

Nazwa: Zaraza

Opis: Miasto inspirowane częściowo skavenami z uniwersum Warhammer.
Uzupełnione różnymi bestiami z innych uniwersów oraz kilkoma innymi pomysłami.

Pomysł szczurów uzupełniony przez motywy plagi / czarnej śmierci z końcówki średniowiecznej Europy. Architektura mix - część z Europy, część z innych regionów świata, część prymitywna architektura hordy.

Miasto głównie pod ziemią, posiada część budynków nad ziemią. Podobnie do Krasnale z H5 oraz z wersji beta miasta loch w h3.



Wszystkie grafiki wzięte z internetu. Nie jestem autorem żadnej z nich.

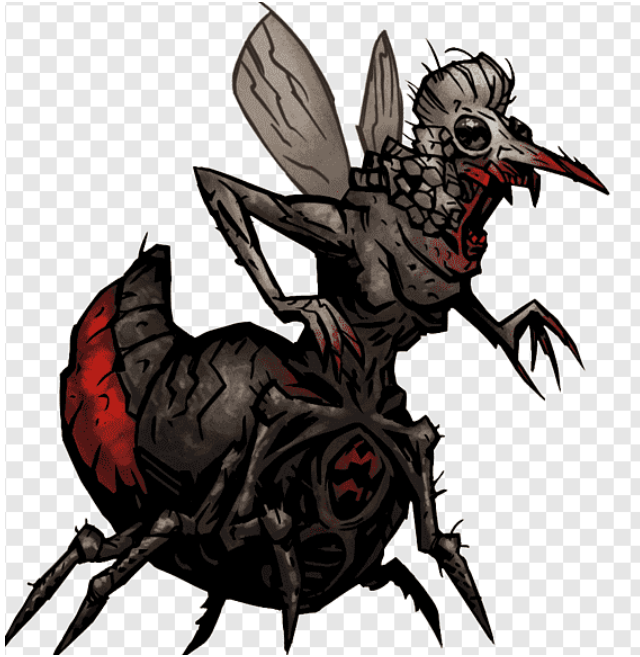
- Główną rasą zamieszkującą miasto są szczury humanoidalne. Stanowią one istotną część armii razem z różnymi bestiami.
- Miasto ma spore przyrosty, wiele jednostek aby zbalansować ma średnie lub nieco poniżej średniej statystyki (zwłaszcza na niższych tierach) - ma to pasować szczurów, które szybko się rozmnażają.
- Jednostki posiadają kilka unikalnych lub rzadkich zdolności (występowały już w grze, ale na innych poziomach / formie).
- Gidlia do 4 poziomu. Frakcja raczej nastawiona na atak (szczury) oraz bardziej na def (niektóre bestie).
- Magia największa szansa na ziemia i ogień.

LVL 1 :



Szczur walczący wrecz – szybka , słaba, duży przyrost.

LVL 2:



Jednostka latająca 2 poziomu. Podobna do Harpia, bez zdolności do powracania. Prędkość nieco mniejsza od up harpia. Bardziej stabilne obrażenia.

Ulepszona wersja rzuca Missfortune na przeciwnika

LVL 3: Crowmen



Jednostka strzelająca - inspirowana doktorem z czasów czarnej śmierci.

LVL 3 up: Plague Crowmen



Ulepszona wersja jest mniej ludzka, a bardziej Kruko- człowiekiem. Dostaje skrzydła, dzięki czemu może latać. Dodatkowo głowa zmienia się w Kruka. Dzięki lataniu, może łatwiej poruszać się po polu bitwy – uciec od goniących go przeciwników.

LVL 4:



szczur wojownik – szybki i zwinny. Trochę taki tancerz ostrzy z Sylvan zh5.

Posiada zdolność strike and return jak harpia. Jednak jest jednostką wolniejszą i chodząca pieszko, zatem nie zawsze jest tak samo użyteczna. Dalej ma więcej życia oraz lepsze statystyki – ma udeżenie. Pod względem statystyk podobny do krzyżowiec/demon. Jednak nieco mniej tankowaty, a bijący większe obrażenia.

Grafika : Rat Reavers od Archvillain Games

LVL 5:



Jednostka latająca. Bardziej tankowata wersja Rocka / Sandworma. Nieco wolniejsza od nich.

Posiada zdolność regeneracji, podobnie do Trolla. Tutaj jednak ma więcej zdrowia, dzięki temu zdolność jest bardziej użyteczna.

LVL 6:



Jednostka szybka i posiadająca sporo ataku i obrony. Pod względem stat podobna do NIXA, tylko nieco szybsza oraz posiadająca więcej ataku, mniej obrony. Specjalna zdolność:

Kontratakuję 2 razy na rundę.

Ulepszenie 3 razy na rundę

LVL 7 :

Bazowany na jednostce z Heroes 6. Dołącza ona do Tytana, jako kolejna jednostka strzelająca na najwyższym poziomie.

Tutaj nieulepszona wersja posiada już zdolność strzelania.

Jest to wolniejsza, bijąca mniej obrażeń. Zaletą jest mniejszy koszt oraz nieco bardziej tankowata.



SPECJALNE BUDYNKI:

- Wojskowa akademia – słabsza, bardziej militarna odsłona uniwersytetu z h3 w Conflux. Można zakupić dla bohaterów: znajdowanie drogi, balistykę i dowodzenie.
- Szkoła Wojny – daje bohaterowi +1 ataku lub +1 obrony. Podobnie jak budynek znajdujący się na mapie przygody.
- Większy przyrost jednostek 4 poziomu.
- Gilida magów do 4 poziomu.