

РАТНЕ ИГРЕ У ИСТОРИЈИ

Да би се добио рат особе које командују јединицама морају да буду што способније за обављање својих дужности. Најлакши тренинг је учење уз игру. Тако је било некад, а тако је и сада.



ОЛОВНИ ВОЈНИЦИ НАШИХ ДАНА

Први писани докази о употреби ратних игара за обуку особа које командују јединицама пронађени су приликом археолошких ископавања у Египту. Фигуре војника, кочија и записи са њиховим карактеристикама, били су део ратне игре, али нису пронађена и правила за ту игру. Кинези су имали Wei-Hai игру која је данас позната под именом Го. Игра није пружала могућност да се научи или увежба командовање војним јединицама, али је од играча захтевала високу интелигенцију и способност за стратегијско размишљање. Нешто касније у Индији се појављује *Chaturanga*, претеча данашњег шаха. Шах је приказивао борбу између две војске али, као што знамо, није узимао у обзир терен. Године 1644. појављује се *The King's Game* у којој се користило око 60 фигура подељених у 14 група. Игра је у основи била веома слична шаху и стога не претерано употребљива у војне сврхе.

Извесни Хелвиг је 1780. године измислио игру у којој су први пут поља за игру утицала на кретање фигура. Играла се на табли са 1.666 поља, а фигуре су представљале различите јединице које су се кретале различитим брзинама (пешадија осам поља, тешка коњица 12...).

Ђорџ Винтуринус 1798. преправља Хелвингову игру и за таблу користи мапу граничне линије између Француске и Белгије.

Барон фон Раисвиц 1811. године прави игру која је уместо мапе користила велики сандук са песком. Игра је користила размеру 1:2.373. Иако је била замишљена да се користи у војне сврхе, брзо је постала популарна забава на пруском и руском двору.

■ КОРИСНО УВЕЖБАВАЊЕ

Артиљеријски поручник Јохан (син Барона фон Раисвица) 1824. године уноси новине у очеву игру. Овај пут пруски принц је озбиљно схвата, и свом генералштабу представља и игру и поручника. Невероватна популарност игре која се звала *Anleitung zur Darstellung militärische manöver mit dem apparat des Kri-*

egsspiels довела је 1828. године до формирања првог клуба за ратне игре. Десет година касније свака регимента у пруској армији имала је по један комплет игре.

Огромној популарности игре доприноси француско-пруски рат (1770–1771) у коме је Пруска победила Француску, што је било скоро невероватно. Наиме, Француска је имала професионалну војску која је важила за вероватно најбољу у Европи, док је пруска војска углавном имала милицију и резервисте (*Reserven und Landwehren*). Многи војни стручњаци широм Европе и Америке проценили су да је пруској победи допринело тактичко вежбање употребом ратне игре.

У Немачкој 1786. године појављује се нова верзија у којој је избачена употреба коцке и уместо ње уведена је улога судије. Измене су биле засноване и на војним искуствима из рата. До краја Првог светског рата скоро све армије користиле су ратне игре за проверу војних операција. Чести су били и случајеви да се у стварности потврди резултат неке од ратних игара.

Између два рата игре су усањоване. Користећи сложеније математичке формуле оне су прецизније давале резултате сукоба. Успешност употребе ратних игара у војне сврхе показао је рат на Пацифику између САД и Јапана. За време рата амерички стратези одиграли су толико ратних игара да их ништа није изненадило (осим појаве камиказа). Заповедник САД на Пацифику, адмирал Честер В. Нимиц, 1960. године у Морнаричком ратном Колеџу, изјавио је: "Рат са Јапаном био је без изненађења јер су овде многи људи у собама за игре, играли толико много различитих комбинација". До рата у Вијетнаму веровало се да ратне игре могу да предвиде већину дешавања, али су искуства из Вијетнама и употреба компјутерских симулација довела до краја њихове значајније употребе, бар када је реч о војним потребама.

Ратне игре које нису биле за потребе обуке старешина већ искључиво за забаву појављују се 1913. године. Чувени писац Х. Џ. Велс (аутор "Рата светова") издаје књигу правила под нео-

бичним насловом: "Мали ратови, игра за дечаке од дванаест до сто педесет година и за интелигентније девојчице које воле игре и књиге". Игру су пратиле оловне фигуре војника и топови са опругом који су изbacивали минијатурну куглу. Ниска цена и једноставна правила учинили су је приступачном свакоме. До 1953. године већина игара била је искључиво са употребом фигура, а 1953. године фирма Avalon Hill уводи нови и још јефтинији начин приказивања јединица – на четвртастим картонима одштампани су симболи јединица. Avalon Hill је наредних година постала водећи произвођач разних ратних игара (само 1962. године продали су више од 20.000 примерака). Увели су, као новину, и употребу шестоугаоника на мапи.

Године 1969. појављује се и часопис *Strategy & Tactics Magazine*, који је скоро у сваком броју доносио по једну игру везану за главну тему броја. Иако је часопис више пута мењао власника, излази и данас. Врхунац продаје ратних игара био је осамдесетих година када се продавало око два милиона примерака годишње. Од деведесетих година на овамо приметан је значајан пад продаје. На то је утицала појава компјутерских игара. Према неким проценама тренутно у САД и Великој Британији имамо више од 100.000 активних играча.

■ ПРЕВЛАСТ КОМПЈУТЕРСКЕ СТРАТЕГИЈЕ

Ратне игре су се с временом поделиле на више врста. Прва подела је према времену у коме се одвија радња у њима – имамо историјске (где је тема игре заснована на стварним дешавањима из прошлости), модерне (тема је претпостављена ситуација у садашњем времену), фантазијске и научнофантастичне. Према начину играња деле се на компјутерске, игре на табли (најчешће са картонским јединицама) и тзв. ратне игре са фигурама (користе се само фигуре и захтевају већу површину за игру). Тренутно се највише у свету играју компјутерске стратегије, јер играчима осим компјутера и игре није потребно ништа више.

Компјутерске игре осим према времену дешавања, делимо у две групе. У првој групи су стратегије на потезе у којима играч често имао неограничено време да размишља. Графички приказ је у почетку био копија игара на табли. Компјутер би углавном био добар противник за такве игре јер процесор није био оптерећен графиком. Велики део процесорског времена одлазио је на прорачунавање потеза и играчи су морали добро да се потруде да надмаше компјутерског противника. Појавом јачих кућних рачунара, на тржиште излазе и стратегије у реалном времену. Код тих игара, рачунар играча не чека на потез. Играч више нема противника који је мудрији већ спретнији.

Иако стратегије у реалном времену чине око 99 одсто свих модерних компјутерских стратегија, таква врста игре заправо врло мало има стратегијских елемената. Популарност им је ве-

ТРАГ НА ИНТЕРНЕТУ

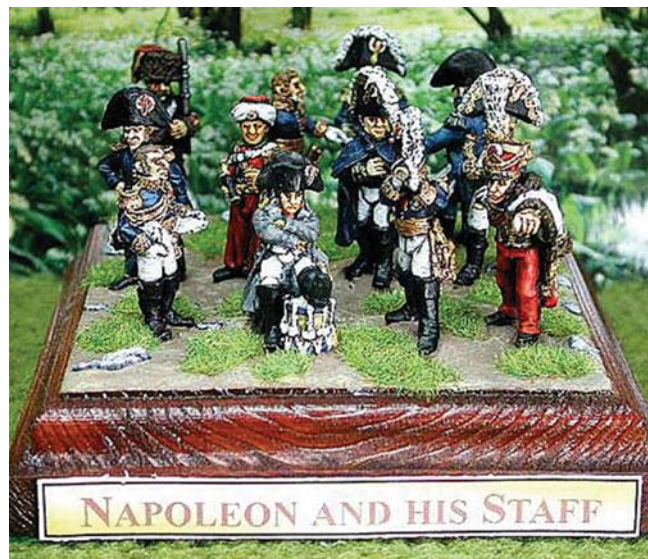
Клубови у којима се могу играти ратне игре на табли или чешће са фигурама постоје и у нашој земљи. У Београду их има неколико, у Новом Саду два и у Зрењанину један. Скоро сви домаћи клубови регистровани су као удружења љубитеља друштвених игара, уколико нису при некој специјализованој продавници, па их можете потражити на "жутим странама".

Постоје и специјализоване продавнице за продају фигура, али је ту далеко мања понуда него на Западу. Водећа земља по броју произвођача фигура и правила за игре је Велика Британија, стога је енглески језик потребан за разумевање правила. Уколико желите да се бавите овим хобијем вероватно ће вам требати још информација, које можете да потражите и преко неког претраживача на Интернету под насловима *Wargames*, *Wargaming*, *Strategy Games* и *Miniature Games*.

лика јер имају добру графику и анимацију и не захтевају претерану интелигенцију. За разлику од стратегија на потезе где се ретко дешава да командујете јединицама мањим од чете, а често командујете и читавим групама армија, стратегије у реалном времену „покривају“ командовање на „нижим“ нивоима.

■ ПОВРАТАК ФИГУРА

Очигледно је време игара са папирним јединицама прошло, јер су компјутери свуда, али се време ратних игара са фигурама вратило. Играње са фигурама обједињује много разноврсних хобија. Потребно је саставити и офарбати фигуре, што изискује доста труда, прецизности, и сликарског и вајарског знања. А како су такве игре често историјске тематике, озбиљни играчи доста времена проведу у потрази за историјским чињеницама и подацима који би допринели већој аутентичности њихових фигура. У зависности од периода, величине армија и тере-



Наполеон и његов штаб

на на коме се игра, користе се фигуре у различитим размерама и величинама. Правило је да се користе фигуре висине 28 мм, али су честе и мање фигуре (20 или 15 мм).

Површина за играње је обично око један метар ширине и два метра дужине. По потреби се такви терени могу и спајати да би се добило веће бојно поље. Терени за игру нису празне плоче, већ се на њих постављају разни објекти и препреке које игрању дају и атрактивност.

Употреба пластичних маса довела је до смањења цена фигура које се користе за игру, али због потребе за мањим серијама, оне су већином металне. Олово је избачено као легура за израду фигура, па се сада користе легуре калаја. Због тога је цена једне фигуре (28 мм) од два до десет евра, а ако не желите да их лично фарбате, рачунајте да се фарбање наплаћује минимум два евра.

Правила која се примењују у игри су бројна али се подразумева да играчи добро познају стране језике (енглески обавезно). Вероватноћа се у игри решава употребом обичне коцке, али је све чешћи случај да се користе "коцке" (полиедри) са 10 или 20 страна. Удаљености на табли се по правилу мере у инчима (око 2.5 центиметара), јер су правила претежно "увезена" из Велике Британије. Игре са фигурама углавном се играју на потезе где играчи наизменично повлаче одређени број потеза, а постоје и динамичне верзије у којима готово да нема јасно одвојених потеза. Трајање "битке" је око један сат, а може да потраје и три па и четири сата. ■

Игор ВАСИЉЕВИЋ