



Dziś przypada 190 rocznica bitwy pod Ostrołęką. Czy wypada jakoś szczególnie ją świętować? W końcu była to klęska wojsk polskich. Pamiętam jak 10 lat temu byłem w Ostrołęce na rocznicowych obchodach upamiętniających 180-lecie bitwy. Odbył się duży, dobrze obsadzony pokaz rekonstrukcyjny. Gry „Ostrołęka 26 maja 1831” wtedy jeszcze nie było w formie w jakiej obecnie jest znana. Dostałem jednak awansem wraz z rekonstruktorami specjalny krzyż pamiątkowy za uczestnictwo w pokazie. Mam go do tej pory i bardzo sobie cenię jako pamiątkę. Zostały też z tamtego czasu zdjęcia, które można obejrzeć na portalu. Wracając do samego obchodzenia rocznicy bitwy, ostatecznie postanowiłem, że najlepiej będzie z tej okazji zamieścić kolejny odcinek cyklu „Z dziennika projektanta”. Ten będzie poświęcony artylerii, a dokładniej temu jak często w grze powinna strzelać.

Problem dostrzegam od jakiegoś czasu w mechanice różnych gier dotyczących epoki napoleońskiej i czasów pokrewnych. Większość gier przyjmuje najprostsze rozwiązanie polegające na tym, że artyleria może wykonać tylko jeden ostrzał w ciągu etapu. Wyjątkowo zdarzają się gry, gdzie może strzelać wielokrotnie. Wśród polskich produkcji tego typu rozwiązanie można spotkać w „Wiedniu 1683”. Tam w ramach ognia obronnego artyleria może ostrzelać każdy podchodzący do niej oddział, ale dotyczy to tylko ostrzału na 1 pole i odbywa się on z ujemną modyfikacją. W grach stosujących mechanizm aktywacji bywa to natomiast

uzależnione od układu aktywacji. Masz aktywację – strzelasz, nie masz aktywacji – nie strzelasz. Przy czym przeładowywanie artylerii też powiązane jest wtedy najczęściej z własną aktywacją.

W „Ostrołęce 26 maja 1831” nie byłem pod tym względem zbyt oryginalny – artyleria strzela raz na etap, przy czym po wystrzeleniu ustawia się żeton artylerzystów na żetonie dział, by zaznaczyć, że dana bateria zrobiła już swoje. Ostrzał można natomiast wykonać w różnych momentach etapu. Opcji jest sporo. Sęk w tym, że w grze mamy dwie fazy ruchu i dwie fazy walki, zatem możliwości zaatakowania artylerii wzrastają. Co prawda artylerzyści są w stanie wycofać się przed szarżą kawalerii ku stojącej na sąsiednim polu własnej piechocie. Mogą też wykonać odwrót przed atakiem piechoty. Tym samym artyleria nie jest skazana w takiej sytuacji na zniszczenie, jak to często bywa w innych grach, gdzie bezpośredni atak na nią oznacza zazwyczaj eliminację. Często przeciwnik opanowuje same działa, które potem obrońca ma szansę odbić i ponownie obsadzić.

Ogólnie funkcjonuje to wszystko dobrze i sprawnie, w porównaniu do innych tytułów stawiając graczy przed różnymi dylematami i decyzjami do podjęcia, jednak w stosunku do tego jak przebiegały bitwy, trochę mi czegoś brakuje. W rzeczywistości atak frontalny na artylerię wcale nie był łatwy, zwłaszcza dla oddziałów w zwartych sztykach. Baterie, będąc bezpośrednio zagrożone, zdawały wtedy ogień. Podczas ognia na najbliższy dystans każdy strzał trafiał i powodował duże straty. Oczywiście i tutaj nie ma reguły, bo zdarzało się, że z tych czy innych powodów atakującym udawało się zaskoczyć obsługę baterii i dopaść do niej bez poważniejszych konsekwencji. Jednak średnio rzecz biorąc nie wyglądało to tak dobrze, jak nieraz bywa w grach.

Czy da się z tym coś zrobić? Od strony praktycznej nie jest łatwo. Dlaczego? Po pierwsze trudno rozdzielić wykorzystanie artylerii do celów obronnych, kiedy strzela „walcząc o życie”, od jej wykorzystania ofensywnego, kiedy takiego intensywnego ognia nie praktykowano. Problemem jest też sam dość duży sektor ostrzału. Dalsza rzecz to rykoszetowanie pocisków (penetracja), która pozwala zadawać straty także innym jednostkom niż te będące celem ostrzału. Trzeba wprowadzić szereg ograniczeń, co komplikuje zasady. Nawet nie chodzi o to, że przepisy tego rodzaju są trudne, ale pilnowanie pewnych rzeczy może być uciążliwe dla graczy.

Jakiś czas temu podjąłem próbę poszukania rozwiązania. Tak powstał moduł „Dodatkowy ostrzał artyleryjski – zasady opcjonalne”. Znalazł się on w instrukcji do „Igań 1831” na stronach 22-23. Pozwala on na wykonanie ostrzału dwa razy w ciągu etapu, ale nie odbywa się to bez konsekwencji. Sprowadzają się one do tego, że bateria ma ujemne modyfikacje i gorzej strzela. Oddają to żetony zadymienia (wykorzystane na nowy sposób). Nie należy ich rozumieć dosłownie, tzn. tylko jako symbolizujących dymy na polu bitwy, jakimi jest spowita strzelająca bateria, ale takie rzeczy jak nagrzewanie się przy intensywnym ogniu lub dział itp. Aby bateria odzyskała pełną zdolność prowadzenia ognia, musi „odpocząć”. Drugi ostrzał w ciągu etapu został ograniczony do najbliższego sektora ostrzału (1-2 pola). Dodatkowo występują ograniczenia zmierzające do tego by artyleria nie mogła strzelać dwa razy do tej samej jednostki, a przynajmniej minimalizujące ten efekt.

Wpisany przez Raleen
środa, 26 maja 2021 12:35 -

Wszystkich, którzy posiadają grę i te zasady, zachęcam do ich wypróbowania. Wersja, która znalazła się w instrukcji „Igań 1831”, była testowana i sporo się nad nią zastanawiałem. Będziemy jednak zapewne jeszcze nad nią pracować. Najprawdopodobniej pozostaną te zasady jako opcjonalne. Chodzi w tym wszystkim o lepsze oddanie roli jaką na polu bitwy odgrywała artyleria i dobre wyważenie jej siły ognia, która na najbliższy dystans, w obronie stanowisk potrafiła być mordercza, tak że frontalny szturm na pozycje artylerii wcale nie był taką prostą sprawą.

W artykule wykorzystano obraz Juliusza Kossaka „Bitwa pod Ostrołką”.

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Raleen*

Opublikowano 26.05.2021 r.