

Twierdza Legendy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Stronghold Legends

autor: Krystian „GRG” Rzepecki

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

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Nowości w Stronghold Legends	3
Tryby gry	4
Porady	5
Charakterystyki frakcji	6
King Arthur and Knights of the Round Table (King Arthur)	6
Dietrich von Hildebrand of Germany (Ice)	10
Count Vlad Dracul (Evil)	13
Kampania – King Arthur (Easy)	16
Chapter I – The Coming of the Saxons (1)	17
Chapter I – The Coming of the Saxons (2)	19
Chapter I – The Coming of the Saxons (3)	21
Chapter II – Arthur	23
Chapter III – Lancelot	25
Chapter IV – The Making of Sir Gareth	27
Chapter V – Morgan le Fay (1)	29
Chapter V – Morgan le Fay (2)	31
Chapter VI – Victory	33
Chapter VII – The Grail	35
Chapter VIII – The Fall of the Round Table	37
Chapter IX – Mordred	39
Kampania – Ice (Medium)	41
Chapter I – Evil Approaches (1)	42
Chapter I – Evil Approaches (2)	44
Chapter II – The Dwarf King	46
Chapter III – Siegfried (1)	48
Chapter III – Siegfried (2)	49
Chapter IV – The Land of the Giants	50
Chapter V – Virginal: Ice Queen of Tyrol	51
Chapter VI – Janibas	53
Kampania – Evil (Hard)	55
Chapter I – Revenge (1)	56
Chapter I – Revenge (2)	57
Chapter II – Radu	59
Chapter III – Transylvania	60
Chapter IV – Crusaders	62
Chapter V – The Army of Darkness	63
Budynki i elementy fortyfikacji	65
Surowce	65
Żywność	66
Wojsko	69
Inne	71
Elementy fortyfikacji	72
Jednostki	75

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

W s t ę p

Stronghold Legends jest kolejną częścią z cyklu gier strategicznych o wspólnej nazwie Stronghold (Twierdza). Po Stronghold, Stronghold: Crusader i Stronghold 2 przyszedł czas na wprowadzenie zupełnie nowych elementów do serii. Stronghold Legends to „umagiczniony” Stronghold z fantastycznymi jednostkami, budynkami i misjami.

N o w o ś c i w S t r o n g h o l d L e g e n d s

Twórcy gry wprowadzili sporo nowości w stosunku do poprzednich części gry:

- Trzy odrębne kampanie, w sumie 24 misje
- Możliwość gry trzema różnymi frakcjami: **King Arthur**, **Dietrich von Hildebrand**, **Vlad Dracul**
- 24 nowe jednostki (np. [Green Dragon](#), [Merlin](#), [Giant](#), [Ice Queen](#), [Vampiric Creeper](#), [Werewolves](#))
- Nowe jednostki oblężnicze (np. [Werewolf Launchers](#), [Stake Hurlers](#), [Dragon Harpoons](#))
- Edytor map umożliwiający tworzenie nowych pól bitewnych przy użyciu trzech różnych scenarii

Tryby gry

Legends Campaign – Gra w trybie kampanii, w której zachowana jest ciągłość fabuły. Trzy frakcje do wyboru i odpowiednio trzy poziomy trudności – Easy, Medium, Hard. Wyższe poziomy odblokowują się w trakcie wykonywania misji na poziomie Easy. Zadania, które gracz musi wykonać można podzielić na dwa typy: te, w których ma możliwość wytwarzania jednostek wraz z całym zapleczem zamkowym oraz te - bez możliwości produkcji nowych jednostek i rozbudowy zamku.



Wszystkie rozdziały trzech kampanii

The Legends Trails – trzy poziomy trudności, na każdym do przejścia po kilka misji (praktycznie w każdej należy zabić wrogiego Lorda). W razie potrzeby można skorzystać z opcji „Use a Chicken”, która pozwala na ominięcie danej misji.

Custom Skirmish – tryb, w którym gracz może zdefiniować warunki gry i zwycięstwa, wybrać mapę, liczbę przeciwników.

User Maps – umożliwia grę na mapach stworzonych przez innych graczy

Tutorial – krótkie wprowadzenie w sztukę budowania zamków

P o r a d y

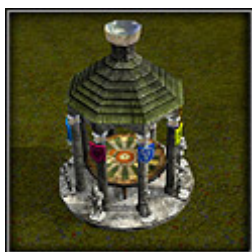
- Zawsze dokładnie analizuj mapy. Znajdź źródła surowców do zagospodarowania, miejsca, z których można spodziewać się ataku oraz najlepsze punkty do obrony i ataku.
- Stawiaj magazyn (**Stockpile**) i spichlerz (**Granary**) w takich miejscach, aby skrócić drogę potrzebną robotnikom do przetransportowania towaru.
- Stawiaj po dwa **Ox Tetcher** przy każdej kopalni żelaza (**Iron Mine**) lub kamieniołomie (**Quarry**).
- Na murach powinno się znajdować kilku **Men at Arms**, którzy patrolując je, będą mogli błyskawicznie spychać drabiny wroga podczas ataku.
- Jeśli przeciwnik wysyła do ataku **Vampire Creeper**, na twoich murach powinni znajdować się **Swordsman**, bowiem najskuteczniej potrafią walczyć z tymi potworami.
- Pamiętaj, że fosa (**Moat**) może być umiejscowiona nie tylko przy murach.
- Budynki zależne od siebie (np. **Wheat Farm**, **Mill**, **Backery**) należy stawiać w pobliżu, aby robotnik nie musiał np. z workiem mąki z młyna biec na drugi koniec miasta do piekarni.
- Jeśli masz zamiar użyć smoka, wcześniej przeanalizuj, gdzie najlepiej go wykorzystać. Gdy smok już się pojawi, będziesz mieć mało czasu na tego typu rozważania.
- Nie pozostawiaj bez ochrony machin oblężniczych. W bezpośredniej walce od razu zostaną zniszczone.
- Zwiększanie podatków i związany z tym spadek nastrojów wśród poddanych musisz neutralizować poprzez budowanie np. kościoła (**Church**) lub tawerny (**Inn**).
- Bardzo pozytywnie na zadowolenie poddanych wpływa także zwiększanie racji żywnościowych, oczywiście, jeśli tylko zapasy na to pozwalają.
- Niezadowolenie poddanych może się zamienić w ucieczkę ludzi z zamku i brak rąk do pracy.
- Jeśli musisz bronić zamku, buduj w miarę możliwości wszelkie elementy fortyfikacji (np. **Brazier**, **Pitch Ditch**, **Moat**, **Killing Pit**), w czasie inwazji wroga docenisz ich działanie.
- Do zwabiania wroga świetnie nadają się tanie i szybkie jednostki (**Men at Arms**, **Archer**).
- Więcej porad znajdziesz przy opisie poszczególnych misji.

Charakterystyki frakcji

W Stronghold Legends masz możliwość gry jedną z trzech frakcji. Każda posiada własne charakterystyczne jednostki oraz budynki, które zostały opisane w tym rozdziale. Na końcu poradnika znajduje się pełny spis jednostek oraz budowli. Nazwy poniższych podrozdziałów mają w nawiasach zaznaczoną nazwę kampanii odpowiedniej dla danej frakcji.

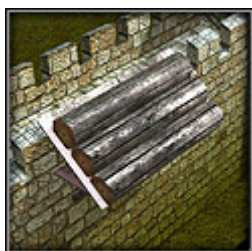
King Arthur and Knights of the Round Table (King Arthur)

Klasyczny Król Artur i Rycerze Okrągłego Stołu. Gra tą frakcją najbardziej przypomina klasyczny Stronghold, ponieważ oprócz poszczególnych [Rycerzy Okrągłego Stołu](#), [Merlina](#) oraz [Green Dragon'a](#) nie umożliwia produkcji tak wyszukanych jednostek jak dwie pozostałe frakcje. Każdy z [Rycerzy Okrągłego Stołu](#) oraz [Merlin](#) posiada specjalne umiejętności, które raz użyte regenerują się za jakiś czas, po czym znów są aktywne. Poza tym [Rycerze](#) są wyśmienitymi wojownikami i dysponują końmi, dzięki czemu mogą się bardzo szybko przemieszczać mimo ciężkiego uzbrojenia.



Round Table (Okrągły Stół)

Umożliwia przywołanie następujących jednostek: [Rycerze Okrągłego Stołu](#), [Merlin](#) oraz [Green Dragon](#).



Burning Logs (Rozpalone kłody)

Element obrony murów. Gdy przeciwnik zbliża się pod mury, uwolnione zostają ogromne drewniane kłody tratujące wszystko, co znajdzie się na ich drodze.



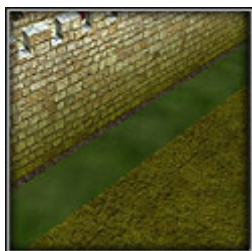
Tower Mounted Mangonel (Katapulta na wieży)

Katapulta umieszczona na wieży, wyrzucająca na dużą odległość jednocześnie trzy kamienne pociski. Może nieustannie atakować wskazany obszar, dzięki czemu stanowi świetną ochronę przed zbliżającymi się do zamku wrogimi jednostkami. Może być umieszczona jedynie na **Engine Tower**.



Oil Tipper (Kadz z rozpalonym olejem)

Element obrony murów. Na wrogie jednostki znajdujące się pod murem wylany zostaje rozpalony olej, powodując znaczące obrażenia. Jeśli w pobliżu znajdują się rowy ze smołą, następuje podpalenie i powstaje olbrzymi pożar niszczący wszystko w swym zasięgu (nawet Twoje własne jednostki, więc należy uważać!).



Moat (Fosa)

Uniemożliwia przejście jednostkom ziemnym. Znakomity element obrony m.in. zamku, pozwalający odgradzić szczerlnie określony obszar.



Wheat Farm (Pole pszenicy)

Źródło pszenicy, dzięki której możemy w wiatrakach otrzymywać mąkę do wypieku pieczywa.



Mill (Wiatrak)

Przerabia pszenicę na mąkę potrzebną do wyrobu pieczywa.



Backery (Piekarnia)

Wypieka pieczywo z mąki, dzięki czemu poddani mają bardziej urozmaicone żywienie, co pozytywnie wpływa na ich zadowolenie. Piekarnie są bardzo wydajnym źródłem pożywienia, potrzebują jednak do działania pól pszenicy oraz wiatraka.



Sir Bedivere (Rycerz Okrągłego Stołu)

Posiada niezwykle przydatną umiejętność (**Horn of Camelot**) niszczenia murów przy pomocy magicznego rogu. Za jednym razem można zburzyć naprawdę sporą część murów/wieży.



Sir Galahad (Rycerz Okrągłego Stołu)

Jego specjalna umiejętność (**Lady of Light**), może okazać się zbawienna w najcięższych walkach. Momentalnie uzdrawia jednostki znajdujące się w zasięgu jej działania (najlepiej stłoczyć wszystkie jednostki w jednym miejscu).