
Rasy v hre Darkelf

Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	GKBN
Stanislav Hoferek	Greenie knižnica	CC-BY-NC-ND	Prvé (2016)	000101

Úvod

Hrali ste niekedy pôvodnú česko-slovenskú hru Darkelf? Ak máte radi fantasy, online hry a strategické myslenie, mohla by sa vám táto hra zapáčiť. Prevezmite armádu ľudí, barbarov, škretov, skurutov, mágov, nekromantov, elfov, temných elfov, trpaslíkov, hobitov alebo entov – a poďte do boja!

Darkelf je hra, v ktorej sa hráči snažia zvrhnúť tyrana z trónu. Samozrejme to nie je len tak a hráč musí rozširovať svoje územie, zosielať kúzla a starať sa tak o útok, ako i o účinnú obranu. Hra je zaujímavá hneď v niekoľkých smeroch. Vyhrávajú najšikovnejší a nie tí, čo sú prihlásení najviac. Hra je tiež rozdelená na rozličné ligy. Od prvej ligy, kde sa stretávajú elitné aliancie, po nižšie, menej náročné ligy, vhodné pre začiatočníkov. Táto kniha prináša návody za všetky rasy a prehľad ich špeciálnych schopností. Nechýbajú ani odpovede na časté otázky.

Hru môžete bezplatne hrať na webovej adrese [darkelf.cz](#) alebo [darkelf.sk](#).

Užitočné odkazy

Hra darkelf

[darkelf.cz](#) (česká verzia) alebo [darkelf.sk](#) (slovenská verzia).

Hra obsahuje rozsiahlu nápovedu a fóra.

Oficiálny prehľad rás

[darkelf.cz/prehled_ras.asp](#)

Darkelf kalkulačka

[darkelf.bkralik.cz/descripts](#)

Darkelf Times

[detimes.cz](#)

Rasy na webe Skřítkové z Oálu

[szo.blog.cz/rubrika/rasy](#)

Greenie knižnica – oddelenie hier a hernej literatúry

[knihy.rs-design.sk/knihy.html#hry](#)

Akú rasu vybrať?

Každú rasu možno zaradiť. Niektoré sú vo viac ako jednej skupine.

Vojenské rasy sú pre začiatočníka najlepšie riešenie. Mágiu na začiatku nepotrebujú, alebo používajú minimálne. Nemusia stavať veľa budov a ak chcú dobiť ďalšie zeme, pošlú tam svojich vojakov. Tí sú v boji šikovní, nestoja veľa a umožnia hráčovi zamerať sa neskôr na čokoľvek. Ekonomiku, mágiu či ďalšie rozrastanie.

Vojenské rasy: Barbari, skuruti, enti. Čiastočne tiež ľudia, nekromanti či temní elfovia.

Barbari a enti majú najsilnejšie jednotky, ale menej kôl. Skuruti majú kôl viac, ale ich jednotky sú trochu slabšie.

Magické rasy dominujú pochopiteľne v mágií. Nie je im cudzie podporovať svoje útoky kúzлами, hádzať nepríjemné kúzla na súperov a tak podobne. Na druhej strane, musia sa starať o hospodárenie so zlatom i s manou a veľmi často potrebujú mier a ochranu, hlavne proti nepriateľsky naladeným vojenským rasám.

Magické rasy: Elfovia, temní elfovia, mágovia. Čiastočne tiež nekromanti a trpaslíci.

Elfovia sú zameraní na pozitívne kúzla, temní elfovia sú univerzálna rasa na všetko a mágovia majú najlepší prístup k mágií všeobecne.

Ekonomické rasy sú samozrejme najlepšie v ekonomike. Všetko, čo robia, dokážu vylepšiť stavbami, ktoré si často ako jediní môžu dovoliť. Často nemajú najsilnejšie jednotky, ale môžu ich poslať tam, kde je to potrebné, naozaj veľa. Navyše najviac prispievajú do aliančnej pokladne.

Ekonomické rasy: Hobiti, škreti, skuruti. Čiastočne tiež ľudia a nekromanti.

Hobiti majú najviac kôl a najviac prispievajú do pokladne. Škreti sú dobrí v obrane, zatiaľ čo skuruti v útoku.

Obranné rasy sa hrávajú väčšinou skúsenými hráčmi. Tak ako ostatní, aj oni dobývajú zeme. Oveľa zaujímavejší sú však v obrane. Čo raz dobijú, to už nepustia a ak áno, rozhodne na to bude treba tak silnú armádu, ako aj silné kúzla.

Obranné rasy: Škreti, elfovia, trpaslíci.

Škreti sú veľakolová obranná rasa, ktorá môže v neskorších fázach aj efektívne útočiť. Elfovia si pomáhajú kúzлами a trpaslíci majú lacné a silné obranné jednotky a pevnosti.

Samozrejme, s každou rasou sa dá hrať všetko. Len je to niekedy naozaj veľmi komplikované. Niektoré rasy sú podobné s inými, zatiaľ čo s inými môžete zažiť úplne inú hru.

Tu je malé zhrnutie všetkých rás v tabuľke:

Rasa	Obrana alebo útok?	Mágia	Vyžadované počasie
Ľudia	vyvážené	hlavne neskôr	čo najviac na zlato
Barbari	útok	boj má prioritu	-
Škreti	obrana	hlavne neskôr	čo najviac na zlato; nízka cena domov
Skuruti	útok	boj má prioritu	nízka cena domov
Nekromanti	útok	hlavne neskôr	čo najviac na zlato
Mágovia	vyvážené	celý vek	Čo najviac na manu
Elfovia	obrana	celý vek	-
Temní elfovia	vyvážené	celý vek	-
Trpaslíci	obrana	hlavne neskôr	-
Hobiti	útok	celý vek	nízka cena domov
Enti	vyvážené	boj má prioritu	-

Podľa čoho teda vybrať rasu? Podľa počasia, zamerania, skúseností... alebo napríklad aj podľa aliančného bonusu. Niektoré rasy sa veľmi hodí mať v aliancií. Škreti pomáhajú s málo používanými plienivými útokmi, elfovia so žltými kúzлами, trpaslíci so stavbou baní a pevností a hobiti s vyšším odvodom do aliančnej pokladnice.

Dôležitá poznámka: Niekedy je veľmi zlý nápad rozdeľovať rasy na jednoduché a zložité. Napríklad enti sú považovaní za jednoduchú rasu, ale v tvrdých bojoch vo vyšších ligách treba za nich poriadne premýšľať. V prázdnej lige a proti nováčkom sa dá naozaj všetko.

Univerzálny návod (podrobne)

Existuje univerzálny návod? Áno, existuje, a je veľmi jednoduchý. Niektoré rasy však dokážu napredovať aj iným spôsobom. Každopádne, tento návod je jednoduchý, i keď nie až tak jednoduchý, ako ísť podľa rád poradcu v hre.

Väčšinou sa vyberá rasa podľa počasia či podľa toho, za koho hráte radi. Iste, niekedy je to aj podľa požiadaviek aliancie alebo dopredu dané v tzv. rasovke. Začať s počasím je pre začiatočníka dobrý nápad, pretože kým v perfektnom počasí môže hrať každý, v príšernom sú niektoré rasy nehrateľné. Počasie sa často uvádza napríklad vo formáte 100–100–100, čiže počasie na zlato, počasie na manu a počasie na cenu domov. Toto číslo možno vidieť v hláseniach, ako i pri výbere ligy. Najlepšie počasie je 150–150–50, najhoršie 50–50–150. Prečo je posledné číslo inak, ako ostatné? Cena domov, ktorých by sa malo stavať naozaj veľa, je ideálne čo najnižšia. Za rovnaké peniaze ich postavíte viac.

Rasy vhodné do dobrého počasia: Všetky, ale niektoré rasy budú (v porovnaní s ostatnými) v nevýhode.

Rasy vhodné do zlého počasia: Väčšinou málokolové rasy, ako sú enti, trpaslíci či temní elfovia.

Každá rasa má svoju špeciálnu budovu, vlastnosť a kúzlo. Nech už si vyberiete ktorúkoľvek, treba vedieť, ako tieto špeciality použiť. Väčšinou sú o niečo lepšie, ako podobné stavby, ktoré môže postaviť každý. S výnimkou trpaslíkov sa ale nepoužije pravdepodobne nič hneď na začiatku.

Rozjazd

- 0. deň –
 - Postaviť sýpku obilnú, najdôležitejšiu budovu.
 - Následne sa pozrieť na útočnú silu vašej zeme. Vaša útočná sila je určite menšia, ako je potrebné poslať na dobitie neutrálnej zeme v okolí. Prvoradou starosťou je najatť armádu. Netreba to však robiť hneď, ale až po tom, čo bude možné najatť dostatok vojakov.
 - Príklad: Hráte za barbarov a máte len základného hrdinu. Útočná sila šiestich obranných a dvoch magických jednotiek je spolu $6 \times 4 + 2 \times 5$, spolu 34, s hrdinom 35. Minimálny útok na neutrálnu zem je 49, takže nám chýba 14. Potrebujeme tak najatť minimálne 4 obranné jednotky. Treba ťahať kolá, kým nebude táto možnosť splnená.
 - Až sa najme dostatok jednotky, pred poslaním útoku je dobrý nápad zakúziť. V hre je veľa dobrých kúziel, ale na začiatku potrebujete väčšinou len dve. Spokojnosť a Ukradnúť peniaze. Podľa rasy máte

nejakú tú manu na začiatok. Väčšinou je veľmi dobrý nápad poslať kúzlo spokojnosť na zem, na ktorú idete útočiť. Za zvyšnú manu poslať niekoľko kúziel Ukradnúť peniaze na iné zeme.

- V zmluvách vyhlásite vojnu zvolenej zemi
- Pošlite útok!
- Nechajte kolá na zajtra. Viac sa oplatí ťahať kolá vtedy, keď máte viac zemi. Znamená to väčší príjem, väčší prírastok obyvateľstva a podobne.
- 1. deň – Máte dve zeme a nejaké to zlato zvýšilo z predchádzajúceho dňa (a bolo získané kúzlom ukradnúť peniaze). Pravdepodobne máte tiež spokojnosť na jednej zo zemi a Takže čo najskôr:
 - Otvoriť hlásenia a prečítať, čo sa stalo nového
 - Postaviť druhú sýpku
 - Nastaviť obchodné zmluvy medzi zemami
 - Odťahať minimum kôl na to, aby bolo možné poslať z každej zeme ďalší útok.
 - Nekúziť, je totiž obrovská pravdepodobnosť, že kúzla neprejdú.
- 2. deň – To isté, ako deň predtým. Stavať sýpky, možno niekde aj posvätné studne alebo iné stavby. K tomu nezabúdať prikúpiť pár domčekov. Odohrať všetky kolá a poslať čo najviac útokov.
- Ďalšie dni – Postupovať v rozrastaní. Tam, kde nebudú stačiť útoky obrannými jednotkami, postaviť cech vojny a najatť niekoľko útočných jednotiek.

Poznámka k ľuďom a nekromantom: Tieto dve rasy majú iný rozjazd, ktorý vyžaduje cech vojny. Nižšie nájdete rozjazdy za všetky rasy.

Poznámka k alternatívnym rozjazdom: Každú rasu možno hrať aj nejakou inak, ako normálne. Postupovať cez niektoré postupy, ktoré sú uvedené pod hlavnými postupmi, môže viesť k síce zaujímavej hre, ale nie vždy vhodnej pre bežné použitie. Napríklad za barbarov je možný rozjazd cez ich špeciálnu stavbu, verbiarsky stan. Skúsiť postupovať takýmto spôsobom môžete, ale často sa stanete ľahkým terčom pre ostatných hráčov.

(BladeOfHolyAngel, v1.0)



Ludia sú pravdepodobne najnáročnejšou rasou na hre. Prečo? Neustále je potrebné niečo počítať, nedá sa útočiť obrannými jednotkami, neexistuje univerzálny rozjazd, často musia kupovať cech vojny a tak ďalej. V rukách skúseného hráča dokážu veľa a nájdu sa tiež hráči, podľa ktorých sú ľudia jednoduchí. Môžu dobre útočiť i brániť, nie je im cudzia mágia, vedia si pripraviť dobrú ekonomiku a ich chudobinec zachraňuje ne jeden problém.

Do akého počasia ísť s ľuďmi? Lacné domčeky potrebujú, ale jednoznačným základom je počasia na peniaze. Čím viac, tým viac útokov. Ideálne by bolo brať ľudí jedine do počasia 140 alebo 150 na zlato. Pretože rytieri nie sú zadarmo, treba ich veľa a dá sa útočiť jedine s nimi, treba aj veľa domov postaviť. Ideálne počasia je tak 150–150–50, pričom je práve výber počasia asi najdôležitejší spomedzi všetkých rás. Rozjazdov je viac, ale hlavný je s cechom vojny a posielaním rytierov. Ak máte prístup k šípkam (rasové kúzlo), môžete každou jednou šípkou znížiť potrebnú silu v neutrálke o 5.

+ univerzálnosť rasy

+ za dobrých podmienok silný rozjazd

+ výborné špeciality

– obranné jednotky nedokážu útočiť

– ťažký rozjazd

– len do výborného počasia

Ludia dokážu efektívne predávať alebo nakupovať manu na tržisku. S maximálnym počtom tržísk dokážu urobiť veľa obchodov, alebo im stačí postaviť tržnic menej na to, aby sa dal trh s manou dobre využívať. Ich špeciálna stavba je chudobinec a aj keď sa to nezdá, je to spolu s mithrilovou baňou jedna z najlepších ekonomických stavieb. Stačí ho postaviť tam, kde sa ide prepustiť armáda, a rovno predať. Za 700 zlatiek (175 sa vráti predajom) môže pribudnúť naraz aj 50 obyvateľov, v neskorších dňoch ešte viac. Dá sa tak napríklad predať obranná armáda a umožní sa nákup rytierov. Všetko v jednom dni.

Rozjazd pri perfektnom počasi (zlato 140 a viac, ostatné akékoľvek)

- 0. deň – Postaviť cech vojny, sýpku a odtočiť všetky kolá. S dobrým hrdinom (ak nemáte hrdinu s veľkým útokom, radšej si vyberte inú rasu) by sa mali dať pripraviť dva silné útoky (okolo 80) na preposlanie. Pridať k tomu maximum okrádačiek. Nekúziť žiadne spokojnosti.
- 1. deň – Nič neřahať, len nastaviť zmluvy na obchodné a počkať na ďalší deň. Preposlať útoky a ak je to možné a potrebné, prikúpiť niekoľko zbrojnošov na posilnenie

útoku.

- 2. deň – Máte až 5 zemi a kopec kôl. Navyše niekde už nastavené zmluvy. Pripraviť zmluvy aj pre ďalšie zeme a čo najskôr dokúpiť sýpky. Prioritu majú zeme s armádami. Ak všetko pôjde, ako má, malo by byť možné poslať maximálne 3 útoky, pričom jeden z úplne prvej zeme. Ideálny stav by bolo získať zeme tak, aby mali čo najviac spoločných hraníc (teda nenařahovať sa len smerom na sever a juh alebo východ a západ), kvôli zmluvám. V prípade potreby môže pomôcť služba pomoc rytiera za 0,5 DE kreditov.
- Ďalšie dni – Tak ako pri každej rase, treba sa zamerať na rozširovanie ríše, alebo mágiu. Samozrejme, častejšie je stále rozširovanie, a na to je potrebné kúpiť viac cechov vojny. K sýpkam treba aj studne a v nasledujúcich dňoch by mali byť tieto dve stavby v každej jednej zemi. Tam, kde už nebude potrebná armáda, postavte chudobinec, prepustíte vojakov a následne môžete predať aj túto ich špeciálnu stavbu.

Rozjazd pri zlom počasi

- 0. deň – Rovnako ako minule, ale len jeden silný útok. Prípadne jeden útok na preposlanie a jeden maličký, so silou 49. V prvom prípade nemusíte řahať všetky kolá.
- 1. deň – Preposlanie útoku a nastavenie zmlúv.
- 2. deň – Sýpky a všetko potrebné pre poslanie dvoch útokov

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– Šípkový rozjazd. Každá šípka zníži silu obrany zeme o 5 bodov. Je tak možné útočiť aj bez odtočenia jediného kola. V novej zemi sa následne postaví cech vojny. Vhodné jedine tam, kde sa strategicky neoplatí stavať cech vojny. Dá sa použiť aj bez vyhlásenia vojny. Bude síce potrebné viac šípok, ale hneď aktívna obchodná zmluva nasunie veľa peňazí, ktoré sa naozaj hodia pri nákupe cechu a rytierov.

– Rozjazd s predajom sýpky v deň 0, aby bolo možné vyslať viac útokov zo základnej zeme. V drvivej väčšine je lepšie sýpku nepredať.

Podobné rasy:

– Nekromanti. Rovnaký počet kôl, tiež je potrebný cech vojny, podobná mágia a tak ďalej. Ludia a nekromanti sú mimoriadne podobné rasy a rozhodujú detaily.

– Temní elfovia. Ak sa porovnajú s ľuďmi, tak sa zistí, že sú to naozaj podobné rasy. V detailoch sú TE lepší, ale ľudia majú viac herných kôl. Niektoré fakty, ako napríklad náročnosť na počasia, majú presne opačne.

– Skuruti. Silní skuruti (ako i barbari) majú toho s ľuďmi veľa spoločného. Hlavný rozdiel je v tom, že ľudia sú viac univerzálni, zatiaľ čo skuruti sú stavani hlavne na útok.

(BladeOfHolyAngel, v1.1)

Barbari



Barbari patria medzi tzv. vojenské rasy. Ich stratégia je v podstate veľmi jednoduchá – zaberat' neutrálne zeme a neskôr pohlcovať protihráčov. Ich jednotky, ako i špeciálna stavba či vlastnosť, to všetko je zamerané predovšetkým na útok. Schopný hráč dokáže za barbarov aj kúziť a budovať silnú ekonomiku, pričom si na to na začiatku veku vybojuje dostatok zemí.

Barbari sú vhodní i pre úplných začiatčníkov a počasie na manu a na cenu domov ich veľmi netrápi. Majú dva hlavné rozjazdy. Rýchly, na ktorý treba dobré počasie na zlato (ideálne 110 a viac) a pomalší, vhodný i do veľmi zlého počasia. Barbari v skratke:

- + silné jednotky, vhodné na útok
- + rýchle dobývanie neutrálnych zemi
- + špeciálna vlastnosť a stavba výrazne pomáhajú v boji
- menej herných kôl (7)
- podpriemerná mágia
- jednotky nie sú vhodné na obranu

Verbiarsky stan je jedna z najlepších stavieb. Postupne premieňa obyvateľov na berserkerov, najsilnejšiu útočnú jednotku na hre. Verbiarsky stan je efektívny v prípade, že sa podarilo získať zem hlboko v území nepriateľa. Iná možnosť je využiť verbiarsky stan v tých zemiach, ktoré sú pod vplyvom nespokojnosti alebo kliatby (namiesto pomalého zvyšovania populácie a následne nízkeho počtu rekrútov pribudne útočná armáda), prípadne v zemi, kde sú mimoriadne drahé domy.

Špeciálna vlastnosť barbarov ovplyvňuje hodnotu. Pri rýchlom naberaní zemi sa zvyšuje aj zisk z každej zeme rýchlejšie, ako u iných rás. V prípade, že barbari nedobijú zem, ich hodnota neklesá tak rýchlo. Dobrý hráč tak dokáže urobiť z barbarov silnú ekonomickú rasu, ktorá sa navyše vďaka stavbám a silným jednotkám dokáže stále rozširovať.

Rozjazd pri dobrom počasi (zlato 110 a viac, ostatné akékoľvek)

- 0. deň – Postavte sýpku a odťahajte dosť kôl na to, aby sa podarilo poslať útok na dve zeme. Väčšinou 7 kôl, ale ak máte hrdinu s vysokým útokom, malo by postačiť aj 6. Pred samotným poslaním vojska je vhodné poslať okradačky, čiže kúzlo ukradnúť peniaze, na neutrálne zeme. Malo by sa to podariť poslať 3x, v ideálnom počasi na manu dokonca 4x.
- 1. deň – Nastaviť obchodné zmluvy a čo najskôr postaviť nové sýpky vo všetkých zemiach. Vďaka peniazom z okradačiek by to nemal byť veľký problém. Je lepšie

začať v tej zemi, ktorá má menšiu vojenskú silu. Na konci dňa po odťahaní kôl by mal byť dostatok obyvateľov i peňazí na poslanie nového útoku z každej z troch zemi. Počas ťahania kôl je potrebné sledovať dostatok voľných domov a v prípade potreby ich stavať.

- 2. deň – Rovnaký postup, ako deň predtým. Pripraviť zmluvy, postaviť sýpky a poslať čo najviac útokov.
- Ďalšie dni – Neustále získavať zeme a stavať sýpky. Postupne pridávať aj studne. Pri kontakte so silnými neutrálnymi zemami alebo so súpermi príde vhod cech vojny a/alebo verbiarsky stan, prípadne kamenné cesty.

Rozjazd pri zlom počasi

- 0. deň – Poslať okradačky. Postaviť sýpku. Podľa sily hrdinu, odťahať čo najmenej kôl na útok na jednu zem a zaútočiť.
- 1. deň – Nastaviť obchodné zmluvy, postaviť sýpku a odťahať minimum kôl na to, aby bolo možné poslať 2 útoky, jeden z každej zeme.
- 2. deň – Nastaviť obchodné služby medzi zemami, odtočiť všetky kolá, pričom sa samozrejme budú stavať sýpky a následne pripraviť čo najviac útokov.

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– V prípade, že je cena many na trhu vysoká, je možné namiesto okradačiek postaviť tržnicu a predat' manu

– Rozjazd cez verbiarsky stan. Alebo so sýpkou (na to treba použiť pár dekov), alebo bez nej. Výhodou bude dobrý útok, ale veľmi zlá ekonomika. Viac zaujímavosť, než reálna stratégia.

– Rozjazd bez posielania útoku v deň 0. Poslať spokojnosť na svoju zem a postaviť verbiarsky stan. Na konci dňa 1 bude k dispozícii 14 berserkerov, spolu sila 126 v berserkeroch a 34 v iných jednotkách. K tomu hrdina a ďalšie jednotky na najatie.

Podobné rasy:

– Skuruti. Tiež silné jednotky, i keď nie tak silné, ako majú barbari. Majú však viac herných kôl.

– Temní elfovia. TE majú slabšie (ale lacnejšie) jednotky a majú menej herných kôl, ale sú lepší v mágii.

– Enti. S mimoriadne silnými jednotkami sa postarajú tak o útok, ako i o obranu. Ich nevýhodou je však nižší počet herných kôl.

(BladeOfHolyAngel, v1.0)



Škreti sú 10 kolová ekonomická rasa, len hobiti majú viac kôl. Magicky sú na tom priemerne. Je to univerzálna rasa. Ak s nimi chcete expandovať, môžete. Sústrediť sa na mágiu? Nie je problém. Alebo zastať funkciu hobita a plniť kasu. To samozrejme závisí hlavne na tom, čo je za nich práve potrebné. Majú však veľmi drahé jednotky. Problémom je tiež to, že sú veľmi závislí od počasia. V zlom počasí sú aj pre dobrého hráča takmer nehrateľní. Ak však máte dobré počasia na zlato a lacné domčky, tak sú priamo nezastaviteľní! Sú totiž skvelí v boji, hlavne kvôli svojej špeciálnej stavbe podzemné tunely. Zvyčajne sa totiž škret zabarikáduje a potom na vás cez voľný priechod môže v pokoji útočiť. Podzemné tunely totiž rušia postih 30%. Škreti nie sú vhodní pre začiatovníkov.

- + 10 kôl
- + podzemné tunely
- + univerzálne nasadenie
- drahé jednotky
- vysoké žoldy
- len do veľmi dobrého počasia

Škreti dokážu efektívne útočiť cez podzemné tunely. Ak v zemi, odkiaľ pôjde tunel až na územie súpera postavíte veľa domov, môžete poslať ohromné množstvo bojovníkov. A zároveň tento útok podporiť stavbami. Škreti majú tiež výhodu pri menej častých plienivých útokoch. Tie sa oplatia, ak nemáte istotu, že sa vám podarí dobyť zem. Pri plienivom útoku nebránia obyvatelia.

Rozjazd pri dobrom počasí (zlato 110 a viac, ostatné akékoľvek)

- 0. deň – Stavíme sýpku a následne ťaháme maximálne 5 kôl. Ak je k dispozícii hrdina s útokom 8, môžeme pokojne i 4 kolá. S mimoriadne perfektným hrdinom dokonca len tri. Kúzlime tri okrádačky (kúzlo ukradnúť peniaze). Posielame útok so silou minimálne 49 na neutrálku bez bonusu na obranu.
- 1. deň – Máme 2 zeme a až 16 kôl. Neťahajme ich všetky! Postavíme sýpku a prepustíme obidvoch mágov. Ťaháme čo najmenej kôl, len tak, aby vyšlo na dva rovnaké útoky.
- 2. deň – Máme 4 zeme a hromadu kôl. Podľa toho, koľko sa ich podarilo ušetriť. Každopádne si počas odťahu dostavíme sýpky, prípadne i studne. Hlavne je potrebné strážiť a stavať nové domy. Neustále treba počítat financie, koľko ich potrebujeme na poskladanie až 4 útokov. Tu už záleží od situácie v lige.
- Ďalšie dni – V tretí deň je k dispozícii 8 zemí, minimálne 10 kôl, 4 sýpky a sem tam studňa. Počas odohrávania sa

môže škret špecializovať, hlavne podľa požiadaviek v aliancii. S expanziou a ekonomikou by nemal byť problém. Čo najskôr je potrebné nabrat' niekoľkých šamanov. Základná sila kúzla sa od začiatku hodí a navyše je potrebné získať ďalší zdroj many. Veľškrety potrebujú many veľmi veľa.

Rozjazd so silným hrdinom

- 0. deň – Ak máte naozaj silného hrdinu v útoku, postavte sýpku, odtočte všetky kolá a pošlite dva útoky.
- 1. deň – Znovu postaviť sýpky a pokúsiť sa pokračovať v systéme 1–3–6–12.
- 2. deň – Rovnako ako predošlý deň. A samozrejme stále sledovať domčky.

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– Rozjazd bez predávania magických jednotiek. Je rovnaký, ako bežný rozjazd, ale možno budete mať o jeden útok menej v daný deň a celkovo sa naberanie nových zemí spomalí. Vhodnejšie do plných líg.

– Rozjazd cez silného hrdinu, s útokom minimálne 8. Odohrať všetky kolá a malo by vyjsť na 2 útoky. Po poslaní okrádačiek by malo vyjsť na aspoň jednu sýpku a postupne získať ďalšiu. Ak budú vhodné podmienky, počet škretovej sa bude zdvojnásobovať, kým výrazne nezosilnia neutrálne zeme.

Podobné rasy:

– Hobiti. Kto iný má ohromný počet kôl? Hobiti i škreti majú podobnú obrannú jednotku. Zatiaľ čo škreti dokážu brániť svoje zeme, hobitovi ostávajú len útočiť.

– Trpaslíci. Trpaslíci majú so škretni podobnú obranu a môžu využívať podzemné tunely. Majú však silnejšie a oveľa lacnejšie jednotky, zatiaľ čo škreti majú omnoho viac kôl.

– Elfovia. Ďalšia obranná rasa, ktorá navyše dobre ovláda mágiu. Škreti však majú oveľa viac herných kôl.

(Van Helsing 2, v1.1; Preložil a doplnil BladeOfHolyAngel)



Skuruti, alebo tiež uruk-hai či nesprávne uruci sú výbojná rasa. Vynikajú v útoku, rýchlom rozjazde a ich výhodou je aj vysoký počet kôl. Samozrejme majú hneď niekoľko nevýhod. Ich jednotky sú slabšie a drahšie ako u iných bojových národov (enti, barbari) a ich mágia je strašná. Inak povedané, ak chce niekto za skurutov kúziť, musí počítať s tým, že ich mágovia sú drahí a majú vysoký žold. Vďaka rýchlemu zaberaniu zemi a vysokému počtu kôl môžu mať skuruti v každej zemi dostatok obyvateľov na budovanie ekonomiky alebo silných útokov. Na útočenie sa dajú použiť všetky tri druhy jednotiek, zatiaľ čo na obranu nie je skutočne silná ani jedna.

Skuruti sa dajú hrať v každom počasí. Samozrejme, ideálom je 150–150–50, ako pri každej rase. Dôležité je hlavne počasie na príjem zlatých, pretože ich jednotky nie sú lacné a treba ich kupovať veľa. Počasie na domy je taktiež dôležité, pretože skurut ich bude potrebovať naozaj veľa.

+ rýchly rozjazd

+ silné útoky na začiatku i konci veku

+ predávanie budov za polovicu

– slabá obrana

– drahé magické jednotky

– vyšší žold

Skuruti dokážu predávať nepotrebné stavby za polovicu. V niektorých prípadoch, ako napríklad pri pevnostiach, to môže znamenať rozdiel v tisícoch. Predávať arény, kamenné cesty, poľné modlitebne a tak podobne je veľmi výhodné v zemiach, ktoré už nie sú na hraniciach, ale v srdci novej ríše. Oplatí sa to tiež pri preniknutí na súperovo územie. Pripraviť útočné stavby a čo najsilnejší útok a po jeho poslaní predat' úplne všetko. Špeciálna budova, sklad mäsa, získava zlato za úspešné útoky. Oplatí sa napríklad v zemi, z ktorej idú útoky na 2 zeme.

Rozjazd pri dobrom počasí (zlato 110 a viac, ostatné akékoľvek)

- 0. deň – Postaviť sýpku, odťahať kolá a naverbovať maximum obranných jednotiek. Poslať jeden útok sily 51 na neutrálnu zem (samozrejme, ak to na ňu bude stačiť) a jeden čo najväčší útok na inú. Všetku manu dať do okrádačiek (kúzlo ukradnúť peniaze na neutrálnu zem).
- 1. deň – Postaviť sýpku najskôr v zemi, na ktorú išiel minimálny útok. Nastaviť obchodné zmluvy medzi zemami. Odtočiť len niekoľko kôl, aby sa z tej i z vašej prvej zeme zeme dal poslať útok na ďalšiu zem. Pošlite 3 útoky, jeden z každej zeme.

- 2. deň – Pokračujte v útokoch. Skuruti nepotrebujú cech vojny, potrebujú však dostatok obyvateľov. Preto je potrebné sústrediť sa hlavne na sýpky, útoky a samozrejme domy. Ak počasie dá, postaviť aj studňu
- Ďalšie dni – Neustále rozširovanie a začať stavať studne v každej zemi. V najsilnejšej zemi tiež dielňu a zlatú baňu. Až začne výrazne narastať sila neutrálnych zemi, alebo narazíte na súpera, pošlite na neho útočné jednotky z cechu vojny. Mágiu prakticky nepotrebujete na začiatku hry a ak hráte v aliancii, môžete niekoho požiadať o spokojnosť do útoku. Nezabudnúť predat' jednotky v tých zemiach, z ktorých už nikdy nebudete útočiť.

Rozjazd pri zlom počasí

- 0. deň – Postaviť sýpku a odťahať minimum kôl na poslanie jedného útoku. Počet kôl záleží od hrdinu. Poslať kúzlo ukradnúť peniaze.
- 1. deň – Jednoduchý postup sa opakuje. Postaviť sýpku a odťahať len toľko kôl, koľko treba na nákup jednotiek na nový útok z každej zeme. Samozrejme nastaviť čo najskôr obchodné zmluvy.
- 2. deň – Stavať sýpky a odohrať všetky kolá. Ekonomika by mala ísť prudko nahor. Na konci by ste mali mať možnosť poslať minimálne 3 útoky. Veľa záleží na mieste v lige, počasí, hrdinovi a tak ďalej. Skôr ako cech mágie budete potrebovať cech vojny.

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– Útok na dve zeme s minimom odťahaných kôl v nulý deň. Žiadny útok sa nebude dať preposlať, ale zároveň sa menej zaplatí na žolde. Poslať okrádačky a čo najskôr postaviť obidve sýpky na ďalší deň, v ktorom sa odtočia všetky kolá.

– Rozjazd cez studňu. Skuruti získajú zdroj many, vďaka ktorému môžu manu predávať na trhu či poslať viac okrádačiek. Tento postup je však málo používaný. V trojkovej lige, kde nejde oveľa, sa však dá bez problémov použiť. Výhodné tam, kde môžete útočiť len na jednu zem. Čo sa stáva naozaj málokedy, v preplnených ligách.

Podobné rasy:

– Barbari. Barbar má toho so skurutom veľa spoločného. Silný útok, slabá obrana a mágia. Barbari sú silnejší so svojimi jednotkami, skuruti zas majú viac kôl a teda lepšiu ekonomiku a sú dobrí v plienení.

– Hobiti. Čo majú spoločné s hobitmi? Napodiv celkom dosť. Obidve rasy sú stavané skôr na útok ako na obranu, obidve majú veľa kôl, potrebujú veľa domčekov a majú vysoké žoldy. Hlavný rozdiel je v tom, že skuruti sú lepšie stavaní na vojnu, kým pre hobita je vojna tak trochu cudzia a majú radšej mier.

– Temní elfovia. TE majú veľmi silné jednotky a navyše výbornú mágiu. Majú však o 3 kolá menej.

(BladeOfHolyAngel, v1.1)

Nekromanti



Nekromanti sú rasa plná extrémov. Na to, aby sa tie temné potvory poriadne rozrastali, musí krásne svietiť slniečko a obyčajný zombík je v obrane 2x silnejší ako nazgúl. Nekromanti sú silná útočná rasa s dobrou ekonomikou a mágiou. Keď sa k tomu pridá aj naozaj nízka cena obranných jednotiek a to, že ich máte niekedy zadarmo, tak to začne znieť naozaj dobre. Ale, vždy je tu ale. Hráč musí za nekromantov veľmi rozumne narábať s manou a taktiež je potrebné často stavať cech vojny alebo mágie.

Ako sa spomenulo hore, nekromanti požadujú slniečko. Postaviť sýpku sa dá v každom počasí, ale pridať k tomu aj cech vojny je omnoho náročnejšie. Ideálne počasie je 150–150–50, ale cena domov nie je až tak podstatná. Nekromantov určite zobrať do počasia 120 a viac na domy.

- + silné a lacné jednotky
- + útočné jednotky nestoja žiadne zlato
- + magickými jednotkami sa dá dobre útočiť
- obranné jednotky nedokážu útočiť
- často je potrebné kúpiť cech vojny alebo mágie
- nevhodní do slabšieho počasia

Nekromanti oživujú zombie pri útokoch. Ich sila v útoku je minimálna, ale o to menej ďalších zombie treba nakúpiť pre preposlanie. Ich žold je minimálny a celkom dobre bránia zem proti nepriateľom. Špeciálna stavba nekromantov je pohrebisko. Pohrebisko zvyšuje šancu, že bude obetovanie na obetisku úspešné. Čím viac obyvateľov obetujete, tým viac many môžete získať. Oplatí sa to hlavne v zemiach, kde sú domy už veľmi drahé, alebo tam, kde máte spokojnosť alebo požehnanie. Pri dobrom použití sa podarí nekromantovi zhromaždiť ohromné množstvo many v čase, keď je na trhu najdrahšia.

Rozjazd pri dobrom počasí (zlato 120 a viac, ostatné akékoľvek)

- 0. deň – Sýpka, odťahať 7 kôl, postaviť cech vojny a poslať dva čo najsilnejšie útoky na dve zeme. Žiadne okrádačky alebo spokojnosti.
- 1. deň – Neťahať. Nastaviť len obchodné zmluvy a preposlať útoky na ďalšie dve zeme. Ak je to potrebné, prikúpiť do niektorého útoku niekoľko zombíkov.
- 2. deň – Máte 5 zemí a obrovské množstvo kôl. Predajte všetkých zombíkov (na žolde by ste zaplatili viac, ako je ich cena) a kupujte sýpky a ideálne aj pár studní. Nezabudnite domčeky. Zo svojej prvej zeme pošlite útok s nazgúlmi, inde sa snažte pridať zombíkov k útokom, aby bolo možné dobíjať zeme. Odťahajte všetky kolá.

- Ďalšie dni – Naďalej stavajte sýpky a studne, tie sú za nekromantov veľmi dôležité. Teraz príde rozhodnutie, či je v okolí veľa voľných zemí a ide sa na cechy vojny, alebo sa ide na cech mágie. Magické jednotky sú drahšie, ale dobre útočia a pomôžu tiež s produkciou many tak na nazgúlov, ako aj na prízraky.

Rozjazd pri strednom počasí (90–110)

- 0. deň – Rovnaký, ako vyššie, ale musí sa predať sýpka, alebo vybrať peniaze z aliančnej pokladnice, kde však v deň 0 pravdepodobne bude len niekoľko zlatých mincí. Iná možnosť je investovať Deky.

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– Rozjazd 1-4-6-8 (alebo 1-4-6-7). Ten je samozrejme poriadne o šťastí a potrebujete na to výborného hrdinu s mocnými artefaktami. V deň 0 sa posielajú 3 útoky, z toho 2 silné na preposlanie. V deň 1 sa útoky preposielajú a zo zeme, na ktorú išiel tretí útok, sa robí presun vojakov do útoku. Tento rozjazd vyžaduje skúsenosti a dostatok miesta, ako i dobrú štartovaciu polohu.

– Ak ste v nevíkendovej lige a začínate v piatok, oplatí sa útok na 3 zeme namiesto dvoch. S Dekmi alebo s inou pomocou sa dá aj na štyri. V pondelok sú 4 zeme a obrovský počet kôl.

– Existuje aj rozjazd do príšerného počasia, bez útoku. Postaviť sýpku a studňu, predať zombíkov a poslať kúzlo priaznivé počasie. Na ďalší deň odťahať kolá, postaviť cech vojny a normálne útočiť. Do zlého počasia je však určite lepší nápad zobrať inú rasu.

– Rozjazd 1-4-5. Dá sa použiť v niektorých situáciách, ale klasický rozjazd je lepší. Pri tomto rozjazde sa posielajú 3 útoky, z čoho je 1 silnejší, vhodný i na preposlanie. V deň 1 sa len prepošle útok. Výsledkom je rovnaký počet zemí, ale viac roztrúsená armáda (i keď v deň 1 sa môžu urobiť presuny). Výhodou však je viac obchodných zmlúv.

– Menej stratový rozjazd. Rovnaký, ako klasika, ale posielajú sa minimálne útoky. Následne sa posielajú ďalšia armáda do zemí ako presun vojsk. Takýmto spôsobom sa v niektorých prípadoch znížia straty.

Podobné rasy:

– Ludia – ďalšia osemkolová rasa, taktiež vyžadujúca cech vojny.

– Temní elfovia – podobná sila jednotiek. Temní elfovia sú o niečo silnejší a lepší v dobíjaní zemí, ale majú menej herných kôl.

– Mágovia. Spolu s nekromantmi sú mágovia výrazne magickou rasou, ktorá musí zväziť použitie many. Všetky ich jednotky sa najímajú za manu. Sú slabší v boji, ale o to lepší v čarovaní.

(BladeOfHolyAngel & Raj Ahten, v1.2)

Mágovia



Popísať mágov je tak trochu zbytočné. Iste, môžu útočiť, budovať ekonomiku, brániť a všetko ostatné, ale ich hlavné zameranie je mágia. Ako ju použijete? To je na vás. Každopádne, mágovia sa dajú aj sólo. Väčší zážitok je však mať mága v aliancii. Aliančný mág funguje na jednoduchom princípe – používa svoje zdroje a aliančnú pokladňu na to, aby magicky ničil súperov, alebo aby kúzлами podporoval barbarov či skurutov v bojoch. Pre mága je potrebné zaobstaráť dobrý príjem many, pretože žiadna z ich jednotiek nepotrebuje zlato na najatie, len na žold.

Aké počasie zvoliť pre rasu, ktorá nepotrebuje zlato na nákup jednotiek? Je to veľmi o aliancii. V dobrom počasí sa bude dostávať viac peňazí aj do aliančnej pokladne a to umožní aj nákup studní. Ideálom by bolo čo najlepšie počasie na manu. Ak bude nízke počasie na domčeky, bude to výhodou. Mágovia posielajú spokojnosť aj na svoju zem, takže v prvých dňoch sa napriek len 7 kolám budú musieť stavať ďalšie a ďalšie domčeky. Ideál je tak 150–150–50.

- + jednotky nestoja žiadne zlato
- + výborná mágia a limit kúziel
- + nízky žold u magických jednotiek
- len 7 kôl
- zraniteľnosť vo vojenskej oblasti
- vyžaduje skúsenejšieho hráča

Mágovia sú výborní v mágií. Ich špeciálna stavba, pentagram, im umožňuje efektívne kúzliť aj úplne na začiatku hry, pretože zvyšuje SK (silu kúzla). Ak by niektoré ich kúzlo neprešlo, časť z many sa vráti hráčovi a môže ju znovu použiť – tak na kúzla, ako i na jednotky a veže. Mágovia to majú s manou naozaj zaujímavé a ich kúzelné jednotky stoja len manu a produkujú manu. Pekný kolotoč a kým kími aliančná pokladňa a sú priaznivé podmienky (a ceny na trhu, mágovia manu častejšie kupujú ako predávajú), všetko je v poriadku. V neskorších častiach veku sa často posielala kúzla mana na zlato.

Rozjazd pri akomkoľvek počasí

- 0. deň – Postaviť sýpku a poslať dve spokojnosti – jednu na svoju vlastnú zem a druhú do útoku. Následne odťahať minimum kôl na to, aby sa dala poskladať armáda o sile minimálne 49. Poslať okrádačky. Koľko ich pošlete, to je na vás. Ak všetko pôjde podľa plánu, mali by ste mať pri základnom počasí na manu okolo 440 many. Každá okrádačka (kúzlo ukradnúť peniaze) zarobí okolo 250 zlata. Ideálne by bolo, aby sa dala na ďalší deň postaviť druhá sýpka. Môžete nakradnúť aj viac, ale určite by ste mali mať minimálne 50 many v zásobe.

Niektorí hráči odporúčajú kúzliť maximálne dve.

- 1. deň – Postaviť sýpku a odťahať minimum kôl na poslanie dvoch útokov. Samozrejme nezabudnúť obchodné zmluvy.
- 2. deň – Čo najskôr postaviť sýpky a pokračovať v útočení obrannými jednotkami. Nebude sa to dať donekonečna. Mágovia môžu útočiť obrannými jednotkami tak do 4. dňa, takže sa treba pripravovať na cech mágie a čo najviac studní. Poslať čo najviac útokov.
- Ďalšie dni – Pokračovať v útočení. Ak to bude možné, postaviť pentagram a posielat' nespokojnosti nepriateľom do útokov. Samozrejme prejsť čo najskôr na základnú mágiu. Veľmi dôležitý je prístup k aliančnej pokladnici a s jej pomocou nie je problém postaviť cech mágie alebo vojny. Medzi najviac magickými zemami urobiť magickú zmluvu. Neustále kontrolovať kurz many na trhu a ak je jej cena nízka, kúpiť ju. Čo najskôr je potrebné zabezpečiť hranice, aby bolo možné sústrediť sa na kúzlenie.

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– Šípový rozjazd. Ak máte ľudí ako spoluhráčov a pošlú pár šípov na okolité zeme, je možné poslať v deň 0 až 2 útoky. Jeden šíp dokáže zabiť jednu obrannú jednotku (obrana 5). S použitím 2 šípov na každú zem budú stačiť útoky silou 39. Iná možnosť je útok na 2 zeme cez kamenné cesty alebo pomoc rytiera.

– Masové posielanie spokojností do útokov spoluhráčov a tak môže mať až 7 hráčov oveľa lepší začiatok a budú môcť lepšie vykrmovať aliančnú pokladňu. Dá sa kúzliť aj nespokojnosti protihráčom. Mág však nemôže vyplyvať priveľa many na začiatku, lebo bude neskôr veľmi slabý a ľahko ho kúzлами zničí mág od konkurencie – alebo nebude môcť efektívne nabrať ďalšie zeme a bojovať so susedmi.

– Vo veľmi dobrom počasí sa dá postaviť už v deň 0 studňa. Viac many do začiatku umožní poslať viac okrádačiek. Väčšinou sa studňa v 0. a 1. deň nestavia a lepšie vychádzajú rozjazdy bez studne.

– Rozjazd cez pentagram, v ktorom sa dá posielat' kúzla i v „hluchom období“, keď nikto iný kúzliť nemôže. Oplatí sa posielat' klasické spokojnosti a nespokojnosti, ako i možnosť ukradnúť peniaze.

– Rozjazd cez tržnicu. Vhodné len v prípade veľmi extrémnych kurzov.

– Šialený kreditový rozjazd cez masívne šípkovanie od spoluhráčov (rozjazd 1–5 je tak naozaj možný) alebo kúpu cechu mágie cez zlato z platených služieb.

Podobné rasy:

– Elfovia. Nieкто povie, že najlepšou kúzelnou rasou sú mágovia, nieкто iný zas ukáže na elfov. Elfovia majú podobnú ekonomiku, ale sú viac zameraní na žlté, pozitívne kúzla.

– Enti. Prečo práve enti? Tiež používajú len jednu surovinu. A tiež nemusia platiť vysoký žold magickým jednotkám.

– Temní elfovia. V podstate viac dobovačná verzia mágov. Temní elfovia tiež dobre kúzlia, ale majú o kolo menej.

(BladeOfHolyAngel, v1.0)

Elfovia



Elfovia patria medzi rasy, s ktorými môže hrať naozaj každý. V rukách začiatočníka ale neukážu nič svetoborné. Nie sú totiž rasou určenou na útoky, ale skôr na mágiu. Vlastne sú možno najlepšou magickou rasou, spolu s mágmi. Vynikajú v produkcii many, zosielení pozitívnych kúziel a tiež v obrane. Navyše dokážu efektívne používať jednotku tretieho stupňa na obranu i útočenie. Elfovia sú skôr obranná, ako útočná rasa. Môže za to hlavne ich obranná jednotka, ktorá má obranu až 6. Dobré obranné čísla majú tiež ich ťažkoodenci a liečiteľia.

Elfovia môžu hrať v akomkoľvek počasí. Vzhľadom na cenu ich jednotiek a malý počet kôl je ideálne počasie 120–150–80. Prečo takéto počasie? V silnejšom majú väčšie výhody ostatné rasy, zatiaľ čo v slabšom sa ich rozjazd spomalí. Pretože sú pre elfov dôležité jednotky tretieho stupňa, dobré počasie na manu je veľmi vítané.

+ silná jednotka tretieho stupňa

+ výborná mágia

+ dobrá obrana

– slabý útok

– pomalé rozpínanie

– málo herných kôl

Elfovia sú výborní v produkcii many. Ich jednotky tretieho stupňa sú pomerne lacné, majú nízky žold a dajú sa použiť naozaj na všetko. Produkciu ovplyvňujú aj háje, ktoré pridávajú viac many, ako veža. Samozrejme v jednej zemi môže byť aj háj, aj veža. Do tretice ušetria manu pri zosielení priaznivých kúziel. Táto vlastnosť má aj užitočný aliančný bonus. Samotní elfovia môžu posielat' požehnanie či spokojnosť na seba i na spoluhráčov, zatiaľ čo niekto iný sa zameria na kliatby. Hobiti sa postarajú o príjmy do pokladne.

Rozjazd

- 0. deň – Postaviť sýpku, studňu a odťahať minimum kôl na poslanie jedného útoku. Poslať spokojnosť tak na svoju zem, ako i do útoku. Za všetku zvyšnú manu zoslať okrádačky, prípadne nespokojnosť nepriateľovi do útoku. Bez hrdinu alebo so slabým hrdinom by to malo vyjsť na 5 alebo 6 kôl, s dobrým hrdinom sa dá ušetriť.
- 1. deň – Samozrejme postaviť ďalšiu sýpku, nastaviť obchodné zmluvy a odťahať minimum kôl na poslanie ďalšieho útoku z každej zeme.
- 2. deň – Pokračovanie. Sústrediť sa na útoky a neustále stavať sýpky a pokiaľ možno i studne. Mana sa veľmi hodí.

- Ďalšie dni – Čo najskôr postaviť cech mágie a minimálne jeden magický háj. Ten zvýši produkciu many. Ťažkoodenci sú tiež jedna možnosť, ale väčšina hráčov používa hlavne liečiteľov. Dobrý nápad, hlavne s pomocou aliancie, je zameranie sa na produkciu many. Umožní to posielat' kúzla spojencom. Mať elfa a v aliancii je výhoda tak pre mágov, ako i napríklad pre entov alebo hobitov či škretov.

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– Rozjazd bez studne do naozaj zlého počasia

– Rozjazd cez obradnú svätyňu. Tento rozjazd bude produkovať veľa many už na začiatku, ale nie dosť na to, aby sa poslali spokojnosti či okrádačky. Nabranie zemi tak bude výrazne spomalené. Vhodné do úplne uzatvoreného priestoru. Rozjazd cez obradnú svätyňu je v otvorenom priestore (čo je prakticky vždy) veľmi zlý nápad.

Podobné rasy:

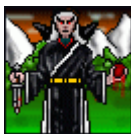
– Mágovia. Podobne ako mágovia, aj elfovia potrebujú veľa many na kúzlenie a sú na to dobre pripravení. Ich štýl hry je vcelku podobný.

– Trpaslíci. Tiež obranná, málokolová rasa s lacnými jednotkami.

– Nekromanti. Čo majú už len spoločné elfovia a nekromanti? Napríklad to, že sa často oplatí útočiť jednotkami tretieho stupňa. O potrebe získavať manu čo najrýchlejšie netreba veľa rozprávať.

(BladeOfHolyAngel & aladinn & Keltar, v1.2)

Temní elfovia



Temní elfovia sú skutočne zvláštnou rasou. Vynikajú v útoku, v obrane a v mágií. Majú dobrý rozjazd za akýchkoľvek podmienok, lacné jednotky a užitočné špeciality. Navyše ich môže hrať aj začiatočník. Znie to až priveľmi dobre? Áno, všetko má svoju cenu. Temní elfovia majú nízky počet kôl. Kto ich však využije rozumne, dosiahne silnú ríšu, ktorá síce nebude naháňať peniaze do aliančnej pokladne, ale môže útočiť celý vek a pridať k tomu silné kúzla.

Aké počasie vyhovuje temným elfom? Akékoľvek! Od 150–150–50, kde môžu mať svoje najrýchlejšie rozjazdy, po 50–50–150, kde sa im bude dariť lepšie, ako väčšine ostatných. Práve v slabom počasí sa vždy objaví veľké množstvo temných elfov. Nepotrebujú totiž vysoký príjem na to, aby sa mohli v prvých dňoch rozširovať.

- + silné a zároveň lacné jednotky
- + všestranné použitie
- + výborná mágia
- málo herných kôl
- nízke príjmy zlata
- menej efektívni bez prístupu k aliančnej pokladni

Temní elfovia získavajú manu zo zabitých nepriateľov. Čím silnejšie chránenu zem dobijete, tým viac many. Zaujímavá je aj ich špeciálna stavba, univerzita. Tá pomáha pri bránení zemi, a to tak vojensky, ako i magicky. Z útočných šermiarov sa stávajú mágovia a netreba na to prepúšťať armádu alebo stavať cech mágie.

Rozjazd pri dobrom počasí

- 0. deň – Postaviť sýpku a odťahať 2–3 kolá, podľa sily hrdinu. Cieľom je pripraviť útok minimálne 49 na neutrálnu zem bez bonusu. Pred poslaním útoku je vhodné poslať spokojnosť na svoju zem i do útoku. Za zvyšok many okrádačky (ukradnúť peniaze).
- 1. deň – Čo najskôr postaviť sýpku, nastaviť obchodné zmluvy a odťahať všetky kolá. Podľa počasia, ceny domov a tak podobne by to malo vyjsť na minimálne 3 útoky. Ani 4 by však nemali byť veľký problém.
- 2. deň – V rukách je dosť zemi a 6 kôl. Čo robiť? Presne to, čo predtým. Pripraviť obchodné zmluvy, dostavať sýpky a posielat' útoky. Koľko ich bude, to je podľa pozície v lige. Každopádne by nemal byť problém s postavením aspoň troch útokov, i keď možno ich bude oveľa viac. S ich obrannými jednotkami sa útočí dobre a veľa nestoja.

- Ďalšie dni – V tretí deň sa treba rozhodnúť, či sa ide na mágiu, alebo sa začne prechádzať na cech vojny. V každom prípade je vhodné čo najskôr postaviť okrem sýpky aj studne. Rozhodne netreba zabúdať stavať domy.

Rozjazd pri zlom počasí

- 0. deň – Sýpka, spokojnosť na svoju zem i do útoku, okrádačky, odohrať minimum kôl a poslať útok
- 1. deň – Sýpka, zmluvy, odťahať minimum kôl na poslanie dvoch útokov. Mohli by to byť 2–3 kolá
- 2. deň – 5 zemi, a hromada našetrených kôl. Navyše platia niektoré obchodné zmluvy. Odtočiť všetky kolá (a nezabúdať na sýpky a domy) a nakoniec poslať čo najviac útokov

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– Rozjazd cez predaj many. Ak je vysoká cena many na trhu, postaviť tržnicu a predať čo sa dá. Zvyšok dať do kúziel.

– Rozjazd cez naozaj masové okrádačky. Hráč tak nebude mať spokojnosti, ale bude mať množstvo zlata na začiatku.

– Rozjazd na cech mágie, v deň 2 sa dá efektívne začať kúziť na spojencov či protivníkov.

Podobné rasy:

– Ludia (tiež všeobecná rasa. Majú viac herných kôl, ale slabší začiatok)

– Barbari (tiež výborný začiatok a silné jednotky, ale slabšia mágia)

– Enti (podobní na začiatku veku vo všetkom. Rozdiely začnú až po nástupe mágie)

(BladeOfHolyAngel, v1.1)

Trpaslíci



Trpaslíci sú spolu so škretmi obrannou rasou. Dokážu útočiť, čarovať či budovať si ekonomiku, ale ich hlavná sila spočíva v obrane. Zem, ktorú dobijú, už tak ľahko nepustia. Trpaslíci sú tiež výborní v tom, aby udržali svoju obranu pokope a zároveň sa rozširovali na opačnom konci ríše. Ich obranné jednotky totiž nemajú takmer žiadny žold. Ich jednotky nestoja skoro žiadnu manu, a tak sa môžu trpaslíci sústrediť na stavbu veží, útočenie cez poľné modlitebne, alebo kúzlenie.

Trpaslíci sú podobne ako temní elfovia a enti vhodní do akéhokoľvek počasia. Či prší, sneží, padajú meteority alebo je 50 stupňov v tieni, trpaslíci to vydržia! Je tak možné hrať v počasi 150–150–50 i 50–50–150. Vhodnejšie je však zlé počasie, ktoré trápi trpaslíkov oveľa menej, ako iných. Napríklad spomínaných škretov.

+ minimálne žoldy

+ lacné jednotky, predovšetkým na manu

+ dobrá obrana

– nízky útok

– málo herných kôl

– magická jednotka je náročná na zlato

Trpaslíci majú mithrilovú baňu, ktorá produkuje slušný zisk zlatých a spolu s nízkym žoldom umožní ekonomike reálne fungovať aj pri zlom počasi. Každá trpasličia zem tak môže mať 3 bane. Pretože je z mithrilových baní dobrý príjem, treba ich stavať čo najskôr. Ich špeciálna vlastnosť je lacnejší nákup baní a pevností, a to tak pre hráča, ako aj (v menšej miere) pre alianciu. Pomôže to aj pri útokoch v neskorších častiach hry, pretože pevnosti možno kúpiť lacnejšie. Existujú dva rozjazdy. Ekonomický, cez baňu, alebo vojenský, s cechom vojny. Niektoré návody na internete sú zastaralé a počítajú s tým, že útočná jednotka má útok 4. Momentálne má útok 5, ale je o niečo drahšia.

Ekonomický rozjazd cez mithrilovú baňu:

- 0. deň – Postaviť sýpku, mithrilovú baňu, odťahať minimum kôl na poslanie útoku sily 49 (alebo inak, ako bude mať vybraná neutrálka) a zakúziť spokojnosť na svoju zem i do útoku. Za zvýšnú manu poslať na neutrálky kúzlo ukradnúť peniaze. Obvykle stačí odťahať 5 kôl, s výborným hrdinom len 4.
- 1. deň – Postaviť ďalšiu sýpku, zmeniť zmluvy na obchodné a odťahať minimum kôl na to, aby sa dal z každej zeme poslať útok.
- 2. deň – To isté, čo minulé dni. Sila neutráliek rastie, a

tak bude čoraz ťažšie získavať novú zeme. Napriek tomu bude možné poslať niekoľko útokov. Tých vojakov, ktorí budú v budúcnosti užitoční, určite neprepúšťať. Ich žold je naozaj nízky a trpaslíci nemajú priveľa kôl na to, aby mohli rapídne zvyšovať obyvateľstvo.

- Ďalšie dni – Je potrebné vybrať si smerovanie. Postaviť cech vojny a zrýchliť dobývanie zemí, alebo cech mágie. Pretože trpaslíci nezískavajú zeme extra rýchlo, nebude potrebné vysoké množstvo mágov na základné kúzlenie.

Vojenský rozjazd cez cech vojny:

- 0. deň – postaviť sýpku a cech vojny. Zakúziť spokojnosť na svoju pôvodnú zem a naverbovať dostatok útočných jednotiek na 2 útoky. Pri naozaj dobrom hrdinovi nemusia byť odtočené všetky kolá. Poslať okrádačky, ale nechať si malú rezervu many pre verbovanie útočných jednotiek.
- 1. deň – V pôvodnej zemi je spokojnosť. Stačí pripraviť obchodné zmluvy a postaviť sýpky. Po odtočení kôl by malo byť možné poslať útok z každej zeme. Bez mithrilovej bane bude ekonomika slabšia, ale je možné kombinovať útočné a obranné jednotky.
- 2. deň – Podľa situácie v lige, jednoducho pokračovať.

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– Rozjazd cez cech vojny s preposlaním jediného silného útoku. Vhodné len za špecifických podmienok v plnej lige.

– Rozjazd cez mágiu. Trpaslíci majú vysoké množstvo many na začiatku a môžu ju zakúziť do útokov nepriateľských hráčov. Ich ekonomika bude slabšia, ale o to viac môžu ublížiť kľúčovým hráčom súpera.

– Jednoduchý dvojmithrilový rozjazd. Ak sa všetka mana použije na okrádačky, v druhej zemi sa ľahko podarí postaviť naraz druhú sýpku i mithrilovú baňu. Problém je však v útokoch, pretože žiadna zem nie je pod spokojnosťou a nemá tak dostatok obyvateľov.

– Alternatívny dvojmithrilový rozjazd. Mana sa použije na dve spokojnosti a celý zvyšok do okrádačiek. V deň 1 má druhá mithrilová baňa vyššiu prioritu ako sýpka.

Podobné rasy:

– Škreti. Tiež obranná rasa, ale s úplne odlišnou ekonomikou a vhodnosťou do počasia.

– Mágovia. Prečo práve mágovia? Podobný počet kôl, tiež vysoký počet many. Obe dva národy potrebujú na svoje jednotky len jednu surovinu.

– Elfovia. Elfovia a trpaslíci sú veľmi podobné rasy asi vo všetkom. Dokonca majú obidve aj pekný aliančný bonus.

(BladeOfHolyAngel & Gurthang, v1.1)



Tak, ako k barbarom patrí útok a k mágom kúzlenie, patrí tiež k hobitom ekonomika. Majú slabé a drahé jednotky, takže sa do bojov na začiatku veku veľmi nehodia. Majú však až jedenásť kôl, čo zaručuje naozaj silnú ekonomiku s množstvom zlata a obyvateľov. Samozrejme v prípade potreby tiež vojakov. Dvadsať berserkerov naženie strach, ale dvesto hobitov tiež. Pre hranie za hobitov je mimoriadne dôležitá ekonomika, ktorá umožňuje útočiť nielen s vysokým počtom bojovníkov, ale aj s podpornými stavbami, ktoré si niektoré rasy naozaj nemôžu dovoliť. Hobiti sú skôr útočná, ako obranná rasa. Najradšej však majú sladký mier. V niektorých prípadoch sú úplne prví, čo dokážu efektívne kúzliť. Pre nízky limit kúziel sa však v neskorších fázach hry neobídu bez cudzej pomoci. Pre ich vysoký počet obyvateľov a domov je ich magická obrana proti nepriateľským kúzlam slabá.

Hobiti sú vhodní do akéhokoľvek počasia. Samozrejme, ideálne podmienky sú 150–150–50, ako pri každej rase. V praxi je najvhodnejšie zobrať ich do počasia, ktoré je 50, 60 alebo 70 na domy. Nikto nepotrebuje tak veľa domčekov, ako práve hobiti. V počasí 50–50–150 by išiel hrať len úplný blázon. Taktiež, málokto rozumný vlezie za hobita do ligy plnej nepriateľských skurutov a barbarov.

+ vysoký počet kôl

+ užitočný pre alianciu

+ silná ekonomika

– drahé jednotky

– nízky limit kúziel a málo many na začiatku

– slabá obrana

Hobiti odvádzajú do aliančnej pokladne 5% namiesto 4%. Vzhľadom na vysoký počet kôl tak najlepšie vykrmujú ostatných členov aliancie, ktorí sa sústreďia na mágiu alebo sú v ťažkých bojoch. Hobitia špeciálna stavba je špehnora, ktorá získava taktické informácie pre všetkých členov aliancie. Tá je samozrejme drahá, ale postačuje len jedna.

Hlavný rozjazd

- 0. deň – Postaviť sýpku a studňu a podľa sily hrdinu odohrať 4–6 kôl. Dôležité je, aby sa dal poslať čo najskôr útok na 1 zem. Nezabudnúť poslať okrádačky na neutrálne zeme.
- 1. deň – Postaviť sýpku aj v druhej zemi, nastaviť obchodné zmluvy a pokračovať v expanzii vo formáte 1–2–4–8. Takže dnes ďalšie dva útoky. Neustále kontrolovať počet voľných domov! Netreba odtočiť všetky kolá.

- 2. deň – Znovu postaviť čo najskôr sýpky a postarať sa o to, aby išiel z každej zeme ďalší útok. Ak je to možné, dokupovať aj studne a hlavne domčeky.
- Ďalšie dni – Treba sa rozhodnúť, čo chcete robiť v lige. Ísť na mágiu, alebo pokračovať v dobývaní zemi. Obranné jednotky nemusia vždy stačiť, a tak je potrebné postaviť čo najskôr sýpky a ideálne zosielať spokojnosti. Inou možnosťou je ísť na cech vojny a dopomáhať si s útočnými jednotkami. Netreba zabúdať, že hobiti majú vysoké žoldy a kedykoľvek predať niektoré ich jednotky, ktoré si už pravdepodobne nezabojujú. Jeden šľachtic či roľník zoberie na žolde viac, ako je jeho úvodná cena. Navyše čím viac vojakov, tým menej obyvateľov. Snažte sa dohodnúť mier so súpermi a tam, kde mier nie je možný, treba postaviť obranné vozy. Čo najskôr stavať tiež dielne a zlaté bane.

Rozjazd so silným hrdinom

- 0. deň – Ak máte naozaj silného hrdinu v útoku, postavte sýpku, odtočte všetky kolá a pošlite dva útoky. S naozaj perfektným hrdinom by to mohlo byť možné aj v desiatom kole.
- 1. deň – Znovu postaviť sýpky a pokúsiť sa pokračovať v systéme 1–3–6–12.
- 2. deň – Rovnako ako predošlý deň. A samozrejme stále sledovať domčeky.

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– Rozjazd s prepustením magických jednotiek. Či už okamžite (po zakúzení jednej okrádačky), alebo po dvoch kolách (dajú sa zakúzliť dve) alebo po 5. kole (spokojnosť). Každé kolo stoja dve magické jednotky 34 zlatiek, čo je naozaj veľa.

– Magický rozjazd. V deň 2 dokážu hobiti postaviť cech mágie a kúzliť. Vo vyšších ligách je to často požadovaný rozjazd.

Podobné rasy:

– Škreti. Vysokokolová rasa, ktorá dokáže v podstate to isté, čo hobiti. Zatiaľ čo hobiti sú lepší v ekonomike a útoku na začiatku hry, škreti dominujú v obrane a v silnejšej mágii.

– Skuruti. Hobiti toho majú so skurutmi naozaj veľa spoločného. Skôr útok, ako obrana. Slabšia mágia. Veľa herných kôl. Skuruti však dokážu rýchlejšie dobývať zeme, zatiaľ čo hobit sa môže stať potravou niekoho iného a praje si mier.

– Barbari. Čo majú spoločné maličkí hobiti s bojovnými barbarmi? Kuriózne ekonomiku. Zatiaľ čo hobit bohatne zo sily každej zeme, barbar predovšetkým z ich počtu, ktoré dokáže rýchlo zabráť.

(BladeOfHolyAngel, v1.1)



Enti sú poslednou pridanou rasou. A nie hocijakou! Najsilnejšie, najlacnejšie a najmenej náročné jednotky dobijú každú zem. Žiadny žold ani u mágov spôsobuje, že sa enti ani teoreticky nemôžu dostať do mínusu a k tomu môžu byť v každej lige, v každom počasí a v úvode ľahko rozdrví hoblinov, skurutov alebo kohokolvek. K tomu niekoľko rozjazdov, dobrá magická obrana či fakt, že môžu vytrénovať z obyvateľov viac vojakov, ako ktokoľvek iný. Nevýhody? 5 kôl. Nič iné.

Enti sa hodia do akéhokoľvek počasia. V dobrom počasí, napríklad 150–150–50, sú skvelé všetky rasy. Najväčšia výhoda entov je však v hrozných podmienkach na zlato a na domy. Takže aj počasie ako 50–50–150 vyhovuje a enti sú ním najmenej poškodení. Navyše, aj keby sa dostali pod kliatby, zaručene sú v pluse. Existujú tri rozjazdy, aj keď často sa spomínajú len dva. Rozjazd cez zlatú baňu, rozjazd cez cech vojny a rozjazd cez odkladanie zlata na sýpky v ďalších zemiach. Ten je podľa mňa najlepší.

+ veľmi silné jednotky

+ žiadny žold, ani u mágov

+ možnosť poslať veľký počet bojovníkov

– málo herných kôl

– slabá ekonomika neumožňuje vojenské stavby

– nízky limit kúziel

Enti majú zaujímavú špeciálnu stavbu, magický háj. Ochráni ich zeme pred prekúzením súpermi, hlavne v úvode hry. Stavba je lacná, ale pre slabú ekonomiku entov je väčšinou menej užitočná ako sýpky. Ideálne je postaviť ju do strategicky dôležitých zemí, kde by nespokojnosť mohla narobiť problémy. Enti majú bonus na stavbu brány a stroja času, ktorá je lacnejšia pre nich i pre členov aliancie. Môžu poslať do útoku percentuálne viac jednotiek a ako sa už vyššie spomínalo, nemajú žiadny žold.

Rozjazd na sýpky bez dobrého hrdinu

- 0. deň – Postaviť sýpku a odťahať minimum kôl na to, aby sa dal naverbovať dostatok dubodubov (sila musí byť minimálne 49). Enti nemajú manu na začiatku, takže žiadne kúzla. Poslať jeden útok.
- 1. deň – Postaviť sýpku v druhej zemi, nastaviť zmluvy a znovu poslať útok z každej zeme. Väčšinou na to stačí odťahať 6 kôl.
- 2. deň – Za ušetrené peniaze zo začiatku môžu pribúdať nové sýpky a útoky môžu pokračovať. Sýpka zatiaľ nie je nutná. O to nutnejšie je však poslať útoky. Podľa situácie v lige by malo byť možné poslať ďalšie dva

útoky.

- Ďalšie dni – Dostávať čo najrýchlejšie sýpky a možno aj studne. Zlaté bane nemajú veľkú prioritu, skôr domčeky. Každopádne, enti dokážu ešte pár dní všetko zvládať s dubodubmi. Neskôr sa oplatí zapojiť mágiu (ich mágovia sú drahí, ale produkujú manu za nulový žold) alebo postaviť cech vojny. Rozhodne nezabúdať na zmluvy.

Rozjazd na sýpky s dobrým hrdinom

- 0. deň – Postaviť sýpku. Na rozdiel od prvého postupu, je potrebné odťahať všetky kolá a poslať až dva útoky.
- 1. deň – Rovnaký postup. Vďaka tomu, že sa nestavala baňa alebo cech vojny, je v každom počasí dosť peňazí na sýpky. Poslať z každej zeme útok.
- 2. deň – 6 zemí, ale len 5 kôl. Samozrejme, pripraviť čo najskôr studne. Malo by byť možné poslať minimálne ďalšie 2 útoky. Nepoužitých dubodubov je lepšie presúvať, ako prepúšťať. Tento rozjazd umožní rýchle naberanie zemí a keď sa začne dariť ekonomike, môže sa pridať produkcia many cez studne. Vojensky sú enti najsilnejší na začiatku, takže ak je to potrebné, nebojte sa ísť do útoku.

Alternatívne rozjazdy (na vlastné nebezpečie, hlavné rozjazdy sú väčšinou oveľa lepšie):

– *Rozjazd cez cech vojny. Tento rozjazd je zaujímavý v tom, že môžete akokoľvek kombinovať najsilnejšie jednotky na hre, listovlasy, s dubodubmi. Budete tak mŕňať aj menej cenných obyvateľov a rýchlo dobývať zeme, ale ekonomika sa bude veľmi trápiť. Vhodné len do dobrého počasia.*

– *Rozjazd cez zlatú baňu. Tento rozjazd používajú hlavne úplní začiatčníci. V praxi zabezpečí o niečo väčší príjem, ale pre malý počet kôl sa zlaté bane oplatia iba čiastočne – a nebude dosť peňazí na sýpky v ďalšie dni. Podobný je málo známy rozjazd cez rudnú baňu (menej zarába, ale tiež sa menej investuje) alebo rozjazd cez studňu. To je pravdepodobne najlepší postup, pretože produkuje už od začiatku aj manu a ak sa odtočia všetky kolá, je možné poslať jednu okradačku.*

– *Šialený rozjazd cez odťahanie všetkých kôl a použitie kamenných ciest, ktoré sa na konci predávajú. Použije sa tak menej vojakov i obyvateľov, ale za veľmi vysokú cenu. Enti majú na začiatku najviac zlata, ale rozhodne nie je dobrý nápad utrátiť zlato čo najrýchlejšie.*

Podobné rasy:

– *Barbari. Tiež jednoduchá rasa, ktorá na začiatku nepotrebuje veľa many a má silné útočné jednotky.*

– *Skuruti. Podobne ako barbari, ale o niečo slabšie jednotky. Skuruti však majú viac herných kôl.*

– *Trpaslíci. Podobne ako enti, trpaslíci sú nenáročný a výborní v obrane. Sú horší v útoku, ale majú lepšiu ekonomiku.*

(BladeOfHolyAngel, v1.1)

Rozjazd s novým účtom

Keď sa hrá pod novým účtom, hráč získava od poradcu jednoduché úlohy, za splnenie ktorých je odmena. Či už ste začiatok alebo dlhoročný hráč, aj malé odmeny na začiatku veku môžu umožniť lepší začiatok. Viac zlata na najatie jednotiek, zadarmo domy pre obyvateľstvo a tak podobne. V úvodný deň (často nazývaný tiež deň 0) sa dá získať nasledovné:

- 100 zlata za napísanie útočnej sily zeme
- 20 many za postavenie sýpky
- 5 domov za odohranie všetkých kôl. Majte na pamäti, že za veľakolové rasy (hobiti, škreti a skuruti) je dobrý nápad stavať sýpky priebežne)
- +1 útok pre hrdinu za naverbovanie maxima vojakov
- stavba obradná svätyňa

Nie všetky rasy budú nadšené z postupu, ktorý navrhuje poradca. Zvlášť odľahanie všetkých kôl a naverbovanie maxima vojakov. Nie všetky požiadavky musia byť splnené v úvodný deň. Čo to ale spraví s rozjazdami?

- 100 zlata sa dá použiť na poslanie viac vojakov, v niektorých prípadoch umožňujú lepší rozbeh cez cech vojny (ľudia, nekromanti), alebo sa vďaka týmto peniazom môžu v ďalších dňoch lepšie stavať sýpky. Iná možnosť je postaviť studňu. Záleží samozrejme na rase.
- 20 many môže znamenať ďalšiu okrádačku (kúzlo ukradnúť peniaze), takže zisk cca 250 zlata. V prípade nekromantov ďalšieho nazgúla, možno dvoch.
- 5 domov sa hodí každému. Predovšetkým rasy s vysokým počtom kôl, ako sú hobiti a škreti, budú mať o niečo viac domov – a pretože stavali domy aj počas točenia kôl, získajú ešte o niečo drahšie domy celkom zadarmo. Niekedy je dobrý nápad nakúpiť ešte viac domov, ako je potrebné, v predposledné kolo.
- Lepší útok pre hrdinu je niekedy rozdiel jedného vojaka. Napríklad temní elfovia nepotrebujú 17 obranných jednotiek na útok, ale len 16.
- Obradná svätyňa je zvláštnou stavbou. Prakticky nik ju nestavia, pretože malá magická veža je lepšia a nemôžu byť postavené naraz. So studňou je to 15 many za kolo + zisk od magických jednotiek. A ak manu netreba, vždy sa dá predať.
- V ďalší deň (deň 1) hráč získava 500 zlata a 40 many, čo znovu posilní ekonomiku.

Časté otázky

Ktorá je najlepšia rasa?

Neexistuje najlepšia rasa. Každá má svoje výhody a nevýhody. Pre začiatok sú najvhodnejšie tzv. vojenské rasy, ktoré nevyžadujú veľa kúzlenia a počítania.

Prečo sú jednotky tretieho stupňa najdrahšie, keď podľa obrany a útoku sú slabé?

Jednotky tretieho stupňa, alebo inak magické jednotky, produkujú za každé kolo 1 manu. Ak ich má hráč veľa, môže zosielat kúzla s väčšou silou. Starajú sa tiež o magickú obranu proti kúzlam.

Čo všetko sa stane, keď stlačím na hodiny?

Odočtením každého kola pribudnú obyvatelia v zemiach, v ktorých sú voľné domy. Od každého obyvateľa je vybraná daň v peniazoch. Hráč získava peniaze tiež od niektorých stavieb. Od magických jednotiek a niektorých stavieb získava tiež manu. Zvyšuje sa tiež množstvo potencionálnych vojakov. Pred každým odočtením kola je dobrý nápad skontrolovať, či nechýbajú dôležité stavby, ako napríklad sýpky, a či je všade dostatok domov.

Prečo sa kolá často šetria na nový deň? Prečo sa neodohrávajú všetky?

Hlavne z úvodu je dobrý nápad šetriť kolá. Odtáčať kolá v jednej zemi sa oplatí menej, ako odočítať tie isté kolá v dvoch alebo troch zemiach. V úvode je potrebné, aby sa všetky zeme posilňovali, aby bolo možné posielat z nich nové útoky na ďalšie zeme.

Nevychádzajú mi peniaze na nové útoky. Kde je problém?

Problém môže byť kdekoľvek. Zle nastavené zmluvy, málo obyvateľov, zlé počasie, čokoľvek. Častý problém je s nakupovaním domov a stavieb. Nie všetky stavby sa oplatí kúpiť v danom momente. Pokiaľ ide o domy, tie by mali byť stavané stále, ale nie vo všetkých zemiach. Cena domov rastie a to najlepšie, čo sa dá urobiť, je stavať ich všade, kým sú peniaze. Posledné 2-3 kolá sa často neoplatí kúpiť tam, kde sú najdrahšie. Príklad: Kúpenie domov všade stojí 10 000. Kúpenie domov len tam, kde je málo domov, vyjde na 3000. To je 7000 použiteľných na ďalšie útoky. Veľmi efektívne je pri nakupovaní domov nastaviť, do akej zeme ešte kúpiť, a kde už nie. Niekedy je vhodné predať aj pár stavieb, ktoré už nebudete potrebovať.

Neprechádzajú mi kúzla, píše sila kúzla 0. Prečo?

Silu kúzla ovplyvňuje viac vecí. Čím viac má hráč zemí, tým je sila kúzla menšia. Jediný spôsob, ako efektívne kúziť, je dokupovať magické jednotky a magické veže. V nultý deň môže kúziť takmer každý, neskôr len tí, ktorí postavia cech mágie a pár mágov. Na prekúzenie silného hráča alebo Darkelfa je potrebné mať celú armádu magických jednotiek a veží.

Niektoré kúzla na mňa prešli a niektoré nie. Prečo?

Silu kúzla ovplyvňuje aj náhoda. Magickú obranu ovplyvňuje hlavne počet mágov, stavby a počet obyvateľov. Ak je zem veľmi zaľudnená a je v nej málo mágov, ľahko na ňu prejdú kúzla. Pozitívne (žlté) kúzla prejdú 2x ľahšie. Negatívne (červené) kúzla sú zas lacnejšie.

Mám príjmy v mínuse. Čo robiť?

Existuje niekoľko možností, ako sa dostať znovu do plusu. Najlepšie je pozrieť centrálu, kde sú ukázané príjmy z jednotlivých zemí. Pravdepodobne je niekde priveľa vojakov s veľkým žoldom. Kliatby od protihráčov tiež veľmi znižujú príjmy. Niekedy je najlepšie odohrať čo najmenej kôl, možno aj s podporou aliančnej pokladnice, a hodiť na seba pozitívne kúzla. Na ďalší deň by mala byť ekonomika lepšia, zvlášť ak niekde neprešli neprijemné kúzla od súperov. Príjem ovplyvňuje aj počasie a treba ho sledovať. Taktiež sa často dostane hráč do mínusu, keď nakúpi veľa mágov a nastaví magické zmluvy. Zvýši tak svoju produkciu many, ale so zlatom bude zle. Niekedy pomôže predávať manu na trhu.

Ako zosadiť z trónu Darkelfa? Má obrovskú armádu.

Darkelfa nejde poraziť len armádou. Jediná možnosť je zmenšiť jeho vojská kúzla. Najčastejšie sa používa kúzlo Smrtiaci démon. Potrebná sila kúzla sa stále mení a jediný, kto ho dokáže prekúzliti, je skúsený hráč s vysokým počtom mágov a s množstvom magických veží.

Ako presne funguje posol Darkelfa?

Posli fungujú čiastočne náhodne. Je to umelá inteligencia a môže robiť naozaj čokoľvek. Od posielania útokov cez kúzlenie. Posli sú trochu iný ako ľudskí hráči, majú výhody. Väčšinou je dobrý nápad zastaviť ich čo najrýchlejšie a poriadne strážiť všetky hranice. Pri útokoch na poslov sa neberie do úvahy hodnosť.

Čo je to hodnosť? A ako sa počíta?

Každý hráč má svoju hodnosť, podľa ligy, v ktorej hrá. Táto hodnosť bude stúpať pri úspešných útokoch a klesať pri neúspešných a strácaní zemí. Ďalšia zaujímavosť je útok na omnoho slabšieho hráča, kde hodnosť poklesne, zatiaľ čo pri útokoch na omnoho silnejšieho bude rýchlo stúpať. Je to dobrá ochrana pre malých hráčov, pretože sa tým silným jednoducho neoplatí útočiť na slabých.

Dobyl som zem od súpera, ale bola bez stavieb. Prečo?

Všetky stavby sa dajú predať. Jedna štvrtina z predaja sa vráti a oplatí sa predať všetko v zemi, ktorú sa nepodarí udržať. Ide o taktiku tzv. spálenej zeme. Často sa používa v tvrdých bojoch, hlavne ak sa podarí získať od súpera neudržateľnú zem. Niekedy

sa predanie všetkých stavieb kombinuje s kliatbou na vlastnú zem, o ktorú pravdepodobne prídete. Súperovi znemožníte urobiť silný útok, ktorý by viedol z nej. Skuruti predávajú stavby výhodnejšie ako ostatní.

Mám obrovský príjem zlatých, ale maličký príjem many. Čo robiť?

Manu pridávajú magické stavby (studne, magické veže) a jednotky tretieho stupňa. Ak je veľký príjem zlata a je potrebná mana, je potrebné najatť kúzelné jednotky a pridať k tomu stavby. To všetko samozrejme potrebuje nielen zlato, ale aj cennú manu. Dobrá kombinácia je dokupovať mágov každé kolo a používať stavbu tržnica. Taktiež je dobrý nápad medzi zemami, ktoré už majú mágov, zmeniť zmluvu z obchodnej na magickú. Špeciálne účinný trik je poslať kúzlo požehnanie na zem, do ktorej sa budú masovo dokupovať mágovia ďalší deň.

Iný hráč mi pošou ponúka mier s klasickými podmienkami. Čo to znamená?

Pod klasickými podmienkami pri mieri sa myslí to, že nebudete na seba útočiť – tak vojensky, ako ani červenými kúzla. Zakázané sú tiež voľné priechody iným hráčom, ktorý by mohli zaútočiť na daného hráča. Výpovedná lehota je obvykle 24 alebo 28 hodín, čiže v deň vypovedania sa nemôžu posielatť útoky a kúzla.

Všade sa spomínajú hrdinovia. Kde získam dobrého hrdinu?

Každý hráč má na začiatku základného hrdinu, Artuša. Ten to však väčšinou ďaleko nedosiahne. Dobrého hrdinu môžete získať od súpera, ak sa vám ho podarí uväzniť a udržať si zem so zajatým hrdinom do konca veku. Pozor, rovnakým spôsobom môžete o hrdinu prísť aj vy. Iná možnosť je kúpenie hrdinu od iného hráča (inzertné fórum) alebo najatie nového hrdinu. A akého si vybrať? Pre začiatočníkov je často najlepšie vybrať hrdinu s dobrou hodnotou útoku. Pokročilí hráči si vyberú podľa svojho štýlu hry. Hrdinovia taktiež môžu mať rozličné artefakty, ktoré sa dajú nájsť v kryptách. Iný spôsob je kúpiť si nejaký ten artefakt aukcii.

Často sa spomínajú deky a rozjzd s dekmi. Čo je to?

Deky, alebo inak Darkelf kredity, sú špeciálnym platidlom. Za ne je možné zakúpiť rôzne služby, ako napríklad navyše zlato, viac kôl či tréningy pre hrdinu. Za deky sa hrdinovia aj najímajú, nakupujú artefakty a mnohé ďalšie veci. Existujú pri tom tri základné spôsoby, ako deky získať. Za počet zemí v 18. deň ligy, alebo ak skončí; od iných hráčov, napríklad za pomoc, alebo zakúpením. Darkelf kredity sa predávajú za skutočné peniaze, alebo napríklad aj za privedenie nových hráčov do hry. Práve zakúpenie je veľmi dobrý spôsob, ako deky získať. Darkelf totiž nie je obrovská hra v mnohých jazykoch, ale je to pôvodný český projekt a zakúpenie kreditov umožňuje, aby bola hra udržiavaná. Tí, čo si zakúpia deky, majú prístup k špeciálnym kúzla. Z pohľadu rozjzdov môžu s dekmi vyskúšať úplne nové postupy.