

Przed nami tom trzeci. Będzie o ostrzale i ogólnie o walce, czyli o tym co najważniejsze w wargamingu dla tego okresu. Każdy tom to 12 stron (nie licząc okładek), zatem gdy do poprzednich części dołożymy tę, będziemy mieć już 36 stron.

1) Podstawowa zasada ustalania widoczności
Kiedy jednostki się widzą i mogą do siebie strzelać? Jedna z ważniejszych kwestii w tego typu grach. Zasady systemu „Wrzesień 1939” ujmują to następująco (str. 25):

„Jednostka ostrzeliwana jest widoczna tylko wtedy kiedy z dwóch rogów jednostki strzelającej można poprowadzić nie krzyżujące się linie ognia do minimum dwóch rogów ostrzeliwanej jednostki.”

Sama idea jest pomysłem, który w ostatecznej wersji jak się wydaje pojawił się w trakcie późniejszych prac nad grą w pracowni STRATEG, choć w innej formie występuje także w pierwotnej wersji zasad. Dodajmy, że rozwiązanie to nie jest złym pomysłem. To, że skupiam się na słabych punktach i wadach zasad systemu, nie oznacza, że będę krytykował wszystko jak leci i po całości. Jednak jak to zwykle z przepisami bywa, diabeł tkwi w szczegółach.

Po pierwsze, jak pozastanawiamy się nad różnymi sytuacjami, jakie mogą zaistnieć przy stosowaniu tej zasady, nad różnymi możliwymi ustawieniami oddziałów, z których jeden stoi częścią podwozia w lesie, a częścią wystaje, to zauważymy, że **nieraz jedynym wyjściem by mieć linię widoczności, jest poprowadzenie „linii ognia” przez podwozie własnej jednostki (pojazdu) albo jednostki (pojazdu) przeciwnika**
. W związku z tym, że jest to linia ognia, czyli linia strzału, pojawia się wątpliwość czy jest to dozwolone. Niestety w zasadach nie znajdziemy na to odpowiedzi wprost. Z ogólnego, cytowanego wyżej sformułowania wynika, że można tak prowadzić linię ognia – bo nie ma żadnego ograniczenia.
Najłatwiej byłoby to rozwiązać za pomocą przykładu z obrazkiem. Powinien on pokazywać prowadzenie linii ognia przez podwozie własnego pojazdu.
Niestety, w całym tomie III nigdzie takiego przykładu nie znajdziemy, mimo że zawiera on wiele obrazków i przykładów pokazujących różne sytuacje prowadzenia ostrzału.
Z obrazkami dołączanymi do przykładów jest jeszcze inny problem: nie pokazują one nigdzie w sposób dokładny prowadzenia linii ognia, ponieważ w celu uzyskania efektów wizualnych wprowadzono strzałki o grubości odpowiadającej mniej więcej bokowi podstawki. W ten sposób z żadnego z licznych przykładów zawartych w tomie III zasad gracz nie jest w stanie zorientować się jak dokładnie prowadzi się linię ognia.

Po drugie, spójrzmy na to od strony realistycznej. Na przykładach znajdujących się w zasadach często mamy czołg wystający przodem podwozia z lasu, w połowie „schowany” w lesie. Co by było w rzeczywistości, gdyby nasz czołg zobaczył nawet niewielki kawałek czołgu przeciwnika wystającego z lasu? Niech będzie, że czołg przeciwnika wystaje jednym błotnikiem, czyli tylko jednym rogiem podstawki. Zgodnie z zasadami systemu „Wrzesień 1939” nie można strzelać, bo nie możemy pociągnąć dwóch linii ognia od dwóch rogów własnego pojazdu do dwóch rogów pojazdu przeciwnika. **A jak to było w rzeczywistości? Wystarczy widzieć kawałek sylwetki wystającej z lasu by ustalić jak ustawiony jest czołg i w oparciu o to wykonać ostrzał. Pocisk i tak w większości przypadków przejdzie między drzewami (zakładamy, że ostrzeliwany czołg stoi gdzieś na skraju lasu – bo wystaje z lasu częścią podwozia).**

Powyższy przykład z lasem pokazuje, że rozwiązanie przyjęte w ramach systemu „Wrzesień 1939” nie do końca jest realistyczne. Nie twierdzę, że jest ono zupełnie do niczego, ale mogę sobie z łatwością wyobrazić lepsze.

Po trzecie, wrócę do kwestii geometrycznych. Jestem sobie w stanie wyobrazić sytuację, gdy czołg będzie wystawał dwoma rogami z lasu, ale będzie tak ustawiony, że przeciwnik nie będzie mógł poprowadzić linii ognia do jednego z rogów, żeby go ostrzelać, zasłoniętego przez las, z kolei czołg wystający z lasu będzie mógł strzelać do jednostek znajdujących się na innym kierunku. Można się pobawić rysując różne sytuacje. Nie podważa to całkowicie przyjętego w systemie rozwiązania, ale pokazuje jego pewne ograniczenia.

2) Powtarzanie tego samego

Jedną z podstawowych kwestii przy tworzeniu zasad jest dobre zorganizowanie sobie – jeśli można to tak najogólniej ująć – tego co chce się ująć w formie przepisów (także przy bardziej narracyjnej formie spisywania reguł, jaka spotykana jest w grach). Chodzi o to by nie powtarzać wielokrotnie tego samego, zwłaszcza jeśli są to obszerne fragmenty, żeby ujmować pewne rzeczy za pomocą terminów, którymi później konsekwentnie się posługujemy. Jeśli zaś uważamy, że ważne jest podkreślenie czegoś czy powtórzenie, najlepszym rozwiązaniem są krótkie odsyłacze. Nie będę się nad tym szerzej rozwodził, bo zdaję sobie sprawę, że brzmi to bardzo mało konkretnie i dla części czytelników zapewne niezbyt przejrzyście.

W systemie „Wrzesień 1939” mamy przykład zupełnie odwrotnego podejścia. Wyżej była mowa o zasadach ustalania widoczności. Ta zasada jest potrzebna do kilku sytuacji. Zastanówmy się jak powinny wyglądać tutaj prawidłowo zredagowane przepisy. Najlepiej byłoby gdyby na początku rozdziału o ostrzale, czyli na str. 25, gdzie zresztą ta zasada pojawia się po raz pierwszy, stworzono jakiś podrozdział pt. „Widoczność” i tam zapisano ją tak jak zapisano na str. 25:

„Jednostka ostrzeliwana jest widoczna tylko wtedy kiedy z dwóch rogów jednostki strzelającej można poprowadzić nie krzyżujące się linie ognia do minimum dwóch rogów ostrzeliwanej jednostki.”

Potem wystarczyło tylko napisać, że jednostka w danej sytuacji musi mieć widoczność i ewentualnie dać odsyłacz do rozdziału pt. „Widoczność”. **Co zrobił wydawca wraz z „poprawiaczami” ze STRATEGA? Powpisywał tą zasadę w całości niemal wszędzie gdzie ma ona zastosowanie, wplatając w treść innych przepisów. I tak znajdziemy ją na str. 26 (opis ostrzału przez piechotę), str. 27 (opis ostrzału bezpośredniego przez armaty i haubice), str. 28 (opis ognia pośredniego, a dokładniej zasad prowadzenia obserwacji), str. 32 (opis dołączony do przykładów).**

Niestety nie wszędzie udało się zachować konsekwencję, bo na str. 26 mamy taki fragment (podkr. moje):

„Wybór jako celu ostrzału jednostki o 2 punktach siły („mały cel”, np.: ckm, granatnik lub kb ppanc.), która znajduje się w odległości do 5 cm od widocznej dla strzelającego drużyny piechoty, wymaga dodatkowo zdania testów.”

Tutaj nie mamy w ramach przepisu wyjaśnienia co znaczy „widoczny dla strzelającego”.

Teraz inny przykład. Niżej trzy fragmenty zasad systemu, które znajdują się na str. 30 jeden pod drugim. Proszę porównać:

Fragment 1:
*„**6.1.2 Ostrzał (ogień) pośredni***
- prowadzony jest przez artylerię do celu obserwowanego przez jednostkę do tego przeznaczoną (obserwatora artylerii, dowództwo kompanii lub jednostkę rozpoznawczą).”

Fragment 2:
„Ostrzał pośredni czyli obserwowany prowadzony jest ogniem stromotorowym do celu niewidocznego z pozycji strzelającego. Ostrzał ogniem pośrednim możliwy jest tylko wtedy, kiedy cel jest obserwowany przez dowództwo kompanii, pododdział rozpoznawczy lub wyspecjalizowany pododdział obserwatorów artyleryjskich a informacja pochodząca z obserwacji (koordynaty) jest przekazywana do przydzielonego pododdziału artyleryjskiego, który prowadzi ostrzał.”

Fragment 3:
„Moździerze średnie, armaty i haubice mogą prowadzić ostrzał jednostki nieprzyjaciela nie widocznej bezpośrednio tylko wtedy, kiedy jest ona obserwowana przez jednostkę do tego przeznaczoną (obserwatora artyleryjskiego, dowódcę kompanii lub jednostkę rozpoznawczą).”

Moim zdaniem każdy z tych fragmentów w zasadzie powtarza to samo, ewentualnie dodane są jakieś mało znaczące z punktu widzenia gry treści. Właściwie wystarczyłoby zachować drugi fragment jako najobszerniejszy i mamy wszystko co potrzeba.

Takimi metodami tworzenia i redagowania przepisów jak wyżej i innymi wspominanymi przeze mnie wcześniej, wydawca rozwijał system. Stron przybywa, treść w zasadzie ta sama.

Co by to było gdyby w niektórych ustawach, choćby w polskim Kodeksie cywilnym, zastosowano „technikę legislacyjną” a la Kowalczyk. Gdyby np. zastąpić powszechnie występujące tam w wielu miejscach terminy „dłużnik” i „wierzyciel” za każdym razem jakimś krótkim opisem, tak jak w systemie „Wrzesień 1939”… A przecież tego rodzaju wielokrotnie powtarzających się pojęć są w Kodeksie cywilnym dziesiątki. Po takich zabiegach z małej książeczki mógłby on śmiało stać się dziełem wielotomowym, na miarę XIX-wiecznego „Zwodu Praw Cesarstwa Rosyjskiego”.

Samemu miałem okazję stworzyć i 2 lata temu wydać w jednym z wydawnictw planszową grę wojenną, której zasady systemowe liczą sobie 40 stron (pomijając wstęp i inne dodatki). Gdybym zastosował „technikę legislacyjną” a la Kowalczyk, spokojnie zasady mogłyby liczyć sto kilkadziesiąt stron (przy tej samej zawartości). Tyle, że w przypadku tego rodzaju tekstów zaletą jest możliwie największa zwięzłość, a nie rozwlekłość i powtarzanie wielokrotnie tego samego. Dziś większości graczy brakuje czasu i ochoty na zapoznawanie się z obszernymi zasadami. Dlatego w przypadku mojej gry, gdyby udało mi się skrócić zasady z 40 do powiedzmy 35 czy 30 stron, uważałbym to za sukces. Jak widać z zaprezentowanych wyżej

przykładów, wydawca „Września 1939" myśli w przeciwnym kierunku.

3) Czołgi w strefie kontroli piechoty

Nie jest tajemnicą, że cały system „Wrzesień 1939" stawia sobie cele „patriotyczne". Generalnie chodzi o to by gracze mieli poczucie, że choć przegraliśmy kampanię wrześniową 1939 r., to właściwie tylko przez przypadek, a tak naprawdę to ją wygraliśmy. W tomie III jedną z takich zasad mających pomóc Polakom znalazłem na str. 26:

„Pojazdy znajdujące się w strefie kontroli piechoty muszą przed wykonaniem ostrzału zdać test na przygniecenie."

Z tego co wiem od autora pierwotnej wersji, rzeczywiście na pewnym etapie prac pojawił się taki przepis (nie znalazłem go w ogóle w pierwotnej wersji zasad, więc trudno powiedzieć czy ostatecznie był), tyle że był on bardziej ograniczony. Według jego relacji, test na przygniecenie wykonywało się **tylko gdy pojazd we własnej turze zbliżył się do przeciwnika** tak, że wszedł w jego strefę kontroli. To spora różnica w stosunku do ostatecznej, „patriotycznej" wersji tego przepisu, bo teraz może się zdarzyć, że piechota w wyniku własnej inicjatywy wejdzie np. do budynku, który znajduje się niedaleko czołgu, i wtedy czołgistom mogą zacząć tak pocić się ręce (i inne części ciała), że nie będą w stanie nic zrobić. To jest historia o tym jak standardową polską drużyną piechoty, normalnie niemal całkowicie bezbronną wobec broni pancernej, zniszczyć niemiecki czołg.

4) Niemiecka artyleria walczy z polskimi bunkrami

Skoro do systemu wprowadzono ogień pośredni, polegający na tym, że artyleria może strzelać do różnych celów bez widoczności, wydaje się, że przy ostrzeliwaniu pozycji umocnionych to powinna być podstawowa forma prowadzenia walki przez artylerię. Tymczasem na str. 31 znalazła się taka oto reguła:

„Ostrzału pośredniego moździerzy średnich, armat i haubic nie prowadzi się do bunkrów. W tym czasie był on mało skuteczny, a częstą praktyką był bezpośredni ostrzał z artylerii otworów strzelniczych bunkra."

Niewątpliwie przepis ma charakter „patriotyczny". Tak naprawdę chodzi o to, żeby gracz polski dysponujący bunkrem nie czuł w trakcie rozgrywki dyskomfortu psychicznego polegającego na tym, że oto do niego strzelają ogniem pośrednim, a on nie może odpowiedzieć. Stąd wydawca, wraz ze wspierającymi go „poprawiaczami" ze STRATEGA, wymyślił rozwiązanie, które śmiało można określić jako „rycerskie". Oto stają naprzeciwko siebie z jednej strony polski bunkier, a z drugiej niemiecka armata (albo haubica), która chce go zniszczyć, i się okładają (dużo zależeć będzie pewnie od tego co jest w bunkrze i jakie działo do niego strzela).

Od strony realizmu historycznego, to że w tamtym czasie według pomysłodawców tej zasady istniała taka praktyka użycia przez Niemców artylerii (jeśli rzeczywiście tak było), nie oznacza, że nie było możliwości stosowania ognia pośredniego. Zupełnie nie rozumiem dlaczego zasady tego całkowicie zabraniają. Odnosząc się do małej skuteczności artylerii w stosunku do bunkrów, sądzę, że np. dla niemieckiej ciężkiej haubicy 150 mm ta skuteczność była wystarczająca (choć oczywiście to zależy jeszcze od rodzaju bunkra).

5) Mierzenie odległości do celu
Podobnie jak w przypadku ruchu, przy strzelaniu odległości mierzymy dopiero po zadeklarowaniu ostrzału, o czym mówi zasada na str. 32:

„Odległości mierzymy dopiero wykonując akcję (np.: natarcie lub ostrzał), nie ma możliwości mierzenia odległości na etapie planowania i deklarowania akcji. Próba mierzenia odległości na etapie planowania i deklarowania akcji automatycznie powoduje utratę możliwości wykonywania ruchu.”

Końcówka przepisu mówi co prawda o „utracie możliwości wykonywania ruchu”, ale oznacza to chyba tylko tyle, że bezmyślnie skopiowano zasadę z rozdziału o ruchu. Właściwie można by w większości powtórzyć to o czym było w części 1 (punkt 10 – „Zasięg dowodzenia dowództwa plutonu”) i części 2 (punkt 1 – „Mierzenie odległości przed ruchem, odległość między pojazdami”). Najkrócej mówiąc, jeśli ktoś będzie miał wątpliwości co do tego czy nie stoi za daleko, będzie szukał sposobu na obejście tej zasady na wszelkie możliwe sposoby. Tutaj dodatkowym legalnym rozwiązaniem może być np. wykonanie ostrzału inną jednostką, który to ostrzał trzeba zmierzyć.

6) Obecność na polu bitwy artylerii strzelającej ogniem pośrednim
Jednym z rozwiązań, które rozwijano podczas „poprawiania” systemu, jest ogień pośredni wykonywany przez działa obecne na polu bitwy. W praktyce w grze najczęściej działa te stoją bardzo niedaleko za walczącą w pierwszej linii piechotą. Gdzieś za najbliższym pagórkiem, laskiem. System jest w skali plutonowej, podstawki odpowiadają drużynom. Przy takiej skali odległości na polu bitwy są niewielkie. W rzeczywistości artyleria prowadząca ogień pośredni zwykle stała dalej z tyłu za oddziałami. Wystarczy spojrzeć jaki był zasięg haubic, żeby się zorientować, że ustawienie dział w odległości rzędu 200 metrów za pozycjami piechoty generalnie rozmija się z realiami. Tak samo mieszanie pododdziałów piechoty niskiego szczebla (drużyny, plutonu) z samodzielnymi bateriami artylerii (zwykle ogień pośredni prowadzono na poziomie całych baterii albo dywizjonów) pod względem organizacyjnym rozmija się z realiami. Nie oznacza to, że artyleria nie występowała wśród oddziałów niższego szczebla razem z jednostkami piechoty, ale zwykle przeznaczona była wtedy do wspierania jej ogniem bezpośrednim. W takiej roli występowała ona na początku w systemie. Ogień pośredni występował w pierwotnej wersji systemu w ograniczonym zakresie: mogły go przeprowadzać moździerze. Ogień pośredni artylerii tworzącej samodzielne struktury organizacyjne, tak jak ataki lotnicze, był przeprowadzany początkowo „spoza stołu”, co lepiej nawiązywało do realiów pola bitwy.

Podsumowanie
Trzeci tom zawiera jedną z najważniejszych grup zasad systemu „Wrzesień 1939”. Czytając niektóre przepisy i obserwując jak je „poprawiano”, widać w wielu miejscach jak chaotyczny był to proces. Towarzyszyło mu dążenie do zwiększenia objętości zasad. Stąd powtarzanie tego samego, czasem wprost, czasem innymi słowami. Tu i ówdzie da się dostrzec reguły „patriotyczne”, mające za zadanie pomóc Polakom. Zasady tego tomu poświęcają dużo miejsca artylerii. Można się poważnie zastanawiać na ile miało sens wprowadzanie na szeroką skalę na pole bitwy artylerii prowadzącej ogień pośredni, skoro w rzeczywistości stała ona zwykle daleko za pierwszą linią wojsk, więc nie powinna się znajdować na stole (poza

moździerzami). Poza właściwymi zasadami, podobnie jak w poprzednich tomach, mamy wiele przykładów i obrazków do nich. Niestety, ich słabością są grube strzałki, które nie pokazują prowadzenia „linii ognia”, co dla niektórych przykładów ma istotne znaczenie.

Dyskusja o systemie na FORUM STRATEGIE

Autor: *Raleen*

Opublikowano 12.03.2017 r.