

История развития идеи настольной игры

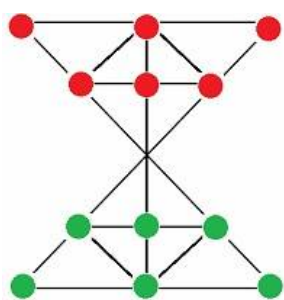
Настольные игры, будем называть их далее так, хотя не факт, что всегда в них играли за столом, появились с первыми признаками человеческой цивилизации. Наверное, можно утверждать, что интеллектуальные развлечения такого рода, тоже признак цивилизации. Можно даже утверждать, что игры – это не вполне развлечение. У многих народов в игры вкладывался большой смысл. Зачастую они представляли собой модель общественного устройства. Не были чужды настольные игры и хорошего заряда мистики.

И, между прочим, главная идея игры – противоборство между двумя игроками или между группами игроков отражает и одну из фундаментальных идей устройства человеческого общества – это противоборство между людьми и государствами. Война и конкуренция – настолько естественное состояние человечества, что борьба стала основой и главным сюжетом всех игр. По сути, игра – это форма организации войны, в которой соперники вынуждены придерживаться жестко установленных ограничений, в условиях примерно равных возможностей, что не дает возможность решить спор грубой силой и вынуждает прибегать к помощи интеллекта, разрабатывать стратегии поведения, совершенствовать свое тактическое искусство.

Игры, как из конструктора собираются из нескольких компонентов. История развития игровой культуры – это история развития этих компонентов (игровых идей) и совершенствование техники соединения их в единое целое. Эта статья посвящена таким базовым структурным идеям.

Идея игрового пространства

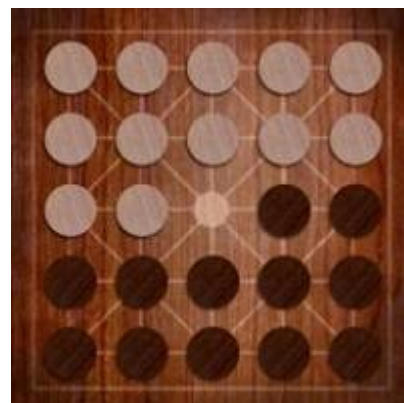
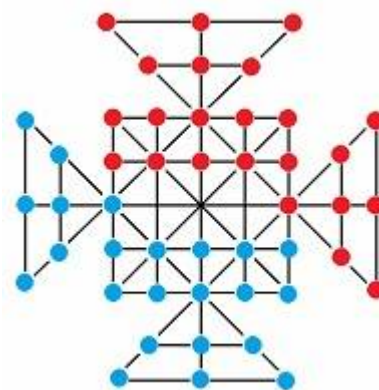
Первый компонент – это игровое пространство. В настольных играх идея игрового пространства реализуется в виде игровых полей. Так получилось, что наиболее распространенной формой игрового поля стала квадратная доска, игровые элементы которой, либо клетки, либо перекрестия. Но такая простая геометрия далеко не единственна. Справа, на рисунке игровое поле для Перали Котума – игры из Древней Индии. Как видите игровое поле устроено достаточно непросто.



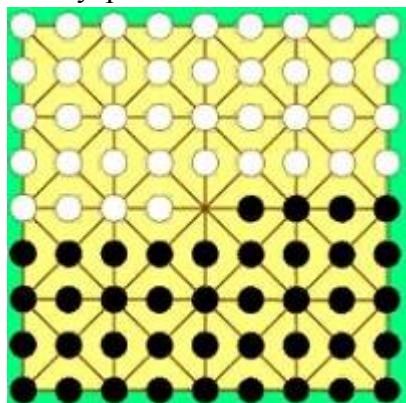
Уже древние понимали, что геометрия игрового пространства, важный ресурс для построения интересной игры. Такого рода формы можно встретить у разных народов. Пример слева – это уже Африка. Игра называется Фелли. Идея построения игрового

пространства похожа на Перали Котума, а континент другой. Похожие игровые поля можно встретить и в Европе и в Латинской Америке. На южно-американском континенте существовало несколько высокоразвитых индейских цивилизаций, тоже не обходившихся без игр со сложной геометрией поля.

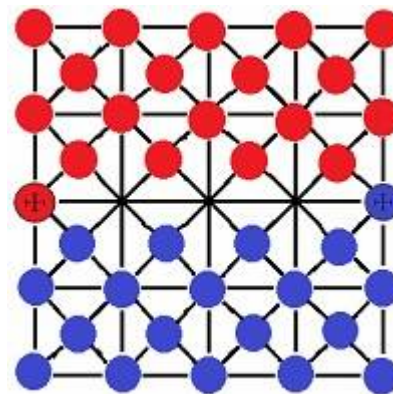
Часто идея сложной геометрии пересекающихся линий сочеталась с наиболее простой формой доски, прямоугольной или даже квадратной. В общем, так сказать доска это квадрат, но геометрия внутри совсем не



квадратная Справа испанский Алькуерк. Вроде обычная квадратная доска, но внутри нее множество линий, по которым возможно передвижение шашек. Кроме геометрии, доска для Алькуерка реализует еще одну интересную идею – бой большими силами на очень ограниченном пространстве. Как видите, здесь две армии игроков, перед началом сражения имеют только одно общее свободное поле. Остальные поля будут освобождаться, только по мере выбывания шашек из игры. В то время сражения часто происходили не в чистом поле, а в крепостях. Одно войско обороняла крепость или город, другое его осаждало и когда нападающим удавалось ворваться в стены крепости начиналась сеча примерно такого же плана, как в Алькуерке. Эта идея битвы на ограниченном пространстве разумеется не монополия Алькуерка. Вообще любая игровая идея, как правило, имеет несколько реализаций отличающихся деталями.



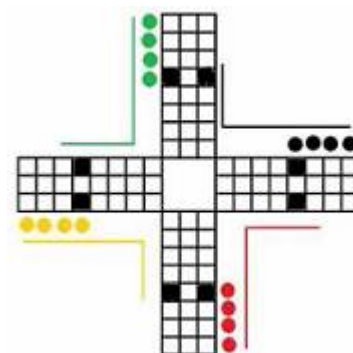
Пример слева – это африканская игра Замма. Тоже квадратное поле с большими возможностями для перемещения внутри и минимальное свободное пространство перед началом боя. А пример справа – это игра Дабло, возникшая на севере Европы.



Конечно, отличия игровых полей не ограничены идеей ближнего или дальнего боя. Уже в ранних играх возникает такая интересная вещь, как особые поля. Иногда это связано с мистическими традициями народа, но мне так думается, что главная цель все же развитие идеи игрового пространства. Особые поля возникают и в играх с элементами вероятности

21	20	1
22	19	2
23	18	3
24	17	4
25	16	5
26	15	6
27	14	7
28	13	8
29	12	9
30	11	10

и в играх с полной информацией. Например, слева и справа две доски вероятностных игр. Индийская Чоупар и египетская Сенет. Обе игры довольно древние. Слева – это Сенет, справа - Чоупар. Смысл игры Сенет в том, чтобы провести свои фишки с первого поля до последнего. Поля отмечены числами, и некоторые из них называются домами и имеют особое назначение. Например, поле 15 – это дом возрождения, с которого срубленные фишки снова входят в игру. А поле 27 – это дом воды, своего рода ловушка. И т.д.

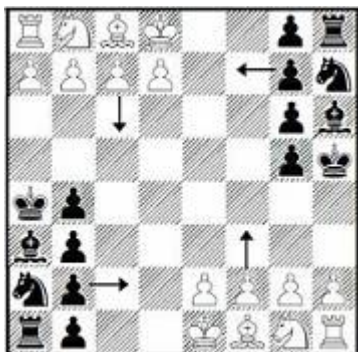


В Чоупаре поля, обозначенные на диаграмме черными квадратами, – это своего крепости, в которых фишка может прятаться от рубки противником. Эти примеры говорят о том, что уже древним игротехникам была не чужда идея ухода от однородной традиционной геометрии, простых квадратных досок и даже досок со сложной внутренней

структурой линий движения, как в играх типа Алькуерка. Единственно, что сохраняется в таких играх – это симметрия. Похоже для изобретателей игр симметрия – это более фундаментальный принцип, нежели принцип однородной доски. Почему это так вполне объяснимо. Одна из главных аксиом хорошей игры гласит, что начальная расстановка фигур и доска должны обеспечивать игрокам примерно равные возможности. Однородная доска идеально подходит для обеспечения этой базовой аксиомы, но и симметричная позволяет сохранить равенство, при этом создавая более богатые возможности. Эти особые поля ни что иное, как зародыш ролевых игр, которые уже в наше время расцвели буйным цветом, что тоже вполне понятно. Более богатый инструментарий позволяет

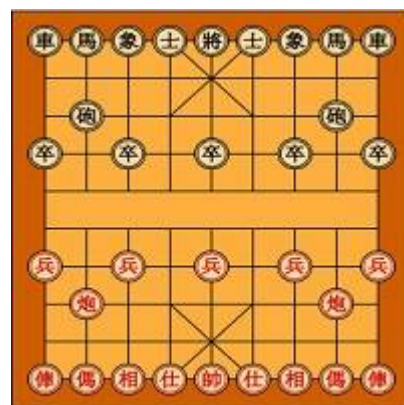
создавать новые игры быстро. Нарисуйте любое симметричное поле, накидайте на него полей с особым смыслом, в качестве движка используйте простое движение фишек, ход которых определяется броском кубика и игра готова.

Но давайте вернемся к играм с полной информацией. В них идея особых полей тоже имела свое развитие, хотя быть может и не такое мощное, как в ролевых играх. Но игры с полной информацией требуют более сложных подходов к разработке. Там большую роль



играют другие идеи. Может быть поэтому, две наиболее развитые игры шахматного типа, имеющие официальные федерации, популярные во всем мире, имеющие своих официальных чемпионов: канонические европейские шахматы и канонические японские Сеги не имеют никаких особых полей на досках.

Однако идея особых полей, появляется уже в древнеиндийской Чатуранге, которая по общепринятому мнению считается предшественницей всех шахматных игр. В Чатуранге, (картинка слева) поля, на которых в стартовой позиции стоят короли считаются особыми, что-то вроде тронов, захват которых, означает пленение всей армии. На рисунке справа китайские шахматы Сянцы. Здесь вводится сразу две интересных структуры. Причем даже не поля, а именно структуры. В Сянцы у короля есть дворец, и это не одно поле, а несколько. Король может передвигаться только внутри дворца, и он даже имеет телохранителей, которые также не могут выйти за пределы дворца. Кроме этого посередине доски Сянцы есть река, движение через которую происходит по особым правилам.



Можно привести и еще примеры досок в которых есть особые поля, как например крепости в шахматах Тамерлана или даже целые особые области, как в Алтай-Шатре – алтайском варианте шахмат. Картинка слева. Но я повторюсь, идея особых полей и игровых областей не имела очень уж большого влияния на создание новых игр и так получилось, что в общем-то как раз наиболее интересные и популярные игры имеют в своей основе доску не просто симметричную, но и вполне однородную.

Идея фигуры

Фигура следующий важнейший компонент любой игры. Фигура также как и доска развивалась от простого к сложному. Правда замечу, что усложнение идеи фигуры отнюдь не означало качественно новый уровень создаваемых игр. Одна из самых сложных и очень популярных игр – Го или по китайски Вейчи, имеет доску простой квадратной формы и игра ведется камнями с минимальными функциональными свойствами. Почему это так, мы поговорим немного позже, а сейчас все же займемся идеей фигуры.

Самой первой реализацией этой идеи был камень. Самый обыкновенный. Можно назвать огромное количество игр, интересных и увлекательных, имеющих большую популярность в своих странах, но играемых просто камнями. Индийская Перали Котума, африканская Сиджа, восточные Рэндзю, Го, Мельница или как ее еще называли в Европе – Девять пляшущих мужчин, Коно, Йотай и т.д. Можно привести множество известных или совсем не известных названий игр, в которых на доски выкладывают камешки. А есть еще

игры, как например китайская Цзян Ши Цзы или более современные: Ним, Игра Кейлеса, Честный размен, для которых нет необходимости и в досках. (если эти названия вам ничего не говорят, то почитать об этих играх вы можете на моем сайте lotos-khv.ru)

Следующий шаг в развитии идеи фигуры это переход от камня к шашке. Вообще этот переход не слишком явный. Не всегда можно сказать, чем ведется конкретная игра шашками или камнями. Но, наверное, это вопрос не формы, а функционала. Я полагаю, что шашку от камня можно отделить, записав за шашкой следующие свойства. Во-первых, направления движения шашки ограничены. На доске есть выделенное направление называемое движение вперед и шашка может двигаться только вперед или, во всяком случае, не назад (еще возможно нейтральное боковое направление) и шашка, достигшая некоей линии, обычно последней горизонтали превращается в дамку, то есть шашку с дополнительными возможностями. Что интересно такое ограничение возможностей шашки на самом деле не ограничивает игру, а делает ее интереснее. Это, наверное, следствие общего игрового закона – правила игры ограничивающие возможности хода, требуют больше усилий для разработки разумной стратегии.

И, наконец, в игровой культуре человечества появляются шахматные игры. Мы далее будем обозначать этим термином очень большой класс игр, отличающийся наличием большого количества фигур.

По легенде все началось с индийской Чатуранги. Картинка с изображением исходной позиции есть чуть выше. Уже в Чатуранге появились все базовые фигурные идеи. Это слабая, но многочисленная пешка. Король – гибель которого, означает поражение в партии, конь способный к хитрому ходу буквой Г. Слоны способные для своего хода использовать только диагональные поля, то есть только половину доски и ладьи в некотором смысле антипод слона, но способные зайти на любое поле доски. В фигурах Чатуранги реализуется и еще одна фундаментальная идея – существуют фигуры ближнего и дальнего боя. Кстати в Чатуранге Ферзь был Визирем, и он был очень слабой фигурой ближнего боя.



Затем идея фигурной игры пошла в двух направлениях – на Запад, через Ближний Восток в Европу и на Дальний Восток. Западное направление можно определить, как стремление

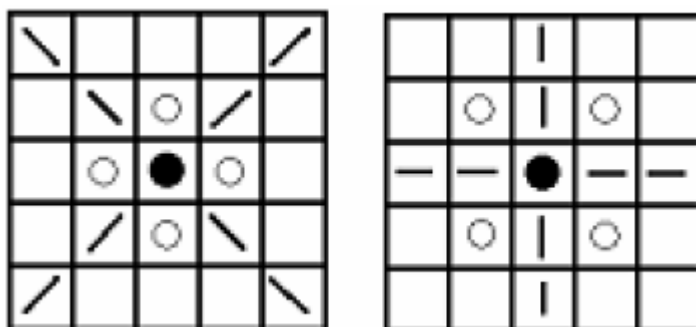


к минимализму. Размер доски менялся, был вариант игры и 6x6. Картинка справа. А был и масштабный вариант с большой доской. Так называемые курьерские шахматы. Картинка слева.

В больших шахматах естественно появлялись и новые фигуры. Например, в курьерских шахматах появилась еще одна прыгающая фигура – епископ. Шут, ходил на одну клетку, но в нескольких направлениях.

Но все же Европа стремилась к минимализму, а большое фигурное разнообразие появилось на востоке. Монгольские шахматы Хиашатар, свое название получили от очень странной фигуры Хиа – телохранитель. Эта фигура была способна замораживать как свои фигуры, так и фигуры противника, то есть лишать их способности двигаться. Но наибольшее разнообразие дали японские Сеги. В Японии, до реформы императора Го-Нара существовали поистине гигантские варианты шахмат. В не самой масштабной игре Тю-Сеги у каждого игрока было по 46 фигур. И фигуры надо сказать с очень экзотическими названиями. Всякие Рогатые соколы, Парящие орлы, Драконы и т.д.

Из интересных нововведений можно отметить соединение в одной фигуре свойств фигуры дальнего и ближнего боя. Ниже диаграммы хода фигур лошади и дракона. Кружочками отмечены поля ближнего хода, а линиями направления дальнего хода.

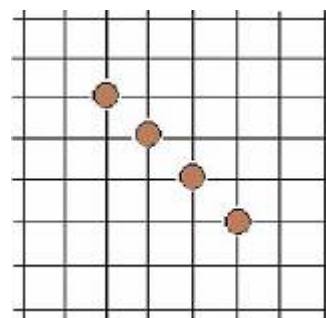


Колоссальное разнообразие фигур Тю Сеги и еще более масштабного варианта Тай Сеги не прижилось, хотя в Тю Сеги в Японии играют и до сих пор. Причина, думаю понятна. Фигур можно придумывать сколько угодно. Это усложняет игру, но вряд ли делает ее более интересной. Скорее быстро наступает момент, когда игра становится просто необозримой для человека с нормальной памятью и это уже отталкивает. Варианты гигантизма существовали и в других странах, но были вытеснены менее масштабными. Например, полностью ушли в историю довольно масштабные шахматы Тамерлана, в которые играли соответственно при дворе Тамерлана (Тимура). А Хишатар монголов уступил место Шатару, играемому уже на стандартной европейской доске и практически стандартным набором фигур.

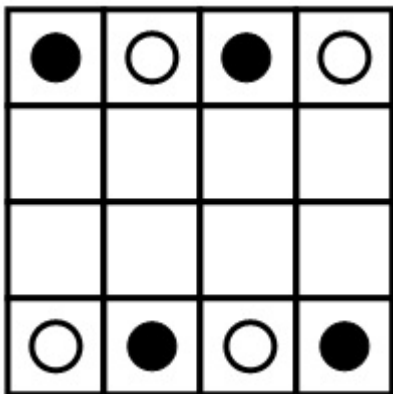
Идея взятия фигур

Но вообще, как бы люди не исхитрились с изобретением разных досок и фигур, надо сказать, что наиболее интересные игры получились на простых досках и с минимальным количеством фигур. В этих играх были найдены крайне интересные способы взаимодействия фигур и к слову сказать, наиболее популярный вариант Сеги прижившийся не только в Японии, но и во всем мире, - это малые Сеги. Хотя надо заметить, что даже этот вариант больше канонических шахмат. В малые Сеги игра ведется на доске 9x9 и фигур у каждого игрока не 16, как в канонических шахматах, а 20. А одна из сложнейших игр всех времен и народов Го играется на большой доске 19x19, но это доска однородная и симметричная. А игровая фигура Го – это просто камень, который будучи выставлен на доску даже не может двигаться. И, тем не менее, именно более простые с фигурной точки зрения игры, стали наиболее популярными. В чем тут секрет?

А дело в том, что описание способа взаимодействия фигур и игровых целей создают гораздо больше действительно новых возможностей для трансформации известных игр и создания новых. Если говорить о целях игры, то их по большому счету две. Это захват материала противника и построение какой либо определенной конструкции. Идея построения игровой позиции означающей выигрыш используется значительно реже. Наиболее известная игра с такой целью – это Рэндзю. Ее цель – построение пяти камней в один ряд в любом направлении, по ортогоналям или диагоналям. На рисунке справа позиция из четырех камней с двумя открытыми концами. Где бы не стояли камни противника (если только у противника не выигранная позиция), этот игрок следующим ходом выигрывает, так как закрыть эту группу с двух сторон одним ходом невозможно. Кажется, все очень



просто, но проблема в том, что игрок, пытаясь поставить свою группу из пяти камней, натолкнется на противодействие противника и по большому счету у игрока Рэндзю, не одна, а две задачи. Он должен пытаться построить свою группу и помешать сделать это



же, своему оппоненту. А реализовать одновременно две игровые задачи совсем не просто.

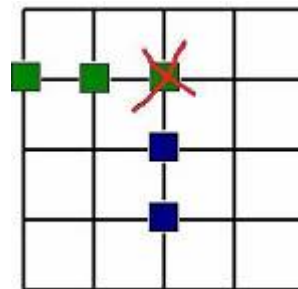
Рэндзю игра статичная. Но есть игры, в которых все камни уже стоят на доске и их надо выставить в линию за счет передвижений. Например, такую задачу ставит игра Так-Тиль. Диаграмма слева. В Так-Тиль достаточно поставить в один ряд три камня, но за счет противодействия противника игра становится достаточно сложной и как показывает математический анализ, на маленькой доске, показанной на диаграмме



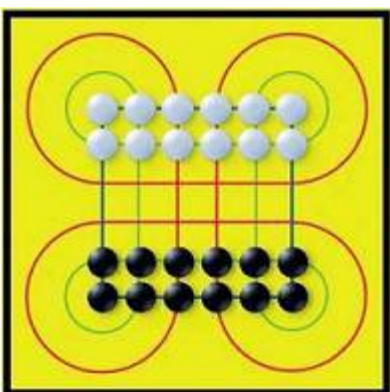
игра на победу невозможна.

В Так-Тиль добавлена динамика движения, но рубить фигуры противника нельзя. Следующий шаг усложнения – это совмещение задачи выстраивания выигрышной конструкции с возможностью рубки. Эта возможность есть в японской игре Хасами – Сеги. Здесь также требуется построить ряд камней. На этот раз как в Рэндзю из пяти камней, то возможна рубка. Причем есть возможность рубки сразу нескольких камней попавших в захват между двумя камнями атакующего игрока. Диаграмма начальной расстановки в Хасами Сеги справа.

И мы плавно подошли к идее рубки фигур противника. Достаточно привычны два способа этого действия. Во-первых, фигура может срубить фигуру, если атакуемая фигура стоит вблизи и через нее можно перепрыгнуть как в русских шашках, или множестве других шашечных вариантов, или можно занять место атакуемой фигуры, как во всех шахматных играх. Заметим, что соотношение силы фигур, как правило, не играет никакой роли. Однако это не всегда так. Есть игры, в которых фигура может рубить только равную себе по силе или более слабую. И схема рубки не всегда настолько проста. Иногда для того, чтобы срубить фигуру надо получить над ней численный перевес, что в общем довольно логично. Именно так выполняется рубка в нанайских шашках Апокачи. На рисунке справа показан пример рубки двумя синими шашками одной зеленой. Синие обеспечили себе перевес на прямой линии, что дает им право на рубку.



По такой же схеме происходит рубка в Болотуду – игре с африканского континента, только в отличии от Апокачи, перевес в одну шашку недостаточен, в Болотуду необходимо выстроить в ряд три своих шашки. В мадагаскарской Фонороне придумано сразу два типа взятия. Есть взятие атакой, в этом случае камень входит в контакт с камнем противника, и взятие отступлением, в этом случае камень отходит от камня противника. В обоих случаях забирается и камень противника который атакован или от которого отступили и вся линия камней за ним. Это кстати своего рода серийная рубка.

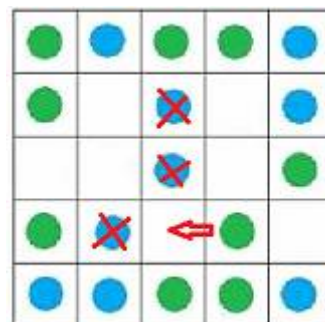


Очень необычно взятие камней в индонезийской Суррокарте. В этой игре нетипичная доска. Рисунок слева. Обратите внимание на большие круги. Они имеют особый игровой смысл. По правилам Суррокарты шашка для того,

чтобы срубить шашку противника в обязательном порядке должна выполнить движение по такому кругу.

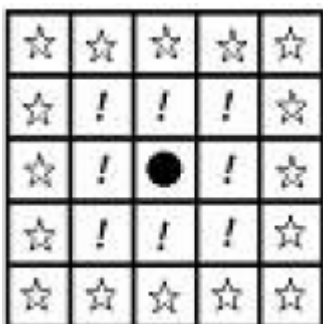
Мы уже много привели примеров игр с совершенно необычными правилами рубки в сравнении с традиционными шахматами и шашками. Этих примеров достаточно для того чтобы показать многообразие вариантов рубки, но и это еще далеко не все. В Мельнице или как еще эту игру называли в средневековой Европе Девять пляшущих мужчин нет понятие контактной атаки. В этой игре есть специальная конструкция – три камня в один ряд, и игрок, построивший такую структуру, получает право снять любой камень противника с доски, вне зависимости от того, где был построен ряд из трех камней.

Необходимо также упомянуть взятие захватом. Захват – это ситуация когда группа камней противника попадает между камнем сделавшим ход и камнем уже стоящим на доске. Игр использующих идею захвата достаточно много. В качестве примера я приведу западно-африканскую Сиджу. На диаграмме справа красной стрелкой показан ход зеленого камня, после которого зеленый игрок получает право снять с доски три синих камня.



В короткой статье достаточно сложно рассказать обо всех возможных способах взятия материала, упомяну еще только три интересных идеи. В тибетской игре Минг Манг в еропейских Реверси, или японской Отелло (последний вариант реверси) используется идея захвата, но фигуры не рубятся, а переворачиваются, меняя своего хозяина.

Идея смены хозяина получила законченное развитие в канонических Сеги (японские шахматы). В этой игре фигуры не рубятся, а забираются себе и их можно сбрасывать на доску, как свои фигуры. И, наконец последнее. Есть идея взятие без хода. В еще одном варианте японских шахмат Тю Сеги Лев может взять фигуру противника не сдвигаясь с места, при условии, что атакуемая фигура встала в определенную позицию. Слева диаграмма ходов льва и восклицательными знаками отмечены поля, которые могут быть атакованы львом без движения.



Идея игровой цели

Формулировка цели – это еще один очень сильный инструмент создания интересной игры с минимальным фигурным материалом, использующим простую доску. Множество игр создано для стандартной доски и отличаются они именно игровой целью. Самая простая игровая цель – это конечно уничтожение всех фигур или такого их количества, которое уже исключает возможность сопротивления. В шашках эквивалент рубки шашек – это их блокировка. Если у игрока есть шашки, но он не может выполнить ими ход, то он проиграл, как если бы все шашки были срублены.

Шахматные игры добавили к этому новую идею – специальная фигура – король, уничтожение которой означает поражение. На идее уничтожения материала и захвата или уничтожения особой фигуры построены большинство игр, но есть и другие идеи. Например в Ритмомахии, рисунок справа, игру можно завершить построив определенную математическую конструкцию.

Одна из наиболее популярных мировых игр – Рэндзю



также построена на идее конечной структуры и что интересно конечная структура вроде бы очень проста – пять камней в один ряд, но простота конструкции не делает такой же простой и игру. В Крымских шашках – если не удалось реализовать цель уничтожения всех шашек противника, то считается арифметическая сумма очков написанных на шашках и соответственно игровая цель – это оставить за собой шашки с максимальной арифметической суммой.

Цель игры Бриджит Ит – построить непрерывную линию от одного края доски до другого. В Халме игрок должен перевести все свои шашки из исходной позиции в позицию, занимаемую на старте шашками противника и выиграл тот, кто сделал это первым. В Коридоре игрок должен быстрее противника провести на противоположную сторону свою единственную шашку. Есть большой класс игр: Нарды, Пачиси, Чоупар, Манкала, в которых перед игроком ставится цель провести все свои шашки или камни с их стартовых позиций в некую конечную.

Игровая цель это пожалуй самый мощный инструмент конструирования игр. Это утверждение подтверждает тот факт, что появление новых фигур или новых правил взятия фигур порождает новую игру, а новая игровая цель порождает класс игр, причем даже если в этом классе всего одна игра и придумана, все равно это класс – содержащий в себе принципиально новую идею. Эту мысль подтверждает и то, что одна из наиболее интересных и сложных игр когда – либо придуманных людьми – игра Го, имеет очень простой инструментарий – набор камней и квадратную доску, но в ней очень простая и в тоже время сложная для реализации игровая цель – окружение забором максимально возможной территории. Цель формулируется проще шахматной, но стратегическое и тактическое разнообразие, порождаемое этой простой целью намного превосходит классические шахматы. Детально излагать все вопросы игрового целеполагания я не буду, так как это вопрос отдельной статьи.

В заключение

Я, в этой статье, безусловно не исчерпал все игровые идеи придуманные ранее и в настоящее время, я совершенно не коснулся столбовых игр и некоторых других идей. Но полный анализ не вполне реальная задача, однако надеюсь мой небольшой обзор будет полезен, для понимания сложности и многообразия созданной людьми игровой культуры.