



Gra wojenna – ćwiczenie dowódczo-sztabowe

Rodzaj ćwiczenia taktycznego, którego głównym celem jest doskonalenie umiejętności dowódców i sztabów w zakresie zespołowego działania [...] **Ćwiczenie to trwa bez przerwy od jednego do kilku dni** [...]. Pierwow

zór gry wojennej powstał w Niemczech w XVII w. W 1798 pisarz wojskowy Venturini zastosował w grach wojennych plany i mapy

[...]

(Mała Encyklopedia Wojskowa, podkreślenia moje – J.A.)

„Ćwiczenie to trwa bez przerwy od jednego do kilku dni”. Powiedziałbym, że czasami znacznie dłużej. Rozegranie pełnego scenariusza „Advanced Third Reich” (II wojna światowa w Europie) zajęło pełne dwie noce i trwałoby dłużej, gdyby nie to, że Alianci uznali przewagę państw Osi. Nie jestem w stanie wyobrazić sobie ile czasu zajmie teraz rozegranie konfliktu w skali globalnej (właśnie mam w ręku „Empire of the Rising Sun” czyli dodatkowe mapy, żetony i zasady dotyczące wojny na Dalekim Wschodzie, które można połączyć z „ATR”).

Twórcy „Empires in Arms” przewidują, że rozegranie całej dziesięcioletniej kampanii zajmie

V Kolumna: Gra wojenna – ćwiczenie dowódczo-sztabowe

Wpisany przez Jarosław „Comandante” Andruszkiewicz

środa, 12 grudnia 2012 10:43 - Poprawiony środa, 12 grudnia 2012 10:59

około 200 godzin efektywnego grania. Efektywnego. To znaczy z fazami dyplomacji trwającymi nie dłużej niż 10 minut (nieprawdopodobne) i na głodniaka (pizza odpada).

„Pax Britannica” w wersji dla 6 graczy ukończyć trudno przed nastaniem świtu, chyba że doprowadzi się niechcący do wybuchu wojny światowej (grając Wielką Brytanią musiałem stawić czoła połączonym siłom Francji, Niemiec, Japonii i Stanów Zjednoczonych. Rosja zachowała neutralność, co zapobiegało wybuchowi konfliktu na skalę światową, a wojna trwała i trwała).

A na naszym podwórku? Jedyna chyba polska gra (z wyłączeniem opisanej w numerze gry „Rok 1920” firmy Encore), którą da się ukończyć stosunkowo szybko, to „Kreta 1941” (Dragon). Od jej ukazania się minęło jednak sporo czasu i doświadczeni gracze prawdopodobnie nie sięgają już po nią tak często (o tym dlaczego, też innym razem). „Grunwald”. Gra dobra (dlaczego nie świetna, też przy innej okazji). Niestety, trzeba mieć pokój sztabowy, aby armie zastygłe w szarżach i kontrszarżach doczekały się odkurzenia przy kolejnej sesji. Wtedy, gdy żona kolegi pozwoli mu zostać u nas na noc. I tak dalej, i tak dalej.

Tytuły gier i czas trwania rozgrywki można mnożyć bez końca. Problem pozostaje. Powie ktoś: wyjściem jest zapisywanie położenia wojsk/żetonów. Mam gotowy przykład: „Waterloo Battles”.

Pełen scenariusz. 18 czerwca. Prusacy są pod Wavre, Francuzi atakują Mont Saint Jean. Trzy mapy. Skala brygady. Gra zaczyna się o 11.00. Jeden etap to 30 minut. Gram z kolegami od ponad pół roku (kilka całonocnych sesji). Właśnie minęła 15.30, a Prusak przez dwie pierwsze noce przesuwiał swoje korpusy po drogach zmierzając na pole bitwy. Swoją drogą świetna gra. Jedyna w jaką grałem, gdzie jeden żeton/brygada może narobić takiego zamieszania.

No dobrze, stwierdzi mój adwersarz, zagrajmy w coś prostego – „Europe at War” (prościutkie, II wojna św. w Europie). Niestety po trzykrotnym graniu można przewidzieć zachowania przeciwnika prawie co do joty.

Kolejna sprawa to liczba żetonów, którymi się operuje. „Trzecia Rzesza” – ponad tysiąc, a razem z „Dalekim Wschodem”, dwa tysiące. Tu jednak nie ma problemu. W użyciu jest tylko część żetonów, a niektórych w ogóle się nie używa (np. odrzutowców czy broni jądrowej, jeśli nie wejdzie się w ich posiadanie za pomocą badań naukowych). Całkiem przejrzyste jest tu „Empires in Arms” (każdy gracz posiada kilkanaście korpusów i flot – reszta to garnizony). W grach produkcji krajowej, w zasadzie, słabo (nieomal monopolistą jest tu Dragon). Znowu, przy całej mojej sympatii dla tych pionierów na polskim rynku, im właśnie się dostanie. „Wiedeń” mnie przestraszył, „Tannenberg” przeraził. Nie wytrzymałem psychicznie przy „Kircholmie”, więc nie kupiłem. Wcale nie jest lepiej z „Piotrkowem” (choć to inny producent).

Wiem, że większość graczy lubi żetony (stary chłop a bawi się kartonikami). Zwłaszcza jeśli są ładne. Nie usprawiedliwia to jednak ich nadprodukcji.

Aby gra była dobra, nie powinna przytłaczać gracza. Powinna być na jego poziomie oczekiwań. Twórca gry powinien pamiętać, że w jego grę będą grać ludzie, a nie komputery. Z

moich doświadczeń wynika, że 40 żetonów jednostek na stronę to wystarczająco dużo by było ciekawie, a wystarczająco mało by kontrolować przebieg rozgrywki. Zatem jeśli „Kircholm”, to raczej jako arcyciekawy przykład zwycięstwa mniejszej armii nad większą za pomocą manewru, jeśli „Tannenberg” to też w innej skali. Dochodzimy tu do kwestii stosów żetonów, a te to potrafią rosnąć. W „Imperium Romanum” stos może mieć dowolną wysokość jeśli tylko można zapewnić mu zaopatrzenie. Dowolną? No to walczą ze sobą stosy o trzydziestu żetonach w każdym. Obłąd. Zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę rozmiar heksów i żetonów (wielkie to one nie są).

I tu najwytrwalsi czytelnicy zadadzą pytanie: no to czemu nie grasz w szachy stary? Zasady proste do opanowania, pionów niedużo, plansza łatwo zmieści się na stoliku do kawy. Odpowiem przy następnej okazji.

PS: Większość ze wspomnianych wyżej gier ma znacznie więcej zalet niż wad co zespół „Gier Wojennych” postara się wykazać w kolejnych numerach. Jeśli wydaje się Wam, że tytuł tej strony (V Kolumna) już gdzieś widzieliście, to możecie mieć rację.

W tekście wykorzystano zdjęcie ze stycznia 1917 r. Od lewej nad mapą stoją: feldmarszałek Paul von Hindenburg, cesarz Niemiec Wilhelm II i gen. Erich Ludendorff.

Artykuł pochodzi z czasopisma „Gry Wojenne” nr 3/96

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: Jarosław „Comandante” Andruszkiewicz

Zdjęcia: internet

Opublikowano 12.12.2012 r.