

SEPTERRA CORE

TRZY ŚWIATY

**OFICJALNY
PRZEWODNIK**



NEKO PRODUCTIONS

Spis treści (ver.1.4)

WSTĘP.....	3
POZIOM TRUDNOŚCI.....	3
PRZYCISKI W GRZE.....	4
WYBÓR DOWÓDCY.....	5
BOHATEROWIE.....	6
ŚWIAT GRY.....	7
BUDYNKI.....	7
ROZDAWANIE PUNKTÓW STATYSTYK.....	11
ELEMENTY/ATRYBUTY.....	11
WALKA.....	12
DZIENNIK ZADAŃ.....	12
STANY.....	13
KARTY LOSU.....	16
PYTANIA I POMOC W STRATEGII.....	21
JEDNOSTKI.....	22
Święta gwardia.....	22
Optera.....	23
Żuk jednorożec.....	24
Helgak 2.....	25
Gniazdo optery.....	26
Nieumarły.....	27
Wilk.....	28
Żołnierz wybrańców.....	29
Banita.....	30
Krab piaskowy.....	32
Krótkie ostrza.....	33
Larwa.....	34
Robot wojenny.....	35
Żołnierz Jinam.....	36
Pan rojowiska.....	37
Poczwarka rozerwania.....	39
Żołnierz cienia.....	40
Helgak 1.....	41
Żołnierz Ankary.....	42
Pancerny krab.....	44
Roślina pleśni.....	46
Soczewkowy Żuk.....	48
Lew piorunów.....	50
Pajęczy żuk.....	52
Stróż.....	54
Mnich.....	56
Ciężki żołnierz wybrańców.....	57
Duch.....	59
Mag.....	60
Bestia.....	61
OPIS PRZEJŚCIA I ZADANIA POBOCZNE – SPOILER!.....	65
SPIS BOSSÓW – SPOILER!.....	68
UKRYTE SKARBY – SPOILER!.....	71

WSTĘP

Wszystkie wydarzenia zawarte w grze dzieją się 50 lat po otrzymaniu daru stwórcy przez Septerran. Czas głównych bohaterów oryginalnej pierwszej części już przeminął, więc trzeba zacząć szukać nowych wojowników. Jednak do kogo można się zwrócić w świecie pełnym korupcji i przeciwników mających pod swoją komendą najsilniejszych dowódców?

Septerra Core Trzy Światy – na czym polega ta gra? Jeżeli kiedykolwiek grałeś/aś w King's Bounty lub Heroes of Might and Magic, zapewne już kojarzysz. Jednak nie jest to odzwierciedlenie tych gier, a całkowicie nowa koncepcja. Gry te były tylko inspiracją do powstania tej oto strategicznej-rpg gry. Grając w nią, możesz spodziewać się wielu elementów strategicznych, gdzie będzie trzeba zdecydować, jaki następny krok podjąć - nie tylko w trakcie walki, ale przede wszystkim poza nią. Ostatnie działy zawierają spoiler, są to: opis przejścia, spis bossów i ukryte skarby. Jeżeli wolisz odkrywać grę samemu, polecam pominąć te działy. Zaczniemy jednak od początku. Poniżej opisane zostały wszystkie aspekty gry, które pomogą obmyślić wybór odpowiedniej strategii.

POZIOM TRUDNOŚCI

Normalny – jeżeli interesuje cię fabuła i chcesz, by walka od czasu do czasu była wymagająca, oto poziom dla ciebie. Złota starcza na większość rzeczy.

Łatwy – chcesz jak najszybciej sprawdzić, jak przebiegnie fabuła? Na tym poziomie walki będą krótsze i bezproblemowe. Złota starczy na wykupienie wszystkiego.

Siła bohatera + 50%, siła przeciwnika – 25%, złoto + 50%.

Trudny – (poziom polecany dla najlepszej satysfakcji z gry) szukasz wyzwania, gdzie trzeba dobrze przemyśleć strategię? Oto poziom dla ciebie. Większość walk to nie lada wyzwanie. Zaczynij również oszczędzać złoto i wydawaj je z głową. Siła bohatera – 25%, siła przeciwnika +50%, złoto – 25%.

Mistrzowski – tutaj nie ma mowy o popełnianiu błędów. Najmniejsze potknięcie spowoduje twoją przegraną. Wybierz dobrą strategię, w przeciwnym razie nie ruszysz o krok dalej. Każdą złotą monetę traktuj jak zbawienie, nie zaznasz tego dużo.

Siła bohatera – 50%, siła przeciwnika + 100%, złoto – 50%.

PRZYCISKI W GRZE

Oto przyciski, które pomogą w rozgrywce. Zostały wypisane dwie dostępne opcje:

Klawiatura:

strzałki – poruszają bohaterem

enter, spacja, c – interakcja, zatwierdzenie

esc, x – główne menu

a – przyspiesza konia, okręt

s – włącza dziennik zadań

d – włącza okno rozdawania punktów dowódcy

z, shift – pokazuje mapę

w – w menu w trakcie wyboru np. statystyk bohatera przesuwa na postać po prawej

q – w menu w trakcie wyboru np. statystyk bohatera przesuwa na postać po lewej

PC pad:



WŁĄCZA OKNO ROZDAWANIA PUNKTÓW DLA DOWÓDCY



WYBÓR DOWÓDCY

Na początku gry pojawi się opcja wyboru jednego z bogów na dowódcę oddziału. Każdy z nich ma inne statystyki i bonusy przy zakupie kart magicznych. Dla przykładu, jeżeli wybierzesz Marduka, wtedy karta reprezentująca Marduka będzie tańsza o połowę, czyli zamiast za 30 złota i 2 kryształki kupisz ją za 15 złota i 1 kryształ. To samo tyczy się kart łączonych, np. połączenie kart Marduka i Dogo będzie kosztować dla Gemmy i Kyry 60 złota i 4 kryształki, natomiast Dogo lub Marduk kupią kombinację za 45 złota i 3 kryształki. Dokładniejszy opis kart znajdziesz w dziale KARTY.

Marduk

PŻ - 4000

Źródło - 230

Siła - 450

Celność/Atak krytyczny - 650

Inicjatywa/Unik - 600

Magia - 350

Karty reprezentujące Marduka - przywołanie, bariera, obserwacja, prawo, kontratak, zew krwi, elementy i kradzież źródła.

Gemma

PŻ - 4500

Źródło - 150

Siła - 500

Celność/Atak krytyczny - 600

Inicjatywa/Unik - 550

Magia - 350

Karty reprezentujące Gemmę - woda, ziemia, powietrze, ogień, dźwięk, chaos, klątwa, trucizna i wampir.

Kyra

PŻ - 3000

Źródło - 420

Siła - 300

Celność/Atak krytyczny - 550

Inicjatywa/Unik - 700

Magia - 450

Karty reprezentujące Kyrę - leczenie, wskreszenie, odtrutka, błogosławieństwo, ładunek, spokój, szczęście, pamięć, stałość, trzeźwość.

Dogo

PŻ - 3500

Źródło - 340

Siła - 400

Celność/Atak krytyczny - 500

Inicjatywa/Unik - 650

Magia - 500

Karty reprezentujące Dogo - lustro, wszyscy, joker, spowolnienie, przyspieszenie, ogłuszenie, zamknięcie, ucieczka, kradzież i amnezja.

Każdy dowódca ma obronę 40 i odporność na amnezję.

BOHATEROWIE



Oto twoja postać. Niezależnie od tego, kogo wybierzesz, będzie nosić tę samą zbroję. Powód jest jeden – świetnie kryje prawdziwą twarz. Lepiej, by ludność nie dowiedziała się, że wśród nich chodzi po ziemi jeden z bogów.



Imperator Sarii – u niego zaczynasz przygodę. Jest on imperatorem części kontynentu Lexia. Sarii jest osobą, która kontaktuje się bogami i prosi ich o pomoc. Otrzymasz od niego początkowe zadania, które wdrożą cię powoli w schemat gry.



Imperator Magat – młodszy brat imperatora Sariego. Magat jest imperatorem kontynentu Cengar. Gdy uporzysz się z początkiem gry, resztę zadań otrzymasz od niego.



Mag Shadow – najlepszy mag imperatora Magata, który nie odstępował władcy na krok. Ma dosyć duże moce, dzięki którym jest w stanie poradzić sobie z niejednym przeciwnikiem.



Dowódca Janet – najlepiej wyszkolony wojownik imperatora Magata i najlepszy dowódca wszystkich planet. Stoczyła wiele bitew, żaden inny dowódca nie był w stanie jej dorównać.



Mag czystej krwi – nikt nie wie jak wygląda ani gdzie jest. To on jest powodem wszystkich problemów, z którymi musisz się uporać.

ŚWIAT GRY

W trakcie gry będziesz się przemieszczać po różnych kontynentach i planetach. Do każdego miejsca możesz powrócić, kiedy tylko chcesz. Jednak zanim wejdiesz na nowy kontynent, trzeba będzie wypełnić główne questy. Gdy tylko dostaniesz możliwość przeniesienia się na nową lokację, możesz ją zwiedzać, jak tylko ci się podoba. Za każdym razem dostępny jest cały nowy kontynent, więc jest to gra z częściowo otwartym światem. Oto 3 planety, po których będziesz podróżować, i ich kontynenty:

Planeta Airion:

- Lexia
- Cengar
- Sambezia

Planeta Hodios:

- Askadia
- Eskalonia
- Radasia

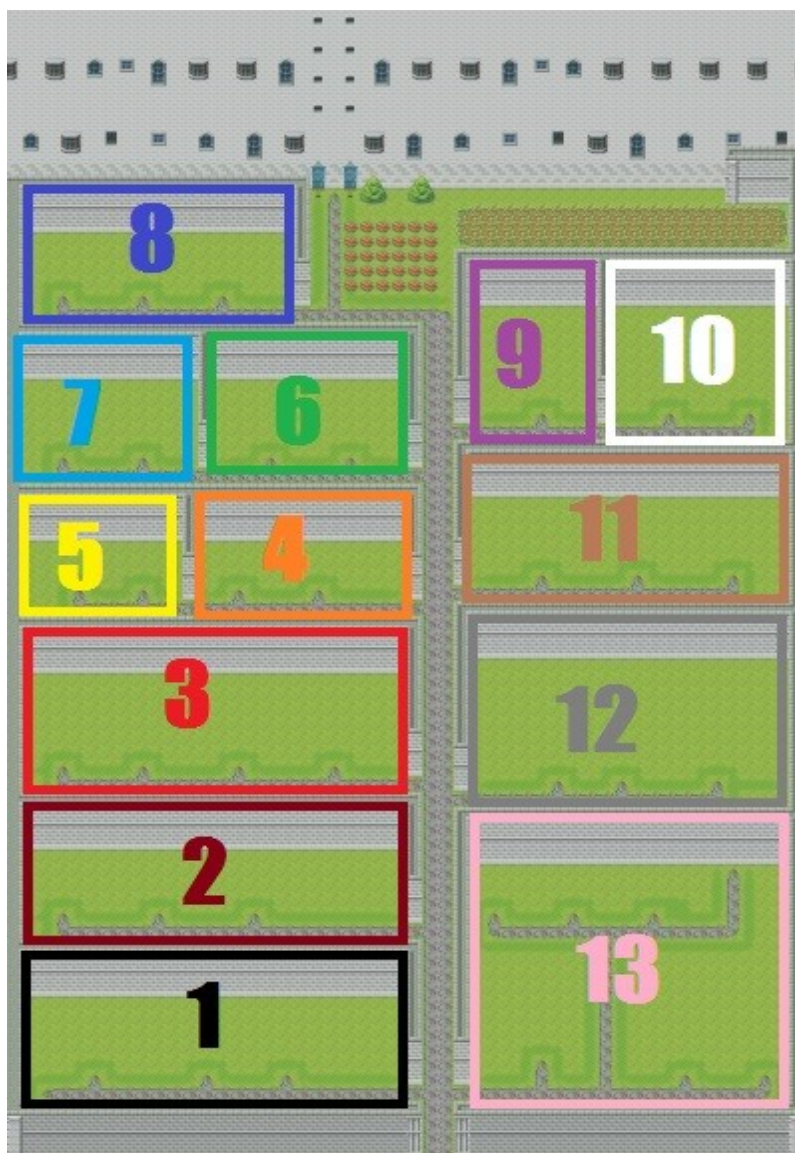
Planeta Nomura:

- Lilithium
- Issuna
- Hardar

Każda z tych planet ma dodatkowo swoje lotnisko, dzięki któremu możesz się przemieszczać między nimi. Do transportu między kontynentami na jednej planecie używa się kręgów teleportu.

BUDYNKI

Już na początku gry otrzymasz natłok informacji. Świat chyli się ku upadkowi, więc wszystko zostaje wytłumaczone w skrócie, by bohater nie zwlekał. Jednak w tym dziale możesz dokładniej przeczytać na temat dostępnych budowli, które będą dostarczać twojemu dowódcy jednostek, przedmiotów i wielu pomocnych zdolności. By wybudować jakąkolwiek budowlę, musisz posiadać następujące surowce: złoto, drewno, kamień i kryształ. Wszystkie znajdziesz na mapie przygód, dlatego zwiedzaj wszystkie zakamarki, by nigdy ich nie brakowało. Potrzebne surowce i złoto otrzymasz również za wypełnianie questów. Złoto otrzymasz dodatkowo po walce. Zacznijmy od tego, do kogo trzeba się kierować, by cokolwiek zostało wybudowane. Dwór imperatora Sariego ma wiele działów. W każdym z nich znajdziesz osobę w czarnej i niebieskiej zbroi. Ta pierwsza dostarczy ci informacji, jakich surowców potrzebujesz, by wybudować dany budynek. Poda również informację, jaki jest wymagany poziom dowódcy (dotyczy to tylko budowli do rekrutacji jednostek). Jeżeli się decydujesz na kupno, podejdź do osoby w niebieskiej zbroi, która wykona za ciebie całą robotę – stworzy budowlę. Gdy spełnisz wszystkie wymagania, budowla pojawi się w danym dziale. Poniżej znajdziesz krótki opis działów i ich miejsca zaznaczone na mapce.



Działy budowli rekrutacyjnych (1-12):

Gdy budowla jest wykupiona, podejź do niej i naciśnij enter, by wykupić jednostkę. By ją ulepszyć albo oddać, naciśnij enter ponownie. Nie bój się oddawania jednostki – raz kupiona może być werbowana później za darmo. Jedynie ulepszanie kosztuje. Oto spis działów, zawarte w nich jednostki, potrzebny poziom i kolejność ich wybudowania:

- 1 – żołnierz wybrańców LV8, żołnierz cienia LV17, żołnierz Ankary LV19
- 2 – banita LV9, krótkie ostrza LV11, pan rojowiska LV15
- 3 – robot wojenny LV13, żołnierz Jinam LV14, stróż LV25, ciężki żołnierz wybrańców LV27
- 4 – krab piaskowy LV10, pancerny krab LV20
- 5 – optera LV2, gniazdo optery LV5
- 6 – wilk LV7, lew piorunów LV23
- 7 – larwa LV12, poczwarka rozerwania LV16
- 8 – święta gwardia LV1, mnich LV26, mag LV29
- 9 – roślina pleśni LV21
- 10 – helgak 2 LV4, helgak 1 LV18
- 11 – żuk jednorożec LV3, soczewkowy żuk LV22, pajęczy żuk LV24
- 12 – nieumarły LV6, duch LV28, bestia LV30

Dział budowli wspomagających (13):

W tym dziale nie otrzymasz żadnego wojska. Jednak jest on równie ważny, jak dział rekrutacyjny. Oto budowle, które wspomogą cię w grze:

Szkoła magii:

Poziom 1 – pozwala na kupno kart losu, które dają dowódcy czary potrzebne do walki.

Poziom 2 – pozwala na łączenie dwóch kart, dając czary silniejsze lub masowe.

Poziom 3 – pozwala na łączenie trzech kart, dając czary potężne lub masowe.

Każda karta kosztuje 30 złota i 2 kryształy. Łączenie dwóch kart kosztuje tyle, co dwie karty, a łączenie trzech tyle, co trzy karty. Wybieraj rozsądnie, ponieważ nie wystarczy kryształów na kupienie wszystkich kart w grze.

Akademia wojny:

Pozwala na naukę wielu zdolności, które wzmocnią nie tylko dowódcę, ale również jego armię. Podejdź do osoby przy stole i naciśnij enter, by zasięgnąć informacji na temat szkolenia. Wszystkie zdolności po wykupieniu włączają się automatycznie.

Oto dostępne zdolności, które możesz wykupić w akademii wojny:

Kontrola – dzięki tej zdolności będziesz w stanie kontrolować kilka wrogich jednostek. Jednak by było to możliwe, musisz posiadać potrzebne kontrolujące jednostki w drużynie.

Wygląda to następująco:

Posiadając pana rojowiska albo gniazdo optery wszystkie wrogie optery będą atakować swoich sojuszników. Posiadając wilka wszystkie wrogie wilki będą atakować swoich sojuszników. Posiadając bestię wszyscy wrodzy nieumarli (czyli zombi, żywe trupy) będą atakować swoich sojuszników.

Pamiętaj jednak, że atakując mury zamku musisz je najpierw zniszczyć, by zdolność zadziałała.

Charyzma – zdolność ta daje całemu twojemu oddziałowi pierwszeństwo ruchu w każdej walce, ale tylko w pierwszej turze.

Skupienie – zwiększa celność całemu oddziałowi o 40% w trakcie walki z bossami. Trwa do końca walki.

Ostrożność – w momencie, gdy poziom punktów życia dowódcy spadnie poniżej 20%, wszystkie jego statystyki zwiększają się o 15%. Bardzo przydatne w momencie, gdy dowódca ma dużo PŻ.

Adaptacja terenu – zwiększa inicjatywę jednostek zaadaptowanych z danym terenem o 15%. Dla przykładu, jeżeli posiadamy wilka w drużynie i wejdziemy na tereny lasów, jego inicjatywa zwiększy się o 15% na całą walkę.

Oto jednostki, które są zaadaptowane z terenem:

Bestia – otchłań Janaak, Duch – ogniste tereny, Helgak 1 – kopalnie/podziemia/groty,

Helgak 2 – góry, Larwa – ścieki, Lew błyskawicy – lodowe/zimne tereny,

Mnich – miasta/wioski, Nieumarły – cmentarz, Pancerny krab – morskie wybrzeże,

Piaskowy krab – piaszczyste tereny, Poczwarzka rozerwania – ruiny, Wilk – las,

Żuk jednorożec – bagna

Poświata ciemności – pozwala na rekrutację nieumarłych jednostek, takich jak duchy, bestie, nieumarli, ulepszone wilki, lwy piorunów i pajęczce żuki. Bez tej zdolności nieumarli nie będą się dowódcy słuchać.

Spokój – pozwala na mieszanie jednostek żywych z martwymi w jednej drużynie. Bez tego statystyki jednostek żywych drastycznie spadną, gdy będą walczyć u boku martwych.

Postrach śmierci – umiejętność ta pozwala wzmocnić negatywną energię nieumarłych, co powoduje strach u przeciwników żywych i zmniejsza ich celność o 30%. Jednak gdy przeciwnik również posiada jednostki nieumarłe, umiejętność ta nie działa.

Odnawianie źródła – umiejętność ta odnawia co turę pewną ilość źródła. Początkowo można wykupić 20, następnie za opłatą zwiększając ją maksymalnie do 100 punktów.

Więzienie:

Tutaj możesz podpisać kontrakty. Za wypełnienie każdego otrzymasz złoto. Każdy kontrakt polega na odnalezieniu posiadłości ściganej osoby, zaatakowaniu jej i przyprowadzeniu do więzienia.

Magazyn wymiany:

Jeżeli chcesz zamienić surowce lub złoto, zrobisz to tylko tu. Pamiętaj jednak, że zamieniając, oferujesz od siebie podwójną stawkę.

Stocznia:

Tutaj możesz wykupić pozwolenie na żeglugę. Bez niego nie będziesz w stanie poruszać się po wodzie, co nie jest konieczne by przejść grę, ale stracisz w ten sposób dużą ilość darmowego złota z wysp. Gdy stocznia zostanie wybudowana, kieruj się w miejsce, gdzie jest statek. Wystarczy na niego wejść i bez problemu można przemieszczać się po wodzie. By wejść na kontynent lub wyspę, musisz znaleźć odpowiednie miejsce. Zawsze zaczyna się drogą. Wystarczy nakierować tam statek a bohater sam zejdzie z okrętu.

Miejski portal:

Pozwala na natychmiastowe przemieszczenie się z dowolnego miejsca do dworu Sariego za pomocą zwoju „wrota do pałacu”, lub z każdego innego zamku.

Market:

W markecie spotkasz 4 osoby:

Sprzedawca – u niego zaopatrzysz się w broń, zbroję i akcesoria, jednak tylko dla dowódcy.

Treserka zwierząt – u niej kupisz jedno z czterech zwierząt, które wspomogą cię w walce, co turę zadając obrażenia przeciwnikowi lub dodając ci bonusy. Musisz jednak pamiętać, że te magiczne stworzenia kochają złoto i będą zabierać 10 sztuk po każdej walce.

Właściciel katapulty – u niego kupisz i ulepszysz katapultę, która pomoże ci niszczyć mury pałacu w trakcie oblężenia przeciwnika.

Czarodziej – u niego kupisz zwoje, które wspomogą cię na mapie przygód:

- wrota do pałacu – jeżeli masz wykupiony miejski portal, możesz w każdej chwili teleportować się na dwór pałacu Sariego
- zwój wskrzeszenia – jeżeli w trakcie walki nie wskrzesisz jednostki, na mapie przygód możesz to zrobić tylko zwojem (działa również na nieumarłych)
- ukryty skarb – na mapie od czasu do czasu znajdziesz ukryty skarb, który może zostać otwarty tylko dzięki temu zwojowi. Warto w niego zainwestować, ponieważ są to spore ilości schowanych pieniędzy i surowców. Jeżeli przemieszczając się po mapie zobaczysz krótki błysk, podejdź w to miejsce i naciśnij enter. Wtedy możesz użyć zwoju „ukryty skarb”. W grze ukrytych jest 20 skarbów.

ROZDAWANIE PUNKTÓW STATYSTYK

Po każdym zdobytym poziomie otrzymasz 4 punkty do rozdania dla dowódcy. Są one dostępne tylko dla niego, jednostki ich nie otrzymują. By wejść w okno rozdawania punktów naciśnij D. Gdy pojawi się menu statystyk naciśnij enter i wybierz, którą statystykę powiększyć. Zrobisz to strzałką w prawo. Możesz zmienić PŻ, Źródło, siłę, celność/atak krytyczny, inicjatywę/unik, magię. Na obronę nie możesz wpłynąć. 1 punkt dodaje jedno z poniższych:

- 60 PŻ
- 30 Źródła
- 15 siły
- 15 celności/ataku krytycznego
- 15 inicjatywy/uniku
- 10 magii

Pamiętaj, że w każdej chwili możesz zmienić to, co zostało rozdane. Jeżeli chcesz zabrać rozdane punkty od np. siły, wybierz ją i każde naciśnięcie strzałką w lewo odda ci jeden punkt, który możesz rozdysponować na inną statystykę. By wyjść z okienka rozdawania statystyk naciśnij ESC i zatwierdź zmiany.

ELEMENTY/ATRYBUTY

W grze występują następujące elementy:

- woda
- ziemia
- powietrze
- ogień
- dźwięk
- ciemność (ataki śmierci, wampir wlicza się również)
- światło (leczenie, ataki życia)

Przeanalizuj dobrze każdą jednostkę, by wiedzieć, czym najlepiej ją zaatakować. Niektóre jednostki będą miały niską odporność na jeden z atrybutów, co będzie skutkowało większym uszkodzeniem im zadany, niektóre będą miały wysoką odporność, co spowoduje, że dany element zada mało lub 0 obrażeń. Są też jednostki, które lubią niektóre elementy, dlatego atakując je nimi dodamy im życia. Dlatego uważaj w trakcie walki, ale także odpowiednio dobieraj jednostkę do danego przeciwnika.

Rodzaje odporności na atrybuty:

- brak – podwaja zadawane obrażenia
- niska – dodatkowe 50% od obrażeń
- normalna
- wysoka – obrażenia mniejsze o 50%
- całkowita – 100% odporności
- lubi element – dodaje PŻ

WALKA

Walka w tej grze nie polega na dwóch uderzeniach i pokonaniu w ten sposób wroga. Każda walka zajmie trochę czasu, dlatego nie spodziewaj się kilkusekundowego zakończenia.

W grze natrafisz na dwa rodzaje walki:

Walka standardowa:

Przemieszczając się po mapie, po drodze twój dowódca będzie atakowany przez innych dowódców z armią. Jednak większość z nich nie stanie do walki, ale wyśle tylko swoje jednostki. Walka jest turowa, a szybkość ataku jednostki zależy od inicjatywy. Kiedy zwyciężysz, dowódca ucieknie w popłochu. Jednak od czasu do czasu natrafisz na silnych dowódców, którzy razem ze swoją armią staną do walki. Tak samo jak ty, będą używać kart losu i będą odporni na amnezję.

Oblężenie zamku/posiadłości:

W momencie, gdy atakujesz zamek lub posiadłość, twój przeciwnik znajduje się za murem. Zwiększa on obronę przeciwnika x2. Dodatkowo chroni przed wszystkimi złymi stanami. Dlatego pozbądź się najpierw muru, najlepiej atakując zwykłą bronią, by nie tracić źródła (atak na mur zawsze jest krytyczny). Dodatkowo w niszczeniu murów wspomogą cię katapulta, którą możesz kupić w markecie. Co turę zadaje ona murom obrażenia. W momencie, gdy mur jest zniszczony, musisz czekać do następnej tury, by obrona muru przestała działać. Dodatkowo mur powoduje, że wykupione zwierzę nie widzi przeciwnika i nie podejmuje żadnej akcji w trakcie walki, dopóki mur nie zostanie zniszczony.

Słabości i silne strony muru są następujące: 100% odporności na leczenie i wampira, wysoka odporność na ogień i dźwięk, niska odporność na błyskawicę i ziemię. Odporność na broń podstawową wygląda następująco: wysoka odporność na kły, ataki świetlne i pył, niska odporność na ataki kolczaste, karabin, ataki energetyczne i topór.

NOTKA 1:

W trakcie walki zauważysz, że inicjatywa jednostki lub dowódcy nie jest stała. Jeżeli jednostka ma inicjatywę 600, będzie się ona wahać między 500 a 700. Dlatego istnieje prawdopodobieństwo, że jednostka mająca niższą inicjatywę, np. 550, ruszy się pierwsza. Jednak im większa różnica, tym rzadziej to wystąpi.

NOTKA 2:

Czasami dane na temat PZ przeciwnika na górze się nie pokażą, gdy wybierzemy atak zwykły. Wtedy wejdź w zdolności, wyjdź z nich i znów wybierz atak podstawowy.

NOTKA 3:

Do walk z bossami zalicza się:

- dowódców
- atak na pałac
- duże stworzenia, które nie są dostępne do rekrutacji

DZIENNIK ZADAŃ

Wszystkie zadania, które otrzymasz, zostaną zapisane w dzienniku zadań. By go włączyć naciśnij S. Po lewej stronie pojawią się wszystkie dostępne questy. Naciśnij na interesujące cię zadanie, by pokazały się szczegółowe informacje, takie jak miejsce, nagroda, kontakt czy opis. Zadania główne będą zaznaczone w tytule na czerwono, a poboczne na zielono. Dodatkowo będą miały po prawej stronie napis „poboczne” lub „główne”. Wszystkie zadania główne otrzymasz automatycznie, natomiast zadania poboczne możesz zaakceptować lub nie.





















STANY









Stany w grze pojawiają się jako ikonki pod postacią, a w przypadku przeciwnika na górze ekranu przy jego PŻ. Maksymalna wyświetlana ilość ikonek dla jednej jednostki wynosi 5.

Stany w grze dzielą się na dwa rodzaje:
















- nakładane, czyli te, które gracz sam musi nałożyć na jednostkę w trakcie walki
- automatyczne, czyli te, które same pojawiają się bez interwencji gracza



Stany nakładane:

-  Amnezja – jednostka nie jest w stanie używać zdolności przez 2-3 tury
-  Bariera amnezji – obrona + 50%, chroni przed amnezją przez 4-5 tur
-  Bariera chaosu – obrona + 50%, chroni przed szalem bitewnym przez 4-5 tur
-  Bariera dźwięku – obrona + 50%, przed dźwiękiem + 75% przez 4-5 tur
-  Bariera elementów – obrona + 50%, przed elementami + 75% przez 4-5 tur
-  Bariera klątwy – obrona + 50%, chroni przed klątwą przez 4-5 tur
-  Bariera nieumarłych – obrona + 50%, przed atakami śmierci + 75% przez 4-5 tur
-  Bariera ogłuszenia – obrona + 50%, chroni przed ogłuszeniem przez 4-5 tur
-  Bariera ognia – obrona + 50%, przed ogniem + 75% przez 4-5 tur
-  Bariera powietrza – obrona + 50%, przed powietrzem + 75% przez 4-5 tur
-  Bariera prawa – obrona + 50%, chroni przed złymi stanami przez 4-5 tur
-  Bariera spowolnienia – obrona + 50%, chroni przed spowolnieniem przez 4-5 tur
-  Bariera trucizny – obrona + 50%, chroni przed trucizną przez 4-5 tur
-  Bariera wody – obrona + 50%, przed wodą + 75% przez 4-5 tur
-  Bariera ziemi – obrona + 50%, przed ziemią + 75% przez 4-5 tur
-  Bariera – obrona + 50% przez 4-5 tur
-  Błogosławieństwo – zwiększa siłę, magię, obronę i celność/atak krytyczny + 25% przez 4-5 tur
-  Klątwa – zmniejsza siłę, magię, obronę i celność/atak krytyczny – 25% przez 4-5 tur
-  Kontratak – daje jednostce 80% szansy na kontratak przez 3-4 tury
-  Ładunek – zwiększa siłę i celność/atak krytyczny + 100%, magię + 75% przez 2-3 tury

-  Niewidzialność – jednostka staje się niewidzialna i nie otrzymuje obrażeń ani złych stanów, jednak nie może się ruszać przez 2-3 tury
-  Ogłuszenie – jednostka przestaje się ruszać przez 2-3 tury
-  Trucizna – co turę zmniejsza PŻ jednostki o 10% przez 4-5 tur
-  Przyspieszenie – zwiększa inicjatywę/unik + 50% przez 4-5 tur
-  Spowolnienie – zmniejsza inicjatywę/unik – 33% przez 4-5 tur
-  Szał bitewny – jednostka atakuje sojuszników przez 2-3 tury
-  Zamknięcie – daje 100% uniku przed atakiem podstawowym przez 4-5 tur
-  Żądza krwi – gracz traci kontrolę nad jednostką, jednak ta atakuje tylko przeciwnika z siłą + 25% i celnością/atak krytycznym + 50% przez 5-6 tur

Stany automatyczne:

-  Adaptacja terenu – jeżeli jednostka znajduje się w terenie dla niej odpowiednim, zyskuje inicjatywę/unik + 15% na całą walkę, zdolność trzeba wykupić w akademii wojny
-  Charyzma – umożliwia jednostce pierwszeństwo ruchu na początku walki, zdolność trzeba wykupić w akademii wojny
-  Kontrola – jeżeli posiadamy odpowiednie jednostki, ta ikonka pojawi się u kontrolowanego przeciwnika, który zacznie atakować sojuszników do końca walki.
-  Modlitwa – zwiększa wszystkie statystyki + 3%, pojawia się tylko w otchłani Janaak
-  Mur – zwiększa obronę + 100% i chroni przed złymi stanami, znika po zniszczeniu muru
-  Nieprzytomność – pojawia się, gdy jednostka straci całe PŻ, trwa 5-6 tur, po tym czasie jednostka wraca do walki z 1 PŻ
-  Niskie morale – pojawia się, gdy w drużynie masz jednostki nie lubiące się, siła - 25%, celność/atak krytyczny – 50%, inicjatywa/unik – 50%, magia – 25%, obrona – 25%
-  Ochrona – chroni przed wszystkimi atakami i stanami, pojawia się tylko w trakcie walki z maszyną, stan dostępny tylko dla przeciwnika
-  Ostrożność – jeżeli PŻ dowódcy spadną poniżej 20% wtedy wszystkie jego statystyki zwiększą się + 15%, zdolność można wykupić w akademii wojny
-  Pomoc – dodana przez pelilota zwiększa + 10% jedną statystykę na 1 turę
-  Postrach śmierci – zmniejsza celność/atak krytyczny przeciwnika o 30%, zdolność można wykupić w akademii wojny
-  Przeszkoda – dodana przez peligaka zmniejsza – 10% jedną statystykę na 1 turę
-  PŻ – zwiększa życie o 15%, pojawia się po założeniu pierścienia życia
-  Skupienie – pojawia się przy walce z bossami, zwiększa celność/atak krytyczny + 40%, zdolność można wykupić w akademii wojny
-  Strach – pojawia się u stworzeń żywych, gdy dodamy do armii nieumarłych, zmniejsza celność/atak krytyczny – 70%, inicjatywę/unik – 70%, magię – 30%

-  Wysokie morale – pojawia się, gdy w drużynie masz jednostki lubiące się, siła + 20%, celność/atak krytyczny + 25%, inicjatywa/unik + 15%, magia + 10%, obrona + 5%
-  Źródło – zwiększa źródło + 25%, pojawia się po założeniu pierścienia źródła

Niewidzialny stan – szok, następuje, gdy jednostka przeciwnika otrzyma ogromne obrażenia. Powoduje to unieruchomienie. Trwa tylko jedną turę.

WAŻNE!

Niektóre pozytywne stany się niwelują. Są to te, które zwiększają tę samą statystykę. Poniżej wypisane zostały wszystkie stany, które nie mogą być łączone:

- bariera usuwa inną barierę i błogosławieństwo
- błogosławieństwo usuwa każdą barierę, ładunek i żądzę krwi
- ładunek usuwa błogosławieństwo
- przyspieszenie usuwa żądzę krwi
- żądza krwi usuwa przyspieszenie i błogosławieństwo

Trzeba też pamiętać, że niektóre pozytywne stany mają swoje słabe punkty. Takim stanem jest kontratak. Jednostka zawsze zaatakuje, gdy jego PŻ będą poddane zmianie. Dlatego nie polecam leczyć tej jednostki w tym momencie, ponieważ wykona ona kontratak. Również nałożenie bariery powoduje, że chroniona jednostka w momencie, gdy jest leczona, otrzyma o połowę mniej PŻ.

Wysokie morale pojawiają się, gdy masz w drużynie kombinacje:

żołnierz wybrańców – żołnierz cienia – ciężki żołnierz wybrańców
banita – pan rojowiska – krótkie ostrza
banita – pan rojowiska – żołnierz Jinam
banita – krótkie ostrza – żołnierz Jinam
pan rojowiska – krótkie ostrza – żołnierz Jinam
żołnierz Jinam – stróż – robot wojenny
żołnierz Jinam – stróż – ciężki żołnierz wybrańców
żołnierz Jinam – robot wojenny – ciężki żołnierz wybrańców
stróż – robot wojenny – ciężki żołnierz wybrańców
żuk jednorożec – soczewkowy żuk – pajęczy żuk
święta gwardia – mnich – mag

Niskie morale pojawiają się, gdy masz w drużynie kombinacje:

żołnierz Ankary – żołnierz Jinam
poczwarka rozerwania – optera
święta gwardia – którykolwiek z nieumarłych
mnich – którykolwiek z nieumarłych
mag – którykolwiek z nieumarłych

KARTY LOSU

Poniżej zostały wymienione wszystkie pojedyncze karty losu. Dokładniejszy opis uzyskasz w szkole magii, podchodząc do stolika z kartą i naciskając enter.

Karty Marduka:



Bariera – nakłada barierę na sojusznika, pozwala na łączenie z kartami elementów i stanów, dzięki czemu dodatkowo przed nimi chroni.



Elementy – atak elementów na przeciwnika (woda, ziemia, powietrze, ogień, dźwięk, ciemność, światło).



Kontratak – nakłada kontratak na sojusznika.



Kradzież źródła – zabiera wszystkim przeciwnikom 20 źródła i dodaje 100 dowódcy.



Obserwacja – dostarcza dane na temat przeciwnika, takie jak siła, magia, celność/atak krytyczny, inicjatywa/unik, obrona.



Prawo – usuwa wszystkie negatywne stany z sojusznika.



Przywołanie – silny atak na przeciwnika, pozwala na łączenie z kartami elementów, co skutkuje przywołaniem półbogów i zadaniem ogromnych obrażeń.



Żądza krwi – nakłada żądzę krwi na sojusznika.

Karty Gemmy:



Chaos – nakłada szal bitewny na przeciwnika.



Dźwięk – atakuje przeciwnika dźwiękiem lub dodaje PŻ sojusznikowi lubiącemu dźwięk.



Klątwa – nakłada klątwę na przeciwnika.



Ogień – atakuje przeciwnika ogniem lub dodaje PŻ sojusznikowi lubiącemu ogień.



Powietrze – atakuje przeciwnika powietrzem lub dodaje PŻ sojusznikowi lubiącemu powietrze.



Trucizna – otruwa przeciwnika.



Wampir – rani przeciwnika i dodaje dowódcy PŻ.



Woda – atakuje przeciwnika wodą lub dodaje PŻ sojusznikowi lubiącemu wodę.



Ziemia – atakuje przeciwnika ziemią lub dodaje PŻ sojusznikowi lubiącemu ziemię.

Karty Kyry:



Błogosławieństwo – nakłada błogosławieństwo na sojusznika.



Leczenie – dodaje PŻ sojusznikowi lub zabiera PŻ nieumarłemu przeciwnikowi.



Ładunek - nakłada ładunek na sojusznika.



Odrutka – usuwa truciznę z sojusznika.



Pamięć – usuwa amnezję z sojusznika.



Spokój – usuwa szal bitewny z sojusznika.



Stołość – usuwa spowolnienie z sojusznika.



Szczęście – usuwa klątwę z sojusznika.



Trzeźwość – usuwa ogłuszenie z sojusznika.



Wskrzeszenie – przywraca do walki upadłą jednostkę sojuszniczą z dużą ilością PŻ, nie działa na nieumarłych.

Karty Dogo:



Amnezja – nakłada amnezję na przeciwnika.



Joker – nakłada wszystkie negatywne stany na przeciwnika.



Kradzież – okradasz przeciwnika z 10 złota, nie działa w trakcie ataku na pałac lub posiadłość. Kradzież daje 100% szans na zabranie 10 złota, dlatego nie przejmuj się informacją „unik”, która się pojawia.



Lustro – karta sama w sobie nie ma działania, ale w połączeniu potrafi odwrócić działanie innych kart lub stworzyć potężne ataki.



Ogłuszenie – ogłusza przeciwnika.



Przyspieszenie – nakłada przyspieszenie na sojusznika.



Spowolnienie – nakłada spowolnienie na przeciwnika.



Ucieczka – daje możliwość ucieczki w trakcie walki, nie działa w trakcie walk z bossami.



Wszyscy – karta sama w sobie nie ma działania, jednak można ją łączyć z prawie wszystkimi kartami, co daje działanie masowe.



Zamknięcie – nakłada zamknięcie na sojusznika.

Łączenie kart:

Jeżeli chcesz połączyć karty, musisz wybudować szkołę magii wyższą, niż pierwszy poziom. Samo kupienie kart z pierwszego poziomu nie stworzy żadnych kombinacji. Jednak karty z pierwszego poziomu są obowiązkowe, by otrzymać kombinacje na drugim lub trzecim poziomie. Wygląda to następująco:

Dla przykładu chcemy nałożyć kontratak na wszystkie nasze jednostki w jednym ruchu. Pierwsze, co musimy zrobić, to kupić na pierwszym poziomie następujące karty: kontratak i wszyscy. Teraz, by otrzymać łączenie, idziemy na drugi poziom. Szukamy kombinacji kontratak + wszyscy, podchodzimy do stolika i kupujemy łączenie. Gotowe! Jeżeli karta np. wszyscy z pierwszego poziomu nie została kupiona, łączenie nie jest możliwe. Tak samo sytuacja wygląda na poziomie trzecim, jednak tutaj pomijamy poziom drugi. Weźmy dla przykładu przywołanie Humbaby na wszystkich. Musimy kupić karty z pierwszego poziomu: ziemia, przywołanie i wszyscy. Teraz kierujemy się na trzeci poziom i tam odnajdujemy łączenie tych trzech kart. Kupujemy i gotowe, łączenie zostało dodane do umiejętności dowódcy.

Pamiętaj, że wszystkie czary z kart otrzyma tylko dowódca, jednostki mają już swoje umiejętności.

PYTANIA I POMOC W STRATEGII

1. Dlaczego posiadając jednego z bogów jako dowódcę, przeciwnik nadal może go wezwać i użyć jako broni przeciwko mojej armii?

Świat boski w sprawie przywołania jest podporządkowany światu ludzkiemu. Jeżeli półbóg albo bóg zostanie wezwany, ma obowiązek wysłuchać właściciela czaru i zaatakować wedle jego życzenia. To samo tyczy się twojej armii. Możesz używać siły przywołanych bogów według swojego uznania ile zapragniesz, póki masz odpowiednią ilość źródła.

2. Jaki maksymalny poziom można zdobyć dowódcą?

Niszcząc wszystkich i wykonując wszystkie zadania można uzyskać maksymalnie 34 lv.

3. Czy przeciwnik też może mieć niskie albo wysokie morale za mieszanie odpowiednich jednostek?

Nie, morale dotyczą tylko twojej armii.

4. Dlaczego zdarza się, że przeciwnik się nie rusza?

Od czasu do czasu może się to zdarzyć. Powody mogą być dwa. Pierwszy, najczęstszy, to wtedy, gdy przeciwnikowi skończy się źródło i przez to nie jest w stanie wykonać czynności pobierającej energię. Drugi powód, jednostki przeciwnika doznają chwilowego szoku, gdy otrzymają obrażenia o ogromnej sile.

5. Jaką strategię wybrać?

Dużo zależy od poziomu. Wybierając poziom łatwy lub normalny, polecam na samym początku kupić pierwszą jednostkę, maksymalnie ją ulepszyć, następnie kupić czary takie jak kontratak i zamknięcie. Wybierając poziom trudny lub mistrzowski, polecam tak samo kupić jednostkę i ją maksymalnie ulepszyć, natomiast z czarów polecam zamknięcie i chaos (może być też trucizna, ale najlepiej jej używać na jednostkach mających dużo PŻ). Nigdy nie kupuj na początku akademii wojny! Na niewiele się to zda! Jest bardzo pomocna, dopiero gdy zwiększysz drużynę. Gdy dowódca zdobędzie drugi poziom, od razu kup drugą jednostkę i ją ulepsz. Będzie to optera. Gdy ją posiadamy, najlepiej używać jej umiejętności ogłuszenia. Polecam też początkowo atakować dowódców z jak najmniejszą ilością jednostek. Nigdy nie kupuj wszystkich budynków po kolei! Na to nie ma pieniędzy! Niezależnie od poziomu, po wykonaniu pierwszego zadania od imperatora radzę kupić stocznię i pozwolenie na poruszanie się po wodzie. Następnym krokiem powinna być trzecia jednostka i jej ulepszenie. Potem radzę kupić więzienie i wykonać kontrakty. Na tym etapie gry przyda się też drugi poziom magii, by kupić łączenie kart, przede wszystkim tych, które nakładają masowo stany. Nie później, jak w połowie gry, warto wybudować akademię wojny i kupić umiejętność charyzma. Pozwoli to na pierwszy ruch na początku walki dla dowódcy i armii, a od tego bardzo dużo zależy. Następnym krokiem powinno być wykupienie regeneracji źródła i w miarę możliwości ulepszenie do maksimum. W momencie, gdy dostajemy punkty statystyk do rozdania dla dowódcy, polecam zwiększyć źródło do minimum 1500. W połowie gry obowiązkiem jest posiadanie łączenia kart bariera + wszyscy, a najlepiej bariera + wszyscy + prawo. Bardzo dużo da też czarna dziura (prawo + chaos + lustro), która działa świetnie na wszystkich przeciwnikach. Dobrym połączeniem jest też przywołanie + joker + wszyscy.

JEDNOSTKI

Poniżej opisane zostały wszystkie jednostki dostępne do rekrutacji. Opis podaje ich ulepszenia, zawierające wzrost statystyk, dodane umiejętności oraz odporność na stany i elementy. Każda jednostka na początku ma tylko atak podstawowy (oprócz maga i mnicha), by zdobyła inne umiejętności, musisz ją ulepszyć.

Święta gwardia

Przedawniony styl walki i brak wprowadzenia nowości i lepszych broni do jednostek świętej gwardii spowodowało, że jednostki te są bardzo tanie. Świetne dla początkujących dowódców, pobierają niewielkie opłaty za rekrutację. Jednak skutkuje to niską siłą w walce i małą liczbą umiejętności. Na niewiele przydadzą się dobrze wyszkolonym dowódcom. Jednak w połączeniu z mnichami i magami zwiększają morale. Łączenie świętej gwardii z nieumarłymi nie jest dobrym pomysłem. Święta gwardia to reprezentacja światła, nie lubi jednostek ciemności, co skutkuje niskimi moralami. Jej podstawowa broń to miecz.

Święty żołnierz

HP 2400

Źródło 0

Siła 300

Cel/atak krytyczny 500

Inicjatywa/unik 500

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Święty sierżant

HP 2875

Źródło 200

Siła 350

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 500

Magia 330

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność leczenie

Święta elita

HP 2350

Źródło 400

Siła 400

Cel/atak krytyczny 600

Inicjatywa/unik 500

Magia 360

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność ogień

Optera

Jednostka podobnie jak święta gwardia świetna dla początkujących dowódców. Niewielkie koszty spowodowane są niską obroną, jednak rekompensuje ją umiejętność ogłuszenie, która na początku gry bardzo się przydaje. Optera nie powinna być w armii razem z poczwarką rozerwania, ponieważ jest dla niej pożywnością, co może skutkować niskimi moralami. Jej podstawowa broń to ostrze żądła.

Żółty płaszcz

HP 2200

Źródło 0

Siła 270

Cel/atak krytyczny 520

Inicjatywa/unik 600

Magia 0

Obrona fizyczna 35

Obrona magiczna 35

Pszczółka rojowiska

HP 2500

Źródło 200

Siła 290

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 600

Magia 300

Obrona fizyczna 35

Obrona magiczna 35

+ umiejętność wampir

Zabójcza pszczoła

HP 2800

Źródło 350

Siła 310

Cel/atak krytyczny 580

Inicjatywa/unik 600

Magia 320

Obrona fizyczna 35

Obrona magiczna 35

+ umiejętność spowolnienie

Królowa pszczół

HP 3100

Źródło 500

Siła 330

Cel/atak krytyczny 610

Inicjatywa/unik 600

Magia 340

Obrona fizyczna 35

Obrona magiczna 35

+ umiejętność ogłuszenie

Żuk jednoróżec

Jednostka dobra tylko do początkowego zapełnienia armii w grze. Ma mało umiejętności, dodatkowo ilość PŻ jest bardzo niska. Żuk jednoróżec ulepszony maksymalnie może być przydatny, gdy nałożymy na niego barierę. Podwoi to jego wysoki współczynnik obrony. Bagna to jego naturalne środowisko, co skutkuje jego szybszym poruszaniem się i atakiem. Warto go łączyć z innymi żukami. Jego podstawowa broń to pył.

Żuk zarodnik

HP 1500

Źródło 0

Siła 280

Cel/atak krytyczny 480

Inicjatywa/unik 450

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Żuk zarodnik

HP 1800

Źródło 200

Siła 300

Cel/atak krytyczny 500

Inicjatywa/unik 500

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność ładunek

Żuk gnilny

HP 2100

Źródło 350

Siła 320

Cel/atak krytyczny 520

Inicjatywa/unik 500

Magia 340

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność wampir

Pancerny pelzacz

HP 2400

Źródło 450

Siła 340

Cel/atak krytyczny 540

Inicjatywa/unik 550

Magia 380

Obrona fizyczna 55

Obrona magiczna 55

Całkowita odporność na atak wampir, odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny, klątwę i błogosławieństwo.

Helgak 2

Jednostka ta ma wiele umiejętności zmieniających stan, bardzo przydatnych na początku gry. Jednak poza nimi dysponuje tylko atakiem podstawowym, przez co na niewiele zda się w trakcie walki z bossem. Świetnie czuje się w górach, porusza się po nich szybciej niż inne jednostki, dzięki czemu w walce na tym terenie lepiej atakuje. Jej podstawowa broń to uderzenie.

Gnijący helgak

HP 2350

Źródło 0

Siła 310

Cel/atak krytyczny 520

Inicjatywa/unik 450

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

Ładowacz

HP 2575

Źródło 200

Siła 340

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

+ umiejętność ładunek

Dziwoląg szybkości

HP 2800

Źródło 300

Siła 370

Cel/atak krytyczny 580

Inicjatywa/unik 600

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

+ umiejętność przyspieszenie

Trująca bestia

HP 3025

Źródło 400

Siła 400

Cel/atak krytyczny 610

Inicjatywa/unik 650

Magia 380

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

+ umiejętność trucizna

Wściekły

HP 3250

Źródło 550

Siła 430

Cel/atak krytyczny 640

Inicjatywa/unik 700

Magia 420

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

+ umiejętność szal bitewny

+ umiejętność uciezka

Gniazdo optery

Jednostka mająca ogromną ilość PŻ, jednak tylko jedną umiejętność – błogosławieństwo. Na niewiele się zda w trakcie walki. Jednak jej bardzo szybkie maksymalne ulepszenie pozwala wcześniej w grze dysponować jednostką z dużą ilością PŻ. Jej podstawowa broń to ostrze żądła.

Kolonia optery

HP 3500

Źródło 0

Siła 200

Cel/atak krytyczny 490

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

Gniazdo rojowiska

HP 6500

Źródło 400

Siła 280

Cel/atak krytyczny 570

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

+ umiejętność błogosławieństwo

Nieumarły

Jednostka ta ma dużą ilość PŻ, jednak niewiele umiejętności, które mało przydają się w trakcie walki, tym bardziej z bossem. Jako jednostka ciemności pomoże trochę nastraszyć przeciwnika, jeżeli została wykupiona odpowiednia umiejętność w akademii wojny. Dodatkowo nieumarły ma odporność na wszystkie negatywne stany (oprócz amnezji). Pamiętaj też, że trzeba wykupić umiejętność spokój, by jednostkom nie spadły statystyki w trakcie walki u boku jednostki nieumarłej. Świetnie czuje się na cmentarzu, co skutkuje lepszą inicjatywą. Nie polecam łączyć nieumarłego z jednostkami światła, ponieważ skutkuje to niskimi moralami. Jego podstawowa broń to ugryzienie.

Żywy trup

HP 3000

Źródło 0

Siła 400

Cel/atak krytyczny 400

Inicjatywa/unik 600

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność światło, lubi ciemność, ma odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny, klątwę i błogosławieństwo.

Zjadacz ciał

HP 4000

Źródło 250

Siła 480

Cel/atak krytyczny 450

Inicjatywa/unik 600

Magia 500

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność światło, lubi ciemność, ma odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny, klątwę i błogosławieństwo.

+ umiejętność wampir

Biały zombi

HP 5000

Źródło 400

Siła 560

Cel/atak krytyczny 500

Inicjatywa/unik 600

Magia 560

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność światło, lubi ciemność, ma odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny, klątwę i błogosławieństwo

+ umiejętność kradzież źródła

Wilk

Jednostka ta musi być zamieniona na nieumarłą, by mogła być ulepszona maksymalnie. Jednak da to wiele pozytywów – doda odporność na kilka stanów i da kilka ciekawych umiejętności. Wilk nie dysponuje atakiem na wszystkich, jednak ma kilka innych ciekawych umiejętności. Jako jednostka ciemności pomoże trochę nastraszyć przeciwnika, jeżeli została wykupiona odpowiednia umiejętność w akademii wojny. Pamiętaj też, że trzeba wykupić umiejętność spokój, by jednostkom nie spadły statystyki w trakcie walki u boku jednostki nieumarłej. Świetnie czuje się w lesie, gdzie potrafi bardzo szybko zaatakować. Nie polecam łączyć wilka z jednostkami światła, ponieważ skutkuje to niskimi moralami. Jego podstawowa broń to ugryzienie.

Wyjec

HP 2300

Źródło 0

Siła 350

Cel/atak krytyczny 570

Inicjatywa/unik 600

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na dźwięk

Lupus

HP 2525

Źródło 300

Siła 380

Cel/atak krytyczny 595

Inicjatywa/unik 650

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na dźwięk

+ umiejętność przyspieszenie (wszyscy)

Wilkołak

HP 2750

Źródło 300

Siła 410

Cel/atak krytyczny 620

Inicjatywa/unik 700

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, lubi ciemność, ma odporność na ogłuszenie, otrucie, klątwę i błogosławieństwo

Likantrop

HP 2975

Źródło 500

Siła 440

Cel/atak krytyczny 645

Inicjatywa/unik 750

Magia 440

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, lubi ciemność, ma odporność na ogłuszenie, otrucie, klątwę i błogosławieństwo

+ umiejętność wampir

Ogar piekieł

HP 3200

Źródło 600

Siła 470

Cel/atak krytyczny 670

Inicjatywa/unik 750

Magia 480

Obrona fizyczna 60

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, lubi ciemność, ma odporność na ogłuszenie, otrucie, klątwę i błogosławieństwo

+ umiejętność moc duchów

Żołnierz wybrańców

Pierwsza możliwa do wykupienia jednostka z masowym atakiem. Nie ma dużej liczby umiejętności, a jej zdolności nie są na wysokim poziomie, jednak pomoże przy większej ilości przeciwników. Warto go łączyć z żołnierzem cienia i ciężkim żołnierzem wybrańców, gdyż będzie to skutkowało wysokimi moralami. Jego podstawowa broń to karabin.

Eskorta wybrańców

HP 2350

Źródło 0

Siła 310

Cel/atak krytyczny 470

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Policjant wybrańców

HP 2650

Źródło 200

Siła 350

Cel/atak krytyczny 500

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność leczenie

Piechota wybrańców

HP 2950

Źródło 350

Siła 390

Cel/atak krytyczny 530

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność granat (wszyscy)

Komandos wybrańców

HP 3250

Źródło 450

Siła 430

Cel/atak krytyczny 560

Inicjatywa/unik 600

Magia 0

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 45

+ umiejętność promień (wszyscy)

Banita

Podobnie, jak żołnierz wybrańców, nie ma zbyt silnych ataków. Jednak ma dodatkowe pomocne zdolności, które na początku gry bardzo się przydają. Przede wszystkim umiejętność okradania przeciwnika ze złota. Banita świetnie sprawdzi się więc na początku gry jako jednostka atakująca masowo i okradająca przeciwnika. Warto go również łączyć z krótkimi ostrzami i panem rojowiska, lub też żołnierzem Jinam. Jego podstawowa broń to karabin.

Bandyta

HP 2375

Źródło 0

Siła 300

Cel/atak krytyczny 450

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Najemnik

HP 2550

Źródło 0

Siła 320

Cel/atak krytyczny 470

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność kradzież

Łowca nagród

HP 2725

Źródło 250

Siła 340

Cel/atak krytyczny 490

Inicjatywa/unik 550

Magia 350

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność granat (wszyscy)

Łotr

HP 2900

Źródło 300

Siła 360

Cel/atak krytyczny 510

Inicjatywa/unik 600

Magia 370

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność napalm (wszyscy)

Solo

HP 3075

Źródło 400

Siła 380

Cel/atak krytyczny 530

Inicjatywa/unik 600

Magia 390

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność trucizna

Tropiciel

HP 3250

Źródło 500

Siła 400

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 650

Magia 410

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność promień (wszyscy)

Krab piaskowy

Ulepszony dysponuje przydatnym atakiem masowym – pioruny. Dodatkowo ma wysoką ochronę na kilka atrybutów, co daje mu możliwość dłuższego utrzymania się przy życiu w trakcie walki z jednostkami używającymi ataków elementarnych. Jednak poza tym nie ma większej ilości dobrych cech, dlatego należy do pierwszych jednostek masowego ataku „zapchaj dziury”. Piaskowe tereny to jego środowisko naturalne, dlatego tam szybciej atakuje. Jego podstawowa broń to strzał kolcami.

Gruntowa mrówka

HP 2350

Źródło 0

Siła 300

Cel/atak krytyczny 510

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, niska odporność na wodę

Ognista powłoka

HP 2800

Źródło 200

Siła 350

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 600

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, ogień i ziemię, niska odporność na wodę
+ umiejętność ładunek

Elektryczna powłoka

HP 3250

Źródło 450

Siła 400

Cel/atak krytyczny 590

Inicjatywa/unik 600

Magia 400

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, ogień, ziemię i błyskawicę
+ umiejętność powietrze (wszyscy)

Krótkie ostrza

Nieco silniejszy od poprzedników z atakiem masowym. Dodatkowo dysponuje dosyć silnym atakiem na pojedynczego przeciwnika. Napad to jego następna przydatna umiejętność – zrani wroga i zabierze złoto. Ulepszonemu warto brać na przeciwników atakujących powietrzem, ponieważ ma na nie wysoką odporność. Warto go również łączyć z banitą i panem rojowiska lub też żołnierzem Jinam. Jego podstawowa broń to ostrza.

Morderca

HP 2300

Źródło 0

Siła 330

Cel/atak krytyczny 510

Inicjatywa/unik 650

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Cyklon

HP 2550

Źródło 200

Siła 370

Cel/atak krytyczny 535

Inicjatywa/unik 650

Magia 420

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność napad

Rzeźnik

HP 2800

Źródło 250

Siła 410

Cel/atak krytyczny 560

Inicjatywa/unik 650

Magia 450

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność cięcie

Żniwiarz

HP 3050

Źródło 350

Siła 450

Cel/atak krytyczny 585

Inicjatywa/unik 650

Magia 480

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na powietrze

+ umiejętność zamknięcie

Przędnik

HP 3300

Źródło 500

Siła 490

Cel/atak krytyczny 610

Inicjatywa/unik 650

Magia 510

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na powietrze

+ umiejętność taniec ostrzy (wszyscy)

Larwa

Jednostka ta ma dużą ilość PŻ i, po ulepszeniu, zaatakowana dźwiękiem otrzymuje + PŻ. Dzięki temu długo utrzyma się w trakcie walki. Niestety jej ataki są słabe, więc na niewiele się przyda w trakcie walki z bossami. Środowisko larwy to ścieki, gdzie porusza się znacznie szybciej. Jej podstawowa broń to ugryzienie.

Pijawka

HP 3100

Źródło 0

Siła 270

Cel/atak krytyczny 470

Inicjatywa/unik 600

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Krwista larwa

HP 3700

Źródło 200

Siła 280

Cel/atak krytyczny 490

Inicjatywa/unik 600

Magia 320

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność dźwięk

Dźwiękowa larwa

HP 4300

Źródło 250

Siła 290

Cel/atak krytyczny 510

Inicjatywa/unik 600

Magia 330

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

+ umiejętność wampir

Waż źródła

HP 4900

Źródło 300

Siła 300

Cel/atak krytyczny 530

Inicjatywa/unik 600

Magia 340

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

+ umiejętność kradzież źródła

Dźwiękowy waż

HP 5500

Źródło 400

Siła 310

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 600

Magia 350

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 50

Lubi dźwięk

+ umiejętność masowe uderzenie (wszyscy)

Robot wojenny

Pierwsza jednostka z działu robotów, którą można kupić. Pomimo tego nie jest słaba. Ma dosyć dobre ataki masowe, nieco wyższą odporność na ataki podstawowe i ogień oraz dodatkowo odporność na ogłuszenie. Niestety minusem jest ilość umiejętności. Robot wojenny pomoże uciec w trakcie walki, gdy będziesz w tarapatach. Warto łączyć tę jednostkę z innymi robotami. Jego podstawowa broń to karabin.

Robot waleczny

HP 2375

Źródło 0

Siła 340

Cel/atak krytyczny 400

Inicjatywa/unik 450

Magia 0

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na ogień, ma odporność na ogłuszenie

Robot armatni

HP 2700

Źródło 200

Siła 390

Cel/atak krytyczny 430

Inicjatywa/unik 450

Magia 420

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na ogień, ma odporność na ogłuszenie

+ umiejętność granat (wszyscy)

Robot zabójca

HP 3025

Źródło 400

Siła 440

Cel/atak krytyczny 460

Inicjatywa/unik 450

Magia 450

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na ogień, ma odporność na ogłuszenie
+ umiejętność wirowanie (wszyscy)

Robot niszczyciel

HP 3350

Źródło 500

Siła 490

Cel/atak krytyczny 490

Inicjatywa/unik 450

Magia 480

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na ogień, ma odporność na ogłuszenie
+ umiejętność ucieczka

Żołnierz Jinam

Jednostka nieco lepsza od robota wojennego. Ma dodatkowo umiejętność leczenia, a maksymalnie ulepszona wysoką obronę. Dobrze przydaje się w dalszej części gry. Warto ją łączyć z innymi robotami, lub z banitą, krótkimi ostrzami i panem rojowiska. Jednak nie lubi się z żołnierzem Ankary, ze względu na przeszłość wojenną z tymi jednostkami, dlatego lepiej ich nie łączyć. Jego podstawowa broń to karabin.

Robo Jinam

HP 2350

Źródło 0

Siła 330

Cel/atak krytyczny 420

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Brak odporności na powietrze, niska odporność na wodę, wysoka odporność na ogień

Sierżant Jinam

HP 2575

Źródło 200

Siła 355

Cel/atak krytyczny 440

Inicjatywa/unik 550

Magia 400

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Brak odporności na powietrze, niska odporność na wodę, wysoka odporność na ogień
+ umiejętność leczenie

Robo łotr

HP 2800

Źródło 300

Siła 380

Cel/atak krytyczny 460

Inicjatywa/unik 550

Magia 420

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Brak odporności na powietrze, niska odporność na wodę, wysoka odporność na ogień
+ umiejętność granat (wszyscy)

Robo renegat

HP 3025

Źródło 400

Siła 405

Cel/atak krytyczny 480

Inicjatywa/unik 550

Magia 440

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Brak odporności na powietrze, niska odporność na wodę, wysoka odporność na ogień
+ umiejętność napalm (wszyscy)

Solo robo

HP 3250

Źródło 500

Siła 430

Cel/atak krytyczny 500

Inicjatywa/unik 550

Magia 460

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 50

Brak odporności na powietrze, niska odporność na wodę, wysoka odporność na ogień
+ umiejętność promień (wszyscy)

Pan rojowiska

Ma wysoki współczynnik PŻ i wiele przydatnych umiejętności, jak np. bariera, trucizna czy napad. Niestety jego ataki są słabe i na niewiele zdadzą się w trakcie walki z bossem. Warto go łączyć z banitą, panem rojowiska lub żołnierzem Jinam. Jego podstawowa broń to topór.

Zbir

HP 3000

Źródło 0

Siła 320

Cel/atak krytyczny 520

Inicjatywa/unik 400

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Skazaniec

HP 3600

Źródło 150

Siła 340

Cel/atak krytyczny 540

Inicjatywa/unik 500

Magia 350

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność napad

Zbrodniarz

HP 4200

Źródło 300

Siła 360

Cel/atak krytyczny 560

Inicjatywa/unik 550

Magia 360

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność bariera

Członek gangu

HP 4800

Źródło 350

Siła 380

Cel/atak krytyczny 580

Inicjatywa/unik 600

Magia 370

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność kradzież źródła

Napastnik

HP 5400

Źródło 400

Siła 400

Cel/atak krytyczny 600

Inicjatywa/unik 650

Magia 380

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność ostrza rojowiska (wszyscy)

Poszukiwacz

HP 6000

Źródło 500

Siła 420

Cel/atak krytyczny 620

Inicjatywa/unik 700

Magia 390

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność trująca kosa

Poczwarka rozerwania

Jednostka przydatna w trakcie walki, przede wszystkim przeciwko dużej armii. Ulepszona potrafi zatruć wszystkich za jednym razem lub ich zaatakować. Dodatkowo jest odporna na truciznę. Ma też wysoki pancerz. Niestety, poza tymi zdolnościami nic więcej nie posiada. Jednak i tak polecam tę jednostkę w dalszej części gry. Gdy znajdzie się na terenie ruin, zwiększa się jej inicjatywa. Lepiej nie łączyć jej z opterą, która jest jej naturalnym pożywieniem, ponieważ skutkuje to niskimi moralami. Jej podstawowa broń to uderzenie.

Lwia mrówka

HP 2350

Źródło 0

Siła 310

Cel/atak krytyczny 490

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, ma odporność na truciznę

Robacze żądło

HP 2800

Źródło 350

Siła 370

Cel/atak krytyczny 530

Inicjatywa/unik 650

Magia 360

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, ma odporność na truciznę

+ umiejętność żądło (wszyscy)

Trująca mrówka

HP 3250

Źródło 500

Siła 430

Cel/atak krytyczny 570

Inicjatywa/unik 700

Magia 440

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 50

Wysoka odporność na dźwięk, ma odporność na truciznę

+ umiejętność trucizna (wszyscy)

Żołnierz cienia

Jego największą zaletą jest to, że dysponuje wieloma zdolnościami. Bariera, trucizna, zamknięcie i ogłuszenie bardzo przydadzą się w walce. Dodatkowo atak na wszystkich jest dosyć silny. Warto go łączyć z żołnierzem wybrańców i ciężkim żołnierzem wybrańców. Jego podstawowa broń to ostrza.

Zabójca cienia

HP 2350

Źródło 0

Siła 370

Cel/atak krytyczny 530

Inicjatywa/unik 500

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Żołnierz ninja

HP 2500

Źródło 300

Siła 400

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność ogłuszenie

Żołnierz morderca

HP 2650

Źródło 300

Siła 430

Cel/atak krytyczny 570

Inicjatywa/unik 600

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność zamknięcie

Żołnierz podstępny

HP 2800

Źródło 400

Siła 460

Cel/atak krytyczny 590

Inicjatywa/unik 650

Magia 450

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność trucizna

Podstępny zabójca

HP 2950

Źródło 400

Siła 490

Cel/atak krytyczny 610

Inicjatywa/unik 650

Magia 480

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność ostrza (wszyscy)

Pełzacz cienia

HP 3100

Źródło 500

Siła 520

Cel/atak krytyczny 630

Inicjatywa/unik 650

Magia 510

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność spowolnienie

+ umiejętność przyspieszenie

Pełzająca śmierć

HP 3250

Źródło 550

Siła 550

Cel/atak krytyczny 650

Inicjatywa/unik 650

Magia 540

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność bariera

Helgak 1

Ulepszony ma wysoką odporność na dźwięk, całkowitą na ziemię i lubi ogień. Daje mu to możliwość długiego utrzymania się w trakcie walki, ponieważ przeciwnik niechcący od czasu do czasu będzie go uzdrawiał ogniem. Posiada ataki elementów + wiele z nich masowych. Niestety ich siła nie jest za duża. Inicjatywa helgaka 1 zwiększa się, kiedy znajdzie się na terenie jaskiń, grot lub podziemi. Jego podstawowa broń to ugryzienie.

Skaliste skrzydło

HP 2350

Źródło 0

Siła 300

Cel/atak krytyczny 500

Inicjatywa/unik 450

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Dźwiękowy helgak

HP 2650

Źródło 200

Siła 335

Cel/atak krytyczny 540

Inicjatywa/unik 500

Magia 300

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk

+ umiejętność dźwięk

Helgak ziemi

HP 2950

Źródło 350

Siła 370

Cel/atak krytyczny 580

Inicjatywa/unik 550

Magia 330

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, całkowita odporność na ziemię

+ umiejętność ziemia

+ umiejętność ziemia (wszyscy)

Płomienne skrzydło

HP 3250

Źródło 500

Siła 405

Cel/atak krytyczny 620

Inicjatywa/unik 550

Magia 360

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, całkowita odporność na ziemię, lubi ogień

+ umiejętność ogień

+ umiejętność ogień (wszyscy)

Żołnierz Ankary

Ma bardzo dużo PŻ, co jest jego największą zaletą. Dodatkowo ma wiele ataków masowych, jednak ich siła jest średniej. Jak będzie potrzeba, pomoże uciec w trakcie walki. Nie lubi się jednak z żołnierzem Jinam, ze względu na przeszłość wojenną z tymi jednostkami, dlatego lepiej ich nie łączyć. Jego podstawowa broń to karabin.

Policjant Ankary

HP 3200

Źródło 0

Siła 300

Cel/atak krytyczny 500

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Sierżant Ankary

HP 3750

Źródło 0

Siła 320

Cel/atak krytyczny 510

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność kradzież

Przywódca oddziału

HP 4300

Źródło 300

Siła 340

Cel/atak krytyczny 520

Inicjatywa/unik 550

Magia 350

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność granat (wszyscy)

Żołnierz najemnik

HP 4850

Źródło 400

Siła 360

Cel/atak krytyczny 530

Inicjatywa/unik 550

Magia 365

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność napalm (wszyscy)

Strażnik Ankary

HP 5400

Źródło 450

Siła 380

Cel/atak krytyczny 540

Inicjatywa/unik 550

Magia 380

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność promień (wszyscy)

Straż pożarna

HP 5950

Źródło 500

Siła 400

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 550

Magia 395

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność bombowiec ankary (wszyscy)

Żołnierz weteran

HP 6500

Źródło 500

Siła 420

Cel/atak krytyczny 560

Inicjatywa/unik 550

Magia 410

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność ucieczka

Pancerny krab

Jednostka, która jest bardzo przydatna, ale w momencie, gdy potrafimy nią grać. Trzeba wiedzieć, że pancerny krab ma najwyższą obronę ze wszystkich jednostek, ale też najmniej PŻ. Jeżeli nie wybierzemy odpowiedniej taktyki, szybko nam padnie. Co warto zrobić? Przede wszystkim musimy mieć kartę bariery (lub inną jednostkę z tą umiejętnością). Nakładamy barierę na pancernego kraba, co zwiększy mu o 50% już i tak wysoką obronę. Teraz nasza jednostka od większości ataków otrzyma 0 obrażeń. Dodatkowo ulepszony ma wysoką obronę przeciwko żywiołom. Trzeba jednak pamiętać, że jednostka nakładająca barierę na kraba musi mieć wysoką inicjatywę, by zrobić to, zanim przeciwnik zaatakuje. Pancerny krab dysponuje też przydatnymi umiejętnościami, takimi jak szal bitewny czy ogłuszenie i dosyć silnym atakiem masowym. Świetnie czuje się na morskim wybrzeżu, co skutkuje większą inicjatywą. Jego podstawowa broń to ostrze.

Krab powłokowy

HP 700

Źródło 0

Siła 350

Cel/atak krytyczny 520

Inicjatywa/unik 450

Magia 0

Obrona fizyczna 60

Obrona magiczna 60

Wysoka odporność na dźwięk

Morski krab

HP 750

Źródło 250

Siła 370

Cel/atak krytyczny 535

Inicjatywa/unik 500

Magia 380

Obrona fizyczna 60

Obrona magiczna 60

Wysoka odporność na dźwięk i wodę

+ umiejętność woda

Kamienny homar

HP 800

Źródło 300

Siła 390

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 500

Magia 400

Obrona fizyczna 60

Obrona magiczna 60

Wysoka odporność na dźwięk, wodę i ziemię

+ umiejętność ziemia

Twardy ładowacz

HP 850

Źródło 350

Siła 410

Cel/atak krytyczny 565

Inicjatywa/unik 550

Magia 420

Obrona fizyczna 60

Obrona magiczna 60

Wysoka odporność na dźwięk, wodę, ziemię i powietrze

+ umiejętność ładunek

Parowa powłoka

HP 900

Źródło 400

Siła 430

Cel/atak krytyczny 580

Inicjatywa/unik 550

Magia 440

Obrona fizyczna 60

Obrona magiczna 60

Wysoka odporność na dźwięk, wodę, ziemię, powietrze i ogień

+ umiejętność ogłuszenie

Parowy krab

HP 950

Źródło 450

Siła 450

Cel/atak krytyczny 595

Inicjatywa/unik 600

Magia 460

Obrona fizyczna 60

Obrona magiczna 60

Wysoka odporność na dźwięk, wodę, ziemię, powietrze i ogień

+ umiejętność gorąca para (wszyscy)

Krab kahli

HP 1000

Źródło 500

Siła 470

Cel/atak krytyczny 610

Inicjatywa/unik 650

Magia 480

Obrona fizyczna 70

Obrona magiczna 70

Wysoka odporność na dźwięk, wodę, ziemię, powietrze i ogień
+ umiejętność szła bitewny

Roślina pleśni

Roślina pleśni posiada największą liczbę umiejętności nakładania stanów negatywnych na przeciwnika. Parę z nich jest nawet masowych, co jest bardzo przydatne w walce. Dysponuje również atakiem masowym o nienajgorszej sile. Dobrą stroną jednostki jest też odporność na wiele stanów. Niestety, ma ona też słabą stronę – całkowity brak odporności na ogień, przez co otrzymuje podwójne obrażenia od tego atrybutu. Jej podstawowym atakiem jest pył.

Roślina rozkładu

HP 2375

Źródło 0

Siła 310

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 400

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, brak odporności na ogień, odporność na ogłuszenie

Roślina zarodnikowa

HP 2500

Źródło 200

Siła 330

Cel/atak krytyczny 570

Inicjatywa/unik 400

Magia 350

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, brak odporności na ogień, odporność na ogłuszenie
+ umiejętność leczenie

Zarodnikowy strzał

HP 2625

Źródło 300

Siła 350

Cel/atak krytyczny 590

Inicjatywa/unik 450

Magia 370

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, brak odporności na ogień, odporność na ogłuszenie
+ umiejętność żrący pył (wszyscy)

Zarodnik ogłuszenia

HP 2750

Źródło 350

Siła 370

Cel/atak krytyczny 610

Inicjatywa/unik 450

Magia 390

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, brak odporności na ogień, odporność na ogłuszenie
+ umiejętność ogłuszający pył

Pleśń szalu

HP 2875

Źródło 400

Siła 390

Cel/atak krytyczny 630

Inicjatywa/unik 450

Magia 410

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, brak odporności na ogień, odporność na ogłuszenie
+ umiejętność pył szalu

Pleśń oszołomienia

HP 3000

Źródło 500

Siła 410

Cel/atak krytyczny 650

Inicjatywa/unik 450

Magia 430

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, brak odporności na ogień, odporność na ogłuszenie,
otrucie i szal bitewny

Trująca pleśń

HP 3125

Źródło 550

Siła 430

Cel/atak krytyczny 670

Inicjatywa/unik 450

Magia 450

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, brak odporności na ogień, odporność na ogłuszenie, otrucie i szal bitewny

+ umiejętność trujący pył (wszyscy)

Zarodnik lenistwa

HP 3250

Źródło 600

Siła 450

Cel/atak krytyczny 690

Inicjatywa/unik 450

Magia 470

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na dźwięk, brak odporności na ogień, odporność na ogłuszenie, otrucie i szal bitewny

+ umiejętność spowalniający pył (wszyscy)

Soczewkowy Żuk

Jednostka ta dysponuje niesamowicie silnym atakiem – światło słońca. Użycie go powoduje ogromne masowe obrażenia. Dzięki temu szybko można zlikwidować przeciwnika. Dodatkowo ma ogłuszenie i umiejętność leczenia. Niestety, odporność jednostki na ataki podstawowe jest bardzo niska, ma ona też mniej PŻ niż inne jednostki. Co więcej, nie jest odporna na dźwięk, przez co może być szybko zlikwidowana tym atakiem. Warto go łączyć z innymi żukami. Jego podstawowym atakiem jest światło.

Soczewkowy ptak

HP 1800

Źródło 0

Siła 400

Cel/atak krytyczny 510

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 30

Obrona magiczna 45

Brak odporności na dźwięk

Soczewkowy robak

HP 2000

Źródło 250

Siła 440

Cel/atak krytyczny 530

Inicjatywa/unik 550

Magia 450

Obrona fizyczna 30

Obrona magiczna 45

Brak odporności na dźwięk
+ umiejętność leczenie

Soczewkowy lotnik

HP 2200

Źródło 350

Siła 480

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 550

Magia 490

Obrona fizyczna 30

Obrona magiczna 45

Brak odporności na dźwięk
+ umiejętność ogłuszenie

Soczewkowe skrzydło

HP 2400

Źródło 450

Siła 520

Cel/atak krytyczny 570

Inicjatywa/unik 550

Magia 530

Obrona fizyczna 30

Obrona magiczna 45

Brak odporności na dźwięk
+ umiejętność promień (wszyscy)

Soczewkowy unosiciel

HP 2600

Źródło 550

Siła 560

Cel/atak krytyczny 590

Inicjatywa/unik 550

Magia 570

Obrona fizyczna 30

Obrona magiczna 45

Brak odporności na dźwięk
+ umiejętność światło słońca (wszyscy)

Lew piorunów

Lew piorunów posiada wiele przydatnych umiejętności, zaczynając od nakładania negatywnych stanów, poprzez silny pojedynczy atak, kończąc na silnym ataku masowym. Co więcej, jednostka musi być ulepszona na nieumarłą, co daje dodatkowo odporność na parę stanów negatywnych i powoduje, że lubi ciemność. Po całkowitym ulepszeniu jest to jedną z lepszych jednostek nieumarłych. Świetnie czuje się na lodowych terenach, gdzie bez problemu się porusza i szybciej atakuje. Nie polecam łączyć wilka z jednostkami światła, ponieważ skutkuje to niskimi moralami. Jego podstawowy atak to ostrza pazurów.

Kot błyskawicy

HP 2375

Źródło 0

Siła 340

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 600

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na ziemię

Królewska obsada

HP 2500

Źródło 250

Siła 360

Cel/atak krytyczny 570

Inicjatywa/unik 650

Magia 400

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na ziemię

+ umiejętność podwójne cięcie

Róg piorunów

HP 2625

Źródło 300

Siła 380

Cel/atak krytyczny 590

Inicjatywa/unik 650

Magia 415

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na ziemię, wysoka odporność na błyskawicę

+ umiejętność ładunek

Lansjer piorunów

HP 2750

Źródło 450

Siła 400

Cel/atak krytyczny 610

Inicjatywa/unik 700

Magia 430

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na ziemię, wysoka odporność na błyskawicę
+ umiejętność powietrze (wszyscy)

Lew Gemmy

HP 2875

Źródło 450

Siła 420

Cel/atak krytyczny 630

Inicjatywa/unik 700

Magia 445

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, wysoka odporność na błyskawicę, lubi ciemność, odporność
na ogłuszenie, klątwę i błogosławieństwo

Tygrys krypty

HP 3000

Źródło 500

Siła 440

Cel/atak krytyczny 650

Inicjatywa/unik 750

Magia 460

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, wysoka odporność na błyskawicę, lubi ciemność, odporność
na ogłuszenie, klątwę i błogosławieństwo
+ umiejętność moc duchów

Lampart widmo

HP 3125

Źródło 550

Siła 460

Cel/atak krytyczny 670

Inicjatywa/unik 750

Magia 475

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, wysoka odporność na błyskawicę, lubi ciemność, odporność
na ogłuszenie, klątwę i błogosławieństwo
+ umiejętność klątwa

Piekielny kot

HP 3250

Źródło 600

Siła 480

Cel/atak krytyczny 690

Inicjatywa/unik 750

Magia 490

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, wysoka odporność na błyskawicę, lubi ciemność, odporność na ogłuszenie, klątwę i błogosławieństwo

+ umiejętność szła bitewny

Pajęczak

Jednostka nieco lepsza od lwa piorunów. Ma bardzo silny atak pojedynczy, jak również masowy, dlatego świetnie przydaje się zarówno w walce przeciwko bossowi, jak i zwykłemu przeciwnikom. By go maksymalnie ulepszyć, trzeba go zamienić na jednostkę nieumarłą, co doda mu odporność na parę stanów i dodatkowo polubi ciemność. Warto go łączyć z innymi żukami. Nie polecam łączyć pajęczego żuka z jednostkami światła, ponieważ skutkuje to niskimi moralami. Jego podstawowy atak to ugryzienie.

Pajęczak

HP 2350

Źródło 0

Siła 320

Cel/atak krytyczny 510

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na wodę

Żuk bombardier

HP 2525

Źródło 200

Siła 340

Cel/atak krytyczny 530

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na wodę

+ umiejętność ładunek

Ognisty żuk

HP 2700

Źródło 250

Siła 360

Cel/atak krytyczny 550

Inicjatywa/unik 600

Magia 450

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność ogień

Latający żuk

HP 2875

Źródło 350

Siła 380

Cel/atak krytyczny 570

Inicjatywa/unik 650

Magia 470

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

+ umiejętność przyspieszenie

Wybuchowy robak

HP 3050

Źródło 450

Siła 400

Cel/atak krytyczny 590

Inicjatywa/unik 650

Magia 490

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na ogień

+ umiejętność atak świetlny (wszyscy)

Chupacabra

HP 3225

Źródło 500

Siła 420

Cel/atak krytyczny 610

Inicjatywa/unik 650

Magia 510

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, wysoka odporność na ogień, lubi ciemność, odporność na ogłuszenie, otrucie, klątwę i błogosławieństwo

Wampirzy żuk

HP 3400

Źródło 550

Siła 440

Cel/atak krytyczny 630

Inicjatywa/unik 700

Magia 530

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, wysoka odporność na ogień, lubi ciemność, odporność na ogłuszenie, otrucie, klątwę i błogosławieństwo

+ umiejętność wampir

Stróż

Świetna jednostka, dysponująca bardzo przydatnymi umiejętnościami. Atak wielki wybuch potrafi wyrządzić wielkie masowe szkody. Dodatkowo jednostka jest w stanie uleczyć wszystkich za jednym razem. Jest niezastąpiona w dalszej części gry. Warto łączyć stróża z innymi robotami. Jego podstawowy atak to energia.

Robot utrzymania

HP 2400

Źródło 0

Siła 330

Cel/atak krytyczny 430

Inicjatywa/unik 500

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na wodę, brak odporności na błyskawicę, wysoka odporność na ogień i dźwięk

Robot obronny

HP 2625

Źródło 250

Siła 365

Cel/atak krytyczny 450

Inicjatywa/unik 500

Magia 430

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na wodę, brak odporności na błyskawicę, wysoka odporność na ogień i dźwięk

+ umiejętność granat (wszyscy)

Robot usługowy

HP 2850

Źródło 350

Siła 400

Cel/atak krytyczny 470

Inicjatywa/unik 500

Magia 470

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na wodę, brak odporności na błyskawicę, wysoka odporność na ogień i dźwięk

+ umiejętność promień (wszyscy)

Robot naprawczy

HP 3075

Źródło 450

Siła 435

Cel/atak krytyczny 490

Inicjatywa/unik 500

Magia 510

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na wodę, brak odporności na błyskawicę, wysoka odporność na ogień i dźwięk

+ umiejętność leczenie (wszyscy)

Robot wartownik

HP 3300

Źródło 550

Siła 470

Cel/atak krytyczny 510

Inicjatywa/unik 500

Magia 550

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na wodę, brak odporności na błyskawicę, wysoka odporność na ogień i dźwięk

+ umiejętność wielkie uderzenie (wszyscy)

Mnich

Nowa jednostka w świecie Septerry. Od niedawna mnisi zostali wyszkoleni na jednostki do walki. Okazało się, że są bardzo przydatni. Mają bardzo silny masowy i pojedynczy atak, potrafią masowo leczyć i nakładać błogosławieństwo i jako jedyni posiadają umiejętność nałożenia amnezji i wskrzeszenia. Wykazują również odporność na kilka stanów. Jednak nie obejdzie się bez słabych stron. W ich przypadku są to niska odporność na ciemność oraz małe obrażenia zadawane atakiem podstawowym. Pomimo tego posiadanie ich w armii to jedna z najlepszych decyzji. Jest to jedna z dwóch jednostek, która posiada czary już na początku jej kupna. Mnisi świetnie czują się w miastach, gdzie pobierają w trakcie walki energię ludzi, co zwiększa ich inicjatywę. Mnicha warto łączyć ze świętą gwardią i magami. Jego podstawowy atak to światło.

Mnich wiedzy

HP 2300

Źródło 300

Siła 280

Cel/atak krytyczny 480

Inicjatywa/unik 500

Magia 450

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 45

Niska odporność na ciemność, odporność na szal bitewny

+ umiejętność amnezja

+ umiejętność elementy

Mnich światła

HP 2800

Źródło 450

Siła 310

Cel/atak krytyczny 520

Inicjatywa/unik 500

Magia 510

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 45

Niska odporność na ciemność, odporność na szal bitewny i spowolnienie

+ umiejętność błogosławieństwo (wszyscy)

+ umiejętność leczenie (wszyscy)

Mnich życia

HP 3300

Źródło 600

Siła 340

Cel/atak krytyczny 560

Inicjatywa/unik 550

Magia 570

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 45

Niska odporność na ciemność, odporność na szal bitewny, spowolnienie i klątwę

+ umiejętność przywołanie (wszyscy)

+ umiejętność wskrzeszenie

Ciężki żołnierz wybrańców

Bardzo silna jednostka. Dysponuje masowym atakiem o gigantycznej sile – atak Marduka, oraz dodatkowo wiele innych silnych masowych ataków. Co więcej, obrona jednostki stoi na dobrym poziomie. Ma również pojedynczy silny atak, który dobrze sprawdzi się też na bossach. Warto go łączyć z innymi robotami lub z żołnierzem wybrańców i żołnierzem cienia. Jego podstawowy atak to karabin.

Ciężki lansjer

HP 2500

Źródło 0

Siła 330

Cel/atak krytyczny 380

Inicjatywa/unik 450

Magia 0

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

Święty obrońca

HP 2650

Źródło 300

Siła 355

Cel/atak krytyczny 400

Inicjatywa/unik 450

Magia 425

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

+ umiejętność granat (wszyscy)

Święty lansjer

HP 2800

Źródło 350

Siła 380

Cel/atak krytyczny 420

Inicjatywa/unik 450

Magia 445

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

+ umiejętność ogień

Królewski lansjer

HP 2950

Źródło 400

Siła 405

Cel/atak krytyczny 440

Inicjatywa/unik 500

Magia 465

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

+ umiejętność napalm (wszyscy)

Ciężki bombowiec

HP 3100

Źródło 450

Siła 430

Cel/atak krytyczny 460

Inicjatywa/unik 500

Magia 485

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

+ umiejętność wstrząs (wszyscy)

Ciężka straż pożarna

HP 3250

Źródło 500

Siła 455

Cel/atak krytyczny 480

Inicjatywa/unik 550

Magia 505

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 40

Wysoka odporność na ogień

+ umiejętność wirowanie (wszyscy)

Ciężki obrońca

HP 3400

Źródło 550

Siła 480

Cel/atak krytyczny 500

Inicjatywa/unik 550

Magia 525

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 50

Wysoka odporność na ogień

+ umiejętność Marduk (wszyscy)

Duch

Jedna z najlepszych nieumarłych jednostek. Ma dużo PŻ, dodatkowo masową umiejętność atak Gemmy, która zadaje bardzo duże obrażenia i dodatkowo nakłada szal bitewny. Jednostka jest odporna na kilka negatywnych stanów. Dla osób grających nieumarłymi jest obowiązkiem. Świetnie czuje się na ognistych terenach, gdzie szybciej atakuje. Maksymalnie ulepszony jako jedyny posiada wrodzony kontratak. Nie polecam łączyć ducha z jednostkami światła, ponieważ skutkuje to niskimi moralami. Jego podstawowym atakiem jest ugryzienie.

Demon

HP 2700

Źródło 0

Siła 330

Cel/atak krytyczny 380

Inicjatywa/unik 700

Magia 0

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 35

Wysoka odporność na ogień i dźwięk, brak odporności na wodę, niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na ogłuszenie, otrucie, klątwę i błogosławieństwo

Przeklęty

HP 3300

Źródło 300

Siła 380

Cel/atak krytyczny 410

Inicjatywa/unik 700

Magia 435

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 35

Wysoka odporność na ogień i dźwięk, brak odporności na wodę, niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na ogłuszenie, otrucie, klątwę i błogosławieństwo
+ umiejętność wampir

Demoniczna dusza

HP 3900

Źródło 500

Siła 430

Cel/atak krytyczny 440

Inicjatywa/unik 700

Magia 480

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 35

Wysoka odporność na ogień i dźwięk, brak odporności na wodę, niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na ogłuszenie, otrucie, klątwę i błogosławieństwo
+ umiejętność ognisty wybuch (wszyscy)

Zagubiona dusza

HP 4500

Źródło 700

Siła 480

Cel/atak krytyczny 470

Inicjatywa/unik 700

Magia 525

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 35

Wysoka odporność na ogień i dźwięk, brak odporności na wodę, niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na ogłuszenie, otrucie, klątwę i błogosławieństwo

+ Gemma (wszyscy)

+ wrodzony kontratak

Mag

Najsilniejsza jednostka żywa. Ma bardzo dużo PŻ, ogromną ilość Źródła, wysoką obronę, silne ataki, z czego jeden masowy o gigantycznej sile. Warta uwagi jest też umiejętność niewidzialność, która chroni maga przed wszystkim. Mag w tym momencie nie może się ruszać, ale dzięki temu może bez szwanku przeczekać 3 tury, by przeciwnikowi skończyło się źródło. Jeżeli jesteśmy nastawieni na jednostki żywe, to mag jest obowiązkiem każdego gracza. Jedna z dwóch jednostek, która posiada czary już na początku jej kupna. Warto go łączyć ze świętą gwardią i mnichem. Nie polecam łączyć z nieumarłymi, bo to skutkuje niskimi moralami. Jego atak podstawowy to światło.

Widz

HP 4000

Źródło 400

Siła 400

Cel/atak krytyczny 570

Inicjatywa/unik 550

Magia 500

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Posiada odporność na szal bitewny

+ umiejętność woda

+ umiejętność ziemia

+ umiejętność powietrze

+ umiejętność ogień

Słuchacz

HP 5000

Źródło 575

Siła 480

Cel/atak krytyczny 660

Inicjatywa/unik 550

Magia 560

Obrona fizyczna 45

Obrona magiczna 45

Posiada odporność na szal bitewny i ogłuszenie

+ umiejętność spowolnienie

+ umiejętność krzyk (wszyscy)

Mówca

HP 6000

Źródło 750

Siła 560

Cel/atak krytyczny 740

Inicjatywa/unik 550

Magia 620

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 50

Posiada odporność na szal bitewny i ogłuszenie

+ umiejętność prawo

+ umiejętność niewidzialność

Bestia

Najsilniejsza jednostka gry. Posiada najlepsze ataki pojedyncze i masowe, kilka przydatnych zdolności nakładania negatywnych stanów, gigantyczną ilość PŻ i odporność na kilka negatywnych stanów. Dodatkowo maksymalnie ulepszona lubi większość atrybutów, dzięki czemu w trakcie walki jest duże prawdopodobieństwo, że przeciwnik atakiem uzdrowi bestię. Niestety, by maksymalnie ją ulepszyć trzeba mieć ogromną ilość pieniędzy, co na wyższych poziomach trudności może być nie lada wyzwaniem. Świetnie czuje się w otchłani Janaak, dzięki czemu szybciej atakuje. Nie polecam bestii łączyć z jednostkami światła. Jej podstawowym atakiem jest uderzenie.

Bestia zgnilizny

HP 4600

Źródło 0

Siła 415

Cel/atak krytyczny 360

Inicjatywa/unik 550

Magia 0

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę i błogosławieństwo

Podziemna bestia

HP 5000

Źródło 300

Siła 430

Cel/atak krytyczny 370

Inicjatywa/unik 600

Magia 450

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę i błogosławieństwo

+ umiejętność ognisty wybuch (wszyscy)

Lilim

HP 5400

Źródło 325

Siła 445

Cel/atak krytyczny 380

Inicjatywa/unik 600

Magia 460

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę i błogosławieństwo
+ umiejętność moc duchów

Wampir

HP 5800

Źródło 350

Siła 460

Cel/atak krytyczny 390

Inicjatywa/unik 650

Magia 470

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę i błogosławieństwo
+ umiejętność wampir

Nosferatu

HP 6200

Źródło 375

Siła 475

Cel/atak krytyczny 400

Inicjatywa/unik 650

Magia 480

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę i błogosławieństwo
+ umiejętność trucizna

Przeklęty obrońca

HP 6600

Źródło 400

Siła 490

Cel/atak krytyczny 410

Inicjatywa/unik 700

Magia 490

Obrona fizyczna 40

Obrona magiczna 40

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę i błogosławieństwo
+ umiejętność atak demonów (wszyscy)

Zmieniona bestia

HP 7000

Źródło 450

Siła 505

Cel/atak krytyczny 420

Inicjatywa/unik 700

Magia 500

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 45

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę, ogłuszenie, błogosławieństwo i truciznę

Demon morza

HP 7400

Źródło 500

Siła 520

Cel/atak krytyczny 430

Inicjatywa/unik 700

Magia 510

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 45

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę, ogłuszenie, błogosławieństwo i truciznę, lubi wodę

+ umiejętność woda

+ umiejętność Sedna i Pilitak (wszyscy)

Demon skały

HP 7800

Źródło 525

Siła 535

Cel/atak krytyczny 440

Inicjatywa/unik 700

Magia 520

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 45

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę, ogłuszenie, błogosławieństwo i truciznę, lubi wodę i ziemię

+ umiejętność ziemia

+ umiejętność Humbaba (wszyscy)

Demon powietrza

HP 8200

Źródło 550

Siła 550

Cel/atak krytyczny 450

Inicjatywa/unik 700

Magia 530

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 45

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę, ogłuszenie, błogosławieństwo i truciznę, lubi wodę, ziemię i powietrze

+ umiejętność powietrze

+ umiejętność Simurgh (wszyscy)

Demon ognia

HP 8600

Źródło 575

Siła 565

Cel/atak krytyczny 460

Inicjatywa/unik 700

Magia 540

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 45

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę, ogłuszenie, błogosławieństwo i truciznę, lubi wodę, ziemię, powietrze i ogień

+ umiejętność ogień

+ umiejętność Ouroboros (wszyscy)

Bestia śmierci

HP 9000

Źródło 600

Siła 580

Cel/atak krytyczny 470

Inicjatywa/unik 700

Magia 550

Obrona fizyczna 50

Obrona magiczna 45

Niska odporność na światło, lubi ciemność, odporność na klątwę, ogłuszenie, błogosławieństwo i truciznę, lubi wodę, ziemię, powietrze i ogień

+ umiejętność klątwa (wszyscy)

OPIS PRZEJŚCIA I ZADANIA POBOCZNE – SPOILER!

Poniżej znajduje się opis przejścia. Nie zawiera on zadań pobocznych ani żadnych sekretów. Wszystkie dodatkowe zadania zostaną opisane w dziale „zadania poboczne”.

1. Zaczynasz przygodę na kontynencie Lexia planety Airion. Kiedy wykupisz jednostki potrzebne do walki, kieruj się na sam dół, by opuścić dwór pałacu Sarioego. Twoim pierwszym zadaniem będzie zabicie i przyniesienie 8 głów dowódców panoszących się po mieście Lexia. Radzę iść po drodze w lewo, ponieważ kilku dowódców po drodze ma małą armię. Następnie zabij resztę. Gdy zbierzesz 8 głów, przynieś je do pałacu imperatora Sarioego. Wróć na dwór pałacu, kieruj się na samą górę, tam znajdziesz imperatora.
2. Następne zadanie, jakie imperator ci wyznaczy, to pomoc rolnikom na polach uprawnych Lexia. Wyjdź na miasto, następnie kieruj się na zachód. Idź drogą do samego końca. Gdy wejdiesz na pola, kieruj się na pola namiotowe na dół. Tam odnajdź osobę o imieniu Tony. Porozmawiaj z nim. Poprosi cię o zlikwidowanie dwóch dowódców niszczących plony. Znajdziesz ich, kierując się kilka kroków na górę. Będą wewnątrz pól. Gdy ich pokonasz, wróć do Toniego.
3. Tony poprosi cię o jeszcze jedną przysługę. Potrzebna mu bryłka soli, którą znajdziesz w jaskini gór Lexia. Kieruj się po drodze na sam dół mapy, aż dojdiesz do końca. Gdy przejdiesz na nową mapę, kieruj się drogą na góry. Gdy dojdiesz do pierwszego rozwidlenia, idź w prawo. Przy następnym rozwidleniu kieruj się na górę, następnie w lewo, aż dojdiesz do dowódcy stojącego przed wejściem do jaskini. To będzie twoja pierwsza walka z bossem. Gdy go pokonasz, wejdź do jaskini i kieruj się na górę. Tam odnajdziesz bryłkę soli. Przynieś ją do Toniego, następnie wróć do pałacu imperatora Sarioego.
4. Imperator wyznaczy ci następne zadanie. Tym razem musisz zaatakować zamek Thora. Znajdziesz go, kierując się w góry. Jeżeli pójdziesz tą samą drogą, to tym razem w górach na pierwszym rozwidleniu kieruj się w dół. Wejdź na most i idź do samego końca. Bohater powie, że musi się po cichu dostać na drugi brzeg. Użyj dużej drewnianej skrzyni, która znajduje się obok. Gdy przepłyniesz na drugą stronę, podejdź do bramy zamku i naciśnij enter. Gdy pokonasz przeciwnika, wróć ponownie do skrzyni by dostać się na drugi brzeg (lub użyj teleportu w bramie) i wróć do imperatora Sarioego.
5. Następnym zadaniem od Sarioego jest odnalezienie zamku jego brata. Kieruj się do kręgu teleportu, który znajduje się w mieście Lexia po wschodniej stronie. Wejdź do środka, a bohater zostanie przeniesiony na kontynent Cengar. Kieruj się po drodze do góry, następnie w lewo do pałacu. Po drodze spotkasz dowódcę. Zlikwiduj go i wejdź do pałacu.
6. W środku spotkasz imperatora Magata i maga Shadow. Poproszą cię o 11 lodowych ostrzy, które znajdują się w lodowych grotach u osoby o imieniu Hens. Wyjdź z zamku na miasto. W mieście kieruj się od razu na północ. Wejdiesz na teren zimowych grot. Wejdź do groty i w niej kieruj się do wyjścia po prawej stronie. Wyjdiesz ponownie na teren zimowych grot, gdzie zobaczysz wejście do następnej groty. Gdy tam wejdiesz, rozpocznie się rozmowa z Hensem. Otrzymasz 11 lodowych ostrzy, gdy zlikwidujesz wodną jaszczurkę, która znajduje się pod wami. Zabij potwora i wróć do Hensa. Otrzymasz 11 lodowych ostrzy. Wróć do pałacu imperatora Magata.
7. Shadow został porwany. Twoim zadaniem będzie odnalezienie go. W trakcie

- rozmowy poznasz również dowódcę Janet. Miejsce, gdzie Shadow może być więziony, to pałac imperatora Gora na kontynencie Sambezia. Wejdź do kręgu teleportu i wyrusz na Sambezię. Bagna Sambezii to niewielki labirynt. Warto zerkać na mapę, by dojść na południowy-wschód. Po drodze napotkasz helgaka bagiennego, jednak nie powinien stanowić problemu. Gdy dojdiesz na sam dół mapy, znajdziesz się na posiadłości Gora. Zaatakuj pałac (Shadow niestety się tu nie znajduje), a po wygranej wróć do imperatora Magata.
8. Dalej trzeba szukać maga. Teraz musisz znaleźć pałac imperatora Fausta na kontynencie Askadia planety Hodios. By się tam dostać, wejdź w krąg teleportu i wybierz lotnisko. Tam podejdź do żołnierza, który przetransportuje cię na lotnisko Hodios. Wejdź w krąg teleportu na dole mapy i bohater zostanie przeniesiony na Askadię. Kieruj się na południowy zachód, aż dojdiesz do dworu imperatora Fausta. Zaatakuj pałac. Niestety Shadowa też tu nie ma. Znajdziesz jednak namiary na zebranie imperatorów. Wyjdź ponownie na miasto i kieruj się na małą górę we wschodniej części mapy. Gdy na nią wejdiesz, kieruj się do przejścia na dole. Gdy wyjdiesz na nową mapę (wybrzeże Askadia), kieruj się na dół, następnie w lewo do końca, potem do góry. Tam znajdziesz wejście do groty. Odnajdź zejście po prawej stronie. Tam przerwiesz spotkanie imperatorów, po czym czeka cię walka z kamiennym golemem. Po zabiciu go znajdziesz się w pałacu imperatora Magata.
 9. Teraz musisz wyruszyć na kontynent Eskalonia planety Hodios. Jak wcześniej, użyj lotniska i kręgów teleportu. Gdy dotrzesz na miejsce, kieruj się w wiosce w prawo do końca, potem do góry. Dotrzesz do gór Eskalonia. Wejdź na sam szczyt. Po drodze napotkasz powietrznego smoka. Pokonaj go i znajdź na samej górze most do dworu imperatora Maximusa. Zaatakuj pałac. Po wygranej czas wrócić do imperatora Magata.
 10. W końcu masz informację, gdzie jest uwięziony Shadow. Wyrusz na kontynent Radasia na planecie Hodios. Gdy tam dotrzesz, kieruj się na południowy wschód. Tam znajdziesz wejście do podziemi. W podziemiach zejdź na sam dół mapy. Gdy dojdiesz do rozwidlenia, kieruj się w prawo. Dojdiesz w ten sposób do wejścia, które jest pilnowane przez kreaturę piekieł. Zniszcz ją i wejdź do środka. Tam spotkasz Shadowa. Czas wracać do imperatora Magata.
 11. Twoim nowym zadaniem jest przerwanie zakłóceń powodowanych przez imperatora Bataliera. Musisz wyruszyć na kontynent Lilithium planety Nomura. Gdy dotrzesz do martwego lasu kieruj się po drodze w prawo. Gdy wejdiesz na cmentarz, skieruj się na południowo-wschodnią część mapy. Tam znajdziesz dwór imperatora Bataliera. Zaatakuj pałac. Po wygranej wróć do imperatora Magata.
 12. Teraz musisz wyruszyć na poszukiwanie klucza. Kieruj się na kontynent Issuna planety Nomura. Gdy tam dotrzesz, kieruj się na północ, aż dojdiesz do blokady stworzonej przez ruiny. Zejdź schodami do ścieków. Obojętnie, w którą stronę pójdziesz, dojdiesz do wyjścia. Schody będą jednak pilnowane przez potwora. Gdy go pokonasz, wyjdź na powierzchnię. Znajdziesz się po drugiej stronie ruin. Mag automatycznie wyczuje i znajdzie klucz. Gdy go zdobędziesz, czas wracać do imperatora Magata.
 13. Teraz pozostało tylko odnalezienie maga czystej krwi. Otrzymasz zadanie, by sprawdzić pałac imperatora Verbera. Musisz wyruszyć na kontynent Hardar planety Nomura. W mieście Hardar kieruj się na prawo, następnie do góry do kopalni. Gdy znajdziesz się w środku, skręć w prawo, następnie przy pierwszym możliwym zakręcie idź do góry. Omiń pierwszy skręt w lewo i dalej idź do góry. Teraz lekko w lewo, do góry i tam znajdziesz maszynę. Zniszcz ją, a dzięki temu bohater będzie w stanie zaatakować pałac Verbera. Wyjdź z kopalni i w mieście skręć w prawo, aż

wyjdiesz na nową mapę. Na moście idź ciągle prosto, aż dojdiesz do dworu imperatora Verbera. Zaatakuj pałac. Po wygranej wróć do placu imperatora Magata. Wewnątrz pałacu przejdź przez czerwoną kotarę. Idź następnie do samej góry. Po krótkiej rozmowie z umierającym Magatem wróć do pałacu imperatora Sariego.

14. Twoim ostatnim zadaniem jest powstrzymanie maga czystej krwi. Tym razem musisz polecieć na Septerrę. W mieście Lexia, obok kręgu teleportu, czekać będzie na ciebie przewoźnik. Podejź do niego i poproś, by zabrał cię na Septerrę. Wylądujesz od razu koło wejścia do otchłani Janaak. Zejź do podziemi. Kieruj się na sam dół, na rozwidleniu skręć w prawo, potem do góry. Spotkasz Janet. Pokonaj ją. Wejź do Janaak przez otwór. Teraz droga jest łatwa. Idź ciągle przed siebie. Po drodze napotkasz dwie przeszkody zostawione przez złego maga. Gdy je pokonasz, dojdiesz do bramy. Wejź do niej. Tam rozegra się ostateczna bitwa.

Zadania poboczne

Zadania poboczne mogą być całkowicie pominięte, jednak nie radzę tego robić. Pomogą one zdobyć wiele pieniędzy i surowców, jak również doświadczenie po dodatkowej walce. To wszystko w dużym stopniu pomoże przejść grę. Poniżej są wypisane wszystkie zadania poboczne. W każdym punkcie wymieniona jest lokacja i imię osoby, do której trzeba się zgłosić po zadanie. W sumie jest 29 zadań pobocznych.

1. Więzienie (Lexia, dwór pałacu Sariego) – jeżeli wybudujemy ten budynek, będziemy mogli wypełnić aż 15 kontraktów.
2. Miasto Lexia – Ellie, Bella, Emet
3. Pola uprawne Lexia – Edward
4. Miasto Cengar – Maggie, Albert
5. Lądowisko Airion – Ernest
6. Miasto Askadia – Celine, Oman
7. Wioska Eskalonia – Victor, Violetta
8. Skały Radasia – Rosalia
9. Cmentarz Lilithium – Irvin
10. Miasto Hardar - Eric

SPIS BOSSÓW – SPOILER!

Poniżej znajduje się spis bossów, ich słabe i silne strony + taktyka ich pokonania. Każdy boss posiada odporność na amnezję. Spis bossów według kolejności w grze.

Dowódcy:

W trakcie walki z dowódcami każda strategia jest dobra. Wybór należy do ciebie.

Warlock

Odporność na ogłuszenie i szal bitewny

Czary: woda, ziemia, powietrze, ogień, żądza krwi – wszyscy

Markam

Odporność na otrucie

Czary: przywołanie, trucizna, dźwięk, żądza krwi – wszyscy

Darren

Odporność na szal bitewny i klątwe

Czary: chaos, odwrócenie uleczenia, zamknięcie, błogosławieństwo – wszyscy

Mark

Odporność na szal bitewny

Czary: leczenie, błogosławieństwo, elementy, zamknięcie – wszyscy

Cathia

Wysoka odporność na ogień i ziemię, niska na błyskawicę i wodę

Odporność na ogłuszenie i klątwe

Czary: kyra, dźwiękowy potwór, klątwa – wszyscy, ładunek – wszyscy

Sharp

Wysoka odporność na dźwięk

Odporność na ogłuszenie, otrucie i klątwe

Czary: bariera, gemma, niszczyiciel, kontratak – wszyscy

Dark

Lubi ciemność

Odporność na otrucie, szal bitewny, spowolnienie i klątwe

Czary: thanatos, atak śmierci, chaos, przyspieszenie – wszyscy

Steel

Odporność na ogłuszenie i szal bitewny

Czary: kyra, joker, marduk, ładunek – wszyscy

Janet

Wysoka odporność na ogień, powietrze, ziemię, wodę i dźwięk

Odporność na ogłuszenie, otrucie i szal bitewny

Czary: dogo, niszczyiciel, kyra, bariera – wszyscy, kontratak – wszyscy

Potwory:

Przy wymagających potworach dodana została podpowiedź, jak je zniszczyć.

Wodna jaszczurka

Lubi wodę, brak odporności na powietrze

Odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny

Czary: woda + wszyscy, sedna i pilitak + wszyscy

By pokonać wodną jaszczurkę warto kupić łączenie kart bariera + woda + wszyscy, dodatkowo przywołanie + powietrze.

Helgak bagienny

Lubi wodę, niska odporność na powietrze

Odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny i klątwe

Czary: woda + wszyscy, chaos, wampir

Kamienny golem

Lubi ziemię, brak odporności na ogień

Odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny

Czary: ziemia + wszyscy, humbaba + wszyscy

By pokonać kamiennego golema warto kupić łączenie kart bariera + ziemia + wszyscy, dodatkowo przywołanie + ogień.

Matka helgaków

Lubi ziemię, niska odporność na ogień

Odporność na ogłuszenie, szal bitewny i klątwę

Czary: ziemia + wszyscy, amnezja, ogłuszenie

Powietrzny smok

Lubi powietrze, brak odporności na ziemię

Odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny

Czary: powietrze + wszyscy, simurgh + wszyscy

By pokonać powietrznego smoka warto kupić łączenie kart bariera + powietrze + wszyscy, dodatkowo przywołanie + ziemia.

Kreatura piekieł

Lubi ogień, brak odporności na wodę

Odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny

Czary: ogień + wszyscy, ouroboros + wszyscy

By pokonać kreaturę piekieł warto kupić łączenie kart bariera + ogień + wszyscy, dodatkowo przywołanie + woda.

Mózg

Lubi dźwięk

Mózg: Odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny i klątwę

Skorupa 1: Odporność na otrucie, szal bitewny i klątwę

Skorupa 2: Odporność na ogłuszenie, szal bitewny i klątwę

Skorupa 3: Odporność na ogłuszenie, otrucie i klątwę

Skorupa 4: Odporność na ogłuszenie, otrucie i szal bitewny

Czary mózg: dźwięk + wszyscy, dźwiękowy potwór + wszyscy

Czary skorupa 1 i 2: chaos, klątwa, trucizna, spowolnienie, amnezja, ogłuszenie

Czary skorupa 3: błogosławieństwo – wszyscy, zamknięcie – wszyscy, bariera – wszyscy, kontratak – wszyscy, przyspieszenie – wszyscy

Czary skorupa 4: leczenie - wszyscy

By pokonać mózg warto kupić łączenie kart bariera + dźwięk + wszyscy, bariera + prawo + wszyscy i dodatkowo prawo + chaos + lustro. Najpierw nakładamy barierę prawa. Kiedy zniszczymy skorupę chroniącą mózg, nakładamy barierę dźwięku. Póki nie zniszczymy skorupy, mózg nie będzie się ruszał.

Maszyna

Maszyna, healer 1-3, dźwignia 1-3: Odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny, klątwę i spowolnienie

Czary maszyna: niszczyciel, wielki wybuch, kradzież źródła

Czary dźwignia 1-3: brak, automatycznie chroni przed wszystkim healera

Czary healer 1-3: PŻ + 2500 dla maszyny

By pokonać maszynę warto kupić łączenie kart bariera + wszyscy. Najpierw nakładamy barierę. Następnie niszczy 3 dźwignie. Potem niszczy healerów, a na koniec maszynę.

Wić

Odporność na ogłuszenie i szal bitewny

Czary: ogień – wszyscy, promień, czarny pył

Abaddon

Lubi ciemność, wysoka odporność na ogień, niska odporność na wodę i światło

Odporność na ogłuszenie, otrucie, szal bitewny i klątwę

Czary: niszczyciel, czarna dziura, czarny oddech, chaos, klątwa, atak śmierci – wszyscy, wielki wybuch, thanatos – wszyscy

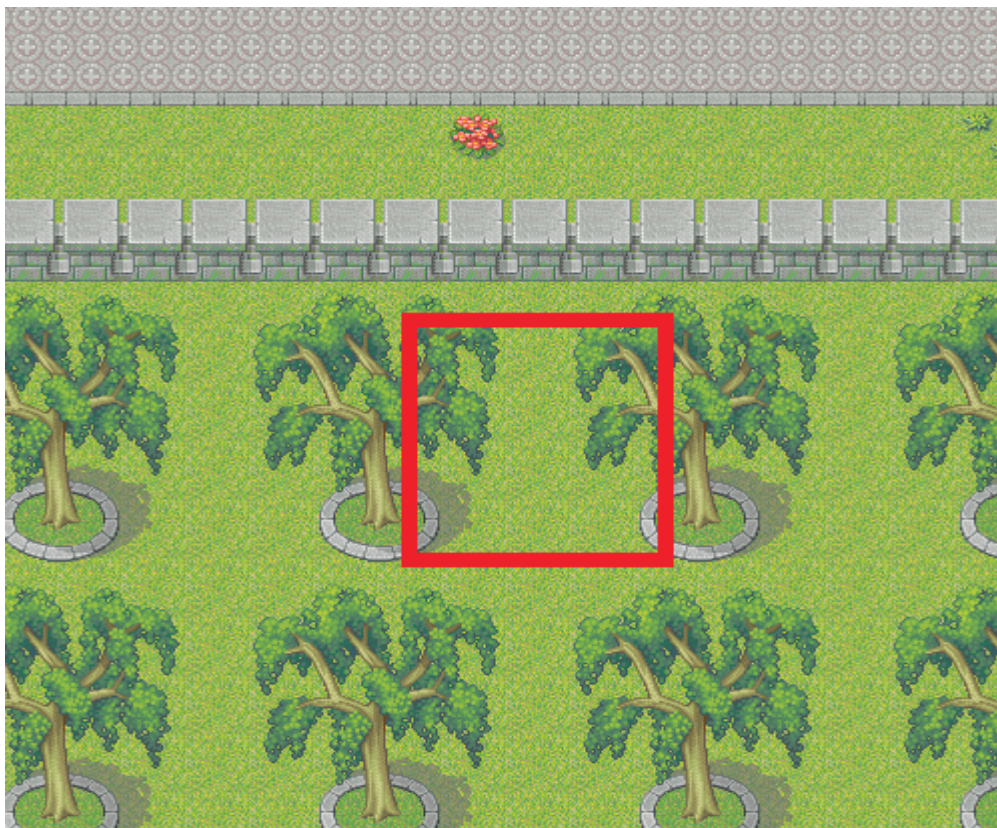
By pokonać Abaddona warto kupić łączenie kart bariera + prawo + wszyscy lub bariera + wskreszenie + wszyscy i dodatkowo przywołanie + leczenie. Abaddon ma bardzo silne masowe ataki, dlatego nakładanie przez cały czas bariery to obowiązek. Można użyć bariery prawa, albo wybrać jednostki odporne na szal bitewny i kupić dowódcy odporność na szal bitewny, wtedy można użyć bariery nieumarłych, która zużywa mniej źródła i będzie lepiej chronić przed atakami ciemności. Jest jeszcze inny sposób. Wybrać tylko jednostki nieumarłe, kupić dowódcy odporność na ciemność i taką armią zaatakować Abaddona. Wtedy jego ataki śmierci będą dodawać PŻ jednostkom i zabierać mało dowódcy, a sam dowódca będzie mógł robić masowe leczenie ciemnością, dzięki czemu jednostki nieumarłe zyskają PŻ, a on sam straci niewiele. Ale czar światła Kyry to obowiązek. Dużo zabierze Abaddonowi (tyle co niszczyciel), a zabierze mało źródła.

UKRYTE SKARBY – SPOILER!

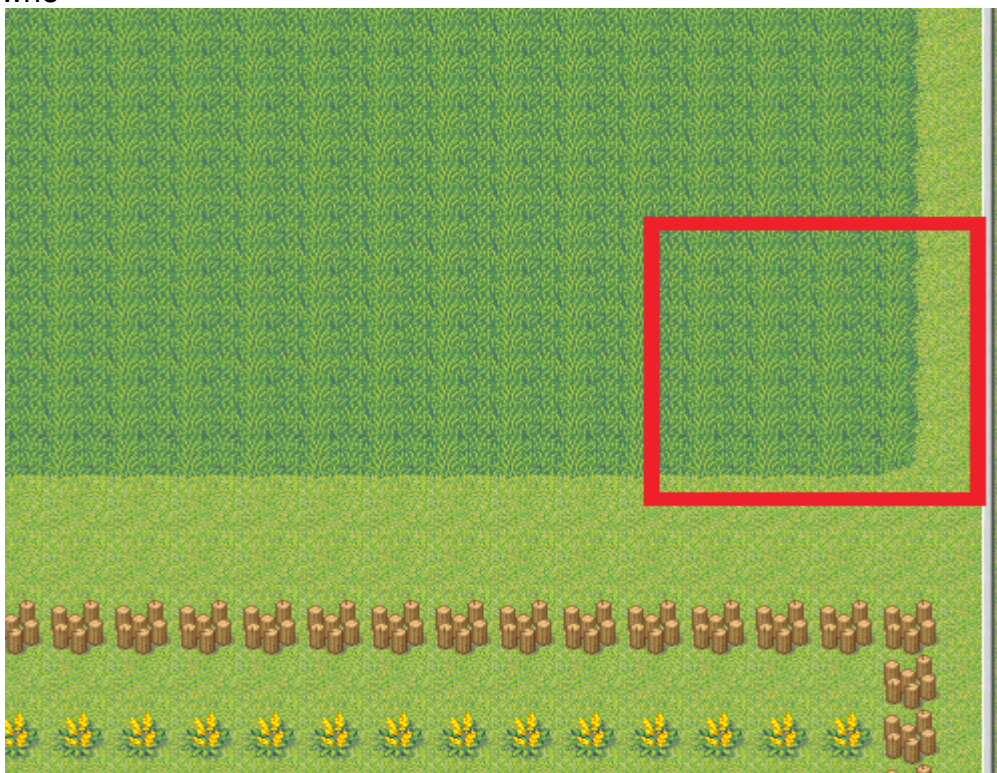
Oto spis wszystkich ukrytych skarbów. Miejsce zostało zaznaczone na czerwono.

Lexia

Miasto



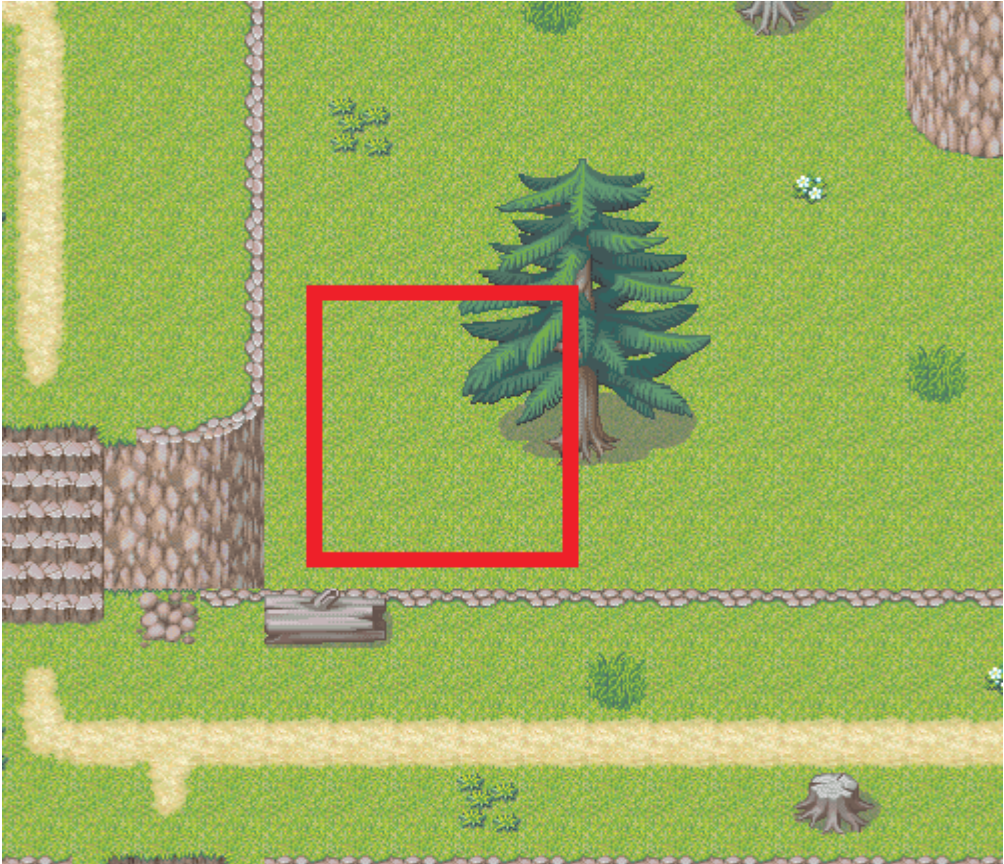
Pola uprawne



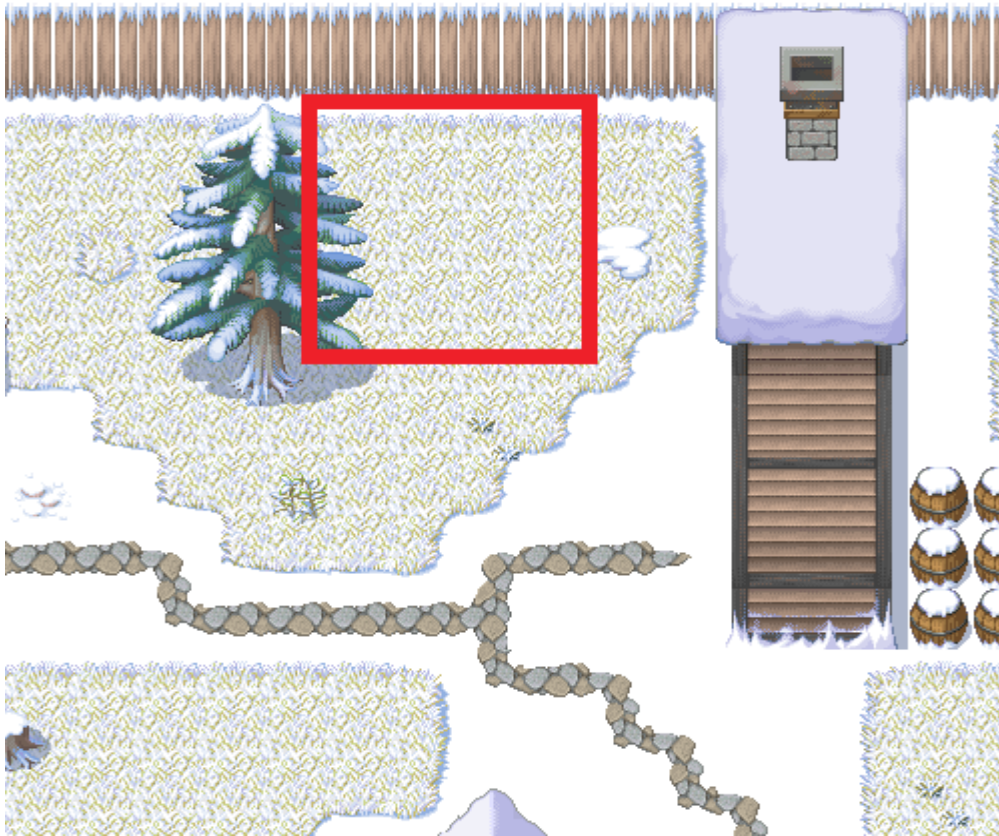
Las



Góry



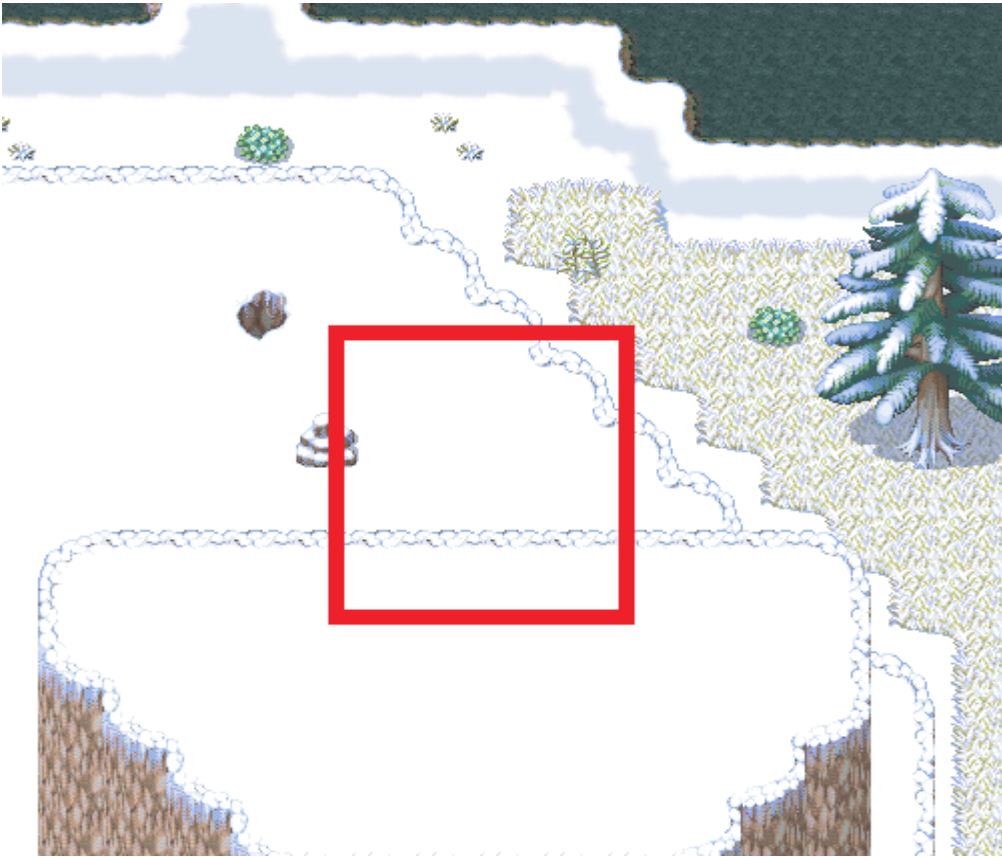
Cengar
Miasto



Lodowe wyspy



Zimowe groty



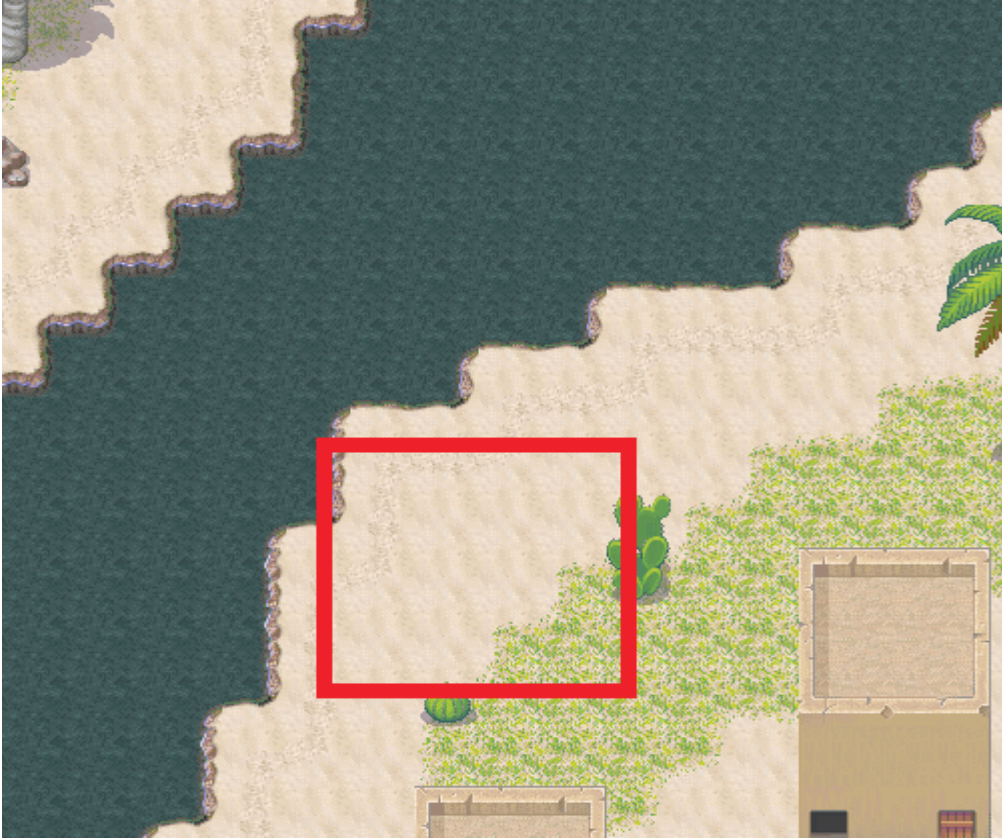
Sambezia

Bagna

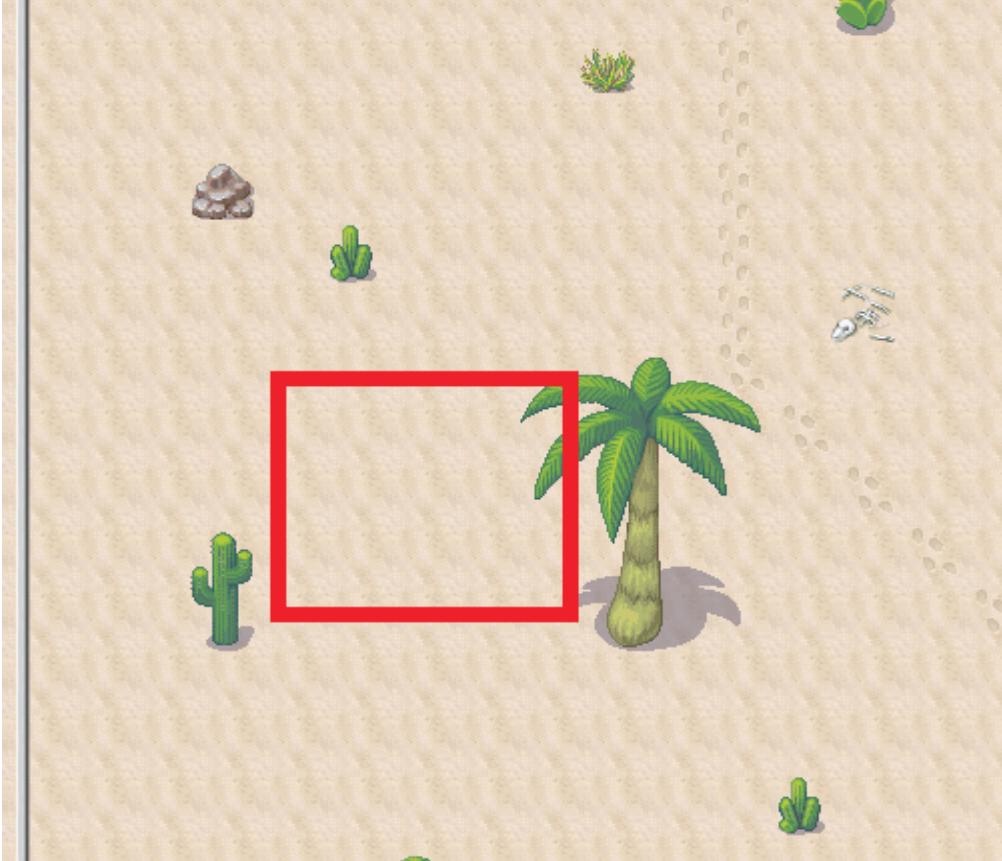


Askadia

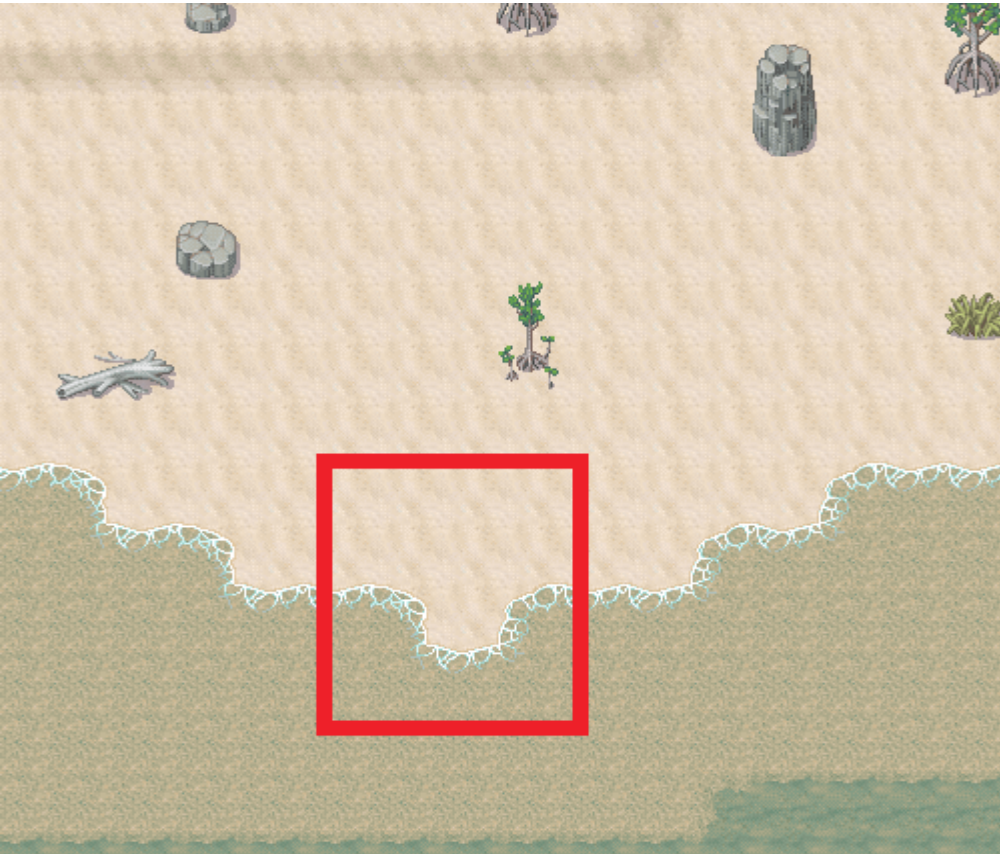
Miasto



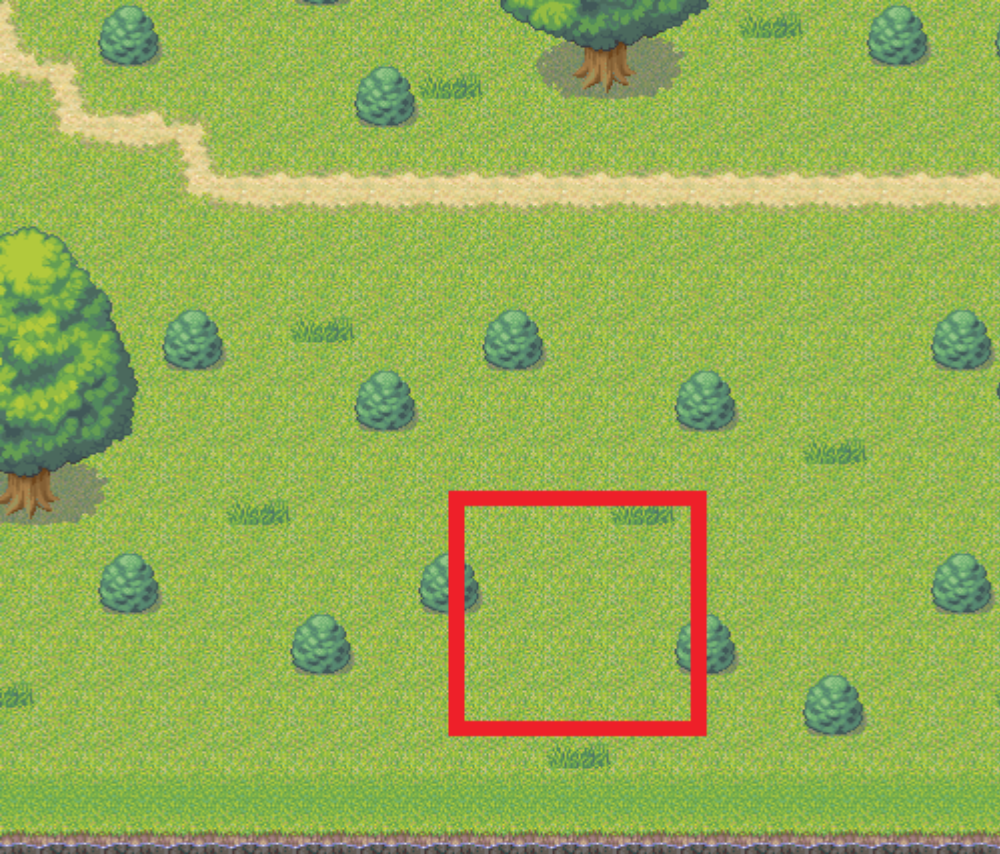
Pustynia



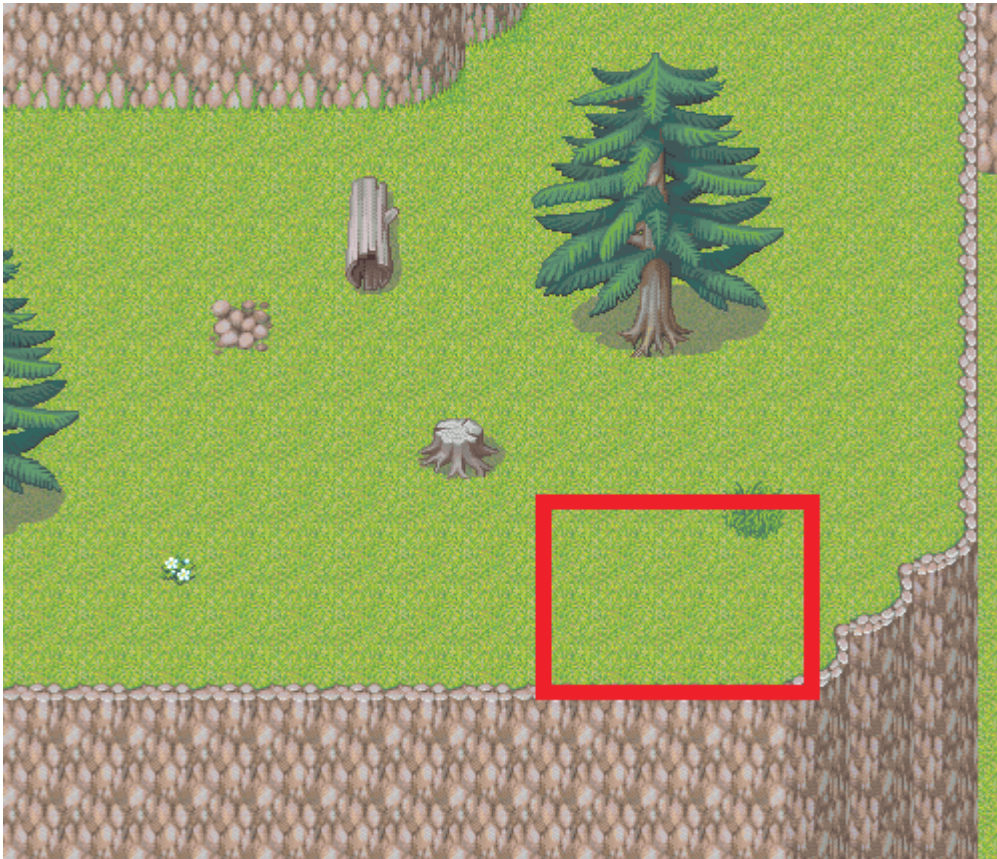
Wybrzeże



Eskalonia
Miasto



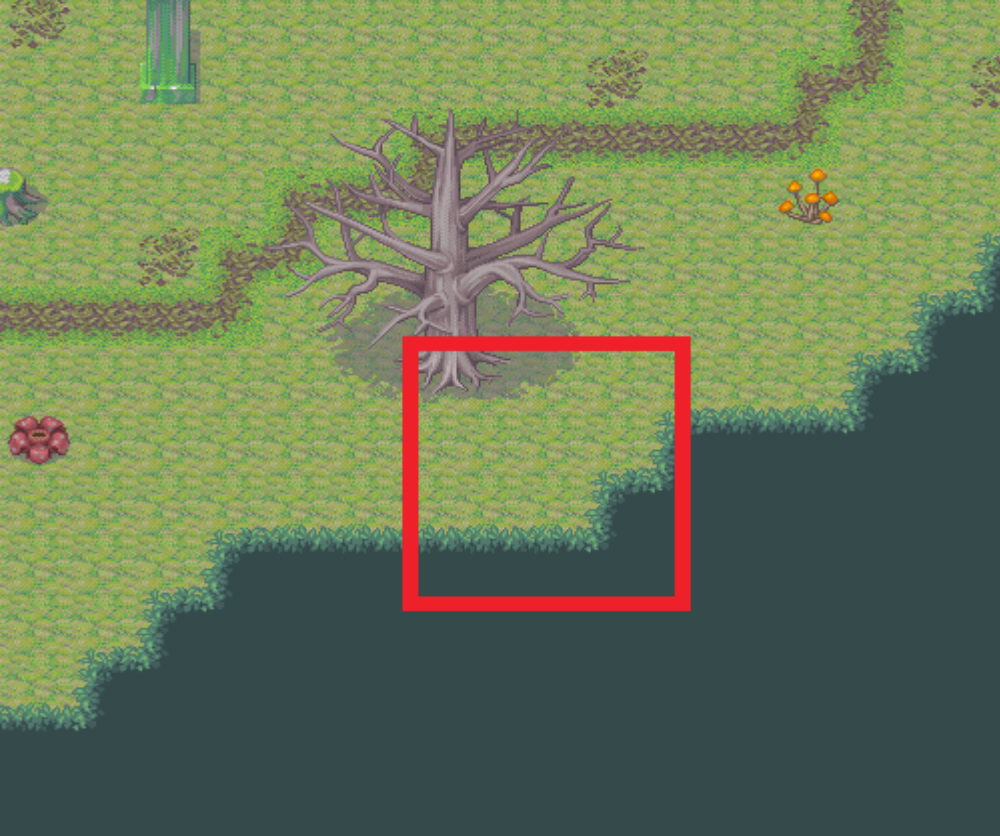
Góry



Radasia
Podziemia



Lilithium
Martwy las



Cmentarz



Issuna
Ruiny



Hardar
Miasto



Kopalnia



Wejście do Janaak

