

OVERLORD - végigjátszás, kiegészítve a RAISING HELL-el (írta caprine)

A játék leírását két részletre bontottam. Ez amit most olvastok, maga a leírás, a fontosabb, gyakran felmerülő kérdésekhez pedig készítettem egy külön oldalt FAQ / GY.I.K, kinek hogy tetszik, amit [ITT](#) érhetek el. A leírás elég részletes, de nem annyira mint egy Tomb Raider, aminél megadják, hogy 10 méter után balra fordulás, kettő bukfenc és előre 20 méter.... Nem szerettem volna könyvet írni:)))) A játékidő, ha mindent elsősre megcsinálunk és csalunk a fejlesztéseknél (lásd FAQ), akkor 6-8 óra. Persze ha ezzel megvagyunk, utána még szabadon boklászhatunk a pályákon, az ellenfelek nagy része újratermelődik.

A játék kiegészítője, a Raising Hell tudtommal hivatalosan, boltban nem vásárolható meg. DLC-ként lehet az alap Overlord-hoz implantálni. A [STEAMPOWERED.COM](#)-on elérhető. Most, 2010. januárjában 34.99\$-ért, ami kb. 7000 forint megkapjuk az első részt, a kiegészítő Raising Hell-t, és a 2. részt is, tehát 3 játékot egyben. Nagyon jó ajánlat! A STEAM használatának részletes magyar leírása a [Hungarian Steam portál](#)-on olvasható el.

KEZDETEK

Első feladat a tréning Gnarl vezetésével, akinek kell az végignyomja, magyarázatra nem szorul. Egyedül az utolsó feladat amikor a minionokat kell ráirányítani (a 2 egérgomb nyomvatartása és közben az egér mozgatása) az udvari bolondra. Ha végeztünk a várban a kör alakú medence szerűséggel lehet teleportálni az első feladatunkhoz (na meg majd szinte az összeshez).

RETRIEVE THE TOWER HEART (a vár szívének visszaszerzése)

Átteleportáltunk Mellow Hills-be. Ez már egy éles pálya, bár az elején lévő feladatok a gyakorlást szolgálják. Sorban haladva: minionok előhívása a kráterekből, birkák lekasabolgatása velük, ekkor lesz néhány plusz életerőnk, így megint lehet újabb minionokat előhívni, hogy meg legyen az 5 fő és irány az 5 emberes eldölt oszlop eltolása. Jön egy madárijesztő, aki segítséget kér tőlünk, a feladat a felszerzet kinyírása, majd tovább. Itt lesz egy érdekes Y formájú sziget, amire mi nem tudunk átjutni, de az apróságok igen. Itt remekül lehet gyakorolni az irányításukat. Töressünk velük szét mindent, ha valamit találnak akkor azt úgyis elhozzák nekünk. Mindig, amit csak lehet azt szét érdemes verni (korsók, szobrok, ládák), mert bármi lehet bennük. A vizesároknál 3 felszerzet alszik. 3 scalp begyűjt, majd menjünk addig amíg meg nem látjuk a torony szívét a tökföld közepén. Tököket szétveretni, na nem brahiból, hanem mert amugy is utban vannak, majd a szívet visszaszállítani a teleporthoz. Automatikusan viszik a megfelelő irányba, nem kell őket irányítani, sőt sok esetben követni sem kell őket, elcipelik a csomagot majd visszajönnek oda ahonnan elindultak. Nagyon fontos, hogy oda jönnék vissza ahonnan elindultak, tehát ha mi közben odébb álltunk akkor keresni fognak minket de **NEM MINDIG** találnak meg. Közbe útba esik egy lebontandó fal, amivel utat rövidíthetünk, viszont a lebontását már saját kezűleg kell elvégeznünk. Vissza a toronyba, mostantól 10 minion a max, és megkapjuk a tűz varázslatot is (F1) amivel égő tárgyakat és akár az ellenfeleket is tűzbe hozhatjuk.

FIND A CRANE FOR THE TOWER RENOVATION (darú megszerzése a vár renoválásához)

Teleport Mellow Hills-be (csak ide tudunk per pillanat), 10 szolga előhív, mindjárt jobb mint 5, ismét birkakasabolás, erre sajna szükség van de ez egy ilyen játék, és vissza oda ahol a szív volt. Itt jobbra tovább a palánk mellett, át a hídon 8-10 felszerzet vár ránk, ne várakoztassuk meg őket. Itt ha gyorsak akarunk lenni akkor elég 1 tűzlabda a fübe és már le is égtek az ellent. Fel jobbra a füves dombon a parasztek között, majd le a palánkig ahol újabb felszerzetek kerülnek terítékre. A kaputól jobbra a fák között a dombon egy másik birkatelep, jegyezzük ezt is meg és látogassuk sűrűn akár most is. Ha végeztünk, akkor a palánknál a kerékre ugrasszuk rá a minionokat akik azt eltekerve kinyitják a kaput. Át a kapun, minden felszerzetet ki kell nyírni + 1 zsírpacnit is, a parasztekot engedjük ki, és a végén lesz a lényeg 1 daru amiért jöttünk. Ez egy zsákutcás pályarész a végén egy visszafordítóval, ezért ugyan oda kell visszajutnunk ahol az első tekerő volt. Esetleg ahol a darut elteleportáltuk ott mi is visszatérhetünk a várba (tegyük ezt). A várban megnyílt az aréna de egyelőre

túl kemény nekünk, és kaptunk egy olyan feladatot amit csak sokkal később tudunk majd teljesíteni, de már most megvan (Get a Mistress for your Tower - úrnő szerzése).

VISIT THE VILLAGE OF SPREE (falú látogatás / egyeseknek háztűznéző)

Visszateleport Mellow Hills-be, ahol immáron beengednek a faluba (**Spree**). Ha gonosz akar valaki lenni, akkor már itt elkezdheti a házak kifosztásával, a parasztok és asszonyaik leölésével. Gonoszan egyébként könnyebb végignyomni mivel semmire sem kell vigyázni a csipet csapaton kívül!! A falú közepén a kocsmáros valami Archi elpanaszolja nincs kaja, mert a félszerzetek ellopták az összeset, persze sör az van. Én úgy vettem észre, hogyha a minionokat ráuszítjuk a sörre akkor jobban harcolnak (ha van rá lehetőség éljünk vele), ezt különösen a törpék pályáján igaz, bár ott a törpék is vedelnek. A falunak 4 kapuja van a 4 iránynak megfelelően. Ha szembeállunk a kocsmával, mint a falu közepével és a balra fent lévő (nyugati) kapun kimegyünk (tököt termelnek mellette) akkor ismét egy birkafarmba botlunk a fák mögött (2x akkora, mint az eddigiek), ismét átmegyünk sintérbe, kapunk néhány új feladatot is de majd később jövünk csak erre, egyelőre a birkák a lényeg, engedjük le a hidat ne kelljen mindig körbemennünk. Ha legközelebb Mellow Hills-be jövünk letudjuk a teleportnál meg az itt lévő gyapjasakat is egyszerre mivel elég közel vannak egymáshoz. Hangsúlyozom, ha valaki elég profi, akkor ezek a sorozatos birkanyírások feleslegesek, hiszen az újabb lelkek csak a minionok potlására és a fegyverek fejlesztésére jók, de az alap cuccal is végig lehet nyomni, sőt úgy az igazi kihívás. Vissza a kocsmához.

Innentől kezdve ki lehetne menni a falu felső (északi) kapuján, de a várnál úgyis tűz állná utunkat. Ki lehet menni a nyugati kapun, de a kohóhoz úgyis megint a pirosak kellene, vagy a ha tovább caplatunk az elf erdőbe is be lehetne menni ha tűzállóak lennénk, szóval minden irányba kellene a pirosak, csak 1 irányba nem. Ezért van az, hogy a megszerzési sorrendben most a pirosak jönnek (utána zöld és kék). A jó taktika az, hogy mindig veszünk egy területet és mindent végrehajtunk amit ott kell, vagy lehet, aztán jöhet a következő terület. Ráadásul ahogy észrevettem a nehézségi szint is így nő, ahogy én haladtam. Szóval lehet kalandozni de csak elkavarodik az ember aztán meg nem tudja mi jön és az hol van.

RETRIEVE SPREE'S STOLEN FOOD SUPPLY (lopott kajacsomag visszaszerzése)

A kocsmától jobbra (kelet) tovább, ismét tekergetés majd át a kapun. Itt ahogy kiléptünk, egy félszerzethordát kapunk a nyakunkba, majd jönnek a házaik. Ezeket korrupció büntetés nélkül felgyújthatjuk, hát tegyük is meg (rengeteg cucc van bent is, így 5-6 miniont is érdemes beküldeni). De mielőtt túl messzire mennénk a kaputól jobbra 2 fa takarásában lesz egy szétrobban torony és a mélyedésében egy **object** amit cipeltessünk el a teleporthoz, így megkapjuk a második varázslatot (az első a tűzlabda F1, ez F4) amivel lassítani lehet az ellenfelet.

Én a faluba látogatáskor lefejeztem néhány parasztot (na jó vagy tízet:))) így kaptam egy új küldit mivel számomra engesztelésnek felajánlottak 10 nőt. Ezeket a faluban és környékén lehet elszórva egyesével megtalálni. A legtávolabbi a darus küldetéskor említett birkás dombon van és a bátyjai védik. Annyi a dolgunk, hogy egyesével meg kell keresni ezeket a szolo hölgyeményeket, 1 miniot rájuk kell uszítani, aki zokszó nélkül leüti, majd ha kiterült kettővel el kell cipeltetni a teleportba, és onnan a trónterembe kerül. Úgy lehet őket a sima nőktől megkülönböztetni, hogy kijelöljük őket és ekkor nem zöld, hanem ellenséges piros színük lesz, és időnként félelmetes fegyverrel is rendelkeznek mint például a tésztagyúró.

Visszatérve a feladathoz, ha megvan a második varázslatunk is akkor mehetünk tovább a félszerzetek területén. A domb tetején, ahogy meghaljuk a zenét kapunk egy újabb küldit (**Crash the Halflings' party**) de egyelőre a meglévőt kéne befejezni, meg el sem érhető ennek befejezéséig. Menjünk lefelé amíg lehet, megint lesz egy zsírpacni, próbáljuk ki rajta az előbb kapott lassító varázslatot (F4). Lent balra lesz egy kapu ami a már említett küldihez vezetne, de zárva van, jobbra meg van egy tekerő, amivel a félszerzetek otthonába (**Halfling's Home**) jutunk, menjük is be. Rengeteg összetörhető cucc van a pályán, ezeket sose hagyjuk ki, egyedül a faluban mert ott mínusz járhat érte. A lényeg hogy minél több felszerzést szedjenek össze a minionok amivel is nő a harci képességük (jobb oldalt az átlagot %-os értékben mutatja de csak ha változik az értéke akkor látható) és minél több pénzt. Ez a pályarész is egy zsákutca, tehát elmegyünk a végére és majd vissza, ekkor kinyílik a már emlegetett kapu. Ha áttörtük a kaput, akkor 1 hosszú folyosóra jutunk, amin mindig az oldalsó pályarészek

kiiktatásával kell haladni, addig amíg el nem jutunk egy tekerőhöz aminek 2 karja hiányzik (az egyik jobboldali részen lesz 1 pénzeszsák). Balra lesz 1 füves terület, közepén egy tökkel, de mielőtt hozzá nyulunk gyűjtjük fel az itt lévő összes félszerzet odút, majd neki lehet esni a töknek. A tökben egy újabb object, amivel már 15-re nő a max minionok száma. Más nem tehetünk, menjünk jobbra, tekerés, át az ajtón, majd előbb balra a hálóba, ahol megvan az első kar és ismét egy tekerő. A másik helységben megint egy füvet terület jön aminek az az érdekessége, hogy mi nem tudunk lemenni csak a minionok, így őket kell távirányítani. Középen a 2. hiányzó kar de ne nyúljunk hozzá, hanem a minionokat csoportosan küldjük be a félszerzetek otthonába. Ha mindet felgyújtottuk akkor lehet összeszedni a zsákmányt meg a kart. Vissza az immáron hiánytalan tekerőhöz, aminek a megtekeréséhez 12 minion is szükséges, majd át a kapun, jön a **Halfling's Home 2** pálya.

Egy nagy étkezőbe jutunk, ahol rengetegen vannak. Először körbe érdemes menni, hogy a dobálódzókat letudjuk, utána le. A nőket ne bántsuk, de egyébként mindenki mást igen. Használjuk a tűz varázslatot (F1) hogy gyorsabban haladjunk, újabb tekerés. Itt rögtön jön egy szakács nagy henttel, próbáljuk ki rajta a lassító varázslatot (F4). Ha kész, akkor balra a placról látjuk hogy lent másik 3 nagydarab szakács vár ránk. Engedjük ki a mozgó dobozokból a patkányokat amiket a lassú szakácsok nehezen tudnak kinyírni, majd menjünk körbe és a maradékot intézzük el. A konyha végén van a lopott élelem, amiért jöttünk, ezt a tekerő elforgatása után vihetjük át a kapun. A következő teremben 3 paraszt állja el az utunkat. Megköszönik, hogy visszaszerezted a kajájukat, tedd a csomagot a mellettük lévő körbe és kész a feladat. Persze Gnarl megszólal, hogy a kaja az életenergia (lifeforce) és jó lenne megtartani magunknak. **Itt van az első döntés amit csak 1szer lehet a játék során megtenni!** Ha megtartjuk, akkor átmegyünk gonoszba, ekkor még jön a meglévő 3-on kívül vagy 7 paraszt. Ha nem tartjuk meg akkor meg Gnarl megjegyzi, hogy reméli hálásak lesznek ezért a falusiak. Innen vagy visszateleportálunk, vagy megfordulunk és amerre jöttünk visszamegyünk, sok cucc újratermelődött és megint fel lehet venni. Visszamehetünk a faluba (Spree) ahol ha megtartottuk a nasijukat akkor utálnak és panaszkodnak hogy éheznek, ha odaadtuk akkor hurrá, meg a mezőkön állítólag több a birka (én nem vettem észre), vagy mehetünk a következő küldire. A várba visszamenni stílszerűbb, mert akkor visszatöltődnek az energiáink + lesz egy mentésünk is, mert egy olyan pályarész jön, ami most így a kezdetekben még kicsit rázós.

CRASH THE HALFLINGS' PARTY (félszerzet buli tönkretevése)

Akkor jön amit említettem, ahogy kijövünk a félszerzetek otthonából az eddig bezárt kapu nyitva lesz. Ha előtte ahogy ajánlottam elmentünk a várba menteni, akkor jussunk ide vissza. Amint belépünk a kapun a hegedűsóra a minionok megbabonázódnak, és táncolni kezdenek. Ezzel nem is lenne baj, csak jön egy rakás félszerzet akik úgy látszik süketek mert rájuk nem hat a zene, és egyesével kinyírják az embereimet. Első feladat tehát a hegedűs kiiktatása ami nem is könnyű mert az asztalon áll és nehéz hozzáférni csak bizonyos szögből lehet eltalálni, de ha van manánk akkor egy tűzlabda elég neki, az ne zavarjon hogy baráti zöldnek jelölik. Ha kifektettük, akkor a minionok ismét harcképesek, de a félszerzetek folyamatosan özönlenek kuckóikból így egyesével fel kell ezeket gyűjtani. A dobogó után jobbra a domboldalt is vannak házaik, azokat is el kell intézni, Ír magjuk se maradjon. Lent ahol a parti volt ismét van egy hiányos tekerő, az egyik kar a dobogó után jobbra fent a házak között van, a másik meg ettől balra fent a tetőn a lángoló szemétdomb közelében. Itt rengeteg a felszedhető cucc, nem szabad kihagyni. Ha megvagyuk akkor be az ajtón, jön Melvin konyhája (Melvin's Kichen) illetve előtte még 4 ellenfél nyomul ki az ajtón, mi meg be.

KILL MELVIN UNDERBELLY

Itt rögtön láthatjuk a lényegét a raboskodó piros minionokat akiket a szakácsok a tűzgyújtáshoz használnak. Balra lesz egy tekerő, küldjük arra a területre néhány miniont, majd amikor a szakácsok feléjük csoszognak és a rács felé érnek, akkor engedjük ki a tüzes minionokat így készül a flekken szakács.

Megspóroltunk egy kis harcot. Berongyolunk a kör alakú szobába és szemtől szembe, pardon szemtől seggbe találjuk magunkat az első hössel Melvinnel. Egy iszonyat kövér paca, aki szó szerint gurul, és ezzel jó néhány miniont eltapos. A hájas disznó kifejezés az ő esetében tökéletesen fekszik. Harc közben folyamatosan eszik, 50%-nál átmegy gurigába, addig simán püfölhető, ezek után már ki kell térti előle. Ha ő megvan, akkor egy zsirtengerben találjuk magunkat, utána pedig kapunk 3 pirosat, bár ahogy tovább megyünk a lánván ott áll a totemjük, aminek a cipeléséhez meg 10 kellene. Irtsuk ki a piros bogarakat és máris van 10 piros lelkünk, a

felesleges barnákat küldjük vissza a buckájukba és helyettük kérjük pirosakat. A totem kiszedése és néhány félszerzet bealázása után eljutunk egy konyhába. Itt az lenne a lényeg, hogy a közepén lévő kereket eltekerjük. Ezzel 3 legyet ütünk 1 csapásra mert jobbra kinyílik a kapu a továbbjutáshoz, előttünk elalszik a tűz az átkeléshez és a baloldali rámpa felgyullad ezzel megakadályozva további szakácsok érkezését. Ebben max a 2 már a konyhában lévő szakács akadályozhat meg minket.

Mostantól elérhetővé válik a játékban sweep-ként emlegetett de inkább guard, őrzésnek, posztolásnak nevezhető lehetőség. A lényege, hogy a komplett csapatot vagy annak 1 részét le lehet parkoltatni, és őrzik bizonyos távolságba a területüket. Az egér görgőjével válasszuk a pirosakat, majd minél közelebb a szakácsokhoz tüzelő távolságba tegyük le őket. Ha végeztek az egyikkel akkor 2-3 példányt küldjük rá a másikkra figyelem elterelésnek a többivel meg tekerjük meg a kereket ami persze jó lassan fordul csak el, ezért is kell minél több piros hozzá. Ha kész, akkor mehet a totem a teleportba és mi is mehetünk haza (visszafele nem lehet menni).

RETRIEVE THE FIRST TOWER SMELTER (a kohó visszaszerzése)

Menjünk vissza oda ahol a hegedűs volt, át a dobogón balra fel az égő szemétdombra. Szedjük fel megint mindent, illetve a pirosakkal elfújathatjuk a tüzet és hozzáférhetünk a pénzhalomhoz. Most ha sorban haladnánk akkor a várúrnő jönne, de a kohó megszerzése fontosabb. Vissza át a falun, el a baloldali tökök kapuhoz, egyenesen az égő ház után fel a dombra. Itt találjuk a kohót, aminél a tűzoltáshoz megint kellenek a pirosak. Ahogy cipeljük lefele a kohót szembetaláljuk magunkat néhány félszerzettel. Kohó eldob kard kivon. Néhány a fűben rejtőzik, gyűjtsük fel őket 1 tűzlabdával. A parasztok bezárták a kaput, arra nem mehetünk. Tovább a karám mellett a kapu felé ahol megint lesz 3-4 unaloműző. Ha már itt járunk, akkor tegyük tiszteletünket a birkák körében, majd cipeljük a kohót a teleportba és magunk is menjünk vele a várba. Most, hogy van kohó elérhető a fegyver gyártás és fejlesztés. Új fegyver nincs, jelenleg is van már 3 acél (steel) gyilokunk, a gyártás majd az új kohó elérésekor érdekes az új anyagokból, marad a fejlesztés. Én maradtam a fejszénél és mire ide eljutottam volt elég pénzem és a hozzá maximálisan adható 175 db minionom is megvolt (kb 240 körül jártam). Mivel a pirosból kevés volt így csak a barnából áldoztam be és csak a damage (veszélyesség/sebzés) tulajdonsága fejlődött a fejszének de az elég is. A FAQ-ban leírt BUG ha nem tettük fel a patch-et akkor most használható, pénzt és időt spórolhatunk vele. Ez úgy működik, hogy amikor elindulnak a minionok az üstbe, akkor ki kell lépni a menübe, majd újra betölteni a játékot és a minionok megmaradtak valamint a fejlesztés is megvan. Valószínűleg az animáció előtt már jóváírják nekünk a fejlesztést, viszont az áldozatokat csak akkor vonják le tőlünk ha azok beugrottak az kohóba, lement az animáció, de mivel mi ezt megszakítottuk, ezért megmaradnak:))) Fontos, hogy csak 99 lehet a max áldozat tulajdonságoként, ha ennél többet áldozunk akkor előfordulhat az, hogy a fejlesztés nem történik meg de a levonás viszont igen:))) Szóval egyszerre a 4 szín miatt $4*99=396$ minion áldozható, 1-2 óra játékot spórol vele az ember, persze aki feltette az 1.2-es patch-et annál ez már nem működik!! Esetleg most hogy elérhető a fejlesztés lehet megint birkákra vadászni a 3 területen és felfejleszteni a sisakot (helmet) valamint a páncélt (armor).

GET A MISTRESS FOR YOUR TOWER (úrnő rablása)

Írány a falú, az északi kapun menjünk ki (a kocsma felett lévő), ezt még nem használtuk. Megkapjuk pluszban a **Find out more about the mysterious lady** és a **Investigate the destruction of castle Spree** küldetéseket, amik végülis kötődnek egymáshoz, ha megszerezzük az úrnőt akkor ezek is teljesülnek. Amint felérünk a dombra és meglátjuk az égő várat Gnarl szól, hogy ehhez 100 minion is kevés lenne, és varázslat büze van a dolognak. Szerencsére nincs igaza. Le a völgybe, jobbra tűz állja utunkat, menjünk balra irtsuk a piros bogarakat, egészen amíg lehet fel a várfalig. Ha nincs nálunk piros, akkor vissza le, kérjük a kráterből 2 pirosat a várfalnál lévő tűz eloltásához a többi meg maradjon barna. Néhány bogár és 1-2 lovag után eljutunk a várárokhoz, de zárva van a kapu. Jobbra a peremen küldjük néhány barnát körbe, hogy a kerékkel engedjék le a kaput, persze a tüzet is oltjuk el. Amint beléptünk lesz vagy 10 páncélos lovag, ezért legyen nálunk minél több barna. Ha túljutottunk rajtuk akkor jobbra ki az boltív alatt a szabad területre, és a jobb sarokba megint lesz 1 **object** (+élelterő). Be a várba. Vegyünk magunkhoz 8 pirosat ezen a pályán nagyon jól használhatóak. A terembe belépve rögtön találkozunk a rács mögött lévő Rose (rózsa) nevű mistressel aki viszont nem hajlandó a KAMAZ méretű csomagja nélkül távozni így meg is kapjuk a **Retrieve rose's luggage** küldit. Előbb menjük

balra és szabadítsuk ki a tűz mögül a foglyokat. Szedjük fel amit csak lehet, utána vissza a terembe majd jobbra. Itt égő barikádok állják utunkat de ne romboljuk le őket, hanem parkoltassuk le eléjük a pirosakat mire azok a túloldalon lévő rablókat kezdik tűzlabdákkal dobálni. Ha végeztek, akkor fel a lépcsőn itt a falrészen át lehet az ellent írtani, tovább a kanyarban megint jöhet a tűzön át tűzzel akció és így jussunk el a tekerőig. Ha minden megvan, akkor vissza a terembe, le a lépcsőn. Pótoljuk veszteségeinket. Ez az a hely ahol első alkalommal simán elvéreztem, meg még néhányszor:)) A lényeg az, hogy a csomag a tűz mögött van, de a csomag felett van egy őrszem, akit le kéne nyomni, viszont a földről nem érjük el, ráadásul állandóan ellenfeleket teleportál be a helységbe. Jobbra balra 1-2 magasabb rész oda tegyünk 4-4 pirosat (nem elég csak az egyik oldalra) akik dobálják majd az őrszemet és lassan kivégzik, mi pedig a maradék barnával a beteportált egyedeket aprítsuk. Ha kész, akkor vegyük fel a csomagot és irány a teleport, illetve még addig sem kell elcipelteni csak a rácsig. Amikor kijön Rose a rács mögül akkor megköszöni a segítségünket és megjegyzi milyen szép cherubs-aim vannak (angyal, angyalarcú pufok kisgyerek) mire az egyik minion fanyalogni kezd az édeskedés szavak hallatán. Visszakerülünk a várba ahol a renoválás befejeződött, és igen csak kikupálodott a vityillonk. Ha van kedvünk, akkor a kincskamrával szemben még elkölthetünk egy kis pénzmagot a várba (butorok, vízköpök, stb), de felesleges annak aki majd le fogja cserélni Rose-t. Innentől elérhető a **Heaven's Peak-i** terület a teleportnál, de ez még a jövő zenéje. Van egy feladatunk a **Find An Entrance To Heaven's Peak** (bejárat keresése a mennyei csúcsokra) amit innentől kezdve nem is értek, hiszen simán oda lehet teleportálni?! Illetve még el se mentünk a mennyei csúcsokra máris van egy ottani feladatunk **Find The source of The plague in Heaven's Peak** (zombi fertőzés forrásának keresése). Ez a két feladat kicsit üti egymást mert vagy még keresnünk kell a helyett és akkor nem lehet feladatunk, vagy már van feladatunk de ezzel azt feltételezzük, hogy tudjuk hol kell azt elkezdni.

SEEK THE ENTRANCE OF THE ELVEN FOREST (elven erdő felfedezése)

Ahhoz, hogy bejussunk a Heaven's Peak-i várba kellenek majd a kékek, de a kékekhez kellenek a zöldek, ezért menjünk a kimaradt területre Evernight-ba a zöldekért. Ismét menjük a falutól balra található területre a birkafarm mögé, menjünk be a fák közé ahol tűz zárja el az utat de ez most már a pirosakkal nem akadály. Eljutottunk **Evernight**-ba. Itt gyűjtsük a zöld bogarakat és jussunk el a 2 elfig (kéken világítanak és a lebegnek), ha középen megyünk akkor a teleporttól már látszanak is. Nyugodtan rájuk lehet küldeni a minionokat de semmit sem tudnak velük kezdeni, mert az elfek csak a kékekre allergiásak. Akkor engednek tovább, ha a két véres egyszarvút (**Bloody Unicorn**) átküldjük a másvilágra, ez ne legyen akadály (**Kill the one-horned beasts 0/2**). Ha megvan a 2 négylábú, akkor a kerítés mögött újabb **object**, felszedni, kereket eltekerni, teleporthoz elvitetni. Az új varázslat (F3) hatására vadabbak és gyorsabbak lesznek a minionok rövid ideig, illetve az életenergiájuk is nagyobb lesz. Ezen a pályán ez a lehetőség pont jól jön majd. Vissza az elfekhez, most már át lehet menni a kapun. Újabb ellenségek bukkannak fel, valami nyilazó mocsári patkányok. A gyökér mentén eljutunk Oberonig a következő hősig, aki egy fában alszik (**Find the source of the choking roots**). 6 darab kéken pulzáló gyökér táplálja, és azt mondják róla az elfek, hogy sérthetetlen. Na járjunk csak ennek utána! A jobb oldali gyökér mentén eljutunk 1 kerítéshez, törjük be és esünk neki az ott lévő fehér gömbnek a gyökér végén. Egy idő után a gömb szétesik, a gyökér elszárad, az elfek meg elcsodálkoznak. A lényeg, hogy Oberont 6 gyökér táplálja illetve most már csak 5, ezeket kéne szétvágni és utána jöhet Oberon. Kapjuk is a feladatokat kilóra: **Locate the minions lair** (zöld minionok buvóhelyének keresése), ez jön most, **Find the entrance to the Dwarven lands** (keressük meg a törpék országának a kapuját) ez meg pont Oberon háta mögött van, majd utána **Search for and destroy Oberon's root nodes 1/6** (Oberont tápláló gyökerek elpusztítása) ez jön a zöldek után szépen egyesével de még majd a kékek is kellenek hozzá, **Kill Oberon (Oberon megölése)** ez meg majd ha már minden gyökér kiszáradt.

Balra nem mehetünk mert mérgező zöld gáz zárja el utunkat menjünk hát jobbra. Itt meglátunk 3 zöld miniont akik a zöld gázon át elslisszolnak. Menjünk tovább és kövesük őket tekintetünkkel. A barlangjuk előtt állnak meg, oda kéne nekünk is átjutni a lápon át jó kis kerülővel, induljunk hát. Mivel mi tudunk a vízben gázolni, ahol lehet ott tegyük ezt, az apróságok majd az ágakon követnek. Itt lesz több ellenség is, érdemes kipróbálni az új vaddisznó varázslatunkat. Ahol látunk zöld görögdinnyére hasonlító egyébként robbanó növényeket (poison pod - mérgező gubó) azokat is használhatjuk. Sweep-el rakjuk csoportba a bandát, egyet hívjunk magunkhoz, és küldjük a növényhez manuális vezérléssel. Amint felvette a dinnyét, az egy égő dinamitrudat idéző effektus keretében beélesedik, és számol visszafelé. Vigyük az ellenség közelébe és tegyük le, kész. A szarvas agancsú

sámánokra vigyázzunk mert fel tudják támasztani halot társaikat, tehát a lehető leggyorsabban végezzünk velük (használjuk az örjítő varázslatot). Ha átjutottunk a zöldekhez akkor azok bemennek a barlangjukba, de mielőtt mi is ezt tennénk (bár ugyan ide fogunk majd kilyukadni, mert csak egy bejárata van) forgassuk el a kereket és vitessük a teleportba a mana növelő object-et.

RETRIEVE THE GREEN MINION HIVE (zöldek megszerzése)

Lépjünk be a barlangba, jön a **Viridian Cavers** pálya. Kövessük a zöldek, de a zöld felhőkbe ne menjünk bele. Gyűjtjük a zöld bogarakat, és jussunk el a pálya végéig. A falon lévő gázköpök időzítettek, megfelelő ritmus kell az áthaladáshoz. Egy helyen a zöld köpő pont a szétkalapálandó kapu előtt van, itt a pirosak jöhetnek jól a kapu felgyújtásában. Ha megvan és elértük a pálya végét, akkor a zöldek csatlakoznak hozzánk, hívjunk is néhányat és fűjük el a zöld felhőt velük. Vegyük fel a totemjüket és irány a kijárat. Egyik helyen lesz egy troll ami a kereket védi, ugrasszuk a hátára a zöldek és kívánjunk neki szép álmokat. Ahogy kiértünk, szembe kicsit balra egy gázfelhőben ott a 2. gyökér, intézzük el. Itt esetleg jól jöhet, ha mindenkit leállítunk és mi meg a vízben gázolva gyűjtünk néhány kék életerőt, a következő kék pályájához. Vissza Oberonhoz, ahol jobbra az elszáradt gyökér újabb object-et nyitott ki. Ez a következő pajzs varázslathoz (F2) segít minket. Itt obi balján át a gyökér alatt, mérges gázt elfűjteni, és irány a romok. A romok között jobb kézre a falon lesz egy repedés ami betörhető, és mögötte rengeteg cucc található. Új ellenfél egy 2 lábon járó ökörfejű kalapácsos egyed (minotaurusz után szabadon). Ellene a zöldek ideálisak, de csak hátulról!! Ha végeztünk, akkor irány az aréna. Itt elég sokan vannak egyesével intézzük el őket, és még majd jönnek néhányan. Használjuk a zöldek meg a vadító varázslatot, azért van! Esetleg jó taktika ha a zöldek a zászló alá gyűjtjük, ilyenkor szinte láthatatlanok és ha elmegy mellettük valaki akkor egyszerre a nyakába ugranak. Ha végeztünk gyerünk fel az emelvényre, végezzünk a 3. gyökérrel. Itt pótolhatjuk a buckákból veszteségeinket. Jön egy újabb hullám, arra vigyázzunk, hogy a varázsló szarvasfejűek feltámasztják a többieket, ezért mindenképpen velük kell kezdeni. Az utolsó kalapácsos elejti a hiányos tekerő 4. karját, vetessük fel és menjünk át a kapun. Itt egy nagy medencét látunk benne néhány megabéka, középen egy mobil híd, de a tekerő viszont a túloldalon van. Gnarl meg is jegyzi, hogy ehhez úszó (kék) minionok kellenek ami nincs, tehát mehetünk is tovább fel a lépcsőn ami az elszáradt gyökér zárt el eddig és vissza obihoz. Ne felejtjük el felvenni az újabb **object**-et amivel 5-el megint nő a max minion számunk. Mivel nem tudunk tovább menni, mert a hídnak a tekerő a medence másik oldalán van, és a pálya másik részén a vízben egy helyen egy kődarab zárja el utunkat amihez szintén a kék kellenek, így talonba rakjuk ezt a pályát. Térjünk vissza a várba, útközben arassuk a zöld bogarakat. Na most már lehet arénázni menni legalábbis a bogarak ellen. Ha valaki még nem fejlesztette fel maxra a steel fegyverét 175 minion, páncélját 325, és sisakját 650 akkor ideje megtenni. Ekkor már 25 minion a max amit magunkkal vihetünk.

HEAVEN'S PEAK

Irány a menyország:))) Jobbra mennyei birkatelep, ennyit egyszerre sehol sem volt, taroljunk. Talán ezért is mennyei csúcs (Heaven's peak) a hely neve? Le a temetőbe, zombikat irtsuk, a kriptákban meg gyűjtünk. Középen újabb **object**, azt hiszem életerő növelést tud. Lesz balra egy tüzes terület, aminek a megnyitásához 10 piros kell de piros bogarakon kívül semmi sincs itt, nem éri meg vele foglalkozni. Vissza a teleporthoz, pirosak nem kellenek viszont zöld jöhet minél több, át a táboron le az elzárt részhez. Át a zombikon (a tűzvarázslat ajánlott) el a succubus nevű vörös denevérszárnyú női ördögig. A zöldek ajánlott ráküldeni. Vegyük fel az újabb kék objectet (mana), majd menjünk fel a dombra az újabb teleportig. Innen már jól látható a zöld felhő (a vízben kell átgázolnunk a többiek majd kerülnek). Menjünk oda, deaktiváljuk a mérgefelhőt a zöldekkel, és lépjünk be a kék birodalmába.

RETRIEVE THE BLUE MINION HIVE (kékek megszerzése)

Nem vagyok madárgyűlölő (kivéve ha leszarnak) de ezen a pályán azért elég sok van. A kék totemje a pálya elején van egy kis szigeten. Vetessük fel és ki a vízből a partra. Itt kapunk egy kis feladatot, hogy néhány madár 8 kék beszorított, és azok nem tudnak kijönni (**Save the blues from the boombo birds**). Csak barna és kék legyen nálunk. Egy kék irányítsunk a tojásokhoz, kapjuk fel és vigyük arra a száraz placra, ami előttünk van,

mi nem tudunk lemenni de a barnákat a tojás után rohanó madarakra rá tudjuk küldeni. 4 madár van ezt 2-3 szor kell megcsinálni és kész, kapunk 8 kéket pluszba. Ha lenne veszteségünk a kékek újraélesztik. Vissza a totemhez, irtuk a gombákat mert nem tudják tőle tovább vinni a totemüket. Érdemes a kékekkel cipeltetni a totemet mert több esetben a vízben kell majd átvinni, és a barnák simán vízbe gyalognak majd megfulladnak. Lesz 1-2 terület ahol repülő kék szentjánosbogarak lesznek, vigyázzunk, mert a barnákat simán becsalják a vízbe a kékek viszont elkapják őket. Lesz 2 kő, amit el kell tolni, hogy eljussunk a hatalmas vízi kígyóig. A méretével egyenes arányban van az ereje gondolnánk, de nem így van. Én lementem bekapcsoltam a pajzsot és elvertem, ne mán azt higgye ő itt a jani:))) Kerék elforgatása után tovább. Néhány megabéka leküzdése után találunk egy pénzes zsákot, és végül a gejzírekhez érkezünk. Itt 1 vagy több miniont kellene manuálisan a labirintuson átvezetni a kerékig. Sokak itt véreztek el, de ha valaki gyakorolt a falunál (ahogy ajánlottam) az Y szigeten, akkor menni fog, akár elsőre is. Után lesz egy olyan rész ahol 4-5 madár őrzi a kereket. Itt egy kéket küldjünk el a tojásokért, mire 1-2 madár utána iramodik. Cipeltessük a tojást minél közelebb hozzánk, majd a megjelenő madár nyakába küldjük az összes rendelkezésünkre álló kéket. A sok lúd disznót győz el alapján egyessével végezzünk a madarakkal. Az utolsó teleport a vízben van, dobjuk bele a totemet, ekkor felrobban a fal. Menjünk ki a résen vissza Heaven's Peak-be. Kint rengeteg boombo madár fogad, és persze csak a gyenge kékek vannak nálunk, így vagy varázslunk vagy egyesével aprítjuk a szárnyasokat. A tét egy pénzeszsák. Most hogy már vannak kékek, befejezhetővé válik obi kinyírása (gyűjtsuk fel!!!!), vagy mehetünk be a várba. Én nem szeretem az elvarratlan szálakat inkább befejezem amit elkezdtem mielőtt újra vágom a fejszemet. Vissza a várba, majd onnan Evernight.

SEARCH FOR AND DESTROY OBERON'S ROOT (keresni és elpusztítani Oberon gyökereit)

Vissza Oberonhoz, itt mint láthatjuk 3 gyöker maradt. Balra kettő, jobbra egy. Menjünk jobbra. Be a vízbe a kékekkel, tömb eltol, majd tovább a gyöker mentén és meg is van a 4. gyökérvég. Itt a közelben a vízben lesz 1 pénzeszsák amit most már meg tudunk szerezni. Ha végeztünk fel az elfekhez ahol 2 egyszarvú legelészik. Itt lesz a korrupció listán szereplő **Burning down Elven Sacred**, szóval nem kéne felgyújtani a fűvet, vagy mégis?? Nekem itt első alkalommal úgy jött ki a lépés, hogy a paci pont a füves részen legelt, nekijajtottam a seregemet és véletlen kilöttem egy tűzgolyót, mindenki meghalt még az overlord is:))). Találunk még hátul egy **object**-et (életerő). Vissza Obihoz, át a gyöker alatt oda ahol a medencén nem tudtunk a kékek nélkül átmenni. Küldjük át a kékeket tekerjék meg a kereket és ekkor mi is átmehetünk a hídon. Gnarl szól és az elfek is figyelmeztetnek, hogy egy mágikus helyre vezet az út és talán nem kéne bemenni, de mi balgák vagyunk és megteesszük. Jön a **Skull Den** pálya. Rövid és minden fejtörő nélküli pályarész, szóval elég barnát meg zöldet kell vinni. A végén van egy **object** (mana), illetve itt van az 5. gyöker. Irány visszafelé és ennek a pályának a közepén volt egy barlang, amibe nem tudtunk eddig bemenni a gyökértől, ott most már beléphetünk. Visszajutottunk Evernight-ba, oda ahol az az elérhetetlennek tűnő kerék is volt, tekerjük is el, majd irány fel a partoldalra a gyöker mentén. Néhány trollba botlunk, ha akarjuk megküzdhetünk velük, bár szerintem olyan lassúak, hogy akár ki is lehetne kerülni őket. Fel a lépcsőn és jön a **Mother Goddess Temple** (Anya Istennő Templom). Bejutunk egy terembe ahol az lenne a lényeg, hogy a 4 lelket kiszabadítsunk a sírokból, és így a szembe lévő kapu ahova a gyöker is vezet majd kinyílik. Igen ám csak nem tudni melyik sírban vannak, így az összes sírt fel kell túrni, amit az elfek nem néznek jó szemmel. 2 módszer van: a gyors amikor felveszünk 10 kéket akik a 4-es csoportokba cirkáló elfeket megölik és csak körbe kell sétálnunk, illetve van a lassú módszer ami kicsit macerásabb de azt is leírom. Vegyünk 7-8 barna / zöld miniont, menjünk előbb balra. Az első területen 4 elf köröz az óramutatóval ellentétes irányba, amint elmentek nyissuk ki az első 2 sírt, majd menjünk távolságot tartva mögéjük. Ha eltűntek a sarkon, akkor jön a következő 2 sír. Le a nagy terembe, aminek a 2 oldalán van 2-2 helység. Először menjünk be a bal és a jobb oldali első helységbe. Utána nézzünk ki merre járnak az elfek, és oda menjünk ahonnan éppen távoznak, majd a megmaradt következnek. Ha esetleg a jobb hátsó rész előtt hosszasan megállnának (pont itt van a 2. lélek) akkor csaljuk el őket előle. Vissza a főterembe ahol az egész indult, jön a jobb oldali rész. Itt középen van a sír és 4 elf megy oda-vissza a két oldalsó helység között. Amint bementek valamelyik helységbe az azon az oldalon lévő tekerővel zárjuk rájuk az ajtót, vegyünk fel mindent a pálya ezen részén de még ne nyúljunk a sírhoz. Vissza fel a lépcsőn, engedjük ki őket, átmennek a másikba. Zárjuk rájuk az ajtót immáron a másik tekerővel és fosszuk ki az üresen maradt szembe lévő szobát, valamint a sírt is majd menjünk tovább. Itt ugyan azt kell csinálni mint az előbb csak itt már 3 sír van. Ha mind a 4 lélek megvan, akkor kinyílik a főajtó, és jön egy videó. Megjelenik az egyik hős: Kahn. Mint kiderül el akarták lopni a szobrot de valaki megelőzte őket. Erre Kahn eléggé bepöccen és leüti 2 saját emberét, majd

eltűnnek. Egyébként muris, hogy pont a törpék lopták el a szobrot, náluk már csak a csigák lassabbak. Ha bejutottunk, akkor itt van az utolsó gyökér, de nem lehet megsebezni. Nemsokára jön 2 troll, ha őket ledaráltuk akkor válik sebezhetővé a gyökér. Itt is van egy **object** ami a berzeke varázslatot rejt magában.

KILL OBERON

Menjünk vissza **Evernight**-ba Oberonhoz, aki védelem nélkül maradt, és mivel eléggé röghöz kötött:))) azt gondolnánk könnyű dolgunk lesz vele de nem így van. Sima harc lenne, csak álnokul a gyökereivel a föld alól támad. Rá kell küldeni a minionokat, csépeljék amíg lehet. Első körben békákat meg a nyilas patkányokat idéz meg nekünk játszásból, de erre az időre nem is sebezhető tehát vissza lehet hívni a minionokat az új ellenfelet támadni, utána megint sebezhető. 2. körben 2 unikornis jön, 3. körben pedig 2 troll és 2 ökörfejű kalapácsos bika. Ha kész akkor le lehet fejezni Oberont, mögötte megnyílik az út a törpék földjére. Legyőzése után kapunk egy újabb **objectet** egy pajzs varázslatot, amit ha használunk, akkor a pajzs megsebzí az ellenfelet. Menjünk át az Obi mögött megnyíló lyukon és aktiváljuk a **Golden Hills**-i (arany hegyek) teleportot, így legközelebb már nem kell körbejönnünk, hanem rögtön teleportálhatunk oda. Ezzel melőgyileg Evernight-ot kivégeztük, max gyűjtögetni főleg zöldeket azért érdemes ide visszatérni. Innentől megint nem lineális a sztori mert lehet menni a törpékhez, meg lehet menni Heaven's Peakbe is. A pályatervezők úgy döntöttek, hogy a 2. kohó a vár alatt van és a 3. van a törpéknél, így a nehézségi fok is valószínűleg így oszlik meg. Na meg azt a pályát már részben megoldottuk, csak a kékekre vártunk. Most hogy eszembe jutott a kékek kapcsán ugorjuk át Mellow Hills-be, rendezzünk egy kis mézszárlást a birkák között majd a teleport mellett a vízből szedjük ki az eddig irritálóan látványosan elhelyezett **objectet**. Max minionok szám +5. Az én esetemben ez most éppen 30!

FIND THE SOURCE OF THE PLAGUE IN HEAVEN'S PEAK (zombi fertőzés forrásának keresése)

Irány Heaven's Peak, onnan le a táborba, át a vízen a vár csatornáját lezáró ledőlt oszlopig. Előtte lesz vagy 15 zombi a vízben, csaljuk ki őket a partra és akkor barnákkal apríthatóak lesznek. A barnákat küldjük vissza otthonukba, kérjük helyettük max 10 kéket, toljuk el az oszlopot és lépünk be a csatornába (**understreet**). Beérünk egy hallba ahol jobbra és balra is nyílik 2 lépcső. Ha balra megyünk ott rengeteg a zombi és kékekkel nem valami jó ötlet nekik esni, ezért irány jobbra. Látunk egy buckát a barnáknak de a vízben! Kérjük ki belőle vagy 3-4 et és a kékekkel mentsük ki a fuldoklókat. Ha elértük a maximumunkat, akkor irány vissza a hallba, a kékek a vízen a barnák meg körbe átjönnek. Ha végeztünk a zombi sereggel, akkor látunk néhány madarat a vízben, akik egy tekerő karját őrzik. Hogy ne veszítsünk sok kéket, a tűzlabdával nyírjuk ki őket és az egyik kéket küldjük be az alkatrészt, majd kövessük, ő tudja hova kell vinni. Az útbakerülőket kaszaboljuk. Itt hiányzik még 1 kar. Menjük le a lépcsőn a feltöltött területre, küldjük zászló alá a barnákat majd törjük fel a kerítést és csalogassuk ki a zombikat a vízből a partra. Ha ez megvan akkor egyedül irány tovább a következő kerítésig. 2 főzombi lövöldöz fentről, hogy eltereljük a figyelmüket hívjunk 2-3 kéket. Ha áttörtünk végezzünk velük és vegyük fel az utolsó kart. Itt ahol a barnákat leraktuk, lesz még 1-2 helység, takarítsunk és gyűjtögessünk majd irány az immáron működőképes kerék. Át a kapun mire jön egy összevarrt szájú pap. Irány tovább, át kell menni a vízen, így megint csak kék lehet nálunk. Egy nagy helységbe jutunk, ahol balra egy lezárt kapu, szemben hátul 3 pénzeszsák, a kapu tekerője szemben a vízben, jobbra pedig madarak. Amit nem látni, hogy a tekerő mögött a vízben 1 vízi kígyó rejtőzik. A madarak fölé visszamenve kérhetünk pirosakat akik simán kinyírják őket, csak mindig jön újabb a meghalt helyet, így értelme nincs. 2 lehetőség van: 1 ellopunk egy tojást, azzal a madarakat a kígyóhoz csaljuk és amíg vagdalkoznak addig eltekerjük a kereket amihez 10 kék is kell!! A másik, hogy szimplán nekiküldjük a kékeket a keréknek és bevállaljuk azt a 3-10 minion veszteséget. Ha kinyílt a kapu, akkor fogjunk vagy 8 miniont, és a kapu után parkoltassuk le. Irány fel a lépcsőn kérjük barnákat, takarítsunk, ez itt már a pálya vége amit a teleport is jelez. Vissza a kékekhez, le a vízbe a kígyóhoz, pajzs bekapcs és essünk neki. Ha kész akkor a kékekkel a 3 pénzes zsákot cipeltessük ki a partra, onnan meg a barnákkal tovább. Itt lesz 1 újabb **object**, egy olyan varázslat aminek hatására ellenségeink esetenként megijednek és elfutnak előlünk. Mielőtt továbbmennénk a kijárattól jobbra lesz egy lépcső lefelé, aminek alján tűz lobog (mögötte van a 2. kohó), de mivel nincsenek pirosaink, és buckájuk sincs ez kimarad, ide majd külön vissza kell jönnünk velük. Át a kapun a várba, ahol 4-5 lovag fog kellemetlenkedni (akik egyébként Sir Williams katonái), a parasztok (bár a városi lakosokat talán inkább polgároknak kéne neveznem, de olyan politikai feelingje van) szólnak csináljunk már valamit. Tegyük el a lovagokat az útból, majd a

kerékkel engedjük le a várkaput. A piacon hátul lesz egy varázs **object**, azt vetessük fel és ki a kapun a hegyre a pirosakért. Vegyünk fel néhány pirosat és irány vissza a kanálisba a már említett tüzes barikádig.

RETRIEVE THE SMELTER FROM THE UNDERSTREETS (kohó visszaszerzése)

Ezt a feladatot egyébként első alkalommal amikor végjátásztam, meg sem csináltam, nem kellett, meg észre se vettem igazából. Előbb bemegyünk az Understreets nevű pályára, majd balra az égő kerítés leküzdése után jöhet az Understreets 2. Szimpla hentelős rész, ráadásul még rövid is, csak ki kell hozni a 2. durium kohót. A lassú zombik ellen nagyon jól használhatóak a pirosak, ezekből 15 csoportba rakva elég rendes munkát végez. Akár azt is megcsinálhatjuk, hogy csak pirosakat viszünk és a túl közel kerülőket magunk végezzük ki. A kohónál lesz 2 főzombi akik mindig új katonákat hívnak be a pályára, értelemszerűen velük kell kezdeni. Ha megvan a kohó, akkor irány vissza toronyba fegyvert gyártani. Ha már eddig fejszénk volt akkor kérjünk most mást. Én egy durium kardot (sword) kértem ami 300 minionomba került, meg némi cashbe. Ha készítünk 1 durium sisakot és fenyomjuk maxra akkor +3, azaz mostantól 33 minionunk lehet.

FIND THE SOURCE OF THE PLAGUE IN HEAVEN'S PEAK (szennyezés forrásának keresése)

Heaven's Peak-ben ha minden igaz akkor 1 feladatunk van továbbra is, megkeresni a fertőzés forrását ami az emberekből zombit csinál. Ha beléptünk a várkapun irány jobbra. Legyen nálunk néhány piros a tüzek eloltására. A szokásos a dolgunk takarítsunk és gyűjtögessünk. Ha a 100% korrupció a cél akkor fosszuk ki azokat a házakat, amiknek nincs beszögelve az ajtaja (3-4db). Ahogy haladunk előre egyre vörösebb a táj, gázfelhők is jelzik jó irányba haladunk (mint egy amcsi thrillerben) közel a fertőzés forrása. Elérünk a kocsmáig, aminek **Halfway to Heaven** (félúton a mennyországba) a neve, lépünk be. A korrupciós listán rajta van ez a kocsmá. Annyit kell csak csinálni, hogy ki kell végezni egy parasztot, mire kitör a kocsmái verekedés. Kis területen rengeteg felszedhető, összetörhető dolog van. Az egyik szobában egy **object**, +5, immáron 38 a max minion számunk. Menjünk tovább a vörös csuhás után a pincébe. Ha a 0% korrupció a cél akkor mindaddig amíg a nagy tekerővel a közepén lévő teremhez nem érünk ne bántsunk 1 csuhást se! Ahhoz hogy oda bejussunk lesz 1 hely ahol a falrésen kell a minionokat átküldeni a kerékhez amivel felhúznak egy nekünk útban lévő rácsot. Tovább addig, amíg nem találunk egy olyan kereket, ami a helység közepén van, és rengeteg csuhás köröz körülötte. Ha hozzányúlunk, akkor rögtön letámadnak, de mivel elég sokan vannak (~25) ne lafacacázzunk mihelyst beléptünk egyesével kezdjük őket irtani, így nagyobb az esélyünk mintha bemennénk középre a körbe (az őrzítő varázslatot ki lehet használni). Ha megvan, akkor bejutunk egy nagy szobába ahol a succubus királynő fogad. Egy kicsit keményebb mint a normál kivitel de nem lehetetlen. Kapjuk fel a fertőzést okozó szobrot és a feladat teljesítve. Mostantól a velvet küldetése elérhető a citadellában, és itt van a következő hős is sir William a paladin. Vissza a várba a kapuhoz.

INVESTIGATE THE CITADEL (nyomozás a citadellában),

FIND ROSE'S WAYWARD SISTER VELVET (Velvet, Rose önféjű nővérének keresése),

KILL SIR WILLIAM THE BLACK, PALADIN OF HEAVEN'S PEAK (sir William likvidálása)

Ha megcsináltuk a vár nagy kapujától jobbra lévő részt, akkor irány a kaputól balra lévő rész. Itt a piacon rögtön lesz egy újabb object, egy tűzvarázslat. 1-2 piros továbbra is kell a tüzekhez, sőt lesz néhány succubus is, így néhány zöld sem árt a nyakukba. Itt van egyébként a citadella, de előtte még látogassuk meg a külső várat balra. Ahogy odaérünk, jön egy videó, amiben a parasztokat nem akarják a papok beengedni a fertőzés miatt a külső várba. Rose felszólít minket, hogy azonnal csináljunk valamit (zsémbes nőszemély, csereérett:))). Romboljuk szét a tüzes blokádot és engedjük előre a parasztokat akik lefoglalják a lovagokat. Mi ne foglalkozzunk a lovagokkal csak a papokra koncentráljunk akik a lovagokat mindig feltámasztják. Néhány pap kivégzése után (ezek is újraélednek) megadják magukat, és elfogadnak mindet új istenüknek:))) Jobbra lent nyissuk ki a várkaput és cipeljük el a pénzeszsákokat a közeli teleport kapuhoz, majd ugyan ide térjünk vissza. Menjünk arra amerről jöttünk a belső vár (citadella) felé, de mielőtt belépnénk tőle balra a várfalon lévő résen menjünk ki. Végezzük ki a zombikat (pirosak előnyben) és tekerjük el a kereket. Le a partra, néhány madár és zombi megsütése után a kékekkel vetessük fel a szigetről az újabb **object**-et (mana). Na most már bemehetünk a leeresztett kapu a citadellába. Mint említettem a kocsmái résznél, itt egy helyen (**Angelis Keep**) lesz a paladin

és Rose nővére is, így ezt a 2 feladatot egyben szépen le lehet tudni. Egyébként a városban több helyen lévő plakátokon együtt szerepelnek (paladin egy szőke csuhás, a Velvet meg egy fekete szépség). Egy szimpla pálya, nem írom le csak a végét (a vadító varázslatok ajánlatosak). Ha végeztünk a paladinnal akkor a botját felhasználva ki tudjuk nyitni Velvet (bársony) szobáját. Ha beléptünk választás elé kényszerülünk. Sajnos csak egy úrnő lehet a várban mondja Gnarl, no bigámia (kap is érte egy fülest Rose-tól). Velvet a minionokat pixiesnek (tündéreknek) szólítja, és szól hogy legközelebb valami fényes és drága dolgot szeretne. 2 lehetőségünk van. Felkapjuk ágyastól (korrupció szintünk nő) vagy megyünk nélküle a tekerőhöz és marad Rose. Ha odamegyünk hozzájuk egyesével akkor megtudjuk, hogy Velvet esetében a zöld és a piros minionok fejleszthetőek lesznek, míg Rose esetében a barna és kék páros lesz jobb. Döntünk. Visszakerülünk a várba. Ha Velvetet választottuk akkor megváltozott a vár dekorációja és a rózsák is lecserélődtek bársonyra. Látogassuk meg a lépcső tetején a hálót:))), majd menjünk be a kincstárral szembe lévő szobába és (nem kötelező) optikailag tuningoljuk a várat szobrokkal, szőnyegekkel (Velvet mindig kommentálja a választásunkat). Röhögtem amikor az üres szoba kinczókamrává alakítása után Velvet azt mondta áhítatosan **You remember me sir? (Emlékeztél rám uram):)))).** Ne felejtjük el megvenni a zöld és piros minionokra a kiegészítőket, elég drága de megéri. A kincstár jótékony működésünknek hála félig kiürült. Aki akar az fejlesztheti a páncélt, sisakot stb, de én inkább ajánlatosnak tartom az arcanium kohó megvárását. Mivel Heaven's Peak is letudva, nem marad más csak a törpék földje.

LOCATE THE STATUE OF THE MOTHER GODDESS (Isten anya szobor keresése)

Teleportáljunk a törpék területére, Golden Hills-be. Itt lesz néhány bomba, ami nem csak úgy néz ki de az is. Ezeket kell majd a pálya egyes részein a kapuk felrobbantására használni. Ha úgy gondoljuk akkor itt gyakorolhatunk velük. A zöldeket ajánlom a cipelésre, mert ha kicsivel is de azok a legfürgébbek. Ha valahol sziszegő hangot hallunk, akkor ne keressük a forrását, csak fussunk az ellenkező irányba. Innen ha Velvet-et választottuk akkor a zöldekkel, egyébként a barnákkal érdemes tovább menni. Irány a törpék faluja, égessük fel a házaikat különben állandóan előjönnek és jobbra a part tetején vegyük fel az **objectet** (mana), majd menjünk balra. Toljuk rá a csigákra a nagy tálat és jobbra fel a parton majd le a sörfőzdéhez. Ne menjük le, hanem fentről húzzuk el a tálat így a kiszabaduló csigák kivégzik az itt lévő törpék egy részét. Tálca vissza, a maradék a miénk. Itt is van egy **object**, egy varázslatot kapunk vele ami olyan, mint a berzeke varázslat, csak bonuszként az ellenfelek 1 része átáll hozzánk rövid időre, szóval tömeg esetében hasznos. A törpékről azt kell tudni, ha isznak mint itt, akkor 2-3szor olyan erősek lesznek mint egyébként. Irány vissza az első tálhoz, majd le jobbra, szabadítsuk ki a foglyokat, de előtte a 2 törpe házat gyűjtsük fel. Megint vissza a tálhoz és most az elzárt terület következik. Át a törpéken, egészen az elfig. Megsúgja, hogy a hatalmas gölem szerű szörny egy aranybányát őriz. Erre Gnarl rögtön felkapja a fejét, és megjegyzi, hogy remek, csak egy 20 tonnás problémát kell hozzá megoldanunk és miénk az arany. A meglévő feladat mellé megkapjuk a **Plunder the Gold Mine** (foszd ki az aranybányát). Ha átmentünk a kerítésen akkor húzzuk el a tálcát, hogy kiszabaduljanak a csigák majd vonuljuk vissza. Előbb utóbb a gölem megunja a csigázást és visszamegy a bányához. A lényeg, hogy háttal legyen nekünk egy ideig, mert ekkor a zöldek fel tudnak rá mászni. Ilyenkor 5-6 zöld már elég a kivégzéséhez. Elég érdekes hogy a golem esetében a zöldek fel tudnak mászni a hátára, míg később a szintén ekkora Kahn vitéz esetében meg már nem?! Tálca vissza és irány be a bányába, de azért tekerjük el a kereket előtte, hogy ne kelljen körbe mennünk legközelebb.

THE GLITTERING MINE

Ahogy belépünk és meglátjuk a megpakolt csillét Velvet megjegyzi, hogy szerezzük azt meg a törpéktől és vegyünk neki belőle 1-2 apróságot:))) Kapunk is egy újabb feladatot (**Kill the giant slug and get back the gold cart**) ami az óriás csiga felaprítását és az arany visszaszerzését jelenti. Jön a **Retrieve the gold from the mine** feladat, egyesével szerezzük meg a csilléket, használjuk a bombákat a lassú törpék ellen. Itt ami fontos lehet, hogy lesz egy rész ahol csigák őrzik a börtönben lévő elfeket. Ha előbb engedjük ki őket, mint ahogy a csigákat megölnénk akkor az óriás csigák táplálékává válnak (korrupciós szint ugrik). Szóval, ha a pozitív végre hajtunk, akkor előbb a 2 óriás csiga, majd a tálcájuk tologatása és csak utána a tekergetés. Ha kész a pálya menjünk vissza a szabadba. Gnarl megjegyzi, hogy az úrnőnk imád, és hogy mindenki szereti az aranyat de a törpék királya megszállottan.

LOCATE THE STATUE OF THE MOTHER GODDESS 2

Nem maradt más feladat csak az isten anyja szobrának felkutatása. Tovább az arany bánya mellett ballra. Itt belefutunk egy lángszoros tankba. Pirosakkal tereljük el a figyelmét majd sajátkezüleg verjük szét. A sérülékeny része a hátán lévő tartálya, ezért a zöldek is nagyon jók ellene, csak én annyira utálok, hogy inkább mindig saját kis fenséges kezemmel végzem ki őket. Ha már szíszeg akkor hamarosan magától felrobban, futás. Utána egy bezárt kapu jön. Egy minionnak SHIFT-el jelöljük ki a jobb oldalt lévő bombát. Bal klikk, erre odamegy és felveszi, majd a SHIFT nyomvatartása mellett irányítsuk a kapu mellé. Engedjül el a gombokat, erre ő elejti a bombát, és mint akiben most tudatosult, hogy 1 bomba volt a kezében észvesztve visszaroohan hozzánk, már ha van még rá ideje:))) 2-3 bomba elég hogy ajtostúl rontsunk be a törpék világába. Ha azt hittük ennyivel megusszuk, akkor tévedtünk. Újabb kapu, amit szintén fel kell robbantani, méghozzá azzal amit a palánkról dobálnak hozzánk. Ha könnyíteni akarjuk a dolgunkat akkor a kapuhoz közel ácsorogjunk, így majd oda dobják a bombát és nem kell messzire cipelni. 2-3 bomba ehhez is elég. Ahogy beértünk a várudvarba menjünk el a várárokig, majd jobbra fel a lépcsőn és körbe. Jutalmazzuk meg az előbb minket bombával dobálókat néhány mives kardsuhintással. Itt újabb **object** (életerő) vár ránk. Vissza az udvarra, jobbra egy tekerő, ezt hajtsuk is meg rendesen majd menjünk át a hidon és a minket élénken lövöldözőket taroljuk le. Itt megkapjuk az új feladatot **Retrieve The Beer Kettle** (sörfőző visszaszerzése), menjünk is be a kapun.

THE BREWERY

Ha egyenesen lemegyünk a lépcsőn majd fel akkor jobbra újabb **object**. Balra a teleport van, mögötte a lift és a működtetéséhez szükséges de megint hiányos tekerő kerék. Forduljunk vissza, majd jobbra. Egy zárt ajtóhoz érkezünk mellette egy fura kapcsoló. Ha átbillentjük kinyílik az ajtó és bemehetünk. Itt van egyébként az első kar a lifthez. Menjünk körbe, keressük meg a másik kart, ahol nem tudunk továbbmenni ott a csöveken küldjük át a zöldeket a másik placra a kapcsoló átbillentéséhez (2 ilyen van). Ha mindent jól csináltunk visszajutottunk a lifthez, és megvan a 2 hiányzó kar is, plusz a bukszánk is nehezebb lett néhány garassal. Kapcsoljuk be a liftet és irány az alagsor.

THE BREWERY 2

Egyszerű pálya, annyi csak a feladat, hogy a jobb és a baloldali kapcsolóhoz a csöveken néhány zöldet átküldjük, akik azt átkapcsolják és így kinyílik a szemben lévő nagy ajtó, ami az üstöt rejt. Ha megvan, akkor a feladat is kész, a lifttel mehetünk fel. A lift közelében kinyílik egy ajtó, azon keresztül kijuthatunk a szabadba és ezzel megoldottuk a **Find a way to the other side of mountain** (keres utat a hegy másik oldalára) feladatot is.

GET TO THE MOTHER GODDESS BEFOR THE THIEVES DO (anyaszobor megszerzése mielőtt ellopnák)

Az elfek azt mondják a szobor amit keresünk a várban van, és el akarja valaki lopni. Meg is van az új/régi küldink. Néhány kéket küldjünk át a másik partra a kerék eltekeréséhez és a híd aktiválásához. Álljunk a híd kiugró jobb széléhez, hogy mindent lássunk. Kérjünk 3-4 kéket és a híd bal oldalán küldjük le őket a vízhez, majd jobbra el, be a vízbe, át és fel. Be akarunk menni, de még nem lehet, mert a kapu zárva, jól palira vettek, akkor keressünk más célpontot. Menjünk a birkák felé és a bombánál forduljunk be jobbra a várva várt arcanium bányához. Ahogy odaérünk kapjuk is az újabb feladatot.

RETRIEVE THE SMELTER FOR THE ARCANIUM MINE (arcanium kohó megszerzése)

Arcanium Mine, semmi extra. Ha szétnézünk akkor a lifttel majdnem szembe látjuk a kohót amiért jöttünk és néhány lángszorost. A balra lévő uton gyorsan oda is juthatunk, de a kohó mérete miatt erre nem hozható el a lifthez, hanem körbe kell vinni a pályán, tehát előbb kitakarítunk, utána meg betakarítunk. Kezdjük a lifttől jobbra le a csigákhoz. Itt folyamatosan jobbek elő oduikból, amiket nincs mivel eltorlaszolni, viszont ha

átmegyünk közöttük akkor megjelenik egy csiga óriás, aminek kiiktatása után a kicsik is megszűnnek. Jussunk el a kohóig, közbe gyűjtsünk, akinek meg nem tetszik azt neveljük meg. Vegyük fel a kohót és spuri. Útközben a piros bogaraknál lesz egy újabb **object**, egy varázslat, azt is vegyük fel amíg odaérünk a fémolvasztós placra. A 2 kar segítségével zárjuk nyissuk a fémfolyamot és engedjük át a hordárokat. A 2 fém folyam között középen lesz egy beugró ami egy szép nagy pénzeszsákokat rejt azt is vetessük fel. Ha túl lusták vagyunk akkor alternatív megoldás lehet, hogy pirosakkal cipeltetünk és ők nem állnak meg a tűzfolyam előtt. A többi minion itt időnként, simán belegyalogol a tűzbe, erre figyeljünk. Pálya vége, irány a kastélyunk és izzítsuk be a kohók kohóját. Én speciel egy fejszét de micsoda fejszét kértem magamnak ami 500 minionomba került, de megérte. Kicsit lassú a kard után de eszméletlen ereje van.

GAIN ACCESS TO THE MOTHER GODDESS STATUE AS PART OF GNARL'S CUNNING PLAN

Még mindig ugyan az a feladat. Vissza a törpék várának udvarába. A fa átjáró mellett le a söröző törpékhez majd tovább. A dombra fel a szerpentinén. Újabb **object**, megint egy varázslat. Vissza az átjáróba, ahol a söröző törpék voltak, végig a várfal mentén és be a kapun a kőbányába. Első érdekesebb ellenfél a guruló őshüllő. Elég kemény páncélja van, de lassú, már ha nem gurul. Igazából a gurulása veszélyes, mert tarol mint egy tekegolyó, előlről meg harap, és mintha lefejelné a minionokat:))) vagy beleharapna, nem tudtam eldönteni. Utána lesz egy olyan terület ahol a bal oldalon lévő őshüllőt heccelik a törpék. Toljuk be a híd alá a követ így az őshüllő le tudja őket tarolni. A következő nagy területen 2 hüllő (ez a mai menü) és a végén egy bezárt kapu van. Fel kell robbantani. A pálya végén ismét egy gölem következik, de ezt sajna nem nagyon tudjuk megsebezni. 4 oldalon karámokban van 1-1 őshüllő, amiket ha kiengedünk egyesével 25%-ban megsértik a gólemet. Vegyük fel a sarokban lévő **object**-et (+5 minion) és ha nem lenne nálunk barna, akkor hívjunk néhányat. Most jön Gnarl terve, a szobrot mint trójai lovat akarja használni. Küldjük bele a szoborba a barnákat (4db) egyesével. Nem egyszerű mert kicsit vakarodzva akarnak csak bemászni de meg kell csinálni, majd menjünk fel a bánya felső részéhez a teleporthoz. Megjelenik egy őrszem (beholder) aki ellopja a szobrot. Ha az őrszem nem jelent meg akkor nem küldtünk be a szoborba elég barnát!! Működik a terv, mehetünk is vissza oda ahol a 2 elf siránkozott és a kékeket kellett átküldenünk a másik oldalra a híd miatt. Ekkor szól Gnarl, hogy a barnák meglógtak a szoborból és most használható teleport kaput keresnek, csali bekapva. Most már be lehetne menni a várba de inkább irány a kastélyunk, mert nehéz idők jönnek és nem árt rá felkészülni. Ha mindent fullra fejlesztünk akkor a seregünk inentől kezdve akár 50 fős is lehet, ez a max.

KILL GOLDO AND HIS PET (a törpe király kivégzése)

Jön a törpék talpig aranyba öltöztetett királya. Teleportáljunk a **Golden Hills - Stronghold** részre. Ha már kinyitottuk a kékekkel a kaput akkor be is mehetünk az immáron nyitott várba. Sima az utunk, akár egyedül is mehetünk, csak lesz 1 pénzes zsák amit nem tudnánk elcipelni. Menjünk a lépcsőn fel és körbe, be a barlangba. Néhány bombával kell bibelődni, utána jön a gépesített király (rollie) ami egy úthenger lángszórával kombinálva. Sokféleképpen ki lehet készíteni, mindenki ahogy neki tetszik úgy esik neki, még bombát is kapunk segítségnek, de ha valamelyik varázslatot bevetjük az is nagy segítség, a lassítót különösen ajánlom. A tűzköpő miatt természetesen mindig hátulról érdemes rátámadni és kihasználni az oszlopok fedezékét. Ha megvan akkor a barlang elkezd beomlani. Itt ismét egy olyan választás elé kerülünk amivel növelhetjük a korrupciós szintünket (**Picking gold instead of Elves**) amihez az aranyat kell választani a fogoly elf nők megmentése helyett (így kihal a komplett fajuk). Vissza a toronyba. Jön az info meg vannak a tolvajok a szoborral, a sivatagba menekültek, tehát újabb pályára tudunk teleportálni. Irány a **The Ruborian Desert**.

FIND THE THIEF'S HIDEOUT (keresd meg a tolvajok főnökének rejtekét)

Sokak életét megkeserítette ez a pálya illetve a sivatagi férgek (vagy inkább homokos férgek?). Szerintem sok sci-fit olvashattak a fejlesztők, vagy túl sokszor nézték meg a tremors című filmet. A sivatagi férgek ellen a közelükben elhelyezett robbanó bogarakat kell felhasználnunk. Akkor robbannak fel amikor meghalnak. Annyi csak a dolgunk, hogy a tojásukat az egyik minionnal a homokra kell cipeltetni mire a bogár utána rongyol, a féreg meg bekapja és bumm. 2 bogár kell 1 féreghez, és 10-12 féreg van a pályán, de ha nem akarunk vele foglalkozni akkor át is futhatunk a homokon, és a minionokat meg egyesével hívjuk át a problémás

szakaszokon, vagy nélkülük megyünk. A lényeg, hogy rögtön a pálya elején van egy csontkerítés amit nem tudunk szétütni, Gnarl mondja is hogy valami keményebb kellene ide. Ezt kell felrobbantani, de ehhez körbe kell mennünk. Az első féregnél lesz egy mana növelő **object**, és mellette a hatalmas csontoktól jobbra (nem kötelező megcsinálni) a zárt homokos részen még 2 féreg, akik vagy 12 kincses ládát őriznek (őket már macerás mivel messzi vannak a tojásoktól). Ha körbeértünk és sikeresen felrobbantottuk a végén lévő kaput és a Jewel által átugrott kaput is akkor megint egy férges rész jön, de közben megkapjuk a **Capture Jewel** küldit is (Jewel nevű rablónő elfogása). Itt volt egy meglepetésem, mivel a csontkapu áttörése után a féreg a második bogár bekapásakor sem feküdt ki, még kellett egy harmadik bogarat is odaküldenem. Mint kiderült itt nem 1, hanem 2 féreg is van a kapu közelében és előbb az egyik majd a másik jelent nekem meg, ráadásul a jobb sarokba is lapul egy. Ha végeztünk velük akkor jobbra fel a dombra ahol a barnák felszerelését lehet megint fejleszteni illetve érdekes jak szerű állatokba botlunk amik egyébként mint a birkák bégetnek. Nem tudom léteznek-e ilyen állatok vagy csak valamelyik fejlesztő agya borult el, de elég harciasak, akár a minionokat is ki tudják végezni. Mindenesetre a minionoknak tetszettek. Jobb minél hamarabb átjutni a kitaposott útra, bár ott sem mindig vagyunk biztonságba. Ha végig mennénk a kitaposott úton akkor eljutnánk a csont hídig ami egy szakadék felet ível át (Jewel simán átugorja) és aminek a tekerője persze a másik oldalon van. Menjünk vissza a kis házakhoz ahol egy bucka is van a számunkra. Persze a robbanó bogár nem véletlen van itt, jelezve, hogy megint kukacveszély fenyeget. Itt annyi a trükk, hogy nagyon rossz helyen van a tojás, így nem elég hogy a miniont kell irányítanunk még nekünk is mozognunk kell. Ráadásul közben még arra is kell vigyázni amikor a bogár előttünk megy el akkor ne legyünk túl közel hozzá különben célpontot vált és inkább nekünk esik. A híd felé nézve az út bal oldalán 1 féreg van, jobbra 3, illetve az út végén a hídnál 1 amelyik hol ezen, hol a másik oldalon bukkan fel, összesen 5. Ha kinyírtuk a férgeseket akkor jobb oldali sarokban a buckáknál lesz egy életereő **object**, persze nem kötelező felvenni. Irány balra a homokon át a faluba. Itt ismét kell használnunk a robbanó bogarakat a kerítéshez, illetve a közepén rejtőző féreghez. Egy kis gondunk lesz, mivel mi a kerítésnek ezen az oldalán vagyunk a bogár meg a másikon. Ha szerencsénk van akkor a bogár túl közel áll meg a kerítéshez és karddal elérhető egyébként jöhetnek a pirosak, vagy körbe küldve ráuszítunk néhány barnát. Szedjük fel a cuccost, majd a másik csontkerítést is romboltassuk le. A mögötte lévő völgyben a piros bogarakat aratva a nagy csontvázon keresztül le a hídig. Ha akarjuk kinyithatjuk a hidat a tekerővel, de nincs jelentősége. A városban a fekete rablók serege fogad minket.

DRIVE JEWEL INTO THE VILLAGE TOWER GATE (vezesd/csald Jewelt a teleportba)

Ha elértünk a városhoz, akkor a szokásos hentelésen kívül lesz egy érdekes feladatunk. El kell kapnunk - most kivételesen élve - a Jewelt. Ez úgy működik, hogy be kell szorítanunk a pálya végén lévő teleportba és akkor átkerül a kastélyunkba ahol már várják a hazaiak és szépen ketrebe zárják. Kicsit idegesítő a feladat, ezért inkább leírom a megoldást. Kergessük addig Jewelt amíg el nem megy a pálya jobb felső sarkába a csontkerítéshez. Menjünk vissza az utcára és a 2 első, a 2 középső és a végén lévő baloldali utolsó átjáróba posztoljunk le 4-5 miniont. Kerüljünk, és hátulról menjünk Jewel felé. Amint meglát a szabadon hagyott átjárón lerohan az utcára, de ott minden alternatíva zárva van kivéve az út eleje a városba (de erre nem megy sose) meg a teleport bejárata. Ide befut, rálép a teleportra és voilá megvan a kismadár. Időnként (sokszor) egyébként van, hogy nem fordul be jobbra hanem átront egyenesen a minionok között, ezért ide tegyünk inkább 7-8at. Az egyik csontkerítés felrobban, a másikat nekünk kell manuálisan egy bogárral elintéznünk. Ha ez is megvan akkor cipeltessük el a pályákon át kergetett arany szobrot a teleporthoz. Ekkor megjelennek az elfek, köszönik szépen, hogy visszaszereztük nekik a szobrot de most már húzzunk a francba. Nekik is adhatjuk, de meg is tarthatjuk a szobrot (ehhez meg kell őket a kékekkel ölteni) így megint emelkedik korrupció szintünk. Ha nekik akarjuk adni akkor cipeltessük a szobrot a megjelent körre. Ha megtartottuk akkor kapjuk az üzit, hogy a szobor milyen jól mutat a kastélyunkban:))) és tényleg.

Egy fontos dolog van még, hogy ezen a pályán vannak a minionok számára elérhető max fegyverek (római jellegű arany és ezüst), így szereljük fel őket rendszeren. Ezt a pályát pont emiatt érdemes többször meglátogatni. A dobozok és néhány kisebb ellenfél ugyan újratermelődik, de a férgesek csak elvételre. Egyszer nem figyeltem erre és egy féreg a komplett fullos 50-es barna hordámat felfalta, olyan mérges voltam..... A minionok manuális felfegyverzésénél az a baj, hogy mindig a jól felszerelt mennek elől (ezt már hamarabb is le kellett volna írnom), akinek már ugye van jó cuccuk, így sokszor ott a fegyver de a hátul lévők nem jutnak hozzá. Ekkor azt kell csinálni, hogy egy zászló alá kell küldeni mindenkit és egyesével hívni őket. Ilyenkor mindig a rosszabbul

felszereltek jönnek hozzánk és őket kell a ládákhöz küldeni.

RETURN TO THE TOWER AND SPEAK TO YOUR NEW PRISONER (vissza a toronyba beszélni az új foglyunkkal)

Irány tehát a torony, ahol már zajlik Jewel kihalgatása. Elmondja, hogy nem saját fejből indítva lopta el a szobrot, a wizard (varázsló) fizetet érte. Közben Kahn megtámadja a falut, mivel elraboltuk a kedvesét és most bepöccent. Ezt viszont nem hagyhatjuk, irány a falu (Spree). Két küldit is kapunk egyszerre: **Free Spree**, és **Kill the Wizard**.

FREE SPREE (falú felszabadítása)

A faluba érve kiderül, hogy a parasztok elárultak és törbeccsáltak. Irány a kapuk mögé. Itt 3 őrszem fogad, 2 sima meg egy fordított))) szóval az egyik tűzálló, a másik 2 (kék) viszont nem. Folyamatosan teleportálják be az ellenségeket, és kis területen de mozognak. Vegyünk egy jó nagy csapat pirosat vagy 30 főt és megfelelő távolságba toboroztassuk le őket, melléjük meg egy csapat zöldet. A kiugró zöldek elintézik a kétlábuakat, a pirosak meg a láb nélkülieket. Ha végeztünk a 2 kékkel akkor menjünk az északi kapuhoz (kocsma mögé) és a hidon táboroztassuk le a pirosakat. A zöldeket vigyük fel a kapu bal oldalán lévő palánkra, itt biztonságban vannak az őrszemtől de a rablóktól nem, és amikor ideér az őrszem akkor küldjük a nyakába őket. Ezek után a falusiak kérik, hogy bocsátsunk meg nekik, pontosabban hogy felejtjük el ami történt. Gnarl szól, hogy megérdemelnék a büntetést, de siessünk mert jön a dühöngő Kahn. Ha növelni akarjuk a korrupciós szintünket akkor égessük meg néhányakat (Kill the Traitor - az árulok megbüntetése). Vissza a toronyba, vagy mehetünk egyenest Kahn ellen a várba.

KILL KAHN THE WARRIOR

Irány Heaven's Peak - City. Itt ki lehet hagyni a 3 őrszemet, de én kivégeztem őket. Most 2 piros és 1 kék van, szerencsére a fal mellett császkálnak, tehát ahogy ide teleportáltunk rögtön kérjünk 10-15 zöldet. Küldjük a közelebbi piros nyakába majd a végjátékat meg se várva a másik piros nyakába is mehet néhány. Marad a kék, várjuk meg amíg pozícióba kerül és mehetnek az apróságok. Irány a belváros, ahol láthatjuk Kahn jó nagy területrendezést hajtott végre. Itt kétféle taktika van: pirosakkal (legalább 15-20) bombázzuk majd mindig odébb visszük őket a buzogány elöl, vagy a zöldeket választjuk és amikor megfelelő helyen van (2 emelet magas ezért a földről nem tudnak a hátára ugrani) akkor küldjük a hátára vagy 5-6 példányt (a zöldekkel gyorsabban végzünk). Ha 25%-ban megsérült akkor tovább áll. Töltsük fel készleteinket és kövessük. Itt a kapun kívül vannak az őrszemek és küldözgetik be a burnuszos fekete rablókat így első dolgunk a kapu felhúzása legyen, hogy ne tudjanak bejönni. Utána megint egyedül maradtunk mi meg az 5 méteres dromedár, lehet folytatni a megkezdett taktikát. 50%-nál ismét tovább áll, megint rendezzük sorainkat. A következő területen lesz 2 őrszem bonusz gyanánt, kezdjük hát velük. Elég jó helyen császkálnak ezért gyorsan letudhatóak. Utána megint jön a sakkjáték Kahn papával. Követ minket mint egy pitbul csak az a cefét nagy (ráadásul láncos) buzogánya ne lenne. A zöldeket a hátára és viszonylag hamar vége is az újabb hősnek. Adjuk meg a kegyelemdöfést, ami után automatikusan a Toronyba kerülünk.

Most jön a játék lényege. A Toronyban Gnarl fogad és kisvártatva megjelenik az utolsó célpontunk is a Wizard. Kiderül, hogy Gnarl végig őt szolgálta, ő volt az előző Overlord, övé volt régen a vár amit most így felújítva visszavesz tőlünk, Velvet és Rose az ő lánya és ha mindez a sok pofon nem lenne elég még a varázserőnk is íziben elkobozza, majd hozzálát a kiiktatásunkhoz. A mistressünk (ki melyiket választotta a kettőből) odasúgja, hogy ne adjuk fel és lerohan a pincébe, mindenki utána, menjünk mi is. Lent a szívünk hölgye egy követ dob a torony szívébe, ami így megsérül és felborul az energia egyensúly. 4 feladatot is kapunk egyszerre, **Kill The old Overlord** (Wizard megölése), **Retrive the speels** (a totemek visszakaparintása), **Get your minion hives back** (minionok visszaszerzése), **Kill the wizard** (varázsló likvidálása ami megegyezik a 1.-el).

Az wizard minion-okat küld ránk. Ha túl vagyunk rajtuk akkor, visszatér a varázserőnk és a barna minion-ok feletti hatalmunk. 2. feladat részben teljesítve. Ezt kell folytatni amíg meg nem lesz a másik 3 faj is. Menjünk át a betört falon és kezdjük a pirosak totemjének megszerzésével. Ha az megvan akkor a pirosakkal ki tudjuk

nyitni a közeli tűzben álló kereket és a kékek totemjét is megkaparinthatjuk velük. A kékekkel elérhető a zöldeké, és a zöldekkel bejuthatunk a mérgező területre. Nyomjuk be a falat és szembe találkozunk a varázslóval.

THE WIZARD

Egy dolgot kell tudni, hogy amikor a pajzsa mögé rejtőzködik akkor amilyen színű a pajzs olyan minionokkal kell támadnunk rá, ennyi. Ekkor a földre esik, na ekkor támadjuk mindennel amink csak van. Ezt megunja és átmegy forgószélbe. Mindig a belső körben kezd, majd onnan kívülre és körbe. Tehát biztonságban akkor vagyunk, ha amikor bent köröz akkor kint vagyunk és ha körbement és kimegy kívülre akkor meg bemegyünk, valamint a pálya legvégére a buckákhoz se megy be, ott is jó fedezékbe vonulni. Ha megint felveszi a pajzsát akkor megint támadjunk. Egy megfelelő számú és jól felvértezett sereggel 2 kör alatt kivégezhető, és akkor még varázslatot nem is használtunk. Az őrijító varázslattal meg akár 1 kör is elég.

THE END

Ennyi lenne. Ha 0% a korrupcios szintünk akkor mindenki happy, konfetti, stb, mi vagyunk a féleletes és legyőzhetetlen uralkodó, minden hatalom birtokosa. Ha viszont piszkos korrupció állapotok voltunk akkor mindenki félelemben él, rendszeresek a kivégzések és a terror, stb.

RAISING HELL

Akkor most tárgyaljuk a Raising Hell-t, miben is tér el az alap játéktól:

- 5 plusz pálya, mindegyiken 1-1 hős, akiknek csipjük a szemét
- robbanó birkák, egyik másik elhalálása előtt elkezd izzani, majd felrobban
- 4 új harcos, jól fel vannak páncélozva, 2 fegyveres, 1 öklelő pajzsos 1 akinél valamiféle apró ágyú is van amivel gondolkodás nélkül csipőből tüzel
- hozzájuk tartozik egy kaszás aki itt inkább a feltámadást mint a halált szimbolizálja
- támadó tőkök, jopofák, és keményebbek mint amilyennek gondolnánk
- anyatók, nem veszélyes csak ha látjuk akkor mindig vele kezdünk mert a kicsiket feltámasztja
- nehézségi fokozat ami eddig nem volt, a normal mellé bejött a legendás fokozat, nem próbáltam
- minden ellenfél egy kicsit keményebb lett, de csak 1 kicsit, még a birkák is
- a barnák és a zöldek között a sebesség különbség kicsit nagyobb lett

A játék ott folytatódik ahol abbamaradt. Az utolsó videóban az volt látható, hogy az udvari bolond varázsolgat és elhangzik az "Evil always find a way" az ördög mindig talál utat mondat, ezúttal pont a bolond képében. Ebből már akkor is lehetett tudni, hogy lesz folytatás, de ha valaki végignyomja ezt a kiegészítőt akkor ez a mondat a végén ismét el fog hangozni (talán újabb rész jön?), és hogy kivel kapcsolatban azt megtudják azok akik végignyomják, mert én nem árulom el:))) Sorba megyek az 5 poklon, ahogy elérhetővé válnak

1. Mellows Hills Abyss

Helye ott ahol a Tower Heart volt a játék legelején a tökföldön, egy kupolás épület, akkor lesz elérhető ha Melvint hidegre tettük, viszont bemenni csak akkor érdemes ha már a kékekkel is rendelkezünk mert az egyik pályarészhez szükségesek, addig felejtős, de aki akarja az bemehet és a pálya feléig eljuthat.

A pálya elejét nem írom le, majdnem lineáris, egészen addig amíg át kell menni a véres vízen. Van egy jó nagy tűzfolyam, azon át vezet az utunk, de a pirosak nem tudnak úszni, a hídon át tudjuk őket idehozni, de ahhoz a tekerő ezen az oldalon van ezért kellene a kékek. Ha eloltottuk a tüzet akkor fel a meredélyen Melvinhez. Melvin pokoli inkarnációt kapott, az a büntetése hogy állandóan zabálnia kell, de a 3. tál kaja után mindig felrobban majd utána újraéled és kezdheti előlről. Ez az a tulajdonsága ami hasznunkra lesz. Melvin sérthetetlen, ugyanakkor ő meg tud minket sebezni, ezt mindig is utáltam a programokban. Jobbra tűz zárja el az utat aminek kapcsolója balra fent látható, ezt kell először működésbe hoznunk, csak ehhez fel is kéne jutnunk. Menjünk balra be a boltív alatt az első tálnál lévő kapcsolót állítsuk át mire a tálca felmegy és Melvin itt majd megáll, várja a kajáját addig mi takaríthatunk a lejjebbi területeken. Tegyük el láb alól a félszerzeteket és gyűjtsük fel a házaikat. A tökökre vigyázzunk harapnak, ráadásul a nagy tök újraéleszti őket, ezért jobbra kerülve küldjük rá a minionokat, utána egyesével jöhetnek az apró tökfejek. Itt a kapcsolónál látunk egy vörös maszkos falat, az kell majd Melvinnel felrobbantatnunk. Ha minden ok, akkor biztonságos helyen parkoltassuk le a minionokat vagy küldjük őket a buckáikba, 1 viszont maradjunk nálunk, kapcsoljuk vissza a kapcsolót és engedjük Melvint eljutni a 3. tálig ahol a zaba után felrobban és vele együtt a fal is. Ha nem akarna idejönni akkor csalogassuk, majd jön utánunk tálcától tálcáig. Az utolsó tál ilyen szempontból gáz, mert zsákutca és Melvin beszoríthat, ezért ott a minion manuális irányításával csaljuk oda (az még elfér Melvin karcsú dereka mellett). Ne legyünk túl közel Melvinhez mert elég nagyot robban!!

Ha átjutottunk a felrobbant falon tekertessük el a kapcsolót, a fő teremben a tűz elalszik, irány vissza, át a kapun amit a tűz védett eddig. Most kell vagy 10 minion. Első lépésben tegyük el a szakácsokat az útból. Itt a helyzet az, hogy a terem 4 sarkában van 4 tál, 3 teli és a 4. a legtávolabbi ami mellett van a felrobbantandó fal az üres. Ráadásul mivel Melvin a 3. tál után mindig felrobban, ide sose jut el, ezt kell megoldani. Tehát ezt a 4. tálat a feladat adott, ezt meg kéne tölteni és valamelyik tálat meg felemeltetni, hogy az kimaradjon. Elsőre nem esett le nekem mit kéne itt csinálni, mert szinte semmit sem lehet csinálni, látszólag minden megy automatikusan, sehol egy kapcsoló. A trükk annyi, hogy a minionokat manuális irányítva középen lent a 4 birkát zavarjuk be a kemencébe, ekkor a 3. tál felemelkedik a 4. meg teli lesz, újabb tűzijáték. Menjünk át a leomlott falon. Ha ezen is átjutottunk balra le rengeteg tök meg egy giga tök vár ránk, a takarásában egy **object**. Jobbra jön egy érdekes rész. Tekeszerű játékot kell játszani Melvinnel. A minionokat fent rakjuk le, ez egyszemélyes játék lesz. A lényeg hogy gurul utánunk és megpróbál lenyomni, de egy idő után felrobban, az lenne jó ha az újabb maszkos kerítés mellett tenné ezt, de nehezítendő közben van egy S kanyar is. Aki biliárdozott már rögtön rájön a megoldásra. A nagyobb küzdőtéren ahol újraéled bal kézre lesz egy zászló, az elé kell állni. Amikor meglát akkor ebbe az irányba kezd gurulni (egyéb szabályozásunk a gurulás irányára nincs), onnan lepattan majd begurul a kanyarba és tovább. Ha jól csináltuk akkor a gurulás végén pont jó helyen áll meg és robban fel. Újabb tekés pályarész jön. Itt ha szembeállunk Melvin start pontjával akkor jobbra lesz egy zászló oda kell állni és megvan ez a fal is. Megint egy gurulató rész jön (hogy nem unják?). Régen volt egy TV játék, na ez a rész arra hasonlít leginkább. Takarítsunk kicsit Melvin körül majd 3 minionnal fogjuk meg a szekér kaját és vigyük kicsit odébb. Ha mákunk van akkor oldalirányba lepattan róla és kiüti a 4 kerítést, amik mögött 1-1 kar van a kerékhez. Ha megvan a 4 fal, akkor Melvin felrobban és irány a következő pálya. Itt Melvin ismét, immáron utoljára meghal, majd jön egy hentes rész, a végén egy **object**-el. Ha megszereztük akkor mi lettünk ennek a pokolnak az ura. Megkapjuk az első speciális (unique items) eszközt (ami egy fejsze) illetve magát az eszközt nem csak a lehetőséget, hogy legyárthatjuk, akinek kell legyárthatja, acél kohó kell hozzá, nem rossz.

Itt belefutottam egy bugba. Újra megkaptam a feladatot, hogy a csatornán keresztül hatoljak be a várba, de én ezt már rég megcsináltam, mindegy megint végigtrappoltam a pályát, tűnjön el a feladatlistámról.

2. Heaven's Peak Abyss

A teleporttól nem messze a birkák földjén található, pirosan világít, nem nehéz megtalálni. Akkor lesz elérhető ha Sir Williamst begyaláztuk.

Egy abszolúte irreális világba csöppenünk, női uralom van:))) Ha kivégeztük a csigát akkor azt a feladatot kapjuk takarítsuk fel utána a zöld trutyit. 3 irányba lehet menni, de csak balra le szabad az út, irány arra. Látunk

egy placcot amin a piros csuhás papok rohangálnak köztük sir William is, szóval ő se halt meg:(:(. A cél az ő megszerzése, ehhez nem kell minden papot likvidálni, csak majdnem mindet. A bal oldali kis sziget legszélére rakjunk minél több zöldet zászló alá, akik az arra ténfergő papok nyakába fognak ugrani. Ha már elég elhullott és nem igazán akarnak arra a területre menni akkor küldjük be közéjük néhány pirosat, amivel kicsit mozgásra bírjuk őket. Ha szerencsénk van akkor sir William közel kerül a zöldekhez és néhány ütés után kifekszi, nem hall meg, csak fetreng. 2 pirossal hozassuk ki és cipeltessük el a takarítógéphez, amiben a főpap lesz a hajtómű. A takarítógépet kétféle képpen lehet irányítani:

- mi megyünk elől és a minionok jönnek utánunk vele, ez elég lassú főleg a fordulásnál
- a szokásos módon irányíthatjuk is őket (a gép feletti zászló kijelölése és az egérrel mozgatás), gyakoroljuk ezt mert a következő rész nagyon másodpercre ki van számítva és sokáig szívatott mire megcsináltam.

A takarítógépet 10 minionnal vetessük fel és a padlóra irányítva őket takarítassuk fel a zöld foltokat, amiért hálából a bal oldali ágas-bogas kapu kinyílik. Ha átmentünk a kapun akkor jön a gaznyírás ami sokak kedvence lesz szerintem:))) Megint a főpapot kell beüzemelni de most nem takarító hanem egy fűnyíró gépben lesz energizer nyuszi. Az első bokor lekasabolása után kb. **25** másodpercünk van a befejezésig. Ha nem a manuális irányítással csináljuk hanem mi megyünk elől és a minionok követnek úgy **LEHETETLEN** megcsinálni, ezért kellett előzőleg a gép irányítását begyakorolni (ez a fejlesztők gondos tervezését dicséri, itt és sok más helyen is mint egy tréningeznek minket a fő feladat előtt). Tippként zöldeket használjunk ők egy csipettel gyorsabbak. Kezds a hosszú szakaszon jobbról balra, át a másik elejébe, az első soron balról jobbra végig fel, a másodikon vissza le, majd a harmadikon megint balról jobbra fel. Ha végeztünk újabb kapu nyílt ki.

Az újabb dimbes-dombos terület, robbanó birkák, balra lent egy értékes object ami a második unique items-hez segít minket egy sisakhoz. Jobbra egy placchoz érkezünk, itt megint takarítanunk kell, látszik hogy ez egy női pálya:))) A lényeg az, hogy balról patkányok, a placcon lévő részből meg csigák dübörögnek elő, de egy idő után elfogynak. A trükk annyi, hogy 4 csoportra kell bontani a minionokat, lehetőleg zöldeket:

- sarokba a patkányok elé
- másik fenti sarokba a csigák oduja mellé
- két terület közé, hogy mindkét oldalt tudják kisegíteni
- ezekkel a takarító gépet kell üzemeltetni

Egy idő után elfogynak a rágesások és a csúszómászók is, ha takarítottunk és a gépet a lyuk felett leállítottunk akkor a nők hálából beengednek az épületbe. A feladatunk a nőuralom leverése, a nők kiiktatása és visszateleportálásuk Mellows Hills-be. Egyesével mindegyiküket meg kell támadni a minionokkal hiába zöld barátságos színben vannak, és a leütött nőket már a minionok elcipelik sorban a teleportba. Érdemes a teleport közelébe kezdeni az állampuccsot és onnan körbe haladni. A nők elég harciasak és vannak vagy 30-an, de csak idő kérdése. Feladat teljesítve, tovább ki a megnyílt kapun, le a rocker kaszához (én elneveztem Rocker Ferinek), takarítsunk. Ha végeztünk akkor hátul lent lesz egy fő object, a pálya mozgatója, de ha azt felvesszük akkor (mint az előző pokolban is) kitör a balhé, ezért töltsük fel tartalékainkat. Valami miatt ezt az object-et (persze direkt) nem a közeli épületben lévő teleporthoz cipelik (ahova a nőket vittük) hanem a pálya legelején lévőhöz. Annyit lehet trükközni, hogy mielőtt hozzányúlnánk végigmegyünk a pálya elejéig és eltakarítjuk az utakadályokat. Ekkor felvetetjük, és a megjelenő ellenfeleket likvidáljuk. Úgy vettem észre, hogy az ellenfelek csak akkor fogynak el ha már bedobtuk a teleportba a szobrot így nem a legjobb módszer a megállás, és a kivárás.

3. Golden Abyss

Ez Gordoval történő leszámolásunk után lesz elérhető, helye a Gordo várának udvara. Amint bemegyünk rögtön meglátjuk Gordo aranyba öntött szobrát. Jobbra balra 1-1 lépcső de az ajtó zárva, menjünk hát egyenesen. Itt láthatunk megint egy nagy kaszást, de addig ne bántsuk amíg a zsák aranyat el nem mozdítottuk helyéről. Írsuk a pokolfajzatokat, de a törpéket ne. Itt kiderül, hogy a törpék szag alapján felismerik az aranyat, mint egér a sajtot. Vigyük a zsákot vissza a fő helységbe, közben menjünk közel vele a törpék lyukához, mire szagot fognak

és elindulnak a zsák után. Az aranyat cipeltessük Gordo szobra mellé, erre a törpék célt váltanak és megpróbálják kibányászni főnöküket az arany alól. Ez kb 30%-ban sikerül is nekik, utána a zsák arany felrobban, na meg a lépcsők tetején lévő 2 ajtó is, Gordonak meg leesik 1-2 testrésze. Közben az is láthatóvá válik, hogy a pálya toteme - amiért jöttünk - pont a szobor segge alatt van, szóval mindenképpen le kell szednünk róla ha mi akarunk itt is az urak lenni. Keressünk egy új pénzeszsákot. Irány balra fel a lépcsőn. Az ajtó bezáródik. Jön 3 spicces törpe, őket kell követnünk, nekik jó orruk van az aranyhoz. Lesz egy fal amin mi nem de mellette a törpök átférnek. Várjuk meg míg messzebbre érnek, majd küldjük be 1 miniont és az egyik beélesztett bombát hozassuk a kőfalhoz. Kicsit macerás mert nem sok mindent látni de ez van. Kövessük a törpéket a nagy terembe. Néhány zölddel fűjük el a méregfelhőt, és kapcsoljuk be a mögötte lévő kapcsolót, mire előtünk megjelenik egy bomba. Ezzel robbantsuk fel a lépcső tetején lévő barikádot. Lent szabadítsuk ki a csigát az arannyal a hátán a törpék fogságából, majd nyírjuk ki és cipeltessük a zsákot a lépcső felé. A lépcső alján lévő ajtó berobban és néhány óriás csiga jelenik meg akiket a bombákkal semlegesítsünk. Amikor a zsákot felcipeltük a lépcsőn a közepén lévő platformon trónoló kaszáshoz vezető híd aktiválódik. Tegyük el láb alól és használjuk a tekerőt mire a kapu kinyílik. Nem baj ha követ minket néhány törpe nem ártalmasak, max útban vannak. Menjünk ki, de sajna arra amerről jöttünk ott nem tudunk vissza menni, az továbbra is csukva van. Ahol megláttunk a részeg törpéket ott lesz 1 bomba. Azt cipeltessük el abba az irányba ahol bejöttünk erre a pályára, mert elég messze de a falon lesz egy szétrobbantható falrész. Itt újabb bombát vehetünk fel de ezt már nem kell messzire vinni a kanyarnál lévő fal a cél. Ha átmentünk akkor eljutunk néhány imbolygó fáig amik mozognak és időnként eltorlaszolja ágaikkal az utat. Előttük 1 bomba, a feladat adott a fák után lévő falhoz kell megfelelő időzítéssel eljuttatni. Ha az a fal is megvan akkor visszajutottunk Gordohoz, és megint csaljunk néhány törpét a zsákkal a szoborhoz, minél többet annál hamarabb végeznek. Közbe jön néhány pokolfajzat, na meg 2 golem is, akik kivégzik a törpéket ha nem vigyázunk rájuk. ~60%-nál ez a zsák is felrobban.

Megint kereshetünk 1 zsákot, irány jobbra fel a lépcsőn. Itt egy lépcső fantazmagória fogad minket. Két kapcsoló van rajta, egy fent egy meg lent, ha mindkettőt átkapcsoltuk akkor a legvégén lévő híd kinyílik és át tudunk rajta menni. Egy kicsit bugos a játék, mert ha meghalunk (én például belecsúsztam a lávába pedig abba nem is lehet) akkor visszatesz ide a játék de minionok nélkül, a kapcsolókhoz meg ők kellene, ráadásul a bejárat is bezárul arra sem lehet menni, és a teleport meg a levegőben lebeg. Szóval ha átjutottunk akkor egy kráterekkel teli lávával elválasztott területhez jutunk ahol a kaszás azt a játékot űzi a törpékkal hogy hol ide, hol meg máshova teleportálja az aranyat ők meg rohagnak rövid lábaikon utána. Elsőnek a láva túlsó részén lévő pokolfajzatokat kell likvidálni. Kérjünk sok pirosat és azokkal egyesével takarítsunk, ha túl messze lennének akkor 1 minionnal csaljuk őket a láva másik partjára, átjönni nem tudnak. Ha mind kimúlt, akkor a kaszás lelép. Ekkor 2 minionnal a baloldalt lévő 2 billenő kapcsolót kell átállítani de nagyon gyorsan, mert 3-4 másodperc után visszakapcsolódnak. Ha sikerült akkor a híd kinyílik a láva felett és átmehetünk. Keressük meg a kaszást és likvidáljuk. Vegyük fel a zsákot és menjünk tovább, itt lesz egy olyan pokoli lény akinek 2 pajzsa van és fel akar öklelni mint egy bika. A feladat adott, álljunk a leomló fal elé és amikor felénk indult lépünk el oldalra, így lebontja nekünk a falat és már vissza is jutottunk a főterembe. Csaljunk 10-15 törpét Gordohoz és hadjuk őket kibontakozni. Az ellenfeleket szorgalmasan aprítsuk majd mikor a törpék végeztek Gordo felrobban és megvan a szobrunk. Mihelyst felvettük ismét heves támadásban részesülünk, de itt plusz nehezítésként nem elég a támadókat egyesével likvidálni hanem vigyázzunk kell a szoborra is mert tönkre tehetik és akkor kezdhetjük újból az egészet.

4. Evenight Abyss

Ez valamikor Oberon kivágása után lesz aktív, helye ahol Oberon volt azon a területen. Egy elég érdekes pálya, ami gyakorlatilag egy állandóan ismétlődő színi előadás, és ahogy megfigyelhetjük sosincs happy end:))) Sokat szívtam magával a pályával, mire rájöttem, hogy mi a lényeg, mit kéne csinálni és milyen trükkök vannak. Rengeteg irányba el lehet menni, rengeteg tárgy és mozgó célpont van, és ezeket ugyan ki lehet iktatni, de a nézőket teljesen felesleges mert az előadás végeztével újra generálódnak. Menjünk el az első ágas kapuig. Balra van a kapcsolója, utána átjuthatunk rajta. Ha akarunk akkor bemehetünk a nézőtér felső részére, senki sem bánt

minket, de inkább menjünk tovább egyenesen végig és jussunk be a falakon körbe a színészek öltözőjébe, aprítsuk aki ott van. Ahogy megyünk lefelé megfigyelhetjük, hogy az egyik zárt részen Rollie látható, őt kellene elérnünk és beüzemelnünk, vele lehet eltenni láb alól a színpad előtt gyökeret vert Oberont immáron végleg. De ahhoz, hogy hozzá eljussunk a színpad hátterét kell több lépcsőben egészen ide hátra eltolni. A színpad szélén egy zárt ajtó fogad, ami a második felvonáskor (act 2) kinyílik. Menjünk ki a színpadra és a nagy paravánt toljuk hátrább (14 minion kell hozzá). Menjünk be az elfekhez, vegyük fel az egyik bombát és a bal oldalt lévő falat robbantsuk fel vele. Menjünk át a paraván mögött és a másik végén lévő kötömböt toljuk beljebb, ez gátolja a nagy paravánt a továbbjutásban. Menjünk vissza és megint toljunk egy kicsit a nagy paravánon. Vegyük fel ismét egy bombát és szemben jó messze lévő falat bontsuk le vele. Menjünk be és kapcsolót állítsuk át, aminek hatására a paraván mögött lévő kerítés kinyílik és megint tolhatunk egy kicsit a paravánon. A paraván jobb szélén lévő kapcsoló átbillentése után belépünk egy helységbe ahol automata mentés történik, elértünk Rollie-hez és egy teleport is van ha esetleg meggondolnánk magunkat. Mielőtt tovább mennénk a betolt kavics és a lerombolt fal között részen lévő díszleteket rúgjuk szét és a feltáruult **object**-et (Mace of Doom) vigyük a teleportba.

Itt láthatjuk a feltámadt Rollie-t, de használni még nem tudjuk, mert kell még hozzá 2 kar. Irány a paraván hátulja, a mögötte lévő követ toljuk be, majd kerüljük meg és megint toljunk rajta. Menjünk fel a túloldalon a fal tetejére és a végén a díszlet takarásából vegyük fel a hiányzó kart. Vissza le a falról, majd menjünk be hátra a kaszáshoz és a fent lévő kart szerezzük meg. Röffentsük be Rollie-t és csináljunk igazi terrort a jónép között. Oberon előtt lesz egy kerék, odáig kell eltolni mindenén át. Ha odaértünk akkor mindenkit takarítsunk el a színpadról és ha minden igaz akkor Rollie átkerül az Oberon előtt lévő emelvényre. A kerék segítségével tudjuk Rolliet forgatni, a cél természetesen Oberon elégetése a lángszoróval, de vigyázzunk, mert bal oldalról többen is folyamatosan jönnek. 2 minion egyensúlyban tartja a kereket, ennél kevesebbnél balra visszafordul, többen meg jobbra lehet forgatni. Ha végeztünk akkor irány az Oberon mögötti szobor. Ha felvettük, akkor a néhány méterre lévő teleportba kéne bedobnunk de helyette megint tömeges inváziót kapunk. Még az elfek is megtámadnak minket pedig azzal, hogy szétrúgtuk az előadást pont az ő terrorizálásuknak vetettünk véget (persze lehet, hogy mazochisták). Kész a pálya.

5. Infernal Abyss

Ez az ötödik és egyben utolsó pokol, a sivatagban, ott ahol az első főreggel találkozhattunk. Csak akkor elérhető ha sivatagi feladatokat végigvittük (Jewel elfogása) és mind a 4 előző pokolt befejeztük.

Ez a kapu alapértelmezésben nem működik, be kell indítani, ezért kell hozzá a másik 4 pokoli helyen megszerzett szobor. Ha átjutottunk menjünk fel a paron. Lent rengeteg ellenséget láthatunk de ne nagyon foglalkozzunk velük, az első dolgunk az őket feltámasztó 2 kaszás kivégzése legyen. Az elsőt innen fentről rögtön balra egy kis csapáson haladva majd a hídon átkelve érhetjük el, vagy lemegyünk harcolni, átvágjuk magunkat és úgy megyünk balra fel. Ha ő megvan jöhet a jobbra fent lévő, vagy fordítva is csinálhatjuk, de most már foglalkozhatunk a pornéppel. Menjünk tovább és beérünk egy labirintusba. A trükk annyi (homályosan utalnak rá) hogy a kapukat a falakon logó emberek megégetésével lehet kinyitni, ezért legyen nálunk pár piros. Segítségképpen ha elmegyünk jobbra, akkor lesz egy hely ahonnan 2-en lövöldöznek, oda kell feljutnunk. Megérkeztünk Kahnhoz aki a padlóba bebetonozva üldögél, de az arca még így is óriási. Itt 6 paraszt log a falon, mindegyiket meg kell égetni egyszerre, ekkor középre beteleportál egy pajzsos öklelős lény és a szokásos trükk amit már kellett előzőleg is csinálni. Álljuk közé és Kahn közé, és érzük el hogy nekünk rontson majd lépünk el előle. Beleszalad Kahn-ba aki darabokra esik és mehetünk tovább. Érdekes, hogy egyes testrészei - mint az arca - továbbra is él, és mozog.

Egy újabb nagy rész. Oldalt némi peccsenyesítő de felesleges vele foglalkozni, szembe van egy híd amin át kéne keltnünk és a mögötte lévő ajtón meg bemennünk. Előttünk van 1-1 kapcsoló ezek nyitják a kaput és körbe is van 5-5 ezek meg a hidat üzemeltetik, de csak egyszerre!!! Minden kapcsolónak egyszerre kell bekapcsolni állapotban lennie!! Ha manuálisan irányítjuk a minionokat akkor szerintem lehetetlenség megcsinálni, nincs elég idő. Nekem úgy sikerült, hogy egyesével kijelöltem a kapcsolót és ráküldtem 1 miniont majd a következőre is, a távolabbiakkal kell kezdeni természetesen. Beálltam az első 2 kapcsoló közé a magaslatra, és

onnan a legtávolabbiakhoz a kapu mellettihez küldtem 1-1 miniont, majd rögtön utána a közelebbihez és így tovább. Az utolsó 2-nél elkezdtem hátrálni, hogy a látóterembe kerüljön az előttem lévő 2 kapcsoló amik utoljára lettek bekapcsolva. Sokadikra sikerült, már majdnem feladtam de összejött, nagyon gyorsan kell kijelölni és küldeni, ennyi.

Ha átjutottunk akkor meglátjuk a bolondot aki éppen megidézi a főgonoszt (az elfelejtett istent) aki persze egy féreg, mi más is lehetne??? Szerintem teleportáljunk vissza a toronyba, hogy legyen 1 mentésünk mert most nagyon nagy lesz a véráldozat (több száz, erre készülünk fel!), ugyanis közvetlenül nem férünk hozzá, csak másodpercekre, és a mozgási terünk is elég szűk, nincs hova menekülnünk. A lényeg, hogy a féreg közepén egy szakadékban áll, tehát a barnák és a kékek szóba sem jöhetnek, nem férnek hozzá. Az első támadási szakaszban még lehet használni a pirosakat de utána ők sem jók, tehát maradnak a zöldek, de ők is csak akkor tudnak ráugrani amikor a féreg a fejével megfejezi a párkányt és a maszkja beleragad a földbe kb. 5 másodpercre. A feladatot nehezíti, hogy időnként bal és jobb oldalra beteleportál egy csontvázat akik persze mindig a legrosszabb időben érkeznek meg. Aki a várban Velvet-et választotta az most örülhet mert a zöldjei alpból 280% környékén vannak és könnyebb dolga lesz. A feladat az oldalt lévő 2 fal és a mögöttük lévő 2 oszlop szétzúzása, amit sajna mi nem tudunk megcsinálni, a férget kell rávennünk, hogy szétfejelje nekünk. Ekkor az egész mennyezet ráomlik, és vége. 4 célpontunk van, amik a féreg életerejéhez kötődnek 25%-ként. Plusz nehezítés, hogyha mondjuk 30%-ra megsebesítettük és nem igyekszünk akkor idővel visszagyógyul 25%-ra. Tipp az, hogy erre a pályára olyan páncéllal érkezünk aminek a regenerálódó képességét jól felnyomtuk mert itt bizony könnyű elhalálozni, és lehet, hogy 15-20 percig is elhúzódik a harc. Amire vigyázni kell, a hosszú karjaival végig tudja tarolni a területet de a pálya szélén biztonságban vagyunk legalábbis 25%-ig, után ránkfuj valami örvényt, ami bár ránk veszélytelen, de a minionokat felkapja és nekik lőttek, ezért veszítünk itt rengeteg apróságot. Hosszú karjaival mindenkire veszélyes, még a saját csontvázait is kinyírja de az Overlordot is csak 2 csapást bír ki, ezért kell a regenerálódó páncél. A támadásai 3 részre bonthatóak:

- karjával hadonászik, 1-2 minion küldjük rá majd hívjuk vissza őket
- ha megelégette akkor a fejét a földbe veri, ekkor lehet mindennel támadni (ajánlatos az őrjítő varázslat), ezt 2X csinálja meg egymás után és ha elég jól megsebeztek akkor
- jön az öklelős szakasz aminél elsősorban a minionokra vadászik, őket próbálja a felöklelni elég sikeresen, de csak 3X öklel, utána indul az egész támadási szakasz előlről

Az 1. szakasz a gyógyulása miatt gyorsan kell csinálni, vagy ilyenkor érdemes regenerálódni. Ha megvan a két oldalsó fal (50%) akkor jön egy ellentámadás vagy 10 csontkollekció kíséretében. Ezek után jöhet a 2 oszlop aminél nehezítés, hogy mi a falon nem tudunk átjutni, ezért a minionokat csoportba kell rakni és így kell őket az oszlop mögé irányítani amit akkor kell megcsinálni ha a második fejbeverős szakaszon is túl vagyunk. Nem kell sok, 2-3 minion elég.

Ha megvagyunk, lefejezhetjük ökelmét, minő elégtétel azok után hogy a harcban végig hozzá sem tudtunk nyúlni a távolság miatt. Energiája átáramlik belénk, game over. Jön még egy video ami a folytatást harangozza be, és mivel elég népszerű a játék és több szakmai oldalon megkapta az év meglepetése játék címet majdnem biztos hogy to be continue.....