

Starożytność to jeden z najbardziej popularnych w wargamingu okresów historycznych. Dodajmy starożytność bardzo szeroko pojęta, ponieważ zwykle sięgająca średniowiecza. Spowodowało to wysyp różnego rodzaju zasad, że wspomnieć opublikowane w tym roku *Hail Caesar*

oraz

Clash of Empires

. Często początkującemu graczowi trudno się zdecydować co wybrać. Dlatego postaram się przedstawić trzy różne systemy bitewne prezentujące bardzo odmienne podejście do tematu – *DBA*

,
Warmaster Ancients

oraz

Field of Glory Ancient

.

DBA – szybko, abstrakcyjnie, turniejowo

De Bellis Antiquitatis to dosyć stary system bitewny. Ma już ugruntowaną pozycję i zdecydowanie najłatwiej znaleźć grające w niego osoby, również w Polsce. Głównym założeniem *DBA* jest turniejowy i szybki przebieg rozgrywki. Nie będę się zagłębiał w dokładny opis, ponieważ również na tym portalu znajdziecie teksty opisujące *DBA*

. Dość stwierdzić, że opiera się on na założeniu, że armie to zawsze 12 elementów. Elementy te dzielą się na różne kategorie posiadające różnorodną specyfikę, taką jak zasięg ruchu, ilość punktów ataku, zachowanie w terenie otwartym oraz trudnym itp.



DBA: Armia kapadocka w komplecie – 12 elementów (15 mm)

Liczba elementów sprawia, że łatwo przygotować armię do rozgrywki. Jest to zdecydowanie najbardziej „oszczędny” z prezentowanych przeze mnie systemów. Na skompletowanie armii nie potrzeba wielkich pieniędzy. Składają się one jedynie z kilkudziesięciu figurek. Ważnym elementem hobby jest dla mnie malowanie. DBA z pewnością pozwala tu poeksperymentować z każdym elementem. Mniej figurek to również szansa na skupienie się na szczegółach.

Rzut oka na podręcznik pozwala również zrozumieć logikę twórców. Pochodzi on z czasów, gdy liczyła się przede wszystkim skondensowana zawartość. Kupując go nie liczymy na kolorowe efektowne zdjęcia i grafiki, ani luksusowe wydanie. Zasady zostały maksymalnie skondensowane i podane w siermiężnym stylu. Pierwsza lektura może niektórych przerazić, gdyż przejrzystość nie należy raczej do cech podręcznika *DBA*. Aby nauczyć się zasad najlepiej rozegrać kilka bitew. Okazują się one bardzo szybko proste do zrozumienia.

DBA to gra turniejowa również dlatego, że na rozegranie jednej partii potrzeba zwykle nie więcej niż godzinę. Twórcy gry osiągnęli to upraszczając charakterystyki jednostek, zasięgi ruchu, ostrzału itp. Cel rozgrywki jest bardzo prosty – zniszczyć 4 elementy armii przeciwnika lub zabić jego element dowodzenia samemu ponosząc mniejsze straty. Nie ma co oczekiwać bardziej złożonych scenariuszy. Zasady po prostu nie przewidują innego rozstrzygnięcia.

To jest moim zdaniem zarówno słabością, jak i zaletą *DBA*. Prostota systemu oznacza, że jest on dobry na początek przygody z wargamingiem lub do całkowicie rekreacyjnego grania „przy okazji”. Jeśli jednak chcesz rozegrać jakieś historyczne starcie z użyciem armii różnej wielkości, strategicznymi celami itp.

DBA

nie jest odpowiednim systemem.

***Warmaster Ancients* – dla średnio zaawansowanych**

Warmaster Ancients to jeden z produktów *Warhammer Historical*. Podobieństwo do nazwy z system fantasy *Warmaster* nie

jest przypadkiem. Za stworzeniem

WA

stoją ludzie współpracujący z Games Workshop – najbardziej znaną firmą zajmującą się wargamingiem, czy ostatnio raczej hobby kolekcjonowania figurek.

Warmaster Ancients

to historyczna konwersja

Warmastera

z dodanymi nowymi zasadami oraz racjonalizacją niektórych przepisów.

Do wyboru, do koloru, czyli w co się bawić?

Wpisany przez Cisza

poniedziałek, 03 października 2011 10:43 - Poprawiony poniedziałek, 03 października 2011 19:23



Właściwość

Do wyboru, do koloru, czyli w co się bawić?

Wpisany przez Cisz

poniedziałek, 03 października 2011 10:43 - Poprawiony poniedziałek, 03 października 2011 19:23

[illegible]