

Je naprosto nemožné napsat strategii vhodnou pro každého a na každého hráče, a už univerzální, nebo speciální pro nějakou konkrétní úroveň. Každý hráč má osobitý způsob hry, trochu jinou strategii, zvyky, neduhy apod. Záměrem tohoto článku tedy není napsat nějaký návod, ale byl psán spíše jako námitka k další debatě a zamyšlení. Proto vás prosím o vyjádření k obsahu tohoto článku, posláním námitek či kritiky. Tyto adresujte na můj e-mail [Bludr](mailto:Bludr). Dokonce ani já :-o nejsem žádný génius a je určitě spousta dalších zajímavých triků, které nejsou obsaženy v tomto článku a které si doufám nenecháte pro sebe a rozdělíte se o ně s ostatními Doomery a Quakery. V tomto článku se budu komplexně věnovat strategii pro Quake - deathmatch a to téměř výhradně pro hru dvou proti sobě. Přesto si troufám tvrdit, že většina triků se dá použít i při hře více hráčů, pokud ovšem nehrají Teamplay. Vše je dáno mými zkušenostmi, kdy povětšinou hraji pomocí sériového kabelu či modemu a k síti se dostanu jen zřídkakdy. Teamplay jsem hrál přibližně 1krát a za zhruba 60 minut mi nijak neubránila. Opit můžete tento článek doplnit svými poznámkami či poznatky pro ni.

## Různé typy hry

### Jakou zvolit strategii

Volba strategie je velice důležitou věcí. Nejdůležitější je znát soupeře. Dobré je si pamatovat z minulých her jeho styl. Nikdy však nikoho nepodceňujte. Za jediný týden mohl soupeř nahrát třeba 20 hodin a zlepšit se třeba o 200%. Přestože jste i tak lepší, ani se nenadíte a má 10 fragů. A to jenom kvůli podcenění, tedy zbytečnosti. Další důležitou věcí je znát strukturu levelu do posledního záhybu, včetně všech tajných oblastí, protože hlavní ty obsahují často cenou municí a zbraní. Zejména jsou důležitá strategická místa se zbraněmi, Quad Damage nebo Ring of Shadow. Pokud si perfektně prozkoumáte obsah úrovně, můžete tomu přizpůsobit herní styl. Další důležitou věcí je znalost všech DM match startů. Podle nich můžete lehce vydedukovat, kde žese to právě hráč nachází. Speciální v prvních, ne zrovna velkých úrovních můžete během několika sekund "obíhnout" všechna tato místa a bez větších problémů soupeře opít poslat do věčných lovišť. Dokud si nesebere lepší zbraň, dokud si nevezme brnění, je to pro vás lehký terč a je třeba toho využít. Jakmile to stihne, šance se vyrovnávají ...

Je také nezbytné upravovat strategii v průběhu hry, v reakci na stav fragů (přívelké ztráty je nutné začít riskovat, naopak přívelké převazem musí být aktivní soupeř a můžete tedy očekávat více či méně bezhlavých útoků), a podobně. Přívolbí strategie je však nejdůležitější poznat soupeře kompletně mu přizpůsobit hru. Například je vhodné odhadnout oblíbené zbraně či místa souboje a nepovolit mu k nim přístup (např. zamírně sbírat raketometry i když vám nevyhovují). Důležité je, že vezmete soupeři jeho "zbraň"

Základní strategie aneb podvědomé činy

Všechno co bude uvedeno v této části, dilají ti nejlepší automaticky. Začátečníci bohužel tyto základy často považují za nedůležité, nebo je vůbec neznají. Proto bych, i přestože asi většina z vás bude vědět to co již dávno zná, je zde rád uvedl. Jedná se totiž o základní reflexy, bez kterých nemá cenu Doom nebo Quake hrát. V Quaku nestačí jen vidět, musíte i slyšet. Pokud máte kvalitní zvukovou kartu - jedno jestli 8bit či 16bit, hlavní musí být stereo, používáte sluchátka a soupeř má jen mono Soundblaster, jste o několik kroků napřed. Podle zvuku poznáte skutečně mnoho a hlavní i to co v dané chvíli nevidíte. Samozřejmě rozpoznáte, že například soupeř nikde za rohem z nudy stálí do zdi. Poznáte ale také, na jaké straně a v jaké zhruba dálce se soupeř nachází. Z toho lze poměrně přesně vydedukovat jeho polohu a začít podle toho další postup (schovat se, nebo vystělit do průchodu raketu apod.). Každý "čín" má v Quaku jiný zvuk. Jiné typy dveří vydávají jiný zvuk, naučte se je rozpoznávat. V Quaku však nestačí jen vidět a slyšet. Musíte i předvídat. Předvídat úplně vše! V dálce slyšíte zvuk charakteristický pro výtah (soupeř se nachází v prostoru u výtahu) nebo zvuk dopadu na zem (soupeř právě seskočil z nějaké výšky). Pokud hrajete volbu, kdy se předem určitou dobu po sebrání znovu objevují, musíte předvídat znovuobjevení zbraní, municí či energie. Všechny tyto předem tyto narozdíl od Doomu, kde se obnovovaly vesměs po 30 sekundách (kromě neviditelnosti a nesmrtnosti), obnovují v několika různých časových intervalech (viz. tabulka). Samozřejmě si nemůžete postavit před monitor budík a stopovat si, kdy se znovu objeví brokovnice. Můžete však dobu přibližně předvídat také si pomoci následujícím způsobem. Tak například vezmete v jedné místnosti brokovnici a ihned vedle "sedící" raketomet. Poté se vrátíte do místnosti s brokovnicí (teď tam samozřejmě není) a ve chvíli kdy se objeví brokovnice, by se měl raketomet objevit ve stejném časovém intervalu v jakém vám před chvílí trvala cesta od brokovnice k raketometu. Zkušený hráč si tak mohou vytvořit stálou cestu a zajistit si tak, že vždy budou mít čím střílet.