

WSTĘP

Myth II: Duszożerca to kolejna część doskonałej gry pt. **Myth: Upadli Władcy**. Świat gry bierze swój początek z nieustannej walki dobra ze złem. Tak jak w pierwszej części gry, gracz staje po stronie sił dobra i prowadzi oddziały Światła do walki, by powstrzymać Duszożercę i jego armię przed zawładnięciem całym kontynentem. Niemniej jednak przydatne wskazówki dotyczące gry w **Myth II** przydadzą się nawet doświadczonym graczom, którzy niejedną noc stracili na grze w **Myth: Upadli Władcy**.

Gdy głębiej się jej przyjrzeć, **Myth II** jest grą niezwykle skomplikowaną, i mimo że zespół z firmy Bungie zawarł podstawowe wiadomości na jej temat w świetnie opracowanym podręczniku do gry, to jednak wiadomości te można znacznie poszerzyć i uzupełnić. Niniejszy poradnik porusza zarówno aspekty gry jednoosobowej, jak i gry wieloosobowej. Większość niezwykle przydatnych informacji, zawartych w tym poradniku, uzyskałem prosto ze źródła, czyli z firmy Bungie. Mam nadzieję, że poradnik ten pomoże wam lepiej zrozumieć podstawowe zasady gry w **Myth II** i zapoznać się z elementami gry wprowadzonymi w drugiej części tej wspaniałej gry.

Gra jest podzielona mniej więcej na dziesięć segmentów, opartych głównie na wątkach fabuły. Z pewnością zauważycie różnice w ukształtowaniu terenu pomiędzy mapami z poszczególnych części – soczysta zieleń trawy zostanie z czasem zastąpiona ośnieżonymi wzgórzami, a nawet pustynną okolicą, natomiast niektóre misje będą dotyczyły konkretnej postaci lub przedmiotu. Z pomocą firmy Bungie wykorzystałem te różnice, by podzielić niniejszy poradnik na rozdziały. Na pewno zwrócicie uwagę na to, że nie skupiałem się na fabule – po prostu nie chcę pozbawiać Was przyjemności oglądania przerywników filmowych i czytania wstępów przed każdą z misji.

JAK KORZYSTAĆ Z PORADNIKA

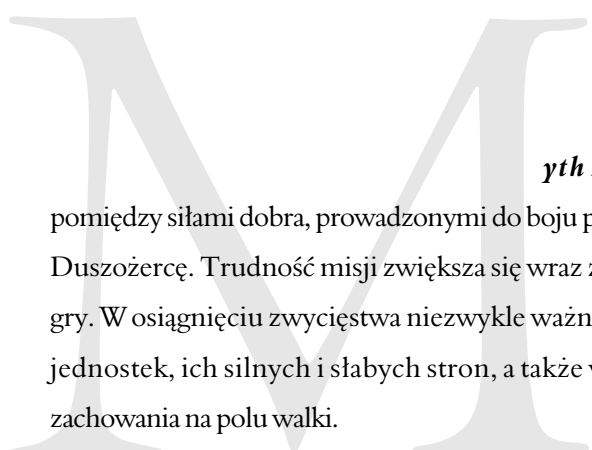
Podobnie jak pierwsza część gry, fabuła **Myth II** jest podzielona na 25 misji. Aby przejść do następnej misji, trzeba skończyć misję poprzednią. Tutaj zaczyna się moja rola. Jeśli napotkacie na problemy z przejściem którejs z misji, mogę Wam pomóc w odnalezieniu drogi do zwycięstwa i to kolejnej misji. **Myth II** zawiera wiele tajemnic i aż się w nim roi od subtelnych niuansów, o których wspomnę, kiedy tylko przydarzy się taka sposobność.



ROZDZIAŁ

I

ŻYWI I MARTWI: JEDNOSTKI



Myth II przedstawia kampanię wojenną pomiędzy siłami dobra, prowadzonymi do boju przez gracza, i siłami zła, zebranymi przez Duszożercę. Trudność misji zwiększa się wraz z przechodzeniem do kolejnych etapów gry. W osiągnięciu zwycięstwa niezwykle ważne jest poznanie wszystkich cech swoich jednostek, ich silnych i słabych stron, a także wszystkich niuansów dotyczących ich zachowania na polu walki.

Poniższy rozdział zawiera opisy każdego typu jednostek i krótkie omówienie ich cech. W trybie gry jednoosobowej jednostki można podzielić na żywe i nieumarłe. Od czasu do czasu zdarzy się, że niektóre dobre jednostki będą działać przeciwko nam.

Najlepiej zapoznać się z zawartością tego rozdziału, a następnie przejść do rozdziału 2 „Taktyka prowadzenia walki”, w którym zawarto szczegółowe informacje na temat wykorzystania specyficznych umiejętności poszczególnych postaci.

SIŁY ŚWIATŁA (ŻYWI)

To właśnie te jednostki prowadzimy do walki w trybie dla jednego gracza, a także w wielu grach wieloosobowych. Warto się do nich przyzwyczaić, bo kiedy nauczymy się odpowiednio korzystać z ich umiejętności, to nieraz ocalą nam skórę, a przy okazji zapewnią wiele dobrej rozrywki. Gracze, którzy opanowali do perfekcji grę **Myth: Upadli Władcy**, mogą rzucić okiem na poniższy rozdział, choćby po to, by zapoznać się z informacjami o nowych jednostkach.





Avatar

Avatar jest najprawdopodobniej najsilniejszą postacią po stronie żyjących. Podobnie jak w pierwszej części gry, w **Myth II** spotykamy się jedynie z jednym avatarom, a jest nim król Alrik, będący zarazem postacią niezwykle istotną dla fabuły całej gry. Dzięki swojej niespotykanej inteligencji avatarowie potrafią przywoływać potężne Sny i w ten sposób zadawać obrażenia jednostkom nieprzyjaciela.



W grze **Myth II** Alrik dysponuje jedynie jednym snem Snem Rozprasającym, który sprawia, że wrogowie wybuchają jeden po drugim, co przydaje się w późniejszej części gry. Gracz może wykorzystać zdolności Alrika dopiero w drugiej połowie kampanii, ale szybko się przekonana, że w wielu sytuacjach pomoc króla okazuje się niezastąpiona. W trakcie gry dla jednego gracza avatar i jego Sen Rozprasający są wspaniałą alternatywą dla walki fizycznej. Avatarowie są niezwykle groźni w walce jeden na jednego, ale kiedy muszą stanąć do walki bezpośredniej z dwoma lub trzema jednostkami, szybko mogą stracić życie.

Berserkerzy

Pochodzenie berserkerów można wywieść od samych korzeni gry **Myth**, której inspiracją był film Mela Gibsona pt. **Braveheart**. Berserkerzy przypominają bardzo szkockich wojowników, których w tym filmie zaprezentowano. Są to żołnierze uzbrojeni w ogromne miecze obusieczne, mają długie włosy i malują twarze w barwy wojenne.



Jednostki te są najlepszą bronią w walce wręcz. Gdy wyślemy je do ataku na wroga, berserkerzy wpadają w szal i zaczynają szarżować z wysoko wzniesionymi mieczami. Jeśli jest ich wystarczająco dużo, szybko poradzą sobie nawet z dużą grupą zniewolenców. Jeśli uda się nam podejść z zaskoczenia bezdusznych, berserkerzy szybko zamienią ich w stos fioletowego pyłu.

A oto co mają do powiedzenia o berserkerach ludzie z firmy Bungie: "To nieustraszeni ludzie, których jedynym orężem jest miecz obusieczny. Ich odwagą jest tak wielka, że nie potrzebują nawet tarczy. Jedynym celem ich egzystencji jest wysłanie nieumarłych z powrotem w nieprzyjemny stan wynikający z pocięcia na setki krwawych kawałeczków."

Łucznicy

Kolejnym niezwykle ważnym elementem składowym sił Światła są łucznicy. Odpowiednio użyci, niejednokrotnie mogą przeważać szalę zwycięstwa na





naszą korzyść. Jednak mimo swoich niewątpliwych zalet, posiadają także i słabe strony: nie potrafią walczyć wręcz, a jeśli ich umiejętności mają być spożytkowane tak, by nie spowodować zagrożenia na nasze pozostałe jednostki, należy rozkazywać im bardzo ostrożnie.

Łucznicy używają tradycyjnego łuku i strzał, za pomocą których potrafią trafić oddziały przeciwnika nawet z dużej odległości. Odpowiednia liczba tych jednostek może unieszkodliwić nacierające siły wroga, zanim te zdążą się zbliżyć na tyle, by zagrozić naszym oddziałom. Trzeba jednak pamiętać, że w takim przypadku zawsze dobrze trzymać w odwodzie wojów, tak na wszelki wypadek.

W grze *Myth II* łucznicy zyskali nowy potężny oręż – płonące strzały. Używając ich, można zapalić trawę i teren pod jednostkami wroga (rys. 1.1). Każdy z łuczników może wystrzelić tylko jedną płonącą strzałę, dlatego należy z nich korzystać bardzo oszczędnie.



RYSUNEK 1.1

Jeśli płonąca strzała spadnie na ziemię, może wywołać niemały pożar.

Fałszywiec

Fałszywiec to jednostka specjalna. Na szczęście dla nas to jeden z wojowników walczących po stronie Dobra. Fałszywiec jest niezwykle potężny (o czym będziecie się mogli przekonać). To właśnie on pomoże odwrócić losy wojny przeciwko *Duszożercy* i jego armii. Jednak nie wolno zapominać o tym, że

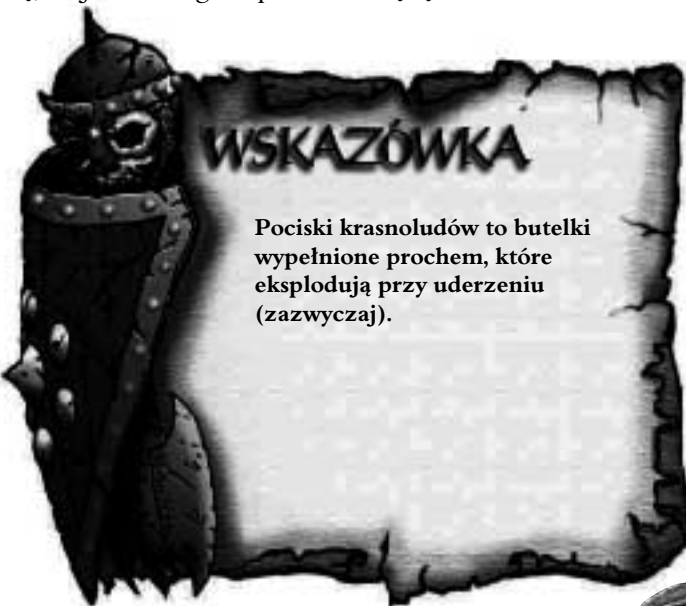




Falszywiec to egoista z sadystycznymi zapędami, uwielbiający patrzeć na cierpienie i niedolę innych. Z drugiej strony w kilku misjach jest naszą najlepszą bronią w walce z nieumarłymi, dlatego lepiej się do jego dziwnych skłonności przyzwyczaić. W walce jeden na jednego Falszywiec jest praktycznie niepokonany, gdyż jego główny atak po prostu rozpuszcza wroga, nie pozostawiając mu szansy na kontratak. W walce wręcz Falszywiec zazwyczaj potrafi się wymknąć i rozpuścić kilka jednostek wroga, pozostając niezauważonym. Inną kluczową umiejętnością tej postaci jest Sen Nawracający, pozwalający przekonać jednostki wroga, by przeszły na naszą stronę. Jeśli się go dobrze poprowadzi, Falszywiec potrafi zasilić nasze szeregi doskonałymi jednostkami nieumarłymi, takimi jak myrkridami i kafarami.

Krasnoludy

Według niektórych, krasnoludy to najpotężniejsze jednostki podstawowe w grze *Myth II*. Mają około metr dwadzieścia wzrostu, są zaprawieni w boju, mają gęste brody i gburowaty charakter. Niestety, jest ich niewiele. Krasnoludy mają kluczowe znaczenie strategiczne, gdyż dysponują nieograniczoną ilością wybuchających pocisków, którymi potrafią miotać w nieumarłych, zadając im poważne obrażenia. Jeśli wybuchająca butelka wyląduje pośród grupy zniewoleńców, to lepiej schylić głowę, bo już niedługo w powietrzu będą latać rozerwane strzępy ciał. Odpowiednio poprowadzony, pojedynczy krasnolud może zdziesiątkować siły wroga. Ale uwaga! To jeszcze nie wszystko! Na początku każdej misji krasnoludy zazwyczaj dysponują czterema bombami, które chowają w swoich sakwach. Bomby te mogą umieścić w dowolnym miejscu (po zaznaczeniu krasnoluda należy wcisnąć klawisz T). Jeśli następnie rzucimy z pewnej odległości pocisk wybuchający, to spowoduje on też wybuch bomby, zwiokrotniejąc w ten sposób obrażenia zadawane jednostkom wroga, które znajdują się w zasięgu.





Jak to pokazano na rysunku 1.2, zdetonowanie bomby pod naciągającymi oddziałami wroga może wyrządzić ogromne zniszczenia.



RYSUNEK 1.2

Odpowiednio umieszczone (a potem zdetonowane) bomby mogą się okazać naszymi najlepszymi przyjaciółmi, gdy wróg dysponuje przewagą liczebną.

Do krasnoludzkich wad można zaliczyć fakt, że jednostki te są dość powolne. Nieumarłe ghole mogą je z łatwością podejść i zaatakować. Krasnoludy są także ulubionym celem bezdusznych, a nawet więcej, są one ich głównym celem. Zazwyczaj mamy do dyspozycji niewielką liczbę krasnoludów; często jest ich dwóch. W rozdziale 2 zawarto więcej szczegółowych informacji na temat wykorzystania krasnoludów w walce z użyciem bomb.

Krasnoludzcy kanonierzy

Krasnoludzki kanonier to wyspecjalizowana jednostka uzbrojona w wyrzutnię pocisków przypominającą skrzyżowanie moździerza i bazooki. Broń ta jest niezwykle skuteczna i wyrządza wśród oddziałów wroga wiele zniszczeń, jednak załadowanie kolejnego pocisku pochłania dużo czasu, w związku z czym kanonierzy są narażeni na poważne niebezpieczeństwo w starciu bezpośrednim.





Jednostki tego typu odgrywają ważną rolę w kilku misjach *Myth II*, gdyż ich pociski mogą razić znajdujące się w oddali jednostki i struktury, takie jak na przykład mury miejskie.

Krasnoludzcy tropiciele

Krasnoludzki tropiciel dysponuje takim samym uzbrojeniem i umiejętnościami jak zwykły krasnolud, ale w niektórych misjach (na przykład w czasie misji „Przez wyrwę”) potrafi się zastosować przebranie, dzięki któremu staje się niewidzialny dla jednostek wroga. Umiejętność ta jest jednak ograniczona, gdyż jakikolwiek ruch ofensywny lub atak natychmiast zdradza jego położenie.



Krasnoludzcy tropiciele to „superkrasnoludy”: rzucają pociskami dalej, szybciej i dokładniej niż inni członkowie tej rasy. Ludzie z Bungie mówią o nich „krasnoludy z imponującym bagażem doświadczenia”. Warto wykorzystać to, że krasnoludzkim tropicielom potrzeba o wiele mniej czasu na osiągnięcie gotowości do kolejnego rzutu, a pociski miotane są z większą precyzją, gdyż umiejętności te czasami mogą przeważać szalę bitwy na naszą korzyść.

Czapli Strażnicy

Czapli Strażnicy to gwardziści z dawnego cesarstwa Muirthemne. Gdy cesarstwo legło w gruzy, porzucili oni oręż i stali się pokornymi wędrowcami. Ci „wędrowcy z wyboru” (rysunek 1.3) doskonale sobie radzą w walce wręcz, a poza tym mają przy sobie korzenie mandragory, za pomocą których potrafią leczyć rannych druhów. Zaletą Czaplich Strażników jest to, że można ich zabrać do bitwy zarówno jako żołnierzy, jak i uzdrowicieli.



Wędrowcy

Wędrowcy to wsparcie duchowe naszych oddziałów. Poruszają się wolno i nie są zbyt skuteczni w natarciu, ale potrafią wytrzymać dużą ilość obrażeń i są wyposażeni w topór, którym w razie potrzeby potrafią się bronić. Jednostki te potrafią połączyć swoją moc magiczną z korzeniem mandragory (w swoich sakwach mają sześć takich korzeni) i w ten sposób wykonywać różne czynności specjalne. Wędrowcy potrafią zabijać istoty





RYSUNEK 1.3

Gracze
znający
pierwszą część
gry zawsze
chcieli, żeby
wędrowcy
potrafili także
walczyć teraz
ich marzenia
się spełniły.

nieumarle, gdyż na stworach tych lecznicze zazwyczaj właściwości korzenia mandragory wywierają przeciwny skutek. Jeśli na przykład wędrowiec spróbuje „uleczyć” zniewoleńca, to nieumarły natychmiast zginie. Zasada ta odnosi się także do gry wieloosobowej, gdzie w jednej drużynie może się znaleźć wędrowiec i na przykład zmora. Jeśli ten pierwszy spróbuje użyć swoich magicznych zdolności na zmora zginie, zostawiając po sobie jedynie dwie sakwy z ropą. Sakwy te mogą potem zostać podniesione przez gholi, którzy wykorzystają je w inny sposób (patrz rozdział 2 pt. „Taktyka prowadzenia walki”).



WSKAZÓWKA

Korzeń mandragory to ziele z rodziny Cienia Nocy. Wędrowcy wykorzystują je do leczenia rannych jednostek. Bez korzenia mandragory ani wędrowiec, ani Czapli Strażnik nie potrafi uzdrawiać.



W związku z leczniczymi zdolnościami wędrowców, dobrze trzymać ich w pobliżu grupy łuczników; gdy któraś z tych jednostek miotających zostanie ranna, wędrowiec może pomóc w potrzebie, dzięki czemu nie spada wartość bojowa oddziału. Wędrowcy potrafią także leczyć siebie, ale aby to zrobić, nie mogą być narażeni na bezpośredni atak wroga.

Jedynym ograniczeniem dobroczynnych umiejętności naszych medyków jest liczba korzeni mandragory. Warto pamiętać o tym, że jeśli wędrowiec zginie na polu walki, to pozostawia niewykorzystane korzenie w miejscu, w którym poległ. Mogą one potem zostać podniesione i użyte przez innego wędrowca.

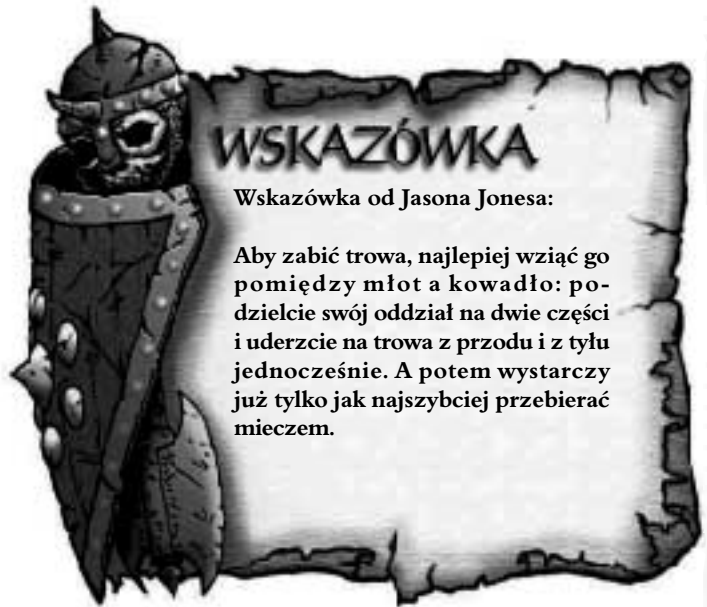
Trowy

Trowy to niewiarygodnie silne i dobrze zbudowane istoty, których podstawowym atakiem jest potężne kopnięcie. Jednym takim kopnięciem potrafią zabić kilka jednostek wroga jednocześnie. W związku z tym lepiej mieć się przed nimi na baczności.



Istoty te są niezwykle wytrzymałe. Krążą nawet plotki o tym, że w obszarach podbiegunowych trowy potrafią w nocy zamarznąć, a następnie nad ranem powrócić do życia to się nazywa zaprawa.

Na szczęście istnieje sposób na to, jak poradzić sobie z trowami. Potrzeba do tego mocnego oddziału. Wystarczy po prostu rzucić na nie wszystko co mamy jednocześnie. Niewykluczone, że stracimy kilka jednostek, ale jeśli naszym berserkerom i wojom uda się otoczyć trowy, to zabicie powinno być kwestią czasu. Aby zabić trowa, mając do dyspozycji jedynie małe jednostki, trzeba go zająć ze wszystkich stron i szybko zaatakować. W niektórych misjach także i my będziemy mieli możliwość poprowadzić trowy do walki.





Wojowie

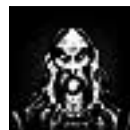
Ci silni żołnierze, wyposażeni w zbroję, hełm i krótki miecz to podstawowy skład naszej armii. W walce bezpośredniej wojowie radzą sobie zadziwiająco dobrze. Mają zdecydowaną przewagę nad słabszymi zniewoleńcami, z którymi zazwyczaj przychodzi im walczyć.



Idąc do walki, warto pamiętać o tym, że wojowie poradzą sobie nawet w starciu z siłami wroga (zniewoleńcami) mającymi przewagę liczebną wynoszącą ok. 30 lub 35 procent. W grze dla jednego gracza wojowie zazwyczaj stanowią większość armii, dlatego najlepiej stosować szyki, które pozwalają najlepiej ich wykorzystać. Więcej informacji o wojach znajduje się w rozdziale 2 pt. "Taktyka prowadzenia walki."

Czarownicy

Czarownicy walczą po naszej stronie, ale motywy, które nimi kierują, pozostają nieznane. Bez względu na to, jednostki te dają nam dostęp do dwóch niezwykle ważnych (i unikatowych) umiejętności. Po pierwsze, główny atak czarownika to duża ognista kula, wybuchająca w pobliżu jednostek wroga i zadająca niezwykle poważne obrażenia wszystkim, którzy znajdują się w jej zasięgu (nie wyłączając naszych jednostek; patrz rysunek 1.4). W związku z tym, że w walce z bliskiej odległości ognista kula może uszkodzić nasze jednostki, należy z niej korzystać jedynie wtedy, gdy nic nie zasłania czarownikowi pola widzenia.



Po drugie, czarownicy potrafią używać zaklęcia Zamęt, wywołującego, jak sama nazwa wskazuje, zamieszanie wśród oddziałów wroga, dzięki czemu zaczynają oni atakować powietrze, ziemię, a nawet siebie nawzajem.

Czarownik nie może się pochwalić zbyt dużą wytrzymałością, dlatego nie należy dopuścić do sytuacji, w której będzie musiał walczyć w starciu wręcz.

**RYSUNEK 1.4**

Podstawowy atak czarownika to niezwykle potężna broń, ale lepiej nie stosować go w zwarciu.

SIŁY CIEMNOŚCI (NIEUMARLI)

Nieumarli to nasi przeciwnicy (w trybie dla jednego gracza). Jeśli sami chcemy poprowadzić ich do walki, umożliwi to nam gra wieloosobowa. Warto zapoznać się z ich słabymi i silnymi stronami, co pozwoli potem opracować odpowiednią strategię walki. Zatkajcie więc nos i załóżcie gumowe rękawice za chwilę zanurzymy się w wypełniony ohydztwami świat Ciemnej Strony.

Bre'Unorzy

Bre'Unor to szkieletowy wojownik w rogatym hełmie, miotający kośćmi. Grupa bre'Unorów potrafi wyrządzić poważne straty, ale nie są oni wytrzymali i łatwo ich pokonać w walce wręcz. Potrafią miotać swoje kościane pociski prawie tak daleko jak łucznicy, dlatego próba zaatakowania ich z odległości nie zawsze jest najlepszym wyjściem.





Rozbójnicy

Generalnie rzecz biorąc, rozbójnicy to woje, których skusiła Ciemność. Mają te same cechy co ich odpowiednicy, a nawet wyglądają jak woje, ale walczą w armii Duszożercy. Jeśli macie jakieś doświadczenie w walce własnymi wojami, to na pewno doskonale zdajecie sobie sprawę z tego, do czego zdolne są te jednostki w służbie nieprzyjaciela. Lepiej na nich uważać!



Upiory

Jednostki te to niezwykle groźni przeciwnicy. Atakują wroga, klaskając rękoma, co wywołuje wysokoenergetyczną błyskawicę, wystrzeliwującą w jego kierunku. Broń ta może w ciągu kilku sekund zdziesiątkować całe oddziały sił Świata.



Upiory można pokonać, stosując zwykłą broń, ale czasami trudność może sprawić samo podejście do nich. Można co prawda zabić upiora, wysyłając do ataku łuczników o lekko zwiększonym zasięgu łuku, ale należy działać szybko i atakować celnie, bo inaczej z łuczników zostanie popcorn. Innym skutecznym sposobem jest wysłanie do walki szarżujących berserkerów (lub innych szybkich jednostek), gdyż upiory nie mogą atakować wroga, jeśli ten zbliży się na pewną odległość. Jeśli uda się nam odpowiednio zbliżyć do upiora, to można go zabić nie obawiając się porażenia błyskawicą.

Można powiedzieć, że gdy upiór ginie, uchodzi z niego powietrze. Jason James, główny programista *Myth I*, tłumaczy to w ten sposób: "upiór to istota z innego świata, która przyobłąła się w ciało ziemskiego stworzenia."

Wynika z tego, że upiór nie jest tak naprawdę nieumarłym. A szkoda bo błyskawica jest naprawdę ekstra.





Ghasty

Cytując dokumenty opracowane przez projektantów gry, "ghast to nieumarły kmieć, trochę szybszy, trochę słabszy, odrobinę bardziej głodny i o wiele gorzej uzbrojony niż zniewolencie." Atak ghasa jest słaby, ale w starciu bezpośrednim jednostka ta może sparaliżować wroga, co czasami bywa niezwykle denerwujące. Jeśli ghasty unieruchomią trzech czy czterech wojów, to kończy się to utratą przewagi liczebnej, co nie jest zbyt przyjemne (rysunek 1.5).



RYSUNEK 1.5

Nie zdziwcie się, jeśli wasze jednostki walczące z ghastami zostaną nagle sparaliżowane.

Ghole

Ghole to odwieczni wrogowie krasnoludów. Jeśli wierzyć legendom, te dwie rasy toczyły ze sobą długie i krwawe wojny prawie od zawsze. Ghole to najszybsze jednostki występujące w grze; potrafią doścignąć krasnoludów i są dla nich niezwykle groźne. Zaatakowane przez ghole krasnoludy często nie zdążą rzucić swoich wybuchających pocisków i szybko kończą poszatkowane na kawałki.





Te dziwne stwory mają kilka specyficznych umiejętności. Ghole potrafią podnosić sakwy z ropą, które zostawiają po sobie zmory. Jeden potwór może zabrać tylko jedną sakwę naraz (zmory zostawiają dwie sakwy), ale nawet jedna taka sakwa wystarczy, by sparaliżować lub nawet zniszczyć wielu wrogów. Ghole potrafią też podnosić i rzucać wieloma przedmiotami: mieczami, głowami, rękami i sakwami.

Ghole to niebezpieczny przeciwnik. Są uzbrojone w ogromne topory i chodzą po polu bitwy, zbierając ręce i głowy swoich wrogów. Jak powiadają: "Jeśli mam w sakwie twoją odciętą głowę i obie odrąbane ręce, to znaczy że nie żyjesz!" W czasie walki należy zapewnić krasnoludom ochronę przed gholami.

Mahirowie

Mahirowie to najbardziej nieuchwytni ze wszystkich sług ciemności. To wojownicy-cienie, których nie można zranić, dopóki nie wyjdą z cienia, by was zaatakować. Mahira można rozpoznać po cieniu, który przemieszcza się po polu walki. Kiedy go pierwszy raz zobaczycie, z pewnością przysporzy wam niemało strachu. Najlepszym sposobem na walkę z mahirami jest przygotowanie w odwodzie licznych jednostek, które zaatakują napastnika, kiedy ten będzie zajęty inną jednostką. W zwalczaniu mahirów najlepiej spisują się łucznicy, dlatego w dwóch ostatnich misjach ("Dwukrotnie Narodzony" i "Kuznia") zawsze lepiej ich mieć pod ręką.



Kafarowie

Skrzyżujcie guźca z Arnoldem Schwarzeneggerem, a wyjdzie wam kafar. Te szybkie kolosy potrafią być naprawdę groźne. Grupy kafarów mogą zmieść z powierzchni ziemi całe zastępy wojów. Ich słabą stroną jest wolne tempo zadawania ciosów. Po jednym uderzeniu muszą trochę odczekać przed wyprowadzeniem kolejnego ciosu. Ale, jak mówi główny programista *Myth II* Jason Regier: "Na pewno nikt nie chciałby się spotkać z kafarem sam na sam w ciemnej alejce."





Myrkridzi

Myrkridzi to krwiożercze bestie, potrafiące w mgnieniu oka rozedrzeć nasze jednostki na strzępy. Bezpośredni atak na myrkridów należy zawsze przeprowadzać mając zdecydowaną przewagę liczebną, gdyż inaczej jesteśmy z góry skazani na klęskę. Na szczęście w kilku misjach Fałszywcowi udało się nawrócić kilku myrkridów na stronę Światła, dzięki czemu będziemy mieli także przyjemność poprowadzić te istoty do walki.



Myrkridzi nie potrafią walczyć do ostatniej kropli krwi. Odniósłszy poważne obrażenia, wpadają w szal i wyrzucają ręce w powietrze. Natychmiast po wykonaniu tego dziwnego tańca rzucają się na najbliższą jednostkę w agonalnym szale. Cechę tę można wykorzystać, atakując ich łucznikami. Myrkridzi to jednostki niezwykle szybkie, dlatego zawsze trzeba dokładnie ochraniać krasnoludy i łuczników przed ich gniewem.

Olbrzymi myrkridiańscy

Olbrzymi myrkridiańscy to (według głównego programisty Jasona Regiera) „superdranie”. Muszę się zgodzić, że to stwierdzenie trafnie ich podsumowuje. Olbrzymi ci atakują przeciwnika, miotając w niego wiązkami wybuchających czaszek. Wierzcie mi, zazwyczaj nie jest to miły widok. Zwalczać je można w ten sam sposób jak trowy: należy je otoczyć wieloma jednostkami (berserkerami lub wojami), a następnie wyciąć w pień. Tam gdzie będzie to potrzebne, należy całą czynność powtórzyć.



Z przykrością muszę stwierdzić, że olbrzymi myrkridiańscy są niewrażliwi na Nawracający Sen Fałszywca, dlatego przyjemności wynikającej z poprowadzenia ich do boju można zaznać jedynie w grze wieloosobowej.

Cień

Te ożywione trupy avatarów to niezwykle trudny przeciwnik. Zgodnie z oczekiwaniami, cień potrafi stosować Sny, a to nie jest najprzyjemniejsze. Sen Cienia to odpowiednik Snu Lekkiego Avatara. Oznacza to, że w wyniku jego





RYSUNEK 1.6

Dwóch myrkridów masakruje wojów, a dwóch innych czeka na swoją kolej.

działania jednostki znajdujące się blisko siebie jedna po drugiej wylatują w powietrze. Na szczęście przeciwników tych można spotkać dopiero wtedy, gdy uzyskamy już pierwsze szlify w boju.

DYGOTNICA

Dygotnica to Upadła Władczyni, która powróciła, by walczyć w szeregach Duszożercy. To wyjątkowo nieprzyjemny wróg, a w porównaniu z jej usposobieniem Joe Pesci w Chłopcach z ferajny bardziej przypomina Ghandiego. Ta Upadła Władczyni dysponuje niezwykle widowiskowym atakiem, za pomocą którego potrafi bez trudu zgładzić niejedną jednostkę.





Duszożerca

Duszożerca to nasz najważniejszy wróg, więc chyba nie trzeba wspominać o tym, że spotkamy się z nim oko w oko w ostatniej misji. Jednak mamy szczęście, gdyż w *Myth II* będziemy mieli szansę poznać go już wcześniej. Trzeba pamiętać o tym, że Duszożerca jest szybszy, silniejszy, bardziej okrutny i wytrzymały oraz dysponuje bardziej niebezpiecznym atakiem niż jakakolwiek jednostka Światła. Jest też praktycznie niezniszczalny, dlatego zanim nie spotkamy się z nim w ostatniej misji nie warto zwracać sobie głowy próbami jego zgładzenia.



Bezduszni

Bezduszni to jednostki nieumarłych będące z grubsza odpowiednikami łuczników. Różnią się od nich tym, że nie mają nóg, w związku z czym potrafią przemieszczać się w miejscach, w których łucznicy są bezsilni (głębokie rzeki, strome wzgórza itp.). W przeciwieństwie do łuczników, bezduszni potrafią walczyć w zwarciu, używając przy tym włóczni (ale zazwyczaj wolą po prostu salwować się ucieczką).



Ich bronią jest kolczasta włócznia nasączona trucizną, która powoduje przejmujący ból, choć nie jest śmiertelna w skutkach. Jednak trafienie wieloma takimi włóczniami powoduje śmierć, dlatego lepiej trzymać się od nich z daleka. Warto wspomnieć o tym, że ku naszemu utracpieniu, zapas zatrutych włóczni nigdy się nie wyczerpuje.





Pająki

Pająki odgrywają ważniejszą rolę w grze wieloosobowej niż w trybie dla jednego gracza, ale zasługują, żeby im poświęcić kilka słów. W grze jednoosobowej stworzenia te od czasu do czasu wchodzą nam w drogę, lecz nie są słu-gami ciemności. Jednak w grze wieloosobowej mogą one wejść w skład naszych oddziałów. Jeśli mają być użyte efektywnie, to musimy dysponować liczną ich grupą. Pomimo tego, że łatwo je zabić, to jednak wystarczająca przewaga liczebna może zrównoważyć ten mankament, dlatego lepiej mieć się na baczności, jeśli atakują dużą grupą.



Rycerze Stygijscy

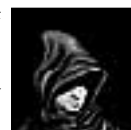
Rycerze Stygijscy to po prostu ożywione zbroje. Ponieważ nie należą ani do żywych, ani do nieumarłych, są odporni na paraliż, dlatego zmory i rzucające sakwami z ropą ghole nie są dla nich aż tak groźne. Uwagi te są przydatne jedynie w grze wieloosobowej, gdyż to dopiero w tym trybie siły Ciemności od czasu do czasu ze sobą walczą.



Jeśli chodzi o tryb jednoosobowy, to warto zauważyć, że Rycerze Stygijscy są dość odporni na strzały, dlatego często przyjdzie nam z nimi walczyć w zwarciu. Są oni doskonałymi żołnierzami i choć nie potrafią zadawać ciosów zbyt często, to ich atak ma niezwykłą siłę i jest niesamowicie skuteczny!

Przywoływacz

Przywoływacz to w grze *Myth II: Duszożerca* postać specjalna. Pojawia się jedynie w jednej misji pod tytułem (a jakże by inaczej) „Przywoływacz”. Postać ta ma dwie umiejętności: potrafi teleportować jednostki z dala od siebie, a myrkridów teleportuje w miejsce, w którym się znajduje.



Właśnie dlatego do walki Przywoływaczem niezbędne jest wykorzystanie łuczników oraz/lub Fałszywca. Potrafi on także tworzyć myrkridów z czaszek. W rozdziale 8 znajduje się dokładniejszy opis walki z Przywoływaczem.



Zniewoleńcy

Ci trupielcy są najmniej inteligentną grupą jednostek Ciemności, ale zarazem jest ich najwięcej. Są zbyt wolni i ślamazarni, by dobrze władać mieczem, dlatego Upadli Władcy wyposażyli ich w topory. Mimo że zniewoleńcy są w pewnym sensie odpowiednikiem wojów (obie te jednostki to jednostki podstawowe), to w starciu jeden na jeden woj złośliwiecowi skórze aż miło i bez trudu wyszł z powrotem do grobu, z którego trupielec wylazł.



Trzeba jednak pamiętać, że zniewoleńcy zazwyczaj pojawiają się w dużych grupach, które są dla naszych oddziałów niemałym zagrożeniem. Na szczęście jednostki walczące po stronie Światła poruszają się trochę szybciej, dlatego mogą utrzymać nieumarłych na dystans i użyć krasnoludów i łuczników, by załatwili sprawę.

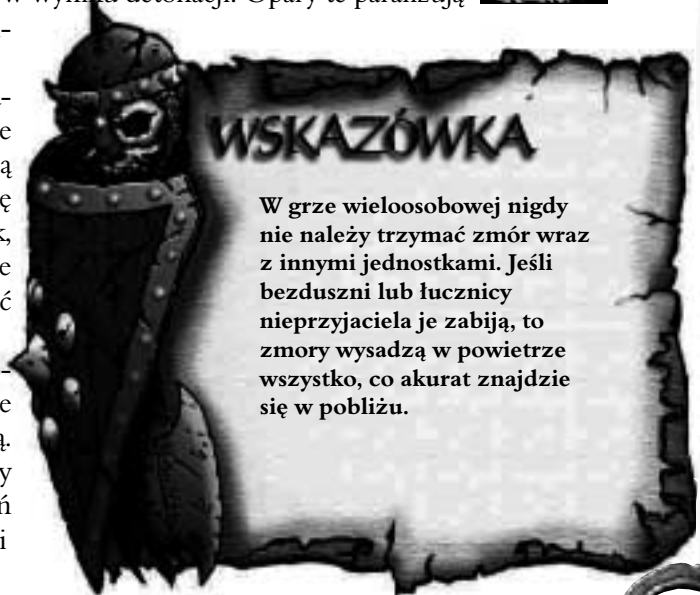
Zmory

Zmory to najohydniejsze ze wszystkich stworzeń nieumarłych. Krótko mówiąc, to chodzące bomby, wybuchające w pobliżu nieprzyjaciela. Siła wybuchu jest niezwykle duża, a wróg odnosi rany nie tylko od odłamków, ale i od trujących oparów, powstałych w wyniku detonacji. Opary te paraliżują wszystkie jednostki, których nie zniszczyła siła eksplozji.



Zmory poruszają się wolno, dlatego nasi łucznicy z łatwością mogą je zabić, gdy te będą jeszcze daleko. Mają one jednak tę cechę, że często próbują się podkraść w pobliże naszych jednostek, gdy nie mamy czasu zwracać na nie uwagi, dlatego lepiej dobrze śledzić położenie wrogich zmor.

W grze wieloosobowej wędrowcy potrafią rozpuszczać zmory, które zostawiają po sobie dwie sakwy z ropą. Ghole mogą potem podnieść te sakwy i wykorzystać jak wybuchową broń biologiczną. Sakwy te są czasami



WSKAZÓWKA

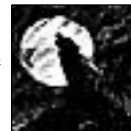
W grze wieloosobowej nigdy nie należy trzymać zmor wraz z innymi jednostkami. Jeśli bezduszni lub łucznicy nieprzyjaciela je zabiją, to zmory wysadzą w powietrze wszystko, co akurat znajdzie się w pobliżu.



o wiele efektywniej wykorzystywane przez niezwykle szybkie ghole niż przez słabymazarne zmory.

Wilki

Upraszczając sprawę, wilki to dziwne zwierzęta, które zeszyły na złą drogę. Podobnie jak w swoim naturalnym środowisku, wilki zazwyczaj wędrują stadami. Jeśli pozwolimy im podejść zbyt blisko, potrafią w krótkim czasie zadać naszym jednostkom poważne obrażenia. Na szczęście dość łatwo je zabić, a grupa berserkerów lub wojów bez trudu sobie z nimi poradzi. Podobnie jak to było w przypadku myrkridów, gdy w pobliżu są wilki, lepiej dobrze chronić bardziej podatne jednostki (krasnoludy i łuczników).



ZWIERZĘTA

W grze **Myth II** pojawia się wiele zwierząt, ale prawdę mówiąc, nie odgrywają one ważnej roli. Jedynie w grze wieloosobowej występują czasami jako cele, od których zabicia zależą warunki zwycięstwa. Krążą jednak pogłoski o ukrytym poziomie, w którym zwycięstwo osiąga się po zabicu wszystkich zwierząt muszkietem. Ciekawe w jaki sposób można ten poziom uaktywnić?



ROZDZIAŁ

2

Taktyka prowadzenia walki



omimo oczywistych podobieństw do innych gier należących do tego gatunku (i do pierwszej części), *Myth II: Duszożerca* jest grą bardzo skomplikowaną. Aby zapewnić sobie zwycięstwo, należy wykazać się dokładnym planowaniem i przygotowaniem taktycznym, a w dodatku trzeba jeszcze te plany wcielić w życie. Opanowanie subtelnych aspektów gry może czasami przeważać szalę zwycięstwa na naszą stronę i uchronić przed sromotną porażką. W poniższym rozdziale znajdziecie wskazówki, jak wykorzystać każdą z jednostek do maksimum. Postaram się pomóc Wam w zrozumieniu tego, jak połączyć te wszystkie małe elementy, by zostać najgorszym wrogiem Duszożercy.

Poniższy rozdział zawiera opisy każdego typu jednostek i krótkie omówienie ich cech. W trybie gry jednoosobowej jednostki można podzielić na żywe i nieumarłe. Od czasu do czasu zdarzy się, że niektóre dobre jednostki będą działać przeciwko nam.

Najlepiej zapoznać się z zawartością tego rozdziału, a następnie przejść do rozdziału 2 „Taktyka prowadzenia walki”, w którym zawarto szczegółowe informacje na temat wykorzystania specyficznych umiejętności poszczególnych postaci.

MATERIAŁY WYBUCHOWE

Materiały wybuchowe i jednostki, które potrafią ich używać, to decydujące czynniki zwycięstwa. Gracze, którzy nie wykorzystują ich w odpowiednim stopniu, szybko spotka porażka. Poza zaletami strategicznymi, efekty środków wybuchowych są niezwykle widowiskowe! To między innymi dzięki nim *Myth II* jest jedną z najbardziej wciągających gier komputerowych wszech czasów, a jeśli mi nie wierzycie, spójrzcie tylko na tę ziemię falującą po wybuchu zmory i części ciała wylatujące w powietrze po tym, jak Wasz krasnolud wrzuci swój pocisk w tłum zniewoleńców! Ale plama!

Poniżej zamieszczone zostały wszystkie informacje o materiałach wybuchowych, potrzebne do skutecznego planowania taktyki (a także kilka wiadomości niekoniecznie potrzebnych).



ZMORY

Zmory to ślamazarne istoty nieumarłe, noszące w swoim ciele wybuchowe sakwy z ropą. W wyniku eksplozji, z sakw tych wydostaje się różowa chmura toksycznych oparów, a wszystkie jednostki, które znajdują się w jej zasięgu, zostają sparaliżowane i odnoszą obrażenia (rys. 2.1).

Zmory są niebezpieczne z dwóch powodów. Po pierwsze, można je porównać do chodzących bomb, które eksplodują w pobliżu naszych jednostek. Wybuchy te to jedne z najbardziej widowiskowych efektów graficznych w grze; można nawet zaobserwować falę wybuchu, która rozchodząc się, powoduje fałdowanie ziemi. Trzeba przyznać, że czasami warto spowodować wybuch zmory tylko po to, by móc podziwiać jego efekty. Po drugie, zmory są chodzącymi magazynami sakw z ropą (w grze wieloosobowej).



RYSUNEK 2.1

Podczas
wybuchu
zmory,
sparaliżowane
zostają
wszystkie
otaczające ją
jednostki.



Sakwy z ropą

W związku z tym, że zmora jest istotą nieumarłą, można ją zgładzić, nakazując wędrowcowi jej wyleczenie. To właśnie kluczowy sposób zdobycia środków wybuchowych. "Uleczona" zmora rozplynie się w powietrzu, zostawiając po sobie od czterech do sześciu sakw z ropą (dwie z nich są wybuchowe). Leczenie wrogich zmór to także doskonały sposób na ich unieszkodliwienie, a w dodatku uzyskujemy przydatne środki wybuchowe. Trzeba jednak pamiętać, że sakwy z ropą mogą zostać podniesione jedynie przez ghole, dlatego jeśli nie mamy takich jednostek w swoich szeregach, sakwy na nic się nam nie przydadzą.



RYSUNEK 2.2

To sakwa
z ropą.

Wielu doświadczonych graczy używa swoich zmór tylko po to, by je zdeintegrować i zdobyć sakwy z ropą dzieje się tak dlatego, że wolno poruszające się zmory są podatne na ataki wrogich łuczników i krasnoludów. Jeśli spróbujemy podprowadzić zmorę do jednostek nieprzyjaciela, to prawie na pewno próba taka skończy się przedwczesnym wybuchem, a żadna z jednostek nieprzyjaciela nie odniesie obrażeń.

Zmora jako broń

Co prawda z powodu swojej ślamazarności zmora nie jest bronią idealną, ale jeśli uda się nam podprowadzić ją niepostrzeżenie w pobliże oddziałów nieprzyjaciela,



efekty wybuchu mogą być naprawdę imponujące. Kluczem do sukcesu jest w tym przypadku odwrócenie uwagi przeciwnika. Najłatwiej wykonać taki manewr w trakcie rozgorzałej bitwy w starciu bezpośrednim.

W bezpośrednim starciu wyrównanych sił, zwycięzcą zostaje gracz, który lepiej potrafi zarządzać swoimi jednostkami, a to wymaga dużo skupienia i uwagi. Właśnie dzięki temu operacja przemycenia naszych zmór w pobliże jego jednostek może się udać – gdy przeciwnik będzie się koncentrował na odpieraniu naszego ataku, wystarczy podprowadzić zmorę pod jego oddziały i zaatakować (rys. 2.3). Wystarczy jedna eksplodująca zmora, by zamienić groźny przed chwilą oddział w zupełną pomidorową z drobno siekanych pomidorów.



RYSUNEK 2.3

**Wybuchając,
zmora może
zadać
otaczającym
ją jednostkom
poważne
obrażenia.**

Osobiście rozpoczynam atak na nieprzyjaciela połową jednostek, który normalnie rzuciłbym do frontального ataku, a w tym samym czasie podprowadzam wolno zmorę pod pozycje wroga. Choć moje siły są słabsze od oddziałów nieprzyjaciela, wróg nie może zlekceważyć natarcia, dlatego najprawdopodobniej wykorzysta do obrony większość swoich jednostek. Moja armia zacznie przegrywać bitwę, ale osiągnąłem swój cel – siły wroga są skupione na jednym obszarze. Kiedy już wszystko wskazuje na to, że przegrałem, i przeciwnik zaciera ręce, pojawia się moja zmora i wysadza w powietrze wszystko wkoło, niszcząc za jednym zamachem większość jednostek wroga. Ja wciąż mam połowę swojej armii, a ocalałe po wybuchu jednostki przeciwnika są poważnie ranne.



Oczywiście, taki manewr nie zawsze zakończy się powodzeniem, a decydując się na jego wykonanie, musimy się liczyć z dużym ryzykiem, ale jeśli wszystko się uda, sukces mamy w garści.

Zmory można też ustawić w wodzie, a kiedy oddziały wroga na nie wejdą, będą poważnie zaskoczone nagłą eksplozją. Jednym z najlepszych sposobów na efektywne wykorzystanie zmory, którą posiadamy we własnych szeregach, jest wysłanie jej na jednostki wroga, które nie są dobrze bronione.

KRASNOLUDY

Ci mali, ale krzepcy wojownicy to nasi eksperci od materiałów wybuchowych. Każdy z nich dysponuje nieograniczonym zapasem pocisków wybuchających oraz niesie w plecaku cztery bomby (czasami więcej). Jeśli się je odpowiednio wykorzysta, połączona ich siła może z łatwością przeważać szalę zwycięstwa – albo na naszą stronę, albo na stronę przeciwnika. Niejeden niezdamy gracz wrzucił pocisk wybuchający w sam środek własnych jednostek, niszcząc tym samym jakiegokolwiek nadzieje na zwycięstwo.

Pociski wybuchowe

Pociski wybuchowe, miotane przez krasnoludy, to po prostu szklane butelki wypełnione prochem, w których szyjki wetknięto kawałek szmaty, spełniającej rolę lontu. Wyrzucone w powietrze, lecą z gracją, ciągnąc za sobą chmurę dymu (rys. 2.4). Przy zderzeniu z gruntem pociski te mogą, ale nie muszą, wybuchnąć, a zależy to od kilku czynników, jak na przykład deszcz, śnieg i woda. Im rzęsiściej pada deszcz lub im gęstsze są opady śniegu, tym mniejsza szansa na to, że rzucony pocisk eksploduje. Ale czasami nawet mały deszczyk może zniweczyć nasze plany.

Butelki są zaprojektowane w taki sposób, że po uderzeniu o ziemię eksplodują od razu lub odbijają się, przemieszczając trochę dalej. Czasami można zauważyć, jak krasnolud, próbując trafić cel znajdujący się poza zasięgiem rzutu, spróbuje mimo to rzucić pocisk, licząc na to, że odbije się on od ziemi i w ten sposób dotrze do celu. W takim przypadku istnieją trzy możliwości: butelka z prochem może się odbić od ziemi, eksplodować jeszcze zanim się odbije, lub odbić się, ale potem nie wybuchnąć. Właśnie ta niepewność jest jedną z rzeczy, dzięki którym *Myth II* jest taki wciągający. Jeśli dwóch krasnoludów będzie walczyć ze sobą jeden na jednego, lepiej rzucić pocisk w miejsce, gdzie przeciwnika będzie się znajdował za chwilę, niż w miejsce, w którym teraz się znajduje. Przewidując w ten sposób ruch nieprzyjaciela, często można zniszczyć jego krasnoludy, nie dając im szansy na odwet.



RYSUNEK 2.4

Ten pocisk
wybuchowy
już niedługo
ekspłduje.

Bomby

Bomby to jeden z najpotężniejszych (i najbardziej wszechstronnych) składników arsenału dostępnego w grze. Czasami jedna dobrze podłożona bomba może oznaczać różnicę między zwycięstwem a porażką. Niestety, ten typ uzbrojenia ma też swoje wady. Po pierwsze, jedynymi jednostkami wyposażonymi w bomby są krasnoludy (mogą udźwignąć do ośmiu bomb, choć zazwyczaj są wyposażone jedynie w cztery). Po drugie, aby bombę zdetonować, należy rzucić w jej pobliżu pocisk wybuchający. Trzeba jednak pamiętać, że poza tym najpopularniejszym sposobem detonowania bomb istnieją też inne.

W uproszczeniu można powiedzieć, że bomby to po prostu sakwy wypełnione prochem, o mocy porównywalnej z mocą miotanego pocisku wybuchowego (tak przynajmniej twierdzą ludzie z Bungie). W praktyce można jednak zauważyć, że wybuch bomby może spowodować nawet większe obrażenia niż eksplozja pocisku.

Zazwyczaj najlepiej podłożyć bomby na drodze przeciwnika, tak jak to przedstawiono na rys. 2.5. Gdy horda nieprzyjaciela będzie się do nas zbliżać, wystarczy tylko rzucić jeden pocisk, by wysadzić wroga na małe kawałeczki, jeszcze zanim ten będzie mógł zagrozić naszym jednostkom. Dobre jest w tym to, że ułożone blisko siebie bomby będą wybuchać jedna po drugiej, niszcząc przy okazji całe zastępy jednostek nieprzyjaciela. Wykorzystywanie tego elementu arsenału przynosi dużą satysfakcję, zwłaszcza jeśli uda się nam w ten sposób unieszkodliwić większą część oddziałów kolegi (w grze wieloosobowej).



Deszcz: gaszenie pocisków

Duże opady mają jedną ogromną zaletę. Choć deszcz lub śnieg gasi lont pocisków wybuchowych miotanych przez krasnoludy, to same pociski zbierają się w jednym miejscu. Kiedy opady się skończą, zebrane w ten sposób pociski są już gotowe do detonacji. Jeśli natrafimy na zmienną pogodę, w czasie której będzie padać z przerwami, można w ten sposób uskładać kilka niewybuchów w jednym miejscu. Nie trzeba chyba tłumaczyć, jaką siłę wybuchową tworzy kilka pocisków eksplodujących w jednym momencie.

Kiedy przestanie padać, wystarczy zwabić wroga w pobliże składowanych pocisków i rzucić w nie pocisk wybuchowy. Buuuuum! Taka strategia przynosi szczególnie widowiskowe efekty w grze wieloosobowej "Ostatni na wzgórzu." Wystarczy uskładać niewybuchy w pobliżu flagi. Kiedy czas gry będzie się już kończył, wystarczy wysadzić wszystkie jednostki wroga w pobliżu i przejąć kontrolę nad wzgórzem.



Wadą bomb jest to, że równie łatwo jak oddziały wroga, można nimi zniszczyć własne jednostki. Jeśli któryś z krasnoludów zostanie zabity, niesione przez niego bomby pozostają na ziemi w miejscu, gdzie poległ. W grze wieloosobowej, jeśli przeciwnik rzuci w pobliże pocisk wybuchowy lub upiór użyje swojej błyskawicy, może to spowodować wybuch. Jeśli nam się coś takiego przydarzy, można tylko obserwować, jak to, co zostało z naszych jednostek, zostaje rozrzucone po całej okolicy. Jeśli zdarza się to często, można urozmaicić sobie czas, próbując przewidzieć, gdzie poszczególne wylądują.



WSKAZÓWKA

Sztuczka z bombami w grze "Król wzgórza": Należy podłożyć bomby wokół flagi na wzgórzu. W końcowej części gry, kiedy wszyscy starają się dotrzeć w pobliże flagi, wystarczy tylko rzucić pocisk wybuchowy, aby wszystkie jednostki wroga w jednej chwili zamieniły się w latające krwawe strzępy.



RYSUNEK 2.5

Jeśli ktoś je
zdetonuje, to
te bomby
mogą się stać
poważnym
zagrożeniem.

W niektórych misjach należy użyć bomb do wysadzenia pewnych obiektów na mapie. Co prawda dzięki tym składnikom arsenału można czasami przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść nawet w beznadziejnej na pierwszy rzut oka sytuacji, ale trzeba zachować szczególną ostrożność, bo równie dobrze mogą się one stać przyczynkiem do zagłady własnych oddziałów. Jeśli ułożymy bomby w rzędzie, to stworzymy "sznur", a wtedy zdetonowanie jednej z nich powoduje reakcję łańcuchową. W grze wieloosobowej bomba podłożona w pobliżu zdobyczy może praktycznie zagwarantować nam zwycięstwo.

Kanonierzy

Krasnoludzcy kanonierzy przypominają pozostałych przedstawicieli swojej rasy, ale w odróżnieniu od nich nie rzucają pociskami wybuchowymi, ani nie podkładają bomb. Zamiast tego są uzbrojeni w moździerz, które potrafią razić nadciągające (lub uciekające) oddziały wroga z dużej odległości. Atak kanonierów ma niezwykłą siłę rażenia, a jeden celny pocisk moździerzowy może zgładzić całą dużą grupę bezdusznych.

Trzeba jednak pamiętać, że przeładowanie moździerza pochłania dość dużo czasu, dlatego lepiej nie dopuścić do sytuacji, gdy atakuje nas duża grupa przeciwników, a jedynym środkiem obrony są nasze moździerze. Jeśli jednak dojdzie do takiej sytuacji,



Rozdział 2 Taktyka prowadzenia walki

krasnoludzcy kanonierzy powinni strzelać pojedynczo, by w ten sposób zwiększyć do maksimum efektywność moździerzowych pocisków (rys. 2.6).

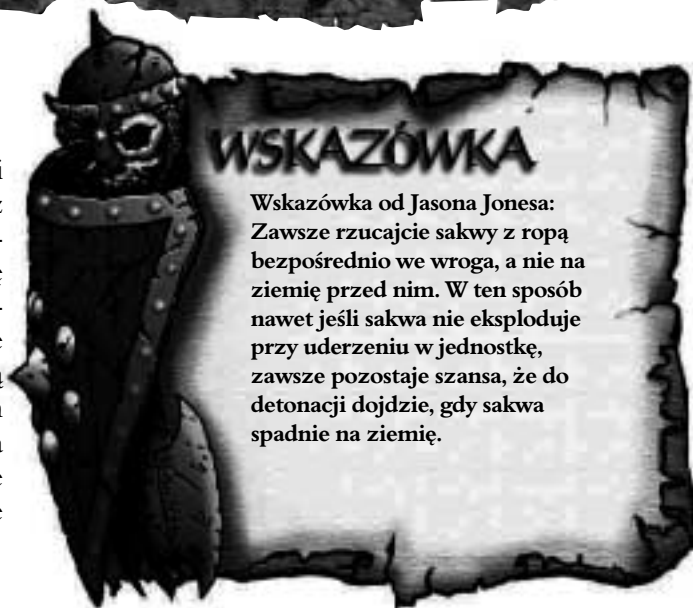


RYSUNEK 2.6

Kanonierzy mogą zadać wrogowi poważne straty, ale przeładowanie moździerzy zajmuje dużo czasu.

GHOLE

Ghole potrafią miotać różnorodnymi przedmiotami, od kamieni, przez bomby, a na częściach ciała skończywszy. (W takim przypadku szkodę mogą nam wyrządzić nawet uszkodzone miecze). Każdy z gholi może zabrać też jedną sakwę z ropą, by ją potem użyć jak granatu z gazem paraliżującym. Sytuacja taka została przedstawiona na rys. 2.7. Ghole mogą rzucić sakwy bezpośrednio we wroga lub we wskazane miejsce.



WSKAZÓWKA

Wskazówka od Jasona Jonesa:
Zawsze rzucajcie sakwy z ropą bezpośrednio we wroga, a nie na ziemię przed nim. W ten sposób nawet jeśli sakwa nie eksploduje przy uderzeniu w jednostkę, zawsze pozostaje szansa, że do detonacji dojdzie, gdy sakwa spadnie na ziemię.



RYSUNEK 2.7

Ten ghol właśnie
rzucił sakwą
z ropą
w grupę
niczego nie
podejrzewających
łuczników.

Choć zazwyczaj sakwy z ropą wybuchają, to nie można być tego zupełnie pewnym. Zaletą tego typu uzbrojenia jest fakt, że na wybuchowość sakw nie ma wpływu deszcz ani śnieg, a ich eksplozja wystarczy, by zdetonować leżący pocisk wybuchowy lub bombę, dlatego zawsze dobrze mieć pod ręką przynajmniej jedną sakwę z ropą. I wolno zapominać, sakwy z ropą zostawione przez zmyr można wykorzystywać.

BRÓŃ MIOTANA

Broń miotana charakteryzuje się tym, że atakujący nie musi znajdować się w bezpośrednim sąsiedztwie wroga, by go zranić. W grze *Myth II* do jednostek dysponujących bronią miotaną należą łucznicy, bezduszni, krasnoludy i ghole. Krasnoludy i ghole zostały opisane w rozdziale pt. „Materiały wybuchowe”, dlatego tutaj ograniczę się jedynie do opisu łuczników i bezdusznych.



ŁUCZNICY

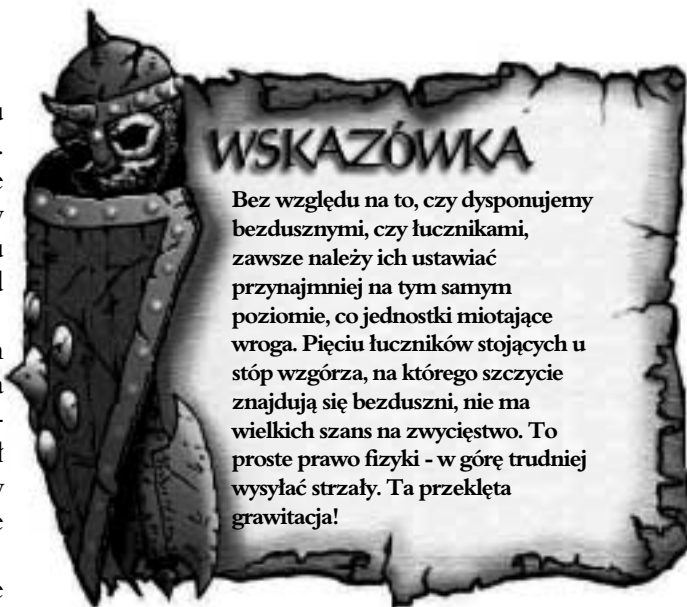
Łucznicy używają tradycyjnego łuku i szyją strzałami na dużą odległość. Choć są narażeni na atak w walce bezpośredniej, to jeśli klikniemy dwukrotnie znajdującego się w pobliżu wroga, łucznik będzie się starał przed nim bronić, używając noża.

Tak jak w przypadku innych jednostek, na skuteczność łucznika ma wpływ doświadczenie. Im więcej zabitych jednostek będzie miał na swoim koncie, tym jego strzały będą celniejsze i tym szybciej będzie strzelać.

Doświadczeni łucznicy znacznie przewyższają skutecznością tych, którzy stawiają pierwsze kroki na polu bitwy, dlatego dobrze na początku każdej misji pozwolić tym drugim zabić kilka jednostek wroga. Grupa ośmiu łuczników, z których każdy ma na koncie trzy lub cztery jednostki wroga, to oddział, z którym trzeba się liczyć. Nawet szybkie ghole nie będą się w stanie do nich zbliżyć na tyle, by zadać im jakiegokolwiek rany.

BEZDUSZNI

Bezduszni charakteryzują się podobnymi cechami co łucznicy, za wyjątkiem przemieszczania się. I nie chodzi tu o szybkość, ale o fakt, że bezduszni nie żyją. W związku z tym latają nad ziemią, co pozwala im przebyć nawet głębokie rzeki i dostać się w inne miejsca niedostępne dla innych jednostek, na przykład na strome wzniesienia (rys. 2.8). Trzeba pamiętać, że jednostki miotające, znajdujące się na wzniesieniach, mają znaczną przewagę nad innymi jednostkami. Można to wykorzystać w niektórych misjach gry wieloosobowej.



WSKAZÓWKA

Bez względu na to, czy dysponujemy bezdusznymi, czy łucznikami, zawsze należy ich ustawiać przynajmniej na tym samym poziomie, co jednostki miotające wroga. Pięciu łuczników stojących u stóp wzgórza, na którego szczycie znajdują się bezduszni, nie ma wielkich szans na zwycięstwo. To proste prawo fizyki - w górę trudniej wysłać strzały. Ta przeklęta grawitacja!



RYSUNEK 2.8

Ten pagórek daje
bezdusznym
przewagę
wysokości,
z której
posiadający nogi
łucznicy nigdy nie
będą w stanie
skorzystać.

MAGIA

W grze *Myth II* pojawiają się dwie kategorie „magii” – naturalne zdolności i Sny. Wędrowcy na przykład wykorzystują swoje naturalne umiejętności (w połączeniu z korzeniami mandragory), by leczyć rannych wojów lub zabijać istoty nieumarłe. Błyskawice miotane przez upiory także powstają dzięki ich naturalnym umiejętnościom. Także niektóre odmiany broni używane w grze mają magiczne właściwości (na przykład magiczny przedmiot czarownika).

Ale najciekawsze i najbardziej widowiskowe efekty magiczne powstają w wyniku wykorzystania Snów, jednak umiejętność tę posiada jedynie kilka postaci.

SEN ROZPRASZAJĄCY (ALRIK)

Sen ten to domena Alrika, avatara, którym możemy pokierować w kilku misjach. Sen Rozpraszający razi każdą trafioną jednostkę z mocą bomby, dlatego doskonale nadaje się do zwalczania dużych grup jednostek nieprzyjaciela. Sen ten działa z mocą materiału



wybuchowego na jednostkę, na którą zostanie rzucony, ale na tym nie koniec. Jeśli w pobliżu znajduje się inna jednostka wroga, to także i ona zostanie wysadzona (rys. 2.9).



Wszystkie jednostki znajdujące się w pewnej odległości od drugiej eksplodującej jednostki także zostaną wysadzone w powietrze, i tak dalej. Jeśli jednostki wroga znajdują się blisko siebie, to w ten sposób można je łatwo unieszkodliwić. Użycie tego Snu na dużej grupie myrkridów przypomina produkcję popcornu. Trzeba jednak pamiętać o jednym: jeśli jednostki wroga znajdują się zbyt blisko naszych żołnierzy, to i oni staną się częścią "lonu" i wybuchną, a w najlepszym razie odniosą poważne obrażenia.



SEN CIENIA

Sen Cienia przypomina mniej więcej Sen Rozprasający avatara. Jeśli zbliżymy się zbyt blisko do cienia, to może on w parę chwil zniszczyć całą grupę naszych jednostek. Taktyka zwalczania cieni polega na tym, by rozproszyć nasze jednostki na tyle, żeby Sen nie mógł się rozprzestrzenić. Po śmierci Sen zostawia świecące na zielono kule – to niewykorzystane ładunku Snu. Jeśli przez przypadek zdetonujemy jedną z nich, to efekty eksplozji będziemy mogli oglądać, ale już z zaświatów.

NAWRACAJĄCY SEN FAŁSZYWCA

Nawracający Sen Fałszywca to prawdopodobnie najbardziej przydatny Sen w grze. Dzięki niemu można spowodować, że wroga jednostka przejdzie na naszą stronę. Można w ten sposób znacznie powiększyć szeregi własnej armii. W misji „Relikwia”, na przykład, można użyć Sen Nawracający, by przeciągnąć na swoją stronę myrkridów i kafarów, i w ten sposób nie tylko zwiększyć siłę uderzeniową własnych oddziałów, ale i wprowadzić zamęt w szeregach do ataku szeregach przeciwnika. W związku z tym, że Sen Nawracający działa tylko na jednostki żyjące, efektów jego działania nie odczują bezduszni, zniewoleńcy, ghasty, ani Rycerze Stygijscy. Nie trzeba się tym jednak zbyt przejmować, gdyż w szeregach nieprzyjaciela jest wystarczająco dużo ciekawych jednostek, które dadzą się "namówić" na współpracę.

ZAKŁĘCIE ZAMĘT CZAROWNIKA

Czarownicy potrafią rzucać zaklęcie Zamęt. W wyniku działania tego czaru wszystkie jednostki znajdujące się na obszarze objętym zamętem (można je rozpoznać po gwiazdkach nad głowami) wpadną w szal (rys. 2.10). Jednostka w szale będzie się zachowywać nieprzewidywalnie – często będzie atakować znajdujących się w pobliżu pobratymców. Choć zaklęcie to nie jest często stosowane, to może dać doskonałe efekty, jeśli zostanie rzucone na zgrupowane oddziały nieprzyjaciela.



RYSUNEK 2.10

Zakęcie Zamęt,
rzucone przez
czarownika,
spowoduje, że
jednostki wroga
zaczną ze sobą
walczyć.

ŻYWIOŁY

Myth II: Duszożerca to gra niepowtarzalna, a składa się na to wiele czynników. Jednym z nich jest połączenie w rozgrywce takich elementów jak wiatr, deszcz i śnieg. Efekty pogodowe nie stanowią jedynie upiększenia i urozmaicenia graficznego gry, ale wpływają także na wydarzenia na polu walki. Oczywiście, można grać, nie zastanawiając się nad tym faktem, jednak zrozumienie wpływu żywiołów na grę może dać nam przewagę, dzięki której zwyciężymy nawet najbardziej niebezpiecznego przeciwnika.

WODA

Woda występująca w grze *Myth II* zachowuje się podobnie jak ten żywioł w prawdziwym świecie – gasi ogień i sprawia, że niektóre tereny są niedostępne, ale oprócz tego ma kilka innych, równie ważnych właściwości. Na przykład jednostki brnące w wodzie poruszają się znacznie wolniej, a ich szybkość zależy od głębokości zbiornika wodnego, który starają



się pokonać. Może się nawet okazać, że woda jest zbyt głęboka i jednostki nie będą w stanie przejść na drugą stronę. W takim przypadku jednostki nie będą próbowały popełnić samobójstwa i utonąć, ale spróbują obejść głębię. Istnieje pięć poziomów głębokości wody, a niektóre z nich są zbyt głębokie dla jednostek.

Jedynie nieumarli nie muszą się przejmować oddychaniem pod wodą; przecież w końcu oni już nie żyją! Właśnie dlatego wiele jednostek nieumarłych może pokonać dowolną głębię, a nawet ukryć się pod powierzchnią wody. Jeśli jeszcze się o tym nie przekonaliście, to na pewno prędzej czy później doświadczycie tego na własnej skórze. Często zdarza się, że kiedy nasze oddziały próbują sforsować rzekę, to na ich drodze stają hordy zniewoleńców lub kilka zmór, które właśnie przed chwilą wyszły z głębi.

Nieumarli mogą też wykorzystywać zbiorniki wodne do obrony. Jeśli na przykład nasz krasnolud ściga jednostki nieumarłych, wystarczy tylko, że schronią się oni w rzece lub w stawie, by cały pościg wziął w łeb. Krasnoludzkie pociski wybuchowe muszą przed wybuchem uderzyć o ziemię, a jeśli lądują w wodzie, nie wybuchają. Może to być przyczyną frustracji, ale jeśli to nas gonią krasnoludy przeciwnika, będziemy wdzięczni za taką możliwość uniknięcia rzezi.

ŚNIEG

Śnieg nie wpływa zbyt mocno na rozgrywkę, ale może ugasić krasnoludzkie pociski wybuchowe, zanim zdążą one spaść na ziemię (rys. 2.11). Oprócz tego, jeśli pada śnieg, to pewnie jest go też dużo na ziemi, a to jeszcze bardziej zmniejsza szansę, że krasnoludzki pocisk wybuchnie. W takim wypadku nie należy zbyt mocno polegać na tym, że każdy pocisk wyrzuci wśród oddziałów wroga zniszczenia, bo możemy skończyć półtora metra pod ziemią. Jedynym sposobem na uchronienie się przed taką sytuacją jest kilku krasnoludów rzucających pociski w tym samym momencie. Wtedy wystarczy, że jeden z rzuconych pocisków eksploduje, a reszta także wybuchnie.

DESZCZ

Deszcz ma podobny wpływ na grę jak śnieg, z tym że o wiele częściej gasi lonty pocisków wybuchających. Z drugiej jednak strony deszcz raz pada, a raz nie.

Ciekawostką dotyczącą graficznej strony *Myth II* jest fakt, że każda kropla deszczu i każdy płatek śniegu to osobny trójwymiarowy obiekt, dlatego każdy z nich poddaje się prawom grawitacji i wpływowi wiatru. Może się to wydawać nieistotne, ale jeśli opady deszczu uratują Was przed pociskiem rzuconym przez wrogię krasnoluda, będziecie dziękować programistom za pracę, którą włożyli w tak dokładne oddanie realizmu pola walki.



RYSUNEK 2.11

Śnieg często
gasi lont
krasnoludzkich
pocisków
wybuchowych.

WIATR

Gracz w grze *Myth II* nie ma absolutnie żadnej kontroli nad wiatrem, ale ten element pogody ma jedynie pośredni wpływ na grę. Co prawda podmuchy wiatru wpływają na padający śnieg lub deszcz, ale nie mają żadnego wpływu na miotane przez krasnoludów pociski ani na strzały łuczników. Generalnie można się pokusić o stwierdzenie, że poza efektem wizualnym, wiatr nie odgrywa żadnej ważnej funkcji w grze.

WIDOCZNOŚĆ

W grze *Myth II* nie występują konkretne różnice w widoczności, ale na niektórych typach terenu łatwiej wypatrzeć jednostki wroga. Na przykład dostrzeżenie wrogich jednostek nie jest wcale łatwe na ciemnym terenie, gdy wokoło pada deszcz. Niektórzy gracze nie zwracają na to uwagi, ale jeśli jesteśmy zaangażowani w walkę, a nie włączyliśmy wcześniej mapy sytuacyjnej, to wróg może się do nas podkraść, zanim go dostrzeżemy.

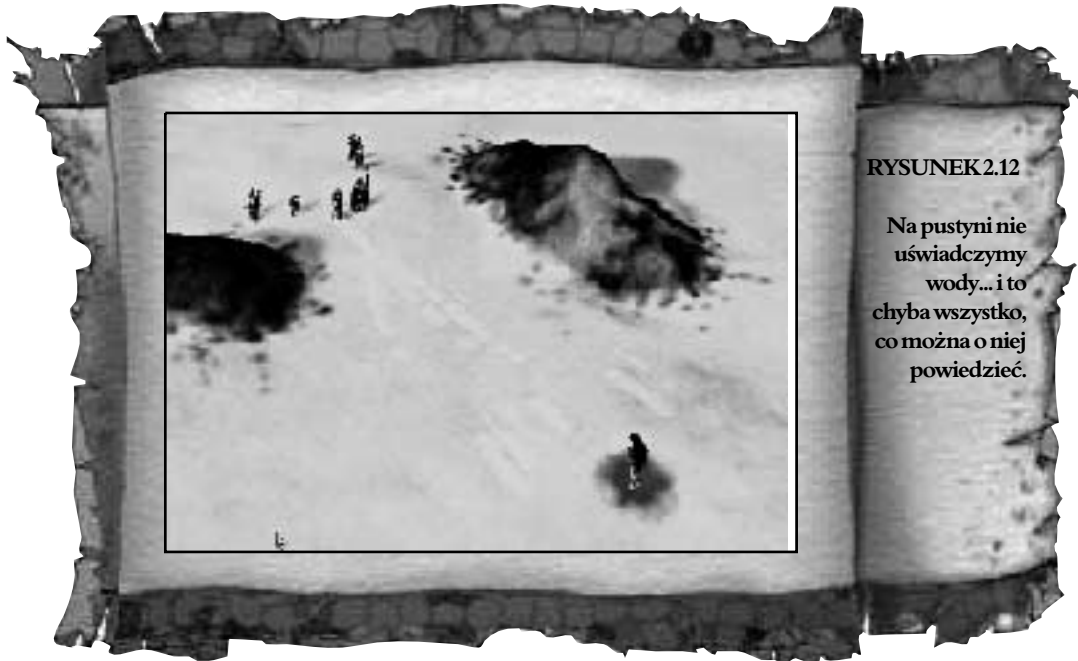


TEREN

Co prawda różnorodne typy terenu nie mają dużego wpływu na rozgrywkę, ale mimo to warto wspomnieć nawet te delikatne aspekty, w których teren jednak może rzutować na przebieg gry.

PUSTYNIA

Pustynia w grze *Myth II* to środowisko pozbawione wody, co widać na rys. 2.12. Rzadziej niż gdzie indziej można tu spotkać pagórki i wzgórza (tereny, które mogliby wykorzystać łucznicy i krasnoludy). Jednak to gorące i suche środowisko doskonale odpowiada krasnoludom, które wreszcie nie muszą się zbytnio martwić tym, że ich pociski mogą nie wybuchnąć. Po kilku misjach rozegranych w deszczu lub w śniegu, pustynia to dla nas prawdziwa gratka – zwłaszcza jeśli lubimy wysadzać oddziały przeciwnika w powietrze.



RYSUNEK 2.12

Na pustyni nie
uświadczymy
wody... i to
chyba wszystko,
co można o niej
powiedzieć.



Wadą tego typu terenu z kolei jest fakt, że ogniste strzały łuczników zazwyczaj nie wywołają pożaru na piaskowej wydmie.

Mokradła

Poza tym, że na mokradłach zazwyczaj występuje dużo wody, ten typ terenu nie wpływa w inny sposób na poruszanie się jednostek ani na żaden inny aspekt gry. Trzeba jednak pamiętać, że woda spowalnia przemieszczające się jednostki i zapewnia ukrycie niektórym nieumarłym.

ZAMARZNIĘTA TUNDRA

Można by oczekiwać, że zimno i śnieg sprawia, że nasze oddziały będą słabsze lub mniej sprawne niż w bardziej sprzyjających warunkach pogodowych, jednak tak nie jest. Spowita śniegiem tundra wpływa na przebieg rozgrywki jedynie w ten sposób, że śnieg gasi lonty krasnoludzkich pocisków, dlatego ciężko polegać na ich sile ognia w czasie ważnej bitwy. Szczerze mówiąc, krasnoludy są w tych warunkach na tyle mało efektywne, że w czasie bezpośredniego starcia nie ma sensu zajmować się nimi, a lepiej zatroszczyć się o dobre wykorzystanie pozostałych jednostek.

Podobnie jak to było w przypadku pustyni, trudno podać jednoznaczną definicję krajobrazu śnieżnego. Czasami jest on na tyle monotony, że można stracić orientację, dlatego zdecydowanie należy korzystać z mapy sytuacyjnej (można ją włączyć klawiszem Tab).

JASKINIE

Za wyjątkiem jednej misji, której akcja toczy się we wnętrzu artefaktu zwanego Okrucem Tainu, jaskinie tworzą jedynie odmienny efekt graficzny. Okrucz Tainu to miejsce przypominające bardzo dziwną grotę, pełną specjalnych wróg i nigdzie indziej nie spotykanych elementów. Poza tym, że jest tam ciasniej, walka wewnątrz jaskini nie różni się zbytnio od walki na otwartym polu. Trzeba pamiętać, że otaczają nas ściany, bo inaczej możemy zostać zapędzeni w ślepy róg przez tuzin myrkridów.



WNĘTRZA

Wnętrza różnych budowli urozmaicają rozgrywkę i umożliwiają ciekawe rozwiązania taktyczne. Na przykład, w związku z wykorzystanym w *Myth II* widokiem z lotu ptaka, często widzimy jednostki po obu stronach ściany. Jednostki te znajdują się niezwykle blisko siebie, jednak przegradzająca je ściana uniemożliwia bezpośredni atak. Podobnie czasami możemy chcieć, by nasz krasnolud zaatakował jednostkę znajdującą się za węglem. Co prawda my tę jednostkę widzimy i wydaje się, że krasnolud też ją widzi, ale tak naprawdę wroga jednostka w dalszym ciągu pozostaje skryta przed wzrokiem naszego specja od materiałów wybuchowych (rys. 2.13). W takim przypadku krasnolud może się zawahać i w ten sposób stracić sposobność na unieszkodliwienie przeciwnika.











RYSUNEK 2.13

Mogło by się wydawać, że może wykonać ten rzut przez drzwi, ale krasnolud jeszcze nie widzi wroga.



INNE CIEKAWOSTKI

Myth II to nie tylko kolejne potyczki powiązane interesującą fabułą. To wciągająca gra, na którą składa się wiele niuansów. W czasie misji znajdziemy różnorodne przedmioty, rozrzucone po świecie *Myth II*. Poniżej zamieściłem ich listę; niektóre z nich nie mają zbyt istotnego znaczenia, natomiast inne są niezwykle ważne:

-  Klucze od bram (umożliwiają otwieranie bram i uwalnianie więźniów)
-  Magiczny Przedmiot Czarownika (w misji pt. "Dygotnica")
-  Krzewy Mandragory (uzyskuje się z nich lecznicze korzenie mandragory)
-  Korzenie mandragory (można je znaleźć na brzegach rzek)
-  Magiczny Kryształ (korzysta z niego Fałszywiec, by przejść obok wież błyskawic)
-  Miecz błyskawic (jeden z berserkerów używa go w misji pt. „Ibisowa korona”, a potem używa go też Alrik)
-  Ibisowa korona (nie ma konkretnego zastosowania, ale fajnie wygląda)
-  Szpon żywiołaka (ogromny szpon, obdarzony mocą, która zniewala Fałszywca)

PRZEMIESZCZANIE ODDZIAŁÓW

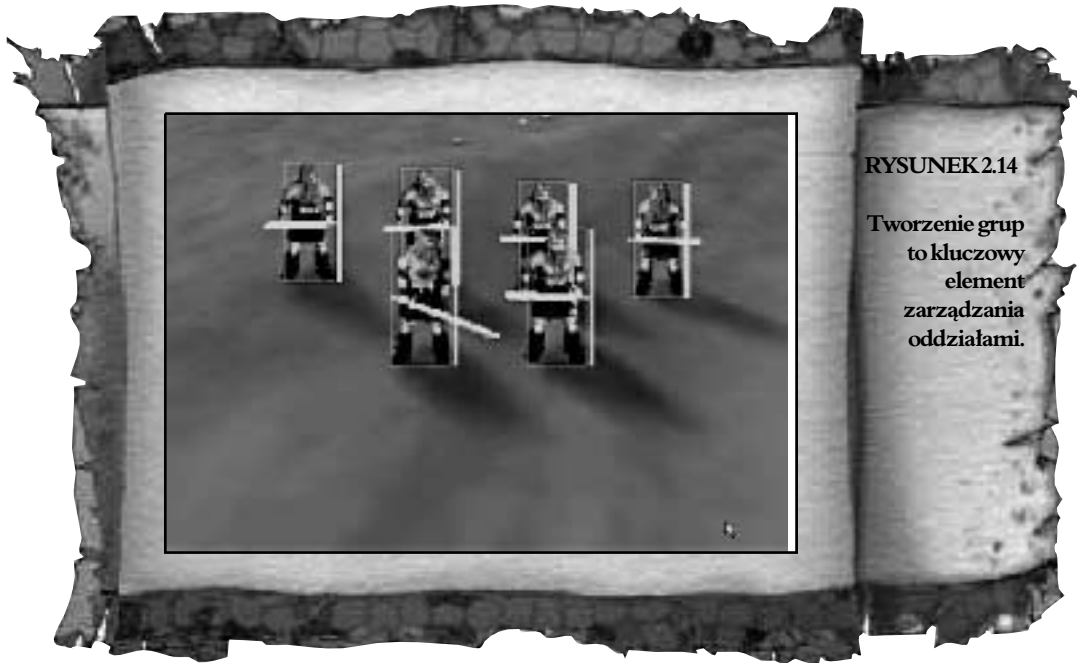
W przeciwieństwie do takich gier jak *Warcraft* czy *Command & Conquer*, *Myth*, to naprawdę gra taktyczna. Tutaj zwycięstwo nie zależy od zarządzania surowcami, ale od najlepszego wykorzystania dostępnych jednostek. A jedynym sposobem na to, jest zastosowanie odpowiedniej taktyki.

W ten sposób zwykle przemieszczanie oddziałów staje się niezwykle ważną częścią prowadzenia walki. Jeśli nie opanujemy trudnej sztuki manewrowania swoimi jednostkami, najprawdopodobniej czeka nas sromotna klęska. W trudniejszych misjach (zarówno w trybie indywidualnym, jak i w grze wieloosobowej) trzeba się wykazać intuicyjnym wręcz zarządzaniem oddziałami, dlatego właśnie tę umiejętność powinniśmy osiąść jako pierwszą.



TWORZENIE GRUP

Tworzenie grup to prawdopodobnie najważniejszy element zarządzania jednostkami w grze *Myth II*. Aby utworzyć grupę, należy zaznaczyć jednostki, które mają wejść w jej skład, a następnie wcisnąć (i przytrzymać) klawisz Alt i jeden z klawiszy od 0 do 9 (w przypadku komputera Macintosh zamiast klawisza Alt wciskamy i przytrzymujemy klawisz Command). Można w ten sposób utworzyć do 10 grup, dzięki czemu szybko można wydawać rozkazy dokładnie tym jednostkom, które w danej chwili potrzebujemy (rys. 2.14).



RYSUNEK 2.14

Tworzenie grup
to kluczowy
element
zarządzania
oddziałami.

Wielu graczy na początku każdej misji, jeszcze przed wyruszeniem do boju, grupuje swoje oddziały, dzieląc je na poszczególne typy jednostek. Dzięki przyporządkowaniu do osobnych grup łuczników, krasnoludów, wojów i berserkerów, można potem zaznaczyć każdą z tych grup, wciskając kombinację klawiszy Alt i klawisz od 0 do 9 przydzielony danej grupie (w przypadku komputera Macintosh zamiast klawisza Alt wciskamy klawisz Command). W ten sposób, nawet jeśli nasze oddziały rozproszą się na polu bitwy, będzie je łatwo wybrać i przydzielić odpowiednie zadanie. Zarządzanie grupami to warunek mający niezwykle ważne znaczenie w osiągnięciu zwycięstwa, dlatego należy się szybko zapoznać z jego zasadami i opanować to w praktyce. Szczegółowy opis tworzenia i wybierania grup znajduje się w podręczniku do gry, dlatego jeśli będziemy mieli z tym jakieś problemy, powinniśmy jeszcze raz dokładnie przeczytać odpowiedni rozdział.



SZYKI

Kiedy już opanowaliśmy tworzenie i wybieranie grup, możemy przystąpić do tworzenia szyków. Jest to niezwykle ważne, gdyż duże grupy jednostek poruszające się bez odpowiedniego szyku po prostu mieszają się ze sobą i wzajemnie sobie przeszkadzają. Na przykład brak wyznaczonego szyku może spowodować, że łucznicy znajdujący się w pierwszych szeregach będą rażeni strzałami przez swoich kompanów z tylnich linii, a tego z pewnością byśmy nie chcieli. Dlatego jeśli nie chcemy, by nasze oddziały wyrządzały sobie nawzajem krzywdę, należy ustawić je w szyku. Aby to zrobić, należy po zaznaczeniu grupy wcisnąć jeden z klawiszy od 0 do 9. Kiedy potem klikniemy w miejscu docelowym, zaznaczona grupa ustawi się tam w wyznaczonym szyku.

Dzięki szybkiemu określeniu szyków można przeprowadzić tak ważne manewry, jak koncentracja lub rozproszenie oddziałów, a także, zamiast atakować watahą pospolitego ruszenia, przeprowadzić precyzyjny atak. Do wyboru szyku służą klawisze od 0 do 9. Zanim klikniemy w miejscu docelowym, można spokojnie wybrać odpowiedni szyk.

Poniżej znajduje się lista dostępnych szyków wraz z ich opisami. Co prawda wykorzystanie danych formacji zależy od osobistych preferencji graczy, ale pozwoliłem sobie zamieścić kilka wskazówek, które powinny Wam pomóc w wyborze.

Krótki szereg (1)

Krótki szereg to dobry wybór w sytuacji, gdy dysponujemy grupami składającymi się z czterech lub mniej członków, a chcemy, by wszyscy stali ramię w ramię, zwróceniem w odpowiednim kierunku. Najlepiej wykorzystywać ten szyk przy grupach łuczników lub wojów.

Długi szereg (2)

Długi szereg wykorzystuje się głównie do obrony dużego obszaru. Tego szyku należy używać, jeśli nie chcemy dopuścić, by przez nasze linie przemknęła się jakaś jednostka wroga, lub jeśli chcemy rozrzucić swoich łuczników na tyle daleko od siebie, by jeden pocisk wybuchający nie zabił ich wszystkich. W formacji tej pierwsza linia składa się z ośmiu jednostek, a potem zaczyna się tworzenie linii drugiej i trzeciej, w zależności od liczby jednostek w zaznaczonej grupie. Krótki szereg to dobry wybór w sytuacji, gdy dysponujemy grupami składającymi się z czterech lub mniej członków, a chcemy, by wszyscy stali ramię w ramię, zwróceniem w odpowiednim kierunku. Najlepiej wykorzystywać ten szyk przy grupach łuczników lub wojów.



Luźny szereg (3)

Luźny szereg przypomina formację o nazwie długi szereg, ale jednostki są w tym przypadku bardziej rozproszone. Szyk ten wykorzystuje się w sytuacjach defensywnych, aby zapobiec przeniknięciu jednostek wroga na nasze tyły.

Rozproszony szereg (4)

Rozproszony szereg to formacja, dzięki której duża grupa łuczników może prowadzić ostrzał jednostek nieprzyjaciela, nie zasłaniając sobie nawzajem pola strzału i bez ryzyka, że poranią drużów z drużyny. Właśnie dlatego formacja ta jest najczęściej wykorzystywana w przypadku dużych oddziałów łuczników (lub bezdusznych).

Kwadrat (5)

Słabe strony szyku o nazwie kwadrat uwidaczniają się w momencie, gdy przeciwnik rozpocznie atak krasnoludem lub upiorem. Jeśli ustawimy nasze jednostki w kwadrat, a wrogi krasnolud rzuci w sam środek oddziału swój pocisk, to szybko stracimy większość jednostek. Drugim minusem kwadratu jest fakt, że jednostki znajdujące się w środku nie mają dostępu do wroga, w związku z czym nie mogą pomóc swoim towarzyszom stojącym na obrzeżach. Właśnie dlatego nigdy nie należy wykorzystywać tego szyku do walki z trowami. Kwadrat doskonale nadaje się do zastosowania w początkowych etapach rozgrywki, kiedy trzeba ściśle zgrupować dostępne jednostki (co prawda tak się składa, że akurat ja korzystam z nich cały czas), ale jeśli szykujemy swoje oddziały do bitwy, lepiej zmienić formację.

Grupa (6)

Grupa to szyk luźno (mniej więcej losowo) rozrzuconych jednostek. Zazwyczaj właśnie w taki sposób jednostki ustawią się, jeśli nie wskażemy im żadnej formacji docelowej, dlatego w takim przypadku nie trzeba wybierać żadnej formacji. Czasami szyk ten jest przydatny przy szarży na pozycje wroga, gdyż szerokie rozrzucenie jednostek pozwala każdej z nich zaatakować jednostki nieprzyjaciela.



Płytkie okrążenie (7)

Po wybraniu szyku płytkie okrążenie jednostki ustawiają się na kształt płytkiej litery **U**, skierowane do wnętrza. Formacja ta znajduje swoje zastosowanie, jeśli chcemy ochronić jakiś przedmiot, a wiemy, z której strony nadciągną oddziały nieprzyjaciela.

Głębokie okrążenie (8)

Szczerze mówiąc, nigdy nie używam tego szyku. Trzeba jednak przyznać, że formacja ta mogłaby się przydać, gdybyśmy chcieli przebyć dłuższy dystans, ochraniając jakąś jednostkę przed atakami z boku. Po wybraniu tego szyku, zaznaczone jednostki ustawiają się w kształcie głębokiej litery **U**, zwrócone do wnętrza.

Klin (9)

Klin to wypróbowany szyk niezwykle przydatny przy atakach frontalnych. Dzięki temu, jeśli nieprzyjaciel będzie się bronił, atakując jednostki znajdujące się z przodu, będzie go można zająć z boków. Od czasu do czasu można też wykorzystać tę formację z grupą łuczników, gdyż dzięki temu uzyskujemy dobry rozrzut strzał.

Pierścień (0)

Tę typowo defensywną formację należy wykorzystywać jedynie w jednej sytuacji – jeśli chcemy przygotować nasze jednostki do obrony jakiegoś przedmiotu, szczególnie cennej jednostki lub flagi. W związku z tym często spotkamy się z nią w grze wieloosobowej, a od czasu do czasu także w trybie indywidualnym.

RÓŻNICE WYSOKOŚCI

Kolejnym ważnym czynnikiem wpływającym na przebieg rozgrywki w grze **Myth II** jest różnica wysokości pomiędzy atakującymi a obrońcami. Co prawda w rzeczywistości także jednostki



walczące wręcz lepiej sobie radzą, jeśli atakują przeciwnika zgodnie z linką spadku terenu, jednak tutaj różnica wysokości wpływa wyłącznie na skuteczność i zasięg jednostek miotających, to znaczy bezdusznych, łuczników i krasnoludów. W związku z tym przewaga wysokości często ma wpływ na przebieg całej bitwy.

Łucznicy i bezduszni ustawieni na wzgórzu zawsze pokonają jednostki wroga w walce, która bez tego byłaby dość wyrównana. I analogicznie, jeśli będą się musieli zmierzyć z jednostkami wroga stojącymi wyżej od nich, ich szanse na zwycięstwo drastycznie maleją. W związku z tym należy starać się, by jednostki te stały przynajmniej na tym samym poziomie, co przeciwnik.

Także i krasnoludy mają przewagę taktyczną, jeśli stoją na wyżej położonym terenie, a jeśli muszą atakować wroga znajdującego się powyżej nich, mogą mieć poważny problem. Rozmiar i kształt krasnoludzkich pocisków wybuchających sprawia, że są one o wiele bardziej podatne na siłę grawitacji niż lekkie i wysmukłe strzały z łuku. Jeśli pocisk taki nie doleci na szczyt wzgórza, często stoczy się z powrotem, raniąc tego, kto go wyrzucił. Walcząc w takich warunkach, zawsze należy dokładnie obserwować krasnoludy, czy wyrzucone przez nich pociski nie ranią ich samych. Jeśli krasnolud zbliży się zbyt blisko do wroga, często rzuci pocisk bez naszej zgody, a to może doprowadzić do samobójczej śmierci.

ZARZĄDZANIE JEDNOSTKAMI

Jeśli chcemy zaznaczyć wszystkie jednostki danego typu, wystarczy dwukrotnie kliknąć jedną z nich. Jest to najczęstszy i najłatwiejszy sposób na stworzenie odpowiednich grup na początku misji.

Jeśli chcemy zaznaczyć grupę składającą się z wybranych przez nas jednostek, niekoniecznie tego samego typu, wystarczy rozciągnąć nad nimi ramkę, a potem ewentualnie dodać kolejne jednostki, klikając je z wciśniętym klawiszem Shift.

PERSPEKTYWA

Myth II to gra w pełni trójwymiarowa. Przedmioty takie jak strzały lub strzępy ciała rozerwanego wybuchem to niezależne obiekty i tak właśnie się zachowują. W grze wykorzystany też został efekt perspektywy. W związku z tym, że na ekranie widzimy jedynie wycinek całego terenu, na którym toczy się gra, musimy odpowiednio sterować ustawieniem kamery, by osiągnąć jak najlepsze przedstawienie interesującego nas punktu terenu, lub by lepiej zorientować się w położeniu naszych oddziałów względem stron



świata. Z początku trzeba się przede wszystkim przyzwyczaić do perspektywy, z jakiej pokazane są wszystkie wydarzenia, mające miejsce na polu bitwy.

ORBITOWANIE

Najważniejsza w *Myth II* jest orientacja w terenie, dlatego należy opanować poszczególne sposoby sterowania ustawieniem kamery. Klawisze Q oraz E służą do orbitowania kamery wokół jednego punktu, co przydaje się np. w sytuacji, gdy jakiś element terenu zasłania jednostki. Funkcja orbitowania może nie działać, jeśli znajdujemy się zbyt blisko krawędzi mapy – wtedy należy się od niej odsunąć. Do orbitowania kamery można też wykorzystać myszkę; w tym celu należy skierować jej kursor w jeden z dolnych rogów ekranu.

OBRÓT KAMERY

Kamerę obracamy, używając klawiszy A oraz D. Dzięki temu można zobaczyć otaczający nas teren. Do obracania kamery można też wykorzystać myszkę; w tym celu należy ją skierować w jeden z górnych rogów ekranu.

ZBLIŻANIE WIDOKU

Do zbliżania widoku pola bitwy służy klawisz V, natomiast klawisz C pozwala wykonać oddalenie. Zazwyczaj możliwość ta nie jest często wykorzystywana, ale od czasu do czasu przydaje się, np. po to by zbliżyć widok jakiegoś małego przedmiotu jak korzenia mandragory, lub oddalając widok kamery uzyskać lepszy widok jednostek znajdujących się na wysokim wzgórzu.

RUCH KAMERY









Do przesuwania kamery w przód i w tył służą odpowiednio klawisze W oraz S, natomiast jeśli chcemy przesunąć kamerę w poziomie, zachowując kierunek, w którym jest zwrócona oraz nie zmieniając jej kąta nachylenia, powinniśmy wcisnąć klawisz Z lub X.

UMIĘTNOŚCI SPECJALNE

Wiele jednostek występujących w grze *Myth II* ma umiejętności specjalne. Aby z nich skorzystać, należy wcisnąć klawisz T. Jeśli na przykład wcisniemy klawisz T, gdy zaznaczony będzie wędrowiec, a następnie klikniemy ranną jednostkę, to wędrowiec podejdzie do niej i spróbuje ją uzdrowić (jeśli tylko będzie dysponował korzeniami mandragory). Jeśli zaznaczoną jednostką będzie krasnolud, to po wciśnięciu klawisz T



zostawi on w miejscu, w którym się znajduje, bombę. Odpowiednie wykorzystanie umiejętności specjalnych jest niezwykle ważne, dlatego dobrze jest poeksperymentować z różnymi jednostkami, by nabyć wprawy w tego typu manewrach. Poniżej znajduje się lista jednostek oraz ich umiejętności specjalnych:

-  Łucznik: ognista strzała (klawisz T)
-  Krasnolud: upuszczenie bomby (klawisz T)
-  Avatar: Sen Rozprasający (klawisz T)
-  Zmora: wysadzenie w powietrze (klawisz T)
-  Wędrowiec: Leczenie jednostek (klawisz T)
-  Czapli Strażnik: Leczenie jednostek (klawisz T)
-  Fałszywiec: Sen Nawracający (klawisz T)
-  Czarownik: Czar Zamęt (klawisz T)

ZASADY PROWADZENIA WALKI

Co prawda każdy z graczy z czasem wypracowuje własną taktykę prowadzenia walki, ale istnieje kilka uniwersalnych zasad, z którymi warto się zaznajomić, jeśli chcemy odnieść zwycięstwo. Kilka z nich opisałem poniżej, ale warto też zapoznać się z uwagami i wskazówkami rozrzuconymi po niniejszym poradniku, gdzie znajdziemy szczegółowe informacje, które pomogą nam osiągnąć sukces.

ZACHODZENIE Z FLANKI

Manewr zachodzenia z flanki jest tak stary jak sama sztuka wojenna. Często w ten właśnie sposób będą nas atakować ghole. Jeśli wróg wyczuje, że nasze jednostki znajdują się odpowiednio blisko, ghole rzucą się do ataku ze wszystkich stron i rozszarpią naszych łuczników na strzępy. Należy z tego wyciągnąć odpowiednie wnioski. Jeśli to tylko możliwe, powinniśmy zejść wroga z boku, lub jeszcze lepiej, z tyłu. Najlepiej będzie, jeśli w międzyczasie pozostaniemy niezauważeni. Kiedy rozpoczniemy atak, wróg będzie się czuł pewnie – ale tylko do momentu, gdy z tyłu zajdzie ich inna grupa i nasze oddziały wezmą go w dwa ognie! Morał tej opowieści może być tylko jeden: zawsze starajcie się prowadzić atak z kilku miejsc jednocześnie.

PRZEWAGA LICZEBNA

Jeśli nie dysponujemy jednostkami specjalnymi, takimi jak krasnoludy, zawsze należy atakować wroga, mając przewagę liczebną. Jeśli nasze oddziały będą przewyższać liczebność oddziałów nieprzyjaciela w stosunku 2:1 lub 3:1 (a nawet 5:1), znacznie



zmniejszymy straty własne. Im więcej jednostek wyślemy do ataku na wroga, tym mniejsze obrażenie odniesie każda z nich, i tym szybciej pošlemy nieprzyjacielskie jednostki do ziemi.

JEDNOSTKI SPECJALNE

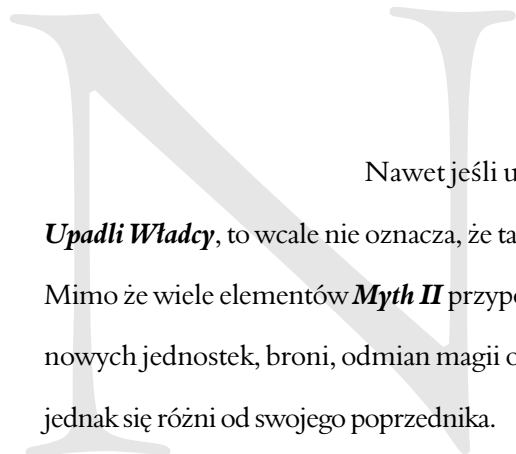
Pamiętajcie o tym, by wykorzystywać pełen potencjał umiejętności wędrowców, krasnoludów i avatarów. Jeśli macie krasnoluda, spróbujcie ustawić bombę, a potem zwabić wroga w tę wybuchową pułapkę. Jeśli macie wędrowca, nie zapominajcie o leczeniu poważnie rannych jednostek. Krótko mówiąc, należy wykorzystać wszystkie możliwe sposoby, by w każdej sytuacji zdobyć przewagę nad oddziałami nieprzyjaciela, bo w grze jednoosobowej często okazuje się, że kolejna grupa przeciwnika będzie o wiele silniejsza.



ROZDZIAŁ

3

Wioska



Nawet jeśli uważacie się za doświadczonego gracza *Myth: Upadli Władcy*, to wcale nie oznacza, że tak samo łatwo pójdzie wam z drugą częścią gry. Mimo że wiele elementów *Myth II* przypomina rozwiązania z pierwszej części, to liczba nowych jednostek, broni, odmian magii oraz aspektów taktycznych sprawia, że *Myth II* jednak się różni od swojego poprzednika.

Pierwsze trzy misje pozwalają na zapoznanie się i przyzwyczajenie do nowego interfejsu gry oraz do nowych wrogów. Co prawda zadania, które nam przyjdzie w czasie tych misji wykonać, nie są zbyt trudne, ale nie należy ich lekceważyć.

WIERZBOWY RUCZAJ

Na początku misji nasze oddziały znajdują się w pobliżu wioski o nazwie Wierzbowy Ruczaj. Tutejszy wójt błagał nas, byśmy uratowali jego miścinę przed falą nieumarłych, zabijających spokojnych, Bogu ducha winnych kmieci.

Dysponujemy jednym krasnoludem, kilkoma łucznikami oraz grupą wojów, ale to powinno wystarczyć, by szczęśliwie przejść pierwszy chrzest bojowy.

Cel misji: Oczyszczyć wioskę z wałęsających się band ghastrów.



JEDNOSTKI GRACZA

Mimo tego, że w misji tej nie dysponujemy zbyt silnym oddziałem, z pewnością aż nadto wystarczy on, by zwyciężyć z ghastrami wałęsającymi się po Wierzbowym Ruczaju. Do naszej dyspozycji mamy następujące jednostki:



Woje



Łucznicy (z płonącymi strzałami)



Krasnolud

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W pierwszej misji przyjdzie się nam zmierzyć jedynie z wędrującymi ghastrami, napadającymi na bezsilnych kmieci:



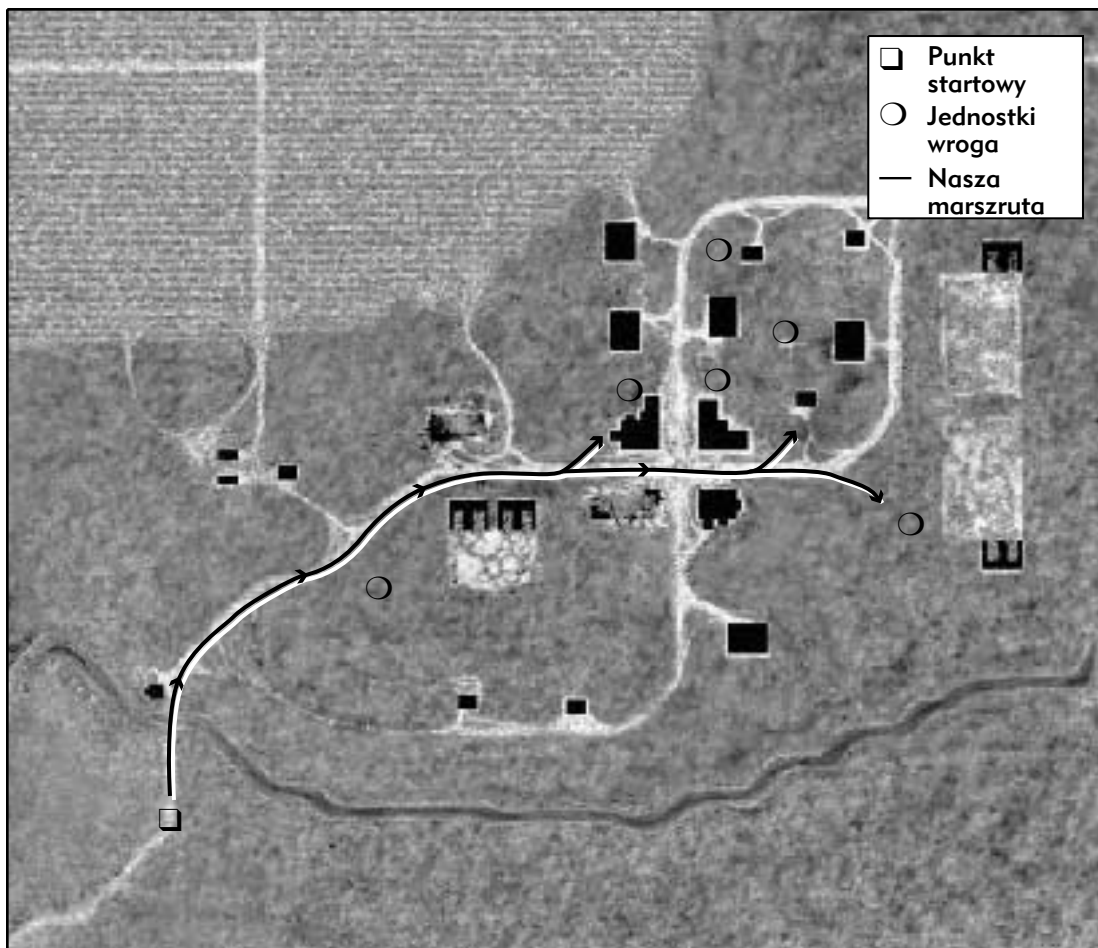
Ghasty

TEREN MISJI

Nasze oddziały rozpoczynają misję w lewym dolnym rogu mapy, a większa część Wierzbowego Ruczaju znajduje się po prawej stronie. W dolnej części mapy płynie rzeka, przecinająca teren z zachodu na wschód. Rzekę można przekroczyć w okolicach wiatraka, ale poza tym nie odgrywa ona żadnej ważnej roli w przebiegu działań wojennych. W mieście znajduje się kilka budynków, zapewniających ochronę przed wrogiem (patrz mapa na rys. 3.1). Poza tym na terenie misji nie znajdują się żadne budowle ani elementy ukształtowania zasługujące na wspomnienie.

PLAN BITWY

Zacznijmy od zgrupowania jednostek według typu (łucznicy, woje i krasnolud), a potem udajmy się na północ. Przekraczając nurt rzeki przy wiatraku, będziemy świadkami, jak ghasty zabijają kolejnych wieśniaków. Jesteśmy w końcu bohaterami, dlatego musimy pośpieszyć biednym kmiociom z pomocą.



RYSUNEK 3.1. Ta mapa przedstawia najbardziej rozbudowaną wioskę, jaka dotychczas pojawiła się w świecie Myth..

Misja to klasyczne „polowanie na karaluchy” - mamy przeszukać teren wioski, wylapując i zabijając wałęsające się jednostki przeciwnika (rys. 3.2). Należy podążać drogą na północny wschód, a potem wejść do centrum wioski. W trakcie misji będziemy mogli polegać na mapie

Zmiany na poziomie legendarnym

Bez względu na ustawienie poziomu trudności, nie zauważymy żadnych różnic w przebiegu misji.



RYSUNEK 3.2

**W Wierzbowym
Ruczaju
napotkamy
wiele ghastrów.
By odnieść
zwycięstwo,
wystarczy je
zglądzić.**





sytuacyjnej, która ostrzeże nas przed zbliżającymi się ghastrami (warto zapoznać się z mapą na rys. 3.1).

Ghasty potrafią paraliżować wszystkie dotknięte jednostki, dlatego jeśli nie dysponujemy przytłaczającą przewagą liczebną, należy unikać bezpośredniego kontaktu z tymi nieumarłymi. Najpierw należy wykorzystać umiejętności bojowe krasnoluda i łuczników, by osłabić i przetrzebić atakujące jednostki wroga. Potem wystarczy tylko wskazać wojom przeciwników, których trzeba dobić.

Najlepiej rozprawiać się z ghastrami grupa po grupie. Wejźmy do wioski na tyle głęboko, by ściągnąć uwagę jednej grupy nieumarłych, zniszczmy ją, a potem ruszajmy dalej. Na mapie znajdują się co najmniej cztery grupy ghastrów, które trzeba zniszczyć, aby odnieść zwycięstwo. Dobrze jest zwabić nieumarłych, wykorzystując w tym celu łuczników, a potem, gdy jednostki wroga już się zbliżą, rozkazać krasnoludowi, by obrzucił je kilkoma wybuchającymi pociskami. Jeśli pozostaniemy w wiosce i nie będziemy się ruszać, to w końcu i tak wszystkie ghasty do nas przyjdą. Jeśli jacyś nieumarli zbliżą się za bardzo do naszych oddziałów, warto wysłać do walki z nimi wojów, którzy szybko sobie z nimi poradzą.



Podsumowanie

-  Tworzymy grupy jednostek według ich typu.
-  Idziemy drogą prowadzącą na cmentarz, wypatrując grup ghastrów, a potem wracamy w kierunku Wierzbowego Ruczaju.
-  Atakujemy szarżujących nieumarłych łucznikami oraz krasnoludem.
-  Zabijamy niedobitki najeźdźców.





ZBAWIENIE

Druga misja może się okazać trochę trudniejsza niż pierwsza. Naszym zadaniem jest zbadanie podmokłego, ponurego cmentarza i uwolnienie uwięzionej tam grupy kmieci. Opór jednostek wroga będzie trochę większy, gdyż tym razem przyjdzie się nam zmierzyć z ghastrami wspieranymi przez rozbójników.



Cel misji: Mamy uratować uwięzionych mieszkańców wioski i odprowadzić ich w kierunku południowego skraju mapy.

JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji dysponujemy podobnymi jednostkami jak w misji poprzedniej. Dobrze jest pogrupować jednostki względem typu, by mieć szybki dostęp do ich indywidualnych umiejętności. Do naszej dyspozycji mamy następujące jednostki:



-  Woje
-  Krasnoludy



-  Łucznicy (ze strzałami zapalającymi)
-  Więźniowie (kontrolowani przez komputer)

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Tym razem przyjdzie się nam zmierzyć z wojami, którzy zesli na złą drogę – z rozbójnikami – a także z wieloma ghastrami. Planując starcia, warto pamiętać o tym, że rozbójnicy są równie silni i odporni jak nasi wojowie.

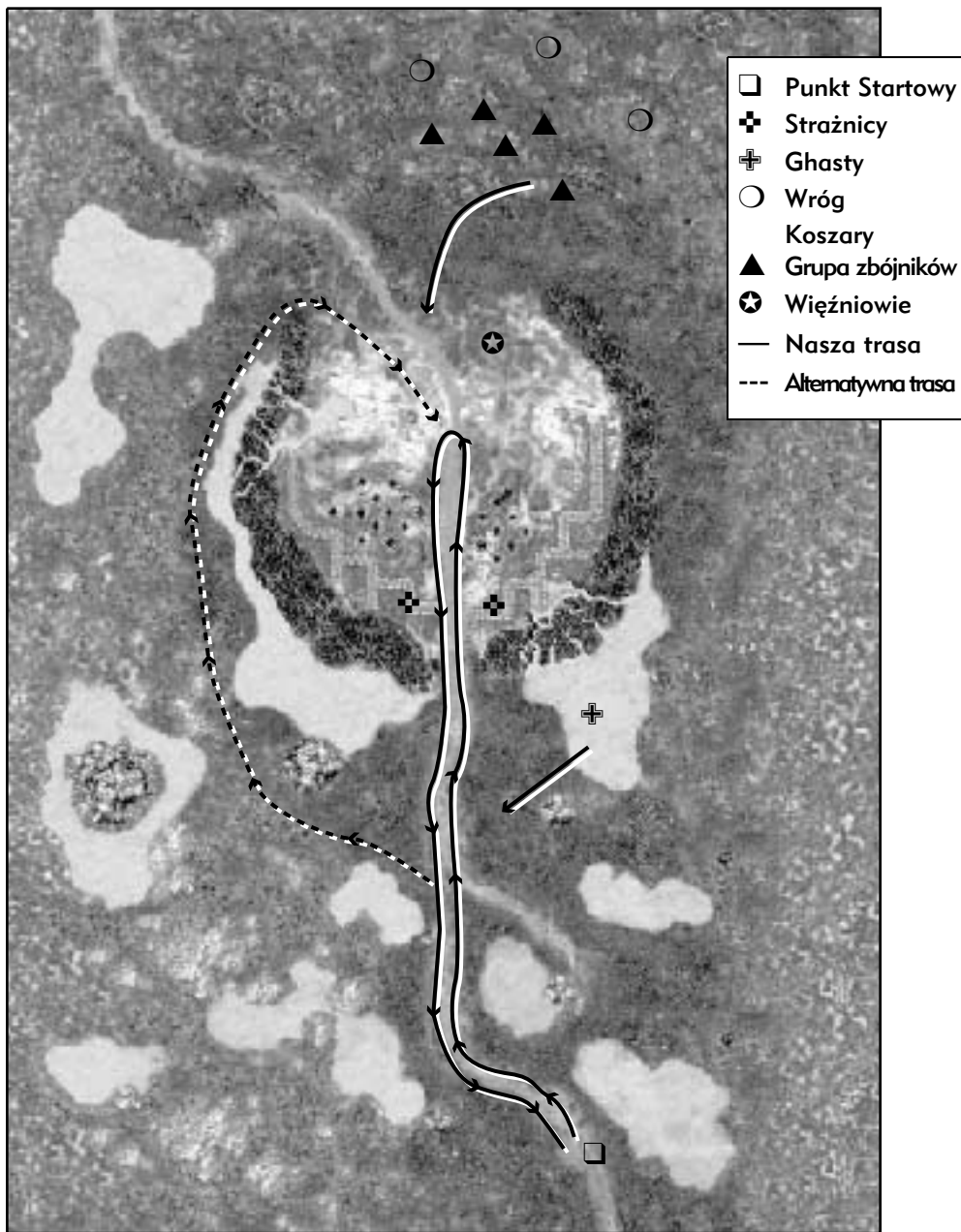
-  Rozbójnicy
-  Ghasty

TEREN MISJI

W związku z tym, że cała okolica jest podmokła, trzeba się liczyć z tym, że nie wszystkie krasnoludzkie pociski wybuchną. Poza tym liczne wodne przeszkody będą utrudniać poruszanie, dlatego trzeba uważać, by wróg nie zapędził nas w kozi róg (patrz mapa na rys. 3.3). Główna droga prowadzi na trapiiony przez ghastry cmentarz, na który wchodzimy przez wielką bramę.

Na wzgórzu w głębi cmentarza czekają uwięzieni jeńcy, ale aby do nich dotrzeć, nie trzeba cały czas iść główną drogą. Obierając alternatywny szlak wiodący po lewej stronie cmentarza możemy zaoszczędzić sobie wielu nieprzyjemnych spotkań z nieprzyjacielem. Aby zakończyć misję, to po uwolnieniu więzionych mieszkańców wioski należy udać się w miejsce w południowej części mapy, skąd wyruszyliśmy.





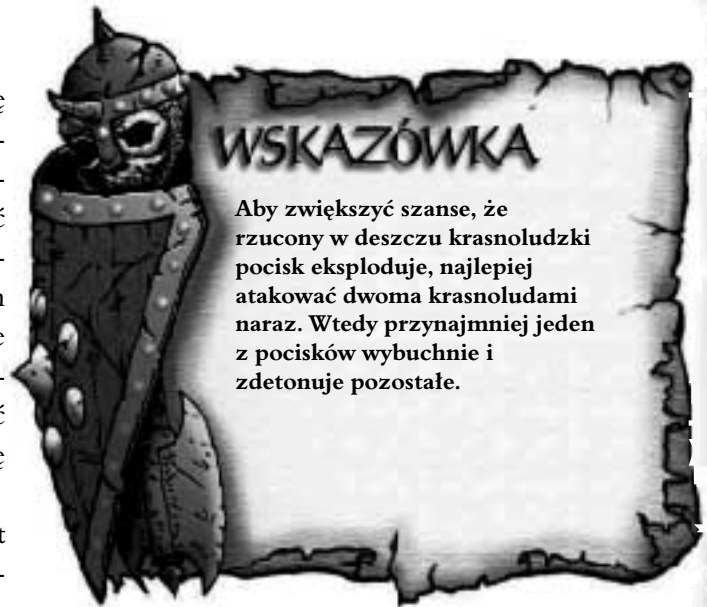
RYSUNEK 3.3. Nie dajcie się deszczowi. Lepiej atakować wroga dwoma krasnoludami naraz – wtedy jeden z pocisków na pewno wybuchnie.



PLAN BITWY

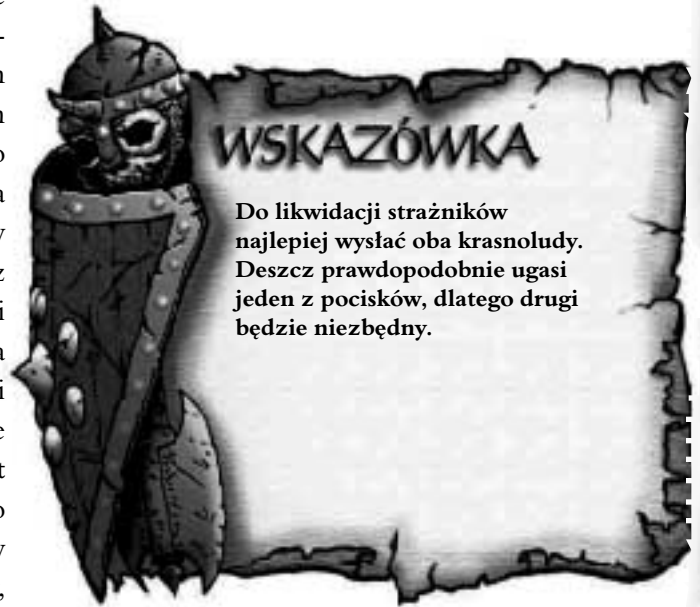
Cmentarz, na którym znajduje się ostrokół z jeńcami, znajduje się dokładnie na północ od miejsca, w którym zaczynamy misję. Należy zacząć od utworzenia osobnych grup z poszczególnych typów jednostek, a potem ruszyć w kierunku cmentarza. Po drodze najlepiej trzymać w gotowości łuczników, którzy powinni obronić nasz oddział przed pojawiającymi się ghastrami.

Kluczem do zwycięstwa w tej misji jest zabicie dwóch rozbójników, pilnujących cmentarnej bramy - jeśli nie zdołamy ich uciszyć, pobiegną na północ i podniosą alarm w koszarach wroga. Rozbójnicy stoją pod łukiem bramy, zwróceniu na północ (tyłem do nas). Zanim się zorientują, można podejść dość blisko, a potem wystarczy kilka pocisków rzuconych przez krasnoludy (rys. 3.4). Warto na wszelki wypadek wesprzeć krasnoludy kilkoma łucznikami, na wypadek gdyby pociski zostały rzucone niecelnie lub nie wybuchły. Pamiętajmy, że stawką jest tutaj możliwość spokojnego uwolnienia jeńców, gdyż jeśli strażnicy uciekną, zaalarmują swoich kamratów, których nie da się tak łatwo pozbyć.



WSKAZÓWKA

Aby zwiększyć szanse, że rzucony w deszczu krasnoludzki pocisk eksploduje, najlepiej atakować dwoma krasnoludami naraz. Wtedy przynajmniej jeden z pocisków wybuchnie i zdetonuje pozostałe.



WSKAZÓWKA

Do likwidacji strażników najlepiej wysłać oba krasnoludy. Deszcz prawdopodobnie ugasi jeden z pocisków, dlatego drugi będzie niezbędny.



RYSUNEK 3.4

Podkradnijcie się pod rozbójników strzegących cmentarnej bramy, a potem ich zlikwidujcie.

Na teren cmentarza należy zabrać tylko tyle jednostek, by uwolnić jeńców (trzeba będzie rozbić ostrokół). Pozostałe jednostki należy przygotować w formacji defensywnej przy bramie na wypadek, gdybyśmy musieli się bronić przed kontratakującymi jednostkami wroga. Po uwolnieniu więźniów trzeba ich bezpiecznie odprowadzić w miejsce, gdzie całą misję rozpoczęliśmy.

Mieszkańcy wioski posuwają się wolno w stronę punktu startowego, a naszym zadaniem jest odpierać ataki nieprzyjaciela.

Co jakiś czas do więźniów podchodzi strażnik, by sprawdzić, czy nie dzieje się nic podejrzanego. Jeśli naszym łucznikom uda się go zabić, zyskamy 90–105 sekund, zanim wróg zacznie coś podejrzewać i wyśle za nami swoje oddziały. Jeśli nie chcemy

WSKAZÓWKA

Kilka słów od Davida Bowmana: Do jeńców można też dotrzeć, odchodząc przed bramą cmentarza w lewo. Nie ułatwia to zbyt misji, bo ze strażnikami przy cmentarnej bramie trzeba się będzie zmierzyć w czasie ucieczki, a nie na samym początku. Ta alternatywna droga została zaznaczona na mapie misji.



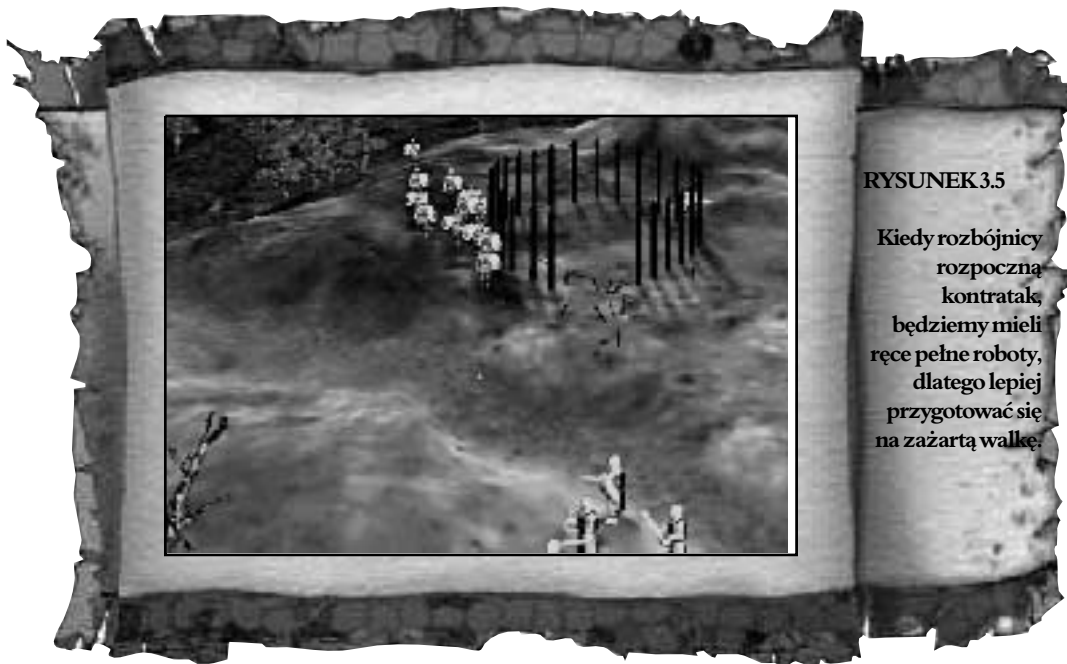
zabijać strażnika, trzeba koniecznie poczekać, aż wykona swój obchód i dopiero potem uwolnić jeńców. W ten sposób zyskamy trochę więcej niż minutę, zanim zjawi się powtórnie, a potem podniesie alarm wśród swoich kamratów.

To, w jaki sposób poradzimy sobie z rozbójnikami, którzy prędeż czy później nas zaatakują, jest kwestią gustu, ale zazwyczaj dobrze jest zostawić kilku wojów i dwóch łuczniczków na cmentarzu, by zwolnić pościg.



UWAGA

Uwolnieni mieszkańcy wioski poruszają się bardzo wolno, dlatego uciekając w kierunku punktu startowego nie wolno zostawić ich w zgiełku bitwy na pastwę wroga.



RYSUNEK 3.5

Kiedy rozbójnicy rozpoczną kontratak, będziemy mieli ręce pełne roboty, dlatego lepiej przygotować się na zażartą walkę.









Doskonałym pomysłem jest wysłanie krasnoludów, by położyli bomby pod łukiem bramy cmentarnej. Kiedy rozbójnicy będą chcieli pod nim przejść, można wysadzić ich na strzępy. Można też bronić się ze wzgórza przy ostrokołe, w którym byli uwięzieni mieszkańcy wioski. Pamiętajmy, że strzelając z wysoka, krasnoludy i łucznicy mają większy zasięg.

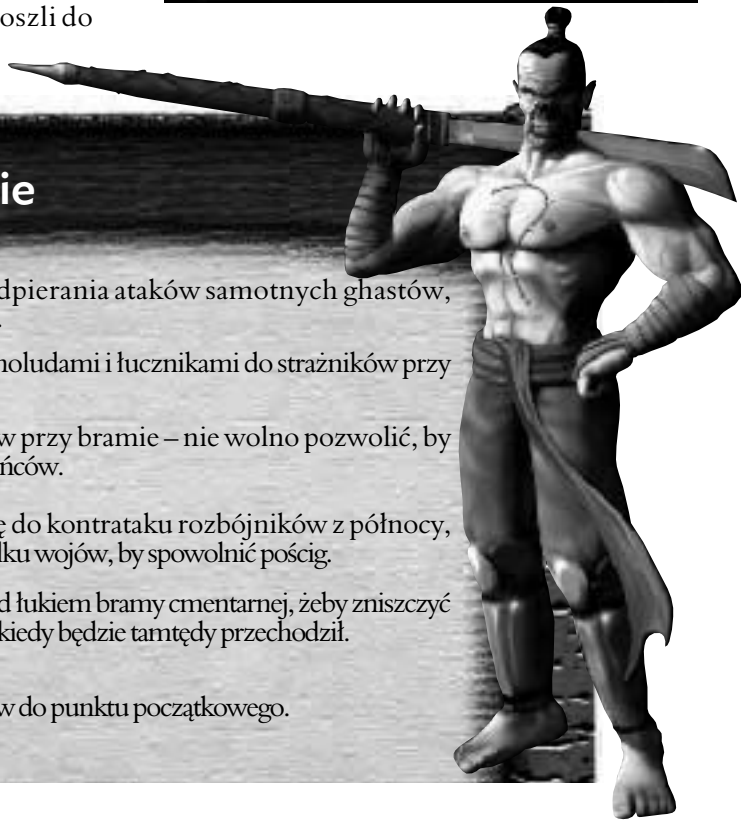
Jeśli połączymy wspomniane powyżej elementy, powinniśmy zyskać wystarczająco dużo czasu, by uwolnieni jeńcy doszli do południowego krańca mapy.

Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym wokół cmentarza, w pobliżu skraju mapy, chodzą trzy patrole rozbójników. W namiotach na północy znajduje się dwudziestu czterech pozostałych rozbójników – to naprawdę potężny oddział. Przy wejściu na cmentarz stoi trzech strażników, a po okolicy waleśa się więcej ghastrów.

Podsumowanie

-  Przygotowani do odpierania ataków samotnych ghastrów, zmierzamy na północ.
-  Podkradamy się krasnoludami i łucznikami do strażników przy bramie cmentarza.
-  Zabijamy strażników przy bramie – nie wolno pozwolić, by uciekli. Uwalniamy jeńców.
-  Przygotowujemy się do kontrataku rozbójników z północy, zostawiamy za sobą kilku wojów, by spowolnić pościg.
-  Kładziemy bomby pod łukiem bramy cmentarnej, żeby zniszczyć oddział rozbójników, kiedy będzie tamtędy przechodził.
-  Eskortujemy więźniów do punktu początkowego.





NIEPEWNA ŚCIEŻKA

I tym razem musimy pomóc mieszkańcom wioski, ale teraz naszym zadaniem jest pomóc jednemu z nich w dotarciu do Tallow i ochrona go przez całą misję. Osobą tą jest Rurik, wójt wioski, który musi dotrzeć do bram miejskich, by przekazać burmistrzowi Tallow niezwykle ważne informacje. Po drodze należy się spodziewać częstych ataków sił nieprzyjaciela.

Cel misji: Musimy zapewnić eskortę Rurikowi, by ten dotarł bezpiecznie do bram miasta.

JEDNOSTKI GRACZA

Podobnie jak w dwóch poprzednich misjach, do dyspozycji mamy standardowy zestaw jednostek:



Woje



Łucznicy



Krasnoludy

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W tej misji oddziały wroga są dość liczne. Przyjdzie nam zmierzyć się z jednostkami, z którymi nie spotkaliśmy się od czasu pierwszej części gry. W szeregach wroga spotkamy następujące stwory:



Bezduszni



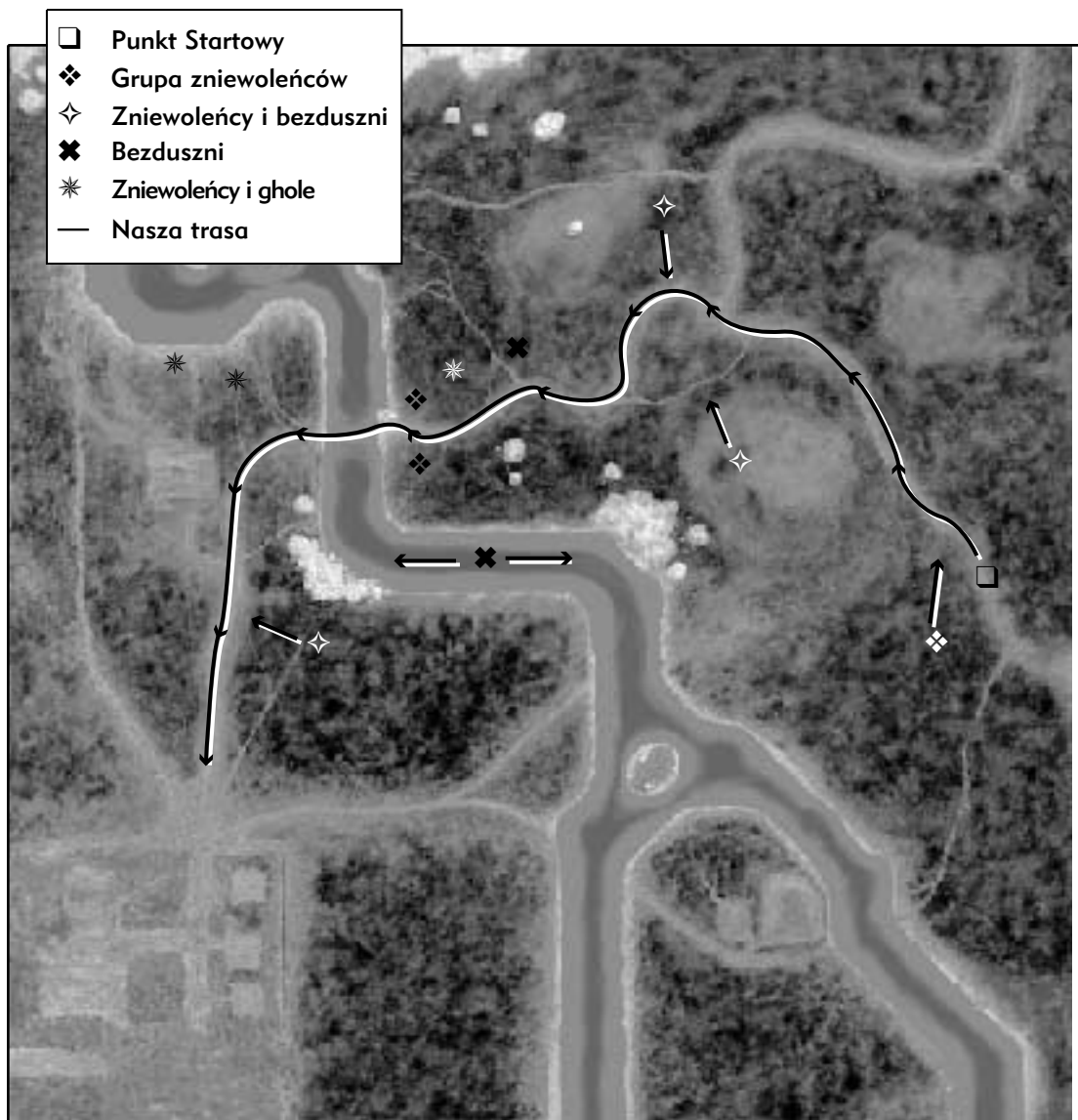
Zniewoleńcy



Ghole

TEREN MISJI

Głównym elementem terenu na tej mapie jest rzeka, której nurty płyną z północy na południe (rys. 3.6). To właśnie jej wody stanowią główną przeszkodę, utrudniającą Rurikowi dotarcie do bram Tallow.



RYSUNEK 3.6. Podobnie jak w wielu misjach, kluczem do zwycięstwa jest przekroczenie



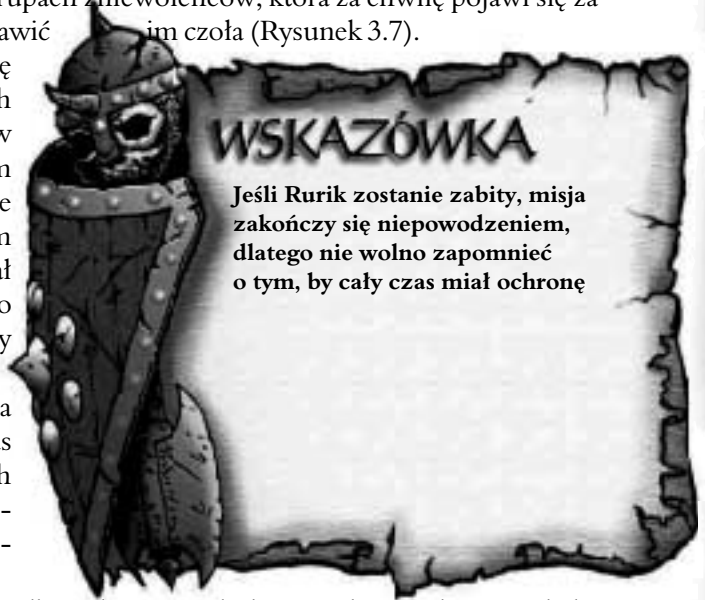
Nurt rzeki można pokonać, przechodząc przez bród na północnym-zachodzie. Warto o tym wspomnieć z kilku powodów. Po pierwsze, kiedy spróbujemy przejść rzekę, zaatakują nas zniewolenci czekający w głębokiej wodzie po obu stronach brodu. Po drugie, inna grupa bezdusznych patroluje bieg rzeki, a jeśli chcemy ich uniknąć, wystarczy pozwolić im przejść, nie inicjując ataku. W czasie misji możemy liczyć na doskonałą pogodę, dlatego nie musimy się martwić, że w krytycznym momencie zawiodą nas krasnoludzkie pociski.

PLAN BITWY

W tej misji napięcie jest jeszcze większe. Droga do Tallow aż roi się od grup nieumarłych bestii, czekających tylko, by zatopić swoje szpony w naszych ciałach. Idąc za Rurikiem, pamiętajmy o dużych grupach zniewolenców, która za chwilę pojawi się za nami. Można im albo uciec, albo stawić im czoła (Rysunek 3.7).

Choć nasze oddziały poruszają się szybciej i z łatwością zostawimy naszych wrogów z tyłu, to jeśli wdamy się w dłuższą potyczkę przed przejściem brodu, zniewolenci dogonią nas i może się zrobić gorąco. Moim zdaniem najlepiej jest zniszczyć wrogi oddział nieumarłych, a nie powinno nam to sprawić problemu, jeśli potrafimy odpowiednio wykorzystać krasnoludy.

Kiedy dojdziemy do rozdroża (jest tam drogowskaz), zaatakuje nas grupa zniewolenców wspieranych przez bezdusznych. Jak tylko ich spostrzeżemy, powinniśmy wysłać łuczników i zlikwidować jednostki miotające wroga. Potem wystarczy już tylko wybić pozostałych zniewolenców, którzy po kolei będą podchodzić pod ostrzał krasnoludzkich pocisków i strzał z łuków. Grupę tę można zniszczyć dość łatwo, dlatego powinniśmy to zrobić, zanim ruszymy w dalszą drogę.





RYSUNEK 3.7

Lepiej zniszczyć
atakujące nasz
oddziały wroga,
bo później
możemy zostać
wzięci w dwa
ognie.

W czasie wędrówki Rurik będzie się trzymał naszego oddziału, dlatego nie musimy się martwić o to, że się zgubi, lub że zbyt szybko się od nas oddali. Nie wolno jednak zapominać o częstym sprawdzaniu, czy w jego stronę nie zmierzają właśnie jakieś jednostki nieprzyjaciela. Kiedy zbliżymy się do rzeki, z północy nadciągnie fala gholi i zniewoleńców, dlatego lepiej się przygotować na ich przyjęcie.

Nad rzeką należy wypatrywać patroli złożonych z bezdusznych. Najlepiej po prostu je obejść. Podczas przechodzenia przez nurt rzeki lepiej wysłać naprzód wojów, którzy poradzą sobie z atakującymi z głębokiej wody zniewoleńcami (rys. 3.8). Kiedy będziemy już na drugiej stronie, powinniśmy skrócić ostro w lewo i ruszyć co sił w nogach w stronę bram miasta

Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym w pościg za nami udaje się pięć grup zniewoleńców, a z północy atakuje cała horda gholi uzbrojonych w wybuchowe sakwy w ropę. Poza tym w otwartym zazwyczaj terenie pojawia się więcej drzew.



Jak to przedstawiono na mapie, w ostatniej fazie misji zaatakują nas dwie grupy zniewoleńców i gholi. Najlepiej obrzucić tych drugich krasnoludzkimi pociskami lub zostawić kilku wojów, którzy powstrzymają natarcie wroga do czasu, aż Rurik bezpiecznie przejdzie przez bramę miasta. Nie wolno lekceważyć gholi; są to jednostki szybkie i będą próbować zabić Rurika, dlatego dobrze jest zostawić z tyłu kilku łuczników, by zapewnili mu wsparcie i pomogli w razie potrzeby.



Podsumowanie



Zabijmy zniewoleńców, którzy nas ścigają.



Po dojściu do rozdroża łucznicy powinni zająć się likwidacją atakujących bezdusznych i zniewoleńców.



Poruszając się w kierunku rzeki, przygotujmy się na atak gholi i zniewoleńców.



Uważajmy na zniewoleńców czatujących w nurcie rzeki, którzy zaatakują nas przy próbie przebycia brodu.



Po przejściu przez rzekę skręćmy w lewo i postarajmy się jak najszybciej dotrzeć do bram miasta.



Dobrze jest trzymać w pobliżu Rurika łuczników i kilku wojów, którzy obronią go przed atakującymi z tyłu gholami.



Kiedy już będzie po wszystkim, skierujmy swoje oddziały w kierunku bram Tallow.





W

W trakcie opisanych w tym rozdziale misji naszym głównym celem będzie wytropienie i zabicie złego barona Kildaera, handlującego częściami ludzkich ciał. Po pierwsze, musimy się przedostać za zewnętrzne mury Twierdzy, a potem wejść do jej wnętrza i dogonić barona, który skrył się w połączonych korytarzami komnatach. W tych dwóch misjach pojawiają się niespotykane do tej pory elementy, takie jak walka we wnętrzu budowli oraz zwodzony most. Walka z oddziałami broniącymi barona przyniesie nam wiele nowych, ekscytujących przeżyć.

PRZEZ WYRWE

Ukrywający się w silnie ufortyfikowanej twierdzy baron Kildaer to zbrodniarz handlujący ludzkimi szczątkami. Najpierw musimy się dostać do wnętrza wioski znajdującej się na podzamczu, a zadanie to będą utrudniać atakujące raz po raz wałęsające się bandy gholi. W misji tej pojawiają się dwa nowe elementy – płonące strzały, dzięki którym można wzniecać pożary, oraz most zwodzony, który trzeba opuścić, by wejść do twierdzy.

Cel misji: Opuścić most zwodzony i dostać się do wnętrza Twierdzy.



W

W trakcie opisanych w tym rozdziale misji naszym głównym celem będzie wytropienie i zabicie złego barona Kildaera, handlującego częściami ludzkich ciał. Po pierwsze, musimy się przedostać za zewnętrzne mury Twierdzy, a potem wejść do jej wnętrza i dogonić barona, który skrył się w połączonych korytarzami komnatach. W tych dwóch misjach pojawiają się niespotykane do tej pory elementy, takie jak walka we wnętrzu budowli oraz zwodzony most. Walka z oddziałami broniącymi barona przyniesie nam wiele nowych, ekscytujących przeżyć.

PRZEZ WYRWE

Ukrywający się w silnie ufortyfikowanej twierdzy baron Kildaer to zbrodniarz handlujący ludzkimi szczątkami. Najpierw musimy się dostać do wnętrza wioski znajdującej się na podzamczu, a zadanie to będą utrudniać atakujące raz po raz wałęsające się bandy gholi. W misji tej pojawiają się dwa nowe elementy – płonące strzały, dzięki którym można wzniecać pożary, oraz most zwodzony, który trzeba opuścić, by wejść do twierdzy.






Cel misji: Opuścić most zwodzony i dostać się do wnętrza Twierdzy.










JEDNOSTKI GRACZA

Największe wrażenie robi pojawienie się w drugiej połowie misji krasnoludzkiego tropiciela. Oto skład naszych jednostek:

-  Łucznicy (z płonącymi strzałami)
-  Krasnoludy
-  Woje
-  Krasnoludzki tropiciel (w drugiej części misji)
-  Pojawia się też posiłki składające się z krasnoludów, wojów i łuczników.

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Co prawda nasi łucznicy dysponują nową, doskonałą bronią, ale uwaga! przeciwnik także jest w nią wyposażony! Uzbrojeni w płonące strzały nieprzyjacielscy łucznicy sprawią nam nie lada kłopot. A oto, z jakimi jednostkami przyjdzie się nam zmierzyć:

-  Łucznicy (z płonącymi strzałami)
-  Zniewoleńcy
-  Rozbójnicy
-  Ghole
-  Rycerze Stygijscy

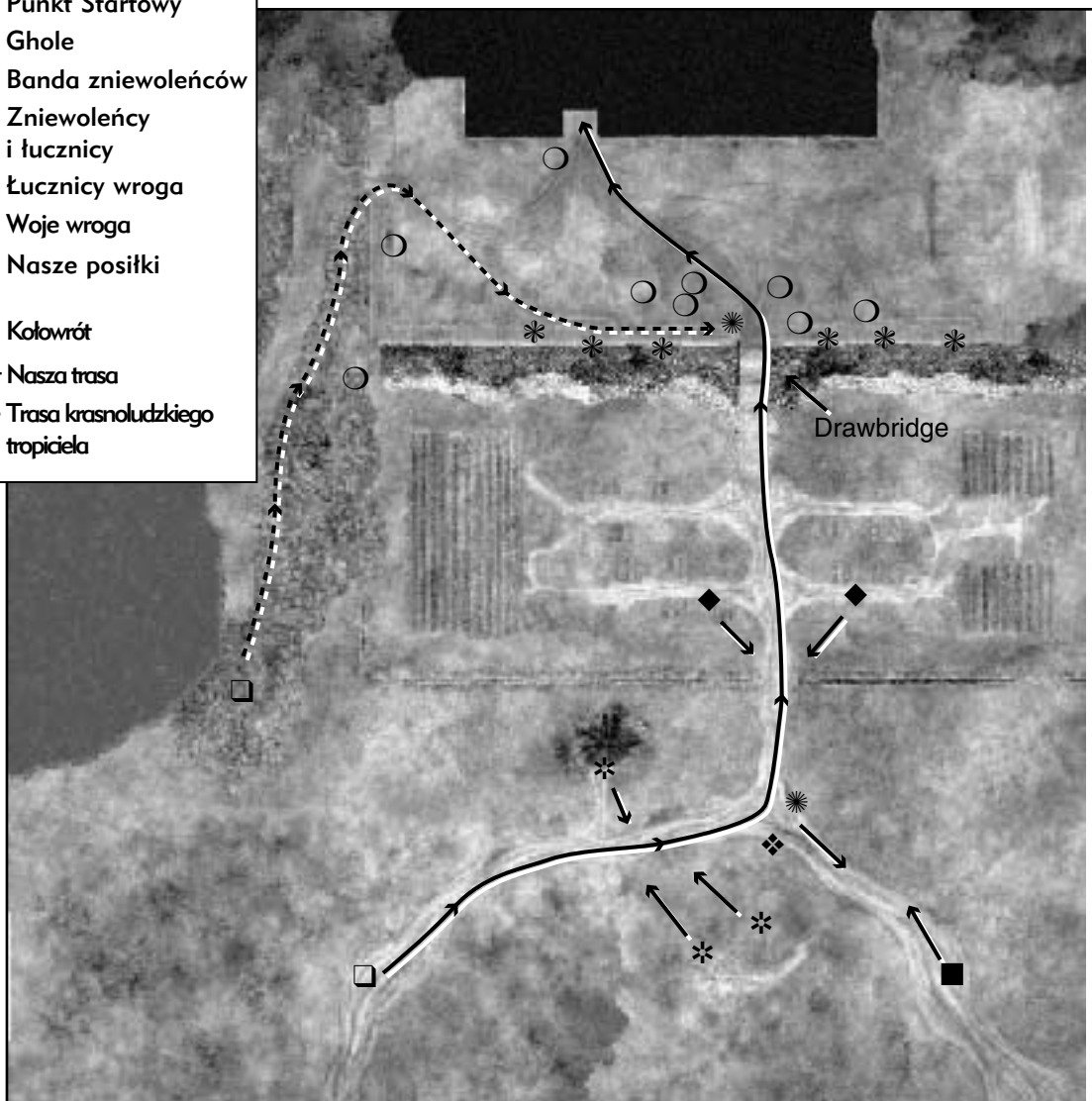
TEREN MISJI

Najważniejszymi obiektami w tej misji są mury twierdzy oraz most zwodzony (patrz rys. 4.1). Niełatwo będzie pokonać mury zamczyska, a to ze względu na rozstawionych na nich łuczników, ostrzeliwujących nasze oddziały nawet wtedy, gdy most zostanie już opuszczony. Jedynym sposobem na dostanie się na mury twierdzy jest przeniknięcie do jej wnętrza. Po lewej stronie mapy znajduje się boczne wejście do wnętrza zamczyska, ale skorzystać z niego będzie mógł jedynie krasnoludzki tropiciel, który pojawi się w misji dopiero po tym, jak nasze oddziały zbliżą się do mostu zwodzonego. Nie dajmy się zwiść spokojnym, otwartym przestrzeniom, bo pośród opadających liści czają się bojowo nastawione bandy gholi.



- Punkt Startowy
- * Ghole
- ❖ Banda zniewolęnców
- ◆ Zniewolęncy i łucznicy
- * Łucznicy wroga
- Woje wroga
- Nasze posiłki

- ☼ Kołowrót
- Nasza trasa
- Trasa krasnoludzkiego tropiciela



RYSUNEK 4.1. Wyjątkowy jest fakt, że w czasie tej misji będziemy musieli działać w dwóch miejscach jednocześnie.



PLAN BITWY

Na początku bitwy podzielmy swoje oddziały na dwie równe grupy wojów, jedną grupę łuczników i jedną grupę krasnoludów. Następnie udajmy się drogą na wschód, aż zauważymy grupę gholi. Woje powinni z łatwością zniszczyć nadchodzących wrogów, ale trzeba pamiętać o zapewnieniu ochrony krasnoludom i łucznikom. Najlepiej wysłać do walki z gholami jedną grupę wojów, a łuczników wykorzystać do zlikwidowania pozostałych nieumarłych. Druga grupa wojów oraz krasnoludy powinna pozostać przy łucznikach, by w razie potrzeby zapewnić im ochronę.

Pokonawszy ghole, powinniśmy się udać w kierunku wejścia do wioski na podzamczu (w górę tą samą drogą). Zbliżając się w to miejsce, zauważymy grupę zniewoleńców wychodzących z Twierdzy. Nie trzeba inicjować z nimi starcia. Przy wejściu do wioski nieprzyjacielscy łucznicy ostrzelają nas płonącymi strzałami (rys. 4.2), a zniewoleńcy zaatakują nasze pozycje. Obronę wioski osłabimy, ostrzelewając jednostki wroga zapalonymi strzałami. W ten sposób powinniśmy znacznie osłabić siły wroga, co pozwoli nam zdobyć

wioskę szturmem, wysyłając do ataku wojów. Trzeba pamiętać, by nie narażać na niepotrzebne niebezpieczeństwo swoich łuczników, zwłaszcza tych, którzy wciąż dysponują zapalającymi strzałami. Po wyeliminowaniu sił wroga i zbliżeniu się do zwodzonego mostu, pojawią się nasze posiłki (woje, łucznicy i krasnolud). Jednak baron Kildaer podniesie most, odcinając nam drogę do Twierdzy.



WSKAZÓWKA

Według Boba Settlesa: Aby nasi łucznicy i krasnoludy w łatwy sposób zdobyli doświadczenie, można szybko podejść w pobliże wioski i zaatakować wychodzących z niej zniewoleńców.



RYSUNEK 4.2

Wystrzegajcie się wrogich łuczników ze strzałami zapalającymi. Jeśli któryś z nich trafi nasze jednostki, może być gorąco.

W tym momencie we wschodniej części mapy pojawi się krasnoludzki tropiciel. Należy zaprowadzić go do wnętrza twierdzy, do której wejdzie boczną bramą. Bramę tę otworzą strażnicy, by przepuścić jednego ze swoich wojów. Krasnoludzki tropiciel pozostanie niewidoczny dla wroga do momentu, aż nie wykona wobec niego żadnego nieprzyjaznego ruchu, dlatego należy przede wszystkim jak najszybciej odnaleźć kołowrót, znajdujący się na murze koło głównej bramy. Jeśli wcześniej kogoś zaatakujemy lub położymy bombę, wojowie wroga szybko nas spostrzegą i zabiją. Gdy już będziemy w pobliżu kołowrotu,



UWAGA

Po zniszczeniu kołowrotu łucznicy wroga stojący na murach zaczną ostrzeliwać nasze jednostki strzałami zapalającymi. Jeśli taka strzała upadnie w pobliżu, lepiej jak najszybciej stamtąd uciekać! Ogień pewnością się rozprzestrzeni.



wystarczy rzucić w niego wybuchającym pociskiem, co spowoduje jego zniszczenie i otworenie zwodzonego mostu (rys. 4.3). Jeśli będziemy mieli szczęście, przy okazji uda się nam zabić stojących w pobliżu łuczników wroga.

Kiedy most opadnie, nasze główne siły mogą wtargnąć na teren Twierdzy. Najpierw powinni to zrobić woje, a potem łucznicy. Można zatrzymać wojów pod łukiem bramy, dzięki czemu łucznicy nieprzyjaciela nie będą ich mogli razić strzałami. Potem czeka nas krwawa bitwa we wnętrzu Twierdzy, ale nasze jednostki powinny sobie łatwo poradzić z rozbójnikami nieprzyjaciela.

Po zabezpieczeniu okolicy bramy powinniśmy udać się w kierunku wejścia do twierdzy wewnętrznej (na mapie oznaczone jest to jako punkt docelowy naszej trasy) i zaatakować broniący jej garnizon Rycerzy Stygijskich. W tym przypadków wojów powinni wspierać także łucznicy i krasnoludy. Aby zakończyć misję, wystarczy, by do wewnętrznej twierdzy weszło kilka

Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym ghole atakujące nas na początku misji próbują zabić łuczników i krasnoludy, a nie wojów. Poza tym, gdy przekroczymy most zwodzony, od tyłu zaatakuje nas grupa zniewoleńców.













RYSUNEK 4.3

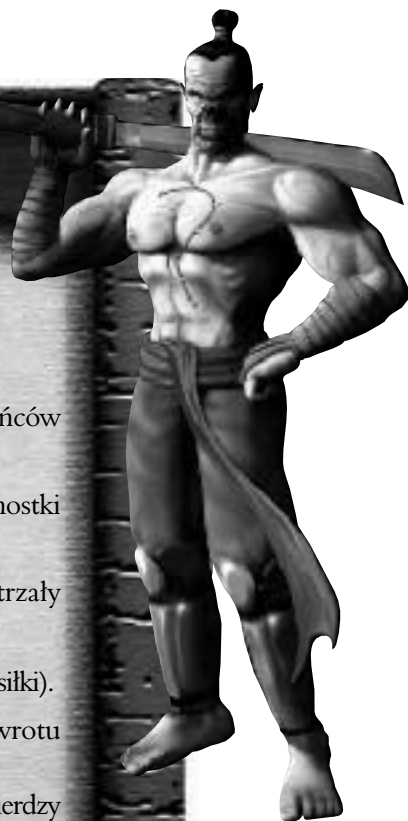
Krasnoludzki tropiciel musi zająć pozycję na murach Twierdzy i rzucić pocisk wybuchający, by zniszczyć kołowrót i opuścić most zwodzony.



naszych jednostek, dlatego należy posuwać się dość szybko, by chodzący po okolicy nieprzyjacielscy woje nie osłabili naszych oddziałów.

Podsumowanie

-  Podążając drogą, uważajmy na wążsające się ghole.
-  Wyliminujmy wszystkie spotkane ghole.
-  Jeśli nie palimy się do walki, pozwólmy grupie zniewoleńców opuścić mapę.
-  Łucznicy ze strzałami zapalającymi powinni osłabić jednostki wroga broniące dostępu do wioski na podzamczu.
-  Atakując wioskę, uważajmy na łuczników wroga i ich strzały zapalające.
-  Podejdźmy do mostu zwodzonego. (Otrzymamy wtedy posiłki).
-  Podkradnijmy się krasnoludzkim tropicielem do kołowrotu i zniszczmy go.
-  Uważajmy na wojów nieprzyjaciela, którzy wybiegną z Twierdzy po opuszczeniu mostu, by zaatakować nasze oddziały.
-  Wprowadźmy swoich wojów do Twierdzy i jak najszybciej skierujmy się do drzwi prowadzących do wewnętrznej Twierdzy.
-  Zniszczmy Rycerzy Stygijskich broniących drzwi (najlepiej poradzą sobie z tym krasnoludy), a potem wejdźmy do wnętrza.








BARON

Baron Kildaer jest w prawdziwych opałach. Nasze oddziały przeniknęły do najbardziej strzeżonych komnat we wnętrzu Twierdzy. Aby zakończyć tę misję sukcesem, wystarczy tylko odnaleźć barona i zakończyć jego nędzny żywot. W przeciwieństwie do poprzednich, misja ta toczy się we wnętrzu budowli, dlatego nie zawsze jesteśmy w stanie wykorzystać tradycyjną taktykę prowadzenia walki. Nie można dopuścić do tego, żeby baron uciekł jednym z dwóch ukrytych w komnatach tajemnych przejść, bo wtedy cały nasz wysiłek pójdzie na marne.

Cel misji: Musimy odszukać i zabić barona Kildaera. Nie wolno dopuścić, by uciekł jednym z tajemnych wyjść.





JEDNOSTKI GRACZA

Aby zakończyć tę misję powodzeniem, należy wykorzystać umiejętności krasnoludów, dlatego należy dobrze je ochraniać. Do naszej dyspozycji mamy takie jednostki, jak:

-  Woje (16)
-  Łucznicy (4)
-  Krasnoludy (3)

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

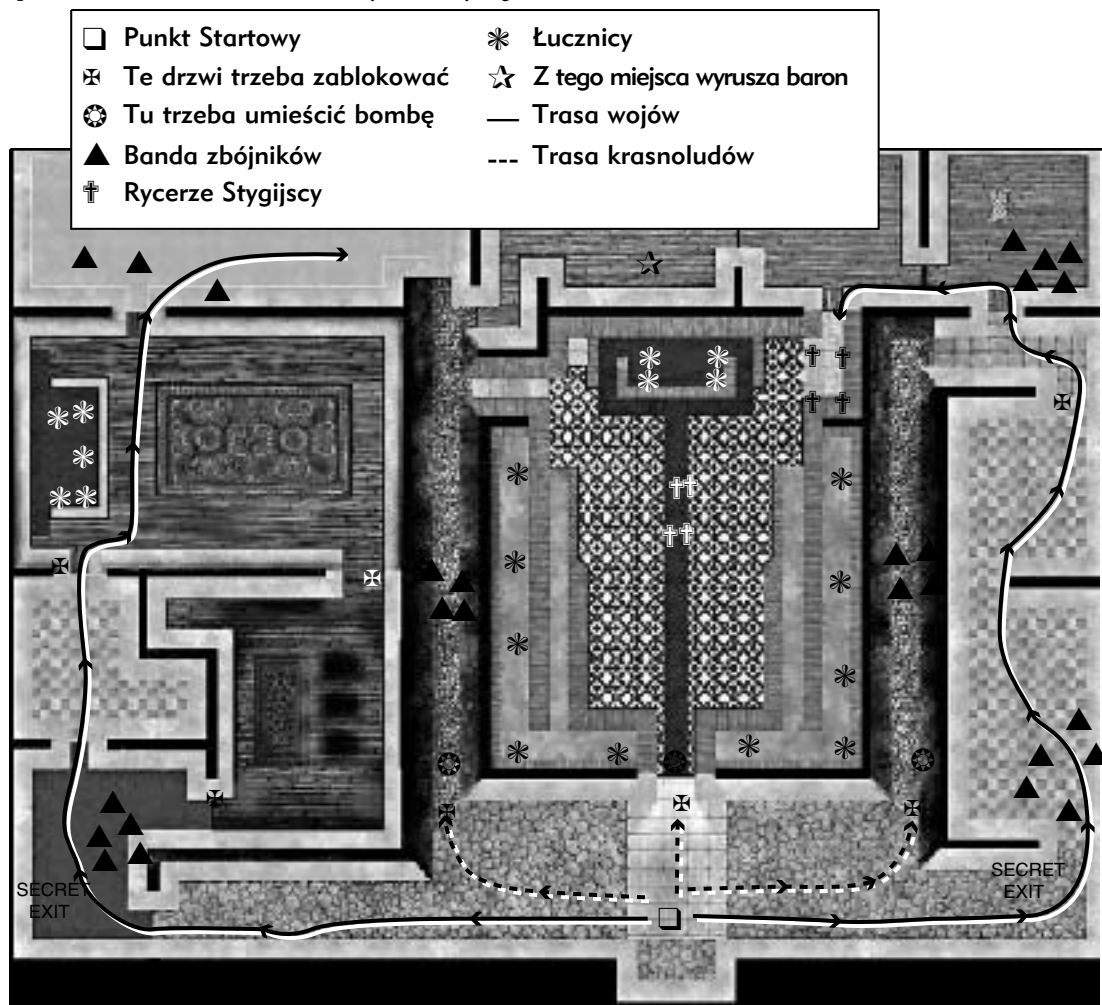
Także i w tej misji stawimy czoła Rycerzom Stygijskim, którzy pojawili się też w misji poprzedniej. Rycerze ci dorównują wytrzymałością wojom, ale są o wiele od nich skuteczniejsi w walce, zadając wrogowi (czyli nam) o wiele poważniejsze obrażenia. Oto jednostki wroga, z którymi będziemy walczyli w tej misji:

-  Łucznicy
-  Rozbójnicy
-  Rycerze Stygijscy
-  Baron



TEREN MISJI

Mapa tej misji jest bardzo ciekawa (patrz rys. 4.4). Akcja misji toczy się we wnętrzu Twierdzy Kildaer, dlatego występujące tu ściany stanowią dla naszych jednostek oraz dla jednostek nieprzyjaciela przeszkody nie do pokonania. W związku z tym nieprzyjacielski łucznik stojący parę metrów od nas, ale oddzielony od naszych jednostek ścianą, nie może nam nic zrobić.



RYSUNEK 4.4. Najważniejsze miejsca na tej mapie to przejścia, które trzeba zablokować w czasie polowania na barona Kildaera.



Trzeba także pamiętać, że nasi łucznicy i krasnoludy nie widzą tego, co znajduje się za rogiem (a co dla nas jest widoczne), dlatego w takich przypadkach nie mogą oddać strzału w kierunku wskazanego wroga.

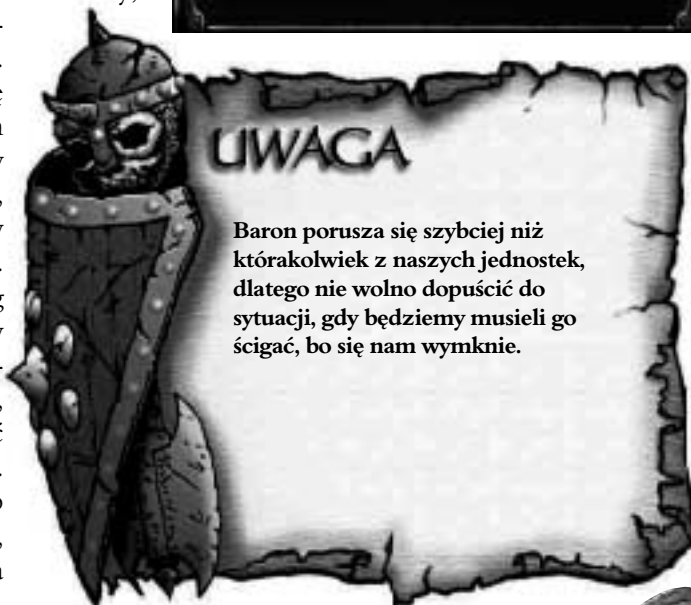
Dwa tajemne przejścia są ukryte w ścianach bibliotek w komnatach w dolnych rogach mapy. Oba z nich strzegą strażnicy. Trzeba przewidzieć, jaką trasą baron będzie się próbował przekraść w kierunku tajemnych przejść i odpowiednio zablokować korytarze.

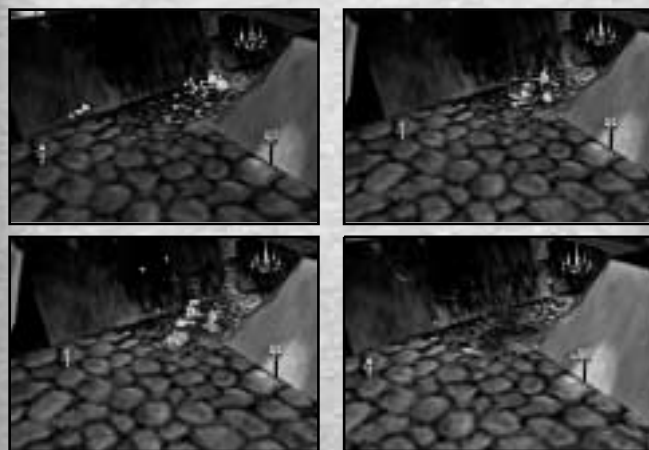
PLAN BITWY

Powinniśmy zacząć misję od podzielenia wojów na dwie grupy składające się z sześciu jednostek i na jedną grupę złożoną z czterech jednostek. Potem dwie duże grupy powinny się rozdzielić i udać w kierunku dolnych rogów mapy i zatrzymać zaraz przed komnatami-bibliotekami, w których znajdują się tajemne przejścia. W międzyczasie powinniśmy skierować krasnoludy, jeden po drugim, do centralnej komnaty i do dwóch długich korytarzy. Powinni oni położyć bomby i się wycofać. Po jakimś czasie z wąskich korytarzy wyjdą patrole wojów nieprzyjaciela. Aby ich zniszczyć, wystarczy rzucić pocisk wybuchowy i zdetonować zastawione bomby (rys. 4.5). Jak tylko przekroczymy próg wielkiej sali w środkowej części mapy zaatakują nas grupa Rycerzy Stygijskich. Należy położyć bomby, a potem wycofać się i zdetonować podłożone materiały wybuchowe. Jeśli któryś z Rycerzy Stygijskich lub rozbójników ocaleje z wybuchu, sprawę powinna zakończyć czekająca w odwodzie grupa czterech wojów.

Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym barona strzeże więcej jednostek nieprzyjaciela. Poza tym baron ruszy do tajemnego przejścia trochę wcześniej, zmuszając nas do pośpiechu.





RYSUNEK 4.5

**Krasnoludy
powinni ustawić
bomby
i unieszkodliwić
rozbójników
patrolujących
korytarze.**

Po unieszkodliwieniu pierwszych trzech grup jednostek wroga nasi woje powinni wejść do bibliotek i zabić czekających tam strażników. Po zabezpieczeniu obu komnat baron nie będzie już miał drogi ucieczki, dlatego można spokojnie zaplanować strategię dalszego postępowania.

Nie można konkretnie powiedzieć, gdzie znajdziemy barona, ale jego osobistą ochronę stanowi czworo Rycerzy Stygijskich, dlatego nie można tak po prostu wejść do komnaty i zabić go dwoma wojami. Najlepiej przetrząsać poszczególne pomieszczenia w twierdzy jedno po drugim, uważając jednocześnie, by baron nie zdołał się nam przemknąć pod bokiem.

Przeszukując Twierdzę, trzeba wziąć pod uwagę grupę wojów wroga w prawym górnym rogu mapy i czterech Rycerzy Stygijskich ochraniających barona (rys. 4.6). Poza tym w dwóch pomieszczeniach (w tym w wielkiej sali na środku mapy) natkniemy się na łuczników wroga, jeśli to możliwe, lepiej tych komnat unikać, a jeśli zostaniemy zmuszeni do ich przeszukania, należy wysłać do ataku łuczników wspieranych przez wojów. W ten sposób ograniczymy straty we własnych jednostkach i oszczędzimy swoich łuczników na później, gdy naprawdę się przydadzą – na przykład do tego, by zabić uciekającego barona.








RYSUNEK 4.6

Osobistą
ochronę barona
stanowi
czterech
Rycerzy
Stygijskich.
Lepiej ich nie
lekceważyć!

Gdy wreszcie natkniemy się na barona, należy go jak najszybciej zabić. Jeśli ukryje się on w wielkiej sali, do walki z nim warto wysłać łuczników, gdyż nasi woje są zbyt wolni i przeciwnik im się po prostu wymknie, a łucznicy nieprzyjaciela zasypią ich gradem strzał.



Podsumowanie

-  Podzielmy swoich wojów na dwie grupy po sześć jednostek i jedną grupę złożoną z czterech jednostek. Grupy złożone z sześciu wojów powinny się udać w kierunku dolnych rogów mapy, by unieszkodliwić wojów wroga.
-  Krasnoludy powinny zastawić bomby przy wylotach długich wąskich korytarzy oraz przy wejściu do wielkiej sali, a potem zdetonować je, gdy nadejdzie wróg.
-  Przeczesmy komnaty Twierdzy w poszukiwaniu barona.
-  Przy każdym z trzech wyjść zawsze powinna się znajdować przynajmniej jedna z naszych jednostek. Najlepiej byłoby ustawić jedną jednostkę przy wszystkich przejściach, przez które może przejść baron, zmierzając do wyjścia.
-  Trzeba otoczyć barona ze wszystkich stron i pozbawić go drogi ucieczki. Potem wystarczy go zaatakować i zabić. Nie należy się nad nim litować, nawet gdyby obiecywał nam złote góry.





ROZDZIAŁ

5

Duszożerca



T

eraz już wiadomo, że za dziwne wydarzenia wokół Leśnego Serca odpowiada Duszożerca. W trakcie opisanych poniżej misji będziemy musieli przeciąć trasę ataków nieumarłych, naprawić Węzeł Świata, by dotrzeć do króla Alrika, i przygotować obronę przed armią Duszożercy. W ostatniej z trzech misji powrócimy do Wielkiej Biblioteki, by wydobyć z niej Kodeks Absolutu, który pomoże nam w odnalezieniu Przywoływacza.

MOST GONENA

Po splądrowaniu i spustoszeniu okolicy wokół Leśnego Serca armia nieumarłych zmierza w naszym kierunku. Nasze oddziały wpadają w panikę już na samą myśl o niezliczonych zastępach zniewoleńców, bezdusznych i ghastrów. Aby powstrzymać pochód armii Duszożercy, musimy przejść przez most Gonena i, gdy już będziemy na drugiej stronie, zniszczyć przeprawę raz na zawsze. Czeką nas trudna wędrówka po okolicy, w której aż roi się od wrogów. Aby ich pokonać, będziemy musieli odwołać się do swoich zdolności taktycznych.

Cel misji: Nasze oddziały (a zwłaszcza Garrick) mają przejść przez most Gonena, a potem go wysadzić.

JEDNOSTKI GRACZA

W misji tej nie dysponujemy żadnymi specjalnymi jednostkami, trzeba jednak uważać, by nie dopuścić do śmierci Garricka. A oto konkretne jednostki oddane do naszej dyspozycji:






Woje







Kapitan wojów (Garrick)



-  Łucznicy
-  Krasnolud
-  Wędrowiec

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W trakcie tej misji spotkamy całe tabuny nieumarłych i będziemy mieli po raz pierwszy zmierzyć się ze zmorami. Oto jakich jednostek możemy się spodziewać:

-  Zmory
-  Zniewoleńcy
-  Ghole (uzbrojeni w sakwy z ropą)
-  Bezduszni

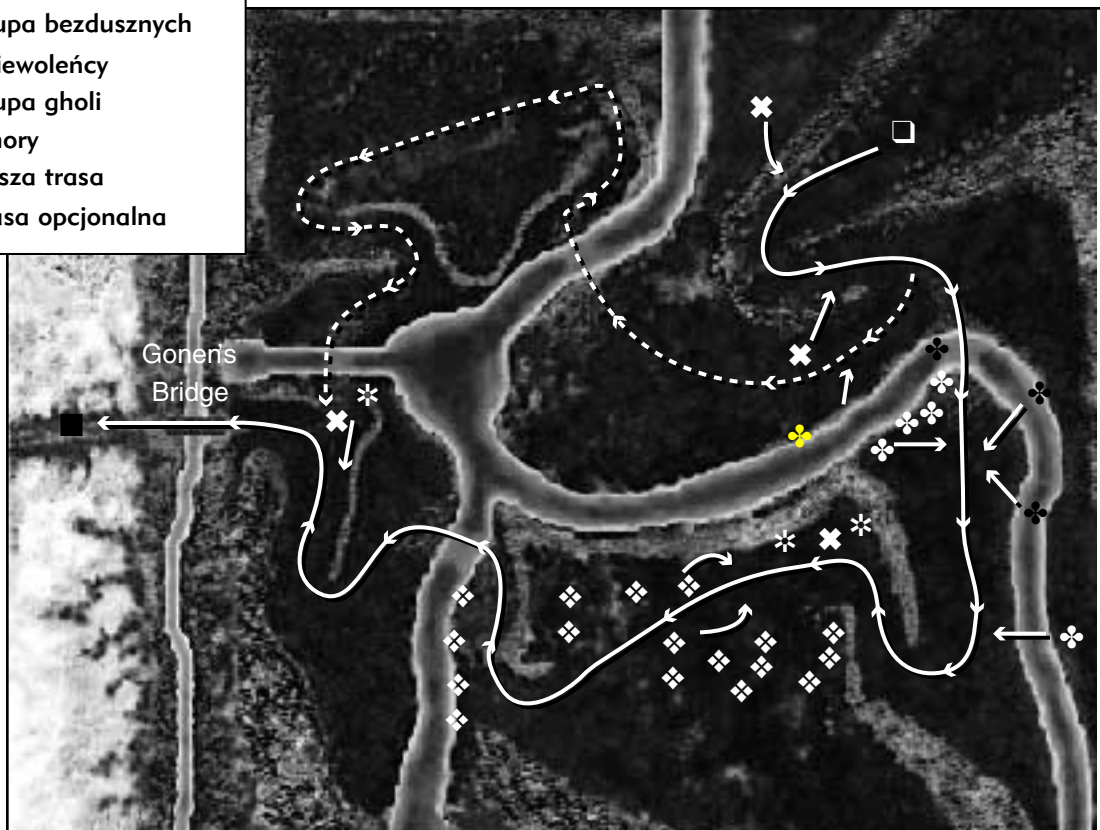
TEREN MISJI

Rozwidlenie rzeki dzieli teren całej misji na trzy części, tak jak to pokazano na rys. 5.1. Do mostu Gonena prowadzą dwie drogi. Czasami przyjdzie nam wspinać się na wzgórze, z których ostrzeliwać nas będą jednostki nieprzyjaciela. Niektóre rejony są gęsto zalesione, co można wykorzystać, gdyż w drodze do mostu duże oddziały bezdusznych i zniewoleńców cały czas będą nam deptać po piętach. Trzeba też pamiętać, że w okolicach brodu na rzece czatują na nas ghasty, zniewoleńcy, a nawet zmory. Pogoda będzie sprzyjająca.





- Punkt Startowy
- Posiłki
- ✕ Grupa bezdusznych
- ❖ Z niewoleńcy
- * Grupa gholi
- ♣ Zmory
- Nasza trasa
- Trasa opcjonalna



RYSUNEK 5.1. Nigdy się nie zatrzymujecie, bo hordy nieumarłych idą krok w krok za wami.

PLAN BITWY

Do mostu prowadzą dwie drogi - krótsza, północna i dłuższa, południowa. Jeśli wybierzemy drogę prowadzącą na północ, to napotkamy o wiele większy opór, natomiast szlak południowy jest mniej niebezpieczny i do niego właśnie odnosi się poniższy opis przejścia misji.



Najpierw musimy jak najszybciej zejść ze wzgórza i dotrzeć do brodu na rzece. Lepiej przygotować się na dwóch bezdusznych, którzy pojawią się za nami przy pierwszym zakręcie, jeszcze zanim dotrzemy do rzeki. Powinniśmy zaatakować ich krasnoludem i łucznikami, a potem ruszyć w dalszą drogę.

W pobliżu brodu natkniemy się na liczne zmory, a kilka z nich czatuje w głębokiej wodzie, skąd może nas niespodziewanie podejść (rys. 5.2). Nasi łucznicy powinni unieszkodliwić wszystkie zmory w pobliżu, by nie zaatakowały zmienacka naszych oddziałów.



RYSUNEK 5.2

Przechodząc przez bród, lepiej uważać na czatujące w pobliżu zmory.

Po przejściu brodu należy wyjść na następne wzgórze (po wykonaniu zakrętu w prawo) i zatrzymać się, gdy w polu widzenia znajdują się ghole i bezduszni. Teraz należy wysłać do przodu jedynie krasnoluda i łuczników. Gdy ghole rozpoczną atak, należy obrzucić je pociskami wybuchającymi i strzałami. Jeśli jacyś z nich przeżyją, reszty dzieła powinni dokończyć woję i łucznicy. Następnie powinniśmy wysłać do ataku na bezdusznych naszych wojów.

Po wejściu na wzgórze znajdziemy się na zalesionym płaskowyżu i będziemy musieli zmierzyć się z grupą zniewolenców, zmierzających w naszym kierunku.



Powinniśmy zabić tylko tych, którzy staną na naszej drodze, a potem wysforować się do przodu i zostawić ich z tyłu. Jeśli stracimy na walkę z nimi zbyt dużo czasu, to istnieje niebezpieczeństwo, że niepotrzebnie stracimy ważne jednostki i nie zdążymy dojść do mostu.

Dotarcie do rzeki wcale nie oznacza, że nasze problemy już się skończyły; czekają tam na nas zniewoleńcy lub ghasty. Tak jak zawsze, najpierw należy rzucić do ataku łuczników i krasnoluda, a dopiero potem wysłać w bój wojów.

Po przekroczeniu rzeki wchodzimy na ostatnie już wzgórze, na którego szczycie znajduje się most Gonena, ale i czatujący bezduszni i kilka gholi (rys. 5.3). Wystrzegajmy się gholi, gdyż są wyposażeni w sakwy z ropą, których wybuch jest niezwykle niebezpieczny. Podobnie jak zawsze w takich sytuacjach, proponuję rozpocząć natarcie krasnoludem

Zmiany na poziomie legendarnym

Jedyna różnica pomiędzy poziomem normalnych a legendarnym polega na tym, że na tym drugim poziomie po mapie rozrzuconych jest więcej jednostek wroga.



RYSUNEK 5.3








Miejmy nadzieję, że do tej pory ostanie się wystarczająco dużo Waszych jednostek, by stawić czoła tym draniom. To ostatni wrogowie przed przekroczeniem mostu.



i łuczniczkami i zaatakować w pierwszej kolejności gholi, by nie dać im szansy na rzuconie wybuchających sakw.

Pokonawszy tę małą grupę nieprzyjaciół, nasze oddziały powinny jak najszybciej przejść przez most. Po drugiej stronie czekają na nas posiłki (choć praktycznie nie możemy ich wykorzystać). Teraz pozostało nam już tylko zadanie dla krasnoluda, który powinien wysadzić most w powietrze! Miłej zabawy.

Podsumowanie

-  Natychmiast wyruszamy w drogę!
-  Od razu musimy uważać na bezdusznych, którzy niedługo pojawią się na naszych tyłach.
-  W okolicy brodu trzeba mieć baczenie na zmyr. Łucznicy powinni zabić je z oddali.
-  Po dotarciu na polanę na szczycie pierwszego wzgórza nie musimy zabijać wszystkich zniewoleńców. Wystarczy pozbyć się jedynie tych, którzy staną na naszej drodze i wyprzedzić pozostałych.
-  Przechodząc przez rzekę, po raz kolejny zmierzmy się ze zniewoleńcami lub ghasdami, czatującymi w nurtach rzeki.
-  Uwaga na miotających wybuchowymi sakwami gholi, czatujących na nas zaraz przed mostem.
-  Kiedy Garrick i reszta jednostek przejdzie na drugą stronę mostu, należy wysadzić całą strukturę w powietrze.



PRZEZ CHMURNE GRANIE

Teraz mamy już pewność, że to Duszożerca dowodzi armią nieumarłych. Za tę informację Cruniac zapłacił życiem. Żeby dotrzeć do Madrigal i ostrzec króla Alrika o tym, że Duszożerca powrócił, musimy dotrzeć do Węzła Świata i go naprawić.







W poniżej opisanej misji musimy przedostać się do Węzła Świata, walcząc z napotkanymi jednostkami wroga, a w międzyczasie nie możemy sobie pozwolić na stratę krasnoludów, których zadaniem będzie naprawienie tego urządzenia teleportacyjnego.

Cel misji: Nasze krasnoludy muszą dotrzeć do Węzła Świata i go naprawić. Potem wszystkie nasze oddziały muszą użyć Węzła Świata, by opuścić teren misji.





JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji wreszcie dostajemy pod swoje rozkazy berserkerów. Poza tym ważną jednostką jest wędrowiec, znający się na magii i medycynie i umiejący leczyć ranne jednostki. Oto pełna lista dostępnych jednostek:

-  Łucznicy (z płonącymi strzałami)
-  Berserkerzy
-  Krasnoludy
-  Wędrowiec

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W misji tej napotkamy silny opór licznych nieumarłych, ale nie spotkamy żadnych nowych jednostek wroga. Zmierzymy się z takimi jednostkami, jak:

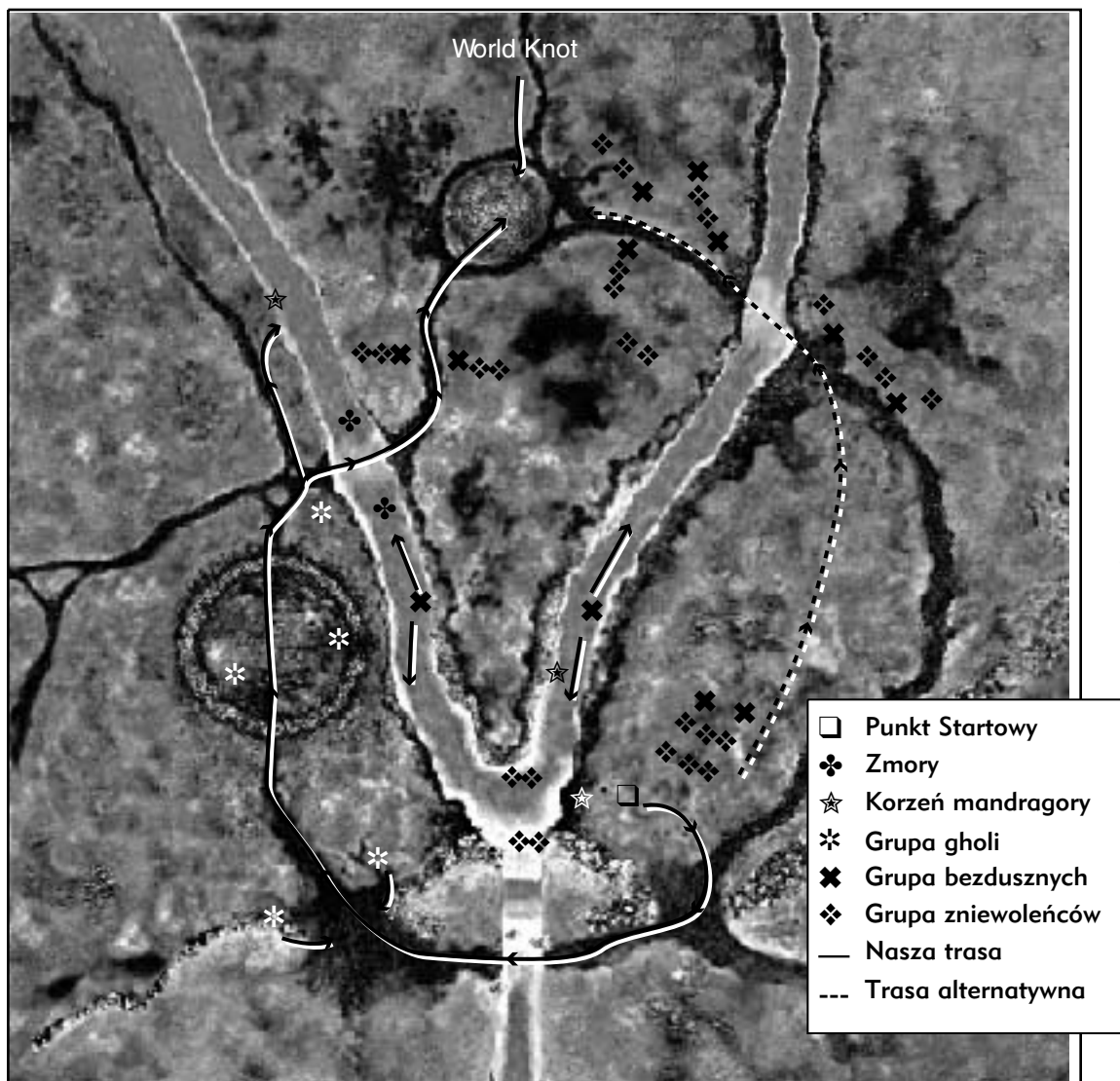
-  Zniewoleńcy
-  Ghole
-  Bezdušní
-  Zmory

TEREN MISJI

Przy rozwidleniu rzeki znajduje się duży wodospad (rys. 5.4). Węzeł Świata leży w północnej części mapy, w rozwidleniu, i choć można do niego



dotrzeć na kilka sposobów, to najmniejszy opór napotkamy, przechodząc przez rzekę jeszcze przed rozwidleniem. Podobnie jak w innych misjach, trzeba uważać przy każdym brodzie, gdyż w nurcie rzeki kryją się zmory. U stóp wodospadu można spotkać grupę zniewoleńców, dlatego jeśli chcemy



RYSUNEK 5.4. Protect your Krasnoludy at all costs—you'll need them to repair the World Knot.



zebrać rosnące tam korzenie mandragory, musimy najpierw zlikwidować zagrożenie.

PLAN BITWY

Zaraz po rozpoczęciu misji możemy skrócić i udać się wprost do brodu znajdującego się nad wodospadem, ale proponuję, byśmy zostali w miejscu i zlikwidowali zniewoleńców i bezdusznych, którzy nas zaatakują (rys. 5.5). Dzięki temu nasi łucznicy i berserkerzy zdobędą trochę doświadczenia, a przy okazji zlikwidujemy raz na zawsze pewną grupę jednostek wroga. Jest to niezmiernie ważne, bo wszystkie oddziały wroga, których nie zniszczymy w trakcie misji, zaatakują nas jednocześnie przy Węźle Świata.

Po zlikwidowaniu armii nieumarłych możemy zebrać korzenie mandragory, rosnące u stóp wodospadu, choć trzeba uważać na czatujących w okolicy zniewoleńców.



RYSUNEK 5.5

Można zapłacić
teraz lub
później. Jeśli
teraz nie
zniszczymy tej
armii
zniewoleńców
i bezdusznych,
będziemy
musieli stawić im
czoła po
dotarciu do
Węzła Świata.

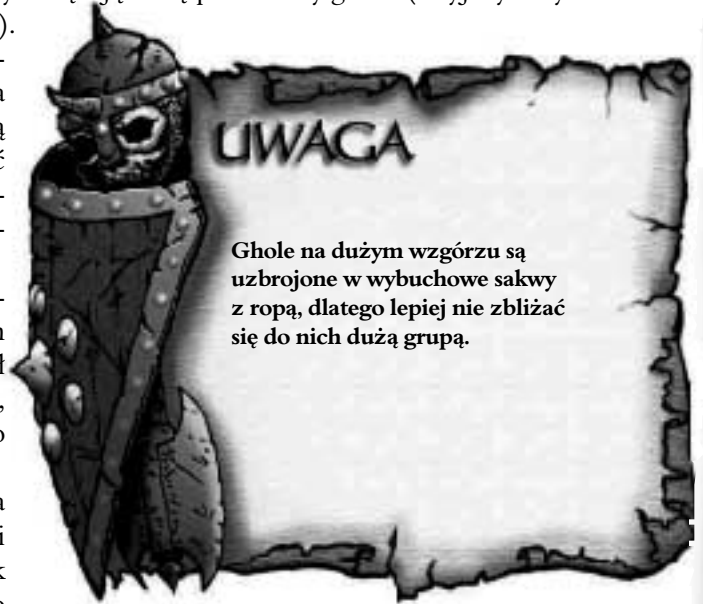


Zlikwidowawszy zniewoleńców, możemy udać się w górę wodospadu i przeprowić przez rzekę. Jak tylko postawimy stopę na drugiej stronie, zaatakują nas banda gholi, dlatego lepiej się przygotować na ich przyjęcie. Skierujmy swój oddział na północ, na okrągłe wzniesienie i zlikwidujemy wałęsające się po okolicy ghole (użyjemy w tym celu łuczników i paru berserkerów).

Następnie udajmy się na północ, w kierunku kolejnego brodu na rzece. Jeśli nasze jednostki wymagają leczenia, wędrowiec powinien udać się w górę brzegiem rzeki, gdzie znajdzie dodatkowe korzenie mandragory.

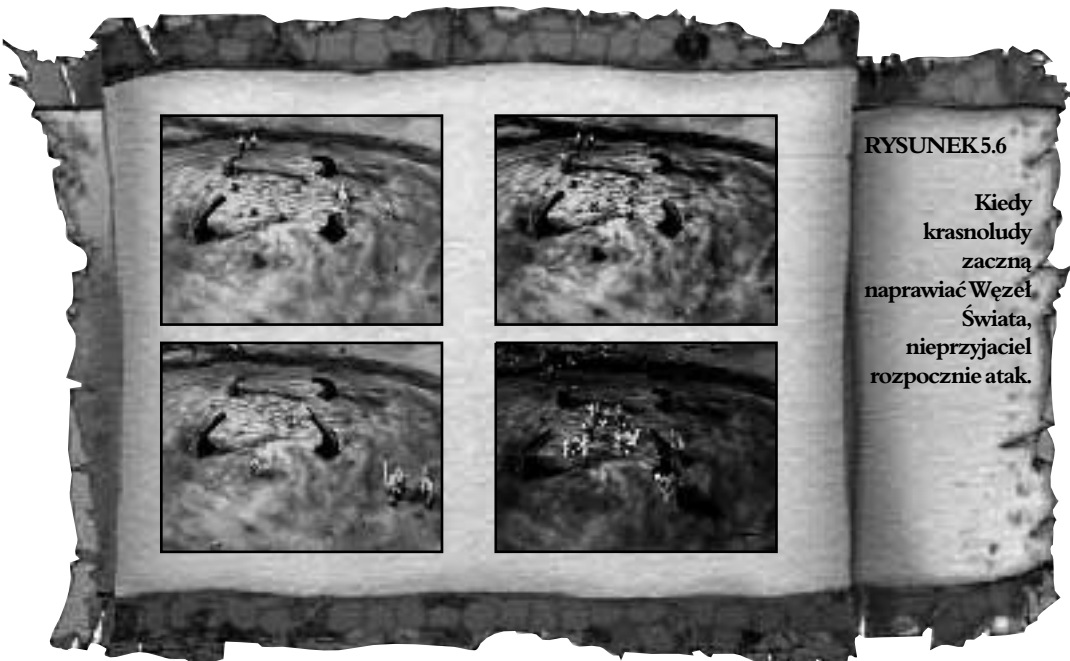
Kiedy nasze jednostki będą już gotowe do walki, wyślijmy ze zwiadem jednego berserkerka, żeby wywabił zmory czatujące w nurtach rzeki, a potem zlikwidujemy je, zlecając to zadanie łucznikom.

Po drugiej stronie rzeki czeka na nas pokaźna armia bezdusznych i zniewoleńców. Nie trzeba się jednak martwić, nieumarli nie uderzą do kontrataku, jeśli nasi łucznicy wystrzelą w ich kierunku kilka ostrzegawczych strzał. Kiedy wróg będzie się cofał, przeprowadźmy wszystkie swoje jednostki przez rzekę. Trzeba jednak uważać, gdyż po przejściu brodu nieprzyjacielska armia w końcu nas zaatakuje, dlatego lepiej wysłać swoich łuczników i krasnoludy, by zlikwidowały bezdusznych, zanim tamci zdziśiatkują nasze jednostki. Z pozostałymi zniewoleńcami bez trudu poradzą sobie nasi berserkerzy.



Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym po okolicy wałęsa się więcej gholi uzbrojonych w wybuchowe sakwy z ropą. Podążając w stronę Wężła Świata, trzeba pamiętać, że zmory pojawiają się jedynie na poziomach heroicznym i legendarnym.



RYSUNEK 5.6








Kiedy krasnoludy zaczną naprawiać Węzeł Świata, nieprzyjaciel rozpocznie atak.

I tutaj zaczyna się najciekawsza część misji. Podejdźmy krasnoludami (i pozostałymi jednostkami) w pobliże Węzła Świata, a potem zaznaczmy każdego krasnoluda po kolei i kliknijmy części uszkodzonego urządzenia teleportacyjnego. Jak pokazano na rysunku 5.6, krasnoludy użyją wskazanych części do naprawy Węzła Świata, dlatego im więcej jednostek użyjemy, tym krócej będzie trwać naprawa. Szybkie doprowadzenie Węzła Świata do stanu używalności jest niezwykle ważne, gdyż od momentu, gdy podniesiemy pierwszą część teleportu, wszystkie jednostki wroga znajdujące się na mapie skierują się w naszym kierunku. (Teraz widzicie, dlaczego po drodze warto likwidować jednostki nieprzyjaciela?).

Kiedy Węzeł Świata zostanie naprawiony, zacznie świecić. Teraz wystarczy tylko wejść do jego wnętrza wszystkimi jednostkami, a misja zakończy się powodzeniem!



Podsumowanie

-  Zlikwidujemy armię zniewoleńców i bezdusznych, która pojawi się na samym początku misji.
-  Jeśli potrzebujemy korzeni mandragory, można je zebrać przy wodospadzie, ale należy uważać na zniewoleńców i bezdusznych w rzece i w okolicy.
-  Przeprowadźmy swoją armię przez bród nad wodospadem i zlikwidujemy ghole po drugiej stronie rzeki.
-  Przeprowadźmy swoje jednostki do drugiego brodu, zabijając po drodze wszystkie napotkane ghole i bezdusznych.
-  Zwabmy zmory czekające w nurtach rzeki przy brodzie, żeby wyszły na brzeg.
-  Przekroczmy rzekę i zniszczmy armię zniewoleńców i bezdusznych czekającą po drugiej stronie, a potem udajmy się do Węzła.
-  Niech krasnoludy natychmiast naprawią Węzeł, a potem wszystkie jednostki do niego wejdą.

WIELKA BIBLIOTEKA




W tej misji można zapomnieć o sposobach prowadzenia ataku, gdyż polega ona w całości na obronie! Nasze jednostki wykorzystały Węzeł Świata, by dostać się do Przymierza i odnaleźć Kodeks Absolutu ukryty w Wielkiej Bibliotece. Naszym zadaniem będzie obrona Wielkiej Biblioteki przed kolejnymi hordami nieumarłych, dopóki nasz wędrowiec nie znajdzie Księgi. Potem musimy odprowadzić wędrowca z powrotem do Węzła Świata i w ten sposób zapewnić bezpieczeństwo Kodeksowi Absolutu, wędrowcowi i wszystkim jednostkom, którym udało się przeżyć.



Cel misji: Musimy bronić Wielkiej Biblioteki przed atakami nieumarłych, a potem zapewnić eskortę wędrowcowi w drodze do Węzła Świata.






JEDNOSTKI GRACZA

W czasie tej misji mamy do dyspozycji jedynie następujące jednostki:

-  Berserkerzy
-  Krasnoludy (2)
-  Łucznicy

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

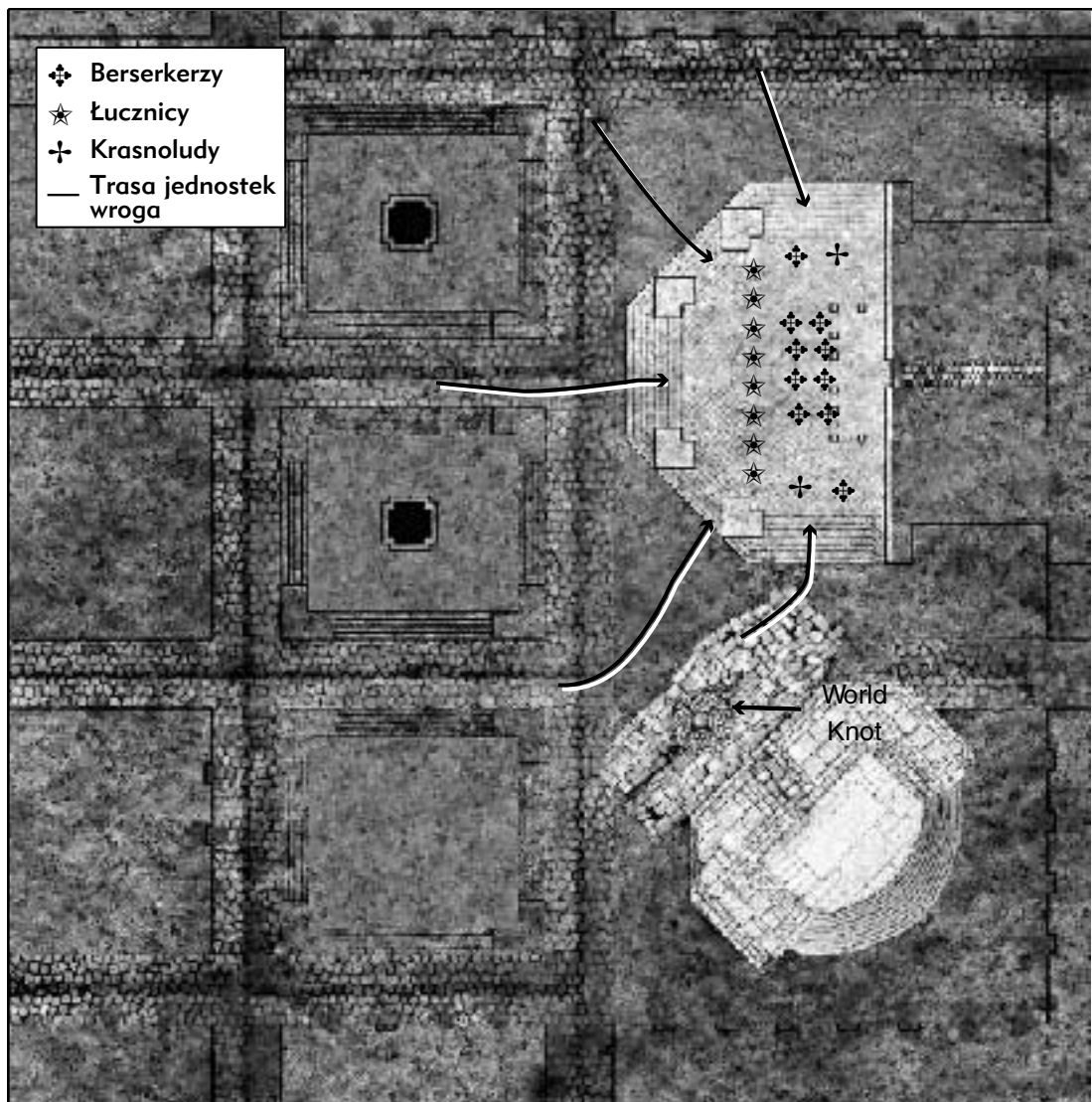
W tej misji Duszożerca wyśle do ataku wszystkie swoje jednostki, a jest ich bardzo wiele. Po raz pierwszy będziemy mieli okazję zmierzyć się z upiorem. A oto lista jednostek nieprzyjaciela:

-  Ghole
-  Zniewoleńcy
-  Upiory
-  Bez duszni
-  Zmory

TEREN MISJI

Prawie cała misja toczy się praktycznie w jednym miejscu mapy – na polu przed Wielką Biblioteką (Dobrze pokazano to na mapie na rys. 5.7.) To dobre miejsce na obronę; wznosi się nad okolicą, a za plecami mamy Wielką Bibliotekę, dlatego nie musimy się martwić o obronę tyłów. Co prawda schody prowadzące na wyżej wymienione wzgórze sprawiają, że nieprzyjaciel i tak duże możliwości ataku.

Kolejnym plusem naszej pozycji jest fakt, że mamy stamtąd doskonały widok, dlatego każdą falę jednostek wroga spostrzeżemy z dużym wyprzedzeniem. Do Węzła Świata nie jest daleko, ale nie można przez niego uciec, dopóki wędrowiec



RYSUNEK 5.7. Pamiętajcie co się stało na Westerplatte! Naszym zadaniem jest obrona Wielkiej Biblioteki przed licznymi falami nieumarłych.

nie odszuka Kodeksu Absolutu, a wtedy większość armii nieprzyjaciela i tak będzie już jedynie wspomnieniem.



PLAN BITWY

Zaraz na początku misji wędrowiec wchodzi do Wielkiej Biblioteki. Kiedy tylko będzie już w środku, powinniśmy podzielić nasze jednostki na grupy. Dobrze utworzyć jedną grupę łuczników i dwie grupy berserkerów. Prawdę powiedziawszy, rozgrywając tę misję kilka razy, osobiście korzystałem jedynie z wywołania grupy łuczników, a i tak jedynie po to, by ich ustawić w szeregu, by się nawzajem nie pozabijali. Krasnoludy należy umieścić po obu stronach przedniego szeregu łuczników, tak jak to pokazano na rysunku 5.8.



WSKAZÓWKA

W czasie misji będziemy musieli odeprzeć pięć fal nieprzyjaciela, ale na poziomie normalnym będą to jedynie cztery fale (ich skład jest ustalany losowo). Nowa fala rozpoczyna natarcie dopiero wówczas, gdy uda się nam unicestwić falę poprzednią. Wyjątkami tutaj są zmory, które mogą pozostać na polu walki bez względu na kolejne natarcia.



RYSUNEK 5.8

Ta formacja to przykład dobrego szyku. Krasnoludy zabezpieczają flanki, łucznicy mają doskonałe pole widzenia, a berserkerzy czekają w odwodzie jako wsparcie.



Co prawda nie wiadomo, które z pięciu fali nieumarłych będziemy musieli odeprzeć, ale nie ma to wpływu na przebieg samej misji. Ustawmy długi szereg z łuczników z przodu, a po bokach umieścimy jednego krasnoluda i jednego berserker'a; resztę berserkerów warto umieścić za łucznikami, skąd będą mogli przyjść z ewentualną pomocą naszym łucznikom.

Po każdej fali ataku nieumarłych warto z powrotem ustawić jednostki w szyku wyjściowym przedstawionym na rys. 5.8, gdyż będą one wtedy mogły odeprzeć praktycznie każde natarcie.

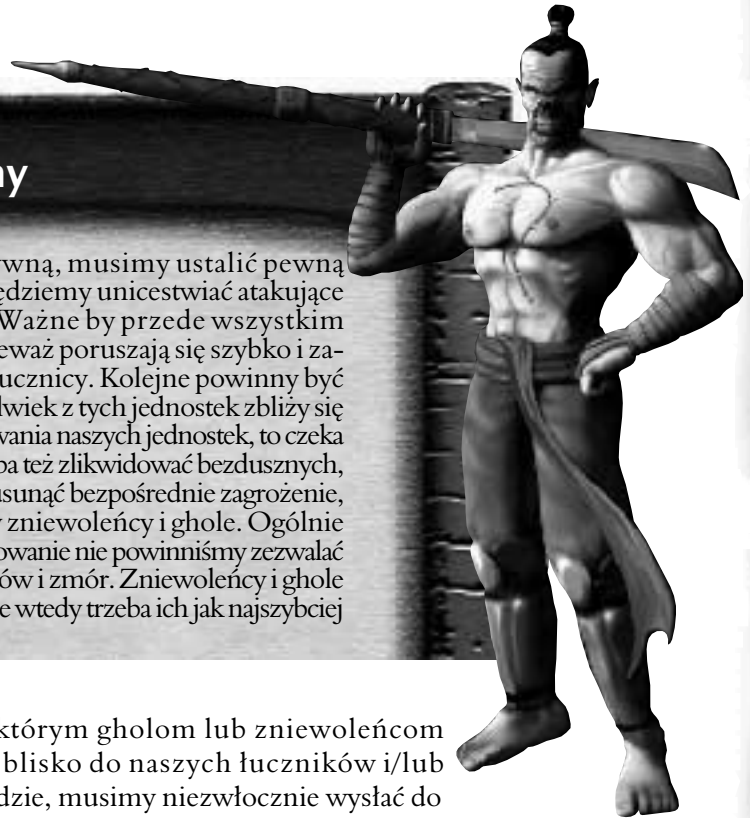
Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym będziemy musieli odeprzeć wszystkie pięć fal nieumarłych.

Kolejność obrony

Prowadząc walkę defensywną, musimy ustalić pewną hierarchię, według której będziemy unicestwiać atakujące jednostki nieprzyjaciela. Ważne by przede wszystkim unieszkodliwić ghole, ponieważ poruszają się szybko i zazwyczaj celem ich ataku są łucznicy. Kolejne powinny być upiory i zmory. Jeśli którakolwiek z tych jednostek zbliży się zbyt blisko do głównego zgrupowania naszych jednostek, to czeka nas nieuchronna klęska. Trzeba też zlikwidować bezdusznych, ale zanim to zrobimy trzeba usunąć bezpośrednie zagrożenie, jakie niosą ze sobą atakujący zniewoleńcy i ghole. Ogólnie można powiedzieć, że zdecydowanie nie powinniśmy zezwalać na zbytne zbliżenie się upiorów i zmór. Zniewoleńcy i ghole mogą podejść o wiele bliżej, ale wtedy trzeba ich jak najszybciej unieszkodliwić.

Przy każdym ataku niektórym gholom lub zniewoleńcom z pewnością uda się podejść blisko do naszych łuczników i/lub krasnoludów. Jeśli do tego dojdzie, musimy niezwłocznie wysłać do walki z nimi czekających w odwodzie berserkerów. Obrona jednostek miotających (łuczników i krasnoludów) jest kluczem do wygranej w tej bitwie.





Kiedy już zniszczymy ostatnią falę ataku, pojawi się wędrowiec i oświadczy, że musimy odeskortować jego i Księgę do Węzła Świata. Urządzenia teleportacyjnego bronią bezduszni i dwie pary gholi, ale jednostki te nie stanowią większego zagrożenia. Żeby się ich pozbyć, wystarczy zaatakować ich pozostałymi berserkerami. Kiedy droga do Węzła Świata będzie już wolna, wystarczy wejść w jego środek, by zakończyć misję powodzeniem (rys. 5.9).








RYSUNEK 5.9

Aby misja
zakończyła się
powodzeniem,
należy
wprowadzić
jednostki do
Węzła Świata.



Podsumowanie

-  Utwórzmy formację defensywną, w której łucznicy będą ustawieni w szeregu z przodu, krasnoludy na flankach, a berserkerzy z tyłu jako wsparcie.
-  Zawsze najpierw należy wykorzystać krasnoludy i łuczników! Walkę wręcz i berserkerów należy zostawić na czarną godzinę.
-  Przegrupujmy formację po każdej fali ataków.
-  Zniszczywszy czwartą falę atakujących, musimy odprowadzić wędrowca do Węzła Świata i zniszczyć broniących go nieumarłych.
-  Po dotarciu do Węzła Świata, nasze oddziały, wędrowiec i Księga Wszechrzeczy zostaną teleportowani z powrotem do Madrigal.





ROZDZIAŁ

6

Sprzymierzeńcy



pisane w tym rozdziale misje są zapisem wysiłków króla Alrika, dążącego do pozyskania tak potrzebnych w walce z Duszożercą sprzymierzeńców. Najpierw Alrik musi uciekać z Madrigal i dotrzeć do Białych Wodospadów. Potem musi przekonać Falszywca, by przeszedł na jego stronę. Kiedy to się już stanie, musimy wziąć udział w konkursie, by zasłużyć sobie na szacunek trowów. Jeśli uda się nam przekonać ich, by przyłączyli się do nas w walce z Duszożercą, trowy będą potężnym sprzymierzeńcem.

WROTA SZTORMÓW





Na pierwszy rzut oka wygląda, że siły Światła nie mają dużych szans. Armia Duszożercy oblega Madrigal, a kiedy misja się rozpoczyna, miasto jest już zdobyte przez myrkridów. Musimy znaleźć sposób, by król Alrik i jak najwięcej naszych jednostek dotarło do statku, który czeka, by zabrać was z tego piekła.

Cel misji: Alrik musi dotrzeć do czekającego w porcie statku o nazwie *Czułość*.






JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji po raz pierwszy będziemy mieli szansę dowodzić avatarom – królem Alrikiem. Alrik dysponuje pewnymi umiejętnościami specjalnymi, ale nie są one niewyczerpane, dlatego będziemy musieli wykazać się sprytem. Oto lista dostępnych jednostek:

-  Woje
-  Krasnoludy
-  Łucznicy (z ognistymi strzałami)
-  Avatar (Alrik)

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

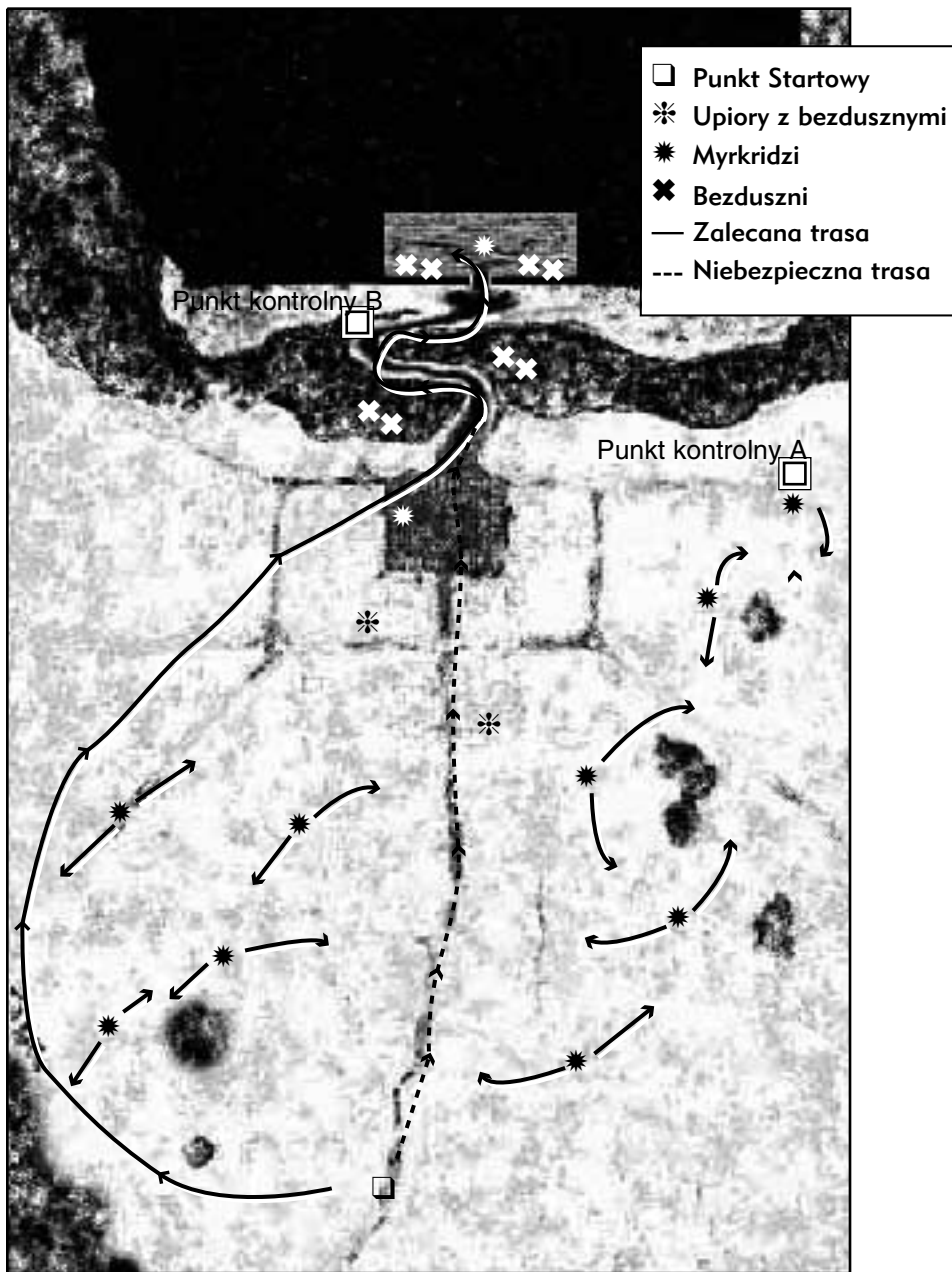
Jeśli przepadamy za sytuacjami, w których tabuny myrkridów wyrzynają nasze jednostki, to ta misja jest w sam raz dla nas. Naszymi przeciwnikami będą:

-  Myrkridzi
-  Upiory
-  Bezduszni

TEREN MISJI

Zgodnie z tym, co pisałem powyżej, w porcie czeka na nas statek. Co prawda morze nie zamarzło, ale nie można tego powiedzieć o ziemi. Na tej mapie możemy się spodziewać dużo śniegu (rys. 6.1), dlatego możemy się spodziewać częstych niewypałów wśród krasnoludzkich pocisków. Wzdłuż głównej drogi prowadzącej z północy na południe znajduje się dużo budynków, ale jeśli tę właśnie trasę wybierzemy, to nie zapewnią nam one należytej ochrony.

Po całej mapie blakają się liczne watahy myrkridów, upiorów i bezdusznych, dlatego trzeba mieć oczy wokół głowy i stale wypatrywać niebezpieczeństwa. W trakcie misji spotkamy też trzy grupy posiłków (dwie grupy wojów oraz jedna grupa składająca się z łuczników i krasnoluda).



RYSUNEK 6.1. Wystarczy tylko doprowadzić Alrika do statku w górnej części mapy, a misja zakończy się powodzeniem.



PLAN BITWY

Misję rozpoczyna przerażająca scena, w której myrkridzi dosłownie rozszarpują na strzępy nasze jednostki na rynku. Ta rzeź jest zapowiedzią tego, czego możemy się spodziewać w czasie całej misji, a nie możemy się spodziewać niczego dobrego.

Po pierwsze, musimy zejść z głównej ulicy. Najlepiej szybko przemieścić wszystkie jednostki w lewy dolny róg mapy, gdzie myrkridzi atakują mniejszymi grupami. Zanim wydamy rozkaz do wymarszu, należy dokładnie podzielić nasze oddziały na grupy. Będzie to przydatne, gdyż w trakcie szybkiej wędrówki ulicami miasta nasze jednostki będą się ze sobą mieszać, co spowodowane jest nierównomiernym tempem poruszania. Mimo to nie wolno dopuścić, by łucznicy zostali w tyle za wojami, gdyż jeśli nagle pojawi się horda myrkridów, będziemy mogli tylko zbierać szczątki naszych dzielnych łuczników.

Kiedy nasze jednostki będą po lewej stronie mapy, musimy rozpocząć marsz na północ tą stroną i przygotować się do ostrej walki. Na całej mapie aż się roi od myrkridów, którzy zazwyczaj polują w dwu- lub trzypersonowych grupach, choć czasami można też wpaść na większe stado. To właśnie myrkridzi są główną przeszkodą w dotarciu do statku, dlatego nie należy ich w żadnym wypadku lekceważyć. Jeśli to możliwe, należy zawsze osłabić siłę myrkridzkiego ataku łucznikami i krasnoludami, zanim wróg zbliży się do naszych jednostek. Należy przy tym zachować szczególną ostrożność, bo jeśli myrkridzi dopadną łuczników, rozerwą ich po prostu na strzępy (rys. 6.2).

Jeśli w którymś momencie zobaczymy grupę pięciu lub więcej myrkridów, należy się zastanowić nad użyciem Snu Rozprasającego, który pozwoli nam zlikwidować je za jednym razem.





Rysunek 6.2
Lepiej
dobrze
pilnować
łuczników,
bo myrkridzi
mogą ich
łatwo
rozerwać na
strzępy.

Wcale nierzadko zdarza się, że w drodze do portu stracimy większą część swoich jednostek; nie należy się tym przejmować, ale po prostu iść dalej. Istnieje szansa, że po drodze uzyskamy przynajmniej małą grupę posilków.








Po dotarciu do punktu kontrolnego A (patrz rys. 6.1), należy zaznaczyć Alrika i spróbować dostać się na statek. Kiedy Alrik dotrze do punktu kontrolnego (patrz rys. 6.1), możemy użyć ostatniego niewykorzystanego Snu Rozpraszającego (chyba nie zapomnieliście o tym, żeby zachować jedno zaklęcie na czarną godzinę?), by zlikwidować jednostki wroga znajdujące się na pokładzie *Czujułości*.

Zmiany na poziomie legendarym

Na poziomie legendarym zmierzmy się z większą liczbą przeciwników, ale poza tym nie wprowadza się żadnych różnic strategicznych.



Podsumowanie

-  Przemieścimy nasze oddziały w lewy dolny róg mapy.
-  Nie pozwólmy, by w czasie marszu nasze jednostki zbyt się rozproszyły.
-  Poruszajmy się w górę lewą stroną mapy, zabijając jednocześnie atakujących myrkridów.
-  Użyjmy łuczników i krasnoludów, by osłabić szarżujących myrkridów, zanim zajmą się nimi nasi woje.
-  Po dotarciu do punktu kontrolnego A (patrz rys. 6.1) ruszamy w stronę statku.
-  Kiedy Alrik dotrze do punktu kontrolnego B (patrz rys. 6.1), użyjmy Snu Rozpraszającego, aby pozbyć się bezdusznych i myrkridów z pokładu statku.
-  Wprowadźmy Alrika na statek.



BIAŁE WODOSPADY

Po ucieczce z Madrigal trudno myśleć o bitwach, które nas jeszcze czekają. W tej misji musimy wyjść na ląd przy Białych Wodospadach i zająć pobliski fort. Na nasze nieszczęście, w forcie znajdują się dwie armaty, ostrzeliwujące statek i stojącego na jego pokładzie króla Alrika. Przełamanie linii wroga, broniących plaży przy Białych Wodospadach, nie będzie łatwe, ale to jedyne wyjście, jeśli chcemy unieszkodliwić armaty przed upływem czasu. I tutaj nowość. Na wykonanie tej misji mamy 12 minut, jeśli gramy na poziomie normalnym, a jeszcze mniej czasu, jeśli wybraliśmy poziom heroiczny lub legendarny.

W poniżej opisanej misji musimy przedostać się do Węzła Świata, walcząc z napotkanymi jednostkami wroga, a w międzyczasie nie możemy sobie pozwolić na stratę krasnoludów, których zadaniem będzie naprawienie tego urządzenia teleportacyjnego.

Cel misji: Nasze krasnoludy muszą dotrzeć do Węzła Świata i go naprawić. Potem wszystkie nasze oddziały muszą użyć Węzła Świata, by opuścić teren misji.









Cel misji: Musimy przebić się przez linie obrony wroga na plaży, odszukać armaty i je zniszczyć.






JEDNOSTKI GRACZA

W trakcie tej misji dostajemy do dyspozycji pokaźne siły, ale należy je mądrze wykorzystać, bo inaczej nieumarli na plaży dadzą nam poznać smak klęski. Oto lista dostępnych jednostek:

-  Berserkerzy
-  Łucznicy
-  Krasnoludy
-  Wędrowiec

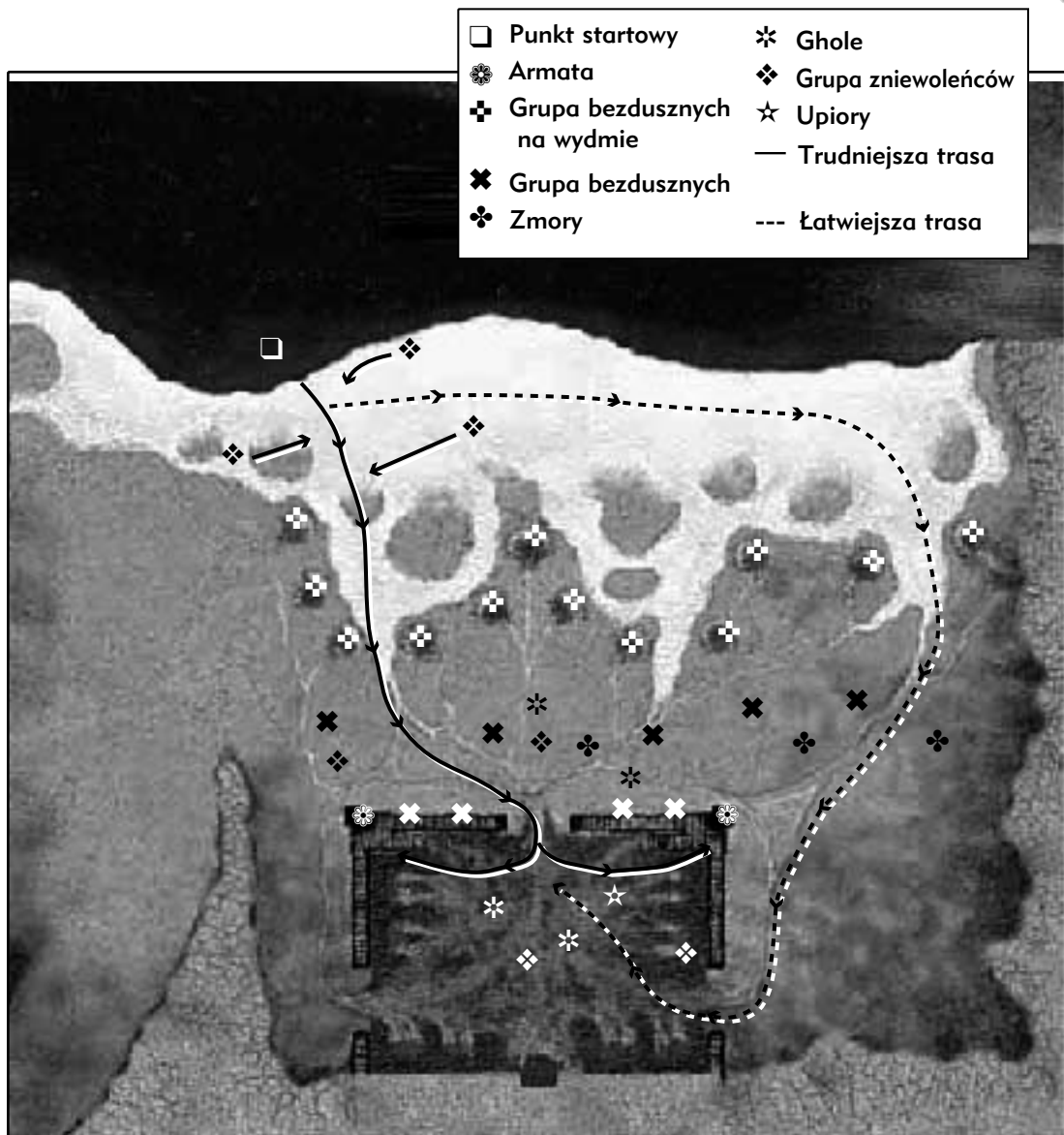
JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Wróg także dysponuje licznymi oddziałami, które mają nam uniemożliwić dotarcie do fortu. A oto lista jednostek wroga:

-  Ghole
-  Bezduszni
-  Zniewoleńcy
-  Upiory
-  Zmory

TEREN MISJI

Rozpoczynamy misję, stojąc po kolana w wodzie, ostrzeliwani przez armaty z fortu. Plaża to doskonałe pole działania dla łuczników i krasnoludów, jednak ci pierwsi raczej nie wznicią pożaru na piaszczystym terenie. Najtrudniejszą przeszkodą na drodze do zwycięstwa będą umocnienia obronne niedaleko plaży. W każdym zespole fortyfikacji znajdują się bezduszni (patrz rys. 6.3), dlatego lepiej nie zaczynać ataku frontального. Do fortu prowadzą trzy wejścia. Skorzystanie z każdego z nich wiąże się z odmiennymi problemami, ale wejścia boczne są trochę gorzej bronione.



Rysunek 6.3. Należy uważać na hordy bezdusznych obsadzających fortyfikacje.



PLAN BITWY

Kluczem do wygrania tej batalii jest efektywne wykorzystanie łuczników na samym początku. Zaraz po rozpoczęciu misji, pojawią się dwie grupy zniewolenców. Powinniśmy oprzeć się pokusie użycia do walki z nimi krasnoludów lub berserkerów, a rzucić do boju łuczników. W ten sposób łuczniczcy zdobędą doświadczenie potrzebne do szybkiego pozbycia się bezdusznych w dalszej części misji. Teraz należy przemieścić swoje jednostki na plażę i ustawić z przodu łuczników w długim szeregu.

Każdy łucznik ma płonąca strzałę i to właśnie te strzały stanowią niezwykle ważną część ataku na plażę. Niech jeden łucznik wystrzeli płonąca strzałę w kierunku wydmy, a potem pozostali łuczniczcy powinni zasypać tę pozycję gradem strzał. Pożar wprowadzi zamieszanie wśród bezdusznych znajdujących się na wydmie, a nasze jednostki łatwo ich zlikwidują (rys. 6.4). Należy powtórzyć ten sam manewr, by zlikwidować wszystkie sześć punktów obrony wroga. Jeśli będziemy ostrożni, może uda się nam zniszczyć wszystkich bezdusznych, nie odnosząc zbyt wielu obrażeń.



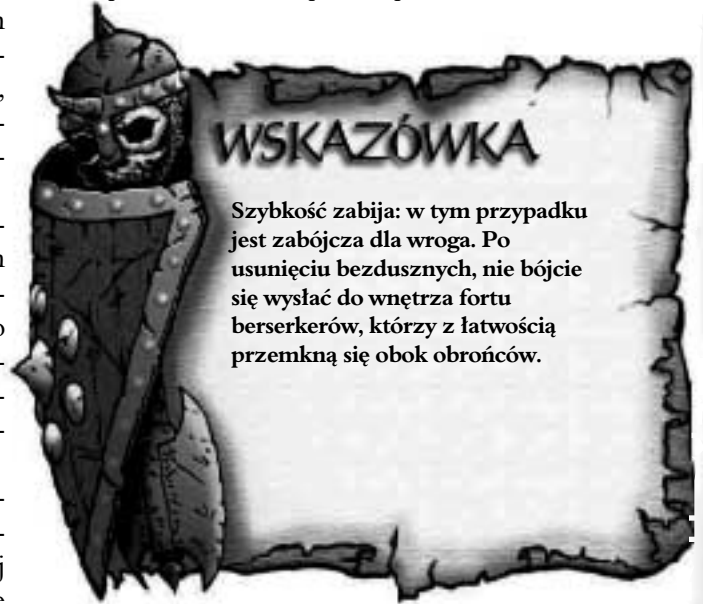
Rysunek 6.4.
Jedna celna
płonąca
strzała może
wprowadzić
zamieszanie
wśród
bezdusznych
broniących
dostępu do
fortu.



Kiedy już wdrzemy się głębiej w plażę i zlikwidujemy bezdusznych na wydmach, powinniśmy zebrać wszystkich berserkerów i wysłać ich w kierunku wejścia do fortu. Trzeba uważać na upiory we wnętrzu umocnień – jeden z nich stoi przy każdym wejściu. Można wprowadzić berserkerów prosto do fortu, potem podzielić ich na dwie grupy i wysłać każdą z nich w kierunku jednej z armat. Berserkerzy poruszają się na tyle szybko, że łatwo przemkną się obok jednostek wroga i będą mogli zaatakować armaty.

Gdy berserkerzy będą się zajmować armatami, reszta naszych oddziałów powinna dotrzeć do fortu, by zapewnić im wsparcie. To dobry moment, żeby zasypać gradem strzał i pocisków wybuchowych tłum zniewoleńców i bezdusznych w pobliżu fortu.

Można też przyjąć inną strategię przejść wzdłuż plaży, zaatakować i przebić się w najslabiej bronionym miejscu i wdrzeć się do fortu wschodnim wejściem. To rozwiązanie jest łatwiejsze, gdyż na początku będziemy się musieli zmierzyć z mniejszą liczbą jednostek wroga, jednak potem dłużej zajmie nam dotarcie do armat. Należy dobrze wyważyć zalety i wady każdej ze strategii i wybrać tę, która nam bardziej odpowiada (patrz rys. 6.3).










Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym mamy mniej czasu na ukończenie misji i musimy stawić czoła większej liczbie jednostek przeciwnika.



Podsumowanie

-  Zaraz na początku użyjemy, żeby zlikwidować dwie grupy nacierających na nas zniewoleńców. W ten sposób nasi kuzyni Robin Hooda zdobędą potrzebne doświadczenie.
-  Wejdźmy w głąb plaży.
-  Użyjemy jednej strzały zapalającej na każdej wydmie, żeby wprowadzić wśród bezdusznych zamieszanie.
-  Wykorzystajmy łuczników w formacji długi szereg, żeby zlikwidować bezdusznych wydma po wydmie.
-  Wprowadźmy szybko do fortu berserkerów.
-  W forcie podzielmy berserkerów na dwie grupy. Każda z grup powinna zaatakować jedną z armat, których obsługę stanowią ghole.
-  Zwycięstwo jest już blisko.



PRZEZ GRONOSTAJ





Jesteśmy już blisko znalezienia Fałszywca, avatara z Ery Wilka, który podobno wciąż gdzieś żyje. Z nadzieją na odpoczynek rozkładamy namioty, ale armia nieumarłych ani myśli nam na to pozwolić. W trakcie tej misji będziemy musieli bronić się przed kolejnymi falami wilków i bre'Unorów. Aby zwyciężyć, musimy zebrać swoje mizerne oddziały i przetrwać atak aż do wschodu słońca.

Cel misji: Musimy przetrwać noc (i zniszczyć wszystkich wrogów).




JEDNOSTKI GRACZA

Do dyspozycji mamy jedynie nieliczne jednostki, dlatego powinniśmy być bardzo ostrożni. Oto dostępne jednostki:

-  Berserkerzy
-  Wędrowcy (2)
-  Krasnoludy
-  Łucznicy (z płonącymi strzałami)

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W czasie tej misji przyjdzie się nam zmierzyć z dwoma nowymi jednostkami wroga – z bre'Unorami i z wilkami.

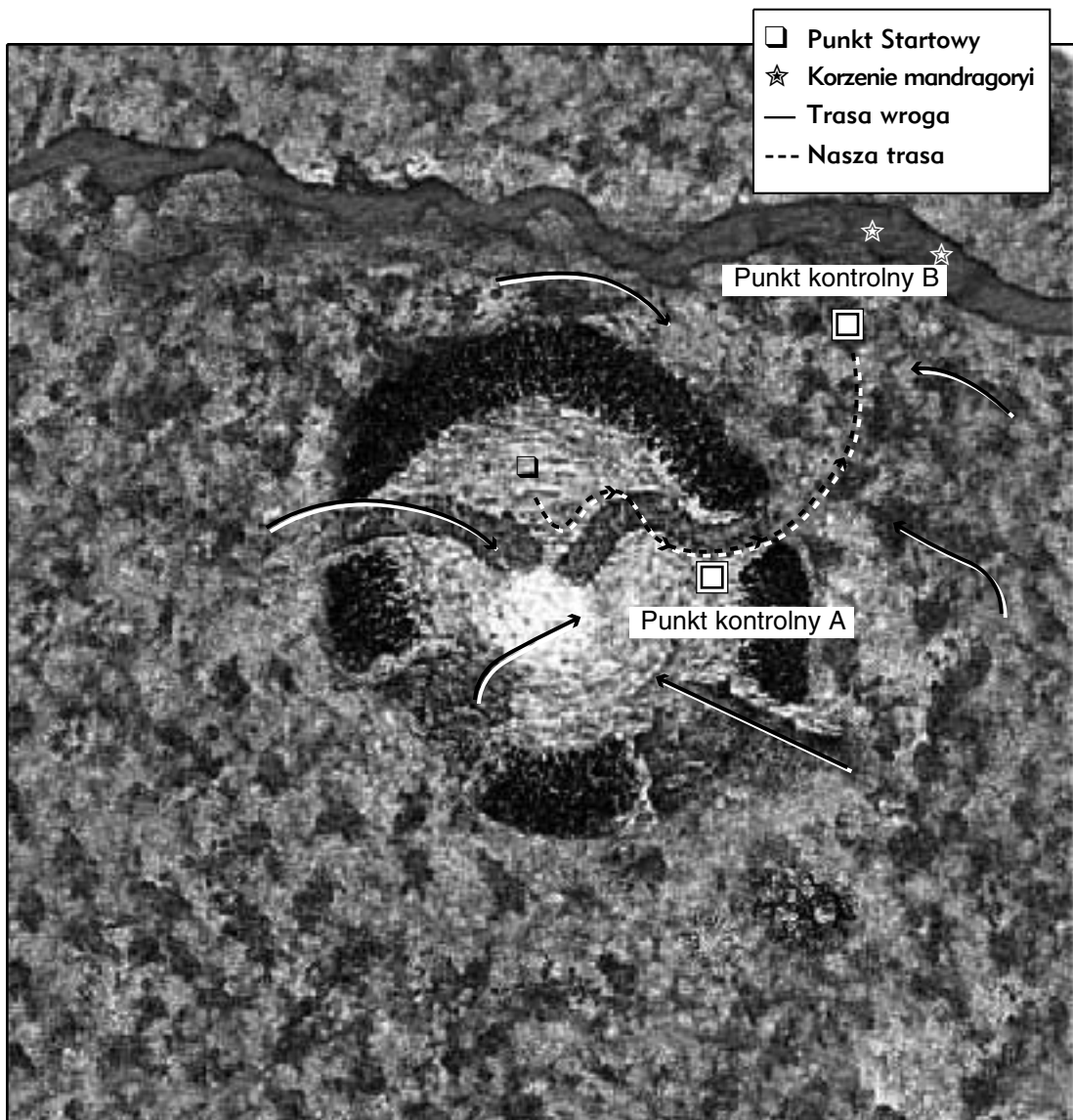
-  Bre'Unorzy
-  Wilki

TEREN MISJI

Misja rozgrywa się na dość dziwnej mapie (rys. 6.5). Na pierwszy rzut oka nie zapewnia ona zbyt dobrej obrony przed ciągłymi atakami wroga, ale kilka miejsc nadaje się do ustanowienia solidnych pozycji obronnych. Szczególnie dobrym miejscem do obrony jest rzeka na północy, stanowiąca naturalną barierę, na której można wesprzeć nasze linie obrony, dzięki czemu nikt nie zaatakuje ich od tyłu. Jeśli przemieścimy swoje jednostki w prawy górny róg mapy, będziemy mieli w pobliżu dodatkowe korzenie mandragory, które wędrowcy mogą wykorzystać do leczenia naszych rannych (łuczników i krasnoluda).

PLAN BITWY

Naszym celem jest przetrwać ataki armii wroga, a nie będzie to łatwe. Mamy do dyspozycji jedynie nieliczne jednostki, ale na szczęście są wśród nich dwaj wędrowcy, którzy w razie potrzeby podreperują zdrowie najciężej rannych.



Rysunek 6.5. W prawym górnym rogu mapy znajdziemy dodatkowe korzenie mandragory.

Przede wszystkim musimy zlikwidować bre'Unorów nadchodzących od strony świątyni (wykorzystajmy w tym celu łuczników). Potem przemieścimy swoje jednostki w prawy górny róg mapy, zatrzymując się w punkcie A. Teraz zmierzmy się z co najmniej jedną falą wilków i bre'Unorów (rys. 6.6).

W tym miejscu jesteśmy chronieni przez niedostępny obszar z jednej, a przez wzgórze z drugiej strony dlatego jedynie flanki narażone są na ataki wroga. Możemy tu pozostać, aż ataki wroga staną się



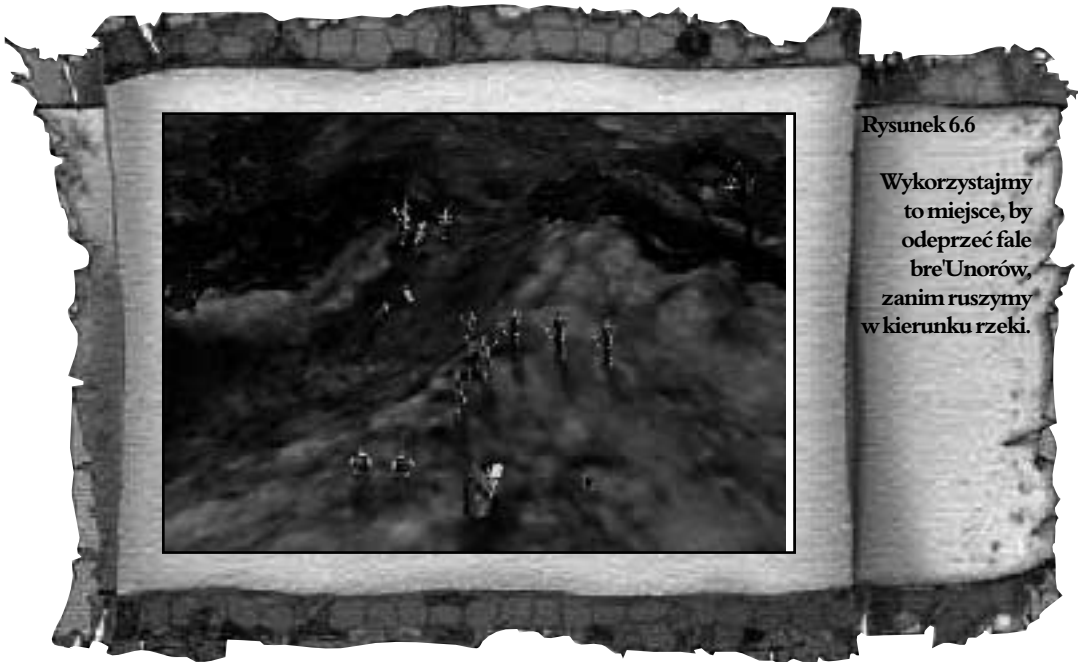
zbyt niebezpieczne (decyzja o wyruszeniu dalej zależy od nas), a potem przemieścić się do punktu kontrolnego B, gdzie znajdziemy dodatkowe korzenie mandragory dla wędrowców.

Teraz najlepiej utworzyć linię obrony. W czasie każdego natarcia nieprzyjaciela należy zadać mu jak najwięcej obrażeń, używając w tym celu łuczników i krasnoludów, a następnie wysłać do walki berserkerów.



UWAGA

Uwaga: Bre'Unorzy i wilki zazwyczaj atakują jedni po drugich lub razem. Oba typy jednostek poruszają szybko, dlatego trzeba dobrze chronić jednostki miotające.



Rysunek 6.6

Wykorzystajmy to miejsce, by odeprzeć fale bre'Unorów, zanim ruszymy w kierunku rzeki.








Nie będzie to łatwe, ale mając rękę za plecami możemy odpierać kolejne ataki. I jeszcze jedno: należy pilnie obserwować, która z jednostek wymaga leczenia, bo jeśli wskaźnik zdrowia zrobi się czerwony, może być już za późno. W czasie tej misji nie należy się spodziewać żadnych posiłków!

Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym będziemy musieli się zmierzyć z większą liczbą jednostek wroga, atakujących z różnych kierunków. W tym przypadku przestają obowiązywać schematy fal ataku, które można było zaobserwować na poziomie normalnym.

Podsumowanie

-  Zaczniemy od zniszczenia szarżujących bre'Unorów.
-  Przejdźmy do punktu A.
-  Prowadźmy obronę w punkcie A, aż zabraknie nam korzeni mandragory; wtedy przejdźmy do punktu B.
-  Wyleczmy ranne jednostki i użyjmy łuczników i krasnoludy, żeby odciążyć berserkerów.
-  Zwycięstwo następuje po odparciu ostatniej fali ataku.









STOPNIE ŻALU

Ziemia znalazła się w okowach zimy. Nawet rzeki zamarzyły. Naszym zadaniem jest powstrzymanie armii Duszożercy na górskich przełęczach. Także i w tej misji będziemy mieli do swojej dyspozycji jedynie nieliczne jednostki, ale jeśli będziemy ostrożni, uda się nam zadać śmiertelny cios nieumarłym.

Cel misji: Musimy przygotować zasadzkę na oddziały nieprzyjaciela, gdy te będą przechodzić przez górską przełęcz. Spotkamy się też z wędrowcem i jego oddziałami. Wszystkie jednostki wroga muszą zginąć.




JEDNOSTKI GRACZA

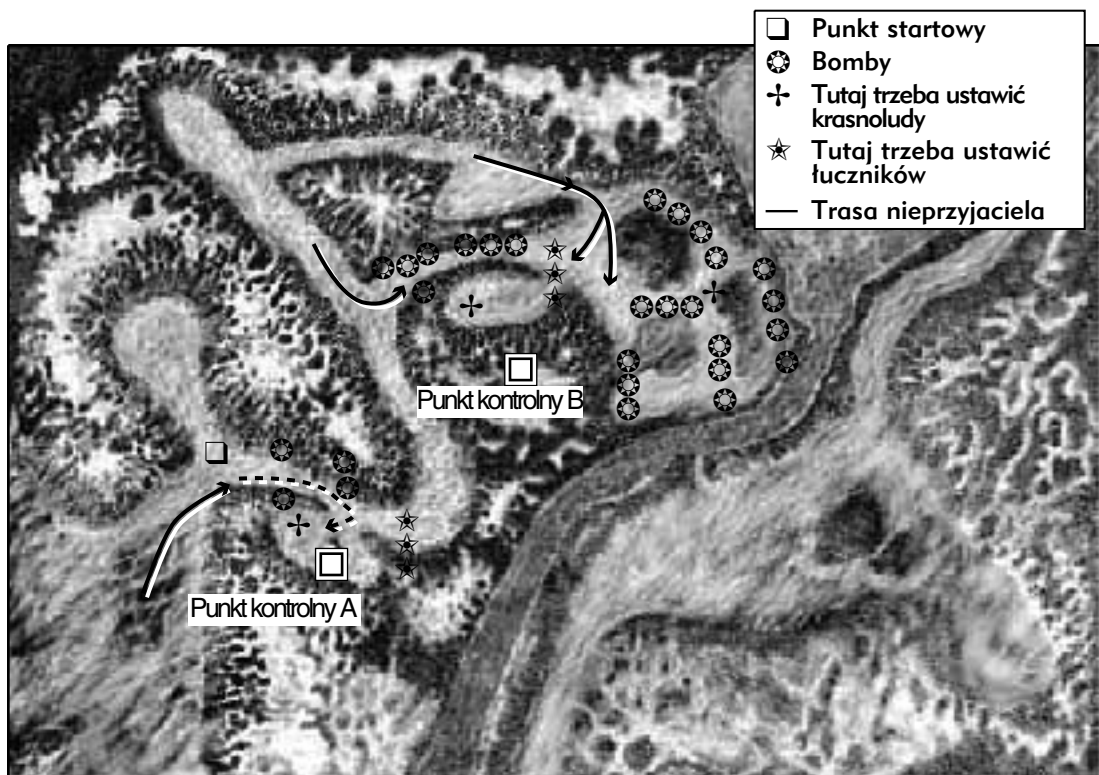
Najważniejszymi jednostkami w czasie tej misji są krasnoludy, dlatego należy ich bronić nawet z narażeniem życia. Oto lista dostępnych jednostek:

-  Krasnoludy
-  Łucznicy
-  Berserkerzy
-  Wędrowiec (sterowany przez komputer)

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Nie dość, że w trakcie tej misji będziemy musieli stawić czoła jeszcze większej liczbie zniewoleńców, to zaatakują nas także zastępy przerażających kafarów. Miejcie się na baczności!

-  Zniewoleńcy
-  Kafary
-  Bezduszni



Rysunek 6.7. Musimy wykorzystać przewagę, jaką dają nam umieszczone w wąskich kanionach bomby.

TEREN MISJI

Akcja tej niepowtarzalnej w swoim klimacie misji toczy się w wąskich kanionach, których niektóre partie można pokonać jedynie wąskimi przejściami wyłożonymi bombami (rys. 6.7). Bomby te niejednokrotnie ocalą nam życie, gdy grupy kafarów zaatakują nas w ostatnim etapie misji. Nie wolno zapomnieć o tym, że do wysadzenia bomb potrzebujemy krasnoluda! I strzeżcie się: na ośnieżonym terenie nie każdy krasnoludzki pocisk wybuchnie!



Rysunek 6.8.
Z tego
wzniesienia
krasnoludy
mogą
zasypać
swoimi
pociskami
hordy
nieumarłych.

PLAN BITWY

Powinniśmy jak najszybciej przemieścić swoje oddziały do punktu A. Ustawmy krasnoludy na wzniesieniu, skąd będą mogły ostrzeliwać wszystkie jednostki wroga, usiłujące przejść przez przełęcz (rys. 6.8). To będzie prawdziwa rzeź, ale lepiej nie chwalić dnia przed zachodem słońca, bo fale kafarów, które nadejdą później, dadzą się nam we znaki.








Zniszczmy pierwsze fale zniewoleńców, ale nie próbujmy wysadzać ostatniego zestawu bomb, bo bardziej przydadzą się one w czasie ataku kafarów. Ustawmy swoich łuczników przy wylocie wąwozu, dzięki czemu będą mogli zniszczyć wszystkie jednostki wroga, jakie ujdą z życiem po krasnoludzkim ostrzale.

Zmiany na poziomie legendarnym

Więcej, więcej i jeszcze raz więcej!
Na poziomie legendarnym musimy po prostu zabić więcej jednostek wroga. Dodatkowi bezduszni sprawią, że ta misja będzie jeszcze trudniejsza.



Podsumowanie

-  Umieścimy krasnoludy na wzniesieniu w punkcie A. Umieścimy krasnoludy na wzniesieniu w punkcie A.
-  Umieścimy krasnoludy na wzniesieniu w punkcie A.
-  Umieścimy krasnoluda na wzniesieniu B.
-  Zlikwidujemy jednostki nieprzyjaciela, próbujące przejść przez przełęcz.
-  Zwabmy wroga w kaniony wyłożone bombami.
-  Zaczekajmy z detonacją bomb aż nadejdą fale kafarów.
-  Zaprowadźmy swoje jednostki do wędrowca i zniszczmy wszystkie zabłąkane jednostki wroga.



Po odparciu kilku fal kafarów uzyskamy dostęp do kolejnej części mapy (nazwijmy ją strefą B). Tam dostaniemy do swojej dyspozycji jednego tylko krasnoluda, ale strategia działania pozostaje niezmienną. Należy go umieścić na wzniesieniu nad przełęczą i przygotować się do walki. Teraz będziemy musieli radzić sobie z nacierającymi jednostkami wroga na dwóch frontach, dlatego nie należy się nigdy zbyt długo skupiać na jednym polu walki.

Zanim uzyskamy dostęp do strefy C, będziemy musieli zniszczyć jeszcze kilka fal kafarów i zniewoleńców. W strefie C będzie na nas czekać kilku berserkerów, krasnolud i wędrowiec. Warto zwrócić uwagę na to, że w wąwozach znajdują się duże ilości bomb, dlatego powinniśmy wysłać jednego berserkera, by zwabił jednostki wroga w pułapkę, a następnie wykorzystać umiejętności krasnoluda, by zdetonować podłożone bomby. (Wąwozy z bombami zaznaczono na rys. 6.7).



W ostatniej części misji będziemy musieli zniszczyć nacierające jednostki wroga i doprowadzić swoje jednostki do wędrowca. Trudne będzie tylko to pierwsze zadanie, a jeśli je wykonamy, wszystko powinno pójść już gładko. Nasze jednostki, wędrujące ze strefy A do B lub C zwrócą na siebie uwagę kilku bezdusznych, ale wystarczy koło nich po prostu przebiec, by dostać się do wędrowca.



MOST GONENA

Fałszywiec jest już blisko, ale musimy do niego dotrzeć zanim zrobią to oddziały Duszożercy. Do dyspozycji mamy małą grupę berserkerów, którzy muszą przedrzeć się przez fale nieumarłych i czarowników. Ta misja wymaga od nas o wiele więcej skradania się i walki partyzanckiej niż brawury.

Cel misji: Musimy przeszukać wzgórze i zanieść łaskę Fałszywcowi, zanim zdążą go zabić oddziały Duszożercy.




JEDNOSTKI GRACZA

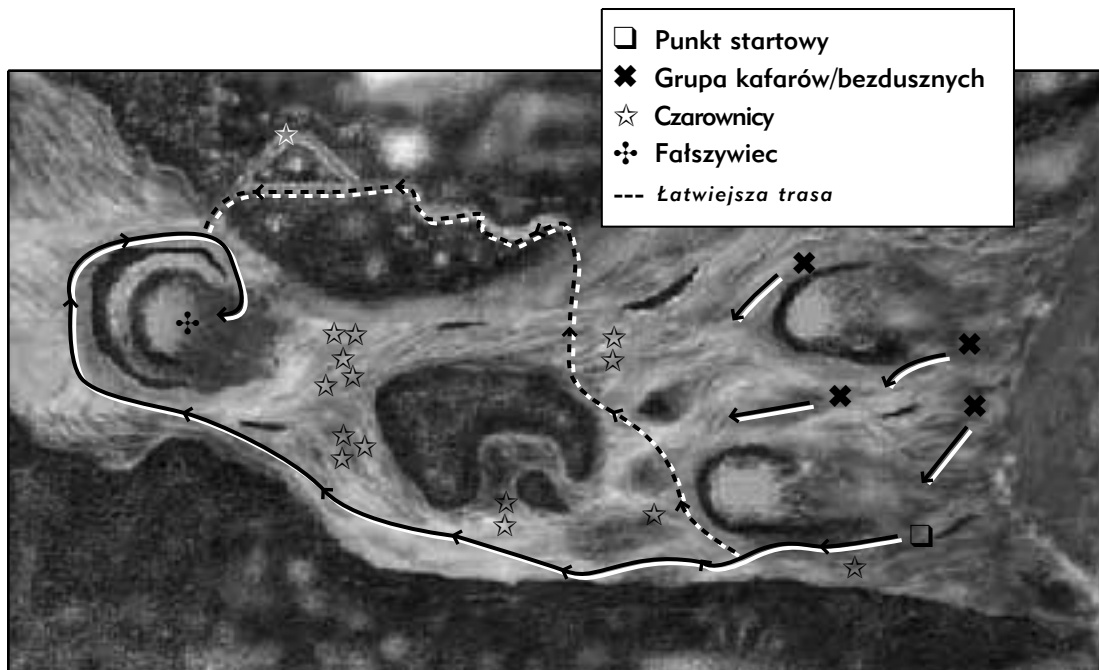
W tej misji mamy do swojej dyspozycji jedynie małą grupę berserkerów, dlatego lepiej przygotować się do biegu.

-  Berserkerzy
-  Fałszywiec

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W trakcie tej misji będą nas chciały zgładzić dwie grupy, które jednak nie są ze sobą sprzymierzone – jeśli uda się nam napuścić jednych na drugich, to z pewnością zyskamy trochę czasu. Oto z kim przyjdzie nam walczyć:

-  Kafary
-  Bezduszni
-  Czarownicy



Rysunek 6.9. Falszywiec czeka w lewym górnym rogu mapy.

TEREN MISJI

Misja ta rozegra się pośród spowitych śniegiem wąskich przełęczy i ślepych wąwozów. Rysunek 6.9 powinien nam pomóc odnaleźć drogę przez to pustkowie. Czekają na nas hordy jednostek przeciwnika – ale wiele z nich zacznie ze sobą walczyć, jeśli tylko sprytnie doprowadzimy ich wystarczająco blisko do siebie. To właśnie umiejętne wykorzystanie w tym celu berserkerów będzie kluczem do zwycięstwa. Falszywiec czeka na nas w lewym górnym rogu mapy.

Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym będziemy mieli przeciwko sobie więcej jednostek przeciwnika. Wrogowie będą się znajdować w innym miejscu, a czarownicy będą na nas rzucać zaklęcie Zamęt. Powodzenia!



PLAN BITWY

Na początku misji musimy zaznaczyć jednego berserkera i podnieść laskę, a potem ruszyć wszystkimi jednostkami naprzód co sił w nogach (patrz rys. 6.9). W tej misji najważniejsze jest działanie w ukryciu i odwrócenie uwagi wroga. Pod wieloma względami przypomina to piłkę nożną – w drodze do Falszywca musimy przekazywać laskę od jednego berserkera do drugiego.

Na nasze życie czyhają dwie grupy wrogów – armia duszożercy i czarownicy, ochraniający Falszywca. Na szczęście dla nas te dwie grupy za sobą nie przepadają, dlatego jeśli uda się nam napuścić jednych na drugich, powinniśmy zyskać trochę czasu i dotrzeć do Falszywca.

Jeśli czarownik rzuci w naszym kierunku ognistą kulę, mamy małe szanse na uniknięcie trafienia, gdyż kula sama naprowadza się na cel. Na szczęście ognista kula nie potrafi pokonać stromych wzniesień ani wpaść do rozpadlin, dlatego czasami można wykorzystać naturalne ukształtowanie terenu, by jej uniknąć. Aby jak najbardziej zmniejszyć obrażenia, powinniśmy wysłać w kierunku nadlatującej kuli jednego berserkera, który przyjmie na siebie impet wybuchu i uchroni w ten sposób przed śmiercią swoich towarzyszy (rys. 6.10). W ten sposób można się przemknąć obok czarowników, nie tracąc wszystkich jednostek.



Rysunek 6.10.

Nie wolno dopuścić, żeby ogniste kule czarowników trafiły w główną grupę berserkerów. Zawsze lepiej poświęcić jedną jednostkę, by uratować pozostałych.



Podsumowanie

- Podnieśmy laskę i ruszajmy biegiem naprzód (patrz rys. 6.9).
- Unikajmy bezpośrednich trafień w główną grupę. Użyjmy pojedynczych berserkerów jako mięsa armatniego, aby uratować pozostałych.
- W strefie A wyślijmy jednego berserkera na wschód, aby odwrócić uwagę czarowników.
- Przemknijmy się za plecami czarowników i ruszajmy co sił w nogach w kierunku miejsca, gdzie czeka Fałszywiec.
- Kiedy w pobliżu nie będzie jednostek wroga, jeden z berserkerów powinien zbiec do Fałszywca i zanieść mu laskę. Możemy wysłać pozostałych berserkerów, żeby odwrócili uwagę nacierających sił wroga.



Po dotarciu do strefy A poprowadźmy jednego berserkera w górę po prawej stronie wąwozu, a potem na wschód. W ten sposób odwrócimy uwagę czarowników od pozostałych berserkerów, którzy przemkną się za ich plecami. Co prawda czarownicy mogą wysłać za nami jedną lub dwie ogniste kule, ale kiedy zostawimy ich z tyłu, będziemy już bezpieczni. Nie obawiamy się poświęcić jednego lub dwóch berserkerów, jeśli w ten sposób pozostali będą mogli przemknąć się z laską na tyłach nieprzyjaciela.

Następnie wyślijmy berserkerów w górę za miejscem, gdzie czeka Fałszywiec, a potem czekajmy na sposobność, by zanieść mu laskę. Pamiętajmy, musimy tylko dostarczyć Fałszywcowi laskę, dlatego nie poddawajmy się nawet wówczas, jeśli ściga nas grupa kafarów! Kiedy laska dotrze do Fałszywca, zwycięstwo jest już nasze.






Z TAKIMI DRUHAMI

FAŁSZYWIEC twierdzi, że trowy zgodzą się walczyć po stronie Światła, ale trowy stawiają warunek. Jeśli pokonamy ich w grze opartej na wyznaczonych przez nich regułach, będą dla nas walczyć przez rok. Gra ta przypomina tryb wieloosobowy o nazwie „Zdobądź flagę”, z tą różnicą, że w tym przypadku jest sześć flag, z których po upływie wyznaczonych 12 minut musimy kontrolować przynajmniej cztery. W przeciwnym wypadku...

Cel misji: Po upływie 12 minut musimy kontrolować co najmniej cztery z sześciu flag. Jeśli stracimy wszystkie swoje jednostki, przegrywamy, natomiast jeśli uda się nam przed czasem zdobyć kontrolę nad wszystkimi sześcioma flagami, misja zakończy się zwycięstwem.



JEDNOSTKI GRACZA

Głównymi jednostkami w tej misji są berserkerzy i łucznicy. Oto lista dostępnych jednostek:

-  Berserkerzy
-  Łucznicy
-  Falszywiec (nie można nim sterować)

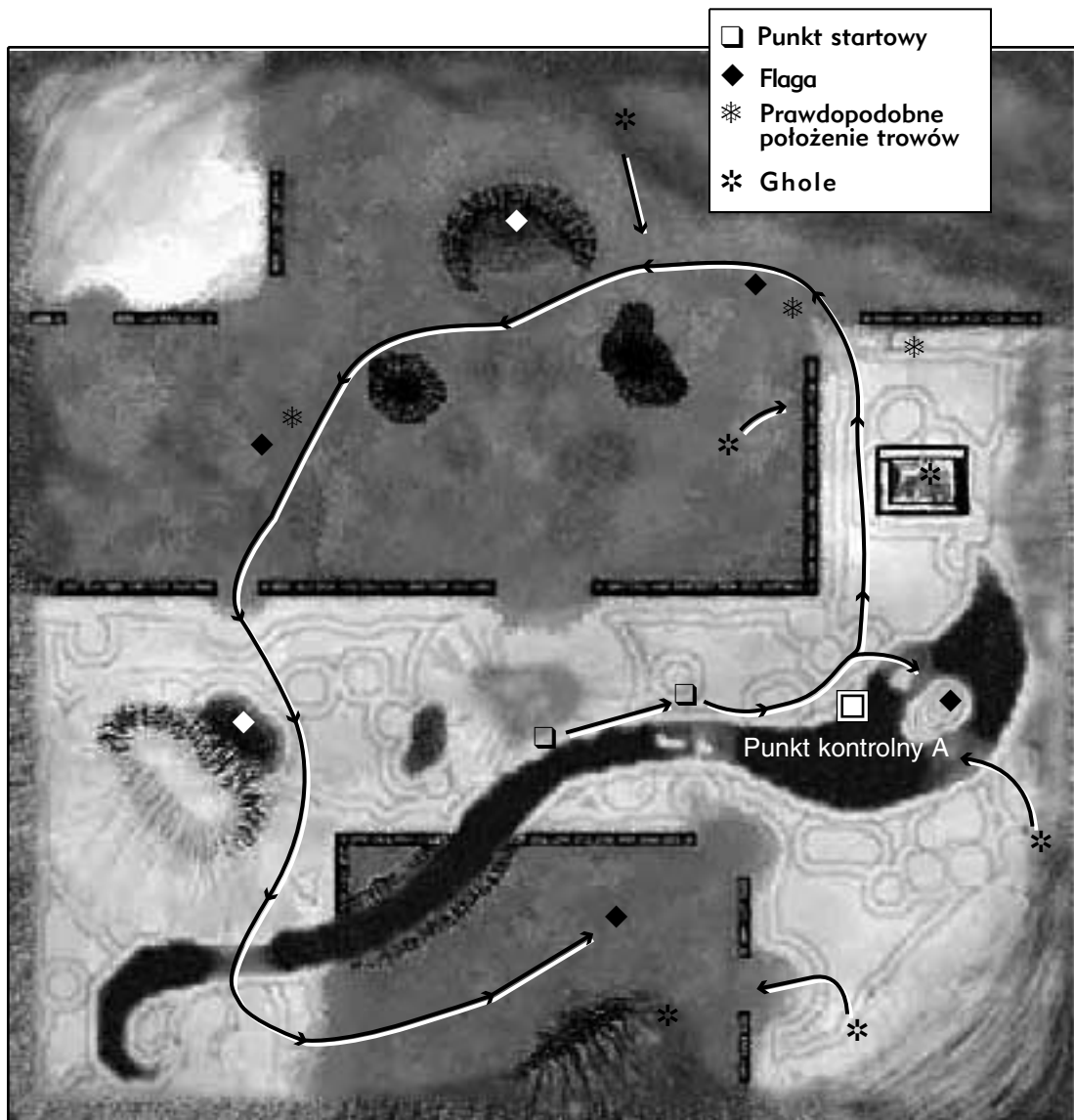
JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Tym razem naszym przeciwnikiem nie będzie armia Duszożercy, ale mimo to – co wróg to wróg. Oto z kim przyjdzie się nam zmierzyć:

-  Trowy
-  Ghole

TEREN MISJI

Sześć flag rozrzuconych po całej mapie tworzy coś na kształt okręgu (rys. 6.11). Na mapie natkniemy się na różnego rodzaju przeszkody: od pradawnych murów miejskich do rzek płynących krwią, dlatego musimy wziąć pod uwagę rozmieszczenie tych elementów



Rysunek 6.11. W czasie tej misji możemy się poruszać po mapie na przykład w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

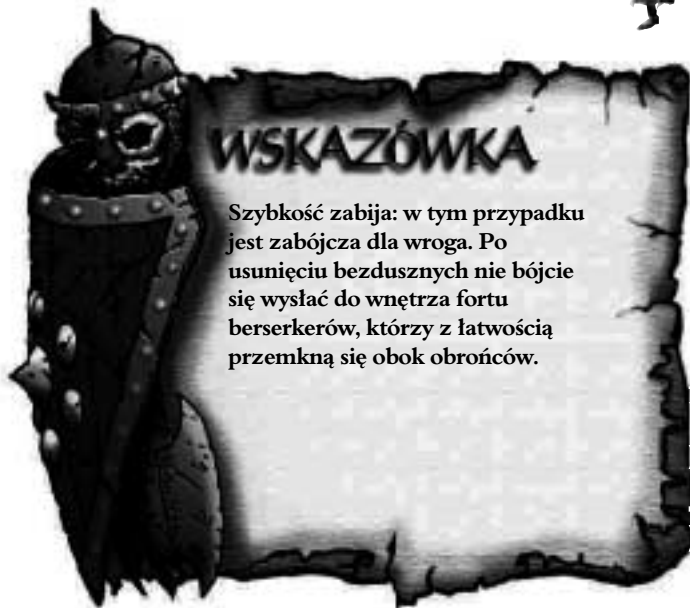
na mapie. Na szczęście natrafimy na kilka wzniesień, z których nasi łucznicy będą mogli bardziej skutecznie razić zbliżających się trawów lub grupy gholi.



PLAN BITWY

Jeśli podzielimy swoje oddziały, wróg łatwo nas pokona, dlatego poruszając się po mapie musimy trzymać wszystkie jednostki razem. Najpierw przeprowadźmy swoje oddziały do punktu A, stamtąd dostrzeżemy trowa, który albo stał przy fladze, albo będzie błąkał się na północ od niej. Na razie nie zwracajmy na niego uwagi, natomiast powinniśmy wysłać swoich berserkerów, by zdobyli doświadczenie, zabijając ghole.

Kiedy nasi berserkerzy zdobędą już trochę doświadczenia, czas zająć się trowami. Poprowadźmy swoje oddziały na północ, aż zobaczymy trowa, a potem wyślijmy łuczników, by z oddali zadali mu jak najwięcej obrażeń. Im bardziej ranny będzie nasz przeciwnik, tym lepszą sytuację będą mieli rzuceni następnie do walki berserkerzy.



WSKAZÓWKA
Szybkość zabija: w tym przypadku jest zabójcza dla wroga. Po usunięciu bezdusznych nie bójcie się wysłać do wnętrza fortu berserkerów, którzy z łatwością przemkną się obok obrońców.



Rysunek 6.12.

Aby pokonać wroga, trzeba go okrążyć.



Kiedy trowa zdenerwuje się na tyle, by nas zaatakować, musimy szybko otoczyć go berserkerami (rys. 6.12). Jeśli zaatakujemy go długim szeregiem, to szybko czeka nas porażka. W międzyczasie, gdy berserkerzy będą już atakować wroga, łucznicy nie powinni przerywać ostrzału, gdyż








każde trafienie przyczynia się do szybszego zlikwidowania wroga.

Kiedy poradzimy sobie z pierwszym trowem, natychmiast będziemy musieli zmierzyć się albo z innym przedstawicielem tej samej rasy, albo z grupą gholi. Na szczęście ghole to tylko mięso armatnie dla naszych jednostek, które szybko powinny sobie z nimi poradzić. Ale nie ghole trzeba się obawiać, ale trowów. Jeśli uda się nam pokonać dwóch lub trzech trowów i wciąż zachować sześciu berserkerów i sześciu łuczników, to nie będziemy mieli problemów z wbiciem ostatniego gwoźdźca do nieprzyjacielskiej trumny. Jeśli uda się nam pokonać trowy, to zwycięstwo mamy praktycznie w garści.

Pamiętajmy o tym, by poruszać się po mapie jako grupa. Nie wolno nam dopuścić do tego, by nasze jednostki zbyt szybko się rozproszyły. Jeśli chcemy zostawić jakieś jednostki, by broniły flagi, to niech to będą berserkerzy, a nie łucznicy. Dwóch berserkerów potrafi pokonać grupę gholi, a łuczników czeka pewna śmierć.

Po upływie 12 minut musimy kontrolować jedynie cztery z sześciu flag, dlatego nie należy być zbyt chciwym, bo ryzykujemy utratą jednostek. Pamiętajmy o tym, by atakować flagi po kolei, przesuając się po mapie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (patrz rys. 6.11), a przejście misji nie powinno nam sprawić zbyt dużych problemów.

Zmiany na poziomie legendarnym
Na poziomie legendarnym będziemy się musieli zmierzyć z parami trowów. Należy ich unikać, bo inaczej czeka nas porażka.

- 
-  Przemieścimy swoje jednostki do punktu A.
 -  Berserkerzy powinni zabić trochę gholi, by zdobyć doświadczenie.
 -  Przejdźmy na północ, by zmierzyć się z trowami.
 -  Nasi łucznicy powinni jak najdotkliwiej zranić trowów, zanim wyślemy do walki z nimi berserkerów.
 -  Trowa należy otoczyć, a w żadnym wypadku nie należy atakować go w szeregu.
 -  Najlepiej poruszać się po mapie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, zdobywając flagi i zabijając trowy.



ROZDZIAŁ

7

Muirthemne



Choć miasto Muirthemne nie ma zbyt dużego znaczenia strategicznego, król Alrik postanowił je zdobyć. Możliwe, że na jego decyzję wpłynęła wieść o Ibisowej Koronie, ukrytej głęboko pod tym miastem. Niestety, wejście do Muirthemne nie będzie łatwe, a niezliczone zastępy bohaterów od wieków bezskutecznie próbują odnaleźć Ibisową Koronę. Jakby tego nie było dość, obrona Muirthemne przed atakami myrkridiańskich olbrzymów będzie od nas wymagać najwyższych umiejętności strategicznych.

MURY MUIRTHEMNE

Król Alrik postanowił, że najlepszym krokiem na drodze do pokonania Duszożercy i jego armii będzie zajęcie Muirthemne, miasta położonego we wnętrzu kontynentu. Jego obronę stanowią nie tylko niezliczone wręcz zastępy myrkridów, ale i dwie duże armaty, nieustannie bombardujące nasze jednostki oblegające miasto. Naszym zadaniem będzie przedarcie się przez armatni ostrzał i myrkridiańską obronę i zlecenie krasnoludzkim kanonierom wybicia dziury w miejskich murach. Potem wystarczy już tylko zabić Cienie, oczekujące nas we wnętrzu Muirthemne.


Cel misji: Musimy odnaleźć słaby punkt w miejskich murach, wybić w nim dziurę, korzystając z umiejętności krasnoludzkich kanonierów i wyeliminować jednostki broniące miasta.



JEDNOSTKI GRACZA


Teraz, gdy udało się nam już przekonać trówów do pomocy, możemy wreszcie wykorzystać ich umiejętności. Oto lista jednostek, którymi będziemy mogli dowodzić w czasie tej misji:

 Trowy

 Krasnoludzcy kanonierzy

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Podobnie jak w przypadku większości misji, będziemy musieli zmierzyć się z groźnymi przeciwnikami, wśród których znajdzie się też zupełnie nowa jednostka – budzący grozę Cień. Oto z kim przyjdzie się walczyć:

 Cień

 Myrkridzi

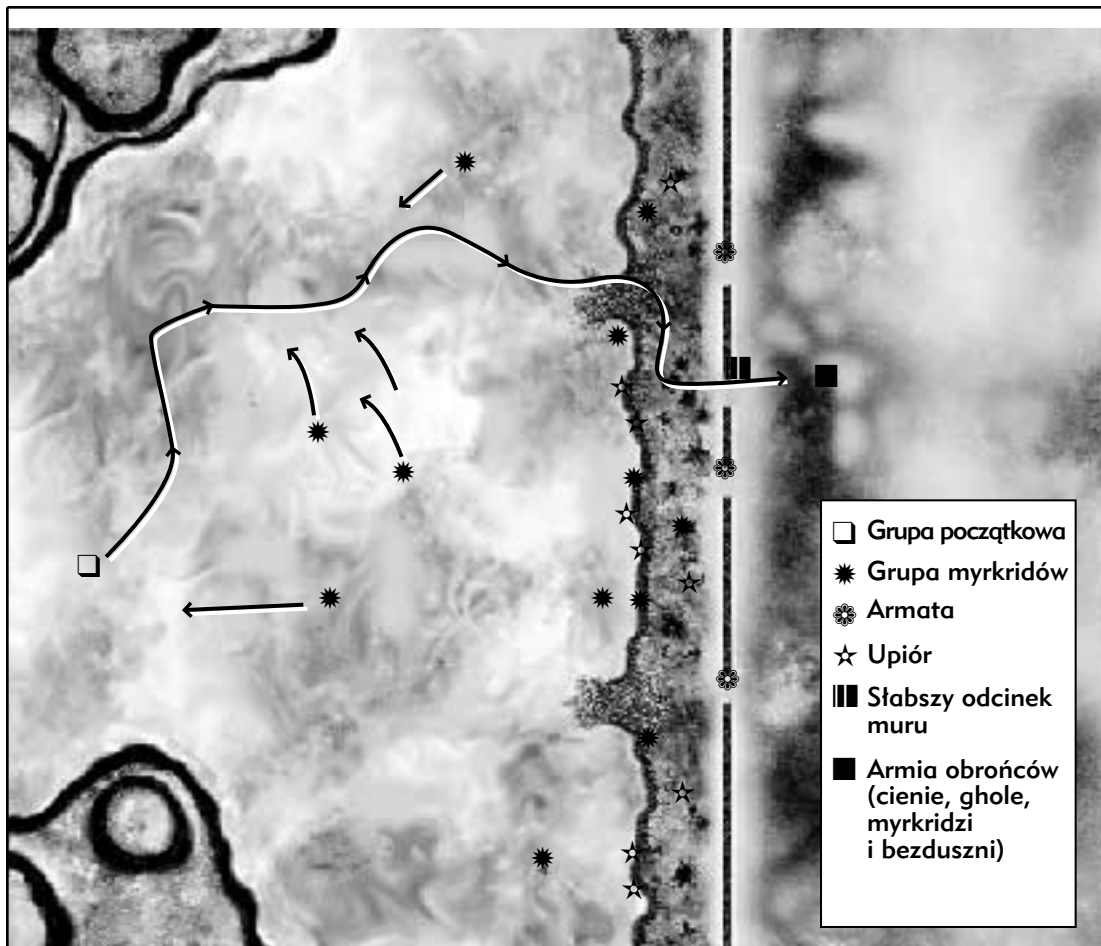
 Upiory

 Ghole

 Armaty

TEREN MISJI

Misja ta toczy się na graniczących z Muirthemne pustynnych równinach (rys. 7.1). Biorąc pod uwagę ciągly ostrzał artyleryjski i nacierających myrkridów, podejście pod mury miejskie będzie niezwykle trudne. Schronienie mogą nam zapewnić leżące tu i ówdzie sterty kamieni. Krasnoludzcy kanonierzy mogą przebić mur miejski tylko w dwóch miejscach, dlatego nie ma sensu atakować na chybił trafił. W dwóch wieżyczkach znajdują się trzy armaty, obsługiwane przez gholi.



Rysunek 7.1. Kiedy zbliżymy się do muru, musimy się przygotować na starcie z falą upiórów i myrkridów.

PLAN BITWY

Niedługo po rozpoczęciu misji za naszymi czterema trowami wylądują na spadochronach czterej krasnoludzcy kanonierzy. Powinniśmy podprowadzić trowów do sterty głazów (Punkt kontrolny A) i przygotować krasnoludzkich kanonierów do akcji.

Jak tylko trowy ruszą do przodu, nasze pozycje zostaną zaatakowane przez kilka grup myrkridów. Jeśli odpowiednio wykorzystamy krasnoludy, to pociski moździerzowe powinny zlikwidować przynajmniej połowę nacierających, dzięki czemu z pozostałymi łatwo poradzą sobie nasze trowy.



Kiedy natarcie wroga zostanie odparte, podprowadźmy krasnoludy do osłony z kamieni, by w ten sposób ochronić je przed ostrzałem artyleryjskim. Następnie powinniśmy podążać w stronę muru według trasy pokazanej na rys. 7.1, kryjąc swoje jednostki za skalnymi występami.

Gdy dotrzemy do punktu B, zaatakuj nas kilka większych grup myrkridów. Do ich unicestwienia (lub przynajmniej osłabienia) powinniśmy wykorzystać krasnoludzkich kanonierów. Gdy myrkridzi, którym uda się przeżyć ostrzał z moździerzcy, zbliżą się do naszych jednostek, powinniśmy wysłać do walki z nimi trowy. Gdy będziemy już w punkcie C, atmosfera zrobi się jeszcze gorętsza.

Nasi krasnoludscy kanonierzy powinni rozpocząć ostrzał jednostek wroga znajdujących się w pobliżu muru, natomiast trowy powinny stać zaraz za nimi, by w razie potrzeby zapewnić im wsparcie. Pociski moździerzowe mogą zniszczyć armaty – wystarczy je tylko odpowiednio wymierzyć. Jeśli któryś z naszych pocisków spadnie w pobliżu stosu kul armatnich, wywoła eksplozję, która zniszczy wszystko, co znajduje się w pobliżu.

Niedługo po dotarciu w bezpośrednie sąsiedztwo muru pojawią się upiory. Jeśli uda się nam trafić w nie pociskiem moździerzowym, powinniśmy zabić je wszystkie za jednym zamachem. Jednak taki strzał nie zawsze się uda, dlatego lepiej trzymać w pobliżu trowy, by w razie potrzeby dokończyć dzieła zniszczenia i zlikwidować pozostałe przy życiu upiory. Kiedy już wybijemy wiele upiorów i myrkridów przed murem, powinniśmy tak ustawić krasnoludzkich kanonierów, by mogli ostrzelać mniej wytrzymałe partie muru (rys. 7.2). Utworzenie wyrwy w murze, przez którą przedostaną się nasze



Według Boba Settlesa: Dużym ułatwieniem w czasie tej misji są słuchawki. Dzięki nim wyraźniej słychać wystrzały armatnie. Jeśli zaraz po usłyszeniu wystrzału zmienimy kierunek poruszania się, to unikniemy trafienia.



Jeśli nasze krasnoludy zginą, misja zakończy się porażką. Do zrobienia wyrwy w murze miejskim potrzebny jest nam przynajmniej jeden krasnoludzki kanonier.

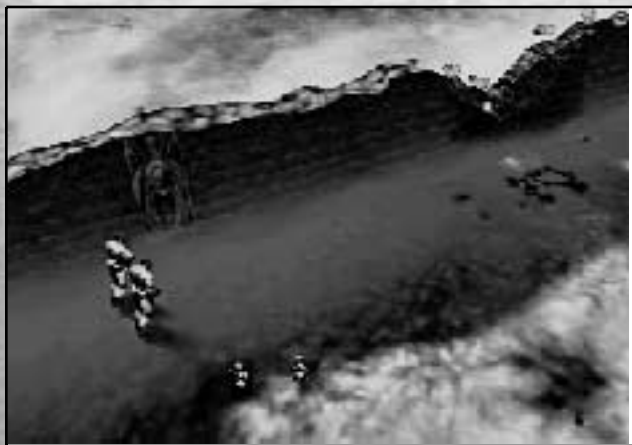


jednostki, zazwyczaj wymaga oddania ośmiu strzałów. Niestety, to jeszcze nie koniec naszych problemów.

Pozostaje nam jeszcze pokonać jednostki wroga znajdujące się za murem, w samym Muirthemne. Co gorsza, wśród obrońców miasta spotkamy też Ciebie.

WSKAZÓWKA

Gdy już będziemy przy murze, ogień z armat nas nie dosięgnie, dlatego mamy przynajmniej jeden problem z głowy. (Choć z drugiej strony, zniszczenie armat zapewnia wiele satysfakcji).



Rysunek 7.2.

Do utworzenia wyrwy w murach potrzeba zazwyczaj ośmiu trafień.











Cienie dorównują siłą avatarom oraz dysponują Snem podobnym do Snu Rozprasającego. Krótko mówiąc, to nieprzyjemne typki. Należy wykorzystać krasnoludy, by wystrzeliły w kierunku wroga jak najwięcej pocisków, zanim osiągnie ich zemsta Cienia.

Jeśli dobrze nam pójdzie, to zanim zostaniemy zmuszeni wysłać do walki trowy, powinniśmy zlikwidować trzy grupy myrkridów i dwie grupy upiorów. Potem należy wysłać co najmniej jednego trowa za Cieniem, a pozostałym dwóm (lub trzem) należy zlecić zabicie pozostałych wrogów. Misja zakończy się zwycięstwem, gdy wszyscy nieprzyjaciele zostaną zlikwidowani.

Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym spotkamy więcej wrogów, a po zrobieniu wyrwy w murze zaatakuje nas jedna dodatkowa fala myrkridów.

Podsumowanie

-  Przenieśćmy trowy do punktu A.
-  Wykorzystajmy krasnoludy, by zlikwidować nacierających myrkridów.
-  Przejdźmy do punktu B i przygotujmy się na ataki kolejnych myrkridów. Także i teraz krasnoludy powinny zadać wrogom jak największe straty.
-  Pozostałe jednostki ukryjmy za skalnymi występami, by ochronić je przed ostrzałem artyleryjskim.
-  Zaprowadźmy swoje jednostki do punktu C.
-  Kanonierzy powinni ostrzelać jednostki wroga znajdujące się wzdłuż muru, a trowy dokończyć dzieła zniszczenia.
-  Krasnoludscy kanonierzy muszą wybić wyrwę w murze.
-  Teraz wystarczy tylko zlikwidować jednostki wroga wewnątrz miasta.









IBISOWA KORONA

Alrik twierdzi, że jeśli uda się odnaleźć Ibisową Koronę, obdarzy ona swojego właściciela wielką mocą. Jeśli wierzyć plotkom, korona leży gdzieś głęboko w katakumbach pod Muirthemne. I właśnie tam przyjdzie nam jej szukać.

Cel misji: Musimy przetrząsnąć katakumby pod Muirthemne i odnaleźć Ibisową Koronę. Jeden z naszych wędrowców musi przeżyć, by ją zabrać.





JEDNOSTKI GRACZA

W czasie tej misji nie dysponujemy licznym oddziałem, ale trzech wędrowców z pewnością pomoże w leczeniu odniesionych ran. Oto lista dostępnych jednostek:

-  Wędrowcy
-  Krasnoludy
-  Łucznicy
-  Berserkerzy

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W tej misji zmierzmy się z duchami wrogów, ale zagrożenie z ich strony będzie całkiem realne. Oto lista jednostek, z którymi przyjdzie nam walczyć:

-  Łucznicy (duchy)
-  Myrkridzi (duchy)
-  Berserkerzy (duchy)
-  Krasnoludy (duchy)



TEREN MISJI

Misja ta rozgrywa się w rozległej sieci podziemnych tuneli i komnat. Najlepiej obrać trasę prowadzącą bezpośrednio do korony, dlatego powinniśmy podążać szlakiem wyznaczonym na rys. 7.3. W podziemiach zmierzmy się z pojawiającymi się nagle i znikającymi duchami. Niektóre z nich będą nas atakować, inne miną nas, nie zwracając uwagi, a jeszcze inne pomogą nam w zakończeniu misji. Starajmy się nie zgubić drogi w tunelach, bo możemy się znaleźć w nie lada opałach.

PLAN BITWY

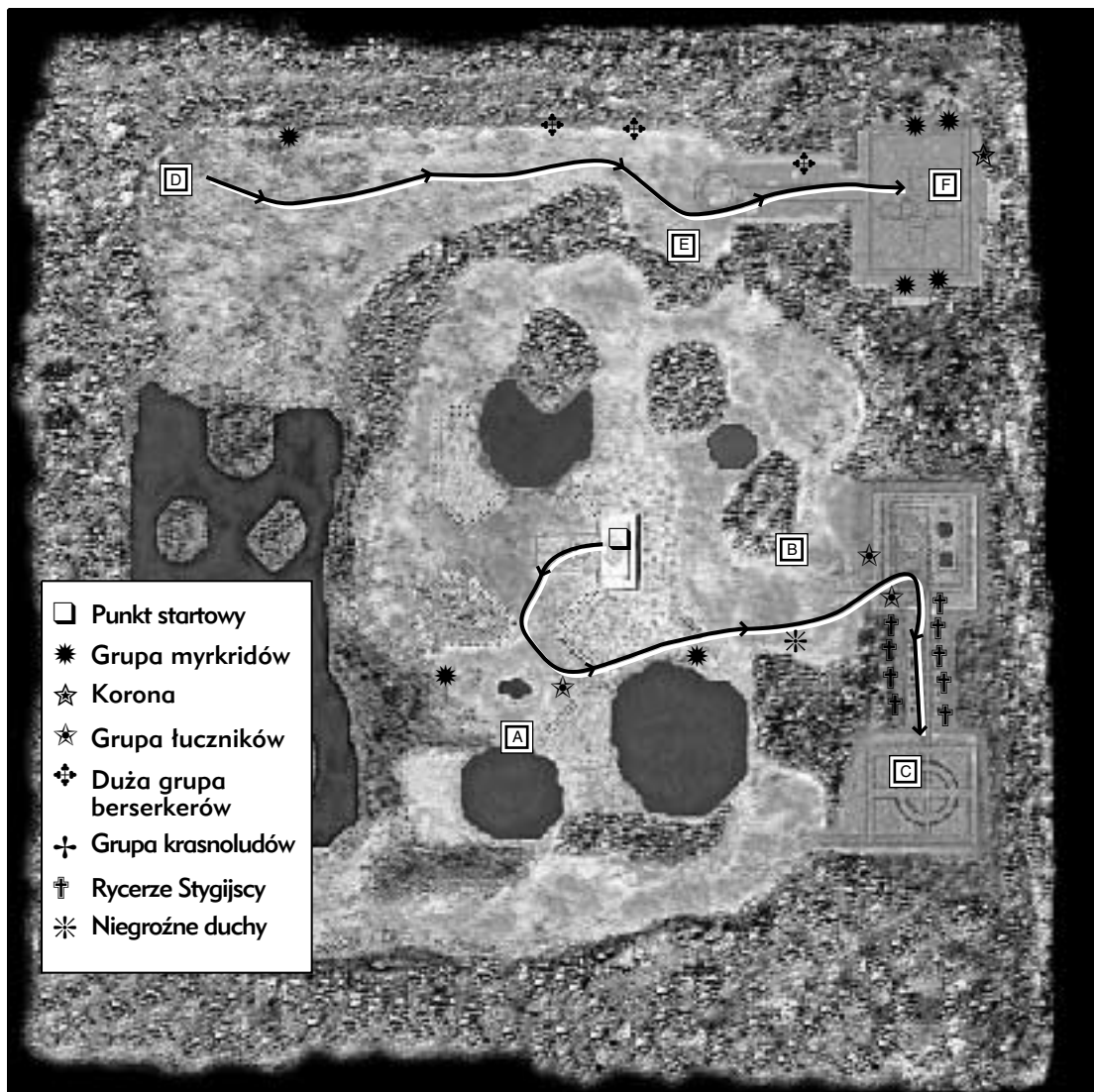
Poszukiwanie Ibisowej Korony to najbardziej niesamowita misja w grze *Myth II: Duszożerca*.

Naszymi przeciwnikami są teraz duchy, które pojawiają się zniemacka i tak samo nagle znikają. Mimo swojej ulotnej formy mogą one jednak być niezwykle groźne, dlatego nie wolno ich lekceważyć. Niektóre duchy są neutralne, a nawet przyjaźnie nastawione, co może być dezorientujące. Ale nie martwcie się, razem sobie jakoś poradzimy.

Zaraz po rozpoczęciu misji przed naszymi jednostkami pojawią się nagle łucznicy i myrkridzi. Na szczęście nie trzeba nic robić, bo w chwilę potem przed naszymi oczyma zmaterializują się berserkerzy, którzy poradzą sobie z wrogiem. Możliwe, że będziemy musieli jedynie dobić jednego lub dwóch myrkridów; to wszystko.

Następnie powinniśmy zejść z podwyższenia i ruszyć w lewo (patrz rys. 7.3). Kiedy dotrzemy w pobliżu następnej komnaty (pomieszczenie A na rys. 7.3), pojawi się czterech łuczników, którzy zaczną nas ostrzeliwać. Jeśli zaczekamy kilka sekund, zjawi się para myrkridów i wybawi nas od zagrożenia. Niestety, potem będziemy musieli zabić myrkridów.





Rysunek 7.3. Wkoło nas czają się duchy, dlatego lepiej podążać wskazanym szlakiem.

Przechodząc przez komnatę A do komnaty B, napotkamy dwie grupy myrkridów: jedna z nich pojawi się przed nami, a druga za naszymi plecami. Obie grupy znikną, jeśli tylko uda się nam zadać jednemu z myrkridów poważne obrażenia; a w ranieniu wroga najlepsze są krasnoludy. Pokonawszy myrkridów, przejdźmy do komnaty B.

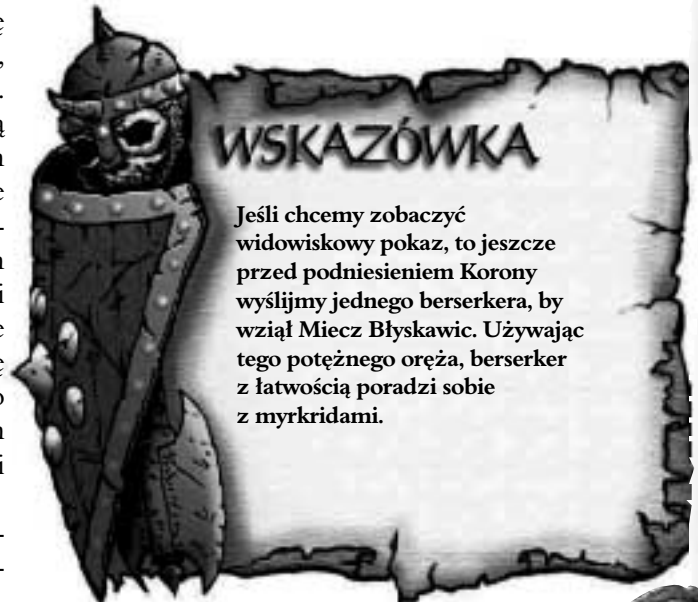


Rysunek 7.4.

Pozbycie się duchów krasnoludów może być niełatwe, ale uda się nam, jeśli będziemy mierzli przed wrogów.

Po drodze w pobliżu pojawiają się myrkridzi, ale będą się od nas oddalać, dlatego nie powinniśmy ich niepokoić. Po wejściu do komnaty B, zaatakują nas dwie grupy łuczników stojących po obu stronach wejścia, ale większe niebezpieczeństwo grozi nam ze strony czterech krasnoludów, zbliżających się z naprzeciwka. Na szczęście jeśli nasze krasnoludy wystrzelą swoje pociski w miejsce, w którym za chwilę znajdą się krasnoludy wroga, powinno się nam udać zlikwidować ich jednym strzałem, pozbawiając ich możliwości ataku (rys. 7.4).

Zabiwszy krasnoludy, powinniśmy wysłać berserkerów, by rozprawili się z łucznikami. Z komnaty B



WSKAZÓWKA

Jeśli chcemy zobaczyć widowiskowy pokaz, to jeszcze przed podniesieniem Korony wyślijmy jednego berserkerą, by wziął Miecz Błyskawic. Używając tego potężnego oręża, berserker z łatwością poradzi sobie z myrkridami.



powinniśmy przejść do miejsca, którego bronią ustawieni w półkole myrkridzi. Jednak nie róbmy nic, tylko czekajmy. Za chwilę pojawi się grupa krasnoludów, która podłoży za plecami myrkridów bomby i wysadzi ich w powietrze!

Z następnej sali długi korytarz prowadzi do komnaty C. Korytarza tego strzegą Rycerze Stygijscy – niełatwi to przeciwnicy, dlatego z pewnością nie macie ochoty z nimi walczyć. Mam dla Was dobrą wiadomość! Wcale nie będzie trzeba. Aby przemknąć się obok Rycerzy Stygijskich, nie prowokując ich ataku, wystarczy wysłać nasze jednostki

jedna po drugiej dokładnie środkiem korytarza. Wystarczy jednak zboczyć z drogi o centymetr, a cały korytarz zamieni się w piekło.

Po dotarciu do komnaty C wejdźmy w krąg, by teleportować się do strefy D. Kiedy z niej wyjdziemy, będziemy musieli się zmierzyć z myrkridami i łucznikami. Kiedy już ich pokonamy, naszym oczom ukaza się dwie duże grupy berserkerów, patrolujące obszar pomiędzy komnatą F a obszarem D. Jeśli uda się nam ich uniknąć, to nie dojdzie do walki. W tym celu wystarczy zaprowadzić swoje jednostki do strefy E i zostawić je tam, aż berserkerzy nas miną.








Teraz musimy tylko przeprowadzić jednego wędrowca przez pełną myrkridów komnatę F i dotrzeć do Ibisowej Korony, znajdującej się w centrum sali. Sztuczka polega na tym, by nie dotknąć żadnego z wrogów. Jeśli będziemy wystarczająco ostrożni, unikniemy starcia. Misja zakończy się, gdy wędrowiec dotknie Korony!

Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym do dyspozycji mamy mniej jednostek, a wrogowie są groźniejsi.



Podsumowanie

-  Obserwujmy bitwę, która toczy się na naszych oczach, ale nie bierzmy w niej udziału, jeśli nie zostaniemy zaatakowani.
-  Idźmy zgodnie z trasą wyznaczoną na rys. 7.3.
-  W pomieszczeniu A poczekajmy, aż dwóch myrkridów zlikwiduje za nas łuczników.
-  W komnacie B nasze krasnoludy muszą rzucić w odpowiednim momencie pociski wybuchowe, by zniszczyć krasnoludy wroga i nie pozwolić im na przeprowadzenie ataku.
-  Poczekajmy, aż krasnoludy wysadzą w powietrze stojących w półkołu myrkridów.
-  Jedną po drugiej przeprowadźmy nasze jednostki korytarzem do komnaty C, a potem wejdźmy to teleportera.
-  Przejdźmy szybko do strefy E, a potem wyślijmy wędrowca, który weźmie Koronę z komnaty F.



ODKUPIENIE






Po tym, jak siły Światła zdobyły Ibisową Koronę dla króla Alrika, w Muirthemne wyprawiono huczne uroczystości na cześć bohaterów. Jednak wieść o zdobyciu Korony szybko obiegła cały kontynent. Usłyszawszy ją, hordy dużych i małych myrkridów oraz bezdusznych przygotowują się do oblężenia miasta. Jeśli chcemy zapobiec masakrze, musimy wykazać się doskonałymi umiejętnościami strategicznymi.

Cel misji: Musimy obronić Muirthemne przed nieprzyjacielskim atakiem. Nie wolno pozwolić, by ani jeden wróg wszedł do miasta.







JEDNOSTKI GRACZA

W czasie tej misji dysponujemy szerokim wachlarzem jednostek, ale by wygrać, musimy wykorzystać cały ich potencjał. Oto lista dostępnych jednostek:

-  Krasnoludzcy kanonierzy (Bohaterowie)
-  Trowy
-  Łucznicy z ognistymi strzałami (na wieżyczkach)
-  Berserkerzy
-  Czapli Strażnicy

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W czasie tej misji po raz pierwszy spotkamy się z olbrzymami myrkridzkimi. Oto pełna lista jednostek nieprzyjaciela:

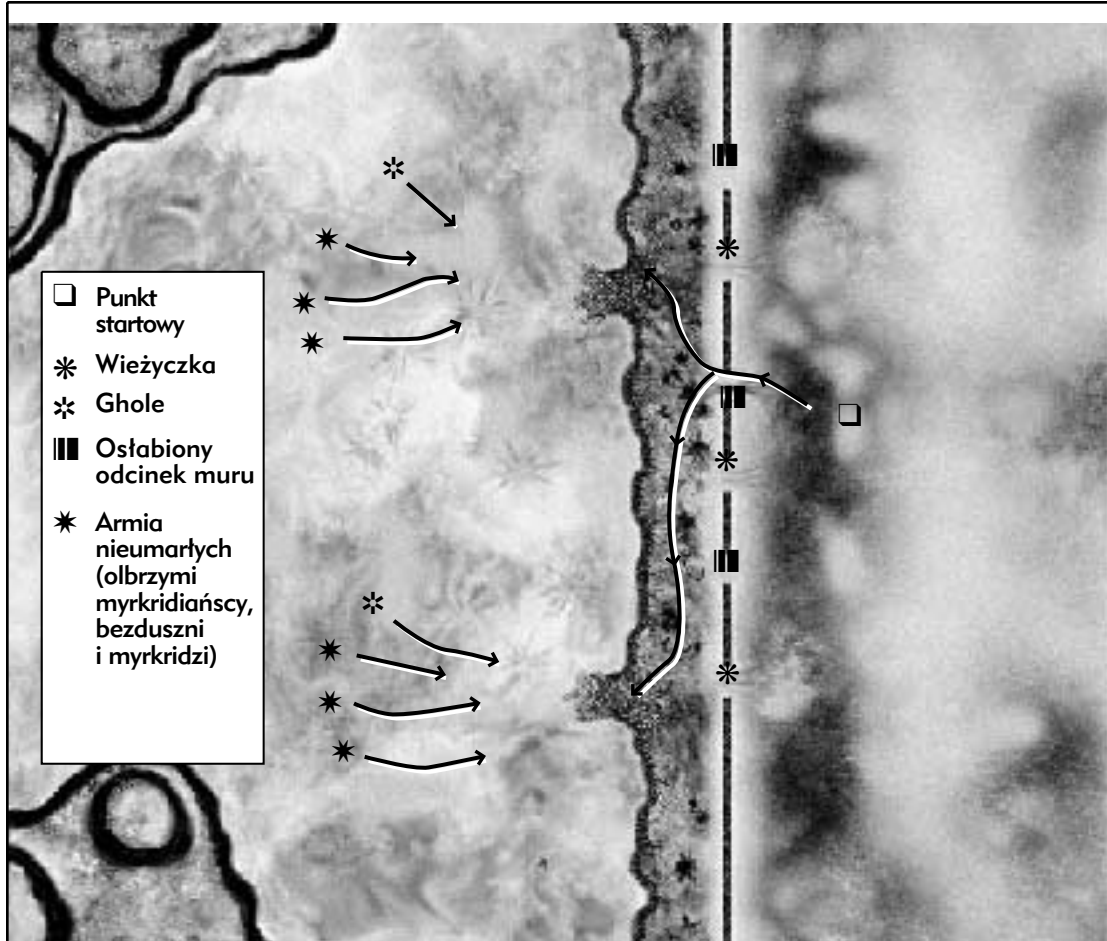
-  Ghole
-  Myrkridzi
-  Olbrzymi myrkridzcy
-  Bezduszni

TEREN MISJI

Głównym elementem tej mapy jest mur obronny (rys. 7.5). Są w nim trzy miejsca, w których nieprzyjaciel może go sforsować, ale na szczęście dysponujemy trzema wieżyczkami (obsadzonymi łucznikami), z których można razić wroga, zanim ten zdąży się przedostać przez nasze umocnienia.

PLAN BITWY

Gdy olbrzymi myrkridiańscy otworzą główną bramę, powinniśmy szybko przenieść swoje krasnoludy do nowego wejścia i podłożyć tam bomby. Z oddali zbliża się szarżująca grupa myrkridów, a my musimy odeprzeć ich atak, aż przybędą posiłki. Najłatwiej wykorzystać w tym celu krasnoludzkich kanonierów, którzy powinni ostrzelać nacierających wrogów jak największą liczbą pocisków.



Rysunek 7.5. Mur zapewnia gorszą ochronę przed wrogiem niż mogłoby się wydawać. Czasami nawet warto go opuścić.

Krasnoludzkiego kanoniera należy ustawić po jednej stronie bramy w ten sposób, by myrkridzi zobaczyli go dopiero w ostatnim momencie. W murze znajdują się trzy osłabione odcinki, ale wróg może się do nich zbliżyć, mając do dyspozycji jedynie

Zmiany na poziomie legendarnym

Na poziomie legendarnym musimy się obronić przed większą liczbą jednostek wroga.



dwie rampy. Łatwiej bronić właśnie tych dwóch ramp niż trzech wyrw w murze, dlatego powinniśmy wyprowadzić nasze jednostki przed mur. Spróbujmy ustawić łuczników w długiej linii w pobliżu rampy na południu, a wsparcie powinien im zapewnić jeden trow i dwóch berserkerów. Jeśli będziemy ostrożni, wróg nie powinien się tędy prześlizgnąć (rys. 7.6). Przy północnej rampie ustawmy grupę berserkerów i Czaplích Strażników, którzy będą wspierać krasnoludy. Możemy spróbować sprowadzić łuczników z wieżyczek i wykorzystać ich zapalające strzały, by podpalić grunt na rampach jako dodatkową obronę.

Będziemy musieli przetrwać wiele natarć. Zazwyczaj na ich czele zobaczymy miotające wybuchającymi czaszkami olbrzymy myrkridiańskie. Co prawda mogą one być niebezpieczne, ale nasze trowy lub berserkerzy powinni sobie z nimi poradzić. Misja kończy się zwycięstwem, jeśli gdy uda się nam zniszczyć wszystkie jednostki wroga.



UWAGA







Starajmy się unikać ataków olbrzymów myrkirdiańskich, gdyż miotane przez nich czaszki mogą być śmiertelnie niebezpieczne. Nie zapomnijmy przed każdym atakiem wykorzystać lecznicze zdolności Czaplích Strażników.



Rysunek 7.6.

Odpowiednio komenderowane, nasze jednostki zdołają odeprzec wiele natarć.

Podsumowanie

-  Krasnoludzki kanonier powinien zlikwidować jak najwięcej myrkridów.
-  Wyprowadźmy swoje jednostki przed mur.
-  Łucznicy i trowy powinni się ustawić przy południowej rampie.
-  Berserkerzy, Czapli Strażnicy i krasnoludy niech staną przy północnej rampie.
-  Ściągnijmy łuczników z wieżyczek, by zapewnili pozostałym lepsze wsparcie.
-  Aby wygrać, odeprzyjmy wszystkie natarcia.

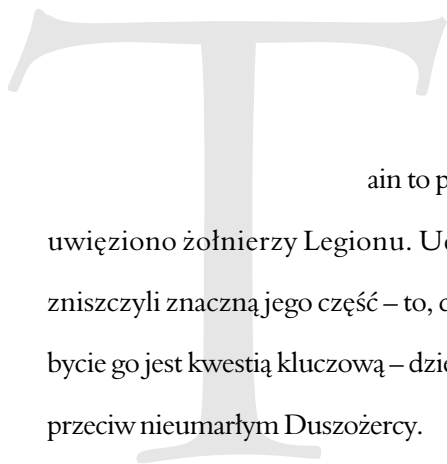




ROZDZIAŁ

8

Tain



Tain to pradawny artefakt, w którym w czasie Wielkiej Wojny uwięziono żołnierzy Legionu. Udało im się z niego wydostać, ale podczas ucieczki zniszczyli znaczną jego część – to, co pozostało, nazywane jest Okruczem Tainu. Zdobycie go jest kwestią kluczową – dzięki niemu Fałszywiec potrafi zmienić przebieg wojny przeciw nieumarłym Duszożercy.

RELIKWIA

Skoro Fałszywiec jest po naszej stronie, musimy pomóc mu zdobyć ważną relikwię – Okrucz Tainu. Dzięki niemu Fałszywiec będzie w stanie pokonać Przywoływacza i odciąć Duszożercę od myrkridów. Żeby wygrać, wystarczy zaprowadzić Fałszywca do Okrucza – nie musimy pokonać wszystkich wrogich jednostek, jakie są na tej mapie.

Cel misji: Pomóc Fałszerzowi zdobyć Okrucz Tainu.

JEDNOSTKI GRACZA

Fałszywiec jest zdecydowanie najważniejszą postacią w tej misji. Posiadana przez niego umiejętność pozyskiwania jednostek wroga dla naszych celów będzie bardzo pomocna. Oto, czym dysponujemy:




Fałszywiec



Czapla Straż




 Krasnoludy


 Łucznicy

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Na tej mapie spotkamy wielu bardzo nieprzyjemnych nieumarłych, w tym olbrzymia myrkridiańskiego, oraz następujących przyjemniaczków:

 Bez dusznych

 Myrkridów

 Olbrzymy myrkridiański

 Upiory

 Kafary

TEREN MISJI

Teren zdominowany przez wodę (głównie rzeki), co znacznie utrudnia wybór dogodnej drogi do Okrucha. Oddziały mogą przekraczać rzeki w ściśle określonych miejscach (jest ich niewiele), tak więc praktycznie jesteśmy skazani na drogę opisaną poniżej. Po drodze musimy stawić czoła różnym grupom nieumarłych.

Trochę poniżej środkowej części mapy znajduje się, wyrzeźbiona w skalnym wzniesieniu, figurka bożka o płonących oczach. Wzniesienia pilnuje grupa bezdusznych, nie należy więc spędzać tam zbyt dużo czasu.

PLAN BITWY

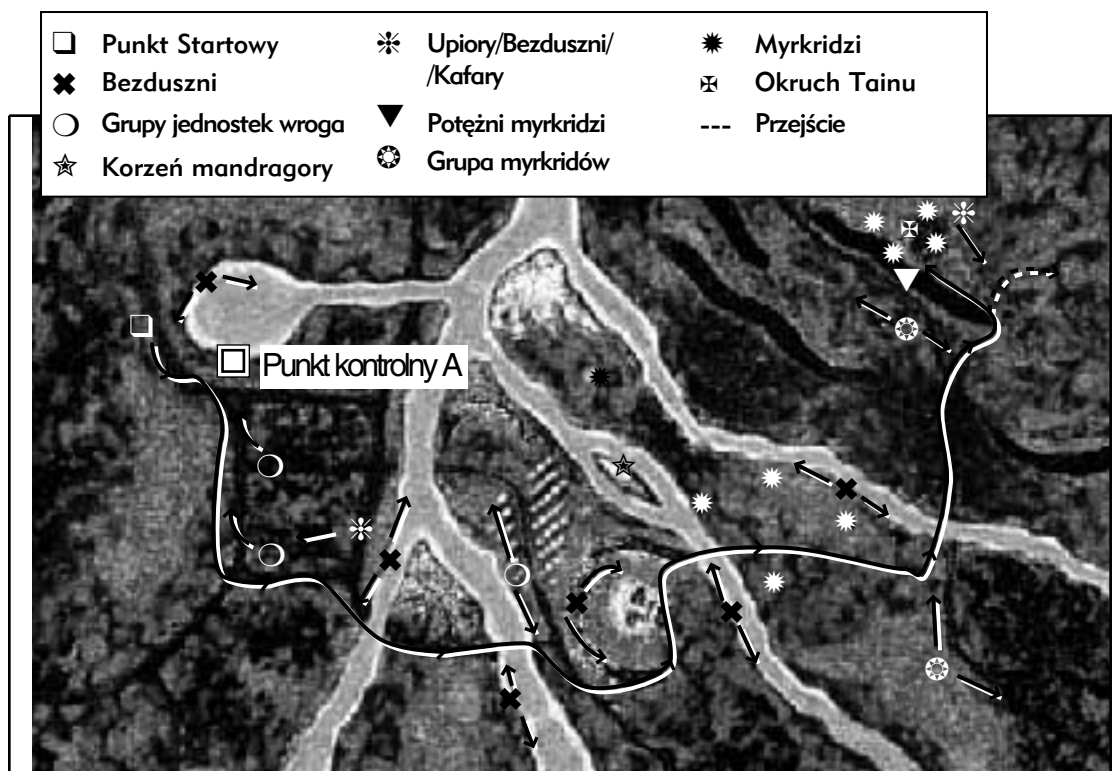
Na początki misji Fałszywiec używa Snu Nawracającego, który przeciąga wrogie jednostki na naszą stronę. Od tej chwili, aż do końca misji, towarzyszyć nam będą dwa kafary. Przed wyruszeniem dalej pozwólmy Fałszywcowi zregenerować manę – nie wiemy przecież, czy nie będziemy jeszcze musieli skorzystać z jego zdolności. Gdy Fałszywiec będzie gotowy, ruszamy do punktu kontrolnego A, gdzie czeka nas konfrontacja z grupą kafarów i bezdusznych. Pozwólmy krasnoludom wysadzić zbliżających się kafarów i skorzystajmy ze Snu Nawracającego Fałszywca, który przeciągnie jednego z nich na naszą stronę. Pozostałymi kafarami zajmie się Czapla Straż, a bezdusznymi, łucznicy.



Poradziwszy sobie z pierwszą grupą kafarów, ruszamy na południe (patrz rys. 8.1). Musimy być jednak przygotowani na szybkie spotkanie z następną ich grupą, którą także musimy pokonać. Po walce uzdrawiamy nasze jednostki i kierujemy się w stronę pierwszego przejścia przez rzekę, w pobliżu którego szwenda się grupa kafarów, bezdusznych i upiorów. Przed przekroczeniem rzeki, trzeba ich

Zmiany na poziomie legendarym

Ta misja jest niezwykle trudna, jeśli decydujemy się na poziom Legendarny. Zarówno w drodze do Okrucha, jak i po dotarciu na miejsce, czeka na nas więcej wrogów.



Rysunek 8.1. Największym problemem w tej misji jest rozległy system rzeczny. Istnieje tylko kilka punktów, w których można je przekroczyć.



zlikwidować. Można oczywiście uniknąć walki, ale w takim przypadku zostaniemy później zaatakowani przez nich od tyłu – o wiele lepiej jest więc pozbyć się ich teraz. I znów pozwólmy Falszywcowi użyć Snu Nawracającego i zdobyć dla nas jakiegoś upiora lub kafara.

Przekraczamy rzekę i likwidujemy bezdusznych, którzy na pewno nas zaatakują (patrolują rejon rzeki) i kierujemy się na wschód od mostu. Ten most, to wspaniała okazja dla krasnoludów, którzy mogą się teraz wykazać. Niech zaminują most,

WSKAZÓWKA

Sen Nawracający jest bardzo pomocny, ale po każdym go wykorzystaniu musimy poczekać, aż Falszywiec zregeneruje swoją manę, zanim wyruszymy dalej. Falszywiec doskonale radzi sobie w walce z jednym przeciwnikiem.



Rysunek 8.2.

Na tym poziomie należy jak najczęściej wykorzystywać Sen Nawracający Falszywca.



zanim pojawi się grupa kafarów patrolująca drugą stronę rzeki. Kiedy wejdą na most, należy rzucić pocisk wybuchający, to większość z nich zginie. Następnie pozwólmy Fałszywcowi przejąć kontrolę nad ocalałymi kafarami.

Po drugiej stronie mostu, dochodzimy do wzgórza, które patroluje kilkunastu bezdusznych (poruszają się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara). Bardzo trudno jest ich obejść, dlatego też zaleca się wykorzystanie łuczników, którzy zlikwidują ich, zanim zdążą zaatakować pozostałe jednostki. Idziemy dalej na wschód, do następnego brodu, gdzie znów musimy stoczyć walkę z grupą bezdusznych.

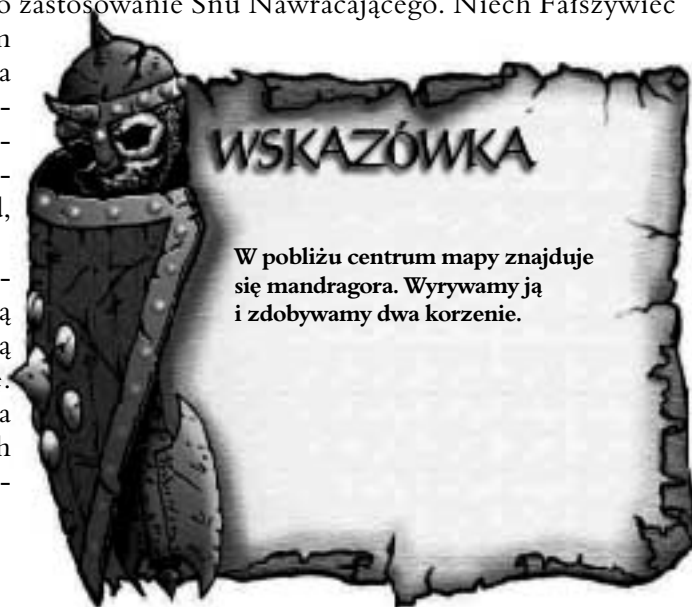
Na tym obszarze można pozyskać kilka nowych jednostek. Jest tu wielu samotnych myrkridów, którzy aż proszą się o zastosowanie Snu Nawracającego. Niech Fałszywiec przejmie kontrolę nad jednym myrkridem na raz, a kiedy pozyska ich wszystkich, udajmy się do kolejnego brodu. Jest tam grupa złożona z czterech myrkridów. Pozbywamy się ich i kierujemy na wschód, ku kolejnej rzece.

Jesteśmy już prawie na miejscu, musimy jeszcze zająć się małą grupą myrkridów, którzy patrolują teren za przejściem przez rzekę. Idziemy dalej, aż natkniemy się na grupę myrkridów, bezdusznych i upiorów. Teraz zaczyna się prawdziwa zabawa.



WSKAZÓWKA

Sen Nawracający działa tylko na niektóre (żywe) jednostki. W tej misji nie można przejąć kontroli nad olbrzymami myrkridiańskimi i/lub nad bezduszными.



WSKAZÓWKA

W pobliżu centrum mapy znajduje się mandragora. Wyrwamy ją i zdobywamy dwa korzenie.



Żeby wygrać tę misję, wystarczy tylko bezpiecznie doprowadzić Falszywca do Okrucha, choć trzeba przyznać, że nawet wtedy, gdy do tej chwili nie ponieśliśmy żadnych strat, możemy mieć spore problemy z pokonaniem wszystkich wrogów, którzy pałętają się w pobliżu Tainu. Kiedy Falszywiec zacznie biec do Tainu, wyślemy grupę jednostek na północny wschód, gdzie stoczą bitwę z myrkridami i olbrzymami myrkridiańskimi.









Rysunek 8.3.

Cierpliwi gracze
będą mogli
pozyskać
całkiem sporo
myrkridów.



Podsumowanie

-  Należy przyzwyczać się do korzystania ze Snu Nawracającego Fałszywca.
-  Najłatwiej dojść do Okrucha Tainu, posuwając się po ścieżce nakreślonej na mapie.
-  Po walce pozwólmy Fałszywcowi zregenerować manę i dopiero wtedy ruszamy dalej.
-  Po wejściu na obszar, po którym blakają się samotni myrkridzi, spróbujmy pozyskać jak największą ich liczbę.
-  Po dotarciu do Okrucha Tainu, musimy odciągnąć od niego strażę wroga, tak by Fałszywiec bez kłopotu mógł do niego wejść.
-  Misja kończy się w momencie, w którym Fałszywiec dotknie Okrucha.



PRZYWOŁYWACZ

W środku Okrucha znajduje się Przywoływacz, który wskrzesza myrkridów. Fałszywiec musi go odnaleźć i zniszczyć, dzięki czemu Duszożerca nie będzie mógł wykorzystać hord myrkridów, uwięzionych w artefakcie.





Cel misji: Tain jest pełen pułapek i przeszkód. Żeby ukończyć misję, potrzebne są krasnoludy i oczywiście Fałszywiec. Należy odnaleźć i zabić Przywoływacza.



JEDNOSTKI GRACZA

Falszywiec przyprowadza ze sobą sporą grupę różnych jednostek.





Oto one:

-  Falszywiec (z jego Nawracającym Snem)
-  Łucznicy
-  Krasnoludy
-  Czapla Straż

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Oto pierwszy poziom na którym musimy się zmierzyć z pajakami i wieżami błyskawic.

Oto, co na nas czeka:

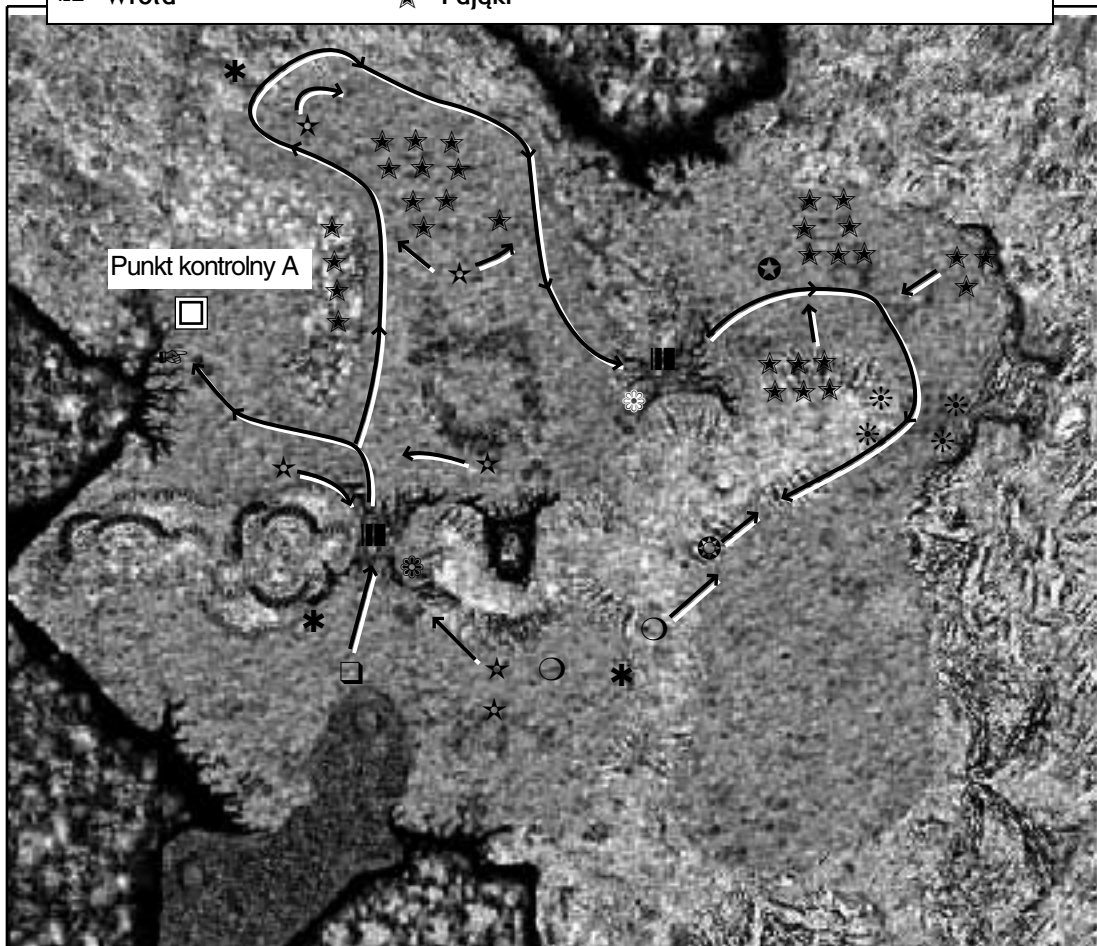
-  Myrkrizidzi
-  Przywoływacz
-  Pająki
-  Wieże błyskawic

TEREN MISJI

Tain to przedziwne miejsce, pełne zaskakujących budowli, choć nie różni się tak znowu bardzo od innych poziomów jaskiniowych. Poniższa mapa pokazuje wrota – żeby móc przez nie przejść, musimy odnaleźć odpowiednie klucze. Następną pułapką są wieże błyskawic, które są w stanie zniszczyć wszystkie nasze jednostki, jeśli tylko nie będziemy prawidłowo się przemieszczać (patrz rys. 8.4). Musimy też uważać na pająki – potrafią poruszać się po prawie każdej powierzchni, więc nie wolno nam sądzić, że nie będą w stanie wspiąć się po stromej ścianie i zaatakować nas od tyłu.



- | | | |
|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| □ Punkt startowy | ⊗ Zamek wrót | ☆ Grupy myrkridów i upiorów |
| ⊕ Kryształ magiczny | * Klucz do wrót | ⊗ Grupy myrkridów |
| ⚡ Wieża błyskawic | ○ Przywoływacz | ☆ Pająki |
| Wrota | | |



Rysunek 8.4. W paru miejscach bardzo łatwo jest stracić oddziały, należy więc uważnie zapoznać się z tą mapą.



PLAN BITWY

Naszym pierwszym celem jest zdobycie dwu pierwszych kluczy do zamków wrót (patrz rys. 8.4). Krasnoludy muszą najpierw je zabrać, a następnie wrzucić do zamków (dzieje się to automatycznie, kiedy któryś z nich znajdzie się w pobliżu zamka). Jeden z kluczy znajduje się w pobliżu punktu startowego, drugi niedaleko na wschód od pierwszego. Idąc po drugi klucz, musimy pokonać grupę myrkridów i parę upiórów. Niech upiorami zajmą się łucznicy, a myrkridami Czapla Straż.

Niech któryś z krasnoludów weźmie klucz i wrzuci go do zamka – otworzą się wrota na północ – nie należy jednak od razu wbiegać na pochylnię – musimy poczekać, aż zobaczymy dwie grupy myrkridów i upiórów po lewej i prawej stronie. Teraz, niech nasze krasnoludy zaminują rampę (bombami). Następnie musimy zwrócić na siebie uwagę obydwu grup nieumarłych i gdy będą schodzić w dół rampy, zdetonować bomby (patrz rys. 8.5). Wybuch powinien dość znacznie uszczuplić ich szeregi, dzięki czemu łatwiej nam będzie poradzić sobie z resztą.

Po oczyszczeniu terenu wokół rampy, kierujemy się na północ. Teraz czeka nas spotkanie z pająkami i grupą myrkridów (towarzyszy im upiór). Jeśli zdecydujemy się poczekać, upiór wyeliminuje (z korzyścią dla nas) wiele pająków. W końcu jednak będziemy musieli włączyć się do zabawy, tyle że naszymi przeciwnikami będą już tylko myrkridzi i upiór. Poradziwszy sobie z nimi, musimy zgrupować nasze jednostki, w ten sposób, że Czapla Straż,



Falszywiec wciąż może używać Nawracającego Snu. Jeśli tylko możemy, korzystajmy z niego, by pozyskać nowe jednostki nieumarłych.

Zmiany na poziomie legendarnym

Jak należało się spodziewać, jeśli wybraliśmy poziom legendarny, musimy być przygotowani na "więcej wszystkiego" (w tym bólu).



Rysunek 8.5.

Tych myrkridów można również dobrze wyeliminować bombami.

Falszywiec i pozyskani myrkridzi będą ochraniać luczników i krasnoludy (znajdujące się wewnątrz grupy) przed atakami pajaków. Nie jest trudno je zabić, ale jest ich bardzo wiele. Kierujemy się na północ, gdzie musimy zdobyć kolejny klucz, którym otworzymy następne wrota. Jak należało się spodziewać, pilnują go myrkridzi i upiór. Trzeba ich zlikwidować, a następnie zabrać klucz (robi to krasnolud). Jeśli dotąd nie wzięliśmy klucza ze strefy A, musimy zrobić to teraz. Wrzucamy klucze do zamka i czekamy na otwarcie wrót.

Po przejściu przez wrota kierujemy się na północ, gdzie musimy zdobyć magiczny przedmiot, który później ochroni Falszywca przed wrogimi wieżami błyskawic. Przedmiotu bronią naprawdę grupy wielu pajaków, z którymi trzeba walczyć bardzo ostrożnie – nie chcemy przecież ponieść dużych strat. Jeśli wcześniej udało nam się pozyskać upióra, możemy go teraz wykorzystać – będzie bardzo pomocny.

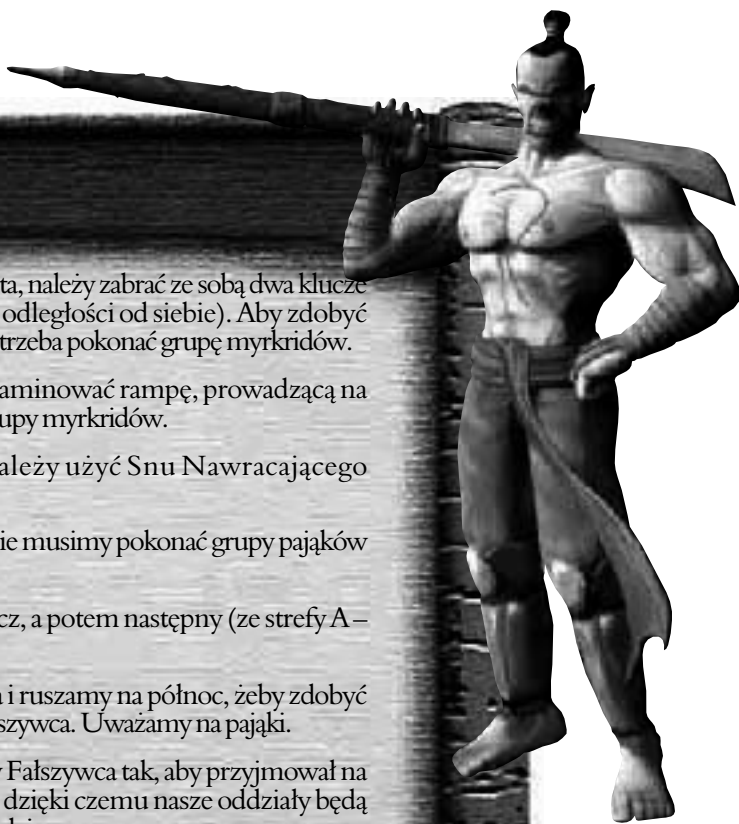


Magiczny przedmiot, który zabrał Falszywiec, pozwala mu stać się "przewodem uziemiającym", dzięki czemu jest on w stanie znieść ataki wież błyskawic, dzięki czemu nasze oddziały mogą bezpiecznie przechodzić obok nich (patrz rys. 8.6). Kierujemy nasze oddziały obok wież błyskawic, gdzie stoczą pojedynek z Przywoływaczem. Nie jest to łatwe – aby go pokonać, musimy się do niego zbliżyć – a gdy któreś jednostce się to uda, Przywoływacz teleportuje ją z dala od siebie. Przez to walka z nim staje się bardzo trudna – przed rozpoczęciem tego etapu radzimy zapisać grę.











Rysunek 8.6.

Po zdobyciu magicznego przedmiotu, Falszywiec może stanąć na linii ognia wież błyskawic i przyjmować ich ataki.



Podsumowanie

-  Aby otworzyć pierwsze wrota, należy zabrać ze sobą dwa klucze (znajdują się w niewielkiej odległości od siebie). Aby zdobyć drugi klucz (na wschodzie), trzeba pokonać grupę myrkridów.
-  Po otwarciu wrót, trzeba zaminować rampę, prowadzącą na północ i zwabić tam dwie grupy myrkridów.
-  Jeśli to tylko możliwe, należy użyć Snu Nawracającego i pozyskać upiora.
-  Udajemy się na północ, gdzie musimy pokonać grupy pajaków i myrkridów.
-  Teraz zabieramy drugi klucz, a potem następny (ze strefy A – patrz rys. 8.4)
-  Otwieramy następne wrota i ruszamy na północ, żeby zdobyć przedmiot magiczny dla Falszywca. Uważamy na pająki.
-  Po zdobyciu go, ustawiamy Falszywca tak, aby przyjmował na siebie ataki wież błyskawic, dzięki czemu nasze oddziały będą mogły bezpiecznie przejść dalej.
-  Idziemy na południe na spotkanie z Przywoływaczem. Pokonają go łucznicy i/lub Falszywiec.








MORDERSTWO KRUKÓW

Zapalczywy Fałszywiec doprowadził do uwięzienia naszych oddziałów w obozie Duszożercy. Większość wojów znajduje się w jaskiniach i prowizorycznych celach, z których musza się wydostać i przy okazji pomieszać szyki wrogom. Musimy uważać na uwięzione zmory: wystarczy otworzyć ich celę, a natychmiast zostaniemy zniszczeni sakwami z ropą.

Cel misji: W obozie Duszożercy znajduje się wielu więźniów (w tym Fałszywiec). Trzeba ich uwolnić.





JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji dysponujemy całkiem sporymi siłami. Niestety, nasi ludzie są uwięzieni w wielu różnych miejscach. Oto czym dysponujemy:

-  Fałszywiec (bez Snu Nawracającego)
-  Krasnoludy
-  Berserkerzy
-  Łucznicy
-  Czapla Straż

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Tym razem jest ich sporo – w końcu to jego obóz. Oto one:

-  Duszożerca
-  Ghole
-  Myrkriddzi
-  Kafary



Bezduszni



Zmory

TEREN MISJI

Zwykle więzienie na wolnym powietrzu, bez specjalnych niespodzianek. Chociaż na początku nasze oddziały są zamknięte w celach, pozostałe cele to po prostu jaskinie w ścianach kanionu. W każdej takiej celi zwykle znajdują się nasze oddziały, choć w jednej lub dwu natknijemy się na zmory, które eksplodują, gdy tylko je uwolnimy.

Dlatego też, należy zbliżyć się do cel pojedynczo. Za każdym razem gra losowo ustala, w których celach są nasi ludzie/zmory, więc trzeba sprawdzić każdą z nich.

Z tego poziomu możemy przejść do poziomu ukrytego ("Członki, głowy i dymiące krater") – w tym celu musimy opuścić mapę przy prawym górnym rogu, zamiast iść za Fałszywcem w dół.

PLAN BITWY

Na początku misji kontrolujemy tylko pięciu łuczników w otwartej celi. W dwu pobliskich celach (zamkniętych), znajduje się po pięciu berserkerów. Pierwsze zadanie: uwolnić berserkerów, nie tracąc żadnego z łuczników.

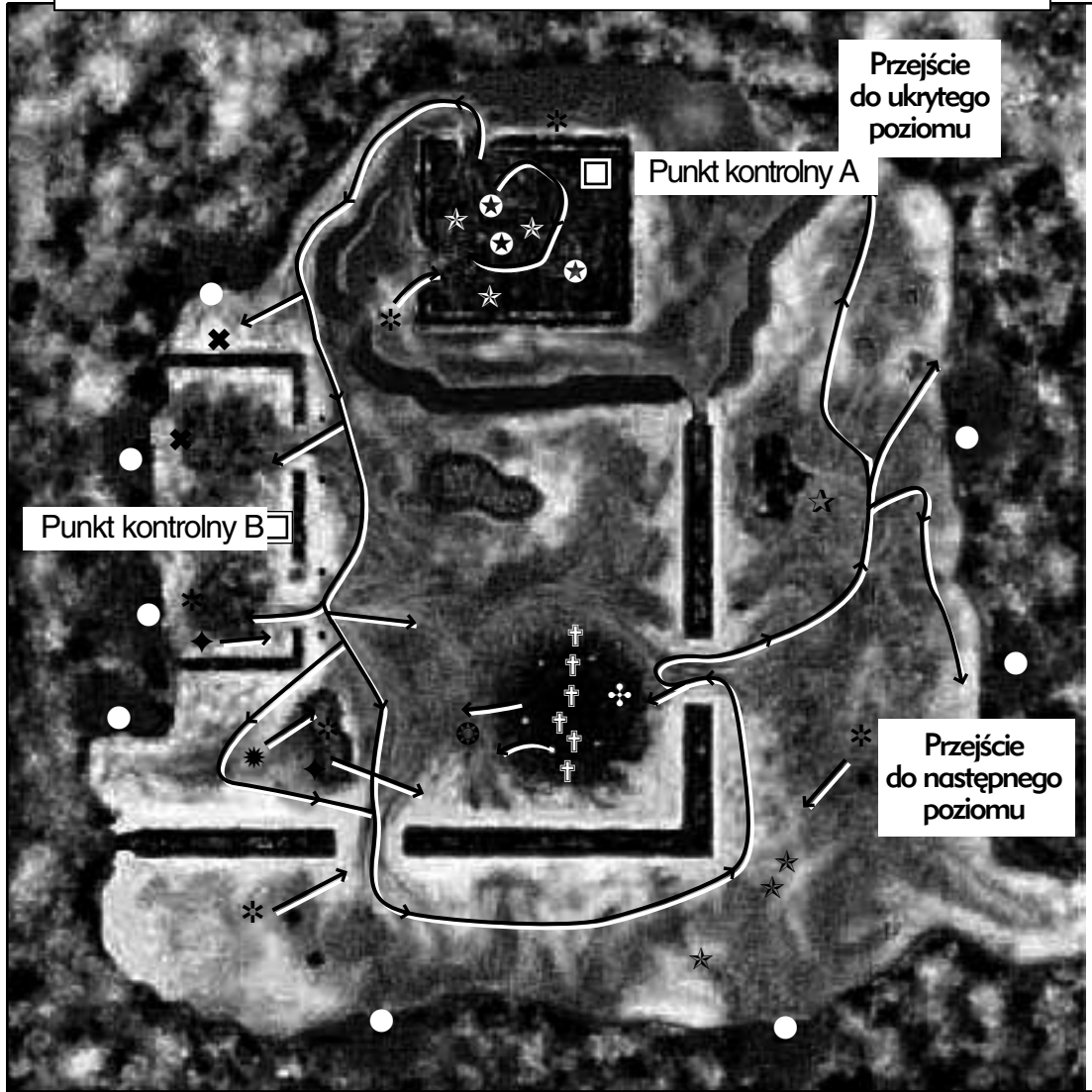
Niech przejdą do punktu kontrolnego A (patrz rys. 8.7), skąd będą mogli bez przeszkód wyeliminować kafary, które pojedynczo ruszą w ich kierunku. Następnie uwalniamy berserkerów.

Po ich uwolnieniu musimy zająć się dwoma grupami gholi, których znajdziemy tuż za obszarem więzienia. Pozwólmy to zrobić naszym berserkerom – na pewno szybko to załatwią. Teraz idziemy w dół, do pierwszej jaskini i przygotowujemy się na walkę z kafarami i bezdusznymi, którzy już tam na nas czekają. W tej jaskini powinniśmy znaleźć dwu krasnoludów. Jaskinię otwieramy, klikając blokujące wejście sztaby (patrz rys. 8.8).

Do następnego miejsca prowadzą dwa wejścia. Obydwa musimy zablokować, zanim znajdujące się wewnątrz jednostki zostaną powiadomione o naszej obecności. Gdy wrogowie znajdujący się w obszarze B (patrz rys. 8.7) zorientują się, że tam jesteśmy, wyślą "ghola-gońca" (zawsze białego), żeby zawiadomił Duszożercę. Trzeba go zabić! W tym celu wykorzystamy przynajmniej jednego berserkera i łuczników. Ten ghol nie może się wydostać. Pozostałe jednostki nie powinny stanowić najmniejszego problemu.



- | | | |
|--------------------|-----------------------------|---------------|
| * Grupa gholi | ✘ Grupa bezdusznych/kafarów | ● Jaskinia |
| ⊕ Fatszywiec | * Myrkridzi | ◆ Ghol-goniec |
| ☆ Kafar | ⊙ Tu trzeba podłożyć bomby | ☆ Duszożerca |
| † Rycerz stygijski | | |



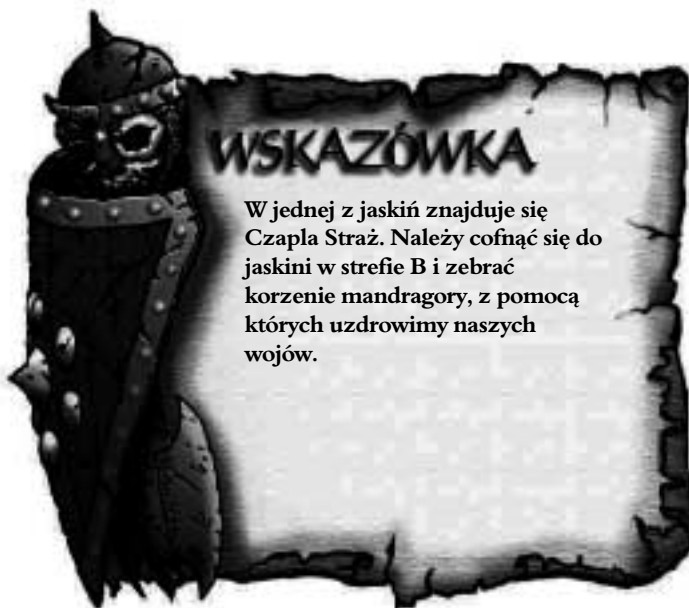
Rysunek 8.7. Jedno z przejść prowadzi do ukrytego poziomu.



Rysunek 8.8.

Aby uwolnić więźniów, wystarczy kliknąć sztaby blokujące wejścia do jaskini.

W strefie B znajdują się dwie jaskinie. W jednej zwykle są berserkerzy, a w drugiej pełno jest korzeni mandragory i bomb. Otwieramy obydwie i zabieramy, co się da. Następnie musimy pokonać rycerzy stygijskich, którzy bronią dostępu do Fałszywca. W tym celu, na drodze po której najprawdopodobniej rycerze ruszą za nami w pościg, podkładamy bomby. Kiedy zaczną gonić krasnoludów, niech ci uciekają, a następnie niech zawrócą i zdetonują bomby, gdy rycerze znajdą się w ich zasięgu (patrz rys. 8.9). W ten sposób powinniśmy załatwić wszystkich, oprócz dwóch rycerzy.



WSKAZÓWKA

W jednej z jaskiń znajduje się Czapla Straż. Należy cofnąć się do jaskini w strefie B i zebrać korzenie mandragory, z pomocą których uzdrowimy naszych wojów.

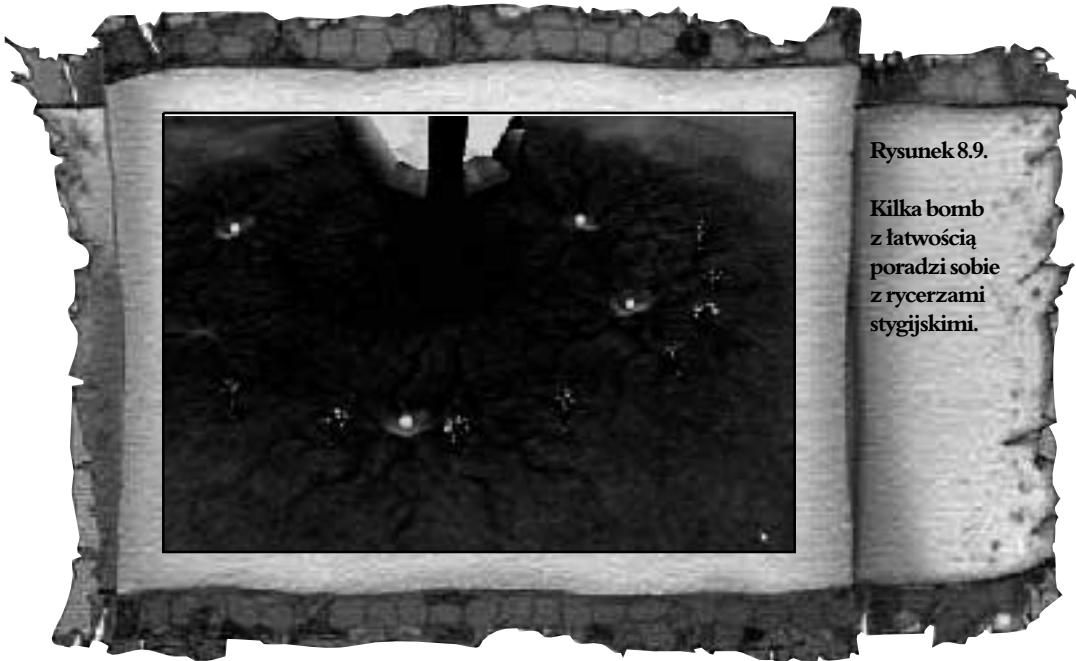


Posuwamy się dalej na południe, a potem na wschód. W dwu jaskiniach na dole mapy znajduje się kryształ, który nasz krasnolud powinien zabrać do miejsca uwięzienia Fałszywca. Uwolniony Fałszywiec wda się w bójkę z Duszożercą. Po jej zakończeniu musimy jeszcze tylko wyczyścić teren z pozostałych nieumarłych i udać się do wybranego wyjścia.



WSKAZÓWKA

Rycerze stygijscy nie ruszą się, dopóki do nich nie podejmiemy. Niech krasnoludy idą powoli i stawiają bomby.











Rysunek 8.9.

Kilka bomb z łatwością poradzi sobie z rycerzami stygijskimi.



Podsumowanie

-  Niech łucznicy przejdą do strefy A i zdejmą kafarów (jednego na raz).
-  Uwalniamy berserkerów, a następnie likwidujemy, będące w pobliżu, dwie grupy gholi.
-  Wchodzimy do pierwszej jaskini i otwieramy ją (uwalniamy dwu krasnoludów)
-  Blokujemy obydwie wyjścia ze strefy B i wykańczamy wrogów. Upewniamy się, że ghol-gońiec nie wydostanie się na zewnątrz.
-  Zaminowujemy teren, żeby pozbyć się stygijskich rycerzy, pilnujących Fałszywca.
-  Ruszamy w dół mapy, gdzie z jednej z jaskiń zabieramy kryształ.
-  Wracamy do Fałszywca i uwalniamy go.
-  Likwidujemy resztę wrogich sił, po czym ruszamy do następnego/ukrytego poziomu.



Zmiany na poziomie legendarnym

Na tym poziomie jest o wiele więcej oddziałów wroga i więcej gholi-gońców. Poza tym, kryształ znajduje się w jaskini bliżej Duszożercy.







CZŁONKI, GŁOWY I DYMIĄCE KRATERY (POZIOM UKRYTY)

Oto jeden z dwu ukrytych poziomów w grze *Myth I*, (choć jedyny, który ma znaczenie dla przebiegu kampanii). Poziom jest (dosłownie) naszpikowany bombami i zmorami. Jak należało się spodziewać, ta misja łatwo może przerodzić się w wielką eksplozję. Oprócz wysokiego poziomu trudności, "Członki, głowy i dymiące kratery" zapewnia fantastyczną zabawę, tak więc do dzieła.

Cel misji: Zniszczyć zgromadzoną broń masowej zagłady – szopy z amunicją, bomby, a nawet zmory. W tej misji musimy mieć przynajmniej jednego krasnoluda – eksperta od materiałów wybuchowych.





JEDNOSTKI GRACZA

Ta misja dostarcza niezapomnianych wrażeń, a my mamy do dyspozycji znaczne siły, ale mimo to, musimy bardzo uważać, żeby ich nie stracić. Oto one:

-  Berserkerzy
-  Krasnoludy
-  Łucznicy
-  Czapla Straż

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W tej misji siły Duszożercy mają przewagę, którą jednak można obrócić przeciw nim. Wystarczy na przykład zaatakować zmory, które znajdują się w pobliżu innych jednostek wroga. Oto nasi przeciwnicy:

-  Bezduszni
-  Zmory
-  Kafary
-  Upiory



TEREN MISJI

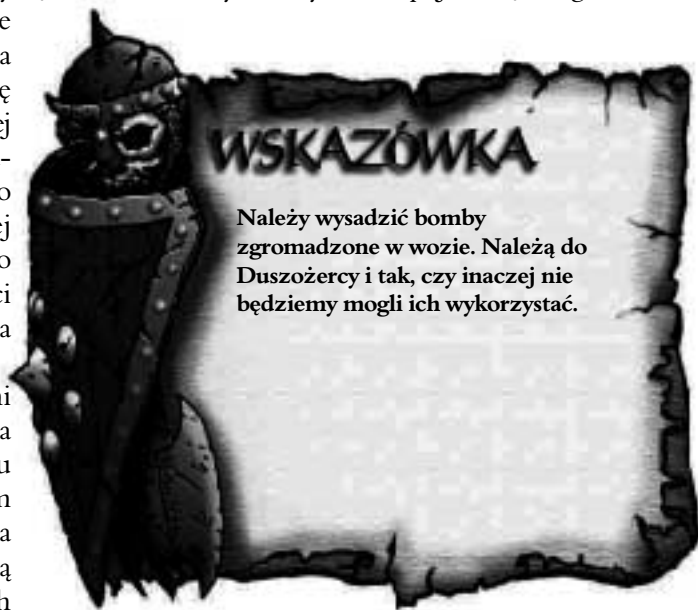
Mapa jest dość prosta – niestety, pełno w niej wrogów, w tym kilka grup, które na samym początku zachodzą nas od tyłu. Pustynny teren sprzyja użyciu pocisków wybuchających; nie radzimy używać płonących strzał. Naszym zadaniem jest zniszczenie trzech głównych obszarów i wszystkich jednostek wroga (Strefy A, B i C – patrz rys. 8.10)

PLAN BITWY

W tej misji pełno jest bomb i zmór - czyli tego, co wybucha. Na początku udajemy się na lewo od wejścia, na lekko wznoszący się teren i stawiamy bomby, zanim pojawi się wróg. Prawie natychmiast ujrzymy dwie grupy wrogich oddziałów – jedna przychodzi ścieżką, na której się znajdujemy, a druga z równiny poniżej (patrz rys. 8.10). Z pierwszą rozprawiemy się, detonując bomby, gdy tylko znajdą się w ich zasięgu. W drugiej grupie są zmory – wystarczy więc tylko trafić (tu korzystamy z umiejętności łuczników) którąś z nich, zanim grupa zdąży się rozproszyć.

Po uporaniu się z pierwszymi oddziałami wrogów, będziemy na pewno chcieli zbliżyć się do składu bomb, ale nie należy tego robić: w tym samym czasie, następna ich grupa zachodzi nas od tyłu. Należy z nią postąpić tak, jak z poprzednią – niech łucznicy trafią w zmorę.

Teraz przechodzimy do strefy D i ustawiamy łuczników w długiej linii. Na dowolnym jej końcu staje krasnolud (podobnie, jak w "Wielkiej Bibliotece"). Jeśli do tego wspomogą ich berserkerzy, powinniśmy bez zbędnego wysiłku poradzić sobie z jednostkami, które pilnują składu bomb.





Teraz zbieramy wszystkich łuczników i kilku berserkerów i udajemy się do strefy A – zatrzymujemy się, gdy zauważymy bezdusznych. Za nimi znajdują się kolejni bezduszni i zmory. Wydawałoby się, że najlepiej będzie, jeśli łucznicy zaatakują zmorę, ale nie jest to dobry pomysł. Najlepiej jest ustawić łuczników w pobliżu bezdusznych, wziąć na cel jednego z nich, wystrzelić i cofnąć się. Procedurę należy powtarzać tak długo, aż wszyscy bezduszni zginą – dzięki temu nie tracimy ani jednej jednostki. Teraz możemy strzelić w zmorę i oglądać fajerwerki.

Czas przygotować pułapkę na bezdusznych, którzy znajdują się w pobliżu strefy B. Niech krasnoludy wezmą wszystkie bomby ze składu i ułożą je w linii. Ustawiamy wszystkie nasze jednostki na samym końcu tej linii, tak żeby chcący nas dopaść nieumarli, musieli iść wzdłuż niej. Do obozu wysyłamy berserkera, który ma sprowokować nieumarłych i czekamy aż się pojawią. Odpalamy bomby.

W strefie B znajduje się skład bomb i budynek, który należy zniszczyć. Na dachu budynku siedzi grupa bezdusznych – zajmą się nimi łucznicy. W tym czasie krasnolud musi go wysadzić. W tym celu klikamy (z controlem) wewnątrz budynku i jak najszybciej uciekamy z powrotem – to będzie wielkie bum!











Strefa C (patrz rys 8.10) chroniona jest przez ghole. Podchodzimy powoli, po czym po prostu rzucamy pocisk wybuchający na stos bomb. To tyle – ukończyliśmy ukryty poziom!

Zmiany na poziomie legendarnym

Na tym poziomie spotkamy o wiele więcej wrogów!



Podsumowanie

-  Rozpoczynamy na urwisku na lewo od punktu startowego, gdzie umieszczamy bomby.
-  W naszą stronę ruszą dwie grupy - jedna z przodu, a druga z równiny pod nami.
-  Odpalając bomby, pozbedziemy się zbliżających się z przodu kafarów. Łucznicy muszą trafić zmore poniżej, która eksplodując zabije swoich towarzyszy.
-  Ruszamy do strefy D, gdzie ustawiamy łuczników w długiej linii, na której końcach są krasnoludy.
-  Prowokujemy wrogie jednostki do ataku i wybijamy ich, bacząc, by upiory nie podeszły zbyt blisko.
-  Pojedynczo wybijamy bezdusznych w strefie A, po czym załatwiamy zmore.
-  Na zewnątrz strefy B (patrz rys. 8.10) ustawiamy długą linię bomb i prowokujemy bezdusznych do przejścia w tamtą stronę.
-  Detonujemy bomby, pozbywając się w ten sposób naszych problemów.
-  Wrzucając pocisk przez drzwi, wysadzamy budynek w strefie A.
-  Detonujemy bomby w strefie C, jednocześnie uważając na ghole.



ROZDZIAŁ

9

Łowy na Duszożercę



uż niedługo czeka nas ostateczna konfrontacja z Duszożercą. W następnych trzech misjach zmierzemy się zarówno z jego licznymi siłami, jak i jego największym sprzymierzeńcem - Dygotnicą. Stawimy mu czoła już w "Dwukrotnie Urodzonym", choć nie będzie to nasze ostatnie spotkanie. Ta przyjemność czeka na nas w rozdziale 10.




MUR

Alrik i prawie 3000 oddziałów nadchodzą od strony Muirthemne, by zmierzyć się z Duszożercą. Armia Dygotnicy przecięła im drogę o kilka godzin marszu w dół rzeki od tamy. Jeśli wróg wysadzi tamę, siły Alrika nie będą miały szans na zwycięstwo. Nie możemy na to pozwolić.

Cel misji: Ochronić tamę - nie dopuścić do tego, by wróg wysadził ją i zatopił siły Alrika.

JEDNOSTKI GRACZA

Mamy wystarczające siły, by zmierzyć się z nieumarłymi, choć musimy obrać odpowiednią taktykę. Oto czym dysponujemy:

-  Czarownicy
-  Krasnoludy
-  Łucznicy





 Berserkerzy

 Czapla Straż

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Duszożerca nie przebiera w środkach. Oto nasi wrogowie:


 Łucznicy

 Kafary

 Upiory

 Ghole (wyposarzeni w bomby)

 Zniewoleńcy

 Zmory

TEREN MISJI

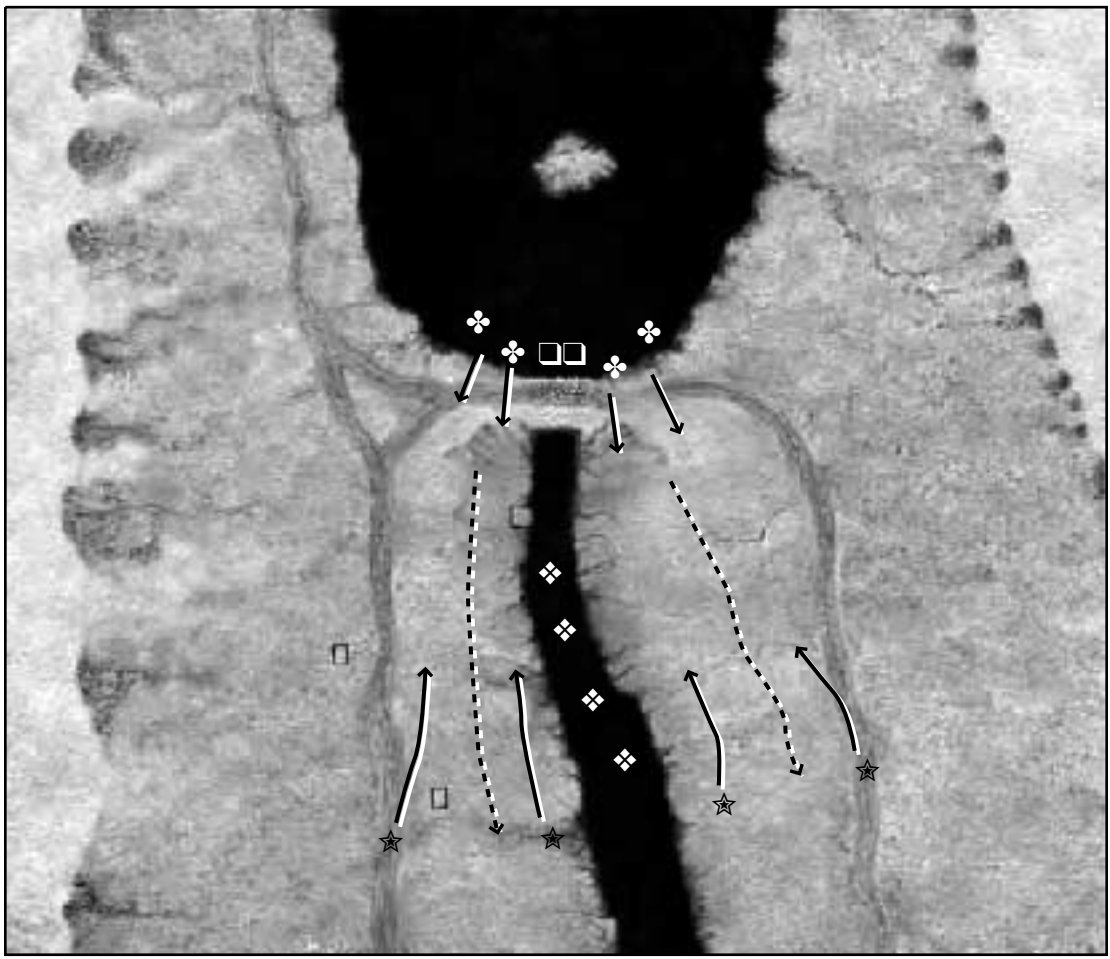
Głównym punktem na mapie jest tama - tam rozpoczynamy (patrz rys. 9.1). Za wszelką cenę musimy ją obronić, nie odchodzimy więc za daleko. Rzeka jest głęboka - wciąż podpływają do nas zniewoleńcy i zmory, które chcą wysadzić się przy tamie - nie zapominajmy ustawić na niej przynajmniej czterech łuczników, którzy się nimi zajmą.

PLAN BITWY

Na początku należy zgromadzić nasze siły przy tamie, gdzie najpierw zaatakują nieumarli. Pierwsza fala może nadejść z którejkolwiek ze stron (wybierane losowo). Żeby ustalić skąd nastąpi atak, wysyłamy po jednym berserkerze-zwiadowcy w każdą stronę, by to sprawdził. Kiedy wrócą, przenosimy naszych czarowników i krasnoludy na tę stronę i czekamy.



- | | |
|-----------------------|------------------------------------|
| □ Tama/punkt startowy | ◆ Zniewoleńcy i zmory |
| ☆ Główne siły | --- Berserker-zwiadowca |
| ♣ Ukryte zmory | — Kierunek ruchu wrogich jednostek |



Rysunek 9.1 Uważajmy na nadpływające rzeką zmory.



Efektywne porządzenie sobie z pierwszą falą ataków, ma w tej misji krytyczne znaczenie. Ustawiamy nasze oddziały w sposób pokazany na rysunku 9.2 - krasnoludy na krawędzi tamy, a obok nich czarownicy. Kiedy nadejdą kafary i ghole, "Ogniste kule" i pociski wybuchające powinny powstrzymać ich, zanim zblżą się do tamy. W tym czasie, nasi berserkerzy muszą ruszyć przeciwko wrogim łucznikom.



Rysunek 9.2

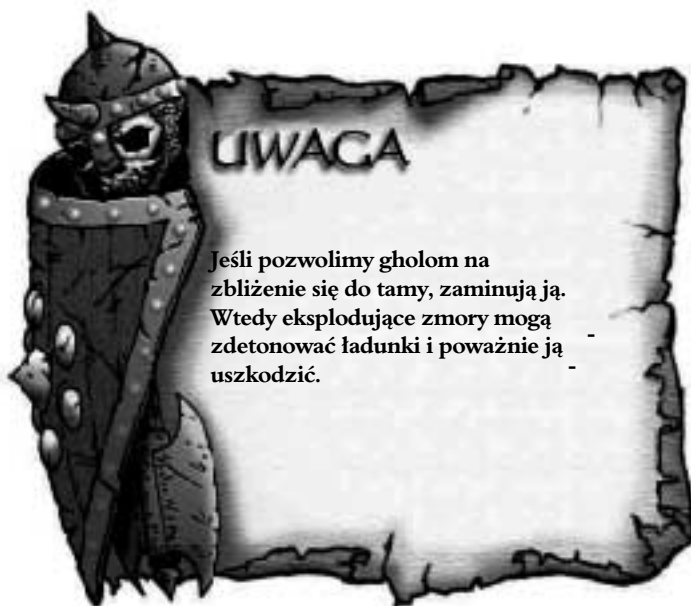
Tak należy ustawić swoje siły, żeby poradzić sobie z pierwszą falą wrogów.



Pokonanie kafarów i gholi to jeszcze nie koniec. Za chwilę, z tego samego kierunku nadejdzie upiór i duża grupa zniewoleńców. Niech łucznicy zajmą się upiorem, a czarownicy zniewoleńcami (używając "Ognistych kul"). Po nich pojawi się kolejna fala wrogów, tym razem nadejdą z drugiej strony. Przenosimy nasze siły na drugą stronę tamy, gdzie czeka nas kolejne starcie.

Z tą grupą poradzimy sobie podobnie, jak z pierwszą, tyle że tym razem, fale zniewoleńców i zmór podchodzą z dołu rzeki. Nasi łucznicy muszą się uwijać. Walcząc, musimy zwrócić uwagę na wodę za tamą - w jej głębinach czają się zmory (patrz rys. 9.3), które ruszą, gdy tylko poradzimy sobie z drugą falą wrogów.

Dwie główne fale atakujące nadchodzą z obu stron tamy - na szczęście druga składa się tylko z gholi. Ich ataki plus zmory, które zachodzą nas od strony rzeki i zbiornika za nami, wystawiają nas na ciężką próbę. Pomimo to, jeśli zachowamy zimną krew i nie stracimy czarowników i krasnoludów, powinniśmy zwyciężyć. Zwróćmy uwagę, że w tej misji Czapla Straż ma wiele korzeni mandragory, którymi może uzdrawiać ranne jednostki - nie zapominajmy zrobić z nich użytku.



Jeśli pozwolimy gholom na zbliżenie się do tamy, zaminują ją. Wtedy eksplodujące zmory mogą zdetonować ładunki i poważnie ją uszkodzić.

Zmiany na poziomie legendarnym









Na poziomie legendarnym siły wroga są liczniejsze i poruszają się szybciej; jakby ta misja sama w sobie nie była dość trudna...



Pokonawszy ostatnią falę, musimy uważać na zmory/zniewoleńców - wystarczy tylko ustawić na tamie łuczników. Kiedy ostatni wróg zginie, zakończyliśmy misję.



Podsumowanie

-  Wysyłamy po jednym berserkerze z każdej strony tamy, który sprawdzi skąd nadejdzie pierwszy atak.
-  Przenosimy krasnoludów i czarowników na stronę, z której nadejdzie pierwsza fala wrogów.
-  Użyjemy czarów "Ognista kula" (lub "Zamęt") i krasnoludzkich pocisków, żeby powstrzymać próby zaminowania tamy przez ghole.
-  Niech berserkerzy zajmą się wrogimi łucznikami.
-  Po wyeliminowaniu kafarów i gholi, uważajmy na nadchodzące z tej samej strony upiory.
-  Przenosimy nasze główne siły na drugą stronę tamy i przygotowujemy się na następny atak.
-  Uważajmy na podchodzące od tyłu zmory.
-  Na tamie powinno znajdować się przynajmniej czterech łuczników, którzy wyeliminują zbliżające się od strony rzeki zmory.

DYGOTNICA






Alrik musi teraz pokonać Dygotnicę. Falszywiec ma ochotę zasmakować jej krwi, więc Alrik wybrał pięciu ludzi o najmocniejszych charakterach, którzy mają mu towarzyszyć w drodze do kanionów, gdzie ukrywa się Dygotnica. Tam mają ją wytropić i zabić.

Cel misji: Dygotnica, wraz ze swoimi siłami, została uwięziona w kanionach. Należy ją zniszczyć.








JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji mamy niewiele jednostek, ale za to jakich! Sami bohaterowie - oto oni:

-  Czarownik (bohater)
-  Czapla Straż (bohaterowie)
-  Łucznik (bohater)
-  Krasnolud (bohater)
-  Fałszywiec (może używać Snu Nawracającego)

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W tej misji mamy niewiele jednostek, ale za to jakich! Sami bohaterowie - oto oni:

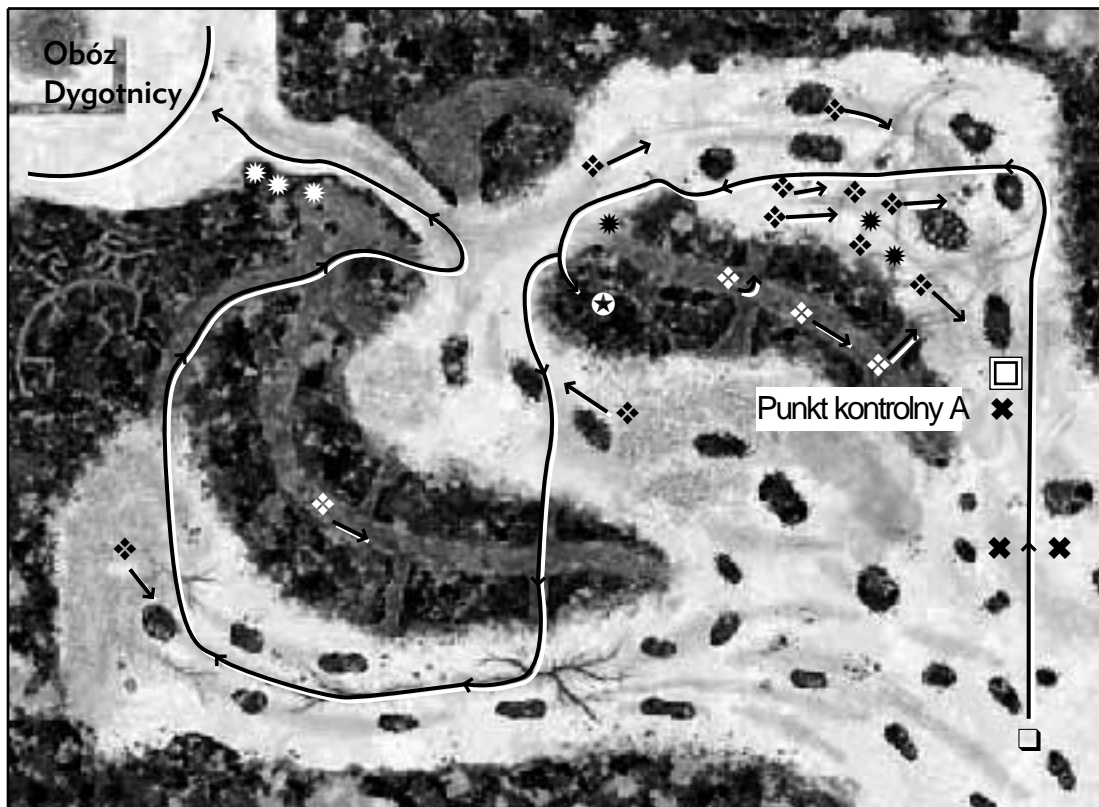
-  Zniewoleńcy (duże grupy)
-  Bezduszni
-  Myrkridzi
-  Dygotnica
-  Cień

TEREN MISJI

Pustynny krajobraz. Wiele kanionów, na tyle szerokich, że możemy dostrzec, co się do nas zbliża i, na czas, przygotować obronę. I niespodzianka - Jajo Wielkanocne, które znajduje się w lewym górnym rogu mapy (patrz rys. 9.4). Jest to magiczny przedmiot, dzięki któremu nasz czarownik zyskuje cztery dodatkowe, superszybkie ataki "Ognistymi Kulami"



□ Punkt startowy	★ Magiczny przedmiot (Wielkanocne Jajo)
✱ Grupa myrkridów	❖ Grupa zniewoleńców
✕ Grupa bezdusznych	



Rysunek 9.4 W lewym górnym rogu znajduje się Jajo Wielkanocne.

PLAN BITWY

Na początku gry, Dygotnica użyje Snu Szeptu przeciw Fałszywcowi. Gdy tylko uzyskamy kontrolę nad naszymi jednostkami, musimy zaatakować Dygotnicę (niech czarownicy użyją "Ognistych Kul"), żeby się jej pozbyć. Nie idziemy za nią do obozu!



Aby zakończyć misję, musimy zabić wszystkich zniewoleńców, bezdusznych i myrkridów, znajdujących się na mapie. Trasa pokazana na rysunku 9.4 została tak przygotowana, żeby jak najłatwiej było poradzić sobie z hordami wroga i jednocześnie zdobyć magiczny przedmiot dla czarownika.

Powoli posuwamy się na północ, po drodze likwidując grupy bezdusznych, które usadowiły się na wzgórzach. Nasz łucznik jest bohaterem, więc strzela bardzo szybko i celnie - sam potrafi pora-

dzić sobie z czterema bezduszными. Możemy też użyć "Ognistych kul" czarowników (patrz rys. 9.5). Idziemy dalej na północny wschód.

W strefie A napotkamy na ataki małych grup myrkridów i dużych grup zniewoleńców. Skorzystajmy ze Snu Nawracającego i pozyskajmy jak najwięcej myrkridów (szkoda, że czar nie działa na zniewoleńców). Kiedy zbliżą się wrogowie, pozostajemy na miejscu i nakazujemy krasnoludom i czarownikom atakować wszystkich, którzy próbują się zbliżyć. Nie wdajemy się w walkę wręcz - jeśli jakaś grupa wrogów spróbuje się do nas zbliżyć, niech rozpędzi ich Falszywiec.

Grupy zniewoleńców i myrkridów będą nadchodzić falami (patrz rys. 9.4). Jeśli podejda zbyt blisko, nie bójmy się cofnąć. Bez problemu możemy ich pokonać - wycofując się, krasnoludy i czarownicy mogą wciąż używać pocisków wybuchających i Ognistych kul. Walka będzie dość długa, ale w końcu powinniśmy być w stanie iść dalej.

Udajemy się w kierunku magicznego przedmiotu, uważając na małe grupy myrkridów, które pozostały na wolności. Po dotarciu na miejsce, okazuje się, że magiczny przedmiot znajduje się na wysokim, niedostępnym wzgórzu. Nie ma się czym martwić - po prostu wystarczy kazać czarownikowi go zdobyć, a ziemi wyrośnie pomost, który pozwoli mu tam się dostać (patrz rys. 9.6). Przedmiot dodaje czarownikowi cztery



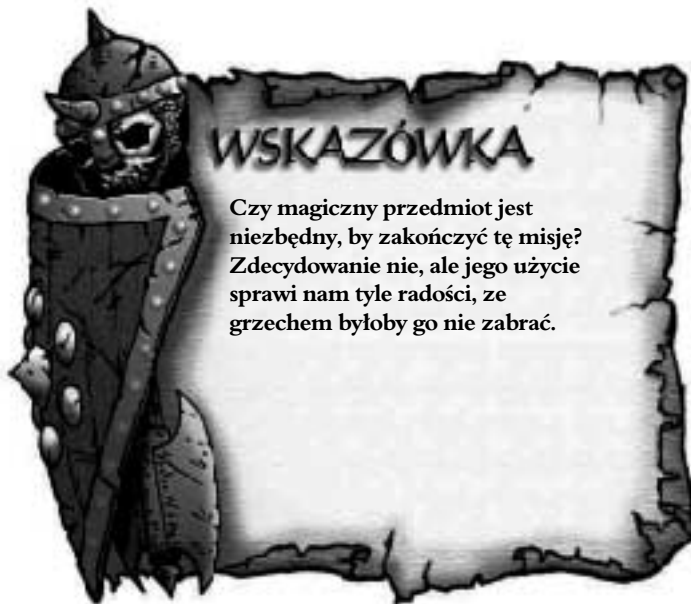


Rysunek 9.5

"Ognista kula"
znakomicie
radzi sobie
z małymi
grupami
bezdusznych.

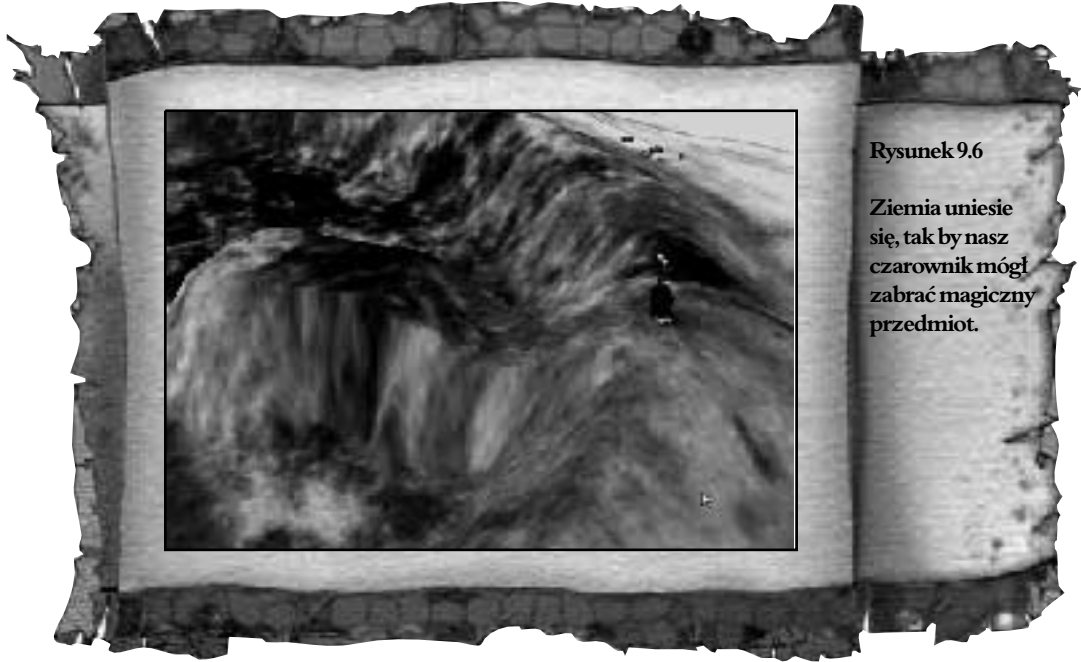
specjalne "Ogniste kule" - szybsze i o większej sile rażenia. Miłej zabawy!

Reszta misji to właściwie ćwiczenie w zabijaniu całej chmary zniewoleńców i/lub myrkridów, ale mając do dyspozycji magiczny przedmiot i Sen Nawracający Fałszywca, powinniśmy bez problemu dotrzeć do Dygotnicy - w tym momencie gra przełączy się w tryb automatyczny. Tak, Fałszywiec ma zginąć, nawet jeśli wypełnił misję. Podchodząc pod obóz Dygotnicy, uzdrawiamy wszystkich,



WSKAZÓWKA

Czy magiczny przedmiot jest niezbędny, by zakończyć tę misję? Zdecydowanie nie, ale jego użycie sprawi nam tyle radości, że grzechem byłoby go nie zabrać.



Rysunek 9.6

Ziemia uniesie się, tak by nasz czarownik mógł zabrać magiczny przedmiot.







którzy tego potrzebują. Niewykorzystany korzeń mandragory, to korzeń zmarnowany.

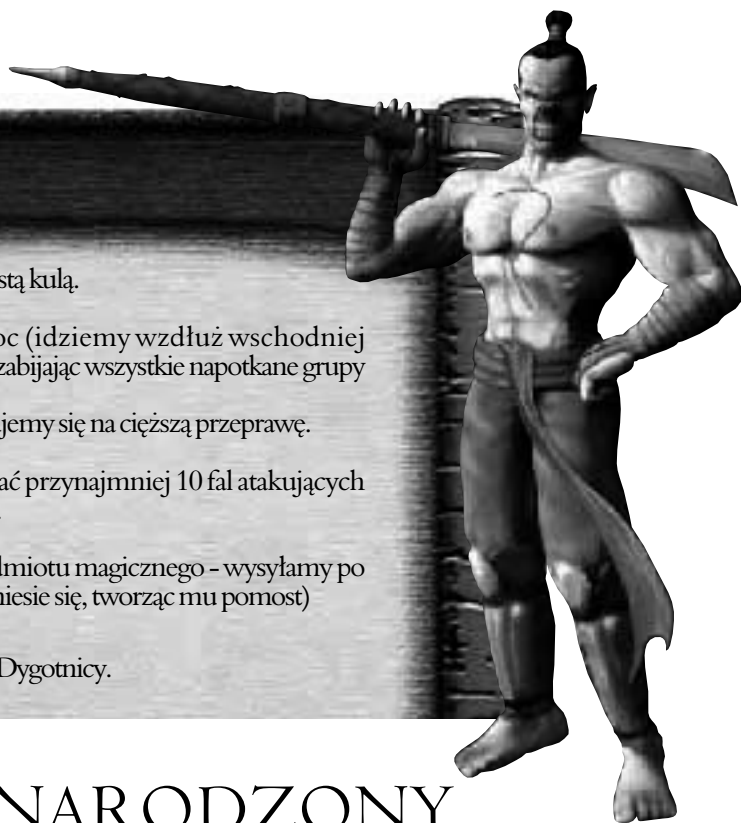
Zmiany na poziomie legendarym

Gdybyście przypadkiem sądzili, że na poziomie normalnym jest dużo wrogów....



Podsumowanie

-  Atakujemy Dygotnicę Ognistą kulą.
-  Powoli ruszamy na północ (idziemy wzdłuż wschodniej krawędzi mapy), po drodze zabijając wszystkie napotkane grupy bezdusznych.
-  Po dojściu do strefy A, szykujemy się na cięższą przeprawę.
-  W strefie A musimy pokonać przynajmniej 10 fal atakujących zniewoleńców i myrkridów.
-  Ruszamy w kierunku przedmiotu magicznego - wysyłamy po niego czarownika (ziemia uniesie się, tworząc mu pomost)
-  Idziemy w kierunku obozu Dygotnicy.






DWUKROTNIE NARODZONY

W końcu Alrikowi udało się oczyścić teren pomiędzy jego siłami a Duszożercą. Teraz zacznie się prawdziwa konfrontacja. Król poprowadzi swoje oddziały przez rzekę, przeciwko olbrzymiej armii Duszożercy. Chce go zniszczyć raz na zawsze.

Cel misji: Za rzeką jest Duszożerca. Musimy go zabić.

JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji nasze wojska są bardzo liczne, ale kontrolujemy tylko kilka wybranych. Oto one:

-  Alrik (z Mieczem Błyskawic)
-  Łucznicy
-  Krasnoludy



 Berserkerzy


 Czapla Straż

JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

W końcu ujrzymy to, czego nie dane było zobaczyć tym, którzy grali w *Myth I* - mahiry. To pierwszy moment, w którym pokazują się te okropne jednostki. Oto, z czym jeszcze przyjdzie nam walczyć:

 Mahiry

 Zniewoleńcy

 Zmory

 Bezduszni

 Myrkridzi

 Duszożerca

 Upiory

TEREN MISJI

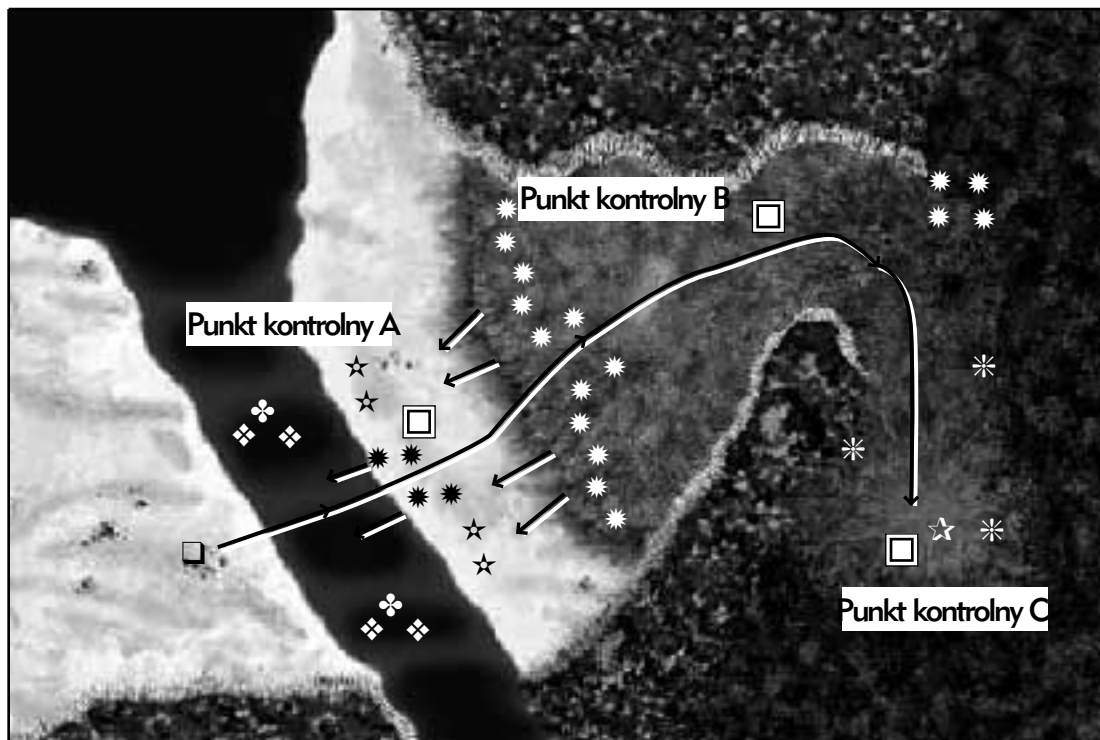
Droga, którą musimy przejść jest dosyć prosta (patrz rys. 9.7). Mamy tylko przekroczyć rzekę i skierować się w stronę Duszożercy. Problem stanowią, czekające na nas po drodze, wrogie oddziały. W rzece jak zwykle czają się nieumarli: zmory i zniewoleńcy na pewno nas nie zawiodą.

PLAN BITWY

W tej misji, Alrik dysponuje Mieczem Błyskawic (Balmungiem), którym potrafi poradzić sobie z licznymi falami atakujących myrkridów. Na początku wysyłamy jednego berserkera ku rzece, który sprowokuje pierwszy atak myrkridów. Teraz czas na Alrika, który przywita ich Balmungiem - nie zapominajmy na brzegu ustawić berserkerów, którzy będą stanowić jego wsparcie.



□ Punkt startowy	❖ Grupa zniewoleńców
* Grupa myrkridów	♣ Zmory
☆ Duszożerca	✱ Mahir
	☆ Upiór



Rysunek 9.7. W rzece jest wielu zniewoleńców - musimy być czujni.

Jeśli dobrze nim kierujemy, Alrik powinien sam sobie poradzić z myrkridami. Nie trzeba się przejmować jego ranami - możemy go uzdrowić później. Kiedy zginą myrkridzi, należy wysłać Alrika i berserkerów na drugą stronę rzeki - wtedy do ataku ruszą zniewoleńcy z obu stron bródu. Odsyłamy berserkerów do punktu startowego i pozwalamy Alrikowi dokończyć dzieła (patrz rys. 9.8). Następnie nasi łucznicy muszą zająć się upiorem po drugiej stronie rzeki i możemy ruszać do strefy A.



Rysunek 9.8.

**Miecz Alrika
najlepiej
sprawdza się, gdy
trzeba stawić
czoła dużym
grupom
zniewolenców.**

Ruszamy w górę plaży, aż stracimy kontrolę nad Alrikiem, który wda się w krótką dyskusję z Duszożercą, po której nasz wróg rzuci w naszym kierunku oddziały myrkridów. Niech Alrik ruszy za nimi i spróbuje wykończyć jak najwięcej z nich, zanim dotrą do naszych jednostek. Nasi berserkerzy i Czapla Straż muszą zająć się tymi, którym uda się ująć Alrikowi. Jeśli udało nam się przeżyć atak myrkridów, wysyłamy oddziały w górę, do strefy B, gdzie czekają kolejni myrkridzi. I znów, niech Alrik wyeliminuje, ilu tylko zdoła; na szczęście jest ich mniej, niż w strefie A.

Idąc w kierunku Duszożercy (strefa C), zauważymy dziwne, okrągłe cienie, poruszające się naszym kierunku. To właśnie mahiry. Nie można ich pokonać w walce jeden na jednego; muszą im stawiać czoła przynajmniej dwie jednostki na raz. Kiedy mahiry są w cieniu, można je pokonać pociskami wybuchającymi - wychodzą z cienia, by zaatakować (wtedy przybierają formę czarnego szkieletu, patrz rys. 9.9)



Rysunek 9.9.

Mahira powinny atakować przynajmniej dwie jednostki.









Kiedy dojdziemy do Duszożercy, ten zacznie z nas szydzić (nic nowego). Ponieważ chroni go Pierścień Ognia, nie da się go pokonać, nie ponosząc poważnych strat. Duszożerca jest odporny na strzały, a krasnoludy nie są w stanie zbliżyć się na tyle, żeby móc go zaatakować. Należy zmusić Duszożercę, żeby opuścił swój krąg ochronny - w tym celu łucznicy powinni wystrzelić płonące strzały tak, by te go otoczyły (zwykle wystarczą trzy). Kiedy ogień zacznie się rozprzestrzeniać, Duszożerca będzie musiał opuścić krąg i stoczyć walkę z Alrikiem. Można też po prostu wykończyć wszystkie, znajdujące się w pobliżu wrogie oddziały, a efekt będzie ten sam - Duszożerca opuści krąg i zaatakuje. Tak więc, trzeba zmusić go do opuszczenia kręgu, a zwycięstwo mamy w kieszeni.

Zmiany na poziomie legendarnym

Jeśli wybraliśmy ten poziom, czeka na nas więcej upiórów, zniewoleńców, zmór, mahirów i myrkridów.



Podsumowanie

-  Wysyłamy jednego berserkerę na drugą stronę rzeki - niech wywabi wrogów.
-  Niech Alrik ruszy do wody i swym mieczem wykończy atakujących myrkidów.
-  Wysyłamy Alrika i berserkerów na drugą stronę rzeki, żeby wywabili zniewoleńców spod wody.
-  Przekraczamy rzekę, po tym jak nasi łucznicy wyeliminują upiora.
-  Niech Alrik ruszy na myrkidów w strefie A.
-  Idziemy do strefy B i ponownie pozwalamy Alrikowi się wykazać.
-  Ruszamy w kierunku Duszożercy - uważajmy jednak na nowego wroga - mahiry.
-  Używając płonących strzał, wywabiamy Duszożercę z ochronnego kręgu.





ROZDZIAŁ

10

Ostateczne starcie



to, na co czekaliśmy – prawdziwe starcie, ostateczna bitwa, piece de resistance gry *Myth II*. W tej części musimy pokonać wiele przeszkód, by w końcu zmierzyć się z uosobieniem zła. Duszożerca czeka, a my jesteśmy tym, który ma je pokonać.





KUŹNIA

Duszożerca zainicjował czar, który ma zniszczyć znany nam świat. W tej misji musimy pokonać go raz na zawsze. Bądźmy jednak ostrożni – jego sługi dobrze go chronią.

Cel misji: Jeśli go nie powstrzymamy, Duszożerca zniszczy Chmurne Granie. Alik musi mu stawić czoła i zwyciężyć.

JEDNOSTKI GRACZA

Koniec zabawy. Ta misja to ciężka próba dla naszych jednostek. Oto one:






-  Alik (bez Balmunga)
-  Czapla Straż
-  Łucznicy
-  Krasnoludy





JEDNOSTKI DUSZOŻERCY

Na tym poziomie czeka więcej nieumarłych, którzy w dodatku będą atakować o wiele zajadlej niż dotąd. Oto nasi wrogowie:

-  Łucznicy
-  Kafary
-  Upiory
-  Ghole (wyposarzeni w bomby)
-  Zniewoleńcy

TEREN MISJI

Jest tylko jedna droga – długa i niebezpieczna. Trzeba się przygotować na trudną przeprawę. Wszędzie pałętają się grupy wrogów; zło czai się praktycznie za każdym rogiem. Przed rozpoczęciem misji radzimy uważnie przestudiować rysunek 10.1.

Musimy oszczędzić jak najwięcej jednostek na ostateczną rozgrywkę, ponieważ po zbliżeniu się do Duszożercy nasze oddziały czeka jeszcze jedna trudna bitwa. Nie trzeba martwić się lawą – nie zrobi nam krzywdy, ale wybuchy wulkanu będą obrzucać nas odłamkami skalnymi. Zwykle nie czynią zbyt wielkich szkód, ale mogą zabić mocno ranne jednostki.

PLAN BITWY

Na początku misji musimy stawić czoła dużej grupie atakujących nas zniewoleńców. Zalecamy wykorzystanie krasnoludów i łuczników – niech poćwiczą przed tym, co jeszcze ich czeka. W tej potyczce kluczową sprawą jest nie dopuścić do utraty żadnych jednostek, jednocześnie zyskując tak potrzebne nam doświadczenie. Należy ustawić jednostki w sposób pokazany na rys. 10.2.

Po zlikwidowaniu zniewoleńców ruszamy dalej i przechodzząc pod kamiennym mostem, kierujemy się do strefy A, gdzie czeka nas pierwsza prawdziwa próba. Są tu oddziały zniewoleńców, myrkridów i bezdusznych. Wydaje się, że to odpowiedni moment, żeby użyć

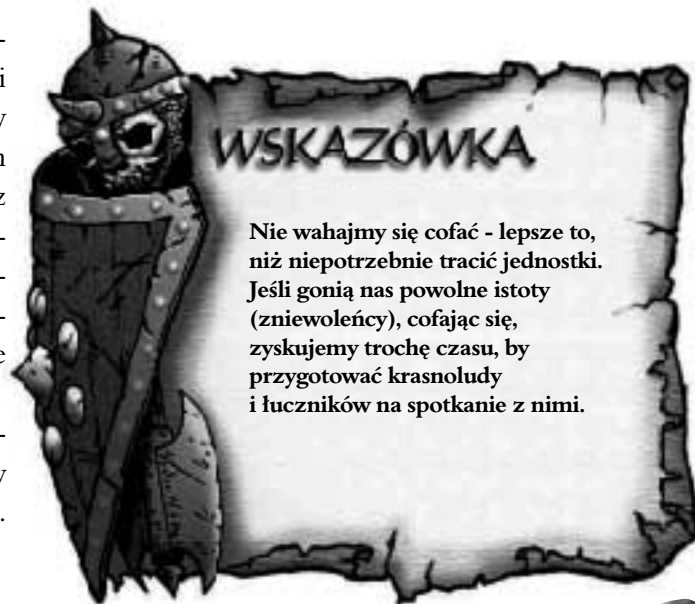


Rysunek 10.2

Pierwsza grupa
zniewolęńców
pozwoli naszym
krasnołudom
i łucznikom
zdobyć
doświadczenie.

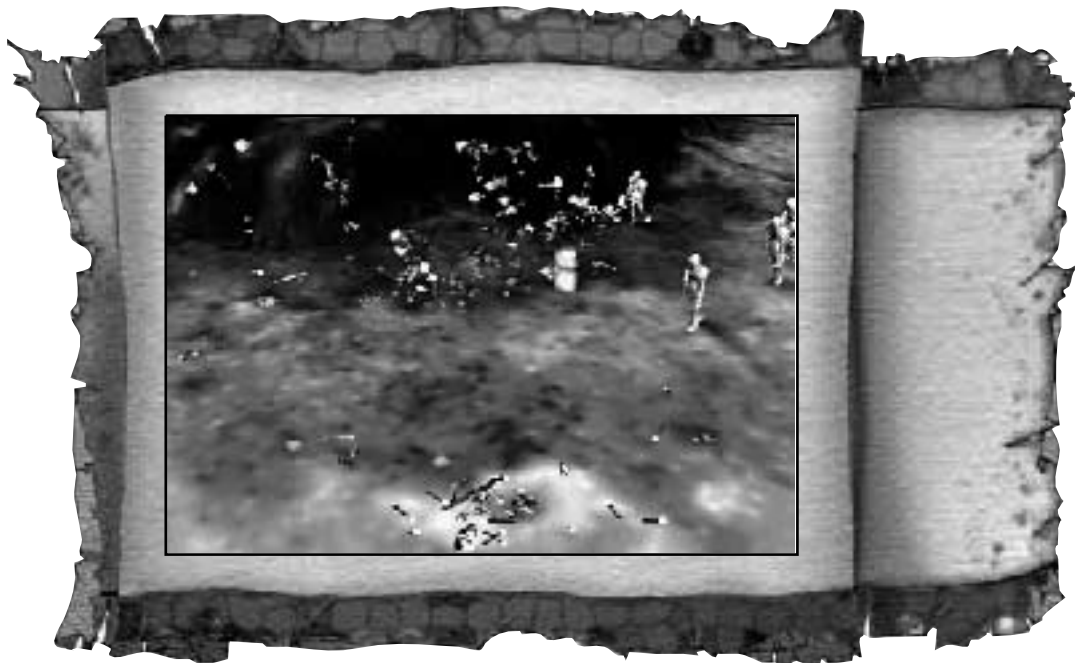
Snu Rozproszenia Alrika (mamy tylko trzy). Kiedy wrogie jednostki znajdują się blisko siebie, używamy Snu i rozkoszujemy się widokiem "wyparowujących" wrogów (patrz rys. 10.3). Pomimo wielkiej efektywności czaru i tak będziemy musieli zlikwidować pozostałe jednostki w konwencjonalny sposób (nie używamy Snu po raz drugi!).

Zbliżając się do strefy B, natkniemy dwie grupy myrkridów (w każdej po jednym upiorze).



WSKAZÓWKA

Nie wahajmy się cofać - lepsze to, niż niepotrzebnie tracić jednostki. Jeśli gonią nas powolne istoty (zniewolęńcy), cofając się, zyskujemy trochę czasu, by przygotować krasnołudy i łuczników na spotkanie z nimi.



Niech krasnoludy osłabia trochę szeregi myrkridów, a Czapla Straż przygotowuje się ewentualnej odsieczy. Tymczasem łucznicy powinni jak najszybciej zlikwidować upiory – jeśli im się nie uda, zostaniemy głównym daniem na przyjęciu z grilem.

Następnie ruszamy w stronę strefy C. Po drodze wdamy się w potyczkę z trzema upiorami, kilkoma bezdusznymi (zaatakują nas z boków) i kilkoma małymi grupami myrkridów. Nie spieszymy się, likwidujemy ich powoli i metodycznie. Pamiętajmy, w końcowym starciu potrzebne nam będzie jak najwięcej jednostek.



WSKAZÓWKA

Nie należy się spieszyć. Jeśli zdecydujemy się wziąć na siebie jedną grupę na raz, będzie nam o wiele łatwiej.

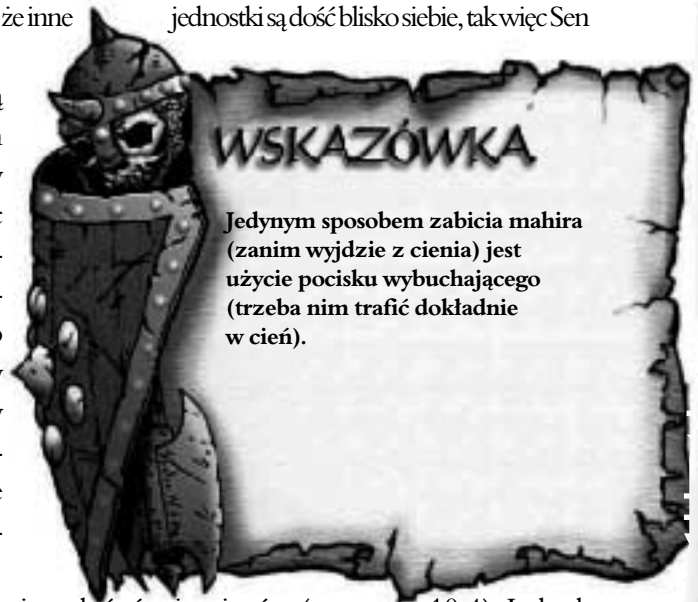


W strefie C napotkamy na następną dużą grupę wrogich oddziałów, w tym zniewoleńców, bezdusznych, upiorów i myrkridów (radzimy zapisać grę). Na szczęście możemy sprowokować myrkridów do ataku i użyć krasnoludów i łuczników, dzięki czemu unikniemy bezpośredniego starcia i wiążących się z tym strat. Na tym etapie możemy użyć Snu Rozproszenia. Kiedy pozbedziemy się pierwszej grupy myrkridów zauważymy, że inne jednostki są dość blisko siebie, tak więc Sen powinien załatwić je wszystkie na raz.

Ruszamy dalej. Między strefą C i D napotkamy na kilka małych grup myrkridów, a w pobliżu strefy D zaatakują nas mahiry. Broniąc się, ustawmy nasze jednostki w parę: Czapla Straż w pobliżu krasnoludów i łuczników. Po dojściu do strefy D zauważymy kamienny most, pod którym przechodziliśmy wcześniej. Most okazuje się doskonałym miejscem do obrony – nie przechodźmy więc na drugą stronę.

Po chwili zaatakują nas fale zniewoleńców i upiorów (patrz rys. 10.4). Jednak największe kłopoty sprawi nam duża grupa myrkridów. Być może będziemy musieli użyć ostatniego (lub przedostatniego) Snu Rozproszenia. Jeśli mamy więcej niż jeden, używamy obu. Poradziwszy sobie z wszystkimi falami wrogów, ruszamy na pozycję Duszożercy.

Pilnują go myrkridzi i bezduszni – nie powinniśmy więc mieć większych problemów. Eliminujemy ich i niech Alrik ruszy w stronę Duszożercy (teraz możemy obejrzeć krótką scenkę). Po krótkiej rozmowie z Duszożercą Alrik poprosi swe oddziały o powstrzymanie ostatniego ataku myrkridów, upiorów i bezdusznych. Jeśli nam się udało, zwyciężyliśmy!













Rysunek 10.4

Most stanowi
wspaniały punkt
obronny.



Podsumowanie

-  Zdobywamy doświadczenie, likwidując pierwsze fale zniewoleńców (zajmą się tym łucznicy i krasnoludy).
-  Ruszamy do strefy A, gdzie staczymy kolejną bitwę. Być może będziemy musieli użyć Snu Rozproszenia – jest tu bardzo, bardzo wiele wrogich jednostek.
-  Teraz idziemy do strefy B, gdzie czekają na nas dwie grupy myrkridów i upiorów.
-  Strefa C to kolejna bitwa. Znowu możemy potrzebować Snu Rozproszenia.
-  Między strefami C i D musimy pokonać nieuchwytne mahiry.
-  W strefie D nie przekraczamy mostu – pomoże nam się bronić. Tu też można użyć Snu Rozproszenia.
-  Teraz czas na oddziały ochraniające Duszożercę. Pokonawszy je, kierujemy Alrika do Duszożercy.
-  Jeśli uda nam się pobić ostatnią falę wrogów, zwyciężyliśmy.



Z DAWNA OCZEKIWANA POPIJAWA

Tak jest, w grze *Myth II: Duszożerca* znajduje się jeszcze jeden ukryty poziom i skoro udało nam się zwyciężyć, najwyższa pora dowiedzieć się, jak się do niego dostać. W poziomie 3, w lewym górnym rogu mapy zauważymy kilka denerwujących płazów. Jeśli zlikwidujemy je wszystkie i ruszymy dalej, by zakończyć poziom, ujrzymy fantastyczny przerywnik filmowy i będziemy mogli zagrać w poziom "Łowca Jeleni" (tak nazywają go ludzie z Bungie). Na tym poziomie mamy do dyspozycji



kilka jednostek uzbrojonych w muszkiety (patrz rys. 10.5), które muszą zabić wszystkie jelenie znajdujące się na mapie.

Jest jeszcze coś, ale nie powiemy wam co. Miłej zabawy!



Rysunek 10.5.

Trudno na niego trafić, ale "Łowca Jeleni" naprawdę istnieje!



Spotkanie twarzą w twarz
- rady dotyczące gry
wielosobowej
od Gamers Extreme

Napisał: Bob "CalBear" Colayco.



S koro poradziliśmy sobie z misjami dla jednego gracza, czeka nas następne wyzwanie. I nieważne, czy będziemy współzawodniczyć z przyjaciółmi/współpracownikami przez sieć LAN, czy z innymi graczami na Bungie.net, potrzebny nam będzie spójny plan gry, dzięki któremu staniemy się mistrzami *Myth II* w wersji wieloosobowej.

W tym rozdziale podajemy zarówno podstawowe informacje potrzebne do tworzenia całościowego planu gry, jak i wskazówki dotyczące określonych sytuacji, na które możemy natknąć się grając w sieci.

PODSTAWOWE WIADOMOŚCI O TRYBIE WIELOOSOBOWYM

Na pewno dało się zauważyć, że *Myth II* jest jedyną w swoim rodzaju grą typu RTS (Real-Time Strategy - strategia czasu rzeczywistego), dlatego że nie musimy budować swej armii od początku. Bungie zrezygnowało z ekonomiczniejszych modeli, z których korzysta większość producentów, żeby gra była szybsza i żeby gracz mógł od razu znaleźć się w samym sercu akcji.

Podobnie jak w wersji dla jednego gracza, oddziały z którymi rozpoczynamy grę są jedynymi, jakie możemy podczas niej kontrolować. A zatem nie liczymy na to, że uda nam się zdobyć miażdżącą przewagę liczebną, jak to czasem ma miejsce w innych grach. *Myth II* zmusza gracza do jak najefektywniejszego wykorzystywania oddziałów. Należy też pamiętać, że w grze wieloosobowej, możemy wybierać zarówno jednostki Światła i Ciemności. Nie bądźmy zdziwieni, kiedy przyjdzie nam wysłać do walki wojów obok zniewoleńców.



Ponieważ największe znaczenie ma skuteczność prowadzenia walki, musimy wiedzieć, co potrafi każda z jednostek (radzimy przejrzeć rozdział 1). Oczywiście, ta wiedza to dopiero połowa sukcesu – drugą stanowi umiejętne dowodzenie naszymi jednostkami. Na szczęście *Myth II* ma dość złożony (lecz mimo to intuicyjny) system sterowania grą, który pozwala na różnorodne przemieszczanie i ustawianie oddziałów.

Na kolejnych stronach omówimy wszystkie ważniejsze punkty dotyczące dowodzenia jednostkami, w tym taktykę dla poszczególnych oddziałów, formacje i wykorzystywanie ukształtowania terenu.

Myth II jest grą bardzo zróżnicowaną. W większości gier RTS celem jest po prostu pokonanie wroga. Ponieważ w *Myth II* siła oddziałów poszczególnych graczy jest z założenia taka sama, przewidziano dla nich trochę inne cele. Wylimitowanie jak największej ilości oddziałów wroga to tylko jedna z wielu możliwych opcji. W tym rozdziale podajemy wskazówki dla wszystkich możliwych typów gier.

W końcu, głównie z myślą o nowicjuszach w świecie gier online, zawarliśmy także krótki poradnik dotyczący etykiety sieciowej (zasad dobrego zachowania). Kiedy siadamy przed komputerem, łatwo zapominamy, że inni gracze to przecież też ludzie, którzy mają uczucia. Bycie dobrym graczem to coś więcej niż umiejętne obchodzenie się ze swymi jednostkami – to także sportowe zachowanie i przyjazne podejście do przeciwnika.

STEROWANIE JEDNOSTKAMI

To, co różni zwycięzców od pokonanych, to umiejętność kontrolowania swoich jednostek. Ci, którzy robią to dobrze, będą zawsze mieli przewagę nad tymi, którzy tego nie potrafią.

Na czym to polega? Po pierwsze, należy zrozumieć, co dzieje się, gdy nasze oddziały ulegają rozproszaniu, oraz nauczyć się korzystać z różnego rodzaju formacji. Ważne jest także umiejętne wykorzystywanie ukształtowania terenu i zrozumienie, że czasem lepiej jest wycofać się z walki. rys. 11.1 pokazuje, jak nie należy przemieszczać naszych jednostek.

ROZDZIELANIE I PRZEMIESZCZANIE JEDNOSTEK

Do tej chwili najprawdopodobniej rozumiemy czym różnią się poszczególne jednostki. Niektóre walczą tylko wręcz, inne używają broni strzeleckich, a jeszcze inne potrafią jedno i drugie. Pewne jednostki biegną szybciej niż inne. Różnic tego typu jest bardzo wiele i podczas walki należy mieć to na uwadze.





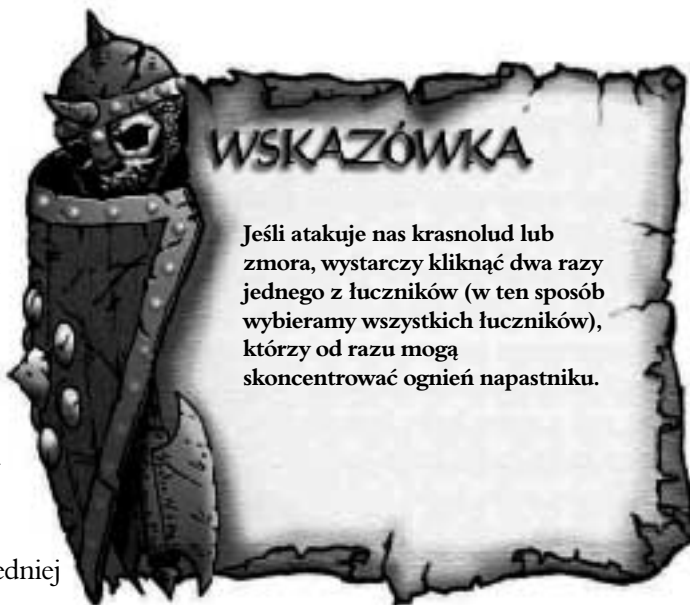
Rysunek 11.1.

Ta zdezorganizowana gromada stanowi łatwy cel dla zmory.

Okazuje się, że bardzo pomocna jest funkcja, dzięki której możemy danej grupie jednostek przypisać określoną kombinację klawiszy (Alt/Ctrl 0–9), dzięki czemu łatwiej jest ich wybrać w ogniu walki (spróbujemy podczas starcia szybko wybrać trzech wojów z grupy wojów i berserkerów). Pamiętajmy też, że dwukrotne kliknięcie jakiejś jednostki spowoduje wybranie wszystkich jednostek tego typu.

Wszystkie jednostki w *Myth II* można podzielić na kilka rodzajów:



-  Jednostki do walki bezpośredniej
-  Jednostki używające broni strzeleckiej (jednostki strzeleckie)



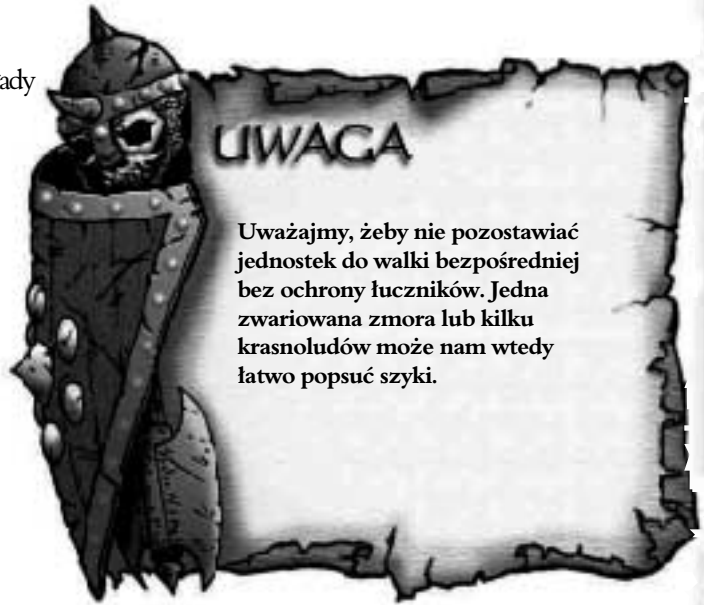
WSKAZÓWKA

Jeśli atakuje nas krasnolud lub zmora, wystarczy kliknąć dwa razy jednego z łuczników (w ten sposób wybieramy wszystkich łuczników), którzy od razu mogą skoncentrować ogień napastniku.



-  Jednostki zwiadowcze
-  Jednostki specjalne/masowej zagłady

Jednostki do walki bezpośredniej, takie jak zniewoleńcy, woje i kafary, są podstawą każdej armii. Choć przyjemnie jest patrzeć, jak nasi przeciwnicy giną od strzał łuczników lub pocisków krasnoludów, to jednak te jednostki mogą zostać łatwo otoczone i wybite w pień przez wrogich wojów, kafary lub zniewoleńców. Jeśli nie mamy zbyt wielu jednostek do walki bezpośredniej, powinniśmy



UWAGA

Uważajmy, żeby nie pozostawiać jednostek do walki bezpośredniej bez ochrony łuczników. Jedna zwariowana zmora lub kilku krasnoludów może nam wtedy łatwo popsuć szyki.



Rysunek 11.2.

Jeśli w jednej grupie mamy kafary i berserkerów, przemieszczanie ich może stać się prawdziwą udręką.



ustawić je w grupie, tak by łatwo było je przemieszczać. Zwykle jednak najlepiej jest grupować je na podstawie rodzaju (woje, zniewoleńcy itp.) i jeśli w jednej grupie jest wciąż za dużo jednostek (więcej niż 10 czy 15), ewentualnie podzielić je na mniejsze oddziały. Pamiętajmy, że jeśli w jednej grupie będziemy mieli różne jednostki, to na przykład podczas długiego marszu te wolniejsze odłączą się od szybszych (patrz rys. 11.2). W takiej sytuacji wróg może nas łatwo rozdzielić, wbijając się "klinem" pomiędzy nasze oddziały.

Jednostki strzeleckie (np. łucznicy lub bezduszni) zawsze powinny poruszać się/atakować razem jako jeden oddział, chyba że potrzebne jest ich wsparcie w dwu różnych punktach mapy. Nie wolno nigdy przemieszczać ich samych – łucznicy i bezduszni potrzebują wsparcia jednostek do walki bezpośredniej (inaczej stają się łatwym celem dla wrogich jednostek do walki bezpośredniej).

Nie zapominajmy śledzić ruchów naszych przeciwników. Bez dobrego rozpoznania niemożliwe jest stworzenie efektywnego planu ataku/obrony. W skład jednostek zwiadowczych muszą wchodzić żołnierze, którzy szybko się poruszają i potrafią uniknąć niebezpieczeństwa. Najlepiej nadają się do tego celu ghole (są szybkie i niezbyt przydatne w innych sytuacjach, patrz rys. 11.3), oraz trowy, które dodatkowo dobrze walczą. W grze wieloosobowej, która dopuszcza wymianę jednostek, nie należy się nigdy pozbywać gholi –



Rysunek 11.3.

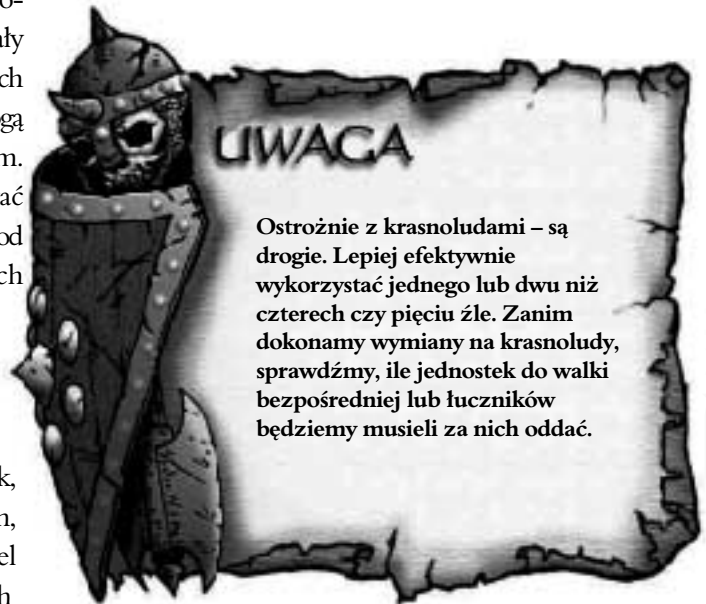
Kilku gholi to wspaniała jednostka zwiadowcza.



powinniśmy zawsze mieć przynajmniej dwa lub trzy, które wykorzystamy jako zwiad. Pamiętajmy, żebyśmy zawsze sprawdzali, co dzieje się z naszymi zwiadowcami. Zawsze przecież mogą wrócić i wspierać nas w walce, jeśli tego wymaga chwila.

I w końcu jednostki specjalne lub jednostki masowej zagłady, do których zaliczają się krasnoludy, zmory, upiory i czarownicy. Mogą być równie niebezpieczni dla własnej armii, jak i dla wroga, więc najlepiej będzie jeśli umieścimy je trochę z boku i użyjemy, gdy będziemy potrzebować pomocy w walce z dużymi skupiskami jednostek wroga. Niestety, zapewnienie wsparcia jednostkom masowej zagłady to dość ryzykowne przedsięwzięcie.

Należy tak manewrować jednostkami specjalnymi, żeby zawsze miały czyste pole ataku. Unikajmy używania ich przeciw dużej grupie walczących – mogą zagrozić naszym własnym oddziałom. Oczywiście, możemy zaryzykować i nakazać krasnoludowi zaatakowanie od strony, po której jest więcej wrogich jednostek.



Ostrożnie z krasnoludami – są drogie. Lepiej efektywnie wykorzystać jednego lub dwu niż czterech czy pięciu źle. Zanim dokonamy wymiany na krasnoludy, sprawdźmy, ile jednostek do walki bezpośredniej lub łuczników będziemy musieli za nich oddać.

SZYKI

Wybór szyku zależy od typu jednostek, które chcemy zorganizować. Poza tym, musimy zdawać sobie sprawę, jaki cel chcemy przez to osiągnąć. W pewnych przypadkach szyki, które na pierwszy rzut oka wydają się bezzużyteczne (np. kwadrat i koło), okazują się być najlepsze z możliwych.

Zależnie od sytuacji, jednostki do walki bezpośredniej można ustawiać praktycznie w każdym z możliwych szyków. Przed walką dobrze jest ustawić je w linii lub (jeśli to możliwe) otoczyć jednostki wroga. Jednostki do walki bezpośredniej nie mogą atakować, jeśli nie zblizną się do przeciwnika. Dwa lub więcej rzędy wojów nie na wiele się zda, jeśli wróg będzie daleko.

Jeśli nie mamy pewności, gdzie znajdują się wrogi jednostki, należy wybrać szyk w kształcie litery V (patrz rys. 11.4), dzięki któremu zmniejszymy naszą podatność na atak z zaskoczenia - w takiej sytuacji połowa naszych jednostek może szybko odeprzeć atak



Rysunek 11.4.

Szyk w kształcie litery V.

nadchodzący z którejkolwiek ze stron, a w tym samym czasie reszta przebiegnie się i zaatakuje z drugiej strony. Jest to o wiele lepszy szyk niż maszerowanie w jednej linii, w której nie jesteśmy w stanie efektywnie odeprzeć ataku pod kątem 90 stopni.

Oczywiście, są jednostki, które należy ustawiać w jednej linii – to strzelcy – w takiej formacji mogą strzelać wszyscy na raz. Unikajmy sytuacji, w której linia strzelców będzie ustawiona prostopadle do oddziałów wroga – wtedy nasz zasięg ograniczy się do jednej/dwu jednostek. Zawsze należy kontrolować ich szyk i przemieszczać jednostki tak, by mogły

WSKAZÓWKA

Szyki otaczające zmuszają wroga do zgrupowania jednostek i ustawienia ich w dwu lub więcej szeregach. W takiej sytuacji mamy sporą przewagę, gdyż podczas gdy nasze oddziały są gotowe do ataku, przeciwnik dopiero się przegrupowuje.



przywitać przeciwnika jak największą siłą ognia. Widok długiej linii łuczników lub bezdusznych, każde naszemu przeciwnikowi pomyśleć dwa razy, zanim zaatakuje. Jeśli to nie zniechęci naszego wroga, deszcz strzał skutecznie go powstrzyma. Oczywiście, taka sytuacja będzie miała miejsce tylko wtedy, gdy prawidłowo rozmieścimy nasze jednostki.

Szyki nie mają aż takiego znaczenia dla jednostek zwiadowczych lub specjalnych. Poza tym, jednostki zwiadowcze nie powinny same wdawać się w walkę – ich celem jest zbliżenie się do wroga na tyle blisko, by zebrać potrzebne nam informacje – nie zrobią tego, jeśli zginą.

Jeśli chodzi o jednostki specjalne, zwykle będziemy tworzyć grupy złożone z najwyżej trzech krasnoludów, czarowników lub upiórów, a przy tak małej ilości jednostek, nie można mówić o prawdziwym szyku. Wystarczy, jeśli będą trzymać się w pobliżu głównych sił i włączą do walki, gdy będą potrzebne. Zmory mogą odłączać się od głównej armii, wyszukując dogodnych pozycji do ataku. Nie należy grupować ich razem – śmierć jednej spowoduje eksplozję drugiej (czyste marnotrawstwo).

Nie należy też do żadnej z grup dołączać wędrowców, chyba że jest to szyk cennych strzelców, którzy potrzebują szybkiego leczenia.

Pamiętajmy, że zmory i zniewoleńcy mogą ukrywać się pod wodą i w odpowiednim momencie zaskoczyć naszego przeciwnika.

WYKORZYSTYWANIE UKSZTAŁTOWANIA TERENU

Ukształtowanie terenu na danej mapie ma wpływ na wszystko, począwszy od tego jakie oddziały włączymy do naszej armii, aż po formacje. Nie ma armii ani planu gry, które gwarantowałyby zwycięstwo na każdej mapie. Najlepsi gracze potrafią dostosować jedno i drugie, zależnie od celu gry i ukształtowania terenu.

Na terenach otwartych i płaskich, takich jak mapy pustynne, będziemy potrzebowali mniej krasnoludów, ale więcej szybkich jednostek. Duże grupy powolnych łuczników są na nich łatwym celem. Kiedy możemy, powinniśmy używać szybkich jednostek, takich jak ghole czy berserkerzy, i dążyć do okrążenia sił wroga. Tu sprawdzają się szybkie jak błyskawica ataki i gwałtowne przemieszczanie wojsk, które zastosował "Stormin' Norman" Schwarzkopf podczas wojny w Zatoce. Tego typu jednostki doskonale sprawdzają się też w miastach i wsiach, w których trudniej jest wykorzystywać jednostki strzeleckie.

Jeśli lubimy krasnoludy i jednostki strzeleckie, o wiele lepiej będziemy się czuć na mapach, na których pełno jest wzgórz i kanionów – łucznicy i bezduszni o wiele lepiej sprawdzają się tam, gdzie ukształtowanie terenu pozwala na atak z góry. Poza tym, bezduszni są mniej ograniczeni niż łucznicy – mogą wejść praktycznie wszędzie.



Na mapach, które mają wiele "wąskich gardeł", znakomicie sprawdzają się krasnoludy – kiedy siły wroga zmuszone są do zacieśnienia szyku, ich pociski wybuchające mogą dokonać poważnych zniszczeń. Na tego typu mapach, można kosztem jednostek do walki bezpośredniej, zdecydować się na więcej jednostek strzeleckich lub jednostek specjalnych.

Na mapach z dużą ilością wody, korzystajmy z nieumarłych – mogą ukrywać się pod wodą. Zmora, która czeka pod wodą, w pobliżu uczęszczanego brodu, może mocno zaskoczyć przechodzącą armię. Bezduszni potrafią unosić się na wodą (patrz rys. 11.5), dzięki czemu mogą bezpiecznie atakować wroga, nie będąc narażeni na kontratak jednostek do walki bezpośredniej. Pod wodą świetnie czują się też zniewoleńcy.



Rysunek 11.5.

Stojąc w tym miejscu, bezduszni mogą bezpiecznie atakować.



KIEDY UCIEKAĆ

Być może najlepszą "bronią" jest umiejętność przełożenia walki na następny dzień. Nie możemy zapominać, że nasze oddziały mają swoje ograniczenia i nie powinniśmy angażować się w walkę, której nie możemy wygrać. Oczywiście, istnieją ustępstwa od tej reguły – na przykład małe ataki pozorowane, które z góry skazane są na przegraną, gdyż dzięki temu możemy osiągnąć jakiś ważniejszy cel. Nigdy jednak nie należy poświęcać większości naszych oddziałów tylko dlatego, że zostaliśmy zaskoczeni i/lub w nieprawidłowym szyku.

Każda bitwa, która nie została zaplanowana, to bitwa pod dyktando przeciwnika (patrz rys. 11.6). W takiej sytuacji o wiele lepiej jest wycofać się i przegrupować wojska. Nawet jeśli



Rysunek 11.6.

Ten zdezorganizowany tłum nie ma szans w starciu z uporządkowaną linią wroga.

zostaniemy zmuszeni do walki, którą wydaje się, że możemy wygrać, musimy być czujni: być może nasz wróg wciąga nas właśnie w pułapkę.

Wycofajmy się, jeśli nasze zdezorganizowane oddziały staną naprzeciw świetnie uformowanych sił wroga. Atakowanie zorganizowanej formacji wroga na zasadzie "kupą, mości panowie" to pewny przepis na porażkę. Wycofajmy się, przegrupujmy i spróbujmy jeszcze raz. Lepsze to, niż liczenie na szczęśliwy traf. *Myth II* nagradza myślących i zorganizowanych dowódców.



Nigdy nie należy atakować na początku długiej gry. Jeśli wybraliśmy grę z wieloma przeciwnikami i wdamy się w walkę z jednym z nich, istnieją duże szanse, że nadwerężając wzajemnie swoje siły, ułatwimy innym graczom zwycięstwo. Zostanie nam mniej jednostek do wykorzystania w końcowej fazie gry, która ma o wiele większe znaczenie. Tak więc, wykorzystujemy początek gry na rozpoznanie i ocenę terenu, oraz sprowokowanie innych graczy do wzajemnych ataków. Ma to szczególne znaczenie, gdy długa gra (dłuższa niż 12 minut) ma limit czasowy.

ZAAWANSOWANE WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE KONKRETNÝCH JEDNOSTEK

Wiemy już, jak wykorzystywać jednostki. Najwyższy czas nauczyć się, jak atakować i bronić się – przede wszystkim z wykorzystaniem pocisków i jednostek masowej zagłady.

Używanie jednostek do walki bezpośredniej nie jest niczym skomplikowanym – skierujemy je na cel, a one dokonają reszty. O wiele trudniejsze jest prawidłowe rozmieszczenie i wykorzystanie łuczników/bezdusznych i jednostek masowej zagłady (zmór, czarowników i krasnoludów). Początkujący gracze dość często spotykają się z sytuacją, w której ich krasnoludy o wiele częściej ranią ich własne jednostki niż wroga! W tym rozdziale opisujemy, jak najefektywniej wykorzystać te jednostki, tak by nie doprowadzić do samozagłady.

WYKORZYSTANIE ŁUCZNIKÓW/BEZDUSZNYCH


Jednostki strzeleckie są bez wątpienia najważniejszymi siłami w *Myth II*. Teoretycznie możliwa jest sytuacja, w której te jednostki, dokonując olbrzymich zniszczeń w siłach wroga, same pozostaną nietknięte. W grze wieloosobowej warto ich mieć jak najwięcej.


Używając jednostek strzeleckich, takich jak łucznicy czy bezduszni, musimy pamiętać, że:



Jednostki strzeleckie wymagają ochrony przed atakami jednostek do walki bezpośredniej.



 Głównymi celami tych jednostek powinny być wrogi jednostki masowej zagłady i piechota, nie inni łucznicy.

 Kluczowe znaczenie ma: rozmieszczenie, rozmieszczenie i jeszcze raz rozmieszczenie.

Ochroną jednostek strzeleckich przed atakami jednostek do walki bezpośredniej jest bardzo prosta: wystarczy danej grupie łuczników przydzielić woja lub kilku zniewoleńców, którzy mają nie odstępować ich na krok. Łucznicy co prawda mają sztylety, ale należy z nich korzystać tylko w ostateczności. O wiele lepiej jest wzmocnić ich kilkoma jednostkami do walki bezpośredniej, które jeśli taka będzie potrzeba, ochronią ich lub umożliwią szybką ucieczkę.

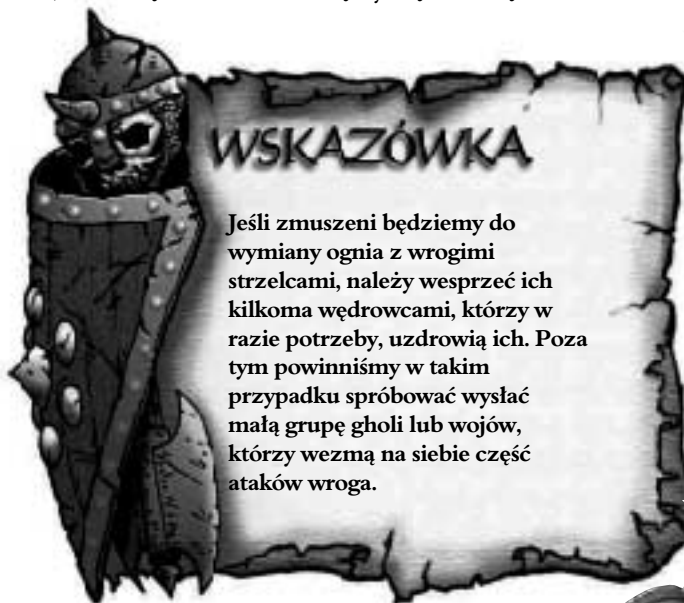
Jednostki strzeleckie mają największy zasięg z wszystkich jednostek w grze. Dlatego też, jeśli to tylko możliwe, głównym celem ich ataków powinny być krasnoludy, zmory, czarownicy i upiory, czyli jednostki masowej zagłady. Po wyeliminowaniu tych jednostek strzelcy powinni zająć się piechotą wroga, jednocześnie unikając jego strzelców.

Ostrożnie z ognistymi strzałami. Używajmy ich, by zapędzić wroga do miejsc, w którym będą stanowić doskonały cel dla naszych krasnoludów i/lub czarowników. Nie używajmy ich jak zwykłych pocisków, ponieważ ich siła niszcząca rzadko jest



UWAGA

Nie należy wdawać się w starcia, podczas których zmuszeni jesteśmy do wymiany ognia pomiędzy jednostkami strzeleckimi. Możemy je wszystkie stracić i przez to zniweczyć szanse na wygranie bitwy.



WSKAZÓWKA

Jeśli zmuszeni będziemy do wymiany ognia z wrogimi strzelcami, należy wesprzeć ich kilkoma wędrowcami, którzy w razie potrzeby, uzdrowią ich. Poza tym powinniśmy w takim przypadku spróbować wysłać małą grupę gholi lub wojów, którzy wezmą na siebie część ataków wroga.



tak skuteczna, jakbyśmy tego chcieli. W takim przypadku, zdajmy się raczej na zwykłe strzały.

Mądrze rozmieszczajmy jednostki strzeleckie. Jeśli mają strzelać zza jednostek do walki bezpośredniej, ryzykujemy, że trafią swoich towarzyszy w plecy. Niech łucznicy staną po bokach piechoty lub niech ustawią się na jakimś wzniesieniu, skąd skutecznie wesprą jednostki do walki bezpośredniej (patrz rys. 11.7).



Rysunek 11.7.

Przykład doskonałego punktu strzeleckiego dla naszych łuczników, którzy skutecznie mogą wspierać inne jednostki.

WYKORZYSTANIE JEDNOSTEK "WYBUCHOWYCH"

Chcielibyśmy pójść na całego i napakować naszą armię jednostkami dokonującymi jak największych zniszczeń, dysponującymi jak najlepszą bronią (na przykład krasnoludami). Tyle że takie jednostki wymagają wiele precyzji, a to zajmuje czas, który o wiele lepiej spożytkujemy na prawidłowym ustawianiu naszych strzelców. Poza tym, w porównaniu z innymi jednostkami,



"wybuchowi" są po prostu bardzo drodzy. Używajmy więc mniej tych jednostek, ale używajmy mądrze.

Używając zmór i krasnoludów, pamiętajmy, że w porównaniu z łucznikami/bezdusznymi mają mały zasięg. Poza tym, jednostki masowej zagłady mają o wiele mniej punktów życia, więc musimy ich chronić przed strzelcami wroga. Jeśli mimo to chcemy wykorzystać ich w ataku, musimy w jakiś sposób odciągnąć od nich ogień wrogich łuczników (ściągając ich uwagę na inne jednostki albo po prostu zabijając). Dopiero wtedy nasze jednostki masowej zagłady będą mogły bezpiecznie włączyć się do gry.

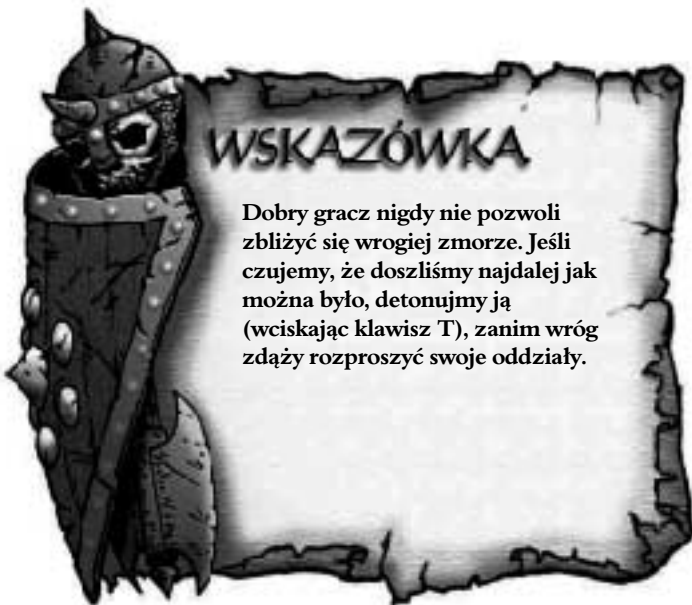
W planowaniu wykorzystania tych jednostek olbrzymie znaczenie ma dobre rozpoznanie. Najpierw wyślijmy szybkie jednostki, takie jak ghole, żeby zorientować się w rozmieszczeniu wojsk wroga. Zauważywszy jakiś słaby punkt, albo jakiś oddział, który odłączył się od reszty, możemy wysłać tam zmore.

A teraz czas na mały trik: niech krasnolud upuści bombę, a ghol ją podniesie, po czym niech ruszy na grupę wrogich jednostek. Niech krasnolud pójdzie za nim i wyceluje



UWAGA

Krasnoludy i czarownicy mają mały zasięg, więc o wiele lepiej sprawdzają się jako jednostki defensywne. Jeśli użyjemy ich jako pierwszej linii ataku, strzelcy wroga bez problemu zdążą ich powstrześć.



WSKAZÓWKA

Dobry gracz nigdy nie pozwoli zbliżyć się wrogiej zmore. Jeśli czujemy, że doszliśmy najdalej jak można było, detonujmy ją (wciskając klawisz T), zanim wróg zdąży rozproszyć swoje oddziały.



tam, gdzie ghol upuścił bombę. W ten sposób wywołamy olbrzymią eksplozję, która zabije o wiele więcej wrogich jednostek, niż sprawiłaby to sama bomba. Pamiętajmy, żeby w pobliżu krasnoluda zawsze znajdowali się jacyś woje lub zniewoleńcy, którzy zajmą się tymi, którzy przeżyją tę eksplozję. I jeszcze jedno – jako zapalnika bomby możemy też użyć błyskawic zmór lub ognistych strzał.

Zarówno czarownicy, jak i upiory muszą dobrze widzieć przeciwnika. Ich także należy ustawiać z boku, tak by nie zagrażały piechocie.

Głównym zadaniem jednostek masowej zagłady jest zapewnienie wsparcia jednostkom do walki bezpośredniej. Lepiej o tym pamiętać i nie traktować je jako pierwszej linii ataku – łatwo je wtedy stracić, a są przecież drogie. Główną rolą tych jednostek jest czekanie na dogodną okazję do ataku. Bądźmy cierpliwi, działajmy tak, aby wciągać oddziały wroga w pułapkę, w którą główną rolę będą grali nasi czarownicy i krasnoludy.

ZAAWANSOWANE MANEWRY TAKTYCZNE

Dwa główne manewry, które musimy opanować, to zachodzenie z flanki i zastawianie pułapek. Jest to dobry sposób na wykończenie zbyt agresywnych graczy ("napalonych nowicjuszy"), choć sprawdza się także w starciach z ostrożniejszymi i bardziej doświadczonymi przeciwnikami – wystarczy tylko pamiętać, że kluczem do sukcesu jest cierpliwość. Doskonałym manewrem jest też atak pozorowany – ludzie nie tak dobrze jak komputery radzą sobie z kontrolowaniem kilku sytuacji na raz.

MANEWR ZACHODZENIA Z FLANKI

Jest wiele czynników, które mają wpływ na prawidłowość manewru zachodzenia z flanki, w tym między innymi dobór prawidłowych jednostek oraz wykorzystywanie ataków pozorowanych i innych działań, które mają na celu odciążenie uwagi wroga.

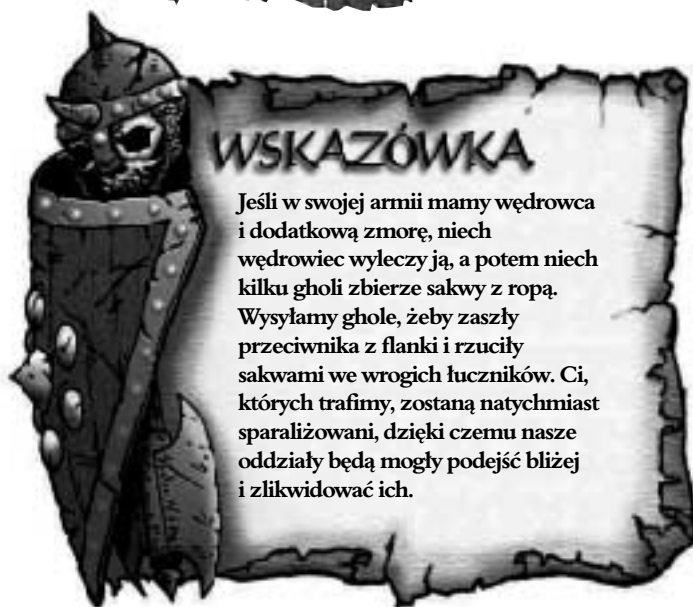
Najlepiej do tego typu manewrów nadają się szybkie jednostki, takie jak ghole lub berserkerzy (patrz rys. 11.8). Do zachodzenia z flanki łuczników najlepsi będą rycerze stygijscy – choć nie są zbyt szybcy, niewrażliwość na strzały czyni z nich logiczny wybór. Trow w towarzystwie berserkerów to najlepsza grupa do tego manewru – łączy w sobie dużą szybkość i siłę rażenia.



Rysunek 11.8

Niosące sakwy z ropą ghole, rozpoczynają atak z flanki.

Najczęściej celem ataku z flanki jest wyeliminowanie wrogich jednostek strzeleckich. O wiele trudniej jest przeprowadzić tego typu atak przeciw ludziom - są zwykle o wiele ostrożniejsi. Dlatego też, potrzebne są działania, mające na celu odwrócenie ich uwagi. Niech mała grupa jednostek do walki bezpośredniej zaatakuje wrogie oddziały z drugiej strony, albo niech łucznicy atakują jak najdalej od łuczników wroga. Cokolwiek robimy, naszym celem jest odwrócenie uwagi przeciwnika od jego własnych jednostek strzeleckich w chwili, w której nasze jednostki ruszą do ataku z flanki. Niestety,



WSKAZÓWKA

Jeśli w swojej armii mamy wędrowca i dodatkową zmorę, niech wędrowiec wyleczy ją, a potem niech kilku gholi zbierze sakwy z ropą. Wysyłamy ghole, żeby zaszyły przeciwnika z flanki i rzuciły sakwami we wrogich łuczników. Ci, których trafimy, zostaną natychmiast sparaliżowani, dzięki czemu nasze oddziały będą mogły podejść bliżej i zlikwidować ich.



prawidłowe przeprowadzenie tej operacji wymaga wprawy i doskonałej synchronizacji.

Można też wykorzystać atak z flanki, żeby zająć jednostki strzeleckie wroga podczas ataku na jego główne siły. Zaangażowanie łuczników lub bezdusznych umożliwi naszym krasnoludom lub czarownikom podejście bliżej i zaatakowanie piechoty wroga. To zmusza naszego przeciwnika do dokonania wyboru: może zignorować atakujących z flanki i skierować uwagę swoich strzelców na nasze krasnoludy/czarowników (ryzykując tym samym utratę łuczników) albo zająć się jednostkami atakującymi z flanki (podczas, gdy nasze jednostki masowej zagłady zdziesiątkują jego piechotę).

W końcu możemy też odwrócić uwagę wrogich jednostek strzeleckich, podczas gdy nasi łucznicy zajmą się krasnoludami/czarownikami/upiorami naszego przeciwnika. Z podanych powyżej, ta opcja wydaje się najbezpieczniejsza.

PRZYGOTOWYWANIE ZASADZKI

Jeśli udało nam się zlikwidować wrogie jednostki strzeleckie, jesteśmy na dobrej drodze do zwycięstwa. Pozostaje tylko pytanie, jak najlepiej wykorzystać naszą przewagę (strzelców)? Oto odpowiedź: sprowokować przeciwnika do ataku z użyciem pozostałej piechoty. Formacja, którą wtedy wykorzystamy, jest prosta, co pokazano na rysunku 11.9.

Po pierwsze, ustawiamy naszych łuczników lub bezdusznych w centrum naszej formacji, przodem do przeciwnika. Jednostki do walki bezpośredniej powinny znajdować się po lewej i prawej stronie, przy czym, jeśli to możliwe, najszybsze jednostki powinny stać na krańcach formacji, a wolniejsze (np. zniewoleńcy) bliżej środka (łuczników). W takim szyku zaczynamy ostrzeliwać wroga, który najprawdopodobniej będzie starał się zaatakować naszych strzelców. Jeśli nasz wróg nie jest zbyt agresywny lub zdesperowany, będzie umiał się powstrzymać – w takim przypadku strzelamy dalej, starając się eliminować krasnoludy lub zmory. Jednak istnieje duża szansa, że wróg zdenerwuje się i spróbuje zaatakować naszych strzelców – wtedy jesteśmy w domu. Wycofujemy nasze jednostki strzeleckie, a pozostałe jednostki schodzą się, zamykają szyk i otaczają piechotę wroga (patrz rys. 11.10). Czysta perfekcja!



Rysunek 11.9.

Tak to wygląda na początku.



Rysunek 11.10.

A tak powinno to wyglądać po wszystkim.



RODZAJE GIER WIELOOSOBOWYCH

Jak już wspominaliśmy wcześniej, w grze *Myth II* przewidziano wiele rodzajów gier wieloosobowych. Wszystkie są dość popularne, choć nie w każdej celem jest zlikwidowanie wojsk przeciwnika. Często kluczem do zwycięstwa jest unikanie wciągnięcia w walkę i pozostanie świadomym swego celu.

ZABÓJCA

Cel: Chronić bezbronne jednostki, tzw. "baronów": krasnoludy, zwierzęta, a nawet cel-makiętę, jednocześnie próbując zlikwidować "baronów" innych graczy. Zwycięża ten, komu uda się zlikwidować najwięcej celów.

Chrońmy naszego barona! Jak? Według jednej szkoły powinnyśmy ukryć barona w zaciemnionym rogu mapy, dając mu minimalną ochronę i jednocześnie próbować swymi głównymi siłami odseparować go od wrogich armii. Zwolennicy drugiej szkoły twierdzą, że lepiej jest trzymać go w pobliżu głównych sił, co zapewnia mu maksymalną ochronę. Musimy być świadomi plusów i minusów obydwu technik: w pierwszej ryzykujemy, że jakiś zabłąkany oddział wroga natknie się na naszego barona i zlikwiduje go, w drugiej przeciwnik doskonale wie, gdzie znajduje się nasz baron (więc nie musi go szukać).

Pamiętajmy – naszym zadaniem jest zlikwidowanie pojedynczego celu. Dlatego też aby go osiągnąć, możemy sobie pozwolić na poświęcenie nawet wielu jednostek (jednak im więcej graczy, tym bardziej musimy uważać). Tak więc gdy przeciwnik pojawi się w polu widzenia, wysyłamy łuczników. Możemy też wesprzeć ich krasnoludami, których możemy wykorzystać jako kamikadze.

Jeśli wrogie jednostki do walki bezpośredniej otoczą naszego barona, najlepiej obronimy go formując szyk w kształcie okręgu.



PARADA PIŁEK

Cel: Każda z drużyn ma piłkę, którą może dowolnie przenosić. Jeśli ją straci, wypada z gry.



Jak w większości tego typu gier, rozsądna ochrona sprawdza się o wiele lepiej niż bezmyślny atak. Powstrzymajmy się przez chwilę, zgrupujmy wszystkie nasze siły i angażujmy się tylko w te bitwy, które możemy wygrać. Jeśli tylko możliwe, pozwólmy powykańczać się innym graczom. Jeśli musimy walczyć z dwoma lub więcej przeciwnikami, angażujmy najsilniejsze jednostki, podczas gdy szybkie ghole wyniosą naszą piłkę poza obszar zagrożenia.



UWAGA
Piłka widoczna jest na radarze, więc w tej grze nie możemy zastosować taktyki "ukrywania", która sprawdzała się w "Zabójcy".

LICZENIE TRUPÓW

Cel: Jak należało się spodziewać, w tej grze wygrywa ten, który zlikwiduje jak najwięcej jednostek. Nie znaczy to, że mamy być nieostrożni! Decydujące znaczenie ma tutaj rozpoznanie – szukamy niechronionej flanki, lub innych słabych punktów, które możemy wykorzystać, a unikamy angażowania się w walkę bezpośrednią, przynajmniej na początku gry. Szukajmy graczy, którzy zaczęli bitwę i korzystajmy z tego, zabijając jednostki któregośkolwiek z nich. Doskonałym celem są łucznicy i krasnoludy, oraz czarownicy (jeśli przeciwnik ma ich w swojej armii). Jeśli gra zezwala na wymianę jednostek, próbujemy zmniejszyć liczbę zniewoleńców. Dobrze wycelowany pocisk krasnoluda może mocno uszczuplić ich szeregi, tak więc lepiej wymienić ich na o wiele twardszych wojów.

ZDOBYCZE

Cel: Na mapie rozrzucono kilka/kilkanaście piłek. Gracz (drużyna), który w określonym czasie zdobędzie najwięcej z nich, wygrywa.

Przypomina to "Paradę piłek", choć w tej grze zwykle jest więcej piłek, niż graczy (drużyn) i żadna z nich nie ma piłki na początku gry. Tutaj też atakujemy tylko wtedy, gdy mamy zdecydowaną



przewagę, a po zdobyciu nowej piłki zabieramy ją w bezpieczne miejsce. Ważną rolę odgrywają łucznicy – z dystansu wspierają pozostałe jednostki i bronią naszych piłek w końcowej fazie gry.

POGOŃ ZA FLAGAMI

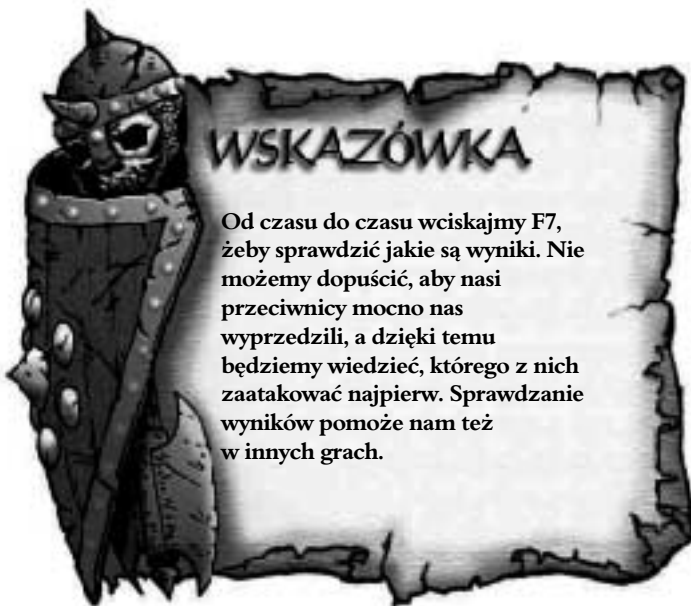
Cel: Na mapie umieszczono pewną liczbę nieruchomych flag. Pierwszy gracz (drużyna), który dotknie każdej z nich, wygrywa.

Zdobądźmy wiele szybkich jednostek, tak żebyśmy mogli dotknąć wszystkich flag jak najszybciej. Uformujmy dwa zespoły: w skład jednego (zespół mobilny) będą wchodzić szybkie jednostki do walki bezpośredniej, oraz kilka jednostek strzeleckich, które będą stanowić wsparcie. Drugi zespół powinien być mieszaniną strzelców, krasnoludów i jednostek do walki bezpośredniej, a jego zadaniem będzie powstrzymywanie innych graczy przed dotarciem do innych flag (zwykle do tych, które znajdują się w strategicznie dogodnych miejscach – np. na wzgórzu). Jeśli, w trakcie gry, okaże się że wiele z flag jest już chronionych przez naszych rywali, wdajmy się w walkę z jednym na raz, zamiast doprowadzać do rozproszenia naszych oddziałów.

ŁOWY

Cel: W tej grze zwycięża gracz (drużyna), któremu uda się zabić jak najwięcej zwierząt.

Oczywiście, zabicie wrogich jednostek zmniejsza ich skuteczność w polowaniu... nie dajmy się tylko ponieść emocjom i nie zapominajmy o zabijaniu zwierząt. Nie potrzeba nam zbyt wielu krasnoludów lub jednostek masowej zagłady. Nasze jednostki do walki bezpośredniej mogą naganiać zwierzęta, a nasi strzelcy zajmą się polowaniem.





KRÓL WZGÓRZA/OSTATNI NA WZGÓRZU

Cel: W "Królu na wzgórzu" należy jak najdłużej utrzymać kontrolę nad flagą na wzgórzu. Kiedy minie czas gry, zwycięża gracz (drużyna), która najdłużej kontrolowała flagę, bez względu na to ile jednostek mu pozostało.

Ta gra przypomina dziecięcą zabawę (może niektórzy wciąż się w nią bawią?). W środku mapy znajduje się flaga – gracz, który najdłużej będzie w jej "posiadaniu", zwycięża.

"Ostatni na wzgórzu" to inny wariant tej gry – zwycięża ten, który będzie kontrolował flagę w czasie ostatnich pięciu sekund gry.

W "Królu na wzgórzu" naszym celem jest jak najszybsze dotarcie do flagi i ewentualne pozbycie się kogoś, kto był tam pierwszy. Jednak nie śpieszymy się za bardzo – ci, którzy atakują bezmyślnie, zwykle giną od strzała i pocisków broniącego flagi.

Powszechną strategią w "Ostatnim na wzgórzu" jest odczekanie do ostatnich minut/sekund gry i zaatakowanie. Jeśli pod koniec gry kontrolujemy wzgórze i widzimy zbliżającego się w naszym kierunku wroga, wysyłamy na niego pozostałe nam jednostki do walki bezpośredniej (dzielimy je na grupy i rzucamy do walki jedną grupę na raz). Dzięki temu może uda się spowolnić naszego przeciwnika na tyle, żeby utrzymać wzgórze do końca gry.

ŁOWY PADLINOŻERCÓW

Cel: Na mapie umieszczono kilka/kilkanaście piłek. Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotknie ich wszystkich.

Ta gra przypomina "Pogoń za flagami", tak więc można zastosować tu podobną taktykę, z tą różnicą, że do obrony będziemy potrzebowali więcej łuczników/bez-dusznych i krasnoludów. Wystarczy dotknąć każdej piłki tylko raz, tyle że, w przeciwieństwie do "Pogoni za flagami", nasze cele są ruchome.

Konfrontacja z przeciwnikiem jest nieunikniona. Najpierw zabieramy się za najbliższe położone i najłatwiejsze piłki i przenosimy je w strategicznie dogodne miejsce (takie, które łatwo obronić, np. wzgórze). Następnie zbieramy większość naszych sił i ostro atakujemy przeciwników, zanim zdążą zrobić to samo.



POPŁOCH!

Cel: Zaczynamy, mając pod opieką stado świń (albo kurcząt, wilków lub zmór) i oczywiście armię do dyspozycji. Naszym zadaniem jest zapędzić jak najwięcej zwierząt w ustalone miejsce i powstrzymać wrogów przed zapędzeniem ich zwierząt do przypisanych im punktów docelowych.

W tę grę często gra się w drużynach, ponieważ każda z nich kontroluje swoją armię. Jeden z graczy, kapitan, przydziela poszczególnym dowódcom oddziały. Jeśli decydujemy się na taką grę, oddajmy graczom pierwsze dwie/trzy minuty, żeby mieli czas się zorganizować.

Każdy z graczy w drużynie powinien mieć przypisaną mu rolę – na przykład jeden idzie na południe, a drugi na północ. Jeden z graczy może zająć się ochroną bezpiecznej strefy i nie dopuszczać do zajęcia jej przez zwierzęta. Najpierw wysyłamy zwiadowców, którzy mają zlokalizować największe skupisko wrogich zwierząt. Jeśli na początku gry uda nam się je wyeliminować, kiedy będą jeszcze w grupie lub w swojej zagrodzie (patrz rys. 11.11), będziemy mogli doprowadzić mniej naszych zwierząt do bezpiecznej strefy.



Rysunek 11.11.

Stado świń +
pocisk
wybuchający =
wędzony boczek



Najlepsze drużyny to te, które potrafią efektywnie się komunikować. Nie przerywajmy rozmowy i nie wstydźmy w potrzebie prosić o pomoc. Dwu dowódców zwykle wygrywa z jednym, ponieważ łatwiej jest im zawiadywać swoimi oddziałami. Pamiętajmy o korzystaniu z tablicy, żeby zawiadamiać sojuszników o swojej pozycji.

SKRADNIJ ZDOBYCZ

Cel: Na mapie umieszczono tylko jedną piłkę. Gracz lub drużyna, która na końcu gry będzie w jej posiadaniu, wygrywa.

Jeśli uda nam się zdobyć kontrolę nad piłką, trzeba przenieść ją w bezpieczne miejsce, na przykład na wzgórze, lub gdzieś, gdzie prowadzi wąska droga. Na miejscu podejmujemy standardowe działania ofensywne (krasnoludy i łucznicy muszą mieć oko na okolicę) i czekamy.

Jeśli ktoś inny zdobył piłkę przed nami, poczekajmy. Niech inni gracze wypruwają sobie flaki, atakując tego, który ją ma, a my zaatakujemy później. Pamiętajmy, wygrywa ten, który jako ostatni ma piłkę, musimy więc być cierpliwi i unikać starć z tymi, którzy nie mają piłki.

TERYTORIA

Cel: Na mapie znajduje się kilka/kilkanaście nieruchomych flag. Gracz (drużyna), która kontroluje ich jak najwięcej gdy minie czas gry, wygrywa.

I znów, kluczem do zwycięstwa jest cierpliwość. Wygrywa zwykle ten, kto na końcu gry ma największą armię. Należy unikać rozpraszania swych wojsk na początku gry oraz spróbować wymienić zbędne krasnoludy i wędrowców na wojów i gholi, którzy o wiele szybciej się poruszają.







Nie wdawajmy się w wielkie bitwy na samym początku gry. Zamiast tego, próbujmy zachować siły na koniec. Pamiętajmy o korzystaniu z klawisza F7 (pilnujemy wyników). Niech wolniejsze jednostki (takie jak zniewoleńcy) zajmą się flagami w pobliżu naszej bazy, a szybsze niech próbują zdobyć te, które są dalej. Kiedy zdobędziemy jakiś teren, wolniejsze jednostki mogą do nas dołączyć.







ZASADY DOBREGO ZACHOWANIA

Gry zawsze sprawiają większą przyjemność, kiedy ludziom dobrze się współpracuje – przyłączają się do gier sieciowych, takich jak *Myth II* przynajmniej po części dlatego, żeby uniknąć konfliktów i problemów realnego świata; nie ma potrzeby wprowadzać tych elementów do świata wirtualnego.

Większość ludzi nie chce nikogo celowo obrazić – niestety, mogą zrobić tu zupełnie nieświadomie/przypadkowo. Prosimy zapoznać się z poniższymi punktami:

-  **NIE NALEŻY PISAĆ WSZYSTKIEGO WIELKIMI LITERAMI.** Taki tekst może być irytujący, a poza tym jest to "drukowany" ekwiwalent krzyku. Jeśli chcemy ich użyć, żeby coś podkreślić, to w porządku. Jeśli jednak będziemy tak pisać cały czas, zaraz przypną nam etykietkę "nowicjusza".
-  Dobry żart jest zawsze mile widziany, ale nie należy przesadzać. Monitor nie jest w stanie przekazać mimiki/gestykulacji ani tonu głosu, więc może się zdarzyć, że niewinna uwaga zostanie źle zinterpretowana lub zrozumiana jako mocno obraźliwa. Zanim zaczniemy żartować, upewnijmy się, że nasz adresat traktuje nas jak dobrego znajomego/przyjaciela.
-  Bez względu na to, czy wygraliśmy czy nie, po zakończonej grze wypada pozdrowić przeciwników, używając skrótu "GG" (od "good game" – dobra gra). Róbmy tak bez względu na to, czy gra faktycznie należała do udanych czy nie. Natychmiastowe wyjście z gry czy niepotrzebne tłumaczenia są uznawane za niegrzeczne.
-  Jeśli inicjujemy grę, nie zaczynamy, dopóki inni gracze nie są gotowi. Pomimo tego, że gra nie może się rozpocząć, dopóki inni gracze nie klikną przycisku "Gotowy" (Ready), w dobrym tonie jest zapytanie wszystkich, czy są gotowi, zainicjować odliczanie i dopiero rozpocząć. Nie należy też zmieniać ustawień gry, jeśli inni gracze nie wyrażą na to zgody – dołączając do naszej gry, kierowali się między innymi jej charakterystyką i tego właśnie oczekują.
-  Jeśli inicjowaliśmy grę, nie wychodzmy zaraz po jej zakończeniu – w ten sposób uniemożliwiamy innym graczom zapoznanie się ze statystyką gry i zapis przebiegu gry (filmu).
-  Jeśli dobrze nam idzie, nie żądajmy zmiany ustawień. Jeśli coś nam się nie podoba, możemy zawsze zainicjować własną grę.



-  Przyłączając się do gry, pamiętajmy, aby jak najszybciej być gotowym (wciskamy klawisz "Ready" – gotowy). Nic nie denerwuje bardziej niż ktoś, kto zaraz po dołączeniu do gry prosi o kilka minut zwłoki (bo np. musi odejść od klawiatury).
-  Jeśli nie jesteśmy gotowi, nie przyłączajmy się do gry!
-  W przypadku przegranej nie należy wymyślać innym członkom drużyny, nawet jeśli to przez nich przegraliśmy.
-  Jeśli koniecznie chcemy podsumować grę, lepiej jest podkreślić dobre strony.



Kulisy powstawania *Myth II*



M

yth: Upadli Władcy odniosła bardzo duży sukces: kilka czołowych magazynów zajmujących się grami przyznało jej tytuły "Gry roku" i "Strategii roku". Mimo to zespół Bungie nie był w pełni usatysfakcjonowany. Jak wszyscy szanujący się twórcy gier, chcieli rozwinąć jej engine tak, aby fani *Myth* mogli być jeszcze bardziej zadowoleni.

Podobnie jak w przypadku pierwszego *Myth*, osobiście polecałem do Chicago, żeby z pierwszej ręki dowiedzieć się, co miało wpływ na stworzenie tak wspaniałego sequela, jakim jest *Myth II: Duszożerca*. W tym rozdziale znajdują się wywiady z prezesem Bungie, producentem, głównym programistą, głównym grafikiem, a nawet z pracownikami studia dźwiękowego, które pracowało przy grze.

MYTH II: BEZMÓZGOWIEC

Pierwszą osobą na mojej liście rozmówców był Alex Seropian, prezes i współtwórca Bungie, następną Tuncer Deniz, producent *Myth II*. Obaj panowie od lat związani są z przemysłem gier komputerowych – zdobyli doświadczenie na wszystkich polach (od tworzenie gier aż po dziennikarstwo) – są to więc osoby, które na pewno będą miały wiele ciekawego do powiedzenia.

BART: Gra *Myth II: Upadli Władcy* miała bardzo dobre recenzje, ale choć dobrze się sprzedawała, nie można jej nazwać bestsellerem. Czy z tego powodu mieliście wątpliwości, zanim zdecydowaliście się na sequel?



ALEX: W naszych oczach *Myth* odniosła dość duży sukces. Oczywiście były takie rzeczy, których nie udało nam się włączyć do gry, ponieważ zabrakło nam czasu. Gra była bardzo dobrym produktem, ale wiedzieliśmy, że możemy zrobić coś o wiele lepszego, tak więc właściwie w momencie ukazania się gry [*Myth: Upadli Władcy*], zdecydowaliśmy się na rozpoczęcie prac nad *Myth II*.

BART: Jakie elementy chcieliście poprawić w *Myth II*?

ALEX: Mieliśmy kilka założeń. Po pierwsze, chcieliśmy usprawnić engine gry oraz grywalność. W pierwszej części były elementy, które czyniły ją bardzo trudną i te chcieliśmy poprawić przede wszystkim. Dodatkowo zdecydowaliśmy się przeanalizować praktycznie każdy aspekt gry. Chcieliśmy poprawić muzykę, dźwięk i grafikę – tak że właściwie poddaliśmy retuszowi każdy jej element.



Rysunek 12.1.

Główny programista gry, Jason Regier i autor wspólnie oglądają filmy z gry.



BART: Jednym z elementów, które najbardziej wytykano grze, była jej trudność. Niektórzy gracze uznali ją za nazbyt duże wyzwanie. Czy na to też zwróciliście szczególną uwagę?

ALEX: Tak, wielu graczy informowało nas, że *Myth I* jest naprawdę trudna. Mieliśmy kilka telefonów od ludzi, którzy nie byli w stanie przejść nawet pierwszego poziomu i najwyraźniej była to nasza wina, ponieważ grając w nią przez ponad dwa lata, przyzwyczailiśmy się do jej trudności i straciliśmy obiektywizm. W rezultacie *Myth* zadowolili tylko gracze "hardcorowych", ponieważ dla nich było to kolejne wyzwanie.

W *Myth II* naszym celem było zwiększenie różnicy między poziomem "banalnym" a "legendarnym". Oznacza to, że pierwszy jest teraz łatwiejszy, a drugi jeszcze trudniejszy. Poza tym, pomiędzy nimi są jeszcze trzy poziomy, z których możemy wybierać. Oprócz tego gra skonstruowana jest w bardziej logiczny sposób, dzięki czemu o wiele łatwiej jest zrozumieć cele poszczególnych misji. Oczywiście, nie są one łatwe, ale na pewno zrozumiemy, o co chodzi w każdej z nich.

BART: Jak na dzisiejsze standardy, w pracach nad *Myth I* brał udział bardzo niewielki zespół. Ile osób pracowało nad *Myth II*? Czy wiele wysiłku musieliście włożyć w realizację wszystkiego, co sobie założyliście?

ALEX: Dobre pytanie. Najpierw trochę historii. W pracach nad *Myth I* brało udział czterech programistów i trzech grafików. Całość została zrobiona w dwa lata, co wymagało niewiarygodnego wysiłku – był to swoisty precedens w tym biznesie. Ponieważ engine gry był właściwie gotowy, zdecydowaliśmy, że do pracy nad *Myth II* wystarczy dwu programistów i skoncentrowaliśmy się na wizualnej stronie gry, nad którymi pracowało czterech grafików i dwu projektantów map.

BART: Animowane elementy w *Myth* były bardzo dobre, ale rozumiem, że w *Myth II* użyliście innego typu animacji? Podczas naszej ostatniej rozmowy pojawiła się przecież ta kwestia. Czy przy *Myth II* mieliście ten sam problem?

ALEX: *Myth* na pewno ma swój klimat – prawie że klasyczny już wygląd, więc uważaliśmy, że rendered animation nie będzie tu pasować i zdecydowaliśmy się na cel animation. Niektórym się to podobało, niektórym nie – w finale okazało się, że efekt końcowy trochę za bardzo przypomina film rysunkowy. Dlatego też do prac przy *Myth II*



zaangażowaliśmy japońską firmę, dzięki czemu animacje są bardziej "plastyczne", awangardowe i ostrzejsze.

Tak naprawdę, przyczyna, dla której zdecydowaliśmy się na cel animation, jest taka, że w scenach filmowych jest wiele ruchomych postaci, a zastosowanie rendered animation nie pozwoliłoby uzyskać pożądanego efektu "płynności ruchów".

BART: Co takiego jest w *Myth II*, że ludzie, którzy grali w *Myth I* będą chcieli ją kupić?

TUNCER: *Myth I* była wspaniałą grą. Miała wiele fantastycznych poziomów oraz wyjątkową grafikę. Robiliśmy wszystko, żeby *Myth II* nie była tylko i wyłącznie "powtórką" pierwszej części. We wczesnym stadium tworzenia gry podrasowaliśmy trochę engine: jedną z rzeczy, którą poprawiliśmy, było czterokrotne polepszenie siatki terenu, co każdy zauważy na pierwszy rzut oka – teraz widać więcej detali, a całość jest o wiele bardziej "gładka". Poza tym zwiększyliśmy liczbę klatek przy animacji ruchów, które są o wiele bardziej płynne. Polepszyliśmy jakość dźwięku i w końcu, ponieważ engine gry pozostał



Rysunek 12.2.

Ciekawą i zupełnie nową postacią w *Myth II* jest baron.



właściwie ten sam, skoncentrowaliśmy się na zaprojektowaniu jak najlepszych poziomów, które sprawią, że gra w *Myth II* będzie prawdziwą przyjemnością – zamiast "drugiej części" gracze dostaną właściwie nową grę.

GRA OD PODSZEWKI

Jeśli chodzi o techniczną i graficzną stronę *Myth II*, chciałem dowiedzieć się kilku rzeczy u źródła. Odszukałem głównego programistę, Jasona Regiera, od którego chciałem wyciągnąć kilka informacji na temat szczegółów powstania gry. Swoje dwa grosze dołożyli Mark Bernal, główny grafik i Tuncer Deniz, producent.

BART: *Myth* to złożona gra – krajobraz zrobiony jest z polygons, podczas gdy wszystkie jednostki to sprites. Dlaczego zdecydowaliście się na takie rozwiązanie? Chodziło o wydajność?

TUNCER: Tak, zdecydowanie chodziło o wydajność. Przyczyna, dla której wybraliśmy sprites, jest taka, że podczas gry na ekranie możemy mieć 100 jednostek na raz i gdyby to wszystko były polygonal models, to posiadacze nawet najszybszych komputerów nie mogliby po prostu grać.

BART: Co było najtrudniejsze w tworzeniu *Myth II*?

TUNCER: Mieliśmy około 8–9 miesięcy na stworzenie sequelu. Ponieważ wprowadziliśmy wiele zmian do engine'u, nie mogliśmy po prostu zacząć od projektowania nowych poziomów i postaci. Wiele czasu zajęło nam opracowanie podstaw planu gry – ulepszyliśmy przecież engine i trochę zmniejszyliśmy jednostki, musieliśmy więc zająć się scenariuszem. Dodatkowym problemem było to, że wiele osób, które pracowało nad pierwszym *Myth*, brało w tym czasie udział w innych projektach Bungie, tak że wszyscy, którzy po raz pierwszy znaleźli się w świecie *Myth*, musieli nadrobić zaległości.

BART: Na jakie trudności napotkaliście podczas prac nad grafiką w *Myth II*?



Rysunek 12.3.

Tuncer Deniz,
Jason Regier
i Konrad
Sherinian
podczas dyskusji
nad przebiegiem
gry w *Myth II*.

MARK: Największym problemem było to, że w *Myth II* miało być o wiele więcej modeli niż w pierwszej części, w której większość bitew miała miejsce na otwartej przestrzeni. W *Myth II* jest ich o wiele więcej (domów, wiatraków, ogrodzeń). To było naszym największym wyzwaniem. Były też inne kwestie, na przykład: na wielu poziomach jednostki mogą znajdować się dokładnie jedna obok drugiej, tyle że dzieli je jakaś ściana, więc nie widzą się nawzajem. Trzeba było więc wprowadzić wiele zmian.

BART: Słyszałem, że jednostki w *Myth II* są mniejsze. Czy miało to jakiś wpływ na waszą pracę?

MARK: O tak, musieliśmy przerobić każdą postać, nie tylko jeśli chodzi o renderowanie, ale także o sposób animacji. Poza tym starszym postaciom musieliśmy zmienić teksturę.

BART: Co różni obie gry, jeśli chodzi o programowanie?



Rysunek 12.4.

Dzięki zmianom w engine *Myth II* możliwe stało się wprowadzenie nowych elementów, na przykład zwodzonego mostu.

JASON: Engine gry został dość znacznie zmieniony, dzięki czemu projektanci poziomów mieli o wiele mniej ograniczeń. Jedną z rzeczy, którą chcieliśmy uzyskać, było poprawienie jakości obrazu, dlatego też zdecydowaliśmy się czterokrotnie zmniejszyć siatkę terenu. Dzięki temu uzyskaliśmy o wiele lepszą perspektywę – w grze widać nawet koleiny na drogach i bruzdy na polach.

Poza tym chcieliśmy, aby gra była "pełna życia", tak więc dodaliśmy wiele rzeczy, takich jak zwierzęta i miasta. W samych miastach (które w *Myth II* są większe), dodaliśmy wiele ruchomych polygonal models, takich jak wiatraki i mosty zwodzone. Aby to wszystko było możliwe, musieliśmy zmodyfikować engine gry – gra musiała być dostosowana do przeciętnego komputera.

BART: Jakie zmiany w engine i interfejsie miały na celu zwiększenie grywalności?

JASON: Jeśli chodzi o interfejs, to zmian było wiele. Jednym z naszych celów była taka konstrukcja gry, która pozwalałaby na używanie tylko myszy, tak więc na dole dodaliśmy pasek menu, za pomocą którego możemy wybierać komendy i formacje. Poza tym



zmieniliśmy kod poruszania się kamer, tak aby łatwiej było ich używać. Najfajniejszą rzeczą w grze jest to, że ci którzy grali w *Myth I*, nawet nie zauważają zmian, a nowym graczom będzie o wiele łatwiej opanować sterowanie.

OGRÓD DŹWIĘKÓW

Przy tworzeniu dźwięków Bungie wykorzystało sprawdzone już Total Audio – studio doświadczone na rynku gier i reklam (nawiasem mówiąc, zespół z Total Audio był autorem dźwięków w grze *Riven*, a to mówi samo za siebie).

Odwiedziłem studio w dniu, w którym nagrywano teksty do pierwszych ośmiu misji. Dowiedziałem się, że nagranie dźwięków do gry takiej jak *Myth II* to niemała sprawa – samo czytanie dziennika musiało być nagrywane kilkakrotnie. W rezultacie uzyskano bardzo profesjonalny efekt, który zdecydowanie podnosi atrakcyjność gry. Współzałożycielami chicagowskiego studia Salvatori Total Audio są Marty O'Donnell i Mike Salvatori.

Choć widziałem się z nimi osobiście, poniższy wywiad miał miejsce via e-mail, tak więc przytaczane tu odpowiedzi to mieszanka wypowiedzi Mike'a i Martiego.

BART: Powiedzcie nam coś o swojej firmie.

MARTY I MIKE: Działamy od wczesnych lat 80. Pracujemy nad dźwiękiem i muzyką do reklam i filmów. Chyba najbardziej znaną produkcją naszej firmy jest dżingiel "We are Flintstones Kids, 10 million strong and growing...". Pracowaliśmy dla McDonalds, Sears, Kellogg's i wielu innych tego typu firm, ale od zawsze interesowały nas gry komputerowe.

Mieliśmy przyjemność pracować nad dźwiękiem dla gry *Riven: Teh Sequel to Myst* i dzięki temu rozpoczęliśmy współpracę z Bungie. Obecnie pracujemy nad kilkoma innymi projektami, w tym grą RPG, do której musimy nagrać głosy ponad 100 różnych postaci. Uważamy, że naszym zadaniem jest stworzenie kompletnego środowiska dźwiękowego tak, aby gracz został całkowicie wchłonięty do świata gry.



BART: Czy przy pracy nad *Myth II* stosowaliście jakieś wyjątkowe środki?

MARTY I MIKE: Praca nad *Myth I* była wyjątkowa, dlatego że Bungie zrezygnowało z muzyki odtwarzanej w trakcie gry, dlatego też musieliśmy użyć innych środków. Dźwięki miały przejąć rolę muzyki – wytworzyć atmosferę i poczucie rzeczywistości. Uzyskany efekt podobał nam się tak bardzo, że nie chcieliśmy zmieniać tego podejścia w pracach nad *Myth II*. Moim zdaniem, dźwięki urealniają grę, a muzyka dodaje jej uczuć. Ponieważ do filmów wyświetlanych w grze i podczas narracji mogliśmy dołączyć muzykę, skoncentrowaliśmy się na tym, aby dźwięki środowiska i bitew były jak najbardziej prawdziwe.

BART: Czy w pracach nad *Myth II* zastosowaliście inne podejście niż przy *Myth I*?

MARTY I MIKE: W *Myth I* jedynym ograniczeniem była ilość kanałów dźwiękowych, które mogliśmy wykorzystać. Obecnie mamy więcej kanałów, stereofoniczne dźwięki otoczenia, 3D audio, efekty w czasie rzeczywistym (z wykorzystaniem SBLive) i trochę



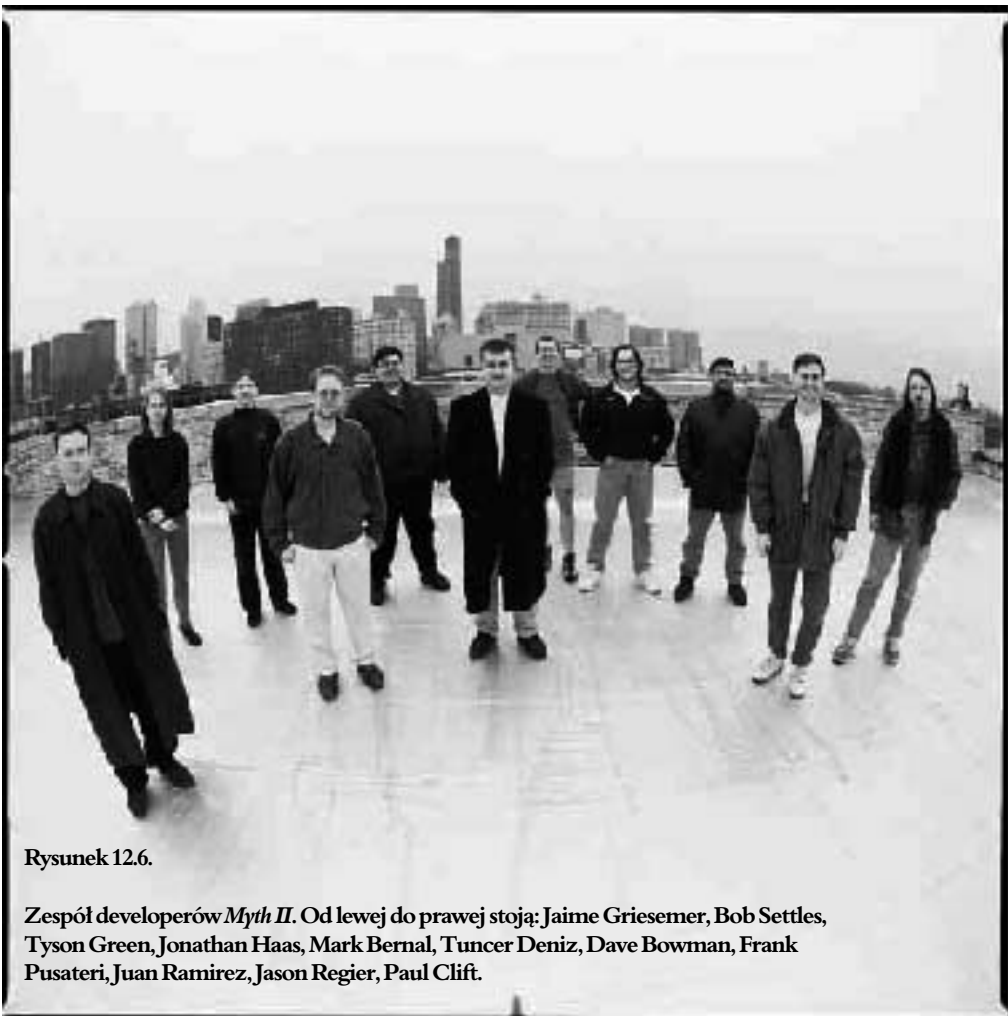
Rysunek 12.5.

Geoffrey
Charlton-Perrin
podczas
nagrywania
wstępów do
Myth II w studiu
Total Audio.



miejsca na muzykę ilustracyjną. Muzyka podczas gry została ograniczona do minimum, ponieważ uważamy, że podobnie jak w filmie, powinna pojawiać się tylko w uzasadnionych momentach.

Najważniejsze jest, aby muzyka i dźwięki były spójne ze stylem animacji i atmosferą świata, który stworzyło Bungie. Aktorzy muszą jak najbardziej "wejść w rolę" i poważnie traktować sprawę. Oto, co z komiksu czyni prawdziwe arcydzieło. Bez urazy.



Rysunek 12.6.

Zespół developerów *Myth II*. Od lewej do prawej stoją: Jaime Griesemer, Bob Settles, Tyson Green, Jonathan Haas, Mark Bernal, Tuncer Deniz, Dave Bowman, Frank Pusateri, Juan Ramirez, Jason Regier, Paul Clift.



BART: W jaki sposób nagrywaliście dźwięki otoczenia? Czy możecie opowiedzieć jakąś związaną z tym anegdotę?

MARTY I MIKE: Kluczową sprawą była dla nas przypadkowość dźwięków, z którą przecież mamy do czynienia w naturze. Nie jest to jeszcze całkowicie możliwe, ale powoli zbliżamy się do ideału. Na każdym poziomie pętle audio odgrywane są losowo i do tego z pewnym przesunięciem. Świetnie bawiliśmy się, siedząc i słuchając, jak to, co nagraliśmy za każdym razem brzmi trochę inaczej.

Wiele dźwięków zostało spróbkowanych w naturze: wiatr, woda, ogień itd., ale inne musieliśmy tworzyć od początku. Dźwięk zgniatanego papieru może zostać tak zmodyfikowany, że będzie znakomicie ilustrował gwałtowne zatrzymanie się trowa; nagraliśmy ptasie nawoływanie, którego ton obniżyliśmy, odwróciliśmy i połączyliśmy z ludzkim wrzaskiem, dzięki czemu uzyskaliśmy ten nieziemski krzyk. Mam pakunek rodzynek, który okazał się pomocny w tworzeniu różnego rodzaju dźwięków trzaskających kości i rozłupywania czaszek.