

## ***Го или ШАХМАТЫ? Сравнение стратегических игр: шашки, шахматы, сянци, сёги, го. 2018.***

В данной публикации представлен углублённый анализ логических игр, моделирующих реальный военный конфликт: локально-стратегических (*шашки, шахматы, сянци, сёги*) и глобально-стратегических (*Го*). Первая группа игр моделирует непосредственно *генеральное сражение* на уничтожение *локальных* сил противника. *Го* представляет собой цельную модель военно-политического противоборства, в котором ставится задача приобретения *глобального выигрыша (территории)*. Уничтожение одной из групп *локальных* сил противника в *Го (сэмэай)* является лишь частностью в общем рисунке игры.

За основу анализа взяты теория и практика, стратегия и тактика военного дела и самих логических игр. Согласно выделенным из них критериям реалистичности (логической игры как модели военного противоборства) оцениваются: свойства игровых сил, свойства игрового боя, боевой потенциал игровых сил, стратегические и тактические приёмы. Рассматриваются сильные и слабые стороны существующих логических игр, их стратегические и тактические ограничения.

Наконец, эта заметка – очередная попытка понять, что именно делает Го таким особенным. В чем состоят главные различия между главной стратегической игрой Востока (Го) и главной стратегической игрой Запада (шахматами).

## ОГЛАВЛЕНИЕ



<b>Часть I. Соответствие стратегических игр реальным военным действиям. Критерии реалистичности.....</b>	<b>3</b>
Свойства игровых сил.....	8
Свойства игрового боя.....	9
Боевой потенциал игровых сил.....	12
Стратегические приёмы.....	16
Тактические приёмы.....	19
Итоговая оценка.....	22

# СООТВЕТСТВИЕ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР КАК МОДЕЛЕЙ ВОЕННОГО ПРОТИВОБОРСТВА РЕАЛЬНЫМ ВОЕННЫМ ДЕЙСТВИЯМ. СРАВНЕНИЕ ПО КРИТЕРИЯМ РЕАЛИСТИЧНОСТИ

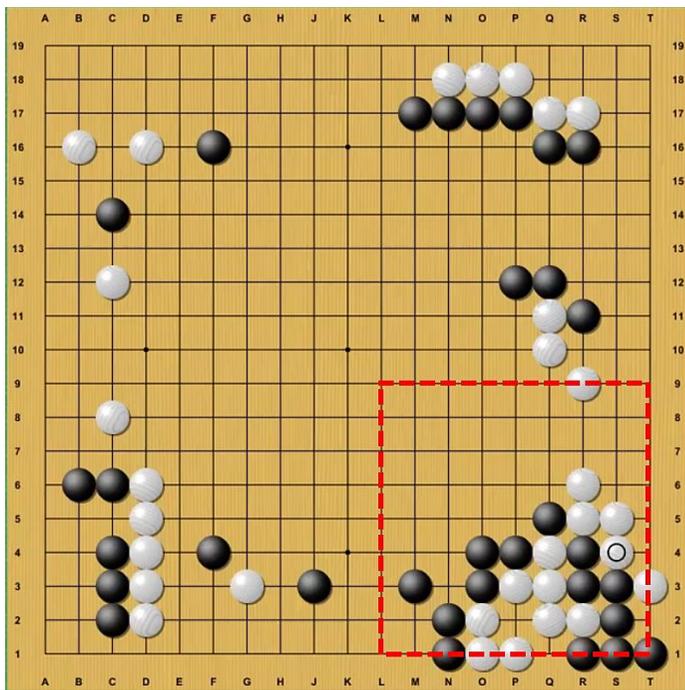
Аналізу подвергаються наступляючыя класічныя стратэгічныя ігры:



Все настольные логические игры, а также спортивные командные игры, в той или иной степени – и в том или ином масштабе – моделируют реальное военное противостояние. Они нацелены на соперничество в области стратегии и тактики ведения противостояния группы сил. Прямого – при непосредственном участии нескольких игроков от каждой стороны (спортивные командные игры), или опосредованного – с участием только одного игрока с каждой стороны, имеющего в своем распоряжении группу игровых сил (фигур, фишек, камней). Чем в большей степени такое интеллектуальное (или физическое) противостояние соответствует в своей сути реальным военным действиям, на моделирование которых оно направлено, тем оно разнообразнее, сложнее и престижнее.

Большая часть таких игровых моделей реального военного противостояния моделируют непосредственно генеральное сражение. Поэтому целью игры является разгром локальных сил противника. Это выражается в таких игровых формах, как взятие ворот (футбол, хоккей, гандбол и др.), корзины (баскетбол) или очковой зоны (регби, американский футбол); мат королю (шатрандж, шахматы, макрук, сянци, чанги, сёги) или лишение соперника хода (шашки). Как следствие, в играх, моделирующих генеральное сражение, тактика востребована больше, чем стратегия, и потому развита лучше.

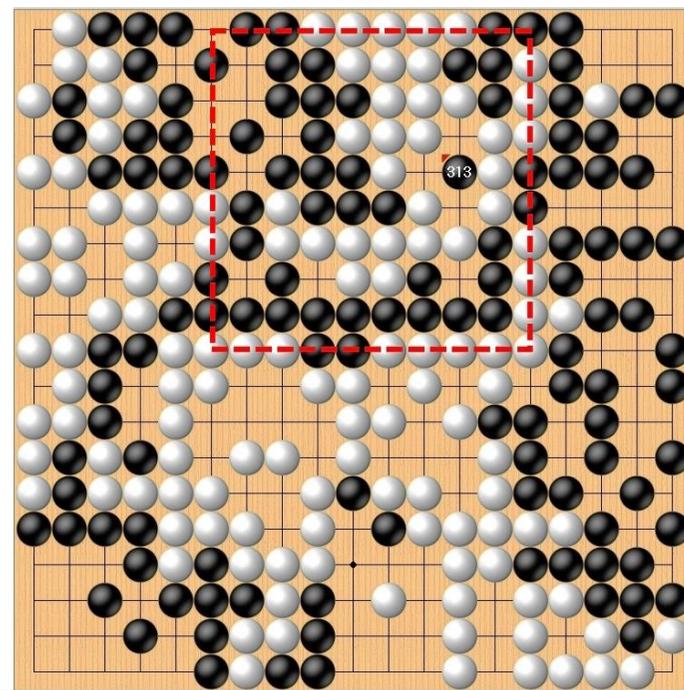
Единственной «большой» логической игрой, ориентированной не на моделирование генерального сражения, а на *ведение войны* в целом, является Го. Целью игры в Го является не полное уничтожение локальных сил противника, а, прежде всего, приобретение глобального выигрыша (территории). Фактически, шахматные игры в рамках терминологии Го представляют собой типичный *сэмэй* – сражение двух изолированных групп на уничтожение. Благодаря своей масштабности, отраженной на доске размерностью 19x19 пересечений, Го включает в себя одновременно несколько таких локальных сражений. Полный разгром противника в них не является самоцелью игры Го, которое ставит перед игроком более широкие задачи. Поэтому Го превосходит шахматные игры в стратегической глубине, но уступает им в проработке тактических деталей.



Пример сэмэй из партии профессионалов: [Чэнь Яо](#) (9р) – [Шин Чинсо](#) (8р). [Анализ](#) Игоря Бурнаевского (бд РФГ).

В правом нижнем углу на участке гобана (игрового поля), соразмерном шахматной доске (8x8 клеток), завязался бой чёрной и белой групп на уничтожение.

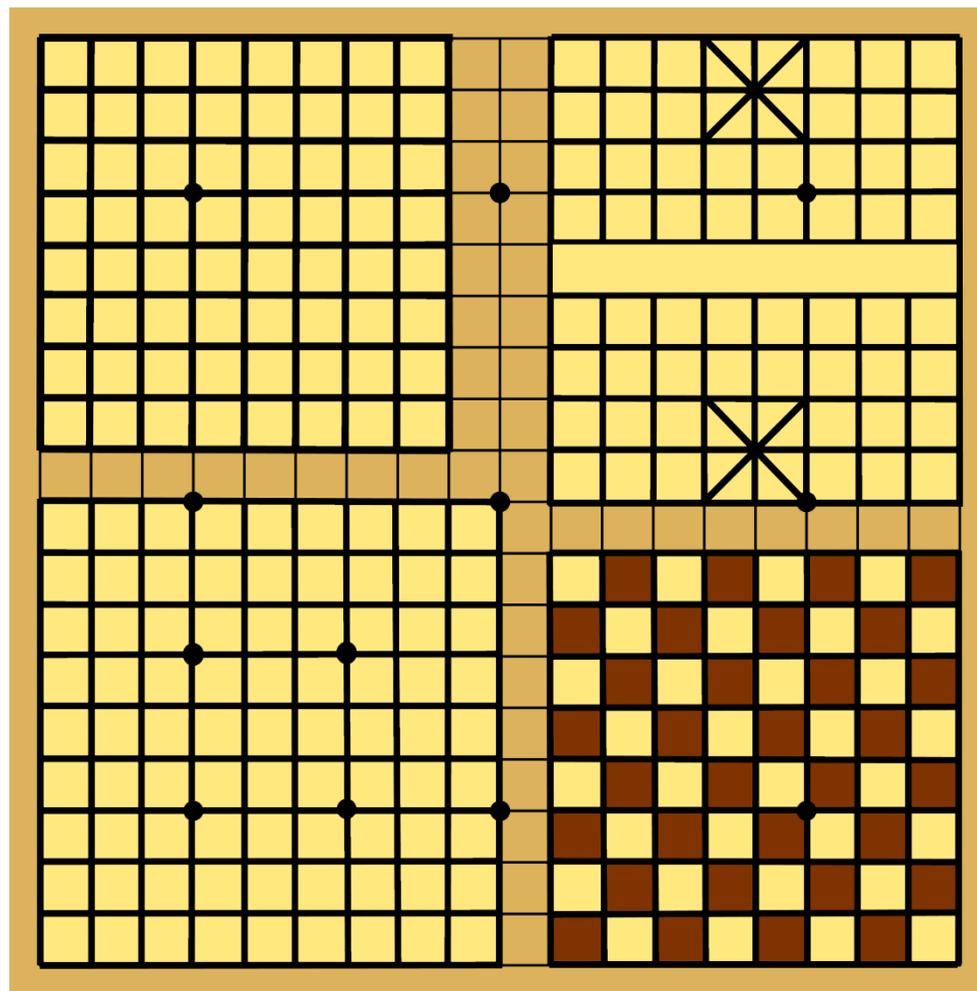
В других углах и на сторонах гобана начинается борьба за господство над территорией.



Пример сэмэй из партии автора на игровом сервере [Tygem](#).

В Центре и на верхней стороне на участке гобана, соразмерном доске для игры в сёги (9x9 клеток), завязался бой нескольких чёрных и белых групп на уничтожение.

Выигрывающий сэмэй 313-й ход автора чёрными принёс ему более 60 очков (31 пленный камень + 31 очко территории) и позволил победить, компенсировав преимущество белых в территории на других участках.



***Наглядное сравнение масштабов логических игр:***

*На гобане расчерчены доски для игры во все главные локально-стратегические игры современности (слева-направо сверху-вниз): [макрук](#), [сянци](#), [сёги](#), [шахматы/шашки](#).*

*Игровое пространство игры Го настолько широкое, что все они легко помещаются внутри него, даже не соприкасаясь друг с другом. Сопоставление масштабов игр позволяет убедиться, насколько стратегически ограниченные задачи решаются в играх шахматного типа.*

В силу того, что анализируемые логические игры относятся к играм с полной информацией, из оценочных критериев реалистичности в целях «чистоты эксперимента» исключен элемент случайности. Например, фактор погоды (дождь, снег, заморозок) или фактор стихийного бедствия (тропический циклон, оползень, наводнение).

Нижеприведённые критерии согласованы с такими, а также другими источниками специальной литературы, как:

#### **Военное дело:**

- Малявин В.В. (перевод с китайского языка). *Тридцать шесть стратагем*. 2000. «Белые альвы».
- Клаузевиц К. *О войне*. 1998. ИК «Логос».
- Жомини Г. *Стратегия и тактика в военном искусстве*. 2011. «Центрполиграф»
- Свечин А.А. *Стратегия*. 1927. Изд. «Военный вестник».
- Миддельдорф Э. *Руководство по тактике*. 1957. «Издательство иностранной литературы».
- Резниченко В.Г. (ред.). *Тактика*. 1984. «Воениздат».
- Воробьев И.Н. *Тактика – искусство боя. Учебник*. 2002. Изд. Общевойсковой академии Вооруженных Сил Российской Федерации.

#### **Логические игры:**

- Murray H.J.R. *A History of Chess*. 1913. Oxford.
- Котов А.А. *Учебник шахматной стратегии*. 2008. Изд. «Russian Chess House».
- Волчок А.С. *Уроки шахматной тактики*. 2003. Изд. «Атолл».
- *Introduction to Chinese Chess (XiangQi) for International Chess Players. A Comparison of Chess and XiangQi*. 2015
- Chinese Xiangqi Association. *Xiangqi Basic Tactics*.
- Ариёси М. *Первый шаг к сёги*. 1995
- Вирный А.Я. *Немного о шашках, но по существу*. 2005. Изд. «Гранд».
- Кагэяма Т. *Лекции по основам го*. 2003. Челябинский Го-клуб & «Восхождение».
- Нагахара Й. *Основные стратегические концепции Го*. 1971

Система оценки критериев реалистичности такова:

<i>S</i>	<i>P</i>	<i>DESCRIPTION</i>
***	3	элемент присутствует в полной мере/высокий показатель
**	2	элемент присутствует ограниченно/средний показатель
*	1	элемент представлен слабо/низкий показатель
-	0	элемент отсутствует/показатель ничтожный

Ниже представлены сводные таблицы критериев реалистичности логических игр, моделирующих генеральное сражение, в соответствие с такими категориями:

- + Свойства игровых сил
- + Свойства игрового боя
- + Боевой потенциал игровых сил
- + Стратегические приёмы
- + Тактические приёмы

## 1) СВОЙСТВА ИГРОВЫХ СИЛ

№	КРИТЕРИЙ	ШАШКИ	ШАХМАТЫ	СЯНЦИ	СЁГИ	ГО
1	Изначальное количественное неравенство сил	-	-	-	-	-
2	Изначальное качественное неравенство сил (отсутствие неких средств или их неравнозначность)	-	-	-	-	-
3	Изначальная неравнозначность боевого потенциала собственных сил между собой (пехота/кавалерия)	-	***	***	***	-
<i>*Шашки: все игровые фишки изначально являются равнозначными («простыми»).</i>						
<i>*Го: все камни имеют одинаковые игровые свойства.</i>						
4	Изначальное наличие средств разной дальности действия (пехота/лучники)	-	***	***	***	-
5	Наличие аналога охраняемой Главной Военной Ставки (ворота, корзина, очковая зона, фигура и дворец короля)	-	***	***	***	-
<i>*Шашки и Го: отсутствует аналог Ставки ввиду изначальной равнозначности всех фишек и камней.</i>						
№	КРИТЕРИЙ	ШАШКИ	ШАХМАТЫ	СЯНЦИ	СЁГИ	ГО
<b>СУММА I: СООТВЕТСТВИЕ КРИТЕРИЯМ</b>		<b>0/5</b>	<b>3/5</b>	<b>3/5</b>	<b>3/5</b>	<b>0/5</b>
<b>СУММА II: БАЛЛЫ</b>		<b>0</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>0</b>

### КРАТКОЕ РЕЗЮМЕ

+ Свойства игровых сил в Го и шашках наименее соответствуют характеристикам реальных воинских соединений. Полное несоответствие данным критериям является одной из редких общих черт, роднящих Го с шашками. Оно является прямым следствием более глубокой древности условной группы шашечных игр в сравнении с их «потомками» – играми шахматного типа.

+ Как видно, категория наиболее общих свойств игровых сил показывает равенство классических шахматных игр между собой. Их количественное соответствие данному критерию реалистичности составляет 60% (3/5).

+ Общее соответствие свойств игровых сил шахматных игр критериям реалистичности в целом не впечатляет. Оно не стоит того внимания, которое уделяется особенностям ходов шахматных фигур. Причиной тому является игровая «уравниловка»: нереалистичное наделение обеих сторон боевыми силами, равными и в количественном, и в качественном отношениях.

## 2) СВОЙСТВА ИГРОВОГО БОЯ

№	КРИТЕРИЙ	ШАШКИ	ШАХМАТЫ	СЯНЦИ	СЁГИ	ГО
1	Отсутствие исчерпывающей информации о боевом порядке противника и его локальных возможностях	-	-	-	*	***
<p><i>*Сёги: структура боевого порядка и его резервы могут быть известны лишь по большей части, поскольку с течением игры взятые фигуры переходят в резерв («руку») противника и возвращаются на доску из-за её пределов. Это создаёт некоторый скрытый позиционный ресурс.</i></p> <p><i>*Го: структура боевого порядка и его локальные резервы могут быть известны лишь отчасти, приобретая завершённую форму в ёсэ. Ресурсы противника в локальной борьбе ограничиваются только размерами игрового войска.</i></p>						
2	Временные задержки (между принятием решения, доведением его до войск и выполнением ими поставленной задачи)	-	-	-	-	-
3	Фактор возможностей и состояния войск (настроение, выучка, потери в технике и личном составе, материальное обеспечение)	-	-	-	-	-
4	Фактор ограниченного количества боеприпасов (взятий)	-	-	-	-	-
5	Уничтожение противника: отдельные боевые единицы	***	***	***	*	***
<p><i>*Сёги: фигуры, побитые и снятые с доски, переходят в резерв («руку») противника и выбывают из игры лишь на время.</i></p>						
6	Уничтожение противника: группы сил	**	-	-	-	***
<p><i>*Шашки: благодаря нарушению принципа «Один удар – одна точка поражения» (см. ниже) взятия в шашках имеют множественный характер. Это позволяет выводить из игры несколько фишек одной серией взятий.</i></p> <p><i>*Го: группа сил может быть взята в «котёл», лишена глаз и дыханий и полностью уничтожена.</i></p>						
7	Непрямое уничтожение противника (изоляция и устойчивый захват)	-	-	-	-	***
<p><i>*Го: существуют способы уничтожения части сил без снятия их с доски (дамэдзумари, лесенка, хомутик).</i></p>						
8	Сохранение ударными боевыми средствами своих боевых свойств в течение игры (напр., танки не могут начать летать)	-	***	***	*	-

<i>*Сёги: все ударные фигуры в сёги, кроме золота, по достижению полей превращения меняют свойства своего хода. Ладья и слон приобретают дополнительные ходы, а серебро, конь и стрелка ходят подобно золоту.</i>						
9	Соблюдение принципа «Один удар – одна точка поражения» (один ход – одно локальное взятие, один удар – один гол)	-	***	***	***	***
<i>*Шашки: в шашках за один ход разрешено любое количество возможных взятий вне зависимости от траектории удара. Тогда как реальный боевой снаряд кругов не наматывает.</i>						
10	Соблюдение принципа поступательного продвижения боевых средств из точки А в точку Б (никакой телепортации)	***	***	***	*	*
<i>*Сёги: правило соблюдается фигурами только до первого размена. Фигуры, взятые у противника и снятые с доски, переходят в резерв («руку») взявшему их игроку и могут быть телепортированы из-за пределов игровой доски практически на любое свободное поле.</i>						
<i>*Го: камни в Го могут быть вынуты из чаши поставлены на любое свободное пересечение, а следовательно, как поступательно развёртываться вдоль своих позиций, так и быть заброшенными в тыл противника.</i>						
11	Возможность получить пространственный перевес (владение углами, сторонами, центром, линиями и рядами, диагоналями, важными пунктами)	***	***	***	***	***
12	Возможность одержать скоротечную победу	***	***	**	*	*
<i>*Шахматы: возможен мат в пределах первых 2-х ходов (дурацкий мат). Ни в одной другой шахматной игре такое стремительное развёртывание атаки невозможно.</i>						
<i>*Шашки: наличие множественных взятий позволяет нанести сопернику решающий материальный ущерб в пределах первых же 5-6 ходов.</i>						
13	Ландшафтные препятствия на поле боя (возвышенности, реки, болота, леса, дороги)	-	-	**	-	-
<i>*Сянци: середина доски разделена «рекой», через которую не могут переходить слоны.</i>						
14	Господствующая высота на поле боя	-	-	-	-	-
15	Возможность постановки искусственных препятствий на поле боя (минные и инженерные заграждения)	-	-	-	-	-
<b>№</b>	<b>КРИТЕРИЙ</b>	<b>ШАШКИ</b>	<b>ШАХМАТЫ</b>	<b>СЯНЦИ</b>	<b>СЁГИ</b>	<b>ГО</b>
<b>СУММА I: СООТВЕТСТВИЕ КРИТЕРИЯМ</b>		<b>5/15</b>	<b>6/15</b>	<b>7/15</b>	<b>7/15</b>	<b>8/15</b>
<b>СУММА II: БАЛЛЫ</b>		<b>14</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>11</b>	<b>20</b>

## КРАТКОЕ РЕЗЮМЕ

+ Плотную группу лидеров в категории свойств игрового боя с небольшим отрывом возглавляет Го. Несмотря на архаичную реализацию свойств игровых сил (равнозначность всех камней), содержание игры, создаваемое ими, наилучше соответствует данной категории. Только Го сумело пересечь 50%-й рубеж соответствия заданным критериям.

+ Самый низкий качественный показатель в данной категории (11 баллов) среди всех локально-стратегических игр показали сёги. Свойства игрового боя, сложившиеся внутри сёгибана (игровой доски), настолько далеки от реальности, что уступают в данной категории даже более архаичным шашкам. Элементы научной фантастики (телепортация из-за пределов доски) и фэнтези (трансформация 5/6 фигур в фигуры с другими боевыми характеристиками) превращают сёги в некую экзотическую головоломку, далёкую в плане содержания игрового боя от права считаться адекватной моделью военного сражения.

+ Общее соответствие локально-стратегических игр критериям реалистичности в категории свойств игрового боя крайне низкое. Только азиатская половина из анализируемых игр соответствует им более чем на 40%. В то время, как «европейские» шахматы и шашки остановились на рубеже 33-40% от свойств реального воинского сражения, включенных в этот небольшой перечень. Причиной тому – невозможность отразить всё богатство военного дела в узких рамках игр, представляющих собой непосредственно модель генерального сражения.

### 3) БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРОВЫХ СИЛ

№	КРИТЕРИЙ	ШАШКИ	ШАХМАТЫ	СЯНЦИ	СЁГИ	ГО
1	Защищенность боевого порядка (начальной расстановки)	***	***	*	**	***
<p>*Шахматы: защищенность боевого порядка составляет 87%.            *Сёги: защищенность боевого порядка составляет 50 – 65%.            *Сянци: защищенность боевого порядка составляет всего 31%.            *Шашки: защищенность боевого порядка составляет 100%.            *Го: любой одиночный камень в процессе развёртывания боевого порядка может быть защищен следующим же ходом.</p>						
2	Дебютное разнообразие боевого порядка (начальной расстановки)	-	*	***	**	***
<p>*Го: количество возможных первых ходов соответствует количеству свободных пересечений – 361.            *Сянци: количество возможных первых ходов составляет 44. Стандартные фигурные манёвры на игровом поле из 90 пунктов – главный стратегический и тактический фактор игры в китайских шахматах.            *Сёги: количество возможных первых ходов составляет 30.            *Шахматы: количество возможных первых ходов составляет 20.            *Шашки: количество возможных первых ходов составляет всего 7 для 64-клеточной доски, и 9 – для 100-клеточной. Показатель совершенно ничтожный.</p>						
3	Скорость развития фигур в дебюте (вывод на свободную атакующую позицию за/между рядом пешек или на взятие)	-	**	***	*	-
<p>*Сянци: среднее количество ходов, полностью развивающих фигуры, менее 2-х (1,5).            *Шахматы: среднее количество ходов, полностью развивающих фигуры, в пределах 2-х.            *Сёги: среднее количество ходов, полностью развивающих фигуры, более 3-х (3,1).</p>						
4	Общевойсковая стратегическая мобильность (доступ ко всей ширине фронта)	**	***	*	***	***
<p>*Шашки: и «простые» фишки, и дамки свободны в своих перемещениях по всему фронту атаки, однако особенности их ходов по диагоналям одного цвета позволяет использовать всего 50% игрового пространства.            *Сянци: 5/16 войска (включая генерала) не способны действовать по всей ширине фронта. Генерал и губернаторы не могут покидать пределы дворца. Генералы не могут противостоять друг другу по одной открытой вертикали (правило «смертельного взгляда»). Слоны не могут пересекать середину доски («реку»).</p>						
5	Общевойсковая тактическая мобильность (свободный переход от атаки к защите, движение вперед/назад)	*	*	*	*	***

*\*Пешки, составляющие до половины шахматного войска, во всех видах шахматных игр не могут ходить назад.*  
*\*Шашки: «простые» фишки в шаках не могут ходить назад, однако могут делать взятия стоящей сзади фишки. Только дамкам разрешено ходить назад. Ходы дамок повторяют передвижения чернопольных шахматных слонов, в которые привнесена шашечная специфика.*  
*\*Го: игроки абсолютно свободны в своём выборе направления хода.*

6	Стратегическая мобильность фигур (доступ ко всей ширине фронта)	*	***	*	***	-
---	---	---	-----	---	-----	---

*\*Шашки: в стартовой расстановке шашек отсутствует аналог фигур. К таковым можно отнести только дамку, проведение в которую может не состояться.*

*\*Сянци: генерал и 4/10 фигур не способны действовать по всей ширине фронта. Губернаторы не могут покидать пределы дворца. Слоны не могут пересекать середину доски («реку»).*

7	Тактическая мобильность фигур (свободный переход от атаки к защите, движение вперёд/назад)	*	***	***	*	-
---	--	---	-----	-----	---	---

*\*Шашки: в стартовой расстановке шашек отсутствует аналог фигур. К таковым можно отнести только дамку, проведение в которую может не состояться.*

*\*Сёги: 4/10 фигур не имеют права на ход назад: 2 коня и 2 стрелки.*

8	Скорость развёртывания оборонительных построений (крепостей, дзёсэки)	-	***	***	**	**
---	---	---	-----	-----	----	----

*\*Шахматы: правило рокировки позволяет выстроить крепость в пределах 4 ходов.*

*\*Сянци: несмотря на отсутствие правила рокировки, существование дворца с 2 охранниками позволяет быстро укрепить оборону генерала.*

*\*Сёги: построение стандартных крепостей (вроде ягуры, ганги или анагумы) занимает порядка 10-12 ходов (за одну сторону).*

*\*Го: в зависимости от сложности дзёсэки, для надёжного ограждения территории требуется порядка 5-10 ходов (за одну сторону).*

9	Прочность оборонительных построений (крепостей)	-	**	*	***	***
---	---	---	----	---	-----	-----

*\*Шахматы: стандартная крепость формации староиндийской защиты включает в себя 5 единиц: 3 пешки, формирующие пешечную цепь, + 2 фигуры.*

*\*Сянци: оборонительные построения здесь лишены пешечного прикрытия; выстроены из слабых, малоподвижных фигур.*

*\*Сёги: стандартная крепость формации ягура включает в себя 10 единиц: 5 пешек, НЕ способных к формированию пешечной цепи, + 5 фигур.*

*\*Го: территория, ограждённая завершённым дзёсэки минимум с двумя глазами, не может быть потеряна.*

10	Общевойсковая ударная мощь в начале игры (не считая превращений)	***	***	*	**	**
----	--	-----	-----	---	----	----

\*Шахматы: коэффициент количества нападений на 1 поле игровой доски составляет 1,8.  
 \*Сянци: коэффициент количества нападений на 1 поле игровой доски составляет менее единицы – 0,9.  
 \*Сёги: коэффициент количества нападений на 1 поле игровой доски составляет 1,1.  
 \*Шашки: количество взятий за один ход в шашках не лимитировано.  
 \*Го: способ игры развёртыванием камней на доске позволяет атаковать любое пересечение, свободное или занятое камнем противника, в любой момент игры, что даёт коэффициент 1.

11	Общевойсковая ударная мощь: теоретический максимум (100% превращений)	***	***	*	**	***
----	---	-----	-----	---	----	-----

\*Шахматы: коэффициент количества нападений на 1 поле игровой доски возрастает до 5.  
 \*Сянци: коэффициент количества нападений на 1 поле игровой доски возрастает незначительно – до 1.  
 \*Сёги: коэффициент количества нападений на 1 поле игровой доски возрастает до 1,8.  
 \*Го: коэффициент количества нападений на 1 поле игровой доски не возрастает, однако с течением игры создаётся возможность для убийства целых групп вплоть до 20-30 камней противника.

12	Бой на дальней дистанции (артиллерийская дуэль)	*	***	***	**	*
----	---	---	-----	-----	----	---

\*Шашки: только дамки способны вести маневренный бой на дальней дистанции. Количество фишек, проведённых в дамки, может варьироваться от 1 до нескольких. Однако проведение в дамки может и вообще не состояться.

\*Сёги: только 2 фигуры (ладья и слон) способны вести маневренный бой на дальней дистанции. Дополнительной возможностью является захват в «руку» дальнобойной фигуры противника. Стрелки, способные однократно «протрелить» всю доску, лишены способности двигаться в стороны.

\*Го: единственным способом вести бой на дальней дистанции является борьба с помощью ситё (лесенки) и ситё-прерывателя.

13	Возможность выиграть сражение с дальней дистанции	*	***	***	*	-
----	---	---	-----	-----	---	---

\*Шашки: только дамки способны делать взятие других шашек с дальней дистанции. Однако проведение дамки может и вообще не состояться.

\*Сёги: особенности правила вброса фигур из «руки» в значительной степени нивелируют возможности выиграть партию, заматовав короля с дальней дистанции.

14	Фронтальный бой на ближней дистанции (прилегающие поля/пункты спереди)	***	***	*	***	***
----	--	-----	-----	---	-----	-----

\*Шахматы и сёги: суммарное количество полей в легальных позициях, пробиваемых пешками и фигурами во фронтальном ближнем бою, превышает 25.

\*Сянци: суммарное количество полей в легальных позициях, пробиваемых пешками и фигурами во фронтальном ближнем бою, равняется 10.

*\*Шашки: суммарное количество полей в легальных позициях, пробиваемых «простыми» фишками во фронтальном ближнем бою, начинается от 19. При этом количество взятий за один ход не ограничивается.*  
*\*Го: каждый камень, выставленный на гобан, в зависимости от позиции на гобане «забывает дыхание» сразу всем (2-4) прилегающим пунктам во всех направлениях.*

15	Тыловой бой на ближней дистанции (прилегающие поля/пункты сзади)	***	**	*	**	***
----	--	-----	----	---	----	-----

*\*Шахматы и сёги: суммарное количество полей в легальных позициях, пробиваемых фигурами в тыловом ближнем бою, равняется 12.*  
*\*Сянци: суммарное количество полей в легальных позициях, пробиваемых фигурами в тыловом ближнем бою, меньше 10, а именно 4.*  
*\*Шашки: суммарное количество полей в легальных позициях, пробиваемых «простыми» фишками в тыловом ближнем бою, аналогично показателям фронтального ближнего боя. При этом количество взятий за один ход не ограничивается.*

№	КРИТЕРИЙ	ШАШКИ	ШАХМАТЫ	СЯНЦИ	СЁГИ	ГО
	СУММА I: СООТВЕТСТВИЕ КРИТЕРИЯМ	11/15	15/15	15/15	15/15	11/15
	СУММА II: БАЛЛЫ	22	38	27	30	29

## КРАТКОЕ РЕЗЮМЕ

- + С большим отрывом данную категорию выигрывают шахматы. Сочетая в себе беспрецедентную огневую мощь, крепкую защиту и превосходную мобильность фигур, шахматное войско демонстрирует высочайшие боевые характеристики. Однако целый ряд ограничений в правилах не позволяет реализовать эту мощь в полной мере, загоня её в т.н. эпидемию ничьих.
- + Боевой потенциал игровых сил шахматных и шашечных игр обособлен в родственные кластеры, из которых «шахматный» кластер опережает количественно на 4 категории «шашечный» (15:11).
- + Несмотря на отсутствие фигур с повышенной ударной мощностью и, как следствие, отсутствие «артиллерийской дуэли» в бою на дальней дистанции, игровое войско Го не уступает в боевом потенциале азиатским шахматным играм.
- + Несмотря на ряд жестких ограничений в дебюте и мобильности боевых единиц, невозможности построения устойчивой крепости как таковой, высокая ударная мощь шашек, основанная на множественных взятиях, позволяет показать достаточно пристойные показатели шашечной игры в боевом потенциале.

#### 4) СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ

№	КРИТЕРИЙ	ШАШКИ	ШАХМАТЫ	СЯНЦИ	СЁГИ	ГО
1	Возможность манипулировать выбором времени и места игры как спортивного сражения (в спорте высших достижений)	*	*	*	*	*
<i>*Данная возможность ограничена сроками и регламентом официальных турниров и чемпионских матчей под эгидой организаций, регулирующих каждую игру.</i>						
2	Возможность создать коалицию и привлечь третью сторону в свои ряды	-	-	-	-	-
3	Возможность ввести дополнительные резервы в локальную борьбу	-	-	-	*	***
<i>*Сёги: фигуры, взятые у противника, переходят в резерв взявшего их игрока («руку») для последующего возврата в игру на своей стороне. Их возвращение в игру сопряжено с рядом дополнительных ограничений.</i>						
<i>*Го: данная возможность ограничена только наличием минимум 1-го дамэ после занятия позиции на гобане и игровой целесообразностью.</i>						
4	Принципиальная возможность стратегического планирования операций	***	***	***	***	***
<i>*Стратегическое планирование операций невозможно в играх с неполной информацией, где ход сражения диктуется случайными факторами (раздача в картёжных играх, игровые кости в нардах и т.д.).</i>						
5	Свободный выбор стратегической цели (разгром сил противника/территориальные приобретения)	-	-	-	-	***
<i>*Го: только в Го победа возможна как способом разгрома игровых сил противника, так и путём завоевания территориального превосходства.</i>						
6	Свободный выбор стратегии ведения борьбы (наступательная/оборонительная)	*	***	***	***	***
<i>*Шашки: выбор стратегии в шашках сильно ограничен изначальной равнозначностью всех фишек, невозможностью походить назад, а также принудительным характером боя открытой фишки противника.</i>						
7	Возможность проведения ограниченной кампании	-	-	-	-	-
8	Возможность оперировать отдельными боевыми единицами	***	***	***	***	***
9	Возможность оперировать автономными группами сил	-	-	-	-	***

10	Возможность получить преимущество в глобальном соотношении сил по сумме локальных противостояний	-	-	-	-	***
<p><i>*Во всех локально-стратегических играх существует только одно локальное противостояние игровых сил, направленное на полный разгром сил противника способом постановки мата королю или лишения хода (шашки).</i></p> <p><i>*Го: вмещает в себя сразу несколько локальных противостояний, сопоставимых по масштабу с единственным локальным противостоянием из шахматных игр, которые связаны между собой и влияют на общее положение.</i></p>						
11	Возможность осуществлять маневрирование одновременно на нескольких направлениях	-	-	-	-	-
12	Подготовка пограничных ТВД	-	-	-	-	-
13	ТВД: реализация стратегии сокрушения (стиль Алехина, Каспарова, Ли Седоля)	***	***	**	*	***
<p><i>*Сянци: недостаточно высокие показатели мобильности и ударной мощи позволяют использовать стратегию сокрушения очень ограниченно.</i></p> <p><i>*Сёги: низкие показатели мобильности и ударной мощи игровых сил практически полностью исключают стратегию сокрушения.</i></p>						
14	ТВД: реализация стратегии измора (стиль Карпова, Карлсена, Ли Чхан Хо)	-	***	***	***	***
<p><i>*Шашки: полное отсутствие ходов назад и поперёк доски исключают возможность применения стратегии измора.</i></p>						
15	Усиливающая роль прорыва в тыл противника (превращение/убийство группы)	***	***	*	***	*
<p><i>*Сянци: единственной и слабой формой усиления после прорыва в тыл является обретение пешками права ходить вбок после пересечения «реки».</i></p> <p><i>*Го: камни не меняют своих боевых свойств в течение игры, но удар в критическую точку в тылу противника способен уничтожить его группу.</i></p>						
<b>№</b>	<b>КРИТЕРИЙ</b>	<b>ШАШКИ</b>	<b>ШАХМАТЫ</b>	<b>СЯНЦИ</b>	<b>СЁГИ</b>	<b>ГО</b>
<b>СУММА I: СООТВЕТСТВИЕ КРИТЕРИЯМ</b>		<b>6/15</b>	<b>7/15</b>	<b>7/15</b>	<b>8/15</b>	<b>11/15</b>
<b>СУММА II: БАЛЛЫ</b>		<b>14</b>	<b>19</b>	<b>16</b>	<b>18</b>	<b>29</b>

## КРАТКОЕ РЕЗЮМЕ

- + В стратегической категории критериев реалистичности Го имеет настолько же подавляющее преимущество, что и шахматы в боевом потенциале игровых сил. Соответствие заданным критериям превышает у Го 70%, что сразу на 20% выше чем у ближайшего преследователя (сёги). Качественный показатель в 29 баллов на 1/3 опережает аналогичный показатель шахмат.
- + Из достаточно ровной группы игр шахматного типа в данной категории выделяются шахматы. Чуть уступая сёги в количественном показателе, шахматы качественно отличаются от родственных азиатских игр за счет более полноценной реализации стратегии сокрушения. Это стало возможным благодаря их высочайшему боевому потенциалу.
- + Общее соответствие локально-стратегических игр критериям реалистичности в категории стратегических приёмов весьма скромное. Все, кроме сёги, едва превышают 40%-й показатель из минималистического перечня стратегических приёмов, присущих реальному военному делу.

## 5) ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ

№	КРИТЕРИЙ	ШАШКИ	ШАХМАТЫ	СЯНЦИ	СЁГИ	ГО
1	Произвольный выбор боевого порядка (тактическая схема начальной расстановки)	-	-	-	-	***
2	Возможность эшелонирования боевого порядка	***	-	-	-	***
<i>*Шашки: благодаря стартовой расстановке в несколько рядов (3 – в русских шашках, 4 – в международных), шашки являются единственной локально-стратегической игрой, в которой возможно эшелонирование боевого порядка в ходе игры.</i>						
3	Возможность использовать новые боевые средства, которые ранее отсутствовали	-	-	-	-	-
4	Расчет тактических вариантов с учетом введения в бой новых сил противника	-	-	-	*	***
<i>*Шахматы, сянци, шашки: введение в бой новых сил отсутствует. Расчет вариантов ведётся исключительно с учетом материала, размещенного на доске изначально и убывающего в процессе игры.</i>						
<i>*Сёги: введение в бой новых сил присутствует ограничено с помощью фигур, снятых с доски и перемещенных в свой резерв («руку»). Это делает расчет вариантов на сёгибана математически сложнее, чем в других шахматных играх или шашках.</i>						
<i>*Го: введение в бой новых сил представлено в полной мере. Расчет вариантов целиком строится с учетом вероятного введения в бой новых сил противника, что придаёт ему наивысшую сложность в логических играх.</i>						
4	Возможность построить сомкнутый защищенный строй пехоты (пешечная цепь, стенка)	***	***	-	-	***
<i>*Сянци: все пешки изолированы. До «реки» они могут двигаться только вперед и делать взятия соответственно этому; за «рекой» они приобретают способность ходить и делать взятия также вбок, однако малое количество пешек и убывание их числа после пересечения «реки» делает построение пешечной цепи практически невозможным.</i>						
<i>*Сёги: пешки могут делать взятия только впереди стоящих фигур и при сбросе «из руки» не могут размещаться на одной вертикали. Это делает невозможным построение пешечной цепи.</i>						
5	Возможность сформировать огневую батарею (сдвоенные или строенные дальнобойные фигуры)	-	***	***	**	-
<i>*Шахматы: огневые батареи могут быть сформированы парой ладей, пары ладья + ферзь, пары ладей и ферзя, а также парой слона и ферзя.</i>						

<i>*Сянци: огневые батареи могут быть сформированы парой ладей, парой пушек, а также сочетанием ладьи и «смертельного взгляда» короля при атаке на короля противника.</i>					
<i>*Сёги: огневая батарея может быть сформирована в «штатном порядке» только парой ладьи + стрелка. Например, при краевой атаке Судзумэ дзасси (воробьиное копьё). Также такая батарея может быть сформирована после взятия в «руку» одноимённой фигуры противника парой ладей, парой стрелок или парой слонов. Однако, возможность сброса в защиту фигуры из «руки» в значительной степени обесценивает тактическое значение огневой батареи в сёги.</i>					
7	Возможность маскировки игровых сил	-	-	-	-
<i>Элементы маскировки на стадии формирования боевого порядка (стартовой расстановки) присущи только мёртвым бирманским шахматам – <a href="#">ситтуину</a>.</i>					
8	Возможность использования ложных объектов и применения демонстративных действий	-	-	-	-
9	Угроза нападения	***	***	***	***
10	Угроза уничтожения (взятия)	-	***	***	***
<i>*Шашки: взятие в шашках имеет принудительный характер, поэтому угроза его сделать без дальнейшего съедения фишки невозможна.</i>					
11	Стандартные приёмы (двойной удар, вскрытое нападение, перегрузка, последняя горизонталь, проходная пешка; хасами, прилипание, соединение, разрезание, удар в плечо и др.)	**	***	**	***
<i>*Сянци: ввиду отсутствия превращения пешки её проведение на последние ряды не представляет собой самостоятельного тактического приёма.</i>					
12	Форсирующие приёмы (отвлечение, уничтожение защиты, блокировка, связка, перекрытие, освобождение линии/поля; сэнтэ-ходы, кикаси и др.)	**	***	***	**
<i>*Сёги: все фигуры, кроме коня, наделены способностью взятия фигуры противника, стоящей на пути её движения вперёд. Конь наделён способностью прыгать через другие фигуры. Поэтому прямая блокировка в сёги невозможна.</i>					
13	Разрушающие приёмы (извлечение короля, вскрытие линий, разрушение позиции рокировки, крепости, захват полей; разделение, уменьшение, вторжение, глазовыдавливающие тэсудзи и др.)	*	***	**	***

*\*Сянци: отсутствуют позиции для рокировки и полноценные аналоги крепостей; в сянци генерал не имеет права покидать пределы дворца.*

*\*Шашки: не представлен целый пласт тактических приёмов, присущих локально-стратегическим играм шахматного типа. Это связано с отсутствием фигуры короля (генерала) и его тактического обеспечения.*

14	Окружение	*	*	*	*	***
----	-----------	---	---	---	---	-----

*\*Во всех логических играх, кроме Го, полное окружение сил противника с лишением его возможности хода в любом направлении является трудно осуществимым.*

15	Наличие аналога выброса воздушного десанта	-	-	-	**	***
----	--	---	---	---	----	-----

*\*Сёги: сброс фигур из «руки» нарушает принцип поступательного продвижения боевых средств из точки А в точку В, выводя такое действие за грань реальности. Сброс в сёги представляет собой классический пример телепортации из научной фантастики, материализуя боевую единицу на ТВД (игровой доске) буквально ниоткуда. При этом сбросу подлежат только фигуры, взятые в «руку» у противника, что накладывает ограничения на количество и качество вбрасываемых сил. Однако сёги – это единственная классическая локально-стратегическая игра, включающая в себя аналог высадки десанта. Неудивительно, что, согласно М. Ариёси (9 дан), тэсудзи сбросов составляют наибольшую часть тактики в сёги.*

*\*Го: специфика игры способом постепенного выставления камней на доску даёт неограниченные возможности по «десантированию» игровых сил на гобан.*

№	КРИТЕРИЙ	ШАШКИ	ШАХМАТЫ	СЯНЦИ	СЁГИ	ГО
СУММА I: СООТВЕТСТВИЕ КРИТЕРИЯМ		7/15	8/15	7/15	9/15	11/15
СУММА II: БАЛЛЫ		15	23	17	21	33

## КРАТКОЕ РЕЗЮМЕ

- + Сопоставление с реальным военным делом развенчало устоявшийся миф о том, что Го – искусство больше стратегическое, чем тактическое. Сохраняя столь же подавляющее преимущество по рассматриваемым критериям, что и в стратегической категории, Го раскрыло недюжинный тактический потенциал, даже превысив свой стратегический качественный показатель.
- + «Малым лидером» среди локально-стратегических игр являются шахматы. Прежде всего, за счет гармоничного развития всех сторон тактики ведения боя, отраженных в рамках игрового сражения за шахматной доской.
- + Общее соответствие локально-стратегических игр критериям реалистичности в категории тактических приёмов практически идентично ситуации с приёмами стратегическими. Количественное исключение составляют сёги, «выросшие» до 60%.
- + Стабильно блекло в стратегическом и тактическом ракурсах смотрятся шашки. Железные тиски игровых ограничений для локально-стратегических игр сказываются на них сильнее, чем на шахматных играх.

## 6) ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА

	<i>ШАШКИ</i>	<i>ШАХМАТЫ</i>	<i>СЯНЦИ</i>	<i>СЁГИ</i>	<i>ГО</i>
<b>СУММА I: ПРОЦЕНТ СООТВЕТСТВИЯ КРИТЕРИЯМ</b>	<b>29/65 (44%)</b>	<b>39/65 (60%)</b>	<b>39/65 (60%)</b>	<b>42/65 (64%)</b>	<b>41/65 (63%)</b>
<b>СУММА II: БАЛЛЫ</b>	<b>65</b>	<b>106</b>	<b>87</b>	<b>89</b>	<b>111</b>

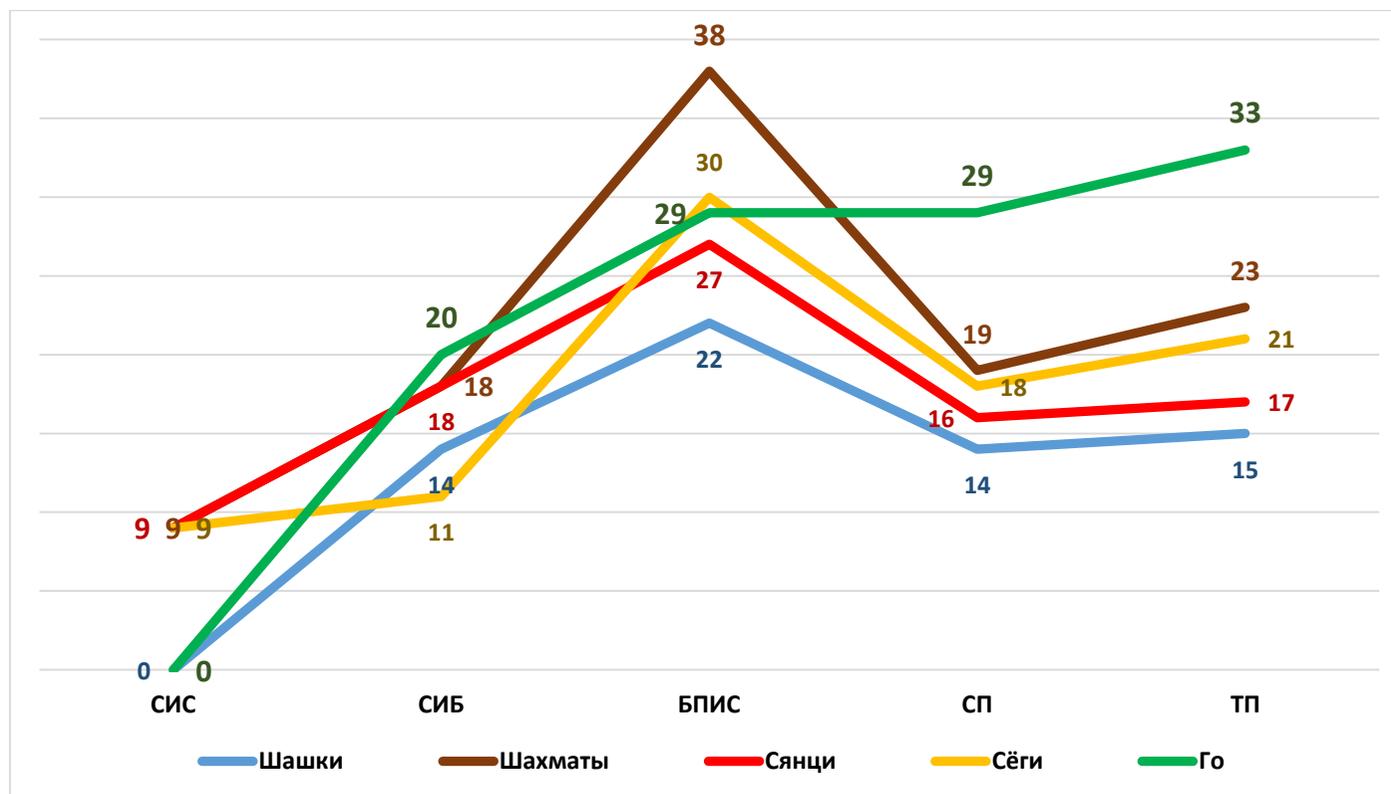
### СВОДНАЯ ТАБЛИЦА

<i>№</i>	<i>ВИД</i>	<i>РЕГИОН</i>	<i>КАЧЕСТВЕННЫЙ КРИТЕРИЙ</i>	<i>КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ КРИТЕРИЙ</i>
1	Го		111	63%
2	Шахматы		106	60%
3	Сёги		89	64%
4	Сянци		87	60%
5	Шашки		65	44%

### КРАТКОЕ РЕЗЮМЕ

- + Данный анализ показывает, что наиболее адекватной моделью военного противоборства за игровой доской является Го. В качественном отношении Го – самая приближенная к реальному военному делу игра.
- + Некритически отставая от Го, самой всесторонне развитой локально-стратегической игрой являются шахматы. Они же со значительным отрывом представляют собой наиболее полноценную модель генерального войскового сражения.
- + Самой экзотической моделью генерального сражения являются сёги. Включая в себя одновременно элементы научной фантастики и фэнтези, сёги являются сложной головоломкой, разительно отличающейся от шахмат, сянци, чанги и макрука.
- + Самой слабой и наиболее удаленной от реального войскового сражения игровой моделью являются шашки.
- + Все игровые модели, подвергнутые анализу по критериям реалистичности, показали серьезные пробелы в возможностях моделирования реального сражения. Третья часть предложенных критериев не нашла отражения в лучших из них.

ДИАГРАММА КАТЕГОРИЙ



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В зависимости от предпочтений в настольных логических играх, анализ по критериям реалистичности можно использовать в качестве рекомендации для начинающих любителей:

- + Для тех, кому наиболее важна приближенность игры к реальному воинскому бою (СИБ), существуют *Го*, *шахматы* и *сянци*.
- + Тем, кто прежде всего тяготеет к высоким огненным качествам игровых сил (БПИС), стоит обратить внимание на *шахматы*.
- + Тем же, для кого самой важной частью игры является её стратегическая и тактическая составляющие (СП, ТП), никак нельзя пройти мимо *Го*. Древнейшая логическая игра человечества тотально превосходит в этих категориях всех остальных.