

O grze, której poświęcona jest ta recenzja, nie znalazłem dotychczas w internecie żadnych materiałów, poza krótkimi, enigmatycznymi wzmiankami na naszym forum sprzed paru lat. Nie ma żadnych opisów, relacji z rozgrywek, recenzji. Tymczasem konflikt, o którym opowiada, uważany jest za jedno z najważniejszych wydarzeń we współczesnej historii militarnej. Wojna w Zatoce Perskiej w latach 1990-1991, której końcowa część przeszła do historii jako operacja „Pustynna Burza" (17.I.1991 – 28.II.1991), miała charakter przełomowy. Przede wszystkim dlatego, że po raz pierwszy na tak dużą skalę pozwoliła zrealizować to o czym na początku XX wieku marzył gen. Giulio Douhet w swojej książce „O panowaniu w powietrzu". Po drugie, dla Amerykanów była to pierwsza zagraniczna interwencja zbrojna na taką skalę od czasów Wietnamu. Okazała się ona udana, dowodząc, że Stany Zjednoczone są w stanie pełnić skutecznie rolę światowego policjanta. Przynajmniej tak się wówczas wydawało. Gra wydana została w 1992 r., świeżo pod wrażeniem wydarzeń, jakie rozgrywały się w Iraku, co tu i ówdzie da się zauważyć czytając instrukcję.

1. Grafika i strona edytorska, wykonanie elementów gry

Dla porządku zacznijmy od informacji, że autorem „Pustynnej Burzy" jest Cezary Szoszkiewicz, a ukazała się ona za sprawą wydawnictwa Lampart. Gra wydana została bez pudełka, prawdopodobnie zafoliowana, na tej zasadzie jak dziś wydaje się gry w ziplockach, choć nie był to typowy ziplock. Na okładce instrukcji widzimy krążące helikoptery, pod nimi dwa czołgi, z czego jeden płonący. W oddali pustynnego krajobrazu majaczy jakiś szyb naftowy, zaś wszystko to na tle zachodzącego słońca. Na tylnej okładce znajdziemy legendę do planszy oraz reklamę czasopisma „Technika Wojskowa" i dwóch przygotowywanych gier: „Napoleon" (gra w skali strategicznej obejmująca lata 1800-1815) i „Czerwony grot" (gra symulująca współczesne pole walki w Europie Środkowej na poziomie kompanii). Według mojej wiedzy żadna z tych dwóch gier nie ukazała się.

Zewnętrzne strony okładki to jedyne kolorowe elementy instrukcji. Po wewnętrznych stronach okładki znajdziemy natomiast sporo czarno-białych zdjęć współczesnego sprzętu wojskowego obu stron konfliktu. Jedno takie zdjęcie znalazło się także w środku instrukcji (na s. 11). Sama instrukcja, licząca bez okładki 16 stron (formatu A4), zawiera natomiast sporo schematów sprzętu bojowego w postaci rzutów bocznych pojazdów wykorzystywanych w czasie operacji „Pustynna Burza". Słabym punktem instrukcji od strony redakcyjnej są niestety dość częste literówki, w tym błędy ortograficzne.

W grze znajdziemy dwie pokryte siatką heksagonalną plansze o wymiarach 85 x 60 cm wydrukowane na miękkim papierze. Żeby zagrać, musimy je połączyć ze sobą (wymagają tego wszystkie scenariusze). Plansze mają żółte tło i bardzo ubogą kolorystykę. Na zielono zaznaczono lasy, na szaro miasta, a na niebiesko rzeki. Reszta, czyli drogi, umocnienia, mosty oraz zbocza wzgórz zostały zaznaczone na czarno. Żetony są jednorodne kolorystycznie: różowe przedstawiają oddziały irackie, niebieskie to oddziały koalicji, a pomocnicze mają kolor fioletowy. Wielkość żetonów jednostek to 1 x 1 cm, a w przypadku żetonów pomocniczych 0,5 x 0,5 cm. Są one zatem znacznie mniejsze niż standardowe żetony z gier Dragona, które mają wymiary 1,5 x 1,5 cm, co niestety nie ułatwia grania, tym bardziej, że zasady przewidują tworzenie stosów. Bardzo niewielkie są też heksy, tak że żetony z trudem się na nich mieszczą, sporo wystając rogami. Na żetonach jednostek znajdziemy bardzo uproszczone symbole sprzętu wojskowego, jego oznaczenie i różnego rodzaju parametry. Żetony są jednostronne i przed rozpoczęciem rozgrywki trzeba je wyciąć. W sumie, nie licząc żetonów pomocniczych, jest ich ponad dwieście na każdą stronę konfliktu (Irakijczycy – 220 żetonów, alianci – 265 żetonów).

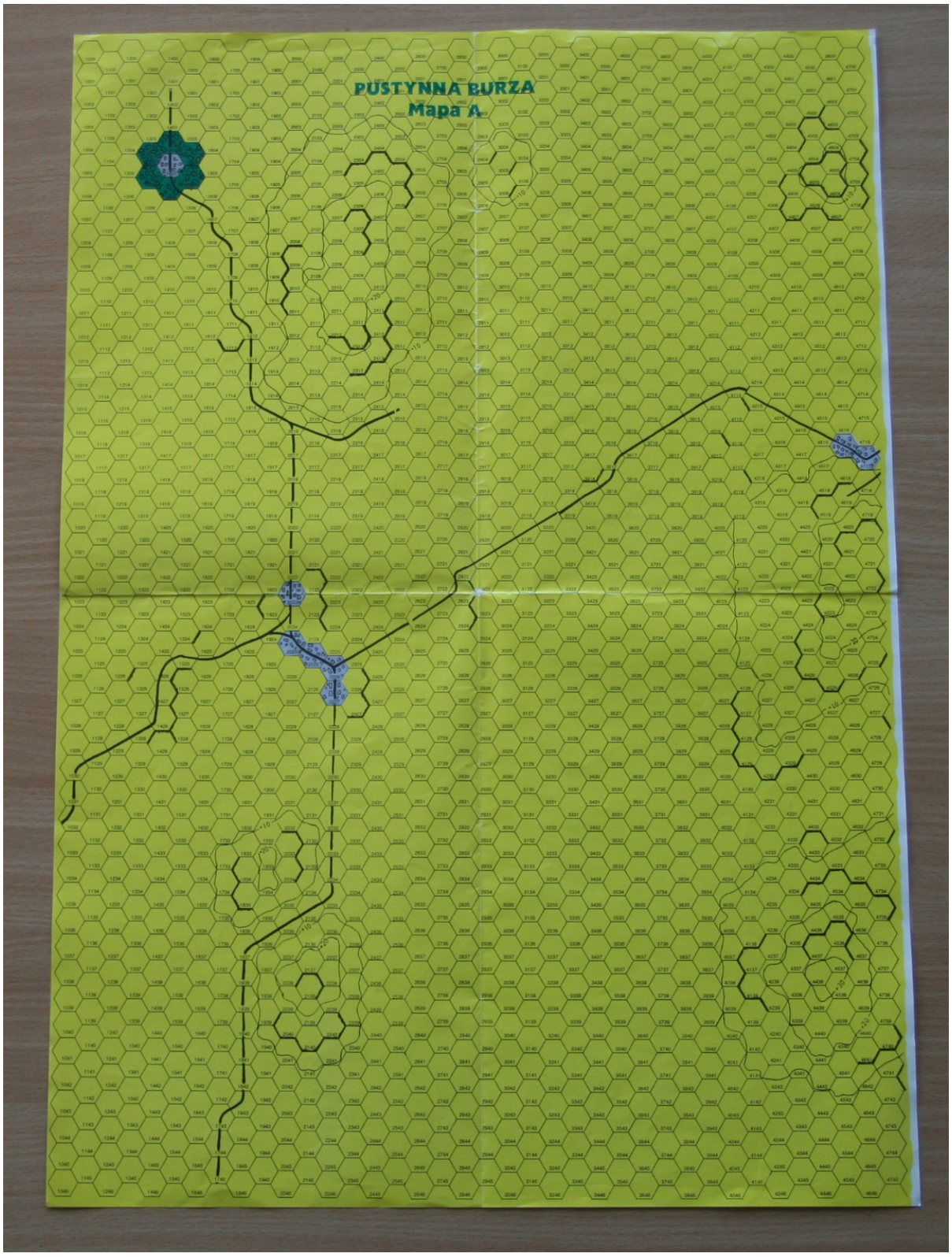
Oceniając szatę graficzną, sądzę że należałoby ją porównać do gier wydawanych w czasie, kiedy ukazała się „Pustynna Burza", czyli około 1992 r. Wychodziły wtedy gry takich wydawnictw jak Dragon, Encore, Novina czy Sfera. W porównaniu z produkcjami tych wydawnictw, strona graficzna i edytorska „Pustynnej Burzy" wypada bardzo słabo. Nawet jeśli porównać ją z szatą graficzną wydanej na początku lat 80-tych „Bitwy na Polach Pelennoru" wyd. Encore, to ta ostatnia prezentuje się dużo atrakcyjniej.

2. Wprowadzenie historyczne

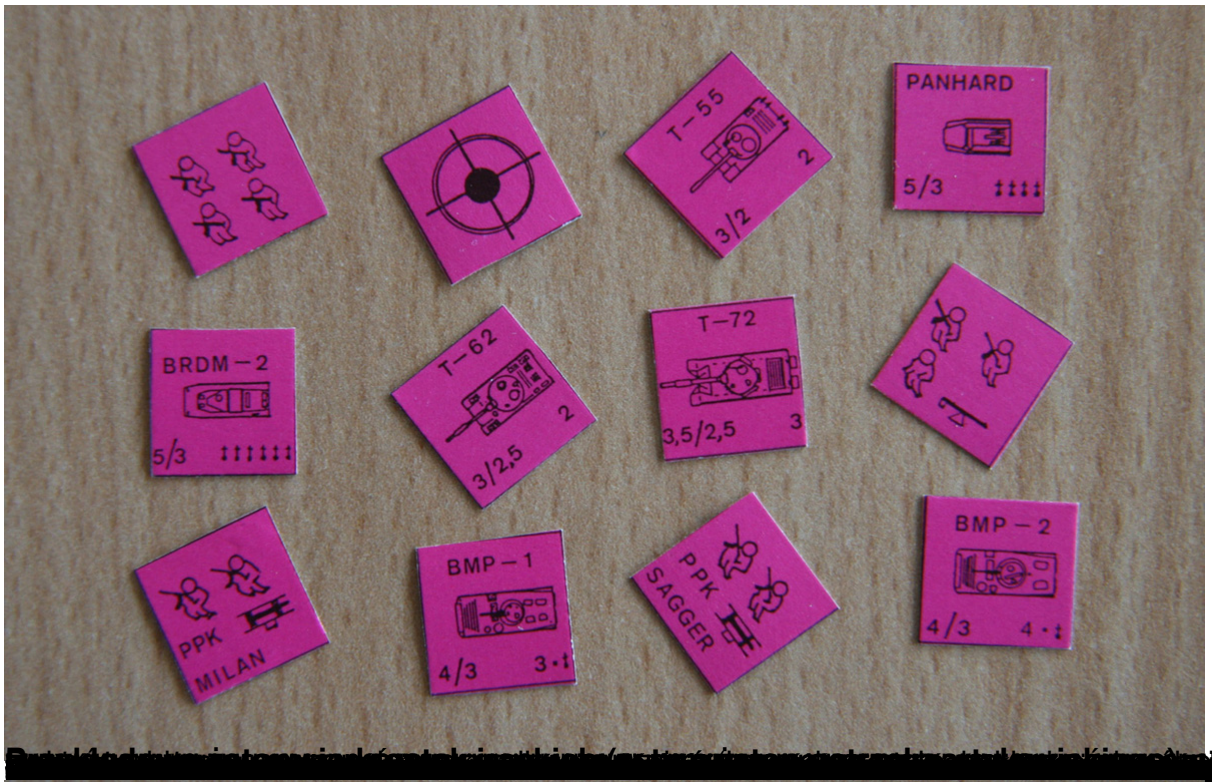
Większość szanujących się gier wojennych posiada, umieszczony zwykle na początku instrukcji, wstęp historyczny, zwany też „komentarzem historycznym", albo „wprowadzeniem historycznym". Czasem zajmuje on więcej miejsca, innym razem mniej. Gra „Pustynna Burza"

jest pod tym względem wyjątkowa, bo wprowadzenie historyczne stanowi większość instrukcji. Całość liczy sobie 16 stron, z czego zasady zaczynają się na stronie 12. Spośród wcześniejszych 11 stron, 2 strony (s. 8 i 9) poświęcono na tabele do gry, pozostałych 9 to wprowadzenie. Należy oczywiście zaznaczyć, że w chwili gdy gra się ukazywała, przedstawiane w niej wydarzenia to była jeszcze współczesność, która dopiero stawała się historią.

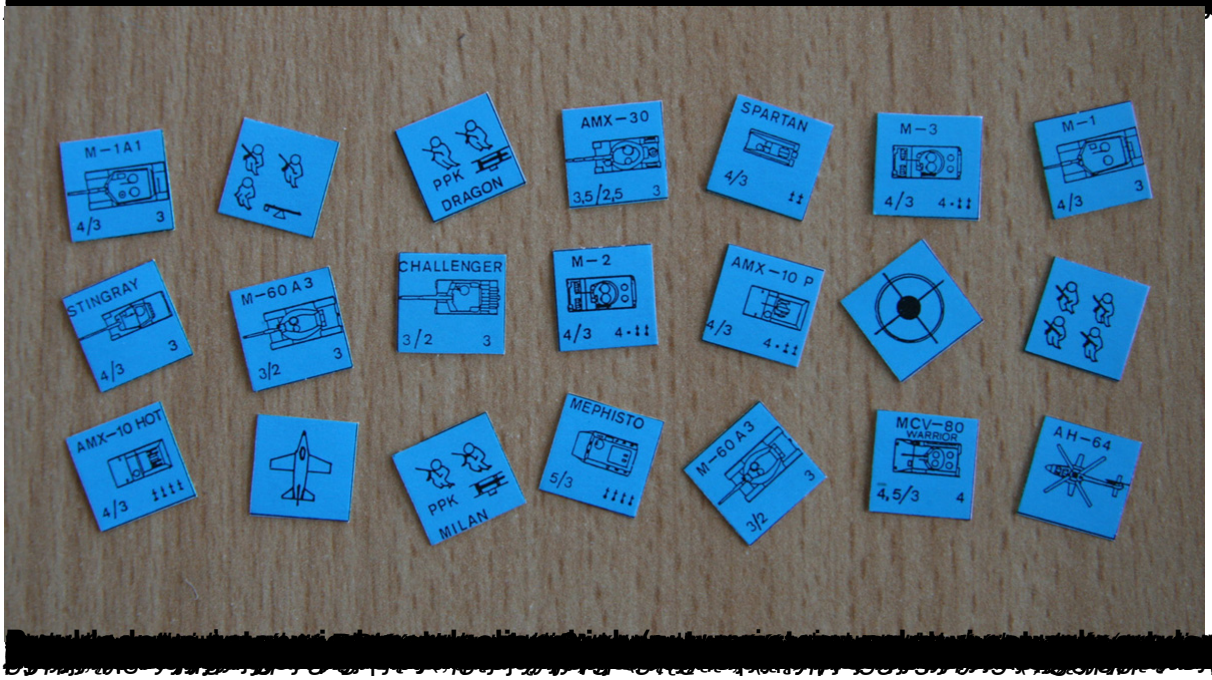

RODZAJE TERENU
1
2
3
4
5
6
7
8
1 – Heks zwykłego terenu - brak wpływu na walkę i prędkość ruchu.
2 – Heks z zabudowaniami. Zasłania widok z tyłu. Ogranicza prędkość do 1 heks na etap (jeśli nie ma jednocześnie drogi na tym heksie). Jeśli jednostka stoi na skraju heksu (zadeklarowana jej widoczność) to wpływ na walkę jak podano z boku tabel.
3 – Heks z umocnieniami polowymi lub naturalnymi wałami ziemnymi. Za wyjątkiem sytuacji gdy obserwujący stoi na wzniesieniu (o conajmniej 10 m wyżej), zasłania widok z tyłu. Normalnie widoczna jedynie jednostka stojąca bezpośrednio za umocnieniem/wałem. Bez wpływu na prędkość ruchu. Wpływ na walkę jak podano z boku tabel.
4 – Heks z roślinnością - oazą/lasem. Zasłania widok z tyłu. Ogranicza prędkość do 1 heks na etap (jeśli nie ma jednocześnie drogi na tym heksie). Jeśli jednostka stoi na skraju heksu (zadeklarowana jej widoczność) to wpływ na walkę jak podano z boku tabel.
5 – Heks z poziomicą. Oznacza początek/koniec wniesienia. Bez wpływu na prędkość i walkę.
6 – Heks z drogą. Jednostki poruszające się wzdłuż drogi mają maksymalną ruchliwośc bez względu na rodzaj terenu na heksie przez który droga biegnie (roślinność, zabudowania). Bez wpływu na walkę.
7 – Heks z mostem. Prędkość jak po drodze, bez wpływu na walkę.
8 – Heks z rzeką lub rowem z ropą. przekraczanie dozwolone tylko przez most. Wyjątek - BWP mogą prekroczyć rzekę w ciągu dwóch etapów.
Technika Wojskowa
Jeśli interesujesz się sekretami najnowocześniejszego uzbrojenia wszystkich rodzajow wojsk, taktyką, najciekawszą bronią II-ej wojny światowej – kup miesięcznik „Technika Wojskowa".
Do nabycia w kioskach RUCH-u w większych miastach na terenie całego kraju.
NAPOLEON
ALBION
FRANCJA
Lata 1805–1815 to nieprzerwane pasmo wojen, które wstrząsnęły ówczesną Europą. Polityka, finanse, zażarte kampanie i bitwy, rekrutacja żołnierzy, dyktowanie warunków pokonanym – to wszystko będzie można znaleźć w grze „Napoleon", która wkrótce ukaże się na rynku. W zależności od liczby graczy i wariantu, gra może mieć charakter ściśle militarny lub polityczny.
CZERWONY GROT
W przygotowaniu znajduje się kolejna gra LAMPARTA, – „Czerwony Grot". Jest to kompleksowa symulacja współczesnego pola walki w Europie Środkowej na szczeblu kompanijnym (żetony to kompanie, baterie, klucze samolotów lub śmigłowców). Gra uwzględnia m. in. walki lotnictwa, obronę przeciwlotniczą, wpływ broni chemicznej, walkę radioelektroniczną, zapory minowe, wpływ pogody, dowodzenie.


PUSTYNNA BURZA
Mapa A

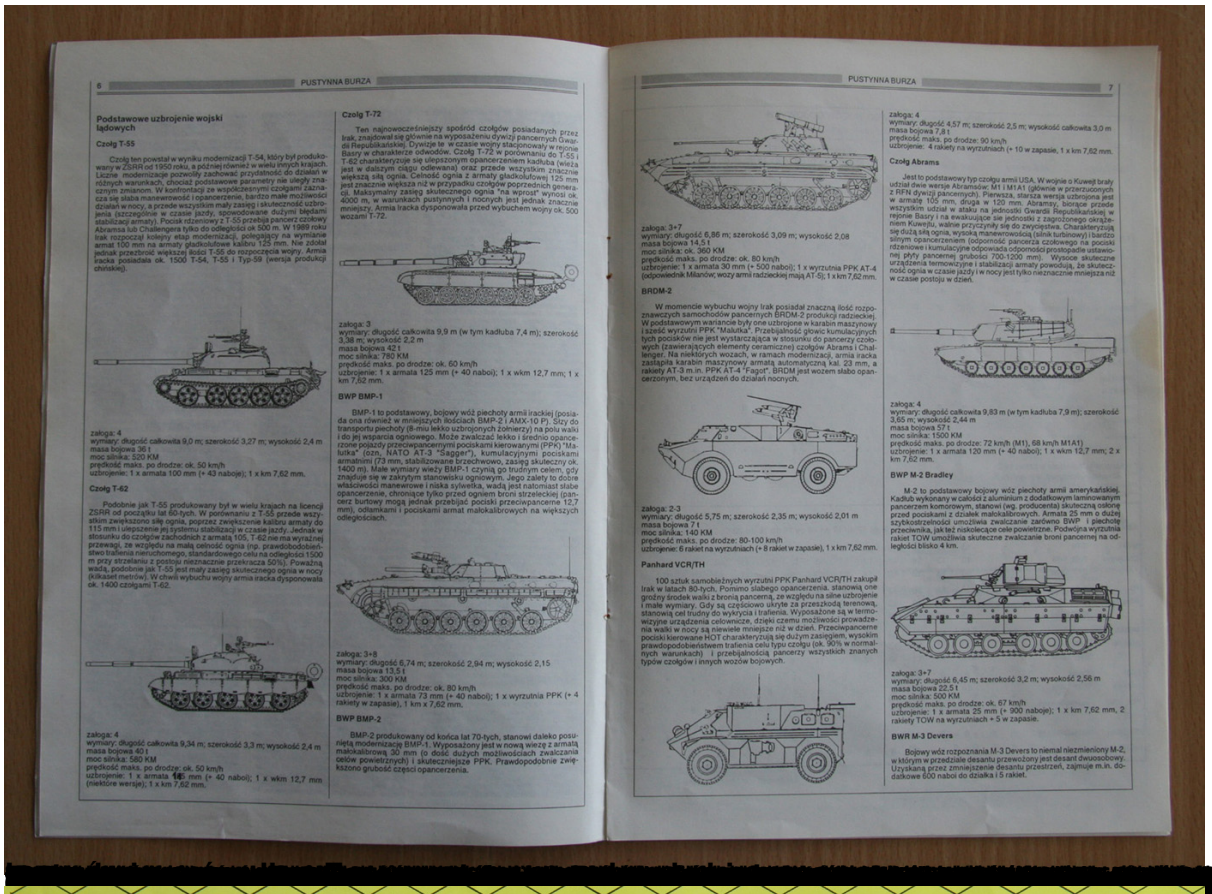

PUSTYNNA BURZA
Mapa B



[redacted]



[redacted]



6 PUSTYNNA BURZA

Podstawowe uzbrojenie wojsk lądowych

Czołg T-55

Czołg ten powstał w wyniku modernizacji T-54, który był produkowany w ZSRR od 1950 roku, a później również w wielu innych krajach. Liczne modernizacje pozwoliły zachować przydatność do działań w różnych warunkach, chociaż podstawowe parametry nie uległy znacznym zmianom. W konfrontacji ze współczesnymi czołgami zaznacza się słaba manewrowość i opancerzenie, bardzo małe możliwości działań w nocy, a przede wszystkim mały zasięg i skuteczność uderzenia (szczególnie w czasie jazdy, spowodowane dużymi błędami stabilizacji armaty). Pocisk rdzeniowy 2 T-55 przebija pancerz czołowy Abrama lub Challengera tylko do odległości ok 500 m. W 1989 roku Irak rozpoczął kolejny etap modernizacji, polegający na wymianie armat 100 mm na armaty gładkolufowe kalibru 125 mm. Nie zdołał jednak przestrzelić większej ilości T-55 do rozpoczęcia wojny. Armia iracka posiadała ok. 1500 T-54, T-55 i Typ-59 (wersja produkcji chińskiej).

załoga: 4
wymiary: długość całkowita 9,0 m; szerokość 3,27 m; wysokość 2,4 m
masa bojowa 36 t
moc silnika: 520 KM
prędkość maks. po drodze: ok. 50 km/h
uzbrojenie: 1 x armata 100 mm (+ 43 naboje); 1 x km 7,62 mm.

Czołg T-62

Podobnie jak T-55 produkowany był w wielu krajach na licencji ZSRR od początku lat 60-tych. W porównaniu z T-55 przede wszystkim zwiększono siłę ognia, poprzez zwiększenie kalibru armaty do 115 mm i ulepszenie jej systemu stabilizacji w czasie jazdy. Jednak w stosunku do czołgów zachodnich z armatą 105, T-62 nie ma wyraźnej przewagi, ze względu na małą celność ognia (np. prawdopodobieństwo trafienia nieruchomego, standardowego celu na odległość 1500 m przy strzelaniu z postoju nieznacznie przekracza 50%). Poważną wadą, podobnie jak T-55 jest mały zasięg skutecznego ognia w nocy (kilkaset metrów). W chwili wybuchu wojny armia iracka dysponowała ok. 1400 czołgami T-62.

załoga: 4
wymiary: długość całkowita 9,34 m; szerokość 3,3 m; wysokość 2,4 m
masa bojowa 40 t
moc silnika: 580 KM
prędkość maks. po drodze: ok. 50 km/h
uzbrojenie: 1 x armata 125 mm (+ 40 naboi); 1 x wkm 12,7 mm (niektóre wersje); 1 x km 7,62 mm.

Czołg T-72

Ten najnowocześniejszy spośród czołgów posiadanych przez Irak, znajdował się głównie na wyposażeniu dywizji pancernych Gwardii Republikańskiej. Dywizje te w czasie wojny stacjonowały w rejonie Basry w charakterze odwodów. Czołg T-72 w porównaniu do T-55 i T-62 charakteryzuje się ulepszonym opancerzeniem kadłuba (wieża jest w dalszym ciągu odlewana) oraz przede wszystkim znacznie większą siłą ognia. Celność ognia z armaty gładkolufowej 125 mm jest znacznie większa niż w przypadku czołgów poprzednich generacji. Maksymalny zasięg skutecznego ognia "na wprost" wynosi ok. 4000 m, w warunkach pustynnych i nocnych jest jednak znacznie mniejszy. Armia iracka dysponowała przed wybuchem wojny ok. 500 wozami T-72.

załoga: 3
wymiary: długość całkowita 9,9 m (w tym kadłuba 7,4 m); szerokość 3,38 m; wysokość 2,2 m
masa bojowa 42 t
moc silnika: 780 KM
prędkość maks. po drodze: ok. 60 km/h
uzbrojenie: 1 x armata 125 mm (+ 40 naboi); 1 x wkm 12,7 mm; 1 x km 7,62 mm.

BWP BMP-1

BMP-1 to podstawowy, bojowy wóz piechoty armii irackiej (posiada ona również w mniejszych ilościach BMP-2 i AMX-10 P). Służy do transportu piechoty (8-miu lekko uzbrojonych żołnierzy) na polu walki i do jej wsparcia ogniowego. Może zwalczać lekko i średnio opancerzone pojazdy przeciwpancernymi pociskami kierowanymi (PPK) "Malutka" (czn. NATO AT-3 "Sagger"), kumulacyjnymi pociskami armalnimi (73 mm, stabilizowane brzechowo, zasięg skuteczny ok. 1400 m). Małe wymiary wieży BMP-1 czynią go trudnym celem, gdy znajduje się w zakrytym stanowisku ogniowym. Jego zalety to dobre właściwości manewrowe i niska sylwetka, wadą jest natomiast słabe opancerzenie, chroniące tylko przed ogniem broni strzeleckiej (pancerz burtowy mogą jednak przebijać pociski przeciwpancerne 12,7 mm), odłamkami i pociskami armat małokalibrowych na większych odległościach.

załoga: 3+8
wymiary: długość 6,74 m; szerokość 2,94 m; wysokość 2,15
masa bojowa 13,5 t
moc silnika: 300 KM
prędkość maks. po drodze: ok. 80 km/h
uzbrojenie: 1 x armata 73 mm (+ 40 naboi); 1 x wyrzutnia PPK (+ 4 rakiety w zapasie), 1 km x 7,62 mm.

BWP BMP-2

BMP-2 produkowany od końca lat 70-tych, stanowi daleko posuniętą modernizację BMP-1. Wyposażony jest w nową wieżę z armatą małokalibrową 30 mm (o dość dużych możliwościach zwalczania celów powierzchnych) i skuteczniejsze PPK. Prawdopodobnie zwiększono grubość części opancerzenia.

PUSTYNNA BURZA 7

załoga: 3+7
wymiary: długość 6,86 m; szerokość 3,09 m; wysokość 2,08
masa bojowa 14,5 t
moc silnika: ok. 360 KM
prędkość maks. po drodze: ok. 80 km/h
uzbrojenie: 1 x armata 30 mm (+ 500 naboi); 1 x wyrzutnia PPK AT-4 (odpowiednik Milanów, wozy armii radzieckiej mają AT-5); 1 x km 7,62 mm.

BRDM-2

W momencie wybuchu wojny Irak posiadał znaczną ilość rozpoznawczych samochodów pancernych BRDM-2 produkcji radzieckiej. W podstawowym wariancie były one uzbrojone w karabin maszynowy i sześć wyrzutni PPK "Malutka". Przebijalność głowic kumulacyjnych tych pocisków nie jest wystarczająca w stosunku do pancerzy czołowych (zawierających elementy ceramiczne) czołgów Abrams i Challenger. Na niektórych wozach, w ramach modernizacji, armia iracka zastąpiła karabin maszynowy armatą automatyczną kal. 23 mm, a rakiety AT-3 m.in. PPK AT-4 "Fagot". BRDM jest wozem słabo opancerzonym, bez urządzeń do działań nocnych.

załoga: 2-3
wymiary: długość 5,75 m; szerokość 2,35 m; wysokość 2,01 m
masa bojowa 7 t
moc silnika: 140 KM
prędkość maks. po drodze: 80-100 km/h
uzbrojenie: 6 rakiet na wyrzutniach (+ 8 rakiet w zapasie), 1 x km 7,62 mm.

Panhard VCR/TH

100 sztuk samobieżnych wyrzutni PPK Panhard VCR/TH zakupił Irak w latach 80-tych. Pomimo słabego opancerzenia, stanowią one groźny środek walki z bronią pancerną, ze względu na silne uzbrojenie i małe wymiary. Gdy są częściowo ukryte za przeszkodą terenową, stanowią cel trudny do wykrycia i trafienia. Wyposażone są w termowizyjne urządzenia celownicze, dzięki czemu możliwości prowadzenia walki w nocy są niewiele mniejsze niż w dzień. Przeciwpancerne pociski kierowane HOT charakteryzują się dużym zasięgiem, wysokim prawdopodobieństwem trafienia celu typu czołgu (ok. 90% w normalnych warunkach) i przebijalnością pancerzy wszystkich znanych typów czołgów i innych wozów bojowych.

załoga: 4
wymiary: długość 4,57 m; szerokość 2,5 m; wysokość całkowita 3,0 m
masa bojowa 7,8 t
prędkość maks. po drodze: 90 km/h
uzbrojenie: 4 rakiety na wyrzutniach (+ 10 w zapasie, 1 x km 7,62 mm.

Czołg Abrams

Jest to podstawowy typ czołgu armii USA. W wojnie o Kuwejt brały udział dwie wersje Abramsów: M1 i M1A1 (głównie w przerzuconych z RFN dywizji pancernych). Pierwsza, starsza wersja uzbrojona jest w armatę 105 mm, druga w 120 mm. Abramsy, biorące przede wszystkim udział w ataku na jednostki Gwardii Republikańskiej w rejonie Basry i na ewakuujące się jednostki z zagrożonego okrążeniem Kuwejtu, walnie przyczyniły się do zwycięstwa. Charakteryzują się dużą siłą ognia, wysoką manewrowością (silnik turbinowy) i bardzo silnym opancerzeniem (odporność pancerza czołowego na pociski rdzeniowe i kumulacyjne odpowiada odporności prostopadle ustawionej płyty pancernej grubości 700-1200 mm). Wysokie skuteczne urządzenia termowizyjne i stabilizacji armaty powodują, że skuteczność ognia w czasie jazdy i w nocy jest tylko nieznacznie mniejsza niż w czasie postoju w dzień.

załoga: 4
wymiary: długość całkowita 9,83 m (w tym kadłuba 7,9 m); szerokość 3,65 m; wysokość 2,44 m
masa bojowa 57 t
moc silnika: 1500 KM
prędkość maks. po drodze: 72 km/h (M1), 68 km/h M1A1)
uzbrojenie: 1 x armata 120 mm (+ 40 naboi); 1 x wkm 12,7 mm; 2 x km 7,62 mm.

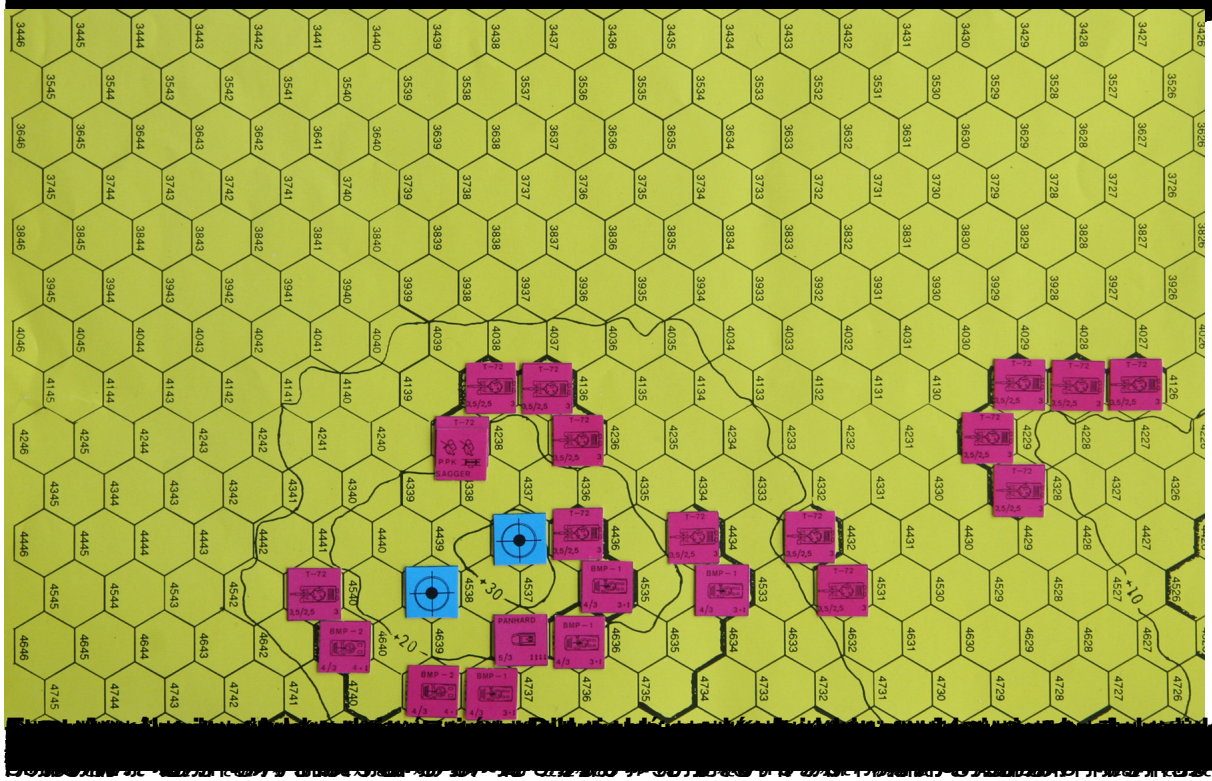
BWP M-2 Bradley

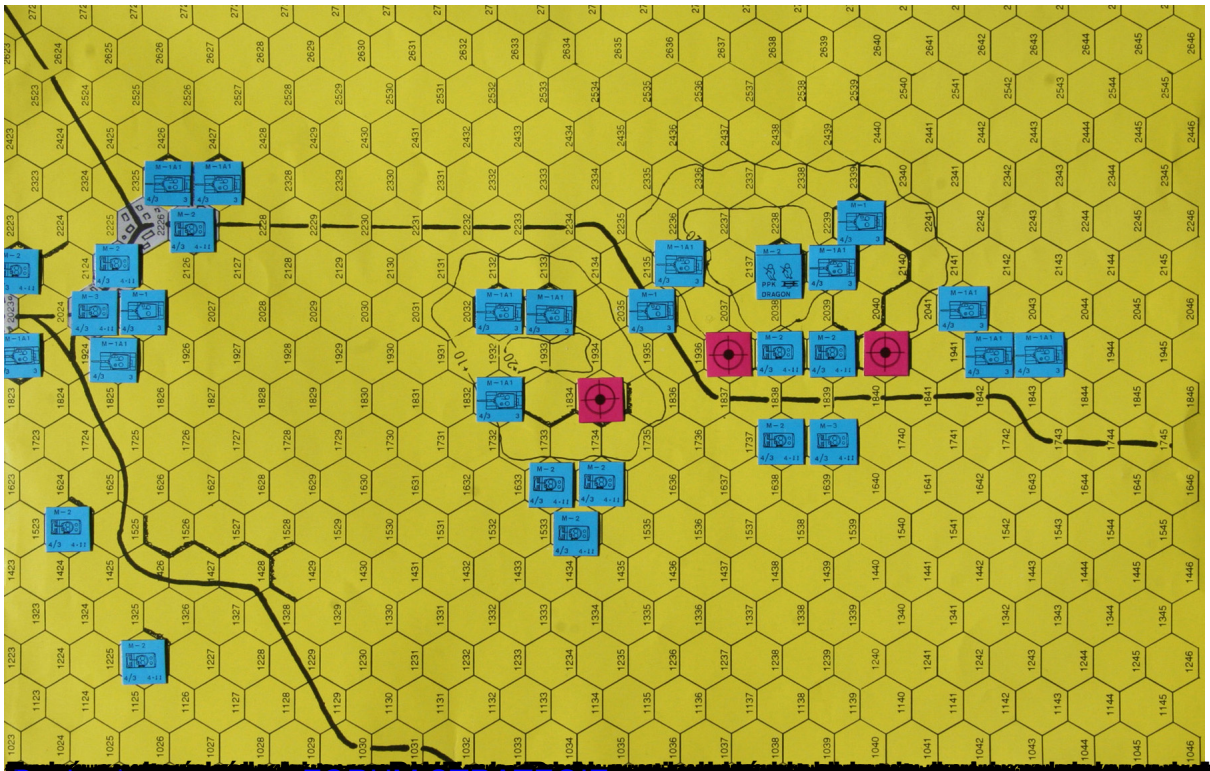
M-2 to podstawowy bojowy wóz piechoty armii amerykańskiej. Kadłub wykonany w całości z aluminium z dodatkowym laminowanym pancerzem komorowym, stanowi (wg. producenta) skuteczną osłonę przed pociskami z działek małokalibrowych. Armata 25 mm o dużej szybkostrzelności umożliwia zwalczanie zarówno BWP i piechoty przeciwnika, jak też niskolecące cele powietrzne. Podwójna wyrzutnia rakiet TOW umożliwia skuteczne zwalczanie broni pancernej na odległości blisko 4 km.

załoga: 3+7
wymiary: długość 6,45 m; szerokość 3,2 m; wysokość 2,56 m
masa bojowa 22,5 t
moc silnika: 500 KM
prędkość maks. po drodze: ok. 67 km/h
uzbrojenie: 1 x armata 25 mm (+ 300 naboje); 1 x km 7,62 mm, 2 rakiety TOW na wyrzutniach + 5 w zapasie.

BWR M-3 Devers

Bojowy wóz rozpoznania M-3 Devers to niemal niezmieniony M-2, w którym w przedziale desantu przewożony jest desant dwuosobowy. Uzyskaną przez zmniejszenie desantu przestrzeń, zajmuje m.in. dodatkowe 600 nabojów do działka i 5 rakiet.





Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE