



Modyfikatory, modyfikacje i rozstrzygnięcie walki wręcz (cz. 1)

Modyfikatory, modyfikacje, tabele i szereg związanych z nimi mechanizmów decyduje często o tym jak wygląda gra. Mają zwykle dużo większy wpływ na jej kształt niż bardziej epickie (jak to się dzisiaj mówi) części zasad. W praktyce najważniejsza w okresie powstania listopadowego i ogólnie w I połowie XIX wieku była nadal walka wręcz. Skuteczność broni palnej piechoty, zwłaszcza jej szybkostrzelność i celność, pozostawiała ciągle wiele do życzenia. Podobnie można powiedzieć o artylerii, która poczyniła duże postępy w ciągu epoki napoleońskiej, ale poddana była podobnym ograniczeniom co piechota. Czasami mogły one wynikać nie tyle z samej broni, co z niewielkiego wyszkolenia żołnierzy w jej użyciu. Wystarczy wspomnieć, że w okresie poprzedzającym powstanie listopadowe u Rosjan szkolenie żołnierzy piechoty w ciągu roku ograniczało się do oddania 2-3 strzałów. Nie oznacza to oczywiście, że ostrzał karabinowy i artyleryjski nie miały znaczenia. Bywało, że miały bardzo duże znaczenie, zwłaszcza jeśli zostały skoncentrowane na wybranym wycinku pola bitwy. Walka wręcz pozostawała jednak zazwyczaj środkiem rozstrzygającym.

W tym i następnym odcinku zajmiemy się właśnie walką wręcz. Spojrzymy na grę od strony matematycznej, a dokładnie na to miejsce gdzie w grze matematyka styka się z historią. Nie zabraknie znowu odniesień do innych gier. Będą to dwa znane polskie tytuły: „Waterloo 1815” i „Bitwy II wojny światowej”, oba wydane pierwotnie przez Dragona. Co do wyboru gier do porównań, bierze się to stąd, że po pierwsze mam bogate doświadczenia związane z tymi tytułami, a po drugie zawierają one wiele modyfikacji (w ramach procedury walki). Nie bez znaczenia jest też skala oddziałów w obu grach – taka sama jak w przypadku „Ostrołęki 26 maja 1831”, czyli batalionowa). Zdaję sobie sprawę, że obecnie wielu graczy różnie ocenia te tytuły (w tym część negatywnie). Na potrzeby tego tekstu interesują mnie tylko mechanizmy matematyczne i to co się dzieje na ich styku z historią. Zachęcam, żeby tak na te gry spojrzeć. Wiele zagranicznych gier wojennych nie różni się pod tym względem od tych dwóch polskich tytułów, tzn. tak samo występują w nich modyfikatory tabeli, różnego rodzaju modyfikacje, które można spotkać i tutaj, tak samo w wielu przypadkach tabele opierają się na stosunkach sił. **Z matematycznego punktu widzenia często odległe od siebie tematycznie gry mogą być bardzo podobne. Zarówno gry osadzone np. w czasach antycznych, w okresie II wojny światowej, jak i gry przedstawiające walki muminków ze smerfami mogą stosować tabele oparte na stosunkach sił, modyfikatory tabeli, modyfikacje rzutu i inne analogiczne rozwiązania.**

Gdy zastanawiałem się jak powinna wyglądać tabela do „Ostrołęki 26 maja 1831”, dość szybko postanowiłem oprzeć się na klasycznym rozwiązaniu, czyli na stosunkach sił. Brałem pod uwagę także inne pomysły, nawet przez dość długi czas, ale ostatecznie stosunki sił wydały mi się rozwiązaniem naturalnym. Jedną z istotnych przyczyn było to, że gra miała oddawać dość szczegółowo realia historyczne i zakładałem, że pojawi się wiele modyfikacji, między którymi mogą zachodzić różne zależności (z początku nie do końca byłem nawet w stanie przewidzieć ile ich będzie). Mam nadzieję, że po przeczytaniu obu części tego tekstu będzie jaśniejsze dlaczego postawiłem na stosunki sił w tabeli.

Jak wygląda tabela oparta na stosunkach sił? U góry mamy stosunki między siłą atakującego a siłą obrońcy, ułożone od najmniej korzystnego do najbardziej korzystnego dla atakującego. Tworzą one kolumny tabeli (kolumny są pionowe). Z boku mamy wyniki rzutu kostką (bądź kilkoma kostkami – wtedy sumuje się wyrzucone liczby oczek), ułożone z góry na dół, od najniższego wyniku do najwyższego. Wyniki rzutu tworzą wiersze tabeli (wiersze są poziome). Ustalanie rezultatu walki odbywa się w ten sposób, że gracz określa najpierw stosunek sił między oddziałami atakującego i obrońcy, a następnie odnajduje kolumnę tabeli odpowiadającą temu stosunkowi. W razie potrzeby dokonuje się zaokrąglenia w tą stronę gdzie jest „bliżej”. Potem gracz (zwykle tylko atakujący) wykonuje rzut kostką (bądź kostkami). Rezultat walki znajduje się na przecięciu określonej wcześniej kolumny tabeli, zawierającej stosunek sił, i wiersza tabeli zawierającego wynik rzutu. Rezultaty walki rozłożone są w poszczególnych kolumnach tabeli w ten sposób, że im korzystniejszy stosunek dla atakującego, tym większe szanse odniesienia przez niego sukcesu. W ostatnich kolumnach po prawej (najkorzystniejszych dla atakującego) zwykle niemal zawsze odnosi on sukces i raczej jest to tylko kwestia tego jak duży ten sukces będzie. Proszę wybaczyć te szczegółowe wyjaśnienia, ale staram się by tekst był zrozumiały także dla osób mniej obeznanych z grami, a zwłaszcza z grami heksowymi, gdzie tego typu rozwiązanie jest standardem.

wynik rzutu	1:6	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											
-											

Innym, typowym rozwiązaniem w grach wojennych, znanym zwłaszcza z gier polskich, jest **modyfikator tabeli**

, często zwany w skrócie

„modyfikatorem”

(tak też będę go nazywał w tym tekście). Modyfikator polega na tym, że jak już określiliśmy kolumnę tabeli, w której będziemy poszukiwać wyniku, to modyfikator przesuwam tą kolumnę o pewną liczbę pozycji (kolumn) w prawo albo w lewo. Tradycyjnie przyjmuje się, że modyfikatory z plusem działają na korzyść atakującego i przesuwają (kolumny) w prawo, a modyfikatory ze znakiem minus działają na korzyść obrońcy i przesuwają (kolumny) w lewo. Najlepiej wytłumaczyć to na przykładzie. Załóżmy, że mamy typową tabelę walki i w niej stosunki sił ułożone kolejno: 1:1, 2:1, 3:1, 4:1, 5:1, 6:1 itd. To tego rodzaju tabelka jak na obrazku wyżej. Jeśli wyjściowo będziemy mieli stosunek 3:1, to modyfikator +1 oznacza przesunięcie o jedną kolumnę w prawo, czyli wyników poszukujemy w kolumnie 4:1,

modyfikator +2 oznacza przesunięcie o dwie kolumny w prawo, czyli wyników poszukujemy w kolumnie 5:1. Jeśli przy wyjściowym stosunku 3:1 mielibyśmy wprowadzić modyfikator -1, to znajdziemy się w kolumnie 2:1, a przy modyfikatorze -2 „ładujemy” w kolumnie 1:1.

Modyfikatory nie są oczywiście jedynym rodzajem modyfikacji, jaki jest stosowany przy rozstrzyganiu walki wręcz i przy innych okazjach (mam na myśli zwłaszcza ostrzały różnego rodzaju). Wśród innych można wymienić np. modyfikacje rzutu (dodaje się bądź odejmuje określone wartości od rzutu) czy modyfikacje wierszy tabeli. Nie chciałbym tutaj wchodzić głębiej w ten szeroki temat. Niektóre z tych modyfikacji, przykładowo modyfikacja rzutu, przy uproszczeniu tabeli walki często działają tak samo jak modyfikatory. Z punktu widzenia tego o czym piszę część modyfikacji wyglądających zupełnie inaczej niż modyfikatory w rzeczywistości ma z nimi więcej wspólnego niż to się wielu graczom wydaje.

Przyjrzyjmy się zatem jak działają modyfikatory. „Waterloo 1815” jest ich pełne. W zasadzie walka wręcz w całej grze oparta jest, wręcz do bólu, na modyfikatorach. Najlepiej widać to w tabeli walki, która zbudowana jest w ten sposób, że występują w niej stosunki od 1:2 do 2:1 (jeden wyjątek dotyczy ataku na czworobok, gdzie mamy stosunek 1:3). Większa przewaga liczebna niż 2:1 nie ma więc znaczenia, natomiast tabela zawiera na prawo od 2:1 jeszcze dwie kolumny, które można uzyskać dzięki modyfikatorom. Tak samo na lewo od 1:2 też mamy dwie kolumny, które można uzyskać dzięki modyfikatorom. „Bitwy II wojny światowej” różnią się od „Waterloo 1815” przede wszystkim tym, że tabela jest zbudowana „liniowo” od 1:1 aż do 10:1. Mamy więc kolejne kolumny tabeli: 1:1, 2:1, 3:1, 4:1, 5:1, 6:1, 7:1, 8:1, 9:1 i 10:1. Tak samo w drugą stronę, ale tylko do 1:4 i potem mamy jeszcze kolumnę „Poniżej 1:4”. Również tutaj mamy mnóstwo modyfikatorów odgrywających decydującą rolę. Czasami zdarzają się jednak innego rodzaju modyfikacje.

Jak działają modyfikatory i jakie problemy pojawiają się przy ich stosowaniu? Zacznijmy od „**Waterloo 1815**”

. Występuje tam modyfikator za morale. Polega to na tym, że porównujemy morale atakującego do morale obrońcy. Jeśli atakujący ma o 1 większe morale, to otrzymuje w walce modyfikator +1; jeśli ma o 2 większe, to +2; jeśli ma o 3 większe, to +3 itd. Analogicznie działa to w drugą stronę – wtedy modyfikator na swoją korzyść uzyskuje obrońca. Do tej pory wszystko jest w porządku. Problem zaczyna się, gdy po jednej ze stron mamy kilka oddziałów (kilka oddziałów stoi na jednym polu tworząc tzw. stos i atakuje bądź broni się wspólnie) albo kilka oddziałów wykonuje wspólny atak z kilku pól. Co wtedy się dzieje? Zgodnie z zasadami „Waterloo 1815” uwzględnia się morale najlepszego oddziału (w przypadku stosów, oddziału znajdującego się na wierzchu stosu, ale sprowadza się to do tego samego, bo zawsze gracz kładzie na wierzchu stosu najlepszą jednostkę). Morale pozostałych oddziałów nie ma znaczenia.

Przykład 1:

Atakują trzy oddziały armii Wellingtona z I Korpusu:

- batalion gwardii angielskiej o morale 5,

- batalion milicji niderlandzkiej o morale 2,
- batalion regularnej piechoty niderlandzkiej o morale 3.

Jakie jest morale atakującego?

Ma morale 5.

Gdyby w powyższym przykładzie atakujący miał trzy bataliony gwardii angielskiej o morale 5, to też miałyby morale 5. Czyli zasada działa w ten sposób, że „przerabia” te dwa słabo wyszkolone bataliony na bataliony gwardii. Przy ustalaniu stosunku sił one mają taką wartość bojową jak bataliony gwardii.

Czy jeśli atakujących batalionów byłoby więcej, coś się zmieni? Nie. Załóżmy, że atakujący ma 9 batalionów milicji o morale 2 i jeden batalion elitarny o morale 5. Jeśli wykonają wspólnie atak, to atakujący ma morale 5. Czyli te 9 batalionów milicji „przekształciło się” w elitarne bataliony gwardii. Nie ma też znaczenia siła batalionów, w tym ponoszone przez nie straty. Batalion elitarny może mieć np. 2 punkty siły, a pozostałe bataliony atakujące z nim wspólnie 20 albo jeszcze więcej punktów siły. W tej sytuacji wszyscy nadal będą mieć morale 5.

Obrońca też może sobie pomagać w podobny sposób, tworząc stosy z jednostek o różnym morale. Tutaj jest trochę trudniej, bo trzeba dopasować jednostki do siebie i na jednym polu nie można ich upchnąć zbyt dużo, więc w praktyce nie bardzo da się ustawić z jedną dobrą jednostką 9 słabych i w ten sposób podnieść ich wartość bojową, ale doświadczonym graczom te możliwości, które są, wystarczą.

Przykład 2:

Bronią się jako jeden stos 3 bataliony z Korpusu Rezerwowego:

- batalion Szkotów o morale 5 (oddział na wierzchu stosu),
- batalion piechoty angielskiej o morale 4,
- batalion piechoty hanowerskiej o morale 3.

Morale stosu wynosi 5, dzięki Szkotom znajdującym się na wierzchu stosu.

Znowu widzimy jak zasady o modyfikatorach pozwoliły nam „przerobić” dwie słabiej wyszkolone jednostki w elitarne. Pewne utrudnienie stanowią zasady zabraniające tworzyć stosy jednostkom z różnych korpusów, ale ponieważ w armii Wellingtona korpusy są dość duże i w ramach każdego korpusu mamy wiele brygad i jednostki o różnym morale i różnej narodowości, to po odpowiednim przemieszczeniu oddziałów i ich wymieszaniu można uzyskać bardzo zadowalające efekty. Liczne milicje niderlandzkie i słabo wyszkolona piechota hanowerska, brunszwicka itd. w większości „znikają” z planszy po połączeniu ich z oddziałami angielskimi (gwardią, Szkotami, regularnymi jednostkami angielskimi) i tym sposobem ich słabe morale jest praktycznie niewidoczne. Wśród doświadczonych graczy, z którymi miałem okazję spędzić trochę czasu nad planszą „Waterloo 1815”, zaczęto tą praktykę, nieco żartobliwie, nazywać „amalgamatem”. To nawiązanie do procesu mieszania w ramach armii francuskiej za czasów rewolucji nowych i starych batalionów w ramach pułków (półbrygad) piechoty. Po stronie francuskiej „amalgamatu” w grze nie ma, bo wszystkie liniowe jednostki francuskie mają morale 4 (jedyny wyjątek to dwa pułki karabinierów o morale 5), a Gwardia stanowi odrębny korpus, więc z tego względu nie da się jej mieszać z jednostkami liniowymi.

Ci, którym kojarzy się to z naginaniem albo wręcz oszukiwaniem, mają trochę racji, ale akurat w przypadku bitwy pod Waterloo gracz aliancki może czuć się po części rozgrzeszony ze względów historycznych. Otóż w rzeczywistości morale Niderlandczyków, oddziałów Hanoweru i Brunswiku nie było takie słabe, jak to jest w grze (wydaje się, że autor bazował głównie na ocenach pochodzących z literatury anglosaskiej, która „dołowała” oddziały innych nacji niż własna). Z kolei można również dyskutować nad parametrem morale oddziałów francuskich i ich wyszkoleniem. Sprytny zabieg z mieszaniem batalionów o różnym morale traktuję więc w tej grze po części jako przejaw sprawiedliwości dziejowej.

Systemowo należy zwrócić uwagę, że zarówno po stronie atakującego, jak i po stronie obrońcy mamy ten sam efekt. Zarówno jedna, jak i druga strona może wykorzystać oddział o najlepszym morale, by mieć lepszy modyfikator. Musimy wspomnieć, że jest jedna negatywna konsekwencja tego wyboru – to ten najlepszy oddział ponosi straty (w przypadku stosów zawsze straty ponosi oddział na wierzchu stosu). Jednak w praktyce nie jest to żadna zaporą przed wykorzystywaniem najlepszych oddziałów jako wiodących i zawsze opłaca się ustawić taki oddział na wierzchu stosu bądź jako przewodzący atakowi. Tu nie ma żadnej faktycznej alternatywy, gracz nie ma żadnych dylematów.

Powstaje oczywiście pytanie od strony historycznej jak to było – czy oddział gorszy jakościowo (mający niższe morale) ustawiony razem z lepszym jakościowo (o wyższym morale) zyskiwał na tym i „stawał się lepszy”? Można znaleźć argumenty w obie strony. Wspominałem już o francuskim „amalgamacie” z 1793 roku, gdzie dwa nowe bataliony łączono w ramach pułku (przemianowanego za rewolucji na półbrygadę) z jednym starym i jako całość funkcjonowało to lepiej niż gdy nowe i stare bataliony (a właściwie pułki) walczyły osobno. Z okresu II wojny światowej znane są przykłady dotyczące postawy oddziałów włoskich i węgierskich. Gdy oddziały te walczyły „w towarzystwie” jednostek niemieckich, zwykle radziły sobie lepiej niż gdy walczyły same, tzn. nie były przemieszane z jednostkami Wehrmachtu. Można powiedzieć, że przynajmniej w jakiejś mierze i tutaj „amalgamat” działał. Podczas powstania listopadowego, gdy rozbudowywano armię powstańczą, zdarzało się, że mieszano rekrutów i ochotników ze starymi żołnierzami (dymisjonowanymi, których przywrócono do służby). Przynajmniej w jednym przypadku – korpusu gen. Józefa Dwernickiego – dało to znakomite efekty. Zwłaszcza czytając o tzw. trzecich dywizjonach, które weszły w skład korpusu Dwernickiego, spotkać można opinie, że były to najlepsze jakościowo jednostki powstańcze. Brało się to jednak z charakteru rekrutów i ochotników (dużą część stanowiła patriotycznie nastawiona młodzież, inteligenci, akademicy). Z kolei znaleźć można także poważne argumenty podważające wartość mieszania wojsk. Nie darmo od czasów wojny siedmioletniej (a pewnie i wcześniej) wydzielano z batalionów kompanie grenadierskie, złożone z najlepszych, najbardziej doświadczonych i odznaczających się najlepszymi warunkami fizycznymi żołnierzy, i tworzone z nich odrębne bataliony grenadierów. Tak samo postąpił Napoleon, tworząc w 1805 r. dywizję grenadierów Oudinota. Drugim przykładem jest Gwardia Cesarska (wcześniej Konsularna). Nie mieszano jej z innymi, nieelitarnymi jednostkami. **Gdyby na rzeczywistym polu bitwy mieszanie oddziałów i zwiększanie tym sposobem morale jednostek gorszych jakościowo działało tak jak w „Waterloo 1815”, to Napoleon powinien rozwiązać swoją Gwardię i porozdzielać poszczególne jej bataliony po pułkach liniowych. Miałby tym sposobem więcej elitarnych jednostek.**

Przyjrzyjmy się teraz innym modyfikatorom. W „Waterloo 1815” po morale jednymi z najważniejszych są modyfikatory za szyki. Oddział piechoty w szyku kolumny uzyskuje zawsze modyfikator o 1 na swoją korzyść (w ataku +1, w obronie -1). Oddział w szyku tyraliery na odwrót, zawsze modyfikator o 1 na swoją niekorzyść (w ataku -1, w obronie +1). To dwie kluczowe modyfikacje, określające walory tych szyków. Historycznie jest to w pełni uzasadnione i niemal każda gra starająca się oddać szyki w epoce napoleońskiej stosuje jakieś rozwiązania zwiększające wartość bojową kolumny w walce wręcz i zmniejszające wartość bojową w walce wręcz tyraliery. Gotów byłbym się nawet założyć, że gdybyśmy przeanalizowali wszystkie gry tego typu, jakie wyszły na świecie, w większości z nich – tak jak w „Waterloo 1815” – znajdziemy w tym miejscu modyfikatory.

Jak to działa w „Waterloo 1815”, gdy kilka szyków posiadających różne modyfikatory atakuje. Pewnie już się domyślacie...

Przykład 3:

Atakują 3 oddziały piechoty w różnych szykach:

- oddział w szyku kolumny (modyfikator +1),
- oddział w szyku liniowym (bez modyfikatora, czyli modyfikator 0),
- oddział w szyku tyralierskim (modyfikator -1).

Zgodnie z zasadami tej gry zastosowanie ma najlepszy modyfikator (dla atakującego), czyli +1. Zatem znaczenie ma tylko szyk jednego, wybranego oddziału.

Tak jak było to poprzednio z morale, powyższy przykład można na wiele sposobów zmieniać i rozbudowywać, by jeszcze dobitniej pokazać jak to działa. Czy gracz, który kombinuje w ataku kilka oddziałów w różnych szykach, szuka? Nie można tak tego oceniać, bo w końcu na tym polegała taktyka w epoce napoleońskiej, by umiejętnie operować oddziałami w różnych szykach, wykorzystywać ich zalety i niwelować słabości. Z drugiej strony, to jednak była istotna różnica, gdy do ataku na bagnety szły obok siebie trzy kolumny w porównaniu z sytuacją, gdy do ataku szła jedna kolumna i dwie linie, nie mówiąc o tyralierach. Kolejny wątek to, tak jak w przypadku morale, kwestia liczebności. W powyższym przykładzie kolumna może być wielokrotnie słabsza liczebnie od reszty, a mimo to przy przeprowadzaniu wspólnego ataku dostaniemy modyfikator za kolumnę, taki sam jak by miała większą liczebność.

Przeniesiemy się teraz do „**Bitew II wojny światowej**”. Modyfikatorem, któremu się szczególnie uważnie przyjrzymy, będzie modyfikator dla jednostek pancernych atakujących nieumocnioną piechotę w terenie czystym (jako piechota rozumiane są w tym systemie także inne jednostki „miękkie”). Modyfikator ten przez długi czas był głównym, choć ze względu na ograniczone zastosowanie trochę symbolicznym, wyznacznikiem wartości bojowej czołgów, zwłaszcza ciężkich. Potem zaczęto go wyrażać za pomocą czarnych gwiazdek – jak modyfikatory szarży kawalerii w „Waterloo 1815”. Działa analogicznie jak modyfikatory z tej ostatniej gry. Wybieramy największy (najkorzystniejszy dla atakującego) modyfikator. Inne jednostki atakujące z oddziałem pancernym nie mają znaczenia (ile ich jest, jakich, jaką mają siłę). Wymagane jest tylko, żeby oddział pancerny miał co najmniej 3 punkty siły (zwykle oddziały pancerne mają ich dużo więcej).

Przykład 4:

10 oddziałów atakuje wspólnie przeciwnika:

- oddział A to jednostka pancerna o modyfikatorze +3,
- oddziały B i C to jednostki pancerne o modyfikatorze +2,
- oddziały D, E, F, G to jednostki pancerne o modyfikatorze +1,
- oddziały H, I, J to oddziały piechoty zmotoryzowanej (bez żadnego modyfikatora pancernego w ataku).

Zgodnie z zasadami gry ma zastosowanie modyfikator najlepszej jednostki, czyli +3.

Teraz jeszcze jedno, bardziej obrazowe porównanie.

Przykład 5:

Wersja A: 50 czołgów atakuje przeciwnika, wszystkie czołgi to Tygrysy Królewskie – atakujący ma modyfikator +3

Wersja B: 50 czołgów atakuje przeciwnika, ale tylko 5 z nich to Tygrysy Królewskie, a reszta (45 czołgów) to Pz III (o modyfikatorze +2) – atakujący ma modyfikator +3.

Znowu, tak jak w przypadku morale, można argumentować w obie strony. Niby w pewnych sytuacjach to czy atakujący miał kilka dobrych czołgów czy miał ich więcej, nie miało znaczenia, nie zwiększając już istotnie wartości bojowej atakujących. Z drugiej strony, z jakichś powodów Niemcy tworzyli osobne jednostki czołgów ciężkich i tak jak Napoleon nie rozdzielał pojedynczych batalionów swojej elitarnej Gwardii między jednostki liniowe, tak tutaj też raczej nie rozparcelowywano pojedynczych czołgów czy plutonów czołgów ciężkich równomiernie po całej armii czy po innych jednostkach pancernych.

Modyfikator pancerny w „Bitwach II wojny światowej” ma jednak swoje drugie oblicze. By atakujący mógł go zastosować, obrońca musi być: 1) piechotą albo inną jednostką „miękką”, 2) znajdować się w terenie czystym, 3) być nieumocniony, 4) nie może z nim stać żadna jednostka pancerna (czy mówiąc precyzyjniej opancerzona). Wszystkie te warunki muszą być spełnione łącznie, co sprawia, że w praktyce w wielu scenariuszach rzadko udaje się ten modyfikator wykorzystać. Trzy pierwsze warunki nie budzą wątpliwości. Nas najbardziej interesuje warunek czwarty. Jest on interpretowany w ten sposób, że wystarczy, aby na polu znajdowała się jakakolwiek jednostka pancerna, o dowolnej sile (wystarczy 1 punkt siły), by modyfikator nie miał zastosowania.

Nawet lekko opancerzona artyleria przeciwlotnicza (np. niemiecki Demag) chroni więc piechotę przed modyfikatorem pancernym, jaki mają w stosunku do niej czołgi (i inne jednostki pancerne). Jednostką pancerną w myśl zasad były też transportery opancerzone (np. niemieckie hanomag i wszelkiej maści). Zwróćcie uwagę, że nie ma żadnego znaczenia jaka jest liczebność oddziałów pancernych atakującego i oddziałów pancernych osłaniających piechotę. Sądzę, że należałoby to sobie wyobrazić w ten sposób, że ta piechota „chowa się” za tymi osłaniającymi ją jednostkami pancernymi, ale jeśli przeciwnik miałby sprzęt pancerny kilkakrotnie więcej, do tego nacierał z różnych kierunków, to raczej trudno byłoby, nawet „fizycznie”, osłonić własną piechotę. Problem ilustruje kolejny przykład.

Przykład 6:

6 batalionów pancernych, o sile 10 punktów każdy, atakuje z kilku różnych kierunków 3

bataliony piechoty wspierane przez jeden bardzo osłabiony oddział pancerny o sile 2. Obrońcy nie są umocnieni i stoją w terenie czystym. Według zasad „Bitew II wojny światowej” modyfikator pancerny nie ma zastosowania.

Wiem oczywiście, że obecnie w tym systemie występuje walka ogniowa, która pozwala „rozstrzelać” takie niewielkie, pojedyncze oddziały obrońcy i w ten sposób pośrednio można sobie z tym radzić (to jedna z zalet jej istnienia w ramach tego systemu) i uzyskać modyfikator pancerny. Jednak kiedyś (w I edycji systemu) tak nie było, a rozwiązywano to w taki sposób, jak wyżej pokazałem. Sam problem zresztą nadal istnieje, niezależnie od walki ogniowej.

Można poszukać dalszych przykładów pokazujących jak działają modyfikatory, ale sądzę, że dotychczasowe wystarczająco rysują pewien obraz problemu, z jakim mamy do czynienia. W „Bitwach II wojny światowej” jest np. szereg modyfikatorów posiadanych przez jednostki, które funkcjonują tak jak modyfikatory za szyki w „Waterloo 1815”. Również w „Waterloo 1815” nad kilkoma dalszymi modyfikatorami można dyskutować. Jedynymi modyfikatorami, które bezdyskusyjnie się sprawdzają, są modyfikatory za teren, w przypadku gdy stanowi on powierzchnię heksu. Sądzę, że od strony matematycznej (arytmetycznej) powinno być już widoczne w jaki sposób rozwiązania te umożliwiają „naciąganie” czy „zaokrąglanie” stosunków sił na swoją korzyść i na czym polega rozmijanie się tych sytuacji z realiami.

Generalnie można by podsumować działanie omówionych wyżej modyfikatorów w ten sposób, że **każą nam wybrać jedną jednostkę, do której przypisany jest modyfikator, i w zakresie zastosowania modyfikatora każą zignorować wszystkie pozostałe jednostki występujące po danej stronie; konsekwencją tego jest, że modyfikator danego rodzaju wprowadza się tylko raz i jeśli kilka jednostek dysponuje modyfikatorem tego samego rodzaju, nie ma to już znaczenia. Nie ma też znaczenia siła jednostki posiadającej modyfikator i proporcja między jej siłą (liczebnością) a siłą wszystkich jednostek wspólnie z nią walczących czy siłą (liczebnością) jednostek przeciwnika. W przypadku, gdy występuje kilka różnego rodzaju modyfikatorów, zwykle zasady wprowadzają ich kumulację, czyli wszystkie modyfikatory zostają uwzględnione i dodane do siebie.**

Było dużo o innych grach. Pora napisać o tym jak to wygląda w „Ostrołęce 26 maja 1831”. Poszukując dobrego rozwiązania problemu doszedłem do wniosku, że wyeliminowanie różnego rodzaju patologii, całego tego „naciągania” i „zaokrąglania”, może nastąpić tylko wtedy gdy modyfikacje, jakie oddziały uzyskują, będą

**proporcjonalne
do siły oddziałów**

. Zamiast modyfikatorów tabeli pojawiły się

modyfikacje siły walczących oddziałów

, zwiększające albo zmniejszające siłę o określony procent albo polegające na pomnożeniu lub podzieleniu siły przez określoną liczbę. Przekłada się to na stosunek sił między atakującym a obrońcą. Kolejną zmianą w stosunku do tego co bywa standardowo stosowane w innych grach było przyjęcie, że

jeśli kilka oddziałów ma tę samą modyfikację, to uwzględnia się modyfikację każdego oddziału, a nie wybiera się jeden z nich, a resztę pomija

. Było to konsekwencją zasady, że modyfikacja musi być proporcjonalna do siły oddziału.

Teraz wiele rzeczy, które w „świecie modyfikatorów” nie miały znaczenia, nagle zaczęło mieć znaczenie, co spowodowało urealnienie siły oddziałów i jeśli nie wyeliminowanie, to znaczne ograniczenie „naciągania” stosunków sił w tabelach. I tak, zamiast modyfikatora +1 dla atakujących, jeśli jest wśród nich choć jedna kolumna piechoty, w „Ostrołęce 26 maja 1831” każda z atakujących kolumn piechoty zwiększa siłę o 50%. Jeśli atak wykonają trzy bataliony w kolumnie, to każdy będzie miał siłę o 50% większą. Jeśli atak wykonają jeden batalion w kolumnie i dwa w linii, to tylko batalion w kolumnie zwiększy siłę o 50%, a linie nie zwiększą. Widać tu dobrze różnicę w stosunku do „Waterloo 1815”. Możecie wymyślić dowolną liczbę innych konfiguracji atakujących oddziałów wykorzystujących różne szyki – za każdym razem ich łączna siła będzie inna, co przekłada się na stosunek sił. W „Waterloo 1815” we wszystkich tych różnorodnych przypadkach mielibyście dokładnie ten sam modyfikator.

Tak samo będzie oddziaływało morale, a dokładniej różnica między morale atakującego i obrońcy. Modyfikacja jest proporcjonalna do siły, a więc parametry każdej jednostki są ważne (wyjątkiem pozostały jedynie stopy – tutaj poradziłem sobie w inny sposób). Jeden elitarny batalion o niewielkiej sile nie sprawi, że w walce wszystkie towarzyszące mu gorszej jakości oddziały będą walczyć jak elita. Dzięki temu, że modyfikacja jest proporcjonalna do siły, znaczenia nabiera wszystko to co nie miało znaczenia przy modyfikatorach i co można było „naginać”. Jeśli atak wykona jeden oddział o wysokim morale i dwa oddziały o niskim morale, to za sprawą modyfikacji ich siła będzie inna niż trzech oddziałów o wysokim morale, co przekładać się będzie na stosunek sił. **Dzieje się tak dlatego, że każdy ze wspólnie atakujących oddziałów uzyskuje indywidualnie modyfikację i potem (wraz z siłą) kumulowane są modyfikacje wszystkich oddziałów**

W „Waterloo 1815” w obu tych przypadkach mielibyśmy ten sam modyfikator i nie byłoby żadnej różnicy. Dzieje się tak dlatego, że w „Waterloo 1815” (podobnie jak w wielu innych grach)

oddziały nie uzyskują indywidualnie modyfikacji i modyfikacje tego samego rodzaju posiadane przez wspólnie walczące oddziały nie są kumulowane (kumulowane są tylko modyfikacje różnego rodzaju)

Jak to wyżej przedstawiłem, rozwiązanie zastosowane w „Ostrołęce 26 maja 1831” polega na posłużeniu się modyfikacjami siły oddziałów zamiast modyfikatorami, ale to jeszcze nie wszystko. Uprzedzając trochę dalsze wywody powiem, że nie zrezygnowałem z modyfikatorów całkowicie. Jak to często bywa w takich sytuacjach, po tym jak zdecydowałem się na modyfikacje siły, szybko pojawiły się problemy... Same modyfikacje siły oddziałów też nie są niczym oryginalnym. Są równie stare i dobrze znane jak heksy, modyfikatory czy tabela walki oparta na stosunkach sił. Znaleźć je można także tu i ówdzie w polskich grach wojennych. Z jakichś powodów nie są jednak stosowane w grach na większą skalę. Jeśli gdzieś się pojawiają, to pojedynczo, wyizolowane. U mnie miało być inaczej.

Jesteśmy dopiero w połowie drogi... W następnym odcinku o tym jakie problemy wynikły z wprowadzenia modyfikacji siły i w jaki sposób je rozwiązałem.

W artykule wykorzystano obraz Wojciecha Kossaka „Bitwa pod Młynarzami”.

Ostrołęka 26 maja 1831 – z dziennika projektanta (4)

Wpisany przez *Raleen*

wtorek, 14 czerwca 2016 14:45 - Poprawiony środa, 22 czerwca 2016 20:16

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Raleen*

Schematy: *Silver*

Opublikowano 14.06.2016 r.