

AZ ÖTÖDIK ELEM

episode I-II

Halihó és Brumm!

Köszönöm, hogy letöltötted, és pillantást vetsz az általam barkácsolt minikampányra, remélem nem fogsz benne túlságosan csalódni! Nézzük először, hogy mit is találsz a kicsomagolt zip file-ban:

- Először is lelsz benne egy **Ötödik elem I-II.h3c** file-t. Ezt másold be szépen a **Heroes3 / Maps** alkönyvtárba. A minikampány elindítása: a **New Game** indításakor válasszuk a **Campaign** módot, és a felsoroltak közül a **Custom** kell nekünk. A pályákról magukról majd később szólok bővebben.
- Másodjára (ezen pdf-en kívül) találsz egy újabb, eléggé terjedelmes zipet (**Ötödik elem portré.zip**). Ennek tartalmát tömörítsd ki, ha gondolod a **Heroes 3 / Data** alkönyvtárba. Mivel szeretem a szép kicsilányokat, még játék közben is, ezért e file-oknak hála, a legtöbb hős új pofikát kapott, amiről meggyőződhetünk, ha a fenti művelet után új játékot kezdünk. Természetesen ezen arcképecskék egészen addig benne maradnak a Heroes játékunkban, amíg ki nem írjuk őket, tehát nem csak az Ötödik elemhez használhatók. Amelyik új arckép nem tetszik, annak a nagy- és kis képecskéjét egyszerűen töröljük ki a **Data** alkönyvtárból, és már is az eredeti arcával mosolyog ránk. **FIGYELEM!** Az arcképek teljes egészében **Kmetti László (Leslie McMetty)** 2002.01.09.-én a netre feltett anyagából származnak, tehát az ő szellemi terméke, és a többi, és a többi, hálás is vagyok neki mindezerért! Szerény személyem csupán berendezgettem a kissé kusza könyvtárakban szereplő képek közül a nekem legjobban tetszőket úgy, hogy lehetőleg a férfi hősök férfi-, a női hősök női arcképeket kapjanak (mindezt potom 5 óra alatt ☺). Akit érdekel a komplett, eredeti gyűjtemény, a <http://heroes.hardwired.hu> címen keresse, a **Letöltések** menüpontban, az "**Új harcos képek Heroes 3-ra**" alatt. Itt egyébként még StarWars, és Gyűrűk Ura hősportrék is lelhetők.

A pályák jellemzői

Szükséges kiegészítő: Armageddon's Blade + The Shadow of Death (patch 30to32)

Nyelv: magyar.

Pályák mérete: XL (két szintes)

Beépítettség: kb. 100% + 65%

Ajánlott nehézségi fok: Impossible (szabadon választható)

A minikampány két különálló, de összefüggő történetet elmesélő pályát tartalmaz, egymás után fűzve: az Ötödik Elem első és második részét. Ezek külön-külön is lejátszhatóak, nem követelmény, hogy bármelyikkel is végezz a másik előtt (gondoltam itt azokra, akik esetleg már nyomultak az első résszel), de azért ajánlott sorrendben végignyomni, mert RENGETEG poén a második részben csak az első végigjátszása után érhető.

Mindkét pálya a mágia négy gyönyörű hölgyének kalandjait dolgozza fel: az első részben a sikeres vizsgájuk letételéért fáradoznak, a másodikban pedig a Vizsgapálya takarítása a cél. Csak azoknak ajánlható jó szívvel e két pálya, akik nem csak az öldöklő küzdelmet részesítik előnyben, hanem szeretik az agytekevényeket megmozgató, gondolkodtató feladatokat is (főleg a második rész lett eléggé kegyetlen ilyen szempontból). Viszont akik kedvelik a szerepjáték-elemekkel megtűzdelt (már amennyi szerepjátékot be lehet csempészni egy stratégiai játékba), rejtvényekkel nyakon öntött, de azért kellő számú taktikázási és öldöklési lehetőséget felvonultató pályákat, azok bátran vágjanak bele, remélhetőleg nem bánják meg!

Pálya-jellemzők:

- A speciális győzelmi feltételek: az első részben az Angelic Alliance 6 darabjának összeszedése, és eljuttatása a Mágia Egyetemére (a pálya szerkesztése miatt a totális győzelem nem lehetséges); a második részben minden egyes ellenség eliminálása.
- Speciális veszteségi feltétel: az első részben a főmágus kis kedvencének, Neelának pusztulása; a másodikban Aurora elhullása (bármelyik főhősnő pusztulása egyébként igen jó eséllyel a pálya megnyerését teszi lehetetlenné).
- A pálya magyar nyelvű üzenetekkel üdvözlő (bár ezek nem lettek mindenhol túl magvasak, hála a néhai kései editálásnak). ☺
- Minden saját hősnek van egyedi, testre szabott önéletrajza.
- Csak előre generált hősökkel lehet játszani, új hősök nem toborozhatók, csupán börtönökből lehet kiszabadítani párat (az egyenlőség kedvéért az ellenfelek is így vannak ezzel). ☺
- Minden hős másodlagos képességei előre be lettek löve, a segítők fejlődése korlátozott (az első részben teljesen, a másodikban csak varázsolni nem tanulhatnak meg).
- Csak meghatározott varázslatokat kapnak a hősök, nincs egyetlen varázslótorony sem a pályán, bár a Mágia Könyvei összeszedhetők (az első részben).
- A pálya „hibája”, hogy néha kicsit „eltündibündisedik” a szöveg, ezt Kicsilányomnak köszönjétek, aki rendszeresen mellettem álldogált editálás közben, és követelte, hogy még legyen benne megmenteni való tündérke, meg karmos mackó (behemoth), Süsü, meg ilyesmi... ☺☺☺

Tipppek:

- Nagyon vigyázz a főhősnőidre, és a segítőikre, mert nem kapsz helyettük másikat!
- Az összes (értelmesebb) üzenetet olvasd el IGEN figyelmesen, mert ezen múlik a pálya teljesítésének sikere, vagy sikertelensége! Elég sok helyen el lehet bukni a küldetést, amire esetleg csak sokkal később derül fény, ha figyelmetlen az ember (és most nem a "ha jobbra mész: semmi, ha balra mész: 1000 Azúrsárkány" jellegű választási lehetőségekre gondolok. ☺ Ha logikusan játszik az ember, akkor viszont nem dől be a gonosz pályadesigner ilyen irányú trükkjeinek (azért ments sokat) !
- Használd ki jól a hősnőid, és segítőid képességeit!
- Célszerű jegyzetet vezetni a questekről (hol kaptad), mert lesz belőlük egy pár. ☺

- Nyugodtan kezd impossible fokozaton, úgy az igazi a móka, a legtöbb szörny úgy is fikszált mennyiségben érkezik.

Köszönetnyilvánítás, egyebek:

- Örök hála, és köszönet **Krityónak**, (hossánna néki, hosszánna) aki mindezt hajlandó volt letesztelni és helyesírásiilag, valamint pályaugyileg javítani (egymás után néha többször is)!
- Sorry a varázstárgyak nevének fordítása (ferdítése), és az esetleges idézetek pontatlanságai miatt!
- Elnézést a benne maradt helyesírási hubákért, igyekeztem én is, Krityó is (főleg ő) szűrni őket, de hála a többnyire kései editálásnak, biztos akad még szép számmal...

És itt van Krityó két értékelése, amit ide illeszték, mert olyan jól esik a májamnak ☺ :

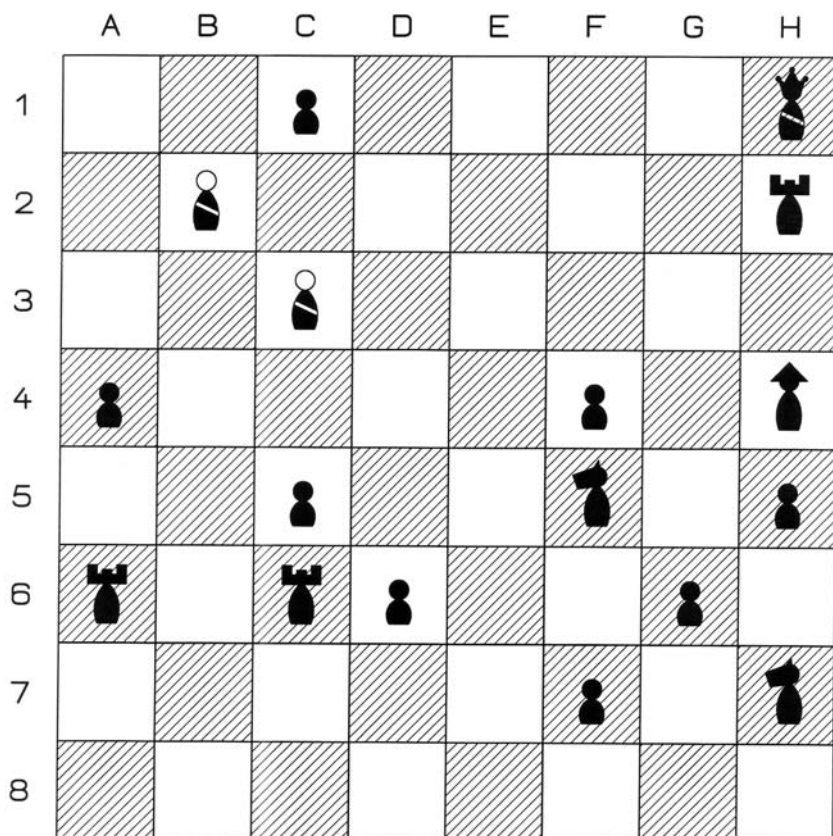
Ötödik Elem episode one

"Nem mindennapi pálya került elé, ezért érdemes volt várni: egy négy főszereplős XL-es, zseniális ötlettel és hasonló kidolgozással!! Csak együtt lehet célba érn, bárki elpusztul, jöhet a Load vagy Restart Game :)! Beorn nagyon precíz logikájú, trükkös, és legfőképpen élvezetes pályát alkotott, de egy mérnökembertől ilyet vár el az ember, nem? Javaslat: NE HASZNÁLJ MAP EDITORT, a pálya tesztelt és megcsinálható, ha mindenre figyelsz, amit üzen a szerkesztő! Ennek a pályának nem a csatározás (75 %-ig az is!!!) a fő lényege, hanem a logika, figyelem és a Heroes-jártasság magas fokon! Játssz impossible szinten, nem sokkal könnyebb, ha másra állítod, így meg élvezetes! Természetesen a rengeteg poénos szöveg önmagában megéri a játékot! Összefoglalónak csak annyit: Mugger, méltó ellenfeled akadt a hazai vizeken! :)))"

Ötödik Elem episode two

„Az Ötödik elem II.” című pálya - azt hiszem, teljes felelősséggel mondhatom - jobb, mint az első rész, pedig az is osztályon felüli volt! Hogy miért? Egyszerűen azért, mert annyira kerek egész maga a történet, annak a teljes körű kidolgozása, játékbeli megjelenítése (beleértve az olyan apróságokat, hogy mindenkinek van életrajza, külön játékvonala, minden mindennel összefügg), az előző részre való támaszkodás zseniális, a befejezés pedig igencsak csattanósra sikerült! Beorn olyan magas fokra fejlesztette a térképszerkesztést, hogy önmagának is nehéz lesz átugrania a léceket! :) Ez a rész is egy olyan térkép, aminél NEM JAVASLOM az editor használatát elsőre: egyszerűen csak játssz vele és - amolyan szerepjátékos módra - átéled a négy Kicsilány minden nehézségét! Hidd el, óriási élmény! (Később úgyis bele fogsz lesni az Editorba, mert nélküle nem fog menni a dolog - ha nem olvasod figyelmesen a szövegeket! :)) Mindent elmond két adat: a pálya mérete 183 KB (csak az Empire of World II.-nek van hasonló értéke !!!); 133 A4-es oldalnyi magyar szöveg van beleírva összesen!!! Hát röviden: ezt csinálja Beorn után valaki!!!! Jótanács, amit Beorn nem fogadott meg (vagyis nem írta bele figyelmeztetőként a pálya első napjaiba :)) Ez nem a hagyományos értelemben vett Heroes 3-térkép, ennek megfelelően nem is úgy kell játszani!!!! Gondolkodj más dimenziókban!!!"

Kaptok jutalmul egy sakkeladványt is. Az állás az 1976-os moszkvai Karpov-Kaszparov mérkőzésén alakult ki, és a kérdés: hová tűnt a fehér király? ☺ ☺ ☺



Jó szórakozást a minikampányhoz, és ne tessék szegény anyucimat szidni játék közben!
Ő igazán nem tehet semmiről! ☺

design by Beorn the Shapeshifter, the bear shaman, the planeswalker (Shadowrun rulez!)