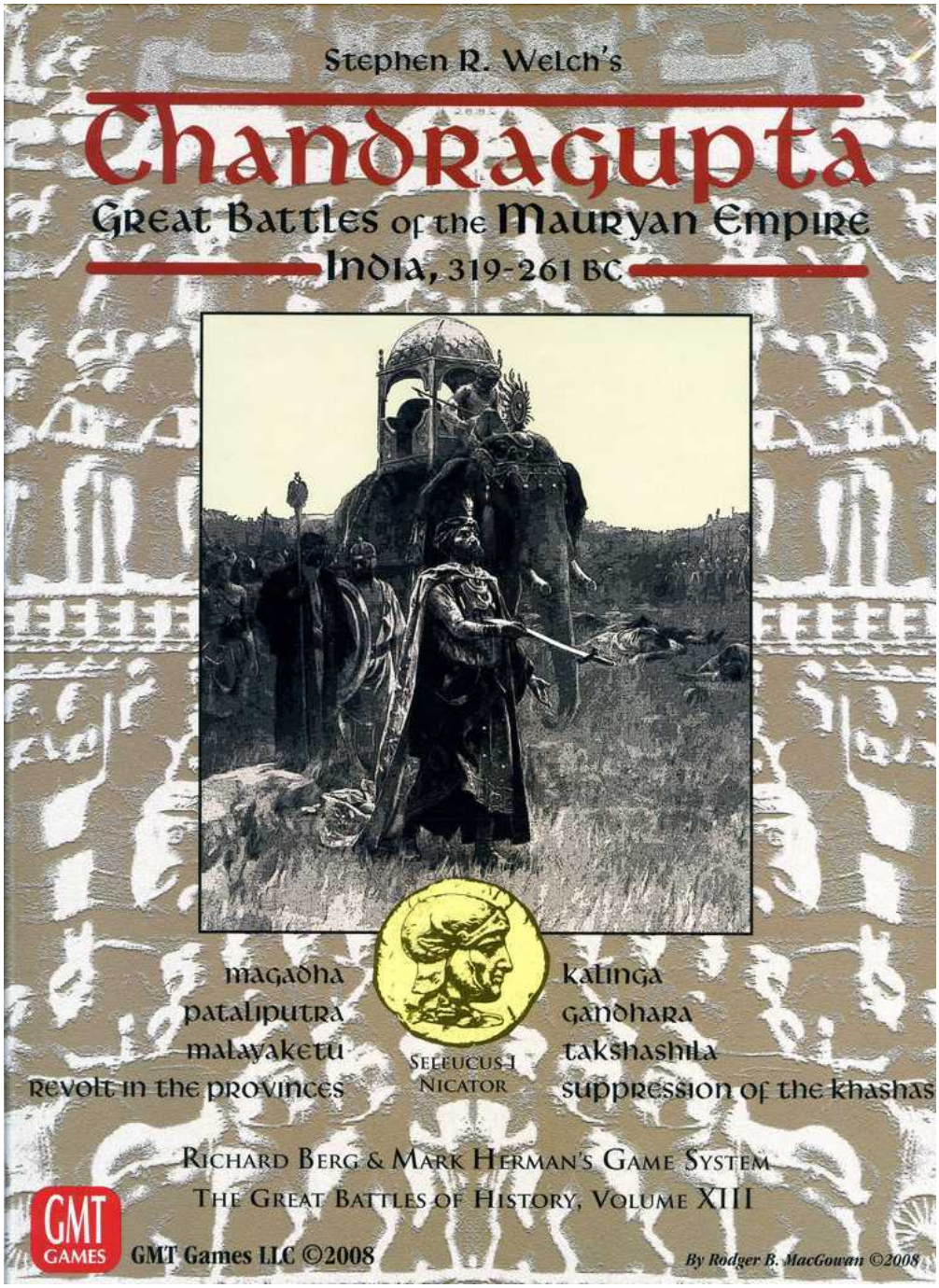


Okładka na pudełku

Czytelnicy lubią nowości – ucieszy więc zapewne recenzja najnowszej odsłony systemu GBoH firmy GMT. Rzecz być może nie zasługiwałaby na szerszą uwagę – wcześniej system był już po

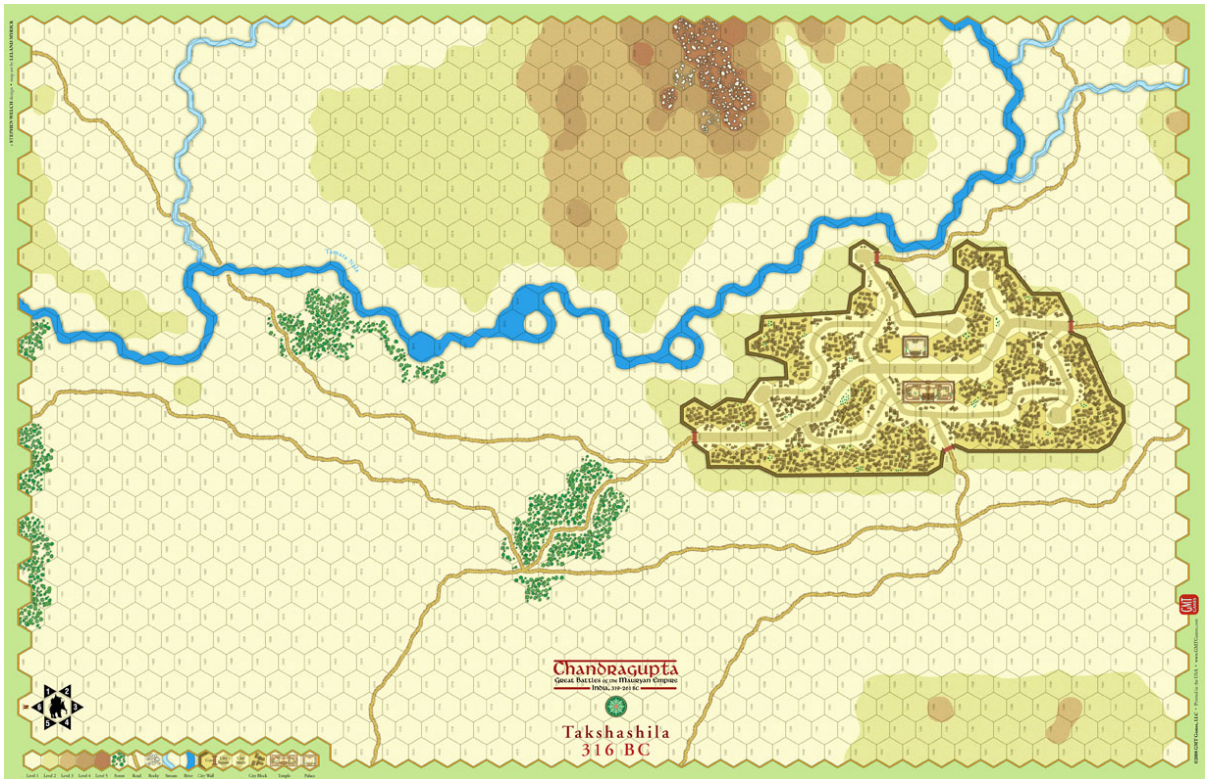
części omawiany. Czyżby zatem w najnowszym tytule znajdowało się coś nowego? Pierwszą i podstawową rzeczą, o której wspomnę, jest egzotyczna tematyka nowej gry. Bitwy Maurjów czwartego i trzeciego wieku przed naszą erą są raczej rzadko spotykane na stołach graczy. „Chandragupta” przedstawia osiem scenariuszy-bitew, z których każda była decydująca (choć w różnym stopniu) dla kontynentu indyjskiego w tym okresie. Gra pokazuje losy trzech pokoleń dynastii Maurjów, od młodego i niedoświadczonego bohatera, tytułowego Czandragupty (w źródłach greckich występującego jako „Sandrakotta”), przez jego syna zafascynowanego grecką kulturą, Bindusarę, i słynnego wnuka Aśokę, którego władza do dziś symbolizuje w Indiach złote lata. Dwie bitwy przeciwstawiają typowe armie hellenistyczne indyjskiej machinie wojennej. Egzotyka nie kończy się na samej tematyce. Scenariusze odbiegają od schematu bitew w otwartym polu – cztery spośród nich można tak scharakteryzować, jednak pozostałe wydają się nietypowe jak na system GboH. Zająć dziesięć pól w dziesięć etapów, zająć namiot dowódcy we wrogim „czterowarstwowym” obozie czy podążyć z odsieczą oddziałom walczącym w mieście. Same zaś wspomniane już „bitwy polowe” posiadają czasem własne warianty. Różnorodność sytuacji taktycznych można zaliczyć na plus.



Przykładowe żetony

Nowinki jednak wciąż się nie kończą. Nowa tematyka wymaga nowych zasad opisujących nowe oddziały wojskowe. Same zasady mogą jednak przypominać osobom mającym do czynienia z poprzednimi częściami serii rozwiązania zastosowane już wcześniej. Czasem może to nawet powodować kłopoty, gdy poszczególne rozstrzygnięcia mieszają się z już znanymi. Książka z zasadami napisana jest jednak czytelnie i zrozumiale, jak przystało na GMT. Wykorzystując porównanie z branży komputerowej można powiedzieć, że „Chandragupta” korzysta ze zmodyfikowanego – dodajmy, usprawnionego – silnika „Wielkich Bitew Aleksandra”. Szkoda jedynie, że w jednym przypadku w tabelkach widać niezgodność pomiędzy zawartymi

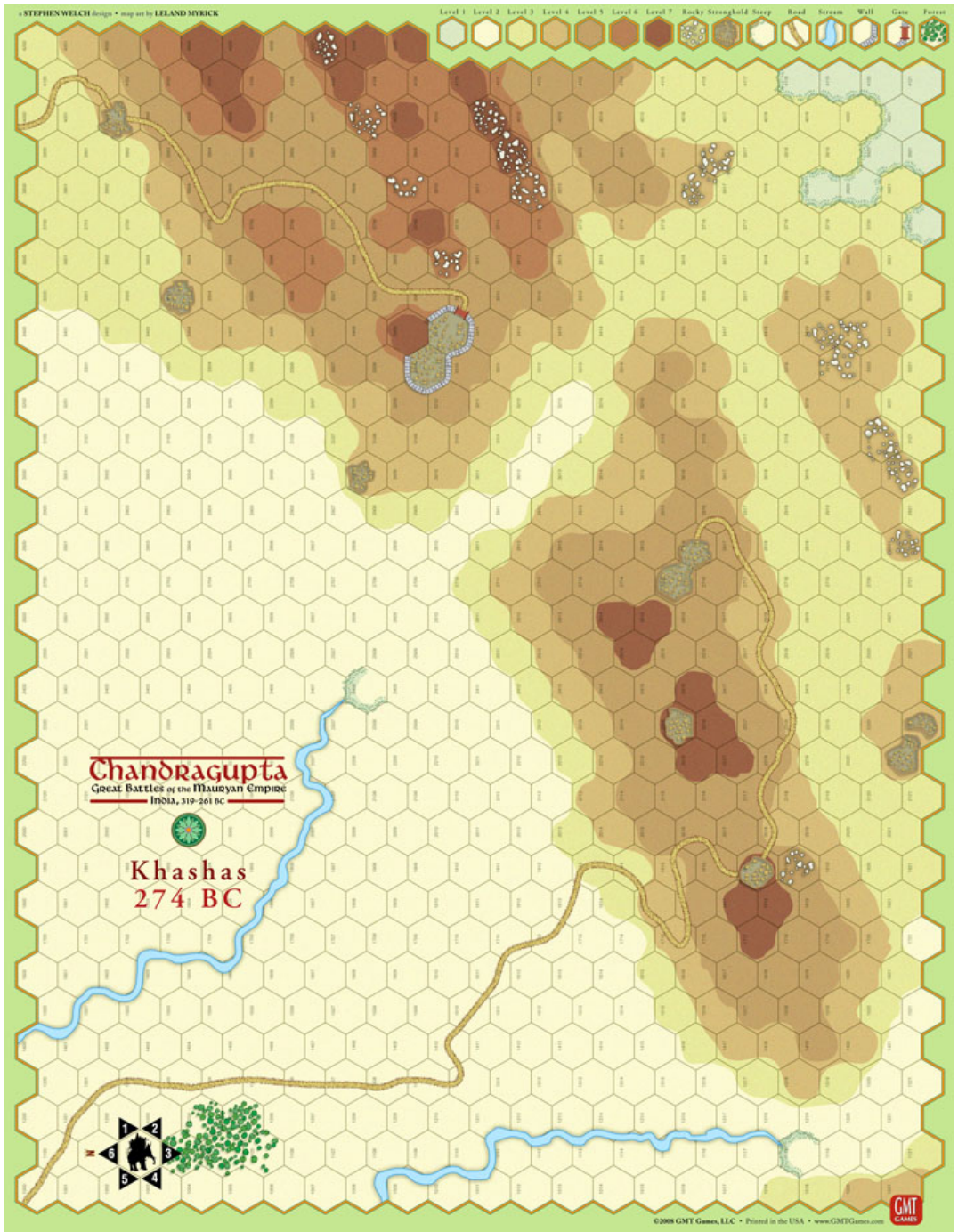
na nich informacjami a tekstem książeczki z zasadami. Jeśli już o potknięciach mowa, to wspomnieć należy o źle przygotowanych czterech żetonach, które „prosto z pudełka” są faktycznie dwoma żetonami. Trzeba je po prostu rozciąć ostrym nożem – nic wielkiego, ale jednak rzecz, która sprawiła, że firma zastanawia się, jak wynagrodzić klientom niedogodność. Inny kłopot może sprawić przyzwyczajenie się do oznaczeń stosowanych na żetonach. Klasyczne grupy jednostek zostały podzielone na dodatkowe klasy. Najczęściej wyróżniają się one przede wszystkim kolorami, lecz w ramach jednej klasy można natknąć się na np. kilka żetonów o numerku 2 – mają ten sam kolor, ten sam obrazek żołnierza, różnią się tylko dwoma bądź jednym współczynnikiem. Trzeba więc zachować „klasową” czujność...



Plansza do bitwy pod Takszaszilą (316 p.n.e.)

Skoro już o wyglądzie mowa, to wspomnieć należy, że wreszcie GMT wydało grę o starożytności z nowymi rysunkami oddziałów. Indyjski słoń pancerny nie pomyli się ze swoim nieopancerzonym krewniakiem. Ponieważ wprowadzono nowe rodzaje wojsk, fakt ten zbytnio nie dziwi. Przyjemnością jest jednak patrzeć na trzy różne obrazki choćby rydwanów – lekki, znany z wcześniejszych gier, cięższy – wyposażony w kolorowy parasol, i najcięższy, ciągnięty przez słonie. Ostatnie kuriozum, skoro już mówimy o rydwanach, to możliwość ich spieszenia

(na rewersie znajduje się „pieszy”). Wspomniany powyżej podział na klasy sprawia natomiast, że strach przed monotonią lekkiej piechoty, lekkiej kawalerii i dużej ilości słoni jest nieuzasadniony. Zróżnicowanie jest całkiem spore, tak jak rozpiętość w jakości i zasadach stosowanych wobec jednostek. Ogólna idea podziału na klasy to odzwierciedlenie specyficznej organizacji armii indyjskiej, gdzie znajdowały się oddziały-kasty uprzywilejowanych, zawodowych żołnierzy, najemników, ale także gildii zrzeszających rzemieślników oraz, najmniej wartościowych, plemion indyjskich. „Chandragupta” jest też pierwszym tytułem, który rozróżnia, czy wodzowie poruszają się na piechotę, konno, rydwanem, czy na słoniu.



Plansza do bitwy pod Kaszas (274 p.n.e.)

Przy tym wszystkim, wspomniana różnorodność nie przytłacza. Pod względem mechaniki przekłada się to bowiem na krótkie, proste i prawdę mówiąc nieliczne przepisy lub modyfikatory. Najważniejsze, że te wszystkie zmiany wymuszają na graczu stosowanie odmiennej taktyki. Nie można już przełamywać wrogiego skrzydła kawalerią (brak doborowych oddziałów i dowódców, ale głównie chodzi o dosyć nietypowe początkowe ustawienia armii – przynajmniej w porównaniu z bitwami ludów śródziemnomorskich), brak ciężkiej legionowej piechoty do czynienia rzezi w centrum. Nadal jednak premiowane są ataki oskrzydlające, tym razem jednak droga do zwycięstwa jest inna. Weterani GBoH powinni mieć frajdę z odkrywania nowych taktyk przesuwania żetonów, a co z początkującymi?

„Chandragupta” nie ma przesadnie wielkiej ilości żetonów i scenariuszy. Zasady w porównaniu z „Aleksandrem” napisane są bardziej zrozumiale. Największą innowacją jest możliwość zastosowania reguł „Dharmayuddy”, albo zasad wojny sprawiedliwej. Czy po opanowaniu specyfiki hierarchii dowodzenia Hindusami jest zbyt łatwo? Użyjcie tej zasady opcjonalnej. Gracze deklarują w skrytości czy pozostają wierni kodeksowi czy nie. Dopóki gracz się nie „ujawni”, nie może atakować od boku ani od tyłu (nawet jeśli jednostka będzie miała przeciwnika w strefie kontroli). W dodatku słonie mogą atakować tylko słonie, rydwany tylko słonie i rydwany, kawaleria tylko słonie, rydwany i kawalerię, itd. Gracze ujawniają się albo w swojej aktywacji, albo jeśli osiągają normalny próg ucieczki. Teraz, jeśli ktoś dochował wierności zasadom... próg ucieczki rośnie. Jeśli zadeklarował wierność, ale jej nie dochował – spada. Ludzie, którzy nie deklarują posłuszeństwa zasadom, nie cierpią, ale i nie zyskują. Wspomnieć należy jeszcze o jednej rzeczy.


Chandragupta
Pataliputra
319 BC
Chandragupta
Magadha\Malayaketu
Camp Map