

Ah. Zawsze chciałem to zrobić a teraz mam powód. Nie ma to na celu wygrania a po prostu podzielenie się moimi emocjami. A więc przedstawię tutaj pomysł na 4 zamki. Będą tu zaczerpnięte jednostki z uniwersum WC, SC i Diablo gdyż fanem starych gier Blizzarda jestem.

Mamy już Cytadele i Przyszań ale brakuje czegoś bardziej związanego z wodnymi stworzeniami a więc:

Otchłań/Atlantyda

T1: Murlok/Duży Murlok

Murlok to jednostka z małym dmg i niskim zdrowiem (najłabsze t1 w grze poza chłopem) ale posiadająca unikalną zdolność pozostawienia po śmierci jajka, którego jeśli przeciwnik nie zniszczy to na koniec tury ponownie wykluje się murlok. Nie wiem do końca jak z balansem ale gdyby na polu bitwy było 5 stacków po 1 murloku to każdy zostawia po sobie jajo i odradza się po 1 murloku. A co jeśli mamy 50 murloków w 1 stacku i zginie 50? Może odradza się połowa? A może z racji, że są słabe to odradzają się wszystkie. Jeśli z 50 zginie 40 nie dzieje się nic. Ale jeśli w następnej turze zginie pozostałe 10 to odrodzi się 50. Wykorzystywane jako 1 do zastawiania łuczników gdzie po śmierci jako jajo znów zajmują miejsce.

Ulepszenie albo nie znosiłoby jaja albo jajo by zносиło ale powstawałyby małe murloki. Ulepszenie miałoby już dużo większy atak i zdrowie.

Pomysł na tą jednostkę to oczywiście Murky z gry Heroes of the Storm. A jego ulepszenie to np. Murky z talentem z lvl 20 gdzie rośnie i jest dużo mocniejszy. Wyglądowo powiększony murky lub duży murlok z wc3 ale niestety nie mogę znaleźć zdjęcia.



T2: Naga/ Naga królewska

Też jednostka z wc3. Strzelec siłą przypominający jaszczuroludzi.

Naga królewska to po prostu silniejsza wersja. Jej atak to pocisk wiatru. Można byłoby się zastanowić czy strzelanie byłoby dopiero w ulepszeniu czy już od początku.



T3: Żółw/ Żółw morski

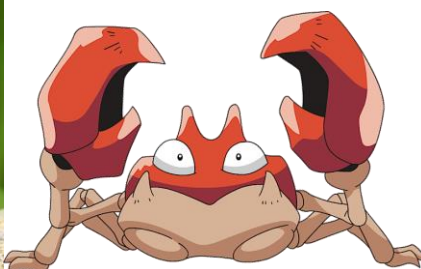
Jednostka typu tank coś jak pancernik w Kuźni. Na ulepszeniu mógłby mieć umiejętność schowania się do skorupy co dawałoby mu redukcję obrażeń o x %. Umiejętność tą mógłby też posiadać bez ulepszenia ale dawałaby mniej %. Jego atak to gryzienie.

Inny pomysł na umiejętność to połykanie na 1 turę, Mogłoby to być op więc byłoby w ulepszeniu. Gdyby dać mu 2 umiejętności to schowanie się w skorupie byłoby w momencie gdy damy nim obronę.



T4: Krewetka/ krab

Raczej kolejny tank. Bez umiejętności lub z racji pary skrzupiec podwójny atak lub brak kontraataku. Można by też dać mu w formie kraba możliwość chodzenie tylko w pionie i poziomie. Ulepszenia tylko w ulepszonej formie.



T5: Meduza/ Meduza królewska

Mogłaby być to jednostka strzelająca lub strzelająca dopiero po ulepszeniu. Na pewno paraliżuje. Paraliż następowałby również po ataku z dystansu jak i również w momencie gdy przeciwnik ją zaatakował. Mogłaby też mieć umiejętność paraliżu na wszystkie jednostki dookoła, która byłaby po aktywacji i po niej nie można byłoby zaatakować autoatakiem. Mogłaby też móc sparaliżować sprzumierzeńców. Mogłaby też paraliżować podczas wybuchu w trakcie śmierci.



T6: Myrmidon/ Rekinożerca

Podstawowa wersja to myrmidon/strażnik królewski z WC3. Nie miałby on żadnej umiejętności z siłą przypominałby Nyxy. Jego ulepszenie to Rekinoludź, który mógłby mieć pasywne behemotów lub atak wyprzedzający lub rzędy krwi, zadawałby większe obrażenia jednostkom, które podczas walki straciły punkty życia. Rekiny są wyczulone na krew. Albo może po ataku nakładałby efekt krwawienia, który działałby jak trucizna wyvern. Zdjęcie ulepszenia jakiegokolwiek. Oczywiście w grze nie miałby stroju ludzkiego :D

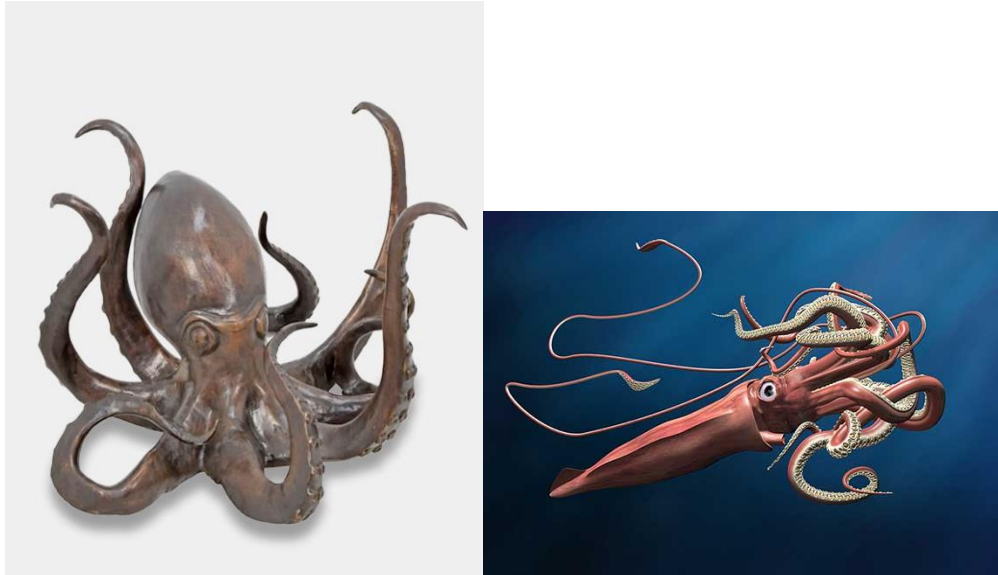


T7: Ośmiornica/Kałamarnica/Kraken

Mogłyby to być 2 różne jednostki T7. Ośmiornica z możliwością ulepszenia w Krakena i Kałamarnica z możliwością ulepszenia w Krakena ale aby stworzyć 1 Krakena potrzeba 2 x ośmiornica/kałamarnica lub 1 x ośmiornica i 1 x ośmiornica.

Obie mogłyby atakować z dystansu. Atak ośmiornicy z dystansu odpychałby jednostkę o 1 kratkę. A atak kałamarnicy miały szansę na oślepienie. Dodatkowo miałyby one możliwość złapania jednostki wroga w swój uścisk co skipowało by turnie ich i przeciwnika.

Jako Kraken miałyby możliwość tylko ataku wręcz albo byłaby jak Tytan. Kraken byłby najsilniejszą jednostką t7 w grze poza Błękitnym smokiem itp. Mógłby np w 1 turze bić 2 jednostki naraz albo łapać swoją macką i przestawiać przeciwnika na planszy. Jest to postrach mórz.



Bohaterowie **Ryboludź i Morska wiedźma**.

Jednostki tego zamku mogłyby na swoim terenie mieć +2 do ruchu ale na cudzym -2. Oczywiście wszystko zależy od balansu.

Myślałem też na jednostkę **syreny**, która mogłaby mieć specjalny atak z dystansu, który zauraczałaby jednostkę, która musiałaby podejść w stronę syreny. Mogłyby one zastąpić żółwia lub kraba. Albo jak w kuźni być np drugą jednostką T5.

Podczas oblężenia zamku w losowym miejscu mógłby stać wir wodny. Albo byłaby to umiejętność Gralla. Działałoby to tak jak ruchome piaski lub po wejściu losowo

wyrzucałoby w innym kierunku. Bohaterowie tego zamku mieliby też większą szybkość na wodzie lub nie potrzebowaliby statku to chodzenia po wodzie.

W zamku możnabyłoby również kupić armatę.

2. Następnym zamkiem jest **Pałac**.

Jest to miasto pustynne, którego z racji dostępnego biomu brakuje w grze.

T1: Pustelnik/Beduin

Postać strzelająca. Rzuciłaby we wroga na początku kamieniem a w ulepszeniu wyciągałaby z worka węża lub pajaka i rzucała we wroga. Możliwość rzucenia na puste pole gdzie jeśli wróg wejdzie to otrzyma obrażenia lub po prostu musi wyminąć.



T2: Hiena/Sęp

Jednostka, miałyby możliwość użycia umiejętności i zaatakowania. Użycie umiejętności to podejście i zjedzenie zwłok w zasięgu ruchu a następnie z tego miejsca podejście i zaatakowanie. Czyli mogłaby się dużo przemieszczać w 1 ruchu. Sęp to to samo ale z lataniem i brakiem kontry. Zjedzenie zwłok leczyłoby w pełni. Nie jestem przekonany co do tego czy to jednostka t2. Raczej nomad zostałby osłabiony i zamieniony z nimi.



T3: Jeździec wielbłąda/Nomad

Nomad to znana nam jednostka z gry natomiast wielbłąd to jego słabsza wersja. Bez umiejętności. Jego zwłoki są 2hexowe a zjadanie hieny/sępa byłoby tylko na 1 hexie przez co jego zwłoki można byłoby zjeść 2x.



T4: Jaszczurka/Jaszczurka ognista

Umiejętność zniknięcia. Po aktywacji znika i nie można jej obrać za cel chyba, że czarem obszarowym. Znika na 2 tury lub do momentu zaatakowanie/otrzymania obrażeń. Gdy porusza się będąc niewidzialną przeciwnik nie wie dokąd idzie, gdzie stoi. Gdy np staniemy nią niewidzialną blokując naszego łucznika a przeciwnik będzie chciał zaatakować z bliska łucznika to gdy po drodze wejdzie na nią to ona zaatakuje go a on straci atak w tej turze.

Ulepszenie to ognisty jaszczur z najlepszej polskiej gry Gothic. Zionięcie ogniem które podpala działając jak trucizna lub 2 kratkowe zionięcie jak inżynierowie.



T5: Mumia/Faraon

Przesunięta z t3 gdzie jest obecnie. Mumia ma zwiększoną odporność na magię a faraon to obecna mumia w grze, która ma jeszcze większa odporność + to co dotychczas.



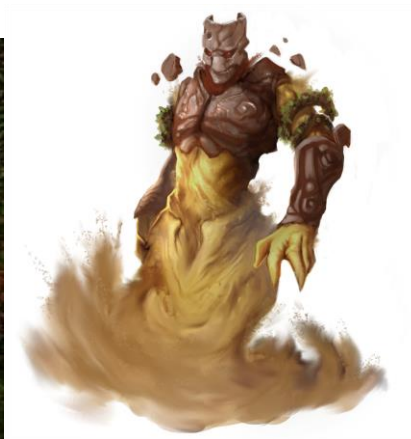
T6: Skorpion/Jeździec skorpiona lub Zabójczy Skorpion

Jednostka z jadem jak wywerna lub z umiejętnością ulepszonych gorgon. A może z jadem w obydwu formach a um. gorgon w ulepszeniu.



T7: Szarańcza/Hansin

Niemożliwa do zaatakowanie przez łucznika. Wysysa życie. 3 lub 4 hexowa. W ulepszeniu to bóg pustynii, który ma specjalną umiejętność burzy piaskowej wyłączająca strzelanie na 1 turę u przeciwników i zmniejszając ruch przeciwnika na podczas trwania burzy. Do użycia 1 raz na bitwę.



Specjalna budowla tego zamku to dobrze znany nam obóz najemników(kebab) ale trzeba go troche znerfić, żeby nie dawał t7 w 1 dniu. Więc może w 1 dzień gry daje tylko t1. W 2 już t2 itd. Ale już od 2 tygodnia daje tylko t6 i t7. Po wybudowaniu go widzimy co jest w obozach najemników na mapie bez wchodzenia w nie.

Grall wywoływałby burze piaskową podczas 1 tury w każdej bitwie lub tworzyłby ruchome piaski.

Do tego zamku można dać też najemników obecnych w grze. Może jako 2 specjalna budowla jako dodatkowa jednostka t2.

Bohaterowie Nomad/Faraon.

Brak kary za ruch po pustyni.

3. Kolejnym zamkiem jest **Dżungla**. Brak mi lepszej nazwy :(

T1: Fetysz/Fetysz zabójca

Wkurzające, małe jednostki z aktu 3 w Diablo 2. Duży atak, Duża szybkość. Niskie zdrowie. Fetysz zabójca mógłby wybuchać po śmierci no ale wtedy nikt by tego nie grał bo traci się jednostki więc wskrzeszałby się po wygranej bitwie lub mógłby go ożywić przywódca fetyszy lub szaman/uduchowiony.



T2: Fetysz blowdart/Przywódca fetyszy

Atak dystansowy. Strzał ze strzałki mógłby być dwukrotny lub trzykrotny. Mógłby też nakładać truciznę. Jego ulepszenie to połączenie maga z blowdartem. Mogłby móc 2x atakować w turze lub mieć do wyboru atak ze strzałki na większą odległość lub atak ogniem jak inżynierowie. To ofc również jednostka z D2.



T3: Żaba/Żabojad

Albo bez umiejętności albo z wybuchem po śmierci lub połknięciem na 1 turę lub z racji lepkiego języka mogłaby przyciągać. Raczej niskie zdrowie. Aczkolwiek t3 wypadłoby aby było tankiem no ale t4 i t5 są tankami.



T4: Wąż/Anakonda olbrzymia/Wąż rzeczny

Podobnie jak t1 można dać 2 ulepszenia ale tutaj z możliwością wyboru tylko 1 z nich.

T1 ulepsza się jak piraci z przystanii. Tutaj pierw mamy zwykłego węża. Jedno z ulepszeń to wąż gigant z możliwością połykania lub Wąż rzeczny z możliwością ataku dystansowego z zatruciem.



T5: Małpi wojownik/ Goryl

Władający włócznią, inteligentny. Słabsza gorgona ale też potężny.

Goryl już bez włóczni ale np z okrzykiem bojowym wzmacniającym drużyny poprzez bicie łapami w klatę.



T6: Szaman/Uduchowiony

Szaman z diablo 3. Bufowanie lub atak z dystansu. Umiejętności związane z duchami. Może wyjście z ciała. Oddzielenie duszy od ciała zaatakowanie i powrót do ciała. Wtedy mogły podejść, żeby mieć prostą strzałkę uderzyć i się cofnąć. Lub bić z bliska ale później powracać.



T7: Władca pajaków/Czarna wdowa

Jako, że czarna wdowa zabija partnera po stosunku to ona jest ulepszeniem.

Władca pajaków to człowiek w pancerzu przypominającym pająka, władający pajakami.

Czarna wdowa możliwość ponownego zaatakowania jeśli zabije lub możliwość jedzenia zwłok lub w ogóle jeśli zabija jednostkę to się leczy. Mogłaby też móc jeść swoich.

Skoro pająk to można dać też coś z pajęczyną. Np. Atak z dystansu pajęczyną we wroga, która oślepia. Albo w pustą kratkę i jeśli przeciwnik wejdzie to strata tury lub spowolnienie w następnej. Albo pajęczyna. Która oplata wroga, który traci turę.

Pajęczynę miałby zarówno władca jak i wdowa.



4. Kolejnym zamkiem jest **Statek**

Jest to frakcja kosmitów, zaawansowanej technologicznie rasy, która atakuje planetę.

Wygląd zamku na mapie to statek kosmiczny, który wylądował.

T1: Kosmita/Kosmiczny strzelec

Cyborg lub robot. Lub człowiek, którego porwali i teraz jest po ich stronie.



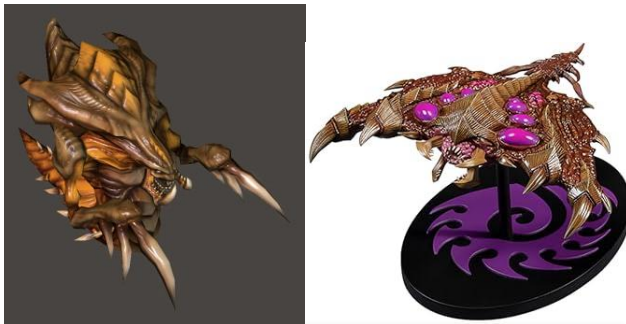
T2: Zainfekowany człowiek/zainfekowany żołnierz

Tank. Jak wyżej ale walczący z bliska. Mógłby wybuchać w ulepszeniu i nakładać truciznę.



T3: Hydralisk/Brood Lord

Jednostka ze Starcrafta. Strzelec. Ulepszenie strzela obszarowo jak Magog i nakłada truciznę.



T4: Kosmita/Fangarm

Ulepszenie to postać już będąca w Hocie. Podstawowa jednostka nie ma żadnych umiejętności.



T5: Obcy/Venom

Mocne jak gorgona. Dodatkowo Venom ma specjalną umiejętność wejścia w jednostkę wroga lub swoją. Jeśli wejdzie w swoją to się wyleczy. Jeśli wejdzie we wroga i nie zaatakuje to się wyleczy. Ale może również zaatakować będąc w przeciwniku. Gdy otrzyma obrażenia to wychodzi z ciała. Venom mógłby być też niewrażliwy na ataki dystansowe, które z racji jego glutowatego ciała przez niego przechodzą ale byłoby to zbyt op. Wchodząc w ciało mógłby też je wzmacniać.



T6: Kolos/Kolosus

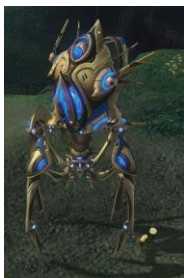
Jednostka protossów ze SC.

Atakuje laserem na krótki dystans. Nie ma kontrataku.

Jego atak to laser.

Mógłby albo bić w 1 cel albo smażyć laserem na 3 kratki w pionie, poziomie lub ukosie.

Na ulepszeniu może uderzyć 2 razy i z różną trajektorią lasera.



T7: Overlord/Overmind

Overlord może się poruszać i wzmacniać sojusznika lub kontrolować go lub wroga.

Overmind nie może się poruszać. Rzuca zapomnienie. Jest odporny na magię.

Wzmacnia sojuszników, przejmuje kontrole na sojusznikiem lub wrogiem. Mógłby przejmować na nieograniczoną liczbę tur. Lub sam nie uczestniczyłby w bitwie ale bratby na swoją stronę 1 wybraną lub losową jednostkę wroga. Dawałby bonus do zdobywanego doświadczenia. Mógłby zwiększać zdobywaną wiedzę lub inteligencję lub dawać co tydzień x inteligencji lub wiedzy. Mógłby też przyjmować ciało jednostki z pola bitwy lub z poprzednich bitew.



W zamku możnaby kupić jakąś zaawansowaną maszynę np drona, który atakowałby obszarowo.

Specjalny budynek mógłby zamieniać jednostki innych frakcji w jednostki Statku.

Przykładowo mając szkieleta zamieniamy go w nasze t1

Mając Anioła zamieniamy go w nasze t7.

Bohaterowie Sztuczna Inteligencja/Overmind

Grall rzuca zapomnienie albo jakiś inny czar. Berserk np.

Moja wyobraźnia jeszcze ma pomysł taki, że ten zamek infekuje każdy inny zamek więc mamy tak naprawdę każdy zamek w nowej odsłonie. Ale to dużo roboty. Zainfekowane behemoty, anioły, centaury itd.

Dzięki za to, że mogłem ponieść się fantazji w jednej z najlepszych gier wszechczasów niestety porzuconej przez twórców, którzy następne części zrobili dużo słabsze.

Pozdro.

