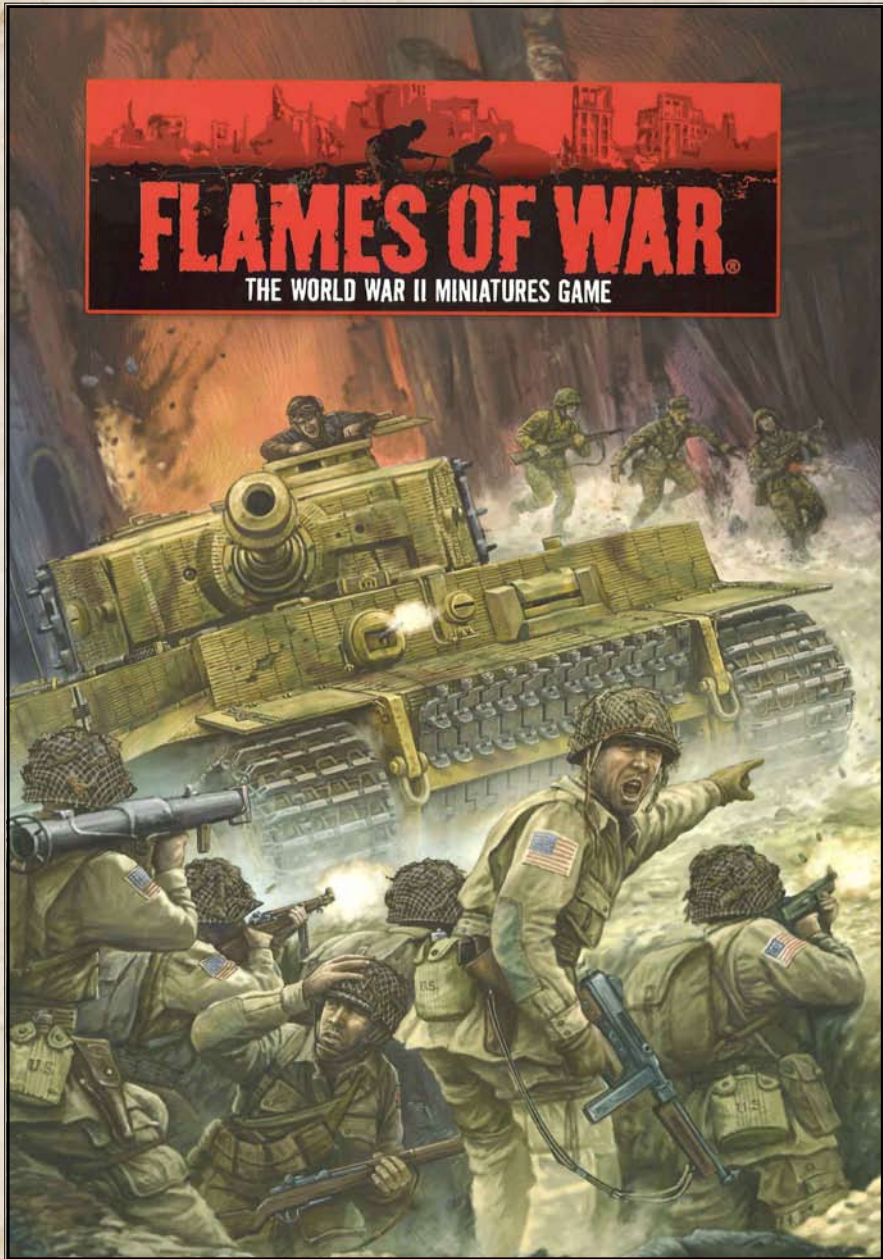


Gesundheitsamt
OPIS SYSTEM
Hauptstadt "Zürich" Truppenamt



FLAMES OF WAR

Flames of War to historyczny system bitewny umożliwiający odtwarzanie bitew z okresu II wojny światowej, wydany przez nowozelandzką firmę Battlefront. Jest to już druga edycja gry, w której poprawiono część zasad, zbalansowanie stron konfliktu i wierność historyczną, jednocześnie zachowując płynność rozgrywki.



Gra używa modeli w skali 15mm (1:100), produkowanych przez firmę Battlefront. Modele wykonane są z metalu i w przypadku pojazdów - częściowo z żywicy. Oprócz modeli firma Battlefront produkuje całą masę pomocy do gry: żetonów, kostek, miarek i wzorników oraz elementów makiet. Modele pojazdów wykonane są z dbałością o szczegóły - widać na nich nity, linie spawu itp. Czołgi mają ruchome wieże i modele obsługi (wychylających się z włazów dowódców oraz ewakuujących się z rozbitego pojazdu rannych).



Modele piechoty wykonane są w charakterystycznym trochę komiksowym stylu. Występują w bardzo wielu pozach - to naprawdę ogromny plus gry. Zestawy często oprócz modeli zawierają jakieś elementy do urozmaicenia podstawek - murki, płotki, beczki itp. Dzięki temu można stworzyć małe dioramki a oddziały wyglądają tak jakby naprawdę „żyły”. Co ciekawe system nawet w przypadku piechoty jest w skali 1:1 tzn że jeden model odpowiada jednemu rzeczywistemu żołnierzowi (kompania to 150 i więcej modeli!).



Modele dostępne są w różnorodnych zestawach: Blistery zawierają pojedynczy czołg za 32-40 zł lub pluton żołnierzy (50-60 figurek) za ok 64 zł. W blisterach sprzedawane są również działa (1 lub 2 zależnie od wielkości) i niektóre kompanie (np. kompania karabinów maszynowych). Wszystkie działa i pojazdy zawierają już obsługę, w zestawach są też odpowiednie podstawki. W przypadku artylerii trzeba tylko dokupić jakiś transport (ciągniki artyleryjskie) chyba, że wolimy żeby nasze działa stały w jednym miejscu.

Pudełka zawierają pluton czołgów (zazwyczaj 5 sztuk), 3 samoloty lub kompanię żołnierzy. W zestawach z czołgami oprócz modeli samych czołgów jest załoga, kalkomanie i instrukcja malowania. W przypadku kompanii i armii na odwrocie pudełka przedstawiona jest jej struktura - naprawdę ułatwia to rozpoznanie w tym co zawiera pudełko i co z tego złożyć.



FLAMES OF WAR

Dostępne są również gotowe armie na 1500 pkt. – te zestawy zawierają kilka czołgów, działa wraz z transportem, dowództwa i piechotę. Ceny pudełek są zróżnicowane – od 160 – 260 zł za kompanie (zależnie od ilości modeli) po ok. 740 – 800 zł za gotowe armie.

Aby zacząć grać oprócz modeli będziemy potrzebować zasad i podręcznika dla naszej armii. Zarówno podręcznik główny jak i dodatki to najwyższa półka pod względem jakości wydania. Podręczniki są wydane na bardzo dobrej jakości papierze, bogato ilustrowane, pełne zdjęć zarówno modeli jak i historycznych. Wszystkie zasady zilustrowane są przykładami oraz diagramami, dodatkowo w ramkach znajduje się każdorazowo ich wyciąg. W dodatkach do FOW opisane są zazwyczaj różne teatry działań np.; Front Wschodni, Afrykę etc. Dodatki takie zawierają krótki rys historyczny, opis sił biorących rzeczywiście udział w walkach a później opis konstrukcji armii stron konfliktu i tabele ze sprzętem. Dodatkowe opowiadania i liczne ilustracje wprowadzają w klimat starć, a porady dotyczące przygotowania i malowania modeli ułatwiają rozpoczęcie gry.



Zasady konstrukcji grup bojowych („armii”) są bardzo proste i przejrzyste. „Armię” tworzymy opierając się na wybranej kompanii (lub batalionie w przypadku Rosjan). Najczęściej jako podstawę tworzenia grupy bojowej można wybrać kompanię piechoty, piechoty zmechanizowanej lub czołgów. W niektórych nacjach możliwe jest jednak także tworzenie „armii” opierających się na kompaniach zwiadu, kawalerii bądź siłach specjalnych. W każdej kompanii mamy pewną ilość obowiązkowych plutonów bojowych stanowiących jej podstawową siłę bojową.

Do tego możemy wziąć pewną ilość plutonów dodatkowych (obrony p-lot, przeciwpancernych, karabinów maszynowych itp.). Oprócz tego możemy wziąć także plutony wsparcia spoza struktur naszej kompanii pochodzących ze szczebla batalionu czy nawet dywizji. Dla przykładu komponując niemiecką Festungskompanie musimy wziąć dowództwo i 2 plutony grenadierów każdy składający się z 3 drużyn. Do tego możemy



wziąć plutony karabinów maszynowych lub moździerzy. Jako wsparcie możemy natomiast dorzucić pluton dział szturmowych, niszczyteli czołgów albo artylerię. Dzięki temu „armie” w FOW nie są zbieraniną totalnie przypadkowych (czytaj najlepszych) modeli tylko rzeczywistymi formacjami.

Zasady gry są bardzo proste a jednocześnie dosyć realistyczne. Innowacyjne jest to, że bazowa szansa na trafienie zależy nie od celności naszych oddziałów tylko od wyszkolenia wroga (weterani to ci którzy lepiej się chowali i trudniej było ich trafić, mieli zatem szansę dojść do tego statusu). Pomysł ten początkowo



FLAMES OF WAR

może wydawać się dziwny ale ma pewne uzasadnienie w rzeczywistości. Wystarczy poczytać



dowolne pamiątki z tego okresu – ile to razy świetnie radzący sobie na strzelniczy rekruci ginęli od pierwszej kuli a o przetrwaniu na polu bitwy decydowało doświadczenie. W zasadach może trochę razić brak naprzemiennej aktywacji ale przy dużych starciach zdecydowanie ułatwia to i przyspiesza grę.

Oprócz zasad standardowych, każda z nacji posiada swoje zasady specjalne i jest tego na prawdę sporo. Począwszy od zasad ogólnych dla całej armii (wydzielanie Kampfgruppe u Niemców, czy konieczności wystawiania batalionów zamiast kompanii u Rosjan) po specjalne zasady dla czołgów, piechoty czy artylerii różnych nacji. Oprócz tego dostępni są również bohaterowie specjaliści np. Zajcev. Nie są oni jakimiś strasznymi rzeźnikami mogącymi pokonać całe armie, a za to urozmaicają grę jedną czy dwiema zasadami specjalnymi.

We Flames of war panuje zasada WYSIWYG (what you see is what you get) oznacza to, że czołg to czołg a drużyna 12 żołnierzy składa się rzeczywiście z 3 podstawek po 4 żołnierzy z odpowiednim uzbrojeniem.

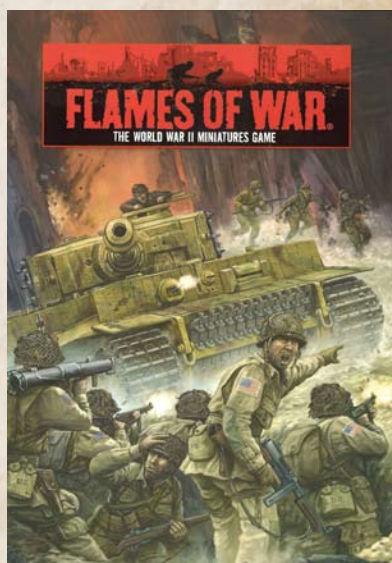
FOW to jedyny historyczny system bitewny tak skutecznie wspierany przez swojego wydawcę. Firma Battlefront aktywnie promuje grę, organizuje kampanie, turnieje etc. Może to być szokiem dla tych wargamerów którzy dotychczas byli przyzwyczajeni raczej do wydawania historycznych gier bitewnych na zasadzie fire & forget (w wolnym tłumaczeniu wydaj grę i przestań się nią zajmować).



Reasumując FOW to doskonały wybór dla osób poszukujących dobrego systemu w realiach 2 wojny światowej a które przerażała mała skala modeli produkcji GHQ albo też zbyt duża kompleksowość zasad MP lub abstrakcyjność BKC.



FLAMES OF WAR



Więcej informacji o systemie:

Strona internetowa systemu:

www.flamesofwar.com

Oficjalne forum systemu:

www.flamesofwar.com/Default.aspx?tabid=126

Download do systemu FOW:

www.wargamer.pl/index.php?catId=923

FOW w sklepie internetowym Wargamera:

www.wargamer.pl/index.php?catId=912

FOW na forum Wargamera:

www.wargamer.pl/forum/viewforum.php?f=60

Pokazy systemu odbywają się w sklepie Wargamera w każdy poniedziałek w godz. 16.30 – 19.30.

Do sklepu Wargamera trafisz:

www.wargamer.pl/old/wargamer_mapa3.jpg



www.wargamer.pl