

Przykładowy plan działania na rozpoczęcie gry Might and Magic VI - Mandate of Heaven

Dzień 1.1.1165

1. Zakładanie podstawowego ubioru i przeznaczenie reszty do sprzedaży
2. Karczma - 1000g za list i misja z kandelabrem
3. Bank - depozyt wszystkiego
4. Studnia +100g
5. Bank - wyjęcie wszystkiego
6. Podkowy przy stajni
7. Studnia - wyrównanie szczęścia
8. Podróż po podkowy w wulkanie (po wodzie - obrażenia), po drodze skrzynka
9. Zbieranie kwiatków na północnym brzegu, wybuchający kamień-skrzynka
10. Zakup butelek i kwiatków obok stajni
11. Jak wyżej w sklepie z czarami
12. Jeśli jest wystarczająca ilość - czarne mikstury wytrzymałości
13. Podróż do IronFist

Stan kasy ok. 1400g

Dzień 3.1.1165

1. Zamek IronFist - List i dwie misje
2. Losowanie towarzyszy - 2 x Klucznik (GateMaster)
3. Skrzynki za zboczem góry zamkowej (druga mocniej wybucha, a jest prawie pusta)
4. Przebicie się do mędrca - pielgrzymka - miesiąc mocy
5. Teleport do NewSorpigal
6. Zakup członkostwa Buccaneer's Lair
7. Czekanie do wieczora i zakup umiejętności handlu i percepcji (ew. sztylet dla kogoś)
8. Czar łatania ze ściany do ekwipunku i do karczmy - odpoczynek do rana

Dzień 4.1.1165

1. Sprzedaż rupieci w sklepach
2. Elikiry celności i wyrównanie szczęścia w studni
3. Teleport do FreeHeaven i wyrównanie siły w studni
4. Podkowy z obu stajni
5. Zakup eliksirów ze sklepu z beczkami
6. Wzdłuż rzeki na zamek Osrica i dwie misje
7. Powrót przez rzekę do odległej karczmy - nominacja na kawalera
8. Powrót do Osrica (kawalerowie i misja na czempionów) po drodze ekspert magii wody
9. Teleport do BlackShire
10. Podkowy, zakup butelek
11. Misja z figurkami
12. Losowanie czaru lotu w sklepie z czarami
13. Odpoczynek do rana (8h) ze względu na teleporterów

Dzień 5.1.1165 stan kasy ok 1700g

1. Lot nad wilkołakami po tarczę Wilburna, teleport od skrzynki do miasta
2. Lot do skrzynki za wzgórzami (jaszczury), teleport od skrzynki do NewSorpigal
3. Sprzedawanie gadżetów w sklepach
4. Jazda konno do IronFist

Dzień 7.1.1165

1. Do Zamku z tarczą Lorda Killburna
2. Jazda na arenę, poziom lorda, 500g
3. Teleport do Mist

Dzień 8.1.1165 stan kasy ok. 17.000

1. Kupowanie członkostwa w gildiach żywiołów, umiejętność uczenia się
2. Czar chodzenia po wodzie i ewentualnie ulepszenie przedmiotu
3. Członkostwo w gildii Duelist's Edge i umiejętność atletyki, łucznictwa, kolczug, tarcz
4. Przebicie do zamku po dwie misje
5. Teleport do SilverCove
6. Zakup butelek i ziół w sklepach
7. Na zamek po dwie misje, ucieczka do stajni po podkowy i zmianę cen
8. Spanie do rana (8h)

Dzień 9.1.1165

1. Teleport do FrozenHighlands
2. Zmiana cen w stajni, podkowy
3. Przebicie do zamku i dwie misje
4. Teleport do BlackShire
5. Zmiana cen w stajni
6. Przejście w rogu mapy do SweetWater

Dzień 14.1.1165

1. Podróż do statuetki
2. Powrót nad jeziorko do obelisku i otwarcie skrzynki
3. Ucieczka od skrzynki teleportem do FreeHaeven
4. Wyrównanie siły w studni
5. Teleport do Blackshire
6. Przejście do Kregspire

Dzień 19.1.1165

1. Podróż do statuetki i obelisku
2. Powrót do miasta, wspinanie na górę po zakończeniu zimy
3. Powrót do miasta, studnia +30 do poziomu, leczenie się
ewentualne zakupy w sklepie z czarami jeśli jest coś fajnego
4. Teleport do zamku minotaurów (studnia), porwanie jaja ze skrzynki, dwie skrzynki ekstra
5. Ucieczka teleportem do NewSorpigal
6. Sprzedaż niepotrzebnych rzeczy, członkostwo w Blade's End
7. Dodatkowe umiejętności (włócznia, zbroja skórzana)
8. Zmiana cen w stajni, podróż do IronFist

Dzień 21.1.1165 stan kasy ok. 7000

1. Zmiana cen w stajni
2. Arena, lord, +500g
3. Teleport do FreeHeaven

Dzień 22.1.1165

1. Zmiana cen w stajniach
2. Wyrównanie siły w studni
3. Podróż do BotlegBay

Dzień 27.1.1165

1. Bieg do magicznej fontanny
2. Marsz po wodzie do kapliczki siły
3. Marsz po wodzie do statuetki
4. W linii prostej przez miasto marsz do wyspy ze skrzyneczką i fontanną (wyrównanie intelektu)
5. W dół mapy marsz do fontanny - wyrównanie osobowości
6. Teleport do FreeHeaven
7. Podróż do Darkmoor

Dzień 4.2.1165

1. Zmiana cen w stajni, przebicie na skraj miasta i czar lotu
2. Lot po podkowy a potem do statuetki (i skrzynki)
3. Lot z powrotem do skrzynki obok smoczej jamy
4. Ucieczka od skrzynki teleportem do SilverCove
5. Misja na zamku (+25000), członkostwo w gildii światła
6. Teleport do NewSorpigal
7. Teleport do smoków (dach gildii), Kapliczka +20
8. Lot do statuetki (bez problemu można dojść na nogach pomimo ostrzału)
9. Zwolnienie jednego Gatemastera i dołączenie innego z domku
10. Teleport do Blackshire
11. Misja ze statuetkami i skrzynka skarbów

Stan kasy: 45000, doświadczenie: ponad 200000, magia wody: 8 poziom

12. Członkostwo w gildii ciemności
13. Czekanie do nocy - sklep z magią ciemności, zakup umiejętności i dnia ochrony
14. Spanie do rana

Dzień 5.2.1165

1. Teleport do Mist
2. Czyszczenie miasta, misja na zamku (czarodzieje)
3. Czyszczenie wysepek
4. Sprzedaż rupieci
5. Szkolenie

Dzień 13.2.1165 Stan kasy: 22000, magia wody 12, u wszystkich uczenie się 12

1. Magia wody mistrz, dodatkowa magia ognia, kula ognia
2. Teleport do FreeHeaven
3. Zakup punktu orientacyjnego i członkostw w gildiach umysłu, ciała i ducha
od tego momentu większa dowolność wyboru działania
4. Teleport do Blackshire
5. Czyszczenie wilkołaków i trąb powietrznych, skrzynka
6. W mieście studnia odporności na magię, poza miastem fontanna intelektu i osobowości

POWODZENIA!

Odwiedź: <http://crpg.o2h.pl/might-and-magic-vi/>