

Myth III: Era Wilka

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Myth III: Era Wilka

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

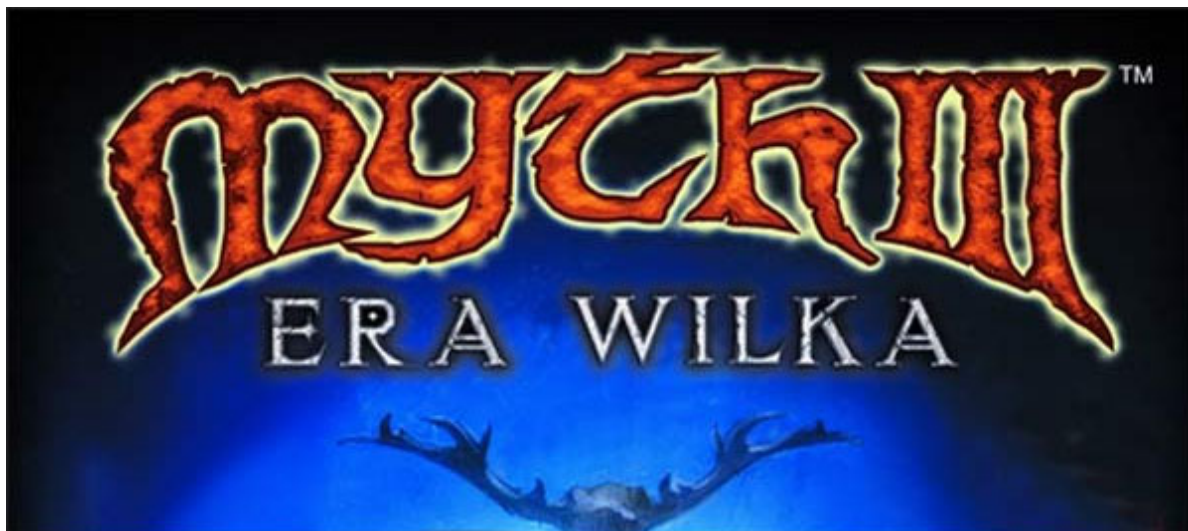
[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	3
BOHATEROWIE ŚWIATŁA	4
SIŁY ŚWIATŁA	6
BOHATEROWIE CIEMNOŚCI	11
SIŁY CIEMNOŚCI	13
MISJA 1 - DEFENSE OF YURSGRAD	21
MISJA 2 - THE NEST	23
MISJA 3 - JOURNEY TO LLANCARFAN	25
MISJA 4 - THE PACK-MAGE	27
MISJA 5 - FLIGHT FROM THE DARK	29
MISJA 6 - THE FORGOTTEN LANDS	31
MISJA 7 - THE CRYPT OF MAZZARIN	34
MISJA 8 - BATTLE TO MYRGARD	36
MISJA 9 - THE GATES OF MYRGARD	39
MISJA 10 - IMPRISONMENT	41
MISJA 11 - THE EYE OF THALOR	44
MISJA 12 - SIEGE OF LLANCARFAN	46
MISJA 13 - ROD OF THE CALLIEACH	48
MISJA 14 - BONDS OF THE OGHRE	50
MISJA 15 - REBELLION	53
MISJA 16 - REFUGEES	55
MISJA 17 - THE SMITH'S FORGE	58
MISJA 18 - THE SPIDER GOD	60
MISJA 19 - CHILDREN OF BAHL'AL	63
MISJA 20 - THE SUNHAMMER	65
MISJA 21 - THE HEARTSTONE OF NYX	67
MISJA 22 - DREAM DUEL	69
MISJA 23 - FALL OF THE CROWN	71
MISJA 24 - VENGEANCE	74
MISJA 25 - THE TRAITOR	76

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



WPROWADZENIE

Myth III: The Wolf Age to znakomita gra taktyczno – strategiczna rozgrywająca się w realiach fantasy. Przyjdzie ci pokonać armię złego czarnoksiężnika Moagima w dwudziestu pięciu różnorodnych misjach – będziesz musiał bronić się przed armią ciemności za murami wielkich miast, niszczyć lub zdobywać potężne artefakty, penetrować podziemia, katakumby i kanały, przedostawać się przez pułapki wrogów wśród komarów i błota otaczających bagien, używać spektakularnych zaklęć do pokonywania wrogów – i tak aż do końca, do celu podróży – samego Moagima.

Jeszcze przyjemniej się gra, jeśli mamy za sobą dwie poprzednie – także świetne – części Mytha. Wtedy właściwie poradnik ten nie jest potrzebny, gdyż wszelkie zasady i posunięcia, używane w poprzednich częściach, sprawdzają się i tutaj. Jeśli natomiast, gracz, fantastyczny, lecz ponury świat Mytha jest dla ciebie światem nowym – wtedy ten poradnik jest w sam raz dla ciebie.

Opis podzieliłem na kilka części. Najpierw proponuję zaznajomić się z Zasadami Ogólnymi, gdzie w dziesięciu punktach podałem reguły efektywnej i efektownej gry w Mytha. Potem zapraszam do galerii jednostek Sił Światła i Sił Ciemności – w pierwszych dokładnie opisałem wszystkie jednostki, którymi przyjdzie nam kierować, ich wady, zalety i zdolności, w drugich – jak najlepiej poradzić sobie z daną jednostką wroga. Jednocześnie warto poczytać co nieco o Bohaterach Światła – jedynych w swoim rodzaju jednostkach, które pomagać nam będą w niektórych misjach, a także o Bohaterach Ciemności – dowódcach armii zła, których pokonanie wymaga znacznie więcej wysiłku, niż w przypadku zwykłych oddziałów wroga. Na końcu wreszcie, zapraszam do Opisów Misji, gdzie dokładnie – w raz z odpowiednimi obrazkami i możliwością ściągnięcia filmu, którego potem możecie obejrzeć – wyjaśniony jest sposób uporańia się z danym zadaniem. Życzę miłej lektury i częstego okrzyku „śmierć umarłym!” podczas grania.

BOHATEROWIE ŚWIATŁA



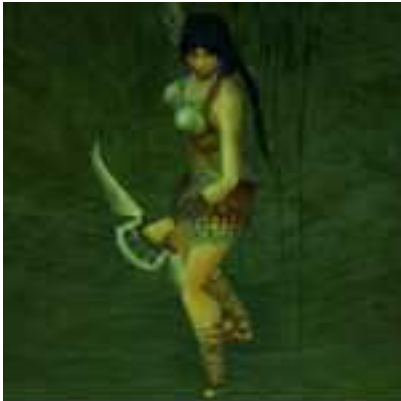
Główny bohater gry, występuje w aż dziesięciu misjach. W pierwszej i drugiej części znany jako Balor. Jest bardzo silny i wytrzymały – jednym ciosem zabija Soullessa, jego szybkości też nic nie można zarzucić. Dodatkowo, podnosi on morale swych wojsk, jeśli walczy razem z nimi. Oprócz tego w niektórych misjach będziesz mógł użyć potężnych artefaktów. Tain wciąga wrogów, bez trudu zabijając natychmiastowo patrole Myrkridii – możesz używać go bez ograniczeń, choć uważaj, aby wrogowie nie podbiegli w czasie, gdy Connacht chowa artefakt. SunHammer sprawia, iż z nieba spada snop światła, który zamienia Trowy w kamień. Choć ma on sześć ładunków, pięć przeznaczonych będzie na świątynie – tylko jeden będziesz miał do swojej dyspozycji.



Najszybszy z bohaterów, dość silny i wytrzymały. Używaj go do polowania na wroga Soullessy, a także w jednej z misji do wbiegnięcia w sam środek wrogich wojsk, aby rozbić je na dwie części, przez co druga grupa będzie miała ułatwione zadanie. Damas potrafi też leczyć (Healing) i to sześć razy. Później znany będzie jako Soulbrighter. Występuje w pięciu misjach.



To utalentowany i świetny czarownik. Jego zwykły atak jest najlepszy w grze – otóż unieruchamia on wrogą jednostką i powoli wysysa z niej energię życiową. Niestety, mana szybko się wyczerpuje. Zablockowanie jest najlepsze na najbardziej niebezpieczne jednostki, np. Trowy – zablockowany delikwent nie będzie raniony tylko przez Myrdreda, lecz także przez łuczników i zbrojnych. Czym byłby mag bez swych zaklęć? Myrdred posiada dwa ich rodzaje. Pierwszy, Dispersal Dream to świetny na duże grupy wojsk czar. Za pomocą reakcji łańcuchowej potrafi zniszczyć nieskończoną ilość wrogich oddziałów – muszą one tylko stać blisko siebie. Nie zbliżaj się wtedy do nich, gdyż i twoi ludzie zginą. Zaklęcie to używaj przede wszystkim jednak na pojedynczych wrogów – np. Trowy lub bohaterów ciemności (Bahl'al). Drugi czar to Release Dream, działa on tylko na ogry, przejmując je, dzięki czemu zdobędziesz nowych sprzymierzeńców do walki z Trowami. Używaj na ogra w środku grupy, to cała będzie twoja. Czar korzysta z many, która regeneruje się, lecz powoli. Najgorzej będzie z konfrontacji z magami Trowów, które ponownie przejmują ogry na swoją stronę. Zdolności tej mogą jednak użyć oni tylko raz, ty nie masz takich ograniczeń – po prostu przejmij ogry z powrotem, jeśli oczywiście starczy ci many. W pierwszej i drugiej części gry Myrdred znany jest jako The Deceiver. Występuje w pięciu misjach.

 RAVANNA	Przywódczyni plemienia wojowników Myrmidonów, w pierwszej oraz drugiej części znana jako Shiver. Jest szybka, atakuje tak samo szybko i z niezłą skutecznością. Jednak inni bohaterowie są od niej lepsi. W jednej z misji do niej będą schodzili się wieśniacy, których trzeba będzie uratować. Występuje w trzech misjach.
 SARDONAC	Jeden z Awatarów. Jest wytrzymały i niezłe macha mieczem, ale nie używaj go w ogóle do walki. Potrafi aż sześć rany użyć czaru Dispersal Dream. Rozważnie korzystaj z tego zaklęcia, zostaw sobie dwa ładunki na później, kiedy walczył będziesz z parą żelaznych Trowów. Sardonac występuje tylko w jednej misji.
 TRAVAl	T R A V A L Krasnolud ten jest szefem kuźni. Nie jest zbyt silny ani wytrzymały, lecz potrafi używać Taina. Używając go uważaj na własne jednostki, aby ich nie wciągnąć. Traval nie będzie robił wiele – więcej uczynią jego brodaci koledzy. Występuje tylko w jednej misji.

SIŁY ŚWIATŁA



Łucznik jest jedną z najważniejszych jednostek w twoim oddziale. Ma największy zasięg ze wszystkich jednostek w grze. Choć nie jest zbyt wytrzymały i wolno się porusza, a jego strzały nie są strasznie silne, to zwykle masz do dyspozycji grupę tych jednostek – a to pozwala na skuteczną eliminację wrogów. Łucznicy są niezwykle cenni, więc nie trać żadnych. Stawiaj ich zawsze w linii, staraj się też stać na wzniesieniach czy murach (większy zasięg) i używaj do zabijania słabych, ale niebezpiecznych wrogów – jak np. Lyche, Ghol Priest, Warlock. Duża grupa łuczników poradzi sobie nawet z Trowami (wszystkie rodzaje), jeśli tylko zaczną atakować je od momentu, w którym wróg wejdzie w pole ich zasięgu, i będą atakować jego i tylko jego – często jest to jedyna metoda na potężnych Trow Iron Warriorów (oprócz pola minowego). Łucznicy będą używani także do zabijania grup Soullessów, wtedy stawiaj przed nimi wytrzymalsze jednostki walczące w zwarciu, np. wojowników, aby oszczepy wroga nie raniły twoich łuczników. Możesz też zamiast tego użyć jako wabia szybkiej jednostki i sprawić, by na niej był skupiony ogień wroga. Łucznicy to także najlepsze jednostki do eliminowania niebezpiecznych Wightów – choć te uciekają, to zbliżą się, gdy będziesz stał do nich plecami. Wystarczy odwrócić się i poczekać, aż podejda na odległość, z której ich wybuch nic nie zrobi łucznikom, a jednocześnie będą mogli uniknąć ich strzał. Gdy nie ma innych celów, używaj łuczników do zmiękczenia wojsk wroga lub pomagania krasnalom (np. na Thralle, na zapomnianych czy Myrkridian Warriorów). Specjalną umiejętnością łuczniaka jest Fire Arrow – ognista strzała, podpalająca teren. Jest to dobra metoda na rozbicie szyku wroga, gdyż ten będzie starał się ominąć ogień, całkowicie psując swą formację. Można też za jej pomocą z daleka odpalić pole minowe (zamiast rzucać koktajlem). Jednak strzała ta będzie rzadko używana (każdy łucznik ma tylko jedną).



Jest to jedna z najlepszych jednostek walczących w zwarciu. Nie dość, że są wytrzymali i silni, szybko machają swym mieczem i z łatwością pokonują wrogów, to jeszcze są najszybszymi jednostkami zbrojnymi, których będziesz mógł używać (oprócz oczywiście bohaterów). Idealni nie tylko do ochrony czy do walki (podstawowe jednostki używane do walki w zwarciu), lecz często będziesz używać ich także do zwabiania wrogich oddziałów wprost na twoje – które będą oczywiście odpowiednio ustawione. W skrócie – polecam.

 DWARF AXE WARRIOR	Krasnoludzki wojownik jest powolny i trochę niezdarny, lecz bardzo, bardzo wytrzymały. Ich pancerz doskonale ich ochrania. Nie jest strasznie silny, ale w grupach krasnoludy te sieją ogromne spustoszenie we wrogich wojskach. Generalnie używał ich będziesz na Gholi (i zwykłych i większych), a także na pajaków i kultystów – niech spełniają rolę zbrojnych (jak w innych misjach) – czyli najpierw zmiękczyć wroga zwykłymi krasnalami lub kowalami, a potem używaj wojowników. Za pomocą nich zabijaj także duże grupy małych pajaków.
 DWARF SMITH	Kowal dostępny będzie w dwóch misjach. Jest raczej słaby, no i jak każdy krasnolud – powolny. Nie atakuje zbyt silnie. Posiada jednak świetną umiejętność – Welding Torch – której używa zupełnie jakby to był miotacz ognia. Ma on raczej krótki zasięg i od razu wytraca całą manę (potem trzeba czekać, aż się ona zregeneruje), jednak warto go używać – szczególnie w misji z kuźnią. Bez problemu pozbawia życia wrogów biegnących w wężyku, szczególnie słabych. Jeśli każesz grupie kowali zaatakować grupę wrogów, to sami będą zmieniać kierunek strzelania ogniem (w innym przypadku wypuszczają go tylko w jedną stronę).
 DWARF	Krasnolud to druga obok łucznika ważna jednostka. Jest podobnie jak on – wolny, mało wytrzymały i nie umie walczyć wręcz. Jednak jego koktajle Mołotowa, rzucające we wroga wojska, robią w nich prawdziwe spustoszenie. Najczęściej krasnolud używał będziesz do eliminacji wolnych jednostek walczących w zwarciu (Thrall, Oghre) – nie musisz się wtedy martwić, że wrogowie ci przedostaną się do reszty wojska. Używał też ich będziesz na szybsze jednostki (zapomnianych i Myrkridian Warriorów i Hunterów) – jednak z tymi jednostkami uważaj, bo zwykle nie zdążysz zabić wszystkich, zanim nie podbiegną (chyba, że będziesz miał wyjątkowe szczęście) – wtedy wycofuj krasnoludy, a do walki używaj zbrojnych.. Jeśli wróg atakuje grupą, a obok biegnie kilku pojedynczych, odłączonych od grupy osobników, zawsze rzucaj w grupę – koktajle są najlepsze właśnie na ściśnięte grupy wrogów, wtedy robią najwięcej zniszczeń. Nie atakuj jednostek walczących na średnią odległość, które używają silnych ataków (chyba, że nie masz łuczników) – mowa tu o Lyche czy Ghol Priest. Możesz używać ich na Soullessy, szczególnie kryjąc się za jakimiś przeszkodami terenowymi, nad którymi wrodoży oszczepnicy nie mogą przejść, tylko muszą je ominąć (to samo jest z murami w