

中情局国家安全分析师沃尔库·伦克

掌握战略 玩转桌游

沃尔库·伦克是美国中情局(CIA)国家安全分析师,同时也是著名的战争桌游设计师。在战争桌游的世界里,伦克堪称一名英雄,因为他利用自己的情报专业知识背景,结合当下发生的重要战争和冲突,设计出了一些列成功的战争桌游,让玩家在游戏的过程中认识政治局势、学习实战策略。

现代快报记者 李欣 编译



去年8月,战争桌游设计师沃尔库·伦克(中)跟其他玩家一起玩桌游

他设计的战争桌游

目的

让玩家体会实战经验和策略

在距美国华盛顿15英里以外的一座郊区建筑里,4名中年男子正围着一张桌子,桌子上放着一张画着阿富汗地图的彩色图纸,不同颜色和形状的小木块代表军事设施、军队和叛乱分子。4名男子全神贯注地思考下一步要如何移动木块,因为每一次移动都能影响“战局”。在北面,“军阀”正在准备收获毒品,在其他地方,“塔利班”用汽车炸弹、路边炸弹、自杀式爆炸袭击者发起各种攻击。

屋子里还有一个男人,他叫沃尔库·伦克,是美国中情局(CIA)的国家安全分析师,他将《华盛顿邮报》记者杰森·阿尔伯特等人叫到了这里,观看桌游比赛。在业余时间,51岁的伦克会设计商业战争桌游。他之前已经将阿尔伯特等人邀请到他家中,试玩他最新设计的桌游——以阿富汗战争为主题的《远方的平原》,他最近设计的一系列桌游都模拟了历史上著名的战争,背景国家包括哥伦比亚、阿富汗、越南、爱尔兰等。

阿尔伯特在玩《远方的平原》

时,扮演的是联军的角色,游戏的另一名玩家——一名20岁的前海军陆战队队员扮演的是阿富汗政府的角色。阿尔伯特在玩桌游时,并不在乎军阀的威胁,这令前海军陆战队队员很气愤,因为他扮演的是阿富汗政府,此外,他将跟阿尔伯特的共享援助全部用于争取民众支持。桌游中体现的各方关系跟现实中相似,阿富汗政府和联军的同盟关系浮于表面,并且不断出现松动。阿尔伯特扮演的盟军将阿富汗政府的军队拉到南方,打击塔利班,这个举动令伦克露出笑容,却令前海军陆战队队员生气地皱起了眉头。伦克之所以会发笑,是因为他看到自己的目的达到了,他就是希望看到游戏玩家们削弱彼此的实力,这是他设计游戏的初衷,也是玩家们玩桌游的过程中能学到的道理。

伦克希望有一天他设计的桌游能成为经典,虽然他觉得这一天可能非常遥远。而他设计大部分桌游的目的很独特也很明显:通过向玩家们提供好玩的战争桌游,让他们在游戏中体会实战的经验和策略。

了复兴,而伦克设计的战争桌游从这场复兴中脱颖而出。

伦克的战争桌游紧跟时代,大部分是以近期发生的、仍未结束的战争冲突为主题,比如反恐战争主题游戏《迷宫》,他试图让战争桌游变得更加普及。伦克表示:“这或许是种很大的野心,但肯定的是我希望让世界各地的桌游玩家都对有意义的主题,比如军事叛乱等,产生兴趣。而游戏的趣味性和普及性是吸引他们的重要因素。”

身为中情局国家安全分析师的伦克实际上是个军事迷,他的设计工作室位于弗吉尼亚州,一进门你就能看到墙上挂着的布朗贝斯滑膛枪的复制品,墙上还挂着很多军事物品,包括地图、子弹、书籍等。

他的桌游设计生涯

背景

跟中情局的职业生涯紧密相连

尽管伦克不愿透露在中情局工作的细节,但他明确表示,自己的职业生涯和长达数十年的对战争桌游的激情是分不开的。1975年,六年级的伦克得到了人生中第一个战争桌游《装甲车闪电战和法国》,于是他喜欢上了这种游戏,但还只是一名关注问题解决和决策的纯玩家。直到20世纪80年代早期,伦克才对战争桌游中的原理和策略问题产生了兴趣,当时他是威廉和玛丽学院的一名本科生,“殖民时代的法国和印度之间的战争令我着迷,”伦克表示,他花了好几年时间阅读相关书籍,沉浸在这场战争常常被人们忽视的各种细枝末节里。

在乔治敦大学上研究生后,伦克开始踏入情报界。他的很多老师

都是政界人士,他发现有些聪明的人依然会在争议问题中采取错误立场。“我不希望成为这样的人,”伦克表示,“通过提供信息和分析,能大大提高做出正确决策的概率。”

20世纪90年代,伦克已进入中情局工作,成为一名国家安全分析师,他曾为中情局工作人员设计过名为《七年战争》的角色扮演游戏,后来这个角色扮演游戏演变成了桌游。后来伦克将这个设计卖给了著名游戏发行商GMT游戏公司,依据这个设计该公司在2001年发行了游戏《荒野战争》,它成为了GMT公司经久不衰的卖座产品之一。这使得GMT公司的负责人基因·比林斯利在2009年跟伦克取得联系,希望伦克能帮GMT设计一个有关反恐战争的桌游,于是伦克就设计出

了《迷宫》。大约一年之后,《迷宫》成了GMT的另一个畅销桌游,同时还赢得了行业大奖。后来伦克告诉比林斯利,他想设计一个有关叛乱的系列桌游,其中第一个就以20世纪90年代哥伦比亚的叛乱为背景。

尽管游戏过程中的体验和细节不一样,但伦克的叛乱系列桌游都使用了同样一个简单的机制:一副色彩鲜艳的纸牌,上面印着很多历史事件,比如在以阿富汗战争为主题的《远方的平原》桌游中,有一张纸牌代表“美国和巴基斯坦会谈”,每个玩家每次可以翻两张牌,第一张牌代表正在发生的事,第二张牌预示着未来将要发生的事,两名游戏玩家按照第一张牌的说明行动,另两名游戏玩家按照第二张牌的游戏行动。

愿望

希望自己设计的桌游能经久不衰

在美国宾夕法尼亚州兰开斯特市举行的世界桌游锦标赛虽然不是全球最大的桌游比赛,但对很多游戏玩家来说却是最重要的桌游比赛。在超过7天的时间里,来自全球各地的近2000名桌游玩家聚集兰开斯特市一决高下。与此同时,很多桌游供应商和设计师也带着最新设计的游戏来到这里供玩家们试玩,如果他们设计的桌游存在缺陷,就能在这里被检测出来。GMT游戏公司也设立了自己的试玩区,身为设计师,伦克也出现在了熙熙攘攘的试玩区里,邀请玩家们试玩他最新设计的桌游。

彼得·佩拉是美国海军分析中心主要科研专家和书籍《战争游戏的艺术》的作者,他认为伦克设计的战争桌游不仅吸引了各种类型的玩家,还影响了专业和业余爱好者。“战争游戏是一种强大的媒介,”佩拉表示,“即使它只是一个模拟环境,但当你要对人的生命和国家的前途负责时,你都会仔细地思考。如果伦克不是敏锐地意识到了这一点,并用自己的专业知识背景来支持设计战争桌游,那么他设计的桌游将会跟现在有很大不同,也不会像现在这样有趣。”



伦克(左)跟玩家讨论他设计的战争桌游

在世界桌游锦标赛的桌游试玩区,除了跟好奇的玩家、其他桌游设计师交谈以外,伦克大部分的时间都独自一人。锦标赛快要结束的那两天,《华盛顿邮报》记者阿尔伯特在游戏室看到了伦克,他从一张桌子走到另一张桌子,看着人们玩桌游,但没有作出任何评论。在走到某张桌子跟前时,他停了下来,双手交叉放在胸前,认真地注视着面前的战局。这张桌子上的玩家正

在玩《滑铁卢》,这款桌游首次发行的时间是1962年。

“知道自己的游戏热卖、引发轰动是非常棒的事,”伦克说道,“但如果有人现在依然在玩五六十年的桌游呢?即使只是少数人在玩呢?那也代表这款游戏是持久的。我在情报界工作,在情报界没有多少东西是持久的。我希望的只是一直有人玩我的游戏,对我来说这就是永恒。”

主题

紧跟时代的战争桌游

尽管战争桌游在桌游市场上现在只是小众,但它也曾风靡一时。战争桌游的创始人之一詹姆斯·杜尼根曾在《战争桌游手册》一书中描写道,“1980年战争桌游的销售量超过了200万份”。

首个商业战争桌游《战术》发布于1954年,此后直到战争桌游销售量达到顶峰的20世纪80年代早期,战争桌游变得越来越复杂,以致后来一局桌游的游戏时间已经不能用小时计算,而是要用天来计算了。在战争桌游巅峰期后的不到20年时间里,两家最大的战争桌游发行商都已倒闭,原因包括经营失误以及电子、电脑游戏的兴起。但后来,随着互联网促进了全球战争桌游爱好者之间的联系,战争桌游又迎来