Príručka k hre

Bitka o Wesnoth



Napísal Stanislav Hoferek v roku 2011, prvé vydanie, šíriteľné podľa CC-BY-SA

Battle for Wesnoth

Bitka o Wesnoth



Battle for Wesnoth je strategická hra. Asi tak by mohol začať tento dokument. Počítačová hra, rovnako ako množstvo ďalších. Stratégia, akých bolo, je a vždy bude plno. A predsa je niečim výnimočná. Ak by nebola, tak by ste nečítali tento dokument a ja by som ho nenapísal. Však načo aj?

Dôvod, prečo píšem tento dokument, je veľmi jednoduchý. Odprezentovať jednu hru, ktorá vybočuje zo šedého priemeru a ukazuje svet trochu inak, ako hry pred ňou či po nej. Z úvodu už len jedna maličkosť – hra Battle for Wesnoth pravidelne a s náskokom vyhráva anketu o najlepšiu open-source strategickú hru. Čo to ale znamená to open-source? A čo je to vlastne stratégia? Predsa len, nie každý má úplne správnu predstavu o týchto termínoch, a tak ich skúsim trochu vysvetliť. Taktiež skúsim vysvetliť hru – nie len to, že je – ale aká je. Čo všetko sa dá urobiť, ako zvládnuť základy i pokročilú taktiku. Prajem pekné čítanie. A ozaj, spomínal som, že je zadarmo?



O získaní hry asi ani nemusím písať. Hra Battle for Wesnoth je zadarmo a open-source, plnú verziu hry si môžete bezplatne stiahnuť z internetových stránok. Stiahnutie a rôzne informácie o hre sa nachádzajú na stránke wesnoth.org. Stiahnuť sa dá binárka pre Windows, Mac OS X, zdrojový kód a samozrejme pripravené balíčky pre rôzne distribúcie Linuxu. Sem tam vyjde aj na niektorom linuxovom LiveCD. Na hranie nie je potrebný výkonný počítač.

Príbeh? Tých je viac. Každá kampaň (niekedy sa tiež používajú slová výprava alebo ťaženie) je vlastne príbehom. Niekde sa začína a niekde sa končí, pričom všetky dôležité boje a rozhodnutia bojujete práve vy. Môžete zachraňovať kráľovstvo Wesnoth, ochraňovať domov elfov pred orkami a množstvo ďalších, väčších či menších príbehov.

Obsah

Battle for Wesnoth....2
Základné informácie o hre....3
Porovnanie s ďalšími ťahovými stratégiami....3
Národy a národnosti....4
Krátky prehľad....4
Aké jednotky verbovať?....5
Test: Aký národ sa hodí k vášmu štýlu hry?....5
Lojalisti....6
Rebeli....7
Severania....8
Nemŕtvi....9
Knalgania....10
Jašteri....11
Útok, obrana a skúsenosti....12
Ťaženia....13
Mini rozhovor so zakladateľom projektu....14
Zóna kontroly....14
Kde hľadať pomoc?....15
Niekoľko záverečných tipov....15
Vytváranie dobrej mapy za niekoľko minút....16
Záver....16

Základné informácie o hre

Cieľ hry je dobré vedieť čo najskôr. Dnes už existujú hry, kde máte niečo docieliť a neviete čo. Ten je v tejto hre jednoduchý a podobný ako napríklad v šachu – používať svoje figúry čo najsprávnejšie v danej situácií a viesť armádu k víťazstvu. Keďže je to Bitka o Wesnoth, chcelo by to vyhrať hlavne vojenským spôsobom. Môže fungovať jednoduchý a v stratégiách obľúbený princíp „zarobiť – poskladať lepšiu armádu ako ostatní – poslať to na nich“. Netreba hovoriť, že nie. Získať zdroje, pripravovať armádu, obsadzovať dôležité časti na mape a postupne vytláčať súperov z mapy, to je v podstate to isté – a predsa celkom iné.



V hre je hráč veliteľom, a to doslovne. Jednotka s korunkou, ktorá môže najímať ďalšie jednotky. Veliteľa i celú armádu je možné vybrať. A tu je prvá dôležitá vec – je z čoho vyberať. Každá jednotka v hre je iná, a je ich naozaj veľa, veľmi veľa. Fantasy prostredie ponúka na výber národy, ako inak, z rozprávkového prostredia. Odlišné potvorky i potvory a samozrejme ľudí. Ak poznáte napríklad Pána Prsteňov, tak všetko odtiaľ a mnoho ďalšieho sa nachádza v hre Bitka o Wesnoth. Ľudia, elfovia, enti, ohyzdi, trolovia a ďalšie národnosti, s rôznymi výhodami a nevýhodami. Môžete vyberať jednotky a rozlične ich používať. Tak napríklad, ak by bola mapa, na ktorej hráte za elfov proti orkom (ohyzdom, alebo často sa vyskytuje v hre aj pojem severania), určite sa oplatí vyberať jednotky podľa toho, čo používa súper. Každá jednotka má svoje slabosti a nevydrží večne.

Veľká zaujímavosť je taká trochu zvláštna veta vo vojenstve – nehrať fér. Bežné je napádať jednu jednotku aj dvomi, tromi či dokonca šiestimi. Ak sa podarí zariadiť, aby súperovi nemohli včas doraziť posily, tak je to vaše víťazstvo. Ak je veľa jednotiek na výber, tak dáva logiku používať viac ako jeden druh. Kombinácia rôznych jednotiek vykrýva ich slabiny. To, že niektorá jednotka nemá silný útok a veľa nevydrží ešte neznamená, že nemôže otočiť vývoj bitky. Kombinovať jednotky znamená tiež to, že súper musí robiť to isté. Ak by neustále používal len jednu jednotku, viedlo by to k porážke, no v niektorých prípadoch k víťazstvu.

Teraz sa očakáva otázka typu „čo stoja tie jednotky?“. Odpoveď je veľmi jednoduchá a podľa očakávaní, hlavne keďže je to primárne vojenská stratégia. Nečakajte veľké, komplikované ekonomické mechanizmy. Každý hráč má príjem a výdavky. Najvyšší príjem má vtedy, keď má málo jednotiek (kvôli žoldu), keď sú tie jednotky základné (teda nie jednotky, ktoré boli povýšené na vyššiu úroveň) a kontroluje veľa dedín. Naopak, čím viac jednotiek a menej dedín, tým nižší príjem. Je to veľmi jednoduché. Na to, aby ste mali dosť sily na obranu i útok a samozrejme zaberanie a bránenie dedín, potrebujete nakupovať jednotky. Uvažovať teda, či má zmysel nechávať zlato hromadiť, sa môže hodiť len v niektorých špecializovaných situáciách. Pri bežných mapách je lepšie zlatky hneď míňať za tie jednotky, ktoré sú aktuálne najviac potrebné.

Okrem terénu a rôznych druhov útokov sa pravidelne strieda denná doba. Niektoré jednotky sú lepšie cez deň, iné v noci a ďalším je to jedno. Postaviť sa bande rytierov cez deň je väčšinou úplné šialenstvo, no po tme ich ľahko zaženú tie rozprávkové bytosti, ktoré sú na tmu zvyknuté. Elfovia, trpaslíci a niektoré ďalšie národy sú neutrálni. Nikdy nestrácajú, no nikdy nemajú ani útočný bonus, ktorý majú ľudia a jašteri cez deň a orkovia a nemŕtvi v noci.

Porovnanie s ďalšími ťahovými stratégiami

V porovnaní so šachmi, kde stoja proti sebe dve vyrovnané armády, vo Wesnothe ich môže byť aj deväť. Každý sám, či v rôznych týmoch. Kým v šachoch potiahne každá strana len jednou figúrou a ďalšou môže potiahnuť až po tom, čo odtiahne súper, vo Wesnothe máte napríklad osem jednotiek a tak môžete v jednom ťahu urobiť až osem pohybov. Dôležitý rozdiel je tiež v tom, že šachy sú vyrovnané, hráte proti rovnakým jednotkám. Vo Wesnothe väčšinou hráte proti niekomu, kto má inú armádu, poskladanú z odlišných figúrok. Napríklad vy môžete mať dobré jednotky s mečmi a súper dobrých lukostrelcov. Asi najväčším rozdielom je čistá logika proti čiastočnej náhode. Ak zaútočíte v šachoch jazdcom na pešiaka, určite ho vyhodíte. Vo Wesnothe ho možno vyhodíte, možno sa len navzájom jednotky poškodia a možno dokonca pešiak zničí útočiaceho jazdca. Záleží hlavne na počte životov a na teréne, na ktorom stoja jednotlivé jednotky. Wesnoth je hlavne zábavná a logická hra, šach je zas hrou veľmi rozšírenou, v ktorej sa často robia turnaje.

Porovnávať Heroes of Might and Magic a Battle for Wesnoth sa dá pomerne jednoducho. Obidve sú moderné počítačové stratégie, konkrétne ťahové (anglicky turn based). Dokonca aj fantasy prostredie, plné ľudí a najrôznejšej rozprávkovej hávede, je podobné. Aby toho nebolo málo, môžete naraziť nie len na podobné jednotky a rasy, ale vlastne na podobnosť úplne všade. Wesnoth, v porovnaní s Heroes, nemá armádu v mestách alebo pod hrdinom. Taktiež nemá dve mapy, ale má len jednu – bojová a svetová v jednom, takže svet je jedno veľké bojisko. Každá jednotka stojí na maximálne jednom políčku, kým v Heroes môžete mať na jednom políčku aj tisíc jednotiek toho istého druhu (a potom je to zaujímavé, ak raz vystrelíte lukostrelcom a zabijete jedným šípom štyroch sedliakov). Wesnoth má možnosť hýbať všetkými jednotkami naraz, kým štýl ťahania v Heroes je založení na rýchlosti jednotlivých jednotiek. Rozdielne je tiež to, že vo Wesnothe sú len zlatky (a tiež žold), kým v Heroes je viac surovín, zlepšujú sa mestá a tak podobne. Ktorá hra je celkovo lepšia, to je ťažko povedať. Sú podobné a dobré, často ich hrajú rovnakí ľudia.

Národy a národnosti

Nie každý vie, čo sa skrýva pod pojmom fantasy. Asi najbližší pojem z pohľadu bežného človeka je rozprávka. Ľudia a rôzne rozprávkové bytosti, dobré i zlé. To, čo ponúka hra, môžete vidieť v rôznych ďalších hrách, filmoch a tak podobne z prostredia fantasy. Či už je vám blízky Warcraft, Heroes of Might and Magic, Darkelf, Pán prsteňov, Narnia či Warhammer. Alebo čokoľvek iné. Hlavných národov je šesť, pričom každý z nich má svoje výhody i nevýhody. Na začiatok krátky prehľad.

Krátky prehľad



Lojalisti (alebo jednoducho ľudia) majú veľkú slabinou – nízku mobilitu. Takmer žiadna jednotka sa nedostane cez hlbokú vodu a tiež hory sú často neprestupné. Silnejší počas dňa.

Najzaujímavejšia jednotka: Oštepník – jednotka za 14 zlata, ktorá je použiteľná aj masovo a po povýšení vzniká jedna z troch oveľa silnejších jednotiek. Oštepník je veľmi dobrý proti jašterom a jazdcom.



Rebeli (alebo jednoducho elfovia) sú dobrý (nie)len pre začiatočníkov. Za cenu nižšieho počtu životov je možné liečenie, spomaľovanie či velenie. Elfovia sú dobrí v lesoch a nemajú strach ani z dňa, ani z noci.

Najzaujímavejšia jednotka: Elfská šamanka – jednotka za 15 zlata. Dokáže uzdravovať, spomaľovať, výborne sa brániť v lese. Dostatok skúseností jej rozhodne pristane. Vhodná proti asi každému.



Severania (alebo jednoducho orkovia) sú národom pre tých, ktorí radi kombinujú lacné, silné jednotky, ktoré nevyžadujú veľkú námahu na povýšenie na vyššiu úroveň. Silnejší počas noci.

Najzaujímavejšia jednotka: Ork vrah – zaujímavá a dosť drahá jednotka za 17 zlata, ktorá dokáže útočiť na diaľku s jedom. Ak sa podarí zasiahnuť súpera, tak mu začne ubúdať niečo zo života. Ork vrah je veľmi dobrý proti elfom.



Nemŕtvi sú zaujímavým národom, zloženým z úplných protikladov. Ľudia ovládajúci mágiu a rôzne nemŕtve potvorky, ktoré niekto vyčaroval. Niektoré sa môžu liečiť útokom a majú dobrú pohyblivosť. Silnejší počas noci.

Najzaujímavejšia jednotka: Duch – drahá jednotka za 20 zlata, ľahko zraniteľná mágiou. Rýchlo sa lieči v dedinách i priamo v boji, má slušné dva útoky, veľkú odolnosť voči všetkým nemagickým útokom.



Knalgania (alebo jednoducho trpaslíci) sa skladajú z dvoch skupín – skutočných trpaslíkov a ľudských banditov. Trpaslíci veľa znesú, no trafiť ich nie je problém. Banditi zas znesú oveľa menej, no je ťažšie ich zasiahnuť.

Najzaujímavejšia jednotky (áno, výnimočne dve): zlodej – za 13 zlata jednotka s výborným útokom, ak útočí zo správneho miesta. Berserker za 19 zlata naporcuje jednotky stavané na útok na diaľku.



Jašteri sa skladajú z dvoch skupín – jašterov a saurov. Tak veľký rozdiel nie je asi v žiadnej inej frakcii. Jašteri sú obrovskí, rýchly a majú veľmi silný útok, saurovia zas obratný a ťažko trafiteľný, milujúci noc.

Najzaujímavejšia jednotka: Jašter úderník – obrovský jašter bez možnosti používať oheň a bez lietania, no so silným brnením. Zaujímavé je množstvo zbraní, ktoré môže používať na blízku. Najskôr dve a po povýšení až tri.

Možné útoky	Lojalisti	Rebeli	Severania	Nemŕtvi	Knalgania	Jašteri
bodný	X	X	X	X	X	X
sečný	X	X	X	X	X	X
tupý	X	X	X	X	X	X
ohnivý	X	X	X			X
chladivý				X		X
mystický	X	X		X		

	Lojalisti	Rebeli	Severania	Nemŕtvi	Knalgania	Jašteri
Jed			X	X	X	
Velenie	Iba veliteľ	X				X
Liečenie	X	X		X		X
Spomaľovanie		X	X			

Aké jednotky verbovať?

Odpoveď na túto otázku je jednoduchá. Tie najlepšie. V prípade, že máte k dispozícií bežný hrad s pevnosťou a šiestimi hradnými „miestnosťami“, dobrý výber by mohol byť napríklad takýto:

1 prieskumník – ukáže veľkú časť neznámej mapy, vrátane terénu, ktorý obklopuje hrad. To je dôležité pri výbere ďalších jednotiek. Taktiež, je dobre čo najskôr zistiť, čo podniká súper a aký národ si vybral. S prieskumníkom je ešte dobré to, že môže popri objavovaní zaberať dediny a v prípade veľkého nebezpečenstva utiecť. Dobrá vec mať jedného, niekedy aj dvoch alebo troch. Na väčšine máp jeden postačí a na malých mapách ho ani netreba. Plne ho nahradia iné jednotky.

1-2 podporné jednotky – liečiteľ, vďaka ktorému vydržia vaše jednotky viac či niekto, kto sa bude snažiť čo najskôr povýšiť, kvôli špeciálnej schopnosti: velenie (zvyšuje útok), spomaľovanie a tak podobne.

1-2 špecialisti – jednotky, ktoré sú pre daný národ originálne a v správnom použití veľmi efektívne voči niektorým konkrétnym nepriateľom. Sem určite patrí zlodej za knalganov proti rôznym kúzelníkom, mág proti kostlivcom a stromom a tak podobne. Špecialisti majú často menej životov a ak nedostanú poriadnu ochranu, budú kapať ako muchy. Ich masové použitie by bola katastrofa.

Zvyšok bojovníci – niečo, čo dokáže urobiť veľa poškodenia a zároveň niečo vydrží. Príkladov je neúrekom, patrí tu dosť veľa jednotiek. Netreba sa báť používať aj bojovníkov v rôznych typoch. Pochopiteľne by bolo dobré, aby aspoň 2 vaše jednotky mali možnosť efektívne útočiť na diaľku.

Príklad za rebelov: elfský jazdec ako prieskumník, šamanka ako podporná jednotka, mág ako špecialista a niekoľko silových jednotiek – lesný muž a dvaja elfovia s mečíkmi (alebo lesný muž+vojak+lukostrelec).

Celkovo by ste mali zabezpečiť, aby aspoň 1 jednotka mala dobrý sečný útok a aby aspoň jedna jednotka mala dobrý bodný alebo tupý útok. Pochopiteľne, niekto s možnosťou bojovať na diaľku.

Čo by sa stalo, keby sa stále používala tá istá jednotka? Jednoduchá odpoveď, súper by použil to, čo by sa akurát hodilo na likvidáciu tej našej zvolenej jednotky. Niekedy sa však najviac hodí použitie práve jedného druhu. Väčšinou je kľúčom k úspechu použiť 3-5 typov jednotiek.

Test: Aký národ sa hodí k vášmu štýlu hry?

Každý hráč si časom osvojí svoje typické postupy, podľa ktorých bude hrať a sem tam aj víťaziť. Môžete si vyskúšať všetky národy, alebo sa zamerať zo začiatku na jeden, to je plne na vás. Test je samozrejme hlavne informačný.

1. **Oplatí sa riskovať?**
   - Bez problémov zariskujem, ak to môže priniesť veľké výhody (Severania, Nemŕtvi)
   - Radšej neriskujem, dám prednosť opatrnejšiemu postupu (Lojalisti, Rebeli, Knalgania, Jašteri)
2. **Je dôležité strategické ustupovanie?**
   - Ustupovať? Pche, ide sa na nich! (Rebeli, Knalgania, Severania)
   - Ak prinesie ústup nejaké výhody, tak áno (Lojalisti, Nemŕtvi, Jašteri)
3. **Ako moc dôležité je liečenie počas boja?**
   - Veľmi dôležité (Rebeli, Nemŕtvi)
   - Málo dôležité, radšej poslať viac vojakov do boja (Lojalisti, Severania, Knalgania, Jašteri)
4. **Musia byť vaše jednotky rýchle?**
   - Radšej rýchle jednotky, potrebujem skúmať terén a zaberať dediny (Rebeli, Nemŕtvi, Jašteri)
   - Potrebujem silné jednotky a je mi jedno, či budú rýchle (Lojalisti, Severania, Knalgania)

Lojalisti



Lojalisti, alebo skrátene povedané ľudia, sú národom poskladaným z väčšieho množstva rôznych jednotiek. Ich taktika je jednoduchá, postupovať. Vďaka dobrým jazdeckým jednotkám (ak sú dobre použité) sú ľudia dobrou voľbou na roviny. Taktiež niektoré jednotky majú veľké problémy v pohybe po horách. Najlepšie je posunúť bojovú líniu na rovinu a dúfať, že vás tam bude súper nasledovať.

Nutnosť je využívať silné stránky, v tomto prípade dostatočnú obranu na rovine (40%) a dostatok životov. Veľmi dôležité je liečenie, ktoré sa dá zariadiť viac spôsobmi. Okrem dedín, kde majú lojalisti obranu väčšinou 60%, je tu možnosť využiť bielych mágov. Zaujímavú jednotku, ktorú treba poriadne vycvičiť z obyčajného mága. Taktiež je zaujímavá možnosť vybrať bieleho mága ako veliteľa. V takom prípade môže plnou rýchlosťou liečiť zranenia i pôsobenie jedu, čo je veľmi vzácne a cenné. Hlavne, ak sa postavia zranené jednotky tak, aby ich mohlo byť liečených viac naraz.

Nie je jednoduché povedať, ktoré jednotky sú dobré a ktoré sú zlé. Každá prináša svoje výhody i nevýhody. Ak by sa hľadal nejaký ideál, teda niečo, čo má dosť výdrže, dobrý pohyb, bežný útok na blízku a aspoň slabý útok na diaľku, vyjde vám jasná voľba – oštepník. Tam, kde sa nehodí, je samozrejme dobré použiť niečo iné. To ale záleží na tom, proti komu sa bojuje. Ak sa bojuje proti niekomu, kto nemá nejaké extra slabosti voči niektorému typu útokov, tak je dobrou voľbou práve oštepník. Ostatné jednotky sú často v niečom lepšie, ale zas stoja viac zlata.

Prehľad jednotiek lojalistov

Lukostrelec	Väčšina lojalistov je stavaná skôr na boj na blízku. Dobrá vec zobrať niekoľko strelcov so sebou.
Jazdec kavalérie	Výborná jednotka proti každému, kto nepoužíva bodný útok. Vybrať vtedy, ak je dostatok roviny nablízku.
Šermiar	Slabá, ale rýchla jednotka. Vhodná proti kúzelníkom. Rekrútovať len v malom počte.
Ťažký pešiak	Môže sa zdať ako silná jednotka. Má dobrý počet životov, no bráni sa zle v teréne a tak je zasiahnutá veľmi často.
Jazdec	Rýchla jednotka, veľmi účinná, ale tiež veľmi zraniteľná. Neodporúčam ju používať vo veľkom, aj kvôli cene.
Mág	Perfektný proti nemŕtvym i každému, kto je na vhodnom teréne. Hodí sa však ochrana a pomaly sa povyšuje.
Morský vojak	Nakúpiť jedného alebo dvoch, ak je dostatok vody a močiarov. Ak nie, pozrieť sa po iných jednotkách.
Oštepník	Základná jednotka, vhodná na masové použitie. Vhodne sa kombinuje s asi všetkým.

Taktika

Kombinácia mágov (prípadne šermiarov) a ochranných jednotiek (oštepník, ťažký pešiak, jazdec kavalérie).

Jazdectvo proti jednotkám so sečným alebo tupým útokom.

Ideálny nepriateľ

Nemŕtvi. Mágovia dokážu zničiť ich najsilnejšie jednotky a proti ostatným sú vyrovnaným súperom. Šermiari sú zas veľmi dobrým spôsobom, ako sa zbaviť čarodejníkov. Aj tých, ktorí sa rozhodli ustupovať. Taktiež ťažká pechota je užitočná, predovšetkým proti kostlivcom.

Problémový nepriateľ

Severania. V boji lojalistov a severanov dôjde k vyrovnaným stretom. Banda orkov však v prípade dobrého hrania môže postupovať na vyššie úrovne. Predovšetkým v noci môžu zaznamenať poriadnu porážku. V boji je nutné využívať terén, ale napríklad v horách sú lojalisti slabší. Biely mág alebo dediny sú nutné, ak súper bude používať jed.

Denná doba

Útok je oveľa silnejší cez deň ako v noci. Preto je dobré sa v niektorých prípadoch stiahnuť. Zvlášť jazdci sú počas noci veľmi slabí a v prípade stretu napríklad so saurami môžu veľmi rýchlo padnúť.

TIP

Šermiari sa môžu pohybovať aj pomedzi nepriateľské jednotky. Použite ich na zastavenie ústupu zranených jednotiek a na ich dorážanie.

Rebeli



Rebeli, alebo inak elfovia, sú obľúbenou rasou. Mojej maličkosti, autora hry Battle for Wesnoth i množstva ľudí, ktorí s touto hrou začínajú. Ideál na začiatok, jednoduchá taktika a dobrá mobilita. Liečenie, velenie, útok na blízku a veľmi dobrý útok na diaľku, to všetko sú veľké výhody, ktoré robia túto rasu populárnou. Ale...

Nič nie je dokonalé a rebeli majú veľkú nevýhodu. Niečo, čo spôsobuje problémy v kampaniach i v bežných mapách. Ich počet životov je značne obmedzený. Dobre sústredený útok bude znamenať vysoké straty elfov na rovinách, kde sa nemôžu napríklad s lojalistami rovnať. Obrana 40% na rovine je rovnaká, ako u lojalistov, no z dôvodu menšieho počtu životov a lepšej pohyblivosti je nutné využívať komplikovanejší terén. Hory a kopce poskytujú väčšinou 50 a 60% obranu, lesy 60% a u niektorých jednotiek až veľmi pekných 70%. Poslať elfov do lesov je nutnosť aj preto, že cez lesy dokážu prechádzať rovnako ľahko rýchlo, ako cez trávnatú rovinu.

Najlepšie jednotky u elfov sú samozrejme podľa súpera. Iný výber sa používa proti kostlivcom a iný proti rôznym čarodejníkom. Jednotka s dostatkom životov, zaujímavým útokom na blízku a dostatočným útokom na diaľku = elfský vojak. Jednotka s dostatočným útokom na blízku, zaujímavým útokom na diaľku a dobrou obranou v lese = elfský lukostrelec. Dve veľmi dôležité jednotky proti väčšine nepriateľov (a niekedy nepoužiteľné). Veľmi dôležitá je elfská šamanka, ktorá sa hodí vždy a všade a nikdy ich nie je dosť.

Prehľad jednotiek rebelov

Elf. lukostrelec	Nutnosť v boji proti jazde, jašterom a všade, kde nie je útok na diaľku. Slabota na rovine, veľký úžitok v lesoch.
Elfský vojak	Všeobecne dobrá jednotka, vhodná aj na použitie vo väčších počtoch. Výborné povyšovanie, menej životov.
Elfský zved	Potrebná jednotka na rýchle objavovanie a získavanie dedín, na nič iné sa však veľmi nehodí.
Elfská šamanka	Spomaľuje, pomaly lieči (po povýšení lieči naozaj rýchlo), lese obrana 70% - nutná jednotka.
Mág	Perfektný proti nemŕtvym i každému, kto je na vhodnom teréne. Hodí sa však ochrana a pomaly sa povyšuje.
Morský lovec	Bytosť vhodná jedine do vody a do močiarov, s dobrým útokom na diaľku.
Lesný muž	Drahá jednotka, ktorú je len ťažké netrafiť. Veľmi zraniteľná ohňom. Dokáže sa však sama liečiť.

Taktika

Kombinácia liečiteľov a bojovníkov. Taktiež je dobré pridať jednotku so schopnosťou velenia.

Využívať terén a ak nie je nutné opúšťať lesy, tak ich neopúšťať. Zbytočne sa nezdržovať na rovinách.

Ideálny nepriateľ

Ktokoľvek. Problémy väčšinou narastajú až vtedy, keď je nedostatok lesov v okolí. Asi najideálnejším nepriateľom sú Severania, ktorým urobí kombinácia spomaľovania a dobrého útoku na diaľku veľké problémy.

Problémový nepriateľ

Jašteri. Za elfov nie je prístup ku chladivému útoku, a tak je potrebné využívať mystický útok a hlavne bodný. Táto taktika je účinná, kým súper nezačne vo veľkom používať saurov. Je teda potrebné kombinovať asi všetky jednotky a dobre sa rozhodnúť, ktorú jednotku kde použiť. Jašteri si vašich lesných mužov veľmi dobre opečú a mágovia sú ľahko trhaný na kusy.

Denná doba

Rebeli sú neutrálny. V internetových návodoch sa píše o počasí všetko možné o ustupovaní a postupovaní. Pre elfov nemá ústup veľký zmysel kvôli dennej dobe, skôr kvôli vhodnejšiemu terénu. Aj keď je národ elfov v tomto neutrálny, lesní muži, mágovia a morskí lovci si viac obľúbili slniečko.

TIP

Šamanka dokáže spomaľovať, čo zníži nielen rýchlosť pohybu, ale aj spôsobované zranenie. Ak sa podarí spomaliť nejakú veľmi silnú jednotku (čo môže stáť šamanku život), každý váš spolubojovník bude menej zraňovaný. Či už bude jeden, alebo ich bude šesť.

Severania



Čo by bolo fantasy bez orkov, to sa predstaviť v niektorých prípadoch dá – a v iných ani veľmi nie. Napríklad Warcraft by asi ani nevznikol. Vo Wesnothe sú orkovia, alebo ak chcete tak severania, veľmi zaujímavou rasou. Výhoda rasy zo severu, poskladanej z orkov, trolov, goblinov a rôznych hadích potvoriek, je veľmi jednoduchá – sú lacní a rýchlo sa zlepšujú. K tomu sa ešte samozrejme musí zarátať jed.

Výhoda ceny spôsobuje to, že severania môžu posielať naozaj veľa jednotiek do útoku. Silné jednotky, slabé jednotky, po obsadení dostatku dedín ich môže hráč posielať naozaj veľa a vyhrávať počtami. Dobrá pechota stojí 12 zlata, čo je menej ako u ľudí, elfov, nemŕtvych, trpaslíkov, jašterov či saurov. Ďalšia výhoda je malé množstvo skúseností, ktoré je potrebné na vyššiu úroveň. Znamená to, že sa severania môžu objaviť s povýšenými jednotkami skôr ako ostatní a využiť to v boji. Po povýšení jednotka zosilnie a zároveň sa vylieči. Orkovia nemajú liečiteľov, ale môžu urobiť problém nepriateľom, ak budú útočiť svojimi zabijakmi. Tieto jednotky dokážu otráviť iné jednotky a postupne im tak znižovať počet životov. Slabou stránkou u orkov je útok na diaľku.

Najlepšie jednotky? Ork pešiak za 12 zlata dokáže udržať svoju pozíciu, hlavne ak je na horách. Ďalšia silná a lacná jednotka je mláďa trola, ktoré sa dokáže liečiť a v horách dokáže zázraky. Dvojica strelcov, či už s lukom (a neskôr kušou) alebo s otrávenými vrhacími nožmi je veľmi efektívna, ak sa dobre použije. Kým jed dokáže postupne oslabovať súperov (alebo znemožňovať ich regeneráciu), orkský lukostrelec má možnosť použiť alebo bežné šípy s bodným útokom, alebo ohnivé šípy.

Prehľad jednotiek severanov

Goblin kopijník	Slabá jednotka, ktorá je takmer zadarmo a nepotrebuje žold. Vhodná na zaberanie dedín a proti jazdcom/jašterom.
Hadí vojak	Jednotka vhodná do vody. Postupným povyšovaním je čoraz lepšia aj na pevnine.
Ork lukostrelec	Nutnosť. Dva odlišné útoky, ktoré výrazne poškodia jašterov, saurov, kostlivcov a tak ďalej.
Ork vrah	V dobrom pomere môže vrah veľmi pomôcť. Pre zraňovanie súperov a rýchle získavanie skúseností z nich.
Ork pešiak	Bežná jednotka, ale za veľmi dobrú cenu. Účinná hlavne v noci.
Trol mláďa	Slabý útok, ale dokáže sa dobre liečiť. Efektívne v dvojici. Jeden oddychuje, druhý bojuje a potom sa vymenia.
Vlčí jazdec	Rýchly pohyb po rovine, kopcoch a horách. Na boj sa veľmi nehodí, ale dokáže dobre blokovať ustupujúcich.

Taktika

Útok predovšetkým v noci, využívanie rôznych zbraní (silný útok, jed)

Používanie veľkého množstva lacných bojovníkov (pešiak, lukostrelec, trol mláďa) na rýchly postup.

Časté riskovanie – namiesto ústupu kvôli liečeniu sa snažiť získať skúseností zabitím a tak sa vyliečiť.

Ideálny nepriateľ

Jašteri. Sú rýchly – rýchly na zaberanie dedín, na ústup a vyhľadanie dediny na liečenie zranení spôsobených zbraňami a jedom. Kým však protihráč s jaštermi na vás pošle dvoch, vy na neho pošlete troch. Vaše jednotky sú výrazne lacnejšie a skôr alebo neskôr bude presila vašich jednotiek tlačiť jašterov pred sebou. Saurov sa báť veľmi netreba, boja sa vašich mečov. Taktiež, proti elfom sú orkovia dobre vybavení. Kombinácia ich počtu životov a vášho jedu a silného útoku hovorí za všetko.

Problémový nepriateľ

Nemŕtvi. Likvidácia mágov pešiakmi (a vlastne všetkým možným) a kostlivcov s duchmi mladými trolmi a lukostrelcami. Nemŕtvych nemožno otráviť, v noci môžu mať silnejší útok ako vy a trolovia či pešiaci nemôžu útočiť na duchov.

Denná doba

Severanom sa na slnku moc nepáči, oveľa silnejší sú v noci. Cez deň je dobrá vec nepúšťať sa veľmi do súbojov s ľuďmi či jaštermi a brániť dediny a dôležité body na mape. V noci možno silným útokom riediť rady nepriateľov, no trochu problém je s pohyblivosťou. Ak nebudete stíhať, pridajte pár jazdcov na vlkoch.

TIP

Ak sa rozhodujete, ktorou jednotkou dať posledný úder, premena vlčieho jazdca na rabovača môže urobiť divy.

Nemŕtvi



Možno si niekto kladie otázku, čo to sú takí nemŕtvi vlastne zač. Však niekto môže byť alebo mŕtvy, alebo živý, no nie? Nemŕtvi sú v svojej podstate mŕtvolky, ktoré boli privedené späť „k životu“ mágiou. Kráčajúce kostričky, niekým vytvorené a ovládané. Okrem kostlivcov sú tu duchovia, netopiere či temní čarodejníci.

Nemŕtvi nie sú vhodnou rasou pre začiatočníkov. Ich zvládnutie potrebuje trochu cviku a trpezlivosti. Rýchly postup tiež vyžaduje sem-tam ustupovanie. Počas noci sú nemŕtvi veľmi nebezpečný, pretože majú dobré útočné schopnosti a zaujímavú schopnosť liečenia u niektorých jednotiek. Každá jednotka nemŕtvych má svoje silné, ale i slabé stránky. Bez dobrého mixu jednotiek sa bude vyhrávať len veľmi ťažko. Každý, koho rekrútujete, môže veľmi rýchlo odísť z tohto sveta, ak je na vás súper pripravený a vy nemáte dostatočné protiopatrenia.

Najlepšie jednotky? Duch je v dobrom použití a proti dobrému nepriateľovi naozaj smrteľný. Ghúl a kostlivec toho veľa vydržia. Najlepšou jednotkou je však pravdepodobne ich mág, temný učeň. Veľa nestojí a dokáže zmeniť výsledok bitky. Nie vždy v prospech nemŕtvych, ale väčšinou áno.

Prehľad jednotiek nemŕtvych

Temný učeň	Kúzelník s dvomi dobrými útokmi na diaľku, no bez útoku na blízku. Potrebuje ochranu.
Duch	Ak nemá súper ohnivé alebo mystické útoky, tak proti niekoľkým duchom často nemá šancu.
Ghúl	Dobré odolnosti, dobrý útok jedom, nutnosť proti každému okrem nemŕtvych.
Kostlivec	Užitočná jednotka s dobrou výdržou, dobrá obrana proti bodným útokom, hodí sa do prvej línie.
Kost. lukostrelec	Ak potrebujete bodný útok, bez tejto jednotky to nepôjde. Často je však temný učeň vhodnejší.
Netopier upír	Nepotrebuje žold a rýchlo sa pohybuje. Nemá ale zónu kontroly a do tvrdých bojov sa vôbec nehodí.
Chod. mŕtvola	Ďalšia jednotka bez žoldu. Lacná, môže sa rýchlo namnožiť, ale v boji použiteľná len v niektorých prípadoch.

Taktika

Útok predovšetkým v noci, využívanie rôznych zbraní (silný útok, jed)

Vyhýbať sa jednotkám, ktoré dokážu urobiť veľa nepríjemností – alebo zamerať útok na ne (mágovia).

Zaujímavé je masové nasadenie chodiacich mŕtvol, ktoré sa dokážu veľmi rýchlo namnožiť.

Postup pomocou temných učňov a jednotiek na ich ochranu (ghúl, kostlivec)

Nevšímať si nejako moc terén a tlačiť kostlivcov dopredu s podporou ďalších jednotiek

Ideálny nepriateľ

Rebeli. Ich veľmi dobré bodné útoky kostlivcom neublížia a ich nízky počet životov si koleduje o kombináciu ghúlov a duchov. Temní učni ich dokážu dobre napádať aj v lesoch, ghúlovia odtiaľ vyhnať a kostlivý lukostrelci prekonávajú elitných elfských lukostrelcov (pre vysokú obranu voči bodným útokom). Pozor však na lesných mužov a mágov, ktorých bude treba rýchlo odstraňovať. Zvlášť cez deň je dosť hlúpe ich provokovať.

Problémový nepriateľ

Jašteri. Najkrvavejší konflikt, aký len môže byť. Masívne vyhladzovanie aj tých najsilnejších jednotiek na obidvoch stranách a jeden zaujímavý bonus – duchovia sú proti jašterom prakticky nepoužiteľný a kostlivci padajú ako muchy. Temný učni sú úplným zázrakom, no ak sa rozhodne hráč za jašterov prejsť na saurov, tak je nový problém na svete.

Denná doba

Silná potreba cez deň brániť svoje pozície a pripravovať sa na rozhodný útok a podvečer poslať všetko, čo sa dá.

TIP

Čím silnejšia je nepriateľská jednotka, tým dlhšie bude musieť pôsobiť jed. Aby ste sa k nej dostali, je často dobré otrávіť tie jednotky, ktoré ich bránia. Zaujímavá je kombinácia ghúlov a chodiacich mŕtvol.

Knalgania



Aliancia nízkych, no v boji skúsených a obrnených trpaslíkov a rôznych banditov. Trpaslíci vynikajú svojou obranou v horách, ale v lesoch a rovinách sa musia spoľahnúť na svoj počet životov a dobrú obranu proti jednotlivým typom útokov. Banditi majú života oveľa menej, rýchlo sa pohybujú a viac stavajú na obranu terénu ako na vlastnú silu. Dobre trafiť banditov znamená urobiť im veľké škody, no nie vždy ich trafíte aspoň raz.

Dobrý sečný, tupý a celkom dobrý aj bodný útok je to, čím sa môže táto aliancia pochváliť. Akákoľvek mágia sa však nenachádza, čo spôsobuje rôzne problémy v niektorých prípadoch. Na trpaslíkov i banditov sa dá spoľahnúť a je dobrá vec pustiť sa s nimi do boja, no nie bezhlavo. Obrana na rôznych terénoch skáče a klesá veľmi rýchlo a môže byť veľká chyba dať sa vyprovokovať súperom a napadnúť ho v nesprávnom teréne.

Najlepšie jednotky? Trpaslík vojak na prvom mieste. Jednotka, ktorú možno používať masovo, ak sú v blízkosti hory. Taktiež ďalšie trpasličie jednotky sú veľmi dobré na boj v horách. Ak sa však miesto hôr nachádza vo vašej blízkosti skôr voda, močiare či les, treba osloviť o pomoc banditov, ktorí sú však na prvej úrovni naozaj slabí. Za zmienku stojí najlacnejší zlodej, ktorý dokáže noci urobiť veľmi slušné poškodenie (ak to prežije) a cez deň môže spolu s poskokom zaberať dediny.

Prehľad jednotiek knalganov

Trpaslík vojak	Dva útoky, dostatok života, pomalý pohyb a veľký rozdiel vo výdrži podľa toho, kde stojí.
Trpaslík strážca	Slabší ako vojak v útoku, ale dokáže dobre brániť a bojovať s jazdcami a jaštermi.
T. hromobijca	Len jeden výstrel s veľkou silou. Strieľať hlavne po tých, ktorí stoja na nevhodnom teréne.
Trpaslík zurvalec	Je ľahké ju poraziť v boji na blízko, veľa stojí a nebráni sa proti útoku na diaľku. Super proti mágom.
Poskok	Jednotka s rýchlymi nohami, ktorú je ťažké proti niekomu použiť.
Jazdec na gryfovi	Výborná rýchlosť a poškodenie, ale veľmi vysoká cena. Neverbovať vo veľkom počte.
Pytliak	Bežná jednotka, bez výrazných schopností a slabostí. Hodí sa na dokončovanie súperov s nízkym počtom životov.
Zlodej	V noci užitočný ak sa postaví tak, aby poškodil súpera, ktorý je akurát medzi zlodejom a vašou inou jednotkou.

Taktika

Rýchle zaberanie dedín banditmi a jazdcami na gryfoch a ich následné bránenie.

Počkať, kým vás súper napadne na teréne, ktorý je pre vás vhodnejší.

Používanie zlodejov a ich ochrana trpaslíkmi.

Ideálny nepriateľ

Jašteri. Jašteri majú veľký strach z chladivých útokov, ktoré nemáte. Pomôžu však bodné útoky, ktoré môžu spáchať veľké škody obrovským a ľahko zasiahnuteľným jašterom. Skupina strážcov a pytliakov sa na to hodí. Odpoveďou bude určite niekoľko saurov, ktorých je nutné odstrániť vojakmi, zlodejmi alebo prípadne zurvalcami.

Problémový nepriateľ

Rebeli. Veľmi krvavý konflikt, keďže obidva národy sú viac či menej neutrálne. Poraziť elfov znamená masovo používať trpaslíkov vojakov, ktorí sa ale nemôžu brániť proti silným útokom. Problém môžu byť asi všetky ich jednotky, ktoré môžu mať najrôznejšie výhody v boji proti trpaslíkom. Riešenie je jedno jediné – likvidovať ich svojim silnejším útokom na blízku, čo bude samozrejme znamenať veľké straty. Čím skôr sa zbaviť mágov a tiež ich lukostrelcov. Trpaslíci nemajú ohnivý útok, ktorý by poškodil lesných ľudí, ani mystický útok, ktorý by elfom urobil nejaké tie zranenia navyše.

Denná doba

Trpaslíci sú neutrálni, banditom sa viac páči v noci. Denná doba je veľmi dôležitá asi len pre zlodejov.

TIP

Pri začiatočnom nákupe by ste nemali rekrútovať viac ako dvoch jazdcov na gryfoch, zlatky potrebujete inde.

Jašteri



Obrovské, často lietajúce kreatúry, schopné chrliť oheň. Od malých jašteríc po bojovníkov so silou drakov. Jašteri sú veľmi silnou rasou, ktorá je ale nie veľmi vhodná pre úplných začiatočníkov. Obrovské protiklady a veľmi bláznivý pohľad na rýchle útoky a ešte rýchlejší útek.

Veľkou výhodou je skutočne silný útok niektorých jednotiek, nevýhodou zas slabšia obrana. Ak máte množstvo zlatiek, môžete nakúpiť veľmi silné (a drahé) jašterie jednotky a posielať ich zaradom. Sila, akej sa nedá dobre vzdorovať. Rýchly postup však znamená aj veľké straty a problémy s vysokými cenami jednotiek. Okrem dobrého sečného útoku majú možnosť používať oheň. Spáliť sa dá všetko, s jednou jedinou výnimkou – jašterov samotných. A sem-tam niektorí mágovia, ale to sem pliesť nemusím. Silný oheň znamená tiež problém s chladom a tak majú jašteri problém s nemŕtvymi a saurianmi. Dobrý nápad je teda pri nákupe kombinovať jašterov so saurami. Jedna maličkosť je tiež trochu vyššia potreba skúseností pre povyšovanie u jašterov. Ďalšia nevýhoda je to, že kým sa vaše jašterie jednotky poriadne uzdravia, môže prejsť aj niekoľko dní a to môže súper využiť.

Najlepšie jednotky? U jašterov je ich dohromady iba šesť, z čoho sú naozajstní jašteri iba štyria (zvyšok sú saurovia). Ako vždy, aj tu je dobré vyberať jednotky podľa toho, kto sa postaví proti vám. Jašter úderník (staršie meno bolo jašter gladiátor) sa môže postaviť proti hocikomu v boji na blízko, opekač takmer každému v boji na diaľku a na obidvaja saurovia sa postavia každému, ak sú v bažinách. Dôležité upozornenie je na to, že jednotky jašterov sú oveľa silnejšie proti jednotlivcom, ako proti skupinám.

Prehľad jednotiek jašterov

Jašter opekač	Veľmi dobrý útok na diaľku, no zároveň slabosť proti bodným útokom, ktorí majú elfovia. Vyššia cena.
Jašter úderník	Výborná voľba proti asi každému, stále ale zraniteľná voči bodným útokom. Aj proti elfom však stále nutnosť.
Jašter vojak	Nie tak dobrá jednotka, ako by sa mohlo zdať. Kombinuje rýchlosť a silu, ale v ničom špeciálne nevyniká.
Plachtiaci jašter	Mimoriadne rýchly a v boji čiastočne použiteľný, navyše ich cena nie je vysoká.
Saur šaman	Výborná jednotka, ktorá dokáže v noci zaútočiť a len čo prídu posily, môže sa za nich schovať a liečiť ich.
S. prieskumník	Šikovná jednotka na takmer čokoľvek. Navyše sa rýchlo zlepšuje. Úplný zabijak jašterov a jazdcov.

Taktika

Rýchle zaberanie neutrálnych i nepriateľských dedín plachtiacimi jaštermi a saurami.

Kombinácia slnkomilných jašterov a nočných saurov, vykryjú sa tak všetky slabosti.

Silný útok jaštermi a dorážanie saurami.

Niekoľko saurov šamanov môže liečiť ostatných a v noci aj reálne bojovať, ak budú dobre chránený.

Ideálny nepriateľ

Lojalisti. Určite sa budú lojalisti snažiť vytvoriť väčší počet oštepníkov, ktorí môžu urobiť obrovské problémy každému – okrem saurov. Saurovia si poradia s nimi, s jazdectvom a v noci aj s mágmi. Proti mágom, ktorí majú ohnivý útok, je potrebné pár jašterov, ktorým oheň veľmi neškodí. Taktiež proti ťažkej pechote, ktorá má slabosť proti ohňu i chladivým útokom saurskích šamanov.

Problémový nepriateľ

Severania. Vaše jednotky sú oveľa drahšie ako ich a orkskí lukostrelci dokážu vyvražďovať tak jašterov, ako aj saurov. Okrem toho pôjdu často v skupinách. Existujú len dve veci, ktoré môžete proti tomu urobiť. Spaľovať ich jednotky útokom na diaľku a dorážať na ústupe a v dedinách ich ustupujúce jednotky svojimi rýchlymi jednotkami (plachtiaci jašter, vojak, saur)

Denná doba

Jašteri sú lepší cez deň, saurovia v noci. Dobrá vec dať jašterov do prvej rady cez deň a v noci ich vymeniť. Alebo použiť jašterov v noci hlavne na získavanie dedín.

TIP

Jašterov je dobré liečiť, no úplné vyliečenie môže trvať naozaj dlho. Je dobré brániť svoje jednotky v dedinách.

Útok, obrana a skúsenosti

Najlepšia armáda je skúsená armáda. Taká, ktorá má značné výhody oproti ostatným. Získavanie skúseností veľmi súvisí s dobrou obranou a útokom. Skúsenosti sa udeľujú nasledovne:

- 4 skúsenostné body za zabitie jednotky na úrovni 0 (chodiace mŕtvoly, goblini, netopiere), 8 skúsenostných bodov za zabitie jednotky na úrovni 1, 16 za jednotku na úrovni 2 a 24 za jednotku na trojke.
- 2 skúsenostné body za to, že prežijete útok na vás od jednotky prvého stupňa
- 1 skúsenostný bod za to, že úspešne zaútočíte na nepriateľskú jednotku prvého stupňa

Skúsenosti potrebujú predovšetkým tie jednotky, ktoré sú zranené – ak sa podarí povýšiť ich na vyššiu úroveň, tak ich to zároveň vylieči. Ak by sa brali nejaké tie skúsenosti podľa typu jednotiek, tak je jasné, že sa hodia každému. Dôležité sú hlavne pre tie jednotky, ktoré sú vpredu. Taktiež liečiteľ môže byť z nich nadšený a potom nie len viac vydrží, ale môže často aj lepšie liečiť.

Dobrý útok je vo Wesnothe taký, ktorý nie je fér. Útočíte dvomi jednotkami na jedinú a nedarí sa? Bez problémov ich pošlite viac. Šiesti na jedného je veľmi nespravodlivé, no pre víťazstvo dôležité. Dobrý útok je taký, kde je zisk výraznejší ako strata. Nie vždy to platí, ale väčšinou je to tak. Ak máte strelca, tak zaútočiť na súpera strelným útokom. Ak pešiaka, tak niečim na blízko. Čo ale, ak ide strelec proti strelcovi? Možností je hneď niekoľko:

- Zaútočiť silnejším útokom. Výsledky sú vyššie straty. Vhodné hlavne vtedy, ak sa potrebujete rýchlo zbaviť nepriateľskej jednotky, alebo ak je tu šanca, že ju jedným útokom pošlete na iný svet. Zisk skúseností na obidvoch stranách, teda ak to obidve strany prežijú.
- Zaútočiť slabším útokom. Malé poškodenie na obidvoch stranách, skúsenosti na oboch stranách. Znovu v tom prípade, že to obidve strany prežijú. Niekedy je vhodnejšie zaútočiť tým slabším útokom, ak to stačí na zabitie alebo ak chcete oslabiť obeť, ktorej neskôr dáte poslednú ranu inou jednotkou (takou, ktorá sa tým môže povýšiť na vyššiu úroveň. Alebo jej jednoducho chcete dopriať skúsenosti).
- Zaútočiť tým, na čo máte povahové črty. Máte silného strelca a súper pre zmenu obratného? Tak teda napadnúť mečíkom.
- Utiecť preč, dať priestor inej, vhodnejšej jednotke.
- Spomaliť súpera a zaútočiť potom, pridať k svojmu strelcovi jednotku s velením a zaútočiť potom...
- Zaútočiť čo najväčšou silou vtedy, keď máte výrazne menej životov. Tak vaša jednotka zomrie a na jej miesto sa môže dostať vaša ďalšia jednotka. Vhodné pri ničení nepriateľských vodcov, ak chcete čo najskôr boj ukončiť.

Trochu som spomenul povahové črty. Dôležitá vec, ktorá sa týka každého – okrem nemŕtvych. Ak je jednotka označená ako silná, tak má o 1 bod silnejší útok (a nejaké drobné k životu navyše). Silné jednotky sú užitočné hlavne vtedy, keď majú veľa útokov. Bežný elfský vojak urobí 5 poškodenia každým z jeho štyroch útokov, spolu 20. Bežný ork urobí 9 poškodenia každým z jeho dvoch útokov, spolu 18. Ak sa pridá 1 poškodenie za každý útok, elf získa spolu 4 body poškodenia a ork iba dva.

Ďalšie povahové črty sú rýchly (pohybuje sa rýchlejšie o 1 políčko, užitočné hlavne pri prechode cez nepríjemný terén, ako napríklad močiare, plytkú vodu alebo jaskyne), obratný (podobne ako silný, ale na útok na diaľku, je iba u elfov), odolný (viac životov), inteligentný (potrebuje menej skúseností na povýšenie) a niekoľko ďalších. Máte jaštera úderníka, ktorý je zároveň silný a odolný? Bude veľmi užitočný v obrane i útoku. Ak ale budete mať silného mága, ktorému to zlepší len jeden jediný a aj to slabý útok, tak to nie je veľmi dobrá kombinácia. Dobrý príklad použitia je pri povyšovaní jednotiek. Ak máte silného a zároveň odolného elfa lukostrelca, bude z neho dobrý hraničiar. Lepšie sa tam využijú jeho schopnosti. Ak bude váš strelec obratný, tak potom ísť do ostrostrelca. Jeho 5 presných útokov na úrovni 3 bude zvlášť ťažké prežiť.



Pri obrane sa tak trochu zastavím. Táto časť je dosť dôležitá a vlastne je na tom celá hra založená. Obranu každej jednej jednotky ovplyvňujú nasledovné veci:

1. Terén, na ktorom stojí
2. Obrana proti jednotlivým typom útokov
3. Počet životov a sila, akou sa môže vaša jednotka brániť
4. Prítomnosť útoku na blízku a na diaľku
5. Magické a presné útoky

Všetky tieto veci sa dajú ovplyvniť. A práve to je na hre tak krásne. Za príklad môže poslúžiť nejaký ten kostlivec. Nemá vlastnú vôľu a tak určite proti použitiu v tejto „knižke“ nebude namietať. Ak stojí na lesnatom políčku, tak má obranu 50%. Ak by na neho išlo 10 rán, tak by ho malo 5 zasiahnuť. Náhoda je niekedy blbec a tak by to malo byť približne 5. Niekedy 8 a niekedy 2. Pokusný kostlivec má rôznu obranu proti rôznym typom útokov. Pre príklad, náš kostlivec má obranu proti sečným útokom príjemných 40%. Ak by na neho išlo 20 poškodenia, jeho obrana proti sekaniu by spôsobila, že by len 12 z toho skutočne poškodilo hromadu chodiacich kostí.

Pre obranu je samozrejme dôležitý útok. Ak na kostlivca niekto zaútočí a ten ho rozseká, môže mu to niekto ľahko vrátiť. Možnosť boja na blízko tu je a hlavne v noci je dobrá vec nemiešať sa im do remesla. Pri útoku na diaľku sa však nemá ako brániť, nemá po ruke nejaký ten luk a veci tomu podobné. Ak by sa proti nemu rozhodol nejaký ten mág použiť svoj ohnivý útok a bolo by to cez deň, obrana by bola 30% (mág ma magický útok a vždy má šancu na zásah 70% alebo viac. Jednotky s presným útokom majú minimálne 60%, ale len pri útoku) a v prípade, že by každá z jeho striel trafila, bolo by to 21 poškodenia, ak by to vynásobením s obranou a dennou dobou tvorilo 21x1,25x1,2, čo by bolo 31 alebo 32 poškodenia. Chudákovi kostlivcovi by tak ostali dva alebo tri životy. Ak by ešte stál vedľa mága nejaký ten elfský kapitán alebo podobná jednotka so schopnosťou velenia, tak by už jedným útokom mohol celý kostlivec padnúť.

Ťaženia

Ťaženia, alebo inak výpravy či príbehy, sa v niektorých dôležitých detailoch líšia od bežných máp. Vašou úlohou nemusí byť likvidácia všetkých protivníkov, ale niečo iné, čokoľvek iné. Taktiež je bežné, že viac ako len jedna postava musí prežiť až do konca. Väčšinou je to líder, no môžete mať rôznych hrdinov, ktorých je dobré nestratiť. Ak hľadáte pár rád ku tomu, ako čo najlepšie prechádzať kampane, tak ste na správnom mieste.

Prvý veľký rozdiel, ktorý si treba všimnúť, je prirodzená vlastnosť Wesnothu a veľká výhoda. Všetky jednotky, ktoré prežili prvú mapu, si môžete v druhej znovu najať. Stratiť dobrú jednotku znamená problém. Ak napríklad máte dobrého liečiteľa na úrovni dva a prídete o neho, tak netreba zúfať. Vytrénujete si nového. Pravdepodobne. Budete však musieť byť nejaký čas bez neho a to môže viesť ku problémom. Ak je na blízku niekoľko súperových jednotiek, nenechávajte ani najsilnejšie jednotky osamote. Ak je to nutné, môžete dať aj na nevhodný terén vedľa nej niektorú lacnú a málo potrebnú jednotku, ak to môže vašej silnej jednotke pomôcť prežiť.

Pochopiteľne, postupovanie medzi úrovňami je dôležité a vždy sa oplatí mať skúsené jednotky. Čo ale s takou, ktorej chýba do povýšenia napríklad 5 skúseností? Ak sa to stane v kampani, môžete ju dostať na vyššiu úroveň zabitím, no má svoju logiku predtým na niektorú súperovu jednotku zaútočiť ostatnými. To by sa dalo vysvetliť tak, že za zabitie súperovej figúry môžete mať 8 skúseností. Ak ale tromi jednotkami zaútočíte tým najmenej schopným útokom a dorazíte tou, ktorú ste predtým vybrali, tak nemáte skúseností 8, ale až 11. Ak je ale vaša jednotka pred povýšením a je veľmi zranená, v kampaniach je dobré zbytočne neriskovať. Nájsť čas na liečenie, alebo sa jednoducho stiahnuť. Verbovať na novej mape jednotky prvého stupňa, ktoré sú akurát pred povýšením, je dobrá taktika. Aj vďaka tomu, že v tom najväčšom konflikte získajú ďalšie skúsenosti, vyliečia sa a môžu podporovať ostatné jednotky liečením či vedením. Netreba zabúdať ani na vášho hlavného veliteľa. Často je zo začiatku veľmi slabý a je dobré nechávať ho „doma“. Niekedy však môže pomôcť v útoku či obrane a ak bude ostávať v pevnosti a nezlepšovať sa, bude v ďalších mapách veľmi slabý a málo užitočný.

Na aké jednotky povyšovať vašich bojovníkov v kampaniach? Podľa povahových čŕt, podľa toho, čo vám v zostave chýba či podľa toho, čo bude v ďalšej mapke. Ak ju poznáte, máte veľkú výhodu. Ak máte elfského strelca a pôjdete proti nemŕtvym, bude pravdepodobne vhodnejšie povýšenie na hraničiara. Ten má viac životov a silnejší útok na blízku. To, že má slabší útok na diaľku, veľmi nevadí, pretože nemŕtvy nemajú veľký strach z bodných útokov. S tým súvisí aj verbovanie. Ak viete, že v ďalších mapách budú veľmi efektívni napríklad trolovia, tak ich niekoľko zoberte už teraz. Ak bude totiž v ďalšej mapke trol silnou jednotkou, vlastníctvom nejakého trola na vyššej úrovni sa môže vaša pozícia radikálne zmeniť k lepšiemu.

Zlato je dobrá vec. V kampaniach veľmi odlišná od toho, čo je v bežnej hre pre jedného hráča alebo v multiplayeri. Ak je v kampani mapka a v štyridsiatom ťahu vyprší čas, znamená to, že maximálny príjem bude počet dedín x počet kôl. Samozrejme, ide do toho žold, niektoré dediny sa obsadiť tak rýchlo nepodarí a tak ďalej. Súvisia s tým dve veci. Prvá je tá, že môžete posielať menej potrebné jednotky v boji na získavanie dedín, napríklad ak máte už len poraziť nepriateľského veliteľa – a ešte jednu, oveľa dôležitejšiu maličkosť. Každé ušetrené kolo sa počíta tak, ako keby ste mali všetky dediny pod svojou kontrolou. Zjednodušene povedané, ak mapku, na ktorú máte 40 kôl zvládnete za 20, tak ste bohatí. V ďalších kolách sa vám určite tieto zlatky hodia.

V skratke: získavajte čo najviac dedín, cennou jednotkou niekedy ustúpte (aj keď sa to nemusí zdať nutné), dajte trochu do akcie aj lídra, povyšujte rozumne a vždy myslite aspoň trochu aj na tie mapky, ktoré prídu neskôr. Ak kampaň poznáte. K záveru len to, že cez uložiť a načítať môžete vždy zachrániť nejakú jednotku – no kampane sú stavané tak, že sa so stratami počíta. Môžete teda obmedzovať straty, no bez švindlovania je to často väčšia zábava.

Mini rozhovor so zakladateľom projektu

Požiadal som človeka, ktorý stojí za projektom Battle for Wesnoth od úplných začiatkov, o rozhovor. Vlastne to nie je rozhovor, skôr také maličké krátke čudo s tromi otázkami. Na moje otázky odpovedal David White.

Otázka: Ktorý národ (z Wesnothu) máte najradšej a prečo?

Odpoveď: Myslím, že najradšej mám elfov, pretože sú prvým národom, ktorý som zapracovával do Wesnothu :)

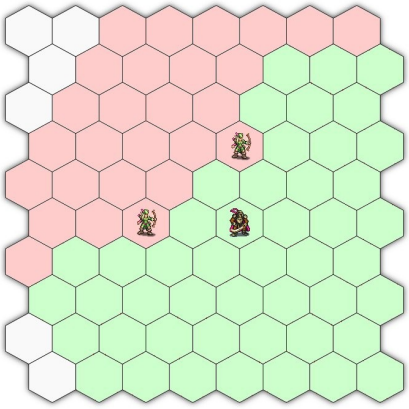
Otázka: Ako začala práca na Wesnothe?

Odpoveď: Takže, zo začiatku som chcel urobiť hru, ktorá by bola svojim modelom podobná na Civilizáciu. Netrvalo však dlho a rozhodol som sa, že sa nepustím do niečoho tak komplikovaného a skúsim niečo jednoduchšie. Obzrel som sa za svojim detstvom, aby som si pripomenul dávno zabudnutý herný štýl, aký som miloval. Zaujal ma Warsong a Master of Monsters, dobré inšpirácie. Vytvoril som sadu pravidiel pre Wesnoth a verzia 0.1 bola na svete asi o týždeň neskôr.

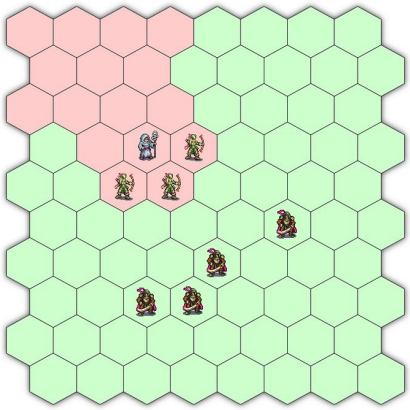
Otázka: Sú pripravené nejaké plány pre Wesnoth 2.0?

Odpoveď: Wesnoth sa vyvíja a zlepšuje. Niekedy sa rozhodne, že množstvo zmien je dostatočne veľké na to, aby sme novú verziu pomenovali Wesnoth 2.0. Kedy to ale bude, tak to si vôbec nie som istý. :)

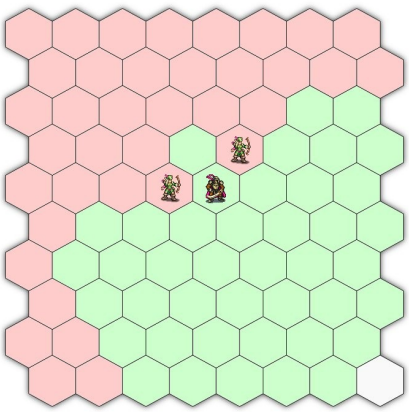
Zóna kontroly

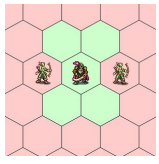


Zóna kontroly sa často skracuje na ZOC (Zone of Control), z čoho je tiež termín „zocovanie“, čiže využívanie zóny kontroly vo svoj prospech. Každá jednotka má svoju zónu kontroly, niekoľko políčok, ktoré dokáže chrániť. Táto zóna spôsobuje, že každý, kto na ňu vstúpi, nemôže len tak utekať ďalej a musí stáť. Ak chce, môže napadnúť tú jednotku (alebo jednu z jednotiek), ktorá kontroluje danú oblasť. Na obrázku je orkský pešiak (v strede), ktorý by sa z nejakého dobrého dôvodu dostal na severozápad. Vôbec to ale nie je ľahké, pretože dve nepriateľské jednotky (v tomto prípade elfovia) stoja v ceste a nepekne zavadzajú. Ak by sa posunul na niektoré z dvoch políčok hore, dostal by sa do zóny kontroly jedného z elfov, mohol by sa teda pohnúť len o jedno políčko. Al by sa chcel dostať na políčko naľavo od horného elfa, minul by až dva ťahy na to, aby sa presunul o jedno pole. Bez prekážok by sa dostal za jeden ťah až na vzdialenosť 5 políčok. ZOC sa používa na zabraňovanie súperovi v pohybe, krytie zranených jednotiek pred nepriateľom a podobne. Zaujímavou výnimkou sú jednotky na úrovni 0 (niektoré netopiere, chodiace mŕtvoly, goblini), ktoré nemajú zónu kontroly. Taktiež sú zaujímavé niektoré jednotky, ktoré sú priebojné a dokážu sa pohybovať aj v zóne kontroly súpera rovnako rýchlo, jednoducho ju ignorujú (saurovia, šermiari).



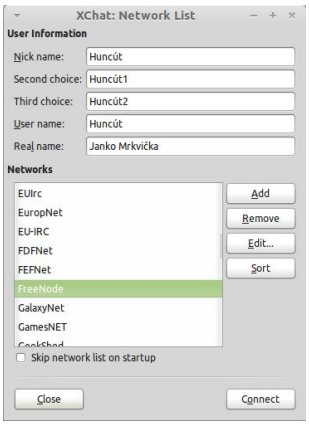
Na druhom obrázku je skupina štyroch orkov a skupina troch elfov s liečiteľom. Zaujímavé rozostavenie. Napriek tomu, že je to otvorená krajinka, žiadny elfský lukostrelec nemôže byť naraz napadnutý viac ako tromi orkami. Ak by do neho udrel každý a ten elf by to prežil, mohol by kľudne utekať niekde ďaleko. Liečiteľ dokáže liečiť všetky jednotky okolo seba a ideál by bol, keby každý elf bol „jemne“ zranený od orkov. Liečiteľovi sa takto nemá čo stať, má pred sebou dobrú ochranu a aj keby sa podarilo zabiť čo najskôr niektorého strelca, a sám by dostal ranu, mohol by utiecť z bojiska. Ideál je mať okolo liečiteľa 6 zranených jednotiek, vtedy je najužitočnejší. Úplne rovnako sa môže použiť tiež jednotka so schopnosťou velenia.





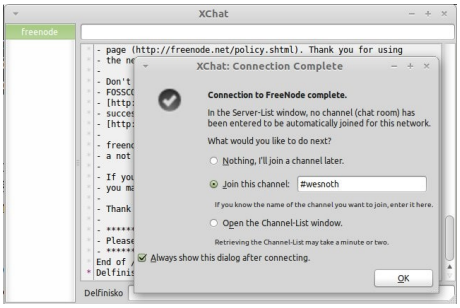
Zóna kontroly dokáže naozaj značne znižovať pohybové schopnosti, zachraňovať ranené jednotky a tak ďalej. Dá sa taktiež použiť na pascu. Ak sa podarí prenasledovať jednotku a zároveň jej odrezať cestu ústupu, akékoľvek manévrovanie takto chytenej jednotky bude tak pomalé, že sa ku nej rýchlo dostanú ďalšie a ďalšie útočiace jednotky. Zónu kontroly tiež ovplyvňuje terén či spomaľovanie. Ak sa podarí spomaliť súperovu jednotku, alebo bude v pre ňu veľmi nevhodnom teréne, akýkoľvek pohyb bude veľmi problémový, aj pri prítomnosti len jednej nepriateľskej jednotky.

Kde hľadať pomoc?



Problém s Wesnothom? Alebo vás len zaujíma niečo navyše? Možností je hneď niekoľko. Môžete kontaktovať autorov, no to moc dobrý nápad nie je – predsa len riešia často dôležitejšie veci ako váš problém, ktorý môže byť fakt v nejakej maličkosti. Ak by ste im aj tak napísali, pravdepodobne vás pošlú na miesto na to určené – fórum alebo IRC chat.

Oficiálne fóra hry Battle for Wesnoth sa nachádzajú na adrese http://forums.wesnoth.org. Okrem riešenia možných problémov s inštaláciou a nastavením sú tam tiež podrobné strategické rady, najrôznejšie miestnosti pre tých, čo spolupracujú na tvorbe hry (grafika, zvuk, preklad atď) a mnoho ďalšieho. Samozrejme, ako na každom fóre je možnosť vyhľadávania. To je inak dobrý nápad, pretože je veľká pravdepodobnosť, že niekoho niekedy zaujímalo presne to isté, čo vás.



Ak potrebujete okamžitú pomoc, môžu vám pomôcť na IRC. Stačí sa zastaviť na FreeNode, konkrétne kanál #wesnoth. Môžete tam naraziť na bežných hráčov, no i na veľkých odborníkov na asi všetko, čo súvisí s Wesnothom. Zväčša do 2 minút máte riešenie jednoduchšieho problému (napríklad niečo typu „hrám za orkov a súper na mňa stále posiela duchov. Čo môžem proti nim vymyslieť?“ alebo „ako nastaviť to a tamto?“). Stačí ľubovoľný IRC klient, napríklad Xchat alebo Pidgin. Ďalšie zaujímavé stránky sú napríklad prehľad jednotiek na http://units.wesnoth.org či bohatú wiki na adrese http://wiki.wesnoth.org.

Niekoľko záverečných tipov

1. Určite nie je nejaká hanba ustúpiť so zranenými, ale niekedy i nezranenými jednotkami. Ustúpiť na lepší terén, počkať na deň či na noc a tak podobne.
2. Takmer vždy je dobré najskôr doraziť zranené súperove jednotky a až potom tie nezranené. Ak si poviete, že niektorá nepriateľská figúra má len 5 života a tak nepredstavuje žiadnu hrozbu, ste pekne na omyle. Z dobrého terénu môže zaútočiť a a prežiť ďalšie kolo, alebo odísť sa liečiť a zanedlho sa vrátiť v plnej sile. Za zabitie je hlavne dosť skúseností.
3. Prehrali ste bitku a ustupujete? Ak pôjdete každou jednotkou smerom k svojej základni, súper bude nasledovať. Ak niektorou zmeníte smer, časť súperových jednotiek pôjde za ňou a zdrží sa. To môže spôsobiť veľký obrat v boji.
4. Každá jedna vlastnosť môže byť užitočná. Jed, velenie, liečenie atď. Dobre postavte jednotku s niektorou schopnosťou tak, aby mohla pôsobiť čo najefektívnejšie (napríklad liečiť čo najviac bojovníkov) a postarajte sa o jej ochranu.
5. Obsadiť súperovu dedinu znamená nie len zvýšiť svoj príjem, ale aj znížiť príjem súpera. Robte to a budete mať viac príjmu a tým aj viac bojovníkov v akcii. Obsadiť súperovu dedinu je teda lepšie ako obsadzovať neutrálne. Niekedy je to dosť nebezpečné. Hodia sa na to lacné a rýchle jednotky, ktoré majú dobrú obranu v dedine (aspoň 60%). Ak takú jednotku niekto napadne, tak je dobré jednoducho namiesto boja zabrať ďalšiu a ďalšiu dedinu, kde sa vždy o niečo vylieči.
6. V multiplayerových hrách sa často stáva, že ak vyštartujete so svojim vodcom do boja (čo je niekedy fakt dobrý nápad a inokedy ani moc nie), že súper obsadí ľubovoľnou figúrou pevnosť vo vašom hrade, čím znemožní verbovanie nových jednotiek. Vyhnať ju odtiaľ môže znamenať jedno či dva kolá, aj za pomoci lídra. Bude teda dlho trvať, kým sa podarí niečo naverbovať, a to už môže súper poriadne napadnúť vaše jednotky (a vy nemôžete poslať posily) alebo zaberať vám dediny a následne posielať na vás ešte viac (z vašeho zlata zaplatených) bojovníkov. Ak sa súperovi podarí obsadiť vašu pevnosť, niekedy sa s tým už nedá nič urobiť.
7. Ako hrať hry pre troch hráčov? Zbytočne sa do stredu netlačiť, pretože by ste museli bojovať proti obidvom. Nech sa aspoň z úvodu veselo hlušia. Dobrý nápad je silnejšiemu, ktorý je zamestnaný bojom, kradnúť jednu dedinu za druhou.
8. Jednoduchý typ, ako nájsť tú najlepšiu jednotku proti niektorej konkrétnej jednotke – pozrieť si profil toho, čo na vás chystá súper a skúste vybrať niečo, čo má obranné i útočné bonusy proti nej. Napríklad, tu je zápis o kostlivom lukostrelcovi, pochádzajúci z veľmi šikovnej stránky http://units.wesnoth.org. Na jeho zničenie je dobré niečo, čo nemá strach z jeho bodných útokov (dobrá obrana proti bodným útokom) a môže vytvoriť silný mystický, ohnivý či tupý útok, z ktorého má táto jednotka hotovú hrôzu a môže si trhať vlasy, ak nejaké ostali. Hodí sa mág, lesný muž, trpaslík vojak...

Povýšený z:	
Povýši sa na:	Kostlivec ostreľovač
Cena:	14
Životy:	31
Pohyb:	5
Skúsenosti:	35
Úroveň:	1
Príslušnosť:	chaos
ID	Skeleton Archer
Schopnosti:	ponorenie

úder päsťou tupý	3 - 2	zblízka
luk bodný	6 - 3	na dialku

Odolnosti:	
sečný	40%
bodný	60%
tupý	-20%
oheň	-20%
mráz	60%
mystický	-50%

Vytváranie dobrej mapy za niekoľko minút

Ak sa na hru Battle for Wesnoth dobre pozriete, je hlavne o pohybe rozdielnych jednotiek po pomerne jednoduchom teréne. Tam kopce, tam ďalšie kopce, tam les a samozrejme voda, púšť, sneh, jaskyne, láva a tak ďalej, vrátane lúky s kvietkami. Ak chcete vytvoriť vlastnú mapu, pomôže s tým dobre urobený editor. V tejto ukážke sa urobí menšia mapa pre troch hráčov.

1. Otvoriť editor a dať v ňom vytvoriť novú mapu s nepárnym počtom políčok na výšku i na šírku, napríklad 27x27.
2. Dať na celú plochu (nástroj plechovka) stenu jaskyne alebo iný nepriestupný terén, na stredový bod so súradnicami 14,14 dať jeden kúsok niečoho (v príklade je kúsok lesa).
3. Tretí krok (prvý obrázok) je veľmi jednoduchý, nastaviť najhrubší štetec (pod vlajkou) a pridať niekoľko trávnatých celkov. Veľmi jednoduché členenie.
4. Druhý obrázok ukazuje pridanie hradov s pevnosťami a taktiež dôležité prepojenie jednotlivých hradov cez bočné cestičky.
5. Tretí obrázok ukazuje pridanie niečoho na spomalenie jednotiek. Tak napríklad voda sa na to veľmi hodí a je dobré jej niekoľko pridať. Pekne rovnomerne po mape.
6. Prvý z veľkých obrázkov už ukazuje takmer hotovú mapu. Od minulého obrázku pribudli stromy, hory a kopce. Predovšetkým znovu cez najširší štetec.
7. Posledný krok je vlastne už len presúvanie a vylaďovanie. Taktiež to už celkom pekne vyzerá. Aby bola mapa dobrá, musia tam byť dobré podmienky pre elfa, trpaslíka a ďalších. Takže nezabudnúť na les, hory, trochu vody, močiarov a tak ďalej. K tomu ešte pridanie pevností jednotlivým hráčom a samozrejme pridanie niekoľkých dedín. Každý hráč by sa mal bez problémov dostať k aspoň dvom.
8. Otestovať proti AI a ak sa niečo nepáči, tak upraviť.



Záver

Čítate, alebo ste práve dočítali príručku ku hre Wesnoth. Samozrejme dúfame, že sa páčila. Ak nám chcete niečo odkázať, alebo ak sa zaujímate aj o ďalšie knihy, navštívte nás na stránke http://knihy.greenie.sk. Bolo by tiež dobré spomenúť, že akékoľvek vaše nápady a návrhy sa použijú (alebo sa nad nimi aspoň zamyslí) a tak pomôžete ďalším hráčom. Taktiež sa samozrejme môžete pustiť aj do pomoci s prekladom Wesnothu do slovenského jazyka, alebo samozrejme nejakého iného.

Slovenčina: http://wiki.wesnoth.org/SlovakTranslation

Čeština: http://wiki.wesnoth.org/CzechTranslation

Špeciálne poďakovanie je pre Anežku Bubeníčkovú (Mäsožravá palma) za... ehm... to by bol dlhý zoznam :)

Stanislav Hoferek