

Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Heroes of Might & Magic IV The Gathering Storm

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Porady taktyczne	4
Bohaterowie	4
Miasta	5
Armie	6
Nowe elementy	7
Nowi przeciwnicy	7
Nowe budynki	8
Nowe artefakty	9
Solucja	12
Kampania 1: Mistrzowie magii	13
Kampania 2: Magnetyzm przeciwności	18
Kampania 3: Jeszcze jedna opowieść barda	22
Kampania 4: Mocniejszy górą	25
Kampania 5: Sprawa życia i śmierci	30
Kampania 6: Burzowe chmury	34

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

HEROES IV[™]

of MIGHT AND MAGIC[®]

THE GATHERING STORM[™]

Wprowadzenie

Dodatek *The Gathering Storm* składa się z 27 odrębnych scenariuszy i sześciu kampanii. W pierwszych pięciu prowadzisz po jednym głównym bohaterze, którego zadaniem jest zgromadzenie kompletu magicznych przedmiotów. W szóstej – piątka bohaterów łączy swe siły w celu pokonania wspólnego wroga – Hexisa. Możesz rozgrywać kampanie w dowolnej kolejności, z wyjątkiem ostatniej, która otwiera się dopiero po zakończeniu wszystkich poprzednich. Z niniejszym poradnikiem dozniesz do szczęśliwego końca każdej z nich.

Znajdziesz tu zestaw ogólnych porad, które przydadzą się szczególnie, jeśli jest to twój pierwszy kontakt z grą Heroes. Ostatecznie każdy opracowuje własną taktykę dopasowaną do swojego stylu gry. Jest też opis wszystkich nowych jednostek, budynków i artefaktów powstałych dla potrzeb tego dodatku. W dalszej części znajdziesz dokładny opis sposobu przejścia każdej misji w kampaniach, wraz z kompletnymi mapami.

Miłej zabawy!



Porady taktyczne

B o h a t e r o w i e

- Głównych bohaterów rozwijaj w kierunku ich podstawowej szkoły magii tak, by przede wszystkim osiągnęli arcy mistrzowski poziom jednej dziedziny.
- Każdego bohatera rozwijaj do oporu. Staraj się nie opuszczać mapy, jeśli są na niej jeszcze okazje do zdobycia doświadczenia, które w ostatecznej rozgrywce okaże się zbawienne.
- Mikstura nieśmiertelności jest niezwykle pożyteczna. Można ją wypić w dowolnej chwili, by w momencie rozpoczęcia bitwy bohaterowie byli już pod jej wpływem. Zaraz po zmartwychwstaniu należy wypić następną.
- Zawsze obejrzyj zdobyte artefakty pod kątem przydatności. Warto dotychczas używane wymieniać na lepsze, a stare przekazywać mniej ważnym bohaterom.
- Tam, gdzie wróg jest nieliczny, atakuj samymi bohaterami. W ten sposób oszczędzisz jednostki.

M i a s t a

- Puste miasto jest prowokacją w kierunku przeciwnika! Dobrą zasadą jest pozostawianie w nim na straży wszystkich jednostek pierwszego poziomu, jakie uda się zgromadzić i po 20 – 30 sztuk jednostek drugiego poziomu. Jeśli w okolicy grasuje potężny wróg, trzymaj w miastach około 70% wojsk.



- Im solidniejsze mury, tym wyższy współczynnik obrony zamkniętych w nich wojsk. Zamek zapewnia dodatkowo wieże strzelnicze. Stawiaj na nich tylko jednostki z bronią dystansową, bo stojące tam wojska są jednocześnie wystawione na atak dystansowy.
- Jeśli do miasta zbliża się spora armia, a twoje główne siły nie zdążą na czas, wówczas wynajmij bohatera, który umie strzelać, lub rzucać czary bojowe. Możesz albo bronić grodu, albo całkiem go opuścić, by po odejściu wroga cichcem go przejąć. Nie próbuj bronić się garstką żołnierzy, bo stracisz ich bez żadnej korzyści.
- W nowym mieście przede wszystkim wzniesź ratusz. Rozwijaj miasto stosownie do potrzeb danej misji. Jeśli bohater zna już wszystkie potrzebne zaklęcia, to nie buduj szkół, itd.
- Jeśli nie zmusza cię do tego konieczność, to nie wybieraj budynków rekrutujących istoty bez broni dystansowej. Wyjątkami mogą być tylko te jednostki, których zalety przeważają nad jednostkami alternatywnymi: Magiczne Golemy w miastach Ładu, czy Wampiry w miastach Śmierci.

A r m i e

- Staraj się nie łączyć w jednym oddziale jednostek z przeciwnych szkół magii (Życia ze Śmiercią, czy Ładu z Chaosem), gdyż zdecydowanie obniża to poziom morale w czasie bitwy. Niedobrze jest też, gdy bohater danej szkoły dowodzi jednostkami szkoły przeciwnej.
- W czasie walki nie pchaj do przodu jednostek walczących w zwarciu, jak to robi komputerowy przeciwnik. Poczekaj, aż wróg się zbliży, a być może do tego czasu zdążysz go wystrzelać.
- Atakując miasto używaj czarów niszczących jednostki za murem jak Trucizna, Święte Słowo, czy Wyssanie Życia. Komputerowy wróg bywa na tyle głupi, że czasem stoi i czeka, aż go wykończysz, zamiast wyjść i atakować.
- Używaj czarów ochronnych w walce i usuwaj czary przeciwnika. Magia jest równie ważna, jak miecze.



- Oszczędzisz wiele jednostek atakując iluzjami, istotami przywołanymi i ożywieniami. Prawdziwe oddziały trzymaj w odwodzie.
- Unikaj opcji „walka automatyczna”. Poniesiesz znacznie mniejsze straty samodzielnie kierując wojskiem.

Nowe elementy

N o w i p r z e c i w n i c y



GOBLIŃSKI RYCERZ (Chaos)

120 punktów życia, odporność na magię, kamienna skóra, walka wręcz, zdolność zanegowania pierwszego uderzenia.

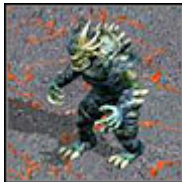
Najlepiej zwalczać bronią dystansową i czarami.



MRO CZNY CZEMPION (Śmierć)

200 punktów życia, walka wręcz, szarża, regeneracja, zdolność rzucania czaru Groza.

Najlepiej zwalczać bronią dystansową i czarami.



GARGANTUAN (Natura)

300 punktów życia, walka na dystans, podwójny atak strzelecki, szerokie pole rażenia.

Najlepiej zwalczać czarami.



ZŁA CZAROWNICA (Ład)

100 punktów życia, teleportacja w obrębie pola bitwy, odbicie zaklęć, zdolność rzucania czarów, w tym Implozji.

Najlepiej zwalczać w zwarciu i bronią dystansową.