

Twierdza 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Twierdza 3

autor: Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent FireFly Studios, Wydawca 7Sixty, Wydawca PL Cenega Poland
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
Kampania ekonomiczna	4
1. Początek	4
2. Złe zgromadzenie	9
3. Nawałnice	14
4. Droga pielgrzyma	19
5. Wyścig po relikwie	23
6. Miasto-widmo	26
7. Renegaci	29
8. Święto	32
Kampania militarna	36
1. Pora działania	36
2. Zakole rzeki	38
3. Trzy forty	41
4. Martwy król	44
5. Straż tylna	49
6. Czarny Kostur	55
7. Szczury nocą	58
8. Sułtan	60
9. Zawiązanie przymierza	64
10. Szczurzy azyl	68
11. Promyk nadziei	73
12. W pułapce!	76
13. Biskup Szynków	80
14. Warownia Długorękiego	82
15. Dwa małe wieprzki	89
16. Powrót do domu	96
17. Ostatnia bitwa	99
Elementy gry	104
Surowce	104
Żywność	106
Dobra prestiżowe	107
Budynki zamkowe	108
Struktury zamkowe	119
Wojsko	127
Popularność	131

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

Twierdza 3 to kolejna odsłona strategicznej gry ekonomicznej. W poradniku znajdziesz kompletne informacje o grze: opis wszystkich jednostek, budynków, struktur zamkowych, dzięki niemu dowiesz się także o wszystkich procesach produkcyjnych dotyczących wytwarzania żywności, dóbr prestiżowych oraz broni. Nie brakuje także uwag na temat różnych elementów rozgrywki jak np. popularności czy honoru. Oczywiście poradnik zawiera opis wszystkich misji w kampanii ekonomicznej oraz militarnej.

Kolorem **niebieskim** oznaczono nazwy budowli np. spichlerz, koszary, browar. Koloru **pomarańczowego** użyłem do oznaczenia nazw surowców, półproduktów, żywności oraz dóbr luksusowych np. wino, zboże, drewno, chmiel, świece. Koloru **brązowego** użyłem do zaznaczenia jednostek oraz machin bojowych np. władca, kmiotek, rycerz, taran. Poradnik był pisany na podstawie gry w wersji 1.5.

Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski (www.gry-online.pl)

Kampania ekonomiczna

Ta kampania jest niejako dodatkiem, główny wątek gry czeka cię w kampanii militarnej. Jednak warto w nią zagrać, aby poznać mechanizmy ekonomiczne gry. Polecam ją także fanom wcześniejszych części *Twierdzy* – zaznajomią się tutaj ze zmianami jakich dokonali twórcy gry. Pomimo, że nacisk położono na aspekt ekonomiczny, w tym zestawie misji nie zabraknie aspektu militarnego.

1 . P o c z ą t e k

Warunki zwycięstwa:

- zbierz **kamień**: 200;
- zbierz **drewno**: 1000.

Warunki przegranej:

- upływ czasu.



001



002

Zbuduj we wskazanym miejscu **skład** [001], a następnie bardziej na północ umieść **spichlerz**. Obok niego postaw pierwszy **sad jabłoni** [002].



003



004

Aby zdobyć **kamień**, musisz najpierw dostać się do niego. W tym celu twoi drwale muszą ściąć las. Zatem wybuduj przynajmniej dwie **chaty drwala** w pobliżu tego miejsca [003]. Kluczowe w rozgrywce jest dbanie o popularność. Im będzie większa tym szybciej będą przybywać nowi mieszkańcy (o tym przeczytasz dokładnie w odpowiednim rozdziale poradnika). Pamiętaj, aby w razie potrzeby zmniejszyć racje żywnościowe (co spowoduje pogorszenie nastrojów, ale może uratować stan **spichlerza**), zlikwiduj podatki bo nie potrzeba ci tu pieniędzy, a także zadbaj o nowe kwatery – niezbyt duże zapelnienie budynków dobrze wpływa na popularność [004]. Tymi trzema elementami możesz w tej misji wpływać na popularność.



005



006

W najbliższej okolicy **donżonu**, czyli siedziby twojego **władcy**, wybuduj **chatę**. Jako, że stawiasz ją blisko **donżonu** będzie to **posiadłość**, w której będzie mogło zamieszkać kolejnych 10 chłopów [005]. Kluczową sprawą jest zadbanie o pożywienie. Wybuduj kolejne trzy **sady jabłoni** [006].



007



008

Gdy otrzymasz informację o tym, że w okolicach kręcą się niedźwiedzie skieruj się swoim **władcą** (stoi przed **donżonem** [007]) w okolice **chat drwali**. W momencie gdy pojawi się niedźwiedź skieruj się do niego i zaatakuj go – **władca** bez problemów go pokona [008]. Jednak nie oczekuj beczynnie na niedźwiedzia – działaj cały czas, bo ludzie są przez jego obecność przerażeni!



009



010

Gdy tylko drwale się przebiją [009] musisz rozpocząć pozyskanie **kamienia**. W tym celu wybuduj dwa **kamieniołomy** oraz 3–4 **postoje wołów** [010].



011



012

Aby zapewnić pracowników będziesz musiał zapewne postawić kolejną **chatę** – umieść ją blisko **donżonu**, a **posiadłość** zapewni ci kolejnych 10 robotników. Następnie wybuduj **aptekę** [011]. Zdobyć odpowiedniej ilości **kamienia** nie będzie problemem. Zadbaj natomiast o **drewno**. Wybuduj kolejne **chaty drwala** – kilka [012] zagwarantuje ci zdobycie wymaganej ilości surowca przed upłynięciem czasu. Oczywiście będzie się to wiązało z postawieniem kolejnej **chaty** oraz 1-2 **sadów jabłoni**.



013



014

Warto wybudować **rynek** [013] – dzięki niemu będziesz mógł z **składzie** czy **spichlerzu** handlować towarami. Możesz sprzedawać nadmiar wydobytego **kamienia** [014] – przypomnę, musisz pozostawić w **składzie** 200 sztuk, które są celem tej misji (o procencie spełnienia danego celu jesteś informowany w lewym górnym rogu ekranu gry). Możesz także za złoto kupować pożywienie np. **jabłka**.