



Might & Magic: Heroes VII

przewodnik do gry

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Might & Magic: Heroes VII (przewodnik do gry)

autor: Patryk Greniuk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-262-5

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	5
O Poradniku	6
Interface	7
Mapa świata	7
Bitwa	10
Surowce	13
Jak zdobywać surowce?	13
Bohaterowie	16
Rekrutacja i zarządzanie	16
Statystyki	18
Eksploracja	20
Budynki na mapie świata	22
Surowce	22
Specjalne	24
Miasta	29
Miasta, forte i siedliska	29
Rozwój miasta	31
Rekrutacja jednostek	33
Bitwy	35
Bitwy w polu	35
Oblężenia	37
Księga Czarów	38
Magia Ciemności	40
Magia Ognia	42
Magia Pierwotna	44
Magia Powietrza	46
Magia Światła	48
Magia Wody	50
Magia Ziemi	52
Okrzyki Bojowe	54
Umiejętności	55
Całun Malassy	55
Dyplomacja	58
Ekonomia	61
Krwawy Szał	64
Magia Ciemności	67
Magia Ognia	70
Magia Pierwotna	73
Magia Światła	76
Magia Wody	79
Magia Powietrza	82
Magia Ziemi	85
Metamagia	88
Nekromancja	91
Obrona	94
Ofensywa	97
Okrzyki Bojowe	100
Eksploracja	103
Prawość	106
Przeznaczenie	109
Przywództwo	112
Sztuka Wojenna	115
Wcielenie Cnót	118
Zemsta Natury	121

Artefakty	124
Głowa	124
Ramiona	129
Tors	133
Prawa Ręka	137
Lewa Ręka	142
Stopy	147
Dłonie	150
Szyja	153
Zestawy	157
Przystań - Bohaterowie i specjalizacje	164
Przystań - Rozwój miasta	167
Przystań - Budynki	169
Poziom 1	169
Poziom 3	171
Poziom 6	173
Poziom 9	176
Poziom 12	178
Poziom 15	179
Przystań - Jednostki	182
Sylvan - Bohaterowie i specjalizacje	191
Sylvan - Rozwój miasta	194
Sylvan - Budynki	196
Poziom 1	196
Poziom 3	198
Poziom 6	201
Poziom 9	203
Poziom 12	206
Poziom 15	207
Sylvan - Jednostki	209
Akademia - Bohaterowie i specjalizacje	219
Akademia - Rozwój miasta	222
Akademia - Budynki	224
Poziom 1	224
Poziom 3	226
Poziom 6	229
Poziom 9	232
Poziom 12	234
Poziom 15	236
Akademia - Budynki specjalne	239
Akademia - Jednostki	240
Nekropolia - Bohaterowie i specjalizacje	253
Nekropolia - Rozwój miasta	256
Nekropolia - Budynki	258
Poziom 1	258
Poziom 3	260
Poziom 6	263
Poziom 9	265
Poziom 12	267
Poziom 15	269
Nekropolia - Budynki specjalne	272
Nekropolia - Jednostki	273
Twierdza - Bohaterowie i specjalizacje	284
Twierdza - Rozwój miasta	287
Twierdza - Budynki	289
Poziom 1	289
Poziom 3	291
Poziom 6	294
Poziom 9	296
Poziom 12	298
Poziom 15	300
Twierdza - Jednostki	302

Loch - Bohaterowie i specjalizacje	313
Lochy - Rozwój miasta	316
Loch - Budynki	318
Poziom 1	318
Poziom 3	320
Poziom 6	323
Poziom 9	325
Poziom 12	328
Poziom 15	330
Lochy - Budynki specjalne	333
Loch - Jednostki	334
Might & Magic: Heroes VII - wymagania sprzętowe	344
Might & Magic: Heroes VII wymagania sprzętowe PC	344

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



Poradnik do *Might & Magic: Heroes VII* zawiera komplet informacji potrzebnych do efektywnej oraz przyjemnej rozgrywki. Gra ta 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. W poradniku przedstawione zostały wszystkie podstawowe informacje dotyczące **poruszania się po mapie świata i eksploracji, rozbudowy miast, rekrutacji jednostek i wykorzystania ich na polu bitwy oraz zdobywania surowców**. Poza ogólnym omówieniem każdej z kwestii, poradnik zawiera także szereg praktycznych porad odnoszących się do poruszanych zagadnień. Ważną część poradnika zajmują także kompleksowe **opisy wszystkich dostępnych w grze umiejętności, czarów, jednostek i budynków**. W przypadku każdej z 6 dostępnych frakcji: Przystani, Nekropolii, Lochów, Sylvan, Twierdzy oraz Akademii, przedstawione zostaną praktyczne porady odnoszące się do **sugerowanego rozwoju bohaterów mocy i magii, kolejności rozbudowy miast, a także zastosowania odpowiedniej taktyki podczas walki**.

Poradnik do gry *Might & Magic: Heroes VII* zawiera:

- Omówienie interface'u gry, zarówno mapy świata, jak i pola bitwy;
- Przedstawienie systemu rozwoju miast, wraz z ogólnymi poradami i wskazówkami;
- System rekrutacji jednostek i wykorzystywania ich w bitwach;
- Proces zdobywania oraz efektywnego wykorzystywania wszystkich dostępnych surowców;
- Podstawowe zasady toczenia bitew;
- Omówienie i prezentację wszystkich dostępnych w grze czarów, umiejętności, jednostek i budynków;
- Spis wszystkich dostępnych artefaktów, wraz z podziałem na zestawy i otrzymywane premie;
- Optymalny początkowy rozwój miast wszystkich 6 frakcji;

Dokładny opis wszystkich misji kampanii, wraz z podziałem na poszczególne frakcje, uzupełnione kompleksowymi mapami znajduje się w osobnym poradniku.

Patryk Greniuk (www.gry-online.pl)

O Poradniku

Poradnik do gry *Might & Magic: Heroes VII* składa się z dwóch głównych części. W pierwszej omówione zostały podstawy rozgrywki, zarówno ogólne, jak i odnoszące się do poszczególnych dostępnych frakcji.

Pierwsza część, ogólna, przedstawia takie kwestie jak Interface mapy świata oraz pola bitwy, omawia proces rozbudowy miasta, rekrutacji jednostek i wykorzystania ich w bitwie, a także odpowiada na pytanie jak zdobywać surowce. Jeden rozdział poświęcony został także bitwom, prowadzonym zarówno w polu, jak i oblężeniom. Przy każdym z tych rozdziałów, oprócz omówienia zagadnienia podane zostały praktyczne porady do wykorzystania podczas gry.

W części ogólnej znajdują się również spisy wszystkich czarów i umiejętności bohaterów, wraz z podziałem na szkoły magii lub poszczególne "drzewka". W każdym przypadku rozdziały te opatrzone dodatkowymi komentarzami na temat przydatności danego czaru na polu bitwy czy skuteczności poszczególnych zdolności herosów.

Wydzieloną część poradnika mają także wszystkie dostępne w grze frakcje: Akademia, Nekropolia, Przystań, Lochy, Twierdza i Sylvan. W rozdziałach tych znajdują się spisy wszystkich dostępnych dla danej nacji budynków, wraz z informacją na temat kosztów i wymagań budowy oraz opisem działania. W tej także części znajdują się wszystkie jednostki możliwe do rekrutacji, wraz z podanymi statystykami i zdolnościami specjalnymi.

Dokładny opis wszystkich misji kampanii, z podziałem na poszczególne frakcje i uzupełniony szczegółowymi mapami zamieszczony został w drugiej części poradnika do *Might & Magic: Heroes VII*.

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

Interface

Mapa świata



Większość czasu podczas gry w *Might & Magic: Heroes VII* spędzisz na ekranie mapy świata, po której będziesz się poruszał, szukał surowców oraz rozpoczynał walkę z przeciwnikami. Poniżej przedstawione zostaną najważniejsze elementy interfejsu, wraz z opisem za co odpowiadają i jak możemy je wykorzystać.



Na samej górze okna gry znajduje się pasek z liczbą wszystkich dostępnych surowców. W grze jest ich 7: złoto, drewno, ruda, kryształy smoczej krwi, gwiazdne srebro, smocza stal oraz cieniostal. Większość z nich otrzymujemy ze specjalnych budynków rozmieszczonych na mapie, a dodawane są automatycznie każdego nowego dnia.