

## Might and Magic VIII

Osmý díl série možná nepřinesl žádné změny ve zpracování, málo nové grafiky, nic moc muziky, ale rozhodně má nový příběh a skvělou hrátelnost. A to značí co? Že i on si zaslouží svůj návod, samozřejmě. Tak se pusťme na věc ...

### Dagger Wound Island

Po pohromě, kterou napáchal Ničitel, upadl nebohý Dýkou raněný ostrov do osidel chaosu. Velkou měrou tomu přispěli bezohlední piráti, kteří se sem okamžitě vydali drancovat a loupit. Vy, jakožto hrdina ostrova, jste ten, kdo má přinést kýženou spásu. Budete se muset hodně činit.

#### --- Vůdce karavany

Nejdříve musíte vyhledat vůdce obchodní karavany, abyste se od něj dozvěděli jeho plán. Daderosse naleznete v domě šéfa klanu uprostřed vesnice. Řekne vám, abyste doručili dopis Elgarovi Fellmoonovi do Ravenshore. Tam je za normálních okolností možné dojet lodí. Cesta se však krapek zkomplikovala díky tomu, že neštěstí zničilo všechny mosty mezi jednotlivými ostrůvky a vy se tím pádem nemáte jak dostat k přístavnímu molu. Budete tedy muset aktivovat dávnou formu cestování vedoucí skrz přemísťovací plošiny.

#### --- Portály

Promluvte si se klanovým náčelníkem (Brekish Onefang) na téma portálového kamene. Ochotně vám poslouží a předá vám neaktivovaný kámen. S ním si to namiřte přímo za člověkem jména Frederick Talimere, který vám něco o kameni řekne a pak se k vám snad i přidá, jelikož má ještě klíč k dalšímu portálu. Nyní se již můžete dostat přes přemísťovače na jihu hlavního ostrova a dalším ostrůvkem až k opuštěnému kostelu (Abandoned Temple - mj. klasický název pro první podzemí každého dílu :-). Lodní molo je na jeho druhém konci, proto se nebojte a vstupte!

#### \*\*\*Opuštěný kostel

Tohle podzemí je jedna velká past. Máte jediné štěstí, tedy pokud máte alespoň základní znalosti vnímavosti (Perception - i když myslím, že ani to není nutné), že hra vám zde hezkou poloprůsvitnou červenou blikající texturou oznamuje, že na daném kusu nejbližšího okolí je něco zvláštní.

Sotva vejdete do kostela, nabídne se vám nový člen družiny. Vzhledem k tomu, že touto dobou asi rozhodně nemáte plno, není důvodu proč ho nevízt. Jde o klerika, což je více než dobré, neboť právě on umí uzdravovat.

#### ---Spínače ve výklencích

Sejděte po rampě a schodech dolů do sálu, kde se promptně pobijte s menším množstvím všemožné havěti. Jakmile to vyřídíte, sestupte po schodech uprostřed místnosti dále dolů, pak pokračujte vpřed klikatou levotočivou chodbou. Dorazili jste do místnosti s několika platformami, kterých si však nic nehleďte a spadněte dolů na podlahu. Jsou zde na stěnách čtyři spínače, které musíte ve přesně daném pořadí stisknout, abyste si zpřístupnili cestu dále. Poradím vám, abyste začali od tlačítek předních, zadní si nechejte až na závěr.

#### ---Nejistá půda

Hned jak vyjdete nahoru po schodech do chodby, ocitnete se u dvou truhel. Ty však nejsou na první pohled patrné, nacházejí se totiž za falešnými stěnami - objevit je by měla být snadná práce. Až se obohatíte o něco pokladů, pokračujte dále. Dříve, než vstoupíte do další místnosti, prozkoumejte blízkou stěnu. Co že máte najít? Tajné dveře, samozřejmě. Sklepení, do kterého se dostanete, je plné různých nestvůr, kterým všem ukažte cestu na věčnost. Potom se vraťte nahoru a teď už konečně vejděte do nové místnosti. Mějte se však na pozoru, neboť jediný způsob, kterak se dostat na druhou stranu, je přejít po klikaté červeně vyznačené cestě. Chybný krok znamená pád do sklepení.

#### ---Hadi

Přichází na řadu prudké klesání do čtvercové místnosti. Další milá past. Jakmile se dotknete dveří na druhé straně, začne se zasunovat podlaha a navíc se uzavře i cesta, kterou jste sem přišli. Musíte rychle oběhnout všechny rohy místnosti a v každém z nich stisknout dva symboly hada. Pokud to nestihnete včas - zemřete. Až se vám to úspěšně podaří, klikněte konečně na východové dveře a vykročte dále.

#### ---Proroctví slunce

Určitě se dostanete na rozcestí, lépe řečeno, bude vám umožněno odbočit vpravo. Tam se nachází celkem zajímavá sekce tohoto podzemí. Je velice bohatá na nestvůry, pokladů v ní mnoho nenaleznete. Vždy tu máte na výběr ze dvou a více možných dveří, které otevřete pomocí tlačítek uprostřed dveřní stěny. Na každý pád by se vám nemělo podařit na mít na jedné úrovni mít otevřených vícero dveří - vždy pouze jedny. Já vám teď popíši cestu k nejzajímavějšímu předmětu sekce, knize, díky které se ze kněze bude moci stát vyšší funkcionář. Po té, co jste zabočili na rozcestí jděte vlevo, vpravo, vlevo, úplně vpravo, vpravo a úplně vlevo. Nezapomínejte přitom samozřejmě procházet dveřmi a ne se jen bezduše motat na místě. Navazující chodba vás zavede na místo s elipsovitým půdorysem, kde se vlevo nachází Prophecies of the Sun, kterou, jak jsem se již zmínil, potřebuje kněz ke svému povýšení.

#### ---Modla a další proroctví

Po převzetí knihy se vraťte na rozcestí a tentokrát se dejte cestou, která původně vedla vpřed. Místnost, do které se dostanete, je plná pastí. Doporučuji pečlivě sledovat všechny červené plochy na podlaze a dovedně se jim vyhýbat. Z výklenku na stěně si vezměte Idol of the Snake, který se vám bude hodit pro jeden postranní úkol. Důležitou věcí je zde také kniha Prophecies of the Snake, kterou rovněž jako když najdete pro jeden z úkolů. Odsud se stačí již jen probít do druhého patra, kde můžete milostivě „příjemně“ kostelní prostory opustit.

A jak jsem již slíbil, na ostrově za kostelem na vás čeká molo, ze kterého vás loď zaveze pryč, do Ravenshore.

## POSTRANNÍ ÚKOLY

- Aislenův dům, Aislen: Tento člověk po vás bude chtít pomoc při boji proti epidemii, která se rozmohla na sousedních ostrůvcích. Nakaženo je celkem šest stavení, léčebné svítky však dostanete jen tři - zbytek si budete muset dohledat. To však není žádný velký problém, neboť ve spoustě truhel tady na ostrovech se zmíněné svítky vyskytují. Vybavení léčbou (Cure Disease) oběhnete všechna stavení mimo hlavní ostrov a podejte ji jejich obyvatelům.
- Rothanaxovo stavení, Rothanax: Nalezňte jeho bratra Isthirica the Tongue, který přebývá mimo hlavní ostrov. Stačí, když zmíněného člověka navštívíte a řeknete mu, že by ho rád viděl jeho milující bratr. Zbytek se už vyřeší nějak tak samovolně.
- Hissova chatrč, Hiss: Získejte a přineste mu věc jména Idol of the Snake z Abandoned Temple. Myslí si totiž, že by mu mohla pomoci při sesílání nějakého kouzla, které by řešilo následky pohromy. Nějak se mu to ale nepovede. Nevadí, modlu každopádně naleznete podle popisu výše v textu.
- Tiskův dům, Pascella Tisk: Shání knihu proroctví Prophecy of the Snake, kterou pro něj najdete v Abandoned Temple. Doufá, že obsahuje radu o tom, jak předejít zkáze. Když kvůli ničemu jinému, splňte tento úkol pouze kvůli reakci, kterou u ní po přečtení kniha vyvolá. Jinak, cesta k tomuto proroctví je samozřejmě zmíněna v nahoře v návodu.
- Languidova chatrč, Languid: Chce, abyste mu přinesli Anointed Potion, který by pomohl vyřešit problém nákazy na ostrovech tím, že by se přidal přímo do vodního zdroje. Lektvar, či spíše sérum je k nalezení ve Smuggler's Cove v Ravenshore. O tomto a mnoha dalších krajích však budu psát až příště.

Dneska jsem se zastavil pouze nad první oblastí hry, aby toho na nováčky nebylo pro začátek příliš, prostě jen úvod. Za měsíc se však můžete těšit již na daleko vydatnější porci informací, neboť se bude jednat nejspíše o dotažení návodu na tuto hru až do vítězného konce, kromě toho se můžete těšit i na atlas světa M&M8 a mnoho dalších užitečných věcí.

Jan Kálal