

Might & Magic: Heroes VI

Prolog, mechanika, wskazówki

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic: Heroes VI

(prolog, mechanika, wskazówki)

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 – prolog	5
1 misja – Zguba Gryfów	6
1 misja – mapy	13
2 misja – Cesarski testament	18
2 misja – mapy	30
Miasta	34
Stolica	35
Miasta wewnętrzne	39
Miasta graniczne	41
Konwertowanie	42
Portale	44
Jednostki	46
Miasta i forty	46
Wspólna pula jednostek	48
Surowce	50
Podstawy	50
Strefy kontroli	52
Plądrowanie i sabotowanie	54
Eksploracja	56
Teren	56
Kolejność odkrywania terenów	58
Budynki na mapie świata	59
Bohaterowie	67
Rekrutacja, ucieczka, śmierć	67
Współczynniki	68
Klasy postaci, droga krwi lub łez	69
Umiejętności wojownika	71
Umiejętności maga	81
Bitwy	96
Bitwy w polu	98
Oblężenia – obrona	101
Oblężenia – atak	103

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

Heroes of Might and Magic to jeden z najslynniejszych i najciekawszych cykli w historii gier komputerowych. Całe pokolenia graczy wychowywały się na kolejnych częściach legendy – wielu z nich do dziś wspomina epickie bitwy, malownicze krajobrazy oraz swych potężnych, niezwyciężonych herosów. Trudno się więc dziwić, że saga doczekała się sporego grona wiernych fanów, z niecierpliwością wyczekujących kolejnych „odcinków” swojej ulubionej opowieści.

Might & Magic: Heroes VI wprowadza do znanej serii całą masę nowych rozwiązań – zarówno drobnych, jak i naprawdę ogromnych. Szereg usprawnień i uproszczeń dość znacznie odmienił oblicze Herosów – stali się bardziej intuicyjni i przystępni. Paradoksalnie sprawiło to jednak, że wielu fanów poprzednich części może poczuć się zagubionych.

Poradnik został przygotowany nie tylko dla weteranów serii, ale również dla graczy początkujących. Każdy użytkownik, niezależnie od swojego stażu w grach, znajdzie tu szereg przydatnych porad, które pozwolą mu wygrać każdą walkę czy kampanię.

Zawartość niniejszego poradnika

Prolog – szczegółowy opis przejścia prologu gry, wraz ze wszystkimi zadaniami pobocznymi i alternatywnymi rozwiązaniami.

Miasta – ich rodzaje i sposoby rozbudowy, zależności między poszczególnymi budowlami, konwertowanie ich i sugerowana ścieżka rozwoju metropolii.

Jednostki – rekrutacja i zachowanie odpowiednich proporcji, optymalne wykorzystanie wspólnej puli wojsk.

Surowce – ich rodzaje i zastosowanie, skąd je brać i na co wykorzystywać, plądrowanie i sabotowanie kopalni, strefy kontroli.

Eksploracja – rodzaje terenu, punkty ruchu i ich modyfikatory, kolejność odkrywania nowych ziem.

Budynki na mapie świata – spis wszystkich obiektów, na jakie możemy natrafić podczas zwiedzania krainy Ashan.

Bohaterowie – ich charakterystyki, klasy, współczynniki, rozwój, ścieżki krwi oraz łez, umiejętności i czary.

Bitwy – zasady ich prowadzenia, porady dotyczące starć w polu jak i podczas oblężenia.

Uwaga: Ze względu na rozmiar gry, 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 wygody czytelnika, 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 – prolog

Prolog składa się z dwóch epizodów – w ich trakcie poznamy wszystkie podstawowe mechanizmy kierujące rozgrywką oraz wykonamy kilka zadań. Co dość wyjątkowe dla serii, niektóre misje będziemy mogli wykonać na kilka różnych sposobów, a rezultat naszych decyzji będzie miał wpływ na następujące później wydarzenia. Z tej też przyczyny pozwoliliśmy sobie na stworzenie poniższej solucji do pierwszych etapów gry – dzięki niej dowiecie się, jaki rezultat będą miały wasze działania oraz wykonacie wszystkie zadania bez najmniejszego problemu.



W prologu poznajemy księcia Sławoja – postać bardzo ważną dla fabuły gry.

W solucji znajduje się również zestaw map, na których wyraźnie zaznaczono punkty, gdzie znajdują się istotne dla gracza obiekty (takie jak miasta, kopalnie, główni przeciwnicy etc.).

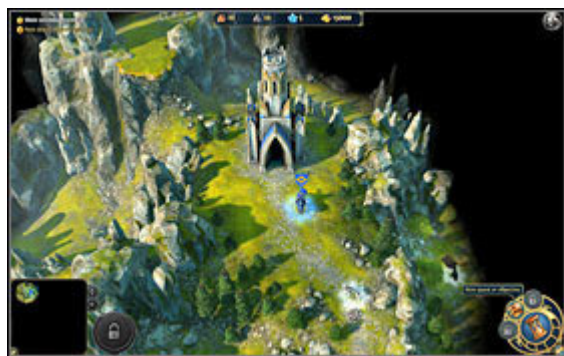
1 misja – Zguba Gryfów

Zadanie główne: Doniesienia o demonach

Cele: pokonać wilki, znaleźć kapłanki, dotrzeć do wioski i przejąć ją

Nagroda: 3 drewna, 1000 złota

Grę rozpoczynamy posiadając jednego bohatera – Sławoja, który przybył do Doliny Szczęśliwości celem zbadania plotek o panoszących się tam demonach. W swojej misji jest on wspomagany przez dobre rady swojej ciotki, Sveltany, oraz mały oddział wojska. Jak się wkrótce okaże, ten dość spokojny początek przyniesie ze sobą dość nieoczekiwane konsekwencje.

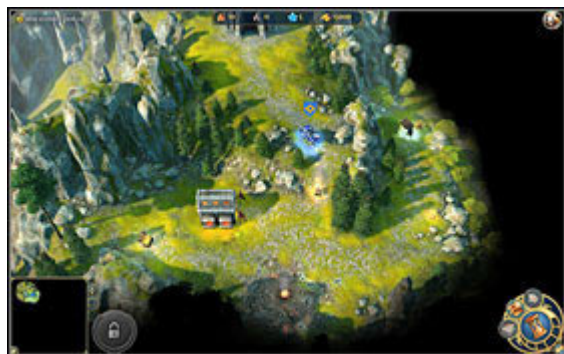


Zaczyna się niewinnie



Ale już po chwili dochodzi do pierwszej walki

Po zapoznaniu się z interfejsem gry, wyruszamy spod twierdzy na wzgórzu (**M1,X**) i kierujemy się na południe. Tutaj czeka na nas pierwsza walka – z małą watahą wilków. Te nie mają z nami żadnych szans – bitwa błyskawicznie zakończy się naszym sukcesem.



Po bitwie warto nieco się rozejrzeć

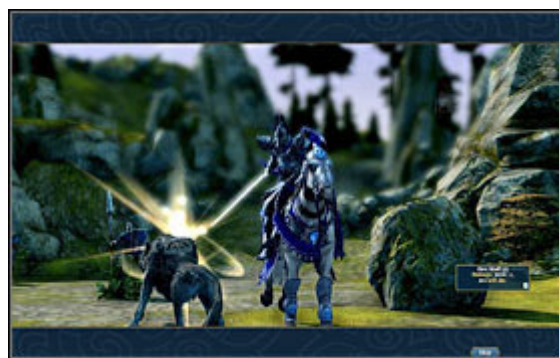


A następnie przejść do konkretów

Po wygranej batalii rozglądamy się po okolicy – przed nami znajduje się artefakt (**czterolistna koniczynka** +2 do przeznaczenia), kowal (+1 do siły ataku na stałe), skrzynia ze skarbami, kupka złota oraz ognisko. Po skorzystaniu z wszystkich tych obiektów udajemy się na wschód, gdzie czeka na nas druga grupa wilków – tym razem groźniejszych.



O nie, to potężne wilki!



Jednak nie aż tak potężne...

Po ich pokonaniu zmierzamy dalej, zbierając wszystkie surowce i zajmując tartak. Dalej na swej drodze spotkamy **kapłanki**, które chętnie się do nas przyłączą – dzięki nim będziemy mogli zetrzeć się z pierwszymi demonami w dolinie.



Ładne te kapłanki – bierzemy je!

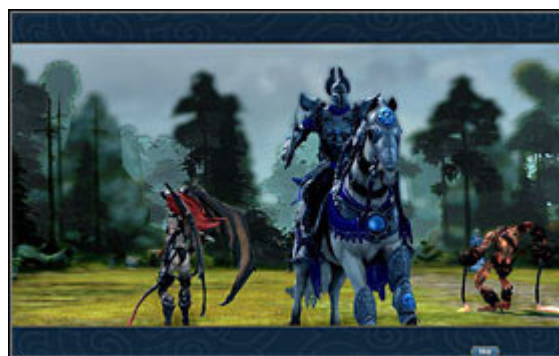


Oczywiście tylko po to, by pokonać demony

Po bitwie, zebraniu kilku kamieni, które leżą nieopodal oraz przeszukaniu pobliskich zwłok, powinniśmy ruszyć na podbój naszego pierwszego miasta (**M1,2**) – to jest strzeżone przez oddział bitnych demonów.



Uroczne miasteczko strzeżone przez horde potworów



Ich pokonanie nie jest jednak zbyt trudne

W chwili, gdy zdobędziemy zamek (dysponujemy znaczną przewagą, więc nie jest to żadna sztuka), zadanie się zakończy. Nasz bohater powinien w tym momencie zdobyć drugi poziom.