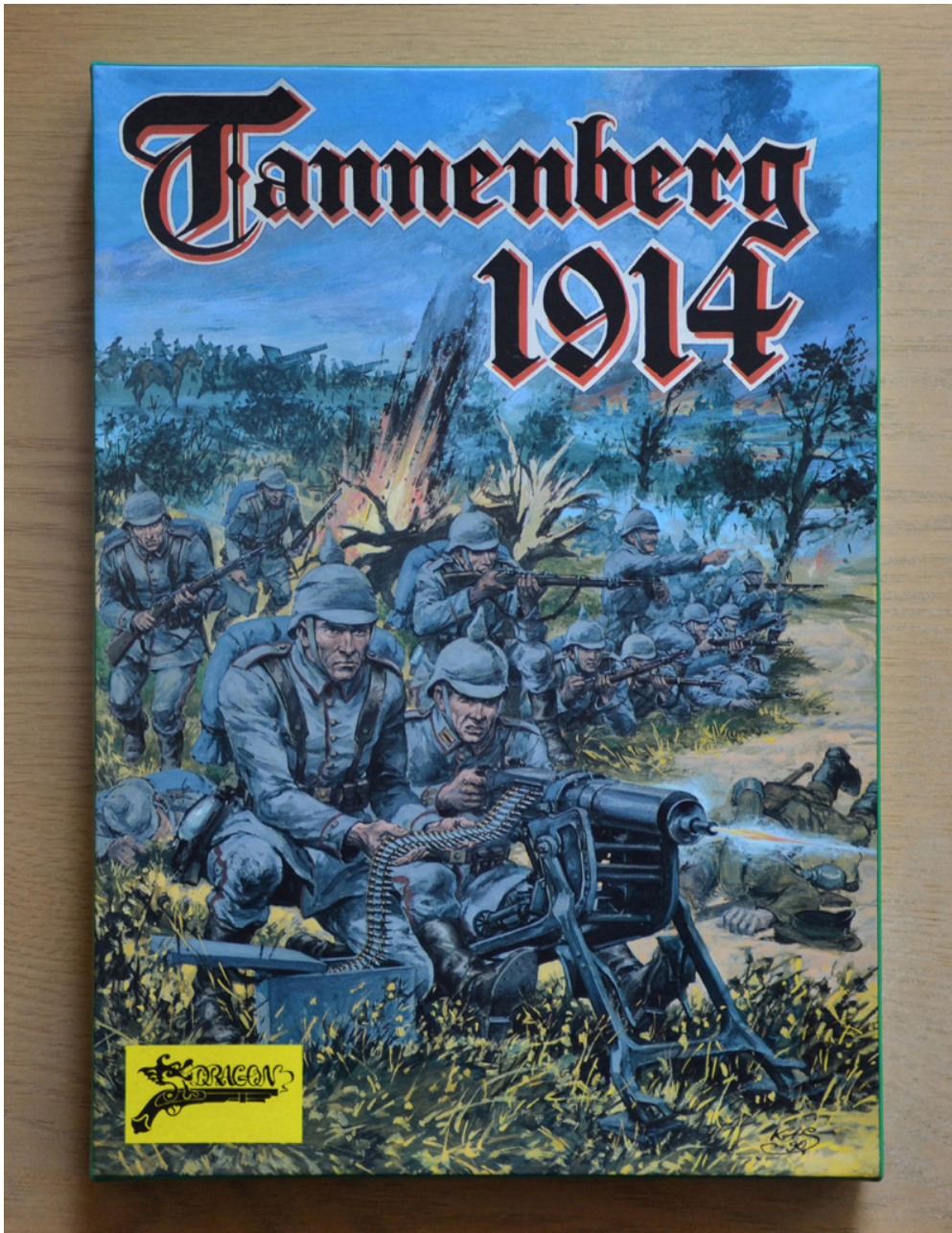


Tannenberg 1914 (Dragon)

Wpisany przez Leszek Kozłowski

poniedziałek, 22 listopada 2010 20:14 - Poprawiony poniedziałek, 09 listopada 2020 11:46



Recenzja pochodzi z czasopisma „Dragon” nr 1/96.

Pierwsze wydanie gry „Tannenberg 1914” ukazało się już dawno temu. Wcześniej i później firma Dragon wydała sporo innych publikacji. Jednakże w opinii wielu miłośników gier

Tannenberg 1914 (Dragon)

Wpisany przez Leszek Kozłowski

poniedziałek, 22 listopada 2010 20:14 - Poprawiony poniedziałek, 09 listopada 2020 11:46

strategicznych (jak również i mojej), to właśnie „Tannenberg” jest, jak do tej pory, najlepszym produktem wydawnictwa z Sulejówka.

Opisywana przeze mnie gra jest symulacją działań wojennych prowadzonych na początku I wojny światowej na terenie Prus Wschodnich. W trakcie dwóch operacji, nazwanych później bitwami pod Tannenbergiem oraz nad Jeziorami Mazurskimi, niemiecka 8 Armia rozbiła dwie armie rosyjskie: 1 i 2. Gracze, zasiadając do rozgrywki, mają możliwość sprawdzić „co by było gdyby...” i przynajmniej na planszy zmienić nieco bieg historii.

Ocenę „Tannenbergu” zacznę od okładki. Jest to w końcu ten element, na który najpierw zwraca się uwagę sięgając po raz pierwszy po nową grę. I tu, niestety, wrażenie nie jest zbyt korzystne. Strona tytułowa „Tannenbergu” należy do najmniej udanych spośród wszystkich gier Dragona. Pan Zbigniew Kasprzak jest niewątpliwie wybitnym grafikiem i z całą pewnością zna się na rzeczy, ale spora część jego prac trąci pewną manierą. Chodzi tutaj o umieszczanie na pierwszym planie postaci, którą kiedyś wspólnie z kolegami określiliśmy mianem „germańskiego wojownika z zaciętym wyrazem twarzy”. O ile na okładce np. „Grunwaldu” wygląda ten motyw rzeczywiście efektownie, o tyle w „Tannenbergu” robi wrażenie sztuczne i pretensjonalne.

Pomimo tych krytycznych uwag reszta gry pod względem graficznym jest raczej bez zarzutu. Żetony są przyjemne w użyciu, ich symbolika jest jasna i czytelna. Zetknąłem się wprawdzie z zarzutami odnośnie kolorystyki żetonów jednostek, ale myślę, że nie są one słuszne. Autor gry zapewne chciał, aby barwy te zbliżone były do kolorów mundurów armii rosyjskiej i niemieckiej i chwala mu za to. Niektórych początkujących graczy może też przerażać duża liczba żetonów pomocniczych, ale tego wymaga specyfika owej gry.

Mapa do „Tannenbergu” przedstawia obszar dawnych Prus Wschodnich (czyli dzisiejszej Warmii i Mazur) oraz części północnego Mazowsza i zachodniej Litwy. Jest czytelna i pozbawiona większych niejasności oraz, co również ważne, barwna i żywa. Niewątpliwie podnosi ona atrakcyjność gry.

Wreszcie część najważniejsza – przepisy. Należą one do najobszerniejszych i najbardziej skomplikowanych spośród wszystkich polskich gier strategicznych. Niewątpliwie ich opanowanie może być barierą trudną do przezwyciężenia dla początkujących „strategów”. Mało tego – nawet gracze doświadczeni mogą zostać zaskoczeni czasem przez swoich przeciwników jakimś nowym, nieznanym wcześniej niuansiem, wydobytym z reguł. Pomimo

Tannenberg 1914 (Dragon)

Wpisany przez Leszek Kozłowski

poniedziałek, 22 listopada 2010 20:14 - Poprawiony poniedziałek, 09 listopada 2020 11:46

tego (a może właśnie dzięki temu) gra jest naprawdę ciekawa. Praktycznie każda kolejna rozgrywka w znacznym stopniu różni się od poprzedniej. Niewiele też pozostawiono przypadkowi – przebieg gry zależy od posunięć rywali, a nie od szczęśliwych rzutów kostką, których akurat w tej grze jest stosunkowo niewiele.

„Tannenberg” jest idealny do rozgrywania „w ciemno”. Gra w tym wypadku toczy się na dwóch planszach, a przeciwnicy nie widzą posunięć swoich rywali, oddzieleni od siebie zasłoną. Kontrolę nad całością rozgrywki sprawuje bezstronny sędzia. Taki sposób grania bardzo dobrze oddaje realia pola bitwy, a jednocześnie (czego miałem okazję doświadczyć osobiście) wywołuje niesłychane emocje wśród grających (nie wyłączając sędziego).

Autorzy „Tannenbergu” opracowali swoją grę bardzo starannie, ale nie ustrzegli się kilku błędów rzeczowych, które należałoby w tym miejscu wymienić:

- 1) Na mapie brakuje kilku linii kolejowych po stronie rosyjskiej. Są to przede wszystkim: pojedyncza linia z Ostrołęki do Chorzeli oraz sieć krótkich połączeń kolejowych na wschód od Suwałk, w Puszczy Augustowskiej.
- 2) Rosyjskie dywizje piechoty były liczebniejsze od niemieckich (u Rosjan jest 16 batalionów, u Niemców tylko 12). W grze jest odwrotnie. Również rosyjskie dywizje rezerwowe nie były aż tak słabe (szczególnie zadziwia ich powolność).
- 3) Wadliwie została zredagowana rosyjska artyleria. W rzeczywistości każda armia otrzymała dodatkowo po jednym przydzielonym dywizjonie (a nie po trzy). Z kolei rosyjskie korpusy rezerwowe miały swoją własną artylerię (w grze są jej pozbawione).
- 4) Brakuje dwóch dowództw korpusów po stronie rosyjskiej – na północy działał sformowany doraźnie Korpus Kawalerii, a w ramach 2 Armii XXIII Korpus Piechoty (2 DP i 3 DGw.).
- 5) Niemieckie jednostki z tzw. „dywizji SBK” („pozostałe oddziały Królewca”) stanowiły w rzeczywistości obsadę królewieckich fortyfikacji i ich zabranie z twierdzy równałoby się ogołoceniu jej z wojsk. W tym wypadku wszystkie forty z własną załogą znajdujące się wokół Królewca należałoby uważać za zwykłe nieobsadzone fortyfikacje.

Tych kilka błędów nie może jednak popsuć ogólnej oceny gry „Tannenberg 1914”.

Podsumowując, można z całą pewnością stwierdzić, iż omawiana publikacja prezentuje wysoki poziom i należy do najatrakcyjniejszych polskich gier tego typu. System zastosowany w „Tannenbergu” jest na tyle udany, że z powodzeniem można by go zastosować w innych grach z okresu I wojny światowej, a nawet z czasów wcześniejszych (np. wojna rosyjsko-japońska, wojny bałkańskie).

Na koniec, w charakterze uzupełnienia, chciałbym podzielić się z Czytelnikami kilkoma uwagami odnośnie tego „jak grać, aby wygrać”. Miałem okazję uczestniczyć oraz obserwować

Tannenberg 1914 (Dragon)

Wpisany przez Leszek Kozłowski

poniedziałek, 22 listopada 2010 20:14 - Poprawiony poniedziałek, 09 listopada 2020 11:46

kilkadziesiąt rozgrywek w „Tannenberg”. Widziałem różne taktyki przyjęte przez strony walczące i ich praktyczną realizację w trakcie gry. Wspólnie z kolegami opracowaliśmy kilka optymalnych rozwiązań taktycznych, zarówno dla strony niemieckiej, jak i rosyjskiej. Oto one:

Rosjanie:

Nie warto w pierwszych etapach grać agresywnie i starać się osiągnąć maksymalną zdobycz punktową za wkroczenie na terytorium Prus Wschodnich. Pozbawia to stronę niemiecką możliwości szybkiego wprowadzenia do gry Hindenburga oraz posiłków z zachodu. Lepiej pierwsze etapy (mniej więcej do 10-12-go) poświęcić na koncentrację sił, zajęcie dogodnej pozycji, itp. Bardzo dobrym sposobem jest też skoncentrowanie obu armii (1 i 2) razem, wzdłuż wschodniej granicy Prus Wschodnich i wspólne uderzenie na zachód. W tym przypadku kłopoty z dowodzeniem i zaopatrzeniem zostają sprowadzone do minimum. Jest to wariant bezpieczny – Niemcy nie są w stanie zaszkodzić w większym stopniu takiej masie wojsk. Jednocześnie ta taktyka pozbawiona jest większej finezji i sprowadza się przede wszystkim do czołowego spychania nieprzyjaciela.

Niemcy:

Pomimo liczebnej przewagi rosyjskiej grający stroną niemiecką powinien w pierwszych etapach starać się grać agresywnie: uderzać w jednym miejscu wszystkimi posiadanymi korpusami i zadać Rosjanom maksymalnie duże straty. Jest to dość ryzykowne, ale bierne oczekiwanie na rozwój wypadków zawsze kończy się źle. W „Tannenbergu” czas działa zdecydowanie na korzyść Rosjan i nie należy o tym zapominać. W przypadku, gdy grający stroną rosyjską rozdzieli swoje siły i 2 Armię rzuci do manewru oskrzydającego (z płn. Mazowsza na Olsztyn), należy skoncentrować maksymalnie duże siły przeciw tym wojskom i starać się je zniszczyć. Jest to realne, a ewentualny sukces da Niemcom zwycięstwo zbliżone do historycznego wyniku bitwy pod Tannenbergiem.

[Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Leszek Kozłowski*

Zdjęcia: *Raleen*

Opublikowano 24.07.2007 r.