
Legyél pro Gamerek lapja

*BY: AvaTar, VadAsz,
EasyLite, Csoki.*

Benne:

World of warcraft:



*Modern warfare2
picit bővebben.*



Mafia2:



MODERN WARFARE™ 2



E heti számunkban a Modern Warfare nevű játék fegyvereiről, streakokról, meccsmódokról és a küldetésekről fogunk részletes leírást adni:

ASSAULT RIFLES :

M4A1:

- Automata gépkarabély
- Közép és hosszútávra használatos (30 golyó ltár)



Famas:

- Félautomata gépkarabély
 - Egyszerre csak 3 golyót lő ki
 - Távolsági harcra való de középharcban is szuperál
- (30 golyó l tár)



SCAR-H:

- Automata gépfegyver
 - Mindenféle távolságra tökéletes
- (30 golyó l tár)



MODERN WARFARE™ 2



SUB MACHINE GUNS:

MP5K:

- Automata gépfegyver
- Közel és középharcra való
(30 golyó | tár)
(Kis t_zer_zde nagy sebességben)

MP5K



UMP45: (MP5- újabb generációja)

- Automata gépfegyver
- Közép és távolsági harcra való
(30 golyó | tár)
(Nagy a t_z ereje de lassan lövi ki a golyókat ami hátrány lehet a közelharcban. De hát mire is találták ki a kést? ☺)

UMP45



Vector :

**Automata (halálosztó) gépfegyver
(30 golyó | tár)**

- Kis t_zer_zde olyan s_zégségben hogy el se lehet képzelni ☺ (- Közelharcra való.)

VECTOR



MODERN WARFARE 2™



LIGHT MACHINE GUNS:

L86 LSW:

- Támogató automata nehézgépfegyver.
- közép és messzi távra ajánlatos.
- viszonylag pontos de sorozatban eléggé pontatlan. (100 golyó / tár)



RPD:

- Támogató automata gépfegyver.
- (100 golyó / tár)
- Az egyik legerősebb és
- legpontosabb gépfegyver a játékban.



MG4:

- Támogató automata nehézgépfegyver.
- (100 golyó / tár)
- viszonylag lassú és szinte fele annyit sebez mint a többi LIGHT MACHINE GUN.



MODERN WARFARE™ 2



SNIPER RIFLES:

INTERVENTION:

- Támogató lövész puska.
- (5 golyó / tár)
- A legerősebb a **SNIPEREK** közül de mivel fel kell húzni minden lövés után ezért ez a leglassabb puska a játékban.

BARRETT .50CAL:

- Támogató lövész puska.
- (10 golyó / tár)
- majdnem mindenki ezt a fegyvert használja mert az **INTERVENTIONNÁL** csak egy ípicit gyengébb de mivel nem kell felhúzni a fegyvert minden egyes lövés után ezért sokkal több golyót lehet kilőni vele rövid idő alatt.

M21 EBR:

- támogató és rohampuska.
- (10 golyó / tár)
- majdnem teljes egészében ugyan az mint az **50CAL** de mégiscsak jobb mert nagyon kicsit rúg a fegyver és ezért a „katona” kisebb valószínűséggel veszíti szem elől az ellenfelet.



MODERN WARFARE™ 2



Streaks: (A streaks azt jelenti, hogy halál nélkül egymás után több ellenféllel is végzünk és ezért bónuszokat kaphatunk)

Már a CoD4-ben is ismert Streak-okat is megújították. Rengeteg újat raktak bele és ezeket még változtathatjuk is kedvünk szerint.

3 kill streaks: UAV

UAV: A térképen mutatja az ellenfél helyzetét piros pontokban.

4 kill Streaks: Care-package, Counter UAV

Care-package: Egy helikopter ledob egy dobozt, amiben véletlenszerű dolgok lehetnek pl: ammo, kill streak-ok.

Counter UAV: Az ellenfélnek beszemcsésedik a képe és a térkép is eltűnik.

5 kill Streaks: Sentry Gun, Predator Missile

Sentry Gun: Egy önmagától működő géppágyút lehet lerakni.

Predator Missile: Egy kilőtt raktétát az égből az ellenfélre irányíthatunk.

6 kill Streaks: Precision Airstrike

Precision Airstrike: Repülőgépekről ledobható bombák kétirányból.

7 kill Streaks: Harrier Strike, Attack Helicopter



MODERN WARFARE 2™



Harrier Strike: Egy repülőgép, ami lövöldözi az ellenfelet az égből rakétákkal és gépágyújával.

Attack Helicopter: Ugyan az, mint a Harrier strike csak helikopterrel.

8 kill Streaks: Emergenci Airdrop

Emergenci Airdrop: Ugyan az mint a Care-Package csak 4 dobozt dob le.

9 kill Streaks: Pave Low

Pave low: Egy légi támadás repülőgépekről, amit nem mutat az ellenfél térképe.

11 kill Streaks: Chopper Gunner, AC130

Chopper Gunner: Mi irányíthatunk egy helikoptert.

AC130: irányíthatunk egy repülőgépet, amin egy 20mm-es, 40 mm-es és egy 105 mm-es gépágyú van.

15 kill Streaks: EMP

EMP: Ideiglenesen kikapcsolja az ellenfél elektronikus szerkezeteit.

25 kill Streaks: Taktikal nuke

Taktikal nuke: Atomtámadás

MODERN WARFARE™ 2



Feladatok:

Primary Weapons: Az elsődleges fegyvereiddel kell ezeket a küldetéseket megcsinálni.

Secondary Weapons: A másodlagos fegyvereiddel kell ezeket a küldetéseket megcsinálni.

Perks: A perkjeid felhasználásával kell ezeket a küldetéseket megcsinálni

Equipments: A kiegészítő fegyverekkel kell ezeket megcsinálni. Pl: gránát, C4, Claymore stb.

Basic Training: Egyszerű alap feladatok.

Operations: Ezekben pedig a meccsek feladataiban kell kivennünk részünk a szintlépés érdekében.

Killstreaks: Itt a killstreakokból kell sokat megcsinálnod a meccsek folyamán.

Precision: Itt ugyancsak a fegyvereinkel kell a feladatokat megcsinálni, de sokkal nehezebbek, mint az előzőkben.

Finishing moves: Itt karakterünkkel különféle feladatokat nehéz mozgással elvégzett killeket kell szereznünk.

Humiliation: Ennek a nevében is benne van, hogy alázás, a feladatok is erről szólnak.

Payback: Itt a játék közbeni pici feladatokból kell rengeteget csinálni (pl: double kill, triple kill, multi kill, revenge, stop enemy streak, nice kill from distance, one shot one kill, stb...)

MODERN WARFARE™ 2



Elite: Ezekben a feladatokban már szinte a lehetetlennel egyenlő feladataink vannak olyan ritkának számítanak szerencsés lövések, mint egy sniper golyóval két headshotot lőni.

Meccs modok: Itt is rentkívvül széles lett a választék az elzárts részekhez képest.

Az alap Team Death match, Search and destroy, Free for all, Headquarters, Domination, Sabotage mellé újra visszatért a Capture the flag.

Team Death Match: Két csapat egy bizonyos ponthatárig öli egymást.

Search and Destroy: Két elpusztítandó terület van, amit a támadóknak el kell pusztítani a védőknek meg meg kell védeni. Ez körökre bontott játék, ha egy körben meghalsz nem éledsz újra a következő kör kezdetéig.

Free for all: Mindenki mindenki ellen.

Domination: 3 pont van, amit el kell foglalni mindkét csapatnak, amik pontot adnak. Minnél több pont van a birtokodba annál több pontot kapsz bizonyos időközönként. Ha a ponthatárt elérte az egyik csapat akkor nyert.



MODERN WARFARE™ 2



Sabotage: Mindkét csapatnak van egy területe, amit meg kell védeni az ellenféltől, hogy felrobbantsa. A felrobbantás egy robbanó szerkezettel lehetséges, amiből csak egy van a pályán, ezt kell mindkét csapatnak eljuttatnia az ellenfél robbantó területére és élesíteni azt.

Headquarters: A gép véletlenszerűen elhelyez a pályán egy Rádiót, amit el kell foglalni és megtartani, minél tovább van megtartva annál több pontja van a csapatnak, de egy idő után a rádió magától elpusztul és új helyezkedik le a pálya egy másik pontján.

Capture The Flag: Itt mindkét csapatnak van egy bázisa, ahol egy zászló van. Ezt a zászlót meg kell védeni és az ellenfelét ide kell jutatni.



Ezek mellé még rengeteg újdonságot mutat a játék:

Mercenary Team Death match: Ebben csak anyi a különleges, hogy Steamos barátaink közül egyikkel se játszhatunk itt, csak idegenekkel, de valójában ugyan az, mint a sima.

Ground War: Ez a Team death match és a Domination egyvelege.

Demolition: Van két terület, amit a támadóknak fel kell robbantani(mindkettőt) a védőknek meg ezt meg kell akadályozni egy bizonyos időkorláton belül.

Third person Team Tactical: Az emberünket külsőszemszögből nézve harcolhatunk. Ezekben a meccsmódokban: Team Death Match, Demolition, Capture the flag, Domination.

Hardcore ricochet SD: Ez egy olyan mod amikor mindenki belehal egy golyóban bármivel is lőjenek, ez az életszeretiséget akarja szimbolizálni. Emellett van benne csapattárs sebzés, de úgy, hogy ha csapattársunkat lőjük meg mi halunk bele. A feladat pedig a Search and Destroy.

Hardcore Team Death Match: Itt ugyan úgy egy golyóba hal mindenki, csak a csapat társ sebzésnél a csapattárs hal bele és a feladat pedig a Team Death Match.

Third person Cage mod: Ez pedig egy 1v1 mod, külsőnézetből.

Team Death Match Express: Lényegében ugyan az mint a Team Death Match, csak mikor vége van egy pályának nem kell várni a következőre szinte már rögtön jön.

Mosh pit: Itt összemixelhető akármelyik meccs mód.

MAFIA II

STORY:

- A Mafia 2 története **ELVILEG!**, nem fog kapcsolódni az első részhez (egyre valószínűbb, hogy még is)
- A forgatókönyvet ezúttal is Daniel Vavra írja, ezúttal 700 oldalas lesz az első rész „mindössze” 500 oldalához képest
- A játék alapja a fekete-humor lesz és 18 fő küldetést fog tartalmazni, emellett rengeteg mellék küldetést hajthatunk végre
- A mozi élményt 2 órányi átvezető videó fogja garantálni
- A 2K még soha nem rakott annyi zenét egy játékba, mint a Mafia 2-be
- Több alternatív vége lesz a játéknak
- A játékban 3 család kapott helyet: Olemen kölük vette át a vezető szerepet), Vinci (a fa akarnak).



AUTÓK:

- Körülbelül 50 fajta autóra számíthatunk
- Az autókat lehet tankolni, tuningolni és rendbe rakatni, ha megtörjük őket
- Lehet rádiót hallgatni melyekben óránként (játék időben) lesznek hírek, melyekből tájékozódhatunk az aktuális közlekedési infókról, várható időről, illetve akár vizont hallhatjuk saját tetteinket is.
- Ki-be lehet nyitogatni az autó motorháztetőjét, csomagtartóját, ablakát és végig nézhetjük az alkatrészeket
- Az egész várost beutazhatjuk taxival, vagy metróval



MAFIA II

MAFIA II

VÁROSI ÉLET:

- A város 26 négyzetkilométer
- A rendőrök minden trükköt bevetnek ellenünk és szó szerint vadásznak ránk. Hát kénytelenek vagyunk mi is minden trükköt bevetni a meneküléskor, akár gyors ruhaváltással, akár egy rejtett helyen való elbújással.
- Élhetünk normál, bűnözés mentes életet. Olvashatunk újságot, kutyát sétáltathatunk, dohányozhatunk, buszozhatunk
- Az időjárás változik, ahogy a napszakok
- Az éjszaka folyamán megváltozik a városi élet stílusa
- Szinte minden interaktív lesz (székek, üvegek, lámpák stb.)
- Kerítéseken mászhatunk át, létrákat mászhatunk, illetve a



EGYEBEK:

- A fedezék rendszer a Gears of War mára lesz
- Az arcok 122 fajta módon vannak animálva így dupla annyira lesz változatos, mint a GTA IV-ben
- Látható lesz, ahogy a játék során fokozatosan nő a rangunk, lefűkészes az emberek viselkedésében



FEGYVEREK:

Colt 1911, Smith and Wesson Model 10, Thompson 1928, Shotgun, Remington 870, MG 42, MP 40, M 3, Baseballütő, Kés, fészítő vas, Kézigránát

Paladin - Lovag

Szent Fény támogatói, a Szövetség védelmezői, a paladinok megtalálhatóak Tirisfal Glades északi erdőitől kezdve (ahol az Élőholtak előrehaladását próbálják



megakadályozni) a Blasted Lands déli vidékéig, szüntelenül vigyázva területüket a Sötét Kapun túlról érkező démoni hordákkal szemben. Hatalmas kalapácsaikkal és a Fény erejével felvértezve ezek a szent harcosok a csapatokat irányítanak a harcok során, s mindvégig a csata sűrűjében forgolódnak.

A paladinok a közelharcos harcosok és másodsorban varázshasználók kombinációi. A paladinok ideálisak bármilyen csoportnak, köszönhetően gyógyító, és egyéb képességeiknek, valamint a

bűbájaiknak, pecsétjeiknek (seal). A paladinok minden csapattagra vonatkozóan csak egy aurát aktiválhatnak, és meghatározott játékosok esetében meghatározott bűbájt alkalmazhatnak. Védelmi képességeiknek köszönhetően meglehetősen nehéz őket megölni. Gyógyíthatnak még a Szent Fény segítségével is ellenben más harcos osztályokkal.

Rouge - Zsivány

Azeroth zsiványai - kik otthon érzik magukat az árnyak között s hihetetlen gyakorlottsággal képesek eltűnni az ember szeme elől - akkor érzik magukat a legjobban, ha a háttérben tevékenykedhetnek.



A zsiványok igazán abban tűnnek ki, hogy maguk javára fordítanak

bármilyen helyzetet, s hogy akkor csapnak le, amikor az a legnagyobb haszonnal kecsegtet. Ravasz trükkjeiknek, fizikai képességeiknek, a megtévesztésben, rejtőzködésben és álcázásban való kiemelkedő jártasságuknak köszönhetően a zsiványoknak nem okoz problémát, hogy tolvajként, gyilkosként, kémként, vagy éppen bérgyilkosként munkát találjanak maguknak. A zsivány karakterosztállyal igazán bonyolult és szórakoztató játszani. A sikered azon múlik, milyen jól tanultad meg, hogy hogyan is



használhatod képességeidet, de a játékos a megfelelő tapasztalattal és tudással mestere lehet a zsvány karakternek.

Priest - Pap

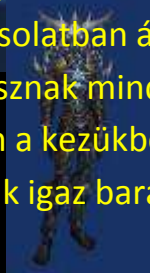
A pap karakterosztály a gyógyítás, a tömegbefolyásolás és az fenyegetés/gyűlölet (aggro) irányításának mestere. Vannak más olyan osztályok is, amelyek képesek gyógyítani (paladin, sámán, druida), de egyik sem olyan mértékben, mint a papok. A pap, a többiekhez (paladin, sámán, druida) hasonlóan

fel is támaszthatja az elhalálozott játékosokat. Rendelkezik néhány olyan tápoló varázslattal, ami segítheti a csapattagokat, s kulcsszerepet játszik a tömegek manipulálásában is, főként az Altatás (Sleep) varázslatnak köszönhetően. Magasabb karakterosztályban akár irányítást is szerezhetnek a humanoid szörnyek felett.

A csapatok körében az egyik legnépszerűbb karakter a pap, elsősorban a gyógyítás, a feltámasztás, s különösen a Sleep varázs miatt!

Hunter - Vadász

Azeroth fenevadak széles skálájának nyújt otthont. Lordaeron új világától kezdve Kalimdor ősi földjéig mindenfajta lény megtalálható. Legyenek barátságosak vagy vérengzők és agresszívok, egy dologban mind hasonlítanak. Az összes vadállat különleges kapcsolatban áll a Vadászokkal. A Vadászok követnek, beidomítanak és le vadásznak mindenféle állatot és fenevadat, ami csak a vadonban fellelhető. Legyen a kezükben íj vagy puska, a Vadászok csak a fegyvereiket és az állataikat tekintik igaz barátúknak.



Warlock - Boszorkánymester

A Boszorkánymesterek olyan varázslók, akik túl mélyen ásták le magukat egészen a démoni hatalom gyökeréig hatolva. A sötét tudás utáni vágy azonban felemésztette őket, és az evilágon túli kaotikus mágiánál ragadtak örökre. A Lángoló Légió (Burning Legion) biztosítja számukra a hatalmat, lehetővé téve, hogy pusztító energiákat szabadítsanak fel és démon mestereik nagyhatalmú küldötteit szólítsák oldalukra.

A boszorkánymester egy elég összetett kaszt. A boszorkánymestereknek lehetnek kedvenceik (démoni szolgák), és sok különféle varázslatuk van, amikhez szükséges hozzávalók egy sorát kell megszerezniük. Ez azt jelenti, hogy kicsivel többet kell tanulnia mint a többi, egyértelműbb kasztnak. Sokféle izgalmas és érdekes képességgel rendelkezik, például a Kilrogg Szeme, Félelem (Fear), Kedvenc idézése és még sok más.



Druid - Druida

A druidák a világ őrei. Generációk óta nem volt rájuk szükség, de szenderegésükből felébredtek, hogy szembeszálljanak a fenyegetéssel, melyet a Lángoló Légió legutóbbi inváziója jelentett. Archimonde visszaverését követően a druidák úgy döntöttek, hogy a felébredt világban maradnak segíteni a meggyötört, szétszabdalt vidék újjáépítését. A Légió támadása szörnyű sebet hagyott a természet rendjén, s a druidák annak módját keresték, hogyan is gyógyíthatnák be azt.

A druida osztály különféle játékstílusra ad lehetőséget. Normális formájában a druida egy varázshasználó, aki varázslatokkal, de közelharcban is képes küzdeni. Medveként a druida dühvel (rage) eltöltött harcosává válik, macskaként pedig energiával bíró

zsivány lesz belőle, ki képes elrejtőzni az árnyak között. E két formán túlmenően még két különleges állatformába is átalakulhat, de ezenkívül a papok mellett másodlagos gyógyítóként is szerepet játszha

