Przyznam, że już na początku, jak zapoznałem się z grą i zaczynałem w nią grać, „Napoleon's Triumph" wzbudzała we mnie pewne wątpliwości od strony historycznej. Takie, jakie pojawiają się w odniesieniu do niej najczęściej: skład wojsk, brak widoczności bloczków, bezsens atakowania frontalnego (tak mi się wówczas wydawało – teraz wiem, że nie do końca jest to prawdą). Mógłbym jeszcze wymienić kilka innych elementów. Z czasem co do niektórych zmieniłem zdanie, co do innych mniej lub bardziej nadal je dostrzegałem.

Na mojej ogólnej ocenie gry zaważyło jednak co innego. Zacząłem się zastanawiać co w tej bitwie było najważniejsze. Co stanowi najistotniejszy jej element. Odpowiedź znalazłem w warunkach zwycięstwa gry. Przede wszystkim trzeba zauważyć, że Sprzymierzeni starali się oskrzydlić Francuzów swoim lewym skrzydłem, i wyjść na ich tyły. Napoleon zaatakował osłabione centrum Koalicji w chwili, gdy tamta grupa była już wysunięta daleko do przodu. To ten atak, tak prosty i banalny, że przeciwnik zupełnie nie brał go pod uwagę, okazał się decydujący. Tak przynajmniej bywa to na ogół przedstawiane. Zdaję sobie sprawę, że można tu dyskutować, zwłaszcza o szczegółach, ale to jednak atak na centrum był tym genialnym i zarazem decydującym posunięciem, często porównywanym z atakiem Aleksandra Wielkiego na centrum perskie w bitwie pod Gaugamelą (331 p.n.e.).

Czy można to w jakiś sposób powtórzyć? Jak zmusić Rosjan i Austriaków, żeby naprawdę nacierali, a nie tylko udawali, że atakują? Jak sprawić, żeby wypuścili do przodu liczne masy swoich wojsk, jednocześnie zostawiając osłabiony punkt w centrum (a może gdzieś indziej?). Przecież każdy z graczy, choćby średnio zorientowany w historii, będzie starał się nie popełnić błędu, który popełnili historycznie Sprzymierzeni. Za tym idą dalsze pytania. Samo zmuszenie Sprzymierzonych do ataku do końca może i nie byłoby trudne, ale w bitwie w pewnej chwili role zaczęły się odwracać. W pewnym momencie oni muszą mieć możliwość porzucenia tych pierwotnych celów i przejścia do obrony. Jak sprawić by odbyło się to płynnie? W sposób naturalny, niesztuczny. Jak wyznaczyć moment zmiany celów zwycięstwa i od czego go uzależnić? Jednocześnie trzeba to pogodzić z odpowiednim zbalansowaniem szans stron i z tym, żeby gracze mieli jakąś swobodę decyzyjną w ramach tej bitwy, wreszcie, żeby nie była ona zbyt losowa – bo nie o to chodzi. To nie dzięki szczęściu wojennemu Napoleon zwyciężył pod Austerlitz.

Gdy znamy mechanizm zastosowany w grze, odpowiedzi wydają się łatwiejsze. Każdy kto już trochę pograł, wie jak to mniej więcej działa, ale czy nie znając tych rozwiązań bylibyśmy równie mądrzy? Niekoniecznie. Z bitwami jest tak, że niektóre spośród nich zawierają bardzo charakterystyczne manewry. Bywa, że ciężko je zasymulować na planszy, bo ten, kto gra stroną historycznie pokonaną zwykle będzie działał w ten sposób, by nie popełnić historycznych błędów. Z kolei bez nich nieraz możemy mieć wrażenie, że to „nie ta bitwa". Sztandarowym przykładem może być tutaj bitwa pod Kannami (216 p.n.e.). Jest ona o tyle ciekawa, że w zaistniałych wówczas warunkach strategia Rzymian polegająca na frontalnym,

zmasowanym ataku na kartagińskie centrum niekoniecznie była błędna. To tylko dodatkowo komplikuje życie autorowi, który chciałby zrobić grę o tej bitwie.

Ponoć Alfred von Schlieffen (ten od niemieckiego planu ataku na Francję w 1914 r.) stwierdził kiedyś, że wielkie zwycięstwa można odnieść tylko wtedy, gdy obaj przeciwnicy ze sobą współpracują, każdy na swój sposób. Na pewno pasuje to do Kann, i chyba także pod wieloma względami do Austerlitz. Strona koalicyjna nie może mieć pełnej swobody działania, bo wtedy to nie będzie ta bitwa (przynajmniej w oczach niektórych). Tutaj można znowu wrócić do wcześniejszego rozróżnienia, że są bitwy „bardziej charakterystyczne" i „mniej charakterystyczne". Jednak problem ten nie wiąże się tylko z powyższym.

Wielu graczom znana jest gra „Kircholm 1605" wydawnictwa Dragon. Zawiera ona trzy scenariusze, z czego w dwóch pozycje wojsk są daleko od siebie. W tym momencie warto przypomnieć pokrótce jak wyglądało pole bitwy i jak doszło do jej zawiązania. Otóż Polacy i Szwedzi stali wyjściowo po dwóch stronach doliny (geologicznie był to fragment pradoliny). Nikt nie kwapił się do atakowania przeciwnika. Szwedzi mieli ponad trzykrotnie liczniejszą armię – co nie zachęcało Polaków do ataku. Polacy mieli husarię, co nie zachęcało do ataku Szwedów, bo poznali się już na tym co ta jazda potrafi w kilku pomniejszych bitwach stoczonych w Inflantach po 1600 roku. Ten, kto pierwszy zdecydowałby się zaatakować przeciwnika i podejść pod jego pozycje, musiał zejść na dół, a następnie wspiąć się pod górę, pod ostrzałem wroga. Zbocza nie były strome, ale atakować pod górę to nie to samo co atakować z góry. Jak to się skończyło ostatecznie? Hetman Chodkiewicz zaczął pozorować odwrót, co skłoniło Szwedów do ruszenia naprzód, i tak ostatecznie to Polacy atakowali ich z góry.

Teraz pora na grę i tego jak radzi sobie ona z tym problemem. Ano, jak zasiądą nad nią początkujący gracze, to nie do końca sobie radzi. Pamiętam swoje pierwsze rozgrywki.
Gracz polski: po co ja mam schodzić w dół tymi Polakami, skoro to Szwedzi historycznie atakowali pod górę. To ty powinieneś zaatakować mnie pod górę. W dodatku jesteś liczniejszy.
Gracz szwedzki: po co ja mam schodzić w dół i potem nacierać pod górę, jak ty masz husarię. Nie chcę, żeby mnie rozjechała tak jak to było historycznie. Masz silniejsze jednostki, więc to ty powinieneś zaatakować mnie pod górę.
Ostatecznie, po paru doświadczeniach okazywało się, że jazda polska jest na tyle silna, iż można nią szarżować pod górę i nawet w takich warunkach daje radę Szwedom. Mają oni jednak wtedy pewne szanse na skuteczny kontratak.

Dwa z trzech scenariuszy zakładały taką sytuację. Trzeci (a w kolejności drugi scenariusz) zawierał rozstawienie wojsk szwedzkich w chwili, gdy podchodzą pod stanowiska armii polskiej. Tutaj husaria od razu ruszała do ataku z góry i „wóz albo przewóz". Właśnie znajomość tego trzeciego (a drugiego w kolejności) scenariusza, choćby nawet teoretyczna – polegająca na przeliczeniu modyfikacji jakie będzie miała w stosunku do piechoty szwedzkiej szarżująca z góry husaria – sprawiała, że w pozostałych dwóch scenariuszach zwykle to Polacy byli stroną atakującą.

Wracając do „Napoleon's Triumph", nietrudno sobie wyobrazić do czego prowadziłaby sytuacja podobna do tej z „Kircholmu 1605". Tutaj gracz koalicyjny ma więcej powodów by

trzymać się swoich pozycji niż w tamtej bitwie. O jakimkolwiek „współdziałaniu" obu stron, w rozumieniu Schlieffena, nie byłoby mowy. Jakie cele do osiągnięcia w takiej sytuacji wyznaczyć, skoro wiadomo, że celem Napoleona w bitwach było co do zasady zniszczenie siły żywej przeciwnika, a nie opanowanie jakiegoś terenu?

Autorowi udało się doprowadzić do tego, że ten kluczowy dla tej bitwy element został oddany wręcz zaskakująco realistycznie. Owszem, tutaj też można mu zarzucić, że wejście posiłków francuskich było pewne, że wchodziły trochę inaczej niż w grze, ale jeśli zorganizowane zostałoby to inaczej, w ramach strategii obu stron zniknęłaby realna alternatywa, jaką stwarza wejście bądź niewejście na planszę posiłków. Jedna z opcji nie może być grywalnościowo mniej atrakcyjna od drugiej, bo wtedy cała ta misterna konstrukcja zostaje zwichnięta.

Teraz zajmę się drugim ważnym elementem, czyli sposobem rozstrzygania starć i manewrami. Nie będę się wdawał w szczegóły. Przyznam, że początkowo to wymanewrowywanie się występujące w grze budziło moje skojarzenia z pruską sztuką wojenną. Napoleon kojarzył mi się bardziej z działaniem siłą niż z finezyjnymi manewrami, w wyniku których bez ponoszenia strat jedna armia doprowadza do tego, że druga znajduje się na niedogodnej pozycji i wskutek tego uznaje się za pokonaną. Jako żywo król Fryderyk II uśmiecha się do nas szeroko. Z czasem dostrzegam jednak, że uległem tu popularnym wyobrażeniom o sztuce wojennej tamtych czasów, która jak się trochę poczyta, w rzeczywistości taka nie była, przynajmniej na tym poziomie.

Generalnie, jeśli zgodzimy się, że o zwycięstwie w bitwie przesądził manewr w centrum, i uogólnimy to w ten sposób, że czynnikiem decydującym był manewr, a nie samo starcie (które też tam nastąpiło), to gra to zapewnia. Spójrzmy na to jeszcze inaczej: generalnie chodzi o to, żeby bitwy nie można było rozstrzygnąć natarciem czołowym, idąc po prostu do przodu, a przynajmniej, żeby nie było to zbyt łatwe. I znowu, gra to zapewnia.

Dużo istotniejsze wydaje mi się jednak co innego – powiązanie zasad dotyczących rozstrzygania walk i warunków zwycięstwa. „Napoleon's Triumph", jak każda gra, ma swoją dynamikę. Posiadamy określoną ilość czasu na wykonanie pewnej liczby posunięć. Jeśli nie uda nam się osiągnąć założonych celów, przegrywamy. Liczba etapów (tur), liczba ruchów możliwych do wykonania przez strony, cele do opanowania, możliwość wprowadzenia posiłków – wszystko to jest ze sobą powiązane. Jednocześnie nie możemy cały czas zapominać o tym, że ten produkt musi być grywalny, czyli nadawać się do rozegrania i jednocześnie stwarzać graczowi możliwości podejmowania decyzji, które wpłyną na wynik końcowy rozgrywki.

Sądzę, że pozbawiając „Napoleon's Triumph" podstawowych założeń rozstrzygania walki można zwichnąć całość konstrukcji – znowu mam na myśli głównie warunki zwycięstwa i to o czym pisałem wcześniej. A to jest w tej grze najważniejsze. Obie strony nie mają za dużo czasu na działanie. Kolumny Sprzymierzonych często wysunięte są w końcowej fazie bitwy do przodu. Wszystko powinno się rozstrzygnąć w pewnej liczbie posunięć. Doprowadzenie do tego, że jeden z graczy będzie miał więcej albo mniej czasu na swoje działania może zniszczyć kruchą równowagę. Może też sprawić, że decyzja „wprowadzać czy nie wprowadzać posiłki" stanie się bardziej atrakcyjna w jedną bądź w drugą stronę. A cały czas chodzi o to, żeby te dwie alternatywy były w miarę równoważne. Spójrzmy na podchodzenie

Sprzymierzonych do pozycji Francuzów w pierwszej fazie bitwy. Jeśli będą mieć za mało czasu, nie zdążą stworzyć przeciwnikowi wystarczająco silnego zagrożenia. Jeśli za dużo, będzie to dla nich zbyt łatwe. Czas, jaki dostają na zrealizowanie swoich zamiarów, jest bardzo ważny. Tak samo Francuzi po wejściu posiłków – zwykle w praktyce mogą zwyciężyć jedynie demoralizując przeciwnika. Nie mogą mieć na to ani za dużo, ani za mało czasu.

Przy projektowaniu różnych rzeczy, nie tylko gier, da się zauważyć taką prawidłowość, że uproszczenie pewnych elementów pozwala lepiej nad nimi zapanować. Pozwala również wyraźniej zakreślić graczom (czy szerzej – użytkownikom) pole działania, pozamykać pewne furtki. Niby nic odkrywczego. Patrząc na misterną i skomplikowaną konstrukcję, jaką stwarzają warunki zwycięstwa – tak, żeby ta gra od tej strony działała i wiernie symulowała przebieg bitwy, zapewne niełatwo było dopasować do niej zasady walki i ruchu oddziałów. Niełatwo sprawić, by jednocześnie były ciekawe, dawały graczowi różne możliwości rozegrania starcia. By bitwa nie przeradzała się w czołowe zderzenie mas wojsk. Te zasady są i wydaje mi się, że muszą być takie uproszczone, a wraz z tym częściowo odbiegające od realiów historycznych – by pasowały do warunków zwycięstwa. W takiej formie łatwiej było autorowi je dopasować i kontrolować ich działanie w zestawieniu z ideą przewodnią tej gry. Moim zdaniem, być może w jakimś stopniu to jest tak, że miał wizję rozstrzygania takich starć w ramach systemu poligonalnego planszy (dodajmy, że to już druga jego gra zrobiona w tej konwencji), ale ostatecznie idea przewodnia gry musiała wpłynąć na to, że tak to działa.

To co było dotychczas powiedziane sprowadza się do dwóch wątków:
1) Kluczowego znaczenia dla historycznego oddania tej bitwy warunków zwycięstwa, w tym zwłaszcza decyzji gracza francuskiego o wprowadzeniu posiłków, zmieniającej warunki zwycięstwa w trakcie rozgrywki.
2) Pośredniego powiązania znacznej części zasad z tym co płynie z warunków zwycięstwa i uproszczenia pewnych aspektów zasad, tak by dały się lepiej kontrolować w powiązaniu z warunkami zwycięstwa – tak by zapewnić spójność tych dwóch elementów.

Oceniając tą grę dostrzegam ogromną wartość historyczną, jaką dają zawarte w niej warunki zwycięstwa. Być może (tu się zastrzegam) z punktu widzenia bardziej szczegółowej wiedzy o tej bitwie, wygląda to inaczej, ale ogólnie obraz tej bitwy jest właśnie taki. Jednocześnie dostrzegam jak trudno było coś takiego stworzyć i jak innowacyjny jest to element. Żeby on działał, niektóre inne elementy musiały być zrobione tak a nie inaczej, nawet jeśli doprowadziło to do pewnych wypaczeń. Poniekąd zgodnie z zasadą „cel uświęca środki". Kładąc na szale z jednej strony tą wielką wartość jaką niesie ogólna idea tej gry wyrażona w warunkach zwycięstwa, a z drugiej te, jednak na ogół pomniejsze problemy i błędy, nawet jeśli będzie ich trochę, u mnie przeważa na dzień dzisiejszy to pierwsze.

Sądzę, że w ten sposób można bronić historyczności tej gry. Dokonując takiej wartościującej oceny. Nie jest to moim zdaniem ocena czysto subiektywna tylko mająca jednak podstawy w realiach historycznych. To jest także pytanie o to, co jest ważniejsze: oddanie dobrze ogólnej idei bitwy, czy oddanie dobrze wielu bardziej szczegółowych aspektów pola bitwy. Przy czym jesteśmy w sytuacji, gdy jednego z drugim nie da się do końca pogodzić. Do tego trzeba to jeszcze pogodzić z grywalnością – będącą cały czas w tle takich analiz.

Zupełnie inaczej wygląda ocena poszczególnych elementów zasad tej gry rozpatrywanych osobno, w oderwaniu od całości. Tutaj można mieć dużo różnych zastrzeżeń i przynajmniej część z nich będzie uzasadniona. Na pewno o wielu można dyskutować, jak choćby o tym, że cały korpus ulega „rozbiciu" po nieudanym ataku na siły wroga, czy o niewidoczności jednostek, tłumaczonej przez mgłę zalegającą nad polem bitwy, która nad jednymi jego rejonami występowała, a nad innymi jej nie było (tak to przynajmniej opisuje w swojej książce o bitwie Tomasz Rogacki). Dlatego moim zdaniem nie ma co pisać, że ta gra pod każdym względem znakomicie oddaje historię, czy że wszystkie jej rozwiązania są historyczne. Bo nie są, i tu tej gry nie da się w pełni przekonująco obronić. Podobnie wygląda sprawa z określaniem tej bitwy przez autora „Napoleon's Triumph" jako „pułapki" i wskazywanie tego jako jej cechy charakterystycznej. Moim zdaniem taki motyw można wyodrębnić nie tylko w odniesieniu do tej bitwy, ale w odniesieniu do wszystkich, gdzie – idąc za wspominanym już dwukrotnie Schlieffenem – obaj wrogowie na swój sposób ze sobą współpracują.

Zapewne każdemu kto dobrze zna bitwę pod Austerlitz będzie chodzić po głowie jak inaczej zrobić grę o niej. Inaczej, w domyśle: lepiej. Tutaj pojawia się podstawowe pytanie: jak to zorganizować, żeby jednocześnie zasady szczegółowo i wiernie odzwierciedlały poszczególne aspekty pola walki i zarazem by oddać tego ogólnego ducha (ideę) tej bitwy, co udało się moim zdaniem Bowenowi Simmonsowi. I do tego, by jeszcze było to wszystko grywalne. Jeśli komuś uda się zrobić taką bitwę, z pewnością przewyższy autora „Napoleon's Triumph", przynajmniej od strony merytorycznej.

Powyższy tekst powstał na kanwie niezwykle interesującej dyskusji o grze „Napoleon's Triumph", jaka rozwinęła się niedawno na naszym forum, do zapoznania się z którą zapraszam (i do włączania się także):

Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE

Autor: *Raleen*

Opublikowano 13.08.2013 r.