
Príručka k hre Heroes 3

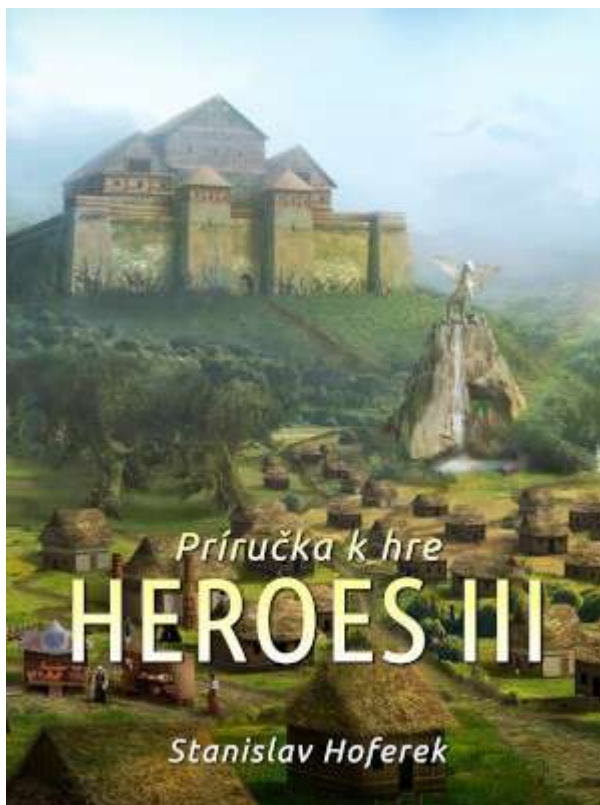
Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	GKBN
Stanislav Hoferek	Greenie knižnica	CC-BY-NC-ND	Prvé (2020)	000101

Obsah

Príručka k hre Heroes 3.....	1
Úvod.....	3
Tipy a triky.....	4
Mestá (základný prehľad).....	6
Castle.....	7
Rampart.....	7
Tower.....	8
Inferno.....	8
Necropolis.....	9
Dungeon.....	9
Stronghold.....	10
Fortress.....	10
Conflux.....	11
Cove.....	11
Budovanie mesta a prvé dva týždne.....	12
Ekonomický rozjazd.....	12
Vojenský rozjazd.....	12
Kombinovaný rozjazd.....	12
Hrdinovia.....	13
Zvláštne schopnosti hrdinov.....	14

Úvod

Heroes of Might and Magic 3 je hra, ktorá vznikla ešte minulého tisícročia. Ide spolu so Starcraftom o jednu z mála hier, ktorá je stále masovo hrávaná, i keď je z úplne iného obdobia. Najobľúbenejšia hra celej dlhej série je hrateľná na rôznych zariadeniach a kombinuje ekonomiku, mágiu a strategické myslenie.



Netreba sa tak čudovať, že na internete je obrovské množstvo viac alebo menej aktuálnych návodov. Aj preto vzniká táto kniha. Skutočne jednoduchý a ľahko pochopiteľný návod sa hľadá len ťažko, pretože väčšinou píšú návody odborníci pre odborníkov. Výsledkom je veľké množstvo čísiel, ktorých bude v tejto príručke naozaj minimum. Príručka je zameraná na tipy a triky, ako i základný prehľad hrdinov a miest.

V príručke sa spomína bezplatný datadisk Horn of the Abyss, ktorý sa dá voľne stiahnuť na adrese <http://heroes3wog.net/horn-of-the-abyss/>

Tipy a triky

- Najčastejším problémom je nedostatok zlata. Netreba sa čudovať, je potrebné na všetko. Najdôležitejším zdrojom zlata sú mestá. Čím lepšia úroveň radnice, tým viac zlata. Postaviť kapitolu čo najskôr je tak veľmi často najlepšia cesta za víťazstvom.
- Každý hrdina môže zbierať skúsenosti. Hráč si tak môže urobiť niekoľko relatívne dobrých hrdinov. Problém príde pri najväčších bitkách, keď žiadny z hrdinov nie je dostatočne skúsení a nedokáže strategicky a magicky napredovať. Preto je častá taktika urobiť len jedného čo najsilnejšieho hrdinu a použiť všetkých (alebo väčšinu) ostatných len ako pomocníkov. Hlavný hrdina tak ako jediný bojuje a zbiera truhlice.
- Každá truhlica obsahuje zlato alebo skúsenosti. Na internete je veľa návodov, kde sa rozoberá, ktorú s týchto možností zobrať. Jednoduché odporúčanie je tiež zbierať len skúsenosti, pretože zlato pribúda každé kolo, zatiaľ čo skúsenosti nie.
- Každý hrdina sa pohybuje len tak rýchlo, aká je jeho najpomalšia jednotka. Skombinovať tak drakov a pomalú jednotku znamená, že armáda sa bude pohybovať veľmi pomaly, hlavne v zlom teréne. Nechať najpomalšie jednotky v hrade je tak často dobré riešenie. Hlavne ak dané jednotky nie sú používané v boji. Ideálne mať v armáde len jednotky s rýchlosťou 11 a viac. Je jedno, či bude mať niekto v armáde len jednotky s rýchlosťou 17 a 11, rýchlosť bude rovnaká,
- Iná možnosť je presunúť najpomalšie jednotky druhému hrdinovi. Útočný hrdina tak prejde väčšiu cestu a iný, pomocný hrdina, môže niesť jeho pomalé jednotky. Ten hrdina, ktorý bude mať úlohu rýchlo presúvať čokoľvek po mape, by mal dostať čo najrýchlejšiu jednotku.
- Pomocní hrdinovia by mali robiť všetko to, čo hlavný hrdina robiť nemusí. Kým hlavný hrdina zlikviduje strážiace jednotky pred baňou, pomocný hrdina môže zabráť baňu a blízke suroviny. Takto je to najjednoduchšie. Taktiež môžu nosiť nové jednotky z miest až k hrdinovi a nevádi, ak to niekoľko dní zaberie. Útočiaci hrdina tak môže naďalej ostávať v bojoch a nemusí sa zdržiavať návratom.
- Niektorí hrdinovia sú výborní ako hlavní hrdinovia, iní majú výborné bonusy na pomáhanie impériu, napríklad príjem zlata (estates) či možnosť vymieňať kúzla. Niektoré vlastnosti sú tak dobré, že hrdina bude veľkým prínosom aj keby sa nepohol celú hru. Hlavne tí, ktorí produkujú peniaze alebo potrebnú surovinu.
- Vždy je dobré mať aspoň jednu rýchlu jednotku a dobre ju umiestniť v armáde, aby ste mohli kúzliť čo najskôr. Najviac sa to oplatí pri hromadných pozitívnych či negatívnych kúzlach, alebo ak potrebuje deštruktívnym kúzlom odstrániť z hry nebezpečnú jednotku súpera.
- Vyčkávanie v boji je výborné. Jednotky, ktoré mali ísť na začiatku, tak pôjdu na konci. Najviac sa to oplatí pri strelcoch, ktorí môžu efektívnejšie ničiť tie jednotky, ktoré sa priblížili. Namiesto prvej strelby s polovičným poškodzovaním tak dajú plné.
- Typická výstavba mesta je jednoduchá – najskôr zlepšovať radnicu, po dosiahnutí kapitolu stavať budovy pre jednotky a až budú postavené, tak ich vylepšiť. Znamená to, že najskôr hráč získa dostatok zdrojov na stavbu čohokoľvek. Následne získa možnosť najatť si veľké množstvo bojovníkov a až potom ich vylepšovať, keďže vylepšenie sa bude týkať všetkých.
- Aj s malou vojenskou silou sa dá ubrániť hrad. Stačí rozmýšľať a nenechať svoje jednotky zahynúť. Niekedy urobia strelecké veže oveľa viac práce ako vaše jednotky.
- Aby sa ekonomika rozhýbala, je potrebné už v prvých dňoch nakupovať čo najmenej, aby

ostali peniaze na stavby. Napríklad nákup balisty nie je nutný v prvých dňoch, pretože tie isté peniaze sa môžu hodiť inde.

- Niekedy sa oplatí zobrať nového hrdinu už len pre jednotky so sebou, alebo ak má balistu. Určite sa oplatí brať tých hrdinov, ktorí predtým slúžili súperovi a získali bojové skúsenosti.
- Na začiatku hry je určite nevhodné útočiť na strelecké jednotky, ktoré strážia bane. Znamenajú totiž určité straty. Ak už iná cesta nevedie, je vhodné využívať kúzla na to, aby ste niekoľko strelcov oslabili bleskami alebo kliatbami.
- Na začiatku hry je väčšinou možnosť získať hrdinu, ktorý pridáva 350 zlata každé kolo. To znamená, že máte ideálneho sekundárneho hrdinu a môžete rovno získať iného hrdinu, ktorý by bol hlavným bojovníkom. Hrdinovia so ziskom zlata dokáže pomôcť k rýchlejšiemu získavaniu stavieb a bojovníkov. Jeden hrdina so ziskom 350 zlata dodá do pokladnice za 60 dní 21 000 zlata.
- Mixovanie jednotiek z rôznych miest znamená, že morálka pôjde dolu. Nevadí to, ak ide o 2-3 mestá, pri väčšom čísle to začína byť problém. Dobrá taktika je mať skoro všetky jednotky z prvého mesta a len tie najlepšie z druhého mesta.
- Drahé, pokročilé jednotky, sú skoro vždy lepšie ako tie lacnejšie. Ak nie je dost' zlata na všetky, dobrý nápad je vybrať aspoň tie najviac užitočné. Často sa tak nakupujú najskôr strelecké jednotky, potom lietajúce jednotky a nakoniec zvyšok.
- Každý hrdina má svoju špecializáciu. Niektoré sú k ničomu, zatiaľ čo iné sa dajú výborne použiť. Napríklad barbarské mesto a vylepšený útok sú dobrou kombináciou.
- Dobrá rada je tiež útočiť hlavne tam, kde je možné získať víťazstvo bez strát.
- Strelecké jednotky väčšinou nedokážu bojovať efektívne v prípade, ak je nepriateľská jednotka vedľa nej. Vtedy je niekoľko možností, napríklad odstrániť tú jednotku kúzlom alebo dať strelca na čakanie a pohnúť s ním až vtedy, keď bude jednotka odstránená niektorým vašim bojovníkom. Dá sa to výborne použiť aj v útoku. Zaútočiť na strelca alebo na blízku jednotku pod takým uhlom, aby strelec musel útočiť na blízku vzdialenosť podstatne menšou silou.
- V datadisku Horn of the Abyss je možné útočiť magogom alebo lichom na voľné políčka a zasiahnúť tak oveľa viac nepriateľských jednotiek – alebo útočiť tak, aby nebola poškodená žiadna spojenecká jednotka. Stačí stlačiť G na klávesnici.
- Hrdinovia získavajú manu postupne, ale pomalou rýchlosťou. Ďalšou možnosťou je prespať v meste, v ktorom je postavená ľubovoľná magic guild. Veľkou pomocou som tiež magické studne. Ak má hrdina len minimum pohybu na tento deň, nechajte ho v meste. Jednak získa maximum many a jednak je možné brániť mesto – alebo vložiť do mesta najpomalšie jednotky. Na druhý deň tak bude mať hrdina viac pohybu.
- V boji začínajú najrýchlejšie jednotky. Najrýchlejšia jednotka útočníka, ktorá je úplne hore, má výhodu pred ostatnými s rovnakou rýchlosťou. To je dobré vedieť na čo najskoršie kúzlenie.
- Ak sa presuniete cez portál alebo bránu do podzemia a nepáči sa, čo tam vidíte, môžete sa vrátiť cez klávesu space (medzerník). Táto činnosť nestratí nič z pohybu a nemusíte tiež bojovať so silnou armádou, ktorá čaká na opačnej strane.

Mestá (základný prehľad)

V hre je niekoľko miest. Osem pochádza z pôvodnej hry, jedno (Conflux) je súčasť datadisku Armageddon Blade a ďalšie (Cove) je súčasťou datadisku Horn of the Abyss. Tu je ich veľmi jednoduchý a stručný prehľad.

Pri hrdinoch je spomenutých niekoľko čísiel, napríklad a30-d30-s25-s25. Znamená to, že daný hrdina sa v prvých úrovniach bude zameriavať na útok, obranu, silu kúzla a množstvo kúzelnej energie v tomto pomere. Pri každom hrdinovi je tak viditeľné, akým smerom bude jeho zlepšovanie usmernené, a teda ako veľmi sa bude zlepšovať v útoku alebo iných oblastiach. Niektorí hrdinovia sa len minimálne zlepšia v niektorej oblasti, zatiaľ čo v iných budú dominovať. To sa dá využiť pri správnom vyberaní schopností. Napríklad zosilnenie sily kúzla cez sorcery bude mať minimálny vplyv pre niekoho, kto v žiadnom prípade nebude schopný zosielať silné deštruktívne kúzla.

Niektoré mestá sú veľmi vzdialené od priemeru. Napríklad Tower a Necropolis sú tak naviazané na mágiu, že aj ich bojovní hrdinovia majú zadarmo knihu kúziel. Stronghold a Fortress zas používajú mágiu len v minimálnej miere a po skutočne silné kúzla sa musia popozerať v iných mestách.

Castle

- Vhodné pre začiatovníkov
- Mesto zamerané skôr na obranu ako útok
- Vyrovnané mesto a silné jednotky
- Dve strelecké jednotky, dve lietajúce jednotky
- Bojový hrdina Knight (a35-d45-s10-k10)
- Magický hrdina Cleric (a20-d15-s30-k35)
- Natívnym povrchom je tráva (grass), vyrába drevo a kamene a uprednostňuje mágiu vody.

Castle je mesto ľudí, gryfov a anjelov. Má drahšie ale o to silnejšie jednotky, ktoré sú ešte efektívnejšie po zoslaní pozitívnych kúziel, na čo sa tiež mesto špecializuje. Až 4 jednotky nejakovo ovplyvňujú kúzlenie protihráča a sú tak efektívny v boji proti kúzelníkom. Ich najväčšia slabina je cena anjelov a tiež budov, ktoré sú potrebné na ich získanie. Castle má pomalý rozjazd, ale už s vylepšenou jednotkou druhého stupňa je možné zaberat' bane bez problémov. Vylepšení anjeli môžu oživovat' ostatných, ale len raz za kolo. Výborné na strelcov, gryfov a jazdcov.

Medzi zraniteľné jednotky patria obidve strelecké jednotky a je teda potrebné ich čo najviac chrániť, pretože inak sa budú ich počty rýchlo znižovat'. Castle nemá žiadnu výrazne pomalú jednotku, zatiaľ čo vylepšení jazdci a gryfovia majú rýchlosť 9. Castle má niekoľko špeciálnych budov, ale reálny zmysel má len jediná, ktorá je navyše nutná pre najímanie jazdcov – stajne. Grail dodáva +2 body morálky všetkým hrdinom.

Dôležité vylepšenia: Makrsman strieľa 2x, Crusader útočí 2x na blízku, Champion je jedna z najsilnejších jednotiek a jeho sila je tým väčšia, čím väčšiu vzdialenosť prejde. Oplatí sa tak poslat' na nich rôzne kúzla, vrátane Haste a Prayer, ktoré zvýšia jeho efektívnosť. Archangel je tiež výborná jednotka, ale treba získať dostatok drahokamov, na čo hrad Castle nemá špeciálny zdroj.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Royal Griffin, Champion, Archangel (rýchlosť 9)

Odporúčani hrdinovia:

Caitlin (Cleric) – So ziskom 350 zlata každé kolo je jasná voľba ako prvý hrdina.

Loynis (Cleric) – Špecializácia na výborné vodné kúzlo, Prayer. Musí sa naučiť mágiu vody.

Orrin (Knight) – Zlepšenie všetkých strelcov cez percentuálnu schopnosť archery.

Sir Mullich (Knight) – obrovský bonus k rýchlosti všetkých jednotiek.

Rampart

- Vhodné pre začiatovníkov
- Mesto zamerané skôr na obranu ako útok
- Dobré v boji proti agresívnym kúzlam
- Jedna strelecká jednotka, dve lietajúce jednotky
- Bojový hrdina Ranger (a35-d45-s10-k10)
- Magický hrdina Druid (a10-d20-s35-k35)
- Natívnym povrchom je tráva (grass), vyrába kryštály a uprednostňuje mágiu zeme.

Rampart je mesto elfov, trpaslíkov a rôznych lesných bytostí. Až 4 jednotky nejakovo ovplyvňujú kúzlenie protihráča a sú tak efektívny v boji proti kúzelníkom. Ich najväčšia slabina je útok a obliehanie hradov, pretože majú len jednu streleckú jednotku, ktorá však strieľa dvakrát. Majú zlatých drakov, ktorí dokážu efektívne útočiť na viac ako 1 políčko, podľa rozostavenia jednotiek. Celkovo sú jednotky hradu Rampart silné.

Medzi zraniteľné jednotky patrí Pegasus, ktorého použitie si treba dobre rozmyslieť. Rýchlosť na mape je nižšia, pretože má dve veľmi pomalé jednotky. Aj po ich vylepšení sú stále pomalé a oveľa viac sa hodia na obranu hradu než na útok. Umožňuje postaviť Treasury, vďaka čomu môže mať hráč dostatok zlata. Medzi ďalšie špeciálne budovy patrí Mystic Pond, ktorý dodáva suroviny každý týždeň. Stavba je výhodná len na veľmi veľkých mapách, keď sa postaví zavčasu. Grail dodáva +2 Luck všetkým hrdinom.

Dôležité vylepšenia: Grand Elf strieľa 2x, Silver Pegasi získa vysokú rýchlosť, vďaka čomu je možné kúziť skôr. Gold Dragon je jedna z najlepších jednotiek na hre a je veľmi rýchla.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Všetko okrem obranných jednotiek Dwarf a Dendroid (rýchlosť 7)

Odporúčani hrdinovia:

Jenova (Ranger) – So ziskom 350 zlata každé kolo je jasná voľba ako prvý hrdina.

Kyrre (Ranger) – Percentuálny expert na logistics je veľmi vítaní v akomkoľvek meste.

Mephala (Ranger) – Percentuálny expert na armorer sa výborne hodí do obranného mesta.

Thorgrin (Ranger) alebo Giselle (Ranger) – Percentuálny experti na boj proti silným kúzelníkom.

Tower

- Vhodné pre pokročilých hráčov
- Mesto zamerané na mágiu, všetci majú knihu
- Dobré v boji, kde sa často používajú kúzla
- Tri strelecké jednotky, dve lietajúce jednotky
- Bojový hrdina Alchemist (a30-d30-s20-k20)
- Magický hrdina Wizard (a10-d10-s40-k40)
- Natívnym povrchom je sneh (snow), vyrába drahokamy a uprednostňuje mágiu vzduchu.

Tower je mesto mágov a magických bytostí, ako i mocných titánov. Ide o zvláštne mesto, ktoré vyžaduje množstvo luxusných surovín. Zaujímavé je aj zložením, keďže ide o jediné mesto, kde sú po vylepšeniach až 3 strelecké jednotky. Ich efektívnosť a celková sila je nižšia na základe faktu, že hrdinovia hradu Tower nevynikajú v útoku.

Medzi zraniteľné jednotky patrí Master Gremlin, ktorých sila je veľmi závislá od množstva. Špeciálne strelecké veže pri obliekaní hradu ich rýchlo ničia. Ich opakom je Iron Golem, ktorí znesú naozaj veľa a neboja sa ani priameho boja, ani kúziel. Mágovia znižujú potrebné množstvo many na kúzlenie, čo znovu spôsobuje viac kúziel alebo časté posielanie veľmi náročných kúziel. Posledné dve jednotky sú v meste Tower veľmi drahé, ale patria k úplnej špičke. Tower má budovu na zlepšenie knowledge (zásoba many) každému hrdinovi, čo je výborné skôr pre iných hrdinov ako pre tých z mesta Tower, či knižnicu. Vďaka nej je možné mať viac drahých, náročných kúziel. Môžete si tiež nakúpiť artefakty priamo v meste. Grail zobrazuje kompletnú mapu, čo je výhoda skôr na začiatku hry.

Dôležité vylepšenia: Master Gremlin získa útok na diaľku, Obsidian Gargoyle je rýchlejší a vhodný pre pohyblivých hrdinov, Master Genie môže kúzliti pozitívne kúzla na spojencov. Veľká investícia je titán, ich vylepšenie stojí viac ako verbovanie základnej jednotky. Ale stojí za to.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Všetci okrem Gremlinov a Golemov (rýchlosť 7)

Odporúčani hrdinovia:

Aine (Wizard) – So ziskom 350 zlata každé kolo je jasná voľba ako prvý hrdina.

Solmyr (Wizard) – Špecializácia na veľmi silné kúzlo aj so schopnosťou sorcery.

Cyra (Wizard) – Špecializácia na kúzlo haste umožní golemom a nagám efektívne útočiť.

Torosar (Alchemist) – Balista zadarmo!

Inferno

- Vhodné pre pokročilých hráčov
- Mesto zamerané viac na boj než na mágiu
- Na niektoré útoky sa nedá odpovedať
- Jedna strelecká jednotka, dve lietajúce jednotky
- Bojový hrdina Demoniac (a35-d35-s15-k15)
- Magický hrdina Heretic (a15-d15-s35-k35)
- Natívnym povrchom je láva (lava), vyrába ortuť a uprednostňuje mágiu ohňa.

Inferno je ohnivé mesto, ktoré je náročné hrať pre nových hráčov. V porovnaní s inými mestami je Inferno slabé, pretože má len veľmi slabú streleckú jednotku. Bojový i magickí hrdinovia sú vyrovnaní. Majú však dve silné, i keď málo početné lietajúce jednotky.

Medzi zraniteľné jednotky patria prvé dve jednotky, a to aj po vylepšeniach. Imp a Gog dokážu byť zaujímavé len na začiatku hry, postupne ich sila výrazne klesá. Zaujímavé je získavanie démonov z mŕtvych spojeneckých jednotiek. Sila Inferna sa ukrýva v špeciálnych budovách, ktoré dokáže skúsení hráč dobre využiť. Ide o zlepšenie sily kúzla každého hrdinu, ako i brány na rýchly presun jednotiek a hrdinov. Výsledkom je, že hráč potrebuje mať budovy na vylepšovanie jednotiek len v jedinom meste.

Dôležité vylepšenia: Familiar je silnejší a rýchlejší ako Imp, navyše dokáže získavať manu od nepriateľského hrdinu. Magog získava útok na viac ako jedno pole (v Horn of the Abyss dokáže strieľať kdekoľvek cez klávesu G), Kerberi získavajú útok na via cieľov a nedá sa im odpovedať. Zaujímavá je schopnosť Pit Lordov oživovať mŕtvych spojencov ako démonov. To je zaujímavé pri obetovaní základných jednotiek, pričom výsledkom môže byť podstatne silnejšia armáda.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Všetky jednotky (rýchlosť 6)

Odporúčani hrdinovia:

Octavia (Demoniac) – So ziskom 350 zlata každé kolo je jasná voľba ako prvý hrdina.

Zydar (Heretic) – Percentuálny expert na sorcery umožní efektívne zosielať ohnivé deštruktívne kúzla.

Marius (Demoniac) – Vylepšuje celkovú silu démonov, ktorých možno získať vo veľkom vďaka špeciálnej schopnosti Pit Lordov.

Pyre (Demoniac) – Balista zadarmo!

Necropolis

- Vhodné pre pokročilých hráčov
- Mesto zamerané na mágiu, všetci majú knihu
- Sila mesta je v oživovaní mŕtvych
- Jedna strelecká jednotka, tri lietajúce jednotky
- Bojový hrdina Death Knight (a30-d25-s20-k25)
- Magický hrdina Necromancer (a15-d15-s35-k35)
- Natívnym povrchom je hlina (dirt), vyrába drevo a kamene a uprednostňuje mágiu zeme.

Necropolis je veľmi zvláštne mesto. Ako jediní môžu byť zameraní kúzľami na poškodenie nemŕtvych, a naopak dokážu poškodzovať ostatných kúzľami, ktorí ovplyvňujú len živých. Necropolis je zameraný na oživovanie mŕtvych a na zmenu živých na mŕtvych, čo posilňuje ich armády. Ide o mesto s veľkým počtom lietajúcich jednotiek.

Medzi zraniteľné jednotky patria kostlivci, ktorých sila sa dá zvyšovať. Majú len jediného strelca a tak je potrebné strážiť či nanovo oživovať túto jednotku. Lich dokáže útočiť na viac nepriateľských jednotiek, za predpokladu, že sú nemŕtve. Ich útok sa dá voľne prispôsobovať vďaka klávese G. Necropolis nemá silné jednotky, ale často majú rôzne špeciálne vlastnosti. Majú niekoľko stavieb, ktoré súvisia s vyvolávaním nemŕtvych, vrátane ich ultimátnej budovy, na ktorú treba grail. Nemŕtvi nemajú morálku a mix jednotiek spôsobuje u živých zlú morálku a fakt, že môžu byť zasiahnuté kúzľami proti živým. Nemŕtvi vedú oživovať kostlivcov alebo vylepšených kostlivcov, ktorých však bude o 1/3 menej. Draci, hydry a morské hady sa menia na kostlivých drakov v transformeri.

Dôležité vylepšenia: Vampire Lord je silnejší a získava život zo súperových živých jednotiek. Dread Knight má šancu na dvojnásobný útok. Ghost Dragon dokáže oslabovať nepriateľské jednotky a silou sa aspoň priblíži iným elitným jednotkám.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Všetci, pre potrebu kostlivcov (rýchlosť 4) alebo Vampire Lord, Dread Knight a Ghost Dragon (rýchlosť 9)

Odporúčani hrdinovia:

Clavius (Death Knight) a Nagash (Necromancer) – Dvaja hrdinovia so ziskom 350 zlata každé kolo.

Isra (Death Knight) a Vidomina (Necromancer) – Dvaja experti na nekromanciu.

Thant (Necromancer) – Expert na trvalé oživovanie nemŕtvych jednotiek.

Galtran (Death Knight) – Špecializácia na najčastejšiu jednotku, ktorá sa môže častejšie zapájať do bojov.

Dungeon

- Vhodné pre pokročilých hráčov
- Vyrovnané mesto
- Sila mesta je v kúzlach a silných jednotkách
- Dve strelecké jednotky, tri lietajúce jednotky
- Bojový hrdina Overlord (a35-d35-s15-k15)
- Magický hrdina Warlock (a10-d10-s50-k30)
- Natívnym povrchom je podzemie (subterranean), vyrába síru a uprednostňuje mágiu ohňa a zeme.

Dungeon je mesto dvoch odlišných hrdinov. Vyrovnaných Overlordov a Warlockov, ktorí sa špecializujú na ničivé kúzla a majú najvyššiu silu kúzla na hre. Podzemné mesto má silné, i keď drahé jednotky a dlho trvá, kým sa mesto vypracuje. Dungeon vyniká v ťažkých bojoch, ako je napríklad dobýjanie miest. Často sa využíva odolnosť čiernych drakov voči akýmkoľvek kúzľami. Ich strelci sú silní aj v boji na blízku vzdialenosť, hlavne medúzy.

Medzi zraniteľné jednotky patria dve najslabšie jednotky, ktoré ľahko padajú. Zvlášť harpie sú silnejšie v útoku ako v obrane. Iné jednotky, ako napríklad minotauri, sú mimoriadne odolné. Špeciálne miesto tu má veľmi sporná mantikora, ktorá je dobre použiteľná, ale má extrémne málo života. Ide tak o akúsi podzemnú verziu pegasa. Dungeon má výborné stavby, či už mana vortex na zdvojnásobenie many alebo akadémia na dodanie 100 skúseností. Dost' na to, aby každý naverbovaný hrdina začínal na úrovni 2. Dungeon tiež môže verbovať cez portál, takže ak nájdete na mape budovu, z ktorej môžete verbovať podzemné jednotky, máte vyhraté. V meste stačí tieto jednotky vylepšiť. Taktiež môžete nakupovať artefakty. Grail je zaujímavý len pri obliehaní

Dôležité vylepšenia: Harpy Hags sú podstatne rýchlejšie, lepšie a nedá sa im odpovedať. Medusa Queen má dostatok šíпов, nie len štyri. Samozrejme sa oplatí investícia do Black Dragons, mimoriadne silnej a všestrannej jednotky.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Len Black Dragon (Dracageddon, rýchlosť 15) alebo všetci okrem Infernal Troglodyte (rýchlosť 6)

Odporúčani hrdinovia:

Damacon (Overlord) – Zisk 350 zlata každé kolo.

Gunnar (Overlord) – Percentuálny expert na logistics.

Malekith (Warlock) – Percentuálny expert na sorcery.

Alrach (Overlord) – Balista zadarmo!

Stronghold

- Vhodné pre začiatovníkov
- Mesto zamerané na útok, minimum mágie
- Rýchly rozjazd a lacné jednotky
- Dve strelecké jednotky, jedna lietajúca jednotka
- Bojový hrdina Barbarian (a55-d35-s5-k5)
- Magický hrdina Battle Mage (a30-d20-s25-k25)
- Natívnym povrchom je polopúšť (rough), vyrába drevo a kamene a uprednostňuje mágiu vzduchu.

Stronghold je veľmi jednoduché mesto, plné lacných, útočných jednotiek. Hrdinovia sa môžu naučiť užitočné schopnosti, ale s mágiou je to veľmi zle. Niekoľko základných kúziel, ako napríklad Haste, však dokáže urobiť jednotky oveľa užitočnejšími v boji. Mesto barbarov je silné v boji na rovine, mimo miest, i keď majú špeciálnu možnosť na poškodzovanie múrov pri obliehaní.

Medzi zraniteľné jednotky patria Wolf Raiders. Títo jazdci na vlkoch sú výborní v boji s protivníkmi, ktorí už nemôžu odpovedať. Obrana je však veľmi slabá. Niektoré jednotky sú síce lacné, ale v boji málo použiteľné. Napríklad Orc je síce strelec, ale svojou strelbou veľa nezmôže. Jediná výhoda je vlastne cena. K niektorým bojovníkom sa dá len ťažko dostať pre vysoké ceny ich budov. Platí to tak pre Ogre, ako i pre Cyclops. Elitná jednotka Behemoth môže byť k dispozícii už prvý týždeň. Dobrá špeciálna budova zvyšuje útok hrdinu o 1 bod. Escape tunnel umožní ujsť počas obliehania. Grail pomôže len pri obliehaní mesta.

Dôležité vylepšenia: Wolf Raider útočí 2x, Ogre Magi dokáže kúzliť na spojencov, Thunderbird je jediná rýchla jednotka. Ancient Behemoth dokáže v boji 1:1 poraziť skoro každého na hre.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Wolf Raider, Thunderbird, Cyclops King, Ancient Behemoth (rýchlosť 8)

Odporúčani hrdinovia:

Crag Hack (Barbarian) – Percentuálny expert na offense dokáže aj zdvojnásobiť útok jednotky a to sa ešte nepočítalo útočné číslo.

Gundula (Battle Mage) – Podobný hrdina, ale viac všestranný a menej zameraný na útok

Dessa (Battle Mage) – Percentuálny expert na logistics.

Gurnisson (Barbarian) – Balista zadarmo!

Fortress

- Vhodné pre pokročilých hráčov
- Mesto zamerané na obranu, minimum mágie
- Pomalé ale veľmi odolné jednotky
- Jedna strelecká jednotka, dve lietajúce jednotky
- Bojový hrdina Beastmaster (a30-d50-s10-k10)
- Magický hrdina Witch (a5-d15-s40-k40)
- Natívnym povrchom je močiar (swamp), vyrába drevo a kamene a uprednostňuje mágiu zeme.

Fortress je mesto, ktoré sa hrá hlavne zo začiatku veľmi ťažko. Silná špecializácia na obranu nie je vhodná na skoré dobývanie baní. Fortress má podobne ako Stronghold len základnú mágiu. Akékoľvek zložitejšie kúzla nie sú k dispozícii. Na druhú stranu má Fortress niekoľko silných defenzívnych jednotiek a dokáže tak dobre brániť mestá. Mesto Fortress je špeciálne ťažšie dobiť kvôli väčšej vodnej priekope. Častá taktika pre Fortress je pripraviť niekoľko Wyvern na zaberanie baní čo najskôr.

Medzi zraniteľné jednotky patria hlavne strelci. Následne celá armáda, pretože pomalé, i keď silné jednotky, musia ísť dopredu. Veľké množstvo pešiakov profituje z faktu, že hrdina Beastmaster má veľkú obranu a často aj schopnosť armorer, ktorá obranu ešte viac zvyšuje. Witch je však veľmi nepotrebný tip hrdinu, lebo magický hrdina v nemagickom meste, ktorý má často nepoužiteľnú schopnosť Eagle Eye, nie je to pravé a spolu s Battle Mage majú najmenšie využitie pre schopnosť Wisdom.

Dôležité vylepšenia: Lizard Warrior je na rozdiel od pôvodnej verzie lepší v útoku, hlavne po kúzle Bless. Dragon Fly je jedna z málo rýchlych jednotiek a dokáže rušiť kúzla a pridávať kúzlo Weakness. Mighty Gorgon dokáže ničiť aj elitné jednotky. Wyvern Monarch je druhá rýchla jednotka, ale stále má málo jednotiek. Chaos Hadra je rýchlejšia a tak môže ľahšie trafiť viac potrebných cieľov. Oplatí sa kombinovať s kúzlami Haste alebo Teleport.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Všetky (rýchlosť 5), maximálna rýchlosť pre pomocné jednotky je s použitím len Dragon Fly (rýchlosť 11)

Odporúčani hrdinovia:

Tazar (Beastmaster) - Percentuálny expert na armorer dokáže aj zdvojnásobiť obranu jednotky a to sa ešte nepočítalo obranné číslo.

Andra (Witch) – Percentuálny expert na intelligence. Na vyšších úrovniach jej nikdy nedôjde mana na kúzlenie..

Kinkeria (Witch) – Dvojnásobný efekt pre Learning.

Gerwulf (Beastmaster) – Balista zadarmo!

Conflux

- Vhodné pre začiatovníkov
- Silné mesto plné protikladov
- Efektívne jednotky po vylepšeniach
- Dve strelecké jednotky, tri lietajúce jednotky
- Bojový hrdina Planeswalker (a45-d25-s15-k15)
- Magický hrdina Elementalist (a15-d15-s35-k35)
- Natívnym povrchom je tráva (grass), v datadisku Horn of the Abyss vysočiny (highlands), vyrába ortuť a má prístup ku každej mágii.

Conflux je mesto elementálov, fénixov a drobných ale veľmi rýchlych víl. V niektorých turnajoch je toto mesto zakázané, keďže je považované za príliš silné. Conflux nemá žiadne strelecké jednotky pred vylepšením. Vylepšovanie jednotiek je tak mimoriadne dôležité už na začiatku hry. Pozostáva z hrdinov Planeswalker, ktorí majú silné bonusy na väčšinu jednotiek, a z Elementalistov. Tí sú častou voľbou a majú o 1 atribút viac ako všetci ostatní magickí hrdinovia. Kúzelní hrdinovia začínajú aj s mágiou, čo zjednodušuje kúzlenie.

Medzi zraniteľné jednotky patria všetky nevylepšené jednotky. Po vylepšení sa dokážu dokonca magicky chrániť navzájom, čo znižuje efektivitu kúziel ako je napríklad Magic Arrow. Jednotlivé elementy majú však svoje slabosti, ktoré sa dajú schopným kúzelníkom ľahko zničiť. Conflux je silné mesto aj na zosielanie deštruktívnych kúziel, predovšetkým ohnivých. Hneď štyri jednotky sú odolné voči ohnivému kúzlu ako Armageddon. Mesto však nemá prístup k tomuto kúzlu. Phoenix je totiž najrýchlejšia jednotka a tak Conflux má právo prvého kúzla v bitke.

Dôležité vylepšenia: Sprite je rýchla jednotka a nedá sa jej odpovedať, Storm a Ice elemental sú strelecké jednotky. Fénix je silnejšia jednotka ako Firebird a vie sa znovu narodiť po zničení.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Všetky jednotky (rýchlosť 6) alebo len Phoenix (rýchlosť 21)

Odporúčani hrdinovia:

Gelare a Grindan (Elementalist) – Dvaja hrdinovia so ziskom 350 zlata každé kolo.

Thunar a Erdamon (Planeswalker) – Ich špecializácia urobí neužitočné jednotky oveľa užitočnejšie. Plus zisk zlata 250 a po získaní skúseností až 1000 zlata.

Labetha (Elementalist) – Špecializácia na užitočné kúzlo Stone Skin.

Luna (Elementalist) – Špecializácia na užitočné kúzlo Fire Wall, ktorým možno ochrániť napríklad strelecké jednotky.

Cove

- Vhodné pre začiatovníkov
- Mesto zamerané skôr na útok ako na obranu
- Jednotky majú veľký benefit z kúziel, kanón.
- Dve strelecké jednotky, dve lietajúce jednotky
- Bojový hrdina Captain (a45-d25-s20-k10)
- Magický hrdina Navigator (a15-d10-s40-k35)
- Natívnym povrchom je močiar (swamp), vyrába síru a uprednostňuje mágiu vody.

Cove je nové mesto, zavedené v datadisku Horn of the Abyss. Ide o mesto pirátov a rôznych morských potvor. Hranie za Cove je jednoduché a stačí skombinovať útočných jednotiek, ich špeciálnu obliehaciu zbraň kanón a najlepšieho hrdinu na hre, ktorým je Leena. Cove je tak zmesou miest Stronghold a Castle a bojový hrdinovia majú väčšinou schopnosť Offense.

Medzi zraniteľné jednotky patrí Oceanid, čo je rýchla a lacná jednotka. Iné jednotky, napríklad Nix, sú mimoriadne odolné a výborné na obranu. Najdôležitejšia jednotka pre Cove sú piráti na úrovni 3, nazvaní Sea Dogs. Tí dokážu urobiť veľké poškodenie, ideálne po zakúzení kúzla Bless. Ayssid dokáže útočiť 2x a je relatívne rýchlou jednotkou, zvlášť po zakúzení kúzla Haste. Po správnom čakaní tak môže zaútočiť až 4x na hodnotný cieľ. Ide o najrýchlejšiu jednotku s dvomi útokmi a ich sila sa dá ešte vylepšiť hrdinom. Navyše ich môže byť vďaka prídavnej budove o 3 viac. Cove tak má výbornú jednotku na 3. a 4. stupni a pravdepodobne najlepšiu obrannú jednotku na 6. stupni.

Dôležité vylepšenia: Každá úroveň pirátov zlepšuje túto jednotku a pridáva schopnosť Accurate Shot, ktorá ničí ďalšie nepriateľské jednotky. Ayssid získava druhý útok. Nix Warrior je ešte silnejšia obranná jednotka a sú rýchlejšia. Haspid má 2x viac života a podstatne lepší útok.

Dôležité jednotky do ofenzívnej armády: Všetko bez Seamanov (rýchlosť 7) alebo Haspid a Ayssid (rýchlosť 11)

Odporúčani hrdinovia:

Leena (Captain) – Bez pochyb najlepšia hrdina na hre pre akúkoľvek stratégiu. 600 až 1350 zlata. Navyše sa rýchlo pohybuje po zložitých terénoch.

Jeremy (Captain) – Kanón zdarma! Navyše kanón je lepší ako balista a hrdina stojí o 1500 menej ako kanón. Užitočný aj ako hlavný bojovník.

Corkes (Captain) – Cove verzia hrdinu Crag Hack.

Anabel (Captain) – Špecializácia na pirátov, ktorí sú lepší každé tri úrovne hrdinu a môžu strieľať skôr.

Budovanie mesta a prvé dva týždne

Možností, ako hrať hru, je samozrejme niekoľko. Tu sú tri najčastejšie spôsoby, ako čo najlepšie rozohrať partiu.

Ekonomický rozjazd

Pri ekonomickom rozjazde sa počíta s dostatkom priestoru okolo hráča. Je nutné, aby boli protivníci ďaleko. Základom ekonomického rozjazdu je poznanok, že na najatie bojovníkov a postavenie budov je potrebné veľké množstvo zlata. Maximalizovanie príjmu tak spôsobí, že v neskorších častiach hry bude môcť hráč robiť naozaj čokoľvek. Postup:

1. Čo najskôr postaviť nové radnice, mať to ako hlavnú prioritu. Neustále sledovať, aké budovy sú potrebné pre postavenie city hall a neskôr kapitoly. Stavať menej užitočné, ale potrebné budovy skôr ako čokoľvek iné. Príkladom je postavenie town hall, následne magic guild, marketplace, blacksmith a city hall. Po tom nasleduje stavby citadely a hradu, čo umožní stavbu kapitoly.
2. Ekonomicky môže veľmi pomôcť dobrý hrdina, ktorý má príjem zlata. Taktiež, len čo to bude možné, je vhodné postaviť resource silo (vyžaduje marketplace) na získanie ďalších surovín.
3. Hráč musí čo najskôr získať kameň a drevo, pretože ich potrebuje na stavbu hradu.
4. Druhý týždeň nasleduje stavba budov na najímanie bojovníkov, so zameraním na tie, ktoré môžu produkovať strelcov.

Vojenský rozjazd

Na rozdiel od ekonomického rozjazdu sa vojenský rozjazd zameriava na produkciu jednotiek čo najskôr s tým, že ekonomika bude neskôr. Výhodou vojenského rozjazdu je rýchlejšie získavanie cenných baní a rýchlejšie získavanie bojových skúseností. Vhodné na malé mapy.

1. čo najskôr postaviť magic guild a town hall. Následne budovy pre bojovníkov.
2. Keďže je dôležité dobývanie, je potrebné vybrať i agresívneho hrdinu s balistou/kanónom alebo so streleckými jednotkami.
3. Ak hrdina potrebuje knihu kúziel, je potrebné ju okamžite kúpiť. Aj základné kúzla zabezpečia nižšie straty pri bojoch.
4. Pri bojových rozjazdoch je potrebné dobre poznať svoje mesto a čo najskôr získať baňu na najcennejšiu luxusnú surovinu. Tento rozjazd je tiež zaujímavý pre tých, ktorí začínajú neďaleko chránenej zlatej bane.

Kombinovaný rozjazd

Častou možnosťou je aj ekonomický rozjazd s tým, že ekonomika je trochu spomalená v deň 7 stavbou budovy pre strelcov. Ako prvá sa nakupuje magic guild kvôli kúzlam pre hrdinu. Napríklad pre mesto Rampart je bežné v deň číslo 7 postaviť Homestead, aby bolo možné najat' niekoľko streleckých jednotiek. Za 2 dni tak môže hrdina najat' dvojnásobok strelcov.

Hrdinovia

Výber dobrého hrdinu je veľmi dôležitý. Koho však vybrať z tak bohatej ponuky? Hrdinov je veľké množstvo, ale dajú sa ľahko zaradiť do jednotlivých kategórii.

Špecializácia na jednotky je u hrdinov veľmi častá. Nejde však často o tú najlepšiu možnosť. Efekt spôsobuje malú výhodu pre jedinú jednotku, zatiaľ čo pre všetko ostatné je to nezaujímavé. Malú výhodu môže mať špecializácia na jednotku, ktorá bude vo vašej armáde veľmi častá – alebo na strelecké jednotky, ktoré budú celkovo o trochu lepšie a môžu strieľať o niečo skôr. Špecializáciu na jednotky majú väčšinou tí hrdinovia, ktorí nie sú zameraní na mágiu.

Príklad dobrého hrdinu: Ivor (elfovia), Valeska (strelci), Theodorus (mágovia)

Špecializácia na kúzla je taktiež veľmi častá. Mať výhodu pri slabom kúzle, ktoré sa nepoužíva, nie je veľká sláva. Naopak, u silných magických hrdinov dokáže špecializácia na kúzlo robiť divy. Dobrým príkladom je Loynis za ľudí a jeho špecializácia na kúzlo prayer. Na to, aby boli kúzla skutočne efektívne, je potrebné získať správnu schopnosť na konkrétnu školu mágie (oheň, voda, zem, vzduch). Bez toho je špecializácia na kúzla málo efektívna a zaujímavá len zo začiatku hry, nie ku koncu.

Príklad dobrého hrdinu: Adela (bless), Solmyr (chain lighting), Ciele (magic arrow)

Špecializácia na percentuálne zlepšenia je, pri správne vybranom hrdinovi, veľmi prospešná. Hrdinovia so špecializáciou na útok (offense), obranu (armor), silu kúzla (sorcery) či vedomosti (intelligence) je dôležitá pri väčšine hrdinov. Dať špecializáciu na útok pre niekoho, kto vyniká v útoku, je silné a na vysokej úrovni priamo nezastaviteľné. Napríklad armorer je určite viac užitočný pre hrdinu z mesta Fortress ako z mesta Tower. Percentuálne sa zlepšuje aj logistics, navigation, estates, necromancy či interference. Crag Hack na úrovni 20 môže mať bonus 120% na útok.

Príklad dobrého hrdinu: Crag Hack (offense), Tazar (armor), Malekith (sorcery)

Špecializácia na stály príjem je ideálom pre druhého hrdinu. Vybrať hrdinu, ktorý pridá 350 zlata každé kolo, je mimoriadne výhodné a vráti sa za približne týždeň. Ak má hrdina nejaké jednotky, bude to ešte omnoho skôr. Zaujímavý je aj príjem kryštálov, síry alebo inej suroviny. Vôbec netreba skúmať, z akého mesta daný hrdina pochádza. Tak veľmi je to výhodné.

Príklad dobrého hrdinu: Jenova (+350 zlata), Leena (+850 zlata, zanedlho dokonca +1350 zlata)

V prípade použitia dvoch hrdinov je tak veľmi dobrá kombinácia hrdinu na boj a hrdinu na ostatné činnosti, napríklad v prípade hradu Rampart Mephala na boj a Jenova na príjem. Pre 8 hrdinov je ideálne mať aspoň 5 hrdinov s bonusom na príjem zlata alebo surovín.

Zvláštne schopnosti hrdinov

Air Magic je na podporenie kúziel, ako napríklad Haste alebo Lighting. Dobrá voľba vo väčšine prípadov, aj pre neskoršie kúzlo Fly.

Archery je vhodná schopnosť tam, kde je viac streleckých jednotiek. Pri jedinom strelcovi nemá zmysel. Výborné tiež tam, kde je silný útok hrdinov, napríklad v mestách Stronghold, Conflux a Cove.

Armorer je jedna z najlepších schopností tam, kde je veľká obrana pri hrdinovi. Postará sa o to, že hrdina nestráca veľa jednotiek ani v ťažkých bitkách a pri obliehaní miest. Hodí sa pre mestá Fortress, Rampart, Castle či Inferno, alebo celkovo tam, kde sú zraniteľní strelci a veľa lietajúcich jednotiek.

Artillery je možnosť vylepšiť balistu alebo kanón. Rozhodne najlepšie riešenie je pre mesto Cove, kde je k dispozícii podstatne silnejší kanón. Pre iných je to len málo dôležitá schopnosť v porovnaní s ostatnými. Dobré využitie môže mať aj pre mesto Stroghold a Conflux.

Ballistics je ovládanie katapultom a najviac sa hodí pre toho hrdinu, ktorý často dobýva mestá. Na mape s množstvo miest je to dobré riešenie, na iných to nemá vysokú prioritu.

Diplomacy umožní lacnejšie vzdanie sa a vyjednávanie s protivníkmi na mape. Pre nekromantov, ktorí môžu jednotky premeniť na nemŕtvych kostlivcov. Pre iných to nie je až tak silná schopnosť.

Eagle Eye je zbytočnosť. Nemá žiadne praktické využitie a je lepšie zvoliť čokoľvek iné ako toto.

Earth Magic je považovaná za najlepšiu mágiu. Dokáže efektívne spomaľovať, zlepšovať obranu či presúvať hrdinu medzi mestami. Patria sem aj niektoré výborné deštruktívne kúzla. Oplatí sa pre každého, ale najväčšiu šancu na získanie tejto mágie má Conflux, Necropolis a Dungeon.

Estates je možnosť získavať peniaze každé kolo. Efekt bol výrazne zlepšený v Horn of the Abyss 1.6, takže na expertnej úrovni sa získa až 1000 zlata. Jasná voľba aj pre bojového hrdinu, keďže efekt je obrovský. Najväčšiu šancu na získanie Estates majú rytieri z hradu Castle.

Fire Magic umožňuje ohnivé kúzla. Väčšinou sa ohnivá mágia považuje za najmenej použiteľnú, ale i tak je to minimálne priemerná schopnosť. Umožňuje napríklad rôzne prekliatia. Zároveň ide o zaujímavú schopnosť pre tzv. Dracageddon, kombináciu čiernych drakov a kúzla Armageddon.

First Aid je špecializácia na stan prvej pomoci. Málo zaujímavé, využiteľné len v minime situácii.

Intelligence zvyšuje množstvo many u hrdinu. Efektívne tam, kde sa používajú veľmi náročné kúzla. Pri prekročení vysokého množstva many už táto schopnosť prestáva mať zmysel. Priemerná schopnosť. Dobré pre tých, ktorí majú vysokú silu kúziel. Napríklad pre Warlockov z Dungeon.

Leadership zlepšuje morálku a teda šancu, že jednotky budú môcť urobiť ďalší ťah. Efektívne pre veľké armády. Taktiež dobré v prípade, ak má hrdina bojovníkov z rôznych miest. Niekedy je to však zbytočná schopnosť, hlavne ak má hrdina všetky jednotky z jedného mesta (+1 k morálke), anjela a artefakty zlepšujúci morálku. Na druhej strane, hrdina môže dať artefakty niekomu inému a zobrať si niečo iné na výmenu. Leadership je tiež málo efektívny, ak máte mesto Castle s postaveným grailom.

Learning umožňuje rýchlejšie získavanie úrovni hrdinu. Nie je to však nič nutné, pretože body môžu ísť aj do niečoho efektívnejšieho. Získať vysokú úroveň je prakticky rovnako náročné s touto aj bez tejto vlastnosti. Celkovo je tak Learning nezaujímavý.

Logistics umožňuje rýchle pohybovanie sa po mape, zvlášť po cestách. Táto schopnosť bola v datadisku Horn of the Abyss oslabená, ale stále je dobrá tak pre každého. Hrdina tak dokáže prejsť dlhšiu cestu a vybojovať viac bojov či rýchlejšie prechádzať medzi mestami.

Luck je na tom podobne ako Leadership. Veľmi efektívny pre veľké armády, kde umožní dvojnásobné poškodenie pri každom útoku. V prípade grailu z mesta Rampart alebo dostatku artefaktov je Luck

málo zaujímavý.

Mysticism zvyšuje obnovu many. Kým v Horn of the Abyss 1.6 bola táto schopnosť veľmi zefektívnená, v pôvodnom Heroes 3 sa zvyšuje mana len veľmi pomaly. Táto schopnosť tak nemá veľké opodstatnenie. Najväčšia výhoda je na mapách, kde je málo miest a nie sú tam magické studne.

Navigation je podobná schopnosť ako logistika, ale určená na moreplavbu. Čím viac vody, tým lepšie. Na mapách s minimom vody nemá žiadne opodstatnenie.

Necromancy je priamo naviazaná na mesto Necropolis, inde sa ani nedá získať (mimo úprav v editore). Pre nekromantov je samozrejme priaznivé dostať nekromanciu na maximum čo najskôr. V Horn of the Abyss je nekromancia obmedzená na polovicu.

Offense ovplyvňuje útok jednotiek v boji na blízku. Na strelecké jednotky nemá vplyv, ak nie sú donútené bojovať na blízku. Pri veľkých armádach ide o jednu z najlepších schopností a zvyšuje šancu, že sa podarí nepriateľskú armádu rozdrviť bez strán, často prvým útokom. Rovnako ako armorer ide o výbornú schopnosť pre lietajúce jednotky.

Pathfinding funguje podobne ako logistics, ale namiesto zrýchlenia pohybu znižuje negatívny dopad nepriaznivých terénov. Ak potrebujete bojovať v močiaroch, púšti či na snehu, pathfinding urobí veľa. Ideálne v kombinácii s logistics a rýchlymi jednotkami môžete predbehnúť nepriateľské armády.

Resistance zvyšuje šancu, že sa vyhnete nepriateľskému kúzlu. Výborné proti hrdinom, ktorí sú silne naviazaní na zosielanie kúziel. V Horn of the Abyss 1.6 bola táto schopnosť nahradená s Interference.

Scholar je výborný pre sekundárneho hrdinu. Vďaka tejto schopnosti môže zdieľať kúzla s inými hrdinami. Hlavný hrdina tak nemusí navštevovať fyzicky každé mesto.

Scouting ukazuje väčšiu časť mapy. Na začiatku zaujímavá možnosť, ale postupne slabne.

Sorcery zvyšuje silu deštruktívnych kúziel. Výborné pre Warlockov a Nekromantov.

Tactics umožňuje lepšie zoradenie jednotiek na začiatku boja. Skvelé pre veľké armády. Umožňuje tiež ujsť z boja pred poslaním prvých útokov a kúziel.

Water Magic je dobrá na požehnanie, hlavne Prayer alebo Bless. Obidva tieto kúzla sú dostupné aj u hrdinov v meste Castle. Vodná mágia je pre mesto Necropolis prakticky zbytočná.

Wisdom je veľmi častá schopnosť a taktiež veľmi potrebná tam, kde máte dobre vyvinuté mestá s vysokými úrovňami magických veží. Aspoň na základnej úrovni by mal mať túto schopnosť každý bojujúci hrdina. Bez schopnosti Wisdom možno používať len základné kúzla a to i na klasickej mape.

Interference je nová schopnosť, zavedená v datadisku Horn of the Abyss. Interference znižuje silu kúzla u nepriateľského hrdinu, čo sa oplatí tak proti kúzelníkom, ktorých kúzla sú menej smrteľné, ako i proti nemagickým hrdinom, ktorým pokles sily kúzla z 2 na 1 veľmi ublíži.