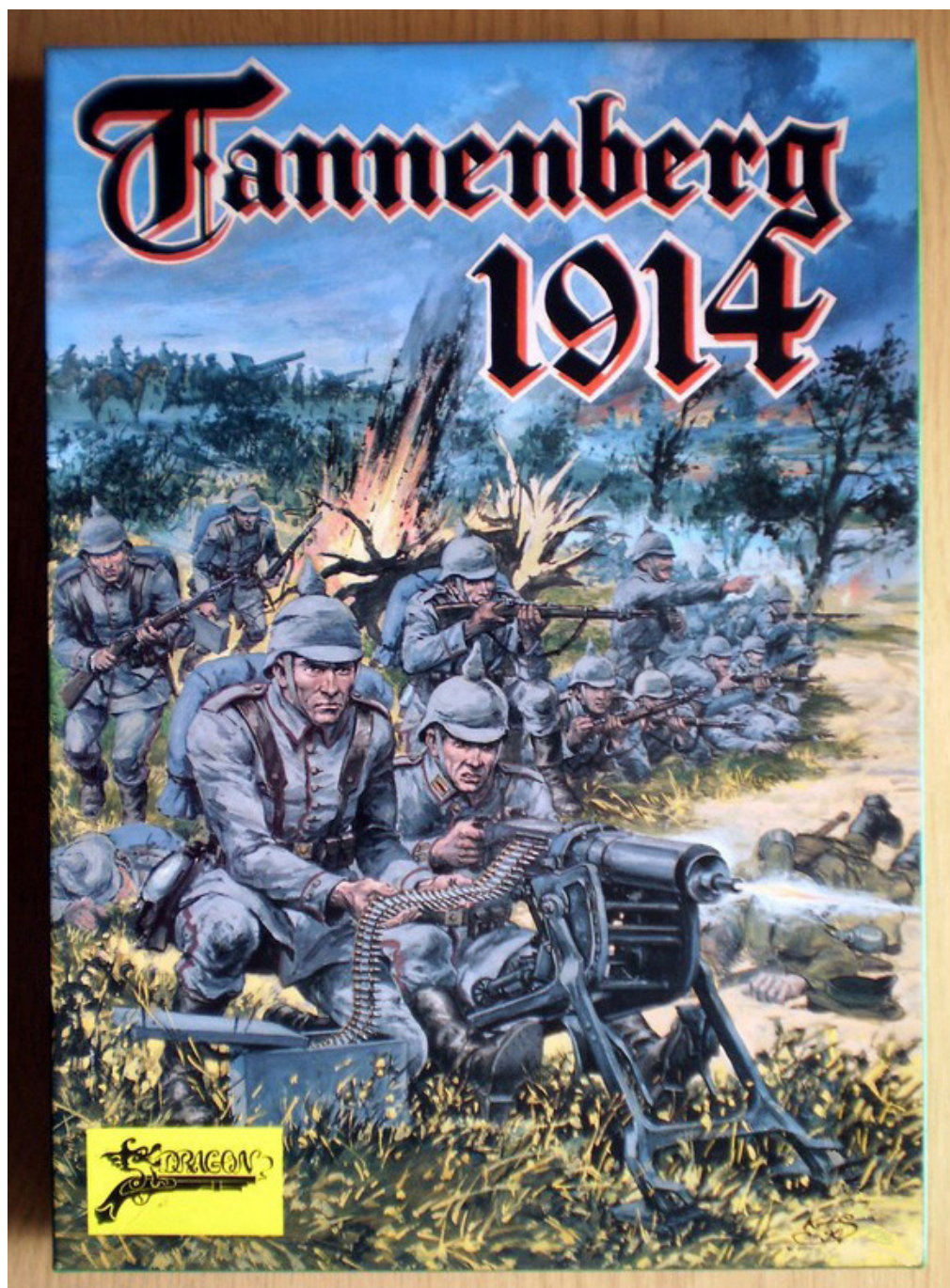


O tworzeniu planszowych gier wojennych i o tym co w nich najważniejsze, a także o tym co działo się na rynku gier w ciągu ostatnich 30 lat, mówi Dariusz Góralski, autor gier wydawnictwa Dragon, w latach 90-tych recenzent wojennych gier komputerowych

Większości graczy planszowych znany jesteś nadal, mimo upływu lat, przede wszystkim jako autor znakomitych gier wojennych wydawnictwa Dragon: „Grunwald 1410”, „Wiedeń 1683”, „Waterloo 1815” i „Tannenberg 1914”. Nie mogę więc nie zapytać na początek o Dragona i o te gry. Jak to się wszystko zaczęło?

Zaczęło się od Centralnej Biblioteki Wojskowej. Oprócz czytania książek o wojskowości namiętnie zaglądałem do numerów „Strategy & Tactics” – pisma o grach. Nigdzie indziej wtedy, czyli na przełomie lat 80-tych i 90-tych, nic nie było dostępne. I gdy okazało się pewnego razu, że blondynek w okularach też czyta to pismo w czytelni, wywiązała się rozmowa. Tak poznałem Michała Rakowskiego. Okazało się, że ma firmę, która wydała grę „Wojny napoleońskie”. Zaproponował współpracę. W ciągu kilku miesięcy opracowałem „Tannenberg 1914”. Gra, poza redakcją przepisów, spodobała się i zostałem zatrudniony w wydawnictwie Dragon na etacie projektanta gier. Tak to się zaczęło.

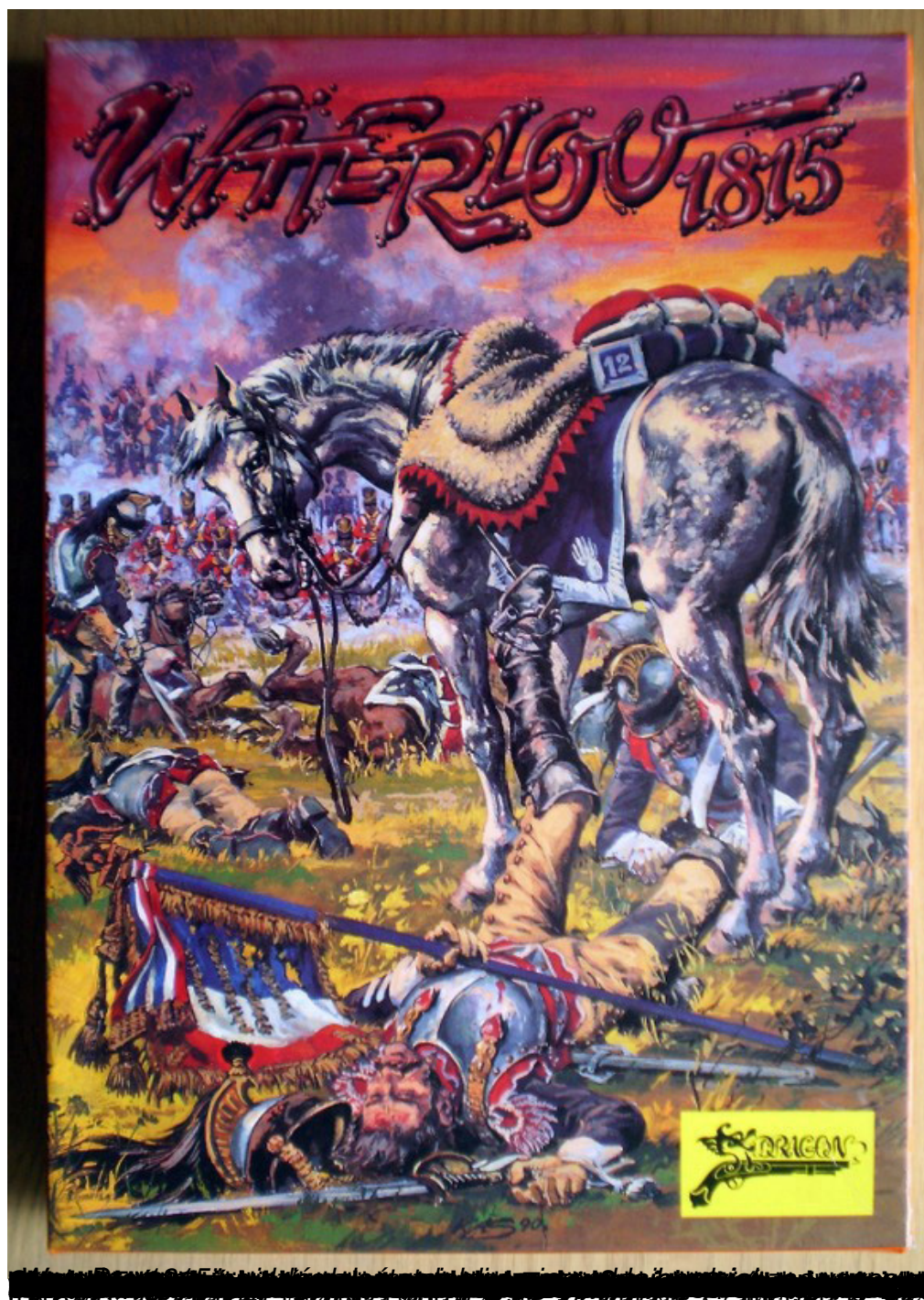


Gry wojenne są dla mnie tylko narzędziem (wywiad)

Wpisany przez Dariusz Góralski, Ryszard Kita

wtorek, 12 września 2017 14:12 - Poprawiony wtorek, 07 listopada 2017 22:55





Gry wojenne są dla mnie tylko narzędziem (wywiad)

Wpisany przez Dariusz Góralski, Ryszard Kita

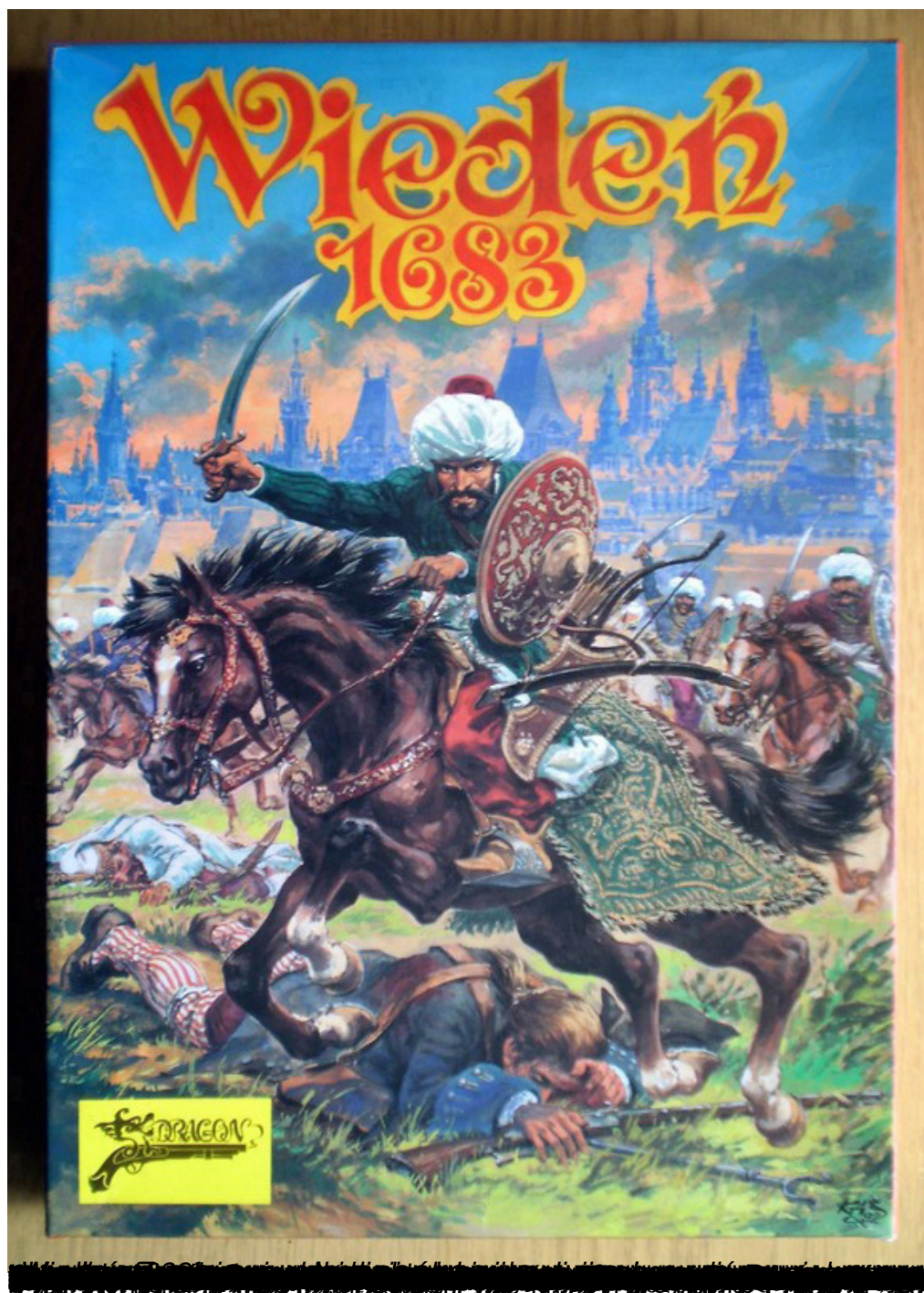
wtorek, 12 września 2017 14:12 - Poprawiony wtorek, 07 listopada 2017 22:55



Gry wojenne są dla mnie tylko narzędziem (wywiad)

Wpisany przez Dariusz Góralski, Ryszard Kita

wtorek, 12 września 2017 14:12 - Poprawiony wtorek, 07 listopada 2017 22:55



Gry wojenne są dla mnie tylko narzędziem (wywiad)

Wpisany przez Dariusz Góralski, Ryszard Kita

wtorek, 12 września 2017 14:12 - Poprawiony wtorek, 07 listopada 2017 22:55



Gry wojenne są dla mnie tylko narzędziem (wywiad)

Wpisany przez Dariusz Góralski, Ryszard Kita

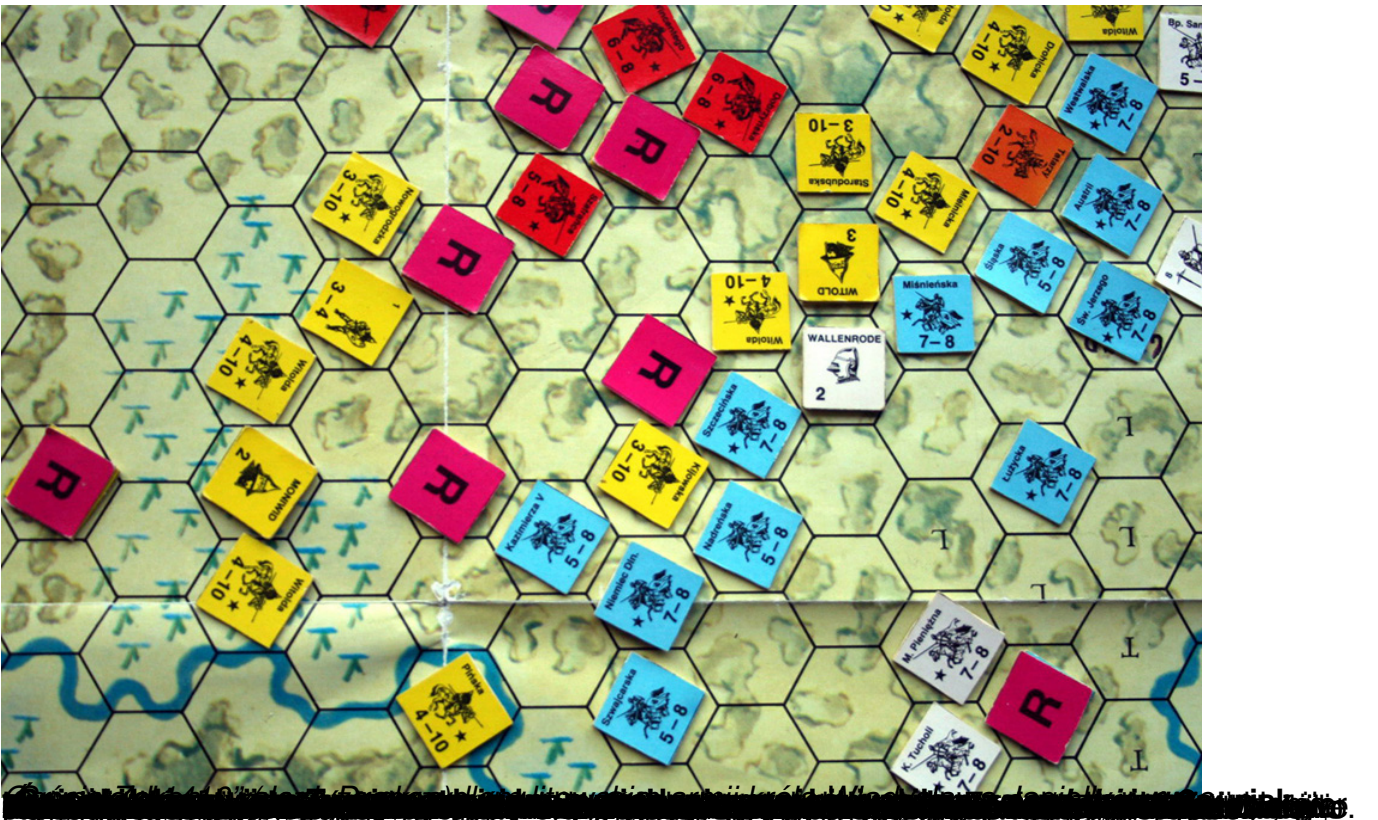
wtorek, 12 września 2017 14:12 - Poprawiony wtorek, 07 listopada 2017 22:55



Gry wojenne są dla mnie tylko narzędziem (wywiad)

Wpisany przez Dariusz Góralski, Ryszard Kita

wtorek, 12 września 2017 14:12 - Poprawiony wtorek, 07 listopada 2017 22:55



Wpisany przez Dariusz Góralski, Ryszard Kita

wtorek, 12 września 2017 14:12 - Poprawiony wtorek, 07 listopada 2017 22:55

GWIAZDY, MOJE PRZEZNACZENIE

Nowy MASTER OF ORION to jedna z najciekawszych gier ekonomiczno-wojennych wszechczasów. Część pierwsza wyróżniona została mianem „ciąg dalszy CIVILIZATION”, część druga zachowała wszystko co najlepsze, dodając

PLANET	POPULATION	TECHNOLOGY	ARMY	NAVY	SPACE
Earth	1000000	1	1000	0	0
Mars	500000	2	500	0	0
Venus	200000	3	200	0	0
Jupiter	100000	4	100	0	0
Saturn	50000	5	50	0	0
Uranus	20000	6	20	0	0
Neptune	10000	7	10	0	0
Pluto	5000	8	5	0	0

więcej elementów komplikujących rozgrywkę. Gra jest trudna, ale jest to trud jak najbardziej pożądany przez wielbicieli gier strategicznych. Cała idea leży w podejmowaniu właściwych decyzji! Cały czas musisz balansować między utrzymywaniem na odpowiednim poziomie swojej siły militarnej a rozwojem naukowym. Co z tego, że nabudujesz dużo statków, jeśli po początkowych sukcesach napotkasz wroga znacznie przewyższającego cię poziomem uzbrojenia? Jeszcze gorzej będzie, gdy skupisz się na budowaniu fabryk i laboratoriów, zapominając o rozbudowie floty. MOO2 to gra wilków. Pokój można w niej zbudować tylko na ostrzach bagnów!

Dzięki dużej liczbie ras i losowemu rozmieszczeniu planet każda rozgrywka wygląda inaczej. Różne drogi rozwoju, rozmaite typy planet oraz znaczna dowolność w projektowaniu nowych statków urozmaica rozgrywkę tak, że nie sposób się znudzić. Do MOO2 po prostu się wraca, próbując nowych taktyk, wymyślając nowe rasy czy po prostu szukając szczęścia w następnej rozgrywce. Gra nie jest łatwa, ale im więcej wkłada się w nią wysiłku, tym większa sprawia satysfakcję.

Pejotl

MicroProse '96

PC WIN 486DX2/66 8 MB RAM 1 CD

SVGA 800x600 16 MB S/W AWE 386 16 MB

Autorzy: John D. Brackley, David S. Brackley

Wydawca: MicroProse (PC CD)

Do: stół MIB w lepszym wykonaniu!

Prosimy: mały zmiat, ograniczenie wielkości floty

Tak jak Gettysburg był szokiem, swego rodzaju zębem w szkieletie państwowości Stanów Zjednoczonych, budowanej w trakcie wojny domowej, tak Ardeny były tą chwilą powagi, w której Amerykanie przekonali się, że nie wszyscy traktują wojnę jako zabawę. Dlatego nie mamy szansy uwolnić się od brzemienia trudu rozgrywania po raz setny zmagania pod ST. VITH czy BASTOGNE. Nowa wersja pierwszej gry z serii BATTLEGROUND różni się od pier-

W celu urozmaicenia gry, która nie przedstawia przecież całej kampanii w Ardenach (nie ta skala), dodano dwie nowe planse (ST. VITH i ROCHEFORT) wraz z kilkunastoma nowymi scenariuszami. Mamy więc sporo pysznej zabawy, ale po doświadczeniach z WATERLOO należało się spodziewać większej staranności w grafice jednostek w trybie 3D. Zupelnym zaś niepo-

Berger to taki niepozorny gość, ale za to jaki wódz!!!

ARDENNES DELUXE BULGE BATTLEGROUND 1

wowozu nie tylko kosmetycznymi zmianami, takimi jak dodanie nowej opcji (oddalenie w trybie 3D) czy zwiększenie liczby jednostek mogących zajmować jedno pole. Największą i bardzo istotną innowacją jest wprowadzenie liczebności poszczególnych pododdziałów, dzięki czemu wyeliminowano uproszczenia, które wcześniej budziły niesmak wielu komputerowych strategów. Teraz jednostka traci siłę stopniowo, mając szansę ocalać i działać, a nie jak przedtem – ulega zniszczeniu lub likwidacji.

rozumieniem jest dodanie nowej skali pomniejszenia w trybie 3D, w której trudno cokolwiek zauważyć wśród bogactwa kolorów terenu.

W istocie jednak zmiany nie są aż tak wielkie, by można było liczyć na sukces nowej wersji BATTLEGROUND ARDENNES na polskim rynku. Nie kupią jej osoby posiadające pierwowzór, a i ci, którzy go nie mają, głęboko się zastanowią, zanim wyruszą do sklepu. Warto odnotować próby firmy TALON SOFT, mającej na celu udoskonalanie gotowych

produktów, ale trzeba wyraźnie powiedzieć, że gracze (czyli ja) woliliby coś całkowicie nowego.

Berger

TalonSoft, Inc. '96

PC WIN 486DX2/66 8 MB RAM 1 CD

486DX2/66 8 MB RAM 80 MB HDD

VGA/SVGA 800x600 16 MB

SB AWE 386 16 MB

Autorzy: John D. Brackley, David S. Brackley

Wydawca: TalonSoft (PC CD)

Do: w porównaniu z poprzednią wersją gra zyskała na realizmie

Prosimy: mały zmiat, ograniczenie wielkości floty

Wpisany przez Dariusz Góralski, Ryszard Kita
wtorek, 12 września 2017 14:12 - Poprawiony wtorek, 07 listopada 2017 22:55

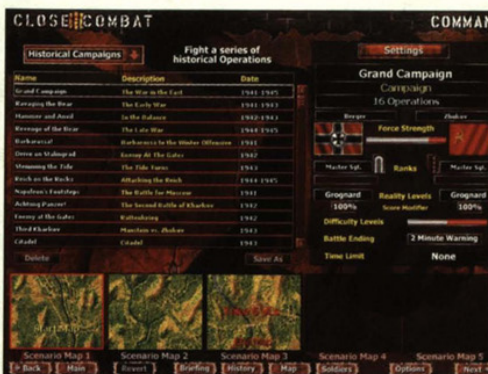


W grze występują trzy typy przybliżenia. Na tym, najdalszym, można w fazie przygotowania bitwy ocenić sytuację, przestawić jednostki i wydać rozkazy.

BLASKI I CIENIE

rzele i pojechali dalej. Nadszedł czas na drużynę piechoty. To była ostatnia szansa. Rozkaz do natarcia przyjęli z niechęcią, ale jeden z nich, wyposażony w wiązkę granatów, zaczął biec w kierunku kołosa. Ten, smagnięty ogniem karabinów piechoty, zatrzymał się i zaczął obracać wieżę. Piechur biegł, wieża obracała się. Kto będzie pierwszy? Usłyszałem stęknienie piechocińca. Rzucił wiązkę. Buch, kupa dymu, czołg płonie, nikt się nie uratował. Pozycja ocalona. Ulga!

Powyższa relacja nie oddaje całego smaku tej gry. Sterowanie jest wygodne, a całość rozwiązano w ten sposób (liczba pododdziałów, system menu), że mimo zastosowania trybu czasu rzeczywistego, gracz może zdążyć z rozkazami. Dzięki temu gra nie zamienia się w zrzęcościówkę udającą strategię. Gra ma jednak nie tylko blaski w postaci choćby możliwości śledzenia rozwoju poszczególnych żołnierzy w trakcie kampanii (dosta-



Menu wyboru kampanii. Można się dowiedzieć ile operacji składa się na kampanię, jaki jest stopień trudności, która strona ma przewagę i jakie mapy składają się na pierwszą operację.

ją medale i ordery, rosną ich współczynniki, możemy obejrzeć dokładnie czego dokonali i co zniszczyli), ale i cienie. Obok liniowości kampanii i operacji, co obniża ambicję osiągnięcia zwycięstwa oraz powoduje znudzenie znanymi operacjami po kilku rozgrywkach, jest także kilka błędów w sferze sprzętu na polu walki. Po pierwsze brak jest dźwięku jeżdżących czołgów. Zabawnie wygląda pole bitwy, po którym porusza się ławą 6 czołgów, a z głośników słychać tylko szczenie psów i świergot ptaków. Pół biedy z naszym sprzętem, ale odgłos czołgów wroga pomógłby nam (tak jak to było w rzeczywistości) ustalić istnienie czołgów wroga i kierunek skąd nadchodzą. A tak, pojawiają się jak z mgły. Kolejnym brakiem jest niemożność przejmowania opuszczonego sprzętu na polu bitwy. Owszem, między kolejnymi dniami uzyskujemy dostęp do zdobytego sprzętu wroga, ale nie tuż po jego zdobyciu w ogniu walki. Trochę to przeszkadza. Do tych poważnych braków dochodzą mniejsze, jak choćby dyskusyjne wartości pancerza poszczególnych typów sprzętu pancernego (JSII płonie zbyt łatwo), a także nieuwzględnienie przy kilku typach

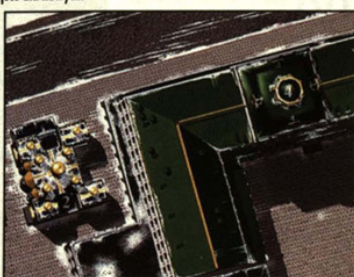
Dariusz „Berger” Góralski



Menu wyboru jednostek do twojej kampanii. Możesz wybrać opcję odpoczynku dla zmęczonych, uzupełnić straty, zwolnić nieefektywnych, by zrobić miejsce dla nowych.



„Józef Stalin II” broni siedziby Józefa Stalina, Ojca Narodu. Z góry powiemy, że syn obronił Ojca.



Mury Kremla. Niedostępna forteca. W trakcie bitwy mogą się dostać do jego wnętrza przez dwa wyloty w murach lub jedną bramę.

Dane techniczne

✓ Gra w sieci	✗ 3Dfx
✗ Internet	✗ Audiobook
Wymagania minimalne:	Pentium 133MHz, 32MB RAM
Wymagania zalecane:	Pentium 200MHz, 64MB RAM
Producent:	Microsoft Games
Dystrybutor:	Microsoft

Nasza ocena 82%

Grafika:	75/100
Dźwięk:	85/100
Sterowanie:	83/100
Cena:	285,00 zł
W sprzedaży:	luty '99
Internet:	www.microsoft.com/poland

DISKUSJA

BERGER

JEGO WIELKOŚĆ - MACHINA...

Berger: Zawsze mnie wkurzało (i chwala ci za to, że wywołaleś tę dyskusję). Jak demorelli militariści tworzyli w grach o-1 (np. MECHWARRIOR) nową jakość bojową - BattleMechy. Miały to być szczytowo wytwory myśli ludzkiej. Panaceum na wszelkie bolączki. W dodatku ten intelektualny bełkot przeniknął do wszelkich gier i książek, traktujących o odległej przyszłości Ziemi. Recenzjem, że w grach fantasy używa się w sposób dosłowny czy zawołany schematów rodem ze świata stworzonego przez Tolkiena. Ale ten gość wypuścił to tak daleko, że nie w jego koncepcji nie przewidywało się natomiast totalnym wynaturzeniem, bezsensowności i irracjonalnym grzmem.

Pejett: Zastanawiam się, czy popularność wielkich robotów nie wynika ze skojarzeń z wielkimi herosami ludzkiej mitologii. Czy widziałeś kiedyś zwierzę na białkach (pomijam wypchanie) albo na gościniecach? A BattleMech ma postać zgoła ludzką, symbolizuje siłę

i wielkość gatunku homo sapiens. Jest przy tym znacznie ciekawszą konstrukcją niż przalczony czolg.

Berger: Moim zdaniem BM jest szczytowo osiągnięciem mózgów wszystkich tych, którzy z tego, co się rozgrywa na współczesnym polu walki, zapamiętali tylko czolg. To jest stworzony bodek pancerny, symbol siły i potęgi, będący w rzeczywistości kupa zżem. No bo kto zaprojektuje super-czolg o ogromnej wysokości, wyposażony w potężne działa i wyrzutnie? Siła odrzutu po wystrzale będzie tak duża, że koła padnie zwałony, nie wołaj przeciwnika, ale własnym strzałem (pościł gaz?)

Pejett: OK, skoro zacząłeś już roztrząsać szczegóły techniczne, to wyobraź sobie, jak wygodnie byłoby sterowanie taką maszyną. Już teraz naukowcy konstruują sztuczne kończyny (prototypy dla lewoliwów), które wykonują ruchy w zależności od napięcia mięśni pacjenta czy wręcz odczytują zmiany

potencjału elektrycznego na skórze. Jeśli zbudowalibyśmy maszynę czolekkształtną, to jakie naturalne byłoby jej pilotowanie? Zapewne jak ruchy własnym ciałem, tylko większym, silniejszym, szybszym...

Berger: Ha, ha, ha. Ty się owadzasz za rozumnego. No, może... Ale projektanci BM już nie mieli tej rzetelności „potencjału”. Gdzie oni umieścili kołową kierownicę, czyli źródło impulsów dla tych dwóch pretaz. A to na głowie-szczycie BM, a to na jego piersiach. Po prostu kłosa. W związku z tym musiano stworzyć system osłony takiego pacjenta-pilota, bo jak gośćk siedzi na widoku, to mo mogą głowę odstrzelić. Każdy normalny wie, że pilot powinien siedzieć wewnątrz pojazdu bojowego, poruszającego się tak wolno jak BM (co innego samolot).

Pejett: To, gdzie usadzić pilota w nieistniejącej realnie maszynie, to tylko sprawa lepszej lub gorszej wyobraźni twórcy. W filmach, które ogląda-

łem (zaraz zarzucasz mi mangęstew), pilot siedział w centrum karosu lub w plecach, w opancerzonym „kręgosłupie”. Zamiast jednak roztrząsać winy pisarzy, rysowników i scenarzystów może zajmijmy się tym, co Mech mógłby rzeczywiście robić na polu walki.

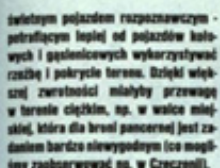
Berger: Moim zdaniem dla Mechów ze względu technologicznych (słabą, moc silnika) nie ma miejsca na rzeczywistym polu walki. Mech miałby za sobą pancierz i uzbrojenie, żeby poradzić sobie z plechotą (to będzie zawsze, wyrzutniami, a przede wszystkim z czolgami. Tak naprawdę Mechów ma szansę w starciu z samymi sobą. Tylko po co wtedy je tworzyć?

Pejett: Pancierz i uzbrojenie, jak sam wiesz, to nie jedyny elementy wozu bojowego. Liczba przeczód, które mogły zatrzymać taki pojazd, byłaby o wiele mniejsza niż w przypadku czolgu. Co prawda nie może równać się w walce czolowej z czolgami, lecz może być



136

PC GamesCD 6/99



zasiedzenie na polu walki, nie daniel
flew w szczytach. Jak wygląda pod
wzrost Mecha? Nogi. Najwyższe z mo-
żliwych rozwiązań. Jak wygląda korpus?
Zaczynają piosenki. Najwyższe jak mo-
żna. Gdzie jest kierownik? Przy w mi-
nie narazem na ostrzał. A gdzie wien
całe to ciekawe jest wypasane w jed-
ną, dwie wyznaczone i kilka dziełach
lasy. Co za moc opła. Jak patrzy-
łem na AT-47 z Dwudziestych Wzrost
to się śmiać chciało. To wszystko, co
było śmiać Imperium? Dlatego tak wo-
żać. To Mecha są najzabawniejszym
i najbardziej niedopracowanym sprzę-
tem bojowym. I wcale nie wychodzi
tak po porównaniu z czułkami, ale po
przejrzeniu się ich konstrukcji.

Polak: No dobrze, ale oświadczyż założeń czułość? Cztery! A tak! (Oni się bawią humanoidalnie, dzięki instytutowi stworzenia sterowania przez człowieka, wymagają jednego operatora! Odczujemy się przy tym od nierzeczywistych gigantów. Tu, a czym ja mówię, to człowiek szafkował metrowi wysoki, powiedział, 3-5 metrów. Dlaczego słyszę się przy człowiek szafkował? Dlatego, że w momencie, gdy nasz Bóg ma ręce (zwaga, uwaga!), to przy okazji staje się za brzośmą maszyną i szafkował. Zdaniem budować zarówno oświeśleń dla siebie, jak i zaszafki na przeciwnika (jakieś zwalone drzewo, rozcinek przesłuchawczy, każdy przesłuchawczy z wyrzniętych z publikacji) traktacji (np. B.). I nie mów mi to a Szwedzkie Wolności, bo to zaszafki

Berger: Już powiedziałem, że ogólnie
zgodzam się. W Moskwie może być inaczej.

Berger: Wa, narazicie jakiegoś racjonalnego argumentu. Powinienem jeszcze dodać, że w świecie przyrodzie będzie niewiele chłodu (brzusz wypała się z wybuchów atomowych), co jeszcze podwyższa wartość Męchów. Ale do tego tego podniebienia się. Młodzi Polacy, technicznie wyszli już najdalej zabawki ludzkiej i mają one szalony kształt, zapewniający skrytość i najlepszą jakość obrony, gdyście radzicie sobie z prawami kandydatem oraz optymalnie połączając interesy kierownictwa i strażnika. A co do liczebności zalogi. Jeżeli mamy być hojnymi, to nie trzeba wiele wystrzelić, by wiedzieć, że jeżeli pierwszą zalogę miałaby zalogę zalogę z kilkunastu lat, a dziesiątą mają być trzech facetów, to w przyszłości będzie wystarczył jeden bohater.

Pajett: Ale będzie to czuły urzędnikowy a desant pchnięty w pancerzach osobistych, umożliwiających przeżycie w szalonym środowisku i wrogosnąco a mechanicznie wspomaganego niedostatecznego ludzkiego organizmu. Już teraz można wyposażyć człowieka w przetrzą ręk silnikową niż eryptal. Problemem jest tylko źródło zasilania. Odnawiam się, że w momencie, gdy stworzenie BM będzie technicznie możliwe, potrzeba ich użycia będzie już nieaktualna - wzrosną koszty miniaturyzacji doświadczeń

Berger: I to ma być odpowiedzią sobie na pytanie: dlaczego Meczki żyje? Opisy powyżej przerażają mnie trochę przesiadłości, byłby zbyt banalny, żeby sprzedad go w dużych ilościach pod postacią filmów, komiksów czy gier komputerowej młodzieży. On przecież chodzi o pieniądze, a nie o logikę. To mam pytanie do świata: czy naprawdę trzeba nam w gry wypychać śmieci, przecież jeszcze więcej zabawy (i pieniędzy w kieszeni producentów) dostarczyłyby gry oparte na jakichś dopracowanych pomysłach.

Pojęci: Czy zamiast rozwinąć się nad wyzwalającą jedną maszyną nad drugą, nie powinniśmy skupić się na szarym zwykłym plechurze? Największe możliwości rozwoju nie stoją przed jedną maszyną, lecz przed człowiekiem. Multitaskingi odosobnienie organizmów człowieka są potencjalnie oprasne. Może więc w przyszłości ludzimi maszynami na pola walki nie będą wcale człysti, lecz cybernetyczni, ciała żołnierzy.

Berger: Taaa... I tak dochylimy do WARHAMMER 40000. Dużo dramatyczna pejła. Ale ten system też mi się nie podoba. Cziowiek na polu walki - tak. Ale ta taktyka!

Pejott: Uspokój się. Miałem o tym po-
gadać w kółeczce dyskusyjnej.

Results

VS PEJOTL

Gry wojenne są dla mnie tylko narzędziem (wywiad)

Wpisany przez Dariusz Góralski, Ryszard Kita

wtorek, 12 września 2017 14:12 - Poprawiony wtorek, 07 listopada 2017 22:55



[Dyskusja o grach wojennych na FORUM STRATEGIE](#)