebesség: 2,75 Fordulási sebesség: - Ágyú forgási sebessége: -	Manpower: 220 Munitions: Fuel: 20	Életerő: 600 Gyártási idő: 55 mp Végsebesség: 5 Fordulási sebesség: 35 Ágyú forgási sebessége: 35
A leggyorsabb és a legkönnyebb jármű, mely Snipeknek külföldi és területvédésre nagyon jól használható.				Rakétával az elleneséges épületeket és egységeket könnyedén elintézi, egyetlen hátránya a mobilitása.			
M1 57mm Anti-Tank Gun		M4 "Crocodile" Sherman		50mm Pak38 Anti-Tank Gun		Sdkfz 234 Armoured Car	
	Életerő: 300 Gyártási idő: 37 mp Végsebesség: 3,5 Fordulási sebesség: - Ágyú forgási sebessége: -	Gyártási idő: 37 mp Végsebesség: 3,5 Fordulási sebesség: 40 Ágyú forgási sebessége: -	Manpower: 160 Munitions: Fuel:	Életerő: 636 Gyártási idő: 55 mp Végsebesség: 5,2 Fordulási sebesség: 40 Ágyú forgási sebessége: 48	Gyártási idő: 37 mp Végsebesség: 3,5 Fordulási sebesség: - Ágyú forgási sebessége: -	Manpower: 115 Munitions: Fuel:	Életerő: 310 Gyártási idő: 45 mp Végsebesség: 6,4 Fordulási sebesség: 50 Ágyú forgási sebessége: 150
Allo löveg, melynek legnagyobb előnye, hogy nem kerül úszamagyba, ugyanakkor könnyedén kilöv a tankokat.				Allo löveg, melynek legnagyobb előnye, hogy nem kerül úszamagyba, ugyanakkor könnyedén kilöv a tankokat.			
M10 Tank Destroyer		M4 Sherman Calliope		BMW R75 Motorbike		Sdkfz 251/1 Halftrack	
	Életerő: 400 Gyártási idő: 45 mp Végsebesség: 1,7 Fordulási sebesség: 36 Ágyú forgási sebessége: 60	Gyártási idő: 0 mp Végsebesség: 6,2 Fordulási sebesség: 35 Ágyú forgási sebessége: 38	Manpower: 300 Munitions: Fuel: 60	Életerő: 676 Gyártási idő: 0 mp Végsebesség: 5,2 Fordulási sebesség: 35 Ágyú forgási sebessége: 38	Gyártási idő: 30 mp Végsebesség: 7,2 Fordulási sebesség: 105 Ágyú forgási sebessége: -	Manpower: 180 Munitions: Fuel: 60	Életerő: 315 Gyártási idő: 30 mp Végsebesség: 7,2 Fordulási sebesség: 105 Ágyú forgási sebessége: -
A szövetségesek legkönnyebben megszerzhető tankszármazéka, érdemes páncéljával gyártani őket, mert ebből egy sosem elég.				Ez ellenfél védelmének megdöntésére használható, lángszórójával kifújthatja a tankokat, javítja a sebességét és szabadabb teszi az utat.			
M26 Pershing Heavy Tank		M4A3 Sherman		Ostwind Flakpanzer		Tiger	
	Életerő: 990 Gyártási idő: 0 mp Végsebesség: 5 Fordulási sebesség: 25 Ágyú forgási sebessége: 25	Gyártási idő: 55 mp Végsebesség: 5,2 Fordulási sebesség: 35 Ágyú forgási sebessége: 36	Manpower: 900 Munitions: Fuel:	Életerő: 636 Gyártási idő: 55 mp Végsebesség: 5,2 Fordulási sebesség: 35 Ágyú forgási sebessége: 36	Gyártási idő: 45 mp Végsebesség: 5 Fordulási sebesség: 35 Ágyú forgási sebessége: 150	Manpower: 220 Munitions: Fuel: 20	Életerő: 1064 Gyártási idő: 0 mp Végsebesség: 4 Fordulási sebesség: 23 Ágyú forgási sebessége: 19
Jobban védett és jobban felszerelt, mint a Sherman tankok, de cserébe kevesebb mobilitás. Csakban érdemes előlre küldeni.				Egyszerű egységek iratrárási jól használható, egyik főjellegessége még füstgranátot is tud bűni, hogy elfedje magát és társait.			
M2A1 105mm Howitzer		M8 Greyhound		Panther		Tiger Ace	
	Életerő: 250 Gyártási idő: 90 mp Végsebesség: - Fordulási sebesség: 30 Ágyú forgási sebessége: -	Gyártási idő: 45 mp Végsebesség: 6,4 Fordulási sebesség: 25 Ágyú forgási sebessége: 190	Manpower: 450 Munitions: Fuel: 140	Életerő: 150 Gyártási idő: 45 mp Végsebesség: 6,4 Fordulási sebesség: 25 Ágyú forgási sebessége: 190	Gyártási idő: 70 mp Végsebesség: 5 Fordulási sebesség: 28 Ágyú forgási sebessége: 28	Manpower: 640 Munitions: Fuel:	Életerő: 1500 Gyártási idő: 0 mp Végsebesség: 5,5 Fordulási sebesség: 30 Ágyú forgási sebessége: 19
Igaz nagyágyú, 11 200 méter távolságra is képes lőni. A gyalogosok könnyedén megölik a személyzetét, gépfegyverekkel vigyáznunk rá.				Könnyű jármű, mely a gyalogok ellen gépfegyverrel használja, az ellenfél tankjai ellen pedig aknákat tud felhelyezni a csatamezőn.			
Ez az ellenséges tankokat pillanatok alatt szétlövő, ellenben a gyalogokkal nemigen tud mit kezdeni.				A Tiger tankok egy felülbiztosított változata, ellenben a gyalogokkal előfordul, 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 Modénával csak szenvedve sikerült bevennem a kanyarokat Barcelonában, míg a gépi pilóták dupla olyan sebességgel rohögve elhúztak mellettem.



Egy kis trükkel mi is hozzájuthatunk ezekhez a beállításokhoz. Az egyes autótípusok könyvtárában (`GameData\Teams\Kategoria\Autótípus\`) meg kell keresni a pályanév.svm fájlokat, majd átmsólni 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 Filteringet* legalább 4x-esre állítjuk (8x-os javasolt). Ez azonban eléggé megerheli a vasat.

HOVA TÚNT MOTEC?

Fontosabb autóra és a versenyre vonatkozó adatok az első részhez hasonlóan a műszerfalon található MoTeC kijelzőn jelennek meg (egy-egy 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 felülírhatjuk az egyes nehézségi szinteken elérhető vezetési segítségeket (notepadot célszerű használni, programozói tudás nem szükséges). Ahhoz, hogy simulations módban legyen minimális ABS, a következők 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 BAJNOKSÁGBANI!

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 percgig 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` szócskaa 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.

SZABADUL JUNK MEG AZ IDEGESÍTŐ BOXHANGOKTÓL!

Nem tudom, ki hogy van vele, de engem rettentően zavarnak a boxban hallható zörejek, s azoknak az autókknak 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 felhívnam 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 fájlján, akár a teljes szabályzatot átírhatjuk a pontozástól a súlybüntetésektől – 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)
  NinthPlace = 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 pilótásul „tananyagaival”, illetve a szabályok leírásával is megtehetjük ezt. A kapcsolódó txt-fájlokat a `GameData\DrivingSchool\` mappában és annak alkönyvtáraiban találjuk.

Árkoszallási Gábor

Beállítottság: bármilyen törvényes

Fő tulajdonságai: Strength, Wisdom, Dexterity


Fegyverek: Club, dagger, handaxe, light/heavy

crossbow, kama, quarterstaffm shuriken, sling

Páncélok: semmilyen

AJÁNLOTT Multiclass: nem ajánlott, de a Rogue, Fighter, Paladin még befér
Presztízskaszf: 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
Presztízskaszf: Divine Champion

RANGER

 Az erdőben és a hegyekben érzi igazán otthon magát. Ija 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
Presztízskaszf: multiclassfüggő

ROGUE

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

először az erszényeket nyesik 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
Presztízskaszf: 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
Presztízskaszf: Pale Master

WARLOCK

 Természetfeletti szülte őket, céljuk hogy mesterei legyenek a lelkükben lakozó veszélyes mágiának. 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
Presztízskaszf: 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.

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

Beállítottság: bármilyen

Fő tulajdonságai: Intelligence, Constitution


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

Páncélok: semmilyen

Multiclass: nem ajánlott

Presztízskaszf: Arcane Archer, Pale Master, Eldritch Knight

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 lovak vezetője. Szent katona, aki az istene parancsára cselekszik. Ők azok, akiről 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 más, csak könnyű fegyverét, mint amilyen a vívótör. 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 Dwarf 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 örültség és a kiszámíthatatlanság jellemzi ezeket a harcosokat. Ellentétben a többi karakterrel, ők nem valamiféle hősiés célért 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 hentelesért 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 kitartaniuk, amíg erősítést kapnak.

Követelmények

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

PALE MASTER



Sok varázsló választja a nekromanciát szakterületéért. 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 varázsejeje valahogy össze van kötve a sárkányok vérével. A Red Dragon Discipline tagjai katalizátorként használják a varázsejüket, hogy felélesszék magukban a sárkány vérért.

Követelmények

- **Kasz:** Sorcerer vagy Bard
- **Skill:** Lore 8
- Kiből lesz:** csak és kizárólag Sorcerer vagy Bard kasztúából.

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 szolgálatát 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 guildjükkbe**

Kiből lesz:

 Rogue, Bard


SHADOWDANCER

A jó és a gonosz közti határon vannak, a fortély és a csalás igazi nagymesterei. Senki sem ismeri a kiletüket, 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 bekeérré imádkoznak, de háborúra készülnek. Az erős akaratum, 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, így használhassa, mintha már vele született volna. Ha valaki Weapon Master akar lenni, annak magas (legalább 13-as) Dexteritívvel és Intelligence-sze kell rendelkeznie.

Követelmények

- **Base Attack Bonus:** +5
- **Feat:** Weapon Focus egy közelharci 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			Kaszt skill max	Tulajdonosság növekedése	Új fejt
			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, állítsunk 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 elszórá, illetve a megfelelő



SZIVÁRVÁNYOSAN

Ha más szint szeretnénk a ruháknak, 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-

dizni, hiszen ezek segítségével juthatunk tovább a játékban.

BÉRNIGGEREK

Minden városban fel lehet szedni zsoldosokat, méghozzá 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 Rézszeges Kitüntetés

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: Akiik 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 ellenfélről, túlvilági lények segítenek neki a harcban, az elementalistához képest keveset sebez.

Ajánlott: Az alvilág és a halottak kedvelőinek.

Ranger

Távolról írta az ellenfelet tja segítségével, és van állata, amit be kell szelídítenie. Itt is imba...

Ajánlott: A távolról akarja osztani a halált.

Ritualist

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

Ajánlott: Az igazi csapatjátékosoknak.

Warrior

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

Ajánlott: Az agyatlan csépelés kedvelőinek.

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

Hasznos oldalak

- <http://www.guildwars.com> » a játék hivatalos oldala
- <http://gw.gamewikis.org/> » minden ami Guild Wars
- <http://www.guildwarsguru.com/> » újdonságok, tömördek 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 mások játékosoktól megvásárolni.

LIONHEART

NE CSAK NÉZZ...

Mindig próbáld meg a maximumon tartani az ajtó és csapadakeresés skilleidet. 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 árúja 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



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 megvan a minimális és maximális tulajdonság értékei. A maximumot a játék során feljebb tudjuk tornáztatni. 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 ilyesmi. 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 add a teherbírási képességünkhez, +1 élet-pontot a karakterünknek amikor készítjük őt (a játék során nem ad plusz életet) és növeli a közelharc sebességünket.

Perception: Növeli a maximális manáknak illetve a város-lás sebességét is. Ezen felül még a beszélgetéseknél is némi bónuszt biztosít, és növeli a távolsági sebéseket. Lászkos és mágusok inkább ezt növeljék, mint a Strengthet.

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

Charisma: Növeli a mana kapacitásunkat, ugyanakkor semmilyen látható módon nem befolyásolja azt, hogy a játékosok milyen szemmel néznek ránk, vagy milyen kintetelűek 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 manáknak 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 pénz vagy tárgyat zsebelhetünk be velük, hanem tulajdonság pontokat is. Csatlakozunk 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 dobunk. Ne siessünk hát el a mágusok irányába, elsőnek az idézetteket öljük meg, már ha megtehetjük.

NEMEK

Az hogy milyen nemű karaktert indítottunk csak rajtunk múlik, csak egyetlen különbség van a játék szempontjából a férfi és a nő között. Amennyiben csajt indítottunk, 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 tüzébe.

MERRE TÖVÁBB

Ha Bilyvel 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.

APACSKO

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 puskáinknak 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, studda! Az összeg nagyságát a karakterek után zárójelben láthatod.

QYA628 - 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 - Ugnought (36K), UUB319 - Lobot (11K), NYU989 - Snow Trooper (16K), CYG336 - Rebel Pilot (15K), EKU849 - 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

Sérthetlenség: gyűjtsd össze mind az ötven kincsesládát

CALL OF JUAREZ

Játék közben hívd elő a konzolt a [0] gombbal (a Tab felett) és gépel be az alábbi kódok valamelyikét.
 Cheat.God(1) - sérthetlenség be
 Cheat.God(0) - sértetlenség 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 billentyűközlést az alábbi példa alapján: *bindcmd f1 god* (az [F1] segítségével bekapcsolható a sérthetlenséget). Íme néhány fontosabb parancs:
 god - sérthetlenség
 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, ird 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(#) - játékssebesség állítása (#=sebesség, 10=normál)