

Ten tekst jest jednocześnie apelem do polskich wargamerów figurkowych, aby bardziej systematycznie podchodzili do swojego hobby.

Jedną z najbardziej irytujących cech polskiego środowiska graczy jest jego chaotyczność. Mamy wielu ludzi składających armie w różnych skalach, dryfujących między okresami historycznymi i niezdolnych do ukończenia choćby jednych grywalnych sił. Zaczyna się to zmieniać, ale wciąż na przykład przy okazji turniejów DBA zdarzają się gracze korzystający z pożyczonych figurek, czy problemy ze złożeniem odpowiednich armii dla danej epoki. Jeśli ktoś grając od lat nie jest w stanie pomalować kilkunastu podstawek z figurkami, a zbiera w domu tylko tony metalu, to może powinien pomyśleć o nieco innym hobby: strategiach planszowych. Malowanie armii to nieodłączny element naszego hobby.

Apeluję również o większą rozagę w doborze tematów. Nie ma nic bardziej irytującego niż kompletowanie armii, malowanie i szykowanie grywalnych sił, aby wkrótce potem dowiedzieć się, że pozostali gracze wycofali się, doszli do wniosku, że chcą spróbować innej skali figurek lub innego systemu. Decyzje o wyborze epoki, skali i systemu warto podejmować wspólnie, po konsultacjach i trzymać się jej. Tylko w ten sposób można czerpać pełną przyjemność z dużych rozgrywek.

Planowanie to również możliwość wystawiania, z biegiem czasu coraz większych armii. Niektóre systemy wymagają większej liczby figurek, jak na przykład *Field of Glory* czy *Hail Caesar*

Sposoby podstawkowania w wielu z nich są jednak ujednolicone. Warto zaczynać od systemów prostszych. Armia do DBA to tylko 12 elementów. Później odpowiednio planując na ich podstawie można budować oddziały na przykład do wspomnianego FOGa czy *Hail Caesar*

Jeśli chcemy poważnie myśleć o rozgrywaniu historycznych bitew, musimy też być świadomi, że będzie nam potrzebna duża liczba oddziałów. Tutaj także warto sięgnąć po planowanie. Można oczywiście skupiać się na skomplikowanych technikach malarskich i artystycznym wykańczaniu każdej figurki. Jeśli nie dysponuje się jednak ogromną ilością czasu wolnego, a większość z nas musi jeszcze niestety od czasu do czasu popracować zawodowo (między innymi aby mieć pieniądze na figurki), to podejście takie nie pozwoli nam na ukończenie armii w rozsądnym czasie. Malowanie z myślą o wargamingu to po prostu sztuka kompromisu między wyglądem pojedynczej figurki a przygotowaniem całego oddziału. Mamy w Polsce osoby mające przepięknie pomalowane figurki i ogromny talent, ale jednocześnie nieposiadające gotowych armii lub co najwyżej mające 12 elementów potrzebnych do gry w DBA.

Planowanie czasu na rozgrywkę także stanowi ważny element naszego hobby. Z doświadczenia wiem, że o wiele lepiej skupić się na ogólnodostępnych systemach bitewnych, ze względu na ich grywalność. Wciąż wykorzystywane zasady klubowe czy systemy napisane na własny użytek mają niestety często tendencję do czynienia rozgrywki równie dynamiczną i fascynującą co wyścigi żółwi. Jeśli do samego rozstawienia figurek potrzebujemy pół dnia, a do rozegrania średniej wielkości bitwy kolejnego, to od tego typu systemu należy trzymać się z daleka.

Wielu graczy ma niestety wciąż nawyki polegające na wystawianiu do gry takich sił, jakie uda im się zebrać, z proxowaniem sprzętu włącznie, w celu jak najszybszego rzucenia ich na pole walki ozdobione kilkoma elementami terenu wyglądającymi delikatnie mówiąc średnio. Nie wiem czy są to nawyki z turniejowego grania w WFB czy WH40, ale rozwojowi wargamingu historycznego bynajmniej to nie służy. Nie ma nic bardziej zniechęcającego niż byle jak przygotowana gra, zwłaszcza jeśli rozgrywa się ją przy okazji jakiegoś konwentu czy otwartego spotkania. Nasze gry powinny wyglądać tak, aby zachęcać nowe osoby do włączania się w hobby.

Tutaj dochodzimy do kolejnej sprawy, niemal nieobecnych w Polsce projektów grupowych. Każdy z nas chyba zachwycił się zdjęciami dużych bitew ze złożonymi elementami terenu oraz wielkimi oddziałami, publikowanych w „Wargames Illustrated”, „Wargames, Soldiers and Strategy” i innych magazynach hobbystycznych. Tego typu efekt może być osiągnięty tylko dzięki wspólnemu działaniu wielu osób. W Polsce dobrym przykładem był projekt „Monte Cassino” szykowany na jeden z konwentów Grenadier. Szkoda, że podobnych projektów nie było więcej, bo to one stanowią świetny marketing wargamingu. Na nich można także budować kluby i rozwijać społeczny aspekt naszego hobby.

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Projekty, projekty i jeszcze raz projekty!

Wpisany przez Cisz

wtorek, 08 kwietnia 2014 06:39 - Poprawiony poniedziałek, 28 kwietnia 2014 19:06

Autor: *Cisza*

Opublikowano 08.04.2014 r.