



Heroes of Might & Magic IV

Mihai Scorțaru

Pe data de 29 martie 2001 a fost lansat cel de-al patrulea joc din seria Heroes of Might and Magic. Acest articol este primul review complet al unui joc prezentat în Gazeta de Informatică. Veți putea afla o mulțime de informații despre unul dintre cele mai așteptate jocuri de strategie...

Heroes of Might and Magic este una dintre cele mai cunoscute serii de jocuri de strategie. Primele trei jocuri ale familiei s-au bucurat de un succes extraordinar, numărându-se printre cele mai apreciate jocuri în primele luni de după lansare. Conceptul care stă la baza jocurilor din această serie este foarte simplu: jucătorul trebuie să își conducă eroii spre victorie. Pentru aceasta el va trebui să dezvolte orașele pe care le stăpânește pentru a recruta diferite creaturi, pentru a ajuta la dezvoltarea eroilor și pentru a obține diferite resurse.

Cel mai important element al jocului îl constituie eroii. Aceștia sunt reprezentanții jucătorului în lumea magică a jocului. Eroii pot fi recrutați contra cost în tavernă, una dintre clădirile care pot fi construite în orașe.

Imediat după recrutare, eroul are la dispoziție o mică armată care îl va însoți în explorarea hărții. Pentru ca eroul să aibă șanse de câștig în luptele cu adversarii, el trebuie să aibă în subordine o armată cât mai puternică. Creaturile care vor face parte din armate trebuie recrutate fie în orașe, fie din diferite clădiri care apar pe hartă.



Pentru ca eroul să devină mai puternic, el trebuie să acumuleze cât mai multă experiență, să adune diferite obiecte magice (*artifacts* - *artefacte*) sau să se antreneze.

Experiența poate fi câștigată în luptă sau efectuând diferite acțiuni. Artefactele pot fi găsite explorând harta sau pot fi capturate în urma luptelor cu adversarii. Antrenamentele pot avea loc în diferite clădiri de pe hartă sau în orașe.

Un rol foarte important în desfășurarea jocului îl are *magia*. Eroii au la dispoziție sau pot cumpăra o carte de magie, care le permite să folosească vrăji în timpul luptelor sau vrăji care să îi ajute în explorarea hărții. În această carte vor apărea diferite vrăji, pe măsură ce acestea sunt însușite. Cea mai importantă sursă de vrăji este *ghilda magică*, o clădire care poate fi construită în orașe.

Pentru a putea recruta eroi sau creaturi și pentru a construi clădiri jucătorul are nevoie de diferite resurse. Tipul acestora nu a fost modificat de-a lungul celor patru jocuri ale seriei; există șapte tipuri de resurse și anume: *aur* (*gold*), *pietre* (*ore*), *lemn* (*wood*), *sulf* (*sulfur*), *mercur* (*mercury*), *cristale* (*crystals*) și *pietre prețioase* (*gem*).

Legendă...

At (Attack - Atac): caracterizează capacitățile ofensive;

Def (Defense - Apărare): caracterizează capacitățile defensive;

HP (Hit points - Puncte de viață): indică punctele de viață disponibile;

Dam (Damage - Daune): indică daunele cauzate adversarilor în urma unui atac;

SP (Spell points - Puncte de magie): indică punctele de viață disponibile;

Sh (Shots - Lovituri): indică numărul de atacuri la distanță într-o bătălie;

Speed (Speed - Viteză): indică ordinea în care vor intra în luptă creaturile;

MB (Movement in battle - Mișcare în luptă): numărul de poziții care pot fi traversate;

MB (Movement on map - Mișcare pe hartă): numărul de poziții care pot fi traversate;

Exp (Experience - Experiență): caracterizează experiența creaturii;

Cost (Cost - Cost): resursele necesare achiziționării (aur);

Pop (Population - Populație): numărul de indivizi care pot fi recrutați săptămânal;



Academy



Halfling - nivelul 1

At: 10 Def: 10 HP: 8 Dam: 1-2
Sh: 10 Speed: 6 MB: 4 MM: 18
Exp: 7 Cost: 22 Pop: 23

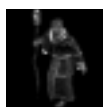


Giant slayer: provoacă daune mai mari creaturilor de nivelul 4.

Dwarf - nivelul 1

At: 11 Def: 11 HP: 12 Dam: 2-3
Speed: 6 MB: 4 MM: 18 Exp: 8
Cost: 28 Pop: 29

50% magic resistance: are 50% șanse să reziste la atacurile magice; daunele provocate de vrăji sunt reduse la 50%.



Mage - nivelul 2

At: 6 Def: 12 HP: 16 Dam: 3-4
SP: 16 Speed: 5 MB: 6 MM: 19
Exp: 39 Cost: 160 Pop: 8



Spell caster: poate folosi anumite vrăji.

Gold golem - nivelul 2

At: 16 Def: 16 HP: 50 Dam: 8-12
Speed: 3 MB: 6 MM: 19 Exp: 31
Cost: 220 Pop: 6

75% magic resistance: are 75% șanse să reziste la atacurile magice; daunele provocate de vrăji sunt reduse la 25%.

Mechanical: nu are moral și nu este influențat de vrăjile care afectează creaturile vii.



Genie - nivelul 3

At: 10 Def: 18 HP: 60 Dam: 9-12
SP: 24 Speed: 6 MB: 10 MM: 25
Exp: 105 Cost: 550 Pop: 6



Flying: poate zbura.



Spell caster: poate folosi anumite vrăji.

Naga - nivelul 3

At: 22 Def: 22 HP: 90 Dam: 14-22
Speed: 7 MB: 6 MM: 19 Exp: 157
Cost: 850 Pop: 4

No retaliation: adversarul nu poate răspunde atacului.



Titan - nivelul 4

At: 32 Def: 32 HP: 210 Dam: 34-50
Sh: 16 Speed: 6 MB: 7 MM: 21
Exp: 616 Cost: 4000 + 2Gems Pop: 2



No melee penalty: daunele provocate adversarilor nu sunt reduse în cazul atacului "de aproape".



Chaos ward: este imun la vrăjile școlii haosului și sunt reduse daunele produse de creaturile din asylum.

Dragon golem - nivelul 4

At: 34 Def: 34 HP: 220 Dam: 36-55
Speed: 9 MB: 12 MM: 27 Exp: 630
Cost: 4000 + 4Ore Pop: 2

First strike: atacă înaintea inamicului.

Negate first strike: anulează efectul caracteristicii first strike a inamicilor.

Mechanical: nu are moral și nu este influențat de vrăjile care afectează creaturile vii.



În cazul în care doi eroi inamici se întâlnesc va începe lupta dintre ei. Va apărea **ecranul de luptă** (combat screen) în care jucătorul va putea controla modul în care se vor comporta eroul și creaturile în luptă.

Există multe alte aspecte interesante ale jocurilor din seria *Heroes of Might and Magic*, dar nu le vom prezenta detaliat în cadrul acestui articol, ci ne vom concentra asupra noutăților introduse de ultimul joc al seriei.

Prezentare generală

În *Heroes of Might and Magic IV* există șase tipuri de orașe: **academy**, **necropolis**, **asylum**, **haven**, **preserve** și **stronghold**.

Fiecare dintre primele cinci tipuri de oraș este guvernat de unul dintre cele cinci tipuri de magie și îi sunt caracteristici eroi din două clase. Celui de-al șaselea oraș nu îi corespunde nici o școală de magie și îi este specific doar un singur tip de erou.

În *academy* pot fi recrutați **lorzi** (lords) și **magicieni** (enchancers), iar orașul este guvernat de magia **ordinii** (order). *Necropolis*-ul este orașul în care veți putea recruta **războinici** (warriors) și **necromanți** (necromancers) și veți avea acces la magia **morții** (death). *Asylum*-ul este guvernat de magia **haosului** (chaos) și permite recrutarea **tâlharilor** (rogues) și a **vrăjitorilor** (sorcerers). În *haven* veți putea beneficia de serviciile **luptătorilor** (fighters) și ale **preoților** (priests) și veți folosi mai ales magia **vieții** (life). *Preserve* este orașul corespunzător magiei **naturii** (nature) și în care veți putea recruta **arcași** (archers) și **șamani** (shamans). Așa cum am spus, ultimul tip de oraș, **stronghold**, permite recrutarea unui singur tip de eroi: **barbari** (barbarians) și nu se află sub incidența nici uneia dintre cele cinci școli de magie.

Eroii din cele 11 clase pot evolua și, pe măsură ce calitățile lor se îmbunătățesc, pot ajunge să facă parte din una dintre cele 37 de clase avansate.

Pe măsură ce acumulează experiență, eroii își pot îmbunătăți una dintre cele nouă calități primare: **tactică** (tactics), **luptă** (combat), **noblețe** (nobility), **cercetare** (scouting), **magia vieții** (life magic), **magia ordinii** (order magic), **magia naturii** (nature magic), **magia haosului** (chaos magic) și **magia morții** (death magic). Doar cinci dintre cele nouă calități pot fi însușite de către un erou și fiecare dintre ele permite dezvoltarea a câte trei calități secundare.

Armatele eroilor pot fi formate din 66 de tipuri de creaturi. Fiecărui tip de oraș îi corespund opt creaturi, iar celelalte pot fi recrutate prin diferite alte metode.

Probabil, cea mai importantă noutate a jocului este faptul că eroii au acum un rol activ în timpul luptelor. În primele trei jocuri ale seriei, eroii nu puteau participa efectiv la luptă, ci doar își puteau ajuta creaturile cu ajutorul vrăjilor.

Caracteristici

Surpinzător, noul joc nu necesită resurse *hardware* foarte mari. Cerințele minime sunt un procesor cu frecvența de



Bandit - nivelul 1

At: 9 Def: 9 HP: 10 Dam: 1-3
Speed: 7 MB: 7 MM: 21 Exp: 7
Cost: 24 Pop: 23



Stealth: invizibil în anumite situații.

Orc - nivelul 1

At: 11 Def: 9 HP: 12 Dam: 1-3
Sh: 6 Speed: 4 MB: 6 MM: 19
Exp: 10 Cost: 34 Pop: 16



Ranged: poate ataca la distanță.

Short range: provoacă daune mai mari dacă ținta este mai apropiată.

No melee penalty: daunele provocate adversarilor nu sunt reduse în cazul atacului "de aproape".



Medusa - nivelul 2

At: 19 Def: 17 HP: 24 Dam: 3-6
Sh: n/a Speed: 5 MB: 6 MM: 19
Exp: 52 Cost: 220 Pop: 6



Ranged: poate ataca la distanță.



No melee penalty: daunele provocate adversarilor nu sunt reduse în cazul atacului "de aproape".



Unlimited shots: nu rămâne niciodată fără muniție.



Stone gaze: poate împietri adversarii (cu excepția celor din categoriile undead, mechanical și elemental).

Minotaur - nivelul 2

At: 16 Def: 15 HP: 38 Dam: 5-10
Speed: 6 MB: 6 MM: 19 Exp: 53
Cost: 230 Pop: 6



Block: are 30% șanse să blocheze atacurile inamice fără a fi afectat.



Efreet - nivelul 3

At: 25 Def: 23 HP: 80 Dam: 10-20
Speed: 6 MB: 13 MM: 29 Exp: 161
Cost: 850 Pop: 4



Flying: poate zbura.



Fire shield: provoacă daune suplimentare datorită scutului de foc.



Fire attack: atacă folosind foc; daunele provocate inamicilor cu rezistență la foc sunt mai mici.



Fire resistance: are rezistență la atacurile cu foc și este imun la vrăjile de foc.

Nightmare - nivelul 3

At: 23 Def: 20 HP: 110 Dam: 12-26
SP: 6 Speed: 6 MB: 9 MM: 23
Exp: 148 Cost: 800 Pop: 4



Terror: adversarul poate pierde dreptul la mutare.



Life ward: este imun la vrăjile scolii vieții și sunt reduse daunele produse de creaturile din haven.



Hydra - nivelul 4

At: 30 Def: 26 HP: 250 Dam: 28-66
Speed: 6 MB: 7 MM: 21 Exp: 617
Cost: 4000 + 2 Mercury Pop: 2



Multiple attack: atacă toți inamicii din pozițiile adiacente.



No retaliation: adversarul nu poate răspunde atacului.

Black Dragon - nivelul 4

At: 40 Def: 40 HP: 400 Dam: 55-110
Speed: 7 MB: 15 MM: 30 Exp: 1233
Cost: 8000 + 4 Sulfur Pop: 1



Flying: poate zbura.



Breath attack: poate ataca mai mulți adversari aflați unul în spatele altuia.



Magic immunity: nu este afectat de vrăji.



200 MHz, o memorie de 32 MB și 650 MB spațiu liber pe disc. Totuși, este recomandabil ca frecvența procesorului să fie de cel puțin 400 MHz și să aveți la dispoziție cel puțin 64 MB de memorie. Jocul nu necesită o placă video cu accelerator 3D. Rezoluția maximă care poate fi folosită este de 1280 × 1024 pixeli.

Resurse

Cea mai importantă modificare în ceea ce privește resursele apare în cazul minelor. Până acum, dacă un jucător reușea să intre în posesia unei mine, atunci el primea, în fiecare zi a jocului, resursele corespunzătoare. Acum, o mină se poate afla în diferite stadii de dezvoltare: **depozit de resurse** (resource deposit), **mină în exploatare** (working mine), **mină abandonată** (abandoned mine) și **mină cu resurse epuizate** (run-out mine). Pentru a beneficia de resursele din depozit, jucătorul va trebui să pună mina în exploatare contra cost. Minele abandonate pot fi folosite din nou da-

că se câștigă lupta cu creaturile care le apără. Resurse mai pot fi obținute pe diferite alte căi, cum ar fi vizitarea unor clădiri.

Eroii

Pe lângă faptul că eroii au acum un rol activ în luptă, există o mulțime de alte modificări aduse în acest domeniu. Evident, aceștia pot fi doborâți în luptă; ei intră într-o stare de inconștiență și pot fi vindecați dacă restul armatei reușește să câștige bătălia. Dacă bătălia este pierdută, eroul poate ajunge în una dintre închisorile inamicului și, eventual, poate fi eliberat ulterior.

În timpul unei lupte, dacă este rândul eroului pentru a efectua o acțiune, jucătorul poate opta pentru un atac fizic, pentru folosirea unei vrăji sau a unei poțiuni magice.

Eroii pot călători acum și singuri, ei nemaiaivând nevoie de creaturi care să îi însoțească. Mai mult, este posibil ca doi sau mai mulți eroi să călătorească împreună. De ase-



Haven



Squire - nivelul 1

At: 9 Def: 11 HP: 10 Dam: 2-3
Speed: 5 MB: 6 MM: 19 Exp: 7
Cost: 26 Pop: 21



Stunning: există șanse ca adversarul să își piardă rândul la mutare și să nu poată răspunde atacului.

Crossbowman - nivelul 1

At: 11 Def: 11 HP: 10 Dam: 2-3
Sh: 10 Speed: 2 MB: 6 MM: 19
Exp: 9 Cost: 32 Pop: 16



Ranged: poate ataca la distanță.

Long range: daunele nu sunt mai mici dacă ținta este mai depărtată.



Pikeman - nivelul 2

At: 12 Def: 14 HP: 38 Dam: 6-8
Speed: 4 MB: 6 MM: 19 Exp: 35
Cost: 150 Pop: 9



Long weapon: poate ataca inamicii din apropiere chiar dacă aceștia nu se află în poziții adiacente.



Negate first strike: anulează efectul caracteristicii first strike a inamicilor.

Ballista - nivelul 2

At: 16 Def: 15 HP: 38 Dam: 5-10
Speed: 6 MB: 6 MM: 19 Exp: 53
Cost: 230 Pop: 6



Ranged: poate ataca la distanță.

Long range: daunele nu sunt mai mici dacă ținta este mai depărtată.

No obstacle penalty: daunele nu sunt mai mici dacă ținta se află în spatele unui obstacol sau al unui zid.

Mechanical: nu are moral și nu este influențat de vrăjile care afectează creaturile vii.



Monk - nivelul 3

At: 20 Def: 22 HP: 55 Dam: 10-15
Speed: 5 MB: 6 MM: 19 Exp: 107
Cost: 550 Pop: 6



Ranged: poate ataca la distanță.



Death ward: este imun la vrăjile școlii morții și sunt reduse daunele produse de creaturile din necropolis.

Crusader - nivelul 3

At: 22 Def: 23 HP: 65 Dam: 10-16
Speed: 7 MB: 6 MM: 19 Exp: 124
Cost: 650 Pop: 5



Attack twice: atacă de două ori.

Death ward: este imun la vrăjile școlii morții și sunt reduse daunele produse de creaturile din necropolis.



Champion - nivelul 4

At: 25 Def: 25 HP: 150 Dam: 24-36
Speed: 6 MB: 10 MM: 25 Exp: 320
Cost: 2000 + 2Wood + 2Ore Pop: 4



First strike: atacă înaintea inamicului.



Charge: daunele provocate adversarului cresc proporțional cu distanța parcursă pentru lansarea atacului.

Angel - nivelul 4

At: 30 Def: 34 HP: 230 Dam: 40-65
SP: 20 Speed: 10 MB: 15 MM: 30
Exp: 620 Cost: 400 + 2Gem Pop: 2



Flying: poate zbura.

Ressurrection: poate învia creaturi aliate.

menea, creaturile pot și ele călători singure, nici ele neavând nevoie de eroi care să le însoțească.

Sistemul de statistici al eroilor a fost modificat foarte mult. Principalele caracteristici ale eroilor sunt acum **damage, hit points, shots, luck, morale, speed, movement** și **experience**.

Așa cum am spus, există nouă calități primare și 27 de calități secundare. Fiecărei calități primare îi corespunde un grup de trei calități secundare. Există cinci niveluri pentru cele 36 de calități și anume **de bază (basic)**, **avansat (advanced)**, **expert (expert)**, **maestru (master)** și **mare maestru (grandmaster)**. În continuare vă prezentăm calitățile principale de care depind calitățile secundare:

- **tactics:** offence, defense și leadership;
- **combat:** toughness, archery și magic resistance;
- **scouting:** pathfinding, seamanship și stealth;
- **nobility:** estates, mining și diplomacy;
- **life magic:** healing, spirituality și resurrection;
- **order magic:** enchantment, wizardry și charm;
- **death magic:** occultism, demonology și necromancy;
- **chaos magic:** conjuration, pyromancy și sorcery;
- **nature magic:** herbalism, meditation și summoning.

În momentul în care un erou obține caracteristicile necesare pentru a face parte dintr-o clasă avansată, el va deveni membru al acestei clase. În continuare vă prezentăm caracteristicile pe care le dețin eroii care fac parte din cele 48 de clase:

Erou	Caracteristici	Erou	Caracteristici
Death Night	tactics	Fire Diviner	scouting, chaos
Knight	tactics	Bard	scouting, nature
General	tactics, combat	Lord	nobility
Field Marshal	tactics, scouting	Cardinal	nobility, life
Lord Commander	tactics, nobility	Wizard King	nobility, order
Crusader	tactics, life	Dark Lord	nobility, death
Illusionist	tactics, order	Witch King	nobility, chaos
Reaver	tactics, death	Beast King	nobility, nature
Pyromancer	tactics, chaos	Priest	life
Warden	tactics, nature	Monk	life, order
Barbarian	combat	Dark Priest	life, death
Archer	combat	Heretic	life, chaos
Ranger	combat, scouting	Summoner	life, nature
Warlord	combat, nobility	Mage	order
Paladin	combat, life	Shadow Mage	order, death
Battle Mage	combat, order	Wizard	order, chaos
Assassin	combat, death	Enchanter	order, nature
Fireguard	combat, chaos	Necromancer	death
Beastmaster	combat, nature	Lich	death, chaos
Thief	scouting	Demonologist	death, nature
Guildmaster	scouting, nobility	Sorcerer	chaos
Prophet	scouting, life	Warlock	chaos, nature
Seer	scouting, order	Druid	nature
Ninja	scouting, death	ArchMage	trei școli de magie

Necropolis



enjoy

Ginjo nr. 4 - aprilie 2002

43



Imp - nivelul 1

At: 10 Def: 10 HP: 7 Dam: 1-2
Speed: 6 MB: 12 MM: 28 Exp: 5
Cost: 18 Pop: 28



Flying: poate zbura.



Drain mana: transferă mana de la magii inamici la magii aliați.

Skeleton - nivelul 1

At: 12 Def: 12 HP: 8 Dam: 1-2
Speed: 4 MB: 6 MM: 19 Exp: 5
Cost: 22 Pop: 25



Resistance to ranged attacks: daunele provocate de atacurile de la distanță sunt înjumătățite.

Undead: nu are moral, este imun la anumite vrăji, dar este vulnerabil la vrăji speciale.



Ghost - nivelul 2

At: 15 Def: 30 HP: 15 Dam: 2-4
Speed: 6 MB: 12 MM: 28 Exp: 33
Cost: 140 Pop: 9



Flying: poate zbura.



Aging: reduce calitățile defensive ale adversarilor și daunele provocate de aceștia.



Undead: nu are moral, este imun la anumite vrăji, dar este vulnerabil la vrăji speciale.



Resistance to weapons: calități defensive ridicate împotriva atacurilor fizice.

Cerberus - nivelul 2

At: 16 Def: 16 HP: 24 Dam: 4-6
Speed: 6 MB: 7 MM: 21 Exp: 44
Cost: 190 Pop: 7



3-headed attack: poate ataca trei inamici aflați în apropiere.



No retaliation: adversarul nu poate răspunde atacului.



Vampire - nivelul 3

At: 30 Def: 30 HP: 75 Dam: 12-18
Speed: 8 MB: 12 MM: 28 Exp: 205
Cost: 1110 Pop: 3



Flying: poate zbura.



No retaliation: adversarul nu poate răspunde atacului.



Undead: nu are moral, este imun la anumite vrăji, dar este vulnerabil la vrăji speciale.



Drain life: folosește punctele de viață ale adversarilor pentru a-și învia trupele aliate.

Venom spawn - nivelul 3

At: 26 Def: 26 HP: 100 Dam: 16-24
Sh: 15 Speed: 6 MB: 6 MM: 19
Exp: 201 Cost: 1100 Pop: 3



Ranged: poate ataca la distanță.



Poisoning: otrăvește adversarii; aceștia pierd puncte de viață până la sfârșitul bătăliei.



Bone dragon - nivelul 4

At: 30 Def: 30 HP: 275 Dam: 45-65
Speed: 5 MB: 12 MM: 28 Exp: 621
Cost: 2000 + 2 Crystal Pop: 2



Flying: poate zbura.



Undead: nu are moral, este imun la anumite vrăji, dar este vulnerabil la vrăji speciale.



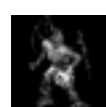
Fear: inamicii pot îngheța (nu răspund la atac) și se retrag câteva poziții.



Resistant to shots: daunele provocate de atacurile de la distanță sunt înjumătățite.

Devil - nivelul 4

At: 33 Def: 33 HP: 210 Dam: 34-50
SP: 8 Speed: 7 MB: 23 MM: 30
Exp: 614 Cost: 4000 + 2 Sulfur Pop: 2



Teleport: se poate teleporta în orice poziție în timpul luptei.



Summon demon: poate crea demoni de gheață (ice demons).



Life ward: este imun la vrăjile școlii vieții și sunt reduce daunele produse de creaturile din haven.



Creaturile

În noul joc își fac apariția 66 de creaturi, fiecare dintre ele având câte o caracteristică specială.

O noutate interesantă este faptul că acestea pot călători fără a fi însoțite de eroi. Ele pot culege resurse sau artefacte, dar doar eroii pot beneficia de avantajele aduse de obiectele magice. Totuși, creaturile pot folosi poțiuni.

Creaturile neutre care apar pe hartă se pot mișca acum și, în cazul în care consideră că pot câștiga o anumită bătălie, ele pot ataca. Există chiar și eroi neutri care se mișcă pe hartă la fel ca eroii jucătorilor, dar care nu culeg obiecte sau resurse.

Un nou concept interesant este cel de **caravană**. Până acum, dacă se dorea ca un grup de creaturi să fie mutate

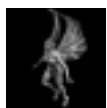
dintr-un oraș în altul, atunci un erou trebuia să le transporte. Acum poate fi folosită o caravană pentru realizarea transportului: creaturile vor dispărea de pe hartă și vor apărea la destinație după intervalul de timp care ar fi fost necesar pentru realizarea transportului.

În fiecare tip de oraș pot fi construite clădiri care permit recrutarea anumitor creaturi. Pentru creaturile de nivel superior nu poate fi construită decât una dintre cele două clădiri. Astfel, va trebui să alegeți tipul creaturilor de nivel doi, trei și patru pe care doriți să le aveți la dispoziție. Ambele creaturi de nivel unu pot fi recrutate în oricare dintre orașe.

În jocurile anterioare noi creaturi deveneau disponibile pentru recrutare la începutul fiecărei săptămâni. În He-



Preserve



Sprite - nivelul 1

At: 9 Def: 10 HP: 7 Dam: 1-2
Speed: 6 MB: 13 MM: 29 Exp: 7
Cost: 22 Pop: 23



Flying: poate zbura.



No retaliation: adversarul nu poate răspunde atacului.

Wolf - nivelul 1

At: 9 Def: 9 HP: 12 Dam: 2-3
Speed: 7 MB: 7 MM: 21 Exp: 11
Cost: 36 Pop: 15



Attack twice: atacă de două ori.



Leprechaun - nivelul 1

At: 10 Def: 10 HP: 8 Dam: 1-2
SP: 3 Speed: 6 MB: 6 MM: 19
Exp: 7 Cost: 24 Pop: 22



Fortune: poate folosi vraja norocului (fortune).

Elf - nivelul 2

At: 16 Def: 16 HP: 18 Dam: 3-4
Sh: 16 Speed: 6 MB: 6 MM: 19
Exp: 43 Cost: 190 Pop: 7



Ranged: poate ataca la distanță.

Ranged first strike: trage primul cu arcul.

Shoots twice: trage cu arcul de două ori.



White tiger - nivelul 2

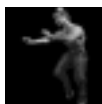
At: 19 Def: 19 HP: 35 Dam: 6-8
Speed: 8 MB: 9 MM: 24 Exp: 53
Cost: 220 Pop: 6



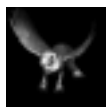
First strike: atacă înaintea inamicului.

Satyr - nivelul 2

At: 14 Def: 13 HP: 36 Dam: 5-8
SP: 6 Speed: 6 MB: 6 MM: 20
Exp: 39 Cost: 170 Pop: 8



Mirth: poate folosi vraja veseliei (mirth).



Griffin - nivelul 3

At: 19 Def: 19 HP: 95 Dam: 16-22
Speed: 6 MB: 13 MM: 29 Exp: 154
Cost: 800 Pop: 4



Flying: poate zbura.



Unlimited retaliation: răspunde la toate atacurile.



Unicorn - nivelul 3

At: 20 Def: 20 HP: 80 Dam: 12-20
Speed: 6 MB: 10 MM: 25 Exp: 120
Cost: 650 Pop: 5



Blind: își poate orbi adversarii.

Waswort - nivelul 3

At: 22 Def: 22 HP: 60 Dam: 10-14
Sh: 20 Speed: 4 MB: 1 MM: 13
Exp: 105 Cost: 550 Pop: 6



Ranged: poate ataca la distanță.

Weakness: poate "slăbi" adversarul.



Phoenix - nivelul 4

At: 28 Def: 28 HP: 275 Dam: 45-65
SP: 12 Speed: 12 MB: 15 MM: 30
Exp: 609 Cost: 4000 + 2 Mercury Pop: 3



Flying: poate zbura.



Rebirth: poate renaște o singură dată în timpul unei bătălii.



Breath attack: poate ataca mai mulți adversari aflați unul în spatele altuia.



Fire resistance: are rezistență la atacurile cu foc și este imun la vrăjile de foc.

Faerie dragon - nivelul 4

At: 15 Def: 29 HP: 220 Dam: 34-50
SP: 40 Speed: 7 MB: 13 MM: 29
Exp: 612 Cost: 4000 + 2 Gem Pop: 2



Flying: poate zbura.

Spell caster: poate folosi anumite vrăji.

Magic mirror: există șanse ca vrăjile ofensive lansate asupra sa să se întoarcă împotriva inamicului.



Mantis - nivelul 4

At: 34 Def: 34 HP: 210 Dam: 34-50
Speed: 8 MB: 13 MM: 29 Exp: 614
Cost: 4000 + 2 Gem Pop: 2



Flying: poate zbura.



First strike: atacă înaintea inamicului.



Binding: inamicii vor ataca doar cu jumătate din forță.



roes of Might and Magic IV această restricție a fost eliminată; în orașe apar noi recruți mult mai des, în funcție de rata de creștere a populației. Astfel, dacă rata de creștere este 7, va apărea câte un recrut în fiecare zi; dacă valoarea este 14, vor apărea câte doi recruți pe zi; pentru valori cuprinse între 8 și 13 vor apărea zilnic, unul sau doi recruți (dacă valoarea ar fi 10 atunci, în total, vor fi recrutate 10 creaturi în fiecare săptămână). Rata de creștere depinde, în

principal, de tipul creaturii (fiecare are o rată de creștere de bază). Aceasta poate fi mărită prin diferite procedee; unul dintre acestea este desemnarea unui guvernator al orașului (unul dintre eroi) - în funcție de noblețea guvernatorului, rata de creștere a tuturor creaturilor din oraș se va mări. Fiecare creatură are cel puțin o abilitate specială care îi permite să efectueze anumite acțiuni în timpul luptei sau aduce anumite beneficii posesorului.

Elementali

(Preserve)



Air elemental - nivelul 3

At: 16 Def: 32 HP: 40 Dam: 6-10
Speed: 7 MB: 13 MM: 29 Exp: 74
Cost: 350 Pop: 6



Flying: poate zbura.



Resistance to weapons: calitatea defensive ridicate împotriva atacurilor fizice.



Elemental: imun la vrăjile care afectează creaturile vii.

Earth elemental - nivelul 3

At: 18 Def: 20 HP: 50 Dam: 9-14
Speed: 1 MB: 4 MM: 18 Exp: 77
Cost: 375 Pop: 6



50% magic resistance: are 50% șanse să reziste la atacurile magice; daunele provocate de vrăji sunt reduse la 50%.

Elemental: imun la vrăjile care afectează creaturile vii.



Fire elemental - nivelul 3

At: 20 Def: 18 HP: 50 Dam: 7-10
Sh: 20 Speed: 6 MB: 6 MM: 20
Exp: 75 Cost: 350 Pop: 6



Ranged: poate ataca la distanță.



Elemental: imun la vrăjile care afectează creaturile vii.



Fire attack: atacă folosind foc; daunele provocate inamicilor cu rezistență la foc sunt mai mici.



Fire resistance: are rezistență la atacurile cu foc și este imun la vrăjile de foc.

Water elemental - nivelul 3

At: 17 Def: 17 HP: 38 Dam: 6-9
Speed: 5 MB: 6 MM: 19 Exp: 73
Cost: 350 Pop: 6



Spell caster: poate folosi anumite vrăji.

Elemental: imun la vrăjile care afectează creaturile vii.

Cold attack: atacă folosind gheață; daunele provocate inamicilor cu rezistență la gheață sunt mai mici.

Cold resistance: are rezistență la atacurile cu gheață și este imun la vrăjile de gheață.

Magia

Fiecare **școală de magie** corespunde unui anumit tip de oraș. Cele cinci școli de magie sunt foarte bine individualizate, diferențele dintre ele fiind foarte mari.

Cu toate acestea, fiecare aduce diverse beneficii și, în ansamblu, sistemul de magie este foarte bine echilibrat; nici una dintre cele cinci clase de magie nu aduce avantaje decisive.

Fiecare dintre școlile de magie are două școli aliate și două opuse.

Dacă privim sistemul de magie ca fiind o stea cu cinci colțuri, atunci fiecare școală de magie va fi aliată cu



școlile din colțurile învecinate ale stelei și opusă celorlalte două școli.

Un nou element introdus în *Heroes of Might and Magic IV* este reprezentat de **poțiunile magice**. Acestea au efecte similare vrăjilor de niveluri inferioare și pot fi găsite în diferite locuri sau pot fi cumpărate. Ele pot fi folosite și de către creaturile care nu sunt însoțite de eroi.

Vrăjile sunt împărțite pe cinci niveluri. Pentru a putea folosi vrăjile unei anumite școli, un erou trebuie să aibă caracteristica ce permite învățarea lor. Cu cât nivelul caracteristici este mai mare, cu atât crește nivelul vrăjilor care pot fi învățate. Astfel, pentru nivelul de bază vor putea fi învățate doar vrăji de nivelul unu; un erou avansat va putea folosi și vrăji de nivelul doi; un expert va avea acces la vrăjile de nivelul trei, iar un maestru va putea beneficia și de vrăjile de nivelul patru; doar marii maștri vor putea folosi vrăjile de nivelul cinci.

Într-un oraș va putea fi construit un turn de magie (denumirea clădirii diferă în funcție de tipul orașului) care va permite învățarea de vrăji ale școlii corespunzătoare orașului. Și această clădire are mai multe niveluri, construirea fiecăruia ducând la obținerea accesului la vrăjile de un anumit nivel. De asemenea, pot fi construite două librării (denumirea diferă în funcție de oraș), care permit accesul la vrăjile școlilor aliate. Această clădire nu are niveluri, nivelurile vrăjilor fiind determinate de nivelul turnului de magie.

Vă prezentăm în continuare efectele câtorva vrăji de nivelul cinci:

Vrăjă	Școală	Descriere
Armageddon	haos	aduce daune masive tuturor creaturilor de pe câmpul de luptă
Chain Lighting	haos	aduce daune masive câtorva dintre creaturile de pe câmpul de luptă
Disintegrate	haos	aduce daune masive unei creaturi; aceasta nu va mai putea fi înviată
Dragon Strength	natură	punctele de viață și daunele produse de o creatură se dublează
Divine Intervention	viață	efectul unei părți din daunele care au afectat trupele aliate este înlăturat
Guardian Angel	viață	o creatură primește un număr de vieți care depinde de calitățile magice ale eroului
Hand of Death	moarte	un număr de creaturi sunt eliminate instantaneu
Hypnotize	ordine	preia controlul asupra unităților inamice timp de trei tururi;
Pain Mirror	ordine	toate daunele care afectează o creatură aliată se reflectă și asupra adversarului
Raise Vampire	moarte	crează vampiri din cadavrele creaturilor
Sacrifice	moarte	sacrifică creaturi pentru a învia altele (numărul punctelor de viață ale creaturilor înviate este de două ori mai mare decât al creaturilor sacrificate)
Steal All Enchantments	haos	toate vrăjile benefice care afectează creaturile inamice sunt preluate și distribuite aleator între aliați
Summon Devils	moarte	crează un număr de devils
Summon Fairy Dragon	natură	crează un număr de fairy dragons
Summon Phoenix	natură	crează un număr de phoenix
Summon Mantis	natură	crează un mantis



enjoy

Gințo nr. 4 - aprilie 2002



Stronghold



Berserker - nivelul 1

At: 12 Def: 8 HP: 18 Dam: 2-3
Speed: 6 MB: 6 MM: 20 Exp: 8
Cost: 20 Pop: 19



Attack twice: atacă de două ori.



Berserk: nu poate fi controlat; atacă din proprie inițiativă cel mai apropiat inamic.

Centaur - nivelul 1

At: 10 Def: 10 HP: 20 Dam: 3-5
Sh: 4 Speed: 4 MB: 10 MM: 25
Exp: 18 Cost: 40 Pop: 9



Ranged: poate ataca la distanță.

Short range: provoacă daune mai mari dacă ținta este mai apropiată.

No melee penalty: daunele provocate adversarilor nu sunt reduse în cazul atacului "de aproape".



Harpy - nivelul 2

At: 16 Def: 15 HP: 24 Dam: 4-5
Speed: 5 MB: 12 MM: 28 Exp: 39
Cost: 110 Pop: 8



Flying: poate zbura.



No retaliation: adversarul nu poate răspunde atacului.



Strike and return: după atac se întoarce în poziția din care a pornit.

Nomad - nivelul 2

At: 16 Def: 13 HP: 45 Dam: 6-9
Speed: 8 MB: 12 MM: 27 Exp: 52
Cost: 150 Pop: 6



First strike: atacă înaintea inamicului.



Ogre Mage - nivelul 3

At: 18 Def: 16 HP: 85 Dam: 12-18
SP: 6 Speed: 4 MB: 6 MM: 19
Exp: 101 Cost: 350 Pop: 6



Bloodlust: poate folosi vraja sângelui (bloodlust).

Cyclope - nivelul 3

At: 30 Def: 24 HP: 95 Dam: 12-18
Sh: 8 Speed: 4 MB: 7 MM: 21
Exp: 203 Cost: 750 Pop: 3



Ranged: poate ataca la distanță.

Area attack: toate trupele aflate în jurul țintei sunt afectate (chiar dacă sunt trupe aliate).



Thunderbird - nivelul 4

At: 30 Def: 30 HP: 170 Dam: 28-48
Speed: 6 MB: 13 MM: 29 Exp: 406
Cost: 1800 + 2 Mercury Pop: 3



Flying: poate zbura.



Lightning attack: după atac, folosește și vraja fulgerului (lightning) împotriva inamicului

Behemoth - nivelul 4

At: 36 Def: 34 HP: 240 Dam: 55-80
Speed: 6 MB: 7 MM: 21 Exp: 630
Cost: 2750 + 2 Crystal Pop: 2



Strength: provoacă daune mai mari.



Castelele

Fiecare dintre cele șase tipuri de castele permite construirea unor clădiri specifice care aduc diferite beneficii. În general, există opt tipuri de clădiri care permit recrutarea creaturilor (în *Preserve* mai apare una care permite recrutarea mai multor tipuri de creaturi), trei clădiri necesare pentru învățarea vrăjilor (în *Stronghold* lipsesc), o tavernă care permite recrutarea eroilor etc.

La fel ca în *Heroes of Might and Magic III*, pot fi construite mai multe turnuri și ziduri de apărare.

O noutate introdusă de *Heroes of Might and Magic IV* este faptul că nu mai pot fi construite toate clădirile. În funcție de "arborele de construcție" corespunzător fiecărui oraș, jucătorul va trebui să aleagă clădirile pe care dorește să le construiască.

Elemente noi au fost introduse și în cazul asediilor asupra orașelor. Până acum, infanteria nu putea ataca peste ziduri, ceea ce o făcea aproape inutilă. Acum, o creatură aflată de o parte a zidului poate ataca creaturile aflate de cealaltă parte.

Au fost introduse noutăți și în ceea ce privește arcașii din turnuri.

Jocul multiplayer

Cu siguranță acesta este unul dintre cele mai importante și mai interesante elemente ale unui joc. Din nefericire, în *Heroes of Might and Magic IV*, modul *multiplayer* lipsește cu desăvârșire.

Dacă încercați să apăsați pe butonul **Multiplayer** sunteți rugat să așteptați primul *update* al jocului.

Campanii și scenarii

Pentru a vă bucura de acest joc aveți la dispoziție șase campanii, câte una pentru fiecare dintre tipurile de orașe.

De asemenea, producătorii au inclus 24 de scenarii în care vă veți confrunța, deocamdată, doar cu jucători controlați de calculator.

Vă recomandăm ca, mai întâi, să parcurgeți tutorialul chiar dacă ați jucat celelalte jocuri ale seriei. Există o mulțime de modificări față de acestea, *Heroes of Might and Magic IV* fiind un joc aproape în întregime nou.

De ce?

Heroes of Might and Magic IV se desfășoară într-o nouă lume, deoarece ținuturile în care a avut loc acțiunea celor-

Creaturi neutre



Pirate - nivelul 1 (Chaos)

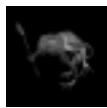
At: 11 Def: 9 HP: 10 Dam: 1-2
Speed: 5 MB: 6 MM: 9 Exp: 7
Cost: 22 Pop: 24



Bonuses at sea: pe mare are viteză, capacități ofensive și defensive mai mari și provoacă daune mai mari.

Troglodyte - nivelul 1 (Chaos)

At: 11 Def: 9 HP: 14 Dam: 2-3
Speed: 5 MB: 6 MM: 19 Exp: 8
Cost: 28 Pop: 19



Immune to visual attacks: vrăjile sau capacitățile adversarilor care afectează vederea nu au efect asupra sa.



Zombie - nivelul 1 (Death)

At: 8 Def: 10 HP: 24 Dam: 2-4
Speed: 1 MB: 4 MM: 18 Exp: 10
Cost: 35 Pop: 15



Toughness: număr mai mare de puncte de viață.



Undead: nu are moral, este imun la anumite vrăji, dar este vulnerabil la vrăji speciale.

Peasant - nivelul 1 (Life)

At: 6 Def: 7 HP: 10 Dam: 2-3
Speed: 2 MB: 4 MM: 18 Exp: 4
Cost: 15 Pop: 36



Tax Payer: aduce aur în visterie (1 gold / zi).



Beholder - nivelul 2 (Chaos)

At: 16 Def: 15 HP: 26 Dam: 3-7
Sh: 15 Speed: 6 MB: 6 MM: 19
Exp: 51 Cost: 220 Pop: 6



Flying: poate zbura.



Ranged: poate ataca la distanță.



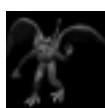
Random harmful spell: atacul este însoțit de o vrajă dăunătoare adversarului.

Troll - nivelul 2 (Chaos)

At: 16 Def: 15 HP: 45 Dam: 6-12
Speed: 3 MB: 4 MM: 18 Exp: 54
Cost: 230 Pop: 6



Regeneration: se vindecă la sfârșitul fiecărui tur al luptei.



Gargoyle - nivelul 2 (Death)

At: 14 Def: 16 HP: 22 Dam: 4-6
Speed: 7 MB: 13 MM: 29 Exp: 38
Cost: 160 Pop: 8



Flying: poate zbura.



Elemental: imun la vrăjile care afectează creaturile vii.



Stone skin: capacitățile defensive sunt cu 25% mai mari; nu poate beneficia și de vraja pietrificării pielii (stone skin).

Mummy - nivelul 2 (Death)

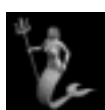
At: 15 Def: 16 HP: 30 Dam: 5-8
Speed: 4 MB: 6 MM: 19 Exp: 39
Cost: 170 Pop: 8



Undead: nu are moral, este imun la anumite vrăji, dar este vulnerabil la vrăji speciale.



Curse: atacurile sale sunt însoțite de vraja blestemului (curse).



Mermaid - nivelul 2 (Might)

At: 15 Def: 13 HP: 38 Dam: 5-8
Speed: 5 MB: 6 MM: 19 Exp: 39
Cost: n/a Pop: 2



Hypnotize: poate hipnotiza creaturile inamice; acestea vor lupta de partea sa timp de un tur.

Ice demon - nivelul 3 (Death)

At: 30 Def: 30 HP: 70 Dam: 12-16
Speed: 5 MB: 6 MM: 19 Exp: 157
Cost: 850 Pop: 4



Freezing attack: adversarul poate îngheța pentru două tururi.



Cold attack: atacă folosind gheață; daunele provocate inamicilor cu rezistență la gheață sunt mai mici.



Cold resistance: are rezistență la atacurile cu gheață și este imun la vrăjile de gheață.



Sea monster - nivelul 4 (Might)

At: 35 Def: 34 HP: 275 Dam: 45-65
Speed: 5 MB: 9 MM: 24 Exp: 624
Cost: n/a Pop: 2



Devouring: poate devora orice creatură în timpul atacului.

lalte trei jocuri ale seriei au fost distruse în urma unui cataclism.

Cauzele cataclismului sunt explicate în secvențele video de la începutul jocului. În *Heroes of Might and Magic III: Armageddon Blade* (primul add-on al jocului) scopul campaniei principale era obținerea artefactului *Armageddon Blade*. În *Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death* (al doilea add-on) scopul unei campanii era obținerea artefactului *Sword of Frost*.



Suntem avertizați că atingerea celor două săbii va duce la declanșarea unui cataclism care va distruge lumea. Campanie *Shadow of Death* se încheie prin cucerirea castelului

în care era păstrat artefactul și cu constatarea faptului că acesta a fost furat.

La puțin timp după desfășurarea evenimentelor din cele trei jocuri *Heroes of Might and Magic III*, cei doi posesori ai artefacturilor s-au întâlnit în luptă. În momentul atingerii celor două săbii cataclismul s-a declanșat.

Din fericire, de fiecare dată există o portiță de salvare: imediat s-a deschis o poartă interdimensională spre o altă lume și o mulțime dintre locuitorii *Erathiei* au reușit să se salveze.

O nouă lume, un nou început, un nou prilej de aventură...



Mihai Scorțaru este redactor-șef adjunct al GInfo. Poate fi contactat prin e-mail la adresa skortzy@yahoo.com.



enjoy

Ginfo nr. 4 - aprilie 2002