



Might & Magic: Heroes VII

opis przejścia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Might & Magic: Heroes VII (opis przejścia)

autor: Patryk Greniuk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-276-2

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.

Spis treści

Wprowadzenie	3
O poradniku	4
Sylvan	5
Smutki Zesłane Przez Los (The Griefs That Fate Assigns) M1	5
Niebezpieczeństwa na Morzu i Wojnie (Perils of Waves and War) M2	11
Sen jak Śmierć Nieprzespany (The Very Counterfeit of Death) M3	17
Portale Ulotnych Snów (The Portals of Flickering Dreams) M4	25
Loch	30
Bezdenne Spojrzenie (The Fathomless Glare) M5	30
Cienie Ludzkich Myśli (The Shadows of Men's Thoughts) M6	35
Esencja Najczystszej Trucizny (The Essence of Purest Poison) M7	40
Świat Trzęsie się w Posadach (A World which now Trembles) M8	46
Przystań	52
Niebywała Zuchwałość (A Dissolute Audacity) M9	52
Ślepe Narzędzia Losu (Blind Instruments of Fatality) M10	57
Błogosławieństwa Wolności (The Blessings of Freedom) M11	62
Uczta Bogów (A Feast for the Gods) M12	69
Nekropolia	74
Nieodwracalne (Something Irreversible) M13	74
Świat, Który Wymyka Się Rozsądkowi (The World Which Detachment renounces) M14	78
Waga Tajemnicy (The Wages of Secrecy) M15	84
Myśli i Zamiary (Thoughts and Intentions) M16	88
Ostatnie Kilka Kroków (Those Last Few Steps) M17	92
Twierdza	96
Bardzo Ambitna Nienawiść (A Very Ambitious Hatred) M18	96
Jedyna Wolność Znana Niewolnikowi (The Only Freedom a Slave Knows) M19	101
Nie Ma Pokoju na Tym Świecie (No Peace in This World) M20	107
Szczerość (True to Ourselves) M21	110
Akademia	116
Opowieść o Czarodzieju i Dżinnie (The Story of the Wizard and the Djinn) M22	116
Opowieść o Zaginionej Córcie (The Story of the Lost Daughter) M23	121
Opowieść o Księżniczce Ghali i czterech zalotnikach (The Story of Princess Ghali and the Four Suitors) M24	126
Opowieść o Kwiecie Smutku (The Story of The Flower of Dolor) M25	133
Kampania Ivana	138
Łzy Świata (The Tears of the World) M26	138
Sen o tym, co Mogłoby się Zdarzyć (The Dream of What Could Be) M27	143

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Might & Magic: Heroes VII jest kolejną odsłoną niezwykle popularnej serii strategii turowych w klimatach fantasy. Opowiada ona historię wojny o tron Imperium, a kampania skupia się wokół losów młodego księcia, Ivana. Za produkcję odpowiada studio Limbic Entertainment, odpowiedzialne za stworzenie poprzedniej części serii. Opis przejścia zawiera komplet informacji potrzebnych do szybkiego oraz efektywnego przejścia wszystkich misji kampanii. Poradnik podzielony został na części odnoszące się do **wszystkich 7 kampanii: Przystani, Sylvan, Akademii, Twierdzy, Lochu, Nekropolii oraz kampanię główną księcia Ivana**. Każdy rozdział wzbogacony został o specjalnie przygotowaną **mapę prezentującą najważniejsze miejsca, miasta, sojuszników, silnych przeciwników oraz skrzynie ze skarbami**. Mapy wzbogacono o dokładny **opis przejścia zadań głównych i dodatkowych** w każdej lokacji.

Opis Przejścia do gry *Might & Magic: Heroes VII* zawiera:

- Opis przejścia wszystkich misji obecnych w grze, podzielonych na kampanie: Przystani, Sylvan, Akademii, Twierdzy, Lochu, Nekropolii oraz księcia Ivana;
- Specjalnie przygotowane mapy zawierające najważniejsze informacje pomocne dla gracza;
- Opis zadań głównych i dodatkowych, które występują we wszystkich misjach.

Patryk Greniuk (www.gry-online.pl)

O poradniku

Opis Przejścia gry *Might & Magic: Heroes VII* zawiera opis wszystkich 7 kampanii występujących w grze, z podziałem na poszczególne misje. W ramach poszczególnych misji dokonano także podziału na zadania główne i poboczne. Pozwala to na szybką i intuicyjną nawigację po całym poradniku.

Każda misja wzbogacona została o specjalnie przygotowaną mapę, na której zaznaczono najważniejsze miejsca związane z zadaniami, miasta neutralne oraz wrogie, przyjazne jednostki, najsilniejszych przeciwników oraz wszystkie misje ze skarbami i artefaktami. Na mapie występuje oczywiście ogromna ilość budynków, przeciwników i surowców, jednak nie było możliwości aby w czytelny sposób przedstawić je na tak niewielkiej mapie. Postanowiliśmy więc wybrać tylko te punkty, które są graczowi najbardziej przydatne z praktycznego punktu widzenia.

Pod każdą mapą znajduje się dodatkowo opis wszystkich zadań dostępnych w ramach tej misji. Podzielone są one na zadania główne oraz dodatkowe, a ich kolejność odpowiada sugerowanej kolejności wykonywania.

Cały poradnik podzielony został na dwie główne części: przewodnik po grze oraz opis przejścia. Jeśli więc szukasz ogólnych informacji na temat występujących w grze budynków, jednostek, czarów czy umiejętności skorzystaj właśnie z przewodnika po grze.

Oznaczenia kolorystyczne użyte w poradniku:

Kolor zielony - jednostki i bohaterowie

Kolor pomarańczowy - nazwy miejsc i lokacji

Kolor niebieski - czary i umiejętności

Kolor brązowy - budynki

Kursywa - inne ważne pojęcia wymagające oznaczenia

Sylvan

Smutki Zesłane Przez Los (The Griefs That Fate Assigns) M1

Might & Magic: Heroes VII - M1 Smutki Zesłane Przez Los



Opis Might & Magic: Heroes VII - M1 Smutki Zesłane Przez Los

	1 - Wybrzeże Tutaj rozpoczynasz swoją przygodę.
	2 - Jeleń Podejdź i podążaj za jeleniem.
	3 - Danan Porozmawiaj z Danan, a następnie za nią podążaj.
	4 - Shalwen Gdy tylko podejdziesz automatycznie rozpocznie się rozmowa, a po niej otrzymasz dostęp do swojego pierwszego miasta.
	5 - Stocznia Możesz zbudować tutaj łódź, dzięki której będziesz mógł poruszać się po wodzie. Potrzebujesz do tego: 6500 złota, 16 drewna i 8 rudy.
	6 - Skały Przeplnięcie za skały skutkować będzie atakami cyklopów, które za każdym razem zniszczą część naszej armii.
	7 - Teleport
	8 - Jednooka Skała Pokonaj siły nieprzyjaciela: 5 Cyklopów, 20 Harpii, 20 Gnolli, 2 Piaszkowe Wiwerny, 2 Centaury.
	9 - Teleport Pojawi się dopiero po pokonaniu cyklopów (08). Skorzystaj z niego jeśli chcesz zakończyć misję.

Legenda Might & Magic: Heroes VII - M1 Smutki Zesłane Przez Los

	Czerwona liczba - Miasta gracza oraz przeciwników
	Żółta liczba - Ważne miejsca na mapie
	Jednostki, które możesz przyłączyć do swojej armii
	Silniejsi przeciwnicy spotykani podczas gry
	Skarby i skrzynie ze złotem

W pierwszej misji z kampanii Sylvan poznamy losy młodego morskiego elfa o imieniu **Wysloth**. Podczas swojej podróży w wyniku burzy zatonął jego statek. Przygodę rozpoczynamy od momentu wyrzucenia go na brzeg nieznanego kontynentu. W misji tej nie musisz się spieszyć, gdyż jednostki wroga nie stają się coraz silniejsze, ani nie działają na twoją niekorzyść. Spokojnie pokonuj kolejne etapy misji, pokonuj przeciwników i zbieraj armię potrzebną do pokonania 5 cyklopów. Na mapie, poza najważniejszymi miejscami związanymi z wykonywaniem misji, zaznaczono także silniejsze grupy przeciwników, potencjalne nowe jednostki do twojej armii oraz skrzynie ze złotem, doświadczeniem oraz przedmiotami.