

Might & Magic: Heroes VI

Świątynia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic: Heroes VI (Świątynia)

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

GRYOnline.pl

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

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

Wprowadzenie	3
Kampania	5
1 misja – Wściekłość i grząskość	6
1 misja – mapy	16
2 misja – Kręte schody	20
2 misja – mapy	34
3 misja – Fala mętna od krwi	40
3 misja – mapy	52
4 misja – Tyś życiem w śmierci i śmiercią w życiu	55
4 misja – mapy	65
Rozwój miasta	69
Budynki	72
Mury	72
Ratusz	73
Jednostki	74
Specjalne	77
Inne	78
Jednostki	80
Żarłacz/Wanizame	80
Koralowa kapłanka/Perłowa kapłanka	82
Kappa/Kappa Shoya	84
Źródłana nimfa/Mizu-Kami	86
Śnieżna efemeryda/Yuki-Onna	89
Kenshi/Kensei	91
Kirin/Święty Kirin	93
Taktyka pola bitwy	96
Podstawy	96
Bitwa w polu	97
Oblężenie	99
Bohaterowie i ich rozwój	101
Krew lub łzy	101
Umiejętności	103

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

Świątynia to frakcja nie spotykana dotychczas w serii *Heroes*. Istoty ją zamieszkujące to przed wszystkim honorowi, gadopodobni wojownicy nagów oraz piękne, acz niebezpieczne duchy. Wyspa Hashima, na której mieści się Świątynia, to naprawdę malownicza kraina, oszłamiająca pięknymi krajobrazami – nietrudno ulec jej subtelnemu urokowi. Nic więc dziwnego, że mieszkańcy z taką lubością oddają jej cześć i chwałę. Tysiące rwących rzek, piękne jeziora i bezkresny ocean – w tych oto okolicznościach przyrody wzrosła cywilizacja, która nie ma sobie równych w całym Ashanie.

Wodne imperium od wielu stuleci pozostaje na uboczu najważniejszych wydarzeń – dzięki temu znacząco różni się od innych państw. Kierowanie armiami Świątyni nie przypomina strategii, jakie stosują przywódcy innych frakcji. Nagowie i inne morskie stworzenia stawiają przede wszystkim na współpracę – pojedynczy wojownik stanowi dla wroga znaczne zagrożenie, ale jedynie z odpowiednim zapleczem jest w stanie wygrać całe wojny. Od dowódcy wojsk wymaga się więc dużej elastyczności i planowania starcia ze sporym wyprzedzeniem – nie jest to łatwe zadanie. **W poradniku zostało opisane wszystko to, co jest niezbędne do właściwego kierowania Świątynią.**

Zawartość niniejszego poradnika

Kompletna solucja do kampanii Świątyni 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: 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)

Kampania

Główna bohaterka kampanii Świątyni, Irina, ucieka od swego znenawidzonego męża – księcia Gerharta. Sandor, brat księżniczki, pomaga przenieść się jej na wyspę Hashima, gdzie żyją nagowie – tam dziewczyna ma nadzieję znaleźć azyl.



Piękna Hashima skrywa wiele tajemnic.

Ścigana przez siepaczy swego męża, Irina zagłębia się w nieznaną sobie krainę. Kto wie, jakie przygody ją tu czekają?

1 misja – Wściekłość i grząskość

Zadanie główne: Wilki na łów

Cele: uciec ze świątyni koralowych kapłanek

Nagroda: 2000 XP, **sandały proroka** (+1 do punktów ruchu bohatera, +1 do punktów życia istot w armii)

Zadanie to otrzymujemy od razu po dotarciu na Hashimę – musimy pomóc Irinie w ucieczce przed Gerhartem.



To się nie mogło udać.



Wściekły mąż rusza w pościg.

Ruszamy w kierunku północno-wschodnim, gdzie znajdziemy oddział **gwardzistów (M1,1)**, którzy strzegą małej sterty skarbów. Po pokonaniu wroga ruszamy na zachód – tam toczymy kolejną walkę, zbieramy bogactwa oraz korzystamy z okolicznych budynków. Nieco dalej przyłączy się do nas kilka **koralowych kapłanek (M1,2)** – przydadzą się w kilku kolejnych walkach.



Na północy gwardziści...



...na południu kapłanki.

Po rozgromieniu niewielkiego oddziału **gwardzistów** i **kuszników (M1,3)** których znajdziemy na wschodzie, zadanie zostanie zakończone, a my otrzymamy misję **Nagiński władca**.

Zadanie główne: Nagiński władca

Uwaga! zadanie to jest aktywne dopiero po wykonaniu misji **Wilki na łów!**

Cele: spotkać się z lordem Hiroshi w mieście Umiya

Nagroda: 10000 XP, 10 **Kenshi**, **zgrzebny kaptur proroka** (+3 do obrony przed magią i regeneracji many, +30 many)

W dalszej części krainy natrafimy na całkiem sporą polanę, na której aż roi się od oddziałów Gerharta. Zanim ruszymy na południe, warto zadomowić się nieco w okolicy – na północy (**M1,4**) będziemy mogli wykonać zadanie poboczne **Polowanie na kłusowników**, a nieco na zachodzie – misję **Równowaga między żywiołami (M1,5)**. Szczególnie warto zająć się pierwszym ze zleceń – nagroda jest naprawdę spora.



Polana pełna wyzwań.



Jej zbadanie z pewnością się nam opłaci.

Kiedy ruszymy na południe, okaże się, że koń naszej bohaterki nie jest w stanie przekroczyć rzeki. Aby rozwiązać ten problem, musimy rozwiązać zadanie **Faloscoczek (M1,7)**.



Nie ruszymy dalej, dopóki nasz koń nie nauczy się pływać.

Po wykonaniu tej misji, zmierzamy dalej na południe – przy okazji zbieramy skarby i toczymy kilka potyczek ze słabymi przeciwnikami. Ostatecznie docieramy do zejścia do jaskini (**M1,X**) – aby przejść dalej, będziemy musieli odwiedzić podziemia pod wulkanem.