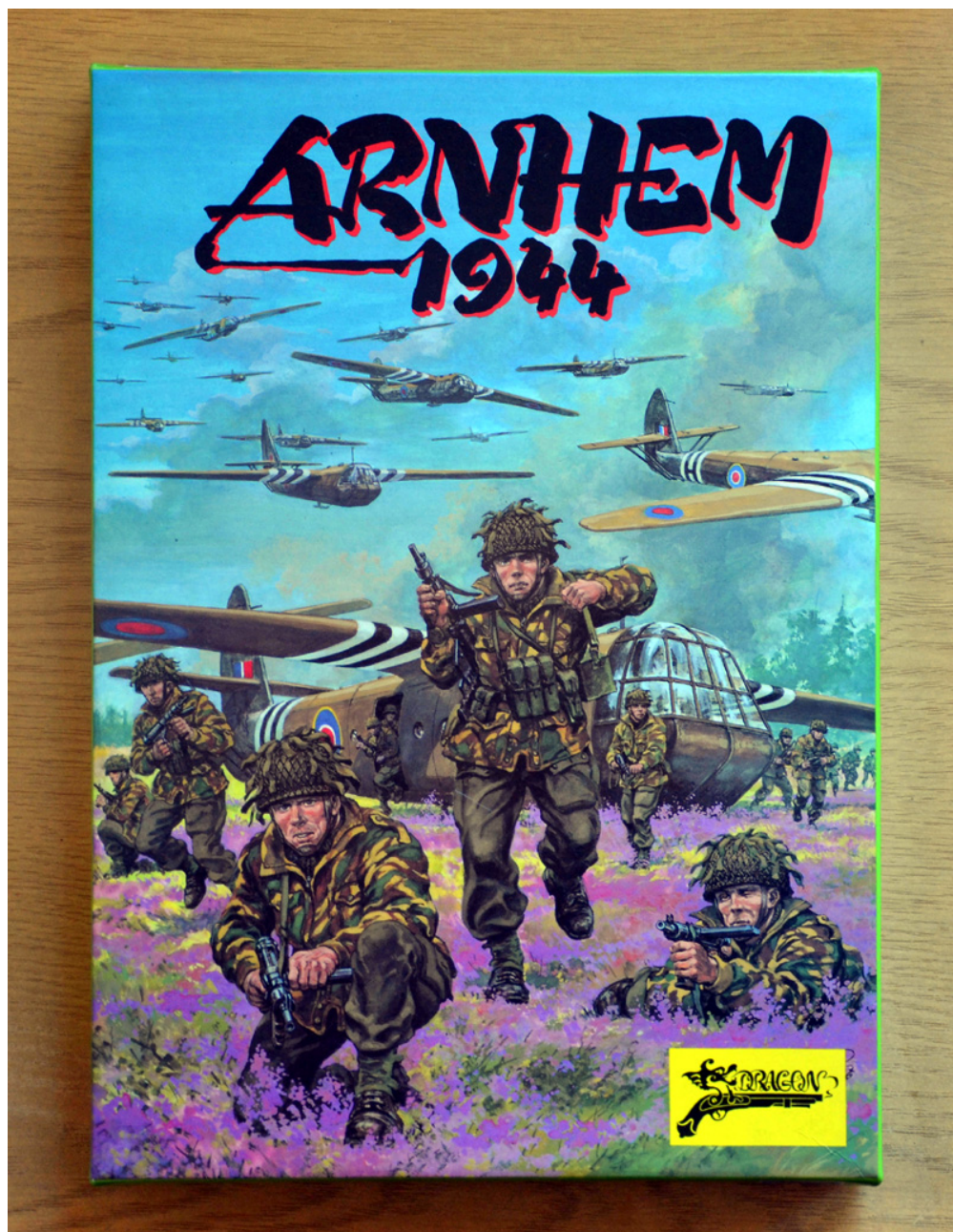


Arnhem 1944 (Dragon)

Wpisany przez Leszek Kozłowski

niedziela, 21 listopada 2010 20:22 - Poprawiony czwartek, 19 listopada 2020 11:08



Recenzja pochodzi z czasopisma „Dragon” nr 1/97.

W 1996 roku firma Dragon wypuściła na rynek w stosunkowo szybkim tempie kilka nowych gier, wśród których niewątpliwie poczesne miejsce zajmuje „Arnhem 1944”.

Celem tej publikacji jest kompleksowe przedstawienie wydarzeń, które przeszły do historii jako operacja *Market-Garden*. Była to największa w historii akcja wojsk powietrzno-desantowych, ale pomimo oryginalności planów, zaangażowania ogromnych sił i środków oraz wielkiego bohaterstwa walczących żołnierzy, operacja ta nie dała spodziewanych rezultatów. W intencji autora planów tego desantu, marszałka Bernarda Law Montgomery'ego, sukces

Market-Garden

miał umożliwić zakończenie wojny jeszcze przed końcem 1944 roku. Jak wiemy, tak się nie stało, ale „brawurowa klęska pod Arnhem” – jak określił tę bitwę generał Omar Bradley, do dziś wzbudza ogromne emocje wśród osób interesujących się II wojną światową. Dla nas, Polaków, walki toczzone w Holandii we wrześniu 1944 r. mają również spory wydźwięk emocjonalny – wszak walczyła tam 1 Samodzielna Brygada Spadochronowa generała Stanisława Sosabowskiego.

Przechodząc do samej gry, należy przyznać, że autorzy „Arnhem 1944” w godny sposób wywiązali się z trudnego zadania, jakim niewątpliwie było „przeniesienie” na heksagonalną planszę tamtej skomplikowanej i dramatycznej operacji. Ocenę gry wypadłoby zacząć tradycyjnie – od pudełka. Jego wykonanie stoi na wysokim poziomie, szczególnie pod względem graficznym. Ilustracja na stronie tytułowej, pełna ekspresji i dynamizmu, niewątpliwie zachęca do zajrzenia do środka. Wewnątrz pudełka znajdziemy ramki z kolorowymi sztancowanymi i lakierowanymi żetonami, które począwszy od „Bitew II wojny światowej” stały się standardem w grach Dragona. Wykonane zostały bez zarzutu – ikony jednostek i napisy są czytelne, a kolorystyka wyraźna i nierozwarstwiona.

Mapa do gry ma dość oryginalny kształt – składa się bowiem z dwóch, dość wąskich części, które można ze sobą połączyć, w przypadku rozgrywania całej kampanii. Oczywiście dla znawców tematu taki charakter planszy nie będzie żadnym zaskoczeniem – po prostu specyfika działań przeprowadzanych w wąskim korytarzu wymusiła takie rozwiązania. Pod względem graficznym plansza została wykonana na bardzo wysokim poziomie, jest przejrzysta i bardzo dobrze oddaje specyfikę terenu. Nie dostrzegłem również błędów w odwzorowaniu na planszy elementów pokrycia terenu, które można odczytać z autentycznych map. Jedynym zgrzytem (jeśli chodzi o stronę wizualną) wydaje się część ilustracji w instrukcji do gry – niektóre z nich, delikatnie mówiąc, nie są zbyt udane i raczej szpecą niż ozdabiają.

Przepisy do „Arnhem 1944” w znaczny sposób powielają system „Bitew II wojny światowej” zastosowany już wcześniej. Niewielkie, odzwierciedlające specyfikę operacji zmiany (np. poldery, prom itd.) nie wpływają w żaden sposób na wzrost skali trudności gry. Pięć scenariuszy o różnej liczbie zaangażowanych wojsk oraz długości trwania pozostawia graczom szerokie pole manewru. Mniejsze rozgrywki można bez problemu rozegrać w ciągu

Arnhem 1944 (Dragon)

Wpisany przez Leszek Kozłowski

niedziela, 21 listopada 2010 20:22 - Poprawiony czwartek, 19 listopada 2020 11:08

4-6 godzin. Zadanie pełne to już kampania dla czterech osób (najlepsze wyniki daje rozdzielanie sił pomiędzy sześciu graczy – po trzech dla każdej ze stron). Czas rozgrywki wydłuża się tym samym do 10-12 godzin.

Do warstwy merytorycznej nie można mieć większych zastrzeżeń. Nie popełniono też większych błędów przy rozdzielaniu i dyslokacji jednostek. Niemniej jednak autor nie ustrzegł się dwóch wpadek:

1. W instrukcji nie znalazły się informacje na temat rozmieszczenia sił niemieckich w okolicach Arnhem na początku gry. Aby skorygować ten błąd podaję, iż w samym Arnhem znajduje się 7 Flak i 7 kolumna transportowa, zaś 14 b. szkolny SS znajduje się na polu A18, B77.
2. Brakuje żetonu symbolizującego sztab XVIII Korpusu Powietrzno-Desantowego. Jednostka ta wyładowała w okolicach Nijmegen 18 września (w rejonie działania 82 DPD).

Pomimo tych, dość istotnych błędów gra „Arnhem 1944” niewątpliwie zasługuje na uwagę. Wszystkie rozgrywki, które miałem okazję obserwować (i w nich uczestniczyć), były bardzo ciekawe i emocjonujące, szanse obu stron na sukces były do końca wyrównane i szala zwycięstwa wahała się do końca gry. Gra pozostawia graczom wiele swobody w rozgrywaniu własnych rozwiązań taktycznych i praktycznie każda rozgrywka jest inna od poprzedniej (szczególnie dotyczy to scenariusza z dowolnym rozstawieniem jednostek). Dodatkowym atutem tej publikacji jest staranna oprawa graficzna, o czym wcześniej wspomniałem. Wszystko to sprawia, że gra „Arnhem 1944” może być uważana za jedną z najlepszych dotychczasowych pozycji Dragona.

[Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Leszek Kozłowski*

Zdjęcia: *Raleen*

Opublikowano 29.07.2006 r.