

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

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

Wprowadzenie	4
Poradnik początkującego	5
Porady na start	5
Czego nie robić w Hex Commander?	9
Jak zarabiać kryształy (gemy)?	11
Zamek	12
Opis zamku (twoja baza)	12
Co ulepszać na początku, a co później?	13
Jak atakować i ustawić obronę?	14
Jednostki	19
Imperium (ludzie)	19
Percival - bohater	19
Milicja	20
Piechota	21
Kusznicy	22
Katapulta	23
Pikinierzy	24
Mag Bojowy	25
Premium	26
Kawaleria	29
Elfy	30
Arcaena - bohaterka	30
Sylvius - bohater	31
Wojownicy Cienia	32
Niedźwiedzie	33
Jednorożce	34
Zwiadowcy Elfów	35
Łucznicy Elfów	36
Balista i Skorpion	37
Mag Elfów	38
Kapłanka (Healer)	39
Wrogowie	40
Elfy (wrogowie)	40
Krasnoludy	41
Orkowie i Gobliny Opis jednostek wrogich	42
Nieumarli i Golemy	44
Kampania	45
Misja 1 - Złe wieści	45
Misja 2 - Lodowy róg Kampania	46
Misja 3 - Oblężenie Oblężenie	47
Misja 4 - Wieża Ezerath Kampania	48
Misja 5 - Słoneczna brama Kampania	49
Misja 6 - Ucieczka Kampania	50
Misja 7 - Równina Audin Kampania	51
Misja 8 - Valendorf Kampania	52
Misja 9 - Twierdza Hayton Kampania	53
Misja 10 - Skute Wzgórze Kampania	54
Misja 11 - Mroczna Puszcza Kampania	55
Misja 12 - Oblężenie Lodowego Rogu Kampania	56
Misja 13 - Tir Assin Kampania	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
Kampania Elfów	89
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
Misja Poboczna	120
Cięty Cieśla Misja poboczna	120

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

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)

Poradnik początkującego

Porady na start

Hex Commander to gra z gatunku strategii turowych, ale zawiera kilka różnic i wyjątkowych opcji. W tym rozdziale znajdziesz informację 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. Pomiedzy 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 тобі 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.