

Might & Magic: Heroes VI

Inferno

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic: Heroes VI (Inferno)

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Black Hole Games, 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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Kampania	5
1 misja – Aniele, błysku	6
1 misja – mapy	14
2 misja – Groza symetrii	18
2 misja – mapy	28
3 misja – W gąszczach mroku	33
3 misja – mapy	42
4 misja – Matężństwo nieba i piekła	47
4 misja – mapy	52
Rozwój miasta	59
Budynki	62
Mury	62
Ratusz	63
Jednostki	64
Specjalne	67
Inne	68
Jednostki	69
Maniak/opętany	69
Piekielny brytan/cerber	71
Sukkub/lilim	73
Reproduktor/matka roju	75
Dręczyciel/oprawca	77
Niszczyciel/anihilator	79
Czart/władca czartów	81
Taktyka pola bitwy	84
Podstawy	84
Bitwa w polu	85
Oblężenie	87
Bohaterowie i ich rozwój	88
Krew lub łzy	88
Umiejętności	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

Wprowadzenie

Piekło rządzi się swoimi zasadami. Są one równie pokrętne, brutalne i bezkompromisowe, jak i mieszkańcy samej otchłani. Większość demonów to istoty nie znające litości, za to doskonale czujące się podczas bitewnego zgiełku. Rzeźnie i gwałty to ich druga natura – nie potrzebują niczego więcej. Chaotyczny charakter tych istot jest widoczny gołym okiem: działają one w sposób nieprzemyślany, często zupełnie bezsensowny, kierując się jedynie rządzą krwi. Większość toczonych przez nie bitew to raczej serie indywidualnych pojedynków, niż teatr działań wojennych. Tylko najzdolniejsi z generałów potrafią zapanować nad tym dzikim żywiołem.

Większość jednostek Inferno jest droższa od swoich odpowiedników w innych miastach – jest to jednak uzasadnione. Demony dysponują naprawdę morderczymi umiejętnościami, a jedynym ich celem jest unicestwienie przeciwnika. Z tej też przyczyny na ogół górują nad nim siłą ataku, szybkością a przede wszystkim – diabelskim szczęściem. Nikt w całym Ashanie nie może liczyć na uśmiech losu w równym stopniu, co rogate bestie.

Generałowie kierujący piekielnymi zastępami zawsze doskonale znają charakter swoich podopiecznych – wiedzą, że chociaż potwory są silne, to jednak szybko padną w starciu z potężniejszym wrogiem. Niewielka ilość punktów życia oraz słaby pancerz to zdecydowanie największe wady demonów – dlatego też zdolny dowódca nie powinien narażać ich na zbyt duże niebezpieczeństwo. Na szczęście, każdy diabelski generał zawsze może liczyć na posiłki – głód demonów jest niespożyty, a kolejne ich zastępy zawsze chętnie przybędą na pole bitwy. Jeżeli więc wrota demonów zostaną otwarte, pewnym jest, że wyleją się z nich całe armie potworów.

Dowodzenie armią szaleńców i bezlitosnych bestii – oto wyzwanie godne najznakomitszych spośród taktyków. Walka na czele diabłów to bardzo trudne zadanie – na szczęście w poradniku znalazły się wszystkie informacje niezbędne do zgłębienia istoty chaosu.

Zawartość niniejszego poradnika

Kompletna solucja do kampanii Inferno wraz ze wszystkimi jej wariantami i wyborami fabularnymi.

Szczegółowe opisy jednostek i ich zastosowania na polu bitwy.

Lista budowli dostępnych w miastach.

Plan rozbudowy metropolii.

Porady dotyczące **rozwoju bohaterów**.

Opis **czarów i umiejętności**.

Uwaga: Poradniki *Might & Magic: Heroes VI* dotyczą poszczególnych frakcji.

- Prolog, mechanika, porady
- Nekropolia: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera
- Przystań: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera
- Świątynia: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera
- Inferno: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera
- Twierdza i epilog: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera

Dla ułatwienia nawigacji po poradniku, zastosowano oznaczenia kolorystyczne:

Niebieski – umiejętności i czary

Brązowy – jednostki

Zielony – budynki

Pomarańczowy – przedmioty

Odniesienia do map zostały oznaczone w następujący sposób: (**Mx, y**), gdzie **x** oznacza numer mapy, a **y** pozycję na tejże mapie. Przykładowo oznaczenie (**M3, 2**) wskazuje, że na mapie 3 należy udać się w miejsce opatrzone liczbą 2.

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

Kampania

Kirył, najmłodszy syn zamordowanego księcia Sławoja, z nieznanых sobie przyczyn znalazł się w Sheoghu – samym środku piekła. Jak niedługo się okaże, wydarzenie to będzie miało ogromne znaczenie nie tylko dla rodu Gryfów, ale i całego Ashanu.



Kirył jeszcze nigdy nie był tak zagubiony.

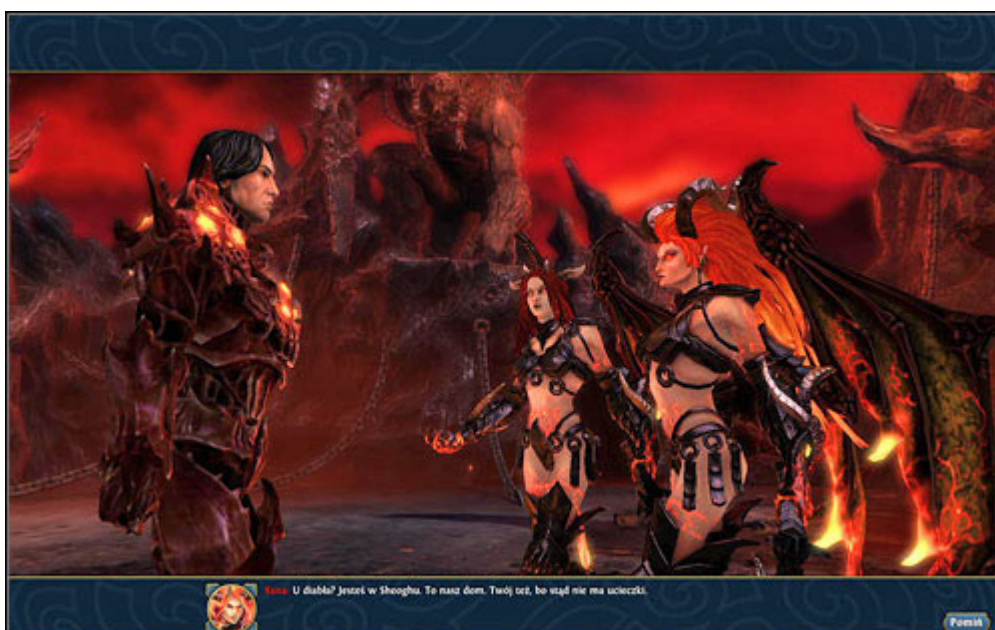
1 misja – A n i e l e , b ł y s k u

Zadanie główne: Duma, uprzedzenie i demony

Cele: zbadać okolicę, dotrzeć do Szponu Urgasha, pokonać Toghrula

Nagroda: 20000 XP, **pantofle trefnisia** (+1 do ruchu na łądzie, +1 do przeznaczenia)

Zadanie rozpoczynamy pośrodku mapy przygody (**M1,1**) – od razu dysponujemy miastem, w którym powinniśmy szybko wybudować **komnaty pożądania** (dzięki temu powiększymy armię Kiryła). Następnie musimy rozejrzeć się po okolicy – w ten sposób stoczymy kilka pierwszych walk, przyłączymy niewielkie zgrupowanie potworów oraz zdobędziemy tartak i kopalnię kamieni. Kiedy wyruszymy na południe, będziemy mogli wykonać misję **Dwugłowe szczenięta** (**M1,2**), a jeśli nogi poniosą nas nieco na wchód, natkniemy się na wrogiego herosa (**M1,3**), z którym przyjdzie stoczyć nam walkę (z łatwością go „rozstrzelamy” – nie ma powodu do zmartwień). W tym momencie aktywuje się misja **Zła sława**.



Demonice zgotowały Kiryłowi miłe przyjęcie.

Kiedy starcie zakończy się naszym sukcesem, dotrzemy do skrzyżowania, rozgałęziającego się na północ oraz południe. Zdecydowanie bardziej opłaca się obrać kierunek południowy, ponieważ czekają tam na nas nieco łatwiejsze wyzwania, szybciej też dotrzemy do neutralnego miasta, w którym będziemy mogli uzupełnić straty (oczywiście dopiero po skutecznym oblężeniu).



Witamy w domu.



Sąsiedzi nie są zbyt gościnni.

W dalszej kolejności powinniśmy zająć się eliminacją fioletowego gracza – dokładnie tak, jak zostało to opisane przy okazji zlecenia **Zła sława**. Dodatkowo możemy wykonać zadanie **Czerwone szaleństwo (M1,4)**, dzięki któremu zyskamy możliwość rekrutacji **maniaków**. Kiedy obie te sprawy będziemy mieli już za sobą, przyjdzie nam zmierzyć się z Toghrulem – tym samym, którego pamiętamy z prologu gry. Aby dotrzeć do wroga, trzeba nam będzie przebyć daleką drogę na południowy wschód, gdzie mieszczą się zamknięte dotychczas wrota do królestwa wroga (**M1,14**).



Fort numer jeden...



...i numer dwa.

Po przejściu przez bramę nad przepaścią, naszym oczom ukaże się fort (**M1,15**), który powinniśmy zdobyć bez większych kłopotów. Nieco na północy znajduje się siedziba **dręczycieli (M1,16)**, których nareszcie będziemy mogli przyłączyć do naszej armii. Kiedy pocujemy się już odpowiednio silni, możemy wyruszyć dalej na północ, gdzie czeka nas kolejne oblężenie fortu (**M1,17**). Po splądrowaniu go, nie pozostanie nam nic innego, jak wyruszyć dalej, aż pod samo miasto Toghrula (**M1,18**). Tam czeka nas ciężka przeprawa z naprawdę silną armią byłego szamana – posiada on w swych zastępach wszystkie oddziały Inferno, łącznie z **czartami**! Z tej też przyczyny nie powinniśmy spieszyć się z dążeniem do ostatniej walki, lecz cierpliwie zbierać siły – posiadamy na tyle dużo zamków, że osiągnięcie znacznej przewagi liczebnej nad wrogiem nie powinno być szczególnie czasochłonne. Podczas samego oblężenia tradycyjnie powinniśmy postawić na ostrzał wroga, wspomagany przez szturm na bramy przy użyciu **maniaków** i **piekielnych brytanów**. Gdy twierdza ulegnie naszym siłom, czeka nas ostatnia, dość zaskakująca walka.