

Guida(TOAW): Creazione di scenari

Da www.netwargamingitalia.net

(By Tom Klemme, traduzione a cura di Darksky)

Premessa

Questa non è una traduzione integrale della guida. Ho ritenuto opportuno eliminare parti che apparivano un po' scontate, come ad esempio quelle in cui si spiegano procedure già ampiamente descritte nel manuale di gioco. I "tagli" sono segnalati da questa simbologia : [...]. Il mio fine è stato quello di snellire la guida mantenendo però intatto lo spirito del documento. Non è stata fatta alcuna aggiunta personale. Alcuni termini importanti presenti anche nel gioco non sono stati tradotti per facilitare l'identificazione di questi nell'ambiente di gioco e sviluppo di TOAW.

Darksky

Introduzione

A chi inizia voglio subito dire di rivolgere l'attenzione ai "numeri" usati in TOAW ed in particolar modo alle formule di pagina 104 del manuale che mostrano come la Proficiency sia fondamentale per il determinare la Quality di un unità. La Quality determina (fra le altre cose) quanto a lungo un unità rimane in combattimento durante una battaglia. Un'unità con una Quality esageratamente alta rimmarrà in combattimento più a lungo, infliggerà e riceverà alte perdite in maniera abnorme, e prolungherà la battaglia fino ad utilizzare una porzione di turno ben più grande di quella che in condizioni normali si sarebbe utilizzata. Force Supply (NdR: livello di rifornimenti dell'intera forza in campo) è un'altra variabile che rischia di vedersi assegnati valori troppo alti. In una nota del manuale si dice che unità con un Force Supply intorno al 50% si riprenderebbe troppo presto da ogni combattimento. Se il modello di Norm (NdR : Norm Koger, il padre di TOAW) presenta l'esercito degli Stati Uniti del 1945 (l'esercito meglio rifornito nel periodo coperto da TOAW 1) con un Force Supply del 40%, allora non c'è alcuna giustificazione storica nell'utilizzare valori del 90% o addirittura 100%. In sintesi, ciò che voglio dire è che se vi state accingendo a creare uno scenario sicuramente spenderete parecchio tempo ed energie per raggiungere il vostro scopo. E' necessario che seguiate le raccomandazioni di Norm se volete che il vostro scenario funzioni in maniera adeguata. Tutto il vostro lavoro potrebbe andare sprecato se assegnate valori assurdi ai parametri di gioco. Voglio inoltre raccomandare la lettura di questa guida a chi testerà i vostri scenari. Anche voi, se vedete incongruenze o numeri assurdi comunicatelo a chi ha creato lo scenario. Sebbene possiate partire con il creare scenari usando Opart300.exe e 3000 unità, io invece suggerisco per il vostro primo scenario qualcosa di meno ambizioso e mastodontico. Uno scenario con mappa 40X40 e 40-60 unità per parte è già eccellente per un designer principiante. Vorrei inoltre raccomandare, naturalmente, di salvare il vostro lavoro spesso. Qualche volta spuntano fuori dei bug che possono rovinare gli scenari, le mappe e gli OOBs (NdR : Order of Battle, Ordine di Battaglia, ovvero l'insieme delle forze schierate in campo in una determinata battaglia o campagna).

Come reperire informazioni sullo scenario

Nella creazione di uno scenario vi occorreranno 3 componenti basilari : una mappa, un Order of Battle (OOB) e una Table of Organization and Equipment (TO&E)(NdR: ovvero la strutturazione -- standard -- di un esercito o formazione con i relativi equipaggiamenti. In realtà la strutturazione da tenere in considerazione è sempre quella dell'OOB che a volte non coincide con quella standard che un esercito prevede in tempo di pace). Il modo più facile per creare uno scenario è quello di procurarsi dei buoni periodici o dei wargame da tavolo incentrati sullo scenario che state creando. Strategy & Tactics e Command sono dei buoni periodici, mentre qualsiasi wargame da tavolo può essere utile specie per la creazione della mappa. Inoltre sarà bene documentarsi sulla battaglia o campagna da ricreare : un buon libro (la biblioteca della vostra città sicuramente avrà libri che facciano al caso vostro) può essere un valido aiuto. Io ho anche utilizzato il generatore casuale di scenari presente in Wargame Construction Set 2: Tanks! per vedere che tipo di equipaggiamento era a disposizione degli eserciti in un dato anno. Sebbene non sia in mio possesso, mi sento di raccomandare anche Eastern Front della Talonsoft.

Creare la mappa

Effettivamente molte persone non sembrano avere problemi nel creare la mappa e quindi mi accingo a dare solo qualche piccolo consiglio. Un buon punto di partenza potrebbe essere una mappa ad esagoni di un wargame esagonale ma anche una semplice cartina si rivela utile se su questa sovrapponetate o disegnate un reticolo ad esagoni. Nella scelta della scala considerate anche la grandezza di ogni singola unità che andrete ad inserire nello scenario : evitate che con sole 2-3 unità si arrivi ad un livello critico (NdR : pallino rosso) dello "stack", che in combattimento porta a grosse penalità in fatto di perdite di mezzi e uomini. Io di solito inizio l'editing della mappa inserendo punti significativi nei luoghi adatti. Quindi parto dalle città, dalle grosse estensioni d'acqua, dai sistemi montuosi principali e così via. In questo modo riesco già ad orientarmi, anche perchè poi sono solito inserire subito i nomi di questi "elementi". Poi passo a foreste, colline, luoghi impervi, e altre cose di questo genere. Seguono poi gli elementi che creano un tracciato, ovvero fiumi, strade, percorsi ferroviari. Infine inserisco fortezze, basi aeree, porti. Dopo non mi resta che terminare la denominazione dei luoghi. Durante la creazione della mappa tenete presente che :

I porti possono essere inseriti solo negli esagoni adiacenti la Deep Water (Fondali profondi)

Solo unità aeree e aviotrasportate possono muoversi attraverso gli esagoni neri che rappresentano le zone non "giocabili"

I Super River (fiumi maggiori) possono essere attraversati solo se è presente un ponte o un'unità traghettatrice capace di costruire ponti (Bridging/Ferry Unit). Dal momento che è molto facile in TOAW distruggere i ponti, voi dovrete inserire un significativo numero di unità capaci di traghettare e di costruire ponti. Per esempio, nel mio scenario "Lorraine '44" ho verificato che per una unità grande quanto un reggimento io avevo bisogno di 4-5 Bridge/Ferry Squad per attraversare un grosso fiume (Major River).

Ricordate che gli esagoni con le Fortress (Fortezze) possono essere costruiti fortificando anche meno dei 6 lati dell'esagono semplicemente cliccando sul lato dell'esagono che non volete sia fortificato. In questo modo potrete creare linee di fortificazioni che non siano fortificate anche

nelle retrovie.

Non è presente nessun bottone su schermo per settare un "distant hex" (NdR: Esagono che rappresenta una distanza maggiore di quella di scala, e precisamente multipla di questa). Tale operazione è eseguibile solo cliccando con il tasto destro sull'esagono interessato : apparirà un menù nel quale dovrete selezionare la voce "distance". Stesso discorso se si vuole inserire nello scenario un ponte saltato in aria : cliccare col tasto destro e farlo esplodere.

I rifornimenti non attraversano l'acqua ! Dovrete inserire dei Supply Point (Fonti di Rifornimento) per le forze che invadono sulla parte di costa/terra invasa

Creare le forze in campo

Il modo più semplice per creare un unità è quello di importare questa da un altro scenario per poi magari modificarla per il vostro scenario. Per "chiedere in prestito" un unità da un altro scenario aprite lo scenario nell'editor di scenari. Poi andate su Edit-->Forces e cercate l'unità da copiare. Una volta trovata andate su File-->Save Unit As e salvate l'unità come un file di tipo .unt . Notate che le unità che presentano il carattere "/" nel loro nome non vengono salvate come file di tipo .unt . Dovrete quindi rinominarle prima di salvarle.

[...]

Una volta che tutto l'equipaggiamento è stato assegnato voi potete settare globalmente la quantità di equipaggiamento di tutte le Force's Unit (ovvero di tutte le Unità appartenenti alla stessa Forza in campo) o di tutte le Formation's Units (ovvero di tutte le unità appartenenti ad una stessa Formazione). Per il primo caso andate su Edit-->Modify Current Force-->Unit Assigned Equipment. Qui troverete alcune opzioni : Add, Several, Set e Randomize equipment. Selezionare Add e digitare un numero per incrementare la quantità di tutto l'equipaggiamento nella intera Formation di quella percentuale indicata dal numero. Subtract fa il contrario. Set regola tutto l'equipaggiamento dell'intera Formazione al livello percentuale che si inserisce. Randomize non è spiegato nel manuale ed io non posso dire ancora niente. Se invece si vuole editare l'equipaggiamento di un'intera Formazione allora andate su Edit-->Modify Current Formation-->Unit Assigned Equipment. Qui troverete le stesse 4 opzioni viste in precedenza. Nota: forse c'è un bug in questa funzione. Qualche volta gli effetti non sono limitati alla Formazione corrente ma interessano anche le altre Formazioni. Quindi utilizzate tale funzione con cautela e salvate spesso.

[...]

E' giunto il momento di regolare i valori di Proficiency, Supply, e Readiness per le Unità, le Formazioni e le Forze. (NdR: per i valori consigliati rimando alla "Checklist" in appendice).Per regolare tali parametri per un Forza basta cliccare sulla bandiera della forza in questione (NdR: se tale bandiera non è stata selezionata, farlo seguendo le istruzioni sul manuale). Riempire quindi i campi con i valori desiderati. Per regolare tali parametri per una Formazione (NdR : attenzione ! non si è detto per tutte le unità di una formazione ma per la Formazione) ci sono due vie : settare i parametri per ogni singola formazione o settare una sola volta in maniera globale gli stessi parametri per tutte le formazioni appartenenti ad una stessa forza. Nel primo caso si utilizzeranno gli appropriati bottoni in basso a destra Nel secondo caso la procedura è : Edit-->Modify Current Force-->Formation Proficiency-->Set Proficiency e Edit-->Modify Current

Force-->Formation Supply-->Set Supply. Per regolare tali parametri per una Unità basta cliccare sul bottone in basso a sinistra (il cerchietto riempito per metà). Potete regolare in una sola volta i parametri anche per tutte le unità presenti in una stessa Formazione, così : Edit-->Modify Current Formation--> e poi selezionare Unit Proficiency /Supply / Readiness. Potete regolare in una sola volta i parametri di TUTTE le unità appartenenti alla stessa Forza in questo modo : Edit-->Modify Current Formation-->e selezionare poi fra Unit Proficiency /Supply /Readiness.

Disporre le forze sulla mappa

Il Deployment Editor (NdR :la sezione dell'editor dedicata al posizionamento sulla mappa delle unità create) è...beh è un po' un casino. Ci sono molte cose da fare e sembra che i bottoni per farle siano sparsi un po' ovunque. Seguite passo passo quanto sto per dirvi e dovrete riuscire a fare tutto quello che c'è da fare in questa fase ; se ogni tanto vi sembrerà che abbia saltato qualcosa è perchè l'ho fatto volutamente. E' importante tenere sempre presente in che modalità siamo. La modalità corrente è visualizzata nel riquadro di testo presente nella parte alta dello schermo a destra. Come sapete ci sono 6 modalità : Place Unit, Remove Unit, Place Supply, Place Objective, Objective Value, e Toggle Ownership (NdR : e no questa volta non li traduco...aprite un bel vocabolario miei cari ;-)). Per schierare le unità siate sicuri di essere nella modalità Place Unit e di avere nel riquadro delle unità quella che volete piazzare. A questo punto basta un semplice click con il tasto destro del mouse e il gioco è fatto. Io di solito inizio sempre con il piazzare le unità che iniziano il gioco sin dal primo turno sulla mappa. Le Reinforcement Unit (unità di rinforzo) necessitano di un objective hex (esagono-locazione obiettivo) di entrata e così io aspetto la fase di inserimento degli obiettivi. Una volta che tutte le unità sono state piazzate è tempo di dare degli obiettivi alle Formazioni. E' buona norma limitare il numero di questi obiettivi a circa 6. Il computer potrebbe infatti avere difficoltà a gestire molti obiettivi, specie se questi sono sparsi sulla mappa. Andate quindi in modalità Place Objective e con un click del tasto di destra piazzate gli obiettivi per la Formazione dell'unità mostrata nel riquadro-unità (NdR : sarebbe quello che mostra l'unità corrente...in attesa di piazzamento). Per le Formazioni attaccanti questi obiettivi rappresentano un percorso di avanzamento. Le loro unità si muoveranno dirigendosi prima sull'obiettivo numero uno e poi sugli altri in ordine crescente. Per le Formazioni che difendono invece il numero più alto rappresenta la priorità più alta e quindi le unità appartenenti a tale formazione tenderanno a difendere per primo l'obiettivo con il numero più alto. Ora è tempo di inserire i Reinforcement (NdR: I rinforzi). Per far ciò assicuratevi di avere l'unità di rinforzo che volete piazzare nel riquadro unità corrente (NdR: Unit Box). Andate in modalità Place Objective e piazzate il primo obiettivo della Formazione a cui l'unità appartiene (NdR : in pratica...piazzate il primo obiettivo e basta...) su un esagono verso il quale l'unità di rinforzo si muoverà appena entrata nella mappa. Questo farà sì che l'unità apparirà proprio in quell'esagono, e magari non è quello che voi desiderate. Più tardi cambierete l'entry Hex (l'esagono in cui il rinforzo viene piazzato quando entra nella mappa) ma il bottone per fare questo è localizzato in un'altra schermata che visiteremo più avanti. Non preoccupatevi del turno d'entrata per ora : più avanti cambieremo anche quello. Una volta schierate tutte le unità ed assegnati gli obiettivi a tutte le formazioni (controllate questo andando su View-->Properties) si può passare all'assegnazione dei General Order (NdR : direttive generali) per ogni formazione e per ogni unità nella formazione. Regoleremo anche le caselle d'ingresso dei rinforzi e il loro turno d'ingresso. Cliccate con il tasto destro sull'immagine in 3D dell'unità nel riquadro-unità.

Accederete alla schermata informativa dell'unità. Potete settare il turno d'ingresso già da qui ma è più facile farlo dalla videata informativa della Formazione, dove fra l'altro potrete settare tutti gli ordini della formazione. In questa schermata per ogni unità viene mostrato il nome, gli ordini, l'esagono in cui parte, e la condizione. Inoltre mostra i Programmed Opponent (PO) orders (NdR : ovvero le direttive che il computer dovrà seguire per questa formazione) e l'Order Emphasis relativa alle tolleranze di perdite (NdR: per intenderci...Minimize, Limit, Ignore Losses). Se l'unità è già sulla mappa potrete vedere un bottone per ogni unità che vi permette di regolare le direttive di partenza di questa. Per alcuni ragioni un mucchio di direttive non sono disponibili qui. Più tardi parleremo di questo, per ora ci interessa regolare le direttive per ogni formazione e far sì che i rinforzi compaiano al posto giusto nel momento giusto (NdR : ovvero il luogo e il turno da voi decisi..eheh ;-)). Come detto le direttive di ogni formazione possono essere regolate dal pannello (o videata) informativo relativo alla formazione. Le varie direttive sono descritte nel manuale, inutile che mi dilunghi su questo.

[...]

Quando arriverete a Formazioni che prevedono unità di rinforzo , allora accanto a queste compariranno dei pulsanti tramite i quali regolare turno e locazione d'ingresso. Regolate ora tali parametri. Se desiderate che un'unità entri in gioco basandosi su un evento regolate il pulsante relativo sul numero dell'evento desiderato. Naturalmente vi converrà fare questo dopo aver regolato gli eventi : dovreste quindi ritornare in questa modalità più tardi. Fatto questo per ogni formazione uscite dal pannello informativo della Formazione, ritornando al Deployment Editor. E' tempo di regolare le direttive per ciascuna unità. Assicuratevi di essere nella modalità Place Unit, selezionate un'unità sulla mappa poi col tasto destro impartite gli ordini come fate di solito in gioco (NdR: Defend, Entrench, Tactical reserve, Limit losses...etc etc..). Per regolare lo status di unità veterana o non preparata (NdR : Veteran / Untried) basta accedere al pannello informativo della singola unità (NdR : tasto destro sull'unità presente nel riquadro unità corrente e utilizzare il pulsante con raffigurato sopra una saetta). Ci resta da definire gli esagoni posseduti da ciascuna forza, i Supply Hexes (gli esagoni dai quali partono i rifornimenti) e i valori dei Victory Point per alcuni obiettivi. Per il calcolo automatico dei territori posseduti da ciascuna forza all'inizio dello scenario andare su Edit-->Automatic Ownership. Questa funzione fa un buon lavoro ma per rifinire il tutto manualmente dovreste andare in modalità Toggle Ownership e con il tasto di destra del mouse cliccare sugli esagoni di cui volete modificare il possesso. Quando avete finito andate su View-->Options-->Possession-->Invisible per eliminare le bandierine che vedete sulla mappa. Ora per piazzare i Supply Point andate in modalità Place Supply e cliccate col tasto destro su ogni esagono adibito ad ospitarli. I Supply Point dovrebbero essere piazzati lungo le grosse vie di comunicazione o nelle grosse città attraversate da queste : quindi strade principali, linee ferroviarie, grossi centri urbani e così via. Cliccando una seconda volta col tasto destro su un esagono eliminerete il Supply Point appena piazzato. Attenzione : ogni supply point è riservato ad una sola forza, e quindi se in uno stesso esagono dovrà essere presente un punto di rifornimento per entrambe le Forze dovreste piazzare nello stesso esagono 2 supply Point, uno per ciascuna forza. Ora non ci resta che distribuire i Victory Point sulla mappa. Non tutti gli obiettivi precedentemente assegnati necessitano dei Victory Point. E' buona idea mantenere basso il numero delle Victory Locations (NdR: ovvero gli esagoni la cui conquista permette di incamerare Victory Point). In questa maniera chi giocherà il vostro scenario si potrà fare un'idea chiara di che risultato raggiungere ed in che modo (NdR : questo vale anche per l'avversario computerizzato). Io suggerisco che ,

indipendentemente dalla grandezza della vostra mappa, non ci siano più di 8-12 VP locations (NdR :Locazioni con Victory Point in palio). Dividete le vostre VP locations in 3 categorie : primaria, secondaria e terziaria (NdR : ..ahem...terza in ordine d'importanza...lo so poteva essere agricoltura, industria e servizi ma non lo è ;-P). Assegnate 20 punti agli obiettivi (o locazioni) primari, 10 ai secondari e 5 ai terziari. Per assegnare i punti andate in modalità Objective Value a fate click col tasto destro sull'esagono al quale vorrete assegnare i punti. Ora prima di passare al capitolo seguente alcune punti da chiarire :

Anche le unità con le appropriate capacità di traghettamento / costruzione ponti non possono essere inserite su Super Rivers (Fiumi Principali). (NdR : a questo punto è doverosa una precisazione. Credo che l'autore di questa guida si sia basato su TOAW Vol.1, visto che in TOAW Vol.2 è possibile avere delle unità unicamente Ferry / Bridging che partono localizzate su un Super River, come accade nello scenario Middle East 2000. Una seconda spiegazione potrebbe essere questa : Klemme si riferisce a tutte le unità non unicamente Ferry /Bridging , - cioè con l'iconcina speciale del ponte -, ma a quelle che hanno negli organici SQUADRE di traghettatori / costruttori di ponti.)

Anche le Formazioni aeree necessitano di obiettivi. Io di solito do loro un obiettivo sui loro aeroporti.

Alcune volte le Formazioni con ordine di attaccare non muoveranno verso i loro obiettivi. La cosa migliore da fare in questo caso è rimuovere le unità dalla mappa, rimuovere i loro obiettivi e riposizionare il tutto in locazioni diverse magari lontane solo 1-2 esagoni da quelle precedenti. A volte funziona a volte no.

Creare gli "Eventi"

Non spiegherò in dettaglio cosa fa ciascun evento visto che potete reperire molte informazioni sull'argomento sul manuale del gioco. Spero vi sia chiaro che un evento deve avere un trigger (NdR :fattore scatenante, d'ora in poi utilizzerò la parola " causa") ed un effetto. Potete selezionare cause ed effetti degli eventi con i due tasti del mouse. Con quello di sinistra passerete in rassegna gli eventi in lista uno alla volta, con quello di destra aprirete un menu in cui sono elencati subito tutti gli eventi. Attenzione ! Ad alcune risoluzioni tale elenco non viene visualizzato completamente perchè troppo lungo. Sul mio monitor 17" ad una risoluzione di 800X600 il menù era visualizzato fino all'evento -Guerrillas2-. Sotto di questo c'erano altri eventi di particolare importanza che non erano visibili. Quindi se vorrete selezionare gli eventi dal menù rapido che appare cliccando con il tasto destro del mouse dovete lavorare con una risoluzione di 1024X768(NdR : altrimenti utilizzate il metodo del tasto sinistro del mouse). I primi 5 eventi sono già settati per voi, per default : dovete solamente inserire dei valori o del testo. Il primo è un evento "news" e dovrebbe indicare l'inizio della battaglia. Un esempio potrebbe essere : "Le forze dell'Asse attraversano i confini ed invadono la Jugoslavia" o qualcosa del genere. I due eventi successivi sono Theater Recon 1 e Theater Recon 2 (NdR : sono i livelli di ricognizione sul teatro di guerra della forza 1 e 2). Io suggerisco di selezionare un valore del 15-25% e non superare il 50%. Gli eventi 4 e 5 definiscono la capacità di trasporto ferroviario per ciascuna forza. Che valori inserire ? La decisione spetta a voi, qui è necessaria una buona ricerca storica e un'analisi del peso di ogni tipo di unità da effettuare tornando alla modalità Deployment Editor ed accedendo al pannello informativo di ogni unità (qui troverete il "peso" dell'unità).Anche se forse non potrebbe servire al vostro scenario settate (anche un

valore zero va bene) gli eventi 6 e 7 come Sea Transport 1 e 2(Capacità di trasporto per mare) : meglio premunirsi, non si sa mai, potreste poi cambiare idea. Per gli eventi 8 e 9 consiglio di assegnare Air Transport 1 e 2 (capacità di trasporto per via aerea): se non avete intenzione di usare questa opzione impostate i due valori a zero ma comunque inserite i due eventi.Per finire alcune note :

Alcune cause d'Evento richiedono l'uso di due eventi al posto di uno solo. Se voi selezionate una causa e l'effetto che desiderate non è a disposizione allora significa che l'effetto richiede due diversi eventi. " Force 1 occupies" è un buon esempio. Per creare questo tipo di evento, impostare per prima la causa (ad esempio Evento numero 12) a " Force 1 occupies" e lasciare questo come un evento "news". Poi impostate la seconda causa dell'evento (Evento numero 13, in questo esempio) a "Event activated", selezionate l'effetto che desiderate, e impostate il turno di attivazione (NdR : turn activated) ad "event number 12" (nel nostro esempio). Questo dice all'evento 13 di attivare l'effetto assegnatogli solo dopo che l'evento 12 viene attivato.

Ah, l'evento Replacement. Questo causa alla gente delle difficoltà. Tutti gli altri effetti di evento, come Supply e Victory, sono cumulativi. In altri termini, se voi digitate un valore di 10 per "Supply 1+", allora 10 è aggiunto al valore di Force Supply della Forza 1. Abbastanza semplice. Invece, gli eventi Replacement sono moltiplicativi. Questo si nota anche dal fatto che l'effetto viene mostrato come "Replacement 1*" invece di "Replacement 1+".[...]In pratica : se volete far salire il rateo dei rimpiazzi selezionate un valore superiore a 100, se volete che la quantità di rimpiazzi scenda selezionate un valore inferiore a 100 (NdR: quindi, il valore che inserite, diviso per 100, costituisce un coefficiente che moltiplicato per il rateo corrente dei rimpiazzi vi dà il nuovo rateo.). Ricordate inoltre che gli effetti sono cumulativi, così se avete 3 eventi Replacement impostati ad un valore di 50 e tutti e 3 gli eventi vengono attivati, il livello di rimpiazzi cadrà fino ad un livello del 12.5% (50% x 3) del valore originale.[...]

Come detto per il Forces Editor nel terzo capitolo, anche qui non dovrete utilizzare l'editor di eventi per innalzare o abbassare in maniera eccessiva i valori raccomandati. Quando si tratta di dare un bonus del valore di Supply per l'avere preso una città o perchè si vuole simulare un'incremento dei trasporti di rifornimenti, fate riferimento al valore originale e incrementate questo del 5-10%.

I rimpiazzi E' difficile sbagliare con il valore di default dell'1%. Questa impostazione da buoni risultati senza creare unità che "non muoiono mai".

[...]

Vi ricordo ancora che il valore del Replacement editor è un moltiplicatore. Inoltre se volete simulare una situazione di isolamento di una delle due forze (ad esempio Iwo Jima e Okinawa , isolate dal blocco navale statunitense) inserite come valore 0. Naturalmente la forza in questione sarà sempre in grado di recuperare e riparare gli equipaggiamenti danneggiati e non distrutti ma il totale del proprio equipaggiamento non supererà mai quello iniziale. Infine tenete presente che una forza che inizia con un valore 0 per il rateo di rimpiazzi non potrà vedere incrementato il proprio rateo tramite l'uso di eventi : questo perchè il moltiplicatore andrebbe moltiplicato sempre con il valore nullo e darebbe sempre valore nullo.

Il calendario, le condizioni ambientali ed altri aspetti minori

Non credo ci siano problemi o cosa da chiarire.

[...]

Per quanto riguarda la lunghezza del turno, questa dipende dalla lunghezza della battaglia/campagna che si vuole simulare. Per ora potete usare i seguenti suggerimenti (NdR: durata battaglia--->durata del turno):

Meno di due settimane ---> Mezza giornata

2-4 settimane ---> Intera giornata

1-4 mesi ---> Metà settimana

Più di 4 mesi ---> Intera settimana

[...]

Il briefing

L'editor del Briefing si trova sotto il menù Edit. I briefing sono più un'arte che una scienza e quindi è difficile dare dei consigli. E' buona norma utilizzare sempre uno stesso schema per i briefing dei propri scenari. Lo schema utilizzato dalla Talonsoft per gli scenari contenuti nel CD del gioco è eccellente. Io utilizzo questo con delle piccole aggiunte. Di solito inserisco il mio nome e il mio indirizzo di posta elettronica con la richiesta di suggerimenti all'inizio del briefing. Poi aggiungo una riga in cui specifico qual'è la forza che inizia per prima (NdR : ritengo sia una cosa molto utile, specie quando ci si vuole sfidare in due in una partita via mail e non si sa chi dei due deve fare la prima mossa per avere il comando della forza che si desidera guidare). Il Victory Briefing dovrebbe dire chi ha vinto e quale sia stato l'esito storico. Lo stesso per il No Victory (Draw) Briefing, con l'unica differenza che in questo caso si deve dire che le due forze hanno "pareggiato".

Bilanciamento dello scenario

Questa è forse la parte più frustrante del processo di creazione di uno scenario. Lasciatemi iniziare col dire che io preferisco la convenzione dei vecchi wargame secondo cui se le forze raggiungono gli stessi obiettivi delle loro controparti storiche (NdR : e reali), allora il gioco si risolve in una partita patta. Non credo che solo per il fatto che la Forza A era così potente da non poter essere sconfitta, allora lo scenario che ci apprestiamo a fare deve andare a finire nello stesso modo. Ogni tanto io vedo creatori di scenari dichiarare che la Forza B non può vincere il loro scenario perchè la Forza A era storicamente troppo forte. In questi casi, invece, il creatore di scenari dovrebbe inventarsi un modo che costringa la potente Forza A a vincere in maniera migliore di quanto fatto nella realtà storica, ovvero costringendola a raggiungere gli obiettivi più rapidamente, o con meno perdite o spingendosi al di là di quanto fatto dalla controparte storica.

[...]

Ok, ora passiamo al bilanciamento vero e proprio. Il miglior modo di iniziare il bilanciamento è quello di far giocare il computer contro se stesso e osservare.

[...]

Aggiungendo "nodelay" nella riga di comando le unità si muoveranno più velocemente e questo accelererà il processo. Mentre osservate lo svolgersi della battaglia prendete nota, quando accade, degli importanti obiettivi catturati e per quanto tempo le diverse Formazioni resistono sullo scenario. Alcune potrebbero collassare troppo rapidamente. Le unità hanno troppo o troppo poco movimento a disposizione ? Riescono a muovere ed attaccare nello stesso turno ? La prima cosa a cui fare attenzione è la scala del turno. Molte unità dovrebbero avere almeno 7-10 punti movimento per turno. Se ne hanno di meno innalzate di un livello la scala, ad esempio da un giorno a metà settimana. Se cambiate la scala temporale ricordatevi di reimpostare le date di arrivo dei rinforzi e i turni di attivazione degli eventi. Dopo aver dato una registrata alla scala temporale dei turni, tornate nuovamente ad osservare il computer che gioca contro se stesso. Ora dovrete concentrarvi sulla forza delle Formazioni. Riescono a mantenere le loro posizioni difensive (NdR : nel caso di unità con ordine di difendere) ? Sono troppo deboli per attaccare (NdR : nel caso di unità con ordine di attaccare) ? Ci sono parecchi modi per rafforzare o indebolire una formazione. Per ora lasciate i parametri ai valori raccomandati, all'infuori di questi : Equipment level, Readiness, Supply di tutte unità.

[...]

Se una Formazione è troppo forte potete abbassare questi 3 parametri del 10-20%. Fate il contrario se una Formazione è troppo debole ma di solito io preferisco sempre indebolire la parte più forte. Ora testate nuovamente lo scenario finché le cose non sembrano andare bene. A questo punto fate giocare il computer altre 4-5 volte e segnate i risultati (NdR : NON in termini di punteggio) di ogni partita. Non preoccuparti dei Victory Point ma piuttosto concentrato sul far evolvere la battaglia come tu vuoi. Fatto questo è venuto il momento di assegnare i Victory Point definitivi. Come scritto prima tu dovresti considerare patta una partita in cui le due Forze raggiungono gli stessi risultati delle loro controparti storiche. Quindi, andate nel Deployment Editor in modalità Objective Value e regolate di conseguenza i Victory Point, utilizzando sempre il sistema dell'obiettivo primario, secondario, terziario. Per avere la parità di punteggio è consentito diminuire o aumentare di poco i valori di 20, 10, 5 precedentemente consigliati. Alla fine, vincerà la Forza che possiede più obiettivi di quelli posseduti nella realtà storica. Ora fate girare lo scenario parecchie volte, ponendo l'attenzione solo sul risultato finale. Fatelo girare almeno 5 volte. Se tutto è andato per il verso giusto, avrai un paio di patte, e 1-2 vittorie per parte. Se una delle due parti non vince mai allora lo scenario è ancora sbilanciato e vi consiglio di abbassare o aumentare i Victory Point di alcuni obiettivi. Se invece registrate solamente partite patte lo scenario è ancora sbilanciato. In questo caso scegliete uno due o tre obiettivi che nei test sembravano essere più degli altri conquistabili da entrambe le forze e aumentati i loro Victory Point. Di nuovo, fate girare lo scenario parecchie volte. Se tutto sembra andare bene non resta che passare ai test afftti con un umano. Iniziate col giocare voi contro il computer o contro voi stessi. Meglio ancora se date il vostro scenario ad altri giocatori, o giocate lo stesso via mail con altri giocatori.

Trucchi e suggerimenti

Questa sezione è in continua espansione. Spero che anche voi vogliate contribuire.

C'è un ben noto problema con il Programmed Opponent (NdR : avversario computerizzato). Egli tende a conquistare gli obiettivi e a dimenticarsi di questi, andando avanti e facendo in modo che il nemico possa riconquistarli facilmente (NdR : anche in questo caso credo che Klemme si riferisse ad una delle prime versioni di TOAW Vol.1 . Non ricordo nella versione 1.07 della prima edizione, ma sicuramente questo non accade così spesso in TOAW Vol.2). Erik Rutins ha proposto di creare delle Unità di Rinforzo che agiscano come guarnigioni dell'esagono-obiettivo. Si tratterebbe di unità che compaiono in una data locazione quando questa viene conquistata. Assicuratevi che tali unità costituiscano una Formazione a se stante : in tale maniera potrete impartire a queste unità l'ordine di difendere.

Checklist

Organizza il tuo materiale di ricerca

Mappa

Ordine di battaglia per la Forza 1

Ordine di battaglia per la Forza 2

Tabella d'organizzazione ed equipaggiamenti per la Forza 1

Tabella d'organizzazione ed equipaggiamenti per la Forza 2

Mappa

Determina la scala della mappa e la dimensione

Disegna particolari topografici che facilitino il tuo orientamento sulla mappa

Disegna particolari d'area (foreste, laghi, catene montuose, etc.)

Disegna particolari "lineari" (strade, fiumi, ferrovie, etc.)

Inserisci i nomi dei luoghi

Forze

CREA LE UNITA'

Assegna l'equipaggiamento

Nomina le unità

Assegna le designazioni di grandezza dell'unità (pag.55)(Ndr: battaglione, reggimento, divisione, etc etc)

Assegna gli schemi di colore alle unità

Assegna le icone indicanti il tipo di unità (pag. 56)

Assegna le unità alle loro formazioni

Nomina le formazioni

Imposta il livello di supporto di ogni formazione

Nomina le forze

IMPOSTA I PARAMETRI DI CIASCUNA FORZA

Bandiera della Forza

Force Proficiency (min 40 max 90)

Force Supply (min 10 max 50)

IMPOSTA I PARAMETRI DI CIASCUNA FORMAZIONE

Formation Proficiency (min 50 max 95)

Formation Supply (min 10 max 100)

IMPOSTA I PARAMETRI DI CIASCUNA UNITA'

Unit Proficiency (min 40 max 90)

Unit Readiness (min 40 max 100)

Unit Supply (min. 40 max 100)

DISPIEGAMENTO

Inserisci le unità di partenza

Assegna gli obiettivi alle unità di partenza e a quelle di rinforzo

Imposta le direttive generali per l'avversario computerizzato e i livelli di tolleranza di perdite per le formazioni

Assegna gli esagono d'ingresso e i turni d'ingresso alle unità di rinforzo

Imposta gli ordini di partenza per ogni unità

Imposta lo status Veteran/Untried per tutte le unità

Piazza i punti di rifornimento

Calcola il possesso degli esagoni

Imposta Victory Point temporanei per gli obiettivi (NdR: non necessariamente per tutti)

EVENTI

Imposta gli eventi 2 e 3 : Theater Recon (min 5)

Imposta gli eventi 4 e 5 : Rail Transport (fallo anche se il valore è zero)

Imposta gli eventi 6 e 7 : Sea Transport (fallo anche se il valore è 0)

Imposta gli eventi 8 e 9 : Air Transport (fallo anche se il valore è 0)

RIMPIAZZI

Imposta il rateo dei rimpiazzati

AMBIENTE

Scala della mappa

Precipitazioni

Temperatura

Visibilità

CALENDARIO

Scala temporale del turno

Ora d'inizio

Giorno d'inizio

Mese d'inizio

Anno d'inizio

Ultimo turno

VARIE

Seleziona la Forza che dovrà iniziare per prima

Seleziona i colori per la micromappa

Seleziona la tinta per le icone 3D

BRIEFING

Briefing dello scenario

Briefing per la vittoria della Forza 1

Briefing per la vittoria della Forza 2

No victory briefing (NdR : ovvero briefing per la partita patta)