

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.

Ostatnia wojna cesarzy

Jest to już druga gra strategiczna jaka ukazała się na polskim rynku. Być może niektórych z Was zdziwi to stwierdzenie, dlatego wyjaśnię, iż użyłem sformułowania „strategiczna" zgodnie z nomenklaturą wojskową, w której oznacza ono całokształt działań zmierzających do wygrania wojny. Większość gier funkcjonujących na polskim rynku to gry operacyjne (duże bitwy z udziałem kilku armii) lub gry taktyczne (małe bitwy i boje prowadzone na stosunkowo niewielkim obszarze). Gra obejmuje działania wojenne na froncie wschodnim w roku 1914, a więc na początku Wojny Światowej. Mapa obejmuje północną część Europy Środkowej od Poznania na zachodzie po Mińsk na wschodzie i od Gdańska na północy po Budapeszt na południu. Jedno pole mapy (heks) obejmuje obszar ok. 25 x 25 km, a skala oddziałów to brygada, dywizja i korpus, jeden etap odpowiada sześciu dniom czasu rzeczywistego.

Pod względem plastycznym gra ustępuje pozycjom DRAGONA. Okładka, choć wykonana na podstawie pracy Kossaka, nie przyciąga tak oka (uwaga! moje prywatne zdanie) jak hiperrealistyczne okładki gier konkurencji. Żetony wykonane są solidnie (to chyba najlepsze określenie) z użyciem NATO-wskich symboli taktycznych. Do gry dołączone są zamykane torebki na żetony – niby drobiazg, a jakże pożyteczny.

Przejdźmy jednak do meritum. Tereny dzisiejszej Polski były częstokroć polem manewrów armii różnych państw. W Wojnie Światowej tradycja została utrzymana; wielkie masy wojsk rosyjskich, niemieckich i cesarsko-królewskich „przewalały się" tam i z powrotem przez terytorium Rzeczypospolitej. I właśnie dzięki temu „tam i z powrotem" działania wojenne na froncie wschodnim z czasów Wojny Światowej posłużyły za temat do gry strategicznej. Pełno tu było manewrów: uderzeń, przeciwuderzeń, ofensyw, wzajemnego okrążania i zdobywania twierdz. Przykładem może być chociażby znana bitwa pod Tannenbergiem, w której jedna armia niemiecka pokonała dwie armie rosyjskie udanym manewrem z położenia środkowego (Napoleon by się nie powstydził).

W grze uwzględniono – jak się wydaje – wszystkie najważniejsze elementy ówczesnego pola walki na szczeblu operacyjnym i strategicznym. Mamy więc parametr morale, przerzuty kolejowe, tajną koncentrację, specjalne ataki, limitowane zaopatrzenie, utajnienie i najważniejsze: ruch odwodów. Zasady ruchu odwodów zapewniają grze elastyczność, pozwalają przechwycić inicjatywę na polu walki i zmienić bieg zdawałoby się nieuchronnych wydarzeń. Reguły „Ostatniej wojny cesarzy" w znaczny sposób odbiegają od przyjętego w polskich grach kanonu. Zasady zostały napisane w sposób klarowny, obfitują w przykłady i wyjaśnienia. Ze względu na dużą ilość przepisów zostały one podzielone na kilka części różniących się poziomem komplikacji. Każdej z części przypisany jest scenariusz, którego kilkakrotne rozegranie gwarantuje poznanie reguł prostszych przed zapoznaniem się z bardziej skomplikowanymi. Znajomość wszystkich zasad umożliwia rozegranie scenariusza pełnego, obejmującego całość działań na froncie wschodnim w 1914 roku.

To, co odstręcza niektórych graczy od gier strategicznych (w znaczeniu wojskowym), to fakt wielu uproszczeń. W omawianej grze nie ma więc ataków z zaskoczenia, szarż kawaleryjskich czy nawał artyleryjskich. Cóż, takie są koszty. Im wyższy poziom dowodzenia, tym wyższy poziom ogólności gry. Żaden dowódca armii nie zajmuje się przecież rozstawianiem pojedynczych batalionów (wyjątek stanowi tu gen. Dąb-Biernacki), lecz patrzy na pole bitwy z oddalenia, mając na uwadze losy zamierzonej operacji. Nie oznacza to jednak, iż „Ostatnia wojna cesarzy" jest grą prostą. Wprost przeciwnie, obfituje w reguły symulujące ówczesne pole walki. To, co zaproponował autor, to sam cymes (uwaga! moje prywatne zdanie) gier wojennych.

Gracze, którzy poprzednio zetknęli się z „Rokiem 1920" firmy Encore, na pewno z chęcią zmierzą się z „Ostatnią wojną cesarzy", którą szczerze polecam.

Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE

Autor: *Marcin Nietrzebka*
Zdjęcia: *Raleen*

Opublikowano 09.05.2018 r.