

Gry planszowe tym różnią się od komputerowych, że zakładają kontakt z żywym człowiekiem. Co prawda teraz coraz popularniejsze stają się programy do grania w planszówki w sieci, takie jak Vassal czy dawniej Cyberboard, jednak prawdziwe planszówkowanie jest wtedy, gdy możemy spojrzeć przeciwnikowi prosto w oczy. Od tego jaki jest przeciwnik dużo zależy. Dla wielu graczy często ważniejsze bywa z kim grają niż w co grają.

Jakie cechy są szczególnie pożądane u graczy, a jakie odrzucają – to wdzięczny temat na niejednen artykuł. Kiedyś podjął go Leszek Kozłowski w felietonie „Pożytek z sędziego”. Podzielił on graczy na dwie grupy: 1) tych niecnym, którzy za wszelką cenę dążą do zwycięstwa, i 2) tych „których celem jest przede wszystkim dobra zabawa”. Wśród graczy dążących za wszelką cenę do zwycięstwa wyodrębnił kilka podgrup, zależnie od metod przez nich stosowanych, zniechęcających innych do grania. Nie chciałbym jednak streszczać całego jego felietonu – jest zamieszczony na naszym portalu. Natomiast jeśli chodzi o „dobrych” graczy, Leszek przypisał im kilka cech m.in. takich jak dbanie o zgodność z historią toczonych rozgrywek i interpretowanie przepisów gier w kontekście historycznym. Przyznam, że stało się to dla mnie inspiracją do napisania tego artykułu.

Trzeba wspomnieć, że artykuł o pożytku z sędziego nie był jedynym na ten temat. W czasach świetności forum Ścieżek chwały podobny tekst „popęłnił” Andrzej Szymczyk, który zastosował równie ciekawą typologię graczy. Od jeszcze innej strony zetknąłem się z tym wśród fanów gier bitewnych. Oni także mają swoje spostrzeżenia z tym związane, choć jak na razie nie spotkałem się nigdzie z tak obszernymi wywodami, jak u naszych, wspomnianych wcześniej kolegów. Jeśli chodzi o gry bitewne, funkcjonują jednak wyraźnie co najmniej dwie kategorie: 1) „aptekarze”, i 2) „adwokaci”. W oparciu o same nazwy zawodów można się mniej więcej zorientować o co chodzi. „Aptekarze” to ci, którzy bardzo dokładnie mierzą miarką przy przesuwaniu figurek, czepiają się milimetrów, dokładnie pilnują ustawienia, wykonywania zwrotów i obrotów itp. (zjawisko siłą rzeczy niewystępujące w planszówkach). „Adwokaci” to najogólniej mówiąc ci od ścisłego przestrzegania przepisów, ich nadinterpretacji i naginania. Występuje także inne znaczenie: są to gracze lubiący długie i skomplikowane przepisy. Poza dwiema powyższymi można się jeszcze spotkać w branży figurkowej z jedną kategorią – „historycy”. Moi rozmówcy często mieli kłopot z dokładnym wytłumaczeniem mi o co chodzi, natomiast wszyscy zgodnie wskazywali, że przedstawiciele tego gatunku spotkać można w pracowni wargamingowej na warszawskich Jelonkach (znanej mi skądinąd).

Różne podejścia do wargamingu

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 07 lutego 2011 15:14 - Poprawiony wtorek, 08 lutego 2011 02:45

Przyznam, że tworzenie tego rodzaju kategorii (a ściśle rzecz biorąc typów) w odniesieniu do graczy, kojarzy mi się nieodparcie z charakterystykami nacji i stanów spisanyymi w XIII wieku na uniwersytecie paryskim. Pierwszy z tych tekstów głosił co następuje:

Anglicy to pijanice i ogony mają, Francuzi są pyszałkowaci i zniewieściali. Niemcy to gbury i rozpustnicy. Normandczycy są próżni i samochwały, Ludzie z Poitou – zdrajcy i awanturnicy, Burgundczycy to prostacy i głupcy, Bretończycy – niestali i wietrznicy, Lombardczycy są skąpi, rozpustni i tchórze, Rzymianie – buntownicy i oszczercy, Sycylijczycy – tyrańscy i okrutni, Brabantczycy są żądni krwi, podpalacze i zbóje. Flamandowie rozrzutni i żarłoczni, miękcy jak masło i lenie.

Drugi był nieco bardziej wymyślny, wiązał bowiem pierwiastki religijne z podziałem stanowym (formującym się wtedy dopiero):

*Diabeł miał dziewięć córek, które powydawał za mąż:
symonię za księży świeckich
obłudę za mnichów
grabież za rycerzy
świętokradztwo za chłopów
symulację za pachołków
oszustwo za kupców
lichwę za mieszczan
pychę światową za matrony
i lubieżność, której nie chciał wydać za mąż, ale którą wszystkim podsuwa jako wspólną kochankę.*

Wyszukiwanie przywar u bliźnich z innej grupy narodowej bądź społecznej stało jak widać u początków kształtowania tożsamości narodowej i stanowej. Tak rodziło się poczucie narodowe, na którego rozwój konflikty między nacjami miały ważny wpływ, zwykle przyspieszając jego powstawanie. W przypadku Polaków był to konflikt z licznie napływającymi na ziemie polskie w okresie rozbitcia dzielnicowego Niemcami, w przypadku Anglików i Francuzów – wojna stuletnia. W końcu, żeby mieć poczucie przynależności do jakiejś grupy, trzeba wiedzieć, czym się ona różni od innych, podobnych. Wśród graczy też tak bywa, stąd różne typy, kategorie i łatki ostatecznie się przydają. Różnie można natomiast do tego podchodzić.

W artykule tym chciałbym jednak przyjrzeć się tematowi od nieco innej strony – nie zamierzam tworzyć kolejnego wykazu typów graczy i zastanawiać się nad takimi czy innymi cechami, lubianymi lub nie. Wydaje mi się, że idąc trochę za określeniami stosowanymi przez kolegów figurkowców, można wyróżnić dwa zasadnicze podejścia do historycznych gier wojennych (wargamingu): 1) prawnicze (by nie budzić u niektórych złych skojarzeń proponuję alternatywne określenie – legalistyczne), i 2) historyczne. Przy tym podziale decydujące znaczenie ma podejście do zasad gry i ich interpretacji. Wydaje mi się, że z tego punktu widzenia wśród

zaawansowanych graczy podział (rozumiany w kategoriach idealnych) ogranicza się do tych dwóch typów. Sądzę, że jeśli chodzi o czerpanie przyjemności z gry – czerpią ją wszyscy, co najwyżej każdy na swój sposób. Podobnie wszyscy albo niemal wszyscy gracze dążą w grze do zwycięstwa, nawet jeśli zarzekają się, że wcale nie i że oni grają „tylko po to, aby się dobrze bawić”. Zresztą sytuacja, w której niektórzy gracze nie dążą do zwycięstwa może być nawet w niektórych grach wręcz szkodliwa, np. w grach wieloosobowych, ponieważ swoimi posunięciami mogą „psuć” grę innym, niczego do niej nie wnosząc.

Czym charakteryzuje się podejście legalistyczne? Najprościej mówiąc, zastanawiając się jak powinniśmy grać spoglądamy do instrukcji i to ona stanowi dla nas podstawowy punkt odniesienia. Patrzymy w przepisy i gramy według nich. Wydaje się, że to pierwszy, zdrowy, naturalny odruch większości graczy zasiadających do jakiegokolwiek gry, zwłaszcza dla nich nowej. Podejście to ma swoje zalety, polegające na tym, że gramy według tego, co przewidział autor, który (przynajmniej w założeniu), powinien grę znać lepiej od nas i przewidzieć jeśli nie wszystkie to większość możliwych sytuacji. O ile gracze posiadają umiejętność czytania ze zrozumieniem i pewną naturalną zdolność po temu oraz trochę dobrej woli (ta przydaje się zawsze), przy podejściu tym na ogół jesteśmy w stanie ustalić, jak postąpić w danej sytuacji i jaka interpretacja przepisów jest prawidłowa.

Znając przepisy, wiedząc w oparciu o nie czego w danej sytuacji się spodziewać, możemy planować nasze posunięcia, konstruować własne strategie działania. Z kolei podczas rozgrywek najboleśniejsze bywają takie sytuacje, gdy zaplanowaliśmy sobie szczegółowo szereg posunięć, uwzględniając przy tym kilka wariantów reakcji przeciwnika, a tu nagle w środku całej operacji plan bierze w łeb, bo jakiś przepis się nie zgadza. Podejście legalistyczne gwarantuje możliwość uniknięcia takich sytuacji, choć warunkiem jest dobre zapoznanie się z zasadami.

Wady podejścia legalistycznego biorą się najczęściej ze słabości zasad gier. Te, jak to nieraz bywa, zawierają błędy, niedopowiedzenia, niekiedy pewne przepisy mają luźny związek z przedstawianą rzeczywistością historyczną, czasami zaś nie mają żadnego. Drugie z podejść – historyczne, stara się temu zaradzić. Często przejawiają je osoby, które mają smutne doświadczenia z różnymi grami odznaczającymi się pod względem historycznym niską jakością. Jednocześnie osoby takie charakteryzują się zazwyczaj większą niż przeciętna wiedzą na temat danej epoki historycznej. Sprzyja kształtowaniu się podejścia historycznego dłuższy kontakt z grami autorów, którzy nie czynią postępów, jeśli chodzi o jakość historyczną swoich kolejnych produkcji.

Dalszym etapem w stosunku do zwykłego poprawiania błędów i niedociągnięć w zasadach jest przeświadczenie o ogólnej niemożliwości odwzorowania za pomocą przepisów rzeczywistości

Różne podejścia do wargamingu

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 07 lutego 2011 15:14 - Poprawiony wtorek, 08 lutego 2011 02:45

historycznej. Takie podejście rzadziej występuje u planszówkowców, spotkać można je natomiast wśród fanów gier bitewnych. W przypadku figurek często bierze się to z dłuższego obcowania z bardziej formalistycznymi rozwiązaniami. U niektórych może to z czasem rodzić reakcję „obronną”. Na tym dalszym etapie ostateczny kształt zasad jest wynikiem swego rodzaju negocjacji przeprowadzanych w trakcie gry, głównie z użyciem argumentów historycznych. Najczęściej nie są to zupełnie nowe ustalenia, ale modyfikacje określonych reguł.

Wreszcie często źródłem podejścia historycznego są problemy na etapie interpretacji zasad. Niektórzy gracze mają z tym trudności, niektórzy nie są w stanie spamiętać reguł, zwłaszcza jeśli te są obszerne, a jednocześnie chcą grać historycznie itp. We wszystkich przypadkach ostatecznie prowadzi to do oceny reguł pod względem historycznym i zmieniania albo pomijania niektórych z nich, o ile uznane zostaną za niewłaściwe (nieprawidłowe, niehistoryczne). Powyższe podejście wiąże się też często z kierowaniem się przy interpretacji zasad tzw. zdrowym rozsądkiem.

Zalety podejścia historycznego uwidoczniają się głównie w stosunku do gier o niskiej jakości, zawierających błędy, zwłaszcza jeśli są one ewidentne. Sprzyja też ono kreatywności graczy, poszerzając horyzonty. Istotne wydaje się na pewno na jakim etapie wprowadzane są zmiany czy modyfikacje zasad – tuż przed grą czy w trakcie jej trwania, i jak głębokie mogą one być. Wprowadzaniu modyfikacji sprzyja także większe doświadczenie w graniu w daną produkcję. Większa ilość rozegranych partii sprawia, że jesteśmy w stanie lepiej ocenić jej możliwości. Często bywa, że takie modyfikowanie prowadzi niektórych doświadczonych graczy do stworzenia własnych wariantów zasad, a nawet nowej gry.

Podejście historyczne ma jednak także wady. Pierwsza to niepewność graczy co do zasad, według których toczy się gra. Bierze się ona z braku klarownych kryteriów ustalania co jest „obowiązujące”. Z kolei prawda historyczna ma to do siebie, że często bywa mało konkretna i może być interpretowana na różne sposoby. Normalną sytuacją jest, że różni historycy miewają na różne tematy odmienne poglądy, że funkcjonują różne teorie i bywa, że trudno obiektywnie stwierdzić, która jest prawdziwa. Jeszcze innym problemem jest wspomniana już „przekładalność” historii na grę. Ta stanowi w końcu pewną całościową wizję autora i utwór w rozumieniu prawa autorskiego. Wyjmowanie z niego pojedynczych cegiełek może naruszać spójność całości. Chodzi też o to, że każda gra jest do pewnego stopnia subiektywną interpretacją historii. Subiektywną chociażby przez to, że tworząc ją autor musi dokonywać wyborów i pewne elementy rzeczywistości całkowicie pomijać.

Brak pewności co do zasad prowadzi do dalszych konsekwencji. Przede wszystkim utrudnia

podejmowanie racjonalnych decyzji na etapie planowania działań. Może także zniechęcać albo wręcz uniemożliwiać realizowanie bardziej finezyjnych zagrań. Takie pojawiają się zwykle jedynie w przypadku dobrze opracowanych od strony zasad gier i o ile gracze preferują podejście legalistyczne. Tym samym przy podejściu historycznym (zwłaszcza w przypadku konsekwentnego jego stosowania) rozgrywki mogą stawać się jako całość bardziej sztamowe.

W przypadku daleko posuniętego modyfikowania czy wręcz ustalania zasad w trakcie gry, strona zaskoczona wybitnym zagranie przeciwnika zazwyczaj będzie skłonna doszukiwać się elementów braku historyczności w jego postępowaniu, tak by anulować to zagranie albo osłabić jego efekt. Niekiedy przy takim podejściu rozgrywki przypominają mogą nie tyle grę, co jakies bliżej nieokreślone w formie dążenie do odtworzenia jakiejś nie do końca zrozumiałej dla większości grających rzeczywistości wojennej bez wyraźnie określonego celu. Na końcu takich rozgrywek ich wynik sprowadza się zazwyczaj do rzutu kostką, który dla strony zwycięskiej bywa dowodem jej intelektualnej wyższości, zaś pokonany uważa, że przeciwnik miał po prostu farta.

Nie można też zapominać o takim podstawowym fakcie, iż różni gracze posiadają różny poziom wiedzy na temat przedstawionych w danej grze wydarzeń. Gracze obeznani z tematem bywa, że mają za sobą różne lektury, z których mogą wyciągać odmienne wnioski. Stąd podejście historyczne nie nadaje się do stosowania w każdym gronie. Zawsze może też rodzić u części graczy poczucie dyskomfortu, jeśli nie są w stanie zweryfikować pewnych twierdzeń, np. z braku dostępu do odpowiedniej literatury.

Zbliżamy się do końca i choć unikałem przedstawiania obu podejść w barwach czarno-białych, pozostaje pytanie: co lepsze? Z pewnością optymalne w stosunku do dobrze opracowanych pod względem historycznym gier wydaje się jednak podejście legalistyczne, zaś w stosunku do tych mniej udanych – historyczne, choć niezbyt to może odkrywcze. Oczywiście najlepiej by było, gdyby gry przygotowywano starannie, bez błędów i adekwatnie historycznie, tak żeby ich zasady nie budziły wątpliwości. To rozwiązuje większość problemów. Moim zdaniem jest to wykonalne.

Jeśli chodzi o planszówki, kilka argumentów wskazać można na rzecz dominacji obecnie podejścia legalistycznego:

- Gry (zwłaszcza zachodnie) są średnio rzecz biorąc coraz lepsze, coraz bardziej dopracowane.
- Da się zauważyć tendencję, że gry są w wielu punktach coraz bardziej abstrakcyjne, tzn. powiązanie z historią występuje, ale często bywa mniej oczywiste, przez to trudniej wprowadzać modyfikacje (zwłaszcza w przypadku gier card driven).

Różne podejścia do wargamingu

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 07 lutego 2011 15:14 - Poprawiony wtorek, 08 lutego 2011 02:45

- Mamy raczej przesyt gier, więc jeśli trafi się słaby produkt, raczej gracze poszukają sobie czegoś nowego niż będą dążyć do jego poprawiania. Czasy tuż po upadku Dragona i Mirage, gdy spora część środowiska skupiała się na modyfikowaniu ogólnie znanych zasad z lat 90-tych, zawierających siłą rzeczy różne błędy i niedopowiedzenia, które następnie poprawiano, szlifowano itd., odchodzą do lamusa.

- Wśród nowych graczy, zwłaszcza spośród grywających głównie w eurogry, większość posiada niewielką wiedzę historyczną, co automatycznie eliminuje podejście historyczne.

Przedstawione w artykule dwa podejścia są oczywiście typami idealnymi. Mam nadzieję, że zapoznanie się z ich zaletami i wadami pozwoli Wam ukształtować sobie własne, indywidualne podejście do wargamingu, a interpretacji zasad gier wojennych w szczególności.

Autor: *Raleen*

Opublikowano 07.02.2011 r.