

Nieraz przebieg jakiejś konkretnej rozgrywki skłania nas do kwestionowania słuszności rozwiązań przyjętych w grze. Podobnie jak graczom, autorom gier wojennych także się to zdarza w odniesieniu do własnych wytworów. Przynajmniej niektórym... Grając przeciwko żywemu przeciwnikowi jesteśmy jednak zaangażowani, co zawsze zniekształca mniej lub bardziej nasz odbiór sytuacji. Jednocześnie tylko rozgrywka z inną osobą, która myśli niezależnie od nas, może dać pełny obraz gry. Jeśli dążymy do tego by wyciągać właściwe wnioski, cała sztuka w tym by zastanowić się na ile nasze wrażenia nie zostały zniekształcone. Zazwyczaj pomaga spojrzenie z innej perspektywy, przede wszystkim zagranie stroną przeciwną.

Coś takiego przytrafiło mi się niedawno. Podczas kilku rozgrywek w „Ostrołękę 26 maja 1831" i jej rozszerzenia zacząłem zastanawiać się nad oddaniem w grze strat. Miałem wrażenie, że oddziały w stanie ucieczki ponosiły stosunkowo niewielkie straty za przechodzenie przez wrogie strefy kontroli. Czasami potrafiły ich „zaliczyć" po drodze wiele i wydostać się z matni niezbyt pokiereszowane. Oczywiście to, po której stronie grałem, musiało oddziaływać na moje

wrażenia. Zaobserwowane przeze mnie zjawiska mechaniki samej jako takiej zbytnio nie podważały, ale ten szczegół przykuwał przez pewien czas moją uwagę. Zastanawiałem się już nad jakąś poważniejszą zmianą, ale… parę dni temu zagraliśmy w „Powrót Grouchy'ego" – jedno z rozszerzeń „Waterloo 1815" wydawnictwa Dragon. Mieliśmy dłuższą przerwę jeśli chodzi o ten system, był to więc powrót do dawnych czasów.

Bratnia to gra w stosunku do „Ostrołęki", bo zarówno skala, okres historyczny, jak i parę elementów zasad przedstawia się podobnie albo wręcz tak samo. Przez lata grywałem w „Waterloo", więc jego mechanika jest mi dobrze znana. To co wydarzyło się podczas ostatniej rozgrywki było jak zimny prysznic dla moich rozmyślań o oddaniu strat w „Ostrołęce". Otóż w pewnym momencie mój zacny przeciwnik zaczął „polować" na wysunięte do przodu jednostki francuskiej kawalerii, starając się je otoczyć, głównie piechotą, tak żeby w razie rozbicia nie miały gdzie uciec, co zgodnie z zasadami „Waterloo" pozwala eliminować oddziały w całości. Tylko dzięki mojej zapobiegliwości nie przyniosło mu to bardziej spektakularnych efektów. Tym niemniej w pewnym momencie nieopatrznie wjechałem kawalerią między wrogie jednostki piechoty i artylerii. Celny ostrzał stojącej opodal pruskiej baterii spowodował, że francuscy dragoni przeszli w stan ucieczki. Szybko okazało się, że dookoła nich rozciągają się wrogie strefy kontroli i tym sposobem cały pułk uległ eliminacji. Przy czym wcale nie działałem głęboko. Operowałem w obrębie pierwszej linii przeciwnika.

Dwa stracone w ten sposób pułki francuskiej kawalerii wystarczyły by przywołać wszystkie wspomnienia z prac nad zasadami „Ostrołęki" dotyczące ponoszenia strat i tego jak doszedłem do rozwiązań, które ostatecznie znalazły się w instrukcji. Jak to zwykle bywa, po pewnym czasie przychodzi pora na racjonalizację swoich obserwacji. Rozgrywkę w „Powrót Grouchy'ego" wygrałem i to co wyżej opisałem nie zaważyło w istotny sposób na jej wyniku. Sama w sobie wypadła dość ciekawie i potwierdziła moją dotychczasową opinię o tym scenariuszu jako najlepszym rozszerzeniu, jakie ukazało się na łamach czasopisma „Dragon Hobby". Niezależnie od tego dała mi ona do myślenia. Doszedłem jednak do wniosku, że nie powinienem całkowicie odrzucać tego co zaobserwowałem wcześniej podczas rozgrywek w „Ostrołękę". Pokazuje to tylko, że sprawa oddania w sposób zadowalający strat oddziałów w grze nie jest taka prosta.

W planszówkach wojennych spotkać można różne rozwiązania stosowane by zasymulować straty ponoszone przez oddziały i oddające zmianę ich wartości bojowej (straty wiążą się tu z upadkiem morale, dezorganizacją itp.). Pomijając najbardziej oczywiste rozwiązanie, czyli eliminację całej jednostki, najpopularniejsze z nich to:

1) Obracanie żetonów na rewers, gdzie oddział jest słabszy, generalnie ma niższe parametry, zazwyczaj siła spada wtedy o połowę, ale może to być równie dobrze inna wartość, przy czym zmiana ta jest względnie trwała.

2) Podkładanie pod żetony oddziałów dodatkowych żetonów oznaczających straty w punktach siły.

3) Odpisywanie w osobnych tabelach oddziałów punktów siły poprzez skreślanie odpowiednich kratek (zwykle ołówkiem bądź długopisem).

4) Przykrywanie żetonów oddziałów dodatkowymi żetonami oznaczającymi niższe poziomy sprawności bojowej, takie jak dezorganizacja, ucieczka czy rozproszenie (utrata poziomów może być też oddana przez obracanie żetonów na rewers).

5) Oddanie strat poprzez zmiany globalnego współczynnika, zwykle określanego jako morale armii albo morale formacji. Takich parametrów, najczęściej w postaci osobnych torów, umieszczonych na planszy bądź na oddzielnej karcie, może być kilka.
6) Przyjęcie jako głównego efektu walki wycofania oddziału, co oznacza faktyczną rezygnację z oddawania strat.
7) W grach bloczkowych standardowo straty oddaje się przez obracanie bloczków na inny bok.
8) W grach o planszy poligonalnej, z dużymi polami, straty oddawane są czasami przez zmianę układu oddziałów w ramach pola.
Ta lista nie jest oczywiście kompletna i nie ma na celu zaprezentowania wszelkich możliwych rozwiązań, a jedynie kilku najpopularniejszych. Niektóre spośród powyższych opcji można ze sobą łączyć i rzadko kiedy gra opiera się na jednej z nich. Są też takie, które nie bardzo mogą współwystępować. W przypadku „Ostrołęki" jako podstawową mamy opcję 2 (i jako alternatywę techniczną do niej opcję 3). Jednocześnie stosowana jest również opcja 4, ale bardziej wiąże się ona z szeroko rozumianym morale i dezorganizacją niż ze stratami.

Rozwiązania oddające ponoszenie strat przez oddziały to nie wszystko. Poza zasadami bezpośrednio dotyczącymi tych kwestii, jak te wymienione w punktach powyżej, są jeszcze takie, które oddziałują na straty pośrednio. W grach wydawnictwa Dragon duże znaczenie miała strefa kontroli i otaczanie przeciwnika z jej wykorzystaniem. Często możliwość zadania strat wrogim oddziałom zależała od tego czy udało nam się je osaczyć, tak że w wyniku walki nie mogły się wycofać, bo musiałyby wejść w strefę kontroli naszych oddziałów. To ostatnie było zabronione i pod tym względem niemal wszystkie tytuły Dragona są zgodne (czasami wyjątek polegał na tym, że można było wycofywać się przez sojusznicze oddziały). Tym sposobem wracamy do moich rozgrywek w „Ostrołękę" i „Powrót Grouchy'ego" (czyli „Waterloo"). Samo „Waterloo" operowało stratami w punktach siły, ale owa charakterystyczna dla większości gier Dragona tendencja uwypuklająca okrążanie przeciwnika pozostała w nim na dobre. Osobom ciekawym jak to było z tymi grami i jak przebiegały testy „Waterloo" polecam dyskusję o nim na naszym forum (trzeba troszkę poszperać idąc od końca wątku, ale nie tak znowu daleko…). Jeden z testerów pisze tam m.in. o swoich doświadczeniach z rozgrywek z autorem i wydawcą w jakże zamierzchłych z naszej perspektywy czasach (prawdopodobnie był to rok 1990). Jeśli wierzyć tym wspomnieniom, kwestia otaczania i eliminowania całych oddziałów z wykorzystaniem strefy kontroli była idée fixe wydawcy. Zgadzałoby się to z tym co można zaobserwować w zasadach wydanych przez niego gier. Takie podejście sprawiło, że osaczanie przeciwnika strefami kontroli miało się w „Waterloo" dobrze, mimo wielu odmienności, jakie ta gra prezentowała na tle innych tytułów Dragona.

A jak to wyglądało na polach bitew epoki napoleońskiej i powstania listopadowego? Gdy zastanawiałem się nad tym przed laty, jednym z przypadków, któremu przyglądałem się szczególnie uważnie, była obrona Ostrołęki przez brygadę Bogusławskiego podczas bitwy pod Ostrołęką w 1831 r. Pod koniec pierwszej fazy zmagań, tuż przed południem, oddziały te zostały właściwie odcięte, a jedyna ich droga ucieczki na zachodni brzeg Narwi wiodła przez opanowywaną właśnie przez Rosjan Ostrołękę i mosty. Wycofujący się czy raczej uciekający polscy żołnierze kluczyli uliczkami miasta, przemykając między grupami okrążających ich zewsząd carskich sołdatów. Gdyby próbować zastosować do tej sytuacji zasady większości gier, te jednostki powinny zostać w całości zniszczone. Tymczasem gros żołnierzy uratował się (część zabarykadowała się w klasztorze bernardynów i walczyła do końca, jeden z batalionów

bądź jego elementy zostały przyparte do Narwi przez kawalerię gwardii i złożyły broń). Inna sprawa, że uratowane oddziały były tak wstrząśnięte i wyczerpane, iż potem do końca bitwy w zasadzie nie nadawały się do walki i przestały resztę dnia na tyłach (w „Ostrołęce" oddają to zasady specjalne scenariusza drugiego). Ich stan otwiera inne pole do dyskusji – czy i na ile rozwiązania dotyczące ponoszenia strat powinny uwzględniać tego rodzaju efekty?

Z powodzeniem można znaleźć inne przykłady, zarówno dowodzące, że jednostki otoczone przez przeciwnika łatwo ulegały, jak i coś przeciwnego. Jeśli spojrzymy szerzej, dużo zależy tu oczywiście od skali i epoki historycznej. Czym innym jest okrążenie w skali operacyjnej całego korpusu czy armii w okresie II wojny światowej, a czym innym osaczenie w skali taktycznej z wykorzystaniem zasad o strefie kontroli napoleońskiego batalionu przez kilka batalionów przeciwnika. Tym co mnie zaczęło od pewnego momentu zastanawiać jest praktyka dowodzenia w grze w stosunku do realiów historycznych. Czy na poziomie taktycznym dowódcy napoleońscy i listopadowi koncentrowali się tak bardzo na dążeniu do okrążenia wrogich sił, rozumianego analogicznie jak to bywa w grach wojennych – przez „obramowanie" ich swoimi strefami kontroli? W jaki sposób manewrowali nacierającymi wojskami w porównaniu z tym co spotykamy w grach? To powinno nam pozwolić zobaczyć co w tamtej rzeczywistości działało, było efektywne taktycznie, a co nie. Nie możemy przecież zakładać, że ówcześni oficerowie nie znali potencjału swoich wojsk i nie wiedzieli co robią. Przyglądając się przebiegowi walk poznajemy granice militarnych możliwości armii tamtych czasów. Pod tym względem mam wrażenie, że zasady „Ostrołęki", patrząc z perspektywy kilku już lat (co to będzie kiedyś…) w większości dobrze się bronią, ponieważ oddają szczegółowo straty, ale zarazem osaczenie przeciwnika przeciwnika przy zadawaniu strat aż tak wiele nie daje, o tyle, że można uciekać przez wrogie strefy kontroli.

Z kolei zdarzają się gry, gdzie eliminacja jednostek staje się celem samym w sobie. W tytułach zagranicznej produkcji daje to o sobie znać nawet bardziej niż w planszówkach Dragona, chociaż nie ma tutaj reguły. Na ogół w tle pojawiają się tu warunki zwycięstwa. Nie chciałbym być tutaj źle zrozumiany: nie chodzi o to by kwestionować historyczność i ogólnie sensowność tego, że zwycięstwo w grze zależy od liczby jednostek wyeliminowanych przeciwnikowi. Interesuje mnie pośredni wpływ tego rozwiązania na całą rozgrywkę. Rzecz to bardziej skomplikowana i jakże ulotna. Łatwo poddająca się subiektywnym odczuciom. Poszukując rozwiązania jesteśmy jednak skazani na pewną dozę subiektywizmu, co nie znaczy, że idąc tą drogą nie mamy szans na dojście do obiektywnych wniosków.

W artykule wykorzystano obraz Henryka Pillatiego „Śmierć Berka Joselewicza pod Kockiem".

Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE

Autor: *Raleen*

Opublikowano 27.04.2021 r.