Jakiś czas temu zostałem poproszony o napisanie tekstu wprowadzającego do mojego ulubionego systemu z okresu II wojny światowej. Pierwszą myślą, jaka mi wtedy przyszła do głowy, było: „Nic trudnego, przecież gram w to od 3 lat". Niestety, po dłuższym zastanowieniu pojawił się pewien problem – nie znam za dobrze żadnego innego zbioru zasad (moje spotkanie z innymi systemami z tego okresu ogranicza się do przejrzenia zasad od *Mein Panzer* , *W arhammera* drugowojennego i skrótu zasad od *FOW* i *Blitzkrieg Commandera*). Tym samym spróbuję uniknąć oceniania, a napiszę po prostu, co zawiera się w systemie.



Co to właściwie jest?

O:WWII stworzył Włoch Massimo Torriani i do dnia dzisiejszego nosiło oprócz aktualnej jeszcze dwie nazwy (*Alzo Zero* i *Operation: Overlord*). Niegdyś zasady były sprzedawane przez firmę modelarską Italeri, aktualnie są dostępne do pobrania w internecie, jednak mają wrócić do sprzedaży w najbliższym czasie.

Gra przeznaczona jest dla figurek 20 mm (1:72/76), dzięki czemu zebranie kompletnej grupy

bojowej nie powinno stanowić problemu, nawet dla najmniej zamożnych graczy. Typowa armia w systemie to pluton piechoty wraz ze wsparciem (czołgi, artyleria, moździerze… lotnictwo nie zostało uwzględnione). Aktualnie dostępne są listy armii na lata 1942-1945, jednakże tworzenie własnych jednostek nie stanowi żadnego problemu. Gra skupia się na prowadzeniu grupy bojowej, a nie prowadzeniu poszczególnych żołnierzy.



Jak to działa?

Element losowy jest wprowadzany do gry przez kostki k10 i karty rozkazów. Te pierwsze służą do wykonywania wszelakich testów i nie są żadną niezwykłą rzeczą. Za to karty rozkazów, o ile się orientuję, są rozwiązaniem o wiele rzadziej spotykanym, więc poświecę mu trochę więcej miejsca. Każdy z graczy otrzymuje talię 5 typów kart (ruch, szturm, ostrzał, zasadzka i ogień wspierający) o różnym priorytecie (od 1 do 6, przy czym 6 jest najgorszym możliwym). Taką kartę przydziela się jakiejś jednostce w swojej fazie aktywacji. Wtedy przeciwnik może przydzielić swojej jednostce kartę z wyższym priorytetem, i tak na zmianę. Na koniec fazy jednostki wykonują rozkazy i rozpoczyna się faza przeciwnika, i tak do końca tury.

Zasady systemu ograniczają się właściwie do 6 stron A4, zawierających tabele. Każda jednostka występująca w grze zaklasyfikowana została do jednej z kategorii (czołgi (ciężkie, średnie, lekkie), samochody pancerne, half-trucki, ciężarówki, samochody osobowe,

motocykle, artyleria, piechota). Klasa wpływa na odporność na ostrzał, sposób poruszania się oraz widoczność w terenie. Każda jednostka posiada także własny zbiór charakterystyk, czyniących ją niepowtarzalną.

No więc jak to działa w praktyce? Dajmy na to przeciwnik na swojego T-34 zagrywa kartę szturmu z priorytetem 3. Deklaruje próbę rozjechania stanowiska PaK'a 40.Gracz niemiecki może wtedy zagrać kartę zasadzki z priorytetem 1 i zadeklarować podpuszczenie czołgu na odległość poniżej 10 cm i ostrzelanie go. T-34 jest czołgiem średnim, więc armata 75 mm trafia go na 7+. PaK 40 ma ponadto charakterystykę *długa lufa* i dostaje +1 do wyniku rzutu kostką, strzał z rozkazu zasadzki i ekstremalnie bliski zasięg daje kolejne +3. Na korzyść teciaka działa jedynie średni pancerz (nie mylić z klasą pojazdu, to jest charakterystyka i może być też przydzielona na przykład do samochodu pancernego), który odejmuje 1 od wyniku na kostce. Tym samym w tej sytuacji PaK trafia czołg na 4+. Zakładając, że trafił, następny rzut wykonuje się na tabelę uszkodzeń. Na przykład, przy wyniku 4 czołg traci kadłubowy KM, trzeba sprawdzić w tabeli ranienia 2 czołgistów oraz rzucić na test opanowania załogi (w tym przypadku udaje się on na 5+); jeżeli nie zostanie on zdany, załoga opuszcza pojazd.



Na koniec słów kilka…

Podsumowując, system nie wydaje się trudny, jednak jest w miarę szczegółowy i daje dużo satysfakcji z rozgrywki. Przeciętna bitwa trwa około 2 godzin. Koszt zebrania armii nadającej się do grania mieścić się może w 35 zł, ale najczęściej gracze budują większe armie; górna granica to zazwyczaj 150-200 zł. Zachęcam wszystkich do grania, a przynajmniej do ściągnięcia zasad i zapoznania się z nimi – w końcu to nic nie kosztuje!

O *O:WWII* można w Polsce podyskutować na Forum Strategie w dziale poświęconym systemowi. Na forum znaleźć można wielu doświadczonych graczy (w tym mnie!), którzy działają bardzo aktywnie.

System można pobrać z: alzozero.it/eng
Włoskie forum systemu: operationoverlord.forumfree.net

Autor: *Maciej „xardas” Drążkiewicz*
Zdjęcia: *Maciej „xardas” Drążkiewicz*

Opublikowano 14.05.2009 r.