

Might & Magic IX: Writ of Fate

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic IX

Writ of Fate

autor: Janusz „Solnica” Burda

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

Parę uwag na dobry początek	3
Profesje/Umiejętności	6
Lista dostępnych czarów	7
01 - WYSPA POPIOŁÓW	16
Ruiny Verhoffina	18
02 - STURMFORD	19
Miasto Sturmford	20
Buraczany Raj	23
Twierdza Anskram	25
03 - DRANGHEIM	27
Miasto Drangheim	28
Więzienie Drangheim	31
Dom Klusa	34
Otchłań Śmierci	35
04 - GUBERLAND	37
Miasto Guberland	39
Zamek Dooka	41
Świątynia Gęga	42
05 - THRONHEIM	43
Miasto Thronheim	45
Tunel	47
Iventa Storca	48
Przełęcz	49
06 - FROSGARD	50
Miasto Frosgard	52
Loch Tajemnic	55
Zniszczona Świątynia	58
Fort Yanmira	60
07 - THJORGARD	61
Miasto Thjorgard	63
Kopalnia Thjoradu	66
Sala Ćwiczeń	68
08 - LINDISFARNE	70
Akademia Ta'Sar	72
Klasztor Lindisfarne	73
09 - YORWICK	75
Pracownia Czarodzieja	76
Pracownia Lisza	77
10 - PO WYKONANIU ZADAŃ DLA JARLÓW	80
Mroczne przejście	81
11 - ARSLEGARD	83
Łąźnia	85
Dwór Bogów	87
Świat Umarłych	88
Tysiąc Strachów	90

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



Parę uwag na dobry początek

Główną część niniejszego poradnika stanowią będą opisy kolejnych lokacji dostępnych w grze (oprócz pierwszej - Ravensford, która ma charakter czysto treningowy i jedynym zadaniem, które trzeba na niej wykonać jest dotarcie do znajdującej się na północy przystani), dołączyłem również trochę własnych uwag, listę dostępnych w grze czarów oraz tabelę klasy postaci/umiejętności, która powinna ułatwić stworzenie drużyny waszych marzeń.

W porównaniu do poprzednich części serii, w Might and Magic IX część elementów została zmieniona. Postaram się wymienić i w skrócie opisać zauważone przeze mnie zmiany w stosunku do poprzednich części bądź inne charakterystyczne i rzutujące na grywalność elementy.

+ Niemal wszyscy **nauczyciele** (oprócz nielicznych stojących w kilku domach) nie stoją już w jednym miejscu, lecz poruszają się po pewnym obszarze. Na mapach zaznaczyłem, więc jedynie orientacyjne ich położenie.

Uwaga: Nauczyciele mogą wchodzić do pomieszczeń, jeżeli więc na mapie zaznaczyłem, iż któregoś z nich można znaleźć na ulicy to nie oznacza to, iż nie znajduje się on w którymś z stojących nieopodal domów.

+ **Latanie** - o nim trzeba zapamiętać gdyż w Might and Magic IX tego czaru nie uświadczymy.

+ **Beczki i skrzynie** - ich zawartość jest losowa i to, że ja znajdę w danym miejscu beczkę dodającą do mocy nie oznacza, iż ktoś inny nie znajdzie w tym miejscu beczki dodającej np. do wytrzymałości.

kolor	bonus
czerwona	+2 do mocy
biała	+2 szczęścia
żółta	+2 celności
zielona	+2 wytrzymałości
niebieska	+2 magii
purpurowa	+2 szybkości
zielona z „bąbelkami”	zatruta

+ **Czar Portal do Miasta** - znane z poprzednich części gry fontanny, z których trzeba się było napić, aby móc później korzystać z tego czaru i przenieść się do danego miasta zastąpione zostały ołtarzami, które tym razem trzeba oczyścić (kliknąć na nich).

+ **System Czarów** - teraz, aby użyć któregoś z czarów trzeba posiadać określone zdolności przynajmniej w dwóch szkołach magii z czterech dostępnych: **Magia Żywiółów**, **Magia Ducha**, **Magia Ciemności** i **Magia Światła**.

+ Zachowany został system Ekspert/Mistrz/Arcymistrz, jednak, aby móc awansować nie wystarczy już tylko odpowiednia ilość punktów (4/7/10) przydzielona danej umiejętności. Trzeba również wykonać wcześniej odpowiednią promocję np. z Nowicjusza na Uczonego.

Uwaga: wykonując nieodpowiednią promocję na zawsze zamkniemy sobie możliwość przejścia na wyższy stopień w danej umiejętności np. Łowca nie może być Arcymistrzem w posługiwaniu się zbroją.

+ **Promocje** - polegają na ogół na odnalezieniu odpowiedniej osoby i wykonaniu dla niej jednego lub większej ilości zadań. Grę możemy rozpocząć jako Wojownik lub Nowicjusz a później awansować kolejno na:

WOJOWNIK		KRZYŻOWIEC
NAJEMNIK		ŁOWCA
ZABÓJCA		PALADYN
GLADIATOR		
NOVICJUSZ		
UCZONY		UZDROWICIEL
MAG		KAPŁAN
LISZ		DRUID

+ **Wybór rasy** do profesji nie mam aż tak dużego wpływu, ale zawsze jest to kilka dodatkowych punktów. Wykorzystanie jednego punktu premii do zwiększenia statystyki umieszczonej w poniższej tabeli w rubryce „Plus” powoduje jej zwiększenie o 2, natomiast, aby zwiększyć statystykę umieszczoną w rubryce Minus należy zużyć aż 2 punkty premii.

Rasa	Plus	Minus
Krasnolud	wytrzymałość	magia
Elf	celność	wytrzymałość
Półork	moc	szybkość
Człowiek	brak	brak

+ **Upływ czasu** w Might and Magic IX jest (pory dnia i nocy, ośmiogodzinny odpoczynek, itp.) jednak nie ma on tak jak w poprzednich częściach wpływu na rozgrywkę (poza tym, iż na samym końcu otrzymujemy „laurkę” z wyświetlonym czasem, w jakim udało nam się skończyć grę). Jest to bardzo dużym ułatwieniem, gdyż w chodząc w posiadanie czaru **Boska Interwencja** stajemy się niemal nieśmiertelni, możemy go używać wielokrotnie gdyż nie powoduje on starzenia się naszych bohaterów a tym samym obniżenia z wiekiem ich parametrów.

+ Bardzo ważną umiejętnością, który powinno się rozwijać jest **Rozbrajanie** - część przedmiotów potrzebnych do zakończenia gry (klucze do drzwi, itp.) umieszczona została w czarnych (najtrudniejszych do otwarcia) skrzyniach, i je MUSIMY otworzyć i PRZEŻYĆ.

+ **Różne ceny szkolenia** - szkolcie się tam gdzie najtaniej czyli np. na czarnym rynku w Thjorgard (można się tam niestety szkolić jedynie do 25 poziomu) (ale broń boże u głównego trenera w Thjorgard) lub we Froggard - prawie tak tanio jak na czarnym rynku (do Froggard dostaniecie się zapewne na nieco późniejszym etapie gry ale można tam trenować się już do samego końca)

- + **Brak gotówki** - warto zbierać wszystko, co pozostawiają po sobie potwory lub znajdziemy w skrzyniach, identyfikować samemu (odpowiednio wysoka umiejętność **Identyfikacja przedmiotów**) i następnie sprzedawać kupcom używając do tego postaci posiadającej najwyższą umiejętność **Kupiectwo**. Kasy na szkolenie i tak nam kiedyś zabraknie jednak w tym przypadku będzie to już na samym końcu, kiedy nie będziemy jej już tak bardzo potrzebować (Ja miałem z tym kłopoty dopiero w okolicy poziomu 58+).
- + dostępne w grze **mikstury leczące** są bardzo słabe, przydatne, wskazane jest więc posiadanie w drużynie chociaż jednego uzdrowiciela.
- + podobnie jak w poprzednich częściach, w początkowej fazie gry bardzo przydaje się zdolność rażenia z daleka najlepiej **Łuk**. Czary ofensywne w tym stadium nie są zbyt efektywne - są po prostu za słabe.
- + opłaca się rozwijać umiejętność **Identyfikacja przedmiotów**, gdyż z powodu niezbyt dużej ilości gotówki, jaką będziemy posiadać nie warto jej wydawać na rozpoznawanie przedmiotów u kupców.
- + znacznie przyspieszone zostało odradzanie się potworów
- + **statyczne mapy** - zrezygnowano z generowanych na bieżąco map, od razu widzimy całą mapę (ale nie możemy jej przesuwając) wraz z zaznaczonymi na niej wszystkimi tajnymi schowkami, itp. (w kilku przypadkach tajne jaskinie, itp. nie są zaznaczone, nie pojawiają się na mapie nawet wtedy, gdy do nich wejdziemy)
- + **ekwipunek** został sprowadzony do listy przedmiotów, jego pojemność dla każdej z postaci jest bardzo duża, ale nie nieograniczona.

Profesje/Umiejętności






Na podstawie zamieszczonej poniżej tabeli będziecie mogli zaplanować sobie skład swojej drużyny tak, aby poszczególni członkowie drużyny mogli nauczyć się konkretnych umiejętności na odpowiednim poziomie wtajemniczenia (Ekspert/Mistrz/Arcymistrz)

	W o j n i k	N o j c j u s z	N a j m n i s k	K o z m o w i e c	U c z n o y i c i e l	U z d o w o j c a	Z a b ó j c a	G l a d i a t o r	Ł o w c a	P a l a d y n	M a g i s z	L i s z	K a p ł a n	D r u ż y n a
Broń sieczna	E	-	E	E	-	-	AM	AM	E	AM	-	-	-	-
Łuk	E	N	E	E	N	E	E	E	AM	M	N	N	M	E
Maczuga	N	N	N	E	N	N	N	M	E	AM	E	E	M	E
Włócznia	E	-	E	E	-	-	M	AM	E	E	-	-	-	-
Broń miotana	N	-	N	N	N	-	AM	E	E	N	E	M	-	-
Nieuzbrojony	N	-	N	N	-	-	E	M	N	E	-	E	M	AM
Zbroja	E	N	E	E	N	E	M	M	M	AM	E	E	M	M
Uniki	N	N	E	E	N	N	M	M	AM	E	N	N	N	AM
Tarcza	E	-	E	E	-	N	E	AM	E	M	-	-	E	E
Władanie bronią	N	-	E	E	N	N	M	AM	M	M	E	E	E	E
Kulturystyka	N	-	E	E	N	N	M	AM	M	AM	N	N	E	AM
Rozbrajanie	E	N	E	E	E	E	AM	M	M	E	M	M	M	M
Ident. przedmiotów	E	E	E	E	E	E	M	E	E	E	AM	M	E	M
Ident. wrogów	N	N	N	E	E	N	E	E	AM	E	M	M	E	E
Uczenie się	N	N	E	E	E	E	M	E	M	M	AM	AM	M	M
Medytacja	-	N	-	N	E	E	-	-	E	E	AM	AM	AM	M
Kupiectwo	E	E	E	E	E	E	M	E	E	AM	E	M	E	E
Percepcja	E	E	E	E	E	E	M	E	AM	E	E	E	E	E
Naprawa przedmiotów	N	N	N	N	N	N	E	M	M	M	N	N	AM	E
Magia Żywiół	-	E	-	N	E	E	-	-	E	N	AM	AM	M	M
Magia Ducha	-	N	-	N	N	E	-	-	E	E	E	E	AM	AM
Magia Światła	-	E	-	N	E	E	-	-	N	E	AM	E	AM	E
Magia Ciemności	-	N	-	-	E	N	-	-	-	-	E	AM	E	N

- - niedostępne, **N** - Normalny, **E** - Ekspert, **M** - Mistrz, **AM** - Arcymistrz

Lista dostępnych czarów

Lista dostępnych w grze czarów, ich wymagania co do biegłości w poszczególnych szkołach magii oraz krótkie opisy.

	<p>Aura Żywiołów</p> <p>Magia Żywiołów - Ekspert</p> <p>Magia Ducha - Podstawowy</p> <p>Powoduje wytworzenie wokół postaci pola ochronnego, które dodatkowo poraża atakujących ich przeciwników.</p>
	<p>Błogosławieństwo</p> <p>Magia Światła - Podstawowy</p> <p>Magia Ducha - Podstawowy</p> <p>Błogosławieństwo zwiększa szansę postaci na trafienie przeciwnika w walce. Dodatkowo, zdejmuje Klątwę rzuconą na tym samym poziomie.</p>
	<p>Boska Interwencja</p> <p>Magia Światła - Arcymistrz</p> <p>Magia Ducha - Ekspert</p> <p>Magia Żywiołów - Podstawowy</p> <p>Raz dziennie można przywołać potęgę bogów, którzy przywracają członkom drużyny wszystkie utracone Punkty Życia oraz Punkty Magii. Ponadto, zaklęcie kończy działanie wszystkich negatywnych zaklęć.</p>
	<p>Choroba</p> <p>Magia Ciemności - Ekspert</p> <p>Magia Żywiołów - Podstawowy</p> <p>Zaklęcie to powoduje stan choroby u przeciwnika. Ten zaś, do momentu wyleczenia za pomocą czaru lub eliksiru, regularnie będzie tracić Punkty Życia.</p>
	<p>Deszcz Meteorów</p> <p>Magia Żywiołów - Mistrz</p> <p>Magia Światła - Ekspert</p> <p>Przyzywa deszcz płonących kamieni, które uderzają w cel i teren wokół niego. Dlatego też lepiej jest oddalić się od pola jego rażenia.</p>