

4 w 2018 (4)

Na ubitej ziemi - czyli o grze strategicznie

Data publikacji: 10.05.2018 / Autor: Damian Adam Marks

Jak wiadomo dla harcerzy młodszych, a często i dla starszych, jedną z najciekawszych form zajęć ruchowych jest gra opierająca się na starciu dwóch drużyn, z elementami siłowymi – czyli tak zwana „klepa” lub „klepanka” [od hiszpańskiego *el clepa* – czyli chwytu zapaśniczego polegającego na rzuceniu przeciwnika na klepki – przyp. red.]. Jednakże nierzadko gry tego typu są ograniczone do bardzo prostych mechanik, które sprawiają, że rozgrywka staje się mało ciekawa, a całość, by nie zalatywała nudą, musi być maksymalnie skrócona. Zresztą po co robić długą klepę? Nie ma to sensu, jeśli taką grą drużynowy nie chce osiągnąć żadnych ważniejszych celów, poza wybieganiem się chłopaków. Aby zapobiec tej monotonii od kilku lat staram się wpleść w zabawy tego typu element strategiczny i do tego wszystkich zachęcam. Przedstawię tu pokrótce najważniejsze elementy gry, której różne formy przeprowadziłem ostatnio kilka razy, dla wielu drużyn męskich, w ramach różnych zlotów. W takim wariacie więc ją zaprezentuję.



Drużyny z Mazowsza na grze Damiana Marksa podczas zlotu Św. Jerzego

Podstawowym elementem klepy jest oczywiście walka. Osobiście preferuję system walki oparty na użyciu kordonków zawiązywanych na ramieniu, lecz wiem, że można też bić się poprzez zrywanie chust u paska, czy też zrzucając czapki z głów. Myślę że wszystkie formy są w porządku i zależy to raczej od indywidualnych preferencji. Jako że jest to walka drużynami, kolejną mechaniką, jaką wprowadziłem jest ograniczona liczba „żyć” walczących. Przy czym szeregowi mieli ich nieskończoność, zastępowi dwa, przyboczni jedno, a drużynowi niby mieli tylko

jedno „życie”, ale nie można było ich zabić, dopóki w zasięgu ich wzroku był choć jeden żywy przyboczny. Natomiast wyeliminowanie zastępowego bądź drużynowego eliminowało całą jednostkę, którą dowodzili. Taka mechanika powodowała, że kadry bojąc się o swoje życie zajmowały się dowodzeniem i trzymały się bardziej z tyłu. Jednocześnie, gdy była taka potrzeba, włączały się do walki.

Kolejną nową mechaniką, wprowadzającą element strategiczny do gry, jest podział na grupy, które mają zupełnie inne zadania do zrealizowania i inne zasady, którym podlegają. Teraz już nie można bezsensownie latać i bić się ze wszystkimi, bo się to najzwyczajniej w świecie nie opłaca. Przy ograniczonych zasobach ludzkich, walka nie przynosząca wyraźnych korzyści jest prostą drogą do porażki w grze.



Podział na grupy w grze

Dla przykładu, w pierwszej edycji gry były cztery grupy. Pierwsza miała za cel bronić flag w swoich bazach. Druga była grupą atakującą, która musiała ukraść wszystkie flagi i wynieść je poza teren gry. Trzecią byli rozbójnicy, których cel był najprostszy, wyeliminować wszystkich przeciwników. Czwartą grupą byli strażnicy, którzy musieli wyeliminować rozbójników oraz mieli obowiązek pomóc w odbijaniu flag, które zostały skradzione a jeszcze były na terenie gry. Przy tak rozłożonych zasadach, bardziej niż chaotyczne bieganie i walczenie z kim popadnie, liczył się spryt, odpowiednie sojusze i wywiad. Ostatnią, dodatkową grupą byli ci z harcerzy, którzy zostali wyeliminowani. Aby się nie nudzili, dostali możliwość nieustającej walki z nieskończoną ilością żyć, aby się odegrać na tych którzy ich pokonali. Jedynym problemem tej grupy było to, że po każdym uśmierceniu musieli wracać do punktu w którym byli wskrzeszani, co dawało chwilę wytchnienia. Realizacja tego zadania dawała dodatkowe punkty.

Te mechaniki można zaimplementować w bardzo wielu scenariuszach, a zadania

wykonywane przez grupy mogą być naprawdę różne i dopasowane do celów bądź fabuły. Wszystko zależy jedynie od kreatywności osób projektujących grę. Lecz gotowy schemat działania gry, który opisałem, da bazę do stworzenia naprawdę niesamowitych gier w Waszych hufcach i chorągwiach.

Damian Adam Marks

Były drużynowy 123 Warszawskiej Drużyny Harcerzy, twórca gier harcerskich licznych edycji Turnieju Drużyn Leśnych. Komendant gry na konferencji „Trzej Generałowie” w Warszawie, oboźny podczas Turnieju Drużyn Puszczańskich 2017, członek kadry ponad dziesięciu letnich obozów harcerskich.

Wieloletni organizator Złotów Świętego Jerzego, członek Mazowieckiej Akademii Gier, mazowiecki złoty kwatermistrz. Zasiadał w zarządzie Okręgu Mazowieckiego ZHR, obecnie pełni funkcję przewodniczącego zarządu Obwodu Zachód ZHR.

Zawodowo konstruktor-elektronik — projektuje maszyny wojenne dla Najjaśniejszej Rzeczypospolitej.