

Tippfüzet #4

GameStar

IDG
HUNGARY

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

STAR TREK:
LEGACY

RAYMAN
RAVING
RABBIDS

FLATOUT

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

ÜDV GAMERTÁRS!

Hadd kívánjak én is Boldog Új Évet, a kiskönyven elsőként és utolsóként. Kívánom, hogy legyen meg a mindennapi játékokot, miként a PC-ken úgy a konzolokon is (már akinek van), Persze a gamékat végig is kell tolni, ami nem mindig egyszerű, de hát itt van ez a tippfüzet ugyebár, ami ha baj van mindig segít. Most például megtudhatjátok milyen titkokat rejt a The Burning Crusade: hogyan érdemes nekivágni, milyen frakciók vannak, mi kell a Jewelcraftinghoz stb... stb... Persze nem csak a World of WarCraft kiegészítő lemezével foglalkozunk ebben a hónapban, hiszen itt van még a Rayman Raving Rabbits és a Flatout is.

GameStar Team

tartalom



**World of Warcraft:
The Burning Crusade**



Star Trek: Legacy



FlatOut



Rayman Raving Rabbits

WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE

ANNYI MESÉLNIVALÓNK LENNE MÉG OUTLANDS SZÁMTALAN ÉRDEKESÉGÉRŐL, DE IGYEKEZTÜNK ÖSSZEÁLOGATNI NEKTEK A LEGFONTOSABB INFORMÁCIÓKAT, MELYEK SZERINTÜNK FONTOSAK LEHETNEK AZ ELSŐ LÉPÉSEK MEGTÉTELÉBEN, ILLETVE A 70-ES SZINT FELÉ VEZETŐ ÚT MEGTERVEZÉSÉBEN. KÜLÖN KIEMELNÉNK A FRAKCIÓK ISMÉTELHETŐ KÜLDETÉSEINEK LISTÁJÁT, ILLETVE A NEMRÉGIBEN BEVEZETETT RATING RENDSZERT FELDOLGOZÓ TÁBLÁZATOT, MELYEL KAPCSOLATBAN MÉG MINDIG SOK A FÉLREÉRTÉS: EGÉSZEN TUDNI AKAROD, ADOTT SZINTEN MENNYIT IS ÉR AZ A BIZONYOS „RATING”...

NAGY UTAZÁS

Mikor először megyünk át Ourlandre, szedjük fel az első városban a wyvernest/griffest, majd lovagoljunk el Shattrath Citybe, az új, semleges fővárosba és jelentkezzünk be ott is a repülő taxiállomáson, így ha bármikor bankolnunk kell, el tudunk repülni a központba.

BRÓKER

Mivel Outlanden nincsen aukciós ház, érdemes készíteni egy kiskaraktert, akivel beállunk valamelyik nagyváros AH-jába. Lássuk el őt rendszeren arannyal, hogyha van valami alkalmi vétel, akkor ne csúszunk le róla.

A TANÁROK SZTRÁJKOLNAK

Sajnos az új kontinensen egyetlen kaszt tréner sincsen, így mindig kénytelenek vagyunk visszamenni a fővárosunkba, hogy tanulhassunk. Szerencsére Shattrath Cityből minden nagyobb városba eljuthatunk portál segítségével. A HS-t tegyük valamelyik outlandi városba, hogy könnyen vissza tudjunk menni fejlődni.

PARTY TIME

A kiegészítőben nincs könnyű dolguk a gyógyító kasztoknak, különösen, ha nem akarnak áttalentezni damage-re. Ezért healerrel vagy járjunk folyamatosan instance-ba, vagy szerezzünk egy jól damagelő társat aki elvégzi helyettünk a piszkos melót, míg mi gyógyítjuk őt.

LÉGIÓS TÁBOROK

Ha szeretnénk nagyon hamar, nagyon sok XP-t szerezni, és

warlockok vagyunk, akkor látogassunk el a legközelebbi Burning Legion táborba (pl. Nagrandon Camp of Fear és Hate). Itt be tudunk fogni elit felguardokat, akik nagy örömmel csapdossák le a társaikat pillanatok alatt. Érdemes az elittel elitet is öletni, hiszen mi az 5 főre szánt XP mennyiséget kapjuk meg.

VENNI VAGY NEM VENNI?

Majdnem minden szinten kapunk új képességeket 60-an után. Sajnos nem mindegyik érdemi meg, hogy elmásszunk érte a fővárosba, ezért előre nézzük meg, hogy majd melyik szinten szeretnénk elhagyni outlandet, és mikor érdeme-sebb inkább maradni.

TÖMEGVONZÁS

Könnyen előfordulhat, hogy Hellfire Peninsulában egyszerűen nem tudunk megölni egy mobot sem, mert olyan sokan vannak körülöttünk, vagy éppen PvP szerveren vagyunk és folyton harcolnunk kell. Ilyenkor, ha békében szeretnénk ölni, 60-61-es szinten még érdemes visszamenni EPL-re vagy Silithusba farmolni.

A JÓ ÜZLET

A kiegészítőben mindenkinek fel kell majd tornáznia a First Aidet 375-re, amihez kezdetben tetemes mennyiségű Runeclothra lesz szüksége. Ezért ha van belőle nekünk raktáron, akkor érdemes mihamarabb megszabadulni tőle. Pár héttel a Dark Portal megnyitása után már nem lesz túl nagy érték ez a fajta ruha, így akkor érdemes majd nekünk fejlődni benne.

OUTLANDS

HELLFIRE PENINSULA

Instance: Hellfire Citadel

Ezen a sivatagos terepen találjuk magunkat, amikor először átlépünk a Dark Portalon. Itt érdemes elkezdeni a szintezést, hiszen a küldetések és a mobok is az idei érkező 60-asok számára vannak kitalálva. Aki PvP-zni szeretne, itt részt vehet a tornyokért vívott csatákban. Először mindenképp teljesítsük a minket fogadó questeket, mert csak azután nyílnak meg újak.



TEROKKAR FOREST

Instance: Auchindoun

Itt található Outland „fővárosa” Shattrath City. Rengeteg élőhullal találkozhatunk Auchindoun körül, az erdőben pedig mindenféle állattal és humanoiddal. Itt érdemes ölogetni a pókokat, mivel azok Netherweb Spider Silket dobznak, ami több foglalkozáshoz nélkülözhetetlen. Külszíni PvP keretében itt tornyokat kell foglalnunk, ha miénk mind, ún. spirit shardokat szeddegetünk a Bone Wastes-en, melyeket különféle tárgyakra válthatunk.



ZANGARMARSH

Instance: Coilfang Reservoir

Ez a terület tele van óriás gombákkal és sekély vizekkel, amikben akár hátsunkkal is haladhatunk. A bátrabb 60-asok már átjöhetnek ide szintezni a küldetéseket csinálni (megfelelő felszereléssel akár Coilfang Reservoir első szárnya is vállalható 60-as szinten), de igazán csak 62-től érdemes itt fejlődni, mobokat 60-64 szint között találunk. Outdoor PvP itt is van, két tornyot kell elfoglalnunk, majd a frakciónkhoz tartozó NPC-től kérhetünk egy zászlót, melyet be kell vinnünk a playfield közepén álló temetőbe.

NAGRAND

Instance: Nincs

Zöld terület ahol a frakció városok mellett megtalálhatjuk Halaa-t is, amit bárki el tud foglalni, aki képes legyőzni az öröket (wyvernről bombázva) és az oda sereglő játékos védőket. Rengeteg ogre található itt, akik nagyon jól dobják a Netherweave Clothot, ezért lvl 65-től kezdve nagyon jól lehet itt farmolni.



BLADE'S EDGE MOUNTAINS

Instance: Gruul's Lair

A frakció városok mellett itt található a Gronn'bor Shrine is, mely egy kísérletezős település. Itt található Gruul barlangja is, ami gyakorlatilag egy 25 fős Onyxia raiddel egyenlő megmérettetés. A területen nincs outdoor PvP tartalom.



NETHERSTORM

Instance: Tempest Keep

Itt egy goblin város és egy Consortium település található. Ezen a playfielden az Aldornak csak küldetéseket tudunk csinálni repuért, ám a Scryersecnek gyűjthetünk markokat is. Az itt lévő Tempest Keepet csak repülő háttal tudjuk megközelíteni.



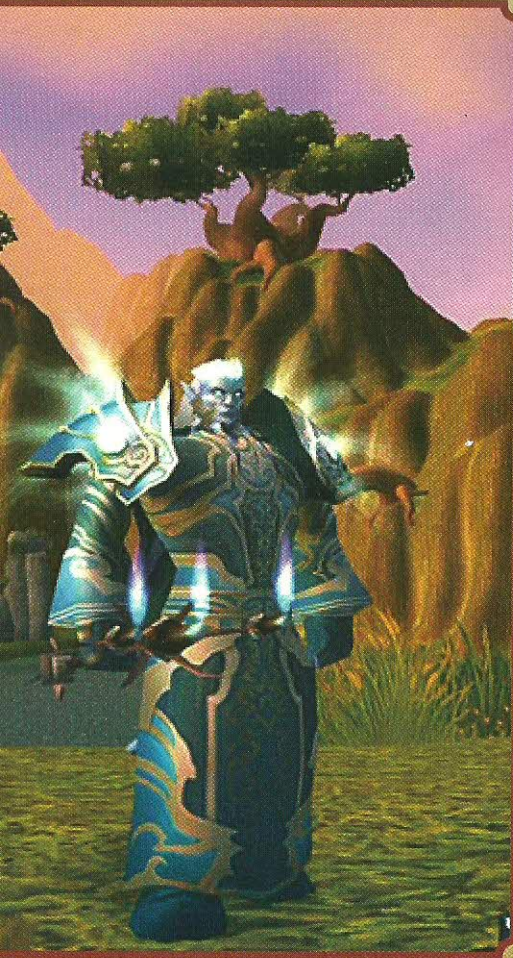
SHADOWMOON VALLEY

Instance: Black Temple

A legmagasabb szintű playfield, ahol a szövetséges és hordás városok mellett egy-egy Aldor és Scryers város található. Itt nagyon jól lehet farmolni az Aldornál ismételtető questeket. Itt található a Gul'Dan küldetés sorozat is.



JEWELCRAFTING AVAGY AZ ÉKSZERKÉSZÍTÉS REJTELMEI



TANULÁS

Hordások Silvermoonban, szövetséges karakterek Exodarban tanulhatják meg az ékszerkészítés mesterségét. E két városban Apprentice-től egészen Artisan szintig találhatunk tanárokat. Master Jewelcrafting tanárokkal Thrallmarban (Horde) és Honor Holdon (Alliance) találkozhatunk.

JAVASOLT MÁSODLAGOS FOGLALKOZÁS

Mivel legnagyobb mértékben ércekre és ékkövekre lesz szükségünk, másodlagos foglalkozásnak célszerű a bányászatot (Mining) választani.

SZERSZÁM

A legtöbb dolog elkészítéséhez szükségünk lesz Jeweler's Kitre, melyet szinte bármely Trade Goods vendornál megvásárolhatunk 8 ezüstért.

MIT KÉSZÍTHETÜNK?

Elsősorban gyűrűket, nyakláncokat, trinketeket, néhányféle koronát és socketelhető ékköveket készíthetünk. A foglalkozás egyediségét az adja, hogy nem csak ékszereket készíthetünk vele, hanem a meglévő felszerelésünk fejlesztésére is használhatjuk. Az ékszerkészítés a termelő (mint pl. tailor) és a szolgáltató (pl. enchanter) foglalkozások között egyfajta hibrid foglalkozás.

MEGÉRI?

Alacsony szinten az általunk készített tárgyak nagyon hasznosak lehetnek, hiszen 30. szint alatti karaktereknek ritkán juthatnak hozzá ékszerekhez. 30. szint fölött viszont átlagos ékszereink messze elmaradnak az instance-ekben lootolhatóaktól, magasabb szinten az ékszerkészítést elsősorban a socketelhető ékkövek miatt éri meg üzni.

MILYEN CLASSNAK AJÁNLOTT?

Kissé szokatlan ugyan, de a jewelcrafting szinte bármelyik classnak ajánlható, gyakorlatilag bármely szükséges statot adó ékszert és ékkövet elkészíthetünk vele.

FEJLŐDÉS

A skillt fejleszteni elsősorban Stone Statues-okon és Trade Goodsokon érdemes, az előbbihez ugyanis csupán gyakorlatilag értelmetlen kövekre van szükségünk, míg az utóbbiakat a későbbiekben felhasználhatjuk értékebb receptjeink elkészítéséhez.

MEKKORÁRA FEJLESZTHETŐ A SKILL AZEROTHON?

310-re, akárcsak a többi foglalkozás esetében.

PROSPECTING

Amikor elérjük a 20. szintet jewelcraftingból, bármely jewelcrafting vendortól megtanulhatjuk a Prospecting skillt: Castolási idő: 2 másodperc
5 ércet vagy alapvető fémeket vizsgál át, értékes ékkövek után kutatva. A folyamat az ércet vagy fémeket megsemmisíti. Vagy találunk ékköveket, vagy nem...

MILYEN ÉKKÖVEKET TALÁLHATUNK PROSPECTINGGEL?

Alapvetően azokat az ékköveket találhatjuk meg, amelyekre a fém lelőhelyén bányászat közben is rábukkanhatunk (például thoriumot vizsgálva akár arcane crystalra is bukkanhatunk).

A PROSPECTING KORLÁTOZÁSAI

Mivel csak ércekből vagy alapvető fémekből kutathatunk, a nemesfémek, pl. silver, gold, truesilver, eternium kiesnek a lehetőségeink sorából.

Jewelcrafting skillünknek egyenlőnek kell lennie az adott érc vagy fém kibányászásához egyébként szükséges mining skilllel (pl.: mithril - 175)

MIHEZ KEZDJÜNK AZ ÉKKÖVEKKEL?

300 alatti skill esetén az ékköveket csak ékszerekhez használhatjuk fel. 300-as skill fölött a csak Outlandban fellelhető ékköveket tudjuk csak olyan ékkövekké alakítani, melyeket már berakhatunk socketelhető tárgyainkba.

AZ ÉKKÖCSISZOLÁS COOLDOWNJA

Az ékköcsiszolás cooldownja uncommon kövek esetében 10 perc, rare kövek esetében 60 perc.

MI KELL AZ ÉKKÖCSISZOLÁSHOZ?

- ékkő
- a „recept” a kő megfelelő csiszolási módjához
- Simple Grinder: szinte bármely Trade Goods vendornál megvásárolható 2 arany 50 ezüstért

RECEPTEK

Hogy egy ékkő milyen statozz ad bónuszpontokat, azt a csiszolás módja határozza meg. Ezt pedig különböző receptekből sajátíthatjuk el. Pl. a Golden Draenite csiszolásakor különböző csiszolási módokkal a következő eredményekre juthatunk: Brilliant: +6 Intellect, Gleaming: +6 Spell Critical Rating, Thick: +6 Defense Rating, stb.

A receptekhez ugyanúgy juthatunk majd hozzá, mint a többi foglalkozás esetében: néhányat megvásárolhatjuk vendoroknál, a többi lootolható.

A prospectelhető ércek listája a prospecteléshez szükséges skilllel:

Copper (25) * Tin (50) * Iron (125) * Mithril (175)
Thorium (225) * Fel Iron (300) * Adamantite (350)

1-300ra a leggyorsabb fejlődés

Skill	Design	Hozzávalók
1-20	Delicate Copper Wire	40 Copper Bar
20-50	Malachite Pendant/Tigerseye Band	30 Malachite/Tigerseye, 20 Copper Bar
30-70	Bronze Setting	40 Bronze Bar
70-80	Thick Bronze Ho-klobac	20 Bronze Bar, 10 Lesser Moonstone, 20 Copper Bar
80-100	Gleam Band	40 Shadowgem, 40 Copper Bar
100-130	Ring of Twilight Shadow	60 Shadowgem, 60 Bronze Bar
130-135	Barbaric Iron Collar	40 Iron Bar, 10 Large Fang, 20 Copper Bar
135-150	Golden Dragon Ring	15 Jade, 30 Gold Bar, 60 Copper Bar
150-160	Mithril Filigree	60 Mithril Bar
160-200	Golden Ring of Power	50 Gold Bar, 20 Lesser Moonstone, 30 Jade, 20 Citrine
200-210	Truesilver Commander's Ring	30 Truesilver Bar, 20 Star Ruby, 20 Citrine
210-220	Aquamarine Signet	30 Aquamarine, 40 Flask of Mojo
220-225	Aquamarine Pendant of the Warrior	5 Aquamarine, 10 Flask of Mojo
225-235	Thorium Setting	30 Thorium Bar
235-260	Ruby Pendant of Fire	25 Star Ruby, 45 Thorium Bar
260-280	Simple Opal Ring	40 Large Opal, 100 Thorium Bar
280-290	Gleaming Thorium Band	20 Azerothian Diamond, 40 Thorium Bar
290-300	Emerald Lion Ring	20 Huge Emerald, 40 Thorium Bar

Összesen	Alap Hímek	Gémeik
Copper Bar	240	Malachite/Tigerseye
Bronze Bar	120	Lesser Moonstone
Iron Bar	40	Shadowgem
Mithril Bar	60	Jade
Thorium Bar	255	Citrine
Nemesfémek		Star Ruby
Gold Bar	110	Aquamarine
Truesilver Bar	30	Large Opal
Ércek		Azerothian Diamond
Flask of Mojo	50	Huge Emerald
Large Fang	10	



BLOOD ELF

Kezdőhely: Eversong Forest (Quel'Thalas)

Level 10-20 zóna: Ghostlands

Főváros: Silvermoon City

Hátas: Hawkstrider

Frakció neve: Silvermoon

Nyelvek: Sindassí, Orcish

Választható classok:

- Rogue
- Priest
- Mage
- Warlock
- Hunter
- Paladin

Faji képességek

Mana Tap:

Aktiváláskor 50 manát szív el a célponttól, a castert pedig 10 percen keresztül arcane energiával tölti föl. A hatás maximum háromszor halmozódhat. Cooldown: 30 másodperc. A hatás a karakter szintjével párhuzamosan növekszik.

Arcane Torrent:

8 yardos körzeten belül 2 másodperce minden ellenséget

elnémít. Ha a caster éppen Mana Tap hatása alatt áll, ennek minden egyes töltése során visszanyer 12 Manát vagy 20 Energy-t. A fenti értékek a játékos szintjének növekedésével arányosan változnak (level 70-en töltésenként 161 manát ad, a visszakapott Energy mennyisége nem változik a karakter szintjével). Nincs castolási idő, 2 percenként castolható.

Arcane Affinity:

15 bónusz pontot ad Enchantingra (ezzel együtt az enchanting szintjének megfelelő skillhatárt is kitolja 15-tel)

Magic Resistance:

Minden Resistance-t 5-tel növel.

A blood elf papok további faji képességei

→ Feedback

A caster elleni következő közelharcú támadás 8 Shadow típusú sebzést okoz a támadón, valamint 2-vel csökkenti annak teljes sebzését 2 percen keresztül. (Rank 1)

→ Consume Magic

Eltávolít egy jótékony hatású mágikus hatást a caster-ről, aki ugyanakkor visszanyer 120–154 manát. A hatás a karakter szintjével párhuzamosan növekszik (level 70-en 453–488 manát tölt vissza).

DRAENEI

Kezdőhely: Azuremyst Island

Level 10-20 zóna: Bloodmyst Island

Főváros: Exodar

Hátas: Elekk

Frakció neve: Exodar

Nyelvek: Eredun, Common

Választható classok:

- Warrior
- Priest
- Mage
- Hunter
- Paladin
- Shaman

Faji képességek

Blessing of the Naaru:

10 + szintenként 3 sebzést gyógyít a célponton 3 másodpercenként, 15 másodpercre, azaz level 1-en 15 másodperc alatt 65 hp-t gyógyít, level 70-en pedig 1100-at.

Heroic Presence:

Minden 30 yardon belül tartózkodó csapattag találati esélyét (chance to hit) növeli 1%-kal.



Gemcutting:

15 bónusz pontot ad Jewelcraftingra (ezzel együtt a Jewelcrafting szintjének megfelelő skillhatárt is kitolja 15-tel)

Shadow Resistance:

A Shadow Resistance-t növeli 10-zel.

A draenei papok további faji képességei

→ Fear Ward

Megvédi a célpontot a következő, ellene irányuló Fear hatástól, ezzel felhasználva a Fear Wardot. Hatása 10 percre vagy a felhasználásig tart.

→ Symbol of Hope

Növeli a csapattagok morálját, s ezzel 33 manát tölt vissza 5 másodpercenként. A hatás 15 másodpercig tart.



INSTANCE-OK KULCSAI

HEROIC MODE KULCSOK

Ahhoz, hogy bizonyos instance-eket meg tudjunk csinálni heroic mode-ban is, külön kulcsokra lesz szükségünk.

Auchenai Key (A csapat minden tagjának rendelkeznie kell a kulccsal a belépéshez.)

Feltétel: Lower City - Revered

Instance-ok: Auchindoun

Megvásárolható: Shattrath City, Lower City

Fiamwrought Key (A csapat minden tagjának rendelkeznie kell a kulccsal a belépéshez.)

Feltétel: Thrallmar/Honor Hold - Revered

Instance-ok: Hellfire Citadel

Megvásárolható: Hellfire Peninsula, Thrallmar (Horda), Honor Hold (Alliance)

Key of Time (A csapat minden tagjának rendelkeznie kell a kulccsal a belépéshez.)

Feltétel: Keepers of Time - Revered

Instance-ok: Caverns of Time

Megvásárolható: Tanaris, Caverns of Time

Reservoir Key (A csapat minden tagjának rendelkeznie kell a kulccsal a belépéshez.)

Feltétel: Cenarion Expedition - Revered

Instance-ok: Coilfang Reservoir

Megvásárolható: Zangarmarsh, Cenarion Refuge

Warpforged Key (A csapat minden tagjának rendelkeznie kell a kulccsal a belépéshez.)

Feltétel: The Sha'tar - Revered

Instance-ok: Tempest Keep

Megvásárolható: Shattrath City, Terrace of Light

EGYÉB INSTANCE-OK KULCSAI

Shattered Halls Key (Elég, ha a csapat egyetlen tagja rendelkezik a kulccsal.)

Ölj meg egy Blacksmith orkot a Black Temple-on kívül! Lootold ki a küldetésindító tárgyat!

Ezután a következő küldetéseket kell elvégezned:

- Entry into the Citadel
- Grand Master Dumphry
- Dumphry's Request (4 Fel Iron Bar, 2 Arcane Dust, 4 Mote of Fire)
- Hotter than Hell (Ölj meg egy Fel Reavert Hellfire Peninsulán!)

A kulcsot a Hotter than Hell küldetés jutalmaként kapod meg.

Shadow Labyrinth Key (Elég, ha a csapat egyetlen tagja rendelkezik a kulccsal.)

A Shadow Labyrinth kapuját nyitja meg.

Sethekk Halls utolsó bossza dobja.

Key to the Arcatraz (Elég, ha a csapat egyetlen tagja rendelkezik a kulccsal.)

Instance: Arcatraz Tempest Keepben

Küldetéslánc:

Indítási helye: Netherstorm, Stormspire

- Triangulation Point One
- Triangulation Point Two
- Full Triangle (elite)
- Special Delivery to Shattrath City
- Breaking in to Arcatraz (befejezés: The Botanica és The Mechanar)

The Master's Key (A csapat minden tagjának rendelkeznie kell a kulccsal a belépéshez.)

Instance: Karazhan

Küldetéslánc:

Indítási helye: Karazhan előtt

- Arcane Disturbances
- Contact from Dalaran
- Khadgar
- Entry Into Karazhan (teljesítés: Shadow Labyrinth)
- The Second and Third Fragments (teljesítés: The Steamvault és Arcatraz)

Tempest Keep, Eye of the Storm key

Küldetéslánc:

Indítási helye: Shadowmoon Valley: Oronok Torn-heart
Eleinte kisebb küldetéseket kell teljesítenünk neki, amíg el nem küld három fia keresésére.

Miután megtaláltuk őket, és minden küldetést teljesítettünk, kapunk egy küldetést, melyben meg kell ölnünk egy Golemagg-szerű lényt (5 fős csapat ajánlott). Ezután Oronok Torn-heart Shattrath Citybe küld, ahol a következő három küldetést veheted fel (mindháromban ez áll):

„Four trials you must pass before you are deemed worthy of the Tempest key”

„Trial of the Naaru: Mercy (Heroic)”

(teljesítés: Shattered Halls, Heroic)

„Trial of the Naaru: Strength (Heroic)”

(teljesítés: Steamvault és Shadow Labyrinth, Heroic)

„Trial of the Naaru: Tenacity (Heroic)”

(teljesítés: Arcatraz, Heroic)

Miután mindet megcsináltad, megkapod a Tempest Key-t.

Caverns of Time, Mount Hyjal küldetéslánc

Először meg kell mentenünk Thrallt Durnholde Keepben, majd Black Morassba kell mennünk.

Black Morassban felvehetünk egy küldetést az instance bejáratánál, majd miután megölted az utolsó bossz is végigvitted az instance-t, felveheted a küldetést:

„The Vials of Eternity (raid)” (Black Morass-on kívül)

Teljesítés: Eye of the Storm (Tempest Keep) és Serpentshrine Cavern (Coilfang Reservoir)

Serpentshrine Cavern küldetéslánc

Indítási helye: The Slave Pens Heroic (Coilfang Reservoir)

A küldetés neve: The Cudgel of Kar'Desh

A küldetés jutalma: „The following Spell will be cast on you: 50000 yd range

Instant

Allows the wearer to enter Serpentshrine Cavern: Lair of Lady Vashj” Azaz egy olyan spell kerül ránk, mellyel beléphetünk Lady Vashj barlangjába Serpentshrine Cavernben.

A küldetés teljesítéséhez ki kell loololnunk az Earthen Signetet Gruulból Gruul's Lairben és a Blazing Signetet Nightbane-ből Karazhanban.

Egyelőre ismeretlen kulcsok/küldetések Shadowmoon Valley, Black Temple

FRAKCIÓK ÉS REPUTÁCIÓ

Az új területekkel természetesen új frakciók is bekerültek a játékba. Hurrá, grindelünk! Hogy kinek hol és miért érdemes leginkább építeni a hírnevét, ezt próbáltuk összeszedni az alábbiakban.

KÖZÖS (HORDE ÉS ALLIANCE) CENARION EXPEDITION



A Cenarion Circle által Outlandre küldött felderítő egység hamar autonómiát nyert a Dark Portal megnyitása óta. Helyőségük Zangarmarshban található, fő küldetésük a természet egyensúlyának fenntartása, hogy ezáltal biztosítsák a mocsár élőlényeinek fennmaradását.

Kezdeti reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: A Friendly szint eléréséig a nagák ölésével is növelhetjük reputációnkat, később erre már csak küldetések teljesítésével, és a szerte Zangarmarshban megtalálható lényekből eső Unidentified Plant Partok valamint a leadás után belőlük nyert Uncatalogued Speciesek leadásával nyílik lehetőségünk.

Jutalmak: Elsősorban druidáknak és papoknak való felszerelést vásárolhatunk, ahogy növekszik a hírnevünk, valamint

az íjat használók is hozzájuthatnak jófajta nyilvesszőkhöz, ha kellőképpen szorgalmasan farmolnak.
Pl.: <http://www.thottbot.com/beta?i=13907>
<http://www.thottbot.com/beta?i=379>

NPC: Fedryen Swiftspear, Cenarion Expedition Quartermaster

SPOREGGAR



A sporalények Outland legbékésebb gombaemberei. Ott-honuk Zangarmarsh déli lábjaiban található. Bár kezdetben mindenkivel szemben bizalmatlanok, szükségük van a segítségünkre, mert a Starving Bog Lordok és a Fungal Giantek – az egész fajt kihalással fenyegetve – az ő spóráikkal táplálkoznak.

Kezdeti reputáció: Unfriendly

A Reputáció növelése: A Sporeggarok bizalmát elsősorban természetes ellenségeik, a Starving Bog Lordok és a Fungal Giantek pusztításával nyerhetjük el, de a Spawning Glen környékén összefuthatunk Fahssnnaal, egy Sporeggar NPC-vel, aki elkéserezésében már a kezdetektől hajlandó elfogadni a segítségünket. Tőle két ismételt küldetést is felvehetünk.

Jutalmak: A jutalmakért itt nem arannyal, hanem a mocsárban mindenfelé termő Glowcappel (kis, fénylő gombák) kell fizetnünk.

Pl.: <http://www.thottbot.com/beta?i=13947>

NPC: Mycah, Sporeggar Provisioner (az egyik sporeggar kunyhóban található meg)

THE CONSORTIUM

Semleges frakció Nagrandban, Aeris Landingben, de megtalálhatóak még Netherstormban (Stormspire) és Mana Tombsban is.

Kezdeti reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: elsősorban küldetésekkel, valamint a Mana Tombsban található trash mobok és bossok ölésével szerezhetünk náluk jó hírnevet.

Jutalmak: A Friendly státusz elérése után havonta küldenek egy csomagot, amiben különböző értékes köveket találhatunk Reputációnk szintjével párhuzamosan növekvő értékben.

Pl.: <http://www.thottbot.com/beta?i=14717>

NPC: Karaaz (Stormspire, Netherstorm) és Ythyar (Guardian's Library, Karazham)

THE VIOLET EYE

A Kirin Tor titkos szervezete, mely Medivh nyomon követését tűzte ki célul maga elé. Székhelyük Karazhanban található.

Kezdeti Reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: A legtöbb trash mob ölése Karazhanban növeli a reputációnkat.

KEEPERS OF TIME

Megtalálhatóak a Caverns of Time-ban, Escape from Durnholde Keepben és Black Morassban.

Kezdeti Reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: Bármely elite mob megölése az Escape from Durnholde Keepben és Black Morassban hozzájárul jóhírnünk növekedéséhez.

Jutalmak: pl.: <http://www.thottbot.com/beta?i=15719>

NPC: Alurmi (Caverns of Time, Tanaris)

THE SCALE OF THE SANDS

Megtalálhatóak a Caverns of Time-ban.

Kezdeti reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: Bármely elite mob megölése az

Escape from Durnholde Keepben és Black Morassban hozzájárul jóhírnünk növekedéséhez.

Jutalmak: 50 dps-t adó nyilvesszők és töltények, valamint: <http://www.thottbot.com/beta?i=17434>

NPC: Andormu (Tanaris)

LOWER CITY



Shattrath városbeli frakció, tagjai elsősorban a Burning Legion elől menekültek közül kerülnek ki.

Kezdeti Reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: küldetésekkel, valamint Shadow Labs trash mobjainál ölésével és a Sethekk Hallsban található mobok ölésével szerezhetünk elismerést köreikben.

Jutalmak: többek között enchanting formulák, <http://www.thottbot.com/beta?i=14773>

NPC: Nakodu (Lower City piactere, Shattrath City)

NETHERWING

A legtöbb nether dragon ennek a frakciónak a tagja. Úgy tűnik, a frakció a netherdrake mounthoz is kapcsolódik, de jelenleg a cikk írásának pillanatában még nincs készen a játékban. Székhelyük Shadowmoon Valleyban található.

Kezdeti Reputáció: Hostile

(nem látható, amíg nem érjük el a Neutral státuszt)

ASHTONGUE DEATHSWORN

Askama és követői alkotják a frakciót. Bár azt állítják, nem Illidiant követik, céljaik és motivációik homályban maradnak. Székhelyük Shadowmoon Valleyban, Warden's Cageben található.

Kezdeti Reputáció: Neutral

ALDOR ÉS SCRYER

Az Aldor és a Scryer frakciók székhelye a semleges Shattrath városban található. Bár az aldorok draeneiek, a scryerek pedig blood elfek, egyikük sem tartozik sem az Alliance, sem pedig a Horde kötelékébe. A két frakció érdekessége, hogy választanunk kell közülük, hiszen ha egyiküknél hírnevet építünk, a másikuknál erősen csökken a népszerűségünk, nem árt tehát időben utánanézni, melyiküknél szimpatikusabbak a megvásárolható jutalmak.

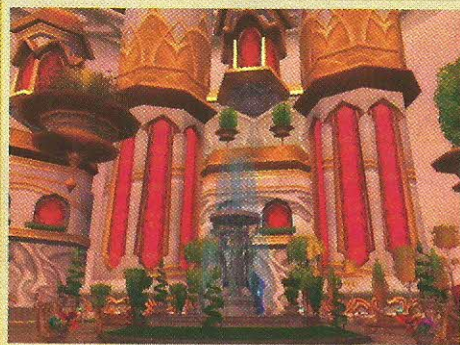
ALDOR

A draenei papok egy ősi rendjének tagjai. Egykori uralkodója Velen volt, most High Priestess Ishanah vezeti őket. A Sha'tarként ismert, Shattrath citybeli naaru szolgálói. A scryerek ellenségei.

Kezdeti Reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: Shattrath városban és környékén teljesíthetünk küldetéseket a megbízásukból. Amennyi reputációt nyerünk az aldoroknál, annyit veszítünk a scryereknél.

NPC: Quartermaster Endarin és Inscríber Saalyn (Shattrath Aldor kerületében)

SCRYER

Vorenthal the Seer a vezetője azoknak a blood elfeknek, akik visszautasították a hatalom megszerzésének Kael'thasféle módját, s – az aldorok rémületére – egyesítették erőiket Shattrath City naaruival.

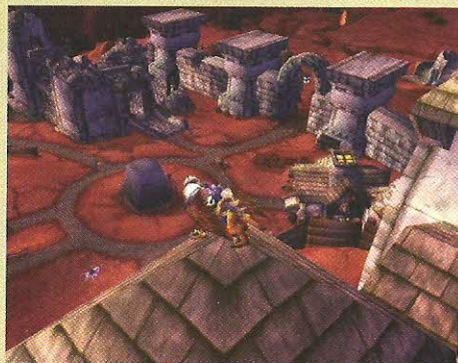
Kezdeti Reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: Shattrath városban és környékén tel-

jesíthetünk küldetéseket a megbízásukból. Amennyi reputációt nyerünk a scryereknél, annyit veszítünk az aldoroknál

NPC: Quartermaster Enuril (Shattrath City, Scryer kerület)

Jutalmak: Érdemes minden rewardnak alaposabban utánajárni, mielőtt döntenénk a két frakció között.

**ALLIANCE HONOR HOLD**

Elsőként az Alliance veteránja vetették meg lábukat Dreanoron, s megalapították Hellfire Outpostot. Két évtizeden keresztül harcoltak esküdt ellenségeikkel, az orkokkal, de újabban démonok és más veszedelmes lények jelentek meg a helyőrség környékén.

Kezdeti Reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: Elsősorban küldetésekkel és a Hellfire Citadell instance-eiben szerezhethetünk hírnevet, de a Friendly szint elérése előtt Shattered Hand orkjainak öléséért is kapunk pontokat, akik szerte Hellfire Peninsulán megtalálhatóak.

Jutalmak: Elsősorban fegyvereket és enchantmenteket, valamint leatherworking recepteket (Felstalker set) vásárolhatunk.

NPC: Logistics Officer Ulrike, Honor Hold Quartermaster (Honor Hold, Hellfire Peninsula); Warrant Officer Tracy Proudwell (Honor Hold, Hellfire Peninsula); Alliance Field Scout (Toreldortól északra, Zangamarsh)

KURENAI

A Brokenek (megtévedtek) egy csoportja, akik megszőktek foglyulejtőik elől, és Nagrandban telepedtek le. Központi

városuk Telaar, és van egy helyőrségük Zangamarshban is (Orebor Harborage).

Kezdeti Reputáció: Unfriendly

A Reputáció növelése: Kezdetben hírnevünket csak az Orebor Harborage vezetőjétől, Ikutitól kapott küldetésekkel növelhetjük, de a Neutral státusz elérése után már Telaarban is kapunk küldetéseket. Emellett bizonyos ogrék és más nagrandi humanoidok öléséért is kaphatunk jópontokat.

Jutalmak: A sok egyéb jutalom mellett az Exalted státuszt elérve hátsukat is megvásárolhatjuk (Talbuk).

NPC: több vendor Telaarban, ajánlott: Trader Narasu (Telaar)

THE EXODAR

A draeneiek fővárosa.

Kezdeti Reputáció: fajfüggő, 1000/6000 Friendly draeneieknek)

A Reputáció növelése: küldetésekkel és cloth adományokkal.

HORDA**THRALLMAR**

Honor Hold hordás megfelelője, hordásként ide érkezünk meg először. Székhelyük Hellfire Peninsulán található.

Kezdő Reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: Elsősorban Hellfire Citadel instance-eiben.

Jutalmak: Elsősorban fegyvereket és enchantmenteket, valamint leatherworking recepteket (Felstalker set) vásárolhatunk.

NPC: Quartermaster Ugronn (Thrallmar, Hellfire Peninsula), Battlecryer Blackeye (Thrallmar, Hellfire Peninsula) és Horde Field Scout (Zabra'jin, Zangamarsh)

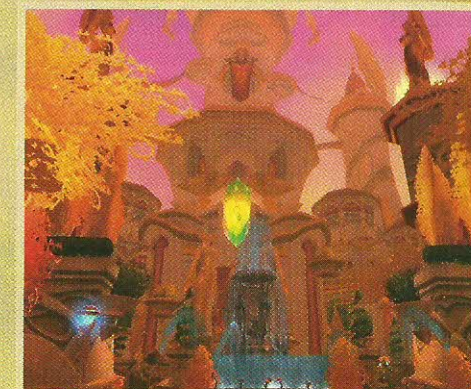
THE MAG'HAR

Székhelyük Garadarban, Nagrandon található.

A Reputáció növelése: A Neutral státusz Hellfire Peninsula questjeivel érhető el. Ez után nagrandi ogrék, murkloodok és a Shadow Council tagjainak ölése növelheti jó hírnevünket.

Jutalmak: A sok egyéb mellett Exalted szinten tabardot, valamint hátast is vásárolhatunk náluk (Talbuk).

NPC: Provisioner Nasela (Garadar, Nagrand)

SILVERMOON

A blood elfek fővárosa, Eastern Kingdom legészakibb részén található.

Kezdő Reputáció: undeadeknek és blood elfeknek 1000/6000 Friendly, a többi hordás fajnak 0/6000 Friendly

A Reputáció növelése: elsősorban küldetésekkel valamint cloth adományokkal növelhetjük hírnevünket.

TRANQUILLIEN

Az undeadek és a blood elfek kis csapata, céljuk a Ghostlands megtisztítása a megmaradt Scourge jelenlétől a quel'thalasi invázió után.

Kezdő Reputáció: Neutral

A Reputáció növelése: Jóhírünket csak a Tranquillientől és a közeli Sanctum of the Suntól kapott küldetésekkel növelhetjük.

Jutalmak: első sorban alacsonyabb szintű karaktereknek lehet fontos. Pl.: <http://www.thottbot.com/beta?i=3615>
NPC: Provisioner Vredigar (Tranquillien)

STAR TREK LEGACY

Az alábbi táblázatok elsőre talán kicsit érthetetlennek tűnnek, de a magyarázatokkal és a játék ismeretével együtt hasznos segítő társai válnak majd a megfelelő hajó kiválasztásában, a taktika kialakításában, illetve az ellenségek gyenge pontjainak megtalálásában.

FÖDERÁCIÓ

Név	Era	Class	Cost	Hull	Weap	Sens	Eng	Shields	Speed	360 Turn (sec)	Phaser Beams	ForeTubes	Aft Tubes	Phaser Banks	Photon Banks
Discovery	ENT	Scout	1000	18	13	38	40	0	111	11	1	1	0	2	1
Minuteman	ENT	Dest	1400	23	25	38	35	0	102	18	2	3	1	2	5
NX-01	ENT	Cru	1800	33	28	45	20	0	102	18	1	2	2	1	4
Poseidon	ENT	Dest	1700	25	28	40	38	0	106	17	2	2	2	1	8
Strider	ENT	Scout	1100	20	15	38	45	0	120	15	1	1	0	2	1
Yorktown	ENT	Batt	2200	45	30	35	15	0	75	24	2	3	3	2	5
Akula	TOS	Dest	3800	40	38	55	50	33	129	15	2	3	1	1	4
Apollo	TOS	Scout	2200	30	25	55	55	25	138	9	1	1	0	1	1
Centaur	TOS	Cru	5500	50	45	55	38	45	129	17	2	2	2	2	4
Constellation	TOS	Cru	5800	55	55	55	43	45	140	17	2	2	2	2	6
Constitution	TOS	Cru	4100	50	40	50	35	40	124	19	2	2	2	2	3
Constitution Refit	TOS	Cru	6200	65	55	55	50	50	156	16	2	2	2	2	3
Excelsior	TOS	Batt	7100	80	65	50	30	60	82	20	2	3	3	2	5
Excelsior Refit	TOS	Batt	7700	85	70	50	30	65	82	20	2	3	3	2	6
Miranda	TOS	Dest	3600	35	35	55	48	30	125	15	2	3	1	1	5
Miranda Refit	TOS	Dest	5500	50	45	60	55	38	138	14	2	3	1	2	4
Oberth	TOS	Scout	2600	25	25	60	60	23	175	7	1	1	0	1	1
Proxima	TOS	Batt	6000	65	50	45	30	50	82	20	2	3	3	2	5
Proxima Refit	TOS	Batt	7200	65	60	50	39	50	90	15	1	3	3	2	7
Akira	TNG	Cru	11000	75	70	65	55	75	167	14	1	2	2	1	8
Ambassador	TNG	Batt	12000	88	75	55	33	85	86	21	1	3	3	3	2
Apollo Refit	TNG	Scout	3200	30	28	55	61	30	138	9	1	1	0	1	1
Defiant	TNG	Dest	15000	65	65	65	70	70	166	9	2	3	1	4	5
Galaxy	TNG	Batt	14000	93	80	65	35	90	90	17	1	3	3	1	6
Intrepid	TNG	Cru	16000	80	75	70	60	90	176	15	1	2	2	1	5
Nebula	TNG	Cru	11600	78	70	75	60	85	178	14	1	2	2	1	7
Norway	TNG	Dest	10500	55	50	63	60	55	148	14	2	3	1	2	4
Nova	TNG	Scout	9500	45	45	65	70	50	166	7	1	1	0	1	2
Sovereign	TNG	Batt	19000	100	90	70	40	100	97	17	1	3	3	1	6
Steamrunner	TNG	Dest	10500	60	55	65	65	60	157	12	2	3	2	2	4

MAGYARÁZAT A TÁBLÁZATOKHOZ:

Hull: A sebesség, amit a hajótörzs kibír, mielőtt kettétörik és felrobban.

Weap: A fegyverek összértéke, amit a hajó használni képes.

Sens: Az ellenségek felderítésének és a világűr feltérképezésének hatékonysága.

Eng: A végső sebesség és a manőverezhetőség közös mutatója, minél nagyobb, annál jobb.

Shields: A sebzés, amit a pajzs képes felfogni.

Speed: A hajó maximális sebessége ideális körülmények között.

360 Turn: Álló helyzetben történő 360 fokok fordulat időtartama.

Phaser Beams: Az egy célpontra kilövő Phaser sugarak száma.

Fore Tubes: Az előre használható fotontorpedó kilövők száma.

Aft Tubes: A hátrafelé használható fotontorpedó kilövők száma.

Phaser Banks: A Phaser Bank csatlakozási pontok száma.

Photon Banks: A Photon Bank csatlakozási pontok száma.

KLINGON

Név	Era	Class	Cost	Hull	Weap	Sens	Eng	Shields	Speed	360 Turn (sec)	Phaser Beams	ForeTubes	Aft Tubes	Phaser Banks	Photon Banks
D-14	ENT	Cru	4600	58	55	55	55	45	152	-	2	3	1	2	6
K-30	ENT	Batt	1900	43	35	33	13	23	65	26	3	3	3	2	5
Predator	ENT	Cru	1500	33	30	43	20	15	91	25	1	2	2	2	4
Raptor	ENT	Scout	900	18	15	33	35	10	102	12	1	1	0	2	2
Stinger	ENT	Dest	1350	25	23	35	30	13	93	20	2	3	1	2	4
B'tel	TOS	Scout	2400	33	33	60	55	25	166	7	1	1	0	2	1
D-3	TOS	Dest	3400	5	45	65	40	30	111	16	2	3	1	2	4
D-7	TOS	Cru	450	55	55	55	30	45	113	20	1	2	2	4	4
Death Boot (D12)	TOS	Other	-	60	50	50	40	45	0	-	1	1	0	-	-
Death Rite	TOS	Cru	4400	60	60	53	30	43	113	18	1	2	2	2	4
K'linga	TOS	Cru	5200	70	60	50	30	40	113	18	1	2	2	3	4
K'vort (K10)	TOS	Cru	4500	85	70	60	55	80	167	14	1	2	2	2	1
Ravenous	TOS	Batt	7000	90	80	48	23	60	72	24	3	3	3	4	5
Stalker	TOS	Cru	3900	50	40	60	35	35	124	17	1	2	2	2	4
B'tel Refit	TNG	Scout	9000	45	50	65	40	50	216	-	1	1	0	1	2
K-18	TNG	Dest	10500	65	63	70	55	60	138	14	2	3	1	3	5
K-32	TNG	Dest	1200	70	68	65	60	65	148	12	2	3	1	3	4
K'vort Refit	TNG	Cru	12000	85	70	60	55	80	167	14	1	2	2	2	1
Negh'var	TNG	Batt	18500	100	95	60	33	100	97	18	3	3	3	4	6
Raptor Refit	TNG	Scout	9600	50	50	60	65	50	157	7	1	1	0	2	0
Vor'cha	TNG	Batt	14000	95	85	60	35	90	90	20	3	3	3	3	6

ROMULAN

Név	Era	Class	Cost	Hull	Weap	Sens	Eng	Shields	Speed	360 Turn (sec)	Phaser Beams	ForeTubes	Aft Tubes	Phaser Banks	Photon Banks
Battlehawk	ENT	Batt	2000	35	30	33	13	18	57	7	2	3	0	2	5
Bird-of-Prey	ENT	Scout	900	13	13	35	40	12	146	7	1	1	2	2	1
Hunter	ENT	Cru	1500	23	23	45	20	15	91	9	1	2	1	1	4
Skyhawk	ENT	Dest	1400	18	18	38	35	13	102	7	2	3	0	2	6
Swarm	ENT	Scout	950	8	13	38	40	11	129	12	1	1	2	2	1
Swift Wing	ENT	Dest	1450	20	25	33	40	13	111	13	1	2	0	2	3
BoP	TOS	Scout	2300	25	23	45	55	28	148	7	1	1	2	1	1
Gryphon	TOS	Dest	3000	33	33	55	48	33	97	7	2	2	3	4	2
Heavy Def.	TOS	Batt	6800	60	43	45	30	70	97	8	3	3	2	3	6
K'ringa	TOS	Cru	4000	55	40	60	40	40	135	12	1	2	0	2	4
Praetor	TOS	Scout	3500	33	30	50	58	30	143	12	1	1	1	1	1
Stormbird	TOS	Cru	3500	43	35	60	38	45	156	8	1	2	2	2	4
Vengeance	TOS	Batt	6500	60	40	48	30	60	90	7	3	3	3	4	6
Whitewing	TOS	Dest	4200	38	30	60	50	35	152	8	2	2	2	3	6
Winged Def.	TOS	Cru	5000	50	38	70	45	55	146	8	1	2	2	2	3
D'deridex	TNG	Batt	18500	100	60	65	33	100	90	7	3	3	3	3	6
Harpy	TNG	Cru	1500	60	55	75	45	75	157	14	1	2	2	4	3
Raptor	TNG	Dest	12500	55	48	70	58	70	171	8	1	3	1	2	4
Talon	TNG	Scout	10000	35	35	68	65	50	189	12	1	1	0	2	

BORG

Név	Era	Class	Cost	Hull	Weap	Sens	Eng	Shields	Speed	360 Turn (sec)	Phaser Beams	ForeTubes	Aft Tubes	Phaser Banks	Photon Banks
Cube 1	ENT	Batt	5000	60	40	33	13	0	76	15	3	3	3	4	3
Diamond 1	ENT	Cru	2050	33	28	50	20	0	80	16	1	2	2	3	2
Obelisk 1	ENT	Cru	1600	25	23	45	20	0	80	9	1	2	2	2	2
Pyramid 1	ENT	Scout	950	13	13	35	33	0	105	30	1	1	0	2	1
Rectangle 1	ENT	Dest	1250	20	18	38	33	0	87	17	2	3	1	2	3
Sphere 1	ENT	Dest	1200	15	20	35	38	0	91	25	1	3	1	1	3
Cube 2	TOS	Batt	15000	80	65	45	18	0	86	20	3	3	3	4	3
Diamond 2	TOS	Cru	7500	40	38	55	35	0	84	17	1	2	2	2	3
Obelisk 2	TOS	Cru	5500	60	40	55	38	0	84	9	1	2	2	2	2
Pyramid 2	TOS	Scout	2500	23	28	50	55	0	118	15	1	1	0	1	1
Rectangle 2	TOS	Dest	3600	35	35	45	45	0	95	15	2	3	1	2	3
Sphere 2	TOS	Dest	3200	25	28	50	50	0	99	9	1	3	1	1	3
Cube 3	TNG	Batt	50000	90	90	60	20	0	117	17	3	3	3	4	7
Diamond 3	TNG	Cru	20500	85	75	65	45	0	102	12	1	2	2	2	3
Obelisk 3	TNG	Cru	15500	80	75	70	50	0	110	9	1	2	2	1	3
Pyramid 3	TNG	Scout	10000	30	33	65	70	0	155	11	1	1	0	2	1
Rectangle 3	TNG	Dest	13000	50	45	60	60	0	117	18	2	3	1	2	3
Sphere 3	TNG	Dest	12000	38	40	65	55	0	128	13	1	3	1	1	3
Tactical Cube	TNG	Batt	65000	100	100	75	15	0	117	21	3	3	3	3	4

ELÉRHETŐ JUTALMAK

Jutalom	Küldetés	Feltétel
Starfleet Academy Graduate	Those In need	Tejlesítsd az oktatóküldetést.
Guardian of Epsilon Theta	Be My Shepherd	Őjí meg minden orvosi hajót.
Protector of Encaria	Poisoned Well	Tartsd alacsonyan a mérgező spórák számát.
Tyburn Shockwave	Stirring the Hive	Üss ki ahány ellenséges flottát csak tudsz.
Liberator of Makus	The Squeeze	Szerezd meg minden ellenséges erőt felett az irányítást.
Lone Wolf of Makus	The Squeeze	Oldd meg a küldetést a csillagbázisok segítségével nélkül.
Pacifist of Makus	The Squeeze	Oldd meg a küldetést vérontás nélkül.
Agile Predator	Behind Enemy Lines	Oldd meg a küldetést sértetlenül.
Brazen Warrior	Behind Enemy Lines	Oldd meg a küldetést rejtőzködés nélkül.
Hero of Kathra	Firestorm	Ne hagyj elpusztulni a szövetségeseid.
Scourge of Kathra	Firestorm	Tejlesíts minden feladatot.
Champion of Fleet	At the Gates	Minden szövetségeseidnek túl kell élnie.
Spirit of Kahless	Omega	Csak a főellenséget támadd meg.
Custodian of Phidian	Revelations	Vedd meg a szenzor érzékelőit.
Guerilla in the Mist	Amush	Ne ölj meg senkit.
Sword of Aurelia	Anger and Mercy	Pusztítsd el a Borg Cube-ot.
Savior of Aurelia	Anger and Mercy	Minden őrhajódnak túl kell élnie.
Allied Commander	Generals	Működj együtt szorosan a szövetségeseiddel.
Autonomous Operator	Logical Conclusions	Oldd meg a küldetést a javítóhajó használata nélkül.
Chain Reaction	-	Őjí meg legalább két hajót egy sima torpedóval.
Antique Collector	-	Kezdj egy küldetést a TNG korszakban legalább egy ENT hajóval.
Legacy Captain	-	Nyisd meg az USS Legacy-t, vigyél egy küldetésre 4 Sovereign hajót.
Captain Archer Award	-	Oldd meg az ENT korszak összes küldetését.
Admiral Kirk Award	-	Oldd meg az TOS korszak összes küldetését.
Starfleet Admiral	-	Vidd végig az egyjátékos kampányt Admiral nehézségen.
Starfleet Captain	-	Vidd végig az egyjátékos kampányt Captain nehézségen.
Starfleet Ensign	-	Vidd végig az egyjátékos kampányt Ensign nehézségen.
Spock Award	-	Vidd végig a TOS korszakot egyetlen hajó elvesztése nélkül.
Riker Award	-	Vidd végig a TNG korszakot egyetlen hajó elvesztése nélkül.
T'Pol Award	-	Vidd végig a ENT korszakot egyetlen hajó elvesztése nélkül.
Anonymus Red-Shirt Award	-	Légy az első kieső egy 4 flottás multi játékban.
Glorious Victor	-	Teszteld a bátorságod a csatában ellenségeiddel szemben.
Keeper of Gre'thor	-	Küldj 10 Klingon hajót Sto'Vo'Kor-nak egy on-line játékban.
Resistance Was Useful	-	Pusztíts el 10 Borg hajót egy on-line játékban.
Avenger of Surak	-	Pusztíts el 10 Romulan hajót egy on-line játékban.
The Wrath of Khan	-	Pusztíts el 10 Federation hajót egy on-line játékban.



FLATOUT TIPPEK

EZ NEM TEADÉLUTÁN!

A komolyabb autóversenyes játékok rajongóinak kicsit talán furcsa lesz megszokni, hogy a hajszálpontos vezetési stílussal, kifinomult manőverekkel és mives előzésekkel itt aztán nem lehet nagy eredményt elérni. A *Flatout* eredendően arcade jellegéből adódóan a hangsúly a féktelen száguldáson és garázdálkodáson van, aki nem tudja felvenni ezt ritmust, annak igen nehéz lesz győznie. Az alábbi tippekben mindenki megtalálhatja a szükséges információkat, legyen akár kezdő, akár többéves rutinnal rendelkező virtuális pilóta!

PÁLYAISMERET

Aki elég türelemmel és szabadidővel rendelkezik, az a karriermód nagy tételt bíró versenyei előtt térképezzen fel alaposan minden pályát! Ez egyáltalán nem lehetetlen, hiszen nincs olyan rengeteg sok belőlük, és egy adott helyszínnek több változatát is megtalálhatjuk, így tulajdonképpen az is megfelelő, ha csak a főbb típusokat járjuk be. A pályaismeret elengedhetetlen a sikeres

versenyzéshez, hiszen így pontosan megtanulhatjuk, hol helyezték el rövidítéseket, ugratókat, melyik kanyarokban érdemes leginkább előzni, és hol törhetjük össze a legkönnyebben a tereptárgyakat a nitró reményében.

NITRÓ

A *Flatout*ban található „Flatout-meter” (az egyszerűség kedvéért a továbbiakban nitróként hivatkozom rá) kissé másképp működik, mint azt mondjuk az új *Need for Speed* epizódokban megszokhattuk, persze azért túl nagy különbségre nem kell számítani. Nitrót itt úgy szerezhetünk, ha sokat ütközünk ellenfeleinkkel, esetleg kilökjük őket a pályáról, ezért sose maradjunk ki a csetepatékból, persze azért próbáljuk ép bölrel megúszni a dolgokat. A másik lehetőség a tereptárgyak pusztítása, itt azonban oda kell figyelni, hogy korántsem mindent tudunk összetörni, például az út szélén álló kocsik, házak vagy egyéb nagyméretű dolgok abszolút tabuk, kerüljük el őket jó messzire. A lényeg, hogy használjunk ki minden lehetőséget a mérce feltöltésére, és ne rös-

telljük rögtön elhasználni megszerzett nitrókat! A legjobb, ha hosszú egyenesekben, egy előzés után, valamilyen ugrató előtt, vagy kanyarból való kigyorsítás után turbózzunk.

ÉSSZEL

Minden pályán rövidítések és ugratók tömegeként helyezték el a fejlesztők, érdemes ezek helyzetét hamar megismerni, és persze használni is. A levágásokkal értelemszerűen egy-egy nagyobb kanyart vagy hosszabb szakaszt spórolhatunk meg, ráadásul a gépi ellenfelek csak nagyon ritkán használják ezeket, így komoly előnyre tehetünk szert. Az ugratókkal már óvatosabban kell bánni, hiszen ha nem gyakoroltuk eleget a földet érést, akkor kárba vesztet az egész manőver. A rengeteg bónusz nitró miatt azért mégis érdemes bőszen ugratni, csak arra figyeljünk oda, hogy landoláskor ne tegyünk semmi hirtelen kormánymozdulatot, és várjunk néhány tizedmásodpercet, mielőtt újra rátapadunk a gáza.

ERŐVEL

A legtöbb helyzetben persze inkább kockázatos manőverekre és bátorságra lesz szükségünk, soha ne szégyelljük kilödni ellenfeleinket, hiszen ők sem kímélnék minket. Legjobb taktika az előttünk haladót egy kanyar közben fenékre billenteni, a hatás garantált! Előzések egyszerűen kapjuk

oldalba versenytársukat, amikor éppen mellé értünk, ezzel gyönyörűen beteretelhetjük őt a közeli akadályrengetegbe. Ha minket akar valaki leelőzni, igyekezzünk elkerülni, hogy hátulról lökdöshessen, inkább várjuk be, amíg nagyjából mellénk ér, és húzzuk rá úgy férfiasan a kormányt.

GTA TIPP! :)

Aki annak idején becsületesen teljesítette a *GTA: San Andreas* autósiskola gyakorlóküldetéseit, az most nagyon nagy hasznát veheti egy ott tanult mesterfogásnak (aki ebből kimaradt, az figyeljen jól!). Ha emlékeztek még, volt egy olyan feladat, amiben az előttünk haladó autót kellett kilöknöni, nem is akárhogy. A módszer a következő: hajtsunk addig, amíg autónk eleje egészen az ellenfél kocsijának hátsó kerekéig nem ér, és ekkor húzzuk rá a kormányt. Cseles manőverünk hatására vetélytársunk legtöbb esetben kipördül, és értékes másodperceket veszít el, mire újra ura lesz járművének. Ehhez a trükkhöz persze gyakorolni kell egy kicsit, mert a *Flatout* fizikája más, mint a *San Andreas*-é.

VISSZA A PÁLYÁRA

Ha egyik ellenfelünk nagyon elbánt velünk, vagy csak mi húztuk a rövidebbet egy tömeges karambol után, akkor a legtöbb esetben nem érdemes manuálisan visszassenvedni

magunkat a pályára. Ehelyett nyomjuk meg inkább a megfelelő gombot, és máris újra versenyben lehetünk. Igaz ugyan, hogy így értékes másodperceket veszünk, és újra fel kell gyorsulnunk, azonban még így is sokkal jobban járunk, mintha kapkodva próbálnánk visszatérni az útra. A dolog persze nagyrészt helyzetfüggő, minden kipördülés után mérlegelnünk kell, hogy melyik választás az ideális.

REPÜL A PILÓTA

A legnagyobb ütközések után, főképp ha egy nehéz tereptárgyba



rombolunk bele, gyakran előfordul, hogy derék sofőrünk nemes egyszerűséggel kirepül a szélvédőn. Mi azonban még ezt a helyzetet is az előnyünkre fordíthatjuk, mert a pilóta repülés közben csekély mértékben irányítható, így ha sikerül telibe trafálnunk vele egy másik kocsit, akár ki is téríthetjük az útból azt. Ez a kis szabotázs persze eléggé esetleges, csak ritkán adódnak hozzá megfelelő körülmények, de próbálkozni mindenképpen érdemes! Multiiban nem is fontos, hogy eltaláljunk valakit, már a levegőben száguldó emberke látvány is okozhat egy pillanatnyi zavart a többieknek!

START

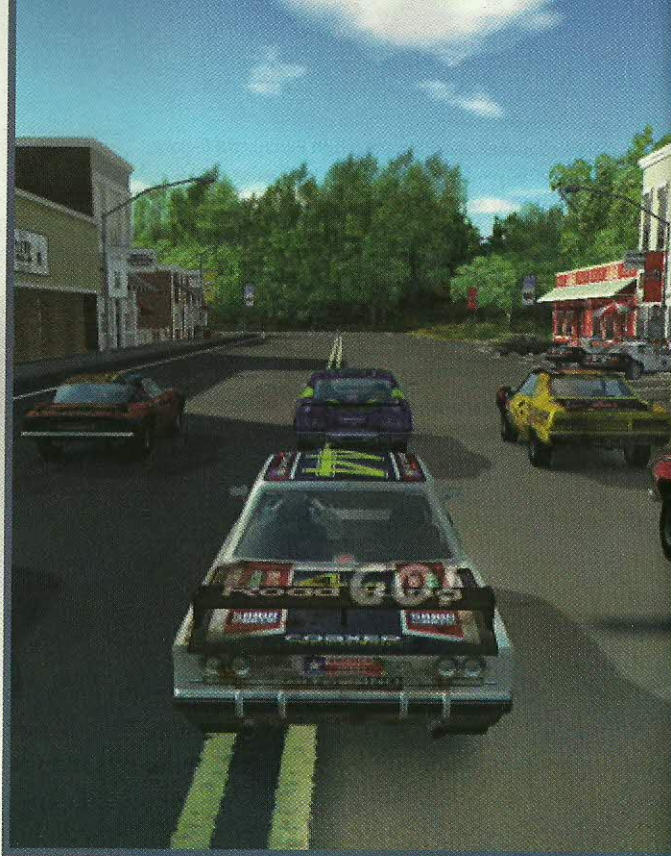
Induláskor nem érdemes elszalasztani az ütközésekre kínálkozó kiváló lehetőséget, mert egy vagyonnyi nitrót szedhetünk így össze. Amint kilőttünk, húzzuk rá a kormányt a mellettünk haladóra, az így kapott turbót pedig használjuk arra, hogy belerombolunk az előttünk lökdösődőkbe. Érdemes kihasználni még az első kanyarokat is, ahol könnyedén likvidálhatjuk tülekedő ellenfeleinket, ezáltal nem csak korai előnyhöz jutunk, hanem rögtön meg is szereztük az első kör gyors megtételéhez szükséges nitró mennyiséget.

SZÉGYEN A RESTART...

.... de hasznos. Ha Karrier módban, a versenyek vége felé esetleg jócskán lemaradtunk volna a mezőnytől, és mindenképpen szükségünk lenne az első helyezéssel járó pontokra, akkor érdemes megfontolni az újraindítását még a célba érkezés előtt. Ne feledjük, ha átléptük a célvonalat, már nincs lehetőségünk restartolni a futamot, így akár az egész bajnokságot is elbukhatjuk. Azért azt tudni kell, hogy a Flatoutban bármi megtörténhet, akár tömeges karambolba is keveredhetnek az előttünk haladók, várjuk tehát ki mindig az utolsó kanyarokat a döntéssel!

TUNINGVERDA

Ebben a játékba ugyan koránt sincs olyan látványos hatása a tuningolásnak mint másol, de ettől még egyáltalán nem szabad elfeledkezni róla. A későbbiekben ugyanis már



semmi esélyünk nem lesz nyerni, ha nem vásároljuk meg a jobb alkatrészeket. Érdemes elsősorban a jobb gyorsulást és nagyobb végsebességet biztosító cuccokat beszerezni, mint például az egyre erősebb motorok és könnyebb alvázak. Amit nyugodtan feláldozhatunk, az a súly, mert bár így patyolatnyival nehezebb helyzetbe kerülünk a lökdösődésekben, két percnyi rutin után már nem lesz semmi gondunk. Fontos még a jó gumik beszerzése is, arra azonban figyeljünk oda, hogy ne vásároljunk meg rögtön minden extrát, hanem nagyobb lépésekben fejlesszük az autót. Érdemes csak akkor tuningolni, ha a jelenlegi állapotban már nem vagyunk túl versenyképesek, viszont ilyenkor rögtön a lehető legjobbat vegyük meg mindenből!

ÚJ AUTÓ?

Bonyolult kérdés, hogy érdemes e egy adott bajnokságon belül autót cserélni, vagy inkább az alaptípust tuningol-

juk a véletelig – kétségtelen, hogy mindkét verzióan megvannak a maga előnyei. Én azt javaslom, hogy úgy középtávon ruházzunk be az akkor elérhető legjobb kocsi egyikébe, amit megfelelően fejlesztve már nem lesz semmi gondunk a végén sem. Második verdánkat azonban már ne lássuk el a legdrágább extra felszerelésekkel, inkább spóroljunk a következő bajnokságkategória belépőszintjére.

BÓNUSZVERSENYEK

A karriermód alatt a megnyert versenyek után bizonyos időközönként elérhetővé válnak különféle bónuszpályák. Ezeket szerencsére nem kötelező teljesíteni, viszont érdemes próbálkozni velük az extra pénzért, és persze csak úgy a móka kedvéért. Az alábbiakban részletesen is olvashatsz a háromféle versenyszámról:

PILÓTAHAJGÁLÁS

Az első kategóriába azok a számok tartoznak, amikor szerencsétlen pilótánkat a szélvédőn kilöve kell teljesítenünk a feladatokat, ilyenek a magasugrás, távolugrás, darts, bowling, célba dobás, és a célba hajtás. A dolog lényege nagyjából annyi, hogy végighaladunk a mini akadálypályán, a célterületre érve lenyomjuk a katapultálás gombját, majd ami-

kor megfelelő szögben van a kis mutató, akkor felengedjük, aztán pedig az iránygombokkal terelgetjük a repülő pilótát. Elsőre ez nem hangzik túl nehéz feladatnak, és valójában sem az, viszont néhány versenyszámat szinte lehetetlen teljesíteni. A lényeg, hogy tanulmányozzuk tüzetesen a pálya elején az oktatóvideókat, és próbáljuk leutánozni a gép teljesítményét. Ami pedig nem megy, azt hagyjuk a fenébe...

RONCSDERBI

A roncsderbi során nem elég, hogy mi bírjuk legtovább a gyűrődést, csak akkor nyerhetünk, ha elegendő kárt okoztunk a többiekben. Ehhez először is mindig várjuk meg a gépi játékosok tülekedését, és hajtsunk bele nagy sebességgel a tömegbe. Tegyük szert annyi nitróra, amennyire csak tudunk, és lehetőleg mindig oldalról szálljunk bele az ellenfelekbe. Ha lehet, kerüljük a közelharcot, mert hamar leamortizálnak minket, ha pedig valaki minket pécézett ki, akkor gyors irányváltásokkal könnyedén megzavarhatjuk.

OVÁLIS PÁLYÁK

Az ovális pályákon nincs túl nehéz dolgunk, bár az egymást keresztező részek okozhatnak némi bosszúságot. Próbáljuk meg kerülni a nagy karambolokat, de azért sze-

rezünk nitrót kisebb ütközésekkel. A legjobb, ha külső íven haladunk, itt nagyobb biztonságban vagyunk, a kanyarokból kigyorsítva pedig a turbóval nyerünk extra sebességet.

MOZIZUNK

Végezetül pedig egy utolsó apró tanács: nézzétek meg a karriermód teljesítése után látható fejlesztői videót, amiben érdekes részleteket ismerhetünk meg a játék készítéséről és a korai tesztekéről.



RAYMAN RAVING RABBIDS



MINIJÁTÉKOK

Nézzétek el nekem, hogy nem írom le részletesen a minijátékok részletes működési módszerét, de egyáltalán nem nagy ördögösség rájönni a nyitjukra, ehelyett inkább ismerkedjétek meg azzal, hogy mi szükséges ezekben a Challengekben a bónuszpontok megszerzéséhez.

BUNNY HUNT

Bunnies Never Struck Gold

Score Mode 1000 pont – Szerezz 28000 pontot egy körben
Time Mode 1000 pont – Nyerj 03'55 alatt
Survival Mode – Szerezz 22000 pontot egy körben.

Bunnies have a Soft Spot for Plungers

Score Mode 1000 pont – Szerezz 30000 pontot egy körben
Time Mode 1000 pont – Nyerj 02'30 alatt

Survival Mode – Szerezz 24000 pontot egy körben.

Bunnies Love Digging Tunnels

Score Mode 1000 pont – Szerezz 27000 pontot egy körben
Time Mode 1000 pont – Nyerj 04'45 alatt
Survival Mode – Szerezz 12000 pontot egy körben.

Bunnies Helped Tame the Wild West

Score Mode 1000 pont – Szerezz 34000 pontot egy körben
Time Mode 1000 pont – Nyerj 04'15 alatt
Survival Mode – Szerezz 28000 pontot egy körben.

Bunnies Aren't Scared of the Dark

Score Mode 1000 pont – Szerezz 27800 pontot egy körben
Time Mode 1000 pont – Nyerj 05'12 alatt
Survival Mode – Szerezz 22000 pontot egy körben.

Bunnies Think They're in a Movie

Score Mode 1000 pont – Szerezz 28000 pontot egy körben

Time Mode 1000 pont – Nyerj 02'35 alatt
Survival Mode – Szerezz 22000 pontot egy körben.

Bunnies Don't Rest in Peace

Score Mode 1000 pont – Szerezz 33000 pontot egy körben
Time Mode 1000 pont – Nyerj 04'55 alatt
Survival Mode – Szerezz 24000 pontot egy körben.

Bunnies Sometimes Recycle the Scenery from other Games

Score Mode 1000 pont – Szerezz 38000 pontot egy körben
Time Mode 1000 pont – Nyerj 05'40 alatt
Survival Mode – Szerezz 32000 pontot egy körben.

Bunnies Don't Like Being Disturbed on Holiday

Score Mode 1000 pont – Szerezz 28000 pontot egy körben
Time Mode 1000 pont – Nyerj 03'30 alatt
Survival Mode – Szerezz 22000 pontot egy körben.

Bunnies Don't Like Being Disturbed at Night

Score Mode 1000 pont – Szerezz 36000 pontot egy körben
Time Mode 1000 pont – Nyerj 06'35 alatt
Survival Mode – Szerezz 30000 pontot egy körben.

SPORTS WORKOUT

Bunnies are Addicted to Carrot Juice

1000 pontos követelmény: Tarts ki legalább 02'15-ig

Bunnies Don't Give Gifts

1000 pontos követelmény: Maradjon legalább 00'22 időd.

Bunnies Like Surprises

1000 pontos követelmény: Szerezz 75000 pontot.

Bunnies Can't Fly

1000 pontos követelmény: Érd el 170.000 métert.

Bunnies Can't Fly Part 2

1000 pontos követelmény: Érd el 270.000 métert.

Bunnies Have Natural Rhythm

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'21 alatt.

Bunnies Have Natural Rhythm Part 2

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'22 alatt.

Bunnies are Bad at Peek-A-Boo

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'39'50 alatt.

Bunnies Don't Milk Cows

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'07'19 alatt.

Bunnies Don't Milk Cows Part 2

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'09 alatt.

Bunnies Can't Play Soccer

1000 pontos követelmény: Szerezz 10200 pontot.

Bunnies Can't Shear Sheep

1000 pontos követelmény: Szerezz 1000 pontot.

Bunnies are Oversensitive

1000 pontos követelmény: Érd el 208.00 métert.

Bunnies Rarely Leave their Burrows

1000 pontos követelmény: Szerezz 1000 pontot.

Bunnies Rarely Leave their Burrows Part 2

1000 pontos követelmény: Szerezz 10200 pontot.

PRECISION

Bunnies are Heartless with Pigs

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'10 alatt.

Bunnies are Heartless with Pigs Part 2

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'15 alatt.

Bunnies are A-Mazing

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'06 alatt.

Bunnies Don't Sleep Well

1000 pontos követelmény: Érd túl 00'45-ig.

Bunnies Can't Slide

1000 pontos követelmény: Maradj 1.00 méter átlag alatt.

Bunnies Can't Slide Part 2

1000 pontos követelmény: Teljesítsd a harmadik körben 0.10 méter alatt.

Bunnies Have No Memory

1000 pontos követelmény: Szerezz 400 pontot.

Bunnies Have No Memory Part 2

1000 pontos követelmény: Szerezz 400 pontot.

Bunnies Have a Great Ear for Music

1000 pontos követelmény: Szerezz 3100 pontot.

Bunnies Don't Use Toothpaste





1000 pontos követelmény: Élj túl 01'35-ig.

Bunnies Don't Use Toothpaste Part 2

1000 pontos követelmény: Élj túl 01'35-ig.

Bunnies are Ticklish

1000 pontos követelmény: Szerezz 4000 pontot.

Bunnies Like to Stuff Themselves

1000 pontos követelmény: Szerezz 900 pontot.

Bunnies Like to Stuff Themselves Part 2

1000 pontos követelmény: Szerezz 700 pontot.

Bunnies Can't Herd

1000 pontos követelmény: Szerezz 4000 pontot.

GET GOING

Bunnies Only Fly Downwards

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'30 alatt.

Bunnies Like a Good Cowboy Race

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'43 alatt.

Bunnies Like a Good Race

1000 pontos követelmény: Nyerj 01'28 alatt.

Race Good a Like Bunnies

1000 pontos követelmény: Nyerj 01'30 alatt.

Bunnies Like a Good Race on the Beach

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'55 alatt.

SKILL

Bunnies are Slow to React, Part 1, 2 and 3

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'20, 00'23'29, 00'25 alatt.

Bunnies are not Ostriches

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'30 alatt.

Bunnies Don't Understand Bowling

1000 pontos követelmény: Szerezz 470 pontot.

Bunnies Have a Poor Grasp of Anatomy

1000 pontos követelmény: Szerezz 800 pontot.

Bunnies Only Fly Downward

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'35 alatt.

Bunnies Don't Like Being Shot At

1000 pontos követelmény: Szerezz 20000 pontot.

Bunnies Don't Know What to Do with Cows

1000 pontos követelmény: Dobj 150 métert.

Bunnies Don't Like Bats

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'55 fennmaradó idővel.

Bunnies Don't Like Bats Part 2

1000 pontos követelmény: Nyerj 00'35 fennmaradó idővel.

Bunnies Never Close Doors

1000 pontos követelmény: Tartsd zárva az ajtókat legalább 01'20-ig.

Bunnies Never Close Doors Part 2

1000 pontos követelmény: Tartsd zárva az ajtókat legalább 01'20-ig.

Bunnies Can't Jump

1000 pontos követelmény: Szerezz 20000 pontot.

Bunnies Can't Jump Part 2

1000 pontos követelmény: Szerezz 5000 pontot.

EXTRÁK

A különböző megnyitható Challenge játékok eléréséhez először is teljesítened kell a teljes sztori módot, majd a többi minijáték segítségével összegyűjteni a megvásárlásukhoz szükséges pénzüsszeget.

The Pants-Tathlon Tracksuit - 102,000 pont

World Eclecticism Championship - 174,000 pont

Bunny Fair - 39,000 pont

The Dark Side - 75,000 pont

Pain-Tathlon - 156,000 pont

The Pants-Tathlon in Socks - 66,000 pont

Rayman - 129,000 pont

Extreme Experiences - 147,000 pont

Bunnies Psychology. Volume 2 - 30,000 pont

Bunnies Psychology. Volume 3 - 120,000 pont

CHEATZ

Silverfall:

Játék közben nyomd le a [Ctrl] és a [0] billentyűket a konzol előhívásához, majd írd be az alábbi a „god” szót, ha sérthetetlen szeretnél lenni. Ezt követően csak [Enter]-t kell nyomnod, hogy aktiváld is.

Star Trek: Legacy

A \bethesda softworks\star trek legacy\ könyvtáron belül nyisd meg a jegyzettömbbel a config.cfg fájlt és keresd meg benne a cfg_SPPlayerDamageModifier sort, majd változtasd meg annak értékét 0,00-ra. Kampány módban a flottád nem szenved majd semmilyen sérülést.

Eragon

A játékban összesen 18 rejtett tojást találhatsz meg, melyek mindegyike valamilyen bónuszt hív elő. A legtöbb extra valamilyen kommentár, vagy koncepciórajz.

Warhammer: Mark of Chaos

Játék közben üsd le az [Enter] billentyűt és írd be az alábbi kódok valamelyikét a megjelenő konzolba:

Love the Gelt <szám> - Meghatározott számú aranyat kapsz

Strong Wind - A kiválasztott egységek regenerálódnak

Irresistible Force - A spellcasting késleltetés állandósítása

Army Creep - A kiválasztott egységek sérthetetlenek

Dark Messiah of Might and Magic

A konzolba a give parancs után az alábbi listából választhatsz fegyvert. A konzolt úgy hívhatod elő, ha a játék parancsikonjában a cél mezőhöz hozzáadod a –console részt.

weapon_arx_long_sword

weapon_arx_orc_chief_cleaver

weapon_arx_short_sword

weapon_arx_silver_sword

weapon_arx_sword_collector

weapon_arx_sword_of_fire

weapon_ax_sword_of_misery

weapon_arx_wakizashi_of_excellence

weapon_arxclub

weapon_arxcrossbow

weapon_arxcrossbowrope

weapon_arxdaggers

weapon_arxhelmet

weapon_arxkatana

weapon_arxorccleaver

weapon_arxringdexterity

weapon_arxringmana

weapon_arxringprotectfire

weapon_arxringregeneration

weapon_arxringsecondchance

weapon_arxringstrength

weapon_arxshield

weapon_arxsword

weapon_lockpick

weapon_missile

weapon_mm_bow_collector

weapon_mm_bow_explosive

weapon_mm_bow_freeze

weapon_mm_bow_holy

weapon_mm_bow_living

weapon_mmbow_long

weapon_mm_bow_mass

weapon_mm_bow_plan

weapon_mm_bow_poison

weapon_mm_bow_sniper

weapon_mm_daggers_collector

weapon_mm_daggers_dest

weapon_mm_daggers_kryss

weapon_mm_daggers_kryss_1k

weapon_mm_daggers_light

weapon_mm_daggers_of_ashes

weapon_mm_daggers_plan

weapon_mm_shield_gob

weapon_mm_shield_guard

Bionicle Heroes

Vezon legyőzése:

Miután letépertük Pirakát, Vezon következik. Először a hátát vedd célba, aztán a lábait, majd a fejét.

Játék Vezonnal: Vidd végig a játékot, hogy megkapd Vezont játszható karakterként.

Guhhrahk legyőzése: A legjobb, ha Matorot használsz. Ez nem csak Guhhrahk, hanem Hajli és Jaller ellen is jó.