

Wpisany przez Raleen

piątek, 10 marca 2017 18:47 - Poprawiony środa, 15 marca 2017 22:06



W ciągu ostatnich dni ukazał się piąty tom serii „Wrzesień 1939” wydawnictwa First to Fight zawierającej zasady systemu (zwanego oficjalnie „historyczną grą bitewną”). Opublikowanie całości zasad (przynajmniej podstawowej ich części) pozwala na przyjrzenie się systemowi i jego ocenę.

Wpisany przez Raleen

piątek, 10 marca 2017 18:47 - Poprawiony środa, 15 marca 2017 22:06

Nie będę jednak streszczać zasad, gdyż w moim przekonaniu mija się to z celem. Nie zamierzam też pisać, że „jest miódnie, bo jest fajnie” albo że „jest fajnie, bo jest miódnie” itp. do czego nieraz sprowadza się recenzowanie gier przez blogerów i youtuberów. Nie będzie to pełna recenzja, ale jedynie uwagi krytyczne i analiza wybranych przepisów. W odniesieniu do tego systemu mam pewną przewagę nad innymi recenzującymi i komentującymi, polegającą na tym, że redagowałem pierwotną wersję tych zasad. Dzięki temu jestem w stanie porównać jego zawartość w pierwotnej wersji autorstwa Macieja Drażkiewicza do tego co ostatecznie się ukazało po poprawkach i modyfikacjach, jakie wprowadzono do zasad w późniejszym okresie, gdzie przerabiano go w pracowni STRATEG bez udziału pierwotnego autora.

Na początek zajmiemy się pierwszym tomem. W kolejnych częściach następnymi.

1) Oferta prenumeraty i oznaczenie produktu z punktu widzenia konsumenta

Gdy obracamy okładkę tomu I i zaglądamy do środka, po drugiej stronie, wśród wielu innych informacji ukazuje nam się oferta prenumeraty. Wśród warunków prenumeraty możemy przeczytać, że:

„Kolekcja WRZESIEŃ 1939” będzie ukazywać się cyklicznie co dwa tygodnie.”

Dalej podano koszty prenumeraty i informacje potrzebne do dokonania wpłat na konto.

Pod koniec widnieje następująca informacja:

„Kolekcja będzie liczyć 49 numerów. Wydawca zastrzega sobie prawo do zmiany liczby numerów oraz kolejności dołączonych modeli.”

Z informacji zawartych w warunkach prenumeraty i nazewnictwa stosowanego przez wydawcę przeciętny konsument, zwłaszcza taki, który wcześniej nie kupował serii z modelami, nie jest w stanie zorientować się czego dotyczy ta oferta. Czy: 1) dotyczy serii modeli, czy 2) serii z zasadami.

Jeśli oferta miałaby dotyczyć serii z modelami, to dość zatrważająca może być dla zbierających tę serię informacja, że ma ona liczyć 49 numerów, ponieważ ukazało się już ponad 40 numerów. Czyli do końca serii zostało ich bardzo niewiele. Po drugie, jeśli miała to być oferta dotycząca innej serii niż zeszyt, w którym została zamieszczona, powinno być to wyraźnie zaznaczone. Tymczasem wydawca dość beztrąsko używa określeń „seria WRZESIEŃ 1939” i „kolekcja WRZESIEŃ 1939” zarówno dla serii z modelami, jak i dla serii z zasadami, co znakomicie utrudnia orientację. Również sama częstotliwość ukazywania się numerów serii z modelami jest obecnie, z tego co się orientuję, inna niż podane w ofercie 2 tygodnie.

Jeśli natomiast oferta miała dotyczyć serii z zasadami, jest to niespójne z cytowanym wyżej stwierdzeniem, jakie znajduje się na końcu, o modelach dołączanych do kolejnych numerów,

Wpisany przez Raleen

piątek, 10 marca 2017 18:47 - Poprawiony środa, 15 marca 2017 22:06

bo do zeszytów serii z zasadami modele nie są dołączane (są dołączane różne akcesoria wargamingowe, ale nie modele).

To pokazuje, że wydawca nie potrafi skonstruować jasnej i przejrzystej oferty dla klienta. Po zapoznaniu się z ofertą nie do końca wiadomo czego ona dotyczy. Nie jest to pojedyncze przeoczenie, bo tak samo sformułowana oferta znajduje się w kolejnych numerach serii z zasadami. Jakie konsekwencje może rodzić taka wprowadzająca konsumenta w błąd oferta w myśl obowiązującej obecnie ustawy o prawach konsumenta i innych przepisów, nie będę się rozpisywał.

2) Cenne uwagi

Na samym końcu rubryki z prenumeratą znalazłem perełkę (podkr. moje):

„Państwa propozycje, opinie i cenne uwagi prosimy nadsyłać na adres: (...)”

Klient, który kupił zeszyt z zasadami i ma jakieś uwagi, po przeczytaniu powyższego może nabrać wątpliwości czy zgłaszać je wydawcy. Proszą by zgłaszać tylko „cenne uwagi”. Ale czy moje uwagi są cenne?... myśli sobie strapiiony klient.

Dlatego producenci, w tym wydawcy, zwykle nie piszą o „cennych uwagach” tylko po prostu o „uwagach”, bo z punktu widzenia producenta (wydawcy) każda uwaga klienta powinna być cenna.

3) Realistyczny realizm

Na tej samej stronie, na której znajduje się prenumerata, mamy obok rubrykę „Od redakcji”. Drugi akapit tego „wstępu od wydawcy” głosi (podkr. moje):

„Modele i figurki żołnierzy WRZESIEŃ 1939 użyte w grze w ramach zebranych jednostek w połączeniu z zastosowaniem kart rozkazów i reakcji pozwolą w sposób niezwykle realistyczny przybliżyć realizm polskiego września 1939 roku.”
pola bitew

Jak to się mówi potocznie: masło maślane. Nabywca serii już na początku może dzięki temu wyrobić sobie pewne zdanie o umiejętności posługiwania się językiem polskim przez wydawcę, ewentualnie tych, którzy go wspomagali na ostatnim etapie prac nad systemem w STRATEGU.

4) Wstęp

Poprzednio było o rubryce „Od redakcji”, teraz właściwy wstęp. Tak się składa, że miałem przyjemność napisać go dla pierwotnej wersji systemu. Jak to było z całym systemem, poddany on został później procesowi „poprawiania” przez działającego jako wydawca Tomasza Kowalczyka i inne wspierające go osoby z pracowni STRATEG (nie wiem kto w jakim zakresie to robił, z informacji zamieszczonych w V tomie zasad tego się nie dowiemy).

Co zmieniono? Na szczęście niektóre wstawki mogłem łatwo rozpoznać, nawet bez wczytywania się. W jaki sposób? Jak już widzieliśmy, język polski nie jest najmocniejszą stroną wydawcy i tych, którzy redagowali końcową wersję systemu. I tak, w drugim akapicie czytamy

(podkr. moje):

„Przygotowując te przepisy, staraliśmy się ich nadmiernie nie komplikować przepisów.”

Te drugie „przepisy” w zdaniu są oczywiście niepotrzebne, skoro wcześniej mamy zaimek „ich”.
Inne zdanie (podkr. moje):

*„Wierzymy również, że nasi czytelnicy oraz modelarze, dzięki kolekcji **WRZESIEŃ 1939** będą mogli zapoznać się i rozsmakować w wargamingu oraz odnosić sukcesy na polu gry na miarę tych historycznych potyczek, a także (co ważne!) poczuć smak zwycięstwa i gorycz porażki (oby to ostatnie zdarzały się jak najrzadziej).”*

Generalnie kampania wrześniowa 1939 roku była dla wojska polskiego przegraną wojną, stąd opowiadanie o sukcesach na miarę historycznych potyczek jest zaklinaniem rzeczywistości i po części nieporozumieniem. Od strony czysto gramatycznej to „porażka” jest rodzaju żeńskiego, stąd pod koniec tego fragmentu jak mowa jest o porażkach powinno być „oby te ostatnie...” a nie „oby to ostatnie...”.

5) Pisownia rzeczowników i przymiotników z „nie”

Niestety wydawca i wspierające go przy redakcji systemu osoby nie do końca radzą sobie z pisownią rzeczowników i przymiotników z „nie”. W obu przypadkach, zgodnie z zasadami języka polskiego, piszemy je łącznie, np.:

rzeczowniki: niepalenie, niespanie, niechodzenie, niemyślenie,

przymiotniki: nieciekawy, niezainteresowany, nietwórczy, niezdolny.

Tymczasem na str. 4 w opisie żetonów mamy „nie zdanie” i to dwukrotnie (za drugim razem z kontekstu wynika, że to powinien być czasownik), a na str. 8 „nie zdolny”. W tomie 2 na str. 16 znalazłem „skutki nie zdania testu”, a na str. 17 „nie zdany test”.

Osobny temat to pisownia z „nie” imiesłówów przymiotnikowych. Zasygnalizuję jedynie, że w 1997 r. Rada Języka Polskiego podjęła w tej mierze uchwałę upraszczającą pisownię, tzn. przyjęto, że pisze się je łącznie. Zezwolono na świadome stosowanie dotychczasowej pisowni, ale z racji tego, że wydawca i redaktorzy końcowej wersji zasad systemu nie radzą sobie z dużo prostszymi zagadnieniami, lepiej by było gdyby stosowali pisownię łączną.

6) Czas gry

Oto jak na str. 4 opisano czas rozgrywki (podkr. moje):

„Przewidywany czas przeciętnej bitwy powinien wynieść 1,5 godziny, jednak dla graczy początkujących może być on z początku dłuższy. Zresztą kto by tam liczył godziny przyjemnej i emocjonującej gry .”

Styl podkreślonego zdania pozostawiam bez komentarza. Pierwotna wersja zasad zawierała tylko pierwsze zdanie, które brzmiało następująco:

„Przewidywany czas przeciętnej bitwy powinien wynieść 2 godziny, jednak dla graczy

Wpisany przez Raleen

piątek, 10 marca 2017 18:47 - Poprawiony środa, 15 marca 2017 22:06

nieobeznanym z zasadami systemu z początku może być on dłuższy.”

Jak widać, w obecnej wersji, po przerobieniu przez „poprawiających” zasady w STRATEGU, mamy „masło maślane” (w jednym zdaniu: „początkujący” i „z początku”). Drugie zdanie, jak już wspominałem, także zostało dodane przez „poprawiaczy”. Podobnie rozbudowano podrozdziały poświęcone kostkom i miarce. Niezwykle wiele wnoszą one merytorycznie... Jedyne istotne informacje, jakie z nich wynikają i jakie znajdowały się tam już na początku: 1) w systemie używa się kostek dziesięciościennych (K10), 2) w systemie używa się miarki z podziałką centymetrową. Każdy z podrozdziałów pierwotnie zawierał tylko jedno krótkie zdanie. Obecnie wszystkie te trzy podrozdziały (o kostkach, miarce i czasie gry) zajmują większą część strony. To co dodano, trudno określić inaczej niż jako „lanie wody”. To przykład zastosowania jednej z metod jaką rozbudowywano zasady, żeby zajmowały więcej miejsca.

7) Mistrzowie logiki

Kolejny „interesujący” fragment, tym razem dotyczący organizacji wojsk, znajdziemy na str. 5:

„W interesującym nas okresie większość armii była zorganizowana w oparciu o system trójkowy, który został sprawdzony podczas ciężkich zmagania II Wojny Światowej. Podobnie było z organizacją pododdziałów Wojska Polskiego i Wehrmachtu.”

W akapicie tym mowa o sytuacji na początku czy w trakcie kampanii wrześniowej 1939 r., czyli na początku II wojny światowej. To ten „interesujący nas okres”. Dalej pada stwierdzenie, że system trójkowy został sprawdzony (w domyśle: wcześniej) podczas ciężkich zmagania II wojny światowej (wygląda to tak jakby chciano powiedzieć, że system trójkowy był wynikiem wcześniejszych doświadczeń). Został sprawdzony przez wszystkie armie (nie tylko polską i niemiecką), co wynika z ostatniego zdania. Całość jest nielogiczna, bo II wojna światowa dopiero się rozpoczynała, więc system trójkowy nie miał kiedy być w chwili jej rozpoczęcia wcześniej sprawdzony „podczas ciężkich zmagania II Wojny Światowej”. Cały ten akapit miałby sens, gdyby zamiast II wojny światowej, było tam o I wojnie światowej.

8) Bateria artylerii odpowiednikiem plutonu w piechocie

Przy omawianiu systemu trójkowego w organizacji wojsk przedstawiono strukturę jednostek, następnie stwierdzono, że taki system panował wszędzie poza „nielicznymi wyjątkami”. Otóż warto wskazać, że np. dla polskiej kawalerii w 1939 r. jednostką wyższego szczebla była brygada, a nie dywizja, jak to pokazano. Trudno więc mówić o „nielicznych wyjątkach”, skoro dotyczy to całej formacji. To jednak raczej kwestia pewnych uogólnień. Ewidentny błąd merytoryczny mamy za to dalej na str. 5, gdzie tłustym drukiem stoi:

„Uwaga! W artylerii odpowiednikiem organizacyjnym plutonu jest bateria, a drużyny działon.”

Otóż tak się składa, że generalnie odpowiednikiem baterii w piechocie jest kompania, a nie pluton. I tak też było podczas kampanii wrześniowej. Z kolei bateria artylerii dzieli się na plutony, a te na działony. Bateria artylerii jest więc odpowiednikiem kompanii w piechocie, pluton w artylerii odpowiednikiem plutonu w piechocie, a działon odpowiednikiem drużyny. Wystarczy spojrzeć na strukturę polskiego pułku artylerii lekkiej dla kampanii wrześniowej. Z

Wpisany przez Raleen

piątek, 10 marca 2017 18:47 - Poprawiony środa, 15 marca 2017 22:06

cytowanego wyżej zdania wynika, że wydawca bądź ten, kto umieścił to zdanie w zasadach gry (w pierwotnej wersji systemu go nie było), nie zdaje sobie w ogóle sprawy z tego, że między szczeblem baterii a działonem w artylerii istniał jeszcze szczebel plutonu.

9) Pojazdy bez podstawek

Standardem w systemie „Wrzesień 1939” jest podstawkowanie figurek i modeli. Na str. 6 znajdziemy jednak tłustym drukiem następującą uwagę:

„Pojazdów nie trzeba umieszczać na podstawkach.”

Prosta i oczywista sprawa. Gdzie tu może być problem? Otóż nie wszystkie pojazdy mają kształt „regularnego” prostokąta. Podstawowe typy sprzętu używanego przez obie strony, jak czołgi, owszem – i tu wszystko jest w porządku. Natomiast jeśli spojrzymy np. na niemieckie pojazdy rozpoznawcze, to posiadają one często wysunięty albo nie do końca regularny przód (a także tył). Mam na myśli takie pojazdy jak SdKfz 231 czy SdKfz 232 (jest ich więcej). Zachęcam do zajrzenia choćby na wikipedię, by zobaczyć jak wyglądały ich sylwetki, zwłaszcza przód i tył.

Znowu, nie byłoby problemu, gdyby nie zasady prowadzenia ognia (zmieniane w trakcie tworzenia systemu), które przewidują prowadzenie dwóch „linii ognia” od dwóch rogów podstawki (w tym przypadku sylwetki pojazdu) do dwóch rogów podstawki (sylwetki pojazdu) przeciwnika. W ten sposób sprawdza się w systemie „Wrzesień 1939” widoczność. Gdy mamy prostokątną podstawkę, zawsze wiadomo gdzie jest róg. Natomiast przy takich pojazdach jak te wymienione wyżej, nie wiadomo czy rogiem ma być róg części podwozia czy róg błotnika. Ogólnie przy nieregularnych kształtach może być problem.

Niestety, wydawca i wspierające go osoby ze STRATEGA, którzy to rozwiązanie wymyślili i dopisali do zasad, nie przewidzieli do końca jego konsekwencji. Umiejętność tworzenia zasad polega zaś m.in. na tym, że przewiduje się, jakie konsekwencje może mieć przepis, który wprowadzamy, w powiązaniu z innymi przepisami. Przede wszystkim brakuje jakiegoś przykładu, albo choćby krótkiego komentarza na ten temat.

10) Zasięg dowodzenia dowództwa plutonu

Tym razem wybiegnę trochę do kolejnych tomów. Otóż w tomie II na str. 15 znajdziemy zasadę mówiącą o tym, że podczas ruchu zabronione jest mierzenie odległości przed wykonaniem ruchu. Jeśli gracz zmierzy odległość, traktowane jest to jako równoznaczne z wykonaniem ruchu. Potwierdzają to dalsze przepisy. Tego typu rozwiązanie spotykane jest w innych systemach bitewnych. Mnie osobiście znane jest przede wszystkim za sprawą systemu „Warhammer Fantasy Battles”

(
WFB

), gdzie też nie można było sprawdzać miarką przed ruchem jak daleko dojdą figurki. Tam miało to istotne znaczenie, zwłaszcza przy wykonywaniu szarży, bo generalnie, żeby ją wykonać, trzeba było dojść do figurek przeciwnika. Stąd jeśli zabrakło nam chociaż milimetra, to niestety do szarży nie dochodziło, figurki zatrzymywały się na ogół w połowie drogi, a wtedy w swoim posunięciu szarżę wykonywał przeciwnik, i dalej nietrudno się domyślić jak to się

kończyło...

Już na gruncie systemu *WFB* zetknąłem się z metodami obchodzenia tego przepisu, polegającymi na tym, że gracze starali się zmierzyć odległość w pobliżu oddziałów, które potem zamierzali ruszyć, wykorzystując inne przepisy, które pozwalały czy wręcz wymagały zmierzenia odległości. Nie było to łatwe, ale istniały takie przepisy, które to umożliwiały (to dla mnie bardzo odległe czasy, ale o ile mnie pamięć nie myli, wiązało się to m.in. z rzucaniem niektórych czarów).

Gdy spojrzymy na system „Wrzesień 1939”, dostrzeżemy ten sam problem. Z jednej strony zasady ruchu starają się zabronić mierzenia przed ruchem, by gracz nie był pewien jak daleko dojdzie jego oddział. Z drugiej strony mamy zasady o dowództwie plutonu. Zgodnie z tymi ostatnimi, aby pluton tworzył całość, pododdziały plutonu nie mogą się znajdować dalej od dowództwa niż 20 cm. Zasady nie zabraniają mierzenia tej odległości. Wynika to z porównania tego przepisu z przepisem dotyczącym mierzenia odległości podczas ruchu. Skoro tam pisze, że nie wolno mierzyć, a tu nic nie pisze – to znaczy, że wolno.

W związku z tym możemy sobie w każdej chwili sprawdzić czy pododdziały naszego plutonu są w odpowiedniej odległości od siebie. Nie ma też właściwie przeciwwskazań, by zmierzyć czy na nowej pozycji nie znajdowałyby się za daleko od siebie. Daje to duże możliwości obchodzenia przepisu o zakazie mierzenia przed ruchem, tak że przepis ten staje się bezsensowny.

Niektórzy mogą jednak nie być przekonani co do tego czy moja interpretacja o tym, że w zasadzie zawsze wolno zmierzyć zasięg dowodzenia w celu ustalenia czy pododdziały tworzą pluton jest słuszna... Co by było gdyby przyjąć przeciwną interpretację (czyli, że mierzyć nie można)? Oznaczałoby to, że cały czas gracz musi „na oko” w taki sposób ruszać pododdziały plutonu, żeby nie znalazły się za daleko od siebie. Samo w sobie wydaje się to dość absurdalne. A co gdy przeciwnik zechce sprawdzić czy nie są za daleko? Trzeba zmierzyć... które to mierzenie, jak każde, można wykorzystać do ominięcia zakazu mierzenia.

Rozwiązanie to występowało już w pierwotnej wersji zasad. Z tego co mi wiadomo, autor pierwotnej wersji zasad nie był co do niego do końca przekonany, ale nic lepszego nie wymyślił. Później „poprawiacze” ze STRATEGA, którzy ponoć długo i intensywnie pracowali nad modyfikowaniem systemu, również nie wymyślili niczego sensownego, a była dobra okazja, żeby się wykazać i wnieść realny i zauważalny wkład merytoryczny. Najprościej moim zdaniem w ogóle zrezygnować z zakazu mierzenia, który ze względów praktycznych nie sprawdza się.

11) Karty rozkazów

Jednym z kluczowych elementów gry są karty rozkazów. Wyodrębniamy trzy rodzaje kart rozkazów: 1) karty akcji, 2) karty reakcji, 3) karty specjalne. Tak było pierwotnie i terminologia ta zachowana została w większości w zasadach, zwłaszcza w tych ich częściach, które pokrywają się z pierwotną wersją stworzoną przez Macieja Drażkiewicza.

Potem jednak nastął czas wydawcy i „poprawiaczy”, którzy tu i ówdzie zaznaczyli swoją

Wpisany przez Raleen

piątek, 10 marca 2017 18:47 - Poprawiony środa, 15 marca 2017 22:06

obecność. Zacytujmy jeszcze raz fragment „wstępu od wydawcy” z tylnej części okładki (podkr. moje):

„Modele i figurki żołnierzy WRZESIEŃ 1939 użyte w grze w ramach zebranych jednostek w połączeniu z zastosowaniem kart rozkazów i reakcji pozwolą w sposób niezwykle realistyczny przybliżyć realizm pola bitew polskiego września 1939 roku.”

Skoro karty reakcji są rodzajem kart rozkazów, to nie ma sensu ich osobno wymieniać. Takie sformułowanie jak wyżej sugeruje, że karty reakcji są jakimś odrębnym rodzajem kart od kart rozkazów – skoro są osobno wymieniane.

To samo odnajdziemy w opisie żetonu „aktywacja” na str. 4 (podkr. moje):

*„**aktywacja** – zaznacza się jednostki, które w turze zostały aktywowane kartą ROZKAZÓW, REAKCJI lub SPECJALNĄ*

”

.

Jako odrębne rodzaje kart wymienione są karty rozkazów, reakcji i specjalne. Tymczasem pojęcie „karta rozkazów” (albo „karta rozkazu”) jest nadrzędne w stosunku do dwóch pozostałych, tak jak z punktu widzenia logiki nazwa „pojazd” jest nadrzędna w stosunku do nazw „samochód osobowy” i „ciężarówka”.

Co do tego, że pojęcie „karta rozkazów” jest nadrzędne w stosunku do pozostałych można się przekonać uważnie czytając rozdział 3 pt. „Karty rozkazów”, szczególnie te jego fragmenty:

Str. 7: „Niektóre karty posiadają symbol REAKCJA i mogą służyć do przerywania akcji przeciwnika w jego ruchu. Nazywamy je kartami REAKCJI. W talii kart rozkazów występują także karty specjalne (...).”

Skoro karty reakcji razem z kartami specjalnymi są **częścią talii kart rozkazów**, to są tym samym **rodzajem kart rozkazów**

Str.12: „Po zagraniu karty rozkazu odkładamy ją na stos kart wykorzystanych. Po wyczerpaniu stosu kart rozkazów (tzn. stosu, z którego dobierane są karty, karty zostają przetasowane i wykorzystane ponownie jako nowy stos kart rozkazów. To oznacza, że użyte karty nie są wtasowywane po zakończeniu każdej tury do stosu kart rozkazów i mogą się znaleźć ponownie w użyciu dopiero po wyczerpaniu całego stosu kart rozkazów.”

Z powyższego fragmentu ponownie widać, że „karty rozkazów” to po prostu **wszystkie karty, które tworzą stos**

czyli że jest to pojęcie nadrzędne w stosunku do pojęć „karty akcji”, „karty reakcji” i „karty specjalne”.

Co z tego ostatecznie wynika? Że wydawca i osoby, które „poprawiały” system w STRATEGU, nie poradziły sobie ze stosowaniem jednolitej terminologii odnośnie podstawowych pojęć, którymi operują zasady systemu. To są umiejętności z zakresu logiki, polegające na dostrzeganiu stosunków zakresowych między nazwami (pojęciami), dość istotne przy tworzeniu jakichkolwiek przepisów.

12) Komentarz autora

Na koniec ciekawostka. Oficjalnie system „Wrzesień 1939” nie ma autora. W zamieszczonej w tomie V stopce nie znajdziemy informacji o tym kto jest autorem systemu. Widnieje tam jedynie „serdeczne” podziękowanie dla trzech osób, które „brały udział w opracowaniu zasad gry”. Nigdzie indziej nie ma żadnych informacji. Na str. 6 zachował się jednak „**Komentarz autora**”:

„Komentarz autora: Powyższa organizacja dowodzenia pozwoliła ograniczyć występujący w wielu grach bitewnych efekt wszechwiedzy gracza – w tym przypadku w odniesieniu do lokalizacji na polu bitwy dowództwa strony przeciwnej.”

Czyli jednak jakiś autor systemu był... Niczym bohaterowie „Seksmisji” chciałoby się krzyknąć „Nasi tu byli...”. Tak się składa, że cytowany wyżej „Komentarz autora” całkowicie pokrywa się z analogicznym fragmentem w pierwotnej wersji zasad stworzonej przez Macieja Drażkiewicza. Pierwotnie fragment ten był dłuższy, ale jeszcze gdy redagowałem pierwotną wersję przepisów dokonałem w porozumieniu z Maciejem Drażkiewiczem zmiany polegającej na tym, że ta dalsza część nie jest komentarzem, ale stała się częścią przepisów (w praktyce sprowadzało się to do zmiany kroju czcionki). Cały ten dalszy fragment w wydanej wersji systemu również pokrywa się z tym co było w pierwotnej wersji.

Podsumowanie

Pierwszy tom zasad systemu „Wrzesień 1939” ma charakter wprowadzenia. Czyli niewiele konkretów, dużo ogólników i typowego „łania wody”. Stąd na początek skupiłem uwagę na kwestiach językowych i typowych zagadnieniach redakcyjnych. Część z nich wiąże się z szeroko rozumianą logiką. Widać, że wydawca i osoby, które „poprawiały” (cudzystów uzasadniony) zasady nie do końca radzą sobie z tymi sprawami, a w wielu przypadkach całkowicie sobie nie radzą. Poruszyłem też pojedyncze wątki merytoryczne, więcej będzie w częściach poświęconych kolejnym tomom.

Na koniec wyjaśnienie odnośnie pracowni STRATEG i tych, którzy brali udział w modyfikowaniu, poprawianiu, redagowaniu itd. Oceniam efekty końcowe, bo tylko to mogę ocenić na podstawie wydanej wersji systemu. W ostatecznym rozrachunku dla odbiorcy, który kupuje produkt końcowy, tylko to ma znaczenie. Nie mam możliwości ustalić kto co dokładnie robił. Piszę to, bo zdaję sobie sprawę, że być może były w pracowni STRATEG osoby, które rzetelnie pracowały nad tym systemem, ale ostatecznie nie znalazło to odzwierciedlenia w tym co zostało wydane. Moja ocena i mój komentarz dotyczy tego co zostało wydane i jest dla każdego łatwo weryfikowalne.

[Dyskusja o systemie na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: Raleen

Kilka uwag krytycznych do systemu „Wrzesień 1939” wyd. First to Fight (cz. 1)

Wpisany przez Raleen

piątek, 10 marca 2017 18:47 - Poprawiony środa, 15 marca 2017 22:06

Opublikowano 10.03.2017 r.