

Аксиомы игры

Сразу хочу уточнить, что речь пойдет не об аксиомах в полном смысле этого слова, так как этот термин понимает математика. Скорее – это некоторые достаточно достоверные утверждения, опираясь на которые, можно сформулировать разумную игровую стратегию. А так как эти аксиомы не являются частью строгой теории, то я не буду ограничиваться одной лишь формулировкой, а постараюсь излагать их несколько более пространно. И еще одно важное замечание. Опять таки, в силу того, что этот список аксиом не представляет собой строгой теории, изложение будет несколько бессистемным. Собственно аксиомы, являясь основой возможной системы, сами по себе не нуждаются в классификации.

Аксиома контроля пространства

Эта аксиома описывает стратегическую цель фигурной игры на доске, то есть в игре фигурами в некотором игровом пространстве. Содержательно эта аксиома утверждает, что стратегическое превосходство достигается за счет большего владения пространством. Обоснование этой аксиомы следующее. Цель фигурной игры заключается в уничтожении фигур противника. Это очевидно. Уничтожение фигур достигается тактическими ударами. В любой игровой позиции возможно дерево продолжений, среди которых может находиться эффективный тактический вариант. Вероятность существования такого варианта тем выше, чем больше множество продолжений. А объем множества продолжений определяется контролем пространства. Чем большим игровым пространством вы владеете, тем больше у вас и тактических вариантов. Это суть аксиомы. Следует также рассмотреть и само понятие контроля, что оно означает.

Аксиома контроля пункта игрового пространства

Кто контролирует пункт игрового пространства? Если оба игрока будут пытаться поставить в этот пункт свою фигуру, не считаясь с потерями и ведя борьбу только за этот пункт, то игроком ее контролирующим будет считаться тот игрок, который может занять его, потеряв при этом меньше материала нежели его противник.

У этой аксиомы есть одно слабое место. Фигуры, участвующие в борьбе за пункт игрового пространства, могут принимать участие в борьбе и за другие пункты и проигрыш одного из них, вполне может компенсироваться выигрышем в других. На этом основана комбинационная борьба, принцип которой - жертва во имя большего выигрыша в последующих ходах. Поэтому данную аксиому, для того, чтобы она стала полезной необходимо расширить с учетом общего множества пунктов игрового пространства.

Сделать это можно следующим уточнением. Пусть дано множество пунктов игрового пространства, за которые игроки могут вести борьбу. Проведем локальный бой за каждый из этих пунктов, так как будто другие не существуют. Если один из игроков выигрывает большую часть боев так как это описано выше, то он реально контролирует большую часть игрового пространства, так как в этом случае возможности его противника в реализации комбинационного удара очевидно меньше. Единственно хочу заметить, что это предположение не более чем правдоподобное, а не точное, как и все предположения упомянутые в этой статье.

Аксиома ключевого пункта

Предыдущая аксиома предполагает стратегическое равенство пунктов игровой доски. Однако, это не может быть так. Значимость игровых пунктов определяется не только геометрией доски, но и расположением на ней фигур. Поэтому в конкретной ситуации могут быть пункты более или наоборот менее значимые для игры.

Таким образом, содержанием аксиомы является утверждение о том, что пункты игрового пространства стратегически на равны и среди них могут быть пункты, потеря которых будет критической для позиции. То есть их потеря будет означать приобретение противником стратегического превосходства достаточного для победы.

Признак ключевого пункта достаточен один, и его можно определить на основе предыдущей аксиомы контроля пункта игрового пространства. Допустим, вы рассчитали на основе предыдущей аксиомы карту обладания игровыми пунктами для двух игроков и допустим количественно зона влияния обоих игроков одинакова. Если после захвата одного из пунктов перерасчет зон влияния показывает рост зоны влияния одного из игроков более чем на захваченный пункт, то этот пункт ключевой.

Аксиома центра

В фигурных играх на симметричных, однородных (одинаковых во всех направлениях от центра) досках, при наличии большого количества фигур, центр имеет значение ключевого пункта, в том смысле, как это предполагает предыдущая аксиома. Существенно значимо здесь наличие большого количества фигур. Это означает значимость аксиомы только для дебютных стадий игры.

Аксиома живой группы

Название «живая группа» я взял из терминологии Го. В Го живая группа – это группа, которую нельзя уничтожить. Содержанием этой аксиомы является утверждение, что основой эффективной обороны является построение живых групп. А живой группой в общем смысле назовем группу фигур взаимозащищающих друг друга таким образом, что уничтожение любой из фигур группы будет означать для противника потери большие нежели приобретения.

Аксиома атакующей группы

Основой атаки является живая группа, такая что: эту группу можно перестраивать не теряя оборонительного потенциала, то есть после перестройки она остается живой и во множестве ее конфигураций достаточно много атакующих построений, то есть угроз фигурам противника.