

# Hex Commander

**PORADNIK DO GRY**



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# Hex Commander

autor: Mateusz Kozik

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8112-504-8

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

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
<b>Poradnik początkującego</b>	<b>5</b>
Porady na start	5
<b>Czego nie robić w Hex Commander?</b>	9
<b>Jak zarabiać kryształy (gemy)?</b>	11
<b>Zamek</b>	<b>12</b>
Opis zamku (twoja baza)	12
<b>Co ulepszać na początku, a co później?</b>	13
<b>Jak atakować i ustawić obronę?</b>	14
<b>Jednostki</b>	<b>19</b>
<b>Imperium (ludzie)</b>	<b>19</b>
Percival - bohater	19
Milicja	20
Piechota	21
Kusznicy	22
Katapulta	23
Pikinierzy	24
Mag Bojowy	25
Premium	26
Kawaleria	29
<b>Elfy</b>	<b>30</b>
Arcaena - bohaterka	30
Sylvius - bohater	31
Wojownicy Cienia	32
<b>Niedźwiedzie</b>	33
<b>Jednorożce</b>	34
Zwiadowcy Elfów	35
<b>Łucznicy Elfów</b>	36
Balista i Skorpion	37
Mag Elfów	38
<b>Kapłanka (Healer)</b>	39
<b>Wrogowie</b>	<b>40</b>
Elfy (wrogowie)	40
Krasnoludy	41
Orkowie i Gobliny   Opis jednostek wrogich	42
Nieumarli i Golemy	44
<b>Kampania</b>	<b>45</b>
<b>Misja 1 - Złe wieści</b>	45
<b>Misja 2 - Lodowy róg   Kampania</b>	46
<b>Misja 3 - Oblężenie   Oblężenie</b>	47
<b>Misja 4 - Wieża Ezerath   Kampania</b>	48
<b>Misja 5 - Słoneczna brama   Kampania</b>	49
<b>Misja 6 - Ucieczka   Kampania</b>	50
<b>Misja 7 - Równina Audin   Kampania</b>	51
<b>Misja 8 - Valendorf   Kampania</b>	52
<b>Misja 9 - Twierdza Hayton   Kampania</b>	53
<b>Misja 10 - Skute Wzgórze   Kampania</b>	54
<b>Misja 11 - Mroczna Puszcza   Kampania</b>	55
<b>Misja 12 - Oblężenie Lodowego Rogu   Kampania</b>	56
<b>Misja 13 - Tir Assin   Kampania</b>	57

Misja 14 - Enalone   Kampania	58
Misja 15 - Oblężenie Hayton   Kampania	59
Misja 16 - Szturm na Rauenborn   Kampania	60
Misja 17 - Ofensywa na wschodzie   Kampania	62
Misja 18 - Gor Zubul   Kampania	64
Misja 19 - Kerdan   Kampania	67
Misja 20 - Wzgórze Kerrash   Kampania	69
Misja 21 - Elfia Granica   Kampania	71
Misja 22 - Wrota Alvina   Kampania	73
Misja 23 - Kontratak   Kampania	75
Misja 24 - Żelazna Pięść   Kampania	77
Misja 25 - Bazar Dun   Kampania	78
Misja 26 - Kazad Dir   Kampania	80
Misja 27 - Forteca Dar - Dar   Kampania	82
Misja 28 - Wieża Ary   Kampania	84
Misja 29 - Wieża Światła   Kampania	85
Misja 30 - Leże Smoka   Kampania	87
<b>Kampania Elfów</b>	<b>89</b>
Misja 1 - Początek   Kampania Elfów	89
Misja 2 - Szafirowy Potok   Kampania Elfów	91
Misja 3 - Zasadzka nad potokiem   Kampania Elfów	93
Misja 4 - Skalisty Szlak   Kampania Elfów	95
Misja 5 - Bitwa o Krąg Druidów   Kampania Elfów	97
Misja 6 - Obrona Calyryl   Kampania Elfów	99
Misja 7 - Kryjówka Zębatej Czaski   Kampania Elfów	101
Misja 8 - Zbiegowie   Kampania Elfów	103
Misja 9 - Zablokowany trakt   Kampania Elfów	105
Misja 10 - Zduszony Wąwóz   Kampania Elfów	106
Misja 11 - Bitwa o krąg Wywerny   Kampania Elfów	108
Misja 12 - Passing the Village   Kampania Elfów	109
Misja 13 - Crossing the Blockade   Kampania Elfów	110
Misja 14 - Unexpected Strike   Kampania Elfów	112
Misja 15 - Persistence   Kampania Elfów	114
Misja 16 - Mountain Hideout   Kampania Elfów	116
Misja 17 - Lighting Strikes Twice   Kampania Elfów	118
<b>Misja Poboczna</b>	<b>120</b>
<b>Cięty Cieśla   Misja poboczna</b>	<b>120</b>

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

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *Hex Commander: Fantasy Heroes* to zbiór pomocnych wskazówek i porad, dzięki którym będziesz lepiej radził sobie na polu bitwy. Znajdziesz tutaj opisy jednostek, bazy oraz solucję do kampanii.

Zanim zaczniesz grę, warto sprawdzić rozdział z poradami na początek. Gra jest typową turówką, ale ma kilka indywidualnych cech. Znajdziesz tu również kilka porad, które zwrócą Twoją uwagę na to czego NIE robić oraz jak zarobić cenną walutę, jaką są kryształy (gemy).

Pomiędzy misjami rozbudowujesz swój własny zamek (twoja baza), która umożliwia rekrutację nowych jednostek i ulepszanie starych.

Dodatkowo, warto zapoznać się z jednostkami, którymi możesz dowodzić.

W *Hex Commander: Fantasy Heroes* jest do rozegrania 30 misji, gdzie wszystkie mają kilka poziomów trudności. Nasza solucja do Hex Commander zawiera mapy, wskazówki do rozegrania scenariusza za pierwszym razem oraz porady odnośnie rozgrywki na wyższych poziomach.

**Mateusz Kozik** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Poradnik początkującego

## Porady na start

*Hex Commander* to gra z gatunku strategii turowych, ale zawiera kilka różnic i wyjątkowych opcji. W tym rozdziale znajdziesz informacje i porady, które przydadzą się podczas pierwszych godzin w grze.

- Twój bohater
- Walcz z małymi grupami przeciwników
- Korzystaj i ulepszaj teleport w pierwszej kolejności
- Brak strefy kontroli i kontrataku jednostek
- Dbaj o swoje jednostki.
- Monety i kryształy
- Zbieraj skrzynie ze skarbami i rozgrywaj ponownie ukończone misje

## Twój bohater



W każdej misji będziesz korzystał ze swojego bohatera, który jest najsilniejszą jednostką w twojej armii. Pomiędzy zadaniami możesz ulepszać jego poziom zdrowia oraz ataku i ulepszyć kilka innych umiejętności. **Nie bój się wykorzystywać w boju i nie trzymaj go z tyłu, dopóki jego poziom zdrowia nie spadnie niebezpiecznie nisko.** Może korzystać z eliksirów, a w późniejszych etapach gry użyje czarów przy wykorzystaniu różnych magicznych zwojów.

## Walcz z małymi grupami przeciwników



Jeśli to możliwe, nawiązuj walkę z małymi oddziałami wroga lub staraj się atakować tylko część armii przeciwnika. **Przed ruchem, sprawdzaj zasięg wrogich jednostek.** W ten sposób unikniesz kontrataku wrogich jednostek i unikniesz niepotrzebnych strat. Oddziały, które mają mniej niż 2 ludzi, będą zadawać mniejsze obrażenia, więc eliminacja oddziałów powinna być najważniejszym zdaniem dla twoich żołnierzy.

## Korzystaj i ulepszaj teleport w pierwszej kolejności

W każdym scenariuszu masz dostęp do teleportu, dzięki któremu możesz sprowadzać jednostki ze swojej bazy na pole bitwy. Warto korzystać z tego ułatwienia, aby wzmocnić swoją armię. W niektórych misjach, cała twoja grupa uderzeniowa będzie składać się tylko z przyzwaných jednostek. Warto najpierw sprawdzić, jakimi oddziałami dysponuje wróg oraz jakie są cele misji. Przy ataku na pozycję wroga warto mieć kawalerię, a podczas obrony ciężką piechotę i jednostki dystansowe. Z tego powodu ulepszanie teleportu za pomocą kryształów, powinno być na pierwszym miejscu.

## Brak strefy kontroli i kontrataku jednostek

Inaczej mówiąc, możesz bez problemu poruszać się w sąsiedztwie jednostek wroga i atakować go każdym typem jednostek bez obaw, że będzie kontratakował. W ten sposób jesteś w stanie łatwo zbliżyć się i zniszczyć jednostki wroga. Pamiętaj jednak, że te same zasady dotyczą twojego przeciwnika. Planuj swoje ruchy tak, aby być poza zasięgiem wrogich jednostek na koniec tury, o ile to możliwe. Możesz sprawdzić zasięg przeciwników, jeśli wybierzesz dany oddział.

## Dbaj o swoje jednostki



Na koniec misji, otrzymasz dodatkowe monety, za każdy oddział, który utrzymał się przy życiu. Staraj się trzymać słabe oddziały z tyłu. Mogą się przydać jako wabik lub oddział, który dobije słabego wroga. Zazwyczaj jednak, jednostki z 1 lub 2 ludźmi (oprócz maga, katapulty i kawalerii) nie zdadzą się na zbyt wiele, a mogą dostarczyć tobie dodatkowych funduszy na koniec misji.

## Monety i kryształy

To dwie najważniejsze waluty w grze i można je zdobyć w prosty sposób. Za wykonanie każdej misji otrzymasz zazwyczaj około 100 monet (czasem otrzymasz mniej, jeśli długo rozgrywałeś misję) oraz jeden kryształ. Monety służą do zakupu eliksirów, zwojów oraz oddziałów w bazie. Do przywoływania oddziałów w czasie misji, również potrzebujesz monet. **Kryształy są niezbędne do stawiania nowych budynków oraz ulepszania portalu, bohatera, jednostek oraz budynków.** Jest to waluta dość trudna do zdobycia, dlatego wydawaj je najpierw na odblokowanie nowych budynków, a następnie skup się na ulepszaniu już istniejących struktur. Możesz też zamienić sporą część monet na jeden kryształ w budynku Jubilera lub kupić za prawdziwą gotówkę.