

## Ogniem i mieczem (Wargamer)

Wpisany przez Cisza

niedziela, 29 stycznia 2012 10:17 - Poprawiony niedziela, 29 stycznia 2012 11:14

---

Na rynku figurkowych gier strategicznych pojawił się nowy system rodzimej produkcji – **Ogniem i mieczem**

. Został on entuzjastycznie przyjęty podczas premiery na zeszłorocznych Targach Książki Historycznej w Warszawie. Czy entuzjazm jest uzasadniony? Zależy czego oczekuje się od systemu bitewnego.



## Szwedzkie dowództwo kawalerii (mal. Cisza)

### Po pierwsze podręcznik

Podręcznik faktycznie robi wrażenie. Ładnie wydany, w twardej oprawie, z kolorowymi w ogromnej większości bardzo ładnymi ilustracjami – zarówno grafikami jak i fotografiami figurek. Od strony estetycznej nie można mu nic poważniejszego zarzucić. Trwałość jego wykonania zweryfikuje dopiero czas, nieraz bowiem nawet bardzo dobrze wyglądające podręczniki, z których często się korzysta, zaczynają się szybko „rozłazić”. Na razie pod względem trwałości

## Ogniem i mieczem (Wargamer)

Wpisany przez Cisza

niedziela, 29 stycznia 2012 10:17 - Poprawiony niedziela, 29 stycznia 2012 11:14

---

wykonania publikacji „Ogniem i mieczem” wydaje się bardzo dobre.

Na pierwszy rzut oka podręcznik jest nieco przerażający, ponieważ rozmiarem i objętością przypomina cegłę. Dokładniejsze przyjrzenie się zawartości rozwiewa jednak obawy. Za taki rozmiar odpowiada nie skomplikowanie zasad, lecz filozofia twórców, którzy założyli sobie stworzenie systemu również dla osób niemających wcześniej do czynienia z wargamingiem. Książka zawiera więc bardzo obszerny wstęp, w skład którego wchodzi nawet wytłumaczenie czym są gry bitewne. Bardzo obszerna jest też sekcja poświęcona podstawkowaniu figurek, ich skali, a także poradom dotyczącym malowania. Te dodatki napisano bardzo przystępnie. Może w opinii zwolenników minimalistycznej formy publikacji zasad będą one zawadzały oraz niepotrzebnie powiększały objętość podręcznika, ja jednak uważam, że dodatki oraz atrakcyjna forma wydania to dziś standard, od którego nie ma raczej odwrotu. Zawsze chętniej sięga się do podręcznika z grafikami, dodatkami i ładnymi fotografiami niż broszurki, w której drobnym drukiem spisano jedynie w najbardziej skondensowanej formie wszystkie zasady gry.

Poradnik malowania figurek jest na tyle dokładny, że podano w nim nawet sugerowane zestawy akryli Vallejo, które warto zastosować, oraz techniki malarskie. To dobre wprowadzenie zwłaszcza dla tych, którzy chcą dopiero zacząć przygodę z malowaniem figurek (a tych niestety wciąż mamy deficyt). Bardziej doświadczeni modelarze mogą nie zgodzić się z niektórymi poradami, ale to już kwestia gustu. Z biegiem czasu każdy wypracowuje własny styl.



### Chorągiew pancerna Jego Królewskiej Mości (mal. Jarek)

#### Zasady

Przy ocenie systemu nie liczą się jednak dodatki, a jego główne zasady. W tym przypadku, jeśli chodzi o ich objętość i klarowność, nie jest źle, powiem (a raczej napiszę) wręcz – jest całkiem dobrze. Właściwe zasady gry zajmują jedynie nieco ponad sto stron, z czego znaczną część tej objętości stanowią schematy, opisy uzbrojenia i ilustracje. Zasady podzielono na podstawowe oraz opcjonalne, które można stosować gdy umówią się co do tego wszyscy uczestnicy gry. Nie trzeba więc godzinami ślęczyć nad podręcznikiem, aby móc rozegrać pierwsze starcia.

Starcia podzielono na cztery poziomy różniące się skalą odwzorowywanej bitwy, czyli walki podjazdów, dywizji, armii, oraz walna bitwa. Ta ostatnia, jak piszą sami twórcy systemu, jest możliwa do sprawnego rozegrania dopiero w przypadku, gdy zbierze się większa liczba graczy.

Od skali walki, którą wybierzemy, zależy też jakimi jednostkami będziemy dowodzić. Nie ma co liczyć na to, że w podjeździe wystawimy na przykład husarię czy opancerzonych szwedzkich rajtarów. Takie ograniczenie bardzo mi się podoba, ponieważ jestem wrogiem powergamingu, polegającego na rzuceniu na stół jedynie kilku jednostek z najlepszymi statystykami i jak największą liczbą dodatkowych umiejętności. Tego typu zachowania niektórych graczy skutecznie psują przyjemność rozgrywki, zwłaszcza w systemach historycznych.

Właśnie! System historyczny, odwzorowujący starcia z połowy XVII wieku – od powstania Chmielnickiego po lata 70 tego wieku. Czy rzeczywiście jego zasady oddają charakter ówczesnych starć? Na obrazach z epoki, które je przedstawiają, widzimy proste linie wojsk, nienaganne formacje piechoty i szarże kawalerii. Oczywiście prawda była zupełnie inna. XVII-wieczne starcia to chaos, chaos, jeszcze raz chaos oraz dowódcy próbujący nieco nad nim zapanować.

## Ogniem i mieczem (Wargamer)

Wpisany przez Cisza

niedziela, 29 stycznia 2012 10:17 - Poprawiony niedziela, 29 stycznia 2012 11:14

---



[Dziękuję wszystkim na FORUM STRATEGIE](#)