

Might & Magic: Heroes VI

Twierdza

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic: Heroes VI (Twierdza)

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 – To nie jest kraj dla orków i ludzi	6
1 misja – mapy	15
2 misja – Dobry, zły i krewki	18
2 misja – mapy	28
3 misja – Barbarzyńska siódemka	31
3 misja – mapy	39
4 misja – Robactwo i demony	43
4 misja – mapy	48
Epilog	52
Ścieżka łez – Łzy, jakimi aniołowie płaczą	53
Epilog łez – mapy	62
Ścieżka krwi – Ciemno od nadmiaru światłości	67
Epilog krwi – mapy	76
Rozwój miasta	82
Budynki	85
Mury	85
Ratusz	86
Jednostki	87
Specjalne	90
Inne	91
Jednostki	93
Siepacz/miażdżyciel	93
Goblin/goblin łowca	95
Harpia/furia	97
Majarz/zmornik	98
Centaur/centaur łupieżca	100
Jaguarz/panternik	101
Cyklop/krwawooki cyklop	103
Taktyka pola bitwy	105
Podstawy	105
Bitwa w polu	107
Oblężenie	109
Bohaterowie i ich rozwój	111
Krew lub łzy	111
Umiejętności	113

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

Mieszkańcy Twierdzy to uciekinierzy z cywilizowanego świata. Stworzeni przez magów z Siedmiogrodu, przez stulecia poniżani i wykorzystywani, w końcu uzyskali niepodległość. Nie jest to jednak łatwa wolność: barbarzyńcy osiedlili się bowiem na nieprzystępnych wyspach Pao oraz bezlitosnych pustyniach dalekiego wschodu. Co gorsza, dzikusi powstałi w wyniku niecznych, magicznych eksperymentów, przez co większość z nich posiada w sobie kroplę demonicznej krwi. Teraz muszą mierzyć się ze swoim mrocznym dziedzictwem – potężną mocą, której aż strach się bać.

Poróżnieni między sobą, kłótlivi i wojowniczy mutanci poszukują dowódcy, który poprowadzi ich do boju. Siła mięśni i odwaga to nie wszystko – potrzebny jest jeszcze intelekt, który przekuje te surowce w skuteczną broń. Właśnie tutaj znajduje się miejsce dla gracza: prawdziwego władcy odrzuconych.

Przewodzenie dzikim hordom to niełatwe zadanie – na rządnych sławy śmiałków czeka wiele trudnych wyzwań. Dlatego też stworzyliśmy poniższy poradnik, dzięki któremu żadne wyzwanie nie będzie dla gracza zbyt wymagające.

Zawartość niniejszego poradnika

Kompletna solucja do kampanii Twierdzy 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: **(M x , 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



Orkowie nigdy nie mogli liczyć na gościnę u ludzi.

Odrzucony przez dwór i otoczenie ojca, młody Sandor musi uciekać z Księstwa Gryfa. Towarzyszy mu wojowniczy Kraal – przyjaciel ojca, którego początkujący wojownik pamięta jeszcze z dzieciństwa. Wkrótce zaufanie obydwu mężczyzn zostanie poddane trudnej próbie.

1 misja – To nie jest kraj dla orków i ludzi

Zadanie główne: Jak skradają się orkowie

Cele: znaleźć Irinę

Nagroda: 15000 XP, **pierścień szybkości** (+5 do inicjatywy całej armii)

Misję rozpoczynamy na północy (**M1,1**). Możemy poruszać się tylko jedną ścieżką, ale po drodze spotkamy kilku orków (warto przyłączyć ich do naszej armii) oraz wrogo nastawione oddziały Przystani. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by nieco zaszałeć – walka z ludźmi to doskonałe źródło doświadczenia.



Na początku planszy spotkamy wielu sojuszników.

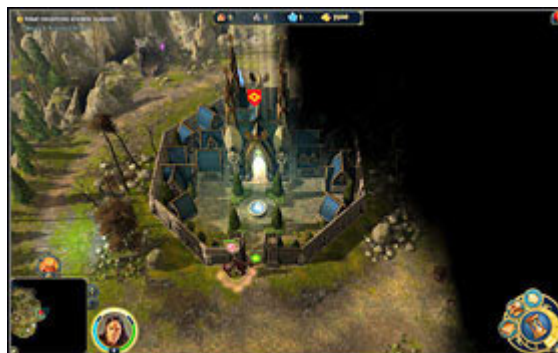


Dzięki nim zdobędziemy pierwsze miasto.

Kiedy dotrzemy do rozwidlenia ścieżki, powinniśmy rozejrzeć się po okolicy (znalazło się tu kilka przedmiotów), a następnie skierować się do miasta wroga (**M1,2**). Jest ono strzeżone przez niewielkie zgrupowanie wojsk Przystani, jednak przeciwnik nie będzie miał żadnych szans w starciu z naszymi **siepaczami** (o ile zwerbowaaliśmy ich na początku misji). Po krótkiej walce przejmujemy zamek, który powinniśmy skonwertować, a następnie sukcesywnie rozwijać. Niedaleko znajdziemy również siedlisko (**M1,3**), które z pewnością przyda nam się podczas dalszej ekspansji.



Na południu otrzymamy zlecenie...



...a na wschodzie znajdziemy miasto wroga.

Kiedy zdobędziemy już nasze pierwsze miasto, Sandor powinien udać się na południe (**M1,4**), gdzie otrzyma zlecenie **Niespodziewane wyzwolenie**. Dzięki niemu nasz heros zyska poparcie **goblinów** i wielu innych istot, przez co będzie mógł je rekrutować w miastach. Choć nie jest to część żadnego zadania, warto też wyzwolić pewną grupę niewolników: dość duży oddział **żywiolaków** strzeże **centaurów** oraz **harpii** (**M1,5**) – istot szalenie istotnych dla rozwoju naszego królestwa. Dlatego też powinniśmy odpowiednio się dozbroić, a następnie wyruszyć z misją ratunkową (podczas bitwy najlepiej skupić się na **żywiolakach powietrza** – posiadają oni bardzo silny atak).



Po drodze warto wyzwolić naszych pobratymców.



Przydadzą się podczas oblężenia.

Kiedy będziemy to już mieli za sobą, przyjdzie pora na zdobycie miasta wroga (**M1,6**). To nie jest jakoś szczególnie chronione, przez co oblężenie z pewnością zakończy się naszym sukcesem – wystarczy, że będziemy ustawicznie ostrzeliwać wroga i atakować wrota jego zamczyska. Po zwycięskim boju, przyjdzie pora na konwersję, o której nigdy nie powinniśmy zapominać.



Oto i słynne wrota na północ.



Doprowadzą nas one do Markusa oraz Iriny.

Jeśli wykonaliśmy już zadanie **Niespodziewane wyzwolenie**, brama na północ (**M1,7**) zostanie przed nami otwarta. Powinniśmy niezwłocznie się tam udać – właśnie w tym miejscu została uwięziona Irina. Na naszej drodze stanie wielu niezbyt groźnych przeciwników oraz Markus (**M1,8**) – syn znienawidzonego przez wszystkich Gerharta. W starciu z dziedzicem tronu powinniśmy zachować daleko idącą ostrożność: posiada on wiele potężnych czarów (w tym **anatemę**) oraz stosunkowo silną armię. Naszą taktykę powinniśmy więc oprzeć na defensywie – ostrzeliwać formacje wroga i nie dopuszczać ich do naszych **centaurów** i **goblinów**. Dość istotne będzie tutaj związanie przeciwnika walką pośrodku pola bitwy – **majarze** i **siepacze** nadają się do tego idealnie, zwłaszcza, że posiadają potężny atak. Oczywiście naszym głównym celem powinny być **kapłanki** i strzelcy wroga, chociaż nie możemy całkowicie zlekceważyć pozostałych jego formacji.