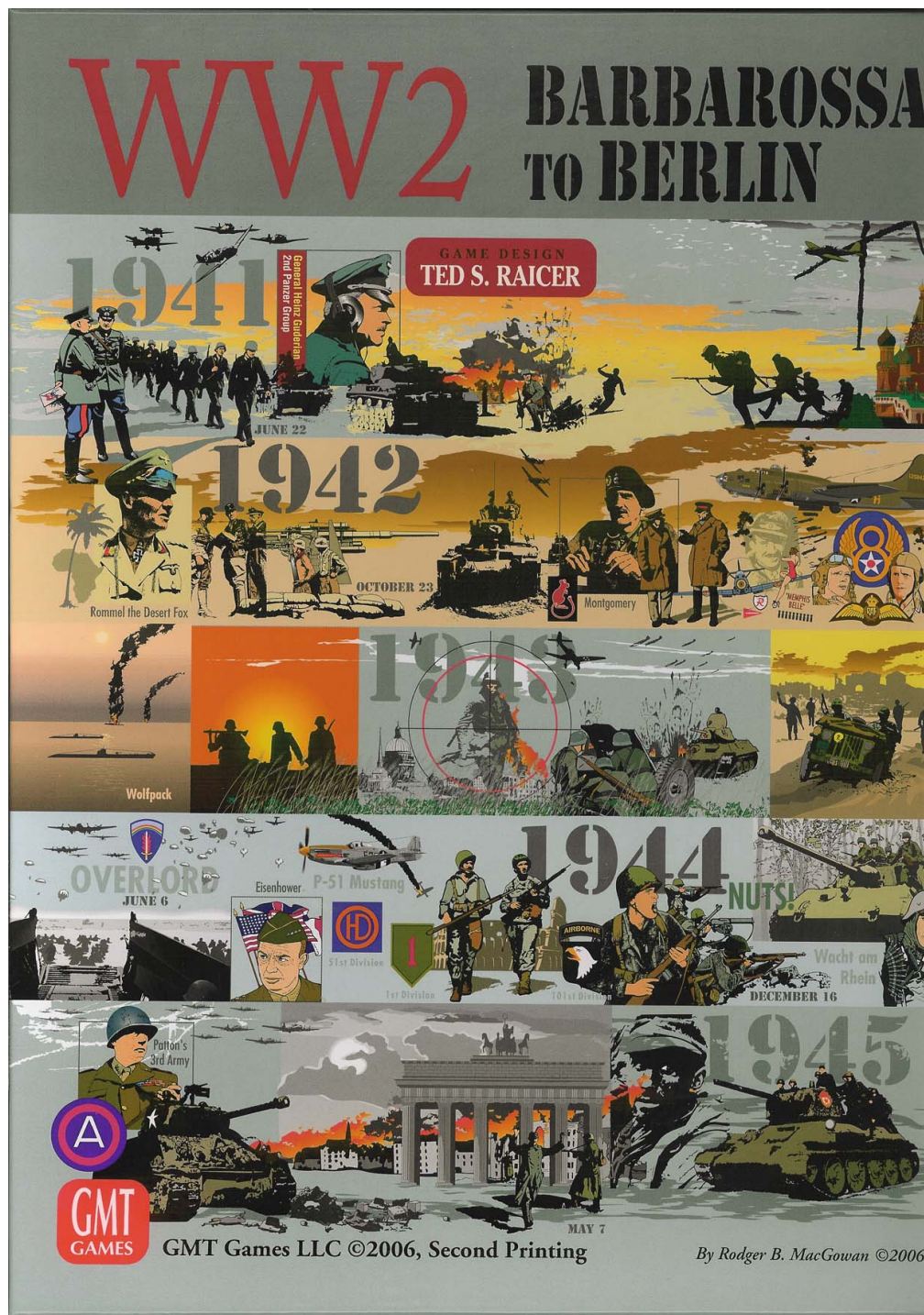


Barbarossa to Berlin (GMT Games)

Wpisany przez Andrzej Szymczyk

poniedziałek, 22 listopada 2010 08:34 - Poprawiony piątek, 04 marca 2011 22:01



Gra „Barbarossa to Berlin” firmy GMT Games umożliwia nam rozegranie II wojny światowej, począwszy od ataku Niemiec na ZSRR. Gra oparta jest na znanym i wielokrotnie nagradzonym systemie point to point, opracowanym przez Teda Raicera do gry „Ścieżki chwały”. „Barbarossa to Berlin” to nic innego jak adaptacja sprawdzonych przepisów do wymagań

kolejnego konfliktu światowego.

W systemie point to point mapa podzielona jest na pola, pomiędzy którymi poruszanie się możliwe jest tylko wzdłuż określonych połączeń, a kluczowym mechanizmem gry są karty, umożliwiające zarówno poruszanie się, generowanie wydarzeń, wprowadzanie posiłków czy uzupełnianie słabnących sił. Można uznać, że cała gra rządzona jest przez karty, które otrzymuje gracz, a dokładniej w sposób, w jaki ich użyje.

Gra dość dokładnie oddaje realia II wojny światowej. Zarówno liczebność i skład wojsk, możliwości prowadzenia kluczowych ofensyw i lądowań, potencjał przemysłowy i rezerwy ludzkie z grubsza odpowiadają historii. Dla jednych może być to wada, dla innych – zaletą gry. BtB umożliwia nam kierowanie siłami Osi lub Aliantów w ramach realiów i tego co zdarzyło się naprawdę. Wobec takich założeń zwycięzca wyłaniany jest w systemie punktacji, który porównuje stan na koniec gry ze stanem wojny z maja 1945 roku. W przypadku lepszego niż historyczny położenia Niemiec wygrywa gracz grający Osią, w przypadku gdy Alianci uzyskają lepszy wynik – oni wygrywają. Możliwe jest oczywiście zwycięstwo automatyczne, ale jest ono z reguły wynikiem kardynalnego błędu. Bliska realiom konstrukcja gry często utrudnia, lub wręcz uniemożliwia radykalne odwrócenie sytuacji znanej z historii.

Niewątpliwą zaletą gry jest możliwość poczucia się wodzem naczelnym jednej ze stron i stawienia czoła sytuacji, przed którą stałaby taka hipotetyczna osoba. Pamiętajmy przecież, że Stalin nie dowodził samodzielnie, a Alianci to także siły brytyjskie i amerykańskie. Fuhrer z kolei stopniowo przejmował coraz ściślej prerogatywy bezpośredniego wodza naczelnego, co z czasem prowadziło do coraz gorszych efektów. Gra dobrze oddaje ten aspekt – kiedy fuhrer przejmuje dowodzenie, umożliwia tym samym zagrywanie innych wydarzeń, wywołując jednocześnie określone negatywne następstwa. Po rozgrywce w BtB zdajemy sobie sprawę co oznaczają bezkresy Rosji wobec szczupłości sił niemieckich i słabości ich sojuszników, jak wielkie były rezerwy ludzkie ZSRR, czy jak utrudnione dla sił Osi było prowadzenie operacji w Afryce Północnej. Kiedy niemiecka ofensywa w głębi Rosji ustaje z powodu braku sił do obsadzenia frontu na skrzydłach, pierwsza sroga rosyjska zima paraliżuje wojska, a partyzanci blokują zaplecze – dotykamy historii i czujemy się jak niemieccy generałowie. Kiedy zbliża się rosyjska riposta należałoby się okopać – ale tego robić nie wolno, fuhrer żąda przecież atakowania!

Dla graczy ceniących realizm gier to niewątpliwa zaleta. Dla tych, którzy lubią rozgrywkę bardziej nieprzewidywalne – słabość. Niemcy nie są w stanie wygrać na Atlantyku, mogą bronić się przed nocnymi nalotami RAF-u, ale odparcie 8 Air Force leży już poza ich zasięgiem. Nader często gry toczą się według utartego schematu – próba pobicia Rosji, a później obrona,

Barbarossa to Berlin (GMT Games)

Wpisany przez Andrzej Szymczyk

poniedziałek, 22 listopada 2010 08:34 - Poprawiony piątek, 04 marca 2011 22:01

z biegiem czasu coraz bardziej rozpaczliwa. Gra dokładnie oddaje sekwencję zawartą w tytule.

Niewątpliwie mocnym punktem gry jest sam sprawdzony już system, który przy znacznej dozie uogólnienia sprawuje się dobrze i nawet pod koniec gry siły obu stron przypominają te rzeczywiste. System pól na mapie to konieczne uproszczenie, ale już podczas pierwszej gry zapominamy o jego umowności. Karty są sercem gry, ich losowość doboru i rozmaity sposób wykorzystania sprawiają, że każda rozgrywka jest nieco inna, a także, co nie mniej ważne – nie brak niespodzianek, mogących pokrzyżować najlepiej opracowane plany. Zachowanie określonej karty i użycie jej w stosownym momencie może pozwolić na zadanie silnego ciosu, ale przeciwnik może nas jej pozbawić, zagrywając swoją, która akurat nakazuje nam losowo odrzucić jedną z kart. Karty kryją w sobie ponadto koloryt i ten specjalny klimat, którego pozbawione są zwykłe gry heksowe.

Autorzy gry nie ustrzegli się jednak kilku wpadek, obniżających wartość produktu. Uwzględniono siły Szwecji i Turcji, jako państw, które można zaatakować – skoro tak, dlaczego brak Hiszpanii? A jak to możliwe, że brak w ogóle Finlandii? Na mapie BtB Leningrad zdaje się graniczyć z chłodnym, acz neutralnym krajem. Zdaniem autorów gry miasta nie są dobrym terenem do obrony, w przeciwieństwie do lasów, gór czy bagien. Czyżby nie słyszeli o Stalingradzie, Warszawie, Wrocławiu czy Berlinie? Wszystkie te pola są – owszem – na mapie, ale utrzymać je jest prawie tak trudno jak rozległe rosyjskie stepy.

Mechanizm używania kart, a zwłaszcza ich ilość dostępna w każdej turze powodują, że dość trudno jest zagrywać karty bitewne, wspomagające konkretne walki. To spory minus – w drugiej części wojny Niemcy dysponują na przykład w talii wieloma zdolnymi dowódcami, ale rzadko mają oni okazję wpływać na bieg wydarzeń.

Mechanizm kartowego napędzania gry niekiedy „chrzęści”. Dzieje się tak dlatego, że wiele wydarzeń wymaga uprzedniego zagrania innych. Jeśli weźmiemy pod uwagę, że karty są losowane, zdamy sobie sprawę, że pewne wydarzenia mogą być możliwe do zagrania dość szybko, podczas gdy na inne możemy czekać bardzo długo. Samo to nie byłoby wadą, ale w połączeniu ze słabością sił niemieckich i niemożnością okopywania się często dochodzi do paradoksalnej sytuacji, że... nie ma „nic do roboty”, brak sensownych rozkazów do wydania. Stan ten, choć w mniejszym stopniu, dotyczy także Aliantów. To spory minus gry, który uwidacznia się mniej więcej w środkowej części rozgrywki. Później, wraz z pojawianiem się nowych sił, na szczęście znika, ale jest to wada niewątpliwa.

Barbarossa to Berlin (GMT Games)

Wpisany przez Andrzej Szymczyk

poniedziałek, 22 listopada 2010 08:34 - Poprawiony piątek, 04 marca 2011 22:01

Wiele przepisów szczegółowych powstało już po wydaniu gry i są one dostępne jedynie na stronie www gry. Celem ich powstania było dalsze urealnienie rozgrywki. W rezultacie część istotnych przepisów kryje się w przypisach, i to nieobecnych w oficjalnej instrukcji w pudełku gry.

Do niewątpliwych wad gry należy także szata graficzna. Mówiąc krótko – graficy nie popisali się. Mapa nie należy do udanych. Jest na szczęście czytelna – i w zasadzie to jedyne, co wypada o niej powiedzieć. Żetony także nie grzeszą urodą, same karty zdradzają ślady pospiesznego projektowania. A rewersy kart i samo pudełko to wręcz projektowy sabotaż.

Oddanie tak złożonego konfliktu jak II wojna światowa w grze wymaga niezbędnych uproszczeń, które autorzy gry uwzględnili sensownie i z wyczuciem. Wiele kwestii można było rozwiązać inaczej – lepiej, ale taki zarzut można postawić wielu grom. BtB to gra dobra, może nawet dobra plus. Czy zasługuje na ocenę bardzo dobrą? Nie bez przyczyny nie zdobyła tylu laurów co „Ścieżki chwały” i nie cieszy aż tak dużym zainteresowaniem graczy. Czy dlatego, że wiedza na temat II wojny światowej jest na ogół szersza niż w odniesieniu do I wojny i stąd większe wymagania stojące przed autorami gry? II wojna była bardziej gwałtowna, kwestie gospodarcze i sprzętowe istotniejsze i wszystko to musi odzwierciedlać gra. Krótko mówiąc – zadanie było trudniejsze, ale czy wobec gry o II wojnie światowej nie jesteśmy bardziej wymagający? Po części na pewno tak. A może po prostu taki już los drugiej części (można tak potraktować BtB w stosunku do „Ścieżek chwały” ze względu na ten sam system) – rzadko są lepsze od pierwszej.

[Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Andrzej Szymczyk*

Opublikowano 29.07.2007 r.