

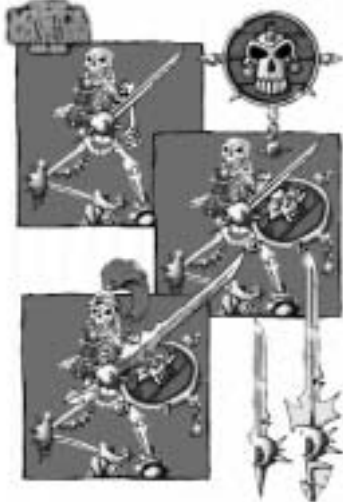
THE ART OF MAGIC

MAGIC & MAYHEM

Ahogy előző számunkban ígértük, itt következik a folytatás, és ezzel együtt a befejezés.

26. Karnac: Bebizonyítottuk, hogy tökök gyerekek vagyunk! Sajnos két rossz hírt kapunk: az egyik, hogy Gaion eltűnt a harcmezőn, valószínűleg elesett, a másik, hogy Orgon, a troll vezér, akinek az orra alól kiloptuk a kénkövet, és emiatt legszívesebben megtáncoltatná rajtunk a buzogányát, velünk kell, hogy tartson, és ez egyik fél részéről sem valami megnyugtató...

27. Glanum Mountains: A pályán főleg a Chaos erővel fogunk találkozni, úgyhogy javaslom, inentől kezdve legyen nálunk Judgement! Instant akcióval kezdődik a kaland, a szimpatikus Törpéket nagy halom Kísértet kaszabolja. Süssük el a fent emlegetett antikáosz varázslatot, ez azonnali, pozitív hatást vált ki... Célunk Pentheus káoszvarázsló eliminálása. Én rögtön az elején beleszaladtam a híd alatt, egy erőpont közelében. Halálos tűzlabdákkal támad, ráuszítottam két griffet meg egy trollt, „akit” a híd lábánál találtam, bőven elegen voltak a színt megnyeréséhez...



Nem marad más hátra, mint belépni a sötétség birodalmába: irány a Chaos Wasteland!

28. Corsic Planes: A pályára lépve rögtön megjelenik egy bizalmatlan kinézetű figura, Carbonek, és némi szóváltás után közli, hogy innen bizony élve nem jutunk ki. Mivel nekünk alapvetően más a véleményünk, elkezdhetünk sereget teremteni... Aki idáig eljutott, annak ez a pálya bizonyára nem okoz gondot, egyfajta bemelegítés. Ha legyakjuk Carboneket, kapunk egy kulcsot, mellyel bejuthatunk a falu közepén álló nagy, érdekes alakú házba, ahol hatalmas meglepetés vár ránk: Gaion! Mint elmondja, a csatában súlyosan megsebesült, és itt tartják fogva. Természetesen azonnal felajánlja, hogy velünk jön, és megmutatja Necromagus búvóhelyét. Ez azonban a többieknek sehogy se tetszik, nem bíznak régi harcostársunkban, különösen Vex nem, így újabb út után az elf királylány elhagyja csapatunkat.

29. Chaos Tower: Egy meglehetősen zűrös helyre érkezünk. Kanyargós folyosókon tör ránk némi ellen, őket könnyedén eltapossuk. Ám ami ezután következik... Nem Necromagussal, hanem magával a Vámpírlorddal hoz össze minket a balszerencse. Mint kiderül, ő találta meg Gaiont, aki immáron az ő jegyese, és itt az idő, hogy megfizessünk mindenért. Épp ezért még a trónterembe érés előtt teremtünk sereget, jó erőset! A vámpírlordot kinyírni alapeset, jutalmul kapunk egy Chaos talizmánt és a Bloodstone-t. A többi igen hűzós. A legjobb taktika, ha fölohanunk a galériára. Itt, közvetlen a lépcső mellett van egy erőpont. A lépcső tetejére állítottam egy Totem of Pacifism-et (lazúrkő, Törvény), és a galériára tucatnyi elfet, akik a totem miatt harcképtelenné vált ellent könnyedén lenyomták, ráadásul mivel jó helyen vannak, hamar szintet lépnek, és ezután tüzes nyilaik még nagyobb hatásfokkal működnek majd. Orgont és Daephust állítsuk a hátsó lépcső melletti zugba, és védelmükre rendeljünk valami erős lényt, én például egy griffel és két Kísértettel, valamint pár Tündérrel (Fairy) oldottam meg a dolgot. A fő feladat a vámpír Gaion legyőzése, ami nem lesz könnyű feladat, mivel egyrészt hihetetlen erejű tűzlabdákat dobál



felénk, másrészt bolyong össze-vissza, és csak néha bukkan fel nagy kegyesen. A galérián ácsorogva sajnos hiába is várnánk, ezért le kell mennünk a trónterembe. Én a trón elé állva körberaktam magam vagy nyolc effel, és innen indítottam hosszabb-rövidebb portyákat. Ha túl sok ellen jön, vagy a galéria, vagy a trónus felé osonva a biztos pusztulásba csalhatjuk ellenségeinket... Előbb-utóbb felbukkan Gaion is. Valahogy meg kell fognunk, én egy Gooney Blob + Fireball kombinációt választottam, ez eléggé megtépázza a lányt, de például egy Gorgon Stare is jó szolgálatot tehet, főleg, ha van nálunk Raise Dead, és feltámasztunk egy Mountain Giant-ot, aki kissé megkocogtatja a szobor fejét... Az erősen sérült vámpírpajtás végül a folyosók és a bejárat felé menekült, itt adtam meg számára a kegyelemdőfést. A trón előtt haldokolva Gaion átad egy térképet, rajta Necromagus bűvőhelyével, majd arra kér, botunkkal döfjük keresztül, mielőtt ismét átváltozna. Zokogva és fájó szível, de eleget teszünk kérésének, és elhagyjuk a borzalmak eme helyszínét.

30. The Village of Nuoro: Már megint valami akadémikuskodó kapuőrző, ezúttal a sötét oldalról. Persze nála a palota kulcsa, de csak a testén keresztül... Ám legyen – de nagyon nehéz a feladat! A falu közepén van egy épület, sarkain négy erőponttal. Ha a bejáratnál szemben állunk, balra, még kint a mezőn találunk némi kaját, ezt szedjük fel, és bent induljunk el jobbra, a falon lesz egy ötödik POP, rögtön a lépcsőnél! Egy hárpia védi csakúgy, mint a többit, nyomjuk le és állítsuk oda saját emberünket! Én magát az őrző hárpiaát támasztottam fel, és mellé három elfet őrzésül. Ezt a pontot úgy láttam, elkerülte a későbbiekben a balsors, úgyhogy jó hátország. Járjuk be a terepet, szedegessük össze a stuffokat, majd irány a háztető a négy erőponttal. Hamarosan megjelenik a rosszfiú, hihetetlenül magas hp-va! Semmi értelme hatalmas sereget állítani. Ekkorra kb. 28-30 lehet a control limit, ennyi erős lényt úgyse tudunk teremteni, mert kevés hozzá a manánk, az

olcsó lények (pl. elfek) pedig pillanatok alatt elesnek a kapuőrző tűzlabdáitól. Én feltámasztással szert tettem pár háрпиára, kentaurra, egy sárkányra és egy vadkanon lovaglő törpére, és őket Orgonnal együtt betámasztottam a sarokba a jobb felső erőponthoz, Daephust pedig bezavartam a házba, biztonságba, és vártam... A kóoszmaster felbukkant, rástartolt a POP-ra, és a pár emberem tulajdonképpen egész egyszerűen elintézte őt, csak Orgonra kellett vigyázni, és néha beletönni egy kis kenyeret meg bort a szájába. Amikor a feltámasztottak ismét elesetek, némi tűzlabdával én is beszálltam a küzdelembe a manakészletem erejéig, persze olyan szögből, hogy ne ártsak a troll hősnek. A rossz végül elhullott, és felvehettem a palota kulcsát. Milesius menekülőre fogta a dolgot, de még



megpróbálkozott egy Gorgó varázslattal, ám a nálam lévő Törvény Gömbje elterelte a mágiát, amely végül Daepus barátomat sújtotta. Mindenféle ígéretések után otthagytam a csokiszobrot, és elindultam a palota felé...

Figyelem! A most következő pálya végigjátszásához okvetlenül szükség lesz a Morph (Átváltozás) varázslatra!

gyors felvevő lényvel járjuk be az egész belső részt, a házakban sok minden hasznos dolgot találhatunk, valamint hátul, a felső sarokban, jól eldugva egy jól védhető POP-t is... Milesius lenyomása egyébként dettó kulcsos figura, Gorgót nyomattam rá, bár lerázta magáról, de azért mégis hatott rá a dolog, egyébként meg kevés, de erős lény, plusz az intramágikusán táplált (gyógyított) Orgon megtette a magát. A döglődő mágusmester felfedte szörnyű titkát: nővérem, Nadia nem halt meg, csak átalakult. De hogy hol található meg, annak titkát, kellő kárörömmel, magával vitte a sírba. Szerencsére a palota kulcsát elejtette. És most tessék figyelni, mert itt sokan (korábban én is) elvéreztek: amint Aurax átmegy a palota előtti hídon, eltűnik a kulcs, és nem tudjuk befejezni a játékot! Mi a megoldás? Nos: nem főhősünkkel kell megközelíteni a palotát! Egyszerűen varázsoljuk át magunkat Orgonná, majd mindkét troll vezérrel sétáljunk át a hídon! Várjuk meg, míg visszaváltozunk, ekkor kinyitlik az ajtó, de Aurax nem tudja azt kinyitni: ehhez ismét át kell „orgonolódunk”, és máris nyitva a bejárat! (Tehát még egyszer: kulcs fel, morph Orgonná, át a hídon, visszaváltozás, morph Orgonná, ajtónyitás!)

Ezután nehéz küzdelem következik, a Necromagus kemény ellenfél. Akik idáig eljutottak, azt hiszem, kellő tapasztalattal rendelkeznek ahhoz, hogy befejezzék a játékot, ezért inkább nem árurom el a végét, hiszen várnak még ránk érdekes fordulatok, legyen ez meglepetés! Két küldetés van még hátra: The Hell Pits of Sassari, és a végső pálya, The Castle of Medos. Néhány tippet azért hadd adjak



útravalóul, mintegy zárszó gyanánt:

– A POP-k fontos szerepet játszanak a végjátékban, védelmük kulcsfontosságú. A totemek segítenek ebben! A feltámadás totemje (Totem of Resurrection) például jó szolgálatot tehet az utolsó pályán, a kiindulási pont mellett balra található kunyhó előtti erőpont védelmére, a házikó mögé állítva, esetleg plusz egy élettotemmel (Totem of Life), és a POP-n erős lényel (démon, minotaurusz). A lemészárolt ellen ugyanis azonnal feltámad a mi oldalunkon, ráadásul nem számít bele lényeink számába, így rövid idő alatt takaros kis sereget gyűjthetünk össze magunk köré!

– A sárkányok szintén hasznosak lehetnek, főleg az utolsó pályán menekülő kancellár ellen. Ha pedig ellenünk vannak, jó, ha van a kéznél gorgópillantás!

– Igen jó szolgálatot tehet a subversion (felforgatás) varázslat (vérkő, Törvény), ezzel például a „Hell Pits” pályán az erős démont egy mozdulattal a mi oldalunkra állíthatjuk!

– Jó, ha van nálunk gyógyító varázslat is, nemcsak a magunk számára, hanem erős lényeink (például a fenti démon) ápolására, mivel ezek a harcok során fejlődnek, és magasabb szintre lépve új, hasznos tulajdonsággal vértéződnek fel. Egy chief rangot kapott démon vagy kentaur például dupla támadási erővel rendelkezik, nem beszélve a sárkány upgrade lehetőségéről: a chief lángnyelve robbanó eleggyé alakul, a lord sárkány pedig immúnissá válik a gorgópillantással szemben!

– Szintén a „Hell Pits” pályán a fő ellenfelek közül sokan egyetlen POP körül nyüzsögtek, ilyenkor igen jó egy dragon’s breath varázslat, egy kis gyors pörkölésre...

– És a legfontosabb: mindig, minden apró győzelem után mentsünk!

Kétrészes mágusstanfolyamunk végére értünk. Jó szórakozást, valamint sok türelmet és kitarást kívánok minden varázslójelöltnek – a Mágia Művészete legyen veletek!

