



Heroes of Might & Magic V:
Kuźnia Przeznaczenia
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Heroes of Might & Magic V Kuźnia Przeznaczenia

autor: Paweł „HopkinZ” Fronczak

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

Wstęp	3
Kampania 1 – Dylemat Freydy	4
Misja 1 – Rebelianci	4
Misja 2 – Podejrzenie	7
Misja 3 – Duncan	9
Misja 4 – Negocjacje	12
Misja 5 – Wybór	15
Kampania 2 – Bunt Wulfstana	20
Misja 1 – Strefa Przygraniczna	20
Misja 2 – Zasadzka	25
Misja 3 – Partyzanci	27
Misja 4 – Bracia	30
Misja 5 – Laszlo	32
Kampania 3 – Zadanie Ylaya’i	36
Misja 1 – Szpieg	36
Misja 2 – Moczary	39
Misja 3 – Spotkanie	41
Misja 4 – Smoki	43
Misja 5 – Koniec	45

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



Wstęp

Wydarzenia opowiedane w „Kuźni Przeznaczenia” są kontynuacją tych, które przeżyaliśmy w podstawowej wersji gry. W oficjalnym rozszerzeniu przebieg rozgrywki nie zmienia się. Gracz otrzymuje po prostu kolejne trzy kampanie. Ponownie składają się one z pięciu misji.

Zapraszam do nieoficjalnego poradnika, który w sposób szczegółowy opisuje każdy z piętnastu scenariuszy.

Kampania 1 –Dylemat Freydy

M i s j a 1 - R e b e l i a n c i

W pierwszej misji kierujesz dwójką bohaterów. Po mapie nie krążą żadni przeciwnicy, zatem jedyne czego musimy się obawiać to oddziały, stacjonujące przy drogach.

Zadania główne:

- Zniszcz obóz rebeliantów Lorda Caldwell'a;
- Zniszcz obóz rebeliantów arcybiskupa Randalla;
- Pomóż jednostkom Przystani wydostać się z zasadzki;
- Freyda i Laszlo muszą przeżyć.

Zadania poboczne:

- Zabij druidów (misja z Chatki Jasnowidza);
- Zajmij wszystkie Chatki Wieśniaków;
- Wyliminuj wszystkie jednostki buntownicze.



Heros: Pamiętaj, że kontrolujesz postacie o niskich poziomach doświadczenia. Posiadają po 10 punktów many, a ta szybko się kończy. Różnią się czarami: Freyda ma ofensywną Starożytną Strzałę, zadająca niewielkie obrażenia. Laszlo potrafi używać Odbicia Pocisków. Bohaterowie mogą osiągnąć 10 poziom doświadczenia. Jednemu i drugiemu jako pierwszy talent wybierz Łaskę. Potem rozwijaj atak/obronę/szczęście do poziomu eksperckiego. Bardziej skup się na Freydzie, ponieważ później to jej losami będziesz kierował.

Bonus: Pierwsza misja w tej kampanii nie daje nam możliwości wyboru żadnych bonusów.

Wojska posiadane przez obu bohaterów będą na razie całkiem nieźle radziły sobie w walce. Zaczynasz na skraju mapy **(1)**. Rozdziel herosów: niech jeden ruszy ścieżką na północ, drugi na północny zachód.

Wszystko co musisz robić to pokonywać napotkane wojska (nie jest to trudne). Przy jak najmniejszych stratach we własnych oddziałach. Nie spiesz się (im dłużej grasz tym przeciwnik bardziej rośnie w siłę, jednak nie w takim stopniu, aby stało się to niebezpieczne). Zbieraj wszelkie możliwe surowce. Każdą skrzynię skarbów wymieniaj na złoto (doświadczenia i tak zdobędziesz wystarczająco, by osiągnąć maksymalny poziom możliwy w tej misji). Twoim celem są dwa wrogie obozy **(2)**. Dysponują one niewielkimi oddziałami jednostek Przystani.

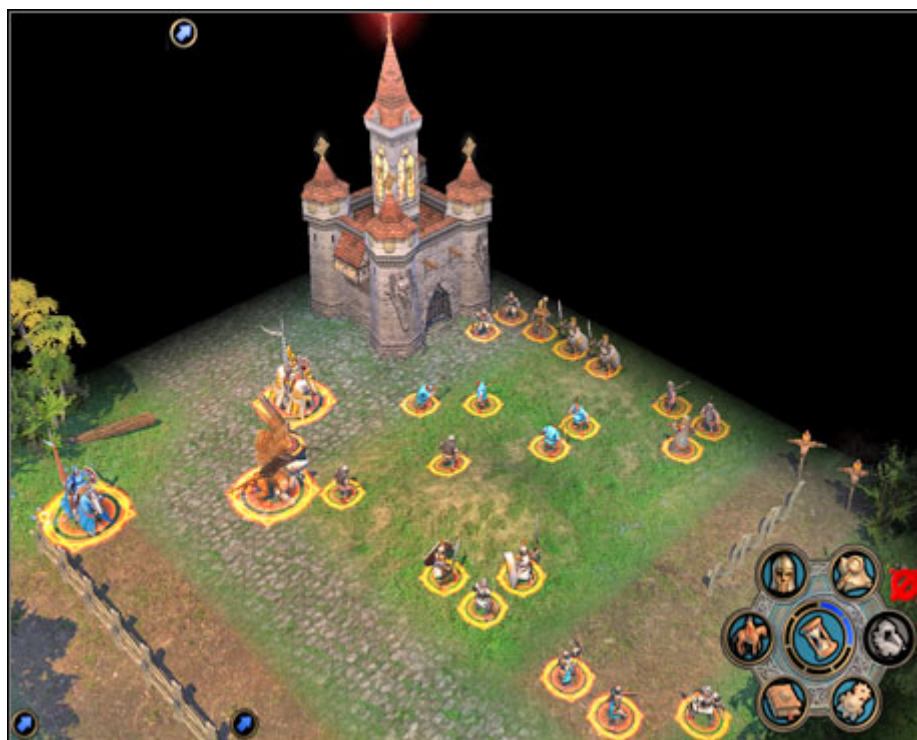


Zawsze uważaj, by jakiś korzeń nie zablokował Twojej jednostki (tak jak na powyższym rysunku).

Tuż po rozpoczęciu gry uaktywni się zadanie odbicia jednostek wsparcia **(3)**. Udaj się tam najlepiej Laszlo, gdyż jego czar Odbicie Pocisków rzucający na Twoich łuczników zredukuje straty. Gdy już pokonasz jednostki Sylvan spróbuj zaatakować wyzwolone przez Ciebie posiłki. Oddziały zechcą się do Ciebie przyłączyć.

Na mapie znajduje się również sklep z machinami wojennymi **(4)**. Balista to najlepszy przyjaciel podczas długich bitew. Oprócz tego na środku mapy (obok skrzyżowania dróg) jest oddział Aniołów. Walka nie ma sensu, gdyż jest ich około 60 i po prostu nie da się wygrać.

W miarę upływu czasu będziesz tracił swoje jednostki. Niektóre w walce, inne zdezerterują, jeszcze inne zostaną złapane w elficką zasadzkę. Nie martw się jednak. Zbieraj jak najwięcej złota. Zdobyte surowce wymieniaj na targu również na złoto (targ znajduje się po środku mapy, na skrzyżowaniu głównych dróg). Dzięki zasobom będziesz mógł kupować jednostki na farmach i w garnizonach. Punktem strategicznym jest budynek, gdzie możesz rekrutować Kawalerzystów **(5)**. To oni są główną siłą uderzeniową Twojej armii podczas tej misji, nie zapominaj o tym. Dotrzyj tam jak najszybciej, ponieważ cotygodniowo przybywają w kontrolowanym przez Ciebie garnizonie dwie jednostki tego typu. A posiadając w armii dwudziestu Kawalerzystów będziesz bardzo potężny. W innych garnizonach możesz rekrutować Zbrojnych, Gryfy oraz Strzelców.



Nie martw się, te oddziały są ze sobą połączone. Nie będziesz musiał walczyć z każdym osobno :).

Kolejnym ważnym punktem jest północno wschodnia część mapy **(6)**. Znajdują się tu dwa silne oddziały: Żywiolaki Wody oraz Feniksy. Nawet nie staraj się ich atakować swoimi podstawowymi jednostkami. Co prawda da się je pokonać, jednak obie walki bardzo uszczuplą Twoją armię. Feniksy są po prostu mocne i odradzają się gdy zabijesz je po raz pierwszy. Żywiolaki natomiast są słabe w zwarciu. Dysponują jednak silną Lodową Strzałą oraz Kręgiem Zimy (pamiętaj, by nigdy nie ustawiać jednostek blisko siebie podczas tej walki). Tym miejscem zainteresuj się dopiero po opanowaniu całej mapy i wykupieniu potężnych armii. Ponadto skorzystaj z Flagi tuż obok, która da Ci szczęście i większe morale podczas potyczki.

W południowo zachodnim krańcu mapy znajduje się Chata Jasnowidza **(7)**. Oferuje Ci on zadanie: pozbądź się druidów na południu. Nagrodą jest duża ilość doświadczenia.

Gdy cała mapa zostanie przez Ciebie splądrowana przenieś swoje oddziały do jednego bohatera. Nie powinieneś mieć żadnych problemów, by pokonać oba wrogie obozy **(2)**. Zadania poboczne zostaną zaliczone, gdy zajmiesz wszystkie garnizony przeciwnika.

I tym sposobem „znowu dobrzy ludzie giną, bo nam się przeciwstawili”, jak miała w zwyczaju mawiać Isabel.

M i s j a 2 - P o d e j r z e n i e

Kolejna misja jest bardzo schematyczna. Mam na myśli bardziej, niż zwykle. Twoim zadaniem jest śmignąć przez całą mapę i zabić oraz zniszczyć wszystko co się da. To drugi raz, gdy nie dysponujemy żadnym zamkiem.

Zadania główne:

- Wyeliminuj miasta rebeliantów (0/4);
- Zniszcz wszystkie chłopskie chaty (0/14);
- Freyda i Laszlo muszą przeżyć.

Zadania poboczne:

- Ocal niewinnych chłopów (0/5).



Heros: We wszystkich skrzyniach skarbów wybieraj złoto zamiast doświadczenia. Freyda może awansować jedynie do 16 poziomu i spokojnie zrobi to jedynie walcząc. W tym scenariuszu radzę rozwijać Logistykę i skills związane z wiedzą/inteligencją dla szybszego zdobywania doświadczenia.

Bonus: Przed rozpoczęciem misji jako bonus wybierz 10.000 złota. Przyda się przy rekrutowaniu nowych jednostek. Artefakt jest słaby, a czar Ślepoty nie będzie potrzebny.