

Flames of War

Flames of War er et 15 mm figurkrigsspil om 2. Verdenskrig. Spillet foregår på regimentniveau, med en til tre platoons (af 35-50 mand) på hver side, med tilhørende støtteenheder som tunge maskingeværer, ingeniører, anti-tankkanoner, kampvogne og artilleri.

Flames of War foregår på et relativt overordnet niveau, og prøver ikke at simulere de taktikker som delingerne brugte til at undertrykke og omgå hinanden med. Man flytter ikke rundt med hver mand; i stedet er en halv deling, dvs. fem mand, monteret på en base.

Hvordan fungerer reglerne?

Reglerne til Flames of War kan minde lidt om reglerne til Warhammer 40.00, men med nogle ikke ubetydelige finurligheder. Regler for bevægelse, pansring, moral og så videre, vil ikke være fremmed for en W40K spiller, mens reglerne for hvordan du rammer en modstander fungerer meget anderledes. I stedet for at gå ud fra hvor gode dine tropper er til at ramme, tager Flames of War i stedet udgangspunkt i hvor veltrænede



og erfarne dine modstanders tropper er, og dermed hvor godt de kan udnytte terrænet til at undgå dine kugler. Det kan illustreres i forskellen mellem russiske bondeknøse der stormer frem uden meget andet hensyn end kommissæren der

står bagved og truer - og så kommandosoldater der bevæger sig frem i terrænet, mens de smutter fra dækning til dækning. Det burde være selvindlysende, at sådan fungerer det; men som gammel science fiction spiller skal man lige sluge det.



www.flamesofwar.com

Der er heller ikke regler for at skjule sig og spotte modstanderen. Nogle figurkrigsspil, som Baptisme of Fire, har grundige regler for at se fjenden; og regler for at erstatte enheder med markører for skjulte enheder, som så bliver afsløret efterhånden som angriberen trænger frem. Tanken er, at du jo ikke ved hvor modstanden er og derfor ikke kan reagere på hvad han gør. Ideen er god, men er med til at gøre spillet langsommeligt. I Flames of War kan du se og angribe alt hvad der er sat på bordet; skjulte tropper, eller rettere, enheder der ligger i baghold, står uden for brættet og sættes på terrænet hvor forsvareren ønsker det. De kan derefter angribe modstanderen i hans tur. Flames of War har ingen overwatch regler; endnu en kamel jeg lige skulle sluge. Battlefront har klaret 'problemet', ved at enheder der har flyttet sig, har sværere ved at ramme og da forsvareren først sætter skjulte kanoner og andre enheder op i sin egen tur, er han sikret det første skud.

Hvis jeg skal opsumere, så formår Flames of War faktisk at simulere, i højere grad end noget science fiktion spil jeg endnu har prøvet, at moderne krigsførelse fungerer efter sten-papir-saks princippet. Kampvogne er hurtige og tungt armerede, og kan udnytte huller i forsvaret til at bryde igennem og skabe kaos i fjendens bagland, men til gengæld er de meget lidt effektive mod infanterister, der har gravet sig ned eller kæmper i byterræn. Artilleri er effektive mod infanteri, men sårbare overfor kampvogne, osv.

Hvem er oppe og slås?

Hovedvægten er lagt på de tre allierede lande Rusland, England og USA på den ene side og de to aksemagter Tyskland og Italien på den anden. I 2006 kom Ungarn, Rumænien og Finland med på aksemagternes parti. Frankrig mangler endnu at gøre sin entre. Andre nationaliteter, som f.eks. Polen, Argentina, De Frie Franske mf. kan spilles ved hjælp af tyske, engelske eller amerikanske figurer - og du kan ofte hente deres regler som PDF. Introduktionen af de små nationer giver håb om at Polen, Holland eller endda Norge også kommer som figurer.



Der skete jo en enorm udvikling af våbene gennem krigen, så Flames of War er delt op i tre perioder, 1939-41, 1942-43 og 1944-45. Perioderne kan ikke spilles sammen, da sene kampvogne vil lave hakkemad af tidlige kampvogne. Så man skal blive enig om en periode med sine venner. Flames of War har indtil nu dækket den mellemste periode, men vil fra 2007 gå ind i den sene periode, startende med D-dag.

Hvad kan du lide ved FoW?

Mange historiske figurkrigsspil udgives af meget små firmaer, og spilles i små isolerede grupper. Flames of War er et relativt stort firma, som har ressourcer til at lave gennemarbejdede regler, detaljerede figurer og en fantastisk hjemmeside.

Selv om Flames of War ikke er specielt detaljeret, synes jeg stadig det har en historisk stemning. Hærene fungerer mere ens end hære gør i fantasy spil, men der er nogle specialregler for hver hær, der fint afspejler de mere eller mindre vellykkede taktikker som de kæmpede efter og de normer som soldaterne fulgte.

Flames of War kan være relativ billig i anskaffelse. En boks med en starthær kan erhverves fra kr. 1.100,-, men det er bestemt også muligt at købe sig fattig i spillet. Jeg vil tro en hær vil koste ca. halvdelen hvad en 28 mm hær til Warhammer 40.000 vil koste. Figurerne er også hurtige at male. Jeg har malet en tank i en rimelig kvalitet på 20 minutter.

Flames of War er flinke til at hjælpe begyndere, både mht. regler, hvor der er gode spileksempler og på deres hjemmeside, hvor der er talrige eksempler på hvordan man maler figurer, hvilke farver og teknikker man kan benytte sig af osv. Der er artikler om hvordan man laver terræn, om historiske slag og enheder, og meget mere. Battlefronts hjemmeside er, efter min mening, den bedste i branchen.

Bare fordi enhederne er historiske, behøver de ikke være kedelige. Der er ret mange enheder at vælge i mellem. Alle lande prøvede at beskytte sig mod pludselig opståede kriser og tilpasse deres køretøjer til at løse specielle situationer. Alle disse køretøjer har hver deres specielle historie, som man kan gå i dybden med, hvis man har lyst til at være nørdet. En diskussion om forskellen mellem 3" og 17 pdr antitankkanoner kan oplive selv det kedeligste middagsselskab.

Hvad synes du er mindre godt?

Man skiftes til at flytte hære. Det er jo en af mine yndede kæpheste. Et spil kan aldrig simulere en moderne slagmark, hvor alting sker samtidigt i en stor samtidig bevægelse af infanterister, køretøjer og fly. Men meget kan gøres, blot ved at man skiftes til at flytte enheder. Det giver også flere taktiske muligheder og gør at man ikke kommer til at kede sig, for der er hele tiden beslutninger at tage.

Ingen flotte uniformer. Moderne camouflagenuniformer er bare ikke så flotte som fantasy dragter eller de gode gamle uniformer fra Napoleonkrigene eller antikken, hvor der godt kunne være noget mere knald på farverne. I modsætning til fantasy, hvor man kan få

udfoldelse af sin kreativitet ved at finde på sine egne farvekombinationer, så gælder det jo i historiske krigsspil om at være så historisk korrekt som muligt. Der er altså ikke rum til de helt store personlige udfoldelsesmuligheder og det er ikke helt så sjovt at male engelske infanterister. Til gengæld tror jeg, at den lille skala gør, at man rent faktisk får skidtet malet. Man kan sagtens få malet en tankplatoon på fem køretøjer på en aften - og stadig have tid til at lufte hunden.



www.flamesofwar.com