

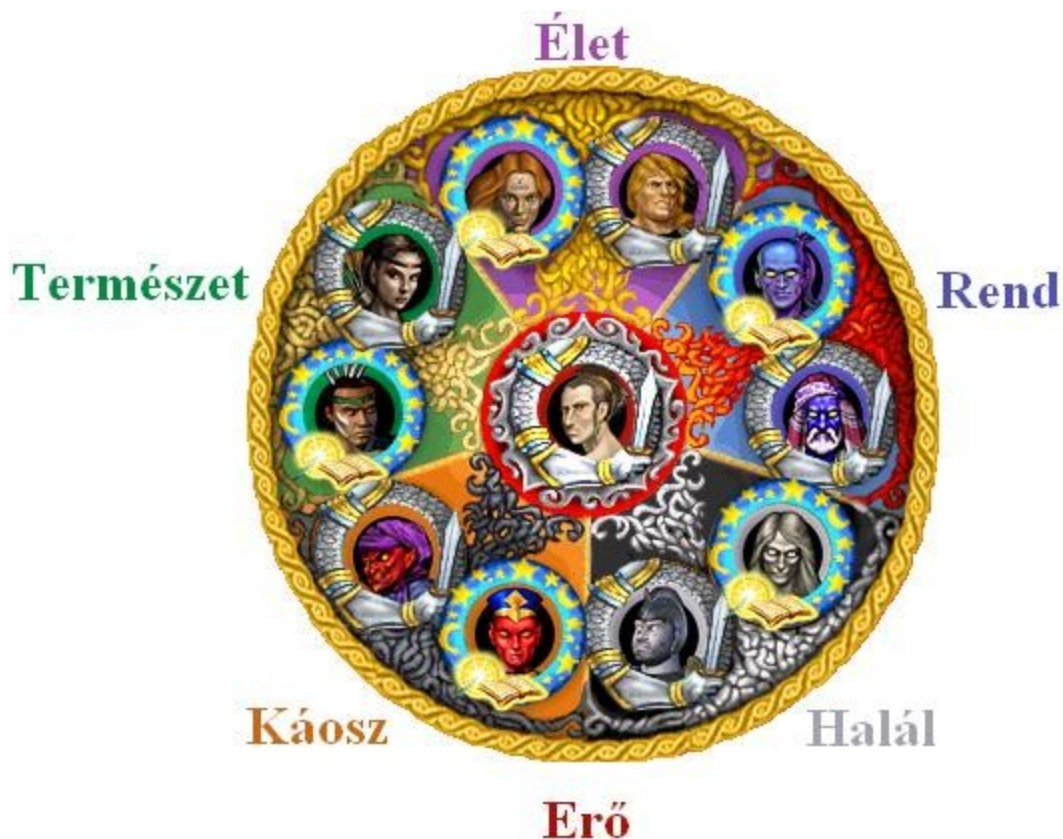
HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC



FEJLESZTÉSI TANÁCSOK, ÉS TRÜKKÖK A HEROES IV-hez

A leírást készítette : Szabad Gábor

Az alábbiakban több éves Heroes 4 tapasztalataimat, és észrevételeimet osztottam meg. A leírás főleg a kezdőkhöz szól, de valószínűsítem, hogy a haladók, és talán még a profik is fognak tudni belőle profitálni. Ismert tény számomra, a "mindenki másképp csinálja" c. közhely, és ennek tiszteletben tartása végett szeretném közölni, hogy ezen leírás tájékoztató jellegű. Ne feledjétek, a játék lényege a szórakoztatás, amelyet mindenki másképpen fog megélni. Az én játéktechnikai tanácsomat ha követed, csak a játékban való hatékonyságod fog garantáltan növekedni, az élmény, amelyet a játék adhat, nemfeltétlenül. A játék maga, egy nagyszerű, változatos, és kreativitás fejlesztő. A leírás tartalmáért felelősséget vállalok, észrevételeket a sztyuf@gmail.com -ra lehet küldeni. Köszönöm a figyelmet.



A fenti ábrán jól látszik, hogy minden vártípusnak van egy varázsló, és egy harcos hőse, kivéve a középén lévő Erő várat, ott csak harcos van. Ezen vár kivételével minden vártípusban a saját hőskön kívül a két szomszédos vártípus hőseit fel lehet bérelni. Az Erő várban minden vártípus harcos hőjét lehet felbérelni.

ÉLET:

Az **Élet** vár, lényegét a rengeteg védő, és lényeket tápoló varázslat adja, amivel az átlagosnál zsengebb lényeit kőkemény harcosokká tudjuk változtatni. Ezt nem csak a varázslatok támasztják alá, hanem az is, hogy a kezdő harcos hőse **Taktika** képességgel rendelkezik:

Kezdő hősök képzettségei:

Pap:



Lovag:



Az **Élet** mágia speciális képzettsége a Feltámasztás. A csata végén az elhullott lényeid bizonyos %-a, (nagyemester képzettség esetében ez 50%-ot jelent,) feltámad. Igen hasznos képzettségnek tartom, érdemes „rágyúrni”.

Az **Élet** vár lényei:

1.szint:



Csatlós: Első szintű lények között az átlag alját képviseli. Nem üt nagyot, de kábítani tud, bár szinte csak akkor adja be a gép, ha sok **Csatlós** üt kevesebb ellent. A játék elején, inkább az Íjászok védelme az elsődleges feladata. Tipikus ágyútöltelék, amit azért küldünk az ellenre, hogy az ne a löni tudó lényeket üsse.



Számszeríjász: Löni tud. Nem nagyot, de löni tud. A játék elején van rá szükség, addig, míg vagy **Ballistából**, vagy **Szerzetesből** nem termelünk ütőképes mennyiséget. Ügyeljünk arra, hogy távol tartsuk tőle az ellent, merthogy közelharcban a legtöbb íjász igen gyenge, és ez alól ő sem kivétel. (A közelharc támadója fele a távolsági harci támadójának.)

2.szint:



Lándzsás: Egy kellemetlen közelharcos lény. Elég életerős, és jól is sebez. Ha sok van belőle, és **Taktikával** megáldott hős van a csapatban, akkor igen hasznos sereg egység lesz belőle. Hátránya, hogy lassú. A maga kategóriájában igen erős lénynek számít, révén hogy ha jól mozgunk vele, nem lehet rá visszaütni, mivel egy lépés távolságból már tudja szurkálni az ellent.



Ballista: Szintén kellemetlen, de lövőlény. Sok immunitása van, lévén, hogy gép, így elmére ható, morálra ható, esetleg mérgező varázslatokra immúnis. Messzire elképesztően nagyot tud sebezni, viszont igen gyorsan elfogy, egyrészt az miatt, hogy mivel közelharcban gyenge, így mindenki őt fogja ütlegelni, másrészt pedig az elhullott egyedeket nem tudjuk a papunkkal feltámasztani, merthogy egy gép. Megépítésénél vegyük észre azt, hogy ha a 3.szinten a **Szerzetest** szeretnénk a seregünkben látni, akkor a meglévő 4 lényfajtából már 3 lövő lény lesz, a maradék közelharcos, a **Csatlós**, igen zsenge ahhoz, hogy az ellent ettől a 3 lövő lénytől távol tartsa... Fontos az egyensúly, amit a közelharcos, és a távolsági harci lények egyenlő aránya alatt értek. (Természetesen, lehet mondani, hogy majd az **Angyal** megvédi őket, csak hát... azt ki is kell ám várni...)

3.szint:



Kereszteslovag: Az egyik legjobb közelharcos lény a maga szintjén. Kettőt üt! Ez főleg akkor hasznos, ha teszünk azt a **Csatlóssal** ráütünk az ellenre, az visszaüt a **Csatlósr**a, és amikor a **Kereszteslovagunk** üt, már nem tud többet visszaütni az ellen; így a **Kereszteslovag** teljes seregével és erejével kétszer tud ütni. Ezt a trükköt főleg nagy, 3. 4. szintű lények ellen érdemes bevetni, és általában ha egy-két ilyen tudunk vele csinálni, csatát fordítunk. Hátránya a lassúsága, további előnye, hogy beépített **Halál** elleni védelme van.



Szerzetes: Bitang erős lövő lény. Szintén **Halál** elleni védelme van, viszont közelharcban igen trehány, ráadásul a védője, és a sebzése is, ha hajszálnyival ugyan, de gyengébb, mint a **Kereszteslovagnak**. Szaporulat tekintetében viszont

több jön belőle. Ha van kívül megvédeni, akkor mindenképp őt válasszuk. Ha azonban a pálya tele van gyors, és/vagy repülő lényekkel, akkor a **Kereszteslovaggal** jobban járunk.

4.szint:



Bajnok: Olcsó, gyors, Első ütése van, rohammal igen nagyot tud ütni, és sok jön belőle. Viszont 4. szintű lényként nem büszkélkedhet sem magas védővel, sem magas életerővel. Kis pályákon, és olyan pályákon azonban, ahol szinte csak érchez, és fához lehet hozzáférni, mivel csak ezek kellenek hozzá, hamar ki lehet fejleszteni, és olyankor igen hasznos tagjává válik csapatunknak.



Angyal: Tipikus főlény. Erős képességekkel megáldott, úgymint feltámaszt, és repül. Ha még varázsolni is tudna mondjuk még tömeges morálemelést is (Buzgalom Igéje), akkor az „igen jó főlény” kategóriába sorolnám. De nem tud. Viszont ahhoz képest, hogy mennyire sok kell belőle ahhoz, hogy a képessége erős legyen, nem egy jó főlény. A nagyobb, valamint a gazdagabb pályákra ajánlom, mivelhogy sok drágakövet, és kristályt emészt fel a felépítése, és a kivásárlása. Ilyenkor, mivel nagy sereget lehet gyűjteni, a képessége igen jól ki tudja egészíteni a papunk hasonló képességét, a Feltámasztást.

Extra tippek:

Az **Élet** várral nem nehéz játszani, révéen, hogy arányaiban több kombinációs lehetőséget kínál sok más várral ellentétben. Ebbe beletartozik például az, hogy a papneveldében tanulható **Természet**, és a **Rend** mágia igen jól kiegészíthetik a papunk varázs-repertoárját, és az ez végett kialakítható specializációk is igen sokfélék lehetnek.

Fontosnak tartom, hogy az **Élet** várral játszó játékos neveljen váranként egy **Lordot**, vagy tanítson **Nemességet** valamelyik **Papjának**, aki így **Bíborossá** tud specializálódni. A **Bíboros** specializáció +5%-ot ad a hős Feltámasztás képességére.

A papneveldében, ha lehet **Természet** mágiát tanulni, a **Lovagunknak** mindenképp tanítsuk meg, és csináljunk belőle **Felvigyázót** (+10% minden lény védőjére... 👉)

Az Imádság nevű varázslatot ha beadja a gép, akkor óriási előnyre fogunk tudni szert tenni, ez a varázslat ugyanis csak az **Élet** jellemű lényeket tápolja. Hasznos csatakezdő varázslatnak tartom, az Imádságon kívül még, az Áldás igéjét, és a Mennyei vértzet nevűeket. Fontos, hogy megértsd, az **Élet** vár zsenge lényeit ezekkel a varázslatokkal fogod tudni ütőképesebbé tenni, így fogják tudni felvenni a versenyt a többi vár lényei ellen... sőt, túl is fogják őket szárnyalni.

REND:

A **Rend** vár erejét az igen gonosz illúzió varázslatok, valamint az elképesztő anyagi előnye tudja adni. Az előbbit egy magas szintű **Mágussal**, valamint a **Dzsinnel** tudjuk megvalósítani, utóbbit a **Lordunk**, illetve a városban felépíthető Kincstár nevű épület révén érhetünk el.

Kezdő hősök képzettségei:

Mágus:



Lord:



A **Rend** mágia speciális képzettsége a Bűbáj lehet, ami csaták előtt az ellenfél soraiból lényeket bűvölhet át hozzánk. Haszontalan képzettségnek tartom, sokkal hatékonyabb a **Rend** mágia, ha magát a varázslást elősegítő képzettségeket fejlesztjük, és nem ezt.

[Sokan talán még nem értik, de minden képzettség 4 részből áll. Egy fő-, és 3 alképzettség. 5 szintje van mindegyiknek. A varázslati képzettségeknél a főképzettség szintje adja meg, hogy hányadik szintű varázslatokat ismer a hős. Aztán van kettő, amit minden varázslat iskolánál másként neveznek el, de ugyanazt adják! Mégpedig az egyik a maximális, illetve a naponta regenerálható mana mennyiséget határozza meg, a másik pedig az adott varázslói iskola varázslatainak hatékonyságát növeli a hősünk számára. A harmadik viszont mindenkinél más. Az **Életnek** a Feltámasztás, a **Rendnek** a Bűbáj, a **Természetnek** az Idézés, a **Káosznak** a Boszorkányság, a **Halálnak** pedig a Nekromancia.]

A Rend vár lényei:

1.szint



Törpe: Lassú. Van neki mágia ellenállása, és közelharcban megállja a helyét, révén hogy az átlagnál magasabb a védője, és az életereje is. Szuper védőlénye a **Félszerzetnek**.



Félszerzet: Sunyi kis lövőlény. Igen kellemetlen ellenfél, viszont életereje nincs sok, és közelharcban egyáltalán nem jó. Viszont rengeteg jön belőle, és sokan nagyokat tudnak sebezni. Beépített képessége az Óriás gyilkolás, amivel extra, +50% sebzést okoz 4. szintű lényeknek. Ez igen jól hangzik, csak nem biztos, hogy ők még a csapatunkban lesznek akkor, amikor 4.szintű lények ellen fogunk harcolni. A törpével a játék elején jól össze tudnak dolgozni, ráadásul mindkettőből sok jön, amihez a Lordunk is hozzáteszi a magáét.

2.szint

Igen vegyesek a vélemények a **Mágussal**, és az **Arany gólemmel** kapcsolatban, hogy melyiket érdemes választani. A döntés természetesen a játékos kezében lesz. Ez az egyik legvitatottabb témája a H4nek.



Mágus: Varázsol. Átkoz, Mérgez, Csontvázat idéz, meg Homályt tud nyomni, és Varázsököllel sebez. Mindezek mellett igen ócska védővel, támadóval, és életerővel rendelkezik. Plusz nem is a leggyorsabb lény. Mindent összevetve: Alattomos és sunyi varázslatai vannak, de törékeny, **gyorsan fogy**, mivelhogy mindenki őt támadja a csatákban, amire rátesz még egy lapáttal, hogy semmilyen immunitása nincs neki.



Arany gölem: Sok életerő (50Ép!), nagy védő, nagy támadó, nagy sebzés, mágia alig sebzí, ráadásul mechanikus lény (élőkre ható, morálra ható, és elmére ható varázslatokra immúnis). A szintjén az egyik csúcslény. Mozgása ugyan nincs sok, de a **Rend** vár nem arról híres, hogy jól tudna lehordázni bárkit is.

Ha az **Arany gölemet** választod, lesz egy lényed, aki meg tudja védeni a **Dzsinn**t, és tapasztalatból mondom, hogy a sereged ütőképesebb lesz, és sokkal lassabban fog elfogyni.

3.szint



Naga: Egy igen lassú lény. Nagy előnye, hogy magas az életeréje, a védői is igen masszívak, valamint nem lehet rá visszaütni. A kiegészítők egyikében állítólag sokkal erősebbre csinálták a tervezők, de ez a leírás az eredeti H4ről szól.



Dzsinn: Mr. Táp. Nem túlzás, ha azt állítom, az egyik legkellemetlenebb ellenfél a játékban. A semleges **Dzsinn** hordát még akkor is kerüli az ember, amikor már van serege rendesen. Nincs sok életeréje (60 Ép), és a védője se szuper táp, de olyan varázserővel bír, hogy az csak na! Jeget lő (nagyot), Lassít, Békedallal csitít, Gyávaságot osztogat, és Buzgalommal tudja tápolni a csapatársakat. Ezek a varázslatok hihetetlen előnyhöz tudják juttatni a csapatunkat. Ha nem a **Mágust** választottad, akkor amíg nincs főlényed, lesz is kivel megvédened.

4.szint



Sárkány gölem: Egy kemény közelharcos lény. Szuper értékei vannak, Első ütéssel bír, mások Első ütését semlegesíti, és még mechanikus lény is, a hozzá tartozó immunitásokkal. Gyors, és hatalmasat üt. Szuper táp.



Titán: A legerősebb lövőlény. Nincsenek olyan jó értékei, mint a **Sárkány gölemnek**, de lő, és igen nagyot. Lövőként nincs neki büntetése közelharcra, ami révén szinte mindegy neki, hogy üti, avagy lövi az ellent, és ez eléggé jó főlényé teszi. Sajnos Kastély kell a megépítéséhez, ez igen sok extra költséget tud jelenteni, viszont a **Rend** vár soha nem a szegénységéről volt híres. **Titánunk** beépített **Káosz** védelemmel bír, így a brutális sebző varázslatokkal (villám, tűzcsapás...) szemben is élvez némi védettséget.

Extra tippek:

A **Rend** várral a játék nem nehéz. Iszonyatos gazdasági, és lény-szám-béli előnyünket könnyen a magunk oldalára fordíthatjuk. Ráadásul a várban megépíthető akadémia a hősök specializációs lehetőségeit is nagyban bővíti.

Érdemes a **Lordunknak Rend** mágiát, és **Harcot** tanítani, több **Rend** mágiát, valamivel kevesebb **Harcot**. Így **Varázslókirály** lesz belőle (aki megüt, az szerencsétlenséget kap)

A **Mágusnak** ha **Harcot** tanítunk, **Csatamágus** lesz belőle (+20% Jégcsapás és

Varázsökö), ami egész jó, de a legjobb, ha **Káosz** mágiát tudunk neki tanítani, mert akkor **Varázzló** lesz belőle (minden varázslat 2 manával olcsóbb).

Érdemes egy **Lovagot**, vagy **Halál Lovagot** venni, és vagy **Felderítést**, vagy **Természet** mágiát tanítani neki. Avagy egy **Mágusnak Taktikát** tanítani, aki így 20% bónuszt kap az illúzió varázslataira, amivel nagyon jól lehet szórakozni.

A **Rend** vár erőssége akkor tud kidomborodni, ha **Gólemet**, **Dzsinnt**, és **Titánt** választunk, valamint a mágustoronyban a 4.szinten megkapjuk a Lassítás igéjét. Csata elején belassítunk, a **Dzsinnel**, és a **Titánnal** löjük az ellent, a **Gólemmel** a közelharcra éhes, a távharcos lényeinket közelről támadó ellenfeleket intézzük. Pontosság igéjével, tápoljuk lövőlényeinket, Homály igéjével védekezünk más lövőlények ellen.

TERMÉSZET:

A **Természet** vár erejét az igen erős lényei, valamint a várban felállítható Teremtés Kapuja által idézhető lények adják. Magas lényszaporulatot igen nehéz előállítani a **Természet** várban, mivelhogy **Nemességgel** rendelkező hőst a kocsmánkban nem tudunk venni. Így ezt a hátrányt az átlagosnál erősebb, lényekkel, az Idézés nevű képzettséggel, és az extra lény-idéző épülettel kompenzálták a készítőik.

Kezdő hősök képzettségei:

Druida:



Íjász:



A **Természet** mágia speciális képzettsége az Idézés. Minden kör elején a képzettséggel rendelkező hős a csapatába idéz bizonyos számú, és fajtájú lényt, mely a képzettség szintjétől függ. 1.-2. szinten 1.szintű lényeket idézhetünk vele, 3.-4. szinten 2.szintű lényeket, 5.szinten pedig elementálokat idézhetünk csapatunkba. Fontos megjegyezni, hogy csak olyan lények kerülhetnek megidézésre, amilyenek a hős csapatában helyet foglalnak, már amennyiben nincs üres hely a csapatban. Ha több olyan lény is van a csapatunkban, amelyet idézni tud a hősünk, akkor, minden nap, véletlenszerűen kiválasztva idéz valamelyikből. Hosszútávon nagyon nagy előnyt tud biztosítani ez a képzettség a **Természet** várnak.

A Természet vár lényei:

A #-el jelölt lényeket a Idézés képzettséggel megidézhetjük.

A *-gal jelölteket csak a Teremtés kapujában tudjuk megvásárolni, és egyszerre csak az egyik fajtából tudunk venni.

*(Érdemes észben tartani, hogy ha sikerül is egy **Nemességgel** rendelkező hőst beszerezniünk, annak képessége a Teremtés kapujából megidézhető lények hozamán nem változtat.)*

1.szint



Tündér #: Kevés az életerejé, de gyors, és nem lehet rá visszaütni. A játék elején hasznos, ha sok van belőle, kellemetlen ellenfél válhat belőle. A közép, és a végjátékban hasznavehetetlen.



Farkas #: Tündérnél gyengébbek a védői, de gyors, kellőképpen életerős, és kétszer üt. A játék elején hasznos. A **Kereszteslovagnál** leírtak rá is érvényesek, ha meg tudjuk oldani, hogy ne üssön rá vissza az ellen, akkor a kétszeri ütése sokat lendíthet rajtunk a győzelem felé. Óriáserővel igen jól kombózik.



Kobold # *: Gyenge lény, kevés életerővel, viszont Szerencsét tud varázsolni. Harc közben egy varázslattal megidézett **Kobold** csoport, azon kívül, hogy ideális ágyútöltelék, a nagyobb, védelemre szoruló lényeket meg tudja támogatni a kis varázslatával. A Szerencse igéjének megtanulásával főlösléggé válik még ezen felhasználhatósága is.

2.szint



Fehér tigris #: Erős lény, kategóriájában az egyik legjobb. Gyors, Első ütése van, és nagyot üt. Kellemetlen ellenfél, de semmilyen immunitása nincs. Kevesebb jön belőle, mint az **Elfből**, és hát, a **Természet** vár egyik erősségét a kétszer lövő **Elfek** adják. Azonban ha legalább két várunk van, érdemes az egyikben a **Tigrist** választani, hiszen hatékonyabb a **Farkasnál** a középjátékban.



Elf #: Kétszer lő! Nem a legerősebb, nem is a legéleterősebb, de kétszer lő, és durva nagyot. Ha el tudjuk érni, hogy 30-40 legyen belőle, és van is kivel megvédeni, a csapatunk jó eséllyel verhetetlen lesz. Sőt, nálunknál erősebb, lassú, közelharcban jeleskedő seregeknek is nekimehetünk, mert **Elf** barátainkkal rommá löhetjük őket. Az ilyen harcot szoktam céllövöldének hívni.



Szatír # *: A **Tigrisnél** gyengébb, kicsivel több életerővel rendelkező ágyútöltelék. Buzgalommal tudja tápolni a csapattársait, de ez igen gyenge képesség ahhoz, hogy bármi pozitívumot lehessen mondani róla. Csak akkor ajánlom a seregbevitelét, ha 1, de inkább 2 olyan külső lényvásárló helyünk van, ahonnan **Szatírt** tudunk venni...

Elementálok

A Teremtés kapujából megidézhető, avagy nagymester Idézéssel a seregbe idézhető lények. 3. szintűnek vannak kategorizálva, de szerintem nem érik el azt a szintet, a 2. szintnél viszont erősebbek. Valahol a két szint között, amolyan **2,5.szintű** lények. Mindegyik immúnis egy nagy rakás varázslatra.



sem...

Föld elementál # *: Életerejével az elementálok között kimagaslik, a védőértékeivel úgyszintén, de az ára is a legmagasabb. Pedig az igazat megvallva lassú, otromba és semmit nem tud. Tipikus céllövölde lény. Ha van 10 külső lényvásárló helyünk, ahonnan **Föld elementált** tudunk idézni, akkor



Lég elementál # *: Gyors, repül, nagyot üt. Ennyi. Ha van külső lényvásárló helyünk, ahonnan **Lég elementált** tudunk idézni, akkor talán...



Tűz elementál # *: Erős lövölény, de nem a legerősebb. Ha van legalább 2 külső lényvásárló helyünk, ahonnan **Tűz elementált** tudunk idézni, akkor talán...



Víz elementál # *: Nos, ő egy kicsit más, mint a többiek. Ugyanis a Természet várat verhetetlenné tenni tudó lényről van most szó. Erős ez a megfogalmazás? Lehet, de a lény tulajdonságai is azok. Varázsol, életerős, és tele van immunitásokkal. Lassítani tud. Gyengíteni is, szóval a **Csalánderázs** képességét ő is tudja nyomni. Futóhomokkal a gyalogsági lényeket céllövölde lényekké tudja alázni. Ja, és Jeget is lő, és mivel ez varázslat, nem lőnek rá vissza... ráadásul igen nagyot sebez ezzel a varázslattal. Ha őt választod, jó eséllyel megnyerted a játékot.

3.szint



Griff: Egy nagy lény. Erős, végtelenszer vissza tud ütni, viszonylag jók a védői, és repül. Viszont citadella kell a megépítéséhez, és tapasztalatból mondom, hihetetlenül gyorsan elfogy. Nagy, gazdag pályán, úgy, hogy esetleg még külső lényvásárló helyről is be tudjuk szerezni, mindenképpen ajánlott. Nagy hátránya, hogy kevés jön belőle, és hogy drága. Vértanúság nevű **Élet** varázslattal, és/vagy Kígyócsapással különösen hatékony tud lenni.



Unikornis: Értékei erősebbek a **Griffnél**, bár kevesebb az életereje, de olcsóbb, több jön belőle, és vakítani is tud. Ez utóbbi tulajdonsága teszi számomra hasznosabbá a **Griffel** szemben. Külön öröm, hogy nem kell az amúgy teljesen hasznavethetetlen citadellát megépíteni ahhoz, hogy **Unikornisunk** legyen.



Csalánderázs # *: Brutálisan erős lövölény. Találata legyengíti az ellenfelet. Olcsó, és annyi jön belőle, mint az unikornisból. Viszont elképesztően keveset tud lépni, és ha a seregünkbe be is vesszük, számoljunk azzal, hogy ugyanazt a távot, **Csalánderázssal** a seregünkben legalább 2x annyi idő alatt fogjuk tudni megtenni. Tipikusan a „Túl szép ahhoz, hogy igaz legyen” kategóriájú lény. A hátránya túl nagy hátrány.

4.szint



Pulyka: A Pulyka (Főnix) egy nagy, és erős főlény. Az átlagnál erősebb, a magas életereje, a repülési képessége, a tűzre való immunitása, és a fűjési képessége miatt. Ez utóbbi arra jó, hogy két egymás mellett álló ellenfelet is le tud fűjni egyszerre. (Óvatosan bánjatok ezzel a képességgel, mert a saját lényeiteket is tudja így sebezni...) Feltámadási képességét mi is elő tudjuk idézni, egyszerűen elvarázsoljuk, így a csata vége előtt az elfogyott Pulyka mennyiség részét, vagy egészét vissza fogjuk kapni.



Tündér sárkány: Atombomba. Közelharcban (szintjéhez képest) egy nulla, életereje is átlagos, a védői viszont nem rosszak. A beépített varázstükör képességével minden órá lőtt varázslatot visszalövi a feladóra, így a „feladó” is megkapja a „csomagját”. No meg varázsol gusztustalanul erős Káosz varázslatokat. Úgy mint Villámot, Tűzgolyót, Tűzgyűrűt, és Zűrjavart. A sebző varázslatai nagyot sebeznek, a zűrjavarral meg egy ellenfelet egy körre semlegesíteni tudunk. Ha pedig elfogyott a manapontja (bár erre nem sok esélyt látok), be tud segíteni a közelharcban. Így fogyni kevesebb fog belőle, mint amennyi általában a Pulykából szokott fogyni.



Sáska *: Egy gyors főlény. Első ütéssel bír, és az általa megütött ellenfél nem tud mozogni. Magasak a harci értékei, de ennek az előnynek a lény életereje itta meg a levét. Semmilyen immunitása nincs, ütőgép, ami még a Pulykánál is gyorsabban szokott elfogyni.

Extra tippek:

A Természet vár egy olyan építményt, ahol számos seregtípust tudunk készíteni. Képesek lehetünk egy nagyszerű, mindent elsöprő hordát összerakni, Tigrissel, Lég elementállal, Griffel, Pulykával, Sáskával, két Óriásérőt, vagy Sárkányerőt, és Kígyócsapás (igéjét) varázsoló Druidával. Szintén csinálhatunk egy varázs-repertoárját pusztításra használó, gyilkos erejű lövő-sereget, Elffel, Víz elementállal, Tündérsárkánnyal, Káosz mágiát használó hőssel, és Íjással, megvédve őket Unikornissal. A vár seregkombinációs képessége igen sok, szinte az összes ellenfél ellen tud hatékony csapatot kiállítani.

Pontosan ez miatt lehetséges az, hogy nincs ideális hős specializáció ehhez a várhoz. A kreativitás ebben a várban nagyon jól ki tud teljesedni. A Káosz várból vásárolt Tolvajjal szétlophatjuk a pályát, esetlegesen a Nyomkövetés képzettségével a seregünket tehetjük gyorsabbá, mellé pedig Káosz mágiát tanítunk neki, így Tűzpap lesz belőle (+20% tűzsebzés). Esetlegesen veszünk egy Lovagot, és tanítunk neki

-Felderítést (Marsall +10% támadó minden lénynek), és megoldódik a Nyomkövetés

-Természet mágiát (Felvigyázó +10% védő minden lénynek), és lesz egy bónusz „Druidánk”.

Vagy Druidát veszünk, és neki tanítunk Élet mágiát, és akkor Idéző lesz belőle (+20 Tp

a napi lényidézés mennyiségéhez). Kombináljatok; ebben a várban lehet...

A varázslatok a **Természet** várban főleg idéző jellegűek, így egy extra védelmet, mondhatni ágyútöltelék tudunk idézni magunknak a csatában, és azokat a tűzvonalba küldve előzhetjük meg, lényeink fogyását. Az Óriáserő, és a Sárkányerő két igen hatékony lénytápoló (a nagy pályák végjátékaiban, mikor már szinte csak hősökkel megy az ember irtani, akkor igen jó hóstápoló) varázslat. Az Antimágia kétélű fegyver, akkor érdemes használni, ha az ellenfél szinte csak a varázslati segítségével tud érvényesülni, minden egyéb esetben mellőzzétek a használatát, hiszen akkor a jó kis tápoló varázslatokkal semmire sem mentek..

A beépített **Élet**, és **Káosz** könyvtár sokat segíthet. Sokszor egy-egy varázslat hasznossága miatt is érdemes egy varázsló hóst megvenni, és tápolni.


KÁOSZ:

A **Káosz** vár erejét az elképesztő mennyiségű sebző varázslatok adják, valamint a **Káosz mágiához** kapcsolható specializációk ereje. Magas lényszaporulattal ne számoljatok, a lények itt inkább a brutális erejükkel, semmint létszámbéli fölényükkel fognak a többi fölé emelkedni. Erre jó példa lesz a **Fekete sárkány**, vagy a **Medúza**. Nem árulok el nagy titkot azzal, hogy ez a vár-típus egyedi játékstílust igényel. Az általános játéktechnika ebben a várban nem biztos, hogy olyan hatékony tud lenni.

Kezdő hősök képzettségei:

Boszorkány: 

Tolvaj: 

 A **Káosz** mágia speciális képzettsége, a Boszorkányság. Mint említettem, minden mágia képzettségnél a 3 mágia alképzettségből egy ad a manára, egy ad a saját osztály hatásfokára, és van egy speciális, mely minden mágiaskolánál más. A **Káosz** mágia esetében ez a Boszorkányság képzettsége, mely minden varázslat (mindegyik mágia osztályban) sebzését bizonyos mennyiségű %-kal képes növelni. Alap szinten ez 20, míg nagymester szinten 100% bónuszt jelent. Ha ehhez hozzávesszük a **Káosz** mágia Tűzmágia képzettségét, ami szintén hatásfokot (és ez által sebzést is) növel (bár csak a **Káosz** varázslatoknál), hasonló mértékben, ahogyan azt a Boszorkányság teszi, nem nehéz kiszámolni, hogy így a **Káosz** mágia sebző varázslatainak hatékonyságát, akár 200%-al is meg tudjuk növelni. Az pedig nagy sebzéseket jelent...

A **Káosz** vár lényei:

1.szint

Bandita: Olcsó kis lény. Harci értékei nem a legjobbak, viszont eléggé



gyors. Képessége, hogy képes a terepen 1.szintű lények, és Felderítés képzettséggel nem rendelkező hősök előtt láthatatlan maradni. Gyakorlatilag ez annyit jelent, hogy megéri kiküldeni felderíteni egy-egy ilyen kis lényt, és a kósza nyersanyagokat összelopkodni vele. Csatában igyekezzünk Vérszomjjal, és Tűzaurával megtápolni.



Ork: Lövőlény. Keveset tud löni, szám szerint hatot, és távolra nagyon zsenget sebez. Érdemes vele kivárni, míg közelebb jön az ellen, már csak azért is, mert egyrésztől ugye közelről nagyobb a lövősebzése, másrésztől pedig közelharcban nem szenved büntetést, mint a lövőlények legnagyobb hányada. Annak ellenére, hogy 1.szintű lény, sokszor még a játék középső harmadában is jó hasznát vesszük ennek a kicsi, és kevésbé szapora lénynek, melynek oka a **Káosz** várban az átlagosnál sokkal alacsonyabb lényhozam.

2.szint



Minotaurusz: Mihaszna. Egyike azon lényeknek, amelyek megtervezését nem tudom megérteni. Sokkal gyengébb, mint a **Medúza**. Bár nagy az életereje, és a képessége, hogy némely ütéseket teljesen elnyel a bőre, elméletileg erősség kéne tenniük, az igazság azonban az, hogy mindezek mellett lassú, immunitása sincsen, és nem tud löni. Az építse meg, aki még nem látott ilyet, aztán sürgősen felejtse el.



Medúza: Az egyik legerősebb 2.szintű lény. Félelmetesen táp. A védői, és a támadói is nagyon magasak, lövőlényként nincs büntetése közelharcra, kővé változtatja az élőket, és végtelen szer tud löni... vagyis köpni. Macskaügyességgel egy gyilkológép, kétszer köp, és ugye, nem fogy el a lövés mennyisége. Életereje nincs sok, de hát, nem is lesznek sokan, akik a közelébe fognak tudni érni. A csapat gerincét fogja adni, és még a végjátékban is ők lesznek a főfegyver. Innentől kezdve a lényeg az, hogy őt megvédjük.

3.szint



Efrít: Gyorsnak gyors. A tűzpajzs képessége pedig igen kellemetlen ellenfélle teszi. Magas a támadója, és a védője, és repül. Tűzsebzést osztogat, és immúnis a tűzre. De az életerővel gondok vannak, és mivel szaporulat tekintetében nem sok jön belőle, hát azt mondom, nagyon gondoljátok meg, hogy miért akarjátok őt választani.



Fekete ló: Alias **Lidércmén**. Az Efrítkez képest kicsit gyengébb védővel, és támadóval bír, viszont nagyobb sebez, 30-al több az életereje, és még egy kicsit olcsóbb is. Nem repül, de Terrort tud varázsolni, amivel egy élő(!) ellenfelet 2 körre kiiktat. A **Medúzánk** pusztító lövőerejének különösen kedvez az, ha nem jön annyi ellenfél egyszerre, éppen ezért a Terror képessége, a magas életereje, és a jó közelharc sebzése, a **Medúzával** nagyon jó együttműködő partnerré teszi a

4.szint



Hidra: Nagy, lassú, céllövölde lény. Szokás mondani, hogy „de ha odaér...!”. Azonban nem nagyon ér oda. Semmilyen immunitása nincs neki, ami miatt különösen erős lényként lehetne említeni. Szétlövik, mire szóhoz tudna jutni. Nyilván, a mindenkit sebző, és a visszatámadást ellehetetlenítő képessége igen jó, csak kevésnek tartom... Teleport varázslattal ha rendelkezel, akkor talán, esetleg olyan pályán, ahol kevés a lövőlény.



Fekete sárkány: A főlények főlénye. Nagyon drága, de nagyon nagy, és nagyon erős. A mágia minden formájára immúnis. Különösen akkor jön ki ennek az ereje, ha tele vagyunk brutál sebzésű, területre ható tűzvarázslatokkal. Beküldjük a **Sárkányunkat** a bolyba, és hadd szóljon. Közben a **Ló** terrorizál, a **Medúza** meg köpköd... Sajnos kevés jön belőle, viszont tapasztalataim azt mondják, még ennek ellenére is sokkal jobban megéri őt választani, mint a **Hidrát**.

Extra tippek:

A **Káosz** vár **Tolvaj** hősének van egy speciális képzettsége, a rejtőzködés. A képzettség a **Felderítés** főképzettségen belül található, és igen huncut egy dolog. (Csak a hősön működik, csapaton, csapattársakon nem.) Ezen leírás elején azt mondtam, hogy egy kicsit más típusú játékot igényel ez a vártípus. A rejtőzködés képességet nagyon jól ki lehet használni. Az Alap foka a rejtőzködésnek lényegtelen. A képzettség Haladó (2.) szinten azt nyújtja, hogy 1.szintű lények nem látják a hőst, sőt, amikor az ilyen képzettségű Tolvaj eloson egy 1.szintű lény-sereg mellett, még a rejtőzés képzettség használatáért cserébe, tapasztalati pontot is kap. Tapasztalt (3.) szinten 2. szintű lények sem látják már a hőst, és a mellettük való elhaladás (egyedül a hőssel!!) még több tapasztalati pontot ad a hősnek. Mester (4.) szinten a 3.szintű, és Nagymester (5.) szinten a 4.szintű lények előtt is láthatatlanná válik a hős, és az elhaladás még több és több tapasztalati pontot ad a hősnek. Így, egyedül, egy hőssel végiglophatjuk a pályát, hiszen ha nem lát egy lény, akkor simán el lehet lopni tőle, az által őrzött kincseket, és be lehet védeni a bányákat. A hősünk pedig mindent összeszed, és igen nagy szintre feljuthat, mire a pályát végigjárta.

A nyersanyagokat tehát így tudjuk megszerezni magunknak, mely egy idő múlva elég sok lesz ahhoz, hogy bármilyen építményt meg tudjunk építeni, és minden lényt ki tudjunk vásárolni. A sereggel haladó hősök között jó, ha van **Boszorkány**, és az sem árt, hogy ha egy **Halál Lovagot** is veszünk, a lényeink megerősítése végett. A specializációk itt szinte lényegtelenek, viszont a **Káosz** mágiát amelyik hősünknek csak tudjuk, tanítsuk meg.

A Macskaügyesség varázslattal nagyszerűen lehet játszózni. A Szerencsétlenség igéje pedig az egyik legerősebb csatakezdő varázslat. A töménytelen mennyiségű pusztító varázslatok már a játék elejétől sokat fognak segíteni a csatákban, érdemes tehát a Boszorkányság képzettségre rágyúrni, hogy minél nagyobb legyen azok sebzése.

HALÁL:

A Halál vár erejét a sok szopató, gusztustalan gyengítő, és semlegesítő varázslat adja, valamint a lényei immunitása, és utoljára, de nem utolsó sorban a Nekromancia képzettsége. Mivel a Halál vár a **Rend** várral szomszédos, **Lordot** tudunk nevelni, amivel a gusztustalan lényeinkből még többet tudunk előállítani. Sok játéktípust nem támogat a Halál vár, bár kis kreativitással, a kocsmánkból kiindulva igen érdekes dolgokat is ki lehet hozni, gondolok itt a **Káosz**, de még inkább a már említett **Rend** hősökre.


Kezdő hősök képzettségei:

Nekromanta:



Halál Lovag:



 A Halál mágia speciális képzettsége a Nekromancia. Lényegében olyan, mint a Feltámasztás, a csaták után van jelentősége. A képzettség 1. és 2. szinten Csontvázakat, 3. és 4. szinten Szellemeket, 5. szinten pedig Vámpírokat tud feltámasztani. Nagyon hasznos képzettség, de jó érzék kell hozzá, hogy mikor érdemes tovább fejleszteni. Egy ideig ugyanis jobb az, ha nem fejlődik, pl. 2., és 4. szinten érdemes egy kicsit elidőzni, minél több Csontvázat, és Szellemet tudjunk termelni. Így, a sereget megerősítjük, és a későbbiek során a Vámpírokat könnyebben fogjuk tudni gyűjteni, hiszen nem őket kell majd az első sorba küldeni harcolni, hiszen Szellem, és Csontváz seregünk ott lesz ágyútölteléknek.

A Halál vár lényei:

1.szint



Ördögfióka: Egy olyan lény, amit az első 10 csata után nemigazán fogunk a saját csapatunkban látni. Átlagos támadója, és védője van, életereje pedig igen keves. Repül, és manát lop, sőt, azt a mágusunknak adja, mondhatni hasznos kis lény. De nem ezért tartjuk, hanem azért, hogy üssön. Azt meg nem tud. Idővel (10 csata után), állandó látogatója lesz az Élőhalott Átalakító építménynek.



Csontváz: A maga kategóriájában az egyik legerősebb lény. Tele van immunitásokkal, és távolsági támadás esetén a védője +100%-ot kap, hiszen a csontot lőni nem a leghatékonyabb dolog. A Ördögfiókánál sokkal erősebb, a játék elején sok sok csatát fog nekünk a Csontváz légiónk megnyerni.

2.szint



Pokolkutya: Nagy, erős, nagyot üt, több lényt is tud támadni, és nem lehet rá visszaütni. De mindig elfogy. Semmilyen immunitása nincs, és még Élő is.



Szellem: Kicsi, nem üt nagyot, viszont +100%-ot kap a csata kezdetén az alap védőire, merthogy testetlen lény. Repül. Öregít. Élőhalott. Sajnos Élőhalott Átalakító kell hozzá, ami a játék elején sok aranyat kivesz a zsebünkből. Viszont a 3.szintű, nem elementál, és nem mechanikus lényekből mindből Szellemet csinál az Élőhalott Átalakító. (1. és 2.szintűekből Csontvázat, 4. szintűekből Vámpírt, **Fekete sárkányból**, és **Tündér sárkányból** pedig Csontsárkányt.)

3.szint



Vámpír: Szintjén az egyik legerősebb lény. Nagyon nagy a védője, és a támadója, Élőhalott, nagyot sebez, nem lehet rá visszaütni, repül, és még vissza is gyógyítja magát. Kis pályán érdemes megépíteni, nagyobb pályákon a Nekromancia képzettség tele töm minket Vámpírokkal.



Méregivadék: Egy nagyon gusztustalan lövőlény. Szeretem. Nagyot lő, mérgez, és brutál életereje van. Sajnos a közelharcban nem jeleskedik, ennek ellenére igen jó lénynek tartom. Egyetlen lövőlénye a Halál várnak. Nagy pályán egyértelműen őket választanám, hiszen Vámpírjaink a Nekromancia miatt lesznek, egy 3.szintű lövőlénynek pedig mindig van hely a csapatomban.

4.szint



Ördög: Teleportál, nagyot üt, Jégdémont (3.szintű Halál lény) idéz, valamint védett az **Élet** mágiától. Gyorsan fogyó Élő(!) lény, kevés életerővel.



Csontsárkány: Repül, nagyot üt, nem lehet rá visszaütni, távolsági támadás ellen 100% bónuszt kap a távolsági védőjére, és élőhalott, a hozzá tartozó immunitásokkal. Az Ördög, a sokoldalúsága ellenére nem lopta be magát a szívembe, talán azért, mert általában sokkal gyorsabban elfogy, mint a Csontsárkány.

Extra tippek:

A Halál várhoz, olvasatomban kell egy kis rutin. A titok nyitja, a lények választásán, és a hősök fejlesztésén múlik. Igazából ez minden várra igaz, de a Halál várnál nagyon oda kell figyelni, mert a többi várral ellentétben, itt semmilyen kiegészítőt, vagy bónuszt nem kaphatunk az építményekből, sőt, a hősöket felszerelő bolt is igencsak gyér. Ennél a várnál hamar előtérbe kerülhetnek a specializációk, ugyanis azokkal kompenzálhatunk valamennyit a bónusz hiányából. Ennél is fontosabb a Nekromancia képességnél leírtakra, mégpedig a fejlesztés, avagy pontosan a nem fejlesztés ütemezésére odafigyelni. Ha rosszul fejleszted, könnyen elmehet rajta a parti.

Ha már sok csontvázad van, és már van 3.szintű lényed, akkor mindenképpen érdemes 4.szintre húzni a Nekromanciát. Amíg nincs 4.szintű lényed, addig főlöszleges 5.szintre fejleszteni. A sok Szellem hatékonyságáról ódákat tudnék zengeni. Volt olyan szituációm, hogy a Szellem teremtés varázslatot csak azért elnyomtam, hogy legyengíthessem (Öregítési képesség) az ellen **egy bizonyos** lénycsoportját.

A varázslatokkal nem tudunk olyan sok mindent csinálni, mint teszem azt az **Élet**, vagy a **Rend** mágia varázslataival, hiszen semmilyen lényeinket tápoló varázslatunk nem lesz. Kivéve egyet, a Vámpír érintése nevűt, amit ha nem ad be a gép, akkor még nehezebb lesz a dolgunk. Amiből gazdálkodni tudunk, az tehát igen kevés.

Pontosan ezért mindenképpen szükséges egy **Lordot** nevelni, a lényeinket minél erősebbé tévő **Halál Lovaggal** is rendelkezünk kell, és természetesen egy **Nekromanta** sem árt, hiszen varázshasználó nélkül még nehezebb lenne a dolgunk. Ha van a környékünkön olyan épület, ahol képzettségeket lehet tanulni, szánjuk rá az időt, és nézzük meg, miket lehet, hogy ahhoz igazodva, még többet ki tudjunk hozni hőseinkből. Teszem azt, ha a **Nemességét** tudunk ott tanulni, akkor főlöszleges **Lordot** venni, inkább vegyünk egy **Boszorkányt**, vagy egy **Mágust**, függően attól, hogy milyen varázslatokat kaptunk az adott iskola könyvtárában. Avagy vegyünk egy **Tolvajt**, akivel a fejlődése során nagy eséllyel megtanulhatjuk a **Káosz** mágiát (hamarabb adja be a gép ezt, szintlépésnél, mint bármely másik mágia iskolát), és közben lopjuk szét a pályát.

Nagy odafigyeléssel, kellő alapossággal még kis pályán is hatékonyá tudjuk tenni ezt a főleg nagyobb pályákra alkalmas, és a többihez képest nehezebben érvényesülni tudó várat.

ERŐ:

Az **Erő** várával a játék egy kicsit egyhangúbb a többi várhoz képest, hiszen nincsen semmilyen varázslata. Két dologgal lehet szórakozni ebben a várban, az egyik, hogy a lényhozamot a csúcsra vigyük, a másik, hogy a harcias beállítottságú hőseinket hogyan neveljük minél táposabbá.

Kezdő hősének képzettségei:

Barbár:



Láthatjuk, hogy eggyel több képzettséggel kezd a **Barbár**. A varázsló várakkal ellentétben itt, mint említettem, nincs mágia, és a várnak ezen a hátrányát igen sok helyen megpróbálták valami mással kiegyenlíteni. A legjobban sikerült ilyen kísérlet például az lett, hogy ebben a várban találjuk a legolcsóbb, és egyben a játék legerősebb lényeit is :).

Az **Erő** vár lényei:

1.szint

Dühöngő: Egy igen vicces lény. A tervezők szerintem a **Dühöngő**



irányíthatatlanságával inkább gyengítettek, mint erősítettek a váron. Mindenesetre egész jó a támadója, ráadásul kétszer tud ütni, és az életereje is nagyon jó. Sok jön belőle nagyon, ami nem gond, mert sok is fogy belőle. (Érdekes felismerés szemtanúja lehetsz, ha egy barbár várat ostromolsz, ugyanis a gép, valamilyen okból kifolyólag képes Védekezni, és a Várakozni a **Dühöngővel**, pedig elméletileg irányíthatatlan... van néhány olyan dolog, ami miatt szívesen elbeszélgetnék némelyik tervezővel.)



Kentaur: A legerősebb első szintű lény. Lőni tud, nem sokat, összesen 4et, viszont nincs rá közelharcos büntetése, 20 Életerőpontja van, és szuper a sebzése. A támadói, és a védői átlagosak. Tipikusan olyan lény, mint az **Ork**, szintje ellenére, még a középjátékban is fontos szerephez szokott jutni.

2.szint



Hárpia: Citadella kell hozzá. Ez több, mint hátrány, főleg, hogy sem 3., sem 4. szintű lényünk nem lehet addig, míg valamilyen 2. szintű lényünk nincs. Jók az értékei, repül, a „támad, és visszarepül” képessége pedig egy lövőlényhez teszi hasonlatossá. Sok jön belőle, és olcsó. Viszont törekeny, nem sebez nagyot, és ha őt választjuk, akkor nem lesz kivel megvédeni a **Küklopszot**. Nem beszélve arról, hogy a lövő lények ellen semmit nem ér, hiszen ahhoz, hogy azokat meg tudja támadni, közelebb kell mennie hozzájuk, ami által a felező hatótávon belülre ér... Lövő lények ellen sokkal okosabb, ha **azok mellé állunk**, meghiúsítva a távolsági támadási szándékot.



Nomád: A másik legerősebb 2. szintű lény a játékban. Gyors, első ütése van, 45 Életerőpontja, nagyon magas sebzése, és igen jó védői. Lövő lények reszketnek! Mindenhová hamar odaér, ráadásul szinte mindig ő jön először... Ha őt választottad, garantálom, hogy a sereged életerősebb lesz; sokkal. Ő is eléggé olcsó lény, és belőle is igen sok jön.

3.szint



Óriás mágus: Egy gyenge lény. Sok jön belőle, és olcsó, de lassú, alacsony értékekkel rendelkezik, és a vérszomjon kívül semmit sem tud. Tipikus céllövölde lény.



Küklopsz: A legerősebb 3.szintű lény a játékban. Sok az életereje, magasak a védői, hatalmasat tud dobni, és a dobása területen sebez, így nem tudnak rá visszalőni. Csak ajánlani tudom, és ahogyan a **Medúza** is, a **Küklopsz** is a seregünk gerincét fogja alkotni.

4.szint



Behemót: Nagy, erős, olcsó, és iszonyatosat sebez, de lassú, és otromba. Ha valahogy meg tudod oldani, hogy odaérjen, akkor hatékonysága megsokszorozódik. Kevés lövőlénnyel rendelkező pályán, vagy ha a nyersanyagaink inkább őfelé hajlanak, akkor kérdés nélkül őt válasszuk.



Viharmadár: Kicsi, de gyors, és villámmal sújtja az ellent. Értékei átlagosak, viszont olcsó, és sok jön belőle. Sajnos Kastély kell hozzá, amit nem mindig engedhetünk meg magunknak.

Extra tippek:

Az **Erő** vár lényege a sok, olcsó, és átlagon felüli erősségű lények termelése. Ehhez nagyban hozzá tudunk járulni, ha esetlegesen a kocsmából egy **Lordot** veszünk magunknak, és ha van rá lehetőségünk, akkor **Taktikát** tanítunk neki. Így **Lordok vezére** lesz belőle, ami +2 morált jelent csapatod minden tagja számára, így innentől kezdve nem lesz probléma a morállal, és az anyagiak is jobban fognak állni, hiszen a várunk leghatásosabb építményéhez, a Tenyésztő Akolhoz (+50% minden lényhozamra), igen sok pénz, és nyersanyag szükségeltetik.

A **Barbárjaink** a harchoz értenek, de máshoz nem. Fejleszd magas szintre a harci képességeiket, így egy idő után iszonyatos zúzógépekké válnak. Ha tudsz valahol **Élet** mágia képzettséget tanulni, akkor ne mulasd el. **Barbárodból Paplovag** lesz, ami ugyan 50%-os Halál elleni védelmet ad, viszont a lényeg itt inkább az, hogy a hősöd a Feltámasztás képzettséggel fog tudni rendelkezni, amivel az iszonyatos mennyiségű lényeidből még kevesebb fog fogyni.

Természetesen más egyéb alternatívák is ugyanúgy hasznosak lehetnek, sokat nyomnak latba a pálya által nyújtott tanulási, és fejlődési lehetőségek.

Szabad Gábor 2007.

ÁLTALÁNOS TANÁCSOK :

- Mindegyik vártípusnál már az elején döntsük el, melyik 3. szintű lényt akarjuk választani. Nézzük meg mit kell az építéséhez kifejleszteni, és elsőként ezeket húzzuk fel. Ha valamilyen nyersanyag hiányzik, és előreláthatólag rövid időn belül nem tudjuk beszerezni, használjuk a piacot átváltáshoz. Ha sikerült felépíteni a 3-as szintű épületet, még ha nem is tudjuk folyamatosan vásárolni a lényeket, de legalább termelődnek. És pár ilyen egység az elején igen jól fog jönni.
- A térképen található "Feketepiacon" jóval kedvezőbb áron tudjuk átváltani a cserélni kívánt árut, mint a várunkban lévő piacon.
- Az ellenfél távolsági támadó egységeit ki tudjuk iktatni, ha egy saját lényel beállunk eléje. Ilyenkor kénytelen közelharcba bocsátkozni, amiben általában jóval gyengébb.
- A játék elején indítsunk egyfős felderítő egységet, aki össze is szedi a térképen elhelyezett cuccokat. Az értékesebb nyersanyagokat akkor is érdemes felvenni ha azt erősebb szörny őrzi, mivel ezek még a harc előtt bekerülnek a kincstárunkba.
- Később is érdemes 1-1 lényt "őrségbe" kivezényelni a térkép különböző pontjaira (ha az engedélyezett 8 sereg még nincs meg), így láthatjuk ha az ellenfél serege közeledik.
- Ha észrevesszük hogy túlerőben lévő sereg közeledik várunk felé, a Karaván segítségével a várban tartózkodó hőseinket, lényeinket (előbb vásároljuk meg az összeset (vagy amennyire keretünk van) át tudjuk szállítani a másik várunkba (feltéve ha van). Így a várunk elveszik, de nem csökken seregünk létszáma.
- Amint tehetjük, támadjuk, és öljük meg az ellenséges hőst.
- Emiatt megszűnnek az általa adott bónuszok / Nem tudja tuningolni az egységeit
- A megnyert csata után a börtönünkbe kerül, miáltal az ellenfél kénytelen új, első szintű hőst indítani. *megj. : Az ellenfél is előszeretettel támadja a mi hősünket. Van amikor direkt rá utazik.*
- Ha van a játékban szövetségesünk, látogassuk meg a várát, így az ott lévő bónuszokból hősünk is részesül.
- Ha van a térképen elhelyezve "Tudás Fája" (ami ugye bizonyos összegért és nyersanyagért cserébe plusz egy szintlépést ad), ne használjuk ha még alacsony a szintünk. Várjuk meg amíg magasabb lesz a szintünk. Mert XP-ben mérve nem mindegy hogy mondjuk 3. szintről lépünk a 4.-re, vagy pl. 16.-ról a 17. szintre.

ogmog