

Praetorians

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Praetorians

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

Wprowadzenie	3
Podstawowe rady	4
Podstawowe ustawienia oddziałów	5
Misja 5: Przeprowadzenie przez Arar	7
Misja 6: Konwój do Bibracte	11
Misja 7: Wszystkie ludy galijskie	13
Misja 8: Dziel i rządź	14
Misja 9: Odwieczna granica	15
Misja 10: Ziemia zagubiona we mgle	16

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



Wprowadzenie

Wszystko wskazuje na to, że ja po prostu lubię pisać. W tym przypadku „wszystko” oznacza tyle, iż w moim wydaniu nawet poradnik do gry musi mieć jakiś wstęp. Kiedyś zwykłem się nawet z tego powodu tłumaczyć, bo przecież komu do szczęścia potrzebna jest jakaś dodatkowa pisanina w tekście, który ze swej natury ma zawierać jak najwięcej mięska? Zawsze jednak znajdzie się coś, co mi leży na sercu i z czego muszę się zwierzyć, zanim zabiorę się do udzielania mniej lub bardziej drogocennych porad.

Tym razem mam potrzebę uzupełnienia swojej recenzji „Pretorian” o kilka dodatkowych uwag. Potrzeba bierze się stąd, iż nasłuchałem się i naczytałem co niemiara uwag krytycznych pod adresem mojego gustu, gdy wyraziłem się o niniejszym erteesie, iż jest jednym z najlepszych, w jakie grałem. Pisząc recenzję miałem za sobą może kilkanaście godzin gry. Teraz mam już ich za sobą kilkadziesiąt i nadal uważam, że „Pretorianie” są grą fantastycznie wyważoną pod względem grywalności i realizmu. Pojawiło się natomiast w mojej głowie spostrzeżenie, którego w recenzji nie zawarłem, gdyż najwyraźniej potrzebowało nieco więcej czasu, by dojrzeć. Wydawało mi się bowiem to dość podejrzanym, że tak bardzo przypadła mi do gustu gra reprezentująca gatunek, którego serdecznie nie lubię, który uważam za wtórny i nudny, a gry doń przynależące, które wniosły coś nowego można policzyć na palcach jednej ręki („Dune 2”, „Command & Conquer”, „Starcraft”, „Shogun”). Zastanawiałem się nad tym długo, czemu w „Pretorian” gra mi się tak dobrze i tak przyjemnie i koniec końców pojawiła się odpowiedź: „Pretorianie” wcale nie są erteesem. :-) To drużynowa gra taktyczna rozgrywana w czasie rzeczywistym, w której miast pojedynczych żołnierzy prowadzi się kilkudziesięciuosobowe oddziały. Są to „Commandos” w nieco innym wydaniu... I fakt, iż w bitwach dochodzi do starcia nawet tysiąca jednostek ani na jotę tego nie zmienia. W „Pretorianach” przeważnie nie ma potrzeby robić niczego na czas, nie produkuje się setek jednostek na rzeź, a największe znaczenie dla zwycięstwa ma rozpoznanie i planowanie. Taki właśnie schemat funkcjonuje w drużynowych grach taktycznych, w których cała zabawa polega na jak najlepszym wykorzystaniu zarówno terenu jak i umiejętności swoich podkomendnych. I, umówmy się, moje spostrzeżenie wcale nie jest szczególnie rewolucyjne – przecież „Pretorian” zrobili ci sami ludzie, którzy właśnie zмайстровали doskonałych „Commandos” – Pyro Studios.

Niniejszy poradnik nie jest kompletny z matematycznego punktu widzenia, gdyż nie jest opisem przejścia wszystkich dwudziestu czterech misji dla jednego gracza. Jego celem jest nauczenie każdego początkującego centuriona sztuki wojaczki, a przynajmniej danie mu pewności, że to nic trudnego. Dlatego skoncentrowałem się na opisaniu podstawowych technik walki, z jakich przyjdzie korzystać w standardowych sytuacjach na polach bitew. Ilustracją zaś dla nich niech będą opisy przejścia sześciu misji o kolejnych numerach od 5 do 10 (misje od 1 do 4 to misje szkoleniowe). Opisy te są z misji na misję coraz mniej szczegółowe, by się nadto nie powtarzać. Poradnik pisałem grając na normalnym poziomie trudności i podawane przeze mnie ilości wojsk są obliczone dla niego.

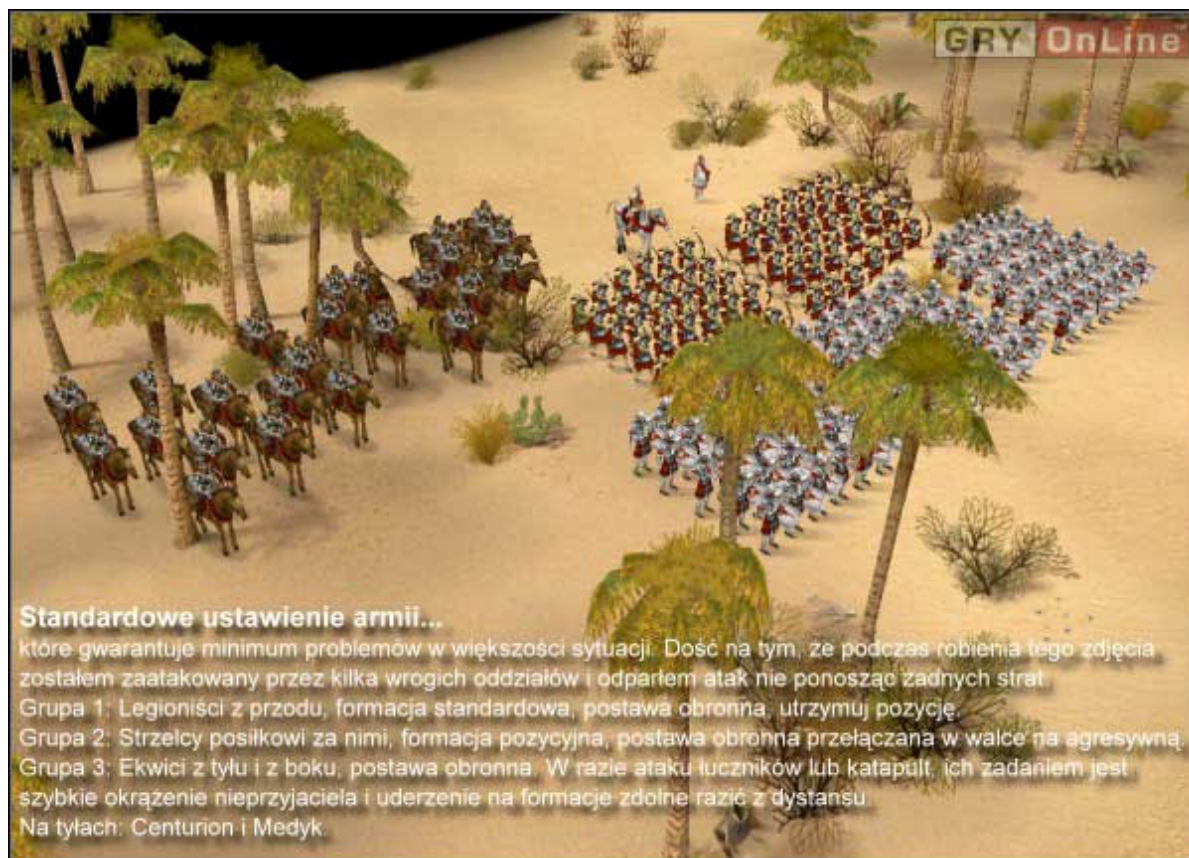
Podstawowe rady

- Ukończyć tutoriale, które są bardzo dobre i same w sobie ciekawe.
- Nie spieszyć się z wykonaniem zadania.
- Zawsze rozpoznać teren przed wkroczeniem doń wojsk.
- Wojska przeprowadzać zawsze mieszanymi formacjami, a już szczególnie nie puszczać łuczników samopas.
- W miarę możliwości trzymać wojska na wzgórzach i w lasach.
- Wszystkie oddziały trzymać przez większość czasu w postawie obronnej, chyba że dojdzie do bitwy w wyniku niespodziewanego ataku wroga – wówczas przełączyć na agresywną.
- Jednostki przeprowadzać marszem, siły na bieg zachowując na wypadek konieczności szybkiego ataku lub równie szybkiej ucieczki do lasu.
- Jeśli grupa oddziałów nie chce zająć w nierównym terenie takiego układu, jaki sobie życzymy, wówczas pozostaje ustawianie każdego oddziału osobno – z pomocą wtedy przychodzi to, iż bądź ile oddziałów można ustawić w jednym miejscu.
- Jeśli za pomocą prawego klawisza myszy niemożliwe jest przemieszczenie oddziału w zajęte miejsce, zawsze pozostaje posłużenie się ikoną przemieszczania z menu rozkazów.
- Wydawanie rozkazu przemarszu z jednoczesnym ustawianiem ich końcowego zwrotu (prawy klawisz myszki) można anulować klikając lewy klawisz.
- Rozkaz utrzymywania pozycji należy podawać po każdym przemieszczeniu oddziału – jeśli ma zostać poprawnie wykonany.
- Jednostka, która zostanie zaatakowana nie da się wycofać z walki, dopóki nie pokona przeciwnika lub sama nie polegnie, dlatego w takim przypadku należy się skupić na jak najszybszym dostaniu jej posiłków.
- Po każdej potyczce, w miarę możliwości, podleczyć swoje oddziały oraz zapisać stan gry na dysku.

Podstawowe ustawienia oddziałów

W rozdziale tym starałem się zebrać najczęściej spotykane sytuacje na polach bitew i opisać swoje techniki radzenia sobie z nimi. Oczywiście istnieją metody znacznie bardziej efektywne od moich, lecz zawsze byłem wyznawcą zasady, by nie mnożyć bytów ponad potrzebę i stąd postępuję w większości rozstrzygnięć minimalnym zestawem formacji.

Pośród poniższych sytuacji bitewnych nie ma na pewno jednej – ataku ze wzgórza porośniętego lasem na przeciwnika stacjonującego poniżej... To dlatego, że w takiej sytuacji można zlecić wydawanie rozkazów małpce sąsiada. :-)



A. Otwarty teren

W przypadku spotkania z przeciwnikiem na równinie, gdzie nie da się wykorzystać ani lasów, ani wzgórz, stosunkowo duże znaczenie ma liczebność własnej armii. Poprawne jednak jej ustawienie doskonale zwiększy jej siłę. Od strony przeciwnika ustawiamy kolejno szpaler legionistów (formacja standardowa, postawa obronna, utrzymuj pozycję), których zadaniem będzie zatrzymanie ataków na łuczników. Za legionistami stawiamy podobny liczebnie szereg strzelców posiłkowych (formacja pozycyjna, postawa obronna) i rozpoczynając walkę nakazujemy im postawę agresywną. W przypadku możliwości ataku ze strony wrogich łuczników lub machin miotających dobrze postawić na tyłach, nieco z boku ekwitów (postawa obronna), którzy posłużą do szybkiego rozprawienia się z dalekosiężnym zagrożeniem. Pamiętać należy o tym, że wydanie rozkazu do ataku za pomocą podwójnego kliknięcia prawym klawiszem myszy skłoni konnicę do szarży.

Całkiem na tyłach dobrze jest postawić centuriona i medyka – zwiększą oni siłę i żywotność oddziałów. Jeśli tylko uda się znaleźć bezpieczne miejsce dla zwiadowcy, należy go również postawić tak, by widział jak największy fragment pola bitwy.

B. Przeciwnik skryty w lesie

W pobliże lasu należy podprowadzić legionistów (postawa obronna, utrzymuj pozycję), a za nimi łuczników (formacja pozycyjna, postawa obronna), jak w poprzednim przypadku. Łucznikom nakazać postawę agresywną i wprowadzić do lasu wilka zwiadowcy. Gdy tylko zwierzę dostrzeże wroga, łucznicy rozpoczną jego ostrzał. Jeśli wróg rzuci się do ataku, legioniści powstrzymają jego zapędy.

C. Przeciwnik stacjonujący na wzgórzu

Postąpić tak jak w poprzednim przypadku. Jeśli wilk nie będzie w stanie dostrzec przeciwnika, wówczas posłużyć się sokołem – w miarę konieczności kilkakrotnie. Jeśli na wzgórzu nie ma pikinierów, wówczas można przeprowadzić szarżę konnicy. Jeżeli zaś wzgórze jest porośnięte lasem, który jest obsadzony łucznikami... to najlepiej w ogóle go nie zdobywać, a jeśli koniecznie trzeba, wówczas pozostaje ustawić legionistów w formację żółwia i tak zabezpieczonych wprowadzić do lasu.

D. Wieże obronne

Łucznicy stacjonujący w wieżach mają bardzo duży zasięg strzałów i atak na wieżę za pomocą katapult będzie atakiem samobójczym, choć skutecznym. Prościej i taniej bywa podbiec w stronę wieży oddziałem łuczników (formacja standardowa, postawa agresywna), a kiedy wieża zacznie się palić, wycofać ich również biegiem i oddać pod opiekę medyka.

E. Zdobywanie twierdzy

Wybudować wieże oblężnicze i obsadzić je legionistami (postawa agresywna). Podciągnąć je pod mury i pozwolić legionistom atakować obrońców. Jednocześnie, w miarę możliwości podprowadzić katapulty i tłuc obrońców na murach szrapnelami. W obwodzie należy trzymać konnicę, której zadaniem będzie szybkie rozprawienie się z wychodzącymi poza mury kontratakami obrońców. Gdy maszyny dotrą do murów, nie należy się już ich losem martwić.

F. Obrona twierdzy

Łuczników (postawa agresywna) posłać na wieże oraz na mury. Na mury dosłać legionistów (postawa agresywna) i włóczyków (postawa agresywna). Poza murami trzymać w bezpiecznym miejscu jazdę, którą należy prowadzić do ataku na pozostawione bez ochrony maszyny oblężnicze oraz łuczników.

Misja 5: Przeprowadzenie przez Arar



Start: Centurion, Zwiadowca z sokołem, Zwiadowca z wilkiem, Legioniści 3 x 30/30, Strzelcy posiłkowi 2 x 30/30, Piechota pomocnicza 30/30.

(1) Wojownicy 7/16, Szlachta 5/12, Piechota 7/16. Wprowadzić do gęstego lasu **(A)** zwiadowcę, żeby było widać wroga oraz oddział łuczników (obronna, formacja stacjonarna) i zasłonić go od strony wroga oddziałem legionistów (obronna, utrzymuj pozycję). Zaatakować łucznikami wojowników i poczekać, aż sami podejną na miecze legionistów wraz z piechotą. Następnie przesunąć łuczników na skraj lasu i zaatakować szlachtę. Niech ich trochę utłuką, a gdy szlachta się usunie poza zasięg łuków, można nawet łuczników wyprowadzić z lasu – zdążą pokonać wroga, nim ich dopadnie.

(2) Łucznicy 11/16, Szlachta 9/12. Postąpić tak samo, jak w poprzednim przypadku – z drugiej strony lasu. Warto podesłać wilka w pobliże wroga, żeby go widział, gdyż wróg stoi na wzgórzu i sam zwiadowca niewiele pomoże. Najpierw zaatakować łucznikami łuczników, a gdy ci rzucają się do lasu wysieć ich legionistami. Następnie niech łucznicy zajmą się szlachtą.

(3) Szlachta 9/12, Wojownicy 2 x 7/16, Piechota 9/16, Zwiadowca z wilkiem. Zwiadowca na zdobyte wzgórze. Wszystkie trzy oddziały legionistów (obronna, utrzymuj pozycję) niech zablokują północne zejście ze wzgórza – na samej górze, gdyż nie powinni się za bardzo zbliżyć do ukrytej dalej w lesie piechoty. Łucznicy niech się ustawią od strony wroga (formacja stacjonarna, obronna). Centurion niech obejmie swoją aurą dowódczą wszystkich. Wtedy nakazać łucznikom postawę agresywną. Jeśli ktoś z wrogów nie rzuci się do ataku i legioniści go nie pokonają, wówczas niech jeden oddział łuczników wysunie się przed legionistów, sprowokuje wroga do ataku i ponownie przesunie się na tyły.

(4) Piechota 2 x 16/16. Podprowadzić wilka do lasu, żeby widział ukrytą piechotę. Sprowadzić dwa oddziały legionistów (obronna) nieco niżej i na ich tyły podprowadzić oba oddziały łuczników (formacja stacjonarna, agresywna).

(5) Szlachta 9/12, Piechota 9/16, Wojownicy 7/16. Wykonać w gęstym lesie **(B)** manewr jak w punkcie (1).

Posiłki: Szlachta 2 x 12/12. Podjechać do nich, to się przyłączy.