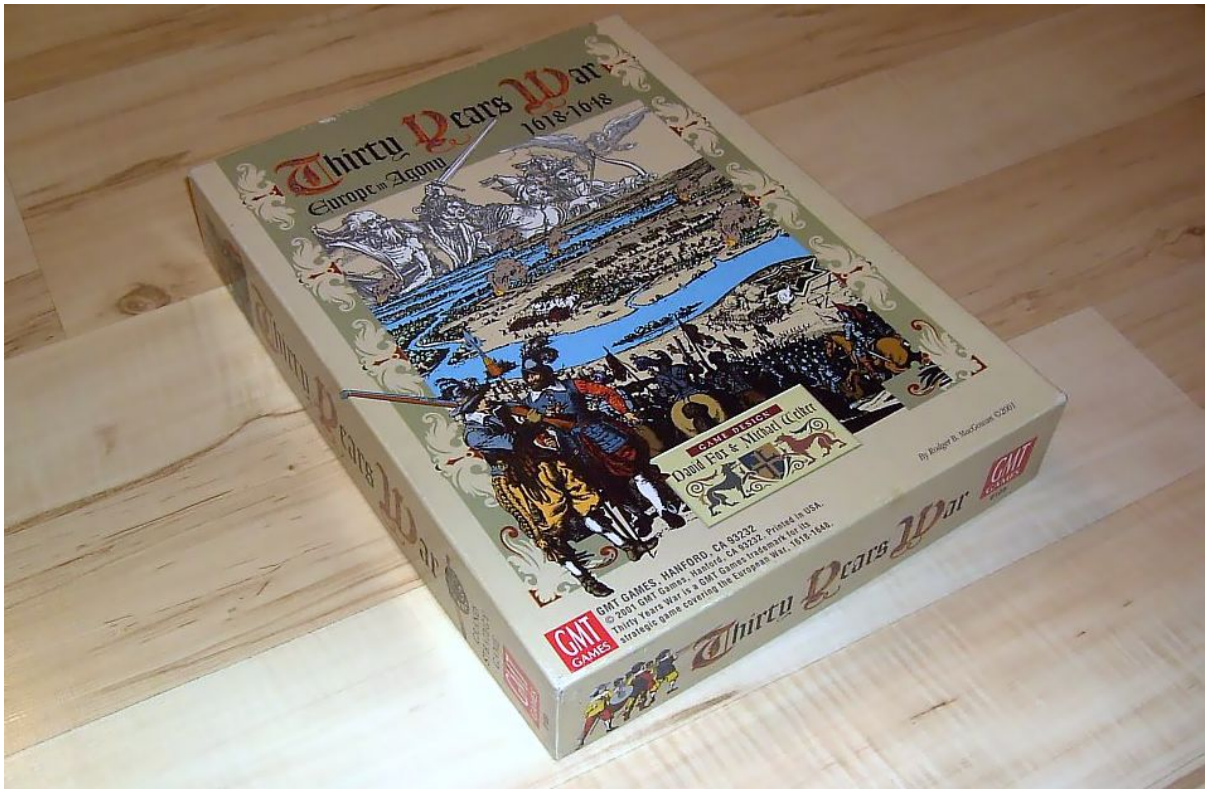
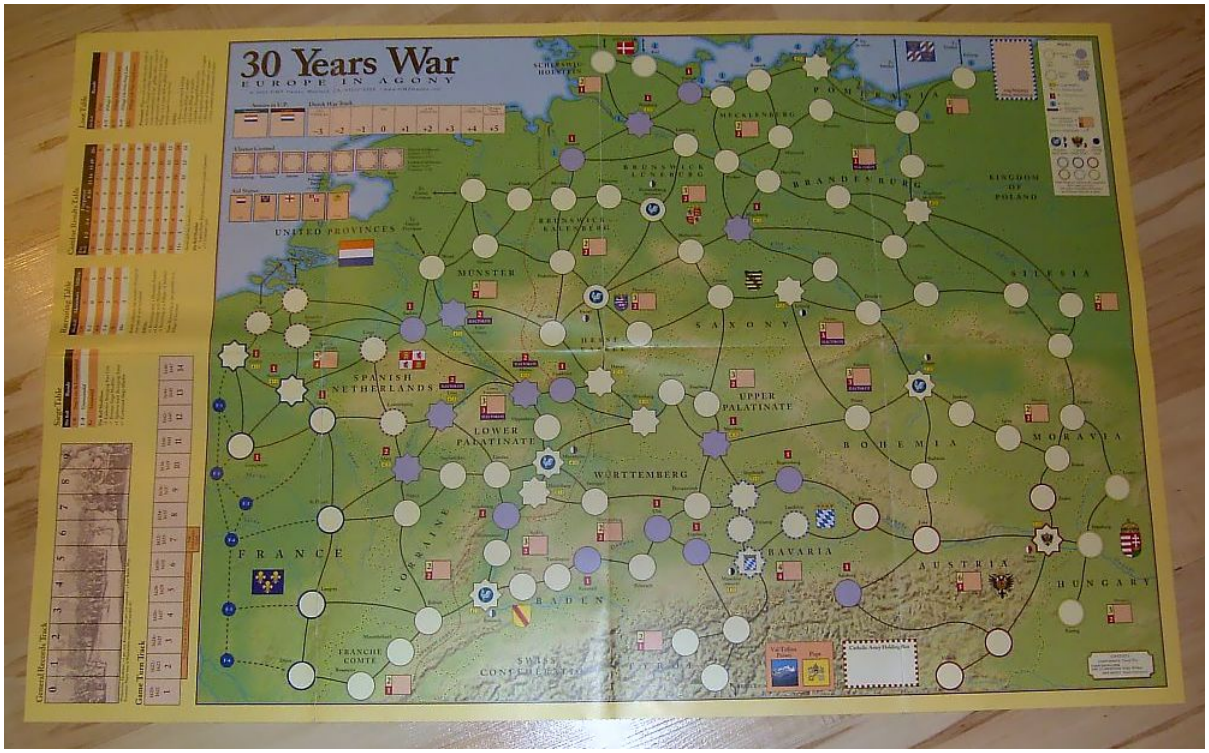


Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia. A ta była wyjątkowo straszna. 30 lat walk pochłonęło miliony istnień, skłóciła liczne państwa, a jej echa było słychać w całej Europie.

Gra „Thirty Years War” została wydana w 2001 roku przez GMT Games, a jej autorami są David Fox i Michael Welker. W pudełku znajduje się papierowa plansza o wymiarach 56 x 86 cm, 456 żetonów, 110 kart, 10-ścienna kostka do gry, 32-stronicowa instrukcja, jedna karta pomocy i jedna karta scenariuszy. Samo pudełko jest bardzo dobre jakościowo i stylowe. Podobnie jest z kartami i żetonami. Na planszy przedstawiającej głównie teren działań (tj. obszar obecnych Niemiec, część Francji, Danii, Austrii, Węgier, Czech, Polski oraz Niderlandy) umieszczono również wszystkie potrzebne do gry tabele i paski. Niestety plansza jest papierowa, co przy częstym użytkowaniu sprawia, że przeciera się na zgięciach oraz zabrakło na niej zilustrowania początkowego rozmieszczenia wojsk dla pierwszej tury kampanii. Każdy kto grał np. w „Ścieżki chwały” czy „For the People” wie jak to ułatwia i przyspiesza rozgrywkę. Minusem jest też instrukcja. Ta pierwotna miała błędy i była mało czytelna. Dopiero opublikowanie wyjaśnień do niej i wydanie erraty pozwoliło na bezproblemową grę. Nadmienić trzeba także, że gra od jakiegoś czasu nie jest dostępna w sprzedaży, a wydawca nie planuje dodruku.



„Thirty Years War” została oparta na systemie CDG (Card Driven Games), a poruszanie jednostek na mapie odbywa się w systemie point-to-point. W grze jeden z graczy obejmuje przywództwo nad Katolikami, drugi nad Protestantami. Aby zwyciężyć należy zdobywać punkty zwycięstwa. Te gromadzi się za kontrolę poszczególnych obszarów, niepodległych miast – miasta elektorskie dają dodatkowe punkty, z zaangażowania w wojnę w Niderlandach lub z wydarzeń na kartach. Zwycięstwo można osiągnąć także poprzez negocjacje pokojowe po spełnieniu kilku warunków. Gra pozwala na rozegranie 3 scenariuszy (z których każdy dotyczy poszczególnych etapów wojny i trwa od 3 do 5 tur) i 1 kampanii (ta obejmuje całą wojnę i trwa 14 tur). Rozegranie całej kampanii zajmuje od 5 do 10 godzin, w zależności od doświadczenia graczy. Istnieje możliwość skończenia gry przed dojściem do ostatniej tury i wiele partii tak właśnie się kończy. Każda tura w grze składa się z 7 faz, a najważniejszą jest faza akcji, w której to gracze na przemian zagrywają karty. Kart można użyć na 4 sposoby: jako wydarzenie, aktywację liderów, rekrutację lub do zbierania pieniędzy na żołd. Talia każdego gracza podzielona jest na 3 części (Early War, Intervention i Apocalipse) odpowiadające trzem okresom wojny. Poszczególne części talii wchodzą do gry po spełnieniu pewnych wymagań. Gra zawiera 3 typy jednostek – weterani (ci wchodzą do gry tylko w wyniku zagranych kart), najemnicy i milicja miejska (te formacje można swobodnie werbować). Walka odbywa poprzez rzuty kostką i odniesienia wyników do tabeli (po wcześniejszym porównaniu sił walczących jednostek i zastosowaniu modyfikatorów). Podczas bitwy istnieje także opcja eliminacji wrogich jednostek bez walki, gdy posiada się 4-krotną przewagę wojska.

Nie będę tutaj szczegółowo opisywał wszystkich mechanizmów gry, bo większość rozwiązań systemów CDG czy point-to-point jest dobrze znana graczom. Jednakże pewne cechy „Thirty Years War” zasługują na szerszy opis. I trzeba zaznaczyć, że są to zarówno cechy pozytywne, jak i negatywne.

Do ciekawszych rozwiązań należy efekt plądrowania pól, po których poruszały się armie większe niż dwie jednostki. Jest to zastosowanie zasady „armia wyżywi się sama”. Pola splądrowane mają szereg negatywnych modyfikatorów np. przy rekrutacji.

Realistycznie oddano także w grze działanie katolickiego dowódcy Wallensteina. Pewne czynności tym przywódcą (rekrutacja, zdobywanie miast i wygrywanie bitew) są obarczone karą w postaci gromadzenia znaczników na torze ogólnym. Gdy poziom dojdzie do 20, gracz protestancki wygrywa grę. Gracz katolicki w pewnym okresie, aby uchronić się od przegranej, może go odwołać z planszy (redukując aktualny poziom punktów Wallensteina na torze ogólnym o połowę), a po powtórnym wejściu tego przywódcy do gry i podniesieniu poziomu w wyniku jego działań nawet go zabić (to działanie definitywnie wyklucza Wallensteina z dalszej gry). Na marginesie należy dodać, że Wallenstein jest najpotężniejszym dowódcą Katolików (jest to zgodne z historią, podobnie jak to, że nie może on stacjonować na jednym polu z przywódcą Tilly). Granie tym przywódcą rodzi więc dylemat: jak wykorzystywać jego zdolności do szybszego zwycięstwa, nie przegrywając gry w konsekwencji tych działań.

Historia w grze objawia się także w postaci mechanizmu zmienności sojuszy i przystępowania poszczególnych państw do wojny. Bardzo ciekawie rozwiązano kwestię Saksonii. Może ona – pod wpływem kontroli pól przez wrogie wojska i zagraniu odpowiedniej karty – przejść na stronę przeciwnika. Czym to może grozić w toku wojny chyba nie muszę nikomu tłumaczyć. Jednak istnieje też negatywna strona zastosowania takich rozwiązań. Jest możliwość zablokowania niektórych wydarzeń, które w przeszłości miały miejsce. Tak jest np. z przybyciem Szwedów (ci nie mogą wejść na planszę, jeżeli nie mają portu, który na to pozwala). Na usprawiedliwienie można tylko dodać, że to gracz swoimi poczynaniami doprowadził do niekorzystnej dla niego sytuacji. Innym przykładem wplecenia historii do gry jest tor Wojny w Niderlandach. Czym innym jest jego zasadność. Poza pieniędzmi i niewielką ilością punktów zwycięstwa nic więcej nie robi. Angażuje tylko niepotrzebnie nasze wojska, zagrania kart i powoduje stratę akcji.

Karty w „Thirty Years War” są mało zróżnicowane. Brakuje większej ilości wydarzeń historycznych, które by w poważnym stopniu wpływały na grę. Karty bitewne są za słabe

(wszystkie dają +1 do rzutu kostką K10). Aby realnie wpłynąć na wynik starcia należałoby zagrać około trzech kart. Niestety, w przypadku takiej sytuacji zabraknie nam ich na inne czynności i część akcji oddamy przeciwnikowi bez naszej odpowiedzi. Podobnie jest z kartami zawierającymi bunty chłopstwa (a tych jest kilka w talii). Z uwagi na małą skuteczność nie wykorzystuje się ich prawie w ogóle jako wydarzeń. Z kartami wiąże się następny problem występujący w grze, a mianowicie płacenia za jednostki pod koniec każdej tury. Jest to czynność pochłaniająca dużą część czasu spędzoną nad grą. Nie dość, że musimy sprawdzić jednostki pod względem ich stanu oraz narodowości (niektóre armie nie wymagają płacenia), linie komunikacji (bo tylko wojska połączone z bazą zaopatrzeniową mogą być opłacane), to na koniec za każdą (!) jednostkę nieopłaconą musimy rzucić kostką i wprowadzić odpowiedni efekt. Przy większej ilości wojska do opłacenia jest to naprawdę czasochłonne. Z żołdem powiązany jest też mechanizm rekrutacji. Obie te czynności wpływają negatywnie na siebie. Nie opłaca się płacić za jednostki! Już tłumaczę dlaczego. Z jednego prostego powodu: obie te funkcje polegają na rzutach kostkami, co prowadzi nas do wniosku, że lepiej jest nie płacić, a stratę wojska zrekompensować sobie rekrutacją (można się jedynie zastanowić nad zapłata za weteranów, bo ci wchodzą z kart, ale nie jest to konieczne do wygrania wojny). Oszczędzamy sobie przy tym także niepotrzebnego zagrywania kart do zbierania pieniędzy na żołd. Niestety część wydarzeń na kartach jest nastawionych na ich zdobywanie, a jeżeli się to nie kalkuluje, to automatycznie karty te tracą jakikolwiek sens jako zdarzenia.

Ogromnym dla mnie minusem gry jest jej losowość. Tutaj prawie wszystkie czynności polegają na rzutach: począwszy od rekrutacji, walki, plądrowania, rozstrzygania oblężeń, a skończywszy na absurdalnie wysokim progu śmiertelności wodzów w bitwie. Jeden nieudany rzut i tracimy wodza (lub co gorsza kilku na raz), a silna armia pozostaje bez możliwości manewru.

Jeżeli już wspomniałem o manewrach, to jest to jeden z mocniejszych punktów gry. Na planszy pól jest dużo, co pozwala na planowanie większych operacji okrążających. Przy dobrym układzie manewr taki powoduje zniszczenie wrogiej armii w całości. A strata armii dla przeciwnika jest bolesna. Oczywiście, o ile sami, za sprawą losowości, nie przypłaciliśmy zwycięstwa zbyt dużym kosztem.

Na koniec zostawiłem sobie ocenę ogólną gry. Niestety, moim zdaniem, „Thirty Years War" na zasadach jej autorów jest grą żmudną poprzez to, że wiele czynności pochłania zbyt wiele czasu. Dodatkowo część rozwiązań nie ma sensu, a dążenie do oddania wiernie realiów historycznych poskutkowało obniżeniem grywalności. O losowości nie wspomnę. Grę przed całkowitym zapomnieniem uratowała modyfikacja zasad przez fanów. Jej ocena zmienia się wtedy na korzyść. Wiele irytujących przepisów zostało skasowanych, część uległa diametralnej zmianie (np. płacenie żołdu czy działanie niektórych kart), a także powstało wiele nowych usprawniających rozgrywkę (np. możliwość operowania armii hiszpańskiej poza jej strefą działań). Gra nabrała „lekkości", która sprawia, że gracze skupiają się na walce na planszy, a

nie na walce z grą. Oczywiście można się zastanawiać czy tak powinno być, aby fani „naprawiali” grę i czy oceniać te zmiany podnosząc ocenę samej gry. Podsumowując, „Thirty Years War” warta jest poświęcenia jej swojego czasu, ale tylko gdy gra się na zmienionych zasadach.

Wojna. Tę wojnę powinno się zmienić.

Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE

Autor: *Tomasz „Arteusz” Samek*
Zdjęcia: *Tomasz „Arteusz” Samek*

Opublikowano 28.03.2008 r.