



Realizm historyczny w grze, czyli o trudnej sztuce szukania kompromisu

Do napisania tego odcinka skłoniły mnie dwie rzeczy. Pierwsze to wpisy Jacka Czapli na naszym forum o błędach w odwzorowaniu realiów, jakich dopatrzył się w zasadach gry „Waterloo 1815” (wyd. Dragon). Nie chcę tu przy tym roztrząsać ich słuszności. Drugi to

prelekcja Macieja Molczyka na pierwszej edycji konwentu „Gladius” pt. „Dylematy twórcy bitewniaków: historyczność a grywalność”. Prelekcja była dla mnie bardzo pouczająca, zwłaszcza problemy z zachowaniem skali, które jak się okazuje są w grach bitewnych dużo poważniejsze niż w planszówkach (wróć jeszcze do niej pod koniec artykułu).

Ogólnie temat oddawania realiów historycznych w grach nie jest nowy i przewija się w takiej bądź innej formie od dawna. Jeden z pierwszych przypadków, z jakim zetknąłem się przed laty, dający przy tym do myślenia każdemu graczowi, któremu przynajmniej od czasu do czasu zdarzają się chwile głębszej refleksji nad grami wojennymi, pojawił się na kanwie jednego z popularnych wówczas systemów poświęconych okresowi II wojny światowej. Rzecz dotyczyła ruchliwości piechoty niezmotoryzowanej. Zestawione zostały trzy parametry:

- czas trwania etapu w przełożeniu na czas rzeczywisty,
- wielkość heksu w przełożeniu na rzeczywisty teren,
- ruchliwość oddziału piechoty niezmotoryzowanej.

Okazało się, że w grze w ciągu 8 godzin batalion piechoty niezmotoryzowanej pokonuje odległość około 7,5 km. Jak to się ma do realiów, tzn. do faktu, że przeciętny zdrowy człowiek maszerując jest w stanie przejść w tym czasie znacznie więcej kilometrów? Licząc średnio po 20 minut na kilometr (a niektórym wystarczy 15 minut, a nawet mniej) uzyskujemy odległość 24 km. Jeśli podobne rozumowanie zastosujemy do jednostek zmotoryzowanych, dysproporcje okażą się jeszcze większe. Tą drogą można dojść do wniosku, że bardzo wiele gier zakłamuje rzeczywistość, bo przecież ruchliwość oddziałów była większa niż przewidują to zasady.

Jednak każdy kto nieco bardziej się nad tym zastanowi, zauważy, że czym innym jest mobilność oddziałów będących w kontakcie z przeciwnikiem i prowadzących walkę, co pochłania czas i spowalnia ruch oddziału, a czym innym ruchliwość jednostek przerzucanych na tyłach, gdzie żadnego przeciwnika nie widać i co do zasady nic ruchu oddziału nie spowalnia. Pomijam już w tym momencie problemy związane z dowodzeniem i wszelkiego rodzaju przestoje i opóźnienia przez nie generowane.

Przenieśmy się w realia taktyki napoleońskiej, w których osadzona jest „Ostrołęka 26 maja 1831”. Jednym z parametrów, który najłatwiej sprawdzić, jest porównanie wielkości heksu do wielkości oddziału, tzn. długości frontu batalionu, jego głębokości itp. Najlepszy do tego celu wydaje się szyk liniowy i ogólnie wszelkie formacje linearne. Także dlatego, że najłatwiej znaleźć tu dysproporcje między grami a rzeczywistością... W „Ostrołęce 26 maja 1831” heks ma długość 150 metrów. Od razu zaznaczę, że jest to do pewnego stopnia wartość umowna, choćby z tego względu, że odnosi się do pola stanowiącego sześciokąt foremny, i że nie chodzi o powierzchnię (dlatego nie ma tu mowy o metrach kwadratowych) tylko właśnie o długość. Zatem w przybliżeniu 150 metrów. A jaką długość miał batalion piechoty rozwinięty w linię? Gdy przed wielu laty zaczynałem prace nad grą, jednym z głównych punktów odniesienia była dla mnie książka Roberta Bieleckiego „Wielka Armia”. Podawała ona, że 270-280 metrów. Według polskich regulaminów z okresu Królestwa Polskiego wychodzą zbliżone wielkości (w każdym razie powyżej 200 metrów). Tyle, że liczby te podawano zwykle dla pełnego albo w miarę pełnego batalionu. Tymczasem w trakcie wojny liczebność batalionów spadała, często bardzo znacznie.

Jaką liczebność miały oddziały piechoty w bitwie pod Ostrołęką w 1831 r.? O ile część polskich batalionów nie odbiegała pod tym względem znacznie od liczebności regulaminowej (z kolei o

części nie można tego powiedzieć), to u Rosjan epidemia cholery i brak uzupełnień zrobiły swoje i niektóre bataliony posiadały połowę podstawowej liczebności, a nawet mniej. Niestety w grach rzadko się zdarza byśmy mieli jednostki tej samej wielkości, często obok oddziałów o pełnych stanach pojawiają się osłabione. Już samo to sprawia, że nie da się idealnie dopasować wielkości heksu do długości linii. Istnieją natomiast dodatkowe czynniki, które twórca gry musi wziąć pod uwagę. Po pierwsze, trzeba wiedzieć, że w przypadku linii piechoty trzeci szereg był na ogół bierny – w praktyce zwykle nie strzelał, ale ładował broń żołnierzom dwóch pierwszych szeregów. Gdy pojawiały się straty, starano się przede wszystkim zachować odpowiednią długość pierwszych dwóch szeregów (nie oznacza to, że była to długość regulaminowa). Trzeci szereg niekoniecznie musiał więc mieć taką długość jak dwa pozostałe. Już to sprawia, że proste przeliczanie wielkości batalionu na długość linii może okazać się zawodne. Po drugie, w polskich batalionach w tym czasie, zwłaszcza nowej formacji, występowali kosynierzy, którzy podczas prowadzenia ognia tworzyli zwykle trzeci szereg, jako nieprzydatni w tym rodzaju walki – bo nie mieli czym strzelać. Taki batalion miał mniejsze możliwości zastępowania dwóch pierwszych szeregów trzecim, co przynajmniej w niektórych przypadkach musiało się przekładać na długość linii. To kolejny czynnik, który sprawia, że proste, mechaniczne przeliczanie wielkości batalionu na długość linii może prowadzić do fałszywych wniosków. Tak się składa, że w bitwie pod Ostrołęką największą liczebność mają bataliony pułków nowej formacji, posiadające w składzie dość liczne kontyngenty kosynierów.

Powoli powstają gry o kolejnych bitwach (Ostrołęka 1807, Pułtusk 1806, Iganie 1831). Skoro już jesteśmy przy tym, spójrzmy jak tam kształtowała się liczebność batalionów piechoty. W przypadku bitwy pod Ostrołęką 16 lutego 1807 r. należy pamiętać, że francuski V Korpus dostał na leżach zimowych niewielkie uzupełnienia. Korpus ten walczył w ciągu tej kampanii przeciwko Prusom w bitwie pod Jeną, gdzie przez większą część bitwy dźwigał główny ciężar walki, potem maszerował w awangardzie armii napoleońskiej i jako jeden z pierwszych wkroczył na ziemie polskie. Kolejną krwawą przeprawą była dla niego bitwa pod Pułtuskim 26 grudnia 1806 r. Nie wolno zapominać o ciężkich zimowych warunkach i fatalnej sytuacji zaopatrzeniowej, w jakich przyszło mu wówczas operować, po tym jak Napoleon podjął ofensywę przeciwko Rosjanom. Zarówno pod Ostrołęką w 1807 r., jak i pod Pułtuskim w 1806 r. trudno mówić o stanach batalionów zbliżonych do regulaminowych. Dla strony rosyjskiej nie ma dokładnych danych, ale także jej żołnierze, mimo że bardziej zahartowani w trudnym klimacie, odpadali z szeregów, tak że dla bitwy pod Pułtuskim przyjmuje się szacunkową liczebność rosyjskiego batalionu na 600-500 ludzi. Z kolei korpus gen. Essena, który walczył pod Ostrołęką w 1807 r., miał za sobą długi zimowy marsz. Pod Iganiami w 1831 r. mamy inną sytuację. Z jednej strony oddziały dość świeże (Polacy i nowo przybyłe w rejon Siedlec jednostki II Korpusu rosyjskiego). Z drugiej strony rozbite oddziały rosyjskie wchodzące w skład Korpusu Litewskiego (VI Korpus rosyjski), gdzie poza znacznymi stratami wskutek klęsk, jakie wcześniej poniósł ten korpus (głównie pod Wawrem i Dębem Wielkim), musiała pojawić się dezercja (należałoby przyjąć, że w przypadku niektórych jednostek była ona chwilowa i późniejsze opanowanie sytuacji przez Rosjan sprawiło, że część żołnierzy powróciła do szeregów). Dla rosyjskiej kawalerii trzeba też uwzględnić dotkliwą porażkę poniesioną rano tego dnia (10 kwietnia 1831) pod Domanicami, gdzie 2 pułk ułanów pokonał całą brygadę rosyjskiej kawalerii, zadając jej poważne straty. Każdy z autorów gier zwykle tworzy zasady mając jako punkt odniesienia jakieś konkretne historyczne bitwy. W moim przypadku tak sięłożyło, że w bitwach, o których w pierwszej kolejności myślałem jako o materiale na gry,

liczebność (stany) oddziałów są najczęściej wyraźnie niższe niż regulaminowe.

Wróćmy jednak do ogólniejszych kwestii. Jednym z powszechnie występujących zjawisk w grach jest zaokrąglanie pewnych wartości i różnego rodzaju danych. Co mam na myśli? Wiadomo, że liczebność oddziałów w rzeczywistości nie stanowiła okrągłych liczb. Podczas tworzenia gry autor często przyjmuje sobie ilu żołnierzom odpowiada jeden punkt siły (analogicznie w przypadku dział i innego sprzętu – jeśli taki występuje). W „Ostrołęce 26 maja 1831” 1 punkt siły w piechocie odpowiada 75 żołnierzom. Co zrobić jeśli oddział nie ma równo wielokrotności owych 75 ani nawet liczby zbliżonej do którejś z wielokrotności. Przykładowo przy 75 żołnierzach batalion o sile 600 powinien mieć w grze 8 punktów siły, a batalion o sile 675 – 9 punktów siły. Co w sytuacji, gdy mamy batalion, który w rzeczywistości liczył 635 żołnierzy? Musimy zaokrąglić albo w jedną albo w drugą stronę. Analogicznego procesu dokonujemy przy tworzeniu planszy. Przy heksie długości 150 metrów nietrudno sobie wyobrazić, że pewne obiekty będą wyraźnie mniejsze, inne nieco większe niż owe 150 metrów, i będziemy musieli „zaokrąglić”. To samo dotyczy analizowanego wcześniej dopasowywania wielkości oddziałów do wielkości heksów.

Wiele z tego o czym pisałem dotychczas może wydawać się, zwłaszcza doświadczonym graczom, niezbyt odkrywcze. Występują jednak dalsze czynniki. Wielkość heksu musi być dopasowana do wielkości obszaru, który chcemy przedstawić, czyli do wielkości planszy. To już zależy od konkretnej bitwy i tego co było w niej istotne oraz tego ile miejsca zajmowały wojska w niej walczące. Wojska te muszą nie tylko ogólnie się mieścić, ale powinny zajmować mniej więcej tyle pól, ile miejsca na polu bitwy zajmowały w rzeczywistości. Dodam, że obecnie, z przyczyn grywalnościowych, występuje tendencja by plansze były mniejsze niż dawniej (zwłaszcza, gdy porównamy to do czasów Dragona). W przypadku „Ostrołęki 26 maja 1831” ważne było także dla mnie dopasowanie wielkości (długości) heksu do zasięgu artylerii. Z tego punktu widzenia lepiej dla mechaniki gry jeśli heks nie będzie zbyt duży. Pojawiają się tu zarówno problemy praktyczne, jak i historyczne, np. wyróżnienie dalekiego zasięgu kartaczy, tzw. długiej mety kartaczowej i oddzielenie go od zasięgu, na którym kartacze są najskuteczniejsze (tzw. krótka meta kartaczowa). Z kolei dobrze, żeby ten najskuteczniejszy zasięg artylerii był dalszy niż 1 pole, np. wynosił 2 pola, bo wiąże się to ze sposobem, w jaki gracze mogą w grze ustawiać artylerię względem innych jednostek i organizować jej współpracę z innymi rodzajami broni. Ci, którzy znają dobrze realia epoki, zauważą, że gdyby ściśle przeliczać te długości w heksach na zasięgi ognia kartaczy, to w grze są one trochę dłuższe (można się jednak bronić o tyle, że w literaturze historycznej podawane są różne wartości).

Pozostając przy długości linii i problemach z jej dopasowaniem do wielkości heksu, wielu graczy powie, że jest dobre, znane od wielu lat rozwiązanie. Stosowane zarówno w grach zagranicznej produkcji, jak i w znanym dobrze wielu „Kircholmie 1605” (wyd. Dragon). Mam na myśli podwójne żetony, tzn. zajmujące dwa hekсы, albo w formie samodzielnej, albo podkładek pod właściwy żeton oddziału. Tym samym pojawiają nam się oddziały dwuheksowe. Niestety oddziały takie generują mnóstwo problemów, które powstają na styku różnych grup przepisów. Jednym z problemów było dla mnie od początku wyważenie siły linii i kolumny piechoty w walce wręcz, a także siły ognia linii. Tutaj mamy dylemat tego rodzaju, że ten ogień powinien być w wybranym punkcie skuteczny, ale jak globalnie okazuje się zbyt skuteczny – to

nie jest to o co chodzi. Z powyższym wiąże się dopuszczalna maksymalna koncentracja sił na polu, czyli jak duże siły w kolumnie gracz może ustawić na jednym polu i tym samym jak dużymi siłami może zaatakować linię. Łatwo doprowadzić do sytuacji, że równowaga zostanie zwichnięta na rzecz któregoś z tych dwóch szyków. Kolejny wątek to zwijanie i rozwijanie linii dwuheksowej i manewrowanie nią. „Ostrołęka 26 maja 1831” zakłada możliwość wielokrotnego przeformowywania się oddziałów w inny szyk, co generuje dalsze problemy w sytuacji, gdy oddział raz zajmuje jedno pole, a za chwilę zajmuje dwa pola, przy czym trudno mu zabronić zwijania się i rozwijania raz w jedną, raz w drugą stronę. Osobne problemy może generować przeformowywanie się linii w czworobok. Z tych względów, przedstawionych przeze mnie może nieco ogólnikowo, linia dwuheksowa piechoty, mimo że na samym początku istniała w systemie, została zarzucona. Dwuheksowe oddziały nie zniknęły jednak zupełnie z gry. Zachowały się dwuheksowe tyraliery, które starałem się maksymalnie uprościć jeśli chodzi o wszystkie problematyczne kwestie. Tutaj, jakkolwiek liczyć, trudno było to ująć inaczej, bo jeśli weźmie się pod uwagę, że w standardowej tyralierze żołnierze stali parami w odległościach rzędu 10 metrów, czy przynajmniej kilka metrów od siebie (różnie te odległości wyglądały – szczegóły nie są w tym momencie istotne), to jakbyśmy nie liczyli, ciężko „upchnąć” batalion piechoty w tyralierze na 150 metrach, a relacje z bitwy pod Ostrołęką mówią, że gdy w pewnym momencie piechota polska znalazła się pod ostrzałem artylerii rosyjskiej, zaczęto rozwijać w tyralierę całe bataliony.

Ostatni wątek, nie ukrywam, że dla mnie najważniejszy, to taktyka, czyli także różne kwestie praktyczne. Jak zwykle wygląda ustawianie oddziałów w grze i jak to wyglądało historycznie? Nie jesteśmy w czasach Fryderyka Wielkiego i wcześniejszych, gdzie całe armie walczyły w równych, jednolitych liniach. W epoce napoleońskiej i powstania listopadowego równie często stosowanym obok linii szykiem była kolumna, o froncie znacznie węższym niż linia (Robert Bielecki podaje front 80 metrów dla kolumny dywizyjowej). Stosowany w okresie rewolucji francuskiej szyk mieszany (*ordre mixte*) polegał na tym, że trzybatalionowy pułk piechoty (wtedy zwany półbrygadą) ustawiał się z jednym batalionem w środku rozwiniętym w linię oraz dwoma pozostałymi po bokach ustawionymi w kolumnę. Gdybyśmy ustawili pułk na heksach zgodnie z tym schematem, to łatwo zauważyć, że nawet gdyby batalion w linii miał pełny, regulaminowy stan, to ze względu na węższe fronty kolumn, całość z łatwością mieści się na trzech heksach (łączna długość 450 metrów). Z punktu widzenia gry należałoby to rozumieć w ten sposób, że ta znajdująca się w środku linia trochę „wchodzi” na heksy kolumn. A jak w praktyce zazwyczaj operują oddziałami gracze? Z grubsza zgodnie z założeniami powstałej w epoce napoleońskiej taktyki tyraliersko-kolumnowej i zgodnie z tym jak walczono, zwłaszcza w późnej epoce napoleońskiej, kiedy najczęściej linie operowały przemieszane z kolumnami. Rzadko kiedy można zaobserwować maszerujące ramię w ramię bataliony w szyku liniowym w liczbie większej niż dwa (na co w przypadku bitwy pod Ostrołęką ma także wpływ lesisty i bagnisty teren). Zazwyczaj operują w szykach, gdzie obok siebie występują różne uformowane oddziały. Taktyka premiuje tworzenie ugrupowań mieszanych, zostawianie miejsca dla artylerii i kawalerii w przerwach między piechotą. Jeśli bataliony stoją ramię w ramię, jeden obok drugiego, najczęściej uformowane są w kolumny. Tym sposobem okazuje się, że to, iż jakiś oddział trochę „wchodzi” na pole sąsiada najczęściej jest równoważone z nadatkiem w innym miejscu pola bitwy, gdzie występują oddziały o szykach posiadających węższy front niż długość heksu (poza kolumnami przede wszystkim czworoboki).

Mógłbym jeszcze poruszyć kilka innych wątków i dalej rozwijać argumentację dotyczącą tego, o czym pisałem, nie chciałbym jednak zanudzić Szanownych Czytelników. Tym bardziej, że cały czas mowa jest właściwie o jednym zagadnieniu, które było punktem wyjścia – długości batalionu piechoty w szyku liniowym w stosunku do wielkości heksu oraz o tym czy i na ile przyjęcie wielkości heksu takiej, że ów batalion piechoty w linii nie do końca mieści się na heksie jest zadowalające z punktu widzenia oddania w grze realiów historycznych. **Moim głównym celem pisząc ten tekst nie było jednak roztrząsanie długości linii batalionu piechoty, choć wiele wątków tutaj wydaje mi się samych w sobie ciekawych. Staralem się pokazać pewną ogólniejszą prawidłowość w grach, polegającą na tym, że często jakieś rozwiązanie jest dobre do oddania jednej zależności historycznej i równocześnie może źle oddawać inne zależności historyczne.**

Zawsze trzeba starać się tutaj szukać kompromisu jeśli nie można zneutralizować tych niekorzystnych efektów. Czasami jednak nie ma wyjścia i trzeba wybierać, oceniając co jest ważniejsze. Przyznam, że dla mnie ważniejsze było zawsze ujęcie pewnych parametrów względnie, czyli porównawczo do innych istotnych wartości, nie zaś wartości ujmowane bezwzględnie. Przykładowo, jeśli weźmiemy ruchliwość oddziałów, interesowała mnie przede wszystkim prędkość poszczególnych szyków względem innych, porównawczo, natomiast nigdy nie zastanawiałem się zbytnio nad przeliczaniem tego na minuty czasu rzeczywistego, bo z długiego doświadczenia z grami wiem, że to i tak zawodzi, choćby tylko z tej racji, że w praktyce tempo toczenia się różnych bitew było różne i nie da się tego ściśle wymierzyć.

Obiecałem, że napiszę jeszcze o prelekcji Macieja Molczyka z pierwszej edycji „Gladiusa” o historyczności i grywalności w bitewniakach oraz o trudnościach z ich pogodzeniem. Maciek pokazał bardzo zbliżony problem do tego, z jakim się tutaj mierzymy. Otóż w historycznych grach bitewnych nie da się najczęściej doprowadzić do tego by jednocześnie:

- figurki żołnierzy, koni, dział itp.,
- elementy terenu, takie jak budynki itp.,
- pole bitwy

były w tej samej skali, bo albo pole bitwy musiałoby być gigantyczne i nie zmieściłoby się w żadnym średniej wielkości pomieszczeniu, albo figurki żołnierzy, koni i dział musiałyby być mikroskopijne. Również skala budynków i innych elementów terenu, z podobnych względów, nie da się wprost pogodzić z dwoma pozostałymi. Wnioski wyciągnijcie sami.

Na koniec jeszcze jedna uwaga. Zdaję sobie sprawę, że tego typu argumenty, jakich tutaj używałem, bywają stosowane, w sposób nierzetelny, do obrony gier wojennych, które zawierają poważne błędy historyczne (a na ogół także inne) i nawet jak gra zupełnie rozmija się z realiami historycznymi, to autor potrafi opowiadać, że to był kompromis z grywalnością itp. Niestety generalnie nie ma tutaj jakiegoś papierka lakmusowego, który by pozwolił szybko i łatwo stwierdzić, zwłaszcza komuś kto nie zna gry i realiów historycznych epoki, czy dana zasada to efekt głębokich przemyśleń autora i rozsądny kompromis pozwalający wybrać najlepsze z punktu widzenia całokształtu gry rozwiązanie, czy po prostu autorowi coś nie wyszło.

W artykule wykorzystano obraz Édouarda Detaille „Kirasjer”.

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Ostrołęka 26 maja 1831 – z dziennika projektanta (7)

Wpisany przez Raleen
czwartek, 17 sierpnia 2017 11:15 -

Autor: *Raleen*

Opublikowano 17.08.2017 r.