



Might & Magic: Clash of Heroes

Wersja PC

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic: Clash of Heroes

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Capybara 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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Irollan	4
Holy Griffin Empire	24
Heresh	35
Sheogh	46
Silver Cities	57
Misje łowców nagród	63
Irollan	63
Holy Griffin Empire	63
Heresh	64
Sheogh	64
Zadania poboczne	65
Irollan	65
Holy Griffin Empire	67
Heresh	69
Sheogh	72
Silver Cities	74
Jednostki Specjalne	75
Bitwy-zagadki	77
Irollan	77
Holy Griffin Empire	84
Heresh	91
Sheogh	94
Artefakty	98
Irollan	98
Holy Griffin Empire	99
Heresh	100
Sheogh	101
Silver Cities	102
Mapy	103
M1 Irollan	103
M2 Holy Griffin Empire	104
M3 Heresh	105
M4 Sheogh	106
M5 Silver Cities	107

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

Poradnik do gry *Might and Magic: Clash of Heroes* zawiera kompletny **opis przejścia gry**, wraz z **poradami** dotyczącymi trudniejszych starć i pojedynków. Oprócz tego obszerny fragment tekstu poświęcony został wszelkim występującym w grze **znajdźkom**. W poradniku znajdziesz opis wszystkich dostępnych w grze:

- **zadań łowców nagród**
- **artefaktów**
- **jednostek specjalnych**
- **zagadek bitewnych**
- **pozostałych zadań pobocznych.**

W dziale poświęconym zagadkom, oprócz opisów i ilustracji, umieszczone zostały krótkie **filmiki**, które precyzyjnie przedstawiają sposób rozwiązywania bitewnych łamigłówek.

W celu ułatwienia korzystania z poradnika, wprowadzone zostały różnokolorowe czcionki, oraz specjalne oznaczenia.

Legenda:

Kolor czerwony – wrogowie.

Kolor pomarańczowy – jednostki bojowe, miejsca rekrutacji.

Kolor zielony – elementy walki.

Kolor niebieski – przedmioty.

[1], [2] – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem screenów. Jedyńka oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

Michał „Kwiś” Chwistek (www.gry-online.pl)

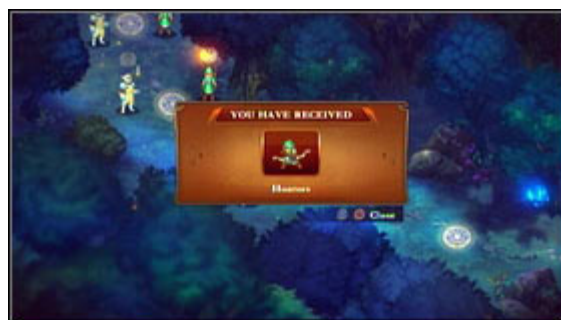
Opis przejścia

I r o l l a n

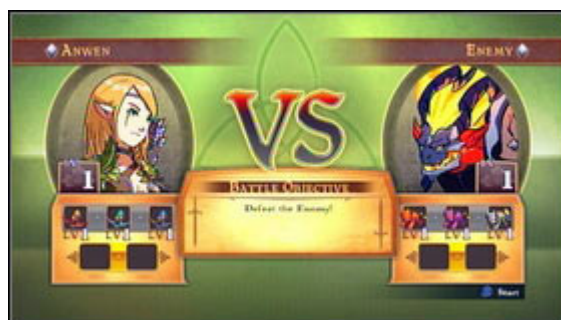
Prolog



Gra rozpocznie się w elfickim lesie Irollan, gdzie po krótkim wstępie wcielisz się w młodą łowczynię o imieniu Anwen [1]. Do poruszania się po świecie możesz używać zarówno strzałek, jak i LPM [2], a rozmowy z napotkanymi postaciami rozpoczniesz wciskając **Enter** lub klikając na nie **LPM**.



Na początku udaj się jedyną dostępną ścieżką na południe. Porozmawiaj z wszystkimi napotkanymi po drodze żołnierzami [1], a otrzymasz pierwszą jednostkę bojową – **Łowcę** [2].



Idąc cały czas prosto dotrzesz do magicznego portalu, gdzie spotkasz Lady Delarę oraz jej córkę Nadię [1]. Porozmawiaj z nimi, a chwilę później rozpocznie się twoja pierwsza walka [2].



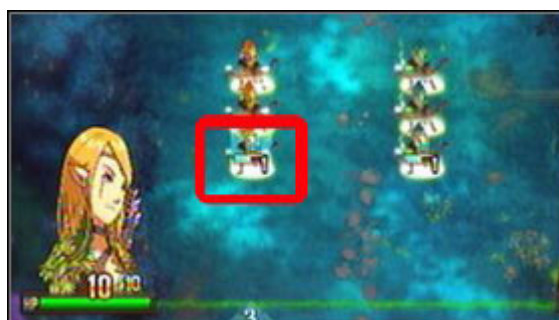
Poznasz teraz podstawy prowadzenia pojedynków. W dolnej oraz górnej części ekranu znajdują się poziome linie, zwane Strefami. Po jednej na bohatera. Jeśli jakiś z żołnierzy je zaatakuje, zada obrażenia dowódcy wrogiego oddziału. Wojska przeciwnika znajdują się na górnej połowie pola walki, a twoja armia w jego dolnej części. Starcia prowadzone są w trybie turowym.



Na strzałce pod twoją linią znajduje się cyfra wskazująca ile ruchów pozostało ci w danej turze.



Aby zaatakować przeciwnika musisz stworzyć tzw. **Atak**, czyli ustawić obok siebie w linii pionowej trzy jednostki tego samego typu oraz koloru. Przesuwać możesz jednak jedynie oddziały żołnierzy znajdujących się na samym dole kolumny. Aby wykonać pierwszy **Atak**, zaznacz zielonego **Łowcę** po lewej stronie (mruga wokół niego niebieski kwadrat) wciskając **LPM** lub **Spację**, a następnie ustaw go we wskazanym przez grę miejscu i ponownie wciśnij ten sam przycisk. Stworzysz w ten sposób **Atak**, tracąc jednocześnie jeden z ruchów (liczba na strzałce).



Na jedną z jednostek tworzących formację pojawią się dwie cyfry. Górna wskazuje ilość tur pozostałych do ataku (**Licznik Szarży**), a dolna ilość życia oddziału. Czas na wykonanie drugiego ruchu. Zaznacz żółtego **Łowcę** stojącego na środku pola bitwy i przesun go pod kolumnę wojska z lewej. Utworzysz w ten sposób kolejną formację i wykorzystasz ostatni ruch w tej turze. Chwilę później swoją turę rozpocznie przeciwnik.



Gdy skończy ruszać własnymi wojskami, ponownie przyjdzie kolej na ciebie. Tura rozpocznie się od ataku wykonanego przez przygotowane wcześniej formację. Łącznie zadadzą one demonowi 3 punkty obrażeń, gdyż jeden z ciosów został osłabiony przez stojącego po drugiej stronie stwora. Przeciwnikowi pozostanie jeden punkt zdrowia. Aby go dobić, musisz najpierw wezwać **Uzupełnienia**. Zrób to, klikając **LPM** na **Licznik Jednostek** w prawym dolnym rogu ekranu. Na polu bitwy pojawią się nowe oddziały, ale pamiętaj, że stracisz w ten sposób jeden z dostępnych w tej turze ruchów.



Kolejny wykorzystaj na przesunięcie zielonego **Łowcy** do odpowiedniej kolumny. Ostatniego ruchu nie możesz niestety w żaden sposób wykorzystać, więc zakończ turę klikając **PPM** na **Licznik Ruchów** (strzałka na dole). Chwilę później walka dobiegnie końca, a ty zostaniesz zwycięzcą. W nagrodę twój bohater oraz biorący udział w walce typ jednostki otrzymają punkty doświadczenia. Jeśli zbierasz ich odpowiednią ilość, zdobędziesz kolejny poziom doświadczenia, zwiększając w ten sposób posiadane statystyki.