

OVERLORD FAQ (gyakran ismételt kérdések és válaszok, írta caprine)

Minimum konfiguráció: Intel Pentium 2,4 GHz, 512 MB RAM, 5 Gbyte szabad hely, nVidia Geforce FX5700 / ATi Radeon 9500

Ajánlott: Intel Core 2 Duo vagy AMD X2, 2 Gbyte RAM, nVidia Geforce 7900GT / ATi Radeon 1900XT

Aki kicsit elhűlt a konfigurációt látván azt megnyugtatom egyenes arányban van a képminőségével, de szóval az is elég húzós. Jelen leírás néhány angol oldalra, illetve különböző fórumokon többek hozzászólásaira is támaszkodik, például 1-2 az SG-n fórumozótól is idéztem, (ha lehet akkor nem sorolnák fel mindenkit), de ezen felül saját szerzemény. Részben a fontosabb, nehezen kitalálható részeket írtam bele, vagy olyanokat amik nekem is elkerülték a figyelmemet, illetve azt is néztem, hogy mik azok amiket a legtöbben kérdeztek. A játékot eddig 4x nyomtam végig, tehát van elég tapasztalatom ahhoz, hogy ezt a cirka 9 oldalt összehozzam. Végigjátszásból volt 0%, 100% és köztes érték is. A teljes játékidő ezen FAQ és az általam készített full végigjátszás alapján mindennel (ha csalunk a fejlesztéseknél) akkor ~12 órából kijön. A stilusom egyesek számára megkérdőjelezhető, de belátható, hogy ezen játék hangulatához nem passzolna ha olyan hangnemben írtam volna minnt a dipi munkámat. Akinek nem tetszik attól elnézést kérek, írjon jobbat:)))

Jelenleg (2007) v1.2 (20MB) és v1.4 (80MB) folt létezik, de az 1.4-hez kell az 1.2 is, amit például a Raising Hell már alpból tartalmaz. Amiket az 1.2 javít, bár én nem tettem fel, nélküle is végigvihető:

Az 1.2 tartalma:

- verzió szám kijelzése az induló képernyőn
- invert egér lehetőség ami eddig nem volt
- 30FPS limit kikapcsolva, ha tud a kártyád többet akkor jó (8800 tulajoknak hurrá:)))
- valami szinkronizálási hibát is javít a multi résznel
- fixálták az upgrade-nél az a minion hibát, hogy időnként nem vette el az overlordtól a feláldozottakat minionokat, de ezt inkább negatívum, mert ezt ki is lehetett használni
- Melvin időnként visszatért a sírból, pedig szétdurrint mint 1 lufi
- Kahn esetében 1-2 tipp kimaradt, fixálva
- valamint mindent tartalmaz ami az 1.1-es foltban benne volt, így azt már nem kell külön feltenni

Az 1.4-es patch tartalma (benne vannak a korábbi 1.1 / 1.2 foltok):

- tartalmaz egy split screen-es (osztott képernyős) co-op játékot, és ehhez egy új pályát (Rocky Race). Nem próbáltam, de olyan lehet mint a Lead 4 Dead 2-ben lévő osztott képernyős megoldás, amikor 1 gépen és egy képernyőn 2 játékos nyomul egymást segítve (egyik a billentyűzettel, a másik valamilyen kontrolerrel).
- javították a videó beállításokon, bevezették az "amBX"-et.
- 30FPS limit eltávolítva
- "Speak to Jewel" feladatnál időnként jelentkező mentési hibát javították
- Online/LAN játék hibáinak javítása
- fordított Y-axis egér opció
- mentési hiba, hogy Melvin vissza tud térni az alap játékban
- a sivatagban, ha azt a hidat, amin Jewel átugrik kinyitjuk, és utána vesszük fel a sarokban lévő életerő object-et, akkor (mivel az van közelebb) a pálya végén lévő teleportba akarják a minionok ezt elcipelni, de a hídon nem tudnak átmenni, ez javítva. Engem ez a hiba nem zavart, mert mindig előbb kinyírtam az összes férget a sivatagban, felvettem ezt az object-et, és csak utána mentem vissza, hogy körbe menve eljussak a híd kapcsolójához. Így mivel a híd nem volt nyitva, a minionok a sivatagon át mindig a pálya legelején lévő teleportba cipelték el a szobrot.

A történet röviden:

Hosszú idő után végre új Overlord születik (ezzel indul a játék introja), akinek célja csak 1 dolog lehet, hogy uralma alá vonja a világot. A fő feladata a 7 hős (hero) legázolásán át a totális uralom megszerzése. Azt, hogy mi kik voltunk valójában azt nem tudjuk meg soha, de a múlt az hamu, csak a jelen számít.

A játék alapvetően egy mászkáló kalandjáték. Császkálni kell, időnként van 1-2 logikai feladvány, de semmi komolyra ne számítsatok. Meg kell találni a szükséges eszközöket amik jelentős mértékben egyszerűsítik a továbbhaladásunkat, és mindig meg kell találni a következő pályarészt, ez az ami nem mindig sikerül elsőre. Bár lineárisnak mondható a játékmenet de csak olyan szempontból, hogy bizonyos feladatokat csak akkor kapunk meg ha egy előzőt már teljesítettünk. Ha nem sorban haladunk, akkor bizony 5-6 feladatunk is összegyűlhet, ugyanakkor vannak olyan feladatok (várúrnő szerzése, szobor visszalopása) amiket már pályarészekkel korábban megkapunk. Lesznek olyan feladatok is, amiket meg nem kell végrehajtani, például a 2. kohóért el se mentem, vagy a kékek barlangjában a 8 kék kiszabadítása is kihagyható, stb. Magyarán vannak fő feladatok és mellék feladatok is vegyesen. A fő feladatok szükségesek a továbbjutáshoz, a mellék küldik meg csak plusz lehetőségeket biztosítanak, megkönnyítik a befejezést. Például az alap kard/páncél kombinációjával is végig lehet nyomni a játékot ha az ember mindig a háttérben marad és az effektíve piszkos munkát a szolgasereggel végezteti el. Ha így nézzük akkor tényleg pénz és időpocsékolás lenne a fejlesztésekre költeni, de akkor fele idő alatt befejezhető lenne a game, és nem ez a lényeg hanem a szorakozás amit a játék okoz(hat). Vannak olyan feladatok, amik ha pozitívan / emberbarátian cselekszünk akkor nem is találkozunk vele. Ilyen például a 10 rabszolganő felajánlása amit csak akkor kapunk meg, ha 10-20 parasztot likvidálunk a faluban és környékén, de ha sose bántjuk őket akkor sose kapjuk ezt meg. Az én véleményem az, hogy pont ezek miatt egyszer végi kell nyomni negatívan, gonosz beállítással (így könnyebb mert szinte semmire sem kell vigyáznunk csak magunkra és a csipet-csapatra) és utána pozitív beállítással a 0% gonoszságra hajtva.

A pályákról előzetesen annyit, hogy eltekintve a törpe király beszakadó pályájától bármelyikre bármikor visszamehetünk! Jópofa, hogy a pályák többsége girbe-gurba, 1 méter egyenes nincs bennük, úgyhogy eléggé megkavarja az embert, és nagyobbak is tünik tőle a pálya. 6 nagy pálya van (Mellow Hills, Heaven's Peak, Evernight Forest, Golden Hills, The Ruborian Desert illetve maga a vár és csatolt részei), amiknek a megnyitott részein szabadon koszállhatunk, de a pályák között már nem, az átjárást teleport kapukkal valószínűsítették meg. Ráadásul minden pályán több kapu is van így nem mindegy, hogy amikor teleportálunk akkor melyiket választjuk ki, mert ha rossz helyre megyünk akkor percekig is gyalogolhatunk a másik területre ahova valójában szeretnénk volna kerülni. Fontos dolog még ha kinyit egy új pályarész, menjük át rajta és aktiváljuk a másik oldalon lévő teleport kaput, így legközelebb már használhatjuk. Például ha kivégeztük Oberont, akkor mögötte átmehetünk a törpék pályájára. De ha ezt nem tesszük meg akkor vissza kell sétálnunk az Evernight pálya elejére, hogy visszatérhessünk a várba, majd ha át akarunk menni a törpékhez mivel még nem aktív a teleportjuk előbb irány Evernight, séta a fáig és úgy megyünk át. Legalább 5-10 percet sporolunk vele.

A fő feladat a küldetések mellett a vár renoválása, a maximális életerő, mana, varázslat és a 4 minion faj megszerzése, illetve ezek maximális számának (50) elérése és közben az egyre keményebb hősök folyamatos pokolba küldése. Ehhez rengeteg pénz szükséges (mint a való világban:)), amikből a pályákon található ládákban, dobozokban rengeteg van, csak törjük össze őket. Ezek részben újratermelődnek, így ha újból arra járunk akkor újból felszedhetőek. Jegyezzük meg a zsiros helyeket és látogassuk bőszen. A pénzből tuningolhatjuk eszközeinket, és várunkat ami kezdetben elég romos állapotban leledzik (mint amit 200 éve lebombáztak). A pályákon található több csak a minionok által elmozdítható nagyobb tárgy (object) amit szépen a legközelebbi teleportba cipeltethetünk velük, így az a kastélyba, és vele együtt a mi birtokunkba kerül. Ezek lehetnek több emberes pénzeszsákok, kohók (3 db), szobrok (életerő, mana, varázslat és a minionok számának növelése), na meg asszonyrablásra is sor kerülhet ágyastúl. Vannak olyan tárgyak amik csak útban vannak és el kell tolni őket, vagy éppen egy árkot kell velük áthidalni, vagy egy tekerő kereket kell eltekerni a kapu kinyitásához (olykor 12 szolga is kell hozzá), vagy magához a tekerőhöz való kart kell elcipelni. Ezeket a feladatokat az Overlord a saját kezével nem tudja elvégezni, ehhez a halálig hű szolgálaira kell támaszkodnia. Pontosan ezért ne is sajnáljuk kis szolgálainkat, fogyóeszközök mint a papírzsepkendő télvíz idején. Persze a nagyon profik az elején kapot 5 minionnal is befejezhetik a játékot, de ez nem jellemző a többségre, így rám sem:)))

KASTÉLY, aminek 6 fontos része van:

- trónterem, csinosítások folytán elég pöpec lesz (szobrok, zászlók, stb)
- a teleport szemben van a trónnal egy nagy pocsolya ezen keresztül tudunk majd teleportálni, de csak ha megszereztük az első küldiben a vár szívet
- háttal a teleportnak (vagy szembe a trónnal ha így jobban tetszik) jobbra le a lépcső a pincébe vezet, itt találjuk középen a vár szívet (The Tower Heart), persze ha már elloptuk de itt igazából semmi dolgunk nincs, csak a tréning idején kell ide lejönnünk, na meg a végkifejlet elérésekor
- jobbra a második a fegyverterem illetve ha már loptunk kohót, akkor készíthetünk vagy fejleszthetjük eszközeinket (lásd fegyvereknél)
- balra le az aréna (Dungeon) előtte a hóhér csukjában pallossal, itt azokkal tudunk újra küzdeni akikkel már harcoltunk, így rengeteg plusz életerőt tudunk ördögi tervünkhöz begyűjteni, kezdetben nem ajánlatos használni, majd csak a zöldek megszerzése után, illetve legalább 40 minion megléte esetén (lásd arénázásnál)
- balra fel a kincseskamra, a "könyvtár", egy üres szoba ami berendezhető kínyzókamrának és a hitvesi háló található. Ezekből a hálót akkor érdemes meglátogatni ha lecseréltük az úrnőt (mistres) a bűja nővére, a könyvtár pedig lehetőséget ad a vár csinosítására a szemben lévő kincstár jelentős leapasztása árán, plusz itt lehet majd a minionokat is fejleszteni de csak azután, hogy lecseréltük / nem cseréltük le úrnőnket.

OVERLORD / HADÚR

Nagyon érdekes a hadúr feladata mert alapvetően csak az irányítás lenne a dolga, szóval tényleg mint egy "úr" viselkedik, nem piszkolja össze a kezét. Ezt viszont szerintem kevesen állják meg, talán csak a vérbeli stratégiák. De ha akarunk akkor saját fenséges kezünkkel is beleszólhatunk a csaták kimenetelébe. Karakter fejlesztés nincs és ez vonatkozik az egész játékra, max a felszerelést lehet felpumpálni, de azt nagyon, illetve 1 alkalommal lehet upgradelni a minionok közül 2 fajt. A fegyvereken kívül 5 tulajdonsága van a vezírnek:

- **életerő:** bal felső sarokban a piros csík az életeréje a főnöknek, ennek maximuma növelhető megfelelő piros oszlop elemek (object) beszerzésével 3-ról indul és 10 a max, illetve maga az életerő a piros borosflaskákkal és a kútakba áldozással pótolható, de ha vissza megyünk a várba akkor maxra felmegy, vagy arénázás után ha mi nyertünk akkor is visszamegy maxra. Pontosán ezért jó ha leamortizáltan egy új pályára léptünk és aktiváltuk a teleportot akkor irány vissza a torony, és minden megint max. Utána simán visszaugorhatunk a megnyitott pályarészre, hiszen a teleport listán ez lesz az utolsó bejegyzés!
- **mana:** ezt nem is igazán tudom magyarban mire lehetne fordítani, varázslat / speciális képesség? A bal felső sarokban a kék csík a mana lenne, erre is az vonatkozik mint az életerőre csak itt kék elemeket kell gyűjteni, amik szintén a trón mögött jelennek meg. 12 spec pusztító lehetőség szedhető össze a barangolások során (lásd varázslatok), és ezek a fejdisz szerű elemek a trónterem falát díszítik
- **pénz:** hulláktól, ládákban, házakból és mindenféle szétörhető eszköz rejtekéből szerezhető, a vár és a fegyverek tuningjához kell, egyébként nem annyira fontos, csak szórakoztató. Időnként van, hogy találunk 1-2 nagyobb pénzeszsákot a pályán amit némi véráldozat árán lenyulhatunk.
- jobbra fent az itt **minion**oknak hívott apró goblinok **száma** látható. A bal érték az éppen "munkanélküli" minionok száma, míg a jobboldali érték az éppen nálunk lévő összes még élő egyedek számát jelöli. Az egér görgőjével ki lehet a 4 fajt külön-külön választani, ekkor annak a színnek megfelelő értékek láthatóak. Az egyszerre használható csapat létszám 5-ről indul és 50 a vége.
- alatta %-ban mutatja a minionok **átlagos harci képességét**. Csak akkor látható ha változik tehát valaki elesik, új miniont veszünk ki a buckából, vagy valamelyikük új fegyverhez, páncélhoz jut hozzá. Az alap a 100% de a Kahn esetében például nálam a zöldek már alaphoz ~260%-on voltak. 400% a max, de ehhez római arany fegyverek, páncélok kellene amik csak az utolsó sivatagi (desert) pályán lesznek. Minél nagyobb ez az érték annál veszélyesebbek, annál kevesebb esélye van az ellenük, annál nagyon a csipet-csapat esélye a túlélésre. Érthető módon 10db 400%-as minion tud annyit, mint 40db 100%-os és ez nagyon nem mindegy!!!

- van még egy **korrupció (corruption)** szintje is a várúrnak (TAB-ot kell hozzá nyomni) ami jó szó, csak nem minden esetben fedi a valóságot, mert az hogy kinyírok néhány parasztot az szerintem nem korrupció, hanem fekete terror, de egy gonosznál ez kötelező. Bár ha a hatalommal való visszaélést (megromlást) és a pénzsóvárságot értjük alatta, akkor mégis csak jó szónak tűnik. Megnéztem angol szótárban mire fordítható a "corruption" szó. Magyarban a megromlás, züllöttség, és a lealjasodás ami igazán passzol jelen esetünkben. Az értéke 0%-ról indul, és az elkövetett bűnökkel arányban emelkedik. A 0% és a nem 0% között az utolsó videó a különbség, egyébként mindenki úgy játssza "szerencsére" ahogy neki tetszik. A 0% a nehéz, bár 100% elérése sem könnyű, ami közte van az meg jön. 0% esetében happy end a vége minden szép és jó, mindenki szeret minket, megszereztük a totális uralmat, de igazságosan uralkodunk. De milyen úralkodó az akitől nem félnek az alattvalói??? Az már nem feudalizmus lenne hanem demokrácia. Ennél nagyobb értéknél tehát már 1% azaz 1 paraszt hidegre tétele után is a végén mindenki félve fogja a nevünket kiejteni, fekete lesz az ég, lángokban áll a város, mindennaposak a kivégzések, uralmunkat féli ember és állat szerte az országban.

100% KORRUPCIÓ ELÉRÉSE

Ha 100%-os gonosz akarsz lenni, ezeket a dolgokat kell megtenned, ha a 0% a cél, akkor még csak eszedbe se jussanak ezek. Azok, amiket bármikor a játék során megcsinálhatsz:

- 3% Killing an innocent peasant - meg kell ölni egy mezei parasztot aki nem támadott rád, csak úgy utba eset
- 1% Harasser of Humans - 1-2 paraszt leölése után már utálni fognak
- 2% Spree Homewrecker - a falu összes házát fel kell gyújtani a minionokkal, be kell törni az ajtókat és amikor füst száll ki rajta akkor okés.
- 3% Suppressor of Spree - 10 paraszt felkoncolása után hivatalos közutálat, ez a falura (Spree) vonatkozik és nem a Heaven Peak-re!!!
- 3% Capture 10 Servants - ha megöltél (ha minden igaz) 10-20 parasztot akkor Spree lakosai engesztelésnek felkínálnak 10 rabszolga nőt, akik a faluban és környékén rohangálnak majd. 1 miniont rájuk kell küldeni, aki majd nem szép de leüti a hölgyeményt, majd ha már földre került akkor 2 elviszi a teleportha, onnan pedig a vár tróntermébe kerül, ott fognak a trónszék körül sertepertélni. Egyesek szerint ehhez a feladathoz az is kell, hogy a konyhás pályán megtartsuk a falu ellátmányát, de szerintem nem.
- 5% Wenchbane, killing 10 peasant women - 10 paraszt nőt kell megölni a faluban
- 5% Killing 20 peasants - 20 paraszt likvidálása
- 10% Killing 100 peasants - előző, csak 100-as tételben
- 15% Enemy of Mankind, killing around 500 peasants - (500 paraszt, ebbe bármelyik pálya bele tartozik) mint az előző, csak pszichopata beállításban
- 3% Heaven's Peak Town Trasher - a Heaven's Peak-i házak háztűznézése
- 2% Brawling in Halfway to Heaven Inn - amikor a várban bemész a kocsmába, öl meg egy parasztot, hogy kitörjön a kocsmái verekedés, kár lenne kihagyni:))))
- 5% Destroyer of Elves, killing 10 elves - 10 elves lemészárlása, ehhez a törpék területe, bányája a legjobb hely

Ez eddig **57%** és ehhez jönnek azok a részek amik döntésfüggőek, tehát csak 1szer lehet eljátszani a game során, nincs több esély rá mint a többinél!!!:

- 3% Keeping the peasant's food - a parasztok kajájának megtartása és a parasztok kinyírása mivel ezt ők meg nem akarják
- 5% Burning down Elven Sacred - ez Evernight erdelyében van ahol 2 egyszarvú legelészik, itt nem kéne felgyújtani a fűvet, pedig így lenne a legkönnyebb a pacik likvidálása
- 10% Choose Velvet - a várúrnő lecserélése a buja tesójára
- 5% Feeding elves to the slugs - ez az amikor a bányákban az elveket kéne kiszabadítani de csigák vannak előttük, ha felemeljük a kerékkel a rácsot akkor kijönnek és belefutnak az éhes csúszómászokba
- 10% Picking gold instead of Elves - a törp királynál az arany választása az elvek megmentése helyet,

ezzel egy komplett faj kihál állítólag

- 5% Taking the Elven Statue - az ellopott Mother Goddess szobor megtartása a sivatagi pálya végén
- 5% Killing the Traitors - az árulok kivégzése a faluban Kahn letarolása után (mert megérdemlik)

Ez itt meg **43%, összesen 100%**. Ez a leírás egy angol forumból van, de a saját tapasztalatom alapján ebből 2 érték hibás, (az egyik 5 helyett valójában 7, a másik meg 5 helyett 3) de a többi stim.

ÁLDOZATI KÚTAK

A kutak arra szolgálnak, hogy a nagyúr 2 fontos tulajdonságát a beléjük küldött minion áldozatok árán megnöveljük. A piros az életerőt növeli, a kék meg a manát. 1-2 szer használtam, de ha a páncél regeneráló tulajdonságát is fejlesztjük, akkor amúgy is magától mindig visszatölti az életerőnket, a manát meg ritkán használtam, azzal már túl könnyű a játék. Ha visszamegyünk a várba akkor magától feltöltődik mindkét érték.

MINIONOK:

Apró goblinok akik úgy viselkednek mintha a nagyúr meghoszabbított kezei lennének. Velük úgy érzi magát az ember mintha egy száz karú polip lenne. Félelmet nem ismerve rontanak neki mindennek, és mindenkinek, még a vízbe is begázolnak, pedig csak a kékek tudnak uszni. Időnként elég idegesítő, hogy leáll 1-2 nézelődni, és ott bambul magának miközbe körülötte mindenki hullik mint a falevél. Egy fontos paraméterük van a fegyverzetük / felszereltségük. Ez százalékos értékben látható a jobb felső sarokban (csak akkor bukkan fel ha az érték változik, utána eltűnik!) és a csapatra mint átlag vonatkozik, tehát van aki ennél jobb, van aki ennél rosszabb. A gyengébben felszerelték a sereghajtók, és a jobbak vannak legelől szerencsére. A barnáknál vizuálisan is nagyon jól látni ahogy szedegetik fel a megtalált páncélokot, fegyvereket és nő a harcképességüknek az értéke. Ha valami fegyvert, vagy fegyverként, páncélzatként használható tárgyat találnak akkor az égbe emelik és felkiáltanak: For me! (Nekem!) Ilyenkor értelemszerűen megváltozik a csapatnak a százalékos értéke. Minden esetben változik az érték ha új tag jön a csapatba, ha valaki elesik, vagy ha valaki felvesz egy fegyvert. 100% az alap, ez alá nem lehet menni (max ha valamelyik elveszitené a karját lábát de ilyen nincs:))), de 200-220%-as csapattal már kellemesen lehet portyázni. A full érték az 300% felett van. A minion szám 5-ről indul és 50 a vége! Ehhez a pályákon lévő szobrokat / oszlop részeket kell összeszedni, illetve a sisak maxra fejlesztésével (acélnál 2-vel, arcaniumnál meg talán 10-el) lehet még növelni az értéket egészen 50-ig. Alapesetben a megfelelő színű kráterekben / buckákban laknak, onnan lehet őket előcsalni. A bucka feletti szám azt jelöli mennyi életerő van benne és nem azt, hogy mennyit használhatunk egyszerre!! Nekem voltak 400 feletti értékeim is, jól is néztem volna ki ha 400-at ráengedtem volna valakire:)))

4 típusuk van, a megszerzésük sorrendjében:

- barna (BROWN) harcosok, de a legkeményebbek a 4 fajból, ők fegyverezhetők a legjobban, ők az alapegység, a sárga/fehér életerő kell hozzájuk, mondhatni az erő a profiljuk, és mindent ezzel oldanak meg. Alap esetben nincs semmilyük, de az áldozatoktól dobozokból szereznek sisakot, páncélt, bunkót, kardot, egyenes kaszát, villát, stb. Ha egy harctéren a küzdelem során elszórt csillogó fegyvereket látni akkor érdemes oda küldeni a barnákat, mert nem mindig veszik fel automatikusan. A legjobb fegyverek a sivatagi pályán található római arany fegyverek. fejleszthetőek 1 alkalommal, ha van pénzünk és a mistressnél meghadjuk Rose-t
- zöld (GREEN) tolvaj kaszt, álló helyben zászló alatt szinte láthatatlanok, a nagyobb ellenségeknek a hátára ugranak és mérgezett késeikkel nyakon döfik (szemből gyengék), nagyon hatásosak, gyengébbek mint a barnák de gyorsabbak ha minimálisan is (robbanó dolgok cipeléséhez ezért ideálisak, lásd később), bírják a mérget, a kék területére csak velük lehet bejutni mert a mérgezett virágok zöld felhőjét elfújják, lehet őket is tuningolni a várban vásárolt items-el (ha a Velvet-et választottuk!!)
- piros (RED) tűz kaszt, immunisak a tűzre, de a robbanásra NEM, velük lehet tüzet oltani, ha ellenségre ráusítjuk őket, akkor távolról tűzlabdákkal kezdik dobálni akár fel is gyűjtják az illetőt, de közelharcban gyengék, plusz fegyverük nincs és nem is lesz, viszonylag ritkán kellene tűz oltására, így csapatba ritkán érdemes vinni őket, hacsak nem akarja valaki kihasználni a tűzgyújtó képességüket,

fejleszthetőek mint a zöldek (ha a Velvet-et választottuk!!)

- **kék (BLUE) varázsló faj, a szellem elfeket csak ők tudják megölni, csak ők tudnak úszni ezért bizonyos pályarészekben nagyon kellene, nincs külön fegyverük csak a karmukat tudják használni, de például a repkedő kék szentjános bogarakat velük érdemes elkapni, mert ha a barnákat küldjük rájuk akkor azok simán bemennek utánuk a vízbe és meghalnak, nagyon gyengék, ezért harcban rögtön elesnek, viszont nagyon jó hogy újra tudják élesíteni az elhullottakat, ezért jó 1-2 példány minden csapatba, fejleszthetőek 1 alkalommal, ha van pénzünk és a mistressnél meghadjuk Rose-t**

Minden minion a megfelelő színű buckákból / kráterekből hívható elő (SHIFT+jobb egérgomb) és ugyan oda vissza is küldhető (SHIFT+bal egérgomb). Ennek a csapat összeállításánál van fontos szerepe, mivel 1 csapat nem csak egyféle minionból állhat. A buckákba a darabszámuk növelhető a megfelelő színű életenergia begyűjtésével. A zöldekhez a zöld bogarak kellene, a pirosakhoz a piros tűz bogarak, a kékekhez vízi lények (kék bogarak vagy békák), a barnákhoz pedig a fehér életerő kell ami például a parasztokból, félszerzetekből és birkákból nyerhető, de sok másból is, így ez nő a legnagyobb mértékben. Mivel a fegyverzet fejlesztéséhez is kellene a minionok illetve az ő áldozatuk, nem árt szorgosan gyűjteni az életerőket. Van olyan fegyver, aminek a fejlesztéséhez 2000 minion is kell, pont emiatt sűrűn kell a birka/bogár farmokon gyűjtögetni, később pedig az arénában lehet jó nagy vérfürdőt rendezni (vér nincs a játékban). Van egy bug a játék eredeti verziójában, ami pont a fejlesztéseknél kiaknázható. Amikor elindul az az animáció amiben a kohó működésbe lép, és ugrálnak bele a minionok, még mielőtt az utolsó is megjönne, vagy fogalmazhatunk úgy hogy az animáció alatt bármikor ki kell lépni a menübe. Ebben az esetben megmaradnak a minionok de a upgrade is megtörtént. Valószínűleg a program már az animáció előtt jóváírja nekünk a fejlesztést, de csak az átvezető rész után csökkentené a minionjaink számát, és mivel ezt mi megszakítottuk, így nem jut el odáig. Az 1.2 patch ezt a "pozitív" hibát is javítja. **Fontos, hogy csak fejlesztéskor működik!!! Új fegyver készítésekor fordítva süll el!!! Ha kilépünk akkor a fegyver nem készül el, viszont a minionokat leemeli a számlánkról!!!** Annyi lesz csak a gond ha új fegyvert akarunk utána majd készíteni akkor mínusz értékeket fog mutatni első alkalommal. Itt fontos, hogy tulajdonságokként 99-nél többet semmiből se áldozzunk mert lehetnek belőle gondok.

Nagyon fontos tulajdonság, hogy nem csak küldeni lehet a minionokat valahova hanem közvetlen vezetni is. Itt első feladat mindig az hogy találjunk egy olyan helyett ahonnan mind az indulás mind a cél jól látható. Kijelöljük a miniont a SHIFT-el majd a bal gomb nyomvatartása mellett az egérrel irányítható. Ha olyan helyre tévedne ahol már nem látjuk akkor mi a cursor gombokkal (én arra tettem át) is mozoghatunk közben. Kicsit macerás, hogy egyszerre 2 alakot is kell irányítani, ezért kell egy kézreesső billentyűzet kiosztás. Nem árt begyakorolni, mert a kígyós pályán meg előtte a gejzireknél sok átkozódást spórol vele az ember. Gyakorlásra az első küldiben amikor a madárijesztő házába beférközött félszerzet valagát kell szétrúgnunk utána a ház mögött van egy Y formájú sziget, amire egy kidőlt fán keresztül tudnak a minionok átjutni. Van rajta több görög jellegű kancsó az Y 3 ágában, tökéletes idomítótér. Viszont ha már jól megy akkor gyerekjáték, sőt élvezi is az ember. Sivatagi pályán ahol elég sokat kell így manuálisan irányítanunk szorakozásból felégettem az összes sivatagi férget, pedig nem kötelező és nem is olyan egyszerű dolog (lásd később).

A minionokat is lehet upgradelni, de csak a játék közepén, pontosabban azután, hogy választottunk a Velvet illetve a Rose mistress között. Ha a Velvet-et (bársony) választottuk és elvittük az ágyát a minionokkal akkor a várternyóban a felső emeleti szobában (kincseskamrával szemben) lehet vásárolni a piros és zöld minionok fejlesztését. Ha meghagytuk a Rose-t (rózsát) és nem vittük el az ágyat hanem helyette a tárcsát forgattuk el és továbbmentünk akkor a kékeket lehet upgradelni ők meg ingyen upgradelik a barnákat. Mindenki eldönti neki mi a jobb, mit preferál harcban. Alap esetben a barnák fejlesztése talán jobban bejön, de Khan elleni harcban illetve az arénázásban a zöldek célszerűbbek. Ja, Velvet választása után nem árt a hálószobát is meglátogatni:)))

FEGYVEREK

3 kohó van, ezekkel ugyanazon fegyvereket lehet gyártani fejleszteni csak más anyagból (kicsit más a formájuk is). A fegyverraktár és benne a kohó akkor érhető el, ha elloptuk az első kohót ami a falu bal szélén lévő égő ház felett van, de tűz védi, tehát pirosak is kellene majd hozzá. Sima fém (steel) eszközök készíthetőek vele, de ezek amúgy is vannak már alapból. Másikat kardot például akkor érdemes készíteni, ha más tulajdonságát akarjuk kihegyezni a fegyvernek (költséges szórakozás). A 2. kohó (durium) szerintem felejtős, nem sokkal jobb mint az acél (a vár alatti csatornarendszerben), a 3. az arcanium a törpék bányájában van, na erre érdemes

gyúrní.

Fegyverből 3 van, de nem is kell több:

- kard (sword) gyors de kis sebzés
- bunkó (mace) hatásos de lassú (egyébként meg ormotlan)
- fejsze (axe) a kettő kompromisszuma, ez a legjobb választás
- 9milis beretta dumdum lövedékekkel. Na jó ez kihagyták:)))

A gyártáshoz (forge) 3 dolog szükséges:

- kohó, ettől függ milyen anyagból lehet az eszköz
- sok pénz
- némi minion áldozat, akár 0 is lehet, de 2000-is!

A fejlesztés (upgrade) úgy történik, hogy kiválasztja az ember az adott tárgyat, majd beáldozza a megfelelő mennyiségű miniont. A fegyvereknél 4 fejlesztési lehetőségünk is van:

- sebzés (damage) barna áldozat: mekkora sebzést okozhatunk a fegyverrel
- tűz sebzés (fire damage) piros áldozat: határesetben az ellenfél meggyullad (különösen a zombik)
- kritikus ütés ereje (critical hit) zöld áldozat: ezt nem igazán értettem de amikor ütünk akkor alaphoz 2/3/4 közepes ütést követ 1 lassú de nagy ütés, na ennek a száma lenne talán, gondolom ha felvisszük maxra akkor rögtön nagyot üt
- visszalökés (knockback) kék áldozat: az ellenfél eltaszítása, fellökése, földre küldése

Megtévesztően százalékosan mutatja mennyit fejlődött a fegyverünk, de ez nem egészen egyértelmű. Nem úgy kell a %-ot érteni, hogy ha 60%-ra felnyomjuk az egyik tulajdonságot akkor a másik 3 összesen a maradék 40% lehet, így lenne logikus. Egy arcanium kardot kértem aminél 500 minion a max áldozat. 100-at beledobtam mindegyik színből és 30/30/80/100% lett a megoszlás. Ajánlatos a damage 60% környékére, a többi ízlés dolga.

Páncélnak 2 különálló része van, maga a testpáncél (**armor**) és a sisak (**helmet**). A testpáncél fejlesztésénél nagyon meggondolandó a regeneráció erős fejlesztése, amivel akár harc közben is visszanő az életerőnk. A fejlesztései:

- barna védelem
- piros varázslat
- zöld regenerálódás
- kék max életerő??

A sisak védelem szempontjából nem számít. Azért fontos a fejlesztése, mert a maximális minion számot növelhetjük meg vele. Acél sisaknál 2, duriumnál 5, arcanium esetében 10-el nő a minion max értékünk. Fejlesztése nélkül 40 darab minion lesz a max, amit elérhetünk, egyébként ez is bőven elég a birodalom meghódításához. Fejlesztése drága, mivel akár a duplájába is kerülhet a testpáncélnak. Sisaknál (helmet) mindegy mit áldozunk, a barna meg a zöld ami gyorsan pótolható, így ez ajánlott. Ajánlani azt tudom, mivel elég sok energia, pénz, idő elmegy a fejlesztésekre, így ki kell választani 1 acél (steel) fegyvert azt fejleszteni maxra rögtön az elején (én a fejszét ajánlom, az már amugy is meg van). Utána ízlés dolga a páncél vagy a sisakra jöhet, de a sisakra kell a legtöbbet költeni. Én az első végigjátszás során a durium cuccokat ki is hagytam, sőt meg sem szereztem a kohóját hanem az arcanium felszerelésekre sporoltam. Persze aki alapos az semmit sem hagy ki. Arányaiban nézve a steel esetében a fegyverek 1500 arany / 175 minion, a páncél már 2000/325, a sisak meg 2500/675. Arcaniumnál viszont 5000/500, 7000/1000 és 8000/2000 ami már elég durva. Ehhez nagy segítség bár egy idő után kissé unalmas az arénában a bogarászás, vagy kihasználjuk a program bug-ját, lásd fent.

VARÁZSLATOK

12 darab varázslat/ speciális védekezés/ harcmodor van a 12 funkció gombra kiosztva (F1-F12):

- **F1 - alap lángcsóva, jó például a fű felgyújtására az elején amikor a felszeretek támadnak**

- F2 - védő varázslat, sima de nagyon hatásos pajzs, nem tökéletes csak részben véd, de mögüle bátran vagdalhatunk, a minionok már nem férnek be a pajzs alá, a vízi kígyó ellen jó
- F3 - minionok bedurvulnak tőle, nő a támadó erejük, a sebességük és mintha a védekezésük is jobb lenne
- F4 - lassító varázslat, a mátrix film alapján bullet time effektusnak lehetne nevezni, nagy ellenfelek (például a gyors egyszarvúak) ellen jó de csak 1 célpontra alkalmazható egyszerre!!
- F5 - 1 helyett több lángcsóva, zombik, madarak ellen jó
- F6 - olyan pajzs ami a hozzáérőket megsebzí
- F7 - mint az F3 csak még durvább
- F8 - ennél az ellenfelek egy része megáll, nem támad meg, nézelődik, nagyon hasznos lehet
- F9 - tüzés támadás, kör alakban feléget mindent, a nagy egyszemű repülő őrszemek ellen
- F10 - 3. pajzs ami szinte tökéletes védelmet ad, viszont mi sem tudunk alóla harcolni
- F11 - mint az F3 csak teljesen automatán mindent letámadnak, széttörnek, tiszta örület
- F12 - itt meg az ellenfelek 1 része átkerül a mi baráti körünkbe egy rövid időre, persze ettől még agyonverhető, mokás amikor a törpék egymást püfölik

HARC

Ezt ki-kí maga dönti el, vagy csak ráuszítja az apróságokat az ellenre, vagy maga is beszáll, de egyedül is lehet aprítani az ellent. Minden minion a saját szakterületén jó:

- barna szinte minden ellen bevethető, ha sokan vannak szinte mindent legyűrnek csak a páncélozottságuk legyen 200% felett. Ha meghalnak lehet újat behívni, viszont az új csak a két kezével tud harcolni addig amíg nem szerez fegyvert magának, (vasvillától kezdve bármit, még műkezet is láttam náluk). Ezért is kell a ládákat mindig feltöretni velük hátha találnak ezt-azt, és ezért is kell rájuk vigyázni, mert nem csak a minionunk veszlik el de vele a felszerelése is. Nem árt 2-3 kék a brancsba a feltámasztásukhoz.
- zöld az egyik legjobb, leggyorsabb eszközünk ezért gyorsan mozgó célpontok ellen például a succubus (denevérszárnyas repülő női ördög), az egyszarvú vagy a törpék ellen meglepően jók. Arénázni is nagyon jók de nem univerzálisak 1-2 ellenfél ellen problémásak, főleg a magas ellenfelek ellen alkalmazandóak és hátulról (ez nagyon fontos), mert szemből jóval gyengébbek mint a barnák.
- piros állják a tüzet ezért a komoly problémát okozó szerencsére ritkán előforduló tüzés tankok ellen, vagy a zombik ellen ajánlatosak. Egyébként nagyon ritkán kellene így kevés is elég belőlük. Van 1-2 pályarész ahol tüzet kell oltani, na meg "HA" valaki akarja használni őket az egyetlenek akik távol lévő ellenfeleket is ki tudnak végezni a tűzlabdáikkal, frankon égnek mint a fáklya. A lassú ellenfelek ellen jók, a gyorsak ellen (egyszarvú) semmi esélyük.
- a kéknek 3 fontos tulajdonsága van és ezeket kell kihasználnunk: 1. ők tudnak úszni, és van 1-2 vizes rész ahol csak velük boldogulunk, 2. gyógyítási képességük, emiatt 1-4 főt nem árt bevenni a csapatba (10-nél 1-et, 40-nél 4-et). 3. szellem elfek ellen csak őket lehet használni, talán 1szer lesz erre szükségünk. Harcban harmatgyengék, és kilószámra hullanak.

A legjobb módszer mondjuk egy 50-es team-nél talán az, hogy 5db kék és 10 piros zászló alá, majd eléjük a támadó egység zöld/barna. A pirosak hátulról dobálják a tűzlabdákat, a kék meg kimentik az elesetteket. A támadó csapat ellenfél függő. Nagy, gyors illetve repülő célpontok ellen a zöldek ajánlottak, a többi ellen meg a barnák, ennek megfelelően variálni kell időnként a csapat összeállításán.

ARÉNÁZÁS

Aréna az a hely a várban (dungeon) ahol a már legyőzött ellenfelekkel lehet újra küzdeni. Helyileg a tróntól balra eső lefele menő lépcső egy hóhérral a lépcső tetején. A legtöbb ellenfél ellen jó taktika: néhány kéket (3-6) letáborozunk hátul (sweep) egy római zászló jelenik ilyenkor meg a csapat létszámával felül, eléjük kicsivel egy másik zászló alá beteszük a zöldeket, akik így szinte láthatatlanok. Besétálunk a halálra jelöltek elé, mire 1-2 ránk startol, irány vissza, a zöldeket nem látják így nem is reagálnak rájuk de a mihelyst a közelükbe érnek,

azok bevetik magukat és ráugranak az ellenre. Ha valaki mégis elesne akkor a kékek automatikusan kimentik a csataterőről, annyi csak a bibi, hogy onnantól az illető nem a saját hanem a kékek csoportjába kerül át. A bogarakkal lehet a leggyorsabban életerőt szerezni nagy mennyiségben, 25 bogár van az arénába és mindegyik 3 életerőt hagy maga után ez 75-öt jelent gyakorlatilag zéró veszteség mellett kb 3 percnyi csata alatt. Mondjuk így is eltart egy darabig mire az arcanium sisakhoz szükséges 2000 összejön de megéri. Az sem mindegy egyébként, hogy melyik bogarak ellen megyünk. A piros a robbanás miatt veszélyes, a barna harcias, a kék meg a zöld ami könnyű. A legjobb taktikákat itt érdemes betanulni de **a mana az arénában minden esetben 0**, így csak a brutál erő amit bevethetünk. Alap esetben elég nehéz, így a kezdetekben felejtős. Például óriás csigából egyszerre vagy 10 ellen kell küzdeni (na ez az a feladat amit pont egyedül érdemes megoldani körbe rohángálva, időnként lecsapva), ennyivel az egész játék folyamán sem találkozunk, nem hogy egy helyen egyszerre. Face to Face. Bizonyos ellenfeleket egyedül jó kicsinálni, sőt a bogarak ellen a végén már csak egyedül mentem. A páncéлом annyira erős volt hogy beugrottam közéjük és csihi puhi. Azt is érdemes alkalmazni, hogy a kis méretű ellenfelek ellen egy gyors eszköz kell (kard), míg a nagydarabok ellen egy ütősebb. Eszméletlen a hangulat az arénában. Gnarl felkonferálja a viadalt, mint egy bokszt mecsetet, és kicsit szűkszavúan de kommentálja a történéseket. Ha legyőzünk valakit akkor üvölti: "Overlord Win! Supreme!" (Overlord nyert! a supreme meg a legjobbnak vagy a legjobbak legjobbanak a legfelsőnek lehetne fordítani, egyes értelmezésekben = GOD).

FONTOSABB ELLENFELEK

Az összes ellenfeleket nem írom le, csak a problémás eseteket. Mindig érdemes kihasználni a terep adta lehetőségeket. Például lőtávolon kívül maradni, vagy ha a fűben rejtőzködnek a támadok akkor a fűvet felgyújtani, a robbanó aknákat is érdemes használni a törpék pályáján, stb. Ha lehet ne aprózzuk el a sereget. Csak 2-3 célpontot jelöljünk ki nekik, de azokra küldjünk vagy 5-10 miniont biztos ami biztos, csapatban az erő. Több pályán (törpék, halflingek) az ellenfelek kis házaikból sasszéznak elő folyamatosan (nem fogynak el). Ha ezt unjuk, akkor küldjünk be néhány miniont a házikóba, amit ők szépen felgyújtanak és ezzel megszűnik az utánpótlás. Egyébként figyelni kell arra, hogy egyes lények van mikor velünk vannak, van mikor ellenünk küzdenek. Például a kőbányában a guruló őshüllő az elején ellenünk, később amikor ki kell szabadítani őket a karámból akkor már velünk van. Ez egyébként akkor derül ki, ha kijelöljük, az ellenség piros, a barát zöld. Vagy ha kinyírjuk a faluban a bárányt akkor a paraszt, aki vigyázott rá átmege pirosba és villájával nekünk ront (kis oktondi), vagy éppen elrohan. A főbb ellenségeket kronológiai sorrendben tárgyalva a következők:

Succum (repülő vörös denevérszárnyú nőszemély)

Ellenük a barnák nem jók mert földhöz kötöttek, a pirosoknak túl lassúak, a kékek nem elég hatásosak, viszont ha a zöldek a nyakukba tudnak ugrani akkor nyerő a helyzet. Onnantól kezdve mivel elég nehezen tudja magáról őket lerázni, csak idő kérdése a dolog még 1 zöld esetében is.

Nagy vízi kígyók

Ellenük bármi jó. Alap gond az, hogy a vízben vannak, és úszni csak a kékek tudnak. Így adódik, hogy neki lehetne zavarni a kékeket, de elég sok elhullna mire végeznének. A vár alatti pályán viszont olyan közel van a parthoz a kígyó, hogy a barnákat is rá lehet küldeni, max a kékek kimentik majd a fuldoklókat. A legjobb megoldás viszont az ha egyedül egy húzósabb fegyverrel mi oldjuk meg a dolgot. Beállunk mellé a vízbe, majd a pajzs varázslatot bekapcsoljuk és csihi-puhi. 5-10 másodperc alatt kivégezhető egy alap acél (steel) fejszével ami max damage-n van. Zéró veszteség, csak a mana fogyott, ennyire egyszerű. Az alap játékban 3-4 van belőle összesen.

OBERON közelében lévő szögletes medence

Azt hiszem a 4. gyökér kiapasztása után az elfek erdejében lesz egy olyan várromos rész ahol van egy szögletes medence benne 2 békával egyik oldalán a sarkokban 2-2 elf, és a túlparton is van 2 elf a hírhoz szükséges

tekerő mellett. Ez csak akkor abszolválható ha már vannak kékeink, erre Gnarl fel is hívja egyébként a figyelmünket. Ha megvannak, akkor át kell őket irányítani a túlpartra, eltekerni a kart és kész is van a fantomhíd. Sokan megakadtak itt azért írom le külön.

Rollie/Goldo a gépesített törpe király

Ez nem más, mint egy guruló lángot szóró gépezet, amiben a király trónol. Az első körben képes a komplett minion állományt kinyírni. Kis helyen vagyunk és mivel elég gyorsan gurul 10-15 minionnál többet ne vigyünk magunkkal. Ha viszünk pirosakat akkor azokkal el lehet terelni a figyelmét amíg mi oldalról páholjuk. Vagy ha nagyon ráérünk, akkor a pálya közepén megjelenik egy bomba azt fel lehet vetetni az egyik aprósággal és a közelébe letenni. De 2-3 perc alatt akár egyedül is letudható, és nem kell annyi irányba figyelni. Esetleg bevethetőek a varázslatok is, például a lassító, így miközben 5cm/óra sebességgel eldübörög mellettünk simán szétkaphatjuk. Hátról (hasonlóan a lánszorós egyedekhez) hatásosabb püfölni.

Jewel a tolvajkirálylány elfogása

A sivatagi pályán a város végén akadunk bele, illetve előbb is 1-2szer csak mindig elfut. A lényeg hogy az út végén lévő teleportba kéne bezavarni, és ezzel csapdába ejteni. Első körben tegyünk el láb alól minden ránk támadó harcost. Utána kergessük Jewelt ha szembe állunk a teleporttal akkor a jobb oldali rész végébe a csontkerítéshez. Ezek után a középén vezető út elején és középén lévő oldalsó kijáratokhoz darabonként posztoljunk le 3-4 miniont, majd a végén a baloldali kijáratba is, így összesen 5 átjáró megvan. Menjünk Jewel felé de ne a nyitva maradt kijáraton át hanem hátról, hogy a nyitva hagyott részen menjen be a középső útra, ahonnan nincs más kiút (mivel mind le van zárva) csak a teleport felé menekülés és kész. Itt előfordulhat az, hogy figyelmen kívül hadja a felfegyverzett minionokat és simán átfut közöttük. Ekkor zavarjuk ismét vissza a sarokba, majd megint zavarjuk be középre, de ne menjünk utána, csak ijesszük meg, hogy lerohanjon az utcára. Ha minden igaz akkor az utcán pont a minionok előtt megállt. Ekkor a maradék miniont tegyük le ahol éppen állunk, hogy ne jöjjön ide vissza, kerüljünk körbe és menjünk le mi is az utcára, majd induljunk el Jewel felé. Elméletileg úgy működik a dolog, hogy ha rátámadnak akkor ellentétes irányba próbál menekülni, ami jelen esetben pont a teleport. Én már vagy 4x megcsináltam, és volt, hogy ha a csontfal felől zavartam meg akkor is sikerült, de általában elmenekült. Mit össze szívtam vele:))) A város felé lévő kijáratot viszont nem kell lezárni, arra valami miatt nem megy.

Homoki férgek likvidálása, a csontkapu szétzúzása

A sivatagi pálya elején találhatóak. A gond az, hogy túl gyorsak, túl nagyok, véletlenszerűen és rövid időre buknak fel a homokból, illetve nem mindig ugyan ott, így nehéz velük elbánni. A trükk az, hogy használjuk fel a közelben található robbanó bogarakat. Egy minionnal el kell lopni a fészekből a tojást (mire a bogár utána rohan) és csaljuk el a tojással az aktuális féreg területére. Ha elkezd remegni a föld na akkor el lehet a tojást dobni, a minion automatikusan visszajön, a bogár meg a tojáshoz megy. A kukac bekapja a bogarat, aminek egyenes következménye lesz, hogy a bogár meghall, és ekkor jön a detonáció. 2 ilyen bogár kivégez 1 kukacot, van belőlük vagy 12 de csak 3-at kell kötelezően kinyírni, sőt még ez is megspórolható ha csak simán átrongyolunk a homokon, de engem annyira felhúzott, hogy kinyírtam mind!!!! Ugyan itt a csontkapukat is a tojással kell elintézni, nem lehet szétcsapni fegyverrel, ezt is kérdezték sokan, sőt talán a legtöbbben erre voltak kíváncsiak.

Free Spree - a falú felszabadítása

A falú felszabadításakor annyi a trükk hogy a 2 kék őrszemeket messziről a pirosakkal kell kinyírni miközben védelmezzük őket a rablóktól. 10-15 pirosat lőtávolságra rakjuk le és velük egy csoportba egy rakás zöldet, a rablók ellen. Ha megvan a 2 kék, akkor marad még egy tűzálló piros őrszem, értelemszerűen ellene a pirosak tárgyaltalanok. Tegyük le valahol a csapatot, és vigyünk magunkkal 5-10 zöldet (ahogy Gnarl is mondja) fel a kapu melletti palánkra. Amikor a közelbe ér, akkor kell a nyakába küldeni a zöldeket, és konyec filma, ez egyébként remek előkészítése a következő pályának.

Kahn

Elég nagydarab dromedár páncélozott lovas, ráadásul be is van poccenne, ezért ellene más taktika kell mint a többiek esetében. Itt 3 jó megoldás van:

1. zöldeket a hátára ugratni egy magaslatról, ez akkor jó ha velvet nálunk a favorit és a zöldeket upgradeltük (ekkor alaptól 260%-osak)
2. pirosakkal próbálunk meleg perceket szerezni neki, ez hosszadalmas és ide oda kell őket mozgatni közben mert a buzogányával a lőtávot majdnem átéri. Valószínűleg ez a megoldás követeli tőlünk a legkisebb áldozatot, vagy 20 pirosat tegyünk 1 zászló alá, és mindig mozgassuk az ellenfélhez közel a csapatot, ha támad akkor meg visszavonulás, közben mi is mozogjunk.
3. kombináljuk a dolgot, na ez meg bonyolult.

Ez az az ellenség aki ellen a barnák nem valami jó választás. 1 ütessel kinyír 15-20 példányt is tők mindegy milyen szinten vannak, és az Overlord is csak 2 csapást bír ki. 3 különálló részben / szakaszban lehet kiiktatni. Ha betelepítettünk, akkor első dolgunk a repkedő őrszemek kivégzése legyen. 1 kék és 2 piros példánnyal szembesülünk. Kapjunk elő gyorsan vagy 10-15 zöldet és küldjük a lépcsőtől jobbra lévő piros nyakába, majd a halálát meg se várva menjünk tovább a peremen jobbra és a kapú felé lévő másikat is pont elérjük, végezzünk vele is a zöldek segítségével. Ha megvannak, a lépcsőtől bal balra lévő peremről a megmaradt kék következik. Irány Kahn, nála szintén a nyakba ugrálás vagy a tűzdobálás a nyerő, csak ez utóbbi tovább tart. 25% sebesülés után elmenekül. A következő szakaszon az őrszemek kintre teleportálják folyamatosan a rablókat, akik az árok hídján át be is jutnak a várba, így első dolgunk a híd felemelése legyen a kar eltekerésével. Utána megint lehet folytatni a már megkezdett taktikát, 50%-nál megint menekülőre fogja a dolgot. Rendezzük sorainkat, menjünk utána. A következő területen a ládából potolhatjuk a mana szintünket, variálhatunk a csapat kiosztásán, majd lépünk be az utolsó küzdőtérre. A taktika itt sem változik, a magasabb területekről kell a nyakába ugrálni, vagy tűzlabdával dobáltatni. Itt már van 2 kék őrszem, ezeket nem feltétlen kell likvidálni, de zavarják a szabad mozgást, és legalább a felsőt érdemes kivégezni. A legfelső területen, a lépcső sarkába állítva a minionokat előfordulhat, hogy úgy sikerül elkapni Kahn-t, hogy nem tudja eldönteni balról vagy jobbról kerüljön, és 1 helyben forog, ezt esetleg ki lehet próbálni, egyébként meg folyamatosan mozognunk kell mivel állandóan megpróbál elénk vágni vagy mögénk kerülni.

The Wizard / varázsló

A sztori itt kerekedik ki. Amikor Kahn után leizzadva hazatérünk a Wizarddal találjuk szembe magunkat. Kiderül, hogy ő volt az előző Overlord, és Gnarl végig őt szolgálta (szemét áruló), mi csak eszközök voltunk a kezében. Rose és Velvet tulajdonképpen a lányai, elveszi az összes varázserőnket, és éppen ki akar végezni, amikor a mistress telepatikusan odasúgja, hogy még van remény és lefut a pincébe a Torony Szívéhez. Itt csak annyi első körben a feladat, hogy vissza kell szerezni a 4 színnek megfelelő totemet. Eddig a pillanatig, lehet a játékot a háttérből irányítva, a harcokból mindig kimaradva a csatákat a minionokkal leküzdve teljesíteni a játékot. De mostantól magunkra maradtunk, és ha nem fejlesztettük a felszerelésünket, akkor most bajban vagyunk. Végül is csak az első kör túlélése lehet gond, amikor a 4 faj egyszerre letámad minket, utána megkapjuk a barnákta, és megint minden a régi. Nem írom le, aki idáig eljutott annak könnyű lesz. A varázsló a kemény dió. Nála a trükk az, hogy mindig olyan színű csapattal támadjuk amilyen éppen a körülötte lévő pajzs. Ha földre került, akkor mindennel amink csak van lehet támadni, püfölni. Ezt egy idő után megunja, és átmegy twisterbe, de utána megint szint vált és lehet támadni. 2 kör alatt ő is padlót fog. Láttam már ennél sokkal szívósabb főellenséget is. A kiegészítő Raising Hell főgonosza nem 10X, de 100X nehezebb nála.