

Три принципа правильной игры

Важное предварительное замечание. Ниже я буду ссылаться на различные игры, некоторые из которых, могут быть вам неизвестны. Если объяснять каждую из них, то статья быстро станет безразмерной. Поэтому, всех желающих более точно понять текст статьи я отправляю на свой сайт: lotos-khv.ru. На этом ресурсе в разделе «Школа игры» есть детальные описания, и есть ссылки на мой же видеоканал YouTube с видео-уроками.

Существо проблемы

За историю человечества различных игр придумано много. Есть игры, так сказать национальные, такие как русские шашки, классические или столбовые, Сеги или японские шахматы. Калах, - игра появившаяся в Африке. Есть довольно много игр, придуманных конкретными людьми. Кстати довольно много придумано клонов популярных игр. И, наверное, самая расклонированная игра – это шахматы, что конечно вполне ожидаемо. Цель этой лекции, показать, почему не все игры одинаково интересны и живучи. Конечно, придумать свою игру проблемы не составляет, если вы умеете играть хотя бы в шахматы. Достаточно взять обычную доску, или не вполне обычную, наставить на неё фигур с какими-нибудь придуманными свойствами и игра готова.

Однако, все не так просто. Придуманная вами игра, скорее всего, не приживется. Например, окажется, что в неё слишком легко выиграть или наоборот слишком сложно, или, например, противники получают далеко не равные возможности или непонятно как составить разумную стратегию игры. Проблем на пути придумывания «Правильной игры» много и я хочу о некоторых из них рассказать. Но сначала еще одно важное замечание. Правильная игра и популярная игра, это далеко не одно и то же. Например, гексогональные шахматы Глинского, на мой взгляд, игра правильная, но популярной она не стала. Для популярности нужны несколько иные вещи. Тем же гексогональным шахматам пришлось бороться за одну и ту же нишу с шахматами классическими и, конечно же, эта борьба была неравной. Игра, имеющая характер национальной всегда будет в приоритете, перед игрой придуманной самым лучшим игроком или теоретиком. Ну и просто нужна банальная удача. Все это не будет предметом нашего исследования. Я сосредоточусь только на понятии «Правильная игра» и рассмотрю несколько принципов, выполнение которых необходимо.

Принцип первый. Игра должна быть с перчиком

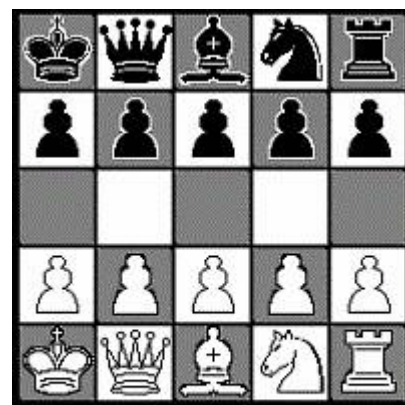
Если партию легко свести к ничьей, то это не слишком интересно. Классические шахматы самый простой пример острой игры. На гроссмейстерском уровне, правда, ничья это наиболее распространенный исход борьбы, но здесь не столько виновата сама игра, сколько объем знаний накопленный за историю развития шахмат. Впрочем, в шахматах, если оба противника не стремятся к победе, то «слить» партию без особой договоренности не так сложно. И здесь остается только надеяться, что победа все же достаточно ценная вещь. То есть шахматы в реализации этого принципа не достигли идеала.

Однако, есть игры в которых идеал первого принципа осуществлен вполне. Могу назвать для примера две таких игры. Это Сеги или как их еще называют японские шахматы и Реверси. Чтобы понять перчик в Сеги, сначала проанализируем свойства пешечной цепи шахмат, так как именно пешки являются одним из источников пацифисткой шахматной игры. Во-первых, в исходной позиции только конь первым

ходом может выскочить за пределы пешечного ряда. Это, конечно, не очень существенно, но отметим такую особенность. Между прочим, в гексогональных шахматах Шафрана пешки не держат слонов и ферзя, примерно такова же ситуация в варианте гексогональных шахмат Глинского. То есть эти варианты шахмат острее уже изначально. Кроме того, в обоих названных вариантах гексогональных шахмат, ладьи могут принять участие в борьбе за центр уже вторым ходом и им пешки тоже не особенно помеха.

Но главное, с моей точки зрения, даже не это. Пешки в классических шахматах ходят прямо, а рубят по диагонали. В результате вражеские пешки могут упереться друг в друга и образовать конфигурацию, трудно пробиваемую для обоих игроков. А соблазн упереться друг в друга велик, так как пешечный размен очень часто означает обострение игры, на которое еще надо психологически решиться. Так вот в Сеги пехота рубит также как и ходит, поэтому упереться друг в друга не получится, и любую крепость в Сеги можно пробить лобовым ударом, что кстати иногда и практикуется.

Пешечный фактор очень важен. В минишахматах предложенных Гарднером, эта особенность пешек настолько велика, что свести игру к ничьей, за счет ухода от разменов, можно буквально за несколько ходов. Так вот, хотя пешечный фактор и имеет огромное значение, но главный источник остроты Сеги все же не в пешках. В большинстве фигурных игр, использующих доски, срубленные фигуры выбывают из борьбы. Сеги - игра, в которой все фигуры остаются в деле до конца. Срубленная фигура вступает в боевые действия на стороне срубившего её игрока. Таким образом, в Сеги стоимость фигурной потери очень велика и может переломить ход всего поединка.



Минишахматы Гарднера

Не менее качественно решена проблема ничьих в Реверси. Ход в этой игре предполагает взятие. После любого вашего хода, хотя бы одна шашка противника должна перевернуться и стать вашей, иначе ход незаконен. То есть, хотите вы или нет, но любой ваш ход становится наступательным.

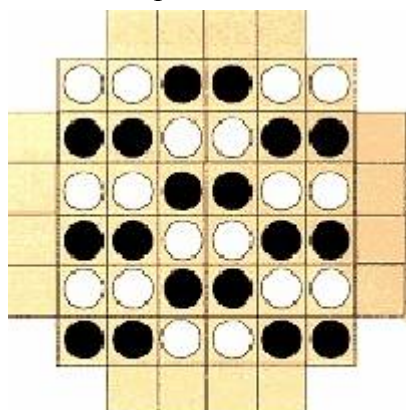
Очень неплохо решена проблема ничьих в различного вида шашках: русских, международных, турецких и т.д. Во всех вариантах шашек есть железное правило - движение возможно только вперед. От столкновения с противником не уйти, сближение с необходимостью означает размены и, конечно же, каждый из игроков постарается сделать эти размены неравными.

Можно назвать игры, в которых реализация этого принципа предполагает наличие у игроков сложной стратегии поведения. При достаточно простой игре – ничья в таких играх станет неизбежной. Например, Рэндзю. Если один из участников решит при первой же возможности ставить тройки, представляющие собой сплошной ряд камней, а второй будет их просто прикрывать, окружая группировку противника, то наиболее вероятный исход такого поединка ничья. Впрочем, чуть более разумное поведение первого игрока будет вынуждать второго к поиску эффективных методов обороны, и ход игры станет достаточно интересным.

Принцип второй. Равенство возможностей

С реализацией этого принципа дело обстоит сложнее. Существуют алгоритмические игры, в которых знание некоего секрета дает одному из игроков, как правило первому, гарантированную победу. Но и в игре с полной информацией, ситуация достаточно сложная. Проблема здесь вот в чем. До начала партии игроки в шашки, шахматы, иную фигурную игру, действительно располагают равными ресурсами и при одинаковой

расстановке никто из них не имеет перевеса. Но уже первый ход ломает симметрию, создавая на доске новую картинку. Новая игровая ситуация полностью создается первым игроком, без учета предыдущего хода второго, по той простой причине, что второй игрок еще не вступил в игру. А вот второму уже приходится учитывать мнение первого в полной мере. Это означает, что первый игрок имеет возможность навязывать свою игру второму, а второму приходится играть от обороны, ожидая ошибки первого или снижения его атакующей активности.



Война Башен

Проблема резко усложняется в играх предполагающих быстрое сближение. Если в Шахматах, Сеги, Чатуранге, серьезный контакт можно отсрочить, а есть игры, например Апокачи (нанайские шашки), в которых от начала игры до полного контакта проходит значительное количество ходов, то например в игре Война Башен (Шашки Фокус), боестолкновение в жесткой форме начинается с первых ходов. То же самое можно сказать о Рэндзю и Го-Бан.

В каком-то смысле проблема первого хода не решаема. Кто-то же должен начать игру. По большому счету ситуацию разрешает сложность игры. Те же шахматы настолько сложны, что потребовались тысячи человеко-

годов усилий, чтобы создать теорию, показывающую преимущество первого хода.

Но иногда, для компенсации преимущества первого хода, второму игроку даются какие-то бонусы или наоборот вводятся ограничения для первого. Такой подход применяется, даже в экстра-сложной игре Го, в которую по японской поговорке играют боги. В Го второй игрок получает бонусные камни, не в том смысле, что ему даются дополнительные ходы, это как бы выигранные очки, засчитанные ему еще до начала партии. В Рэндзю есть понятие фолов – ходов запрещенных для первого игрока. При таком подходе, первый и второй игрок играют в несколько разные игры. Такой подход Рэндзю создает дополнительную интригу. Если первый игрок не сможет быстро выиграть, то преимущество в игре получает уже второй боец. Действительно, лишний камень на доске, если там стоит 2-3 десятка камней на двоих, дает преимущество, а если на доске 100 камней, то один камень уже ничего не решает, а правила фолы остаются.

Но, в общем и целом хотя проблема первого хода, это серьезная задача для каждого разработчика игры, не стоит стремиться к её полному разрешению. Во-первых, вряд ли полное решение возможно, ведь как показывает практика, даже фолы в Рэндзю не дают полного уравнивания шансов. А во-вторых, если игра сложна, то потребуется очень серьезный анализ, чтобы выявить способы реализации преимущества первого хода.

Принцип третий. В игре должна существовать разумная стратегия

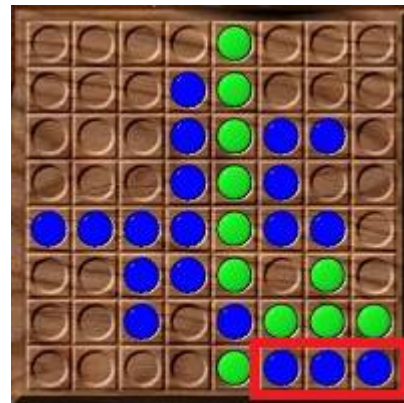
Любой шахматист вам скажет, что залог успеха – это разумно составленный план игры. Но для того, чтобы планирование стало возможным, в игре должны содержаться идеи, использование которых дает преимущество. В шахматах таких идей множество. Например, захват ладьями свободных вертикалей, контроль центра, атака на короля и т.д. Есть базовые идеи и в играх попроще. В Реверси такие идеи дают не фигурные особенности, а география доски. Доска в Реверси обычная, но в силу правил переворачивания шашек, появляются четыре необычных поля – это угловые поля. Шашка, поставленная на них, уже никогда не перевернется. А, захватив угловое поле, можно опираясь на него, строить абсолютно устойчивую конструкцию и далее.

В шашках, русских и международных, таковой идеей является дамка. Шашка, прорвавшаяся на последнюю горизонталь, становится новой фигурой, причем настолько мощной, что она может решить исход поединка. В Чатуранге, есть смысл ценой даже

серьезных жертв захватить трон короля – противника, получив таким образом, контроль над его армией.

Если есть такая идея, то танцуя от неё можно выстраивать и некую стратегию. Вернемся к Реверси. Угловые поля можно захватить только в том случае, если противник выставит шашки на поля, примыкающие к угловому, а это значит, что необходимо стремиться заставить его сделать это. Но заставить сделать ход на примыкающие поля, мы можем только в том случае, если наши шашки будут стоять на полях, примыкающих к тем на которых нам нужны шашки противника и т.д. И вот в наших руках цель и стратегия.

Реверси достаточно простая игра, именно в силу того, что в этой игре только одна сильная стратегическая идея. И здесь кстати мы получаем критерий хорошей игры. А именно, хорошая игра, это не такая игра в которой много фигур и масса сложных правил, а такая, в которой возможно много сильных стратегических идей. Правильность критерия подтверждают два очень ярких примера. Первый пример – это игра Го. В ней только один тип фигур – камень и очень простые правила. Камень ни во что не превращается, правило окружения территории тоже максимально простое, но тем не менее Го одна из сложнейших и интереснейших игр. Второй пример Сеги. Когда-то в Японии существовало несколько вариантов этой игры, в том числе Тай Тай Сеги (Большие Большие Сеги), в которых на двоих игроков было 350 фигур. Однако выжили и стали эталоном не они, а игра с гораздо меньшим полем и меньшим количеством фигур.



Три шашки уже навсегда синие

В заключение

Я считаю, что соблюдение трех указанных принципов достаточно для разработки по настоящему хорошей игры. Повторюсь, не популярной, а именно хорошей. Для популярности нужны несколько другие вещи. Но можно было бы поговорить еще о некоторых нюансах. Например, было бы полезно обеспечить комбинационные возможности игры. Комбинация, это такая последовательность действий, когда один из игроков сначала что-то отдает, заманивая своего противника в ловушку и вынуждая отдать впоследствии еще больше. Исключительно комбинационной игрой являются русские столбовые шашки. В этой игре можно вытащить партию, которая менее опытному игроку покажется безусловно проигранной.

Было бы полезно поговорить о допустимом уровне сложности правил. Не всегда целесообразно стремиться к простым правилам. Если правило необходимо для реализации указанных выше принципов, то оно необходимо. Если правило создает интересные игровые возможности, то о нем следует поразмыслить.

Очень важные факторы – форма и размер доски, количество участвующих фигур, в общем, интересных вещей можно припомнить много, но это уже скорее тема развернутой теории, а я все же считаю, что трех моих принципов вполне достаточно для создания интересной, увлекательной игры.

Виталий Потопахин. Учитель игры