Z reguły nie przepadam za horrorami. Nieważne, czy mowa o filmach gdzie jakieś paskudne monstrum dokonuje powolnej eksterminacji grupki licealistów, o grze gdzie zza każdego rogu może wyskoczyć Cthulhu, czy nawet o książkach - po prostu nie czuję żadnej dodatkowej potrzeby bycia straszonym, dziękuję uprzejmie. Ostatnio odpaliłem jednak pewną modyfikację do gry strategicznej Hearts of Iron 4 i odkryłem, że najstraszliwsze rzeczy kryją się nie w powieściach Kinga lub w serii “Silent Hill”...

Widzę w tym pewną ironię, że nie cierpię podstawowej wersji Hearts of Iron 4, ale uwielbiam mody do tej gry. Paradox sprezentował graczom niezbyt pasjonującą strategię o skali ogólnoświatowej w okresie II wojny światowej, nie dopiął kilku mechanik, inne wyciął by można było coś dać do płatnych DLC, a następnie na odczepnego dorzucił odrobineczkę zawartości dla kilku krajów. Nie raz i nie dwa spotykałem się z określeniem, że ta gra to tylko i wyłącznie baza dla modów - i jestem skłonny się z tym w stu procentach zgodzić. Fani byli w stanie z tej sterty ekskrementów stworzyć kilka perełek, od których trudno się oderwać. To tyle słowem wstępu.

“The New Order: Last Days of Europe” wyróżniało się od samego początku. O ile większość modyfikacji albo wprowadza więcej zawartości do przedstawienia drugiej wojny światowej, albo prezentuje 1936 rok z perspektywy historii alternatywnej, to TNO przenosi nas w brutalny świat lat sześćdziesiątych w świecie, w którym Oś wygrała z ZSRR, wymusiła pokój na aliantach i zaczęła wprowadzać swoje szaleńcze plany. W głębi Afryki utworzono nowe morze, wybrzeża Europy zostały na wieki oszpecone przez rozpoczęty projekt Atlantropy - utworzenia ogromnych elektrowni na cieśninie Gibraltarskiej i stopniowe wysuszanie Morza Śródziemnego, od Francji (gdzie spory kawałek okupuje ULTRAnazistowskie państewsko SS) po europejskie ziemie Rosji rozsiadła się III Rzesza, w pozostałej części byłego ZSRR panuje anarchia… A na dokładkę wszystkie potęgi posiadają broń atomową, a w trakcie rozgrywki do tego klubu może dołączyć kilka innych krajów. Ziemia w TNO nie jest przyjemnym miejscem do życia i może stać się jeszcze gorsza. Jak? No cóż, na samym początku Adolf Hitler odchodzi na tamten świat, co prowadzi do chaosu w Niemczech, który przeradza się w wojnę domową rujnującą i tak niestabilny ład światowy.

Powiem od razu - mod jest niedokończony, ale i tak same Niemcy już mają więcej wydarzeń, ścieżek rozwoju etc. niż wszystkie kraje w podstawowej wersji razem wzięte. Do tego twórcy wprowadzili szereg bardzo ciekawych mechanik, np. konflikt dyplomatyczny między Niemcami a Włochami, konieczność dbania o stabilność reżimu w niektórych krajach totalitarnych czy zabawy demokratyczno-koalicyjne w tych przyjemniejszych dla życia państwach. Znacząco rozszerzono kwestie ekonomiczne - teraz wszyscy, od USA po watażków z Syberii mają kilka wskaźników rozwoju, np. mechanizację rolnictwa czy poziom ubóstwa, które wpływają na ich kraje. Wszystko zaś łączy prosty mechanizm GDP, który pozwala poczuć ciepełko w serduszku gdy państwo gracza rośnie w siłę, a ludziom się żyje dostatniej. Nie wszystko jeszcze ze sobą współgra, np. nie odkryłem żadnych negatywnych efektów problemów z długiem publicznym, ale liczę, że zostanie to jeszcze rozwinięte. Wisienką na torcie, poprawiającą klimat moda, są mega eventy - przy szczególnie ważnych zdarzeniach międzynarodowych wyskakuje okienko z obrazkiem, nastrojowym cytatem oraz muzyką. Niektóre szczególnie chwytają za serce bo…

...nie wspominałem na początku o horrorze bez powodu. TNO posiada ogromne ilości tekstu, którym gracz jest zarzucany. Postępująca choroba Hitlera, debaty prezydenckie w USA, szaleństwo panujące w państwie Himmlera, efekty nawet drobnych reform gospodarczych? Wszystko jest świetne opisane. Nie raz i nie dwa łapałem się na tym, że z przerażeniem gapiłem się na efekty moich ostatnich wydarzeń, obserwując jak przeze mnie świat robi się jeszcze bardziej złowieszczy… A ma na to wiele sposobności. W Niemczech może wygrać Heydrich. Niewielkie incydenty dyplomatyczne mogą być eskalowane do poziomu wojny nuklearnej, która wyczyści cały świat i zacznie nam serwować opisy postapokaliptycznej rzeczywistości. Potwory, które u nas kończyły martwe, tu żyją i mają się świetnie - na przykład jeden z przywódców “Bractwa Aryjskiego”, quasi-państwa w Rosji, ma te same poglądy na temat wyższości rasowej Słowian, co w naszej historii, ale tu ma o wiele więcej możliwości by je wcielić w życie. Na początku gry Himmler jest najgorszym monstrum u władzy, ale w trakcie rozgrywki władzę mogą objąć tacy ludzie, że powodują u nazistowskiego hodowcy kurczaków (tak, serio się tym zajmował przed dołączeniem do NSDAP) incydent kałowy.

Jak na mod do gry wojennej jest tu zadziwiająco mało dużych starć - co jednak jest zrozumiałe biorąc pod uwagę, że potęgi posiadają broń nuklearną. Większość wojen ma miejsce między watażkami w Rosji, a światowi hegemoni toczą co najwyżej konflikty zastępcze, np. posyłając broń popieranym przez siebie stronom konfliktu - ich zaangażowanie podnosi jednak stawkę, co może się źle skończyć.

Osobiście nie mogę się doczekać dalszych update’ów. Z zapartym tchem czekam szczególnie na rozwój Kazachstanu - gdzie, między innymi, ulokowało się niewielkie państewko polskich uchodźców i przesiedleńców, desperacko starających się przetrwać - czy dodanie nowych opcji w Komisariatach Rzeszy w Afryce (którą, po wojnie, Oś podzieliła między siebie, pozostawiając tylko niedobitki władzy alianckiej) oraz kraikach, które mogą powstać po ich upadku. Do tego na horyzoncie majaczy się olbrzymi patch, określany wprost jako TNO II, mający dodać dodatkowe dziesięć lat zawartości do gry. Na chwilę obecną jest to, moim skromnym zdaniem, najlepsza modyfikacja do Hearts of Iron, ex aequo z “Equestria at War”, które może i ma mniej szaleńczych mechanik, ale jest równie przyjemne jeśli chodzi o rozgrywkę i oferuje o wiele więcej państw niż TNO. A teraz przepraszam, chyba muszę dokończyć rozgrywkę szalonym Rosjaninem wierzącym, że carewicz Aleksy przeżył bolszewicką egzekucję i powróci do Rosji po oczyszczeniu jej z nieprawości… Jakoś tak kilka opisów sprawiło, że musiałem sobie zrobić kilkudniową przerwę na rachunek sumienia i pytanie siebie “czy było warto?”.