

THE ART OF MAGIC

MAGIC & MAYHEM

A nagyszerű Magic & Mayhem folytatása szeptember végén került aranykorongra. Bemutatóját a Kedves Olvasó a PC.Games októberi számában találja meg, részletes végigjátását pedig alant. Történetünk egy kis albioni faluban kezdődik...

1. The Village of Olicano

Sok dolgunk itt nem lesz, próbálgassuk az irányítást, fedezzük fel a térképet. Atyánkkal kell beszélünk, aki lent, a stég végén kémleli a vizet, majd fent, az erdőben meg kell keresnünk nővérünket, Nadiat.

2. Oricano Forest

Megtudjunk, hogy mágusok vagyunk, és rögtön kapunk néhány varázslatot. Idézzünk pár farkast, és gyakoroljunk szorgalmasan.

3. The Village of Olicano

Alapcsata. Sok farkas, még több tűzlabda csontvázat győz. Miután lezajlottak az események, vegyük fel halott atyánk mellől a Törvény talizmánját, menjünk le a folyópartra, a híd mellett, át a vizen, itt található a falu kincse egy ládában, vegyük magunkhoz! (3 darab, sást idéző varázslat)

4. Dark Wood

Semmi trükk. Megölünk pár rosszaságot, beleküldünk pár tűzlabdacsozt Milesiusba, mire megjelenik Gaion, és mellénk áll. Jó harcos, folyamatosan gyógyít minket és szövetségeseinket, de életben kell tartanunk! Segítségével könnyedén térdre kényszeríthetjük a fő gonoszt (pár sorozat fireball elég neki), jutalmul találkozhatunk Necromagussal...

5. Greenhenge

Cseréljük át a Fireball-t Bury-re. Albion erejét jelentik Greenhenge kövei, ahol évszázadok óta áldoznak a druidák Danunak, a Föld Istennőjének. Meg kell tisztítanunk a szent helyet. Feltámasztott szörnyek, csontvázak és zombik támadnak ránk, a bury (temetés) azonban hamar elveszi a kedvüket... Könnyű pálya, bemelegítésnek.

6. Forest of Gorias

Albion erdeit furcsa lények népesítik be. Ők a driádok, az erdei tündérek, akik a fák lelkét személyesítik meg, anyjuk Danu, a Föld



Istennője, aki Gorias erdejében lakik, de bajban van, mert egy gonosz Káoszboszorkány, Thrall rendszeresen felgyújtja leányait. Meg kell védenünk Danut, valamint a négy életpontot. Sokat nem taktikáztam itt, mivel alig hogy elindultam kóborolni, a Káosz máris lecsapott a Földanyára, úgyhogy a második nekifutásra maradtam ott, az erőponton, jó pár farkassal, s az egyiküket elküldtem portyázni. Hamarosan megjelent a csinos főboszi, akit Danu és a driádok segítségével könnyedén legyőztem.



7. The Village of Cissbury

A kis albioni falut a gonosz goblinok fosztogatják, vessünk véget neki! Járjuk be a falut, szedessük össze a power-upokat, majd beszéljünk Uriennel, a falu öregjével. Találunk egy ládát a házában, amely azonban nem nyílik, csak ha megszolgáljuk. Ám legyen! Hamarosan ki fog törni a csata, menjünk Urien után, mert bajba kerül, védjük meg bármilyen áron. A driádok jó szolgálatot tehetnek az erőpontoknál, az öreg házában és a főtéren. A goblinok nehezen viselik a Fireballt!



8. Abandoned gold mine

Le kell győznünk Balort, a goblin fővezért, és bizonyosággal el kell hoznunk a fejét. Az elhagyott aranybánya bejáratánál gyorsan nyomjuk le az öröket pár tűzlabdával. Egy meglehetősen zegzugos labirintusba jutunk. Óvatosan kellene nyomulnunk, nehogy a gonosz megérezze jelenlétünket, de ebből úgyse lesz semmi... Sok POP-t fogunk találni, de ezeket igen nehéz megvédeni. Sokadik nekifutásra találtam lent, balra egy erőpontot, egy szűk bejáratnál rendelkező kis terem közepén (bejárat folyosó után balra, majd le a lépcsőskön), amely elég eldugott volt ahhoz, hogy rábukkanjanak, így néhány driáddal megfelelő mana forrásnak bizonyult. Arról nem mesélt a jó Urien, hogy itt él a halálos erővel bíró varázsló, Khattal is. Először érdemes őt lenyomnunk, mivel folyamatosan fertőzést küld ránk, amit zombijai is tovább terjesztenek. Ez ellen a disenchant a gyógyszer. Khattalt egy megfelelően hosszú tűzlabda-kúrával térdre kényszeríthetjük. Amint eltakarodik, a zombik is vele mennek. Ezek után „csak” a kis zöld gumimanók maradnak. Ha felbuknak Balor, két „beosztottja” vállán, sorozzuk meg Fireballal. Előbb-utóbb összejön...

9. The Village of Cissbury

Sok feladat itt nincs, oda kell adni Uriennek Balor fejét, jutalmul kapunk egy Semleges talizmánt.

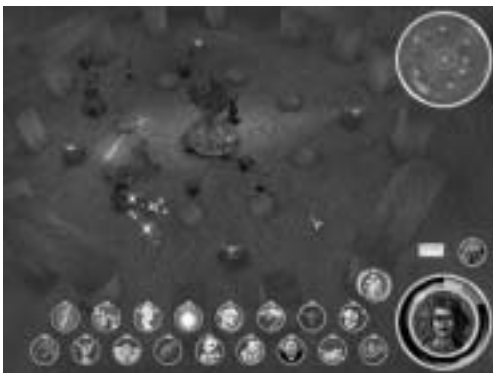
10. Mountains of Cader Idris

Itt található a troll király, Orgon vára, ahol egy jódarab ritka brimstone-t, azaz kénkövet őriznek, melyet a trollok jó pár éve elloptak az emberektől, és amely fontos lehet a további küldetések során, ezért vissza kell szereznünk azt. Orgon jó harcos, a Semlegesség erőinek súlypontja a Káosz elleni harcban, ezért nem szabad megölnünk! Épp ezért a pálya elején kapunk Gaion-tól egy Semlegesség talizmánt és egy falat légyölő galócát (Fly Agaric), ezek együtt a morph (átváltozás) varázslatot adják, melynek hatására bármilyen lénygé átalakulhatunk! Menjünk el a hídig, majd nagyon óvatosan át rajta addig, míg meglátunk egy őrjáratozó nagy mamlasz fickót, kalapáccsal a vállán. Kikkeljünk a morph varázslaton, majd jobbal az őron, és rögtön átalakulunk! Sétáljunk be a táborba, minden házban találunk élelmet, valamint POP-kat is, ide beállíthatjuk kedvenc lényünket (sas, farkas, tündér). Arra figyeljünk, hogy amint szűnőben a varázs, a fejünk felett megjelenik egy sokágú aranyglória, amelynek ágai egyenként megfeketednek. Amint teljesen fekete lesz, visszaváltozunk, ezért gyorsan keressünk egy újabb trollt, és morfolódjunk át. Így eljutunk a köig (a nagy szobor után a keskeny folyosó, majd balra). Orgon azonnal észreveszi a lopást, és riadót fúj. Innentől kezdve már semmit nem ér az álcánk: ahogy csak tudunk, siessünk ki a táborból, vissza Gaionhoz.



11. The Village of Lutecia

Danu szerint a falu közelében látták Milesiust. A falu azonban (meglepő módon) bajban van. Mint kiderül, itt őrzik a legendás varázsfazekat, a Cauldron of Plenty-t, vagyis a Bőség Üstjét, melyet maga Dagda isten ajándékozott a falunak. Aki jó, és az üst közelébe megy, meggyógyul, így természetes, hogy a Káosz elsőszámú célpontjává válik. Nehéz dolgunk lesz Milesius túlvilági seregével, de maradjunk a fazék közelében! Megfelelően erős sereget hagyva az őrzésére, kisebb kirándulásokat tehetünk a környéken. Hamarosan találkozunk a gonosz varázslóval, és ezt a találkozót egyhamar egyikünk sem fogja elfelejteni...



12. Karnac

Albion fővárosa egy különleges erővel van védve, mely leszívja manánkat. A palotába minket (gyerekeket...) nem engednek be. Gaion bemegy, hogy beszéljen érdekünkben a vezérrel, Numionnal, addig a kocsmában kell várakoznunk



13. Tavern

Feladatunk három részeg varázsló likvidálása. Legyen nálunk Fireball, másra nem lesz szükségünk. Abban a pillanatban, ahogy kitör a balhé (rögtön, miután Daephussal beszélünk), várjuk meg, amíg szrecesen barátunk láthatatlanná tesz minket, Haste-tal (a szárnyas cipő) gyorsítsuk fel sebességünket, majd rohanjunk fel a sötét mögötti hátsó lépcsőn, és két balforduló után vegyük fel a nagyszobában lévő manasprite-okat! Ha ezt elmulasztjuk, nagy bajba kerülünk, mert nem lesz elég manánk a feladat teljesítésére. A ládában újabb csomagok lapulnak, szedjük össze őket, majd a többi szobában is tegyük meg ezt. Menjünk vissza Daephushoz, és az ő fedezékében (folyamatosan láthatatlanságban tart minket) nyomjuk le a kollégákat a tűzlabdákkal. Ha egy varázsló meghal, az általa teremtett lények is elpusztulnak!

14. Karnac

Semmi akció. Beszélünk Numionnal, aki forrófejűségünk miatt eltanácsol a csatától, inkább megbíz azzal, hogy varázserőnket kihasználva, és talpraesettségünket bizonyítandó jussunk el Azoriara, az elfek szigetére, és szerezzük meg Helicus királytól a Törvény Gömbjét. Gaiontól érzékeny búcsút veszünk, aki megajándékoz bennünket egy semleges talizmánnal és egy darab obsziánnal, és azzal indít útra, hogy a szigetre vezető út megtalálásában egy elf tolvaj, Vex lehet segítségünkre.

15. Port of Karnac

A város kikötőjébe érve összefutunk Daepus-szal, aki csatlakozik hozzánk. Megtudjuk tőle, hogy Vexet a tolvajok búvóhelyén, a várost behálózó csatornarendszer-labirintusban található meg, így leszállunk a föld gomrába...

16. The Thieves Guild

Mielőtt leereszkedünk a csatornába, szerelkezzünk fel tűzgolyóval, és fertőző varázssal (pestilence). Vigyázzunk, a csatornában bűzös, gőzölgő kupacok terjesztik a kórt, tisztes távoból égezzük el őket! A mérges pókokkal ugyanígy járunk el. A megtalált POP-kra állítsunk őrköt, majd jussunk el a föld alatti világ legmélyére, egy nagy ajtóig. Teremtsünk pókokat, jó sokat (8-10), és engedjük be őket! Várjuk meg, míg kipucolják a termet, és pakoljuk ki a ládát. Balra, a kis folyosó végén egy újabb ajtó mögött vár ránk a Meglepetés, ezért ne siessünk: szép türelmesen idézzünk magunk köré annyi teremtményt, amennyi elfér! (Én a fal mellé egy helyre kis fasort ültettem (driádok, sokan), egy kisebb farkascsordát magam köré, az ajtóhoz kentaurt, és hátul megtámasztottam a sereget egy szekérdereknyi pókkal.) Ezután jöhet az ajtónyitás... A mozi megtekintése után (Vexet a tolvajok fejedelme, Krish lopással vádolja és halálra ítéli, belépésünk után a lány csatlakozik hozzánk, és szkíta íjat varázsol fejünk fölé) engedjük, hogy a lényeink átvegyék a főszerepet, mi koncentráljunk Draepus megvédésére, és induljunk el kifelé, mivel a tolvajkirály is menekülésre fogja a dolgot. Egy oldalágban megbújva sikerült Krish megfertőzőm, ez sokat segített... Ezután keressük és védelmezzük meg Vex-et, és a néha felbukkanó fő gonoszt pörköljük, amennyire csak bírjuk. Kegyelemért könyörög, elengedjük, vége csapó...

17. Port of Karnac

Nehéz küldetés. Találunk egy hajót, amely el is vinne minket, amikor felbukkan Krish (ennyit

a lágyszívűségünkről), és valami rettenetes lényt szabadít ránk. Ez Gunrock, a hegyi óriás. Stagg kapitány húsz percet ad arra, hogy elintézzük a vitánkat, különben itt hagy minket. Meg kell ölnünk a tolvajfejedelmet, ám ez nem lesz egy leányálom, mert egy bonyolult stéglabirintusban kell megkeresnünk őt, miközben a képernyő bal felső sarkában elindul a „stopper”. Lent, valahol közepén lesz a fő tolvaj, megfelelő védőórizet mellett. Bevallom, többször futottam neki a küldetésnek, mígnem egyszer szerencsém volt: az egyik erőponton ott csúnyálkodott Gunrock, akit nagy vérvesztesége árán, de sikerült lenyomnom. Rögtön feltámasztottam (raise dead!), és korábbi mestere ellen fordítva már nem volt nehéz dolgom. Kb. 1% életerővel, 2 másodperccel az idő lejárta előtt sikerült felvonszolni magam a hajóra...

18. Journey to Azoria

Gonosz erőket érzünk a fedélzeten! Útitársunk, Gorman Dax gyanús figura. Beszélgessünk Daephus-szal, aki elmondja, hogy Dax gyümölcsöt szállít Azoriara. Hátról megtaláljuk a kereskedő ládáját, de persze nem nyílik. Menjünk vissza Vex-hez, aki megerősíti gyanúnkat: hazája földi paradicsom, roskadásig telt gyümölcsfákkal. Hmm... homokot a Szaharába? Irány a kapitány, aki a tények ismeretében átadja nekünk Dax ládájának kulcsát. Nyissuk ki. A kereskedő lelepleződik, és feltárja titkát: a Káosz erőt szállítja az elf szigetre! Amint a hajó közepén, balra kinyílik a láda egy rakasz csontvázzal, ugorjunk oda, és égessük el őket gyorsan, majd azonnal fel a lépcsőn, és közepén, az árbc mögött találunk egy manasprite-t. A gonosz kufár is pályázik rá, fontos, hogy felszedjük előle! Balra kiszabadul néhány pók, gyűjtünk alájuk, majd Haste, és fussunk fel jobbra a (ládája melletti) lépcsőn, ahol Dax szemléli az eseményeket. Fertőzzük meg, többet nem kell foglalkoznunk vele, a betegség elvégzi a dolgát! Keressük meg a kapitányt, aki halálmegvető bátorsággal veti magát a küzdelmekbe, és védelmezzük. Szedjük össze minden manasprite-t, és gazdálkodjunk velük jól! Nehéz küldetés, de teljesíthető.

19. Azorian Mountains

Kemény feladat. Az elfek birodalmát egy nagy fal, és egy bezárt kapu védi, melyet két kulcs nyit. Az egyiket a Viharóriások (Storm Giants), a másikat a Kentaurok őrzik. Első utunk a hegyekbe vezet. Menjünk felfelé addig, míg meglátunk egy kanyarban álló POP-t.

Vigyázzunk, ha Aurax rááll, azonnal fejére repül egy kisebb fajta hegy. Idézzünk annyi sast, amennyi a manánkból telik (6-8 elég lesz), és küldjük rá őket a sétafikáló két óriásra! Ha nagyon ficánkolnának, besegíthetünk madarainknak egy kis ragasztóval (Gloey Blob). Ha lenyomtuk őket, óvatosan közelítsük meg az őrt álló két óriást, majd az egyikre küldjük fertőzést (pestilence), és várjuk meg, amíg az elvégzi a dolgát. Ezután siessünk oda, kapjuk fel a kulcsot, és nyomás vissza a mezőre. A madarakat ott hagyhatjuk a POP-t őrizni.



Elfeket kell teremtenünk, ismét csak annyit, amennyit bírunk, majd megindulni velük lefelé. A pálya bal alsó sarkában van a kulcs. Az első híd után találunk (lent, közepén) egy tanyát, erőponttal az udvarában. A hőseinket terejjük be a házba, és teremtsünk annyi elfet, amennyit csak tudunk. Jönni fognak a Kentaurok, csöstül. Hívjuk oda az egyik madarunkat, és változzunk át (morph) sassá. Repülünk végig a folyó felett a kulcsig. Valamikor előtte vissza fogunk változni. Használjunk fel egy Haste-t, kapjuk fel a kulcsot, és rohanjunk jobbra, majd felfelé a hegyek irányába, ahol a térképen a lüktető fehér kör jelzi a teleport kaput. Menet közben felkaphatunk egy Kentaur varázslatot, rögtön engedjük el, ez kissé feltartja majd üldözőinket. A hegyi ösvényen lesz majd egy Storm Giant mágia, ezt is vegyük fel, és lépünk a teleportba. Jó tanács: elég csak Aurax-szal beleállnunk, két segítőnket nem kell kimenekítenünk!

20. The Village of Glaval

Az elfek bajban vannak. A Káosz erői bevették magukat a faluba, és magukra zárták az ajtót, amely csak belülről nyitható. Kint találunk két erőpontot, állítsunk rá megfelelő erősségű védőerőt, ne sajnáljuk az időt, erősítsük meg jól a védelmét! Közben járjuk körbe a pályát, és szedjük össze minden power-upot. Két kaput találunk majd. Full manával idézzünk sást és változzunk át! Repülünk rá a falra, így bejutunk a faluba. A kapuk közelében vannak a kapcsolók. Ha megnyomjuk azokat, a gonosz Káosz varázsló, Partholon észrevesz minket, és rögtön kitér a balhé, úgyhogy előbb járjuk be a falut, szedegessük össze, amit lehet, vagy küldjünk egy sást, hogy felderítse a terepet, közben jó időben teremtsünk egy ütőképes sereget. Javasom az Elfeket, 10-15 belőlük igazán jól használható (és főleg olcsó) csapat. Ha felkészültünk, nyissuk ki azt a kaput, amely előtt a többiek várakoznak, aztán kezdődhet a haddelhadd... Partholon viszonylag könnyű falat, mivel a közben előmerészkedett elfek is besegítenek a küzdelemben.

21. Chaos Enchamment

Négy gyereket kell kiszabádanunk a Káosz táborából. Ahogy megérkezünk, rögtön jobbra pár lépcső után találunk egy POP-t. Állítsunk rá erős véderőt, majd kezdjük meg a sereg 'előállítását'. Megint csak jó sok elfet javaslok, az egyiket elküldhetjük cuccost szedgetni, jobbra, a tábor fala melletti erdőben almát és más hasznos dolgokat talál. Valószínűleg nem



fog visszatérni, mivel a fal négy sarkán egy-egy tűzvető torony található, mely közeledtünkre azonnal tüzelni kezd, úgyhogy maradjunk tisztas távolban tőle! Nyomuljunk be a táborba, balra lesz egy kunyhó, benne egy erőponttal. Tereljük be Vexet és Daephust, állítsunk őrizni annyi teremtményt, amennyit tudunk, és keressük meg a gyerekeket. A tábor két oldalán van egy-egy ketrec, ott lesznek. Vigyázzunk, amikor először nyitjuk a rácsot, csak egy kis kőjáték lesz, utána még egyszer nyitnunk kell, hogy kiszabaduljanak. Nem kell rájuk



vigyázni, kiszaladnak a táborból. Ha felbukkan valamelyik varázsló, küldjük a fejére fertőzést, az majd helyrehozza... Nagy csinnadratta lesz, de sok-sok teremtménnyel és a fertőzéssel könnyen a magunk javára billenthetjük a csatát.

22. The Village of Glaval

Hősies küzdelmünk jutalmául kapunk egy Törvény talizmánt, és egy lapis lazuli-t, azaz kékpátot. E kettő kombinációja egy különleges mágia, a „totem of pacifism”, azaz a pacifizmus toteme, amely egy olyan varázsserejű szobor, melynek hatósugarában „kitör a béke”, azaz senki, sem varázsló, sem teremtmény nem tudja megtámadni a másikat.



23. Palace of Azoria

Vex elbúcsúzik tőlünk, mivel az ok, amiért nem akart visszajönni szülőföldjére, odabent rejtőzik. A kapuk zárva, és egy meglehetősen ellenszenves figura, a kancellár nem enged be minket. Némi szóváltás után azt mondja, hogy ha végigküzdjük a mágusok gyakorló pályáját, és elhozzuk onnan a Sárkány Gyémántját, akkor elhiszi képességeinket, és elvezet a

királyhoz. Senki nem jöhet velünk, egyedül kell megküzdenünk, így elköszönünk Daephustól, és irány jobbra, le a lépcsőn a faajtóhoz...

24. Initiates Training Chamber

Szerelkezzünk fel a pacifizmus totemjével! A „gyakorló pályá” nem egyéb, mint egy labirintus, tele ellenséggel és csapdákkal. Rögtön az első teremben találunk néhány tündért. Feleslegesen ne pocsókoljuk manánkat, építsünk egy szép totemet, és máris nyugodtan mehetünk tovább. Ezt még párszor megtehetjük, amíg futja a manánkból. Sprite-okat találunk majd út közben, ládákban, okvetlenül vegyük fel őket. Lesz egy terem, ahol 3 láda áll, és egy tekercs, melyre az van írva: a túlzott kapzsiság megbosszulja magát. Ezért csak az első kettő

ládát nyissuk ki, a harmadikban túlerő rejtőzik! Két kulcsot kell megtalálnunk, az egyik a jobbszélen, középtájon, a másik egészen lent, a bal alsó sarokban található egy-egy ládában. Miután megvannak, menjünk középre, a nagy ajtóhoz, nyomjunk el egy Haste-ot, majd nyissunk be. Odabent egy minotaurusz él, aki bennünk saját vacsoráját látja. Fussunk előle, és kellő távolságban löjük tűzlabdákkal! Ha lenulláztuk, vegyük fel a gyémántot, és hagyjuk ott a labirintust.

25. Palace of Azoria

Nehéz eset. Az aljas kancellár elveszi a gyémántot, és ránk küldi az őrséget. Tüzeljük le őket, majd akár fel is támaszthatjuk őket (egy lovag 70 mana, egy feltámasztás 50, kész haszon!). Odabent egy darabig nyugodtan sétálghatunk, állítsunk magunk köré egy seregnyi elfet, majd jobbra indulva szedjük össze annyi ételt-italt-miegyumást, amennyit találunk. A palota közepén van két oldalt egy-egy keskeny liget, erőpontokkal. Töltekezzünk és védekezzünk, a fák közé állított driádok és egy nagy csapat elf hasznos lesz, no meg a raise dead, hozzájuthatunk néhány hasznos segítőhöz. Sokáig nem árválkodhatunk ott, mert hamarosan felfedeznek minket, úgyhogy teljes töltéssel és kellően nagy csapattal rohamozzuk meg a palotát. A főkapun hamar átjutunk, vigyázzunk, itt van néhány tűzköpő oszlop, tűzlabdával elpusztíthatjuk ezeket. A belső kapun áttörve Daephus menekítsük be az egyik oldalon található hosszú szoba végébe, biztonságba. Foglaljuk el az ezen az oldalon, felül lévő POP-t, töltés, csapatépítés, majd egy nagy lendülettel toppanjunk a király elé. Közjáték következik, melyben először gyilkosnak néznek, majd váratlanul megjelenik Vex, akiről kiderül, hogy a király lánya, és annak idején a kancellár intrikái miatt apja kitagadta. A kormányzó erre felfedi lapjait: ő is a Káosz csatlósa, és a tőlünk kapott gyémánt segedelmével rettentő sárkányt idéz. Amint vége a mozinak, Vex-et helyezzük biztonságba Daephus mellé, majd neki a sárkánynak. Néhány tűzgolyó és az elfek segítségével (az elfek nyila sárkánypikkely ellen háromszoros sebést ad!) nyomjuk le a szörnyet, majd végezzünk a többi ellenséggel. Helicus király erős gyógyító, ezért hőseinket állítsuk mellé (és egy jó erős védelmet is), majd vegyük űzőbe a kancellárt. Egy kis fertőzés, és kellően nagy sereg hatásos ellene! Minden jó, ha a vége jó: vegyük magunkhoz a Törvény Gömbjét, és induljunk vissza Karnacba.

Egyelőre itt hagyjuk abba, a befejezést következő számunkban olvashatjátok! Típek, trükkök, a varázslatok és teremtmények részletes leírása megtalálható a PC.Games honlapján, a címen! Jó játékot, sok szerencsét!

Kredenc

- folytatjuk -

