

Ponad półtora roku minęło od ostatniego odcinka z cyklu **„Ostrołęka 26 maja 1831 – z dziennika projektanta”** . Przez ten czas pochłonięty byłem pracami nad kolejnymi grami, będącymi rozszerzeniami „Ostrołęki 26 maja 1831”. Na jesieni 2018 r. udało się wydać „Iganie 1831”, a rok później „Ostrołękę 16 lutego 1807”. Inna sprawa, że na okrągły, jubileuszowy odcinek szykowałem coś specjalnego i długo nie mogłem się zdecydować. Ostatecznie będzie o czym innym niż pierwotnie planowałem, ale mam nadzieję, że materiał okaże się godny tego odcinka.

Równolegle do prac nad kolejnymi grami w systemie trwały od około dwóch lat prace nad tłumaczeniem zasad „Ostrołęki” na angielski. Powinniśmy mieć je już dawno temu, ale z różnych powodów się to przeciągało. Inna sprawa, że chciałem to zrobić porządnie. Podobne podejście prezentowały osoby współpracujące ze mną. Napatrzyłem się przez lata na słabe tłumaczenia, zarówno gier polskich, jak i zagranicznych (zwłaszcza włoskich). Wersja beta tłumaczenia zasad systemowych „Ostrołęki” była już dawno temu, najwięcej czasu zajęło poprawianie różnych rzeczy z udziałem native speakerów, czyli osób, dla których angielski jest językiem ojczystym. Na przełomie 2019 i 2020 r. udało się rzecz doprowadzić do końca, przynajmniej jeśli chodzi o zasady systemowe. Oczywiście nic nie jest doskonałe, więc pewnie nieraz będziemy jeszcze te zasady poprawiać i modyfikować pod względem językowym.

Tłumaczenie nie było tylko standardowym tłumaczeniem, ale rozmawialiśmy także wiele o redakcji przepisów, ujęciu pewnych kwestii. Nie ukrywam, że wzbogaciłem przy tym swoje

doświadczenia edytorskie. Również dwie nowo wydane gry wnoszą do systemu więcej niż mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. W międzyczasie toczyły się różne dyskusje, trafiali na forum gracze, którzy czasami kwestionowali to i owo często właśnie od strony redakcji, ujęcia pewnych rzeczy w przepisach i samej ich organizacji. Ostatecznym owocem tego wszystkiego będzie najprawdopodobniej nowa edycja zasad gry. Zapewne jeszcze trochę to potrwa, ale wcześniej czy później musi nastąpić.

Tymczasem chciałbym Wam zaprezentować nową redakcję ważnej części zasad jaką jest opis faz gry. Został on zmodyfikowany w ten sposób, że całość podzielono na więcej jednostek redakcyjnych: punkty, litery, kroki itd. – na modłę gier amerykańskich. Ci, którzy mają grę, będą mogli porównać z pierwotną wersją, wywodzącą się z polskiej tradycji redagowania zasad gier wojennych. Ta ostatnia była nieco bardziej oszczędna, a zarazem bardziej opisowa. W wersji amerykańskiej (tak ją nazwijmy umownie) dąży się do przerzucenia dużej liczby elementów proceduralnych do opisu faz, co prowadzi do powtórzeń, a zdarzają się także czasami zniekształcenia przy powielaniu tych samych treści, i to może stanowić pewną wadę. Wydaje się, że przeważają jednak zalety, bo całość mechaniki gry staje się dzięki takiemu ujęciu czytelniejsza. Właśnie opis faz gry jest zazwyczaj tą częścią zasad, gdzie pewne tendencje są najbardziej widoczne. Coraz więcej graczy jest przyzwyczajonych do takiego właśnie redagowania przepisów, a nad tym żaden autor ani wydawca nie może przejść obojętnie.

Niżej do ściągnięcia fragment zasad zawierający opis faz gry w nowej redakcji, najpierw wersja polska, potem angielska. Możecie sami zobaczyć jak to wygląda, porównać i ocenić. Będę wdzięczny za wszelkie Wasze spostrzeżenia i uwagi. Na koniec wspomnę, że tłumaczenie własnych zasad z powrotem z wersji angielskiej (po przeredagowaniu jej) na polską było dla mnie specyficznym doświadczeniem.

Pobierz

W artykule wykorzystano obraz Jana Rosena „Rewia na Placu Saskim”.

Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE

Autor: *Raleen*

Opublikowano 29.02.2020 r.