

Úvod

Vítejte v nápovědě hry Vojevůdci a čarodějové



Vojevůdci a čarodějové jsou on-line fantasy hra. Máte k dispozici zemi, které vládnete, a o kterou se staráte. Každý den vám přibude určitý počet tahů, které můžete odehrát. Své království zvelebujete stavbou různých budov. Z některých těchto budov vám poddaní platí daně, které můžete využít k dalšímu rozvoji své země. Budovy si také můžete pronajmout do svých služeb a veškerá produkce surovin pak jde do vašich skladů.

Z počátku můžete stavět pouze základní budovy jako jsou domy, farmy a pily. Vylepšováním vašeho sídla získáte další pozemky pro stavbu nových a lepších budov. Země začne prosperovat, zaplní se obchody, oltáři či zlatými doly.

Na obranu své země budete potřebovat armádu. Existuje mnoho způsobů, jak ochránit svou zemi. Můžete se spolehnout na oddané rytíře, lučištníky či těžkooděnce. Můžete pomoci magie přivolat do svých služeb zvířata jako například vlky, medvědy nebo jednorožce. Pokud se rozhodnete zabývat vyšší magií, můžete do své armády získat mocné draky a další tajemné magické bytosti. Jakmile bude vaše armáda dostatečně silná, můžete ji vyslat do útoku na nepřátelské země a dobýt si tak zlato, suroviny a slávu.

Za účelem obrany vaší země a získání podpory vašich útoků se můžete stát členem některé z mnoha aliancí. Uvnitř vaší aliance můžete snadno komunikovat s ostatními členy, domlouvat se na společných válečných taženích, magických útocích a zlodějských akcích. Aliance mezi sebou na konci věku soupeří ve snaze vyhrát hru stavbou velkolepého paláce.

Rasy a terény

Registrace

Když zakládáte novou zemi, musíte zvolit několik důležitých věcí, které určí, jaký bude váš národ. Vybírejte pečlivě, protože je zakázáno mít více zemí na jednoho člověka během jednoho věku. Pokud to neuposlechnete a přesto budete hrát za více zemí naráz, hrozí vám smazání některých, nebo dokonce všech vašich zemí.

Nejprve si musíte zvolit přihlašovací jméno (login) a emailovou adresu, na kterou vám bude hned po přihlášení zaslán mail s heslem nutným pro přihlášení (pokud vám mail nedojde, na vstupní obrazovce Vojevůdců je možnost nechat si email zaslat znovu). Dále si vybíráte jméno, pod kterým budete vystupovat ve hře (jméno vládyce), jméno vaší země a vaše pohlaví, které je potřeba kvůli správným titulům.

Další důležitou věcí, kterou si musíte zvolit, je rasa vašeho národa. Ta určuje, jaké vlastnosti pozemků budou posíleny a které oslabeny, což má vliv na produktivitu některých budov. Rasy se také liší v tom, které budovy mohou stavět. Má také vliv na to, jaké budete mít vojáky a jaká kouzla.

Pokud si zvolíte špatnou rasu či terén, můžete vše ještě první den změnit – více viz Nastavení – Reset země. Rovněž první den registrace zemi neovlivní žádné události (kladné či záporné, pokud není náhodou rok, který události zvyšuje).

Rasy

Po světě se prohání bezpočet zvířet, elementálů a jiných magických bytostí. Mezi těmito tvory ale o nadvládu nad světem válčí šest hratelných ras – lidé, elfové, trpaslíci, skřeti, nekromanti a temní elfové. Každá rasa je zaměřená na jiný styl boje, takže zatímco nekromanti spoléhají na sílu magie, trpaslíci zatím ve svých síních budují děsuplné válečné stroje. Pro začátečníky jsou nejvhodnější rasou všestranní lidé – sice v žádném ohledu nijak zvlášť nevynikají, ale ani nestrádají. O výhodách a nevýhodách jednotlivých ras se více dočtete v jim věnovaných podkapitolách nápovědy.

Terény

Další neméně důležitou věcí, kterou si musíte zvolit, je terén na kterém postavíte své panství. Je jasné, že na nížinách se bude lépe pěstovat jídlo, ale bude zde méně kamení a železa a naopak v horách se bude špatně pěstovat jídlo a bude zde hodně nerostů. Jaké jsou přesně vlivy jednotlivých terénů ukazuje následující tabulka:

\ rasa	lidé			vznešení elfové			trpaslíci		
	úrodnost půdy	naleziště nerostů	magická energie	úrodnost půdy	naleziště nerostů	magická energie	úrodnost půdy	naleziště nerostů	magická energie
terén \									
nížiny	+30	-5	-15	+20	-20	+10			
kopce	+15	+10	-15				+5	+25	-20
hory							-10	+35	-15
bažiny				+0	-20	+30			
hvozd	+20	-25	+15	+10	-10	+20			
pustina							-25	+20	+15
\ rasa	skřeti			nekromanti			temní elfové		
	úrodnost půdy	naleziště nerostů	magická energie	úrodnost půdy	naleziště nerostů	magická energie	úrodnost půdy	naleziště nerostů	magická energie
terén \									
nížiny	+20	+5	-15						
kopce	+10	+15	-5						
hory	+0	+25	-15				-25	+25	+10
bažiny				-15	-15	+40	-20	+0	+30
hvozd				+10	-25	+25			
pustina				-30	+10	+30	-15	+15	+20

Pro větší představivost uvedeme, co má na které budovy vliv:
 Úrodnost půdy ovlivňuje produkci budov jako jsou farmy, pily a statky.
 Naleziště nerostů ovlivňuje produkci budov jako jsou kamenolomy, železné a zlaté doly.
 Magická energie ovlivňuje efektivitu budov souvisejících s magií.
 Více informací o pozemcích a budovách najdete v kapitole Stavění.

Lidé

Lidé jsou národ, který je velmi různorodý a zabývá se všemi možnými obory. Jejich největší výhodou je bonus k Obchodům a *sláva vladařova*. Lidské armády jsou nejučinnější v boji s trpaslíky a skřety.

- Nížiny: úrodnost půdy +30, naleziště nerostů -5 a magická energie -15.
- Kopce: úrodnost půdy +15, naleziště nerostů +10 a magická energie -15.
- Hvozd: úrodnost půdy +20, magická energie +15 a naleziště nerostů -25.

Lidské výhody a nevýhody

- Lidské jednotky jsou lehce podprůměrné (kvalita jednotek 50), rychlost mají průměrnou (průměr jejich jednotek je 60).
- Sláva vladařova – lidské země získávají 1 bod k maximu slávy za každý ve hře získaný titul (s výjimkou zemanského titulu, který každý hráč získá automaticky na začátku hry).
- K vyslání armády, zlodějů či magie je potřeba odehrát minimálně 8 tahů.
- Bonus +10% ke stavbě Magická bariéra
- Bonus +3% ke stavbě Obchod
- Postih -30% ke stavbě Obětiště
- Vylepšení země Lovci talentů (cena 900) - Hrdinové získají každé kolo trojnásobek běžného příjmu .
- Vylepšení země Velemágové (cena 800) - Zvýší produktivitu Magické věže o 50%.
- Složení domobráců: 45% jízda, 30% stroj, 10% zvíře, 10% pěchota a 5% nemrtvý.

Vznešení elfové

Elfové jsou dobří farmáři, dřevorubci a kouzelníci, ale velmi špatní horníci. Jejich největší výhodou jsou rychlé jednotky, bonus ke Školám a speciální stavba Síň věštců. Armády vznešených elfů mají největší úspěchy v bojích proti nekromantům a temným elfům.

- Hvozd: magická energie +20, úrodnost půdy +10 a naleziště nerostů -10.
- Nížiny: úrodnost půdy +20, magická energie +10 a naleziště nerostů -20.
- Bažiny: magická energie +30, úrodnost půdy +0 a naleziště nerostů -20.

Elfí výhody a nevýhody

- Elfí jednotky jsou podprůměrné (kvalita jednotek 48), ale rychlost mají nejvyšší ze všech ras (průměr jejich jednotek je 75).
- Vznešení elfové mají postih -5% ke zlodějským akcím. Ale pomocí vylepšení (viz níže) země se mohou stát velmi dobrými špehy.
- Mají k dispozici speciální bojové kouzlo Issaeina zbroj.
- Léčitelství - 12% mrtvých jednotek je po boji zachráněno. I jednotky s regenerací jsou takto (navíc) oživeny.
- Vznešení elfové mohou mít v bariérách o jedno obranné kouzlo více.
- K vyslání armády, zlodějů či magie je potřeba odehrát minimálně 10 tahů.
- Speciální stavby Gryfí hmízdlo, Kouzelný pramen, Síň věštců
- Bonus +40% ke stavbě Magická bariéra
- Bonus +30% ke stavbě Diamantový důl
- Bonus +10% ke stavbě Škola
- Postih -5% ke stavbám Cvičiště, Vojenská škola
- Postih -50% ke stavbě Obětiště
- Vylepšení země Elitní špehové (cena 800) - Zvýší sílu špionáže o 15%.
- Vylepšení země Kouzelníci úsvitu (cena 700) - Zvýší sílu cílených čarodějnických kouzel o 5%.
- Vylepšení země Tanečníci s čepulemi (cena 800) - Zvýší útočnou sílu a životy v útoku o 12%. Též přidá 12% k ničení a rabování. Pevnosti a Bašty sníží produktivitu o 10%.
- Složení domobráců: 35% drak, 35% zvíře, 15% elementál, 10% jízda a 5% pěchota.

Trpaslíci

Trpaslíci jsou výborní kameníci a horníci, ale horší kouzelníci. Největší výhodou trpaslíků je bonus ke Cvičištím a vysoký příjem zlata. Jednotky trpaslíků jsou nejlépe uzpůsobeny k boji se vznešenými elfy a nekromanty.

- Hory: naleziště nerostů +35, úrodnost půdy -10 a magická energie -15.
- Kopce: naleziště nerostů +25, úrodnost půdy +5 a magická energie -20.
- Pustina: naleziště nerostů +20, magická energie +15 a úrodnost půdy -25.

Trpasličí výhody a nevýhody

- Trpasličí jednotky jsou nadprůměrné (kvalita jednotek 52), jsou ale nejpomalejší ze všech (průměr rychlosti jejich jednotek je 50).

- Magická odolnost – trpaslíci mají bonus +300 k magické obraně proti útočným a cíleným kouzlům.
- Trpaslíci mají postih -10% ke zlodějským akcím. Ale pomocí vylepšení země (viz níže) se mohou stát slušnými sabotéry.
- K vyslání armády, zlodějů či magie je potřeba odehrát minimálně 10 tahů.
- Speciální stavba Zlatonosná říčka
- Bonus +30% ke stavbě Magická bariéra
- Bonus +20% ke stavbě Zbrojů
- Bonus +15% ke stavbám Cvičiště, Kasárna, Vojenská škola
- Postih -10% ke stavbám Statek, Škola
- Postih -20% ke stavbě Cech zlodějů
- Postih -40% ke stavbě Obětiště
- Vylepšení země Demoliční experti (cena 1K) - Zvýší sílu sabotáží o 15%.
- Vylepšení země Mistři run (cena 700) - Zvýší sílu cílených kněžských kouzel o 5%.
- Složení domobráců: 40% 🧙 pěchota, 35% 🤖 stroj, 15% 💧 elementál a 10% 🐉 zvíře.

Skřeti

Skřeti jsou národ skřetů, orků, trolů a dalších různých ras, jsou výborní válečníci a velmi špatní kouzelníci. Největší výhodou skřetů je obrovský bonus ke Cvičištím. Skřetí hordy jsou nejlepší v boji proti vznešeným elfům a temným elfům.

- 🌱 Kopce: naleziště nerostů +15, úrodnost půdy +10 a magická energie -5.
- 🌱 Nížiny: úrodnost půdy +20, naleziště nerostů +5 a magická energie -15.
- 🌳 Hory: naleziště nerostů +25, úrodnost půdy +0 a magická energie -15.

Skřetí výhody a nevýhody

- Skřetí jednotky jsou nejlepší ze všech (kvalita jednotek 53), a zároveň jsou lehce nadprůměrně rychlé (průměr jejich jednotek je 65).
- Skřeti mají schopnost vykořisťování, která jim umožňuje dočasně zvýšit aktuální produktivitu poškozené/nedodělané farmy nebo oltáře, jejichž level je vyšší než 1, na 95% její maximální produktivity, ale s následkem trvalého poškození budovy (snížení maximální produktivity o 5%). Vykořisťování také umožňuje skřetům získávat více zlata z vlastních zbouraných budov – zbořením své stavby získají až čtvrtinu její ceny (včetně ceny jejich vylepšení) – oproti desetině u ostatních ras.
- Mají k dispozici speciální útočné kouzlo Krvelačnost.
- K vyslání armády, zlodějů či magie je potřeba odehrát minimálně 7 tahů.
- Speciální stavba Bojové jámy
- Zakázané stavby Koloseum, Královský palác
- Bonus +30% ke stavbám Cvičiště, Kasárna, Vojenská škola
- Bonus +20% ke stavbě Magická bariéra
- Bonus +10% ke stavbě Zbrojů
- Postih -10% ke stavbě Škola
- Vylepšení země Krvaví zaklínači (cena 800) - Zvýší sílu Krvelačnosti v útoku o 15%.
- Vylepšení země Temní akolyté (cena 1K) - Zvýší produktivitu Magických bariér o 10%.
- Vylepšení země Kmenoví strážci (cena 900) - Zvýší obrannou sílu a životy v obraně o 6%.
- Složení domobráců: 35% 🧙 pěchota, 25% 🐉 jízda, 20% 🧛 nemrtvý, 15% 🤖 stroj a 5% 🐉 drak.

Nekromanti

Jsou to vlastně zlí lidé a jiné bytosti, kteří se rozhodli věnovat se temné magii a jsou v ní velmi dobří. Největší výhodou nekromantů je tedy silná a spolehlivá magie. Jejich stvůry nejlépe bojují proti lidem a skřetům.




- 🏠 Bažiny: magická energie +40, naleziště nerostů -15 a úrodnost půdy -15.
- 🌳 Hvozď: magická energie +25, úrodnost půdy +10 a naleziště nerostů -25.
- 🏠 Pustina: magická energie +30, naleziště nerostů +10 a úrodnost půdy -30.

Výhody a nevýhody nekromantů









- Nekromanti jednotky jsou podprůměrné (kvalita jednotek 49), a zároveň jsou pomalejší (průměr rychlosti jejich jednotek je 55).
- Mají k dispozici speciální bojové kouzlo Thilisy přízraky.
- Vládci magie – kouzla nekromantů při seslání neselhávají (netýká se vyhodnocení kouzel v boji ani kouzel cílených proti bariérám soupeře). Šance na vyprchání trvalého kouzla, které je seslané, ale není v magické knize, je stejná jako u ostatních ras.
- Oživení mrtvých - 6% mrtvých jednotek je po boji zachráněno. I jednotky s regenerací jsou takto (navíc) oživeny.
- Nekromanti mohou mít v bariérách o dvě obranná kouzla více.
- K vyslání armády, zlodějů či magie je potřeba odehrát minimálně 9 tahů.
- Speciální stavby Hřbitov, Mučirna
- Bonus +40% ke stavbě Magická bariéra
- Bonus +20% ke stavbě Obětiště
- Vylepšení země Stínoví strážci (cena 500) - Zvýší sílu vyslaných Místních ochran o 15%.
- Vylepšení země Padlí černokněžníci (cena 800) - Zvýší sílu Thilisyných přízraků o 10%.
- Složení domobráců: 40% 🧛 nemrtvý, 35% 🐉 drak, 20% 💧 elementál a 5% 🤖 stroj.

Temní elfové

Temní elfové jsou stejně jako jejich vznešení bratraci velmi dobří v magii, ale místo farmářů a dřevorubců jsou slušní kameníci a horníci. Největší výhodou temných elfů je vyrovnaná kombinace zbraní a magie. Válečníci temných elfů nejsnadněji poráží lidi a trpaslíky.

-  Pustina: magická energie +20, naleziště nerostů +15 a úrodnost půdy -15.
-  Hory: naleziště nerostů +25, magická energie +10 a úrodnost půdy -25.
-  Bažiny: magická energie +30, naleziště nerostů +0 a úrodnost půdy -20.

Výhody a nevýhody temných elfů

- Jednotky temných elfů jsou lehce nadprůměrné (kvalita jednotek 51), a zároveň jsou velmi rychlé (průměr rychlosti jejich jednotek je 70 ).
- Temní elfové mohou mít v bariérách o jedno obranné kouzlo více.
- K vyslání armády, zlodějů či magie je potřeba odehrát minimálně 8 tahů.
- Bonus +30% ke stavbám Královský sad, Magická bariéra
- Bonus +10% ke stavbám Cvičiště, Vojenská škola
- Bonus +5% ke stavbě Škola
- Vylepšení země Pěvci noci (cena 600 ) - Zvýší průraznost bojových kouzel o 10%.
- Vylepšení země Šamani soumraku (cena 700 ) - Zvýší sílu cílených čarodějnických kouzel o 5%.
- Složení domobránců: 35%  elementál, 30%  zvíře, 20%  nemrtvý, 10%  drak a 5%  jízda.

Herní systém

Základy hraní a tahy



Na začátku máte 30 tahů, které můžete odehrát. Každý další den, během půlnoci (tzv. přepočtu), vám přibude dalších 30 tahů. Pokud neodehrajete všechny tahy, může se vám stát, že vám místo nových 30 tahů přibude méně. Maximální počet je omezen na 100 tahů, pak vám už nepřibývají žádné. Jak přesně přibývají nové tahy ukazuje následující tabulka:

















Zbývá tahů	Další den
0 - 30	+30 tahů
31 - 35	tahy = 60
36 - 60	+25 tahů
61 - 85	+15 tahů
86 a víc	tahy = 100

Po registraci a prvním přihlášení se octnete v části **Trůn**. Na levé straně jsou odkazy na všechny hlavní části pod nimi je tlačítko – další tah. Úplně nahoře je lišta, kde jsou vždy odkazy jednotlivé podčásti příslušné části. Po odehrání tahů a vyřešení všech záležitostí se nezapomeňte odhlásit – křížkem vlevo dole.

Jak bylo řečeno v úvodu, jste vládci určitého území, na kterém můžete stavět budovy. Většina z nich vám pak odvádí daně, nebo si je můžete najmout a za příslušný obnos zlata vám budou odvádět svou produkci. Po odehrání tahu vám vždy přibude či ubude zlato a další suroviny. V podčásti **Úvod** vidíte také upozornění, když se stane nějaká kladná či záporná událost a rovněž se zde objevují hrdinové, které můžete najímat. Ti mají několik schopností a mohou vést vaši armádu při útocích.


Suroviny

V první podčásti Trůnu – **Úvod** – je přehled vašich zásob (v závorce je změna od minulého tahu) a zaplnění vašich skladů. Na počátku dostane každá země 300.000  a 2.500 .


Surovina	Ikona	Příjem a využití
Zlato		Používá se na stavbu budov, najímání hrdinů a žoldáků, rekrutování jednotek, nákupy na tržišti a platy pracujícím. Zlato získáváte zejména z daní od poddaných, kteří pracují ve vámi postavených budovách, z prodeje surovin na tržišti nebo útoků na jiné země.
Jídlo		Jídlem krmíte své hrdiny a řadu jednotek. Jídlo produkují především Farmy, případně Statky.
Dřevo Kamení Železo	  	Používají se na stavbu většiny budov. Na počátku hry stavíte budovy ze dřeva, k těžbě kamení a železa se dostanete až později.
Mana		Mana se získává z magických staveb a je potřeba pro vyvolávání většiny kouzel a udržování magických jednotek. Mana je navíc nestálá, takže se každé kolo část manové zásoby vytratí (zabránit tomu lze postavením Monolitů).
Vědomosti		Vědomosti jsou potřebné k vylepšování staveb na vyšší levely a k pořizování kouzel, získávají se ze Škol.
Zkušenosti		Zkušenosti jsou potřebné k výcviku jednotek a hrdinů na vyšší levely, získávají se především z Cvičišť. Zkušenosti se na rozdíl od ostatních surovin nehromadí na skladě, ale získávají je všechny jednotky, které momentálně v armádě máte.
Koně Kopí Luky Meče Štíty Zbroje	     	Tato skupina surovin je určena k rekrutování jednotek.
Přízeň bohů		Přízeň bohů je odměnou či odškodněním za akce, které vykoná vaše země. Více o jejím získávání a využití se dozvíte níže.
Slzy bohů		Surovina rozhodující o vítězi věku (více viz kapitola Cíl hry).

Pokud chcete vědět jak budou vypadat vaše zásoby poté, co dáte odehrát tah, podívejte se do předposlední podčásti – **Odhad** – ta vám ukáže, jak budou vaše zásoby vypadat po odehrání následujícího tahu. Je dobré si hlídat, aby vaše zásoby nepřekročily skladovací prostory, neboť to, co se před i po odehrání tahu nevejde do skladů, je ztraceno (v případě, že by vám tato možnost hrozila budete hrou upozorněni). Musíte také hlídat jestli máte dostatek zlata a jídla pro vaši armádu, v opačném případě nepůjde odehrát tah.

Arcimágova záložna

Arcimág nabízí zemím možnost uložit k němu přebytečné zlato, které se nevejde do skladů. Takto uložené zlato se vrátí zpět na počátku následujícího přepočtu (lze o něj přijít vojenským útokem či cílenou magií). K arcimágovi je možné v jeden den uložit nejvýše 10M .

Přízeň bohů

Přízeň bohů je speciální surovina, jde o odměnu od bohů za vámi vykonané akce či odškodnění za přikoří. O přízeň bohů nelze nijak přijít (jen hráč i může sám utratit), jedna přízeň bohů odpovídá ceně zhruba 10K . Získávání přízně bohů též zlepšuje bojové schopnosti celé aliance (více viz Alianční bonusy od bohů).

Získávání přízně

- Za zabití jednotky (4%), zbořené stavby (3% a více) a zničené slzy bohů (až 25%) nepřátel v boji.
- Za vlastní ztracené jednotky (8%) a stavby v boji (10%).
- Při seslání negativní cílené magie (10% a více).
- Za nekalé zlodějské akce včetně podpor sabotáží (10%).
- Za splnění úrovní vyznamenání.
- Za umístění na předních pozicích v různých žebříčcích.

- Po postavení Hradu je možné nakupovat přízeň v ceně 50K👉 za kus.

Procenta v závorkách udávají, kolik zhruba z ceny dané věci hráč získá v přízní bohů. Například když hráč přijde o stavbu ceny 5M👉, 10% její ceny je 500K👉, tomu odpovídá zisk 50👉.

Využití přízně

- Nákup vylepšení země (družiníků).
- Vydražení žoldáků (hrdinů, jednotek i legendárních hrdinů).
- Zvyšování levelů hrdinům.
- Stavění slz bohů (👉).
- Nákup andělů či ďáblů.

Přepoččet

Vždy o půlnoci nadchází čas, kdy se vyhodnotí všechny akce, ať už vojenské, magické, nebo i posílání surovin. Jejich pořadí je následující:

1. 🍄 Vydělky z trhu přijdou do skladů
2. 🍄 Suroviny poslané jinému hráči mu přijdou do skladů
3. 🍄 Posily dorazí na místo určení
4. 🍄 Zlodějské akce (špionáže a sabotáže)
5. 🍄 Vojenské akce (útoky)
6. 🍄 Přivezeny suroviny z útoků, vracení armád do domovských zemí
7. 🍄 Magické akce (cílená kouzla)
8. 🍄 Výpočet statistik pro nový den
9. 🍄 Vyřazování aliancí, zjevení se a mizení polobohů
10. 🍄 Zisk přízně bohů za umístění v žebříčcích

Počáteční ochrana, umístění země na mapě

Prvních 15 dní po registraci (včetně prvního dne) jste pod ochranou arcimága z Erdaanu, nikdo na vás nemůže útočit, sesílat cílenou magii či posílat nekalé zlodějské akce. Proto se nemusíte bát, že vás hned druhý den někdo přepadne a vydrancuje a můžete se první dny klidně věnovat rozvíjení vaší zemičky. To stejné ale platí i pro útoky vašich armád, zlodějů a magie. Ihned po registraci ještě není na mapě umístěna vaše země, umístění se provede 10. den při vašem přihlášení (nebo později, pokud se 10. den nepřihlásíte).

Další ukazatele v trůnu

Kalendář

V horním levém rohu vidíte, jaký je zrovna rok v kalendáři Vojevůdců a čarodějů a kolikátý je věk. Když kliknete na jméno roku, zobrazí se vám přehled roků a jejich vliv na vaši zemi. Jeden rok odpovídá jednomu dni ve skutečném světě. Roků je mnoho různých druhů a počítají se od prvního dne od začátku nového věku. Některé roky mají kladný vliv na události, které vás potkávají, jiné mají záporný vliv a některé roky nemají žádný vliv.

Pokud si našetříte tahy z předchozích dní, budete při jejich odehrávání též pod vlivem předchozích roků – v Trůnu se vedle jména roku objeví jedno až tři + (to znamená, že při více než 85ti tazích bude rok o tři menší (+++), při více než 60ti bude o 2 menší (++) a při více než 30 bude o 1 menší (+)).

Více o kalendáři a jednotlivých rocích se dozvíte zde.

Bohatství

Bohatství je ukazatelem vyspělosti země. Hodnota bohatství je součtem všech dílčích položek (cena země + cena surovin + cena armády + cena trhu + cena prodeje a žoldáků + cena kouzel a vylepšení) na obrázku níže. Největší vliv na celkové bohatství má cena všech staveb ve vaší zemi. Čím bohatší je země, tím lépe musí bránit svůj majetek před nájezdy chudších sousedů a tím vyšší daně platí při posílání surovin spojencům (viz Obchod – Karavana).

Čest

Čest máte na počátku rovnu nule, ale později se podle vašeho chování v bojích bude posouvat do kladných či záporných hodnot. Kladná hodnota znamená, že si vybíráte soupeře srovnatelné síly a získáte také bonus k síle a životům jednotek (viz Boj – Bonus z vysoké cti). Hodnota kolem nuly (až ±200) znamená, že se buď nezapojujete do bojů a nebo střídáte slabé a silné soupeře. Záporné hodnoty zase ukazují vaši zálibu v nečestném rabování slabších zemí.

Jako ve skutečnosti, vaše činy časem blednou, takže každý den (během přepočtu) ztratí každá země 1% ze své cti, zaokrouhluje se na číslo blíž nule (z -1005 na -994, z 31 na 30 atp.). Čest mizí na počátku přepočtu, ale během něj se ještě počítá s původní hodnotou.

Přesná pravidla pro zisk a ztrátu cti během bitvy najdete v kapitole Boj – Zisky z bojů.

Vyznamenání

Ukazatele rozvinutosti země v různých oblastech, úkoly ke splnění. Po splnění každé části hráče čeká odměna v podobně přízně bohů, případně i něčeho navíc. Stupně vyznamenání jsou: dřevěné, kamenné, bronzové, stříbrné a zlaté. Přehled všech vyznamenání se nachází zde.

Sláva a daně

Sláva udává, jak vás mají obyvatelé rádi – jak jsou zaujati vašimi skutky a vaší mocí. Slávu zvyšuje jak armáda, kterou sestavíte, tak vyhrané boje. V době míru se sláva pomalu blíží hodnotě, která odpovídá síle vaší armády + síle z vašich cechů (síla domobrany a zocelení slávu nezvyšuje). Ve hře sláva ovlivňuje daně, které platí poddaní, a produkci budov, které na daních závisí.

Základní daně jsou 20%. Udávají, kolik procent platu odvede stavba do tvé pokladny. Jeden bod slávy odpovídá zhruba 10.000 síly armády. Slávu lze získat též úspěšnými útoky a obranami¹, či postavením Kolosea. Sláva roste, resp. klesá, k hodnotě určené silou vaší armády rychlostí 1% ze své hodnoty, případně rychlostí 1% z rozdílu mezi hodnotou určenou silou a slávou – pokud je tato hodnota vyšší. Kolik přesně při jaké slávě dostanete daní ukazuje následující tabulka:

Sláva	1	2	5	10	20	50	100	200	500	1000
Odpovídá síle armády	10K	20K	50K	100K	200K	500K	1M	2M	5M	10M
Daně	20,12%	20,24%	20,60%	21,19%	22,37%	25,80%	31,17%	40,79%	62,3%	82,23%

Daně nikdy nepřesáhnou 100%; přesný vzorec je
 $daně = 1 - 0.8 * [0.994 ^{(sláva/4)}]$

Volné hraní

Pokud je hráč ve Světě hrdinů a nemá zaplacen příspěvek (čerpá tedy volné hraní), jsou některé možnosti země omezeny, jako ochrana proti zneužití. Útoky mají do 15-20K síly armády efekt jako normálně, ale s vyšší silou roste efekt pomaleji – sebesilnější útok od takové země nikdy nenapáchá větší škodu, než armáda o síle 30K. Dále není možné posílat suroviny jiným zemím přes Překladiště karavan ani stavět Slzy bohů. Nakupovat z trhu sice možné je, ale neprodávají se při tom suroviny jiných hráčů, vše dodá arcimág a do obchodování se nic z toho nepočítá.

Pohádkový svět

Vedle Světa hrdinů, kde vládci s nikým nemazlí a navzájem se mordují, existuje i speciální svět s vlastní mapou, určený pro výchovu nových hráčů. Zde se naučí základním principům hry, aniž by je ničili zkušení hráči. Též zde mohou spočinout zkušení hráči, kteří třeba daný věk začali později, či si dávají menší pauzu.

Jak se hráč dostane do Pohádkového světa?

- Po zaškrtnutí "chci rádce". Po založení země jsou dva parametry nezávislé (bude možné zrušit rádce, nebo změnit svět samostatně).
- Po registraci nového účtu, či použití účtu, který nebyl nikdy placen (tedy pořádně nehrál). Bude možné se přepnout do klasického Světa hrdinů, ale začne se odpočítávat volné hraní.
- Vlastním výběrem.

Výjimky v Pohádkovém světě

- Sníženy účinky útoků. Rabování sníženo na 1/5, boření staveb sníženo na 1/7.
- Po boji je průměrně 75% mrtvých jednotek oživeno (posléze je na zbylé mrtvé jednotky aplikována regenerace a další způsoby záchran mrtvých).
- U cílené magie jsou účinky sníženy na 1/10 (tj. kouzla budou mít účinek jako kdyby měla sílu sníženu na 10%), jen Povodeň, Magický vír a Zemětřesení budou sníženy na 1/50.
- Sabotéři budou mít účinky sníženy na 1/3 (tj. zlodějské sabotáže budou mít účinek jako kdyby měly sílu sníženu na 33%). Navíc Sabotáž budov spadne jen pětina staveb.
- Špehové fungují stejně jako v klasickém světě hrdinů.
- Zrušeny omezení pro nováčky, které existují v klasickém světě hrdinů, tedy zákaz posílání surovin a snížení účinků útoků na pevnou hranici.
- V Pohádkovém světě se nezískává přízeň bohů za pořadí v žebříčcích, ani země neoddrží bonusy k síle armád za vysokou čest.
- Nelze zde prodávat suroviny na trh (pouze lze využít "výprodej"). Je to nutné, aby velmi bohaté země v Pohádkovém světě neovlivňovaly zásadně obchodování v klasickém Světě hrdinů. Na trhu lze zásoby nakupovat normálně, ale do prodeje ve Světě hrdinů (a tedy počítání ceny trhu) se to nepromítne.
- V Pohádkovém světě není možné kupovat žoldáky.

Bůžci

- Bůžci jsou neutrální země, podobné polobohům. Jsou to skřítkové a víly. Celkem je 12 zemí bůžků o síle 200K - 1M.
- Existují v nováčkovském světě od začátku věku.
- V obraně mají kouzlo zuřivost polobohů síly 200.
- Při útocích stejného vládce se bůžek rozzuří – získává +20% k síle a životům jednotek za každé předchozí dobytí stejným útočníkem (tedy pokud hráč zaútočí potřetí po předchozích dvou úspěšných útocích, obdrží bůžek bonus v hodnotě +60%).
- Desetinová zlodějská ochrana a polovina magických štítů oproti polobohům.
- Stavby mají podobné jako polobohové, jen o level nižší, cech zlodějů pouze jednou (aby jejich statistická síla nebyla příliš zkruslena).
- Sesílají na oplátku kouzla síly: jejich_síla / 2.000 a jen 0-2 za každou sadu, neselávají Zlobu bohů.

Přesuny mezi světy

- Dokud není země na mapě, může libovolně měnit svět (jen musí vystoupit z aliance, pokud v nějaké je).
- Z klasického světa hrdinů lze kdykoliv utéct do nováčkovského. Země musí vystoupit z aliance a v herním nastavení zvolit [Změnit svět na pohádkový](#). O přepočtu je s ní ještě nakládáno, jako by byla ve světě hrdinů, ale na konci přepočtu se zařadí do nováčkovského světa.

Jak se dostat z nováčkovského světa do světa hrdinů?

- Prvních 15 dní věku, tedy dokud je země pod ochranou, lze z nováčkovského světa přímo vstoupit do kterékoli aliance ve světě hrdinů, jen musí nejdříve vystoupit z nováčkovské aliance, pokud v nějaké je.
- Avšak jakmile je jednou hráč umístěn na mapě ve světě hrdinů a následně uteče do nováčkovského světa, nemá již žádnou možnost návratu.
- Po skončení ochrany již není možné přejít z nováčkovského světa do světa hrdinů.

Podpora nováčků

Kromě Pohádkového světa existuje ve Vojevůdcích několik dalších věcí, které jim pomohou začlenit se mezi ostatní a umožní jim stát se zkušenými hráči.

Stavební poradce

Tento poradce je přidělen každému novému hráči. Lze ho vypnout i zapnout v nastavení. Hráče na počátku provede stavěním a doporučí mu stavby nutné na dostatečný rozjezd země. S vyšší úrovní hlavní stavby je ale méně přesný (neboť možností je v té době již příliš mnoho).

Rádci

Rádci jsou zkušení hráči, kteří dobrovolně pomáhají nováčkům se zdokonalováním se ve hře. O rádce může hráč požádat přímo při registraci, případně později v => . Rádce je možné kdykoliv zrušit, na témže místě. Přidělený rádce vidí detaily hráče, aby mohl poradit co nejlépe. Nebojte se rádci napsat jakoukoliv otázku související se hrou, od toho tu je (u máte odkaz na zaslání pošty rádci).

¹⁾ Získaná sláva při úspěšném útoku odpovídá přímo celkové síle jednotek obránce na počátku boje. Pokud byla síla jednotek obránce nižší, než síla jednotek útočníka, tak je zisk odpovídající síle:

$(\text{síla jednotek obránce}) * (\text{síla jednotek obránce} / \text{síla útočníka})^{0,5}$

V případě více útoků na jeden cíl během jednoho přepočtu získají další úspěšné útoky ještě méně slávy, než obvykle.

Počet získaných bodů je klasicky výsledek / 10.000.

Stavění

O pozemcích a budovách

Na začátku máte k dispozici malé území o 30 polích, které časem rozšiřujete. Každé políčko vašeho území má tyto 3 vlastnosti: úrodnost půdy, naleziště nerostů a magická energie, které ovlivňují výkonnost různých budov.

Hodnoty těchto vlastností jsou mezi 80 - 120¹ a k nim se připočítávají bonusy a postihy podle ras a terénu. Například vznešení elfové v nížinách mají úrodnost 100 - 140 (mají bonus +20), ale naleziště nerostů mají jen 60 - 100 (postih -20) a magickou energii 85 - 125 (bonus +5). Bonusy a postihy k vlastnostem pozemků najdete v kapitole Rasy a terény.

Produktivita budov

Každá budova má nějakou aktuální a maximální produktivitu.

Aktuální produktivita udává, na kolik procent funguje, kolik vyprodukuje surovin a jak velké odvádí daně. Maximální produktivita určuje nejvyšší možný výkon dané budovy.

Čím je vyšší aktuální produktivita, tím je úměrně větší i produkce daní. U produkce surovin je nárůst produkce surovin větší než produktivity, z čehož plyne, že farma s vysokou produktivitou vyrábí jídlo levněji než farma s menší.

Produktivita některých staveb není ovlivněna náhodou. Vždy mají po postavení trvalou produktivitu 100 a při zvyšování levelu se zvýší přesně o 15% (a následně klasicky zaokrouhlí). Tyto stavby nezvyšují svoji produktivitu ani pomocí události a kvalita není v jejich detailu vůbec zobrazena. Navíc je není možné přestavět. Že stavba není ovlivněna náhodou se dozvíte z jejího popisu, podobně jako třeba u závislosti na úrodnosti půdy.

Stoupání a klesání aktuální produktivity

Když se postaví nová budova, je aktuální produktivita na 1/10 maximální. Každý tah se přidá k aktuální produktivitě 1/10 rozdílu mezi maximální a aktuální (zaokrouhleno nahoru na celá procenta). Stejně tak produktivita klesá, když je aktuální větší než maximální, což může nastat při nějaké šťastné události. Aktuální produktivita budov také klesne, když vás někdo přepadne a porazí, neboť vyraboval vaše území. Ve všech těchto případech stoupá aktuální produktivita opět k maximální produktivitě o 1/10 jejich rozdílu.

Výjimkou v počáteční aktuální produktivitě jsou stavby Pevnost a Bašta, které začínají na 0 (na plnou produktivitu tedy nabíhají o 1 tah dříve, než ostatní).

Produktivita stavby Cech zlodějů stoupá ke své maximální hodnotě každé kolo pouze o desetinu toho co běžné stavby.

Výpočet maximální produktivity

Maximální produktivita každé nové budovy je buď závislá na jedné ze tří vlastností políčka na kterém stojí, nebo na nich nezáleží. Pokud nezáleží na žádné (není u ní napsáno na čem závisí), je počáteční maximální produktivita 90 až 110. Pokud je závislá na nějaké vlastnosti, je 90% až 110% z dané vlastnosti políčka na němž stojí.

Například pokud postavíme Farmu na políčku s úrodností 120, bude její počáteční maximální produktivita mezi 108 až 132, stejně jako u Kamenolomu na políčku s nalezištěm nerostů 80 bude jeho počáteční maximální produktivita 72 až 88.

Některé rasy mají ještě bonusy či postihy k produktivitě některých budov. Tento bonus/postih se vyhodnotí naposledy (pokud by tedy vaše rasa měla 10% bonus k farmám, byla by produktivita z prvního příkladu 119 až 145). Výsledné produktivity bývají nejčastěji kolem průměru horní a dolní hranice, výjimečně se jedné z těchto hranic přiblíží.

Parametry staveb

Aktuální produktivita	Výkonnost stavby – čím vyšší je aktuální produktivita, tím vyšší dává stavba daně, tím více produkuje surovin a podobně.
Maximální produktivita	Maximální výkonnost (tj. maximum aktuální produktivity), které může stavba za běžného stavu dosáhnout. Ovlivňují ji například bonusy z jiných staveb, trvalých kouzel, hrdinů a podobně. ²
Trvalá produktivita	Je to maximální produktivita bez úprav (tj. bonusů či postihů z hrdinů, staveb, kouzel atp.).
Daně	Udává počet zlatých, které ti poddaní po odehrání tahu odevzdají. Některé stavby daně neplatí.
Plat	Některé stavby je možné najmout, aby svoji produkci odevzdávaly do tvých skladů – plat udává, kolik stojí jejich najmutí každý tah. I když je stavba najmutá, platí daně.
Produkce	Může to být určitý počet surovin, bonus k některým stavbám, k daním a řada dalších věcí. Produkce staveb, které nelze najmout automaticky připadá tobě, produkce těch staveb, které se najímají, ti připadne jen v případě najmutí.
Level	Úroveň stavby – zpravidla vyšší levely zvyšují odvedené daně, zvyšují produkci a někdy mají i zvláštní účinky (viz. popis daně stavby).
Kvalita	Kvalita budovy určuje, o kolik % je daná stavba lepší či horší než průměrná stavba stejného typu na daném políčku.

Stavět a Území

Tlačítkem **Stavět** v levém menu se dostanete do hlavního přehledu stavby budov. Zobrazuje se zde počet zastavěných a volných polí, budovy přístupné ke stavbě, jejich cena a počet již postavených budov tohoto druhu.

Po kliknutí na tlačítko **Postavit** u vámi vybrané budovy se vám objeví políčka seřazená sestupně podle typu, na kterém budova závisí (úrodnost/nerosty/magická energie). Pokud nezávisí na ničem, jsou políčka seřazena podle průměru všech tří vlastností vzestupně. Je tedy nejvýhodnější zvolit při stavbě první políčko, pokud ovšem nemáte stavění naplánováno, či pokud pole nemá jinou vlastnost také na vysoké úrovni. Časem se ve hře naučíte, co na která políčka stavět, jaké priority které budovy pro jednotlivé kombinace ras a terénů mají.

Stavění má 4 podčásti:

V podčásti **Další** (nebo tlačítkem **Ostatní stavby**) se dostanete k nabídce specializovaných budov, které dělají každou zemi jedinečnou.

V podčásti **Hlavní** můžete vylepšit svou hlavní budovu, najdete zde také požadavky na další stupeň hlavní budovy.

V podčásti **Vylepšení** můžete za několik miliónů 🍄 nebo 🍄 koupit různá vylepšení pro svou zemi.

V podčásti **Finální** můžete za určitých podmínek přispívat ke stavbě finální budovy. Více v části Cíl hry.

Část **Území** slouží ke správě budov a má 4 podčásti:

Profese je seznam vašich budov rozříděný podle druhu.

Výkonnost je seznam vašich budov seřazený sestupně podle produktivity.

Naleziště je seznam všech políček, zastavěných i nezastavěných, který lze setřít jednotlivými tlačítky podle jedné vlastnosti pozemku či podle nejhoršího průměru všech tříd.

Více módů je seznam budov, po jejichž najmutí si lze vybrat z různých druhů produkce, jako např. různé druhy zbraní.

Když kliknete v některém seznamu na budovu, zobrazí se vám její detailní popis. Můžete zde budovu najmout, vylepšit či zbořit. Abyste nemuseli pokaždé klikat na budovu, když ji chcete najmout, stačí kliknout na prázdnou minci vedle budovy, stejně ji lze propustit. Zlatá mince značí najatou budovu, stříbrná budovu, která neodvádí daně, nejde najmout a slouží nějak jinak. Zlepšovat budovy lze také přímo ze seznamu tím, že kliknete na plus vedle levelu.






Hlavní budova

Hlavní budova je základní budova, kterou dostanete do začátku (konkrétně Radnice). Nikdy vám ji nikdo nemůže zbořit a díky ní máte zpočátku malé místo ve skladech. Abyste získali nové pozemky, je potřeba vylepšit vaši hlavní budovu na další stupeň.

Kromě nových pozemků získáte také vyšší titul, zvětší se vám úložné místo v hlavní budově a zpřístupní se vám stavba nových budov. Ale nic není zadarmo a vylepšování hlavní budovy je jedna z nejnákladnějších věcí ve hře.

Hlavní budově lze rovněž zvýšit level, čímž si zvětšíte území a dostupné sklady. Před vylepšením hlavní budovy na další stupeň je nutné mít předchozí stupeň na maximálním levelu. Po vylepšení se stavba vrátí zpět na 1. level a produktivitu 100.

Stupně hlavní budovy

Stupeň	Cena	Titul	Požadavky	Místo ve skladech	Polí
Radnice 	<i>již je postaveno</i>	zeman či zemanka	-	300K 3K 60	29+1
Tvrz 	60.000 1.000	baron či baronka	Radnice, Farma a Pila	600K 6K 120	34+1*
Tvrz level 2	24.000 400 200	stejný	Tvrz level 1	700K / 7K / 140	39+1*
Zámek 	150.000 1.500 1.500	hrabě či hraběnka	Tvrz level 2, Farma, Pila a Kamenolom	900K 9K 180	44+1*
Zámek level 2	60.000 600 600 200	stejný	Zámek level 1	1M / 10K / 200	49+1*
Zámek level 3	120.000 1.200 1.200 400	stejný	Zámek level 2	1,1M / 11K / 220	54+1*
Citadela 	300.000 1.500 4.000 800	vévoda či vévodkyně	Zámek level 3, Pila, Kamenolom a Železný důl	1,2M 12K 240	59+1
Citadela level 2	120.000 600 1.600 320 200	stejný	Citadela level 1	1,3M / 13K / 260	64+1
Citadela level 3	240.000 1.200 3.200 640 400	stejný	Citadela level 2	1,4M / 14K / 280	69+1
Citadela level 4	480.000 2.400 6.400 1.280 800	stejný	Citadela level 3	1,5M / 15K / 300	74+1
Hrad 	1.000.000 5.000 15.000 3.000	kníže či kněžna	Citadela level 4, Pila, Kamenolom a Železný důl	1,6M 16K 320	79+1
Hrad level 2	400.000 2.000 6.000 1.200 200	stejný	Hrad level 1	1,7M / 17K / 340	84+1
Hrad level 3	800.000 4.000 12.000 2.400 400	stejný	Hrad level 2	1,8M / 18K / 360	89+1
Hrad level 4	1.600.000 8.000 24.000 4.800 800	stejný	Hrad level 3	1,9M / 19K / 380	94+1
Hrad level 5	3.200.000 16.000 48.000 9.600 1.600	král či královna	Hrad level 4	2M 20K 400	99+1



Stavbu hlavní budovy na level 3 a 4 lze rozdělit na 2 části a stavbu Hradu na level 5 na 4 části.

**) Jedno z pěti získaných polí bude pole, které má naleziště nerostů na maximu či jeden bod pod maximem.*

Rady do začátku

Na začátku máte nějaké suroviny a zlato. Na vašem území stojí pouze Radnice, která vám neodvádí žádné daně (je to vaše sídlo), ale slouží jako sklad. Musíte proto postavit nějaké budovy, aby vám odváděly daně. Za suroviny, které dostanete do začátku postavte nějaké Farmy a Pily, popřípadě Domy, ať získáte nějaký příjem. Rozhodně potřebujete několik Pil, abyste měli dřevo na ostatní budovy. Na políčkách, kde je úrodnost větší než 89, stavte Pily a Farmy, na horších se víc vyplatí Domy. Než se rozhodnete vylepšit si hlavní budovu, zastavte většinu území (nejlépe celé), ať máte větší příjem, neboť je zbytečné zvětšovat území, když ho nemáte využít. Později, až budete mít lepší budovy, bude výhodné některé Pily, Farmy a Domy přestavět. Sklady nebudete ze začátku moc potřebovat, hlavní budova vám poskytne dost místa.


Když budete mít zastavěnou většinu území, je na čase zlepšit vaši hlavní budovu. Tím získáte přístup ke spoustě novým budovám. Pro Zámek budete potřebovat Kamenolom (ten také produkuje potřebné kamení). Výhodné je stavět na políčkách s velkou úrodností Farmy, Pily apod., na polích s dobrými nerosty Kamenolomy a Železné doly a na polích, která mají všechny vlastnosti podprůměrné, stavět budovy, které nezávisí na žádné vlastnosti.

Ze začátku nebudete potřebovat velkou armádu a ochrání vás domobrana, která se vycvičí sama. Takže zbrojení nechte na dobu, kdy budete mít Hrad. Zastavte své území, stavte spíše budovy, které vám budou dávat daně a ty nevýdělečné nechte na později. Když budete vylepšovat budovy, je dobré vylepšit Pily a Kamenolomy, budete mít pak levnější  a , takže i budovy, které budete dál stavět. Až bude vaše území opět z větší části zastavěné, vylepšete opět hlavní budovu.

Po vylepšení získáte další budovy, mezi nimiž jsou dvě nejvýdělečnější budovy – Obchod a Zlatý důl. Zlaté doly jsou výhodné zvláště pro horské rasy, neboť jsou závislé na nalezišti nerostů. Těchto budov bude potřeba hodně (aspoň 20), abyste měli dostatečný příjem. Později proto bude výhodné místo nadbytečných Pil, Farem a Domů postavit Obchody či Zlaté doly, podle toho, které jsou pro vaši rasu a terén výhodnější.

Zlepšování budov

Budovy lze také vylepšovat, neboli zvyšovat jim level. Každé zvýšení levelu zvýší maximální produktivitu o 12% až 18% z maximální produktivity (nejčastěji to ale bývá průměr). Například budova, která má produktivitu 120 se zlepší o 14 až 22.

Některé budovy získají vylepšením nové schopnosti (například Zbrojírň). Na vylepšení je vždy potřeba nějaké zlato, suroviny a vědomosti . Každý panovník získává 10-20 vědomostí každé kolo, jejich příjem můžete zvýšit postavením Škol. Vyšší levely staveb lze též stavět po částech (viz následující tabulka).









Cena zvyšování levelu staveb

Na level	Vědomosti	Suroviny	Dělení
2.	200 	0,4x	-
3.	400 	0,8x	2
4.	800 	1,6x	2
5.	1.600 	3,2x	4
6.	3.200 	6,4x	4
7.	6.400 	12,8x	8
8.	12.800 	25,6x	8
9.	25.600 	51,2x	16
n.	$50 \cdot 2^n$ 	$0,1 \cdot 2^n \times$	2^{n-6}

Pozn.: Sloupec Suroviny udává, kolikanásobek základní ceny stavby (=cena, za kterou se budova staví) je potřeba pro přestup na další level. V sloupci Dělení je počet částí, na které je možné levelování rozdělit a stavět tak level postupně.

Cena staveb

Součet ceny všech vašich staveb tvoří velký podíl bohatství vaší země. Tato hodnota je viditelná všem ostatním panovníkům, je tedy vhodné pořádit si se stoupající cenou země také nějakou armádu, která by ji mohla bránit. Cena staveb se přepočítává na zlato – jednotlivé suroviny se započítávají následovně:

Surovina	1 	1 	1 	1 
Cena ve zlatě	78 	94 	211 	265 

Zisky z boření vlastních staveb

Pokud zboříte nebo přestavíte některou svou stavbu, získáte zpět část peněz, které stála. U skřetů je to až 25% nákladů, u ostatních až 10%. Dostáváte jen zlato (žádné jiné suroviny), zisk odpovídá ceně zbořené stavby (viz. předchozí odstavec). Pokud je stavba na 1. levelu a vy ji přestavujete stejnou stavbou, získáte vždy přesně 25% resp. 10% ceny, jinak získáte tolik jen pokud je 100%ně opravená (aktuální produktivita není menší než maximální). Pokud je stavba poškozena, získáte jen $(\text{poškození})^2$ krát tolik, kde *poškození* je $\frac{\text{aktuální produktivita}}{\text{maximální produktivita}}$, ale samozřejmě maximálně 1.

Tyto zisky budou na konci věku, po začátku vyřazování aliancí, postupně (lineárně) klesat až k 0% z normálních zisků poslední den (před posledním přepočtem).

Ochrana staveb

Obranné stavby: Pevnosti, Bašty, Magické bariéry, hlavní obranná stavba (Vrchní velitelství, Štáb obrany, Vojenská nemocnice, Dvorec berserkrů) a elfí Síně věštců jsou obtížnější zničitelné vojenským útokem v závislosti na jejich produktivitě.

Šance na nezboření pro jednotlivé stavby je:

Pevnost: (produktivita * 0,35) %

Bašta: (produktivita * 0,3) %

Magická bariéra: (produktivita * 0,2) %

Hlavní obranná stavba: (produktivita * 0,5) %

Síně věštců: (produktivita * 0,5) %

Pokud stavba nebude zbořena, bude místo ní vybrána následující stavba, nejde o snížení boření.

Vylepšení země

Vylepšení země jsou jednorázově nakupované bonusy (nejmutí specializovaných družiníků) za jednotnou cenu pro různé oblasti vojenství ve vaší zemi. Několik vylepšení lze též získat splněním úkolů ve vyznamenaních. Seznam všech vylepšení naleznete zde.

Vylepšení si můžete pořídit pouze za přízeň bohů (☀️). Pro jistotu vás hra ještě upozorní, zda opravdu chcete utratit danou částku a po potvrzení se dočkáte svého vylepšení.

¹⁾ Hodnoty mezi 80 a 120 jsou rozloženy rovnoměrně – každý bude mít po dosažení maximálního počtu (100) polí tři maximální políčka (120), dvě o jedna nižší (119), tři o dvě nižší (118) atp. Tyto hodnoty úrodností, nalezišť a energií jsou navzájem náhodně zkombinovány a postupně se stavěním vyšších stupňů hlavní budovy "odkrývají". Navíc je zaručeno, že 15 nejlepších (po 115 včetně) úrodností, nalezišť či energií nebude mít na stejném poli ostatní hodnoty z 15ti nejlepších. Přesný seznam hodnot políček je 120, 120, 120, 119, 119, 118, 118, 118, 117, 117, 116, 116, 116, 115, 115, 114, 114, 113, 113, 113, 112, 112, 111, 111, 111, 110, 110, 109, 109, 109, 108, 108, 107, 107, 106, 106, 106, 105, 105, 104, 104, 104, 103, 103, 102, 102, 102, 101, 101, 100, 100, 99, 99, 99, 98, 98, 97, 97, 97, 96, 96, 95, 95, 95, 94, 94, 93, 93, 92, 92, 92, 91, 91, 90, 90, 90, 89, 89, 88, 88, 88, 87, 87, 86, 86, 85, 85, 85, 84, 84, 83, 83, 83, 82, 82, 81, 81, 80, 80.


²⁾ Pokud se změní bonusy z čehokoliv k dané stavbě, hodnota maximální produktivity se změní až po odehrání tahu.

Obchod

Žádná země nikdy nedosáhla rozkvetu a bohatství bez toho, aby obchodovala se svými sousedy. Stejně tak i ve Vojevúdcích a čarodějích lze pomocí obchodu získávat další zlato anebo suroviny, kterých se vám nedostává. Také jistě oceníte možnost posílat přátelům a spojencům, kteří jsou v nouzi, zásoby zlata či surovin.

Trh

Nákup

Kliknutím na **Obchod** se dostanete na veřejné tržiště, kde můžete ihned nakoupit suroviny za pro ten den stálou cenu. Tato cena se odvíjí podle množství a ceny surovin, které hráči předešlý den na trh poslali a nakoupili. Nakoupit suroviny můžete vícero způsoby – buď určité množství surovin, nebo suroviny za určené množství zlata. V případě nákupu many  také můžete nastavit automatický nákup many, který se provede každé kolo.

Prodej

Klikem na **Prodej** se dostanete do nabídky, kde můžete zvolit, kolik jaké suroviny chcete prodat a cenu za jeden její kus. Po potvrzení se vaše nabídka přesune do Zboží. Pro správný odhad pravé ceny surovin na trhu navštivte **Obchodování** a podkapitolu nápovědy Určování cen.

Zboží

V této části vidíte, které z vašich nabídek jsou už na tržišti a které na něj teprve míří. Trvá jeden den, než se suroviny mířící na tržiště objeví v nabídce. U všech surovin ještě můžete dodatečně změnit cenu, vždy ale platí, že mezi změnou ceny a zařazením zboží na trh musí proběhnout přepočítání. Pokud si někdo vaše suroviny koupí, dostanete utržené zlato další den hned po půlnoci. Takže zlato za zboží právě poslané na trh dostanete nejdříve pozítří. Zboží nejde z trhu stáhnout.

Zboží poslané všemi hráči na trh se po přepočtu seřadí podle ceny a prodává se od nejnižší po nejvyšší. Pokud je shoda v ceně, závisí na počtu dní čekání zboží s danou cenou (čím starší, tím dříve se dostane na řadu), dále je to už jen dle náhody.

Obchodování


















Zde můžete vidět, kolik surovin za jaké ceny se za posledních 6 dní prodalo. S těmito údaji lze jednoduše odhadnout, za jaké ceny posílají dané suroviny na trh ostatní hráči.






Ceny

V této podčásti jsou přehledy vývoje cen všech surovin na trhu během celého věku. Díky těmto přehledům dokážete určit, které suroviny jsou na trhu nadbytečné a které se jednoduše prodávají.

Pokročilá pravidla



Cena jídla, koní a zbraní je na začátku věku o 25% nižší (než relativní ceny ostatních surovin), ale do 10. roku věku jejich cena neklesá.


Pokud se některého zboží prodává málo, bude cena klesat i v případě, že se prodalo (těch málo kusů) zboží za vysokou cenu. Prodá-li se za méně, než za určité množství zlata (u  je to 10M , u ,  a  5M , u , , ,  a  500K ) , pro účely počítání ceny se zbytek tohoto množství zlata započítá do prodeje zboží, jako by toto zboží bylo prodáno za minimální cenu (například prodá-li se daný den  celkem za 8,7M , pro počítání ceny  na další den se započítá i 100K  za 13 .

Dále existuje opatření proti zneužití trhu k (téměř) neomezenému obohacení či využití trhu jako výhodné karavany bez daní. Pokud je prodejní cena zboží určená arcimágem menší, než je cena zboží dodaného hráčem, které se dostalo na řadu v prodeji, neprodá se při nákupu určitého množství úplně vše. Přesněji, pokud někdo takové zboží nakoupí, část zboží je místo prodávajícím hráčem dodána arcimágem. Je to přesně tolik procent, o kolik procent je cena zboží vyšší, než cena stanovená arcimágem na daný den (například pokud bude jídlo stát daný den 22  a prodá se i  za 33 , 50% zboží půjde od arcimága a 50% od prodejce, který  za 33  nabízí). Cena, kterou zaplatí nakupující, je samozřejmě stále ta určená arcimágem. Do prodaného zboží (kvůli výpočtu ceny další den) se započítává i takto prodané zboží arcimágem. Toto zboží je vidět i v obchodování, nelze jej od ostatního zboží odlišit (ovšem dle ceny z minulého dne lze toto množství odvodit).

Karavana

Poslední věc, kterou můžete v části **Obchod** dělat, je posílat suroviny a zlato spoluhráčům v alianci. Posílat suroviny můžete po postavení Překladiště karavan. Navíc nemohou posílat zásoby ti, kteří využívají 21 dní volného hraní (kvůli možnému zneužití) ani během počáteční ochrany.

K poslání surovin stačí jednoduše vybrat kolik kterých surovin a zlata chcete poslat a napsat jméno cíle. Podobně jako u zboží, nelze vzít vyslanou karavanu zpátky. Krom toho musíte za přepravu zaplatit daň, cena je závislá na vzdálenosti cíle. Daně pro nejbližší země jsou potom pro posílání výrazně chudším zemím až 30%, při poslání stejně bohatým 60% a při poslání bohatším ještě rostou. Tato daň se odečte od vašich zásob společně s posílanými surovinami. Např. při poslání 1.000  s daní 50% zaplatíte navíc 500 . Pokud zadáte víc, než máte na skladech, pošlou se všechny zásoby, tak aby jich po odečtení daně zbylo co nejméně.

Navíc pokud země dostane během přepočtu surovin za více než 3.000.000 , část jich dobře informovaní profesionální lupiči ukradnou¹. Karavana dorazí další den po půlnoci při přepočtu.

Pozn.: Poslání surovin zemí, která v daný den vstoupila do aliance odesílatele, je pro tento den ještě zamezeno.

Snižování daní za posílání surovin

První level překladiště umožňuje posílání surovin, každý další level zmenšuje daň při poslání 0,9krát (neboli o 10% menší, účinky se nesčítají, ale násobí – např. u třetího levelu překladiště bude daň menší $0,9 \cdot 0,9 = 0,81$ krát). Při větší vzdálenosti daň stoupá – přesnou hodnotu vždy získáte v informacích u dané země (daň nepřímou úměrně závisí na postihu – viz Sousedé – Vzdálenosti a postihy).

Určování ceny surovin na trhu

Veškeré suroviny poslané na trh a koupené z trhu putují přes arcimágovo sídlo. Ten určí cenu surovin na trhu pro další den podle toho, kolik jaké suroviny hráči nakoupili a za jakou cenu. Zboží se na trhu neobjeví za cenu, za kterou ho na trh poslali hráči, ale arcimág k ceně přidá provizi pro jeho samotného za služby, které odvedl při přesunu, uskladnění a nabídce zboží.

V části **Nákup tedy vidíte ceny, které určil arcimág, ne za které hráči zboží na trh poslali!**

Obecně lze říci, že cena dané suroviny klesá, když se minulý den prodaly suroviny s průměrnou cenou nižší, než byla její aktuální cena a naopak, cena stoupá, když se prodávaly suroviny s vyšší průměrnou cenou než aktuální (cena se ale neurčuje pouze podle obchodování z předešlého dne, nýbrž z posledních několika dnů).

Příklad: Arcimágem určená cena jídla pro včerejší den byla 25 🍷. Na trhu přitom byly tyto zásilky:
 20.000 🍷 po 22 🍷
 20.000 🍷 po 30 🍷.

Případ 1) Hráči koupili dohromady 5.000 🍷 za cenu 25 🍷. Hráč, který poslal jídlo na trh za cenu 22 🍷 dostane svých 5.000 x 22 = 110.000 🍷 a na trhu mu ještě zbyde 15.000 🍷. Hráč, který poslal jídlo na trh za cenu 30 🍷 má na trhu stále ještě celou svou zásilku. Cena jídla se pro příští den snižuje, protože se prodávalo špatně (průměrná cena prodaného jídla byla **pod** aktuální cenou).

Případ 2) Hráči koupili dohromady 100.000 🍷 za cenu 25 🍷. Hráč, který poslal jídlo na trh za cenu 22 🍷 dostane svých 20.000 x 22 = 440.000 🍷. Hráč, který poslal jídlo na trh za cenu 30 🍷 dostane svých 20.000 x 30 = 600.000 🍷. Arcimág ze svých skladů doplní chybějící zboží. Cena jídla se pro příští den zvyšuje, protože se prodávalo dobře (průměrná cena prodaného jídla byla **nad** aktuální cenou).

¹⁾ Cena surovin se počítá podle tabulky:

Surovina	1 🍷	1 🍷	1 🍷	1 🍷	1 🍷	1 🍷	1 🍷	1 🍷	1 🍷	1 🍷
Cena ve zlatě	18 🍷	78 🍷	94 🍷	211 🍷	1.890 🍷	850 🍷	1.135 🍷	2.320 🍷	2.655 🍷	6.960 🍷

Při posílání nad 3 milióny se všechny příchozí suroviny sníží na množství:
 $zůstane = 1000000 * (2 + (cena_surovin / 1000000 - 2)^{0,65}) / cena_surovin$






Armáda

Žádná země nemůže existovat bez velké a zkušené armády. Vždy se najdou takoví sousedé, kteří rádi loupí a drancují a není smutnější pohled než na vlastní spálenou zemi. Naopak pokud jste dost silní a porazíte svého nepřítele, získáte nejenom čest na bitevním poli, ale také množství zlata a další kořisti.

Vaše armáda se může skládat z mnoha druhů jednotek. Mezi nejdůležitější patří hrdinové a velitelé. To jsou jediné jednotky, které mohou vést při útoku, nebo vést posily spojencům (o útocích a posílách více viz Boj). Každá rasa může rekrutovat určité jednotky, k nimž se propracuje postavením příslušných budov. Přehledy dostupných jednotek pro každou rasu jsou přístupné na stránkách jednotlivých ras.

V nápovědě je u jednotek jednotlivých ras a v detailech jednotek položka "Kvalita pořízení" a "Kvalita udržování". Pro každou položku je uvedena hodnota v rámci dané rasy a hodnota v rámci všech jednotek (všech ras). Kvalita pořízení udává, jak je jednotka levná na pořízení (statistiková síla jednotky / poměr cena). Kvalita udržování udává, jak je jednotka levná na udržování (poměr statistiková síla jednotky / cena udržování). Tyto položky mají však pouze informativní charakter a jejich skutečné hodnoty se mohou od zde uvedených v závislosti na okolnostech velmi lišit (například podle postavených budov v zemi, získaných hrdinů, zvoleném terénu a dalších okolností).

Domobrana

Obyvatelé vaší země formují domobranu. Jsou to lidé, kteří se v případě ohrožení postaví na obranu vaší země. Dělají to zadarmo, neboť se živí jinou prací. Nepůjdou proto s vámi do žádného útoku na sousedy. Mají následující vlastnosti: 0  3  3  10  (čemuž odpovídá 2 ). Domobrana necvičí a nezískává zkušenost, a tak je vždy na 1. úrovni. Přesto se na ni vztahují bonusy hrdinů, obranných budov a kouzel.

Domobrana se skládá z více typů, které jsou pro danou rasu přirozené. V detailu domobrany je uvedeno procentní rozložení typů. Pokud část domobranců v boji zemře, v příštím boji se zformují noví (celkem jich ale bude méně, o počet mrtvých v předchozím boji), a poměr typů bude zachován (tedy pokud například všechna jízdní domobrana v boji zemře, v následujícím boji bude domobrana-jízda opět zastoupena, samozřejmě v menším počtu).

Počet členů vaší domobrany může být maximálně roven součtu aktuální produktivity všech vašich budov děleno čtyřmi. Pokud je menší nebo větší, když vás třeba přepadnou a část vám ji zabijí, tak se během pár kol změní na správný počet.

Hrdinové

Prvním hrdinou, kterého máte od začátku, jste vy sami – panovník. Další hrdinové vám mohou nabídnout své služby dobrovolně (viz níže), nebo si je můžete najmout mezi žoldáky.

Panovník

Vy, jakožto vládce země jste oproti normálním hrdinům nesmrtelní, a pokud zahynete v boji, tak jen ztratíte veškeré zkušenosti (level se vám vrátí zpět na 1). Na počátku hry nemáte krom nesmrtelnosti žádnou další schopnost. Ale po postavení Citadely si můžete jednu základních schopnost hrdinů zvolit. Další schopnosti můžete panovníkovi přidat po postavení Hradu a Hradu level 5. Při výběru schopností panovníka je možné zvolit jen ty, které mají vaši hrdinové (včetně těch čekajících na přijetí) nejvýše dvakrát.

Příchozí hrdinové

Hrdinové se ale do vaší země nevalí ze všech stran a každý tah je nějaká šance, že vám své služby některý z nich nabídne. Navíc vám své služby nabízejí jen určitou dobu – každé kolo je 5% šance, že si vše rozmyslí a svou nabídku stáhne a vy musíte počkat na dalšího. Když se ve světě proslýchne, že ve vaší zemi bojuje už mnoho hrdinů a je zde velká konkurence, další přestanou chodit tak často a jsou méně schopní.

Počet hrdinů v armádě * (bez panovníka)	Pravděpodobnost příchodu	Počet schopností
0 - 4	tolik %, kolikrát rok je v centrále	2
5 - 9 (bez gildy)	0,3% + 0,01% * rok je v centrále	1 ***
5 - 9 (s gildou **)	2 x (0,3% + 0,01% * rok je v centrále)*	1 ***
10 a více	0,01%	1 ***

*) Včetně hrdinů čekajících v centrále.


***) S postavenou Gildou hrdinů nenastavenou na produkci zkušeností.

****) Počet schopností bude 2, pokud máte méně než 5 hrdinů se dvěma či více schopnostmi.

Pokud se v Centrále nabízí více hrdinů zároveň, pravděpodobnost příchodu dalšího hrdiny se počítá, jako byste měli nabízející se hrdiny najmuté.









V tomto případě nemá hráč žádného jiného hrdinu, než panovníka, proto se pro pravděpodobnost nabídky dalšího hrdiny počítá, jako by měl tyto 4 hrdiny najmuté, a šance na příchod je tedy stále rovna dni v centrále. Pokud by hráč měl už dva hrdiny v armádě, šance by byla 0,3% / 0,6% (viz tabulka výše).

Velitelé

Velitelé jsou jediná jednotka schopná vést útok, kterou můžete přímo narekrutovat. Jejich stálá cena je 1M . Hrdinové mají však navíc jednu nebo více schopností, které pomáhají v boji, vyrábí suroviny či umožňují sesílat kouzla, proto jsou velitelé více využíváni až při několikanásobném útoku za přepočítání.

Schopnosti hrdinů

Přehled základních schopností hrdinů je zde. Dále mohou mít hrdinové (kromě panovníka) i vedlejší schopnosti – pravděpodobnost výskytu této schopnosti je 20% oproti klasickým schopnostem (25% u žoldáků) a efekt těchto schopností je často úzce zaměřený (například zvýšení síly určitého kouzla). Seznam těchto vedlejších schopností hrdinů najdete zde. Cena, za kterou vám hrdinové nabízejí služby, závisí na počtu jejich schopností a na bohatství vaší země:

Počet schopností Bohatství země	1M	10M	100M	1G
1	95K 	100K 	160K 	720K 
2	230K 	250K 	390K 	1,8M 

Pozn.: Hrdinové, kteří poskytují bonus proti určité rase, dávají dvojnásobek v případě, když má daná rasa v boji proti tvé rase lepší armády (dle popisku u každé rasy v nápovědě).

Vylepšení hrdinů

Přízeň bohů lze využít na zvýšení levelu hrdinů (včetně panovníka a legendárních hrdinů). Cena zvýšení je $(\text{aktuální_level}^3) * 1.500$. Pokud má hrdina již nasbíráno několik procent zkušeností na další level, cena zvýšení se o dané procento sníží. Maximálně lze takto zvýšit level hrdiny na 17. K ceně hrdiny se připočítá polovina zaplacené přízně bohů, v případě hrdiny s nesmrtelností pouze třetina. Pokud bude nesmrtelný hrdina zabit, ztratí i takto získané levely.

Vlastnosti armády

Všechny jednotky stejného druhu se sdružují do skupinek. Výjimku tvoří výše zmíněné hrdinové a velitelé, kteří jsou jedineční a tvoří samostatné skupinky. Když kliknete na část **Armáda**, otcnete se v první podčásti **Přehled**. Zde vidíte seznam svých skupin jednotek. Vidíte kolik máte daných jednotek a jaké mají vlastnosti a náklady. Na začátku hry máte jen jednu skupinku a to jste vy – hrdina. Přehled lze tlačítky přepínat mezi funkcemi **Stručný**, **Podrobný** aj. Na obrázku je použit **Podrobný** přehled:

Význam jednotlivých vlastností jednotek:

Vlastnost	Značka	Efekt
Útočná síla		Určuje, jaké bude jednotka způsobovat zranění v boji při útoku na nepřátelské území.
Obranná síla		Určuje, jaké bude jednotka způsobovat zranění v boji, když brání svoji zemi, nebo když byla vyslána jako posila nějakému spojenci.
Životy		Určují, jak velké zranění jednotka přežije.
Rychlost		Na rychlosti závisí, v jakém pořadí budou jednotky v boji útočit.
Celková vojenská síla		Celková vojenská síla je kombinací všech parametrů jednotky, počítá se z ní vojenská síla země.

Schopnosti armády

Vlastnost	Značka	Efekt
Úder ze záhrobí		I když jednotka během boje zemře, stále zraňuje v plném rozsahu. I v případě, že zemře celá skupina, jednotka stále útočí, dokud neskončí boj.
Zuřivost		V každém kole se zvýší zranění způsobené touto jednotkou o 15%. Zvýšení se mezi sebou násobí.
První úder		Jednotka má jeden útok navíc na začátku prvního kola, při kterém útočí pouze s poloviční silou. Více jednotek s prvním úderem se řadí standardně podle rychlosti.
Odolnost		V prvním kole souboje oddrží jen polovinu zranění.
Ničení		Větší šance na zničení budov při útoku.
Rabování		Při útoku poškodí větší část území a zajistí větší zisky.
Magické štíty		V boji je 80% šance na plné vykrytí zranění.
Vytrvalost		Při útoku na velkou vzdálenost jsou postihy za únavu menší. ¹
Nestálost		Po souboji zemře tolik procent přeživších jednotek s touto vlastností, kolik jich padlo v boji. Maximálně takto zemře 25% přeživších jednotek.
Regenerace		Po souboji 0-50% (nejčastěji kolem 25%) padlých jednotek s touto vlastností znovu ožije.

Typy jednotek a bonusy

Každá jednotka je nějakého typu – pěchota, jízda, létající atd. Jedna jednotka může mít typů více najednou. Typ jednotky nepřináší žádné výhody, ale obvykle jízda a letecké jednotky jsou rychlé a mají vytrvalost, draci jsou velmi silní, vytrvalí a mají schopnost ničení apod.

Všechny jednotky ale mají bonus proti nějakému typu jednotky. Pokud útočí na daný typ jednotky, udělují mu větší zranění a zároveň od něj oddrží méně zranění. Například kopiníci a halapartníci mají velký bonus proti jízdě, nebo třeba lučištníci mají bonus proti létajícím nestvůrám. Některé jednotky mají více než jeden typ, což je nevýhoda, neboť více nepřátel na ně má bonusy, tyto jednotky jsou ale silnější, než jejich kolegové s jedním typem. Andělé a ďáblové nemají žádný typ, tedy vždy udělí plné zranění a nikdo na ně nemá bonusy.

Přehled typů jednotek

Pěchota	Jízda	Zvíře	Nemrtvý	Elementál	Drak	Stroj	Létající

Výpočet zranění při boji dvou jednotek

$(1 + \text{součet_bonusů_proti_bránící_jednotce}) / (1 + \text{součet_bonusů_proti_útočící_jednotce})$
Bonusem se rozumí část navíc, kterou má jednotka proti danému typu – u 1,5× zranění je tedy bonus 0,5.

Rekrutování jednotek

Nejběžnější způsob získávání armády je rekrutování. V části **Armáda** kliknete na podčást **Rekrutovat**. Zobrazí se vám tabulka s jednotkami přístupnými vaší rase. V závislosti na postavených budovách a jejich levelch budou některé jednotky dostupné a jiné ne.

Vysvětlivky:

Parametry – celková síla jedné jednotky tohoto druhu.

Cena – cena jedné jednotky tohoto druhu. Kromě zlata to bývají různé druhy zbraní a výstroje.

Plat – množství surovin, které jednotka spotřebuje za jeden tah.²

Máš – počet jednotek tohoto druhu, které již jsou ve vaší armádě.

Max – maximální počet jednotek, který můžete nakoupit tento tah. Záleží na dostupných surovinách ve skladech, popř. při rekrutování ve velkém i na omezení nad tabulkou (*Toto kolo můžeš naverbovat až XXX*).

Ok – maximální počet jednotek, které můžete narekrutovat, aby skupině neklesl level.

Kolik – zde vepište požadovaný počet rekrutovaných jednotek a potvrďte tlačítkem **Naverbuj**.

Když narekrutujete nový druh jednotek, jejich počáteční level je 1 a mají 0 zkušenosti. Pokud ale naverbujete nové jednotky druhu, který už máte, klesne zkušenost skupinky o příslušný počet zkušeností. Tím samozřejmě může klesnout i úroveň a jednotky můžou tedy i oslavit.
Př.: Máte 40 lučištníků se zkušeností 600 a naverbujete 20 nových lučištníků. Nová zkušenost tedy bude $(40*600+20*0) / (40+20) = 24000 / 60 = 400$ a zůstanou tedy na 2. levelu.

Jediná možnost, jak narekrutovat jednotky na vyšším levelu, než prvním, je postavení Vojenské školy. Cena jednotky se ale přepočte jen na zlato a každý level je dražší o 20% než předchozí.

Dobrovolný příchod jednotek a vyvolávání

Kromě již výše zmíněných žoldáků jsou ještě dvě možnosti, jak získat jednotku. Občas se stane, že kromě hrdinů se vám v Centrále nabídne za výhodnou cenu i skupina jednotek. Oproti tomu vyvolávání je nejvíce využívaná metoda získávání jednotek u magicky založených ras. Více v následující části magie.

Omezení rekrutování

Obyvatelé země, poskytující zázemí pro rekrutování jednotek, ale neposkytují neomezeně rekrutů pro nové jednotky. Každé kolo je možné rekrutovat jednotky v celkové síle 10.000. Tato hodnota se zvedne o 1 za každých 200K bodů bohatství i každých 500 bodů celkové síly armády. Samozřejmě se při rekrutování počítá síla jednotek na levelech, na kterých je verbujete, ne na levelech, na které se dostanou po vstupu do armády (tedy reálně můžete zvýšit svoji sílu za tah o 6-10krát více než je zde uvedená hodnota). Při rekrutování jednotek na vyšších levelech pomocí Vojenské školy se nepočítá celá síla rekrutované jednotky, ale pouze 10% navíc za každý level, místo 20ti%. Do dalšího tahu se přenesou 66% možné síly k rekrutování. Toto omezení by nijak nemělo narušit běžné zbrojení, pouze zamezuje instatnímu pořízení obrovské armády, kterou země nemůže uživit.

Výcvik a zkušenost

Jak jednotky procházejí výcvikem a bojem, zdokonalují se a jsou stále lepší. První tři vlastnosti (, a) i celková síla (počítající se do statistik a slávy země) se zlepšují postupem času, jak jednotka získává zkušenosti (). Jednotky mají stejně jako budovy úroveň (levely) a při přestoupení na vyšší level se jejich síla a životy zvednou přibližně o 20% oproti předchozímu levelu (na levelu 11 je to jen 18%, na levelu 12 jen 15% a od levelu 13 pouze 10%). Zkušenosti získávají jednotky hlídkami v panství, to jim poskytuje 3 za kolo. To není ani zdaleka dostatečné pro rozvoj armády, ale postavení Cvičišť, Vojenské školy nebo Kasáren poskytne větší množství zkušeností za kolo. Tuto zkušenost dostanou vždy všechny skupinky jednotek. Jednotky získávají zkušenost také v boji. Na čím vyšším levelu jednotka je, tím víc zkušenosti potřebuje na další level, viz. následující tabulka:

Level	Potřebné zkušenosti	Bonus k , , a
1	0 - 199	-
2	200 - 599	+20%
3	600 - 1.399	+20%
4	1.400 - 2.999	+20%
5	3.000 - 6.199	+20%
6	6.200 - 12.600	+20%
7	12.600 - 25.399	+20%
8	25.400 - 50.999	+20%
9	51.000 - 102.199	+20%
10	102.200 - 204.599	+20%
11	204.600 - 409.399	+18%
12	409.400 - 818.999	+15%
n	$(2^{n-2}) * 100 - (2^{n-1}) * 200 - 1$	+10%

Síla armády

Síla vaší armády je důležitým ukazatelem, neboť ji často budete porovnávat se silou armád vašich nepřátel. V centrále vidíte sílu vaší armády a sílu vaší domobrany. Ve statistikách a informacích o zemích se uvádí vojenská síla, což je součet síly armády a síly domobrany dané země.

Síla vaší armády se počítá tak, že se sečte celková síla všech vašich skupin jednotek (nepočítá se skupinka domobrany) a přičte se 150 za každý bod maximální produktivity cechů na vašem území. Síla domobrany je celková síla skupinky domobranců (celková síla jednoho domobrance je 2). Proč se počítá zvlášť domobrana a zvlášť zbytek? Protože na domobraně nezávisí sláva a tedy daně – zatímco na ostatním ano.

Dále v Detailech země najdete sílu útočnou a obrannou – z nich se počítá síla zraňujících bojových kouzel (blesk, šípka chladu atp.) a na útočné síle závisí účinky úspěšného útoku – naopak vysoká obranná síla i v případě neúspěšné obrany trochu sníží účinky útoku. Obranná síla armády se počítá jako průměr obranné síly a životů všech jednotek i domobrany (včetně bonusů z hrdinů, staveb atd.), útočná síla armády se počítá jako průměr útočné síly a životů všech jednotek mimo domobrany (včetně bonusů z hrdinů atd.).

Zocelení armády

Armády jsou o něco silnější po každém alespoň trochu krvavém boji (tedy když má tvá armáda nějaké ztráty). Armádě se po každém boji zvýší síla o:

$0,07 * \text{ztracená síla tvé armády} * (1 + 4 * \text{ztracená síla soupeřovy armády} / \text{síla tvé armády na počátku boje})$

Číslo v závorce může dosáhnout maximálně hodnoty (1 + 1), tedy 2. Výsledek je v , což se přímo připočte k síle armády.

Získaná zocelení z jednotlivých bojů se prostě sčítají – tedy např. když první den získáte zocelení 7K a druhý den 13K, výsledné zocelení bude 20K.

- Tedy armáda získá na trvalo 7-14% ze svých ztrát během boje. Například pokud armáda o síle 400K prohraje se ztrátami 25% aniž by soupeře zranila, bude získané zocelení 7% ze ztrát, tedy 7K. Pokud ale zabije soupeři 100K či více, získá 14K zocelení.
- Do ztracené síly armády se nepočítají jednotky zregenerované po boji, ani žádné bonusy či postihy, pouze celková síla těchto jednotek. Do zabitých síly soupeřovy armády se počítá zocelení a oslabení za posily i vzdálenost.
- Ze získaného zocelení se počítá bonus k síle jednotek: $\text{zocelení} / \text{aktuální síla armády z detailů} [*100\%]$. Tedy například pokud země při všech dosavadních bojích získala 50K zocelení a má sílu 1M, bude bonus 5%.
- Je zřejmé, že pokud země výrazně nazbrojí, bude bonus ze zocelení nižší (výsledná síla zocelení zůstane zachována, tedy zbrojením země nijak tržít nebude).
- Zocelení přidává bonus k síle a životům jednotek, podobně jako vysoká čest, násobí se se všemi ostatními bonusy (tedy sílu a životy zvýší přímo o bonus).
- Je-li aktuální síla armády z detailů nižší, než $(\text{aktuální rok} - 20) * 20.000$, bere se místo ní právě tato hodnota. Není tedy možné v závěru věku se slabou armádou dosáhnout astronomických bonusů.

- Přičítá se pouze k vlastní armádě, tedy posily obdrží bonusy ze zocelení své země.
- Zocelení se počítá do síly země, v detailech je uvedeno jako samostatná položka. Nezvyšuje však slávu země (stejně jako domobrana).

Žoldáci

Pokud chcete do své armády naverbovat již zkušené žoldáky, v části **Armáda** najdete podčást **Žoldáci**. Zde vidíte přehled žoldáků, kteří se vám nabízejí, jejich počáteční levely a schopnosti.

Najímání žoldáků funguje jednoduše, nabídnete jim nějakou přízeň bohů (☼) a to se vám odečte, případně můžete během dne nabídku libovolně zvyšovat. Během přepočtu dostane jednotku ten panovník, který nabídl nejvíce přízně bohů a zároveň přesáhl příslušnou minimální nabídku za určenou jednotku. Ostatní dostanou zpět své suroviny v plné výši (ve stejné době jako zisky z tržiště a karavany). Vítěz pak jednotku ještě musí přijmout zadarmo v **Trůnu**, kde se hráči normálně nabízejí jednotky a hrdinové (to aby například hned první den nezemřela v boji sama doma).

Level a počet žoldáků nabízejících své služby závisí na počtu a velikosti zemí ve světě. Takže na začátku bude své služby nabízet jeden hrdina a nějaké malé množství jednotek na malém levelu a postupem času jich bude přibývat a budou zkušenější. Jednotky, které nebyly vydraženy, zůstanou do dalšího dne s pravděpodobností 75% a zároveň sníží své požadavky o 0-20%.

Maximální počet schopností žoldáckých hrdinů je 3, s případnou nesmrtností jako čtvrtou schopností (šance, že se takový hrdina objeví je ale minimální – přibližně 0,004% 😊).

Pokud hráč úspěšně vydraží žoldáckého hrdinu, započítá se zaplacená částka do bohatství země (a to i v případě, že hrdina ještě čeká na přijetí do služeb hráče).

Legendární hrdinové

Někdy mezi 30. a 60. rokem věku se náhodně v nabídce Žoldáků postupně objeví 6 legend. Jsou to hrdinové, kteří kromě Nesmrtnosti (☠) oplývají ještě čtyřmi dalšími schopnostmi. Toto jsou nejlepší možní hrdinové, které ve hře uvidíte. Jména a schopnosti, které budou legendy mít, budou viditelné od 5. roku věku v části **Žoldáci**. U legendárních hrdinů neplatí pravidlo, že pokud je nikdo nekoupí, jejich nabídka může zmizet – legendy nabízejí své služby, dokud je někdo nekoupí.

Automatické snižování nabídky u žoldáckých hrdinů

Stejně jako hrdinové, ani žoldáci nemají rádi přílišnou konkurenci a proto, když v armádě máte už 6 hrdinů (včetně panovníka), k příchodu k vám je může přesvědčit pouze výrazně větší obnos, než od země s málo hrdiny. Neboli účinek vaší přízně bohů klesá o 5% za každého hrdinu nad prvních 5 do prvních 10ti plus navíc o 10% za každého hrdinu nad prvních 10, počítají se i hrdinové čekající na přijetí v centrále. Tyto postihy se mezi sebou násobí (takže například, pokud máte 12 hrdinů včetně panovníka, vaše přízeň má pro hrdiny cenu jen $0,95 * 0,95 * 0,95 * 0,95 * 0,95 * 0,9 * 0,9 = 0,63$ - tedy jen 63%). Toto snížení efektu samozřejmě platí jen pro rozhodování hrdinů, ke komu půjdou – pokud odmítnou, vrátí se vám původní obnos přízně.

Na obrázku je detail žoldáka-hrdiny Gimlika Hadobijce z obrázku výše. Hráč už má 7 hrdinů, proto je nabídka automaticky snížena na 90,25%. Pokud by chtěl hráč přidat přízeň ke své nabídce, aby přesáhl minimální cenu, použije možnosti Přidat. V opačném případě se mu o přepočtu vrátí plná suma zlata, tedy 50 ☼.

Andělé a ďáblové

Pokud má hráč přebytek přízně bohů (☼), může ji využít na přivolání těchto speciálních jednotek. Oproti normálním jednotkám jsou několikanásobně dražší, ale mají dvě výhody – nesmrtnost (☠ když zemřou, pouze ztratí zkušenosti) a absenci jakéhokoliv typu (bonusy na ně tedy nemají vliv). Andělé mohou přivolat lidi, vznešení elfové a trpaslíci, ďábly skřeti, nekromanti a temní elfové. Není mezi nimi žádný další rozdíl.

Andělé a ďáblové mohou vést armádu do bitvy podobně jako velitelé, ale zkušenosti získávají a ztrácejí jako normální jednotky. K jejich přivolání je potřeba Hrad. Pořídí se dají v **Armáda** => **Rekrutovat** za 1.000 ☼. Jejich parametry jsou: průměrně 5.000 ☠ 5.000 ☠ 5.000 ♥ 75 ☠ a zhruba 5.000 ☠.

¹⁾ Vytrvalost zmenšuje oslabení jednotek – oslabení = $(s + (100-s) * (s/100)^2)$, kde s je oslabení ostatních jednotek. Tabulka vytrvalosti vypadá přibližně:


Vzdálenost	Oslabení jednotek na	Oslabení vytrvalých na
1-8	100%	100%
9	95%	100%
10	90%	98%
11	86%	96%
12	81%	93%
13	77%	91%
14	74%	88%
15	70%	85%
20	54%	67%
30	32%	39%
50	12%	13%

²⁾ Pokud udržování skupiny jednotek stojí např. 30,6 ☠, zmizí ze skladů 31 ☠. Zbývá část many (0,4 ☠) se vrátí v podobě zlata v ceně 900 ☠ = 1 ☠. V případě 0,4 ☠ vám tedy bude navraceno 360 ☠.

Magie

Ve Vojevůdcích a čarodějích hraje magie nezanedbatelnou roli. Je zde celkem 11 škol magie – jak kněžská kouzla posilující či oslabující armády, tak elementární magie ohně, vody, vzduchu a země. Velkou roli hraje i vyvolávání magických nestvůr nebo ochrana před nepřátelskými magickými pohromami seslanými na vaši zemi. Ovládnutí magie je jedna z nejdůležitějších věcí v pokročilé fázi hry a není radno ji podceňovat.


Mana







Na to, abyste mohli čarovat, potřebujete mít manu . Tu získáte především z Oltářů (ale i z dalších budov) nebo od hrdinů se schopností Mág. Jenže mana není jako ostatní suroviny a v normálních budovách se nedá skladovat. Samo od sebe mizí každý tah 10% zásob many (zaokrouhlo nahoru). Tomu se dá zabránit postavením Magického monolitu, který uskládá manu a ta se pak ztrácí jen když překročí kapacitu monolitu (10% z přebytku).




Kouzla a školy magie

Samotná mana by vám nebyla k ničemu, proto potřebujete získat kouzla, která za ni můžete čarovat. Základním stavebním kamenem pro získání kouzel je postavit magickou budovu. Některé se zaměřují na určitou školu kouzel, jiné ostatní kouzla posilují a ještě přidávají některá nová. Přístupnost kouzel jednotlivých škol magie je podmíněna postavením příslušné budovy nebo získáním hrdiny dané školy, popř. postavením Knihovny.

Přehled škol magie

Škola magie	Řád	Chaos	Život	Smrt
Hlavní budova	Katedrála	Zřídlo chaosu	Hájek druidů	Nekromantova krypta
Hlavní hrdina	Mnich 	Fanatik 	Druid 	Nekromant 
Podpůrné	Chrám + Kněz  nebo Kruh přivolání + Povolávač  *			

Škola magie	Oheň	Voda	Země	Vzduch
Hlavní budova	Vřídla lávy	Fontány ledu	Skalní menhiry	Sloupy bouře
Hlavní hrdina	Mág ohně 	Mág vody 	Mág země 	Mág vzduchu 
Podpůrné	Magická věž + Čaroděj  nebo Kruh přivolání + Povolávač  *			

Škola magie	Čarodějnictví	Víra	Vzývání
Hlavní budova	Magická věž	Chrám	Kruh přivolání
Hlavní hrdina	Čaroděj 	Kněz 	Povolávač 
Podpůrné	Magická věž	Chrám	Kruh přivolání

Vysvětlivky:

Hlavní budova – umožňuje zapisovat do knihy kouzla dané školy, přidává 2 využitelné levely za 1 svůj level, udává sílu těchto kouzel




Hlavní hrdina – umožňuje zapisovat do knihy kouzla dané školy, přidává 1 využitelný level za každé své 2 levely, zvyšuje sílu těchto kouzel


Podpůrné – podpůrná budova a hrdina pouze zvyšující sílu kouzel dané školy

**) podpůrná stavba a podpůrný hrdina závisí na typu kouzla.*

Knihy

Knihy je místo, kde máte zapsaná všechna kouzla, která jste se naučili a můžete kouzlit. Každý směr magie zde má svou záložku a právě v nich do své knihy můžete zapsat nová kouzla, popř. odstranit stará.


Přidání kouzla do Knihy vás stojí . Cena kouzla prvního levelu je 100  a kouzlo každého dalšího levelu je 2x dražší. Na příkladovém obrázku můžete vidět pět kouzel ze školy Čarodějnictví, která si hráč může přidat do své Knihy. Level kouzla určuje nejen jeho pořizovací cenu v , ale také náročnost na příslušné magické budovy. Magický štít je kouzlo levelu 2 a proto po přidání do Knihy čerpá 2 levely z využitelných. Počet využitelných levelů u jednotlivých škol závisí na levelu jejich hlavní budovy, popř. i hrdinů. Budovy přidávají 2 využitelné levely za jeden svůj level a hrdinové přidávají 1 využitelný level za každé své 2 levely. Hráč z příkladu má Magickou věž na levelu 6, tudíž celkem 12 využitelných levelů.

Pokud vám kdykoliv klesne počet využitelných levelů pod počet využívaných (z důvodu smrti hrdiny nebo zboření budovy), stanou se kouzla z dané školy nepoužitelná. V tom případě můžete z Knihy odstranit některá kouzla z této školy, aby počet využívaných levelů nepřekročil počet využitelných levelů. Utracené  jsou ale nenávratně ztraceny.

Typy kouzel

Magie zdejšího světa se rozděluje do šesti typů, z nichž každý má specifické vlastnosti:

Okamžitá kouzla

Okamžitá magie je taková, která začne působit ihned po jejím seslání. Patří sem například vyvolávání menších monster. V seznamu okamžitých magie je kromě názvu kouzla jeho level, síla a cena v . Pokud máte dostatek many, zpřístupní se okénko, kam můžete napsat, kolikrát se má dané kouzlo seslat. Dále je zde možnost seslat jedno z okamžitých kouzel každý tah a to buď za všechnu manu na skladech, nebo s ponechanou rezervou (nezapomeňte rezervu potvrdit tlačítkem **Nastavit**)

Obranná magie

Na ochranu své země před nepřátelskými útoky můžete použít obranná kouzla. Nekromanti mohou zpočátku mít seslaná 3 kouzla, elfové 2 kouzla, ostatní 1. Jejich počet můžete navýšit postavením Magické bariéry.

Obranná kouzla jsou do bariér sesílána okamžitě a slouží při obraně vaší země. Kouzlo, které je v seznamu nejvýše, se sesle při prvním útoku na vaši zemi. Pokud jdou na vaši zemi o stejném přepočtu další útoky, sesílají se další kouzla vždy shora. Proto věnujte velkou pozornost, které kouzlo nechte v seznamu úplně nahoře. Pro úpravu seznamu se vám po seslání prvního kouzla do bariér zpřístupní tlačítka pro správu kouzel v bariérách (přesunutí na začátek seznamu, odstranění atd).

Seslání obranného kouzla při útoku má vždy 100% úspěšnost, až na případy, kdy má soupeř útok nějakou magickou obranu získanou z útočného kouzla – potom se počítá úspěch stejně jako u útočného kouzla. Obranná kouzla se v některých případech nesesílají – viz. Boj – Automatické výhry. Pokud čekáte slabé útoky, nebo si z jiného důvodu chcete kouzla v bariérách šetřit a nesesílat je během boje, stačí zatrnout spodní čtvereček a [Potvrdit](#).

Cílená magie

Cílená magie je zaměřena hlavně na destabilizaci ekonomiky nepřátelské země nebo naopak posílání magických ochran. Ze seznamu kouzel si vyberete druh a počet kouzel tohoto druhu, který chcete seslat. Dále zadáte cílovou zemi a potvrdíte tlačítkem [Seslat](#). Dole se vám zobrazí seznam dnes seslaných cílených kouzel, kde v případě omylu či změny situace můžete ještě kouzla zrušit. Úspěšnost cílené magie se vyhodnocuje o půlnočním přepočtu. Každý den může mág vyslat negativní cílená kouzla nejvýše na 10 různých zemí.

Každý den lze seslat cílená kouzla podle síly země za: $(\text{síla_armády}/500)^{1,4} + (\text{bohatství}/1.000.000)^{1,1}$ many, selhaná kouzla se nepočítají. Tedy například země se silou 500K a bohatstvím 300M může denně seslat cílená kouzla až za 16.380 . Silní mágové tedy nebudou znevýhodněni oproti slabým, navíc se zabrání seslání cílené magie z chudých zemí bez armády.

Cíl kouzel se o jejich seslání vždy dozví. Negativní cílená magie se zobrazí v novinách – jako informace, že hráč A kouzlil na hráče B. Na cílenou negativní magii se též vztahují pravidla o dohledu bohů nad konflikty (férová hra).

Kletby

Kletby jsou speciálním druhem cílených kouzel, které po úspěšném seslání na nepřátelskou zemi působí jako trvalá kouzla, která s každým odehraným tahem ztrácejí na síle (klesnou na 75% původní síly). Pokud je nová síla kletby menší, než 100, je tolik % šance, že kouzlo samovolně nezmizí. Při několikanásobném seslání stejné kletby na jednu zemi se síla kouzel sčítá. Kletby seslané na vaši zemi můžete oslabit nebo zrušit speciálními kouzly k tomu určenými. Za seslání kletby na cizí zemi získáváte přízeň bohů . Pokud na této zemi nespočívala jiná kletba, získáte plnou přízeň bohů, v případě, že je na zemi slabší kletba, získáte jen její část.

Útočná magie

Při útoku můžete, podobně jako obránce, použít v jednom boji jediné kouzlo. Nejprve musíte založit útok a pak na něj seslat kouzlo. Pokud se rozhodnete můžete kdykoliv před proběhnutím útoku kouzlo zrušit či změnit, spotřebovaná mana se vám ale nevrátí.

Seslání útočného kouzla v boji není zaručeno, vše závisí na jeho síle a magické obraně bránící se země. Kouzlo může buď projít beze změny, může kvůli bariérám ztratit část síly (je oslabeno na polovinu), většinu síly (je oslabeno na čtvrtinu) či jej bariéry soupeře zruší úplně. Přesná šance je uvedena níže (*Šance na seslání útočného kouzla*), počítá se počet úspěchů ve třech pokusech – proti polovině síly bariér, proti klasické síle bariér a proti dvojnásobku síly bariér. Úspěch ve všech pokusech znamená hladký průchod kouzla, dva úspěchy značí oslabení na polovinu, jeden úspěch oslabí kouzlo na čtvrtinu a v případě neúspěchu ve všech pokusech je kouzlo zlomeno.

Trvalá kouzla

Trvalá kouzla jsou téměř totožná s okamžitými, až na to, že po jejich seslání musíte každý tah menším množstvím many kouzlo udržovat aktivní. Pokud vám dojde a nebudete moct odehrát tah, trvalé kouzlo můžete zrušit kliknutím na tlačítko [Odstranit](#).

Postupná kouzla

Postupná kouzla se používají při vyvolávání velkých a mocných monster. Tato kouzla jsou náročná a spotřebují hodně many. Proto můžete taková kouzla seslat postupně – vyberete si ze seznamu požadované kouzlo a do okénka vedle něj vepíšete počáteční množství many. Kdykoliv pak do něj můžete přidat další manu, až do požadovaného množství – tehdy se kouzlo sešle. Tímto způsobem můžete vyvolávat vždy jen jedno kouzlo, nelze mít více rozčarovanych najednou. Pokud chcete, aby se vám mana přidávala do postupného kouzla automaticky, stačí zaškrtnout políčko na konci stránky a kliknout na tlačítko [Potvrdit](#) (opět zde lze nastavit rezervu many, pod kterou se doplňovat do postupného kouzla nebude).

Síla kouzel

Síla kouzel ovlivňuje jejich účinek v boji, mimo boj i při vyvolávání. Čím vyšší síla kouzla, tím větší je jeho účinek a tím větší je šance, že při seslání neseleže.

$\text{síla kouzla} = \text{produktivita hlavní budovy} + \text{produktivita podpůrné budovy} + \text{bonus z odpovídajících hrdinů}$

Pokud danou budovu nemáte postavenou, produktivity se započítávají jako produktivity daných budov na nejlepším poli na prvním levelu (tedy pokud jste nekromant v bažině, Věž na prvním levelu by měla produktivitu 160 a kouzla ze školy Čarodějnictví sílu 320).

Zocelení mágů

Po seslání negativního cíleného kouzla o přepočtu obdrží země bonus v hodnotě $(\text{síla_kouzla} * \text{cena_kouzla} / 5.000.000) \%$. Do síly_kouzla se nepočítá již získaný bonus ze zocelení mágů, ostatní bonusy (z hrdinů, staveb či vylepšení) se stále počítají. Tedy po seslání 20 Zemětřesení síly 1.500 (bez bonusu ze zocelení) obdrží mág k dalším kouzlům bonus 2,7%. Není důležité, zda kouzlo projde přes obranu soupeře, ale je nutné, aby nesehalo již při seslání v zemi útočnicka. Zisky zocelení z cílených kouzel řádu, chaosu, života a smrti jsou vyšší o 10%. Zisky zocelení z kouzel víry (Obnovení zášti) jsou nižší o 10% a kouzel čarodějnictví (Zloba bohů) nižší o 33%. V detailu kouzla v knize je vidět, kolik zhruba zocelení po seslání kouzla dostanete.

Magická obrana

Pokud na vás kdokoli sesílá cílené kouzlo, nebo na vás s útokem pošle útočné kouzlo, vaši mágové se tomuto snaží zabránit. Jak se obrana vydaří, to závisí na vaší magické obraně. Ta je určena následujícím vzorcem:

$\text{magická obrana} = (\text{součet produktivit mag. bariér}) / (\text{počet mag. bariér}^{1/4})$

Pokud je vaše rasa trpaslík, tak se k výsledku přičítá navíc ještě 300.

S touto magickou obranou se pak počítá, jaká je šance na zrušení příslušného cíleného, či útočného kouzla. Magickou obranou proti cíleným kouzlům lze zvýšit pomocí kouzel Magický štít či Štít víry. Každý lze seslat libovolně krát, účinky jednotlivých štítů se sčítají. Pokud není ve statistikách cíl štítu ve stejné alianci jako posílající (tj. nebyl s ním během přepočtu v alianci), je síla ochrany pouze třetinová.

Průraznost

Všechna útočná a obranná kouzla mají parametr nazvaný průraznost. Průraznost zvyšuje šanci na úspěšný průchod bariérami obránce či na seslání v obraně i přes soupeřovo rušící kouzlo (=kouzlo, které přidává útočnickovi magickou obranu). Průraznost se udává v procentech a při počítání

šance na úspěch se síla kouzla zvýší o průraznost (kouzlo se silou 300 a průrazností +20% se bude při počítání úspěchu brát jako kdyby mělo sílu 360). Kouzla s "maximální" průrazností nelze žádným způsobem zrušit, sešlou se automaticky. Jedinou výjimkou, kdy se útočná kouzla nesesílají, jsou Boj – automatické výhry.

Přízeň bohů za magii

Za magické útoky vedené vaší zemí můžete získat:

- Vždy nejvýše tolik přízně bohů, kolik stálo kouzlo v přepočtu na 🍀, resp. 🍀 (1🍀 = 1.000🍀) – uplatňuje se na další dvě pravidla.
- Zisk přízně bohů z cílených negativních kouzel je vždy alespoň 10% jejich ceny. A to i v případě, že se oběť kouzlu ubrání (je ale nutné, aby kouzlo nesešlo v zemi útočníka při vyslání).
- U ničivých kouzel tolik 🍀, kolik byla 1/4 ceny zničených surovin a/nebo ušlého zisku z poškozených budov a/nebo ceny zrušených kouzel.
- U kleteb se získají 🍀 podle vzorce $\text{cena_kletby} * \text{síla_kouzla} / (\text{síla_kouzla} + \text{síla_již_seslané_kletby_daného_typu_na_zemi}) * \text{bohatství_postiženého} / \text{bohatství_seslátele}$. Tj. při seslání 3 kleteb na stejně bohatou zemi bez kleteb hráč získá 100% + 50% + 33% ceny kletby v přízni bohů.

Vzorce pro kouzelnické experty

Každé kouzlo má svou sílu, čím větší síla, tím větší efekt (např. více přivolaných nestvůr, více zabitých nepřátel bojovým kouzlem a podobně).

Efektivita a koeficienty u kouzel

Většina kouzel závisí na efektivitě, která se spočítá následovně:

$$\text{efektivita} = (\text{síla_kouzla} + 100) / 2$$

Příslušný koeficient, který je u každého kouzla různý, se vynásobí setinou této efektivity (tj. celkově hodnotou síla kouzla/200 + 0,5) a vyjde kolik kusů dané věci odpovídá síle příslušného kouzla. U některých kouzel je i konstantní koeficient, který se přičte až nakonec, tj. nezávisle na síle kouzla. Toto číslo se ještě vynásobí náhodným číslem z intervalu 0,8 až 1,2. Takto vypočítané číslo je už skutečný počet kusů dané věci, které se podařilo vyvolat. Toto číslo je vždy alespoň 1, i kdyby vyšlo číslo menší. Také se samozřejmě zaokrouhluje a to takovýmto způsobem: Řekněme že nám vyšlo 2,6 medvěda šedého, pak máme 60% že budou přivolání 3 šedí medvědi a 40% šanci že budou přivolání jen 2 medvědi.

Šance na seslání cíleného kouzla

$$\text{Úspěch v \%} = (\text{upravená síla kouzla})^{1,5} / [(\text{upravená síla kouzla})^{1,5} + (\text{magická obrana soupeře})^{1,5}] * 100 \%$$

Šance na seslání útočného kouzla

$$\text{Šance na úspěch v \%} = (\text{síla kouzla})^{1,5} / [(\text{síla kouzla})^{1,5} + (\text{magická obrana soupeře})^{1,5}] * 100$$

Šance na selhání kouzla

Když vyvoláváte nějaké kouzlo, je zde určitá šance že kouzlo selže. Šance je závislá na jeho síle a to následujícím způsobem:

$$\text{šance na selhání v \%} = 2500 / (\text{síla kouzla} / 2 + 25)$$

To znamená že například kouzlo se silou 100 má šanci na selhání 20%, kouzlo se silou 0 naopak selže vždy (má 100% šanci).

Postup výpočtu upravené síly kouzla

1. K síle kouzla, které je v útoku či v bariéře, se přičte součet všech "bonusů k síle kouzla" – například bonusy z bojových mágů.
2. Pokud kouzlo přidává nějakou magickou obranu, ta se přidá nyní.
3. Podle magické obrany soupeře se vypočítá úspěch kouzla. Zde se počítá s průrazností kouzla, ke které se přičte součet všech bonusů (například ze zaklínačů).
4. K síle kouzla se přičte součet všech "bonusů k účinku kouzla"
5. Síla kouzel se oslabí případným účinkem soupeřova kouzla.
6. Kouzlo se provede.

Seznamy kouzel

Existuje zde řada seznamů kouzel, rozříděných dle jejich atributů:

- Běžná kouzla – kouzla, která má k dispozici více jak jedna rasa.
- Rasová kouzla – kouzla, která má k dispozici jen jedna rasa (seznam kouzel dostupných konkrétní rase najdete v nápovědě k této rase).
- Okamžitá kouzla – kouzla, jejichž efekt se projeví okamžitě (přivolávací nejsou zahrnuta).
- Trvalá kouzla – kouzla s trvalým efektem a nutným udržováním.
- Bojová kouzla – kouzla použitelná v boji, při útoku a obraně.
- Cílená kouzla – kouzla, která lze seslat na jinou zemi.
- Přivolávací kouzla – kouzla, která ti přivolávají vojenské jednotky.

Sousedé

V části [Sousedé](#) po kliknutí na tlačítko [Mapa sousedů](#) uvidíte mapku zobrazující vaše sousedy. Na stranách jsou souřadnice, na kterých se vysvítí hodnoty odpovídající políčku pod myší. Spodní souřadnice je x-ová, pravá souřadnice je y-ová. Po najetí myší na kteroukoliv zemi na mapě se vám zobrazí jméno jejího vládce i země samotné, rasa, terén, příslušnost k alianci a vzdálenost od vaší země. Po kliknutí na zemi se dostanete do jejího přehlednějšího souhrnu – viz Detaily země. Pokud chcete vidět mapu celého světa, stačí kliknout na příslušné tlačítko.

Vaše země se na mapě objeví 10. dne co nejbližší ostatním členům své aliance. Nováčci zaregistrovaní později se na mapu umístí při dosažení titulu knížete.

Vzdálenosti a postihy

Umístění vaší země vzhledem k sousedům, s nimiž chcete spolupracovat, obchodovat či válčit, je velmi důležité. Vzdálenost ovlivňuje sílu útočících či bránících jednotek, daň u karavanů při posílání surovin, sílu zlodějských akcí a sílu cílených kouzel.

Do vzdálenosti 8 není žádný postih. Nad vzdálenost 8 klesají síly útoků, posil, zlodějů a kouzel na $100\% * 0,95^{(vzdálenost - 8)}$, zaokrouhleno na celá procenta. Daň u karavanů se naopak tímto číslem dělí (tj. na něm závisí nepřímo úměrně). Následující orientační tabulka udává hodnoty oslabení na daných vzdálenostech:

Vzdálenost	1-8	9	10	11	12	13	14	15	20	30	50
Oslabení na	100%	95%	90%	86%	81%	77%	74%	70%	54%	32%	12%

Tlačítko [Vzdálenosti zemí a aliancí](#) je dobrá pomůcka hlavně pro vůdce aliancí plánující útoky, aby viděli, jak daleko jsou jednotlivé země jeho aliance od zemí nepřátelské aliance.

Stěhování zemí

Země na jezeře, ve středu herní mapy na políčku [0,0], je obývána arcimágem, který umožňuje přesuny zemí. Není odehráván žádným hráčem, ale automaticky programem. Přesuny jsou velmi drahé a trvají nějakou dobu. Přesuny podléhají následujícím podmínkám a pravidlům:

- Přesouvat se lze jen pokud máte královský titul.
- Přesouvat se lze jen na ten terén, který jste si zvolili při registraci.
- Přesouvat se lze jen pokud nejste pod ochranou či zmražení.
- Délka přesunu je počet dní, které se budete přesouvat - 1 den znamená, že dnes zvolíte cíl, zítra se budete přesouvat a pozítří už budete na místě.
- Čím dále od arcimága se přesouváte, tím je přesun dražší. Oproti tomu jsou přesuny směrem ke středu mapy mnohem levnější, stejně tak přesuny "dále" od arcimága v jeho blízkosti (zhruba do vzdálenosti 10).
- Během přesunu nesmíte posílat posily, útoky, zloděje (kromě ochrany sebe sama) a cílenou magii (kromě štítů na sebe sama). Posily, útoky, zloděje a magie ostatních ale fungují jako obvykle.
- Za posílání zlata arcimágovi neplatíte žádnou daň a dostane je okamžitě. Pozor, vždy o půlnoci vám zmizí 3% uložené částky, takže se ve vlastním zájmu snažte našetřit na přesun co nejdříve!
- Cena přesunu během věku postupně klesá až do počátku stavění Slz, kdy dosáhne 1/9 ceny, kterou byste zaplatili za přesun po konci ochrany.

Statistiky

Na horní liště můžete najít statistiky zemí podle síly, bohatství a cti a také statistiky aliancí podle stejných kritérií. Na konci věku lze též vše řadit podle počtu Slz bohů. Země, které jsou v ochranné lhůtě, se zobrazují žlutě, zmražené země jsou zobrazeny modře. Na tyto nelze útočit. Vaše země a země vaší aliance jsou ve statistikách zvýrazněny. Síly zemí a aliancí ve statistikách se nemění v průběhu dne, ale jsou z přepočtu (půlnoci). Aktuální detaily členů ve své alianci najdete v části podčásti [Členové](#).

Detaily země

Po kliknutí na odkaz se jménem země či na políčko země na mapě se objeví informace o zemi. Tyto informace nejsou aktuální, ale z počátku dne, stejně jako ve statistikách. Jakmile je vaše země umístěna na mapě, v detailech každé země na mapě vidíte vzdálenost, oslabení jednotek, zlodějů i cílených kouzel a po postavení překladiště karavan i daň z posílaných surovin.

Pokud si hráč zapíše nějaké informace o své zemi ([Politika](#) -> Popis země), tak se zobrazí zde. Stejně tak je v detailech i historie země – čas registrace, vstupů, zakládání, opouštění a vyhození z aliancí, započaté a dokončené přesuny země. Úplně na konci stránky je políčko pro hledání zemí podle názvu či jména vládce. U každé země lze zobrazit útoky z ní a na ni za poslední týden, za celý věk a také statistiky síly, bohatství a cti z průběhu celého věku.

Mazání neaktivních zemí

Pokud delší dobu neodehráváte, může být vaše země automaticky smazána, aby se nestala kořistí lupuchtivých nájezdníků. Toto se neděje se zmraženými zeměmi, s výjimkou nezaplacených zemí. Doba neaktivity, po které se země smaže je dána titulem:

Titul	Neaktivní země je smazána po
zeman, baron	7 dnech
hrabě, vévoda	14 dnech
kníže	21 dnech
král	28 dnech

Tréninkové země

Ačkoliv je zakázáno hrát za více než jednu zemi, hráči si mohou ozkoušet jinou strategii (rasu / terén / zaměření) pomocí tréninkové země. Zemi můžete vytvořit odkazem v nastavení a následně výběrem parametrů země (podobně jako u registrace).

- Tréninkovou zemi si může založit každý, ale jen jednu na hráče.

- Země je vždy v nováčkovském světě a není pro ni nijak možné se z něj dostat.
- Do tréninkové země se hlásí jako do "jiné země". V nastavení je po vytvoření odkaz s přehledem zbývajících tahů země.
- Zemi je možné smazat jedním klikem z nastavení mateřské země, po smazání bude možné novou tréninkovou zemi založit až následující přepočít.
- V detailu mateřské země je vidět, která je její tréninková země. Též v detailech tréninkové země je vidět, čí země to je.
- Prvních 7 dní bude tréninková země dostávat 30 tahů, pak jen 15 (10 či 5 v případě našetření tahů, až do maxima 100).
- Z tréninkové země není možné posílat nic pozitivního (štíty, ochrany, karavany, posily).
- Zákazy zápisu se převádějí z mateřské země. Když tréninková země jakkoliv poruší pravidla, bude za to potrestán hráč (jeho mateřská země).

Zloději

Zloději jsou často neprávem opomíjenou složkou válčení. Jejich zvládnutí sice vyžaduje delší čas, ale vynaložené úsilí se několikanásobně vrátí při doslova devastačních účincích akcí. Pojďme se tedy podívat, jak fungují.

Základem všeho nekalého je Cech zlodějů. Po jeho postavení budete mít přístup k posílání zlodějských ochran, které vaši zemi brání proti zlodějským akcím cizích zemí. Stejně jako u magie, i u zlodějů platí zásada, že silnější akce mají větší efekt.

Síla vašich zlodějů je závislá na síle cechů všech zemí aliance. Zloděje je sice možné používat i bez aliance, ale je to značně nákladné a nevhodné. Pokud chcete své zloděje posílat škodit na nepřátelská území, musíte postavit Cech špehů či Cech sabotérů. Díky těmto budovám budete mít den po jejich postavení přístup k řadě špionážních, potažmo sabotážních akcí.

Zlodějské akce

Zlodějských akcí je více druhů, jejich seznam s popisem najdete zde. Akce jsou zpřístupněny v části **Útok**, podčásti **Zloději** po postavení Cechu zlodějů, případně Cechu špehů a Cechu sabotérů. Akci pošlete vybráním cíle a vyplněním počtu u odpovídající kolonky (nejednou je možné poslat i více druhů akcí na jeden cíl). Na sabotáže se může skládat celá aliance. Každý den může sabotér vyslat sabotáže nejvýše na 10 různých zemí. Na sabotáže se též vztahují pravidla o dohledu bohů nad konflikty (férová hra).

Alianční skládání se na sabotáž vypadá následovně – sabotér vyšle akci několikrát (např. 5×). Každý další člen aliance může k akci přidat svůj příspěvek v počtu maximálně takovém, jaký vyslal zakládající člen (tedy v tomto příkladu opět 5×). Pokud zakládající člen akci zesílí, mohou i další hráči přidat podporu – opět do maxima, jaké přidal zakládající člen. K přispívání na sabotáž je třeba mít Cech zlodějů, nic jiného potřeba není.

Aktuální síla akce je síla akce, jaká by se poslala na zemi soupeře, pokud by už nikdo z aliance nepřidal svůj příspěvek.

Maximální síla akce je síla, která by se poslala, kdyby všichni členové přidali stejný počet akcí, jako sabotér (hráč, který akci založil).

V nápovědě níže se počítá s maximální silou akce, tj. jako by přispěli k akci všichni členové aliance stejným dílem. Pokud jsou příspěvky rozdílné (či u některých členů nulové), síla akce se určuje jako kvadratický průměr příspěvků:

$$\text{Síla akce} = \text{maximální síla akce} * [(p_1^2 + \dots + p_{10}^2) / 10]^{0,5}$$

Kde $p_1 \dots p_{10}$ jsou pro každou zemi aliance (včetně sabotéra) počet poslaných akcí země / počet poslaných akcí sabotérem. V případě, že někteří členové nepošlou, či má aliance méně členů, jsou p_n nulová.

Síla vámi vyslané akce odpovídá síle zlodějů dané země a je navíc upravena podle vzdálenosti cíle (stejně jako při útoku je na větší vzdálenost akce slabší, hodnoty oslabení viz. Sousedé – Vzdálenosti a postihy). Při vícenásobném poslání stejné akce na jeden cíl celková síla akce stoupá, ale ne lineárně (tj. ne počet*(síla zlodějů)!), ale o něco pomaleji. Akce se sčítají následovně:

$$\text{Celková síla akce} = \text{síla_zlodějů} * (k^{\text{počet_poslaných_akcí}} - 1) / (k - 1)$$

Nebo při přidání po jedné akci (v případě, že mezi posíláním vzroste bonus ke zlodějům):

$$\text{Nová celková síla akce} = k * \text{stará_celková_síla_akce} + \text{síla_zlodějů}$$

kde k je podle typu akce:

0,995 u ochrany

0,99 u špionáže

0,92 u sabotáže.

Z uvedeného plyne, že není možné mít větší celkovou sílu akce než (síla zlodějů) / (1 - k). Následující tabulka ukazuje celkovou sílu akce v závislosti na typu akce a určitém počtu akcí:

Typ akce / Počet akcí	1x akce	5x akce	10x akce	20x akce	35x akce	50x akce	100x akce
Ochrana	1x	5x	9,8x	19,1x	32,2x	44,3x	78,8x
Špionáž	1x	4,9x	9,6x	18,2x	29,7x	39,5x	63,4x
Sabotáž	1x	4,3x	7,1x	10,1x	11,8x	12,3x	12,5x

Zlodějská síla

Síla zlodějů se počítá ze síly cechů aliance (případně jen země, pokud je bezalianční). Síla cechů země je rovna součtu produktivit všech Cechů zlodějů (Cech špehů ani sabotérů se nezapočítává). Aktuální je vždy síla cechů (a tím pádem i síla zlodějů) z minulého dne – a změní se zase až další den. Takže postavení cechů či jejich zboření sílu zlodějů pro daný den neovlivní (dokonce ani změna členů v alianci či vaše vystoupení z aliance), ale pokud si zboříte i poslední cech, akce posílat nemůžete, i když máte zlodějskou sílu.

Výpočet síly zlodějů pro země v alianci

Zjednodušeně se dá říct, že síla zlodějů země je součet produktivit Cechů zlodějů celé aliance z minulého dne plus případné bonusy a postihy. Přesný vzorec je následující:

$$\text{síla zlodějů} = (1 + \text{bonus k akcím}) * (\text{součet síly cechů všech zemí aliance včetně postihů za vzdálenost})$$

Vzdálenost má vliv následující – pokud je některá země v alianci od vás vzdálena třeba na 80% (=oslabení útoků a posíl), bude se vám její síla cechů započítávat jen z 80%.

Bonus k akcím je součet bonusů všech hrdinů – zlodějů a dalších bonusů vaší země (1% = 0,01). Tedy v závislosti na bonusech může být síla zlodějů každé země aliance různá.

Trpaslíci resp. vznešení elfové mají navíc postih k síle svých akcí -10% resp. -5%, tj. na konec vzorce se jim přidá * 0,9 resp. * 0,95.

Bonusy pouze k sabotážím či špionážím (včetně zocelení) se sečtou a aplikují až na konec. Například pokud je síla zlodějů rovna 5.000 a země má bonus k sabotážím +30%, bude základní síla sabotáže 6.500.

Pozor! Zlodějskou síť je potřeba neustále udržovat – nehrající země mají sníženu sílu cechů o 6% za každý tah nad 85, který měly na počátku dne (pokud mají 100 tahů, je síla cechů jen 10%). Zmražené země a země pod ochranou se do síly zlodějů nepočítají (mají automaticky sílu cechů 0).

Navíc, pokud má aliance více cechů špehů či sabotérů, často si navzájem kříží cesty a úspěšnost akcí je nižší. Síla akcí klesá o 1% za každý level Cechu špehů (kromě prvních pěti levelů) a o 3% za každý level Cechu sabotérů (kromě prvních pěti levelů), tyto postihy se sčítají. Tedy například pokud má aliance tři Cechy špehů levelu 3 a dva Cechy sabotérů levelu 4, bude mít postih $(3*3 - 5)*1\% + (2*4 - 5)*3\%$, tedy 13%. Počítají se samozřejmě levely cechů z minulého dne.

Pro bezalianční země se síla počítá obdobně: síla zlodějů = $(1 + \text{bonus k akcím}) * (\text{síla cechů země})$

Zocelení špehů

Častým používáním a velkými investicemi do zlodějských akcí budou síly těchto činností růst. Aktuální bonusy k těmto činnostem uvidí hráč v detailech své země. Bonus ke špionážím za poslané akce se počítá podle vzorce $(\text{základní síla akce} / 7.000) * (\text{investované zlato} / 3.333.333) \%$ za každou dříve poslanou akci (i tu neúspěšnou). Základní síla akce je síla špehů (tedy síla při poslané jedné akci) bez již získaného bonusu ze zocelení (ostatní bonusy se ale počítají). $\text{Investované zlato} = \text{počet poslaných akcí} * \text{cena jedné akce}$. Například při poslání špionáží o základní síle akce 7.000 za 10M získají špióni bonus kolem +3%.

Zocelení sabotérů

Probíhá podobně jako zocelení špehů, jen se počítá součet akcí včetně podpory sabotáže od ostatních zemí. Sabotéři obdrží bonus o hodnotě $(\text{základní síla akce} / 7.000) * (\text{investované zlato} / 20.000.000) \%$. Například při poslání sabotáží o základní síle akce 7.000 (bez bonusů ze zocelení) za 50M (placené celou aliancí celkem) získají sabotéři bonus kolem +2,5%.

Přízeň bohů za akce

Za poslané sabotáže, špionáže a podpory sabotáží získá země o přepočtu 10% z investovaných prostředků v přízni bohů (☺). Je jedno, zda akce uspěje, či neuspěje.

Zlodějská obrana

Zlodějská obrana země je jeden bod za každou započatou stovku vojenské síly, tedy:
zlodějská obrana země = celková síla země / 100 (zaokrouhleno nahoru, počítá se hodnota z počátku přepočtu)

Vzhledem k tomu, že se zloději vyhodnocují před pohybem armád, tak vyslání armády pryč ze země nemá na zlodějskou obranu vliv. Zlodějskou obranu je vhodné ještě navýšit pomocí zlodějské ochrany. Ta potom na příští přepočet zvýší zlodějskou obranu cíle o sílu této akce (podrobněji viz. zlodějské akce).

Pozor, zlodějské ochrany od různých zemí i různých typů (tajná a klasická) pro jednu zemi se nesčítají, ale vybere se ta nejsilnější. Pokud není ve statistikách cíl ochrany ve stejné alianci jako posílající (tj. nebyl s ním během přepočtu v alianci), tak je síla ochrany pouze třetinová!

Vyhodnocení akcí

Akce se vyhodnocují během přepočtu, před útoky a kouzly, po karavanách. Při posuzování, zda akce proběhla úspěšně, se porovnává celková síla akce a zlodějská obrana cíle. Výsledek akce rozhoduje 10 dílčích úspěchů/neúspěchů, šance na jeden úspěch je:

Šance na úspěch v % = $\text{celková síla akce} / (\text{celková síla akce} + \text{obrana cíle}) * 100 \%$

Počet úspěšných pokusů z těchto 10 je počet úspěchů dané akce. Podle počtu úspěchů tedy akce dopadne:

Špionážní akce

Úspěšnost akce	Úspěchů	Efekt
Totálně úspěšná akce	9 - 10	Pachatel zjistí základní i bonusové informace, oběť nic neodhalí.
Úspěšná akce	7 - 8	Pachatel zjistí základní informace, oběť nic neodhalí.
Částečně úspěšná akce	5 - 6	Pachatel zjistí základní informace, oběť odhalí akci, ale ne totožnost pachatele.
Neúspěšná akce	3 - 4	Pachatel nezjistí nic, oběť odhalí akci, ale ne totožnost pachatele.
Totálně neúspěšná akce	0 - 2	Pachatel nezjistí nic, oběť odhalí akci i totožnost pachatele.

Sabotážní akce

Úspěšnost akce	Úspěchů	Efekt
Úspěšná akce	10	Síla akce se zvýší na 500%, oběť odhalí akci, ale ne totožnost pachatele.
Úspěšná akce	9	Síla akce se zvýší na 200%, oběť odhalí akci, ale ne totožnost pachatele.
Úspěšná akce	8	Síla akce se zvýší na 150%, oběť odhalí akci, ale ne totožnost pachatele.
Úspěšná akce	7	Síla akce se zvýší na 125%, oběť odhalí akci, ale ne totožnost pachatele.
Úspěšná akce	6	Síla akce se nemění, oběť odhalí akci, ale ne totožnost pachatele.
Částečně úspěšná akce	5	Síla akce se sníží na 1/2, oběť odhalí akci i totožnost pachatele.
Částečně úspěšná akce	4	Síla akce se sníží na 1/4, oběť odhalí akci i totožnost pachatele.
Částečně úspěšná akce	3	Síla akce se sníží na 1/16, oběť odhalí akci i totožnost pachatele.
Částečně úspěšná akce	2	Síla akce se sníží na 1/64, oběť odhalí akci i totožnost pachatele.
Částečně úspěšná akce	1	Síla akce se sníží na 1/256, oběť odhalí akci i totožnost pachatele.
Neúspěšná akce	0	Akce nepoškodí nic, oběť odhalí akci i totožnost pachatele.

Sabotáž se zobrazí v novinách – jako informace, že hráč A se pokoušel sabotovat hráče B. V případě neodhalení pachatele se v novinách jen objeví, že hráč B byl sabotován.

Boj

Boj je jednou z nejdůležitějších částí života ve Vojevůdcích a čarodějích. Při úspěšném útoku můžete získat suroviny od dobytých zemí, zlato ze zbořených budov a padlých jednotek, přízeň bohů, ztratit či získat body cti, také jednotky mohou získat cenné zkušenosti. Úspěšný obránce získá zlato z padlých, malé množství přízně bohů a jeho armáda zkušenosti.

Co je potřeba?

Pro uspokojení útočných choutek (stejně jako pro posláním částí vojska na něčí obranu) potřebujete armádu, hrdinu, panovníka či velitele, který armádu povede, vhodný cíl útoku a odehraných několik tahů (přesný počet závisí na rase):

Rasa	Lidé	Elfové	Trpaslíci	Skřeti	Nekromanti	Temní elfové
Počet tahů	8 tahů	10 tahů	10 tahů	7 tahů	9 tahů	8 tahů

Pro vyslání útoku je také třeba odehrát tolik tahů, aby jim zemi zbývalo nejvýše 30. Armáda, která je v útoku nebo poslaná na obranu, se vrátí zpět až po proběhnutí všech útoků (takže vám nikdo nemůže útokem vzít zásoby vyrabované tentýž den, zároveň ale nemohou jednotky vyslané pryč bránit tvoji zemi).

Zadání útoku

Zaútočit můžete v části , podčástí . S útokem musíte poslat alespoň jednoho velitele či hrdinu (počítá se i panovník). Musíte vybrat jednotky (jednotlivci se vybírají pomocí zaškrtnutí, skupinky zadáním počtu útočících), zvolit cíl a typ útoku (typy útoků jsou popsány níže).

Dále můžete vybrat pořadí útoku od 1 do 145 (vhodné pro alianční plánování skupiny útoků: podle tohoto čísla se o přepočtu vyhodnotí útoky, v případě shody v pořadí rozhodne náhoda), a poslat vzkaz napadenému, který si přečte zároveň s výsledkem útoku.

S útokem dále můžete poslat kouzlo – viz Magie – Typy kouzel – Útočná magie.

Čím je cíl útoku dále, tím menší budou síla a životy vašich jednotek. Do vzdálenosti 8 není žádný postih, dále postihy stoupají – viz Sousedé – Vzdálenosti a postihy.

Za den můžete poslat pouze jeden útok za každý započatý 1M síly armády (počítá se přesná síla z).

Typy útoků

Jednotlivé typy útoků ovlivňují souboj různými způsoby (tyto bonusy/postihy se přičítají k bonusům z hrdinů a kouzel), výhody jsou zeleně, nevýhody červeně. Bonusy a postihy k rabování a ničení staveb se přičítají k síle armády, z níž se rabování a ničení vypočítává (tedy např. armáda o síle 100K s rabováním +45% vyrabuje zemi soupeře tak, jako armáda o síle 145K s běžným rabováním):

Typ útoku	Síla	Životy	Rychlost	Rabování	Boření	Speciální
Klasický	-	-	-	-	-	-
Obléhání	-10%	+15%	-10%	-40%	+40%	-
Přímý útok	+10%	-5%	+10%	-10%	-10%	-
Nájezd	+7%	-10%	-	+45%	-30%	-
Čestný souboj*	-10%	-10%	-	-	-	zisky z útoku jsou čtvrtinové a ztráty cti jsou nulové
Krvavý*	-	-	-	+35%	+35%	zisky z útoku jsou čtvrtinové, zisky cti jsou nulové a ztráty cti jsou dvojnásobné
Slidivý útok	-	-5%	-20%	-15%	-15%	větší šance na zničení Cechů zlodějů ¹ .

*) Při tomto typu útoku nelze použít Bránu přesunů.

Pravidla boje

Základy



Útoky probíhají během nočního přepočtu. Na počátku každého boje se sesílají kouzla útočnicka i obránce. Dále se jednotkám udělí postihy za útok na velkou vzdálenost a za posláním posil (na 2/3 v alianci, na 1/3 mimo alianci). Útočící vojsko získá bonusy z hrdinů, typu útoku a kouzla. Armáda obránce získá bonusy z domácích hrdinů, obranných budov a kouzla.

Jednotky útočí v pořadí podle rychlosti. V případě skupiny jednotek se zranění násobí jejich počtem. Jednotka, na kterou je zaútočeno, se vybírá náhodně a vydrží tolik zranění, kolik má životů (ve skupině jednotek zemře množství jednotek odpovídající zranění). V případě smrti celé skupiny je zvolena další oběť, která obdrží zbytek zranění. Boj trvá dokud jedna ze stran neztratí 25% vojska – tím je její vojsko poraženo a prohrává boj.

Podrobně

Útoky probíhají během nočního přepočtu. Na počátku každého boje se sesílají kouzla (pokud nějaké útočnické s armádou poslal nebo pokud nějaké obránce uložil do obranné bariéry – výjimkou jsou automatické výhry). Obranná magická síla obránce závisí na jeho bariérách (viz Magie – Magická obrana), obranná magická síla útočnicka je nulová (lze ji zvýšit jen některými kouzly).

Dále se jednotkám připočítávají bonusy. Nejdříve se započítá oslabení jednotek kvůli vzdálenosti a případné posily se oslabí (na 2/3 v alianci, na 1/3 mimo alianci – viz posily). Útočící vojsko získá bonusy z hrdinů, typu útoku a případných kouzel (tyto bonusy se sčítají – tři vojevůdci na 5. levelu přidají celkem +10,5% sílu). Armáda obránce získá bonusy z domácích hrdinů, pevností a bašt, případných obranných kouzel. Všechny tyto bonusy se sčítají a vyhodnocují podle vzorečků uvedených dole². Pozor, záporné bonusy se přímo nesčítají, mají menší efekt než jejich součet³. Poté začíná samotný boj.

Jednotky útočí v pořadí podle rychlosti (přibližně – je možné, že jednotka s 75  občas předběhne tu s 80 ). Zranění, které jednotka udělí je průměrně 4% její síly (zhruba mezi 3-5%). V případě skupiny jednotek se zranění násobí jejich počtem. Velké a silné skupinky jednotek útočí vícekrát, stejně tak zraňující kouzla a jejich celkové zranění se mezi tyto útoky dělí.

Jednotka, na kterou je zaútočeno, se vybírá náhodně, ale zároveň v závislosti na síle – pokud např. síla jedné skupiny jednotek odpovídá polovině síly všech jednotek na dané straně, tak je 50% šance, že na ni bude zaútočeno.

Jednotka vydrží tolik zranění, kolik má životů. Ve skupině jednotek země množství jednotek odpovídající zranění (např. v případě udělení 5 zranění jednotce s 20 životy je její šance na přežití 75%). V případě smrti celé skupiny je zvolena další oběť, která obdrží zbytek zranění.

Boj trvá dokud jedna ze stran neztratí 25% vojska – tím je její vojsko poraženo a prohrává boj. Výsledek boje je úhledně sepsán, s přesnými ztrátami během každého kola. Pokud ale jedna ze stran vyhraje během prvního kola, poražený se nedozví složení vítězovy armády. Stejně tak podrobný výsledek boje, který vypadá zhruba takto:

Zisky z bojů

Kolik zhruba získáte v boji zkušeností, kolik případně zboříte staveb a jak poškodíte území si můžete vypočítat zde.

Vítězem je obránce 🛡️

- Obírání mrtvých: zlato 🏆 z padlých jednotek – 5% ceny všech zabitých jednotek (včetně ceny části 🏆).
- Přízeň bohů (👑) z padlých jednotek – 8% ceny vlastních mrtvých + 4% ceny soupeřových mrtvých (včetně ceny části 🏆). Tento zisk obdrží i útočník.
- Sláva v závislosti na síle zabitych útočících jednotek. Země v posilách získávají podíl ze slávy za úspěšnou obranu. Pokud se hráč ubrání bez posil či s malým množstvím posil, získá až dvojnásobek slávy.

Vítězem je útočník ⚔️

- Obírání mrtvých: zlato 🏆 z padlých jednotek – 5% ceny všech zabitych jednotek (včetně ceny části 🏆).
- Přízeň bohů (👑) z padlých jednotek – 8% ceny vlastních mrtvých + 4% ceny soupeřových mrtvých (včetně ceny části 🏆). Tento zisk obdrží i obránce.
- Přízeň bohů (👑) ze zničených Slz (🌊) – polovina hodnoty rabování % ceny zničených Slz.
- Sláva v závislosti na síle a počtu zabitych bránících jednotek (v případě, že síla útočníka není 5x vyšší než síla obránce).
- **Zničí 0-20 staveb** v závislosti na silách armád. Při zničení stavby útočník získá zlato (🏆) a přízeň bohů (👑), odpovídající části ceny stavby – zhruba 10% + 1/5 hodnoty rabování 🏆 (tedy při rabování 50% získá útočník zhruba 20% z ceny zbořených staveb). Z tohoto zisku případně přibližně 2/3 na zlato a 1/3 na přízeň bohů.
- Získá část zásob obránce – závisí na hodnotě rabování 🏆. Polovinu vyrabovaných surovin získává útočník, druhá polovina se zničí. Např. při rabování 14% získá útočník 7% zásob obránce a 7% jich zničí.
- Vyrabuje území obránce – poškodí jeho budovy – každou o něco mezi (0 až dvojnásobek hodnoty rabování)% a získá z nich odpovídající zásoby.
- Obránce obdrží za každou zbořenou budovu přízeň bohů (👑) odpovídající 10% její celkové ceny.

Zisk zkušeností 🏆 pro útočníka i obránce

Zisky zkušeností závisí na:

- Procentu zabitych soupeřových jednotek, čím více, tím lépe; ale zabít nad 25% už nemá vliv. Naopak při 0% získáte méně zkušeností.
- Poměru útočné a obranné síly armád – pokud jste o hodně silnější, získáte mizivý počet zkušeností, naopak pokud jste slabší, získáte o trochu více zkušeností, než při stejných silách.
- Procentu zabitych vlastních jednotek – nejkrvavější a nejtěsnější boje přinášejí největší bojové zkušenosti – tedy čím více % armády země, tím více zkušeností dostanou zbylé jednotky. I při ztrátách nad 25% jsou zisky zkušeností větší, ale rostou pomaleji. Vždy získáte nejméně tolik % 🏆, kolik odpovídá polovině ztrát vaší armády.
- Vítěz boje získá až dvojnásobek zkušeností.
- Pokud je slabší ze soupeřů velmi slabý (do 10.000 obranné či útočné síly armád), jsou zisky zkušeností mnohem menší. Naopak pokud je i slabší velmi silný, jsou zisky zkušeností obou stran vyšší.
- Při zisku (procent k dřívějším zkušenostem) vyšším než ztráty jednotek se zisk zkušeností trochu snižuje.

Zisk a ztráta cti pro útočníka

- Pokud aliance útočníka má proti alianci obránce vyhlášenu **platnou** válku (pokud obránce alianci daný den opustil, válka se stejně počítá), tak se čest získává při útoku na země silnější než 50% statistikové síly útočníka a ztrácí při útoku na země slabší než 40% statistikové síly útočníka.
- Pokud není válka vyhlášena či není ještě platná (viz. předchozí bod), tak se čest získává při útoku na země silnější než 100% statistikové síly útočníka a ztrácí při útoku na země slabší než 80% statistikové síly útočníka.
- Pokud útočník prohrál, tak čest nezískává. Naopak ztracení cti probíhá i v případě, že prohraje.
- Pokud obránce během minulého přepočtu zaútočil na útočníka (vojensky, magicky či odhalenou sabotáží), tak útočník čest neztrácí.
- Pokud byl typ útoku "čestný", jsou útočnickovy ztráty i zisky cti jsou třetinové.
- Zisky a ztráty cti závisí na tom, jak velkou část své armády útočník poslal. Například při útoku poloviční silou jsou ztráty cti poloviční.
- Při cti obránce menší než -200 je ztráta cti jen poloviční, při -500 je jen čtvrtinová a při -1.000 se čest vůbec neztrácí. Zisky cti nízká čest obránce neovlivňuje.
- Při útoku na bohatší jsou ztráty cti menší – přesně vynásobené poměrem (*cena země útočníka / cena země obránce*).
- Zisky cti závisí na tom, kolik % armády zanechal obránce doma. Pokud má doma jen domobranu, zisky cti budou mizivé.

Pozn.: Účinky útoku (rabování země a surovin, ničení staveb) jsou tím vyšší, čím menší byla na počátku bránící armáda. Také při více útocích na danou zemi se zisky z ní snižují (např. při dobytí nebráněné země třemi útoky o síle 1M budou mít útoky účinek jako kdyby měly sílu 1M, 350K a 190K).

Ať už souboj dopadne jakkoliv, obě strany získají nějaké zkušenosti (např. 6% z jejich dřívějších zkušeností + 300 🏆 navíc), které se připočítají okamžitě – tedy obránce může po několika krvavých bitvách stoupnout level jednotek – a tedy i síla obrany. Počet získaných zkušeností závisí na počtu zabitych soupeřových jednotek a na jeho celkové síle (čím více jednotek bylo zabito a čím byl soupeř silnější, tím více bude zkušeností), vítěz získává více zkušeností.

Útoky hráčů, kteří ještě neposlali příspěvek, mají do 15-20K síly armády efekt jako normálně, ale s vyšší silou roste efekt pomaleji – sebesilnější útok od takové země nikdy nenapáchá větší škodu, než armáda o síle 30K. Úplní nováčci tímto postižení nejsou (protože větších sil prostě nedosáhnou, ale vyzkoušet si útoky mohou) a brání to zneužívání volného hraní. V nováčkovském světě toto omezení neplatí (ale platí jiná – viz Pohádkový svět).

Výsledky útoků v novinkách

V novinkách se u každého útoku zobrazí určitý počet 🏆 nebo 🏆 v závislosti na velikosti získané/ztracené cti.

Získaná čest	1-10	11-25	26-50	51-100	> 100
Počet plus	+	++	+++	++++	+++++
Ztracená čest	-1 až -15	-16 až -50	-51 až -150	-150 až -500	< -500
Počet mínus	=	==	===	====	=====

Dalším ukazatelem u každého útoku je ikonka 🌟, která reprezentuje sílu útoku za podmínek, že útočník nemá k útoku žádné postihy a obránce nemá žádnou armádu.

Síla útoku	1-10K	10K-80K	80K-200K	200K-500K	500K-2M	> 2M
Počet hvězdiček	0	🌟	🌟🌟	🌟🌟🌟	🌟🌟🌟🌟	🌟🌟🌟🌟🌟

Během bojů o vítězství je též u útoků pomocí ikonky 🏰 zobrazeno, kolik zbořily slz bohů (🌍).

Posily

Posily je možné posílat členům vaší aliance. Poslat posily můžete v části , podčásti . Stejně jako s útokem i tady musíte poslat alespoň jednoho velitele nebo hrdinu (počítá se i panovník). Musíte vybrat jednotky a zvolit cíl, který obdrží posily. Pozor – **bonusy poslaných hrdinů nemají žádný vliv** – počítají se jen domácí hrdinové dané země. Stejně jako při útoku platí, že čím je cíl posil dále, tím menší budou síla a životy vašich jednotek (viz Sousedé – Vzdálenosti a postihy). Životy a síla posil jsou navíc oslabeny na 2/3.

Bonusy z vysoké cti

Bohové jsou nakloněni čestným skutkům, takže svým prosebníkům propůjčují část své moci. Konkrétně je to bonus k síle a životům k jejich jednotkám v útoku a ke všem jednotkám bránících jejich území (tedy i včetně posil). Jaký je to přesně bonus závisí na pořadí ve cti – prvních několik dostane i několik desítek procent, ti poslední s kladnou ctí jen jedno procento:

Pořadí ve cti	Bonus až
1.	30%
2.	25%
3.	20%
4.	16%
5.	12%
V první čtvrtině nejlepších	8%
V první polovině nejlepších	4%
Ostatní	1%

Bonusy se přidělují na konci přepočtu z aktuálních hodnot cti a vydrží do dalšího přepočtu, po něm se rozdělí znovu. V případě rovnosti cti rozhoduje los (náhoda). Zmražené země bonus neobdrží. Bonus až X% znamená, že toto maximum dostanete pouze pokud máte 100 a více bodů cti. Pokud máte méně, dostanete bonus * vaše_čest / 100, zaokrouhleno nahoru. Každý čestný tedy má alespoň 1% k síle a životům.

Bonus k síle a životům jednotek z vysoké cti platí pouze pro vlastní armádu, nikoliv pro posily. Naopak i v posilách obdrží armáda svůj bonus za kladnou čest.

Říkáte si, proč bohové nepomáhají i těm zlým s nízkou ctí? To je jednoduché – čím více škod natropili, tím více nepřátel mezi bohy si udělali – takže se přízeň jedněch a nepřítel druhých bohů vyruší a jednotky na tom nejsou o nic lépe. Bonus na příští přepočtu u čestných zemí zjistíte v jejich detailech a také ve statistikách.

Násobné obrany

Během jednoho dne může jít na jednu zemi více útoků, vyhodnocují se postupně. Obránci se při dalším útoku v témže dni snaží pomstít své padlé spolubojovníky, obránce tedy obdrží bonus za ztráty v předchozích bojích. Bonus k síle a životům bude tolik, kolik byla polovina ztrát obránce v bojích minulých. Tyto bonusy se budou během násobných útoků v jednom přepočtu sčítat, při počítání síly jednotek v obraně se sečtou s bonusy z pevností a bašt. Bonusy se do dalšího přepočtu nepřenesou.

Např.:

Pokud země ztratí v prvním útoku 8%, v druhém 10% a ve třetím 12%, tak bonus ve čtvrtém bude 4% + 5% + 6% = 15% k síle a životům (ve druhém by to bylo 4%, ve třetím 4% + 5% atp.).

Automatické výhry

Pokud má jedna strana drtivou přesilu, je možné, že vyhraje souboj automaticky, bez ztrát. Útočník v přesile se může vyhnout obránce kouzlu, obránce v přesile se naopak vyhne plýtvání obrannými kouzly. Tedy ani v jednom případě se nesešle obranné kouzlo (nezruší se, pouze zůstane v bariéře). Útočnickovy jednotky tedy nemohou být oslabeny kouzlem obránce, který nechal doma malou sílu a naopak útočník nemůže malými slabými útoky připravit obránce o kouzla v bariéře. Kdy přesně dojde k automatické výhře je popsáno v následujícím:

$síla_obránce = \text{celková (ne vojenská) síla jednotek obránce (jen snížena u posil o oslabení) bez jakýchkoliv bonusů}$

$síla_útočníka = \text{celková (ne vojenská) síla jednotek útočníka (případně snížena o oslabení za vzdálenost) bez jakýchkoliv bonusů}$

Pokud je $síla_obránce$ větší, než 10krát $síla_útočníka$, má obránce šanci vyhrát automaticky. Pravděpodobnost výhry je 0% u $síla_obránce = 10$ krát $síla_útočníka$, u $síla_obránce = 20$ krát $síla_útočníka$ je to 100%, mezi 10krát a 20krát je šance na automatickou výhru rovnoměrně rozdělena. Při automatické výhře obránce se útočnickovi nezdaří kouzlo (ani to s maximální průrazností) a je na něj útočeno, dokud neprohráje (alespoň 25% ztrát armády). Obránce nesesílá nic, nemá žádné ztráty.

Pokud je $síla_útočníka$ větší, než 20krát $síla_obránce$, má útočník šanci vyhrát automaticky. Pravděpodobnost výhry je 0% u $síla_útočníka = 20$ krát $síla_obránce$, u $síla_útočníka = 30$ krát $síla_obránce$ je to 100%, mezi 20krát a 30krát je šance na automatickou výhru rovnoměrně rozdělena. Při automatické výhře útočníka obránce nesesílá kouzlo a je na něj útočeno, dokud neprohráje (alespoň 25% ztrát armády). Útočník nemá žádné ztráty, kouzlo útočníka se vyhodnotí jako obvykle (ale ani úspěšná zraňující kouzla se nedostanou na řadu).

Dohled bohů nad konflikty

Bohové dohlížejí na to, aby boje byly co nejvyrovnanější a pokud někdo ničí někoho o hodně slabšího či útočí ve velké přesile, odměňují jej jen minimálně. Pokud aliance bude útočit sama na jinou alianci, které je srovnatelně silná, či alespoň srovnatelně bohatá, nemusí již následující řádky číst (pro hráče, strategie i hru samotnou je nejvýhodnější, pokud proti sobě bojují dvě vyrovnané aliance). Proti nehráčským zemím (polobohové, bůžci) je možné útočit bez omezení a žádné zisky sníženy nejsou.

Jak to funguje?

- Každý přepočít se sečte síla, která na danou alianci jde z jiných aliancí.
 - Pro útoky to bude celková síla (👤) útočících jednotek.
 - Pro magii síla_kouzla * cena_kouzla / 10 (třeba při 20× zemětřeseních síly 1.000 to bude 900K).
 - Pro sabotáže celková_síla_akce * základní_cena_akce / 10.000 (třeba při narušení opevnění síly 50.000 to bude 600K).
 - Špiónáže se do snahy nepočítají, ani nijak ovlivněny nejsou.
- Výsledek bude "útočná snaha" konkrétní útočící aliance proti dané bránící se alianci.
- Vypočíte se **koeficient snahy** pro každou útočící alianci (proti oné bránící alianci):
$$= (\text{útočná snaha aliance dnes} + 4/5 \text{ snaha včera} + 3/5 \text{ předevečirem} + 2/5 \text{ tři dny předem} + 1/5 \text{ čtyři dny předem}) / (\text{součet snah všech útočících aliancí na danou alianci dnes} + 4/5 \text{ včera} + 3/5 \text{ předevečirem} + 2/3 \text{ tři dny předem} + 1/5 \text{ čtyři dny předem})$$

Vyjde číslo 0 až 1; 1 = posledních 5 dní neútočil nikdo jiný krom jedné útočné aliance; k 0 se bude blížít pokud se aliance jen trochu nachomýtně do velkého konfliktu.
- Dále se **koeficient snahy** bude snižovat v případě útoku na slabšího soupeře.
 - Vezme se větší z hodnot: kvadratický průměr bohatství zemí útočící aliance / kvadratický průměr bohatství zemí bránící aliance a kvadratický průměr síly zemí útočící aliance / kvadratický průměr síly zemí bránící aliance.
 - Pro alianci se počítá kvadratický průměr jako kdyby byla plná (tj. 10 členů; zmražené země se nepočítají), pro bezalianční zemi se ale bere jako výsledek přímo bohatství / síla země.
 - Pokud bude hodnota větší než 1, koeficient snahy se nezmění.
 - Tedy aby ke snížení nedocházelo, musí být bránící aliance zhruba stejně silná či zhruba stejně bohatá.
- Daným **koeficientem snahy** se bude snižovat:
 - Zisk zocelení mágů, špehů a sabotérů.
 - Zisk zocelení armád z padlých nepřátel.
 - Zisk surovin z útoků (obdobně jako při použití brány přesunů).
- Druhou mocninou **koeficientu snahy** (tedy ještě výraznější snížení v případě nízkého koeficientu) se bude snižovat:
 - Zisk přízně bohů z bojových škod způsobených soupeři (zbořená stavby, zabití jednotky).
 - Zisk přízně bohů z magie a sabotáží.

Příklad

Dvě aliance pošlou na jednu alianci zhruba stejně "nekalých věcí". Zisky surovin z útoků, zocelení a cti budou pro obě o 50% nižší, zisky přízně bohů budou nižší o 75%. V případě tří aliancí to bude dokonce snížení o 66% respektive 89%.

¹⁾ Přesně je zvýšení šance na zboření cechů následující: normálně při výběru staveb na boření se každé přiřadí reálné číslo od 0 do 1. Zboří se potom daný počet budov (podle síly útoku a dalších faktorů) podle největšího tohoto čísla – tedy boření je stejně pravděpodobné pro každou stavbu. Při slídívém útoku jsou ale náhodná čísla Cechů zlodějů umocněna na 0,3 - tedy o hodně víc se poté blíží jedničce – a tím pádem zboření. Pokud má tedy cíl hodně cechů zlodějů, zboří se mu jich nejspíše velké procento, ale samozřejmě při obrovském štěstí (nebo smůle – jak pro koho:) jich může padnout jen pár.

²⁾ Počítání parametrů jednotek v obraně:

životy v obraně = životy * (1 + součet bonusů z hrdinů a kouzel) * (1 + součet bonusů z budov, vylepšení, kladné cti, násobné obrany a Slz bohů) * (1 + bonus ze zocelení) * (1 - výsledné oslabení z kouzel a zlodějů) * oslabení

síla v obraně = obranná síla * (1 + součet bonusů z hrdinů a kouzel) * (1 + součet bonusů z budov, vylepšení, kladné cti, násobné obrany a Slz bohů) * (1 + bonus ze zocelení) * (1 - výsledné oslabení z kouzel a zlodějů) * oslabení

rychlost v obraně = rychlost * (1 + součet bonusů z hrdinů a kouzel) * (1 - výsledné oslabení z kouzel a zlodějů)

Počítání parametrů jednotek v útoku:

životy v útoku = životy * (1 + součet bonusů z hrdinů a kouzel) * (1 + součet bonusů z typu útoku, budov, kladné cti a Slz bohů) * (1 + bonus ze zocelení) * (1 - výsledné oslabení z kouzel, budov a typu útoku) * oslabení

síla v útoku = útočná síla * (1 + součet bonusů z hrdinů a kouzel) * (1 + součet bonusů z typu útoku, budov, kladné cti a Slz bohů) * (1 + bonus ze zocelení) * (1 - výsledné oslabení z kouzel, budov a typu útoku) * oslabení

rychlost v útoku = rychlost * (1 + součet bonusů z hrdinů, kouzel a typu útoku) * (1 - výsledné oslabení z kouzel a typu útoku)

Kde *oslabení* je oslabení za vzdálenost; v případě posíl do obrany navíc krát oslabení posíl - 2/3 ze země z vlastní aliance, 1/3 z ostatních. Výsledné oslabení se z jednotlivých oslabení počítá takto, v případě pouze jednoho oslabení je rovno jemu. Pro neznalé: 1% = 0,01.

³⁾ Reálnému oslabení r odpovídá teoretické oslabení t o hodnotě:

$$t = (1 / (1 - r)) - 1$$

Při více oslabeních (například kouzlo zatracení + zlodějská akce oslabení) se sečtou hodnoty teoretických oslabení a výsledek se převede na reálné oslabení:

$$R = 1 - (1 / (1 + T))$$

Příčemž hodnoty dosazujte jako desetinná čísla, ne procenta (např. $r = -30\% \Rightarrow r = 0,3$).

Proč jsou všude uváděny reálné záporné bonusy? Pro laika je to zajisté jednodušší – rovnou vidí, jaký bude mít daná věc efekt – zase v tolika případech se záporné bonusy nesetkají.

Politika

Ač můžete ve světě Vojevůdců a čarodějů hrát sami za sebe, je to velmi nevýhodné z několika hledisek. Když nejste v žádné alianci, je větší šance, že se do vaší země přičítí několikanásobně silnější agresor s jediným záměrem – oloupit vás o vaše pracně vydělané suroviny. Další velkou nevýhodou je, že se připravujete o poznávání nových taktik, strategií, ale hlavně ostatních hráčů. Proto se nebojte a i když nikoho neznáte, zažádejte slušně, a nejlépe s průvodním dopisem, o místo v alianci, která ještě není plná. Hlavu vám nikdo neutrhne 😊

Aliance

Aliance je základním seskupením hráčů. V alianci může být až 10 hráčů, z nichž většinou zakládající člen je jejím vůdcem. Základními výhodami členství v alianci, oproti bytí mimo ni, je možnost:

- Posílání a přijímání surovin a vojenských posíl.
- Posílání a přijímání zlodějských ochrany a magických štítů.
- Sdílení informací a lepší možnosti komunikace mezi členy.
- Možnost účastnit se bojů o vítězství na konci věku.

Založení nové aliance

Vyberte jméno dlouhé 3-20 znaků, složené jen ze znaků abecedy, mezer a pomlček. Samozřejmě nelze založit dvě aliance stejného jména (bez ohledu na velikost písmen). Pozor, nemůžete založit novou alianci, pokud jste na začátku dne v nějaké byli.

Vstup do existující aliance

Stačí najít vybranou alianci a podat žádost o vstup. Vůdce vybrané aliance přijde poštou upozorněn a jen on rozhodne o vašem přijetí či nepřijetí. Je tedy vhodné předem se s vůdcem této aliance domluvit a naopak není příliš perspektivní pokoušet se vstoupit do plné aliance (s 10 členy). Pozor, nemůžete vstoupit do nové aliance, pokud jste na začátku dne v nějaké byli.

Opuštění aliance

Po odchodu z aliance je třeba zůstat bezaliančním jeden přepočít za každých celých 100M ze statistického bohatství země v daný den (tedy bohatství ve statistikách / 100M přepočtu, zaokrouhlo dolů; například země s bohatstvím 390M musí vyčkat jako bezalianční 3 přepočty).

Řadový člen

Řadový člen se může zapojit do volby vůdce aliance a prohlížet aktuální seznam členů aliance, ve kterém je i jejich poslední přihlášení a případné zmrazení. K opuštění z aliance stačí kliknout na tlačítko [Vystoupit z aliance](#) v podsekcí [Aliance](#).

Volby

Je několik typů vlády, které rozhodují o způsobu volby vůdce:

Demokracie – každý člen má jeden hlas, vůdcem se stává člen s nejvyšším počtem hlasů.

Aristokracie – každý člen má tolik hlasů, kolik odpovídá jeho titulu – zeman má jeden hlas, baron dva, hrabě tři, vévoda čtyři, kníže pět a král šest – vůdcem se stává člen s nejvyšším součtem hlasů.

Absolutismus – každý člen má sice jeden hlas, ale nemá žádný účinek, vůdce zde nejde změnit (kromě dobrovolného odchodu vůdce)

Pokud v jakémkoliv typu vlády odejde vůdce z aliance, přebírá vůdcovství člen s nejvyšším počtem hlasů.

Vůdce aliance

Vůdce je volen členy aliance. Může měnit způsob vlády, přijímat a vyhazovat členy, vyhlašovat a rušit války aliance a zjišťovat vojenské i ekonomické detaily členských zemí. Dále může změnit ikonku aliance (buď vybrat z předvytvořených nebo nahrát obrázek vlastní výroby – formát GIF velikosti maximálně 1kB), popis aliance (charakteristika aliance přístupná všem zemím) a alianční vývěsku (ta se zobrazuje v důležitém fóru). Také může mazat všechny příspěvky v důležitém i nedůležitém aliančním fóru. Navíc nastavuje práva členů a může tím tak jmenovat své zástupce, rádce a pobočníky.

Práva členů

Vůdce může každému z členů přidělit libovolné z těchto práv, po změně vůdce jsou práva všem členům odebrána a nový vůdce si musí nastavit svá.

1. Náborový rádce – přijímání a odmítání členů
2. Alianční popravčí – vyhazování členů
3. Správce aliance – mazání ve fórech, úprava vývěsky
4. Politický rádce – úprava ikonky a popisu aliance, vyhlašování a rušení válek
5. Vojenský rádce – prohlížení vojenských detailů
6. Ekonomický rádce – prohlížení nevojenských detailů
7. Zpravodajský rádce – čtení a zápis do aliančního zápisníku

(Pokud má hráč práva 5 i 6, může v detailech aliančních zemí prohlížet i levely a produktivitu jednotlivých staveb. Má též možnost prohlížet zprávy posíl všech zemí aliance v přehledu členů. Lze zobrazit zprávy dnešní, včerejší a předvčerejší. Zprávy lze zazálohovat do aliančního zápisníku. V hráčově zemi po použití tohoto nástroje zůstávají zprávy nepřečtené.)

Alianční a mezinárodní fóra

Při členství v alianci máte k dispozici alianční nedůležité a alianční důležité fórum. Kdykoliv se v těchto fórech či v poště objeví nový příspěvek, zobrazí se na levé herní liště počet nových zpráv s odpovídající ikonkou. Nové příspěvky jsou navíc barevně odlišeny. Dále je všem hráčům k dispozici několik mezinárodních fór pro různé účely, které jsou popsány v seznamu těchto fór. Jakékoliv z těchto fór si můžete [Oblíbit](#) – v jejich seznamu se vám budou objevovat počty nových příspěvků, stejně tak se budou nové barevně odlišovat.

Hráči, kteří budou psát nevhodné příspěvky na veřejná fóra, dostanou zákaz zapisování do všech veřejných fór v délce trvání dle vážnosti svého prohřešku (od několika dní po celé týdny). Za opakované prohřešky budou tresty ještě delší, za nejvážnější může hráč přijít o svoji zemi. Proto si před zápisem do fóra pečlivě přečtěte, co do něj patří, ať se případným trestům vyhnete.

Změny uvnitř aliancí

Složení aliancí, jak je vidí ostatní, se během dne nemění – stejně jako se nemění síly zemí ve statistikách a podobně. Pokud opustíte alianci, jste oficiálně až do přepočtu jejím členem; pokud do nějaké vstoupíte, jste až do přepočtu bezalianční. I dokonce pokud je aliance rozpuštěna, zůstane ve statistikách až do dalšího dne v původním stavu. Výjimkou je změna vůdce aliance – ta se okamžitě projeví a vidí ji i ostatní. Další výjimkou je prvních 9 roků věku – změny v aliancích jsou vidět okamžitě, ulehčuje to hráčům orientaci ve volných místech v aliancích. Všechny tyto věci zůstávají ve statistikách, novinkách, na mapě, na veřejných fórech. Naopak v sekcích [Volby](#), [Členové](#), [Důležité fórum](#) a [Nedůležité fórum](#) je všechno aktuální.

Bonusy od bohů pro aliance

Zisky přízně bohů (☺) hráčů v alianci přidají celkový bojový bonus pro všechny členy. Následní utracení přízně hráčem na tyto bonusy nemá vliv.

- Bonus je +X% k boji (⚔️🛡️❤️), cílené magii i zlodějským akcím.
- Zisky přízně se dělí do pěti skupin: bojové zisky (tebou zbořené stavby i slzy bohů a zabitě jednotky), bojové ztráty (tobě zemřelé jednotky a padlé stavby), cílená magie, zlodějské akce a žebříčky. Zisky z vyznamenání a nákupy přízně se do aliančních bonusů nepočítají.
- Obdržený bonus se počítá pro každou skupinu zvlášť (a zaokrouhuje se na jedno desetinné místo):

Zisk přízně v dané skupině	Nutná přízeň za toto +1%	Bonus
1K ☺	+1K ☺	+1%
3K ☺	+2K ☺	+2%
6K ☺	+3K ☺	+3%
10K ☺	+4K ☺	+4%
15K ☺	+5K ☺	+5%
...
∑ ☺	+nK ☺	+n%

Celkový bonus je součtem bonusů z jednotlivých skupin.

- Bonusy se budou načítají pouze do začátku stavění slz bohů, poté se již nemění (zůstanou stejné až do konce věku).
- Členové aliance vidí kompletní rozpis hodnot v => , ostatní najdou ve statistikách jen součet bonusů.

Války

Vyhlášení války nemá ve hře žádnou hmatatelnou výhodu, jen v případě platné války zvyšuje zisky cti z útoků a naopak její ztráty snižuje (podrobněji viz Boj – Pravidla boje). Čestnější aliance a země k tomuto kroku dozajista přistoupí, ti zákeřnější budou plnit bez varování. Válku je možné vyhlásit pouze aliancí jiné alianci.

Válku za alianci vyhláší její vůdce (nebo jím jmenovaní pobočníci). Každá aliance může mít najednou vyhlášeny maximálně **tři války** (a jsou-li tři války aktivní, je třeba vyčkat, dokud zrušená válka nezmizí – tedy do přepočtu). Války jsou platné pouze vyhlášené vámi soupeřící aliancí, nikoliv vyhlášené soupeřem (tedy: vyhlásí-li někdo válku vám a vy jemu ne, nebudete mít vyšší zisky cti).

Válku je možné vyhlásit jak normálně (soupeř se o ní okamžitě dozví), tak skrytě – je neviditelná pro ostatní až do přepočtu, kdy bude automaticky vyhlášena (tj. má stejný efekt jako válka vyhlášená těsně před přepočtem). V platnost válka (co se týče menších ztrát / vyšších zisků cti) vejde až o dalším přepočtu – až na tyto výjimky:

- Nová válka proti soupeři vejde v platnost pouze když na něj o následujícím přepočtu nepůjdou **žádné útoky**. Pokud útoky proběhnou, tato nově vyhlášená válka (z vaší strany) bude zrušena.
- Pokud šel o přepočtu na vaši alianci útok od soupeře aniž byste vy útočili na něj, vaše čerstvě vyhlášená válka proti tomuto soupeři vejde v platnost okamžitě (a vy hned budete získávat více cti; válku můžete vyhlásit i skrytě).
- Pokud je válka vyhlášená soupeřem platná a nešly proti němu z vaší aliance poslední přepočtem žádné útoky, je opět čerstvě vyhlášená válka proti tomuto soupeři vejde v platnost okamžitě.
- Jako útok se počítá jakýkoliv typ útoku: vojenský, cílená magie či zlodějská sabotáž (u které byl odhalen původce).
- Počátkem stavění slz jsou všechny války zrušeny. Až do konce věku není možné válku vyhlásit a při útocích se již nikdy neztrácí čest (nicméně zisky cti se nezvyšují).

Klany

Momentálně klany (= seskupení aliancí) neexistují. Možná se v budoucích věcích vrátí, nechme se překvapit.

Zápisník

V podčásti máte přístup ke svým, potažmo aliančním poznámkám (pokud disponujete aliančním právem č.7), které můžete ještě rozdělit do skupin Smlouvy, Plány, Informace a Ostatní. Jednoduše tak můžete mít přehled o plánu výstavby vaší země, výpisy armád nepřátel a smlouvy s ostatními aliancemi, vše hezky přehledně. Počet záznamů není v žádném ze zápisníků omezen.

Průběh věku

Jeden věk trvá 79 dní (herních let), které jsou rozděleny následovně:

- Rok 1.-9.** Začátek věku, výstavba zemí, skládání aliancí (změny v aliancích se projeví okamžitě)
- Rok 10.** Země se objeví na mapě
- Rok 11.-61.** Normální průběh věku – válčení, stavění, zrady, pomsty, upevňování pozic v žebříčcích a příprava na závěrečnou fázi hry
- Rok 62.-66.** Sbírání Slz bohů – více viz kapitola Cíl hry
- Rok 67.** 8 nejlepších aliancí dle počtu Slz dostane přiděleného svého rivala, mají den bez bojů na přípravu zemí a strategie, lze vysílat špionáže a též útoky na polobohy
- Rok 68.-70.** Lze vyslat útoky na svého rivala
- Rok 71.** 4 nejlepší aliance dle počtu Slz dostanou přiděleného svého rivala, mají den bez bojů na přípravu zemí a strategie, lze vysílat špionáže a též útoky na polobohy
- Rok 72.-74.** Lze vyslat útoky na svého rivala
- Rok 75.** Poslední dvě aliance, které porazí svého rivala, dostanou finálního vyzyvatele a mají den bez bojů na dostavění Slz a přípravu strategie, lze vysílat špionáže a též útoky na polobohy
- Rok 76.-78.** Lze vyslat útoky na svého rivala
- Rok 79.** Poslední den věku – finálová aliance s více Slzami vítězí

Od roku, kdy začne sbírání Slz bohů (62.), se ruší veškeré postihy za vzdálenost při vojenských, zlodějských a magických útocích, tedy vzdálenost všech zemí bude 100%.

Informace o tom, kdy začnou boje o vítězství a kolik aliancí postoupí jsou zveřejněny 15. rok věku. Hodnoty jsou zvoleny (na základě počtu hráčů a rozložení aliancí) dohodou mezi správci tak, aby bylo umožněno postoupit co nejvíce aliancím a zároveň nepostoupily vyloženě slabé (či neúplné) aliance, které by svým soupeřům přinesly obrovskou výhodu.

Nový věk

Jakmile proběhne poslední přepočítání věku a rozhodne se o vítězi, následuje pár dní klidu. Panovníci mohou gratulovat vítězům, vůdce vítězné aliance pronese řeč, která je později vytesána do Síně slávy. Hráči si též mohou zázalohovat jakékoliv informace z daného věku. Následuje nový věk, všechny země jsou smazány (i cokoli k nim patří), začíná se s čistým štítem. Hráči jsou při přihlášení v novém věku vyzváni k založení země v registraci (herní účet s hraním zůstává zachován). První rok nového věku trvá několik skutečných dní (aby hráči měli čas složit aliance, vymyslet rasy a zaměření svých zemí). Během vánočních svátků bývá pauza mezi věky, hráči je tedy mohou prožít v klidu a míru.

Přízeň bohů za umístění v žebříčcích

Každý den po přepočtu získají země za umístění v různých žebříčcích přízeň bohů (☺). Pokud země nedosáhne hodnoty požadované v podmínkách zisku plné odměny, získá jen tolik % této částky, kolik má % z těchto požadavků. Zmražené země nedostávají přízeň bohů za umístění v žebříčcích, jsou prostě při vyhodnocování přeskočeny.

Žebříček cti

- *Počet odměněných:* prvních 10
- *Výše odměn:* Za 1. místo 100☺. Každý další získá o 10☺ méně.
- *Podmínka zisku plné odměny:* čest 100

Žebříček síly

- *Počet odměněných:* prvních 5 od každé rasy
- *Výše odměn:* Za 1. místo 20☺. Každý další získá o 4☺ méně.
- *Podmínka zisku plné odměny:* síla 1M

Žebříček bohatství

- *Počet odměněných:* prvních 5 od každé rasy
- *Výše odměn:* Za 1. místo 10☺. Každý další získá o 2☺ méně.
- *Podmínka zisku plné odměny:* bohatství 500M

(dále následují žebříčky, které hráči nevidí, ale systém je zpracovává)

Žebříček slávy

- *Počet odměněných:* první 7 od každé rasy
- *Výše odměn:* Za 1. místo 35☺. Každý další získá o 5☺ méně.
- *Podmínka zisku plné odměny:* sláva 200

Žebříček zocelení armády

- *Počet odměněných:* prvních 7 od každé rasy (podle síly zocelení, nikoliv procent)
- *Výše odměn:* Za 1. místo 70☺. Každý další získá o 10☺ méně.
- *Podmínka zisku plné odměny:* zocelení armády 100K🛡️

Žebříček zocelení mágů

- *Počet odměněných:* první 5 od každé rasy

- *Výše odměn:* Za 1. místo 50 🏆 . Každý další získá o 10 🏆 méně.
- *Podmínka zisku plné odměny:* zocelení mágů 10%

Žebříček zocelení špehů

- *Počet odměněných:* prvních 7 bez ohledu na rasu
- *Výše odměn:* Za 1. místo 70 🏆 . Každý další získá o 10 🏆 méně.
- *Podmínka zisku plné odměny:* síla zocelení špehů 10%

Žebříček zocelení sabotérů

- *Počet odměněných:* prvních 7 bez ohledu na rasu
- *Výše odměn:* Za 1. místo 70 🏆 . Každý další získá o 10 🏆 méně.
- *Podmínka zisku plné odměny:* síla zocelení sabotérů 10%

Cíl hry

Cílem hry je postavit co nejvyšší finální budovu, jejíž základní a jedinou stavební jednotkou jsou zázračné Slzy bohů. Podle legend jsou to slzy, které uronili bohové, když uzřeli zkaženost tohoto světa. Ty dopadly na zem a lze je použít jako obdivuhodně pevný a zároveň velmi přizpůsobivý stavební materiál pro chrámy, které mají bohy usmířit. Legendy ale vyvrátili trpaslíci, když zjistili, že Slzy bohů jsou vlastně jen dalším nerostem v útrobách světa vzniklým působením lávy na diamanty.

Boje o vítězství budou probíhat posledních 17 dní věku vyřazovacím způsobem – v roce 62 začnou aliance stavět Slzy a o 5 dní později se určí 8 aliancí s nejvyšším počtem Slz. Tyto aliance se pak utkají mezi sebou ve válkách aliance vs. aliance v několika kolech. Vždy při přidělení rivalů následuje jeden rok klidu, kdy si aliance připraví strategii a opraví země – je možné posílat jen špionáže a útočit na polobohy. Poslední tři přepočty se rozhodne mezi dvěma posledními aliancemi v přímém souboji o tom, kdo se zapíše do Síně slávy. Rivalové se z postupujících aliancí volí zcela náhodně.

Rozhodující kritérium pro postup je vždy počet Slz bohů (👤) v alianci. V případě rovnosti rozhoduje počet dobytých polobohů (👤). Je-li stejný i tento počet, bude se počítat s hodnotou cti. V krajně nepravděpodobném případě, že se bude rovnat i počet aliancí, rozhodne jejich statistická síla.

Po začátku stavění slz nemohou nevyřazené aliance přijímat členy. Všechny bezalianční země hráčů i nově založené aliance jsou považovány za **vyřazené**.

Vyřazené aliance nemohou útočit na ostatní, které ještě bojují o výhru, ale mohou válčit mezi sebou. Po vyřazení aliance ztratí její země veškeré své slzy. Ve statistikách v den vyřazení ještě vidět jsou (pro porovnání, kolik slz chybělo k udržení se). Vyřazené aliance nemohou prodávat zboží na trh. Jejich nákupy zboží z trhu se nepromítnou do obchodování.

Na konci věku získá aliance s nejvíce dobytými polobohy malou cenu útěchy – bude zmíněna v Síni slávy.

Získávání Slz bohů

Šetrné získávání Slz z lůna země je náročná a drahá záležitost, na kterou je třeba najmout ty nejlepší pracovníky. Tito odborníci přijmou gáží v podobě zlata (👤) i přízně bohů (👤), popřípadě více času na práci v podobě utracených tahů.

Během počátečního stavění Slz se jedna skládá z 6 částí. Jedna část stojí 50👤, 500.000👤 či 1 tah. Zlatem nebo tahy lze zaplatit až 4 části. Například lze postavit slzu za 100👤 + 1M👤 + 2 tahy, či 1M👤 + 4 tahy. Počet takto postavených Slz je omezen na 2 denně v každé zemi. Ušetřené tahy z předešlých dní na toto nemají vliv.

Během dostavování Slz v přestávkách mezi souboji s rivaly se cena Slz snižuje na 3 části. Zlatem i tahy lze zaplatit až 2 části. Počet takto postavených Slz není omezen (oproti dvěma za den při klasickém stavění) – pouze maximem 10👤 a celkovým maximem za alianci. Slzy lze dostavovat libovolně mezi členy aliance, není nutné stavět je tam, kde byly zbořeny.

Stavění slz

- Slzy lze stavět až po odehrání minima tahů potřebných k útoku. Slzy nelze stavět postupně, každá se musí postavit jednorázově.
- Každá aliance může postavit (či získat pomocí útoků) maximálně 40👤. Žádná země nikdy nemůže mít více než 10👤.
- Po poražení předchozího rivala a přidělení nového může každá aliance dostavět Slzy do takového počtu, jaký má její rival.
- Země, které využívají Volného hraní, nemohou vyrábět Slzy.
- Nerozdělené Slzy dobyté od polobohů (počínaje přepočtem, kdy končí stavění Slz) budou navráceny bohům a země za každou obdrží 1M👤.

Bonusy a postihy

- Každá Slza v zemi zvyšuje útočnou sílu a životy jednotek v útoku o 5% až do maxima 25%. Vždy se bere v potaz počet Slz při minulém přepočtu.
- Každá Slza dává postih k síle a životům jednotek v obraně 2%. Tento postih lze zmírnit zocelením armády, řídí se vzorcem $(-2\% * \text{počet slz}) + \text{zocelení } \%$. V případě kladného výsledku tento bonus nepřekročí 4% * počet slz ani celkových 20%. Vždy se bere v potaz počet Slz při minulém přepočtu.
příklad: Země s 3👤 a zocelením 0% bude mít postih -6%. Země se stejným počtem 👤 a zocelením 8% bude mít výsledný bonus $-6\% + 8\% = 2\%$. Pokud při stejném počtu 👤 bude armáda zocelená na 25%, bude sice výsledek $-6\% + 25\% = 19\%$, ale bonus může být maximálně 3 x 4% = 12%.
- Dále každá slza oslabuje o -9,1% sílu a životy posíl (odpovídá teoretickému oslabení³ 10%, teoretická oslabení za jednotlivé slzy se mezi sebou sčítají).

Ničení slz

- Během stavění 👤 není možné útočit na jiné hráče (pouze na polobohy).
- Při úspěšném útoku je šance na ničení jedné až tří Slz. Tato šance je závislá na účinku útoku. Většinou, při silách útoku kolem 1M, se zboří jedna slza (či žádná, pokud má obránce štěstí a bránil se armádou). Při silných útocích na nebráněnou země je šance na zboření dvou slz. Při extrémních nebráněných útocích (se silou nad 3M) je i šance na zboření třetí slzy. V případě více útoků na jednu zemi se účinky klasicky snižují, bojí se tedy méně slz (či žádné).
- Při útoku na zemi, která má nějaké Slzy, se nikdy neztrácí čest.
- Slzy lze též zničit pomocí kouzla Zloba bohů či akce Sabotáž slz bohů. K zlepšení šance na úspěch lze využít vylepšení Areliho zasvěcení a Adaranovi věrnosti.
- Při zmrazení země nebo jejím odchodu z aliance jsou všechny Slzy dané země nenávratně zničeny.

Polobohové

První den stavění Slz se v blízkosti arcimága (v kruhu ve vzdálenosti přibližně 5 políček od jeho sídla) objeví neutrální země, ze kterých lze získat Slzy bohů. Je to tedy (náročnější) způsob pořízení Slz pro útočící země. Zároveň se ale počet dobytých polobohů počítá jako rozhodující parametr v případě, že mají aliance stejné množství slz bohů.

Polobohů je celkem 12, každý je potomkem jednoho boha. Potomci rasových bohů jsou silnější a mají armádu složenou pouze z jednotek dané rasy (pět náhodných jednotek). Potomci ostatních bohů jsou o něco slabší a útokem na ně bude získat nižší (mají tři z pěti jednotek hlavní rasy a dvě náhodné jednotky jakékoliv rasy). Tyto údaje (předpoklady, nikoliv konkrétní jednotky) jsou zobrazeny v detailu země každého poloboha.

Polobohové disponují speciální schopností panovníka: Regenerace celé armády, kterou nelze zrušit ani hlubinami nicoty. Jednotky polobohů tedy mohou po několika bojích díky zisku 🏰 zvýšit svůj level (a tedy i sílu).

Stavby polobohů

Hrad level 5
Vrchní velitelství level 3
5x Pevnost s produktivitou 115
5x Magická bariéra s průměrnou produktivitou 302 (+5%)
5x Cech zlodějí level 3 s průměrnou produktivitou 133 (+5%)
83x Zlatý důl level 4

Speciální pravidla:

- Na konci každého přepočtu se stavbám polobohů opraví 50% poškození (tedy například z cechu zlodějí 50/130 se stane 90/130).
- Místo boření (sabotáží či útokem) se stavby jen poškodí o 5% (zisky útočníka ale zůstanou nezměněny).
- Rabování poškozuje stavby polobohů s desetinovým účinkem oproti normálním zemím (opět zisky zůstanou nezměněny).
- Účinky sabotáží na polobohy jsou sníženy na 1/20 (odpovídají síle sabotáže / 20).
- Účinky cílené magie na polobohy jsou sníženy na 1/5 (odpovídají síle kouzla / 5).
- Šance na úspěch ani zisky zocelení a přízně bohů za poslaná kouzla a sabotáže ale nijak sníženy nejsou.

Obrana polobohů

Základní síla při jejich zjevení se ve světě smrtelníků je kolem 1,9M u polobohů s armádou jedné rasy a 1,4M v případě ostatních polobohů. V bariéře mají kouzlo Zuřivost polobohů síly 1.200 v neomezeném množství (Magický vír na něj nemá vliv), které ohromně posílí obranu (v závislosti na procentu zastoupení nejčastějšího typu jednotky útočníka).

Polobohové si během svého pobytu na tomto světě posílají zlodějské ochrany o síle síla_cechů_země * aktuální_rok a 10 magických štítů síly 10 * aktuální_rok.

Každý polobůh má 5 služebníků – hrdinů. Ti mají dvě náhodné schopnosti z výběru: ochránce 🛡️, zvěd 🗺️, vojevůdce 🏰, léčitel 🩹, bojový mág 🧙. Sám polobůh – panovník má také dvě z těchto schopností a navíc má výše uvedenou schopnost hromadné regenerace.

Polobohové jsou imunní vůči slzám bohů – bonusy ze slz se při útoku na ně nepočítají. Navíc při útocích stejného vládce se rozzuří – získávají +20% k síle a životům jednotek za každé předchozí dobytí stejným útočníkem (tedy pokud hráč zaútočí potřetí po předchozích dvou úspěšných útocích, obdrží polobůh bonus v hodnotě +40%).

Pokud je polobůh napaden vojenským útokem (bez ohledu na výsledek), sešle na útočníka během stejného přepočtu 1-5 cílených kouzel, a to i v případě, že je v daný den vyhnán ze světa. Posílá různá náhodně zvolená negativní cílená kouzla a kletby (šance na kletbu je o něco menší). Síla kouzla je rovna síle poloboha / 1.000. Na kouzla polobohů se nevztahuje postih za vzdálenost. Navíc bude za každý předchozí úspěšný útok na stejného poloboha bude seslána jedna dávka kouzel (1-5 cílených kouzel) navíc a cílená kouzla budou silnější o 10%. Například při vašem třetím útoku (když předchozí dva uspějí) na stejného poloboha bude na vaši zemi posláno 3-15 cílených kouzel silnějších o 20%.

Dobývání polobohů

Každý polobůh přichází do světa s určitým počtem Slz bohů. Jejich množství zhruba odpovídá pětině počtu králů v daném okamžiku. Dobytím poloboha útočník získá 1-2 Slzy bohů v případě poloboha s armádou jedné rasy, a 0-1 Slzu od ostatních. Při zisku nadprůměrného počtu Slz se o něco sníží zisky přízně bohů, naopak při získání menšího množství (či žádné Slzy) dostane dobyvatel přízeň bohů navíc.

Pokud během přepočtu dojdou polobohovi Slzy bohů, zisky Slz ovlivněny nebudou (Slzy budou získány z polobohovy vlastní krve). Na konci přepočtu ale polobůh díky utrženým zraněním opustí tento svět.

Čerstvě dobyté Slzy bohů lze přeposlat komukoliv v alianci nebo si je lze ponechat. Lze je využít přímo k postavení klasické Slzy bohů (podobně jako při stavění pomocí 🏰 a 🧙). Dobyté Slzy se nepočítají do bohatství, započítají se až po požití k postavení. Počínaje přepočtem, kdy končí stavění slz, se všechny dobyté Slzy bohů okamžitě převedou na přízeň bohů v hodnotě 1M 🏰 za kus.

Speciální pravidla:

- Zisky slávy z dobytí polobohů jsou pouze čtvrtinové!
- Polobohové nezískávají bonusy z násobné obrany.
- Na polobohy se nevztahují postihy z násobných dobytí.
- Polobohům nelze vyhlásit válku. Při útoku na polobohy se nezískává ani neztrácí čest.
- Na polobohy je možné útočit i během roků klidu (tedy kdykoliv, kdy jsou na mapě).

Úkoly od arcimága

Arcimág má velký zájem na vyhnání polobohů z tohoto světa. Pokud aliance splní jeho pokyny, jejich dobytí polobohů bude mít větší význam a vládci, kteří úkol splní, budou odměněni. Každá aliance ve Světě hrdinů dostane první úkol v den, kdy se začnou stavět slzy bohů (tedy v okamžiku, kdy se objeví polobohové).

Úkol může splnit kterýkoliv vládce v alianci. Jakmile ho splní první vládce, získá určité množství přízně bohů a jeho aliance může získat několik dobytí polobohů navíc. Za další splnění stejného úkolu v alianci už není získáno nic.

Úkol může být jeden ze čtyř typů:

- **Úkol:** 🏰 Dobud' konkrétního poloboha určitým typem útoku.
Odměna pro plnítele: 3M 🏰
Odměna pro alianci: +1 🏰
Typ útoků bude z možností: klasický, přímý, krvavý, nájezd a obléhání. V případě krvavého útoku bude odměna pro hráče vyšší o 100% a odměna pro alianci o 50%.
- **Úkol:** 🗺️ Dobud' konkrétního poloboha a sešli v boji (alespoň částečně) kouzlo určité školy.
Odměna pro plnítele: 4M 🗺️
Odměna pro alianci: +1,5 🗺️
Škola bude jedna z osmi: Rád, Chaos, Život, Smrt, Oheň, Voda, Země a Vzduch.
- **Úkol:** 🧙 Sešli na konkrétního poloboha určité cílené kouzlo.
Odměna pro plnítele: 1M 🧙 + cena kouzla * 5.000 🧙
Odměna pro alianci: +0,5 + (cena kouzla / 500) 🧙

Cílené kouzlo bude jedno z osmi škol (Řád, Chaos, Život, Smrt, Oheň, Voda, Země a Vzduch) dostupné všem rasám. V případě kletby bude odměna v přízni bohů i zabíjících polobohů o 20% vyšší.

- **Úkol:** Pošli na konkrétního poloboha určitou sabotáž (musí být alespoň 3 úspěchy, tedy 6,25% snížení).

Odměna pro plnítele: 1M + základní cena sabotáže * 15

Odměna pro alianci: +0,5 + (základní cena sabotáže / 150.000)

Sabotáž bude jakákoliv krom Sabotáže slz.

Po splnění úkolu získá aliance další úkol. Na úkol není žádný časový limit, pouze když je polobůh vyhnán z tohoto světa z důvodu nedostatku slz, je úkol zrušen a nahrazen novým. Vůdce aliance může úkol odmítnout. Během následujícího přepočtu pošle rozduřený arcimág na každou zemi aliance jedno náhodné cílené kouzlo o síle 30 * aktuální rok za každý odmítnutý úkol dané aliance. Následně aliance obdrží nový úkol, ten bude jiného typu než poslední odmítnutý úkol.

Za každý předchozí splněný úkol se odměna pro plnítele i alianci zvýší o 10%. Za každý předchozí odmítnutý úkol se odměna pro plnítele i alianci sníží o 10% (celkový součet ale nikdy neklesne pod -90%). Zrušené úkoly odměny neovlivňují.

Úkoly dostávají i vyřazené aliance. Alliance, která bude mít na konci nejvíce dobytých polobohů bude zaznamenána v Síni slávy (viz níže).

Síň slávy

Vítězové každého věku budou zvěčněni v Síni slávy na úvodní stránce Vojevůdců. Z každého věku zde budou uchovány tyto zápisy:

- Všichni králové vítězné aliance.
- Řeč vůdce aliance.
- Přehled rivalů v bojích o vítězství.
- Jméno aliance, která dosáhla nejvíce dobytých polobohů (cena útěchy).

Nastavení

Reset země

Během prvního dne hraní můžete změnit svou rasu, terén a schopnosti hrdiny, veškeré věci ohledně vaší země se vrátí do původního stavu, jako přesně po registraci. Budete tedy mít opět plný počet kol, základní suroviny a prázdné území. Pozor, nevygenerují se vám nová políčka, jen se upraví o odpovídající hodnoty ta stará – při změně terénu z nížin na hory tedy dostanou vaše políčka -40 úrodnost půdy a +40 nalezitelnost nerostů atp. Vašemu vládci také zůstane původní síla, životy, rychlost. Členství v aliancích a vaše zprávy kdekoliv zůstanou (i nastavení a všechny věci, které přímo neovlivňují hraní).

Změna údajů

Až do pátého dne hraní včetně můžete změnit pohlaví a jméno panovníka a název své země. Samozřejmě jména musí splňovat stejné podmínky jako při registraci (povolené znaky, délka atp.).

Heslo

Pro změnu stačí zadat staré heslo a nové (dvakrát pro potvrzení) o délce 3-20 znaků.

Na této stránce můžete také povolit přístup do vaší země jinému hráči, aby za vás v případě potřeby mohl tahat.

Pokud hraje ze stejného počítače nebo IP více hráčů, je nutno tuto skutečnost každý věk nahlásit pomocí formuláře na této stránce. V případě, že tak neučiníte, vystavujete se riziku smazání země. Vztahy (hraní ze stejných sítí / počítačů) jsou vidět v detailech země, pouze když jsou země v různých aliancích, nebo jsou bezalianční. Jen u členů tvé aliance jsou zobrazeny veškeré vztahy. Typ vztahů nebude viditelný, bude přístupný pouze správcům při kontrole multizemí.


Zmrazení země

Zmrazení země je prostředek pro ochranu vaší země po dobu vaší delší nepřítomnosti. Při opravdu dlouhé nepřítomnosti zabrání zmrazení automatickému smazání vaší země (o půlnoci, v den rozmrazení, vás systém automaticky "přihlásí" – nastaví poslední přihlášení na 0:00:00 tohoto dne). Vaši zemi zmrazíte v části **Nastavení**, v podčásti **Zmrazit**, zadáním počtu dní, na které se chcete zmrazit.

Dnes proběhnou útoky, posily atp. na vaši zemi normálně. Od zítřka po x uvedených dní na vás nebude možné žádným způsobem útočit. Dnes nedostanete nové tahy. Po dobu zmrazení nebudete dostávat nové tahy. Nové tahy dostanete právě v den rozmrazení. Například zmrazení na jeden den znamená, že zítra na vás nebudou možné žádným způsobem útočit, ale tento den nedostanete tahy. Pozor, zmrazení se dá zkrátit nebo prodloužit, ale ne zrušit! Pro zmrazení je nutné navíc splnit následující pravidla – dnes nemůžete útočit, posílat posily, zloděje ani sesílat cílená kouzla (s výjimkou zlodějské a magické obrany sebe sama) a nelze se zmrazit dokud jste pod počáteční ochranou.

Herní nastavení

Podpis

Můžete si nastavit podpis, který je možné v poště nebo ve fóru připojit k dopisu klikem na pečeť .

Nastavení obrázků

Nejdříve je nutné stáhnout soubor s obrázkem a rozbalit jej na disk (sady obrázků najdete na Fénixu v místnosti Vojevůdci a čarodějové). Poté v nastavení zadáte cestu k obrázkům ve správném tvaru (například umístění na vašem disku d:wawobrazky odpovídá cesta file:///d:/waw/obrazky). Odkaz na obrázky na disku funguje pouze v prohlížeči Internet Explorer. Pro jiný prohlížeč musíte mít obrázky na webu (třeba u kamaráda), a do cesty k obrázkům zadáte jejich umístění (například <http://www.neco.cz/waw>).

Nastavení vzhledu

Po zaregistrování máte nastaven "nový skin" zde si můžete zvolit jiný. Po zvolení skinu je pro okamžitý výsledek nutné celou stránku v prohlížeči obnovit.

Přidat každé kolo všechnu zbylou manu do postupných kouzel

Tímto nastavením bude se bude všechna mana automaticky přidávat k vyvolávání postupného kouzla. Pokud nemáte žádné kouzlo z části vyvolané, tak se toto nastavení ignoruje. Mana je přidávána až jako poslední (po zaplacení armády a trvalých kouzel).

Upozorňovat na posledních 5 tahů a 3 tahy před koncem

Výběrem této volby vás hra upozorní při odehrávání posledních pěti a tří tahů. S touto zapnutou volbou nikdy nezapomenete nastřídat manu na útočné kouzlo či provést jiné úpravy vaší země.


Nesesílat obranná kouzla z bariér

Pokud zůstala ve vaší zemi jakákoliv jednotka (včetně domobrany), při obraně se sešle z bariéry kouzlo (pokud tam samozřejmě nějaké je a pokud armáda obránce neutrpí automatickou prohru). Vybráním této volby se při obraně z bariéry nesešle žádné kouzlo.

Automaticky povolávat gryfy z hnízda

Pokud máte postavenou stavbu Gryfí hnízdo, budou gryfové vyvolávání automaticky. Tuto volbu mají dostupnou pouze vznešení elfové.

Rozšířená smajlíková lišta

Vybráním této volby se vám ve fórech a v poště rozšíří lišta se smajlíky o řadu dalších včetně všech surovin, schopností jednotek a hrdinů. Všechny smajlíky / ikonky najdete po najetí na ikonku .

Automaticky nakupovat suroviny z trhu

Po vybrání této volby se nakupují suroviny z veřejného trhu (tedy nikoliv mana či například vědomosti) nutné pro odehrání tahu. Je třeba mít potřebný obnos zlata před odehráním tahu, jinak nelze nákup provést. Používejte tedy tuto možnost s rozvahou a na vlastní nebezpečí (když omylem utratíte všechno zlato na skladech, může se vám stát, že nebudete moci odehrát). Lze se tomu vyhnout pomocí stavby Obchod: od produktivity 150 umožňuje automaticky nakupovat suroviny z trhu v průběhu tahu, nemusíte mít tedy potřebné zlato před odehráním tahu. Pokud obchod bude mít sníženu produktivitu či bude zničen, tato možnost je opět nedostupná.

Nezobrazovat mini nápovědu

Při zaškrtnutí se vám nebude zobrazovat nápověda přístupná pomocí najetí myši na otazník.