Opis gry.

Niektórzy gracze mogą dostrzec w poniższym opisie zagrania nieoptymalne, bądź w ogóle złe. Zachęca się ich do wytykania tych błędów w temacie o Turnieju.

Dzień 1.

Do długich lądowych podróży najlepiej nada się Dessa - specjalistka od Logistyki. Zrekrutuj Tazara i zaproś ją do Karczmy (jest to opcja z HD moda, widoczna w dolnej części ekranu Karczmy). Przy rekrutacji Dessy zaproś Tyraxora - specjalistę od Wilków ujeżdżanych przez Gobliny. Domyślasz się po co? Za chwilę stanie się to jasne.

Wyślij Dessę na wschód, rekrutując po drodze Centaury i zabierając doświadczenie z najbliższej skrzyni. Reszta armii niech czeka z Tazarem w garnizonie miejskim. Najmij więcej Centaurów w mieście.

Przy kolejnej rekrutacji najwyższy czas pomyśleć o bohaterach na kolejny dzień. Wynajmij teraz Tyraxora, zapraszając przy tym Adelę. Dzięki jej zdolnościom dyplomatycznym w drugiej turze przekonasz pewien dość silny oddział do dołączenia do Twojej armii za darmo.

Tyraxor, wraz z całą dostępną armią (poza Centaurami zrekrutowanymi przez Dessę i paroma pojedynczymi jednostkami) atakuje Wilki, które, dzięki jego specjalizacji, dużej armii oraz pojedynczemu Wilkowi, postanawiają się przyłączyć za darmo.

Zbierz teraz całe złoto, które było za Wilkami, wynajmij Pegazy i przekaż armię Dessie. Powinna bez problemu i z niewielkimi stratami (może nawet zerowymi) pokonać Demony stojące jej na drodze. Przy awansie wybierz Zaawansowaną Logistykę.

Zostaw Dessie wyłącznie stworzenia z Cytadeli, ponieważ będzie ona się poruszać po Bagnach. Dessa kontynuuje marsz na wschód w asyście dwóch innych bohaterów.

Ivor kończy turę z 1 Gnollem tuż za Dessą, a Tazar z resztą armii - w Kopalni Złota. Armia Tazara, poza Centaurami Bitewnymi, kończy turę w garnizonie Kopalni.

Dzień 2.

Dessa z 7 Jaszczurkami i kilkunastoma Gnollami pokonuje Krasnoludy z niewielkimi bądź zerowymi stratami.

Tyraxor i Tazar zbierają, co mogą, a następnie Tazar przekazuje armię i Topór Ivorovi, który pod drugim Bastionem (po przejściu przez Bagna) podaje to wszystko Dessie. Zbierz teraz trochę zasobów i Artefakt obok drugiego Bastionu, a następnie zajmij go nie tracąc przy tym zbyt dużo armii. Na przykład oddział Gnolli i pojedyncze jednostki z innych oddziałów to akceptowalne straty. Przy awansie wybierz Magię Wody.

Dessa niech teraz zostawi armię w nowym Bastionie, każe zbudować tam Karczmę, a następnie zwolni się.

Zaproś ją z powrotem przy rekrutacji Adeli. Zakup wszystkie dostępne stworzenia.

Adelą, wraz z całą armią (bez Pikiniera - tylko by morale psuł), pokonaj Nimfy i Żywiołaki Ziemi (za teleportem). Postaraj się nie stracić za dużo wojska. Straty widoczne w zapisach można uznać za spore, ale nadal akceptowalne. Przy awansie na kolejny poziom wybierz Zaawansowaną Dyplomację.

Przekonaj teraz do dołączenia pobliskie Cerbery i zabierz złoto ze skrzyń za nimi.

Zwolnij Tyraxora albo któregoś z pozostałych bohaterów (nie Adelę!) i zaproś go z powrotem przy rekrutacji Dessy w drugim Bastionie. Zabierz armię od Adeli i pokonaj Dessą Gunnara. Postaraj się nie stracić żadnych Cerberów i zachować przy życiu ze 2-3 inne oddziały.

Dobra wiadomość jest taka, że przeciwnik ma teraz armię dużo mniejszą od Twojej. Zła jest taka, że to nie była ostatnia duża bitwa w tej misji!

Przy awansie chyba najlepiej byłoby teraz wybrać Skuteczność Ataku, ale przy wyborze bezużytecznej w tym rozwiązaniu mądrości też da się wygrać. Podobnie, błędem było zostawienie Płaszcza ze Smoczych Skrzydeł na Adeli.

Bez żadnych problemów zajmij teraz jedyne miasto przeciwnika. Zostaw armię w mieście, zwolnij Dessę, wynajmij kogoś (Tyraxora, Malcolma, czy kogokolwiek innego) i zaproś Dessę.

Nowy bohater niech zbierze Rudę przy Kopalni strzeżonej przez Ożywieńców. Zbuduj teraz Targowisko w swoim pierwszym mieście i wymień wszystkie zasoby na złoto.

Zrekrutuj w Lochu Dessę i zaproś bohatera magii, którym chcesz skończyć mapę, np. Adelę.

Przed Dessą teraz trudna walka. Musi pokonać 7 Gigantów. Straty nie grają roli. Błogosławieństwo na Cerberach bardzo się tu przydaje. Jakieś inne oddziały do odwracania uwagi też. Dopóki masz czym - chroń Cerbery.

Nawet, jeśli wygrasz z 1 ledwo żywą jednostką, to i tak będziesz na dobrej drodze do wygrania mapy w drugiej turze.

W mojej grze poniosłem dość znaczne straty w walce z Gunnarem, w ogóle nie wynająłem Malcolma z jego armią, a moja Dessa nie miała Płaszcza ze Smoczych Skrzydeł, który zostawiłem na Adeli. Wszystko to są błędy, które utrudniły walkę z Gigantami. Prawdopodobnie nie wygrałbym jej bez odrobiny szczęścia (Graal znajdujący się w drugim Bastionie zwiększa Szczęście bohaterów o 2). Jeśli jednak nie powtórzysz moich błędów, szczęście prawdopodobnie nie będzie Ci potrzebne.

Po wygraniu tej walki, zbierz trochę złota ze skrzyń, zasobów i podnieś Księgę Powietrza. To właśnie po nią przysłaliśmy tu Dessę. Zwolnij teraz Dessę i wynajmij ją w Lochu razem z przygotowanym wcześniej bohaterem. Do ostatniego bohatera przeciwnika możesz się dostać przy użyciu Wrót Wymiarów. Ta walka nie powinna Ci sprawić kłopotów.

Dlaczego mapy nie da ukończyć się w pierwszej turze?

Przedstawię teraz prosty argument za tym, że mapy nie da się skończyć pierwszego dnia bez rangi "Oszust!".

Gdybyśmy mieli do dyspozycji nieskończone zasoby i nieskończoną armię, to moglibyśmy w kółko wynajmować Dessę i zbierać nią doświadczenie za wszystkie stwory i skrzynie, do których jest ona w stanie dojść.

6-poziomowa Dessa, nawet świeżo po rekrutacji i tylko ze stworzeniami z Cytadeli nie jest w stanie dojść w 1 dzień do Żywiołaków Ziemi ani do drugiego Bastionu. Doświadczenie, które mogłaby dosięgnąć nie pozwala natomiast na zdobycie poziomu 7.

Nawet z nieskończonym złotem i armią nie dałoby się zatem zdobyć pierwszego dnia 7 poziomu doświadczenia. 6 poziom nie wystarcza natomiast na dobiegnięcie do drugiego zamku (brakuje 1 kroku), gdzie można by skorzystać z Karczmy.

Tym bardziej nie jest to więc możliwe ze skończonymi zasobami i skończoną armią.