

# Príručka k hre Warcraft III

Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	Autor obálky
<a href="#">Stanislav Hoferek</a>	<a href="#">Greenie knižnica</a>	<a href="#">CC-BY-NC-ND</a>	<a href="#">Prvé (2023)</a>	<a href="#">Stanislav Hoferek</a>

## Úvod

Rozličných návodov na najrôznejšie počítačové hry je často oveľa menej, ako sa na prvý pohľad zdá. Často je návod len kópiou iného návodu, prípadne niečo určené len pre profesionálnych hráčov. Existujú tiež návody, ktoré sú skôr zbierkou tabuliek s číslami ako klasickým návodom.

Táto krátka knižka o hre Warcraft III je klasickým návodom ako hru hrať. Určená je pre tých, ktorí prešli základné, úvodné dve misie za orkov. Pojednáva o jednotlivých stratégiách za všetky štyri rasy: ľudia, orkovia, nemŕtvi a noční elfovia. Nepojednáva však o nich z pohľadu hráča, ktorý vysvetľuje hru proti iným hráčom na online turnajoch. Oveľa viac sa zameriava na to, čo je pre mnohých ľudí stále zaujímavejšie – hra na lokálnom počítači proti umelej inteligencii. Bežný hráč by s pomocou týchto návodov mohol poraziť umelú inteligenciu tak v zápase jedného na jedného, ako i na veľkých mapách s množstvom hráčov.

# Tipy a triky

- V obchode, ktorý si môže postaviť každá rasa, sa dá kúpiť špeciálny predmet, tzv. orb. Vďaka nemu môžu útočiť na vzdušné ciele aj hrdinovia, ktorým inak táto možnosť chýba. Je teda oveľa lepšie dať tento predmet hrdinom, ktorí majú silný útok, ale často namierený len proti pozemným cieľom. Ideálni kandidáti: Horský kráľ, Paladin, Pán mečov, Náčelník taurov, Rytier smrti, Pán podzemia, Pán desov, Dozorkyňa a Lovec Démonov.
- Hra je stavaná tak, že strata každej jednotky je citeľná. Preto je vždy dobré svoje zranené jednotky liečiť, alebo minimálne ich dávať za nezranené jednotky. Strata jednotiek znamená okrem iného aj skúsenosti pre nepriateľského hrdinu.
- Útok na zranené jednotky súperu sa veľmi opláti, hlavne pri hre proti umelej inteligencii. Zranené jednotky sa snažia zmiznúť, no vďaka vhodným kúzlom a silnému útoku sa to dá znemožniť. Súperova armáda tak poklesne na nižšie počty a bude sa snažiť stiahnuť aj silné, nezranené jednotky. Odmenou sú samozrejme skúsenosti.
- Ustupujúca armáda pod vedením umelej inteligencie často nebojuje, len sa snaží dostať na niektorú základňu. Znamená to, že niekedy je najlepšie presunúť vlastnú armádu tak, aby znemožňovala ústup, alebo ho veľmi spomalila. Ak začne súperova armáda kľučkovať pomedzi vašej jednotky, stačí si len vybrať vhodný cieľ a pridávať kúzla, ktoré dokážu zraniť viac ako jednu jednotku naraz. Dobrým príkladom je Reťazový blesk.
- Príjem zlata ovplyvňuje hlavne počet využívaných zlatých baní a údržba. Väčšinou je výborný nápad získať druhú a časom aj tretiu či štvrtú zlatú baňu. Ak sa Vám to podarí oveľa skôr ako súperovi, máte výhodu.
- Ideálny počet jednotiek je taký, aby kompletne zdroje (jedlo) boli na hodnote 50. V tom prípade je aj dosť silná armáda, aj maximálny príjem zlata. Je to ideálny stav na postavenie ďalších kasární a investovania do vylepšení. Toto číslo by sa malo prekročiť až vtedy, keď to bude skutočne potrebné.
- Drahšie jednotky zaberajú viac jedla ako lacnejšie, ale často sú aj tak v pomere k jedlu efektívnejšie. Vo väčšine prípadov je tak jeden rytier užitočnejší ako dvojica pešakov.
- Hra počíta s tým, že v každej kontrolnej skupine (nastavuje sa napríklad cez CTRL+číslo, následne vyberá cez dané číslo) môže byť len dvanásť jednotiek. Je tak vhodné nastaviť si armádu na viac kontrolných skupín. Jeden z príkladov:
  1. Hrdinovia, silné jednotky na boj z blízka
  2. Strelecké jednotky
  3. Kúzelníci, liečitelia
- Prioritu majú creepy (neutrálne jednotky rozmiestnené po mape, označené podľa sily zelenou, oranžovou alebo červenou farbou), ktoré sú najbližšie. Rozhodne je dobrý nápad postaviť novú základňu vedľa ďalšej zlatej bane. Najlepšie je poslať útok s hrdinom a pár jednotkami vtedy, keď s najväčšou pravdepodobnosťou nebudú žiadne straty. Každá skupina neutrálnych jednotiek môže nechať šikovní predmet. Treba zobrať všetky. Niektoré sú lepšie pre prvého, iné pre druhého či tretieho hrdinu. To, čo sa určite nepoužije, sa dá vždy predať.
- Každú zlatú baňu obsluhuje 5 pracovníkov. Ak ich bude menej, ťažba bude spomalená. Ak viac (možné za ľudí a orkov), nebude to mať žiadny efekt. Prebytočných sedliakov/peónov je lepšie poslať niečo postaviť alebo ťažiť drevo.
- Ak chcete čo najskôr získať prístup k ultimátnej schopnosti niektorého hrdinu, pripravte ho čo najskôr. Jeden hrdina získava skúsenosti viac ako traja, ale väčšinou sa odporúča mať plný počet hrdinov.
- Jeden z najlepších spôsobov, ako si osvojiť všetky jednotky, je samozrejme prejsť kampaň. Veľmi často je kľúčom k úspechu v kampani využiť nové jednotky vo zvýšenej miere.
- Počítač hrá inak ako ľudský hráč. Kým človek dokáže vytvoriť akúkoľvek úplne netypickú stratégiu a dokáže napríklad pripraviť silný útok len z leteckých jednotiek, počítač je viac predvídateľný. Pri hre proti počítaču je vhodný každý hrdina, proti ľuďom je to inak.
- Zaujímavá je hra, kde majú všetky strany znížený počet životov na 50%. Bitky sú oveľa kratšie, získavať skúsenosti z creepov je tiež ťažšie, keďže ich počet životov sa nezmenil. V boji proti hráčom je však zaujímavé, že nepriateľské jednotky začnú utekať oveľa skôr ako obvyčajne a kúzla s priamym poškodením, ako je reťazový blesk alebo vrhanie nožov, sú skutočne devastujúce. Dokonca tak, že je jednoduché narobiť problémy pracovníkom v nepriateľskom tábore, pár ich pozabijť a vypariť sa. Pri nižšom počte životov je tiež rýchlejšie liečenie, napríklad cez oživenie od medvedieho druida a mesačné studne.
- V obchodoch iných rás je možné zakúpiť nové predmety, napríklad miniatúru hlavnú budovu u orkov. Na mapách pre datadisk Frozen Throne je často k dispozícii tržisko, kde sa dajú kúpiť napríklad predmety poskytujúce aury. V gobliních obchodoch sa dá kúpiť okrem iného veľmi užitočný náramok vznešenosti.
- Cez klávesu backspace je možné prechádzať medzi jednotlivými hlavnými budovami. Je to užitočné hlavne vtedy, keď sa chcete rýchlo dostať na základňu, pridať pár vylepšení a znovu sa cez kontrolnú skupinu dostanete k hlavnej armáde.
- V hre proti umelej inteligencii je dobrý nápad dať obranné veže vedľa seba, do radu. Samozrejme, niekedy je dobré nechať medzi nimi voľné poličko, pretože mnohé obliehacie stroje a kúzla dokážu naraz zaútočiť na viac ako jeden cieľ. UJ so sebou často berie obliehacie stroje, takže ak sa ich podarí vyradiť, obranné veže vydržia podstatne dlhšie. Každopádne, stavať veže v prípade, že sa blíži útok, je niekedy nezmyselné. Ak sa ale informácia zachytí dostatočne skoro, je možné sa na útok dobre pripraviť. Rýchle letecké jednotky sú často efektívne proti obliehacím strojom.
- Umelá inteligencia dokáže útočiť aj na ciele, ktoré sú hlboko v nepreskúmanej oblasti. Preto je potrebné všetky dôležité miesta na mape dlhodobo sledovať. Pomôžu k tomu sovy u nočných elfov, sledovacie kúzla od orkských lekárov, zahrabané chrobáky u nemrtych či magické veže u ľudí.
- Prvý hrdina získava automaticky predmet, vďaka ktorému sa môže dostať kedykoľvek do základného tábora. Tento predmet je len jeden a je možné donútiť umelú inteligenciu použiť ho úplne zbytočne. V praxi to znamená, že jeho základňa môže byť napadnutá práve vtedy, keď bude nepriateľská armáda na opačnom konci mapy.
- Vyvolané jednotky sú obzvlášť výhodné pri bojoch. Budú bojovať len krátky čas a je tak jedno, koľko zranení utrčia. V praxi to znamená, že ak sa to dobre využije, kľúčové jednotky budú nepoškodené, alebo poškodené len minimálne. Aj pre toto patrí arcimág za ľudí a prorok za orkov medzi najobľúbenejších hrdinov. Túto taktiku je možné použiť už od prvej úrovne hrdinu.
- Každá aura je užitočná, ale nie všetky jednotky majú z každej aury osoh. Ak si vyberiete hrdinu s aurou, je dobrý nápad investovať do jednotiek, ktoré túto aurou využijú čo najlepšie. Strelecké jednotky nemajú ako využiť vampírsku auru (nemrty) a jednotky s útokom na blízko nevyužijú auru presnej strelby (noční elfovia).
- Ak chcete rýchlejšie vytrénovať novú armádu, napríklad po prehratej bitke alebo po nzbieraní dostatku zlata, postavte viac kasární a podobných budov.
- Porazenie nepriateľského hrdinu často donúti ustúpiť celú armádu, ak ju riadi umelá inteligencia. Navyše, ak zomrie nepriateľský hrdina v bitke, tak nielen že nemôže bojovať, ale nemôže ani získať skúsenosti a zabrániť vašim hrdinom, aby ich získavali.

# Noční elfovia

Noční elfovia majú zaujímavý príbeh a sú najstaršou rasou. Špecializujú sa na útok na diaľku a oproti iným rasám majú výhody v noci či v tesnej blízkosti ich základne (mesačné studne).

## Výhody

- Mesačné studne dodávajú tak potraviny, ako i možnosť obnovovať zdravie a manu jednotiek a hrdinov. Čím viac studní, tým viac liečenia. V praxi to znamená, že hráč môže poslať na začiatku hry viac útokov ako pri iných rasách, dokáže sa rýchlejšie zotaviť z porážky či získa maximum many pre novo vytrenované magické jednotky. Studne sú výborné napríklad pre hrdinku Dozorkyňa, ktorá potrebuje dopĺňať život i manu veľmi často. Studne sa oplatí budovať pred základňou, v rade. Tak sú najviac užitočné.
- Bludičky sú lacnejšie ako pracovníci u iných rás, neničia stromy (a teda zbierajú drevo rovnako rýchlo celú hru) a navyše sa nedajú rýchlo zabiť, keď ťažia zlato. Občas sú síce minúté, keď sa stavia niektorá stromová stavba, ale stále sú mimoriadne užitočné. Dokážu fungovať aj ako skaut a namiesto postávania môžu neustále ťažiť drevo. Drevo zbierajú po 5 jednotkách, čo je tiež užitočné.
- Stromové budovy sa dokážu premiestňovať, taktiež môžu bojovať. V prípade poškodenia môžu zjesť klasický strom, a tak sa vyliečiť. Hlavná budova, strom života, môže po vyčerpaní zlatej bane kráčať k ďalšej a ďalšej zlatej bani, čo je lacnejšie a často rýchlejšie ako postavenie hlavnej budovy u iných rás.
- Lukostrelkyne, lovkyně, kňažky a dozorkyně sa dokážu skrývať počas noci. Všetky jednotky môžu mať počas noci lepšie videnie. Lovkyně a kňažky dokážu využívať sovy na prieskum a odhalenie skrytých nepriateľov.
- Lovci démonov, dozorkyně či kňažky dokážu efektívne útočiť na viac jednotiek naraz. Strážcovia lesa či havraní druidi dokážu vyradiť kľúčové jednotky z hry na obmedzený čas.
- Strážca lesa, mesačné studne a medvedí druidi dokážu liečiť ostatné jednotky.
- Temní elfovia sú vďaka chiméram najlepšou rasou na boj proti budovám, zatiaľ čo kombinácia lukostrelkýň a hypogryfov je najlepšia proti vzdušným jednotkám.
- Mnohé jednotky útočia na diaľku, čo znižuje straty pri útoku na budovy. To je užitočné proti nepriateľským temným elfom, ale i proti orkom s ostňami na budovách. Lovkyně a hrdinovia dokážu rýchlo zabíjať pracovníkov.

## Nevýhody

- Niektoré jednotky, ako napríklad lukostrelkyne a lovkyně, sú veľmi zamerané na útok, no nedokážu dobre čeliť silnej armáde pre nízky počet životov a slabú obranu. Tieto jednotky sú taktiež slabé proti kúzlam, ktoré napadajú viac jednotiek naraz (napríklad Reťazový blesk).
- Chiméry majú magický útok, jednotky imúnne proti mágii (hlavne dryády) ich môžu ľahko zničiť.
- Lovec démonov toho vydrží veľa, ale je možné ho obísť a zaútočiť na slabé jednotky za ním.
- Zlepšenia obrany majú u nočných elfov väčšinou prednosť pred zlepšením útokov, ale ani to nezmení fakt, že napríklad dryády a lovkyně majú slabý zbroj a dostávajú extra poškodenie napríklad od strelných jednotiek. Dryády a lovkyně sú tiež nevhodné na útok na veže a orkské nory.

# Hrdinovia

**Dozorkyňa** (Warden) je hrdinka z rozšírenia. Celkovo je veľmi obľúbená a dokáže vďaka silným kúzlam poškodzovať tak jedného konkrétneho nepriateľa, ako i celú nepriateľskú armádu. Navyše sa vie rýchlo dostať z nebezpečenstva (alebo naopak tam, kde vie urobiť najviac škody). Neskôr dokáže využívať mŕtvolu na privolanie posíl. Dozorkyňa má často nedostatok zdravia a many na skutočne dlhé boje, preto je dobré ju často vracat' k mesačným studniam. Útočí rýchlo a je v čele armády, takže akékoľvek užitočné predmety sú pre ňu cenné. Výborne spolupracuje s lovkyněmi a medvedími druidmi. Dozorkyňa je vhodná ako prvý hrdina, pretože všetky jej schopnosti sú na kliknutie a je dobrý nápad mať ich čo najviac poruke.

**Lovec démonov** (Demon hunter) je podobne, ako dozorkyňa, vhodný do tej najväčšej vravy. Ide o silného bojovníka, ktorý nevyžaduje tak veľa pozornosti. Medzi jeho silné stránky patrí uhýbanie sa útokom, takže dokáže v boji vydržať dlhšie. Vďaka schopnosti obetovania môže zraňovať všetky jednotky na blízku. Lovec démonov je vhodným hrdinom do akejkoľvek armády, ale dokáže pracovať a napáchať škodu aj úplne sám. Na vyšších úrovniach sa dokáže premeniť na démona so silným útokom dokonca i proti budovám. Pre lovca démonov je nutnosťou mať orb a čokoľvek, čo mu umožňuje prežiť čo najdlhšie. Výborne spolupracuje s medvedími druidmi, ale napríklad aj s obyčajnými lukostrelkýňami priamo na začiatku hry.

**Mesačná kňažka** (Priestess of the moon) je viac generálka ako bojovníčka. Bojuje na diaľku a jej bojové schopnosti nie sú zo začiatku mimoriadne oslnivé. Dokáže však zvyšovať poškodenie jednotiek útočiacich na diaľku – lukostrelkýň, lovkýň, chimér, dryád a ďalších. Taktiež všetky strelecké jednotky a hrdinov od spojencov (ak sa hrá na tímy). Od úrovne 6 dokáže zoslať hviezdopád, jedno z najsilnejších zaklínadiel. To dokáže naraz zraňovať všetky nepriateľské jednotky v dosahu. Kňažku je vtedy dobre umiestniť, aby urobila čo najviac škody a zároveň aby nebola ľahko zraniteľná súperovými jednotkami. Kňažka je taktiež rýchla a dokáže na diaľku ostreľovať utekajúce jednotky.

**Strážca lesa** (Keeper of the grove) je rozhodne zvláštnym hrdinom. Na nižších úrovniach dokáže oživovať stromy a na krátky čas zastaviť súperových hrdinov a jednotky. Má trňovú auru, ktorá zraňuje všetky nepriateľské jednotky, ktoré zaútočia na nočných elfov v boji na blízku. Strážca lesa je tak aktívnym hrdinom, pokiaľ sa nedostane na šiestu úroveň. Následne sa mení na v prvom rade liečiteľa. Strážca lesa dokáže hromadne liečiť, zatiaľ čo kňažka hromadne ničiť. Zaujímavá kombinácia.

## Príkladné zloženie armády (50 jedla)

10 bludičiek na ťažbu zlata, 4 bludičky na ťažbu dreva, 36 jedla na armádu.

Kontrolná skupina 1: 3 hrdinovia (15), 2 medvedí druidi (8), 3 lovkyně (9)

Kontrolná skupina 2: 2 lukostrelkyne (4)

(v prípade použitia len dvoch hrdinov pridať napríklad dve dryády a z voľnej bludičky postaviť stromovca)

## Príkladné zloženie armády (100 jedla)

10 bludičiek na ťažbu zlata, 7 bludičiek na ťažbu dreva, 83 jedla na armádu.

Kontrolná skupina 1: 3 hrdinovia (15), 3 medvedí druidi (12), 3 lovkyně (9), 1 horský obor (7)

Kontrolná skupina 2: 4 dryády (12), 2 lukostrelkyne (4), 2 havraní druidi (4)

Kontrolná skupina 3: 4 chiméry (20)

## Jednotky

**Lukostrelkyňa** je základná jednotka. Mimoriadne útočná jednotka, ktorá môže rýchlo padnúť bez ochrany. Dokáže strieľať z hypogryfa a kedykoľvek naň nastúpiť či z neho vystúpiť.

**Lovkyňa** je tiež hlavne útočná jednotka so slabou obranou. Zo začiatku je najlepšou jednotkou, ale postupne sa jej dôležitosť stráca. Lovkyne sú efektívne v kombinácii s kňažkami, ktoré zvyšujú útok lovkyň, a tiež s dozorkyňou alebo lovcom démonov, pretože môžu tiež útočiť na viac cieľov súčasne. Dobré sa kombinujú tiež s dryádami.

**Vrhač ostria** je klasickou zbraňou na diaľku proti budovám. Využitie má len na začiatku hry, kým nie je prístup k oveľa praktickejším chiméram.

**Hypogryf** je jednoducho najlepšou jednotkou na boj proti vzdušným cieľom. Efektívne porazia každého a často stačí mať aj vo veľkej armáde len dvoch či troch hypogryfov.

**Jazdci na hypogryfoch** majú útok lukostrelkyň a pohyblivosť hypogryfov. Hodia sa na rýchle útoky, mimo hlavnú armádu. Väčšinou je efektívnejšie mať hypogryfov a lukostrelkyne samostatne.

**Havraní druidi** sú prvou skutočne magickou jednotkou. Dokážu oslabovať nepriateľské jednotky a zároveň pomáhajú s prieskumom. Dokážu tiež zneškodniť súperove jednotky, ale táto vlastnosť nie je vždy dobre použiteľná, lebo toto kúzlo sa dá často zrušiť jednoduchým rušiacim kúzlom od súpera.

**Vilový drak** je maličká jednotka, vhodná v boji proti kúzelníkom. Pred bitkou je dobrý nápad zapnúť ich schopnosť erupcia many. V praxi sa používa málo, pretože často sú užitočnejšie iné jednotky. Svoje využitie má skôr v neskorších fázach hry.

**Dryáda** je mimoriadne dôležitá jednotka, ktorá chráni celú armádu pred škodlivými kúzlami. Pripraviť dryády je nutné čo najskôr. Sú zraniteľné a nie je dobrý nápad nechávať ich bez ochrany, ale dokážu zneškodňovať tak kúzla, ako i unikajúce jednotky s použitím ich jedu. Výborne sa kombinuje s akoukoľvek jednotkou. Dobrá kombinácia je hrdina strážca lesa, dryády a horskí obri alebo medvedí druidi. Na začiatku hry sa dobre kombinujú s lovkyňami a mesačnou kňažkou. Zaujímavá je tiež kombinácia s dozorkyňou alebo lovcom démonov, pretože neumožňujú zoslať kliatby na hrdinu a zároveň spomaľujú nepriateľské jednotky, ktoré sa snažia zmiznúť pred hrdinom a masovými kúzlami od hrdinu. Dryády sú užitočné proti leteckým cieľom, a to hlavne v armáde, kde je veľa medvedích druidov, lovkyň, chimér a horských obrov.

**Medvedí druidi** rozhodne majú svoje miesto v armáde. Dokážu posilňovať útok všetkých hrdinov a jednotiek, čo najviac nahráva jednotkám ako chiméra či lovkyňa. Posilnenie útoku je taktiež výborné pre rýchlych hrdinov, dozorkyňu a lovcov démonov. Týchto hrdinov dokážu tiež liečiť a keď sú v kontrolnej skupine s najviac zraňovanými jednotkami, je ich liečenie najužitočnejšie. Medvedí druidi by tak nemali byť v rovnakej skupine ako lukostrelkyne. Posilňovať útok ostatných jednotiek môžu aj v medvedej forme, a je tak vhodné druidov s vyčerpanou manou premieňať na medvede a po doplnení many ich premeniť späť. Medvedí druidi sú efektívnejší vtedy, keď medzi zvolenými hrdinami nie je strážca lesa, ktorý nahrádza ich liečenie.

**Horský obor** je najsilnejšou pozemnou jednotkou. Často sa najímajú v nízkych počtoch, pretože vyžadujú množstvo jedla a slúžia hlavne ako štít pre ostatné jednotky, nie ako priama bojová sila. Každopádne dokážu efektívne ničiť budovy a po zlepšeniach dokážu bojovať skutočne dlho. Horských obrov je možné liečiť pomocou strážcu lesa alebo medvedích druidov. Horskí obri majú navyše možnosť vzdorovať nepriateľským kúzlom, a keďže sa nedajú jednoducho obísť, sú skvelí v obrane. Za horských obrov možno uložiť lukostrelkyne či mesačnú kňažku s hviezdopádom.

**Chiméra** je spolu s horským obrom to najsilnejšie, čo sa dá nájsť v armádach nočných elfov. Chiméry ničia tak väčšinu pozemných jednotiek, ako i budovy. Ich útok sa dá zosilniť prítomnosťou mesačnej kňažky. Dobré sa kombinujú okrem kňažíek tiež s dryádami, ktoré pomáhajú proti kúzlom zoslaným na chiméry a tiež môžu ničiť letecké jednotky, proti ktorým sa chiméry neubránia. V prípade použitia kombinácie dryád, chimér a medvedích druidov alebo obrov je možné investovať len do jednej oblasti zlepšenia.

## Rozjzd (build order) a celková stratégia

Začiatok hry je za elfov jednoduchý. Samozrejme, je veľký rozdiel hrať proti živým protihráčom a proti umelej inteligencii. V niektorých rozjzdoch sa spomína postavenie stromovca zázrakov pred mnohými inými budovami.

Môj osobný rozjzd (zameraný na lovkyne):

1. Tri bludičky do zlatej bane, štvrtá stavia mesačnú studňu a piata oltár starešinov.
2. Vytrénovať maximum bludičiek, koľko aktuálne zlato dovolí. Prvé dve pridať do bane.
3. Pridať novú bludičku na ťažbu dreva a ďalšou postaviť stromovec vojny.
4. Bludičky, ktoré stavali oltár a studňu, poslať do lesa na ťažbu dreva.
5. Vybrať hrdinu dozorkyňa a vycvičiť jednu lukostrelkyňu. Dohromady by sa malo používať 20 jedla.
6. Po dosiahnutí 20 jedla prestať produkovať bludičky a zamerať sa na to, aby bolo čo najskôr možné vytvoriť 4 studne vedľa seba a sieň lovcov. Popri tom vytrénovať ešte 1-2 lukostrelkyne.
7. Vytvárať lovkyne a keď na to bude dostatok surovín, tak vylepšiť obranu v sieni lovcov pre lovkyne a strelkyne (prvý stĺpec)
8. Postaviť nový strom života a pôvodný vylepšiť na vyššiu úroveň. Obchod, strom zázrakov, nemá vysokú prioritu, ale umožňuje nakúpiť zaujímavé predmety aj na začiatku hry.
9. Strom tradícií, dryády, vylepšenia... to všetko vyžaduje dostatok dreva. Každopádne je potrebné pridať dryády do armády pomerne skoro, aby nemohli byť lovkyne a hrdinovia pod vplyvom nepriateľských kúziel.
10. Ďalší hrdinovia: Strážca lesa je najviac efektívny vo veľkej armáde, rovnako ako kňažka. Lovca démonov sa hodí do menšej armády, pretože je skôr bojovník ako veliteľ.

Toľko stavby. Samozrejme, je potrebné využiť hrdinu a podporné jednotky v boji. Získavať čo najskôr skúsenosti a pokúsiť sa dosiahnuť úroveň 3 tak skoro, ako to len pôjde. Veľmi pri tom pomáha kúzlo vrhania nožov od dozorkyne, ale je potrebné ho použiť len tam, kde sú viac ako 2 nepriateľské jednotky. Ak sa bude používať neefektívne, dozorkyňa síce obnoví svoju manu i životy cez studne, ale hlavne na začiatku hry, dlho pred tým ako bude dostatok studní (a dlho pred ich vylepšením), sa mana studní rýchlo vyčerpá.

## Tímová hra

Temní elfovia nie sú často najobľúbenejšou rasou v tímových hrách. Niektoré aury, ako napríklad vampirická aura od Pána desov (nemŕtvvy) má minimálne využitie pre temných elfov. Schopnosť liečiť svoje jednotky cez mesačné studne nie je veľmi dôležitá vo veľkých bitkách ďaleko od základne temných elfov. Celkovo zraniteľné jednotky temných elfov môžu byť rýchlo zničené napríklad silným tímom ľudí a orkov.

Na druhej strane, masívne liečenie vďaka Strážcovi lesa je mimoriadne efektívne a lieči aj nemŕtvych. Efektívny je tiež hviezdopád od kňažky či rev of medvedích druidov. Strážca lesa má tiež auru, ktorá môže pomôcť orkom, ľudom či nemŕtvym viac ako samotným elfom.

# Ludia

Ludia sú vo svete Warcraftu jednou z dvoch pôvodných rás. Spojenie rytierov a kúzelníkov, ako i jasného stavenia na obranu, je pre ľudí typické. Ludia sa dokážu prispôbiť akejkolvek situácii.

## Výhody

- Vďaka jasnému zameraniu na obranu, ako i efektívnemu liečeniu, ľudské jednotky tak rýchlo nepadajú. Pešiaci, rytieri, jazdci na gryfoch a mnohé ďalšie jednotky ostávajú dlhšie na bojovom poli. Paladin sa stará tak o ešte lepšiu obranu, ako i o liečenie. Zvyšuje tak silu armády bez ohľadu na to, či práve bojuje.
- Kombinácia aury od arcimága a užitočných magických jednotiek spôsobuje, že kúzelníkom tak rýchlo nedôjde mana a môžu tak zosielať kúzlo za kúzlom oveľa dlhšie ako u iných rás. Vďaka rýchlej obnove many sú tiež všetci hrdinovia schopní zosielať svoje kúzla častejšie a vyliečiť tak viac bojovníkov, vyvolať viac vodných elementálov či napríklad častejšie spomaľovať súperov cez schopnosti horského kráľa. Čarodejnice dokážu efektívne spomaľovať nepriateľské jednotky, čo je samozrejme veľmi efektívne aj proti taumom či ľadovým wyrmom.
- Letecké jednotky sú silné a je možné ich rýchlo liečiť. Dokážu si poradiť aj s mrazivými wyrmami bez akéhokoľvek poškodenia, ak sa použijú správne. Jazdci na gryfoch dokážu sústrediť svoju paľbu na pozemné ciele a zraňovať viac jednotiek naraz.
- Ľudské základne sa môžu brániť s využitím domobrany. Sedliaci dostanú na obmedzený čas rovnaké zbrane ako klasickí pešiaci, ale nemajú rovnaký počet životov.
- Budovy môže stavať viac ako jeden sedliak súčasne, čo je užitočné napríklad pri stavbe nových radníc. Budovy majú lepšiu obranu a vydržia dlhšie obliehanie. Majú taktiež najlepšie strelecké veže a vedia ich využiť na rôzne účely.
- Ludia dokážu nielen liečiť, ale aj oživovať svoje jednotky, ktoré padli v boji. Zároveň sa dokážu zadarmo a efektívne presúvať s celou armádou po mape vďaka ultimátnemu kúzlu arcimága.
- Ludia majú na začiatku viac jedla a ich farmy sú lacnejšie ako podobné budovy iných rás. Taktiež sa rýchlejšie stavajú, i keď poskytujú menej jedla. Farmy sa výborne kombinujú s vežami. Ludia tiež majú výhodu, ak sa vyberie hra s náhodne zvoleným hrdinom.
- Ludia majú výborných kúzelníkov, ale i špeciálnu jednotku na boj proti nim. Lapači kúziel dokážu presunúť užitočné kúzla od nepriateľskej armády na rytierov a naopak, presúvať kliatby späť na protivníkov.
- Parné tanky sú v boji proti budovám mimoriadne efektívne a jedine silné pozemné jednotky s útokom na blízku ich môžu zastaviť.

## Nevýhody

- Kňazi sú slabí, ale mimoriadne užitoční. Sú tak prirodzeným cieľom. Armáda rytierov je bez ich pomoci menej efektívna.
- Arcimág je podobne dôležitý a jeho strata znamená menšiu útočnú silu, menšiu obnovu many a tiež znemožnenie rýchleho cestovania po mape.
- Jazdci na gryfoch majú spolu s kňazmi a čarodejnicami magický útok, ktorý je neefektívny napríklad proti dryádam.
- Sedliaci, rovnako ako domobrana, sa nemôžu nikde skrýť počas útoku na základňu a môžu byť rýchlo zabíjaní kúzlami ako vrhanie nožov (dozorkyňa), tlaková vlna (náčelník taurov) či reťazový blesk (prorok)

# Hrdinovia

**Arcimág** (archmage) je esenciálny hrdina pre ľudí. Často je i prvou voľbou, pretože je efektívny v každej časti hry. Arcimág je nutný pre všetky kúzelné jednotky i ďalších hrdinov. Či už bude prvým, druhým alebo tretím hrdinom, dokáže privolať posily vo forme vodných elementálov a má najlepšiu auru na hre pre všetkých kúzelníkov. Vďaka nemu je možné ľahko preskakovať medzi základňami, a to i bez akýchkoľvek predmetov. Skvelo sa kombinuje s paladinom či horským kráľom. Arcimág je tiež užitočný v boji proti leteckým jednotkám, pretože obľúbení rytieri sú proti nim bezmocní. Vďaka aure na najvyššej úrovni dokážu kňazi prepínať medzi automatickým liečením a posielaním vnútorného plameňa bez väčších problémov. Zraneného arcimága môže kedykoľvek vyliečiť paladin.

**Horský kráľ** (mountain king) je ten správny hrdina do náročných bojov. Ideálne je postaviť ho pred ostatné jednotky, hlavne pred strelcov, a nechať ho poškodzovať viac jednotiek zároveň. Má k dispozícii 2 aktívne kúzla, ktoré vyžadujú veľké množstvá many, ktorej má horský kráľ nedostatok. Veľmi sa mu tak hodia podporné predmety, a to tak na množstvo many, ako i na zvýšenie sily a obraznosti. Funguje výborne spolu s paladinom a arcimágom. Táto trojka sa vie liečiť, rýchlo presúvať a zároveň spôsobiť veľa škody. Horský kráľ dokáže ničiť nepriateľských hrdinov, ale vyžaduje liečenie. Predmety ako náramok vznešenosti či orb ohňa sú pre neho veľmi vhodné. Ak sa hráč rozhodne zamerať na horského kráľa, je dobrý nápad pridať do armády niekoľko lapačov kúziel, ktorí ľahko hodia niektoré pozitívne kúzla na tohto bojovníka.

**Krvavý kúzelník** (blood mage) je pravdepodobne najmenej používaným hrdinom u ľudí. Má k dispozícii silné ohnivé kúzlo a fénixa, ale svojou užitočnosťou sa nemôže porovnávať s arcimágom alebo paladinom. Krvavý kúzelník je tak spolu s horským kráľom a hrdinami z krčmy len jednou z možností. Dokáže krahnúť manu a presúvať ju spriatelneným jednotkám, ale je to oveľa menej efektívne (vzhľadom k potrebnej pozornosti) ako aura od arcimága, hlavne pri väčších armádach. Krvavý kúzelník sa relatívne pomaly pohybuje a strieľa. V rukách skúseného hráča je časté jeho zaujímavé kúzlo, ktorým môže vyradiť z hry na krátky čas akúkoľvek jednotku, alebo urobiť niektorú vlastnú zranenú jednotku len ťažko napadnuteľnú. Krvavý kúzelník môže dobre spolupracovať s horským kráľom na ničení nepriateľských hrdinov, ale málokedy sú títo dvaja hrdinovia spolu.

**Paladin** (paladin) je spolu s arcimágom výborná dvojka a hodí sa do každej armády. Paladin môže byť bojovník v prednej línii, ktorí môže byť na krátky čas nezraniteľný, ale môže byť tiež vzadu a sústrediť sa na liečenie, ktoré je rýchlejšie a lacnejšie ako u podobného rytiera smrti. Jeho aura zvyšuje obranu. To je dôležité tak pre rytierov a jazdcov na gryfoch, ako i pre čarodejnice a kňazov, ktorí vydržia viac. Paladin dokáže oživiť padnutých bojovníkov, čo je zvlášť výhodné po dosiahnutí maximálneho limitu jedla. Teoreticky tak môže mať ľudská armáda až 100+6x4 jedla, čiže 124.

## Príkladné zloženie armády (50 jedla)

10 sedliakov na ťažbu zlata, 5 sedliakov na ťažbu dreva, 34 jedla na armádu.

Kontrolná skupina 1: 2 hrdinovia (10), 6 pešiakov (12)

Kontrolná skupina 2: 3 strelci (6), 2 kňazi (4)

## Príkladné zloženie armády (100 jedla)

10 sedliakov na ťažbu zlata, 8 sedliakov na ťažbu dreva, 82 jedla na armádu.

Kontrolná skupina 1: 3 hrdinovia (15), 6 rytierov (24), 3 lapači kúziel (9)

Kontrolná skupina 2: 4 strelci (12), 4 dračí jazdci (12)

Kontrolná skupina 3: 3 kňazi (6), 2 čarodejnice (4)



## Jednotky

**Pešiak** je základná jednotka. Na začiatku hry sú pešiáci dôležití a môžu byť vylepšení na boj proti strelcom. Vylepšenia majú pre pešiakov veľký vplyv, podobne ako obranná aura od paladina. Zranení pešiáci sú ľahkým a rýchlym cieľom a nemajú svoje miesto v neskorších bojoch.

**Strelec** je po celú hru užitočná jednotka, ktorá sa dobre kombinuje s rytiermi. V podstate dokážu to, čo rytieri nedokážu – útočiť na diaľku a zraňovať letecké jednotky. Hodia sa do akejkoľvek stratégie, bez ohľadu na použitých hrdinov.

**Rytier** je silná, jazdecká jednotka, ktorá sa dá ďalej vylepšovať. Dobrá ľudská armáda ich má spravidla celkom dosť, pretože sú výborní v obrane (čo je výborné pre rasu s množstvom kúzelníkov) a zároveň majú dobrý útok. Ich množstvo života sa dá zlepšovať. Rovnako ako pešiáci fungujú efektívne po boku paladina. Rytieri majú ešte jednu zaujímavú schopnosť – dobehnúť a zničiť zbytky nepriateľskej armády, ktorá sa snaží uniknúť.

**Kňaz** je hlavne liečiteľ, ktorý dokáže liečiť kým má dostatok many. Rozhodne je dobrý nápad vylepšiť ich tak skoro, ako to len pôjde. Okrem liečenia vie aj rozptyľovať mágiu a posielat' kúzlo vnútorný oheň, ktoré mimoriadne zosilňuje rytierov a hrdinov v ťažkých bojoch. Vnútorný oheň tiež znižuje stratu leteckých jednotiek. Dobrý nápad je prepínať ich automatické kúzla z času na čas, čo ešte zvyšuje ich efektívnosť. V boji sú slabí, ale posilňujú iné jednotky. Kombinujte s arcimágom.

**Čarodejnica** podobne ako kňaz nedokáže pomôcť v boji priamo, ale posilňuje iné jednotky. Dokáže spomaľovať nepriateľské jednotky, premeniť ich na ovcu alebo spraviť spojeneckú jednotku neviditeľnou. Pre pasívnych hráčov stačí mať v armáde, zatiaľ čo aktívnejší hráči môžu zneškodniť silnú jednotku súpera, ktorá následne pred rytiermi neunikne. V každom prípade je čarodejnica efektívna v blízkosti arcimága.

**Lapač kúziel** je zaujímavou jednotkou. Hodí sa v boji ako bojovník, ale jeho účel je hlavne v presúvaní kúziel. Kúzla, ktoré zošle protivník na svoje jednotky, môžu byť presunuté na vaše jednotky. Dokáže tiež posielat' kliatby z vašich na nepriateľské jednotky. Lapači kúziel sú imúnni voči kúzlam, takže sa skvelo hodia proti hrdinom ako napríklad horský kráľ alebo dozorkyňa. Keď sa zapletú medzi nepriateľské jednotky, tak ich nepoškodia ani silné spojenecké kúzla, ako ohnivý plameň od krvavého kúzelníka. Lapačov nemožno zničiť ani magickými útokmi, napríklad od chiméry. Efektívnosť lapačov sa zvyšuje s postupom hry, keď majú hráči viac kúzelných jednotiek. Paladin zlepšuje ich bojové vlastnosti a môže ich liečiť, zatiaľ čo arcimág im pomáha s manou.

**Jazdec na gryfovi** je silná lietajúca jednotka. Hodí sa v boji prevažne proti pozemným cieľom. Vhodne sa kombinuje s rytiermi, s ktorými má množstvo spoločných vlastností, ale navzájom sa dopĺňajú. Podobne ako rytieri, aj týchto okrídlených bojovníkov silne posilňuje prítomnosť paladina a kúzla vnútorný plameň od kňazov. Dobre sa kombinujú s dračími jazdcami.

**Dračí jazdec** je síce papierovo slabšia jednotka ako jazdec na gryfovi, ale je k dispozícii skôr. Ich využitie je hlavne v boji s jednotkami, ktoré sú imúnné proti magickým útokom jazdcov na gryfoch. Dračí jazdci dokážu spútať a zničiť aj oveľa silnejšie jednotky, hlavne mrazivých vyrmov. Vedia tiež na krátky čas zneškodniť nepriateľské veže, ale môžu byť ľahko zničení strelcami.

**Lietajúci stroj** je prieskumná letecká jednotka, vhodná tiež na boj proti leteckým jednotkám, ak je v rozumnom počte. Dokáže rozoznať ukryté jednotky, či už ide o elfov alebo napríklad o pána mečov. Má niekoľko zlepšení a nedá sa liečiť pomocou paladina alebo kňazov, ale pomocou sedliakov.

**Parný tank** je v boji proti vežiam a iným budovám ideálna jednotka. Zničí všetko, čo mu príde do cesty, ale proti klasickým jednotkám sú parné tanky nepoužiteľné. Ideálne je ich použiť na najdôležitejšie budovy. Všetko, čo potrebujú, je dosť času a vzdialenosť od nepriateľskej armády.

**Mínomečníci** sú klasickým „katapultom“ pre ľudí. V rukách začiatočníka pomôžu len s útokom na budovy, ale u skúsených hráčov dokážu narobiť škodu aj klasickým jednotkám.

## Rozjzd (build order) a celková stratégia

Hra za ľudí môže byť rôznorodá, podľa použitej stratégie. Najčastejšie je jednoducho urobiť zo všetkého trochu a ako hlavné bojové jednotky použiť rytierov.

Môj osobný rozjzd (všeobecný, zameraný na paladina ako prvého hrdinu):

1. Štyroch sedliakov poslať do zlatej bane, piaty stavia farmu a následne (cez shift) ďalšiu farmu a pôjde do lesa. Budovať popri tom ďalších sedliakov a prvého z nich poslať do zlatej bane.
2. Pripravovať ďalších sedliakov a len čo to bude možné, postaviť kováčsku dielňu. Trénovať pešiakov a až bude možné trénovať strelcov, pridať aj ich. Vybrať paladina.
3. Postaviť púlu a len čo to bude možné, vylepšiť hlavnú budovu.
4. Po dostavaní novej úrovne radnice postaviť čo najskôr nového hrdinu, arcimága, a budovu tajomná svätýňa.
5. Vylepšiť častejšie jednotky v kováčskej dielni (prioritou je útok, obranu zlepšuje paladinova aura) a vylepšiť tiež kňazov, bez ohľadu na to, či sa bude využívať ich druhé kúzlo alebo nie.

Tolko stavby. Paladin a pešiáci dokážu premôcť základné tábory neutrálnych jednotiek. Je dôležité využívať manu na liečenie cez kúzlo posvätné svetlo. So štyrmi pešiakmi je možné poraziť oranžové kempy bez strát. Pre paladina je dobré získať predmet náramok vznešenosti z neutrálneho obchodu goblinov. Po tom, čo príde arcimág a niekoľko strelcov bude liečenie menej náročné na manu. Prioritami sú kúzla posvätné svetlo (paladin) a vodný elementál (arcimág).

Iný rozjzd je pre skúsených hráčov: Postaviť oltár kráľov čo najrýchlejšie a vybrať arcimága ako prvého hrdinu. S ním je oveľa rýchlejšie získavanie skúseností z creepov. Okrem pešiakov sa dá použiť aj domobrana, len je samozrejme potrebné mať čo najmenšie straty.

Iná možnosť je využiť ohnivého kúzelníka ako jedného z prvých hrdinov. Ten síce nepatrí k najlepším hrdinom na hre, ale vďaka vyvolaniu fénixa dokáže páchať značné škody, a to bez veľkého snaženia. Stačí pridať fénixa do niektorej kontrolnej skupiny. Ak je potrebné, aby fénix vydržal čo najdlhšie, môže byť liečený pomocou posvätného svetla od paladina.

## Tímová hra

Ľudia sú samozrejme vítaní v najrôznejších tímových hrách. Paladin a arcimág majú skvelé aury, ktoré ocenia všetci orkovia, nemŕtvi či noční elfovia. Paladin dokáže liečiť akékoľvek živé jednotky. Ľudia dokážu dobre zužitkovať trňovú auru od strážcu lesa, auru presnej strelby od kňazky a podobne. Každopádne, kombinácia ľudí a orkov je veľmi zaujímavá, pretože vďaka aurám zbožnosti (paladin) a vytrvalosti (náčelník taurov) budú mať obidve armády tak silnú obranu ako i silný útok. Rytieri dokážu podobne ako taurovia efektívne využiť kúzla od orkských šamanov.

Kúzla blizzard a plamenný úder sú najviac efektívne tam, kde je veľa vhodných cieľov pohromade. Hodiť ich naraz na hromadu nepriateľov, ktorí nedokážu efektívne uhnúť, môže byť zaujímavé. Podobne zaujímavé je liečenie hrdinov ako mesačná kňazka pomocou paladina a jej obklopenie ľudskými rytiermi. Tá dokáže urobiť skutočne veľa škody hlavne vtedy, keď ju nikto nedokáže včas zastaviť. Naopak, hrdinovia ako horský kráľ dokážu zneškodniť silné kúzla, ktoré aktuálne využíva niektorý z nepriateľov.

# Orkovia

Orkovia sú jedna z dvoch pôvodných rás vo Warcrafte. Skladajú sa z klasických orkov, z taurov a trollov. Ide o silnú rasu, ktorá sa zameriava predovšetkým na útok. Datadisk Frozen Throne umožňuje najat' nového hrdinu, ktorý značne mení hrateľnosť orkov. Orkovia majú len jednu jedinu auru (všetky ostatné rasy majú dve), no tá je často považovaná za najlepšiu.

## Výhody

- Aura vytrvalosti je perfektná – zvyšuje rýchlosť útoku u rasy i tak zameranej na útok a taktiež rýchlosť pohybu. Orkovia sa tak hodia na ničenie základní či armád, prenasledovania či obklúčenie súpera.
- Kodo má ďalšiu auru. Kodo síce nie je hrdina, ale aura tohto zvierat'a dokáže zvyšovať útok všetkým jednotkám. Taktiež môže niektoré nepriateľské jednotky jednoducho zožrať.
- Lovec tieňov dokáže masívne liečiť všetky zranené jednotky. V prípade náročnej bitky dokáže liečivým kúzlom liečiť aj sám seba. Taktiež môže spôsobiť, že všetky spojenecké jednotky budú na obmedzený čas a priestor nezraniteľné.
- Peóni sú chránení počas stavania budov a taktiež sa dokážu schovať do nôr, z ktorých dokážu strieľať. Orkovia tak majú zaujímavú obranu.
- Všetky budovy orkov môžu byť vylepšené o bodce. Akékoľvek nepriateľské jednotky, ktoré bojujú na blízko, sú zraňované pri útoku na budovy.
- Orkovia dokážu získavať suroviny pri útoku na nepriateľské budovy. Ich jazdci sú mimoriadne efektívni pri ničení budov. Trolí netopiernici znemožňujú obrancom opravovať budovy počas útoku, katalpuly dokážu vytvoriť chaos v okolí.
- Orkovia majú štyroch silných hrdinov a všetci štyria sú vhodní už ako prvý hrdina.
- Žumpovia a taurovia patria medzi najlepších bojovníkov na boj na blízku.
- Trolí berserkerovia patria medzi najlepšie jednotky na diaľku a zároveň nevyžadujú veľké množstvo jedla a surovín.
- Magické jednotky dokážu hromadne liečiť a hromadne zvyšovať útočnú silu a rýchlosť pohybu. To sa perfektne kombinuje s aurou náčelníka taurov.
- Jazdci dokážu chytiť letecké či utekajúce jednotky.

## Nevýhody

- Magické jednotky, šamani a trolie lekárk, sú efektívne až v neskorších fázach hry. Na začiatku sú slabé a len minimálne pomáhajú ostatným jednotkám.
- Orkské nory môžu byť vylepšované, ale aj tak sú pomerne ľahkým cieľom pre protivníkov.
- Žumpovia, taurovia a dvaja hrdinovia nemajú žiadny útok na diaľku. Tretí hrdina, lovec tieňov, zas často oveľa viac kúzli ako fyzicky útočí proti vzdušným cieľom.
- Hrdinovia a jednotky nemajú žiadnu možnosť ako zvýšiť množstvo či rýchlosť regenerácie many.
- Lietajúce jednotky majú svoje využitie, ale často vyžadujú dostatok pozornosti od hráča.

# Hrdinovia

**Lovce tieňov** (Shadow hunter) je novým hrdinom. Jeho špecializácia je veľmi jednoduchá, udržať ostatných nažive. Lovce tieňov by bol zaujímavejší ako hrdina zameraný na inteligenciu, pretože jeho útok je nízky a zároveň nepotrebuje zlepšenie obrany tak veľmi ako zlepšenie many. Výsledkom je hrdina, ktorý nie je ideálom, ale vďaka masívnemu liečeniu je nevyhnutný. Vie tiež posielat' hadích dozorcov (čo zvyšuje ich útok) a premeniť nepriateľa na neškodné zviera. Väčšinou však na tieto kúzla nemá dostatok many. Ultimátne vie urobiť všetky jednotky v okruhu nezraniteľné. V praxi to znamená aj to, že jednotka mimo okruhu sa stane terčom pre všetky nepriateľské jednotky. Lovce tieňov sa oplatí ako prvý hrdina, náčelník taurov ako druhý a pán mečov/prorok ako tretí – z pohľadu hráča ktorý nie je expertom na hru.

**Náčelník taurov** (Tauren chieftain) je tým potrebnejší, čím viac jednotiek hráč vlastní. Doslova všetky jednotky a všetky jednotky spojencov majú z jeho aury úžitok, vrátane samotného náčelníka taurov. Rýchlejšia a ničivejšia armáda výmenou za niečo, čo nevyžaduje žiadnu manu? Náčelník taurov vie tiež spomaľovať a zraňovať okolité jednotky, čo je praktické, keďže ide o hrdinu stavaného do čela armády. Dokáže sa tiež sám oživiť a vie zosielať tlakové vlny. Jeho nevýhodou je neschopnosť útočiť proti vzdušným jednotkám, teda kým nezíska nejaký orb. Orkovia majú k dispozícii orb blesku. Náčelník taurov môže byť liečený lovcom tieňov a dokáže výrazne zvyšovať efektivitu pána mečov.

**Pán mečov** (Blademaster) je typický DPS (damage per second) hrdina, ktorého úlohou je vytvoriť čo najviac poškodenia. Jeho efektivita môže byť výrazne zlepšená vďaka aure od náčelníka taurov, rozličných predmetov a kúzli od šamana či taurských kúzelníkov. Pán mečov dokáže využiť šancu na dvojnásobný až štvornásobný útok jedným sekutím. Dokáže odvieť pozornosť cez svoje zrkadlové obrazy a taktiež sa môže rýchlo pohybovať, a byť pri tom neviditeľný. Jeho ultimátnou schopnosťou je búrka mečov, pričom zraňuje viac jednotiek zároveň. Celkovo je pán mečov veľmi silný a po pridaní orb dokáže ľahko ničť svojich pozemných i vzdušných nepriateľov. Dokáže pracovať sám. Nevýhodou je, že ostatným jednotkám veľmi nepomáha. Pána mečov majú najradšej skúsení hráči, pretože dokážu hneď na začiatku hry urobiť chaos v základni protivníka alebo rýchlo získavať skúsenosti z creepov.

**Prorok** (far seer) je častým hrdinom u orkov. Môže za to fakt, že ide o hrdinu s útokom na diaľku, ktorý dokáže veľmi rýchlo zbierať skúsenosti vďaka tomu, že jeho vyvolaní vlci (podobne ako vodný elementáli u arcimága) môžu prijať množstvo zranenia pred tým, ako padnú alebo zmiznú. Prorok je hrdina zameraný na inteligenciu a používa svoju manu tiež na reťazové blesky. Prorok a lovec tieňov sú tak dvaja hrdinovia zameraní na reťazové kúzla. Prorok dokáže rýchlo ničť nepriateľské budovy pomocou zemetrasenia a čím sú bližšie pri sebe, tým lepšie. Aby bol prorok účinný, potrebuje mať pred sebou silné jednotky, keďže sám nepatrí v boji medzi najsilnejších. Dokáže tiež preskúmať neznáme oblasti na mape, ak má samozrejme dostatok voľnej many.

## Príkladné zloženie armády (50 jedla)

10 peónov na ťažbu zlata, 7 peónov na ťažbu dreva, 33 jedla na armádu.

Kontrolná skupina 1: 2 hrdinovia (10), 5 žumpov (15)

Kontrolná skupina 2: 2 lovci hláv (4), 2 šamani (4)

## Príkladné zloženie armády (100 jedla)

10 peónov na ťažbu zlata, 9 peónov na ťažbu dreva, 81 jedla na armádu.

Kontrolná skupina 1: 3 hrdinovia (15), 5 taurov (25), 3 žumpovia (9)

Kontrolná skupina 2: 3 berserkerov (6), 1 kodo (4), 3 šamani (6), 2 trolie lekárk (4)

Kontrolná skupina 3: 2 jazdci (6), 3 netopiernici (6)

## Jednotky

**Žump** je základná, ale mimoriadne silná jednotka, ktorá sa dá neskôr ešte výrazne vylepšovať. Má tak svoje využitie aj v neskorších častiach hry. Žumpovia majú veľa života, takže je možné akékoľvek iné jednotky schovať za nimi. Neskôr sa však väčšinou vymieňajú za ešte silnejších taurov.

**Lovec hláv** je základnou streleckou jednotkou. Lovci hláv sú lacní a slabí, ale dokážu presne to, čo žumpovia nie – strieľať z bezpečia, ničiť letecké jednotky a efektívne ničiť jednotky bez zbroje, ako sú napríklad lovkyne a dryády. Neskôr sa môžu vylepšiť na novú jednotku. **Berserker** je podstatne silnejší a dokáže radikálne zvýšiť svoj útok na úkor obrany.

**Katapult** je podľa očakávania obliehacou zbraňou. Dá sa používať po všetkých vylepšeniach aj proti pohyblivým cieľom, no prirodzene sa najviac hodí proti budovám. Má veľký dostrel, väčší ako akékoľvek veže.

**Kodo** zvyšuje útok ostatných jednotiek a dokáže tiež zožrať niektorú nepriateľskú jednotku. Často stačí pre celú armádu len jedno. Dokáže útočiť aj na vzdušné a vzdialené ciele.

**Jazdec** má s ľudskými rytiermi len pramálo spoločné. Ide o rýchlu jednotku, ktorá je však mimoriadne slabá v priamom boji. Jazdci sú stavaní na rýchly útok a následný útek. Ak sú súčasťou hlavnej armády, často budú napádaní. To nemusí byť úplne zlá taktika, ak sú skombinovaní s lovcom tieňov. Aura od náčelníka taurov vylepšuje tak ich útok, ako i útek.

**Jazdec** má s ľudskými rytiermi len pramálo spoločné. Ide o rýchlu jednotku, ktorá je však mimoriadne slabá v priamom boji. Jazdci sú stavaní na rýchly útok a následný útek. Ak sú súčasťou hlavnej armády, často budú napádaní. To nemusí byť úplne zlá taktika, ak sú skombinovaní s lovcom tieňov. Aura od náčelníka taurov vylepšuje tak ich útok, ako i útek.

**Vetrojazdec**, známejší ako Wyvern, je rýchla a silná jednotka s bodným útokom. Po vylepšení dokáže využívať jed. Ten je užitočný hlavne pre skúsených hráčov, ktorí dokážu postupne otráviť čo najviac nepriateľských jednotiek.

**Netopiernik** je nová jednotka, zavedená s datadiskom. Popísať ju je trochu náročné, lebo je to v svojej podstate bombardér a kamikadze pilot dohromady. Ide o lacnú jednotku, ktorá sa dá rýchlo trénovať. Netopiernici sú výborní proti budovám a špeciálne proti vežiam, ktoré sú podstatne oslabené v rýchlosti strelby. Netopiernik je tak akousi lacnejšou verziou mrazivého wyrma.

**Šaman** je možno najobľúbenejším kúzelníkom na hre. Všetky tri jeho kúzla majú svoje opodstatnenie v rukách skúseného hráča. Šaman dokáže očistiť zvolenú jednotku od kúziel a zároveň ju spomaliť. Výborná kombinácia. A pretože jazdci a hrdina lovec tieňov dokážu tiež niekoho spomaliť, môže jedna jednotka nahrádzať druhú, keď je táto možnosť krátkodobo nedostupná. Šaman dokáže zoslať bleskový štít, čo je výborné na jednotku, ktorá môže byť obkľúčená. Silný hrdina, ako náčelník taurov, tak môže byť ešte viac zničujúci. Bleskový štít sa hodí tiež na unikajúce jednotky, ktoré sú natlačené na sebe. Hlavné kúzlo je však v českej verzii nazývaná krvžízivnosť. Na ňu netreba žiadne sústredenie a automaticky mimoriadne posilní akúkoľvek blízku jednotku.

**Lekárka** je zaujímavá podporná jednotka. Dokáže masovo liečiť, a aj keď rýchlosť liečenia nie je vysoká, v boji či mimo boja dokáže liečiť ohromné množstvo jednotiek súčasne. Kým sa dostane na maximálnu úroveň, môže stále posilať znehýbujúce pasce a predovšetkým tajných dozorcov. Toto jednoduché kúzlo odhaľuje neviditeľné jednotky a informuje hráča, že sa blíži nebezpečenstvo. Ideálne je pridať dozorcov do jediných možných ciest.

**Prízračný chodec** je kúzelník, ktorý môže byť pre ostatných nezraniteľný. V svojom špeciálnom štádiu však nemôže sám spôsobovať zranenie. Prízračný chodec dokáže oživovať taurov a tiež iných prízračných chodcov. Dokáže tiež rozptýliť mágiu a prepojiť viac jednotiek. Prepojené jednotky zdieľajú svoje poškodenie. Takže namiesto toho, aby bola jednotka zranená o 100 života, budú štyri jednotky zranené o 25 života. Táto schopnosť sa dobre kombinuje s reťazovým liečením od lovca tieňov.

**Taur** je najsilnejší bojovník na blízko na celej hre. Navyše dokáže zraňovať okolité jednotky.

## Rozjzd (build order) a celková stratégia

Orkovia nie sú veľmi odlišní od ľudí, pokiaľ ide o začiatok hry. Tiež sa môžu zamerať na liečenie, auru, základné jednotky, ktoré sa neskôr vymenia za ich silnejšie varianty, a tak podobne. Orkovia si môžu vybrať, koľko agresivity dajú do rozjzdu. Predovšetkým na základe zvoleného hrdinu. Jedným z rozdielov oproti ľuďom je aj vyššia cena základnej bojovej jednotky, v zlate i v jedle.

Môj osobný rozjzd (všeobecný, zameraný na lovca tieňov ako prvého hrdinu):

1. Štyroch peónov poslať do zlatej bane, piaty stavia noru a následne pôjde do lesa. Budovať popri tom ďalších peónov a prvého z nich poslať do zlatej bane.
2. Pokračovať v budovaní sedliakov a vytvoriť kasárne a ďalším peónom oltár.
3. Len čo to bude možné, dať stavať druhú noru. Budovať armádu zo žumpov a hrdinu lovec tieňov.
4. Po druhom alebo treťom žumpovi sa pokúsiť postaviť budovu vojenský mlyn, ktorý je potrebný na vylepšenia a tiež na cvičenie lovcov hláv.
5. Vylepšiť obranu (u orkov je obrana všetkých jednotiek naviazaná na jediné zlepšenie) a vylepšiť hlavnú budovu. Počas jej stavania dostávať nory tak, aby bolo možné pokryť 50 jedla (hlavná budova a 4 nory)
6. Po vylepšení hlavnej budovy začať stavať stan duchov a hrdinu náčelník taurov. Popri tom vylepšiť žumpov cez výskum v kasárni.

Lovec tieňov je bojovník na diaľku a zároveň liečiteľ. S pomocou žumpov ľahko porazí slabšie neutrálne tábory. Kým dorazí náčelník taurov, lovec tieňov by už mal mať skúsenosti, ale zároveň vo veľkej miere vyčerpanú manu. Je dobrý nápad striedať žumpa úplne vpredu, pretože liečiaci vlna je efektívnejšia keď je poškodených viac žumpov, než keď je silne poškodený jediný žump. Náčelník taurov zvyšuje útok všetkých jednotiek, vrátane lovca tieňov bez many.

Dobrou stratégiou je využívať silné jednotky na boj na blízku (žumpovia, neskôr taurovia) a bonusy v podobe aury od náčelníka taurov a koda, automatického kúzla od šamanov s liečenia. Orkovia samozrejme vedú veľmi prekvapiť leteckými jednotkami. Každopádne, obidve základné jednotky sú použiteľné po všetkých zlepšeniach i na konci hry. Aj keď je pravda, že armáda taurov prejde cez všetko, samozrejme s výnimkou inej armády zameranej na letecké jednotky a silné kúzla, proti ktorým sa orkovia nemôžu brániť tak jednoducho ako noční elfovia (dryády) a ľudia (lapač kúziel).

## Tímová hra

Orkovia sú vítaní v každej tímovej hre. Môže za to samozrejme fakt, že majú silné jednotky pre prvú líniu, predovšetkým žumpov a taurov. Tieto jednotky môžu byť posilňované tak kúzlami orkov, ako i kúzlami od medvedích druidov či kňazov.

Akákoľvek armáda využije efekt aury od náčelníka taurov i od koda. Preto sa oplatí mať viac ako jedno kodo v tomto prípade. Orkovia môžu tiež reťazovo liečiť a ukladať liečivé kúzla od lekárov. To je efektívne v akejkoľvek situácii, predovšetkým však v prípade, že sa bitka poriadne natiahne. Jednotky tak dokážu vydržať v nevýhode dlhšie, až dokým nedorazia posily.



# Nemŕtvi

Nemŕvi boli po vydaní datadisku Frozen Throne považovaní za najsilnejšiu rasu. Dôvod je na to veľmi jednoduchý, ich možnosť sa s príchodom nových jednotiek výrazne rozšírili. Nemŕtvi využívajú mŕtvolu a majú výhodu na zemi pokrytej tzv. pohromou. Ich základné jednotky vedia vykúzliť i odčarovať budovy, ale napríklad na drevo ani nesiahnu.

## Výhody

- Akolyti vyčarovávajú budovy nemŕtvych. Stačí tak s jedným pracovníkom naraz vyčarovať viac rozličných budov a vrátiť ho do práce. Podobný prístup má rasa Protoss v Starcrafe.
- Jednotkám stojacim na zemi poničenej pohromou sa rýchlo regeneruje zdravie. Ešte rýchlejšie v blízkosti rytiera smrti s jeho bezbožnou aurou. V praxi to okrem iného znamená, že zranení gúlovia môžu byť poslaní ťažiť drevo a nepoškodení gúlovia môžu ísť do útoku namiesto nich.
- Rytier smrti je výborný hrdina, hodí sa do každej nemŕtvej armády.
- Akolyti môžu odčarovávať budovy, čím získajú suroviny navyše. Odčarovať sa dá napríklad aj očarovaná zlatá baňa. Hodí sa to, keď nie je možné zastaviť nepriateľskú armádu.
- Všetky jednotky útočiace na blízko (gúlovia, hnusy, gargoylovia, kostlivci, chrobáky, traja zo štyroch hrdinov) benefitujú z vampírskej aury pána desov. Útokom si dopĺňajú vlastné zdravie.
- Nemŕtvi dokážu efektívne ničiť nepriateľské letecké jednotky pomocou svojej siete od pavučích diablov pekelných a tiež pomocou gargoylov.
- Palička nekromancie (z obchodu nemŕtvych) vyčaruje dvoch kostlivcov z každej mŕtvolu. Vďaka tomu je možné i veľmi skoro porážať silné tábory neutrálnych creepov, a získavať tak úroveň.
- Sochy dokážu obnovovať manu i životy. Znamená to, že zničiť hnusy či mrazivých wyrmov je náročné, gúlovia vydržia dlhšie a extra mana pomáha tak hrdinom (napríklad rytierovi smrti a lichovi), ako i nekromantom a smrtonožkám.
- Orb rozkladu dokáže znižovať obranu nepriateľov a robiť ich tak veľmi zraniteľnými. Hodí sa pre každého hrdinu a je mimoriadne efektívny na lichovi, ktorí môže mať silný útok na diaľku.
- Základňa nemŕtvych sa môže kedykoľvek premeniť na pevnosť, stačí vylepšiť zikkuraty.
- Vďaka smrtonožkám je možné mať vyšší limit ako u ostatných rás. Hlavne, ak získa napríklad nepriateľské hnusy. Hnus stojí 4 jedlá, smrtonožka iba dve.
- Skúsení hráči vedia využiť kúzla, ktoré sú náročné na pozornosť. Nekromanti vedia urýchliť útok vlastnej jednotky, napríklad mrazivého wyrma, a zároveň ochromiť silné jednotky protihráča. Rytier smrti a lich dokážu obetovať vlastné jednotky na doplnenie zdravia či many. Na to sa výborne hodia jednotky, ktoré nestáli zlato či drevo – ako sú kostlivci a chrobáci.
- Nekromanti môžu využívať mŕtvolu, aj tie, ktoré si hráč môže doniesť v povoze tiel.

## Nevýhody

- Rytier smrti nemôže liečiť väčšinu spojeneckých hrdinov. Vyliečiť môže len iného rytiera smrti, licha, pána desov, pána podzemia a tiež temnú hraničiarku a pit lorda z taverny.
- Nemŕtvi môžu stavať len na zemi poničenej pohromou. Tú dokáže ničiť protihráč stavaním svojich ľudských, orkských či elfských budov.
- Gúlovia sú v boji slabí, akolyti nemajú v prípade útoku kam ujsť.
- Niektoré jednotky a budovy sú drahšie ako u iných rás.

# Hrdinovia

**Lich** (Lich) je skutočne zvláštnym hrdinom. Ide o kúzelného hrdinu, ktorý ovláda chlad a nekromanciu. Dokáže pomocou ľadovej novy poškodiť a spomaliť viac jednotiek naraz. Pretože je kúzlo náročné na manu, je možné manu doplniť obetovaním kostlivcov či chrobákov. Lich postupne silnie aj v bežnom útoku s každým bodom v inteligencii. Výborne sa mu hodí niečo na zrýchlenie útoku. Dokáže tiež prebrať úlohu klasického obranného kúzelníka a masívne zlepšovať obranu všetkým jednotkám. To sa výborne hodí pre všetkých troch ostatných hrdinov. Jeho ultimátna schopnosť dokáže zničiť čokoľvek, aj celú základňu, ak má na to dostatok času.

**Pán desov** (Dreadlord) je podľa mnohých jedným zo slabších hrdinov. Má auru, ktorá je niekedy málo užitočná a na polovicu jednotiek nemá žiadny vplyv. Pán desov je samozrejme s ňou silnejší, ale má príliš pomalý útok na to, aby to využil na maximum. To sa dá však zmeniť s poslaním kúzla od nekromanta. Pán desov dokáže uspať nepriateľské jednotky a hrdinov, čo je užitočnejšie proti novým hráčom ako proti profesionálom či umelej inteligencii, lebo spánok sa dá ľahko prerušiť útokom. Hrdina sa stáva zaujímavým od úrovne 6, pretože bude môcť zoslať pekelníka. Pán desov sa prirodzene dobre kombinuje s rytierom smrti a pánom podzemia, pretože im pomáha jeho aura a rytier smrti ho môže liečiť. V prípade intenzívnych bojov ho môže ochrániť mrazivý štít od licha.

**Pán podzemia** (crypt lord) je typický tank. Výdrží hlavne na vyšších úrovniach skutočne veľa, vďaka špeciálnemu pancieru. Do boja pridáva svoje chrobáky a dokáže na krátky čas omráčiť viac jednotiek súčasne. Taktiež má špecialitu, ktorá mu dopĺňa zdravie. Častá kombinácia je s rytierom smrti, pánom desov a nekromantom, pretože dokážu ešte viac zvýšiť jeho trvácnosť. Je potrebné, aby bol pán podzemia vpredu, čo znamená viac bezpečia pre slabšie, strelecké jednotky. V kombinácii s pekelnými diabli (pavúčí bojovníci) dokáže rýchlo a ľahko ničiť uviaznuté letecké jednotky.

**Rytier smrti** (Death knight) je podľa nejedného profesionálneho hráča najlepším alebo jedným z najlepších hrdinov na hre. Dokáže zraňovať živé jednotky, liečiť nemŕtve jednotky, liečiť sám seba a oživovať nezničiteľné mŕtvolu (ktoré však večne nevydržia). Okrem toho má výbornú auru, ktorá spôsobuje, že sa nemŕtvym jednotkám (i mechanickým) obnovuje zdravie kdekoľvek v blízkosti hrdinu. Zároveň sa výborne kombinuje so sochami, ktoré obnovujú zdravie a manu všetkým jednotkám. Z hrdinov si výborne rozumie s pánom podzemia, pretože sa môže liečiť obetovaním jeho chrobákov. Rozumie si tiež s pánom desov a dokážu sa navzájom liečiť pri útoku na blízko. Rytier smrti je taktiež veľmi pohyblivý a dokáže sa tak rýchlejšie dostať na potrebné miesto. Cieľka smrti má na tretej úrovni až trojnásobnú účinnosť. Toto kúzlo je však drahšie ako kúzlo svetlo od paladina.

## Príkladné zloženie armády (50 jedla)

10 akolytov na ťažbu zlata, 6 gúlov na ťažbu dreva peónov na ťažbu dreva, 28 jedla na armádu.

Kontrolná skupina 1: 2 hrdinovia (10), 4 pekelní diabli (12)

Kontrolná skupina 2: 1 povoz tiel (4), 1 nekromant (2)

Kontrolná skupina 3: všetci gúlovia, ktorí sú určení na ťažbu dreva

## Príkladné zloženie armády (100 jedla)

10 akolytov na ťažbu zlata, 6 gúlov na ťažbu dreva peónov na ťažbu dreva, 78 jedla na armádu.

Kontrolná skupina 1: 3 hrdinovia (15), 3 hnusy (12), 3 mraziví wyrmovia (21)

Kontrolná skupina 2: 4 pekelní diabli (12), 2 sochy (6)

Kontrolná skupina 3: 3 smrtonožky (6), 3 nekromanti (6)

Kontrolná skupina 4: všetci gúlovia, ktorí sú určení na ťažbu dreva

## Jednotky

**Gúl** je základná jednotka a lesný robotník. Ich útok je slušný, ale počet životov je nízky. Najviac efektívni sú v boji na začiatku hry, neskôr sa ich efekt znižuje. Po vylepšeniach dokážu rýchlo získať veľké množstvo dreva. Keď bude mať hráč dostatok dreva, môže všetkých (alebo väčšinu) zaradiť do klasickej armády.

**Diabol pekelný** je silná strelecká jednotka. Špecializuje sa proti vzdušným jednotkám, ale dokáže narobiť problémy v podstate komukoľvek. Ich útok sa dá rapídne zrýchliť pomocou nekromanta. Hodí sa oveľa viac k pánovi podzemia než k pánovi desov.

**Gargoyl** je ľahká lietajúca príšera, silná proti iným lietajúcim jednotkám. Proti pozemným cieľom má len malé využitie. Hodí sa na prieskum a vie rýchlo získať späť svoje zdravie.

**Hnus** sa dá prirovnať k taurom a rytierom. Silná jednotka v boji na blízku, ktorú môže veľmi posilniť kúzlo bezbožná zúrivosť od nekromanta a mrazivá zbroj od lica. Hnus sa často kombinuje s rytierom smrti a pánom desov, pretože obidvaja dokážu liečiť tieto silné jednotky s množstvom života.

**Povoz tiel** je katapult nemŕtvych. Okrem iného dokáže produkovať mŕtvolu, ktoré môže využiť nekromant a pán podzemia na vytvorenie nových jednotiek. Spolu s hnusmi vie využívať nákazlivý mrak, ktorý bude postupne poškodzovať živé jednotky.

**Obsidiánová socha** je zvláštna jednotka. Dokáže masívne liečiť alebo pridávať manu. Preto sa často berú dve. Ich útok je mizerný, ale dokážu predĺžiť životnosť armády a zároveň dovoľujú kúzelníkom posielat' viac kúziel. Hodia sa tak v bitke, ako i mimo nej pri budovaní novej armády. Môžu sa tie zmeniť na ničiteľa.

**Ničiteľ** je rovnako ako socha jednotkou z rozšírenia. Ide o silnú jednotku, veľmi efektívnu proti kúzelníkom. Podobne ako fénix stráca životy, ničiteľ stráca manu a musí ju získať od spojeneckej jednotky. Ničiteľ je nezraniteľný kúzлами a môže sa tak dobre kombinovať s inými leteckými jednotkami.

**Nekromant** je dôležitý kúzelník. Všetky tri jeho kúzla majú svoje využitie. Často však nemá na všetky z nich dostatok many. To sa dá vyriešiť tak sochou, ako i zastavením automatického kúzlenia. Dokáže oživiť mŕtvolu, mimoriadne urýchliť akúkoľvek spojeneckú jednotku a tiež zmrazčiť napríklad nepriateľskú jednotku na úteku. Je dobrý nápad kombinovať ich s povozmi tiel, takže dokážu vytvoriť veľa kostlivcov za krátky čas, a to doslova kdekoľvek. Dokážu tiež neúmyselne vyčerpať svoju manu, ak budú zosielať oživovanie úplne zbytočne na základni v okolí pohrebiska.

**Smrtonoška** dokáže posielat' kliatby, ktoré spôsobujú, že niektoré útoky nepriateľov sa minú účinku. Smrtonošky sú tak najviac efektívne, keď má protihráč na bojisku drahé a silné jednotky s veľkým útokom. Smrtonoška dokáže magicky chrániť vybranú jednotku a hlavne sa vie zmocniť cudzej, často oveľa silnejšej jednotky. Prípadne niekoho, kto sa aktuálne armáde nemŕtvych veľmi hodí. Smrtonoška zahynie pri prevzatí inej jednotky, na rozdiel od hrdinky temná hraničiarka.

**Mrazivý wyrm** je veľký, nemŕtvy drak. Po vylepšení dokáže zmrazovať budovy, čím úplne zastaví ich výrobnú činnosť či strelbu. Spomaľuje taktiež klasickej jednotky a pre množstvo životov a silný útok sú mrazivé wyrmy obávané. Rozhodne však nie sú nezničiteľné. Skvelo sa kombinujú s rytierom smrti, ktorý ich dokáže liečiť a ktorého aura im pomáha aj mimoriadne ďaleko od základne.

## Rozjzd (build order) a celková stratégia

Nemŕtvi sú pravdepodobne najzvláštnejšou rasou. Ich stratégia sa môže podobat' iným, no odlišná stavba budov a ostatné špeciality robia hru za nemŕtvych výrazne odlišnou.

Môj osobný rozjzd (všeobecný, zameraný na rytiera smrti a bytosti):

1. Vytvoriť ďalších dvoch akolytov a poslať ich do bane. Jedným z akolytov dať stavať kobku, následne oltár. Prvý zikkurat by mal byť čo najviac vpredu.
2. Postaviť niekoľko gúlov a zikkurátov. Ako hlavného hrdinu vybrať rytiera smrti.
3. Po tom, čo sa začne stavať druhý zikkurat, začať stavať pohrebisko blízko lesov.
4. Poslať rytiera smrti s prvými tromi gúľmi do útoku na slabých creepov. Následne zaútočiť na ďalší tábor s tým, že by mal byť zatiaľ pripravený ďalší gúl.
5. Postaviť kryptu a len čo to bude možné, začať pripravovať diablov pekelných.
6. Po vylepšení hlavnej budovy pripraviť pána podzemia alebo lica. Pridávať ďalších diablov pekelných. Zvýšiť útok a následne obranu bytostí v pohrebisku.

Rytier smrti je pre tento i mnohé ďalšie rozjazdy kľúčový. Umožňuje totiž liečenie a nebojí sa boja na blízku. V prípade, že utŕži veľké zranenia on i celá armáda ho stačí stiahnuť na zem v blízkosti základne a poslať gúlov do práce. Kým sa rytier smrti lieči, gúľovia a diabli pekelní sa liečia s ním.

Samozrejme, najlepšia armáda má zo všetkého niečo. Niektoré jednotky nemajú veľké využitie, zatiaľ čo iné sú efektívne už i v menšom množstve. Nemŕtvi sú majstri v tom, že veľa poškodenia schytajú nie hlavné, ale dočasné, vyvolané jednotky. Po každom boji je možné pozbierať mŕtvolu, alebo ich rovno využiť na okamžitý ďalší útok.

Nemŕtvi nepotrebujú vyčarovať novú nekropolu pri ďalšej zlatej bani. Úplne im stačí postaviť len novú začarovanú baňu. V praxi to znamená, že budú musieť presúvať akolytov z iných miest a nebude možné sa teleportovať s armádou na ochranu novej začarovanej bane. Samozrejme, nová nekropola sa dá vyčarovať kedykoľvek a niekoľko zikkurátov dokáže zabezpečiť solídnu obranu. Nekropola tiež funguje na odovzdávanie dreva. Na druhú stranu, ak je jedinou stavbou začarovaná zlatá baňa, je možné oklamať umelú inteligenciu a jej odčarováním zastaviť útok. Minimálne do času, kým sa priblíži hlavná armáda.

## Tímová hra

Nemŕtvi sa objavujú v tímových hrách pravidelne, a to predovšetkým pre ich dve zaujímavé aury a tiež schopnosť liečiť celú armádu pomocou sôch. Rytier smrti nemôže liečiť živé jednotky, ale liečivé vlny od orkského lovca tieňov ho liečiť môžu, podobne ako kúzla od ľudských kňazov či elfského strážcu lesa.

Nemŕtvi sú zameraní predovšetkým na boj zblízka, takže ideálny spojenec môže byť pre nich niekto s útokom na diaľku, napríklad temní elfovia. Zároveň sa môžu nemŕtvi zamerať na útok na diaľku sami, so svojimi wyrmami a diablami pekelnými, k čomu sa hodia napríklad orkovia s ich silnými jednotkami v boji na blízku.