



Might & Magic: Clash of Heroes

Wersja Xbox 360

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
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Irollan	4
Holy Griffin Empire	26
Heresh	37
Sheogh	48
Academy	60
Misje łowców nagród	66
Irollan	66
Holy Griffin Empire	67
Heresh	68
Sheogh	69
Zadania poboczne	70
Irollan	70
Holy Griffin Empire	72
Heresh	74
Sheogh	77
Silver Cities	79
Jednostki Specjalne	81
Zagadki Bitewne	83
Irollan	83
Holy Griffin Empire	90
Heresh	97
Sheogh	101
Artefakty	105
Irollan	105
Holy Griffin Empire	106
Heresh	107
Sheogh	108
Silver Cities	109
Mapy	110
M1 Irollan	110
M2 Holy Griffin Empire	111
M3 Heresh	112
M4 Sheogh	113
M5 Silver Cities	114

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 rozwiązania 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 „Kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

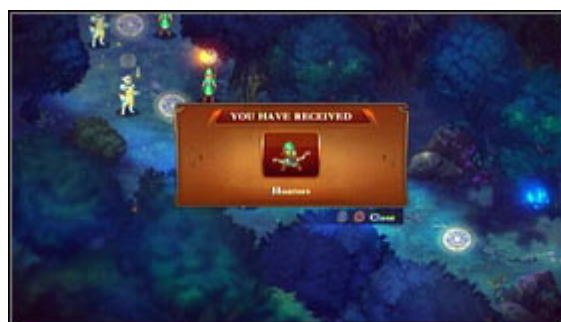
Opis przejścia

I r o l l a n

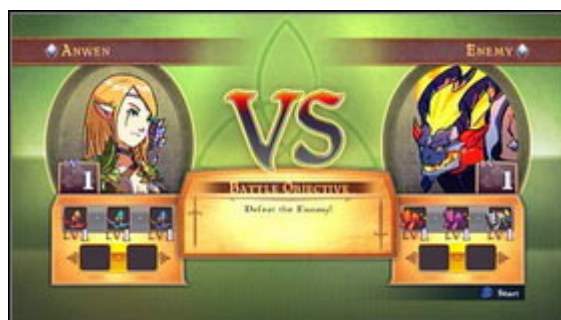
Prologue



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 lewego analoga, jak i krzyżaka [2], a rozmowy z napotkanymi postaciami rozpoczniesz wciskając X.



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



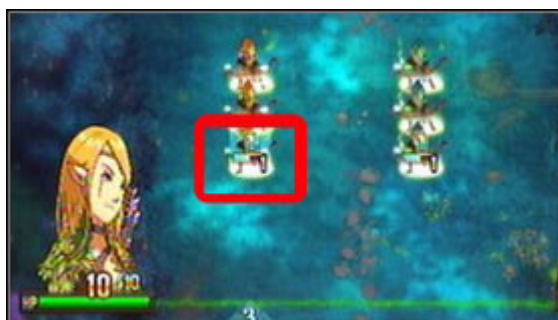
Poznasz teraz podstawy prowadzenia pojedynków. W dolnej oraz górnej części ekranu znajdują się poziome linie. Po jednej na bohatera. Jeśli jakiś z żołnierzy je zaatakuje, zada obrażenia dowódcy wrogiego oddziału. Wojska przeciwnika znajdują się na górnej połowie pola walki, a twoja armia w jego dolnej 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. **attack formation**, 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 **Huntera** po lewej stronie (mruka wokół niego niebieski kwadrat) wciskając **X**, a następnie ustaw go we wskazanym przez grę miejscu i ponownie wciśnij ten sam przycisk. Stworzysz w ten sposób pierwszą **formację**, tracąc jednocześnie jeden z ruchów (liczba na strzałce).



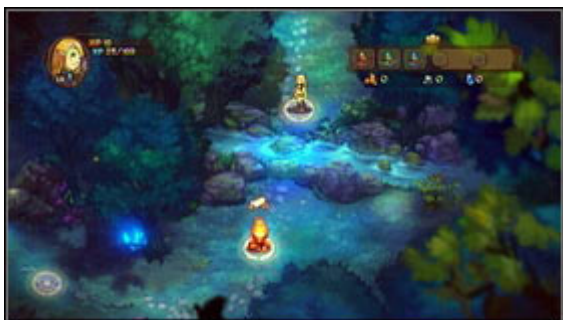
Na jedną z jednostek tworzących formację pojawią się dwie cyfry. Górna wskazuje ilość tur pozostałych do ataku (**charge time**), a dolna ilość życia oddziału. Czas na wykonanie drugiego ruchu. Zaznacz żółtego **Huntera** stojącego na środku pola bitwy i przesuń go pod kolumnę wojska z lewej. Utworzysz 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 przyzwać posiłki. Zrób to, wciskając **R2** lub **L2**. 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 **Huntera** do odpowiedniej kolumny. Ostatniego ruchu nie możesz niestety w żaden sposób wykorzystać, więc zakończ turę wciskając **KWADRAT**. 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.



Po walce udaj się z powrotem na południe. Na brzegu strumyka napotkasz kolejnego **demona**. Zaatakuj go.