Grając w planszowe gry wojenne, jak w sporcie, bywa że wygrywamy, innym razem musimy pogodzić się z porażką. Jednak w przeciwieństwie do sportu, gdzie więcej zależy od nas samych i naszej dyspozycji danego dnia, w grach nieraz o efektach naszych działań rozstrzyga przypadek, z czym nie wszyscy chcą się pogodzić. Ślepy los, najczęściej w postaci rzutu kostką, w odczuciu wielu graczy jest na tyle zrośnięty z tym rodzajem rozrywki, że wręcz nieodzowny. Jednocześnie występuje wiele gier, które potrafią skutecznie ograniczać losowość, a wręcz ją eliminować. Obecnie mają one również liczne grono zwolenników, a tytuły takie jak „Napoleon's Triumph" mogą je tylko powiększać.

Zanim zaczniemy zagłębiać się w kwestie losowości gier, zastanówmy się nad ideałem. Jakie cechy powinna mieć optymalna pod tym względem planszowa gra wojenna? Sądzę, że większość zgodzi się z tym, że najogólniej mówiąc chodzi o to, żeby pewne elementy losowe, nieprzewidywalne, występowały, ale jednocześnie by ostateczny wynik rozgrywki był w zdecydowanie większym stopniu wynikiem „myślenia" niż przypadku. Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić, bo te dwie cechy ciężko ze sobą połączyć. Rzecz rozbija się bardziej o właściwe proporcje między pierwszym a drugim.

Jeśli poszukiwać pewnej drogi, która przybliżać nas będzie do wspomnianego wcześniej ideału, niezależnie od zapatrywań jedno jest pewne: na ogół im więcej różnego rodzaju testów, rzutów i innych elementów losowych cząstkowych zawiera gra, tym mniejsza jest jej losowość jako całości. Przy tym rzuty te muszą mieć mniej więcej podobny wpływ na przebieg walk, co inne. Przykładowo, jeśli weźmiemy grę o mechanice tego rodzaju, jak stare, dobre „Ardeny 1944" wydawnictwa Dragon, to im więcej jednostek i dłuższy czas gry, tym mniejszy wpływ pojedynczego wyniku na całość. Nie trzeba być wielkim matematykiem, by dojść do podobnej konkluzji. Występuje tu ogólnie znana prawidłowość biorąca się z rachunku prawdopodobieństwa, że im więcej prób, tym bardziej średni wynik uzyskany empirycznie z tych prób będzie bliższy prawdopodobieństwu.

Sama matematyka zdaje się więc podsuwać rozwiązanie. Upraszczając, sprowadza się ono do tego, że aby wyeliminować niepożądany wpływ losowości, gry powinny być większe, bardziej złożone. Dużo zależy oczywiście od mechaniki konkretnej gry i tutaj trudno o jakieś uogólnienia. Diabeł tkwi w szczegółach. Obok zwiększania liczby prób, gry bardziej rozbudowane posiadają też zazwyczaj obszerniejsze, bardziej złożone przepisy. Stwarzają one najczęściej bogactwo możliwości, różne zagrania, które pozwalają zwyciężyć „pewnie", niemal bez konieczności uciekania się do kostki. Jednym słowem, więcej przepisów i żetonów, większe plansze, więcej w miarę równorzędnych jeśli chodzi o wpływ na wynik rozgrywki zdarzeń losowych – i mamy to czego szukamy.

Jedną z gier, która pod wieloma względami realizuje te założenia, z polskich gier bez wątpienia w największym stopniu, jest „Waterloo 1815" wydawnictwa Dragon. Rozwinięte przepisy (obecnie bywają rzecz jasna w grach zachodnich obszerniejsze), dużo żetonów (żetonów

jednostek, łącznie z Prusakami, jest 600, z tym, że oczywiście w grze występują stosy, a sami Prusacy wchodzą do walki stopniowo i to w większej części, gdy na ogół jest już po grze) i dużo walk, mających w tej grze decydujące znaczenie, z których każda ma potencjalnie podobny wpływ na wynik końcowy rozgrywki.

Gra zawiera szereg rozwiązań czysto losowych. Co ciekawe, zarówno przez jej zwolenników, jak i krytyków ta jej cecha pozostaje od lat niemal niezauważona. Jednocześnie zawiera rozwiązania dające wyniki „pewne" – bywa, że przy osiągnięciu odpowiednio wysokiego stosunku sił rezultat walki jest zawsze taki sam. To jednak by nie wystarczyło. Występują dalsze rozwiązania biorące się z mechaniki gry, np. podczas walk kawalerii zwykle jest tak, że jeśli ścierają się dwie linie, powiedzmy po 4-5 jednostek, czasami wystarczy, że po szarży jednej ze stron pojedyncza jednostka przeżyje, tzn. nie zostanie rozbita, a dzięki mechanice gry, która przewiduje atakowanie kawalerią w trakcie wykonywania ruchu, ta pojedyncza jednostka może potem rozbić kilka pułków jazdy przeciwnika (szarżując je z flanki bądź od tyłu). Wystarczy więc, że na kilka ataków jeden czy dwa nam się nie powiodą, a przeciwnik (tutaj dużo zależy jeszcze od ustawienia) jest w stanie powetować sobie niepowodzenia, które przyniosły pechowe rzuty kostką, i to nieraz z nawiązką.

Problem z „Waterloo 1815" i grami, które chciałyby konsekwentnie stosować wspomnianą wyżej drogę, jest znany – wszystko to wydłuża czas rozgrywki powyżej ogólnie akceptowalnych norm. Wszyscy mają dziś coraz mniej czasu, w tym czasu na granie. Koniecznością staje się skracanie i upraszczanie gier. Tymczasem ta droga prowadzi w przeciwnym kierunku. Nie znaczy to, że wnioski, które można wyciągnąć z ogólnej prawidłowości dotyczącej prawdopodobieństwa, nie są przydatne. Zanim zajmiemy się kwestią co z tym dalej zrobić, sięgnijmy jeszcze na chwilę do złotych myśli teoretyków wojskowości na temat szczęścia wojennego.

Zwykle zastanawiając się nad tym, czym jest wojna, wspomina się w pierwszej kolejności wiekopomne dzieło Carla von Clausewitza „O wojnie". Uważał on, że przypadek odgrywa istotną rolę w działaniach wojennych, choć oczywiście nie decyduje o wszystkim. Zawsze występuje pewna niewiadoma w postaci szczęścia wojennego, obok stałych elementów objawiających się w postaci zasad sztuki wojennej. W uproszczonej formie, w jakiej na ogół stwierdzenie to jest przedstawiane, nie wydaje się ono szczególnie odkrywcze. Wśród wcześniejszych myślicieli, wskazać można choćby Niccolo Machiavellego, który także uważał, że w połowie sami kierujemy naszymi poczynaniami, zaś w połowie podlegają one działaniu fortuny. Co do tej ostatniej dodawał, że częściej sprzyja młodym i zuchwałym. Przemyślenia te pokrywają się w większości z ideałem gry wojennej, o którym wspominałem na początku.

Zapewne można znaleźć inne cytaty, innych myślicieli, przy czym często te złote myśli wydają się sobie przeciwstawne. W większości przypadków są to jednak motta, które wyrwane z szerszego kontekstu nic nie znaczą. Natomiast jeśli porównuje się rzeczywistość do gier i usiłuje je do nich zastosować, warto zauważyć, że dotyczą one układu odniesienia nieporównywalnie bardziej skomplikowanego. Gra jest zawsze uproszczeniem rzeczywistości. W trakcie upraszczania tej ostatniej do przyswajalnych dla gry ram pewne elementy rzeczywistości, nawet czysto „rozumowe" i niezależne od przypadku, z konieczności muszą stać się w grze losowymi. Bywa też czasami na odwrót – że elementy losowe stają się w grze

„rozumowymi” i są częścią kalkulacji graczy, gdy zastanawiają się nad swoją drogą do zwycięstwa. Przykładem na to ostatnie może być rozdzielanie strat na kilka oddziałów uczestniczących w walce – wiele gier stosuje tu uproszczone reguły pozwalające wybierać jednemu z graczy oddziały, które poniosą straty.

Jaki z tego wniosek? Że czasami gry muszą, wręcz sztucznie, stwarzać pewne „rozumowe” ścieżki dążenia do zwycięstwa. W ramach mechaniki gier nieco bardziej złożonych występują też tego rodzaju sytuacje, że upraszcza się czy modyfikuje pewien aspekt symulowanej rzeczywistości, co czyni go niehistorycznym, aby osiągnąć wyższy cel – sprawić by inny aspekt symulacji wypadał bardziej realistycznie. Czyli „coś za coś”. Czegoś takiego można się też dopatrywać w grze „Napoleon’s Triumph” wydawnictwa Simmons Games, gdzie jednym z takich celów nadrzędnych wydaje się dążenie autora do zmuszenia strony alianckiej do wykonania w pierwszej fazie bitwy ataku na Francuzów i tego, żeby ten atak nie był jedynie pozorowany. Trudno jest uzyskać taki efekt, bo każdy, choćby średnio obeznany z historią gracz wie, jaki był przebieg bitwy pod Austerlitz i grając aliantami na ogół stara się za wszelką cenę uniknąć powtórzenia historycznych błędów.

Gdy zastanawiając się nad tym co o wojnie pisał Clausewitz i inni zauważyliśmy prosty i oczywisty fakt, że wywody te dotyczą dużo bardziej skomplikowanej, realnie istniejącej rzeczywistości i co z tego wynika, wróćmy do uproszczeń. Projektując gry każdy autor staje w pewnym momencie przed koniecznością skracania i pomijania pewnych rzeczy. Musi przy tym dokonywać szeregu wyborów. Przy ocenie gier nie można zapominać o tym, że są one utworami i że po drodze autor musiał wybierać i ileś elementów uprościć bądź pominąć. To autor nadaje ostateczny kształt grze i ma w tym zakresie pewną swobodę, np. recenzując grę trzeba przyjąć pewne wybory dokonane przez autora jako aksjomaty, nie można oceniać gry z takiej pozycji, że „gdybym ja miał od początku ją projektować, to zrobiłbym tak a tak”, chociaż oczywiście w odniesieniu do jakichś wybranych fragmentów i bardziej szczegółowych kwestii można tak do tego podejść, o ile jest się w stanie dobrze uzasadnić swoje oceny.

Skoro gra jest utworem i składa się na nią szereg wyborów dokonywanych przy jej tworzeniu przez autora, to i do niego należy do pewnego stopnia wybór, ile elementów losowych będzie zawierała gra i jak zostaną w niej rozmieszczone. Gry mogą być przy tym różne – bardziej i mniej losowe, bo różni są gracze i ich potrzeby. Tutaj nie ma jednej odpowiedzi co jest lepsze. Możnaby powiedzieć, że de gustibus non disputandum est… i w znacznej mierze tak jest. Z pewnością są jednak jakieś granice losowości, po których przekroczeniu trudno uważać grę za strategię. Tyle, że one także są płynne.

Czy można znaleźć jakieś obiektywne kryteria w tym wszystkim? Na pewno zawsze efektywną metodą jest odwołanie się do historii. Najczęściej pozwala to jednak oceniać mniejsze wycinki mechaniki gry i pojedyncze rozwiązania. Przykładowo, wiadomo, że walki kawalerii w epoce napoleońskiej, przy w miarę porównywalnych siłach, bywały bardzo loteryjne, przy czym rozrzut wyników mógł być tutaj bardzo skrajny. Od totalnej klęski do pełnego zwycięstwa. W przypadku piechoty takiej prawidłowości raczej nie da się zaobserwować, stąd jeśli w jakiejś grze będzie to zróżnicowane w odwrotną stronę, na pewno jest to błędne.

Poprawność historyczną oceniać jednak trzeba w połączeniu ze skalą, w jakiej opracowana

została gra i, co może zabrzmi nieco naukowo, w ramach gatunku. Wiadomo, że przy pewnych rodzajach gier trudno niektóre elementy uwzględnić. Inna musi być tolerancja dla odstępstw od ścisłego uwzględniania niektórych czynników np. liczebności wojsk, wierności odwzorowania struktur wojskowych dla gier bardziej masowych i w skali strategicznej, inna dla gier adresowanych stricte do graczy wojennych i w skali taktycznej. Im dłużej grywa się w różne gry wojenne, tym bardziej zauważa się też, że w odniesieniu do różnych gatunkowo gier poprawność historyczna może polegać na czym innym.

Drugim, szerokim polem do oceny kwestii losowości gier jest spójność rozwiązań jakie występują w przepisach. Można do tego podejść na różne sposoby. Oczywiście nie chodzi tylko o wychwytywanie prostych błędów czy pomyłek autora. Dobrym, choć negatywnym przykładem może tu być gra „Stirling 1297” wydawnictwa Taktyka i Strategia, słusznie oceniona przez graczy nie tylko z naszego forum jako jeden z największych gniotów w historii polskich gier wojennych. Pozostańmy przy walce kawalerii i zasadach dotyczących szarży. Otóż autor wspomnianej gry dokonał mało finezyjnego zabiegu w zasadzie powielając zasady o szarży z „Wiednia 1683” i „Waterloo 1815” wydawnictwa Dragon. Istotne jest w tym wszystkim, że zasady te znalazły się równolegle w jednej grze.

Co spowodował wspomniany wyżej zabieg? Otóż zasady owych dwóch gier Dragona dot. szarży są niemal w całości sobie przeciwstawne. W obu przypadkach dają one każdej ze stron pewne możliwości ataku i obrony przed szarżą, przy czym w większości wyraźnie premiują atakującego. Połączenie w ramach jednej gry dwóch powyższych „systemów” rozgrywania szarż wyeliminowało po stronie atakującego wszelkie niedogodności, które napotykał zarówno w „Waterloo 1815”, jak i w „Wiedniu 1683”. Z punktu widzenia losowości starć i kontroli jaką gracz ma nad oddziałami, stworzyło to atakującemu sytuację zupełnie komfortową, daleko eliminując wszelką losowość. Przy okazji, z punktu widzenia jakiegokolwiek oddania dowodzenia, stworzyło sytuację niemal idealnej kontroli gracza atakującego nad szarżującymi oddziałami kawalerii, co z punktu widzenia jakkolwiek pojmowanego realizmu jest fikcją.

Zostawiając na boku nieszczęsny „Stirling 1297”, da się zauważyć, że im bardziej ostatnimi czasy gry bywają upraszczane i przykrajane do wąskich ram czasowych – tak, by lepiej spełniały w tym względzie wymagania graczy, tym bardziej te dwie płaszczyzny ocen (historyczność, spójność) się splatają. Jednocześnie coraz bardziej gry (przynajmniej te produkowane na rynek światowy) są obecnie utworami. Coraz bardziej każda z nich stara się uwypuklać określony aspekt jakiegoś konfliktu, często kosztem innych. „Całościowe” systemy także wydają się iść w tym kierunku, w każdym razie coraz mniej są one obecnie traktowane jako kompletny obraz symulowanej rzeczywistości.

Wśród gier coraz częściej pojawiają się też gry bloczkowe, co zwiększyło rolę czynnika blefu. Pod wieloma względami zastępuje on losowość w formie rzutów kostką. Dla grających jest na pewno atrakcyjniejszy pod tym względem, że stwarza im poczucie, że to oni sami doprowadzili do pewnych zdarzeń. Umiejętnie użyty potrafi całkowicie wyeliminować kostkę i inne rozwiązania losowe, jak w grze „Napoleon’s Triumph” wydawnictwa Simmons Games – pod tym względem wyjątkowej.

Najczęściej blef występuje jednak w połączeniu z czynnikiem losowym w innej formie, przy

czym bywa, że potrafi dużo wnieść od strony merytorycznej. Dobrym przykładem jest tu gra „1805: Sea of Glory” wydawnictwa GMT Games. Pewne efekty uzyskane tam za sprawą czynnika blefu (w różnych formach) dają wręcz zaskakujące (pozytywnie) efekty jeśli chodzi o historyczną symulację działań flot w skali operacyjnej (czy w zasadzie także strategicznej) w okresie bitwy pod Trafalgarem (1805). Blef bywa też używany mniej finezyjnie, np. w grach bloczkowych Columbii. Postawienie na ten czynnik sprawia natomiast, że często przez znaczną część rozgrywki gracze koncentrują się na odgadywaniu, gdzie przeciwnik rozmieścił jakie siły itp. Tymczasem przy zwykłym rzucie kostką te sprawy rozstrzyga się na ogół szybciej, po czym przechodzi się do czystego „myślenia”.

Obok czynnika blefu, który z pewnością jest interesującą alternatywą dla kości i innych elementów wprowadzających szeroko rozumianą losowość, sporo ciekawych rozwiązań zawierają gry typu card driven. Najciekawsze są tu moim zdaniem gry wieloosobowe. Występuje w nich prawie zawsze wynikająca z samego faktu, że w rozgrywce uczestniczy wielu graczy możliwość ograniczania postępów jednego z nich, któremu np. w wyniku szczęśliwych rzutów idzie zbyt dobrze, przez zgodne działanie innych, którzy łącznie dysponując większym potencjałem są w stanie go osłabić. Tym samym gra pod wieloma względami ma charakter negocjacyjny.

Negocjacje mogą ograniczyć losowość, ale często wymaga to dobrej znajomości gry i epoki historycznej, w której jest osadzona, po prostu dobrego zrozumienia pozycji prowadzonej przez siebie strony i tego jak należy nią postępować. W niektórych grach bywa to łatwiejsze (np. w „Here I Stand” wyd. GMT Games), w innych trudniejsze (np. w „The Napoleonic Wars” wyd. GMT Games). Pewnym problemem jeśli chodzi o ten aspekt gry są umowy między graczami i konsekwencje ich niedotrzymywania. Gry wieloosobowe card driven na ogół zawierają jednak dość ograniczone możliwości zrewanżowania się w ramach tej samej rozgrywki przez gracza, który został „oszukany” przez innego, z którym wcześniej coś wynegocjował. Albo, by od innej strony lepiej oddać o co mi chodzi: te potencjalne możliwości zrewanżowania się są mało finezyjne. To z kolei może nieco ograniczać posunięcia dyplomatyczne i możliwość kontrolowania za ich pomocą innych graczy (i losowości gry).

Prócz tego w grach card driven, zarówno wielo jak i dwuosobowych występuje szereg możliwości ograniczania losowości poprzez dobór, kluczowych dla tego gatunku gier, kart. W przypadku gdy każdy z graczy ma osobną talię i przez całą grę zużywa ją w całości, pozostaje jedynie kwestią przypadku, w jakim momencie rozgrywki otrzyma daną kartę. Gdy talia jest wspólna, jak np. w „Hannibal: Rome vs Carthage” i również przewijana w całości, bywa że więcej niż raz, powyższe także zachodzi. Jeszcze inny wariant to zastąpienie rzutów kostką losowaniem wartości kart, jak to mamy w „Orle i gwieździe”. Niby ma być dzięki temu „sprawiedliwiej”, bo łączna suma „rzutów” i wartości otrzymywanych na ręce kart jest w każdej grze podobna, a niewiadomą pozostaje tylko, kiedy otrzymamy jaką kartę, autor zróżnicował jednak wartości kart dla potrzeb rozkazów i rozstrzygania walki, co z kolei zwiększa losowość. Co lepsze? De gustibus. Jeszcze inny ciekawy przypadek z gier card driven to karty walki z „Hannibal: Rome vs Carthage” – zawierające w sobie element blefu, ale w mojej ocenie niebędące jakimś przełomowym rozwiązaniem i w gruncie rzeczy bardzo losowym.

Ciekawostką w odniesieniu do wielu gier card driven jest natomiast to, że wprowadzając różne

rozwiązania z kartami i na nich bazujące nie pozbyły się one kostek – czyli klasycznego mechanizmu losowego rozstrzygania starć i innych zdarzeń zachodzących w grze. Ostatnie wskazane rozwiązania z gier card driven wykazują dobitnie, że sposobów radzenia sobie z losowością gier i jej ograniczania czy też wprowadzania w rozsądnych rozmiarach jest wiele. Najczęściej, jak już było powiedziane, diabeł tkwi w szczegółach i poza paroma ogólnymi tropami nie ma jednej recepty. Z pewnością w artykule tym nie wyczerpałem tematu. Mam co najwyżej nadzieję, że będzie on pomocny podczas dyskusji o losowości gier i przy ich ocenie pod tym kątem. Jeśli chodzi o moje własne wybory odnośnie losowości, w większości kieruję się zasadą złotego środka. Realizacja tych cech, które dostrzec można w „Waterloo 1815”, a wśród nowszych gier w największym stopniu w „1805: Sea of Glory” wydaje mi się optymalna, aczkolwiek grywając w różne gry przyzwyczaiłem się, że do sukcesu mogą wieść różne drogi, w tym zupełnie jeszcze nieodkryte.

Autor: *Raleen*

Opublikowano 01.02.2011 r.