

Wielkie kolumny pod Waterloo

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 18 sierpnia 2014 20:10 - Poprawiony poniedziałek, 18 sierpnia 2014 20:12

O przyczynach klęski Francuzów pod Waterloo rozprawia się już od prawie 200 lat, a wszystko wskazuje na to, że za rok w związku ze zbliżającą się okrągłą rocznicą bitwy dyskusje rozgorzeją na nowo. Pojawia się też zapewne publikacje starające się rzucić nowe światło na tę znaną batalię. Jako jedną z przyczyn klęski wskazuje się m.in. głęboki szyk francuskiej piechoty, przyjęty w tej bitwie, a wcześniej nie stosowany na taką skalę. Chodzi o sławetne wielkie kolumny. Te składające się z ustawionych jeden za drugim batalionów masy wojsk miały przynieść Napoleonowi zwycięstwo. Rzeczywistość okazała się jednak inna i jak wszystko na to wskazuje, właśnie wielkie kolumny przyczyniły się do klęski Cesarza Francuzów. Formacja ta spotkała się z potępieniem takich pisarzy wojskowych jak Henri Jomini czy Carl von Clausewitz. Zwłaszcza ten pierwszy uznał francuski szyk za całkowicie błędny.

Po latach na planszowych polach bitew wielkie kolumny poczęły budzić kontrowersje nie mniejsze niż niegdyś wśród pisarzy wojskowych czasów napoleońskich zagadnienia optymalnego szyku bojowego piechoty. Rzecz dotyczy oczywiście „Waterloo 1815” – legendarnej już dziś gry planszowej wydawnictwa Dragon. W grze tej wielkim kolumnom nadano cechy takie, jakie chcieli im przydać ich zwolennicy (mam tu na myśli np. dowódcę francuskiego I Korpusu pod Waterloo, gen. d’Erlona). W odczuciu wielu graczy, na planszy stały się one niemal niezniszczalnymi masami, miażdżącymi wszystko co napotykały na swojej drodze. Gdy wspomnę swoje pierwsze rozgrywki w tę grę przed kilkunastu laty, z początku wraz z moim przeciwnikiem mieliśmy podobne wrażenia. Od razu zaczęliśmy się zastanawiać, jak można je zatrzymać. Wkrótce okazało się, że w grze wielkie kolumny też mają swoje słabe punkty, ale znacznej części graczy nie udało się dotrzeć do momentu, gdy odkrycie tego stawało się możliwe.

Wielkie kolumny w „Waterloo 1815” mają więc także swoje wady, choć mają również sporo zalet. Dodajmy od razu – dla uspokojenia niektórych komentatorów i recenzentów – że również takich, których faktycznie nie miały na polu bitwy. Zatrzymać można je przede wszystkim zmasowanym ogniem, i w zasadzie tylko przy współdziałaniu piechoty i artylerii. Kawaleria nie jest w stanie niczego przeciw nim wskórać, bowiem zgodnie z zasadami wielka kolumna w obronie automatycznie traktowana jest jak czworobok, do tego ma wysokie morale i bonus w walce wręcz za kolumnę. Kawaleria, której modyfikator szarży (impet) nie liczy się w ataku na czworobok (i podobnie w przypadku ataku na wielką kolumnę), w praktyce nie jest w stanie nic zrobić. Pewne minimalne szanse mogą się pojawić, gdy kolumna zostanie wcześniej zdezorganizowana.

Ostrzał również skuteczny jest tylko pod warunkiem, że zostanie zmasowany i używamy do ostrzału najlepszych jednostek, a artylerią dajemy ognia z najbliższej odległości. Wielkie kolumny zawsze ponoszą co prawda straty i to zostało w zasadach dobrze oddane, ale straty te na krótką metę nie mają takiego znaczenia, gdy chodzi o przełamywanie pozycji (na dłuższą metę oczywiście mają znaczenie). Ważną cechą wielkiej kolumny jest trudność w jej zdezorganizowaniu, płynąca z tego, że ma ona o 1 wyższe morale niż oddziały ją tworzące. Daje to istotną przewagę zarówno w walce, jak i podczas testów morale. Obok zasad

Wielkie kolumny pod Waterloo

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 18 sierpnia 2014 20:10 - Poprawiony poniedziałek, 18 sierpnia 2014 20:12

dotyczących traktowania wielkiej kolumny jak czworoboku jest to kolejna reguła, która decyduje w tej grze o walorach bojowych tego szyku.

Wielkie kolumny, silne i potężne dopóki zachowują szyk, w przypadku rozbicia okazują się wątłe i nieraz znikają w błyskawicznym tempie. Zwłaszcza w sytuacji, gdy przeciwnikowi uda się je otoczyć, nawet słabymi oddziałami. Taka strata 4 czy 5 batalionów boli i zwykle silnie oddziałuje na morale gracza francuskiego. Robi się on wtedy zazwyczaj bardzo ostrożny. Szybka eliminacja rozbitych wielkich kolumn następuje za sprawą zasady przewidującej, że w przypadku niewykonania wycofania straty ponosi osobno każdy z oddziałów tworzących stos. Stąd jeśli wielką kolumnę tworzyły powiedzmy 4 bataliony, to straty są czterokrotnie większe niż pojedynczego batalionu.

Tyle pokrótce o zasadach, które wszyscy grywający kiedyś w „Waterloo 1815” na ogół dobrze znają, jednak tekst ten nie ma na celu ich przypominania, a próbę odpowiedzi na pytanie: skąd wzięły się w grze wielkie kolumny? Z błędnymi rozwiązaniami w grach zwykle jest tak, że skądś się one biorą. Określone wyobrażenia twórcy gry na temat tego jak wyglądała wojskowość danej epoki to tylko jedno ze źródeł. Tutaj, zanim pójdziemy dalej, muszę jeszcze wspomnieć o zarzutach autora „Waterloo 1815” Dariusza Góralskiego pod adresem wydawcy, jakie padły jakiś czas temu na naszym forum, dotyczące nieautoryzowanych, a daleko idących zmian w zasadach gry, które poważnie zmieniły jej mechanikę. Niestety, autor po upływie wielu lat nie był w stanie zbyt wiele powiedzieć o tym jak wyglądała pierwotna wersja zasad. W każdym razie w tym artykule analizował będę zasady w takiej wersji, w jakiej zostały opublikowane i jeśli będę formułował uwagi pod adresem autora, są one kierowane pod adresem autora nominalnego. Innymi słowy, skupiam się wyłącznie na analizie zasad, a nie na tym kto konkretnie przyczynił się do tego jak wygląda ich ostateczna wersja.

Wspomniałem, że jednym ze źródeł błędów są określone wyobrażenia autora o epoce historycznej, realiach ówczesnego pola bitwy i ogólnie jego wiedza historyczna. Tym tropem poszła większość graczy oceniając rozwiązania dotyczące wielkich kolumn i inne. Co prawda w dyskusji na forum pojawił się ze strony autora argument, że w 1990 roku, kiedy gra powstawała, nie było dostępnych tyle publikacji na ten temat, ile można znaleźć teraz. Mieliliśmy schyłek PRL-u i zagraniczna literatura dopiero zaczęła się pojawiać. W przypadku wielkich kolumn nie do końca to przekonuje, bo np. „Zarys sztuki wojennej” Jominiego wydany został po polsku w 1966 roku, a tam o wielkich kolumnach co nieco znajdziemy. Co więcej, jak się spojrzy na niektóre rozwiązania z gry, można odnieść wrażenie, że autor musiał tą książkę znać.

Krytyka wielkich kolumn skupiała się więc zawsze na stronie historycznej. W rzeczywistości, w bitwie pod Waterloo formacje te zostały rozbite przez kawalerię brytyjską, o czym można przeczytać nawet w komentarzu historycznym zamieszczonym na początku instrukcji gry, podczas gdy w samej grze efekt taki jest w zasadzie niemożliwy. Ten argument właściwie wystarcza, jednak wielu graczy zaczęło szukać dalszych informacji na temat tego, jak naprawdę wyglądały wielkie kolumny i o ich słabościach, coraz bardziej przekonując się o rozbieżnościach między zasadami gry a realiami historycznymi. Ja sam uważałem, że autor musiał przyjąć iż tak duża masa wojsk powinna się obronić przed kawalerią i nie powinna mieć problemu z przeformowaniem się w czworobok. Dlatego pojawiła się zasada, że wielka

kolumna broni się przed kawalerią tak jak czworobok. Na zdrowy rozsądek, tak powinno być. W literaturze (u G. Nafzigera w „Cesarskich bagnietach”) można znaleźć uwagi dotyczące szyku dużych formacji (jako ich autor podawany jest marszałek Ney), gdzie pisze on, że w razie ataku kawalerii, takie wielkie formacje nie powinny mieć problemu w uformowaniu dużego czworoboku. Mowa jest tam także o strzelaniu przez kolumny na boki. Nie jest to argument na rzecz tego, że było inaczej, tylko pokazujący, że rozumowanie autora – jeśli podszedł do sprawy kierując się zdrowym rozsądkiem – nie było nieracjonalne.

Pisałem wcześniej, że określone rozumienie realiów historycznych to jedno ze źródeł takich bądź innych rozwiązań w grze. Moim zdaniem nie jedyne, choć na tym źródle przez lata wszyscy się skupiali. Gra to konkretne przepisy, a nie ogólne wskazówki historyczne jak grać. Czasami określone rozwiązania w grach wymuszają inne rozwiązania. Zasady zawsze tworzą pewien system, który musi działać jako całość. W związku z tym muszą być spójne. Zasady o wielkich kolumnach nie były od tego wyjątkiem.

Są dwa przepisy, które mają bardzo istotne znaczenie dla przebiegu rozgrywki w „Waterloo 1815”:

1) Zasada o tym, że oddział piechoty znajdujący się na początku fazy ruchu przeciwnika we wrogiej strefie kontroli nie może próbować sformować czworoboku, gdy jest atakowany przez kawalerię, co bardzo ogranicza jego możliwości obrony przed kawalerią (patrz pkt [10.61] i uwaga pod nim oraz pkt [13.28]).

2) Zasada o tym, że pościg (przynajmniej o 1 pole) jest dla atakującego, który zmusił przeciwnika do wycofania, obowiązkowy (patrz pkt [12.95]).

Co do pierwszej z zasad, zdarzały się kontrowersje przy jej interpretowaniu. Choć uwaga pod pkt. [10.61] jest precyzyjna, to już w niektórych innych miejscach instrukcji nie jest wyraźnie powiedziane, że oddział piechoty musi być we wrogiej strefie kontroli **na początku fazy ruchu przeciwnika**. Jeśli się to pominie, to dochodzi do absurdalnych sytuacji, polegających na tym, że można podejść własnym oddziałem do jednostki przeciwnika, na którą chcemy zaszarżować, wskutek tego jednostka ta znajdzie się w strefie kontroli naszego oddziału, i następnie przeprowadzamy na nią szarżę. W ten sposób można każdej jednostce piechoty uniemożliwić sformowanie czworoboku (chyba że np. warunki terenowe albo obecność wrogiej kawalerii na to nie pozwalają). Reasumując, zgodnie z zasadami piechota zaatakowana przez kawalerię nie może próbować sformować czworoboku, gdy na początku fazy ruchu znajduje się we wrogiej strefie kontroli, natomiast jeśli dopiero w trakcie fazy ruchu podejdziesz do niej oddział wroga i „złapie” ją w swoją strefę kontroli, nie wpływa to na możliwość formowania czworoboku.

Jak to działa w praktyce? Wiadomo, że piechota w czworoboku broni się zupełnie inaczej przed kawalerią niż stojąc w innych szykach. Kawaleria, która ma pewność, że wroga piechota nie będzie mogła sformować czworoboku, znajduje się podczas ataku w dużo bardziej komfortowej sytuacji. W przypadku ciężkiej kawalerii, w większości sytuacji będzie ona w stanie rozbić taką piechotę. Dlaczego kombinacja tych dwóch zasad jest kluczowa? Ponieważ po wykonaniu ataku (o ile zwyciężymy a przeciwnik wycofa się) zawsze musimy przeprowadzić pościg. Za pierwszym oddziałem, który pokonaliśmy, zwykle stoją dalsze oddziały wroga. Rozciągają one na ogół do przodu (a czasami także na boki) strefę kontroli, więc przynajmniej na początku bitwy rzadko się zdarza by po pościgu oddział nie znajdował się we wrogiej strefie kontroli.

Wielkie kolumny pod Waterloo

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 18 sierpnia 2014 20:10 - Poprawiony poniedziałek, 18 sierpnia 2014 20:12

Pokonał wrogi oddział, wykonał obowiązkowy pościg, ale teraz przychodzi czas na kontrę przeciwnika. Jego kawaleria nieprzypadkowo stoi zazwyczaj tuż za pierwszą linią, czekając na odpowiedni moment. Gdy nasza piechota po pościgach znalazła się we wrogich strefach kontroli, nadchodzi właśnie czas na wprowadzenie do akcji kawalerii. Jeśli piechota jest do tego zdezorganizowana, co wskutek ostrzału i wcześniejszej walki nieraz się zdarza, tym gorzej dla niej. To właśnie dzięki tej kombinacji dwóch przepisów i współdziałaniu, na ogół z własną piechotą, kawaleria może być naprawdę potężna w tej grze. Jej użycie, zwłaszcza przez gracza francuskiego, którego pułki kawalerii mają niewielką siłę, taką że jedna nieudana walka i nieraz są już na progu eliminacji (szybko się „zużywają”), nie polega na szarżowaniu na stojącego daleko przeciwnika i sprawdzaniu czy tym razem jego piechocie uda się sformować czworobok (a zwykle jak jej nikt nie przeszkadza to się udaje), ale na atakowaniu w sytuacji, gdy jest pewność, że wroga piechota nie będzie mogła sformować czworoboku.

Niełatwo atakować frontalnie w takich warunkach. Jeśli przeciwnik jest głęboko urzutowany, a za wrogą piechotą stoi kawaleria, do tego gdy wspiera je artyleria, własna piechota, która odrzuci nieprzyjaciela po ataku często znajdzie się we wrogich strefach kontroli, narażona na kontruderzenie. Jak nacierać w takich warunkach „zwykłymi” kolumnami czy liniami? Co innego, gdy linia przeciwnika jest rzadka albo gdy można go zaatakować ze skrzydła. Co prawda pkt [12.95] pozwala ścigać dowolnym oddziałem spośród atakujących, niekoniecznie najsilniejszym i o najwyższym morale, a że w walce wręcz wykorzystywać można także tyraliery, to one wypełniają nieraz ten smutny obowiązek, przypominając w pewnym sensie „straceńców” z armii Gustawa Adolfa w czasie wojny trzydziestoletniej. Jeśli tyraliera znajduje się na początku fazy ruchu przeciwnika we wrogiej strefie kontroli, także ma to dla niej negatywne konsekwencje, ponieważ nie może się wycofać przed atakiem wrogiej kawalerii, w walce z którą na ogół nie ma żadnych szans.

Jaki to wszystko ma związek z wielkimi kolumnami? Nietrudno zauważyć, że w myśl zasad gry stanowią one remedium na przedstawioną wyżej kombinację przepisów, przede wszystkim dlatego, że w walce z wrogą kawalerią traktowane są jak czworobok. To jest w tym momencie ich kluczowa właściwość. Przepis o zakazie formowania czworoboku we wrogiej strefie kontroli nie działa więc na nie i wszelkie problemy z nim związane znikają. Obowiązkowy pościg nadal jest groźny, nie z powodu wrogiej kawalerii, ale piechoty, która może próbować je otoczyć, po tym jak w pościgu (nawet o 1 pole) oderwą się od reszty własnych wojsk. To dotyczy jednak wszystkich oddziałów.

Nie jestem w stanie jednoznacznie stwierdzić, co kierowało autorem, gdy przyjmował występujące w grze rozwiązania dotyczące wielkich kolumn, ale w oparciu o analizę przepisów i własne bogate doświadczenia z tą grą uważam, że ostatecznie mogło przesądzić właśnie to, że przełamanie głęboko urzutowanej obrony angielskiej przy wykonaniu ataku pozostałymi sztykami okazywało się zbyt trudne. Odpowiedzialna za to była i jest moim zdaniem omówiona wyżej kombinacja zasad o obowiązkowym pościgu i zakazie formowania czworoboku we wrogiej strefie kontroli. Obie te zasady same w sobie wydają się sensowne. Obowiązek wykonania pościgu przez atakującego występuje w wielu grach i również w tej ogólnie rzecz biorąc dobrze oddaje on sytuację na polu bitwy, o tyle, że dezorganizuje po walce ugrupowanie atakującego. Niektóre oddziały wysuwają się w pościgu do przodu, inne cofają się pokonane albo odrzucone w wyniku kontrataków. Potem na te wysunięte jednostki atakowany poprzednio

Wielkie kolumny pod Waterloo

Wpisany przez *Raleen*

poniedziałek, 18 sierpnia 2014 20:10 - Poprawiony poniedziałek, 18 sierpnia 2014 20:12

gracz może wyprowadzić kontruderzenie. Tak samo zakaz formowania czworoboku gdy oddział jest w kontakcie z wrogiem z realistycznego punktu widzenia wydaje się sensowny. Autor rozumiał to chyba w ten sposób, że oba oddziały są blisko siebie, związane walką. Faktycznie często tak było, ale nie zawsze.

Oba przepisy były więc pod wieloma względami realistyczne i wydawały się sensowne, stąd prawdopodobnie autor nie widział potrzeby ich zmiany. Zamiast tego wzmocniona została wielka kolumna. Dzięki temu Francuzi mogą wykonać w grze frontalny atak na centrum armii Wellingtona, zgodnie z tym jak zamierzał rozegrać bitwę Napoleon. Bez tego taki atak prowadzi się w grze ciężko i gracze mogliby być skłonni w ogóle zrezygnować z takiego natarcia i próbować rozgrywać tę bitwę zupełnie inaczej, a przecież nie o to chodziło i to też byłby negatywny efekt od strony symulacyjnej.

A co ze Sprzymierzonymi? Oni wielkich kolumn nie mają, więc nie mogą sobie w ten sposób pomóc. Nimi jak widać się nie przejmowano, ponieważ w drugiej fazie bitwy (zakładając, że pierwszą fazę armia Wellingtona przetrwa) front Francuzów będzie bardziej rozciągnięty i nie wystąpi na taką skalę głębokie urzutowanie wojsk, przez co zabójcza kombinacja dwóch przepisów nie będzie miała tak daleko idącego zastosowania. Wskutek ogólnej słabości Francuzów gdzieś pojawią się punkty, które będzie można z powodzeniem zaatakować nawet pojedynczymi batalionami. Zwykle w grze tak to właśnie wygląda.

Podsumowując, przy tworzeniu gier wojennych takich jak „Waterloo 1815” kwestie związane z ich historycznością stanowią bez wątpienia ważny czynnik, ale na końcu o tym jak gra będzie działała rozstrzygają konkretne przepisy. Czasami to co samo w sobie wydaje się dobre, w kombinacji z innymi przepisami już takie być nie musi. Sądzę, że to był decydujący czynnik w przypadku zasad o wielkich kolumnach, choć jest to oczywiście jedynie moja hipoteza. Wyobrażenia historyczne autora to jedno, ale pod koniec tworzenia tego typu gier zdarza się, że człowiek widzi to co chce widzieć i to co pasuje mu do innych przyjętych rozwiązań, tak że tworzy z nimi spójną, logiczną (w jego ocenie) całość. Tak mogło być również z wielkimi kolumnami.

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Raleen*

Opublikowano 18.08.2014 r.