

Twierdza

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Twierdza

autorzy:

Łukasz „Crash” Kendryna

&

Krzysztof „Hitman” Żołyński

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
Interfejs	4
Rodzaje misji	5
Główni bohaterowie	6
Sprzymierzeńcy	6
Wrogowie	7
Pozostali	8
Jednostki	9
Podstawowe jednostki	9
Pozostałe Jednostki	12
Przydatność jednostek	13
Koszt poszczególnych jednostek	13
Machiny oblężnicze	14
Budynki	16
Źródła pożywienia	16
Przetwarzanie żywności	17
Przemysł	18
Produkcja na potrzeby armii	19
Porady	20
Popularność	20
Jak uniknąć problemów i podnieść podatki?	21
Jak być najpopularniejszym Lordem w królestwie?	23
Kampania	24
Objaśnienia	24
Misja I: Lizanie ran	25
Misja II: Wykończenie fortu	27
Misja III: Jak pozbyć się wilków	29
Misja IV: Podglądanie z ukrycia	31
Misja V: Między młotem a kowadłem	33
Misja VI: Propozycja Szczura	36
Misja VII: Przełamane oblężenie	38
Misja VIII: Handel z diabłem	40
Misja IX: Ostatnia walka Szczura	44
Misja X: Polowanie na węża	47
Misja XI: Pierwsza krew	49
Misja XII: Okup	51
Misja XIII: Oczy Węża	53
Misja XIV: Górską przełęcz	55
Misja XV: Wytyczając nowy szlak	57
Misja XVI: Odwrót z bronią w ręku	59
Misja XVII: Wędzony boczek wieprzowy	61
Misja XVIII: Koniec Wieprza	64
Misja XIX: Wilk w klatce	66
Misja XX: Lament i zgrzytanie zębów	68
Misja XXI: Ostateczna pomsta	70
Kampania ekonomiczna	73
Misje ekonomiczne	77

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

Witam w poradniku do znakomitej strategii *Twierdza*. Gra jest tak niepowtarzalna, że puł czasu nie jest w stanie jej przykryć, i za każdym razem, gdy do niej wracam wyśmienicie się bawię. Nieskomplikowana z dobrze wyważonymi elementami ekonomicznymi – to wszystko, czego potrzebuje gra, by sprawiała wiele radości. Dodatkowo produkt ten oferuje możliwość stawiania wielkich, silnych i pięknych fortec, dając architektowi (czyli Tobie) wiele satysfakcji.

W poradniku zawarłem szczegółowy opis przejścia całej kampanii wojennej, opisałem wszystkie jednostki i maszyny oblężnicze. Ponadto przedstawiłem, w jaki sposób być popularnym wśród kmieci i postarałem się o to, by porady twórców gry były bardziej przydatne.

Interfejs

Interfejs stworzony do gry jest niezwykle prosty i intuicyjny. Składa się z dwóch paneli. Pierwszy jest zawsze widoczny u dołu ekranu (chyba że go ukryjemy, ale o tym za chwilę) i z opcji, które pojawiają się po wciśnięciu prawego przycisku myszy.



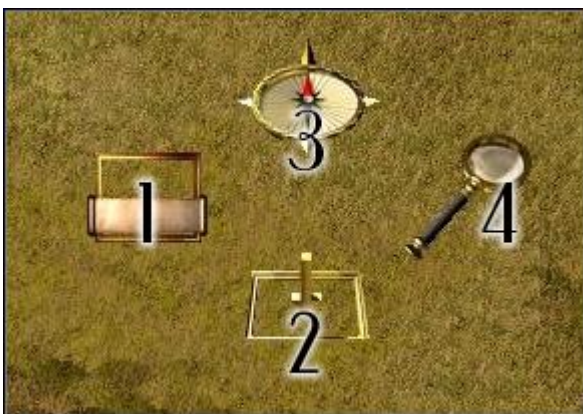
Interfejs Główny

Z tego panelu korzystać będziemy najczęściej, żeby nie powiedzieć cały czas. Znajdują się na nim wszystkie obiekty (**7**) jakie możemy wznieść, oraz różnego rodzaju przedmioty i wynalazki jak „wilcze doły” czy „rzeka ognia”. W miejscu oznaczonym **8** znajduje się kilka bardzo przydatnych opcji, między innymi kasowanie i cofnięcie ostatniego ruchu. Punkt **9** rzecz jasna wskazuje mapę, a **10** księgę nadwornego skryby, to właśnie klikając na ostatnim elemencie zmienia się widok panelu na przedstawiony poniżej.



Interface Główny - drugi

Tu zawarte są wszystkie statystyki naszego zamku. Jaką aktualnie mam popularność, ile zmagazynowano jedzenia, kamienia i innych surowców. Wykresy o stanie ludności oraz ilość armii. Radzę często tu zaglądać i kontrolować przede wszystkim popularność.



Ten bardzo przydatny element jak już wcześniej wspomniałem pojawia się po wciśnięciu i przytrzymaniu prawego przycisku myszy. Został on stworzony do użycia podczas potyczek, ponieważ tu zmieniać będziemy widok. Opcja **pierwsza** chowa główny panel i tym samym powiększa obraz środowiska. **Druga** spłaszcza wysokie elementy, **trzecia** obraca rzut kamery, a **czwarta** oddala widok.

Rodzaje misji

W Twierdzy występuje podział części **militarną** i **ekonomiczną**.

Jeśli chodzi o część militarną to mamy tu następujące opcje rozgrywki:

- **Kampania** - jest to typowe rozwiązanie dla gier strategicznych. Do rozegrania mamy 21 misji, a walczymy w sumie przeciwko 4 przeciwnikom. Cechą charakterystyczną tej opcji jest fabuła łącząca wszystkie scenariusze w jedną całość. W dalszej części tekstu znajdziecie charakterystyki wszystkich scenariuszy.
- **Przeprowadź oblężenie** - bardzo ciekawa opcja, pozwalająca na bezpośrednie przejście do konkretów. Nic nie trzeba budować. Na początku należy zadeklarować się czy chcemy oblegać czy bronić zamku. Najfajniejsze jest to, że zamki występujące w tym typie rozgrywki to autentyczne budowle.
- **Przeprowadź inwazję** - od poprzedniej opcji różni się tym, że trzeba odeprzeć kilka ataków, można modernizować posiadany zamek, a w niektórych wypadkach wybudować go. W tym przypadku pojawiają się także dodatkowe zadania do wypełnienia.
- **Tryb gry wieloosobowej** - myślę, że wyjaśnienia są zbędne.

Część ekonomiczna to:

- **Kampania ekonomiczna** - cele militarne są nieistotne. Najważniejszy jest rozwój państwa. Zadania, jakie pojawiają się w tej części są zróżnicowane, ale jak napisałem wcześniej zawsze mają związek z czystą ekonomią (gromadzenie towaru, przyrost populacji). Jest 5 takich misji.
- **Misje ekonomiczne** - pojedyncze misje, w których podobnie jak poprzednio rozbudowujemy naszą gospodarkę i osiągamy kolejne pułapy rozwoju.
- **Swobodne budowanie** - zupełnie bezstresowy scenariusz. Nie ma przeciwników, zadań do wykonania. Po prostu budujemy i rozwijamy państwo dla własnej przyjemności. Ten scenariusz nadaje się znakomicie do przetestowania swych umiejętności i wypróbowania budynków i jednostek.

Główni bohaterowie

S p r z y m i e r z e Ń c y



Lord Wełnowór - to twój prawdziwy i zaufany sprzymierzeniec i doradca. Kiedy Twój ojciec został podstępnie zamordowany Wełnowór przygarnął Cię pod swe skrzydła i otoczył opieką. To bardzo rozważny i roztropny człowiek. Będzie pohamowywał Cię, gdy w swym młodzieńczym zapale zapomnisz o rozsądku. Dzięki jego wyważonym i ostrożnym radom nieraz unikniesz poważnych kłopotów. Jeśli musi wybierać między nieprzemyślaną akcją, a zatrzymaniu się w miejscu, zawsze wybierze to drugie.



Sir Długoręki - ten odważny rycerz do kompletne przeciwieństwo Wełnowora. Jest typowym żołnierzem, dla którego najlepszym argumentem w dyskusji jest miecz i spalone wsie wroga. Jest Ci całkowicie oddany i jeśli chwila będzie tego wymagała pójdzie za Tobą w ogień. Jeśli szukasz rady słuchaj raczej Wełnowora, gdyż Długoręki to straszny gwałtownik bez przerwy palący się do wojaczki.

W r o g o w i e



Szczur - dorastał jako jedyne dziecko na ziemiach należących do rodu De Puce. Książę okazał swą łaskawość matce Szczura, gwarantując jej, że nigdy nie będzie zmuszona płacić podatków, a pieniędzy będzie miała tyle, że nie zabraknie jej na wydatki. Pewnego dnia do ich domu przybył posłaniec, który oznajmił, że ojcem Szczura był ten sam książę De Puce, u którego jego matka służyła przez pewien czas. Wydarzył się nieszczęśliwy wypadek, który sprawił, że Szczur z zera stał się panem. Rodzina De Puce wracając z wakacji zginęła w tragicznym wypadku na morzu. Po pewnym czasie okazało się, że jedynym dziedzicem jest właśnie Szczur.

Młody książę jest pochlipującym, skamlącym typkiem. Każde niepowodzenie sprawia, że traci on zimną krew i nie potrafi sobie poradzić w decydujących momentach. Kiedy będziesz podbijał kolejne, należące do niego krainy zaczniesz się coraz bardziej denerwować.

W zasadzie każdy lekceważy Szczura. Kiedy uda się mu odnieść choćby najdrobniejsze zwycięstwo, będzie się puszył niczym kogut.

Pierwszymi jednostkami armii Szczura, jakie na Ciebie uderzą będą łucznicy. Przybywają w małych grupach i są bardzo łatwi do pokonania. W późniejszych scenariuszach będzie podsylał włóczyków, którzy tym razem przybędą w większych grupach stanowiących poważniejsze zagrożenie. Jeśli nie uda się ich w porę powstrzymać potrafią narobić szkód. Kilka razy jego oddziały pojawiają się w towarzystwie taranów. Przygotuj się wtedy na wyłom w ścianie bądź dwóch. To nic poważnego, a jednostki Szczura nie są potęgą, której należy się obawiać. Oczywiście błędem byłoby ich całkowite lekceważenie, ale nie ma powodów do większego strachu.

W grze Szczur pojawia się po raz pierwszy w trzecim scenariuszu (Jak pozbyć się wilków), ale tak naprawdę poznacie się w czwartym (Podglądanie z ukrycia). Później na jakiś czas zniknie, aby ponownie wypłynąć w dziewiątym scenariuszu (Ostatnia walka Szczura).



Wąż - początkowo był namiestnikiem jednej z najbogatszych prowincji, gdzie żył sobie jak pączek w maśle, wydając pieniądze zdobyte w nielegalny sposób. Wąż wykombinował sobie, że nie będzie odprowadzał do centralnej kasy ściąganych podatków. Niestety król wpadł na ślad jego nadużyć i postanowił zesłać go do „nowych kolonii”. W czasie jednej z pierwszych potyczek z Twoim ojcem stracił oko. Poprzysiągł sobie wtedy, że nie spocznie dopóki głowy wszystkich członków Twojej rodziny nie zostaną zatknięte na włóczykach wokół jego domostwa.

Wąż to przeciwnik, którego nawet na chwilę nie wolno spuszczać z oka. Jest bardzo fałszywy i przewrotny. Czasami zaproponuje Ci pomoc przeciwko siłom Szczura, ale robi to tylko dla pieniędzy. Pieniądze są dla Węża najważniejsze. Początkowo będzie strasznie pewny siebie. Jednak, kiedy odniesiesz nad nim kilka zwycięstw szybko zacznie wpadać w panikę.

Wojska Węża są podobne do jednostek Szczura-składają się głównie z łuczników i włóczyków. W późniejszych scenariuszach zacznie używać kuszników, a także wprowadzi różne maszyny oblężnicze. Wąż będzie zawierał sojusze z Wieprzem i Wilkiem, aby mieć pewność, że zostaniesz pokonany. Nie jest najlepszym strategiem, ale swoje braki równoważy wysyłając do walki liczne oddziały.

Ta postać po raz pierwszy pojawia się w grze pod koniec czwartej misji (Podglądanie z ukrycia). Rozmawia wtedy ze Szczurem. W ósmej misji zaoferuje Ci usługi swych jednostek, oczywiście za sówitą opłatę (Handel z diabłem). Zaś dziesiąta misja (Polowanie na Węża) zaprezentuje go w całej krasie jako Twego wroga. W 13 misji postarasz się, aby Wąż spotkał się ze Stwórcą (Oczy Węża).