

## Tervezői jegyzetek

*Mindennek két oldala van; de csak ha elképezed, hogy három oldala van, tudod igazán megragadni a témát.* (Heimito von Doderer) — A FRIEDRICH megjelenése után, egy nyilvánvaló ötlet volt, hogy a második játék az osztrák örökösödési háborúról szóljon. Semmi sem lehet ennél egyszerűbb, gondoltam 2004-ben, mivel ugyanazt az alaprendszert használhatom fel újra a mozgásra, az ellátásra és a harcra is. Az egyetlen dolog ami változtatásra szorult, az eltérő stratégiai szituáció.

Míg a hétéves háború alapvető jellegét két aspektusra le lehet csökkenteni - Poroszország kétségbeesett küzdelme a túlélésért és I. Erzsébet cárnő csodálatos halála - az osztrák örökösödési háború már egy sokkal zűrzavarosabb ügy volt. Rengeteg diplomáciával, változó szövetségekkel, távoli hadszínterekre igyekvő csapatokkal, a stratégiai helyzet hirtelen változásai, és - a legfontosabb - különböző időszakokban különböző hatalmak kényszerültek védekezésre. Például, 1743-ban az osztrákok üldözték ki a franciákat Prágából, vissza Németországon keresztül, majd túl a Rajnán is kevesebb, mint 12 hónap alatt, csak hogy 1744-ben néhány heti erőltetett menetben vonuljanak vissza Prágába. Egy olyan játék, amely nem képes a szerencse gyors változásait bemutatni, ezeket a drámai, egyszer fenn egyszer lenn pillanatokot, az nem jól fogja meg a témát. Valamint egy FRIEDRICH-nél rövidebb játékot akartam csinálni - a tény ellenére, hogy ez a konfliktus egy évvel tovább tartott és sokkal több minden történt a politikában és a hadszíntereken is! Úgy hiszem, a kör négyzetesítését akartam. Valamint, néhány héten belül rájöttem, hogy a "Semmi sem lehet ennél egyszerűbb..." gondolatom szintiszta vakság volt. Mielőtt megtaláltam a hiányzó *harmadik oldalt*, évek teltek el.

Az első probléma a térkép volt: Hogyan egyesítsem a háború összes hadszínterét (Flandria, Itália, Bohémia, Szilézia) egyetlen térképen? Gyorsan eldöntöttem, hogy Itáliát kihagyom a játékból - így egy csapásra megszabadultam az ott harcoló hatalmaktól is (Spanyolország, Szardínia-Piedmont, Nápoly), és az összes tervezési problémától is amit jelentettek. A háború Itáliában igazából 1743-ig amúgy sem kezdődött el igazából, így úgy gondoltam, ez a döntésem elfogadható volt.

A következő probléma rögtön ezután jött: Az első térkép prototípus Európa egybefüggő térképe volt. Az országok kellemetlen elhelyezkedése miatt a térkép 60%-án olyan területet szerepeltet, amiket sosem foglalt el senki. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, ezek a területek a térkép közepe felé találhatók, ami tényleg szörnyűség volt! Amikor az egységekkel mindig a térkép szélén mozogsz, folyton azon csodálkozol: Mi a fenének van ott az a vákum a közepén? - Így két részre választottam szét a térképet, különböző méretarányban és egymáshoz képest még el is forgatva (ez az oka, hogy miért csak délen lehet a két térkép között áthaladni), és voila! Ez már sokkal jobban működött. — Két további gondolat: 1.) A tábla hátoldalán találni fogs egy normális Európa térképet, ami a két térképet rendes állásban mutatja. 2.) Néhány porosz exklávé, különösen Flandria térképén, nem lett feltüntetve, a játék egyszerűsítése és a kivételek elkerülése érdekében, amivel bevonásuk járt volna.

Kezdetben úgy gondoltam, a játékidő maximum 3-4 óra között lesz. (Ez most 5 óra.) A kérdés az volt: Hogyan lesznek lehetségesek a gyors stratégiai változások ebben az időkeretben? Először lerövidítettem az időkeretet 5 évre (így a játéknak vége kell legyen 1745-ben, mikor Poroszország kilép a háborúból), és később, nehéz szívvel, még egy további évet is kivágtam.

A legfontosabb azonban, hogy szükség volt a játék ritmusának felgyorsítására. Emiatt az erőltetett menet és a harci győzelmek lettek bevezetve (ez utóbbiak a játék megnyerésének katalizátorai), és - ugyanezen okból - minden, ami a késleltetési taktika kategóriájába esik, kikerült a rendszerből (például, a MARIA-ban egy tábornoknak nem kell megállnia, mikor levesz egy ellátmányt). A kezdő TK-k kezelése ugyan ezen a motiváción alapul. (Egyébként: Ezek a kezdő TK-k szimulálják Poroszország nagy felkészültségét a háborúra.) Továbbá, az ellátási szabályok nehezdedek: Az ellátást az egységek mozgatása előtt kell ellenőrizni, és nem lehet erődöt sem meghódítani képpel lefordított tábornokkal. Ezek kemény megszoritások! Az erőltetett menet bemutatkozásával az olyan kampányok, mint az 1743-1744-es volt, így már a játékban is lehetségessé váltak. Nem használható az erőltetett menetet arra, hogy villámsebességgel támadással levégy egy ellátmányt a semmiből megérkezve. Mindent egybevéve, egy erőltetett menet megfelel a hátszói mozgásnak, és - mellékesen - az erődöknek most már egy fontos blokkoló funkciójuk is lett. (Egyébként: Ne becsüld alá a 4 választó erődöt Flandria térképén, mivel azok fontos oldalvédei Bajorországnak!) — Ezekkel a változtatásokkal a MARIA-t egészen máshogy kell játszani, mint a FRIEDRICH-et. Óvatosan kell játszani, a helyzet akár kis események hatására is megváltozik és a hibákat ritkán bocsátja meg.

Ezen kívül integrálni szerettem volna még:

- Huszárok (de lehetőleg volna őket Pandúroknak, Vámmivaltalokoknak, vagy parasztnak is hívni). A huszárok az első prototípus óta léteztek, de csak nagyon hosszú idő után kerültek fel nagynéha a táblára. Néhány játékesztelő hibát talált bennük, és igazuk is volt. A mostani szabályokkal a huszárok tőkéletesek: Bosszantó kórságok, amik az Ausztria elleni hadjáratokat nagyon költségessé teszik. Bizos vagyok benne, hogy a játékosok hamar megszeretik vagy megutálják a huszárokat - attól függően, hogy Ausztrával játszanak-e!
- Birodalmi választás: Egy játék az osztrák örökösödési háborúról, ahol Bajorország nem próbálja meg ellopni a birodalmi koronát a Habsburgok elől? Elképzelhetetlen!
- Politikai változások, áruló szövetségesek, alkuk, Szilézia elfoglalása, Szászország elpártolása, és Poroszország ki- majd visszazárása a háborúba, satöbbi. Ezek mind fontos részei a konfliktusnak és lehetővé kellett tenni őket a játékban is.

A kezdetben még 4 fős játék, a MARIA gyorsan 3 fősre változott, ahol egy játékos irányítja Ausztriát és a Pragmatikus Sereget. Azonban volt néhány probléma is ezzel: a) A két hatalom túl sokszor játszott úgy, mintha egyetlen hatalom lenne. Nem volt meg köztük az a feszültség ami történelmileg igen. b) A porosz játékos egyáltalán nem volt érdekelt Flandria térképén. c) Poroszország sosem akar békét kötni. Mivel ez azt jelentené, hogy egy órán keresztül csak figyelni a játékot. Még ha ez a győzelmét jelentené is később, Poroszország nem tenné meg. - Ha jól emlékszek, Sven Grünwitzky volt az, aki előállt a *sziszofón játékos* ötletével az első próbajáték után. És az ötlet tőkéletesen működött! Azonnal megoldotta a korábban felvetődött problémákat, és még történelmi nézőpontból is igazolható volt, hiszen Poroszország és Anglia - bár papíron ellenségek - nem álltak háborúban, kivéve 1745-ben, mikor néhány hónapig formálisan hadat üzentek. És Ausztriát illetően, mindkét hatalom próbálta Mária Teréziát ugyan annak a döntésnek az irányába taszigálni: Hagyja Poroszországnak Sziléziát és harcoljon Franciaországgal és csakis Franciaországgal.

Ekkor - 4 hónapnyi tervezést követően - a játék elkezdett elég szépen alakulni. Azonban volt egy alapvető kérdés, amit nem válaszoltam meg, és hogy megtaláljam a választ erre az alapvető kérdésre, 4 újabb évre volt szükségem, és akkor is csak kerülő úton jutottam el hozzá. Ez volt az a kérdés: Hogyan nyerhet egy hatalom a játékból?

Ahogy korábban említettem, lehetséges, hogy minden hatalom stratégiai védekezésbe vált. Természetesen, egy hatalomnak képesnek kell lennie arra, hogy védekezéssel is megnyerje a játékot. Elkészítettem 10-15 féle győzelmi kondíciót is. Mindet leteszteltem, majd el is vettem. Voltak szabályok a háborús kimerülésre, megszakított offenzívára, összeomlásra, elkülönített győzelem jelölők mindkét térképhez, győzelmipontok a provinciákhoz, összekapcsolt követelmények és így tovább. Egyik győzelmi feltétel-rendszer sem működött egyáltalán; vagy ha technikailag működött is, az eredmény egy lélekletlen szabálykonstrukció lett; vagy csodálatosan működött, teljesítette a kívánalmakat, de egyben a játék halálosan unalmas lett vagy más hasonló végzetes hibát mutatott. — Ez a tesztelés és visszautasítás éveket tartott, amit megszakított, mikor a MARIA-át egyszerűen visszaraktam a seprőtárolóba, és más projectekkel foglalkoztam.

Néha csodálatos, mi történik a problémákkal, ha *nem* gondolunk rájuk. A MARIA-nál mindig volt egy olyan érzésem, hogy - bár a szabályok már így is elég összetettek - egyszerűen hiányzik a *harmadik oldal*. Ez az, szükség van a politikai rendszerre, ami integrálja Itália és Oroszország fontos szerepét. Hónapokig húztam, mert nem akartam már még több szabályt tuszkolni a játékba. De egyszer, mikor végre bevezettem a politikai rendszert (amibe be tudtam illeszteni Szászország elpártolását, aminek előzőleg saját, bencácska szabályai voltak), le voltam döbbenve! Hirtelen minden probléma a győzelmi feltételekkel kapcsolatosan eltűnt! Miért? Azon egyszerű oknál fogva, hogy Poroszországgal már egészen máshogy kell játszani, mint a politikai rendszer nélküli játékban. Természetesen Poroszország még mindig megpróbálhat nyerni úgy, hogy egyszer is békét akarna kötni Ausztriával. De, ha Szászország elpártol, és Szilézia nem számít Poroszország szülőföldjének, és a 2. ellátmány hiányzik és még Old Dessaueri sem elérhető, akkor: Jó éjszakát, kedves brandenburg-i kártyavár. Csak most vált a MARIA-ban Szilézia elfoglalása azzá, ami valójában volt Poroszország számára: Egy magas kockázatú kötéltánc, ami könnyen végződhetett volna nagyon eltérően is. A politikai rendszer másik aspektusa, hogy gyakoriak lettek a tárgyalások, és a támogatási szerződések is (korábban szinte sosem készülték), és a játék most sokkal izgalmasabbá és kiszámíthatatlanabbá vált.

Bár soha nem így terveztem, a MARIA-nak nagyon eltérő szabályai lettek mint a FRIEDRICH-nek. Sajnos, így bonyolultabbak is. Mindkettő tény az osztrák örökösödési háború különös volta miatt történt. Ami működött a FRIEDRICH-ben, nem működött a MARIA-ban (és fordítva). Hogy segítsék a kezdőknek a játék megtanulását, a bemutató játékot dolgoztam ki, ami úgy mond egy könnyített FRIEDRICH egyértelmű támadó-védő szabályokkal. De a haladó játékmód az, ahol a MARIA valóban tündököl, az összes politikával, tárgyalásokkal és stratégiai kampányokkal. Remélem, hogy a játékosok egyértelműen velem, és a MARIA majd sok órnyi feszült játékkal ajándékozza meg őket, teli macchiavellisztikus (a cél érdekében gátlástalan, kiméletlen) ízzel.

Richard Sivel, 2009 július  
Angolra fordította: Bowen Simmons  
Magyarra fordította: Hipszki László