

Twierdza: Krzyżowiec

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Twierdza Krzyżowiec

autor: Łukasz „Night Driver” Wróbel

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Dobre rady na lepszy początek	4
Krzyżowiec	6
1. Przybycie	6
2. Wyruszając z obozu	7
3. Kraj pokryty kurzem	8
4. Stary przyjaciel	9
5. Arabska przygoda	10
6. Bezkresna pustynia	11
7. Grecki ogień	12
8. Piaski czasu	13
9. Oaza	14
10. Kraina palm	15
11. Kamienista dolina	16
12. Strumień	17
13. Żar tropików	18
14. Kraina Arabów	19
15. Legowisko lwów	20
16. Łowcy pustyni	21
17. Królestwo wielbłądów	22
18. Pustkowie	23
19. Spotkanie z historią	24
20. Saracen	25
21. Pustynny wiatr	26
22. Czerwony dziób	27
23. Płaska kraina	28
24. Śmierć wśród wydm	29
25. Zapomniany	30
Pozostałe misje	31

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

Witaj Panie – pustynia czeka na Ciebie!

Tym jakże oddającym sedno gry zawołaniem chciałbym zaprosić Ciebie czytelniku, abyś poświęcił trochę czasu na „przestudiowanie” tego poradnika. Poprowadzi Cię on przez wyprawy krzyżowe i wskaże odpowiednią drogę wśród niemiłosiernych piasków pustyni. W artykule tym znajdziesz zarówno podstawowe informacje dotyczące rozbudowy Twojej twierdzy jak i solucję 25 misji kampanii. Mam nadzieję, że ten tekst pomoże Ci w pozytywnym zakończeniu gry i zatryumfowaniu nad arabskim światem niewiernych.

Do Boju!

Łukasz „Night Driver” Wróbel

Dobre rady na lepszy początek

Krzyżowiec jest bardzo dobrym RTS-em, ale jest też bardzo trudny. Niejednokrotnie będziemy musieli walczyć z prawdziwym zapałem i wytrwałością, by pokazać, kto tak naprawdę jest mistrzem walki – niezależnie od warunków. Garść poniższych porad z pewnością się przyda.

Solidna twierdza to podstawa

- Nie każdy budynek możemy wybudować w dowolnym miejscu, niektóre potrzebują odpowiedniego podłoża – np. farmy, kopalnie.
- Aby żołnierze mogli dostać się na wieżę, trzeba wybudować przylegające do muru schody bądź bramę połączoną murem z wieżą.
- Aby wzmocnić naszą gospodarkę, nie bójmy się budować po kilka, a czasem nawet kilkunastu budynków z danego rodzaju.
- Wieże i mury są świetnym elementem obrony naszej bazy.
- Starajmy się maksymalnie wykorzystywać teren, którym dysponujemy – jeśli mamy dostęp do surowców, to eksploatujemy je – jeśli do trawy to budujemy farmy.
- Jeśli nie mamy dostępu do jakiegoś surowca, musimy wybudować targowisko, by zakupić potrzebny towar, bądź pozbyć się nadmiernych ilości niepotrzebnych rzeczy.

W a l k a

- Walka w tej grze nie jest głównym aspektem – równie ważna lub nawet ważniejsza jest gospodarka.
- Do różnego typu ataków wykorzystujemy różne jednostki – wedle ich przeznaczenia – nie upieramy się przy tworzeniu tylko jednego rodzaju wojów.
- Wykorzystujemy maszyny oblężnicze, by ułatwić sobie życie – czasem jedna maszyna potrafi zrobić więcej niż równoległa śmierć kilkudziesięciu żołnierzy.
- W miarę naszych potrzeb wykorzystujemy dodatkowe udogodnienia jak choćby fosa czy wilcze doły – tworzymy jednak te obiekty, aby je później wykorzystać, a nie by „ładnie wyglądały”.
- Często świetnym sposobem na wroga jest szybkie wynajęcie arabskich wojsk na starcie – bez zbędnego budowania i straty czasu.
- Pamiętajmy, że nasz lord nie może zginąć i może spokojnie opuszczać główny budynek w naszej twierdzy.
- Walcząc z arabskimi wojskami dobrze jest zaopatrzyć naszą osadę w studnię bądź w kadz z wodą gdyż „niewierne ludy” bardzo lubią walczyć poprzez podpalanie naszych budynków.

Cztery złote rady :)

- Co prawda „Krzyżowiec” nie jest jakiegoś rodzaju „rąbanką” wymagającą zapisu gry co 30 sekund, ale warto pamiętać o tej jakże przydatnej funkcji – szczególnie gdy wykonujemy jakieś ryzykowne manewry.
- Tak naprawdę ta część „Twierdzy” jest przeznaczona dla chociaż trochę zaawansowanych graczy, więc nie przejmuj się jeśli nie uda Ci się wygrać misji przy pierwszym podejściu – czasem trzeba próbować do skutku coraz bardziej udoskonalając nasze działanie.
- Pamiętaj, że to jest strategia i wymaga logicznego myślenia, a nie tylko zręcznych palców – czasem trzeba mozolnie rozbudowywać twierdzę, a czasem trzeba wykazać się sprytem i zadziałać szybko i znenacka.
- Instrukcja nie gryzie, a na pewno lepiej ją sobie przeczytać niż dwudziesty raz podchodzić do danej misji, ponieważ nie wykorzystujemy wszystkich możliwości, jakie niesie ze sobą gra. :)

Krzyżowiec

Jest to jedyna kampania znajdująca się w grze. Zawiera ona pięćdziesiąt misji, które początkowo są dość zróżnicowane, lecz później stają się trudniejszymi klonami swoich poprzedników. Pamiętać trzeba jednak, że choć czasem różnice między misjami są niewielkie to właśnie te różnice mogą nam pomóc bądź będą wymagać innego toku myślenia.

1 . P r z y b y c i e

Pierwsza misja i pierwsze starcie z wrogiem. Czas przekonać się na własnej skórze jak niełaskawe mogą być piaski pustyni.



[1]



[2]

Kluczem do zwycięstwa w tej misji jest szybkie działanie. Budujemy więc zaraz po rozpoczęciu najpotrzebniejsze budynki. Zaczynamy oczywiście od spichlerza, a następnie wznosimy farmy (farmę pszenicy, farmę mleczną oraz sad jabłoni – pamiętajmy jednak, że te budynki możemy wybudować jedynie na trawie [1]). Następnie wznosimy kilka chat drwali (3-4), kamieniołom (na kamieniach) oraz kopalnię żelaza (na rudzie). Musimy pamiętać także o tym, że obok kamieniołomu musimy „postawić” woła pociągowego, który potrzebny jest do transportowania wydobytych surowców. W międzyczasie otrzymamy komunikat, iż brakuje nam ludzi do obsługi danych budynków – musimy wtedy wybudować dom i w miarę potrzeb wznosić kolejne budynki mieszkalne. Nie budujemy jednak od razu całego osiedla ponieważ niepracujący ludzie także muszą jeść, a nasza gospodarka nie jest jeszcze gotowa na taki cios. Aby zapewnić pożywienie naszemu powiększającemu się społeczeństwu, powinniśmy wybudować jeszcze młyn i piekarnie. Następnie czym prędzej wznosimy budynki rzemieślników [2] – warsztat łuczniczy, grotnika, kuźnię, garbarnię oraz płatnerza. Jeśli nie jesteśmy w stanie wznosić wszystkich budynków naraz, to możemy najpierw zbudować tylko niektóre, żeby móc już wytwarzać jakiekolwiek wojsko, a dopiero później pomyśleć o pozostałych. Pozostało nam jeszcze tylko wybudować zbrojownię i koszary, aby móc rozpocząć wytwarzanie własnego wojska. W tym momencie powinniśmy już bez problemu odeprzeć niewielkie ataki wroga. Teraz pozostanie nam już tylko rozwijać naszą armię, by móc uderzyć na wroga. Dobrze jest pomyśleć o budowie stajni (najlepiej kilku). Pozwoli nam to na wytwarzanie rycerzy, który są świetnym wojskiem do ataku na twierdzę wroga. Gdy „uzbiera” nam się już trochę wojska, ruszamy na wroga. Naszym celem jest wrogi lord i jego śmierć oznacza dla nas zwycięstwo.

2. W y r u s z a j ą c z o b o z u

Na jednym sułtanie niestety woja się nie kończy. Czas ruszyć dalej i stawić czoła kolejnemu arabskiemu wrogowi.



[3]



[4]

Podobnie jak w poprzedniej misji najpierw musimy wybudować spichlerz, później wziąć się za zabezpieczenie dostaw żywności oraz surowców i na końcu pomyśleć o armii. Jest jednak drobny szczegół różniący tą misję od poprzedniej – tym razem nie mamy dostępu do kamienia. Mamy za to dostęp do dużej ilości rudy oraz bagien [3], z których możemy wydobywać smołę. Musimy zatem wydobyć dość dużą ilość tych surowców, aby część z nich można było sprzedać i za zdobyte w ten sposób złoto kupić kamienie. Aby móc to uczynić, musimy wybudować najpierw targowisko [4]. W tym starciu z wrogiem musimy się spieszyć jeszcze bardziej i możliwie jak najszybciej rozpocząć produkcję wojska, gdyż wróg na pewno nie zapomni o naszej dopiero powstającej osadzie. Gdy zbierzemy już większą ilość wojska ruszamy do boju.