

Massive Assault

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Massive Assault

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.



SPIS TREŚCI

Założenia początkowe	3
Faza 1: Ujawnianie sojuszników	4
Umacnianie najbardziej zagrożonych granic	7
Pierwszy kontakt z wrogiem	8
Korzystanie z pomocy partyzantów z państw neutralnych	11
Atakowanie państw być może neutralnych	13
O czym trzeba pamiętać podczas rekrutacji jednostek	14
Wspomaganie zaatakowanych państw neutralnych	15
Walka z partyzantami	16
Sens podejmowania z góry przegranej walki	17
Pierwsze kontakty z przeciwnikiem na morzu	18
Oczywista uwaga o kolejności atakowania	19
Faza 2: Łączenie sektorów w całość	20
Niszczenie wrogich wyrzutni rakiet	20
Nie wolno rozpraszać swoich oddziałów	22
Wykańczanie obrony przeciwnika	23
Nie zostawiać jednostek bez zajęcia	24
Dominacja na morzu	25
Podsumowanie scalonych terenów	26
Faza 3: Zdobywanie przewagi	27
Pozwolić się atakować	27
Ustawienie jednostek na linii frontu	29
Faza 4: Utrzymanie floty	31
Faza 5: Ofensywa	33
Państwa neutralne	33
Słabo strzeżone państwa przeciwnika	35
Wrogie państwa silnie bronione	36
Faza 6: Wykańczanie niedobitków	37

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Założenia początkowe

„Massive Assault” należy do takich gier strategicznych, jakie lubię najbardziej. Przede wszystkim jest to strategia turowa, których wielkim fanem jestem, a nie miałem w rękach dobrej turówki już od półtora roku (myślę o „RIM: Battle Planets”). Po drugie „Massive Assault” opiera się na prostych, łatwo i szybko dających się przyswoić zasadach, a mimo to (może wręcz dzięki temu) gwarantuje doskonałą rozrywkę, gdyż stwarza okazje do zaistnienia bardzo różnorodnym sytuacjom taktycznym. Po trzecie dostępne jednostki zostały bardzo dobrze między sobą zbalansowane, przez co żadna z nich nie okazuje się zbędna – każda posiada właściwy sobie obszar zastosowań. Wreszcie po czwarte i ostatnie: komputerowy przeciwnik dysponuje sensownie dobranym poziomem sztucznej inteligencji, gdyż potrafi sprawić duże problemy, ale daje się pokonać przy uwzględnieniu kilku lub kilkunastu podstawowych strategii walki. To właśnie będzie głównym zadaniem niniejszego poradnika: na przykładach odmiennych sytuacji na polu bitwy pokazać skuteczne taktyki radzenia sobie z nimi.

„Massive Assault” oferuje w sumie pięć rodzajów rozgrywki: scenariusze, kampanie, wojny, grę we dwójkę przy jednym komputerze oraz grę za pośrednictwem poczty elektronicznej. Scenariuszy może być bądź ile, tym bardziej że dostępny jest ich edytor. Kampanie to nic innego jak następujące po sobie scenariusze ułożone w fabularną całość. Gra z przeciwnikiem z krwi i kości stanowi odmianę wojny. Wojna zaś jest osią gry, gdyż oferuje najcięższe wyzwania i daje sposobność do zastosowania największej różnorodności taktyk. Dlatego mój poradnik zdecydowałem się oprzeć na przykładowej wojnie z komputerem, którą rozegram i zrelacjonuję krok po kroku – tłumacząc się z podejmowania wszystkich co ważniejszych decyzji. W zasadzie niezależnie od wybranej mapy w czasie trwania każdej wojny dają się wyróżnić te same fazy. Oczywiście większa ilość wysp zmusza do większej aktywności na morzu, a najmniejsze mapy – Antarcticus i Bizarria – w ogóle nie skłaniają do korzystania ze statków. Te fazy to:

1. ujawnianie swoich sojuszników;
2. zdobywanie nowych państw tak, by ujednoczyć zajmowane przez siebie tereny;
3. utrzymywanie przeciwnika na linii granic do zdobycia nad nim przewagi sił;
4. produkcja floty i zdobycie dominacji na morzu;
5. atak na kolejne wrogie państwa, aż do zdobycia trzykrotnej przewagi nad przeciwnikiem;
6. ewentualne wyczyszczenie świata z niedobitków wroga.

W każdej z tych faz pojawiają się charakterystyczne dla nich sytuacje i tak też będzie w niniejszym poradniku. Myślę, że korzystanie z niego (poza oczywistą możliwością przeczytania go od deski do deski) powinno wyglądać następująco:

- a) masz problem, na którego rozwiązanie nie masz pomysłu;
- b) zastanawiasz się, która z powyżej wymienionych faz najlepiej oddaje tę, w której Ty się znajdujesz (albo Twój przeciwnik – kolejne fazy oznaczyłem przy poczynionym założeniu, że to Ty jesteś potencjalnym zwycięzcą);
- c) zagładasz do odpowiedniego rozdziału poradnika i bądź po tytułach podrozdziałów, bądź po załączonych screenshotach znajdujesz interesującą Cię sytuację.

Swoją przykładową wojnę zdecydowałem się stoczyć w świecie New Paradise, ponieważ ze wszystkich sześciu dostępnych map ta jest najbardziej zróżnicowana i zmusza do stawienia czoła największej ilości kłopotliwych wyzwań. Czekają tu zarówno walki na otwartym terenie, jak i pośród skał; zmuszony będziesz nie tylko bronić się przed atakami z morza, lecz również samemu takowe prowadzić. Grać zdecydowałem się po stronie Unii Wolnych Narodów i jej nazewnictwa jednostek będę używał. Miłej zabawy!

Faza 1: Ujawnianie sojuszników

W świecie „Massive Assault” dostępne są trzy rodzaje baz-państw: małe, średnie i duże. Przeważnie im większa baza, tym większy sektor, w którym się znajduje i tym więcej granic do obrony. Nie jest to jednak ścisłą regułą. Najcenniejsze są takie sektory, które posiadają najmniejsze granice, czyli otoczone są skałami lub leżą na skraju mapy – je najłatwiej obronisz i będziesz mógł z nich poprowadzić swoje ataki.



Baza mała: po jej objęciu dostajesz zaledwie 8 kredytów na zakup jednostek (w opisie: sekretne wojska), w przypadku ataku na sektor partyzanci dadzą ci 4 kredyty, dochód na turę (każda baza produkuje dochód przez dziesięć tur) to 2 kredyty.

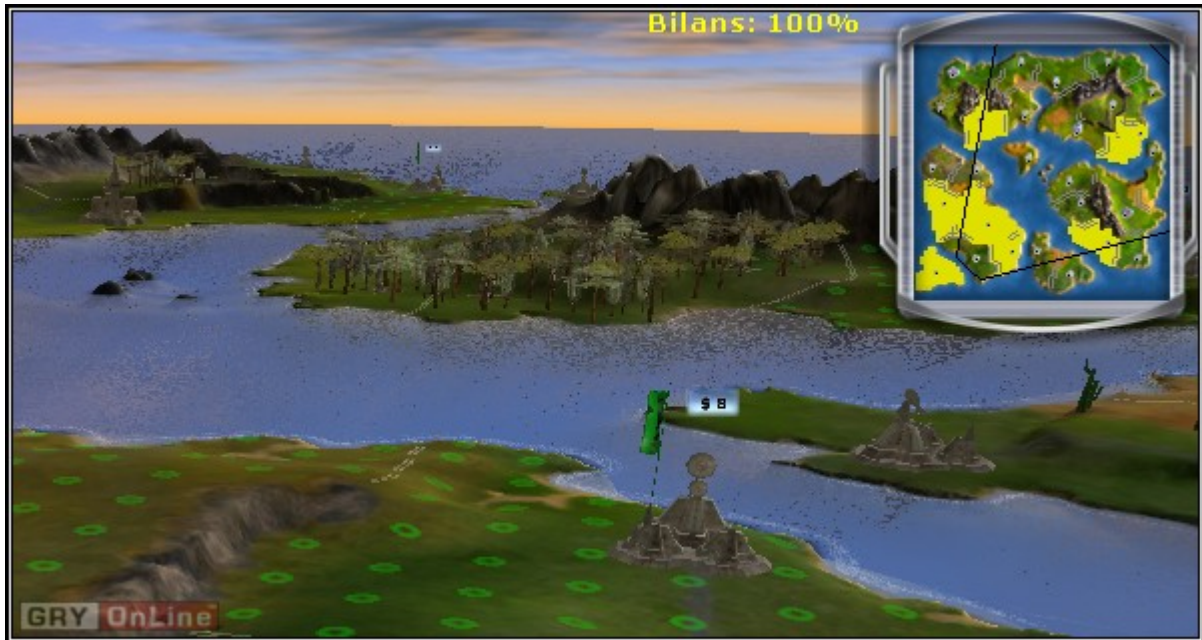


Baza średnia: kredytów na starcie dostajesz 12, partyzanci są w stanie dostarczyć Ci 6 kredytów, a dochód na turę wynosi 3 kredyty.



Baza duża: na dobry początek dostajesz 18 kredytów, partyzanci mogą dorzucić dalsze 8, a dochód na turę to całe 4 kredyty.

Ponieważ z początku gry nie wiadomo, gdzie znajdują się sojusznicy twojego przeciwnika, musisz przyjąć założenie, że każde państwo, które nie jest Twoim sprzymierzeńcem może być sojusznikiem Twojego wroga. W pierwszej kolejności warto być ujawniać tych swoich sojuszników, z których pomocą jak najszybciej dobrze zabezpieczysz fragment świata. Nie jest bowiem istotne być starał się od razu objąć jak najwięcej terenu, lecz być stworzył silne zaplecze z myślą o późniejszych podbojach. Oczywiście nie możesz przy tym pozwolić przeciwnikowi, by objął trzy razy więcej terenu od Ciebie, bo z miejsca przegrasz.



Powyżej widzisz początkową sytuację z gry, która rozegramy niejako wspólnie. Nasi sojusznicy znajdują się na wszystkich ważniejszych wyspach, ale nie wszyscy są dla nas jednakowo interesujący – jak już się pewnie zorientowałeś preferuję strategię raczej zachowawczą i nie jestem skłonny prowadzić ofensywy za wszelką cenę. Wysepka znajdująca się w na południowym-zachodzie jest nasza – tego sojusznika ujawnimy na samym końcu, gdyż nikt mu nie zagraża. Średniej wielkości wyspa znajdująca się na północ od poprzedniej również jest praktycznie nasza – nawet jeśli wszystkie trzy z niezajętych państw okażą się sojusznikami przeciwnika. Wyspa leżąca na wschodzie, ta, na której mamy tylko jednego, średniej wielkości sojusznika, jest prawdopodobnie stracona – powinniśmy przyjąć, że komputer ma tam przynajmniej dwóch sojuszników i nie omieszka z tego faktu skorzystać. Duża wyspa na północy zapewne również wpadnie w ręce naszego przeciwnika, gdyż mamy tam jedynie dwóch sprzymierzeńców: małego i średniego. Wygląda na to, że będzie to ciężka wojna, gdyż możliwe, że po drugiej jej fazie – łączenia terytoriów w całość – pozostaną w naszym władaniu jedynie dwie wysepki na południowym-zachodzie – zobaczymy, co będzie z pozostałymi dwoma. Rzecz w tym, by na terenach, na których skazani jesteśmy z początku na porażkę, drogo swoją skórę sprzedać i jak najbardziej osłabić przeciwnika na przyszłość.

Teraz mamy do wyboru praktycznie dwie strategie: albo od razu zająć się zabezpieczeniem południowo-zachodnich wysp, albo przystąpić do ciężkich walk na północy i na wschodzie licząc, że pomogą nam partyzanckie wojska, gdy przeciwnik zacznie atakować kraje neutralne. Ja wybieram tę pierwszą strategię, by jak najszybciej stworzyć sobie silne zaplecze gospodarcze, nawet jeśli na niewielkim terenie.

Tak na prawdę (ten akapit piszę już po wygraniu wojny) okazało się, że przyjęte założenia były nadto pesymistyczne i przeciwnik nie stwarzał aż takiego zagrożenia, jak przyjąłem – zwykle jednak ryzyko nie poptaca.

Umacnianie najbardziej zagrożonych granic

Bardzo ważne jest to, by nie pozwolić przeciwnikowi wjechać jakąkolwiek jednostką w obszar naszego sektora, gdyż tylko sprawując pełną kontrolę nad danym krajem jego stolica będzie przynosić dochód. Niezależnie więc od jakichkolwiek genialnych pomysłów, przede wszystkim należy obstać granice za pomocą LPO – stanowią one podstawowy mur chroniący przed naporem przeciwnika, a ponadto mogą ująć wrogim jednostką jeden punkt wytrzymałości – tym samym w połączeniu z wyrzutniami rakiet są w stanie dobijać ciężko uszkodzone pojazdy. Jeśli granica zostanie dokładnie uszczelniona, wówczas w pierwszej turze konfrontacji przeciwnik nie zdoła jej przekroczyć i w kolejnej turze będziemy mogli liczyć na wsparcie ze strony stolicy.



Zdecydowałem się ujawnić dwóch środkowych sojuszników znajdujących się na południowo-zachodniej wyspie i przede wszystkim umocnić niepewne granice na północy.



Podobnież niezbyt pewną granicę od południa zdecydowałem się uszczelnić tylko przez wschodniego sojusznika. Wystawione przezeń siły powinny jednak zapewnić względne bezpieczeństwo również jego zachodniemu sąsiadowi, gdyż starczyło mi kredytów na zakup trzech wyrzutni rakiet (z czego na tej granicy postawiłem dwie).