

W historii jest wiele bitew, o których przebiegu zdecydowały wydarzenia nie do końca mieszczące się w schematach wojskowości danej epoki. Często są to spektakularne sukcesy jakiegoś pojedynczego pułku czy brygady, rzadziej większych formacji. Ta ich wyjątkowość przyciąga miłośników historii, a za nimi twórców gier historycznych. Bierze się to także z popularności, jaką cieszą się niezwykle, bohaterskie czyny. Zjawisko to stare jak świat i występowało już w czasach starożytnych.

Jakie wydarzenia mam na myśli? Weźmy pierwszy z brzegu przykład: szarżę polskiego pułku szwoleżerów gwardii pod Somosierrą 30 listopada 1808 roku. Nie szarżował nawet cały pułk, ale tylko jeden szwadron. Naprzeciw wielokrotnie większe siły Hiszpanów. Artyleria i piechota, zajmujące dobre pozycje. Szarża trwała 8-10 minut. Przez ten czas Polakom udało się wyeliminować z walki cztery kolejno stojące za sobą na drodze baterie artylerii. Cały czas byli ostrzeliwani przez działa, a później także z boku przez hiszpańską piechotę. Widząc sukces szarży, Napoleon wspomógł atak pozostałymi szwadronami szwoleżerów gwardii i francuskimi strzelcami konnymi. Nastąpiło to jednak w chwili, gdy wszystko było już w zasadzie rozstrzygnięte. Później cesarska kawaleria ruszyła w pościg za rozbitymi Hiszpanami, biorąc kilka tysięcy jeńców i zdobywając z marszu miasto Buytrago.

Nie wchodząc w szczegóły, co do których do dziś toczą się spory (jak to zwykle bywa w przypadku takich wydarzeń), jedno nie ulega wątpliwości: szarża była niezwykle sukcesem polskiej kawalerii. Zazwyczaj unikano atakowania od frontu wrogiej artylerii. Wiazało się to bowiem ze stratami, nieraz bardzo ciężkimi. Pod ich wpływem szarżujące oddziały załamywały się i nie były nawet w stanie dojechać do wrogich dział. Szarża pod Somosierrą stanowiła więc do pewnego stopnia wyjątek. Polscy szwoleżerowie zrobili coś, co nie do końca mieściło się w kanonach taktyki. Pomogło im w tym oczywiście znakomite wyszkolenie i wysokie morale.

Teraz wracamy do świata gier. Jest sobie taka stara, dobra gra wydawnictwa Dragon pt. „Waterloo 1815”. Pod wieloma względami dobrze oddaje ona taktykę epoki napoleońskiej. Należy do bardziej szczegółowych gier wojennych. Dla doświadczonych graczy prawdziwa uczta. Jak spojrzymy tam na zasady dotyczące szarży kawalerii, bardzo wielu graczom wydadzą się one ciekawe i atrakcyjne, i nie da się ukryć, że mają one po dziś dzień swoje zalety. Jednak gdy się dłużej pogra, okazuje się, że kawaleria potrafi być potężną bronią. Zwłaszcza gdy przeciwnik źle się ustawi, a druga strona umie to wykorzystać.

Efekty przypominają wtedy czasami szarżę pod Somosierrą. Zasady działają w ten sposób, że umożliwiają podczas ruchu zaatakowanie tyłu jednostek, na ile starczy nam punktów ruchu. Dopóki odnosimy sukcesy i nasza jednostka kawalerii nie została rozbita, możemy kontynuować szarżę. Zastopować mogą nas tak naprawdę tylko dwie rzeczy: 1) kontrszarża wrogiej kawalerii – zawsze przerywa ona szarżę, i 2) czworobok wrogiej piechoty – zwykle nie do pokonania dla kawalerii, chyba że piechota w czworoboku ma bardzo niskie morale, a kawaleria bardzo wysokie, albo ta ostatnia ma trochę szczęścia. Oczywiście ostrzał piechoty i artylerii też potrafi dużo zdziałać, ale nie jest czymś dającym w miarę pewne rezultaty, chyba

że uda nam się skomasować ogień.

Dzięki dwóm wspomnianym wcześniej czynnikom doświadczeni gracze zwykle są w stanie ograniczyć efekty szarż przeciwnika, które w przeciwnym razie mogłyby się wdzierać daleko i głęboko. I niby całość jakoś funkcjonuje. Nie zmienia to jednak faktu, że w rzeczywistości kawaleria nie mogła aż tyle: zwykle nie była w stanie zbyt długo kontynuować szarży, przeprowadzać jedna po drugiej walk z wieloma jednostkami, atak od frontu na artylerię był trudniejszy i każdy dowódca dwa razy dobrze się zastanowił zanim zdecydował się posłać swoich kawalerzystów do ataku na działa. Chyba, że mogli je zająć od boku albo od tyłu – wtedy co innego.

Gdy patrzę na całokształt zasad o szarży w „Waterloo 1815”, to mam wrażenie, że przy ich opracowywaniu autor i osoby z nim współpracujące trochę zasugerowały się szarżą pod Somosierrą. Przez to kawaleria ukazana została w sposób nieco odbiegający od realiów, co w grze nie zawsze się uwidacznia, ale czasem owszem. Wszystko zależy od konkretnego układu żetonów na planszy. Dla mnie to jest świetny przykład tego jak takie spektakularne wydarzenia potrafią oddziaływać na wyobraźnię, również przy tworzeniu gier.

Teraz inny przykład, dla okresu II wojny światowej. Dotyczy on gry „Arnhem 1944”. Pierwotnie została ona wydana przez wydawnictwo Dragon. Nowsza edycja gry jest dostępna na rynku za sprawą wydawnictwa Taktyka i Strategia. Przepisy, o których będę pisał, nie pojawiają się w nowszej edycji gry, ale długo były składnikiem systemu „Bitwy II wojny światowej” (w którym zrobione jest „Arnhem 1944”). Chodzi o „Walkę po zrzucie”.

Rzecz dotyczy wojsk powietrzno-desantowych (głównie spadochroniarzy), które podczas desantowania wylądowały w sąsiedztwie oddziału przeciwnika. Zasady „Walki po zrzucie” umożliwiały im pokonanie jednostki przeciwnika, nawet gdy nie miały nad nią żadnej przewagi. Procedura walki była bardzo losowa i często prowadziła do eliminacji całego oddziału powietrzno-desantowego, ale mimo wszystko ryzyko nie było na tyle duże, by w wielu sytuacjach się nie opłacało. W rozgrywkach w systemie „Bitwy II wojny światowej” to rozwiązanie okazywało się bardzo skuteczne w przełamywaniu silnie umocnionych linii przeciwnika, normalnie nie do sforsowania.

Jak to było naprawdę z tymi wojskami powietrzno-desantowymi i ich możliwościami lądowania w pobliżu oddziałów wroga? I z jakim spektakularnym wydarzeniem można to rozwiązanie zasad „Arnhem 1944” skojarzyć? Znającym historię II wojny światowej odpowiedź powinna nasunąć się już sama: zdobycie przez Niemców fortu (grupy warownej) Eben-Emael w Belgii w maju 1940 roku. Ten znakomicie umocniony obiekt, został opanowany przez niemiecki oddział powietrzno-desantowy, który wylądował w jego bezpośrednim sąsiedztwie (wykorzystano szybowce). Niemcom udało się uzyskać pełne zaskoczenie, w dodatku byli dobrze przygotowani do akcji, którą mieli wykonać. Na wyposażeniu mieli m.in. ładunki kumulacyjne, które były w stanie przebić umocnienia fortu. Ładunki te przykładali na wierzchu wież i kopuł pancernych. Fort skapitulował po około 1,5 godziny walki. Umożliwiło to Niemcom sforsowanie Kanału Alberta i szybkie pokonanie Belgii.

Ten spektakularny wyczyn utrwalił się w historii wojen i często bywa wspominany przez

historyków wojskowości. Jednak lądowanie oddziałów powietrzno-desantowych w pobliżu przeciwnika na ogół kończyło się ich masakrą. Łatwo to sobie wyobrazić, jeśli weźmie się pod uwagę, że spadający na spadochronach żołnierze nie mogą strzelać, a sami stanowią idealny cel dla stojących na ziemi przeciwników. Jeśli do tego obrońcy mają artylerię przeciwlotniczą, np. lekkie, szybkostrzelne działa kalibru 20 mm, los jaki spotykał lądujących w ich zasięgu spadochroniarzy był przesądzony.

Jak już wspominałem, problem z zasadami gry „Arnhem 1944” polegał tutaj na tym, że zostały one skonstruowane w ten sposób, że takie lądowanie w sąsiedztwie przeciwnika często się opłacało. Z wyjątku uczyniono regułę. Jednorazowy, spektakularny sukces, uzyskany dzięki zaskoczeniu, które trudno oddać i zmierzyć, był głównym punktem odniesienia przy konstruowaniu zasad dla całej II wojny światowej.

Powyższe dwa przypadki (szarża w „Waterloo 1815” i walka po zrzucie w „Arnhem 1944”) można uogólnić. Zdarza się, że w zasadach gier spotykamy rozwiązania, które zostały przyjęte pod wpływem takich spektakularnych wydarzeń historycznych. Autor gdzieś o takim wydarzeniu przeczytał, zachwycił się i postanowił, że coś takiego chciałby w swojej grze jakoś oddać. Stara się więc, żeby jeden z graczy mógł swoimi zagraniami doprowadzić do efektu zbliżonego do takiego spektakularnego wydarzenia (tego, które było punktem odniesienia). W praktyce takie rozwiązania często prowadzą potem do wypaczenia realiów historycznych i psują grywalność. Zwykle obie te rzeczy się ze sobą wiążą. Stąd przy tworzeniu gier historycznych i ich ocenianiu autorzy i recenzenci (odpowiednio) muszą sobie odpowiedzieć na pytanie, na ile dane wydarzenie było standardem, a na ile wyjątkiem od reguły. Jeśli coś zdarzyło się jeden jedyny raz, ale poza tym nie miało miejsca, to przy tworzeniu ogólniejszych reguł dla bitew osadzonych w danym okresie historycznym raczej należy je pominąć.

W przypadku dwóch gier, które posłużyły mi jako przykłady, omawiane zjawisko zasadniczo nie zaszkodziło im. Obie do dziś w większości uważane są przez graczy za dobre. Ewentualnie spośród tych dwóch większe negatywne oddziaływanie wystąpiło w przypadku „Arnhem 1944”, które – jak pisałem – z czasem zostało przez Taktykę i Strategię pod tym względem poprawione. Jednak temat jest szerszy. Jeśli popatrzy się np. na taką grę jak „Great Battles of Alexander” wydawnictwa GMT Games, czy pokrewne jej tytuły, z „SPQR” na czele (wszystko to seria „Great Battles of History”), i tam można dostrzec w jednym miejscu podobny syndrom, ale o tym już przy innej okazji.

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Raleen*

Opublikowano 29.07.2014 r.