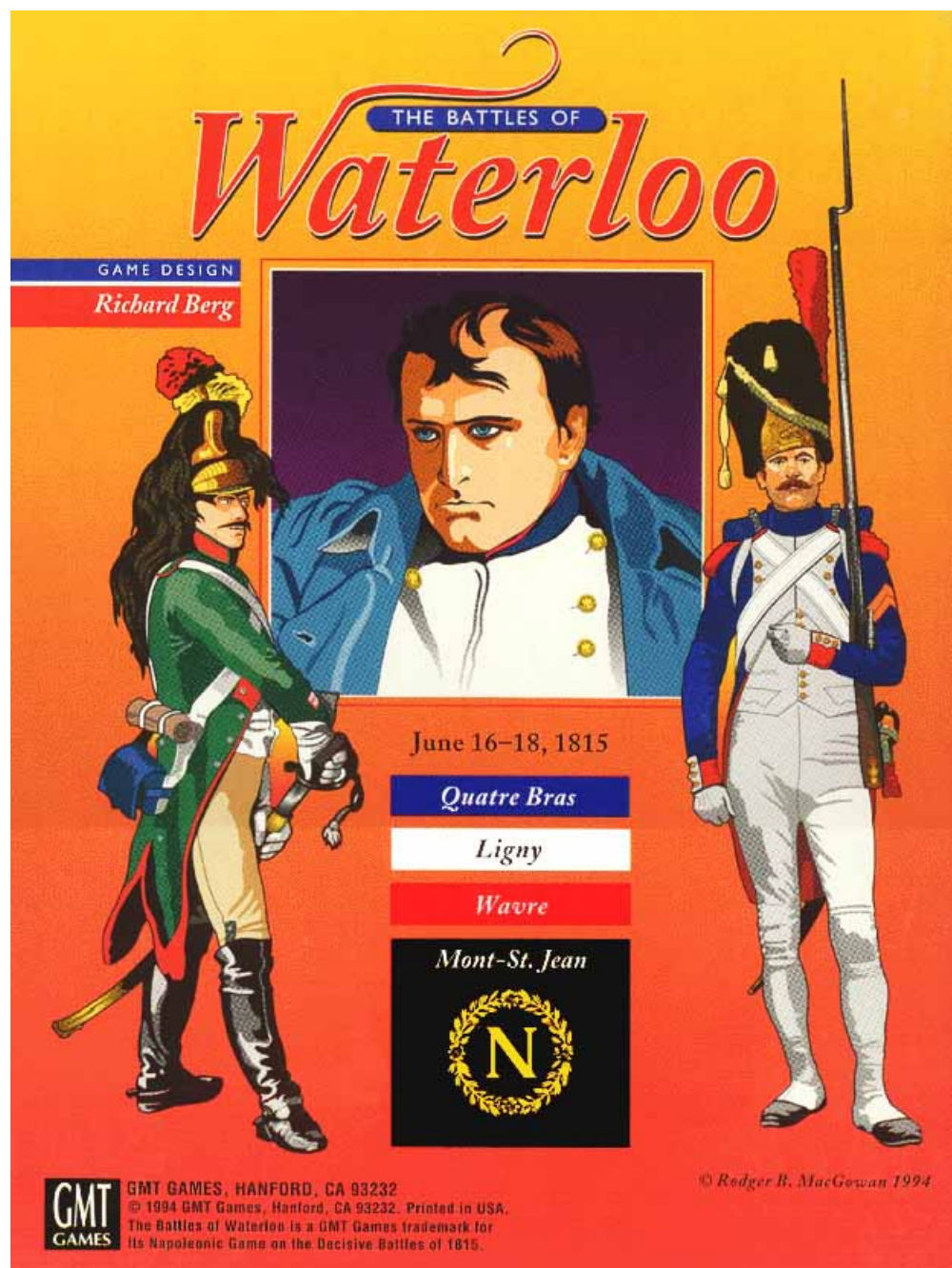


The Battles of Waterloo (GMT Games)

Wpisany przez Grzegorz Bakera

wtorek, 20 listopada 2012 11:12 - Poprawiony wtorek, 20 listopada 2012 11:22

Ćwiczenia z historii, geografii i taktyki – ale przede wszystkim z cierpliwości i wytrwałości w kultywowaniu swojego hobby



Ilustracja na pudełku

W poniższym tekście chciałbym choć trochę przybliżyć całą wspaniałość, ale i całą niezmierną komplikację opisywanej gry. Najpierw jednak kilka rozważań wstępnych. Zasiadając do gry zgadzamy się na to, by wejść w jej świat, zgadzamy się na postępowanie zgodnie z jej regułami. A mogą to być reguły bardzo różne, o czym wszyscy miłośnicy wszelakich gier doskonale wiedzą. W przypadku gier wojennych zawsze istnieje z góry założony konflikt wewnętrzny, w samej ich idei. O konflikcie tym pisano i rozpaczano nad nim wręcz wielokrotnie. Każda gra powinna bowiem płynnie łączyć ze sobą dwie trudne, a właściwie niemożliwe do połączenia wartości, a mianowicie jak najdokładniejsze oddanie za pośrednictwem wewnętrznych reguł realiów pola walki i wszystkiego, co się na walkę składa – z jednej strony, a możliwość stosowania tych reguł w praktyce z drugiej strony, na tyle spójnych, niezbyt rozbudowanych i logicznych, by z rozgrywania gry czerpać pełną przyjemność. Bo właśnie o tę ostatnią wartość chodzi przede wszystkim. Kolejne sesje gry nie mogą się zamieniać w odprawianie jakiegoś skomplikowanego rytuału, polegającego na przesuwaniu w uświęcony sposób stert magicznych żetonów, z godnym lepszej sprawy przejściem i poświęcaniem w tym celu wielu godzin dnia i nocy. Nie namawiam tutaj oczywiście do niepoważnego traktowania gry. Jeśli któryś z graczy podchodzi lekceważąco do losu powierzonych mu w grze wojsk i wyznaczonych im celów – traci swój czas i co gorsza psuje zabawę innym. Ale, jak wiadomo, nigdy raczej nie uda się osiągnąć sytuacji idealnej, gdy wszyscy uczestnicy rozgrywki będą w swojej szczytowej formie psychofizycznej i mieć masę wolnego czasu. Konieczne są więc ciągle kompromisy i uzgodnienia, drobne lub większe poświęcenia i ustępstwa – a wszystko po to, by choć na kilka godzin oddać się swemu hobby. Na wojnie, jak to na wojnie...

Gra „The Battles of Waterloo” znajduje się moim zdaniem na pograniczu obszaru, o którym wspominałem wyżej. Trochę mniej skomplikowane reguły – i już nie byłaby tak wspaniale symulacyjna. Trochę więcej komplikacji i nie można byłoby w nią grać bez wielkiego znużenia. A tak, trochę znużenia pozostaje, ale jeszcze więcej pozostaje satysfakcji z rozegrania tych kilku bitew zawartych w jednym pudełku. Autorzy gry uraczyli nas bowiem czterema bardzo się od siebie różniącymi bitwami – pod Quatre Bras, pod Ligny, pod Wavre i wreszcie pod Mont-St. Jean, czyli pod Waterloo. Wspomnę w tym miejscu o ciekawym rozwiązaniu graficznym okładki – otóż o ile całe pudełko jest bardzo barwne, o tyle nazwa ostatniej bitwy umieszczona wraz ze złożonym cesarskim monogramem na czarnym tle stwarza dość żałobne wrażenie, podkreślając niejako pogrzebanie w tej bitwie wszelkich nadziei na uratowanie Cesarstwa. Efekt być może niezamierzony, ale dość sugestywny.

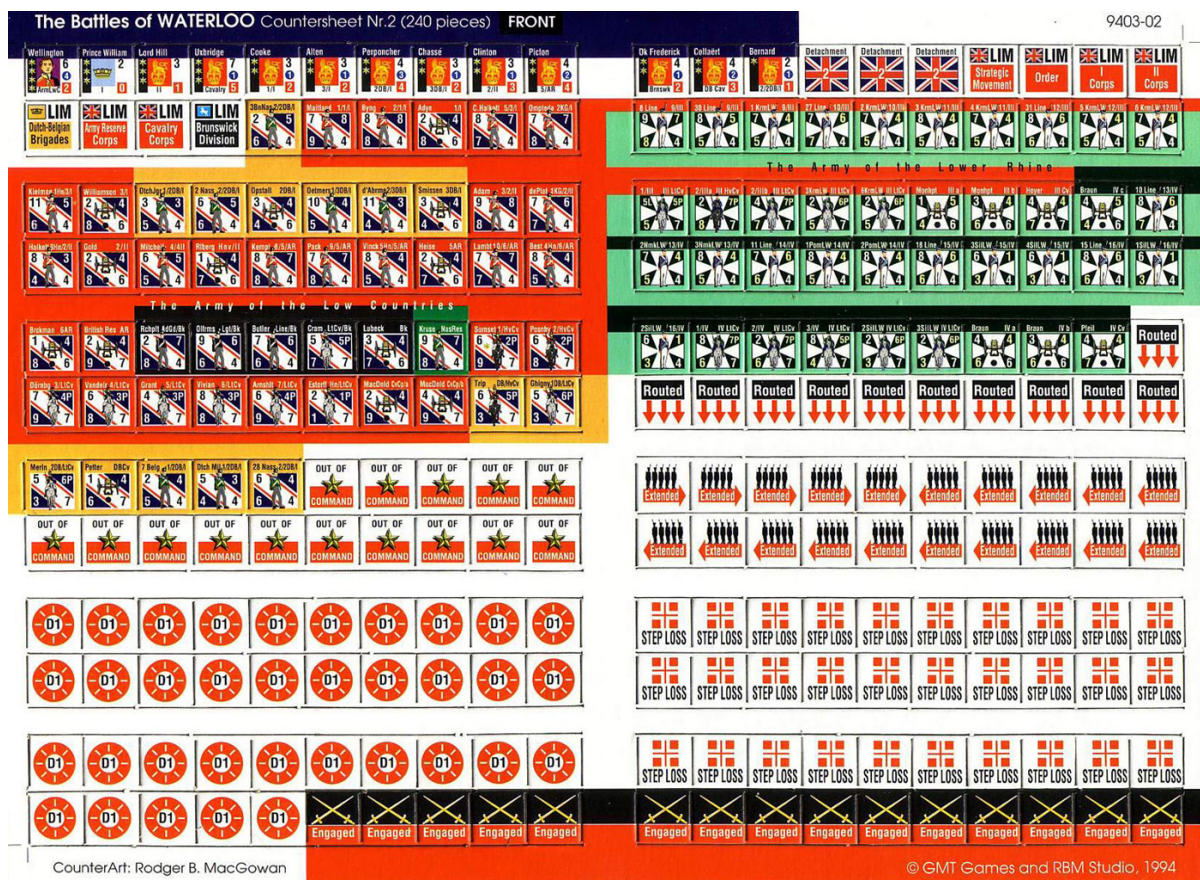
Wspomniane bitwy mogą być rozgrywane oddzielnie, mogą być też łączone – Quatre Bras z Ligny, a Wavre z Mt.-Saint Jean – co w sumie daje sześć scenariuszy, w których może uczestniczyć nawet czterech graczy, chociaż gra jest przeznaczona zasadniczo dla dwóch osób. Poszczególne scenariusze różnią się oczywiście czasem trwania gry. Najkrótszy z nich zajmie około 4 godzin, a najdłuższy... cóż, autorzy twierdzą, że 12, ale praktyka wykazała, że co najmniej dwa razy tyle, i to efektywnego czasu gry, bez zwykłych przy takich okazjach pogaduszek, rozładowujących napięcie, bez przerw na papierosa dla coraz mniej licznych i

The Battles of Waterloo (GMT Games)

Wpisany przez Grzegorz Bakera

wtorek, 20 listopada 2012 11:12 - Poprawiony wtorek, 20 listopada 2012 11:22

przerw na pizzę dla wszystkich.



Żetony

Nie wiem jak inni gracze, ale ja oglądanie nowej gry zaczynam zwykle od planszy. Ostatecznie jest to podłoże gry, w które trzeba się przez kilkanaście godzin intensywnie wpatrywać i być jeszcze w stanie zauważyć istotne dla przebiegu gry szczegóły. W opisywanej grze zastosowane dla różnych elementów terenowych barwy są przyjemne dla oka i bardzo czytelne. Szczegółów za to jest na planszy chyba trochę za dużo – uwzględniając pojedyncze budynki, a po dokładniejszym zbadaniu terenu można dostrzec pojedyncze drzewa w sadach (może trochę przesadziłem, ale naprawdę tak to wygląda). Typowa heksagonalna siatka bardzo dobrze wtapia się w teren i nie razi swoją niezbędną przecież obecnością. Ponieważ jeden heks reprezentuje ok. 210 jardów terenu rzeczywistego, ilość przedstawianych szczegółów jest, powtarzam, wręcz uderzająca. W pudełku z grą znajdziemy aż trzy dwustronne plansze. Przez ich łączenie na różne sposoby można uzyskać pola do rozgrywania wszystkich sześciu scenariuszy, przy czym z góry należy się przygotować w scenariuszach

The Battles of Waterloo (GMT Games)

Wpisany przez Grzegorz Bakera

wtorek, 20 listopada 2012 11:12 - Poprawiony wtorek, 20 listopada 2012 11:22

łączonych na granie na podłodze, co jest i niewygodne i trochę niepoważne, lub na łączonych stołach. No, chyba że ktoś zaopatrzy się w wielki stół sztabowy, a wtedy hulaj dusza!

Żetony reprezentujące poszczególne jednostki wykonane są wprost niesamowicie perfekcyjnie! Umieszczone na tle sztandarów sylwetki żołnierzy w charakterystycznych dla danej armii mundurach robią bardzo dobre wrażenie i doskonale się prezentują na planszy (zwłaszcza ciemnogrnatowe żetony francuskiej gwardii wprost paraliżują swym widokiem graczy strony przeciwnej). Czytelne są także cyfry symbolizujące poszczególne wartości oddziałów. Nieco gorzej jest natomiast z identyfikacją oddziałów, zwłaszcza po stronie brytyjskiej, ale wynika to z przyjętego w grze systemu organizacji wojsk. Armia francuska została podzielona na korpusy, a te z kolei na brygady, z pominięciem szczebla dywizyjnego. W armii pruskiej także są korpusy i brygady, ale te ostatnie są administracyjnym odpowiednikiem angielskich i francuskich dywizji. W armii sprzymierzonych występują natomiast prawie wszystkie możliwe szczeble oddziałów – są tam korpusy, dywizje, brygady, regimenty, a nawet kilka batalionów. Stwarza to podczas gry dość poważne problemy dla strony brytyjskiej, zwłaszcza podczas montowania większych manewrów czy ataków.



Żetony

Uwzględniono wodzów naczelnych, dowódców skrzydeł i korpusów, a po stronie brytyjskiej dodatkowo dowódców dywizji. Każdy z tych dowódców ma własne cechy, a więc zasięg dowodzenia, umiejętność zagrzewania do walki oraz stopień samodzielności, który pozwala im uaktywniać się bez rozkazów z góry. W grze tej bowiem został bardzo rozwinięty system dowodzenia.

Wodzowie naczelnicy mają przypisane tzw. punkty dowodzenia, pozwalające im na wydawanie określonej, maksymalnej liczby rozkazów lub przejmowanie inicjatywy w walce. Można tutaj mieć pewne zastrzeżenia co do przyjętych przez anglosaskich autorów gry wartości wymienionych cech u poszczególnych wodzów. Napoleon na przykład ma zmienną ilość punktów dowodzenia, zależną od stanu jego zdrowia, a zdrowie to może się pogorszyć na tyle, że wartość ta spada do zera... zdarzenie mało prawdopodobne i praktycznie paraliżujące armię francuską. Napoleon nie może także zwiększać samodzielności swych podwładnych ani zagrzewać ich do walki. Wszystko to „potrafi” za to książę Wellington, posiadający co prawda mniejszy zasięg dowodzenia i mniej punktów rozkazów. Zupełnie po macoszemu potraktowano natomiast marszałka Ney, który praktycznie może tylko przedłużyć linię dowodzenia Napoleona oraz wzmocnić (zapewne osobistym przykładem) siłę ataku oddziału, z którym przebywa. Marszałek Ney był czasem szaleńczym dowódcą, ale nigdy nie był tak marnym. Wspomniane punkty dowodzenia pozwalają naczelnym wodzom na aktywowanie wybranych przez nich oddziałów dzięki systemowi LIM-ów (Leader Initiative Markers). System ten jest niezaprzeczalnie jedną z wielkich wartości tej gry.

Otóż każde zgrupowanie bojowe (zwykle jest to korpus, ale są pewne możliwości dodatkowe), posiada własny żeton, który może być wybrany przez gracza i umieszczony we wspólnej puli, z której następnie żetony te są losowane, wyznaczając kolejność poruszania się i walki oddziałów na planszy. Rozwiązanie w sumie dość proste, a oddające dość wiernie zmieniającą się ciągle dynamikę pola walki. Zgrupowania bojowe, które nie zostały wybrane przez gracza, mogą się zaktywować same, zależnie od zdolności swojego dowódcy, z lepszym lub gorszym skutkiem. I tak na przykład Reille ma dwukrotnie większą szansę na aktywację niż Lobau, ale i tak mniejszą niż Uxbridge. Przed wykonaniem takiego aktywującego rzutu kostką (K10) gracz powinien jednak dobrze się zastanowić. Otóż nieudana aktywacja unieruchamia dane zgrupowanie na cały etap. Lepiej więc czasem zadowolić się ograniczoną aktywacją i chociaż przesunąć kilka oddziałów, nie wchodząc nimi w kontakt z wrogiem.

The Battles of Waterloo (GMT Games)

Wpisany przez Grzegorz Bakera

wtorek, 20 listopada 2012 11:12 - Poprawiony wtorek, 20 listopada 2012 11:22



Discussion on the BATTLE OF WATERLOO STRATEGIE