



斯巴达人 Spartan 详细攻略

开发厂商: Slitherine soft

发行厂商: Atari

游戏类型: 策略

发行日期: 3月26日

Necroman



雅典的败局。由地区来区分,游戏一共提供了12个剧本。除去标明是“教学”的1-3剧本之外,5、6两个剧本也十分简单,可以说也是教学的一部分;剧本4则提供了一个可以让你用各种高级部队去演练战术的机会。剩下的六个才是游戏真正提供给我们挥洒的剧本:BC733 伯罗奔尼撒,BC546 小亚细亚、BC490 色雷斯、BC464 第一次伯罗奔尼撒战争、BC400 大战役,还有一个虚构的希腊争霸剧本。其中大战役拥有百多个城邦国家,还有蛮族、罗马人、波斯人的入侵,打起来非常豪快也非常难。

在剧本提供的地图上选择城邦,你就可以看到该城邦的名称、种族和历史——没错,这个城邦从建立到灭亡的大概历史!制作者在这方面做了相当详细的考据。游戏中将古希腊及周边地区居住的人们分成了西方文明和东方文明两个大类,总共10个种族,其中泛希腊5个,其他西方文明3个,东方文明2个。西方文明以轻步兵+重步兵+突击兵的阵容为主,而东方文明则以弓箭手+轻骑兵+重骑兵的阵容为主。下面是各文明的兵力结构特点和简介——



人 们鱼贯而入又鱼贯而出,隶属于伯罗奔尼撒诸邦的实际权力者在斯巴达的中心表决这件重要的事项。

“你,将要担任伯罗奔尼撒诸邦之主,拉栖代梦人与斯巴达人之王。你必须征服梅塞尼、雅典、科宁斯、曼丁尼亚!拉栖代梦人必须得到希腊!”

你踌躇满志地接纳了这个如同僭主一般的位置,将整个斯巴达纳入你的权力之下——但还有更大的希腊等着你去征服。

选择你的城邦

作为一名执政官,你首先要选择你要挑战的难度、你所生存的时代,以及你所为之一服务的城邦。

游戏的难度从Beiginner到Impossible分为5档——不过,游戏的整体难度比一般游戏要偏难。如果你是新手,最好选择Easy开始,这样敌人扩张会比较慢,侵略性会比较低。Normal的话,电脑基本上会有意识地围攻你,同等兵力自动战斗你一定会输;Hard的话,会由几个电脑保持高速扩张态

势,科技可能比你先进,会有大量高经验/高等级的部队;Impossible的话,即便是一个小城邦,也会作弊,每两年出一支Huge规模的部队……虽说资源、部队生产都没有什么惩罚,在敌人方面区别可是大得很。

根据地区来分,爱琴海周边可以分为希腊、马其顿、色雷斯、小亚细亚四个大区域。而希腊,又可以细分为伯罗奔尼撒、阿提卡、色雷斯等更细小的区域。其实在那个时代,西西里也属于“大希腊”的范畴之内,游戏没有制作实在颇有些遗憾——很多人都希望可以扭转第二次伯罗奔尼撒战争中

另外还有该文明比较强大的城邦国家名。

斯巴达人: 生活在拉栖代梦的军事化种族,代表城邦是斯巴达的拉栖代梦人。默认兵种是步兵 Astynomia,特殊兵种是精英重步兵 Spartiates,兵种结构是精英轻/重步兵、突击兵,加上初级的轻/重骑兵。

多利亚人: 多利亚人居住在古希腊的中南部,基本上属于斯巴达人的天然盟友,代表城邦是科林斯的科林斯人。默认兵种是步兵 Astynomia。兵种结构是精英轻/重步兵、突击兵,加上轻骑兵和高级重骑兵。

伊奥尼亚人: 伊奥尼亚人的中心是阿提卡,他们几乎没有骑兵,但拥有强大海军。代表城邦当然是雅典的雅典人。默认兵种是突击兵 Psiloi Javelinmen。兵种结构是精英轻/重步兵、突击兵,加上初级轻骑兵。

埃奥利亚人: 希腊中部居住的人们,被称作埃奥利亚人,他们擅长骑兵。代表城邦是底比斯的波奥提亚人和费萨洛斯的色萨利人。默认兵种是骑兵 Prodromoi。兵种结构是高级轻/重步兵,精英突击兵,初级轻骑兵,高级重骑兵。

马其顿人: 居住在希腊北方马其顿的人们,后来希腊的统治者,亚历山大大帝的祖国。马其顿是惟一同时拥有强大步/骑兵的文明。代表城邦是首都培拉的马其顿。默认兵种是突击兵 Psiloi Javelinmen,特殊兵种很多:高级重步兵 Phalangites、精英重步兵 Argyraspides、精英重骑兵 Companions。兵种结构是精英轻/重步兵,精英突击兵,初级轻骑兵,精英重骑兵。

蛮族: 所有居住在北方,并非希腊人的都被列为蛮族,蛮族城邦很多,一般都相当强。默认兵种是步兵 Astynomia,拥有与希腊相当不同的兵种结构:高级轻步兵 Warriors、高级重步兵 Veterans、初级轻骑兵 Tribal Scouts、初级重骑兵 Nobles。这些兵种比希腊的同级兵种略强,但蛮族缺少高级部队。兵种结构是高级轻/重步兵、精英突击兵、初级轻/重骑兵。

海盗: 海上居住的非希腊文明,统统归属在海盗之中。默认兵种是步兵 Astynomia,同样拥有与希腊不同的兵种结构:高级轻步兵 Warriors,并且没有任何骑兵,但海战很强。兵种结构是高级轻步兵,初级重步兵,精英突击兵,没有其他兵种。

罗马人: 罗马人在大战役中会以舰队形式入侵,一开始不能选择——除非你用随机种族。默认兵种是步兵 Astynomia,特殊兵种包括高级重步兵 Hastati 和精英重步兵 Triarii。兵种结构是精英轻/重步兵、突击兵,加上初级的轻/重骑兵。

东方人: 小亚细亚半岛居住的人们被称作东方人,拥有和西方人完全不同的兵



种结构。代表城邦是吕底亚人。默认兵种是骑兵 Colonists。兵种结构是高级轻/重步兵、精英突击兵、高级弓箭手、精英轻骑兵、装甲重骑兵。

波斯人: 波斯人和罗马人一样,在大战役中会以舰队形式入侵,一开始不能选择。默认兵种是突击兵 Milyan Javelinmen,特殊兵种是精英弓箭手 Immortals。兵种结构是高级轻/重步兵、精英突击兵/弓箭手、精英轻骑兵、装甲重骑兵。

管理你的城邦

“尊敬的执政官阁下,这里就是拥有本国市民权的诸城邦对您的效忠书。”

你挥挥手屏退周围众人,一个人开始阅读拉栖代梦诸邦的情况。拉栖代梦联盟有六座城邦,统辖整个希腊最南端之地。

拉栖代梦诸邦有丰富的资源,数量庞大的未开拓地,充足的人口,周围也有虎视眈眈的邻居。你唤来诸邦的僭主,吩咐他们去整理政务。

每个城市都是独一无二的,每个城市都有不同的“资源等级”——这代表了该城市出产游戏中九种资源的能力,范围一般是从3-8不等。这九种资源是黄金、食物、铁、砖、马匹、大理石、铜、木材、银币。该城市某种资源的资源等级,代表该城市中相应的资源生产建筑可以升到的最高等级——当然,还需要科技发展到相应程度。一般而言,应该尽可能在资源等级5以上的城市建造生产建筑。其中比较特殊的一种资源,就是砖的等级,它决定了你的城镇中心最多可以扩建到什么水平,也就决定了你的城市中最多可以建造几个独立建筑。只有 Bricks 等级在7、8水平的城市,才能扩建到允许建造8个独立建筑的 Large City;7以下的,城镇中心只能扩建到和砖资源等级相同的水平。在9种资源中,黄金

是最高价的,铁和大理石是比较贵的,马、木材、铜是一般,砖和食物则是非常廉价。由于一切资源生产建筑出产量是一样的,你应该优先生产值钱的资源以便换成银币。

除了资源等级之外,城市有四个重要属性:人口增长、交易值、研究值和快乐度。人口增长决定了该城市人口增长的速度,一开始快,然后会随着总人口数量的增长越来越慢。要提高这个数值,可以提高快乐水平或者建造医院,医院还可以适当增加快乐度。不过,由于人口越少,人口增长速度越快的关系,你大可以找一个城,大量制造农民,让人口降到最低点,然后用农民来支援其他城市的人口增长——这样就可以快速增加整体的人口数量。交易值看似不会有直接效果,实际上却决定着你的国家所能交易的总资源个数。如果这个数值低下的话,你恐怕不得不努力自给自足,还要担心随时可能会发生的饥荒或者敌国破坏。

至于快乐度,在这个游戏里面没有“文明”系列重要,快乐度要降低到-50以下才会爆发暴乱。为了提高快乐度,你可以在城市中驻扎部队、建造各种提高快乐的建筑、改善国民的生活。只要你履行其中几条,就足够保证你的城市快乐不至于太低。提高快乐度的可以少量提高部队士气、生产效率和人口增长。除去某些生产资源的大型城市,其他城市应该没必要提到太高。

下面就是最关键的,城市中的建筑建造。由于城市中可以建造的独立建筑数量受到砖等级的严格限制,建造哪些建筑就成了大问题。Spartan 中的建筑可以分为资源生产型建筑、辅助型建筑、军事型建筑三大类。资源生产型建筑是生产九种资源的建筑,能够升级的次数受到城市资源等级和科技的限制。1、2级建筑需要3工人,3、4级需要4工人,5、6级需要5工人,7、8级需要6工人;总生产量依次是18、21、28、32、40、45、54、60。这些建筑是主要确

保对象,关系到整个国家的财政状况,一定要算好城市等级和资源等级,不要造得太多,超过人口数量的话便不能生产资源了。辅助性建筑包括首都、外交部、大学、医院、神庙、奇迹、市场等,其中最重要的是大学和市場。大学可以提供研究值和快乐度,市場则可以提供少量各种资源、研究值、快乐度,以及大量的交易值;如果空间许可的话,尽可能在每个城市都要建造。要注意的一点是,4级城市最多15人口,8级城市最多30人口,建造建筑的时候就要预先算好。

最重要的是军事建筑。军事建筑包括初级兵营、轻重骑兵兵营、轻重步兵兵营、突击兵/弓箭手兵营、将军训练所、训练场、后勤补给站、城堡、城墙、骑兵学院、军官学院、武器锻造坊、铠甲铸造厂、马铠铸造厂、盾牌制造厂、船厂,是游戏中最重要的建筑群组。建造军事建筑要注意一点:军事建筑要集中建造,所以最好在大型或者比较大型的城市里面建造高级兵营。训练场关系到生产出部队的经验,后勤补给站关系到生产出部队的规模。由于一支规模6的部队,可以轻易打败两支规模1的部队;而一支经验6的部队,可以轻易打败两支经验1的部队,所以高级部队兵营、训练场、后勤补给站最好建筑在一起。城墙和城堡主要用于关键位置的守备,由于分别要占用一个独立建筑位,所以一般不会大量建造。各种学院和铸造厂、船厂可以极大提高部队战斗力,但是不一定非要和生产建筑建造在一起,可以找些偏僻的城市建造。

综上,你的城市建筑最好分为四类:大型资源城市、中小型资源城市、大型军事城市、中小型军事城市,让同类建筑集中在一起。Bricks 规模在7以上的大型资源城市,要大力建设市场、大学、资源生产建筑,某些生产重要资源的城市还可以建造奇迹或者船厂;Brick 规模比较低,但却拥有高质量资源的城市,则可以考虑去掉辅助性建筑,只留下资源生产建筑和市场。Brick 等级高的军事城市要大力发展中高级部队,尽可能早日到达大规模、高经验的目标,如果一座城市能有数个兵营更好;中小型的



军事城市(换句话说,就是没资源也没有Bricks 规模的城市),可以考虑建造辅助性军事建筑,或者索性停止发展,节约下来的资源给其他城市。最大的忌讳就是狗熊掰棒子,建造一大堆无所不能无一专精的城市,有城墙、城堡、兵营,却还想建造资源建筑、辅助性建筑……那样,最后你会发现维持费和建造费花了不少,却还得不到相应的回报。

顺便说一下帝国财政分配和科技发展。帝国财政分配的内容很少,只有税收、食物分配和工作效率三项。其中,税收一项决定你从帝国每人口收取多少税金,个人建议完全可以调整到0,你完全可以靠增加工作效率和交易来得到更多的收入。食物分配最好不要超过2/每单位人口,2以上你就很难满足整个国家的食物需求了。工作效率,只要快乐度许可,越高越好,所有的矿藏都会有额外产出。科技发展方面,游戏中按照资源分成9类,每类7级。黄金技术关系到黄金采集、大学、神庙、外交建筑;食物技术关系到农场和医院;生铁技术关系到铁矿、训练场、步兵铠甲锻造和马铠锻造;砖瓦技术关系到砖瓦匠、城墙、城堡以及奇迹;马匹技术关系到养马场、轻重骑兵兵营、骑兵学院;大理石技术关系到采石场、将军训练所和军官学院;青铜技术关系到铜矿、轻重步兵兵营和武器锻造坊;木材技术关系到伐木场、盾牌制造、轻重弓兵兵营、船厂;银币技术当然是关系到银矿、市场,还有后勤补给站。最好是优先发展黄金技术和银币技术,这关系到大学和市场的等级。其



次,是你所擅长部队的技术和你所盛产资源的技术,基本上是从马匹、大理石、青铜、木材之中选择。砖瓦、食物、生铁三种技术可以稍稍压后——除非你通过贸易都不能满足砖瓦和食物的需求。

巩固你的城邦

“报告!底比斯人对我们发出威胁!”

“报告!科林斯人声称,我们必须放弃对阿尔戈斯的要求,否则他们将宣战!”

“报告!雅典人似乎打算废弃在第一次伯罗奔尼撒战争中与我们签订的条约!”
你将那些报告信撕得粉碎。

“多雷索斯之子德拉克斯、安提尼之子阿拉托、斯佛德谟斯之子里斯塔斯,你们去以上各城邦,务必和他们签订和平条约,或者煽动他们的政变!”

外交恐怕是游戏中最复杂的部分了,也是历史上最真实的外交系统。你必须派出外交使节,才能和别国发展关系;而命令传递和派遣使节的时间,根据两国之间的

距离而变化。你只拥有有限人数的外交官,把外交官派驻在其他国家本身就是一种友好行为,友好度将慢慢提升;没有使节的话,关系可能会慢慢降低。友好度超过90以上,双方就会成为盟国,签订互不侵犯条约。外交官本身也是有等级的,一开始都是1星,最高经验可以到5星,能够执行的命令也明显增加。提高外交官经验最快捷的方法,就是把他们放在比较中立(40%-60%)的国家。一般等该国提升成了你的盟国,你的外交官等级也就上去了。在关系很恶劣的国家,或者盟国,经验提升都很慢……

游戏中的外交指令数量惊人,但基本上可以分为“颠覆”和“交涉”两大类,由你外交部升级的方向决定。要提高友好度的话,Flattry、Gift Horses、Send State Gift使用率比较高;购买资源和Favour指令则是生财宝路,需要好好挑选对象。如果时间不够将关系发展好,那么签订临时和平条约也是可以考虑的。颠覆系大多数的指令风险都不小,但如果成功,挑动对方内乱的话,即便是盟国的城市也可以搞到手!远交近攻的手法确实很好用。

低。成功后,数回合内你可以知道对方的调动方向。

赠送马匹:消耗250马匹,无风险。关系一定会提升5%,就是250马实在贵了点。

对当地领事施压:消耗15黄金,可以得知对方的调动信息。风险一般。

破坏粮仓:消耗750银币,风险很高,如果失败会被处死!成功的话,可以让对方粮食大量减少。

需要外交部的指令

毒杀马匹:消耗2000银币,风险较高。成功的话,可以让对方马匹大量减少。

陷害粮商:消耗3000银币,风险较低。成功的话,可以从对方那里搞到一些粮食。

买铁:消耗2000银币,无风险,可以少量改善关系和从对方国家买到少量的铁。

扶植线人:消耗20黄金,风险一般。可以在许多个月内得知对方的调动信息。

资助文化交流:消耗1000银币,风险较高,可以大量提高关系和自国声望。

海盗行径:偷偷劫掠对方的马匹。消耗2000银币,风险较低,被发现可是要掉脑袋的!

需要刺客工会的指令

破坏城市和平:铜500,风险一般,对方一个城市会立刻遭到叛军的攻击。

煽动暴乱者:银币3000,风险一般,对方境内会出现大股的叛军,敌方军队效率和人民的快乐程度会下降。

刺杀:黄金50,风险较高,杀死对方将军后,对方所有的军事行动都会暂时终止。

暗通海盗:银币1500,风险一般,你通知海盗敌国铁仓库的位置,敌国会损失很多铁。

损毁神庙:银币1700,风险一般,破坏对方神庙,对方将损失很多大理石。

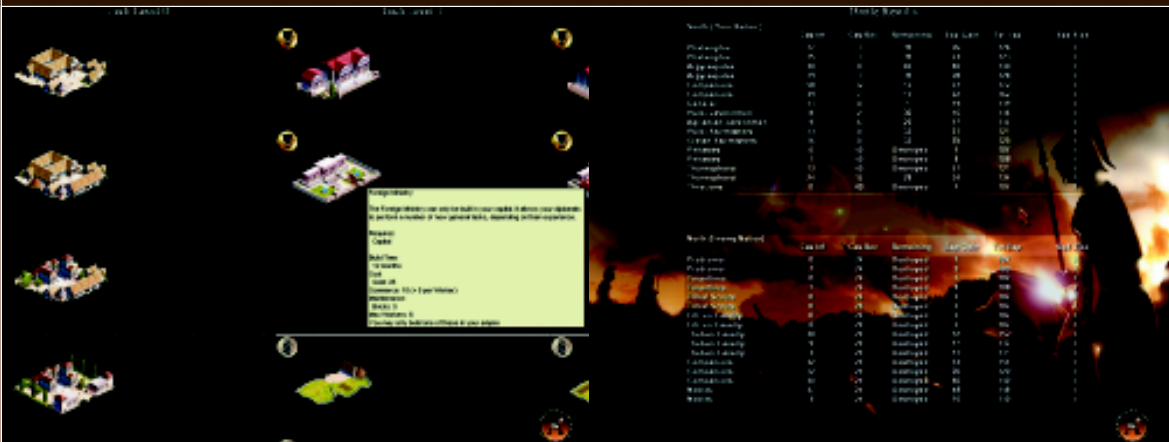
策反军队:银币5000,风险较高。对方一整支军队都将叛乱。

策划暴乱:银币10000,风险很大。对方全国将烽烟四起,损失大量物资。

破坏补给:食物500,银币1000,风险一般。对方军队的所有补给品将被我们买走,他们的数量和士气都会受到严重打击。

需要智囊中心的指令

推翻将军:黄金100,风险一般。在一段时间内你可以得知对方军队的行动,并



游戏中的许多重要建筑都是互斥的,也就是说你往往只能在两条建筑升级路线中选择更有一条——而策略游戏的精髓就在于,无论你选择的是哪条路线,你总会觉得放弃的比获得的更多。

基础命令

贿赂:消耗1000银币,高风险,但是很有效,可以提高5%的关系。是最常用提高关系的方法,只能在关系80%以下的时候起作用。

赠送国家礼物:消耗2500银币,风险一般,效果和Flattry相当。性价比不高,算是比较亏的手段。

寻找保护者:消耗150银币,风险很低。可以提高1%关系和一点点交易额……很费时间的行动,不太值得。

激怒:消耗100银币,一定成功。对方的关系会急剧下降,只要有多余兵力就会向你进攻。

窃取调动情报:消耗75银币,风险较

高。在水源中下毒:消耗木材750,风险很高。这会严重影响对方人民和军队的行动。

贿赂埃及募兵者:消耗黄金250,银币10000,风险很高。但如果成功,对方部队会被大量招募走,要很长时间才能恢复。

需要密码中心的指令

木材场纵火:消耗2000银币,风险一般,对方损失大量木料。

利用叛逆者:消耗1000银币,风险很小。挑拨和平的反对派和市民的关系,反对派的军队出现,敌方城市快乐度下降。

破坏建筑材料:银币600,风险一般。对方损失大量的砖。

降低对方士气:银币500,铜200,风险一般。通过造谣让对方士气大大降低。

让他们效率低下。

煽动雇佣军:黄金1000,银币20000,风险极大。成功的话,对方全国混乱,国库空虚,军队无力,叛军四起。

需要大使馆的指令

公民权平等条约:银币250,风险很小。成功的话提高关系和贸易。

购买马匹/大理石/铜:消耗1500银币/2000银币/1500银币,无风险,少量改善关系,买到少量资源。

建立长期大使馆:消耗2000银币,极大改善贸易和关系。互不侵犯条约的国家如果建有长期大使馆,可以将使节撤出一段时期。

腐败传言:风险一般,散布对方政府贪



污腐的流言,对方市民的快乐会降低。需要 800 银币。

援助马 / 黄金 / 铁 / 食物 / 铜: 风险很小,消耗 500 马匹 / 300 金子 / 300 铁 / 1000 食物 / 700 铜,给别国提供“低价”的援助。(实际上是对方国库的 1/10,找大国会非常非常赚!)

签订和平条约: 风险一般,一定时间内有效的互不侵犯条约,极大提高友好 - - 如果没有耐心或者没有时间提高友好度到互不侵犯条约的程度,可以用这个。需要 100 黄金, 2000 银币。

指控海盗行径: 指控对方暗中支持海盗掠夺,造成对方国际声望和贸易下降。需要 2000 银币。

需要外交学校的指令

苛政流言: 风险一般,散布对方政府暴政的流言,对方市民的快乐会大幅降低。需要 1500 银币。

捐献神庙: 提供 1000 砖瓦,让对方消耗大量铜去建设神庙,风险较低。

救助逃亡奴隶: 暗中救助对方的逃亡奴隶,让对方的市民快乐降低,需要花费 1000 银币。

引诱哲学家: 风险较高。用金子勾引走对方的哲学家,造成对方市民的不满,需要花费 50 黄金。



婚姻联盟: 通过婚姻联盟极大提高关系,并在相当一段时间内知道对方军队部署。风险很高,需要 150 黄金, 500 食物, 4 马匹和 1000 银币。

随军侍从: 引诱对方士气降低,逃兵增多。风险较高, 100 黄金, 1500 银币。

需要同盟本部的指令

鼓励探险: 鼓励对方参与远征,极大提高双方的关系,贸易和国际地位,需要花费 200 木材, 1500 银币。

捐赠雕像: 捐赠铁质神像给对方神庙,需要花费 200 铁。

介绍新节日: 介绍一个新节日到对方首都,对方短时间内不能向你发动进攻,需要花费 2000 银币。

背叛流言: 散布对方统治者打算出卖领土给野蛮人的谣言,极大降低对方国际关系,需要花费 5000 银币。

组织同情者: 组织对方支持你的人,在你进攻的时候打开城门和干扰卫戍部队。需要花费 200 黄金, 300 食物, 3000 银币。

扩张你的城邦

伯罗奔尼撒诸国的联军团结在拉栖代梦的旗帜之下。总共 80 支部队,分成 5 个巨大规模的军团。这支由斯巴达长矛手、克里特枪手和将军们组成的部队,每月需要耗费近 5 万银币,但由于基础建设很好,这样的负担拉栖代梦人还可以承受。

对面是雅典人和底比斯人的联军。他们数量众多,但都是些乌合之众。

“战争!越过地峡!目标是阿提卡!占领雅典!”

战争的第一步就是准备。一场战斗的胜负,实际上在战斗开始前就决定了——最高明的统帅,可以用略少于对方的兵力取得惨胜,或者用和对方相同的兵力取得

大胜,但永远很难用明显差劣的兵力取得任何胜利。要想在爱琴海周边纵横驰骋,你必须要整备一支强大的军队。

后勤准则 1: 不要全都使用最高级部队或者最低级部队,高低级部队必须混编。

最高级部队的维持费用极为惊人。在野外作战时,每部队都需要 10 以上的食物和 300 以上的银币!一个全是最高级部队的军团在野外作战,每月就需要两百以上的食物加上不少于 5000 的银币!这是整整两个 8 级农场的产量、整整 6 个最高级市场的交易值、3 个 8 级银矿的产量或者 1000 人口的普通额度纳税额!以上还没有考虑市场价格的波动,以及部队规模带来的额外维持费用。至于最低级部队,由于其本身士气低下,容易被打散,很可能造成“一点



崩溃而全线崩溃”的效果,即便满编也未必能够挡住敌人。因此,最好的部队结构,应该用 1/3 的高级部队配以 2/3 的低级部队,例如 4 支精英、4 支高级、8 支初级这样的结构(如果在早期,可以适当降低比例)。这样的部队,耗费只有全高级部队的一半以下,战斗力却并没有降低多少。

后勤准则 2: 不要全部使用同样的兵种,也不要全部使用速度慢的兵种。

同样兵种的战斗能力是十分可悲的——由于兵种一样,几乎不可能打出斜击、包围、侧击这样的战术。如果部队是骑兵或者远程部队,下场还更要悲惨——在不利地形下或者相克兵种面前,这些部队会被敌人像割草一样消灭。就算可能的选择再少,起码也要准备骑兵 + 步兵或者步兵 + 远程部队这样的组合。只要阵型合适,这样的部队威力会十分充足。由于骑兵/轻步兵的速度明显快于重步兵,你应当准备一支快速反应部队,在那些边境城市面临大举进犯时可以及时反应。大多数重步兵速度只有 3,等他们赶到,恐怕城市都陷落了。

后勤准则 3: 部队要尽可能放在城里,移动部队时要先移动再合并/分割。

城中的部队,维持费用为野外的 1/2。为了远征的庞大花费,你平时就要勤俭节约

约,尽可能多节约一些军费下来。由于游戏中设定合并/分割部队后,所有行动力会归零,调动城市中部队出击时,你要先调动部队,而后再从中分割出不需要出战的部队。

当两军在战场上相遇时,真正的战斗才会开始。本作的战斗可以说是独树一帜:你完全不能在战斗中下达任何命令!希腊时代的通讯能力不允许你下达任何命令,你必须如同古代的名将一般,布置阵势,安排冲锋,而后失去对战场的一切控制权——那也是古代人使用方阵的真正原因,散兵线在古代无法保证不溃败。一切的一切,都必须在战斗之前估计好。敌人会安排什么阵势?我们需要做怎样的准备?哪支部队该正面作战,哪支部队该拖后掩护,哪支部队该迂回敌后?

战术准则 1: 决定整体的战术。

兵无常势,水无常形。游戏中的战斗大多数时候看起来乱得像一锅粥——事实上,绝大多数古代的战役看起来便都是如此。偶尔有几个能够打出战术来的人,比如亚历山大、汉尼拔,就被人们奉为“伟大的战略战术家”。既然古人已经有了现成的经验,我们在这里照抄便可以了:可以让你占到优势的战法,主要有“斜击”、“侧击”和“两翼包围”。

“斜击”的要点是让一翼部队缩回,而在另一翼集中优势兵力,先包围一翼消灭之,就可以极大打击敌方士气。由于我方集中优势兵力于一翼,便要尽可能让我方脆弱的另外一翼和敌人晚接触——否则双方互灭对方一翼,这个战术就丧失价值了。最好让脆弱的一翼采用纵深阵,并且等待,等待敌人自行到来;优势的一翼则以高速进攻,争取在最短时间内击溃对方。

“侧击”的要点是在一翼安排强大的防御,而在另外一个方向上用快速部队袭击敌方侧后和背面(例如重骑兵)。

和斜击不同的是,防御一翼需要安排数量少而精锐的步兵队,不用刻意推迟接触,这样可以将敌方的正面完全吸引住,以便我军的侧击部队行动。侧击的风险比斜击要略高,因为侧后的袭击有可能会遇到对方的阻碍,耽误时机;而且不太适合在森林地区使用。

“两翼包围”就是汉尼拔最经典的战术,需要有可以布置斜击阵或者新月阵的部队才比较好用。利用斜击/新月这样同时拥有纵深和接触面积的阵型在中央缓缓前进,弓箭部队部署在主阵地侧后,快速的轻步兵/轻重骑兵部队则部署在两翼。由于兵力分散,风险比侧击还要大一些,不过如果成功便可以达成“完全包围”!这样我军将拥有高于敌人许多的接触面积,并还拥有

投掷武器部队的优势,结果一定会是一个大胜利!

战术准则 2: 选择合适的阵型和战术。

游戏中提供了很多种阵型,农民有线散兵阵和纵深散兵阵,步兵有方阵、线阵、纵深阵、左斜击阵、右斜击阵(斜击阵需要高级步兵)、新月阵(需要精英步兵),骑兵/远程部队则有疏松一些的棋盘阵、线棋盘阵和深棋盘阵,马其顿重骑兵还拥有特殊的菱形阵。基本上,这些阵型可以分为“打击面积重视”和“纵深重视”两类。方阵是两者的折衷,斜击阵/新月阵则是取两者的优点。高级兵种应该选择重视打击面积的线阵,而低级兵种取纵深阵比较合适,这样不易被人突破消灭。

战术一共有八种,前进、突击、短等待、长等待、侧翼迂回、背后迂回、搜索、无行动。前进和突击就是前进到和敌人接触战斗为止,区别是速度不同;短等待和长等待则是准备预备队或者将某些地方的战斗推后的方法,部队会等待一定时间后再前进;侧翼迂回的话,部队会移动到超过敌方战线后转进,背后迂回则是会超过对方战线许多后再转进;搜索是自由寻找敌人作战(很脆弱,很容易造成战线崩溃),无行动便是如字面意思所示。

战术准则 3: 注意地形和兵种相克。

游戏中兵种相克很是要紧,一个不小心误入危险地区或者遇上相克兵种就全完蛋了。地形只有两种:森林,或者不是森林。

兵种则可以分为轻重步兵、轻重骑兵、轻重远程部队六种,他们遵循以下的战斗规则:

突击兵在开阔地弱于其他一切部队,在森林中对除突击兵、弓箭手、轻步兵外的部队有优势。正常应该部署在部队后方。

弓箭手在开阔地弱于其他一切部队,在森林中对一切部队有优势。正常应该部署在部队后方。

轻步兵在开阔地弱于重步兵、重骑兵,在森林中对突击兵、各种骑兵有优势。

剑步兵在开阔地弱于轻重骑兵,在森林中弱于轻步兵。

矛步兵在开阔地对除高级轻骑兵、剑步兵外的一切部队有优势,在森林中弱于重骑兵外所有部队。

普通轻骑兵弱于开阔地上的突击兵/弓箭手外一切部队。

弓箭轻骑兵在开阔地上弱于重骑兵,在森林中弱于突击兵、弓箭手。

重骑兵在开阔地上全速突击优于重步兵外一切部队,在森林中几乎不值得依靠。

另外,即便只有小树三两棵,在游戏中也是算作森林的。(寒到爆……)

“拉栖代梦万岁!马其顿人必将失败在希腊的铁壁面前!”

你将整个南希腊踏在脚下,望向彼方。马其顿人已经统一了希腊北部,色萨利人和蛮族已经向他称臣,小亚细亚正在颤抖……亚历山大的旋风就要到来了。

“斯巴达人,前进!”

