



Shadow Tactics
Blades Of The Shogun
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

SHADOW TACTICS: Blades Of The Shogun

autor: Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-350-1

Producent Mimimi Productions, Wydawca Daedalic Entertainment, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady i opis rozgrywki	4
Interfejs i skróty klawiszowe	4
Porady ogólne	7
Bohaterowie i umiejętności	9
Rodzaje przeciwników, typy zachowań i sposoby eliminacji	18
Kampania	22
Misja 1 - Zamek Osaka	22
Misja 2 - Trakt Nakasendo	29
Misja 3 - Miasto Imai	33
Misja 4 - Góra Tsuru	38
Misja 5 - Posiadłość Lorda Yabu	45
Misja 6 - Wioska Hida	52
Misja 7 - Wioska Suganuma	59
Misja 8 - Miasto Kanazawa	67
Misja 9 - Obóz Kage-samy	74
Misja 10 - Góra Tsuru (więzienie)	80
Misja 11 - Miasto Matsuyama	86
Misja 12 - Przełęcz Myogi	90
Misja 13 - Zamek Sunpu	93

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* zawiera wszystko co niezbędne do sprawnego przejścia gry. Znajdziesz w nim porady dotyczące rozgrywki, informacje na temat sterowania czy opis dostępnych bohaterów oraz ich umiejętności. Najważniejszą część poradnika stanowi dokładny opis przejścia misji. Dzięki niemu bez problemu pozbędziesz się każdego przeciwnika i osiągniesz cel zadania. Oprócz tego w tekście zawarto również porady dotyczące zdobywania dodatkowych odznak oraz zaliczania wyzwań.

Gra *Shadow Tactics Blades of the Shogun* to unikalny rodzaj gry taktycznej. **Będziesz dowodził małą grupą wojowników, gdzie każda postać posiada wyjątkowe umiejętności.** Dodatkowo, zawsze masz możliwość podejrzenia całej okolicy i sprawdzenia co dany przeciwnik obserwuje. Wrogów zawsze będzie o wiele więcej, a do tego część z nich to twarde sztuki, na których będziesz musiał wymyśleć odpowiedni sposób. Otwarta walka również nie wchodzi w grę przez zdecydowaną większość czasu, bo grozi to alarmem. Ten z kolei przyciągnie uwagę wszystkich przeciwników oraz ściągnie dodatkowe posiłki.

Gra czerpie garściami z innych tytułów, wręcz jest kolejną częścią takich gier jak *Commandos*, *Desperados* czy *Robin Hood: Legenda z Sherwood*. Rozgrywka jest wymagająca i gracz musi zwracać baczność na otoczenie. Premiowane jest cierpliwe planowanie, uważna obserwacja i umiejętne wykorzystanie otoczenia. Przejście gry na normalnym poziomie trudności powinno zająć 20-30 godzin, zależnie od stylu gry i doświadczenia gracza.

Poradnik do gry *Shadow Tactics* zawiera:

- opis interfejsu i skrótów klawiszowych;
- garść porad, o których warto pamiętać przez całą rozgrywkę;
- opis umiejętności twoich bohaterów oraz rodzaje przeciwników;
- sposoby na pozbywanie się przeciwników i tryb cienia (kilka rozkazów na komendę);
- rozpisane porady do każdej misji na poziomie normalnym, również porady do zdobycia dodatkowych odznak i wyzwań.

Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

Porady i opis rozgrywki

Interfejs i skróty klawiszowe



Opis interfejsu.

Interfejs w grze jest bardzo prosty i intuicyjny. Szybko przyzwyczaisz się do układu wszystkich elementów. Opis trybu cienia znajdziesz w dalszych rozdziałach, jako że łączy się z samą rozgrywką.

1. Przyciski menu głównego, szybkiego zapisy i wczytania.
2. Przypomnienie o czasie jak upłynął od ostatniego zapisu gry, obojętnie czy zwykły albo szybki (można to wyłączyć).
3. Powiększona mapa wraz z pozycjami twoich ludzi, przeciwników, celów misji.
4. Tutaj znajdziesz zminimalizowaną mapę, przyciski do zmiany widoku. Skróty do dziennika misji oraz podświetlenie przeciwników i elementów otoczenia.

Dziennik misji. Posiada on kilka zakładek, kolejno: Informacje o misji (twoje cele do osiągnięcia w danej kolejności), Podpowiedzi (wskazówki dostarczone przez grę przy trudniejszych zadaniach), Dziennik rozmów (wszystkie rozmowy, które były w trakcie przerywników jak i podczas gry), Samouczek (informacje które zdobyłeś z leżących zwojów podczas danej misji), Odznaki (wyzwania, które możesz

zdobyć, zdobyłeś lub już nie zaliczysz; pokazują się kiedy zaliczysz misję na dowolnym poziomie trudności).

5. Panel akcji twojej aktywnej postaci. Do każdej czynności jest przypisany skrót klawiszowy. Po lewej jest przycisk zmiany postawy i klawisz akcji (na otoczeniu np. dźwignia lub podnieś ciało).

6. Lista twoich ludzi dostępnych w danej misji wraz z paskami życia. Możesz również najechać na portret danego bohatera i uzyskasz krótkie podsumowanie tego co jest w zakresie ich umiejętności jeśli wyleciało ci z głowy.(np. czy może pływać albo nosić zwłoki).

7. Tryb cienia.

Skróty klawiszowe

W grze możesz przestawić prawie wszystkie czynności pod dowolne klawisze. Jednak oferowany zestaw skrótów przez twórców bardzo dobrze się spisuje. Zalecam nie zmieniać niczego, oprócz dwóch-trzech skrótów o czym później. Cały układ wygląda prawie tak, jakbyś grał w jakąś grę akcji albo strzelankę. Samo operowanie myszką nie jest zalecane, chyba że grasz na najniższym poziomie trudności. Wiele rzeczy będzie wymagało od ciebie szybkiej reakcji i przełączenia się między postaciami.

Najważniejsze skróty klawiszowe to:

Lewy przycisk myszy - wybór miejsca ruchu (dwuklik oznacza bieg), użycia akcji albo domyślnej czynności (np. wejście po drabinie lub do budynku).

Prawy przycisk - anulowanie każdej czynności przed jej wykonaniem (nie da się anulować rozpoczętych akcji np. stawienia pułapki) lub ruchu oraz wybór postaci. Przytrzymanie prawego przycisku myszy pozwoli ci na zaznaczenie kilku postaci. Kliknięcie na przeciwnika pokazuje jego obszar widzenia. Kliknięcie i przytrzymanie na ziemi lub innym punkcie tworzy znacznik "oka". Jeśli jakiś przeciwnik spojrzy w to miejsce zostanie oznaczony. Powstanie przerywana linia między danym wrogiem a tym znacznikiem. Jeśli pole widzenia danego przeciwnika nie pokrywa tego miejsca, linia i podświetlenie zniknie. Ta metoda działa na wielu wrogich żołnierzach. Nie ma ograniczenia w liczbie oznaczonych przeciwników w ten sposób.

1-5 - wybór postaci.

ASDFG - wybór umiejętności (dla każdej postaci ten sam zestaw).

Y - opcja ogłuszenia przeciwnika.

T - specjalna akcja zwierzęcego towarzysza Takumy (wycie po rozstawieniu na pozycji).

Lewy Control - tryb użycia. Służy on do podniesienia ciała albo użycia dźwigni. Również do skorzystania z drzwi lub haku, ale te czynności są z kolei domyślnie używane (można wyłączyć w opcjach gry).

Spacja - zmiana postawy z stojącej na przykucniętą i odwrotnie. Jeśli zaznaczyłeś kilka postaci, wszystkie zastosują się do akcji. Jeśli część stoi, to najpierw wszyscy przykucną.

Drugorzędnie skróty z których będziesz korzystał rzadziej, jednak nadal będące istotne dla rozgrywki:

Tabulator - kolejgowanie ruchu aktywnej postaci, będzie ona szła w kolejności twoich kliknięć.

Lewy Alt - wciśnięty przycisk i ruch myszką da ci swobodną manipulację widokiem.

W - wyśrodkowanie na aktywnej postaci i przywrócenie domyślnego widoku.

Q,E - obracanie kamerą.

Rolka myszki - oddalanie/przybliżanie widoku.

M - minimapa.

H - podświetlenie wszystkiego.

Shift - przejście w tryb cienia (planowanie).

Enter - wykonanie planu.

7,8,9,0,(- wykonanie czynności w trybie cienia dla danej postaci. Zazwyczaj będziesz korzystał z wykonania planu dla całej grupy, jeśli zamierzasz jednak korzystać z tego zestawu, ustaw pierwszą postać pod *6* a nie *7*. Wtedy nie pogubisz się tak łatwo.

Uwaga! Jeśli chcesz maksymalnie wykorzystać klawiaturę polecam ci zmienić tylko następujące rzeczy:

"Enter" na klawisz "E", wykonanie planu. Oderwanie lewej ręki od całej gamy funkcjonalnych klawiszy może być problematyczne i czasochłonne. Tym bardziej, że często plan będziesz chciał sam dopełniać dodatkowymi ruchami. Dzięki tej zmianie będziesz mógł błyskawicznie wprowadzić swoich ludzi w wir akcji w odpowiednim momencie.

"V" na "Q", reset planu. Ponownie, klawisz lepiej leży pod dłonią. Dodatkowo, jeśli nakazałeś już wykonanie planu, a w trakcie się rozmyśliłeś, ten klawisz powoduje również anulowanie przypisanych działań (postacie zatrzymają się w miejscu).

Porady ogólne

Szybki zapis F5 i szybkie wczytanie F8 to twoi najwięksi przyjaciele

Użyj zapisu na samym początku misji. Jeśli popełnisz głupi błąd będziesz w stanie szybko wczytać misję, bez długiego restartu. Zapisuj zawsze grę kiedy jesteś bezpieczny tzn. kiedy twoi ludzie są niewykryci i w dobrych lokacjach, przeciwnik cię nie szuka i nie ma podniesionego alarmu. Używaj szybkiego zapisu przed każdą trudniejszą eliminacją lub po pozbyciu się kilku odosobnionych przeciwników. Również za każdym razem kiedy próbujesz się przemknąć niezauważony albo po długim przygotowaniu do akcji.

Usuwać zwłoki

Prozaiczna rzecz, ale warto być czystoszkciem w tej kwestii. Choć progresywnie będziesz oczyszczał kolejne części mapy z wrogów, to warto pozbywać się ciał. Masz na to wiele sposobów - krzaki, budynki, studnie, kosze, głębokie zbiorniki wodne albo po prostu zrzuć z klifu. Możesz też Mugenem wrzucać ciała na odizolowane miejsca, takie jak półki skalne albo dachu budynków. Z kolei jeśli coś nie wypali, posiłki nie znajdą pozostawionych ciał i wtedy przedłużą poszukiwań.

Używaj kryjówek

Krzaki, domy, woda. Są to miejsca w których twoi ludzie są niewidoczni dla przeciwników. W krzakach muszą być w pozycji przykucniętej, wtedy wróg nawet może stać obok i nic nie zauważy. Chyba, że jest w trybie szukania lub pościgu/alarmu. Zaczyna przeszukiwać pobliskie krzaki i wtedy nie jest już tak spokojnie. Budynki są najbezpieczniejsze, jednak animacja wejścia/wyjścia chwilę trwa co czasem może oznaczać kwestię życia i śmierci twoich ludzi. Jeśli strażnik nie ma trasy prowadzącej do jakiegoś budynku, możesz tam spokojnie się ukrywać. Woda jest również bezpiecznym miejscem. Jeśli wróg nie widział wskakującego bohatera do wody jest on praktycznie niewidoczny. W każdym z tych miejsc możesz również ukrywać ciała przeciwników co również przemawia za korzystaniem tych miejsc.

Sprawdzaj pole widzenia przeciwników

W tej grze jest to bardzo ważne, dzięki temu masz największą przewagę nad wrogiem. Zawsze sprawdź tym narzędziem teren i strażników zanim przystąpisz do ataku. Inaczej zostaniesz zaskoczony od strony której się nie spodziewałeś. Dzięki sprawdzeniu pola widzenia, będziesz mógł upewnić się które przeszkody blokują w pełni lub połowicznie pole widzenia aby móc się lepiej skradać. Pole widzenia dzieli się na pełne i dalsze. W dalszym polu, możesz swobodnie się poruszać w pozycji przykucniętej **Jeśli jesteś w polu widzenia przeciwnika i ciebie "namierza", twoja postać wolniej się porusza aż opuści taki obszar**. Kiedy wartownik zauważy twoją postać pole widzenia zacznie się wypełniać żółtym kolorem. Jak dojdzie do pozycji twojego bohatera zostaniesz wykryty i zazwyczaj strażnik zacznie krzyknąć i ogłosi alarm.