

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 20 marca 2017 19:15 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 19:21

---



Przed nami piąty i ostatni tom zasad systemu „Wrzesień 1939”. To nadal jeszcze nie wszystko co potrzebne do grania w ten system, bo w dwóch kolejnych tomach mają się ukazać listy armii. Tak naprawdę niemal połowa tomu V to przykładowe rozgrywki i powtórzenie części tabel. Wygląda to trochę tak, jakby w pewnym momencie wydawcy brakowało materiałów by „dociągnąć” ten tom do końca. Tym razem skupiłem swoją uwagę głównie na jednym rozdziale

– poświęconym kawalerii.

## 1) Kawaleria

W ostatnim tomie znajdziemy zasady o kawalerii, przewijającej się w przepisach już wcześniej. Formacja ta, miła sercu każdego Polaka, wiąże się jakoś w powszechnym wyobrażeniu z kampanią wrześniową 1939 r., podczas której po raz ostatni zapisała chlubne karty w dziejach polskiej wojskowości. Z tego względu rozdziałowi o kawalerii postanowiłem poświęcić szczególną uwagę. Jak dowiedziałem się nieoficjalnie, prace nad tą częścią zasad systemu „Wrzesień 1939” przechodziły w pracowni STRATEG burzliwe koleje losu. Dość długo obowiązywała wymyślona przez wydawcę bądź kogoś z jego współpracowników wersja, którą na podstawie tego jak mi ją zrelacjonowano śmiało mogę określić jako „bardzo patriotyczną”. Ostatecznie jednak pomysły te zarzucono, więc nie ma o czym pisać.

Rozdział o kawalerii (str. 52) rozpoczyna krótki wstęp. Przeczytamy w nim m.in., że *„Kawaleria była w okresie II Wojny Światowej szczególnym rodzajem wojsk o charakterze dynamicznym”*. Wśród cech wyróżniających ją na tle innych rodzajów broni wskazano:

- większą wrażliwość na ogień broni maszynowej i artylerii niż w przypadku piechoty,
- że przemieszczała się konno, a walczyła pieszo.

Dalej wstęp głosi, że zasady systemu *„mają na celu podkreślenie specyfiki użycia kawalerii”*. Przyjrzyjmy się zatem jak zasady systemu oddały ową specyfikę.

Zasady podzielone są na punkty wyróżnione kropkami. Ponadto na samym końcu mamy wymienione modyfikacje, jakie uzyskuje kawaleria w walce wręcz. Przeanalizuję wszystkie punkty w kolejności, w jakiej pojawiają się w zasadach. Żeby było łatwiej się w tym orientować, postanowiłem ponumerować poszczególne punkty (liczby w nawiasach kwadratowych).

Zasady użycia kawalerii w systemie „Wrzesień 1939”:

[1] *„Sekcje lub drużyny kawalerii plutonu muszą zachować zasięg dowodzenia do 20 cm od dowódcy plutonu.”* (pisownia oryg.)

Powyższy przepis jest jedynie powtórzeniem zasad ogólnych, zawartych w tomie I (str. 5-6) i w związku z tym nic nie wnosi. Pomijam już gramatyczność początku zdania.

[2] *„Po spieszeniu musi być zachowana odległość dowodzenia do 20 cm pomiędzy połączonymi sekcjami w „drużynę” a dowódcą plutonu i sekcją p-panc., nie zachowanie tej odległości, powoduje konieczność wykonania w najbliższej turze dla każdego plutonu tylko rozkazu ODWRÓT.”* (pisownia oryg.)

Powyższy fragment to też właściwie powtórzenie. Zasada o tym, że części plutonu powinny być 20 cm od dowództwa plutonu oraz co się dzieje, gdy ta odległość nie zostanie zachowana, jest już w tomie I (str. 5-6). Jedyne informacje dodatkowe, jakie można stąd wyłowić, dotyczą rodzajów pododdziałów kawalerii. Niestety w zasadach nie napisano wyraźnie jakie

pododdziały kawalerii występują w systemie i jakich pododdziałów w piechocie są one odpowiednikami. Zasady te miałyby znaczenie przy spieszeniu kawalerii. W tekście mowa jest bowiem o łączeniu sekcji w „drużynę”.

[3] „Spieszenie oraz powrót na konie powodują stratę 5 cm ruchu.”

[4] „Aby wrócić na konie, spieszona jednostka na początku ruchu musi znaleźć się do 10 cm od koniowodnych. Po powrocie na konie możliwe jest kontynuowanie ruchu pomniejszonego o 5 cm, wynoszącego w terenie 20 cm.”

[5] „Aby spieszona jednostka mogła wezwać koniowodnych, musi znajdować się od nich w odległości dowodzenia, tj.: 20 cm. Koniowodni przemieszczają się z prędkością kawalerii.”

Co trzeba zrobić, żeby spieszyć jednostkę albo „wrócić na konie”? Gdy czytamy pierwszą zasadę, wszystko wydaje się jasne. Powieliła ona zasadę dotyczącą transportu samochodowego, zawartą w tomie II (str. 23), o tym, że koszt załadunku i wyładunku to 5 cm ruchu. Wydaje się, że najlepszym rozwiązaniem byłoby gdyby następne przepisy także pokrywały się z przepisami dotyczącymi transportu samochodowego. Zamiast tego dalej mamy sporo niejasności.

Z zasad wyłania się następująca procedura „wracania na konie”. Najpierw spieszeni kawalerzyści wzywają koniowodnych znajdujących się do 20 cm od nich. Koniowodni przemieszczają się z prędkością kawalerii ku spieszonym kawalerzystom. Po tym przemieszczeniu się koniowodnych muszą oni znajdować się do 10 cm od spieszonych kawalerzystów. Wtedy wykonywany jest „powrót na konie” kosztem 5 cm ruchu. O to, najprawdopodobniej, chodziło. Przyjrzyjcie się teraz Szanowni Czytelnicy trzem zacytowanym wyżej przepisom i porównajcie z moim opisem. Łatwo dostrzeżecie, że kolejność przepisów jest odwrotna w stosunku do kolejności czynności jakie wykonujemy. Nowy gracz, który przeczyta to po raz pierwszy, nie będzie w stanie się w tym połapać (mnie także dobrą chwilę zajęło dojście o co tu chodzi, a i tak nie jestem do końca pewien – tak to jest napisane). Dodam, że żadnych przykładów ilustrujących jak działają te przepisy nie znajdziemy, chociaż zasady systemu ogólnie obfitują w przykłady.

**Zasady mówią o „wracaniu na konie”, a co ze spieszeniem kawalerii?** Przepis nr 3 sugeruje, że obie procedury powinny być swoim **ilustrowanym odbiciem**

. W dalszych zasadach rozdziału o kawalerii nie znajdziemy niczego innego na ten temat (będę je dalej wszystkie cytował, więc będzie można zweryfikować). Rodzi się cały szereg pytań:

- Czy koniowodni po spieszeniu kawalerzystów mogą w tej samej turze oddalić się, skoro przy powrocie na konie najpierw podjeżdżają by znaleźć się do 10 cm od spieszonych kawalerzystów? Czy w związku z tym mają ruchliwość taką jak kawaleria?
- Jak daleko mogą odjechać koniowodni po spieszeniu kawalerzystów? Czy w związku z tym, że kawalerzyści spieszyli się, koniowodni też tracą 5 cm ruchu?
- Jak w ogóle ustawia się podstawki zarówno przy spieszeniu jak i „wracaniu na konie”? Czy żeby się spieszyć, trzeba stać w sąsiedztwie koniowodnych (stykać się z nimi rogiem

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 20 marca 2017 19:15 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 19:21

---

podstawki, a może ścianką podstawki?), czy tak jak przy „wracaniu na konie” rozstawiamy spieszonych kawalerzystów w odległości do 10 cm od koniowodnych (tak wynikałoby z przepisu, ale nie jest to jasne)?

- Czy po „powrocie na konie” kawalerzyści mogą kontynuować ruch tak jak koniowodni, zakładając, że stracili 5 cm ruchu na „powrót na konie”? To jest analogiczna wątpliwość jak przy przewożeniu piechoty samochodami i jej załadowywaniu oraz rozładowywaniu z transportu (było o tym w tomie II). Nie wynika to z powyższych przepisów.

- Nawet nie chcę już roztrząsać co by to było, gdyby doszło do takiej sytuacji, że między tymi spieszącymi się albo „wracającymi na konie” kawalerzystami znalazłby się wrogi oddział. Czy można „przeskoczyć” taki wrogi oddział podczas procedury spieszania albo „powrotu na konie”? Przepisy w żaden sposób nie zajmują się tym problemem.

- Czy koniowodni mogą stać w jakiegokolwiek odległości od dowództwa plutonu kawalerii czy muszą poruszać się za spieszonymi kawalerzystami w odległości 20 cm (zasięg dowodzenia dowództwa plutonu)? Nie jest to standardowa jednostka tylko część jednostki, więc nie da się tu zastosować wprost zasad ogólnych.

- Nie znajdziemy też nic na temat możliwości spieszania się i „powrotu na konie” w tym samym module ruchu bądź w dwóch kolejnych modułach ruchu. Czy jest to dozwolone czy zabronione?

Ponadto przepis oznaczony przeze mnie nr 4 zawiera informację o tym, że kawaleria po powrocie na konie może kontynuować **ruch w terenie** na odległość 20 cm (pomniejszony o 5 cm). Teren według zasad może być otwarty albo trudny. Niestety, nie napisano jakiego terenu dotyczy ta ruchliwość. Z tabeli ruchu wynika, że w terenie otwartym rzeczywiście kawaleria ma 25 cm ruchu i po odjęciu 5 cm ruchu za „powrót na konie” wychodzi nam 20 cm, natomiast w terenie trudnym ma tylko 15 cm ruchu.

Trzy krótkie przepisy, a ile wątpliwości i niedopowiedzeń, poczynając od tego, że w ogóle trudno do końca zrozumieć o co pomysłodawcy (albo pomysłodawcom) tych rozwiązań chodziło.

**Co było źródłem problemów? Dlaczego nie zastosowano po prostu zasad takich jak dla przewożenia piechoty ciężarówkami? Odpowiedzią wydaje się być następujący przepis.**

[6] *„Jeżeli wroga jednostka ostrzela koniowodnych z odległości nie większej niż 25 cm to podstawkę koniowodnych zdejmują się z pola bitwy, a konie jakie posiadała jednostka kawalerii, uznaje się za utracone (taka jednostka kawalerii nie może już podczas rozgrywki powrócić na konie).”*

Sam przepis wydaje się jak najbardziej w porządku. Ostrzelanie koni zostawionych z koniowodnymi często powodowało ich ucieczkę. Dlatego trzymano je bardziej z tyłu i w ukryciu. Nie chodzi tu więc o to, że łatwo było je zabić, ale właśnie o ten efekt (znany jest tego rodzaju epizod np. z bitwy pod Mokłą 1.IX.1939). Można dyskutować nad samą odległością (chyba jednak słuszną) i nad tym dlaczego odrębnie nie uwzględniono artylerii i lotnictwa, które były w stanie wywoływać silniejsze „efekty dźwiękowe”.

Cała procedura spieszania i „wracania na konie” (o której było w komentarzu do poprzednich

trzech przepisów) została skrojona tak, żeby ułatwić spieszonym kawalerzystom powrót na konie i jednocześnie nie wystawiać koniowodnych na ostrzał. Stąd odległości 10 cm (przepis nr 4) i 20 cm (przepis nr 5), a także możliwość ruchu koniowodnych przed „powrotem na konie” oraz wszystkie te komplikacje i niejasności. I stąd też zapewne dziwne milczenie, gdy przychodzi do spieszenia kawalerii.

**Efekt uboczny tej procedury jest jednak taki, że kawaleria, która „powraca na konie”, ma tak naprawdę ruchliwość większą niż kawaleria, która w danej turze (module ruchu) nie „powraca na konie”.** Ruchliwość kawalerii w terenie otwartym wynosi 25 cm ruchu.

Tymczasem przy powrocie na konie najpierw możemy spieszonych kawalerzystów przemieścić o 10 cm w kierunku koniowodnych, a potem mamy jeszcze 20 cm ruchu. Do tego należałoby doliczyć długość (albo szerokość – zależnie od tego jak są ustawieni) podstawki koniowodnych – o tyle dodatkowo przemieszczają się spieszeni kawalerzyści przy „powrocie na konie”). Zatem łącznie „powracający na konie” kawalerzyści mogą przemieścić się na odległość 30 cm plus długość (szerokość) podstawki koniowodnych.

[7] *„Ostrzał sekcji karabinów p-panc. na koniach lub spieszonej, która znajdzie się w odległości do 5 cm od widocznej dla strzelającego sekcji kawalerii, wymaga dodatkowo zdania testu wyszkolenia.”*

Przepis jest powtórzeniem zasad o strzelaniu do sekcji karabinów p-panc. (tom III, str. 26) i w związku z tym niczego nie wnosi do zasad. Sekcja karabinu p-panc. w kawalerii, zwłaszcza spieszona, ma takie same właściwości jak sekcja karabinu p-panc. w piechocie.

[8] *„Przy ostrzale kawalerii na koniach dodawany jest modyfikator -1. Kawalerzyści na koniach stanowili łatwiejszy cel.”*

[9] *„Przy rzucie na zadanie obrażeń kawalerię na koniach należy liczyć jak w lekkiej osłonie (często konie osłaniały kawalerzystów od obrażeń).”*

Czytając te dwa przepisy trudno się oprzeć wrażeniu, że pochodzą one od dwóch różnych osób. Przypomnijmy, że na początku rozdziału o kawalerii mowa była o jej **większej wrażliwości na ogień niż piechoty i artylerii**

. Przepis pierwszy (nr 8) zmierza w tym właśnie kierunku, bo zawiera modyfikator niekorzystny dla kawalerii na koniach. Z kolei przepis drugi (nr 9) stwierdza, że kawaleria na koniach traktowana jest jakby była w lekkiej osłonie. W sumie modyfikacja za lekką osłonę daje tyle samo albo więcej niż modyfikator -1 (w zależności od tego co strzela do kawalerii). Do tego należy doliczyć korzystną modyfikację przy teście przygnięcia jaką daje kawalerii to, że traktowana jest jakby była w lekkiej osłonie. Ostatecznie, jeśli łącznie uwzględnić efekty obu tych modyfikacji, to kawaleria jest

**mniej wrażliwa na ogień niż piechota i artyleria**

. Czyli odwrotnie niż głosi wstęp do rozdziału o kawalerii.

[10] *„Przy stracie figurek na koniach zaznaczane są straty w tych sekcjach, do których prowadzony był ostrzał.”*

Nie wiem co ten przepis wnosi do zasad. To normalne, że straty ponoszą te jednostki, które są celem ostrzału, a nie jakieś inne.

[11] *„Każda strata figurki kawalerzysty skutkuje proporcjonalnym zmniejszeniem liczby figurek po spieszeniu w drużynie lub sekcji karabinu p-panc.”*

Kolejny przepis w zasadzie nic niewnoszący do zasad. Nigdzie nie znajdziemy w zasadach na czym miałyby polegać proporcjonalne zmniejszenie liczby figurek po spieszeniu. To tylko sugeruje, że występuje jakaś inna proporcja niż 1:1, ale nie ma żadnych informacji na temat tego jaka to miałyby być proporcja.

[12] *„Testy wyszkolenia na przygnięcie prowadzone są tak jak dla piechoty, czyli liczone są wszystkie utracone figurki w każdej sekcji lub drużynie kawalerii.”*

Jeszcze jeden nic niewnoszący przepis będący powtórzeniem zasad ogólnych.

[13] *„Przyginiatane są poszczególne sekcje lub drużyny kawalerii. Przygnięcie jednej sekcji lub drużyny nie oznacza przygnięcia plutonu kawalerii.”*

Znowu powtórzenie zasad ogólnych. Tak samo jak w przypadku piechoty przygnięta zostaje jednostka, do której strzelano.

Na samym końcu znajdziemy modyfikatory do walki wręcz dla kawalerii:

+4 gdy kawaleria walczy będąc na koniach,

-1 gdy walczy w lesie (nie napisano czy dotyczy to tylko kawalerii na koniach, ale z całokształtu tak by można wnosić).

Ponadto koniowodni mogą być jednostką wspierającą dla spieszonych kawalerii.

To wszystko jeśli chodzi o zasady rozdziału „Kawaleria”. **Czytając ten rozdział możemy w pełnej krasie obserwować „technikę legislacyjną” a la Kowalczyk. Połowa przepisów powtarza zasady ogólne, nie wnosząc nic nowego. Druga połowa jest niejasna i zawiera niedopowiedzenia, które uniemożliwiają w miarę dokładne ustalenie o co chodzi. Jak już uda się ustalić o co chodzi, okazuje się, że przyjęte rozwiązania są albo bez sensu (np. prowadzą do efektów sprzecznych z wyrażonymi w systemie założeniami) albo generują dodatkowe problemy, z których nikt z pracujących nad systemem i modyfikujących go nie zdawał sobie sprawy.**

Teraz zajmiemy się tym, czego w systemie nie znajdziemy i co z tych zasad jeszcze wynika.

Przede wszystkim nie znajdziemy nic na temat wspomnianych mimochodem w jednym z przepisów proporcji przy przeliczaniu kawalerii w „wersji konnej” na kawalerię spieszoną. Warto zwrócić uwagę, że w wojsku polskim w 1939 r. **pod względem siły ognia**, pułk kawalerii odpowiadał mniej więcej batalionowi piechoty (a nie pułkowi piechoty), a szwadron kawalerii nie był odpowiednikiem kompanii piechoty (choć pod względem organizacyjnym był jej odpowiednikiem) tylko plutonu.

Tutaj dla porównania liczebność i uzbrojenie standardowego plutonu piechoty (63 żołnierzy):



Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 20 marca 2017 19:15 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 19:21

---

<http://wp39.struktury.net/pulk-piechoty-pluton-strzelecki-1939.html>

i standardowego szwadronu kawalerii (trzeba brać pod uwagę, że po spieszeniu 1/3 żołnierzy musiała pełnić rolę koniowodnych, więc nie brała udziału w walce; jako podstawę do obliczeń powinno się przyjmować 98 żołnierzy posiadających szable – jak z tego odejmiemy 1/3, to będziemy mieć mniej więcej taką liczebność jak dla plutonu piechoty):

<http://wp39.struktury.net/pulk-kawalerii-szwadron-liniowy-1939.html>

Na koniec o **szarżowaniu**, bo pewnie niejeden z graczy zastanawia się jak to działa w tym systemie. Należy zwrócić uwagę, że kawaleria ma duży bonus w walce wręcz (+4). Nie ulega on zbyt dużej redukcji w lesie (tylko o 1), więc także w lesie można z powodzeniem szarżować. Dużo ważniejsze jest jednak to, że zwycięstwo kawalerii (na koniach) w walce wręcz niszczy całą jednostkę przeciwnika (dotyczy to piechoty, kawalerii i artylerii, w przypadku pojazdów sukces w walce wręcz z nimi zawsze oznacza ich zniszczenie), przy czym według zasad „odzwierciedla to skuteczną szarżę kawalerii”

(str. 47, tom IV). Co prawda kawaleria nie może atakować wręcz celów w budynkach i bunkrach, ale to jedyne ograniczenia terenowe (tutaj można by wymienić wiele rodzajów terenu, w których trudno wyobrazić sobie jakiegokolwiek szarżowanie, a które według zasad kawaleria może atakować konno). Ważne jest także to na ile piechota czy artyleria może ogniem powstrzymać kawalerię, która nagle wypadnie zza jakiegoś wzgórza, lasu czy innej przeszkody terenowej.

**Kluczowe znaczenie mają karty rozkazów, bo to one umożliwiają reagowanie podczas akcji przeciwnika. Jeśli przeciwnik nie posiada na ręku odpowiedniej karty reakcji albo akurat zużył takie karty do innych celów, to nic nie może zrobić i kawaleria przeprowadzi szarżę.**

Na 50 kart rozkazów w talii każdego z graczy jest 16 kart reakcji. Z tego w talii niemieckiej odpowiedzieć ogniem pozwala zaledwie 7 kart. Należałoby tu uwzględnić jeszcze pojedyncze karty reakcji pozwalające na wykonanie ruchu, ale są też karty pozwalające reagować na reakcję – wszystko to pojedyncze sztuki, nie zmienia to zatem ogólnego obrazu. Generalnie w porównaniu z realiami historycznymi są dość duże szanse na przeprowadzenie szarży konnej. Tymczasem podczas bitew kampanii wrześniowej 1939 r. owszem takie epizody miały miejsce, ale stanowiły zupełny wyjątek.

## 2) Atak lotniczy

Rozstrzyganie nalotu, zgodnie z zasadą wyrażoną na str. 55, wygląda następująco (podkr. moje):

*„Rozstrzyganie ataku. Polega na: wykonaniu testu wyszkolenia na przygnięcie osobno dla każdej atakowanej jednostki (również jednostek transportowych), z modyfikatorem +3. Do testów wyszkolenia na przygnięcie, wliczane są również ich straty. Wynik równy lub wyższy nie powoduje przygnięcia jednostki w ataku lotniczym.*

*Wynik rzutu na kostce K10 = 1, 2 oznacza zniszczenie jednostki.*

*Rzuty kostką K10 na skutki ataku wykonuje Gracz atakowany.”*

Niestety nie określono co w sytuacji gdy jednostka transportowa przewozi oddział (jeden test czy dwa testy), jak również co w sytuacji gdy jednostka transportowa zostanie przygnieciona, a

oddział, do którego jest przydzielona (poruszający się niezależnie od niej), nie zostanie przygnieciony (albo na odwrót). Jeśli gra stawia sobie ambicję oddawania realiów pola bitwy, to wydaje się, że atak na ciężarówkę przewożącą oddziały powinien być skuteczniejszy niż atak na piechotę mogącą kryć się w terenie.

### 3) Mapy rozstawień

Końcowa część zasad zawiera krótkie wskazówki dotyczące tworzenia scenariuszy i dwa przykładowe scenariusze. Opisy są wyjątkowo lakoniczne i w przytłaczającej większości pochodzą jeszcze z pierwotnej wersji zasad autorstwa Macieja Drażkiewicza.

Jedyny problem jaki tu jest dotyczy oznaczenia na mapach **stref rozstawienia posiłków**. Mapa wygląda w ten sposób, że po stronie każdego z graczy mamy strefy rozstawienia sił głównych i posiłków. Poza tym mamy jednak także narysowane z obu boków mapy strefy rozstawienia posiłków (chodzi o te strefy z boku planszy zaznaczone

#### **żółtym kolorem**

). W związku z tym nie bardzo wiadomo skąd ostatecznie wchodzi posiłki i na jakich zasadach obaj gracze mogą wykorzystywać te boczne strefy rozstawienia posiłków. Czy jest możliwe np. że w jednym miejscu wejdą posiłki jednego z graczy, a zaraz potem w tym samym miejscu za ich plecami pojawią się posiłki drugiego z graczy? W zasadach nie ma nic na ten temat. Zupełnie nie wiadomo jak należy wykorzystywać te boczne strefy rozstawienia.

### 4) Tabele i klasyfikacja sprzętu wojskowego

Tabele pojawiły się już wcześniej, powtórzono je jednak na samym końcu zasad. Nie będę tu oryginalny w swoich opiniach, bo po części pisał już o tym u nas na forum Bormac. Nie chciałbym się zagłębiać zanadto w szczegóły techniczne, bo dyskusje o porównywaniu parametrów można toczyć w ten sposób bardzo długo. Odniosę się do tabeli ruchu, znajdującej się u dołu str. 59 (wcześniej zamieszczonej na str. 18). Niezależnie od dywagacji nad tym czy np. ruchliwość samochodów w terenie powinna być taka sama jak ciągników gąsienicowych (w obu przypadkach wynosi 20 cm), jest inny problem z tą tabelą – brak jej uszczegółowienia jeśli chodzi o konkretne typy sprzętu wojskowego.

Weźmy niemiecki czołg PzKpfw IV. Czy dla okresu kampanii wrześniowej 1939 r. jest to czołg średni czy ciężki (takie dwie pozycje występują w tabeli)? Niemcy, przynajmniej do inwazji na ZSRR w 1941 r., uważali go za czołg ciężki. Spośród sprzętu pancernego, jakim do tego czasu dysponowali, był to niewątpliwie najcięższy czołg. Gdy Sowieci się o tym dowiedzieli, nie bardzo byli skłonni uwierzyć, bo w porównaniu z ich czołgami ciężkimi (KW-1, KW-2) PzKpfw IV prezentował się bardzo skromnie i był raczej odpowiednikiem podstawowego sowieckiego czołgu średniego T-34. W późniejszej fazie wojny, gdy pojawiły się Pantery i Tygrysy, PzKpfw IV klasyfikowany był jako czołg średni. Jeśli jednak PzKpfw IV miałby być ciężki, to gdy spojrzymy na PzKpfw III, ważył on tylko 4-5 ton mniej niż PzKpfw IV (dla porównania – różnica między PzKpfw IV a Panterą w masie pojazdu wynosi 25-26 ton do 45 ton, nie mówiąc już o porównaniu z Tygrysem). Na forum znaleźć można też inne uwagi, dotyczące np. tego, że granica między kategoriami „transportery opancerzone” i „ciągniki gąsienicowe” jest nieostra i co do przyporządkowania poszczególnych typów sprzętu do tych kategorii. Mogą też wystąpić wątpliwości spowodowane zwyczajnie niewiedzą, zwłaszcza nowych graczy. **Zasady systemu powinny zawierać listę sprzętu z przyporządkowaniem go do poszczególnych kategorii.**



Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 20 marca 2017 19:15 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 19:21

---

### Podsumowanie

W rozdziale o kawalerii skupiona została w jednym miejscu większość negatywnych cech sposobu tworzenia przepisów do gier bitewnych właściwego dla wydawcy i wspierających go „poprawiaczy” ze STRATEGA. Chodzi głównie o to, że zamiast oddania specyfiki działań kawalerii, która rzekomo ma się znajdować w tym rozdziale, mamy w większości powtórzenia zasad ogólnych, a w zasadach, które coś wnoszą, mnóstwo niedopowiedzeń i niejasności. Dalsze poruszone sprawy mają znaczenie drugorzędne, chociaż brak wyjaśnienia co zrobić z zaznaczonymi na przykładowych planszach bocznymi strefami rozstawienia, tzn. jak powinno się je wykorzystywać, stanowić może dla sięgających po ten system po raz pierwszy istotną wątpliwość.

Wspomnę tylko, że przy omawianiu tomu V nasuwały mi się jeszcze różne drobne uwagi do zasad zamieszczonych na początku, ale dla większej przejrzystości tekstu postanowiłem z nich zrezygnować.

\*\*\*

Zbliżamy się do końca, pora na podsumowanie całego cyklu artykułów. W pierwszej kolejności miał on na celu pokazanie i omówienie błędów oraz innych słabości, jakie zawierają zasady systemu „Wrzesień 1939” wyd. First to Fight. W internecie brakuje obecnie tego rodzaju materiałów (celowo nie używam słowa „recenzja”, gdyż nie jest to pełna recenzja systemu). Krótkie recenzje, unboxingi itp., zwłaszcza w formie filmików, zwykle nie spełniają tutaj swojej roli.

Niektóre ze znalezionych błędów kompromitują wydawcę, który ponosi odpowiedzialność za swój produkt również z racji tego, że na końcowym etapie silnie angażował się w prace nad systemem. Przede wszystkim uderza jedno: wydawca wraz ze współpracującymi z nim osobami z pracowni STRATEG miał 3 lata na dopracowanie systemu. Przez ten czas we „Wrzesień 1939” grano niemal nieprzerwanie. W różnego rodzaju testach, rozgrywkach i pokazach wzięło udział mnóstwo osób. Jak to zwykle bywa w takich sytuacjach, wiele z nich miało różnego rodzaju własne spostrzeżenia. W porównaniu do zaangażowanych sił i środków efekt jaki ostatecznie osiągnięto wydaje się więcej niż skromny.

Przy ocenianiu tego o czym pisałem trzeba brać pod uwagę jak wygląda zawartość poszczególnych tomów (zeszytów). Wydaje się, że wskazanych przeze mnie błędów nie ma zbyt dużo. Tyle, że sam system, mimo że łącznie liczy sobie 60 stron (5 x 12 stron), objętościowo zajmuje dużo mniej. Śmiało można stwierdzić, że obrazki i przykłady to mniej więcej połowa tej objętości. Można tu doliczyć różne ogólnikowe wstępy, wprowadzenia itp. Z

Wpisany przez *Raleen*

poniedziałek, 20 marca 2017 19:15 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 19:21

---

tego co zostanie, pod względem merytorycznym większość pokrywa się z pierwotną wersją systemu autorstwa Macieja Drażkiewicza, niekiedy tu i ówdzie zmodyfikowaną. Nie ukrywam, że oceniając zasady skupiałem się na owych poprawkach i modyfikacjach oraz na tym, co nowego pojawiło się w obrębie zasad w ciągu ostatnich 3 lat.

Niezależnie od samego wskazania i omówienia błędów, kolejnym celem było więc przyjrzenie się procesowi zmieniania systemu, temu w jaki sposób był on poprawiany i modyfikowany w stosunku do pierwotnej wersji. Rozwijanie stworzonych przez kogoś innego zasad nie jest sprawą prostą. Żeby zrobić to dobrze, trzeba zrozumieć intencje, jakie miał pierwotny autor, i założenia jakie przyjął. Zdarza się nieraz, że ktoś zmodyfikuje pojedynczy przepis, który mu się nie podoba, tyle że ten przepis był powiązany z jakimś innym, albo miał określone konsekwencje dla innej części zasad, czego poprawiający nie dostrzega.

Gdy ukazywały się pierwsze tomy, pojawiły się opinie mówiące o wielkim wkładzie intelektualnym, jaki wniósł do tego systemu wydawca i osoby poprawiające go w przeciągu ostatnich 3 lat. Ów wkład intelektualny miał przesądzić o powstaniu zupełnie nowej jakości, zupełnie nowego kształtu systemu. Mam nadzieję, że ten cykl artykułów w jakiejś mierze pozwoli Szanownym Czytelnikom ocenić jak było naprawdę.

Wreszcie ostatni cel to pomoc osobom, które nadal będą chciały grać na zasadach tego systemu w jego wersji wydanej przez First to Fight. To m.in. dlatego tekst jest w wielu miejscach bardzo szczegółowy. Mam nadzieję, że niektóre moje spostrzeżenia okażą się graczom pomocne przy ich własnych próbach modyfikacji zasad, wypełnianiu luk i niedopowiedzeń. Mimo wielu krytycznych uwag, nie uważam by podstawowa mechanika systemu była zła i z pewnością można z niej jeszcze sporo „wyciągnąć”. Jak ta mechanika wypada w porównaniu z innymi systemami i jak produkt firmy First to Fight prezentuje się w porównaniu z analogicznymi wydawnictwami innych firm – to już temat na osobny artykuł.

**Dziękuję Warhammerowi za wypożyczenie egzemplarzy zasad systemu „Wrzesień 1939” na potrzeby napisania tej serii artykułów.**

[Dyskusja o systemie na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Raleen*

Opublikowano 20.03.2017 r.