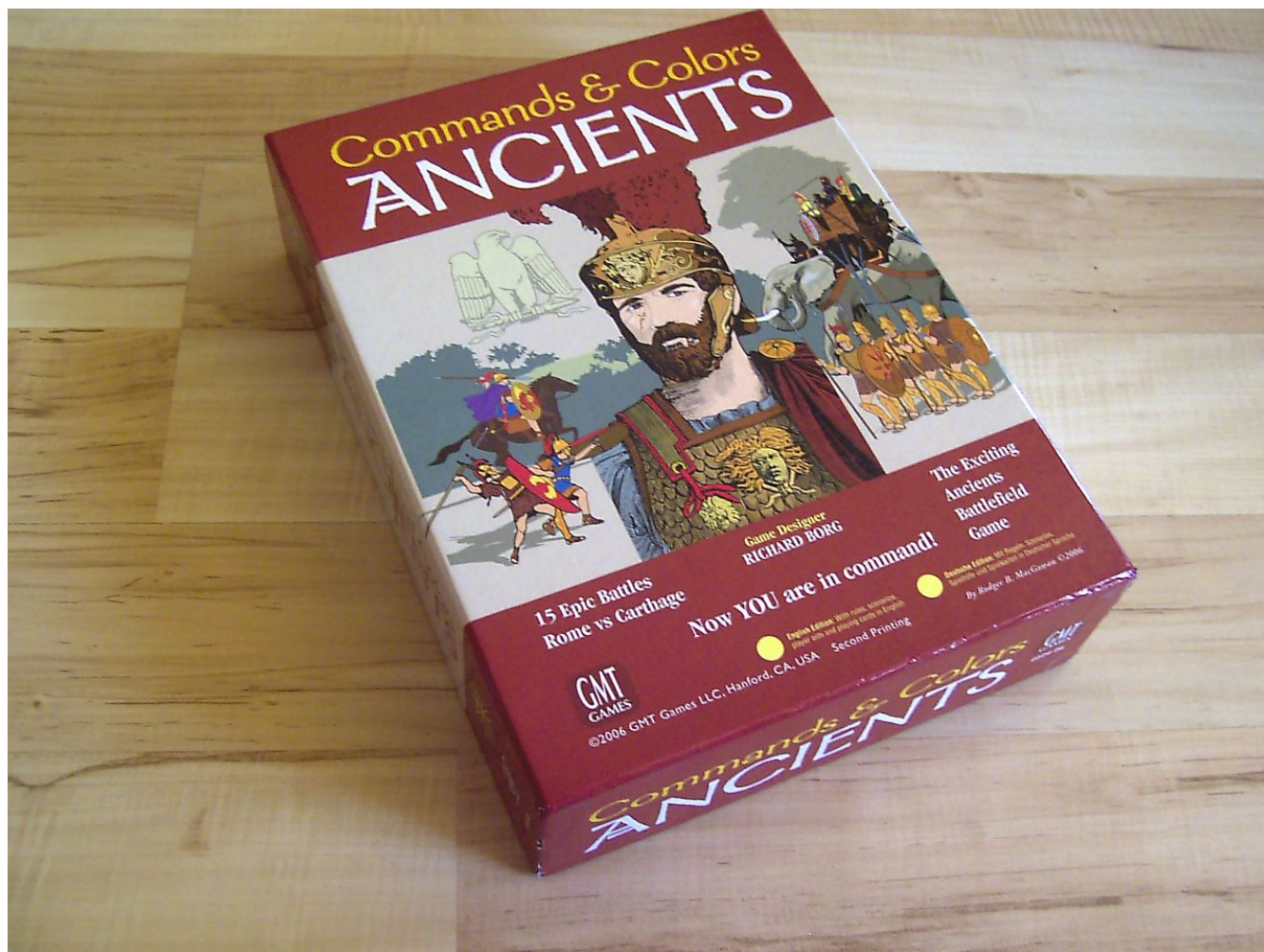




Gra przedstawia 10 bitew stoczonych w czasie wojen między Kartaginą i jej wrogami: Syrakuzami oraz Rzymem. Możemy wziąć udział w najslawniejszych starciach takich jak bitwa pod Kannami czy Zamą, ale także w tych mniej znanych jak bitwa pod Akragas. Dodatkowe scenariusze można pobrać ze strony GMT Games, tak więc gra gwarantuje wiele godzin zabawy.

Zacznę od tego, że gra jest pięknie wydana – bardzo wytrzymałe pudełko z ładnymi grafikami, gruba i sztywna plansza ozdobiona obwódką przedstawiającą starożytne bitwy, jednostki, dowódców itp., podobnie jak karty rozkazów, które także są ozdobione licznymi grafikami. Naklejki na bloczki przedstawiające jednostki są klimatyczne i dobrze oddają poszczególne formacje i oddziały. Całość stoi na bardzo wysokim poziomie.

Commands & Colors: Ancients (GMT Games)

Wpisany przez Parmenides

poniedziałek, 21 listopada 2011 20:15 - Poprawiony wtorek, 22 listopada 2011 17:48

Instrukcja do gry ma 28 stron, z czego 13 zajmują zasady, reszta to przygotowanie do gry i scenariusze. Napisana jest ona w sposób przejrzysty, zawiera liczne przykłady i omówienie najważniejszych zasad (co w przypadku GMT Games nie zdarza się często...), tak więc osoba znająca angielski na przynajmniej średnim poziomie może zacząć rozgrywkę już po pierwszym jej przeczytaniu. Gra zawiera dwie karty pomocy gracza, na których znajdziemy **WSZYSTKIE** informacje dotyczące naszych jednostek, dzięki czemu w czasie gry nie trzeba już zaglądać do instrukcji – kolejny duży plus.

W grze oddziały przedstawiane są za pomocą bloczków (łącznie jest ich 345!) różnej wielkości, od 16 x 16 x 8mm do 21 x 26 x 8mm. Trzeba na nie obustronnie nakleić jednostki – całość prezentuje się bardzo dobrze, ale samo naklejanie jest bardzo czasochłonne – zajmuje parę godzin i jest męczące... To moim zdaniem największy minus tej gry.



Przejdę teraz do samej rozgrywki. Sercem gry jest 60 kart rozkazów. Na początku każdej bitwy

Commands & Colors: Ancients (GMT Games)

Wpisany przez Parmenides

poniedziałek, 21 listopada 2011 20:15 - Poprawiony wtorek, 22 listopada 2011 17:48

gracz ciągnie określoną liczbę kart (gracz grający armią, która historycznie miała lepszych dowódców ma ich zazwyczaj więcej niż jego przeciwnik). Rozgrywka dzieli się na tury, w której gramy kartę – najczęściej aktywujemy nią jednostki, wykonujemy rozkazy, odrzucamy ją i dociągamy nową, następnie to samo robi przeciwnik – gra się szybko, tura trwa około 3 – 5 minut. Plansza podzielona jest na hekсы – 1 oddział na heks, oraz na 3 sekcje: Lewą, Środkową i Prawą (podobnie jak w *Memoir* czy *Battle Cry*). Karty aktywują np. 3 jednostki w lewej sekcji, pozwalając im na ruch i walkę, ale są o wiele bardziej zróżnicowane niż w ww. grach – w grze bardzo ważne jest trzymanie linii, dzięki temu będziemy mogli przesunąć nawet całą armię we wszystkich sekcjach za pomocą jednej karty, aktywować jednostki znajdujące się blisko dowódcy itp. Dzięki temu gra jest mniej losowa niż w np.

Memoir

, gdzie czasem czekamy parę tur na odpowiednią kartę z danej sekcji... Dodatkowo w grze występuje 45 obustronnych elementów terenu, które „nakładamy” przed bitwą na planszę – rozwiązanie dobrze znane z innych tytułów tu również świetnie się sprawdza pozwalając jednocześnie na dowolne modyfikowanie planszy i tworzenie własnych scenariuszy.



W grze występuje duża ilość jednostek – Lekka, Średnia i Ciężka piechota, Łucznicy, Procarze, Auxilia, Najemnicy barbarzyńscy, Maszyny bojowe, Lekka, Średnia i Ciężka jazda, Rydwany, Słonie bojowe oraz Dowódcy. Jak widać w porównaniu z podobnymi tytułami *C&C* oferuje ogromną liczbę bardzo różnorodnych oddziałów.

Jednostki dzielą się na Zielone – lekkie, Niebieskie – średnie i Czerwone – ciężkie. Lekkie jednostki są najbardziej mobilne, mogą też wykonywać ataki strzeleckie rzucając włócznie, średnie i ciężkie są oczywiście mniej mobilne, ale w starciu rzucają o wiele większą ilość kości, mogą ignorować flagi ucieczki i korzystać z symbolu mieczy na kostce. Starcie polega na rzucaniu odpowiednią dla danego oddziału ilością kości 6 ściennych – im silniejszy oddział, tym większą ilość kości rzuca. Na kościach nie ma oczek, zamiast tego są symbole: Zielony, Niebieski, Czerwony, Miecze, Flaga i Dowódcy. Aby zadać jednostce straty trzeba wyrzucić jej symbol np. Zielony by zadać straty lekkim oddziałom. Niektóre jednostki by zadać straty mogą dodatkowo korzystać z symbolu mieczy, a jeśli jednostce towarzyszy dowódca również z symbolu dowódcy i możliwości ignorowania 1 flagi ucieczki. W ten sposób ciężkie oddziały, wraz z dowódcą stają się potwornie groźną bronią, ale trzeba uważać bo gdy zadamy straty oddziałowi, któremu towarzyszy dowódca rzucamy też na jego obrażenia. Siła jednostki reprezentowana jest przez ilość bloczków na heksie – 4 dla piechoty, 3 dla jazdy, 2 dla słoni i rydwanów, 1 dla dowódcy. Jeśli jednostka otrzyma np. 2 obrażenia to ściągamy jej 2 bloczki – proste i skuteczne rozwiązanie (bloczki sprawdzają się w tym przypadku lepiej niż żetony, bo łatwiej jest nam w ten sposób odczytać siłę każdego oddziału, których na planszy bywa dużo). Ważną różnicą między *C&C Ancients* a np. *Memoir* jest fakt, że jednostka atakowana w walce wręcz „oddaje” napastnikowi (obaj gracze rzucają jednocześnie za swoje oddziały), dzięki temu unikamy głupich sytuacji, gdy ktoś beztróska wyrzyna nasze wojska a my możemy się tylko przyglądać.

Commands & Colors: Ancients (GMT Games)

Wpisany przez Parmenides

poniedziałek, 21 listopada 2011 20:15 - Poprawiony wtorek, 22 listopada 2011 17:48



[Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE](#)