

# Guida da idioti per formare armate competitive

---

Scordate il titolo, è usato solo come effetto scenico. Voglio utilizzare questo thread come guida per ogni heroscaper che voglia costruirsi una armata competitiva. Tantissimi thread su questo forum sono stati aperti per chiedere se un esercito fosse competitivo, o domandare come crearne uno tale. Questo insieme di consigli vi consentirà di mettere su una armata competitiva senza il bisogno di creare intere discussioni sull'argomento. Di sicuro non è una guida onniscente, le eccezioni possono esserci e nuovi suggerimenti sono sempre ben accetti e necessari! Si spera che questa possa aiutare alcuni giocatori a prendere qualche buona decisione nella costruzione della propria armata. I consigli scritti di seguito non sono da seguire secondo un ordine particolare. Nel costruire una armata competitiva devi considerare:

**1. meta-game.** Il Meta-game è ciò che le persone, nella vostra area o in un dato torneo, solitamente giocano oppure ciò che puoi aspettarti da un match ad heroscape. Alcuni gruppi di giocatori preferiscono certe armate, come le vipere o le armate grut. E' molto importante notare questi particolari poiché possono essere molto utili nella creazione di una armata. Per esempio, il meta-game generalmente usato nei tornei odierni di heroscape è basato sulle unità a lungo raggio di Vydar come il Maggiore Q9/Gladiator/Blastatron, Stingers, o combinazioni di questi che includano tanti tanti deathreavers. Questo è già stato detto da molti ma è necessario ripetere che nella creazione di un esercito dovete chiedervi se la vostra armata possa battere un Q9. Se può, dovrete avere una buona armata. I grandi eserciti, del passato e del presente, coi quali mi sono scontrato sono stati eserciti col Q9, eserciti infestati di ratti (deathreavers), eserciti con la 4th Massachusset, armate di Stinger o di Blastatron/Gladiator. Ci sono molti threads su questo sito, come "Books of Heroscape" sotto la sezione Official Units, che possono aiutarvi a decidere quale unità può contrastare un' altra e quanto efficacemente può farlo.

**2. La storia passata ed i record di ogni data unità/eroe.** Ancora, i threads "the Books of Heroscape" o "the Heroscape Power Rankings" sotto la sezione "competitive army" sono una ottima risorsa. Basta guardarsi intorno! Chiunque sappia leggere può vedere che il Q9 è una superba unità e potrebbe quindi essere una grande aggiunta ad una armata, mentre il Deathwalker7000 è solitamente infangato da storie riguardanti i suoi fallimenti. Il thread del Power Rankings è un ottimo posto per iniziare un tentativo di creazione di una armata competitiva. Ho realizzato il mio esercito preferito quando ho iniziato ad utilizzare unità che figuravano nei più alti gradi del Power Rankings thread. La mia armata è poi divenuta dominante composta da Q9/Krav/Deathreavers.

**3. Stabilità.** Questo aspetto è molto molto importante. Non farete bene in un ambiente competitivo se la vostra armata non è stabile! Con stabilità si intende quello che gli americani intendono con "consistency" ovvero quanto bene una unità si comporti in media. Anche se, per esempio, un DW7000 può esplodere e uccidere una coppia di eroi adiacenti a lui, non può farlo stabilmente poiché la probabilità che si verifichi questo evento è molto bassa! Gli agenti Krav Maga sono molto stabili e continuano ad essere stabili nella maggior parte delle armate. Se ogni unità/eroe nel tuo esercito può agire stabilmente, probabilmente hai una buona armata.

**4. Sinergia.** Questa è una delle cose più importanti nella costruzione di una buona armata. Le vostre unità lavorano bene assieme? Potete avere un manipolo di eroi ottimi ed ottime unità nel vostro esercito, ma se non lavorano bene insieme puoi fare ben poco in un incontro. Per esempio

gli arceri Gruts sono una ottima unità. Molte buone armate le utilizzano, ma gli arceri sono inutili se non sono supportati da un cavaliere Swog. Questo sembra ovvio ma ho visto molte persone provare armate composte da unità potentissime ma fondamentalmente inutili. La domanda da porsi è "le mie unità cooperano fra loro?" "Ogni unità supporta qualche altra nella tua armata o lavorano da sole?"

**5. Numero di attacchi disponibili per ogni turno.** Questo è stato detto parecchie volte: "più attacchi sarai capace di sferrare, meglio riuscirai a giocare". Il mio vecchio compagno di stanza, per spiegarmi perché i grut e gli arceri grut fossero sempre così forti mi diceva qualcosa come: "E' perché possono fare un sacco di attacchi ad ogni turno! Muovi 4 miniature ogni turno e puoi attaccare 5 volte! (3 con gli arceri, 2 con i krug)". La ragione per cui questo è importante è perché heroscape è un gioco di dadi. Più volte puoi attaccare, più è probabile che il tuo avversario non faccia uno scudo per difendersi. Ed anche, più attacco significa che più unità nemiche possano essere messe k.o. Hai mai sentito parlare del "lancio del Deathwalker"? Questo è un classico esempio di come attacchi multipli possono mandare giù avversari con 8-9 dadi di difesa. Le armate che vincono i tornei sono quelle che possono quasi sempre compiere più attacchi per turni. Sergeant Drake è un grande eroe, ma non vincerai un torne solo con lui in quanto può attaccare una sola unità per turno!

**6. Le mappe disponibili.** Questo aspetto è più difficile da gestire. Spesso non si conosce in anticipo quale campo di battaglia verrà affrontato e la coerenza delle truppe ha molta importanza in questo caso. Se la tua armata può comportarsi bene su molte mappe allora potrà fare molta strada ;) Una armata con truppe volanti si troverà bene in presenza di alture, allo stesso modo le armate lente o con attacchi corpo a corpo verranno avvantaggiate in campo aperto. Assicurati quindi che la tua armata possa far bene in qualunque condizione o al massimo limita la debolezza del tuo esercito dovuta alla mappa!

**7. Ruoli multipli necessari in un match di heroscape.** Questo aspetto è suscettibile di cambiamenti dovuti alle mappe e ai glifi ma è comunque molto importante. Per ogni esercito che compongo mi chiedo sempre: "Una mia unità può prendere e mantenere un glifo se questi sono presenti?" Ovviamente i deathreavers sono grandiosi per questo scopo, ma molte altre unità potrebbero farlo altrettanto bene. Un'altra domanda che mi pongo è: "La mia armata possiede un potente hero-killer?" E' molto importante avere un eroe/unità che possa oltrepassare pesanti difese o un forte eroe.

Blade gruts e Grimank sono una ottima combo e possono compiere miracoli contro le squadre ma spesso non reggono un combattimento contro un eroe con molta difesa. Se voelte usare blade gruts e Grimnak nel vostro esercito forse sarebbe saggio affiancarle con un eroe orco molto forte come Tornak o meglio ancora krug.

Potete inoltre tenere alcuni arrow gruts nel tvostro esercito in modo da aver una armata letale

Sono inoltre costretto a chiedermi: "Il mio esercito può attaccare con più miniature?" Sarebbe a dire, considerare quanti attacchi posso compiere nello stesso turno. Alcuni dei migliori eserciti sono infatti composti di squadre corazzate. Le squadre in heroscape sono infatti FONDAMENTALI. Molti eroi possono intatti attaccare una sola volta per turno e se stanno fronteggiando una massiccia quantità di nemici possono ucciderne soltanto uno per turno lasciandone molti nelle condizioni di effettuare una raffica di attacchi durante i turni successivi.

Altro aspetto da considerare potrebbe essere se ciascuna delle unità nel vostro esercito possiede una buona abilità speciale. Nelle competizioni odierne gli attacchi speciali sono molto importanti. Parlando poi dei deathreavers è necessario menzionare una strategia chiamata "lo schermo". Data la presenza di molte unità corpo a corpo il bisogno dello "schermo" è forte.

I combattenti a distanza sono incredibili, ma lavorano meglio quando il loro avversario non gli è nelle dirette vicinanze. I deathreavers forniscono infatti una ottima copertura, dura da uccidere, per le unità corpo a corpo. Questi infatti fungono da schermo se frapposti fra gli arcieri e la vostra unità melee. Lo schermo blocca inoltre i movimenti avversari impedendo mosse chiave, cattura dei glifi e causano stragi sul campo di battaglia.

**8. Le regole dello scenario.** Se state giocando uno scenario con regole particolari è necessario tenerne conto durante la creazione di una armata. Se per esempio la partita può essere vinta a punti non è bene che uno delle tue unità sacrifichi le altre: scendereste rapidamente di punteggio! Inoltre l'obiettivo delle quest deve guidare le vostre scelte compositive. Ad esempio, in mappe in cui dovrete difendere una posizione è naturalmente preferibile una armata solida, in altre invece una armata veloce e così via

**9. Piazzamento dei marcatori d'ordine.** Questo è un altro fattore molto importante nella creazione di una armata. Tenere tutti i marcatori su una carta semplifica di molto le vostre possibilità e tiene l'avversario nella condizione di presumere che utilizzerete solo quella unità. Può però essere disastroso qualora tu perdeste l'unità sulla quale avete i marcatori perché perdereste l'intero turno. Voglio dire che è molto meglio avere una armata con la quale non preoccuparsi di dove posizionare i marcatori d'ordine! Per esempio si potrebbe lasciare una unità di una squadra lontano dai combattimenti di modo tale da non perdere il turno qualora tutto il resto della squadra venga ucciso. Se tenete i marcatori d'ordine su carte differenti, una buona intuizione dell'avversario potrebbe portarlo a far strage dei tuoi uomini e non farti giocare nemmeno un turno eliminando proprio quelle unità che tu avresti voluto muovere!

**10. Numero di squadre comuni nel tuo esercito.** Ho visto accadere questo davvero tante volte. Un giocatore crea una armata utilizzando soltanto una squadra comune. Questo difficilmente funziona e spesso si rivela una pessima scelta! Come regola generale, se avete intenzione di usare un tipo di squadra comune assicuratevi di poterne tenere almeno due all'interno del vostro esercito. E' sempre necessario avere unità aggiuntive di un dato tipo quando se ne perde qualcuna dello stesso.

**11. Un avversario che attacca da lontano.** Il vostro esercito può sopravvivere a scontri a distanza? Dal momento in cui gli attacchi a distanza sono quelli dominanti è necessario porsi questa domanda. Riuscite a tenere a bada avversari con unità dotate di attacchi a distanza? La vostra armata può riuscire a sopravvivere più del tempo necessario per avvicinarsi ad un avversario e stenderlo se questo vi attacca da lontano? Se potete rispondere di sì a queste domande probabilmente avete una armata competitiva! Unità come deathreavers, krav maga agents e nakita agents forniscono la difesa ideale contro gli attacchi a distanza

**12. Quante caselle occupa il tuo esercito?** Negli scenari odierni, molti tornei consentono 24 esagoni di partenza: questo può essere un forte limite alle vostre armate. Tutti vorremmo schierare 5 squadre di Yari e 5 di Harquebus in una armata da 500 punti ma attualmente i nostri 24 esagoni di partenza non possono contenere 40 miniature. Questo è in definitiva qualcosa che uno deve considerare nella costruzione di una armata. Rischio di perdere miniature (e punti) in seguito a restrizioni sul numero di esagoni da occupare in partenza?

**13. Il mio esercito ha molti modi di vincere?** Bene, ognuno di noi ha perso il proprio eroe preferito con uno sfortunato lancio in difesa, con un "chomp" dal grimnak, o controllato dall'avversario. E' uno schifo, lo so! Vi lascio una pausa di un minuto per riprendere le forze dopo avervi ricordato questi brutti eventi. Perfetto, tutto bene? Lasciate che vi dica un segreto... il gioco può andare avanti!. Una vera armata competitiva deve essere in grado di riprendersi! Se perdete un pezzo fondamentale e tutto ciò che vi resta sono solo deathreavers, allora avete un problema. Nel mettere su un esercito competitivo assicuratevi di avere uno o più piani di riserva! Non affidate

tutti i vostri sogni e le speranze di vittoria alla chance di controllare l'eroe avversario col vostro Ne-Gok-Sa. Potrebbe essere pazzesco se accadesse, ma fatevene una ragione, è un evento davvero raro! Sarebbe meglio avere un piano per vincere altrettanto efficace! Assicuratevi di avere molte unità nel vostro esercito che possano attaccare e sconfiggere il vostro avversario nel caso che qualcosa vada storto

#### **14. Il mio esercito può concludere mediamente una partita con un alta differenza di punti?**

Attualmente molti tornei usano un sistema di differenza di punti per decidere le posizioni dopo una vittoria/sconfitta. Ho partecipato ad un paio di tornei in cui la differenza di punti ha deciso se fossi arrivato primo, secondo o terzo! Questo può essere un un gran vantaggio e dovrebbe essere considerato nella creazione di un esercito. Sebbene una armata con Tor-Kul-Na, Su-Bak-Na, e centinaia di nagrub possa sembrare una ottima armata e possa vincere tanti match, essa potrebbe non avere un buon punteggio e quindi non avere un buon piazzamento. Questo accadrà poiché, sebbene potreste vincere, potreste avere la necessità di sacrificare delle unità per far giocare al meglio i nagrub. Ora, se avete una armata che avrà vittorie assicurate anche se perderete quasi tutte le miniature, questa regola potrebbe non venire applicata! Un record imbattuto solitamente vi assicurerà il titolo di campione. Ma in parecchi tornei la differenza di punti sarà un fattore decisivo. Quindi controlla il tuo esercito ed assicurati di avere unità che possano resistere a lungo senza grosse perdite poiché una grande differenza di punti potrà farti vincere il torneo!

**15. La tua armata ha abbastanza/troppe/non abbastanza carte esercito?** Questo punto deriva dalla lettura di un meraviglioso articolo scritto da **rdhight**. Il suo articolo trattava il numero di carte da possedere in una armata. Ciò ha a che fare col numero di unità differenti che possiedi in un esercito. Ho abbozzato questo argomento al punto 9 tuttavia merita un punto tutto suo. Per esempio: se avete troppe carte, sarà quasi impossibile muovere il vostro esercito. Se desiderate più dettagli vi incoraggio a leggere questo (<http://www.heroscapers.com/community...667#post536667>) articolo. E' molto importante quando si decide cosa mettere in una armata da torneo. Mantenete un limite al numero di carte del vostro esercito.

**16. Chi schieri contro la tua contro-armata?** Ho pensato a questo aspetto recentemente mentre provavo a decidere quale armata Gencon Championship usare. Dopo aver fatto un abbozzo del mio esercito stavo provando a decidere quanto fosse buono. Giocando sembrava andasse molto bene, ma non ero ancora deciso così ho posto ai miei compagni di heroscape una semplice domanda: "Dal momento che voi conoscete com'è composta la mia armata come comporreste la vostra per affrontarla?" Mi è stato risposto: "Ottima domanda!" Abbiamo così iniziato un dibattito su quali unità potessero dar problemi alla mia armata!

Penso che sia una domanda importante da porsi quando si costruisce una armata poiché vi permette di prevedere alcuni problemi senza aver giocato una partita di prova. Tutto ciò è ovviamente inerente il meta-game ed è necessario consultare il meta-game prima di determinare a quale unità stare attenti. Se sapete che le truppe aviotrasportate sono usate molto nella vostra area forse dovrete chiedervi se queste vi possano creare dei problemi seri. Questo metodo di costruzione della armata è anche chiamato contro-arruolamento: quando scegliete delle truppe esclusivamente per contrastare quelle avversarie. I giocatori con più esperienza possono semplicemente presentarsi con una lista di unità potenzialmente problematiche, mentre i meno esperti possono aver bisogno di guardare tutte le carte armata o dare una occhiata al "Book" presente su questo sito per poter vedere tutte le possibili unità di heroscape. In un modo o nell'altro dovrete controllare tutte le unità del gioco e vedere quali di queste potrebbero comportarsi bene come antagoniste delle vostre. Se esiste una lunga lista di possibili contro-unità che sapete essere popolari nella vostra area allora forse il vostro esercito non è abbastanza competitivo.

Una cosa da considerare è che heroscape è un gran gioco poiché ogni unità può essere messa K.O. Così, naturalmente, troverai unità che sono fatte per battere le tue. La cosa che devi scoprire è quali unità potrebbero decimare le tue. Sicuramente un Deathwalker disintegrerà le vipere, ma finché avrai una unità con un attacco molto alto come un drago non dovrai preoccuparti del DW.

In generale ci sono veramente pochi eserciti "famosi" o unità che possono portarvi a pensare a come la vostra armata le possa gestire:

- Il maggiore Q9 – vai con qualcosa che abbia un alto attacco che possa passare attraverso una difesa davvero pesante .
- Deathreavers – il tuo esercito sarà decimato dalla distanza? O hai unità abbastanza veloci o con stealth/volo per aggirare lo "schermo" dei deathreavers?
- Gladiatori/Blastatrons – Hai un modo di aggirare i gladiatori e distruggere i blastatrons prima che posano attaccare il tuo esercito?
- 4th Massachussets Line. - Puoi sparargli da molto lontano? C'è qualcosa che possa prevenire che l'avversario stia fermo e spari a qualsiasi cosa gli si avvicini?
- Raelin – Puoi raggiungere Raelin ed ucciderla per fermarla dal potenziare tutta l'armata avversaria o con la difesa +2 non sei in grado di uccidere nessuno?
- Parecchie squadre comuni (es: Stingers, Knights, etc) – Hai uno schermo per fermarli? Possiedi attaccanti multipli o granate o shotgun blast per infliggere danni ai gruppi
- Zelrig – Se la tua zona di partenza è piena (o hai comunque molte unità adiacenti) probabilmente Zelrig può fare parecchi danni. Hai un modo di combatterlo o una maniera veloce di disperdere le tue truppe?

Ecco una lista delle domande descritte nei punti precedenti elencate in modo pulito in modo da poterle utilizzare per la tua prossima armata da competizione

1. Il mio esercito agisce stabilmente?
2. Il mio esercito si comporta bene contro gli eserciti che conosco e che probabilmente affronterò?
3. Ogni unità del mio esercito contribuisce al lavoro delle altre?
4. Le mie unità lavorano bene insieme?
5. Il mio esercito può abbattere più bersagli in un turno? Può gestire armate numerose?
6. Il mio esercito può affrontare eroi/squadre con alta difesa?
7. Il mio esercito può fare bene su più mappe?
8. Il mio esercito può adempiere a più ruoli come ad esempio in presenza di glifi?
9. Il mio esercito si comporta bene in relazione alle regole della partita (differenza di punti)?
10. Il mio esercito mi consente di piazzare i marcatori d'ordine stabilmente senza correre il rischio di perdere turni?
11. Se sto usando squadre comuni ne ho almeno due nell'esercito?
12. Il mio esercito può stabilmente sopravvivere contro attacchi a distanza?
13. Il mio esercito rientra nei 24 esagoni di partenza e se no posso permettermi di rimuovere qualche miniatura?
14. Il mio esercito ha più modi di vincere, e non dispone soltanto di un ero che una volta ucciso condanna le mie unità alla morte?
15. Il mio esercito può vincere con grandi differenze di punteggio?
16. Il mio esercito ha un numero limitato di carte (unità) in modo da prevenire i problemi derivanti dall'aver parecchie carte?
17. Il mio esercito può fronteggiare una armata costruita a posta per sconfiggermi?

Ecco alcuni dei link da visitare per saperne di più su come costruire un'armata competitiva:

L'indice del libro di heroscape:

<http://www.heroscapers.com/community...ead.php?t=6171>

Il thread ufficiale del power ranking non ufficiale:

<http://www.heroscapers.com/community...ead.php?t=6171>

Thread per strategie e manovre in una partita di Heroscape:

<http://www.heroscapers.com/community...ad.php?t=11193>

Thread per creare una armata basata una armata su una determinata unità:

<http://www.heroscapers.com/community...ead.php?t=7019>

Review delle strategie delle unità:

<http://www.heroscapers.com/community...ad.php?t=10693>

Sito ufficiale di heroscape:

<http://www.hasbro.com/games/kid-games/heroscape/>

Dal momento che il valore in punti per la maggior parte delle armate competitive è 500, ecco il thread migliore per le armate competitive da 500 punti. La prima pagina ha parecchie buone armate e sono da controllare anche le ultima pagine ;)

<http://www.heroscapers.com/community...ead.php?t=4396>

Lista di tante tante armate da 500 punti:

<http://www.heroscapers.com/community...ad.php?t=11914>

Qui c'è una lista delle armate del Gencon Championship '07. prendi spunto dai migliori di heroscape!

<http://www.heroscapers.com/community...=355983#384419>

Un buon army-builder:

<http://battleplan.mythacle.com/heroscape/>

Con la speranza che vi serva, divertitevi!