



A Diablo kedvelői minden bizonnyal már értesültek a műfaj új trónkövetelőjének érkezéséről, talán már bemutatókat is olvastak róla, mindenesetre a többiek kedvéért a tényleges végigjátszás előtt tömören összefoglalnám, hogy mit érdemes tudni a Throne Of Darknessről.

A játékot, melyet a Click Entertainment (két egykori Diablo-fejlesztő és társaik) készített, a középkori Japán világában játszódó, csapatos fantasy hack&slash (RPG) akciójátékként jellemezhetjük. (A „szerepjáték” angol megfelelőjének rövidítését nem véletlenül tettem zárójelbe: karaktereink fejlesztésén kívül nem sok hagyományos RPG-re jellemző vonást találhatunk a TOD-ban.) „Teamünk” 7 szamurájból áll, melyekből 4 lehet az aktív partiban, és ebből közvetlenül mi egyet irányíthatunk, a többiek előre definiált, illetve személyre szabható taktikák alapján viselkednek. Maradék 3 harcostársunk a küzdelmek alatt otthon csücsül, a daimio, klánunk vezérének gyógyító és varázspont-regeneráló erejét élvezve. A mester kijéből (manájából) ide-oda teleportálhatjuk csapattagjainkat, fel is támaszthatjuk őket.

Történet

Erre sem vesztegetnék több szót, mint amennyit érdemel. Kira Tsunayoshi, az emberleg gyöngye sógun halálát elkerülendő paktumot köt egy szerzetessel, így örökéletű lesz... Egy halhatatlan démon (Zanshin) képében. Igen, nem túl eredeti. Mindegy, a lényeg, hogy Tsunayoshi/Zanshin-démon fölkelti a halottakat, és az egyéb lakókból is igyekszik rosszéletű lényeket varázsolni. A történet szerzői annyira belelendülnek a gonosz terjedésének esztelésébe, hogy amire odajutunk, hogy rákattintsunk a „Start game”-re, már csak 4 klánnyi igazhíttű szamuráj áll a fekete hordák ellen.

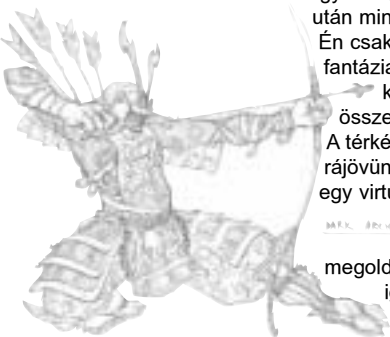
Klánok és a „világtérkép”

Induláskor a megmaradt 4 klán közül választhatunk, így nagy jóindulattal azt feltételezhetnénk, hogy minimum négyszer érdemes nekirugaszkodni a Throne-nak. Sajnos ez az elképzelés nem felel meg a valóságnak, hiszen a normál küldetések (ezeket a program a „strategic” kategóriába sorolja) megegyeznek, mindössze az egyéni (single) feladatok térnek el egymástól, arról nem is beszélve, hogy az emberi erőforrások (a 7-7 szamuráj) terén is

nagyfokú (helyesebben tökéletes) a hasonlóság. Az első „futam” után mindenki eldöntheti, kíván-e másodikat.

Én csak egyszer, a Toyotomi klánnal kaszaboltam végig a fantázialényektől hemzsegó Japánt, a többi társaság egyéni küldetéseit jóra való fórumozók segítségével sikerült csak összeszednem, ezért köszönettel tartozom nekik.

A térkép egy logikusan felépített tájat ábrázol; logikus, mihelyst rájövünk, hogy mit hogyan kell néznünk. A négy klán tudniillik egy virtuális körön helyezkedik el, és függetlenül attól, hogy melyiküket véltük szimpatikusnak, a körön az óra járásával egyező irányba haladva kapjuk majd a megoldandó problémákat. A végső kihívás – maga Zanshin és igen terjedelmesre duzzadt pereputtya – a kör közepén áll. Senki ne keseredjen el, ha az automapen jelzett



utak egyáltalán nem tűnnek úgy, mintha az említett síkidom részei lennének, mert mint mondtam volt, egy képzeletbeli körről beszélünk.

Kezdeként a karakterekről, taktikákról, varázslatokról, varázstárgyokról lesz szó, majd a küldetésekről is leírom, amit nagyjából le lehet. Tekintve, hogy egy roppant lineáris játékról van szó, még az útirányt is gyakorlatilag külön csík jelzi a térképen, tennivalóink általában elég egyértelműek.

Karakterek

Vezér: kizárólagos kereskedőnk lesz ő az egész játék folyamán. Egyfajta mindenest javallott belőle faragni, ha lehet, inkább a harcos részére koncentráljunk, varázslónak lesz helyette más.

Brick: amint a neve is mutatja, egy kemény katonáról van szó, aki leginkább a szálfegyverekkel (polearm) tud bánni.

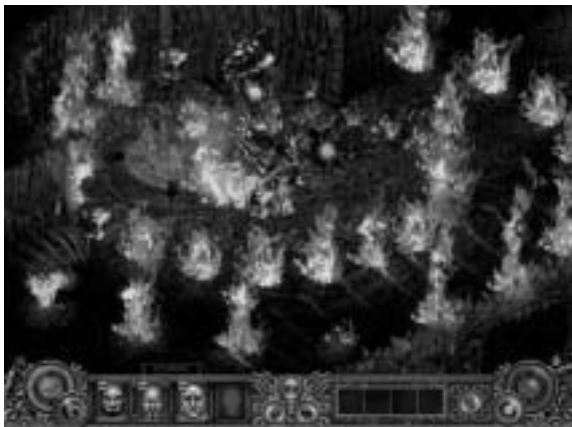
Berserker: univerzális harcos, aki a két kardos harcmodorral és a szálfegyverekkel is jól elboldogul. Ez utóbbihoz azonban kezdetben kicsi az ereje, és e tekintetben később sem lesz könnyű a bricket beérnünk. (Maradnak a kardok...)

Swordsman: a kedvencem a „gyilkológépek” kategóriából. A kardok mestere, ráadásul a feje sem olyan rémes, mint az előzőké. Ha a két kardos technikát választjuk vele (is), akkor a játék vége felé nem lesz kinek adnunk az iszonyatos sebzésű egykezes pengéket.

Archer: a hátsó alakzat első szereplője, egy remek karakter, az íjak mestere. Sajnos a program, ha maga kezeli őt, hajlamos közelharcba szólítani, vagy csak egyszerűen bent hagyja a pengék forgatagában. (Nincs annyi esze, hogy kijöjjön onnan.) Ha egy kicsit szólózni akarunk, akkor az elején ő nagyon jó lehet rá, főleg, ha sikerül összeütnünk egy knockback-es (az ellenfelet visszalökő) íjat, viszont vegyük figyelembe, hogy egy csapatos akciónál nem feltétlen előny, hogy a harcosainkon folyton a knockback miatt messzire szállt ellenfelek után kell szaladgálniuk. Mielőtt

azonban rászánnánk magunkat egy ilyen drága beruházásra, ellenőrizzük le, hogy maga a nyersanyag (a felhasználandó íj) nem rongálódik-e túl gyorsan. Nekem sok fejfájást okozott, amikor a szenzációsnak hitt fegyveremről kiderült, hogy két-három nagyobb csata után kb. 200 aranyért (és ami fontosabb: 20-30 másodpercért!) javíthatatom is meg. Ninja: sokak favoritja a dobófegyverek mestere, az árnyakban megbúvó nindzsa. A legtöbb RPG-ben „tolvajképesség”-ként

emlegetett rejtőzködést, lopakodást itt nem használhatjuk, így marad a shurikenezés. (Íjászkothatunk vele is, csak ugye akkor a dobófegyverek maradnak – valamelyest – a nyakunkon.) Mágijája majdnem eléri a varázsló szintjét, bár egy-két fontos ige hiányzik a gyűjteményéből, és a kije is jóval szerényebb forrásból táplálkozik, mint a titokzatos mágusé.



Wizard: a varázsló – ahogy azt megszokhattuk – az elején gyenge, a végére viszont meghatározó hatalma, olyannyira, hogy akár szórakozásból vele egyedül is sík tereppé degradálhatjuk le a korábban víg szörnyvisítózástól hangos barlangokat. Kezdetben nem árt neki valamilyen erőt adó tárgyat létrehozni, hogy ha másra nem is, de a közepes páncélok viselésére fusssa az erejéből.



Taktikák

Formációnk helyes (adott szituációhoz illeszkedő) beállítása létkérdés a Throne Of Darknessben. Lehetőségeinket bővíti a „testreszabás” opció, mellyel az értelmetlenebb taktikák helyére – ilyennek gondolom én pl. a főnix (mindenki varázsol) vagy a tigris (mindenki lövöldöz) fölállásokat – sajátokat gyártathatunk. A legfontosabb, hogy varázsolni képes karakterünket mi irányítsuk, hiszen a gép csak minimális szinten használja ki a tucatnyi mágia előnyét.

Vigyázzunk arra, hogy az „agresszív” viselkedés bejelölésével karaktereink nemcsak azokat támadják meg, akiket mi is látunk, hanem mindenkit, aki a látóterükbe keveredik, legyen az akár képernyőnkkel odébb. Ha új tagot importálunk daimiontól, akkor újra ki kell jelölni a felállást, és azt is jó, ha észben tartjuk, hogy az „új fiú”, hacsak nincs kí és életerő tekintetében tökéletes állapotban, akkor megissza italait, melyet a gyorslistájára (numpad 1-4) tettünk.

Kedvelt taktikáinkat az F5-F8 funkcióbillentyűkkel raktározhatjuk el, vagy hívhatjuk elő, míg varázslatainkat az F9-F12-vel tárazhatjuk be. Ez utóbbinál nem mellékes szempont, hogy minden karakter számára egyező lista tárolódik, így pl. a mágusunkkal „elmentett” fagyasztást próbálja a program a berserkerünknek is elővenni, de mivel ilyet ő nem tud, ezért semmi sem fog a hotkey hatására beállítódni.

Varázslatok

Nem tudni, maguk a készítőik vagy a hivatalos tesztelők használták-e mindazt a sok ígét, mellyel rendelkezünk. A négy őselem égisze alatt fogant fondorlatok általában variációk egyazon témára, azaz a sebzésokozásra. Kivételt a harciasabb szamurájaink számára igen hasznos ügyesség-, vitalitás-, erőnövelő extrák jelentenek, ezek fokozatonként 5 ponttal emelik az adott főértéket. A rengeteg „spell point” – ezekből léptethetjük a varázslatok szintjét – náluk főként ezekre fordítandó, illetve ún. passzív mágiákra. Passzív alatt értendő, hogy nem kell folyton-folyvást a jobb egérgombbal csapást mérgetnünk az unszimpatikus



erdő/labirintuslakókra, hanem egy csillag alakú glória formájában fejünk felett az idők végezetéig ott világít egy fényecske, mely jelzi, hogy éppen egy pozitív hatás van rajtunk, s ráadásul még kí ponttal sem kell fizetnünk ezért. Kedvenc passzív varázslataim a shockblade témakörből kerülnek ki, ezek a sebzésünkhöz adnak szintjüktől függő őselemi pluszt, de hasznosak az elemek ellen védő resistek is. Ha közvetlenül mi irányítjuk, harcosainknak a flash strike, íjászaiknak a furious attack jöhet jól, ezek duplázzák a támadásunk gyorsaságát. Magas szinten varázslónk (és valamennyire a nindzsánk is) kegyetlen tömegpusztító fegyverré válhat. Legkönnyebben a lava ringgel érhetünk el látványos hatást, de aki igazán jó kombót akar létrehozni, az jobb, ha a gyakran célt tévesztő lávagyűrű helyett a „kanji”-kat kezdi el tanulmányozni. Ezek minden ellenségre hatnak, aki a képernyőn van (oké, amíg alacsony szintű, addig csak párra ezek közül), még azokra is, akik ajtók mögött rejtőznek, s talán nem is látjuk őket. (Ez itt kissé zűrös kérdés, ugyanis teljesen „fekete” szobában levőkre csak akkor tudunk támadni, ha valamilyen sziluett azért kivehető.) A kandzsikkal legjobban egy ki-leech-et (kí elszívása, a sebzés mértékétől függően) használó varázsló jár, melyet a megfelelő tárgyak elkészítésével lehet felturbózni akár 100% fölé is. Ilyenkor az a szokatlan helyzet állhat elő, hogy több kít kapunk vissza, mint amennyit elhasználtunk. Nyilvánvaló, hogy ezt már csak igen magas (20+) szinten tudjuk mesterfokra fejleszteni, hiszen pl. olyan páncélt, mely megfelelő mennyiségű ki-leech-es komponenszt képes eltárolni, csak akkor tudunk gyártatni és viselni.

Varázstárgyak, főértékek fejlesztése

És el is érkezünk a varázstárgyakhoz, ahhoz a részhez, melyben a TOD szerintem veri a Diablót – bizonyos szempontból. Főleg „unique item”-ekre várnunk (annak ellenére, hogy vannak ilyenek), ami egyrészt jó, mert a szerencse helyett saját magunk orvosolhatjuk karaktereink gyengéit, másrészt viszont veszít izgalmasságából az egész mágiás dolog.

Találhattok erre felé (azaz itt vagy a CD-k egyikén) egy majdnem teljes komponens

listát, ki-ki döntse el, hogy szeretné-e a kutakodás élményét sutba dobni az erősebb fegyverek/páncélok kedvéért. Eleinte véletlenszerűen gyártogattam a tárgyakat, később azonban rákényszerültem a szisztematikus jegyzetelésre, mert egy idő után valahogy nem volt kedvem 3-4 percet várni a páncélt készítő kovácsra. Azt javasolom, hogy az első órákban még nyugodtan játszadjunk a véletlenszerűség varázásával, de amint igazi nehézségekkel szembesülünk, mondjunk le a próbálgatás örömről. Még valami: a komponensek előbb-utóbb zsákszámra fognak gyűlni csapatunknál. Célszerű ezeket egy adott portálhoz lepakolni, mert 7 karaktert szimultán menedzselni nem kis vállalkozás. (Most kinél is van a kappa claw? Hol van az a beazonosítandó kard? Stb.)



Itt foglalkozom a karakterek főértékeinek fejlesztésével is, hiszen bizonyos felszerelések (pl. a nyakláncok avagy rózsafüzérek) több plusszal hozakodnak elő, mint amennyit akár 4-5 szintlépéssel elérhetnénk. Legfontosabb főérték nem létezik, legjelentékeltenebbnek a vonzerőt (charisma) titulálhatjuk, de ezt is kizárólag azért, mert a vezéré alapban 150-ről indul,



a többieké meg 25-ről, és ezt a hátrányt képtelenség ésszerű módon ledolgozni. Kevésbé lényeges a vitalitás is, őszintén szólva erre én mindig csak a maradék pontokat osztogattam, ha valaki túl gyengének tűnt, csak utolsó szempontként vettem figyelembe, hogy talán jobb gyógyszeres ládára (medicine case) szorul. A maradék 3 statisztika (ügyesség, erő, ki) karakterosztályonként változó fontosságú. Az ügyesség a fegyveres szakértelem befolyásolja, illetve magas volta előfeltétel az egykezes

kardokhoz és a távolsági fegyverekhez. Ebből következik, hogy a brick, a varázsló és a berserker számára nem igazán szükséges a fejlesztése. (A berserkernél csak akkor nem kell, ha két karddal harcoltatjuk, és 120 fölé vittük már e statot.) Az erő mindenkinek lételeme, így ha nagyon akarjuk, minősíthetjük őt az elsőnek az egyenlők között. Még a brick is jócskán rászorul az erő tuningolására, hiszen végső fegyverei közül pl. a zanba-to 220 alatti értékkel nem éri be. De varázslóinknak sem árt, ha 80-100-ra felpumpáljuk izmaikat, hiszen a nagyobb, több komponenszt igénylő védőfelszerelések minimum ennyit igényelnek. Náluk azonban elsődleges a ki, mely gyorsan fogy, főleg ha kevés, de nagy határfokú varázslattal bírunk. (Ami amúgy javallott, mert nem érdemes elaprózni spell pointjainkat 8-10 ige között.)

Egyéni küldetések

Toyotomi/1 – Ootani, a varázsló feladata a Kenjai megkeresése, majd annak a Saihoji temetőbe helyezése. A Kobara faluban, valahol a Toyotomi és a Mori klán között kapható meg.

Toyotomi/2 – Fujiwara, a nindzsa kapja. Útban Tokugawáékhoz „leszólít” minket egy videóbejátszás, melyben a gonosz (és élőhalott) Koga klán intéz felhívást árnyjáró karakterünkhöz. Az ezt követő ütközet kellemetlenül nehéz, és az innen pár lépésre meghúzódó barlang (az előző csatában kapott tekerccsel nyitható) is kemény ellenfelekkel (ninja championökkal) van tele. (Kb. 20. szintű csapattal is szenvedtem velük eleget.) Ha itt végzünk a Kogák fejével, Fujiwara egy Mask of the Koga clan maszkkal gazdagodik.

Toyotomi/3 – Miyamoto Musashi (a név ismerős lehet a Sógunból) kapja a kovácstól, a Tokugawa klán „outer citadel” részén. (Amikor mondjuk lenyomjuk a 'B' gombot, hirtelen jön a videóbejátszás...) A gyakran foglalkoztatott mesterember bevállalja, hogy készít egy törhetetlen fegyvert,



amennyiben elhozzuk neki Tesaiki fogát. Az illető szörny a SE slope területen keletre fészkel egy barlangban, és a fog (Tesaiki's teeth) hatására nem degradálódik a fegyver, melybe beépítjük.

Tokugawa/1 – az íjásunk számára készíthetünk jobb fegyvert, ha a Tengu Forestnél kapott „dragon part”-okat megleljük.

Tokugawa/2 – a brick számára kell lándzsadarabokat gyűjtögetnünk. A részek elszórva a SE slope-nál található. Az egyik egy labirintusból nyíló elzárt részen fekszik. Maga a fegyver túl gyenge, igazából nem érdemes foglalkozni ezzel a küldetéssel.

Tokugawa/3 – a varázslót bízta meg egy szellem, hogy a szárnyas kígyót, Koku-ryu-t ölje meg, amiért az a falusiakkal tett hasonlóképp. A slope-oknál tanyázó bestia elvileg pikkelyeket kellene, hogy dobjon, de többen jelezték, hogy ők bizony semmit nem kaptak hős tettük jutalmául.

Mori/vezér – Egy animáció keretében láthatjuk, amint egy hatalmas kappa végez egy pappal. A haldokló rózsafüzérével juthatunk be a barlangjába, melynek közepén fészkel (Suizine).

Oda klán – itt csak annyi infóval rendelkezem, hogy hol lehet az egyéni küldetéseiket megkapni. Az első, a nindzsa számára kiírt feladat a második kastély után egy mezőn „vehető fel”, a vezérünké a harmadik kastély után, a kardművésznéké pedig a slope-oknál található.

Egyéb labirintusok

Az egyéb helyekre fokozottan igaz, hogy egyáltalán nem veszítünk semmit vele, ha kihagyjuk őket. (Legfeljebb tapasztalati pontokat.) Amíg nem kezdünk el a Dark Warlord környékén (slopes) kószálni, addig ezek a kisebb-nagyobb útvesztők a falvak mellett, illetve a sárga utak feltűnően nagy leágazásaiban lelhetők fel. Általában egy főellenség lakozik bennük, de ezek nem dobnak unique tárgyakat. A nagyobb hasznot a földön csak a kurzor hatására láthatóvá váló (villogó), aranyat vagy „tárgynereményt” rejtő halmok rejtik (néhány dombocska egészen sík és alig észlelhető), továbbá ezek falon látható változatai, melyek leginkább betörmöködött odúkra, csatornanyílásokra hasonlítanak. Jegyezzük meg jól a küllemüket, hiszen az elsőtől az utolsó labirintusig ezek külseje szinte semmit sem fog változni! Az ellenfelek terén is jellemzőbb a „más előnévvel ellátott ugyanazok” érkezése, valamint az is, hogy a labirintus első (max. második) csatája után következtethetünk annak nehézségére. Ha ezek alatt egynél több halálozásunk volt, akkor egyelőre kerüljük el a helyet.



Stratégiai küldetések

Ezek elég nagyszabású dolgokat takarnak, általában a fő csapásirányunkat adják meg, és a jó öreg seek&destroy szellemiségben fogantak. Gyakran ebből a keresés lesz a nehezebb, a

pusztítás pedig a móka. A program sajátossága, hogy engedi a meg nem kapott küldetések végrehajtását, és bár nem próbáltam elsőre nekirontani Zanshinnak (nem is tudtam volna, hisz elég jól védik), de pl. sikerült rögtön az óra járásával ELLENTÉTES irányban elindulnom. Ebből sok jó nem származott, hiszen a „keresd meg az 1. klánt és kérj segítséget” helyett a „keresd meg a 4. klánt – ha még élnek” terepegyüttesre köszöntem be. Lássuk akkor, hogy a Toyotomi Co. milyen nehézségekkel kényszerült szembesülni! (Ha az Oda, Mori vagy Tokugawa Rt.-t választjuk, akkor a tőlünk eggyel jobbra eső klán lesz az első felkeresendő célpont, majd onnan lépegetünk szépen jobbra.)



Gonosz tábornok, gonosz varázsló

Zanshin elküldte embereit, hogy végezzenek velünk. A bitangok elárastották a kastélyunkat, vezérünkkel sorban föl kell szednünk elszórt társainkat, majd elnémitani a csontvázak parolázásától visszhangzó folyosókat. (A földszinten vezérünkkel, Buaku tábornokkal is összefuthatunk.) Maga a mágiatudó rosszaság házon kívül várja kicsiny csapatunkat (közben tanulhatjuk a 'D' – daimio hotkey használatát, meg szidhatjuk a kovácsot, amiért még nem áll rendelkezésünkre,

ti. a fegyvereink folyton elhasználódnak), hozzá a legalsó szintet követően juthatunk. Figyelem! Itt alig-alig észrevehető a kijárat (a bal alsó sarokban). A TOD-ban előfordulnak takarásban lévő nyílászárók, melyek csak akkor sejlenek föl, ha kurzorunkat kb. rájuk pozicionáljuk. Odakint némi mászkálás után összejön a randi az „evil sorcerer”-ral.

Kovács és pap

A blacksmith és a priest bizony bátran elfutott a közelgő hadak láttán, így nekünk kell előhalászni őket. Nem nagy ügy, a környéken bókászni, a távolból figyelik győztes kvartettünk ügyködését. Ha megvannak, a 'B' és 'P' gombok lenyomására nyomban színünk elé járulnak, parancsunkat várva. (Róluk részletesebben később írok.)

Vond irányításod alá a portálokat!

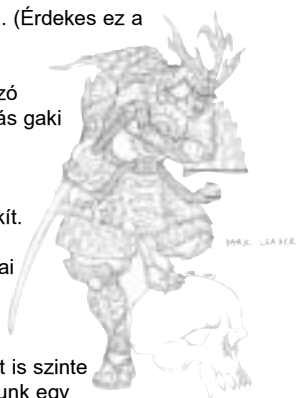
Még a gonosz varázslós csata alatt rábukkanhatunk az első hagyományos portálra, melyből akad egy pár. Ezt a küldetést azonban – ha emlékeim nem csalnak – a Ta-Ke erdőségekben kapjuk, lényege, hogy 8 kulcsfontosságú térkaput kell elfoglalnunk, melyet közlekedésre használnak a Zanshin-féle söpredékek. Ezeknél általában az adott vidékhez mérten erősebb és jobban felszerelt vitézek legénykednek, ha túlságosan nagy falatnak tűnik egy aktuális átjáró, egy emberünkkel fussunk oda, és az aktivált portálon keresztül távozzunk egy biztonságosabb helyre.

Szabadítsd ki az elfogott falusiakat!

A falusiakat meglepő módon a falujukba zárták be Zanshin szolgálai. (Érdekes ez a módszer... saját góréjukat rácsukni szerencsétlen népekre...) A portáloktól nem messze (lásd térkép, a két adott klánt összekötő, nevesített csomópontok közelében) épültek a falvak, melyek változó kiterjedésűek, a bebörtönzött szerencsétleneket általában egy rakás gaki (vinnyogó kis goblinoid) őrzi.

Keress meg a Mori klánt, és kérj tőlük segítséget!

Mori Motonari, a legifjabb daimio esetünkben pozitív szereplőt alakít. Hite szerint Tsunayoshi még megmenthető lehet, ennek persze erőteljesen ellentmond az, hogy az otthonát pont a démon csatlósai tartják ostrom alatt. Tulajdonképpen nem kell mást tennünk, mint amit a saját várunk esetében, csak pepitában: kintről indulunk (a sarkokban csontvázjászok repítgetik mondanivalójukat felénk), majd bent lentől felfelé haladunk. Magának a háznak a bejárata itt is szinte rejtve van. Ha bejártuk az udvart, akkor ott, ahol nagyjából elakadunk egy „most meg merre?” felkiáltással, a délnyugati (avagy bal alsó), feketébe burkolózott falon észrevehetjük a főbejáratot. Motonari fent, szobájában („shrine room”) holtan fekszik. Ő már nem segíthet.



Végezz az Oda klánnal!

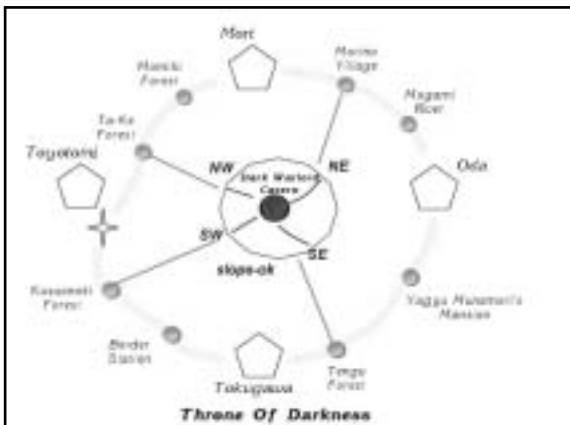
A változatosság látszatának fenntartása végett a daimionk ezúttal általunk ítéli halálra Odáékat. Ügyeljünk rá, hogy továbbra is betartsuk a helyes haladási irányt, és a Moriéktól kvázi lefelé elindulva közelítsünk áldozatunkhoz. (A Tokugawa-váron át „kissé” körülményes a dolog. Persze aki próbára akarja tenni az erejét...) Oda Nobunaga, akinek amúgy Oni (Démon) a beceneve, egy ambiciózus daimio, aki mindenáron a trónra tör. Mire lakosztályának közelébe érünk, az élőhalott csapatok már kellőképpen berendezkedtek, és a kastély udvarán kellemetlen harcok révén vághatunk át.

Utolsó mentsvárunk a Tokugawa klán

Főnökünk kétségbeesetten kér minket a Tokugawák fölkeresésére, akik egyetlen reményünk lehetnek a Zanshin elleni ütközetben. Én az eredeti, Toyotomi felől vezető ösvényen indultam hozzájuk. Számos falu, labirintuslejáró után érkeztem meg a – nem meglepő módon – haldokló kastélyhoz, és az sem ért váratlanul, hogy Ieyasu, aki maga is kacérkodott a gondolattal, hogy közös győzelmünk esetén átveszi Tsunayoshi helyét, a túlvilágra költözött. Nem maradt hátra senki, akivel egyesíthetnénk erőnket, így magányosan indulunk a Meifumado erődbe. Ide a „slope” gyűjtőnévű vidékekről juthatunk. Ezekből (is) 4 van., NW, NE, SW és SE, az irányoknak



megfelelő helyen található, és a világoskék csík/ösvény visz el hozzájuk. Vigyázzunk az előtűk feltornyosult evil wizardos egységekre, mert pillanatok alatt szitává villámozhatnak minket!



A gonosz föltámasztja a holtakat, állítsd meg

Ez talán a következő küldetés „elősele”, megbízunk egy szellem, aki nehezményezi, hogy Zanshin „emberei” az egykoron élt hősöket élesztgetik fel, hogy seregükbe újabb hadurakat gyűjtsenek. Ha minden igaz, akkor ez a Dai Oni barlangjában módosul az alábbira:

Pusztítsd el a Dai Onit!

A délkeleti lankákon (SE slope) valahol nyugatra akad egy bejárat a Dark Warlord Cavernbe, azaz a

legellenségesebb labirintusba, mellyel eddig találkozhattunk. Már az odajutás sem könnyű, legendary kappák és mindenféle tatsu esnek nekünk, plusz a hegyeken „fészkel” a storm wolf clan, azaz a korábban látott ember+farkas (nem farkasember! Először ember, halála után meg farkas) lények legrosszabbik fajtája. Lent viszont fix, hogy 30. szint körül partinkkal is egész jól elszórakoznak majd az earth és wild onik. A lényeg az északnyugati részben vörös fényben izzó portál. Ide valószínűleg csak Dai Oni legyőzése révén sodorhatnak bennünket a barlang szikráktól vibráló légáramlatai. Ezt a rémet a legegyszerűbben a gigantikus központi terem centrumában lapuló hagyományos portál használatával intézhetjük el. Szóval a vörös kaput mindenki maga döntse el, hogy beveszi-e vagy sem. Ha nincsen trainerünk, azaz nem csalunk, akkor csak egy legalább 35. szintű társasággal érdemes nekivágni a nagy útnak... Mely a Zanshin-komplexumba (Meifumado Fortress) röpit minket.

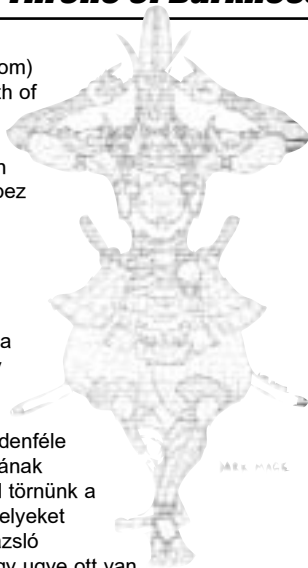
Öld meg Tenkai-t, aki hatalmával örökéletűvé tette Tsunayoshi-t!

Mielőtt megkaphánk az utolsó előtti stratégiai küldetést, nézzük, hogyan lehet a komplexum első szintjére beférkőzni (a Dark Warlord Cavernes portálon kívül)! A hatalmas kastélynak van egy normális bejárata, ezt egy még hatalmasabb „kültérület” övezi, melyet mindegyik slope felől elérhetünk. Tápolós kedvű játékosok végigjárhatják mind a 4 utat, ugyanis a házörző eb szerepében tetszelgő guardian dragonok (őrző sárkányok, de inkább hasonlítanak manticores-okra) bőre, szárnya és feje is jó komponensnek minősül. (Az értük járó XP pedig pláne!) Az elkövetkező csatákban a különféle varázslat-ellenállásokra nagy szükségünk lesz, így még itt kint dolgozzunk azon, hogy minimum 50-es körül legyen minden karakter védettsége minden őselemmel szemben.

Tenkai-jal persze még sokáig nem találkozunk, annál inkább a karaktereinknek megfelelő, csak éppen „dark” samurájokkal, kezdve a bricktól egészen a nindzáig. Ezek kegyetlenül erősek, mégsem hullajtanak el maguktól a mi felszerelésünknel jóval táposabb cuccokat. (Ami azt illeti, itt én már nem gyűjtöttem a varázstárgyakat sem, annyira hathatós holmikat sikerült

eddigre a kováccsal előállítatnom.)

A Meifumado erőd első szintje után az „ebédlőbe” (dining room) kerülünk, ennek a bal alsó sarkában létra visz fel a „Labyrinth of Confusion”-be, mely nevéhez híven egy eléggé összezavart dolog. Ezen elvileg egy fölösleges lépés nélkül átjuthatunk (rögtön egy feljáró a startpontunk mellett), ígyencek azonban nekivághatnak az útvesztőnek, melyet az automap se térképez nekünk. Szerencsére azonban nem túl nagy kiterjedésű a katakomba, annál rosszabbak viszont az itt tanyázó varázshasználók, akik a fire/stb. dragon varázslatokat lövik, mondhatni tucajtával. Ezek mellé még le is fagyasztyják embereinket, megnehezítve még a menekülést is. Ha mégis sikerül itt átjutni (vagy nem is foglalkozunk a szinttel), akkor a kínzókamrába (Zansin's Torture Chamber) nyitunk be, mely ugyancsak egy átmeneti, semmire sem jó helyszín. Innen lépünk fel a Tenkai's Lair részlegbe, mely csodás új design-jával (a falak hússzínűek, és anyagukban is igyekeznek mindenféle visszataszító dolgokra hasonlítani) felkészít bennünket lakójának személyiségére. Az ultratápos Tenkai erejét először meg kell törnünk a főfolyosó melletti szobákban lévő „lámpák” fölgújtásával, melyeket undorító szörnyetegek szobrai tartanak a magasba. A fővarázsló megölésére csak egy jól felkészített partinak van esélye, vagy ugye ott van még a mindig használható „többszöri nekifutás” elnevezésű technika, mely itt is működik.



Pusztítsd el Zanshint!

Az utolsó, nyúlfarknyi hosszúságú, ámde annál nehezebb feladat. A Tenkai halála után nyíló teleportkapuba belépve egyenesen Zanshin lakhelye mellé érünk. Némi futkorászás után szembetaláljuk magunkat a Gonossal. Igazi taktikai tanácsok nem adhatók, hiszen az ex-sógun mind távolsági, mind mágikus támadásaink ellen kiképezte magát. Nos, ha végeztünk vele, megtekinthetjük a záró képsorokat, és elégedetten konstatálhatjuk, hogy a Diablót még a végjátékban is lekoppintották a készítők: daimiónk magába szippantja a hatalmat adó gömböt, minket meg jóféle élőhalott szamurájja változtatat...



sajoati