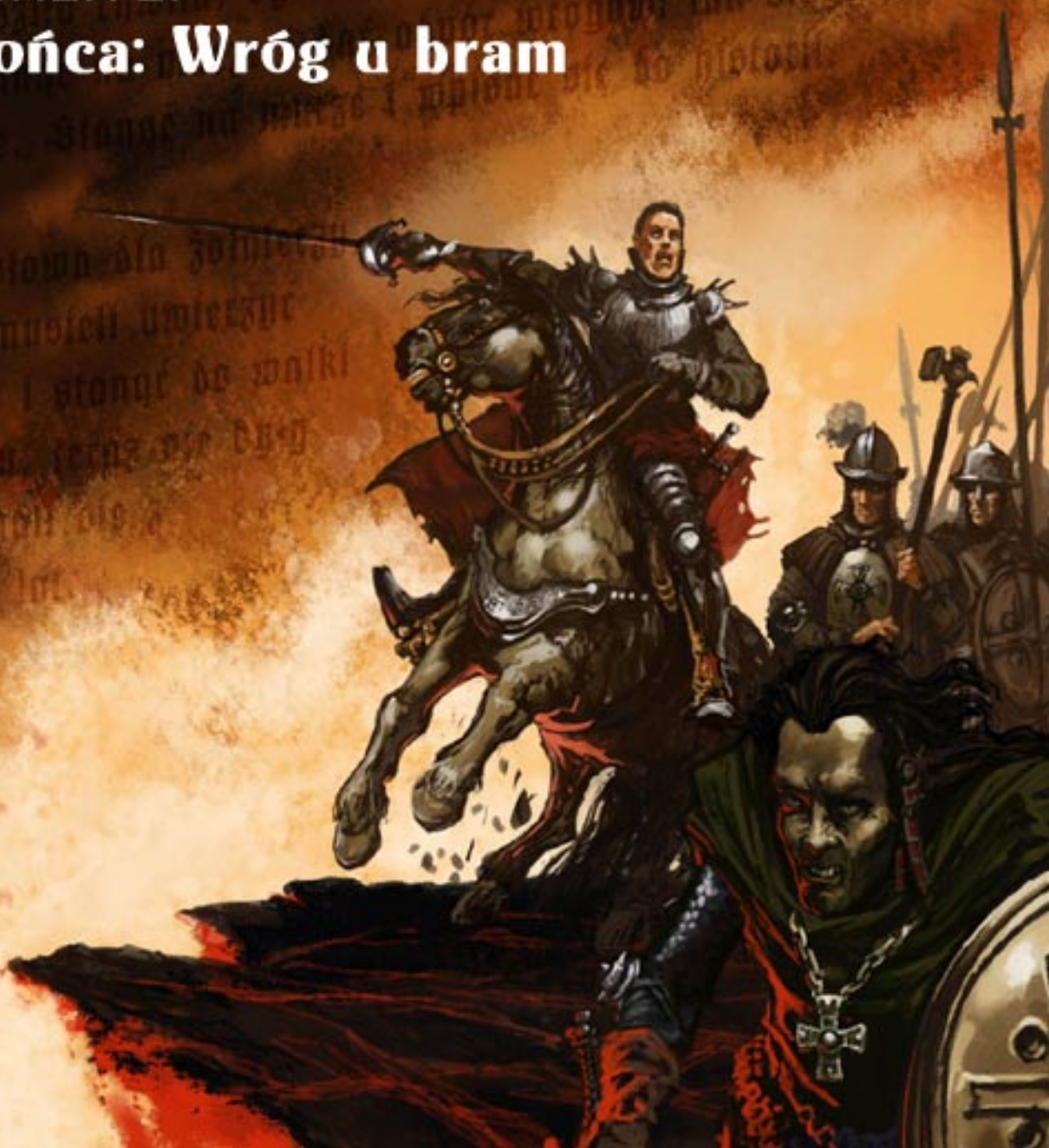


Stronghold

PRZEWODNIK PO GRZE

ODCINEK 2:

Obrońca: Wróg u bram



PRZEWODNIK PO STRONGHOLDZIE

Odcinek 2.

OBRONCA: WRÓG U BRAM



Za plecami mamy ścianę góry Plesny, która zapewni nam osłonę. Przed nami przedpole twierdzy, a dalej lasy i pola, aż po horyzont. Dziś horyzont pociemniał - chmura kurzu, z każdą chwilą coraz bliższa, skrywa nieprzeliczone armie, którym spróbujemy dać odpór. Przed nami dni wypełnione krwią, nienawiścią i ofiarą, lecz jesteśmy gotowi tę ofiarę złożyć. Każdy dzień, w którym wojska Ciemności wciąż stać będą pod Skanją, to szansa dla wycofującego się konwoju na wymknięcie, a dla całego królestwa na zebranie sił. Niewielu z nas, jeśli ktokolwiek, żyć będzie po zakończeniu boju. Ale żaden nie zginie naprawdę! Przejedźmy tę próbę, a po wieki istnieć będziemy w pieśniach o największym oblężeniu, jakie widziały nasze czasy.

Panowie, wróg zadał w rogi. Na stanowiska!

AKCJE W TWIERDZY

Kluczową sprawą, panie, jest obrócić naszą słabość w siłę. Mawiali doradcy: „Straciliśmy inicjatywę, jesteśmy zgubieni! Siły wroga trzymają nas w szachu, możemy jedynie grać, jak nam zagrają.”. Nie słuchaj ich, to banda głupców.

Twoją rolę, rolę dowódcy obrony, jest reagowanie na poczynania przeciwnika. Wiemy, jakimi narzędziami dysponuje, jakie maszyny przytoczył pod mury, jaki ekwipunek może wyznaczyć swoim żołdakom. Nasi zwiadowcy donoszą o postępie prac nad machinami. Widzimy z murów, jak przemieszczają się oddziały. Widzimy, które dywizje nadciągają ataki. Naprzeciw nim mamy twierdzę przygotowaną do obrony. Czegoż więcej potrzeba, by wytrwać tych kilka dni?!

Zasoby Twierdzy

Rozejrzyj się wkoło - przed tobą to wszystko, co będziesz miał do dyspozycji w najbliższych dniach. Na murach, w

koszarach i na dziedzińcu stoją żołnierze. To wierna załoga, a jej wierność musi wystarczyć w sytuacji, gdy nie przybędzie z odsieczą ani jeden oddział posiłków. Warsztat i kuźnia wyprodukują dla ciebie maszyny i umocnienia. Zwiadowcy czekają na rozkaz wyruszenia za mury. Szpital przygotował się na przyjęcie pierwszych rannych. Wieżę rozmodłego kościoła zajęli strzelcy wyborowi. To twoje siły. Zbyt mało, by myśleć o zadaniu bez trwogi. Ale ciągle więcej, niż zdołasz zbudować. I teraz zadanie dla zdolnego komendanta - tak pokierować obroną, by każdy z jej odcinków odegrał swoją rolę w najważniejszym momencie.

Wybór akcji

Pora rozwiązać pewne złudzenie: choć dostępnych w twierdzy działań jest raptem kilkanaście, nie jest bynajmniej tak, że za każdym razem wystarczy wykonać te same czynności, by

wygrać. Każde obłężenie wymaga innego doboru środków, każda taktyka Najeźdźcy domaga się innej odpowiedzi. Kto nie bierze tego pod uwagę, ten pograża siebie, całą załogę i chronionych uciekinierów.

Weźmy jaskrawy przykład. Każda rozgrywka wymaga odpowiedniego przygotowania pola bitwy – ustawienia pułapek, wzmocnienia i wyposażenia murów, itp. Siedziba Zwiadowców zdaje się zatem być najważniejszym budynkiem w początkowej fazie gry. Tak bywa często, bardzo często. Lecz nie wówczas, gdy Najeźdźca wznosi wieże oblężnicze wspomagane przez podkopy. Wówczas to przed pola i przedmurza tracą na znaczeniu, pozostając niemal niewykorzystane do manewrów w czasie wymarszu. Na co więc stawiać pułapki tam, gdzie jednostki wroga pojawiać się będą jedynie od okazji? Jeśli użyć pułapki w takiej bitwie, to tylko w trakcie rozgrywki, jako remedium na lokalny problem. Nie ma sensu aranżować pola bitwy w sytuacji, gdy wróg przeskakuje przez nie wprost na mury.

Kombinację środków obronnych zawsze dobierz w zależności od poczynań Najeźdźcy. Dla jednych bitwy najważniejsze jest przeszkolenie wielu strzelców w żołnierzy, dla innej – silny ostrzał dział i strzelców z murów. Jeszcze inne wymagają skupienia się bezpośrednio na sile kluczowych odcinków murów i wsparcia ich drągami, jednostkami – słowem wszystkim, co dostępne, nawet kosztem reszty zamku i pola bitwy.

Kolejność akcji

Niektóre akcje kuszą swym natychmiastowym, wyrazistym działaniem. Na pierwszy rzut oka wydaje się, panie, że w każdej turze warto razić wroga ostrzałem z wieży kościelnej – wszak to tylko dwie klepsydry i oddział rozniesiony w pył, czyż nie?

Dalekowzroczność. Oto, co cechuje dobrego dowódcę. W początkach oblężenia nie sięga się po środki doraźnie rozwiązujące problem. Zamiast razić wrogów, którzy są daleko, lepiej rozpocząć budowę trwałych umocnień na murach. Działo zbiera krwawe żniwo niemal równie niezawodnie, lecz stale, a nie tylko w każdej turze. Pułapki pozwalają zaaranżować przedpola, kierując napastników ku zagładzie. O ileż to lepsze od jednorazowego pozbycia się jednostek.

Po te środki sięgniemy, gdy przyjdzie na to czas. A przyjdzie na pewno – wraz z napływem wojsk przeciwnika przygotowane środki przestają wystarczać i nie ma innego sposobu jak sięgnąć po te bardziej rozpaczliwe, lecz skuteczne.

Wraz z rozwojem oblężenia pewne budynki tracą na znaczeniu. Na drugi plan zejdzie siedziba zwiadowców, gdy wszystkie potrzebne pułapki zostaną założone. Kuźnia wyprodukuje swoje i zamilknie. Zabraknie rekrutów w koszarach. Wówczas pełne ręce roboty będą mieli w katedrze.

By optymalnie wykorzystać akcję, trzeba znaleźć dla niej właściwy moment. Każdy inny marnuje tylko jej potencjał. Oto zasada: na początku budować należy to, co będzie

działać przez całą grę. Po środki jednorazowe sięgać, gdy wszystkie inne to za mało.

Inicjatywa

To Najeźdźca dyktuje warunki, to prawda. To od niego zależy, ile czasu będziemy mieli na obronę. Na pierwszy rzut oka oznacza to jego przewagę. To nieprawda. Tak naprawdę to, że możemy ograniczyć się do odpowiadania na jego ruchy, stanowi nasz najpotężniejszy oręż.

Założyć pułapkę dokładnie tam, gdzie zamierza skierować swoje jednostki. Wystawić kocioł na mury tuż przed tym, jak jednostki ruszą do ich zdobywania. Podesłać wsparcie w postaci weterana, gdy wiadomo, że odcinek nie będzie razić balista oto co posłuży nam do zwycięstwa. Najeźdźca musi liczyć się z tym, że każdy jego ruch znajdzie swoją odpowiedź, a każdy manewr zostanie zaszczytowany.

Kluczowe jest zachowanie tego stanu rzeczy. Panie, wystrzegaj się ruchów, które oddadzą Najeźdźcy możliwość kontrdziałania.

Historia zna szereg działań tak złych, że każą posądzać dowódcę o potajemną współpracę z przeciwnikiem:

- wystawienie kotłów na mury zanim pojawi się przy nich jakikolwiek oddział Najeźdźcy,

- stawianie drągów, gdy mury nie widziały jeszcze nawet jednego wrogiego żołnierza,

- likwidowanie nie zagrażających jednostek na przedpolu z pomocą strzelców na katedralnej wieży,

- ślanie na mury weterana, gdy najeźdźca szykuje się do zbudowania balisty.

- wzmocnianie murów drewnianymi elementami, gdy Najeźdźca szykuje się do zbudowania katapulty.

Każda tego typu akcja to podarunek dla Najeźdźcy, to informacja, która pozwala mu na zaaranżowanie ataku z pominięciem naszych utrudnień. Pole bitwy jest na tyle duże, by w początkowej fazie gry tak rozwinąć natarcie, by żadna z przedwcześnie wystawionych atrakcji nawet przez moment nie krzyżowała mu szlaków.

Postawione w ten sposób elementy możemy uznać za zmarnowane. Optymalnie działają one tylko wówczas, gdy jednocześnie rozwiązują bieżący problem, jak i ustawione zostają na przyszłość. Nigdy nie będzie im dane zadziałać „na przyszłość”, jeśli tę przyszłość Najeźdźca wykreuje w dogodny dla siebie sposób.



Przed tobą to wszystko, co będziesz miał do dyspozycji w najbliższych dniach...



Koszary. Żołnierze i weteran gotowi wyruszyć w bój.

Początek

Szereg akcji świetnie nadaje się na początek rozgrywki, pozwala w mądry sposób oczekiwać na kolejne ruchy Najeźdźcy. Stawką jest jak najsensowniejsze wykorzystanie klepsydr w pierwszych fazach gry, zanim skryształuje się obrona przez niego strategia. Później, panie, będziesz już wiedział, jak przeciwdziałać poszczególnym jego posunięciom.

Dwie akcje otwierające zasługują na omówienie:

Szkolenie w koszarach

Połowa załogi to strzelcy, którzy nie utrzymają muru, gdy przyjdzie do starcia miecz w miecz. Wyszkolenie ich w żołnierzy jest konieczne, to tylko kwestia czasu. Zaczynj je, panie, jak najwcześniej.

Skala szkoleń w pierwszych fazach zależy jednak od poczynań Najeźdźcy. Znamy oblężenia, w których wrogowie podejmowali próby przeniesienia ciężaru walki bezpośrednio na mury – wówczas każda wytrenowana jednostka była na wagę złota. Nieraz jednak atakujący wiele wysiłku wkłada w operowanie na przedmurzach. W takich sytuacjach, jak również wtedy, gdy do obrony są nie tylko mury, lecz także brama, przydadzą się dodatkowo strzelcy w basztach. Podczas takiej rozgrywki szkolenie jednostek przebiega w wolniejszym tempie.



Pułapka! Te gobliny tędy już nie przejdą.

Stawianie pułapek

Istnieje szkoła głosząca, że pewnego typu pułapki należy ustawić tak szybko, jak to jest możliwe, nawet przed tym, jak pierwsze jednostki Najeźdźcy pojawią się na przedpolach. Zgodnie z nią określone, uchodzące za wrażliwsze od innych fragmenty murów należy chronić za wszelką cenę. Zobaczmy, czym uzasadnione jest to twierdzenie.

Jednym z takich zagrań jest ustawienie pułapki na trole na ścieżce wysuniętej najbardziej na zachód, a kończącej się skalistym podejściem. Dzięki dłuższej drodze ten fragment murów wydaje się nam bezpieczniejszy, jakby dodatkowo zabezpieczony. Chętnie uszczuplamy jego załogę w potrzebie, rzadko umacniamy go fortyfikacjami i maszynami. Wszystko to sprawia, że gdy Najeźdźca zdecyduje się tam zaatakować, często za późno jest na obronę. Remedium ma być ustawienie pułapki w tym miejscu, co zniechęca go do posyłania tamtędy najsilniejszych jednostek, a nieraz (zwykle w przypadku Najeźdźców słabszych duchem lub rozumem) skłania w ogóle do zaniechania tej drogi ataku.

Inną sytuacją, gdy zaleca się ustawienie pułapki tak szybko, jak to możliwe, jest zbliżanie się armii szturmującej bramę, a dysponującą osłonami i szkoleniem ogniomistrzów. Warto wówczas zabezpieczyć przedpole sąsiadujące z barbakanem pułapką na gobliny, by choć z jednej strony wykluczyć możliwość ustawienia goblinów, które mogłyby zdziesiątkować strzelców szyjących do obsługi tarana.

ALMANACH DOWÓDCY

Sztuka defensywy nazbyt jest złożona, by wytłuszczyć ją w jednej lekcji. Pozwól zatem, że przedstawię ci pierwsze z szeregu jej zagadnień, do reszty powracając następnym razem.

Ścieżki śmierci

W żargonie zwiadowców ścieżki śmierci to manewr, w którym z pomocą pułapek odcięta zostaje wrogim jednostkom (zwłaszcza goblinom) droga na inne odcinki murów niż te, na których ustawiono kotły działające na te jednostki.

Ścieżka śmierci to manewr ceniony nie tylko dla swej urody, lecz z co najmniej dwóch znacznie istotniejszych powodów. Po pierwsze, znakomicie organizuje ona pole bitwy. Najeżdźca, chcąc uniknąć strat wśród trolli lub całkowitej anihilacji goblinów, musi albo całkowicie zaniechać ataków nimi na skrzydle ze ścieżką, albo podążać ściśle torami wytyczonymi przez Obrońcę. Znając je, jesteś w stanie przygotować się na nadchodzący atak.

Po drugie zaś proces tworzenia ścieżki śmierci nie odbywa się poza grą, lecz w konkretnych sytuacjach, w kolejnych rundach. Każde ustawienie pułapki ją tworzącej jest jednocześnie reakcją na ruchy przeciwnika, krokiem na drodze do zneutralizowania zagrożenia. Zwiększenie pułapki kotłami na murach to ostatni krok.

Strzeż się jednak przed zbytnią ufnością w skuteczność ścieżek śmierci. Atakujący może zdecydować się na pewne straty w zamian za możliwość dotarcia do, rzekomo chronionych, odcinków. Może skupić się na ataku jednostkami innymi niż podatne na pułapki. Może wreszcie wyszkolić poganiacza albo wytrenować jednostki w inne, by wymknąć się, pozornie pewnej, śmierci.

Baszty

Baszty jako element murów, na których posłać można strzelców oraz ustawić działa lub drągi, to ważna część obrony. Będą ci służyć w każdej bitwie, jako że właściwie ich wykorzystanie walnie przyczynia się do spełnienia zadania, jakim jest utrzymanie twierdzy.

Strzelcy na basztach

Wysłanie na baszty strzelców to działanie ryzykowne. Z jednej strony strzelcy mogą zadać maszerującym oddziałom poważne straty, z drugiej zaś Najeżdźca stosunkowo łatwo może uniknąć ich ataku.

Zagrożenia: Wykorzystywanie strzelców jest, wbrew pozorom, zajęciem czasochłonnym, drogim. Wydawałoby się, że wystarczy tylko jedna klepsydra i już – strzelec jest w baszcie.



Ścieżka śmierci od przedpola aż po odcinek murów.

Nie jest tak do końca. Pojedynczy strzelec rzadko kiedy zażegna zagrożenie, potrzeba do tego ich więcej – a więc więcej klepsydr. Najeżdźca dysponuje całym szeregiem sposobów na uniknięcie ich ognia – od osłon po manewrowanie z wyjściem poza zasięg strzału. Strzelcy zajmują miejsce, które zająć mogą działa lub drągi. Są wrażliwi na ostrzał goblinów skrytych za osłonami. I wreszcie – prędzej czy później strzelcy będą potrzebni gdzieś indziej, zatem doliczyć należy koszt ich powrotu z baszty. Zapłacić za to przyjdzie późno w grze, gdy każda klepsydra jest na wagę złota. Wszystko to, mój panie, skłania do nader ostrożnego ich wykorzystywania.

Profity: Przede wszystkim strzelcy nie spisują się w roli uniwersalnego środka obrony, który przyniesie zysk w każdej (czy choćby w większości) sytuacji. Bodaj jedynym typem oblężenia, w którym wzmocnienie nimi murów jest naturalnym ruchem, jest atak tarana na bramy. Gdy ten sposób ataku jest pominięty, do baszt opłaca się słać jednostki wyłącznie do rozwiązania konkretnej, zaistniałej na polu bitwy sytuacji, w której zabicie jednostek wroga jest ważniejsze od poniesionego przy tym kosztu.

Błogosławię strzelców: Historii oblężeń znany jest manewr, w którym obrońca posyła do baszt dokładnie tylu strzelców (zwykle jednego-dwóch), ilu brakuje po wybranej stronie twierdzy do wyeliminowania trzonu nadsciągających wojsk z pomocą błogosławięstwa z katedry. Zdarzało się wykorzystywać tak utworzoną, potężną zapórę ogniową przez kilka rund z rzędu, jednak było to możliwe raczej dzięki nieudolności Najeżdźcy. Miej tę możliwość w pamięci, mój panie.

Działo czy drągi?

Ustawienie maszyny w baszcie to decyzja nieodwołalna – raz postawione działo czy drągi pozostaje w baszcie do końca gry. Czy istnieją ogólne wskazania dotyczące tego, co i w jaki sposób stawiać? Jak zwykle, prym wiedzę sytuacja na planszy, teoretycy sztuki obronnej wyznaczają jednak pewne prawidła.

Działo

Zagrożenie: Działa stawiamy w reakcji na sytuację na przedpolu czy przedmurzu. Wobec tego nie spełni pokładanych w nim nadziei wówczas, gdy Najeźdźca stosunkowo niewiele będzie operował na przedpolach i przedmurzach (na przykład skupiając się na rytuałach może skutecznie ograniczyć liczbę goblinów – najpewniejszych ofiar ostrzału artyleryjskiego). Ponadto minusem działa jest to, że rzadko umożliwia reakcję na konkretne zagrożenie. Jednostki wroga na murze są już poza zasięgiem ostrzału, a to właśnie na murach sytuacja jest najgorętsza. Z tego powodu dowódca obrony często odnosi wrażenie, że w późniejszych turach jego działa, choć trafiają, nie odpowiadają na potrzeby, a zainwestowany w nie czas można było wykorzystać inaczej, z większym pożytkiem.

Profity: Dlatego też stratedzy zalecają zbudowanie działa stosunkowo wcześniej. Ponadto odradza się stawianie ich w dwóch, sąsiadujących ze sobą basztach. Dzięki zasięgowi dział pokrycie ogniem określonego wycinka pola bitwy jest możliwe przy szerszym ich rozstawieniu, a brak możliwości wsparcia drągami jednostek walczących na wybranym odcinku to cena nieadekwatna do iluzorycznego zysku z dział ustawionych jedno za drugim.

Także i tu miewamy sytuację wyjątkową. Wartość dział rośnie niepomierne, gdy przychodzi nam stawić czoła machinom obleźniczym. Wówczas to redukują one przewagę liczebną wroga, strzelając do jednostek w machinie. Niektórzy lubią także obstarwić działami baszty barbakanu i na tym oprzeć obronę bram. Oczywiście zaletą tego rozwiązania są stałe straty wśród obsługi tarana oraz możliwość wymierzenia dział także na przedpolu i przedmurze.

Drągi

Zagrożenie: Głównymi wadami drągów są z kolei koszt (do ich zbudowania potrzeba aż czterech klepsydr) oraz zawodność (potrafią spudłować w najgorszym możliwym momencie). Najeźdźca często zabezpiecza się przed ich działaniem,

podsyłając na mur oddział goblinów towarzyszący silniejszym jednostkom. Gdy drągi trafiają, likwidują właśnie gobliny, a więc tylko 1 punkt siły. Naturalnie i to jest efektem godnym uwagi, lecz jako obrońcy zwykle liczymy wszak na ofiary w najsilniejszych, a nie najsłabszych szeregach nieprzyjaciela.

Profity: Pomimo tych niedogodności, drągi pozostają nieocenionym wsparciem. Są jednym z tych nielicznych umocnień, które działają bezpośrednio na wskazanym odcinku murów. Tym samym od ich działania zależy często skuteczność natarcia i to, czy Twierdza zostanie, czy też nie zostanie zdobyta w danej turze.

Nie zapominaj, panie, że do budowy dział zaprzac możesz także Barykady. Wprawdzie jest to rzecz niehonorowa i wiąże się ze zdemolowaniem zamku, jednak bywa niezbędna dla ocalenia twierdzy. Zastanów się nad nią, gdy planujesz postawienie trzeciej tego typu maszyny. Być może lepiej zapłacić za nią chwałą zamiast klepsydrami.

wienie trzeciej tego typu maszyny. Być może lepiej zapłacić za nią chwałą zamiast klepsydrami.

Drągowy wyznacznik

Wśród obrońców mówi się, że jeśli w piątej czy szóstej turze masz dość klepsydr, by gasząc wszystkie zagrożenia zbudować jeszcze drągi, to znaczy, że jesteś na najlepszej drodze do zwycięstwa. Jeśli na tym etapie Najeźdźca nie zdołał przyprzeć cię do muru, wszystko wskazuje na to, że już nie zdąży w porę tego zrobić. To moment na otwarcie butelki wina. Wprawdzie do szczęśliwego końca jeszcze daleko (i wciąż bitwa może potoczyć się nie po naszej myśli), ale już koniec taki możemy poważnie brać pod uwagę.



Działo w baszcie. Ładuj-cel-pal!



Przewodnik po Strongholdzie, odcinek 2.

Autor: Rafał Szyma

Elementy graficzne: Michał Oracz

Ilustracje: Mariusz Gandzel, Tomasz Jędruszek

Kład: Rafał Szyma

Wydawnictwo Portal

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

tel./fax: 32 3348538

portal@wydawnictwoportal.pl

www.wydawnictwoportal.pl