

The background is a textured, light brown surface. It is decorated with stylized industrial elements: gears of various sizes and colors (black, orange, yellow) and pipes in dark brown and orange. The gears are scattered across the page, with some larger ones in the corners and smaller ones interspersed. The pipes form a network-like structure, primarily on the left and right sides, with some horizontal and vertical lines and curved sections.

# MIEDZIOGRÓD

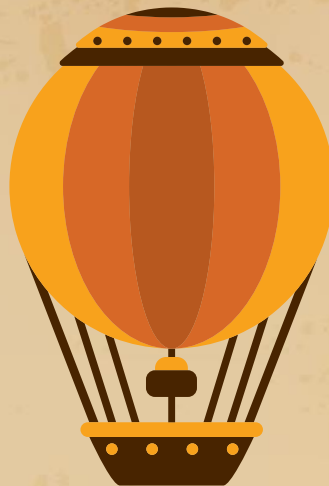
COPPERTOWN

AUTOR: KEVRAX

# ZAŁOŻENIA PROJEKTU

Przyglądając się istniejącym zamkom w grze, można zauważyć że większość możliwych obszarów zostało już wykorzystane (woda, lasy, podziemia itd.) oprócz samego nieba (z wyjątkiem aniołów). **W taki właśnie sposób powstał Coppertown** – miasto unoszące się na niebie.

Miedziogród to połączenie legendarnych historii o zamku „**Forge**” z nowo dodaną frakcją „**Factory**”, z wykorzystaniem istniejących już sterowców oraz piratów. Inspiracją do zamku była także między innymi animacja „**Planeta Skarbów**” oraz ogólne klimaty steampunk.





## CHARAKTERYSTYKA ZAMKU

Miedziogórd to unoszące się za pomocą magii i technologii niebiańskie miasto pełne parowych maszyn, podniebnych piratów oraz szemranych ludzi. Miejsce to tętni życiem, a w powietrzu unosi się zapach dymu i żelaza. Architektura zamku powala wspinałymi fasadami, balkonami oraz wieżami z cegieł, żelaza, mosiądzu oraz stali. Wysoko na niebie nad miastem, od czasu do czasu przelatują sterowce i balony. Co jakiś czas widok przysłaniają chmury, które przepływają przez główny plac.

Coppertown stanowi podniebną stolicę dla różnego rodzaju latających stworzeń, maszyn oraz ludzi z różnych zakątków wszechświata. Między masywnymi konstrukcjami można dostrzec stałych osadników – mechaniczne postacie złożone z zębatek i magii, których ciała przy poruszaniu wydają głuchy stukot.

# UNIKALNE BUDYNKI / OBIEKTY



## FABRYKA

Zwiększa przyrost Golemów.



## STEROWNIA

Pozwala na zakup sterowca.



## ZĘBATKI

Dodaje +1 ataku dla odwiedzającego bohatera.



## BALON WIDOKOWY

Zwiększa zasięg widoczności miasta do promienia 20 kratek.



## STEROWIEC WOJENNY (GRALL)

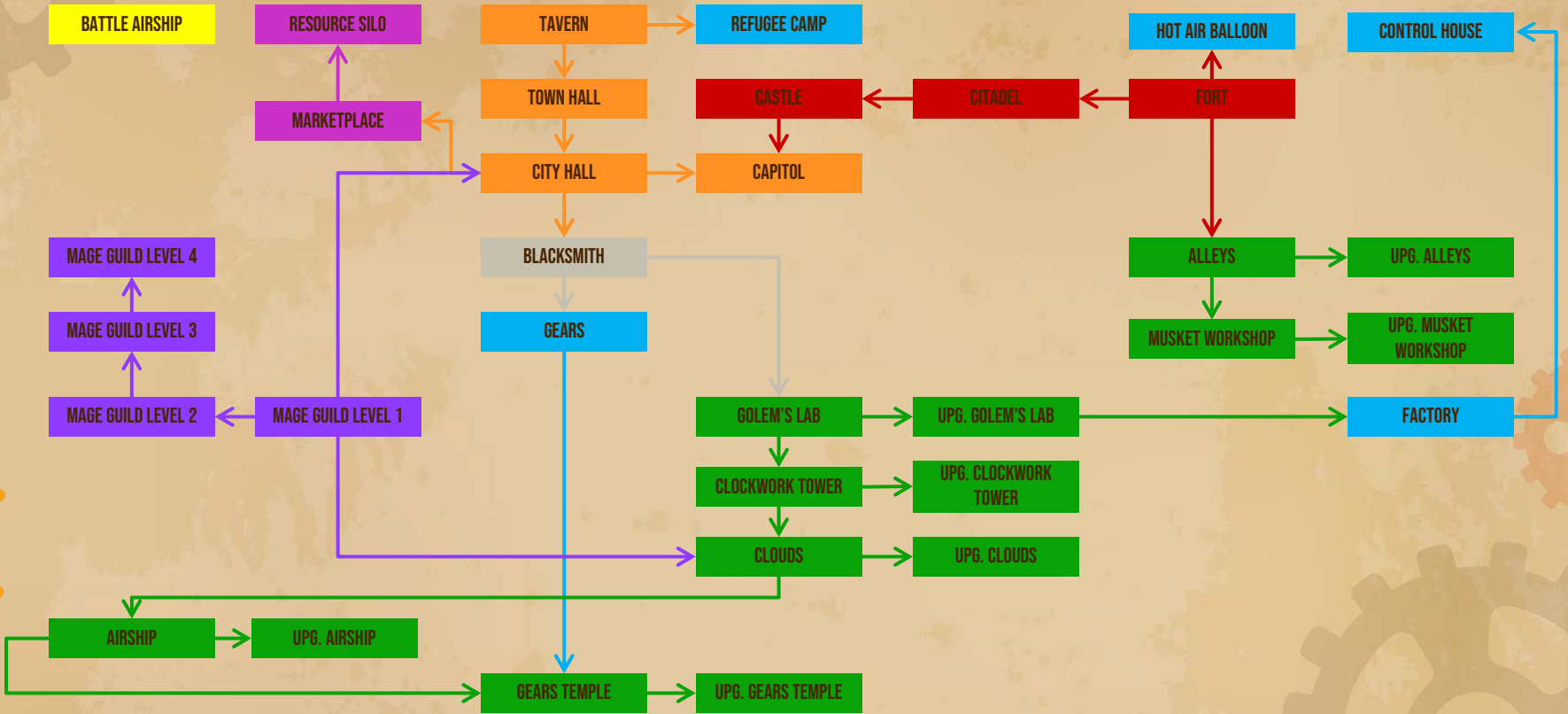
Zwiększa zasięg widoczności bohaterów o +5 kratek.



## OBÓZ UCHODźCÓW

Pozwala rekrutować losową jednostkę.

# DRZEWKO ROZWOJU MIASTA





# JEDNOSTKI

## 01

### SKAUT / ZWIADOWCA

Zwinna ludzka postać poruszająca się między wrogami, tak samo sprawnie jak porusza się między budynkami naszego miasta.

 3 | 5


 4 | 4


 brak


 6 | 7

 1-3 | 2-4

 5 | 7

 naziemna

 55 | 70


 14/28/42



## 02


### STRZELEC / KANONIER


Upg. 30% szans na zadanie dodatkowych obrażeń.  
Wysoko wykwalifikowana jednostka strzelecka.

 6 | 7


 4 | 6


 12 | 24


 12 | 14

 3-5 | 4-5

 4 | 5

 strzelec

 120 | 140

 8/16/24


# JEDNOSTKI





## 03


### MIEDZIANY GRYF / MOSIĘŻNY GRYF


Upg. Obniża obronę atakowanego przeciwnika o 10%.  
Bojowa wersja dobrze znanego nam gryfa.

 9 | 10

 24 | 24

 latający


 7 | 8

 4-6 | 4-6

 220 | 240

 brak


 7 | 9

 7/14/21


## 04


### PAROWY GOLEM / MECHANICZNY GOLEM

Redukcja obrażeń zaklęć 60% | Upg. Redukcja zwiększa się do 90%.  
Powolny lecz bardzo wytrzymały mieszkaniec podniebnego miasta.

 8 | 9

 40 | 50

 naziemny

 13 | 15

 5-7 | 5-7

 320 | 380

 brak

 4 | 5

 4/8/12





# JEDNOSTKI


## 05


### ŻELAZNY PEGAZ / STALOWY PEGAZ


Upg. Podnosi koszt zaklęć wrogiego bohatera o 3.  
Uzbrojona jednostka latająca, cechująca się dużą wytrzymałością.


 10 | 12

 35 | 40

 latający


 12 | 12

 10-15 | 10-15

 400 | 600

 brak

 8 | 12


 4/8/12





## 06


### JEDNOOKI KAPITAN / MIEDZIANOBRODY


Podnosi morale o +2 | Upg. Strzelec, dodatkowo zwiększa atak jednostek o +1.  
ARRRRRRRRRR.


 15 | 15

 80 | 80

 naziemny | strzelec


 14 | 14

 15-17 | 18-20

 850 | 1050

 0 | 24

 7 | 8

 2/4/6



# JEDNOSTKI





## 07

### ETEROGIGANT / ETEROTYTAN


Odporny na czary poziomu 1-3 | Upg. odporny na wszelkie zaklęcia.  
Nienawidzi smoków.


 20 | 25

 160 | 280

 naziemny


 17 | 20

 40-60 | 40-60

 2000 | 4000, 1 kamień, 1 rtęć

 brak

 9 | 11

 # 1/2/3

# BOHATEROWIE

## ZĘBATNIK (WOJOWNIK)

Zębatnicy to elitarni bohaterowie stworzeni z połączenia ludzkich umiejętności bojowych z zaawansowaną technologią. Ich zbroje, wykonane z grubych płyt żelaza i mosiądzu, są wzmacniane przez wewnętrzne mechanizmy, które zwiększają ich siłę i wytrzymałość.



## ZAKLINACZ (MAG)

Zaklinacze, czyli magowie łączący żywioły z nowoczesną technologią, potrafią tchnąć życie w maszyny zwiększając przy tym ich możliwości. Żyjąc wysoko w chmurach specjalizują się głównie w magii powietrza, dzięki czemu z łatwością wspierają swoje jednostki w walce.



Szkice przedstawiające jednostki,  
bohaterów oraz wygląd zamku zostały  
wykonane własnoręcznie, przez autora  
prezentacji.



Do stworzenia prezentacji został wykorzystany szablon od Slidesgo.



NEELA JAKO BONUS!!!