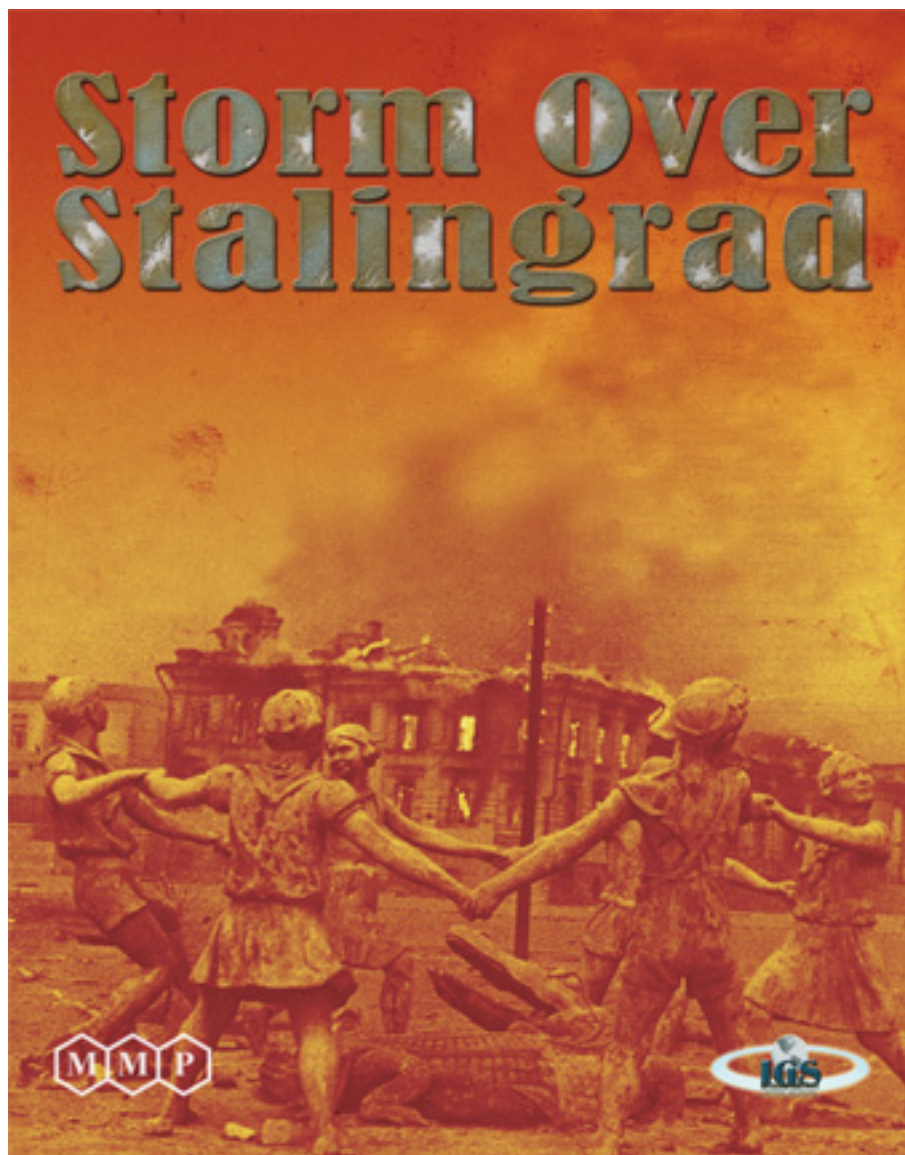




Okladka na pudełku

Historią drugiej wojny światowej interesuję się od dawna. Bardzo możliwe, że jest to po części zasługą mojego nauczyciela historii w szkole podstawowej, który potrafił wydarzenia tej wojny opisywać bardzo plastycznie i w sposób niezwykle zajmujący. Ponadto na okres początków mojego zainteresowania tym tematem przypada okres emitowania w telewizji publicznej programów historycznych Bogusława Wołoszańskiego, którego kolejne odcinki „Sensacji XX wieku” czy „Archiwum XX wieku” oglądałem z zapartym tchem, a dzięki cudom ówczesnej techniki, czyli odtwarzaczom wideo z możliwością nagrywania, mogłem w nieskończoność

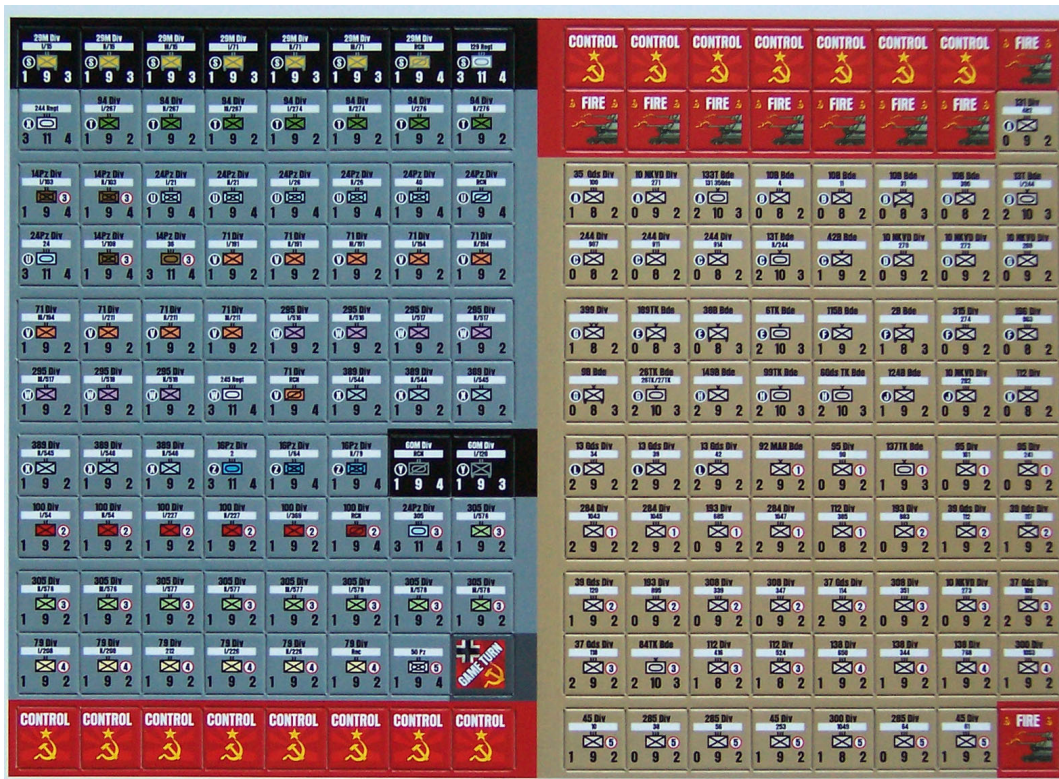
Storm over Stalingrad (MMP) vs Turning Point: Stalingrad (Avalon Hill)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

czwartek, 31 marca 2011 17:43 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:59

programy te oglądać wciąż i wciąż na nowo.

W centrum mojego zainteresowania historią drugiej wojny światowej był, jest i pozostanie Stalingrad. Miasto nad Wołgą, niezdobyte przez Niemców, a później ostatni bastion oblężonej niemieckiej 6 Armii, stało się synonimem wielkiej klęski niemieckiego oręża i początkiem końca Wehrmachtu na froncie wschodnim. Z zapartym tchem gromadziłem literaturę dotyczącą tego tematu, w pierwszej kolejności co prawda wybitnie tendencyjną literaturę okresu PRL-u, jednak z czasem doczekałem się publikacji coraz to nowszych i bardziej obiektywnych. Zainteresowanie Stalingradem przeniosło się również szybko na gry planszowe, jednak tutaj moje zbiory zostały uzupełnione dopiero w ostatnim czasie. Moimi najnowszymi nabytkami stały się dwie pozycje: klasyk z Avalon Hill (wydany w 1989 roku): „Turning Point: Stalingrad” (w skrócie TPS), oraz nowość (2008 rok) z Multi-Man Publishing: „Storm over Stalingrad” (dalej zwana SoS). Wystarczył rzut oka oraz parę pierwszych rozgrywek w obie gry, by przekonać się, że są one świetnym materiałem na recenzję porównawczą. I to nie tylko dlatego, że obie dotyczą stalingradzkiej epopei, ale są bardzo podobne, jeśli chodzi o skalę, jak również występują w nich pewne podobieństwa w mechanice, aczkolwiek ta ostatnia różni je znacząco (prócz wieku obu gier) pod względem ciężaru gatunkowego oraz wskazania potencjalnego odbiorcy obu produktów. Nie przynudzając dłużej przejdźmy do sedna sprawy.



Storm over Stalingrad (MMP) vs Turning Point: Stalingrad (Avalon Hill)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

czwartek, 31 marca 2011 17:43 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:59

Przykładowe żetony (SoS)

1. Grafika, wykonanie

Mapa produktu z Avalon Hill to istne чудо. Podzielona na obszary, wykonana na twardym kartonie, dwuczęściowa, poręczna i elegancka. Paleta barw utrzymana w jesiennym klimacie wrześnieowo-październikowym. Zachwyca każdym swoim elementem. Największy zachwyt wzbudziły wyróżnione pojedyncze budynki i miejsca, mające symboliczne znaczenie w trakcie ponad dwumiesięcznych zmagania w mieście Stalina. Zakłady „Silikat”, Zakłady Chemiczne „Lazur”, elewator zbożowy – miejsce bohaterskiej walki gwardzistów Rodimcewa, to niektóre z tych miejsc. Od razu widać, że mapa była robiona w oparciu o zdjęcia lotnicze. Buduje to niesamowity klimat gry.

Jej młodsza siostra z MMP nie jest już tak ładna. Również dwuczęściowa i również podzielona na prawie identyczne jak w TPS obszary, ale tu podobieństwa się kończą. Mapy wykonane na papierze, który najpierw trzeba porządnie rozprostować, by nie ześlizgiwały się z niego żetony. Oszczędności, oszczędności, jeszcze raz oszczędności. Dodatkowo w SoS pojawiają się karty (po 27 dla każdego z graczy), które w sumie są najjaśniejszym elementem graficznym tej gry (ciekawe zdjęcia ze Stalingradu oraz stylizacja kart na zasadzie dokumentów wojskowych – pieczętki etc.).



Storm over Stalingrad (MMP) vs Turning Point: Stalingrad (Avalon Hill)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

czwartek, 31 marca 2011 17:43 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:59

Plansza – lewa część (SoS)

Żetony w obu grach określiłbym jako standardowe i tutaj obie gry wychodzą na remis. Oznaczenia natowskie, w przypadku jednostek pancernych mamy w TPS sylwetki czołgów (błędna sylwetka dział szturmowych, bo na żetonach jest model StuG 40G, podczas gdy w Stalingradzie były używane StuG-i z krótką lufą). Krótko mówiąc standard. Ani dobrze, ani źle. Dlatego też końcowa ocena jakości graficznej wypada na korzyść TPS, przede wszystkim ze względu na horrendalnie piękną mapę.



Plansza – prawa część (SoS)

2. Instrukcja, przepisy

Młodsza konkurentka wypada tutaj zdecydowanie lepiej, chociaż jest to kwestią dyskusyjną ze względu na to, iż obie gry prezentują różny poziom uproszczeń. Instrukcja do SoS to 8 stron

Storm over Stalingrad (MMP) vs Turning Point: Stalingrad (Avalon Hill)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

czwartek, 31 marca 2011 17:43 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:59

prostoty i przystępności, natomiast TPS to 12 stron główkowania (instrukcja ma mniejszą czcionkę i mocno zagęszczony tekst, więc w standardzie stosowanym przez MMP miałyby pewnie stron ze dwadzieścia), bo nie wszystko jest takie jasne na pierwszy rzut oka. Dlatego też do SoS zasiądziemy po przeczytaniu instrukcji jeden raz i będziemy się dobrze bawić, natomiast mechanizmy i niuanse rządzące TPS poznamy dopiero po paru rozgrywkach. Jest to najprawdopodobniej kwestia tego, że w TPS mamy dużo więcej tzw. chromu, który ma uczynić rozgrywkę maksymalnie klimatyczną kosztem szybkości i płynności rozgrywki. Oczywiście po paru partiach można już grać w TPS bez potrzeby zaglądania w przepisy, niemniej po dłuższym zastanowieniu plusa należy przyznać SoS-owi.



Przykładowa karta – *Saperzy szturmowi* (SoS)

3. Mechanika

Teoretycznie obie gry wykorzystują podobną mechanikę opartą o strefy. Dzięki systemowi

Storm over Stalingrad (MMP) vs Turning Point: Stalingrad (Avalon Hill)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

czwartek, 31 marca 2011 17:43 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:59

impulsów aktywujemy jednostki w danym obszarze, dzięki czemu możemy je przemieszczać lub nimi walczyć. Jednostki, które przemieściły się bądź oddały strzał, odwracane są na drugą stronę, tzw. stronę „spent” (z ang. użyty, zużyty, wydany) i nie mogą w danej turze już żadnych działań wykonać. Warto wiedzieć, że odwrócenie jednostki rewersem do góry może być również wynikiem walki i symbolizuje zmęczenie i straty niebojowe oddziału w wyniku walki, które szczególnie w przypadku walk ulicznych w Stalingradzie miały dużo większe konsekwencje niż straty bojowe. Sama walka natomiast rozgrywana jest poprzez procedurę ostrzelania (możliwą zarówno w obrębie jednego obszaru, jak i obszarów sąsiednich) i tutaj pierwsza zasadnicza różnica: w SoS rzucamy dwiema kostkami, dodając bazowe wartości ataku i defensywy, pomniejszone o modyfikatory terenu i ewentualne zagrane karty, natomiast w TPS mamy do czynienia z rozwiązaniem bezkostkowym: porównujemy współczynniki atak/obrona i modyfikujemy wynik o mnogość modyfikatorów (jest ich naprawdę sporo). Jeżeli zapamiętamy większość rzeczonych modyfikatorów, będzie OK. Jeżeli nie, czeka nas ciągłe zagłębienie do tabelki, co może nas doprowadzić do szału. Wątpiących spieszę zapewnić, że da się je zapamiętać po góra pięciu rozgrywkach.

Storm over Stalingrad (MMP) vs Turning Point: Stalingrad (Avalon Hill)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

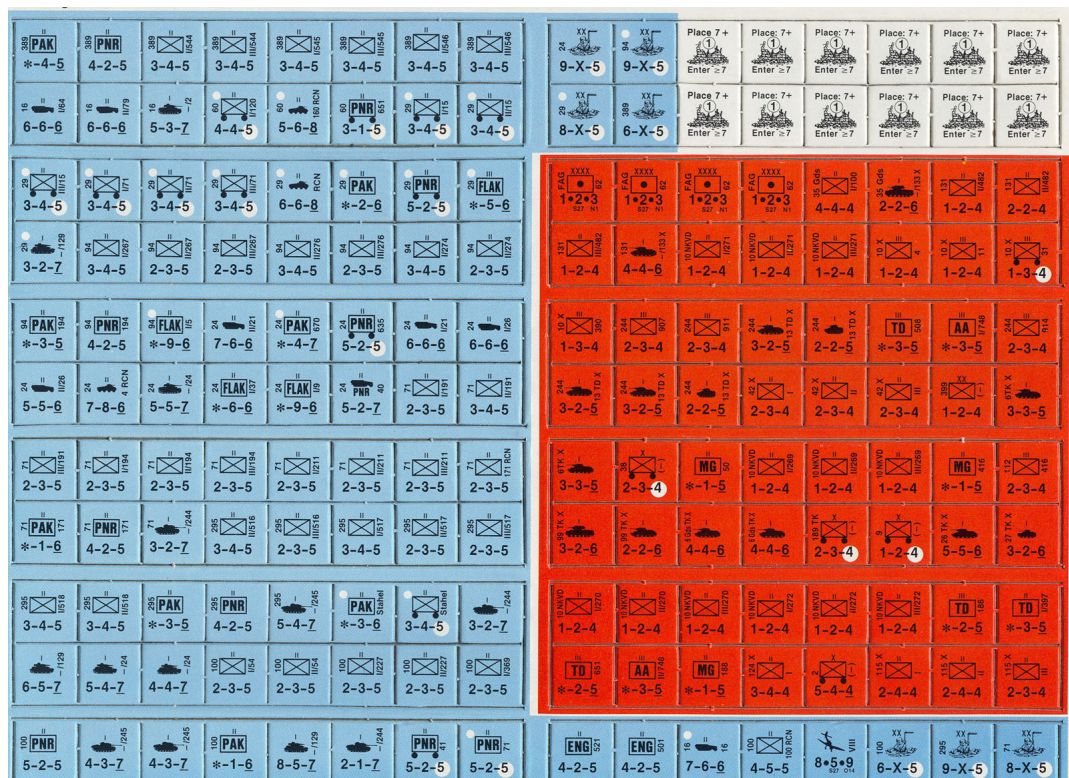
czwartek, 31 marca 2011 17:43 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:59



Storm over Stalingrad (MMP) vs Turning Point: Stalingrad (Avalon Hill)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

czwartek, 31 marca 2011 17:43 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:59



Storm over Stalingrad (MMP) vs Turning Point: Stalingrad (Avalon Hill)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

czwartek, 31 marca 2011 17:43 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:59



BoardGameGeek