

Tippfüzet #3

# GameStar

IDG  
HUNGARY



**WARHAMMER:  
MARK OF CHAOS**

**MEDIAVAL II:  
TOTAL WAR**

**RAINBOW SIX: VEGAS**

**LINEAGE II**

**Anno 1701 • Legacy of Kain: Defiance**

## Drága Olvasó!

Amint azt láthatod, újra különálló tippfüzettel jelentkeztünk, hogy még jobban segíthessünk Titeket a zökkenőmentes játékban. A nagy karácsonyi rohanásban, a jobbnál jobb programok megjelenése idején is maximális odafigyeléssel és pontossággal készítettük ezt a kis gyűjteményt, reméljük, nagy haszonnal forgatjátok majd a bejglihalmok és a több hektoliter pezsgő elfogyasztása közepette is! Most pedig nézzük meg gyorsan, milyen programok kerültek decemberben terítékre. Először is ajánlom figyelmetekbe kishazánk legújabb büszkeségét, a Warhammer: Mark of Chaos izekre szedő guideunkat, a stratégiák kedvelői ráadásul két másik klasszikussal, a az új Total War epizóddal és az Anno1701-el is részletesen megismerkedhetnek. Aki esetleg két ajándék játékunk nyüstölése közepette gyámoltalanodna el, az is megtalálja most számítását, továbbá a Rainbow Six alakulata is elárult nekünk néhány hadititkot, amit itt és most Ti is megismerhettek. Végezetül pedig nem maradt más dolgom, mint hogy nagyon-nagyon Boldog Karácsonyt, és sikerekben gazdag Új esztendőt kívánjak mindannyitoknak az egész szerkesztőség nevében!

ashe / GS Team

# tartalom



**Warhammer: Mark of Chaos**



**Rainbow Six: Vegas**



**Medieval 2: Total War**



**Lineage II**



**Legacy of Kain: Defiance**



**Anno 1701**

# WARHAMMER MARK OF CHAOS

Figyelem! Az alapokat ezúttal teljes mértékben száműztem a szűkös oldalszám miatt, ezek megtanulására úgyis ott van a három oktatóküldetés. Külön harcrendeket, taktikákat sem írtam, hanem minden egységnél részletesen ismertetem az ideális használat módját.

## CHAOS

**Taktika:** A Chaos egységei elsősorban közelharcban erősek, de azért sose feledkezzünk meg légi és távolsági egységeikről sem. Különösen hatásosak az ellenség moráljának csökkentésével, ezért a megfelelő lényekből mindig legyen nálunk egy nagy adag, és küldjük be őket a csata sűrűjébe. Komoly mágia ellenállásukat kihasználva mindig igyekezzünk hamar megsemmisíteni a szemben álló fél hősét.

## KÖZÖS CHAOS EGYSÉGEK



### Marauders of Chaos

Nagyszerű harcosok, azonban a sebzéseket kevésbé viselik jól. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. Warcry képességükkel 10 másodpercig megemelhetik szövetségeseik morálját.



### Marauder Axe Throwers

Minimális védelemmel rendelkező távolsági egységek, tartsuk távol őket az ellenségtől, különben pillanatok alatt elpusztulnak. Képesek létrákat hordozni, de ostromoknál inkább csak később vessük be őket, amikor gyalogságunk már bejutott a várba.



### Warhounds of Chaos

Megtermett harci kutyák, csak küldjük be őket az ellenséges talpasok közé, és hatalmas vérfürdőt rendeznek. Nem lehet őket hátra támadni, és minden terepen képesek gyorsan mozogni.



### Chaos Furies

Jól használható repülő egységek, akik ráadásul ellenállóak a mágiával szemben. Érdemes az egyedül hagyott ellenséges hősök és katapultok ellen is bevetni őket.



### Wyrds spawn

Gigantikus méretű, mágikus sebzést okozó, nagy mágia ellenállással rendelkező szörnyetegek. A velük harcoló ellenségek morálja folyamatosan csökken, ezért tartsuk őket az első sorokban.

## KÖZÖS CHAOS HŐSÖK



### Aspiring Champion of ... Combat:

**Axe of Doom:** Sebzi a hőssel szemben lévő ellenséges egységeket, 10% találati eséllyel.  
**Scythe of Death:** Sebzi a hőssel szemben lévő ellenséges egységeket 30% találati eséllyel.

**Master of Slaughter:** 10%-al nő a hős mozgási, és 15%-al a támadási sebessége 30 másodpercig. Csak 30%-os életerő alatt használható.

### Command:

**Blood Offering:** egységek feláldozásával gyógyul a hős.  
**Death or Glory:** 20%-al nő a szövetségeseik találati esélye, 40% páncéltért cserében, 20 másodpercig.

### Duel:

**Hand of Gods:** 1-el nő a hős sebzése, 50%-os találati eséllyel.

**Corrupting Blow:** 30% eséllyel megátkozza az ellenséget, amitől az sérülékenyebb lesz.

**Curse of Chaos:** Egy ellenséges mágiát szakít félbe, és 5 másodpercig elnémitja a castert.

**Decapitator:** Támadás 15 vagy több sebzéssel, csak 30%-nál alacsonyabb életerejű hősök ellen.

## CHAOS OSTROMGÉPEK



### Hellcannon of Chaos

Nagy hatótávolságú, területsebzést okozó katapult. Ellenségeinek a morálja nagy mértékben csökken, ezért nem csak várostromoknál érdemes bevetni, hanem földi csapatok ellen is.



### Chaos Battering Ram

Rendkívül hatásos faltörő szerkezet, egységeket támadni nem tud. Mindig katonáinknak kell szállítani és használni.



### Chaos Siege Tower

Ostromtorony, amivel könnyedén juttathatjuk fel az ellenség kastélyának falára katonáinkat. Mindig bivalyerős közelharc egységekkel töltsük fel.

## CHAOS – UNDIVIDED



### Warriors of Chaos

Egyszerű közelharc egységek, csak nagy tömegben igazán hatásosak. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. A Bloodlust képességet aktiválva rövid ideig erősebbek lesznek, és moráljuk is megnő. Mindig tartsuk a frontvonalban őket.



### Knights of Chaos

Ezek a jól páncélozott lovasok nagy veszélyt jelentenek a gyalogságra, különösen a távolsági egységekre. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.



### Spawn of Chaos

Brutálisan erős, gigantikus, nagy mágia ellenálló szörnyek, alacsony morálnál azonban nagyon legyengül. A velük harcoló ellenségek morálja folyamatosan csökken, ezért tartsuk őket az első sorokban.



## CHAOS – KHORNE

**Bloodletters**

A mágiának ellenálló démonok, minden sikeres támadásuk extra sebzést is okoz. Használjuk bátran az első sorokban.

**Warriors of Khorne**

Erősen páncélozott, ám lassú közelharci egység. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. A Bloodlust képességet aktiválva rövid ideig erősebbek lesznek, és moráljuk is megnő. Mindig tartsuk a frontvonalban őket.

**Knights of Khorne**

Sötét lovagok, a távolsági harcosok és az ostromgépek ellen halálosak. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.

## CHAOS – NURGLE

**Warriors of Nurgle**

Golyófogónak használható közelharci egységek. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. A Bloodlust képességet aktiválva rövid ideig erősebbek lesznek, és moráljuk is megnő.

**Knights of Nurgle**

Gyors támadásokra használatos, távolsági egységekre veszélyes lovasok. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.

**Plaguebearers**

Nagy mágia ellenállású, extra sebzést okozó bestiák. A megsebzett ellenségek elkaphatják a járványt, amitől folyamatosan sérülnek. Tartsuk őket az első sorokban.

## EMPIRE

**Taktika:** Az Empire rendelkezik a legjobb távolsági egységekkel, akik hatékonyak képesek megtizedelni az ellenség sorait már jó messziről. Fontos, hogy mindig védjük megfelelően őket, és ha úgy adódik, nyugodtan hátráljunk, hogy újra jó helyzetbe kerüljenek. Kiváló ostromgépeik miatt



már a többiekénél hamarabb megtámadhatunk várakat, ezt használjuk is ki!

## KÖZÖS EMPIRE EGYSÉGEK

**Swordsman**

Gyengécske közelharci egységek, olcsóságuk miatt azért gyakran használni fogjuk. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. Shield Wall képességüket aktiválva védelmük növekszik.

**Halberdiers**

Ezek a pikások elsősorban lovas egységek és óriások ellen életveszélyesek, ezért kiválóan őrizhetik a lovasrohamnak kitett ostromgépeket, hősöket.

**Handgunners**

Viszonylag erős távolsági harcosok, tartsuk távol őket a csaták hevétől. Képesek létrákat hordozni, de ostromoknál inkább csak később vessük be őket, amikor gyalogságunk már bejutott a várba.

**Huntsmen**

Ezek a vadászok rendkívül gyorsak és erősek, és bármilyen terepen gyorsan mozognak. Amíg nem támadnak, gyakorlatilag láthatatlanok, ezért nagyszerű felderítők.

**Greatswords**

Az alap kardosok jóval erősebb, de némileg lassabb változata. Csökkentik az ellenség páncélozottságát, és ellenállnak minden morál csökkentésnek, használjuk őket tehát bátran az első sorban.

**Pistoliers**

Fürge mozgású lovas pisztolyos csapat, csökkentik az ellenség páncélzatát. Elsősorban gyors reagálású egységként használjuk őket, ott, ahol éppen a legnagyobb szükség van rájuk.

**Falegellants**

Felfegyverzett csőcselék, ha harcba keverednek, irányíthatatlanná válnak. Csakis vészhelyzetben, pénzszűkében használjuk őket!

## KÖZÖS EMPIRE HŐSÖK

**Elector Count, Captain Combat:**

**Storm of Steel:** A hőssel szemben lévő ellenfelek közül sebez hármat 37.5 % találati eséllyel.

**Righteous Wrath:** A hős minden, a célterületen lévő egységet sebez 20 % találati eséllyel.

**Command:**

**Armour of Contempt:** 20 másodpercig kettővel nő a hős csapatának páncélja.

**Blade of Death:** 10 másodpercig megduplázódik a hős csapatának morálcökkentő hatása.

**Duel:**

**Hand of Sigmar:** 1-el nő a hős következő sebzése 50% találati eséllyel.

**Parry:** A hős 25% eséllyel hártja a következő támadást.

**Strength of Will:** Megszakítja az ellenség varázslatát, és két másodpercre kiüti.

## EMPIRE OSTROMGÉPEK

**Great cannon**

Ágyú, ami rendkívüli távolságból okoz terület sebzést, elsősorban falak, kapuk lebontására használatos. Sose hagyjuk őrizetlenül.

**Hellblaster Volley Gun**

Rendkívüli hatótávolságú katalpultféleség, ostromok és sima csaták esetén is érdemes bevetni. Mivel nagyon védtelen, mindig legyen mellette őrség.

**Empire Siege Tower**

A birodalom ostromtornya biztonságosan képes feljuttatni a falakra egységeinket. Mindig lehető legerősebb közelharcosainkat vezényeljük bele.

**Empire Battering Ram**

Falak és kapuk ellen bevethető szerkezet, ami csak közelről képes támadni. Mindig katonáknak kell cipelni, ezért ha a védőknek túl sok távolsági harcosa van, nem ajánlott használni.

**EMPIRE – OSTERMARK****Knights Panther**

Az átlagnál erősebb és értékesebb lovasság, ne pazaroljuk el őket feleslegesen. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.

**EMPIRE – NULN****Reiksguard**

Az átlagnál erősebb és értékesebb lovasság, ne pazaroljuk el őket feleslegesen. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.

**EMPIRE – TLABELAND****Knight of the Blazing Sun**

Az átlagnál erősebb és értékesebb lovasság, ne pazaroljuk el őket feleslegesen. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.

**SKAVEN**

**Taktika:** A Skaven erőssége elsősorban a sok mérgező, gyengítő, és halálakor felrobbanó egységben rejlik. Mindig vegyítsük őket megfelelően a seregünkbe, mert önma-



gunkban nem túl erősek, de közelharcosok közé elszórva nagyon hasznosak. A Clan ratsekkel érdemes már korán megpróbálkozni egy ostrommal, ezzel nagy zavart okozhatunk az ellenségnek!

**KÖZÖS SKAVEN EGYSÉGEK****Clan rats**

Ezek a gyengén felfegyverzett patkányemberek olcsók, de eléggé gyengék. Képesek átmászni a várfalakon, így nagy tömegben hasznosak ostromnál. Lap around képességükkel még jobban kihasználhatják számbeli fölényüket az ellenséggel szemben.

**Stormvermin**

Eros közelharcú egységek, elsősorban lovasság és óriások ellen használhatók jól, ezért kiválóan őrizhetik a lovasrohamnak kitett ostromgépeket, hősöket. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk.

**Plague Censer Bearer**

Nem túl erős közelharcos egységek, ráadásul közelharcban irányíthatatlanná válnak. Kivételes

gyorsaságuk és a megsebzett áldozatok megmérgezése miatt azonban érdemes őket használni.

**Poisoned Wind Globadiers**

Gyorsak, mágikus sebzést okoznak, halálukkor pedig egy robbanással megsebzik a körülöttük állókat. Gázfelhővel rövid ideig csökkentik az ellenség találati esélyét, ezért érdemes néhány csapatukat megbújtatni seregünk közelharcosai között.

**Rat Ogres**

Hatalmas darálós egységek, akiktől csökken az ellenség morálja, ráadásul extra sebzést is okoznak, úgyhogy bátran beküldhetjük őket a tömegbe. Arra azonban figyeljünk, hogyha vezérüket megölik, irányíthatatlanná válnak, és akár a mi egységeinket is megtámadhatják!

**Gutter Runners**

Ha nem támadnak, gyakorlatilag láthatatlanná válnak, ezért ideális felderítők. Mivel közelharcosok, és mérgezni is tudnak, adott esetben érdemes hátbatámadáshoz is használni őket.

**Giant Rats**

Nagydarab, erős vadállatok, akiket érdemes beereszteni az ellenség gyalogosai és távolsági harcosai közé. Ha azonban elvesztik vezérüket, korábbi szövetségeseikre is egyaránt veszélyesek lehetnek.

**Warplock Jezzails**

Ügyes, gyors, viszonylag jól páncélozott harcosok, ráadásul 50%-al csökkentik ellenségeik páncélzatát. Jól használhatók szinte bármilyen helyzetben.

**Warp Fire Throwers**

Lángszórával felszerelt távolsági egységek, akik halálukkor felrobbanva sebzik a körülöttük lévőket. Területre ható támadásuk miatt saját seregüktől távolabb próbáljuk oldalba kapni velük az ellenséget.

**KÖZÖS SKAVEN HŐSÖK****Warlord, Chieftain (Hero3)****Combat:**

**Whirling Doom:** Minden célpontot 1 életpont-

tal sebez 40%-os találati eséllyel.

**Screaming Death:** +1 sebzés, morál és mágiaimmunitás a hősnek 50% páncél és 30% találati esély árán.

**Command:**

**Unquestioning Loyalty:** Megerősíti és morál immúnissá teszi a hős csapatát 20 másodpercig.

**Favour of the Horned Rat:** Megátkozta a célpontot, minden támadásnál 2-vel nő a támadó morálja.

**Duel:**

**The Thirteen Blades:** 50%-al növeli a hős támadási sebességét, 10%-al a találati esélyét 6 másodpercig.

**The Strong Survive:** Az elszennvedett sebzést csökkenti 1-el, 3 morál árán, 10 másodpercig.

**Deathly Shriek:** 15%-al csökkenti az ellenség morálját, és félbeszakítja varázslatát.

**Skavenbrew:** A hős következő támadása +4 sebzést okoz, és +5 morált ad.

**SKAVEN OSTROMGÉPEK****Warp lightning Cannon**

Nagy hatótávolságú, területsebzéssel rendelkező ostromágyú, várostromoknál és nagyobb csatáknál ideális. Sose hagyjuk őrizetlenül. Megsemmisítésekor felrobban, és sebzí a környékbelieket.

**Screaming Bell**

Egy univerzális, hordozható harangtoronyról van szó, ami képes növelni a baráti egységek morálját, és csökkenteni az ellenségét, valamint az eszköz támadókét. Egyik különleges képességével földrengést idézhet, így jól használható épületek és falak ellen is, ám közelharcban teljesen védtelen.

**Skaven Battering Ram**

Rendkívül hatásos, de lassú faltörő szerkezet, egységeket támadni nem tud. Mindig katonáknak kell szállítani és használni, akik eközben nagyon kiszolgáltatottak.

**HIGH ELVES**

**Taktika:** A High Elvesek legnagyobb ereje a rendkívüli kiegyensúlyozottságban rejlik, a harc minden területén megállják a helyüket. Nagy előnyre tehetünk szert ellenfelünkkel szemben, ha sok Great Eaglet és Repeater



Bolt Throwert építünk be seregünkbe, előbbieket pedig használjuk a frontvonalától távolabb, hősök vagy ostromgépek ellen.

### KÖZÖS HIGH ELVES EGYSÉGEK



#### High Elf Spearmen

Lándzsával felszerelt alap elf gyalogos-csapat, lovasság és óriások ellen jól használható, ezért katapultok, hősök öreként is megállja a helyét. Shield Wall képességükkel lassabbá, de védettebbé válnak. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk.



#### High Elf Archers

A legegyszerűbb távolsági támadó egység, közelharcban védtelen, ezért tartjuk távola frontvonalától. Tüzes nyilak minden gyilkosság után morál veszteséget okoznak az ellenségnek. Képesek létrákat hordozni, de ostromoknál inkább csak később vessük be őket, amikor gyalogságunk már bejutott a várba.



#### Swordmasters of Hoeth

Jól védett, erős kardosok, az ellenfél páncélzatát felére csökkentik. Különleges képességükkel minden negatív morál hatásnak ellenállnak, nagyobb lesz a találati esélyük, de sebezhetőbbé válnak. Képesek létrákat hordozni, de ostromoknál inkább csak később vessük be őket, amikor gyalogságunk már bejutott a várba.



#### Shadow Warriors

Nagy hatékonyságú, gyors mozgású távolsági egységek, akik harcon kívül szinte észrevehetetlenek. Jól használhatók felderítőként, vagy magányos hősök megsemmisítésére.



#### Great Eagle

Hatalmas sasmadarak, akik bárhová eljutnak pillanatok alatt. Könnyedén lemészárolhatjuk velük a zömében közelharcosokból álló sereget, ezt segíti, hogy egyszerre több ellenséget is tudnak sebezni.



#### Silver Helms

Ezek a nagyszerű lovagok jól helytállnak minden fegyvernem ellen, így nem érdemes elpocsékolni őket. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.

### KÖZÖS HIGH ELVES HŐSÖK



#### Commander, Prince (Hero4)

##### Combat:

**PhoenixShot:** A célpont 30% eséllyel szenved 2 sebzést, a közelben állók 10% eséllyel 1 sebzést.

**Knight of Kaine:** A hős +2 páncélt, +10 mágia ellenállást és +15% találati esélyt kap 20 másodpercig.

##### Command:

**Spirit of Battle:** A hős és csapatának támadási sebessége megnövekszik 10 másodpercig.

**Pure of Heart:** Visszaállítja a célpont morálját 100%-ra, és morál immunissá teszi 5 másodpercig.

##### Duel:

**Taunting Blade:** A hős 1 sebzést okoz 50% eséllyel, a célpont több morált vesz.

**Vaul's Mantle:** +15 páncél és +15 mágia ellenállás a hősnek 10 másodpercig.

**Precision Strike:** Félbeszakítja a varázslatot, csökkenti az ellenfél páncélját 50%-al, és növeli a találati esélyt 15%-al, 10 másodpercig.

**Dragonwrath:** 5 támadás két sebzéssel, 50% találati eséllyel.

### HIGH ELVES OSTROMGÉPEK



#### Repeater Bolt Thrower

Nagyon gyors, hatalmas dárdákat vető szerkezet. Területsebzése miatt falak és gyalogság ellen egyaránt jól használható. Mivel elég védtelen, mindig őrizzük megfelelően.



#### High Elf Battering Ram

Nagyon erős, de lassú faltörő szerkezet, gyalogos egységeket támadni nem tud. Mindig katonáinknak kell szállítani és használni, akik eközben különösen védtelenek.

### HIGH ELVES – ELLYRIAN



#### Ellyrian Reaver

Ez elfek talán leghasznosabb egysége, nagyon gyors mozgásúak, és már távolról képesek aprítani az ellenséget. Mindig tartunk belőlük készenlétben néhány alakulatot, képesek lehetnek megfordítani a csata menetét.

### HŐSÖK HASZNÁLATA

A hősök megvásárlása természetesen korántsem olcsó mulatság, viszont fényévekkel jobban teljesítenek a csatában a hagyományos egységeknél. 1 hőst gyakorlatilag kötelező beszerezni, különben esélyünk sem lesz nyerni, ám arra azért mindig figyeljünk oda, hogy ő sem halhatatlan. Drága pénzen vásárolt elit katonánkat soha ne hagyjuk egyedül, mindig csatoljunk hozzá közvetlenül legalább 3-4 csapatot, akik között legyen távolsági harcos, hogy védve legyen a légi támadásoktól, illetve lovasság és óriások ellen hatásos unit is (ilyenek például a pikások). Fontos még az is, hogy hősünket külön figyelemmel kísérijük, a csatákban manuálisan irányítsuk, mert csak így használhatjuk ki teljes mértékben képességeit.

**Megjegyzés:** A cikkben helyhiány miatt csak a 4 játszható oldal mindhárom alfajánál elérhető hősökkel tudtam foglalkozni, ez elég lesz a kezdetekhez, a többit nektek kell kitapasztalni.

### ZSOLDOSOK

Sajnos nem maradt helyem a zsoldosok részletes bemutatására sem, azonban néhány általános érvényű dolgot most átfutunk. Először is alapszabály, hogy zsoldosokat szinte csak akkor alkalmazunk, ha az éppen irányított oldal gyengeségeit szeretnénk kiküszöbölni. Borsos árak miatt tényleg fontoljuk meg beszerzésüket, azonban erejük figyelemre méltó, így ha például szűkben vagyunk jó távolsági egységeknek, akkor szerezzünk be néhány csapatnyi Dwarf Rangert, vagy Night Goblin Spear Throwert. A fenti szabály alóli kivételként említeném a Giantokat, akik brutális erejük, területre ható benításuk, és faltörő szerepük miatt minden hadsereg gerincét képezhetik.

Ennyi volt tehát röviden és tömören a Warhammer: Mark of Chaos, a fenti ismeretekkel már mindenki bátran belevághat a játékba, ahol még számtalan érdekesség várja!

# RAINBOW SIX VEGAS GUIDE

## FEGYVEREK

Ahhoz, hogy minden veszélyes helyzetre kellőképpen felkészülhess, kialakíthasd saját játéktílusodat, és mindig a megfelelő felszerelést vihed magaddal, elengedhetetlen a fegyverek alapos ismerete. Alább kategóriákra bontva megtalálhatod a gyilkolóeszközök részletes ismertetését, kiegészítve néhány jó tanáccsal, és az elérhető fejlesztések bemutatásával együtt.

### PISTOLS

A pisztolyok használata elsősorban közelről ajánlott, és csakis akkor, ha fő fegyverünkökből kifogyott a munició, vagy nincs lehetőségünk fedezékbe vonulni és újratölteni. Ettől függetlenül mindig vigyünk magunkkal egy-egy erősebb darabot, és ha rákényszerülünk, operáljunk pontos fejlődésekkkel. Hatásosak még csendes gyilkolásnál is, már persze ha felszereltük őket a megfelelő extrával.

### KIEGÉSZÍTŐK

**Laser Sight:** A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal löhetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

**Extended Magazine:** Extended Magazine: Ez a bővítmény pisztolyunk tárcapacitását növeli 20-30 %-al, akik gyakran használják ezt a fegyvertípust, azoknak megfelelő választható lehet.

**Silencer:** A Glock 18, a Desert Eagle, és a Raging Bull kivételével bármelyik pisztolyunkat felszerelhetjük hangtompítóval. Talán a leghasznosabb választható kiegészítő, főleg a csendes akciók kedvelőinek.

### SUBMACHINEGUNS

Az SMG-k nagy tűzgyorsaságú és hatótávolságú fegyverek, egyjátékos módban rendkívül jól használhatók. Gondolom nem kell külön hangsúlyoznom, hogy mindig 3-4-5 lövéses rövid sorozatokkal operáljunk, ennél többnek ugyanis már nincs értelme, mert ugyanis visszarúg a fegyver. Sebzése ugyan nem túl nagy, de ha az ellenség felsőtestére célzunk, hamar leteríthetjük.

### KIEGÉSZÍTŐK

**Reflex Sight:** Ezzel a kis kütyüvel másfélszeres nagyításra nyílik lehetőség, ami kifejezetten hasznos. Az SMG-k alapvető bővítménye, használjuk, amíg nem lesz jobb.

**Laser Sight:** A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal löhetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

**Rifle Scope:** A Reflex Sight nagyobb hatékonyságú változata, remekül használható majdnem minden helyzetben, főleg egy-egy jó fedezék mögül. Amint csak lehet, szereljük fel SMG-nket ezzel a cuccal.

### LIGHT MACHINEGUNS

Az előző kategória egyvel brutálisabb változata, igen komoly tárcapacitással és nagy mennyiségű tartalék lőszerrel, így nyugodtan tüzelhetünk vele egészen sokat. Újratöltése kicsit lassú, ezért mindig húzódjunk fedezékbe, vagy váltunk addig más fegyverre. Alapból nincs hozzátartozva egyetlen kiegészítő sem, nekünk kell manuálisan kiválasztani a leginkább megfelelőt.

### KIEGÉSZÍTŐK

**Reflex Sight:** Ezzel a kis kütyüvel másfélszeres nagyításra nyílik lehetőség, ami kifejezetten hasznos. Az LMG-k alapvető bővítménye, használjuk, amíg nem lesz jobb.



**Laser Sight:** A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal löhetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

**Rifle Scope:** A Reflex Sight nagyobb hatékonyságú változata, remekül használható majdnem minden helyzetben, főleg egy-egy jó fedezék mögül. Amint csak lehet, szereljük fel LMG-nket ezzel a cuccal.

**Recoil Absorbing Stock:** Ez a kiegészítő akkor jöhet jól, ha szeretünk távolról, megfontoltan lövöldözni, mert kiküszöböli a légzés által okozott célkereszt ingadozást. Rambok egészen nyugodtan hanyagolhatják.

### ASSAULT RIFLES

Rendkívül jól sebző, szakavatott kezekben halálos fegyverek. Szintén rövid sorozatokkal lövünk velük, így lesznek ugyanis igazán hatékonyak. Legjobb, ha valamilyen zoomoló kiegészítőt rakunk fel rájuk, mert ilyenkor egyaránt jól használhatók távolról és közelről is. Hangtompítójuknak hála akár teljesen kiválthatják a mesterlövészpuskákat is.

### KIEGÉSZÍTŐK

**Reflex Sight:** Ezzel a kis kütyüvel másfélszeres nagyításra

nyílik lehetőség, ami kifejezetten hasznos. Az Assault Riflek alapvető bővítménye, használjuk, amíg nem lesz jobb.

**Laser Sight:** A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal löhetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

**ACOG:** Háromszoros nagyítást engedélyező szerkezet, ami elsősorban utcai harcoknál használatos. Amíg nincs hatékonyabb változat, addig ez is megteszi.

**6X Scope:** A név magáért beszél, azonban elég biztos kéz kell hozzá, hogy jól tudjuk használni. Akkor nyújthat nagy előnyt, ha fogytán vagyunk a municiónak, és célzott lövésekre van szükség.

### SNIPER RIFLES

A mesterlövész puskák szerepe egyértelmű, de van azért néhány alapvető szabály hozzájuk. Először is csak akkor használjuk őket, ha gondoskodtunk arról, hogy társaink megvédenek a közelbe tévedt terroristáktól, és mindig keressünk megfelelő fedezéket is, különben felesleges veszélynek tesszük ki magunkat. Szerepük elsősorban többjátékos módban nagy, a kampány során elhanyagolhatók.

## KIEGÉSZÍTŐK

**6X Scope:** A név magáért beszél, azonban elég biztos kéz kell hozzá, hogy jól tudjuk használni. Akkor nyújthat nagy előnyt, ha fogytán vagyunk a municiónak, és célt zott lövésekre van szükség.

**12X Scope:** Ezzel a cuccal gyakorlatilag már azt is eldönthetjük, hogy szemem vagy orrom lövük az ellenséget. Nagy kilengése miatt kissé nehezebb kezelni, single playerben nem is igazán érdemes használni.

**6X/12X Scope:** Az előző két változatot magába foglaló kiegészítés, előnye, hogy a nagyítás mértékének változtatásával bármilyen helyzethez alkalmazkodhatunk. Ha már mesterlövészre adjuk a fejünk, ezt vigyük mellé.

## SHOTGUNS

Ezekkel a fegyverekkel valódi pusztító erő kerül a kezünkbe, persze csak közeli célpontok ellen használhatók megfelelően. Elsősorban akkor érdemes magunkkal vinni egy példányt, hogyha épületekben, szűk szobákban akciózunk, ellenkező esetben ugyanis elpazarolnánk egy fegyver slotot. További hátrányuk még, hogy elé nagy zajt okoznak, amit bárki meghallhat a környéken.

## KIEGÉSZÍTŐK

**Reflex Sight:** Ezzel a kis kütyüvel másfélszeres nagyításra nyílik lehetőség, ami kifejezetten hasznos. A



shotgunok alapvető bővítménye, használjuk, amíg nem lesz jobb.

**Laser Sight:** A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal lehetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

**Rifle Scope:** A Reflex Sight nagyobb hatékonyságú változata, remekül használható majdnem minden helyzetben, főleg egy-egy jó fedezék mögül. Amint csak lehet, szereljük fel SMG-nket ezzel a cuccal.

## SHIELD

A nagy rendőrségi pajzs ugyan nem sorolható szorosan a fegyverek közé, de azért érdemes külön foglalkozni vele. Használata kissé nehézkes, és talán felesleges is, azonban teljesen egyedi élményt nyújt, így legalább a sztori végigjátszása után érdemes kipróbálni. Az első fontos dolog, hogy mellé csak egy pisztolyt vihetünk magunkkal, így ne is számítsunk nagy tarolásra, inkább szolgáljunk fedezékként társaink számára, akik így nyugodtan leszedgethetik az ellenségeket. Ha pajzsot használunk, mindig igyekezzünk hátunkat a falnak vetni, és semmiképpen se engedjük, hogy közel kerüljenek hozzánk, mert az egyetlen a biztos halállal. A shield egyébként mindenféle fegyver ellen megvéd, csak a gránátokra kell nagyon odafigyelni. Ha tüzelni akarunk, akkor testünk egy része védtelenné válik, ezt is kalkuláljuk bele.

## ÁLTALÁNOS TIPPEK

## LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉLSZ

Ne feledjük, hogy a Rainbow Six: Vegas nem eszeten hentesről szól, mindig megfontoltan, óvatosan haladjunk előre. Tervezzünk meg gondosan minden nagyobb akciót, és akkor nem érhet kellemetlen meglepetés.

## CSAPATJÁTÉK

Társaink kiváló mesterséges intelligenciájának hála soha nem kell egyedül megoldanunk a feladatokat, hagyatkozunk bátran a segítségükre. Ajánlott mindig őket előreküldeni rizikós helyeken, mert ha esetleg megsebesülnek, egy pillanat alatt felgyógyíthatjuk őket. Még a nehezebb küldetések előtt tanuljuk be alaposan az irányítást, és tapasztaljuk ki az olyan összetett akciók során nyújtott viselkedésüket, mint amikor betörnek egy ajtót, behajtanak egy villanógránátot, és berontva leszednek mindenkit.

## GYÓGYÍTÁS

Az életmentő injekció beadásával soha ne habozunk, mert társaink halála a küldetés elbukását is jelenti egyben. Míg elvégezzük a beavatkozását, a harmadik kommandóست mindig állítsuk olyan pozícióba, hogy megfelelően védhessen minket.

## FEDEZÉKEK

Tűzharcok során amikor csak lehet, húzódjunk fedezékbe, ezzel jelentősen megnehezítjük a terroristák dolgát. Fedezékből tüzelhetünk ki akár vaktában is, ezt a taktikát akkor

érdemes bevetni, amikor társaink helyzetkedését segítjük. A kihajlást és a célt zott lövéseket akkor használjuk, ha már sikerült betájolnunk ellenségeink pozícióját, ilyenkor ugyanis már egy rövidke sorozattal végezhetünk velük. Soha ne bújunk reklámtáblák és egyéb vékony anyagok mögé, mert átviszi őket a golyó!

## AJTÓK

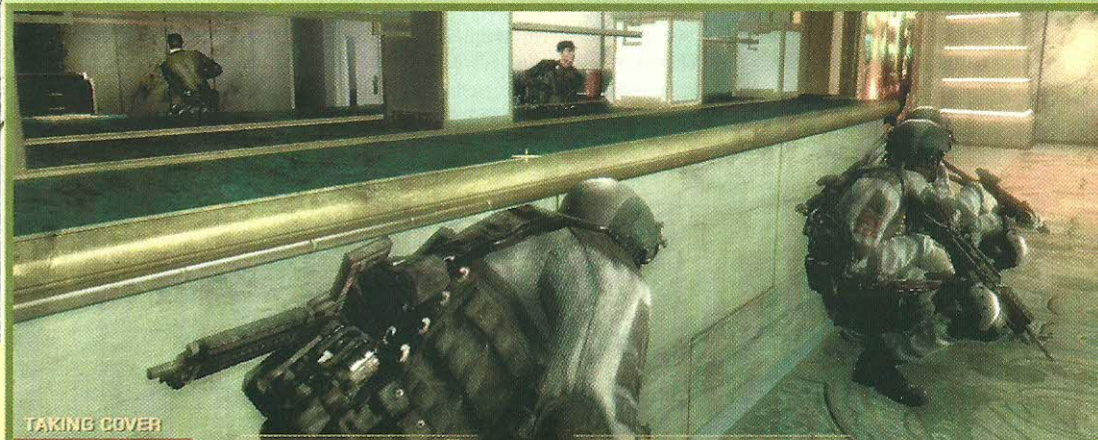
Elsőre talán időpazarlásnak tűnhet minden ajtón külön benézni a minikamrával, azonban megéri a fáradozást, hiszen elkerülhetjük vele a váratlan meglepetéseket. Ezzel ellentétben C4-et nem érdemes magunkkal vinni az ajtók berobbantásához, ugyanis szinte az összes simán kinyílik, a többit meg elintézi robbantásspecialista társunk.

## GRÁNÁTOK

A gránátok szerepe igazán hangsúlyos ebben a játékban, ha jól használjuk őket, behozhatatlan előnyre tehetünk szert. Elsősorban füst, villanó, és vegyi anyaggal töltött darabok legyenek nálunk, és ne sajnáljuk elhasználni őket a terroristákkal tömött termek kipucolására, persze közben mi mindig húzódjunk fedezékbe. Ha füst vagy villanógránátot használunk, az még csak fél siker, a következő néhány másodpercnyi zűrzavart kihasználva ugyanis még le kell szednünk saját kezűleg mindenkit.

## SZEMÜVEGEC

Ha füstgránátot használunk, vagy éppen mi kaptunk az arcunkba egy adagot, gyorsan vegyük fel a hőérzékelő szemüveget, és máris kezdődhet a kacsavadászat. Gyakran szorulunk majd az éjjellátó segítségére is, sötétebb helyeken ne szegyélljük használni, életet menthet!





# MEDIEVAL II TIPPEK

## A NAGYTÉRKÉP

A csatát nem kötelező lejátszani, de a nagytérképen megszaj ügyeskedni, ha birodalmat akarsz. Attól, hogy nem vagy nagy harcos, még lehetsz nagy király. Nézzük mit kell tudni az igazgatásról!

### KÖSSÜNK ÜZLETET

**A diplomata:** Ápold a kapcsolatot a szomszédokkal és fordíts energiát arra, hogy a meglévő jó viszonyodat fenn tartsd! Érdemes az ország minden nagyobb régiójában tartani egy-egy tárgyalót, hogy ápolja a viszonyt, és ha baj van, ne 3000 kilométerrel kelljen odautaztatni.

**A diplomácia:** Az új rendszerben a tárgyalópartnerről sok információt megtudunk, és ez segít az ajánlat megítélésében. Kiderül, hogy milyen a két ország egymáshoz való viszonya, milyen a két fél általános világpolitikai megítélése (mennyire megbízhatóak, vagy éppen hazugok), a haderőik mennyire elretentő erejűek, és milyen gazdasági potenciállal bírnak. A legfontosabb azonban, hogy immár értesülünk az ellenfél politikai törekvéseiről is. Vagyis békét szeretne-e, vagy esetleg katonai erőt kíván igénybe venni.

**Az ajánlattétel:** Bár nem bővült a választék az ajánlattételt illetően, érdemes végigfutni, hogy milyen lehetőségeink vannak. Köthetünk kereskedelmi szerződést, így a városainkból karavánok indulnak el az adott országba, komoly anyagi hasznot hajtva nekünk. Tehetünk egyszeri kifizetést, illetve felajánlhatunk egy rendszeres összeget valamilyen ellenszolgáltatás fejében. Kezdeményezhetünk szövetséget, és ha háborúban állunk, akkor természetesen tüzszünetet is. Megtehetjük, hogy valamely harmadik nép ellen kötünk katonai szövetséget (ezt a gép szinte kizárólag akkor fogadja el, ha számára eleve ellenséges nemzetről van szó).

Mindemellett kereskedhetünk a térkép információinkkal.

**Figyelem!** Az ajánlatunkat a gép a képernyő alján minősíti

aszerint, hogy az adott helyzetben az mennyire számít követelőzőnek, kiegyensúlyozottnak, vagy nagyvonalúnak. Érdemes ez alapján mérlegelni, tehát ha az ellenfél békét akar, de mi erősebbek vagyunk, akkor akár egy tartományt is megpróbálhatunk elkérni tőle cserébe.

### A SZENTSZÉK

Ha nem akarjuk kiátkozva végezni, minden ellenséges had szabad prédájaként, érdemes mielőbb jó kapcsolatot kiépítenünk a pápai hatalommal. Ehhez nyújt némi segítséget a következő iránymutatás:

#### Aminek a Szentatya örül:

- templomokat, építész
- papokat képzeli
- végrehajtod a tőle kapott küldetéseket
- pénzbeli ajándékot adsz neki
- a Szentföldön foglalsz el tartományt
- csatlakozol a kereszties hadjáratokhoz
- minél több papot sikerül bíborosi rangra emelnetni
- a megválasztott Pápat Te is megszavaztad a választáson
- a Te jelölted lesz a Pápa

#### Aminek a Szentatya nem örül:

- ha tojunk a fentiekre
- keresztény államokat támadunk meg, gyilkolunk le
- nem teljesítjük az általa adott küldetéseket

**Figyelem!** Ha egy államot a Pápa kiátkozott, onnantól kezdve azt bárki szabadon megtámadhatja, a kiátkozás fenyegetettsége nélkül. Ám ha keresztény állammal viselünk hadat, és a Pápa kiátkozás terhe mellett követeli, hogy a következő 7 körben szüntessük be az ellenséges magatartást, akkor ez vonatkozik a tengerekre és a megkezdett ostromokra egyaránt, és arra az esetre is, ha az ellenség maga lép a mi területünkre.

#### Irány a Szentföld:

A Pápa irántunk érzett respektje leginkább attól növekszik, ha Jeruzsálem felé vesszük az irányt.



Legyünk azonban óvatosak a kereszties hadjáratl! Ha megtorpanunk útközben, mert ellenséges nemzetek állják utunkat, és körökn keresztül habozunk továbblépni, a csapataink nagy tempóban zúleni kezdenek, majd rövidesen százával dezertálnak a seregből. Ennek folyománnyaként akár az is előfordulhat, hogy királyunk egyedül fog hazalovagolni Kis-Ázsiából.

### AZ ÜGYNÖK HALÁLA

Az ügynökök tartogatnak néhány meglepő újdonságot, de a kezdők miatt is érdemes végigfutni rajtuk:

**Papok:** A papjaink a Pápa kinevezése alapján válhatnak bíborossá. Ehhez az kell, hogy eleget térítgessünk idegen földön, illetve kellő mennyiségben iktassuk ki a hitetlen

térítőket. Ezáltal nő a „piety”-je, vagyis a vallásossága. Ha bíborosunk is van, részt vehetünk a pápaválasztásban, vagy akár mi magunk kerülhetünk a pápai székbe. Érdemes őket még fiatalon feltornászni minél magasabb szintre, hogy nagyobb eséllyel váljék belőlük befolyásos ember!

**Fejvadász:** A bérgyilkos használata hasonló a Rome-ban látottakhoz. A gyilkolás mellett a városokban szabotálhatunk épületeket, ezzel rombolva a morált, és nehezítve az ellenség katonai utánpótlását. Próbáljuk először könnyebb célpontok ellen bevetni őt, vagy szabotázsakciókat végrehajtani vele, így tornászva magasabb szintre, máskülönben esélye sem lesz a keményebb célpontok ellen!

**Hercegnő:** A tapasztalatok szerint érdemesebb nekünk megkeresni az idegen hercegnőket diplomatainkkal, mint házalni a sajátjainkkal az ellenséges főurak között. Tárgyalni is tudunk a női családtagokkal, de a hercegnő használatának úgy van értelme, ha sikerül férjhez adni. Ebben az esetben ugrásszerűen megjavul a kapcsolatunk az adott nemzettel, és automatikusan a szövetségesevé válunk.

**Kém:** A kémmel kapcsolatban szinte semmi újdonság nincs. Továbbra is felderít egy igen nagy területet, és emellett használhatjuk az ellenséges városok, illetve hadseregek kikémlelésére is.

**Kereskedő:** Teljesen új ügynök. Ha rákattintunk egy természeti kincsre a térképen, odamegy és elkezd termelni belőle a lóvét. Eleinte ez kis összeg, de minél magasabb szintű lesz az ember, a bevétel is annál jobban növekszik. Érdemes minél messzebbre elküldenünk portékáért, de vigyázzunk, mert általában más kereskedők is célba veszik az értékebb lelőhelyeket, és ilyenkor könnyedén kiiktatják az alacsony szintű üzletemberünket.

ÜGYNÖK NEVE	SZÜKSÉGES ÉPÜLET	TOVÁBBI ÉPÜLETEK	TEVÉKENYSÉG
pap	church	theologians' guild	térít, hitetlent öl
kém	brothel	thieves' guild	felderít
bérgyilkos	inn	assassins' guild	szabotál, bérgyilkol
kereskedő	Grain exchange	merchants' guild	nyersanyagot ad-vesz
hercegnő	születik, vagy nem	-	férjhez adható, diplomata

## GAZDASÁG

A sikeres állam építéséhez, és legyőzhetetlen hadsereg felállításához egy jól működő gazdaságra van szükség. Ehhez következnek néhány fontos tanács.

### VÁROS VAGY ERŐDÍTMÉNY?

Még a tapasztalt játékosoknak is furcsa lesz, hogy ezúttal két irányba fejleszthetjük településeinket aszerint, hogy stratégiaiilag melyik az indokolt.

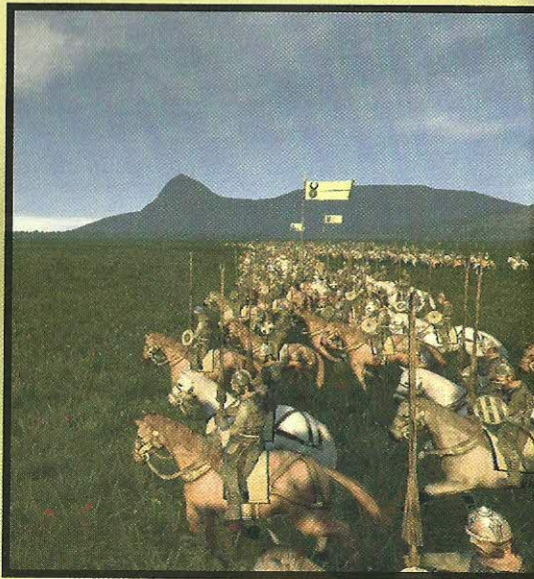
**A város:** A városokat a biztonságos hátszágba építeni a legideálisabb. Bár kevésbé jól védhetők, mint az erődítmények, de sokkal gyorsabban nő a lakosságszám, és nagyobb adóbevételekre is számíthatunk innen. A városokban építhetünk virágzó kikötőket, és a legtöbb – nem hadicélú – fejlesztés is itt végezhető el.

**Az erőd:** Az erőd ezzel szemben több vonalas védelmi rendszerével, hatalmas citadellájával elsősorban védelmi feladatokat szolgál. Itt fejleszthetjük ki, és gyárthatjuk le az izmosabb szárazföldi csapatokat. Célserű a határvidékeken eleve erődítményeket felhúzni.

**Az ideális elhelyezés:** Kulcsfontosságú lehet, hogy mely területen van gazdaságilag fontos városunk, és merre helyezzük el a katonai utánpótlást biztosító erődítményeinket. Azokra a területekre, amiket előre láthatóan hosszú ideig fenyeget támadás veszélye, ildomos erődítményeket húzni, vagy meghagyni a már elfoglalt települések várait. Mindenképpen legyen azonban a hátszágban is néhány olyan erődítmény, ahol a katonai fejlesztéseket folyamatosan végezzük, és ahonnan mindig a legmodernebb egységekből tudjuk az utánpótlást szállítani. Ezeket kívül viszont annyi várost virágoztassunk, amennyit csak lehet!

### Tennivalók egy sikeres gazdaságért!

- Ahol csak lehet, építsünk bányákat!
- A part menti városainkban mielőbb legyenek kikötők, és kereskedelmi központok! Ezeket fejlesszük mihamarabb annyira, amennyire csak lehet. A városok bevételének túlnyomó része a kereskedelemről származik!
- Ha lejjebb vesszük az adókat, gyorsabban nő a lakosság-szám! Hosszútávon ez többnyire jó befektetésnek bizonyul, hisz így a városunk is hamarabb fejlődik magasabb szintre.



- A városokban ingyen tarthatjuk fenn a városőrség (militia) egy jelentős részét! – Tehát ha elfoglaltunk egy várost, és a sereggel szeretnénk továbbállni, ne a hadsereg egy részét állomásoztassuk ott, hanem képezzük ki erre a célra miliciát! Az ingyenesen fenntartott egységeket a játék a térképen kék színnel jelzi.

- Az egységeink száma immár nincs városként egyetlen egységre korlátozva, így nem szükséges minden katonai központban hatalmas erőket állomásoztatni, hiszen akár két kör alatt is jelentős erőket tudunk összegyűjteni.

### GAZDÁLKODJ OKOSAN!

- Kössünk mielőbb kereskedelmi egyezményeket! Ebbe a legtöbb állam könnyen belemeleg, hisz számukra is komoly jövedelmet jelent, és csak így tudjuk kihasználni kikötőink és kiépített kereskedelmi központjaink előnyeit.

- Ne feledjük, hogy kereskedőink át tudnak menni bármilyen országhatáron, akár az ellenséges területeken is. Bár egymagában nem sokat ér, de ha többet képzünk belőlük, és elküldjük őket távolabbi vidékekre, komoly összeget hozhatnak a kasszájuk.

## A CSATATÉR – AHOL A KÉRDÉSEK ELDÖLNEK

### A tábornok

- Tábornokunkkal soha ne álljunk a frontvonalban! Egy eltevedt nyilvessző, vagy ágyúgolyó is eltalálhatja, és ha meghal, drasztikusan csökken az egész sereg morálja!
- Ha harcba bocsátjuk, a tábornoki egység az egyik leghatékonyabb a játékban, és akár a csata menetét megfordíthatjuk vele. De ne feledjük, hogy aki tábornokként a legtöbb csillagos, még nem feltétlenül rendelkezik a legerősebb harctéri lovassággal, ellenben a leggyengébb tisztí késségeikkel bíró tábornoknak is lehet brutálisan képzett, és hatékonyan bevethető nehézlovas alakulata. A kettőt külön kell választani!
- A menekülő csapatokat a tábornokkal nagyobb eséllyel tudjuk megállásra bírni, ha a „rally” gomb-ra kattintva összetrombitáljuk őket.

### A sereg

- A seregeidet mindig körültekintően válogasd össze!
- **Légy tekintettel az ellenségre!** Vedd figyelembe, hogy milyen stílusban harcol az ellenséged! Így ha főleg



íjászokkal harcoló nép ellen küzdesz, célszerű nagy mennyiségű lovasságot a seregbe tenni.

- **Húzd szét az arcvonalat!** A bekerítés az egyik legkomolyabb taktikai fegyver. Ha az ellenség arcvonala szélesebb a Tiédnél, könnyen lehet, hogy a szárnyakon egyszerűen bekeríti a csapataidat, és a szélek összeomlanak.
- **Használj tartalékot!** Mindig legyen nem elhanyagolható minőségű tartalékod. Lehetőleg középen álljanak, mert így gyorsan kiérnek bármelyik szárnyra, ahol segítség kell, és biztosítékot jelentenek az ellen is, hogy az ellenség áttörje az arcvonalad közepét.

### Arányosítás

A seregben mindig legyen megfelelő számú lovasság, hogy könnyebben bekeríthesd az ellenséget, és az üldözés során minél több hadifoglyot ejthess! Mindig legyen legalább két egységnyi íjász, hogy a távolból megtizedeld az ellenséget, vagy tüzes nyilakkal megtörd a lelkesedésüket ütközet közben! A sereg magját a gyalogság képezze, akik között legyenek védekező, és támadó csapatok egyaránt! Amint lehet, használd a legfejlettebb technológiát a csatatéren! – Az ágyú és puskák komoly elrettentő erővel bírnak az ellenség számára.

### Kő-papír-olló

Figyeljünk arra, hogy minden csapat olyan ellenséges katonákkal kerüljön szembe, akikkel képes megbirkózni. A lándzsások többnyire jók a lovasság ellen, de általában kevésbé hatékonyak a támadásban. Az alap íjászegységek könnyűgyalogság ellen hatékonyak, míg a hosszúíjászok, és a számszeríjászok az erősen páncélozott egységek ellen is bevethetők. A lovasság a könnyűgyalogság és az íjászok ellen pusztító erejű, de lándzsások ellen öngyilkosság küldeni őket. És így tovább.

### Öregember nem vénember

Ne vesszenek kárba a tapasztalt egységek! Általában komolyabb ütközetek után kapnak tapasztalati pontokat a csapatok, és ez minden alkalommal valamely fontos értékük (támadás, védekezés) növekedésével jár! Ne feledjük, hogy a veterán egységek összevonása újoncokkal könnyen azzal járhat, hogy egy az egyben elvesznek a tapasztalati pontok! Hasonló veszély fenyeget az egységek újraképzésénél is, ezért érdemes a veteránokat hasonlóan képzett csapatokkal összevonni.

# LINEAGE II

## KASZTVÁLTÓK

Minden kezdő karakterosztálynak lehetősége van a későbbiekben saját ízlése szerint tovább specializálódni az úgynevezett kasztváltó küldetések segítségével. Az első rendű kasztváltó questek 19-es szinten, a második rendűek pedig 35-ös szinten kezdhetőek meg. Mivel ezek a küldetések elég bonyolultak és szerteágazóak, mindenképpen ajánlott rutinos játékosok segítségét kérni a megoldásukhoz.

## KLÁNOK

A Lineage II-ben a klánok rendszere is eltér a megszokottól: egy újonnan alapított klánnak mindössze 10 tagja lehet, és a chat lehetőségét kapják csak meg. Ahhoz, hogy tovább fejlődjenek, a klánnak teljesítenie kell egy nagyszabású questet – a különböző szinteket és a hozzájuk tartozó extrákat az alábbi táblázatban foglaltam össze:

Magasabb szinteken lehetőségünk nyílik, hogy sárkány raideken vegyünk részt.



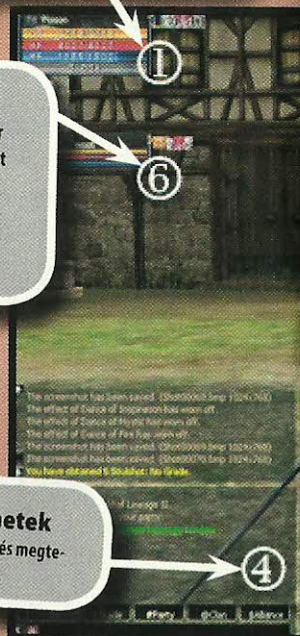
### Állapotjelző

A saját neved, életerőd, combat pontjaid, manád, szinted, és tapasztalati pontjaid nézhető meg itt. Az állapotjelzőtől kissé jobbra az éppen rajtad található buffokat és egyéb áldásokat / mágiákat tekintheted meg.

### Party ablak

ez az ablak csak akkor él, ha már legalább egy játékosal csapatot alkottatok. Itt láthatod a party tagjainak legfontosabb információit, ami nélkülözhetetlen segítség a csatákban.

**Chat és rendszerüzenetek**  
Itt cseveghetsz a többi játékosal, és megtekintheted a rendszerüzeneteket is.



## PVP

Az első és legfontosabb dolog, amiről említést kell tennünk, az az úgynevezett Combat Point. A játékosok szintjétől függően Combat Pontokat kapnak, ami extra védelmet biztosít, de csakis a többi player elleni csatákban. Ekkor viszont az ellenfél csak akkor tud ténylegesen kárt okozni az életerőnkben, ha előtte minden Combat Pontunkat lesebezte rólunk. Játékos karaktereket megtámadni a [Ctrl] gomb nyomva tartása közben lehet, kivéve a békés zónákat (kezdőhelyek, városok), ahol a PVP nem engedélyezett.

### Célpont ablak

Az általad kijelölt célpont adatait mutatja, ha egyszerű mobról van szó, akkor életerejét és manáját, ha pedig másik játékosról, akkor csak a nevét láthatod. További információért kattints a kis nyílra a célpont ablak bal oldalán, ekkor játékosnál megjelenik klánja és szövetsége, mobnál pedig a tulajdonságai.

### Iránytű:

Az iránytű természetesen a navigálásban lesz segítségére, és külön jelöli a lényeges dolgokat is (quest objektumok, csapattársak, stb.)

### Shortcut bar

Ide olyan tárgyak, képességek, varázslatok ikonját pakolhatod be, amiket a leggyakrabban használsz. Aktiválni őket a megfelelő gyorsbillentyűvel (lásd később), vagy egy bal kattintással lehet. Összesen 10 különféle shortcut bart állíthatod össze, amik között a kis nyilakkal tudsz váltogatni.

### Menü

Itt érhető el a különféle opciókat. Az első gombbal karakter státuszát tekintheted meg, a másodikkal az inventoryt érhető el, a harmadikkal a világtérképet nyithatod meg, a negyedikkel pedig a rendszer ablakot (beállítások, kilépés, stb.) hívhatod elő.



GYORSBILLENTYŰ	FUNKCIÓ	GYORSBILLENTYŰ	FUNKCIÓ
ESC	Kijelölés megszüntetése	Alt + V	Inventory megnyitása
F1- F12	Képesség aktiválása	Alt + T	Karakter státusz
Alt + F1 – F10	Shortcut bar lapozása	ALT + K	Skillek / varázslatok
Page Up / Down	Kameranézet	Alt + C	Akción panel megnyitása
Ctrl	Játékos megtámadása	Alt + N	Klán akciók panel
Alt + Y	Messenger megnyitása	Alt + U	Küldetés ablak
Alt + M	Map megnyitása	Alt + B	Közösségi ablak
Alt + J	Chat elrejtése	Alt + X	Rendszer menü
Alt + H	Interface elrejtése	Alt + R	Makrók listája

egy lehet, viszont legalább pontosan megszabhatjuk nekik, hogy mit csináljanak. A nem irányítható lények szinte korlát nélkül idézhetőek, azonban saját kényük – kedvük szerint cselekednek, és akár gazdájukat is meg támadhatják. Az idézéshez minden esetben consume kristályokra lesz szükségünk, méghozzá az adott szolgáló erősségétől függő mennyiségben.

## PETEK

A Lineage II-ben nem csak vadászoknak van lehetőségük állatok megszelídítésére. Első petünket, egy farkast 15-ös szinten szerezhethetjük meg, ha teljesítjük a megfelelő küldetést. Ezek az állatok közvetlenül irányíthatóak, bármikor előhívhatóak, és egészen addig velünk maradnak, amíg kapnak ennivalót. Mivel minden karakternek jól jön az ilyen segítség a csaták során, ezért érdemes időt szakítani ezekre a questekre. A z alap petek mellett léteznek még úgynevezett baby petek is, őket akár meg is vásárolhatjuk, és különlegeseledelt igénylenek, harci képességeik azonban meglehetősen szerények.

És végezetül egy utolsó tanács: mivel a Lineage II eredendően egy közösségi játék, ezért nem megfelelő viselkedésünkkel mások szórakozását tehetjük tönkre. Mindig játsszunk tehát úgy, ahogy mi is elvárjuk azt a többiektől, és akkor biztos, hogy kellemes élményekkel és rengeteg barátal leszünk gazdagabbak!

ashe

SZINT	MAX LÉTSZÁM	EXTRÁK
0	10	Chat
1	15	Raktár
2	20	Klánház
3	30	Saját logo, klánháború
4	40	Ostromok
5	40	Szövetség alapítása



A várostromok kiemelkedő játéktudást és szervezetséget igénylenek!

## HUMAN

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:** A későbbiekben a lehető legtöbb irányba képes specializálódni.

**TULAJDONSÁGOK:** Egyetlen területen sem kiemelkedőek, de nem is rosszak semmiben.

**KEZDŐ KASZTOK:** Fighter, Mystic

**TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TŐL):**

Fighter → Warrior → Warlord → Dreadnought

↳ Gladiator → Duelist

Fighter → Knight → Paladin → Phoenix Knight

↳ Dark Evenger → Hell Knight

Fighter → Rogue → Treasure Hunter → Adventurer

↳ Hawkeye → Sagittarius

Mystic → Wizard → Sorcerer → Archmage

↳ Necromancer → Soultaker

↳ Warlock → Arcana Lord

Mystic → Cleric → Bishop → Cardinal

↳ Prophet → Hierophant

## ELF

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:** Sokáig maradhatnak a víz alatt, kevésbé sérülnek az eséstől.

**TULAJDONSÁGOK:** Gyors harcosok és mágiahasználók, gyakran térnek ki a csapások elől, támadó erejük viszont alaptól kisebb.

**KEZDŐ KASZTOK:** Fighter, Mystic

**TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TŐL):**

Fighter → Knight → Temple Knight → Eva's Templar

↳ Sword Singer → Sword Muse

Fighter → Scout → Plains Walker → Wind Rider

↳ Silver Ranger → Moonlight Sentinel

Mystic → Wizard → Spellsinger → Mystic Muse

↳ Elemental Summoner → Elemental Master

Mystic → Oracle → Elder → Eva's Saint

## DARK ELF

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:** Sokáig maradhatnak a víz alatt, kevésbé sérülnek az eséstől.

**TULAJDONSÁGOK:** Magas az erejük és az intelligenciájuk.

**KEZDŐ KASZTOK:** Fighter, Mystic

**TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TŐL):**

Fighter → Palus Knight → Shillien Knight → Shillien Templar

↳ Bladedancer → Spectral Dancer

Fighter → Assassin → Abyss Walker → Ghost Hunter

↳ Phantom Ranger → Ghost Sentinel

Mystic → Wizard → Spellhowler → Storm Screamer

↳ Phantom Summoner → Spectral Howler

Mystic → Shillien Oracle → Shillien Elder → Shillien Saint

## ORC

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:** Nagyon ellenállóak a mérgezésekkel, átkokkal szemben.

**TULAJDONSÁGOK:** Erősek és sok az életpontjuk, lassan támadnak és varázsolnak.

**KEZDŐ KASZTOK:** Fighter, Mystic

**TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TŐL):**

Fighter → Raider → Destroyer → Titan

↳ Monk → Tyrant → Grant Khavatori

Mystic → Shaman → Overlord → Dominator

↳ Warrcryer → Doomcryer

## DWARF

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:** Rengeteg tárgyat hordhatnak maguknál.

**TULAJDONSÁGOK:** Nagy a fizikai erejük, és ütészállóak.

**KEZDŐ KASZTOK:** Fighter

**TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TŐL):**

Fighter → Scavenger → Bounty Hunter → Fortune Seeker

↳ Artisan → Warsmith → Maestro

# LEGACY OF KAIN DEFIANCE

## CHECKPOINT

Mivel a játék egyáltalán nem könnyű, nagyon fontos szerepet bírnak a checkpointok – Kaint irányítva a piros, Raziel-lal pedig a kék szimbólumokat kell keresnünk. Ha meghalánk, mindig a legutóbb aktivált checkpointnál éledünk majd újra. Kalandjaink során egyébként bármikor lehetőségünk van állást menteni a menüből, azonban újratöltéskor mégis az előző checkpointtól folytathatjuk utunkat.

## SPECIÁLIS MOZGÁSOK, TRÜKKÖK

- Az ugrás gombot kétszer lenyomva Raziel a levegőben úszik, Kain pedig lassabban ereszkedik le.
- Kisebb falakon könnyedén átmászhatunk, ha ugrás után megragadjuk a peremét, és felhúzzuk magunk.
- Ugyanazzal a gombbal tudunk ajtókat kinyitni és tárgyakat felvenni, amit tetszés szerint állíthatunk be.
- Ha Kainal egy vörös kört találunk a földön, tartsuk lenyomva, majd engedjük fel az ugrás gombot, és ezzel egy egészen hosszú szökkenést kivitelezhetünk.
- Szintén Kainnal, a zöld denevérszerű jeleknél az ugrás gombot lenyomva repülhetünk egy kicsit.
- A lezárt kapukon egyszerűen átjuthatunk, ha átlépünk a szellemvilágba.
- Razielként az ugrás gomb segítségével tudunk átúszni a vizeken.

## HARC

A sorozat előző részeitől eltérően ezúttal csak egy fegyverünk van, Kain a *Soul Reaver* fizikai változatával, Raziel pedig a „kísértet” másával küzd. Az alap támadásoknak két fajtája létezik, a vágó és a lökő, ezeket kombinálva érhetjük el a legnagyobb sikert. Példa: a lökés gomb nyomva tartásával fellökjük az ellenséget a levegőbe, közben pedig lehetőségünk nyílik háromszor megvágni őt a vágás gombok nyomogatásával.



## KÜLÖNLEGES TÁMADÁSOK:

Mindkét karakter rendelkezik 5-5 különleges támadással is, ezeket csak akkor aktiválhatjuk, ha előzőleg már megszerztük őket.

### Cadaverous Laceration (Kain)

Az előre gombbal és a vágással megkezdhetjük a támadást, majd nyomogassuk tovább ütemesen a vágást.

### Sanguine Censure (Kain)

Ugorjunk fel, és még a levegőben nyomjuk le az előre és a vágás gombokat, majd ütemesen kaszaboljunk a vágással.

### Infernal Sundering (Kain)

Az előre billentyű és a lökés földre teríti az ellenfelet, ahonnan vissza is pattan, közben pedig tetszés szerint tovább oszthatjuk.

### Nightmare's Hammer (Kain)

A levegőben nyomjuk le az előre, majd a lökés gombot, amitől ellenségünk a földre kerül, és vissza is pattan, így tovább üthető.

### Kinetic Shackles (Kain)

Az előre és a telekinézis gomb beütésével megragadjuk és a levegőben tartjuk áldozatunkat, aki így egy időre teljesen kiszolgáltatottá válik.

### Perforate Carcass (Raziel)

Az előre gombbal és a vágással megkezdhetjük a támadást, majd nyomogassuk tovább ütemesen a vágást.

### Phantasmal Tempest (Raziel)

Ugorjunk fel, és még a levegőben nyomjuk le az előre és a vágás gombokat, majd ütemesen kaszaboljunk a vágással.

### Shatter Spirit (Raziel)

Az előre billentyű és a lökés földre teríti az ellenfelet, ahonnan vissza is pattan, közben pedig tetszés szerint tovább oszthatjuk.

### Empyrean Rending (Raziel)

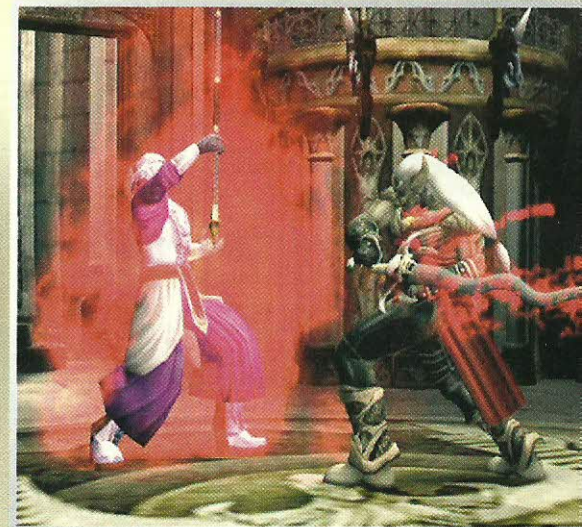
A levegőben nyomjuk le az előre, majd a lökés gombot, amitől ellenségünk a földre kerül, és vissza is pattan, így tovább üthető.

### Stasis Field (Raziel)

Az előre és a telekinézis gomb beütésével megragadjuk és a levegőben tartjuk áldozatunkat, aki így egy időre teljesen kiszolgáltatottá válik.

## SOUL REAVER FEJLESZTÉSEK

Fő fegyverünket a játék során előrehaladva különféle extrákkal (reaverekkel) tehetjük még erősebbé, azonban ezeket csak akkor használhatjuk fel, ha az életerőnk mellett látható kijelző teljesen feltöltődött. Például Raziel használhatja a Light Reavert, hogy elvakítsa és lebénítsa ellenségeit, vagy a Fire Reavert, amivel tűzsebést okoz. Minden reaver sebzi és/vagy bénítja az áldozatot, így bátran érdemes kipróbálni őket.



## EXTRA CUCCOK

**Health Talisman:** mindkét karakterrel 12-12 Health Talisman gyűjthetünk össze, ezeket a pályákon elszórva találhatjuk. Minden harmadik után megnövekszik az életerőnk egy kicsivel, azaz összesen négyszer növelhetjük meg health pontjainkat.

## A HEALTH TALISMANOK LELŐHELYEI - KAIN:

1. The Sarafan Stronghold - Az első börtön egyik cellájában.
2. The Sarafan Stronghold - Egy törött fal mögött, miután legyőzted a gyakorlóbabut.
3. The Sarafan Stronghold - Az erődítmény alatti barlangban.
4. The Sarafan Stronghold (Part 2) - A főépület második emeletén, a hosszú ugrás után.
5. The Sarafan Stronghold (Part 2) - Az úton, miután megszerezted Malek kardját.
6. The Sarafan Stronghold (Part 2) - A pálya végén egy szobában, a Moebius-féle párbeszéd után.
7. The Pillars - A jobb oldali úton az oszlopok mögött.
8. The Vampire Citadel - Az egyik hálószobában, a kapu után.

9. The Vampire Citadel - A Water Temple felső emeletén egy ajtónyílásban.
10. The Vampire Citadel (Part 2) – Az Earth Globe megszerzése után törd át a falat.
11. The Vampire Citadel (Part 2) – A legfelső szobában a citadellában.
12. Avernus Catacombs – A szobában ahol Raziel és Mortanius találkoztak.

#### A HEALTH TALISMANOK LELŐHELYEI – RAZIEL:

1. The Cemetery – A temetőbe vezető bejáratnál (csak az anyagi világban).
2. The Cemetery – Egy szobában a Dark Temple alsó szintjén.
3. The Cemetery – A pályakezdő épületben, a Light ajtó mögött.
4. The Pillars – A pálya eleji víz után jobbra.
5. The Pillars – Az Air Temple felső szintjén, a boss megölése után.
6. Vorador's Mansion – A Heart Seeker-be vezető úton egy szobában, a törött fal mögött.
7. Vorador's Mansion – A főterem bejáratától balra lévő festmény mögött.
8. Vorador's Mansion – A Water Templeben, a portál közelében.
9. Avernus Cathedral – A katedrális felső szintjén, a Dark Scripture megszerzése előtt.
10. Vorador's Mansion (Part 2) – A baloldali Air szimbólum közelében, a szökőkutas szobában.
11. Vorador's Mansion (Part 2) – Az udvarról menj be az épületbe, és dönts fel a szobrot.
12. Vorador's Mansion (Part 2) – Az utolsó kültéri részen mássz fel a romokra, és onnan juss át az ablakba.

**Telekinesis Rune:** a nyolc telekinézis rúnát begyűjtve karakterünk egyre gyakrabban használhatja ezt a képességet, és nő az újratöltődésnek gyorsasága is. Minden egyes rúna egy kicsivel hatékonyabbá teszi a telekinézist.

#### A TELEKINESIS RÚNÁK LELŐHELYEI - KAIN:

1. The Sarafan Stronghold – Egy hídon, az első börtön előtt.
2. The Sarafan Stronghold – Egy úton az udvaron, a gyakorlóbábuk előtt.
3. The Sarafan Stronghold (Part 2) – A börtönben, a



szellemek megölése után menj be az ajtón, és jobbra a második cella.

4. The Sarafan Stronghold (Part 2) – A Malek szobros udvar felső szintjén egy úton.
5. The Pillars – A befagyott tavon, mielőtt megkapod a Dimension Embleme-t.
6. The Vampire Citadel – A Fire Temple második emeletén egy úton.
7. The Vampire Citadel (Part 2) – A bal oldali ajtó a szobában, ahol megkapod a Sphere Of Energy-t.
8. The Vampire Citadel (Part 3) – A kezdőpozíciótól nem messze.

#### A TELEKINESIS RÚNÁK LELŐHELYEI- RAZIEL:

1. The Cemetery – A temető felső szintjén, közepén.
2. The Cemetery – Kain kriptájában a Light ajtó mögött.

3. The Pillars – A jobb oldali úton, az oszlopok mögött, miután találkoztál Ariellel.
4. Vorador's Mansion – A Blood Drinker rúna felé vezető úton, a csarnokban, miután átugrottál az ablakon.
5. Vorador's Mansion – A Soul Stealer szobor után, a törött fal mögött egy szobában.
6. Avernus Cathedral – A csarnokban, ahogy megérkeztél az Earth Temple-be.
7. Vorador's Mansion (Part 2) – A Heart Seeker szobájában, a törött ablak túoldalán.
8. Vorador's Mansion (Part 2) – A szobában, ahol megkapod a Vorador's Crest felét, húzd a víz alatti oszlopokat a nyomásérzékelőre, hogy kinyíljon a rúnát rejtő ajtó.

**Arcane Tomes:** a varázkönyvek nem tartoznak szorosan a játékmenehez, azonban mind a 10 koncepció

rajzokkal és egyéb érdekességgel szolgál a sorozatról. A már megnyitott extrákat a Bonus Materials menüben tekinthetjük meg.

#### AZ ARCANÉ TOMES-OK LELŐHELYEI - KAIN:

1. The Sarafan Stronghold – Az udvaron, Malek szobrának közelében.
2. The Sarafan Stronghold – Mielőtt megszerzed a Balance Emblem első részét, jobbra.
3. The Sarafan Stronghold (Part 2) – A szobában, ahol Malek pajzsát találod.
4. The Sarafan Stronghold (Part 2) – A Fire Emblem szobájában, a jobb oldali ajtó mögött.
5. The Pillars – Egy platformon a romos épületben.
6. The Vampire Citadel – A Citadella belső kamrához közeli udvaron.
7. The Vampire Citadel – A Light Temple alsó szintjén.
8. The Vampire Citadel (Part 2) – Az előcsarnokban, a teleport után.
9. The Vampire Citadel (Part 2) – A nagy szobában, a Lightning Demon közelében.
10. The Vampire Citadel (Part 3) – A Spirit Forge-ba vezető folyosón.

#### AZ ARCANÉ TOMES-OK LELŐHELYEI – RAZIEL:

1. The Underworld – Az első szobában, ahogy megkapod az irányítást Raziel felett.
2. The Underworld – A szökés után a szobában.
3. The Cemetery – Egy szobában, a kovácsműhely közelében.
4. The Pillars – A Fire Reaver elkészítése után menj be az egyik alsó ajtón, majd mássz fel a platformra.
5. The Pillars – A Bronze Disc megszerzése előtt jobbra.
6. Vorador's Mansion – A Heart Seeker szobájában, miután használtad a Heart Seekert a szökőkutas teremben, törd be az Earth ajtó melletti festményt.
7. Vorador's Mansion – Az Avernushoz vezető ajtótól balra lévő törött ablak mögött.
8. Avernus Cathedral – A nagy teremben, az első videóbetéten.
9. Vorador's Mansion (Part 2) – A főteremben, a lépcső tetején.
10. Vorador's Mansion (Part 2) – A szobában, ahol használtad a Vorador's Crest-et, lépj be a kísértet világba, és kelj át a kapun.

# ANNO 1701 TIPPEK

## A KIRÁLYNŐ HADNAGYA

A játék elején bátran fordulhatunk kéréseinkkel királynőnk-höz, de ne feledjük, hogy későbbiekben ennek ára lesz! Ha vagyunk annyira fejlettek, hogy már arisztokraták lakják a városunkat, az uralkodó egyre több kéréssel fordul hozzánk annak megfelelően, hogy korábban mennyi szívességet kértünk tőle. Ha ezeknek a teljesítését megtagadjuk, még az is lehet, hogy a királyi hadiflottát küldi megregulázásunkra. Ha azonban őket legyőzzük, akkor viszont elismeri függetlenségünket!

## A SZABAD KERESKEDŐ

A játék egyik legszimpatikusabb szereplője a szabad kereskedő, akinek bármikor eladhatjuk áruinkat, és mindig vásárolhatunk is tőle a szükséges javakból. Emellett, hogy érdekes küldetésekkel lát el minket, fontos tulajdonsága, hogy birtokolja a szigetvilág térképeit. Mindenképpen vásároljuk meg ezeket még a játék elején, mert a hatékony kereskedelemhez szükség lesz a földrajzi ismereteinkre, és ez jobb befektetés annál, mint körbehajózáni az utolsó szegletet is.

## TRÜKKÖZZ!

Ha tisztességes eszközökkel nem megy, folyamodhatunk tisztességtelenekhez is! Építsünk „Lodge House-t”, így lehetőségünk nyílik szimpatikus Szabadkőműves tevékenységek folytatására. Ne

feledjük, hogy az újabb opciókat mindig az egyetemen (University), vagy az iskolákban (School) tudjuk kifejleszteni.

Nem mindegy azonban, hogyan használjuk ki a lehetőségeket, úgyhogy jöjjön egy rövid összefoglaló a lehetséges trükközésekről:

**A kém:** A kémet az ellenséges városközpontba téve, értékes információkat gyűjthetünk be a riválisunkkal kapcsolatban. Ez az egyik legkorábban kifejleszthető tevékenység, nem érdemes várni vele.

**A demagóg:** A népamítót minél fontosabb ellenséges gyárépületek környékére tegyük le! Ott kezd hangosan prédikálni a dolgozóknak, akik ebből kifolyólag kevésbé hatékonyan dolgoznak tovább.

**A szabotőr:** Vele szintén a munkafolyamatot tudjuk lassítani úgy, hogy valamely kulcsfontosságú élelmiszer betakarítását akadályozzuk. Tegyük egy raktárépület közelébe, és ő tönkreteszi az árúk beszállítását végző kiskocsikat!

**Az áruló:** Ellenséges egységeket képes átállítani a mi oldalunkra. Mivel bármilyen katonai alakulattal képes ezt megtenni, érdemes a legdurvább egységeket megszerelni vele.

**A lázító:** Az ellenséges városközpontba tegyük be, ahol győzködni kezdi az embereket, és ezzel csökkenti az egész település lakosainak morálját. Ha sikerrel jár, akkor az elégedettség az egész szigeten a minimálisra csökken, és ez akár zavargásokhoz is vezethet.

**A mérgekeverő:** A főtéren álló kút megmérgezését

## IGÉNY SZERINT

Kulcsfontosságú tudni, hogy melyik városlakónak milyen javakra és szolgáltatásokra van szüksége a boldogsághoz. Ez alapján kell eldöntenünk, hogy mikor melyik szigetet hódítjuk meg, és hol, milyen épületeket húzunk fel. A könnyebb eligazodást szolgálja az alábbi táblázat:

LAKÓK	SZÜKSÉGES TERMÉK	SZÜKSÉGES SZOLGÁLTATÁS
pioneer (úttörők)	étel	közösség (városközpont)
settler (telepes)	ruha	hit (templom)
citizen (polgár)	alkohol, tobacco	oktatás (iskola)
merchant (kereskedő)	lámpaolaj, csokoládé	kultúra (színház)
arisztokrata	ékszer, parfüm, talizmán	hatalom (szenátus)



követi el. Csúnya dolog, de nagyon hatékony, mert ezáltal az egész szigeten kitör a pestis. Vigyázzunk! A telep ilyenkor teljes egészében karantén alá kerül, és ennek elmúltáig nincs lehetőségünk kereskedni sem velük!

hívhatjuk a játék szellemes segítő enciklopédiáját, az úgynevezett „Annopédiát”. Részletekbe menően leírja a játék különböző funkcióit, és tippel is bőségesen ellát! Érdemes gyakran elővenni!

**A merénylő:** Egyszerű, viszonylag hamar kifejleszthető tevékenység, melynek segítségével épületeket tudunk a levegőbe röpíteni. Jól fontoljuk meg, hogy milyen célpontot választunk, mert érdemes a legnehezebben, legdrágábban pótolható létesítményt felrobbantani!

**A tolvaj:** Nevéből adódóan tolvajlásra használhatjuk. Szintén a városközpontban kell elhelyezni, ahol a jelenlévő városlakók zsebéből fogja betakarítani a materiát, és ha akciója sikeres, az összeg a mi zsebünkbe vándorol.

## TÁJÉKOZÓDJI!

## NE ESS PÁNIKBA!

A játék során megannyi természeti katasztrófával szembesülünk, és ezek nem csak a kiváló grafikai effektusok miatt izgalmasak, hanem azért is, mert komoly hatással vannak városkánk életére. Ne essünk pánikba, ha baj van! Íme itt van egy kis útmutató a katasztrófákról:

Kezdőknek eleve ajánlott, hogy az első játék alkalmával a beállítások között kapcsolják ki a katasztrófákat.

TÍPUSA	HATÁS	TEENDŐ	JELEI
földrengés	épületek kigyulladnak, és összedőlnek	nem megelőzhető	nincs előjele
tűz	áttérjed más épületekre, melyek összedőlnek	tűzoltóság	boldogtalan lakosság
pestis	populáció leesik, a sziget karantén alá kerül	orvosi rendelő	zöld ikon az épületek felett
patkány invázió	csökken a raktárakban felhalmozott áru	adjuk el a felesleges árukat a raktárakból!	nincs előjele
vulkánkitörés	épületek kigyulladnak, összedőlnek, pánik	nem megelőzhető	dübörgés, fekete füst
tornádó	épületet, hajót, embert is felrepít, elpusztít	nem megelőzhető	nincs előjele

# CHEATZ

## DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

A játék parancsikonzójának tulajdonságait nyisd meg, majd a cél mezőben lévő sor végére írd be a -console tagot. Ezt követően a játékban a [Tab] feletti 0 billentyűvel előhívhatod a konzolt. Az alábbi kódokat használhatod itt.

**god** – sérthetetlenség

**buddha** – sérülzs, de sosem halsz meg. Életed egy százalékpontonál megáll.

**sv\_cheats 1** – bekapcsol minden elérhető kislehetőséget

**noclip** – falon átgátlás

**notarget** – láthatatlanság

## NEED FOR SPEED: CARBON

Az alábbiakat a játék elindítása után a Click to Continue vagy a Main Menu képernyőknél kell beírni:

**friendlyheadlocksapplied** – végtelen csapat töltöttség

**nosforeverever** – végtelen nitró

**5grand5grand** – Castrol Cash megnyitva

**speed3foryou** – Mazda Speed3

**lotsoffreelogs** – Need for Speed Carbon Logo matricák

**lotsoffreevinyls** – Need for Speed Carbon Special Logo matricák

## F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Játék közben a [T] lenyomásával hozd elő azt az ablakot, amelybe beírhatod az alábbi kódokat:

**tears** – összes fegyver, teljes pajzs

**gimmegun turret** – aktuális fegyver eldobása

**gimmegun assault rifle** – rohampuska

**gimmegun cannon** – ágyú

**gimmegun dual pistols** – dupla pisztoly

**gimmegun frag grenade** – gránát

**health** – teljes élet

**ammo** – teljes lőszer

**gimmegun missile launcher** – rakétavető

**gimmegun nail gun** – szögpuska

**gimmegun remote charge** – csőbomba

**gimmegun pistol** – pisztoly

**gimmegun plasma weapon** – plazmafegyver

**gimmegun shotgun** – sörösés puska

**gimmegun submachinegun** – SMG

**gimmegun proximity** – akna

**poltergeist** – szellem mód

**god** – sérthetetlenség

**gear** – növeli az életet és az adrenalin

**pos** – pozíció mód

**maphole** – következő pálya

**kfa** – összes fegyver, lőszer, élet

## HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Játék közben nyomd le az [Enter]-t, majd írd be az INVIO szót a csalások bekapcsolásához. Ezt követően az alábbi kódokat használhatod:

GiveExpa [szám] – tapasztali pontok száma

GiveMoney [szám] – pénz

## ANNO 1701

Játék közben üsd le az [Enter]-t, hogy előjőjön a chat ablak, majd írd be az alábbi kódokat:

**give me liberty or give me coin** – 10,000 érme

**medium rare please** – 10,000 étel

**speed always wins** – százszoros építési sebesség

**tuck tuck tuck** – összes egység megölése

Nevezd át a raktárpületeket az alábbiak egyikére (figyelj a kis- és nagybetűkre is!), hogy a mellettük lévő hatást eléred.

**BonanzaCreek** – százezer arany

**Linlithgow** – raktárad tele lesz eszközökkel

**SiliconValley** – az összes folyamatban lévő kutatás befejeződik

**ParadiseCity** – mindenféle jóval lesz tele a raktárad

**MariaDelTule** – minden termelés felgyorsul, amely dohánnyal kapcsolatos