

MYTH III THE WOLF AGE

1997-ben egy addig csak Machintosra fejlesztő (Minotaur: The Labyrinths of Crete, Pathway Into Darkness, Marathon) chicagói cég, a Bungie formabontó alkotást dobott piacra. A Myth: Fallen Lords nevű játékban a nyersanyag-menedzselést teljesen kiszorította a szintiszta stratégia, a csata, a küzdelem. A kötelező folytatás 1999-ben érkezett, hatalmas sikert aratva. A Myth II: Soulbrighter-t az átvezető mozik, a humor, izgalom, a hangok és a zene (no meg a multiplayer rész!) mind egyedivé és legendássá tette.

A Bungie-t 1999 decemberében felvásárolta a Microsoft, hogy az új konzolra, az Xboxra fejlesszenek nekik egy új játékot (ez lesz a Halo). A szerződés értelmében a Take2 Interactive jogosult használni a Halo motorját két játékban, valamint megkapta a Myth sorozat és a legutolsó megjelent Bungie játék, az Oni jogait is.



Ezen felbuzdulva a Take2 rögtön elhatározta, elkészíti a kultikus játék folytatását. Megkerestek egy jóformán ismeretlen kaliforniai céget, a MumboJumbo-t, és megbízták őket a Myth III elkészítésével. A játék rekordidő, alig 10 hónap (!) alatt készült el, és tulajdonképpen nem más, mint a második rész „átöltöztetése” az új idők divatjának megfelelően, természetesen vadonatúj történettel. Sajnos a kapkodás szomorú eredményt hozott: a játék ki sem látszik a bugokból... A fejlesztők már beígérték a javítást, mi, játékosok pedig lassan

beletörődünk a ténybe: a pénz istene divatba hozta a „kiadjuk gyorsan, aztán majd foltozzuk” játékfejlesztői elvet. Szomorú, dühítő, elkészerítő...

A kissé hosszúra nyúlt bevezető után lássuk magát a játékot!

Miután a második részben végeztünk az utolsó nagyúrral, a Soulbrighterrel is, természetesen új sztori után kellett nézni. Mint az már más játékoknál több esetben bevált, a fejlesztők visszanyúltak a múltba: a történet ezer évvel az előző részek előtt játszódik, és egy ősi mítosz felelevenítésével a legendás barbár harcos, Connacht, a Farkas nyomába eredhetünk. Az új játékban négy hős lesz a főszereplő: Connacht, Damas, Myrdred és

Myth 3 - The Wolf Age

Ravanna. A Myth rajongók most bizonyára felkapják a fejüket: de hisz a Bukott Urak is négyen voltak (Balor, Soulbrighter, Shiver és a Deceiver), és egykoron ők is hősként a Fényben jártak! Igen barátaim, megígérhetem: amint a vége főcíme megjelenik, szép lassan össze fog állni a kép, és kiderül, hogy marad még egy következő részre elegendő mesélő való!

A grafika természetesen immáron teljesen 3D-s; nemcsak a környezet, hanem a karakterek és minden fű, fa, virág. A fejlesztők nem spóroltak: a játék úttörő módon használja az ATI legfrissebb csodáját, a True Formot, és persze a legfrissebb videokártya-generáció minden nívóját, teljes DirectX 8 támogatás mellett. Ennek meg is látszik az eredménye: régebbi grafikus kártyán 800x600-ban eldöcög a Myth3, a határ akár 1600x1200 is lehet, ha bírja a vas... Sajnos ennek megvan a hátránya is: a 800x600-as felbontás mellett a karakterek még a legtávolabbi nézetből is jócskán betöltik a játékkeret, így a pálya többi részéből kevesebbet látunk, kénytelenek vagyunk a térképre hagyatkozni, 1280x1024-ben pedig már olvashatatlanul kicsik a képernyőn megjelenő információk (az előző résztől eltérően a betűméret a felbontással együtt változik!). A kisebb felbontás használatakor szerencsére mind a felső, mind az alsó panel eltüntethető (előbbi két, utóbbi egy lépésben, az F6, illetve F5 gombokkal), de buta és érthetetlen módon egységeink legfontosabb információja, azaz, hogy mennyi speciális tulajdonsága van még (törpéknél a táskaaknák száma, gyógyítónál az orvosság, varázslóknál a „töltés” mennyisége), a felső panel tetején található...

Egyébként a grafikára nem lehet panasz, a környezet jól eltalált, hangulatos, és a karakterek kidolgozása is megfelelő, animációjuk nem nélkülszerű a humort sem: a törpe kovács a kalapácsát dobálja, néha mellényúl, ilyenkor körülnéz, kicsit vár, majd egy gyors mozdulattal felkapja. A robbanások nyomán behullámzik a talaj, szele elhajlítja a fákat, a karakterek egyedi árnyékokat kaptak. Kár, hogy a robbanás maga elég szegényesre sikerült, és a már említett fórumon sokan szóvá tették, hogy lényegesen kevesebb a vér, mint a második részben, pedig gyerekszár itt is van...

A hangok és a zene kitűnően sikerültek. Mint régen, a küldetések alatt most is csak környezeti zajok és hangok hallatszanak (meg a szövegek, a jó öreg „kezsőtli” – casualty = veszteség –, és karaktereink és ellenségeink mondókái; kedvencem a törpék „Move here, move there...” – „Gyere ide, menj oda...”)



zsörtölődése). A kelta gyökerű, jól hangszerelt, csodaszép muzsika csak a menükben hallható, illetve a küldetések utáni értékelésben, és az átvezető részek alatt festi alá a narrátor jól ismert mély hangját.

A Myth III jócskán meg fogja izzasztani a stratégiákat, még legkönnyebb fokozaton is. A nehézségi szint csak a játék elején állítható, mindenkinek a gyenge (Weak) beállítást ajánlom első nekifutásra, és menteni, menteni, menteni... Később, ha kedvet kapunk hozzá, a „New Game” menüpont alatt bármelyik addig megnyert küldetést újrajátszhatjuk magasabb szinten.



Következzék hát a komplett végigjátszás (fontos: a gyenge szintről van szó, az ellenség száma magasabb fokozatokon megtöbbszöröződik!), elöljáróban azonban néhány jótanács:

1. Mentsünk gyakran!
2. Az egyes egységeket gyorsgombokhoz rendelhetjük, az ALT és az 1-9 gombok nyomva tartásával, majd az ALT+bill. lenyomásával újra kijelölhetjük a megfelelő egységet.
3. Ha egységeinket egy bizonyos alakzatba akarjuk felállítani, válasszuk ki azt (1-9 gombok), majd a jobbra és balra nyíllal forgassuk a megfelelő pozícióba.
4. Javaslom az „Options/Mouse” menüpont alatt a „Top Corners Rotate Camera” és a „Bottom Corners Orbit Camera” kikapcsolását. E nélkül amint a kurzort a képernyő sarkai felé visszük, a pálya elpördül, ez adott szituációban életveszélyes lehet (például, ha így egy magas fal kerül a látótérbe az ellenfél támadása közben, mivel sajnos a falak és más tereptárgyak nem átlátszóak, vagyis teljesen valóságúen viselkednek). A forgatáshoz ott a jobb egérgomb (nyomva tart, és a rágcsáló mozgatása a megfelelő irányba), vagy a megfelelő billentyűk, használjuk inkább ezeket!
5. Kiválasztott egységünket az F11 gomb segítségével „visszavarázsolhatjuk” a képernyő közepére.
6. Ha elbukunk, a „Restart Level” gomb a legutolsó elmentett állásunkat hozza vissza!
7. Mentsünk gyakran...

„Az volt a Sötét Kor. Amint alászállt a nap, förtelmes fészkükből ébredve rettenetes lények lepték el a világot, és elpusztítottak minden élőt, akire rábukkantak. Úgy nevezték őket: Myrkridia, a Rettenet. Az emberiség végnapjait élte. Csak két település maradt állva: Llanccarfan büszke városa, és Gower birodalma. A Cath Bruig birodalom fővárosának, Llanccarfannak erős falai, amelyeket egykoron az Értelem Korában emeltek, még a Myrkridia rohamainak is ellenálltak. Gower dolgos népe azonban évszázadok óta ki volt téve a gonosz támadásának, amely az Irtózat Mezeje felől érkezve dúlta fel otthonaikat. Ezekben a napokban a Rettenet a legősibb város, Yürsgrad felé fordította éhes tekintetét. A klán

Myth 3 - The Wolf Age

vezetői összegyűjtötték a falusiakat a város központjába, és harcképes embereik élén összeszorult szívvel várták az estét, hogy szembenézhessenek önnön végzetükkel...”

ACT I – The Comet Returns

1. Defense of Yürsgrad: Kis ízelítő, hogy mire számíthatunk a későbbiekben.

Gatyafelkötés, jönnek a zombik! A szépnevű falu lakói a főtéren gyülekeznek, hogy védjük meg őket, kivéve néhány nyakas parasztot, akik a házuk előtt várják a hatos buszt. Tereljük be őket is szépen a körbe, ne kelljen szegény élőhalottaknak annyit kóricálni eleségért! (Egy kis csoport a faluszélen, egy szál legény a túlfelén.) A lényeg, hogy lehetőleg minél kevesebb falusit veszítsünk, és Connacht élje túl a kalamajkát, mert különben oda a legenda... Jó megjegyeznünk, hogy főhősünk karizmatikus egyéniség, közelében nagyobb a harci kedv, erősebbek a vitézek! A rosszfiúk hullámokban támadnak, ezért gyorsan csoportosítsuk arra a seregünket, ahonnan az első bagázs érkezik, és pikkpakk végezzünk velük, majd hamar a másik csoportnak! A Farkas egyébként erős harcos, kisebb csoport zombira nyugodtan ráuszíthatjuk!

2. The Nest: A Myrkridia egyik rettenetes fészkében két túszt tartanak fogva. Persze, hogy mi vagyunk a palik, akik majd jól kiszabadítjuk őket! A falusiak segítségül két zseblámpát adnak, azaz két fáklyavivő „önkéntest”, akikre külön vigyáznunk szükséges, ráadásul még arra is figyelniük kell, nehogy belegyalogoljanak a folyóba, különben kialszik a fáklya, és tapogatózhatunk, mint Steve Wonder a lezárt fedelű zongorán. (Ha mégis így lenne, a spéci gomb – alapesetben T – megnyomásával párszor újra tudják gyújtani!) Nagyon lassan haladjunk előre, az őrzőkatákat szépen, egyenként morzsoljuk fel. A keskeny földnyelven kell előre menni, ha meglátunk egy kék zászlót, helyben vagyunk, ez jelzi a barlang bejáratát. Odabent szintén a 'lassan jársz, tovább félsz' elvet kell követnünk, mígnem elérkezünk egy eléggé vágóhídszerű helyre. Itt lesz a két homunkulusz, Connachtal sétáljunk hozzájuk, és máris szabadok. Mire felocsúdunk, már ott sincsenek, helyettük viszont jön egy



benga állat, egy igazi Myrkridian Óriás. Alapeset a figura, tüzelt dobálójuk, nagy kaland! Várjuk meg, míg az első golyó becsapódik, aztán rohanjuk le ezerral, közelharcba! Meglepődni sincs ideje, és szétverjük a buksi fejét... Veszteség nélkül hoztam a pályát, lehet gyakorolni!



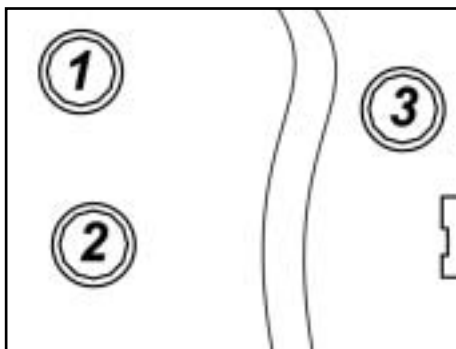
óriások (Wights – Fickók) robbannak! A második híd után lehet örülni...

4. The Pack-Mage: Connacht barátunk immáron skinhead mivoltában, legyőzhetetlen kardforgatói élén nyomul a rettenet ellen. 2 mágus, 6 íjász, 2 testőr és 10 darab az említett vitézekből. Meg kell keresnünk a Pack-Mage-nek becézett szörnyet, és legyakni. Ez az izé egy szárnyas valami, de vigyázzunk, sok zombit küld ránk, és miközben velük bajlódunk, ő szépen elinal. Jó trükk, ami később is hasznos lesz: jelöljük ki összes emberünket lemészárláshoz, majd az F2 sűrű nyomogatásával pörgessük fel a tempót! A hatás nem marad el...

3. Journey to Llancarfan: Szépek ezek a kelta helységnevek... Damas és Connacht elindul a birodalom fővárosába. Egyiküknek sem szabad elpusztulnia! Ehhez a feladathoz kapunk 6 testőrt, 4 íjászt meg egy mágust. Véssük jól eszünkbe: ez nem az a játék, ahol minden élőlényt le kell amortizálnunk! Csak azokkal törődjünk, akik az utunkban állnak, a többieknek ezúttal szerencsésük volt! A mágussal és az íjásokkal gyakorolhatjuk a távoli sebzést, ez különösen magas helyről hatásos. Mind Damas, mind a testőrök értik a gyógyítás tudományát, ám készletük véges. Két hídon kell átverekednünk magunkat. A Lélektelenek (Soulless) egy puruttya nemzetség (egy csontváz felső része halálos dárdákat dobálva), nagyon gyorsak és veszélyesek, figyeljünk rájuk! Az első híd igen erősen őrzött, én inkább kerülő úton mentem, jobbra, a gázlókon át. Figyelem! Ha nagydarab, mamlasz lények közelednek, szaladjunk! A mágussal vagy az íjásokkal szedjük le őket a lehető legmesszebről, de előtte menjünk fedezékbe a többiekkel, mert az

Myth 3 - The Wolf Age

5. Flight From the Dark: A MumboJumbo ajándéka: el kell pusztítani a legdélibb sziklaívet. De merre van dél? Ahogy a pályára kerülünk, hátrafelé és jobbra le! Kis kerülővel balra kell elindulnunk. Ha egy sziklanyelven pár Lelketlenbe és néhány egyéb áldozatjelöltbe botlunk, jó felé megyünk. Ha átrágtuk magunkat rajtuk, kapunk némi erősítést. Vigyázzunk: ha a szörnyek átmennek a sziklaív alatt, vége a játéknak, ezért felesleges vagdalkozásba ne bocsátkozzunk! Ha mégis erre kerül a sor, a varázslót tereljük tovább! A képződmény egyik „lábazata” vízszintesen el van repedve. Ezen láb belső felére, alulra kell mágusunkkal tüzelni. Pár találat után összeomlik, és elzárja a rosszfiúk útját. Victory!



6. The Forgotten Lands: Négy hősünknek meg kell találnia Mazzarin kriptájának bejáratát. Sok ellen tör ránk, de itt kipróbálhatjuk Myrdred különleges és erős varázslatát, a Disposal Dreamet (Álomtól Szabadító). Vigyázzunk, nehogy saját emberünket találjuk el! És azt se feledjük: Damas gyógyító, Ravanna pedig különleges készyakorlatra képes, de ez súlyosan károsíthatja társait, amint lenyomjuk a spécigombot! A lényeg: három kőlapot kell megtalálnunk (Enni Circles), amelyek bizonyos különleges képességekre aktivizálódnak, tehát adott hőssel kell rájuk állni. Próbálgassuk, amíg „beindulnak”. Ha mindhárom

élesítettük (rajtuk kell maradnunk a megfelelő emberünkkel!), a kriptá majdnem nyitva (jön egy kis mozi – ez után már lemászhatunk a lapokról), már csak a bejáratnál őrt álló stígiai lovagokat kell lenyomni, és szabad az út! (Előbb fölösleges bántani az őröket, mert „újratermelőnek”!) Segítségül mellékelek egy térképvázlatot, rajta a körök és a kriptá bejárata. Aki nem akar próbálkozni, csak az olvassa tovább: 1-es pont: Ravanna, 2-es: Connacht, 3-as: Damas.



7. The Crypt of Mazzarin: Kemény dió. Szigorúan együtt kell maradni! Ha vihogást hallunk, baj van. A zöldesszürke, faszzerű izék messziről sebeznek, rohanjuk le a bestiákat! Ismét a régi trükk: célozzuk be őket, majd 16x-os sebesség, utána vissza lehet lassítani. A pálya lényege, hogy kapukat kell megnyitnunk, a különleges oszlopforma záruk segítségével, melyek tetején egy kőgolyó kél táncra, ha megérintjük, ekkor egy kis mozi mutatja, hol nyílt ki az ajtó, arra kell továbbmennünk. A kis szénkosarakat lángra lobbanthatjuk bármelyik hősünkkel, így nemcsak világosságot teremthetünk, de néha ezzel megölünk pár

„fényérzékeny” ellent is! Sajnos a játék jelen verziója bugos, ezért ezt a pályát nem tudtam végigjársani, kénytelen voltam átlépni a szintet (CTRL és a + gomb).

8. Mazzarin's Crypt: Csak egy film, melyben az első és legnagyobb avatart meggyőzzük küldetésünk fontosságáról, ezért különleges képességgel ruházza fel Connacht-ot: a múlt és a jövő ismeretével, és az ősök minden tudásával!



ACT II – The Tain

9. Battle to Myrgard: Igen könnyű pálya, pihenő a következő orbitális szívatás előtt. Kezdetben 4 testőr és 1 törpe, majd erősítésként 2 mágus, 6 harcos és 6 íjász segítségével fel kell morzsolnunk az ellent. Nagyon vigyázzunk a robbanó Fickókra! Sétagalopp...

10. The Gates of Myrgard: Itt van, amire vágytál. 22 törpével meg kell akadályozni, hogy kb. 300-400 válogatott ellen áttörje a kaput!

Kulcsfontosságú a törpék szerepe, mivel akár egyetlen kis szakállas is fel tud morzsolni egy teljes hordát a molotov koktéjjaival. Figyeljük a térképet, és mozgassuk ügyesen embereinket! Ha egy roszság áttör a falon, még nincs gáz. Később megérkeznek Connacht emberei is, az íjásokat magaslatra helyezve jó háttvédeket kapunk! Jó szerencse, semmi más...

11. Imprisonment: No, itt kipróbálhatunk egy új játékszert. Ha sok ellen tör ránk, Connachtal spécigomb, és klikk a roszfiúkon! Jé, egy turbóporszívó, mint a reklámban! Vigyázzunk, nehogy saját seregünket tüntessük el a teljes őszi avarszőnyeggel egyetemben! (Nekem sikerült) Szép lassan törjünk előre (nem nehéz: 10 harcos, 12 íjász és 4 törpe, plusz a Farkas), míg el nem érünk egy cölöpkerítésig. Ne is kísérletezzünk, nem tudunk áttörni. Balra menjünk, ott lesz egy rés a kerítésen! Aztán isten neki, fakereszt. Én a nagy gonoszt Connachtal, fénysebességű rohammal intéztem el...

12. The Eye of Thalor: Nem olyan nehéz, mint amilyenek tűnik. Egy sziklapalotában meg kell találni Thalor Szemét, és elpusztítani. Lényeges, hogy áldozatainkat robbantsuk fel a törpékkel (CTRL + támadás), mivel Thalor egy erős Necromancer, és fel tudja támasztani a holtakat! A törpék különben is a kulcsot jelentik a küldetéshez, vigyázzunk rájuk! Induláskor rögtön menjünk jobbra, ahol (némi csata után) találunk egy rácsos kaput. Robbantsuk be, majd előre három gáton át (bumm, bumm, bumm). Ezután balra lesz Thalor terme, ahol a gonosz mágus egy bográcsszerű valami fölött bűvészkedik. Mondanom sem kell a taktikámat: 16x-os sebesség Connachtal, majd neki a tűz fölött lebegő golyónak is! Ennyi...

ACT III – A Dream of Release

13. Siege of Llancarfan: Ez se egy bonyolult küldetés. Sok ellenség jön, de mi se vagyunk kevesen, ráadásul jó pozícióban. A cél, hogy megakadályozzuk az ellenség áttörését. Annyi a teendőnk, hogy figyeljük a térképet, és megfelelően mozgassuk a védőket. Itt találkozunk először a Trow fajjal, akik hatalmas, vasba öltözött harcosok, ogre rabszolga csatlósokkal támogatva. Először mindig a vasembereket nyomjuk le, utána jöhetnek az ogrék. Vigyázzunk a Lelketlenekre, nehogy elfogyjanak az íjászaink, valamint a robbanós Fickókra is! Használjuk ki a törpék jó helyzetét, és gyógyítsuk a kulcspozícióban lévő embereinket!

14. Rod of the Callicach:

Kamikaze akció. A feladatunk, hogy beosonjunk Moagim táborába, és Sardonac, a legöregebb avatar elpusztítsa Callicach Botját. Lassan járj, tovább élsz! Kerüljük az őrzőkatkat, ha mégis belépünk botlunk, semmi robbantgatás és hókuszpókusz, mert felébred az ellen! 9 törpe, 7 testőr, 6 íjász bőven elég a feladatra, és ott van még Sardonac, aki böszme szabályjával közelharcban nem semmi, használjuk bátran, de vigyázzunk az életére! Balra kell indulnunk, előre a hídig, majd tovább balra, ahol be lehet törni, bár két oldalt Lelketlenek fogadnak, de erős rohammal leküzdhetjük őket. (Ha a fal mellett indulnánk fölfelé, rettenetes túlerőbe botlanánk, úgyhogy ez az egyetlen lehetőség!) Szépen menjünk előre, majd jobbra, felmorzsolva az ellenállást, mígnem meglátunk egy sátrat. Hunyjuk be a szemünket, és rohanjunk neki! Iszonyatos haderő fogad, de semmi gáz, bizzunk avatarunkban! Tulajdonképpen én sem értem, hogy történt, de győztem...



15. Bonds of the Ogre: Ez egy nagyon jópofa küldetés, a kedvencem! Myrdred különleges varázslatával fel kell szabadítanunk az ogrékat az őket rabszolgálatba záró bűvélőm alól. A legtöbben a pálya közepén vannak, egy templom építése közben. Szép lassan hatoljunk előre, ha ogréba botlunk, váltsuk meg, ők ezután már saját seregünk részét lépezik! Két dologra figyeljünk: az egyik, hogy ha egy Trow közelében rodolfózzunk, riasztja a többiket, a másik, hogy a mágiához mana kell, tehát pár „lövés” után Myrdrednek pihenésre van

szüksége, állítsunk mellé védőőrzetet gyógyító testőrből, törpéből! Akkor nyerünk, ha sok ogrét ébresztünk föl, és ők kellő számú vasharcost gyakran le. Én magam háromszor futottam neki a végjátéknak, míg összejött...

16. Rebellion: Kemény feladat, mint a jégmező körülöttünk. Két törpe, hat íjász, Myrdred és Damas a Trow-k ellen. Természetesen seregünk az avatarunk varázslatával felébresztett ogrékkal nő, de jaj: az óriási figurák mikulássipkával a fejükön a Trow papok, akik visszabüvölik őket! Lassan törjünk előre, öljük a papokat és ébresztgessük az ogrékat! Néha bizony kilátástalannak látszik a helyzet, de meg lehet csinálni...

17. Refugees: Ez se egy kutya pálya... Feladatunk, hogy összeszedjük a menekült falusiakat, és biztonságba kísérjük őket. Csak Ravannát követik, senki másra nem hallgatnak, ezért hősnőnk életben maradása kulcsfontosságú. Vigyázzunk, ha sok falusit veszítünk, vége a dalnak! Szerencsére jó adag igen erős berzerker csatlakozik hozzánk, velük feltartóztathatjuk az ellenséget. Egy hídról indulunk, balra középtájt a térképen látunk egy nagy kék foltot, ők az első csoport. Feljebb még két csoport várja a sorsát, ha mindenkit



összegyűjtöttünk, vissza kell térni velük a kiindulási pontra, és át a hídon! Nem könnyű a feladat, ne rohanjunk, ha baj van, vigyük távol a falusiakat, várjuk meg, míg harcossaink végeznek az ellenséggel, majd induljunk tovább, de mindig legyen utóvédünk, mert a rosszfiúk általában hátulról támadnak, és vigyázzunk a robbanós Fickókra is!

ACT IV – The Soul of Iron

18. The Smith's Forge: Alapeset. Connacht és hat harcosa a pókok és pókhívők ellen. Ha meglátunk egy öntudatlan törpe kovácsot, bökdössük meg, él e még. Ha igen, vigyük magunkkal, jó szolgálatot tehet: jópofa lángszórával süti nekünk a pókvacsorát, főleg csapatok ellen látványos a hatás! Vigyázzunk a pók papnőkre, zöld mérges gázzal támadnak, rohanjuk le őket jól. A pálya belsejében van a törpék kohója, rajta Traval, a törpe kovácsmester, őt kell elérni és életre pofozni.



19. The Spider God: Szép pálya, éjszakára. Egy halom mindenféle törpével meg kell találni az ellopott Tain-t és a SunHammer-t, valamint egyszer és mindenkorra véget vetni a pókkultusznak. Induláskor bejutunk egy terembe, itt menjünk rögtön balra, majd előre. A robbantós törpék szépen átalakíthatják a berendezést, ha ügyesek vagyunk, rá lehet dönteni az oszlopokat a pókokra. Szintén a molotov koktélokkal lehet eltüntetni a pókhálókat az útból, és omlettet csinálni a kis fehér tojásokból, már ha van hozzá gusztusunk. A Tain-t hamar megtaláljuk, Tavallal vegyük fel, ő tudja is használni! Vigyázzunk: ha ő meghal, vége mindennek! Menjünk addig, míg egy fényes kapuig jutunk. A terem közepén van egy domb, ha a közepére sétálunk (a kispókokkal ne szenvedjünk, nem bántanak!), a lépcsővel szembeni kapu kinyílik...és ezer pók zúdul ránk. Én a sereget a kapuhoz állítottam, majd Tavallal kinyitottam az ajtót, és odasiettem, ezután szépen összeporszívóztam a gusztustalan szőröslábúakat, közben elől csináltam két csapdát a törpékkel, mert onnan is jön az ellen. Ha túléljük, nyomás előre. Amit itt találunk, olyat utoljára az Alien sorozatban láthattunk: íme Anya, a fekete özvegy! Tavalt tartsuk távol a harctól, a Tain hatástalan a jóasszony ellen, mivel nem fér bele a porzsákba... Rohanjuk le a többiekkel, és osszuk, amíg bírjuk. Vigyázzunk: ha a kis édes visszamaszik a háta mögötti kis domb tetejére, visszanyeri életerejét! (Nekem negyedik visszatöltésre sikerült lenyomni.) Ha a főspider megpusztult, szép fényes ízé tör ki belőle. Ez nem más, mint Syrkrösh pókisten lelke. Porszívózzuk össze kovácsmesterünkkel, és lehet örülni!

20. Children of Bah'al:

Nemszeretem pálya. Dögunalmas mocsáron kell átgázolni 6 íjással, 3 törpével, 6 berzerkerrel és ugyanannyi harcossal. Óvatosan és baromi lassan. Elég egyértelmű, merre kell menni, az őrjáratokat egyenként semlegesítsük. Tartsuk együtt a csapatot, és óvakodjunk a vízparttól, mert sás helyett ott zombi nő! Sokat nincs mit mesélnem: tessék próbálkozni!



21. The SunHammer: Érdekes küldetés. Connacht feladata, hogy a SunHammer segítségével

elpusztítson öt Trow templomot. Ehhez a templom fala mellé kell állni, majd megnyomni a spécigombot. Effekt, majd napkitörés, hogy belevakulsz: „Vár állott: most kőhalom”. Vigyázzunk, az öt templomhoz csak 6 „töltetünk” van! Lehetőleg kerüljük a Trow harcosokkal a konfliktust! Nem nehéz a pálya, csak oda kell figyelni, és türelmesen kivárni, míg tiszta az út a következő templomig. Menet közben nálam bedöglött a játék motorja, így elvesztettem a kamera feletti kontrollt (beállt a kormányzár), ami eléggé megnehezítette a dolgom. Szerencsére egy másik bug a kezemre játszott: a törpék át tudtak molotovozni a vasfalon, így a túloidalt álló Trow harcosok esélytelenek voltak! No, ilyen hibák maradhatnak.

22. The Heartstone of Nyx: Könnyű pálya. 4 törpével el kell érni a címbe szereplő követ,

és elpusztítani egy bazi nagy pályán. Balra induljunk, ha elérünk egy ménkű nagy szobrot, attól jobbra lesz vasháromlábos a kékes aurájú kő. Persze jönnek mindenféle rosszak, de őket a seregünkkel (tucat berzerker, 4 testőr és két pap) könnyedén feltartóztathatjuk, így a négy törpe hamar célba ér...



minél kisebb legyen a veszteség. Közben Myrdreddel jobb oldalt észrevétlen megközelítettem a seregem vulkanizálásával elfoglalt Őrzőt, és ráküldtem spéci varázslatomat. Három „töltésünk” van, pont ennyi kell a rosszaságnak! Tadam!

24. Fall of the Crown: Az aljas Moagin a táborba lopózik, és megöli a császárt, semmit se tehetünk ellene! Ezek után „csak” annyi a feladat, hogy túléljük az éjszakát. Ebben két törpénk lesz nagy segítségünkre: az ellen falkákban támad, kockélos barátaink pedig szépen felrobbantgatják őket! 8 harcos, 4 íjász, 4 berzerker és két testőr segíti őket. Én egyhelyben állva, egy kis domb védelmében és segítségével lenyomtam a támadók kilencven

ACT V – The Leveler

23. Dream Duel: No, ez már annál inkább húzósabb, sőt... Az Őrző (Watcher) egy igen veszélyes ellenfél, és Myrdrednek kell őt elpusztítania! Kezdetben 6 íjász, 3 törpe, 4 testőr és 10 berzerker a kiinduló sereg, később mások is csatlakoznak hozzánk. Amint megjelennek, egyesítsük erőnket! Az Őrző hamarosan felfedi hollétét: a bal felső sarokban, egy dombon csúfoskodik tengernyi zombija védelmében. Nagyon lassan, ráérősen tisztítsuk meg a pályát a többi ellentől! Használjuk bölcsen a törpéket és az íjásokat, utóbbiak különösen jól szolgálnak majd a Fickók ellen! A végén ott állunk majd szemtől szemben a pokollal. Vigyázat: a szörny rettenetes varázslattal bír: tűzhányót idéz a lábunk alá, amely elpusztít mindenkit a környékén! Én ezért a következőt eszeltem ki: kettéosztottam a csapatot egy egyszemélyes különítményre (Myrdred) és a többiekre. (Használjuk a gyorsgombokat!) Megindítottam a rohamot a balszárnyon, és rögtön vezényeltem egy oszlojt (alapban: B gomb), hogy

százalékát, majd előre és jobbra indulva elvarrtam a szálakat. Nem nehéz pálya, csak türelem kell hozzá.

25. Vengeance: Innentől kezdve – az utolsó két pályán – háromnapos hideg élelem és tiszta fehérnemű! Követni kell Moagint, és végezni vele. Rettenetes varázslatot küld ránk, ez ellen csak úgy védekezhetünk, ha szétszórjuk seregünket, és közben megpróbáljuk az ijászokkal és a törpékkel távolról osztani. Azonban ha úgy adódik a helyzet, ne habozzunk lerohanni egy kiadós közelharcra, és de nagyon vigyázzunk Damasra és Connachtra! Sok szerencsét a küldetéshez, szükség lesz rá!



26. The Traitor: Az aljas áruló, Mjarin volt minden rossz hátterében! El kell őt pusztítani, de csak óvatosan, mert iszonyú erejű robbantással hamar leamortizálhatja seregeinket! Rádadásul le se tudjuk rohanni, mert eltűnik a szemünk elől! Induljunk előre, majd lefelé. Vigyázzunk! Folyamatos tűzhullámokat fog ránk küldeni, használjuk ki a sziklák adta lehetőségeket, és lassan cserkesszük be. Aki idáig eljutott, az minden bizonnyal megküzd a feladattal, csak türelem, kitartás, jó szerencse, és sűrű, sűrű mentés! Minden jó, ha a vége jó: a záró moziból felsejlik, hogy még lesz folytatás...

„A csata véget ért. Moagrim testét elégették, hamvait tengeri sóval vegyítve fémurnába zárták, és Kor hegyei alá temették, hogy soha többé ne láthassa meg a napot.

Myrdred bevallotta, hogy a varázstudományért eladta lelkét a gonoszoknak. Sem Connacht, sem Damas nem volt képes megölni azt, aki oly sok csatában állt mellettük vállalva, és aki egykor barátjuk volt. Mindörökre száműzték, és attól a naptól kezdve csak úgy nevezték: The Deceiver - A Csaló.

Bahl'al, az Őrző túlélte a háborút. Az őt üldöző avatarak elől a Cloudspine hegy nyugati oldalán lévő ezüstbányába menekült. Mivel a halál túl szép lett volna egy ilyen szörnynek, egy erős varázslattal testét mindörökre a hatalmas sziklák alá zárták.

Connachtot a Cath Bruig birodalom császárává koronázták, aki azon a napon elrendelte, hogy Llanccarfan városának új neve legyen Muirthemne – a hős törpék tiszteletére, akik életüket adták érte.

És Connacht császár nekilátott, hogy újjáépítse Muirthemne nagyszerű városát. Ezzel lezárult a Szél Kora, és megkezdődött...a Farkas Kora.”