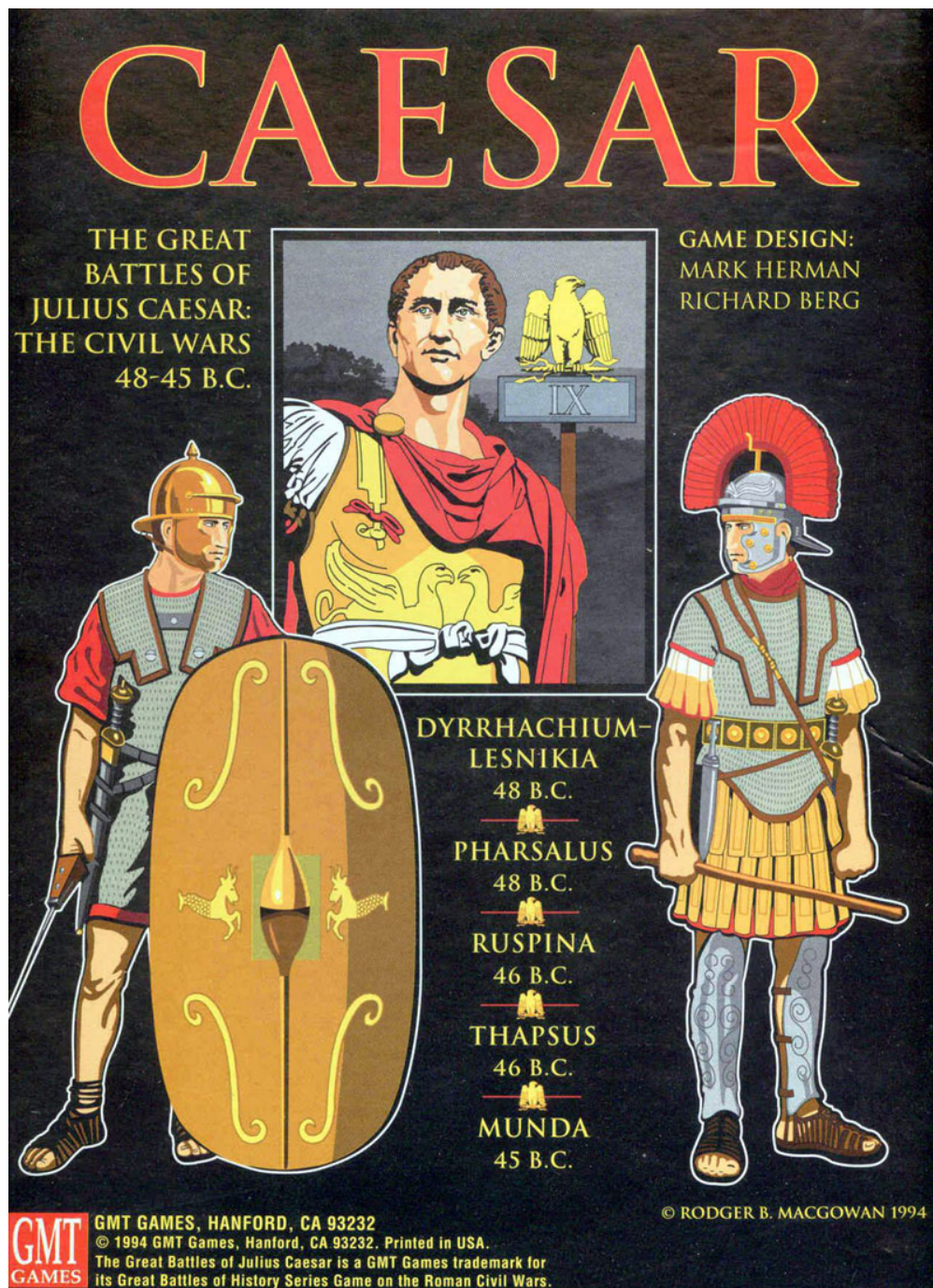




Niewątpliwie rzymska okładka na pudełku

Marszałek Tuchaczewski i admirał Kołczak; generał Grant i generał Lee; Oliver Cromwell i król

Karol I; wreszcie Juliusz Cezar i Gnejusz Pompejusz, to najbardziej znani w historii stojący naprzeciw siebie generałowie i wodzowie biorący udział w wojnach domowych. IV część serii *Great Battles of History*

(GBoH) wydawnictwa GMT Games pozwala nam przenieść się po raz kolejny na równiny śródziemnomorskie, na których tym razem pewien ambitny Rzymianin postanowił upomnieć się o swoje miejsce w Wiecznym Mieście i historii.

Co w środku

W środku bardzo ładnego, czarnego, stylowego pudełka, na którym groźnie spoglądają na siebie centurion i świeży rekrut, znajdziemy trzy dwustronne mapy, 1120 żetonów, kostkę, instrukcję, zestaw scenariuszy – czyli standardowy skład gier z systemu GBoH. Grę wydano w 1994 roku, zaprojektowano odpowiednio wcześniej, a jednak od strony graficznej nie mogę żetonom i mapom nic zarzucić. Może jedynie mapa do bitwy pod Mundą jest nieco archaicznie przedstawiona, ale uważam to za szczegół.

To jak wielkie bitwy miały miejsce w latach 48-45 p.n.e. uświadamia nam ogrom żetonów. Mamy bowiem do dyspozycji aż 30 pełnych legionów z obu stron, każdy ma 10 kohort, dowódcę i orła legionowego oraz kilkaset żetonów wojsk pomocniczych – *auxiliares* – konnych i pieszych. Plus typowe dla systemu znaczniki pomocnicze. Oczywiście tylko część sił występuje w poszczególnych scenariuszach, autor gry zadbał jednak o to, byśmy w większości przypadków dysponowali historycznymi oddziałami, a nie bezimiennymi legionami i wojskami auksyliarnymi, co jest wielkim plusem wprowadzającym klimat do gry. Każdy legion ma swój kolor, co pomaga w rozstawieniu i cieszy oczy, wojska pomocnicze przeciwnych stron również obdzielono odmiennym tłem. Miłym zaskoczeniem jest piękna galeria twarzy na żetonach głównych dowódców, rzecz rzadka w wojennych grach planszowych. Prezentują się na nich najznakomitsi senatorowie rzymscy. No właśnie, wszędzie tylko ci Synowie Wilczycy.

Hmm, coś tu nie gra..

Chciałoby się w tym momencie powiedzieć znany filmowy zwrot „Houston, mamy problem”. Przecież są tu sami Rzymianie? Rzeczywiście, gros ludzi zaangażowanych w te gigantyczne i długoletnie walki o największe europejskie imperium w historii mogło z dumą powiedzieć – *Ro manus sum*

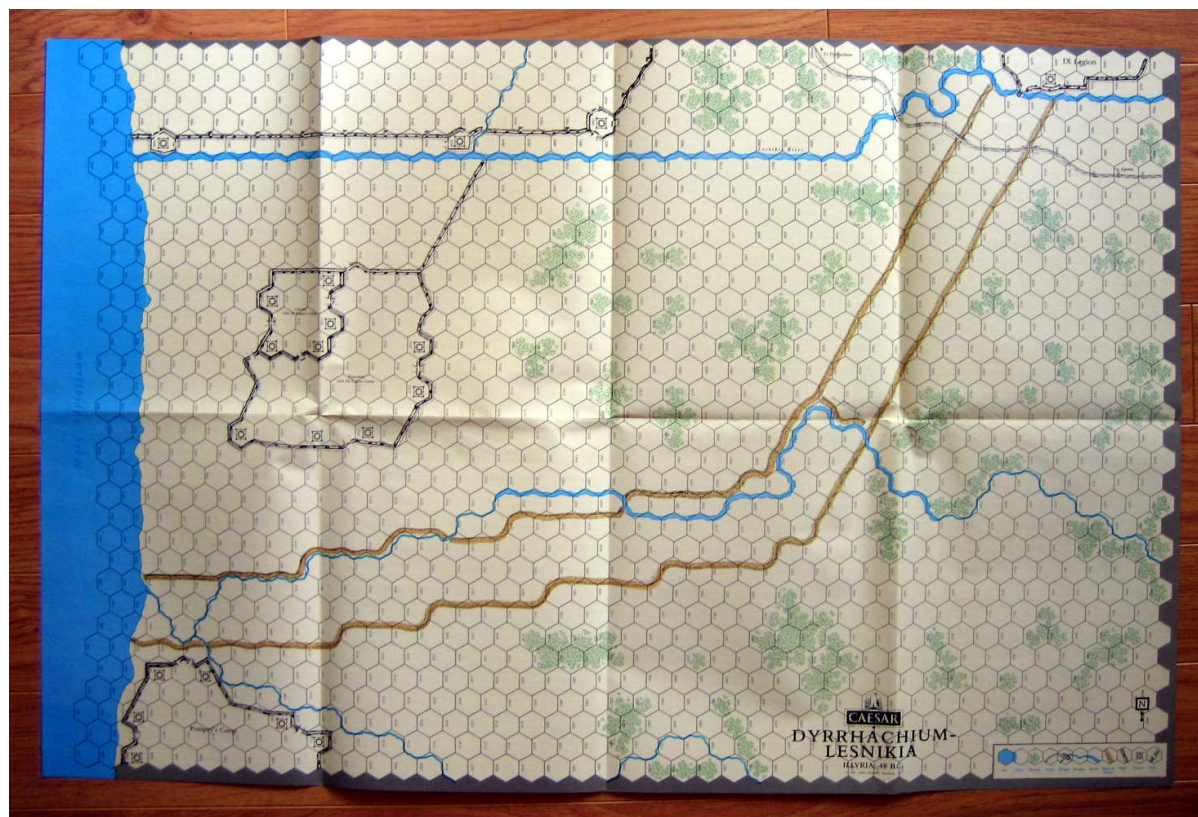
. Recenzowana gra przedstawiałaby się zatem większości czytelników jako beznadziejnie nudna, gdyby nie kilka jej aspektów.

Po pierwsze, ukazuje najważniejsze starcia dwóch wielkich obozów politycznych w Rzymie. Cóż, pozostaje mieć do nich pretensje o taki, a nie inny konflikt, cały w tym urok wojen domowych. Po drugie, legiony są zróżnicowane poprzez swoją jakość. Większość legionów

Wpisany przez Teufel

sobota, 14 maja 2011 19:19 - Poprawiony poniedziałek, 16 maja 2011 22:22

cezariańskich ma status weteranów, a republikańskich – rekrutów i zielonych kohort poborowych. Ponadto mamy masę bardzo ciekawych wojsk pomocniczych. Walka nie ma, wbrew pozorom, charakteru jednostajnej „rąbaniny” ciężkozbrojnych. Trzecią zaletą są dość nietypowe scenariusze, ale o nich za chwilę.



Plansza do bitew pod Dyrrachium i Lesnikią (48 p.n.e.)

Mechanika

Czytelnicy mieli okazję zapoznać się z sekretami mechaniki systemu GBoH w innych recenzjach, zatem by nie powielać tematu, przedstawię tylko zmiany, jakie mają miejsce w grze w stosunku do innych z serii.

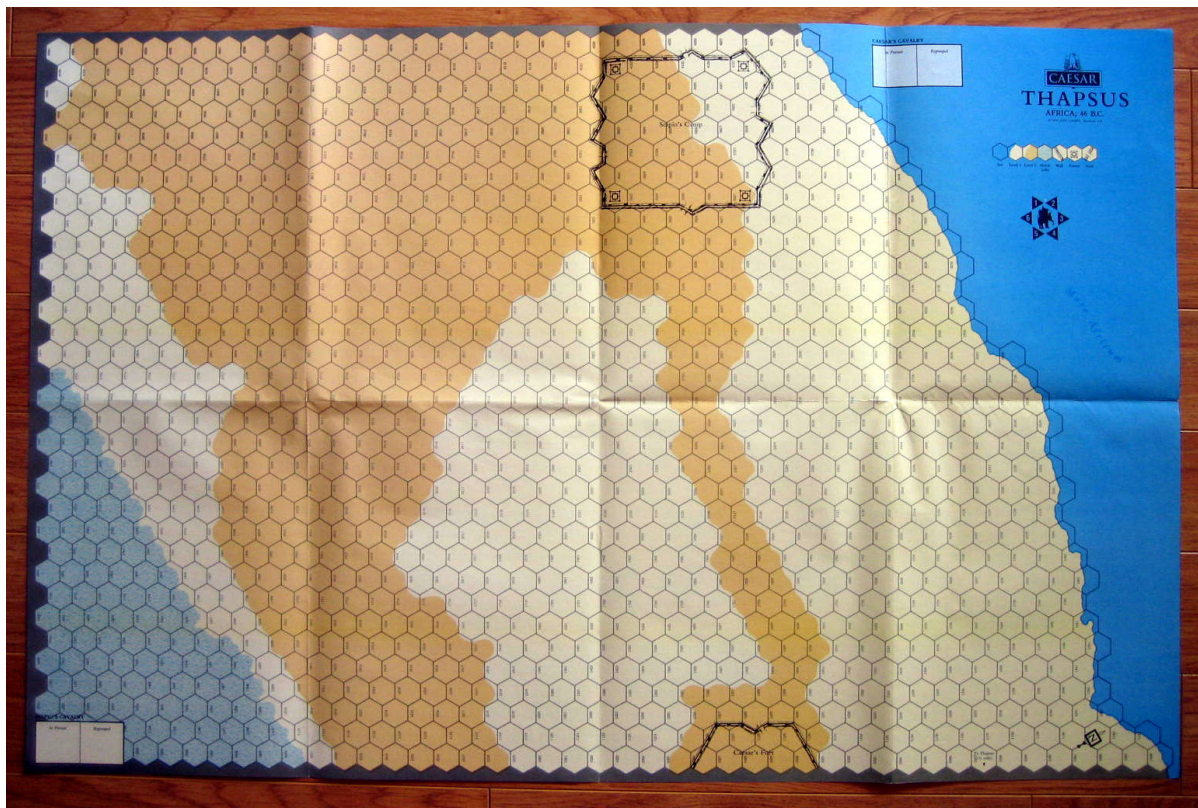
Dowodzenie ma tu bardziej hierarchiczny charakter niż w pozostałych częściach systemu. Wodzowie, oprócz naczelných, nie mogą biegać po całej planszy by ratować jedno czy drugie

Wpisany przez Teufel

sobota, 14 maja 2011 19:19 - Poprawiony poniedziałek, 16 maja 2011 22:22

skrzydło. Na samym dole mamy legata legionu ze swoimi 10 kohortami. Nie powinien wychylić nosa dalej niż trzy hekсы od legionowego orła, bo straci kontrolę nad swoimi podwładnymi. Jeśli zaistnieje taka sytuacja, nad skrzydłem ma pieczę *section commander*. Mają oni przede wszystkim za zadanie naprawiać to, co nie uda się legatom, dlatego można napisać, że trzecia linia kohort należy do nich. Dodano też samodzielną fazę ruchu oddziałów znajdujących się w obozie, bez konieczności wydania rozkazów przez jakiegoś dowódcę. Wojska pomocnicze, ale nie jazda, poruszają się również w swojej samodzielnej fazie, są zawsze dowodzone, po prostu oszczepnicy, łucznicy i procarze wiedzieli co do nich należy w trakcie bitwy, a że byli często, tak jak legioniści, zawodowymi żołnierzami, to takie rozwiązanie wydaje się być racjonalnym.

Ciekawą opcją jest możliwość utworzenia przez legionistów specjalnego szyku *testudo*, czyli żółwia, dzięki któremu lepiej chronią się przed ostrzałem koszem ruchliwości. Jest to bardzo przydatna komenda z uwagi na fakt, że w każdym scenariuszu pełno jest latających pilum i innego rodzaju oszczepów, strzał łuczniczych oraz z machin miotających, występują nawet balisty. Poza tym cały system walki, mechanika zadawania punktów hitów, ucieczki, rewitalizacja sił, losowanie aktywacji wodzów etc. mają bardzo zbliżony charakter do zasad w innych grach o tematyce starożytnej z tej serii.



Plansza do bitwy pod Tapsus (46 p.n.e.)

Scenariusze

- Dyrrachium – do czasów gry „Alesia” w systemie nie mieliśmy raczej do czynienia z walkami na umocnionych pozycjach, co dla Rzymian było wręcz chlebem powszednim w ich kampaniach. Bardzo ciekawy i stosunkowo niewielki scenariusz z mnóstwem taktycznych możliwości. Sześć legionów Pompejusza uderza znienacka na południowe linie cezariańskie by wyrwać się z uścisków zdobywcy Galii. Samotny IX Legion Cezara pilnujący umocnień ma momentalnie wielkie kłopoty. Czy Marek Antoniusz zdąży skontrolować wroga swoimi pośpiesznie zebranymi kohortami?

- Lesnikia – nocny kontratak Cezara po wcześniejszym udanym zagranium Pompejusza, czyli konsekwencja historycznego starcia z poprzedniego scenariusza. Małe, zgrabne siły, walka nocna z jej ograniczeniami. Raczej dla zaawansowanych graczy. Zaspany Pompejusz może mieć duży problem z weteranami Cezara.

- Farsalos – 20 legionów na pozycjach, 8000 konnych. Dodano bardzo realistyczne, opcjonalne zasady na uzyskanie historycznego zaskoczenia przez cezarian w stosunku do jazdy republikańskiej. Wielka bitwa, dość statyczna, oprócz jednego ze skrzydeł. Szanse są wyrównane, niestety nad bitwą przyjdzie spędzić cały dzień.

- Ruspina – interesujące starcie, nazwane tu „mini Karrami” (bitwa pod Carrhae 53 r. p.n.e. – wielka klęska triumwira Marka Krassusa w górnej Mezopotamii z konnymi Partami). Najlepszy jeździec Republiki, Tytus Labienus, zaskakuje w marszu Cezara z jego marnymi siłami na pustyni. Otacza lotnymi afrykańskimi konnymi i lekkozbrojnymi. Cezar musi przejść do krańca mapy, droga jest długa, a dziesiątki tysięcy strzał, oszczepów i pocisków skutecznie wstrzymują te zamiary. Dlaczego Cezar nie dokończył swego żywota na afrykańskiej równinie? Autorzy scenariusza sami właściwie nie wiedzą, jak Cezar wyrwał się Labienusowi spod noża pod gardłem.

- Thapsus – decydująca bitwa w kampanii afrykańskiej. Na pierwszy rzut oka Scypion nie ma wielkich szans z wiarusami Cezara. Ale na jego skrzydłach gotują się duże ilości słoni oraz jazdy. Teren jest mocno ograniczony słonym jeziorem i Mare Nostrum. Niestety *Order of Battle* scenariusza nie wytrzymuje krytyki w zestawieniu z solidnym dziełem Cezara – „Wojną afrykańską”. Brakuje wielu poszczególnych legionów, ogólnie Cezar został tu zanadto „przepakowany”. Istnieje za to opcjonalna zasada, mówiąca o możliwym powrocie króla

The Great Battles of Julius Caesar: The Civil Wars 48-45 B.C. (GMT Games)

Wpisany przez Teufel

sobota, 14 maja 2011 19:19 - Poprawiony poniedziałek, 16 maja 2011 22:22

Numidii Juby ze swoimi trzema legionami, które „nie przegrały nigdy, choć walczyły już w czterdziestu bitwach” i tysiącami konnych Numidów, prosto na tyły Cezara. Wtedy starcie nabiera wielkich emocji.

- Munda – synowie Pompejusza rzucają wyzwanie Cezarowi. Bitwa rozmiarów Farsalos, ale tym razem obrońcy Republiki stoją na wielkich wzgórzach i ani myślą zejść. Cezar nie ma wyjścia i musi pięć się po skałach. Bitwa jeszcze nierozegrana przez recenzenta, jej rozmiar skutecznie go od niej odstrasza. W rzeczywistości legioniści cezariańscy poradzi tu sobie dość sprawnie ze świeżo powołanymi młodzieńcami z andaluzyjskich miasteczek. Co ciekawe, po obu stronach pod Mundą walczyły prawie same legiony powołane w Hiszpanii.



Bitwa pod Baecula (208 p.n.e.)

Dodatki

Niewątpliwą zaletą gry są jej bogate dodatki. Pierwszy, „Dictator” przedstawia zmagania konsula Sulli z wojownikami pontyjskiego króla Mitrydatesa VI o kontrolę nad Grecją w 86 r.

Wpisany przez Teufel

sobota, 14 maja 2011 19:19 - Poprawiony poniedziałek, 16 maja 2011 22:22

p.n.e. oraz bitwę pod Vercellae w 101 r. p.n.e., gdzie ulubieniec plebsu Gajusz Mariusz pokonał ogromną armię plemion germańskich Cymbrów i Teutonów mających ochotę złupić słoneczną Italię. Dodatek aktualnie jest nie do zdobycia poprzez GMT Games.

Drugi, „Veni, Vidi, Vici”, przedstawia dwie małe, dobrze zbalansowane bitwy pod Nicopolis z 48 r. p.n.e. i Zelą z 47 r. p.n.e., w których Rzymianie zmierzyli się z bosforańskim królem Farnacesem.

Rozszerzenia dodają sporo uroku grze, walczymy bowiem z typowo hellenistycznymi armiami, pełnymi falang szkolonych na modłę macedońską oraz ciężkozbrojnej jazdy, wielkiego postrachu legionistów na przestrzeni dziejów. Jest dodatkowo wielka armia cymbryjska z piętnastotysięczną, bardzo groźną konnicą.

Ponadto GMT wydało w swoim magazynie *C3i* wiele dodatków, na przykład całą wcześniejszą wojnę domową, czyli kampanie Kwintusza Sertoriusza z Pompejuszem Wielkim w Hiszpanii. W numerze 10 *C3i* znajdziemy aż siedem bitew z okresu buntu dumnego senatora. Dodatkowo zagorzali fani gry tworzą własne, niektóre wręcz gigantyczne scenariusze, chociażby takie jak bitwa pod Filippi 42 r. p.n.e., gdzie część morderców dożywotniego dyktatora Rzymu Cezara przedwcześnie spotkało się z bogiem świata podziemi Plutonem.

Podsumowując, gra ta nie ma zbyt wielu „wyznawców” z powodu specyfiki tematu. Ponadto jest do zdobycia wyłącznie na rynku wtórnym. Jednakże sam wielokrotnie, po przeczytaniu historii najbardziej znanej rzymskiej wojny domowej, pragnąłem przenieść się do dziewiątego sierpnia czterdziestego ósmego roku przed Chrystusem, na nasłonecznione i pokryte kurzem pola pszenicy nieopodal antycznego miasta Farsalos, czyli do dnia, w którym właściwie powstało Cesarstwo Rzymskie. Ta gra może to umożliwić. Zatem niech wygra lepszy Rzymianin.

Autor: *Teufel*

Zdjęcia: *Teufel*

Opublikowano 14.05.2011 r.