

Nem hiszem, hogy sokan volnának, akik hallottak már erről a névről: Technomage. Habár aki szokott olyan berkekben járni, ahol készülő játékokról vannak hírek, az talán tudja miről is van szó. Valószínűleg az rpg-s játékokat kedvelő embereknek sokat sejtető a név, és már dörzsölik a tenyerüket, hogy valami jól ötvözött cyberes fantasy játékról beszélünk. Pedig nem. A Technomage visszatért a gyökerekhez, a Japánból világhódító útra indult rpg-s anno Super Nintendo-n befutott játékokban megismert egyszerű, de mégis élvezetes játémenethez. Persze itt az egyszerűt nem a történetre és a cselekményre kell érteni, mert az igencsak össze lett gubancolva. A Playstation befutása óta pedig újra virágkorukat élik ezek a játékok, kicsit már feljavított grafikával és kezeléssel.

Vízont a jó öreg pc-eket eleddig nagyon elkerülték a hasonló játékok. Volt egy-két próbálkozás, jobb-rosszabb, amikor hirtelen a szürke homályból berobbant a Technomage! Bizony, ez a játék a pc-s házigazdáknak is megmelengeti a szívét. Hisz amellett, hogy a régi jól bevált alapokat használja, modern 3D-s köntösben tárul a szemünk elé.

Sajnos ez a nagy pozitívuma a játéknak egyben a negatívumává is vált, hisz a kamerakezelés



viszonylag könnyedén megoldható (főleg görgős egérrel), de a textúrázással igen komoly gondok vannak. Hisz egy szép erdei környezetben olyan lehangoló tud lenni az a kétszer két centis négyzetekből „összerakott” vízfelület. Valamint a 3D miatt a kezeléssel, az ugrálás részekkel is akadnak majd gondok.

De tegyük félre a negatívumokat és nézzük, hogy miben jó a játék: akció-kaland játék rpg-s elemekkel, egy 3D-s világban, több mint 50 pálya vár felfedezésre, 3D-s audio hatás és még sorolhatnám a játék eladására szolgáló reklámszöveget. Valóban elég hosszú játék, habár jó pár órai játék után az ember

elgondolkozik, hogy vajon a készítőik milyen korosztálynak szánták játékukat. Ugyanis a játékban szereplő igen sűrűn elhelyezett mentési pontok elég könnyűvé teszik a játékot, s ha még azt is nézzük, hogy tulajdonképpen bárhol lehet menteni, akkor meg gyerekjáték. Az ellenfelek is inkább viccesek néha, mint félelmetesek, az egy-egy fő rész végén lévő főellenségeket pedig gyermeketeg könnyű elintézni. Vízont sokszor olyan fejtorókat tettek a játékba, amit egy tízéves gyerek nem biztos, hogy meg tud oldani. Tehát ilyen dolgok miatt eléggé leszűkül az a kör, akiknek tetszeni fog a játék.

A névből adódóan pedig ne várjunk pusztító varázslatokat, vagy remek fegyverek tömkelegét. Hisz az a pár varázslat ami van, habár szépen néz ki, de egy-két alkalomtól eltérően hanyagolható a használatuk. A fegyverekből szintén nincs túl sok, csak a szokásos. Valamint van egy-két amulett, gyűrű és köpeny, és a szintén jól bevált bomba, gyorsító cipő, és csáklya. Tehát túl nagy újítás a grafikát leszámítva nincs a játékban, habár Playstation-ön már vannak 3D-s rpg-k. Ha az embernek van gamepad-je és tv kártyája, akkor olyan benyomást kelt szeretett pc-nk, mintha szorolon játszanánk.

Aki szerette régen az ilyen játékokat, azoknak bátran ajánlom a programot, szintén a gyerekeknek,

ha van valaki, aki lefordítsa a szövegeket, sok-sok örömteli és gondolkodással eltöltött órát szolgáltathat nekik a Technomage. Nosza rajta, bújjunk Melvin bőrébe, hogy bebarangoljunk Gothos viágát!

Kutassuk át a szekrényt, beszéljünk Firnaval, majd hagyjuk el a családi házat. Látogassuk meg Rissen bácsit, aki viszont nem található otthon. Amíg hazaér, tegyünk egy-két szívességet az embereknek. Nézzünk be a könyvtárba, ami éppen zárva van, mert eltűnt néhány könyv. Menjünk az otthonunk melletti házba, és ott beszéljünk Mrs. Sengarnnal. Nála vannak a hiányzó könyvek, meg is kér, hogy vigyük vissza a könyvtárba őket, majd nézzünk vissza hozzá.

Vigyük a könyveket vissza, mire kinyitják a könyvtárat, olvassuk el a található könyveket, majd térjünk vissza Mrs. Sengarnhoz. Ő a kedvességünkért ad nekünk egy rózsát, amit vigyünk el Mr. Sarisnak, akit a játszótér környékén lévő színpadnál találunk meg. A bácsikánk melletti házban találkozzunk Mrs. Encendevall, aki megkér, hogy vigyünk valami ennyivalót Larissanak, a lányának. A lányra rábukkanunk a játszótéren, ő az, aki ugrókötelezik. Nagyon hálás a szendvicseréért, és cserébe ad nekünk egy lufit. Ezt vigyük el Dannynek, aki a játszótértől északra lévő háza előtt éppen kézen áll.

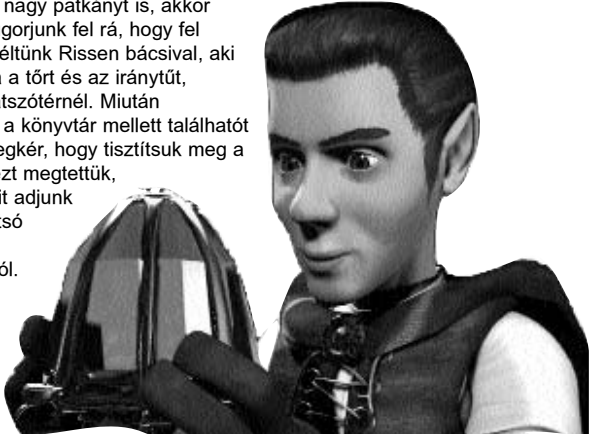
Nézzünk el a könyvtárral szemközti iskolába, ahol Salik mester megkér, hogy hozzunk neki egy különleges páfrányból. Nem is kell messzire mennünk, mert a növényt megtaláljuk a könyvtárban lévő kis szobában. A leszakított levelet vigyük el Salik mesternek.

A bácsikánk háza melletti borpincében ha beszélünk Falahannal, kiderül, hogy elhagyta a másik szoba kulcsát, ahová ráadásul Bacchust is bezárta. Falahan azt mondta, hogy egy bokor tövében a fal mellett hagyta el a kulcsot egy görbe éjszaka után. A kulcsot megtaláljuk Mrs. Sengarn (ő nem vitte vissza a könyveket) háza mögött. Ha megvan, nyissuk ki az ajtót vele, majd a fogadóban beszéljünk Mr. Hernttel, aki megkér, hogy hozzunk neki egy üveg különleges bort. Az egyik szobában találkozhatunk egy furcsa, gyíkszerű lényel, aki öt aranyért információkat ad el nekünk. Menjünk a borárushoz, és Bacchustól vegyünk egy üveg bort, amit vigyünk el Mr. Herntnek.

Ekkor jön el az ideje, hogy hazatérjen bácsikánk, induljunk hát el hozzá. Útközben nézzünk el a főtérre a kúthoz, mert éppen egy futár fog érkezni. A hosszú beszélgetések után menjünk Rissen bácsihoz, aki végre otthon van. Ő ideadja a pincéhez vezető ajtó kulcsát és megbíz, hogy keressük meg odalent az iránytűt. A pincében vegyük fel a tört, és a következő teremben toljuk oda a ládát a feltornyozott ládákhoz, amiknek a tetején megtaláljuk a szükséges kulcsot. Ha elintéztük a kis patkányokat és a nagy patkányt is, akkor húzzuk ki a sarokból a ládát és ugorjunk fel rá, hogy fel tudjuk venni az iránytűt. Ha beszéltünk Rissen bácsival, aki nagylelkűen nekünk ajándékozta a tört és az iránytűt, keressük meg édesanyánkat a játszótérnél. Miután beszéltünk vele, látogassuk meg a könyvtár mellett található Mr. Vesneggst a házában, aki megkér, hogy tisztítsuk meg a pincéjét a patkányoktól. Amikor ezt megtettük, kapunk tőle egy üveg altatót, amit adjunk oda Firmanak. Ő ezt beadja a hátsó kapunál álló őrnék, így ezután nyugodtan távozhatunk a városból.

## Streamertown

Keressük fel édesapánk házát, akit sajnos nem találunk otthon, és még az ajtó is zárva van. Ha beszélünk a kováccsal, akkor ő



tudna készíteni kulcsot, de ahhoz szüksége van egy különleges ércre.

A délen lévő toronyba másszunk fel, ahol is egy macskát találunk. Vigyük szegény cicust vissza az öreg Ol'Raakenek, akit a kovács melletti épületben találunk meg. Tőle, cserébe a jótettért egy üveg ricinusolajat kapunk. Látogassuk meg a nyugati cső melletti házban élő szakácsot, és öntsük a ricinusolajat a fazékba. Ezután kérjük tőle egy tányérral a híres főztjéből. Vigyük el az étket a bányászraktár előtt őrködő Barasnak, aki mivel mindig éhes, gyorsan be is falja. Ám a ricinusolaj megteszi a hatását, és rövid időn belül szegény fickónak igen sürgős folyó problémái lesznek. Most már szétnézhetünk a raktárban, ahol vegyünk magunkhoz egy kardot, amit cseréljünk ki a törrel, majd üssük meg bokszzsákot, hogy kinyíljon az ajtó. Vegyük fel a dinamitot, és induljunk el a bányába. Szerencsére a bányában élő kis gyíkok elég rossz céllövők, így nem okoznak gondot. Ha találunk egy fátylát, akkor az inventory-ban használjuk, hogy meggyulladjon. Keressük meg a másik lefelé vezető liftet, és egy szinttel lejjebb először csak hallhatjuk, majd láthatjuk is a szerencsétlenül járt Rumtokot.

Haladjunk keletre, ahol egy zsákutcába érve robbantsuk ki a dinamittal a lilás falat. Mivel nincs több dinamitunk, hogy a másikat is kirobbantsuk, ezért menjünk lejjebb egy szinttel, majd pedig még egyvel. Lent indítsuk el a nyugati csillét, ugorjunk fel rá, és arról ugorjunk be a ládák mögé a dinamitot. Menjünk vissza, és robbantsuk ki a másik falat a dinamittal. Sikerült kiszabadítanunk Rumtokot, aki ad nekünk egy feszítővasat.

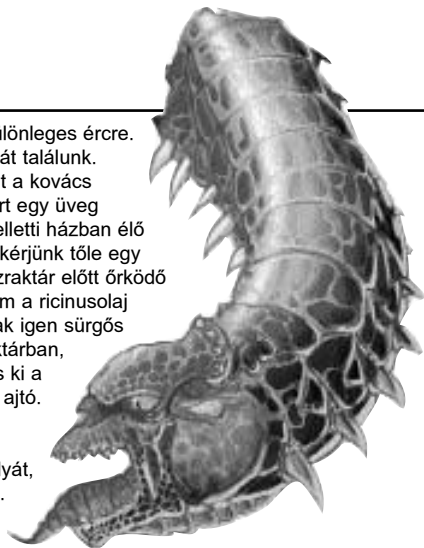
Visszamenve a csilléhez, fordítsuk el a karral, lökjük az első rakodóállomásig, és a feszítővasat használva rakjunk köveket a csillébe. Ezután lökjük tovább, fordítsuk, amíg át nem törjük vele a kőomlást, ám előbb nézzünk el a járat többi részébe is. Ha a lifttel felmegyünk, egy újabb dinamittal leszünk gazdagabbak. Az áttört kőomlásnál robbantsuk ki a falat, és vegyük fel az ércet. A kölényeket nem tudjuk sebezni csak akkor, ha hátat fordítunk nekik, és amikor elég közel értek, megfordulunk és ütünk. Menjünk ki a bányából, és vigyük el az ércet a kovácsnak, aki holnapra el is készíti a kulcsot.

Mivel közben besötétedett és mindenki nyugovóra tért, látogassuk meg a temetőt. Itt találkozunk nagymamánk szellemével, akit nem hagynak békén a gonosz kísértetek és démonok. Tőle kapjuk első varázslatunkat, a tűzlabdát.

A kriptába lemenne ránk zárul a kapu, amit csak a megfelelő kulccsal lehet kinyitni. Keressük meg a nyugati sarokban a réz kulcsot, és induljunk tovább. A következő teremben a vörös kipárolgásban gyógyulhatunk. Toljuk rá a kerek kőlapra a sarokban lévő fátylatartót. Továbbmenve ne lépjünk rá a rácsokra a padlón, mert tűz csak fel. Balra keressük meg a kapcsolót a padlón, ami hatástalanítja az energiafalat, majd irány tovább lefelé. Lent lépjünk rá a kerek kapcsolóra, és a cipőt használva rohanunk át a jobb oldali kapun, lépjünk itt is rá a kapcsolóra, majd irány vissza az előző terembe, és másodszer is lépjünk rá a kapcsolóra, de most a bal oldali kapukon menjünk tovább.

Eljutva a ládákkal teli terembe, középen törjük össze a ládákat, ugorjuk át, és a túloldalon húzzuk ki a ládát, majd fent szétörve a ládát menjünk tovább. Fent jegyezzük meg, hogy állnak a ládák, majd pedig vegyük fel a kulcsot, amivel nyissuk ki a kaput. A másik teremben ugyanúgy állítsuk be a ládákat, mint az előző teremben volt.

Leérve, az északi fal irányú rajzolatánál át tudunk menni a falon. A nagy teremben, a dél-nyugati sarokban van egy láda s kapcsoló, amivel továbbmehetünk. Lent a két kapcsolóval a falon tudjuk kinyitni a három kaput, míg a harmadik kapcsoló csak visszaállítja a kapukat eredeti helyzetükbe. Nyomjuk meg először a jobb oldali kapcsolót, majd felváltva addig nyomjuk őket, amíg mind a



három kapu nyitva nem lesz (jobb, bal, jobb, bal, jobb).

Miután felvettük az ezüst kulcsot és az ankh amulettet, intézzük el a következő teremben az összes kísértetet, és akkor megkapjuk az aranykulcsot, amivel kijuthatunk a kriptából. A kijáratnál nagymamánk szelleme nagyon hálás nekünk, hogy segítettünk rajta.

Visszaérve a városba menjünk a kovácshoz a kulcsért, amivel most már bemehetünk apánk házába. Olvassuk el a naplóját, ami után kint az emberek elmondják, amit tudnak. Induljunk a parkba, ahol beszéljünk a szivattyút javító Untrakkal. Segítségünket kéri, hogy megjavítva a szivattyút végre el tudják oltani a városiak a földrengés után támadt tüzeket.

Először is, be kell foltoznunk a csöveken támadt lyukakat. Ehhez dugókat tudunk használni, amiket szekrényekben, ládáknban, s egyet a szivattyúnál találhatunk, míg egyet vásárolhatunk a szakács házával szemközti ház tulajától. A városban négy, a parkban pedig két befoltoznivaló lyuk található. Ha mindet sikerült eltömni, akkor menjünk be a sörfőzővel szemközti házba, húzzuk meg a kapcsolót, és az oszlopot a másik irányból megkerülve, mint ahogy a fickó jön, vegyük fel az olajoskannát, majd gyorsan rohanjunk be a kis szobába. Ezután távozzunk úgy, hogy ne vegyen észre. Az olajat töltsük be a gépbe, amit a fickó javít, majd álljunk le a két gyerekkel ugróiskolázni. Ha sikerült megcsinálnunk azt, amit a kislány mutat, akkor megmutatják a titkos utat a szeméttelre. Itt el kell intéznünk a szemétszörnyet, hogy hozzájussunk az utolsó hiányzó dologhoz, a tekerőcsaphoz. Ezt helyezzük a szivattyú megfelelő helyére, ekkor már nincs más dolgnak hátra, hogy a három tartályban beállítsuk a vízmagasságot. Először kettőt állítsunk be egyenlő magasságra, majd a harmadikon tekerjük egyet, és már meg is oldódtak Streamertown gondjai.

## The Hive

Valahol ebben a szörnyű labirintusban kell lennie apánknak is. Keleten keressük meg a padlón a kőlap-kapcsolót, hogy kinyíljon nyugat felé az út. Ott keressük meg a másik kapcsolót, amivel dél felé mehetünk tovább. A földből kicsapó csápos lényt egyébként nem lehet megölni, úgyhogy inkább kerüljük el. Ezután már csak cikkcakkban kell haladnunk, hogy kijussunk innen.

A következő szinten a déli beugróban a fal túloldalán apánk van, valahogy el kell jutni hozzá. Észak-nyugat felé a mélyedésben húzzuk rá az egyik ládát a kőlapra. A szakadéknál pedig éppen hogy le kell húznunk a kőlapról a ládát.

Északon haladva a kapcsolót odafent találjuk meg, ahová egy rámpán tudunk feljutni innen délre. Amikor találkozunk apánkkal, kapunk tőle bombát, amit falak kirobbantására tudunk itt használni. Amikor ezt meg is tesszük, egy kőomlás ismét elválaszt minket. Induljunk tovább nyugat felé, ahol egy újabb falat kell kirobbantani. Egy szinttel lejjebb a mélyedés közepén lévő kapcsolóval tudjuk kinyitni a lenti keleti akadályt. Oda bemenve pedig az északit nyitja, és így tovább, amíg el nem jutunk a következő szintre. Itt egy új fegyverrel gazdagodunk, a buzogánnyal. A hidakon átmenve beszéljünk Fredoval, és ajánljuk



fel segítségünket, mire ő ad egy fagyasztóvarázst és a réz kulcsot. Ezután az óra járásával ellentétesen menjünk végig a hidakon és kapcsolókon, így amikor egy teljes kört leírunk, már az utolsó hídon is tovább tudunk menni. Visszaérkezve a barlangba meg kell találnunk a három elrejtett kapcsolót, egyet nyugaton, egyet keleten, s egyet pedig délen. A csillámlásnál át tudunk menni a zöldes falon.

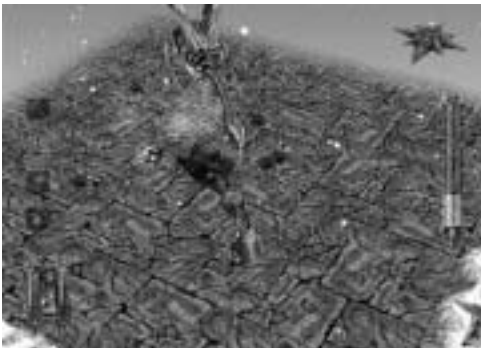
A következő szint vérbeli labirintus, csak meg kell keresnünk a négy kőlap-kapcsolót. A továbbjutáshoz használni kell a bombát is. A következő szint már kicsit civilizáltabb. Keressük meg a folyosókon a réz kulcsot, a kék és fekete korongot. Ezután középen helyezük be a gépbe a fekete korongot, majd nyissuk ki az ajtót. Odabent keressük meg a vörös korongot a szerkezet mögött, és lépünk be a teleportba. Vegyük fel az ezüst kulcsot, és visszatérve nyissuk ki az ajtót. Tegyük helyére a két korongot, vegyük fel az acél kulcsot, amivel nyissuk ki az ajtót, és menjünk be a teleportba. Vegyük fel a zöld korongot, tegyük a helyére, és menjünk vissza az előző



terembe, ahol át a teleportokon, vegyük fel az arany kulcsot, majd nyissuk ki az ajtót. Odabent a kapcsolóval kinyithatjuk a nyugati energia-ajtót.

A következő szinten keleten húzzuk meg a kart, majd lépünk rá a pókok fészkenél lévő kapcsolóra. Megszereztük az első, a zöld kristályt. Ugráljunk tovább a lapokon, míg az emelvényhez érve toljuk a ládát az emelvényhez, hogy fel tudjunk ugrani. Lejjebb egy szinttel toljuk a ládát arra a három jelre, ami a déli ajtó előtt van. Lépünk rá a kapcsolóra, majd játsszuk meg ugyanezt az északi ajtónál is.

A következő szinten az észak-keleti szobában lévő kapcsolóval tudjuk kinyitni az ajtót. A következő ajtónyitó kapcsoló a nagy teremben található. A három kapcsolónál vigyázzunk a tűzlabdákra, amikor meghúzzuk a két szélső kart. Ott, ahol mindig visszateleportálódunk a kezdőpontra, amikor nem jó felé megyünk, a következőképpen haladjunk: balra, egyenesen, jobbra, egyenesen, balra és be a terembe. Ha ráléptünk a kapcsolóra, kifelé jövet a teremből akkor balra, egyenesen, egyenesen, jobbra. Már csak meg kell küzdenünk a hatalmas pókkal. Nagyon jó szolgálatot tehet ellene a tűzlabda.



### Fairy Forest

Megérkezve a tündérek erdejébe, tisztítsuk meg a terepet, majd beszéljünk a szigeten repkedő tündérrel, Myrkaval. Megkér, hogy beszéljünk a tündérréten lévő társaival. Ezután menjünk a szigettől nyugatra, és a domb közepén robbantsuk ki a földet. Itt megtaláljuk a hal formájú szobrot, amire később még szükségünk lesz. A keleti járaton induljunk tovább, és követve az utat nyugat felé forduljunk, majd a csillámlásnál menjünk át a falon. Ezen a rejtekhelyen találunk egy méhkaptárt. Keressük fel a Stonehedgenél lévő Dunat, akinek szüksége van a három elveszett szoborra, valamint egy ezüströsvényre. A Stonehedgetől nyugatra megtaláljuk Corinat, akinek két kaptára eltűnt. Az egyiket már a helyére is tehetjük.

Induljunk el észak felé, és követve a folyót, az északi járaton át távozva eljutunk az örök tél tavához, ahol megtaláljuk a másik kaptárt. Továbbmenve a másik járaton a híd felé, északon tisztítsuk meg a mantisvirág környékét a bogaraktól, mire a kinyíló virágból kivehetünk egy kevés

selyemfonalat. Keleten, a hídon álló troll nem enged át minket, és a hárfa is használhatatlan egyelőre, ezért menjünk innen dél-nyugatra, és egy domb mellett ismét robbantsuk ki a talajt, így megszereztük a második szobrot.

Vigyük vissza Corinanak a kaptárt, aki jutalmul egy fullánkot ad nekünk, amire később lesz még szükségünk. Ezután induljunk vissza oda, ahol Myrka volt a szigeten, és menjünk a másik járaton tovább délre. A tündérréten kelet felé indulva két köpködő növény között megtaláljuk a réz kulcsot. A rét közepén található labirintusnál nyissuk ki a réz lakatos kaput, és átverekedve magunkat a lényeken, az útvesztő végében megtaláljuk az ezüst kulcsot (ha nem látjuk, forgassuk körbe a kamerát). Nyissuk ki az ezüst lakatos kaput, és a leveleken ugráljunk el a nyugatra lévő szigetre. Itt ismét robbantsuk ki a talajt, hogy megszerezzük a harmadik, egyben utolsó szobrot. Kelet felé a leveleken a másik szigetre, majd az oszlopokon ugráljunk át a tündérekhez. Beszéljünk kétszer Elebeth-tel, hogy megcsinálja nekünk a fullánkból és a selyemfonalból a tündér aranyat. Ennek segítségével, ha visszaugrálunk az előző szigetre, akkor előhívhatjuk a Jestert az aranyló csillámlásból (az inventoryban rá kell kattintani a tündér aranyra). Amikor beszélünk vele, figyeljük meg, hogy melyik betűk vannak zölddel írva, és azokat egymás után olvasva kitalálhatjuk a nevét. Ekkor megkapjuk tőle azt a növényt, amire Dunanak szüksége van.

Ha visszajutottunk, nyissuk ki az arany lakatos kaput, és keressük meg a két nagy fa között az utolsó kulcsot. Ám mivel ha kinyitjuk az utolsó kaput, egy fa ör elállja az utunkat, térjünk vissza Dunához. Ő elkészíti nekünk a kicsinyítő italt, aminek a segítségével be tudunk jutni a tündérek otthonába, Tsa-Jelonba. Használjuk is ki ezt az adottságot, és a Corinanál lévő kőre ráállva menjünk be Tsa-Jelonba.

Beszéljünk a déli házban található Siniverrel, majd pedig Arunával. Keletre a lenti házban nyissuk ki a csapóajtót, és nézzünk szét a pincében. Az északi szobában törjük össze a ládákat, és a megmaradt ládát használva ugorjunk fel a késért. Ne felejtsük el a déli szobában kifosztani a szekrényeket. Arunanak adjuk oda a kést, ám ahhoz, hogy hűrt tudjon készíteni, szüksége van még a hangvillára is, ami viszont az eltűnt Givennél van. Merinat a háza mellett találjuk, aki ad nekünk egy vödört, hogy hozzunk neki friss vizet a virágainak.

Ezután menjünk az örök tél tavához, itt is a kőre állva tudunk bejutni a házba, ahol beszélve (többször is) Irwennel kapunk tőle friss vizet, valamint a tél virágát. Vigyük el a vizet Merinanak, aki hálája jeléül tölgyfaágot ad. Ismét beszéljünk Siniverrel, aki egy újabb feladatot bíz ránk: nyerjük meg a bogárversenyt. Ahhoz, hogy benevezzünk a versenyre, beszélünk kell Lisával, akit Merina háza felé menve a sarokban megtalálunk. A verseny nem túl nehéz, hat körünk van rá, hogy mindenkit megelőzve megnyerjük a versenyt. Ha sikerült, akkor Lisától megkapjuk a gyorsító cipőt. Újra beszéljünk Siniverrel, aki végre ideadja a fa talizmánt, aminek segítségével most már át fog engedni a tündérrétnél lévő fa őrszem.

A goblin erődhez jutva, az erőd kapuját robbantsuk ki a bombával, s bent miután a goblin főnök, Raga elmondta amit akart, rögtön másszunk fel a falra a kapu melletti lépcsőn. Intézzük el a parittyás goblinokat, és a déli falon lévő



főnököt. Ha végeztünk vele, Given ideadja a hangvillát. Menjünk vissza Tsa-Jelonba, és beszéljünk Arunával, aki most már elkészíti a hurokat a hárfához. Vigyük el a hurokat a híd melletti hárfához, tegyük a helyére őket, s amikor néhány tündér elkezd játszani rajta, a hídon őrt álló troll elalszik. Most már nyugodtan tovább tudunk menni.

A sötét erdőben induljunk el kelet felé, amíg nem találkozunk a tündérrel, aki megkér, hogy tisztítsuk ki a Dahliához vezető labirintust a bogaraktól. Ha végeztünk velük, akkor ismét beszéljünk a tündérrel, majd keressük fel Dahlit a labirintus észak-keleti sarkában lévő otthonában. Tőle kapunk egy amulettet, valamint a tavasz virágát.

Ezután észak-nyugat felé haladva keressük meg a félszigetet, és a stégre állva a tutajjal hajókázzunk el a szigetre. Itt ugorjunk át a másik szigetre, ahol adjuk oda a fának a tölgyfaágat, hogy készítsen nekünk egy íjat. Az előző szigeten menjünk be Jelonba. Az északon található fogadóban találkozhatunk az ősz úrnőjével, ám előbb menjünk a nyár úrnőjéhez, akinek a háza nyugaton van, s csak úgy tudunk hozzá eljutni, ha az ijjal belelövünk a túldalalon lévő harangvirágba. Amber elmondja, hogy megkapjuk tőle a nyár virágát, ha eljátsszuk neki a nyár dallamát (zöld, piros, piros, zöld).

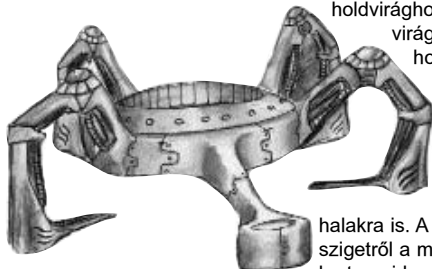
A legkeletibb épületben találkozunk Horpackkal, akinek vissza kell szerezni a varázsbotját a fogadóban lévő tündértől, Fionától. Menjünk fel az emeletre, ahol az egyik szekrényben találunk egy fogaskereket, ami később még jól jöhet. Ezután látogassuk meg észak-keleten Lonicerat, az alkímistát, aki lépet kér tőlünk, hogy el tudja készíteni a szerencsehozó italt.

Menjünk dél-nyugatra, ahol beszéljünk Apydiával, aki ad nekünk egy üveget, hogy azzal fogjuk össze az öt elszökött méhet. Az elsőt megtaláljuk a túldalali háztól délre (elfogásához ugrani kell), egy másikat a fogadótól nyugatra, egyet a fogadó felett, egyet dél-keletre a két ház között, s az utolsó kóbor méhet pedig megtaláljuk a hercegnő háza táján. Vigyük vissza a méheket Apydianak, aki jutalmul lépet ad nekünk. Ezt vigyük el Lonicerának, aki ezután már elkészíti a szerencsehozó italt.

Irány a fogadó, és játsszunk egyet Fionával. Így már könnyedén elnyerjük tőle a varázsbotot, amit szolgáltatassunk vissza a gazdájának, Horpacknak. Horpack képes elkészíteni a mérég elleni italt, amivel semlegesíthetjük a szigettől nyugatra húzódo víz felett lebegő mérégfelhőt. Ám ahhoz még szükségünk van az ősz virágára, amiért menjünk el a fogadóba, és beszéljünk Merivennel, hogy megkapjuk a virágot. A négy virággal visszatérve Horpackhoz, megcsinálja az italt, de ahhoz, hogy működjön, még szükség van egy királyi mosolyra. Itt csak a hercegnőtől szerezhetjük ezt meg, aki viszont mostanában egyfolytában szomorú. A holdsugár viszont segítene rajta.

Meriven elmondja, hogy Lonicerától szerezhetünk olyan üveget, amivel be tudjuk fogni a holdvirág fényét. Elmenve Lonicerához, ő ide is adja az üveget, ám előbb meg kell vernünk Horpackot egy mágiacsatában. Menjünk Horpackhoz, ahol a fogaskereknek köszönhetően lenyűgözzük őt a tudásunkkal. A vereség után Horpack ideadja nekünk a sárga kristályt, ami hasonló hatást vált ki, mint az előző.

Térjünk vissza Lonicerához, akitől megkapjuk az üveget. Ezzel együtt menjünk az Apydia mögötti holdvirághoz, és használjuk az üvegcsét (álljunk oda a virághoz, és vegyük elő az inventoryból). Vigyük el a holdfényvel teli üveget a hercegnőhöz, aki a hatására ismét vidámmá válik. A hercegnő mosolyával megáldott itallal együtt távozzunk, és a nyugati stégen öntsük a vízbe az italt. A sötét erdőben csak az ügyességünkre lesz szükségünk, hogy az egyik szigetről a másikra jussunk, miközben ügyeljünk a vízből kiugró halakra is. A négy szigetnél a tutaj segítségével egyik szigetről a másikra jutva, kapcsoljuk át minden szigeten a kart, majd a végén lőjük bele a céltáblába.



Ekkor meg kell küzdenünk az óriásbékával, ami a víz megmérgezéséért felelős. Az íj és a tűzlabda páros elég hatásos ellene. Ha sikerült végezni vele, visszatérvén a tündérek nagyon hálásak nekünk azért, amit tettünk. A két gyilkény pedig elvezet minket a sivatagba.



## Canyon

A sivatagban négy majomfej van a sziklafalból kifaragva, kettő nyugaton, egy-egy pedig északon és keleten. A felső nyugati fejnek hiányzik az egyik vörös kristályszele.

Másszunk fel a legnagyobb szirtre, onnan ugorjunk át az észak-keletre, ahol a kapcsolóval elindíthatjuk azt a kőlapot, amivel eljuthatunk arra a szirtre, ahol a vörös kristály van. Helyezzük ezt be a kőfejbe a másik mellé, hogy kinyíljon a barlangba vezető járat. A barlangban használjuk a kapcsolókat és a kőlapokat, hogy eljussunk a másik sivatagba.

Nyugat felé indulva egy lány áttetsző alakját láthatjuk egy ideig. A keleti fal közepénél fel tudunk menni egy lépcsőn a magasabb sziklafalra. Északon keressük meg a sárga kristályt a falban, helyezzünk elé egy bombát, hogy kiessen a falból. Vigyük a déli majomfejhez, és tegyük a másik mellé. Menjünk át a fejen, és a titkos barlangban megtaláljuk a kart, amit a sivatag közepén lévő kapcsolóba helyezve elindíthatjuk vele a kőlapot. A kőlappal menjünk át a másik szirtre, és a dél-nyugati sarokban robbantsuk ki a falból a kék kristályt. Ezután leugorhatunk Talis otthonához, amit egy hatalmas szikla zár el a külvilág elől. Ő volt az a lány, aki megjelent előttünk, amikor ideérkeztünk.

A házában beszéljünk vele, majd tisztítsuk meg a kertjét a skorpióktól. Ha ismét beszélünk vele, megkapjuk a zöld kristályt, valamint egy lencsét, amit később kell használnunk. A zöld kristályt a keleti falnál lévő majomfej kinyitására használhatjuk. Visszajutva a táborba, helyezzük a kék kristályt az északi kőfejbe, hogy kinyíljon. A barlangban hamarosan megjelenik Dagomar, egy nagyhatalmú mágus, aki ad nekünk egy mágikus csáklót. Álljunk szembe a túloldalon lévő gömbszel, és használjuk ezt a csáklót, hogy átjussunk a túlpartra.

A következő sivatagban ismét két majomfejet találunk. Várjuk meg Dagomart, aki ideadja a kék kristályt, amit a nyugati fejnél használhatunk. A barlangban megtaláljuk a sárga kristályt, valamint öt kart és négy kőlapot. A karok segítségével vigyük középre az összes kőlapot, majd vegyük fel a harci kalapácsot, amivel a köszörnyeket is el tudjuk intézni.

Ha bemegyünk a sárgaszemű kőfejen, akkor már jó hasznát is vehetjük. Törjük össze a három szobrot nyugat, kelet és dél felé, majd ugráljunk át a szakadék felett, és végezzünk az utolsó szoborral is. A barlang közepén lévő kőlapon egy újabb varázslathoz jutunk.

Odafent Dagomarral találkozunk, aki ideadja a vörös lencsét. Ezután menjünk fel arra a szirtre, ami közvetlenül a liftként szolgáló kőlap mellett van. Használjuk a csáklót a továbbjutáshoz, vegyük fel a zöld kristályt, és leugorva a karhoz, hozzuk működésbe a kőlapot. A kőlappal ezután eljutunk a falban lévő vörös kristályhoz, amit a jól bevált módszerrel robbantsunk ki. Ezt használjuk az itteni vörös szemű majomfejnél, ahová arról a szirtől tudunk eljutni a csáklóval, ahol a kar volt.

A barlangban a szokásos kapcsolós és kőlapos rész után, ha nyugatra az oszlopokon átugrálunk, csak egy nagy mana üveghoz juthatunk. A három kapcsolóval mozgassuk úgy a kőlapokat, hogy át tudjunk menni a túloldalra.





A következő sivatagban délen beszéljünk Cohoch-Rannal, a csontvázsárkánnyal, akinek vissza kell szerezni a kürtöt. A sivatag közepén verjük szét a ládákat, és a megmaradt ládát toljuk oda a szemközti falhoz, ahol megtaláljuk a kürtöt. Vigyük vissza a sárkánynak, aki cserébe ideadja a harmadik lencsét.

Menjünk vissza középre, és a ládát toljuk oda a nyugatra lévő ládafalhoz, így már át tudunk ugrani rajta. Eljutva a bánya bejáratához, helyezzük a három lencsét a gépbe. Állítsuk be a zöld lencsét, hogy zöld színű sugarat lőjön, majd várjuk meg, amíg az energiafal zöld lesz, és akkor a kart meghúzva löjünk bele. Ugyanezt játszuk meg a vörös lencsével is, azaz amikor vörös a fal, szintén húzzuk meg a kart. Bejutva a bányába találkozunk Talissal, aki ad egy övet, ami megvéd a tűztől. Mivel nem működik egyelőre a lift, használjuk a csákyát az átjutásra. A barlangban másszunk be a csöbe, át a ventilátoron, és az északi szobában húzzuk meg a kart. Ezután irány vissza, át a másik ventilátoron dél felé, és a másik karral nyissuk ki az ajtót. A nagy teremben használjuk a három kart, hogy a másik két ládát is a helyére tegyük (meg tudjuk állítani a darut, ha még egyszer meghúzzuk a kart).



Továbbmenve a másik barlangban északon meghúzva a kart elindul a fémlap, amivel át tudunk jutni a vízre. A másik kart is meghúzva most már kinyílt a dél-nyugati ajtó. Essünk le a lyukba, másszunk át a kis alagúton, vegyük fel a kart, amit vigyünk vissza a barlang bejáratánál lévő lifthez.

Ugorjunk át a platformokon, be a barlangba, ahol az első cellában lévő hangyákat intézzünk el (tornádó varázslat). Ekkor kinyílik a másik cella ajtaja is, s az ottani lényekkel is végezve, már tovább is mehetünk. A fűrőgépeknel dél felé bemelve az ajtón, másszunk be a csöbe. Húzzuk meg a következő sorrendben a különböző karokat: elsőként a dél-nyugati, második az északi, harmadik a keleti, és az utolsó a nyugati kar. A közepén található karral visszaállíthatjuk a karokat alapállásba, ha elrontanánk.

Áttörve a kristályfalon egy újabb csőrendszer következik. Tegyük a karos csőrendszerrel szerzett korongot a víz közepén lévő szerkezetbe. Ezután kapcsoljuk be a déli és északi szivattyút úgy, hogy egyszerre működjenek. Ha nem érünk időben oda az északihoz, akkor a déli is kikapcsol. Ha a teleport nem működik, akkor a gyorsítópöt használva oldhatjuk meg a problémát. A fő szivattyút elindítva végre kap áramot a lift, ha megnyomjuk az irányítópulton a gombot. Kijutva a barlangból a csákyát használva megszerezhetjük a kék kristályt. Miután lementünk a lifttel, ugorjunk rá a légdeszkára, és keressük meg a háromszemű fémmonstrumot. Először a lángszóróját tegyük tönkre (meteor varázslat), aztán sorban karokat és szemeket, amíg fel nem robban.

## Tower

Miután Talis lezuhant a mélybe, keressük meg Bullyworthot az egyik északi hegyre felmászva, akit néhány szörny szorított sarokba. Ha segítünk neki, tőle megkapjuk a torony bejáratához a kulcsot, valamint egy köpenyt. A torony bejáratát keleten találjuk meg, azért jól nézzünk szét mindenfelé.

A toronyban használjuk az ankh-keresztet, hogy lássuk a szellemeket. Vegyük fel a kulcsot az asztalról, nézzünk körbe a teremben, majd induljunk tovább. A konferenciaterembe menve tovább, a dél-keleti szobában megtaláljuk a réz kulcsot, az észak-keletiben pedig vegyük fel az asztalról a belladonnát. Nyissuk ki a kulccsal a kaput, ugorjunk fel a ládákon át a falra. Használjuk a csáklót a továbbjutáshoz, s a dél-nyugati teremben toljuk rá a ládát a kapcsolóra. Menjünk vissza fel, és toljuk a másik ládát a kerítés mellé, majd a könyvespolcokon átugorva menjünk Dagomar termébe. Meghúzva a sarokban a kapcsolót, kinyílik a titkos ajtó, és megszerezhetjük az arany kulcsot.

Ezzel is nyissuk ki a kaput, majd figyeljük meg a rajzokat a padlón. Aszerint, hogy hányadik és melyik oldalon van X, azokat a fáklyákat gyűjtsuk meg a kis termek külső falán. Tehát bal oldalon az első és harmadik, míg jobb oldalon csak a harmadik fáklyát kell meggyújtanunk a tüzes nyíllal, hogy kinyíljon a kapu.

Átmenve a teleporton és megérkezve a nagy terembe, olvassuk el a könyvet, majd toljuk fel úgy az összes könyvtartót, hogy egy vonalban legyenek, így kinyílik a kapu. Ha nincsenek egyvonalban, akkor a megjelenő szellem becsukja a kaput, mielőtt odaérnénk. Továbbjutva viszont menjünk be abba a terembe, ami előtt zöld láng ég, húzzuk meg a kart, majd át a másik terembe. Az utolsó kart meghúzva használjuk a cipőt, hogy időben átjussunk.

Ezután a harmadik hídnál lévő kapun menjünk be, szintén karhúzás, cipővel futás át a következő terembe, míg az utolsó kapcsoló a keleti medencével szemközti kaput nyitja. Itt is használjuk a cipőt, hogy odaérjünk, és vegyük fel a kulcsot. Kinyitva közepén a kaput a kulccsal, a sarokban ugorjunk át a fekete gömbhöz, vegyük fel, majd ugorjunk tovább.

A jobb oldali teremben az észak-nyugati sarokban át tudunk menni a falon, és a másik teremben a koporsóból vegyük fel a szemüveget. Indulás vissza, használjuk a csáklót, majd az itteni teleportot. A másik teleporttal menjünk tovább, és nézzük meg a zárt kaput. Ekkor megjelenik a Lictar Eusembia nevű szellem, akinek odaadva a szemüveget, cserébe ideadja a vörös kristályt,



valamint kinyitja nekünk a kaput.

A dél-keleti sarokban a könyveken megtaláljuk a réz kulcsot. Amikor kinyitottuk és bementünk, rövidesen be is záródik mögöttünk. Gyűjtünk meg a tüzes nyílal a folyosó végén lévő fáklyát, majd abban a teremben is, aminek kapuja ekkor nyílik ki. A falon használjuk a csáklót, gyűjtünk meg a fáklyát, míg a negyedik teremben ugorjunk fel az asztra, és a gyertyát gyűjtjük meg.

Felmenve a lépcsőn, olvassuk el a könyvespolcokról kilógó könyveket. Lent a déli lépcsőn elindulva ismét láthatjuk Dagomart. Fent dél-nyugaton találunk egy urnát, amire később még



szükség lesz. Észak-nyugaton pedig húzzuk meg a lovag karját. Ekkor kinyílik a titkos ajtó, és egy villámvarázssal, valamint egy ezüst kulccsal leszünk gazdagabbak. Továbbmenve a következő teremben intézzük el az összes kísértetet, hogy megjelenjen a réz, majd a következő helyen az ezüst kulcs. Fent használjuk az urnát, hogy elrakhassuk a hamut, s a teleporttal menjünk vissza.

Abban a teremben, ahol fel kellett tolni a könyvtartókat, helyezzük a belladonnát, a fekete gömböt, és a hamuval teli urnát az oltárra, majd tegyük a könyvet a tartóra. Az igtan hosszú beszélgetés után menjünk vissza a teleporttal oda, ahol a hamu volt,

menjünk tovább, és az eddig zárt kaput most kinyitják nekünk. Először ne foglalkozunk a géppel, hanem menjünk tovább és szedjük össze az összes cuccot, amit találhatunk. Ezután visszamehetünk a generátorhoz, és a karokkal kapcsoljuk ki az összes sugarat. Álljuk a megjelenő teleportba, ami elvisz egy csontvázsárkányhoz, amivel meg kell küzdenünk. Rá is hatásos a tűzlabda, vagy a frissen szerzett villám.

## Vulcano

A kiszabadított sárkány elhozott minket, és Talist a lávamezőkre. Elég forró itt a hangulat.

Próbáljunk meg minél több geode nevű követ összegyűjteni a ládákából és a tűzlényektől, de minimum hét legyen összesen.

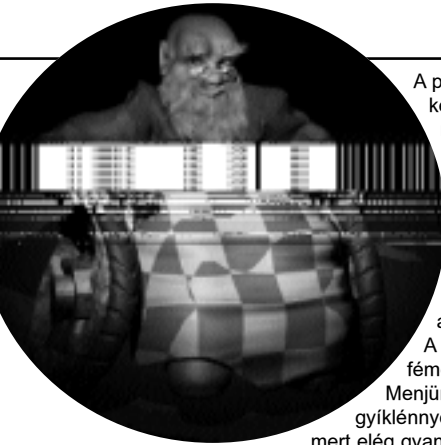
Nyugat felé a platformnál használjuk a csáklót, majd egyenesen a járatban robbantsuk ki a megszilárdult lávafolyást. Az itteni platform úgy indul el csak egyszer, ha meghúzzuk a kart. Ekkor a cipőt használva próbáljuk meg elérni a platformot.

Fent először menjünk el a falból kijövő gerendák mellett, majd azokon ugráljunk fel a falra.

Másszunk le és át a járaton, és ha sikerült eljutni az észak-nyugati sarokban lévő golyókilövő szerkezethez, akkor ott úgy kell forgatni a négy lapot, hogy a golyó a vörös szélű lyukba essen.

Ezután úgy, hogy a kék, végül pedig a sárga szélű lyukba kell juttatni a lapok forgatásával a megegyező színű golyót. Már csak át kell jutnunk a platformokon, ahol egy újabb varázslatot kapunk. Megérkezve a barlang bejáratához beszéljünk a kapitánnyal, aki hét geode kőért cserébe beenged minket.

Snachvárosban a dél-nyugati sarokban adjunk oda egy bombát a gyíklénynek, aki ezek után sikeresen eltöri a vezetékét, és utána ráadásul ránk fogja az egészet. Vegyük fel az ásóját, majd a feljebb lévő szobában beszéljünk Fredoval, akitől egy baltát kapunk. Beszéljünk Murlononál, a kereskedőmesterrel, aki három voksoló érmét akar – ezt kell megszerezni nekünk. Északon az egyik szobában találunk egy vödröt, amit vigyünk az istállóhoz. Tegyük a toporzékoló állat lába alá, ami így összenyomja a vödröt. Az így keletkezett lemezt vigyük az eltört csőhöz, és javítsuk meg vele. Ekkor az öregtől kapunk egy korsó mézsort.



A piactérre menve beszéljünk a lila gyíklénnyel, mire a kereskedőtörvények megszegése miatt börtönbe zárnak minket. Itt beszéljünk a kis fickóval, aki elmondja, hogy egy érmét ássott el a parkban. Ezután olvassunk el pár kereskedelmi törvényt a falon, amíg ki nem engednek minket. Irány a nyugati park, ahol egy növény alatt valóban megtaláljuk a fickó voksoló érméjét. Menjünk ismét a piactérre, és beszéljünk újfent azzal a fickóval, akivel először, és adjuk oda a mézsört egy könyvért cserébe. A könyvet adjuk oda Culardenak, és a kapott amulettet pedig Veydurenak, s a koponyát Vuesornenak. A gombát és a gyűrűt adjuk oda Ludorndnak, akitől egy fémgolyót kapunk.

Menjünk a játszótérre, és játsszunk egy menetet a gyíklénnyel, majd amikor a szobából elmegy a nő, nézzünk szét, mert elég gyanúsán mozogtak ezek a golyók. Széttörve a ládát megtalálhatjuk a mágneszt, amit fordítsunk el, csak hogy kiegyenlítsük az esélyeket. Játsszunk egy újabb menetet, amit természetesen meg is nyerünk. A fickó ideadja a voksoló érméjét, csak nehogy eláruljuk a titkát.

Ekkor keressük fel Cistornet az egyik déli szobában, akinek bizonyíték kell, hogy testvére titokban ellene munkálkodik. Kérdezzük ki az ügyről Fredot, majd ha északon a kis teremben megtaláltuk a kristályt, vigyük el Fredonak. Ő ezután elmegy Listardhoz, Cistorne testvéréhez, aki nagyon szereti a kristályokat, és mivel a törvény értelmében csak a piactéren lehet kereskedni, így nyugodtan szétnézhetünk a szobájában. A talált papírt vigyük el Cistornenak, aki hálája jeléül nekünk adja az ő voksoló érméjét. Mivel mindhárom érmét megszereztük, beszéljünk a kereskedőmesterrel, aki ad nekünk egy amulettet, valamint leenged minket a lifttel.

Miután leszakadt a lift, a folyosó végén húzzuk meg a kart, és a cipőt használjuk, hogy időben be tudjunk menni a terembe. Először jobbra a kincstárba menjünk, ahonnan ezután csak úgy tudunk kijönni, ha meggyűjtjük az ajtóval szemközti mécseszt. A másik ajtón szintén hasonló módszerrel juthatunk be. A folyosón csak a jellel ellátott padlólapokon közlekedjünk, majd balra a teremben törjük össze a kristályt, és jegyezzük meg a négyszögek színét a falon. A középső teremben ezután csak azokra a lapokra lépünk rá, amik lila négyszögek voltak a falon.

Ezután ha megtisztítottuk a terepet, akkor menjünk a nyugati terembe, ahol törjük össze minden ládát amit csak lehet, és a három ládát húzzuk a három kapcsolólapra.

Crowie

