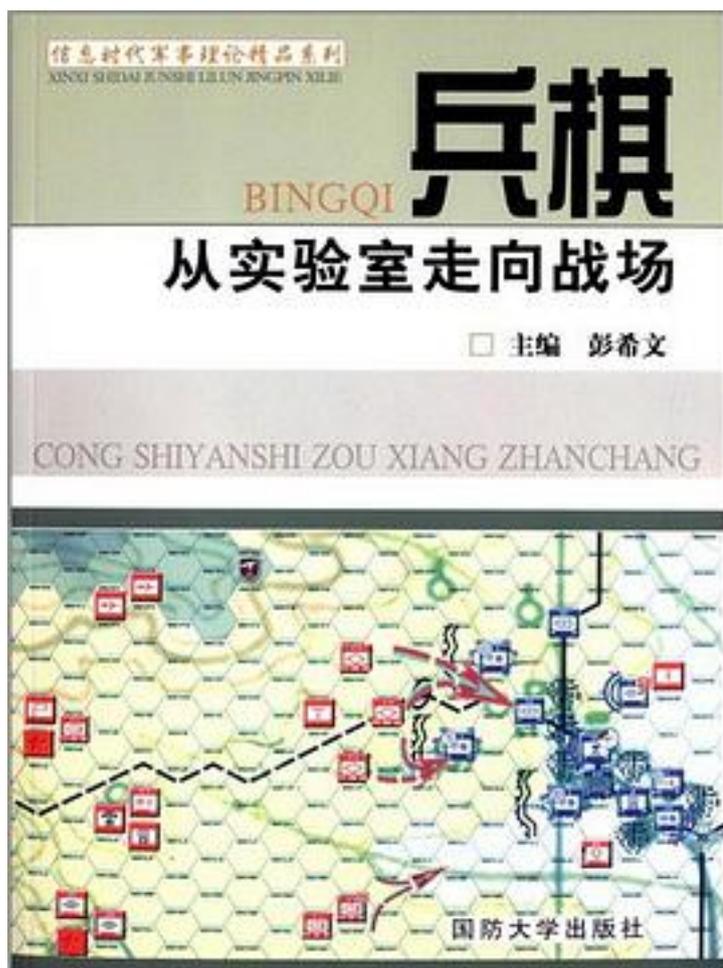


兵棋



[兵棋_下载链接1](#)

著者:彭希文

出版者:国防大学出版社

出版时间:2013-8-1

装帧:平装

isbn:9787562620587

《兵棋:从实验室走向战场》内容简介:总结近现代作战模拟方法,大体可以划分为五类:实兵演习、沙盘或图上作业、兵棋推演、计算机仿真、军事运筹分析。不同的方法

有着不同的侧重点，适用于达成不同的目的。军队作战训练，应根据各个领域的不同需要，综合采用不同的方法，解决不同的问题。兵棋推演起源于军事人员以研究作战问题为初衷的手段创新，是基于历史的经验总结方法来探索作战问题。兵棋的精髓在于人与人的思维较量。而兵棋赖以推演的保证，是根据战争实践总结成的规则体系，规则是兵棋的核心，规则规定了在模拟的战场上，各种作战力量可以做什么、不可以做什么，以及怎么做会产生什么结果。兵棋推演与其说是一种方法，不如说是一种思路，那就是“根据规则进行较量”。这种思路在古今中外的军事史上曾经屡见不鲜，只不过这种思路直到1811年才由一位名叫莱斯维茨的普鲁士人把它与看得见、摸得着的器材融合成一体，使其超越了思路的层面，成为与具体器材相结合的特定行为。

作者介绍:

目录: 第一章绪论

第一节兵棋的基本概念

一、广义兵棋

二、狭义兵棋

三、兵棋概念

第二节兵棋的分类

一、按照推演工具和平台分

二、按照裁决方式和依据分

三、按照运用级别和层次分

四、按照用途和目的分

第三节兵棋的主要特征

一、博弈性

二、实践性

三、随机性

四、简明性

五、趣味性

第四节兵棋与其他作战模拟的关系

一、兵棋推演与沙盘推演和图上作业的联系与区别

二、兵棋推演与军事运筹分析的联系与区别

三、计算机兵棋与我军其他计算机作战模拟的联系与区别

四、兵棋与实兵演习的联系与区别

第二章兵棋的历史沿革

第一节兵棋的萌芽

一、原始作战模拟雏形

二、棋戏的形成与推广

第二节兵棋的诞生

一、严格式兵棋的诞生

二、自由式兵棋的诞生

三、现代兵棋诞生于普鲁士的主要原因分析

第三节兵棋的早期发展

一、兵棋在德国的推广与初步运用

二、兵棋在英国的传播与发展

三、兵棋在俄国和日本的传播与发展

四、兵棋在美国的传播与发展

第四节兵棋走向成熟

一、德军广泛运用兵棋

二、日军兵棋推演热潮的兴起

三、俄罗斯兵棋推演政治氛围浓

四、美国兵棋更趋科学

第五节兵棋的飞跃发展

- 一、专业兵棋推演机构的建立
 - 二、计算机兵棋的兴起与发展
 - 三、民间兵棋的发展
 - 四、兵棋成为现代战争的必备工具
- ### 第三章兵棋的主要功能与作用
- #### 第一节兵棋在军队作战训练中的功能与作用
- 一、指挥和决策训练
 - 二、辅助决策
 - 三、作战理论创新
- #### 第二节兵棋在我军作战模拟发展中的地位作用
- 一、兵棋推演可以筑牢我军作战模拟的根基
 - 二、兵棋设计可以解决部分作战因素难以模拟的问题
 - 三、兵棋推演可以扩大我军作战模拟的人才基础
- ### 第四章兵棋要素
- #### 第一节作战空间的抽象——棋盘
- 一、棋盘的定義
 - 二、棋盘的分类
 - 三、棋盘的量化
- #### 第二节作战力量的抽象——棋子
- 一、棋子的定义
 - 二、棋子的分类
 - 三、棋子的赋值
- #### 第三节作战时间的抽象——回合
- 一、回合的定义
 - 二、回合的确定
 - 三、回合的作用
- #### 第四节作战行动的抽象——规则
- 一、表示战争要素
 - 二、限定行动条件
 - 三、裁决行动结果
- #### 第五节作战偶然性的抽象——骰子
- 一、骰子的定义
 - 二、骰子的作用
 - 三、骰子的应用
- #### 第六节作战背景的设置——想定
- 一、想定的定义
 - 二、想定的作用
 - 三、想定的内容
 - 四、兵棋想定的编写
- ### 第五章兵棋的基本原理
- #### 第一节兵棋模拟战争的内涵
- 一、从历史上讲，兵棋是战争经验的结晶
 - 二、从功能上讲，兵棋是一种战争“预实践”工具
 - 三、从推演上讲，兵棋是一种“认知战”
 - 四、从应用上讲，兵棋是一种方法论
- #### 第二节兵棋的机理
- 一、兵棋通过运用相似性原理模拟战争基本要素
 - 二、兵棋通过规则体现战争规律
 - 三、兵棋通过对抗推演体现战争过程
 - 四、兵棋通过骰子取随机概率表示作战中的偶然性与必然性
- #### 第三节兵棋的哲学思维方法
- 一、辩证性思维方法
 - 二、批判性思维方法
 - 三、现实性思维方法

四、整体性思维方法

第四节 兵棋的科学性需要兵棋设计方法的科学性

- 一、兵棋运用现代科学系统行为方法，可从功能的角度上模拟战争
- 二、兵棋运用现代科学系统结构方法，可从结构的角度上模拟战争
- 三、兵棋运用现代科学系统工程方法，可从优化的角度上模拟战争

第五节 兵棋的客观与主观的矛盾

- 一、客观与主观的矛盾对立是兵棋矛盾运动的突出特征
- 二、客观与主观的矛盾统一是兵棋矛盾运动的主要特征
- 三、客观与主观的矛盾变化是兵棋矛盾运动的显著特征

第六章 兵棋赋值

第一节 赋值的概念及内涵

- 一、赋值相关概念
- 二、赋值定义及内涵

第二节 赋值的作用意义

- 一、赋值是兵棋推演分析决策的前提
- 二、赋值是兵棋对抗裁决的基础
- 三、赋值的科学性决定着兵棋的成败

第三节 赋值的特点

- 一、广泛性
- 二、相关性
- 三、相对性
- 四、可靠性

第四节 赋值分类

- 一、按作用分
- 二、按性质分
- 三、按获取途径分
- 四、按表现形式分

第五节 赋值的原则

- 一、平衡性原则
- 二、统一性原则
- 三、可用性原则
- 四、层次性原则
- 五、概略性原则

第六节 赋值的影响因素

- 一、兵棋设计目的
- 二、兵棋类型
- 三、裁决方法
- 四、数据精度
- 五、分辨率
- 六、作战单元内在属性

第七节 赋值方法

- 一、试验调研法
- 二、指数抽象法
- 三、同类借鉴法
- 四、类比平衡法
- 五、历史分析法
- 六、层级聚合法
- 七、专家评估法

第八节 赋值的步骤

- 一、赋值准备
- 二、确定赋值种类
- 三、分析影响因素
- 四、确定赋值方法
- 五、修改完善

第九节赋值示例
示例一：机动力赋值
示例二：战斗能力赋值

.....

第七章兵棋系统设计
第八章兵棋规则
第九章兵棋推演
第十章兵棋的应用
第十一章兵棋的现状与发展趋势
附录一兵棋运用实例
附录二台湾玉山兵推揭秘
附录三外军兵棋介绍
..... [\(收起\)](#)

[兵棋_下载链接1](#)

标签

军事

战棋

兵棋

设计

oices

评论

虽然目录翻看，大多是普通的内容，但仔细看看，发现还是有很多自己的东西。尤其本书总结了兵棋在我国的发展历史，值得一读

[兵棋_下载链接1](#)

书评

[兵棋_下载链接1](#)