

# X

# GameStar -tra

settlers IV

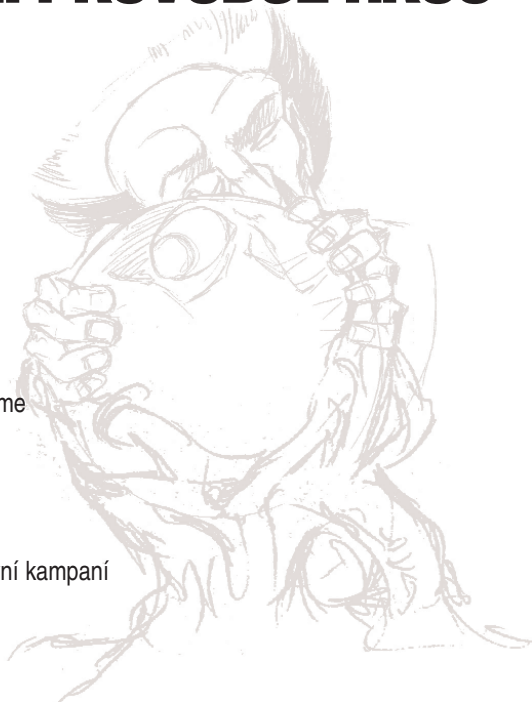
VIKTOR BOCAN



# KOMPLETNÍ PRŮVODCE HROU

## Obsah:

1. Obsah a úvod
2. Část I. - národy
3. Část II. - hraje me
6. Zalidňujeme a rozšiřujeme
8. Část III. - budovy
14. Unikátní stavby
16. Část IV. - průvodce hlavní kampaní



## Úvod

### aneb **Settleři počtvrté**

Nemám rád úvody příruček. Já už bych rád začal psát, vy už se chcete dostat ke kýženému návodu, jak co nejdokonaleji ovládnout tu kterou hru či hříčku - a místo toho se všichni zdržujeme u úvodu, který tu sice být nemusí, ale uznějte, že začít suchým popisem toho či onoho by nebylo ono. Tak jo, nahodím téma. Co takhle... Settlers?

Settlers jsou legenda. Opravdová legenda, vždyť když má něco čtyři díly, musí to být zatraceně úspěšné. Série nás baví od roku 1993 a od té doby se prodaly statisíce kopií. Příčina toho, že se neřadí mezi úplně největší bestsellery, tkví hlavně v její "teritoriální oblíbenosti" - The Settlers (II, III, IV) je hra německá a nejvíce nadšených fanoušků má krom své rodné země v Anglii, Francii a vůbec v Evropě - za moře sice pronikla také, ale rozhodně už ne s takovou slávou.

Úspěch Settlerů pochopitelně vyvolal snahu o kopírování - a tak se během těch let vytvořilo několik tu více tu méně nápaditých plagiátů a napodobenin - za všechny jmenujme třeba Alien Nations nebo Knights and Merchants.

Tato příručka je sice zaměřena primárně na The Settlers IV, ale protože tolik novinek oproti třetímu dílu není, jistě v ní najdete i pár užitečných rad pro něj. Nezaměřujte ji, prosím, s manuálem - naopak, chcete-li Settlerům maximálně porozumět, přečtěte si nejdřív jej, a pak teprve příručku, která by měla manuál doplnit radami "za života", tipy a triky. Z toho důvodu tu nenajdete popisy základních zákonitostí, stylu hry, nastavení a podobných věcí. Hodně štěstí v hraní Settlerů vám přeje autor a celá redakce GameStaru (doufám).

**Za koho hrajeme**

Národy - to je to, co se v Settlerech mění nejčastěji. Zatímco ve třetím díle se řezali Římané, Egypťané a Asijci, tentokrát na nás krom vždy přítomných Římanů čekají ještě Vikingové, Mayové a... Temní. Hlavním padouchem jsou právě Temní - za ty nehrajeme, v multiplayeru je nepotkáme - a vůbec jde o havěť divnou a do Settlerů nějak nepatřící. Ostatní tři národy se drží starých pravidel - mají své originální budovy, svou originální grafiku a nějakou tu zajímavost navíc.

**Temní**

Temní zastupují to největší padoušstvo. Jsou hlavním nepřítelem v hlavní příběhové kampani, o které si popovídáme později, a nedá se za ně hrát. Fungují úplně jinak, než ostatní národy - jak, to by měl vysvětlit tento odstavček.

Hlavním (jediným) zdrojem energie Temných je mana, která vzniká z jedovatých odporných hub na houbových farmách. V podstatě to funguje takto: zlý šaman jde, rozsévá kolem sebe semena černoty, které hubí vegetaci a dělají z ní tmavý hnus. Na tomto hnuhu vznikne farma, z které čas od času vypočouduje farmář (neškodná postavíčka se zelenými vlasy), který zasadí houbu. Každá houba znamená pro padoucha nějakou manu. Z many je jednak udržováno ochranné kouzlo kolem hlavní budovy, jednak vyrábění vojáků - obludy s kyji nebo slizem (kyjem se mlátí, sliz se hází). Základní strategie proti temnému je tedy jasná - zničit farmy (tím zastavit přísun nových vojáků), porazit armádu a zničit hlavní budovu, která bez zdroje many (hub) nemůže používat své ochranné kouzlo (plameny, které šlehají přímo ze země). Jak houby (a farmy), tak ostatní stavby se nejlépe ničí tím nejekologičtějším způsobem - přeměnou temné země na zelenou za pomoci zahradníků - ale o tom si povíme o něco později.

Armáda temných je docela dost silná - jedna zrůda vydá minimálně za dva vojáky první úrovně, chce to tedy vždy útočit s přesilou. Pokud naopak útočí zrůdy, je třeba dát pozor na obranné stavby, které temný padouch neobsazuje, ale rovnou boří (tj. pokud je vybita celá posádka věže, věž spadne). Vůbec politika boje o území funguje jinak - Temný nemá žádné oficiální hranice a o žádné hranice se také nestará - prostě jenom rozšiřuje temnou zemi, ničí vaše obranné stavby, ale celistvost vašeho území nenaruší - jen vám znemožní stavět, protože to na černé zemi nejde.

Šamani, rozsévající temnotu, jsou navíc velmi nebezpeční pro vaše normální lidičky - pouhým dotykem je mohou přeměnit v otroky a poslat makat na houbových farmách, tak dejte pozor a nepouštějte si padouchy hluboko do svého území.

**Římané**

Římané jsou nejortodoxnějšími postavíčkami Settlerů vůbec. Settleri jsou hlavně o nich, byli tu vždy - a vždy tu asi budou. Jsou také národem nejvyváženějším, využívají stejnou měrou dřevo i kámen (hlavní stavební materiály), pěstují víno a vůbec dělají zajímavé věci.

Jak za ně hrát? Mno, skoro bych řekl, že jsou jako národ na hraní nejjednodušší. Jejich speciální jednotkou je medic, který vám značně ulehčí rozsáhlé útoky i opatrnou obranu. Jeden voják na třetí úrovni dobude sám i hrad, léčí-li jej zpovzdálí dva doktoři (a pobíhá-li kolem špetka vojáků, rozptylující lučištníky na hradbách). Do největších útoků doporučuji s sebou brát nejlépe dvě skupiny po dvou doktorech - jsou-li při bojové vřavě za první linii, snadno udrží při životě většinu z vašich těžce raněných. A co je nejdůležitější - postavíte-li je po boji ke své armádě, během několika chvil jí celou kompletně vykurují a umožní vám tak okamžitě začít další útok. Fajn věc, jenom dejte pozor, aby se doktůrci nedostali moc dopředu - mohli by se chtít sami vrhnout do boje, a tam je jich škoda. A poslední poznámka - jistě nemusím připomínat, že nejlepší jsou medicové na třetí úrovni, protože léčí nejrychleji.



## Vikingové

Vikingové nejsou špatní chlapíci. Ve stavění preferují dřevo, což je vynikající, protože dřevo je co? Obnovitelné... Tak tedy základní vikinské pravidlo - rubat, rubat, rubat. Pamatujte, že teprve tři dřevorubecové chatrče zaměstnají pilu naplno, že teprve dva domky stromkosazečů zaměstnají zminěné tři chatrče, a že dřeva je stejně pořád málo. Vyhradte si tedy nějaký plac jenom na dřevinu, vysadte tu lesík, postavte tu aspoň dva dřevorubce a pilu, stromy průběžně doplňujte. UVědomte si, že stromy dost překáží v ostatní výstavbě - nejjednodušší (jediná) cesta, jak se jich zbavit, je stavět mezi nimi další chatrče. Nebojte se toho.

Speciální jednotkou Vikingů je svalovec, co vyměnil sekeru na dřevo sekerou o něco větší a šel rubat nepřátele, problém je, že valného využití tato jednotka nemá. V boji je sice úderná, ale moc toho nevydrží. Její speciální schopnost (bourání budov) moc nevyužijete - většinou je jednodušší budovu normálně obsadit, a pak ji zbourat z ovládacího panelu.

Jinak jsou Vikingové fajn - jejich "Thorovo kladivo", alias šikovný obléhací stroj, funguje na manu, o níž platí totéž co o dřevu, tedy že je obnovitelná. Pokud tedy máte silné zázemí, můžete si vytvořit supersilnou útočnou sílu, jejíž jediná nevýhoda (oproti Římanům) tkví v nemožnosti léčit přímo na bojišti raněné.

## Mayové

Hraní za Maye se malinko liší, i když to není na první pohled patrné. Mnohem více využívají kámen, což přináší v podstatě samé nevýhody - výhody z menší spotřeby dřeva jsou k ničemu, protože stromů je všude dost.

Každopádně platí, že ač je nedobré podceňovat dřevorubce, to, co vám bude chybět nejvíc, je kamení, takže se opravdu vyplatí zakládat kamenné doly, které jsou obvykle ostatním národům k ničemu. Je jasné, že z toho plyne vyšší spotřeba jídla, což je na jednu stranu nemilé, na stranu druhou vás to alespoň donutí rozjet pořádný jídelní průmysl.

Speciální zbraní Mayů je jakési záhadné dělo, které vás nutí ke své funkci stavět ještě doly na síru, takže jídla bude opravdu potřeba hodně, speciální jednotkou jsou divoši s foukačkami.

Divoši s foukačkami jsou veselí chlapíci. Moc nezraní, ale skvěle je, že zasaženého s trochou štěstí na chvíličku (krátkou chvíličku) paralyzují, takže se nemůže moc bránit. Dokonalá útočná armáda tedy vypadá tak, že pěšáci šlapou před lučištníky a trochu vedle si to mašírují foukačkaři. Pěšáci zaútočí, v ten samý okamžik začnou sřítlet luky a foukačky - a pěšáci tak zblízka soupeře, oslabeného šípů a znehybněného šípkami, bezpečně dorubou. Trochu nepřijemné je, že tato metoda nefunguje moc na Temné, kteří jsou proti jedu z foukaček nějak imunní.

## Část II.

## Hrajeme aneb Co a kde

### A. Stavíme

#### Suroviny

Stavění je pochopitelně základ veškerého hraní Settlerů - nemáte-li postavené zázemí, nebudete mít ani funkční armádu, takže vás nepřítel rozeeme na malé kousíčky. Staví se ze dvou materiálů - z kamene a dřeva, přičemž Římané je využívají tak naplů, Vikingové jsou spíš na dřevo a Mayové jdou do kamene.

Sklízet kámen je jednoduché - prostě ke kamenům postavíte kameníka, který si pro šutr dojde, sám ho zpracuje na krásnou cihlu a ledabyle ho pohodí k domku. Jde mu to docela pomalu, takže je-li skály kolem opravdu hodně, postavte klidně dva, určitě se to vyplatí. Jakmile se vyrovnáte s počátečním nedostatkem, postavte někde ke kameníkovi skladiště určené jen pro kámen - určitě se bude



hodit kutat si šutr do zásoby. Jakmile kámen definitivně dojde, nekompromisně domek kameníka zbořte - zůstanou vám nějaké materiály a volný kameník.

Kámen se dá získat i alternativním způsobem - z kamenných dolů. Potřebujete to málokdy, ale když už, vězte, že z dolů vytěžíte šutrů tolik, že nebudete vědět, co s nimi.

Získávání dřeva je o mnoho složitější, zase je ho ale nekonečno. Základ tvoří dřevorubci, které rozmístíte ze dvou důvodů - abyste se zbavili dotěrných stromů (ehm) a abyste získali dřevo. Prostě a jasně - na většině míst stromy překážejí, což zní sice odporně, ale je to tak a musí se s tím něco dělat. Schopný dřevorubec s roztomilou sekerkou dokáže vzrostlé listnáče i jehličnany zpracovat v úhledný kulatý podlouhlý balík a odeslat rekomando na pilu. Všele doporučují, nevěřili byste, jak krásná loučka, ideální k vysazení obilí, zlikvidováním menšího lesíka vznikne.

Dřevo, vzniklé ničením překážejícího porostu, obvykle nestačí, obzvlášť Vikingům, kteří jsou na dřevo vysazení, proto se hodí dřevo pěstovat. Zalesňovač je chlapík, kterému ukážete planinku, a on tam vysází les. Fajn. Postavte dva dřevorubce někam do porostu, mezi ně lesníka, o kus dál pilu a o kus dál skladiště speciálně na dřevo. A máte vystaráno. Ideální je lesníka směřovat na jedno konkrétní místo, až tam bude stromů dost, přesměrujte ho a na zmíněnou pozici nasměrujte jednoho nebo dva dřevorubce. Až bude dřeva dost, další sázení stromků stopněte, ať se dá po vašem území hýbat.

Některé speciální stavby potřebují kromě kamene a dřeva ještě něco navíc. Konkrétně jde o chrámy, které nepostavíte bez nějaké té zlaté cihly, a "vozidla" - tedy válečné stroje a lodě, které vyrábíte ze dřeva a železa.

## Jídlo

Jídlo, jídlo, jídlo. Už tradičně v Settlerech (na rozdíl třeba od Knights and Merchants) jídlo potřebují jen a pouze horníci. Znamená to, že než začnete těžit (bez těžby není armáda ani pořádný průmysl), jídlo nepotřebujete, jakmile začnete, bude vám chybět. Základním zdrojem jídla, který se vyplácí stavět hned na začátku, jsou chatky lovců a rybařů. Na začátku většiny misí a map máte nějaký ten prut a nějakého toho myslivce, neváhejte tedy a někam k vodě (nejlépe tam, kde vesele poskakují rybky) postavte rybárnu a někam do lesa (nejlépe tam, kde vesele poskakují smrky) loveckou chatku. Pak někde vybudujte skladiště, aby bylo kde dlabanec skladovat, než se horníci dostanou ke slovu (k obědu).

Pokročilé formy jídla, které budete nutně potřebovat se vznikem více dolů, vyžadují více práce, více prostoru a vůbec více všeho. Základem jsou farmy. Farma je velké stavení, které vyžaduje hodně volného travnatého místa pro obilí. Sice je můžete stavět i u písku a na cestách, ale obilí nebude tolik. Kupodivu se moc nevyplácí měnit oblast působnosti (a tedy místo, kde bude obilí) - vždy se mi nejvíce osvědčilo nechat "default" nastavení, tj. hned u farmy. Dejte pozor na to, že farmy různých národů jsou různě natočeny a defaultní pole je tedy kapku jinde. Když máte farmu, máte (po nějaké době) obilí, s kterým se dají dělat roztočivé věci. Tak předně se dá semlít na mouku. To děláte pochopitelně ve mlýně, který je ideální stavět kousek od farmy - nebo ještě lépe od farem, protože jedna ho nevytíží ani omylem, spíše dvě, a má-li jet naplno, tak tři. Mouku z mlýna zpracujete v pekárně, k čemuž potřebujete ještě vodu z vodojemu, výsledkem je křupavoučkový chléb (mňam). Vztah mezi mlýnem a pekárnou je... zvláštní. Když jede mlýn naplno, zaměstná klidně až tři pekaře, pokud do mlýna ale nestiháte doručovat obilí, budou i pekárny logicky stát.

Druhoo cestou obilí je cesta k dobytčům. Ehm, chtěl jsem říct k dobytku. Různé národy chovají různé zvířectvo, výsledek je ale týž - dodáte obilí a vodu, vykrmíte čuníka (ovci, kozu), dodáte ho řezníkovi, ten se se zvířenou pomazlí a majzne ji sekerou. Většinou jde o proces zdlouhavý a zdaleka ne tak výnosný, jako je pečení chleba, tak počítejte s tím, že maso budou mít horníci na jídelníčku jen jako zpestření.



## Těžba

Bez těžby a těžení se daleko nehnete, pojďme si o tom krátce popovídat. Základem těžařského průmyslu je geolog. Fakt - ideální je hned, jak objevíte nějaké hory, naverbovat jednoho nebo dva (i tři) a poslat ho do hor kutat a zkoumat. Jedna rada - nastavte si v preferencích, aby se vám neobjevovaly zprávy o nalezených nerostech, jinak se z toho zblázníte. Cedulky s nalezenými ložisky (černé trojúhelníčky - uhlí, železné ingoty - železná ruda, zlaté cihly - zlato, šedivé obdélníčky - kámen, žluté obdélníčky - síra) po nějaké době proflidnou, je tedy vhodné nechat geologa poblíž, a než začnete definitivně stavět důl, poslat ho prošťárat místo znovu. Různé doly mají různou důležitost, zdaleka nejvíce potřebujete uhlí. Uhlí plus železná ruda rovná se kusy železa. Uhlí plus zlatá ruda rovná se zlato, uhlí plus železo rovná se nástroje a zbraně. Kvízová otázka: která to těžebnina bude asi nejdůležitější? Chytří už vědí, a tak se podle toho zařídí (víc dolů, lepší přísun potravin atd.)

## Skladiště

Nezdá se to, ale skoro nejdůležitější budova vůbec je... skladiště. Fakt - trapný plácek a co toho zmůže. Uvědomte si, prosím, základní fakt - každá budova, která něco vyrábí nebo těží, má jen velmi malý skladovací prostor, obvykle se do něj vejde jen osm kousků. Skladiště jsou tu od toho, aby mohla výroba jet i v okamžiku, kdy zrovna nespotebuváváte vše, co vyrobíte - když totiž třeba horník vytěží osm kousku uhlí a nikdo je z nějakého důvodu neodnese, přestane pracovat, dokud se zas místo neuvolní. Když postavíte skladiště, musíte na ovládacím panelu zaškrtnout, co se v něm smí ukládat - a vaši pidižvíci tam hned začnou povolené věci nosit v maximálním množství, tak pozor na ta skladiště, která jsou nastavena na více výrobků najednou.

### Osobně se mi osvědčila následující skladiště:

- Skladiště na kámen poblíž největšího kameníka nebo zhruba uprostřed území. Hodí se hlavně když kámen moc potřebujete (třeba jste Mayové). Pokud to zas tak nehoří (nejste Mayové), udělejte jedno univerzální stavební skladiště na dřevo i kámen.
- Skladiště na dřevo kus od pily nebo zhruba uprostřed území, aby to nosiči neměli daleko.
- Skladiště na vytěženou surovinu hned u dolů. Určitě, bezpodmínečně a nutně udělejte skladiště na uhlí, budete ho potřebovat. Skladiště na železnou rudu není většinou potřeba, protože tu proměňujete v železo permanentně. Můžete si udělat jedno univerzální skladiště na ni, zlato a případnou síru.
- Skladiště na hotové železo - rozhodně hned vedle slévárny železa. Pokud železo hned zužitkováváte a nehoří, že ho budete mít mraky, zkombinujte toto skladiště se skladištěm na nástroje.
- Skladiště na zbraně. To určitě zřídte co nejbližší kasárnám.
- Skladiště na zlaté cihly. Máte-li hodně zlata, zřídte skladiště na něj co nejbližší kasárnám.
- Speciální skladiště. Pochopitelně je dobré sledovat produkci, a jakmile narazíte na nějaké úzké hrdlo (třeba že pekárny nestačí zpracovávat mouku), postavte skladiště na přebývajícím surovinu (v tomto případě na mouku), dokud úzké hrdlo neodstraníte (v tomto případě nepostavíte pekárnu).

## Tipy a triky

Na začátku je vhodné "přivyrobit si" nějaké uhlazovače země a stavitele, lopat a kladiv je většinou dost. Klidně využijte všechny nástroje, a jakmile začnete nějaký potřebovat jinde, prostě jej uvolněte zrušením jednoho paňáci, co jej používá.

Nezapomeňte na pionýry, kteří jsou schopni posunout vaše hranice. Je vhodné to dělat, když se vám nedaří někde postavit věž (moc stromů, hory) - posuňte si hranice na místo, kde už to jde. Vrcholky hor jsou zasněžené - nelekněte se toho a pošlete na hřeben kouzelníka, který sniž zničí. Jednak se pak dá hřeben přejít (zkratka), jednak v horách pod sněhem mohou být cenné minerály.



## B. Zalidňujeme a rozšiřujeme

### Lidičky

Základem všeho jsou lidi. A myši, ale ty se v Settlerech nevyskytují... Bez lidí v Settlerech nic nejde a nic nefunguje - prostě samo se nic neudělá, tak o lidi pečujte a vedte je k hezkým způsobům.

Rozeznáváme tři druhy lidí - zaměstnance, nosiče a vojáky. Postavíte-li třeba dřevorubeckou chatku, popadne volný nosič sekeru a stane se dřevorubcem. Jakmile je nosičů nedostatek, hra vás na to upozorní a nevytvoří zaměstnance - to pak je nejvyšší čas postavit domy.

Domy (rezidence) slouží k "vyrábění" lidiček - podle velikosti z něj vyjde 10, 20 nebo 50 človídků. Je docela fajn stavět je s předstihem a nezapomeňte, že je můžete následně zbourat - jakmile počet volně se vyskytujících lidí podstatně klesne pod počet lůžek (oba údaje jsou na obrazovce vlevo dole), zbourejte nějaký dům (s deseti, dvaceti nebo padesáti lůžky) - a třeba postavte jiný. Pozor, aby počet lidí nepřesáhl počet lůžek, pak ti, co nemají kde spát, přestanou pracovat.

Nové domy se pochopitelně vyplatí stavět zejména když máte rozjetý průmysl (aby měl kdo nosit hromady věcí) nebo když se chystáte budovat armádu. Až zverbujete hromady vojáků (ti spí v nafukovacích kasárnách), domy zase zbourejte (za všechno, co zbouráte, dostanete nějaký materiál zpět).

### Územíčko

Chcete-li, aby vaše země dobře fungovala, musíte rozšiřovat její území. Nejlépe se to dělá věžemi - jak do nich vleze voják, rozšíří se území kolem věže, což je fajn. Jak budete území rozšiřovat, nezapomeňte věže zase bourat - ve vnitrozemí jsou naprosto zbytečné, jen zabírají místo. Přes obtížné oblasti, kde třeba nejde stavět, se dostanete pionýry - pošlete je někam a oni tam začnou rozšiřovat vaši slávu a území.

### Kolonie

Občas dojde k tomu, že se hodí někde vystavět kolonii, čili území, které je "trochu mimo" vaše území hlavní. Fajn. Základ udělají pionýři - když je někam pošlete, začnou tam vytvářet vaše hranice (pokud to tam už někomu nepatří). Dále do kolonie potřebujete dostat dřevo, kameny a vojáka, který tam osídlí první věž. Taky fajn. Na zakládání kolonií se hodí kára - nová to vymoženost, do které jedním knoflíkem naložíte vše potřebné. Spojení mezi kolonií a hlavním územím obstarávají tržiště na souši a přístavy na vodě. Potřebujete-li do kolonie dostat nějaké "neovladatelné" človičky (nosiče, stavitele,...) vyrobte z nich ty ovladatelné (třeba geology a pionýry), naložte je na loď nebo pošlete po souši a v nové kolonii z nich udělejte zase lidi. Z jedněch díky donesenému nářadí (geolog má kladivo a pionýr lopatu) udělejte zarovnávače a stavitele, ostatní ponechte jako nosiče. Nevyužitě nářadí zase odešlete zpátky.

## C. Bojujeme

### Základní vojáci

Jako je rodina základ státu, je armáda základ starověké (a nejen takové) strategie. V podstatě v The Settlers IV (na rozdíl od minulého dílu) existují dva základní typy vojáků - pěšáci, vláčící životem meč a štít (nebo něco podobného, dle národa, k němuž náleží) a lučištníci, obtěžkaní lukem. Kromě toho, že každý jinak bojuje (jeden nablízko, druhý na dálku), liší se i rychlostí a výdrží. Pěšák pochopitelně více snese (má štít) a trochu nepochopitelně (má štít) rychleji pochoduje, tak pozor při synchronizaci útoku. Nejlepší útočná formace je pochopitelně pěšci vpředu, ze zadu



podporování stíhacími, osvědčilo se mi ukládat pod klávesové zkratky dvě skupiny asi patnácti pěšáků a dvě skupiny lučištníků.

Zvláštním vojákem, který skoro patří mezi základní, je velitel. Ten je o něco pomalejší, má brnění a zvyšuje svým spolubojovníkům kuráž, takže je ideální zakomponovat ho do každé skupiny pěšáků (lučištníci ho nepotřebují, protože většinou do kontaktu s nepřítelem nepřijdou).

### Speciální vojáci

Každá rasa má svého specialistu a každý z nich se jinak používá. Vikingský "hurá-zabiják" je ideální v přední linii - pošlete ho rubat nepřítele a hned, jak se to všechno srazí, přidejte do mletí i normální vojsko a hromady lučištníků.

Mayského foukačkáře je lepší nechat trochu v dálce a zapojit ho v okamžiku, kdy se armády do sebe pustí. Vytvořte jednu velkou skupinu a zaútočte na protivníka, zaměstnaného rubáním vaší pěchoty.

Římský medik je zdaleka nejužitečnější. Vytvořte raději čtyři pokročilé, než osm slabých, nechte je hned za bojovou linií a kurýrujte vojáky jak rovnou při boji, tak ihned po něm.

### Bráníme se

Obrana je v Settlerech docela zábavná. Nikde žádné zdi, nikde žádná ochranná pole - jen fortelně strategicky rozestavěné obranné věže. Uvědomte si, že voják (lučištník) na věži je mnohem silnější, než tentýž voják někde na zemi. Také si uvědomte, že čím víc je normálních vojáků s mečem a štítem ve věži, tím více nepřítel spotřebuje vojska, než věž dobude (a třeba jí vůbec nedobude).

Hlavní je určitě krytí - jednak se věže musí kryt mezi sebou (na exponovaných místech je stavte hned u sebe), jednak je dobré kryt jejich vchody stádem lučištníků a nějakou tou pěchotou - vojsko držíte opodál, a v okamžiku, kdy nepřítel začne bušit na bránu, vypustíte jej.

Pokud se stane, že protivník dobude některou vaši pevnost, nezoufejte, ještě není nic ztraceno. Odražte ostatní padouchy, pak na dobytou věž zaútočte a dobudte ji zpět, věž sama tím nijak netrpí a ztracené území vám bude většinou vráceno. Jenom dejte pozor, abyste poblíž místa předpokládaného útoku nestavěli nic, co není pod ochranou alespoň dvou věží - pokud je totiž stavba na území, chráněném jednou konkrétní věží a tato padne do rukou nepříteli, stavba se zhroutí.

### Útůóóó!

K útoku se nakonec chtít nechtě dostanete v každé misi. První, co je třeba si uvědomit, je to, že vaši vojáci jsou zprvu podstatně slabší v útoku než v obraně. K tomu, abyste jejich sílu zvedli, musíte stavět různé sochy, parčíky, zahrádky a pomníky (souhrnně "eyecatchers"). Vaše síla se také zvětšuje jaksi "samovolně" - s tím, jak roste vaše území a armáda.

Rozhodně nepodceňujte protivníka a útok vedte vždy co největší armádou a hlavně postupně, tedy žádné "hrrr - označit všechny a kliknout k nepříteli". Mně se jako neporazitelná osvědčila až armáda, složená z třiceti pěšáků, třiceti lučištníků, dvou velitelů a nějakých těch specialistů, tak pozor na to, ať nenarazíte.

Vaši vojáci jsou dosti svéhlaví a často se vrhnou do naprosto beznadějných útoků, tak si pamatujte, že nejdůležitější klávesový povel je Alt+pravé tlačítko myši, které vojáky pošle tam, kam kliknete, ať je poblíž kolik chce nepřátel či čehokoli - pomocí tohoto povelu a klávesových zkratek pro jednotlivé skupiny ukočíte tu největší armádu.

Hlavní cíl útoku jsou pochopitelně protivnické věže. Pokud je padouch ještě silný, vyplatí se ho oslabovat rychlým útokem, obsazením věže a jejím následným zbouráním - uděláte-li to na vhodném místě, můžete mu dost pocuchat průmysl.





### Boj proti temnotě

Proti Temným se bojuje trochu jinak. Jsou silnější, zato nemají žádné věže - a za vaší armádou vojáků musí putovat armáda zahradníků, která ničí houbové farmy a tím protivníka oslabuje. Nestydte se mít zahradníků i deset nebo dvacet, práce jim jde mnohem rychleji od ruky. Pozor, padouch na ně vesele útočí, i když se nemůžou bránit.

Útočí-li naopak temný proti vám, bude husto. Uvědomte si, že on nezabírá vaše území, jenom rozšiřuje černou zemi, na které se nedá stavět, pěstovat, ani pracovat. Držte ho tedy věžemi v uctivé vzdálenosti, a jakmile se černozem dostane moc blízko, pošlete na ni zahradníky. Budte ale v pohotovosti a ihned je odvolejte, jakmile se objeví padoušští vojáci nebo šamani.

## Část III. Budovy a jejich obyvatelé

### A. Stavby pro všechny

#### Stavby základní

##### Dřevorubcová bouda (Woodcutter's Hut)

Materiál ke stavbě: Ř: 2k + 2d, V: 0k + 3d, M: 2k + 2d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Dřevo

Popis: Jednoduchý domeček, který je třeba stavět hned na začátku každé mise. Dřevorubec z něj vyjde, porazí nejbližší stromek a vytvoří z něj slušivou kládu.

##### Kameník (Stonecutter's Hutt)

Materiál ke stavbě: Ř: 3k + 2d, V: 2k + 3d, M: 2k + 2d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Kámen

Popis: Druhá nejzákladnější budova - chlapík s krumpáčem v ní otesává kámen, který našel někde v okolí. Doporučuji nekompromisně bourat, jakmile všechno vykutá.

##### Pila (Sawmill)

Materiál ke stavbě: Ř: 4k + 3d, V: 2k + 5d, M: 5k + 2d

Zpracovává: Dřevo

Vyrábí: Prkna

Popis: Třetí a poslední nejzákladnější budova - odtud putují fošny na stavbu. Potřebujete-li dřeva hodně, nerozpakujte se mít "dřevařských závodů" (2x dřevař+1x pila) více.

##### Lesník (Forester's Hut)

Materiál ke stavbě: Ř: 1k + 3d, V: 0k + 3d, M: 3k + 1d

Zpracovává: nic

Vyrábí: nic

Popis: Vhodným doplňkem každé dvojice dřevorubců je jeden lesník - nebo ještě lépe "zalesňovač". Chodí a sází stromky, které následně zužitkovává právě dřevorubec.

##### Malý dům (Small Residence)

Materiál ke stavbě: Ř: 3k + 2d, V: 1k + 4d, M: 3k + 2d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Nové osadníky

Popis: Jakmile dostavíte tento domeček, vyleze z něj deset veselých nových osadníků.

Hodí se jako rychlé řešení kritické situace s nedostatkem nosičů.



### **Střední dům (Medium Residence)**

Materiál ke stavbě: Ř: 8k + 5d, V: 5k + 8d, M: 9k + 4d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Nové osadníky

Popis: Z hlediska materiálů a všeho se tato stavba moc nevyplatí - je skoro jednodušší postavit dva malé domky (i tak získáte 20 nových osadníků), ale pro nás líné...

### **Velký dům (Large Residence)**

Materiál ke stavbě: Ř: 25k + 14d, V: 10k + 29d, M: 27k + 11d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Nové osadníky

Popis: Postavením této obludy získáte hnedle padesát nováčků do svého rozrůstajícího se kmene. Ideální, chystáte-li se na zbudování nové armády nebo vás opravdu otravují hlášky o nedostatku personálu.

### **Kamenný důl (Stone Mine)**

Materiál ke stavbě: Ř: 1k + 4d, V: 2k + 3d, M: 2k + 3d

Zpracovává: Jídlo

Vyrábí: Kámen

Popis: Normální důl, kde ale netěžíte žádné suroviny, nýbrž kutáte kámen. Jinak se chová jako každý jiný důl, tedy vyžaduje jídlo a dává za něj práci. Vyplatí se jen když je kamene opravdu málo.

## **Stavby průmyslové**

### **Uhelný důl (Coal Mine)**

Materiál ke stavbě: Ř: 1k + 4d, V: 1k + 4d, M: 2k + 3d

Zpracovává: Jídlo

Vyrábí: Uhlí

Popis: Základní důl na základní topivo do všech důležitých průmyslových výroben. Rozhodně mějte alespoň dva a určitě nechejte největší část chleba nosit sem.

### **Železný důl (Iron Mine)**

Materiál ke stavbě: Ř: 1k + 4d, V: 1k + 4d, M: 2k + 3d

Zpracovává: Jídlo

Vyrábí: Železnou rudu

Popis: Důl na železo obvykle stačí jeden - minimálně je-li dobrý přísun potravin a stojí-li na dobrém místě. Nejdříve nakupte něco málo do zásoby, a pak postavte slévárnu.

### **Sírný důl (Sulfur Mine)**

Materiál ke stavbě: Ř: 2k + 3d, V: 2k + 3d, M: 2k + 3d

Zpracovává: Jídlo

Vyrábí: Síru

Popis: Důl na síru sice můžou stavět všichni, ale všem je k ničemu, kromě Mayů, kteří právě ze síry vyrábějí střelný prach do děl na lodích i do svých samohybných variant.

### **Zlatý důl (Gold Mine)**

Materiál ke stavbě: Ř: 1k + 5d, V: 1k + 5d, M: 2k + 4d

Zpracovává: Jídlo

Vyrábí: Zlatou rudu

Popis: Ve zlatém dole se hledá (a nalézá) zlato. Resp. zlatá ruda, kterážto surovina právě k výrobě zlata slouží. Zlato pak ve výhodném kursu směňujete za skvělé vojáky.



### **Tavírna železa (Iron Smelting)**

Materiál ke stavbě: Ř: 6k + 4d, V: 4k + 6d, M: 7k + 3d

Zpracovává: Uhlí, železnou rudu

Vyrábí: Železo

Popis: Železo potřebujete hlavně na zbraně a nástroje. Postavte slévárnu co nejbližší železnému dolu a zajistěte dobrý přísun uhlí. Musí jet stále naplno, poblíž dejte skladiště na železo, aby se tavení určitě nikdy nezastavilo.

### **Tavírna zlata (Gold Smelting)**

Materiál ke stavbě: Ř: 6k + 4d, V: 4k + 6d, M: 7k + 3d

Zpracovává: Uhlí, zlatou rudu

Vyrábí: Zlaté cihly

Popis: U tavírny zlata platí totéž co u tavírny železa - postavte hned ke zlatému dolu a někde sežeňte uhlí. Je-li zlata dost, nemělo by se tavení zastavit ani tady.

### **Kovář (Toolsmith's Works)**

Materiál ke stavbě: Ř: 5k + 3d, V: 3k + 5d, M: 6k + 2d

Zpracovává: Železo, uhlí

Vyrábí: Nástroje

Popis: Kovář vyrábí nástroje, bez nichž nelze stavět další domky (tedy stavět ano, ale nikdo v nich nebude pracovat). Postavte kovárnou, ale rozhodně nevyrábějte nic chaoticky předem. Prostě ji mějte připravenou, a když něco potřebujete, kovář vám to uková.

### **Zbrojář (Weaponsmith's Works)**

Materiál ke stavbě: Ř: 7k + 5d, V: 5k + 7d, M: 8k + 3d

Zpracovává: Železo, uhlí

Vyrábí: Zbraně a brnění

Popis: U zbraní máte dvě možnosti - buď nastavit, co se má dělat, ručně, nebo nechat jet výrobu "naplno" donekonečna. Zpočátku je lepší chtít něco konkrétního, později zapnout automatiku, jenom pozor na hloupé default nastavení - posuvník u brnění a speciální zbraně je třeba posunout k nule.

## **Potravinářství**

### **Farma (Grain Farm)**

Materiál ke stavbě: Ř: 7k + 5d, V: 4k + 8d, M: 8k + 3d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Obilí

Popis: Farma vyžaduje opravdu hodně místa - a dá vám za to opravdu hodně obilí. Pořádný potravinářský průmysl znamená mít jich alespoň pět, tak na to někde vykácejte vhodnou planinku.

### **Zvířecí farma (Ranch)**

Materiál ke stavbě: Ř: 7k + 5d, V: 4k + 8d, M: 8k + 4d

Zpracovává: Obilí, vodu

Vyrábí: Zvířata

Popis: Římaní zde pěstují ovce, Vikingové prasata a Mayové kozy, ale pokaždé to funguje stejně. Počítejte s tím, že masa je vždycky podstatně míň, než chleba, a tak si rozmyslete, vyplatí-li se choznou farmu a řezníka vůbec stavět.



### Mlýn (Grain Mill)

Materiál ke stavbě: Ř: 3k + 3d, V: 2k + 4d, M: 4k + 2d

Zpracovává: Obilí

Vyrábí: Mouku

Popis: Mlýn slouží k mletí obilí na mouku a už dvě vhodně postavené (nebo tři méně vhodně postavené) farmy ho dokážou zaměstnat. Máte-li farem více, buď zužitkujte obilí jinde nebo postavte další mlýn.



### Pekárna (Bakery)

Materiál ke stavbě: Ř: 5k + 4d, V: 3k + 5d, M: 6k + 3d

Zpracovává: Vodu, obilí

Vyrábí: Chléb

Popis: Pekárna se veze s produktivitou mlýna. Máte-li hodně farem a mlýn jede naplno, plně zaměstná i tři pekárny. Nezapomeňte na přísun vody, která na tři pekárny z jednoho vodojemu vychází tak tak.

### Řezník (Slaughterhouse)

Materiál ke stavbě: Ř: 5k + 3d, V: 3k + 5d, M: 6k + 2d

Zpracovává: Zvířata

Vyrábí: Maso

Popis: Řezník zastává jednoduchou funkci přestupní stanice mezi živým zvířetem a voňavým masem s křupavou kůrčičkou. Bohatě vám stačí jeden.

### Rybárna (Fisherman's Hut)

Materiál ke stavbě: Ř: 2k + 3d, V: 1k + 4d, M: 3k + 2d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Ryby

Popis: Ryby jsou skvělým zdrojem energie pro horníky a výhoda rybáren je v tom, že dodávají ryby neustále a lze je stavět hned na začátku hry. Chcete-li mít ryb hodně, postavte rybáren alespoň pět.

### Lovecká chata (Hunter's Hut)

Materiál ke stavbě: Ř: 3k + 3d, V: 2k + 4d, M: 4k + 2d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Maso

Popis: Lovec chodí s lukem a honí králíky a srnky. Vcelku bezvýznamná postava, protože produktivita práce nic moc a zvěř jednou dojde, ale hodí se pro zpestření jídelníčku.

### Vodojem (Waterworker's Hut)

Materiál ke stavbě: Ř: 3k + 3d, V: 1k + 5d, M: 4k + 2d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Vodu

Popis: Zaměstnanec vodojemu nabírá vodu z potoka - proto potřebujete ke správné funkci potok. Jeden vodojem užívá zhruba tři budovy, které vodu potřebují, máte-li takových budov víc, postavte víc vodojemů.



## Městské stavby

### Skladiště (Storage Area)

Materiál ke stavbě: Ř: 2k + 2d, V: 2k + 2d, M: 2k + 2d

Zpracovává: nic

Vyrábí: nic

Popis: Skladiště je jedno z nejdůležitějších budov vůbec - na každou důležitou surovinu mějte alespoň jedno. Kromě úplného začátku hry se většinou nevyplatí mít skladiště na jídlo.

### Tržiště (Market Place)

Materiál ke stavbě: Ř: 5k + 1d, V: 4k + 2d, M: 5k + 1d

Zpracovává: nic

Vyrábí: nic

Popis: Tržiště je takový přístav na pevnině. Spojíte ho s jiným tržištěm, a máte-li oslíky, tito se seberou a jmou se tovar přenášeti. Vynikající pro pevninskou mezikoloniální stezku, v rámci jedné kolonie celkem k ničemu.

### Oslí ranč (Donkey Ranch)

Materiál ke stavbě: Ř: 7k + 5d, V: 4k + 8d, M: 9k + 3d

Zpracovává: Vodu, obilí

Vyrábí: Oslíky

Popis: Oslí ranč dodává oslíky. Ti se hodí jednak pro přepravu zboží mezi tržišti, jednak jako zápfah do káry pro zbudování nové kolonie.

### Přístav (Harbor)

Materiál ke stavbě: Ř: 4k + 2d, V: 2k + 4d, M: 4k + 1d

Zpracovává: nic

Vyrábí: nic

Popis: Přístav je v podstatě tržiště na vodě. Funguje úplně stejně, jenom místo oslíků musíte mít obchodní loď, kterou navíc musíte ručně přístavu přiřadit, aby sloužila právě jemu.

### Doky (Shipyard)

Materiál ke stavbě: Ř: 5k + 3d, V: 3k + 5d, M: 6k + 1d

Zpracovává: Dřevo, železo

Vyrábí: Lodě

Popis: V docích se vyrábějí lodě. Obchodní loď převáží sama zboží z jednoho přístavu do druhého, na transportní sami převážíte jednotky, válečná válečí. Právě v docích si také válečná loď doplňuje munici, tak na to nezapomínejte.

### Malý chrám (Small Temple)

Materiál ke stavbě: Ř: 6k + 7d, V: 5k + 8d, M: 8k + 4d

Zpracovává: Alkohol

Vyrábí: Manu

Popis: Pozor - první budova, na jejíž výstavbu nestačí jen zmíněné kamení a dřevo, potřebujete i jednu zlatou cihlu. Dodáváte sem alkohol (každá rasa jiný) a odměnou vám je mana. Čím více chlastu, tím víc many - to dá rozum...

### Velký chrám (Large Temple)

Materiál ke stavbě: Ř: 11k + 10d, V: 7k + 14d, M: 12k + 7d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Kněze

Popis: I tady je třeba stavbu přizivit zlatem, tentokrát hned dvěma cihlami. Chrám ale jinak nic nechce, sám a zdarma vyprodukuje jednu za čas kouzelníka. Ti jsou ale na nic, nemáte-li menší chrám a manu z něj.



## Vojenské budovy

### Kasárna (Barracks)

Materiál ke stavbě: Ř: 5k + 4d, V: 3k + 6d, M: 6k + 3d

Zpracovává: Lidi, zbraně

Vyrábí: Vojáky

Popis: V kasárnách vyrábíte vojáky. Meč plus člověk dělá pěšáka, luk plus člověk lučištníka. Máte-li zlato, rozhodně vyrábějte lepší vojáky, podstatně více vydrží a jsou mnohem silnější. V pozdějších fázích hry ani jiné vojáky nedělejte.

### Malá věž (Small Tower)

Materiál ke stavbě: Ř: 3k + 2d, V: 2k + 3d, M: 3k + 2d

Zpracovává: nic

Vyrábí: nic

Popis: Malá věž je ideální hlavně k rozšiřování území. Postavte ji a už při stavbě postavte poblíž jednoho vojáka. Až postavíte další věž o kus dál, tuto zase zbourajte. Až dorazíte na hranice, stavte něco většího.

### Velká věž (Large Tower)

Materiál ke stavbě: Ř: 5k + 5d, V: 4k + 6d, M: 6k + 4d

Zpracovává: nic

Vyrábí: nic

Popis: Velká věž je ideální k obraně. Kromě třech pěšáků zde mohou sídlit i tři lučištníci - nejsou jen chránění, jsou i silnější a mají větší dostřel, než jejich nezastřešení kolegové. Určitě stavte věže tak, aby se kryly navzájem - když protivník dobývá jednu, z druhé do něj šijí.

### Hrad (Castle)

Materiál ke stavbě: Ř: 12k + 8d, V: 8k + 12d, M: 14k + 6d

Zpracovává: nic

Vyrábí: nic

Popis: Hrad je extrémní stavba, kterou se vyplatí stavět jenom tam, kde určitě očekáváte střet. Protivník jej sice může dobýt, ale určitě ho to hodně oslabí. Když navíc postavíte dva...

### Rozhledna (Lookout Tower)

Materiál ke stavbě: Ř: 3k + 3d, V: 2k + 4d, M: 4k + 2d

Zpracovává: nic

Vyrábí: nic

Popis: Rozhledna "vidí" podstatně dál než kterákoli jiná stavba, vyplatí se stavět hlavně tam, kde jste zbourali věže. Nebo na hranice, kde ji hodíte až k červené čáře a hnedle vidíte protivníkovi do žaludku.

### Výrobní válečných strojů (Vehicle Hall)

Materiál ke stavbě: Ř: 6k + 5d, V: 4k + 7d, M: 7k + 4d

Zpracovává: Dřevo, železo

Vyrábí: Válečné stroje

Popis: Osobně jsem válečné stroje moc nevyužíval, ale proč to s nimi nezkusit, ne? Každý má stroj jiný, nezapomeňte na munici, kterou ovšem nepotřebují Vikingové, kteří jedou na manu.

### Ordinace (Healer's Quarters)

Materiál ke stavbě: Ř: 3k + 3d, V: 2k + 4d, M: 4k + 2d

Zpracovává: Raněné vojáky

Vyrábí: Zdravé vojáky

Popis: Ordinace se hodí těm, kdo nemají medika (tedy Mayům a Vikingům) a ideální je stavět ji hned za obrannou linii. Jak postřílíte útočníky, jděte sem vykurýrovat raněné (stačí je poslat poblíž nebo kliknout přímo na domek). Doléčujte i posádku obranných staveb.



## B. Unikátní stavby

### Výrobná uhlí (Cal Maker's Hut)

Kdo: Vikingové

Materiál ke stavbě: V: 2k + 4d

Zpracovává: Dřevo

Vyrábí: Uhlí

Popis: Unikátní výrobná uhlí vyrábí tuto potřebnost ze dřeva. Z hromad dřeva, mimochodem. Stavět jen když máte kritický nedostatek uhlí a kritický přebytek dřeva.

### Vinohrad (Vineyard)

Kdo: Římané

Materiál ke stavbě: Ř: 3k + 5d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Víno

Popis: Římané pěstují víno. Vínu se zdaleka nejlépe daří na svazích, a proto stavte vinohrady poblíž kopců (neplést s horami, kopce jsou žluté) nebo alespoň na hodně hrbolaté zemi.

### Farma na agáve (Agave Plant Farm)

Kdo: Mayové

Materiál ke stavbě: M: 3k + 3d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Agáve

Popis: Agáve je divné - nejvíce se mu daří na poušti. Na opravdové poušti s kaktusy a kostřičkami, ne na nějaké vydupané placce, tak pozor.

### Tequilárna (Tequila Maker's Hut)

Kdo: Mayové

Materiál ke stavbě: M: 5k + 4d

Zpracovává: Agáve

Vyrábí: Tequilu

Popis: Ve stáčírně tequily se z agáve stáčí... tequilla. Postavte ji pochopitelně mezi agáve farmy a malý chrám, aby šlo všechno hladce a plynule.

### Včelař (Beekeeper's Hut)

Kdo: Vikingové

Materiál ke stavbě: V: 2k + 4d

Zpracovává: nic

Vyrábí: Med

Popis: Včelaře stavte na volné prostranství - úly zaberou dost místa. Postavte alespoň tři na jednu stáčírnu. Cvičené včely nejdou bohužel použít k boji s protivníkem.

### Stáčírna medoviny (Mead Maker's Hut)

Kdo: Vikingové

Materiál ke stavbě: V: 4k + 6d

Zpracovává: Med, vodu

Vyrábí: Medovinu

Popis: Totéž co u stáčírny tequily - postavte mezi medárnu a chrám, nosiči se postarají o to, aby vaši bohové nestrádali. Nezapomeňte, že pro Vikingy je mana dvojnásob důležitá, protože funguje i jako střívelo těžkých zbraní.



### Výrobná munice (Ammo Maker's Hut)

Kdo: Římané

Materiál ke stavbě: Ř: 4k + 4d

Zpracovává: Kameny

Vyrábí: Munici

Popis: Řekové potřebují munici do katapultů a na lodě - vyrábějí ji tady z kamene. Katapult nabijete tak, že přijede poblíž, loď se nabíjí v docích (shipyard).

### Výrobná střelného prachu (Gunpowder Maker)

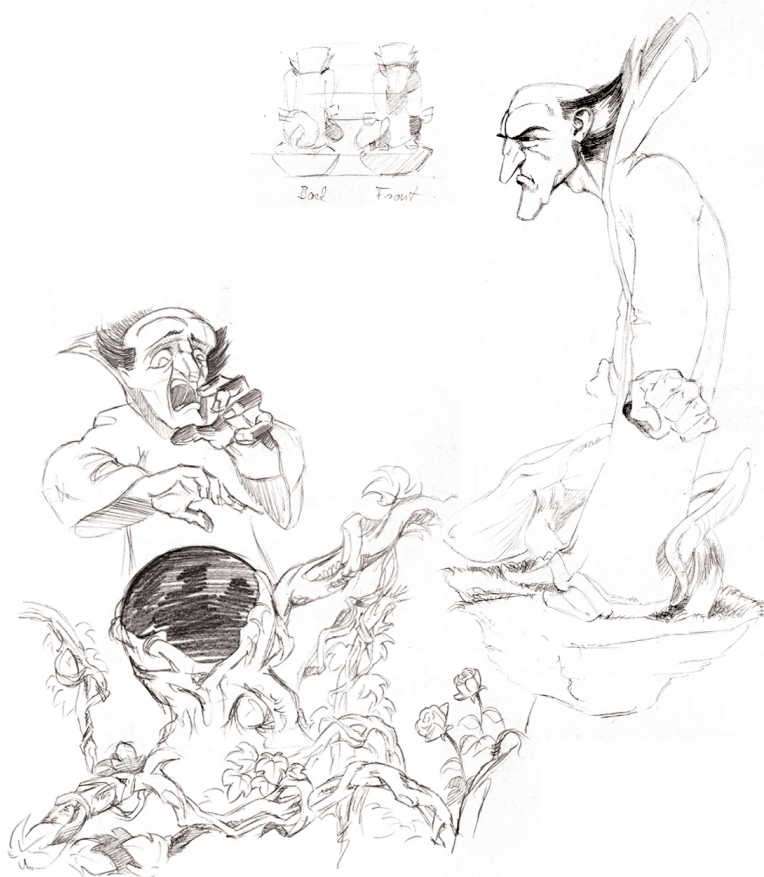
Kdo: Mayové

Materiál ke stavbě: M: 5k + 3d

Zpracovává: Síru, uhlí

Vyrábí: Střelný prach

Popis: Střelný prach je ekvivalentem kamenné munice Římanů. Funguje úplně stejně, jenom k jeho výrobě toho potřebujete trochu víc. Holt - Mayové to zase mají nejtěžší...





## Část IV. Průvodce hlavní kampaní

### Hlavní kampaň - boj proti Temným

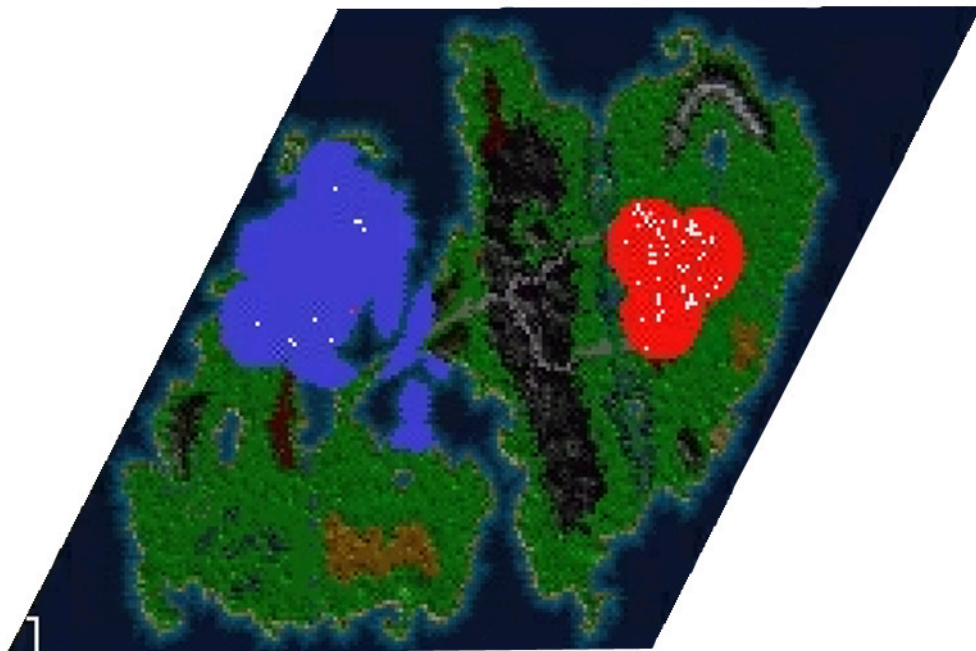
#### Mise 01 - Seeds of Darkness

**Úkol:** Zničit Maye na západě

**Popis:** Hned na rozjezd hlavní kampaně vás čeká docela tuhá tahaň o zemi s Mayi, tak se nelekněte a s chutí, vervou a podobnými vymyšlenostmi do toho. Začínáte uprostřed východní části, v horách na severu je nějaké to železo a uhlí, tak na něj. Co nejrychleji vyrobte alespoň dva zahradníky a začněte se prokopávat spaleninou na západ. Kopejte, kopejte, mezitím stavte a vyrobte další zahradníky, až se dokopete k moři a úzkému přechodu k mayské části ostrova, který co? Pořádně opevníte (alespoň dvě velké věže, možná i hrad). Pak vyrobte superarmádu a postupně vydrťte protivníka.

**Tipy, triky:**

- Rozmístíte-li dvanáct váz kolem jezírka, dostanete hromadu zlata a železa.
- Na severu za hřebenem můžete zřítit kamenný důl.
- Schraštěte hodně many a rozpusťte na hřebenu sníh.
- Zlato se nachází až daleko na západě, na půl cesty mezi vámi a Mayi.
- Kousek na východě jsou nějaké další kameny.



## Mise 02 - Stabbed in the Back

**Úkol:** Zničit houbové farmy Temného

**Popis:** Poprvé se potkáte s Temnými, tak se nelekňte, vypadají fakt zle a házejí po vás shnilá jablka (tedy... asi to nebudou jablka, ale vypadá to tak). Začínáte na jihozápadě a máte hodně času, místa i nerostů, tak se roztáhněte až k druhým horám, na sever od nich to opevněte (hrad, dvě velké věže) a stavte, budujte, atp. Až budete mít armádu, popadněte ji a vydejte se na severovýchod, kolem Mayů až do spálené země. Potkáte padouchy, tak je vezměte po kebuli. Druhou armádu připravte k obraně domoviny, vytrénujte hromadu zahradníků a vrhněte se na houbové farmy Temného (poznáte je podle toho, že je kolem hodně hub). Když zazeleníte všechno okolo farmy, farma vyšumí. Až to uděláte poprvé, hnusák May vás zradí a zaútočí - ještě že máte druhou armádu. May sídlí na východě a z nějakého důvodu vás nemá rád, tak pozor, bude útočit i na zahradníky, nemrava. V rozporu s brífinkem je třeba Maje vybit, tak to udělejte.



### Tipy, triky:

- Zlato je až v druhých horách na východě. Zato hodně.
- Rozjedte opravdu hodně jídla - budete těžít jak mourovatí.
- Ani mana není k zahoení - kouzlem zbrzdíte útočící vlnu nepřátel.
- Středové jezero je narvané rybami, tak proč tam neposlat chlapíky s pruty?



### Mise 03 - Desecration of Rolf's Horn

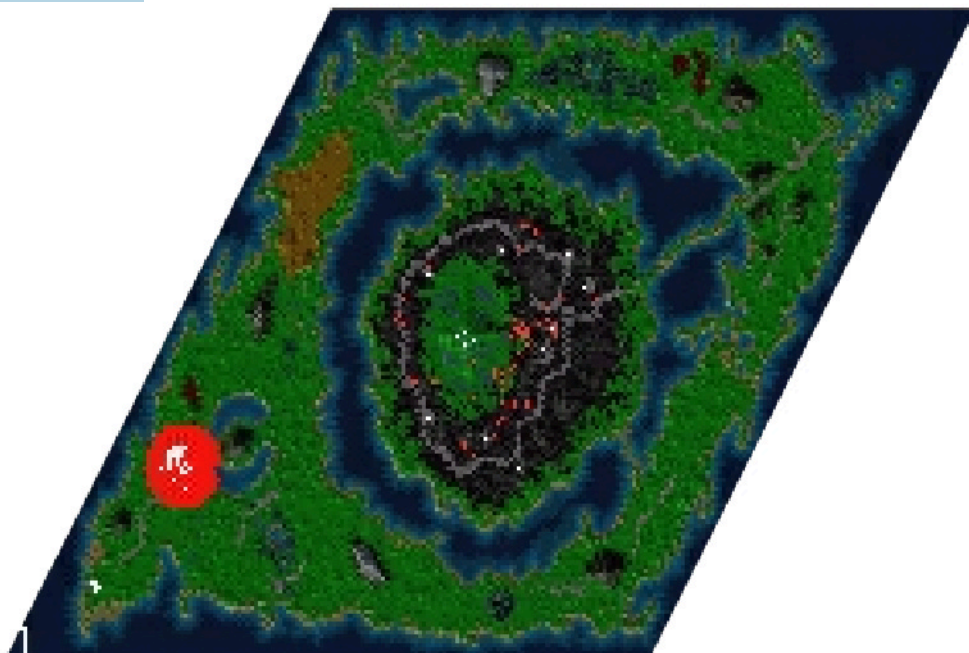
**Úkol:** Odstranit černou zemi ze svatých míst

**Popis:** Ha, Vikingové. Váš je levý dolní (tak dobře - jihozápadní) roh mapy, hromada místa, hromada surovin a hromada času, tak nespěchejte a pracujte s rozvahou. V jihozápadních horách jsou tuny zlata a železné rudy, v severovýchodních (na "ostrůvku") taky ruda a navíc haldy uhlí (tak se tam propionýrujte). Ani se snad neopevňujte, Temný si vás všimát nebude. Průmysl se dá rozjet famózní, tak ho rozjedte a postavte armádu (taktéž famózní). Padouch je na ostrově uprostřed a musíte obejít pevninu, abyste ho potkali. Na lodě zapomeňte, všude jsou útesy. Popadněte tedy armádu vojáků a armádu zahradníků a hrr na Temného - zase je třeba (ač brífink tvrdí něco jiného) zničit všechny farmy a pak i hlavní chrám.



#### Tipy, triky:

- Základní poznatek: Temný se k vám nikdy nedostane, tak se vybodněte na obranu.
- Cenné uhlí je mezi vodou na východě. Než to zdlouhavě obstavovat věžemi, pošlete tam pár pionýrů.
- Může se stát, že se nějaká farma ocitne tak blízko hlavního chrámu, že ji částečně chrání jeho kouzlo. Zničte tedy nejprve farmy ostatní, a pak na tuto pošlete armádu zahradníků.



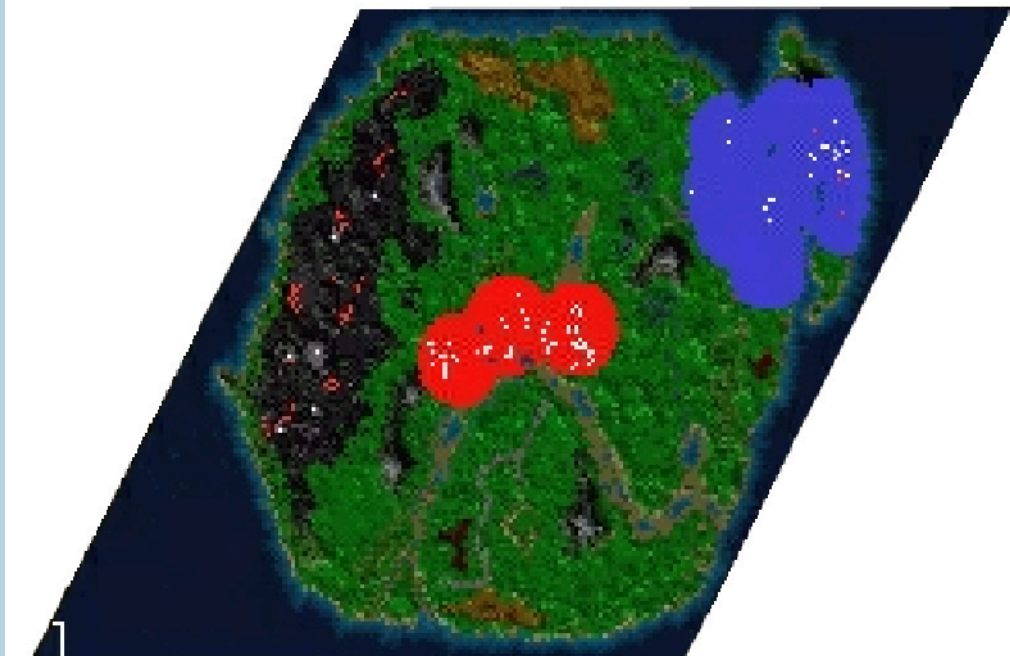
### Mise 04 - A Matter of Time

**Úkol:** Zničit alespoň tři houbové farmy během devadesáti minut

**Popis:** Nazvat to, co na vás v této misi čeká, odpornou přesilou, je trapné zlehčování situace. Takže - času je málo, zprava (od východu) se hrou Mayové, zleva Temní. Vpravo to bude tuhé - tak co s tím, sakra? Stavte RYCHLE, protože po jednom, dvou malých útocích přijde ofenzíva. Když jí do cesty postavíte hromadu malých věží, zpomalíte ji. Postavte průmysl a armádkou a zahradníky zaútočte na západ na Temného. Klidně u toho ztrácejte východ, hlavně zničte požadované farmy. Uf.

#### **Tipy, triky:**

- Nejlépe se proti Mayům brání u bažiny.
- Směrem k Temným severně od hor postavte alespoň jednu velkou věž.
- Co nejdříve rozjed'te vojenskou mašinerii.



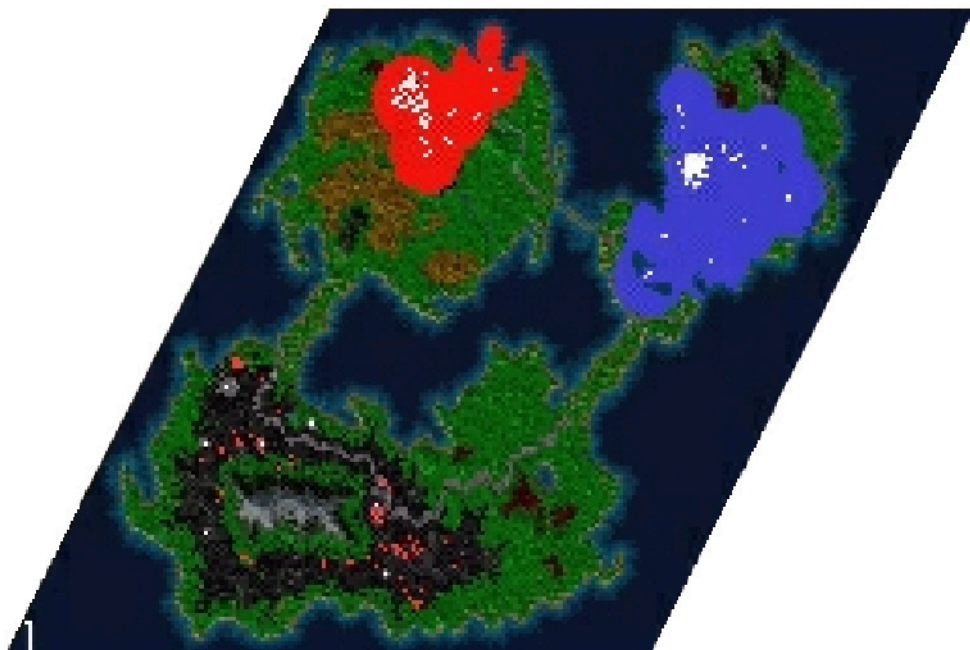
## Mise 05 - Trampling out the Toadstools

**Úkol:** Zničit všechny houbové farmy

**Popis:** Rychle na jih a opevnit příchod k Temnému. Když říkám rychle, myslím rychle, za chvíli se temnota začne rozšiřovat přímo k vám. Přešouť přetápejte pionýry, hned za ní stavte věže - dvě velké až na přechodu na jih zajistí dokonalou obranu, stádo lučištníků ji pojistí. No - a pak hurá na jih, dál už je to totiž jenom o řezání.

### Tipy, triky:

- Pošlete kněze k Vikingům, dostanete hromadu užitečných dárečků.
- Padouchům patří úplně celý jih, připravte se tedy na dlouhé tažení.
- Když už budete mít na jihu superarmádu a padouch nebude chtít zaútočit, jděte ho vyprovokovat.



## Mise 06 - All that Glitters

**Úkol:** Zničit Římany a Vikingy

**Popis:** Áááá, proradní Mayové jsou na řadě. No - pokud jste se už vycvičili v rychlém stavění, bude to celkem v pohodě. Daleko předaleko na západě je mezi dvěma vodami skvělé místo na obranu (dá se obejít ze severu, ale padouch to neudělá), tak se tam rychle dokopejte. Na severovýchodě je uhlí a zlato, na jihozápadě uhlí, železo a síra a ještě dál na západ (u zmíněné obranné zóny) další síra a uhlí - všeho jsou hromady, stejně jako místa, stromů a kamenů (druhé naleziště je na jihu, pokud by ani to nestačilo, zkuste se prohrabat na sever od obrany). Tak hurá do toho. Na zmíněném obranném postu postavte hrad a velkou věž (lépe dvě nebo tři) a čekejte útok (spíš hodně útoků). Vybudujte dokonalou infrastrukturu a hurá do jižní části ostrova, kterou na východě okupuje Viking, na západě Caesarovci. Až je zničíte (bude to tuhé, extra tuhé), vyhráli jste.



### Tipy, triky:

- Neobsazujte to úplně nejvhodnější místo k obraně, je moc daleko. Raději se postavte na místo doporučené.
- Postavte léčitelovu budku hned za obrannou linii, bude se hodit.
- Klidně postavte druhý hrad - padouši budou zřejmě chodit pořád stejnou cestou, tak ji vyzorujte a opevněte.
- Daleko na východě (až na nejzazším poloostrovku) je pohozeno nějaké zlato a železo. Chm.



## Mise 07 - Helping Hands

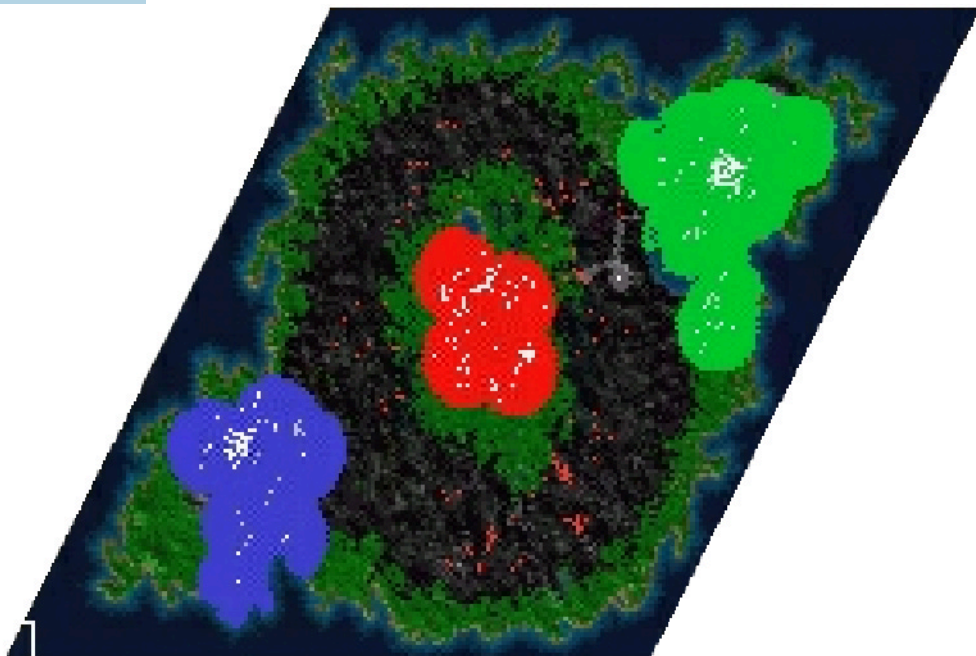
**Úkol:** Prokopat se až k Římanům a Vikingům

**Popis:** Je načase omluvit se starým nepřítelům a táhnout za jeden provaz. Tato mise není dlouhá, o to je ale těžší. Můžete buď stavět klasický průmysl a zuby nehty se bránit, nebo se k problému postavit zpřímá. Tak tedy: zbourajte všechno, kromě severovýchodní věže a úplně všechny vojáky a tři pionýry přesuňte k ní (geology změníte v normální nosiče, nebudete je potřebovat). Odrazte všechny útoky připravenou armádou a za pomoci plně obsazené věže, potom vytvořte maximum zahradníků (nechejte pionýry odhodit lopaty) a postupujte na severovýchod tak, že na nejzazším možném místě postavíte velkou věž, tu plně obsadíte, pak zbouráte tu starou a přesunete armádu. Postavte také domek léčítele a doléčujte armádu, jiná nebude. Postupně se prokopejte až k Vikingovi na severu. Jakmile s ním budete sdílet hranice, je první část za vámi. Vzhledem k zlikvidované hromadě nepřátel to na druhou stranu (na jih) bude mnohem snazší - stačí už stavět jen věže malé a být pouze v pohotovosti.



### Tipy, triky:

- Postavte někde bokem jednoho dřevorubce a jednu pilu. Pro jistotu.
- V severovýchodních kamenech se může usídlit kameník.
- Daleko na jih (až k hranicím) postavte skladiště kamene a dřeva. Všechno bude rychlejší.
- Pozor, ať nezbouráte svou jedinou věž dřív, než obsadíte novou. Ztrátou všech věží prohraje.



## Mise 08 - The Roman Quest: The Search is On

**Úkol:** Pokusit se najít temnou zemi za horami. Dvouapůlhodinový limit

**Postup:** Husté, husté - zejména kvůli nepřijemnému časovému limitu. Přesně dle rady z brífinku se zatím vybodněte na armádu a stavte průmysl jako mourovátí. Na západě jsou hory se vším potřebným (včetně drahocenného kamene!) vyjma zlata, tak se tam prostavte co nejrychleji. Rozšířte se i na ostatní strany, ať máte dost místa, když budete mít po hodině hry dokonale fungující průmysl, máte šanci na vítězství.

Potřebujete zlato - a to je bohužel až hrozně daleko na ostrově na severovýchodě, všude navíc křižují pirátské lodě. Přesto se tam dá dojet a rozjet zlatý průmysl - udělejte to co nejdříve. Obchodní lodě nemají šanci, ale vytěžené zlato můžete dostat domů jinak - za pomoci zlodějí. Nebo (hodně obtížné) rozjedte kompletní "kněžský" průmysl u zlata. Nu - a pak vpřed.

### Tipy, triky:

- Na ostrůvku přímo na severu jsou hromady kamení - chcete-li (není důvod)...
- Neútočte na piráty, je jich fakt moc (devět lodí). Nebo postavte superflotilu a zničte je.





## Mise 09 - The Mayan Quest: The Search Continues

**Úkol:** Najít temnou zemi a zničit piráty

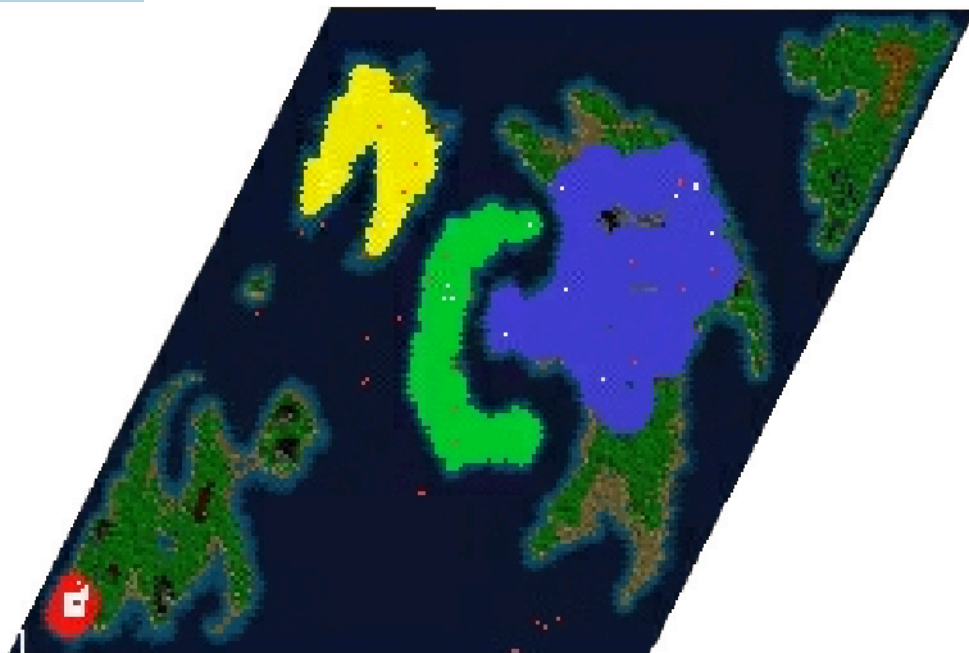
**Postup:** Devátá mise je velmi podobná předchozí. Sice hrajete už bez časového stresu, problém je ale stejný - kde krucinál sehnat zlato??? Tentokrát to snad bude jednodušší - všeho (kromě zlata) máte doma dostatek, tak se rozšířte na úplně celý ostrov a rozjedzte velkopěpý průmysl (bez zlata).

Až bude celý ostrov váš, postavte armádu a loďstvo a hurá na padouchy - vezměte to třeba zleva, jeden ostrůvek hezky po druhém.

Nakonec dojděte na severovýchodní roh mapy. Hurá.

### Tipy, triky:

- Sbírejte alkohol do zásoby. Se špetkou zlata postavíte chrám a navozíte tam hektolitry připravené tequily.
- V nejhorším na zlato úplně rezignujte, zas tak moc ho nepotřebujete.
- Armáda, která bude útočit, musí být opravdu obrovská. Ideální je nejdřív zničit loďstvo.



## Mise 10 - The Viking Quest: Breaking The Mirror

**Úkol:** Ovládnout celou mapu

**Postup:** Ne, ne, ne, ani teď to nebude snadné. Okamžitě expandujte maximální rychlostí na severozápad. Zřejmě se nestihnete opevnit na nejlogičtějším místě - úzký přechod už patří nepřátelům, tak jenom opevněte vstup na svou část poloostrova a nechte soupeře rozbit si o obranu tlamu.

Jediný problém - zlato. Je až daleko na západě, skoro se vyplatí založit tam kolonii. Držte opevnění a braňte se ze všech sil - na pozadí těchto událostí vyrobte superarmádu a zaútočte. Čekejte extra tuhý odpor.

### Tipy, triky:

- Občas se stahujte načerpat síly.
- Některé zvlášť výhodné dobyté opevnění nebourejte, ale ovládněte a spojte se svým územím.
- Na lodě zapomeňte, všude jsou útesy. Využijte je leda na převážení zlata.



## Mise 11 - Push Comes to Shove

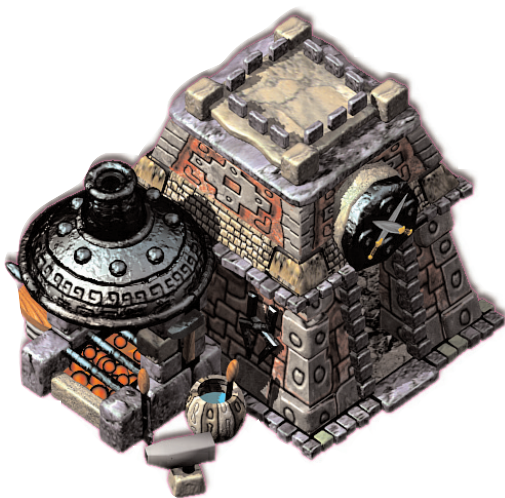
**Úkol:** Ovládnout celou zemi

**Postup:** No, tohle už tak těžké nebude - na vašem ostrově jen pár temných padouchů až úplně na severovýchodě, času je mnoho, místa a všeho dostatek (včetně zlata v kruhových horách, třikrát sláva). Ale hlavně že je prostor a čas, tak hurá do toho.

Stavte, stavte, stavte, vyrubejte padoucha doma, přeplujte na hlavní ostrov a rubejte to třeba od jihu, hlavní pevnost je na severovýchodě.

### Tipy, triky:

- Nepodceňujte armády temnoty.
- Postupujte pomalu a opatrně, hromada zahradníků vám všechno dost ulehčí.
- Kruhové hory uprostřed ostrova doslova přetékají nerosty.



## Mise 12 - Getting to the Root

**Úkol:** Zničit Temnou pevnost

**Postup:** Je to škoda, poslední mise je až směšně jednoduchá. Nikdo na vás neútočí, máte moře času, nepřítel je až trapně slabý.

Takže - kašlete na "hlavní" kolonii na ostrůvku na jihozápadě a rozvíjejte to, co máte na pevnině. Teprve až budete mít všeho dost, postavte přístav, pošlete do kolonie pár pidižvíků a přivezte zbraně. Bude-li se vám opravdu nedostávat kamene, můžete tam dopravit trochu materiálu a stavebníků a postavit kamenný důl, ale nevím, nevím.

Postavte superarmádu a napadněte Temného uprostřed ostrova. Zlikvidujte všechny farmy a dojděte k již nechráněné pevnosti uprostřed. Obzeleňte ji a... vyhráli jste. Úplně. Blahopřeji.

### Tipy, triky:

- Rozšířte se hned k horám na východě, je tam všechno, co potřebujete.
- Nosiče do kolonie dostanete tak, že je přeměníte třeba v pionýry, dovezete je tam přepravní lodí a přeměníte je zpátky v nosiče.
- Na magii buď zapomeňte, nebo se rozšířte hodně na jih - je tam poušť, kde lze pěstovat agáve.

