

Przed nami drugi tom zasad systemu „Wrzesień 1939”. Gdy po niego sięgamy, wita nas trochę rozpikselowana okładka (na obrazkach w internecie wszystko wygląda dobrze, w realu jest inaczej). Można powiedzieć, że tego rodzaju wpadki zdarzają się najlepszym. Tyle, że w przypadku serii wrześniowej to nie jedyny taki przypadek, rozpikselowane zdjęcia są w tomie I

(na str. 10) i w tomie II (na str. 21).

Przejdźmy jednak do zasad systemu, bo to im poświęcony jest ten cykl tekstów.

1) Mierzenie odległości przed ruchem, odległość między pojazdami
W poprzedniej części było już o tym jakie problemy może rodzić zakaz mierzenia odległości przed ruchem (i ogólnie przed wykonaniem jakiejś akcji). Dla porządku zaznaczam temat, bo przepis ten znajduje się w tomie II. Generalnie nie chciałbym się powtarzać, więc tych, którzy nie czytali części 1, odsyłam do jej punktu 10 „Zasięg dowodzenia dowództwa plutonu”. Przypomnę jedynie ogólną zasadę (str. 15):

„Nie wolno mierzyć odległości przed wykonaniem ruchu. Zmierzenie odległości jest równoznaczna z ruchem jednostki” (pisownia oryg.)

Na str. 16 znajdziemy natomiast kolejną zasadę, która wymaga mierzenia, i nie ma zakazu mierzenia w dowolnym momencie rozgrywki. Przewiduje ona, że pojazdy muszą zachować między sobą odległość co najmniej 2,5 cm. W tym przypadku możliwości wykorzystania tego przepisu do omijania zakazu mierzenia przed ruchem są dość ograniczone, choćby ze względu na to, że to tylko 2,5 cm. Brakuje natomiast trochę zasady przewidującej jakieś negatywne konsekwencje w przypadku złamania ograniczenia, że pojazdy muszą znajdować się co najmniej 2,5 cm od siebie. Innymi słowy, zdarzyła się nam taka sytuacja, że w trakcie rozgrywki (z różnych przyczyn) pojazdy znalazły się bliżej siebie, i co wtedy… Zaznaczę, że nie jest to jakiś wielki problem. Celem tego tekstu jest jednak w miarę dokładna analiza zasad systemu, co mam nadzieję będzie także pomocne w przyszłości dla graczy.

2) Czołgi grzęznące w trudnym terenie
Tom II to w znakomitej większości zasady ruchu. Mamy sporo obrazków pokazujących różne elementy terenu, dużo przykładów, tabele. Za wiele nie ma tu do komentowania. O jakichś pojedynczych zapisach w tabelach, jak np. o tym, że artyleria może wchodzić na bagna, można by dyskutować, ale to szczegóły.

Chciałbym się jednak pochylić nad zasadami, które przewidują grzęźnięcie pojazdów w terenie. Działa to w ten sposób, że wjeżdżając w trudny teren, np. las, trzeba przeprowadzić test wyszkolenia. Na str. 16 możemy przeczytać, że standardowa wartość poziomu wyszkolenia to 4. Rzucamy kostką 10-ścienną, test udaje się, gdy wyrzucimy 4 bądź mniej. Oczywiście to tylko wartość standardowa, jak w każdej grze będą jednostki o wyższym bądź niższym parametrze wyszkolenia. Jeżeli test się nie powiódł, pojazd ugrzązł. W następnej turze może ponownie spróbować przeprowadzić test. Jeżeli znowu się nie uda, oznacza to, że utknął na dobre i tak pozostanie już do końca gry. W przypadku pojazdów gąsienicowych szanse ugrzęźnięcia są mniejsze, bo jeśli test się nie uda, to rzuca się jeszcze raz. Dopiero jak drugi rzut się nie uda, oznacza to, że pojazd ugrzązł. **Czy w przypadku wykonywania testu przez pojazd gąsienicowy, który ugrzązł w poprzedniej turze, także można raz przerzucić test? Nie wynika to jednoznacznie z zasad.**

To co mnie najbardziej interesuje, to prawdopodobieństwo definitywnego utknięcia przez pojazd gąsienicowy, zwłaszcza czołgi, posuwające się np. przez las. Zanim zaczniemy liczyć, przy okazji uwaga, że **zasady systemu nie zawierają (przynajmniej w pierwszych trzech tomach) informacji o tym, czy rezultaty na kostce dziesięciościennej są od 0 do 9 czy od 1 do 10, czyli czy „zero” traktowane jest jako „zero” czy jako „dziesięć”** . Tego rodzaju informacja powinna się znaleźć na początku zasad, w podrozdziale o kostkach. Ponoć w grach bitewnych jak nic nie pisze, jest przyjęte, że rezultaty są od 1 do 10, ale np. w RPG i planszówkach wojennych nie i najczęściej znajdują się tam tego rodzaju informacje. Dla nowego gracza, do którego adresowany jest system, też nie musi to być oczywiste. Od autora pierwotnej wersji dowiedziałem się, że rezultaty są od 1 do 10 i na tym się oprę w obliczeniach.

Skoro test udaje się średnio przy wyrzuceniu od 1 do 4, to szansa, że się powiedzie wynosi 40% (0,4). Dla pojazdów gąsienicowych można powtórzyć rzut. Szansa, że nic się nie stanie wynosi więc 0,4 + 0,6 x 0,4 = 0,4 + 0,24 = 0,64. Niecałe 2/3, że nic się nie stanie. Jest nieco ponad 1/3 szansy, że ugrzęźniemy wjeżdżając czołgiem w las. To dla wyszkolenia 4. Przy wyższym wyszkoleniu szansa będzie oczywiście mniejsza. 1/3 to według mnie dużo. Zakładając, że ugrzęźliśmy, w kolejnym etapie wykonujemy ten sam test. Przyjmijmy wersję korzystniejszą dla twórców systemu tzn. że ten test można wykonywać dwa razy (zakładam, że tak miało być). Wtedy znowu szansa, że utkniemy (czyli ugrzęźniemy do końca gry), wynosi 1/3. Jakie jest w sumie prawdopodobieństwo, że utkniemy: 1/3 x 1/3 = 1/9. Załóżmy nawet, że będzie to 1/10. Wydaje się to niewiele, ale jeśli na stole znajdzie się więcej trudnego terenu, gdzie za każdym razem trzeba wykonywać test, szanse, że jakieś pojedyncze czołgi ugrzęzną nie są małe.

Ogólnie „filozofia gry” wygląda tak, jakby jednym ze sposobów walki Polaków z niemiecką bronią pancerną miało być liczenie na to, że gdzieś jakiś czołg utknie (nie mówiąc już o kołowych wozach rozpoznawczych, które mają większe szanse utknąć, bo nie przerzucają testu wyszkolenia jak jednostki gąsienicowe), następnie gracz polski wysyła w to miejsce piechotę i stara się załatwić unieruchomiony czołg. Moje zasadnicze pytanie: **Ile niemieckich czołgów utknęło w czasie kampanii wrześniowej w terenie i zostało zniszczonych bądź zdobytych przez polską piechotę?**
Duże zgrupowanie niemieckich pojazdów pancernych mamy np. w bitwie pod Mokrą 1 września 1939 r., gdzie musiały przedzierać się w późniejszej fazie bitwy przez las. Czy jakieś czołgi utknęły? Dodam, że sam nie znam odpowiedzi, ale nie wydaje mi się by ogólnie zdarzało się to, poza jakimiś zupełnie sporadycznymi przypadkami. Pomińmy działania nocne, bo one mają zupełnie inną specyfikę. Myślę, że jest to dobry temat do dyskusji na forum, zwłaszcza dla pasjonatów kampanii wrześniowej. Można sięgnąć do literatury. Według mnie (nie jestem tu specjalnie oryginalny) niemieckie czołgi były niszczone głównie przez polską artylerię przeciwpancerną i polową i to one były głównymi środkami walki przeciwpancernej, ewentualnie karabiny p-panc. wz. 35 (rusznica p-panc. UR).

Na koniec dodam, że zdaję sobie sprawę, iż można manipulować parametrem wyszkolenia i w ten sposób dowodzić, że szanse na utknięcie są mniejsze (bądź większe). Nie zmienia to jednak zasadniczo istoty sprawy. Można też oczywiście zrobić pole bitwy bez przeszkód terenowych albo zawierające ich minimalną ilość i wtedy faktycznie problem znika.

3) Transport piechoty

Na końcu tej części zasad znajdziemy reguły przewozu piechoty przez ciężarówki i transportery. Dotyczą one także ciągnięcia dział przez ciężarówki itp. Niby nic trudnego. Same zasady na pierwszy rzut oka nie wyglądają źle. Na końcu znajdziemy mnóstwo przykładów (w sumie 7) tylko do tego podrozdziału.

Pierwsza sprawa to wejście piechotą bądź innymi rodzajami przewożonych jednostek w teren trudny przy rozładowywaniu (niektóre rodzaje terenu wymagają przeprowadzenia testów). Nic nie ma na ten temat w zasadach. Nie wiadomo czy jest to możliwe. Z zasad nie wynika też czy należy w takiej sytuacji wykonywać test wyszkolenia. Nie wiadomo jak traktować koszty takiego wejścia w teren trudny, bo schodzenie z transportu bardzo to ułatwia.

Druga sprawa, to z zasad nie wynika czy w tym samym module ruchu można wykonać załadunek i wyładunek. Wszystkie przykłady pokazują sytuację, gdy oddział rusza się w stronę ciężarówki, wykonuje załadunek i ruch w ciężarówce, albo pokazują sytuację, gdy oddział jest wyjściowo w ciężarówce i potem rozładowuje się. Obszerny przykład zamieszczony na str. 23 w prawej kolumnie dotyczy dwóch modułów ruchu. Mnie zaś chodzi o to, że nie wiadomo czy jest to możliwe w jednym module ruchu. Patrząc jaką ruchliwość ma piechota (15 cm ruchu), byłoby to możliwe, np. 5 cm ruchu za podejście do ciężarówki, 5 cm ruchu za załadunek i 5 cm ruchu za rozładunek w tej samej turze. W czasie przemieszczania się w ciężarówce punkty ruchu wydaje tylko ciężarówka, która ma ich w terenie 20 cm ruchu, a po drodze 35 cm ruchu (z tym, że ona także traci 5 cm ruchu na załadunek i 5 cm ruchu na rozładunek).

Trzecia sprawa, to z zasad nie wynika czy można kontynuować ruch po rozładunku. Niby pośrednio można by to wyinterpretować z zasad, ale wszystkie przykłady pokazują piechotę, która po rozładunku z ciężarówek dalej nie kontynuuje już ruchu.

Mamy trzy niedopowiedzenia, które można było wyeliminować poprzez odpowiednie sformułowanie przepisów. Można też było asekurować się przykładami. W części zasad poświęconych transportowi, jak już wspominałem, jest aż 7 przykładów z obrazkami. O ile dwa pierwsze można uznać za sensowne – pokazują najprostszą sytuację czyli załadunek i rozładunek piechoty z ciężarówki, to kolejne właściwie nic nie wnoszą. Dwa przykłady pokazują ile oddziałów można załadować do ciężarówki, co w dość oczywisty sposób wynika z zasad i chyba nawet najmniej rozgarnięci są to w stanie zrozumieć bez dodatkowych rysunków. Piąty przykład znowu pokazuje rozładunek piechoty, będąc właściwie powieleniem tego co mamy na początku. Dwa ostatnie przykłady pokazują zniszczenie ciężarówki. Zgodnie z zasadami, jak ostrzał wykonuje broń maszynowa albo artyleria o kalibrze poniżej 75 mm, to po zniszczeniu ciężarówki przewożona piechota nie ginie, ale stawiana jest obok. Natomiast jeśli ostrzał prowadziła cięższa artyleria bądź był to atak lotniczy, to piechota zostaje zniszczona razem z ciężarówką. Ta „skomplikowana” zasada została zilustrowana dwoma obrazkami: na jednym mamy płonącą ciężarówkę i obok niej piechotę, na drugim samą płonącą ciężarówkę bez piechoty. **Cały ten mój dłuższy opis ma na celu zilustrowanie w jaki sposób używa się w zasadach systemu przykładów obrazkowych, zajmujących w nich nieraz dużo miejsca.** Często są typowymi zapychaczami, mającymi za zadanie zwiększyć objętość tekstu. W rozdziale o transporcie zamieszczone zostały przykłady najprostszych sytuacji, które są w większości zbędne, bo i tak każdy to rozumie bez tych przykładów. Natomiast przykładów

obejmujących sytuacje, które naprawdę wymagałyby wyjaśnienia, nie znajdziemy.

Część przepisów dotycząca transportu istniała już w pierwotnej wersji, ale potem została gruntownie „poprawiona” podczas prac nad systemem w STRATEGU. W porównaniu z końcową wersją, pierwotna była sformułowana bardziej lakonicznie, nie zawierała też żadnych przykładów. Nie było jednak w oparciu o tamte zasady wątpliwości np. co do tego, że oddział może kontynuować ruch po rozładunku. Przepisy w pierwotnej wersji także dalekie były tu od doskonałości, tyle że początkowo zasady transportu były prawie martwe, bo nie wprowadzano ciężarówek na pole bitwy. Dopiero potem wydawca zaczął kłaść na nie większy nacisk, ponieważ w serii pojawiły się liczne modele ciężarówek i transporterów, w związku z tym zaczęto szukać dla nich jakiegoś zastosowania w grze, by klienci firmy kupowali numery serii WRZESIEŃ 1939 z tymi modelami. Wydaje się, że skoro wydawcy zależało na tych zasadach (a wobec wydawania modeli ciężarówek i różnych transporterów chyba powinno), było sporo czasu, żeby je dopracować.

Podsumowanie

Ta część jest zdecydowanie krótsza, ponieważ skupiłem się wyłącznie na wątkach merytorycznych, tzn. związanych z treścią zasad, nie z kwestiami redakcyjnymi, językowymi itp. Znaczna część tomu II to znowu dość proste sprawy dotyczące ruchu. Towarzyszy im wiele obrazków. Duża część zasad stanowi powtórzenie tego co było w pierwotnej wersji, autorstwa Macieja Drążkiewicza. Stąd i uwag jest mniej. Spośród tego, o czym pisałem, punkt 2 to przede wszystkim temat do dyskusji na forum i tak go należy traktować. Najwięcej uwag mam, jak widać, do transportu piechoty, zwłaszcza do użycia w ramach tego podrozdziału przykładów z obrazkami, co pokazuje ogólniejsze tendencje w ramach systemu.

Dyskusja o systemie na FORUM STRATEGIE

Autor: *Raleen*

Opublikowano 11.03.2017 r.