

# Heroes of Might & Magic V:

# Dzikie Hordy

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Heroes of Might & Magic V Dzikie Hordy**

**autor: Paweł „HopkinZ” Fronczak**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Kampania 1- Rage of the Tribes</b>	<b>5</b>
Prolog – A Murder of Crows	5
<b>Kampania 2 – The Will of Asha</b>	<b>8</b>
Misja 1 – Last Soul Standing	8
Misja 2 – The Grim Crusade	11
Misja 3 – The Bull’s Wake	15
Misja 4 – Beasts and Bones	18
Misja 5 – Heart od Darkness	22
<b>Kampania 3 – To Honor Our Fathers</b>	<b>25</b>
Misja 1 – Collecting Skulls	25
Misja 2 – One Khan, One Clan	27
Misja 3 – Father Sky’s Fury	29
Misja 4 – Mother Earth’s Wisdom	32
Misja 5 – Hunting the Hunter	34
<b>Kampania 4 – Flying to the Rescue</b>	<b>40</b>
Misja 1 – Dark Ways and Deeds	40
Misja 2 – Tearing the Veil	43
Misja 3 – Summoning the Dragon	46
Misja 4 – A Flamboyant Exit	49

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](http://www.gry-online.pl)



# Wstęp

Nie minęło wiele czasu, odkąd opuściliśmy mroźne krainy Krasnoludów. Drugi dodatek do HoM&M V pozwoli nam zagrać rasą barbarzyńskich Orków. „Dzikie Hordy” kontynuują wątek poprzednich dwóch epizodów.

Niniejszy poradnik zawiera kompletny opis przejścia wszystkich kampanii zawartych w grze. Do każdej misji zamieściłem mapkę oznaczoną cyferkami. Wszelkie dwukierunkowe teleporty oraz przejścia pomiędzy powierzchnią i podziemiem oznaczyłem dodatkowo literkami „a” i „b” (zazwyczaj), aby uniknąć bałaganu. Rozczytanie map nie powinno nastręczyć Wam trudności.

Otrzymałem w swoje ręce wersję angielską, toteż nie dziwcie się screenami w poradniku. Czasami posługuję się angielskimi nazwami jednostek, czarów i artefaktów, ponieważ nie jestem pewien co do ich odpowiedników w tłumaczeniu polskiego dystrybutora.

Starczy już tych słów. Czas zakończyć konflikt, rozpętany w maju zeszłego roku!



# Porady ogólne

Zaczynając przygodę z „Dzikimi Hordami” warto wiedzieć kilka podstawowych rzeczy.

- Staraj się samemu rozgrywać wszystkie potyczki. Sztuczna Inteligencja (opcja Szybka Walka) bardzo często w głupi sposób traci jednostki, wysyłając je w bój, w momencie gdy lepiej jest odczekać jedną turę i mieć możliwość pierwszego ataku.
- Grając barbarzyńcą zawsze na początku walki rzucaj swoim szamanem czar „Przyspieszenie” na cyklopy. Sprawi to, że będą poruszać się o większą ilość kwadratów oraz ich tura będzie następowała szybciej.
- Przy rozbudowie zamku zawsze wpierw zadbaj o kapitol oraz najwyższe rozwinięcie murów miasta. Dopiero potem wybuduj budynki pozwalające rekrutować jednostki, a na samym końcu ich ulepszone wersje.
- Zbieraj wszystkie możliwe artefakty. Te nieużyteczne zawsze możesz sprzedać na targu.
- Artefakt będący częścią większego setu przechodzi do następnej misji razem z herosem. Czasem zdarzy się tak, że cały, ośmioczęściowy set artefaktów uzbierasz dopiero po trzech czy czterech misjach.



Granie w „Herosey” to męcząca zabawa.

- Jednostki barbarzyńskie tracą punkty Rage gdy używamy przycisk „Obrona”. Podczas walki, nawet gdy nie chcemy atakować przeciwnika, lepiej poruszyć się o jedną kratkę w bok lub do tyłu, ażeby tych punktów nie tracić.
- Podczas walki wysokie morale i duży współczynnik szczęścia gra taką samą rolę, jak ilość jednostek. Herosom zawsze rozwijaj umiejętność „Szczęście” na poziom Expert.
- Grając Nekropolią, w każdą większą walkę staraj się angażować na początku nowego tygodnia, gdy odnowią się Twoje punkty nekromanckie. W innym wypadku, po wygranej potyczce nie będziesz miał możliwości wcielić do armii jednostek nie-umarłych.
- W grze pojawiła się możliwość wykupywania alternatywnych, ulepszonych jednostek. Każda frakcja ma po dwa rodzaje ulepszonych oddziałów. Zazwyczaj różnią się one nieco współczynnikiem atak/obrona oraz specjalną umiejętnością. W zasadzie WSZYSTKIE nowe, ulepszone jednostki bardziej spodobały mi się od swoich pierwowzorów, znanych z poprzedniej edycji gry. Toteż polecam rekrutować zawsze te nowe upgrade’y.

# Kampania 1- Rage of the Tribes

## Prolog - A Murder of Crows

Quroq sądzi, że jego powołaniem jest poprowadzić Orków do ostatecznego podboju Ludzi, Elfów, Krasnoludów i Demonów. Plan mało oryginalny, lecz nie warto kłócić się z dwumetrowym stworem z toporem.

W tej misji bohater może zdobyć bardzo wysoki poziom doświadczenia, ponieważ jest to de facto misja treningowa. Inwestuj we wszelkie barbarzyńskie skille, ażeby poznać ich działanie i być z nimi zapoznanym na przyszłość.

### Zadania główne:

- Zajmij Varon Peak;
- Uwolnij wszystkich uwięzionych Orków;
- Quroq musi przeżyć.



Swoją wędrówkę zaczynasz w rogu mapy **(1)**. Do Twojej dyspozycji zostaje oddany bohater z garstką oddziałów. Nie posiadasz żadnego zamku, lecz w tym miejscu – w miarę postępu czasu – będziesz mógł rekrutować niewielkie ilości jednostek.

Udaj się ścieżką na północ **(2)**. W tym miejscu zobaczysz sojuszników, przymuszanych do pracy. Pokonaj wrogi oddział i wciel sprzymierzeńców do swojej armii.



Czasami napotkane stwory będą chciały przyłączyć się do Twojej armii.

Zajmij się eksploracją pobliskich terenów. Dwukierunkowy portal przejścia w **(3a)** zabierze Cię prosto do **(3b)**. Warto się pofatygować, ponieważ czeka tam potężny artefakt, dający +4 do siły. Podczas wczesnego etapu gry uważaj jedynie na oddział mentykor, który zagradza drogę na jednym z przejść. Jest ich całkiem sporo i na razie nie będziemy z nimi walczyć.

W końcu dotrzesz do skrzyżowania dróg **(4)**. Tutaj znajdują się dwa obiekty. Po pierwsze portal jednokierunkowy, który przeniesie Cię do miejsca, w którym zaczynałeś grę (dzięki temu będziesz mógł szybciej wracać się, aby rekrutować jednostki) oraz Ołtarz Ofiarny. Odwiedzając to miejsce możesz zwiększyć swój poziom doświadczenia kosztem jednostek. Warto poświęcać jednostki innych typów, ponieważ i tak w armii Orków mają one niskie morale i nie przydają się w walce (jak szkielety czy chłopci).





W zależności od frakcji możesz składać w ofierze jednostki (Orkowie) lub artefakty (Krasnoludy)

Skieruj się na północ i pokonaj przeciwnika w **(5)**. Dzięki temu zyskasz bardzo potężny oddział goblinów. W tym momencie powinien kończyć się trzeci lub czwarty tydzień gry, więc wróć się na sam początek mapy i dorekrutuj nowe jednostki. Gdy już to dokonasz, przejdź na zachodnią część mapy, korzystając z drogi w centrum.

Zaraz pewnie napotkasz herosa oponenta, lecz ma on bardzo mizerną armię. Możesz skorzystać z dwukierunkowego portalu **(6a)** aby nieco wzbogacić się w złoto i doświadczenie. Nieopodal czekają dwa silne oddziały (żywiolaki powietrza i mumie), które mogą sprawić Ci nieco problemów. Zanim je pokonasz udaj się na południe **(7)** aby przyłączyć do armii więcej wojowników.

Pozostało Ci ruszyć drogą na północ. Po drodze wyzwól oddział cyklopów. Jesteś już gotowy do ostatecznej konfrontacji. Rozgrom przeciwnika w jego zamku **(8)** i tym samym zdobądź uznanie na Ślą... eee, wśród Orków :-).



Uznanie wśród Orków – bezcenne.