

Might & Magic X: Legacy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic X Legacy

autor: Marcin „Xanas” Baran

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Limbic Entertainment, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Strona: 1

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawowe informacje i porady	5
Walka	6
Tworzenie postaci	7
Rasa	8
Klasa	9
Ustalenie wyglądu	10
Umiejętności	11
Atrybuty	13
Odporności	14
Lista Trenerów	16
Skrzynie z zagadkami	21
Questy na Klasy prestiżowe	24
Promocja na Starszego Druida	24
Promocja na Grasantę	26
Promocja na Ostrze Wiatru	28
Promocja na Lorda Run	30
Promocja na Arcymaga	34
Promocja na Tropiciele	36
Promocja na Mistrza Ostrzy	38
Promocja na Podżegacza Wojennego	40
Promocja na Paladyna	42
Promocja na Strażnika	45
Promocja na Strażnika Tarczy	47
Promocja na Zaklinacza Krwi	49
Akt I - Sorpigal	51
Mapa i Questy	51
Sorpigal - mapa i questy	53
Pająki w Studni	58
Rozbójnicy	61
Ciemność w Latarni Morskiej	66
Wyboista droga do Portmeyron	72
Miecz Łowcy Nagród	78
Akt II - Morska Ostoja	81
Mapa i Questy	81
Mapa Grani	92
Kłopoty z Żywiołami	94
Kuźnia Bohaterów	98
Haart ma swoje powody	106
Polowanie na Montbarda	108
Tajemnica Obelisków	112
Klątwa	114
Zakazana Saga	117

Akt III - Karthal	120
Mapa i Questy	120
Informator Morgana	124
Wielka Ucieczka	126
Klucze do Kanałów	128
Bracia w Zbrodni	130
Wyzwolenie	132
Dunstan	136
Akt IV	139
Questy	139
Grobowiec Tysiąca Trwóg	140
Bitwa o Karthal	146
Mistrz Zabójców	149

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

Niniejszy poradnik zawiera opis przejścia zadań głównych jak i pobocznych dostępnych w grze *Might & Magic X: Legacy*, wraz z licznymi ilustracjami przedstawiającymi kolejne etapy rozgrywki. Znajdziesz w nim również dodatkowe, autorskie porady odnośnie przejścia danych questów. **Można też znaleźć w nim mapy dostępnych dungeonów oraz miast, które przewijały się przez całą grę.** Tekst zawiera autorskie porady dotyczące walki oraz ogólnej rozgrywki. **W środku znajdziesz też spis trenerów poszczególnych umiejętności** wraz z ich przybliżoną lokalizacją, by łatwiej było zyskiwać biegłości w poszczególnych umiejętnościach. Istotnym elementem jest **opis wszystkich zadań w raz z mapami, które pozwolą twoim bohaterom awansować klasę wyżej i osiąść arcymistrzostwo w wybranych dziedzinach.** *Might & Magic X: Legacy* jest to turowa gra RPG studia Ubisoft, która jest kontynuacją tradycji z pierwszych tytułów tej serii. Kierujesz tutaj drużyną poszukiwaczy przygód w magicznym i mrocznym świecie fantasy Ashan, który nie jest wolny od intryg i przepychanek politycznych. Gra nawet na łatwym poziomie Awanturnika trudności oferuje duży nacisk na taktykę i rozwój bohaterów, ponieważ nie każdego przeciwnika można pokonać w ten sam łatwy sposób. Twórcy do dyspozycji dali graczowi aż cztery grywalne rasy a także dwanaście klas podstawowych jak i prestiżowych. Mimo iż klasy są zależne od rasy tworzenie drużyny daje trochę możliwości.

Poradnik do gry *Might & Magic X: Legacy* zawiera:

- Spis i opis misji występujących w grze
- Liczne mapy Podziemi
- Odpowiedzi do skrzyń z zagadkami
- Opis tworzenia postaci
- Porady do rozgrywki oraz walki
- Dopasowanie różnych płynów znajdujących się w beczkach do stałych efektów, jakie powodują
- Listę Trenerów
- Mapy Miast

Marcin "Xanas" Baran (www.gry-online.pl)

Podstawowe informacje i porady



- Przed zadaniem "Bitwa o Karthal" nakuć tyle mikstur ile się da byś nie musiał potem zaczynać od nowa.
- Pieniądze głównie przeznaczaj na mikstury, oraz trenerów. Lepsze przedmioty zazwyczaj znajdziesz w terenie.
- By wejść do niektórych miejsc trzeba ci błogosławieństwa bogini wody i boga powietrza.
- Często zapisuj stan gry klawiszem F5.
- Warto robić Zadania na wyższe klasy ponieważ te dają ciekawe umiejętności.
- Bossowie są z reguły odporni na wszystkie stany wpływające na umysł, oraz przesunięcia.
- By otrzymać rangę arcymistrza w jakiejś umiejętności trzeba posiadać klasę prestiżową.
- Miej zróżnicowaną drużynę, bo istnieją przeciwnicy, na których lepiej działa magia, a na innych ataki wręcz.
- Zdobywanie błogosławieństw nie jest wymagane, ale dają one bardzo dobre bonusy.
- Istnieją cztery typy przedmiotów: białe, zielone, niebieskie, złote. Złote trzeba jeszcze awansować na dodatkowy poziom.
- Wchodząc do podziemi zawsze warto mieć cały zapas prowiantu.
- By walczyć z widmami potrzebujesz zaklęcia Ognia chroniącego przed paraliżem
- Gdy jedna z twoich postaci wykona podczas walki akcję inną niż ruch, drużyna nie będzie wstanie się ruszyć.
- Gdy walczysz w lochach z przeciwnikami dystansowymi, to najlepiej wycofać się za róg i poczekać aż przeciwnik sam do ciebie przyjdzie.
- Tank zawsze powinien mieć zaklęcie "Wyzwanie" by osłonić słabszych członków drużyny.
- Najlepiej by wszystkie postaci pod koniec gry miały 200+ życia maksymalnego.

Walka

W grze doświadczenie można zdobywać na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest zabijanie potworów, drugim zaś robienie zleceń, w których zazwyczaj chodzi o zabijanie potworów.

Zatem najważniejsze jest przetrwanie, a żeby tego dokonać należy umieć walczyć. Walka w tej grze nie przebiega na ten sposób, że idziesz do przodu i klikasz w jeden klawisz. Musisz pamiętać, iż jest to gra turowa. Podczas walki z cyklopem na pewno nie obejdziesz się bez zaklęć zbiorowego leczenia, no ale do cyklopów bez 20 poziomu podchodzić nie ma co.



Powyższy screen przedstawia fazę walki z jednym z Cyklopów, przeciwników z wielką maczugą, którzy jednym uderzeniem trafiają wszystkich twoich bohaterów.

Należy, więc się zastanowić czy jest sens używania skilla, który prowokuje przeciwnika do ataku na tanka. Odpowiedzią jest nie, ponieważ on atakując jedną postać atakuje wszystkie.

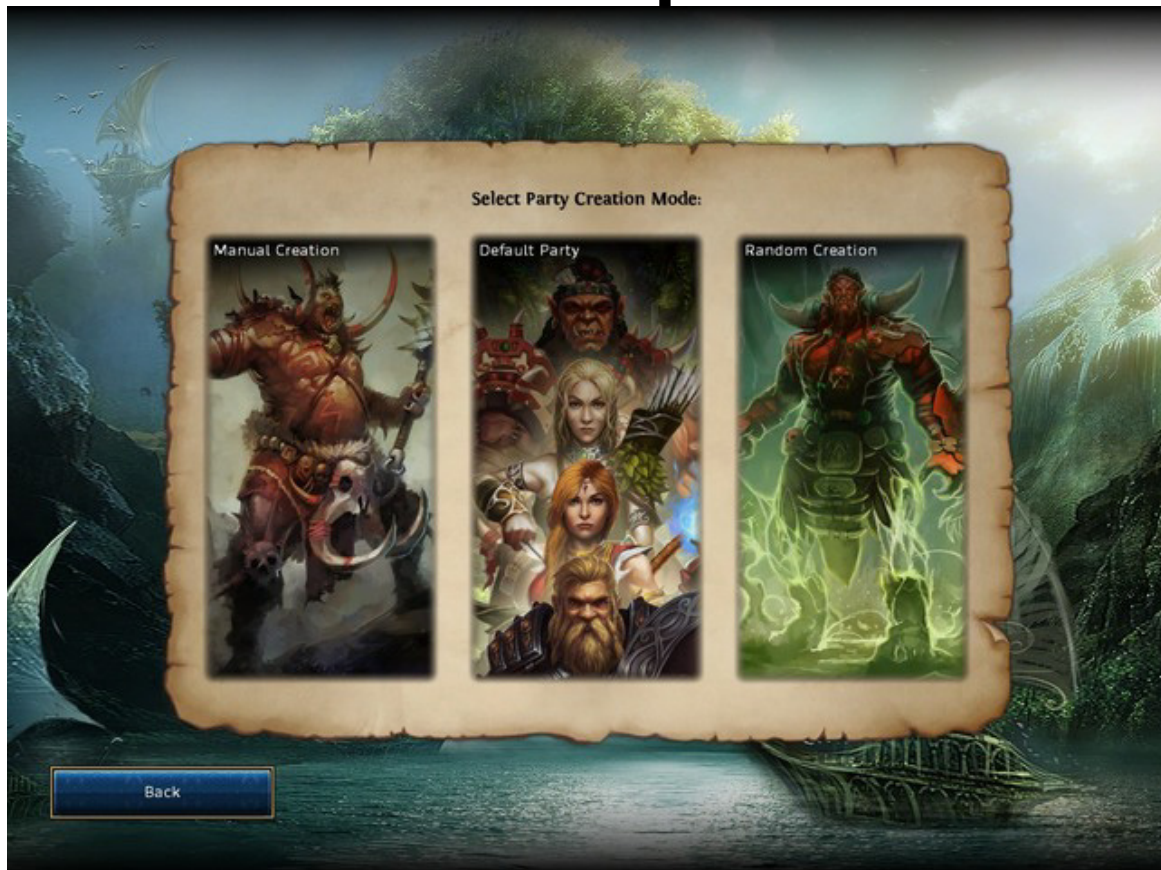
Pamiętaj, że na każdego przeciwnika inaczej sprawdza się inna taktyka. Jeśli boss walczy z dystansu to lepiej cofnąć się za jakiś róg i poczekać aż ten sam do ciebie przyjdzie.

Jeśli przeciwnik ma w opisie, że odda cios na każdy atak wręcz to najlepiej zaatakować go atakami magicznymi, jeśli się takie posiada. Tak samo gdy przeciwnik dostaje jedno dodatkowe uderzenie na blok to lepiej nie atakować wręcz, lub tylko wtedy gdy będziesz pewnym że atak trafi.

Należy pamiętać, że martwy towarzysz od dużych obrażeń, dużych obrażeń nie czyni, dlatego warto robić wszystko by go chronić oraz rozdawać mu trochę punktów w witalność podczas poziomu.

Nie są to jedyne taktyki, których można używać. Wszystko tutaj zależy od twoich doborów skilli, poziomów twoich bohaterów, a przede wszystkim pomysłu, ponieważ większość walk da się wygrać łatwo o ile ma się odpowiednia drużyną oraz nie leci się niczym berserker na wroga dusząc ciągle przycisk zwykłego ataku.

Tworzenie postaci



Aby rozpocząć grę należy najpierw określić czy chce się grać na normalnym poziomie trudności, czy może na trudnym.

Po tym wyborze gra daje ci kolejny wybór.

Manual Creation - Możesz stworzyć swoje cztery postaci własnoręcznie.

Random Creation - Gra może ci wylosować bohaterów.

Default Party - Możesz wziąć tych, którzy stworzyli autorzy.

Dwóch ostatnich punktów wyjaśniać nie trzeba, więc zajmiemy się pierwszym.

Klikasz odpowiedni przycisk i od razu pojawia ci się ekran tworzenia bohaterów. Znaki zapytania wskazują na miejsce w drużynie oraz czy na tym miejscu jest stworzony bohater.

Wybierz miejsce w drużynie twojego pierwszego bohatera klikając na odpowiedni znak zapytania i zacznij tworzyć.