

Heroes of Might & Magic V

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Heroes of Might & Magic V

autor: Malwina „Mal” Kalinowska

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
SOLUCJA	4
Kampania 1: The Queen	4
Kampania 1. Misja 1	4
Kampania 1. Misja 2	5
Kampania 1. Misja 3	6
Kampania 1. Misja 4	7
Kampania 1. Misja 5	9
Kampania 2: The Cultist	11
Kampania 2. Misja 1	11
Kampania 2. Misja 2	13
Kampania 2. Misja 3	14
Kampania 2. Misja 4	16
Kampania 2. Misja 5	18
Kampania 3: The Necromancer	20
Kampania 3. Misja 1	20
Kampania 3. Misja 2	22
Kampania 3. Misja 3	24
Kampania 3. Misja 4	26
Kampania 3. Misja 5	28
Kampania 4: The Warlock	30
Kampania 4. Misja 1	30
Kampania 4. Misja 2	31
Kampania 4. Misja 3	33
Kampania 4. Misja 4	35
Kampania 4. Misja 5	36
Kampania 5: The Ranger	38
Kampania 5. Misja 1	38
Kampania 5. Misja 2	39
Kampania 5. Misja 3	41
Kampania 5. Misja 4	43
Kampania 5. Misja 5	46
Kampania 6: The Mage	49
Kampania 6. Misja 1	49
Kampania 6. Misja 2	50
Kampania 6. Misja 3	52
Kampania 6. Misja 4	54
Kampania 6. Misja 5	56

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

Sześć kampanii, trzydzieści misji. Nie można rozpocząć następnej, nie ukończywszy poprzedniej, ponieważ wszystkie kampanie łączy następstwo zdarzeń. Przed graczem zawija, pełna dramatyzmu opowieść o miłości i władzy. Co jest rzadkością w świecie gier, poszczególne wątki rzadko kończą się tu dobrze, ale warto zagrać, bo jest ciekawie.

Uczciwość nakazuje zaznaczyć, że im dalej, tym trudniej. Niniejszy poradnik stanowi taktyczny opis przejścia przez kolejne kampanie, by jak najszybciej osiągnąć cel. Zawiera mapy każdej misji z oznaczeniem punktów, które trzeba odwiedzić, a mogą się okazać trudne do znalezienia. Są tu sposoby wykonania wszystkich zadań zsyłanych przez scenariusz, bo bez nich misje nie mogą być ukończone.

Pomyślnych bitew!



SOLUCJA

K a m p a n i a 1 : T h e Q u e e n

K a m p a n i a 1 . M i s j a 1



Zadania:

Przyłączyć 100 Peasntów.

Przyłączyć 25 Footmanów.

Zająć posterunek.

Isabel musi przeżyć.

To jest misja czysto szkoleniowa, porady jak grać ukazują się co chwila. Należy iść prosto drogą w dół zbierając przydatne rzeczy i rekrutując wymagane istoty w punktach rekrutacji. Pokonać załogę posterunku na południu.

Kampania 1. Misja 2



Zadania:

Zająć miasto Strongbow w ciągu tygodnia.

Isabel musi przeżyć.

Iść prosto jak strzelił. Po prawej stronie jest punkt rekrutacji Archerów i niezbyt silnie strzeżony artefakt. Załoga pilnująca miasta Strongbow (**1**) nie jest mocna, można je zająć od razu.



Zdobywanie miasta, które nie ma wieżeczek obronnych i innych zabezpieczeń nie jest trudne.

Zadania:

Zgromadzić pod dowództwem Isabel 100 Archerów.

Zająć miasto Ashwood.

3 punkty rekrutacji Archerów znajdują się w centrum mapy. Można też zabierać jednostki z miasta po wybudowaniu w nim punktu rekrutacji. Miasto Ashwood (**2**) jest na północnym wschodzie. Najłatwiej jest je zająć, jeśli po drodze przyłączy się **Gryfy**.

Kampania 1. Misja 3



Zadania:

Wybudować w mieście Jousting Arena i jej lepszy odpowiednik: Order of Paladins.

Oczyścić teren z wrogich oddziałów szpiegowskich.

Isabel musi przeżyć.

By wybudowanie Jousting Arena stało się możliwe, należy w mieście wznieść stajnie. Order of Paladins pokazuje się jako kolejna dostępna budowla. Zwiedzając obszar wokół miasta należy atakować wszystkie niezależne oddziały Demonów. Po wykończeniu ostatniego pojawia się komunikat o wykonaniu zadania. Jest to warunek posunięcia scenariusza do przodu. Wkrótce potem na widoczny obszar mapy wkracza czerwony oddział, który należy zniszczyć. Warto wykorzystać ulepszone jednostki jazdy.

Kampania 1. Misja 4



Zadania:

Spotkać się z armią Alarona.

Zająć miasto Brightwood.

Isabel musi przeżyć.

Podążać drogą na północny zachód. Wokół drogi znajduje się wiele użytecznych obiektów i budynków. Warto nieco zboczyć na wschód **(1)**, by odwiedzić punkt rekrutacji Archerów, budynek podnoszący poziom jednostek i sklep z artefaktami. Idąc dalej drogą dochodzi się do miasta Brightwood **(2)**, które należy podbić. Kolejnym miejscem, które trzeba odwiedzić jest posterunek **(3)** strzegący przejścia przez most.