



Game Design by Chad Jensen

NOTE DE DESIGN ȘI PLAYTEST

„Scopul principal al design-ului meu a fost să creez un joc amuzant și ușor de jucat care să fie o provocare atât pentru începători cât și pentru jucătorii foarte buni. Acuratețea istorică a fost al doilea aspect considerat, iar realismul a venit pe locul trei. Obiectivul a fost să creez un joc care să fie o aproximare rezonabilă a [Battle of the Bulge - Ofensiva din Ardeni].”

--Ray Freeman

În citatul de mai sus din minunatul joc al lui Ray Freeman, *Tigers in the Mist*, înlocuiți cuvintele „Battle of the Bulge” cu „câmpul de luptă haotic al celui de-Al Doilea Război Mondial din Europa” și veți începe să înțelegeți procesul meu de gândire pe parcursul design-ului și dezvoltării jocului **Combat Commander**. CC s-a născut dintr-o dorință de a face un joc despre luptele tactice de infanterie din Al Doilea Război Mondial care să aibă mai mult emoție și savoare decât detalii istorice pedante. Aceasta nu înseamnă că jocul este nerealist; doar că este realist într-un mod mai larg, mai visceral, în timp ce lucruri precum calibrul, cadența de tragere și viteza gloanțelor sunt abstractizate într-o prezentare mai eficientă.

CC și-a început viața cu mulți ani în urmă ca un simplu joc de cărți (numit la început **Fire for Effect**); dar după aproape doi ani de teste ceva nu mergea cum trebuie și jocul a fost părăsit în uitare. În Decembrie 2004 am decis să iau regulile de bază ale **FEE** și să le adaug la un cadru tradițional hex-and-counter pentru a crea un joc „nou” (și un titlu nou pentru îndepărta stigmatul primei sale întrupări). O lună mai târziu – Ziua de Anul Nou 2005 – am jucat primul nostru joc de CC și de atunci nu am mai privit în urmă. Funcționa!

Cele ce urmează sunt câteva note de design precum și câteva sugestii, tactici și strategii pe care le-am învățat de-a lungul timpului și care v-ar putea ajuta să creșteți atât delectarea cât și cunoșterea CC.

Chad spune:

Jucând cu Germanii –

„O parte din geniul... Germanilor în război a fost dată de promptitudinea cu care apucau oportunitățile cu ambele mâini, exploataând rapid slăbiciunile înainte ca inamicul să poată întări o zonă amenințată.”

--Max Hastings

Până la sfârșitul celui de-Al Doilea Război Mondial Armata Germană a fost considerată de mulți ca fiind cel mai bun exemplu de forță combatantă din istorie. Mobilitatea și flexibilitatea infanteristului german obișnuit prevesteau normele acceptate din zilele noastre. Acesta este un motiv pentru care Structura de Luptă Germană din CC are un raport Lider-Grupă de aproximativ 1:3 – cel mai bun din joc.

Pentru a reflecta și mai mult această calitate în termenii jocului fără a recurge la crearea de „supra-oameni”, jucătorul German va descoperi că forțele sale nu excelează la nimic, dar sunt medii și peste medie în orice aspect care contează. Cel mai important exemplu al acestui fapt este capacitatea de decartare Germană: indiferent de postură – Attack (atac), Recon (recunoaștere), Defense (apărare) – veți fi putea întotdeauna să decartați orice carte din mână dacă doriți aceasta. Această abilitate nu trebuie subestimată! Atunci când se află în Atac, unui jucător Rus îi trebuie două Tururi complete pentru a scăpa de o mână de cărți proaste, în timp ce jucătorul German pierde doar un singur Tur.

O altă subtilitate este faptul că majoritatea scenariilor îi permit jucătorului German să-și configureze trupele ultimul – chiar și când este în Defensivă – și îi dau acestuia cartea Inițiativa la începutul jocului de mai multe ori.

În ceea ce privește Ordinele, Germanii dețin un ordin Rout (Retragere în Dezordine) mai mult decât inamicii lor. În acest scop, să notăm că pe lângă faptul că pune unitățile inamice pe fugă, un ordin Rout poate fi folosit de asemenea pentru a scoate propriile unități demoralizate/rănite din calea focului până când un ordin valoros Recover poate fi extras.

În departamentul Evenimentelor, Germanii au șanse mai mari să devină Veterani, să desfășoare o Grupă sau să creeze un Erou; în schimb au șanse mai mici de Lașitate sau să devină Prizonieri de Război.

Cele două mitraliere Germane sunt de asemenea cele mai bune din joc. Chiar și Light MG (reprezentând lăudata MG34 așezată pe un bipod), atunci când trage singură cu PT 4, poate avea o șansă bună să demoralizeze/rănească o unitate inamică cu Moral 7 și fără Protecție.

În sfârșit, unitățile Germane în sine tind să aibă statistici medii sau peste medie, majoritatea în chenar (de exemplu, toate, cu excepția Echipei Weapon, sunt capabile să folosească Foc Împrăștiat fiindcă au Distanța în chenar). Grupa SS de elită este probabil cea mai puternică unitate din joc – o Grupă SS stivuită împreună cu un Lider cu Comanda 2 este înspăimântătoare prin ceea ce poate realiza pe câmpul de luptă.

Jucând cu Americanii –

„[Americanii] nu erau lași – pur și simplu nu aveau nevoie să-și asume riscuri. Înceți? Erau prudenți.”

--Sergentul Helmut Gunther
17th SS Panzergrenadiers

În general am dat unităților Americane valide din CC PT/ Distanța mai mare decât media și Moral mai mic decât media: primele în principal din cauza Puștii Automate Browning (Browning Automatic Rifle – BAR), care era proprie fiecărei Grupe US și care acționa aproape ca mitraliera ușoară a altor naționalități; ultima în mare măsură datorită citatului de mai sus.

În termenii jocului aceasta înseamnă „trage des; mișcă-te rar”. Așadar, așa cum s-a întâmplat în realitate, veți dori să folosiți

Americanii cu precauție când unități inamice mișună în jur. Cu alte cuvinte, jucătorul American vrea să-și folosească puterea de tragere superioară (două ordine suplimentare Fire în teancul de cărți Americane ajută aici) pentru a demoraliza/răni unitățile inamice care îi stau în cale. În acest fel, moralul redus al unităților US care *se deplasează* în final nu va face ca prea multe dintre ele să fie rănite/demoralizate prin Op Fire.

Pe lângă aceasta, preponderența Acțiunilor Grenade Fumigene ale jucătorului American (nouă acțiuni de acest fel) nu trebuie subestimată pentru ajutorul pe care îl dau unităților US pentru a ajunge din punctul A în punctul B în siguranță. Mai mult, deoarece toate Grupele US și majoritatea Echipelor au PT în chenar, fiți atenți întotdeauna la Acțiunile Fire Assault când deplasați unități Americane – așadar „trageți” de la șold des și vedeți ce ați lovit!

Totuși, dacă unul dintre Yankeeii voștri este rănit, nu vă panicați; Moralul de pe partea lor „demoralizată” este de obicei peste medie. Sunt două motive pentru aceasta: primul (strict în termenii jocului), pentru a ajuta la compensarea Moralului lor mai mic de pe partea validă și, al doilea (din punct de vedere istoric), din cauza tendinței soldaților americani de se arunca la pământ repede (de a se demoraliza) dar și de a-și reveni și „a continua lupta” la fel de repede – căpătând în același timp o lecție sau două de luptă.

Un alt lucru de ținut minte este că o Grupă US validă adiacentă unei unități inamice este un lucru înfricoșător pentru adversar, deoarece PT mai mare - și în chenar - a unității tale o face puternică în încăierari; fără a menționa și posibilitatea apariției unui Eveniment Fosfor Alb oportun.

Capacitatea de decartare de „5” cărți a Americanilor (a doua cea mai bună) este în cea mai mare parte o măsură a uriașului avantaj material în fața adversarilor, precum și o funcție a timpului mediu de antrenament mai îndelungat al soldaților Americani. În termenii jocului aceasta înseamnă că, cu excepția posturii Atac, puteți la nevoie să decartați întreaga mână dintr-odată – folosiți această capabilitate! Este demn de menționat faptul că a ști în ce Tururi să decartați și în care să dați Ordine este una dintre cheile obținerii victoriei.

Jucând cu Rușii –

„Rușii nu erau soldați buni. În schimb aveau generali foarte buni și erau mulți.”

–Rolf-Helmut Schröder

Unitățile și cărțile Rusești au foarte puține trucuri și trebuie jucate foarte simplu în consecință. În principiu, soldatul Rus standard era slab antrenat însă era foarte hotărât: în CC aceasta se traduce printr-un Moral ridicat pentru trupele valide, dar și printr-o Distanță mai mică. În termenii jocului, aceasta tinde să se manifeste exact invers felului în care ați aborda jocul cu forțele Americane: trupele Rusești se tem mai puțin să traverseze terenul deschis în fața gloanțelor inamice și, într-adevăr, vor trebui să ajungă destul de aproape de inamic pentru a trage eficient. Moralul lor ridicat înseamnă și că eliminarea unităților Rusești pitite în clădiri sau fortificații va fi, în cel mai bun caz, o sarcină neplăcută pentru trupele Axei.

Structura de Luptă a Rușilor este cea mai mare din joc în termeni cantitativi (cel puțin până când apar Italienii în Volumul II). Când sunteți în atac, probabil veți avea de două, trei sau chiar patru ori mai multe Grupe decât adversarul German. Așadar – luând în

considerare numărul mai mare de trupe al Rușilor împreună cu Moralul lor crescut – este bine să atacați dușmanul cu o jumătate de duzină de Grupe Rusești: dacă măcar una ajunge la Obiectiv, ați reușit să obțineți o mică victorie. Folosiți-vă surplusul de Acțiuni Ascunzătoare (Concealment) și Răni Ușoare (Light Wounds) pentru ca șuvoiul uman să nu se oprească. Un Eveniment Fortificare cu Tranșee (Entrench) apărut la momentul oportun a salvat de asemenea multe unități Rusești de la pieire.

Totuși jucătorul Rus nu duce lipsă de opțiuni: teancul său include Ordine Deplasare și Avansare suplimentare. Folosiți-le! Furișați-vă până ajungeți aproape de inamic cu o Deplasare și apoi, în turul următor, Avansați cu baionetele fixate. De obicei sunteți la egalitate cu adversarul German în Încăierare (Melee) și în general veți dori să faceți schimb de Grupe cu el unu-la-unu cât e ziua de lungă. Iar dacă câștigați Încăierarea, aveți grijă să vedeți dacă aveți în mână una sau mai multe Acțiuni Fără Prizonieri (No Quarter) pentru a spori punctele de victorie.

Despre managementul timpului și Grupurile de Tragere –

Apărătorul este de obicei cel cu o rezervă de puncte de victorie, așa încât își dorește ca jocul să se termine cât mai repede posibil. Jocurile se termină mai repede cu cât mai multe cărți sunt extrase/înțoarse. În acest scop, Apărătorul va dori să execute trageri „prostești” – cum ar fi trageri multiple cu PT 4 sau 5 înspre unități de Elită din clădiri – pentru a întoarce multe cărți (împreună cu declanșatoarele care le însoțesc). În schimb, Atacatorul vrea să facă mai puține trageri de mai bună calitate pentru a arunca cât mai puține cărți în teancurile de decartare. Grupurile de Tragere sunt prin urmare cel mai bun prieten al Atacatorului.

Folosiți-vă capacitatea de decartare – Dacă sunteți la comanda unei forțe mari, executarea unui singur Ordin pe Tur (și prin urmare extragerea unei singure cărți la sfârșitul turului) va avea ca rezultat de obicei o pierdere de tempo în favoarea adversarului. Dacă aceasta este situația, folosiți un tur sau două pentru a decarta pleava care vă strică mâna pentru a construi o mână mai puternică cu care să vă distrugeți adversarul dintr-o dată. Mai mult, țineți minte următoarea regulă în timp ce jucați: dacă un Ordin sau o Acțiune din mână nu este folosită *acum*, probabil că este mai bine să scăpați de ea pentru a putea trage o carte care *este* folosită imediat.

Lăsați cărțile să curgă: jocurile se câștigă prin avantajul cărților.

Urmăriți permanent cărțile folosite – Am văzut multe Acțiuni pierdute în mâna unui jucător pentru că nu și-a dat seama că le are decât după ce a trecut momentul potrivit pentru a le folosi. Răni Ușoare este un exemplu clasic: dacă una dintre Grupele tale rănite este pe punctul să moară, cercetează-ți mâna mai întâi! Dacă ai Răni Ușoare acolo, ai salvat un PV și o jumătate de unitate. Altă oportunitate irosită adesea este când Apărătorul uită să joace Mine sau Sârmă Ghimpată împotriva unităților inamice care se deplasează deoarece se gândește doar la posibilitățile de a juca Op Fire. Așadar urmăriți în permanență Acțiunile din mână (și gândiți-vă cum le puteți folosi în combinație cu Ordine sau alte Acțiuni) precum și situațiile care apar pe hartă.

Folosiți Inițiativa dar nu o irosiți – Când Liderul vostru e pe cale să moară pentru că tocmai ați întors un 3 pentru Defense Roll și avea nevoie doar de 5 sau mai mult pentru a supraviețui, verificați dacă aveți Inițiativa. Dacă da, rejucați

extragerea pentru a salva acel Lider! Totuși, dacă acel Lider a întors 3 dar avea nevoie de 10+ pentru a trăi, nu vă bateți capul: Dacă rejucarea este 10, 11 sau 12 (doar 1-6 șanse), adversarul probabil vă va da Inițiativa înapoi și acum va trebui să întoarceți o carte 10+ din nou (șanse 1-36). Rezultatul final este că cel mai probabil veți avea un Lider mort și adversarul va controla Inițiativa – o situație în care nu vreți să fiți.

Disciplina tragerii – Când sunteți Apărătorul într-un scenariu, veți dori să vă abțineți să vă folosiți cărțile Fire proactiv în timpul Turului propriu pentru a le folosi asupra unităților adversarului atunci când se deplasează. Atacatorul este cel ce vrea să obțină ceea ce aveți, așa încât el se va Deplasa mai mult decât voi. Iar faptul că este mai ușor să demoralizezi/rănești o unitate în mișcare întărește această regulă.

Salvați-vă viețile! – Verificați-vă nivelul Capitularii (Surrender) din când în când. Când numărul de morți crește, grija pentru siguranța trupelor trebuie să crească în mod proporțional. Nu vreți să Avansați într-o Încăierare, de exemplu, atunci când sunteți la o unitate distanță de marcatorul Capitular. În schimb, când aveți trupe de care vă puteți lipsi, iar adversarul este la un punct distanță de Capitular, puneți-vă șapca lui Elmer Fudd și plecați la vânătoare!

Mark spune:

Moralul jucătorului – Pe când mă gândeam la cel mai important sfat pe care l-aș putea oferi cuiva care vrea să joace primul său scenariu de CC, mi-a trecut prin minte că ar trebui să-i spun *cum* să joace partida. Ce am în vedere prin aceasta este cadrul mental în care poate intra în timp ce joacă și efectele morale asupra jucătorilor.

CC este un joc de îndemânare: cu cât un jucător este mai experimentat cu atât va câștiga mai des. Acestea fiind spuse, există și elemente aleatorii care afectează cursul și direcția jocului. Cu cât jucător învață să stapânească acest curs - să se adapteze situațiilor neprevăzute de pe câmpul de luptă - cu atât va reuși să influențeze direcția.

Din ceea ce am înțeles despre natura întâmplărilor aleatorii, este inevitabil faptul că evenimentele vin grupate. Aceasta se manifestă în CC ca o serie de evenimente și de rezultate fericite. Faptul că o serie de evenimente și de rezultate bune i-au fost favorabile unui jucător înseamnă de asemenea că o serie de rezultate nefericite l-au afectat pe adversar. Am aflat că a fi de oricare parte îți poate, dacă permiți aceasta, afecta moralul - în CC mai mult decât în alte jocuri. Sunt o persoană destul de echilibrată, cred, majoritatea timpului. Totuși, când am început să joc CC m-am lăsat cuprins de dramatismul său. Am văzut că majoritatea jucătorilor răspundeau în același fel. Când sunt destinatarul unei serii de rezultate rele mă simt deprimat și deznădăjduit în timp ce-mi calculez posibilitățile de a câștiga un anumit scenariu. Aceasta mă determină să fac greșeli prostești - în felul acesta situația poate deveni ușor și mai rea acționând ca o auto-profeție. În schimb, te poți simți aproape invulnerabil când ai parte de o serie rezultate norocoase. Orice încerci pare să-ți reușească (și vezi cum umerii adversarului tău se lasă din ce în ce mai jos). Acesta este de asemenea un moment periculos pentru un jucător. Cu această invincibilitate aparentă poți fi tentat să încerci ceva foarte prostesc, gândindu-te că poți realiza orice pentru că ești „copilul cu stea în frunte”. Ei bine, s-ar putea; dar dacă șirul norocos se întrerupe, s-ar putea să fii pedepsit sever!

Așadar când începeți să jucați CC aveți grijă! S-ar putea să aveți aceleași emoții pe care le-am descris și acestea pot conduce la decizii proaste care ar putea să îndepărteze pendulul de voi. Aveți grijă, de asemenea, la semnalele adversarilor voștri: dacă vă place să vă jucați cu ei și vreți să *continuați* să jucați CC cu ei, consolații cu delicatețe dacă devin sperați. S-ar putea să se plângă cu voce tare despre ghinionul lor după ce pierd o încăierare, cu cea mai bună grupă și cel mai bun lider, împotriva echipei voastre demoralizate după ce au fost prinși în ambuscadă. (S-ar putea întâmpla, e drept destul de improbabil, dar s-ar putea.) Amintiți-le că zeii șanselor sunt schimbători și nu se atașează de cineva mult timp.

Kai spune:

Sergentul Rock – Dacă aveți un Erou, lăsați-l să facă lucruri eroice: moartea lui nu vă va costa nimic. Eroilor le place să vâneze Echipa Weapon solitare care manevrează Arme puternice sau să atace Obiectivul pe care adversarul vostru l-a lăsat neprotejat. Uneori un Erou poate schimba cursul jocului, alteori nu - dar întotdeauna este distractiv de privit.

Fumul este permis – Dacă aveți un Radio sau un Mortier capabil să tragă salve de Fum, sunt situații care vor beneficia mai mult de acel Fum decât dacă faceți mult zgomot și câteva „vizuini de vulpe”. Nu este necesar să trageți tot timpul „în plin” dacă un ecran de fum eficient vă ajută să vă deplasați trupele în siguranță. Da, „siguranță” este un termen relativ - dar dacă acesta este singurul lucru pe care îl aveți, împrăștiati fum gros și sperați că nu este o zi vântoasă.

Aveți grijă la combo-uri – După ce ați instalat o bază de tragere puternică, verificați-vă mâna pentru Acțiuni folositoare care să îmbunătățească un Ordin Fire. De exemplu, țineți-vă ochii deschiși pentru Grenade de Mână când sunteți alături de inamic sau Foc Încrucișat pentru a sprijini atacurile asupra țintelor în mișcare.

Duceți-vă Liderii în față – Nu doar că vor activa mai multe unități pentru a le poziționa pentru a vă atinge scopurile, ci și vor crește Moralul și Puterea de Tragere a unităților prietene ce se află în același hexagon. Un „Lider” care se ascunde în spate nu este un Lider.

Țineți ochii pe premiu – Cunoașteți-vă Obiectivele și țineți-le în minte pe parcursul oricărui Ordin pe care îl jucați. Dacă Ordinul pe care sunteți gata să-l jucați nu vă aduce mai aproape de obținerea unui obiectiv sau de câștigarea unor puncte de victorie, trebuie să vă opriți și să vă gândiți ce încercați să realizați. Nu puteți acoperi totul - asta-i viața. Păstrați-vă mintea limpede cu privire la ce trebuie să faceți sau ce „proprietăți imobiliare” doriți să capturați/păstrați. Ceea ce conduce la...

Dați-i adversarului ceva „strălucitor” pentru a-i distrage atenția – Un Erou bine plasat, o unitate de Întărire sau o unitate Walking Wounded (Răniți pe picioare) îl pot face uneori pe adversar să uite de obiectivele sale pentru a se ocupa de soldații tăi deranjanți care au apărut acolo unde nu se aștepta. Cu cât adversarul alocă mai multe unități pentru a se ocupa de aceste unități, cu atât are mai puține cărți cu care să-și conducă forțele spre Obiectivul principal.

Sal spune:

Lăsați la o parte ideile preconcepute din alte jocuri de război – CC

este un joc grozav dar poate fi frustrant dacă aveți idei adânc înrădăcinate bazate pe jocuri cu Zone de Control, obiective fixe și abilitatea de a cunoaște orice lucru posibil. Una dintre înțelegerile greșite pe care le aveam la început era că a avea un număr mare de unități slabe era evident mult mai bine decât câteva unități puternice. Chiar și când aveam lideri cu statistici bune (prin urmare putând activa mai multe unități), mă împotmoleam încercând să deplasez suficiente unități slabe pentru a face atacuri de la distanță eficiente. Însă, odată ce am reușit, numărul acesta mare de unități s-a dovedit o binefacere.

De asemenea este bine să știți că scopul principal al jocului este câștigarea obiectivelor: dacă pierdeți o mulțime de unități dar terminați prin a avea controlul celor cinci Obiective, atunci puteți încă să câștigați jocul. Cei ce sunt obișnuiți cu jocurile care acordă multe puncte de victorie pentru distrugerea unităților inamice vor trebui să-și ajusteze stilul de joc.

Cunoașteți-vă cărțile – Ar trebui să fiți conștienți de cantitatea relativă de Ordine și Acțiuni pe care le dețineți în comparație cu adversarul. S-ar putea să aibă sens să păstrați acel ordin Avansare (pentru că e relativ insuficient) dar nu și un Ordin Fire (pentru că sunt multe) – dacă nu-l puteți folosi imediat, probabil veți pierde timp păstrându-l, dându-i adversarului un avantaj. Cunoașterea cu aproximație a numărului de cărți de un anumit fel din teancul de cărți al fiecărei naționalități (adică, cunoașterea punctelelor forte și a celor slabe) vă poate ajuta la alegerea strategiei globale. Iar pentru a menține nivelul de sportivitate, nu numărați cărțile și nici nu țineți evidența cărților jucate luând notițe: dacă vreți să faceți asta mergeți la Las Vegas... este enervant și strică spiritul simulării.

Impuneți tempo-ul – Tempo este un termen din Șah care se referă la jocul care forțează adversarul să răspundă cu o mutare predictibilă – făcându-l astfel să irosească o mutare. Un jucător care impune unul sau mai multe tempo-uri dictează cursul jocului. CC are o limită de timp (o limită fluidă, dar totuși o limită) și trebuie să vă maximizați activitățile. Se pare că acest lucru este adevărat mai ales în ceea ce privește decartările. Să păstrezi o grămadă de cărți în speranța că le vei putea folosi peste patru tururi este pierdere de vreme. CC este un joc de strategie: cu cât un jucător este mai experimentat (unul care își maximizează potențialul profitând de situația imediată) cu atât va câștiga de mai multe ori. Totuși, jocul este de asemenea foarte fluid și majoritatea condițiilor se pot schimba într-o clipă. Așadar să stocați patru cărți în timp ce decartați doar două este o mare pierdere de tempo: ați irosit un tur în timp ce ceasul ticăie și i-ați dat adversarului timp să respire. Încă o dată, unele cărți merită să fie păstrate de la un tur la altul – cum ar fi o Ambuscadă atunci când adversarul are o forță puternică lângă voi. Un mod de a-l face ca adversarul să piardă tempo este să-l ademiniți cu o unitate aparent atragătoare aflată în Linia sa de Ochire (obligându-l astfel să folosească o carte Fire vitală). Aceasta pare să funcționeze bine mai ales dacă are dimensiunea mâinii mai mică.

Sun Tzu spune:

Oportunitățile se multiplică pe măsură ce sunt apucate.

Prefăceți-vă că sunteți inferiori și încurajați-i aroganța.

Strategia fără tactică este calea cea mai înceată spre victorie. Tactica fără strategie este zgomotul dinaintea înfrângerii.

Calitatea unei decizii este ca avântul bine-calculetat al unui șoim care îi permite să lovească și să-și distrugă victima.

Toți oamenii pot vedea tactica prin care câștig, dar niciunul nu poate vedea strategia din care se dezvoltă victoria.

Miyamoto Musashi spune:

Nu fă nimic nefolositor.