

Systemy planszówkowe – wcześniej czy później styka się z nimi każdy gracz, zwłaszcza wojenny. Z jednej strony porządkują i ułatwiają poznawanie nowych gier, z drugiej – ograniczają, zwłaszcza nowych autorów, zmuszonych dostosowywać się do zastanych schematów, które nie zawsze przystają do stworzonej przez nich gry. W niniejszym artykule postaramy się przyjrzeć cechom charakterystycznym różnych systemów i odpowiedzieć na pytanie, czy są one obciążeniem czy też wręcz przeciwnie – ich zaletą. Zastanowimy się także nad celami i przeznaczeniem wybranych systemów.

Podczas prowadzenia działalności wydawniczej (nie tylko związanej z grami planszowymi, ale także np. książkami) często znaczenie ma wydawanie produktów w serii. Pierwsza gra czy książka przyciąga klienta, który potem oczekuje czegoś podobnego. Wie już czego się spodziewać po danym tytule, akceptuje jego jakość, cenę i inne cechy charakterystyczne i chętnie kupiłby następny produkt o zbliżonych cechach. Z kolei z punktu widzenia wydawcy, wypuszczając na rynek książki czy gry w serii, może być bardziej pewien zbytu, gdyż z czasem pojawia się grupa odbiorców zainteresowanych konkretnym typem produktu.

Powyższe względy legły zapewne u podłoża tworzenia systemów, czyli np. wydawania kolejnych gier o bitwach z danej epoki historycznej i w określonej skali, rozgrywanych w oparciu o te same reguły. Równie ważne były i inne, np. łatwiejsza przyswajalność dla graczy, którzy kupując nową grę nie muszą się uczyć całości zasad od nowa. Również autorzy nie muszą się za każdym razem trudzić nad wymyślaniem i testowaniem nowych reguł. Wystarczy w zasadzie przepisać to co było w poprzedniej instrukcji i przynajmniej od strony reguł gra gotowa. Można wydawać szybciej i tańszym kosztem.

Wydawanie gier w ramach systemów ma jednak również swoje minusy. Przede wszystkim często bitwy pozornie podobne w rzeczywistości różniły się jeśli chodzi o to co było w nich istotne. Można wskazać szereg innych czynników, jak warunki atmosferyczne (np. co innego bitwy z okresu II wojny św. toczono w zimie, a co innego w lecie) czy dowodzenie (warunkowane niekiedy sytuacją polityczną czy indywidualnymi cechami dowódców, niezbyt nadającymi się do oddania w ramach systemowych zasad), warunki terenowe itd. By dobrze uwzględnić pewne elementy w rzeczywistości niekiedy należałoby sporo zmieniać. Tymczasem jak ktoś już stworzył system, to ma tendencję do tego by zmieniać jak najmniej.

Pora przyjrzeć się konkretnym systemom, ich cechom charakterystycznym i przeznaczeniu oraz na ile sprawdziły się w różnych grach wydawanych w oparciu o te same przepisy. Będzie to jedynie kilka moich spostrzeżeń, nie zamierzam bynajmniej wyczerpywać tematu. Zacznę od najlepiej mi znanego (z racji zajmowania się nim kiedyś) systemu „Bitwy II wojny światowej” (B-35). Wielokrotnie w odniesieniu do tego systemu padały i padają słuszne zarzuty, że jest

zbyt żmudny i skomplikowany, że przy większej liczbie jednostek szybko staje się niegrywalny. Dziś wśród doświadczonych graczy takie oceny zdają się dominować. Odpowiedź na to wydaje się prosta, tak że dziw, iż przez lata nikt mocniej na ten temat nie pisał. Otóż system B-35 tworzony był tak naprawdę w ten sposób, by nadawał się do zadań, w rodzaju tych jakie dawno temu prowadził w sieci Arkadiusz Duda (Arecki), a w zamierzonych czasach pierwszej połowy lat 90-tych pojawiających się w czasopiśmie „Magia i Miecz” i rozgrywania bitew niewielkich rozmiarów.

Pojawiały się oczywiście, i to niemal równolegle, gry w oparciu o te i podobne zasady (np. stary „Piotrków 1939”), gdzie mieliśmy coraz więcej jednostek i gdzie potrzeba było coraz więcej czasu i wysiłku by je zakończyć, jednak pierwotne cechy i przeznaczenie systemu pozostały niezatarte. Stąd jeśli ktoś miał kiedyś wrażenie rozgrywając większą historyczną bitwę, że ten system jest nudny i żmudny, ale sprawdzałyby się dużo lepiej w odniesieniu do małych bitewek o charakterze turniejowym, intuicyjnie dochodził do tego samego wniosku. Zresztą nie trzeba daleko szukać. W końcu na dawnym konwencie Armagedon tak ten system głównie funkcjonował: w formie zadań, rozgrywanych w ciągu 1-2 godzin (na ogół), z około 20 jednostkami na głowę i czasem trwania wynoszącym jeden etap. Wtedy i maskowanie żetonów miało znaczenie i kombinowania potrafiło być co niemiara. Nie było żmudnego rozstawiania i nikt nie narzekał, że rozgrywka trwa za długo. Wydaje się, że niewątpliwy sukces tej formy rozgrywek sprawił, iż autor postanowił sięgnąć dalej i robić w oparciu o spopularyzowane zasady „w pełni historyczne” gry, co w końcu jest zazwyczaj ambicją każdej osoby tworzącej gry historyczne.

Zastosowanie systemu, który dobrze nadawał się do takich bitew i miał po temu odpowiednie cechy, czyniące grę atrakcyjną, do bitew dużo większych, trwających wiele etapów, ze znanymi pozycjami wyjściowymi oddziałów, gdzie często czas, w zadaniach ściśle limitowany, nie był tak istotny (bo gracz miał na zrobienie pewnych czynności wiele etapów), musiało przynieść odmienne efekty i oceny. Tym bardziej, że autor konsekwentnie rezygnował z pewnych rozwiązań, które trudno dziś zupełnie pomijać w grze historycznej, takich jak dowodzenie czy morale wojsk. System miał wyglądać niemal identycznie jak w wersji turniejowej, co sprawiło, że jego występujące przy turniejach zalety niemal zanikły, a na pierwszy plan wysunęły się wspomniane już wcześniej wady. Powyższy wywód jest oczywiście jedynie moją obserwacją, opartą m.in. na doświadczeniach z kilku Armagedonów (na jednym z nich byłem nawet sędzią turnieju B-35). Dziś nie ma żadnych szans byśmy doszli do tego jak było „naprawdę”, warto jednak przyrzeć się temu co było na początku, jakiego typu rozgrywki, i co cieszyło się największą popularnością oraz porównać jakie wrażenia mieli kiedyś rozgrywający zadania, a jakie rozgrywający trwające wiele etapów gry stworzone w B-35.

Poprzedni przypadek można określić jako ogólną zmianę przeznaczenia całego systemu. Inna, chyba częstsza sytuacja, to gdy zasady stworzone początkowo dla jednej gry używa się do kolejnej, czego efekty bywają różne. Pozostańmy przy II wojnie światowej i polskich grach Dragona i TiS. Tym razem rzecz będzie o systemie „Wielkie Bitwy 1939-1945” (WB-95). Zacznę „biblijnie” od tego, że na początku były „Ardeny 1944”. Wszystko co się potem z WB-95 stało, przez nie się stało i za ich sprawą się stało. One dały szkielet kolejnym grom w systemie WB-95, a dzięki swojej popularności zapewniły, przynajmniej początkowo, zainteresowanie tematem. Gra ta, jak i bitwa ma jednak pewne charakterystyczne cechy, wydawałoby się, że

uniwersalne, ale nie do końca. Mamy w niej wyraźnie zaznaczoną stronę ofensywną, posiadającą znaczną przewagę nad obrońcą. Z czasem ta przewaga ulega jednak zmniejszeniu, wraz z nadchodzeniem dla obrońcy posiłków, pozwalających mu nawet podjąć ograniczoną kontrofensywę. Obrońcy sprzyja teren, który kanalizuje natarcie poszczególnych zgrupowań atakującego. Celem broniącego się nie jest zniszczenie czy zadanie poważnych strat atakującemu, a obronienie określonych punktów terenowych. W zupełności wystarcza mu to do zwycięstwa. Musi opóźniać nacierające oddziały, stawiając im opór, oraz cofać się na kolejne rubieże, byle w sposób zorganizowany.

Nietrudno zauważyć, że nie wszystkie bitwy z okresu II wojny światowej będą miały taki charakter jak operacja w Ardenach. Fakt, że siły obu stron są wyrównane czy też brak strony posiadającej wyraźną przewagę, i system zaczyna tracić. Kluczowa wydaje się kwestia rozdzielania sił obrońcy i atakującego na części za sprawą terenu, jak to ma miejsce w „Ardenach 1944”. Tam poszczególne oddziały podążają kilkoma drogami do celu. W gęstym lesie i w obszarze górskim drogi te stanowią w zasadzie jedyne arterie komunikacyjne. Zwykle zjeżdżanie z nich na bok i poruszanie się na skróty są dość ograniczone i nieefektywne (bywają wyjątki). Siatka dróg po stronie obrońcy i atakującego stwarza łatwo lokalne przewagi, jednocześnie niejednokrotnie utrudnia obrońcy przerzucanie sił między poszczególnymi punktami. Z kolei sam teren pozwala niewielkim siłom powstrzymać znacznie liczniejszego przeciwnika i utrudnia ich oskrzydlenie. Dużo mniejsze oddziały mogą skutecznie się bronić, ale by to miało miejsce muszą umiejętnie wykorzystywać teren. Podobnie atakujący. Cały czas sytuacja się zmienia: obrońca odrzucony z jakiejś pozycji przez atakującego musi znaleźć inny skuteczny punkt oporu i jednocześnie zadbać, żeby przeciwnik nie objechał go boczną drogą, bo to dla jego zgrupowania może oznaczać koniec.

Przykładem gry, w dodatku ostatnio wydanej, zupełnie innej pod tym względem, jest TiSowski „Kursk 1943”, a konkretnie jego scenariusz pierwszy pt. „Kursk”. Po pierwsze, zasadniczo mamy otwartą przestrzeń, zwłaszcza po stronie niemieckiej, do tego z drogą biegnącą równolegle do pozycji sowieckich. Atakujący może więc bardzo swobodnie przerzucać jednostki do ataku na poszczególne punkty, koncentrować je i osiągać przewagę. Nie ma takiego rozdzielania sił nacierających jak w lesie ardeńskim. Natomiast po stronie obrońcy jest co najmniej jedna istotna przeszkoda tuż za pierwszą linią umocnień. Bieg tam rzeka, która utrudnia przerzucanie wojsk sowieckich z jednego skrzydła na drugie. Wreszcie okazuje się, że droga za liniami sowieckimi (też nie wszędzie dochodząca) biegnie tak, że łatwo ją zablokować, gdy tylko jakaś niemiecka jednostka wedrze się na umocnienia w centrum szyku Sowieców. Pozostaje kwestia, na ile są to celowe zabiegi autora ukształtowania terenu w taki sposób, by osłabić stronę sowiecką i stworzyć pewne rozdzielanie sił, ułatwiające atak.

Inny problem to linia fortyfikacji. System WB-95 sprawdza się najlepiej, gdy obrońca znajduje się w takiej sytuacji, że musi się stopniowo cofać, oddając teren, gdzie ma po drodze wiele rubieży obronnych, między którymi wybiera jak się ustawić. Jedną główną linią fortyfikacji w „Kursku 1943”, której przerwanie daje przełamanie, odbiega od tego schematu. Oczywiście dalej jest kolejna, ale tę bywa, że Sowieci nie będą w stanie dobrze obsadzić. Ogólnie duża ilość czystego terenu w grach z tego systemu sprawia, że obrońca, by skutecznie się bronić, musi być silniejszy niż w „Ardenach 1944” (porównując do występującej tam relacji sił atakujący – obrońca). To zmniejsza dysproporcję między stronami i tym samym atrakcyjność

systemu, który sprawdza się najbardziej, gdy jest możliwość wytworzenia w miarę dużych dysproporcji na pojedynczych odcinkach frontu, i gdy obrońca ma, za sprawą terenu, ograniczone możliwości niwelowania tych dysproporcji przez przerzucanie sił. Stąd w takich grach często na początku mamy bardzo dobre wrażenie, że na niektórych odcinkach udaje się w pierwszym etapie doprowadzić do jakichś skutecznych ataków, a nawet przełamań. Jednak potem, dzięki możliwości przerzucania sił, obrońca jest w stanie szybko zniwelować te przewagi i rozgrywka staje się bardziej żmudna i przez to nudna.

Uwagi o otwartej przestrzeni tylko częściowo mają zastosowanie do samego „Kurska 1943”. Występują tam bowiem linie fortyfikacji i rzeka po stronie sowieckiej (terenu na głębokich tyłach Sowietów nie analizuję, bo nie mają aż tak wielkiego znaczenia). Również nowe zasady ruchu (ograniczające ruchliwość w terenie czystym i po wzgórzach) idą w tym samym kierunku. Autor problem zapewnienia Niemcom przewagi rozwiązał maksymalnie na ich korzyść, ułatwiając im manewr za sprawą faktycznego rozdzielenia obrony na dwie części, przez co Niemcy działają tak naprawdę z położenia środkowego. Szereg innych przepisów, dobór jednostek i współczynników oddziałów zwiększają dodatkowo możliwości ofensywne strony niemieckiej. Nie chciałbym się jednak o tym nadmiernie rozwodzić, jako że samo w sobie nie jest to tematem artykułu. Dalszy ogólny wniosek jaki można wyciągnąć co do całego systemu jest taki, że bitwy w nim bywają atrakcyjne od strony grywalnościowej, o ile posiadają ciekawy teren i układ sił. Skrajny, abstrakcyjny przykład: wyobraźmy sobie jak ten system sprawdzałby się w bitwie, gdzie teren jest całkowicie albo niemal całkowicie czysty i jedna ze stron nie ma wyraźnej przewagi. Makabra. Wreszcie ostatnia sprawa to niezbyt dobrze zdefiniowana konieczność przechodzenia przez którąś ze stron do ataku przy braku przewagi. To także potrafi skutecznie zabić rozgrywkę.

Wątek otwartych przestrzeni, na których generalnie nie sprawdza się system WB-95, z racji swojej prostoty (zasad) rozwińmy dalej, przyglądając się grom, gdzie bitwy staczone są na planszy, która jest dość jednolita jeśli chodzi o teren. Ze starych polskich gier znamienitym przykładem może być gra „Kircholm 1605” wyd. Dragon. Radzi ona sobie z tym:

- 1) Wprowadzeniem szyków oddziałów,
- 2) Wprowadzeniem ukierunkowania oddziałów,
- 3) Zróżnicowaniem sposobów prowadzenia walki (walka wręcz, ostrzał, szarża),
- 4) Dużym zróżnicowaniem jednostek (b. silna w szarży husaria w zestawieniu z b. szybkimi, ale nie tak silnymi jednostkami Tatarów, czy po stronie szwedzkiej silna i nieruchawa w obronie piechota w zestawieniu z dość ruchliwą, ale słabszą w walce rajtarią).

Dzięki temu gra „Kircholm 1605”, nawet gdyby toczyła się na całkowicie otwartej przestrzeni, nie jest nudna. Teren, nieodzowny w WB-95, tutaj jest trzeciorzędnym elementem, w zasadzie wręcz pomijalnym.

Takich gier jak „Kircholm 1605”, gdzie teren nie odgrywa niemal żadnej roli, można wskazać więcej, zwłaszcza jeśli weźmiemy skalę taktyczną i dawniejsze epoki, kiedy bitwy zwykle rozgrywano w otwartym polu, starając się unikać obszarów zalesionych, zabagnionych czy z innymi przeszkodami terenowymi. A więc cała seria „Great Battles of Alexander”, gdzie takie bitwy również dominują czy „SPQR”, obie wydawnictwa GMT Games. Inny, wręcz idealny przykład to gry morskie, gdzie żadnego zróżnicowania terenu nie uświadczysz, bo wszędzie albo niemal wszędzie mamy takie same niebieskie pola, niczym się od siebie nie różniące.

Tego typu grą jest np. „War Galley” czy „Flying Colors”, obie również wydawnictwa GMT Games. W przypadku tych gier, a zwłaszcza „War Galley” trzeba było stworzyć jakieś zróżnicowanie form ataku, charakterystyk jednostek, nakładając na to ukierunkowanie. Ważnym ekwiwalentem terenu są ponadto wraki zatopionych okrętów, które stwarzają utrudnienia w ruchu, i tak naprawdę budują topografię pola bitwy. Ta, żeby było ciekawiej, może być za każdym razem inna, i jest to proces częściowo zależny od graczy.

Wracając do „Kircholmu 1605”, także ta gra, chociaż nie wydano żadnej kolejnej w oparciu o jej zasady, była tworzywem dla wielu osób usiłujących własnymi siłami zrobić jakąś inną bitwę z okresu XVII-wiecznej Rzeczypospolitej. Można więc mówić o próbach systemowego wykorzystania tych zasad (inny wybijający się przypadek wśród gier Dragona to „Waterloo 1815”). Gra ta cierpi do pewnego stopnia na podobną przypadłość co zasady WB-95. Przeniesienie zasad „Kircholmu 1605” na inne bitwy nie daje tak pozytywnych efektów jak by można oczekiwać. Bierze się to z tego, że bitwa pod Kircholmem była dość specyficzna, po pierwsze jako bardzo spektakularne zwycięstwo polskiej jazdy nad wielokrotnie przeważającym przeciwnikiem. Przy tym w grze autor stara się temu przeciwnikowi dać jakąś szansę. Główny problem polega na tym, że założenie odnośnie przebiegu bitwy było takie, iż najpierw jedna ze stron – Polacy, zaatakują, zaś druga strona będzie starała się odeprzeć atak, w pierwszej kolejności ogniem. Potem zaś Szwedzi spróbują na niektórych odcinkach kontratakować, zaś na większości będą się starali ostrzeliwać oddziały polskie. Pierwszym rzutem armii szwedzkiej miała być piechota, skuteczniejsza w walce obronnej wręcz i posiadająca większą siłę ognia, ale mało manewrowa.

Niestety, gdy mamy do czynienia z bitwą innego rodzaju, gdy po obu stronach walczy liczna jazda i gdzie nie da się zastosować schematu: najpierw odeprzyj atak piechotą, a potem kontratakuj, mechanika gry częściowo zawodzi. Bierze się to m.in. z braku możliwości jednoczesnego szarżowania, kluczowej w walkach kawalerii. Często też po prostu nie opłaca się stosować takiego schematu obrony, nawet gdy dana strona ma taką możliwość. I co wtedy?

Dalszy wątek to szybkość i w sumie łatwość eliminowania rozbitych oddziałów. Do bitwy pod Kircholmem, gdzie trup ścieł się gęsto (zwłaszcza jeśli chodzi o szwedzką piechotę), pasuje, gdzie indziej niekoniecznie. Coraz częściej dowiadujemy się też, że porażająca w tej bitwie przewaga husarii nad jazdą przeciwnika w rzeczywistości w innych bitwach nie była tak druzgocąca. „Kircholm 1605” cierpi więc jak wszystkie gry, których tematem są wyjątkowe, bardzo specyficzne bitwy, z dość ściśle zakreśloną rolą każdej ze stron. Podobną grą spośród nowszych jest np. „Napoleon’s Triumph” wyd. Simmons Games – bitwa pod Austerlitz w tym ujęciu jakie występuje w tej grze jest tak specyficzna, że nie nadaje się do bezpośredniego przeniesienia na inne batalie.

Wyżej przedstawionych zostało kilka przykładów na to, że systemy w pewnych sytuacjach nie sprawdzają się, i z czym to się wiąże. Skupiłem się na grach polskich i w zasadzie starszych (bo choć systemy B-35 i WB-95 są wydawane także obecnie, to powstały tak naprawdę w epoce Dragona i przełomowych zmian w ich mechanice od tamtego czasu w zasadzie nie było). W grach zachodnich, szczególnie nowszych, chociaż trudno generalizować, systemy także występują, ale jednak są często mocno modyfikowane (przykładem odwrotnym może być np. „SPQR”, wydany po raz pierwszy w 1992 r.). Dobrym przykładem może być tu gra „Ardenne ’44” w zestawieniu z „The Caucasus Campaign”, obie wyd. GMT Games. Zasady

tej drugiej w zdecydowanej większości stanowią powielenie tej pierwszej. W walkach na przedpolach Kaukazu wprowadzono jednak zasadniczą zmianę dot. cofania się przez czyste pola we wrogiej strefie kontroli. O ile w „Ardenes” było to dopuszczalne i nie przynosiło strat, to w „Kaukazie” przynosi straty. Po pierwsze zdecydowały otwarte, stepowe miejscami obszary, gdzie toczyły się walki, w zestawieniu z ogólnie górzystym i lesistym obszarem Ardenów, po drugie pora roku i po trzecie inny przeciwnik armii niemieckiej – Armia Czerwona, znajdująca się w okresie tych walk jeszcze w fazie rozwoju (kto ciekaw szczegółów, może zajrzeć do Bieszanowa albo do Glantza). Te dwie gry to moim zdaniem jeden z najlepszych przykładów na udaną modyfikację systemu.

Jednak i w grach zachodnich zastosowanie tych samych zasad do kolejnej gry w systemie, potrafi wywołać spore problemy. Przypadek, o którym teraz będzie mowa, jest odmienny od poprzednich i wiąże się z arytmetyką, a dokładniej jej nieudany przeniesieniem na nową grę. Rzecz o „The Napoleonic Wars” i jej klonach: „Wellingtonie” i „Kutuzovie”, a zwłaszcza o tym ostatnim. We wszystkich tych grach mamy takie same zasady rozstrzygania walki, charakterystyczne i dla innych gier card driven. Gracz rzuca podczas bitwy tyloma kostkami ile ma oddziałów, plus dodatkowe za teren, dowódców itp. Każda „5” i „6” oznacza trafienie. Z tym, że 6-tka to eliminacja oddziału, a 5-tka to tylko rozbitcie. Rozbitcia zamieniają się jednak w eliminacje, gdy gracz uzyska tzw. „rout” (w wolnym tłumaczeniu „rozbitcie armii”). Zachodzi to, gdy uzyska o 3 trafienia więcej niż przeciwnik. W grze „The Napoleonic Wars” zasada ta generalnie się sprawdza, mimo wszelkich zarzutów co do losowości gry (ze strony osób, które ogólnie elementów losowych w grach nie lubią). W „Kutuzovie”, który również stosuje tą samą zasadę, jest niestety inaczej. Bierze się to z liczby jednostek biorących udział w większych bitwach, czego pochodną stanowi ilość kostek, którymi się rzuca. Im więcej kostek, tym łatwiej uzyskać rout, i tym samym wynik bitwy staje się bardziej losowy, powyżej akceptowalnych granic. Do tego w „Kutuzovie” wygrana bitwa przynosi dalsze efekty, dające wyraźne korzyści zwycięzcy, choćby w postaci większych możliwości pozyskania resource’a (zasobów – ich zużycie w grze daje graczowi dodatkowe możliwości). Wszystko to sprawia, że losowość ulega znacznemu zwiększeniu. Efekt ten mogą pogłębiać karty bitewne (mam na myśli głównie rezerwy/karty stałe), które same w sobie są znakomitą pomysłową, ale w połączeniu z powyższym pogłębiają negatywne skutki nieudanej zmiany „arytmetyki” rozgrywki jaką zaszła w tej grze w porównaniu z „The Napoleonic Wars”.

Podobny problem można odnieść do kart dodających kostki atakującemu bądź obrońcy w walce. Zwiększenie liczby walczących oddziałów (mówimy oczywiście o średniej liczebności wojsk w bitwach – trochę to abstrakcyjne, ale jak się zagra parę razy, daje się zauważyć), powoduje, że bonusy w postaci dodatkowych kostek ulegają „dewaluacji”. Gracz, który ma do wyboru zagrać kartę na punkty bądź zagrać ją do bitwy, gdy zaczyna się zastanawiać co mu da jej zagranie w bitwie, dochodzi do wniosku, że niewiele albo prawie nic. W związku z tym zanika alternatywa w zagrywaniu kart, która powinna być cechą charakterystyczną gier card driven. Właściwie wątek ten można rozciągnąć i na inne wartości liczbowe, jak koszty różnych czynności, gdyby zacząć porównywać je między gramami. W grach systemu NW to ostatnie raczej nie występuje, tzn. nie można z tego zrobić mu zarzutu, natomiast „dewaluację” da się trochę zauważyć w „Kutuzovie”.

Wreszcie na koniec parę słów o niezbyt poważanej przez część graczy wojennych serii gier

Columbii, takich jak „Hammer of the Scots”, „Crusader Rex”, „Richard III”, a ostatnio także „Julius Ceasar”. Wspominam o nich z uwagi na ich prostotę i jednocześnie dokonywanie niewielkich zmian w mechanice bloczkowej pomiędzy poszczególnymi produktami, przez co łatwo śledzić zmiany w mechanice i to z czego one się biorą. Jednocześnie mocno uproszczony charakter tych gier sprawia, że trudno się tu doszukiwać głębszych sensów. Można więc prześledzić jakie efekty daje przeniesienie mechaniki bloczkowej z planszy strefowej na point-to-point. Istotne elementy stanowią także np. możliwość koncentrowania w ramach jednego zwykłego rozkazu oddziałów z wielu różnych pól (zbiórka do określonego pola), występujący jako rozkaz zwykły w „Crusader Rex”, przy planszy ptp, czy punkty obronne (twierdze, zamki) i to na ile skutecznie są w stanie powstrzymywać przeważającego przeciwnika. Ponadto udane balansowanie między koncentracją wojsk a ich rozproszeniem, widoczne zwłaszcza w „Richardzie III”. Dla mnie ta seria gier, nawet jeśli uznać ją za mało odkrywczą, jest jeśli chodzi o takie porównania znakomita. Niekiedy, wręcz w warunkach laboratoryjnych, można się przyjrzyć jak działają poszczególne elementy, a prostota okazuje się tu zaletą, bo inne składniki zasad nie zakłócają nam eksperymentu.

Podsumowując, myślę, że udało się pokazać kilka niedogodności i problemów jakie sprawia wydawanie gier w systemach. Kolejno były to: 1) kwestia zmiany przeznaczenia zasad systemu, 2) cechy charakterystyczne bitwy i ich dopasowanie do kolejnych bitew w systemie, 3) wyjątkowe bitwy z dość ściśle zdefiniowanymi rolami stron, nienadającymi się albo mało nadającymi się do przeniesienia gdzie indziej, 4) problemy natury arytmetycznej z przenoszeniem pierwotnie zastosowanych rozwiązań do kolejnych gier w systemie. Pewnie znaleźć można jeszcze inne. Skupiłem się na słabych punktach, gdyż wydaje mi się to ciekawsze, temat jest mniej oczywisty i rzadziej poruszany. O zaletach pewnie nieraz już Szanowni Czytelnicy słyszeli, stąd taki, a nie inny dobór tematów.

Autor: *Raleen*

Opublikowano 03.03.2012 r.