

Jakiś czas temu sporo rozprawiano na naszym forum o reformach systemu, na którym oparte są gry **SPQR** oraz **The Great Battles of Alexander (GBoA)**, a także inne tytuły starożytne autorstwa **Richarda Berga**, jak **C**

harios of Fire

(wiele z nich stworzył wspólnie z

Markiem Hermanem

). Głównym problemem w mechanice tych tytułów jest jak wiadomo aktywacja, a dokładniej efekt w postaci

sztafety wodzów

, jak to zostało swego czasu nazwane. Jedną z propozycji polegała na swego rodzaju powrocie do rozwiązań zawartych w grze

The Great Battles of Julius

Caesar

czy szerzej serii

Caesar

, na którą składa się również gra

Caesar: Conquest of Gaul

(wydawcą wszystkich wspomnianych tu gier jest

GMT Games

). Przewiduje ona większe ograniczenia co do tego który dowódca może dowodzić jakimi jednostkami, a zatem idzie w kierunku pożądanym przez reformatorów. System

Caesar

posiada w większości te same rozwiązania co dwa wskazane na początku tytuły, stanowiąc tak naprawdę ich wariację. Różnice koncentrują się wokół aktywacji. Po latach, jakie minęły od naszych ostatnich rozgrywek w

SPQR

, a także

GBoA

(liczne relacje z nich znajdziecie na portalu), by wyrobić sobie jakieś zdanie, postanowiliśmy rozegrać jedną z bitew opartych na tych rozwiązaniach. Kiedyś zresztą zagraliśmy inną bitwę w tym systemie – bitwę pod Lesniką 48 p.n.e., ale było to już jakiś czas temu. Tym razem padło na

bitwę pod Tapsus 46 p.n.e.

, która miała miejsce w Afryce, niedaleko Kartaginy, między Cezarem i jego zwolennikami a zwolennikami Pompejusza pod wodzą Scypiona Metellusa Nazyki, wspieranymi przez władzę Numidii Jubę I. Scenariusz jest bardzo nieźrównoważony, na korzyść Cezara, ale zarazem bitwa nie wydaje się duża, co było decydującym argumentem przy jej wyborze. Występuje jednak kilka opcji służących do zrównoważenia choć trochę tej dysproporcji. Zastosowaliśmy dwie, z których jedna okazała się istotna. Polegała ona na przyjęciu, że jednostki słoni pompejańczyków są wyszkolone. W wariacie historycznym są one niewyszkolone i wystarczy utrata 2 punktów spójności, aby słonie wpadły w szal (czyli jeden celny ostrzał łuczników, procarzy lub oszczepników). Oddaje to sytuację, jaka miała miejsce na początku bitwy, kiedy to spłoszone ostrzałem słonie spowodowały ogromny chaos w armii pompejańczyków, trując

Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54

inne oddziały na skrzydłach. W naszej rozgrywce słonie miały standardową spójność na poziomie 5, co oczywiście niczego jeszcze nie przesądzało wobec tego, że cezarianie posiadają całkiem sporo jednostek strzelczych, nie mówiąc o legionach, które rzucają pilami przed walką. Drugą przyjętą przez nas opcją, równoważącą szanse na korzyść pompejańczyków, były alternatywne zasady zwiększające szanse na przybycie dla nich posiłków. Uprzedzając bieg wydarzeń dodam, że posiłki nie zdążyły przybyć do zakończenia bitwy, więc nie miało to żadnego znaczenia. Wspomniałem o dużej dysproporcji szans na zwycięstwo na korzyść Cezara. Co jest jej źródłem? Słonie nie są najważniejsze. Kluczowa okazuje się jakość oddziałów legionowych. W przypadku armii Cezara wszędzie mamy weteranów, zaś u pompejańczyków stosunkowo świeże, średnio wyszkolone jednostki. Poza tym, że legionieści Cezara odznaczają się wyraźnie większą spójnością, to z racji tego, że są weteranami, mają przewagę w ataku, czyli

Attack Superiority

w stosunku do legionów pompejańczyków. Oznacza to, że w walce, gdy atakują, zadają podwójne straty. Przyznam też, że mieliśmy trochę dylematów od strony technicznej, bo w grach Richarda Berga poświęconych starożytności funkcjonują dwa odmienne sposoby wykorzystania rewersu żetonów: raz jest on wykorzystywany do oznaczania jednostek, które są osłabione (

Depleted

), innym razem do oznaczania jednostek, które się poruszyły. W przypadku tego scenariusza mamy jeszcze zasadę specjalną o tym, że drugi rzut legionów Cezara jest wyjściowo osłabiony. Nie mogliśmy się zdecydować który sposób oznaczania stosować, stąd na początku nie obracaliśmy poruszonych jednostek na rewers (dały o sobie znać przyzwyczajenia z *SPQR*

). Potem jednak doszliśmy do wniosku, że jest to dobry pomysł, a oznaczenie oddziałów, które są

Depleted

, uznaliśmy za mniej ważne. Piszę o tym, ponieważ patrząc na zdjęcia niektórzy mogliby nabrać z tego powodu wątpliwości. Muszę przyznać, że jeśli chodzi o oznaczanie różnych rzeczy, rozgrywka przebiegała nieco chaotycznie, stąd nie należy przywiązywać się ściśle do tego co jest na zdjęciach.

Cezarianie – Silver, Pompejańczycy – Raleen.

Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



Praktycznie wszystkie jednostki zostały uszczerbione, a niektóre zostały całkowicie zniszczone i procarzy

[GBoJC: The Civil Wars] Tapsus 46 p.n.e. – Raleen vs Silver, 25.09.2020

Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



Wpisany przez Raleen

piątek, 02 października 2020 07:35 - Poprawiony piątek, 02 października 2020 07:54



[Dziękuję za m FORUM STRATEGIE](#)