



УКРАЇНА

(19) UA

(11) 51617

(13) C2

(51) 6 G06F19/00

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІОПИС
ДО ПАТЕНТУ НА ВИНАХІД

(54) СПОСІБ АВТОМАТИЗОВАНОГО ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1

2

(21) 96083309

(22) 27 01 1995

(24) 16 12 2002

(86) PCT/EP95/00296, 27 01 1995

(31) P4402419 3

(32) 27 01 1994

(33) DE

(46) 16 12 2002, Бюл. № 12, 2002 р

(72) Ейба Петер, DE

(73) Ейба Петер, DE

(56) DE № 4222896, 1994

(57) 1 Спосіб автоматизованого проведення змагань, за яким визначають групи учасників гри, які грають один проти одного за принципом випадковості, проводять гру з відповідним автоматичним визначенням переможців ігрового раунду, визначають виявлених переможців в групах учасників гри наступного раунду до фінальної гри та закінчують гру з оцінкою змагання, який відрізняється тим, що спочатку здійснюють повідомлення варіанта гри або змагання і виклик учасників для участі в змаганні на одному або декількох електронних індикаторах (2), доступних

для багатьох потенційних учасників гри протягом визначеного проміжку часу, після чого здійснюють введення ідентифікаційних даних відповідних учасників гри в пристрій зчитування даних (3), з'єднаний з індикатором (2), до досягнення визначеної кількості учасників гри

2 Спосіб за п. 1, який відрізняється тим, що результат змагання, визначений по закінченні гри з оцінкою змагання, показують на електронному індикаторі (2)

3 Спосіб за п. 1 або 2, який відрізняється тим, що визначений результат змагання роздруковують

4 Спосіб за будь-яким з пп. 1-3, який відрізняється тим, що введення ідентифікаційних даних осіб здійснюють шляхом вставляння чіп-картки в пристрій зчитування даних (3)

5 Спосіб за будь-яким з пп. 1-4, який відрізняється тим, що учасника гри, який перший за всіх вводить свої ідентифікаційні дані, визначають як керівника змагання, який шляхом повторного введення своїх ідентифікаційних даних може закінчити змагання

Винахід стосується способу для автоматичного проведення змагань, наприклад, електронних ігор

Відомий спосіб автоматичного проведення змагань, наприклад, електронних ігор, відповідно до якого здійснюють визначення груп учасників гри, які грають один проти одного, проведення гри з відповідним автоматичним визначенням переможців ігрового раунду, визначення виявлених переможців в групах учасників гри наступного раунду до фінальної гри та закінчення гри з оцінкою змагання (DE 42 22 896). При цьому носій даних, який містить інформацію про учасників та етапи управління, вводиться в один або декілька зчитувачів пристроїв, де дані приймаються лічильним блоком, а потім звідси визначається склад пар першого раунду змагань. Цей склад пар далі показується на індикаторному пристрої і проводиться відповідна гра. Після закінчення гри носій інформації про учасників гри вводиться в визначений послі-

довності, наприклад, спочатку переможець, в зчитувачі пристрої, звідки визначається результат змагань з допомогою управління лічильним блоком. При цьому окремі фази проведення змагань устатковлюються в строгій послідовності відповідно до носіїв інформації, введених в зчитувачі пристрої, так, що особи необхідні для проведення змагань, як керівники змагань або гри, не потрібні. Так як до того ж введення необхідної інформації здійснюється з допомогою носіїв інформації з машинним зчитуванням, тобто клавішне введення інформації не передбачене, то не допускаються помилки при введенні інформації і припиняються будь-які можливості маніпуляцій.

При такому способі до початку змагань після включення приладу спочатку вставляється бажана системна картка в вікно зчитувача пристрою, так, що обчислювальний пристрій може прийняти на себе програму, відповідну потрібному змагання, наприклад, систему К.О., систему подвійного

(13) C2

(11) 51617

(19) UA

К о Точно також можна вводити різні варіанти проходження гри або змагання з допомогою подібної карточки. Хоч цей спосіб в принципі виправдав себе, він потребує на початку змагань ще відповідного регулювання між учасниками гри, яке повинно вибрати варіант змагань або гри з допомогою карточки. При цьому потрібна згода учасників гри для того, щоб вибрати з допомогою карточки бажаний варіант гри або змагань. Однак цієї карточки часто немає під рукою, наприклад, вона відкладена, так що змагання неможливо почати або можна почати з затримкою. До того ж часто відсутність бажаного варіанта гри часто приводить до суперечки, так що знову таки керівник гри повинен вирішити, який варіант тепер вибрати. Крім того, на змаганнях з великою кількістю учасників гри при визначенні варіанта гри даного змагання часто присутні не всі учасники гри, з-за цього можуть виникнути затримки.

В основі даного винаходу полягає задача удосконалення в цьому відношенні способу відповідно DE 42 22 896, щоб і початок змагань проходив в бажаний мірі автоматизовано і відбувався безперешкодний хід змагань.

Поставлена задача вирішується тим, що в спосіб автоматичного проведення змагань, наприклад, електронних ігор, відповідно до якого здійснюються визначення груп учасників гри, які грають один проти одного, проведення гри з відповідним автоматичним визначенням переможців ігрового раунду, визначення виявлених переможців в групах учасників гри наступного раунду до фінальної гри та закінчення гри з оцінкою змагання, відповідно до винаходу спочатку здійснюються повідомлення варіанта гри або змагання і виклик для участі в змаганні на одному або декількох електронних індикаторах, доступних для багатьох потенційних учасників гри протягом визначеного проміжку часу, після чого здійснюються введення ідентифікаційних даних відповідних учасників гри в пристрій зчитування даних, з'єднаний з індикатором до визначеної кількості учасників гри.

Результат змагання, визначений по закінченні гри з оцінкою змагання, показується на електронному індикаторі, а визначений результат змагання розпечатується.

Введення ідентифікаційних даних осіб здійснюється шляхом вставлення чіп-карточки в пристрій зчитування даних.

Учасник гри, який перш за все вводить свої ідентифікаційні дані, визначається як керівник змагання, який шляхом повторного введення своїх ідентифікаційних даних може закінчити хід змагання.

Зокрема шляхом повідомлення та виклику на участь в змаганні на електронному індикаторі потенційні учасники гри можуть "записати" себе на відповідне змагання шляхом введення особистих ідентифікаційних даних протягом заданого проміжку часу. Завдяки цьому, можливо інформування окремої особи з допомогою індикатора до "запису" про відповідний варіант гри або змагання, а вона потім вирішує, чи бажає прийняти участь в відповідному варіанті гри або змаганні. Як тільки досягається передбачене число учасників гри для відповідного змагання, автоматично розпочинається

жеребкування угруповань учасників гри. Можливо також, що декілька гравців зареєструються заздалегідь на відповідний варіант гри, а потім, по досягненні передбаченої кількості учасників гри, викликаються окремі гравці.

Таким чином, особливо при змаганнях між різними районами може здійснюватись об'ява варіанта гри, так, що гравці, які живуть віддалено один від одного, можуть приймати участь у змаганнях. Це, наприклад, доцільно для швидких електронних ігор, якщо, наприклад, групи гравців по 4 гравці в кожній, в восьми районах бажають приймати участь в значному турнірі з 32 гравцями. Виклик чи повідомлення відповідного варіанта гри (наприклад, при швидкій електронній грі) здійснюється при цьому переважно центральним обчислювальним вузлом, який посиляє відповідне повідомлення через ланку мережі (контур), особливо через телефонну мережу загального користування, підключеним модулям. Таким чином, учасники гри, які мають доступ до такого роду модуля з електронним індикатором, заявляють про свою зацікавленість в участі в об'явленій грі. В залежності від зацікавленості потенційних учасників гри змагання таким чином може бути складене через декілька секунд або хвилин і тим самим негайно починається.

Інші ознаки та переваги запропонованого способу випливають з наступного опису приклада виконання на основі креслення. При цьому показано

Фіг 1 принципова схема системи для проведення способу, і

Фіг 2 схема послідовності окремих етапів способу.

Фіг 1

- 1 - перший модуль системи
- 2 - індикаторний пристрій
- 3 - пристрій зчитування даних
- 4 - електронно-обчислювальний пристрій
- 5 - модемний пристрій
- 6 - телефонна мережа
- 7 - наступні модулі системи
- 8 - центральний обчислювальний пристрій
- 9 - пристрій спряження
- 10 - ігровий припад

Фіг 2

- a) - повідомлення про проведення змагання
- b) - введення даних
- c) - жеребкування
- d) - визначення переможця
- e) - визначення наступного раунду
- f) - оцінювання змагання та визначення нового списку

На фіг 1 показана принципова схема системи для автоматичного проведення змагань. Система 1 включає в себе, принаймні, один індикаторний пристрій 2 (переважається однак декілька таких пристроїв) для повідомлення відповідного варіанта змагань. На індикаторі 2 поряд з викликом на участь в змаганні може показуватись також інструкція по здійсненню змагання для інформації зацікавлених учасників гри, а також, наприклад, список кращих останнього зіграного змагання. На основі такої інформації учасник гри може вирішити, чи приймати йому участь в відповідному об'явленому змаганні. Для "запису" на це змагання він може ввести в пристрій 3 зчитування даних, з'єднаний з

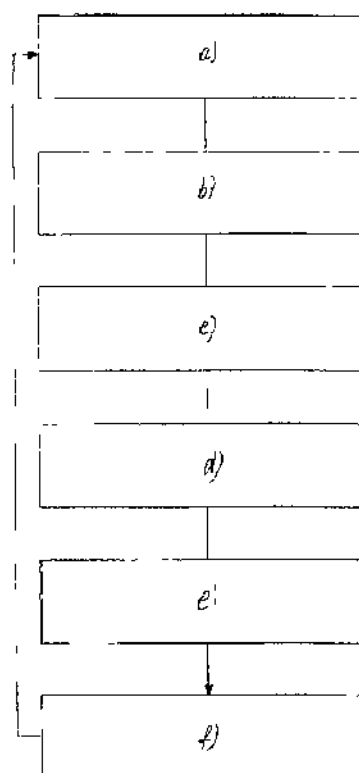
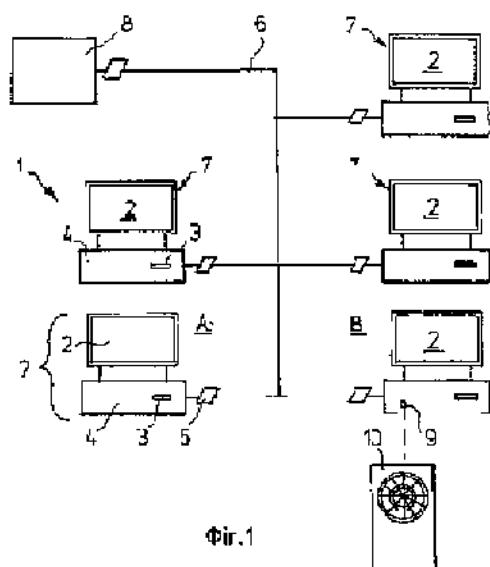
індикатором 2, свої ідентифікаційні дані, особливо шляхом вкладання своєї чіп-картки. Дякуючи цьому, його особисті ідентифікаційні дані вводяться в електронно-обчислювальний пристрій 4, який також з'єднаний з індикатором 2, і відповідні "дані запису" і кількість зацікавлених потенційних учасників гри актуалізується. Ці дані можуть передаватися на початку змагань через мережу передачі даних на відстань всім підключеним індикаторним пристроям 2, наприклад, підводиться з допомогою модемного пристрою 5 до телефонної мережі 6, так що і інші учасники гри зв'язані діалоговим режимом і можуть встановити відповідний заявочний статус на змагання, а також зареєструватися на змагання шляхом вкладання чіп-картки.

Переважає чиним, індикатор 2, пристрій зчитування даних 3 і електронно-обчислювальний пристрій 4 виконані в вигляді обчислювального пристрою персонального комп'ютера, причому, індикатором може служити звичайний телеекран, а пристрій 3 зчитування даних складається, наприклад, з пристроєм зчитування чіп-карток, який вмонтовано замість дисководу дискет або постійних плат. Модулі 7, які утворені таким чином, можуть бути з'єднані через мережу 6 також з центральним обчислювальним пристроєм 8, який координує більшу кількість приєднаних до нього модулів 7 і управляє їх індикаторами , *

На фіг 2 показана принципова діаграма послідовності автоматичного проведення змагань. Як згадувалось вище, етапи способу а) повідомлення про проведення змагань показується на електронному індикаторі 2 протягом заданого проміжку часу, причому цей індикатор 2 доступний декільком потенційним учасникам гри. Після проведення "Запису" на етапі способу б) = "Введення даних", закінчується в короткий час запис на участь в змаганні, особливо тоді коли досягнута задана кількість учасників. Далі визначаються окремі групи або пари, які грають один проти одного, і особливо проводиться жеребкування по принципу випадковості. Після проведення відповідної гри, переможець в електронних іграх, наприклад, в відомих відеоіграх, d) визначається безпосередньо в відповідному модулі 7. Далі на етапі е) визначаються групи для наступного раунду, так, наприклад, по системі К. О. через восьму фіналу, чверть

фіналу, півфіналу до самої фінальної гри. На завершальному етапі f) оцінюється змагання і в даному випадку визначається новий список кращих. Після закінчення змагання повідомляється наступна гра знову по етапу а). В залежності від навантаження мережі 6 однак в модулях 7, які не задіяні, уже може об'являтися в той же час наступне змагання, в той час як ще йде турнірна гра. Якщо об'ява протягом заданого проміжку часу не викликає відповідної зацікавленості, то тоді об'являється, наприклад, наступний варіант гри, введеної в центральний обчислювальний пристрій 8, так як в ньому задані зміни по ходу змагання.

Як згадувалось вище, цей спосіб особливо підходить для електронних ігор, наприклад, для так званих відеоігор з важелем управління, які через пристрій спряження 9 підключені до електронно-обчислювального пристрою 4 кожного модуля (порівняй фіг 1). Як ігровий прилад 10 може бути однак передбачений схематично представлений швидкий електронний пристрій, біля якого за кожним модулем 7 можуть грати, наприклад, гості одного ігрового залу в пункті А проти відвідувачів ресторану в пункті В, як це представлено в нижній частині фіг 1. Шляхом приєднання до телефонної мережі 6 можна таким чином звертатись до більшої кількості потенційних учасників гри, які в залежності від настрою або ігрової сили можуть прийняти участь в змаганні, безпосередньо запропонованому і об'явленому на індикаторі 2. Якщо, наприклад, об'являється якраз варіант гри Х, при якому гравці в пункті А можуть конкурувати з гравцями в пункті В, то обидві партії можуть "попередньо записатись" на змагання шляхом вкладання відповідної чіп-картки на участь в змаганні. Носій машиночитаної інформації, який вставляється в пристрій зчитування інформації 3, виконаний переважно в вигляді чіп-картки або картки з магнітною стрічкою. Цей носій інформації включає в себе ідентифікаційні дані осіб, так що суперники по гри узнають один одного і можна скласти список кращих по особам. Це відноситься особливо до так званих клубних карточек, які може придбати потенційний учасник гри, щоб таким чином приймати участь в ігровій системі з великою кількістю потенційних учасників гри.



ДП «Український інститут промислової власності» (Укрпатент)
вул. Сим'ї Хохлових, 15, м. Київ, 04119, Україна
(044) 456 – 20 – 90

ТОВ «Міжнародний науковий комітет»
вул. Артема, 77, м. Київ, 04050, Україна
(044) 216 – 32 – 71