

Heroes of Might & Magic IV

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Heroes of Might & Magic IV

autorzy: Piotr „Zodiac” Szczerbowski & Grzegorz „Kirkor” Bernaś

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Legenda	4
Kampania 1 Misja 1: Ostrze Gryphonhearta	9
Kampania 1 Misja 2: Próby	11
Kampania 1 Misja 3: Pierwszy z wielu kroków	13
Kampania 1 Misja 4: W poszukiwaniu stali	15
Kampania 1 Misja 5: Prawowity Dziedzic	17
Kampania 2 Misja 1: Nowy Porządek	19
Kampania 2 Misja 2: Wojna w słusznej sprawie	22
Kampania 2 Misja 3: Królewski dylemat	25
Kampania 2 Misja 4: Jedno plemię	27
Kampania 3 Misja 1: Rozstajne drogi	30
Kampania 3 Misja 2: Zaufanie wroga	32
Kampania 3 Misja 3: Sługa	35
Kampania 3 Misja 4: Tęczowy Kryształ	38
Kampania 3 Misja 5: Niezwykła zdrada	40
Kampania 3 Misja 6: W niewoli strachu	42
Kampania 3 Misja 7: Zabić Nieśmiertelnego	44
Kampania 3 Misja 8: Cena Pokoju	47
Kampania 4 Misja 1: Kochankowie	49
Kampania 4 Misja 2: Znak Tygrysa	51
Kampania 4 Misja 3: Prawdziwa Miłość	54
Kampania 4 Misja 4: Odbicia	56
Kampania 4 Misja 5: Razem	58
Kampania 5 Misja 1: Zjadacz dzieci	60
Kampania 5 Misja 2: Piekielne Pustkowia	62
Kampania 5 Misja 3: Punkty Mocy	64
Kampania 5 Misja 4: Śmierć i Życie	66
Kampania 5 Misja 5: Tchnienie śmierci	69
Kampania 6 Misja 1: Cóрка Pirata	71
Kampania 6 Misja 2: Krwawa Zatoka	73
Kampania 6 Misja 3: Cieśnina Zaginionych	75
Kampania 6 Misja 4: Zatoka Syren	78
Kampania 6 Misja 5: Nie oglądaj się za siebie	81

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

Gdy zabieraliśmy się za ten poradnik, gra dopiero ukazywała się na sklepowych półkach, a najnowsza część „herosów” coraz bardziej nas zaskakiwała. Nadszedł jednak moment, gdy znudzeni niedopracowanymi kampaniami, a potem również błędami w rodzimej wersji językowej uniemożliwiającymi ukończenie kilku misji, zwolniliśmy nieco tempo. Mam jednak nadzieję, że mimo późnego ukazania się tego poradnika, przyda się on wielu strudzonym wędrowcom podczas zabawy z tytułowymi herosami.

Ten poradnik to opis przejścia wszystkich misji w kampaniach dostępnych w HoM&MIV. Znajdziecie tu propozycje, jak należy postąpić, by misja została zakończona powodzeniem,. Ponadto zamieszczone zostały mapy, na których rozgrywa się cała akcja oraz spis budynków, dodających na stałe dodatkowe punkty do cech naszego bohatera. To powinno pomóc Wam spokojnie ukończyć praktycznie każdą misję na najwyższym (lub eksperckim) poziomie trudności.

Legenda

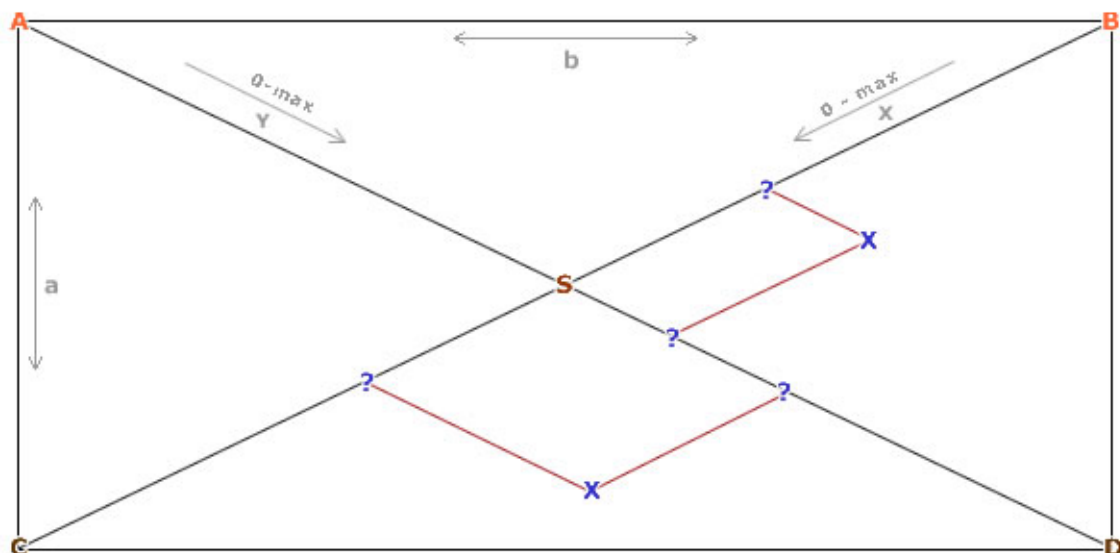
Mapa i współrzędne

By połączyć się w opisie map, które znajdziecie w poradniku trzeba zrozumieć cały system oznaczeń, jakie nadaje gra każdemu kawałkowi terenu właśnie na danej mapie. Napiszę w kolejnych punktach, na czym się ów system opiera, poniżej natomiast możecie zobaczyć odpowiedni diagram – mam nadzieję, że w miarę przystępnie udało mi się to wytłumaczyć.

1. Każda mapa to kwadrat, czyli posiada **boki o tej samej długości**. (mimo tego, że wygląda w poradniku jak prostokąt – tak po prostu pokazuje to gra). Zależnie od rodzaju map, mają one stałą ilość pól:

Rodzaj mapy	Ilość pól
[S] Mała	76x76
[M] Średnia	152x52
[L] Duża	228x228
[XL] Wielka	304x304

2. Mapy są pokazywane pod kątem, standardowa **oś XY to przekątne owego kwadratu**. (patrz obrazek).
3. Współrzędne danego punktu podawane są w formie **[X.Y]** przez grę. Patrząc na poniższy rysunek powinniście bez problemu odczytać gdzie ów punkt się znajduje. Dla przykładu, na mapie **średniej ([M], 152.152)** każda oś może mieć wartość **max** 152. Punkt przecięcia się leży pośrodku obu, czyli ma wartość **[76.76]**. By sprawdzić, gdzie leży punkt powiedzmy **[112.76]** podstawiamy te wartości pod wzór **[X.Y]** i patrzymy na poniższy rysunek – powinniśmy szybko zorientować się gdzie mniej więcej leży poszukiwany obiekt.



PRZYKŁAD
A=[76.0] C=[152.76]
B=[0.76] D=[76.152]
S=[76.76]

WZÓR
A=[Xmax:2.Y0] C=[Xmax.Ymax:2]
B=[X0.Ymax:2] D=[Xmax:2.Ymax]
S=[Xmax:2.Ymax:2]

OBLICZENIA
X=[X?.Y?]
ZALEŻNOŚĆ
bok a = bok b

Zadania

Wszystkie zadania, jakie przyjdzie Ci wykonać dzielą się na dwa rodzaje:

1. **Główne** – wymagane do ukończenia misji. W poradniku podane są w kolejności, w jakiej należy je ukończyć. Wymagają przeważnie zabicia głównego przeciwnika lub wykonania konkretnej misji.
2. **Poboczne** – jego ukończenie nie jest wymagane do przejścia misji, jednak warto się nim zainteresować z powodów komercyjnych – przeważnie w zamian za pomoc lub surowce otrzymamy jakieś wynagrodzenie.

	Miejsce przyznania	Obiekt	Nazwa zadania	Sposób wykonania zadania
N	[81.44] #1	Wielka Farma	Ucieczka Adamusa	Aby wykonać to zadanie, musisz zdobyć Ankh Życia zlokalizowany gdzieś w okolicy punktu X [55.75]. Lysander posiadający ów artefakt może wrócić na farmę po nagrodę – nowego herosa.

Pierwsze pole zawiera literę **N** lub **P** – zależnie od lokalizacji miejsca, gdzie dostajemy lub wykonujemy zadanie będzie ono przybierało formy:

1. **N** – jeśli na powierzchni.
2. **P** – jeśli w podziemiu.

Miejsce przyznania określa punkt, w jakim możemy dostać lub wykonać konkretne zadanie. Oznaczenie **#1** informuje nas (poza współrzędnymi), gdzie owe miejsce znajduje się na mapie. Zadania główne oznaczone są kolejnymi numerkami, a zadania poboczne literami (np. **#A**).

Obiekt informuje, czego mamy się spodziewać – budynku, bramy, czy innej struktury.





Nazwa zadania określa nazwę, pod jaką dany quest występuje w grze. Ułatwia to poruszanie się po wszystkich zadaniach na ekranie Dziennik zadań w grze.







Sposób wykonania zadania wyjaśni, co należy zrobić by zadanie zostało zakończone.

Zamki i ważne miejsca

Dodatkowo przy opisie każdej misji znajdziecie spis zamków i ważnych miejsc oraz współrzędne każdego z nich. Jeśli zamek od początku należy do nas, będzie opisany jako **Gracz**, jeśli do przeciwnika lub jest bezpański – po prostu **b/d**.

Oto spis ważnych miejsc wraz z grafiką pokazującą ich wygląd oraz opisem przedstawiającym ich właściwości. Każdy przybytek można odwiedzić danym herosem tylko raz, ale punkty do statystyk dodawane są na stałe i przechodzą do następnej misji.

Budynek	Obrazek	Właściwości
Sanktuarium		Pozwala schronić się armii przed przeciwnikiem.
Wyrocznia		Zależnie od rodzaju misji – pomaga w wykonaniu jakiegoś zadania lub wskazuje miejsce ukrycia potężnego artefaktu.
Więzienie		Po odwiedzeniu przez bohatera z więzienia wychodzi uwięziony heros, by stanąć po naszej stronie.
Uniwersytet Magiczny		Pozwala rozwinąć za odpowiednim wynagrodzeniem cztery dziedziny magii.

<p>Biblioteka</p>		<p>Można tutaj za odpowiednie pieniądze zwiększyć swoje umiejętności w jednej z magicznych szkół.</p>
<p>Szkoła Wojny</p>		<p>Za odpowiednie wynagrodzenie mistrzowie walki nauczą Cię jednej podstawowej umiejętności niemagicznej.</p>
<p>Uniwersytet Wojenny</p>		<p>Za odpowiednie wynagrodzenie mistrzowie walki nauczą Cię maksymalnie czterech podstawowych umiejętności.</p>
<p>Gildia Weteranów</p>		<p>Można tutaj za odpowiednie pieniądze zwiększyć swoje umiejętności w jednej z niemagicznych szkół.</p>
<p>Drzewo Wiedzy</p>		<p>Podnosi w zamian za sowite wynagrodzenie poziom naszego herosa.</p>
<p>Kamień Nauki</p>		<p>Dodaje 1000 punktów do doświadczenia.</p>