

# Might & Magic: Heroes VI

## Przystań

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Might & Magic: Heroes VI (Przystań)**

**autor: Maciej „Czarny” Kozłowski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Kampania</b>	<b>5</b>
1 misja – Źle się dzieje	6
1 misja – mapy	13
2 misja – Pięknym jest brzydkie, brzydkim jest piękne	19
2 misja – mapy	28
3 misja – Nie drażnij człowieka w rozpacz	33
3 misja – mapy	40
4 misja – Bitwa przegrana i wygrana	44
4 misja – mapy	53
<b>Rozwój miasta</b>	<b>60</b>
<b>Budynki</b>	<b>63</b>
Mury	63
Ratusz	64
Jednostki	65
Specjalne	68
Inne	69
<b>Jednostki</b>	<b>71</b>
Gwardzista/pretorianin	71
Kusznik/strzelec wyborowy	73
Kapłanka/westalka	74
Gryf/Gryf cesarski	75
Promienista ajglaja/światlista ajglaja	76
Jeździec słońca/krzyżowiec słońca	78
Serafin/niebianin	79
<b>Taktyka pola bitwy</b>	<b>81</b>
Podstawy	81
Bitwa w polu	82
Oblężenie	84
<b>Bohaterowie i ich rozwój</b>	<b>86</b>
Krew lub łzy	86
Umiejętności	88

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Przystań to frakcja dobrze znana wszystkim fanom cyklu *Heroes* – ludzkie imperium było obecne w serii od samego jej początku, chociaż przechodziło w swych dziejach wiele przeobrażeń. O ile więc początkowo stanowiło po prostu odzwierciedlenie średniowiecznego świata, tak później zaczęło coraz bardziej przypominać państwo rodem z książek fantasy. Pojawiły się gryfy, opiekuńcze duchy czy wreszcie anioły – ludzkość nie była już zdana sama na siebie w walce z siłami ciemności.

W *Heroes VI* Przystań jest jeszcze bardziej fantastyczna – obok zawodowych, karnych żołnierzy, czyli gwardzistów i kuszników, znalazły się tu również istoty zrodzone ze światłości Elratha – smoczego boga światła. Tylko dzięki Jego łasce ludzkość może mierzyć się ze straszliwymi, potężnymi przeciwnikami.

Królestwo ludzi nieuchronnie chyli się ku upadkowi – moce Światłości jeszcze nigdy nie były potrzebne Imperium tak bardzo, jak właśnie teraz. Każdy dowódca musi poznać wiele zasad i zależności, którymi będzie się kierował podczas swoich batalii. W niniejszym poradniku zostało opisane wszystko to, co jest niezbędne do właściwego kierowania Przystanią.

## Zawartość niniejszego poradnika

**Kompletna solucja do kampanii Przystani** wraz ze wszystkimi jej wariantami i wyborami fabularnymi.

**Szczegółowe opisy jednostek** i ich zastosowania na polu bitwy.

**Lista budowli** dostępnych w miastach.

**Plan rozbudowy** metropolii.

Porady dotyczące **rozwoju bohaterów**.

Opis **czarów i umiejętności**.

**Uwaga:** 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 ułatwienia nawigacji po poradniku, zastosowano oznaczenia kolorystyczne:

**Niebieski – umiejętności i czary**

**Brązowy – 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.

**Maciej „Czarny” Kozłowski ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Kampania

Po tym, jak księżę Sławoj został zamordowany przez swoją własną córkę, władzę w księstwie Gryfa przejął Anton – jego najstarszy syn. Przed młodym, pełnym ambicji chłopakiem stoją nie lada wyzwania – tylko z pomocą gracza uda mu się im sprostać.



Państwo ludzi pogrąży się w chaosie.

Bezimienni, orkowie, spiskowcy oraz wojna domowa – czy to niezbyt wiele jak na wątłe barki Antona?



## 1 misja - Źle się dzieje

### Zadanie główne: Polowanie na grubego zwierza

**Cele:** dotrzeć do orków i zająć obie ich osady

**Nagroda:** 10000 XP

Grę rozpoczynamy na północy (**M1,1**). Powinniśmy jak najszybciej przejąć pobliskie kopalnie i nazbierać surowców – przydadzą nam się do rozbudowy zamku. Spora część okolicznych stworzeń nie będzie chciała podejmować z nami walki, a raczej przyłączy się do nas. Warto z tego skorzystać – wkrótce bowiem spotkamy się z mniej pokojowymi przeciwnikami.



Nie wszystkie istoty będą chciały się do nas przyłączyć.



Będziemy więc zmuszeni do bratobójczych walk.

Po przejściu tartaku (**M3,4**) i siedliska (**M3,2**) powinniśmy wyruszyć na wschód. Tam, przy moście (**M1,2**), aktywuje się zadanie **Złodzieje jaj**. Kiedy przekroczymy przepaść, przyjdzie nam spotkać się z pierwszą grupą orków – równocześnie ujawniona zostanie pozycja barbarzyńskich miast. Naszym celem jest zdobycie obydwu.



Nie możemy pozwolić, by orkowie przekroczyli most.



Zaraz za nim znajdziemy fort dzikusów.

Najprostszą drogą do zwycięstwa jest możliwie szybkie wyruszenie na wschód – tam przejmujemy orczy fort (**M1,3**), a dalej miasto (**M1,4**). Podczas obu tych starć powinniśmy stawiać na defensywę – ostrzeliwać wroga **kusznikami**, bronić się **gwardzistami** i uzupełniać straty przy pomocy **kapłanek**. W tym momencie powinniśmy potężnie się dozbroić i uzupełnić straty – rozprawa z drugą hordą barbarzyńców nie będzie już taka prosta.



Im szybciej pobijemy wroga, tym lepiej.



Nie zapominajmy o konwersji!

Na południowo-zachodnim skraju mapy znajduje się drugie z wrogich miast (**M1,5**) – aby się do niego dostać, będziemy musieli przedrzeć się przez dżunglę na zachodzie i zdobyć dwa forty (**M1,6**). Zanim jednak przejdziemy do oblężenia, warto poczekać do końca tygodnia i zwerbować jak najwięcej oddziałów. Zaraz po tym, jak pokonamy orków i zadanie zostanie zakończone, aktywuje się misja **Spory religijne** i otrzymamy cios w plecy – dobrze być na to przygotowanym.



Szalenie istotne jest przejście obu fortów.



Przydadzą nam się one w późniejszej obronie.

Aby wypełnić zlecenie wystarczy zająć wioskę dzikusów (**M1,5**) – ta zapewne będzie dobrze strzeżona, ale o ile odpowiednio zadbałismy o naszą armię, nie powinna bronić się długo. Schemat oblężenia jest taki sam, jak przedstawiono to w rozdziale **taktyka pola bitwy**.