

Might & Magic: Duel of Champions

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Might & Magic: Duel of Champions

autorzy: Maciej "Maxie" Mieńko, Patryk Greniuk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Ubisoft Studios, 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
Interface	4
Karty	6
Podział Kart	6
Bohaterowie	9
Jednostki	10
Czary	12
Łuty Szczęścia	13
Wydarzenia	14
Budynki	15
Elementy gry	16
Porady Ogólne	16
Podstawy	17
Tryby Rozgrywki	22
Tworzenie Talii	24
Kampania	25
Samouczek	25
Żelazne Wichry	26
Powstanie Pustki	28
Herold Pustki	30
Zapomniane Wojny	33
Pięć Wież	35
Zagadki	38
Taktyki	43
OTK (One Turn Kill)	43
OC (Over Control)	44

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



poradnika do gry Might & Magic: Duel of Champions dowiesz się następujących rzeczy. Poznasz dokładnie interfejs gry, zasady rozgrywki i jej poszczególne typy. Zostaniesz poinstruowany w jaki sposób poradzić sobie z przeciwnikami w serii kampanii zawartych w grze nie mając konkretnych kart. Dowiesz się jak poprawnie konstruować talię najróżniejszego typu, by w pojedynku przeciwnik nie był w stanie postawić cię w niekomfortowej sytuacji, a ty byś był w stanie przeciwdziałać jego strategii. Każda z sześciu frakcji ma w sobie ukryty potencjał. Nawet karty z frakcji neutralnej są w stanie przeważać szalę zwycięstwa na twoją stronę podczas ważnych pojedynków o pozycję w rankingu czy potyczek przyjacielskich ze znajomym.

Legenda

W dalszej części poradnika użyte zostały oznaczenia za pomocą kolorów, a oto ich znaczenie:

Zielony - Karty Bohaterów

Brązowy - Karty Jednostek (Stworzeń)

Niebieski - Karty Czarów

Pomarańczowy - Karty Łutów szczęścia

Czarne - Karty Wydarzeń

Kursywa - Karty Budynków

Maciej "Maxie" Mieńko, Patryk Greniuk (www.gry-online.pl)

Interface



Ekran rozgrywki jest podzielony na dwie niemalże identyczne strony. Po lewej stronie znajdujemy się my, czyli osoba grająca, a po prawej stronie znajduje się nasz oponent. Klikając na dowolną kartę, jesteś w stanie przybliżyć ją w celu przeczytania jej umiejętności.

1. Okno informacji na temat gracza. Jest tutaj pokazany sztandar (który możesz zmienić w swoim profilu), nazwa gracza oraz statystyki dotyczące aktualnej rozgrywki.

Moc, Magia i Przeznaczenie - Trzy statystyki naszego bohatera, które decydują o tym jakie karty jesteśmy w stanie zagrać. Co turę mamy możliwość podniesienia jednej z statystyk. Ich oznaczeniem są po kolei: szara pięść, niebieski flakonik oraz fioletowy sztandar.

Surowce - Punkty pozwalające nam na wykładanie kart czyli punkty ruchu. Co rundę standardowo resetują się do maksymalnej liczby. Maksymalna liczba ich zwiększa się wraz z coraz to kolejną naszą turą. Oznaczeniem surowców jest szare koło z nieozdobionymi krawędziami.

2. Tło za polem bitwy jest bardziej wizualną ciekawostką niż specjalnie użytecznym fragmentem interfejsu. Tło przedstawia frakcję talii tudzież bohatera jaką posługuje się dany gracz.

3. Karta bohatera to miejsce do podnoszenia naszych statystyk, dobierania karty lub skorzystania z umiejętności specjalnej.

4. Dwie sterty kart. Od lewej:

Talia może zawierać od 59 (w tym jeden bohater i 8 wydarzeń) do 209 kart.

Cmentarz - Miejsce do którego lądują karty po utracie wszystkich punktów zdrowia lub po zużyciu w wypadku Czarów lub Łutów szczęścia.

5. Ręka - Zbiór kart, które możemy wystawić podczas swojej tury jeżeli spełniamy wszystkie warunki opisane na karcie oraz po tym ponosimy koszty wypisane na karcie (najczęściej tylko w postaci surowców). Na początku każdej tury dostajemy kolejną kartę z talii. Na początku rozgrywki dostajemy propozycję kart jakie mamy w ręce. W razie potrzeby propozycję tą możemy jednokrotnie przetasować.

6. Miejsce w, którym znajdują się wydarzenia. Wydarzenia mogą inicjować obydwaj gracze po poniesieniu opłaty zawartej w danym wydarzeniu.

7. Przycisk skończenia naszej tury.

Zielone sloty - Miejsca na karty czarów bądź łutów szczęścia. W zależności od pozycji karta wpływa na określone pola, mogą to być szeregi, rzędy lub wszystkie pola gry.

Niebieskie sloty - Miejsce dla jednostek walczących wręcz lub latających.

Czerwone sloty - Miejsce dla jednostek walczących na dystans lub latających.

W polu rozgrywki (sloty niebieskie i czerwone) mamy dodatkowo możliwość umieszczania kart budynków.

Karty

Podział Kart

Karty można dzielić na główne sześć typów, którymi są Bohaterowie, Jednostki, Czary, Łuty Szczęścia, Budynki oraz Wydarzenia. Każda z tych grup ma także różne odmiany.

Frakcje

Podział na frakcje dotyczy kart Bohaterów, Jednostek, Łutów szczęścia oraz Budynków. Każda z frakcji ma odmienne podejście do stylu rozgrywki. A oto ich podział:

Inferno

Talia Inferno jest idealnym wyborem dla nowych graczy. Oparta jest na prostym założeniu - atakuj! Jest to talia typowo ofensywna. Jednostki posiadają wysoki współczynnik ataku przy stosunkowo niewielkim koszcie wystawienia. Niewiele jednostek posiada zdolności specjalne, co sprawia, że budowa talii nie jest skomplikowana. Najczęściej spotykanymi zdolnościami będą te zadające bezpośrednie obrażenia jak "Szeroki Atak", "Wybuch Obszarowy" czy "Swobodny Atak". Dużym minusem jest niewielki poziom zdrowia naszych jednostek, a więc podatność na ataki oraz kontrataki przeciwnika. Pojedynki toczone talią Inferno są bardzo dynamiczne, niektóre będziemy w stanie zakończyć nawet w kilka tur. Łuty Szczęścia Inferno skupiają się przede wszystkim na uszkodzeniu przeciwnikowi. Główną szkołą magii dla bohaterów Inferno jest Ogień, a czary skupiają się przede wszystkim na zadawaniu obrażeń przeciwnikowi bądź zwiększaniu obrażeń własnych jednostek.

Przystań

Wbrew powszechnej opinii talia Przystani również będzie dobrym wyborem dla mało doświadczonych graczy. Trzeba tylko odpowiedzieć sobie na pytanie, czy odpowiada nam defensywna, niezbyt dynamiczna gra polegająca na powolnym wykańczaniu wroga. Grając Przystanią skupiać będziemy się przede wszystkim na obronie, gromadzeniu surowców oraz wystawianiu dużych zgrupowań jednostek zdolnych do zablokowania większości ataków przeciwnika. Jednostki o niskim koszcie wystawienia pomogą nam przerwać przez kilka pierwszych tur do czasu aż będziemy w stanie wystawić mocniejsze jednostki, które zaczną poważnie szkodzić przeciwnikowi. Niestety frakcji tej brakuje, poza kilkoma wyjątkami, dobrych czarów oraz kart Łutów Szczęścia. Główną szkołą magii dla Przystani jest Światło, które skupia się przede wszystkim na leczeniu oraz wspomaganie własnych jednostek.

Twierdza

Nieco bardziej skomplikowaną, aczkolwiek nadal nastawioną na brutalną siłę frakcją jest Twierdza. Talia jest trudniejsza do optymalizacji z powodu większej ilości zasad specjalnych obowiązujących nasze jednostki. Z drugiej jednak strony część jednostek posiada umiejętność "Szał" oraz "Szybki Atak", które przy odpowiednim wykorzystaniu mogą diametralnie zmienić sytuację na polu bitwy. Niestety także w tym przypadku cierpi na tym obrona. Warto także zaznaczyć, że o ile w przypadku Inferno nawet z niewielu kart można stworzyć dobrą talię, tak w tym przypadku do stworzenia efektywnej talii potrzebować będziemy większej ich puli. Główną szkołą magii w przypadku Twierdzy jest Ziemia, która charakteryzuje się czarami nakładającymi różnego rodzaju znaczki na jednostki zarówno nasze, jak i przeciwnika.

Nekropolia

Nekropolia jest frakcją mniej nastawioną na brutalną siłę a bardziej na odpowiednie wykorzystanie kart jednostek oraz czarów zawartych w talii. Nekropolia będzie idealnym wyborem dla osób które cenią sobie staranne przygotowanie talii, odpowiednie dobranie kart czarów oraz łutów szczęścia do jednostek, tak aby wzajemnie się uzupełniały. Nawet z niewielką pulą kart możemy stworzyć dobrą talię, a przy zdobyciu kart rzadkich oraz epickich nasza talia będzie bardzo groźnym przeciwnikiem. Styl frakcji wymusza na nas powolne osłabianie wroga, do którego posłużą nam takie zdolności jak "Zatrucie" czy "Drenaż Życia". Dzięki kartom łutów Szczęścia będziemy w stanie przywoływać z cmentarza zniszczone jednostki czy inne karty. Główną szkołą magii jest Ciemność. Czary skupiają się przede wszystkim na osłabianiu czy zadawaniu obrażeń pośrednich wrogim jednostkom.

Świątynia

Propozycją dla bardziej doświadczonych oraz bardziej wymagających graczy może być talia Świątyni. Frakcja jest przeznaczona dla osób doświadczonych przede wszystkim z dwóch powodów. Po pierwsze musimy dobrze przemyśleć skład naszej talii i zależności pomiędzy jednostkami, czarami, łutami szczęścia oraz zdolnościami specjalnymi. Po drugie talia ta wymaga dużej puli kart aby dało się z nich stworzyć sensowne rozwiązanie. Bez kilku kart rzadkich/epickich będzie nam się grało naprawdę ciężko. Jeśli jednak poświęcimy większą ilość czasu, opcjonalnie gotówki na zdobycie kart oraz na złożenie z nich współgrającej ze sobą talii wyniki będą rewelacyjne. Będziemy wygrywać bez problemów większość pojedynków, także tych rankingowych czy turniejowych. Bardzo ważną zdolnością dla tej frakcji jest "Honor", dzięki któremu nawet w jednej turze, przy odpowiednim dobraniu kart, będziemy w stanie wykończyć przeciwnika. Główną szkołą magii dla Świątyni jest Woda, która pozwoli nam na wszechstronny wybór czarów, zarówno wspomagających nasze jednostki, ograniczających jednostki przeciwnika czy zadających bezpośrednio obrażenia.

Akademia

Najnowszą frakcją dostępną w grze jest Akademia. Talia ta polecana jest dla osób doświadczonych. Frakcja bazuje przede wszystkim na magii, tak więc nawet wystawiane jednostki będą silnie uzależnione od posiadanego poziomu magii. Każda z jednostek ma zarówno zalety jak i wady, a największą sztuką jest dobrać tak karty aby wszystkie jednostki, czary oraz łuty szczęścia wzajemnie się uzupełniały i pozwalały na maksymalne wykorzystanie zdolności specjalnych oraz zminimalizowanie ich wad. Główną szkołą magii jest Magia Pierwotna, która jest bardzo wszechstronna i pozwala dobrać takie czary, które będą odpowiednio uzupełniały naszą talię. Tak naprawdę wybierając frakcję Akademii powinniśmy traktować wszystkie karty, nawet przyzywane stworzenia jako czary, a to z powodu specyficznych zdolności specjalnych jakie posiada każda istota. Talia zdecydowanie dla osób lubiących wyzwania.

Karty Neutralne

Z kart neutralnych mogą korzystać wszystkie frakcje, są pod tym względem uniwersalne. Występują zarówno jako jednostki, budynki i łuty szczęścia. Co do zasady są słabsze od ich odpowiedników z konkretnej frakcji, jednak nie należy ich od razu skreślać. Karty te potrafią idealnie uzupełnić talię. Na uwagę zasługują szczególnie Jednostki o koszcie przywołania 6+, które z powodzeniem mogą zastąpić najlepsze jednostki frakcyjne, a przy tym mogą być wykorzystywane w wielu taliach w tym samym momencie.