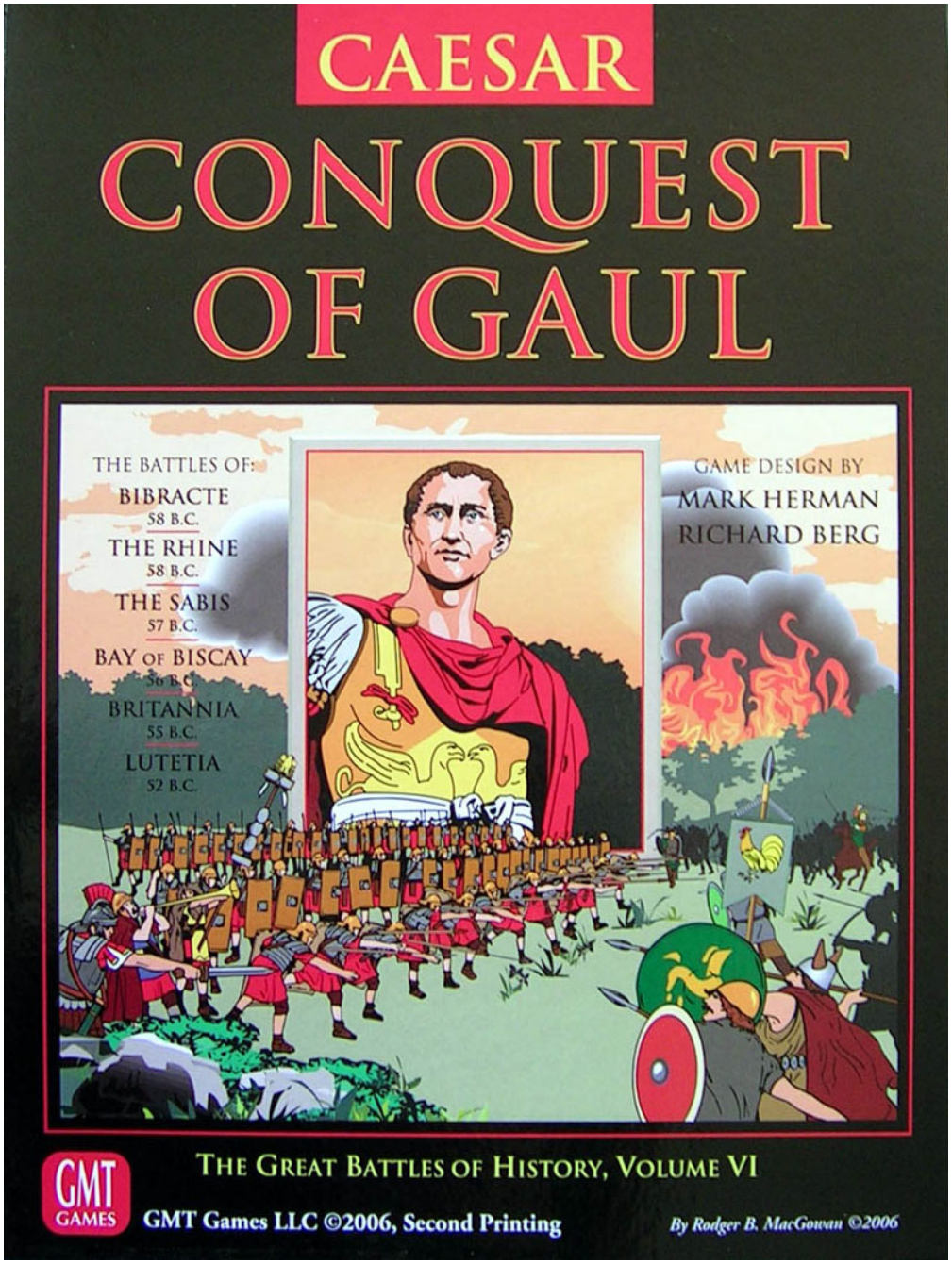


Zanim Gajusz Juliusz Cezar został najważniejszą osobą w państwie rzymskim, zanim w toku paroletnich zwycięskich zmagań na trzech kontynentach z „obrońcami Republiki Rzymskiej", w wyniku których stał się faktycznym jednowładcą ogromnego Imperium, w ciągu paru lat zdołał podbić obszar celtyckiej Galii oraz wyprawić się kilkukrotnie do Germanii i Brytanii. Gra „Caesar: Conquest of Gaul" z serii „Great Battles of History" (GBoH) wydawnictwa GMT Games pozwala nam przenieść się na pola najciekawszych bitew z okresu celtyckich podbojów Cezara, wówczas prokonsula Rzymu.

Po stronie rzymskiej gracz będzie dysponował legionami hiszpańskimi (VII, VIII, IX i X) i północnoitalskimi (XI, XII, XIII oraz XIV), słynnymi na cały ówczesny cywilizowany świat basenu Morza Śródziemnego m.in. z niżej wymienionych starć, oraz jednostkami auxiliaries, czyli pomocniczymi (sojusznicza, głównie galijska, konnica, łucznicy, procarze). Po drugiej stronie staną do boju wojownicze plemiona Helwetów, germańscy najeźdźcy Galii, waleczni Belgowie, Brytowie na rydwanach oraz sojusznicy Wercyngetoryksa z lat jego wielkiego powstania, czyli Sekwanowie. Morskie siły reprezentują Celtowie z północno-zachodnich wybrzeży dzisiejszej Francji. Wszystkie te wojska mogą zmierzyć się w czterech bitwach lądowych, jednym desancie morskim w Brytanii oraz w jednym pełnomorskim starciu flot, gdzie bitwa oparta została na zasadach znanych z kolejnej gry z serii GBoH, czyli „War Galley". Jak więc widać, mamy tutaj całą paletę możliwości i czeka nas wiele wyzwań. Bitwy mają charakter taktyczny i są dość zróżnicowane. Raz walczymy w dolinach, raz mając za sobą rzekę, a w bitwie nad rzeką Sabis Rzymianie stają się obiektem napaści w trakcie budowy swojego obozu. Równie ciekawie przedstawia się rzymski desant morski prosto z galer na brytyjskie wybrzeża z czekającymi już tam tysiącami wojowników na rydwanach. Słowo „schemat" na pewno nie pasuje do przedstawionych w grze scenariuszy.

Po otwarciu solidnego pudła, typowego dla gier GMT Games, naszym oczom ukazują się trzy arkusze żetonów, których łącznie jest 840. Niech nie przeraża Was ta liczba, jedna strona w bitwie używa co najwyżej 80 żetonów ukazujących jednostki bojowe i dowódców, a zwykle mamy do czynienia z mniejszą ich liczbą. Żeton piechoty reprezentuje od 400 do 800 wojowników, jazdy i rzymskich wojsk pomocniczych około 300-400.

Należy nadmienić, że grafika pudełka nie zniewala realizmem czy urodą. Całkowicie subiektywnie mogę stwierdzić, że w historii wydawnictwa było wiele wizualnie atrakcyjniejszych pudełek, choć utrzymanych w podobnej konwencji. W tym znajdziemy dwie obustronnie zadrukowane mapy z polami trzech wielkich i dwóch mniejszych bitew. Bitwa morska może zostać rozegrana na dowolnej wielkiej mapie. Co do grafiki map, uważam je za ładnie i porządnie wykonane. Poza nimi w pudełku standardowo znajduje się dwudziestosześciostronicowa instrukcja, szesnastostronicowy pakiet scenariuszy oraz ośmiostronicowy zestaw zasad i scenariusz do bitwy morskiej floty rzymskiej z ligą nadmorskich Celtów. Dodatkowe tabele pomocnicze są zrobione na twardym kartonie, co bardzo cieszy, gdyż często używa się ich w trakcie rozgrywek.

Mechanika samych bitew dla znawców, chociażby siostrzanej gry „The Great Battles of Alexander", nie powinna nastręczać większych kłopotów, a nowicjusze nawet przy przeciętnej znajomości języka angielskiego powinni „załapać" jak walczyć już po kilku spotkaniach z „Caesarem". Instrukcja jest napisana jasno i przejrzyście, w sposób bardziej przystępny od tej z

„Alexandra”. Wynika to z faktu, że gra jest szóstą z kolei pozycją w historii serii GBoH, podczas gdy „Alexander” dopiero przecierał szlaki. Poza tym jest w nim znacznie więcej różnorodnych jednostek i przez to walka jest bardziej skomplikowana.

Wróćmy jednak do galijskich puszcz. Sercem gry „Caesar: Conquest of Gaul” jest system dowodzenia, bowiem oprócz obrony i możliwości odpowiedzenia przeciwnikowi na atak gradem strzał czy pocisków przez jednostki z takimi zdolnościami (np. łucznicy czy lekka piechota barbarzyńska) całość zachowań oddziałów w trakcie bitwy podporządkowana jest ich dowódcom. Po stronie rzymskiej pojedynczym legionem czy grupą oddziałów pomocniczych dowodzi pretor bądź legat, a po przeciwnej, oddziałem, z reguły wódz pomniejszego plemienia (różne plemiona razem tworzą daną armię barbarzyńską). I tylko jednostki będące pod komendą danego wodza, czyli legioniści z danego legionu bądź podwładni z plemienia, w danym momencie wykonują rozkazy. Walkę rozpoczyna wódz o najmniejszym współczynniku inicjatywy, później działają kolejni, przy czym wodzowie naczelni mają możliwość przejmowania inicjatywy własnych oraz wrogich wodzów. Prowokuje to niejednokrotnie zaskakujące zdarzenia w trackie walki. To wszystko ma oddać lotność i szybkość reakcji na wypadki w trakcie bitwy wybitnych wodzów ówczesnych starć, takich jak Juliusz Cezar czy Germanin Ariowist. Czyli w grze występuje interakcja pomiędzy stronami, a decyzje podejmowane są przez różnych wodzów jednocześnie. Dzięki temu druga strona nie nudzi się, podczas gdy przeciwna mozolnie przesuwa swoje siły.

Każda bitwa składa się ze wzajemnych ostrzałów i bezpośrednich starć, których wynik znajdujemy w tabelach pomocniczych. W grze mamy kilka takich tabelek, m. in. określających straty zadane przez ostrzał, służących do ukazania przewagi technologicznej lub organizacyjnej danego rodzaju wojsk czy też przedstawienia strat, pokazujących wynik starcia po rzutach kostką. System jest o tyle ciekawy, że straty zadane danemu oddziałowi zaznaczamy nakładając żeton pomocniczy z cyferką ilości obrażeń zadanych jednostce, przy czym obrażenia rozumiemy głównie jako rozbicie spoistości oddziału. Gdy armia dostanie określoną w każdym scenariuszu ilość strat (z ang. hits), a co za tym idzie jednostki z przekroczoną ilością dozwolonych „hitów” nakryjemy żetonem ucieczki, zaczyna się odwrót i bitwa się kończy.

Cały system zadawania strat to doskonałe przedstawienie antycznych zmagań, pamiętajmy bowiem, że większość strat zadawanych w bitwach tamtych czasów następowała właśnie podczas ucieczki armii jednej ze stron z pola bitwy, a nie w jej trakcie, co autorzy systemu wiernie przedstawili w grze systemem zadawanych obrażeń prowadzących do utraty spoistości i dezorganizacji sił. Jest tu też kilka innych ciekawych rozwiązań, jak np. osobiste walki wodzów czy orzeł danego legionu, którego utrata może bardzo dużo kosztować Rzymian.

Nie chcę zanudzać czytelnika dokładnym opisem całości systemu walki w grze, więc mogę tylko zapewnić, że taka mechanika bitwy bardzo dobrze oddaje charakter i specyfikę ówczesnych starć, a zarazem każdą bitwę da się rozegrać w jeden, choć niekiedy długi, wieczór. Po stronie rzymskiej mamy kolejne typowe dla Rzymian zagrania, czyli grupowanie kohort, obrzucenie wroga pilami i atak gladiusami, Barbarzyńcy z kolei korzystają ze specyficznego impetu w pierwszym starciu, oddanego przez właściwy żeton pomocniczy, co daje im pewne bonusy w trakcie starcia.

Gra ma jednak jedną, dość istotną, wadę. Większość bitew okazuje się być grą do jednej, barbarzyńskiej bramki. Dzieje się to głównie za sprawą tabelki „Shock Superiority Chart", która zwielokrotnia ilość strat zadanych atakowanej jednostce dwu- bądź trzykrotnie, a w której rzymska kohorta ma przewagę prawie nad każdym przeciwnikiem. Już po dwóch etapach może okazać się, że barbarzyńska armia pomimo swej liczebnej przewagi rozsypuje się. Jednakże, z drugiej strony nasuwa się pytanie: czy autorzy powinni zmniejszyć tę dysproporcję? Ostatecznie każdą z tych bitew wygrali, i to zdecydowanie, Rzymianie. Osobiście wydaje mi się, że przewaga Rzymian ukazana w tabeli przewagi jakościowej jest zbyt wysoka. W końcu Celtowie walczyli w podobny do nich sposób, podobną bronią, brakowało im tylko takiego zorganizowania i fachowego dowodzenia, jakie miał legion. To ostatnie jest z kolei dodatkowo odzwierciedlone w innym miejscu, w kwalifikacjach pojedynczych wodzów i w całości systemu dowodzenia armii rzymskiej. Pamiętajmy, że głównie dzięki sprawnemu dowodzeniu i samej osobie genialnego wodza – Cezara, Rzymianie odnieśli tak duże sukcesy na Północy. W bezpośrednim starciu przewaga niższych i drobniejszych Rzymian nie zawsze wydawała się być taka pewna. Barbarzyńcy niejednokrotnie udowodnili, że umieją dobrze walczyć. Mimo wszystko jednak, wynik starć nie zawsze jest taki oczywisty. Myślę, że rozbicie świetnej germańskiej jazdy czy najwaleczniejszego belgijskiego plemienia nie będzie wcale takim banalnym zadaniem dla rzymskiego gracza, jeśli nie wykorzysta on do końca swoich atutów.

Na końcu wypada jeszcze wspomnieć o oddzielnych dodatkach, czyli kolejnych bitwach do gry. Dotąd ukazał się dodatek „Caratacus", traktujący o rzymskim podboju Brytanii w I wieku n.e. z dwoma bitwami oraz „Gergovia", o bitwie będącej jedyną większą porażką Cezara w Galii. Ten ostatni dodatek wydaje się być szczególnie ciekawym, z racji trudnego terenu, na którym przyjdzie walczyć niepokonanym dotąd Rzymianom i skomplikowania operacji po obu stronach. Należy jeszcze zaznaczyć, że w internecie zamieszczono wiele dodatkowych scenariuszy do gry, takich jak kampania w Akwitanii VII legionu Cezara czy powstanie celtyckiej królowej Boudiki w Brytanii z połowy I wieku n.e.

Podsumowując, gra jest na tyle interesująca, że może czasem warto dla niej odejść od napoleońskich korpusów czy drugowojennych dywizji i zatopić się na jakiś czas w tych pięknych, ale i bezlitosnych bitwach, wykuwających północne granice Imperium Romanum. Bo to, że miłośnik antycznych bitew powinien mieć tę pozycję w swoim zbiorze, nie ulega chyba

wątpliwości.

Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE

Autor: *Teufel*
Zdjęcia: *Teufel*

Opublikowano 10.04.2011 r.