



Might & Magic: Heroes VI

Pirates of the Savage Sea

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic: Heroes VI Pirates of the Savage Sea

autor: Asmodeusz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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
Mapy	4
Misja I – Mapa 1 (M1)	4
Misja I – Mapa 2 (M2)	6
Misja I – Mapa 3 (M3)	7
Misja II – Mapa 1 (M1)	9
Misja II – Mapa 2 (M2)	10
Misja II – Mapa 3 (M3)	11
Misja 1 – Przypadki kapitana Hacka (ZG)	13
Gniazdo Burz (1/4)	14
Gniazdo Burz (2/4)	15
Rozbitek	17
Łowca Piratów	18
Gniazdo Burz (3/4)	21
Gniazdo Burz (4/4)	22
Misja 1 – Przypadki kapitana Hacka (ZP)	24
Misja 2 – Władca Morza Sztormów (ZG)	26
Meduza (1/5)	26
Meduza (2/5)	27
Król piratów	29
Meduza (3/5)	31
Przeciwzakłęcie	31
Meduza (4/5)	34
Meduza (5/5)	34
Misja 2 – Władca Morza Sztormów (ZP)	36
Nowy zestaw i broń rodowa	38
Zestaw Pirata	38
Miecz Króla Piratów	40
Opis jednostek	41
Żywiolak powietrza	41
Żywiolak ciemności	43
Żywiolak ziemi	45
Żywiolak ognia	47
Żywiolak światłości	49
Żywiolak wody	51

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

Dodatek *Piraci Dzikiego Morza* do gry *Heroes VI* pozwala nam wcielić się w postać–legendę w świecie Mocy i Magii: barbarzyńcę Crag Hacka. Tym razem nasz bohater zostaje wplątany w konflikt między lokalnymi rozbójnikami, łowcami piratów a podstępными Naga i tylko od niego będzie zależało, czy uda się zażegnać konflikt.

W kampanii ponownie dowodzimy wojskami Twierdzy (Crag Hack mimo wszystko nie zapomniał swoich barbarzyńskich korzeni) przeciwko oddziałom Przystani Świątyni. Z pomocą przyjdzie nam mityczne stworzenie – Ptak Gromu, zastępy żywiołaków a także nowy ekwipunek, możliwy do zdobycia tylko na wyspach Morza Sztormów. Jeden z ukrytych przedmiotów – Miecz Króla Piratów – będzie służył nam jeszcze długo po zakończeniu przygody.

Tak więc czas wziąć szablę w dłoń i rozwiązać tajemnicę Dzikiego Morza oraz ponownie uratować przyjaciół Crag Hacka przed niechybną zgubą.

Niniejszy poradnik zawiera:

- **Kompletną solucję do kampanii Piraci z Morza Sztormów**, uwzględniającą opisy walk z bossami kończącymi każdą misję.
- Szczegółowe **opisy jednostek żywiołaków i ich zastosowania** na polu bitwy.
- **Opis przedmiotów z nowego Zestawu Pirata** oraz **Miecza Króla Piratów** dostępnego w kampanii.

W poradniku zastosowano następujące oznaczenia kolorystyczne:

- **Niebieski** – umiejętności i czary
- **Brazowy** – 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. Rozdziały opisujące zadania główne mają w tytule oznaczenie **(ZG)**, odpowiednio – te poświęcone zadaniom pobocznym oznaczone zostały przez **(ZP)**.

Asmodeusz (www.gry-online.pl)

Mapy

Misja I - Mapa 1 (M1)

mapa fabularna: powierzchnia

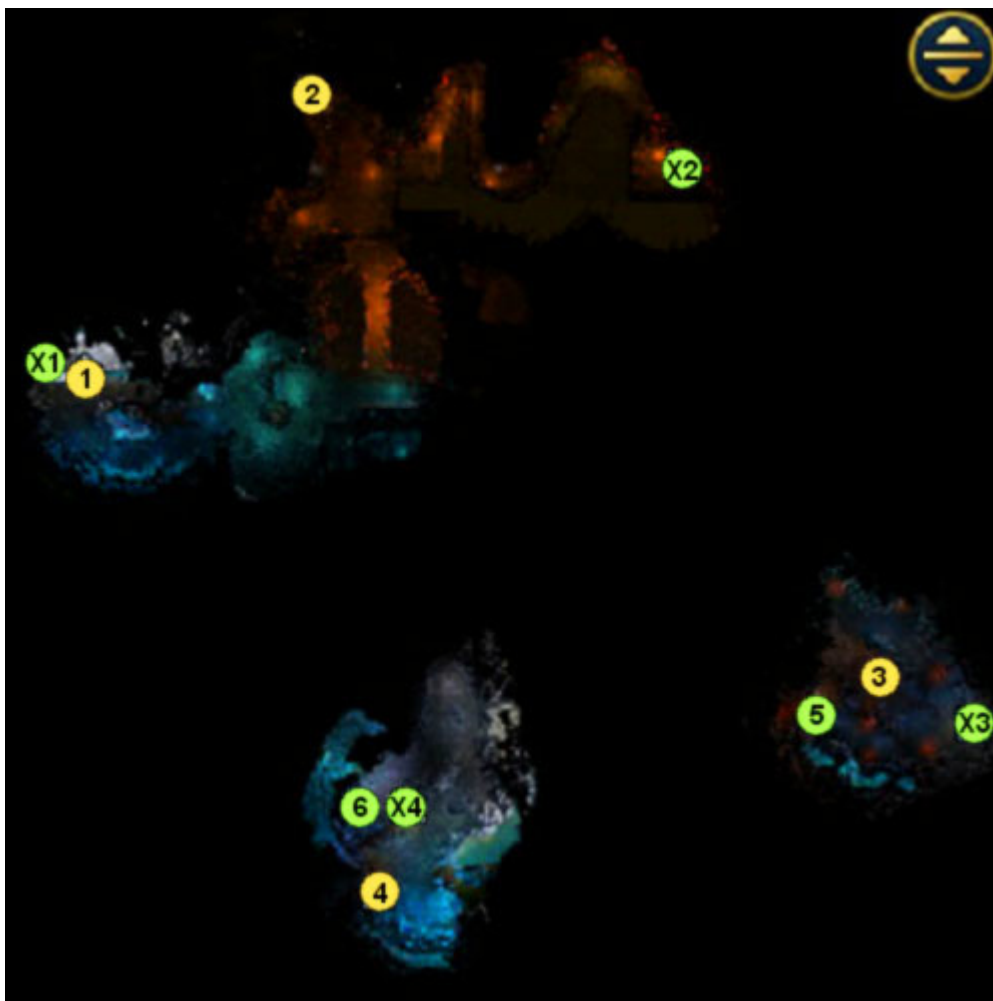


- 1 – lokacja startowa
- 2 – miasto Halaso (**Gniazdo Burz (1/4)**)
- 3 – **Dziennik Wilka Morskiego** (Znajdź Kapelusze Kapitana, Dziedzictwo wielkiego pirata)
- 4 – stocznia
- 5 – Falagar (**Gniazdo Burz (2/4)**, **Rozbitek**)
- 6 – rozbity galeon (**Rozbitek**)
- 7 – neutralny fort (**Arrr!**)
- 8 – lodowa bariera
- 9 – miasto Koriuaka

- 10 – miasto Baile Liam (**Łowca Piratów**)
- 11 – zamknięta brama (**Gniazdo Burz (3/4)**)
- 12 – Ptak Gromu (**Gniazdo Burz (4/4)**)
- 13 – **Amulet Piorunów** (**Pirat o złotym sercu**)
- 14 – ołtarz Ojca Niebo (**Pirat o złotym sercu**)
- 15 – obozy najeźdźców (**Arrr!**)
- 16 – neutralny fort (**Arrr!**)
- X1 – zejście do tunelu pod Barierą Koralową (**Gniazdo Burz (3/4)**)
- X2 – wyjście z tunelu pod Barierą Koralową (**Gniazdo Burz (4/4)**)
- X3 – wejście do podziemi (**Znajdź Kapelusze Kapitana**)
- X4 – wejście do podziemi (**Dziedzictwo wielkiego pirata**)

M i s j a I - M a p a 2 (M 2)

mapa fabularna i obiektów: podziemia



1 – **kryształ objawienia** (daje bohaterowi +1 do obrony przed magią na stałe. Heros może skorzystać z tego obiektu tylko raz)

2 – **piekielna kuźnia** (zapewnia premię +5 do mocy ataku i siły magicznej do końca tygodnia. Heros może skorzystać z tego obiektu raz w tygodniu)

3 – **symbol Arkatha** (zapewnia premię +5 do obrony i obrony przed magią do końca tygodnia. Heros może skorzystać z tego obiektu raz w tygodniu)

4 – **kamień oświecenia** (daje bohaterowi 2500 XP. Heros może skorzystać z tego obiektu tylko raz)

5 – **Kapelusz Kapitana (Znajdź Kapelusz Kapitana)**

6 – **Zbroja Pirata (Dziedzictwo wielkiego pirata)**

X1, X2, X3, X4 – wyjścia z podziemi odpowiadające wejściom na mapie **M1**

M i s j a I - M a p a 3 (M 3)

mapa obiektów: powierzchnia



1 – **kamień oświecenia** (daje bohaterowi 2500 XP. Heros może skorzystać z tego obiektu tylko raz)

2 – **zbrojmistrz** (daje bohaterowi premię +1 do obrony na stałe. Heros może skorzystać z tego obiektu tylko raz)

3 – **sztandar wojenny** (zwiększa przywództwo i przeznaczenie bohatera o 5 w następnej bitwie, dodatkowo otrzymuje on 5 punktów ruchu. Heros może skorzystać z tego obiektu raz na walkę)

4 – **ołtarz podwładnych** (zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń w miastach Twierdzy)

5 – **kowal** (daje bohaterowi premię +1 do siły ataku na stałe. Heros może skorzystać z tego obiektu tylko raz)