

O grach stworzonych z przekory, w rocznicę bitwy pod Szczekocinami mówi Adam Niechwiej, autor gry „Szczekociny 1794”

Wydałeś właśnie swoją drugą grę wojenną pt. „Szczekociny 1794”. Co sprawiło, że zainteresowałeś się tematem powstania kościuszkowskiego i postanowiłeś zrobić grę o tej bitwie?

Po „Racławicach” powstanie „Szczekocin” było naturalną konsekwencją. Pomysł na bitwy z powstania kościuszkowskiego zrodził się na przekór opinii, że bitwa racławicka nie nadaje się na temat gry. I rzeczywiście, zasady żadnej ze znanych mi gier, na przykład „Waterloo 1815”, nie pasowały z różnych powodów, by odzwierciedlić ówczesne pole bitwy. Szybko zdałem sobie sprawę, że trzeba stworzyć coś nowego, zupełnie od początku. W „Szczekocinach 1794” wykorzystałem wiele pomysłów z „Racławic 1794” i teraz można śmiało powiedzieć, że mamy system bitewny. Jednocześnie cały czas jest miejsce na kolejne modyfikacje, tak żeby tworzyć bitwy z okresu napoleońskiego lub fryderycjańskiego.

Co jest najważniejsze dla mechaniki Twojej gry? Jaki jej element bądź elementy uważasz za kluczowe dla oddania realiów bitwy pod Szczekocinami?

Dla całego okresu za kluczowe uważam prowadzenie ostrzału na dystans, który może zadawać straty, ale przede wszystkim demoralizuje przeciwnika. W grze sprawdzamy morale ostrzelanej jednostki. Druga sprawa to niechęć ówczesnych dowódców do starć na białą broń. Takie ataki uważano za zbyt ryzykowne, ponieważ dowódcy tracili kontrolę nad oddziałami. Oddałem to w ten sposób, że obaj gracze rzucają kostkami. Natomiast w bitwie szczekocińskiej doszło do trudnej współpracy armii pruskiej z rosyjską. W grze mamy specjalne zasady dotyczące generała Jakuba Pistora, które dają duże możliwości armii koalicyjnej, ale rzut kostką decyduje, jak często będzie można z nich skorzystać.

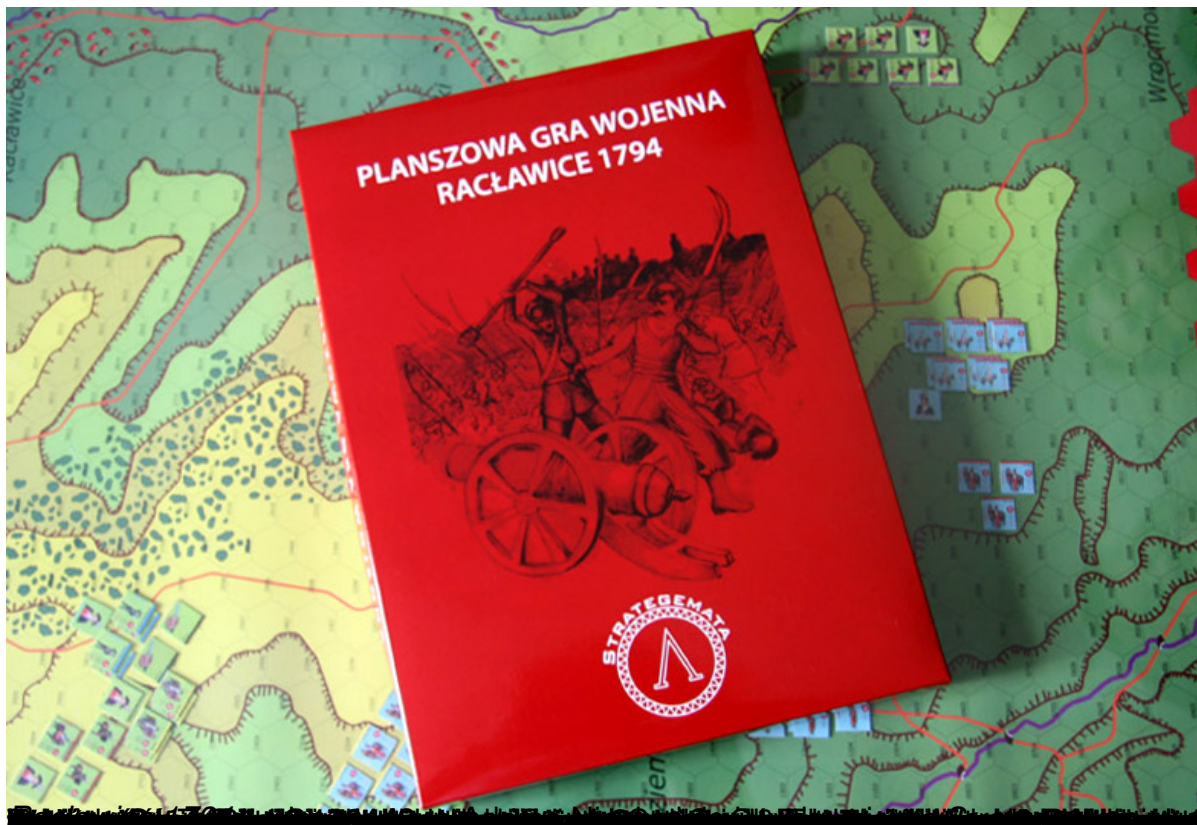
Czym „Szczekociny 1794” różnią się od poprzedniej produkcji pt. „Racławice 1794”?

Ze względu na większą ilość wojsk zaangażowanych w starcie, zmieniłem sposób zaznaczania strat i zasady dotyczące ucieczki po walce. Wszystko po to, by usprawnić mechanikę.

Dlaczego z bitwy pod Racławicami nie można zrobić gry? (wywiad)

Wpisany przez Adam Niechwiej, Ryszard Kita

środa, 06 czerwca 2012 06:17 - Poprawiony czwartek, 09 stycznia 2020 15:27



Natargie Prusaków pod Szczekocinami, praca Karola Lindera

Dlaczego z bitwy pod Racławicami nie można zrobić gry? (wywiad)

Wpisany przez Adam Niechwiej, Ryszard Kita

środa, 06 czerwca 2012 06:17 - Poprawiony czwartek, 09 stycznia 2020 15:27

