



Gdy sięgałem jakiś czas temu po *Kryptonim: LEW MORSKI* wydał mi się on jedną z najbardziej zapomnianych polskich gier wojennych. Dawniej, gdy na forach internetowych pojawiały się poświęcone mu wątki, zwykle dyskusja ograniczała się do tego, że kilka osób wspominało, iż coś takiego zostało wydane, i w zasadzie na tym rozmowa się kończyła. Niezrażony, a wręcz zachęcony tym stanem rzeczy – bo w końcu przypomina to trochę odkrywanie nowych, dziewiczych krain, co zawsze posiada swój urok – pewnego wieczora rozłożyłem grę w klubie „Agresor”. Jakież było moje zdziwienie, gdy podczas rozgrywki kolejne osoby, w tym także takie, których, znając ich planszówkowe zainteresowania, nigdy bym o to nie podejrzewał, przechodziły koło mnie i z nutką nostalgii wspominały, dzieląc się wrażeniami ze swoich niegdysiejszych rozgrywek. Część graczy była wtedy jeszcze w dość młodym wieku, więc nie do końca wszystko rozumiała i pamiętała, ale opinie większości, w tym tych, którzy z gry nieco więcej sobie przyswoili, były wyjątkowo pozytywne. Trudno o lepszą zachętę do zainteresowania się tą produkcją i napisania jej recenzji, tym bardziej, że jak do tej pory nikt nie pokusił się o to, mimo, że od jej wydania minęło już ponad 15 lat.

Podróż w dziewiczy świat gry zacząć wypada od podstawowych informacji na jej temat. *Kryptonim: LEW MORSKI*

ukazał się w 1993 roku. Jego autorami są Wojciech Borowy i Piotr Strzelczyk, zaś wydawcą firma Novina. Gra przedstawia walki lotnicze, które przeszły do historii jako Bitwa o Anglię, a

Kryptonim: Lew Morski (Novina)

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 22 listopada 2010 10:41 - Poprawiony wtorek, 08 marca 2011 22:39

właściwie ich wycinek. Na planszy, ukazującej hipotetyczny fragment Londynu, rozgrywa się bitwa powietrzna między Niemcami, mającymi za zadanie zbombardowanie określonych obiektów, przy poniesieniu jak najmniejszych strat własnych a przeciwdziałającymi im Brytyjczykami. Akcja toczy się na heksagonalnej planszy, w oparciu o proste, klasyczne możnaby rzec reguły: najpierw ruchy i ataki wykonuje jedna strona, potem druga.

Zgodnie z instrukcją, jeden etap gry symuluje 2 sekundy. Co za tym idzie, bez wątpienia nie uda się nam rozegrać całości w czasie krótszym niż rzeczywisty. Z powyższego widać z jaką skalą czasową i jakim typem gry mamy do czynienia. Z drugiej strony, przy okazji pokazuje to jeszcze jedną rzecz: część graczy i recenzentów przy ocenianiu gier niejednokrotnie stosuje tego rodzaju argument, że jeśli rozgrywka trwa dłużej niż czas rzeczywisty, który ma ona symulować, to gra jest kiepska, trudna etc. Na przykładzie skali czasowej tej gry, widać jak demagogiczny jest to argument, bo gdyby go do *Kryptonimu: LEW MORSKI* zastosować, okazałoby się, że to jedna z najcięższych „dłubanin”, tymczasem jak mało której grze, tej akurat od tej strony zaatakować się nie da (wystarczy spojrzeć choćby na liczbę jednostek w scenariuszach i objętość instrukcji – będzie o tym jeszcze w dalszej części recenzji).



Wracając do kwestii historyczności i samej koncepcji gry, jak już wspominałem, plansza jest hipotetyczna, czy może lepiej należałoby powiedzieć dowolna. Nie przedstawia żadnego konkretnego fragmentu Londynu. Podobnie, występujące w grze grupy samolotów nie odpowiadają żadnym konkretnym zgrupowaniom, a scenariusze bezpośrednio nie odzwierciedlają żadnych historycznych operacji, które miały miejsce podczas Bitwy o Anglię. Autorzy postawili sobie skromniejszy cel: zasymulowanie charakteru walk lotniczych z okresu II wojny światowej. Realizm (choć dla wielu, w odniesieniu do tej gry, z uwagi na jej prostotę, to słowo wydać się może określeniem zdecydowanie na wyrost) przejawia się więc głównie w charakterystykach samolotów i oddaniu ich sposobów walki. Poza tym przyjęto konwencję „gdzieś podczas bitwy o Anglię”, starając się dopasować resztę elementów tak, by uzyskać jak największą grywalność. Przy przyjętej skali gry takie podejście wydaje się uzasadnione, zresztą np. plansza i tak odgrywa w niej rolę dekoracyjną. Samoloty poruszają się w powietrzu, więc teren, jaki się pod nimi znajduje, nie ma dla przebiegu walk żadnego znaczenia. Istotne są jedynie chmury oraz rozmieszczenie celów do zbombardowania i ewentualnie artylerii przeciwlotniczej.

Od strony graficznej trudno porównywać tę grę z dzisiejszymi produkcjami. Dla części graczy jej grafika może mieć jednak swój urok, bowiem przypomina trochę gry komputerowe z tamtego okresu, w rodzaju *Sim City*. Jak już wspominałem, plansza jest heksagonalna. Występuje na niej duże natężenie jaskrawych kolorów, które utrudnia orientację. Praktyczną wadą planszy są też zbyt małe w stosunku do wielkości żetonów heksy. W sytuacji, gdy zmuszeni jesteśmy ustawić koło siebie kilka jednostek, czasami trudno je upchnąć. Na szczęście tych ostatnich bywa zazwyczaj niewiele.

Żetony samolotów i pomocnicze wyglądają dziś niezbyt atrakcyjnie, choć są czytelne. W trakcie rozgrywki, przy większych scenariuszach pewne kłopoty sprawiać może „obładowanie” większości jednostek żetonami pomocniczymi wskazującymi pułapy lotu poszczególnych samolotów. W *Kryptonimie: LEW MORSKI* pułapy lotu są trzy i dla całości mechaniki gry nie są one aż tak istotne, jak w kolejnej grze z tej serii –

ekle na Pacyfiku

. Mimo to rozwiązanie polegające na tym, że każda zmiana wysokości lotu musi być odnotowywana przez położenie na jednostce dodatkowego żetonu, w praktyce może niektórym, zwłaszcza początkującym, trochę utrudniać orientację. Jako pozytyw odnotować należy, że autorzy starali się ograniczyć negatywne efekty nawarstwiania żetonów poprzez zmniejszenie wymiarów żetonów pomocniczych, tak że spod markera wskazującego pułap lotu widać jaką jednostka jest pod spodem i jak jest ona ukierunkowana. Trzeba przyznać, że po części rozwiązuje to powyższy mankament.

Wreszcie pozwolę sobie jeszcze kilka słów o ilustracjach i pudełku. Obrazki są w moim odczuciu udane. Dziś trącić mogą nieco myszką, ale dla fanów gier wydawanych w tamtym

okresie może to stanowić wręcz zaletę. Rozmiar pudełka standardowy dla produktów Noviny, czyli taki jak w *Bitwie pod Austerlitz* czy *Ostatniej wojnie cesarzy*. Wytrzymałość podobna jak w produkcjach Dragona.



Przepisy gry nie należą do skomplikowanych. Zamieszczono je w małej książeczce formatu A5, z czarno-białą okładką. Zasadnicza część reguł kończy się na stronie 12, dalej znajdziemy warunki zwycięstwa i scenariusze. Wszystko pisane luźną czcionką, z dużymi odstępami między poszczególnymi punktami. Jest tego naprawdę niewiele. Mechanika gry wygląda na pierwszy rzut oka tradycyjnie. Rozgrywka podzielona została na etapy i fazy. Tych ostatnich jest cztery: po jednej fazie ruchu i walki dla każdej ze stron. Najpierw wykonują ruchy, a potem ataki (wszystkimi swoimi samolotami) Niemcy, następnie to samo czynią Brytyjczycy.

Pora przejść do parametrów samolotów i zasad ruchu, one bowiem stanowią najciekawszy element tej gry, to „coś”, co ją wyróżnia i dzięki czemu warto się nią zainteresować. Każdy samolot posiada następujące współczynniki (są one zamieszczone na żetonach, a ponadto w instrukcji): 1) prędkość maksymalną, 2) prędkość minimalną, 3) zwrotność, 4) siłę ataku, 5) udźwig bomb (tylko samoloty przenoszące bomby). Prędkość maksymalna wyznacza o ile pól samolot może się maksymalnie poruszyć, zaś prędkość minimalna o ile pól musi się co najmniej poruszyć, aby się utrzymać w powietrzu. Innymi słowy, samolot musi się poruszyć co etap co najmniej o tyle pól, ile wynosi jego prędkość minimalna, i nie więcej niż wynosi jego prędkość maksymalna.

Trzeci parametr, czyli zwrotność, jak sama nazwa wskazuje, wiąże się z wykonywaniem zwrotów. Samoloty, stojąc na heksach, są ukierunkowane w ten sposób, że góra żetonu musi być równoległa do któregośkolwiek boku heksu (czyli tak, jak np. w dragonowskim *Grunwaldzie 1410*).

W ciągu jednej fazy ruchu (czyli zarazem jednego etapu) każdy samolot może wykonać tylko jeden zwrot o 60 stopni. Jednak zanim będzie mógł to zrobić, musi przelecieć po prostej, zgodnie z tym jak był ukierunkowany na początku fazy, co najmniej tyle pól, ile wynosi jego współczynnik zwrotności. Im współczynnik ten jest mniejszy, tym bardziej zwrotnym samolotem dysponujemy. Samoloty o wysokim parametrze zwrotności (na ogół bombowce), by skrócić muszą zataczać szerokie łuki. Samoloty o niskim parametrze zwrotności (na ogół myśliwce) mogą dużo łatwiej skręcać, niektóre niemal w miejscu, co umożliwia im szybkie wyjście przeciwnikowi na ogon. Kombinacja tych trzech parametrów (prędkości maksymalnej, prędkości minimalnej oraz zwrotności) pozwala w miarę wiernie oddać charakterystyki podstawowych typów samolotów i realia ruchu w powietrzu, przynajmniej na tyle, na ile pozwala heksagonalna plansza. Odnośnie wykonywania zwrotów, warto jeszcze wspomnieć, że po wykonaniu zwrotu samolot musi przelecieć co najmniej jedno pole do przodu.

Wszystko to sprawia, że walka powietrzna staje się bardzo dynamiczna. Nie można stać w miejscu, bo prędkość minimalna wymusza ciągły ruch. Nie można też statycznie dostosowywać się do ugrupowania przeciwnika. Co etap obie strony zmieniają położenie, a rozgrywka na ogół przypomina swego rodzaju powietrzne szachy. Cały czas kontrolujemy, jak daleko możemy dolecieć i gdzie ewentualnie opłaca się zrobić zwrot, oraz jakie możliwości ma w tym względzie nasz przeciwnik. Jeśli chodzi o sam ruch, nie ma tu wiele miejsca na przypadek, a możliwych manewrów bywa na ogół sporo. W tym również zasady te upodabniają grę do szachów: daleko posuniętej prostocie zasad towarzyszą ogromne możliwości.



Kryptonim: Lew Morski (Novina)

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 22 listopada 2010 10:41 - Poprawiony wtorek, 08 marca 2011 22:39





[Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE](#)