

Mindenképp érdemes fejleszteni a manát, egy jól megválasztott varázslat nagyon megkönnyítheti az életeteket, sőt néha már elő sem kell venni a fegyvert. ;)

Plusz, ha derekasan főzőcskéztek rengeteg olyan dolgot találhattok amivel mint az akaraterőt, mint a manát szépen megnövelhetitek!

A **Gyógyítást** mindenképp érdemes magas szintre fejleszteni!

Egyrészt a levegő mágia alapvarázslata rögtön a játék elejétől elérhető, másrészt nagyon olcsó és sok helyen hozzá lehet jutni. Az egyik legmanatakarékosabb varázslat még húszas szint felett sem fogyaszt sokat. És főleg a játék elején annál többet kell használni egy-egy nagyobb csetepaté közben (banditák, gromok tömege), hogy nem halálunk el!

A második varázslat, amit mindenkinek ajánlok az a **Halott kezek**.

Ehhez már hármas szintű nekromancia szükséges de nagyon megéri! A nagy tömegben támadó ellenfelek ellen, és főként távolsági fegyverrel támadók ellen tökéletes! Ha gondotok volt a lehetetlen helyekre elfutó íjászokkal vagy varázslókkal ezután többé nem lesz! ;) Akire rávarázsoljátok az nem csak mozgásképtelen, de harcképtelen is lesz addig, amíg máshogy meg nem támadjátok. Ez a varázslat is olcsó, csak kicsit nehéz hozzájutni a játék elején, legalább is, amíg nem találkozunk nekromanta árusokkal, csak ellenségektől szerezhetjük be. Később már nem lesz ezzel sem gond, ha Qudinar mellett ácsorgó nekromanta árushoz gyakran elnézünk szépen gyarapíthatjuk a készletet.

Annál is inkább megéri, mert nagyon hasznos a gyengébb, de tömegesen előforduló vadállatok ellen! Elegetek van az ezredik farkas farkából? Semmi gond, varázsoljátok rájuk és rögtön megfekszenek, még a fegyvereteket sem kell elővenni! ;)

Ami ennél is fontosabb, nagyon jó az igazán kemény ellenfelek ellen, mint például a gólemek! A legtöbb gólem legalább párban jár, de mindig többen vannak, ezért fokozottan veszélyesek. Ha megtámadnak így "lenyugtathatjuk" a többieket, aztán szépen egyenként kezelésbe vehetjük őket! ;)

A harmadik varázslat a **Tűzlabda**. Ehhez is hármas szintű mágiaismeret kell.

Igen jól használható varázslat nagyon sok ellenfél ellen és azért ajánlom, mert messze ez az a varázslat, amiből a legtöbbet szerezhetünk díjmentesen az elhalálozott ellenfelekből.

Harmincas szint felett iszonyatosan nagyon sebez, nagyobb, mint a 10-15-ös mágia szintet megkövetelő tűzvarázslatok, de manát csak a töredékét használja azokhoz képest! Nekem most ötvenegyes szintű (de nyolcvanas is lehetne, de annyit már nem raktam rá, úgy már túl könnyű lenne) kétszer annyit sebez, mint a meteor, de manát csak a negyedét használja el. Kipróbáltam több alapvarázslatot is, amiből nagy mennyiséget szerezhetünk be (pl. villám, mérgezett tű), de sebzésben mindkettőt magasan veri.

Utolsóként a **pajzs típusú varázslatokat** szeretném ajánlani (pl. Villámpajzs).

Ezeket főként nagy és erős ellenfelek ellen érdemes használni. Folyamatosan sebzik az ellent, de ami talán még fontosabb nagyban növelik az ellenállást, ami néha nagyon fontos lehet (pl. a nagyobb sárkányok ellen)!

Két ellenség típusról szeretnék még szólni! Ha jól fejlesztjük a karit, véleményem szerint csak ezekkel fog a bajunk meggyűlni. Ezekkel viszont nagyon!

A játék szerintem legnehezebb ellenfelei a **gólemek**.

Többféle van belőlük, de amikor először találkozunk velük még a "leggyengébb" is gondot jelenthet! Ha többen támadnak meg bennünket, mint már írtam használjuk a Halott kezeket. Ha veszélyességi sorrendet kellene felállítani, akkor azt mondanám Hús, Kő és Vas gólem. Persze ez nem jelenti azt, hogy az első kettő olyan könnyű lenne, de a legdurvább a Vas gólem. Mindhárom kikerülhető, ha nem futunk össze velük szűk helyeken, csak mi vegyük előbb észre őket. Ha viszont mindenképp harcolni kell, a következő taktikát ajánlom, ezzel gyakorlatilag életere veszteség nélkül lehet legyőzni bármelyiket! Először is legyen nálunk valami nagy lesújtó sebzésű lehetőleg mágikus fegyver. Másodszor pedig figyeljük meg milyen ritmusban támadnak bennünket. Jól látható amikor ütni akarnak, ezért megelőzhetjük! Nekem általában a 3x vagy 4x üt és kitér taktika jött be! Így gyakorlatilag nem tudnak elérni bennünket! :)

A másik kemény ellenség a **nagyobb**, "szétesős" **sárkányok**, a kő és a lávasárkány.

Elsőre eléggé ijesztőek, de ha kiismertük őket nem is olyan vészesek. Itt is legyen nálunk mindenképp lesújtó fegyver, és akkor rontsunk rájuk amikor épp szétestek. Menjünk hozzájuk a lehető legközelebb, így nem tudnak varázslattal megsebezni bennünket. Folyamatosan üssük őket, ha túl nehezen megy, használjunk pajzs varázslatot! Én több verziót is kipróbáltam és úgy vettem észre, hogy legkönnyebben valamilyen kétkezes lesújtó fegyverrel lehet elintézni őket. Ezzel olyan ritmusban tudunk támadni, hogy állandóan hátratántorodnak, és így nem tudnak támadni minket! Ugyanez már nem működött két egy kezes kalapácsnál. Úgy ugyanis nem volt folyamatos a támadás így közben be-be sebeztek!!

Végezetül egy újabb megfigyelés **alkímiával** kapcsolatban.

Tömegesen találhatunk ásványokat amikből, ha magukban használjuk őket sebző kövek lesznek. Talán a játék elején még érdemes így felhasználni őket, de később már nem, hiszen enélkül is találunk rengeteg mágikus sebző követ. Viszont ha más növényvel vagy hozzávalóval együtt használjuk fel őket, akkor szépen növelhetjük az ellenállásunkat velük!

Minden kotyvasztás előtt mentsünk és sose rakjuk sokat az ásványokból ezekbe a kevert italokba, mert akkor hiába volt más az alap mégis kő lesz belőle! Ez alól csak a sárkány szív kivétel abból egy italba használhatunk egyszerre többet is.

Most pedig jöjjön néhány *végigjátszással* kapcsolatos észrevétel.

Az **Ásatások**.

Rögtön kiemelném, lehet, hogy ez csak egy bug és másnál nem fog működni, de akinek van kedve próbálja ki!

A játék elején a főcsapás irányuk az ereklye megszerzése, amihez a Kargákon vagy a Skelden Házon keresztül vezet az út. Addig amíg végül el nem döntjük melyik oldalt választjuk dolgozhatunk mindkét félnek. Az xp miatt érdemes is, de végül döntenünk kell. Ezek után az egyik félnél elvileg lenullázódik a hírnevünk.

Nekem sikerült úgy megcsinálni, hogy mindkét félnél fullon maradt!

A Kargáknak segitettem, pontosabban az öregnek. Addig amíg az utolsó feladatát nem adta mindent megcsináltam az ellenségnek is, tehát a Karga tábor védelmének szabotálását már nem. Ekkor betörtem Sano Moon házába a hamisítóért. A bűntettet természetesen rögtön felfedezték, itt én az elhagyom a várost lehetőséget választottam. De persze nem mentem el, így nekem támadtak. Ez nem is olyan vészes, ha nem megyünk a kapu közelébe, max. 5-6 ember támad meg bennünket. Viszont a hírnevünket nem veszítjük el (legalább is nekem megmaradt)!

És még egy fontos momentum!

Ha elvisszük a hamisítót az öreg Kargának és visszatérünk az Ásatásokhoz az egész tábor üres lesz, vagyis mindenhová betörhetünk és kirámolhatjuk. Még Ebrat Skeldenhez is. Egyszóval megéri! ;)

Következzen **Gor Gammar**.

Többféleképpen is be lehet jutni a városba, de ha igazán nagyot szeretnétek szakítani, akkor a nekromanta varázsbabás megoldását ajánlom.

Miután a varázslat minden orkot megölt, mindenkit kizsebelhetünk, igazán jó cuccaik vannak. De vigyázat nem teleportáljuk el addig amíg mindent fel nem szedtünk. Ez elvileg lehetetlen,

mert nincs ekkora leltárunk, ezért azt ajánlom válasszatok ki egy ládát és pakoljatok bele mindent, amit megszeretnétek tartani magatoknak (vagy eladásra szántok, szép kis summa). Ezek után, ha bementek a Végzet Útjára onnan már teleportálhattok, ha kipucoltátok a járatot nagy levegő és menjetek a várba vissza! Az összes ork újraéledt, ezért írtam, hogy előbb ne teleportáljatok!

És most jön az igazi meglepetés, minden ork akit kifosztottuk megint teljes harci díszben van! Tehát ha levágtuk őket megint begyűjthetjük a cuccaikat!

És ne feledjük a ládában hagyottakat sem! Tiszta karácsony! :D

És fejlődésnek sem rossz! Én úgy vettem észre, van kapcsolat a kifosztás és az újraéledés között! Nálam volt egy kisebb csapat, amit nem vettem észre az egyik piramisszerűség sarkában és nem vettem el tőlük a cuccaikat, miután visszamentem ez a társaság halott maradt!

És végül a **Rejtelmes sziget**.

Ez a sziget a világ legnagyobb szigete Ashostól dél-nyugatra. (Zárójelben megjegyzem minden szigetre érdemes kiúszni, mindegyiken találunk egy kis meglepetést!;))

De visszatérve ehhez, a sziget közepén van egy nagy rom, amit legalább 20-25 Vas gólem őriz. Ez elsőre nagyon keményen hangzik, de megéri mert a romon belül legalább 15 láda van igazán jó cuccokkal! :) El is kerülhetjük őket, bár ez sem könnyű feladat, de ha mindet leverjük, egy szintet biztos lépünk!

Nekem a következő volt a taktikám. Körbejártam a romot, a part felőli oldalon vagy egy kis domb egy Maliel szentéjjel. Ezt a helyet jegyezzük meg! Innen balra fordulva menjük a romhoz azon az oldalon egy nagyon rés van. Várjuk meg amíg észrevesznek és kezdjük el visszavonulni a romfal mentén a domb és az élettöltő hely felé. Először egyszerre akár 5-6 is észrevesz bennünket, de ne ijedjünk meg! Csak arra koncentráljunk aki legközelebb van és folyamatosan hátráljuk, egy idő után a többiek egyszerűen visszafordulnak, így a már leírt módszerrel veszélytelenül elintézhethetjük őket. Ha mégis megsebeznének, meg is gyógyíthatjuk magunkat.

Nem mondom, hogy megvan két perc alatt, de szerintem megéri, hiszen egy kis cucc minden gólemnél is van. A végén már lehetünk bátrabbak, ha már kevesebben vannak (tíz alatt) akkor már nehezen lehet kicsalni őket, ezért eléggé közel kell menni hozzájuk. Ilyenkor már nem muszáj a dombig elcsalogatni, a többiek már sokkal hamarabb vissza fognak fordulni.

Sőt, ha már unjuk, foglalkozhatunk egyszerre többel is, használjunk Halott kezeket és a többiek ott fognak állni, mint a faszent, amíg leverjük az épp soron lévő delikvenst! :)

Ezeket a tippeket köszönjük **Krisztának**.

Ha vkinek még vannak hasonló ötletei, írjon pl. a Fórumba - ahogy Kriszta - és ide "csokorba szedve" kerülnek majd fel... Hadd legyen mindenki okosabb! :D