



### Wieloszczeblowe procedury walki

W trzecim odcinku porzucimy temat faz i zajmiemy się rozstrzygnięciem walki. Często przepisy i inne rozwiązania dotyczące starć decydują o obliczu gry jako całości, a przynajmniej mają nań duży wpływ. Nie inaczej jest w „Ostrołęce 26 maja 1831”, gdzie podobnie jak w przypadku układu faz udało mi się wypracować własne rozwiązania, odmienne od tego, co można znaleźć w polskich grach wojennych. Nie spotkałem też podobnych w znanych mi grach zagranicznych. Oczywiście pewne rzeczy powtarzają się. Podobnie jak w wielu grach, tak i w mojej znajdziecie m.in. tabelę opartą na stosunkach sił i modyfikatory tabeli, przesuwające kolumny tabeli, w których poszukujemy rezultatu walki, w prawo bądź w lewo.

Zacznę od przedstawienia rozwiązań kilku innych gier i przemyśleń, które towarzyszyły mi, gdy opracowywałem zasady „Ostrołęki 26 maja 1831”. Skupię się tym razem na wieloszczeblowej procedurze walki. O co chodzi? Wieloszczeblowa procedura to taka, w której aby rozstrzygnąć starcie między oddziałami, potrzebujemy wykonać kilka rzutów, skorzystać z kilku tabel, ewentualnie dodatkowo potrzebujemy dokonywać odrębnych obliczeń na potrzeby skorzystania z kolejnych tabel. Generalnie rozstrzygnięcie pojedynczej walki składa się z kilku etapów. Takie bardziej rozbudowane procedury walki powstają głównie po to, by lepiej oddać przebieg starcia, by lepiej uwzględnić różne czynniki. Celem autora jest zwiększenie realizmu

(albo jak kto woli „chromu”), przydanie grze dodatkowych smaczków. Dalszymi celami mogą być zwiększenie losowości i większa indywidualizacja oddziałów w walce. Pewnie można wskazać jeszcze inne cele. Wiele gier nie idzie tą drogą i zadowala się prostymi tabelkami z dość ujednoczonymi modyfikacjami. Popularne bywają też rozwiązania, gdzie rozstrzygnięcie starcia wymaga rzutu wieloma kostkami, często z obu stron, a potem mamy dalsze rzuty.

Trudno tutaj generalizować, więc posłużę się konkretnymi przykładami. Pierwszym będzie gra „**SPQR**”

wyd. GMT Games. Rozstrzygnięcie walki odbywa się tam w kilku krokach. Najpierw mamy testy spójności oddziałów (TQ – Troop Quality) przed walką. Każdy oddział, który poruszał się zanim wszedł do walki, musi się przetestować. Również oddziały obrońcy atakowane przez jednostki poruszające się wcześniej muszą przejść taki test (wystarczy, że są atakowane chociaż przez jeden poruszający się oddział przeciwnika). Efektem testu, w przypadku gdy gracz przerzuci wartość współczynnika TQ, jest utrata punktów spójności. Nie przechodzą testu jedynie oddziały pozostające już w zwarcu. W przypadku Rzymian (jak sama nazwa wskazuje jest to gra o wojnach toczonych przez Republikę Rzymską) mamy jeszcze rzut pilum, czyli kolejny dodatkowy rzut kostką. Jak już to rozstrzygniemy, dochodzi do właściwego starcia. Korzystamy z dwóch tabel. Jedna służy do ustalenia czy nasz oddział posiada w stosunku do przeciwnika „Attack Superiority”, czyli przewagę w ataku wynikającą z posiadanej formacji i „systemu broni”, druga służy rozstrzygnięciu walki. Akurat tutaj trudno tę pierwszą tabelę traktować jako dodatkowy szczebel procedury walki, o tyle, że nie wymaga wykonywania jakichś odrębnych rzutów czy obliczeń. Po tym jak rozstrzygnęliśmy walkę, jeśli nasz zwycięski oddział znajduje się blisko progu załamania i stoi we wrogiej strefie kontroli (co często się zdarza), to musimy wykonać jeszcze jeden test, czy udało mu się zachować spójność, czy też nie wytrzymał i uciekł. Pomijam dalsze wątki związane z pościgiem w trudnym terenie, bo to osobny temat. Jak z tego widać, generalnie w grze „SPQR” poza podstawowym rzutem na walkę mamy dodatkowe testy przed, a czasami także po walce. Zatem jedna walka wymaga zwykle kilku rzutów.

Podobne rozwiązanie znajdziemy w systemie „**La Bataille**” wyd. Clash of Arms (opieram się na zasadach wersji uproszczonej – „Règlement des Marie-Louise”). System ten przeznaczony jest dla epoki napoleońskiej, a więc tego okresu historycznego, który nas najbardziej interesuje. Aby rozstrzygnąć walkę, przed każdym starciem gracze wykonują test, by sprawdzić jak jednostka wytrzyma psychicznie trudy zwarcia z przeciwnikiem. Jeśli oddział zdeorganizuje się, będzie gorzej strzelał przed walką. Co istotne, testy dla obu stron ujmowane są osobno. Na tym jednak nie koniec, bo jeśli jako obrońcy udało nam się pomyślnie przejść test, to wykonujemy kolejny rzut, by sprawdzić czy nie zyskaliśmy dodatkowej modyfikacji do walki. To też jeszcze nie wszystko, bowiem część oddziałów brytyjskich może przeprowadzić coś na kształt kontruderzenia („British Huzzah Charge”), w wyniku czego obrońcy mogą stać się atakującymi, a atakujące ich oddziały stają się wtedy obrońcami. Wszystko zależy od dodatkowego testu. Nie wiem dlaczego tylko oddziały brytyjskie i KGL (King’s German Legion) tak mogą w tej grze, a np. pruskie nie (tyle przynajmniej wynikałoby z przepisów ogólnych). Nie wnikając jednak w szczegóły, mamy kolejny szczebel procedury walki z kolejnym rzutem. Jeśli w walce uczestniczyła szarżująca kawaleria mogą jeszcze wystąpić dodatkowe testy w związku z pościgiem. Sama idea testów jest podobna. Zasady obu gier mają wspólne rozwiązanie, którym są dodatkowe rzuty przed

walkę, czyli test wykonywany przez każdy z oddziałów niezależnie od rzutu na walkę. Gdy zajrzemy do innego systemu wyd. Clash of Arms, tym razem dotyczącego wojen Fryderyka Wielkiego i czasów Oświecenia, łatwo dostrzec ten sam motyw w postaci dodatkowych testów przed walką oraz podobnie rozbudowaną procedurę walki. W sumie mamy co najmniej 3 rzuty na każde starcie, a w praktyce około 5 rzutów. Jeśli po stronie atakującego walczy więcej niż jedna jednostka, liczba ta jeszcze wzrasta.

Sięgnę teraz po grę z odległej przeszłości, po coś co było u zarania gier wojennych w Polsce. Zanim nastał Dragon i inni była „**Bitwa na Polach Pelennoru**” wyd. Encore. Co prawda osadzona w fantastycznym świecie Tolkiena, ale mechanizmy w niej zastosowane należy uznać za typowe dla heksowych gier wojennych. Gra stanowiła klon anglojęzycznej gry „Gondor” autorstwa Richarda Berga. „Bitwa na Polach Pelennoru” stosuje dwustopniową metodę rozstrzygnięcia walki (w tym przypadku nawet sama instrukcja gry wprost to stwierdza). Najpierw oddział wykonuje pierwszy rzut, by sprawdzić czy zadał straty (porównuje się siłę atakującego i strój ochronny obrońcy), a następnie, jeśli obrońca poniósł straty, sprawdza się ich wielkość (tutaj znaczenie ma współczynnik morale oddziału obrońcy). Wyjątkiem jest sytuacja, gdy oddziały stają się fanatyczne (dzieje się tak np. w wyniku demoralizacji, oddziały Saurona są fanatyczne w etapach nocnych). W takim przypadku automatycznie zadają straty, czyli od razu przechodzi się do drugiej części procedury. Jednocześnie ten przykład pokazuje dlaczego autorzy sięgają po takie bardziej rozbudowane procedury. Pozwalają one uwzględnić więcej charakterystyk oddziałów, bardziej je zróżnicować (tutaj poza siłą i strojem ochronnym mamy jeszcze morale). Sama procedura zastosowana w „Bitwie na Polach Pelennoru” jest specyficzna o tyle, że w walce tylko atakujący zadaje straty, a obrońca może „oddać” dopiero w swojej fazie walki. Gdyby chcieć zrobić symultaniczną fazę walki, gdzie obie strony zadają straty przeciwnikowi, to stosując ten mechanizm dla pojedynczego starcia musielibyśmy wykonać w sumie 4 rzuty. Jeszcze jednym czynnikiem zwiększającym liczbę rzutów jest to, że każdy oddział atakuje pojedynczo.

Znów wykonamy skok do zupełnie innego świata. Tym razem będzie o grze „**Bitwy II wojny światowej**”, z której z czasem rozwinął się system o tejże nazwie, lepiej znany jako B-35. I edycja wydana przez Dragona zawierała jedną tabelę, gdzie wykonywano jeden rzut dwiema kostkami sześciocienneymi (2K6) i od razu mieliśmy wynik określający wielkość strat i odległość na jaką pokonany ma się wycofać. Walce „zwykłej” towarzyszyła walka ogniowa, ale początkowo prowadzona tylko przez niektóre oddziały, w większości przypadków wyłącznie na 2 pola i ograniczona do rzutu jedną kostką (K6), gdzie na 4-6 uzyskiwano trafienie, a na 1-3 było pudło. Począwszy od II edycji zasady uległy rozbudowie. Miało to sens o tyle, że dotychczasowe tabele z punktu widzenia realizmu pola walki wadliwie oddawały straty, również walka ogniowa sprowadzająca się we wszystkich przypadkach do turlania jedną kostką i uzyskiwania w każdym przypadku trafień na 4-6 nie zadowalała graczy, którzy cokolwiek więcej wiedzieli o sprzęcie z okresu II wojny światowej. Gracze chcieli, żeby poszczególne rodzaje sprzętu pancernego się od siebie różniły, żeby było widać różnice np. między Shermanem Firefly a Tygrysem Królewskim, między różnymi rodzajami artylerii i dział przeciwpancernych itd. Tak powstała najbardziej rozbudowana w polskich grach wojennych procedura walki. Niezależnie od tego, obok dotychczasowej, podstawowej tabeli służącej do rozstrzygnięcia walki, pojawiła się osobna tabela STRATY PO WALCE. Każdy z graczy wykonywał dodatkowy rzut, by ustalić

straty przeciwnika. To sprawiło, że każde starcie wymagało już trzech rzutów dwiema kostkami (2K6). Nie to jednak było najgorsze w tym wszystkim. Nowa tabela wymagała dokonywania od nowa obliczeń siły oddziałów, bo siła niektórych jednostek (np. artylerii polowej), liczona na potrzeby podstawowej tabeli walki, nie była uwzględniana na potrzeby tabeli STRATY PO WALCE. W związku z tym, że siła oddziałów była w osobnych tabelach jednostek, w praktyce gracze zwykle liczyli jeszcze raz, bo większość po rozstrzygnięciu walki, tzn. wykonaniu rzutu na podstawową tabelę, zapominała ile dokładnie wśród posiadanych przez nich sił stanowiła artyleria polowa. Osobne były też modyfikacje dające przesunięcia za ckm-y, saperów, modyfikatory pancerne itp. Potem pojawiły się dążenia do tego, by przynajmniej te odrębne obliczenia wyeliminować, niestety nie spotkało się to ze zrozumieniem autora systemu.

„Zwykłą” walkę poprzedzała (i nadal poprzedza) w „Bitwach II wojny światowej” wspomniana już walka ogniowa. Z dodatku do „zwykłej” walki przeistoczyła się ona w tym systemie w drugą, konkurencyjną procedurę walki, bardzo interesującą, choć pod wieloma względami jeszcze bardziej męczącą dla gracza od tej pierwszej. Przy tym z czasem większości graczy coraz trudniej było zrozumieć jak to jest, że np. czołgi w tym systemie, gdy ze sobą walczą to najpierw do siebie strzelają, a potem jak przeprowadzają „zwykłą” walkę to... taranują się? W odniesieniu do jednostek pancernych nie do końca wiadomo co tak naprawdę oddaje „zwykłą” walka, a co walka ogniowa. Końcowym efektem było dalsze rozmnożenie rzutów. Oczywiście walka ogniowa posługiwała się osobnymi tabelami. Istotne było, że każda jednostka atakującego przeprowadzała ostrzał indywidualnie i każdy oddział obrońcy też przeprowadzał ostrzał indywidualnie, więc jak oddziałów pancernych w stosach było po kilka, oznaczało to turlanie za każdy osobno. Na tym nie koniec, bo istniała możliwość rozdzielania ognia, a tabela walki ogniowej była skonstruowana w ten sposób, że bardziej opłacało się strzelać kilka razy pojedynczo siłą ognia 1 niż od razu pełną siłą ognia (2 albo 3), nawet jak się strzelało do tego samego celu. Potem starano się to ograniczyć, ale dość niekonsekwentnie. Do tego po walce ogniowej rzucano dodatkowo by ustalić, czy jednostka, która poniosła straty, nie wycofa się. Zależało to od wielkości strat i działało tak jak test morale w „Waterloo 1815”, o którym dalej. Ostatecznie, gdyby policzyć ile rzutów trzeba wykonać, aby rozstrzygnąć w tym systemie walkę dwóch stosów posiadających po kilka jednostek, w tym część pancernych, z jednym stosem przeciwnika, uwzględniając kolejno walkę ogniową i walkę „zwykłą” rozstrzyganą z wykorzystaniem dwóch tabel i odrębnymi obliczeniami dla każdej z nich, otrzymujemy jedną z najbardziej rozbudowanych i pracochłonnych procedur walki, jakie spotkać można w grach wojennych. Nawet jeśli pominiemy walkę ogniową, turlanie, konieczności korzystania z różnych tabel i odrębnego liczenia jest tyle, że gra przebija pod tym względem wszystkie znane mi planszówki wojenne. Cel, czyli zwiększenie realizmu, patrząc na to z perspektywy czasu, osiągnięto tylko połowicznie.

Jeszcze jedna polska gra, którą ciężko pominąć, tym bardziej, że zawiera rozwiązanie uniwersalne, stosowane w bardzo wielu grach planszowych i systemach bitewnych, to „**Waterloo 1815**”

wyd. Dragon. Tutaj wszystko jest niby proste. Mamy zawsze jedną tabelę, zarówno w przypadku walki, jak i ostrzału, ale rozstrzyganie walk i ostrzałów też tak naprawdę jest dwuszczeblowe. Dlaczego? Bo za każdym razem musimy wykonać testy morale dla każdego z uczestników walki, a w przypadku ostrzału – dla jednostki ostrzeliwanej. Gdy rozstrzygamy walkę, najpierw dowiadujemy się kto wygrał i kto musi wykonać testy, z jakimi konsekwencjami,

następnie dla każdego z oddziałów musimy wykonać test. Jeśli przeciwnik nie przegrał z kretelem i nie przeszedł automatycznie w stan ucieczki, oznacza to co najmniej 3 rzuty potrzebne do rozstrzygnięcia jednego starcia. Wystarczy jednak, że w starciu po stronie atakującego był więcej niż jeden oddział, a liczba rzutów ulega nam zwiększeniu. Przy rozstrzygnięciu ostrzału, jeśli tylko ostrzeliwujący uzyska jakiegokolwiek trafienie (tak jest w większości przypadków), to ostrzeliwany zawsze wykonuje test. Nie jest to bardzo kłopotliwe, zwłaszcza przy pojedynczych starciach i ostrzałach, ale gra „Waterloo 1815” przy jej ogromie, jakiego doświadczamy rozgrywając pełny scenariusz, gdy walk i ostrzałów trzeba wykonać wiele, i tak co etap (a etapów też jest wiele), zwłaszcza gdy na jakimś odcinku frontu stoją naprzeciw sobie linie artylerii ostrzeliwujące się przez dłuższy czas (zwykle z niewielkim skutkiem) bądź ostrzeliwują się tyralierzy (również z niewielkim skutkiem), to wszystko skłania do refleksji nad tym czy koniecznie ten drugi rzut w postaci testu morale jest nam potrzebny do szczęścia i czy nie dałoby się tego zrobić inaczej, tak żeby nie musieć po wielokroć turlać kostką, gdy wiemy mniej więcej jakie są końcowe szanse na sukces.

Na koniec zostawiłem sobie system bitewny (figurkowy) znany jako „**Napoleonic Newbury Rules**”, zaryzykuję, że najbardziej zaawansowany ze znanych i grywanych w naszym kraju systemów bitewnych dla epoki napoleońskiej. Skala zbliżona do tej z „Ostrołęki 26 maja 1831”, epoka napoleońska, pełen realizm. By rozstrzygnąć jedno starcie potrzebujemy zwykle jeszcze więcej rzutów niż w każdej z przedstawionych wcześniej gier (z wyjątkiem „Bitew II wojny światowej”). Może się np. okazać, że kawaleria, której wydaliśmy rozkaz do szarży, nie będzie chciała go wykonać, bo przeciwnik zajmuje tak dobrą (trudną do zaatakowania) pozycję, że nie podejmie szarży. Mamy wybór reakcji na atak przeciwnika i w zależności od tego dalsze testy. Są też oczywiście testy po walce. Bardzo różne rzeczy mogą się wydarzyć. Tabela też jest trochę. Dość wspomnieć, że same straty rozliczane są co do żołnierza i zapisywane na osobnych karteczkach albo specjalnych arkuszach, odrębnie dla każdego oddziału. Bitwy w tym systemie obejmują jednak na ogół niewielkie siły i o tyle pod względem skali różni się on od wszystkich omawianych wcześniej planszówek. Tylko takie starcia jest on w stanie bezproblemowo „udźwignąć”. Wedle zdania jednego z doświadczonych graczy, który jednocześnie był testerem „Ostrołęki 26 maja 1831”, jeśli w tym systemie gracz ma na polu bitwy trzy baterie artylerii, to są to bardzo duże siły, tzn. zwykle ma ich mniej. Typowa bitwa w „Napoleonic Newbury Rules” jest więc najczęściej przysłowiową „bitwą o stodołę”. Sam system jest oczywiście pod wieloma względami imponujący i z mojego punktu widzenia jako autora warto było choćby pobieżnie się z nim zapoznać.

Powyższe przykłady nie wyczerpują wszystkich możliwości. Należy jednak pamiętać, że poruszam się w obrębie gier podobnych do „Ostrołęki 26 maja 1831” pod względem skali, dodatkowo w przypadku planszówek są to gry heksowe stosujące żetony. Takie gry stanowić mogą punkt odniesienia. Patrząc na gry bitewne testologia – bo tak to chyba trzeba nazwać – rozrasta się w nich czasami do znacznych rozmiarów. Testów opartych na powszechnie znanym schemacie testu morale bywa czasami po kilka. Do tego mamy rzuty na save'a (czyli ratujące przed jakimiś stratami). Standardem bywa też rozwiązanie, że rzut na zadanie strat przeciwnikowi w walce wykonuje każdy z graczy. Wiąże się to z aspektem psychologicznym – wykonywanie rzutu ma dać graczowi poczucie, że ma wpływ na walkę. Zgodnie z tym rozumowaniem, jak gracz nie rzuca, to nie ma wpływu na grę... co dla graczy bitewnych bywa

zwykle deprymujące. Tym sposobem turlania jest więcej, ale w grach bitewnych nie ma dużo oddziałów i wiele czasu podczas rozgrywki spędza się na manewrowaniu. Inaczej niż w planszówkach. W grach planszowych z kolei trafić można na pomysły polegające na zastąpieniu „rzutu na walkę” rzutami (testami) na morale. W tym ujęciu stosunki walki i inne czynniki je modyfikujące stają się modyfikacjami testu morale. Jak się spojrzeć na „Bitwę na Polach Pelennoru” i rozwiązania gier bitewnych, nie jest to tak naprawdę nic nowego. Różnica jest mniej więcej taka, jakby autor projektujący tabelkę zamienił pion z poziomem, tzn. wyniki rzutu kostką (kostkami) ułożył w rzędach poziomych (kolumnach tabeli), a stosunki czy różnice sił ułożył w rzędach poziomych (normalnie w większości gier jest na odwrót: wyniki rzutu są z boku tabeli, czyli tworzą wiersze tabeli, a stosunki bądź różnice sił u góry, czyli tworzą kolejne kolumny). Niczego to nie zmienia.

Zapoznaliśmy się z kilkoma przykładami wieloszczeblowych procedur rozstrzygnięcia walki. Jedne z nich są bardziej rozbudowane, inne mniej. Często rzecz polega po prostu na dołożeniu do podstawowego wyniku walki jednego czy dwóch dodatkowych testów (rzutów). Czasem mamy dodatkowe tabele, którym w wyjątkowych wypadkach bywa, że towarzyszą odrębne reguły dokonywania obliczeń, niezależne w stosunku do podstawowej procedury walki. Zaletą tych procedur jest często dokładniejsze, głębsze uwzględnienie pewnych czynników. I tak np. dzięki osobnym testom morale można lepiej poczuć jego wpływ na działania oddziałów. Widać, że było ono czym innym niż siła czy pozostałe cechy jednostek. Jest jednak druga strona medalu. Mnożenie rzutów wydłuża rozgrywkę. Tak samo konieczność sięgania w danym przypadku do więcej niż jednej tabeli, by rozstrzygnąć walkę czy ostrzał. Widać to zwłaszcza w sytuacji, gdy musimy rozstrzygać więcej starć bądź ostrzałów, gdzie rzuty występują w ilościach hurtowych. Im więcej etapów ma gra, tym lepiej to widać... Dokładanie kolejnych rzutów, w przypadku gdy nie wnoszą one nic poza jakimś dodatkowym, zupełnie losowym efektem, jest moim zdaniem posunięciem chybionym, bo to samo można oddać za pomocą jednego rzutu, odpowiednio dobierając wielkość prawdopodobieństwa i uzupełniając to o modyfikacje.

**W pracach nad „Ostrołęką 26 maja 1831” starałem się zachować jak najwięcej od strony merytorycznej, a jednocześnie uprościć wszystko od strony technicznej. Dążyłem do tego, żeby u mnie w grze też można było poczuć jak najwięcej z tych zróżnicowanych efektów, jakie inni autorzy uzyskują przez wprowadzenie wieloszczeblowej procedury walki. Tyle, że chciałem pozbyć się balastu w postaci wielokrotnego rzucania czy konieczności stosowania dla danej sytuacji więcej niż jednej tabeli. Stąd obowiązująca w „Ostrołęce 26 maja 1831” zasada: JEDEN RZUT, JEDNA TABELA.** Jest ona dość konsekwentnie realizowana. Jedynym wyjątkiem od niej są nieregularne walki z udziałem Kozaków, gdzie zachował się dodatkowy test, ale tego typu starcia występują rzadko, więc nie wydłuża to gry. Poza tym same przepisy o Kozakach oznaczone są gwiazdką jako zasady dodatkowe.

**Głównym posunięciem było zastąpienie standardowego testu morale (w „Ostrołęce 26 maja 1831” – test efektywności) występującego w związku z rozstrzygnięciem walki odpowiednio skonstruowaną modyfikacją.** Również szereg innych czynników starałem się oddać za pomocą modyfikacji, stosowanych automatycznie. Losowość, jaką niosły z sobą różne dodatkowe elementy, została włączona do tabel walki i ostrzału. Dlatego czasem te

Wpisany przez Raleen  
czwartek, 12 maja 2016 10:36 -

---

tabele przewidują w skrajnych wierszach różne losowe rezultaty, co wydaje się nie do końca uzasadnione, biorąc pod uwagę sam stosunek sił, ale bierze się właśnie z tego, że chciałem tego typu losowe efekty jakoś uwzględnić. Oczywiście przy odpowiednio dużej przewadze, te „niespodzianki” znikają i gracz może być raczej pewien sukcesu.

Dążenie do ograniczenia liczby rzutów i tego, żeby procedury walki i ostrzału nie były wieloszczeblowe, ale dawały efekty pod wieloma względami zbliżone do procedury wieloszczeblowej, była jedną z istotnych, choć nie jedyną ideą przewodnią przy konstruowaniu tabel, modyfikacji do nich i procedur walki oraz ostrzału.

*W artykule wykorzystano obraz Januarego Suchodolskiego „Gen. Chłopicki i gen. Skrzynecki na czele Wojska Polskiego”.*

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Raleen*

Opublikowano 12.05.2016 r.