

Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero

Návod

Autor: neznámy

Zdroj: www.bonusweb.idnes.cz

WWW: www.mog.6f.sk – mY oLd gAmeS

"Takže, ty chceš být hrdina?!"

Můžete se vydat po cestě meče, stinné stezce magie, či po šikmé ploše zlodějiny. Ať už chcete mít ruce mozolnaté, připálené, nebo useknuté, vezměte si všechny "skills" nenulové - jedině tak se v nich potom můžete zlepšovat! (Já jsem popravdě opomíjel Pick Locks, kouzla jsou účinnější). Každopádně si navyšte vlastnost Magic, bez ní přijdete o spoustu srandy. Během hry bezvýhradně platí: Těžko na cvičišti, lehkou na bojišti! Schopnosti se vylepšují čím víc je praktikujete, především v boji (bojovník bohužel nemůže sesílat kouzla přímo při rubačce, musí zdálky). Takže s přátelskými tvory mluvejte a buďte slušní, nepřátelské plátkujte a smažte na potkání, a nevynechte jedinou příležitost se v něčem pocvičit!

I. Městečko Spielberg

Na začátku prokecnete šerifa a prohlédněte si město. Nalevo od strážnice je taverna ("pod vocasem" ...), kde si můžete pokecat s kočkami, a kde po večerech sedává oloupený obchodník. Z něj vytáhnete spoustu zajímavostí o loupežnících, a máte-li chuť dělat dobré skutky, kupte mu jídlo. Jinak ale nekupujte nic a spěte jinde, je tu zbytečně drahé. O obrazovku dál máme Zařin kouzelnický obchod, důležité to místo. Až budete mít dost peněz a vyšší magické schopnosti, nakupte všechna kouzla - ze začátku se dobře hodí Fetch a Open. Lektvary se ale dají sehnat levněji u léčitelky (za hradbami na sever). Zara má i druh, jehož pití zlepšuje Magic, dokud si nebudete moci kupovat kouzla, ale je to příliš drahý způsob. Stará paní na zápraží vedle obchodu je nezajímavá, ovšem chmatáci jí můžou v noci vykrást :-). V tom případě lockpick nebo kouzlo open na venkovní dveře, sbalte všechno co vypadá cenné (v košíku s pletením jsou perly!) a bacha na smrtelně nebezpečnou kočku! Je horší než řada dvounohých! :-). V Cechu dobrodruhů si pak pořádně všechno prohlédněte (zvláště clipboard), zapamatujte si jména, a podepište Knihu hrdinů. Až probudíte hlídače, řekne vám spoustu věcí, především o potvorách co běhají po spielburgských lesích.



Napravo od vstupní obrazovky je prodavačka ovoce (pěkná klisnička, což?) Randit s vámi nesmí ("Jsem moc mladá" - sakra, to je přece plus... :) ale později od ní budete potřebovat koupit 50 jablek. Zatím to může počkat. Vetešnictví je hned vedle. Potrhlý majitel prodává pár zbytečností, házecí dýky a kroužkové brnění (chainmail), které se vyplatí koupit, ale je zatraceně drahé. Ještě dál je šerifův dům - skvělé to místo pro vykrádačky! Jste-li zloděj, nejprve se sakra dobře vytrénujte, pak vypačte dveře, pohybujte se tiše (stealth), seberte vázu, skříňku na stole :-), a vlámejte se do sejfu za obrazem. Za prstýnek vám Zara

dá lepší cenu než šmelináři v Cechu zlodějů. Za šerifovým domem je tmavá boční ulička, ve dne v ní číhá žebrák a v noci hádejte kdo... žebrákovi dejte almužničku za pár bodíků, obecné rady, a jednu vážně dobrou na závěr. Přes hradbu pak můžete, budete-li zdatní, přelézt a dostat se tak z města i když budou zavřené brány. V noci do uličky vlezte jen pokud máte Stealth nenulovou (nejen zloděj se může stát členem cechu zlodějů!) a až vás přepadnou, ukažte zlodějské znamení - dozvíte se heslo do Cechu! Ten se nachází pod zaplivaným pajzlem na konci města. Hospoda je ale zajímavá i z jiných důvodů- najdete tu majitele zavřených krámků, pokecáte s barmanem (drsnej hošan...), můžete si koupit pití (ale není



důvod- pouze Dračí dech má něco do sebe, ale než si loknete, je nutný save :-)
Především najdete pod stoličkou papírek se zprávou. Později ve hře se sem vracíte, ta druhá bude ještě zajímavější. Vyhazovače příliš neprovokujte, řekněte mu heslo, a budete vpuštěni do Cechu zlodějů. Zloději okamžitě dostojí svému jménu- šéf požaduje, aby jste si zakoupili licenci, než se s vámi vůbec bude bavit. Nu což, udělejte to, a jste-li zloděj, u šmelináře si kupte i páčidlo. Později mu můžete prodávat nakradené věci. Šéf cechu vám pak dá zajímavé informace, a můžete si s ním zaházet dýky na terč- pochopitelně o peníze. Tahle hra je jednoduchá, a představuje jeden z nejlepších způsobů jak ze začátku vydělat nějaké peníze. Jen opatrně, když ho oholíte moc, šéf se naštve a... a nebudou mít ani tolik slušnosti, aby vás zalili do betonu ;-)

Tak, všechno asi nestihnete hned první den, ale nevádí. Je čas naostřit si meč a vydat se za městské brány!

II. Za hradbami, část první: bezpečná místa a rychlokurs přežití

Hned za branou občas postává grázl Bruno s nožem. Nezkoušejte ho zabít, nezná pojem fair play a tak má otrávené dýky. Nekupujte si od něj informace (i když heslo od chaloupky na kuřích nožkách zná) a nevěřte jeho radám! Na sever od brány bydlí léčitelka, příjemná stará paní prodávající spoustu dobrých věcí, a postrádající svůj prsten. To je samozřejmě ta lesklá věc v ptačím hnízdě na stromě hned před chatkou. Můžete ho dostat několika způsoby: sestřelit ho šutrem (bojovník), snést kouzlem Fetch (kouzelník), nebo lézt na strom tak dlouho než přestanete padat :-)- zloděj i ostatní. Dejte ho léčitelce a čeká vás slušná odměna a možná i něco navíc... Později budete léčitelku muset požádat, aby vám



namíchala Lektvar odčarování (Dispel potion) a koupit si mast proti nemrtvým (Undead unguent). Také vykupuje některé kouzelné rostlinky a trofeje z potvor. (Netřeba snad dodávat, že kdo po boji neprohledává padlé je ...). Na západ od léčitelčina srubu je kentaurova zahrada. Jen tak na pokec. Na sever od srubu je mnohem zajímavější baronský hrad. Prokecňte stráž u brány - ví toho spoustu, i když to není zrovna Einstein :-) a vejďte. Především bojovníci si na hradě užijí: je tu jednak mistr šermíř, se kterým se kočkujete každý den- velmi to vylepšuje bojové schopnosti! A když ho bojovník porazí, dostane zajímavý bonus. Také tu máme stáje, které můžete denně čistit za pár šupů a vylepšení síly a vitality. Když to uděláte vícekrát, podomek vás nechá i přespat na slámě. Jsou tu ještě dva nepříliš ukecaní strážníci, a tím prohlídka hradu končí.

Je čas na "jogging" - po lese zásadně běhejte, nebo jste-li zloděj, choďte kradným pohybem. Obojí se časem vylepšuje. Naberte si ze země hrst kamenů- až po vás půjde nějaká potvora, můžete jí "obměkčit" házením na dálku (a ovšem kouzly). Ze začátku nezůstávejte v lese v noci, a už vůbec v něm nespěte! Pamatujte, nejčastějším doplňkem černé oblohy a žlutých hvězdiček je rudá krev! A vyhýbejte se tuhým potvorám, dokud na ně nebudete mít (skřeti jsou pro srandu, ještěři a lupiči horší, a noční běsové-trollové, cheetauři a mantové (křídlofil) - jsou děsiví protivníci).

Skvělé místo na přespávání se nachází 4x na sever, 1x na východ a pak ještě na sever od kentaurovy zahrady. Eranino místo je jedna z nejslavnějších (a nejhezčích) lokací ve hře- přespání zde vám doplní zdraví, staminu i manu na plno, roste tu chutné ovoce (šetří zásoby), a kouzelné kvítí, které můžete prodávat léčitelce a později budete potřebovat na odčarovací lektvar. Kámen popsany runami pak ukrývá malý poklad: kouzlo Calm (Uklidnění). Jinak než kouzlem Open ho ale ven nedostanete.

Jeskyni hlídané obrem na východ od Eraniny zahrady se zatím vyhněte. Na jihozápad od ní je skála s plivajícími rostlinami, jejichž semínko budete potřebovat. Můžete ho sestřelit kamenem, vylézt na skálu a chytat, nebo použít kouzlo Fetch. Dále na jih pak naleznete bílého jelena. Následujte ho a dovede vás k dryádě. Prohlašte se za "přítele lesa" a stromová víla po vás bude chtít před chvílí lehce vandalsky získané semínko. Dejte jí ho a dozvíte se mnoho věcí, mj. i to že budete potřebovat Lektvar odčarování, a jaké jsou jeho složky. Jednu hned dostanete: kouzelný žalud. První úkol je jasný, tak hurá do toho!

III. Trocha alchymie nikoho nezabije a další pobíhačky po lese

Je třeba sehnat chybějící ingredience do lektvaru, a postupně je donosit léčitelce. Velmi blízko dryádě stojí kruh obelisků, kde natrháte kouzelné houby (3 od vás léčitelka koupí; nervěte jich ale 50 jako já...) V noci tu pak poletují víly-bludičky. Až budete schopný přežít noc, přijďte sem s prázdnou lahvičkou, zatancujte, a nechte si dát vílí prášek. A nehamtejte jim po kruhu nebo bude zle! Víla je taky ženská, a žádná nemá ráda když jí podupete kytičky, ať už pěstuje růže, kouzelné houby nebo třeba konopí :-)

Nad vílím kroužkem se nachází tzv. "skřetí tělocvična". Skřetů je tu nekonečně a lezou na vás ve stále se zvyšujícím počtu- skvělé místo na trénování boje a sbírání peněz! Ale pozor na zrádnou únavu...

V západní části lesa máme ještě palouček s dírami meepsů ("kulíků"). Tahle zvířátka jsou nádherným příkladem na to, proč by se měli optimisti střílet. Bohužel, brokovnice v Qfg nejsou, a tak z nich alespoň vymamte zelenou kožešinu- další složka lektvaru je na světě.K chaloupce Baby Jagy a na hřbitov se podíváme až později. Půjďte-li stále na jih a východ, najdete ještě "přísně tajnou" jeskyni lupičů- také je lépe zatím se jí vyhnout a divnou modrou mrchu jménem antwerp nedráždit!

Na jih od města u terče si můžete cvičit házení dýk a později zde potkáte dva "zajímavé" chlapičky. Jednoho krásného dne bude totiž ležet v hospodě zpráva, oznamující schůzku zástupce lupičů s "agentem" v cechu zlodějů. Vy pak na schůzku přijdete také, vyslechnete spoustu zajímavostí

(zapamatujte si hlavně heslo), a až váš starý známý odejde, zabijete lupiče hozenou dýkou, šutrem, příp. flame dartem. Poté oběhnete celé město (!!!) a pak teprve si zajděte pro klíč co po banditovi zbude. Jinak vás Bruno v lese potká a sejme.

Dále na jihu pak je vodopád s jeskyní šíleného poustevníka. Nejprve si naberte "létající vodu" do prázdné lahvičky- máme další ingredienci. Vstup najdete pomocí kouzla Detect magic nebo vylezením na skálu a zaťukáním na dveře. Pak rychle ustupte, nebo vás dveře smetou, a poustevník vás pozve dál. Vyslechněte vtipnou konverzaci, dejte mu nějaké jídlo a vymamte z něj kouzlo Trigger (zvl. jste-li kouzelník). Nabídne vám aby jste přespali- to ale není nejlepší nápad, je ukecaný jako kdyby léta neviděl živou duši :-) a moc se nevyspíte.

Na východ od města potkáte v lese lišku chcenou v pasti. Osvobodte jí, a řekne vám pár zajímavostí. Ještě dál na východ je pak ledová jeskyně s obrem-básníkem. Má hlad a chce trošku ovoce...No, tak nakupte těch 50 jablek a doneste mu je. Dostanete drahokam (který si bohužel nenecháte, takže skákání radostí není na místě).

A na severozápad od města stojí převysoká hora s magickou věží. Kouzelníky bude zajímat obzvlášť, jak jinak. Ignorujte varování, vylezte k bráně a gargoylevi zodpovězte tři všetečné otázky. Uvnitř na nic nesahejte a jděte rovnou po schodech nahoru. Setkáte se s mocným a lehce střeleným čarodějem



Erasmem. Je známý vtipálek, ale napotřetí už vás ty fůrky přestanou bavit- takže jakmile zmlkne, rychle se ptejte vy, než vám skočí do řeči. Můžete si s ním zahrát hru mágobludník (mage maze), doporučuji nejen ovládat příslušná kouzla, ale také mít k dispozici několik manových lektvarů a slušně vytrénovanou schopnost Magic. Podstata je jednoduchá: dostat váš plamínek do "domečku" dole na obrazovce.

Triggerem měníte jeho velikost aby se vešel do děr, Fetch přemistuje žebříky a můstky, Open otvírá dveře a Flame Dartem můžete Erasmovi házet do cesty překážky. Dojde-li mana, napijete se lektvaru. Až vyhražete, dostanete kouzlo Dazzle (Oslepení) slušně pomáhající v boji.

Jakmile budete mít pohromadě ingredience do lektvaru, doneste je léčitelce- druhý den pro vás bude mít Dispel potion hotový. A pak je nutno cvičit, cvičit a cvičit, dokud nebudete mít pocit že si poradíte s čímkoliv.

IV. "Takže ty si myslíš že jsi tvrdej? Uvidíme!"

Vyzbrojeni dobrými bojovými či kouzelnými schopnostmi a odvahou najděte jeskyni hlídanou rudým obrem na východ od Eraniny zahrady. Zařízněte ho (můžete i kouzlem uklidnit nebo oslepit, ale nezískáte tak jeho poklad) a vlezte do jeskyně. Medvěda se zbavte kouzlem Calm nebo mu dejte jídlo- ale nezabíjet! Za ním v hloubi jeskyně odpočívá zlomyslný Kobold, kterému musíte uzmout klíč co má na krku. Zloděj se může připlížit a ukrást ho, jinak je nutné kobolda zabít ručně- nepříjemným kouzlem Reversal odráží Flame darty zpět na vás. Házecí dýky nebo pižlání mečem to jistí. Až z něj bude malá modrá mrtvolka, seberte mu klíč a houby, a kouzlem Open nebo Trigger, popř. páčením zámků vysoké úrovně odstraňte past z truhly. Nekouzelníční bojovníci jí budou muset otevřít mečem a přežít výbuch.

Pak koboldovým klíčem odemkněte řetěz který drží medvěda- stane se z něj ztracený baronův syn! Splnili jste první velký úkol, takže vás na hradě baron bohatě odmění (ackoliv jako medvěd mi byl ten arogantní fracek příjemnější). S penězi šupky do města a kupte si brnění, a u léčitelky ještě mast proti nemrtvým, a zbytek můžete volně utratit za lektvary.

Pak se vydáme na výzvědy za Babou Jagou. Lebka u brány bude chtít druhé oko- rozlučte se s drahokamem z ledové jeskyně, setřete slzu, a vytáhněte z lebky frázi na přivolání chatky (nestůjте přitom pod ní!). Baba Jaga je nechutná mrcha- když všechno to polymorfování skončí, stojíte venku s úkolem přinést kořen mandragory. Ten roste na hřbitově, ale můžete ho utrhnout jen o půlnoci. Eh, tak do toho: počkejte u hradeb na sever od hřbitova na půlnoc, pak se namažte mastí proti nemrtvým, naběhněte na hřbitov, utrhněte červený kořen u hrobky, a rychle pryč. Ráno ho pak běžte dát Babě Jaze, zbaví vás kouzla a vykopne vás ven. Tak. Teď víte, že jakmile tam vlezete potřetí, udělá z vás žábu. Na začínajícího rozvědčíka to není špatné :-)

V. Velké finále

Přišel čas odstranit lupičskou bandu terorizující okolí! Takže, pořádně se vyspěte a vybavte lektvary, a pak naběhněte k antwerpovi - to je ta modrá hopsavá potvora ve skalách na jihovýchod od města. Je několik způsobů jak se ho zbavit: jednak můžete zkusit obejít ho a přežít lučištníky o něco dál (= téměř jistá sebevražda), nebo ho donutit odskočit pryč. V další obrazovce vám bude zkoušet přistát na hlavě, ale budete-li hodně rychlí, rozseknete ho mečem nebo dýkou na spoustu mrňavých. Třetí možnost je přijít k němu, antwerp poodskočí, a vy se klidně dostanete k tajnému vchodu (to je asi nejjednodušší). Otevřete ho pomocí klíče a hesla od bandity co jste sejmuli u terče, případně kouzlem Open nebo pokročilým Pick Locks. Vevnitř na vás čeká troll, ale pokud jste řekli heslo, mělo by to být v pořádku. V jeskyni jděte doleva.



Stojíte před pevností banditů! Vylezete u brány hlídané tuhým Minotaurem. Zaříznout, případně uklidnit kouzlem Calm. Bránu otevřete jeho klíčem, kouzlem Open nebo vypáčíte. Následující tři místnosti jsou těžkým testem vašich nervů.

V první musíte přeběhnout dvorek a přežít pár šípů - pozor na pasti a dráty, a jak budete u SV dveří, honem dovnitř.

V jídelně musíte být hodně rychlí: honem za sebou zavřete vstupní dveře a naběhněte k těm východním. Až vás přestanou šmírovat banditi z jihu, bleskově (!) zablokujte východní dveře židlí! Pak zprava za stůl: naběhnou na vás tři bouchači od západu, až budou skoro u vás, hodte jim do cesty kandelábr. Vylezte na stůl, chyťte se provazu od lustru a skopněte drsné hochy elegantním přeletem. Bleskově zmizte dveřmi na sever, než přijde někdo další!

Nacházíte se v "hračkárně", hlídané "ubohým šaškem Jorikem" (heh, četli jste Hamleta? :-) Pokecňte s ním, zeptejte se na Elsu a prohláště se za hrdinu-zachránce: celkem si ho spřátelíte a on buď zmizne, nebo se bude bavit tím jak se pokoušíte projít místnost plnou "vtipných" pastí. Humor je to dost pohřební: musíte se nejdřív dostat nalevo nahoru k řetězu, pak za něj zatáhnout, a rychle doleva- jestli to stihnete, proběhnete dveřmi na druhý konec, jestli ne musíte si to zopakovat. Další dveře otevřte stojíc stranou, jinak vás zaplácnou, a dovnitř. Jestli na vás Jorik bude házet jakési svinstvo, postrašte ho kouzlem nebo hozeným šutrem.

A jsme v pokladnici velitele banditů! Bleskově po něm mrskněte těžce získaný Lektvar odčarování (Dispel potion), a volá - máme tu Elsu. Jorik se připojí (všimněte si kudy vešel - to je tajná cesta, kterou za chvíli vypadnete), následuje krátký pokec, a šťastný párek se odporoučí. Vezměte kouzelné zrcátko, lektvary můžete taky, ale pak už se nezdržujte a padáme ven, sic se dostaví přesila banditů!

A hurá za Babou Jagou! Až vlezete dovnitř a ona zkusí svůj starý fígl, nastavte kouzlu zrcátko a dobře se bavte!