

Tippfüzet #5

GameStar



TEST DRIVE UNLIMITED

**EUROPA
UNIVERSALIS
III**

**THE SIMS 2:
KERTVÁROSI
KRÓNIKÁK**

**WAR FRONT:
TURNING
POINT**

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

KEDVES OLVASÓ!

Amikor ezeket a sorokat olvasod, remélhetőleg már kifelé lábunk a télből, és a drága Nap újra előmerészkedik rejtekhelyéről. Persze legyen hideg, vagy meleg, essen eső vagy hó, a jó játékost semmi sem tántoríthatja el a számítógép mellől, így az olcsó közterek puffogatása helyett inkább nézzük meg gyorsan, mire számíthatok ehavi Típpfüzetünkben.

Ezúttal elsősorban a stratégiák kedvelői jártak jól, hiszen három remek programot, a Maelstromot, az Europa Universalis III-at, és persze a hazai War Frontot is részletesen kivesztük. A Sherlock Holmes-rajongók belekóstolhatnak kedvenc nyomozójuk legújabb kalandjaiba, a sebességőrülteknek itt a nagyszerű Test Drive Unlimited guide, és persze azok sem maradnak hoppon, akik beszerezték a jó öreg Sims legújabb epizódját. Kívánunk hát erre a hónapra is önfeledt, elakadás mentes játékot mindenkinek!

ashe/GS Team

tartalom



Sherlock Holmes: The Awakened



Europa Universalis III



Test Drive Unlimited Guide



WAR FRONT



The Sims: Kertvárosi Krónikák



MAELSTROM

Az új Sherlock Holmes játék, a *The Awakened* nem csak kiváló megvalósításával, és a mesteri detektívhez méltóan csavaros ügyével hívta fel magára a figyelmet, hanem azzal az újítással is, hogy végre Watsont is irányításunk alá vehetjük.

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

ALAPOK

A *Sherlock Holmes: The Awakened* egy belső nézetes kalandjáték, az irányítása is első személyű, így vélhetően senkinek sem fog különösebb gondot okozni. A mozgáshoz használhatjuk a billentyűzetet vagy az egeret is, utóbbi mindenképpen szerencsésebb választás. Bal kattintásra a szereplő elindul a kijelölt cél felé, dupla klikkre pedig futásnak ered. Az inventory-t jobb gombbal nyithatjuk meg, az itt található tárgyakat pedig bal kattintással tekinthetjük meg közelebről – ha egy új dokumentum kerül ide, mindig olvassuk át alaposan. Ha ki akarunk lépni az eszköztárból, újra egy jobb kattintásra van szükség, az átvezetőket pedig az [Esc]-el ugorhatjuk át – ez nagy hiba lenne! Gyorstalpalóknak ezennel vége is, kezdődjék hát a tényleges végigjátszás!

1984. SZEPTEMBER 06. LONDON

Nézz ki az ablakon, hogy meglásd az újságos fiút. Fordulj az íróasztalhoz az ablaktól balra, és vedd fel a gyufákat. A képernyő jobb felső sarkában megjelenő ikon jelzi, hogy új tárgy került az inventoryba. Jobb klikkel beléphetesz az eszköztárba, ballal pedig kiválaszthatod a tárgyakat. Ha rákattintasz valamelyikre, majd bezárod az inventory-t, a kiválasztott tárgy megjelenik a képernyő közepén, így tudod majd használni – ahhoz hogy eltávolíthasd, lépj vissza és

klikkelj rá újra. Ha kellőképpen begyakoroltad az irányítást, lépj ki az ajtón, menj le, majd hagyd el az épületet.

Menj el az újságos fiúhoz és beszélj vele. Olvasd el a frissen kapott lapot, hogy értesülj a legújabb hírekről. Fordulj meg és indulj el a Sergeant Rufus irányába, és jegyezd meg, hogy innen jobbra találsz a Barnes Bookstoret. Hagyd el az utcát, menj egyenesen, majd fordulj jobbra a Melcombe ST-nél. Beszélj Miss Fleminggel, a sarkon álló virágárusossal. Fordulj balra, és menj be a könyvesboltba.

Barnes Bookstore: Menj közel a lépcsőhöz, és kattints a szem ikonra. Beszélj Barnesal, aki elárulja, milyen könyvekre van szükség, és merre találod őket. Vedd fel a könyvet a víz alatti halvízlágról, és szerezd meg a *Desperate Pirates* című művet is. Olvasd el mindkettőt, majd menj vissza és tanulmányozd a virágot az ablakban. Beszélj újra Barnesal, és figyelj meg Holmes remek következtetését, majd lépj ki az épületből.

A MYSTERY UNFOLDS

Capt. Sterwick's House: Indíts vissza a Baker St. Felé, és beszélj Watsonal a Melcombenál. Menj be a kapun, majd beszélj Capt. Sterwickel, és kérdezz rá legalább kétszer Sgt. Rufflesra.

Shed: Menj Rufflestól balra, és keresd meg a viskót. Nézd meg az ajtót, ami nincs bezárva, de még mielőtt belépnél, vegyél fel egy darab ruhát. Lépj be a viskóba, nézd meg a Maori rajzot a földön, majd nézd meg közelről a falon lévő tárgyat. Használd a nagyítót, hogy megnézhess, majd tedd el a golyót. Olvasd el Holmes megjegyzéseit, majd lépj ki a kunyhóból.

Grounds: Menj a viskó mögé, és keresd meg a lábnyomokat a falhoz közel. Vizsgáld meg a nyomot a nagyítóval, és vedd fel a halpikkelyt. Nézz fel, és meglátod hogy valami beakadt az egyik elgörbült fémbe a fal tetején. Menj tovább, hagyd el a kertet, és fordulj balra a saroknál. Menj tovább, és nézd meg a fal másik oldalát. Nézd meg újra a lábnyomokat és kövesd őket a kapuig. Használd a létrát, mász fel a falnál az elgörbült fémeknél, és szerezd meg a rostot. Menj vissza és beszélj Stenwickel.

Analysis: Miután visszakerültél a Baker St-re, kérd meg Watsont, hogy beszéljen az újságossal, miután elmegy a könyveshez, hogy információt szerezzen a Maori-szokásokról. Kattints a székre, hogy elkezdhesd a tárgyak elemzését.

Először tedd a ruhadarabot a az eszközök helyére, majd klikkelj a fogaskerék ikonra a mikroszkópra. Közelítsd a nézetet, és kattints rá, amíg Holmes fel nem kiált, ezután elolvashatod a jelentést. Következnek a pikkelyek, használd rajtuk a csipeszt, és ismét olvasd el az új dokumentumot. Ezután jöhet a rost, használd ismét a csipeszt, mire egy új tárgyat kapsz, amit helyezz a lemezre. Önts rá az üvegekbe a folyadékot szépen egyesével, figyelj a hatást, majd nézd meg a jelentést. Jöhet a golyó, tedd a mikroszkóp alá, vágd két darabba, és használd a csipeszt.

A kapott cuccot tedd a fémlmezre, önts le a savval, mint az előbb. A gyufákkal gyűjtsd meg a gyertyát, hevítsd fel az oldatot, majd olvasd el az analízist. Klikkelj a székre, és már végeztél is a vizsgálódással.

Watson: Watson szerepét átvéve először beszélj az újságossal, majd irány a könyvraktár, ahol elegyedj szóba Barnesal. Menj a középső polchoz, vedd fel a *People at Earth's End* című alkotást, és olvasd is el azon nyomban. Menj vissza a Baker St-re a térkép segítségével, és beszélj Holmesal.

Quiz: Egy kérdés következik, amire a következő választ kell adnod: Docks vagy Wharf, vagy Themze – ha beírtad, nyomj [Enter]-t.

Kidnapper: Elindul a hajszja a bérgyilkos után, a térkép segítségével ugorj a Wharf #13-ra a Temzénél.

Cursed Mermaid Pub: Menj be a bárba, és beszélj a csaposnak a fedezéseidről, aki Harperhez irányít. Hamarosan megtudod, mi baja van az iddógáló embernek – a fa kéz szállítmányát tegnap kellett volna kiszállítani, de még nem érkezett meg.



Harper's House: Menj ki a bárból, és indulj el balra, kelj át a hídon. Menj le a lépcsőn, majd tovább a keresett házig. Nézd meg az ajtót, ám az sajnos zárva van. Jobbra a bejárat-tól találhatsz egy kötelet, tedd el gyorsan.

Nepalese House: Vedd észre a fiút, aki a közeli ház ablakán leleskedik. Menj be az épületbe, és beszélj a síró hölgygel. Harper múlt éjjel kihajózott. A hölgy 16 éves fia eltűnt, utoljára egy ezüstszemű helyi férfivel látták. Nézd meg közelről az oltárt, és tedd el az ezüst pelikán medált. Lépj ki a házból, és tarts az út túoldalára.

Postman: Látsz egy dülöngélő embert, aki megsérült a ládáktól. Beszélj a kézbesítőhöz, és találd ki, hogy kénytelen volt valamit inni egy csoport gyilkossal. Mire fölébredt, a csomagja elveszett. A beszélgetés után kapsz egy üveg italt.

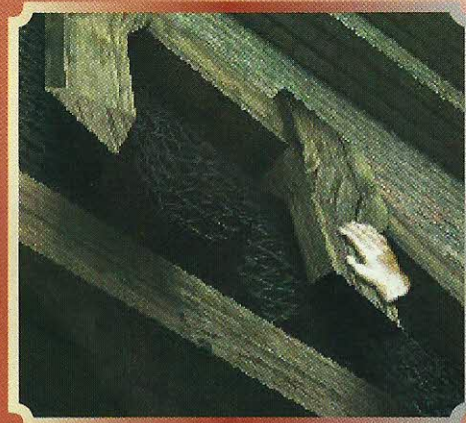
Cursed Mermaid Pub: Térj vissza a bárba, és beszélj a csapossal az ezüstszemű emberről. Rájössz, hogy „Dirty” Sommersről van szó, aki embereket toborzott a csónakjára tegnap éjszaka. Lépj be az első függöny mögé a bár hátuljában, és vizsgáld meg az asztal hátulján lévő karcot.

Smugglers: A térkép segítségével ugorj a nepáli házhoz, menj tovább a sérült kézbesítő mellett és fordulj jobbra a toronynál. Ismét előre, fel a lépcsőn. Lépj be a sikátorba az út végén, a két épület között, és sétálj át a pallón a lyuk fölött. Nézd körül alaposan, és hallgass meg Sherlock megjegyzését. Vedd elő az italosüveget az inventoryból, nyisd ki az ajtót, beszélj a pálinkafőzővel, majd kattints újra az ajtóra, mire megkapod a csomagot. Vedd elő a medált, kattints ismét az ajtóra, mire megtudod hogy Brannoch eltűnt, a dokkmunkás pedig a 12-es raktárban van.

Cursed Mermaid Pub: Menj vissza a kocsmába, és használd a kést a csomagon, így kapsz egy álkezet. Add ezt az italozó embernek, majd tedd el a kampót, amit ott felejtett.

Warehouse 12: Térj vissza ismét a nepáli házhoz, majd tarts balra a toronynál és jobbra a nagy fogaskerekes hajónál. Keresd meg a zöld ajtót, ellenőrizd a számát, majd keresd meg a 12-est, és próbáld kinyitni.

Miközben itt állsz, nézz föl, és láthatsz egy elpusztított rácsot. Kombináld a kötelet és a kampót, kattints a kötérlé a lyukon, és mozgasd a kurzort addig, amíg egy kéz ikonná nem változik.



Most Watsonon a sor. Beszélj Sherlockal, menj az épület jobb oldalára, és keresd meg a koszos ablakot. Kattints, tartsd lenyomva a gombot, és mozgasd a kurzort, így letörölheted az ablakot. Most már látod a zöld ajtót az épületben.



Puzzle következik: látsz egy lakatot, a kötelet a kampóval, és az ajtó nyitókarját. A feladat, hogy úgy mozgasd a kötéllal a kampót, hogy ráakadjon a lakat, amivel meglökheted a kart. Kis ügyeskedés után az ajtó már kinyitható, lépj is be gyorsan.

Vedd föl a darab vasat a folyosón, menj tovább, és nézd meg alaposan a két láda közötti cuccokat. Egy Amerikai útlevelet találsz közöttük, amire egy démont rajzoltak, még hozzá vérrrel. Olvasd el a dokumentumokat, nézd meg a helyet ismét közelről, és vedd fel a kalaptűzőt. Használd a vasdarabot a dobozokon, majd vedd fel a Bikaszem lámpát a baloldaliból.

Menj be a nagy ajtón a folyosón, és vizsgálj meg a dupla ajtó alatti lábnyomokat. Kattints is rá, de egyelőre nem tudod kinyitni. Nézz körül, láthatsz két csigát, egy felakasztott üstöt, és egy csapot. Mássz föl a palánkon az üst alatt, és igazítsd be pontosan a csap alá. Menj a fal mögé, nyisd ki a csapot, így az üst megtelik vízzel. Mássz fel, lökd meg az üstöt, ami nekiütözik a szemközti rámpának. Kattints a rámpára, majd a csigán lógó kötérlé, végül az üstre. Menj vissza az ajtóhoz, klikkelj a kötéllé végére, majd a bejáratra. Mássz fel a palánkon újra, és vágd el a kötelet, így az üst nekicsapódik az ajtónak és betöri azt.



Temple: Mássz le, és menj tovább, amíg egy fülkébe nem szersz egy állványal a közepén. Hasz-



náld a lámpást, majd mozgasd a megfelelő helyre a kurzort, hogy egy rovátkává változzon. Nézd végig mindhárom rovátkát a falon. Ha a lekopírozott véset hasonlít rá, akkor jó helyen jársz, ha nem, akkor nézd meg az emelvény túloldalán. Az egyik rovátka a kurzorral kiegészítve hasonlítani fog a kocsmáasztalán látottra, tehát a vésetek csak egy részei az egésznek.



Menj a templom ajtajához. Mindkét oldalán ugyanilyen befejezetlen véseteket találsz.

Az ajtó kinyitásához tehát a következőket kell tenned:

Érintsd meg a bal középső vésetet.

Érintsd meg a jobb felső vésetet.

Érintsd meg a jobb alsó vésetet.

Érintsd meg a bal felső vésetet.



Nézz körül a templomban, tekints meg közelről minden fontos részletet. Menj balra az ajtótól, ahol pelikános bizsukat találsz. Menj a másik oldalra, és szerezz egy kis szentet. Vizsgálj meg a jobb oldali oszlopon a fekete rajzot. Az oszlop másik oldalán egy kis reklám figyel, még hozzá egy nagyon érdekes ujjlenyomattal. Menj a szoba túloldalán a munkapadhoz, ellenőrizd le a flasket – kiderül, hogy ópium van benne. Tedd el a fekete fémdobozt a virágokkal, majd nézd meg a vizeskorsót a másik munkapadon – kiderül, hogy ebben is van némi ópium.

Menj föl a lépcsőn, és látsz egy megkínzott, kifeszített testet, vizsgálj meg közelebbről a nyakát. Nézd meg a nagytóval előbb a jobb kezén az egyik ujját, majd a balkezén is. Vedd fel a törött szobrocskát a folyosóról, majd nézz meg minden dombornyomatot a falon. Holmes másolatot akar rólok, tehát használd a reklámot a rajzon, majd a szénmel satírozd át. Ha mindennel végeztél a templomban, nézd meg mi történt az áldozat testével.

Baker St: Automatikusan visszakérülünk Sherlock lakásába, ahol újabb vizsgálatok következnek.

Analysis: Kattints a székre a munkaasztalnál, majd válaszd ki a fekete dobozt virágokkal, és óvatosan nyisd fel a késsel, így

fehér port kapsz. Ezt használd a mikroszkópon, majd a csipeszt a poron. Az így kapott anyagot helyezd a kis fémlapra, gyűjtsd meg gyufával a gyertyát, és hevítsd fel a port. Az eredmény ópium és morfium sajátos keveréke. Végül pedig egy beszélgetés következik a két szereplő között.

Cursed Mermaid Pub: A térkép segítségével térj vissza a kocsmába, majd faggasd ki a csapost új felfedezéseiddel kapcsolatban (a vámosokra kérdezz rá).

Customs House: Ugorj a nepáli házhoz, fordulj meg, és keresd meg a vámosok épületét a horgonnyal. Menj be, szerezd meg a levelet, és olvass bele a nyilvántartásba, ebből megtudod, hogy a különleges import árukat a 16-os raktárban tárolják.

Warehouse 16: A térképpel lépj vissza a kocsmához, és keresd meg a dokk jobb oldalán a 16-os raktárt. Az ajtó zárva, úgyhogy nézz le, és vizsgálj meg a lábnyomot. Ha észrevetted szembeötölő hiányosságát, mérd meg, és kiderül, hogy ugyanúgy hetes, mint a Stenwicknél talált nyom. Használd a lencsét a kulcson, hogy eltehesd, majd kövesd a lábnyomokat. Menj le a lépcsőkhöz, amíg egy ajtót nem találsz a vízhez közel. Használd a kulcsot az ajtón, lépj be, nézd körül, és vedd el az itt talált címkét, majd olvasd el az új dokumentumokat.

Baker St: Menj vissza a Baker St-re a térkép segítségével, és vedd fel az asztalodról a levelet, amit Mycroft küldött időközben. Végre kiderül, hogy mi történt a templomban, és kié az ott talált holttest.

Ismét rejtély következik, az eddigi eredmények alapján meg kell mondanod, hol szeretnéd folytatni a vizsgálódást. Írd be: „Switzerland”, üsd le az [Enter]-t, és máris folytathatod a kalandokat.

Train: A vonaton már nem lesz semmi fontos dolgunk, csak egy beszélgetést tekinthetünk meg a két főhős között. Watsonnak a Blad Edelweiss intézmény után kell nyomoznia, őt fogjuk tehát az elkövetkezendő részekben irányítani, míg Holmes a másik oldalról vizsgálja meg az ügyet.

Ezek után már mindenki egyedül is boldogulni fog. A játék szerencsére nagyon logikus, és a fentiekben megismerhettétek a gondolkodásmódját is, tehát nem lehet semmi baj – további jó szórakozást!

EUROPA UNIVERSALIS III

A régi időkben a nagy hadvezérek főhadiszállásukon egy asztalra terített Európa térkép felett hozták meg döntéseiket, ami hatalmas területek megszerzéséhez, vagy épp egy egész háború elvesztéséhez vezettek.

A *Europa Universalis III* most a mi monitorunkra teszi ezt a térképet, ahol az alapszabályokat betartva győzelemre vihetjük a hadseregünket.

PÉNZ

Kereskedj okosan

Érdeemes okosan kiválasztani az országot, ahol kereskedni akarunk. Egy jó mutatókkal rendelkező uralkodó a mi teljesítményünkre is kihat, ami növeli a sikeres kereskedések esélyét. Elsősorban az adminisztratív képesség mutatóját érdemes nézni, ez minél nagyobb, annál jobb eséllyel tudsz kereskedni.

Adóügyek

Az adó mértékét nem lehet szabályozni, ám ügyes trükkökkel mégis változtathatunk a bevétel mértékén. Elsőként igyekezzünk minél jobb stabilitást elérni. Minél jobb a stabilitási mutató, annál nagyobb mértékű a bevétel. Ezt a mutatót például műhelyek (workshop) létesítésével növelhetjük. A kincstár mutatóinak növelésével is juthatunk plusz bevételhez, ám ez hosszú távon inflációt okoz, ami drágulást hoz magával, így ez csak rövid távon lehet hasznos.

Pénzügyek

Az adóemelés mellett új területek gyarmatosításából is szerezhetünk extra bevételeket. Az új földrésze érve a sikeres gyarmatosítás esélyét az őslakosok számának csökkentésével is növelhetjük. Minél több embert küldünk a kolonizálásra, annál nagyobb eséllyel sikerül a gyarmat megszerzése. 1000 fős létszámmal érhető el a városi rang, ami után már helyben is lehet fejleszteni az adott területet, így nem kell folyamatos utánpótlásról gondoskodni. Az új világ kincseinek kiaknázása jó bevételi forrás lehet, amit mindenképp érdemes kiaknázni, csak jó helyen kell próbálkozni, például arany lelőhelyeken!



Sajnos csak nyílt vizen lehet betessékelni az embereinket a hajókba.

Romlik a pénz

Az infláció mértéke idővel egy országot is romba dönthet, így nem árt megelőzni, ha van rá alkalmunk. A nemzeti bank megléte javíthat az infláció mértékén, ám ehhez megfelelő Government szint szükséges, ami után egy új idea-t használhatunk fel a bank megalapításához.

Harcra fel

A harcok szerves részét képezik a játéknak, ám mi sajnós nem vehetünk részt bennük. Ennek ellenére sok dolog múlik a döntéseinken. A technológiai fejlettség függvényében kell a megfelelő hadsereget fejleszteni, hisz például egy egyszerű lovas katona az 1500-as években még komoly erőssége a hadseregnek, ám idővel már gyengébben teljesíthet az erősebb fegyverekkel és képzettebb katonákkal szemben.

Haderő fejlesztés

Az országok haderejének minősége nagyban függ a különböző jellemzőktől, mint például a vallási hovatartozás, az adó mértéke, vagy a nemzetiségi eltérések. Főként ezeknek köszönhető, hogy egyes területeken könnyebben lehet haderőt fejleszteni, és a technológiai fejlődés is gyorsabb. Ezek a jellemzők nem változtathatók, így bizonyos területek mindig is hátrányban lesznek a többiekkel szemben, így igyekezzünk a fenti kritériumok alapján nagyjából egységes nemzetet az irányításunk alá vonni.

Vigyázz kivel harcolsz

Ha harcra kerülne a sor egy területi vita, vagy egyszerű hódítás kapcsán, akkor vigyázzunk arra, hogy kivel csatázunk. A baráti országokat nem tanácsos megtámadni, hisz velük jó a kapcsolataink és egy esetleges háború a mi hírnevünk mutatóját rontaná. Egy ügyes trükkel azonban könnyen semleges viszonyban léphetünk bármelyik baráti országunkkal, csak a Send Insult opciót kell sűrűn alkalmazni, mielőtt nekilátunk a támadásnak.

Barát- ellenség

A hírnevünket könnyen a sárba tiporhatja egy meggondolatlan hadüzenet, amit egy olyan országhoz intézünk, amivel fegyverszünetet kötöttünk. Ha mindenképp harcolni szeretnénk a kiszemelt országgal, akkor az egyetlen módszer, amivel talán kikerülhetjük a következményeket az egy másik ország megtámadása, akivel mi nem kötöttünk fegyverszünetet, de annak az országnak a szövetségese, akit elsőként akartunk megtámadni. Ebben az esetben a szövetség kötelezi a másik országot, így a fegyverszünetet nem mi bontjuk fel és nyugodtan támadhatunk diplomáciai következmény nélkül. A módszer hátulütője a haderő mértéke, hisz így egyből két országgal kell hadakoznunk.

Birodalom növelés

Ha új területeket foglalunk el, akkor azok nem kerülnek automatikusan a birodalmunkhoz. Ahhoz, hogy ezt megoldjuk a diplomácia menüpontban kell az Annex opciót használni, így



(leaders) a megfelelő gombra kattintva kezdetünk neki a műveletnek. Egy diplomatára és természetesen pénzre van szükségünk, hogy tábornokot, vagy admirálist toborozunk magunknak. Ameddig nem vagyunk tagjai egy nagyobb szövetségnek, addig az uralkodót is átképezhetjük tábornokká.

Haderő
A hadsereg terelgetése egyenként elég nehéz lenne, így menedzselés tudományát nem árt elsajátítani hozzá: húzunk téglalapot a csapataink fölé, ezzel ki lesznek jelölve (eddig alap), majd a bal oldalon nyomjunk rá a Merge lehetőségre.

ezentúl hozzáuk tartozik majd a terület. Ha ezt nem engedi a program, akkor igyekezzünk minél jobb viszonyt ápolni ezekkel a részekkel, de akár újabb harcokat is kirobantathatunk velük. 100 százalékos háborús pontszám (war score) mellett békét is köthetünk az elfoglalt területekkel (Sue For Peace opcióval), ám egy ország beolvasztásakor a fővárost külön harcokban kell elfoglalni egy újabb háború során. Ha elfoglaltunk egy területet, akkor mindenképp ajánljuk fel békét, vagy egyezünk meg a harcok beszüntetéséről és a jövőtételről, mert egy le nem zárt csatában új erőre kaphat az ellenfél és ellentámadásban akár vissza is foglalhat magának bármit. Egy második hullámban kirobantott háborúban már biztosan meg lesz a lehetőség az egész ország elfoglalására, a fővárossal együtt.

Katonaság
A haderő fejlesztésénél az idő és a pénz az, ami igazán fontos. A toborzott katonák képzése sok időbe telik, de keveset kell nekik fizetni, míg a zsoldosok felfogadása jóval több pénzbe kerül, de hamarabb lehet ütközépes hadsereget felállítani belőlük.

Katonai vezetés
Katonai vezetőt nem könnyű szerezni, de természetesen nem lehetetlen. A bal felső részben lévő pajzs ikonra kattintva előjön az országunk menüje, ahol a vezetői részen

DIPLOMÁCIA
Stabilitás
Ha biztonságban szeretnénk tudni az országunkat, akkor fegyverszünetet, vagy szövetséget is köthetünk más államokkal. A fegyverszünetet komoly hírnév veszteség mellett lehet felbontani, ám ez sok országot nem riaszt vissza attól, hogy megtámadjanak. A szövetséghez a legkönnyebb út a házasság kötése a királyi családok között. Ez a Military Acces opció alkalmazásával hozzáférést ad a szövetséges haderejéhez, így az csak nagyobb stabilitás veszteség mellett tud támadást indítani, amit csak keményebb nehézség-nél vállal be a program.

Figyeljünk oda
A játék sikeres végig viteléhez érdemes egyszerre minél kevesebb dologgal foglal

Mindig kövessük nyomon a statisztikánkat, mert komoly döntések meghozásánál szükségünk lehet a pontos adatokra

kozni. Az országok készletei végesek, így például az infrastruktúra fejlesztése mellett nehéz erős haderőt felállítani és hódításokba kezdeni. Egyszerre csak egy dologra koncentrálnunk, így megkönnyíthetjük a dolgunkat.

Örökösödés
A királyi családok közötti házasságok nem csak rövid távon kedvezhetnek nekünk, hanem hosszú távon is. Ha egy uralkodó meghal, akkor az örökösödéssel akár az egész országot megkaparintathatjuk magunknak, de a legrosszabb esetben is örökösödési háborút indíthatunk, ami igen jövedelmező is lehet, ha mi kerülünk ki győztesen.

Király váltás
Egy ügyes trükkkel a gyenge uralkodótól is könnyen megválhatunk, ha úgy kívánja az ország érdeke. Az uralkodó váltásnak csak stabilitás veszteség mellett állhatunk



neki. Elég egy kis létszámú haderő élére állítani, így az egy nagyobb ütközetben életét vesztheti.

EGYÉB LEHETŐSÉGEK
Tengeri lehetőségek
A tengeren is hajózhatunk, ami a kereskedelemnél és a hódításnál egyaránt fontos lehet. Hajókat különböző kikötőkben is építhetünk magunknak, ám külön-külön nem tudjuk őket egy ember irányítására bízni. Ahhoz, hogy egy admirális felügyelete alá kerüljenek, előbb tereljük őket egy kikötőbe, majd jelöljük ki mindet és használjuk a hajózási menüben az összeolvasztás (merge) parancsot.

Történelmi hűség
A játék alapvetően a történelemre épít, ám attól kezdve, hogy mi is beleszólunk a dolgok alakulásába, már nem lesz történelmileg hű a program. Bármilyen eltérés normális lehet és nem kell feltétlenül bugként kezelni!

Hajózási feltételek
A hajózási lehetősége igen hasznos, ám kicsit bonyolultan lett megoldva. Egységek szállítására a Cog hajó típus a legalkalmasabb. Egy ilyen hajóba 1000 fő fér bele, de a kikötőben nem tudnak felszállni rá. Csak úgy irányíthatjuk őket a hajóra, ha nyílt vízben próbálkozunk.



TEST DRIVE UNLIMITED GUIDE



... az élet nem tűnik másnak, mint száguldozásnak a tengerparton... Pedig nem csak arról van szó, például jobb, ha tudjuk, hogy mit hol keressünk!

ACCOUNT LÉTREHOZÁS

A játékba belépve rögtön az első dolgunk lesz, hogy létrehozunk egy profilt magunknak, amiben aztán minden későbbi tevékenységünk mentésre kerül. Ha nincs lehetőségünk internetes játékokra, elegendő egy offline profilt létrehozni, így viszont kimaradunk a játék sava-borsából. Online profil regisztrálásánál két lehetőség van: ha már rendelkezünk GameSpy accounttal, csak adjuk meg annak adatait, ha pedig még nem, regisztráljunk egy újat (www.gamespyid.com – ingyenes). Miután ezzel végeztünk, máris elkezdhetjük karrierünk ápolgatását.

A KEZDETEK

Miután elkészítettük a nekünk megfelelő karaktert, egy rövid átvezető videó után máris a reptéren találjuk magunkat. Az első dolgunk az legyen, hogy bérelünk egy tetszőleges kocsit, majd teljesítjük az alap oktatófeladatokat.

Megizzadni itt természetesen nem fogunk, csak az irányítást, az alap funkciók és egyéb hasznos segítségék használatát tanulhatjuk meg. Alapszabály, hogy mindig figyeljük a GPS-t, mert az összes fontos hely jelölve van rajta. Miután végeztünk a tutorialal, keresnünk kell magunknak egy házat, amit aztán azon nyomban meg is vásárolhatunk.

HÁZ... DOBOZ...

A házunk minden cselekedetünk bázisa, számos hasznos dolgot vihetünk itt véghez. Jó tudni, hogy egyszerre több házunk is lehet, ennek jelentőségére hamarosan fény derül. Ha úgy hagyjuk el a házat, hogy előtte nem választottunk a garázsban kocsit, akkor mindig az alapértelmezett verdával kerülünk ki a városba. Négy fontos menüpontot használva intézhetjük el ügyeinket:

Info – A részletes eredményeket, besorolásokat, ranglistákat, valamint trófeáinkat és hírnevünket tekinthetjük meg ebben a menüpontban, továbbá elolvashatjuk az aktuális híreket is, amik sok hasznos információval szolgálhatnak. Végezetül pedig megtekinthetjük fotóalbumunkat, rendezgethetjük, vagy éppen törölhetjük az általunk készített képeket.

Garage – A garázsban megtekinthetjük az autóinkat, és rengeteg hasznos és kevésbé fontos információt is kapunk róluk. Minden garázs a méretétől függő számban tud kocsikat tárolni, ha pedig esetleg megtelne egy, akkor csak úgy juthatunk további helyekhez, ha új házat vásárolunk. Járgányainkat egyébként könnyedén átszállíthatjuk egyik garázból a másikba, ha használjuk a List opciót.

Trade – Mint azt a neve is jelzi, itt különféle tranzakciókra nyílik lehetőség: új autókat vásárolhatunk, vagy éppen eladhatjuk a már megunt darabokat. Emellett értesülhetünk aktuális üzleteink állapotáról, internetes játék esetében pedig a többiek tevékenységét is figyelemmel kísérhetjük.

Character – Ebben a menüpontban testre szabhatjuk karakterünk ruházatát és fizikai megjelenését is. Új holmikát vásárolni a szigeten lévő boltokban tudunk, ám ehhez először is teljesítenünk kell meghatározott missziókat. A főhős kinézete egyébként semmilyen hatással sincs a játékmenetre, szóval nyugodtan szabadjára engedhetjük a fantáziánkat.

A TÉRKÉP

Oahu ugyan nem egy óriási sziget, de a térképünk nélkül mégis hamar elveszetteknek éreznék magunkat. Miután az [M] billentyű segítségével megnyitottuk a mapet, az alábbi jelzésekkel találkozhatunk:

Race – Egyszerű verseny, ahol az nyer, aki leghamarabb beér a célba. Mielőtt elindulunk egy ilyen megmérettetésen, alaposan nézzük meg ellenfeleink gépparkját, mert lehet, hogy semmi esélyünk sincs legyőzni őket, és csak elbuknánk a tétünket.

Speed – A feladat egyszerű, minél gyorsabban átszágnodani az ellenőrző pontokon. Aki a legmagasabb sebességet éri ez az adott időhatáron belül, az nyeri a versenyt.

Time – Sima megmérettetés, ahol egyetlen ellenfelünk az idő. Ezzel a versenytípussal csak single player módban találkozhatunk, és igazából csak gyakorlásra, az autók és a pályák megismerésére használható.

Top Model – Az aktuális legjobbat találhatjuk itt.

Hitchhiker – A stoppolókat jelöli, akiket felvehetünk és elvihetünk a kért helyre némi ellenszolgáltatás fejében.

Vehicle Transport – Járműszállítás a kívánt helyre ropogós bankkért cserébe.





Courier – Futárszolgálat, ha nagyon megszorulnánk, itt biztosan összekaparhatunk egy kis pénzt.

Clothin' and Accessories Store – Főhősünk ruháit bővíthetjük itt, persze csak miután teljesítettünk néhány alapküldetést.

House – Saját házainkat jelöli, részletes leírását lásd fentebb.

Club – Létrehozhatjuk saját klubunkat, ahova tetszés szerint hívhatjuk meg a többi játékost, vagy éppen beléphetünk egy már létező klubba.

Drive In – Ezeken a helyeken saját versenyeket tervezhetünk, egyedi útvonalal és feltételekkel, és persze rögtön ki is hívhatjuk a többi játékost. Kihívás elfogadásához csak nyomjuk le az [ENTER] billentyűt.

Car Showroom – Az éppen elérhető autókat tekinthetjük meg, és akár meg is vásárolhatjuk a nekünk tetsző darabot, ha rendelkezünk elegendő pénzzel.

Bike Showroom – Az éppen elérhető motorokat tekinthetjük meg, ám ezekbe a szalonokba csak akkor léphetünk be, ha már az összes kereskedésben voltunk előtt.

Classic Car Showroom – Különleges, egzotikus, vagy éppen régi autókat találhatunk itt. A kínálat és az árak mindig változnak, így érdemes többször ellátogatni ide, és felmérni a terepet egy nagyobb vásárlás előtt.

Car Rental Agency – Ha nincs pénzünk megvásárolni a kívánt autót, akkor itt viszonylag olcsón kibérelhetjük 30 vagy 60 perces periódusokra. Ha kiszállunk egy bérelt autóból, vagy lecseréljük egy másikra, az azonnal visszakerül az ügynökségre.

Auto Paint Shop – Magától értetődően itt járgányunkat festethetjük át hófehértől kezdve hupillán át koromfeketéig bármilyen színre.

Real-Estate Agency – Az ingatlanügynökségen megtekinthetjük az éppen eladó házakat, vagy megszabadulhatunk a már szükségtelen kúriáktól.

Tuning Store – Ha már rendelkezünk saját autóval, itt lehetőségünk nyílik tuningolni azt, elképzeléseinknek csak a pénztárcánk vastagsága szabhat határt.

House for Sale – Az eladó házakat jelöli, ha feltűnik ez a jel a GPS-en, akkor odahajthatunk az adott ingatlanhoz, és szemrevételezhetjük, vagy azonnal meg is vásárolhatjuk azt.

PAUSE MENÜ

Van néhány fontos opció, amit a [P] billentyűt lenyomva, a játékot leállítva érhetünk el:

Photos – Ha unlockoltuk a fotózás lehetőségét, ebben a menüpontban készíthetünk egy fényképet a képernyőről. A gyűjteményünket később a házunkból tudjuk megtekinteni.

Editor – Ha már végeztünk a feltételként funkcionáló küldetésekkel, azaz elértük a pro-szintet, akkor ebben a menüpontban készíthetünk egyedi versenyeket, amire aztán kihívhatjuk ellenfeleinket.

Bookmarks – A térképen jelölhetünk meg egy számunkra fontos pontot, így aztán jóval könnyebb lesz odatalálni.

HARDCORE MÓD

Ha elértük a Champion szintet, a menüben megjelenik egy új opció, a Hardcore versenyekkel. Ez a mód csak igazán profi játékosoknak ajánlott, és nem árt, ha rendelkezünk egy minőségi kormányval is a könnyebb boldogulás érdekében.

SAJÁT ZENÉK

Ha nem lennénk megelégedve a játékban szóló zenékkel, és inkább a saját nótáinkat szeretnénk hallani menet közben a rádióból, akkor a kívánt MP3 formátumú fájlokat egyszerűen csak másoljuk be a **Dokumentumok\Test Drive Unlimited\savegame\profilnév\Radio** mappába. Itt ízlés szerint létrehozhatunk négy különböző mappát is, a nevük lesz a játékbéli rádióadók neve is egyben.

HASZNOS APRÓSÁGOK

☛ A játék elején nyugodtan vállaljuk el a pitiáner feladatokat is, ugyanis minden pénzre szükségünk lesz a boldoguláshoz.

☛ Versenyek előtt tájékozódjunk ellenfeleink kocsijának erősségéről, így elkerülhetjük, hogy olyan futamokba bonyolódjunk, ahol nincs semmi esélyünk.

☛ Az autókölcsönzést leginkább olyankor érdemes használni, ha egy különleges típusú járműveknek szóló versenyen szeretnénk elindulni, de nem akarjuk horribilis összegekért megvásárolni a hozzá szükséges kocsit (pl. Lotus-verseny).

Amint összegyűlik egy kis felesleges pénzünk, vásároljunk újabb házakat magunknak, különben ugyanis nagyon hamar eljutunk arra a pontra, hogy nem tudunk több autót tárolni a garázsunkban.

Ha feleslegessé válik egy kocsi, akkor nyugodtan szabaduljunk meg tőle, jól fog jönni a pénz, általában azonban nehez megválni egy csúcsra járatott verdától, ilyenkor használhatjuk a garázsokat tárolásukra.

Új autó vásárlásakor mindig gondoljuk át kétszer is, hogy mire költjük nehezen megszerzett pénzünket. Csak akkor bonyolódjunk nagyobb üzletekbe, ha jelenlegi járgányunkkal már nem boldogulunk megfelelően, és ne feledjük el, hogy van autókölcsönző is a játékban! S ami nagyon fontos: mindig vigyük el próbaútra a gépet!

Olvasgassuk gyakran a híreket a lakásunkban, olykor ugyanis fontos bajnokságok, zsíros pénzjutalom-





mal kecsegtető versenyek helyszínét ismerhetjük meg így.

Ha elvetődünk a tuningműhelybe, ne kezdjünk rögtön eszeveszett fejlesztésekbe, mert egyáltalán nem mindegyik éri meg az árát. Inkább nézzük meg alaposan a lehetőségeket, és csak azokat vásároljuk meg, amik komolyabban javítják autónk teljesítményét.

Ha belépünk egy online versenybe, mindig viselkedjünk sportszerűen! Magyarán ha vesztésre állunk, akkor is becsületesen tudjuk le a hátralevő részt, ne hagyjuk ott a többieket és semmilyen módon ne tegyük tönkre a játékukat! Főleg, ha mi vagyunk a Host!

Ha rákattintunk a telepítő ablakában található Extra gombra, akkor egy különleges bonusz artworkot tölthetünk le a játék hivatalos honlapjáról.

Ha egy feladat elsőre túl nehéznek tűnik, forduljunk el, és induljunk a másik irányba, lehet, hogy ez a megoldás (néha direkt rossz irányba néz kocsink a feladat elején)

A GPS mindig betartja a KRESZ-t, tehát ne kövessük vakon! Mindig tartsuk nyitva szemünket szabálytalan, ámde időhatékony rövidítéseket keresve.

Ha egy új versenyhelyszín nagyon messze van házunktól, közeledjünk a térképen ugrálva a hozzá legközelebb eső, már felfedezett autókereskedésbe. Sok időt spórolhatunk így.

A térkép filterezhető, ne feledd! Főleg a játék vége felé rengeteg ikon található rajta: a szűrő segítségével kiválaszthatod a számodra aktuálisan legfontosabbakat.

Karakterünk minden szintlépésével unlockolunk valamilyen játékhoz csak szórmentén kapcsolódó, ámde jópofa extrát! Ezeket is a házunkban az újsághírek között találjuk.

A War Front: Turning Point a hazai Digital Reality legújabb remekműve, úgyhogy kiemelt figyelmet érdemel Típpfüzetünkben is. Az alábbi oldalakon részletesen megismerkedhettek mindhárom oldal egységeivel, és még egy rakat hasznos tanácsot is elolvashattok.

ÁLTALÁNOS TIPPEK

A hősök szükség esetén tudnak járműveket is vezetni, ekkor sokkal ellenállóbbak a sebzéseknél, és gyorsabban is. Óvjuk meg őket minden áron, hiszen tapasztalati pontot gyűjtenek és egyre erősebbek lesznek.

Felderítéshez ajánlott a Radarállomást, vagy repülőgépeket használni, így remekül feltérképezhetjük ellenségünk gyenge pontjait.

Seregünket soha ne hagyjuk légvédelem nélkül, különben csúnya véget érhetnek néhány bombázó által.

A nyersanyaggyűjtő épületeket mindig védjük be bunkerekkel és néhány katonával, hogy megakadályozzuk egy ejtőernyős támadás lehetőségét.

A bunkereket, illetve lég- és tankelhárító ütegeket kezelheted belső nézetben is, ez nem csak jó móka, hanem sokkal hatékonyabbak is így.

Ha észreveszünk egy őrizetlenül hagyott olajfűtőtornyot, a lehető leghamarabb foglaljuk el egy ejtőernyős osztaggal.

Ha éppen nagy harcok dúlnak, sokat segíthet a gyártó épületekben az „Automatizált gyártás” gomb lenyomása.

Ha bombázással próbálkozol, a legjobb hatás érdekében előre vond el a légvédelmi ütegek figyelmét vadászgépeiddel.

Átláthatatlan helyzetekben használjuk nyugodtan a Pause gombot, így lehetőségünk nyílik pontosan felmérni az állapotokat.

Mindig foglaljunk el több erőforrás termelő egységet is, így nem fog gondot okozni, ha az egyik véletlenül az ellenség kezébe kerül.

Egyjátékos módban a már bevált unitokat átviheted a következő küldetésre, ilyenkor természetesen érdemes a legtapasztaltabbakat megtartani.

A minél hatékonyabb kezelés érdekében nem árt, ha begyakoroljuk a gyorsbillentyűk használatát is. Persze nem kell az összeset bemagolni, elég csak a leghasznosabbakat kiválogatni.

Ha egy épületünket támadja az ellenség, és már nincs lehetőségünk megmenteni, akkor adjuk el gyorsan, így legalább egy kis pénzt visszahoz, és hamarabb húzhatunk fel helyette másikat.

Amilyen hamar csak lehet, alapítsunk egy második bázis is saját főépülettel, így nem fogjuk rögtön elbukni az egész pályát, ha a másikat elpusztítják.

WAR FRONT

NÉMET EGYSÉGEK

	Név	Különleges képesség	Használat
	Engineer Truck	–	Építkezés
	Opel Blitz	–	Erőforrások szállítása
	Repair Truck	–	Javítás
	Bridging Tank	–	Pontonhid építése
	Wehrmacht Infantry	50% felderítés	Olcsó gyalogság az első sorokba
	Wehrmacht Panzerfaust	–	Tankelhárító
	Jetpack Infantry	Nagy ugrás, lángszóró	Gyalogos osztagok ellen
	Exoskeleton	Rakéták	Tankok ellen, távolról
	Flammwagen APC	12 férőhely	Bakák gyors szállítása
	Wurfrahmen	–	Tankok ellen, távolról
	Panther	–	Mindenes egység

	Tiger	–	Nehézpáncélosok ellen
	Elephant	–	Tankok ellen, álló helyzetből
	Maus	–	Közvetlenül a frontvonalon
	Hummel	–	Épületek és védművek ellen
	Sonic Tank	–	Földi egységek ellen
	Wirblewind	–	Légvédelem
	Rheintochter	–	Légvédelem
	Messerchmidt	Repülő	Légi harc
	Stuka	Repülő	Bombázás
	Giantzeppelin	Repülő	Bombázás
	Horten Bomber	Repülő	Szönyegbombázás
	Junkers Bombers	Repülő	Bombázás
	Paratroops	Ejtőernyős	Gyors bevetés bárhol
	Heavy Paratroops	Páncéltörő	Gyors bevetés bárhol
	Commando Paratroops	Jetpack, lángszóró	Gyors bevetés bárhol

OROSZ EGYSÉGEK

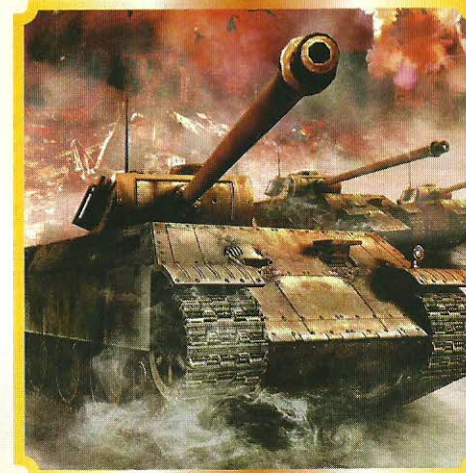
	Név	Különleges képesség	Használat
	Combat Engineer	–	Építkezés
	ZIS-151	–	Erfőforrás gyűjtése
	Repair Tank	–	Javítás
	Bridging Truck	–	Pontonhíd építése
	Red Army Infantry	–	Alap gyalogság
	Red Army Medic	–	Gyógyítás
	Kommissar	–	Morál javítása
	Vodka Dealer	Vodka osztás	Morál javítása, halhatatlanság
	Molotov Infantry	Molotov koktél	Járművek ellen
	T-70	–	Gyalogság ellen
	ZIS-42	Szállító	Katonák szállítása
	APC Mole	Szállító	Föld alatti szállítás
	T-34-85	–	Páncélosok ellen
	IS-3 Stalin	–	Nehézpáncélosok ellen
	Kharkov-Ram-pager	–	Légvédelem

	Katysuha	Rakéták	Közelről bárki ellen
	Moving Giant Turret	–	Távoli tüzér
	Ice Spitter	Fagyasztás	Fegyverek lefagyasztása
	ZUS-37	–	Légvédelem
	Jakovlev YAK-9	Repülő	Légi harc
	Sturmovik IL-2	Repülő	Légi harc
	Artillery Strike	–	Távoli tüzér
	Tupolev Bomber	Repülő	Légvédelem ellen
	Winter's Breath	Repülő, jégbomba	Földi egységek lefagyasztása
	Paratroops	Ejtőernyős	Gyors bevetés bárhol
	Partisans	Beszivárgás	Szabotázs a bázisokon



SZÖVETSÉGES EGYSÉGEK

	Név	Különleges képesség	Használat
	Engineer Truck	–	Építkezés
	Studebaker	–	Erfőforrás gyűjtése
	Bridging Tank	–	Pontonhíd építése
	Bedford Repair Truck	–	Javítás
	MG Infantry	–	Alap gyalogsági egység
	Inantry Bazooka Troops	Rakéták	Épületek, tankok ellen
	Ranger	Akna elhelyezése	Gyalogság ellen távolról
	Matilda	–	Bakák, járművek ellen
	Halftrack	Szállító	Katonák szállítása
	Sherman	–	Tankok ellen
	Calliope Sherman	Rakéták	Épületek, járművek ellen
	Pershing	–	Páncélosok ellen
	Priest	–	Gyalogság, épületek ellen
	M 40	–	Gyalogság, épületek ellen
	Force Shield Generator	Energiapajzs	Szövetségesek védelmezése
	Bofors	–	Légvédelem



	Név	Különleges képesség	Használat
	P-51 Mustang	Repülő	Légi harc
	P-38 Lightning	Repülő	Légi harc, földi egységek ellen
	Helicopter	Repülő, szállító	Katonák fuvarozása
	Aphrodité	Repülő	Bázisok bombázása
	B-17 Bomber	Repülő	Bombázás
	Earthquake Bomb	Repülő	Bázisok bombázása
	Nuclear Strike	Repülő	Bombázás
	Paratroops	Ejtőernyős	Gyors bevetés bárhol
	Heavy Paratroops	Ejtőernyős, Páncéltörő	Gyors bevetés bárhol
	Commando Paratroops	Ejtőernyős, aknák	Gyors bevetés bárhol

THE SIMS: KERTVÁROSI KRÓNIKÁK

A Life Stories sorozat alapvetően nem sokban különbözik a The Sims 2-től, így azok, akik az eredetit játszották, könnyedén elboldogulnak ezzel is. Az újdonságokra azonban érdemes külön kitérnünk, és nem árt, ha néhány tippet is megosztunk azokkal, akik kevésbé gyakorlottak a digitális életben.



megmutatja, hogy mi az adott szakterületen elérhető legmagasabb pozíció, melyről hősünk álmodik.

ℳ („cél” és „vágyak” feliratú ikonok) A célok: A játék itt adja tudtunkra, hogy mi az aktuális, a történet szempontjából legfontosabb cél, melynek megvalósítása elsőrendű feladat. Az alatta lévő mellékfeladatok többnyire ehhez kapcsolódnak, és végrehajtásuk nem kötelező. Mindkettőért életcélpontokat kapunk, egyes esetekben befolyáspontokat is.

ℳ (a panel jobb oldalán lévő, függőleges ikoncsoport)

A részletek: A részletekről a vezérlőpanel jobb oldalán tájékozódhatunk. A legfelső simünk szükségleteit, az alatta lévő az ismerőseinket és barátainkat, a soron következő a munkánkkal kapcsolatos információkat, a simológia pedig értelemszerűen a karakter jellemével kapcsolatos tudnivalókat osztja meg velünk. A legalsóra is érdemes rápillantani, mert az meg a jutalmul kapott tárgyak jegyzéke.

CSAJÓZÓS/PASIZÓS TIPPEK

A megfelelő karakter

Nem mindegy, hogy milyen karakterrel játszunk. Figyeljünk az alkatunkra, valamint a karakter megalkotásakor

a következő tulajdonságokra: Közvetlenség, Játékosság, Kedvesség.

Ha egy jó külsejű, megfelelő beállítottságú karakterrel vagyunk, problémamentesen összejöhét a dolog, akár az első napon is. Csakúgy, ahogy a valóságban is ugye. Az sem árt, ha az életcélunknak a „románc”-ot választjuk ki.

Teendők:

A legfontosabb, hogy a kontaktus a megfelelő mederben folyjék, és a történések működő sorrendben kövessék egymást. A hatékony kapcsolatteremtés egyik példája alább:

1. beszélgetés (minél többet)
2. szórakoztatás (például vicceselés)
3. játék (pirospacsi, darts, egyebek)
4. ölelés (baráti)
5. flörtölés (a lazább, nem tolakodó fajtával, például a „stíróléssel” indítva)
6. kényeztetés (masszázs, bókolás)
7. ölelés (romantikus)
8. csók
9. ésatöbbi...

Kombinálhatjuk mindezt például ajándékvásárlással, vagy egy romantikus vacsorameghívással a közeli étterembe. Fontos, hogy soha ne rohanjunk fejfel a falnak! Csókkal például akkor érdemes próbálkozni, ha a partner feje felett már megjelent az apró szivecske, jelezvén, hogy egy bensőséges kapcsolat sem lenne ellenére. Ha valamelyik tevékenység működni látszik, azt bátran ismétljük többször!

MEGYÜNK VALAHOVA ESTEET?

A városban bókászni nem csak a valóságban, de a *The Sims*ben is jó dolog. Az egyetlen hátlütője, hogy a lenti ténykedés közben eszeveszettül megy le az energiánk, és borzasztóan gyorsan telik az idő. Ezt a készítő azzal orvosolták, hogy a városban töltött időnknek a lakásunkba visszaérve csak töredékét vonják le, valamint az energiánk is visszatöltődik, ha hazaértünk. A városban lógás előnye, hogy sok becserkészhető lánnyal és fiúval ismerkedhetünk meg, és a padon sütikézés, vagy az étteremben sütítés kiváló alkalom egy-egy mélyebb beszélgetésre is.

Amit ne tegyünk:

- ne kezdeményezzünk vitát
- ne erőltessük azt, ami egyszer nem jött be (pirospacsi, csikizés és társai)
- ne sérteggessünk
- ne beszéljessünk rendetlen környezetben (csökkenti a jókedvet)
- legyünk tekintettel a saját hangulatunkra (rosszkedvűen nem megy a móka)
- legyünk tekintettel a partner hangulatára (ne erőltessük a csókot, ha éhes és álmos)
- lehetőleg ne legyünk bűdösek

Amit tegyünk:

- beszéljessünk minél többet
- tegyünk ki kaját a vendégeknek
- invitáljuk játékra, vagy csatlakozzunk mi ahhoz, aki játszik
- üljünk le mellé tétét nézni, vagy beszélgetni, hátha mód adódik egy kis ölekezésre
- Legyünk tekintettel a másik karakterére. Ha figyelünk, kitalálhatjuk, hogy az erőtett poénkodásra, vagy a könnyed csevegésre lesz-e inkább vevő.
- Ne legyünk türelmetlenek. Ha túl korán próbáljuk a másikat egy bensőséges viszonyra kényszeríteni, akkor nemhogy jobb, de sokkal



rosszabb kapcsolat alakulhat ki közöttünk.

AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA

A játék egyes újításai még a tapasztalt *The Sims* játékosok számára is szokatlanul hatnak. Az élettörténet játékba integrálása tartogat néhány érdekes lehetőséget, de emellett vannak egyéb változások is.

CSAK A VÁGYAK UTÁN

A szereplő életének aktuális célját mindig az irányítópanel legfelső, középső ikonja jelzi. Ha a kurzorral fölé megyünk, fontos információkat is megtudhatunk róla. Ha a legfontosabb életcélok mindig megfelelően teljesítjük, akkor



folyamatosan növekszik az „életcélpontunk”, valamint a „befolyáspontunk”, melynek szintén fontos szerepe van. A főhősünk vágyainak teljesítése persze nem csak azt jelenti, hogy egy újabb fontos küldetésen vagyunk túl, és újabb pontokat szereztünk meg. A vágyak kielégítése egyben azt is jelzi, hogy a történetben is előrébb léptünk, amit általában egy rövid bejátszás, vagy hősünk buborékban megjelölt gondolatai tanúsítanak.

VIGYÁZAT!

Legyünk figyelmesek, mert ha a történet huzamosabb ideig az otthonunktól távol folyik, akkor az egész történeteknek a végére kell érniük, különben a játék nem menti el az előrehaladásunkat. A gyakorlatban ez annyit jelent, hogy

amikor például meg kell hívnunk valakit vacsorára, vagy vásárolni, akkor általában a külső helyszínen is kapunk újabb teljesítendő feladatokat (kielégítendő vágyak formájában). Amennyiben úgy térünk vissza otthonunkba, hogy nem értünk az összes küldetés végére, akkor bizony kezdetjük előlről az egészet, mert a gép úgy számol, mintha semmit nem végeztünk volna el.

BEFOLYÁS

Minél több új barátot sikerül szereznünk, és minél magasabbra tornázzuk fel magunkat a karrierünkben, annál jobban növekszik a főhősünk befolyási szintje, amit az információs panel egy felfelé kúszó, kék színű csíkkal jelez. De mire is jó ez?

INTRIKÁK

A befolyás lényegében arra jó, hogy a többi simet kedvünkre rávehessük olyan dolgokra, melyeket maguktól esetleg nem tennének meg. Ennek használatához kattintsunk rá egy ismerősre, és válasszuk a feje mellett megjelenő „rávenni” parancsot. Ezután kiválaszthatjuk az akciót, amit kieszközölni kívánunk, valamint azt a simet, akivel a kiszemeltnek az adott tettet el kell követnie. Így például kibékíthetjük egymással barátainkat úgy, hogy rávesszük őket egy kis közös beszélgetésre, játékra, vagy akár vásároltathatunk egymásnak ajándékot is.

LÉGY RÉSENI!

Hangozzék bármilyen jelentéktelennek is ez az opció, bizony bőségesen tartogat lehetőségeket a kreatívabb játékosok számára. Például ha az aktuális kiszemeltünk nem független, akkor magas befolyási szint esetén jó eséllyel rábeszélhetjük párját, hogy flörtöljön, vagy randevúzzon valaki mással, hátha szakítás lesz az ügy vége. De ugyanígy megtehetjük azt is, hogy rábeszélőként segítségével az aktuális kiszemelt és barátja/barátja között vitákat, vagy veszekedéseket generálunk. Figyelem! Amennyiben viszont a befolyási szintünk nem magas, ne nagyon próbálkozzunk durva manipulációval, mert a siker esélye attól függ, hogy mennyire mélyen tudunk hatni az emberekre. Márpedig ha bebukjuk ezeket a kísérleteket, könnyen mi járhatunk pórul.

A SZTORI

Két szereplő kalandjait követhetjük végig a játékban. Először csak a lánnyal, Riley-val játszhatunk, de amint eljutottunk a történetben egy bizonyos pontig, és ezzel együtt megtanultuk a játék alapjait, lejátszhatjuk a milliomos



üzletember, Vincent történetét is. Emellett a szabad játékmód persze folyamatosan adott. Ne feledjük el azt sem, hogy a játék során bármikor eltérhetünk a történettől, tehát nem kötelező folyamatosan követnünk a szereplő legfontosabb vágyait.

ALFELADATOK

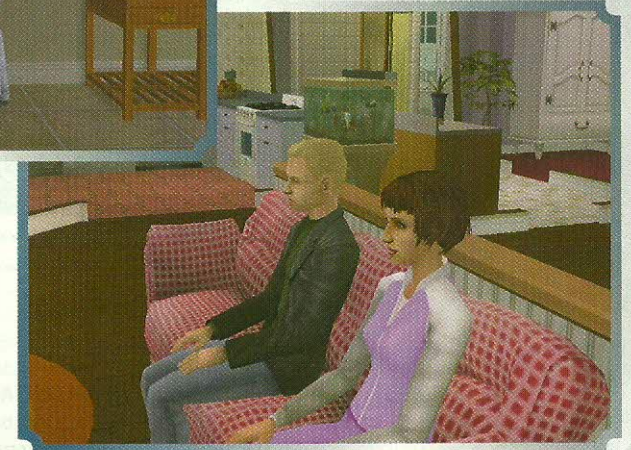
Érdemes figyelni azokra a kevésbé jelentős vágyakra is, melyeket a főhős által legfontosabbnak tartott cél alatti ikonok jeleznek. Bár ezek a történet szempontjából irrelevánsak, tehát nem is kötelező őket teljesíteni, mégis célszerű foglalkozni velük. Nem csak azért, mert természetesen „életcélpont” jár értük, hanem azért is, mert segíti a főcélunk elérését, valamint sokat tanulhatunk belőlük. Ha a cél egy konkrét állapot elérése, akkor a másodlagos feladatok is rendszerint ehhez kapcsolódnak és ezt segítik elő. Így például ha szereplőnk intim együttlétre vágyik egy másik simmel, akkor az alfeladatok ölelést, csókot, vagy romantikus becézgetést takarnak majd. Ha ezeket mind végigcsináljuk, jóval közelebb kerülünk a lényeghez...

ÁLOMKARRIER

Soha ne hanyagoldj el a munkát! Egyrészt ez anyagi problémákat szülhet, másrészt az adott karrier csúcsára kerülés egy folyamatosan kitűzendő életcélként szerepel főhősünk-nél. Kattintsunk tehát az „életcélmutatóra”, ahol láthatjuk, hogy az adott karrierben milyen pozícióra vágyik hősünk legjobban. Emellett az is láthatjuk, hogy ennek megszerzéséért cserébe mennyi életcélpontot és befolyást kapunk.

JUTALMAK

Ne feledjük, hogy külön extrajutalmakat (általában exkluzív, csak ajándékként beszerezhető tárgyakat) kaphatunk ha a történetben, a karrierben, vagy az életcéljainkban megvalósítjuk a kitűzött



terveket. Ez annyit tesz, hogy amennyiben a játék minden szegmensében jól teljesítünk, az erőfeszítéseink busás tárgyeremények formájában térülnek meg.

MÉG VALAMI...

A „free will”, vagyis a „szabad akarat” bekapcsolása sokak számára idegesítő opció, hiszen ki akarja, hogy az általa irányított karakter magától máskáljon véére, csináljon kaját, vagy nézzen tévét. Ezúttal azonban szívleljük meg a lehetőséget, mert nagyon jól jöhet akkor, amikor valamiért kényszerűségből le kell tennünk a játékot gyufába...



MAELSTROM

A legkomolyabb stratégiának is elkél a segítség! Íme

LÉGY HŐSIES

Ha szeretnénk kedvenc hősünket TPS nézőpontból irányítani, akkor nincs más dolgunk, mint lenyomni az [END] billentyűt. Mozogni ilyenkor a WASD-kombóval, tüzelni pedig a bal egérgombbal tudunk, és a már kifejlesztett képességeket is használhatjuk. Ez a mód persze leginkább csak szórakozásra jó, nagy csaták idején inkább ne hagyjuk magára seregünket egy kis lövöldözésért.

MORÁL

A mai divatnak megfelelően nem maradhatott ki a játékból a morálrendszer sem, azonban egyáltalán nincs nagy befolyással a csatákra. Egyedül arra figyeljünk, hogy mindig legyen egy hős is a csapatunkban, és akkor nem lesz semmi gond.

NYERSANYAGOK

A Maelstromban mindhárom frakció szinte ugyanazokat az energiaforrásokat használja, azonban a begyűjtés mikéntje jelentősen eltérő. Alant elolvashatod, hogyan tehetsz szert a szükséges nyersanyagokra.

REMNANTS

Solar energy: Napenergiát Sun Farmok építésével gyűjthetünk, minél több ilyen épületünk van, annál gyorsabban termelnek.

Water: Vizet úgy szerezhethetünk, ha elfoglaljuk a pályán elszórt Water Stationöket, majd felépítjük rájuk a megfelelő gyűjtőhelyet. Az állomás fejlesztésével arányosan nő annak hatékonysága is.

Salvage: A főépületet csak földalatti telepekre tudjuk felhúzni, ahonnan aztán teljesen magától gyűjti a nyersanyagot, illetve a halott katonákból is szerezhethetünk Salvage-et.

ASCENSION

Solar Energy: A napenergia gyűjtése itt teljesen automatikusan történik, amint az első Vanguardunkat átalakítottuk egy épületté.

Hydro Energy: Hydro Energy-t úgy szerezhethetünk, ha elfoglaljuk a pályán elszórt Water Stationöket, majd felépítjük rájuk a megfelelő gyűjtőhelyet. Az állomás fejlesztésével arányosan nő annak hatékonysága is.

DNA: A DNA gyűjtéséhez robotokat kell építenünk a főhadiszálláson, akiket azután a túlélő telepekhez vezényelhetünk dolgozni – nyilván nem árt, ha a két objektum viszonylag közel esik egymáshoz.

ALIEN

Mutagen: Mutagent úgy szerezhethetünk, ha elfoglaljuk a pályán elszórt Water Stationöket, majd felépítjük rájuk a megfelelő gyűjtőhelyet. Az állomás fejlesztésével arányosan nő annak hatékonysága is. Az Alien Mutagen Pump elárasztja vízzel a környékét, ami sebszi az ellenségeket, és gyógyítja a saját egységeket.

Biomatter: Építsünk egy Biomass Farmot a túlélő telepek fölé, és máris ömleni fog a Biomatter. Minél több ilyen épületünk van, annál gyorsabban termelnek.

BÁZISÉPÍTÉS

REMNANTS

A Remnants frakció épületeit csak viszonylag sima, tiszta földterületre tudjuk felhúzni, ha a kiszemelt hely nem alkalmas az építkezésre, akkor nem tudunk mit csinálni.

Az első dolgunk legyen, hogy Scavenger egységünkkel felhúzzuk a főhadiszállást, a Havent. Később itt tudunk gyalogosokat és további munkásokat képezni. Amint lehetőségünk nyílik rá, mindig fejlesszük tovább a Havent, mert csak így juthatunk majd hozzá igazán ütős egységekhez.

Az építkezés és a további Scavengerek vásárlása közben hősünkkel foglaljuk el az első közeli Water Stationt, és rögtön építsünk rá egy termelő épületet (a későbbiekben nyilván további nyersanyagforrásokra is szükség lesz a zavartalan játékhoz, úgyhogy ne feledkezzünk el folyamatosan terjeszkedni).

Következő feladatunk, hogy felhúzzunk legalább 2-3 Sun Farmot, ezzel egy időre letudtuk a napenergia kérdését is. Figyeljünk oda arra is, hogy építkezni csak a főhadiszállás hatósugarán belül tudunk.

Most, hogy minden nyersanyag termelését biztosítottuk, építenünk kell egy Stock Pile-t a gyalogos katonák fejlesztéséhez, illetve egy Scrap Shacket a gépesített egységek



eléréséhez (ha valamelyik unit még szürke, az azt jelenti, hogy bizonyos fejlesztéseket el kell végeznünk, mielőtt megvásárolhatjuk).

Az utolsó fontos dolog, hogy figyeljünk oda a populációs limitre, különben előfordulhat, hogy holpontra jutunk. Ha már látjuk, hogy kezd betelni a korlát, építsünk néhány Sheltered Sanctuary-t.

ASCENSION

Az Ascension frakció egyik legfontosabb egysége a Vanguard, egy óriási kamionféleség, amit bármilyen épületté át tudunk alakítani. A Vanguardok hatalmas előnye, hogy bármilyen terepen használhatjuk őket, ha

ugyanis az adott hely nem felel meg az építkezéshez, automatikusan átalakítja azt.

Induláskor természetesen már alaptól kapunk egy ilyen egységet, akivel azon nyomban húzzuk is fel a Command Core-t, lehetőleg minél közelebb egy Survivor Compoundhoz.

Ezután képezzünk Manipulator robotokat (3-4 darab elég is lesz kezdetnek), állítsuk őket gyorsan a DNA kitermelésre, és készítsünk egy újabb Vanguardot, amit rögtön alakítsunk is át Research Labbé.

Az építkezés közben keressük meg a legközelebbi Water Stationt, majd foglaljuk el és építsük is be. A



napenergiával szerencsére nem kell foglalkoznunk, azt magától termeli nekünk a főhadiszállás és a többi konstrukció.

Amint kész a Research Lab, kezdjük el fejlesztgetni katonáinkat, de közben amint lehet, mindig fejlesszük ki a legújabb Vanguard technológiákat, először természetesen a Mark II-t.

Most már lehetőségünk nyílik felhúzni a második szintű Command Core-t és Research Labet, ezek után pedig rögtön építsünk egy Replication Plantot, ahol már járműveket is képezhetünk.

A populációs límittel itt jóval kevesebb gondunk lesz, mint a Remnantsnál, mert minden egyes épület növeli bázisunk kapacitását.

ALIEN

Az idegeneknek szerencsére nincs sok dolguk az építkezésekkel, mindössze három objektum szükséges a boldoguláshoz. Amint megkezdődik a játék, hősünkkel dobassuk le az égből az Incepcion Spore-t az anyahajóról. Következő feladatunk egy Biomass Farm felépítése a legközelebbi túlélő telepre, közben pedig térképezzük fel hősünkkel a környéket, és foglaljuk el egy Water Stationt, ahova azon nyomban építsünk Mutagen Pumpot. Ezt az épületet amint lehet, fejlesszük tovább, hiszen egyre jobban elárasztja vízzel a környéket, ami felbecsülhetetlen előnnyel jár.

Közben kezdjük el a sereget gyártani, akikkel foglaljuk el még 2-3 fontos helyet (lehetőleg Water Stationnel és Survivor Compunds-zal), ahova húzzunk fel újabb főhadiszállásokat.

Amint elég nyersanyag összegyűlik, szép lassan fejlesszük tovább az Incepcion Spore-okat, de arra figyeljünk, hogy legyen köztük minden szintűből, így ugyanis specializálhatjuk őket. Mindegyikben csak egyféle szintű egységeket termeljük, ezzel ugyanis jelentősen meggyorsíthatjuk egy ütöképes csapat felállításának idejét.

Plusz populációs helyekre itt egyszerűen új Incepcion Spore-ok építésével tehetünk szert.

HADVISELÉS REMNANTS

Amint elkészült a Haven, gyártunk le néhány darabot az alap egységből, a Trooperből, ők ugyan egyedül nem túl erősek, de nagy számban veszélyesek.

Következő lépésként fejlesszük ki a Marauder és a Bullseye unitokat, így lehetőségünk lesz nehézyalogosokat és mesterlövészeket képezni. Természetesen azonnal erősítsük is meg velük seregünket.

Még mindig a Havenben kutassuk ki a Firebugot, így egy gyalogosok ellen nagyon hatékony lángszórókat kapunk, aki a későbbiekben aknákat is tud elhelyezni a földben.

A legutolsó fejlesztésünk a Hunterek lesznek, akik egyfajta hackerként képesek átvenni az irányítást az ellenség gépei felett. Később mind controllukkal már a gyalogságot is képesek befolyásolni egy rövid ideig.

Miután elkészült a Scrap Shack, besorozhatjuk első járműveinket is.

Az ATV, a Jackhammer és az APC elsősorban gyalogság, az Rocket Storm és Ironside pedig inkább gépek és épületek ellen a leghatásosabbak (az APC egyébként szállítójárműként is funkcionál). Ha erre odafigyelünk a csaták során, és manuálisan jelöljük ki mindenkinek a legideálisabb célpontot, akkor igazán ütöképes lesz a seregünk.

A Paladin tank nem csak bivalyerős támadóegység, de egy fejlesztéssel nagy hatótávolságú ágyúvá is átalakíthatjuk, ami rendkívül hasznos védekezésnél. Mindemellett a Remnants egyik lehetősége a talajformálásra a Paladin tank területre ható tüze.

Végezetül persze egy légi unitot is kapott a frakció, a Valkyrie helikopterek gyors, „üss és fuss” akciókhoz ajánlottak, továbbá tudnak gyalogosokat is szállítani.

ASCENSION

Mivel az első szinten még nem tudunk gépeket gyártani, az egyetlen lehetőség a megfelelő védelem felállítására Légionáriusok képzése, akik ráadásul a harcok folyamán folyamatosan fejlődnek és egyre erősebbek lesznek.

A második szintre lépve első dolgunk legyen, hogy vásároljunk néhány Ice Hammer egységet, akik rövid időre képesek lefagyasztani az ellenség csapatait, továbbá a vizeket is, ami jelentős taktikai lehetőségekkel kecsegtet.

Amint kifejlesztettük az egységes átalakításának lehetőségét, máris készülhetünk első támadásunkra.

A Viper és Crusader az alap, olcsó és gyorsan képezhető unitok, ideálisak egy korai offenzívához. A Crusader átalakítása után remek mesterlövész lesz, aki kiválóan támogatja hátulról az időközben beszerzett, brutálisan erős, de drága Phantom Enforcereket.

Légi támogatásként remekül bevethetjük a lézerrel operáló Stormbringert, a rejtőzködő Phatnom Bombert, valamint a csapatszállító Pegasust. Az Ascension egyik nagy erőssége a légi hadviselés, fordítsunk tehát kiemelt figyelmet erre!

Védekezéshez használjuk a Viper Stingeket, valamint az erős, de sajnos eléggé lassan mozgó Stormwalkereket, akik közelharcban is megállják a helyüket.

A frakció legerősebb egysége kétségtelenül a Colossus, amiből viszont egyszerre csak egyetlen egy darabunk lehet. Megjelenése csökkenti az ellenség morálját, azonban sose hagyjuk megfelelő kíséret nélkül, mert csak elpazarolnánk.

ALIEN

Az idegenek hadserege sok szempontból eltér a többi oldalétól. Egységeiket a főépületben rendelhető tojásokból keltetik ki, és a tojások szintje határozza meg az elérhető kínálatot.

Az első szinten még csak Small Eggeket tudunk ledobni magunknak az úrből, amik Spawn, Ripper, és Siren képzésű teszik lehetővé. A Medium Eggekből Devourer, Pestilence, Scuttler és Salamander egységek érhetőek el, végül pedig már Large Eggeket is kapunk, amikből Scorpion, Crusher, Progenitor és Raptor keltethető.

A csata frontvonalában mindig a Spawn, Devourer és Crusher unitokat vessük be, ezek aránylag erősek és jól bírják a sebzést is.

A Scuttlernek képesek magukat felrobbantani, ezzel hatalmas károkat okozva a körülöttük lévőnek. Olykor tehát érdemes egy-egy öngyilkos merénnyel megsemmisíteni az erősebb ellenségeket.





A Ripperek és a Sirenek kiváló távolsági harcosok, de tartsuk őket távol a harcok sűrűjétől, különben hamar elvéreznek. A Scorpionok pedig remek támogatást nyújthatnak területre ható mérgezésükkel, és még közelharcokban sem védtelenek.

Az Alienek két légi egységgel rendelkeznek, a Raptor és a Pestilence egyaránt elég erősek, utóbbi ráadásul további parazitákat is ki tud engedni magából.

A frakció két specializált unitja a Progenitor, aki alien férgelivel remekül pusztítja az épületeket, illetve a Salamander, aki óriási károkat okozhat a gyalogságnak.

Ha pedig elértük a legmagasabb fejlettségi szintet, az Elder Sporet, akkor lehívhatunk az égből egy titánt, aki brutális

1) Command Core:
The central building for the Ascension is the Command Core. These should be constructed next to Survivor Camps to take control of them - preventing the Remnants from placing a Haven. The Command Core allows you to create more soldiers, build more Vanguards and Manipulators.

erejével pillanatok alatt szétszedi a bázisokat. Megjelenése csökkenti az ellenség morálját, azonban sose hagyjuk megfelelő kíséret nélkül, mert csak elpazarolnánk.

TEREPPFORMÁLÁS

Az Ascension és a Remnants frakciónak egyaránt megvan a saját egységük, a Manipulator és a Scavenger, akik képesek tetszésünk szerint alakítani a földfelszínt. A legfontosabb, hogy a dombokkal megvédhetjük városunkat az árvizektől, de akár egy ütős védelmi rendszert is Kovácsolhatunk, ha árkokkal lassítjuk le az ellenség haladását.

Mivel az Alieneket gyógyítja a víz, az embereket és épületeket pedig sebzí, ezért különösen fontos, hogy ilyen módon felkészüljünk egy esetleges szökőár elleni védekezésre is.

CHEATZ

Gothic 3

A Gothic3/Ini könyvtárban keressük meg az ge3.

ini file-t. Keressük ki a következő sort:

[Game]

TestMode=false

A „false” szót írjuk át „true”-ra. Mentsük el a dokumentumot, majd indítsuk újra a játékot.

Ezután húzzuk le a konzolt a „~” billentyűvel, majd használjuk a következő parancsokat:

give all – minden tárgyat megkapsz

give \$item – a beírt tárgyat, „\$” mennyiségben kapjuk meg

god – sebezhetetlenség

kill – mindenki meghal a látótávolságban

teach all – minden skill-t megtanít

spawn Subject – a kijelölt tárgyat, vagy lényt

„\$”-al megadott számban teszi le

Neverwinter Nights 2

Húzzuk le a konzolt a „~” billentyűvel, majd írjuk be:

„DebugMode 1”. Ezzel engedélyezzük a kódok használatát.

A kódok a következők:

dm_god – a kijelölt karakter sebezhetetlen

dm_givegold ## – ## számú aranyat ad a partynak

givexp ## – ## számú XP-t ad a kiválasztott karakternek

SetCHA ## ... a charisma állítja „##”-re

SetCON ## ... a constitution-t állítja „##”-re

SetDEX ## ... a dexterity-t állítja „##”-re

SetWIS ## ... a wisdom-ot állítja „##”-re

SetINT ## ... az intellect-et állítja „##”-re

SetSTR ## ... a strength-t állítja „##”-re

rs ga_influence (#,##) ... Az NPC-hez kapcsolódó

influence értéket állítja a következőképpen:

A maximum érték 150. A megfelelő karaktert az első szám jelzi:

(1,150) Khelgar

(2,150) Neeshka

(3,150) Elanee

(4,150) Qara

(5,150) Sand

(6,150) Grobnar

(7,150) Casavir

(8,150) Bishop

(9,150) Shandra Jerro

(10,150) Construct

(11,150) Zhjaeve

(12,150) Ammon Jerro

(13,150) Bevil (ha felvesszük őt a harmadik fejezetben)

Lego Star Wars 2: The Original Trilogy

Lego Santa:

A Mos Eisley Cantina-ban írjuk be a következő két kódot: **CL4U5H** és **TYH319**.

Ezt követően menj a Character Customizer-be és csinálj egy rendes kosztümöt. Használj emberi fejet, a megcsinált vörös ruhát, és a piros sapit! Válasszunk ki neki egy fegyvert! (ajánlatos valamelyik lézerkardot...)

The Warhammer 40K: Dawn of War

Minden szint engedélyezése: Nyisd meg a Dawn of War\Profiles mappát, majd válaszd ki a profilodat. Menj a W40k\singleplayer\campaign\state1 mappába és nyisd meg a campaignstate.lua fájlt szövegszerkesztővel. Két sorra lesz szükséged: maxmission = # és scenario = #, ahol a # maximum 11 lehet (ennyi pálya van a játékban), és mindkét #-nek azonos számnak kell lennie.

Cheat lista:

Játékban nyomd le a [Ctrl] és a [Shift] gombokat, majd a [0]-t és a konzolba írd be az alábbi kódokat:

cheat_revealall – minden egység felfedése

cheat_killself – öngyilkosság

cheat_power(n) – egységeid n mértékű erővel gazdagodnak

Heroes of Annihilated Empires

Játék közben nyomd le az [Enter]-t, majd írd be az INVIO szót a családok bekapcsolásához.

Ezt követően az alábbi kódokat használhatod:

GiveExpa [szám] – tapasztali pontok száma

GiveMoney [szám] – pénz