I Gladius (cz. 2)

Wpisany przez Raleen
środa, 21 czerwca 2017 19:01 - Poprawiony niedziela, 11 października 2020 14:48

Istotnym elementem imprezy były prelekcje poświęcone wargamingowi i zagadnieniom z nim związanym. W sumie odbyło się ich sześć, po trzy w sobotę i w niedzielę.

Prelekcje (sobota):
- Czy lasery będą bronią przyszłości? (Marcin „MKG" Gerkowicz")
- Dylematy twórcy bitewniaków: historyczność a grywalność (Maciej „Torgill" Molczyk)
- Rzeźbienie figurek (Marcin Zahorowicz)

Prelekcje (niedziela):
- Rozważania o balansie – punkt widzenia projektanta (Marcin „MKG" Gerkowicz)
- Czy moje jednostki mogą wszystko? – wpływ ograniczeń związanych ze sposobami i techniką dowodzenia na przebieg bitwy na przykładzie wojny secesyjnej (Maciej „Torgill" Molczyk)
- Dlaczego czołg ma się dobrze. Realia współczesnej wojny lądowej (Maciej „Xardas" Drążkiewicz)

Prelekcje przygotowali twórcy gier bitewnych. W praktyce, za sprawą dyskusji, które wywiązywały się w trakcie, część z nich potrwała dłużej niż zakładano. Prelekcje należy uznać za sukces, zwłaszcza jeśli porówna się je z prelekcjami na konwentach historycznych, które w ciągu ostatnich lat wypadały zazwyczaj słabo albo bardzo słabo, nawet przy dużo większej liczbie uczestników imprezy niż w przypadku GLADIUSA. Na konwentach fantastyki bywa z tym ponoć lepiej, ale tutaj tematyka prelekcji była w dużej części historyczna i dotyczyła wprost wargamingu, więc właściwszy wydaje się ten pierwszy punkt odniesienia. Trzeba też wziąć pod uwagę, że była to dopiero pierwsza edycja imprezy. Kwestią dyskusyjną pozostaje zawsze rozłożenie prelekcji w czasie trwania konwentu, w tym łączenie ich w jeden blok bądź rozpraszanie, tak że odbywają się o różnych porach. Oba rozwiązania mają swoje wady i zalety, o czym można by długo pisać.

Bardzo cieszy zgodna współpraca wszystkich osób zaangażowanych w powstanie imprezy. Dobrze wróży to na przyszłość. Ważne wydaje się także, że udało się bez większych problemów połączyć w jednym miejscu wargaming historyczny i fantastyczny (szeroko rozumiana fantastyka – w tym systemy science-fiction). Konwent obył się bez turniejów i im podobnych dodatków, co było zgodnym postulatem części graczy jeszcze na etapie gdy przymierzaliśmy się do organizacji imprezy. Sprawiło to, że większość uczestników nie spędzała całej imprezy przy jednym stole, ale przemieszczała się od stoiska do stoiska, mogąc przyjrzeć się co najmniej kilku systemom. To pozwala poszerzać horyzonty i poznawać, zwłaszcza nasz rodzimy wargaming, który będziemy starali się wspierać. Mam nadzieję, że wspomniane wyżej pozytywne cechy imprezy uda się zachować na przyszłość.

Stoisko firmy Warlord Games w niedzielę przeżywało w niektórych momentach oblężenie

HEXY STUDIO

Partnerem strategicznym imprezy była firma Hexy

Pokaz systemu „Beyond the Gates of Antares” (Warlord Games)

Stoisko firmy White-Tree, wydawcy postapokaliptycznego systemu „Afterglow