

Guida(TOAW): Norm Koger risponde

Da www.netwargamingitalia.net

(Traduzione a cura di Darksky e Taglia)

Quanto leggerete è interamente tratto da alcuni e selezionati post appartenenti al topic Questions for Norm Koger che potete trovare sul forum (in inglese) che la Talonsoft ha riservato a TOAW. In questo documento, che per sua stessa natura sarà in continuo aggiornamento, potrete trovare le domande che i giocatori di tutto il mondo hanno posto al creatore di TOAW seguite naturalmente dalle relative risposte di Norm Koger. L'ordine delle domande è cronologico.

The document you are going to read is a selection of posts belonging to the Questions for Norm Koger topic, on the english forum Talonsoft reserved for TOAW. In this document, which will be constantly upgraded and modified, you'll find the answers Norm Koger gave to questions submitted to him by TOAW players from all the world. The questions are arranged in chronological order.

Effetto delle Command Squads(26 Aprile 2000)

Assegnare command squads al di fuori delle unità HQ ha qualche effetto sulle unità stesse?

Norm: Le command squads non hanno alcun effetto se assegnate al di fuori delle unità HQ.

Differenze armamenti sovietici e americani(26 Aprile 2000)

Credo ci sia qualche "favoritismo" per gli armamenti "made in USA" rispetto a quelli sovietici (NdR: ci si riferisce a TOAW 2), specialmente riguardo ai carri armati e alle armi anticarro. Inoltre perchè non viene tenuto conto del fatto che il carro Leclerc ha un cannone più lungo e un sistema di fuoco superiore ad un M1A2 ? E perchè ha un "armor" inferiore agli standard dei "Main Battle Tank" a cui il Leclerc può essere comparato? (NdR : Il nome del tizio che ha postato era David Pieroux...;-))

Norm: Non è una domanda facile a cui rispondere. Praticamente tutte le informazioni che si trovano nel database di TOAW, riguardo ai carri armati sovietici, sono state prese direttamente da Jane's. E secondo Jane's, semplicemente, i dati sui mezzi corazzati sovietici non sono abbastanza esplicativi. Sono ritornato più volte sulle modalità di tali considerazioni, per creare un risultato che fosse apprezzato dal maggior numero possibile di giocatori. Tra le altre cose, ho presupposto che l'acciaio sovietico fosse, centimetro cubo per centimetro cubo, di buona qualità come quello occidentale. Ho supposto anche che gli ingegneri russi, nell'alleggerire le componenti non corazzate, fossero efficienti proprio come quelli occidentali (fatto non dimostrabile con i dati attualmente disponibili). Ho addirittura tolto simmetria all'analisi geometrica per favorire la teoria sovietica sulla corazzatura. Riguardo alle munizioni

anticarro: probabilmente ricontrollerò questo aspetto. I dati che ho usato sono tratti dalle pubblicazioni Jane's degli anni ottanta, e potrebbero non riflettere abbastanza accuratamente le capacità delle munizioni anticarro russe, se effettivamente fossero entrate in linea grandi quantità di nuove munizioni verso la fine dell'era sovietica. Riguardo al carro Leclerc: ho appena controllato i documenti CW di questo veicolo, e le statistiche della corazza sembrano a posto. L'arma principale è considerata come il cannone standard tedesco da 120mm. Non ricordo se questa era stata una supposizione o no. Ad ogni modo la differenza nei termini del gioco è insignificante. Qualsiasi arma con una capacità anticarro a 216 è abbastanza efficiente. Aggiungere qualche punto percentuale (ipotizzando che il cannone francese sia leggermente meglio) non si noterebbe certo nel gioco.

Nuvolosità e operazioni aeree(15 Maggio 2000)

Le operazioni aeree sono influenzate dalla visibilità...[...]. (NdR: il resto della domanda non ha alcuna importanza)

Norm: Esatto. Praticamente, tutti i calcoli relativi all'efficacia delle unità aeree si basano sia sulla visibilità nell'esagono di partenza (NdR: l'aeroporto dal quale parte l'unità aerea che sta attaccando) sia su quella dell'esagono dove è situato l'obiettivo dell'attacco. La visibilità in quest'ultimo è quella che ha più importanza.

Replacement (Rimpiazzati)

Se 2 unità non sono al completo degli effettivi, ma una ha il massimo possibile di rifornimenti mentre l'altra ne ha, ad esempio, solo 1/4, ottengono entrambe lo stesso numero di rimpiazzati ?

Norm: Sì, in media, ipotizzando che queste due unità non siano imbarcate. Unità imbarcate su treni o navi non possono ricevere rimpiazzati. La routine che gestisce i rimpiazzati riceve tutte le richieste di rimpiazzati dalle unità che sono idonee ad ottenerli, poi calcola una chance che ogni dato oggetto dell'equipaggiamento sia rimpiazzato. Per ogni oggetto richiesto da ciascuna unità, quella chance è modificata dalla "priorità individuale di rimpiazzo dell'unità richiedente" (impostata dal creatore dello scenario) e poi messa alla prova. Se il controllo viene passato l'unità riceverà quel determinato oggetto. Se il controllo fallisce l'unità non riceverà l'oggetto in questione. Quindi unità idonee e con lo stesso livello di priorità tenderanno a ricevere la medesima percentuale della loro richiesta di rimpiazzati. Esempio : se nel "Replacement Pool" c'è un numero di Sherman tale da soddisfare il 30% della richiesta globale di rimpiazzati, allora tutte le unità idonee riceveranno, in media, il 30% di quanto serve loro per tornare al 100% degli effettivi. I controlli subiti dalle unità hanno inizio da una posizione dell'elenco delle unità determinata in maniera casuale ogni turno. In questo modo si impedisce che equipaggiamenti presenti in scarsa misura vengano ogni volta assegnati alle stesse unità, in virtù della loro posizione nell'elenco unità.

Qualche volta sembra che ci siano ancora rimpiazzati a disposizione nel "Replacement Pool" (NdR: nella colonna "On Hand") mentre invece nello scenario ci sono unità ancora non al completo dei proprio effettivi. Perché ?

Norm: Il meccanismo che gestisce i rimpiazzi e di cui ho parlato sopra introduce una certa inefficienza nella distribuzione degli stessi.

Loss Tolerance (Tolleranza delle perdite)(29 Giugno 2000)

Come funziona durante un attacco l'impostazione "minimize/limit/ignore losses" ? Vale per ogni unità o per l'intero gruppo attaccante ?

Norm: La "loss tolerance" imposta il limite al quale un'unità valuta di ritirarsi da una difesa o di tirarsi fuori da un'azione di attacco. Generalmente, questa è una impostazione per singola unità, anche se di solito viene assegnata poi ad un intero gruppo. In maniera sempre diversa per ogni battaglia, più è basso il livello di tolleranza perdite e più poche saranno le perdite. Ma in alcuni casi un'impostazione bassa di tale parametro condurrà alcune unità a tirarsi subito fuori dalla battaglia mentre le altre dovranno, da sole, affrontare nei turni successivi lo scontro. E questo, paradossalmente, porta ad una globale gravità delle perdite. A meno che non stiate tentando una qualche mossa astuta, per grossi gruppi utilizzate il "limit losses". Invece, giocate più liberamente con tale impostazione, con piccoli numeri di unità.

Dividere le unità(5 Luglio 2000)

Come mai alcune unità possono essere divise e altre no?

Norm: Ci sono due ragioni per cui unità che dovrebbero poter essere divise non ne sono in grado:

1. Il tetto massimo di unità permesso dal gioco è già stato raggiunto, e le nuove unità non vengono create perchè non c'è posto per loro.
2. La formazione cui l'unità appartiene è completa - non c'è posto nella lista delle unità.

Per il secondo punto, in alcuni scenari questo può implicare problemi di design, perchè il PO è ottimizzato per utilizzare minori quantità di unità in formazioni individuali. Creare formazioni piene di unità è un buon modo per spingere il PO a concentrarsi in piccole aree. Questo è ottimo per scenari ad alta densità, o ambientati in periodi storici remoti, ma ha la tendenza a dare al PO una visuale "a tunnel" (ignora i fianchi, ecc.) se non ci sono abbastanza unità in altre formazioni che offrano copertura. Regola pratica per la seconda guerra mondiale e successivi: tentare di limitare le formazioni a non più di 9 unità da combattimento "da prima linea", con il resto riservato alle unità di supporto. Se controllate i miei scenari (Korea 50-51, Nomonhan 39, Middle East 73 e 2000) vedrete che le formazioni sono, nella maggior parte dei casi, relativamente piccole.

Il prossimo gioco ?(4 Ottobre 2000)

Come saranno i prossimi giochi?

Norm: Adesso diversi titoli sono in preparazione. Bisognerà aspettare almeno un anno prima di poterli vedere in commercio. C'è un gioco tattico in tempo reale in 3D con ambientazione sci-fi. Sono sicuro che non ci sia nulla in commercio che gli possa assomigliare. Inoltre è in lavorazione un gioco tattico basato sul mio vecchio titolo TANKS, che utilizzerà il database di

TOAW e sarà in tempo reale liberamente interrompibile dal giocatore (non proprio in tempo reale, a meno che il giocatore non lo voglia). E infine strategico più tradizionale sulla seconda guerra mondiale in Europa. Quest'ultimo è probabile assomigli un po' a TOAW, ma conterrà tutte le variabili che TOAW non teneva conto o non gestiva molto bene per scenari che fossero lunghi diversi anni (produzione industriale, sottomarini, bombardamenti strategici ecc.)

Ho sognato a lungo una simulazione macroeconomica e politica... ...quando avviene il contatto col nemico, la scala della mappa si ridurrebbe a mostrare il campo di battaglia, in modo molto simile a TOAW...

Norm: Questo sembra un po' improbabile. Il mercato degli strategici al momento è affollato, e sarebbe piuttosto rischioso introdurre un sistema di risoluzione di campagne dettagliato come TOAW in un campo dominato da sistemi molto semplici.

Sarà limitato alla seconda guerra mondiale in Europa? Non ci sarà editor, stavolta?

Norm: Ogni editor sarà abbastanza limitato. E' molto più facile fare qualcosa (specialmente routine per l'avversario computerizzato, eventi ecc.) con la programmazione pura e la creazione di editor può richiedere molto tempo che va poi sottratto allo sviluppo del gioco vero e proprio. La prima parte si limiterà all'Europa nella seconda guerra mondiale, includendo il nord Africa, il Mediterraneo, e una parte corposa della guerra nell'Atlantico e le campagne di bombardamento strategico.

Compatibilità di scenari con TOAW CoW(9 Ottobre 2000)

Alcuni scenari sembrano non essere compatibili col gioco o con l'editor...

Norm: TOAW CoW può caricare scenari salvati con TOAW 1.07 o successivi. Se sono più vecchi, l'aggiornamento diventa semplicemente troppo complesso per il codice di aggiornamento scenari di TOAW CoW. Sto cercando di far aggiornare tutti gli scenari dell'originale TOAW 1. Devono essere semplicemente caricati in TOAW 1 ver. 1.07 o 1.08 e salvati, perchè una qualsiasi versione di TOAW CoW possa caricarli.

Mezzi distrutti e mezzi disabilitati(15 Ottobre 2000)

E' possibile modificare la capacità di una fazione di riportare le unità al deposito dei rimpiazzati (NdR: replacement pool)?

Norm: Non per la maggior parte degli equipaggiamenti. Le proporzioni unità distrutta / unità disabilitata per mezzi aerei e navali sono direttamente legate alla proficiency dell'unità. Ma tutto il resto è fissato ad un rapporto distrutto/disabilitato di 1/3, in combattimento normale. Ci sono state discussioni riguardo all'aggiungere una variabile di capacità manutentive della forza, in aggiunta a codice che controlli chi e cosa recuperi equipaggiamento danneggiato in singole battaglie a seconda di chi controlli la località al termine. L'idea è che il tizio che finisca con il controllare il posto abbia possibilità molto più elevate di recuperare mezzi danneggiati da riparare. Ci vorrebbero proprio entrambi gli elementi per rappresentare bene tutto ciò. Forse in una prossima versione.

Alcune domande sul Supply(8 Novembre 2000)

E' vero che le unità aeree, anche se non sono basate in un aeroporto direttamente connesso alla rete di rifornimenti, ricevono sempre il pieno rifornimento?

Norm: Sì. Se la località è rifornita a qualsiasi livello, tutte le unità aeree presenti vengono trattate come se si trovassero in un punto pienamente rifornito.

Il livello di rifornimenti in un esagono ha qualche influenza sui rimpiazzi ricevuti dall'unità presente in esso?

Norm: L'unica cosa che modifichi il ritmo dei rimpiazzi è se l'esagono è rifornito o meno, non quanto.

Un'unità che occupa un esagono rifornito in pieno ha maggiori possibilità di ricevere rimpiazzi rispetto ad un'altra, identica, che occupi un esagono con rifornimenti al 25%?

Norm: No, anche se sto pensando di andare a modificare la cosa.

Perdite nella ritirata(12 Novembre 2000)

L'EZOC (Enemy Zone Of Control - Zona di Controllo Nemica) ha effetto sulle perdite ricevute durante una ritirata?

Norm: Sì, tramite le conseguenze del disimpegno. Le unità che si ritirano in pessime condizioni (in seguito a fallimenti nei 'quality check' piuttosto che per ordini di limitare le perdite) sono particolarmente vulnerabili a ulteriori perdite per il disimpegno. Inoltre, se le unità nemiche sono in contatto (hanno partecipato all'attacco, piuttosto che ad altre azioni), la loro presenza al di fuori della direttrice principale di attacco in genere attiva gli effetti di accerchiamento con la conseguenza di avere perdite molto pesanti ai mezzi 'passivi' che di solito si possono ritirare liberamente. Le conseguenze del disimpegno inoltre rappresentano qualcosa di cui pochi giocatori si interessano: le unità attaccanti in genere non permetteranno semplicemente che l'avversario possa fuggire senza essere ostacolato.

Imbarco di unità(13 Novembre 2000)

Come mai le operazioni di imbarco / sbarco non consumano tempo? Una soluzione più realistica potrebbe essere la riduzione dei punti movimento di una giornata - tutti per scenari con turni da mezza giornata o una giornata, il 33% per turni da mezza settimana e 20% per turni da una settimana.

Norm: Probabilmente hai ragione. La situazione attuale di solito impone una penalità, ma non è così strettamente correlata ai tempi reali di imbarco o sbarco come dovrebbe essere. Una soluzione migliore sarebbe collegare i tempi alla scala temporale dello scenario e alla dimensione dell'unità. Lo metterò nella mia lista di cose da fare.

Ricognizione di teatro(14 Novembre 2000)

Si potrebbero creare eventi che aumentino/diminuiscano i livelli di ricognizione di teatro (Theater Recon)?

Norm: Buona idea. Non so quando potrebbe vedere la luce, dato che non ci sono piani per il rilascio di un altro aggiornamento a breve termine, ma ho modificato il codice in modo che

l'effetto della ricognizione di teatro sia cumulabile (con valori negativi permessi) piuttosto che assoluto, nella versione 1.0400. Immagino che debba fare lo stesso con gli altri valori di teatro...

Artiglieria e supporto(11 Dicembre 2000)

Che effetto ha la tolleranza alle perdite dell'artiglieria in una battaglia cui offre supporto?

Norm: Minimo, a meno che le unità non vengano colpite da fuoco di controartiglieria (counterbattery fire)

Penalità per le perdite(19 Dicembre 2000)

Da cosa dipende la penalità per le perdite?

Norm: E' basata su un raffronto tra la forza grezza totale (solo l'equipaggiamento, senza alcun modificatore) di tutte le unità presenti al momento e la forza grezza di partenza.

Come mai la smobilitazione delle proprie unità aumenta la penalità per le perdite?

Norm: L'equipaggiamento dell'unità "disbanded" è temporaneamente inutilizzato. Ma in molti scenari, se aspetti un po', l'equipaggiamento verrà riassegnato altrove e la penalità sofferta per la smobilitazione svanirà. Questo significa anche che dovresti fare attenzione nello smobilitare unità quando non c'è abbastanza tempo per il riciclo prima della fine dello scenario.

E per quanto riguarda i rinforzi, l'attivazione mediante evento di rinforzi mai arrivati, unità ritirate e ricostituite che entreranno in futuro?

Norm: Tutte le unità definite nello scenario, comprese quelle che non entrano mai in gioco, sono incluse nel calcolo. Le unità ritirate sono considerate intatte.

Con 'forza grezza di partenza' ti riferisci all'equipaggiamento assegnato o a tutto quello autorizzato?

Norm: Quello assegnato.

Se un'unità comincia lo scenario a metà forza e lo termina a metà forza, questo si aggiunge alla penalità per le perdite?

Norm: No.

E se lo termina a piena forza?

Norm: Compenserà per le perdite altrove. C'è un limite nella formula per cui il valore della forza non può mai superare quello originale, ai fini del calcolo dei punti vittoria. In questo modo non puoi arrivare sino al livello di vittoria. Naturalmente, in molti scenari questo è molto improbabile che avvenga.

I tipi di equipaggiamento sono tutti uguali o il loro valore è preso in considerazione per il calcolo delle penalità per le perdite?

Norm: Il valore è basato sul punteggio antiuomo. Ho appena controllato il codice, e in effetti, ciò mi ha sorpreso. Pensavo che controllasse anche il valore anticarro. Così, per ora dovresti evitare di perdere cose come navi da guerra, bombardieri moderni, e artiglieria pesante. D'altro canto, sentiti libero di 'sacrificare' cose come unità ATGM.

Punteggio antiuomo? Così la perdita di due Me-109E/F sarebbe la stessa cosa che la perdita di una MMG? Non credo che Speer sarebbe d'accordo.

Norm: Sono sicuro che non lo sarebbe affatto. Nemmeno io, a dire il vero, così andrò a modificare il codice non appena possibile. Probabilmente però questa modifica si vedrà solo nella prossima versione di TOAW (tra qualche anno) o in un altro gioco che utilizzi parte del codice sorgente di TOAW.

Simboli del supply(3 Gennaio 2001)

Come mai, quando vengono mostrati i simboli del supply per l'intera mappa, alcuni sono pieni per metà e altri no?

Norm: Se vedi del rosso o del blu nella grafica, significa che solo la fazione corrispondente può ottenere supply da quella località. Un colore dorato (o argentato? non ricordo adesso) indica che entrambe le parti possono ottenere supply dal luogo.

Livelli di cooperazione(3 Gennaio 2001)

Non capisco come interagiscano unità con differenti livelli di cooperazione.

Norm: Tra unità di due formazioni, viene usato sempre il migliore livello di cooperazione possibile. Per esempio, un designer di scenari potrebbe essere molto restrittivo per quanto riguarda la cooperazione delle formazioni di linea(internal support), e contemporaneamente permettere a unità di supporto di alto livello un più elevato grado di cooperazione con qualsiasi formazione, dando alla madre delle unità di supporto qualcosa come "army support". Le unità della 1a divisione non lavorerebbero bene con quelle della 2a, ma quel battaglione di carri pesanti di supporto lavorerebbe bene sia con l'una che con l'altra.

Attacco agli aeroporti(3 Gennaio 2001)

Attacco agli aeroporti: qual è la differenza tra attaccare una base aerea e attaccare le unità aeree presenti nella base?

Norm: Un "airfield attack" concentra il fuoco sulle unità aeree, mentre un bombardamento farà piovere piombo su tutti i presenti equamente. Se ci sono solo unità aeree, non ci sarà alcuna differenza. Ma se stai combattendo per ottenere la superiorità aerea, devi concentrarti sulle unità aeree. Nel primo TOAW non c'era possibilità di 'airfield attack', così potevi difenderti riunendo parecchie unità pesanti nella stessa locazione, esponendole all'attacco ma rendendo più dispersivo l'effetto sulle unità aeree. Le perdite totali sarebbero probabilmente maggiori, ma i tuoi aerei vivrebbero più a lungo. Da' un'occhiata a Pyongyang nello scenario Korea 50-51. Inizia pieno zeppo di unità NK. Ora, il miglior modo di utilizzare queste unità è inviarle a sud, ma all'epoca un giocatore NK che volesse tenere in piedi la propria aviazione per alcuni turni, combattendo lo sforzo del giocatore UN per ottenere la superiorità aerea in cambio di perdite alle unità di terra. Ora non è più il caso, dato che

l'opzione di attacco alla base aerea è stata aggiunta da TOAW II in poi.

Se lancio un attacco su una base aerea per me 'sconosciuta' (senza aerei a me visibili), i miei attaccanti "troveranno" gli aerei nemici lì stanziati?

Norm: Certamente.

Scarpate(10 Gennaio 2001)

Qual è il punto 'più in alto' tra due esagoni con una scarpata?

Norm: Quello in alto è quello che contiene la scarpata.

Ci sono degli effetti nell'essere nel punto in alto o in basso?

Norm: Le unità in alto hanno più possibilità di vedere ('spot') le unità in basso. Le unità in basso invece hanno più probabilità di osservare ('observe') le unità in alto, piuttosto che 'vederle'. I valori di bombardamento sono aumentati del 150% quando l'artiglieria fa fuoco giù da una scarpata.