



HÓDÍTÓ 7.0

stratégiai kézikönyv kezdő játékosok számára

FEJLESZTŐI VÁLTOZAT!

CSAK BELSŐ HASZNÁLATRA!

MINDENNEMŰ TERJESZTÉSE (EGYELŐRE) TILOS!

<http://hodito.hu>
Copyright © 2008

Minden jog fenntartva. Mindennemű másolás és felhasználás csak a jogtulajdonos írásos engedélyével történhet.

Tartalom

1. Köszöntő.....	5
2. Időigény.....	7
2.1. Ha kevés idő van.....	7
2.2. Ha sok idő van.....	9
2.3. Ha csak iskolából/munkahelyről tudsz játszani.....	11
2.4. Ha csak otthonról tudsz játszani.....	12
2.5. Ha szinte mindig fent tudsz lenni.....	13
3. Alap stratégia.....	15
3.1. Védekező, békés stratégia.....	15
3.2. Agresszív, támadó stratégia.....	18
3.3. Változó stratégia.....	19
4. Egyedül, vagy szövetségben?.....	21
4.1. Egyedüli játék.....	21
4.2. Szövetségi játék.....	23
5. Épületek.....	27
5.1. Ház.....	27
5.2. Barakk.....	28
5.3. Kovácsműhely.....	28
5.4. Tanya.....	29
5.5. Könyvtár.....	30
5.6. Raktár.....	30
5.7. Bányák.....	30
5.8. Őrtorony.....	31
5.9. Kocsmá.....	32
5.10. Templom.....	32
5.11. Kórház.....	33
5.12. Piac.....	33
5.13. Bank.....	34
6. Katonai egységek.....	35
6.1. Katona.....	35
6.2. Védő.....	35
6.3. Támadó.....	36
6.4. Íjász.....	36
6.5. Lovas.....	36
6.6. Elit.....	37
6.7. Varázsló.....	37
6.8. Tolvaj.....	38
7. Tudományágak.....	39
7.1. Ipar.....	39
7.2. Gazdaság.....	40
7.3. Mezőgazdaság.....	40
7.4. Lakáshelyzet.....	40
7.5. Bányászat.....	40
7.6. Hadügy.....	41
7.7. Mágia.....	41
7.8. Tolvajlás.....	41
8. Fajok.....	42
8.1. Elf.....	42
8.2. Ork.....	43
8.3. Félelf.....	45
8.4. Törpe.....	45
8.5. Gnóm.....	49
8.6. Óriás.....	50
8.7. Élőhalott.....	51

8.8. Ember.....	53
9. Személyiségek.....	54
9.1. Kereskedő.....	54
9.2. Tolvaj.....	54
9.3. Varázsló.....	55
9.4. Harcos.....	55
9.5. Tábornok.....	55
9.6. Vándor.....	55
9.7. Gazdálkodó.....	56
9.8. Tudós.....	56
9.9. Túlélő.....	57
10. Intéző beállításai.....	58
11. Pénzügyek.....	59
11.1. Áttekintő – általános tanácsok.....	59
11.2. Adományok.....	59
11.3. Adó.....	60
11.4. Segély.....	60
12. Kincstár.....	61
13. Piac.....	62
13.1. Vásárlás.....	62
13.2. Eladás.....	62
13.3. Piacra termelés.....	63
13.4. “Tőzsde”.....	63
14. Háború.....	64
14.1. Földszerzés.....	65
14.2. Pusztítás.....	66
14.3. Fosztogatás.....	66
14.4. Mészárlás.....	67
15. Alvilág.....	68
15.1. Épületfelmérés.....	69
15.2. Szövetségfelmérés.....	69
15.3. Seregfelmérés.....	69
15.4. Varázslók meggyilkolása.....	70
15.5. Katonák meggyilkolása.....	70
15.6. Gyűjtogatás.....	70
15.7. Emberek rablása.....	71
15.8. Raktárak kirablása.....	71
15.9. Templomok kirablása.....	71
15.10. Pénz lopása.....	72
15.11. Tudománytekeres lopása.....	72
16. Varázslatok.....	73
16.1. Kristálygömb.....	73
16.2. Mágia felderítése.....	74
16.3. Krónika.....	75
16.4. Távolbalátás.....	75
16.5. Teljes krónika.....	75
16.6. Térkapuk felderítése.....	76
16.7. Védelem.....	76
16.8. Mágikus pajzs.....	77
16.9. Növekedés.....	77
16.10. Aranyalma.....	77
16.11. Tisztánlátás.....	78
16.12. Vérszomj.....	78
16.13. Napsütés.....	78
16.14. Regenerálódás.....	79
16.15. Megtévesztés.....	79

16.16. Térkapu nyitása.....	79
16.17. Vihar.....	80
16.18. Szárazság.....	80
16.19. Tolvajok felfedése.....	81
16.20. Tűzgolyó.....	81
16.21. Tolvajok mérgezése.....	81
16.22. Földrengés.....	82
16.23. Faji varázslatok.....	82
16.23.1. Elf.....	82
16.23.2. Ork.....	83
16.23.3. Félelf.....	83
16.23.4. Törpe.....	83
16.23.5. Gnóm.....	84
16.23.6. Óriás.....	84
16.23.7. Élőhalott.....	84
16.23.8. Ember.....	84
17. Felfedezés.....	86
18. Morál.....	87
19. Tartalékok.....	88
20. Elhúzódó háború.....	90
20.1. Magányos farkasként.....	90
20.2. Szövetségként.....	91
21. Helytartó beállításai.....	93
22. Szintlépés.....	95
23. 1/A taktikák.....	97
24. Rövidfordulós játékok.....	99
24.1. Aréna.....	99
24.2. Párbaj.....	100
24.3. Hétvégi játék.....	100
25. Kezdési stratégiák.....	102
25.1. Első napi teendők.....	102
25.2. Második napi teendők.....	104
25.3. Harmadik napi teendők.....	104
25.4. Negyedik napi teendők.....	105
25.5. Ötödik napi teendők.....	105
25.6. Hatodik napi teendők.....	106
25.7. Hetedik napi teendők.....	106
26. Ha elakadtál.....	107
26.1. Súlyó.....	107
26.2. Fórum.....	108
27. Normáltól eltérő csoportok.....	109
28. Hódítós szleng.....	111
29. Közösségi élet.....	113
30. E-mail alapok.....	114
31. Köszönet.....	116

1. Köszöntő

Köszöntünk a Hódító játékosai között, és külön köszönjük, hogy pályafutásodat a stratégiai kézikönyv áttanulmányozásával kezded.

Mire vállalkoztál, amikor regisztráltál? Semmiképp nem egy gyors délutáni játékra. A Hódító egy hosszútávú játék, ahol hónapokat vagy akár éveket tölthetsz el barátaiddal, ellenfeleiddel, és folyamatosan újabb és újabb kihívások várnak Rád. Lesznek időszakok, amikor hosszas készülődés kell egy-egy csatára, míg máskor napi néhány perces odafigyeléssel mindent elrendezel, amit csak az adott pillanatban el lehet. Sőt, akár olyan helyzet is lehet, hogy egész éjszakákat átvirrasztasz egy-egy sikeres csata érdekében. A Hódító nagyban befolyásolhatja az életedet, jó irányban (rengeteg új barátot szerezhetsz), de akár rossz irányban is. Ez utóbbi miatt itt is fontosnak tartjuk kiemelni, hogy a Hódító egy játék. Semmiképp ne ez legyen az elsődleges cél az életedben. Ha úgy látod, hogy a kelleténél több időt fordítasz már a játékra, vagy környezetekben erre utaló jeleket tapasztalsz, akkor pihenj egy kicsit. Tarts néhány nap szünetet. Semmiképp ne a családot, barátaid, tanulnivalód, munkád rovására játssz!

A Hódító sokkal több, mint egy játék. A Hódító egy életstílus. Mielőtt komolyabban nekikezdesz a játéknak, álljon itt néhány idézet régi játékosoktól arról, hogy miért játszanak már olyan régóta:

“Ó hát ez csak egy játék... Persze ez nem igaz. Ez véresen komoly. Ez az élet. Legalábbis olyan. Vagy olyanabb.

Aki először látja, és akár kicsit belekérdez, nem érti: "mi a fenét lehet órákat ülni, belépni buliból, nyaralás idején, meeting közepén, WC-ből, ebédhez való sorbanállás közben, amikor az egészben semmi grafika, csak néhány táblázat virít az ember arcába, meg az a sok infantilis országnév?" Aztán ha valaki kipróbálja, eltelik néhány hét, és vagy abba hagyja, vagy állandóan varik, tolik, MNT-k és morálok, mézárók és rengetések, és hasonlóak járnak a fejében.

Ez egy közösség. Annak minden előnyével, és hátrányával. Itt vannak barátságok, gyűlölet, szenvedély, csalódások, düh, kétségbeesés, csalás. És győzelmi mámor, és sikerélmény, és minden ami elképzelhető. Hát ezért. Itt nem az győz, aki jobban számol, hanem aki barátokat szerez, aki élvezi a játékot, de mindenki megtalálhatja a "számítását". Ezért jó ez a játék, ezért szeretjük ennyien. és ezért van ennyi függő.” (*lacqa*)

“Az évek során rájöttem, hogy a Hódító a valóságos dolgok digitalizált lenyomata, a valóság játékos formája, mivel ugyanúgy emberek döntésének összessége, emberi vágyak, hiúság, akarat, anyagiasság irányítják, mint a valóságot.” (*NorB*)

“A játék fejlesztheti diplomáciai és stratégiai készségeinket.

Hasonlít egy stratégiai társasjátékhoz, csak többen játsszák, lényegesen több az irányzat, lehetőség, összetettebb, ezenfelül akármeddig játszható. Ja, és a végén nem kell mindig elpakolni. :)” (*Burning*)

“Szerintem az országod Te vagy.

Amikor országot építesz és játszol vele, azon keresztül mutatod meg ki vagy, egy kicsit felfeded magad. És ehhez meg fórumozni sem kell.

Egy ország felépítése-működése és célja -- portré a gazdájáról.

Bemutatkozás. :)

Maga a játék pedig ismerkedés.

Hát nem ezt csináljuk benne?

Ismerkedünk: egymással és magunkkal.

Legyen szó háborúról/szövetségről, nem országokat látunk, megszemélyesítjük azokat. Van mögötte valaki, aki vagy kivívja a szimpátiánk és tiszteletünk, vagy ne adj isten ellenszenvünk, sőt... továbbegyek: undorunk...

Én sokat köszönhetek a Hódítónak, vannak itt olyanok akiket büszke vagyok, hogy ismerhetek. És mást is...”

(*skiti*)

“A Hódító olyan, mint az élet, ugyanúgy tégláról téglára kell összeilleszteni a darabjait és néha bizony hiába a jól felépített ország, olyan akadályokkal találkozod szembe magad, ami rákényszerít, hogy előlről kezdj mindent. De ahogy az életben, a játékban sem szabad feladni és ahogy a játékban, az életben se muszáj ezt végigcsinálnod egyedül.

Végigjátszhatod egyedül, végigmehetsz az összes szinten Magányos Farkasként és lehetsz úgy is sikeres, de köthetsz olyan szövetségeket, amik bármit képesek átvészalni. Mind, mind csak rajtad múlik... :)

Ennek a játéknak a lényege nem a táblázatokban van és nem az esztelen csapkodásban, hanem a közösségben, amit magába tömörít, az emberekben, akik az országok mögött rejtőznek.” (*Cassandra*)

“A Hódítóval együtt lehet élni, talán vele egyé is lehet válni.” (*Tami*)

“Egyszerűen IMÁDOM :D” (*LiverPool*)

Mi ez a kézikönyv? Stratégiák gyűjteménye. Tippek, tanácsok különböző helyzetekre. Ez a könyv nem helyettesíti a sűgőt. Ha valamire kíváncsi vagy, valamiben nem vagy egészen biztos, akkor a játék helyzet-érzékeny sűgőjából választ kaphatsz a kérdéseidre. Egy-egy képlet miatt még a legrégebbi játékosok is időről időre belenéznek a sűgőba, hogy biztosra menjenek.

Hogyan épül fel ez a könyv? Ugyanazokat a javaslatokat és tanácsokat ismételteti különböző témák szerint csoportosítva. Ha mindent végigolvasol, akkor nagyon unalmas olvasmány lesz. :) Ezért érdemes főleg csak referenciaként használni, hogy az elején a saját játéktílusodnak megfelelően indulhass, és később is kihozhasd belőle a maximumot.

Mit kell tudnom, mielőtt belekezek ebbe a könyvbe? Érdemes végignézni a Hódító kezelését bemutató 5 részes videósorozatot, ahonnan megtudhatod, hogyan regisztrálj, mikre kell már regisztrációkor figyelned, mit hol találsz a játék során, hogyan kommunikálhatsz másokkal, és mi a teendőd, ha elakadtál. A videókat a <http://hodito.hu/video> címen érheted el. Ha még nem nézted meg ezeket, akkor mielőtt továbbolvasod ezt a könyvet, érdemes gyorsan végignézned mind az 5 részt, hogy a játék kezelésével már semmi problémád ne legyen, és ettől a kézikönyvből tényleg azt kaphasd amiért született: stratégiák és tippek gyűjteményét, hogy minél sikeresebben játszhas. Érdemes ezen kívül a Hódító alapfogalmaival tisztában lenni, ezért ajánljuk, hogy olvasd el legalább a következő sűgőkat: hadsereg, építés, felfedezés, tudomány, piac, háború, alvilág, varázslatok, szövetségek.

Ha úgy játszom, ahogy itt le van írva, akkor nyerek? Az itt leírtak természetesen csak iránymutatások. Ettől el lehet, és a legtöbb esetben el is kell térni, mindig attól függően, hogy a környezeted mit kíván meg. A Hódítóban nagyon fontos az alkalmazkodóképesség. Mindig a körülöttes levő játékosok tetteire kell reagálni, úgy kell játszani, hogy az éppen körülöttes levőkkel szemben győzedelmeskedj. Ha valaki messze van, azzal még nem kell foglalkoznod, majd foglalkozol vele akkor, amikor közel kerülsz hozzá.

Na, de komolyan... Mit tegyek, hogy biztosan nyerjek? A Hódítóban nincs olyan, hogy valaki mindenből a legjobb. Ne is álmoldj arról, hogy olyan országot hozz létre, ami minden téren legyőzhetetlen, és te magad mindenki másat legyőzhetsz. A sikeres játékhoz nagyfokú alkalmazkodóképesség szükséges. Akkor leszel sikeres, ha mindig a körülményeknek megfelelően tudod alakítani országodat és stratégiádat. A körülmények pedig folyamatosan változnak. Változtatják játékosársaid, és változtatod saját magad is. Folyamatosan figyelned kell arra, hogy az adott körülmények között megteremthesd azt az egyensúlyt, ami éppen ott akkor, az adott szituációban a legjobb. A legjobb Hódító az, aki mindig tud alkalmazkodni, bármilyen körülmények közé csöppenjen is.

2. Időigény

A játék elején nagyon sokat számít, hogy mennyi időt tudsz a játékra fordítani. Az ország kezdeti felépítését célszerű ehhez igazítani. Később ez kevésbé lesz jellemző, mert addigra már kialakul, hogy mikor játszol, és az országot ösztönösen olyan irányba fogod fejleszteni, ami a saját időbeosztásodhoz igazodik. A játék elején azonban nem érdemes olyan felépítést alkalmazni, ami sok jelenléteket igényel, ha csak naponta egyszer nézel be; illetve nem érdemes egy lassan haladó stratégiát választani, ha szinte állandóan online vagy, és izgalmakra vágysz. Ebben a fejezetben a legtöbb élethelyzetre javasolunk valamilyen kezdő stratégiát.

2.1. Ha kevés időd van

Ha kevés időt fogsz tudni a játékra fordítani, akkor célszerű főként védekező stratégiát alkalmaznod, és olyan fajt választanod, amit hosszabb időre magára tudsz hagyni. A legtöbb ilyen faj később gond nélkül átépíthető agresszívabb játéktípusú játékhoz is.

Ha csak naponta egyszer lépsz be a Hódítóba, akkor valószínűleg egyedül fogsz játszani, nem szövetségben. A legtöbb szövetségben napi 2-3 belépést látnak szívesen, hogy minél jobban össze tudjanak dolgozni a szövetség tagjai.

Mivel sokat lesz az ország egyedül hagyva, ezért nagyon lényeges, hogy önellátó legyen. Legalább az ételt meg kell tudnia termelni saját magának, hogy az országod emberei ne éhezzenek. Ha éhezni kezdenek, akkor elhagyják az országot, aminek következtében az épületeid kiürülnek, és minden védelmed megszűnik. Mivel ilyenkor szinte bárki megtámadhat, ezért az ilyen helyzetet mindenképp el kell kerülni. Fontos tehát, hogy az élelmet megtermeld magadnak, ezért ilyenkor a szokásosnál magasabb arányú tanyára lesz szükséged. A "Tanácsadók" oldalon folyamatosan nyomon követheted, hogy a meglévő katonai erődnek és lakosságodnak elegendő-e az aktuális tanyamennyiség. Célszerű egyensúlyban tartani ezt a két tényezőt (a tanyák számát igazítani a mindenkori szükségletekhez), mert a túltermelés sem ajánlott kevés idő mellett. A túltermelés akkor lehet hasznos, ha a felesleget el szeretnéd adni. Ehhez azonban naponta többször érdemes belépni, és kiüríteni a raktáraidat, mert az el nem férő étel egyszerűen elveszik.

Kevés időráfordítás mellett célszerű varázslókból is többet tartani, hogy a varázslatok lefedjék azt az időszakot, amíg nem vagy gépközelben. Ha valaki például naponta háromszor be tud lépni a játékba, akkor elegendő annyi varázslót tartania, amivel 8 órára biztosíthatja a varázslatokat. Ha azonban 24 óránként lépsz csak be, akkor a hosszabb tartamú varázslatok miatt több varázslóra is lesz szükséged. Segítség lehet, ha olyan fajt választasz, ami az átlagosnál jobban varázsol, így kevesebb varázslóval is hosszabb eredményeket érhetsz el.

Milyen fajt érdemes választani? Nézzük, hogy melyik faj miért jó, vagy nem jó választás:

Elf: Jó választás, mert erős védelemmel rendelkezik minden támadástípussal szemben; az önellátást könnyen meg tudja valósítani, hiszen a tanyái 30%-kal többet termelnek az átlagosnál; őrtornyok segítségével tovább erősítheti védelmét. A hátrányok közül érdemes kiemelni a magasabb veszteségeket, amik azonban ritkán fognak jelentkezni, hiszen keveset vagy a játékban, és keveset támadsz, vagyis ez elhanyagolható. A bányák kevesebbet termelnek, azonban ez sem lesz fontos, hiszen megfelelő számú raktár mellett két belépés között összegyűlik annyi nyersanyag, ami fedezi az építési és képzési szükségleteket (feltéve, hogy nem rabolják el mások). A másoktól való lopás kevesebb zsákmányt fog hozni, ami szintén nem probléma, hiszen elsősorban önellátó jellegű országot fogsz építeni, ezért nem szorulsz rá arra, hogy másoktól lopj. Az ártó varázslatok több rúnát igényelnek, de ez sem probléma, mert ezzel a fajjal főként saját országoddal leszel elfoglalva, nem mások ellen fogsz akciókat folytatni. Felfedezni sem fogsz tudni olyan magasra, mint más fajokkal, de addig bőven tudsz, hogy egy magasabb szintre léphess az országgal. Összességében tehát az elf egy nagyon jó választás

akkor, ha a környezetedtől elszigetelten szeretnél játszani, lehetőleg minél kevesebb konfliktussal, főként építő, védekező stratégiát választva. Az elf az egyik legjobb faj, ha védelemről van szó. Mivel másoknak ezzel a felépítéssel nem nagyon tudsz ártani, ezért az elf mindenképpen egy békés játékhoz választandó faj, olyan esetekre, amikor szépen békésen szeretnél haladni, mások háborgatása nélkül.

Ork: Az egyik legnehezebben játszható faj, hatalmas időigénnyel. Kezdő fajként semmiképp nem ajánlott.

Félelf: Szintén nehezen játszható faj, kevés időráfordítás mellett szintén nem ajánlott.

Törpe: Kezdő fajnak a törpe nem lenne rossz, de kis időráfordítás mellett nem ajánlott. Mivel rengeteg nyersanyagot termel, ezért célszerű ezeket minél sűrűbben eladni, ami napi többször belépést igényel. A mágia nem erőssége a törpének, ezért a varázslatok hosszabb ideig való alkalmazása sem egyszerű feladat.

Gnóm: A gnóm egy univerzális faj, nagyon jól alkalmazható támadó stratégia mellett is, de védekezésben is kiváló. (Nem annyira, mint az elf.) A gnóm nagy előnye, hogy minden tudományágban sokkal magasabb szintet érhet el a többi fajhoz képest. Speciális varázslatának köszönhetően amiatt sem kell aggódnia, hogy a tudománytekerceit elrabolják. Az őrtornyok védelme magasabb, mint más fajoknál, ezért itt is nagyon jó védelmet lehet kialakítani. A hátrányok közül kiemelendő a magasabb haderővesztés, de kevés játékidő mellett keveset fogsz támadni, így ez itt nem lényeges. A gnóm könnyen átalakítható védekező stratégiáról támadó stratégiára, ezért kevés idő mellett jó kezdő faj lehet.

Óriás: Közkedvelt kezdő-faj. Mágiában nagyon jó, haderőben nagyon jó. Speciális varázslatának köszönhetően kevés tolvajt is elég tartania, mert minden ellene irányuló tolvajakció sikeressége csekély. Hátránya, hogy másiktól lopni ő is nehezen tud, ártó tolvajakciókat pedig egyáltalán nem indíthat. Ha békésen szeretnél élni a szomszédaiddal, akkor ezek a hátrányok nem is jelentkeznek, így ez is jó választás lehet.

Élőhalott: Az élőhalott fajnak sem a varázslókra, sem a tolvajokra nem kell figyelnie, mivel ezeket nem használhatja. A népe nem eszik, ezért etetni sem kell őket, az önellátás is megoldott. Ideális kezdő fajnak tűnhet, ennek ellenére nem ajánljuk első országnak. Mivel a játék kétharmadából kimarad (tolvajok és varázslók teljes hiánya), ezért ezzel a fajjal indulva nem fogod megismerni a játék jelentős részeit, és később se nagyon lesz lehetőséged másokkal közösen játszani.

Ember: Előnyökkel és hátrányokkal nem rendelkezik. Speciális varázslata miatt a szokásosnál kevesebb varázslót kell tartania, ezért ideális tolvaj vagy hadi ország lehet. Ezek a felépítések azonban már napi több belépést igényelnek. Ha kevés idő van, akkor nem ez az ideális választás.

Ajánlott személyiségek: Kevés időráfordítás mellett kezdő személyiségnek érdemes lehet a túlélőt választani, ezzel enyhítve minden ellened irányuló ártó akció hatásfokát. Jó választás lehet még a tudós, amivel növelheted védőerődöt minden téren. A gazdálkodó személyiséggel az önellátásra segíthetsz egy picit rá, hogy kevesebb területet kelljen tanyaként tartani, és a felszabaduló hellyel védelmedet erősítsd.

“Kevés időráfordításhoz szerintem az óriás a legjobb faj. Önellátóan is nagyon stabil országot lehet belőle építeni.

Az élőhalottat kezdőnek nem nagyon ajánlanám, az állandó lopkodás igencsak elveheti egy a játékkal épp ismerkedő ember kedvét az egésztől.” (*Synkel*)

“Ha egy játékos kevés időt tud/akar a játékra szánni, akkor általában magányos farkasként ajánlott játszani. Szövetségben nem igazán szeretik, ha 1 tag nem aktív. Ezen kívül sokkal sebezhetőbb az országod, mivel ha támadnak, akkor nagyon kicsi az esélye, hogy azonnal vissza tudsz támadni, ami nagyon sokszor sorsdöntő lehet. A legközelebbi belépésedig nagyon leszakadhatsz a szövetségeseidről, akik már nem tudnak neked segítséget küldeni. Magányos farkasként is megüthetnek, de ha megfelelő védelmed van, akkor a legtöbb ország inkább más célpont után kutat. Személyiségnek a tudós ajánlom, mivel ez adja a legtöbb pluszt.

Érdemesebb egy defenzívebb stratégiával játszani, a legalsó szint kivételével. Ott nagyon sok gyengén kiépített országgal lehet találkozni, akiktől lehet javakat lopni vagy fosztani. Ajánlott "tekercsvédő" fajokat választani ilyenkor (gnóm vagy óriás), vagy olyan fajt, amellyel tudsz védekezni a tekerclslopások ellen. Az elf a

legjobb ebben az esetben, viszont az 5. szinten az ember fajjal is lehet boldogulni.

Szóval, 5. szintre:

A gnómmal és az óriással érdemes 30-40% barakkot, 10% tornyot, 15% templomot tartani, gnómmal kicsivel kevesebb barakk, és több kocsmá, óriással meg fordítva; tanyát meg annyit, hogy 1 kicsi túltermelésed legyen. Másképp, ha nem tudsz figyelni az országra, akkor az ételhiány komoly károkat okozhat az országban. A barakkokban annyi íjász legyen, amennyi a tornyokba elfér, és a többi helyre mehet elit.

Elffel 10-10% barakk és torony, 20-20% kocsmá és templom. Kocsmá lehet több is, ha van elég szabad területed. A barakkokba csak íjászok mennek.

Emberrel 13-14% torony és barakk, 8-10% templom, és legalább 25% kocsmá. A barakkokba itt is íjászokat kell tenni.

Személy szerint fentebbi szintekre nem ajánlom az óriást és az embert. Az óriást azért, mert kocsmá hiányában hamar lezuhan a moráloed, ami nagyon gyengíti az országod védelmét, az embert pedig azért, mert a katonai védelme nagyon gyenge.

Gnómmal vagy elffel én ajánlom a teljesen bevédett országot: 14-15% barakk és torony, 18-20% kocsmá és templom (a gnómnál lehet tologatni ezeket az arányokat), tanya elfnél kb. 11%, gnómnál kb. 13%.

Néhányan olyan gnómmal, esetleg óriással játszanak, amikkel ütni is lehet néha. Gnómmal körülbelül a fent említett épületlista (30-35% barakk, 10% torony, 13-15% templom) + 8% kocsmá, viszont nagyon kevés üthető célpont lesz, és eléggé résen kell lenni. Óriással 42-45% barakk, 8-10% torony, 15% templom, 1-2% kocsmá. Ezzel, mint említettem, az a gond, hogy nagyon hamar lemegy a morálja. Nagyon sok hasonló óriást láttam, és be kell vallanom, hogy a szövetségünk kedvenc célpontjai közé tartoztak és tartoznak még most is az ilyen magányos farkasok.” (*csunyabogar*)

2.2. Ha sok időd van

Ha sok időd van, akkor valószínűleg eseménydúsabb játékokra vágysz, ezért ilyenkor nem a védekező stratégiát érdemes előnyben részesíteni, hanem valamelyik téren támadóvá válni. Mivel a földterület az előrehaladás legnagyobb mércéje, ezért ha egyedül játszol, akkor leginkább hadügyi téren érdemes erősíteni. Szövetségben már szóba jöhet a tolvaj és a varázsló is. Egy tolvaj nagyon sok előnyre tehet szert a többi ország javainak megcsapolásával, és háború esetén is rengeteg információval szolgálhat a szövetségnek, valamint hátráltathatja az ellenfeleket. Egy varázsló elengedhetetlen a szövetség információszerzéséhez, és az ellenfeleknek is sok borsot törhet az orra alá.

A varázsló ország önmagában nagy hasznot nem fog hozni, egy jó szövetségnek azonban elengedhetetlen kelléke. A tolvaj ország sok hasznot hozhat ugyan, de egy ilyen ország katonailag gyenge, ezért ha egyedül játszol, akkor arra számíthatsz, hogy ilyenkor segítség nélkül hamar mások áldozata leszel.

Ezekből már kitűnik, hogy ha egyedül szeretnél játszani, akkor célszerű hadi irányba fejleszteni az országot, de sokkal célszerűbb nem egyedül játszani, hanem másokkal közösen. Egyedül, vagy másokkal közösen? Ez egy örök kérdés, a későbbiek során ebben a kézikönyvben ezt a témát is boncolgatjuk.

Ajánlott fajok:

Törpe: nagyon jó hadi országot lehet belőle építeni, és nagyon jó termelő ország is. Ez utóbbi biztosítja, hogy önellátó lehessen, valamint a háborúhoz elengedhetetlen kellék (pénz, pénz, pénz) mindig rendelkezésre álljon. Varázslónak nem alkalmas.

Gnóm: univerzális faj, ahogy a 2.1-es pontban is írtuk, nagyon sokrétű lehet az alkalmazása. Leginkább hadi és

varázsló posztban állja meg a helyét, de tolvaj képességeit is kamatoztathatja egy-egy rosszabbul felépített országot megtalálva.

Óriás: szintén egy univerzális faj, bár a korlátai miatt tolvajnak nem alkalmazható. Hadinak és varázslónak kiváló lehet. Szövetségi játék esetén mindenképp javasolt a szövetségbe egy olyan faj is, ami jártas a tolvajlásban.

Nem ajánlott fajok:

Elf: az elf elsősorban védekező faj, ha sokat játszol, akkor egy idő után unalmas lehet. Ettől függetlenül meg lehet próbálni.

Ork: bár az ork egy ideális faj azoknak, akik sokat játszanak, itt most mégis a “nem ajánlott” listába került. Ennek oka, hogy az orkhoz rengeteg idő, rengeteg türelem, és jó sok játéktudás szükséges. Ha ezekkel már rendelkezel, akkor nagyon jó hadi országot lehet építeni az orkból (más területen nem használható). Kezdő országgént semmiképp nem ajánljuk, mivel nagyon sebezhető, amit csak a rutinos visszatámadásokkal lehet ellensúlyozni.

Félelf: az orkhoz hasonlóan ez is egy olyan faj, ami ideális azoknak, akik sokat tudnak játszani, de kezdő játékosoknak nem ajánljuk. A félelf a tolvajlás és a mágia terén tud kiemelkedő eredményeket elérni, ezért egy szövetség nélkülözhetetlen része. Mivel hadügyileg nagyon sebezhető, ezért csak a szövetségesei védhetik meg, akár folyamatos segítségnyújtással, akár visszatámadásokkal. Ezt a fajt is csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk.

Élőhalott: az élőhalottal akkor lehet csak igazán eredményeket elérni, ha folyamatosan támadsz. Ez indokolná, hogy ajánljuk akkor, ha sokat tudsz játszani, mégsem tesszük. Mivel a játékmény kétharmadából kimaradsz egy élőhalottal, ezért kezdő országnak semmiképp nem javasoljuk. Az élőhalottat csak akkor javasoljuk, ha már van egy országod egy magasabb szinten a játékban, és úgy érzed, hogy van mellette még időd egy második ország irányítására is. Ilyenkor szóba jöhet az élőhalott, mivel túl sok törődést nem igényel, és ettől az országtól függetlenül úgymint sokat vagy a játékban.

Ember: az ember egy olyan faj, ami kiemelkedően nem jó semmiben. Átlagos. Ezért ha sok időt tudsz a játékra fordítani, akkor inkább azt javasoljuk, hogy olyan fajt válassz, ami képes valamelyik területre specializálódni.

Ajánlott személyiségek: a tolvaj, varázsló és harcos személyiségek adott játéktílus mellé használhatóak. Ezeknél is jobb a tudós, ami mind támadáshoz, mind védekezéshez adhat pluszt, mindhárom területen. Hadi ország esetén a vándor is hasznos lehet, hogy minél több célpont közül választhass a közeledből. A tábornok személyiségnek elsősorban az ork faj esetén van jelentősége, de mivel azt kezdő országgént nem ajánlottuk, azért itt sem ajánljuk a tábornok személyiséget. Ha valamennyire már ismered a játékot, és tudod, hogy miből lehet pénzt csinálni, valamint tudod, hogy fogsz is, akkor a kereskedő személyiség is hasznos lehet arra, hogy hosszútávú tartalékokat gyűjts az országodnak. A túlélő személyiség hasznos lehet ugyan, de ha sokat vagy a játékban, akkor vannak hasznosabb személyiségek, amiket inkább érdemes választani. A gazdálkodó személyiséget semmiképp nem ajánljuk, mivel ilyenkor valószínű, hogy egyetlen olyan területed sem lesz, ami kihasználná ezt a személyiséget, hanem inkább a piacról, vagy méginkább más játékosoktól fogod beszerezni a szükséges ételt és nyersanyagokat.

“Nagy időráfordítással jóval aktívabban lehet játszani, mint kevés idővel. Ebben az esetben például lehetőséged van arra, hogy offenzív kiélezett országot építs. Ez azonban sok odafigyelést igényel.

A kiélezés azt jelenti, hogy valamilyen fajta épületből extrém mennyiséget tartasz. Például kevés termelő épülettel és kevés raktárral játszol, így a barakkokból, kocsmákból, templomokból többet tudsz építeni.

Mivel sokszor tudsz belépni, valamilyen módon meg tudod szerezni ami neked kell: vagy elvéve másoktól, és/vagy megvéve a piacon.

Fajokból lehetőséged van a nagyobb odafigyelést igénylőkkel is játszani, például ork, de minden fajt szépen ki lehet élezni a rá jellemző irányba.

Épületből olyat tarts, amilyen irányba eltolódott az országod. Például egy kiélezett hadis sok barakkot tartson.

Nagyon kiélezve érdemes szövetségben játszani, hiszen így más módon nem tudsz támadni/információt szerezni, erre teljesen jók a más irányokban élezett szövetségesek.” (tdomo)

“Ha sok idő van, bármely fajból sokkal hatékonyabb országot tudsz kihozni, mintha kevés a játékidőd. De vannak kifejezetten sok időt igénylő fajok, ilyen a félelf és az ork, amiket érdemes kipróbálnod, és híres tolvajj, vagy harcosná válhat országod. Amennyiben felvállalod, hogy országodba az élelem megtermelése helyett fontos épületeket tartasz, érdemes az óriás, gnóm, elf, vagy az ember fajnak is megtapasztalnod az erejét. A Hódító fő termelőinek a törpéknek sem árt a sok játékidő, így az ellenség elől ügyesebben rejtheted el a nehéz munkával szerzett értékeidet. Az élőhalott fajból akkor sem hozhatsz ki sokkal többet, ha folyton gondozod országodat, miután etetni amúgy sem kell, és varázsolni vagy lopni sem tudsz.” (NorB)

“Ha sok idő van és kicsit tehetséges is vagy, akkor mindegy melyik fajjal játszol, sikeres leszel. Mindenképpen (csak olyanoknak ajánlom akik már nem kezdők és van valamennyi pénz tartalékuk is) tanyamentes országot érdemes csinálni, annyi raktárral, hogy 4-5 kört tudjon enni az országod és mondjuk 1-2 kört éhezni (éhezésnél a lakosságból elvándorolnak). Lényegesen erősebb leszel akár szövetség tagjaként, akár magányos farkasként. Fajtól függően annyi házat építs, hogy a foglalkoztatottságod 95%-os legyen, 10% torony mindenképpen kell. A többi épület célirányos kell legyen, tehát: magányos hadis óriásnál 18,5% ház, kb. 5% raktár, kevés kocsmá (1-2 elég, mert a morált támadásokkal tartod magasán), 15-20% templom, 45% barakk, 10% torony és pénztől függően 10-30 bank (30 banknál az országban tartható maximum pénzmennyiségből is elenyésző mennyiséget tudnak lopni). Taktika: a 20 % templomban elférő óriás varázslókkal csak az extrém varázsló országokat nem tudod gömbözní és így sok információhoz jutsz, kiválasztod a célnak megfelelőt (fosztásnál a leggazdagabbat, földszerzésnél a leggyengébbet), és körváltás előtt elindítod a seregedet! Célszerű támadás előtt távolba is nézni, bár egy szint felett a körönkénti távolbanézés úgyis alap... Ha lehetséges, országodat sose hagyd védelem nélkül, mert ha teljesen kitámadsz és más észreveszi akkor elbúcsúzhatsz a jól felépített országodtól! Ha szövetségben vagy, akkor kitámadhatsz teljes hadseregeddel is, de ne felejtse el behívni segítséget a szövetségeseidtól.” (Serg)

2.3. Ha csak iskolából/munkahelyről tudsz játszani

“1. Mire figyeljek, ha csak hétközben nappal tudok játszani?”

Ha normál csoportban akarsz játszani, akkor hétvégére mindig menj szabadságra. Ajánlott védekezősebb fajokat választani (óriás, gnóm, elf), mellé a túlélő, tudós személyiséget. Ha szövetségbe lépsz, ezt mindig tudasd velük. Ne köss bele olyan szövetségbe, akik szemmel láthatóan nagyon aktívak: magas a hírnévpontjuk, sokszor szerepelnek a teljes krónikában.

2. Milyen stratégiát célszerű alkalmaznom?

Mindenképpen védekező. Óriásként hadis-varis, gnómként inkább több tolvaj és varázsló, figyelve a 10% toronyra, elfként szintén több varázsló és tolvaj, mert nagyon jók a védelmi bónuszai.

3. Milyen fajokat célszerű választanom?

Ezeket már említettem. A többit azért nem ajánlom a kevés idővel rendelkezőknek, mert hamar meg lehet találni a gyenge pontját.

4. Milyen épületeket célszerű tartanom?

Annyi házat, hogy a foglalkoztatottságod 90% körüli legyen. Legalább 10% tornyod legyen és a tanyáid termeljenek annyi élelmet, hogy magadat el tudd látni. Ha nem óriásként játszol, akkor olyan 10% templom és 10-12% kocsmá elég a morál és a védelem fenntartásához. Az alsóbb csoportokban olcsó a nyersanyag, ezért nem érdemes bányát tartani. Könyvtárból maximum tíz, miután megvan a kellő tekeresmennyiség (fajtól függő), hogy a kopás okozta kiesést pótolni tudd.

5. Egyedül, vagy szövetségben játsszak?

Ez mindenkire rá van bízva. Egyedül senki nem mondja meg, hogy mit kéne csinálnod és nem kell másokhoz igazodnod. Igaz így jobban ki vagy téve a környezetnek. Ha szövetségbe lépsz, mindenképpen tudasd velük, hogy mikor tudsz játszani, a hétvégi szabadságot is beleértve. Tapasztaltabb játékosokból álló szövetségben

gyorsabban ki lehet tanulni a játék apró trükkjeit.
"En is szövetségben tanultam meg." (*pepa*)

"Piacolásnál úgy kell időzíteni, hogy a visszaérkező áru ott érjen a gép előtt, mert ha nem fér el, néha bebukhatod keményen.
Ajánlom a VIP tagságot és nem feltétlenül kell az embernek minden hétvégén szabadságra raknia magát. Védekező országoknál pláne.

Fontos, hogy a helytartó dolgozik hétvégén is.

Vannak fajok, amiket nyugodtan magára lehet hagyni hétvégére is.

Az elf például. Sündisznót csinál a hétvége alatt támadó országokból. Persze magasabb szinten több aktivitás kell, de mindegy mert addigra úgyis függő lesz az ember és bekötteti otthon a netet. :)

De igazából ne az határozza meg a játékot és fajt, hogy mikor van az ember gépnél. Nyugodtan el lehet kezdeni bármivel. Ez csak egy játék.

Nagyon figyelni kell az ételre, mert az elején jártam úgy, hogy hétfőre megvesztek az embereim az éhségtől. Egy szövetségben és VIP tagsággal, a karaván ezt a problémát simán megoldja. De ha elegendő tanyát építünk és kiszámoljuk, hogy az embereink nem eszik túl magukat a hétvégén beérkező egységekkel együtt sem, akkor nem kell aggódni.

Szövetséget nyugodtan lehet kötni. Van olyan szövetséges is, aki csak hétköznap, munkaidőben játszik, ez nem feltétlenül akadály, ilyenkor persze nagyon pozitív, ha van egy-két tag aki aktívan ott tud lenni többet is. Például az előbb említett karaván miatt." (*Brown*)

"Ajánlatos az országod gabonával való ellátását biztosítani, ezért nem árthat 8-10 raktár tele élelemmel, hogy amennyiben lenne párszáz gabonahiány, akkor is kihúzza az országod 1-2 napig.
Ezen felül ha van VIP tagságod, akkor a helytartó megfelelő beállításával (!) akár kihúzza az országod 2-3 napig nélküled is, de választhatod a biztosabbat is, hogy szabadságra teszed az országodat." (*Burning*)

2.4. Ha csak otthonról tudsz játszani

"1. Amire ajánlatos figyelni:

Fontos, hogy olyan fajt válasszunk, mely ideális az e fajta játékra. Ha békésen fedeznénk, akkor elf, ha néha akcióznánk, akkor óriás, esetleg gnóm.

Ügyeljetek arra, hogy országokban a gabona ellátás megfelelő legyen, tehát ha nem termelnek eleget a tanyák, akkor építsünk többet. Ne hagyatkozzunk arra, hogy raktárakból kihúzza az ország másfél napig is, mert ha lelopják a raktárakat, akkor országunk könnyen széteshet és célponttá válik.

Ha folyamatosan lopnak, ártóznak, akkor diplomatikusan rendezzük, mert ilyen aktivitással másképp nincs esélyünk. Ezért ha néha akciózunk, mindenképp magányos farkast válasszunk. Az akciózás varázslókkal, tolvajokkal értendő elsősorban, de lehet támadás is, de csak íjász/elit felállásban.

Ajánlom, hogy játssz magányos farkasként, mivel kevés az olyan szövetség, ahol mind a 4 tagnak a bevédekezés a célja.

2. Stratégia:

Mindenképpen védekező, lassú csoportban kissé offenzív stratégiát ajánlok, vagy csak íjással, vagy íjász+elittel. Ha diplomáciával nem tudjuk megoldani, hogy hagyjanak minket békén, akkor üssük el magunkat egy gyenge célponton a környékről, vagy ha ezt nem tehetjük meg, akkor fedezzünk el. Ha sikerül ráakadnunk egy szövetségre, mely jónak tűnik és elnézik, hogy bevédekezősek vagyunk, akkor mindenképpen lépünk be, amúgy a 40% haderőbónusz nagyobb előny.

3. Fajok:

Ha békés fedezgetős, esetleg kissé termelős játékot játszánánk, akkor elf. Kicsit nagyobb kihívás az óriás, és a gnóm.

4. Épületlisták:

Ha csak délután/este tudtok játszani, esetleg nem mindennap, akkor vagy ajánlom a normál csoportot, egy védekező tanyás országgal, egy elffel, esetleg óriással vagy a lassú csoportot, ahol kicsit jobban fejleszthetitek az országotokat offenzívvá:

Elf (gazdálkodó)-normál

hektár: 200

ház: 40 20% 2600 lakos, 92% foglalkoztatottság

tanya: 24 13% 2184 gabona/kör

barakk: 32 15%

templom: 40 20% 5200 varázsló

kocsma: 30 14% 1560 tolvaj

örtorony: 32 15% 1600 íjász

raktár 2 1%

Óriás (tudós)-normál

hektár: 200

ház: 38 19% 2660 lakos, 92% foglalkozottság

tanya: 27 14% 2160 gabona/kör

barakk: 45 22%

templom: 40 20% 5600 varázsló

kocsma: 3 1% 168 tolvaj

örtorony: 45 22% 2520 íjász

raktár: 2 1%

Természetesen ezeknek az épületeknek az aránya is eltolható, például, ha néha szeretnél támadni (mindig akadnak, akiket be tudsz ütni), akkor több barakk:

Elf (gazdálkodó)-normál

hektár: 200

ház: 40 20% 2600 lakos, 92% foglalkoztatottság

tanya: 23 13% 2116 gabona/kör

barakk: 48 24% 884 elit

templom: 31 15% 4030 varázsló

kocsma: 25 12% 1300 tolvaj

örtorony: 31 15% 1600 íjász

raktár 2 1%

Óriás (tudós)-normál

hektár: 200

ház: 38 19% 2660 lakos, 92% foglalkozottság

tanya: 28 14% 2240 gabona/kör

barakk: 56 28% 1120 elit

templom: 38 19% 5320 varázsló

kocsma: 2 1% 112 tolvaj

örtorony: 36 18% 2016 íjász

raktár: 2 1%" (*Burning*)

2.5. Ha szinte mindig fent tudsz lenni

“Szerintem sokkal bátrabb lehetsz, mert szinte mindig látod, hogy kísérnek, ártóznak, lopnak. Stratégiának mindenki azt választja, ami neki tetszik, de szerintem az ilyen aktivitást illik kihasználni egy offenzív

játékkal. ;)

Fajnak ajánlanám az orkot, a gnómot és óriást is, de a törpe sem elvetendő.

Ilyen aktivitás mellett szerintem tanyásan ilyen lehetne, már ha megéri tanyásan:

ház: 19%

torony: 10%

templom: 12-14% orknál lehet 10%

kocsmá: gnómnál, törpénél, orknál 10% kocsmá, óriásnál 1%

tanya: 13%, orknál 9-10% a faji varázslat miatt (de természetesen meg lehet próbálni a tanyamentes országot is, az ork igazán úgy nyújt élvezetes játékot)

barakk: gnómnál, törpénél minimum 39-40% barakk, orknál 42%, óriásnál pedig 46%.

Ezek az értékek természetesen jelentősen eltolódnak, ha tanyamentesek vagyunk:

ház: 19%

torony: 10%

templom: 12-14%, orknál 10% templom

kocsmá: gnómnál, törpénél, orknál 10% kocsmá, óriásnál 1%

raktár: 4-5%

barakk: gnómnál, törpénél minimum 42-45%, orknál 47% óriásnál pedig 51-52%.

Egy ilyen országgal én mindenképp szövetségben játszanék, mert egy aktív és jó játékoson egy szövetség sokat lendít.” (*Burning*)

“Ha mindig gépközelben vagy és esetleg még pénzed is van, akkor érdemes egy jó kis orkkal megpróbálkozni (ha nem jön be, legfeljebb újraindulsz, ha már nem 5. szinten vagy). Egyedül szépen lehet hasítani, főleg olyan csoportokban, ahol a nyersanyag és az egységek ára nem túl magas.” (*LiverPool*)

3. Alap stratégia

“A játékban többféle stratégia létezik (harcos, varázsló, tolvaj, védekező és termelő), ezeket akár kombinálni is lehet. Azonban nem árt figyelembe venni, hogy az egyes fajok nem mindenben tudnak jól produkálni!

Ugyanakkor, nem lehetsz mindenből jó: ahhoz, hogy valamiből erős legyen az országod, valami mást fel kell áldozni. Ez azt jelenti, hogy ha elég jól építetted ki az országod, akkor nagyon valószínű, hogy bármely más országot magad körül legalább egy dologban felülmúlod - ugyanakkor, legalább ennyire valószínű, hogy azok az országok is felülmúlják valamiben a te országod! Akárhogy is építed ki az országod, valahogy be fognak férni, és károkat fognak okozni benne. De több lehetőség is van: csökkentsd le az országodban okozható kár mértékét, vagy nosza, te is támadj vissza valamivel! De légy óvatos, ne vállalj túl sok kockázatot!” (*Életfa#2*)

“A Hódítóban van néhány dolog, ami valamennyi stratégia részét képezi.

Tekercsek fontossága:

Országunk támadó és védekező tulajdonságait nagyban meghatározzák a tudománytekercseink. Ezeket csak lopással tudják elvenni tőlünk. Bizonyos fajok esetében biztosak lehetünk benne, hogy tekercseink biztonságban vannak, ha a faji varázslatot sikerül fenntartanunk (óriás, gnóm), míg más fajok esetében a tekercsre oda kell figyelni (például: törpe és ork)

A védekezésről bővebben olvashatunk a tekercsekről szóló részben.

Épületek:

Nagyon fontos, hogy ne legyenek üres területeink, ezeket érdemes minél előbb be-, illetve újraépíteni. Ha már kevés a barakk-templom-kocsma férőhely, akkor elsőre mindig az átépítésre gondoljunk, és ne a felfedezésre.

Ne féljünk a bontásoktól! Ha valami fölösleges épületet foglalunk (például kórház, könyvtár, raktár stb.), nyugodt szívvel építsük át. (Ha sok az üres templomhely, bontsuk le, és építsünk házat, hogy hamarabb megteljen.) (Persze azért vegyük számításba, hogy mennyibe kerül egy építkezés.)” (*Valezius*)

3.1. Védekező, békés stratégia

“1. Milyen fajt válasszak, ha békésen szeretnék játszani?

Két igazán védekezésre alkalmas faj van: az óriás és az elf.

Óriás: Erős a varázslója, ezért a mágikus ártás nehéz ellene. Mivel kevesebb tolvajra van szüksége, ezért akár 50% barakk-torony arány is kihozható az országból, ami szinte beüthetlenséget eredményez. Kevesebb ház és tanya kell, mert van mindkettőre bónusza.

Elf: A faji varázslata szinte minden ártó szándéktól megvéd. Nagyok a védelmi bónuszai minden egységre. Magas a mágia és hadügyi tudománytekercse, amik nagyban segítik a védelmét is. Kevés barakk-torony % elég a jó védelemhez (összesen 24-26%) a tanyái nagyon jól termelnek, és a tekercs kopását össze lehet lopni, ezért könyvtárat nem érdemes alacsony területen tartani.

2. Milyen személyiséget?

Ez aktívtságtól függ. Én elsősorban a tudós személyiséget javaslom, mert állandóan hat, ha meg van írva a kellő számú tudománytekercs. A túlélő is jó, mert minden, embereid ellen indított akcióban kevesebben vesztesz. A gazdálkodó személyiséget is ajánlom, de inkább csak a gabonatermelés miatt. Így még kevesebb tanya kell és lehet egységet tartó épületet építeni.

3. Milyen épületeket tartsak?

Mindenképpen 15% torony és 15% barakk mellé (gnóm elég 10-10%), hogy a védelmi bónuszok a maximumon legyenek. Ne legyen bányád, mert az vonzza a lopást és ne legyen sok könyvtárad se, mert az is. Legyen 2-3%

bankod, ami majdnem megvédi az összes pénzedet. Ha néha támadsz, akkor érdemes 3-4% kórházat is tartani, hátha beteg, vagy élőhalott országot ütsz, ami kis területen sűrűn előfordul.

4. Egyedül, vagy szövetségben játszszak?

Ez mindenkire rá van bízva. Egyedül senki nem mondja meg, hogy mit kéne csinálnod és nem kell másokhoz igazodnod. Igaz így jobban ki vagy téve a környezetnek. Ha szövetségbe lépsz, mindenképpen tudasd velük, hogy mikor tudsz játszani. Tapasztaltabb játékosokból álló szövetségben gyorsabban ki lehet tanulni a játék apró trükkjeit.” (*pepa*)

“Milyen fajt válasszak?

1 - Elf:

A legnagyobb védőértékkel rendelkező faj a játékban, a fantomsereg varázslata miatt nem sokan mernek vele ujjat húzni, mivel ha fent van a varázslat, nem lehet látni az egységeket, ergo a legkiszámíthatatlanabb faj.

2 - Gnóm

50%-os tekercei miatt ugyanannyi épületben több egység elfér, több gabonát termel, mint más fajok, könyvtárkulcs varázslata miatt pedig tekercest nem lehet tőle lopni, ami általában legjobban megkeseríti az országot.

Milyen személyiséget?

Egy személyiségnél szerintem a tudós a legjobb választás: +5% minden tekercshez, kivéve a lakáshelyzeti. Szerintem magáért beszél, nagyobb hatásokkal termelnek a tanyák, nagyobb védelem hadi, mágikus, tolvaj akciókkal szemben.

Milyen épületeket tartsak?

Magányos farkas esetén:

Elf esetében:

15-20% barakk+torony

8-10% templom

600 hektár körül max 10 db bank (ennél több nem kell feljebb sem)

kocsmák 10%-tól felfele (+ működéshez nem szükséges épületek)

Gnóm esetében:

10%-15% barakk+torony (+ működéshez nem szükséges épületek)

8% templom

8% kocsmák

600 hektár körül max 10 db bank (ennél több nem kell feljebb sem)

Szövetség tagjaként:

Szövetségben csak annyiban módosulnak az arányok, hogy a + épületeket a választott típushoz adjuk. Pl: Tolvajnál a felesleges épületekből kocsmák lesznek, Varázslónál templomok, Harcosnál barakk.

Egyedül, vagy szövetségben játszszak?

Ezt mindenkinek magának kell eldöntenie.

Sajnos az elf faj nem nagyon alkalmas szövetségi játékokra a negatív módosítók miatt tolvajlásnál, illetve varázslásnál, egyedül harcosnak tudom elképzelni, amit békés szövifelállásnál nem nagyon tudok elképzelni, illetve a szövetség többi tagjával való nagy hátránya hogy felfedezéssel csak a csoport 10%-áig tud felmenni. Magányos farkasként viszont szépen csöndben elvan, a legkevesebbet támadott faj, már ha fent van a fantomsereg varázslat.

A gnóm szövetségben és magányos farkasként is megállja a helyét, az elftől picit lemarad a védelme, de még így is elfogadható, igaz én gnómot inkább szövetségbe ajánlanék, mivel ott színesebb az élet.” (*demian*)

“Nem esett még szó a békés törpékről.

A termelés a legbékésebb elem a játékban. Erre a törpék a legalkalmasabbak. Gazdálkodó vagy tudós személyiséggel érdemes nekivágni (semmi esetre sem varázslóként: kezdőknél gyakori hiba, hogy így próbálják meg kompenzálni a hátrányát).

A bányák és kovácsok hozama óriási, ami sajnos minden tolvajnak szemet szúr. Éppen ezért kell elfelejteni a tartalékok benntartását. A faji varázslata ugyan működik, de egy mindenre elszánt félelf így is bejut a tekercekhez és a raktárakhoz is. Ezt megelőzendő, sok tolvajt kell tartani, ami annyira nem is nehéz, mivel a törpe rendelkezik a legtöbb férőhellyel. Megkapja a +20%-ot faji bónuszként és erre jön még a megszereshető +30% tekercekből, így összesen $1,2 \cdot 1,3 = 1,56$ azaz +56%-kal több férőhelye van. (Ez több, mint a gnóm lakáshelyzetije!) A tekerceknél mindig számolni kell a lopással, érdemes a többségét a piacon tartani. Innen már nincs is olyan messze a békesség, már csak a tornyok kellene és varázslók. Védelemnek ideális a 14% torony, 15% barakk íjászokkal feltöltve. A varázslókon lehet keveset spórolni, hogy maradjon hely a bányáknak.

Egy lehetséges ország:

ház: 17%

barakk: 15%

tanya: 15%

raktár: 2%

örtorony: 14%

kocsma: 17%

templom: 10%

bányák, kovácsok: 10%

Szövetségben játszva kevesebb tolvaja is lehet és több termelő épülete.” (sasa)

“A két legjobb védekező faj az elf és a gnóm. Az elf a hatalmas faji bónuszai és a fantomsereg miatt, a gnóm pedig a tekercebónuszok és a könyvtárkulcs miatt (ezért fontos, hogy a tudománytekercek legyenek maximumon, és legyen fent a faji varázslat).

Az elfnek kisebb területen (600 hektár alatt) ezt az épületlistát ajánlom: 19% ház, 11% barakk, 10% torony, 11% tanya, 25% kocsma, 21-22% templom, a maradék pedig raktár. Nagyobb területen (1000 hektár fölött): 19% ház, 15% barakk, 14% torony, 10-11% tanya, 20% kocsma, 20% templom, 1% raktár. 600 és 1000 hektár között folyamatosan növelni a barakkok és a tornyok arányát, és csökkenteni a kocsmák és a templomok arányát. A nyersanyagot meg az egyéb szükséges dolgokat lehet lopni másoktól.

A gnóm épületlistája kisebb területen: 18% ház, 12% barakk, 11% torony, 15% tanya, 23% kocsma, 17% templom, 2% könyvtár (a tekerceskopások miatt), 10 raktár. Nagyobb területen: 18% ház, 16% barakk, 16% torony, 14,5% tanya, 18% kocsma, 14% templom, 30 könyvtár, 1% raktár. Gnómmal "csak" nyersanyagot lophatsz, ami fontosabb, de az is elég szerintem. A tekerceket biztonságban tudod legalább, ha fent van a faji varázslat.

Személyiségnek csak a tudóst ajánlom.

Szövetségbe szerintem csak akkor érdemes ilyen védekező országgal lépni, ha az összes tag hozzád hasonlóan védekező, bár nagyon-nagyon ritka az ilyen szövetség. Éppen ezért azt ajánlom, hogy inkább magányos farkasként éld az életed.

Érdemes megemlíteni azt is a védekező stratégiánál, hogy komolyabb szövetségbe nem szabad belekötni, mert hamar hazavághatják az országodat. Csak magányos farkasoktól és gyengébb szövetség tagjaitól lopjál. Ne maradjál túl sokáig egyhelyben, ha nem vagy szabadságon, mert szemet szúrhat valaki(k)nek.

Ha beléd kötnek, akkor 1-2 nap után megpróbálhatsz békét kérni. Fontos, hogy ne húzd fel magad, vagy ha mérges vagy, akkor is próbálj meg normális hangnemben írni. Ellenkező esetben azért is fogják folytatni a szivatást, és fel is jelenthetik az üzenetet, amiért kitiltást is kaphatsz.” (csunyabogar)

3.2. Agresszív, támadó stratégia

“Kezdem azzal, hogy szerintem a kezdő akkor fogja igazán megszeretni a játékot, ha ezzel a stratégiával kezd. Két fajt ajánlok: gnóm vagy óriás. Az ork is nagyon jó, de az egyik legsebezhetőbb faj, és sok odafigyelést igényel. Annak ellenére, hogy nem kezdőknek való, adok 1 épületlistát az orkról is, hátha valaki csak azután olvassa ezt, miután már kiválasztotta a fajtát.

Az agresszív, támadó stratégia szövetségben a legjobb. Magányos farkasként nem annyira élvezhető, mert minél feljebb jutsz a pontlistán, annál kevesebb célpontod lesz.

Létezik többféle felállás is, ha hadi ország akarsz lenni: íjász-elit, íjász-lovas, íjász-elit-lovas, csak elit, elit-lovas; szövetségfüggő a dolog. Íjász-elit felállásban kicsi íjások aránya, íjász-elit-lovas felállásban kicsivel nagyobb, íjász-lovasban pedig már elég nagy (kb. 1:4 vagy 1:3).

Leggyakrabban az íjász-elitet és íjász-lovasat használják. Az előbbi nagyvonalakban azért jó, mert az elitek nagyobb védőerőt képviselnek (ugye védekezni is kell, nemcsak támadni), az utóbbi pedig azért, mert a lovasoknak nagyobb a támadóerejük. Ha folyamatosan támadsz, akkor a védőerő mindegy, mivel úgyszincsenek otthon az egységek, éppen ezért ilyenkor előnyösebb az íjász-lovas.

Néhány irányadó épületlista, amiket ajánlok kezdőknek, bár a hadis országoknál nagyon sok jó megoldás van. Íjász-elit felállású épületlisták, annyi íjász kell a barakkokba, amennyi őrtornyokban védekezik (esetleg kicsivel több), a többi egység elit.

Óriás épületlista: 18% ház, 50% barakk, 7% őrtorony, 13% tanya, 10% templom, 1% kocsmá, 1% raktár. Ha szükség van kovácsműhelyre és/vagy könyvtárra, akkor lehet bontani néhány őrtornyot, barakkot, templomot.

Gnóm épületlista: 20% ház, 40% barakk, 5% őrtorony, 13% tanya, 9% templom, 9% kocsmá, 3% könyvtár, 1% raktár. (1000 hektár fölött elég 30-35 könyvtár.)

Ork épületlista: 21% ház, 43% barakk, 7% őrtorony, 10% tanya, 9% templom, 9% kocsmá, 1% raktár.

Ha íjász-lovas felállást szeretnél, akkor legyen 8-10% őrtornyod. A fenti épületlistákban lehet faragni 2-3%-ot a barakkból, 1-1%-ot a kocsmákból, templomokból, tanyákból.

Ha alsóbb szinteken vagy, akkor lehet több barakk, kevesebb tanya, kocsmá és templom. Attól függ, hogy mennyire vagy aktív, milyen országok vannak a környéken, milyenek a piaci árak stb.

Személyiségnek itt is a tudóst ajánlom. Ha a szövetségben nagy ütőerőt akartok képviselni, akkor legyen 3 hadis, és a 4. ország legyen hadi-varázsló (kicsivel kevesebb barakk, több templom), hogy lássátok nagyjából a környék országait. Ha tartalékokat is akartok összeszedni, akkor 2 hadi, 1 varázsló és 1 tolvaj.” (*csunyabogar*)

“Milyen fajt válasszak?”

1 - Ork

Támadás területén a legerősebb faj a játékban, alapból 7 db tábornokkal rendelkezik, amit egy seregbe kiküldve 10%-kal növeli a támadóerőt. Szupermarkotány varázslatával a katonái 30%-kal kevesebb ételt fogyasztanak.

2 - Óriás

Szieszta varázslatának köszönhetően védett a tolvajakciók ellen, kocsmából csak néhányat szükséges tartania, így több hely jut a barakkoknak. (Minimális tekercs lopható, tolvajakció 50%-kal kisebb zsákmányt képes szerezni, ártó akciók hatásfoka még gyengébb 20%.)

3 - Gnóm

50% tekerce miatt alkalmassá válik ő is a háborúzásra.

Milyen személyiséget?

1 - Tudós

Nagyobb tanya termelés, erősebb hadsereg, nagyobb védelem mágikus és tolvaj akcióknál.

2 - Tábournok

Igazán Orknál van értelme 8 tábournok + 20% támadóerő, de a többi fajnál se árt a plusz erő, főleg a Gnóm hátrányát tudjuk vele kompenzálni 4 helyett neki is 5 tábournoka lehet.

3 - Vándor

Szerintem csak olyan csoportokban érdemes, ahol nagyon sok a szabadságon lévő ország, illetve biztonsági játéknál 3 körre nekünk 2 körre lévő országok elleni csatánál. (Máshol aki 2 körre nem talál célpontot az 3 körre se fog.)

4 - Harcos

1%-kal több hektár foglalásnál, a pusztítás, mészárlás 10%-kal nagyobbat sebez, fosztogatás 10%-kal többet hoz. Támadásnál hasznos lehet a plusz foglalás, van esély ütés alatti körben (ugyanabban a körben amikor a seregek megérkeztek) az ellenféltől több mint 2 körre kerülni, ami a visszatámadás esélyét csökkenti.

Milyen épületeket tartsak?

8-10% templom (lehet kevesebb)

8-10% kocsmá (lehet kevesebb) (Óriásnál ez max 5-20 db között mozog)

600 hektár körül max 10-20 db bank (ennél több nem kell feljebb sem)

minden további létszükségleten kívüli épület pedig barakk+örtorony, amiből örtorony maximum 10%-12%

Egyedül, vagy szövetségben?

Ha valóban nagyon agresszív támadó játékot szeretnél játszani, akkor csakis akkor játssz szövetségben, ha hozzád hasonlóan a másik 3 játékos is agresszívan játszik és nem utolsó sorban elérhető, illetve tudják mit csinálnak. Ha ez nem adott, akkor magányos farkasként érdemes játszani, ilyenkor van plusz védő- és támadóbónusz, illetve nem kell másra várnod.

Megjegyzés: kezdőnek Ork nem ajánlott.” (*demian*)

“Mindenképpen hozzátenném az agresszív támadó stratégiához, hogy próbáljatok meg törekedni arra, hogy a támadásokat alulról történjen és mérlegeljétek, hogy magányosként harcoltok vagy szövetségben. A magányos orkot, egy szövetség pillanatok alatt kicsinálja és a gnóm se húzza sokáig szövetség ellen. Egyedül az óriás az, ami felveszi a harcot és állja a sarat.” (*Serg*)

3.3. Változó stratégia

Mi a teendő, ha egyszer ilyen, egyszer olyan stratégiát szeretnél játszani, attól függően, hogy az adott időszakban mennyire érsz rá? Természetesen ne naponta váltogasd a stratégiát, mivel az átépülés időigényes. Néhány hetente, vagy néhány havonta lehet érdemes stratégiát változtatni, attól függően, hogy éppen mennyire érsz rá játszani.

“Ehhez talán a gnóm a legjobb választás, mivel a magas tekercsbónuszok miatt bármit ki lehet belőle hozni. De ehhez persze nem árt ha az ember rendelkezik a megfelelő anyagi tartalékokkal is (ezt célszerű tekercsírással megteremteni, mivel ha magán tartja a faji varázslatot, akkor nem tudják ellopni).

Személyiségként (mint sok máshoz is) a tudós a legcélszerűbb, mert ez segíti a legjobban védekezésben és támadásban is, minden területen (tolvajlás, mágia, hadügy). Ha valakinek ez nagyon nem tetszene, még lehet esetleg kereskedő, mert fix és folyamatos bevételforrást jelent, vagy pedig gazdálkodó, mert kevesebb tanya kell az ország ellátásához.

A 10% kocsmá mindenképpen ajánlott, és e mellé még 10% templom is, esetleg kicsit több. Ezekon kívül még 10% örtorony, és minimum 30-35% barakk lehetőleg íjász-elit felállással. Ha van a környéken üthető ország, akkor ezzel lehet mit kezdeni, de védekezésben sem lesz túl gyenge, ha pedig nincs, akkor kicsivel csökkentve

a barakkok számát, lehet könyvtárat építeni és tekerceket írni a piacra.” *(solven)*

4. Egyedül, vagy szövetségben?

A Hódítóban játszatsz egyedül is, és játszatsz szövetségben is. Mindkét játéknak megvan a maga előnye. Egyedül (úgynevezett magányos farkasként) kevésbé kell másokhoz alkalmazkodnod. Szövetségben, másokkal együtt játszva viszont sokkal élvezetesebb a játék, és sokkal több taktikai lehetőség is van, hiszen sokkal könnyebben lehet specializálódni, miközben társaid megvédenek és kiegészítenek.

4.1. Egyedüli játék

“Mikor célszerű magányos játékot választani?

- 1 - nincs túl sok időd a játékra
- 2 - játék stílusodhoz nem találsz megfelelő csapattársakat
- 3 - nem szereted ha más irányítgat :)

Mik az ideális fajok a magányos játékhöz?

Beállítottság kérdése, minden fajjal lehet magányos farkasként játszani, ha van időd velük foglalkozni. Ha inkább védekezni akarsz, akkor Elf vagy Gnóm.

Milyen stratégiát válasszak, ha egyedül szeretnék játszani?

Mindenképpen fő cél a védekezés. Tehát:

minimum:

13-15% torony+barakk

13-15% templom

13-15% kocsmá (természetesen ez fajfüggő, Gnóm esetében 8-10%, Óriás esetében 20 db)

Az ezen felül maradt épületek tetszés szerint szétoszthatók.

Tehát magányos farkasnak fő cél a védelem, ha valaki csatározásra vágyik, akkor szövetségben a helye. És fontos, hogy magányosként csak olyanokat hergeljünk, akik gyengébbek nálunk, általában szövetségekkel vigyázni kell, mivel előszeretettel gázolnak át a magányos farkasokon.” (*demian*)

“Akkor érdemes egyedül játszani, ha gyakran mész szabadságra, vagy kiszámíthatatlan az időbeosztásod, kevesebb időd van a játékra.

Ha egyedül játszol, van pár bevált stratégia, amivel szépen haladhatsz. Bár kezdésnek szövetséget ajánlanék, mert ott gyorsabb a tanulás.

Magányosként 3 stratégia a leggyakoribb:

Vegyes hadis/varázslós: Űtésekkel haladva fő célpontok a szövetségek tolvajai, varázslói, élőhalottak, gyengébb magányos farkasok, alkalmi célpontok (üres országok stb.)

Javasolt fajok: óriás, gnóm.

Varázslós: Sok varázslóval, őrtornyos íjászokkal bevédett felépítés. Lesz információ a környékről, tehát tudsz találni alkalmi célpontot. De alap esetben felfedezéssel haladás. Némi támadóerő jól jöhet az üres országokra és esetleg élőhalottakra. Lehet mellette gazdálkodni is.

Javasolt fajok: óriás

Vegyes tolvajkodós/gazdálkodós: Sok tolvaj, közepes mennyiségű varázsló, erős katonai védelem őrtornyos

íjászokkal. Felfedezéssel haladás, megélhetési tolvajkodás: célpontok a szövetségek varázslói, hadisai, nem tolvaj magányos farkasok, élőhalottak. Itt is lehet gazdálkodni.

Javasolt faj: elf” (*Artúr*)

“Ha nem csak naponta egyszer nézel be az országodba hanem többször, akkor megfelelő stratégiával és ország felépítéssel könnyedén győzedelmeskedhetsz a klasszikus 1vari+1toli+2hadis szövetségek felett.

Például tudós óriásként, íjász + elit felállással:

Ház: 18%

Barakk: 41%

Torony: 8%

Tanya: 12%

Templom: 20%

+30db kocsmá +10 raktár

A fenti országról egy átlagos szövetség (vagy egy másik magányos farkas) teljes serege is lepattan. Miközben ő látja és ártóztatja a szövetség 3 tagját (2hadist + a tolvajt), továbbá jó esetben befér tolvajokkal a 2 hadihoz és a varázslóhoz. (Ha tolvajokkal nem fér be, akkor érdemes annyi kocsmát építeni, hogy beférjen.)

Sereggel pedig bőven befér egyenként a szövetség bármely tagjához.

A megfelelő taktika:

Mivel országod nem termel elegendő gabonát, ennek a pótlására naponta 1-2x gondoskodni kell, de mivel nem tartasz termelő épületeket, a szükséges javakat mástól kell elvenned. :)

Óriásként a szomszéd országok lopkodása nem igazán megfelelő határfokú (viszont cserébe a szövetségek tolvajai benned sem tudnak rövid távon nagy kárt tenni), ezért marad a sereges fosztogatás, mivel a környezeted jelentős részét fel tudod mérni, nem nehéz megfelelő célpontot találni.

Nem kell megijedni attól, ha a célpont szövetségben van, például a tolvajokhoz igen kis sereggel is beférsz.

Ezzel általában meg is van oldva a pénz és gabona szerzés. De „sajnos” a szövetségi tagok lelkiállása igen érzékenyen reagál az ilyen akciókra, és máris egy magányos vs szövetség háborúban találhatod magad. :)

A szövetségek ezt mindig nagy mellénnyel kezdik, de ne ijedjünk meg attól, hogy ők 4-en vannak! Ne feledjük, hogy egy szövetség csak addig képviselhet komoly erőt, amíg a tagja (pláne a hadisok) mind egymástól, mind tőled 2 körre vannak.

Tehát ha magányosként egy szövetségbe botlunk, akkor kezdeti taktikánk lényege legyen a szövetség szétszakítása.

A magányos farkas szempontjából ideális felállítás, ha ő van lejjebb.

A tolvaj szövetségi taggal az elején nem nagyon foglalkozunk, maradjon csak a helyén.

A varázslóhoz kis seregekkel is beférünk, bátran kezdjük pusztítani vagy mészárolni nála, lehetőleg minél sűrűbben, erre válaszul ő nem sok mindent tud csinálni, elkezd minket rengetni, mi se legyünk restek és toroljuk meg! Rengessük folyamatosan az alsó hadist.

Ha kijönnek sereggel, akkor még mindig van annyi seregünk hogy ellen sereggel visszaférjünk, lehetőleg ahhoz a hadishoz, akit már némileg rengésekkel lebontottunk. :)

És ha eljön az a pillanat, amikor az egyik hadis 3 körre kerül tőlünk, eljött a mi időnk! Bátran küldhetjük a seregeket (miközben a lenti hadist folyamatosan rengetjük), már nem tud az ellen mit kezdeni, mindenkit jól lebontunk, majd végül a tolvajt leverjük földre, innentől a szövetség jelentős része olyan távolságra kerül, hogy már nem tudnak ártani, és nézhetünk egy újabb „legyőzhetetlen szövetséget”. :)

Figyelem! Az agresszív magányos taktika igen sok odafigyelést igényel! Tehát szövetségek elleni háborúba csak akkor kezdj bele, ha tudod, hogy a következő 1-2 napban nem csak napi egyszer tudsz belépni. Viszont egy kis odafigyeléssel sok sikerélményt, elismerést, és nem utolsó sorban igen sok játékélményt hoz. :)

Mindenkinek tudom javasolni, hogy kipróbálja magát magányos farkasként és okozzon pár meleg percet a magukat magányosok által legyőzhetetlennek tartott szövetségeknek! :)” (*wand*)

4.2. Szövetségi játék

“Mikor célszerű szövetségi játékot választani?

Ha egy kis akcióra vágysz, ha szeretsz csapatban játszani, ha unatkozol. :)

Mik az ideális fajok a szövetségi játékhoz?

Beállítottság függő, attól függ, hogy mi akarsz lenni a szövetségben.

Hadi: Ork, Gnóm, Óriás, Törpe

Varázsló: Óriás

Tolvaj: Félelf, Gnóm, Ember, Elf

Hadi-varázsló: Óriás, Gnóm

Hadi-tolvaj: Gnóm

Tolvaj-varázsló: Gnóm

Milyen stratégiát válasszak, ha szövetségben szeretnék játszani?

Mindenképpen az egyik fentebb felsorolt beállítottság egyikének megfelelőt.

Szóval ha például varázsló akarsz lenni a szövetségben, akkor ne akarj annyi tolvajt, mint ami a tolvajnak van, és ne akarj annyi katonát sem mint a hadisok.

Milyen országok legyenek a szövetségben?

A szövetség stílusának megfelelő országok. Élőhalott legyen hullákkal körülvéve, mivel nem tudja felderíteni a rá nyitott térkaput és ezért a többi tag megharagudhat rá a folyamatos lopások miatt. (Persze van módja a tolvajok felderítésére, de ezek inkább találgatások nagy csoportban.)

Milyen taktikát érdemes a szövetségnek alkalmaznia?

A tagok legyenek 2-3 körre maximum egymástól. Ha a távolság nagyobb, minél előbb zárkózzanak össze. Támadáskor lehetőleg a tolvajokat, varázslókat a hadisok vigyék magukkal, még akkor is ha 0 egység jön segíteni.

Ne feledjük, ők a szövetség szeme!

Nagyobb, veszélyesebb támadásokat akkor indítsunk, amikor minden tag elérhető, ha gond adódna. Például visszatámadták a szövetséget és elveszett néhány hektár, ilyenkor ne dezertáljanak az el nem férő egységek stb.” (*demian*)

“Szövetségi játékot mindig érdemes játszani, ha jó a szövetség. Ha esetleg magányos vagy és beléd kötnek, akkor sem árthat gyorsan egy jó szövetséget keresni. :)

Egy szövetségbe minden faj jó, ez a szövetség szándékaitól, és játékstílusától függ. Az egyetlen, amit nem fogadnak szívesen be, az az élőhalott.

Ha például teljes varázsló szövetség van, akkor 4 óriás tudós jó lehet, ha tolvaj szövetség, akkor ember, félelf, esetleg gnóm vagy elf között lehet választani. Egy tolvajszövetségben általában egy 8-10 körrel feljebb lévő célpontot kell kiválasztani, és akkor gond nélkül lehet lopkodni. Ha hadi szövetség, akkor gnóm, törpe, ork vagy óriás esetleg elf közül lehet választani.

Ha szövetségben szeretnél játszani, mindig olyan stratégiát kell választani, amit a szövetség alkalmaz.

A szövetségben mindenképp olyan országok legyenek, akik hasonlóan tapasztaltak és aktívak mint te, mert akkor vagy téged fognak hiányolni vagy te fogsz unatkozni és párszor idegeskedni, hogy küldenek-e tényleg gabonát, segítséget stb.

A szövetségnek olyan stratégiát kell választania, ami jó a 4 tagnak, például egy élőhalottal a szövetségben ne akarjon senki tolvajszövetséget. Tehát meg kell nézni, hogy a 4 tagnak mi a faja, személyisége, és ezek figyelembevételével megvizsgálni, hogy mit játszhat azzal. Ekkor eldöntitek, hogy 2 varázsló + 2 hadi, vagy 3 hadi + 1 varázsló stb.

Tagokat a szövetségbe többféle módon szerezhetsz. Ha meglátod egy jó ország gömbjét, aki magányos, akkor mindenképp írd neki. Ha szövetséges, akkor is írhat, mert lehet van hely. Aztán ismerősöket is megkérdezhetsz van-e kedvük. Az alap lehetőség, hogy a diplomáciai oldalon hirdetsz szövetséget, ahol megírod, milyen országot vársz a szövetségedbe, vagy hogy te milyenbe lépnél be, mik a szándékok és mit tudsz nyújtani: tapasztalat, aktivitás stb.

Egy szövetségbe úgy léphetsz be, hogy a státuszodat a szövetségek menüpont alatt szövetség tagjára változtatod és ajánlatot küldesz annak a vezérnek, akinek a szövetségébe belépnél, vagy szövetség vezére leszel, és szólsz a leendő tagoknak, hogy küldjenek ajánlatot, amit el kell fogadnod. Ha újból magányos farkasra változtatod a státuszod, az 72 körig úgy kell maradjon.” (Burning)

“Egy szövetség életében gyakran -- ha akarjuk, ha nem --, előfordulnak harcok, úgynevezett szövetségi háborúk.

Egy háborúnál mindig ajánlatos először egy tagra rászállni, azt eltávolítani. Ha mindenkit egyszerre támadunk, akkor mindenki tudja pótolni a kisebb veszteségeket, ha viszont egy tagot támadunk tartósan, hamar romba lehet dönteni, amennyiben nem elég aktív vagy nem rendelkezik megfelelő tartalékkal.

Meghatározóak egy háborúnál még a távolságok, ezért egy vándor szövetségnek (mind a 4 tag vándor személyiségű), hatalmas előnye lehet, hiszen gond nélkül támadja a 3 körre (nekik 2 körre) lévő szövetséget, melynek azonban gondjai akadhatnak a visszatámadással, hiszen ezt a vándor szövetség egyből észlelheti, még amikor két körre van a sereg és egymásnak segítséget küldhetnek, ezért megeshet, hogy az egész háború alatt nem sikerül egyszer sem beütni őket.

Ha viszont két normál (nem vándor) szövetségről van szó, akkor ajánlott, hogy egy tagot előbb tartósan ostromolnak, majd leütik földre, így az elkerülhet a szövetség többi tagjától akár 4-5 körre is. Ilyenkor megfontolandó, hogy az ország szabadságra menjen-e, ezzel szövetsége védelmét 10%-kal erősítse, vagy ott maradjon, és visszaépüljön. Esetleg a szövetségből kilépve másik tagot is bevehetnek.

Ha ott marad, azt kihasználhatják egy roppant jó lépésre: ha a 3 tagú (igazából négy tagú, de az egyik tag 4-5 körre lejjebb van, mivel leütötték) szövetségnek is sikerült eddig egy tagot leamortizálni, akkor leüthetik, a 4-5 körre lévő tagjukhoz, aki onnan lejjebb üti még 2-3 körrel, tehát az a tag 6-7 körre lesz az eddig lent lévő illető pedig visszakerül, tehát fordul a kocka. Ez csak jó szervezéssel, és egymás után menő seregekkel lehetséges! Rengeteg jó taktika létezik még, melyet mindenki maga kitapasztalhat. A lényeg, hogy egyszerre egy tagot üssünk, majd azt eltávolítsuk.

Az, hogy milyen fajjal mik az esélyek, függ a másik szövetség felállításától is, de elsősorban gnómmal és óriással, esetleg elffel lehet jól kijönni a háborúkból.

gnóm-tudós:

ház : 18% 96% foglalkoztatottság

raktár: 13% 10 körig elég

barakk: 39%

örtorony: 10%

templom: 12%

kocsma: 9%

óriás-tudós:

ház: 18% 98% foglalkoztatottság

raktár: 12% 10 körig elég

barakk: 44%

örtorony: 11%

templom: 15%

kocsma: 1%

A tanyamentes országokkal azonban figyelniük kell, mert egy háborúban nem elég, ha 10 körönként belépünk és veszünk gabonát, hiszen számítanunk kell rá, hogy lelopják a raktárakat, vagy emberhiány miatt nem működnek. A tanyás országoknál pedig fontos, hogy a tanyák megfelelő helyen legyenek az intézőben.

Ha egy magányos farkas van egy szövetség ellen, és a háború mégis elhúzódna, az vagy azt kell jelentse, hogy a magányos farkas nagyon jó, rengeteg tartaléka van, vagy a szövetség nem a legjobb.

Természetesen a szövetség esélyei a nagyobbak, hiszen négyen vannak (4* annyi készütség, minimum 2-3* akkora haderő és legalább ugyanolyan aktivitás), de ha nem szervezettek, összehangoltak, akkor a magányos farkas győzelmet arathat.

Egy magányos farkas ellen mindenképp ajánlatos a szövetségnek úgy fellépni, hogy neki ne nagyon legyen esélye. A varázslónak vagy annyi tolvajt kell leölnie, hogy a hadik és ő is beférjen, vagy le kell vigye a készültségét. A tolvajnak fontos, hogy folyamatosan legyen épületlista (9 körönként, mert ennyi a túlórás építés, orknál 7), és ha nem gnóm, vagy óriás ellen van dolguk, ajánlatos megpróbálni a tekerceit ellopni. A hadiknak folyamatosan mészárolniuk kell. A távolbalátásokat ajánlatos annak a tagnak végeznie, aki nem tud varázslatokkal ártani a magányos farkasnak.

Azokban a csoportokban, ahol drága a nyersanyag, ajánlatos inkább pusztítani, mivel az nagyobb anyagi kárt okoz és 9 (orknál 7) körig hiányoznak az épületek.

A "hogyan védjük meg magunkat legjobban" kérdésre kétfajta választ adhatok:

1. A legjobb védekezés a támadás, tehát ha szétütjük az ellenfél szövetségét, akkor ők nem árthatnak már nekünk, tehát megúsztuk. Erre stratégiákat fentebb láthattok.
2. Megpróbálunk annyi varázslót és tolvajt tartani, hogy az ellenfél szövetségéből csak a tolvaj lopjon át és csak a varázsló tudjon varázslatokkal ártani, és minden más mehet ijásznak. Ez esetben a legjobb az elf lehet, óriás vagy gnóm.

Most ezt a második lehetőséget mutatom be, bár nagyon ritkák az olyan szövetségek, ahol mind a négy tag védekező szerepet vállal.

elf-gazdálkodó

ház: 20% 95% foglalkoztatottság

tanya: 13%

barakk: 14%

örtorony: 14%

templom: 22%

kocsma: 18%

óriás-tudós

ház: 19% 94% foglalkoztatottság

tanya: 15%

barakk: 19%

örtorony: 19%

templom: 22%

kocsma: 8% (amennyiben a 8% kevés lenne, akkor legyen inkább 1%, és tartsunk több templomot, vagy barakkot)

gnóm-tudós

ház: 18% 94% foglalkoztatottság

tanya: 16%

barakk: 16%

örtorony: 16%

templom: 20%

kocsma: 15%

Minden támadás sikeressége függ attól is, hogy azt az ellenfél időben észleli-e, és hogy mit tud tenni, ezért elengedhetetlen a megfelelő időzítés.

Visszatámadni kétféle módon támadhatunk:

1. Ha látjuk, hogy jön szembe a sereg, és minden próbálkozásunk ellenére be fog férni, akkor szembemehetünk, hogy kevesebb áldozat legyen és sikereset üssünk mi is.
2. Ha otthon vannak a lovasok/elitiek, és ezért nem férne be a sereg, akkor megvárjuk míg lepattan, majd visszakisérjük. (Az ő támadásból hazaérő serege később fog hazaérni ugyanabban a körben, mint ahogy a mi támadó seregünk beüt.)

Egy sikertelen visszatámadás azonban sokkal rosszabb, mintha nem is támadtunk volna, ezért fontos, hogy megfelelően időzítsünk, jól számoljunk, ne felejtjük el feltenni a vérszomjat, gondoskodni arról, hogy megfelelő számú hadügyi tudománytekercsünk van.

Az alap szövetség a 2 hadi+1 varázsló+1 tolvaj. Ezzel könnyen sikeresek lehetünk hasonló szövetségek ellen, hiszen van a szövetségünknek két szeme, akik megadnak szinte minden szükséges információt, és van 2 hadi, akik együtt be kéne, hogy férjenek minden taghoz. Természetesen a felállások variálhatók: 4 hadi, 3 hadi + 1 tolvaj-varázsló, 3 hadi + 1 hadi-varázsló. (Vannak még variációk: 4 tolvaj, 4 varázsló stb., de ezeket nem vettük ide).

- A 4 hadi szövetségnek igaz nincsen se tolvaja, se varázslója, de a 4 hadi átmegy mindenben, tehát sokszor nem is kell nekik.

- A 3 hadi + 1 tolvaj-varázsló felállásnál a tolvaj-varázsló megad szinte minden információt, a 3 hadi pedig elég erőset tud ütni.

- A 3 hadi + 1 hadi-varázsló jobban belátja a környéket, mint a 4 hadi, azonban szinte ugyanúgy átmegy mindenben.

Mindenkinek feladatához mérten kell cselekednie. Ha például csak a varázsló tudja ártózni az ellenfelet, akkor ne ő pazarolja el a készütséget távolbanzésre. Ezeket a feladatokat megfelelően el kell osztani egymás közt.

A szövetség tagjai akkor segítik egymást leginkább, ha összeszokottak, hallgatnak egymásra, és jól szervezettek.

Ha nem hallgatnak egymásra és mindenki csinál valamit, akkor győzelemre ne számítsanak.

Ezeket a szerepeket úgy kell elosztani, hogy az mindenkinek menjen és jó legyen. Például ne adjuk valakinek azt a feladatot, hogy reggel támadjon, ha tudjuk, hogy nem tudja megtenni (a való életben fellépő teendők miatt). Ezek a szerepek adódnak, és változnak az ellenfél stílusától, felállításától függően is..." (*Burning*)

5. Épületek

“Az épületek a játék egyik alapja: ezek biztosítanak helyet az egységeidnek, termelik a javakat, és egyéb, hasznos funkciókat látnak el. Egy épületet általában 15 dolgozó működtet, másképp nem látja el feladatát. Ezek a dolgozók egyéb módon is részt vállalnak országod működtetésében: adót fizetnek. A feleslegessé vált épületeket el lehet bontani, így felszabadul az általa korábban elfoglalt terület. Építkezni csak üres területre lehet, ez pénzbe, valamint nyersanyagba (kő, fa és agyag) és időbe kerül. A nyersanyag költség épületenként változó, valamint függ országod területétől: 1000 hektárig folyamatosan növekszik, de e fölött már nem változik. Valamint, ha országod magasabb szintre (4-es szintre) lépett, vagy elérte a 600 hektárt, akkor minden kész épület után épületfenntartási díjat kell fizetni: ez körönként 10 arany. Az épületek beszámítanak országod pontértékébe is: egy üres terület 30 pontot, egy építés alatt álló terület 36 pontot és egy kész épület 45 pontot ér.” (Életfa#2)

“Ha mód van rá, ne tartsunk felesleges épületeket.

Például, ha kevés a lakosunk, és ezért nem működik pár épület, sokszor jobb ha azokat lebontjuk és házat építünk helyettük.

Ha például sok szabad barakkhellyel rendelkezünk, gondoljuk meg, nem jobb-e ideiglenesen átépíteni másra. (Persze mérlegeljük, hogy ez mennyi bevételt, extra előnyt jelent, illetve mennyi kiadással jár.)

Ha a körülmények úgy kívánják, ne féljünk attól, hogy a szükségletekhez igazítsuk az országunkat.” (Valezius)

5.1. Ház

“Az építendő házak száma leginkább a birtokolt lakáshelyzeti tudománytekercesek számától függ.

Először érdemes kiszámolni, hogy hány ház mellett lenne 100%-os a foglalkoztatottságunk. Ez a következő egyenlet megoldásaként kapható meg: $x * 50 * (1 + \text{lakáshelyzeti tudománytekerces bónusza}) = (\text{terület} - x) * 15$
Minden épület 15 főt foglalkoztat (kivéve a piac, de azt ne építsünk :)). Minden házban $50 * (1 + \text{lakáshelyzeti tudománytekerces bónusza})$ ember lakik. A lakástekercsek bónuszába bele kell számolni a törpék +20%-os férőhely bónuszát is. Fontos, hogy ezt nem hozzáadni kell a tekerceshez, hanem összeszorozni. Tehát 20% lakástekercs bónusz mellett egy törpe: $1,2 * 1,2 = 1,44$ -et kell beírjon, 30% lakástekercs bónusz mellett 1,56-ot.

Ha kényelmes országot akarunk, amelyik egy nagyobb képzést, viharozást, betegséget is kényelmesen elvisel, akkor az előbb számított értéknél több házat érdemes tartani. De 90%-os foglalkoztatás alá a kezdeti időszakot leszámítva nem érdemes menni.

Országunk területéből helyet spórolhatunk, ha a számítottnál kevesebb házat építünk, ekkor több hektárunk marad például templomra, barakkra, stb.

A bankok akkor is védik a pénzt, ha nem dolgozik bennük ember, de akkor a pénz nem kamatozik, ha kereskedő személyiséget választottunk.

Az őrtornyoknak sem kell mindig üzemelnie, csak ha éppen támadnak minket, de ez sok időt és nagy odafigyelést igénylő stratégiát kíván.

Ugyanakkor a házak számának megválasztásánál is fontos, hogy tudjunk alkalmazkodni a körülményekhez. Ha békésen játszunk, és kevés ellenséget szedünk össze, akkor nyugodtan játszhatunk 100% közeli foglalkoztatással. (Kivéve, ha élőhalottak vagyunk.)

Míg sok ellenség esetén gyakran számíthatunk viharokra, és gyújtogatásokra, amik jelentős károkat okozhatnak egy élezett országnak.” (Valezius)

“Orkkal, törpével én inkább javasolnék egy 80-85% foglalkoztatottságot, mert arról nagyon gyorsan szoktak leégni a házai. Egy félelf a maga 17 akciójával fel tudja gyűjteni a házak 30-35%-át. Magas hektáron ezt meg lehet oldani egy egyszerű földütéssel, mert az értékkülönbség megvéd, de alacsony hektáron ezt csak sok mézszárlással lehet orvosolni.” *(pepa)*

“Én semmilyen körülmények között nem ajánlom kezdő játékosnak, hogy a 99%-os és a 100%-os foglalkoztatottság között ingázzon.

Egy teljes készülséges emberlopás, egy betegség, egy házgyújtogatás, vagy egy vihar nagyon súlyos (esetekben visszafordíthatatlan!) folyamatokat indíthat el!

Én a 85-90% közötti foglalkoztatottságot tartom ideálisnak, ami még nem foglal sok helyet (mármint a házak amiben laknak az emberek), de már elég biztonságos is.

Élőhalottaknak kifejezetten javaslom a 60-70% közötti foglalkoztatottságot, főleg 400 hektár fölött, mert ott boldog-boldogtalan tőle fogja lopkodni az embereket.

(Elf, félelf, óriás fajjal lehet 95% fölött is a foglalkoztatottságod. Tőlük nehéz lopni, és ritkán is csinálják.)” *(Pax Hungaricum)*

5.2. Barakk

“Barakkra minden stratégia mellett szükségünk van. Egy barakk 40 katonai egységnek biztosít férőhelyet, erre jön a lakáshelyzeti tudomány bónusza, valamint a törpe férőhelybónusza.

Hogy az egyes fajoknál és stratégiáknál mennyit tartsunk, az függ attól, hogy hadi, esetleg hadisabb (hadi-varázsló, hadi-tolvaj), vagy nem hadi országot építünk.

Nem hadiknál körülbelül annyi kell, mint őrtorony: 12-14%.

Hadisabbaknál annyi, mint ahány őrtorony van +10-12%, tehát 26% körül.

Hadiknak pedig 40%, óriásnak 45%, hullának 60% körül.

Magányos farkasként kicsit kevesebbet kell tartanunk, hiszen picit több varázsló és tolvaj kell az információk miatt.

Szövetségesként jobban éleződhetünk barakkokra, hiszen a szövetség ellát szükséges segítséggel és információkkal.” *(Burning)*

“Hadis ország jó, ha rendelkezik legalább 40% barakkal, óriás esetén ez a minimum 45-50%, élőhalott esetén 55-60%.

Tolvaj és varázsló országnak érdemes legalább annyi barakkot tartani, amennyi őrtornya van.

Különösen felsőbb szinteken jön jól, ha ezen felül még egy-kétezer támadó katonája is van, hogy ha felbukkan egy üres ország a környéken, akkor ki lehessen használni a helyzetet.” *(Valezius)*

5.3. Kovácsműhely

“Érdemes tartani, ha:

- békés stratégiát játszol,

- drága, vagy nincs fegyver a piacon,

- piacra termelsz vagy fegyvert, vagy katonát.
- Nem érdemes tartani, ha:
- olyan helyzetben vagy, hogy tudsz másoktól lopni,
 - meg tudod olcsón venni a piacon,
 - nem képzeld, hanem a piacon veszed az egységeket.” (*tdomo*)

“Ha olcsó a fegyver a piacon, akkor nem érdemes tartani. Drágánál annyit, hogy a 10% katonaképzésre és a továbbképzésre elég legyen a fegyvertermelés. A kovácsműhelyekből egész jól meg lehet élni olyan csoportokban, ahol drága a piacon a fegyver, főleg törpével.” (*LiverPool*)

Ne feledd, hogy a kovácsműhely a meglévő fémből készíti a fegyvert, ezért ha azt szeretnéd, hogy fegyvert állítson elő, akkor mindig rendelkezned kell elegendő fémmel. Ezt vagy a piacról veheted meg, és tárolhatod a raktáraidban, vagy saját magad előállíthatod fémhányákban. Felesleges több kovácsműhelyt tartani, mint amennyi a fémtermelésedet pont lefedi.

5.4. Tanya

“A tanyák termelik a lakosság és a hadsereg ellátásához szükséges élelmet. 1 tanya 50 bála gabonát állít elő körönként, de ezt a mezőgazdasági tudományterecsekkel lehet növelni. Az elf esetében +30%-kal nagyobb a termelés, az óriás +20%-kal termel többet, a félelf viszont 10%-kal kevesebbet. Gazdálkodó személyiséggel minden faj még +10%-hoz juthat.

A fogyasztást tekintve nincs különbség katona és civil között. 5 ember 1 körben 1 bálát igényel. A tanácsadók oldalán ez szépen számolódik is, így mindig tájékoztatást kaphatunk az aktuális termelés/fogyasztás és végeredmény állásáról.

Az ork faji varázslata képes visszafogni 30%-kal a katonaság fogyasztását és az így "feleslegessé" váló tanyák helyére barakk kerülhet.

Élőhalott esetében nem szabad tanyát tartani, legfeljebb egy frissen indult országban, de ott is csak néhány napig, mert jó bevétel lehet belőle.

Amíg egy országban túltermelés van gabonából, érdemes először a raktárainkat megtölteni, majd a felesleget eladni. A gabonára mindig van kereslet, mert a tanyák bontásával juthatunk legkönnyebben üres területhez. Ha egy bányát lebontunk, akkor annak helyére nem tudunk többet bányát építeni. Ellenben a tanya mindig visszaépíthető. A kiélezett országok extrém esetben egyáltalán nem tartanak tanyákat, csak raktárakat. Úgyesen használva a piacot, akár teljesen el is kerülhetjük a lakosság éhezését, vagy minimalizálhatjuk az éhezéses körök számát. Ez a stratégia viszont fokozott figyelmet igényel, mert a huzamosabb éhezés hatalmas károkat okozhat: minden körben elhagyja néhány ember az országot, ami akár nem működő épületekhez is vezethet. Ilyenkor a hadsereged dezertál, országod védtelenné válik minden támadással szemben, és pillanatok alatt sok helyet zuhanhat a ranglétrán.

Az éheztetés a gnóm estében még rizikósabb, mert 10%-kal kisebb raktárkapacitással kell számolnia. A törpe esetében viszont pont a +50%-os kapacitás miatt lehet jó taktika. Az élőhalottak hivatalból 0 tanyát tartanak, de ezek helyére maximálisan szükségük is van, mert nincs semmilyen férőhely bónuszuk, lakástekercset pedig nem tudnak használni. (Ezért "gyengébb" egy élőhalott ország katonai ereje, mert ő már élezett ország, míg a többi ország tanyákkal együtt is képes felvenni vele a versenyt, nem hogyha még a tanyáit is lebontja.)

Kezdő játékosoknak nem javaslok ilyen élezett országot, mert könnyen belebukhatnak. Elég egy betegség vagy néhány mézszárlás és máris óriási lakossághiánya lesz.” (*sasa*)

“Kezdő ország tartson annyi tanyát, ami túltermelést eredményez, és bontsa le a 14 raktárat. Felesleges annyi. Maximum 5, de én egyáltalán nem tartok raktárat.

Szóval a kulcsszó a tanyáknál a túltermelés! Minimális legyen persze, hogy éppenhogy a fogyasztott étel fölött legyen a megtermelt mennyiség.” (*Pax Hungaricum*)

5.5. Könyvtár

“A játék kezdetekor igény szerint tartsuk 30-60 könyvtárat, hogy a fontos tekerceket gyorsan meg tudjuk írni. Ha ezt megtettük, nyugodtan bonthatjuk az összes könyvtárat, más forrásból könnyebben megszerezhető az a pénz, ami a kopások, lopások pótlására kell.

Ha tartalékot szeretnénk felhalmozni, akkor elég kényelmes alternatíva a tekercsírás, de ehhez mérten általában kevesebb bevételt is produkál.

Arénában, mivel nincs piac, érdemes annyi könyvtárat tartani, ami biztosítja az elkopott tekercek pótlását.”
(Valezius)

“Ha nincs tartalékod, akkor gnómmal és óriással érdemes tartani könyvtárat a tekerckopások pótlásához. Gnómmal kopási % * 7 db-ot, óriással kopási % * 5 db-ot. Például 3% kopásnál gnómmal 21 db könyvtár, óriással 15 db. Ez attól is függ, hogy melyik tudományágakat akarod a maximumon tartani. Elffel, emberrel és félelffel tudsz tekerceset lopni; törpével a nyersanyagok árából tudsz venni tekerceket; az élőhalottnak nem kell tudománytekercs. Az orkkal pedig ha nincs tartalékod, az elég nagy baj.” (csunjabogar)

“Ha van 20 könyvtárad, amivel 2000 tekerceset tudsz írni, és ezekből lebontasz, mondjuk ötöt, akkor ott, ahol a tekercek jelen pillanatban tartanak (az írásban például 15 kör kell még), onnan az 1500, amit lehet írni továbbmegy, a maradék 500 viszont csak akkor, ha az 1500 már elkészült. Ezt ki is használhatjuk (semmilyen haszna nincs, mert úgyis belépünk), mert ha egy ideig 80-100 könyvtárat tartunk, és az utolsó írás után lebontunk annyit, hogy 10 maradjon, akkor jó ideig íródhatnak a tekercek anélkül, hogy mi adnánk rá parancsot.”
(Burning)

5.6. Raktár

“A raktárak képesek a megtermelt és megvásárolt nyersanyagainkat tárolni. Számukat igényeinknek megfelelően határozzuk meg.

Ha piacra termelünk, például gabonát, akkor érdemes annyi raktárat tartani, hogy éppen megteljen 2 belépés között. Ugyanez igaz akkor is, ha más nyersanyagot termelünk eladás céljából. Több nyersanyag termelése esetén azt érdemes figyelembe venni, amelyik a leghamarabb tölti meg a raktárakat.

Amennyiben éhezhető országunk van, akkor is érdemes úgy meghatározni, hogy 2 belépés között ne fogyjon el a gabona, illetve csak 1-2 kört éhezzen a lakosság. Ez fokozott figyelmet igényel, mert ha sokáig nem lépünk be, akkor az éhezés miatt leállhatnak az épületeink, elvándorolhatnak az egységeink.” (Valezius)

“A raktár kapacitását úgy határozzuk meg, hogy a termelt áru elférjen benne. Például ha körönként 1100 drágakövet termelünk, akkor 1100-nál nagyobb raktárhely legyen.” (demian)

5.7. Bányák

“5 fajta bánya van: drágakő-, agyag-, fém-, kőbánya és fatelep. Minden bánya a nevében szereplő nyersanyagból körönként 7 egységet állít elő, ezen változtathatnak a bányászati tudománytekercs adta bónuszok illetve faji adottságok. Gyakori félreértés, hogy a törpe nem 200%-ot termel, hanem 200%-kal többet, tehát 300%-ot.

Bánya csak lelőhelyre építhető fel (egy fajta lelőhelyre csak egy fajta, a nevében is egyező bánya építhető), és ezután bontható. Ezekből a bányákból három terméke építésre van: a kő, a fa és az agyag. A fém a fegyverhez szükséges, a drágakövet pedig eladhatjuk a császárnak, és akkor nem kell várni, hogy kiérjen a piacra és vagy eladjuk vagy nem. Minden országnak megvannak a saját arányai, hogy melyik bányából talál többet felfedezéskor.

Ezt magányos farkasként bármikor megtarthatod, ha a csoportodban olyan a nyersanyagok piaci ára, hogy megérje. Szövetségben inkább eleinte érdemes tartani a kiépítésnél, utána egy erős szövetségben másra kell a hely: barakkra, templomra stb., de sok olyan szövetség van, ahol van egy törpe, aki tart néhány bányát és kovácsműhelyt, amivel valamelyest ellátja a szövetségeseket.

Természetesen bányát később is felfedezhetsz, ha például csoportodban jó a piaci ár és már feljutottál a csoportodnak egy olyan részére, ahol nem olyan sűrű a mezőny.” (*Burning*)

“Nagyobb csoportokban, ahol mindig vannak termelő országok, nem érdemes tartani bányát, csak abban az esetben, ha törpe vagy.

Kis létszámú csoportokban (100-150 fő alatt) érdemes tartani, mivel itt elég kicsi a piaci kínálat, és gyakori szokott lenni, hogy nagyon drágák a nyersanyagok, vagy teljesen üres a piac. Ez általában akkor szokott bekövetkezni, amikor sok nyersanyagra lenne szükséged. :)” (*csunyabogar*)

Bányát csak lelőhelyre építhetsz. Ha nincs megfelelő lelőhelyed, akkor nem építhetsz bányát. Ilyenkor vagy másoktól foglalsz olyan területet, amin van lelőhely, vagy már kész bánya, vagy felfedezel, hogy bányát találhass. (Ha kifejezetten a bányák találása a célod, akkor használd a célzott felfedezést.)

A lelőhelyre csak bánya építhető. Ha lelőhelyed van, de oda mást szeretnél építeni, akkor először fel kell építened a bányát, majd le kell bontanod azt. A lebontás után oda újra már nem építhető bánya, mert a lelőhely olyankorra már megszűnt.

A törpe faj faji sajátossága, hogy felfedezés nélkül is képes lelőhelyet találni a meglévő területén. Ezzel a sajátossággal a törpe bárhol és bármikor képes bányákat találni, és folytatni a termelést. Ez egy nagyon jó átváltozási lehetőséget biztosít neki a termelő és a hadi felállás között.

5.8. Őrtorony

“Az őrtorony országod katonai védelmét növeli, mégpedig kétféleképpen.

Egyrészt a meglévő íjász alap védőerejét (6 pont) duplázza meg az, ha van számára férőhely a toronyban. Az elfajti tulajdonságai ezt módosítják. Elffel nem +6, hanem +8 pontot add hozzá a torony a védőerőhöz.

Másrészt az országod területéből elfoglalt arányuk alapján plusz védőerőt adnak. Alapesetben a területből elfoglalt arányuk (százalékuk) kétszeresét. A gnóm fajti tulajdonságai ezt módosítják, ott nem kétszeres hanem háromszorosa a plusz véderő. De minden esetben maximum 30%.

A gyakorlatban:

Az íjászokat nem kell beküldeni az őrtoronyba. Azok a csata idején automatikusan bevonulnak oda, tehát ha van működő őrtornyod, akkor a program azt is beszámolja a csata kiszámításakor.

Minden országnak, így a támadó stratégiát alkalmazó, hadi országoknak is érdemes 8-10% őrtornyot tartani, és persze ennek megfelelő mennyiségű íjászt is.

Ha védekező stratégiával játszunk, akkor ezt a 10%-os arányt emeljük meg. Az 1/A csoportban extra erős védelemnél az őrtorony aránya több mint 30% is lehet.

Ha íjászokat tartunk, mindig érdemes őrtornyot tartani, mert egy adott területen az íjászokkal töltött barakkok és tornyok egyenlő aránya adja a legerősebb védelmet. Az őrtorony gazdaságos is, mert nem kell zsoldot fizetni és ételt sem fogyaszt.

Amennyiben emberhiányunk van és nem számítunk támadásra, az intézőben az őrtornyokat lefelé mozgathatjuk. Így tudunk némi munkaerőt átirányítani a működtetni kívánt épületekbe. Amennyiben csatára számítunk, ellenőrizzük az őrtornyok működését. Vannak játékosok, akik kiélezett országaikban alap esetben nem működtetik a tornyokat, csak csata idejére biztosítják a szükséges munkaerőt.” (*Artúr*)

5.9. Kocsma

“Minden kocsmá 40 tolvajnak ad helyet, erre jönnek a lakáshelyzeti tekercek adta bónuszok, és a faji adottságok. Ezen felül a morálra is kihat. Ezért a tolvaj országoknak általában 92% fölötti a katonai moráljuk, és a morál is 80% fölötti.

Hadi országoknak általában 10% kocsmá (óriásnak 1% is elég), varázsló országoknak szintén ennyi, és a tolvaj országoknak kell legalább 25-30%.

Szinte minden fajnál 10% az alap, de ez a csoporttól és a körülményektől is függ, tehát eltolódhat. Van amelyik fajnál 12% is lehet. Óriásnál 1-2%.

Magányos farkasként természetesen függ attól, hogy hadi, varázsló vagy tolvaj beállítottságot képviselsz-e, na meg attól is, hogy a környéken drága-e a nyersanyag és a tekercs, mert ha olcsó, akkor nem éri meg lopni. Szövetségben attól függ, hogy milyen szerepet töltesz be, tehát megintcsak, hogy hadi, varázsló, vagy tolvaj vagy. És függ attól is, hogy milyen beállítottságú a szövetség egésze, ugyanilyen szempontból.” (*Burning*)

“Tipp! Mivel a kocsmá szerepe elég jelentős, néha még a hadis óriásoknál is (és minden más fajnál) érdemes többet építeni. Ugyanis ha alacsony a hadi morálunk (75% körüli) és olcsó az építőanyag (vagy van bőségesen), akkor érdemes inkább lebontani akár 10% barakkunkat és helyette kocsmát építeni. Igaz, hogy 10%-kal kevesebb seregünk lesz, de a katonai morálunk akár 20-25%-kal is magasabb lehet, ami már bőven megéri ezt az áldozatot, lévén hogy a támadó és védekező erőnk jelentősen megnövekedik. A morál növekedés feltétele, hogy csak annyi katonai egységet tartsunk bent, hogy kocsmánként ne haladja meg a 150-es létszámot. Ezt megoldhatjuk annyi varázslóval, amennyi a biztos távolba nézéshez kell és a többi egység mehet a piacra eladási áron. Ilyenkor nem árt ha van készpénz az országban, hogy egy esetleges támadást/támadásokat ki tudjunk védeni a piacon vásárolt egységekkel. (Vagy ha a sajátunk kiért közben, akkor azt vesszük vissza, ekkor kevesebb pénz is elegendő.) Nagyon fontos, hogy minden körben legyen távolba nézés, mert tuti olyankor fog valaki támadni, amikor akár egy távol is kimarad! :)” (*Serg*)

5.10. Templom

“Minden templom 100 varázslónak ad helyet, erre jönnek a lakáshelyzeti tekercek adta bónuszok, és a faji adottságok.

Minden varázslathoz rúna kell, amit a templomok termelnek. Minden templom körönként 10 rúnát termel.

Itt nagyobb különbségek vannak beállítottságok közt is, mert a csoport adta körülményektől sok függ. Általában minimum 12%, hadinál és tolvajnál is, de akár 20%-ig tolóthat. Varázslónál 30-33% körül. Szinte minden fajnál ez a 12-20% igaz, mert ideálisnak csak az óriás számít, mint varázsló.

Magányos farkasként kicsit többet kell tartani, hogy jobban belásd a környéket, tudj támadni/lopni.

Szövetségben varázslóként sokat tarts, amúgy annyit, hogy fel tudd tenni a varázslatokat.” (*Burning*)

5.11. Kórház

“Ha minden 300 emberre jut egy kórház, akkor az 1% extra lakosság növekedést jelent minden körváltáskor (ha van elég hely, és étel). Ennek főként a rövid játékokban van szerepe: hétvégi, vip hétvégi, párbaj. Ezek elején mindenképp érdemes elegendő kórházat építeni.

Arénában már egyéni izlés dolga.

Az 1% extra lakosság betegség alatt és vihar alatt is él, amikor bevándorlás nincs, sőt folyamatosan csökken a lakosság. Így meggondolandó, hogy építsünk-e ennyi kórházat.

A kórház másik szerepe a betegségek leküzdésében van. Erről lásd részletesen a sűgöt. Betegség alatt építsünk az igényeinknek megfelelő mennyiségű kórházat. Ha sok építőanyaggal rendelkezünk, vagy olcsón lehet beszerezni, akkor építhetünk sokat, ekkor előbb véget ér a betegség. Ha az építőanyag költséges, akkor elégedjünk meg kevesebbel, például ha 20 kör alatt múlik el csak a betegség.

Általában nem érdemes kórházat tartanunk, kivéve, ha sokat támadunk élőhalottakat és/vagy beteg országokat, vagy előre tudjuk, hogy azt fogunk támadni.” (*Valezius*)

“A betegség időtartama függ országod területétől, mert minden hektár után egy egység megbetegedést kapsz, ami minden körben 1 egységgel kevesebb lesz. A kórházak körönként 3+ egységet vesznek le, tehát ha van egy kórházad, akkor körönként 4 egység megy le (3+ a kórház miatt és +1 az alap). Egy 200 hektáros országban 200 körig tartana a betegség, ha azonban van 33 kórházunk, akkor körönként 100 egységet megy le a betegség (3*33+1=100), tehát 2 kör alatt vége. Figyeljünk, hogy amennyiben élőhalottat támadunk, vagy nagy eséllyel fertőzött országot, akkor már a támadásnál felhúzzhatjuk a kórházakat, hiszen túlórán is 9 kör (oránál 7), míg felépülnek. A betegség ideje alatt figyeljünk az intéző megfelelő beállítására, lehetőleg ne képezzünk, húzzunk fel kórházakat, és lopjunk embert.” (*Burning*)

5.12. Piac

“Piacot csak az elején érdemes tartani, mivel csak annyi funkciója van, hogy a többi épülettel ellentétben 50 embert foglalkoztat. Ez annyit jelent, hogy kicsivel nagyobb a lakosok által fizetett adó, viszont nagyon elenyésző ahhoz képest, amit más forrásokból tudnál szerezni (például drágakő vagy piacozás).

Az elején addig nem érdemes lebontani, amíg még vannak üres területeid, mivel bár viszonylag kevés bevétel van belőlük, a keveset is meg kell becsülni. :)

Mondjuk az első 24 kör után már lebontható, amikor már tudsz piacozni, és el tudod adni a országodban levő fölösleges cuccokat (például gabona - a tanyáid ügyis túltermelnek).

A játék további részében nincs szükség piacra.” (*csunyabogar*)

“A piac egyetlen képessége, hogy a szokásos 15 dolgozó helyett 50-et foglalkoztat. Emiatt érdemes legalulra rakni az Intézőben, mindjárt az első teendők egyikeként. Ha működik, akkor az azt jelenti, hogy több dolgozódnak van munkája, így nagyobb az adóból származó bevétel. Ha nagy munkaerő-hiány van az országodban, emellett azoknak a dolgozóknak lenne hely házakban, nem dül éhínség, sem pestis, akkor az növeli a népesség bevándorlását. Ezek mellett a piacnak még van egy felhasználási lehetősége: ha csak annyi házad van, hogy országodban munkaerő-hiány van, akkor azok, akik varázslattal információt szereznek

országodról (kristálygömb), a pirossal jelzett népességhiány miatt hihetik, hogy fertőzött vagy, és kevésbé támadnak.

Igazándiból a fenn felsoroltak egyike sem egy nagy durranás, mindegyik helyett létezik jobb megoldás is! A kezdéskor kapott piacokat csak addig van értelme megtartani, amíg van üres terület, azután érdemes elsőként elbontani.” (*Elefa#2*)

“Biztos sokan meglepődnek, de nekem törpével ez a kedvenc épüлетem a nyersanyag lopások ellen. Hangsúlyozom, arénában! Máshol nincs értelme, ahol tudsz eladni.

50 embert foglalkoztat és ha feltold a bányák fölé, akkor mindenki megy a piacra dolgozni, aminek következtében a termelés leáll. Persze fontos, hogy a népességet ehhez jól belódd. Nem tud tehát lopni a sok enyves. Ha meg építesz, akkor néhány körre átállítod az intézőt és kitermeli a szükséges nyersanyagot. Mondjuk éjszaka, amikor a többiek alszanak. :) Aztán vissza.

A többiek ne belőlem profitáljanak ha egy mód van rá. :)” (*Brown*)

5.13. Bank

“A bankok védik meg pénzünk egy részét a lopásoktól.
Ha kevés pénzt tartasz az országban, akkor nem kell helyet áldozni bankokra.

Felfelé haladra jól jön, ha van néhány 10millió készpénz mindig az országban, így védőegységek vásárlásával egyes támadások védhetőek, illetve kínálkozó lehetőség esetén támadást tudunk indítani.
Ha hirtelen megemelkednek az árak, és vásárolnunk kell, akkor is szükség lehet készpénzre.
A bankok számát az országban tartott pénzmennyiség és a lopások gyakorisága szerint állapítsuk meg.
10 bank már pénzünk 90%-át "elrejt", 20 pedig már a 98%-át, általában ennél nem kell többet tartanunk.
Ne feledkezzünk meg róla, hogy a bank nem véd a fosztogatásoktól.

Amennyiben kereskedő személyiséget választottunk, akkor figyeljünk rá, hogy a bankok működjenek, mert csak ekkor kamatozik a pénzünk. Figyeljünk oda, hogy készpénzünk mennyisége ne csökkenjen bank*150000 arany alá, mivel ekkor kapjuk a maximális kamatot.
Ugyan minél több bankunk van, annál több pénz termelődik, de ezzel együtt országunk is gyengébbé válik.
Szövetségben általában nem tehetjük meg, hogy 10-20 banknál többet tartsunk.” (*Valezius*)

6. Katonai egységek

Katonai egység minden támadó és védekező egység, valamint az egyszerűség kedvéért ide soroljuk a varázslókat és tolvajokat is. Ezeket mindet a Hadsereg menüpontban képezheted. Az egyes egységtípusok részletezését megtalálod a sűgóban, a stratégiai kézikönyvben csak azok használatára térünk ki, egyesével elemezve az összes egységet.

6.1. Katona

A katona minden más egység alapja. Ha bármilyen más egységet szeretnél képezni, akkor először katonákat kell képezned, vagy vened.

Önmagában védő- és támadóértékkel is rendelkezik, ezt a tulajdonságát azonban csak a rövid játékok (hétvégi játékok, párbaj) alkalmával érdemes kihasználni. Normál játékmenetben érdemesebb olyan egységgé továbbképezni, ami nagyobb erővel bír.

Felfedezésnél az alap katonákat küldöd el, hogy feltárják az ismeretlen területeket, ezért ha felfedezésre szeretnéd őket küldeni, akkor nem kell továbbképezni. Ha nincs sima alap katonád, csak továbbképzett egységeid, akkor a nagyobb egységeket lefokozva ismét alap katonákat kapsz.

A lefokozás akkor is hasznos lehet, amikor stratégiát váltasz, és meglevő egységeidet szeretnéd átképezni. Ilyenkor normál katonává lefokozhatod őket, és már indulhat is a továbbképzés az új egységnek. (Mielőtt ezt teszed, érdemes a piacot megnézni, hogy nem jársz-e jobban, ha a meglevő egységeket eladod, és újakat veszel. Ezzel rengeteg időt is megtakaríthatsz, hiszen a továbbképzés ideje kimarad, a kész egységeket azonnal megveheted.)

Alap katonát a piacra is érdemes képezni. A legtöbb csoport piacán kelendő, hiszen a vevőnek ilyenkor már nem kell a képzés idejét megvárni. Természetesen továbbképzett egységeket is eladhatsz a piacon.

Az élőhalott speciális faji sajátossága révén sikeres támadásaikor megkapja az ellenfél elhullott egységeit alap katonaként. Így az ő serege folyamatosan növekszik, anélkül, hogy külön képeznie kellene az alap katonákat. Ezeket a katonákat azután továbbképezheti, vagy eladhatja. (Meg is tarthatja, de alap katonát nem érdemes sokat tartani.) Fontos, hogy élőhalott esetén a mézáráláskor elhullott egységek közül csak azt kapja meg alap katonaként, akik az országba való bejutás során elhullottak, a mézárálás eredményét nem. Szintén fontos az élőhalottnál, hogy a barakkjai sose legyenek teljesen tele. Sikeres csata alkalmával a serege növekszik. Ha nagyobb serege van, mint ami az országban elfér, akkor először az otthon levő sereg (egy része) dezertál. Tele barakkokkal elképzelhető, hogy a csata közben kapott alap katonák miatt az otthon levő értékesebb egységek dezertálnak!

6.2. Védő

“Védőt rövidfordulós játékokban (hétvégi játékok, párbaj) érdemes csak tartani az első képzéseknél, mert hamarabb elkészül, mint az íjász és sokan támadót képeznek előbb, majd besétálnak az üres országokba. Ezért jó, ha van pár védőnk, de utána le kell váltani, mert sajnos sem toronyba nem helyezhetjük és a védőértéke is

csak 4.” (*Burning*)

Normál játékmenetben a védőknek nincs gyakorlati hasznuk, hosszútávon sokkal érdekesebb erősebb védelmű egységeket tartani helyettük. Ha csak védekezésre használod, akkor íjászt, ha védekezésre és támadásra is, akkor elitet.

6.3. Támadó

“A támadó is olyan mint a védő, hogy rövidfordulós játékokban (hétvégi játékok, párbaj) az elején jól jöhet, mert sok ország íjászokat képez, és ha te támadót is képzel, besétálhatsz az üres országokba, mivel az sokkal hamarabb elkészül mint az íjász.” (*Burning*)

“Az üres országra nem jár az 1,4-es magányos farkas bónusz, míg a támadókra igen. Így egy 200 hektáros ország beüthető vérszomj és tekeretsbónusz nélkül, felfelé: 32 támadóval. (Az út közbeni hullást ne feledjük!)” (*Valezius*)

Normál játékmenetben a támadóknak nincs gyakorlati hasznuk, hosszútávon sokkal érdekesebb erősebb támadóerejű egységeket tartani helyettük. Ha csak támadásra használod, akkor lovast, ha védekezésre és támadásra is, akkor elitet.

6.4. Íjász

“Íjászt minden stratégia mellett érdemes tartani (hacsak nem teljesen elites akarsz lenni), mert őrtoronyba helyezhetjük és az őrtorony nem kér se zsoldot se gabonát, ezért épületeket spórolunk meg. Az őrtoronyban lévő íjászok védőértéke 12, kivéve az elfnél, ahol 14.” (*Burning*)

6.5. Lovas

“Akkor érdemes lovast tartani, ha támadó beállítottságú országod van. Így nagyobb támadóerőt tudsz képviselni, de kisebb védőerőt, mintha eliteket tartanál. Magányos farkasként akkor érdemes sok lovast tartani, ha sokat oda tudsz figyelni az országodra, és esetlegesen visszakísérni a támadókat. Szövetségben olyan egységeket érdemes tartani, amilyeneket a szövetséges hadis országoknak van, így lehet segítségül hívni lovasokat támadáskor.” (*tdomo*)

“Szerintem az íjász/lovas stratégia azoknak van, akik támadóbb játékot játszanak és viszonylag aktívak. Fajtól függően kell tartani, tehát ha van egy védekező játékot játszó elfünk, óriásunk, gnómunk, akkor nem kell lovas. Egyéb esetben annyi lovas kell, amennyi befér a barakkokba, az íjászok (és esetleg elitek) mellé. Ha épp nem támadunk, minden ló erősíti védőerőnkét 2 védőértékpontjával. Ha magányos farkas vagy, akkor esetleg tarthatsz az íjászok és lovasok mellett elitet is, amiket otthon is hagyhatsz, de támadni is elvihetsz. Szövetségben akkor tarts lovasokat, ha mások is ezt teszik, tehát ha mindenki elites akkor te a lovasaiddal nem fogsz tudni sem segítséget nyújtani, sem segítséget kérni.” (*Burning*)

6.6. Elit

“Az elitek a harc mesterei. Legyen szó védekezésről, vagy támadásról. Támadó- és védőértékük egyaránt 5, amit a szorzótényezők tovább módosítanak. Tartása és képzése drága. Az elit tartásnak 3 formája létezik: a csak elites ország, az íjász-elit ország és a lovas-elit ország.

Csak elit: Azok az országok szokták alkalmazni, akik szövetségben vannak és minden szövetségi tagnak csak elitből áll a serege. Ilyenkor nagyon magas számú támadó egységet lehet kiküldeni, de arra mindig figyelni kell, hogy őrtonyrbónusz nem jár rájuk és csak elitekkel védekező országot könnyű beütni, ha ki van támadva. (Hiszen ilyenkor nincs otthon semmi védelme.)

Íjász-elit: A magányos farkasok legelterjedtebb formája, illetve a felsőbb szintek azon hadisai, akik ritkábban vannak gép előtt. Kevesebb egységet tud kiküldeni, de mindig van egy biztos védelme az országnak.

Lovas-elit: A leghadisabb formáció. Általában ork fajjal játszókat használják a kitámadási bónusz miatt. Minden egysége erősen támad, de a védelme sem gyenge. Általában fele-fele arányban van, vagy a több ezres-tízezres lovas sereg mellett egy-kétezer elit, hogy a tolvaj-varázsló országok is tudjanak megfelelő szövetségi segítséget hívni.” (pepa)

“Lovas-íjász-elit formáció: ez esetben figyelni kell, hogy az elitek a lovasokkal 1:2, vagy 1:3 arányban álljanak, és az íjászokkal körülbelül 1:1 arányban. Ez a második leghatékonyabb felállás mind támadásban, mind védekezésben. Alap esetben az eliteket otthon hagyjuk, ezért 1,5* annyi a védelmünk, és a lovasokkal támadunk, amelyek támadóértéke kevesebb mint az íjász/lovas felállásnál, mivel kevesebb van. Ha viszont az eliteket is visszük támadni, akkor hasonló a támadóerő az íjász/lovas felálláshoz, a védelem pedig ugyanolyan. Tehát szükség szerint védenek vagy támadnak.” (Burning)

6.7. Varázsló

“A varázslók képességeit lehet használni információszerezésre, támadásra és védekezésre is.

Információszerző varázslatok:

Kristálygömb

Mágia felderítése

Krónika

Teljes krónika

Térkapu felderítése

Távolbalátás

Védő, illetve önmagadra alkalmazható varázslatok:

Védelem

Mágikus pajzs

Növekedés

Aranyalma

Tisztánlátás

Vérszomj

Napsütés

Regenerálódás

Megtévesztés

Támadó varázslatok:

Vihar

Szárazság

Tolvajok felfedése

Tűzgolyó

Tolvajok mérgezése
Földrengés
Térkapu

Minden egyes fajhoz tartozik egy egyéni faji varázslat, mely csak az adott faj számára elérhető. Ezek egy része az értékek védelmére szolgál: törpénél a raktárkulcs, óriásnál a szieszta és a gnómnál a könyvtárkulcs. A félelf faji varázslata a tolvajlást erősíti, az elfé a seregeket rejti el, az orké a gabonafogyasztást csökkenti, az emberé pedig az országot védi az ártó varázslatoktól. Az élőhalott nem rendelkezik faji varázslattal, mivel nem tud varázsolni.

A varázslók, a varázsláshoz rúnákat használnak, melyeket a templomok termelnek.

Az egyik legjobb varázsló faj az óriás. Egy jó varázsló országban a templomok száma 30% fölött van. Ha csak varázslásra használt ország, akkor a védelmet célszerű íjászokkal megoldani, de amennyiben "hadis-varázsló" akkor elit képzése a célszerűbb, esetlegesen íjász/lovass felállítás." (*bimmbimm*)

6.8. Tolvaj

"Tolvajok tartásához kocsmákra van szükség, melyekbe 40 tolvaj fér, ez persze a lakáshelyzeti tekercs által és faji sajátosságok által változhat. Tolvajakciókhoz először varázslókkal térkaput kell nyitni az ellenfélre.

Többféle tolvajakció van, alapvetően információszerző, haszonszerző és ártó.

A legjobb tolvaj faj a félelf, de emellett az ember is jól játszható. Minden fajnak érdemes tartani tolvajokat a saját értékei védelmében is. Az élőhalott fajnak nincs szüksége tolvajokra, mert nem funkcionálnak.

Egy jó tolvaj nemzetnek általában legalább 25-30% a kocsmák aránya. Játszható szövetségben is és magányos farkasként is. Én a szövetségre szavazok." (*bimmbimm*)

7. Tudományágak

Tudománytekercek segítségével az ország minden területén növelheted az erődöt, legyen szó termelésről, hadügyről, varázslókról, tolvajokról, férőhelyről, képzési költségek csökkentéséről, vagy embereid jövedelméről.

Éppen ezért a tudományos fejlődésnek a legtöbb ország életében legalább akkora szerepe van, mint minden más területnek. (Csak a "legtöbb" ország esetén, mert az élőhalott fajra a tudományos fejlettség bónuszai nem hatnak – kivéve tudós személyiség esetén, amikor 5%-os fejlettséget elérhet.)

A tudományos fejlettség alapja a tudománytekerce, ami fizikailag fogható tárgy, és mint ilyen, mások ezt el is lophatják, illetve te is ellophatod másoktól. Mivel a tudománytekercek ellopása (pontosabban az ezek által adott bónusz csökkenése) azonnal gyengíti országodat minden téren, ezért ez lavinát indíthat el, hiszen így már más téren is gyengébb lesz országod, és más módon is befér az ellenfeled. Ezért fontos, hogy a tudománytekercekre nagyon vigyázz, de legalábbis folyamatosan rendelkezésre álljon belőlük annyi, amennyire éppen szükséged van.

“Ami minden tekercestípusra vonatkozik:

- Ha tolvaj vagy, mindegyik fajtából tarts bent, mert csak olyanból tudsz lopni, ami neked is van.
- Más esetben csak olyat tarts az országban, aminek az előnyeit ki is használod. Például ha nincs bányád, főleg dolog bányászati tekercestet tartani.” (*tdomo*)

“Tekercsből bármennyit tarthatunk az országban, és ehhez nincs szükség könyvtárra sem! 200 hektáron, és alatta a tekercek nem kopnak, míg 1000 hektár fölött már 5%-ot kopnak. (A kopás mértéke a kettő között 200 hektáronként 1%-ot nő.)

Törpék esetén a kopás 10%-kal magasabb, tehát 200 hektár fölött 1,1% stb.” (*Valezius*)

7.1. Ipar

A játék kezdetekor hasznos lehet, ha minél olcsóbban tudsz egységeket képezni, ezért főként a játék elején ajánlott a használata. Minél jobban kiépíted az országodat, annál kisebb jelentősége lesz, mert nagyobb területen a képzésen nyert összegek akár kevesebbek is lehetnek, mint a tekercek kopásának folyamatos pótlása.

Induláskor azonban a gazdasági tekerccsel együtt érdemes minél magasabbra emelni ezt a tudományágot. (A kettő együttes emelése hatásosabb, mintha csak az egyiket emeled magasabb szintig, mert az ár 15%-os csökkentése, és a bevételek 15%-os emelése együttesen többet jelent, mint például önmagában a képzési árak 21%-os csökkentése.)

“Ipari tekercest én csak azoknak ajánlanám, akik hosszútávú katonaképzésbe fognak, amúgy piacon véve nem kifizetődő dolog.” (*Kutyuleee*)

7.2. Gazdaság

A játék kezdetekor hasznos lehet, ha minél több a bevétel, ezért főként a játék elején ajánlott a használata. Minél jobban kiépíted az országot, annál több lehetőség lesz arra, hogy más forrásokból tegyél szert bevételre (fosztogatás, lopások, piaci tranzakciók). A játék későbbi szakaszaiban az adóból származó bevételeket akár nullára is csökkentheted, ezzel a néped morálját emelve. Ilyenkor nincs jelentősége a gazdasági tekercsnek, hiszen nulla bevételnek teljesen mindegy, hogy hány százalékát kapod bónuszként.

7.3. Mezőgazdaság

“Ezek a tekercek a gabonatermelésedet növelik, ezáltal kevesebb helyet kell használnod tanyának, így helyette más épületeket építhetsz. Ezt a maximumon kell mindig tartani, mert az éhezés hatására elvándorolnak az embereid és ennek a hatására akár a katonáid is dezertálhatnak. Ezt akkor kell elkezdni írni, amikor a lakáshelyzeti tekerceket is.” (*Phoenix*)

“Ha tanyamentes országunk van, akkor ne tartsunk benn egy darabot se. Ellenkező esetben mindig érdemes maximumon tartani. Ha lopják a tekerceket, meggondolandó, hogy kipakoljuk-e a piacra, mivel ekkor ételvásárlásra szorulhatunk, ami igen magas költséggel is járhat.” (*Valezius*)

7.4. Lakáshelyzet

“Valószínűleg ez a legfontosabb tekercs az egész játékban, mivel ezzel növelheted meg a férőhelyek számát a házakban, barakkokban, őrtornyokban, kocsmákban és templomokban. Ezért érdemes minden fajnál maximális értéken tartani. De nem szükséges ezzel kezdeni az írást, mivel a sok építkezés után úgymint lesz bőven szabad helyed minden épületben tekercs nélkül is.” (*Phoenix*)

“Szerintem igenis ezzel kell kezdeni az írást, és nem szabad, hogy sok férőhely legyen. Több lakáshelyzeti tekerccsel több katonát lehet képezni. Amikor megtelik az elején felépített templom-kocsmák, akkor bontani pár házat, és megtölteni az új templomokat-barakkokat-kocsmákat.

Jelentős kárt okozhat, ha lelopják a lakástekerceket, ezért érdemes a maximum százaléknál is többet tartani. Ez nagyságrendileg 10ezer darabot jelent. Gnóm-óriás-félel esetén is elég ennyi, mert azoktól nem viszik el, ha fenn vannak a faji varázslatok, illetve a félel fajhoz megfelelő odafigyelés is társul.” (*Valezius*)

7.5. Bányászat

“Hasznos lehet nyersanyagtermelés esetén, hiszen növeli a bányák termelését. Hasznos, a törpe fajnál van legtöbbször, hiszen, más fajok ritkán tartanak bányákat indulás után.

Eleinte ne ezt kezdjük el írni, hiszen mire elérjük a maximum %-ot, már sokszor bontanunk kell, a helyhiány miatt.

Magányos farkasként nem tarthatsz túl sok bányát, a védelem miatt, ezért ilyenkor jól jöhet. Szövetségben jobban rámehetsz a termelésre, de a növelő hatása ilyenkor is jól jön. Tehát ha nyersanyagot termelünk, akkor szövetségi státusztól függetlenül tartsunk bányászati takercset.

Eleinte ajánlatos a lakáshelyzeti takercseket megírni, majd az ország védelmét erősítőket. Amint ez megvan, jöhet a bányászati takercs.” (*Burning*)

“Ha törpe vagy, és a drágakő ára magas (1500-2000), akkor érdemes bányászati takercsek írásával is kezdeni.” (*demian*)

7.6. Hadügy

“Ha sorrendet akarnék felállítani, akkor ez lehetne a második legfontosabb takercs, mivel ezzel a katonai erődet növeled, mind védekezés, mind támadás területén. Ezért érdemes ezeket is a maximum százalékon tartani. Ezeket érdemes mihamarabb megírni, hogy a játék elején minél kevesebb sikeres támadás érjen.” (*Phoenix*)

“A maximumnál többet kell kicsivel tartani, hogy a kopás után még maradjon annyi, amennyi a maximumhoz kell. Azon kívül olyan fajnál, ahol könnyen el lehet lopni a takercseket, tarts még többet támadásnál és védekezésnél, különben körváltás előtt ellopják és nagyot esik a védő/támadóerő.” (*tdomo*)

7.7. Mágia

“Mindenképpen érdemes maximumon tartani, azonban ha lopják a takercset, akkor érdemes lehet az összes mágia takercsünket kipakolni a piacra, hogy a tolvaj leszálljon rólunk.

Ez idő alatt, több kristálygömböt bukhatunk be, ami felhívja ránk a figyelmet, így érdemes kevesebbet varázsolni.

Ha helytartó rakja fel a varázslatokat, akkor a kirakás után ellenőrizzük a beállításokat!” (*Valezius*)

7.8. Tolvajlás

“Mindenképpen érdemes maximumon tartani, azonban ha lopják a takercset, akkor érdemes lehet az összes tolvajlás takercsünket kipakolni a piacra, hogy a tolvaj leszálljon rólunk.

Ez idő alatt kevésbé hatékonyan tudunk lopni, erre figyeljünk oda.” (*Valezius*)

“Ez főleg a tolvaj országoknak a legjobb, de bármely ország tudja használni, mert növeli a tolvajaid támadó-és védőerejét. Ezeket a mágiatekercsekkel együtt lehet írni.” (*Phoenix*)

8. Fajok

A fajok rendszere a Hódítóban nagyban befolyásolja országod életét. Minden faj jó valamiben, és rossz valami másban, rendelkezik előnyökkel és hátrányokkal. Saját játéktílusodnak megfelelően kell eldöntened, hogy milyen játékot szeretnél játszani, mik azok a területei a játéknak, amik érdekelnek, és mik azok, amikkel nem szeretnél komolyabban foglalkozni.

A fajok lehetőséget biztosítanak arra, hogy specializálódj valamilyen irányba, legyen az valamelyik támadási típus (hadi, varázsló, tolvaj), vagy valamilyen stratégia (védelem, támadás), esetleg ezek kombinációja.

Ha a fajodat kiválasztottad, utána már nem fogsz tudni változtatni, egészen addig, amíg szintet nem lépsz. Ezért javasoljuk, hogy először olvasd végig a súgót, a tippet (ezt a kézikönyvet), majd kezd el építeni az országodat. Amikor látod, hogy milyen irányba haladsz, akkor érdemes kiválasztani a fajt.

Fajt választani nem kötelező, de mindenképpen célszerű, mert fajválasztás nélkül semmi faji bónuszt nem kapsz.

8.1. Elf

“Kiknek ajánlom:

- Akik békésen gazdálkodva, biztonságban szeretnének játszani.
- Akiknek nincs sok idejük játszani.
- Magányos farkasoknak.
- Akik az 1/A csoportban is inkább védekeznének.

Stratégia: A provokatív játéktípus kerülendő, mert faji hátrányai miatt az elf nem tud komoly kárt tenni szomszédaiban, viszont cserébe erős védelmi bónuszokkal rendelkezik. Bányák tartását a -30% termelés miatt nem javaslom. A faji előnyei miatt felfedezéssel szépen haladhatunk.

A védekező játéktípus miatt íjász sereget javaslok, őrtoronnyal. A tudós elf íjászok, őrtoronnyban, adják a Hódító legerősebb katonai védelmét.

Szövetségbe tolvajnak nem a legjobb, mert tolvajakciókkal nem tud kárt okozni az ellenfeleknek.

Gyakorlottabb játékosok használják hadi vagy varázsló beállítottsággal is. Ekkor az ellenséges tolvajok fokozott kockázatot jelentenek, ezért ezt a stratégiát kezdőknek nem ajánlom.

Az 1/A csoportban extrém erős védelem kiépítésére is elfet használnak.

Az elf gyengéje, hogy ha egy jól felépített szövetség rászáll, nem tud igazán visszavágni. Illetve egy kielezett félelf könnyen ellophatja tekerceit. Katonailag magányos farkas hadisok és orkok is eredményesen támadhatják.

Nagyon jól használható az elf faji varázslata. Ha folyamatosan fenntartjuk, a támadók 90%-a más célpontot keres.

Az elfhez legjobban illeszkedő személyiségek: tudós, kereskedő, gazdálkodó.

Mivel a tekerceit csak tolvajokkal tudja védeni, aránylag sok kocsmát érdemes tartania (legalább 20%-ot javaslok). A többi érdeklődés szerint változtatható.

Az általam javasolt kezdő épületarányok:

Ház: 19%

Barakk: 12%
Órtorony: 12%
Tanya: 12%
Kocsma: 24%
Templom: 18%
Egyéb 3%” (Artúr)

8.2. Ork

“Kiknek ajánlom:

- Akiknek sok idejük van.
- Akiknek van már némi tapasztalata.
- Akik nehéz fokozaton szeretnének hadi országgal játszani.
- Akik elviselik a veszteségeket is.
- Akik inkább szövetségben játszanak; illetve bátor magányos farkasoknak.
- Akik a kamikaze taktikát szeretnék kipróbálni.
- Akik az 1/A csoportban aktív hadi országgal akarnak játszani.

Stratégia: Egyértelműen hadi beállítottság, agresszív, támadó stratégiával. Íjász/lovas felállás a klasszikus de íjász/elittel is játszhatunk. Az ork lovasok adják a Hódító legnagyobb támadóerejét.

Tolvajból éppen annyit tartsunk, amennyivel nem lop át minden jött-ment. Varázslókkal ugyanez a helyzet, annyi kell, hogy a magunkra ható varázslatokat fel tudjuk tenni, és a többi hadis lehetőleg ne tudjon ártózni. A faj nagy odafigyelést igényel. A tolvajlással lesz a legtöbb problémánk, tehát az állandó tekercslopásra és következményeire készüljünk fel anyagilag és lélekben is. Csak a legfontosabb tekerceket tartsuk magunknál és érdemes komoly tartalékokkal játszani, mert szükségünk lesz rá. Megéri a tekercekkel ügyeskedni a piacon. Csata idejére vegyük maximumra a szükséges tekerceket.

Tekercslopásnál azonnali megtorlást javasolnék, azonban az ügyesebb tolvajok alulról és 2-3 körnél távolabbról lopnak. Egy jó szövetség azért sokat segíthet a védelemben és a visszavágásban.

Mivel tanácsos készpénzt tartani országunkban, ezért pár bankot is érdemes építenünk. 10-12 bank már elég jól véd. Felesleges katonai egységek eladásával elegendő pénzt kereshetünk az ország fenntartásához.

Sikeres taktika lehet az állandó távolbanezés és seregküldés a támadóval szemben. A nagy támadóerő miatt tapasztaltabb magányos farkasoknak az információ nélküli „vakon” támadás is taktikai lehetőség. Katonai szempontból egy orknak csak egy jól felépített elf jelenthet akadályt.

Gyengéi: tekercslopás, nagyobb területen a földrengés és a gyújtogatás. Gyakori támadások esetén a teljes krónika alapján támadók.

Az 1/A csoportban az ork az egyik legkedveltebb hadis faj. Extrém erős, kiélezett, támadó ország építhető ki belőle. Tanyák nélkül, akár 70% fölötti barakk arány is megvalósítható. A jó szövetség, és a tartalékok a legfelsőbb csoportban fokozottan ajánlottak.

Az orkhoz legjobban illeszkedő személyiségek: tábornok, harcos, tudós, kereskedő, (kisebb csoportokban: vándor).

Az épület arányokkal kicsit bajban vagyok, mert kezdőknek nem ajánlom a fajt, a tapasztaltabbak meg már tudják mit érdemes építeni.

Az általam kezdőknek, szövetségbe javasolt épületarányok:

Ház: 20%
Barakk: 38%
Órtorony: 10%
Tanya: 12%
Kocsma: 10%
Templom: 6%

Egyéb 4%” (*Artúr*)

“Ezt a fajt jellemzően profi, rengeteg játékidővel rendelkező játékosok játsszák, íme egy épületlista, ha komolyan gondolod:

Ház: 20%

Barakk: 50%

Őrtorony: 10%

Kocsma: 10%

Templom: 5-6%

Raktár és bank: 4-5%” (*NorB*)

“Az 1/A csoportban ha egyszemélyiségű orkád van, akkor az csakis tudós legyen, mert a szövetségi támadásoknál csakis az ad pluszt, és ez fontos szempont. Az igazi nagy lehetőség földszerzésre a szövetségi támadás az 1/A-ban.” (*Serg*)

“Írok egy épületlistát én is, mert kedvenc fajom az ork.

Ház: 18.8%

Barakk: 59%

Őrtorony: 10%

Templom: 6%

Bank: 20 db

Raktár: 4%

Kocsma: 2 db

Példa, 1000 hektárra:

Épületek:

Épületnév, db, %, férőhely

Ház 188 19% 12220

Barakk 590 59% 30680

Templom 60 6% 7800

Kocsma 2 0% 104

Raktár 40 4% 40000

Tanya 0 0% 0

Őrtorony 100 10% 5200

Könyvtár 0 0% 0

Kovácsműhely 0 0% 0

Bank 20 2% 150000

Bányák 0 0% 0

Hadsereg:

Típus, db, %

Íjász 5200 17%

Lovas 25480 83%

A gabona 6+1 körre elég, éhezni is tud.

Magánvélemény: ez csak ilyen fanatikus, időmilliomos, ork-őrülteknek való, mint én, aki szerint orkba a tolvaj csak dísz (maximum élőhalottól jó embert lopni), és csak akkor kell, ha nagy gáz van, addig felesleges.

1/A-ban ennél annyival lehet jobban élezni, hogy esetleg kevesebb ház, 1 db raktár, kevesebb templom. Bár ott egyéni ütésekre én inkább a 7,5% templomot preferálom (kitámadási bónusszal ne rengesse ki senki alólam a támadó-, sőt a védő-barakkokat), de szövetségi csatához elég a minimális.

Vigyázat, ez az ork nagyon borulékony és rengeteg idő kell hozzá!” (*Remedy*)

8.3. Félelf

“Kiknek ajánlom:

- Akik tolvajlásban erős országot akarnak.
- Akik nem csak a megélhetés miatt használják a tolvajokat.
- Akik inkább szövetségben játszanak.

Stratégia: Kifejezetten tolvaj beállítottság, tolvajlásban támadó, katonailag védekező stratégiával. Varázslóból sokat kell tartani, többet mint tolvajból, hogy a környék varázsló országai ne tudják országunkat a tolvajok felfedése varázslattal megbénítani. A varázsló tolvaj arány 5:4 vagy 6:4 körül javasolt. Ez függ a környezettől, szövetségesektől, játékostól. Védelemnek íjászokat őrtoronyban.

Bányát nem érdemes tartani, kovácsműhelyt és könyvtárat is csak kezdésnél javaslok. A továbbiakban a lopásból fedezzük szükségleteinket.

Minden tekercsből tartsuk a maximális készletet, ugyanis az általunk birtokolt tekercsmennyiségnek kihatása van a zsákmányra. A lopást időzítsük a térkapu bezárása előtti percekre, így kisebb a lebukás veszélye. A célpont lehetőleg felettünk legyen de ne közel; legalább 3-4 körre. A nagy pontérték különbség viszont nem előny, mert csökkenti a zsákmány mennyiségét.

Ha ügyesek vagyunk, anyagi gondunk nem lesz, sőt szépen gyűjthetünk tartalékokat is. Amire szükségünk is lesz egy szövetségi háborúban. Félelfből ki lehet építeni tanya nélküli, kiélezett tolvaj országot 40%-nál több kocsmával. Ezt azonban csak gyakorlott, ráérő, szövetségben játszóknak ajánlom.

Magányos farkasok számára több varázslót érdemes tartani, ez viszont egyéb épületektől vesz el helyet. Ezért a félelft elsősorban szövetségbe ajánlom.

Az 1/A csoportban elvétve fordul elő. Nem ajánlott. A tolvajlásban meglévő előnyét ott nem tudja igazán kihasználni. Katonailag pedig védekezésben gyenge, támadásban még gyengébb.

Gyengéi: egy erős varázsló a tolvajait leölheti, illetve készültségüket lenyomhatja és lent tarthatja. Katonailag a hadiországok és magányos farkasok számára üthető.

A félelfhez legjobban illeszkedő személyiségek: tudós, tolvaj, kereskedő, túlélő.

Az általam kezdőknek, szövetségbe javasolt épületterányok:

Ház: 18%

Barakk: 15%

Torony: 14%

Tanya: 10%

Raktár 5%

Kocsmák: 25%

Templom: 11%

Egyéb 2%” (Artúr)

“Kezdőknek egyáltalán nem javasolt!” (NorB)

8.4. Törpe

“Törpe az alsóbb szinteken

Azoknak való, akik nagyon sokat vannak gép előtt és hamar le tudják reagálni ha valami történik. Szeretnek gazdagok lenni a játékban és ezért nagyobb tűrőképességgel vannak az atrocitások irányába.

A törpe felépítése alapjaiban nem különbözik a magányos vagy a szövetséges törpénél. Inkább játéktechnikai

különbségek vannak. Egy magányos törpének sokkal többet kell túrnie a környezete sokszor értelmetlen agresszióit. Ha magányos vagy, akkor ezeket jegyezd meg, de nem kell mindenre "ugrani", mert alsó szinteken csúnyán el lehet bánni egy magányos törpével, ha valamelyik szövetség ezt szakszerűen csinálja!

Szövetség vagy magányos?

Szövetséges törpe:

Mint minden más fajjal, csak akkor lépj szövetségbe, ha valamit nyersz ezzel. Csak komplett szövetségbe érdemes belépni és oda is csak akkor, ha a szövetség tagjai odafigyelnek egymásra. A törpe tolvajokkal és varázslókkal erősen sebezhető általában, ezért ha szövetségben játszol, akkor a szövetség feladata, hogy megvédjen a mágikus és tolvajakciók ellen azzal, hogy válaszlépéseket tesz. Ha a szövetség ellenére magadra hagyottnak érzed magad (varázsló-tolvaj ország nem segít például), akkor ki kell lépni.

Magányos törpe:

Én a magam részéről ezt jobban szeretem csinálni, annak ellenére, hogy kevesebb a mozgástere a hadműveletek terén. Mégis remekül játszható, ha elfogadod, hogy sok piros eseményed lesz naponta, és ezen nem piszkálsz fel magad. Nem kell megvédened magad minden tolvaj országtól, sőt sokszor semmit sem érdemes tenni a lopások ellen. Egyedüli teendőd a térkapuk, lopások és ártó varázslatok feljegyzése. Cserébe gazdagabb leszel, mint egy komplett szövetség akár és bármikor tudsz felfelé haladni a pontlistában.

Általános épületlista és stratégia

Egy törpe ország akkor van jó kezekben ha hadi irányultságú. Az 1/A-s törpével ellentétben lejjebb érdemes egy picit több kocsmát és templomot tartani, de nem kell versenyezni ebben egy szövetség tolvajaival és varázslóival. El kell fogadni, hogy ezeken a területeken gyenge vagy, DE tudd, hogy ha kell, rögtön meg tudod csapni valamelyiket akár 2 sereggel is magányosként. Ehhez evidensen sok barakk kell. Az őrtornyok száma itt kevesebb, mint az 1/A-ban, hiszen itt nem kell annyira vigyázni a földedre, mert jóval olcsóbb a felfedezése. Tehát a magányos törpe szépen haladhat akár felfedezéssel akár ütéssel. Az új helyen ahová megérkezik, míg beépítetlen területe van, addig nem reagál a környezete agresszióira. Persze érdemes akkor elindulni ütni vagy felfedezni, ha előtte a piacon már megvannak az új terület benépesítéséhez szükséges katonai egységek. Most egy jól működtethető épületlistát teszek ide, ami szinte mindenki ellen esélyt biztosít a sikeres túlélésedre:

16-18% ház

45-48% barakk

5-6% őrtorony

6-7% tanya

6-12% bánya-kovácsműhely

6-7% templom

7-8% kocsmá

15 db bank

A barakkok száma a sarkalatos. Minél több a barakkod, annál kevésbé leszel kívánatos célpont és annál jobban tudsz megtorolni, ha úgy alakul.

FONTOS: ha megteheted, mert a piaci viszonyok rendezettek és átláthatóak, akkor NE TARTS otthon minden egységedet, ha viszonylag sokat vagy gép előtt. Had lássanak törékenynek és gyengének. Legtöbbször a játékosok zöme arra sem veszi a fáradságot, hogy épületlistát készítsen. Használjuk ki ezt a hibájukat!

Mit tegyél ha piszkálnak?

Ki piszkál?

Arra, hogy ki piszkál, viszonylag egyszerűen rájöhetsz, ha figyeled. A hírnévpontok a magányos törpe vakvezető kutyái. Minden belépéskor lemásolod a pontlistát 2-8 körig magad előtt és után, aztán elküldöd magadnak üzenetben. Ha piszkál valaki, akkor változni fog a hírnévpontja, úgyhogy az esetek 90%-ában 3-4 alkalom után biztosan tudni fogod, hogy ki az.

Mit tegyek?

A legfontosabb, hogy gyűjts információt! Nagyon árulkodó egy ország hírnévpontja. Akinek a hírnévpontja nagyon magas és mínuszos arról erősen sejthető, hogy tolvaj ország, így itt ezzel az egységgel nem érdemes próbálkozni. Viszont a haladásunkban és információszerzésben elsősorban a tolvajainkra leszünk utalva, hiszen gömbözni nem nagyon érdemes a mi fajunkkal és épületlistánkkal. Viszont 7-8% kocsmával általában a szövetségek 2 tagját is fel tudjuk majd mérni. Használjuk a ránk nyitott térkapukat információszerzésre! Nyilván nem ugyanoda megyünk majd rajta, ahonnan minket loptak, hanem céltudatosan keressük meg a környékünkön, hogy hová tudunk bemenni. Az sem baj, ha bebukunk valahová, mert az is információ. Természetesen nem lopkodni akarunk, hanem szövetséget felmérni és épületlistát szerezni. A varázsló országokhoz mindig beférünk majd és általában ezeket akár 2 sereggel is be lehet verni, ha nagyon el kell majd mennünk a környékről. Magányosként ha már nagyon durván bántanak, akkor érdemes lovasokat venni és egy szövetség varázslóját leütni 2 sereggel földre.

Bányák

Itt lejjebb közel sem annyira fontos épület, mint az 1/A-ban, de azért itt is vigyázzunk rájuk. Mindenesetre lényegesen kevesebb is elég belőlük. Én mivel az magányos játékot játszottam inkább, 1-2% bányát tartottam meg fajtánként ami bőven elég magadra és a piacra is jut. A megtermelt hasznot a katonai piacokon érdemes befektetni, hiszen a katonai egységeket nem tudják ellopni és ha nem vagy itt a helytartó kiteszi a feleslegest.

Haladás a pontlistában

Optimális esetben, amikor csak lopkodnak, de nem kapsz ártó varázslatokat, akkor tudsz pénzt termelni. Maradj ott, amíg csak érdemes vagy el nem üldöz valaki. Csak akkor érdemes új felfedezést vagy foglalást elindítani, amikor annival több katonai egységed van a piacon, hogy be tudod majd egyből népesíteni velük az új földterület épületeit. Utad során viszont szinte biztosan lesz olyan pont, ahol úgy érzed, hogy nem maradhatsz, mert ha ottrékedsz akkor tönkretesznek tolvajokkal, varázslókkal. Ha nagyon neked estek, akkor fedezz fel amekkorát csak lehet, vagy keresd meg egy szövetség varázslóját, és üsd le. Ha lehet 2 sereggel, ez általában belefér. (Természetesen nem minden esetben.)

Tekercsek

Fontos, hogy a tekercseidet NEM kell pótolni a lopások miatt, sőt már a védelem alól kijöve magad is kiteheted a piacra őket. Csak 1000 darabokat hagyj benn (kivéve a lakáshelyzeti tekercset). Ezzel azt éred el, hogy a környezeted megszokja, hogy szegény vagy, és nem érdemes tőled lopni. Persze ez a módszer is inkább azoknak lehet fegyver, akik sokat vannak gépnél. És végül ide még... lehetőleg NE tekercsben tartsd a pénzed, mert az kopik és lopható, ha visszajön a piacról.

Pénz és a tartalékok tárolása

Egy magányos törpe a 4. szint után, ha nem túl kezdő, akkor gazdag. A pénz viszont vonzó másoknak, ezért érdemes befektetni. Ha sokat vagy a gép előtt, akkor ez nagyon jól elrejthető a külvilág elől. Az én módszerem mindig a katonai egységek vásárlása volt. Mivel csak az őrtornyos íjászaik voltak állandóra benn az országban, ezért leginkább lovasokat vettem és több tételben tettem ki őket. Egy tételt mindenképpen ár alá, hogy legyen pénzed, ha szükséges, vagy vissza tud venni ha vissza kell támadni. A többi tételt is az alsó tételem fölé rakosgatva rövid időn belül teljesen átlátható egy 3-as szintű csoport katonai piaca. Ha nem vagy támadgató típus, akkor viszont jobb ha varázslókban és tolvajokban tartod a pénzed.

Mennyi pénzt hagyj az országban?

Annyit mindenképpen, hogy az üresen álló barakkjaidat fel tudd tölteni. Mivel azt javaslom, hogy az országban mindig legyen benn 20% barakknyi íjász, ezért a maradék barakkhelyed 45% barakknál ugye 25% üres barakk. Ezt tudd televenni, ha támadnak és még 10ezer tekercset, ha ellopják támadás közben.

Morálfenntartás

Nagyon fontos elem. Egy törpe akkor és csak akkor védheti meg magát sikeresen, ha a katonai morál 94% vagy fölötti. Ezt többféle módon is elérheted, de amikor elérted, meg is kell tartani. A megtartása sem bonyolult, ha a

leírt épületlistát alkalmazod. Amikor a moráloed esni kezd, akkor a seregeid felét kipiacolod. Esetleg tolvajokat, varázslókat (természetesen nem mindet) is egészen addig amíg a katonai moráloed esése megáll. Ha a katonai morál megtorpant, onnantól kezdve tarthatsz benn sereget akár tele is, nem fog tovább csökkenni, ha pénzosztással a lakossági morált is fenntartod 94% felett.

Törpe az 1/A-ban:

Felfedezés:

Nagyobb, gazdagabb szövetség tagjaként érdemes kevés bányával felmenni addig amíg csak van üthető ellenfél, és csak miután az ország megnőtt és a mezőny kevésbé sűrű, akkor nekiállni a bányák összefedezésének. 3000 hektárnál mindenesetre csináljon mindenki egy teljes felfedezést célzottan, mert ez a határ, amikor még 225 katonáért fedezhet. Kisebb szövetség tagjaként a felfedezés java részét érdemes 3000 hektárig maximalizálni, DE ilyenkor nagyon figyeljünk, hogy a barakkok aránya ne csökkenjen 45% alá és az őrtornyoké 5% alá, hogy képes legyél a visszatámadásra, ha úgy alakul! Kis szövetség tagjaként, ha látod, hogy nagy a taglétszám különbsége egy támadásnál, akkor tudod, hogy keveset visz el az ellenfél, így néha akkor jár jobban a törpe, ha nem támad vissza, csak megpróbál alábontani a támadónak. Ellenkező esetben számíthatsz tolvajokra-varázslókra, amik több kárt tesznek benned, mintha hagyta volna levernivalóad azt a 20-30 hektárt, ami tulajdonképpen a még olcsó felfedezés miatt jó is lehet számodra.

Bányák:

Minden felfedezést célzottan érdemes elindítani és a legkisebb találási arányú bányához igazítani a többit. Igen, ez azt jelenti, hogy amiből több van, azt érdemes lebontani. Én mindig úgy építettem a törpéket az 1/A-ban, hogy a bányáinak a száma közel azonos mindenből, kivéve a fém- és a drágakőbányát. Természetesen ha egy másik 1/A-ban ezek hiánycikkek, akkor ezekből is érdemes többet megtartani. A fémbányák számát pedig az ellátott országok fegyverszükséglete alapján érdemes beállítani. Ha egy teljes szövetséget egy törpe lát el fegyverrel, akkor annyi fémbányát tarts meg, amennyi fegyvert le kell gyártanod.

Tanyák:

Egy 1/A-s törpének, ha vigyázni akar magára, nincs tanyája egy sem.

Épületlistáról:

A bányák után a legfontosabb épületei a barakkok és az őrtornyok. Templom csak annyi, amennyi a védelem és a vérszomj felrakásához szükséges. A kocsmák számát nagyban befolyásolja a környezete, és nem a lopások miatt! A kocsmák kizárólag morálfenntartó tényező a törpének az 1/A-ban. Ha olyan helyen vagy, ahol sokan vannak lőtávolságon, akkor a seregek java része benn van a barakkokban, ezért a kocsmák száma itt picit több. Amikor a környezete megengedi, akkor a seregek java része piacolható, így a kocsmák száma is csökkenhet picit. És még egy apróság azoknak, akik nem most kezdenek ismerkedni a játékkal... A bányák és az őrtornyok száma egy törpe esetében közel ugyanannyi ezért megoldható, hogy a szükségesnél kevesebb házzal üzemeltess az országodat. Békeidőszakban az őrtornyok vannak alul az intézőben és a bányák termelnek, támadás védekező pedig felcseréled őket és védekezel. Ezzel is tudsz spórolni 1-2% helyet más épület számára, sőt jól jöhet az emberhiány seregelenedései hadműveletek esetén is.

Egy picit általános épületlista az 1/A-s törpének:

16% ház

42-47% barakk

10-15% torony

15-18% bánya

2-3% kovács

5% templom

5% kocsmák

15 db bank" (*monro*)

8.5. Gnóm

“A gnóm faji sajátosságai miatt minden tudományterületen 50%-os fejlettséget érhet el. Faji varázslata miatt a tekercslopások ellen teljesen védett, viszont tekerceket csak gnómtól lothat. Tudományos fejlettsége miatt igen univerzális faj, az aktuális igényeknek megfelelően átépíthető és használható. Varázsló országgént nem ajánlom, mert az ellenfél tolvajai nagyon hamar, nagy számban képesek leölni a gnóm varázslókat.

Tolvajnak olyan csoportokban ajánlom, ahol a nyersanyag árak magasabbak a tekercsáraknál. Így a lopott nyersanyag árából tekerceket véve, biztonságban tudható a vagyon a könyvtárkulcs védelme alatt.

Hadis országgént kiválóan beválik, a legtöbb gnóm fajú ország ilyen jellegű.

Mivel igen univerzális, ezért nem csak szövetségben kiélezve, hanem magányos farkasként is viszonylag könnyen játszható, kicsit több kihívást rejt magában, mint az óriás faj.

Személyiségként a tudóst és a kereskedőt ajánlom, kis csoportokban esetleg a vándort.

Faji előnye még, hogy az őrtornyok területből elfoglalt százalékának háromszorosával (max. 30%) nő az ország védelme. Faji hátránya viszont, hogy a raktárak kapacitása 10%-kal kevesebb, ezért erre figyelni kell az ország kiélezésekor.

Magányos farkasként kellő számú tolvaj és varázsló mellett íjászokat és eliteket érdemes tartania. Szövetségben tolvajként használva szintén íjászokat, esetleg eliteket, hadisként íjászokat és a többi taggal összhangban támadó egységeket.

Gnóm hadis tudós személyiséggel 200 hektár (inkább szövetségbe ajánlanám):

Ház: 34 db - 2550 ember

Barakk: 95 db - 5700 egység

Templom: 10 db - 1500 varázsló

Kocsma: 10 db - 600 tolvaj

Tanya: 26 db - 2015 gabona/kör

őrtorony: 20 db - 1200 íjász (+30% toronybónusz)

Raktár: 5 db

Fogyasztott gabona/kör: 2070

Gabona hiány/kör: 55” (*tdomo*)

“Épületlista ajánlatom magányos gnómnak

Hadiként:

Ház: 18% 94% foglalkoztatottság

Raktár: 2%

Tanya: 15%

Barakk: 37%

Őrtorony: 10%

Templom: 10%

Kocsma: 9%

A barakkokba elitet tennék, mert ha otthon vannak, akkor elég nagy sereg kell, hogy átüsse, viszont tud vele támadni. Ajánlott magányosként a több templom és kocsma, mivel információk terén csak magadra számíthatsz. Ha szövetségben játszol, jobban éleződhetsz.

Tolvajként:

ház: 17% 100% foglalkoztatottság

raktár: 3%

tanya: 15% (tolvajként könnyebb éheztes országot tartani, mivel legtöbbször össze tudjuk lopni a szükséges gabona mennyiséget)

barakk: 10%

őrtorony: 10%

templom: 15%

kocsma: 30%

A templomok aránya lejjebb tolható valamelyest, és akkor azok helyére tehetünk pár barakkot elitekkel, hogy az üres országokat megüssük

Hadi-varázslóként:

Ház: 18% 94% foglalkoztatottság

Raktár: 1%

Tanya: 16%

Barakk: 30%

Őrtorony: 10%

Templom: 17%

Kocsmá: 9%

A csoporthoz és a környező országokhoz lehet még alakítani az országot, tehát lehet kicsit kevesebb tolvajt is tartani, és akkor még jut hely több barakknak.” (*Burning*)

“Én úgy játszom, hogy:

Ház: 17%

Barakk: 40-45%

Tanya: 8-13%

Kocsmá: 10%

Templom: 10%

Őrtorony: 10%

Egyéb: 1-2%” (*NorB*)

8.6. Óriás

“Kiknek ajánlom:

- Akik varázsló vagy hadi országot szeretnének irányítani.
- Magányos farkasoknak és szövetségbe játszóknak egyaránt jó.
- Akiket nem vonz a tolvajlás.
- Akik valami könnyen játszható fajt szeretnének kipróbálni.

Stratégia: A tolvajlás ellen kiválóan védi a faji varázslata, ezért nem érdemes sok kocsmát és tolvajt tartania. A varázslói a legerősebbek a Hódítóban, ezért a profi varázslók mind óriással játszanak. Bár haderőben van nála erősebb is, a kocsmákon spórolt helyen barakkokat építve igen erős hadiország építhető. Szövetségbe varázslónak, hadisnak is alkalmas. Kevert hadi/vari felállásban magányos farkasoknak is jó választás. Tolvajnak a faji hátrányai miatt alkalmatlan.

Magányos farkasoknak az íjász/elit felállást ajánlom. Aktívabb, többet gép előtt lévő játékosoknak, szövetségbe, az íjász/lovass felállás talán jobb választás.

Az óriáshoz legjobban illeszkedő személyiségek: tudós, kereskedő (kisebb csoportokban hadisoknak: vándor).

Az általam javasolt kezdő épületarányok hadis/varázsló felállásban:

Ház: 18%

Barakk: 35%

Őrtorony: 6%

Tanya: 14%

Kocsmá: 5%

Templom: 15%

Egyéb 7%” (*Artúr*)

“A varázslói különlegesen erősek a Hódítóban és elég jól védhetőek, ezért az óriás varázsló országok különösen gyakoriak más fajokkal szemben. Bizonyos speciális esetektől eltekintve elmondható, hogy az óriás a legjobb varázsló faj.” *(NorB)*

“Az óriás a legjobb varázsló faj, mivel nem kell kocsmát tartania, a faji varázslata miatt. Én egy óriás tudósak a következőt javaslom:

18% ház
10% őrtorony
25% barakk
28% templom
16%-17% tanya
1db kocsmá
2%-3% egyéb(raktár, könyvtár, esetleg bank)

Önellátó. Ilyen felállással az alsóbb szinteken el lehet lenni, mert nincs nagyon nagy katonai haderő, de a későbbiekben a templomok számának a haderő javára csökkennie kell: a 2., 3. szinten 24%-25% templom mellett 28-30% barakk szükséges (a tanyák százalékos aránya is csökken kicsit, mivel a barakkokban kevesebb egység fér el, mint a templomokban fért).” *(-Ede-)*

“ház: 18%
tanya: 13%
barakk: 45%
örtorony: 10%
kocsmá: 0%
templom: 12%
raktár: 2%” *(Burning)*

“Óriásnak én a következő épületlistát írnám 1000 hektáron:

Ház 18%
Barakk 50%
Raktár 4%
Kocsmá 1%
Templom 12%
Őrtorony 13%
Bank 2%

Az ország így 5 körös és akár éhezhet is 1-2 kört, ha figyelünk rá és a bankok és az őrtornyok az intézőben alul vannak.

Ez ebben a felállásban elég jó hadi. A faji sajátosságok miatt tolvajokkal szemben elég védett. Mágikus pajzs varázslattal és jó morállal a varázslatok ellen is kielégítően védett. Akár szövetségben, akár magányosként is megállja a helyét. Természetesen csak olyanok valósítsák meg, akik minimum Hódítóznak egy ideje, mert ez nem a kezdőknek való épületlista.” *(Serg)*

8.7. Élőhalott

“Sokan úgy tartják, hogy az élőhalott a legegyszerűbb faj, de tévednek. Sokkalta több lehetősége van mindenre, mint a többi fajnak, mert nem feltételezik, hogy képes rá.

Az én első országom élőhalott volt, harcos személyiséggel. Sokan elkövetik azt a hibát, hogy kereskedő személyiséget választanak, mert akkor sok bankot tudnak tartani, de ezek mindig vonzzák a fosztásokat, és a tudománytekercesk és varázslatok hiányában nagyon nehezen tud védekezni. Az élőhalott csak nagyot tud ütni,

ezért nem is érdemes olyan épületet tartani, ami lopásra készíti a többi országot. Ezalatt értem a bányákat. A szükséges nyersanyag beszerezhető a piacról alacsony áron, vagy minden győztes csata után a katonák eladása után. Mivel varázslatokkal magát eltartani nem képes, mindenképpen egy szövetségbe ajánlom, ahol támogatják távolbalátásokkal és kristálygömbökkel. Épületi közt lennie kell annyi háznak, ami minimum 80% foglalkoztatottságot jelent, ami 27% ház, mellette 3% bank, 10% őrtorony és 60% barakk (ebbe annyi íjász, amennyi az őrtornyokban elfér), nem kell raktár, kovács, tanya. Ha magányos farkasok vagyunk, akkor soha ne támadjunk ki teljes sereggel, mert nem tudjuk ellenőrizni, hogy ha kísérnek mennyi és milyen összetételű. Ha szövetségben vagyunk, csak akkor támadjunk ki teljes sereggel, ha előtte hívtunk át szövetségi segítséget, de még ekkor sem ajánlott. Szövetségben lovas és íjász felállást javaslok, magányos farkasként pedig elit és íjász.”
(pepa)

“Szövetségben az élőhalott jelenti a gyenge láncszemet. Ugyanis a rá nyitott térkapun keresztül rengeteg információhoz lehet jutni a szövetségről és mindemellett kényelmesen lehet lopni a maradék három tagot is. A szomszédos országok pontos ismerete a pontlista gyakori mentése lehet, hogy képes ezen segíteni, de akkor is nagyságrendekkel jobban kell figyelni mindenre.

3 élőhalott hadis és 1 varázsló vagy hadi-varázsló óriás akár félelmetes szövetséget is alkothat.” (sasa)

“Az élőhalottban az a jó, hogy kevés időt igényel.

Nem kell belépni, hogy:

1. felrakd a varázslatokat,
2. távolbalátást varázsolj,
3. lelopd a készültségedet.

Aki így akarja használni, annak 5. szinten mindenképp kereskedő személyiséget ajánlanék mellé. Mert azért se kell belépni, hogy eladd a megtermelt cuccokat mielőtt ellopják.

Ha van elég bank, akkor ez termel annyi pénzt, amire szükség van.

Ne tartsunk raktárat, bányát, kovácsműhelyt. Az építéshez szükséges nyersanyagot a piacról szerezzük be. Ha éppen felmentek az árak, szerintem ne vegyünk semmit, hanem nézzünk vissza később.

Kivétel a fegyver, a katonaképzést vétek halogatni.

Felállásnak minimum 25% házat, 10% őrtornyot ajánlok, beleváló íjászokkal. És annyi barakk tele elitekkel, amennyi csak elfér. Ez viszonylag normális védelmet ad, amikor nem támadsz.

Sok pénzzel: 10% őrtorony, rengeteg barakk. És mind tele íjással, támadáskor mindent eladni, és tele venni barakk-10%-ot lovassal, ezzel kitámadni körváltás előtt 10 másodperccel.

Majd a sikeres beütés után televenni az üres helyeket íjászokkal, ezzel védekezve az ostoba visszakísérés és hiénázás ellen, akik azt hiszik, párszáz egységnyi sereggel beférnek hozzád.

Még biztonságosabb, ha éjjel támadsz.

Ötödik szinten érdemes azokat támadni, akiknek közel 0 a hírneve. Persze ez nem garancia semmire, de köztük talán nehezebben akadsz olyanba, akiről pattannál.

Sose támadj, ha tele vagy beépítetlen területtel, vagy sok üres hellyel. Először ezek töltődjenek fel.

Az is jó stratégia lehet, ha elég ideig gyűjtögetsz egy helyben, majd egy hullámban ütöd fel magad, így a katonai morál végig magas marad, a gyűjtögetésből pedig gyorsan be tudsz épülni, fel tudod tölteni katonákkal az üres helyeket.

Szövetségben egyszerűbb az élet, de élőhalottal nem könnyű szövetségre lelni.

Felsőbb szinteken már nem túl előnyös a kereskedő személyiség, inkább tudóst ajánlanék a nagyobb védő- és támadóerő miatt.” (Valezius)

8.8. Ember

“Kiknek ajánlom:

- Akik tolvajlásban erős országot akarnak.
- Akik nem csak a megélhetés miatt használják a tolvajokat.
- Akik inkább szövetségben játszanak.

Stratégia: Azt hihetnénk, hogy az ember mindenre alkalmas, mert nincs sem előnye sem hátránya. Valójában tolvajnak alkalmas és kifejezetten szövetségbe ajánlott. Tolvajlásban támadó, katonailag védekező stratégiával. Íjászok őrtoronyban. (Az íjászoknak mindig érdemes őrtornyot építeni, mert az őrtorony nem eszik, nem kér zsoldot és területarányos védelmet is ad.)

A faji varázslat nagyon jól véd az ártó varázslatoktól. Nem is nagyon fognak így próbálkozni, mert a varázslat visszatükröződik a támadóra. Ezért varázslóból elég 20%-a annak, ami a környék legerősebb varázslójának van. Általában 5-6% templom elegendő.

Akárcsak a félelfnél, bányát itt sem érdemes tartani. Kovácműhelyt és könyvtárat is csak kezdésnél javaslok. A továbbiakban a lopásból fedezzük szükségleteinket.

A lopás taktikája ugyanaz, amit a félelfnél leírtam. Minden tekercsből tartsuk a maximális készletet, ugyanis az általunk birtokolt tekeresmennyiségnek kihatása van a zsákmányra. A lopást időzítsük a térkapu bezárása előtti percekre, így kisebb a lebukás veszélye. A célpont lehetőleg felettünk legyen, de ne túl közel; legalább 3-4 körre. A nagy pontérték különbség viszont nem előny, mert csökkenti a zsákmány mennyiségét.

Anyagi gondunk nem lesz, sőt tartalékot is gyűjthetünk, amire szükségünk is lesz egy szövetségi háborúban. Embertől is ki lehet építeni tanya nélküli, kiélezett tolvaj országot 40%-nál több kocsmával. Ezt csak gyakorlott, ráérő játékosoknak ajánlom.

A legnagyobb veszélyt a hadi beállítottságú országok jelentik.

Az 1/A csoportba nem ajánlott. A kiélezett hadi országokkal szemben védekezésben és támadásban is gyenge.

Gyengéi: Katonailag a hadiországok és magányos farkasok számára is üthető.

Az emberhez legjobban illeszkedő személyiségek: tudós, kereskedő.

Az általam kezdőknek, szövetségbe javasolt épületarányok:

Ház: 18%

Barakk: 15%

Őrtorony: 14%

Tanya: 10%

Raktár 5%

Kocsmák: 30%

Templom: 5%

Egyéb: 3%” (*Artúr*)

9. Személyiségek

“A személyiségek valami pozitív dolgot adnak az országunknak, így ha a faj már megvan, akkor érdemes eldönteni, hogy milyen személyiséggel fogunk játszani.

Szintlépés után új faj mellett új személyiséget is választhatunk (persze maradhat a régi is).

A legtöbb személyiség semmiféle pluszt nem ad védelem alatt, így ezeket minél közelebb válasszuk ki a védelem lejártához.

Ami előnyt is biztosít még védelem alatt: a gazdálkodó, a kereskedő illetve a tudós.

(5. szinten 72 óra alatt nem tudjuk maximumra írni a tekerceket, így ott se érdemes azonnal kiválasztani, más szinteken pedig az 5%-kal több mezgazdasági tekercsnek, illetve a több mágia tekercsnek vehetjük hasznát.)”
(*Valezius*)

9.1. Kereskedő

“Kereskedővel kényelmesen lehet pénzhez jutni, anélkül hogy piacolnánk. Ezért azoknak ajánlott, akik kevesebbet tudnak gép előtt lenni. Akik sokat vannak, azok mással jóval több pénzt tudnak szerezni, mint a kereskedővel.

Általában magányosként, vagy kevésbé aktív, békésebb szövetségben lehet jó.

Élőhalott fajhoz is jó választás lehet.

Rövid játékokban ne válasszuk!

Figyeljünk oda, hogy legyen elég pénz a kamatozásra, ne legyen túl sok, mert akkor kifoszthatnak, illetve, hogy mindig működjenek a bankok.” (*Valezius*)

9.2. Tolvaj

“Szövetségben ajánlott, tolvaj beállítottságú ország (leginkább ember vagy félelf) mellé.

Akkor érdemes ezt választani, ha sokat használjuk a tolvajainkat, tehát viszonylag nagy aktivitás mellett.”
(*Valezius*)

“A tolvaj személyiséget, csak haladó és nagyon aktív tolvajoknak ajánlanám. Mivel a személyiség csak akkor nyújt előnyt, ha minden lehetőséget kihasználsz a tolvajkodásra.

Első személyiségnek nem ajánlom, mert nem nyújt akkora előnyt, mint egyéb másik személyiségek.”

(*Kutyuleee*)

9.3. Varázsló

“Szövetségben ajánlott, varázsló beállítottságú ország (leginkább óriás) mellé. Akkor érdemes ezt választani, ha sokat használjuk a varázslóinkat, tehát viszonylag nagy aktivitás mellett.” *(Valezius)*

“A varázsló személyiséget, csak haladó és nagyon aktív varázslóknak ajánlanám, de csak sokadik személyiségnek. Ha lehet mondani, az egyik legkevésbé előnyös személyiség, mivel plusz anyagi hasznunk sem származik belőle, a tolvajjal ellentétben. Előnye egyedül az elhúzódó háborúban jön elő, amikor sokat számít, hogy mennyire kell spórolni a készütséggel.” *(Kutyuleee)*

9.4. Harcos

“Hadi országhoz ajánlott, ha sokat támadunk, mivel minden sikeres támadáskor nagyobb a zsákmány értéke/ellenfél kára. Ideális választás lehet párbajban, illetve meggondolandó hétvégi játékokban is.” *(Valezius)*

“A harcos személyiséget mindenképpen támadó, offenzív stratégiához ajánlom. Jó akkor is, ha nem támadunk túl sokat, mert 10%-kal növeli a zsákmányunkat, az ellenfél kárát és +1%-ot ad minden földfoglaláshoz, ezért elég kevesebbet támadni is. Ha többet támadunk, hasznosabb a tudós (ork esetén a tábormok). Jó szövetségbe is, hiszen a 10%-kal nagyobb kár jól jöhet egy szövetségi háborúnál, de magányos farkasként is jó, hiszen nagyobb a zsákmány és nagyobb kárt tudunk okozni. Harcos személyiséggel minden offenzív felállás játszható: íjász/elit, íjász/lovas, íjász/elit/lovas, de akár a csak elit is.” *(Burning)*

“A harcos személyiséget a rövidfordulós játékokban lehet jól hasznosítani, normál játékban harmadik személyiségnek választanám a tudós és vándor mellé.” *(Serg)*

9.5. Tábormok

“Kifejezetten orkoknak ajánlatos, mivel csak ő rendelkezik 7 tábormokkal, ami után a legnagyobb bónusz adja ez a személyiség. Minél több tábormokot küldünk a seregünkkel, annál erősebb lesz. Védekezésnél nincs szerepe, ezért aktív támadó játék mellett eshet rá a választás.” *(Valezius)*

9.6. Vándor

“Keveset és sokat támadó országoknak is eshet rá a választása. Mind magányos, mind szövetségi felállásban játszható.

Biztonságosabb támadásokat tesz lehetővé, ha olyan célpontot választunk, aki 1 körrel később ér el hozzánk, mint mi hozzá. (Azaz az ellenfél legalább 3 körre van, és nem vándor.)

Ideális olyan csoportokban, ahol kevés az aktív játékos, illetve Arénában és hétvégi játékban is ezt érdemes választani.” (Valezius)

“A vándor nagy előnye, hogy közelebb kerülnek a célpontok, nagyon hasznos személyiség az offenzív játékosoknak.

Szövetségi játék esetén a vándor személyiséget akkor érdemes választani, ha az egész szövetség ezt választja, ilyenkor óriási stratégiai előnyt jelent háborúban.

A rövidfordulós játékokra, és kislétszámú csoportokra is ideális választás.

Magányos játékosoknak csak alsóbb szinteken ajánlanám, és ott is csak az aktívabb játékosoknak. Felsőbb szinteken már nagyobb előnyt jelent nekik a tudós személyiség +5%-a.” (Kutyuleee)

“Használni egyszerű. Akkor is működik, ha nincs tekercesd, akkor is működik ha nincs bankod, akkor is ha rossz a moráloed, még akkor is, ha nincs támadó seregged, mert a karaván akkor is hamarabb ér oda a szövetségeseidhez!

Akiknek javasolnám: óriás, gnóm, ork, vagyis az inkább hadis beállítottságúak, kivéve a törpe. Neki vannak jobbak is.” (vityu)

9.7. Gazdálkodó

“A gazdálkodó bányái és tanyái többet termelnek. Így aki nyersanyagot vagy gabonát termel a piacra (illetve szövetségeseinek), annak megéri ezt választani.

Akkor is lehet jó, ha nincs bányánk, és csak annyi ételt termelünk, amennyi a saját ellátáshoz kell, mivel ezzel a személyiséggel kevesebb tanyát kell tartani, a felszabaduló helyekre pedig kerülhetnek más épületek.”

(Valezius)

“Elsősorban olyan országoknak javasolt, akik ezzel pénzt akarnak gyűjteni, és védekezve felfelé haladni, ez viszont teljesen defenzív. Elsősorban törpének adnám, esetleg elfnek, ha gabonát akarunk termelni. De én csak már megszerzett személyiségekhez adnám bónuszként.” (vityu)

9.8. Tudós

“Ideális minden stratégiához.

Az 5%-kal több hadi-mágia-tolvajtekeres, mind támadásnál mind védelemnél hasznos lehet.

Az 5%-kal több mezőgazdasági tekerccsel kevesebb tanya is elég, hogy ellássuk magunkat, a felszabaduló helyekre építhetünk mást.

Az 5%-kal több bányászati tekeres főleg azoknak fontos, akik piacra termelik a nyersanyagokat.

Az ipari és a gazdasági tekeres fontossága eltörpül az előbbieket mellett.” (Valezius)

“A tudós személyiség a leguniverzálisabb és leginkább kedvelt személyiség. Nem csoda, hiszen az országot szinte minden területen erősíti. Minden játéktílushoz javasolni lehet. Éppen ezért a legtöbben ezt a személyiséget választják első személyiségnek. Kezdőknek mindenképp ezt a személyiséget ajánlanám.”

(Kutyuleee)

9.9. Túlélő

“Túlélő személyiséggel a lakosság kevesebb veszteséget szenved el.
Főként élőhalottaknak ajánlott. Békés játék mellett nincs túl nagy szükséged erre.
Aktív játék mellett pedig meggondolandó, hogy első személyiségnek ne valami mást válassz-e.” (*Valezius*)

“Tolvajokra specializált országoknak lehet még előnyös, mert a tolvajok mérgezése kevesebb veszteséggel jár.”
(*sasa*)

10. Intéző beállításai

“A piac legyen mindig legalul. Ha nem vagyunk kereskedők, akkor a bank legyen alulról a második. Ezeket a továbbiakban nem érdemes mozgatni.

Érdemes a barakkot, kocsmát, templomot az első helyekre pakolni, mert ha azok nem működnek, akkor egységek dezertálhatnak a seregünkből.

Az 5 bánya sorrendjét aszerint határozzuk meg, hogy nekünk melyik anyagra van pillanatnyilag nagyobb szükségünk.

Érdemes az őrtornyokat lenn tartani, mivel ideiglenes leállásuk (például nagyobb képzés, vagy betegség alatt) nem érint közvetlenül, ameddig támadás nem ér.

Ha nem dolgoznak a raktárakban, akkor nyersanyagainkat elveszítjük.

Figyeljünk oda a tanyákra népességhiány esetén (vihar, betegség stb.), mert a leálló tanyák további elvándorlást eredményezhetnek.

Betegség alatt helyezzük a kórházat olyan magasra, hogy működjön, különben nem fejt ki hatásait.

A könyvtárat mindenki igényei szerint rakja be.” (*Valezius*)

“Legalul érdemes a bankokat tartani, ha nem vagyunk kereskedő személyiségűek, mert a nem működő bankok is védik a pénzt (de nem kamatoztatják). Így egy kisebb népességhiányt még gond nélkül elvisel az ország. E fölé rögtön az őrtornyokat érdemes rakni, ha nem kell éppen védekezni.

Legfölülre mindenképpen érdemes a barakkot, templomot, kocsmát rakni, mert ha ezek nem működnek, a sereg elhagyja az országot.

Ezutánra érdemes a tanyákat, a raktárakat és a termelő épületeket sorolni, az őrtorony és a bankok fölé.”
(*tdomo*)

11. Pénzügyek

Ahogy az életben, úgy a Hódítóban is minden a pénz körül forog. Ha sok van, eredményesebb lehetsz, ha kevés van, szűkösebb idők következnek. A Pénzügyek menüpont alatt több, a pénzügyekhez kapcsolódó lehetőséged is van: beállíthatod, hogy mennyi legyen a néped adója, pénzt osztatsz nekik, illetve szűkösebb időkben segélyt is vehetsz fel.

11.1. Áttekintő – általános tanácsok

“Ezen az oldalon láthatod, hogy mennyi bevétel származik az adóból, mennyi zsoldot fizetsz. A 4. szinttől vagy 600 hektártól épületfenntartási költséget is kell fizetned, minden épület után 10 aranyat/kör. Amikor ezt is kell fizetned, akkor már ez is megjelenik az áttekintő részben. Alul láthatod, hogy az adóból befolyó pénz fedezi-e a zsoldot és az épületfenntartási költséget (ha kell fizetned) vagy nem. Ha fedezi, akkor zöld színnel ki van írva, hogy előreláthatóan mennyi aranyat fogsz kapni a következő körben; ha nem fedezi, akkor pirossal kiírja, hogy mennyi aranyat kell még várhatóan pluszba fizetned. Ha az áttekintő oldaladon ilyen piros színnel például azt találod, hogy a várható egyenleg: -1235, akkor figyelj, hogy az országodban legyen ennyi pénz, tehát ne költsesz ki teljesen, mert akkor nem tudod a katonáid zsoldját fizetni, és akkor a katonai moráloed elég gyorsan el kezd lefele zuhanni. Ilyenkor emeld meg egy picit az adót, hogy pluszba menjen az egyenleg, vagy csak minimális legyen a mínusz. Ha az adó már így is magas, akkor fizetned kell minden körben annyi aranyat, amennyi a mínusz, ezért ha tudod, hogy csak 19-20 kör múlva lépsz be, akkor számold ki, hogy 20 kör alatt mennyi zsold kell majd nekik (mínuszérték*20) és minimum annyi pénzt hagyjál az országodban.” (*Burning*)

“Kereskedő személyiségnél arra is figyelmeztethet a kamatot jelző sor, hogy nincs elegendő pénzed az országban, amivel a maximális kamatot megtermelhetnék a bankjaid!” (*vityu*)

11.2. Adományok

“Ha sok üres házhelyünk van, akkor érdemes pénzt osztani, mert 90%-os morál fölött nagyobb a bevándorlásunk. Tehát új ország indításakor, illetve a rövid játékok első köreiben éljünk ezzel a lehetőséggel.

Ha 70% alá megy a morálunk, akkor az már rontja a katonai morált is. A legkönnyebben pénzosztással lehet megemelni a morált.

Ha gyakran támadunk, érdemes 90 fölött tartani a morált, hogy az esetleges viharok és rengetések se tudják 70% alá csökkenteni, ameddig nem vagyunk gépnél.

95% fölött általában nem érdemes pénzt osztani, ahogy közvetlenül lopások, mágikus akciók után se. Várjunk néhány kört, akkor nagyobb lesz a pénzosztás hatása.

Ne osszuk túl kevés pénzt, mert annak nem lesz semmi hatása.” (*Valezius*)

Az adományoknak van még egy szerepük: egy részét néped félreteszi megtakarításként. Ezt a megtakarítást a segélykeretből később felhasználhatod. Ezzel lehetőséged van a pénzed egy kis részét olyan tartalék formájában félretenni, ami mások által semmilyen formában nem hozzáférhető egészen addig, amíg azt elő nem veszed. A segélyről lentebb olvashatsz.

11.3. Adó

“Ország indításánál érdemes néhány körre felemelni az adót, akár 100%-ra is.

Sok ország 0%-on tarja az adóját, mert elég kevés bevételt lehet belőle szerezni, és így lassabban csökken a lakossági morál.

Ugyancsak sokan annyira állítják az adókulcsot, hogy az éppen fedezze a zsoldot és a fenntartási költségeket. Így pénzzavarban is jut pénz a zsoldra. Amennyiben katonáink nem kapják meg fizetségüket, rohamosan elkezd csökkenni a katonai morál, ezt általában érdemes elkerülni.

A rövid fordulós játékokban is nyugodtan rakjuk 0%-ra, mivel ott a drágakőből elegendő pénz folyik be.”
(*Valezius*)

“Egy stabil, kiépült, normál ország esetében 20-35% adót viselnek el a népek. Ha a közmorált napok óta nem éri semmi hatás, és az mégis középértéken áll, lehet lassan növelni az adót. Ha egyszer jól be lett állítva, fölösleges módosítani.” (*Princ*)

11.4. Segély

“Minden új ország kap egy 1.000.000 arannyal rendelkező segélykeretet, amit két hét után használhat fel. Ha valaki vippel is rendelkezik, akkor minden nap ehhez az összeghez hozzáadódik a népesség négyszerese aranyban automatikusan.

Akkor érdemes hozzányúlni, ha valamilyen oknál fogva nincs semmi pénz az országodban. Fontos arra figyelni, ha nincs pénzed, akkor az adó részt állítsd be, hogy minden körben Te kapjál, mert ha nem tudsz zsoldot fizetni akkor nagyon el kezd zuhanni a katonai moráloed.” (*pepa*)

“A segélyhez akkor érdemes hozzányúlni, ha átmeneti pénzhiányban szenvedsz, ennek áthidalására használható a segély, illetve az adóemelés, és az aranyalma.” (*Valezius*)

“Első hallásra talán úgy tűnik, hogy a vip játékosok előnyben vannak, mivel a segélykeretbe kapnak plusz pénzt. Ez azonban hosszútávon nem így van, hiszen vip játékosként nem határozhatod meg, hogy mikor kapd meg ezt az összeget, minden esetben az aznapi első belépésedkor kapod. Nem vip játékosként viszont szabadon meghatározható, hogy mikor veszed fel a bónusz összegét, így a számodra legoptimálisabb időpontban kérheted azt, a lehető legtöbb pénzt kapva. A vip tagok dupla jóváírása az optimális helyzetkihasználás elvesztését kompenzálja.” (*Ati*)

A segélyben levő pénz összegéhez más országok nem férnek hozzá. Nem lopható, nem fosztható, semmilyen módon nem kaparinthatják meg, és nem csökkenthetik annak összegét. Csak akkor csökken, amikor saját magad kiveszel belőle pénzt. Ekkor már mások által is azonnal hozzáférhetővé válik a kivett összeg, hiszen az megjelenik az országodban.

A segélybe közvetett módon be is tehetsz pénzt. Amikor pénzt osztasz a népednek (lásd: Adományok), akkor a szétosztott pénz egy részét néped félreteszi megtakarításként. Ezt az összeget a segélykereten keresztül később felhasználhatod, amikor nagy szükség van rá.

12. Kincstár

“A kincstárban lehet pénzre váltani a drágaköveket.

Kétféle stratégia követhető: vagy azonnal adjuk el, vagy várjuk ki a pillanatot, amikor a nap folyamán a legtöbben éri a drágakő. Ez általában hajnalban következik be.

Illetve ha mód van rá, ne adjunk el drágakövet, ameddig emelkedik az ár.

Vip tagoknak lehetőségük van beállítani egy minimális árat, amelyen a helytartó eladja a drágakövet, ezáltal akkor is jó áron el tudjuk passzolni, ha nem akarunk hajnalban fölkelni.” (*Valezius*)

“Amennyiben jó a drágakő ára, a kincstár gyakran segítséget jelenthet, ha túlköltekezünk, mert azonnal pénzhez jutunk.” (*Burning*)

“A helytartó drágakőeladásához célszerű egy ideig figyelni a csoportban a drágakövek árát, hiszen lehet hogy csak egy "piaci" hullámvölgyet nézünk, és a helytartóval ez alapján elszalasztjuk a jobb ár lehetőségét. Másrészt lehet, hogy egy hullámhegyet kaptunk el, és így aztán ritkán adja el készleteinket a helytartó, sőt akár túl is csordul a raktárunk, és így veszítünk potenciális hasznot.

Érdeemes később is figyelni, hogy mennyiért adogatja el a helytartó a drágaköveket, hiszen a csoportban változhat az idő során a drágakő értéke.” (*lacqa*)

“Fontos, hogy a helytartó nem feltétlen a legjobb áron tudja eladni a drágakövet, ugyanis csak a körváltás előtt/után nézi az árat, és megeshet, hogy a kör közepén kúszik fel nagy magasságba az ár, és visszacsökken a körváltás idejére.” (*-Ede-*)

13. Piac

“Időnként felmerül a kérdés, hogy a piac nevű funkció milyen összefüggésben áll a piac nevű épülettel. A válasz: nincs semmi kapcsolat köztük. Nyugodtan lehet piacolni anélkül, hogy piac épülete lenne valakinek.”
(Princ)

13.1. Vásárlás

Ha az ország működtetéséhez és fejlesztéséhez szükséges javakat nem saját magad szeretnéd előállítani, és megszerezni sem tudod máshonnan (például másoktól való lopással, fosztással, szövetséges országtól karavánon megkapva stb.), akkor a piac hasznos lehet a számodra. A mások által eladásra kínált árukat tudod itt megvásárolni. Mivel a piacot csak a többi játékos befolyásolja, ezért a kínálat minden esetben attól függ, hogy mások mit (és főleg milyen áron) adnak el. Előfordulhat, hogy amit keresel, az nem kapható a piacon, vagy csak olyan áron, amit nem tudsz, vagy nem akarsz megfizetni. Ennek oka nem az, hogy a játék direkt ki szeretne Veled szűrni, hanem az, hogy csoporttársaid nem kínálnak eladásra az adott áruból, vagy csak nagyon drágán (esetleg az olcsó árukat valaki már felvásárolta).

“Mindig a legalacsonyabb áron kint lévő árut látod egy adott fajtából. A többi áru ettől biztosan drágább, esetleg ezen az áron van kint. Ha nem sürgős a vásárlás, akkor nem szabad megvenni a drágán kitett, olykor hatalmas mennyiségeket, mert mindig lesz valaki, aki alacsonyabb áron kínálja a terméket. A piaci árakat érdemes figyelemmel kíséreni, így az esetleges eladások alkalmával nem leszünk bajban az ár megállapításakor.” (sasa)

“Ha nem akarsz vásárolni, akkor is érdemes elhasználni a piacbelépőket, hogy tudakozódj az árak felől. A piacon gyakran találni viszonylag olcsó árut, így ha vásárolni akarsz, akkor se érdemes általában azonnal megvenni ami kell, ha úgyse jársz gyakran a piacra, nyugodtan elhasználhatsz több belépőt is, hogy olcsóbban juss hozzá a keresett áruhoz.

Azonban, ha az áremelkedés tartós, akkor nincs mit tenni. :)” (Valezius)

13.2. Eladás

Ha a termelt nyersanyagaidat nem használod fel, akkor a raktárak telítődésével az el nem férő nyersanyagok elvesznek. Ezt megelőzheted azzal, hogy a felesleget eladod a piacon, ezzel nemcsak az elveszést megelőzve, de plusz bevételhez is jutva. Amikor eladsz valamit a piacon, tartsd szem előtt, hogy mindig a legolcsóbb árut fogják megvenni a többiek. Ezért olyan áron érdemes kitenni az eladásra szánt nyersanyagokat, amilyen áron azt biztosan megveszik. Az aktuális árhoz mindig viszonyíthatsz, ha nem vagy tisztában még az árak általános alakulásával. Ha kicsivel az aktuális ár alatt adod el, akkor nagy valószínűséggel megveszik a többiek. Ha drágábban, akkor lehetséges, hogy senkinek nem fog kelleni. De az is lehet, hogy az adott árura akkora a kereslet, hogy még drágábban is el fog fogyni.

Természetesen nemcsak nyersanyagot adhatsz el, de tudománytekerceset és katonai egységeket is.

Az áru ellenértékét csak akkor kapod meg, amikor valaki megveszi az árudat. Attól, hogy eladásra teszed a

piacra, attól még nem biztos, hogy az el is lesz adva. A pénzt akkor kapod meg, amikor a vevő fizetett az árudért. Ha senki nem veszi meg, akkor az eladatlan árukat általában visszakapod.

A túl drága áron kitett, és eladatlan árukat azonban nem kapod vissza. Ezek nagyon értékesek lehetnek, ha ennyivel drágábban szeretnéd eladni, mint a reális értékük, ezért hazafele lecsap rájuk egy rablóbanda. Ilyenkor sem az árut nem kapod vissza, sem pénzt nem kapsz érte. Ezért nagyon fontos, hogy mindig csak olyan áron kínálj eladásra árukat a piacon, amelyen áron reális esély van arra, hogy azt mások megveszik.

“Akkor is használd ki a piacra lépési lehetőségeidet, ha éppen nincs eladni valód, így képet kaphatsz a csoporton belüli reális árakról és azoknak rövid- illetve hosszútávú változásairól. Így elkerülheted, hogy túl olcsón, vagy túl drágán tedd ki az árudat. Ha túl olcsón teszed ki, nem keresel rajta igazán, ha túl drágán, akkor nem veszi meg senki és hazafelé megdézsmálhatják, illetve teljes egészében el is vihetik a rablóbandák.”
(*tdomo*)

13.3. *Piacra termelés*

Előfordulhatnak olyan időszakok, amikor nem harcolni szeretnél, hanem békésen gyűjtögetni a tartalékaidat, hogy később, egy nagyobb háború folyamán ne legyen pénzhiányod. Ha egy olyan mezőnybe érkeztél, ahol nem fenyegetnek komolyabb támadások, érdemes egy kicsit megpihenni, és eladásra termelni. Akár nyersanyagot, akár katonát képezni, akár tudománytekerceset írni. Ezeket azután a piacon jó pénzért eladhatod, ezzel gyűjtve össze komolyabb tartalékokat a későbbiekre.

A piacra termeléskor is ugyanazok az íratlan szabályok érvényesek az árra, amiket már előzőleg olvashattál: a csoportod piacának alakulását érdemes folyamatosan figyelned, és ennek megfelelően meghatározni az árakat. Nem célod, hogy a lehető legolcsóbban add el az árukat, ugyanakkor az sem célod, hogy olyan drágán add, hogy az senkinek ne kelljen.

13.4. *“Tőzsde”*

“Az úgynevezett tőzsdézés, vagyis a piacon történő haszonszerzés sok országnak a fő bevételi forrása. Érdemes minden nap 3-szor megnézni az árakat, legalább egy héten keresztül, majd belefogni a piacozásba. Ez arról szól, hogy amikor olcsó valamilyen áru, akkor megvesszük, majd amikor drága, akkor kirakjuk vissza a piacra eladásra.” (*Redback*)

“A piaci erőviszonyokat először is fel kell mérni, ez azt jelenti, hogy kb. 3-7 napig a piacra lépéseket kihasználni, így megtudod mikor mi olcsóbb, a termékek átlagárát, ingadozását. Ha ez megvan, akkor neki is lehet állni a tőzsdézéshez, mivel most már tudod mennyiért kel el a termék, és hogy mikor találhatsz olcsóbban az átlagárnál.

Saját tapasztalatból érdemes a nyersanyag piacra koncentrálni, mivel itt lehet a legnagyobb hasznot elérni 5. szinttől felfele, és érdemes egy napi eladásra ráállni, szóval ne forogjon az országban a nyersanyag, mert hosszú távon nagyokat lehet vele bukni (nyerni is).

Ha nyersanyag piacba fektetsz, akkor érdemes a krónikákat is nézni, mivel minél több a csata, annál jobban (magasabb áron) elkel az áru.

Illetve ha van elég pénzed, akkor te magad irányíthatod a piac egy bizonyos területét. Ha nyereségből akarod irányítani, akkor csak olyan termékbe fektess, ami hiánycikk és nincs nagy termelése, különben csak veszteséges.” (*demian*)

14. Háború

“A sikeres háborúk titka az információszerzés. Ezért azzal kezdjük, hogy mindent, amit lehet, tudjunk meg a célpontról.

Az általam ideálisnak gondolt, megtervezett, előkészített és jól kivitelezett katonai támadás menete a következő:

Az itt leírt műveletek egy “ideális” támadásra vonatkoznak, amikor minden információt megszerzünk a célponttól. A gyakorlatban a szövetségesek az egyes lépéseket értelemszerűen megosztják egymás között, megspórolva a készültséget. Tapasztalatok szerint a támadások 90%-ához elegendő a kristálygömb információja, esetleg épületlista.

Gyakran nem szükséges, de nem is lehetséges az általam leírt összes lépést végrehajtani.

1. Célpont keresése, elsősorban a fölötted 2 körre lévő országok között, kristálygömb varázslattal. Némi gyakorlattal “szemre” megállapítható, hogy ki az üthető célpont. Ha ígéretesnek tűnik a célpont, akkor a további lépések:
2. Felmérni az épületeit, az őrtornyok száma miatt.
3. Ha a státusza nem magányos farkas, felmérni a szövetségeseit. (Távolságuk? Szabadságon vannak-e?)
4. Felmérni, hogy van-e távol serege. Ha igen, beütött-e már, vagy csak úton van? (Teljes krónika)
5. Ha “szemre” kevés varázslója van a célpontnak, akkor mágia felderítése. Van-e védelem varázslata? (Ritkán szoktam, szinte mindig védelemmel számolok.)
6. Próbalopás tekerésre. Ez nem fontos, én szinte mindig maximummal számolok. (Akkor szoktam mégis, ha nem vagyok biztos benne, hogy maximum tekercekkel játszik az illető. Természetesen gnómnál, élőhalottnál nem lényeges.)
7. Az így beszerzett információk segítségével a támadást kiszámolni. Támadásra lovast vagy elitet használjunk. (Védelemre íjászokat, ha lehet őrtornyokkal.) Ha lehet, nagyobb sereggel támadjunk, mint ami pont befér. Egyszerre annyi sereget indíthatunk, amennyi tábornokunk van. De egy sereggel akár az összes tábornokunkat is elküldhetjük.
8. Mielőtt sereget indítunk: a sereg élelemszükségletéről gondoskodni, távolbanézni.
9. Sereg indítása, lehetőleg minél közelebb a körváltáshoz.
10. Vérszomj varázslat felrakása.
11. A csata előtt ellenőrizzük, hogy nem csökkent-e a célország értéke a mienk alá. Ha igen, akkor mérlegeljünk, hogy megéri-e épületeket bontani az alulról ütés érdekében.
12. A csata lezajlik. (Nyertünk. :))
13. Várni a következő körváltás előtt pár percig. Akkor távolbanézni. Ha valaki jön felénk, még reagálhatunk pár perc alatt (bontás stb.).
14. Körváltás után ismét távolbanézni, nem kísér-e haza minket az áldozat, vagy más.” (*Artúr*)

“Mivel a sikeres háború az, ami a legtöbb kitűzött nagy cél eléréséhez szükséges, ez talán a játék legkomplexebb része. A sok előkészítő, no meg levezető lépés közepette a legfontosabb, hogy a megfelelő létszámú sereget küldjük.

Sok tényező befolyásolja a támadó- és védőértéket, ezért könnyű tévedni a számolás során.

Bár a túlméretezett sereg az indokoltnál védtelenebbé teheti az otthont, ha tehetjük, mégis indítsunk 15%-kal nagyobb sereget a látszólag indokoltnál, mert gyakran jönnek előre nem látott apró kis bosszantó események.”
(Princ)

“Véleményem szerint nem elhanyagolható szempont, hogy ha lehetőség van rá, ellenőrizd, hogy nem ütött-e be a célpont élőhalottat, mert az a fránya betegség elég kellemetlen tud lenni.

Ha lehetőség van rá, akkor nézz nála krónikát, de még ennél is biztosabb mód a körváltás előtti és körváltás utáni kristálygömb, amiből sok minden kiderül.

Elvégre ha épp csatázol, és amúgyis emberhiánnyal küzdve, gyengén méysz ki egy könnyen beüthető célpontra, akkor hiába tervezel meg mindent aprólékosan, a kórház nélküli országodban végzetes lehet a "sikeres" csata.”
(Robin)

“A sikeres támadás alapja az időben kiküldött sereg. Ne akkor küldj ki sereget, amikor azt jónak látod. Mert ugye minél kevesebb ideje van észrevenni a támadást, annál kevesebb ideje van felkészülni az ellenfélnek. Egy 25-30 perccel körváltás előtt kiküldött sereg miatt egy háborút el lehet veszíteni, mert az ellenfélnek másfél órája marad így, hogy pénzt csináljon, amiből védelmet vesz, vagy esetleg megszervezi a visszatámadást, vagy egyszerűen csak lebontja magát alád, így nem kapod meg a 10% bónuszt!

Az ideális támadás ideje:

5., 4. szinten szerintem elegendő az 5-10 másodperccel körváltás előtt küldés

3. szinten 5 másodpercnél hamarabb nem ajánlott

2., 1. szinten lehetőleg 2 másodperccel legyen hamarabb

Ezt nehéz kivitelezni ha nincsen egy olyan órád, ami a Hódító szerint jár, vagy amit nem tudsz összehangolni a Hódító órájával. Szerencsére a Hódító órája szinte mindig másodpercre pontos.

Sokat segíthet például egy olyan óra a tálcán, amelyik másodpercet is mutat, így a támadás előtti 2 percben ezeket össze lehet hangolni, és máris mehet körváltás előtt 1 másodperccel a támadás!

(És általában ilyenkor jut eszedbe, hogy már megint elfelejtettél gabonát venni... :))” (vityu)

14.1. Földszerzés

“Ha úgy érzed, hogy az országodból 200 hektáron nem vagy képes többet kihozni, akkor földet szerezhetsz, amit ismét beépíthetsz, majd megtöltheted katonai egységekkel, vagy éppen termelő épületekkel. Földet kétféleképpen szerezhetsz: felfedezéssel, vagy földszerzéssel. A felfedezéshez katona és pénz kell. A földszerzéshez, pedig egy célpont, akit be tudsz ütni...

A földszerzés menete:

Ha úgy döntesz, hogy a rendelkezésedre álló földterületedet megtöltöttesd, vagy bármi egyéb ok miatt feljebb haladnál, akkor az első dolgod, hogy egy megfelelőnek tűnő célpontot keress, tehát elkezdesz kutakodni a környéken. A rendelkezésedre álló kristálygömbök közül, elkezded nagyjából átfutni, hogy ki az, akinél lehet esélyed. Ajánlatos például, hogy ha magányos vagy, akkor olyat keress, aki úgyszint magányos, mert egy jól összerakott szövetség ellen komoly gondjaid adódhatnak. Ha valakiről úgy gondolsz, hogy lehet esélyed rá, hogy beüssed, akkor elkezdesz számolni. Ezt megteheted számológéppel, de vannak olyan eszközök is, amelyek segítenek neked ebben. Ha az eredmény az, hogy a te támadóerőd nagyobb, mint a kiszemelt ország védőereje, akkor ő lesz a célpont. (Ügyelj rá, hogy a számításból semmit se hagyjál ki. Ha esetleg nincs ismereted az őrtonyok számáról, akkor számolj a "maximummal". Ha szövetségben levő országot támadsz, akkor gondoldj arra, hogy a szövetségesei esetleg segítenek a védekezésben.) Ezek után a sorszámát beírjuk a

háború oldalán található négyzetbe, majd kiválasztjuk a kívánt támadásformát, ez esetben a földszerzést. (Figyeljünk, hogy ha a számításban 5 tábornokkal számoltunk, akkor 5-öt is küldjünk és ne egyet.) Ha van elég gabona és zsold, akkor a sereg elindul. Ha nincs, akkor lopással, aranyalmával vagy piacolással pótoljuk a hiányt. Ezek után ismét megpróbáljuk elindítani a sereget. (Ügyeljünk rá, hogy ha a számításban vérszomjossal számoltunk, akkor ne felejtjük el feltenni.) Ezek után meg kell várni míg odaér a seregünk. Ha ez megtörtént és nyertünk (ami pontos számításnál nagy valószínűségű), akkor a játék zölddel kiírja, hogy seregged megérkezett xy országához, és hosszú órák küzdelme alatt x hektárt foglaltál el.

Hogy ne érjen "meglepetés" ki is számolhatjuk, hogy körülbelül mennyi földet fogunk szerezni:

1. Ha a pontlistában felfelé támadunk, akkor a célpont összterületének ~7%-át hozzuk el. (Megeshet, hogy amikor a sereget indítottuk, az ország a pontlistában fölöttünk volt, de amikor a seregünk megérkezik, akkor valamilyen oknál fogva – például bontás, rengetés, fogy a népessége – alattunk van, ezért csak ~3%-ot hozunk a ~7% helyett.)
2. Ha a pontlistában lefele támadunk, akkor a célpont összterületének ~3%-át hozzuk el.” (*Burning*)

14.2. Pusztítás

“A pusztítás katonai akciónál, siker esetén, katonáid lerombolják az ellenfél épületeinek bizonyos részét. Alulról ütve a támadás során több épületet pusztítasz. Alkalmazni akkor érdemes, ha nem probléma az, hogy az ellenfeled lejjebb kerül a pontlistában. Nagy kárt olyan csoportokban lehet vele okozni, ahol a nyersanyag nagyon drága, így a visszaépítés sokba kerül. Az elpusztított épületekben lakó egységek a következő körváltásnál elhagyják az ellenfél seregét, így ha nincs a gépnél az illető, a kár még nagyobb lesz.” (*tdomo*)

“A pusztítás a leghatékonyabb katonai akció, ha hosszú háborúban veszünk részt, illetve figyelmeztetésnek is tökéletes. Alkalmazása: főleg hadi országok tudják alkalmazni a felépítésükből adódóan, de ha az ellenfél nagyon kitámad, akkor alkalmazhatja bárki. Előnyei: A sikeres támadásod rontja az ellenfél katonai morálját, a sajátodat növeli. Az ellenfél katonai, mágikus és tolvajlási védelme meggyengül, mert az elpusztított épületekből el kell adnia (vagy különben elmennek) az egységeket és ha újra építi túlórában 9 körig (illetve orknál 7 körig) jobban támadható. Ha a nyersanyag drága, komoly anyagi veszteségeket is okoz.” (*Serg*)

14.3. Fosztogatás

“Sikeres fosztogatással pénzt, rúnát és gabonát szerzünk a megtámadott féltől. Ha alulról éri őt a támadás (a csapatok megérkezésekor kevesebb pontunk van, mint az ellenfélnek), akkor kétszer annyi lesz a zsákmány. Emellett ha sikeres, mint minden sikeres háborús akció emeli a katonai morált is.

Így egyrészt javak szerzésére jó. (A pénzt a bankok megvédik a lopásoktól, de a fosztogatástól nem!) A varázslóknál szemtelenül sok pénz is lehet, mivel őket csak kevesen tudják gömbözní, és így nincs szem előtt, hogy mekkora vagyonuk van. Mivel a varázslók nagy többsége óriás, így egy épületlistából meg lehet tudni a bankok számát, és egy pénzlopás után már a pénzkészletének nagysága is kiszámítható.

Valamint a katonai morál magasra emelésének/magasan tartásának leghumánusabb módja, mivel nagyjából az 5. fosztás után már elég alacsony a zsákmány.

Ha el akarjuk kerülni, hogy fosztogassanak, akkor a fent említett javak közül ne tartsunk sokat az országban. A morál miatti ütések így se fogjuk tudni elkerülni! (Ez különösen gyakori 200 hektáron.) Amennyiben jól kiépített, erős országunk van, az ellenfél könnyebb célpontot fog keresni, hogy fenntartsa a morálját.

Ha támadnak minket, és van rá esély, hogy fosztogatni jönnek, akkor érdemes az előbb említett javak egy részétől megszabadulni a piacon.” (*Valezius*)

“Ez a támadásfajta, ha csak elites országgal játszol, erősen lecsökkenti a védelmedet (mint minden más támadás), és magában hordozza annak a lehetőségét, hogy az ellenfél kiszimatolja a támadást, és a pénzt elkölti, a rúnát és a gabonát eladja. Így nagyon könnyen minimális zsákmánnyal térhetünk haza, magunkkal húzva az ellenfél seregeit (ami hamarabb ér be), így lényegesen nagy hátrányunk származhat belőle! Egyesek ezt úgy próbálják kiküszöbölni, hogy akkor támadnak, ha valószínűleg az ellenfél nincs gépnél, tehát éjjel, vagy korán reggel. Így a legjobb védekezés ellene, ha nem hagysz az országodban védtelenül fosztható értéket!” (*vityu*)

14.4. Mészárlás

“A mészárlással az ellenfél egységeit lehet megölni, így gyengítve országát.

Az, hogy az ellenfélnél mekkora mészárlást végzel, vagyis mennyi egysége hal meg, az nagyban függ attól, hogy alulról vagy felülről támadsz-e. A harcok személyiség is növeli a mészárlás hatékonyságát 10%-kal. Az, hogy ellenfelednél az egyes egységekből mennyi hal meg, az a százalékos megoszlástól függ. Például ha az ellenfelednek kétszer annyi varázslója van, mint tolvaja, akkor a mészárlásnál is kétszer annyi varázsló hullik, mint tolvaj.

5. szinten általában a mészárlással tudod leginkább megszorogatni az ellenfeled, mert a pusztítással nem okozol még komoly károkat, mert az általában olcsó nyersanyagárok miatt az ellenfeled gyorsan újra tudja építeni a lerombolt épületeket.

Égy háborúban a többség a mészárlást alkalmazza az ellenfele gyengítésére.” (*otto500*)

“A mészárlás után nagyjából ki tudod kalkulálni az ellenfeled egységlszámát. Például ha olyan országot támadsz, akiről nincs kristálygömböd (vagy elf és fent van a faji varázslata).

Ha pontlistában felfelé mészárolsz, akkor kb. 7% veszteséget okozol, ha lefelé akkor kb. 3%-ot. Ezt a harcok személyiség befolyásolja. Ha ilyen személyiséggel támadsz akkor 10% nagyobb veszteséget okozol. Ezekből kiszámolható, hogy az ellenfeled milyen egységekkel rendelkezik.” (*LordYsolt*)

“A mészárlás hatékonyságát az alulról/felülről támadás, a faji jellemzők, és a harcok személyiség adja meg, semmi köze a túlerőhöz. Ha egy ponttal ütöd át az ellenfél védelmét, akkor is ugyanannyit mészárolsz, mintha tízezer ponttal ütnéd.

A mészárlás a szövetségi háborúk legkedveltebb akciótípusa. Elsősorban azért, mert a pusztítással ellentétben, a mészárlással rendszerint nem ütöd messze magad alá az ellenfelet, azaz a további seregek is előnyös helyzetben üthetik, míg neki a csökkenő morál, és az elvesztett egységek miatt egyre nehezebb a védekezés.” (*Synkel*)

15. Alvilág

“Ahhoz, hogy sikeresek legyünk, fontos, hogy minél több tolvajunk legyen. Ezt ne a védelem és varázslók elhanyagolásával, hanem esetleges tanyák megspórolásával, vagy nagy részük raktárrá váltásával (a másik részük kocsmává váltásával), úgynevezett tanyamentes ország játzsásával érjük el.

Egy-egy akcióért bizony a tolvajok keményen megfizetnek, ezért a lebukást a legtöbb tolvaj próbálja elkerülni:

- Nyit egy térkaput (minden térkapu 10 körig marad nyitva), és a 10. kör előtt 2-3 perccel, mielőtt a térkapu becsukódna, lelopja az illetőt. A célpont körváltás után megpróbálja felderíteni a rá nyitott térkaput, mely ekkor már bezárult (ezért a jó szövetségekben 9 körönként felderítik a térkapukat), így a tolvaj megúsza.

- Azonban módunkban állhat kideríteni, hogy ki a tettes, a pontlista elmentésével is, és a hírnévpontok változásának megfigyelésével, és azok mértékével (illetve, hogy kevesebb lett: lefele lopott, támadott, varázsolt, vagy több: felfele lopott, támadott, vagy varázsolt), ezért a jó tolvajok például felfele lopnak és lefele ártóznak, hogy hírnevükből ne derüljön ki, hogy ők a tettesek.

- Ha egy tolvaj egy másik tolvajt lop, tarthat a lebukástól, ezért gyakran használhatják a megtévesztés varázslatot. Így ha lebuknak, tolvajaid hazudnak, és egy másik országot mártanak be. Mivel sokan ha látják, hogy az illető (akit a tolvajaid mondtak) lopott és lebukott, már nem derítenek fel térkaput, hanem egyből elkezdik azt az országot irtani, majd a tévedés csak jóval később derül ki, így megúszhatja a tolvaj. Ha viszont összehangolt szövetség, vagy egy jobb magányos ezt meglátja, előbb megnézi, hogy milyen ez az ország, aki "lebukott". Ha, tegyük fel, az illetőnek kevesebb tolvaja lenne, ezáltal már elsőre le kellett volna bukjon, vagy más okból lehetetlennek tűnik a dolog, rögtön megnézik a térkapukat és kiderül, hogy ki a tettes.

Ajánlott fajnak a gnóm, elf, félelf, vagy ember.

Félelf, 200 hektáron:

Ház: 36 18% 98% foglalkoztatottság

Tanya: 36 18% 2088/kör

Barakk: 22 11%

Örtorony: 22 11% 1200 íjász

Templom 29 15% 4060 varázsló

Kocsmá: 49 25% 2744

Raktár: 3%

Ugyanez tanya nélkül:

Ház: 36 18%

Barakk: 22 11%

Örtorony: 22 11% 1200 íjász

Templom: 29 15% 4060 varázsló

Raktár: 24 12% 10 körre elég

Kocsmá: 67 33% 3752

Ha sokat lop, hasznos lehet a tolvaj személyiség, amitől körönként +1%-ot regenerálódik, tehát 6%-ot, erre jöhet még a regenerálódás varázslat.” (*Burning*)

“Ne a célpontra, hanem a szövetségesére nyissunk térkaput. Ha van a szövetségben élőhalott, akkor mindig az élőhalotton legyen a kapunk. Persze ha nem az élőhalottat lopjuk, ettől még hírnév alapján ugyanúgy megtalálhatnak. Ezért érdemes lehet fölfelé és lefelé is akciózni, hogy elrejtjük a hírnévváltozást.

Ezeknél egyszerűbb módszer, ha olyanoktól lopunk, akik nem tudnak ártani nekünk. Tehát vagy 4-5 körrel fölöttünk legyen a célpont, vagy legyen eléggé gyenge.” (*Valezius*)

15.1. Épületfelmérés

“Az épületek felmérésével megtudhatod az adott ország egyes épületfajtáinak, lelőhelyeinek és üres területeinek számát.

A termelő épületek számából következtethetsz az adott ország termelésére.

Fantomsereg varázslatot használó elfek esetén közelítő információt nyújthat az adott ország seregeiről.

Kristálygömbbel kombinálva segítséget nyújt támadások előkészítésénél, az őrtornyok száma alapján a támadott ország védőereje pontosabban kiszámítható.

Kiszámolhatod (ha az adott országnak nincs távol lévő serege), hogy mennyi üres hely van a barakkokban, amit a támadásod kivédésre televásárolhat védőegységekkel.

A bankok számából kiszámolhatod, hogy az adott ország pénzmennyiségének hány százalékából tudsz lopni.”
(*tdomo*)

“Az épületlista és a kristálygömb együtt szolgáltatja a legtöbb információt. Az épületlistán szereplő hektárok összege és a kristálygömbön szereplő terület különbségéből tudod, hogy mennyi az ellenfél építés alatt álló területe. Az ország felépítéséből nagy valószínűséggel meg tudod saccolni, hogy miből mennyit épít, ezzel el tudod kerülni azokat a kellemetlen meglepetéseket, amikor egy támadás előtt pont felépül néhány őrtorony, ami nem volt bekalkulálva.” (*Kutyulee*)

15.2. Szövetségfelmérés

“Ezzel a tolvajakcióval a célpont szövetségeseit lehet megismerni.

A szövetségesek száma 0 és 3 között változhat.

Ha nincs szövetségese, akkor vagy magányos farkas az illető, vagy 1 fős szövetségben van. Utóbbi esetben nem érvényesülnek a magányos bónuszok.

Egy 1 fős szövetség, vagy egy olyan, ahol néhány vagy az összes tag messze van a többiektől, csábító célpont lehet mind földszerzésre, mint lopkodásra.

Ugyanígy csábító, ha 1 vagy több szövetéses szabadságon van. Ekkor azonban figyeljünk oda arra, hogy minden szabadságon levő tag után 10% extra védelem jár a katonai támadásokkal szemben.” (*Valezius*)

“Néha használt taktikai elem, hogy egy magányos ország szövetség tagjának vagy vezérének állítja be magát, és ez alapján indulnak ellene a támadó seregek. A támadás megtörténte előtt azonban átállítja a státuszát magányos farkasra, ezzel azonnal 40% plusz védőerőt nyerve. Ha a támadó ezt nem kalkulálta be, akkor a seregei nem járnak sikerrel. Ennek a taktikának az egyik hátránya, hogy a magányos farkas státuszra állítás után legalább 72 körig úgy is kell maradni, emiatt a használata elég korlátozott.” (*Ati*)

15.3. Seregfelmérés

“Ezzel a tolvajakcióval megtudhatod, hogy az adott országnak van-e távollévő serege, és ha van, az mekkora. Így pontosabb képet kaphatsz arról, hogy mekkora a valós haderő, amivel szembenállsz.

Amennyiben az adott ország támadásra küldte ki a seregét, a krónika, vagy a teljes krónika varázslattal kombinálva azt is megtudhatod, hogy ez a sereg elért-e már egy másik országba. Ha igen, akkor megtudhatod, hogy mikor érnek vissza. Erre nincs módod, ha szövetségi segítséget nyújt a távollévő sereg.” (*tdomo*)

“Ha a szövetség összes tagjának seregét fel tudod mérni, akkor képet kaphatsz arról, hogy van-e valamelyik tagnál segítséget nyújtó sereg. Ne feledd azonban, hogy a segítség előbb érkezik meg az országhoz, mint a

támadó sereg (azonos körben érkezés esetén), ezért ha a támadó seregedet időben észlelik, akkor a célpont még hívhat segítséget.” (*Ati*)

15.4. Varázslók meggyilkolása

“A varázslók meggyilkolásának hasznát két szituációban mutatom be:

1. Ha te tolvaj vagy, vagy bármi más, de beférsz tolvajokkal az ellenfeledhez, aki varázsló, akkor (ha nem óriás sziesztával) elég jól megtudod csonkítani a varázslóinak számát és ez több okból is jó: egyrészt azért, mert kárt okoztál neki, másrészt pedig azért, mert ha sikerül annyi varázslót megölni, hogy csak kevéssel van már több neki mint neked, akkor ha fenn van a mágikus pajzsod, könnyedén kivédheted az ártó varázslatait.

2. Ha te tolvaj vagy, vagy bármi más, de beférsz tolvajokkal az ellenfeledhez, és esetleg egy gnómról vagy törpéről van szó, akkor sokszor azért ölik a varázslóikat, hogy ne tudják feltenni a faji varázslataikat, tehát egy sikeres lopás előkészítéseként használják. Gondoljunk csak bele, hogy egy jó sok nyersanyaggal rendelkező törpe vagy egy sok tekerceses gnóm, ha nem bírja feltenni a faji varázslatát, akkor elég sok mindent elhozhatunk tőlük.” (*Burning*)

15.5. Katonák meggyilkolása

“Ezzel a tolvajakcióval az ellenfél katonái (katona, védő, támadó, elit, lovas és íjász) közül hálnak meg néhányan.

Használható a leendő célpont meggyengítésére, de véleményem szerint elég kis határfokú, általában nem érdemes használni.

Lehet használni információszerző céllal is. Ha valakit nem tudsz meggömbözní, vagy elf, akkor egy-két katonagyilkolásból meg lehet becsülni, hogy milyen serege van otthon. A katonagyilkolás jóval pontosabb képet ad, mint adott esetben a tűzgolyó varázslat. Ha beférünk tolvajokkal, érdemes épületlistát is csinálni, és azzal összevetni a kapott adatokat.” (*Valezius*)

“A katonák gyilkolása jól jöhet még olyan esetben, ha a támadó seregünk nagyon ki van centizve a védelem átütésére, és féltő, hogy pattanunk. Ilyen esetben körváltás előtt közvetlen célszerű alkalmazni, hogy az ellenfélnek lehetőleg ne legyen már ideje piacról pótolni a kiesett védelmet.” (*Synkel*)

15.6. Gyűjtogatás

“A gyűjtogatás az általad választott célpont házainak bizonyos százalékát gyűjtja fel, de ezen változtathat a távolság.

Hasznos lehet, ha azt szeretnéd, hogy ellenfeled országában emberhiány legyen, és esetleg ne működjenek a kocsmák, templomok stb., illetve, ha drága a nyersanyag, akkor sokba kerülhet visszaépítenie. A gyűjtogatás olyan akció, melyre a célpont ország automatikus védelmet kap, mely minden ilyen jellegű akciónál nő, ezért ezek egyre kevésbé lesznek eredményesek, az okozott kár függvényében. Ezt a bizonytalansági tényezőt is bele kell kalkulálni a számításoknál.” (*Burning*)

“Ezzel a tolvajakcióval lehet felgyújtani az ellenfél házait. Csak házakat lehet vele gyújtani. Az ellenfél össz házszámának adott százalékát gyújtjuk fel, amit több tényező is befolyásol. Ahol a nyersanyag drága, ott nagyon kellemetlen tud lenni. Az 1/A csoportban közkedvelt, mert ott főleg katonai védelemre vannak beállva az országok. Rögtön vissza lehet építeni, de az is minimum 9 kör (orkoknál 7).” *(pepa)*

“Mivel kevesebb a ház, kevesebb lesz a lakosság is, így emberhiány léphet fel, leállnak az ellenfél épületei. Ilyenkor, ha az intézőben az őrtornyok vannak alul, lecsökken a támadott ország védelme.” *(tdomo)*

“Elég jól lehet vele operálni vihar varázslat mellett, főleg ha van még valaki, aki embert is lop közben. Igen hatékony lehet, főleg, ha a nyersanyagárak is magasan vannak.” *(vityu)*

“Egyike azon akcióknak, amik segítségével az ellenfél értékét lehet csökkenteni, ami hasznos lehet, ha közelebb vagy távolabb (helyzetfüggő) akarjuk hozni/küldeni magunkhoz/tól.” *(Seldon)*

15.7. Emberek rablása

“Az emberek elrablása főként három dologra nagyon jó:

1. Ha valami miatt emberhiányod van (például betegség), akkor emberlopással enyhíthetsz a problémán.
2. Az emberlopás akkor is nagyon jó, ha meg akarod gyengíteni az ellenfeledet. Az emberlopás miatt leállnak az épületei: rossz intézőbeállításnál ez igen komoly károkat tud okozni. Elmennek az egységek, elvesznek a raktárakból az áruk, leállnak a termelő épületek. Általában az országok nagy részénél az őrtornyok hátul szerepelnek a sorrendben, így támadás előtt közvetlenül ezek leállítása jelentősen csökkenti a védőerőt.
3. Akkor is használható, ha a képzésen lévő katonák számát akarod az elférő lakosság 10%-a fölé emelni.” *(tdomo)*

15.8. Raktárak kirablása

“A raktárak kirablása egy olyan csoportban, ahol drága a nyersanyag és a fegyver a legjobb haszonszerző akció is lehet. Főleg az alsóbb csoportokban találunk sok élőhalottat, törpét akiknek sok a raktárak, amik elég jól meg vannak tömve. Két okból jó a raktárak kirablása:

1. Építenél, képeznél/továbbképeznél és ehhez nyersanyagra illetve fegyverre van szükséged, amit ha a piacon kéne vened sokba kerülne.
2. Drága a csoportban a nyersanyag és tudod, hogy jó pénzforrás, ezért ha jó sokat összelopsz és eladod, akkor sok pénzre tehetsz szert.” *(Burning)*

15.9. Templomok kirablása

“Templomok kirablásával rúnához tudunk jutni.

Akkor érdemes élni ezzel a lehetőséggel, ha nekünk is kevés van, és nem akarunk venni a piacon.

Illetve, ha az ellenfélnek van kevés, akkor rúnalopással tovább gyengíthetjük, hogy ne tudja felrakni a varázslatokat.

A faji varázslatok esetén a következőket jelenti:

Elfnél: nem lesz fenn a faji varázslata, így meglátjuk, mije van.

Gnómnál: nem lesz fenn a faji varázslata, így tudunk tőle tekercset lopni.

Embernél: nem lesz fenn a faji varázslata, így tudjuk ártózni.

Orknál: nem lesz fenn a faji varázslata, így éhezhet a lakossága, elvándorlás alakulhat ki.

Óriás: nem lesz fenn a faji varázslata, így könnyebb lopni, ártani neki tolvajokkal.

Rövid játékokban a rúna elég szűkösen áll rendelkezésre, így megéri lopni.” (*Valezius*)

15.10. Pénz lopása

“Ahogy a neve is mutatja, az ellenfél országok pénzkészletének egy részét tudjuk megszerezni. Ne feledjük, hogy a bankok eléggé levédik a pénzt, így kereskedőktől általában nem éri meg lopni.

Akkor érdemes pénzt lopnunk, ha kevés van belőle, és emiatt nem tudunk képezni, támadni stb. Vagy amikor nagyobb nyereségre teszünk szert pénzlopással, mint más lopásfajtákkal.

Rövid játékokban általában nem éri meg pénzt lopni.” (*Valezius*)

15.11. Tudománytekercs lopása

“A tudománytekercs lopása a raktárak kirablása mellett a legjobb haszonszerző akció (lehetnek kivételek, hogy a pénzlopással sokkal többet szerzünk). Egy tapasztalt játékos vezette gnóm országtól például ne várjuk, hogy tekercset tudjunk lopni, mert szinte mindig fenn lesz a könyvtárkulcsa. Tudománytekercset három célból lohatunk:

1. A legtöbb csoportban a tekercsnek stabil az ára a piacon, néha megindul fel vagy le, de nem rohamszerűen. Ezért haszonszerzés céljából lohatunk tekercset. Általában a tolvajoknál sok tekercs van (ezért megéri egy tolvajt lelopni).
2. Minden 19 körben kopik a tekercsed, és lehet most pont annyit kopott, hogy egy bizonyos százalék bónuszhoz már nincs elég, és ezt szeretnéd visszalopni.
3. Az illető lenne a támadásod célpontja, és le szeretnéd gyengíteni, ezért elhozod a tekercsedet, hogy esetleg serege menjen el és kevesebb hadi tekercs legyen, valamint a hadügyi bónusza is csökkenjen.” (*Burning*)

“A játék elején (óriással is) érdemes annyi tolvajt tartani, hogy tudjál a túl kevés tolvajt tartó országoktól tekercset lopni, ezáltal hamarabb meglesznek a szükséges tekercsed, és előbb bonthatod le a könyvtárakat.

Ez a megállapítás a hétvégi játékokra és arénára is vonatkozik.

Fontos, hogy csak olyan tekercset lohatsz, ami neked is van, így tolvajként mind a 8 fajta tekercsből tartunk benn.

Ha minket rendszeresen lopnak tekercsre, akkor érdemes lehet a nélkülözhető tekercsedet kipakolni a piacra.” (*Valezius*)

16. Varázslatok

“Varázslatok segítségével információhoz juthatunk ellenfeleinkről, illetve a rajtunk lévő térkapukról, felénk tartó seregekről, árthatunk nekik (ebbe a kategóriába számít hivatalosan a térkapu nyitása is), megszabadulhatunk a rajtunk levő ártó varázslatoktól, valamint magunkat erősíthetjük.

Az élőhalott kivételével minden országnak szüksége van varázslókra, hogy a fenti funkciókat ki tudja használni.

Kifejezett varázsló beállítottságú országnak mindenképp óriás faj ajánlott, mivel ha fenn van a szieszta, akkor mind a varázslók meggyilkolása, mind a tekeresclopás csak 20% hatásfokú.

Tartsunk őrtornyos íjászokat a védelemhez, valamint ajánlott néhány támadó egység, hogy meg tudjuk ragadni a kínálkozó lehetőségeket.

A legtöbb szövetségben van egy óriás varázsló, vagy egy óriás hadi-varázsló.

Magányosként sok értelme nincs, mivel jelentősen meg kell gyengülnie az ellenfélnek, hogy ezt ki tudja használni egy varázsló ország, valamint túl nagy bevételt se termel.

Egy javasolt épületlista:

ház: 19%

barakk: 16%

kovácsműhely: 3%

tanya: 13%

raktár: 4%

őrtorony: 13%

kocsma: 1%

templom: 30%

bank: 3%” (*Valezius*)

16.1. Kristálygömb

“A kristálygömbbel lehet a legtöbb információhoz jutni a környékről.

Magányosként éppen ezért, hogy sok helyre belássunk, a faj által megkövetelnél érdemes több templomot tartani.

Mindenkit próbáljunk meg meggömbözní, ha nem sikerül, akkor se történik semmi, nem veszítünk varázslókat.

Sikertelen gömbözés esetén az ellenfél általában megpróbál visszagömbözni, ez csak akkor lehet kellemetlen, ha gyenge az országunk a méretünkhöz képest, ezt igyekezzünk kerülni.

Ne feledjünk, ha nem gömbözünk, attól még más fog, tehát ugyanúgy meglátja a gyengeségünket.

Szövetségben a gömbözés főleg a varázsló vagy hadi-varázsló dolga.

Akiről nem sikerül a gömb, arról legalább annyi információval rendelkezünk, hogy nagyobb mágikus ereje van, mint nekünk (ez majdnem mindig azt jelenti, hogy több a varázslója).

Akinél a varázsló bukja a gömböt, ahhoz mindenképp érdemes benézni tolvajokkal is.

Mire használjuk?

A kristálygömbbel tudunk legkönnyebben üthető célpontokat találni. Látjuk a pénz, rúna és étel mennyiséget, ami alapján eldönthető, hogy akarjuk-e fosztogatni, illetve fontos adatok fognak a rendelkezésünkre állni,

hogyan kiszámoljuk az ellenfél védelmét:

Sereg összetétele, faj, személyiség, katonai morál, illetve, hogy szövetségben van-e. Ha elfet gömbözünk, és fenn van a faji varázslata, akkor a sereg összetételét nem fogjuk látni!

Amit a pontos számoláshoz még tudnunk kellene:

- Hadi tekercek mennyisége: ezt vagy tekintsük az adott faj által elérhető maximumnak (tudós személyiség esetén ne feledjük a +5%-ot), vagy lopásokkal kideríthető, de erre nem mindig van mód.
- Fenn van-e a védelem varázslat: egy mágia felderítéssel megtudhatjuk, illetve tekintsük ezt is adottnak. (Élőhalottnak sosem lehet fenn a védelme.) Ha nincs fenn, akkor is érdemes lehet azzal számolni, mintha fenn lenne, mivel mire odaérünk felrakhatja.
- Őrtornyok száma: ez két dolog miatt fontos, egyrészt a területtől függően jár védelem bónusz, illetve az őrtoronyban lévő íjászok +6 (elfnél +8) védőértéket kapnak. Ezt az információt épületlista szerzésével tudjuk megkapni, vagy szintén tekintsük adottnak: számoljunk maximális 1,3-as védőbónusszal, és úgy, mintha minden íjász toronyban lenne (ami általában elő is fordul).
- Szövetség tagja (vagy vezére) esetén, hány szabadságos szövetségese van.

Ugyanígy megvizsgálható, hogy tudunk-e tőle lopni, vagy rá tudjuk-e rakni a megfelelő ártó varázslatokat.

Kristálygömb segítségével láthatjuk, hogy milyen foglalkoztatási szintje van az adott országnak. Nagy negatív szám esetén sejthető, hogy betegség vagy vihar alatt áll, illetve élelemhiány miatt vándorolnak el az emberek. (De ez korántsem biztos.)

A gömbök egy napig tárolódnak, ha utána is szükségünk lehet valakinek a gömbjére, akkor mentsük le, vagy újra kell gömbözniük.

Vannak olyanok, akiket érdemes időről időre újragömbözni, például akit fosztani szoktunk, vagy akit viharozunk, betegség alatt áll(t).

Mit tudhatunk meg még?

- A foglalkoztatási szintből, a népességből megbecsülhető a házak száma.
- Ha körváltás előtt és után is meggömbözünk: a gabona változásából láthatjuk, hogy éheztes vagy etetés országáról van-e szó. Több gömbből valószínűleg a raktárak számát is ki tudjuk deríteni (mert valamikor megtelnek, vagy éppen hogy tele kell venni őket).
- Elf esetén a rúna változásából megkapható a templomok száma, persze érdemes többször elvégezni, mert lehet, hogy éppen körváltás előtt rakott fel a helytartó valamilyen varázslatot.” (*Valezius*)

“Egy kristálygömb rengeteg információt elárul (a legtöbb esetben, mert elfnél az információk hiányosak lehetnek, de meghatározhatók). Kristálygömböt több okból is készíthetünk: kíváncsiság, célpontot keresünk lopáshoz, támadáshoz. Egy kristálygömbből sok információt tudunk meg, melyek egy része fontos lehet. Két részre bontom az információkat:

1. Azok az információk, melyek nem lényegesek annyira, de befolyásolják a fontosakat: az illető morálját (ha ez például 3 nyíllal megy fel és 90-100% körül van, akkor számítani kell rá, hogy a katonai morált is magával viszi, tehát növelhet rajta 1-2%-ot), pénz- (ha sok pénze van ráadás fosztani, hogy elhozd), gabona- (ha éheztes országod van, akkor sokszor kimozdul az ember olyanra, akinek sok gabonája van), rúnamennyiségét, hogy hány hektáron tartózkodik (ez földszerzéskor lehet fontos), mennyi a lakossága.
2. Azok az információk, amelyek döntőek lehetnek egy akció/támadás során: az illető katonai morálja, szövetségben van-e vagy sem (egyrészt a 40% bónusz miatt, másrészt megfontoljuk, hogy belekössünk-e), a személyiségét, faját (esetleges védőbónuszokat kaphat, a tekerceit meddig írhatja stb.), mennyi egységet tart seregében.

Ezekkel az információkkal kiszámolhatjuk, hogy esetleg be tudjuk-e támadni, lopni, ártózni, megéri-e fosztani, földet szerezni, vagy lopni.” (*Burning*)

16.2. Mágia felderítése

“A mágia felderítése egy hasznos információszerző varázslat. Kideríthetjük vele, hogy az adott országra milyen

varázslatok hatnak (a faji varázslatokat nem írja ki!).

Ez hasznos lehet, ugyanis ha az országon szárazság vagy vihar uralkodik, akkor tudjuk, hogy másokkal is hadban áll. És hasznos lehet támadás/lopás/ártózás szempontjából is, ugyanis megtudhatjuk, van-e fenn védelem, tisztánlátás vagy mágikus pajzs, mert ez sokat számít egy akció sikerességében.” (*Burning*)

16.3. Krónika

“A krónika varázslat segítségével megtudhatod, hogy az adott ország részese volt-e valamilyen hadi eseménynek az utolsó három napban. Megtudhatod, hogy kik támadták, valamint ő kiket támadott, illetve sikeres támadások esetén milyen támadási fajtát választott a győztes ország (fosztás, földszerzés, mészárlás vagy pusztítás). Az ország által megtámadott országok alapján következtethetsz arra, hogy esetleg betegség szedi-e áldozatait az országban.

Megtudhatod azt is, hogy éppen tart-e támadó sereg az ország felé. Ha igen, dönthetsz, hogy Te is indítasz-e sereget, ami esetleg már útközben csatába keveredhet a másik támadó ország (nem szövetségesed) seregével.” (*tdomo*)

“Gyakorlatban akkor érdemes alkalmazni, ha valamiért szokatlan vagy üres országot láatsz és kíváncsi vagy mi történt vele. Ha be akarod ütni megtudhatod kell-e útközbeni csatára számítani, esetleg leütik-e előled mások.” (*Artúr*)

“Fontos, hogy a krónika nem tárolódik az események között, ezért ha úgy érzed, hogy szükséged lesz rá később, akkor le kell mentened, például a jegyzeteid közé.” (*Valezius*)

16.4. Távolbalátás

“A távolbalátás varázslat segítségével megtudhatod, hogy a Te, vagy szövetséges országaid felé tart-e támadó sereg, hogy ki küldte, milyen összetételű és hány kör múlva fog országodba érkezni.

Ezt az információt, ha a saját országodról van szó, felhasználhatod arra, hogy országodat felkészítsd a támadás kivédésére (például a támadó egységeidet védekezőre cseréld, segítséget hívj a szövetségeseidtől), az esetleges veszteségek minimalizálására, vagy ellentámadás (szembetámadás) kidolgozására.

A szövetségeseid felé tartó támadás esetén, ha időben észreveszed, segítséget tudsz küldeni, illetve valamilyen módon tudsz nekik szólni, hogy készüljenek fel.

A távolbalátást érdemes körváltás előtt pár másodperccel végezni, mert sokan csak az utolsó pillanatban küldik ki a támadó seregeket. Annyi időd még legyen, hogy át tudd gondolni milyen stratégiát választasz, védekezel, és/vagy szembetámadsz és annak megfelelően időben tudj cselekedni.” (*tdomo*)

16.5. Teljes krónika

“A teljes krónikát sokan használják, mert értékes információt találnak benne. A teljes krónika megmutatja az utolsó 24 óra minden katonai támadását, sikeres/sikertelen támadásokat egyaránt.

Ha a támadás sikertelen ilyen szöveg jelenik meg:

“xy megtámadta yx országát de nem tudott áttörni a védelmén.”

Ha a támadás sikeres, akkor pedig ilyen:

“xy kifosztotta yx országát.”

“xy hatalmas mézárhlást végzett yx országában.”

“xy elpusztította yx országának v épületét.”

“xy elfoglalt v hektárt yx országától.”

Ehhez a listához az eseményeknél fész hozzá. Ha több körre teszed fel a varázslatot, akkor minden körben frissül az újabb támadásokkal. Ennek a listának a segítségével kiderítheted, hogy az előző körben kik támadtak, majd ezeket megkeresheted a pontlistában, vagy a keresőben (vip országoknak azonnal kiírja, hogy a támadó ország hány körre van).

Nagyon sok ország úgy támad ki, hogy szinte semmi védelmet nem hagy otthon. Más országok pedig, a teljes krónika segítségével megtalálják azokat, akik így támadtak, és aki(k) a támadók közül 2 körre van(nak) azt meggömbölik. Ha nincsen otthon jelentős védelem, akkor akár 5 sereggel is beütik.

Fontos, hogy ez csak azoknál működhet, akik az utolsó körváltáskor támadtak, és 2 körre vannak, mert akkor 2 kör míg odaér az ellenfél serege, és 2 kör míg hazaér a célpont saját serege, de ez a hazaérő sereg már nem avatkozik bele a harcba.

Ha egy 3 körös célpontra mozdulnak ki, akkor könnyedén lepattanás lehet a vége, hiszen a távollévő sereg hazaért.

Azért, hogy te ne járd így, mindig vedd figyelembe, hogy az ütedet mindenki láthatja, és téged is meggömbözhetnek.” (*Burning*)

“A teljes krónika tartalmazza a csoportod hadi eseményeit, 24 órára visszamenőleg. Kivéve az út közben esett csatákat, melyekre azonos célpont esetén kerülhet sor.

A teljes krónikából következtetni lehet például:

- a támadók ideiglenes sebezhetőségére,
- szövetségi háborúkra, pontlistával egybevetve azok kimenetelére,
- sorozatos támadások figyelése esetén elhagyott vagy üres országokra,
- összevetve gömbökkel utóbbiak hiányos voltára,
- rendszeresen elmentetve egyes országok krónikájára vagy annál többre,
- országok egészségi állapotára (lehet-e betegség náluk),
- a játékosok szokásaira. :)” (*Princ*)

16.6. Térkapuk felderítése

“Ezzel a varázslattal kiderítheted, hogy országodat mely országokkal köti össze térkapu, akár Te nyitottad, akár ők nyitották a Te országodra. Ez alapján kiderítheted, hogy ki (szövetségeseik esetén kik) végzett, vagy készül végezni információszerző, vagy ártó tolvajakciót országodban.

Mivel egy térkapu tíz körig marad nyitva, ezt a varázslatot érdemes tíz körönként elvégezni, a gyakorlott tolvajok csak a kapu bezáródása előtt rövid idővel kezdenek lopni.” (*tdomo*)

“Egy térkapun keresztül az ellenfél minden szövetségese lopható. Általában, ha van élőhalott a szövetségben, akkor rá nyitját a térkaput, hogy ne derüljön ki. Fontos, hogy nem biztos, hogy az lop, aki a kaput nyitotta. Gyakran előfordul, hogy óriás nyitja a kaput, de a tolvaj lop. Ne lopl végig az ilyen országot, mert a készültségcsökkenéssel a tolvajokkal szembeni védelmed csökken.” (*pepa*)

16.7. Védelem

“A védelem varázslat hatása alatt hadseregéd védőereje 30%-kal növekszik.” (*tdomo*)

“Ezt a varázslatot érdemes mindig feltenni. Amit fontos tudni való még róla, hogy a körváltásnál előbb csökken a varázslatok időtartama, mint a csata. Ezért nem szabad hagyni, hogy 1 körre lemenjen. (Fent van még 1 körre -> körváltás közben lecsökken, és a varázslat hatása elmúlik -> csata, védelem varázslat nélkül.)” (*Kutyuleee*)

16.8. Mágikus pajzs

“Ha a varázslat aktív, akkor védőerőd megnő a mágikus támadásokkal szemben, még hozzá 20%-kal. Információszerző varázslatok ellen nem véd. FONTOS! A varázslat a Te varázslataidat nem erősíti!” (*otto500*)

“Békés játék esetén nem érdemes fenntartani, poénból elég kevesen küldenek ártó varázslatokat. Egyetlen kivétel az elf: a faji varázslata miatt jó módszer tűzgolyóval informálódni, ezért elfként tartsuk fenn.

Aktív hadisként vagy hadis-varázslóként is megéri fenntartani, különösen, ha az átlagnál kevesebb templommal játszunk, azért, hogy ne tudjon bárki leártózni.

Tolvajként ha félelffel vagyunk, mindenképp tartsuk fenn, ha egy mód van rá, a biztonság kedvéért emberrel is. Varázslóként nem szükséges fenn lennie.” (*Valezius*)

16.9. Növekedés

“A növekedésnek akkor van szerepe, ha szárazságot raktak az országunkra, és ettől szeretnénk megszabadulni.

Hogyan használjuk?

Általában nem vagyunk képesek egyetlen növekedés varázslattal leszedni a szárazságot, ami rajtunk van. A szárazságot általában viharral együtt szokták felrakni, ezért gondoljuk meg, hogy melyiket akarjuk előbb leszedni.

Ha földrengést is kaptunk, akkor alacsonyabb a foglalkoztatottságunk, így a viharral egy darabig nem kell törődnünk.

Az utolsó varázslatot, amellyel teljesen megszüntetjük a szárazságot, próbáljuk körváltás elé időzíteni, így az aktuális körváltáskor már rendesen termelnek a tanyáink. Ez azért fontos, mert sok esetben akitől kaptuk a szárazságot, újra föl fogja rakni ránk.

Amennyiben erre nem számítunk, mondjuk mert a száraz-vihar mellett 4-szer meg is rengetett, ajánlatos minél előbb megszabadulni tőle.” (*Valezius*)

16.10. Aranyalma

“Az aranyalmával pénzt tudunk előállítani készületségből és rúnából.

Ha van fölösleges készületségünk, és olcsó a rúna, akkor ezzel a módszerrel nyereséget állíthatunk elő, de nem túl sokat.

Akkor érdemes használni, ha pénzhiányba kerültünk, ekkor az aranyalma-bónusz-segély segít áthidalni ezt az időszakot, míg a piacra kirakott áruinkból nem folyik be valamennyi készpénz.” (*Valezius*)

“Átmeneti sürgős pénzhiányt lehet orvosolni vele.

Példa: Van pénzed, meglátsz valamit a piacon jó áron, és gyorsan veszel belőle, amennyit csak tudsz. A pénzed ettől minimálisra csökken, akár 0 arany is lehet. A katonáid zsoldját ha nem fizeted, csökken a katonák morálja. Az aranyalma segít áthidalni azt az időszakot, amíg a piacon vásárolt árud kiér, és megveszik. Így nem kell emelned az adón, és nem csökken a morál.

Ez csak egy példa. Bármikor adódhat olyan helyzet, ami sürgősen aranyat igényel. Igaz, nem túl sokat lehet vele előállítani, de pár kört kibekkelhetsz vele.” (*Pax Hungaricum*)

16.11. Tisztánlátás

“30%-kal növeli a tolvaj akciókkal szembeni védelmedet. Nem garantál ez sem biztos védelmet, mert egy félelf árnyak varázslata kompenzálja azt, esetleg a támadódnak lehet, hogy ennél jóval magasabb az erőfölénye.” (*pepa*)

16.12. Vérszomj

“A vérszomj varázslat megnöveli a kiküldött seregek támadóerejét 30%-kal. Fontos, hogy csak a varázslat előtt kiküldött seregekre érvényes! Ha kint van sereged, és arra már varázslottál vérszomjat, majd küldesz egy másikat is, akkor arra újra kell varázsolnod a támadóerő megnöveléséhez.” (*tdomo*)

“A vérszomjat mindig érdemes feltenni (ha tudjuk). Ha több sereget akarunk küldeni, akkor az utolsó kiküldése után tegyük fel, mert egyetlen varázslattal minden seregünk megkapja.” (*Valezius*)

“Élőhalottaknál automatikusan felrakódik a vérszomj varázslat.” (*Dus*)

“Ha vip tagok vagyunk, beállíthatjuk a helytartót a vérszomj felrakására, hogy ne maradjon le.” (*Burning*)

16.13. Napsütés

“A napsütésnek akkor van szerepe, ha vihart raktak az országunkra, és ettől szeretnénk megszabadulni.

Hogyan használjuk?

Általában nem vagyunk képesek egyetlen napsütés varázslattal leszedni a vihart, ami rajtunk van.

A vihart és a szárazságot általában együtt szokták felrakni, ezért gondoljuk meg, hogy melyiket akarjuk előbb leszedni.

Ha földrengést is kaptunk, akkor alacsonyabb a foglalkoztatottságunk, így a viharral egy darabig nem kell törődnünk.

Az utolsó varázslatot, amellyel teljesen megszüntetjük a vihart, próbáljuk körváltás elé időzíteni, így az aktuális körváltáskor már a rendes bevándorlás fog előállni. Ez azért fontos, mert sok esetben akitől kaptuk a vihart, újra föl fogja rakni ránk.

Amennyiben erre nem számítunk, mondjuk mert a száraz-vihar mellett 4-szer meg is rengetett, ajánlatos minél előbb megszabadulni tőle.” (*Valezius*)

16.14. Regenerálódás

“A regenerálódással az alap 5% helyett 6% fog visszanőni mind a tolvaj mind a varázsló készülségből körönként. A tolvaj és varázsló személyiség ezen felül hat természetesen.

Ha sokat használjuk a tolvajainkat és/vagy varázslóinkat, akkor érdemes fölrakni. Mivel maga is varázslat is készülséget fogyaszt (fajtól függően 5-6%-ot), így ha a varázslás miatt rakjuk fel, akkor legalább 10 körre ajánlatos, hogy megérje.

Sok ország állandóan fenntartja a regenerálódást, erre beállítható a helytartó. A készülség 100% fölé nem mehet, így ha akkor is használjuk a regenerációt, amikor a készülséget nem tudjuk/akarjuk elhasználni akkor rúnát pazarlunk. Ebből általában bőven áll rendelkezésre, így még ennek ellenére is megéri.

Rövid játékokon az előbb elmondottak érvényesek, viszont ott szűkösen áll rendelkezésre a rúna, ezért csak akkor használjuk, ha tényleg szükségünk is van rá.” (*Valezius*)

16.15. Megtévesztés

“Ha lebuknak a tolvajaink, és fenn van a megtévesztés varázslat, akkor bukás esetén esély van rá, hogy más ország nevét írja ki a rendszer.

Mivel térkapu felderítéskor úgyis a te neved lesz kiírva, így csak akkor érdemes használni, ha nem az áldozatra, hanem a szövetségeseire van kapu. (Persze ő is ki tud szűrni térkapu felderítéssel.)

Illetve ha közvetlenül a kapu bezáródása előtt akarunk lopni, persze ekkor is van esély, hogy már észrevették a kaput.

1 körnél többre sosem érdemes felrakni.” (*Valezius*)

16.16. Térkapu nyitása

“Tolvajaidat csak nyitott térkapun keresztül küldheted át egy másik országba.

A két ország között lévő térkaput használhatja mindkét ország (amelyik nyitotta és amelyikre nyitották), valamint azok szövetségesei is. A két ország végezhet tolvajakciót a másik országban és azok szövetségeseiben is, szövetségeseik azonban csak abban az országban végezhetnek tolvajakciót, amely közvetlenül kapcsolódik a térkapuhoz.

A térkapu 10 körön keresztül marad nyitva. Nyitása támadó akciónak számít.” (*tdomo*)

“Gyakori hiba, hogy katonai támadáshoz is térkaput nyitnak néhányan.

Térkaput csak tolvajakciókhoz kell nyitni, katonai akciókhoz nem.” (*Ati*)

16.17. Vihar

“A vihar az ártó varázslatok közé tartozik. Ha valakire vihart bocsátasz, minden körben, amíg a varázslat tart, embereinek 0,5%-a elhagyja az országot a szörnyű időjárás miatt, és a bevándorlás is leáll, de az esetleges kórházak nyújtotta népességnövekedés ekkor is megmarad. A varázslat tartamát csökkenthetjük, vagy akár meg is szüntethetjük a napsütés varázslattal. Ha országunkban 36 körös vihar dül, akkor leszedhetjük egy 36 körös varázslattal is, vagy négy 9 körössel. x kör napsütés x kör vihart szed le és azonnal hat, ezenfelül több részletben is levehető, tehát a körök összeadódnak.” (*Burning*)

“Egy ártó varázslat, melyet 1-36 körre lehet feltenni a megtámadni kívánt országra. Amíg a vihar fent van, addig körönként a lakosság 0,5%-a hagyja el az országot és új lakosság nem kötözik be. Különösen hatásos az emberhiány fenntartására és növelésére. Ha egy országot többször mészároltak és fellép nála egy emberhiány, akkor a vihar felrakásával és folyamatos fenntartásával el lehet érni, hogy az épületeinek zöme ne működjön, így különböző egységek elhagyják az országát. Ellensúlyozni napsütés varázslattal lehet. A vihart szokás a szárazság varázslattal együtt feltenni, ez a "szárazvihar".” (*bimmbimm*)

“Az élőhalottakra nincs semmilyen hatással a vihar, szóval hiába rakod fel rájuk, nem vándorolnak el az emberei.” (*Redback*)

“Ezt a varázslatot érdemes kombinálni a tolvajok felfedésével, így az áldozatunk nehezebben tudja pótolni az emberhiányt.” (*Valezius*)

16.18. Szárazság

“Csökkenti az ellenfél gabonatermelését. Ha a lakosságnak nincs elég élelme, akkor elkezdi elvándorolni, ami népességhiányhoz vezethet, ami nem működő épületeket eredményez. A növekedés varázslat az ellenvarázslata, de ez több készütségbbe kerül.

Szárazság elleni védelem:

1. Az élőhalott fajt nem érdekli a szárazság, mivel nincs szüksége élelemre.
2. A tanyamentes országok is védettek ellene, mivel nincs élelem termelésük.

Szárazságot leggyakrabban törpe, ork fajú országokra varázsolnak a kis létszámban tartott varázslóik miatt. Persze lehetnek eltérő esetek.” (*pepa*)

“A szárazság az ártó varázslatok közé tartozik. Legtöbbször viharral együtt alkalmazzák (“szárazvihar”). Élőhalottra és tanyamentes országokra ne varázsoljunk szárazságot, mivel nincs tanyájuk. Ha egy országot szárazság sújt, akkor gabonatermelése 30%-ot visszaesik. A varázslat tartamát csökkenthetjük, vagy akár meg is szüntethetjük a növekedés varázslattal. Ha országunkban 36 körös szárazság dül, akkor leszedhetjük egy 36 körös varázslattal is, vagy négy 9 körössel. x kör növekedés x kör szárazságot szed le és azonnal hat, ezenfelül több részletben is levehető, tehát a körök összeadódnak.” (*Burning*)

16.19. Tolvajok felfedése

“Ez a varázslat csökkenti az ellenfél tolvajainak a készültségét.

Nagyon fontos varázslat, mert ezzel meg lehet bénítani egy időre a tolvaj ellenfeleket.

Másik gyakori alkalmazása, ha az egyik tolvaj próbálja a másikat lopni. Ilyenkor érdemes a hírnév változását figyelni, és ha az ellenfél ellőtte a készültségét, akkor a felfedéssel még inkább levinni azt. Ezzel megbénítva egy időre, és gyengítve a tolvajok elleni védőerejét.” (*Kutyuleee*)

“Viharozott ország tolvajait is szokás felfedni, hogy ne tudja emberlopással ellensúlyozni a kivándorlást.” (*Valezius*)

16.20. Tűzgolyó

“Tűzgolyóval az ellenfél egységeit és lakosságát tudjuk csökkenteni.

Véletlenszerűen szedi áldozatait, így a sereg pontos összetételére 1-2 tűzgolyóból nem tudunk következtetni, viszont ki tudjuk találni, hogy milyen egységekből nem tart. Ez kizárólag elfeknél fontos, mert a faji varázslatuk miatt ezek az adatok nem derülnek ki a gömbözés során.

Érdemes alkalmazni, ha egy népességhiányos országot akarunk gyengíteni.” (*Valezius*)

“Ha varázslóként meg akarunk torolni egy sérelmet, olyan országon, akit nem akarunk a hadis szövetségeseinktől távolabbra juttatni (például tolvaj, mert az messziről is hatékony), akkor a tolvajok mérgezése mellett ez a másik jó módszer. Ilyenkor csak nagyon kicsit mozog a pontérték a civil áldozatok miatt, lényeges helyzetváltozás pontértékben nem lesz, a támadott ország nem kerül tőlünk messzebbre.

Amikor éppen beért egy sereg, ami lefosztott, lehet, hogy nem éri meg azonnal ehhez folyamodni. Érdemes megvárni, ameddig az összes sereg otthon lesz, mert akkor érhetjük el a legjobb hatást! Akkor halnak meg a legtöbbben.” (*vityu*)

16.21. Tolvajok mérgezése

“Ez a varázslat az ártó varázslatok közé tartozik. Ez a varázslat a célpont tolvajainak számát csökkenti, azok ájultan összeesnek. Hasznos lehet, ha valakit lopni szeretnél, és ezért még meggyengíted, vagy ha valaki lopott és neked sikerül annyi tolvajt megölni, hogy ezentúl ne férjen be.” (*Burning*)

“Mágikus akció, a varázslók gyilkolása méltó párja, bár hatásfoka nagyobb. Általában a tolvaj országokat szokták ezzel megrövidíteni, hogy a saját tolvaj belásson. Tapasztaltabb játékosok a felfedéssel kezdik, mert az elhulló tolvajokat meg lehet venni a piacon, készültséget azonban nem lehet ugyanígy azonnal növelni. A tolvajok mérgezése csak azoknál az országoknál válik be, amelyeknél nincs sok készpénz és időbe telik, amíg felszabadít, hogy a veszteségeit pótolhassa.” (*pepa*)

16.22. Földrengés

“A földrengés a legtöbb játékos által a legkedveltebb ártó varázslat. Az ellenfél épületeit véletlenszerűen dönti le, és rontja a lakossági morált, ezzel többszörösen is gyengítve. Katonai egységei dezertálnak, emellett anyagi kár keletkezik. Nagyon sok stratégia fontos részét képezi.

Legelterjedtebben simán csak revansként használják persze.

De a másik fontos használata az ellenfél közelebb hozatala. Mivel épületei dőlnek le, így csökken a pontja. Ezzel 1-2 körrel közelebb lehet hozni egy feljebb lévő ellenfelet.

Stratégiai szempontból sok mindenre használható:

- Ha például olyan időszakban rengetjük az ellenfelet, amikor nincs gépnél, akkor tartós rengetéssel el lehet érni, hogy a katonai morálja is romoljon, ezzel gyengítve még tovább a hadi erejét.

- Közelítő épületlista képet is lehet kapni. Ugyebár a véletlenszerűségben is amiből sok van, abból több dől, illetve amiből nincs abból mindig 0. (Ezzel könnyedén ki lehet szűnni az őrtorony nélkül játszó tolvajokat.)

- Ki lehet játszani a helytartó hátrányaira is. Ha több körváltásnál is pontosan előtte rengetünk, akkor a helytartó elhasználja a piacra lépéseket, így lehetetlenné téve az ellenfélnek a seregcseré lehetőségét, és ezzel a visszatámadás, vagy védekezés lehetőségét katonai támadásoknál.

Katonai támadás alkalmával csak akkor ajánlott a rengetés ha lefele támadunk és ezzel eltávolíthatjuk magunktól az ellenfelet, hogy ne tudjon szembe támadni, vagy kísérni.” (*Kutyulee*)

“70%-hoz közeli, vagy az alatti morállal rendelkező ellenfeleket érdemes lehet megrengetni. Ha ezután tartósan nincs gépnél, akkor nagyon sokat eshet a katonai morálja is, így könnyű célponthoz juthatunk.

Rengetést ne párosítsuk viharral, mert az összedőlt épületek miatt úgysis népszerűhiánya lesz az ellenfelünknek.

Ne feledjük, hogy az összedőlő épületek miatt csökken az ellenfél pontszáma, így ha fontos, hogy alulról érje a támadás, akkor óvatosan bánjunk a rengetésekkel.” (*Valezius*)

“Sokan arra is használják, hogy egy adott pontértékre "lecsalogassák" az ellenfelet, akit ezután a sereges szövetségesek közelebbről tudnak támadni, hamarabb odaérnek. Ilyenkor körváltás előtt érdemes varázsolni, hogy a támadott félnek ne legyen sok ideje magát magasabb pontértékre juttatni (fokozással, építéssel). Nagy hátránya, hogy sok készültségbe kerül, de a határfoka kárpótol.” (*vityu*)

16.23. Faji varázslatok

“A játékban minden faj rendelkezik egy speciális (faji) varázslattal amelyet a játék során ajánlatos folyamatosan fenntartani. Mikor a fajok tulajdonságairól beszélünk, abba mindig beleértendő a faji varázslat hatása is. A speciális varázslatok többsége valamilyen védelmi bónuszt ad az országnak.” (*Artúr*)

16.23.1. Elf

“Az elf faji varázslatáról azt érdemes tudni, hogy mindig legyen fenn, mert ekkor nem látják az egységeinket. Kiválóan alkalmas blöffölésre, de ne feledjünk, egy-két tűzgolyóval ki lehet deríteni, hogy milyen egységeket is tartunk, szóval csak óvatosan.

Ha az ellenfélnek sikerül épületlistát csinálnia rólunk, akkor elég pontos képe lesz arról, hogy milyen egységeink vannak, illetve lennének, ha minden épület tele van. Elegendő tolvaj mellett, tisztánlátással már

nem sokan fognak tudni benézni hozzánk.

Szabadság alatt a varázslat lejár, így ha egy elfet meggömböztek, majd szabadságra ment, akkor érdemes újra meggömbözni, így ha visszajön a szabiról, akkor értékes információ birtokában leszünk.” (*Valezius*)

16.23.2. Ork

“Szintén olyan varázslat, ami mindig legyen fenn, mivel ezzel tanyákat spórolhatunk meg (vagy raktárakat). Azonban ha lejár a faji varázslat, akkor könnyen éhezésbe csaphat át, erre figyeljünk oda, többek között ezért is nehezebb orkkal játszani.

Ha van helytartónk, akkor remélhetjük, hogy mindig föl tudja rakni.” (*Valezius*)

16.23.3. Félelf

“Ez a varázslat a félelf létének lényege, az ország tolvajlási ereje csak a varázslat folyamatos fenntartásával válik hatalmassá, enélkül a lopási esélyeid is és a lopási védelmed is jelentősen csökken.” (*NorB*)

“A tolvajok erejét növeli a lakosság 40%-ával, de maximum a tolvajok 30%-ával. Jól jön bármilyen stratégiában:

- Ha van 10.000. lakosunk és 1.000. tolvajuk, akkor a tolvajérték a varázslat hatása alatt 1.300 lesz.

- Ha van 1.000. lakosunk és 10.000. tolvajunk, akkor a tolvajérték a varázslat hatása alatt 10.400 lesz.

Ajánlatos mindig használni, hiszen így kisebb eséllyel lopják át, de ő nagyobb eséllyel lop át valakit.

Igazából sosem tudhatjuk, hogy ha az ellen félelf, akkor a varázslata fenn van-e, ezért mindig abból kell kiindulnunk, hogy fenn van. Ha félelft szeretnénk mégis lopni, akkor előbb gyengítsük le annyira, hogy ha fenn van a varázslata, akkor is beférjünk.” (*Burning*)

16.23.4. Törpe

“A törpe raktárait védi meg. A varázslat ideje alatt minden a raktárak ellen irányuló tolvaj akció sokkal kevesebb zsákmányt visz.

Igazából csak a termelő stratégiánál használ neki, de akkor mindig fenn kell legyen. Ha normál hadit játszik, nem elsőrangú.

Ha látunk egy törpét, tudni nem igazán tudhatjuk, hogy fenn van-e a faji varázslata, de amikor elkezdjük lopni, akkor egy épületlista segítségével következtethetünk rá. Ha a törpe éhezős országgal játszik, akkor is elengedhetetlen.” (*Burning*)

“Jól gondoljuk meg, hogy felrakjuk-e, mert ha egy tolvaj túl keveset lop, a tekerceinket fogja elvinni, és az jelentős károkat tud okozni.

Lakáshelyzeti tekercek ellopása: egységeink dezertálhatnak.

Mezőgazdasági tekercek ellopása: éhezés alakulhat ki.

Hadgyi tekercek ellopása: katonailag meggyengülünk.” (*Valezius*)

16.23.5. Gnóm

“A varázslat a gnómok könyvtárait védi meg. A varázslat ideje alatt nem lehet tőle tekercest lopni. A gnómnak ezt minden stratégia és felállítás mellett fel kell tennie. Elsődlegesen arra jó, hogy a tekercek a kopáson kívül másképp ne fogyhassanak.” (*Burning*)

“Ha gnómmal vagyunk, akkor a faji varázslat miatt, ha tekercsben tartjuk a vagyonunkat, elég a kopás előtti körben kipakolni a piacra. Más fajoknak félni kell a lopásoktól is, ezért nekik minden visszajövetelkor mielőbb ki kell pakolniuk a piacra. A gnómmal ezért kényelmesebb a tartalékok megvédése, általában nem kell éjszaka felkelnünk, hogy kivédjük a kopást, vagy a lopásokat.

Egy kulcsától megfosztott gnóm igen jó célpont lehet lopásra. Különösen akkor, ha helytartó rakja föl a varázslatokat. Rúna lopással, vagy varázslók meggyilkolásával, és némi szerencsével elérhető, hogy leessen a kulcs, és megnyíljanak a gnóm könyvtárai.” (*Valezius*)

16.23.6. Óriás

“A szieszta a leghasznosabb faji varázslatok egyike. A varázslat ideje alatt, a tolvajok 50%-kal kevesebb zsákmányt visznek, a tekercek lopása és a varázslók meggyilkolása pedig csak 20% hatásfokú, ezért rengeteg tolvajt spórol meg és a legjobb varázsló és nagyon jó hadi ország lehet. Minden stratégia mellett fontos, hogy fent legyen a varázslat. Varázslóként elsősorban a varázslók védelmére, hadiként pedig a tekercek védelmére.” (*Burning*)

16.23.7. Élőhalott

Az élőhalott nem rendelkezik faji varázslattal, mivel egyáltalán nem tud varázsolni.

16.23.8. Ember

Az ember tükörvarázs varázslata nagyon sok kellemetlenséget tud okozni. Nem azért, mert annyira erős vagy speciális, hanem azért, mert a legtöbben nincsenek tisztában azzal, hogy mi az.

Ne lepődjünk meg, ha ártó varázslatot küldünk egy ember fajú országra, majd a varázslat a saját országunkon csattan. Ez az ember faj faji varázslata: visszatükröz minden olyan ártó varázslatot, amit minimális túlerővel rendelkező varázslók küldenek rá.

Ez a speciális varázslat lehetővé teszi az ember fajú országnak, hogy ne tartson túl sok varázslók, csak éppen annyit, amennyi a faji varázslat felrakásához szükséges. Más ártó varázslatok ellen nem kell védekeznie. (Kivétel lehet, ha valaki SOKKAL erősebb varázsló, ezért ezt mindig kalkuláljuk be.) A felszabaduló helyre akár barakkok, akár kocsmák építhetőek.

Ha ember fajú országra szeretnénk ártó varázslatot tenni, akkor érdemes egy rövid, értelmetlen varázslattal kezdeni. Például egy egy körös viharral. Ezután ellenőrizzük, hogy nem a saját országunk kapta-e vissza a varázslatot. Ha rajtunk csattant, akkor azonnal le is vehetjük magunkról a varázslatot, és letehetünk az ember ártózásáról. Ha nem rajtunk kötött ki, akkor lehet a tényleges ártó varázslatot küldeni.

Ha valakire varázsoltunk, és a varázslatot azonnal visszakaptuk, akkor ezen ne lepődjünk meg, ez nem hiba a játékban, hanem az ember faj faji varázslata!

17. Felfedezés

“Felfedezni 3 esetben célszerű:

1. Ha erre vagy berendezkedve, mint védekező magányos ország. Ezek főleg elfek. Jobb a békesség címszóval fedezgetve haladhatsz felfele. Ekkor célszerű a képzésből fedezgetni szépen lassan, hogy ne ugorj hirtelen nagyokat a pontlistában, ezzel is feltűnve, illetve hogy folyamatosan tudjad építeni és tölteni az épületeket és ne válj lufivá.
2. Ha olyan környezetbe érkeztél, ahol nincs üthető célpont, akit betudnál ütni, esetlegesen senki sincs már a közelben.
3. Ha bányákra van szükséged akkor érdemes még felfedezni.” (*Kutyuleee*)

“A felfedezés leggazdaságosabb módja, ha egyszerre 10%-ot fedezünk fel, és csak akkor, ha már minden hektár be van építve. (Mivel az üres hektár 3 beépített hektárnak, az építés alatt lévő pedig kettőnek számít.)

Előbbi esetben a 10% felfedezéshez szükséges katonamennyiség akár több napi termelésünk is lehet, ha mód van rá, akkor érdemes a kiképzett katonákat kirakni a piacra, hogy legyen hely az újabb képzéseknek, illetve, hogy kevesebb gabona fogyjon. Majd ha összegyűlt a szükséges katonamennyiség, akkor elindítani a felfedezést.

Hétfégi játékokon és arénában (illetve a kislétszámú csoportokban) az első helyezettek sincsenek túl magas hektáron. Így itt általában érdemes annyit felfedezni amennyit csak tudunk, még akkor is, ha sok üres területünk van, mert lehet, hogy később már nem fogunk tudni felfedezni. Ha a felfedezés alatt még ütni is tudunk az a legjobb.” (*Valezius*)

“Ha bányák miatt van szükség a felfedezésre, akkor nem szabad sajnálni a célzott felfedezéshez szükséges pénzt, sokszorosan megtérül.

A felfedezés beérkezése után célszerű azonnal beépíteni a felfedezett területeket, majd betelepíteni, így nem árt, ha a felfedezés beérkezésekor rendelkezésre áll a megfelelő mennyiségű nyersanyag, illetve az egyes egységek megvásárlásához szükséges pénz.” (*Croissant*)

18. Morál

“Kétféle morál van:

Az egyik a lakossági morál, ezt könnyű magasan tartani. Ha adót csökkentesz, vagy pénzt osztasz, annak a nép örül és elindul felfele a morál, illetve a sok kocsmá magasan tartja. Persze több tényező is csökkentheti ezt, például a varázslatok, a magas adók, az alacsony foglalkoztatottság stb. Érdemes magasan is tartani, mert ha nagyon leesik, az emberek nem fizetnek adót, gyújtogatni kezdenek, és a katonai morál is elkezd esni miatta.

A katonai morál már más dolog. Ezt főleg a katonai akciók, és a kocsmák száma befolyásolja. Amire figyelni kell, hogy a katonák zsoldjára mindig legyen pénz, mert ha nincs, az drasztikus mértékben csökkenti a moráljukat.

Ennek fenntartását szétszedném a 3 fő játéktípusra:

1. A tolvajoknál ez nem szokott nagy problémát okozni, a sok kocsmá miatt mindig magasan van az értéke, több vesztes csata után is gyorsan visszaáll. Nekik sok teendőjük nincs vele.
2. A hadisoknak minél többet kell támadniuk, hogy magasan tarthassák a morált. Sok nyertes csata -> magas katonai morál. Ezért érdemes sokat támadni, gyengébb célpontokat fosztásra. Ilyenkor nem a zsákmány a lényeg, hanem a nyertes csata utáni morálnövekedés.
3. A varázslóknak van a legnehezebb dolguk ezen a téren, mivel se sok kocsmájuk, se nagy hadseregük nincs, amivel ezt fenntarthatnák. Így a varázslók katonai morálja mindig 75%-hoz közelít, kivéve ha apró trükköket alkalmaznak, mint például a következő:

A katonai morált lehet befolyásolni “lengetéssel”. Ezt úgy kell elképzelni, mint egy hintát. Ha áll, és elindítjuk az egyik irányba, lassan visszatér és elmegy a másik irányba. (Fontos, hogy hadisok csak akkor lengessenek, amikor nem tudnak ütni senkit se, mert ezzel gyengítik az országukat egy kis időre, és róluk könnyű információt szerezni.)

Gyakorlatban ezt úgy kell elképzelni, hogy a morált először is lesüllyesztjük nagyon mélyre (50-55%-ra) és utána hagyjuk, hogy feljőjön 1-2 nap alatt, amikor egy stabil 90% feletti értéken marad. A süllyesztést érdemes úgy csinálni, hogy 2-3 körig nem hagyunk bent pénzt a zsoldra, esetleg minimális seregekkel támadunk ki, és hirtelen sok vesztes csatában veszünk részt. Ezután már csak türelmesen várunk, hogy elinduljon felfele. Nem kell megijedni, ha nem fordul egyből vissza. Eltart egy kis ideig.

Taktikai szempontból a lengetést lehet használni másképp is. Ha van egy célpont ország magas morálon, akkor érdemes őt támadni sokszor kis seregekkel. Így belengetjük a morálunk, de az övét is. Neki először felszökik teljesen, de utána lejjebb süllyed mint az eredeti, nekünk pedig fordítva.

Fontos még, hogy a morál nem kerek szám. Ami megjelenik, az csak az egész része. akár 0,99% eltérés is lehet a kiírt értékhez képest. A morál változását egy úgynevezett morálváltozó jelenti. Ennek a pontos értékét nem lehet tudni, csak azt hogy milyen irányba hat, és kb. mekkora (a morál melletti nyilacsák).” (*Kutyuleee*)

“A közmorált mindig 70% fölött kell tartani, hogy a katonai morál ne csökkenjen. Ember és élőhalott esetén a rengetések ritkák, így jól el lehet lenni 75% morál körül. Ugyanez igaz kevésbé aktív országokra, elég kevesen szoktak rengetni csak a hecc kedvéért.

Ha aktív országgal játszunk, akkor érdemes 90% körül tartani a morált, hogy néhány rengetés után se essen 70% alá.” (*Valezius*)

19. Tartalékok

“A tartalékainkat mindenképp érdemes a piacon tartani. Ennek legfőbb oka, hogy ott elérhetetlenek minden szempontból. Kellemetlen mellékhatása természetesen az, hogy figyelni kell a visszaérkező árukra. Legtöbben tekercekből tartják a tartalékaikat. Ennek nagy előnye, hogy nem csordul túl, így nem fontos gépnél lenni amikor visszaér (persze ezzel vigyázni kell, mert könnyen lelophatják), tekercsnél leginkább csak a kopásra kell figyelni, mindenképp előtte ki kell rakni a tartalékokat. A tekercs másik nagy előnye, hogy elég stabil piac, így elég biztos helyen van.

Sokan tartják még katonában is a tartalékaikat. Ennek egyik előnye, hogy a helytartó kezeli. Nagy hátránya viszont, hogy nem tudsz szabadságra menni, mert visszaérkeznek és elmennek. Így ezt csak azoknak ajánlom, akik eleget tudnak figyelni az országukra, és elő tudnak készülni egy hosszabb szabadságra.

Vannak, akik egyéb termékekben (például nyersanyagok, rúna) tartják a tartalékaikat, sőt a legfelső szinten, mondhatni kötelező a nyersanyag tartalék a stratégiákhoz. A nyersanyagoknak több hátránya is van: egyik, hogy mindenképp gépnél kell lenned, amikor hazaérkezik, a másik pedig, hogy át kell látnod a piaci mozgásokat. A nyersanyag piac a legingadozóbb, így ha nem figyelsz, könnyen kárba veszhetsz hosszú idő gyűjtögetése. Ezt a lehetőséget csak azoknak ajánlom, akik mindig géphez tudnak jutni, ha kell.

Rúnánál is ajánlott gépnél lenni. Ugyan nem csordul túl, de a kristálygömbön rögtön megjelenik, és mindenfajta egyéb korlátozás nélkül el lehet lopni.

A másik probléma vele, hogy óriási tartalékokat nem érdemes benne tárolni, mert nagy mennyiségtől nehéz megszabadulni, viszont szintenként, drasztikusan veszít az értékéből.” (*Kutyuleee*)

“Bármelyik formáját választod is a tartalék tárolásának, arra mindig figyelned kell, hogy ne tedd ki sokkal a piaci ár felett, mert azt akár visszaúton el is rabolhatják. Ajánlott az aktuális ár felett kirakni egy 10-20%-kal. Illetve, ha nagyon nagy forgalom van a piacon az általad kirakott áruból (például: lakáshelyzeti tekercs, fegyver, kő), akkor arra is kell figyelni, hogy az eladott áruk után az országodban lévő pénzt védje bank, illetve vissza tudd tenni baj esetén. Nem jó az, ha éjszaka közepén felvásárolják és reggelre ellopják.” (*pepa*)

“A tartalékok milyenségét a felállásunk is meghatározhatja:

- Egy tolvaj országnak megéri tekercsben tartani, mert tőle nem nagyon lopják el, ha nem bírja időben kitenni a piacra. (Illetve a gnómnak is megéri tekercsben tartani, mert tőle sem lehet ellopni.)

- A hadi országoknak érdemes inkább katonában tartani a tartalékot, mert ez gyors helyfeltöltést és haladást eredményez.

- A varázsló országok gyakran az országukban, rúnában és egyszerűen aranyban tárolják a tartalékukat, hisz nagyon kevesen – néha senki sem – tudja őket meggömböztetni.” (*-Ede-*)

A tartalékokat még egy helyen lehet tárolni: a segélyben. A segélybe pénzt betéve ugyan jelentős veszteségekkel kell számolnod (csak a betett pénz egy részét tudod később felhasználni, lásd Segély leírása előrébb, illetve Segély sűgő a játékon belül), mégis sokszor megérheti ez a lehetőség. A segélykerettedhez nem tud senki hozzáférni rajtad kívül. Sehogyan. Ha megtámadnak, akkor sem vihetik el. Ha kirabolnak, akkor sem vihetik el. Ha porrá zúzzák az országodat, akkor sem vihetik el. A segélyben levő pénz nem jelenik meg a játékban semmilyen formában, egészen addig, amíg azt fel nem veszed. Ezért célszerű csak akkor hozzányúlni a segélyhez, amikor ténylegesen el szeretnéd azt költeni, így az országodban csak nagyon rövid ideig van jelen készpénz formájában.

Még egy nagyon lényeges dologra oda kell figyelni: a piac nem raktár. Ha a piacra teszel bármilyen árut, akkor azt bárki megveheti. Ez teljesen normális, hiszen ez a piac funkciója. Ezért ne csodálkozz, ha valamikor arra ébredsz, hogy az összes tartalékodat megvették, amit a piacon tároltál, majd a befolyó pénzt rögtön el is lopták. Arra se számíts, hogy a piacra szándékosan drágán kitett áruid biztonságban vannak. Ha túl drágán teszel ki valamit, akkor hazafele azokat elrabolhatják, ilyenkor azt teljes egészében elvesztetted: se az árut nem kapod vissza, sem pénzt nem kapsz érte. Ez is teljesen normális, hiszen ha a piacot szeretnéd használni (vagyis eladni szeretnél rajta), akkor nem irreálisan magas áron kell kitenni az árut, hanem olyan áron, amin azt mások

reálisan meg is fogják venni. Ha csak abban bízol, hogy a piacon sok árut tartva a tartalékaid biztonságban vannak, akkor hatalmas meglepetések érhetnek! Ezért sose feledd: a piac nem raktár. Ennek szellemében használd.

20. Elhúzódo háború

“Aequalitas non parit bellum: vagyis egyenlő felek között nem tör ki háború. Ezt a régi rómaiak megmondták és a legtöbb esetben a Hódítóban is igaz.

De meggondolatlan akciók után, vagy félreértések következtében mégis előfordul és ekkor kiderül, mely szövetségnek van több ideje, tapasztalata, tartaléka, jobban megválasztott faji összetétele, nagyobb kitartása. Abban a 2-5 napban, amíg egy ilyen háború tart, mindenki kihozhatja magából a maximumot, agyalhat amennyit jölesik – és felhasználhatja az összegyűjtögetett pénzét.

Leginkább a hadi csapások számítanak, persze ehhez a jól informáltság nélkülözhetetlen. Győzelem esetén nyugodtan lehet mondani, hogy megéri az időt és fáradságot, mert a szövetség tagjait közelebb hozza egymáshoz és megerősíti őket. Másik esetben is egy nagy zsák élménnyel lehetünk gazdagabbak, de egy csúfos vereség a szövetség közeli végét is jelentheti. Bár nem minden fehér és fekete, de úgy gondolom, hogy az elhúzódo szövetségi háborúknak ez a végső tétje.

Magányosok közötti elhúzódo háború szerény véleményem szerint nem jellemző. Kivéve, ha valaki nagyon megharagszik a másikra, és az nem talál kiutat. De ez már nem háború, csak valami kínlódás.” (*Princ*)

20.1. Magányos farkasként

“Magányos farkasként fontos, hogy kerüljük az elhúzódo háborúkat szövetségekkel. Egy 4 fős szövetség minden szempontból előnyben van. Jóval nagyobb taktikai paletta, nagyobb hadsereg áll rendelkezésükre, nagyobb erőforrásokat mozgósíthatnak. Egy ilyen háborút nehéz helytállva megvívni, és még nehezebb megnyerni egy erős szövetség ellen, és az anyagi vesztes szinte mindig a magányos ország. Próbáld meg az ilyen helyzeteket diplomáciailag kezelni, ha okosan csinálod, te adod fel a háborút, de a zsákmányban te jársz jól. Tudni kell kellő időben, és hangnemben beszélni. Ez nagyon sokat számít egy magányos farkasnál, hogy hogyan kezeli a dolgokat diplomáciailag.

Magányos vs magányos háborúkkal már más a helyzet. Itt érdemes türelmesnek lenni és kívánni mit lép az ellenfél. Nem tud mástól segítséget kérni, így korlátozottak a lehetőségei. Itt nem mindig az győz, aki először támad. Ha valaki kitámad, azzal nagyban csökken az országa védelme, így szembemenve több sereges ütésekkel is lehet támadni az ellenfelet.

Felépítésileg amit ajánlani tudok:

- Elfnél 12%-12% barakk-örtorony tele íjászokkal. 21-22% kocsmá és 20% templom. Felsőbb szinteken ezeket az arányokat minél inkább el kell tolni az örtorony-barakk irányába, mert egyre militárisabbak az országok.

- Óriás: ez a faj alkalmas magányosként varázslónak és hadinak is, persze köztük minden árnyalatnak. Ami kell mindenképp: 15%-15% barakk-örtorony tele íjászokkal, 1 kocsmá és 10% templom. Körülbelül marad 20%-nyi variálhatóság emellett, hogy melyik irányba toljuk el a felépítést. Vagyis magányos óriás varázslónak amit ajánlanék az: 1 kocsmá, 15%-15% barakk-örtorony, 30% templom. Az offenzívabb játékosoknak 40%-10% barakk-örtorony, 10% templom.

- Gnómnál: mivel univerzális faj, de sehol se védett, így mindenhol kell neki erősítés a védelemre: ha én építeném akkor kb. így nézne ki: 35%-10% barakk-örtorony, 8% templom, 8% kocsmá.

A hadi óriásnál és a gnómnál érdemes az örtornyokat feltölteni íjászokkal, és a maradék helyeket elitekkel. Így egy nagyon erős katonai védelmet kapunk, ami azért támadásra is képes.

Amit stratégiában ajánlok, célpontoknak más magányos farkasokat keressenek leginkább, illetve a teljes

krónika használatával üres, gyengén védett országokat. Ne menjenek bele kockázatos helyzetekbe, próbáljanak biztosra menni, és inkább fedezzenek fel, mint kockáztassanak. Az elhúzódó háború nem kedvez a magányos farkasoknak.” (Kutyulee)

20.2. Szövetségként

“Az elhúzódó háborúban mindkét fél rengeteg egységet, épületet vesz, melyeket megpróbál pótolni, ezért rengeteg pénzt elköltenek. Mivel a pénz azonban nagyon fontos, ezért mindkét fél törekszik arra, hogy a háború minél hamarabb befejeződjön lehetőleg az ő győzelmével.

A legjobb taktikának valószínűleg az bizonyul, amellyel leghamarabb és a lehető legkevesebb költségekkel befejezzük a háborút. Nézzük milyen lehetőségeink vannak:

- Diplomácia út, bár ez nem taktika, de sokszor a leginkább célravezető lehetőség.
- Azok a taktikák, amelyek a csatákra vonatkoznak.

Megpróbálkozhatunk azzal a taktikával, hogy szépen egymás után elintézzünk minden tagot, esetleg megpróbálhatjuk elütni magunkat a "veszélyt képező zónából", és még számtalan taktika van, mely függ az adott helyzettől.

Az, hogy melyik taktika válik be, nagyban függ szövetségünk, illetve ellenfelünk szövetségének aktivitásától, tapasztalatától, tartalékainktól, a felállástól, fajoktól, személyiségektől, és esetleg attól is, hogy melyik szövetség helyezkedik el "alul".

Az elhúzódó háborúból jól semmilyen fajjal nem jöhetünk ki, de esetleg jobban mint más fajokkal. Legszerencsésebben az elhúzódó háborúból az óriással jöhetünk ki, mivel elég stabil országot tud kiépíteni tolvajok nélkül is, és varázslata miatt tolvajokkal nem igen sebezhető. Az, hogy melyik fajjal van esélyünk győzni, az megintcsak a helyzettől, aktivitásunktól na meg tapasztalatunktól függ.

Ha egy magányos farkas támadja szövetségünket, ajánlatos befedni a tolvajait, leölni a varázslókat és folyamatosan támadni. (Minél feljebb megyünk azonban, annál értékesebb a föld, ezért ha kitámadunk, hiénázásra számíthatunk, így a felsőbb szinteken nem olyan könnyű megfogni a magányos ellenfelet, ha az ügyesen taktikázik.) Ha jól szervezett a szövetségünk, akkor a háború így nem igen húzódhat el, ha azonban összevissza varázsolunk és támadunk, akkor a magányos farkas legyőzhet minket.

Ha egy másik szövetség támad minket, úgynevezett szövetségi háború alakul ki. Mivel alap esetben 4-4 ellen van, létszámbeli előny nincs, így ilyenkor lényegesen nagyobb aktivitás, tartalék és taktikázás szükséges, mint amikor magányos ellenfelünk van. Ha sikeresen szét szeretnénk szedni egy szövetséget, ahhoz komoly szervezés is kell, ezért egy jól összeszokott szövetség előnyben van. Ajánlatos a legkönnyebben szétszedhetőre rámenni (ha több van, választunk megegyezés alapján), és őt mágikus, alvilági és katonai akciókkal legyengíteni, esetleg eltávolítani társaitól. A tartalékok jelentős szerepet képviselnek, egy-egy seregcserével ugyanis könnyen támadhatjuk és védhetjük az ellen(t) (támadásait).

Ha célunk az lenne, hogy a lehető legjobban bevédjük magunkat és megvárjuk, míg véget ér a háború, akkor az elf fajjal, esetleg óriással járhatunk a legjobban. Ajánlatos annyi varázslót és tolvajt tartani, hogy a szövetségnek ne minden tagja tudjon ártani, a többi őrtorony és barakk csak íjással. Ezekre mutatok egy épületlistát (azokat, amiket a szövetségi harcoknál mutattam be a védekezés résznél). Ezen kívül fontos, hogy ha szövetségi szinten szeretnétek bevédekezni, akkor megfelelően küldjeteek segítséget egymásnak, ezzel is erősítve egymást.

elf-gazdálkodó

ház: 20% 95% foglalkoztatottság

tanya: 13%

barakk: 14%
örtorony: 14%
templom: 22%
kocsma: 18%

óriás-tudós

ház: 19% 94% foglalkoztatottság

tanya: 15%

barakk: 19%

örtorony: 19%

templom: 22%

kocsma: 8% (amennyiben a 8% kevés lenne az egyik ellen lopásához, akkor legyen inkább 1%, és tartsunk több templomot, vagy barakkot)

gnóm-tudós

ház: 18% 94% foglalkoztatottság

tanya: 16%

barakk: 16%

örtorony: 16%

templom: 20%

kocsma: 15%

Ha vissza szeretnénk támadni, előbb információkra van szükségünk. Ezért ha olyan valaki támadott meg, akit nem bírunk gömbölni, akkor meg kell várni, míg a varázsló (ha van) begömböli nekünk, majd ezután el lehet dönteni, megéri-e vagy sem. Addig nagy a lepattanás esélye.

Ha megvannak a szükséges információk, és vissza is tudunk támadni, akkor ajánlatos megragadni a megfelelő pillanatot, tehát vagy körváltás előtt kicsivel, vagy akkor ha kitámadott, ezzel gyengítve védelmét. Ha szerencsénk van, és észleljük, amikor ő támad, akkor mi is támadhatjuk. Ha minket támad "kísérhetjük", vagy "szembemehetünk". Ha meg tudjuk oldani, hogy a sereg pattanjon (szövetségben vagyunk és még be tudjuk hívni a segítséget, vagy veszünk a piacról elegendő egységet), akkor várjuk meg a lepattanást, aztán kísérik. Ha meg befér így is, úgy is (nem tudunk már szövetségi segítséget hívni, vagy magányosak vagyunk, nincs a piacon elég egység, vagy nekünk nincs elég pénzünk), akkor menjünk szembe vele.

A szövetségben különböző szerepek lehetnek: hadi, varázsló vagy tolvaj. Vannak kevert felépítésű országok is (például: hadi-varázsló), ezek egyszerre több szerepet is betölthetnek. Ez is helyzetfüggő, ugyanis ha például tolvajok vagyunk, de tudjuk az egyik ellenfelünket ártózni is, akkor varázsló szerepünk is lesz (azzal az egy vagy több taggal szemben), és ugyanígy igaz ez a hadira és a varázslóra is.

A feladatok beosztása a szervezettség egyik alappillére:

- Egy háborúban meghatározó szerepet kapnak a készütségek is (mágia és alvilági akcióknál), ezért ezek beosztása nagyon fontos. Ha van egy tagunk, aki minimális tolvajjal vagy varázslóval rendelkezik, akkor ő legyen az, aki távot néz (ha nincs belépve, akkor persze másnak kell néznie), esetleg ő lopjon nyersanyagot, pénzt, rúnát és karavánon lássa el a többieket, hogy ne nekik kelljen lopni, ezzel pazarolva készütségüket (ennek olyan csoportokban van jelentősége, ahol drága a nyersanyag és/vagy fegyver).
- Ezen felül fontos lehet a harcoknál is, mert ha a hadisunk éppen támadja az egyik tagot, vagy magányost és megkéri a varázslót és tolvajt, hogy próbálják meg gyengíteni, akkor figyelni kell, hogy esetleges rengetésekkel, tűzgolyókkal vagy emberlopásokkal ne vigyük az áldozatot a támadó alá (értékben), mert akkor lényegesen kevesebbet tud ártani.
- Ha valaki leopta, beártózta vagy betámadta szövetségünk egyik tagját, akkor a bosszúval is vigyázni kell. A tolvaj és varázsló lehetőség szerint ne vigyék ennek a személynek az öldösésével a készütséget a használható alá, hiszen akkor a szövetség akár körökre elegendő információ nélkül marad.

Legjobban akkor tudjuk egymást segíteni, ha meghallgatjuk egymást, szervezeten cselekszünk, a szövetség érdekében (!), és mindenki a maga szerepét próbálja meg a lehető legjobban kihasználni." (*Burning*)

21. Helytartó beállításai

“A legfontosabb, hogy olvassuk el a helytartóhoz tartozó sűgót!

Tekercsírás:

A tekercsírás részben írjunk viszonylag nagy számokat azok mellé a fajták mellé, amiket ténylegesen írni szeretnénk. Így nem fenyeget az a veszély, hogy újabb könyvtárak építése mellett szabad kapacitásunk marad.

Például ha számunkra jelenleg a mezőgazdasági és a hadügyi tekercs fontos, és egyformán azok:

Ipar 0
Gazdaság 0
Mezőgazdaság 50000
Lakáshelyzet 0
Bányászat 0
Hadügy 50000
Mágia 0
Tolvajlás 0

Katonaképzés:

Ha azt akarjuk, hogy a helytartó képezze az alapkatonákat, akkor tartsuk bekapcsolva az alábbi:

- Automatikus katonaképzés a szabad barakkhelyekre.

(A helytartó figyelembe veszi az éppen épülő barakkokat, és a képzés alatt levő seregeket is.)

Ezután válasszuk ki azokat az egységeket, amiket képezni akarunk.

A tolvajt és varázslót mindig érdemes bekapcsolva tartani, így ha tele van minden kocsmá és templom, nem történik semmi, ha azonban tolvajokat/varázslókat veszítünk vagy újabb kocsmát/templomot építünk, akkor a helytartó automatikusan gondoskodik arról, hogy ne maradjanak ezek az épületek üresen.

- Alap katonák képzése a szabad helyen túl is. (Fokozott figyelmet igényel!)

Ha több szabad kocsmá és/vagy templom hellyel rendelkezünk, mint szabad barakkhellyel, akkor ameddig ez fennáll mindenképp érdemes a fentit bekapcsolva hagyni.

Varázslatok:

Válasszuk ki, hogy mely varázslatokat szeretnénk állandó jelleggel fenntartani, ez az adott fajtól és felépítéstől függ leginkább.

Amelyik varázslat a körváltáskor fejt ki hatását (védelem, regenerálódás, növekedés, napsütés illetve faji varázslatok közül: a szupermarkotány) azok a "Körváltás előtti varázslatok:" részbe kerüljenek, a többi a másikba.

A védelmet úgy állítsuk be, hogy ha <2kör, különben nem fog országunk folyamatos védettséget élvezni.

Általában a védelmet tegyük az első helyre, és adjunk meg 3-5 próbálkozási lehetőséget.

A körök beállítását érdemes kisebbre venni, mint amennyire kézzel tennék fel a varázslatokat. Így ha távollétünkben varázslókat veszítünk, akkor is jobb esélyünk marad, hogy a varázslatok fennlegyenek mire újra géphez kerülünk.

- Automatikus vérszomj varázslat a támadó seregekre.

Ezt mindenképp érdemes bekapcsolva tartani, nehogy elfelejtsük felrakni a vérszomjat. Ha túl kevés templommal rendelkezünk, akkor kapcsoljuk ki, mert a sikertelen próbálkozások csak fogyasztják a rúnát és a készütséget.

Az alábbi is kapcsoljuk be mindenképp, így egy rengetés vagy tekercslopás után nem fognak elvándorolni a seregeink, hanem a piacra kerülnek:

- Az el nem férő sereg automatikus eladása a piacon.

Az árakat mindig az aktuális piaci áraknak megfelelően állítsuk be, különben megeshet, hogy elkótyavetyéljük a katonákat, vagy éppen ellenkezőleg: a túl drága ár miatt a hazaúton elrabolják őket.

Drágakövek eladása

Ha minden megtermelt, ellopott drágakövet a leghamarabb el akarunk adni, akkor állítsuk 1 aranyra.

A drágakő ára sűrűn ingadozik, így kicsit többet kereshetünk, ha megfigyeljük, hogy a nap folyamán mennyi szokott lenni a maximális ára, és annak megfelelően állítjuk be.” (*Valezius*)

22. Szintlépés

“1.) Mikor lépjek szintet?”

Természetesen teljesíteni kell a szintlépés feltételeit. Ezen felül akkor lépünk szintet, amikor már kellőképpen megerősödtünk, hiszen feljebb már egy erősebb, tapasztaltabb mezőnybe kerülünk. Ne nagyon használjuk menekülésre ezt az opciót, hiszen újrainduláskor ezt az országot kapjuk vissza, amivel fellépünk.

2.) Mikre figyeljek?

Fajváltáskor figyeljünk a különböző fajok lakástekercs bónuszai között, és gabonatermelése közötti eltérésekre. Ha esetleg tanya nélkül lépnénk, gondjaink lehetnek, hiszen 24 körig nem tudunk majd piacozni.

Ezt különféleképpen oldhatjuk meg:

- Fellép egy szövetségesünk hamarabb, és majd karavánoz nekünk.
- Kiárulunk az adott szinten, és 0 egységgel lépünk fel. (Vigyázat, ez veszélyes! Ilyet csak akkor tegyünk, ha a következő szinten van katonapiac! Ellenben jó esetben még pénzt is nyerhetünk ezzel.)

Ha egyszerre lép a szövetség, a szövetséget újra kell kötni az új szinten. Jó tudni, hogy a játék adottságaiból következően, tuti abba a csoportba kerülünk, mint a szövetségeseink.

A piacon levő dolgaink, és a kintlevő seregeink elvesznek, ezekre jó figyelni.

Ha több földünk van, mint az adott szint maximum földje, ezen bontással tudunk segíteni.

Ellenben ha kevesebb, mint a minimum, muszáj földet szereznünk!

Fontos, hogy rövidebb idővel az adott csoport körváltása után lépünk fel, így viszonylag sok időnk (nem 1-2 perc) lesz az új szinten mindent beállítgatni.

3.) Jobb lesz egy magasabb szinten?

Ez természetesen szubjektív, de az általános válasz: igen. Hiszen így jutunk közelebb mind az 1/A-hoz, mind a forduláshoz, attól függően, hogy mi a célunk. Az országunk így tud normális keretek között nőni, esetleg a morálromlás miatt már kénytelenek vagyunk szintet lépni. Valamint újabb lehetőségünk lesz a fejlődésre, hiszen jobb játékosok köze kerülünk, újabb emberekkel játszhatunk, ha esetleg a környezetünket már leigáztuk volna. :)

Természetesen mindenki akkor lép, amikor neki jólesik.” (*Remedy*)

“A szintlépéssel egy másik csoportba és környezetbe kerülsz, ahol már komolyabb ellenfelekkel találkozhatasz. Amire fontos figyelni, hogy szintlépésnél elvesznek a piacon lévő áruid és a kintlevő seregeid. Az új szinten 24 körig nem piacozhatsz, így csakis akkor lépj szintet, ha meg tudod oldani erre a 24 körre az önellátásodat. Emellett az első körváltáskor eltűnik minden amiből több volt mint a kapacitásod.

Szintet csak akkor lépj, ha az országod teljesen erős, nem áll romokban. Nem ajánlott menekülési útnak a szintlépés, mivel ez egy mentési pont is az újrainduláshoz.” (*Kutyuleee*)

“Ha szintlépéskor más fajra akarsz áttérni, akkor mindenképpen érdemes megnézni a másik faj sajátosságait. Ha élőhalottról akarsz áttérni másra, akkor tanyákat kell felhúznod, még élőhalottként, mert keserves lesz ha fent kell átépülni piac nélkül, élelemtermelés nélkül.

Ha elfről akarsz váltani, akkor is a tanyákkal lehet gond, mert a magasabb termelés miatt kevesebb tanyát tartasz, így fellépve elég nagy hiány is lehet. (Ilyenkor érdemes a lenti szinten eladni a sereget, így azok nem esznek.)

Ha gnómról váltasz, akkor érhetnek a legnagyobb meglepetések. Az 50%-os lakáshelyzeti tudománytekercs miatt akár 33%-nyi sereged is elmehet, ha olyan fajt választasz. Kivéve ha törpét, mert neki több fér! Így gnómról való váltásnál feltétlenül ki kell számolni, hogy mekkora sereg az, amelyik el fog férni az

országokban, és a felesleget érdemes eladni!

Szintlépésbeli váltásnál MINDENKÉPPEN fontos áttanulmányozni a leendő, és az aktuális fajod tulajdonságait, nehogy meglepetések érjenek.” *(vityu)*

“A szintlépés utáni első körváltáskor elveszik a raktár kapacitásod fölötti rész. Erre főleg akkor figyelj, ha törpe szintlépés előtt. Vannak esetek, amikor viszont érdemes túltöltött raktárakkal lépni. Ha tisztában vagy azzal, hogy a következő csoport nyersanyagái magasabbak, mint lentebb és átépíteni szeretnél, vagy sürgősen akarsz a másik csoportban építkezni, akkor érdemes kellő mennyiséggel túltöltött raktárral fellépni, mert rögtön a fellépés után tudsz építkezni. Ilyenkor fokozottan ügyeljünk a fellépés idejére, mert körváltás előtt kell építkezni, különben elveszik a plusz nyersanyag. A sűgőben meg lehet nézni, hogy melyik csoportba kerülsz, és hogy ott mikor van körváltás, de általában erre nincs szükség, mert a fentebbi csoportok körváltásai mindig korábban vannak, mint ahonnan jövünk. Akkor érdemes megnézni, ha körváltás előtt kell valamiért lépünk.” *(Kutyulee)*

23. 1/A taktikák

“Az 1/A csoportban némileg eltérő játékszabályok érvényesek, mint a normál csoportokban és ezek több szempontból is eltérő játékot eredményeznek. Ebben a csoportban ha sikeresek akarunk lenni, valamivel több időt kell fordítanunk országunkra.

Az 1/A csoportban a legnagyobb érték a föld, ezért a hangsúly a katonai akciókon van, leginkább a földszerzésen. Éppen ezért felértékelődnek azon fajok, amelyek a földet könnyebben szerzik, és védik meg, mint a többi faj.

Tolvaj és mágikus akciók is előfordulnak, de ezek a pontlistán felfelé haladva egyre ritkábbak és inkább az információszerzésre korlátozódnak. Ennek oka a pontértékek növekvő különbsége. A terület növekedésével a magadra ható varázslatok felrakásának esélye fokozatosan csökken. A többnyire hadi felépítés miatt akár 2-3 körre is nehéz varázslatot feltenni. Eltérés a normál csoportokhoz képest, hogy a szövetségek felmérése is varázslattal történik. Egy adott ország korábbi szövetségeit is varázslattal tudjuk megnézni.

A szövetségek maximum 10 játékosból állhatnak, ezért támadás esetén nagyobb a valószínűsége, hogy valaki felfigyel a közeledő seregre. A jobb szövetségekben megoldott a 24 órás figyelés. Általánosságban elmondható, hogy az 1/A-ban erősebb csapatmunka szükséges a sikerhez, mint az alsóbb csoportokban.

Aki nem akar társasággal játszani, egyéni szövetséget alapíthat. Azonban a magányos farkasok +40%-os katonai erő bónusza itt nem jár.

A szövetségi raktár segítségével a szövetségesek körtávolságtól függetlenül, azonnal mozgathatnak egymás között nyersanyagokat, pénzt és tekerceket is. Ez lehetőséget ad arra, hogy a többi szövetséges támogasson olyan extrém kiélezett országokat, amelyek szövetségi segítség nélkül életképtelenek lennének.

Sok játékos az előző csoportokban jelentős vagyont halmozott fel azért, hogy az 1/A csoportban könnyebben, kiélezettebb országgal játszasson. Ezért készüljünk fel rá, hogy ellenfeleink komoly tartalékokkal rendelkezhetnek. Bevett gyakorlat a támadás előtt megvett lovasokkal kitámadni, majd a csata után íjászokkal feltölteni az országot. Az elitet az 1/A-ban ritkábban használják mint a normál csoportokban.

A felfedezéssel haladás a csoport felső felében drága és lassú. 3000 hektártól a szükséges katonák mennyisége erősen növekszik. Ezért amikor csak lehetséges, háborúval szerezzünk földet. A pontlista felső részében meglévő szakadékokat nehéz áthidalni ha nincs kit földért ütni, a kedvezményes felfedezéseinket érdemes erre a szakaszra tartogatni.

Bár a többi csoporttal ellentétben itt nem küldhetünk egymás segítésére seregeket, van taktikai előnye ha a szövetségesek közel vannak egymáshoz. Például egy támadásra felkészült, figyelő szövetséges ország sakkban tudja tartani a kitámadottat hazakísérni szándékozó országokat.

A szövetségi pontlista és az egyéni pontlista is folyamatos figyelmet igényel. Bár a szövetségi támadás csak 3 körrel később jelenik meg mindenki számára hozzáférhetően a szövetségi események között, ekkor is számíthatunk hazakísérő seregekre.

Az alkalmazható stratégia az 1/A-ban is több tényezőtől függ: mennyi tartalékunk van, milyen a szövetségünk összetétele, aktivitása, vérmérséklete stb.

Ha nincsenek komoly tartalékaink, de azért támadni is szeretnénk, akkor jó módszer lehet, ha egy szövetségi tagot mentesítünk a termeléstől és kiélezzük támadásra. Ezalatt a szövetség többi tagja látja el élelemmel, pénzzel stb. Sikeres egyéni támadás(ok) után a tag visszaépül némi többlet termelésre. Majd újabb, a pontlistán alul lévő szövetségi tag élezi ki országát, és ő szerez földet. Így lépésről lépésre tud haladni a szövetség. Ez a stratégia jó szervezést és bizalmat igényel.

Ha komoly tartalékaink, vagy bőkezű szövetségünk van, hamar felüthetjük magunkat a top 30%-ba. Ehhez a stratégiához jó választás lehet egy kiélezett ork 70% körüli barakk aránnyal.

Kizárólag felfedezéssel is lehet haladni, de lassabb és a katona igénye egyre emelkedik. Ha ezt a stratégiát választjuk, erős védelmet építsünk ki. Ilyen felépítéshez az elf a legjobb választás.

A normál csoportokban gyakran játszott fajok nem mindegyike tesz lehetővé sikeres játékot a legfelsőbb csoportban.

Javasolt fajok:

Ork – aktív támadójátékhoz.

Gnóm – Támadó vagy védekező játékhoz

Elf – Védekező játékra és gabonatermelésre

Törpe – Nyersanyagtermelésre és támadó vagy védekező játékhoz

Óriás – Támadó vagy védekező játékhoz” (*Artúr*)

“Ha egy szövetség meg tudja oldani a folyamatos figyelést, ami 6-7 tagnál már könnyen megvalósítható, akkor nem kell folyamatosan az országban etetni a seregeket, ezáltal kevesebb termelőépülettel, erősebb szövetség építhető.

Ennek azonban a veszélyei is megvannak.

Ha nem egy országot, hanem az egész szövetséget éri támadás akkor készpénzből nehezebb reagálni.

Emellett ha az ellen felméri az egész szövetséget, akkor láthatja, hogy elégtelen gabonatermelésnél az országok a seregeik zömét a piacon kénytelenek tartani.

Az épületlisták az 1/A-ban fontosabbá válnak mint a gömbök.

Lehet belőle fajt számolni, és sok esetben személyiségre tippelni.

Megmutatja egy ország maximális védelmi kapacitását.

A tapasztaltabb játékosok zömében olyan sereget küldenek támadni, ami akkor is beüt, ha a célpont ország tele van íjással.

Tehát vagy szembe kell támadni, vagy esetleg alábontással lehet védekezni (azzal sem mindig).” (*Reaktor*)

24. Rövidfordulós játékok

“A Hódítóban a normál játék mellett úgynevezett rövid játékokat is lehet játszani.

Ezek a párbaj kivételével ingyenesek, de bizonyos feltételekhez kötöttek. (Párbaj esetében a játékosok vip körökkel neveznek, amelynek egy része levonásra kerül, a többi részét az 1-3 helyezett kapja meg díjként a játék után.)

Párbajon kívül rövid játék még a hétvégi játék, vip hétvégi játék, illetve a vip aréna. Részleteket a sűgóban illetve az alpontokban találunk.

Párbajon, és a hétvégi játékokon szinte kivétel nélkül magányosként lehet csak eredményt elérni, illetve a párbaj alacsony létszáma és a díj osztás miatt értelme sincs szövetségekbe tömörülni, illetve a hétvégi játékokon kitüntetett szerepe van az első helynek, amiből persze csak egy van. :)

Arénán mind magányosként, mind 4 fős szövetségben lehetünk sikeresek.

Egyetlen rövid játékban se elérhető a katonapiac, párbajon és arénában emellett a másik kettő sem.

A sikerességnek előfeltétele a rövid játékokban, hogy sokat legyünk gép előtt. Ez párbaj esetében azt jelenti, hogy végig: a párbaj hossza legalább egy óra, és általában nem haladja meg az 5 órát, de lehet ennél hosszabb is egy párbaj. A hétvégi játékokon szinte az egész hétvégét gép előtt kell tölteni, hogy megszerezzük a győzelmet, illetve az Arénás országunkkal nem árt annyit foglalkozni, mint bármelyik normálossal.” (*Valezius*)

24.1. Aréna

“Mielőtt nekikezdenénk, olvassuk el a sűgót.

Az Aréna új fordulója minden második hónap elsején kezdődik UTC idő szerint éjféltkor, azaz magyar idő szerint hajnali 1-kor vagy 2-kor. Akkor is élvezetes játékban lehet részüink, ha csak reggel, vagy 2-3 nap elteltével tudjuk elkezdni a játékot.

Minden ország rendelkezik helytartóval, így több idő marad a stratégia kidolgozására, és végrehajtására.

Arénában nincs piac, viszont van szövetségi karaván, így magányosként magunknak kell megtermelni az építésekhez szükséges anyagot, a varázslatokhoz szükséges rúnát és az ételt. Valamint gondoskodni kell arról, hogy tekerceink kifejtsék maximális hatásukat.

Ezeket a szükségleteiket vagy úgy elégítjük ki, hogy megtartjuk a bányáinkat, és elegendő könyvtárat, tanyát és templomot építünk, vagy ehelyett/emellett másoktól lopjuk el.

Szövetségben egy-két törpe vagy ugyanennyi tolvaj elegendő nyersanyaggal láthat el mindenki.

Szövetségre lépésnél lemondunk a magányos bónuszról, cserébe nyersanyag és információ megosztás van a tagok között. Azonban ha kevés a játékos, akkor 2 szövetséges könnyen kerülhet viszonylag távol egymástól.

Így magányosként is szövetségben is van esély a végső győzelemre.” (*Valezius*)

24.2. Párbaj

“Mielőtt nekikezdenénk, olvassuk el a párbaj sűgót!

A párbajon 3 perces kőrök vannak, így a győzelemre csak annak van esélye, aki az egész párbaj alatt a gép előtt ül.

A játék elejére ugyanazok igazak, mint új ország indításánál. Amennyiben nincs kitiltva a törpe faj, az legyen az első dolgunk, hogy kiválasztjuk. A többlettermelés és a gyorsított katonaképzés behozhatatlan előnyöket biztosítanak a nem törpékkel szemben.

Személyiségek közül általában harcost érdemes választani, de szóba jöhet még a gazdálkodó is, a többit érdemes elfelejteni.

Először gondoskodjunk az új katonák bevonásáról, és az intézőről.

A megmaradt pénzből építsünk, és képezzünk tovább. (Ezekre mindössze 2 perc fog a rendelkezésünkre állni, ezért fontoljuk meg még a kezdés előtt, hogy mit fogunk tenni.)

Ha támadókat képezzünk, akkor a 7-8. körben már támadhatunk, mivel az íjászok csak a 10. körre készülnek el. Ne feledjük, hogy az őrtornyos íjászok 12-t védenek, az őrtornyóbónuszon felül, míg egy támadó csak 4-et támad.

Mindenképp képezzünk varázslókat, mert azok nélkül se a vérszomjat, se a védelmet nem tudjuk szükség esetén felrakni.

Kevés varázsló esetén vihart is kaphatunk, ami csökkenti a bevándorlást, és ezzel együtt a kiképezhető katonák számát.

Igény szerint képezzünk tolvajokat is.

Miket építsünk?

Kovácsműhelyt, hogy legyen elég fegyver.

Kocsmát, hogy a morál fölmenjen.

Templomot, hogy legyen elég rúnánk.

Hosszabb, legalább 2 órás párbaj esetén érdemes könyvtárat építeni, és hadi vagy lakáshelyzeti tekercset írni.

Őrtornyot, hogy legyen megfelelő védelmünk.

Kórházat, annyit, hogy 300 emberenként jusson egy, az extra bevándorláshoz. Ezeket később bonthatjuk.

Illetve építsünk házat, mert több lakos esetén több katonát lehet képezni, illetve minden 5 lakos után 1 pontot is kapunk.

A fölösleges épületeket (például piac) bontsuk és építsünk belőle házakat.

Mivel nincs helytartó, így ne feledkezzünk meg a képzésekről, illetve építésekről, mivel az azokhoz szükséges nyersanyagmennyiség csak folyamatosan fog rendelkezésre állni.

A párbaj utolsó 20 körében már ne vonjunk be embereket katonának, mivel már nem fognak elkészülni. Az utolsó 10-6 körben védőt/támadót képezzünk, az utolsó 6 körben ne képezzük tovább az elkészült katonákat.

Ha szükséges az utolsó kör után fokozzuk le minden egységünket, ezzel növelve a pontszámot. Vagy pedig várjunk, míg az ellenfél lefokozza a varázslóit, és néhány földrengéssel, csökkentsük az ő pontszámát.”

(Valezius)

24.3. Héttvégi játék

“A héttvégi játékban 10 perces körváltások vannak, illetve vip héttvégiben 5 percesek.

Nincs kezdeti védelem, így nagyon hasonlít a párbajokra.

Győzelmi esélye azoknak van, akik a hétvége alatt (péntek délutántól-vasárnap éjjelig) végig, vagy csaknem végig a gépnél ülnek. Talán napi 2-4 óra alvás belefér, különösen vip hétvégén, ahol dolgozik helyetted a helytartó.

Kétszer 8 óra alvás mellett is van azonban esély az első 10-ben végezni.

A játékban a katonapiac nem érhető el.

A másik két piacon pedig elég magasak az árak, így általában jobban járunk ha magunk termeljük meg a szükséges ételt és alapanyagot.

Fajok:

Bármilyen fajjal meg lehet próbálni, de a legjobb esélyek törpével vannak.

Személyiségek:

Aktív játék mellett vándor, vagy harcos.

Ezekén kívül használható még tudós, gazdálkodó, vagy túlélő is (utóbbi főleg élőhalottként).

Tábornok csak orkkal jöhet szóba.

A többit érdemes elfelejteni.

Stratégia: A játék elején építsünk könyvtárat és minél több házat, aztán támadjunk amennyit csak tudunk, hogy mire a meglévő barakkok megtelnek, tudjunk újakat építeni.

Amennyiben nem sikerült földet szerezni, akkor házakat, illetve amikor már maximumon vannak a szükséges tekercesek, könyvtárakat is bonthatunk.

Jól gondoljuk meg, hogy lebontsuk-e a bányákat, mert nem biztos, hogy képesek leszünk visszafedezni őket. A törpe faj sajátossága azonban ilyenkor is nagyon jól jön.

Hétvégi játékon magányosként sokkal jobb esély van a győzelemre. Jó stratégia lehet szövetség tagjait ütni, akik nem rendelkeznek magányos bónusszal, illetve élőhalottakat, akik nem rendelkeznek hadi tekerccsel.

A hétvégi játékban egy úgynevezett zászlósjáték (capture the flag) is rendelkezésre áll, erről a részletek megtalálhatóak a sűgóban.” (Valezius)

“A hétvégi játékokat nagyszámban a törpe faj uralja, mert számos előnye van a többi fajjal szemben. Bányái 200%-kal többet termelnek, alapból több a férőhelye és kiválóan alkalmas katonai célokra a rövidített képzése miatt. Kezdsnek lebontom a piacokat, hogy az országom népessége elég legyen az épületek működtetéséhez, aztán az intézőben a bányákat feljebb teszem. Építék 10 őrtornyot, 10 kocsmát, 10 templomot (a 10 kocsmá a katonai morál miatt kell a 10 templom pedig a rúnatermelés miatt) és aztán mindig annyi barakkot folyamatosan, amennyi kell és elindítom a képzést. Én az első körökben katonát, varázslót és íjászt képezek és az adót leveszem nullára mert a drágakő magas ára fedezi a költségeket (ha kereskedő vagyok, akkor pár bankot is építék). Aztán ha bejönnek a képzések, és úgy érzem van elegendő védelmem, akkor elkezdem a lovasokat is képezni és körbegömbözni a szomszédos országokat. Amelyikhez elég erős vagyok, azokat fosztogatom és lopom nyersanyagra, pénzre. Ilyenkor szoktam építeni néhány könyvtárat is, hogy az alap tekercesből írjak pár darabot, mert lopni csak abból lehet, amilyen tekerccsel te is rendelkezel. Az első pár órában tekerccset lopni felesleges, úgyszincs senkinek. Aztán már ha kellően megerősödtem minden téren, akkor ki lehet választani azt az országot, akitől földet foglalunk, de még a csata előtt el szoktam küldeni felfedezni az embereket amennyire engedi (ez a negyedik helyezett területétől függ). Ezután már az ellenfelektől függ a további stratégia, mert úgy kell épülni, hogy ne találjanak rajtad fogást, illetve erre kell törekedni.” (Serg)

25. Kezdesi strategiak

“Rögtön az elején leírnám, hogy milyen játéktílusra milyen faj a legjobban ajánlott kezdőknek:

Hadisnak: Óriás, Gnóm (ork)

Tolvajnak: Félelf, Ember

Varázslónak: Óriás, Gnóm

Termelőnek: Törpe

Defenzív fedezgetős játékra: Elf

Fontos, hogy törpével, orkkal és élőhalottal nehéz játszani, mivel könnyen sebezhetőek, ezért nem ajánljuk kezdőknek.

Kezdesnél lényeges tudni, hogy mit akar játszani az ember, így fontos szerepe van a faj és személyiség választásban ennek már, illetve az ország tényleges felépítésében. Egy jó varázsló legalább 30% templomot tart, egy tolvaj is ugyanennyi kocsmát. Viszont egy jó hadisnak nem árt 50% körüli barakk+örtorony arány, úgyhogy próbálj erre törekedni az építkezésnél, és használd ki a választott faj előnyeit.” (*Kutyuleee*)

“Én kezdesnél mindig bontom a piacot. Felhúzok 10 kórházat, és a bányákat. A maradék nyersanyagból pedig elkezdek könyvtárakat építeni és 3-4 kocsmát. A kórházat azért, hogy hamarabb legyen teljes a lakosság, bányákat meg a nyersanyag miatt, és hogy a fölösleges bánya területeket bontani is tudjam. Általában építek 60-70 könyvtárat, hogy a lakáshelyzeti tekerceket és a hadügyi tekerceket közel a maximumhoz tarthassam a védelem alatt. A kocsmákat meg azért húzom fel, hogy a katonai morálom elinduljon felfele. Emellett képzésbe elsősorban íjászokat képezek, aminek pedig nem jut fegyver, az megy varázslónak és tolvajnak.” (*Kutyuleee*)

“Amíg építkezem, általában nem szoktam fajt választani, mert egyes fajoknak vannak bizonyos hátrányai az építésnél. Ezért amíg építkezem, nem érdemes még fajt választani.” (*Dragon, Szamár :)))*)

25.1. Első napi teendők

“Kezdeskor, mikor új országot regisztrálunk, el kell döntenünk nagyjából, hogy milyen irányba szeretnénk elindulni, mert úgy kell képezni a hadsereget is és fajt, illetve személyiséget is ettől függően választunk. Akkor nézzük egy gnóm tudós első három napját, ha hadit szeretnénk belőle csinálni. Az első 36 órát körökre bontjuk, hogy érthetőbb legyen. A 36. körtől a 72. körig pedig már ismétlődnek a dolgok, ezért leírjuk egyszer, azt, ami ismétlődik és az eltéréseket is. Fontos, hogy fajt ne az elején válasszunk, mert drágább lesz az építés és a raktárakba is kevesebb fér, márpedig a raktárak eleinte fontos szerepet képviselnek. A tanácsok követése némely csoportokban nem lehetséges, a nagyon kis drágakő ár miatt, de ezekben a helyzetekben is megírtuk, hogy milyen arányban ajánlatos. Ezekben a csoportokban jobban meg kell fontolni, hogy könyvtár vagy örtorony kell-e például.

A játék kezdetekor minden ország 200 hektárral 1.000 lakossal és 100.000. arannyal rendelkezik.

1-2. kör: képzünk, továbbképzünk, és megkezdjük az építkezést és a tekercsírást. Először beadunk 100 katonát képzésre (ez a lakosság 10%-a, többet nem tudunk képezni), 90 varázslót, 30 tolvajt továbbképzésre, hogy a már meglévő kocsmák és templomhelyek megteljenek. Ez eddig durván 76.500 aranyunkba kerül, tehát marad 23.500 arany. Ekkor felvesszük a bónuszt, és a meglévő drágaköveket eladjuk a császárnak (a drágakövekből befolyó pénz mértéke elég ingadozó, az eltérő drágakőárak miatt, lehet akár 20.000 arany is, de 10 is). Az adót megemeljük 35-40%-ra, mert eleinte a legkisebb pénzforrás is megbecsülendő. Az intézőben legalulra tesszük a piacot, hogy a bányák működjenek. A körváltás után, amikor ismét pénzhez jutottunk, akkor lehetőségeinkhez mérten húzzunk fel könyvtárat. Ha 20.000 aranyunk van, elég 10 is, ha a drágakő ára olyan jó, hogy esetleg 100.000. aranyunk van, akkor 33-43 könyvtárat. Ha a kettő között lenne a pénzünk mennyisége, pl. 50.000 arany, akkor 25 az ajánlott, hogy maradjon pénzünk. A könyvtárak felhúzása után lehetőségeink szerint annyi házat húzzunk fel, amennyit csak tudunk, mert így a lakosság 10%-a sokkal nagyobb szám lesz, így többet

képezhetünk majd. Ha még mindig van egy kevéske pénzünk, akkor adjunk be 200 tekercest írásra, vagy amennyi íjászt tudunk.

5. kör: amennyiben a népesség megnőtt, akkor annyi katonát képzünk, amennyit a 10% enged. Ha csoportunkban a nyersanyagoknak jó az ára, akkor megéri felhúzni az összes lelőhelyet, amire pénzünk van, és 5-6 kovácsműhelyt. Eladjuk a drágaköveket. A befolyó pénzből beadunk pár íjászt képzésre.

10. kör: Az 5. kör teendőit megismételjük, de most nem lelőhelyet építünk, hanem 3-4 kocsmát és 1-2 templomot, hogy a katonai morál jó legyen és rúnánk is legyen.

15. kör: minden pénzünkből varázslókat képzünk, majd a drágakövekből befolyó pénzből tolvajokat. Igaz, hogy egyelőre még csak 100 helyünk van varázslónak, és 10 van, 90 meg már képzésen, de ha elkezdjük 1-2 templom építését, akkor azok hamarabb elkészülnek és újabb 100-200 varázslónak adnak helyet, a tolvajoknak úgyszintén így lesz helyük. Figyeljünk, hogy ha nem futotta a 10. körben (vagy amikor gép előtt voltatok) templomra meg kocsmára, akkor vagy ne képezzünk tolvajt és varázslót, vagy előbb pótoljuk ezek beépítését, aztán mehetnek a tolvajok, varázslók is.

20-21. kör: ha a könyvtárak már megépültek, akkor írjunk annyi tekercest, amennyit tudunk.

24. kör: ha megtörtént az azonosítás, akkor a piacon eladjuk minden gabonánkat, 14.000 gabonát, és levesszük az adót 20-25%-ra, hogy a morál ne romoljon. Ismét beadunk annyi katonát képzésre, amennyit tudunk, majd tekercest írunk, vagy íjászt képzünk.

Körülbelül így néz ki. Ha kevesebbet vagytok gép előtt, akkor természetesen megcsinálhatjátok ugyanígy, semmi különbség, hogy most a katonák egy-két körrel később jönnek-e be. Ezeket a tanácsokat persze meg lehet variálni saját ízlésünk szerint, hogy előbb lelőhelyet és kovácsműhelyt és csak később könyvtárat. Figyeljünk rá, hogy minden épületet simán húzzunk fel és ne túlórán.” (*Burning*)

“A kezdésnél én felhúrom az összes bányát, amit enged, és 4-4 kocsmát és templomot, és 8 kovácsműhelyt. A kocsma a katonai morált fogják felvinni, a templomok a rúnatermeléshez szükségesek, a kovácsműhelyek pedig fegyvert termelnek, így később gond nélkül tudok katonákat képezni. Ezután képezek annyi katonát, amennyit enged (pontosabban 100-at), viszont meglevő katonákat nem képezem tovább. Az is fontos, hogy nem pazarolom el azokat felfedezésre. Először 200 hektáron ki kell építeni az országot.

Ha az eddigi épületek felhúzása után marad még pénzem és nyersanyagom, akkor még felhúrok 10 könyvtárat, és ha kereskedő a személyiségem, akkor 5 bankot is.

Az intézőben a drágakőbányát feljebb viszem, hogy 100%-ban működjenek, és amikor csak tehetem, eladom azokat, mivel az első körökben az a fő bevételi forrás. A piacot meg le lehet vinni legalulra, mivel nem gond, ha nem működnek. Azon kívül, hogy 1 piac több embert foglalkoztat, mint a többi épület, nincs más funkciója.

Szerintem az elején nem érdemes semmilyen épületet bontani, mivel nagyobb a foglalkoztatottság, ami azért jó, mert nagyobb az emberek által fizetett adó.

Megjegyzem még azt is, hogy kezdőknek érdemes átnyálazni a sűgőkat az első napokban.” (*csunjabogar*)

“Ezeket érdemes volna:

- Az összes drágakőbánya felépítése, és az intézőben előrébb hozni, hogy legyen foglalkoztatottsága. Később a termelt drágaköveket el lehet adni a kincstár menüpont alatt, amiből lesz egy kis pénz. (Az első napon nem nagyon lehet másképp pénzt szerezni, mert nincs piac.)

- Legalább 5 kovácsműhely felépítése.

- Kőbányák építése, mert az elején a kőből sok kell az építkezésnél.

- 4-5 kocsmák építése, hogy a katonai morál elinduljon felfele az alapértelmezett 75%-ról.” (*nyolcvan*)

25.2. Második napi teendők

“A második nap vége megegyezik a harmadik nappal, csak az eleje tér el tőle. Ezért csak a 36. körig írom le a teendőket, a további 12 körben azt kell tenni mint a 48-72. körökben.

25-27. kör: ezekben a körökben nagy eséllyel el fogod adni a gabonádat, ami minimum 600.000. arany bevételt jelent, de lehet akár 2.4 millió arany is. Amint ez a pénz megvan, az összes tekercest, amit lehet, megírjuk, az összes katonát íjásszá képezzük, amíg a fegyver engedi, a többit varázslóvá. Ha a fegyver sokba kerül, akkor felhúzzunk még egy-két kovácsműhelyt, és az összes lelőhelyet is, amikre előző nap nem futotta nyersanyagból és pénzből. Ezek után figyeljünk rá, hogy mindig, mikor tele a raktár, akkor eladjuk a gabonát. Az első 28 kör után elegendő csak 8-10 körönként belépni. Ha marad pénzünk, osszunk egy keveset – 25.000 aranyat –, hogy a morál magasán legyen.

36. kör: ami katonát lehet, azt beadjuk képzésre, az elkészült katonákat varázslóvá képezzük tovább, a raktárakban lévő fölösleget piacra tesszük, ha lehet tekerceket írunk, és megkezdjük a stratégiánknak megfelelő épületlista kialakítását.” (*Burning*)

“Én azt tanácsolom minden kezdőnek, hogy amíg nincs 100.000 aranya, amit szétosszon, addig egyáltalán ne osszon pénzt, mert olyan kicsi a hatása, hogy meg se éri.

De azért itt az ideje, hogy eláruljuk miért is jó pénzt osztani:

Alapesetben a bevándorlás 2,5%, 90%-os morál felett 4,5%, ha jól emlékszem.

70-es morál alatt elkezd csökkenni a katonai morál is.” (*Valezius*)

“A második napon célszerű folytatni az építkezést, és minél több üres területet beépíteni. Érdemes felhúzni a még esetleg üres lelőhelyeket. Az azonosítás után már piacozni is lehet, így ha a drágakőből szert tettél egy kis bevételre, akkor vásárolhatsz még nyersanyagot, hogy még több épületet tudjál felhúzni.

Érdemes építeni barakkot, legyen kb. 20, ha még nincs bankod, akkor építhetsz, kb. 5-öt. A fontos épületekből (barakk, templom, kocsmá) kezdéskor nem kell túl sok, csak annyi, ami pár napi képzésnek elég.

Ezek után a sok üres területből minél többet célszerű könyvtárnak beépíteni, hogy el tudj kezdeni mihamarabb tekercest írni, mert a kezdeti 2 könyvtárral rengeteg ideig tart, amíg a tekerceket feltöltöd. 20 könyvtárral már elég hatékonyan lehet a tekerceket írni. (Ha több van, az csak még jobb.) Érdemes kezdéskor a lakáshelyzeti tekerceket megírni, és csak utána a többit. Ha élőhalott vagy, attól még kezdéskor építhetsz könyvtárat, legfeljebb később eladod a tekerceket.

Tanyát még nem kell építeni, mert ilyenkor általában nagy a túltermelés, és ha a gabona ára magas, akkor el is adhatod, hogy szert tegyél egy kis plusz bevételre.

Ha élőhalott vagy, akkor sem muszáj még lebontani a tanyákat, mert ha a piacon magas a gabona ára, akkor szép kis bevételre tehetsz szert a kezdeti napokban.

Házat sem kell építeni, mert általában ilyenkor még van szabad hely a lakosok számára, és később, a megírt lakáshelyzeti tekercek által is növelheted a férőhelyeidet.

Ha eddig még nem kezdted el katonákat képezni, akkor most már nyugodtan elkezdheted.

FONTOS: Ilyenkor nem szabad felfedezni! Ha felfedezel, akkor növeled országod értékét, és minél feljebb kerülsz a pontlistán, általában annál erősebb ellenfelekkel találkozol.” (*otto500*)

25.3. Harmadik napi teendők

“Ide írnám a második nap utolsó 12 óráját, mert nagyjából egyezik.

36-72. kör: ezekben a körökben folyamatosan adjuk be a katonákat képzésre, a tekerceket írásra. A meglévő katonákat pedig íjásznak vagy varázslónak. Ajánlatos annyi varázslót képezni, hogy a varázslatok felmenjenek 6-8 körre, a többi nagyrészt íjász és kevés tolvaj legyen. Az épületeknél előbb kiépítünk annyi őrtornyot, amit hosszabb időre tervezünk, templomot, tanyát, kocsmát és barakkot pedig annyit, hogy a képzésnek mindig legyen hely és a népeknek gabona. Ha még építenénk templomot, barakkot vagy kocsmát, de nincs helyünk, akkor a bányákból bontunk, olyan sorrendben, hogy amelyiknek a legolcsóbb a terméke a piacon, azt bontjuk

legelőbb. kb. 500 varázslót, 250-300 íjászt és 80-100 tolvajt képzünk a védelem lejártáig.

Egy-két kiegészítés:

- személyiséget rögzön választhatunk
- a védelem ideje alatt ne fedezzünk fel semmiképp (utána sem javasolt még egy ideig)
- az első 24 körben csak simán építsünk, ne túlórán
- ha romlana is a morál, ne osszunk pénzt az első 24 körben, mert nem engedhetjük meg magunknak, inkább húzzunk fel kocsmát
- ha valami nem kell, de nincs útban, akkor azt még nem kell bontani, mert az is fölösleges kiadás
- fajt a 60. kör után válasszunk, lehetnek kivételek természetesen
- a védelem ideje alatt ne tegyünk fel semmilyen varázslatot, mert fölöslegesen pazarolnánk a rúnát” (*Burning*)

“Ha túl sok készpénzünk halmozódik fel, ne tartsuk magunknál, mert az átlag játékos a védelem lejárta után közvetlenül még nem rendelkezik elegendő katonai védelemmel a pénz biztos őrzéséhez.” (*Artúr*)

“Ellentétben sokakkal, én mégis azt mondom, hogy még a 40-52. kör közötti képzésből fedezzünk fel 20 hektárt.

200 hektáron rendkívül sokan vannak, ezen országok a kiépítés különböző fázisaiban vannak.

Az erősebbek a gyengébbeket fosztják és lopják, így ha mi 220 hektárra felmegyünk, akkor kevesebb támadásnak leszünk a célpontjai.

Földre pedig általában ebben a magasságban még nem szoktak ütni, így semmivel se kerülünk rosszabb helyzetbe, mintha lent maradtunk volna.

Amikor kiépítettük az országunkat, feltöltöttük a helyeket, akkor érdemes elindulni fölfelé.” (*Valezius*)

25.4. Negyedik napi teendők

“A negyedik nap tovább folytathatjuk a katonák képzését és a tekercsírást. Tovább építjük országunkat, folyamatosan cseréljük le a bányákat más épületekké (barakk, templom, kocsmá, tanya stb.).

Továbbra sem érdemes felfedezni, viszont a védelem lejárta után a faji varázslatot a legtöbb esetben érdemes felrakni és ha van elegendő rúnánk, akkor a védelem varázslatot és a mágikus pajzsot is fel lehet tenni.

Néha nézzünk távolba (távolbalátás varázslat) és ha esetleg jönne felénk sereg, akkor hasznos dolgokra költünk el a pénzünket (inkább költünk el, minthogy az ellenfél elvigye).

Figyeljünk a morálra, ne legyen alacsony, sőt, legyen magasan folyamatosan, továbbá figyeljünk a férőhelyre és a gabonatermelésre. Ha nincs elegendő férőhelyünk, elmennek a katonák/varázslók/tolvajok, tehát fölösleges pénzkidobás, ha meg nincs elegendő gabonatermelésünk akkor az embereink mennek el.” (*Dus*)

25.5. Ötödik napi teendők

“Az ötödik nap tovább folytathatjuk a katonaképzést és a tekercsírást.

Bizonyos fajoknál már a lakáshelyzeti tekercs maximumon lehet, ezért írhatunk más tekercs fajtákból is. A következők jöhetnek számításba: mezőgazdaság, tolvajlás, mágia, hadügy. Ez attól függ, hogy mi szeretnénk lenni. Ha inkább varázslóra szeretnénk specializálódni, akkor mágia tekercsset érdemes írni, ha sok sereget szeretnénk tartani, akkor hadügyi tekercsset érdemes írni, ha pedig sok tolvajt szeretnénk tartani, akkor tolvajlási tudománytekercsset érdemes írni. A mezőgazdasági tudománytekercs írásával se legyünk lemaradva, abból is írjunk.

Továbbra is érdemes feltenni a faji varázslatot, a védelem varázslatot és a mágikus pajzsot.

Az összes bányát lassan átépíthetjük fontosabb épületekké, de ha drága a piacon a nyersanyag, akkor minden bányafajtából tartsunk meg párat (2-3 darabot).

Felfedezni továbbra sem érdemes!” *(Dus)*

25.6. Hatodik napi teendők

“Továbbra is katonákat kell képezni és továbbképezni őket, és tekercest írni.

Különösebb teendő már nincs, felfedezni továbbra sem érdemes, a varázslatokat lehet felpakolgatni (faji varázslat, védelem, mágikus pajzs, és talán már a tisztánlátást is érdemes felrakni, és a regenerálódás varázslatot).

Ha kezdünk sok tolvajjal vagy nagy hadsereggel rendelkezni, akkor a védelem alól kijövő országokat lehet gömbözgetni és ha van aki sok pénzzel rendelkezik, azt meglopni vagy megtámadni, persze csak ha tudjuk, hogy biztosan sikeres lesz az akció. Érdemes körváltás előtt fél perccel indítani a sereget (vagy egy perccel, ha nem akarod, hogy véletlenül belecsússz a körváltásba), és mielőtt indítod a sereget egy távolbalátást is lehetne csinálni, mert ha jön feléd sereg akkor nem érdemes kiküldeni a sajátodat.” *(Dus)*

25.7. Hetedik napi teendők

“Tovább folytathatjuk a tekercsírást és a katonaképzést, és a védelem alól kijövők kizsákmányolását. :)

A fontosabb varázslatokat továbbra is érdemes felrakni és figyelni az országunkra.

Különösebb feladat nincs, továbbra is katonaképzés és tekercsírás, és ha úgy látod, hogy országod ki van maxolva (fontosabb tekercsfajtákból a maximum van, már minden terület értelmesen be van építve, minden épület tele van egységekkel, nincs üres hely), akkor lehet területet szerezni: földszerzéssel vagy felfedezéssel.” *(Dus)*

“Én úgy gondolom, hogy amikor indulunk előre, már érdemes elkezdni szövetségeket keresni, amennyiben szövetségben akarunk harcolni.” *(-Ede-)*

“Szerintem a 7. nap teendői megegyeznek a 6. és a 8. nap teendőivel: tekercsírás, katonaképzés, be nem épített területek építése, extra jövedelem beszerzése és sűgő aktív olvasása. Összefoglalva: általános fejlődés.

A 7. napon, vagy akár elötte célszerű szövetségeket keresni, mert esetleg sikerül egy nálad tapasztaltabbal szövetségben, akitől tanulhatsz és a szövetségese is valószínűleg ír nek tekercest, aminek a 10%-át megkapod, ezáltal is gyorsabban fejlődsz.” *(Gyula)*

26. Ha elakadtál...

“A sűgónak van egy része aminek az a címe "Ha elakadtál..". Itt elég jó dolgok vannak leírva. Ha ott nem találsz megoldást, akkor gyere a külső fórumra, vagy ha van szövetséged és érti a Hódítót, akkor kérdezd meg tőle.” (*Redback*)

“Ha olyanban akadtál el, hogy ez meg az mire jó, akkor mindenképp a sűgóban vagy ebben a kézikönyvben nézz utána.

Ha pedig stratégiai problémád van, nézz el a külső fórumra, de előbb használd a keresőt, aztán ha olyan téma nincs, ami a te problémád részét képezi, akkor nyiss egy új témát a “Segítség” részben.” (*Burning*)

“Én elsőre a sűgó + külső fórum kombinációt javasolnám. A külső fórumon sok mindenről lehet olvasni, elképzelhető, hogy már más is találkozott a problémával, de ha nem, akkor meg lehet kérdezni.” (*tdomo*)

26.1. Sűgó

A sűgó a barátod! :) Ez a kézikönyv nem helyettesíti a sűgót, nem célja, hogy minden egység, épület, akció pontos leírását és képleteit megadja. A Hódító helyzetérzékeny sűgója minden esetben pontos részleteket tartalmaz az adott funkció használatáról (kérdőjel a jobb felső sarokban). A sűgóból pontos képleteket, és a számításokhoz szükséges egyéb tényezőket is megtudhatod, valamint minden egyéb részletet arról, hogy mi miért kell, mi mire jó, amikre ez a stratégiai kézikönyv nem tért ki. A Hódító bemutató videói a játék alapvető kezelésével már megismertettek, ha ezeket még nem nézted meg, akkor érdemes ezeket is végignézni (<http://hodito.hu/video>), hogy ne okozzon problémát a játék kezelőfelületének kezelése, és mindent hamar megtalálj, amire szükséged van.

“A sűgót nem érdemes egyben elolvasni a játék elején, használjuk az oldalakon elhelyezett kérdőjeleket.

A játék elején érdemes megismerkedni a fajokkal, ekkor még azért, hogy tudjunk választani a saját körülményeinknek megfelelőt.

Később azért érdemes visszatérni ehhez a sűgórészhez, hogy megismerjük ellenfeleink által választott fajok sajátosságait. Például ne lepődjünk meg azon, hogy egy elfnek mindenből 0egysége van. :)

Folyamatosan ismerkedjünk a játékkal és a sűgóval: az építés, képzés, háború, tolvajlás, mágia részeket érdemes minél előbb átfutni, szükség esetén újra visszatérni.” (*Valezius*)

“Az első 72 órában rengeteg idő van arra, hogy megismerkedj a játék alapvető szabályaival, a fajok sajátosságaival, és a személyiségek előnyeivel. Kis időráfordítással és odafigyeléssel elkerülhető, hogy a fajodhoz nem illő személyiséget válassz, vagy éppen a fajhoz és a stílusodhoz nem megfelelő országot építs fel. Nem utolsó sorban itt találod meg a számításokhoz szükséges képleteket is.

Én az első 2-3 hétben egyfolytában a sűgót bújtam és a mai napig visszatérő vendég vagyok ott, ha valami nem teljesen tiszta.” (*Szemes224*)

26.2. Fórum

“Ha valamit nem értesz, vagy egyszerűen csak társaságra vágysz és beszélgetni szeretnél, akkor itt a helyed. A tömény hülyeség, a szájkarate és a közösségi élet színtere. Itt szerezhetsz barátokat és ellenségeket egyaránt. A fórumlakók szépek, okosak, és borzasztóan szerények. :) Azt hiszem ezzel mindent elmondtam...

A játékban több fórumot találsz:

1. Szövetségi fórum: A legzártabb közösség. Csak a szövetség tagjai érhetik el. Itt beszélitek meg a stratégiákat, és a szövetségen belüli ügyes-bajos dolgokat.
2. Csoportfórum: Az 5. szinten lévő csoportokban, a veled egy csoportban játszókkal, és az onnan már szintet lépett játékosokkal tudsz beszélgetni az élet nagy dolgairól.
3. Közös fórum: Akkor éred el, ha már túl vagy egy szintlépésen. A 4-1. szintig bárki használhatja.
4. Külső fórum: Rengeteg témával, érdekességgel. A főoldalról illetve csoport- és a közös fórumból éred el, külön regisztráció után.” (Szemes224)

“Külső fórum:

Mindenki dolgát megkönnyíted (még a magadét is ;)) , ha megtanulod használni a külső fórumot.

Ha kérdésed van, akkor a “Segítség” részben nyithatsz neki témát, egy megfelelő címmel.

Ne nyiss témát "Van néhány kérdésem", "légszri segítsetek" satöbbi címmel, hogy később könnyű legyen visszakeresni.

Nem illik olyat kérdezni, amit azért nem tudsz, mert nem olvastad el a súgót. Ha viszont valamit nem értesz a súgóból, azt kérdezd meg nyugodtan.

Számos téma van már a segítség részben, így próbálkozz meg a kereső használatával, mielőtt feltennéd a kérdésedet.” (Valezius)

A fórumra való regisztrációt és a fórum alapvető használatát bemutató videót a <http://hodito.hu/video> címen érheted el. Érdeemes megnézni ezen kívül a többi itt található videót is, mert ezek a játék kezdését sokkal könnyebbé teszik.

27. Normáltól eltérő csoportok

“Lassú csoportok:

Kezdetektől fogva a lassúban játszom, nem jó elsietni a taktikázást. :) Alapvetően nyugodt csoportok ezek, viszont ez nem jelent élettelenséget. Sőt nagyon is sok élet van errefele. :)

A legmeghatározóbb elemek:

- napi 8 körváltás
- 24 körös kezdeti védelem (72 óras a védelem, ez 3 nap, azaz $3 \cdot 8 = 24$)
- 3. és 4. szinteken kis létszám (5. szinten azért vagyunk egy páran)

Tapasztalataim szerint hamar meghódítható az első hely is, mert nem termel senki magasan a szintlépési hektárkүszőb felett.

A piacok éppen ezért kicsit másképp festenek, mint a normál csoportokban. Itt nem jellemző az, hogy valaki 1000 körig csak tekerestet ír 200 hektáron (1000 kör -> a lassú csoportban az több mint 4 hónap!). Ebből következik, hogy kevesebb tekeres van a piacokon, valamint ezek nem is olyan olcsóak. A drágakő termelése az országok nagy részénél magától értetődő. A kincstár menüpontban látható nagy piros téglalaptól nem kell megijedni. Talán ezek együtt okozzák azt, hogy kevesen termelnek egységeket a katona piacra. Ennyi infó elég is a piacokról.

A taktikát ezen ismeretek birtokában szét lehet ágaztatni.

Mennyi időt tudunk a játékra szánni?

- Ha csak 2-3 naponta nézünk be, akkor a legmegfelelőbb a magányos játék, védekező stílusban. Ehhez az elf, óriás és a gnóm a legmegfelelőbb. Személyiségnek pedig a tudós, gazdálkodó, kereskedő.

- A napi 1 belépés már elégséges a szövetségi tagsághoz (mert ez háromszori belépésnek felel meg a normál játékban). Itt már tulajdonképpen minden faj játszható, bár a negyedik szinttől kezdve az élőhalottak egyre jobban kiszorúlnak a topból.

- Napi 2 vagy több bejelentkezés már majdnem mindenre elég. Változatos szövetségi és egyedüli taktikára ad lehetőséget.

- Aki minden körváltáskor jelen tud lenni, az már eléggé függő ;), de még mindig könnyedén kivitelezhető ez a fajta játék. Ez a VIP 5 piaccal kombinálva már rengeteg lehetőséget rejt. Akár egy tanyátlan harcos orkot is meg lehet próbálni, de ezt inkább csak szövetségben (lásd az orkról szóló részt).

A kitiltások alapján szerintem békésebb a többi csoportnál, akinek alig van ideje a játékra, az nem fog unalomból mindenféle ökörséget csinálni. A kisebb létszám miatt elég jól meg lehet ismerni a szomszédokat. Ugyanúgy vannak tapasztalt kék számos (több személyiségű), mint teljesen kezdő országok. Ügyes játékkal hatalmas vagyonokat lehet gyűjteni és emellett a társaság is kellemes. A kapkodás csak igen ritkán fordul elő, csakúgy, mint az elhúzódo háborúk.” (sasa)

“Az anarchista csoport:

Na ez a csoport annak való aki fejét veszve akar játszani. :)

Akár mennyi országot lehet regisztrálni, ezáltal elég ütős lehet valaki ha van ideje több száz országgal foglalkozni.

A lényeg nem más, hogy próbáld elkerülni azokat, akiknek sok országuk van, különben nem lesz hosszú életű ebben a csoportban, ne menj a fellépési határ fölé, mert úgyis visszaütnek.

Anarchista csoportról túl sokat nem lehet mondani, csak annyit, hogy ha van idő, érdemes sok országgal játszani, mert úgy könnyebb (szerintem könnyebb 10 országgal leütni 1 országot mint az 1-1 elleni csata).

A nagyon nagy csoportlétszám miatt kezdőknek is jó, hiszen nem nagyon szűrik ki őket, de azért vigyázni kell. Nem ajánlatos kikezdeni azokkal akik az anarchista fórumon vannak, mert általában ők sok országgal rendelkeznek.

Piac: sokszor nagyon olcsó a nyersanyagpiac, mert hihetetlen mennyiségű nyersanyag van a csoportban, viszont a tekercesek nem a legolcsóbbak, mert a tekeresíró országok felhúzzák az árat.” (Dus)

Az anarchista csoportot ajánljuk olyan helyzetekben, amikor a többi játékban nem vehetne részt valaki: ez akkor fordul többnyire elő, amikor egy gépről sokan játszanak, például egy egész család, vagy egy egész munkahely. Ilyen esetekre az anarchista csoport kiváló, hiszen itt közösen össze lehet dolgozni, és nincs

megszabva az sem, hogy összesen hányan játszhattok ilyen formában.

Létezik még a gyors csoport is, ide azonban kezdő játékosok nem regisztrálhatnak, ezért ennek a kézikönyvnek a céljain kívül esik.

28. Hódítás szleng

Ebben a fejezetben felsorolunk néhány olyan kifejezést, rövidítést, amivel a Hódítóban találkozol. Ezek nem "hivatalos" kifejezések, hanem az elmúlt évek alatt kialakult rövidítések, egyszerűsítések.

"tanyafree (tf): olyan ország, amely tanyák nélkül játszik, csak raktárból/szövetségi raktárból fedezi a gabonaszükségletet

hadis: hadsereggel való támadásokra kiépült ország

varis: mágikus támadásokra kiépült ország

tolis: alvilági támadásokra kiépült ország

Hód: Hódító

gömb: kristálygömb

éplista: épületlista

teki: tudománytekercs

mf: magányos farkas" (*tdomo*)

"kati: (alap)katona

ló: lovas

íj: íjász

toli: tolvaj

tolizás: tolvajokkal való akciózás

vari: varázsló

varizás: varázslókkal való akciózás

földelés: területfoglalás

mészár: mészárlás

fosztí, fosztás: fosztogatás

puszti, puszi: pusztítás" (*Croissant*)

"szövi: szövetség

heki: hektár

paci: lovas

nyilas: íjász

ori: ország

szem: személyiség

üzi, zöld: privát üzenet" (*csunjabogar*)

"jksz: játékon kívüli szövetség

kv: körváltás

szk: szövetségen kívüli ország

szabis: szabadságon levő ország" (*Eke*)

"piri, piros, figyi, bünti: figyelmeztetés, büntetés

mnt: megnemtámadási szerződés" (*Reni*)

"Szárzavihar: szárazság és vihar varázslat egyidejű alkalmazása egy országon

Felmérés: az ellenfél seregeinek, szövetségének és épületeinek felmérése, illetve tekercslopás esetén a tudományos fejlettség felmérése

Pirózás: az ellenfél házainak felgyújtása tolvajokra szakosodott országok által" (*pepa*)

"TK: Térkapu

fegyó: fegyver" (*Dragon, Szamár :))*)

"zombi, hulla: élőhalott

yard: milliárd” (*Arden*)

“ártó: ártalmas, károkozó varázslat (földrengés, tűzgolyó, tolvajmérgezés, szárazság, vihar)

ártózás: a fent említett varázslatok alkalmazása az ellenfélen

ht: helytartó

éplis: épületfelmérés

tekizés, kitekizés: tekercslopás a teljes tolvajkészültséggel

készi, készü: készütség” (*Smooth Scroller*)

“gabcsi: gabona

szövi: szövetség, szövetséges

ori, orincs: ország

heki: hektár

dipó, dipi: diplomácia

teki: tudomány tekercs

HT: helytartó” (*Gyula*)

“befedés, betakarás: az ellenséges tolvaj készütségének levitele a használható alá

betoníj: a toronyban lévő íjászok

milka: millió

fogó: a piaci utalás lassítására és saját bevételre magas áron kitett árú

hv: hétvégi játék

kattincs: katona” (*Burning*)

“klán: az 1/A csoportban lévő, maximum 10 fős szövetség” (*vityu*)

29. Közösségi élet

Ne feledd, hogy a Hódító egy közösségi játék.

Ennek két jelentősége van:

1, Nem egy gép ellen játszol, hanem hús-vér emberek ellen. Olyan játékosok ellen, mint amilyen Te is vagy: akik saját maguk is építik országukat, fejlődnek, és szeretnének győzelmet aratni mindenki más fölött. Emiatt az emberi tényező minden alkalommal jelen van: sose tudod előre kiszámolni, hogy mit fog lépni a másik fél. Nem talál-e ki valamilyen briliáns stratégiát, esetleg nem fog-e valamilyen kamikaze akciót végrehajtani, esetleg valamilyen teljesen értelmetlennek tűnő cselekedetbe kezd.

Fontos szem előtt tartani azt, hogy a többi játékos is ember, amikor kommunikálsz velük. Ha üzenetet írsz, akkor azt emberi hangnemben tedd. A Hódítóban nagyon szigorúan vesszük a kulturált játékot, ezért ha olyan hangnemben nyilvánulsz meg, ami szerintünk nem elfogadható, akkor játékos véget ért. Játékostársaidkal minden esetben kulturált, emberi hangnemben beszélj. Legyen szó személyes üzenetről, fórumról, vagy bármilyen más megnyilvánulásról.

2, Rengeteg barátot szerezhetsz magadnak. És sajnos időnként ellenségeket is. Fontos, hogy az ellenfeleidet ne keverd az ellenségeiddel. Az ellenfeleid a barátaid. Együtt játszotok, együtt szórakoztok, együtt vesztek részt a játékban, közös játékélményben van részetek – igaz egyikőtök az egyik oldalon áll, másikatok a másikon. Mindig tartsd szem előtt, hogy egy sakk-parti végeredményén sem fogsz összeveszni barátaiddal, csak azért, mert éppen akkor jobbak voltak. Ugyanígy a Hódítóban se vessz össze ellenfeleiddel csak azért, mert éppen az adott körülmények között felül tudtak kerekedni. Sokszor az ellenfelekből alakulnak ki a legjobb barátságok.

A Hódító rengeteg lehetőséget biztosít az ismerkedésre: a csoportod fórumán beszélgethatsz csoporttársaidkal, szövetségeseiddel külön is beszélgethatsz, magánbeszélgetéseket folytathatsz a többi játékosal, a közös fórumon a többi csoport résztvevőjével is összefuthatsz, a külső fórumon pedig még több lehetőség van az ismerkedésre, és a közösségi életben való részvételre, hiszen itt a tematizált témák között a közel 200ezer meglevő bejegyzés között biztosan találhatsz olyat, ami téged érdekel, vagy ha nem, akkor bátran indíthatsz új témát is akár. A külső fórumon a helyed akkor is, ha stratégiai kérdéseid vannak, akkor is, ha szívesen segítenél másoknak, akkor is, ha valami újat szeretnél kipróbálni, de akkor is, ha csak általános csevegésre vágysz.

A Hódító közösségi élete azonban nem ér véget az online közösségnél. Rengeteg találkozó van szerte az országban, sőt néha még az ország határain túl is. Ha érdekel egy ilyen találkozó, akkor érdemes a fórumokat olvasni, ahol bővebb információkhoz juthatsz az egyes találkozók, vagy egyéb Hódító rendezvények részleteiről. (Már lezajlott találkozókról képeket a Közösség menüpont alatt találhatsz.)

30. E-mail alapok

Bár a Hódító egy weben keresztül játszható online stratégiai játék, így a stratégiai kézikönyv végén szeretnénk néhány szót ejteni az e-mailek helyes használatáról is.

Egy általános ismertetőt megnézhetsz a Hódító bemutató videói között is erről a témáról, a <http://hodito.hu/video> címen.

A Hódítóban való részvételhez fontos, hogy rendelkezzen egy e-mail címmel. Ez az elsődleges módja a köztünk való kommunikációnak, ha valami nagyon fontos dolog történik, akkor a játék oldalain, de időnként e-mailben is elküldjük az információt.

A Hódítóban rendszeresen ellenőrizzük, hogy e-mail címed valóban működik-e, valóban tudunk-e arra levelet küldeni, és az valóban a te címed-e, nem valaki más használja már esetleg. Ezért nagyon fontos, hogy minden esetben a SAJÁT, MŰKÖDŐ e-mail címedet használd a játékban. Nagyon rossz taktika, ha csak azért hozol létre egy e-mail címet, hogy regisztrálj a játékra. Ebben az esetben országodat nagyon hamar el fogod veszíteni.

A megadott e-mail címedre több e-mailt is kaphatsz tőlünk. Regisztráció után minden bizonnyal kapsz egyet, majd ha elmarad az azonosítás, akkor az ország törlését elkerülendő még kapsz egy figyelmeztetést a törlés előtt. Minden évben meg kell erősítened e-mail címed valódiságát, ezért minden évben küldünk egy-egy levelet, hogy ellenőrizzük a cím működőképességét. Ha elfelejtetted jelszavadat, akkor is csak erre a címre fogjuk azt ismét elküldeni, más címre nem. Ezek miatt nagyon fontos, hogy az általunk küldött üzeneteket megkapd. Ha nem érkezik meg egy levél, akkor ellenőrizd "spam", és "junk" mappáidat is, hátha valamiért ezekbe kerültek szelektálásra. Ha ezekben sem találsz, akkor az e-mail címeden használt spam-szűrést vedd alacsonyabb szintre, és kérd rendszerünktől újra az e-mail küldését. Ha továbbra sem érkezik meg a levél, akkor javasoljuk, hogy vedd fel a kapcsolatot az e-mail szolgáltatóddal, vagy használj olyan címet, ami biztosan működőképes.

Fontos, hogy ha fogalmad sincs, hogy milyen címmel regisztráltál, akkor ebben nem tudunk segíteni, e-mail címeket nem adunk ki adatvédelmi okból. Ez még egy ok arra, hogy ténylegesen a saját címedet használd.

Előfordulhat, hogy bármi miatt a segítségünket szeretnéd kérni, és a téma nem olyan, amit fórumra megírnál másoknak. Ilyenkor a support@hodito.hu e-mail címre kell írnod, ezt a címet a Hódító címlapján megtalálod, de a játékon belül több más helyről is elérhető. Fontos, hogy erre a címre írd. Ne más címekre. Még akkor sem, ha azok esetleg hasonlítanak erre. Ez az egy e-mail cím van, ahol segítséget tudunk nyújtani. Ha máshova írsz, akkor az az e-mail nem jut el hozzánk, ezért ne csodálkozz, ha nem kapsz rá választ, vagy ha valaki másnak írtál, akkor azon se, ha esetleg nem tőlünk kapod a választ.

Mielőtt elküldöd a levelet, ellenőrizd levelezőprogramod beállításait. A feladó helyesen legyen kitöltve, és ott a SAJÁT címed szerepeljen. Hiába írsz nekünk levelet, ha utána mi arra nem fogunk tudni válaszolni, mert válaszcímnek egy nemlétező címet adtál meg, esetleg nem adtál meg semmit!

Fontos, hogy a téma (subject) sort megfelelően töltsd ki. Ez nagyban felgyorsítja az ügyintézését is. Ha annyit írsz, hogy "segítség", vagy "levél", esetleg "nincs", vagy hasonlóan semmitmondó tárgyat, akkor a levélre rápillantva nem fogjuk tudni azonnal, hogy mi az, így igen valószínű, hogy a "nem fontos, ráér" kategóriába fog esni, és csak minden más levél után foglalkozunk vele, ami akár napokkal később is lehet. A téma sorba ezért minden esetben nagyon röviden, tömören foglald össze, hogy miről szól a levél.

Minden esetben írd bele az e-mailbe azt a kódot is, amit a Beállítások menüpont alatt találsz. Ez azonosítja felénk országodat, ezzel igazolod a belépési adatok megadása nélkül, hogy az ország gazdája valóban te vagy. Ha ezt nem küldöd el, akkor nem tudunk egy adott országgal kapcsolatban konkrét segítséget nyújtani, csak általános választ áll módunkban adni ilyenkor. A kódot teljes egészében add meg, pontosan úgy, ahogy a Beállítások menüpontban szerepel. Mivel ez egy bonyolult kód, ezért a legegyszerűbb, ha kijelölöd, kimásolod,

majd beilleszted az e-mailbe. Ha több országot is érintő kérdésed van, akkor az összes érintett ország kódját küldd el.

Fontos, hogy a válaszlevelünket elolvasd. Valószínűleg azért írsz nekünk, hogy választ kapj a kérdésedre. Ez csak akkor lesz sikeres, ha elolvasod, amit írtunk. :) Rendszerünk automatikusan ellenőriz néhány paramétert, ilyen például, hogy valóban elküldted-e a Beállítások menüpont alatt található kódot. Ha nem, akkor ezt külön bekéri. Erre a levélre válaszolj, és küldd el a kódot. Azt is ellenőrzi, hogy valóban játékosunk vagy-e. Ha olyan címről írsz, amin nem szerepel ország a Hódítóban, akkor az e-mail valódiságát vissza kell igazolnod. Olvasd el a kapott választ, abból megtudod, hogy mi a további teendő. Ha nem adtál meg témát (subject), akkor szintén meg kell erősítened, hogy valóban egy teljesen semmitmondó levelet szeretnél küldeni. Ha nem erősítet meg, akkor a levelet nem kapjuk meg. Ezek miatt nagyon fontos, hogy elolvasd azokat a leveleket, amiket kapsz tőlünk, ne azonnal töröld őket.

Ne feledd, hogy csak akkor tudunk segíteni, ha minden szükséges adatot megadsz.

31. Köszönet

Először is külön köszönet Neked, kedves olvasó, aki ezt a 100 oldalnál is hosszabb stratégiai kézikönyvet elolvastad. Bízunk benne, hogy olyan tippet és trükköt sikerült elsajátítanod, ami nagyban hozzájárul a sikeres játékodhoz. Ne feledd, hogy ez a kézikönyv itt van, és bármikor visszaolvashatod, bármikor ismét ellenőrizhetsz egy-egy stratégiát. A Hódító helyzetérzékeny sűgőja is mindig rendelkezésedre áll, a képleteket, pontos számításokat bármikor ellenőrizheted, hogy biztosra menj egy-egy támadásnál. És ne feledd, hogy a fórumon is felteheted kérdésedet, ha elakadtál, játékostársaid szívesen segítenek mindenben, amiben csak tudnak. Nem hiszed? Ez a kézikönyv is a fórumon született! :)

Most pedig egy rövid lista azokról, akik a fenti anyag összeállításában segédkeztek. Mindannyiukat megtalálhatod a Hódító fórumán, néhányan pedig a játékbeli elérhetőségüket is megadták.

Köszönet mindenkinek, aki hozzájárult ennek a kézikönyvnek a létrejöttéhez! Mindazoknak, akiktől bekerült ide írás, és azoknak is, akik hozzájárultak ugyan a kézikönyvhöz, de terjedelmi korlátok miatt nem került tőlük már be semmi. (Így is 100 oldal fölött járunk... :))

Néhány név, akik megadtak elérhetőséget:

pepa: Nagy Péter, sajtoslekvár (#349129)

otto500: otto, Chichén Itzá (#445470)

Redback: Redológia (#455305)

Dus: rdmke (#299306)

Pax Hungaricum: Gee, Villanyszámle:P (#438936)

Artúr: Pangea (#264251), Queosiában: Legoland (#64)

vityu: Zoli, BorzalmakVárosa (#199867)

Phoenix: Zotya, Régi Nagy Magyarország/Phoenix (#322834)

Sok sikert, és jó játékot mindenkinek!