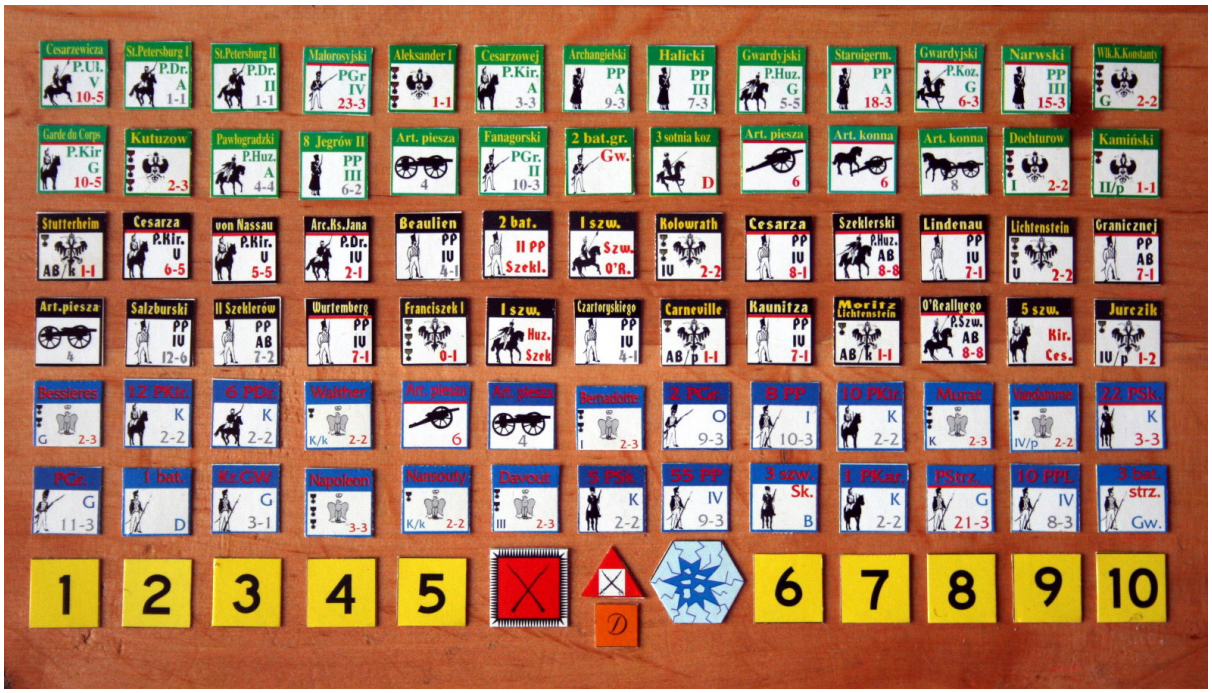


1. Wstęp, grafika planszy, żetonów i okładki

W 1995 r. firma Novina, znana wówczas głównie z gier niehistorycznych (podobnie jak swego czasu Encore), wydała grę „Bitwa pod Austerlitz”, autorstwa Rafała Marciniaka i Łukasza Tomczaka. Gra została wydana w okresie wielkich sukcesów Dragona, z których, jak się wydaje, Novina postanowiła skorzystać. Publikacja okazała się być dość ciekawą, jednak wśród koneserów strategii przyćmiło ją wydane mniej więcej w tym samym czasie „Waterloo 1815” wydawnictwa Dragon.

Ogólnie gra należy do gatunku klasycznych strategii. Zawiera heksową planszę, żetony reprezentujące jednostki wojskowe (oraz żetony pomocnicze), posługuje się kostką, zasadniczo występują dwie strony konfliktu (co nie musi oznaczać, że są to koniecznie dwaj gracze – wojska każdej ze stron można podzielić na części), którzy naprzemiennie wykonują swoje ruchy, gra podzielona jest na szereg etapów, które z kolei dzielą się na fazy. Mamy do czynienia z tematyką historyczną. Celem autorów było zasymulowanie bitwy pod Austerlitz, stoczonej 2.XII.1805 r. między połączonymi armiami austriacką i rosyjską oraz armią francuską. Przy tym jednak, jak zaznaczają w instrukcji, starali się jednocześnie by przepisy były maksymalnie proste i przyswajalne, co w większości im się udało.

Grafika gry nie stoi na wysokim poziomie. Najlepiej prezentuje się pod tym względem ilustracja na okładce instrukcji i pudełka. Starcie dwóch kawalerzystów na pierwszym planie wygląda bardzo dynamicznie. Kiepsko prezentuje się za to grafika planszy, a zwłaszcza żetonów. Plansza jest w dość jednolitych biało-zielonkawych kolorach. Autor chciał prawdopodobnie uzyskać podobieństwo do śniegu, pokrywającego w tym czasie okolicę, i w ten sposób ułatwić nam przeniesienie się na pole bitwy pod Austerlitz. Docenić należy próbę umieszczania na planszy obiektów niemających bezpośredniego znaczenia dla walk, tzn. niemających jakiegokolwiek wpływu na walkę – jak niektóre karczmy, stacje pocztowe itp. – ale mających znaczenie historyczne, zwykle takie elementy są pomijane. Zamieszczanie ich na planszy do gry może dodawać jej pewnego smaczku. Najsłabsze pod względem grafiki i ze względów praktycznych są żetony. Są one mało kolorowe i mało wyraziste, a ponadto cienkie i pod względem rozmiarów mniejsze niż standardowo używane w grach. Przez ich niewielkie rozmiary trudno się nimi posługiwać, tym bardziej, że gra przewiduje tworzenie stosów i dzielenie pułków na pododdziały. Ogólnie też żetonów jednostek jest w grze dość dużo. To pierwszy poważny mankament od strony praktycznej, z jakim się zetkniemy.



Komentarz historyczny dołączony do gry również nie jest napisany najlepiej – jest dość powierzchowny i jednocześnie pisany jakby dla osób, które i tak już bitwę znają. Dobrym pomysłem jest za to podanie przez autorów na końcu instrukcji książek, w oparciu o które grę zrobili. Są to trzy pozycje: 1) Robert Bielecki „Austerlitz 1805”, 2) Marian Kukiel „Wojny napoleońskie” i 3) Archibald G. Macdonell „Napoleon i jego marszałkowie”. Jako całość

instrukcja liczy sobie wraz z komentarzem historycznym i wykazem rozstawień wojsk 12 stron. Jest solidnie napisana i dość przejrzysta, co można autorom poczytać niewątpliwie na plus.

2. Zasady gry

„Bitwa pod Austerlitz" jest grą, w której jednostki oddano na szczeblu pułkowym. Pułki można jednak dzielić na pododdziały – w przypadku kawalerii na szwadrony, zaś w przypadku piechoty na bataliony. Skala planszy (mapy) wynosi 1:15000, czyli jedno pole reprezentuje około 300 metrów rzeczywistego terenu, jeden etap symuluje ok. 20 minut rzeczywistego czasu na polu bitwy. Poza jednostkami piechoty, kawalerii i bateriami artylerii mamy jeszcze w grze żetony dowództw trzech szczebli dowodzenia: brygad/dywizji, korpusów (kolumn) oraz armii. Oprócz żetonów wojsk występuje szereg żetonów pomocniczych: rozbity lód, szarża kawalerii, czworobok piechoty, dezorganizacja i żetony siły służące do zaznaczania strat. Żetony pułków piechoty i kawalerii na rewersie mają współczynnik siły, zmniejszony o połowę, zaś w przypadku artylerii awers i rewers wykorzystano do oddania dwóch szyków artylerii: marszowego i ogniowego.

Zasady gry ogólnie nie należą do skomplikowanych. Każdy etap podzielony jest na fazy, które obie strony wykonują naprzemiennie. Mamy kolejno fazy porządkowania, ruchu, ataku i kontrataku. Z powyższego zwraca jedynie uwagę faza kontrataku – podczas niej wszystkie jednostki gracza „biernego" mogą zaatakować wszystkie jednostki przeciwnika, które znajdują się w ich strefach kontroli. Umożliwia to dwukrotną walkę w dwóch kolejno po sobie następujących fazach.

Dość standardowo rozwiązano ruch i strefy kontroli. W fazie ruchu mogą poruszać się wszystkie jednostki, ich ruch ograniczony jest jedynie limitem posiadanych punktów ruchu. Autorzy dążyli tutaj do maksymalnego uproszczenia, określając standardową ruchliwość dla poszczególnych rodzajów wojsk, przez co nie musieli zamieszczać współczynnika „ruch" na żetonach. Inną rzeczą, która zwróciła moją uwagę, jest problem przekraczania jezior i zamarzniętych stawów. W przypadku tych ostatnich jesteśmy zobligowani do wykonania rzutu kostką, czy lód na stawie nie pęknie w razie przechodzenia po nim oddziału. Otóż realistycznie rzecz biorąc, przechodzenie większej grupy ludzi po wątłym przecież lodzie dość łatwo mogło spowodować jego pęknięcie, więc szanse na to powinny być stosunkowo duże. Z drugiej strony, stawy w okolicy, według znanej historykom relacji proboszcza Sławkowa, były dość płytkie, tak że żołnierze nie bardzo mogli się w nich potopić. Nawiązałem do tego ponieważ jest to jeden z głównych motywów bitwy. Jak głosi tradycyjna historiografia, w pobliskich stawach podczas odwrotu miała utonąć znaczna część pobitej armii austriackiej.

W grze, jak w wielu innych jej podobnych dotyczących tego okresu, istnieje możliwość

tworzenia stosów. Autorzy próbowali nawet stworzyć oddzielną instytucję w postaci zgrupowań. Przewidziano też dla niej dodatkową rolę: w przypadku, gdy w zgrupowaniu są jednostki tego samego rodzaju, walczą one razem, ale gdy są to jednostki różnych rodzajów broni, walczą oddzielnie i można wtedy wykonać z jednego pola kilka ataków różnymi rodzajami broni, co ogólnie nie jest możliwe (z wyjątkiem szarży). W tym miejscu warto też wspomnieć, że gra nie przewiduje ukierunkowania oddziałów.

Walka opiera się w większości na tradycyjnych zasadach. Podzielona jest na walkę ogniową i walkę wręcz (co ciekawe, walkę ogniową mogą wykonywać również jednostki kawalerii). Mimo że autorzy nie sprecyzowali tego wyraźnie, z instrukcji wynika, że oddział nie może najpierw przeprowadzić walki ogniowej, a potem walki wręcz, ale musi zdecydować się na jeden z tych rodzajów walki. Nie rozróżnia się też walki ogniowej od walki wręcz, wyraźnie traktując ją tak samo jak walkę wręcz – ma to znaczenie o tyle, że w grze istnieje obowiązek zaatakowania oddziału znajdującego się w strefie kontroli jednostki, a więc jeśli go ostrzelamy, to tym samym wypełniamy ten obowiązek i nie musimy go potem atakować wręcz.

Walka wręcz polega na sumowaniu siły atakujących oddziałów i wyciąganiu stosunku sił między atakującym a obrońcą. Efektami są wycofanie i straty, które można ponieść zamiast wycofania. Przy dużej przegranej oddział zwykle musi ponieść straty i wykonuje test na dezorganizację. W przypadku walki ogniowej efektem są zawsze straty. Dodatkowymi efektami walki wręcz są pościg i odskok, możliwe do wykonania przez stronę zwycięską. Ten ostatni jest specjalną formą pościgu i polega na tym, że oddział po zwycięskim starciu może poruszyć się o 1 pole w dowolnym kierunku. W innych grach, np. w „Wiedniu 1683” wydawnictwa Dragon, podobny efekt wprowadza się poprzez zasadę, że pościg ogólnie można wykonywać w dowolnym kierunku. Innym podobieństwem występującym w ramach szeroko rozumianej walki jest instytucja ognia obronnego, jednak, inaczej niż w „Wiedniu 1683”, ostrzały przeprowadza się po zakończeniu wszystkich ruchów przez oddziały.

W grze występuje szarża, którą, jak to tradycyjnie jest ujmowane w polskich grach, mogą wykonywać jedynie jednostki kawalerii. Oddziały szarżujące, zależnie od rodzaju kawalerii, zwiększają swoją siłę o odpowiedni mnożnik – im cięższa kawaleria, tym większy posiada mnożnik. Aby wykonać szarżę, trzeba poruszać się po terenie czystym i nie wolno przekraczać żadnych krawędzi stanowiących przeszkody terenowe (strumieni, rzek i tzw. różnicy poziomów). Istotne jest zwłaszcza to ostatnie, bo na planszy występuje dużo tego rodzaju linii. Sztucznie dzieli ją to na rejony, gdzie dana jednostka może szarżować. By zaszarżować w rejonie położonym niżej, jednostka musi najpierw przejść przez różnicę poziomów. Jeśli zaś niżej stoi wroga kawaleria, to zaatakuje ją ona pierwsza. Niestety w grze nie przewidziano kontrszarży… Przewidziano za to kontynuację szarży, która jest możliwa po zwycięskim starciu, w fazie walki. Bardzo jest ona podobna do tego, co występuje w „Wiedniu 1683” Dragona, z tym, że tutaj można wykonać maksymalnie dwa ataki. Jeśli drugi atak się powiódł,

istnieje także możliwość zachowania żetonu szarży, ze wszystkimi konsekwencjami (nie sprecyzowano jakimi).

Do odpierania szarży służą czworoboki. To jedyny szyk, którzy autorzy wyodrębnili dla jednostek nieartyleryjskich. Czworoboki podwajają siłę obrońcy oraz umożliwiają oddziałom zatrzymanie szarży (są specjalne zasady walki, w przypadku szarży ułatwiające rozbicie oddziału, które do czworoboków nie mają zastosowania). Złym przepisem dotyczącym tego szyku jest niewątpliwie zakaz poruszania się czworoboku – w rzeczywistości oddziały w czworobokach nie raz na polu bitwy sprawnie maszerowały, problemem była zaś zmiana szyku, zwłaszcza w obliczu szarżującej kawalerii.

Słusznie uważane za najwartościowszą część przepisów są zasady o dowodzeniu. W grze występują trzy szczeble dowodzenia: dowództwa armii, korpusów oraz dywizji/brygad. Zasięgi dowodzenia sztabów ukształtowano tak, że Francuzi mają je większe niż sprzymierzeni. Szczególnie wyraźnie zaznacza się tu dominacja Napoleona nad dowódcami armii koalicyjnych. Skutkiem braku dowodzenia, czyli nieznajdowania się w zasięgu dowodzenia, jest niemożliwość wykonywania ataków przez jednostki podległe danemu dowództwu i jest to właściwie jedyna sankcja. Dowództwa wyższych szczebli na ogół, choć nie zawsze, mogą dowodzić jednostkami bez pośrednictwa dowództw niższych szczebli, dowództwa niższych szczebli by dowodzić, muszą znajdować się w zasięgu dowództw wyższych szczebli. Wszystko opiera się na zasięgach dowodzenia. Do tych funkcji wodzów dochodzą jeszcze dwie standardowe: modyfikator w walce na korzyść własnych jednostek znajdujących się w zasięgu dowództwa oraz wpływ na porządkowanie zdezorganizowanych oddziałów.

Przepisy o dowodzeniu są proste i przejrzyste. Niewątpliwie nadają się też do stosowania do innych gier. Jest to tym wartościowszy element „Bitwy pod Austerlitz", że szerszych przepisów o dowodzeniu nie ma prawie w ogóle u jej największego konkurenta – „Waterloo 1815". Mam jednak dwa zastrzeżenia. Pierwsze to zróżnicowanie zasięgów dowodzenia. Uderza tutaj zwłaszcza, że wszyscy francuscy dowódcy dywizji i brygad mają zasięg dowodzenia 4 pola, a koalicyjni tylko 1 pole. Taka różnica wydaje mi się zbyt wielką przesadą. W grze będzie ona umożliwiać otaczanie dywizji/brygad koalicyjnych przez francuskie. Biorąc pod uwagę zdolności niektórych dowódców koalicyjnych niższego szczebla, takie zróżnicowanie wydaje mi się od strony historycznej ewidentnie nieodpowiednim. Drugi problem to kwestia, co się dzieje kiedy dowództwo danego szczebla zostanie wyeliminowane. Normalnie, w warunkach historycznych, w takich sytuacjach ktoś przejmował dowodzenie. W grze autorzy w ogóle nie przewidzieli takiego rozwiązania. Jeśli stracimy dowództwo jakiejś jednostki, będzie ona w wielu przypadkach „uziemiona".

Przepisy o artylerii nie budzą moich większych zastrzeżeń, z jednym wyjątkiem. Bardzo łatwo jest wyeliminować jednostkę artylerii jeśli się ją zaatakuje. Moim zdaniem za łatwo. Zgodnie z 15.5 wystarczy jej zadać stratę choćby jednego punktu siły np. w wyniku ostrzału albo walki wręcz. Nie przewidziano też żadnej możliwości wycofania się przed walką dla artylerii w szyku ogniowym. Praktycznie taka artyleria w większości przypadków będzie w razie ataku eliminowana. Jedynym wyjściem jest upychanie na jednym polu artylerii z piechotą w ramach zgrupowań, co z kolei też jest nierealistyczne, biorąc pod uwagę jak dużo miejsca na polu bitwy zajmowała bateria artylerii – za baterią stało przecież kilka rzędów wozów amunicyjnych itp., które ustawiano w wyznaczonych regulaminowo odstępach.

Zasady gry zamykają przepisy o pododdziałach i warunki zwycięstwa. W praktyce „Pododdziały" to najbardziej męcząca w stosowaniu część zasad. Nie są one trudne, ale z praktycznych względów uciążliwe. W dodatku można spotkać się z rozwiązaniami sztucznymi: zabroniono np. łączenia batalionów z danego pułku, jeśli stracimy choć jeden z nich, czyli jeśli z trzech batalionów stracimy jeden, to już nie możemy się połączyć, analogicznie z dzieleniem. Warunki zwycięstwa sprowadzają się do zadania przeciwnikowi jak największych strat, szczególnie wysoko punktowana jest zniszczona artyleria i dowództwa. Odpowiadają one charakterowi bitwy pod Austerlitz, aczkolwiek z praktycznych względów nie są najlepsze – o tym na końcu, w części o rozgrywce.

Na koniec autorzy zachęcają do samodzielnego przerabiania przepisów, zwłaszcza doświadczonych graczy, dodając że „wszystko co nie jest zabronione, jest dozwolone". Niestety to ostatnie stwierdzenie jest nielogiczne, bo z punktu widzenia interpretacji zasad gier, obowiązuje w tym przypadku zupełnie odwrotna reguła: dozwolone jest tylko to co przewidują czy też dopuszczają przepisy. Zainteresowanym tymi kwestiami proponuję sprawdzić czym są w logice tzw. reguły konwencjonalne (dokonawcze). W przypadku gier mamy do czynienia właśnie z takimi regułami, i to wyłącznie albo prawie wyłącznie.

3. Trochę historii

Jak wiadomo każdemu, kto interesował się tym okresem historycznym, bitwa pod Austerlitz była wielkim zwycięstwem, ale w pierwszej kolejności propagandy napoleońskiej. Cesarz Napoleon wymanewrował swoich przeciwników dyplomatycznie jeszcze zanim bitwa się zaczęła, a pogrążył ich propagandowo gdy się zakończyła. Są więc dwie grupy poglądów na temat bitwy: tradycyjne, widzące w niej wielkie zwycięstwo Francuzów, uzasadniane dużymi stratami wśród sprzymierzonych, i nowsze, według których w gruncie rzeczy bitwa była nierozstrzygnięta, a to, że została zapamiętana jako zwycięstwo jest wytworem napoleońskiej propagandy. Wielką, niemal mityczną rolę odgrywają tutaj słynne stawy na lewym skrzydle wojsk austriackich, gdzie podczas odwrotu miała się potopić znaczna część wojsk. Francuzi mieli też zagarnąć duże ilości dział. Druga strona, nazwijmy ich umownie „zwolenników koalicji", replikuje, że większość spośród tych dział to były lekkie 3-funtowe falkonety i że

wcale nie miało ich być aż tyle ile wynikało z „Biuletynów Wielkiej Armii" i zapisków Napoleona. Po bitwie badano owe stawy i wiele w nich nie znaleziono, ponadto były one dość płytkie.

Niewątpliwe jest, że o wyniku batalii zdecydowało jednak morale Austriaków, którzy w obliczu tego co działo się na lewym skrzydle sprzymierzonych, szybko się załamali, w tym zwłaszcza ich dowództwo z cesarzem Franciszkiem na czele, i to do tego stopnia, że postanowili wycofać się z bitwy. Co do morale Rosjan zdania mogą być podzielone. Z pewnością w końcowej fazie bitwy posiadali jeszcze świeże oddziały, które mogły istotnie wpłynąć na jej przebieg. Obie teorie (podejścia) tak naprawdę się nie wykluczają. Niezależnie od stopnia zwycięstwa, propaganda na pewno zrobiła swoje, a na tym polu Napoleon był przecież mistrzem. Należy też podkreślić znakomity plan bitwy opracowany przez Cesarza, wraz ze wszystkimi działaniami pozorującymi, które umożliwiły mu jego realizację. Z kolei sprzymierzeni niewątpliwie pod koniec bitwy i zaraz po niej mogli być w szoku – spodziewali się wielkiego zwycięstwa, już dzielili skórę na niedźwiedziu, a tu nagle okazało się, że zwycięzcą jest ten, którego tak bardzo chcieli pokonać. To tłumaczyłoby, moim zdaniem, ich ograniczone przeciwdziałanie propagandzie napoleońskiej.

4. Rozgrywka

Pierwszym problemem, z którym stykamy się siadając do gry, będzie, zapewne męczące dla niektórych, rozstawianie wojsk. Wydaje się, że przy takiej skali gry autor mógł pokusić się tu o pewne uproszczenia, np. takie jak stawianie jednostek większymi grupami wokół określonego heksu. Ułatwiłoby to rozstawianie, nie zaburzając historyczności początkowego rozmieszczenia wojsk.

Drugą, kluczową kwestią są warunki zwycięstwa. Wojska wyjściowo stoją tak jak stały rano, tuż przed rozpoczęciem bitwy. Punkty zwycięstwa dostajemy wyłącznie za zadanie strat przeciwnikowi – za każdy zniszczony batalion, szwadron, baterię oraz dowództwo. Jaki z tego wniosek? Możemy kompletnie zignorować działania na kierunkach, na których toczyły się one historycznie i działać całkowicie po swojemu. Nie dostajemy przecież żadnych punktów zwycięstwa za opanowanie wiosek w rejonie Złotego Potoku, takich jak Sokolnice czy Telnice, na które historycznie nacierali Austriacy. Ta bitwa może i należy sądzić, że w większości przypadków będzie przebiegać zupełnie inaczej niż to było w historii. Czy w tej sytuacji znajdą się chętni, którzy gotowi będą zaryzykować Austriakami walkę na lewym skrzydle mając mordercze stawy za plecami? Czy znajdzie się gracz koalicyjny, który nie będzie się starał obsadzić wzgórza Prace? Brakuje w warunkach zwycięstwa jakichkolwiek punktów terenowych do opanowania bądź utrzymania, które kanalizowałyby działania graczy.

Być może o to chodziło, żeby ta gra przebiegała zupełnie inaczej niż bitwa, która historycznie

miała miejsce, jednak skala odstępstwa od realiów historycznych, z jaką możemy mieć do czynienia, budzi moje wątpliwości. Do tego, nie występują przecież żadne ograniczenia pod względem ruchowym – nie ma jak w „Tannenbergu 1914" Dragona takiej możliwości, że wskutek braku dowodzenia oddziały staną nam w szczerym polu i nie pomaszerują dalej, przez co przeciwnik może nas dogonić i otoczyć, bo brak dowodzenia uniemożliwia tutaj jedynie atakowanie. Nie ma też zróżnicowania ruchliwości, dającej przewagę jednej ze stron – takiej jaką ma niemiecka piechota w stosunku do rosyjskiej w „Tannenbergu 1914".

Po trzecie, w walkach budzi wątpliwości brak uwzględnienia przewagi jakościowej wojsk francuskich nad austriackimi. Powinno to być uwzględnione za pomocą współczynnika morale bądź innego podobnego. W tym okresie wojen napoleońskich zwykła liniowa piechota francuska miała znaczną przewagę jakościową nad jej austriacką odpowiedniczką, zarówno pod względem stosowanej taktyki, jak i wyszkolenia. Tymczasem w grze bonusy jakościowe mają jedynie grenadierzy i grenadierzy gwardii, i to obu stron. Sprawia to, że walki przybierają trochę nierzeczywisty obrót. Co prawda piechota liniowa Francuzów ma przewagę w sile ognia, ale w walce wręcz nie różni się od piechoty wojsk sprzymierzonych.

Rozgrywka może przebiegać stosunkowo dynamicznie bądź bardzo spokojnie – dużo zależy od graczy. Wspomniany problem doboru warunków zwycięstwa i podejście do niego obu stron z pewnością będą decydujące. Trudno w związku z tym formułować jednoznaczne oceny. Na pewno jednak gra zbyt dużą wagę przywiązuje do ilości. Widać to zwłaszcza podczas szarż kawalerii, gdzie mało liczy się pojedyncza jednostka kawalerii i jej cechy, a dużo bardziej ilość jednostek i ich liczebność. Straty wynikające z tabel walki wydają się stosunkowo niewielkie. Zasady gry są tak opracowane, że długo można walczyć prawie bezkrwawo, w razie porażek jedynie ciągle się cofając.

Podsumowując, na tle pozostałych gier strategicznych wydawnictwa (poza „Bitwą pod Austerlitz" ukazały się następujące tytuły: „Kryptonim: Lew Morski", „Piekło na Pacyfiku", „Srebrna flota", „Ostatnia wojna cesarzy") recenzowana gra wypada w mojej ocenie najsłabiej. Przede wszystkim, w porównaniu z innymi grami Noviny zatraciła charakterystyczną dla nich lekkość, co widać już na etapie rozstawiania żetonów. Stąd dziś raczej ciężko się w nią zagrywać, niezależnie od innych uwag natury merytorycznej, a tutaj, jak starałem się to pokazać w niniejszej recenzji, także można mieć do niej sporo zastrzeżeń. Dziś mogę zachęcać do zapoznania się z grą co najwyżej miłośników epoki napoleońskiej, którzy z klasycznymi grami heksowymi mieli już do czynienia, oraz osoby tworzące samemu gry bądź ich modyfikacje.

Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE

Autor: *Raleen*
Zdjęcia: *Raleen*

Opublikowano 16.07.2007 r.