Warzyw: opis przejścia drugiej mapy w 4 dni

Wybór głównego bohatera.

Luna pojechała na święta do rodziny, więc ktoś musi ją zastąpić. Niedaleko punktu startowego znajdują się Wrota Żywiołów oraz Graal. Przydałby się więc ktoś z Mądrością i Magią Powietrza, żeby efektywnie używać czaru 'Wrota Wymiarów'.

Dzień 1, plan.

Pierwszego dnia mam zamiar zrekrutować Brissę 3 razy, żeby zdobyć nią kompetencje pogromcy Behemotów i Feniksa, a następnie zaokrętować przed zmrokiem.

Będę musiał dokonać również 3 innych rekrutacji, bo nie można zaprosić i wynająć (po zwolnieniach) tego samego bohatera 2 razy z rzędu. Równie dobrze mogę więc zrekrutować bohaterów, od których Elementalistka nauczy się przydatnych zaklęć.

Szczęśliwcami zostaną: Septienna (Nauka Czarów), Ciele (Magiczna Strzała) oraz Alagar (Lodowy Pocisk).

Zadaniem Ciele będzie też pomaszerowanie na południe i, w dłuższej perspektywie, wyeliminowanie gracza Niebieskiego (Loch).

Dzień 1, Brissa 1 - pierwsze doświadczenia.

Rekrutuję Septiennę i zapraszam do Karczmy Brissę. Nekromantka przyda się do przekazywania Elementalistce czarów.

Jabarkas zostawia armię w mieście i gna na wschód, aby podnieść trochę Drewna na opał, zająć Tartak i nie przeszkadzać dziewczynom w dyskusjach.

Septienna również zostawia swoją armię w garnizonie, a następnie idzie o krok w dół i tam czeka aż któryś z bohaterów będzie chciał opuścić miasto. Wtedy zaczepia go, by podyskutować o zaklęciach.

Rekrutuję Brissę, zapraszam Ciele. Brissa uczy się od Septienny Fali Śmierci, a następnie opuszcza miasto z 20 Szkieletami i udaje się w kierunku Stoczni. Podnosi po drodze +1 Wiedzy z Ogrodu, Skrzynię (+1 poziom, +Zaaw. Mądrość, +1 Obrony), Ruch z Fontanny, Doświadczenie za Rusałki (-10 Many), +1 Mocy z Gwiazdy i Doświadczenie za Nomadów (2*Fala Śmierci, Szkielety dobijają resztę).

Zamiast jednak zajmować Stocznię, podnosi następną Skrzynię (+1 poziom, +Podst. Inteligencja, +1 Mocy). Następnie zwalnia się. Zapraszam ją do Karczmy przy rekrutacji Ciele.

Dzień 1, Brissa 2 - dalszy trening.

Ciele czeka na razie w garnizonie, żeby nie blokować nikomu przejścia. Przy rekrutacji Brissy zapraszam Alagara. Septienna odbiera od Ciele Magiczną Strzałę w zamian za Artefakt i przekazuje tą cenną wiedzę Brissie.

Główna bohaterka opuszcza miasto z armią złożoną z 1 Maga i kieruje się (przez Fontannę) w stronę szybkich jak szarżująca Katapulta Golemów. Dodatkowo, dzięki obecności Maga i podstawowym zdolnościom magicznym Elementalistki, Magiczne Strzały są tanie jak barszcz. Pokonanie strażników Skrzyń z Doświadczeniem nie stanowi więc problemu.

Po walce, Brissa odwiedza Kamień Wiedzy i podnosi wszystkie Skrzynie. Za każdym razem zatrzymuje doświadczenie dla siebie zamiast rozdawać je okolicznym Chłopom. W sumie, zyskuje na tym po punkcie

Ataku, Mocy i Wiedzy oraz po poziomie każdej ze swych drugorzędnych umiejętności (Mądrość, Powietrze, Inteligencja).

Kolej na Ciele. Opuszcza ona miasto z 1 Magiem i wszystkimi 8 dostępnymi Gargulcami (Septienna i Jabarkas mają po jednym) i odwiedza kolejno Ogród, Fontannę i Gwiazdę. Przed nią wkrótce ciężka walka z Gorgonami, więc tanie i mocne strzałki jak najbardziej się przydadzą. Ciele czeka teraz, żeby nie blokować nikomu przejścia.

Rekrutuję Alagara i po raz ostatni w tej turze zapraszam Brissę.

Dzień 1, Brissa 3.

Septienna zaczepia Alagara i odbiera od niego Lodowy Pocisk. Alagar jedzie na Centaurze do miejsca zakopania Graala. Ciele idzie w kierunku Kamienia Wiedzy, a Jabarkas zawraca i staje obok Septienny.

Rekrutuję Brissę, której Nekromantka przekazuje wiedzę o kolejnym zaklęciu. Przy okazji, Septienna wymienia swojego Gargulca na Nimfę.

Do Karczmy zaprosiłem Voy z myślą o wykorzystaniu jej do zbierania zasobów na wodzie za dzień lub dwa, ale w końcu jej nie zrekrutowałem. Następnie, Elementalistka opuszcza miasto z 1 Magiem i 3 Nimfami, zbiera złoto i zasoby obok Uniwersytetu, odwiedza Fontannę, zajmuje Stocznię, kupuje statek i wsiada na niego.

Septienna odwiedza Fontannę i kończy ruch obok Ciele. Czeka tam, aż Alagar wykopie Graala następnego dnia.

W mieście startowym są już najważniejsze budynki: Karczma i Targowisko. Nic więc nie buduję i kończę turę.

Dzień 2.

Ciele dojeżdża do Kamienia Wiedzy (+1 poziom, +1 Wiedzy, +Zaaw. Magia Wody). Alagar wykopuje Graala, którego natychmiast odbiera od niego Septienna. Ciele odjeżdża na południe, a Nekromantka podjeżdża w okolice Obelisku, żeby przekazać Graala dalej. Jabarkas odwiedza Fontannę i transportuje znalezisko od Septienny do Brissy.

Następnie, Septienna podnosi Klejnoty i odjeżdża na wschód, żeby następnego dnia pozbierać trochę złota i zasobów przy Latarni.

Ciele pokonuje stojące na drodze Chowańce bez strat armii i many. Straty w Gargulcach (byle nie za duże) byłyby tu akceptowalne. Utrata Maga - nie (będzie potrzebny następnego dnia w walce z Gorgonami). Następnie kontynuuje marsz na południe.

Brissa wyławia bliższą Skrzynię i Szczątki statku. Rozbitek ma dzisiaj pecha, bo pływa zbyt daleko od szlaku morskiego do Wrót Żywiołów.

Na koniec dnia Brissa i jej wielka armia (3 Nimfy i 1 Mag) schodzą na ląd i rozgramiają Behemoty. No może nie dokładnie tak to wyglądało.

Dzień 2, Behemoty.

Mag zmniejsza koszt zaklęć, a w drugiej turze zwabia Starożytnego Behemota kilka pól od końca pola bitwy, żeby potem Nimfa miała gdzie od niego uciekać.

Przyspieszony oddział Nimf lata od lewej do prawej i z powrotem, uważając, by oddziały Behemotów które akurat dostają morale nie znajdowały się zbyt blisko nich.

W tym czasie, Brissa zajeżdża Behemoty tanimi Magicznymi Strzałkami i od czasu do czasu rzuca Przyspieszenie na Nimfy.

1. tura - Strzałka. Potem, jeśli Nimfy nie są przyspieszone, to Przyspieszenie. W przeciwnym wypadku - Strzałka.

Po wygranej bitwie kończę turę.

Dzień 2, Behemoty - kwestie moralne.

Akurat przy ataku moją armią nie występują dobre morale na Starożytnym Behemocie, a w momentach, w których zwykłe Behemoty dostają dodatkowy ruch, jestem w stanie trzymać Nimfy wystarczająco daleko od moralujących oddziałów. Co jednak, gdyby tak nie było?

Pewnym zabezpieczeniem przed moralami na Behemotach mogłoby być kilka oddziałów ulepszonych Gargulców zamiast Nimf i Ekspercka Magia Powietrza zamiast Zaawansowanej. Wtedy, nawet w przypadku dobrych morali w nieodpowiednim momencie tracilibyśmy tylko 1 czy 2 Gargulce i moglibyśmy walczyć dalej. Wymagałoby to jednak zebrania troszeczkę więcej doświadczenia przed walką (bądź odwiedzenia Magicznego Źródła, by nadrobić braki w Inteligencji bohatera) i zużycia nieco złota i kamieni na ulepszanie i rekrutowanie Gargulców. To dałoby się zrobić, ale prawdopodobnie kosztem 1 dnia więcej w czasie końcowym.

Dzień 3, Brissa 1 - Wrota Czarów.

Czas pozbierać trochę złota i zasobów. Septienna podnosi stertę siarki i 2 sterty złota. Po drodze zajmuje Latarnię. Jabarkas podnosi trochę kamieni (rudy) i zajmuje kamieniołom. Po drodze zahacza o Gwiazdę.

Jabarkas być silny! Mieć MOC! - Rzekł Barbarzyńca bez Księgi Zaklęć.

Ciele podnosi stertę siarki i kieruje się na południe. Alagar odwiedza Kamień Wiedzy i wybiera Podst. Logistykę przy awansie. Akurat przypadkiem trafiło mu się coś pożytecznego. Przygotowyje się do podniesienia w nastepnej turze Skrzyni ze złotem w pobliżu Gorgon. Brissa podnosi wszystkie zasoby z wyspy. Koniec zbierania (chwilowo), czas trochę powalczyć.

Brissa rozdziela Nimfy na 3 oddziały i przy użyciu 2 Lodowych Pocisków pokonuje Feniksa broniącego miasta.

Ciele w walce z Gorgonami traci Maga, całą manę i większość Gargulców. Pewnie dałoby się wygrać z mniejszymi stratami, ale i tak większość jej armii zostanie wkrótce zwolniona. Kluczem do zwycięstwa jest niedopuszczanie do Gargulców oddziałów większych niż 1 Gorgona.

Brissa każe wybudować we Wrotach Żywiołów Gildię Magów, a następnie instaluje tam Graala i zwalnia się.

Ciele zajmuje niebroniony Zamek i czeka w garmizonie. Buduję tam Karczmę i rekrutuję Serenę, przy okazji zapraszając Brissę.

Serena wychodzi z Zamku z Gremlinem, podnosi Skrzynię ze złotem i Rękawice. Ciele również wychodzi na zewnątrz z Gremlinem. Serena przekazuje Ciele rękawice, a następnie atakuje pobliskich Ożywieńców.

Przegrywa, ale swoimi Strzałkami nieco redukuje ich liczbę.

Ciele zwalnia się.

Dzień 3, Brissa 2 - podróż do piekła.

Wymieniam nieco zasobów na złoto (tyle, żeby mieć 2500 złota) i rekrutuję w startowej Fortecy Brissę, zapraszając przy okazji Ciele. Brissa zabiera z garnizonu Golemy (5), Gremliny (30), obu Magów i Gargulca, a nastepnie udaje się w trudną podróż do Inferno.

Najpierw odwiedza Fontannę, robi jeszcze 1 krok i używa Wrót Wymiarów, by szybko znaleźć się obok Jaszczuroludzi przy Roju Ważek.

Następnie, skacze w ciemność na zachodzie, poniżej miejsca w które nie można się teleportować (bo jest tam góra).

Potem przechodzi przez teleport, ignoruje stojącego w pobliżu Zydara i skacze na południowy-wschód. Jest tam jedno pole nie zalane wodą, na które właśnie Brissa próbuje trafić.

I ostatni skok na dzisiaj: Brissa "wymacuje" Tartak (nie może się na niego teleportować - ikona Wrót

Wymiarów zmieni się na nim w zwykły kursor) i skacze poniżej niego.

Obrazki zostały zrobione z wyłączonym HD modem, ponieważ przy robieniu zrzutów ekranu przy włączonym HD modzie, w tajemniczych okolicznościach ginie kursor. Nie mógłbym więc pokazać gdzie Brissa się teleportuje.

Teraz, Brissa bez trudu zajmuje słabo bronione Inferno. Zyskuje przy tym punkt Wiedzy i Ekspercką Inteligencję. Wymieniam jeszcze trochę zasobów i buduję targowisko w swoim nowym mieście. Następnie, wymieniam całą resztę zasobów na złoto. Wystarczy na 1 rekrutację, a nawet trochę zostanie.

Brissa opuszcza Inferno z 1 Gremlinem i zwalnia się. Zapraszam ją przy rekrutacji Ciele w... Infernie!

Dzień 3, Brissa 3.

Zadaniem Ciele jest teraz zebranie złota brakującego do kolejnych rekrutacji tego dnia. Zabiera z garnizonu wszystkie 5 Golemów (nie zostawia tam swojej Nimfy) i atakuje mnóstwo Złych Oczu. 3 Fale Śmierci później zabiera strzeżone przez nie Skrzynie ze złotem. Zostawia w mieście pozostałe 2 Golemy, a zabiera stamtąd Gremlina. Zajmuje tartak i zwalnia się.

Mam teraz 5422 złota. Wystarczy na rekrutację Brissy w Infernie, Ciele w Zamku i 1 Strzelca w pobliżu Zamku. Ciele z 1 Strzelcem nie poradziłaby sobie jednak z graczem Niebieskim (Loch), a jej pozostałe oddziały są za wolne, żeby kończyć z nimi turę. Zadaniem Brissy będzie więc zebranie jeszcze odrobiny zasobów na sprzedaż.

Rekrutuję zatem Brissę w Infernie, zapraszając przy tym Ciele. Brissa rzuca czar Lot i leci mniejwięcej na południe z 1 Magiem i 1 Nimfą. Zabiera Gargulcom sprzed nosa Kryształy i leci dalej na południe, atakować Szare Elfy. Łańcuch Piorunów i Magiczną strzałę później zabiera część ze strzeżonych przez nie zasobów. Bierze tylko klejnoty. Siarki nie tyka, podobno z powodu smrodu. Kamieni też, bo za ciężkie. Następnie Rzuca Portal Miejski i przygotowuje się do nocnej obrony Inferna. Zebrane zasoby wymieniam na złoto.

Rekrutuję teraz Ciele w Zamku, zapraszając przy tym Monere. To bohater, który startuje z największą liczbą punktów ruchu (szybka jednostka+Logistyka). Elementalistka, ze wszystkim co znalazła w garnizonie atakuje Ożywieńców. Nie wszystkich wykańcza Strzałkami. Manę trzeba oszczędzać na kolejne walki, a Gremliny i Gargulce i tak zaraz się zwolni. Ciele zajmuje teraz Wieżę na szczycie drzewa i rekrutuje tam trzech niczego nie podejrzewających Strzelców. Snajperzy cieszą się, że będą mieli za czym się schować. Cała banda kontynuuje marsz na południe, a potem na zachód i podnosi leżące na drodze Klejnoty i zajmuje ich miejsce. Nastepnie, ku przerażeniu Strzelców, Ciele zwalnia wszystkie Gremliny (sztuk 20) i Gargulce (sztuk 1).

Niemal zapomniałem o Jabarkasie i Alagarze. Druid podąża w kierunku Skrzyni obok miejsca bitwy Ciele z Gorgonami, a Barbarzyńca idzie odwiedzić jedyny na mapie Obelisk.

Halooo! Proszę Pana! Graala wykopaliśmy już wczoraj!

Jabarkas szukać następny.

Noc 3.

Trochę przestawiam oddziały w armiach Ciele i Brissy (to chyba jest ważne) i kończę turę.

Brissa bez większych trudności broni się przed Marius. Nawet trochę many jej zostaje. I jeszcze 2 Magów. I Nimfa. Xyron jakoś nie chciał zaatakować.

Ciele obserwuje, jak jeden z bohaterów gracza Niebieskiego pojawia się przy Uczonym. Znak, że Niebieski oczyścił jej drogę z Minotaurów.

Dzień 4, Brissa 1 - Brissa vs Zydar: 0:1.

Alagar podnosi Skrzynię ze złotem, a Septienna - stertę rtęci.

Ciele pokonuje stojącego na jej drodze Arlacha, a nastepnie kontunuuje marsz na południe. Rozdziela Strzelców na 3 oddziały (wystarczą 2, jeśli straciła jednego w walce z Arlachem), odwiedza stajnię i zajmuje broniony przez Deemera Loch.

Teraz widać, dlaczego 1 Strzelec by jej nie wystarczył.

Brissa zostawia Magów w garnizonie, rzuca czar Lot i (razem z Nimfą) leci na północ osłabiać Zydara. Wybija większość jego armii, ale ostatecznie kończy się jej mana i przegrywa.

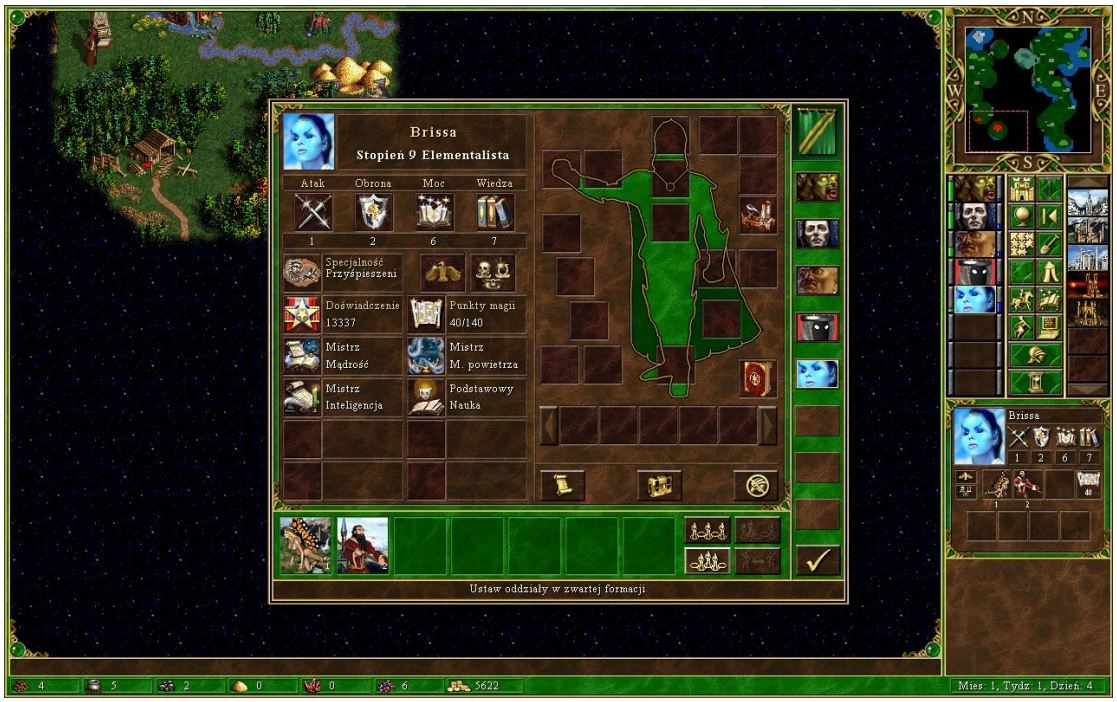
Ciele stwierdza, że nie ma już nic do roboty w okolicach Lochu i zwalnia się.

Rekrutuję Monere w Lochu, by zebrał jakąś Skrzynię ze złotem (na zachód od Uczonego) i zapraszam przy tym Brissę.

Dzień 4, Brissa 2 - The Leeet hero.

Rekrutuję Brissę w Infernie, zapraszając przy tym Ciele. Brissa zabiera z garnizonu obu Magów i wykonuje 4 skoki na południe - południowy wschód, w stronę Nekropolii. Po drodze podnosi Skrzynię z doświadczeniem niewiadomego pochodzenia i zyskuje Podstawową Naukę. Eliminuje też jakiegoś biednego włóczęgę, któremu pomieszało się w głowie. No bo kto o zdrowych zmysłach ulepszałby Ożywieńców i tylko ich?

Po walce, Brissa ma 13337 doświadczenia. Leeet hero!



Przed zmrokiem, Elementalistka doskakuje do Nekropolii i zajmuje ją (obrońcy: Zombie, sztuk 1). A nie, przepraszam, Charna chyba jednak była zdrowa na umyśle. W jej mieście nie ma budynków umożliwiających rekrutację Ożywieńców i ulepszanie ich. Ktoś musiał dać jej te Zombiaki. A może same przypełzły?

Dzień 4, Brissa 3 - ostatnie niedobitki.

Zostało 2 wrogich bohaterów, a mi zostało nieco ponad 5000 złota. Akurat na 2 rekrutacje. Z Karczmy w Infernie wychodzi więc Ciele, a następnie zaproszona przy jej rekrutacji Brissa.

Ciele Magicznymi Strzałami bez trudu rozprawia się z Xyronem, a Brissa leci dobić Zydara Żywiołakami Powietrza. Obie awansują na kolejny poziom i obie wybierają Naukę. Ciele Podstawową, a Brissa - Zaawansowaną. Bo Nauka ma przyszłość.

Ach, tak, przed ostatnim atakiem poruszam jeszcze pozostałych bohaterów, żeby było od razu widać, kto powinien rozegrać ostatnią bitwę. Np. Jabarkas odwiedza Kamień Wiedzy i uczy się Znajdowania Drogi. Bardzo mu się to przyda na okolicznym trawiastym terenie.

Epilog - A może 3?

Czy tą mapę da się przejść w 3 dni? Szczerze mówiąc, nie wiem.

Wrota Żywiołów można zająć najwcześniej trzeciego dnia. Początkowo nie ma tam ani Karczmy, ani Gildii Magów, więc żeby dostać stamtąd zaklęcia trzeciego dnia, trzeba się tam dostać albo łodzią, albo Portalem Mielskim, albo Spacerem po wodzie.

Brissa sama nie dałaby rady zająć zarówno Inferna jak i Nekropolii w 1 dzień. Ma po prostu za mało Wrót Wymiarów.

Potrzebny byłby więc drugi bohater z Mądrością i (później) Magią Powietrza. Zaokrętowanie go pierwszego dnia z Ekspercką mądrością wydaje się nierealne. Możnaby jednak przekazać mu Portal Miejski przy pomocy Nauki Czarów trzeciego dnia. To wymagałoby również bohatera z Ekspercką Nauką Czarów i conajmniej Zaawansowaną Mądrością. Na przykład trzeciopoziomowej Thane po odwiedzeniu Uniwersytetu i dwóch Kamieni Wiedzy.

Pewien problem mogłoby stanowić złoto, a właściwie jego brak. W moim rozwiązaniu, na koniec trzeciego dnia byłem totalnie spłukany. Może dałoby się zebać go wystarczająco dużo na dodatkowe rekrutacje na terenach wroga, a może nie. Tego właśnie nie wiem.