



W 2004 r. polskie wydawnictwo planszowych gier wojennych Taktyka i Strategia wydało długo oczekiwaną w kręgach fanów systemu *Wielkie Bitwy 1939-1945*, symulację walk na tzw. dużym łuku Donu i w mieście Stalingrad. Pozwolę sobie pominąć rys historyczny, bowiem

jestem przekonany, że bitwa ta jest jednym z bardziej rozpoznawalnych starć frontu wschodniego II wojny światowej. Jak powszechnie wiadomo, na skutek fatalnych decyzji oraz braków zaopatrzeniowych, siły Osi straciły prawie całkowicie pięć armii polowych i jedną armię pancerną, co daje w przybliżeniu około 700 000 żołnierzy! Rosjanie stracili wprawdzie siły żywej jeszcze więcej, jednak w przeciwieństwie do Niemców nie było to wówczas dla nich nieodwracalnym ciosem. Straty Osi, tylko w samym rejonie Stalingradu, sięgnęły 300 000. Przy tym uważam, że likwidacja 2 Armii Węgierskiej i 8 Włoskiej była do pewnego stopnia kontynuacją tego, co wydarzyło się pod Stalingradem. W grze jest to widoczne jeszcze lepiej, ponieważ wydawnictwo TiS dołączyło do niej rozszerzenie, odtwarzające walki armii radzieckich z 8 Armią Włoską. Ale zacznijmy od początku.

Grę zakupiłem jeszcze w czasach, gdy wydawnictwo TiS nie wydawało gier pudełkowych, a miało do dyspozycji tylko egzemplarze w folii. Dziś jest już inaczej, pudełka do *Stalingradu 1942-43* są,

niestety przedstawiają słabą jakość i nie zabezpieczają dobrze gry, szczególnie fatalne jest wieczko, które w siostrzanej grze

Normandia 1944

po przypadkowym mocniejszym naciśnięciu po prostu się rozdarło. Ale nie to jest najważniejsze dla prawdziwego fana planszówek. Gra zawiera instrukcję, jedną dwustronną mapę (jak do tej pory jest to jedyny przypadek w wydawnictwie TiS, z jednej strony jest mapa letnia, z drugiej zimowa), oczywiście są też żetony bojowe i pomocnicze. Mapa jest naprawdę ładna. Jedyne co razi to jej jakość, bowiem jest wykonana na papierze kredowym, który przeciera się na zgięciach. Dobrym lekarstwem wydaje się być podklejenie tych zgięć przezroczystą taśmą samoklejącą, co wykonałem w swoim egzemplarzu. Gra zawiera ponadto żetony pomocnicze oraz 360 sztancowanych żetonów bojowych i kilkanaście podwójnie klejonych, z dodanej na samym końcu erraty.

Starcie przedstawione w grze ma charakter operacyjny, więc żetony sił Osi z racji większej ilości żołnierzy w dywizjach są pułkowe. Wyjątkiem są małe dywizje kawalerii rumuńskiej, które są jednożetonowe. U Rosjan jeden żeton to brygada pancerna, zmotoryzowana kawalerii, piechoty, piechoty morskiej, artylerii, bądź dywizja piechoty, ewentualnie gwardyjska. Różnorodność wojsk jest zatem duża. Żetony są ładne i schludne, na pewno zachęcają do ich rozłożenia. Każda nacja ma swój kolor żetonów. Po obu stronach są sztaby armii, po stronie Osi dodatkowo sztaby korpusów. I znów zachodzi pytanie, dlaczego nie ma żadnej różnicy pomiędzy sztabem armii i korpusu. Rozumiem ideę prostoty gry, jednak dowodzenie to serce bitwy i nawet „zielony” gracz powinien mieć możliwość zauważenia różnic w funkcjach ww. jednostek sztabowych. W grze są również „extra” jednostki: niemiecka kompania czołgów ciężkich Tiger oraz dywizjon dział szturmowych StuG III. Tylko dlaczego wyłącznie jeden dywizjon? W pasie natarcia 6 armii było ich co najmniej 5. Prawdopodobnie autor gry nie chciał „przepakować” strony niemieckiej (pamiętajmy, że dywizjony StuG mają żółtą gwiazdkę tj. modyfikator do walki z każdym przeciwnikiem, dający im szczególnie duże możliwości ofensywne), jednak czy należy zniekształcać prawdę historyczną kosztem grywalności? Chyba

nie. Instrukcja wydaje się dość prosta, niewątpliwie należy przyznać w tym momencie rację twierdzeniom, że jest to dobry system dla początkujących. Tematyka drugowojenna jest najpowszechniej znana wśród ludzi pasjonujących się historią i militariami, więc gra z pewnością będzie wzbudzać zainteresowanie, szczególnie młodszych pokoleń strategów.

Stalingrad 1942-43 zawiera trzy scenariusze: 1) atak niemiecki latem 1942 r. na samo miasto przez rzekę Don, 2) radzieckie okrążenie 6 Armii z listopada 1942 r., oraz 3) próba deblokady sił 6 Armii feldmarszałka von Paulusa, uwięzionej w mieście, podjęta przez LVIII Korpus Pancerny z miasta Kotielnikowski na kierunku stalingradzkim w grudniu 1942 r. Niestety scenariusze zawarte w grze nie są zrównoważone, szczególnie pierwszy i drugi jest okrutny, najpierw dla gracza rosyjskiego, potem niemieckiego. Bardzo ciężko jest tu zatrzymać walce pancerne przeciwnika. Gra przeznaczona jest raczej dla początkujących graczy i ta nierównowaga sił może ich do grania zrazić. Na tej samej zasadzie może ona zniechęcić do grania osoby, które sięgają po nią głównie po to by się dobrze bawić, bez wnikania w historyczne subtelności bitwy. Ostatni scenariusz jest najciekawszy, ponieważ daje obu stronom duże pole manewru. Mam jednak drobny żal do wydawnictwa TiS, że nie dodali w ramach hipotetycznego scenariusza Dywizji Grenadierów Pancernych SS „Wiking”, która prawie się załapała na operację deblokady. Wbrew pozorom nawet jedna dywizja szybka więcej może radykalnie odwrócić sytuację sił odblokowujących 6 Armie. W grach z systemu B-35 hipotetyczne scenariusze są na porządku dziennym, dlaczego by więc tego nie zastosować w systemie WB-95? Ponadto, tradycyjnie już, do każdej gry wydawnictwa dodawane są kolejne scenariusze w magazynie „Taktyka i Strategia”. Nie inaczej jest w przypadku *Stalingradu 1942-43*.

Gra zapewnia nam dość prostą i pod pewnymi względami stosunkowo grywalną symulację walk na szczeblu operacyjnym. Jak już wspomniałem, zapoznanie się z instrukcją nie powinno nastręczyć wielu trudności. Oparta na stosunkach sił tabela walki nie jest skomplikowana i szybko odnajdujemy właściwy wynik starcia po podliczeniu punktów sił własnych i przeciwnika. Jedną z nowości w stosunku do wcześniejszych gier z systemu WB-95 było pojawienie się gwiazdek, będących modyfikatorami do walki, np: czarna przeciw nieokopanej piechocie, biała jako środek p-panc. itd. W grze występuje ponadto, po obu stronach, lotnictwo, które może wspierać atak bądź próbować zatrzymać marsz wrogich jednostek na pole walki.

W 14 numerze magazynu „Taktyka i Strategia” ukazał się pełny dodatek do gry, przedstawiający radziecki atak na 8 Armie Włoską i część 3 Rumuńskiej. Rosjanie dysponowali tam miażdżącą przewagą, której w ogóle w grze nie widać. Sporym sukcesem jest już wyparcie Włochów z linii Donu, zaś pojawienie się kilku niemieckich dywizji zamraża front. Autor dodatku pogubił się również w radzieckim Order of Battle, między innymi nie zawarł wielu sił z gwardyjskich 1 i 3 Armii. Jeżeli początkującego gracza przeraża ilość żetonów do *Stalingradu 1942-43*, a

Stalingrad 1942-43 (TiS)

Wpisany przez Teufel

poniedziałek, 22 listopada 2010 20:07 - Poprawiony sobota, 30 kwietnia 2011 10:28

jednak korci go temat walk na wschodzie, myślę, że ten dodatek pozwoli mu zapoznać się z systemem „na spokojnie”. Gra z dodatku łączy się ze

Stalingradem 1942-43

dzięki mapie, co po połączeniu pierwotnej gry i dodatku pozwala rozegrać naprawdę potężny fragment frontu wschodniego.

Pomimo wielu wad i niedociągnięć sądzę, że mogę polecić tę grę początkującym fanom strategii, zwłaszcza zaś tym, którzy nie mają pieniędzy na produkcje zachodnie. Dlaczego? Gra jest niedroga, ładnie wydana, zasady są proste, a myślę, że dokładne, historyczne OoB nie jest konieczne dla „zielonego” gracza, do tego by mógł przez jeden dzień spróbować swoich sił jako generał Czujkow czy Hoth. Poważnym mankamentem wydaje się być niezrównoważenie poszczególnych scenariuszy, dlatego proponuję doświadczonym graczom grać stroną słabszą w danym scenariuszu, co pozwoli im wykazać się w grze kunsztem dowodzenia. Osoby zainteresowane tematyką walk wokół Stalingradu mogą pokusić się o własne, ciekawe scenariusze. Historia tej bitwy dostarczyła całej masy interesujących działań w tym rejonie w przeciągu 8 miesięcy walk, a dość bogata literatura na temat bitwy stalingradzkiej (wydana w Polsce) pozwala na taką zabawę. Niestety gry nie da się skończyć w jedno popołudnie, co niektórych może do niej zniechęcić, ale pamiętajmy jak ogromne siły zostały zaangażowane w działania mające na celu osłonę ataku sił Osi na Kaukaz oraz próbę zajęcia jednego z większych ośrodków produkcji broni w ZSRR.

[Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Teufel*

Zdjęcia: *Paweł Sulich*

Opublikowano 08.08.2007 r.