

Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Heroes of Might & Magic III The Restoration of Erathia

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

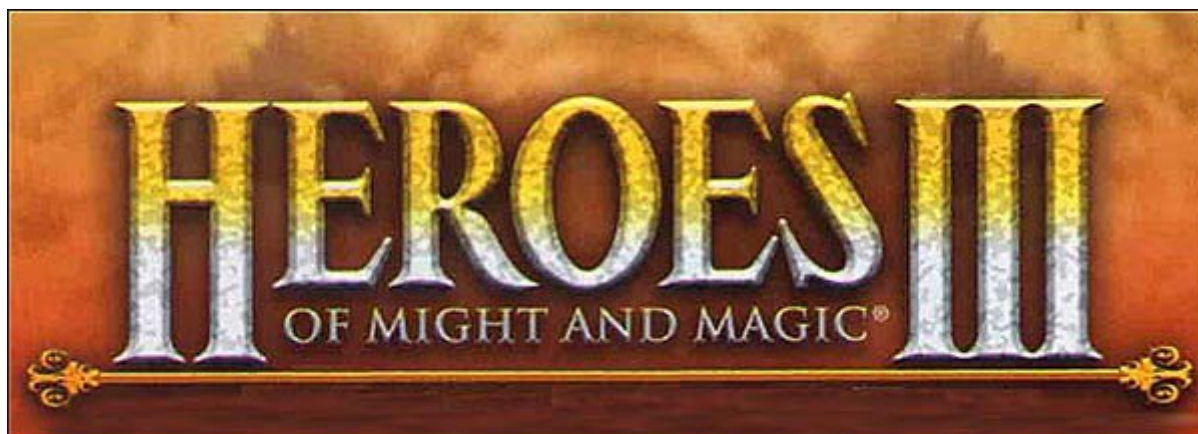
[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Podstawy	3
Czary	4
Fire Magic	5
Water Magic	10
Air Magic	14
Earth Magic	19
Artefakty	24
Umiejętności	29
UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE	29
UMIEJĘTNOŚCI DODATKOWE	30
Miasta	35
Miasta: Rampart	36
JEDNOSTKI	36
BOHATEROWIE	40
Miasta: Conflux	42
JEDNOSTKI	42
BOHATEROWIE	46
Miasta: Fortress	48
JEDNOSTKI	48
BOHATEROWIE	52
Miasta: Tower	54
JEDNOSTKI	54
BOHATEROWIE	58
Miasta: Inferno	60
JEDNOSTKI	60
BOHATEROWIE	64
Miasta: Dungeon	66
JEDNOSTKI	66
BOHATEROWIE	70
Miasta: Necropolis	72
JEDNOSTKI	72
BOHATEROWIE	76
Miasta: Stronghold	78
JEDNOSTKI	78
BOHATEROWIE	82
Miasta: Castle	84
JEDNOSTKI	84
BOHATEROWIE	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



Wprowadzenie

Już wówczas, gdy światło dzienne ujrzała pierwsza część Herosów, było wiadomo, że będzie to ogromny hit. Kilka lat po jej premierze znów dane nam jest sprawdzić własne umiejętności w drugiej części. Doszły nowe miasta, nowi bohaterowie oraz, przede wszystkim, nowe kreatury, z których pomocą można było niszczyć przeciwników. W oczekiwaniu na następną część powstał jeszcze dodatek, Price of Loyalty. Jednak autorzy chcąc kontynuować serię zrealizowali nową, trzecią część. Zmieniono znacznie grafikę (z 8 na 16 bitową), zwiększono rozdzielczość (z 640x480 na 800x600) oraz dodano, tradycyjnie już, mnóstwo nowych kreatur, bohaterów i miast. Powstały też nowe dodatki: Armageddon's Blade oraz Shadow of Death. Czekanie na czwartą część (która jest aktualnie w produkcji) programiści z New World Computing postanowili umilić nam jeszcze czterema częściami Heroes Chronicles. Tak więc seria Heroes of Might & Magic jest naprawdę ogromna, a to na pewno jeszcze nie koniec zabawy.

Na pewno zetknęliście się kiedyś z tytułem Might & Magic. Brzmi podobnie, nieprawdaz? I nie tylko tytuł jest analogiczny, także fabuła. Tylko że ta gra nie jest turową strategią jak HoMM, tylko eRPeGiem dającym możliwość grania z perspektywy pierwszej osoby. Obie doskonałe produkcje NWC łączy ten sam magiczny świat. No tak, ale co w nim takiego wspaniałego - zapytacie. Otóż to, że nie znam ani jednej osoby, która nie grałaby w herosów. Każdy, kto się z nimi zetknął, przesiedział przy nich przynajmniej kilkanaście godzin, a są tacy co siedzieli całymi nocami. Gra stwarza wspaniały klimat, który nie pozwala odejść ani na chwilę od komputera, nawet osobom które nie lubią strategii. Już te kilka słów winny wyjaśnić, dlaczego tak zachwalam tą grę. Niniejszy poradnik będzie swego rodzaju encyklopedią: znajdziecie w nim opisy artefaktów, czarów, miast oraz oczywiście tytułowych herosów. Zapraszam więc do lektury oraz, przede wszystkim, do grania.

P.S. Wielkie dzięki dla **Lorda Fury** za pomoc w tworzeniu niniejszego poradnika.

Podstawy

Seria Heroes of Might & Magic to specyficzne światy, zamieszkałe przez najróżniejsze stwory i rządzące się własnymi prawami. Aby tutaj przetrwać trzeba tworzyć wojska, dzięki którym możliwa stanie się eksploracja mapy i odnalezienie wrogich miast, podczas gdy my rozbudowujemy własne. Kiedy już będziemy gotowi na potyczkę składamy własną armię aby z pieśnią na ustach ruszyć do ataku. Tak ogólnie można przedstawić sposób rozgrywki w większości misji zawartych w grze. Jednak, jak się wkrótce okaże, nie jest tak łatwo jak może się wydawać po przeczytaniu powyższego tekstu.



Podstawą naszej egzystencji jest zdobycie własnego miasta, które należy jak najszybciej rozbudować. Aby to wykonać, potrzebne będą specyficzne surowce oraz złoto. Wszystko to można znaleźć leżące swobodnie na mapie lub przejąć kopalnie produkującą codziennie określoną ich ilość. Owe surowce dzielą się na: dwa zwykłe (**Wood, Ore**), cztery cenne (**Gems, Sulfur, Crystals i Mercury**) oraz złoto (**Gold**). Pojedyncza kopalnia przynosi na dzień: 2 zwykłe lub 1 cenny lub 1000 złota. Dodatkowo możemy używać różnych artefaktów oraz budowli (każde miasto daje normalnie 500, z Town Hall – 1000, City Hall – 2000, a z Capitol, który gracz może mieć tylko jeden, aż 4000 złota). Kiedy zadamy o zaplecze finansowe oraz przygotujemy odpowiednią ilość zapasów cały czas penetrując mapę należy zbudować w jak najkrótszym czasie potężną armię.

Jako że mapy, na których przyjdzie się nam zmagać, są przepełnione różnymi kreaturami (które mogą się czasami do nas przyłączyć), trzeba jak najszybciej stworzyć własną armię, której dowództwo powierzymy jednemu z herosów. Będzie można z jego pomocą zdobyć podczas walki jakiś cenny przedmiot czy przejąć jedną z kopalń. Jeśli oprócz nas na mapie znajduje się jakiś przeciwnik, to na pewno szybko się o tym przekonamy. Jednak w większości wypadków (na wysokim poziomie trudności) pokonanie go będzie wymagało użycia odpowiedniej strategii (trzeba wziąć pod uwagę plusy i minusy jednostek, teren na którym toczyć się będzie pojedynek, itp.). Jednak główną zasadą, której należy się trzymać to przewaga liczebna nad wrogiem, co w połączeniu z bohaterem znającym doskonale sztuki magiczne, zwiększy diametralnie szanse na zwycięstwo.

Czary

Magiczne zaklęcia to bardzo ważny element świata Męstwa i Magii. Aby jednak móc się nimi sprawnie posługiwać, trzeba spełnić kilka podstawowych wymagań. Każdy heros (nieważne, jakiej jest klasy) musi mieć w inwentarzu Księgę Magii. To w niej są spisane wszystkie znane tylko jemu zaklęcia. Aby się ich natomiast nauczyć, może zrobić to korzystając z kilku sposobów zdobywania wiedzy: zaglądając do odpowiednich kapliczek (Shrines), w których mędrcy nauczą go czarów od 1-go do 3-go poziomu lub po rozbudowaniu w mieście Gildii Magów (Mage Guilds). To właśnie ostatnia opcja jest najlepszym rozwiązaniem, gdyż pozwala na poznanie czarów najwyższych poziomów. Jednym ograniczeniem są w tym wypadku możliwości rozbudowy danego miasta (np. Stronghold ma gildię trzypoziomową) oraz umiejętność Wisdom bohatera. Nie można także zapomnieć o mających na czary ogromny wpływ – umiejętnościach podstawowych: Spell Power oraz Knowledge. Pierwsza stanowi o sile czarów, druga natomiast o ilości punktów magii (Spell points). Drugorzędna umiejętność posługiwania się magią danego rodzaju zwiększa efektywność znajdującego się w tej szkole zaklęcia. A owych szkół jest w sumie cztery: ognia (**Fire**), wody (**Water**), powietrza (**Air**) oraz ziemi (**Earth**). Nauczenie się umiejętności konkretnych rodzajów magii jest o tyle ważne, że już przy poziomie Basic koszt rzucenia jakiegoś czaru spada o ilość punktów równą poziomowi danego czaru.

Każdy szanujący się bohater powinien władać chociażby podstawowymi trzema poziomami zaklęć. Dlaczego? Ponieważ to ogromnie przydaje się na polu bitwy. Przykładowo, jeśli przyjdzie nam zmierzyć się z przeciwnikiem doskonale wyszkolonym na 5-tym poziomie zaklęć, a my nie będziemy znać żadnego, to na 80% wygra z nami mając nawet o połowę mniej jednostek. A to za sprawą silnych czarów, dostępnych właśnie na wyższym poziomie. Warto jeszcze zaznaczyć, że różne miasta posiadają specyficzne dla siebie czary, a co za tym idzie, są one mniej lub bardziej śmiertelne. Najgroźniejsze posiada według mnie Necropolis – możliwość wskrzeszania poległych jednostek. Nie można pogardzić także pozostałymi – każde ma coś ciekawego do zaoferowania i tylko od upodobań gracza zależy, czy wybierze styl życia Nekromanty, Rycerza czy może władcy podziemi. I to jest właśnie najpiękniejsze, jednak tworzy zarazem bardzo dziwną sytuację – nie można na 100% być pewnym, które miasto jest lepsze. To zależy od wielu czynników, takich jak wielkość mapy, rodzaj miast przeciwnika, dostępne siły w postaci jednostek czy wreszcie własne upodobania. Mogę tylko przedstawić kilka własnych uwag i spostrzeżeń co do czarów dostępnych w tej wspaniałej grze. Reszta już należy do samego Gracza.

Fire Magic

Szkoła magii ognia (Fire Magic) posiada kilka przydatnych czarów ofensywnych - oślepiających lub osłabiających wrogie jednostki. Jednak to nie wszystko, gdyż czar tak silny, jak Armageddon nie zdarza się w innych szkołach za często. Sacrifice również nie może pozostać w cieniu. Chcecie więcej? OK, więc przedstawię wszystkie czary ze szkoły ognia po kolei.



BLOODLUST

Koszt: 5 spell points

Poziom: 1-szy

Basic: dodaje 3 do ataku wskazanej jednostki

Advanced: dodaje 6 do ataku wskazanej jednostki

Expert: dodaje 6 do ataku wszystkich jednostek

Raczej mało przydatny. Warto stosować tylko w ostateczności (za mało spell points na inne czary lub po prostu nieznajomość innych zaklęć).



CURSE

Koszt: 6 spell points

Poziom: 1-szy

Basic: wskazana jednostka przeciwnika zadaje minimalne obrażenia

Advanced: wskazana jednostka zadaje 80% minimalnych obrażeń - 1

Expert: wszystkie jednostki zadają 80% minimalnych obrażeń -1

Na poziomie expert jest świetny. Jedynym mankamentem jest odporność dużej ilości stworów na Curse, ale i tak warto go użyć. Polecam skorzystać z niego już na początku bitwy, przed rozpoczęciem regularnego ataku.



MAGIC ARROW

Koszt: 5 spell points

Poziom: 1-szy

Basic: zadaje wskazanej jednostce 10x Spell Power +10 obrażeń

Advanced: zadaje wskazanej jednostce 10x Spell Power +20 obrażeń

Expert: zadaje wszystkim jednostkom 10x Spell Power +30 obrażeń

Dobry tylko jeśli posiadasz bohatera z dużą ilością Spell Power. W przeciwnym wypadku raczej bezużyteczny. Lepiej zamiast Magic Arrow zastosować jeden z czarów defensywnych.



PROTECTION FROM FIRE

Koszt: 5 spell points

Poziom: 1-szy

Basic: zmniejsza obrażenia wskazanej jednostce od magii ognia o 30%

Advanced: zmniejsza obrażenia wskazanej jednostce od magii ognia o 50%

Expert: zmniejsza obrażenia wszystkim jednostkom od magii ognia o 50%

Dobry w walce przeciwko bohaterowi korzystającemu z magii ognia, jednak jego defensywne działanie przydaje się raczej w sytuacji, kiedy prowadzi się sporą armię - inaczej to i tak będzie ciężko kogokolwiek uratować.



BLIND

Koszt: 10 spell points

Poziom: 2-gi

Basic: wybrana jednostka wroga zostaje unieruchomiona, a po uderzeniu kontratakuję zadając o 50% mniej obrażeń

Advanced: wybrana jednostka wroga zostaje unieruchomiona, a po uderzeniu kontratakuję zadając o 75% mniej obrażeń

Expert: wybrana jednostka wroga zostaje unieruchomiona, ale po uderzeniu nie kontratakuję

Świetny czar, jedynie odporność większości stworów uniemożliwia ciągle jego stosowanie. Po prostu potraktowanie przeciwnika Blind'em jeszcze przed rozpoczęciem natarcia uśpi jego jednostki, przez co będą tracić tury.



FIRE WALL

Koszt: 8 spell points

Poziom: 2-gi

Basic: tworzy mur ognia o szerokości 2 pól, a jednostka która na niego wejdzie otrzymuje obrażenia 10x Spell Power +10 obrażeń

Advanced: tworzy mur ognia o szerokości 2 pól, a jednostka która na niego wejdzie otrzymuje obrażenia 10x Spell Power +20 obrażeń

Expert: tworzy mur ognia o szerokości 2 pól, a jednostka która na niego wejdzie otrzymuje obrażenia 10x Spell Power +50 obrażeń

Raczej mało przydatna. Może okazać się skuteczna jeśli chcesz zagrozić dostęp do jednej ze swoich jednostek.



VISIONS

Koszt: 4 spell points

Poziom: 2-gi

Basic: pokazuje ile jednostek jest w danej grupie oraz ich chęć przyłączenia się, zasięg równy Spell Power (ale nie mniej niż 3)

Advanced: pokazuje ile jednostek jest w danej grupie, ich chęć przyłączenia się oraz skład armii i statystyki bohatera, zasięg równy 2x Spell Power (ale nie mniej niż 3)

Expert: pokazuje ile jednostek jest w danej grupie, ich chęć przyłączenia się, skład armii i statystyki bohatera oraz informacje o garnizonie we wrogich zamkach, zasięg równy 3x Spell Power

Czar stosowany podczas przebywania na mapie strategicznej. Warto go używać, szczególnie jeśli dysponuje nim bohater o niskim poziomie doświadczenia oraz niewielką armią, a nie jesteś pewny, czy warto takim herosem atakować.



FIREBALL

Koszt: 15 spell points

Poziom: 3-ci

Basic: zadaje jednostkom znajdującym się wokół celu (oraz także celowi) 10x Spell Power + 15 obrażeń

Advanced: zadaje jednostkom znajdującym się wokół celu (oraz także celowi) 10x Spell Power + 30 obrażeń

Expert: zadaje jednostkom znajdującym się wokół celu (oraz także celowi) 10x Spell Power + 60 obrażeń

Bardzo efektowny i przydatny czar. Dzięki możliwości rażenia jednostek znajdujących się w bliskiej odległości od miejsca wybuchu kuli ognia. Można z pomocą tego czaru szybko zmniejszyć ilość stojących blisko siebie wrogich jednostek, jednak tylko tych słabszych. Silniejsze albo są odporne, albo za silne, aby bardziej im zagrozić.



LAND MINE

Koszt: 18 spell points

Poziom: 3-ci

Basic: rozmieszcza miny na 4 losowo wybranych polach, jednostka która się na nim znajdzie dostanie 10x Spell Power +25

Advanced: rozmieszcza miny na 6 losowo wybranych polach, jednostka która się na nim znajdzie dostanie 10x Spell Power +50

Expert: rozmieszcza miny na 8 losowo wybranych polach, jednostka która się na nim znajdzie dostanie 10x Spell Power +100

Przydatne podczas walki ze słabym przeciwnikiem. Jeśli natomiast nasz wróg jest liczny i do tego dobrze przygotowany, to ustawianie min wydaje się być bezcelowe. Lepiej skorzystać z czarów ofensywnych.



MISFORTUNE

Koszt: 12 spell points

Poziom: 3-ci

Basic: obniża szczęście (Luck) wskazanej wrogiej jednostki o 1

Advanced: obniża szczęście (Luck) wskazanej wrogiej jednostki o 2

Expert: obniża szczęście (Luck) wrogich jednostek o 2

Kolejny świetny czar. Zastosowanie go zaraz na początku starcia może przechylić i to dość mocno szalę zwycięstwa na twoją stronę. Ale sam czar nie pomoże - silna armia i odpowiednie rozegranie potyczki to oczywiście podstawa wygranej.



ARMAGEDDON

Koszt: 24 spell points

Poziom: 4-ty

Basic: wszystkie jednostki otrzymują 50x Spell Power +30 obrażeń

Advanced: wszystkie jednostki otrzymują 50x Spell Power +60 obrażeń

Expert: wszystkie jednostki otrzymują 50x Spell Power +120 obrażeń