

Armie Exigo

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Armies of Exigo

autor: Apolinary „Zienkee” Szuter

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
Garść porad	3
I - Kampania Cesarstwa	4
Misja 1: Pogranicze	4
Misja 2: Droga do Margoth	5
Misja 3: Zaciskanie pętli	6
Misja 4: Potęga magów	7
Misja 5: Noran w płomieniach	8
Misja 6: Mroczna zdrada	9
Misja 7: Wrzosowiska umarłych	10
Misja 8: Rozpaczliwy ratunek	11
Misja 9: Feniks powstaje z popiołów	12
Misja 10: Długie ciemności	13
Misja 11: Pola smoczego ognia	14
Misja 12: Zemsta	15
II – Kampania Przeklętych	16
Misja 1: Kroki w ciemnościach	16
Misja 2: Ostatnia Królowa	17
Misja 3: Brama Krasnoludów	18
Misja 4: Wyjście z cienia	19
Misja 5: Kopalnie Marlinoru	20
Misja 6: Teonia	22
Misja 7: Pierwsza pieczęć	23
Misja 8: Nadejście hordy mroku	24
Misja 9: Przebudzenie	25
Misja 10: Czarne mokradła	26
Misja 11: Pola Smutku	27
Misja 12: Komnata Wrzasków	29
III - Kampania Zwierzoludzi	30
Misja 1: Góry Czerwone	30
Misja 2: Poskromienie trzech szczepów	31
Misja 3: Odzyskanie stada	32
Misja 4: Mur Noranu	33
Misja 5: Nadciąga ogień i cień	35
Misja 6: Zimnokrwieści	36
Misja 7: Tyron Grał	37
Misja 8: Szara Wieża	39
Misja 9: Powstanie Draggi	40
Misja 10: Uśpiona groza	42
Misja 11: Jedenasta godzina	43
Misja 12: Ostateczna rozgrywka	44

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

Niniejszy przewodnik jest opisem przejścia gry od początku do końca, na najwyższym poziomie trudności (Trudny).

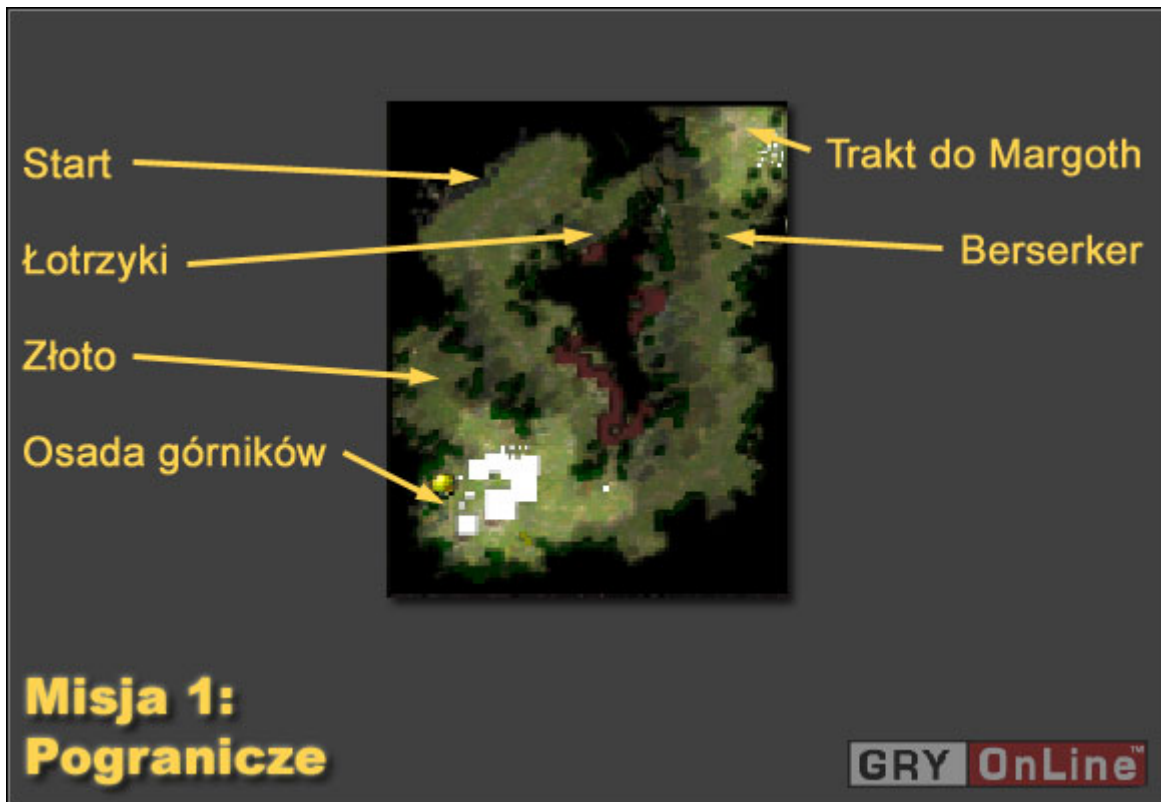
Misje można przechodzić na wiele sposobów, wybierając różne ścieżki, które jednak zawsze prowadzą do tego samego celu. Ja zdecydowałem się opisać drogę, która najbardziej mi odpowiadała. Oczywiście temat strategii nie został wyczerpany, ja tylko nakreśliłem drogę, która jest jedną z wielu prowadzących do celu. Zapraszam do zapoznania się z ową solucją,

Garść porad

- Pod pojęciem oddział rozumiem 15 jednostek, które można zgrupować pod klawiszami 1-10,
- Warto często zapisywać by móc cofnąć ruch i zebrać obrońców w odpowiednim miejscu,
- Atakując dużym oddziałem na wroga najlepiej pokierować nasze wojska tak by atakowały pojedyncze jednostki nieprzyjaciela. Dzięki temu szybko rozbiją w proch nawet najmocniejszych przeciwników,
- W późniejszych misjach gdy mamy do dyspozycji jednostki latające w pierwszej chwili skupiamy się na niszczeniu Feniksów, Harpii, które robią najwięcej szkód wśród powietrznych jednostek.

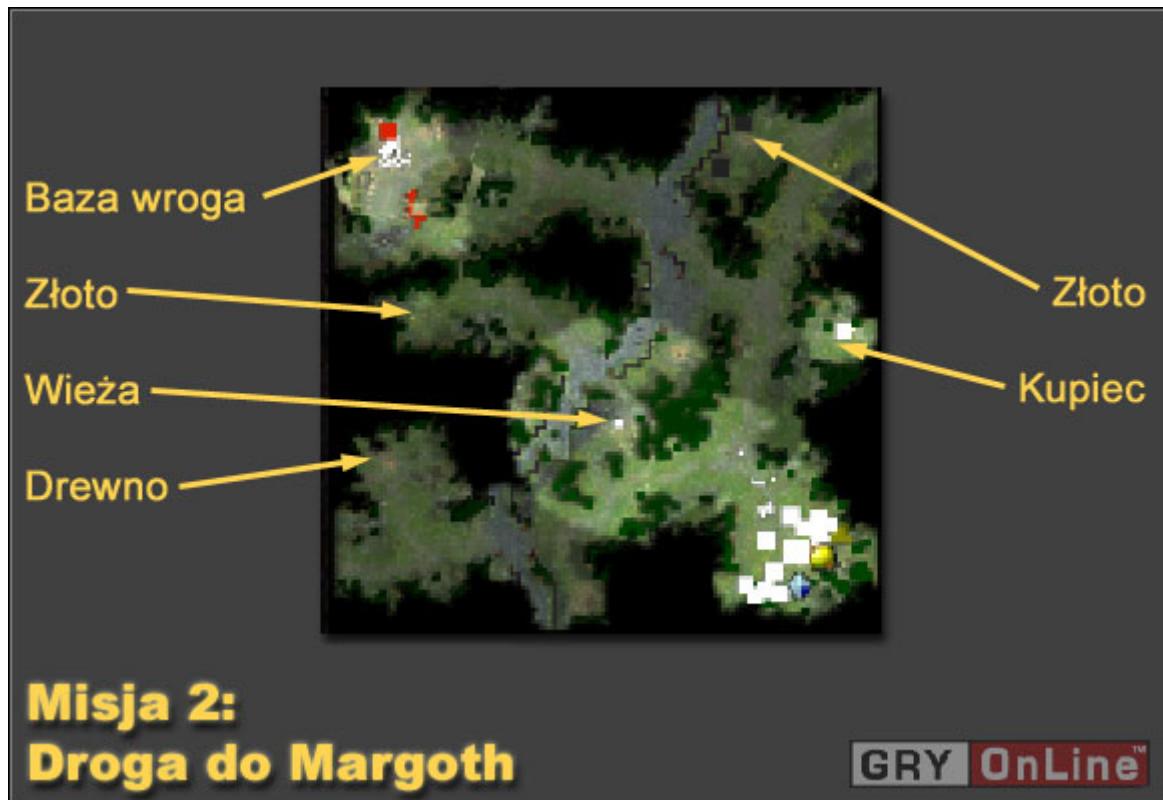
I - Kampania Cesarstwa

Misja 1: Pogranicze



Znajdujemy wyłom w murze obronnym. Po krótkiej rozmowie z ocalałym kapitanem dostaniemy pierwsze zadanie. Będzie nim dotarcie do obozu górników Heil. Jednak zanim się tam udamy warto skierować nasz oddział do przyczółku Łotrzyków. Po pokonaniu dwóch przeciwników, droga do skrzyni z 250 sztukami złota oraz dwoma eliksirami leczniczymi stanie otworem. Następnie udajmy się na południe do obozu górników (po drodze ubijając bestię). W wiosce czekają na nas jeszcze trzech kolejnych przeciwników. Po ich pokonaniu wioska będzie wolna, a my dostaniemy kolejne zadanie (wytresować muła jucznego i doprowadzić go do traktu do Margoth). Teraz zajmijmy się zasileniem naszych szeregów świeżą krwią. Zbudujmy koszary i powołajmy do życia dwóch wieśniaków. Reszta niech się zajmie pozyskiwaniem złota potrzebnego do szkolenia Knechtów. Pierwszy atak wroga nadejdzie z północnego-zachodu, drugi z północnego-wschodu. W międzyczasie zbudujmy dwa domy i szkolmy Knechtów by stworzyć 15-osobowy oddział. Jeżeli przejdziemy się w głąb lasu na północy wioski, natkniemy się na jedną bestię pilnującą skrzyni z 150 sztukami złota. Gdy wyszkolimy 15 wojów możemy ruszyć na Berserkera, który wysyła kolejne ataki na wioskę (pamiętajmy jednak by nie zostawiać bezbronnych górników, do tego celu wystarczy 5 Knechtów). Udając się do Berserkera napotkamy małe oddziały wroga. Gdy uporamy się z wszystkimi oraz Berserkerem ataki na wioskę skończą się, a my będziemy mogli spokojnie wyszkolić muła i przeprowadzić go na trakt do Margoth. I tak kończy się pierwsza misja.

M i s j a 2 : D r o g a d o M a r g o t h



Głównym zadaniem jest zniszczenie obozu Zwierzoludzi, a pobocznym znalezienie trzech skrzyń z zasobami (2x złoto + 1x drewno). Do obrony naszej bazy wystarczy jeden oddział pikinierów (ataki Ogrów), a do ataku na wrogą wioskę dwa oddziały pikinierów. Przed atakiem na siedzibę bestii można zebrać drewno z zachodu i umieścić jednego wojaka w wieży by odsłoniła się nam spora część terenu. Podążając w kierunku obozu nieprzyjaciela (lewy górny róg mapy) natkniemy się na kupca, który jest atakowany przez Zwierzoludzi. Należy ich zabić i osadzić jednego z podkomendnych w jego wozie by dostarczał nam surowców. Kierując się dalej na zachód, a następnie na północ zdobędziemy kolejne skrzynie złota. Zadanie poboczne zostanie wykonane. Teraz zostanie nam tylko zaatakować obozowisko wroga i zmieść je z powierzchni ziemi. Zaraz po naszym ataku dołączą do nas elfy, a zwycięstwo ludzi stanie się faktem.

M i s j a 3 : Z a c i s k a n i e p ę t l i

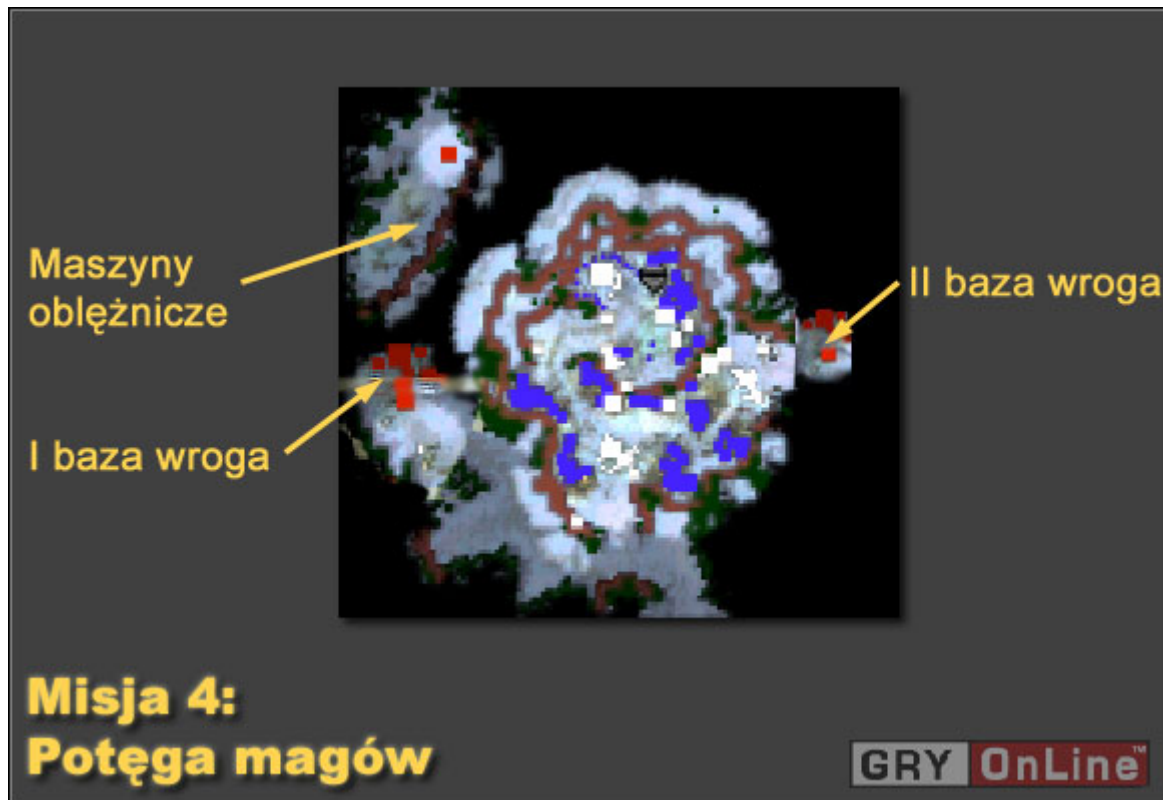


Musimy doprowadzić Alryka i Dunhelma do Margothu. Na starcie jednak tylko Alryk jest do naszej dyspozycji. Udajmy się na północ aż do mostu. Są za nim Ogrzy, z którymi spotkanie nie jest mile widziane, aby ich minąć potrzebny jest mały fortel. W prawym górnym rogu mapy jest podziemne przejście, które prowadzi nad Ogrzy. Wysyłając tam jednego wojaka można zwabić do jaskiń Ogrzy co pozwoli reszcie drużyny przemknąć niezauważonymi przez most.

Za nim spotkamy Dunhelma z wojskiem walczącego z małym oddziałem wroga. Uważajmy na uciekające gobliny, które biegną wezwać posiłki. Jeżeli nie chcemy się z nimi zmierzyć to warto szybko ubić gobliny. Idąc dalej na południe znajdziemy podziemia, w których warto udać się na wschód by wyjść z katakumb i podążyć do świątyni, którą wcześniej można było zobaczyć. Gdy do niej dotrzemy kapłani zasilą nasze szeregi i uleczą ranne jednostki.

Wracając do katakumb należy udać się na zachód. Przejście do zamku jest zawałone więc trzeba obrać inną drogę. Udając się na południe trafimy do wioski Rivos, która jest właśnie atakowana przez Zwierzoludzi. Gdy wyzwolimy ją należy wytrenować ok. 2-3 oddziały pikinierów. Z taką „armią” można zaatakować pierwszy obóz wroga i zająć go. Osadzając jednostkę w Trebuszu będzie można zniszczyć doszczętnie drugą bazę wroga i tym samym uutorować sobie drogę do zamku. Alryk i Dunhelm z łatwością tam dotrą.

M i s j a 4 : P o t ę g a m a g ó w



Naszym zadaniem jest utrzymać zamek przez 30 minut. Nie będzie to łatwe, ponieważ Zwierzoludzie nieustannie atakują z dwóch stron (wschodniej i południowej). Należy tam zgromadzić jak najwięcej wojska (2-3 oddziały pikinierów i 5 kapłanów). W międzyczasie Dunhelm wraz z kapłanem powinien udać się do katakumb. W południowej ich części pojawią się krasnoludzcy górnicy, którzy zostaną zaatakowani przez pająki. Gdy Dunhelm im pomoże odwdzięczą się tworząc windę na powierzchnię. Wyjeżdżając tam napotkamy mały oddział bestii pilnujący Trebusz i Balistę. Należy je zniszczyć by uchronić zamek od potężnych zniszczeń. Gdy minie 30 minut, a Margoth będzie nadal w naszych rękach zwyciężymy.

W tej misji nie warto zapuszczać się do wrogich baz, które są mocno bronione. Lepiej się skupić na obronie zamku.