

# World of Warcraft Hungary

**Nyerd meg a 150 kulcs egyikét  
a Burning Crusade bétához!**

Változatos nyereményjátékok, sokféle nyereménnyel,  
minden héten, a részvétel ingyenes.

Friss képek és infók a bétáról.

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 World of Warcraft-hoz kapcsolódóan.
- ☞ Nyereményjátékok értékes nyereményekkel!

[www.wow-hungary.com](http://www.wow-hungary.com)

# GameStar

Tippfüzet #2



5'6"

5'3"

BATTLEFIELD  
2142

SPLINTER CELL:  
DOUBLE AGENT

NEED FOR SPEED:  
CARBON

FIGHT SIMULATOR X

Sam Fisher

D2334223424

Feb 5, 2008

Ellsworth Federal Penitentiary

Scarface | Pro Evolution Soccer 6

Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade

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



## Drága Olvasó!

Immáron második alkalommal tarthatod kezében tippfüzetünket, és reméljük legalább akkora örömmel forgatod majd egy-egy izzasztó küldetés megoldása, vagy fontos információ után kutatva, mint amennyire elszántan és lelkesen dolgoztunk rajta.

Szerencsére a kiadók ebben a hónapban sem hagytak unatkozni minket, így mellékletünket sikerült mindenki számára élvezetessé varázsolni. A féktelen autózás kedvelői megtudhatják, hogyan élhetjük túl a Need for Speed: Carbon veszélyes hegyi szertepinjéit, a komolyabb szimulátorotok rajongói pedig beülhetnek egy röpké repülőgép vezetési órára. Sam Fisher is visszatért, és kettősügynökként az életét kockáztatja szakavatott irányításunk alatt hazájáért, akárcsak a Battlefield 2142 valódi superkatonaí.

A Sebhelyesarcú a mozivásznonról a monitorokra költözött, a Tau és a Necron birodalom egymásnak esik a Warhammer 40000 univerzumban, ráadásként pedig azt is megtudhatjátok, hogyan verheti meg a dicső magyar válogatott Mátyát. Így a végére pedig nem maradt más dolgonk, mint hogy felhőtlen, sikeres játékok kívánjunk mindannyitoknak!

GS Team

# tartalom



4

**Need for Speed: Carbon**



8

**Splinter Cell: Double Agent**



12

**Warhammer 40 000:  
Dawn of War - Dark Crusade**



16

**Battlefield 2142**



22

**Scarface**



26

**Pro Evolution Soccer 6**



28

**Fight Simulator X**



# NEED FOR SPEED CARBON

## FONTOS AZ ÚTVONALVÁLASZTÁS

Érdeemes elkerülni a különféle felületegyenlenséggel rendelkező útszakaszokat. Itt leginkább a patkákra, illetve a különféle villamos sínekre gondolunk. Ezek igen nagy galibát tudnak okozni, főleg akkor, ha nagy sebességgel robogunk. Ha ráhajunk például egy síre, könnyen előfordulhat, hogy elszállunk. Ha tehetjük tehát mindig a beton úton haladjunk - a földes és füves területek szintén elég sikamlósak, így azokkal is vigyázzunk!

## NEHEZÍTSÜK MEG A TÖBBIEK DOLGÁT!

A pályákon igen sok olyan, elmozdítható elem van, melyel komoly gondokat okozhatunk a többieknek - legyenek azok normál versenytársak, vagy rendőrök. A legtöbb ilyen lehetőség stabil helyekből adódik, melyeket bizonyos „támasztékok” és „tartóelemek” kiütésével aktiválhatunk. Van ilyen többféle céglogó (nagy fánk, hatalmas gumikerék, különféle szobrok), illetve nagyobb elemek is akadnak:

ha például egy ház falának támasztott tartószerkezetet lebontunk, akkor az egész, alátámasztott házfal lezuhan. Másik látványos és igen hasznos tisztítás a gyártelepen adódik, ahol az egy ponton kibillentett gázcso rendszer több helyen is robban, ezzel folyamatosan nehézségeket okoz a vetélytársaknak. Másik csoportot az úgynevezett mozgó tereptárgyak képezik: ezek főleg kamionok, amik fa rönköket, vagy más autóká szállítanak. Ezekkel azért kell vigyázni, mert egy rossz billentés következtében mi is könnyedén a rakomány alatt landulhatunk.

## NÉZZÜK MEG, HOGY HOVA LÉPÜNK!

Palmont City térképén, minden egyes verseny előtt karrier módban jól nézzük meg, hogy mennyire forró a helyzet az adott terepen. A Zone Heat felirat jelzi, hogy hol, mennyire sűrű a rendőri jelenlét. A magasabb számmal rendelkező tereprek még csak véletlenül se akarjunk bemenni lassabb verddal, mert könnyen a rendőrök áldozatává

eshetünk. Ez pedig sajnos akár ahhoz is vezethet, hogy vége lesz a játéknak, és mindent előlről kell kezdenünk.

## NE HASZNÁLJ NITRÓT FELESLEGESEN

A nitro használata ugyan ingyen van, és menet közben töltődik is, nem érdemes esztelenül elhasználni. A több körös meccsek elején semmiképpen sem érdemes használni, mert, ha előre is kerülünk, bizonyosan utól fognak érni az ellenfelek a kihívás végére. Ha olyan kanyarokat vettünk be, aminél már ténylegesen lassítanunk is kellett, amikor már majdnem egyenesbe fordítottuk a verdat, adjunk rá egy minimális kakaót: ettől azonnal egyenesbe állunk, és még egy remek kis kezdő löketet is kapunk.

## A SCOUT CSAK EGY IDEIG KELL

A három, játék közben is használható csapattársi képesség közül a Scout érdemes a legkevésbébet alkalmazni. Amikor felvettünk csapatunkba, még érdemes futtatni, mert jól jöhet egy lassabb autóból álló versenyen a levágás. Ezt a lehetőséget egyre inkább hanyagolni fogjuk, ha a kocsink már bika erős lesz. Egyszerűen úgyse tudjuk majd kihasználni a legtöbb rövidítést, és ilyen esetekben inkább érdemes a Drafter, vagy a Blocker haver segítségére bízni magunkat.

## DRIFT, MAXIMÁLIS JUTTATÁSOKKAL

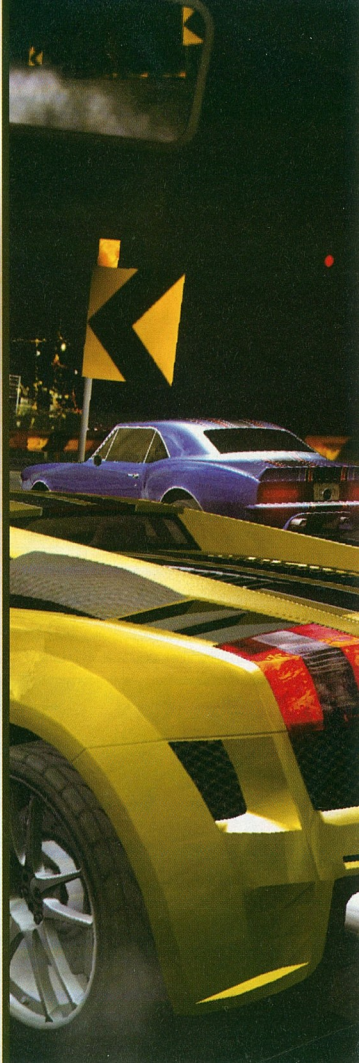
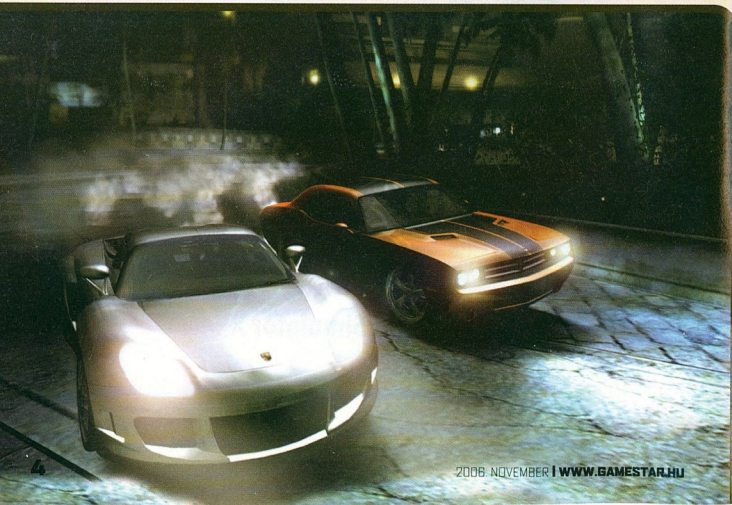
Egyik kedvenc játékmunk, a Drift még komplexebb lett. Ezúttal már arra is kaphatunk bónuszpontot, ha a „zöld” zónába csúszva érkezünk bele. Számit természetesen, hogy milyen gyorsan csúszunk, illetve, hogy mennyire közel a korlátokhoz. Mindezt összeadn néhány százezer pontszámok igen könnyedén összeszedhetőek.

## HÁTUL IS LEGYEN SZEMÜNK!

Canyon Duel módban nagyon kell arra figyelnünk, hogy a „második körben” az ellenfél ne tudjon elénk kerülni. Ha már nagyon piros a jelzés, egy másodpercre mindenképpen tekintünk hátra (vagy nézzünk a visszapillantóba), hogy honnan szeretne előzni a kedves kolléga. Ilyenkor nyugodtan menjünk neki, mert bár kapunk érte 5000 pont levonást, sokkal jobban járunk, mintha megelőzné.

## MINDIG SPÓROJUNK EGY KEVESETI!

Soha, de soha ne induljunk neki úgy egy versenynek, hogy nincs egy fillérünk sem! Előfordulhat, hogy valaki minden elképzelhető tuningot és optikai kiegészítést





felpakol a verdára, és ennek köszönhetően a családi kassza teljesen kiürül. Ha ilyen esetben elkezdenek üldözni a zsaruk, akik aztán ne adj isten még el is kapnak, komoly bajban lehetünk. Ha nem tudjuk kivásárolni magunkat, akkor bizony akármilyen hiper-zsuper kocsit is raktunk össze, buktu az egészét, Game Over. Kездhetünk mindent a legelejáról. Ez persze egy nagyon extrém eset, igen ritkán fordulhat elő, de nem árt óvatosságnak lenni.

### HASZNÁLJUK KI A MEGMARADT HIBÁIT!

Sajnos egy igen egyszerű hiba bennmaradt a játékban, ami azonban rmekül ki tudunk használni. A területfoglalás versengés közben előfordulhat, hogy egy nyertes küzdelem után rögtön feljön az ablak, hogy az egyik területünket meg akarja szerezni egy másik banda. Ha elfogadjuk a kihívást, versenyeznünk kell (ilyen formán pedig veszíthetünk), ha pedig elutasítjuk, azonnal butuk a területet. Ha azonban amikor feljön ez az infóablak, egész egyszerűen ALT+F4 kombinációval kilépünk a játékból, versenyeznünk sem kell, és a terület is megmarad. Nem szép dolog ez, de működik.

### A MAGÁNYOS ZSARUK KÖNNYEN KICSÉLEZHETŐEK

Ha esetleg egy, maximum kettő zsarú követ már minket (persze az erősítés megkéréséig), érdemes keresni egy elhagyatot, nagyon szűk parkolót. Ezek leginkább dombos szerpentin utakon találhatók. Ha oda behajtunk, és megvárjuk, amíg ők is bekészálódnak, „egyszerűen” küsszünk ki mellettük. A kicsit gyatra mesterséges intelligencia miatt bőven elég ideig elbiliblődnék a kijutással, így nekünk

van időnk annyira távol kerülni tőlük, hogy elveszítsenek. Ilyenkor már csak ki kell várnunk, hogy elmúljon a veszély.

### NEM CSAK MI NYERHETÜNK!

A nagyobb versenyekben, amikor nyolcan nyomulunk, az egyik mindig a csapattagunk lesz. Ezek közül a Draftert érdemes mindig magunk közelében tartani. Ezt úgy tehetjük meg, ha mondjuk első helyen vagyunk, akkor is hívjuk magunkhoz, és, ha látjuk, hogy egy kicsit elhúzott már, inkább ne aktiváljuk. Igyekezzünk lelassítani a mögöttünk lihegő versenytársakat, ugyanis, ha egy csapattagunk halad át a célvonalon elsőként, mi pedig csak utolsók lettük, akkor is mi nyertük meg az adott küzdelmet.

### AZ ELLENFÉL MOST IS BETONBÓL VAN!

Már a sokadik NFS hibája itt is megtalálható: a versenytársak és a csapattagjaink is betonból vannak. Kerüljünk el mindenféle összeütközést velük, amennyire csak tehetjük. Merőleges, vagy frontális ütközést felesleges eszközölni, mert nem szálnak el úgy, mint a civil autósok. Szó szerint, mintha le lennének szögezve a talajra. Maximum azzal próbálkozhatunk, hogy amikor mellénk ért és körülbelül azonos sebességen haladunk, húzzuk rá a kormányt. Akkor még van esélyünk, hogy le fog lassítani.

### OPTIKAI TUNING MINDENKINEK!

Bármennyire is szeretnénk, sajnos az optikai tuning semmilyen hatással nincs az irányíthatóságra – legalábbis érezhető változás nincs, akármit is állítanak a fejlesztők.

Éppen ezért egészen nyugodtan tegyünk csak fel minden tetszetős dolgot a gépre, ami csak belefér, és amennyit enged a házi kassza. Ha teljesítménybeli különbségeket akarunk, akkor bizony motorikus alkatrészeket kell vásárolni.

### EGY KIS ELŐRETEKINTÉS

Challenge Series módban csak azt láthatjuk, hogy milyen verdákkal nyomulhatunk a Bronze módban. De vajon mi van az egyelőre titkos helyeken? A Silver és a Gold mögött rejtőznek olyan gyöngyszemek, mint a BMW M3 GTR, a Shelby GT500, vagy a Dodge Challenger Concept. Ezeken felül még sok érdekesség van, íme egy teljes lista (külön felhívnam a figyelmet a következőkre: Pursuit Evasion / Silver).

## CHALLENGE SERIES

Játékmód	Bronze	Silver	Gold
Canyon Duel	Journeyma's Bane	Gold Valley Duel	Eternity Pass
	4,5 mérföld	2,5 mérföld	3,1 mérföld
	Lexus IS300	Plymouth Road Runner	Chevrolet Corvette Z06
Canyon Race	Gold Valley	Copper Ridge	Deadfall Junction
	3,4 mérföld	2,6 mérföld	3,4 mérföld
	Mazda RX-8	Mitsubishi Eclipse GT	Nissan 350Z
Checkpoint	Eskuri Plaza	Rabinowitz Drive	Blackwell Road
	5,6 mérföld	5,3 mérföld	5,8 mérföld
	Renault Clio V6	Plymouth Hemi Cuda	Porsche 911 GT3 RS
Canyon Checkpoint	Lofly Heights	Knife's Edge	Desperation Ridge
	3,3 mérföld	2,4 mérföld	3,4 mérföld
	Chevrolet Camaro SS	Mazda RX-7	BMW M3 GTR
Canyon Drift	Gold Valley Drift	Knife's Edge Drift	Lookout Point Drift
	3,1 mérföld	2,4 mérföld	2,3 mérföld
	Aston Martin DB9	Toyota MR2	Lamborghini Murcielago LP640
Pursuit Evasion	Starlight Strip Escape	Beachfront Dodge	Route 55 Getaway
	N/A	N/A	N/A
	Mazda3 MPS	Dump Truck	Nissan Skyline GT-R R34
Trade Paint	Hills Borough Hinks	Wyle Center Crackdown	Brimstone A.P.B.
	N/A	N/A	N/A
	Dodge Charger SRT8	Subaru impreza WRX STI	Chevrolet Chevelle SS
Circuit	Dover Street	Oceanview	Starlight Street
	7 mérföld	7 mérföld	6,5 mérföld
	Alfa Romeo Bera	Lamborghini Gallardo	Shelby GT500
Sprint	Condo Row	Kings Park	Gannor Road
	3,8 mérföld	5 mérföld	3,3 mérföld
	Dodge Charger R/T	Porsche Cayman S	Mitsubishi Lancer
Drift	Chinatown Drift	Park Drive Drift	Main Street Drift
	2,7 mérföld	2,8 mérföld	4,3 mérföld
	Lotus Europa S	Toyota Supra	Chevrolet Corvette Z06
Speed Trap	Million Dollar Run	Infinity Way	Eskuri Way
	4,6 mérföld	3,5 mérföld	3,7 mérföld
	Chrysler 300K Hemi SRT8	Ford Mustang GT	Mercedes-Benz SLR McLaren
Race Wars	Downtown	Fortune	Silverton
	7,7 mérföld	14,7 mérföld	9,5 mérföld
	Mitsubishi Eclipse	Mercedes-Benz SL65 AMG	Dodge Challenger Concept





# SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

## BIZALOM MÉRŐ

Már a játék címe is eléggé feltűnően jelzi, hogy ezúttal egy valódi kettős ügynök szerepében fogunk tetszelegni, akinek ennek megfelelően nagyon oda kell figyelnie minden egyes tettére, hiszen folyamatosan gyanakvó tekintetében követik lépéseit. A terroristák már a legkisebb gyanús jelle végeznek vele, az NSA pedig egyáltalán nem tolerálja a felesleges hősködést, vagy a gyilkosságokat. A bizalom-mérő mindkét félnél külön értekelési ténykedésünk hatását, és a két mütató tulajdonképpen független is egymástól. Maximálisan elégedett persze soha egyik fél sem lesz, mivel a küldetésekben minden egyes kis hiba árt roménnaknak, illetve ami jó az NSA-nak, az nem jó a JBA-nak. Példaként hozhatjuk fel a bajba jutott embereket: ha segítünk nekik, azaz az NSA irányába tolódunk, a terroristák viszont megorrolnak ránk, ha

azonban sorsukra hagyjuk őket, akkor pontosan az ellenkező hatást váltjuk ki. Tul sok gondot mindenesetre nem fog okozni ez az új rendszer, legfeljebb nagyobb megfontoltságra ösztönöz, ami valójuk be, soha nem árt meg...

## OTTHON, ÉDES OTTHON

Egy fárasztó küldetés után kétségtelenül nagyon jó lenne ellátogatni az NSA bázisára, elnyújtózni több ezer dolláros börtöfelunkban, és rágyújtani egy kubi szivarra, ám ezt gyaníthatóan igencsak furcsállnak a terroristák, barátaink. Ellenben a John Brown Army főhadiszállásaként szolgáló egykori gyáregületbe többször is beléphetünk majd, és megismerkedhetünk mondvánásaink kollégáinkkal, vagy extra küldetéseiket is teljesíthetjük. Ezeket a missziókat

általában nem kötelező végrehajtani, azonban van néhány, ami a sztori előrehaladásában elengedhetetlen szerepet bír. Mindenesetre ha éppen kevésbé bíznak bennünk a terroristák, akkor érdemes bevállalni néhányat, hogy újra nöjünk a szemükben, arra viszont figyeljünk oda, hogy az állandó késlekedést és a hibázást hosszútávon egyáltalán nem tolerálják! Feladataink a következő típusokra oszlanak: szfék feltörése, e-mailek meghackelése, hullák eltakarítása, bombák készítése, illetve lövészyakarat – a következő oldalakon a problémás részekhez természetesen találhatsz néminemű segítséget.

## BARÁTBÓL ELLENSÉG

Ugyan az alcímben olvasott esemény a játék során nem nagyon fog történni (hiszen ez egyből game overt jelenti), de bizony a JBA bázisán járunkban-kelünkben lassan, de biztosan egyre újabb információkat, bizonyítékokat kell gyűjtenünk, hogy a végén majd lebukthassuk a terrorista szervezetet. Ez a művelet konkrétan hangminták, nyilvánomatok, és különféle kódok gyűjtözésében nyilvánul meg, azonban arra mindig oda kell figyelniük, hogy csakis nyugodt pillanatokban munkálkodjunk. A program persze majd figyelmeztet minket, ha eljött a bűnüldözés ideje, így nem kell félni, nem maradhatunk le semmiről.

## BÜJÖCSKA

Mivel akciókat a legtöbb esetben észrevétlenül, a helyiek tudta nélkül kell véghez vinnünk, kiemelten fontos szerep jut a lopakodásnak. A korábbi részekben megszokott láthatóság jelző ezúttal némileg leegyszerűsödött, csak három fázist mutat. Zöld szín esetén megfelelően elrejtőztünk, az ellenség abszolút gyanútlanul végzi továbbra is mindennapi tevékenységét körülöttünk. Sárgánál már lebukhatunk, ha továbbra is sokat mozgolódunk a környéken, és nem vonulunk gyorsan fedezékbe. Ha azonban a jelző pirosra vált, akkor egy arra tévedő őrjárat már könnyűszerrel felfedezhet minket, tehát javallott minél kevesebbet időzni ilyen állapotban. További fájdalom, hogy eltűnt a zajsztmérő is, így gyakorta kell majd hosszú percekig egy árnyékos sarokban lapulnunk, hogy kifigyelhessük az emberek útvenalát, és nagy ivben kikerülhessük őket. A mesterséges intelligencia hibáit viszont könyörtelenül kihasználhatjuk, ugyanis ha egyszer sikerült jól elrejtőztünk, akkor ott meglapulva senki nem fog észrevenni minket, legfeljebb ha már előtte riadóztatták a fél hadsereget, és celtözött kereselgének.

## KINCSKERESŐK

Nem lehet elégszer mondani, hogy a térkép használata egyenesen kötelező! A háromdimenziós ábrán ugyanis nemcsak a terület alaprajzát, rejtett utjait találhatjuk meg, hanem a célokat is jelzi nekünk a program, így előre megtervezhetünk egy használhatóan tűnő útvenalát. Menet közben persze gyakran előfordul majd, hogy bizonyos okok (például őrjáratok, kamerák, vagy egyéb, előre nem látható történések) miatt borul a papírforma, ilyenkor hűzódjunk be egy csendes, sötét sarokba, és szükség szerint módosítsuk a tervet.

## SEZMEVEGKÉZ DÍVAT

Küldetéseinket sok speckó ketyere segíti, köztük a különféle „szemüvegekkel”, amiket kiemelten fontos használni. Az eljéllátó készüléknek nevéhez híven szőketben vesszük nagy hasznát, egy fejlesztéssel pedig már sötétben is fogunk vele látni. Utóbbi felszerelése nem annyira nélkülözhetetlen, ellenben a szerkezet használata egyenesen kötelező, így elkerülhetjük annak a veszélyét, hogy például a villanyt felkapcsolva felkeljük az ellenség figyelmét. Höérezkelő szemüvegünk tökéletes megoldást nyújt a közeledő őrjáratok kiszűrésára, illetve az emberek pozíciójának pontos feltérképezésére, éppen ezért rizikós ajtók vagy sarkok előtt javallott bevetni. Füstgránáttal való kombinálása halálosan jó, az esetenlül tapogatózó ellenségnek esélye sem lesz a túlélésre.

Végül pedig az elektromágneses módot esetleg akkor érdemes használni, ha bizonytalanok vagyunk, mert nagy segítséget nyújthat egy-egy fontos számítógép megtalálásához.

## HACKELÉS

Komputereket, retinaszkennereket feltörni nem egyszerű és gyorsaságra lesz szükségünk. A felugró táblán regeget címlehetőséget találunk, ezek közül szűrhetjük ki a helyeset úgy, hogy a felvilároló szömkokra amilyen gyorsan csak tudunk, rákattintanunk. Ha sikerül, akkor néhány hibás cím kialszik, és folytathatjuk tovább a mőkat. A végén megmaradt számsor lesz a szükséges cím, ha azonban hibáztunk, több eshetőség is maradt. Ekkor nincs más választásunk, mint használni a memóriánkat, és ha valamelyik részt láttuk felvilanni, akkor az a cím máris kizárható.

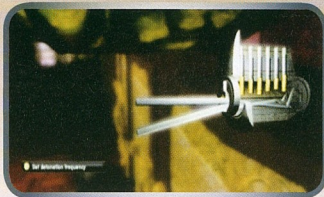


A játék elején meg kell majd szőknünk a börtönből későbbi „társainkkal”, ekkor semmiképpen se öljünk őrőket, mert az NSA nagyon megorrolna ránk!



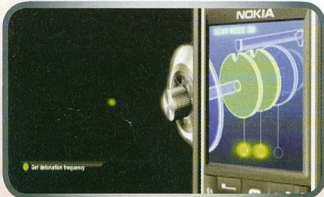
## ZÁRNYÍTÁS

Zárak feltöréséhez a mozgás gombokat, vagy a kontrollere erre használt karját kell alkalmaznunk. Először is próbáljunk végig minden irányt, amelyiknél pedig megmozdult a pöccök, azt nyomogassuk egészen addig, amíg el nem törük. Ezután máris tovább ugorhatunk a következőre, ahol ugyanezt a metódust juttassuk el. A feladat nem túl izasztó, csak arra kell odafigyelniünk, hogy ne szöszöljünk túl sokáig a helyszínen.



## SZÉFEM, SZÉFEM, NYÍLJ KI NÉKEM!

Széfeket felnyitni igazán idegőrlő művelet, bár elsőre nagyon könnyűnek látszik. A feladat lényege a görgők elforgatásában rejlik, a cél, hogy kigyulladjanak a zöld



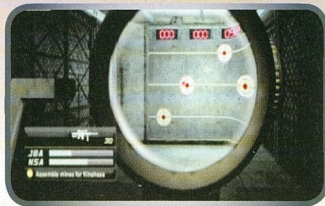
lámpák. A milyen egyszerűnek hangzik ez elsőre, tényleg annyira nehéz tud lenni, mert elég sok mindent oda kell figyelni, de majd a játékban meglátjátok mire is gondoltam pontosan – ha viszont egyszer sikerül ráérezned, utána már álmodból felkelve is bármikor feltörsz egy széfet. :)

## KIROBBANÓ FORMÁBAN

Szerencsére túl sokat nem kell szöszölnünk egy-egy bomba előállításával, az alapanyagok grammra történő kímé-



ricskésletétől ugyanis eltekintettek a drága jó fejlesztők. A feladat, hogy a kioldó szerkezetet ügyesen elhelyezzük a rázkódásra érzékeny detonátor megfelelő részén, amit a program külön jelez. Figyelmeztetés: soha ne labdázunk a kész bombával!



## A LÖVÉSZET MESTERE

A terroristák igazán szeretik azokat a tökök fickókat, akik a mesterlövészpuska egyetlenegy jól irányzott lövésével is képesek kioltani az őrzött célpont életét, ezért aztán nekünk is be kell bizonyítanunk rátermettségünket a lövészpályán. A feladat azt hiszem ezúttal tényleg magától értetődő, minél gyorsabban és pontosabban találjuk el a céltáblákat, egyedül az újratöltésre kell odafigyelniünk, hogy ne pazaroljuk az időt. A célzás pillanatában a megfelelő gomb lenyomásával visszatarthatjuk a lélegzetünket, ezt a lehetőséget ne felejtjük el kihasználni!

## TRÜKKÖM, TRÜKKÖM

A Double Agent az elődökhöz hasonlóan tartalmaz néhány speciális trükköt, amit csak egy-egy pályán, adott helyzetben, a megfelelő gomb lenyomásával érhetünk el. Az első

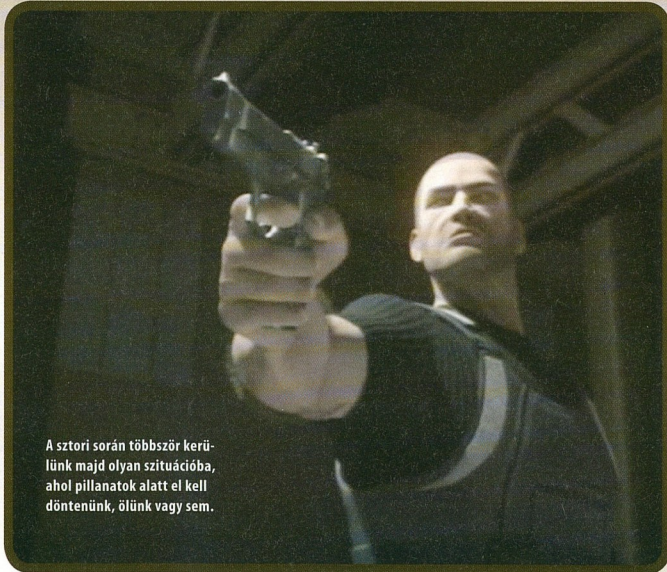


Következő csínytevésünk az afrikai polgárháborús övezetben vehető be, ahol a folyamatoss csatározások miatt a szokásosnál is óvatosabbnak kell lenniünk. Van azonban egy kis trükk, amivel könnyűszerrel gyilkolhatunk: egyszerűen lapuljunk a falhoz, az arra járó óvatlan katonákat egy tigrisvetődéssel vigyük a földre, majd mielőtt még bárki félreérthetné a helyzetet, egy laza mozdulattal tekerjük ki a nyakukat.

## MI LESZ VELED SAM FISHER?

ilyen a már a cikkben is említett szibériai küldetés. A fagyos vízben, a jégtáblák alatt kelemesen meleg búváruhánkában meglapulva csak meg kell várniunk, míg az általunk keltett zajra odasiető katona fölénk ér, majd a jeget betörve máris magunkkal ragadhatjuk őt a mélybe egy röpké késszűrés erejéig.

ahogy azt már olvashattátok, a Splinter Cell: Double Agent két, merőben eltérő befejezéssel várja a játékosokat. Sam Fisher sorsa attól függ majd, hogy küldetésaink során az NSA, vagy inkább a JBA kedvében jártunk-e. Nem kell félni, semmilyen poént nem lövünk le a sztori kitalálásáról, annyit azonban elárulhatok, hogy simán megéri kétszer is végigoltni a programot!



A sztori során többször kerülünk majd olyan szituációba, ahol pillanatok alatt el kell dönteniünk, ölnünk vagy sem.



# WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR DARK CRUSADE

A két új faj aktiválása mellett a készítőket nem hagy-  
ták csüggedni azokat sem, akik ragaszkodnak eddigi  
kedvenceikhez. Mind az öt régi faj kapott valami  
apróságot, amitől megcsillan a gamer szeme.

## ÚJ EGYSÉGEK

### ELDAR: HARLEQUIN

Elsősorban gyalogos csapatok ellen vessük be az eldar új  
egységét. „Haláltánc” nevű speckóját főleg akkor érdemes  
alkalmazni, mikor hősünket könnyűgyalogosság veszi körül,  
mert így viszi végbe a legnagyobb pusztítást. Ellenben kör-  
ülményes a kezelése, hiszen a speciális tulajdonságai nélkül  
nem sok kárt okoz, így állandóan figyelniük kell rá. Érdemes  
betenni egy gyalogsági csapatba a „control-szám” kombó-  
val, majd amikor nagy a henteselés a képernyőn, odakenni az  
ellenségnek egy haláltáncot, hadd röpködjenek szerteszét.

### CHAOS: DEMON PRINCE

A démon herceg 5000 hitpontja mellett brutális közelharci  
szélessé is bír. Speciális képességét, a démonülvöltést



akkor használjuk, ha sokan vannak a közelben, mert alapo-  
san letolja az ellenséges csapatok morálját. Úgyeljünk  
viszont, ha demonyifikosokat látunk a csatatéren, különös  
tökintettel a Grey Knight-okra! Nemcsak, hogy hasonlóan erőt  
képviselek, de mivel csapatban vannak, szinte korlátlanul  
pótolhatók ütközet közben, így nevetve elbánnak velünk.

### SPACE MARINES: GREY KNIGHTS

Önmagukban soha ne vessük be a szürke lovagokat!  
Démonok ellen a leghatékonyabbak, de mindig fedezzük  
őket kellően erős lövész gyalogsággal, és lehetőleg kö-  
zelharci egységekkel is. A psychic inquisition képességgel  
igyekezzünk a legerősebb ellenséget megcélozni, mert a  
várszlat folyamatosan sebez, ráadásul igen erőteljeset.

### IMPERIAL GUARD: HEAVY WEAPONS TEAM

Érdemes a nehézgéppuskás alakulatot annak megfelelően  
felturbózní, hogy milyen ellenféllel állunk szemben. „Lascan-  
non” upgrade-el járművek ellen lesznek hatékonyak, ha au-  
tocannont adunk nekik, akkor a gyalogosokat kapják szét  
másodpercek alatt. Inkább taktikai, védelmi egység, a stra-  
tégiai pontok elfoglalásakor például hihetetlen  
hasznos lehet. Figyelem! Néhány másodpercig  
eltart, mire összeszedelőzködnek, vagy lerakják  
a géppuskájukat. Célozni sem tudunk velük,  
magyarul lóni fognak mindenre, ami mozog.

### ORKS: FLASH GITS

A tapasztalatok szerint az orkok új, mozgó  
egységükkel érdemes vegyíteni közelharci  
egységekkel, vagy távolról támogatni velük a  
harcoló csapatainkat. Ennél a fajnál hiánypótló  
ez az egység típus. Speckókat ne keressetek  
náluk, de a legkeményebb gyalogságot is bátran  
célrezeresztbe foghatjátok velük! Teljes  
létszáma pakolva őket a könnyebb járművek,  
és a védekezésre szolgáló épületek sem jelent-  
hetnek komoly gondot számukra. Waagh!

## HA A TAUVAL JÁTSZOL... „FOR THE GREATER GOOD!”

A tau sereg talán a legváltozatosabb a DC birodalmaik közül.  
Harc robotok és tankok mellett készíthetünk velük egy rakás  
közelharci egységet, Krononus élő bennszülőtteket, és egzoti-  
kus fenevadakat is.

Fontos azonban tudni, hogy a legkomolyabb egységek  
közül nem tudjuk egyszerre mindegyikét elkészíteni. Muszáj  
választanunk, hogy a közelharci-specialista krootok szörnye-  
tegeit hívjuk seregünkbe, vagy esetleg durvább tankokat,  
és még ütősebb csapatpáncélokot küldeneink harcba. A kettő  
egyszerre nem megy.  
Hogy legyen mi alapján dönteni, ime a lista, avagy miből  
lesz a cserebogár...



### KAUYON COMMAND POST

Ha úgy döntünk, hogy a Kauyon technológia kifejlesztését  
választjuk, néhány brutális közelharci egységet tudunk  
gyártani. Egyikük a Kroot Hound Pack, ami tulajdonképpen  
a Kroot Carnivore drágább, de keményebb változata. A  
kroot kuttyákat falkában gyártva elképesztően hatékony  
gyalogságharhárító csapatot kapunk. Ha már tudunk lyet  
képezni, mindenképpen ezt használjuk Fire Warriorjaink  
támogatására. A Krootox egy sokkal ütősebb, és egyben  
persze drágább egység. Tulajdonképpen egy hatalmas, go-

rilaszerű lény, hátán egy kroot lovassal, és az ő rokonszen-  
ves ágyújával. A Krootox több, mint tízezer életereponttal  
bír, nem csak közlede, de távolra is nagyot sebez, mindenek  
tetejében korlátlan számban gyártható. Ez a két egység  
egyszerűen feleslegessé teszi, hogy a gyengébb kroot csa-  
patokkal vacakoljunk.

### MONT'KA COMMAND POST

Egyes pályákon nem biztos, hogy kifízetődő a közelharcot  
erőltetni. Építsünk hát egy Mont'ka Command Postot, ha  
például XV8 Crisis Battlesuitet akarunk. Ez a cucc lángszó-  
róval, vagy rakétavetővel szerelhető fel, igazi nagy hatótá-  
volságú mindenevő. A tapasztalat szerint inkább gyalogság  
ellen érdemes bevetni, a páncélosok ellen azért mégiscsak  
ott van az XV88-as járó löveg.  
Az igazi hadigép azonban a Hammerhead Gunship, ami a  
csapataink támogatására talán a legalkalmasabb egység a  
tau seregben. Ágyútól bátra fordítsuk épületeket és páncélo-  
sok ellen! Arra persze vigyázzunk, hogy ne maradjon egye-  
dül a csatatéren, mert ha közelharci egységek körbeveszik,  
pár perccel belül egy anyacsavarr sem marad belőle.  
Ne feledjükt! Ha Kauyon Command Postunk már van,  
Mont'ka-t már nem tudunk felhúzni.

Azt, hogy melyik pályán melyik irányba fejlesszünk a tauval  
mindig az alapján döntünk el, hogy az ellenségünk inkább  
közelharcban, vagy inkább távolsági harcban járatos. Inkább  
leállniunk párbajozni az eldarral, vagy inkább eltaposnánk  
őket egy hatalmas Knarloc-kal? Na ugyel!

### LEGJOBB VÉDEKEZÉS A VÉDEKEZÉS

Ha a tauval játszunk, fontos figyelembe kell vennünk, hogy  
bizony nem tudunk a védekezést elősegítő tornyokat  
pakolászni a pályára, és aknákat szétszórni a bázis köré.  
Nem kell azonban elvetni a védekezés lehetőségét, sőt!  
Kiváló trükkök léteznek az ellenséges támadások elhárítá-  
sára. Először is a parancsnoki pontokat kell védeni, mivel  
azok jól kiépíthető, ágyúval felszerelhető épületek. A pa-  
rancsnokkal csapdákat pakolunk le, és pathfinderekkel  
felderítjük a területet, így a fire warriorjaink még messzebre  
tüzelnek majd. Ha lövészek ellen harcolunk, építsünk egy  
Harbringer hajót is, és a droidok kiszállási pontját a gya-  
logságunk előtt jelöljük ki, így a kis robotok elterelik az ellensé-  
g tüzerejét a katonáinkról. Ha közelharca számítunk, akkor  
pedig készítsünk be néhány csapat krootot a fire warriork  
mellé. Kész is a hatékony védelem.



## NECRONOK. A ROZSDAMENTES ACÉL TITKA.

A necronok taktikai eszköztára kifejezetten bőséges, egységeik nagyon erősek, nehezebb fozakoton mégis az egyik legnehezebben játszható faj. Ez csak látszólag ellentmondás.

### NECRON LORD – A FÉMSEREG SZÍVE

Az, hogy a Necron Lord-ban rejelő lehetőségeket mennyire vagyunk képesek kiaknázni, mind nehezebb fozakotonak a gép ellen, mind pedig online játékosok ellen vitális kérdés. Segítségként álljanak itt a választható „artifactok”, és amit tudni kell róluk!

**Chronometron:** Csapatának felgyorsítja az ellenséges egységekhez képest, ezért gyorsabban tüzelnek és mozognak, mint a támadóink. Jó eszköz arra az esetre, ha váratlan rohamot kapunk, vagy ha nem látjuk át a hatalmas útközeket.

**Phase Shifter:** Egységeinket sebezhetetlenné teszi, de így azok támadni sem tudnak. Akár a Wraith hasonló képességénél. Használjuk akkor, ha értékes csapatok vannak nagy bajban a csatatéren, ez kiváló mód a megmentésükre.

**Lightning Field:** A necron lord védekezését segíti. Ha aktiváljuk, az ellenséges ütések hatására feltöltődik, majd sebi azokat az egységeket, akik bántani merészelnek. Mivel a Necron Lordnak alapesetben nincs túl sok elérhető pontja, érdemes lehet használni.

**Solar Pulse:** Fénycsóva vaktítja el az ellenséget, így az egységek láthatatlanná válnak számára. Ha jókor alkalmazzuk, ezzel a legdurvább rohamokat is visszaverhetjük, de a menekülést is pompásan fedezhetjük vele!

**Phylactery:** Kiváló védelmet nyújt a lordnak, mivel hatására egy scarab raj veszi körül, amely védi a lövésektől, és közben gyorsítja az életerejének feltöltődését is. Ha már ismerjük a Nightrbringer képességet, a phylactery használata értelmetlen.

**Resurrection Orb:** Az egyik legfontosabb képesség. Segítségével a Lord újra tudja indítani a korábban szétesett necronokat. Nagyon lehet vele trükközni, de figyeljünk arra, hogy minél többféle egység maradványa legyen a körön belül. Nem mindegy, hogy kettő, vagy három rajt kapunk a feltámasztás után.

**Veil of Darkness:** A közelben tartózkodó csapatainkkal



együtt láthatatlanná válhatunk vele. Ha aktiváljuk, folyamatosan hat. Célzerű inkább nyitni színi csatározásoknál használni, mert az ellenséges épületek között előre sok olyan van, amelyek láthatóvá teszik minket.

**Essence of the Nightrbringer:** Ez tulajdonképpen az Energy Core-ban kifejleszhető tulajdonság, nem hagyományos artifact. A leghatalmasabb erejű képesség, mely által ideiglenesen óriási Nightrbringerre változtathatjuk a Necron Lordot. Ha eljutunk odáig, hogy ezt kifejlesszük, onnantól már nehéz elveszitenünk a pályát.

### IDEÁLIS KOMBINÁCIÓ?

Ne feledjük, hogy legfeljebb 3 artifact fejlesztethetünk ki, érdemes tehát alaposan megfontolni, hogy melyek legyenek ezek. Bevált taktika, hogy nagyobb útközetek után, ha sok egységünk maradt a csatatéren, odatelepítjük a Necron Lorddal, nyomunk egy tömeges újjaélesztést, majd mikor egységeink felkeltek, egy villámcsapással elvaktítjuk az ellenséget, magunkat pedig Nightrbringerre változtatjuk. Lehet csemegezni a variációk közül, innentől minden a játékos fantáziáján múlik.

### TIPP:

Egyetlen felelőtlenül kiválasztott Necron Lord artifact, és elúszhat az egész pályán! Ezért válasszunk közülük aszerint, hogy az ellenfélről inkább lerohanásra, vagy inkább védekező taktikára számíthatunk.

Ne engedjünk a kísértésnek, és ne tanuljuk meg a kisebb erejű artifactokat már a pálya elején. Inkább várjunk, amíg a komolyabbak is kifejleszhetőek lesznek.

A Mass Resurrection ügyes alkalmazásával át tudjuk lépni a 20 egységes maximum limittel! Ehhez csak az kell, hogy a területen, ahol alkalmazzuk, minél többféle, és lehetőleg minél erősebb egységünk maradványa legyen.

## AMI MÉG FONTOS LEHET

**Terjeszkedj okosan!** – Több terület is rendelkezik olyan extra tulajdonsággal, amely lehetőséget ad arra, hogy egy körben kétszer is támadhass. Érdemes ezeket mielőbb befoglalni, így juttatva magad lépéseleányhoz!

**Készülj tudatosan az ellenségre!** – Amikor a győztes csata után kiválasztod a wargear-hez kapott felszerelést, igyekezz aszerint mérlegelni, hogy milyen ellenség van a szomszédodban! Ha például necron területekkel vagy körbevétel, akkor inkább válassz a géppuskát, mint a rakétavetőt! Ha Tauval állsz szemben, nem árt, ha látod a rejtőzködő egységeket, tehát inkább felderítő cuccot végy.

**Bivaly Necron?** – Ha problémák adódnak a necron ellen (főleg az online játék során), próbálkozz meg a lerohanással még a játék elején, amint egy rush-hoz elegendő csapaterőt összegyűjtöttél! A necron ugyanis – bár már a legelejen előkapalhatja a hallatlanul erős necron warriorokat – olyan lassan tudja csak legyártani a csapatait, hogy az ő erejét simán kompenzálhatjuk a mi gyorsaságunkkal.

**Birodalmi örökből teremőrök?** – Az új fajok sokak szerint túl erősek egyes korábbi háborús felekekhez, például az Imperial Guardhoz képest. A necron ellen például vért fogunk izzadni, főként, hogy az IG néhány fontos egységét egyetlen legyártható darabban maximalizálták. Tippünk: Gyártsd le azt az egyetlen Hellhoundot, dobj neki 4 egység feltápolat guardsmant, néhány sentinelt és egy Leman Russ-t adaléknak, és már kész is van a méreg. Fog ez menni!

**Felderítők** – Ha nem akard, hogy a felderítő egységeid (Wraith, Pathfinder, egyebek) elhulljanak az első lövések után,

de mégis szeretnéd, ha folyamatosan ott lennének a csapataid mellett, beválhat az alábbi módszer. Kijelölöd a teljes gyalogságotad (a felderítőket együtt!) 1-es csapatnak, majd külön a felderítőket is 2-esnek. Így egyúttal mozgathatód őket a gyalogsáiddal, tehát kihasználod a nagyobb látóhatóságot, mégis elmenekülhetsz velük egyetlen gombnyomással.

**Ki mint vet...!** – Mindig körültekintően harcolj az egyes egységekre vonatkozó fejlesztéseket! A Necronum haláltánc nélkül, vagy a Necron Lord feltámasztás nélkül olyan, mint a Dallas Jockey nélkül. Úgyhogy soha ne felejtjük el a Skyray rakétahajók számára sem kifejleszteni a Missile Barage specköt. Ha beteszünk belőlük hármat a tau gyalogság mögé, akkor a legkomolyabb páncélos támadást is megállítjuk ezzel a rakétacsapással.

### Csatacucc:

Bármelyik oldalon is álljunk, tábornokunk harci színtjét atomerőművé pumpálhatjuk különböző bónuszfelszerelések rápakolásával. A „wargear” extráinak megszerzését nem kell a véletlenre bízni, mert mi tudjuk, hogy a következő esetekben kaphatunk újabb cuccokat:

- 1 hódítás
- 5 hódítás
- 15 hódítás
- 1 sikeres védekezés
- 3 sikeres védekezés
- 5 sikeres védekezés
- 3 az 1-hez gyilkolási arány (de legalább 200 kill az adott pályán)
- 2000 gyilkolás
- 5000 gyilkolás
- 3 megsemmisített ellenséges faj

	felderítő alakulat	gyógyító alakulat
Chaos	sorcerer, cultist	az épületeik
Eldar	warlock	fejlesztett webway gate
Imperial Guard	psyker	commissar
Necron	Wraith, scarab	Tombspider
Orkok	Armored Noob, Big Mek	Mad Doc
Space Marines	skull probe, librarian	apothecary, chaplain
Tau	öngyógyító battlesuit-ek	pathfinder, vespid



# BATTLEFIELD 2142

## KARAKTEROSZTÁLYOK

**Megjegyzés:** A következő oldalakon az Európai Unió egyeségeiről, illetve azok fegyvereiről, speciális felszereléséről olvashattok, de mivel a másik frakció is csak néhány apró momentumban különbözik ettől, így a leírások mindkét félre egyaránt érvényesek és használhatók.

### ASSAULT



Az Assault karakterosztály mostantól nem csak mint gyorsan bevethető, emberek ellen hatásos katona működik, hiszen rakétavetőjével a későbbiekben bármilyen földi jármű ellen sikerrel veheti fel a harcot. Ezenkívül képes gyógyítani és újraéleszteni, így tökéletesen kiegészíthet bármilyen csapatot.

### ALAPFELSZERELÉS:



**SCAR 11 AR**  
Jelentős tűzereje és kiemelkedő strapabírósága teszik jól használható célpontok ellen.



**MHUB-21**  
Alapvető orvosi felszerelés, amellyel elsősegélyt nyújthatunk sebesült társainknak.

### EXTRA FELSZERELÉSEK:



**AED-6 DEFIBRILLATOR**  
Hordozható defibrillátor elesett katonák újraélesztésére.



**SMK-1 GRENADE**  
Gránát, mely robbanáskor rövid ideig tartó füstfelhőt bocsajt ki. Használatával megóvhatjuk magunkat járművek

támadásaitól, illetve kiváló ez ellenség figyelmének elterelésére is.



**BAUR H-AR**  
Az alapfegyver továbbfejlesztett, nagyobb tűzerővel és tárkapacitással rendelkező változata, amint lehet, érdemes átváltani erre.



**VOSS L-AR**  
Brutális sebzéssel, ám hamar kiürülő tárral felruházott mordály, elsősorban közeli célpontok ellen.



**PK-74 AR-ROCKET**  
Hordozható rakétavető, elsősorban járművek és mehek ellen hatásos.



**HERZOG AR-SHOTGUN**  
A PK-74-essel megegyező municiót igénylő shotgun közelről bárkire halálos veszélyt jelent.



**ADVANCED MED KIT**  
Továbbfejlesztett orvosi csomag, az alapnál többször bevethető, és hatásosabb is.

### RECON



A Recon a távoli, csendes gyilkosságok nagymestere, ám közelharcban sem teljesen elesett már, hála a megvásárolható fejlesztéseknek. Ha beveszi magát egy magasabb épületbe, és a bejárat-hoz aknákat telepít, akkor valódi mészárszál rendezhet az ellenség soraiban.

### ALAPFELSZERELÉS:



**MORRETTI SR4 SNIPER**  
Alap félautomata mesterlövészpuska – egy lövés, egy halál.



### EXTRA FELSZERELÉSEK:

**RDX DEMOPAK**  
Megerősített távcső, minden sniper alapfelszerelésének része kell hogy legyen.



**LAMBERT CARBINE**  
Szűkcsővel rendelkező fegyver, hogy közelharcban se legyünk esélytelenek.



**APM**  
Elsősorban gyalogság ellen használható akna. Ideális a mesterlövész állás bejártának védelmére.



**IT 33 OPTICAL CAMOUFLAGE**  
Rejtőkódosűnket segíti, kis tapasztalat nélkül mellőzhető felszerelés.

### ENGINEER



A mérnök mostantól nemcsak szerelő képességével lehet a csapat hasznára, hanem bármilyen páncéltól képes kiiktatni. Néhány forgalmasabb helyen elhelyezett akna (ideális választás a bétító IL-14) és a rakétái segítségével képes megvédeni csapatát a gépesített ellenségtől.

### ALAPFELSZERELÉS:



**MITCHELL AV-18 - KÉP:** Engineer2 járművek kiiktatására alkalmas rakétákat kilövő nehéz fegyverzet.



**TURCOTTE RAPID S/MG**  
Csak közeli célpontok ellen hatásos, nagy szórású gépfegyver.



**HOFF 3000**  
Egyszerű javító eszköz járművek gyors reparálására, alkalmazása kifejezetten hasznos a frontvonalon.



Sikerre csak akkor van esélyünk, ha megfelelően ötvözzük a légi és a földi hadviselést



## EXTRA FELSZERELÉSEK

**KOENIG H-AVR**

Rendkívüli tüzeyorsaságú fegyver, kiválóan használható akár könnyebb páncélszerű gépezetek ellen is.

**PDS1**

A hatótávolságon belüli járművek pozícióját érzékeli, amit a csapattársak is láthatnak, segítségével gyalogosaink még időben elmenekülhetnek egy-egy páncéltámadás elől.

**IL-29 MOTION MINE**

Öntapadású akna, amely érzékeli és követi a mechanikus szerkezeteket, így kiválóan használható minden fajta tank vagy mech ellen.

**IL-14 EMP MINE**

Nagy hatótávolságú akna, ami mozgás és harcáptelenség tesz minden járművet, ami túl közel kerül hozzá.

**MITCHELL SAAW 86**

Hatalmas sebesséssel rendelkező rakétavető páncélosok kiiktatására, érdemes beszerezni amint csak lehet.

## SUPPORT



A Support minden csapat alapeleme, hiszen csak ő képes feltölteni a munióciót, de emellett fontos szerep vár rá a járművek elleni harcban is: elektromágneses gránátjaival. Az extra shotgun és a Ganz HMG megvásárlása után különösen jól lehet használni bázisvédelemlre is.

## ALAPFELSZERELÉS

**BIANCHI LMG**

Nagy hatótávolságú gépfegyver, ideális fontos stratégiai pontok bevédéséhez.

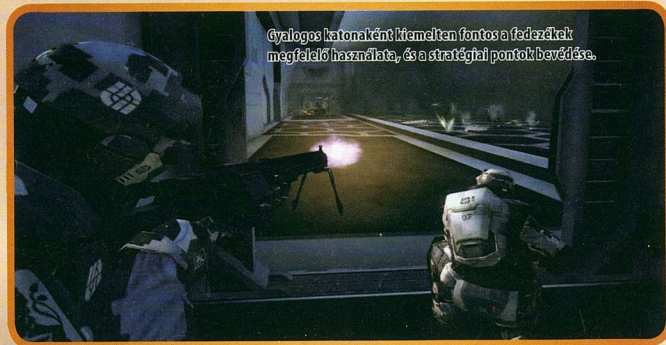
**AHUB-31**

Muniócs doboz, amivel gyalogosok és járművek egyaránt feltölthetik löszerkészletüket.

## EXTRA FELSZERELÉSEK

**VS EMP GRENADE**

Robbanáskor elektromágneses hullámokat bocsát ki, amellyel időlegesen megzavarhatjuk a közeli gépesített egységeket.



Gyalogos katonaként kiemelten fontos a felderítők megfelelő használata, és a stratégiai pontok bevédése.

**CLARK 15B SHOTGUN**

Tökéletes fegyver a közelünkbe kerülő katonák likvidálására, érdemes hamar beruházni rá.

**GANZ HMG**

Valódi nehéz fegyverzet félelmetes sebesséssel és extra stabilitással, hamar cseréljük le a Bianchit erre!

**IPS SHIELD**

Gyalogos egységeink védelmet növelhetjük vele, amivel némi extra előnyhöz jutunk.

## SQUAD LEADER



Ha teljesítményünkkel kiérdemeltük a többiek bizalmát, és megválasztanak minket csapatvezetőnek, újabb hasznos eszközökhöz juthatunk hozzá. Persze ebben az esetben nem elég csak a harcra koncentrálni, hiszen társainkat is instruálni kell, ezért kezdők ne akarjanak mindenáron Squad Leadert játszani.

## EXTRA FELSZERELÉSEK

**SLS BEACON**

Mobil, bárhol alkalmazható újraéledési pont. Okos használatával nagy előnyre tehetünk szert, például megállás nélkül ostromolhatunk egy-egy fontos területet.

**SD-8 ACCIPITER**

Repülő ördroid automatikus tüzeléssel, aminek célpontja mindenki számára láthatóvá válik. Elsősorban félreeső helyek védelmére használjuk.

JÁRMŰVEK  
EUROPAI UNIÓ**UD-6 TALON**

Kétszemélyes ultra-modern helikopter, a pilóta rakétákkal, társa pedig két másik fegyverrel oszthatja az áldást. Gyors akciókra, páncélosok kiiktatására tökéletes választás.

**A8 TIGER – KÉP: EU2**

Lomha mozgású, ám jól védett, hatalmas tűzerővel páncélos. A vezető által kezelt főagyú járművek, az utas által irányított pedig elsősorban gyalogos katonák ellen ajánlott. Különleges védelmi rendszere segít a rakéta-támadások túlélésében, de azért nem árt, ha távol maradjunk a veszélyes egységektől!

**MK-15 BANDIT**

Rendkívül gyors, bármilyen terepszínon megbízható jármű. Könnyű páncélzata miatt kerüljük a nagyobb csapatokat, bár a gyalogságot azért megirritkíthatjuk vele.

**LS19 SIG**

Két személyes lépegető rendkívüli hatótávolsággal, automata rakéta elleni védelmi rendszerrel. Megbízható, erős mech, amivel biztonságos távolságról oszthatjuk a brutális találatokat.

**AMV-2 GROUNDHOG**

Rendkívüli páncélszettel rendelkező, szinte elpusztíthatatlan csapatszámító eszköz.



EMP kilövőjével már harcra szállhat más járművekkel is, így nyugodtan használhatjuk, mivel a bent ülők nem védtelenek.

#### UD-12 SHEPHERD



Rendkívül gyors, strapabíró légi szállítóeszköz. Pillanatok alatt a frontvonalra juttathatunk vele

néhány katonát, vagy akár ki is menthetjük a bajba jutottakat.

### ÁZSIAI KOALÍCIÓ

#### TYPE 4 DORAGON



megfelelően célozni.

#### TYPE 32 NEKOMATA



Főágúja és ismétője mindenkire veszélyes, csak kerülnük el jó messzire az aknákat.

#### UAZ-8 OCELOT



elgázolására is.

#### T-39 BOGATYR



20

Automatikus védelmi rendszerrel ellátott helikopter, ami első sorban a földhöz közel maradvá tud

Különleges lebegő tank, ami EU-s társánál némileg jobban alkalmazkodik a terepviszonyokhoz.

Gyengén páncélozott, sürgős esetben alkalmazandó jármű, jól használható például a gyalogosok

Robosztus, jól páncélozott lépegető, rakétáinak egyetlen másik földi gépezet sem állhat ellen.

#### BTR-4 ROMANOV



tankoktól is.

#### BTR-20 YASTREB



ellenesség háta mögé kerülni vele.

Megerősített páncélatzatú csapatszállító, gránátvetőjének hála képes megvédeni magát az ellenséges

Önvédelmi eszközökkel is ellátott helikopter, amiből a szállítandó személyek ki is löhetnek, ajánlott az

## JÁTÉKMÓDOK

### CONQUEST

A két csapat ugyanazon célért küzd, hogy elfoglalják a pályán található különleges, megjelölt helyeket. Ezzel, illetve szimplán a gyilkossággal is csökkenthetjük ellenfelünk pontjait. Amelyik frakció pontszáma nullára csökken, az veszít.

### TITAN MODE

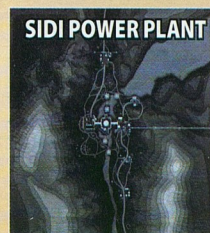
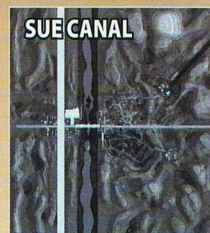
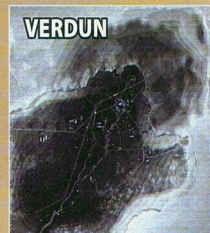
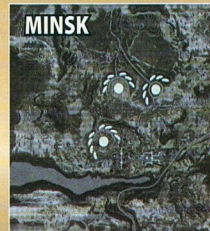
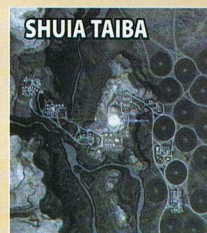
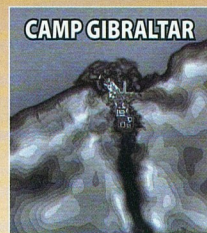
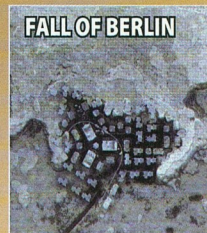
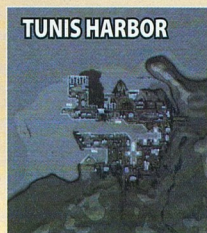
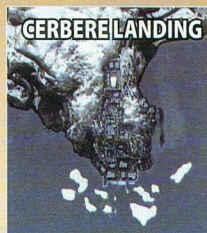
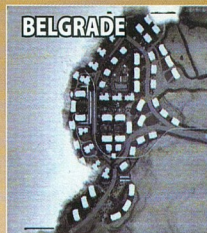
A Battlefield 2142 egyik legnagyobb újdonsága ez az eddig még sohasem tapasztalt összetettségű mód. A fő cél elpusztítani az ellenfél titánját, ami azonban korántsem lesz egyszerű. Először is rakétakilövő állásokat kell elfoglalnunk és megtartanunk, amik egy-egy lövedéket útjára bocsátva hamarosan kiiktatják a védőpajzsot. Ha ez megtörtén, katonáink már följluthatnak a titánra, ahol a kijelölt részeket tönkretéve végül elérünk a reaktorhoz, és szétlőhetjük azt. A robbanás bekövetkeztéig csak néhány másodpercünk van, hogy kijussunk a szabadba.



A Titan belsejébe jutva a végső célunk elpusztítani a reaktort.

## PÁLYÁK

A cikk írásának napjaiban került csak a boltokba a Battlefield 2142, ezért konkrét stratégiák még nem születhettek a különféle pályákra, mi azonban úgy gondoltuk, hogy legalább a térképekkel segítjük a játékosok előzetes felkészülését a csatákra.





# SCARFACE

## HENTESÜZEM

Ugyan nem tisztem most belemenni abba, hogy mégis milyen jó játék lett a Scarface, de azt hiszem nyugodtan kijelenthetjük, hogy nem éppen túlzott bizonyultságáról fog híressé válni. Ennek megfelelően tényleg nem nagy kunszt végigvinni a főszálat, hiszen gyakorlatilag másból sem áll, csak hogy megyünk előre, és lelövünk akit csak látunk. Persze van azért néhány érdekes, vagy éppen izasztó pillanat, nehezen megérthető dolog, a legfontosabbakat elolvashatjátok az alábbi guideban.

## A MÁGIKUS FEGYVER

Tony Montana igazán szerencsés maffiózónak mondhatja magát, hiszen valamilyen rejtélyes módon sikerült szert tennie egy olyan fegyverre, amiből soha nem fogy ki a munició. Ennek megfelelően nem kell takarékoskodnunk a löszrel, nyugodtan bevállalhatjuk a parázs tűzharckokat. Túl nehéz dolgunk sohasem lesz, hála az automatikus célzásnak, a jobb egérgombbal könnyedén befoghatjuk az ellenséget, majd belé érezhetünk egy laza sorozatot. Rejtőzködni, lopakodni csak módjával kell, mivel a gazficók értelmi színvonalá nem éri el még

A speciális fegyverekkel is igen szép aratást végezhetünk, szinte már öröm nézni a rengeteg paradicsomiét...

a papucsállatkáét sem – az egyetlen gond, hogy fent nevezett élőlényhez hasonlóan ők is osztódással szaporodnak, legalábbis a számukból ítélve...

## FEGYVERES TRÜKKÖK

Az alábbiakban néhány mesterfogást olvashattok, amivel még könnyedebbé válik a gyilkolás. Először is fő fegyverünk, az M16-os másodoslagos tüzelési módjában gránátvetőként funkcionál, gondolom mondanom se kell, hogy tomegosztatásra, szűk termek kitisztására nagyon használható. Továbbá kellő mennyiségű gyolok után feltöltődik a „düh mérő”, és a V gomb nyomva tartásával egy különleges állapotba kerülünk, amikor is könnyedén kivezethetünk bárkit, ráadásul minden leterített ellenség

után plusz 200 életerőt kapunk. Igazából ezt sem érdemes túl sokáig tartogatni, vessük be, amint sokan támadnak ránk, hiszen úgyis elég hamar újratöltődik. Még egy kis ötlet, szigorúan poénnak: környezetünkben elég nagy pusztítást vihetünk végbe, úgyhogy unaloműzőnek érde- mes néha beleereszteni egy sorozatot bizonyos tárgyakba.

## NYOMÁS

Ügyességünkre és ritmusérzékünkre azért többször is szükségünk lesz a történet folyamán, bár ezek a minijátékoknak nagy jóindulattal sem nevezhető részek nem fognak megiztasztani senkit. Amivel leghamarabb találkozni fogunk, az a rendőrök meggyőzése ártatlanságunkról, ha nyomunkba eredtek a zsernyákok, csak álljunk meg, és a kérdésükre



tartsuk lenyomva a T gombot, egészen amíg fel nem tűnik a zásik. Hasonló a helyzet a drogellereknél, ha ügyesek voltunk, eladhatunk nekik némi anyagot, ha viszont nem, akkor azon nyomban nekünk esnek, erre jó felkészülni.

## ENYÉM A VILÁG

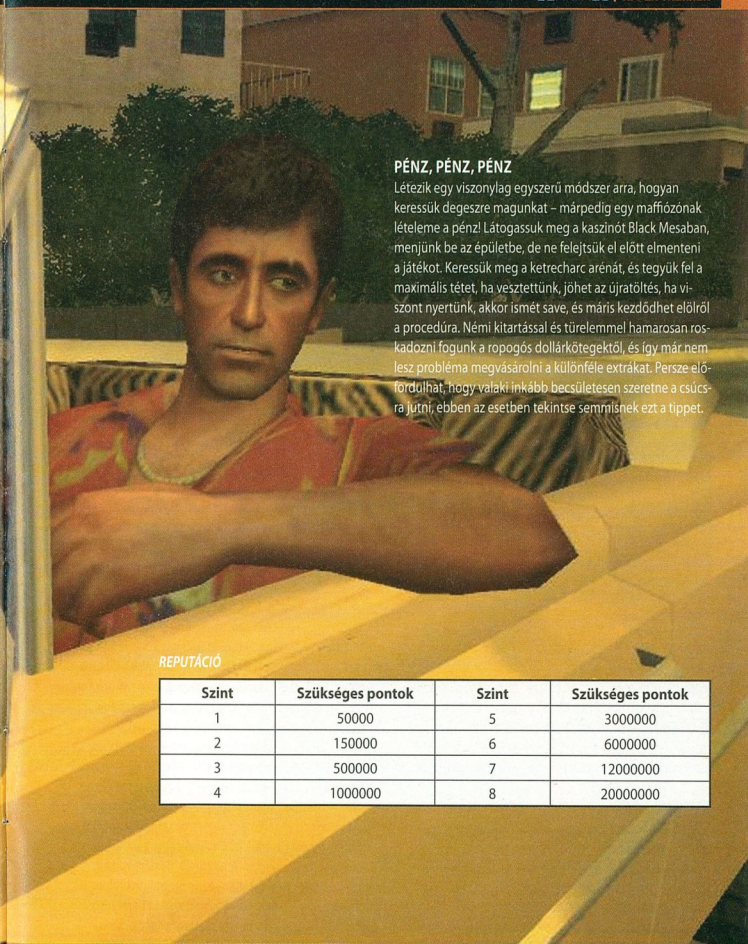
Jó maffiózóhoz mérten bizony oda kell figyelnünk reputációkra a játékban, de nem kell megjegyezni, szó sincs semmiféle bonyolult dologról, csupán egy apró szerepjátékos elemről. Minél nagyobb megbecsülésnek örvendünk, annál jobb kocsik, fegyverek, segítőik válnak elérhetővé, illetve a sztori bizonyos részein is szükségünk lesz hírnevünkre. Reputációt többféle módon is szerezhetünk: küldetések teljesítésével, új területek meghódításával, „egzotikumok” vásárlásával, versenyek megnyerésével. A legegyszerűbb módszer kétségtelenül az egzotikumok megszerzése, bár a későbbiekben bizony tömértelen mennyiségű pénzre lesz szükségünk ehhez. Végül pedig megnyugtatóként közlöm, hogy az egyszer már megszerzett hírnevet nem vesztheted el semmiképpen sem.

## SEGÍTŐK

Mint már említettem az előbb, bizonyos esetekben lehetőségünk nyílik segítőik felbérélésére is, akik aztán képességükhez és tulajdonságaikhoz mérten valamilyen módon hasznunkra lesznek. A könnyebb eligazodás végett három kategóriába sorolnám őket: a fegyverkereskedők szerepe magától értetődik, a passzív segítőik csoportjába a az egyszerű sofőrök tartoznak, akik az aktuális autót, csónakot vezetünk, még mi vidáman lövöldözünk, az aktívák pedig Tony-hoz hasonlóan saját ügyeiket intézik, és akár át is vehetjük felettük az irányítást. Társakat persze csak megfelelő hírnévvel, komoly pénzösszegekért bérelhetsz, amint az az alábbi táblázatban is látható.

## SEGÍTŐK

Típus	Reputáció	Ár
Driver	1	15000
Boast Pilot	1	40000
Arms Dealer	2	15000
Enforcer	2	30000
Assasin	5	100000



## PÉNZ, PÉNZ, PÉNZ

Létezik egy viszonylag egyszerű módszer arra, hogyan keressük degeszre magunkat – márpedig egy maffiózónak lételeme a pénz! Látogassuk meg a kaszinót Black Mesaban, menjünk be az épületbe, de ne felejtsük el előttemteni a játékot. Keressük meg a ketrecharc arénát, és tegyük fel a maximális tétet, ha veszítettünk, jöhet az újratöltés, ha viszont nyertünk, akkor ismét save, és máris kezdődhet előlőről a procedúra. Némi kitarással és türelemmel hamarosan roskadozni fogunk a ropogós dollárkötegektől, és így már nem lesz probléma megvásárolni a különféle extrákat. Persze előfordulhat, hogy valaki inkább becsületeseen szeretne a csúcsra jutni, ebben az esetben tekintse semmisnek ezt a tippet.

## REPUTÁCIÓ

Szint	Szükséges pontok	Szint	Szükséges pontok
1	50000	5	3000000
2	150000	6	6000000
3	500000	7	12000000
4	1000000	8	20000000



# PRO EVOLUTION SOCCER 6

## BIZTOS HÁTTÉR

A játékosigazolás akkor válik igazán fontossá, ha nem csak rövidtávú, hanem hosszú szezonokon át tartó játékban gondolkodunk. Ebben az esetben viszont

nak, nézzünk most egy példát a 4-4-2-es felállásra: a két középső védőnk sohasé máskéjljen előre, mert ellenkező esetben könnyedén lekörözhatnak minket. Hasznos lehet, ha mindkettőjük területvédekezésre van beállítva, mert így szükség esetén kiléphetnek a felütő középpályások ellen is. A két szélső védőnél alkalmazzuk a felütést, mert nemcsak emberelőnyhöz juthatunk egy gyors támadás esetén, hanem a beadásaik is nagy veszélyt jelenthetnek. Középpályás sorunkban mindig legyenek védekező szellemű játékosok is, illetve az ellenfél támadásánál mindannyian húzódnak vissza, ellenkező esetben pedig lépjenek fel az akcióhoz, hogy a támadók visszahéssék nekik a labdát lövésre. A csatároknál nincs különösebb taktika, esetleg próbáljunk kissé a szélek felé mozogni, hogy megnyissák a területet a többiek előtt.



Beadásoknál kiemelten fontos, hogy megszerezzük a megfelelő pozíciót támadóinkkal!

fontos, hogy megfelelő minőségű futballistákkal töltsük fel a keretünket, és minden poszton legyen bármikor bevethető tartalékunk is (ezt úgy kell érteni, hogy legyen legalább +1 kapus, közép-, bal- és jobb hátvéd, középső-, bal- és jobb középpályás, illetve 2 csatár). A sok hasonlóan remek képességű játékos két okból is kiemelten fontos, hiszen nemcsak sérülés esetén számíthatunk rájuk, hanem a megfáradt lelkeket is helyettesíthetjük velük.

## TAKTIKA

A Pro Evolution Soccer sorozat egyik legnagyobb előnye vetélytársaival szemben, hogy lehetővé teszi biztosít a csapat taktikájának rendkívül részletes bekonfigurálására – ha igazán sikeresek akarunk lenni, szánjunk időt ennek kihasználására! Fontos tudni, hogy a való életben alkalmazott hadrendek általában itt is nagyon jól beval-

**CSAPATMUNKA**  
Komoly játékról lévén szó, az egyéniesség után nem vezet semmire, néhány csel után úgyszólván könnyedén elveszik majd tőlünk a labdát. Ehelyett inkább építsünk mindig a sokpasszos megoldásokra, a csapatmunkára. A védőkkel sohasé álljunk le cselezgetni, mert egy rossz mozdulat, és az ellenfél máris kapura törhet. A középpályásokkal igyekezzünk minél kevesebbet cipelni a labdát, és rögtön az első adandó alkalommal ugrassuk ki a csatárokat, vagy játsszuk be a széleket is. 25-30 méterről már el lehet kezdeni lövöldözni, némi gyakorlás után már megtornáztathatjuk majd a hálóért, a kipattanók pedig kiváló lehetőségeket kínálnak egy szemfelles támadónak. Csatárainkkal a labdaátvételt pillanatában máris próbáljunk lefordulni örözlőről, majd ha megnyílt egy szűk folyosó, rögtön küldjünk kapura egy csattanós kis bombát.

Az alábbi táblázatban megtalálhatod, milyen új csapatokkal játszatsz a Pro Evolution Soccer 6-ban!

Licencelt válogatottak	Válogatottak	Licencelt klubcsapatok
Argentína	Angola	Francia első osztály
Ausztrália	Ghána	Bayern München
Csehország	Togo	Manchester United
Anglia	Trinidad és Tobago	Sporting Lisszabon
Franciaország		Benfica
Olaszország		Olimpiakos
Hollandia		
Spanyolország		
Svédország		

## SZÖGLETEK

Ha sarokrúgáshoz jutunk, igazából nincs túl sok teendőd, de néhány trükkrel azért mégiscsak leegyszerűsíthetjük életünket. A beadás előtt állítsuk be az irányt, lehetőleg a kaputól távolabbra célozva, mert akkor a hálóerő nem húzhatja le a labdát. A rúgás pillanatától kezdve pedig megindul a helyzetkezdés örödi folyamata, az iránygombokkal próbáljunk meg minél jobb pozíciót kicsikarni magunknak, és amint megérkezett a játékszer, nyomjuk le a lövés + valamelyik irány gombot, hogy kapura feljussunk. Persze lehet kis szöglettel, vagy kapaslövessel is próbálkozni, ám ezek eredménye igencsak kétséges.

## IRÁNYÍTÁS

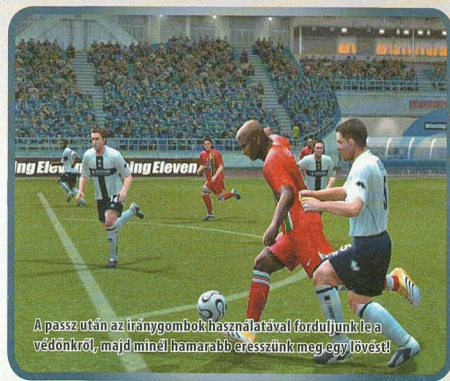
És végül egy utolsó tanács: ahhoz, hogy igazán profi módon nyomulhassunk a Pro Evolution Soccer 6-al, mindenképpen be kell szereznünk

## SZABADRÚGÁSOK

Ha jó helyzetben, a kaputól kb. 16-30 méterre jutunk szabadrúgáshoz, akkor gyakorlatilag már nyert ügyünk van. Először is, még a lövés előtt mozogjunk kissé jobbra vagy balra, attól függően, hogy melyik sarokba szánjuk a labdát (a célzás alapból a képernyő közepe felé irányul).

Ha ezzel megvölünk, az erősséget kell bekalibrálnunk: közelről általában elég a a mérce feleig, távolabbról mehet durvábban is, arra azonban ügyeljünk, hogy a maximális lehetőséggel legfeljebb csak a madarakat rögathatjuk. Még a lövés pillanatában csavarhatunk is a lasztin, ha lenyomva tartjuk valamelyik iránygombot, illetve extra megmozdulások (legurítás, beadás, átlépés) is rendelkezésünkre állnak – ha eleget gyakorolt az ember, akkor garantált, hogy az ellenfél kapusának a homlokáról csorogni fog a verejték egy-egy szabadrúgás alkalmával. Ha mi vagyunk a szenvedő alany, állítsuk a sorfalunkat a kapus által üresen hagyott oldalra, majd a megfelelő pillanatban ugrassuk meg őket.

egy jobbfejta, két analóg karos gamepadot. Ha erre nincs mód, megfelelő kalibrálással azért a klaviatúra is használhatóbb lesz: ajánlott a W-A-S-D-Q-E-Y-C gombok alkalmazása, a jobb analóg kar helyett pedig próbálkozhattunk a numerikus billentyűkkel is, bár ehhez már tényleg polip ósók, vagy éppen pékklapát méretű kéz szükséges...



A passz után az iránygombokkal használatával forduljunk le a védőnkől, majd minél hamarabb eresszünk meg egy lövést!



# FLIGHT SIMULATOR X

Merjünk egészen kicsinek lenni! A fokozatos tanulás nem szegény, sőt a békés pilóta-ótegor alapvető követelménye. Érdemes először a kisgépekkel, nevezetesen az egyhajtóműves Cessna 172SP-vel kezdeni, s itt begyakorolni az iskolaköröket, a leszállás megfelelő végrehajtását és a rádiónavigációs eszközök rendeltetésszerű alkalmazását. Nem éri meg egyből egy Jumbo-t vezetni...



## CSAK FINOMAN!

Ha először próbálkozol kereskedelmi repüléssel, akkor, bár néha nagyot ugrik a tananyag, érdemes végigjártatni a Learning Center által nyújtott gyakorló repüléseket, órákat. Ez a játék nem arról szól, hogy betűzöm az utánégot aztán hűzäs ezrelet... Ha van internetes kapcsolatunk, ajánlott a valós időjárási adatok használata: egyetlen gombnyomással az egész a Weather menüben. 15 percnél frissít és sokkal hangulatosabbá tesz a játékot. Az ATC, azaz a légiirányítás nem helyettesíti a re-



pülési tervet. Sokan elkövetik azt a hibát, hogy a célrepülőter közelében várják, hogy „levezesse” őket az Approach. Az alfa és ómega a repülési terv: a gép beépített mesterséges intelligenciája nagyon ritkán változtat ezen érdeemben. A leszállás során is megkapod a vektorokat és a magasságokat, s ennek megfelelően tudsz ellépni a beton széléig. Hátszélben nem szállunk se fel, se le!

A hátszél, mivel ugye hátulról fúj, levesz a sebességből: azonos felhajtóerőhöz a talajhoz képest gyorsabban kell repülni. Ez nem hangzik vesznesnek, de próbáld meg a connecticuti Hartford-Brainard repülőterére hátszélben lerakni egy B737-800-ast... Ha rövid a kifutó, egyenesen életveszélyes a landolás vagy felszállás hátszélben.

## PETI ÉS ÉN

A Flight Simulator sava-borsa az online repülés. Sokkal szórakoztatóbb, ha a fülhallgatóban a török Volkan barátom dörögése hallatszák, ahogy éppen az isztambuli Atatürk repülőter betonja felé kanyarodik, mintsem a beépített gépi hangok monoton utasításai. A VATSIM és az IVAO hálózata egyaránt ingyenes, s a résztvevők igencsak komolyan veszik mind a pilótaságot, mind az ATC-szolgáltatást. Sokan valóban pilótaként vagy légiirányítóként dolgoznak a való világban is. Eppen emiatt illő szerénységgel vágjunk csak bele az online repülésbe, s előtte gondosan tanulmányozzuk át a dokumentumokat és szabályokat. A repülés megtervezésekor illik számolni repülőgépekünk

méreteivel, igényeivel, illetve az indulási és a célrepülőter által nyújtott lehetőségekkel. Godóllőre nem illik leszállni egy Airbus A321-essel. Ha reális beállításkokkal próbáljuk meg, géptörés a vége. Egy Cessna 172SP pedig gyakorlatilag a világon bárhol képes fel- és leszállni.

Nem, a sztrádrákra itt nem érdemes leszállni, csúnya géptörés a vége.

Érdemes az egyes típusok checklist-jeit, ellenőrző listáit kinyomtatni. Ha ezeket egy-egy nyolttasakba tesszük, örök életre készen van a repülőgépek üzemeltetéséhez okvetlenül fontos emlékeztető.

Sok repülőter térképe megtalálható az interneten. Némii Google-használatlalt és fórumok látogatásával egész derekas térképgyűjteményt lehet felhalmozni. A térképeket ajánlott egy dossziében, a négykarakteres ICAO-kód szerint tárolni, lefűzhető nyolttasakokban. Előkeresésük és használatuk is sokkal egyszerűbb így. A térképek nagyon fontosak, ha online repülünk: nem mindig van ideje arra egy légiirányítóknak, hogy a De Gaulle repülőter pókháló-bonyolultságú gurulótűl-hálózatán lépésről lépésre elvezessen.

Minden repülőgépnek megvan a maga maximális sebessége, melyet a szerkezete még elvisel. Ha reális módban repülünk ennél gyorsabban, a gép előbb-utóbb szétesik. Az Airbus nem Stuka, nem játszunk vele zuhanórepülést.



## KIEGÉSZÍTÉSEK

Ha van egy kis érzékünk és kíváncsiságunk, érdemes ellátogatni az avsim.net weboldalra. Itt szépen kategóriákra bontva lehet tállözni az ingyenesen letölthető és használható repülőgépek, panelek, hangok, repülési tervek és mindenféle más, hasznos kiegészítők között. Itt emelmem ki a mesterséges repülőgép-forgalmat jelentősen nyakon csapó repülési tervekről. Ezeket letöltve és a megfelelő segédprogramokkal az FSX-be importálva sokkal valószínűsőbb környezet vár ránk: a virtuális légtérben valódi repülési útvonalakat repülnek valódi légitársaságok gépei. Nem árt észben tartani azt sem, hogy a kisebb, főleg fűves vagy zúzottkőves repülőtereken éjjel nincsen világítás. Ez kellemetlen pillanatoknak lehet okozója. Csakúgy, mint a műszeres leszállító adó nélküli vakleszállás „gyalogköben”. Erre főleg Oroszországban és a fejletlenebb területeken lehet számítani.

Joystick nélküli a játék élvezhetetlen. Ajánlott a pedál is, de a botkormány mindenképpen. Egy jól konfigurált hangcélrácson elérnek a fontosabb funkciók, például féklap, futómű, hajtómű-fordulatszám emelése és csökkentése, a propeller fordulatszám-állítása vagy az autopilóta bekapcsoló gombja is. Amikor tele van az ember két keze a checklist-tel, plusz fél kézzel rádiózik az ATC-vel, és még sötét is van plusz szellőkekek, nagyon hasznos bír ez lenni. Időnként mindenki

lezuhan. Még a legprofibb FS-zsokétól is hallottam szikrázórsa sikerült landolást. Nem szegény. Trau





# CHEATZ

## WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

Az alábbi csalásokat játék közben a [Ctrl] + [Shift] + [0] lenyomását követően előlítható konzolba kell beírni. A cheatok az 1.10-es vagy újabb verzió esetén használhatóak, akár online játékban is, ha a szerveren engedélyezik.

**cheat\_revealall** – összes egység mutatása  
**cheat\_killself** – öngyilkosság  
**cheat\_power(n)** – „n” egységnyi erőt ad  
**cheat\_requisition(n)** – „n” egységnyi igénybevételi pontot ad

## THE SIMS 2 PETS

Házi kedvencek szabad akaratának kikapcsolása: tartsd nyomva a [Ctrl] + [Shift] + [C] gombokat és írd be: **PetsFreeWill**. Ha még egyszer beírod, visszakapcsolod.

## MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

Könnyű pénzszerezési lehetőség: a legegyszerűbb módon úgy juthatsz pénzhez, ha bájtalokat készítesz. Az a legjobb, ha a Weak healing receptre fizetsz be, veszel egy üveggel belőle. A legtöbbet ebből az italból vásárolnak. Nagyjából kétezer aranyba kerl az elkészítése, de legálább 9 ezret adnak érte. Ha már elég pénzt gyűjtöttél, több üveget is vehetsz, amiből mást is készíthetsz.

## SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Játék közben a **Cheats** menü előhívását követően tudod beírni az alábbi kódokat. Figyelem: aktiválás után nem lehet menteni a játékállást!

**Teljes élet:** MEDIK  
**1,000 golyó:** FPATCH  
**Teljes lőszer:** AMMO  
**Banda vérmérséklet növelése:** GOBALLS

**Banda vérmérséklet csökkentése:** NOBALLS

**Zsaru vérmérséklet növelése:** DONUT

**Zsaru vérmérséklet csökkentése:** FLYSTRIT

**Napi idő változtatása:** MARTHA

**Eső:** RAINY

**Villám:** SHAZAAM

**Jármű javítás:** TBURGLR

**Fekete öltöny:** BLACK

**Kék öltöny:** BLUE

**Fehér öltöny:** WHITE

**Szürke öltöny:** GREY

**Skót póló:** TANSHIRT

**Tigris felső:** TIGSHIRT

**Főcímmzene:** TUNEME

**Bulldozer:** DOZER

**Antik versenyautó:** OLDFAST

**Dömpör:** DUMPER

**Pánik:** BUMMER



## GOTHIC III

Nyisd meg a *ge3.ini* fájlt a *Gothic3\Ini* mappában és a *(Game)* szekció alatt írd át a *TestMode* értékét *false*-ról *true*-ra. Ezt követően a játékban a [0] gomb megnyomásával előhívhatod a konzolt, ahová az alábbi kódokat tudod beírni.

**God** – Sérthetlenség

**Invisibility** – Láthatatlanság

**Teach all** – Összes skill megtanulása (statiszтика nullázódik)

**Kill** – Kiválasztott célpont megölése

**Give gold x** – x aranyat kapsz (a patch feltelepítése után nem működik)

**idkfa** – mindent kapsz (tárgyak, skillek, stb.)

**Help** – kiírja a parancslehetőségeket

**fullhealth** – teljes egészség

**give Cat\_Armor** – összes páncél

**give Cat\_Weapon** – összes fegyver

**give Cat\_Artifact** – összes artífakt

**control** – karakterek irányítása

**watch** – kamera irányítása

**teach STR x** – erősség beállítása x-re

**teach ALC x** – alkímia beállítása x-re

**teach SMT x** – kovács skill beállítása x-re

**teach THF x** – tolvaj skill beállítása x-re

**teach HP x** – életerő beállítása x-re

**teach MP x** – mana beállítása x-re

**teach SP x** – energia beállítása x-re

**teach LP x** – tanulási pontok beállítása x-re

**BILLENTYÜK:**

[F1] – kélopás

[F3] – Framerate

[F5] – Gyorsmentés

[F7] – Időlassítás

[F8] – Karakter alapállapotban

[F9] – Gyorstöltés

## CAESAR IV

Játék közben nyomd le az [Enter]-t, majd írd be az alábbiak valamelyikét:

**Win** – megnyered az aktuális küldetést

**Denarii [szám]** – adott mennyiségű pénz gyűjtése

## NBA LIVE 07

Az alábbi kódokat az NBA Codes képernyőn kell beírnod:

**KÓD:**

**HATÁS:**

**KD2ZMQL17W** Adidas Garnett Bounce (Vegas edition)  
**HYIOUHCAAN** Adidas Garnett Bounce (All-Star edition)  
**MCJK843NNC** Adidas T-Mac 6 (All-Star edition)  
**84GF7EJ8V** Adidas T-Mac 6 (Vegas edition)  
**CC98KKL814** Adidas Crazy 8 (St. Patty's edition)  
**CLT2983NC8** Adidas Campus Lt (St. Patty's edition)  
**22OIJUKMDR** Adidas Equipment Bball (St. Patty's edition)  
**FE454DFJCC** Adidas Stealth (All-Star edition)  
**23DN1PPOG4** Adidas Gil-Zero (All-Star edition)  
**QQQ3JCUYQ7** Adidas Gil-Zero (Vegas edition)  
**369V6RVU3G** Adidas Gil-Zero Mid (Away)  
**1GSJC8JWRL** Adidas Gil-Zero Mid (Home)

**BV6877HB9N** Adidas C-Billups (All-Star edition)  
**85NVLDMW55** Adidas C-Billups (Vegas edition)  
**7FB3KS9JQ0** Adidas BTB Low (St. Patty's edition)  
**99B6356HAN** Adidas Artillery II (black)  
**NTGNFUE87H** Adidas Artillery II (white)  
**WEDX617H75** Bobcats Secondary road jersey  
**D45AA98U5H** Nets Secondary road jersey  
**VCBI89FK83** Jazz Secondary road jersey  
**QV93NLKXQC** Wizards Secondary road jersey  
**5654ND43N6** East All-Star home jersey  
**WOCNW4KL7L** East All-Star away jersey  
**993NSKL199** West All-Star home jersey  
**XX93BVL20U** West All-Star away jersey

## WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE

Skirmish mód csalások: mielőtt ilyen játékot indítanál, a *Game Options* részélnél állítsd be a csalások engedélyezését. Ezt követően játék közben nyomd le a [Ctrl] + [Shift] + [0] billentyűkombinációt, majd írd be az alábbi kódok egyikét:

**cheat\_power(#)** – adott számú erőt kapsz

**cheat\_requisition(#)** – adott számú igénybevételi pontot kapsz

**cheat\_revealall** – teljes pálya mutatása

**cheat\_killself** – öngyilkosság

**taskbar\_hide** – Taskbar eltárasítása

**taskbar\_show** – Taskbar mutatása

