

Recenzja pochodzi z czasopisma „Dragon Hobby" nr (4) 1/98.

Strategiczne dywagacje

Gry wojenne stanowią specyficzny rodzaj rozrywki. Zetknął się z nimi chyba każdy nastolatek bądź to na komputerze (najczęściej), w postaci gry planszowej lub (z rzadka) w postaci gry bitewnej, czyli figurowej. Część z osób poprzestała na tych pierwszych, część zniechęciła się czytając zawiłe reguły tych drugich, część przepadła dla świata, łapiąc bakcyla gier wojennych. Do tej części osób kierowana jest niniejsza rubryka poświęcona analizom gier wojennych (różnych typów), ukazujących się na polskim rynku.

Wprawdzie istnieje już kilka czasopism fachowych wydawanych przez producentów bądź dystrybutorów gier wojennych, sądzę jednak, że niezależna ocena „z boku" nikomu nie zaszkodzi, a być może pomoże w wyrobieniu sobie własnej opinii na podstawie kilku różnych ocen.

Pisanie recenzji jest niezwykle trudną sztuką; istnieje niebezpieczeństwo narzucenia przez recenzenta swoich preferencji czytelnikom. W swoich tekstach starać się będę oddzielić fakty od osobistych poglądów.

Jeśli chodzi o typy gier, szczególną uwagę zwrócę na gry planszowe i bitewne, nie zabraknie jednak recenzji gier komputerowych. Poszczególne gry oceniane będą głównie ze względu na oddanie realiów historycznych, mechanikę gry i nowatorstwo zasad.

Mława 1939

Gra – jak sugeruje tytuł, obejmuje działania wojenne na Mazowszu północnym w czasie Wojny Obronnej Polski w 1939 roku. Nie jest to jednak bój o fortyfikacje mławskie, gra odzwierciedla działania całości sił zaangażowanych na północno-wschodnim odcinku frontu polskiego. Reguły gry zostały zaczerpnięte z wydanej kilka lat temu gry „Bzura 1939". Plansza stanowi klasyczną siatkę heksagonalną porządkującą system poruszania się jednostek (żetonów). Jeden etap odpowiada jednej dobie czasu rzeczywistego, skala oddziałów to pułk, batalion i kompania.

Pod względem plastycznym gra reprezentuje tradycyjnie już bardzo wysoki poziom. „Dynamiczne" okładki i estetycznie zaprojektowane żetony gier DRAGONA od dłuższego czasu stanowią o popularności firmy.

Przejdźmy jednak do merytorycznych aspektów gry.

Na początek nieco historii. Działania na północnym Mazowszu miały charakter typowo manewrowy. Plany wojenne obu stron dostrzegały operacyjny charakter mławskiego węzła komunikacyjnego, stanowiącego klucz do Warszawy na kierunku północnym. Z tego powodu polskie dowództwo naczelne zadecydowało o umocnieniu pozycji mławskiej. Prace fortyfikacyjne zostały rozpoczęte bardzo późno, bo latem 1939 roku, nie wszystkie przewidziane planem obiekty zostały należycie wykończone i zamaskowane. Taki stan rzeczy miał jednak swoje dodatnie strony, a mianowicie zapobiegł rozpoznaniu istnienia pozycji przez nieprzyjaciela. Niemcy skupili gros swoich sił: trzy dywizje piechoty i jedną pancerną, na najbardziej dla nich wydajnym kierunku: a więc naprzeciw fortyfikacji mławskich. Próba ataku z marszu nie powiodła się, Niemcy ponieśli spore straty w piechocie i czołgach. Efektem było przerzucenie głównych sił uderzeniowych (dywizja pancerna) na wschodni pas działania armii. Fortyfikacje mławskie nie zostały więc zdobyte przez Niemców. Polacy zostali zmuszeni do opuszczenia schronów na skutek obejścia pozycji od wschodu. Po sforsowaniu pierwszej linii obrony Niemcy mieli do wyboru rozwinięcie natarcia w dwóch kierunkach: na Modlin i na Warszawę lub przez Różan w kierunku Brześcia nad Bugiem. Uderzenie na Modlin stanowiłoby dla Niemców sukces operacyjny – spowodowałoby odcięcie wojsk polskich wycofujących się z Pomorza i Wielkopolski. Wyeliminowanie tych armii znacznie osłabiłoby polską obronę, lecz nie uniemożliwiło dalszej walki. Uderzenie na Różan wyprowadziłoby wojska niemieckie za Wisłę, poważnie zagrażając dalszej walce całej armii polskiej. Dylemat strony polskiej polegał na trudności odgadnięcia kierunku dalszej ofensywy niemieckiej. W rzeczywistości polskie dowództwo źle oceniło zamiary niemieckie, co doprowadziło do załamania całej północnej części frontu. Tyle historii.

Przejdźmy teraz do przepisów. Zasady na ogół dobrze odzwierciedlają walki na szczeblu pułku. Tabela wyników walki w prosty sposób systematyzuje straty oddziałów w zależności od wielkości zaangażowanych sił.

W systemie zastosowanym w „Mławie 1939” promowany jest obrońca; efektem walki jest wycofanie pokonanego i straty atakującego. Zastrzeżenia budzić może nadmierna sił artylerii, która nie jest wyrażona punktowo, lecz w formie modyfikatora rezultatu walki. Ponadto nie ma żadnych ograniczeń w możliwościach koncentracji ognia artylerii (w pierwszych latach II wojny światowej nie stosowano jeszcze koncentracji artylerii na wielką skalę). W dobry sposób rozwiązany został problem wsparcia lotniczego, symulujący wszystkie formy militarnej aktywności w powietrzu.

Kolejne zastrzeżenie dotyczy pojemności pola na podstawie punktowej wartości oddziałów.

Taki stan prowadzi do impasu w grze (gdy zarówno atakujący jak i obrońca koncentrują na sąsiednich polach oddziały o maksymalnej wartości punktowej – 24 punkty). Nie sprzyja to manewrowi i tworzeniu mas przełamujących. Łatwiejszym i skuteczniejszym rozwiązaniem byłoby zastosowanie kryterium ilości żetonów na polu (przykład „Ardenów 1944" DRAGONA). Kolejnym mankamentem (nb. odnoszącym się do wszystkich gier DRAGONA obejmujących okres II wojny światowej) jest brak parametru morale oddziałów. Czym innym bowiem jest np. pułk weteranów wielu kampanii, a czym innym jednostka złożona z rekrutów. Przykład stanowi tutaj polska 8 DP Armii „Modlin" (występująca w „Mławie 1939"), która rozpadła się na skutek paniki wśród oddziałów, a nie bezpośrednich działań bojowych nieprzyjaciela.

„Mława 1939" nie jest grą nudną, można w niej znaleźć również elementy humorystyczne: wg reguł niemieccy piechurzy mają dłuższe nogi od polskich (potrafią przejść w ciągu dnia o 3 kilometry więcej). W rzeczywistości niemieckie dywizje piechoty nie różniły się szybkością poruszania od polskich, obie posiadały tabory o ciągu konnym i nie były wyposażone w organiczne kolumny samochodowe. Dlatego też ten osobliwy przepis potraktować można jedynie jako żart autora i zignorować.

„Mława 1939" została zaprojektowana jako fragment systemu obejmującego działania wojenne na całym froncie polskim w 1939 roku. Pomysł jest doskonały, zwłaszcza w przypadku rozgrywek klubowych. Dzięki niemu te same jednostki będą mogły uczestniczyć w kolejnych bitwach na kolejnych planszach w zależności od zaistniałej sytuacji operacyjnej. Przykładem jest XIX KPanc. Guderiana, rozpoczynający wojnę na Pomorzu (gra „Bory Tucholskie" w przygotowaniu), a kontynuujący działania na froncie północno-wschodnim (gra „Mława 1939"). W zastosowanym systemie nie uwzględniono jednak konieczności uzupełniania i odtwarzania jednostek.

Ostatnim, najpoważniejszym zarzutem wobec „Mławy 1939" są niewłaściwie dobrane warunki zwycięstwa. Kryterium wygranej stanowi tzw. efektywność bojowa określona stosunkiem strat zadanych przeciwnikowi do własnych. Doprowadza to do sytuacji, w której Niemcy angażują się w walki z pojedynczymi oddziałami polskimi, a Polacy opuszczają operacyjnie ważne punkty obronne byleby tylko zatkać dziury we froncie. Jest to sprzeczne z zasadą niemieckiego Blitzkriegu i ówczesną polską doktryną obronną. „Mława 1939" została spłycona do rozgrywki taktycznej. Jak już wspominałem wcześniej, celem Niemców nie było zniszczenie jednej Armii czy też Grupy Operacyjnej, lecz głęboki manewr na tyły wojsk polskich. Uchwycenie takiego podejścia Niemców można było uwzględnić poprzez wyznaczenie punktów terenowych, które należy zająć. Połączenie elementu terenowego i efektywności bojowej jest – jak się wydaje – rozwiązaniem optymalnym.

Podsumowując: „Mława 1939” jest ciekawą grą taktyczną, rozgrywka jest bardzo dynamiczna, choć nie zawsze odpowiada realiom historycznym. Niemcy stanowią stronę silniejszą, dlatego też ostateczne rozstrzygnięcie o zwycięstwie lub porażce może być podjęte po dwukrotnej rozgrywce z wymianą stron.

Jako pasjonat Wojny Obronnej z niecierpliwością oczekuję kolejnych gier serii 1939. Wszystkim Wam, a zwłaszcza tym interesującym się Kampanią Wrześniową, polecam „Mławę 1939” jako dobry system gier podatny na usprawnienia.

PS. Niemiecka 32 DP wchodzi na planszę od zachodniej, a nie wschodniej krawędzi mapy.

Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE

Autor: *Marcin Nietrzebka*
Zdjęcia: *Raleen*

Opublikowano 12.05.2018 r