



УКРАЇНА

(19) UA

(11) 55313

(13) A

(51) 7 A63F3/00, A63F1/00

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІ

ОПИС

ДО ДЕКЛАРАЦІЙНОГО ПАТЕНТУ
НА ВИНАХІДвидається під
відповідальність
власника
патенту

(54) СТРАТЕГІЧНА ГРА І СПОСІБ ЇЇ ПРОВЕДЕННЯ

1

2

(21) 2002119541

(22) 29 11 2002

(24) 17 03 2003

(46) 17 03 2003, Бюл. № 3, 2003 р.

(72) Германович Валерій Ігорович, Германович
Сергій Валерійович(73) Германович Валерій Ігорович, Германович
Сергій Валерійович

(57) 1 Стратегічна гра, що містить принаймні два комплекти стилізованих моделей військової техніки, призначених для розташування на гравальному полі з можливістю переміщення, яка відрізняється тим, що комплекти моделей оснащено зброєю, яка має можливість виконувати постріли капсулами і виконано з можливістю дистанційного управління їх переміщенням і виконанням пострілів, а також оснащено датчиками, призначеними для відключення моделей від дистанційного управління при попаданні в них згаданими капсулами

2 Гра за п. 1, яка відрізняється тим, що гравальне поле розділено на ділянки по числу комплектів моделей

3 Гра за п. 1, яка відрізняється тим, що гравальне поле обмежене по зовнішньому і внутрішньому периметру перегородками, призначеними для розміщення між ними гравців і спостерігачів гри

4 Гра за пп. 1, 3, яка відрізняється тим, що внутрішню перегородку виконано прозорою

5 Гра за пп. 1, 3, яка відрізняється тим, що між зовнішньою і внутрішньою перегородками містяться кабінки для гравців, оснащені дисплеями, пультами управління, відеокамерами, засобами зв'язку, призначеними для дистанційного управління моделями, наведенням зброї на ціль і переговорів командира з членами своєї команди і командирів між собою

6 Гра за п. 1, яка відрізняється тим, що вона додатково містить інженерну техніку, яка складається з моделей бульдозерів, екскаваторів, кранів, залізничного і водного транспорту, тягачів, теле-трансляючих засобів зв'язку, суден, паромів

7 Спосіб проведення стратегічної гри, який пе-

редбачає розставляння на ділянках гравального поля комплектів стилізованих моделей військової техніки, переміщення їх, умовну атаку протистоячими сторонами і поступове вибування з гри умовно знищених моделей, зумовлюючи поразку тим гравцем, які залишаться без моделей, який відрізняється тим, що здійснюють дистанційне управління переміщенням моделей гравцями для умовної атаки і оборони протистоячих сторін, при цьому використовують моделі, оснащені зброєю, за допомогою дистанційного управління стріляють капсулами з цієї зброї, а при попаданні в моделі протистоячих сторін, які, крім того, оснащені датчиками, що відключають їх при попаданні від дистанційного управління, досягають поступового вибування моделей з гри

8 Спосіб за п. 7, який відрізняється тим, що для забезпечення повної поразки додатково, крім досягнення поступового вибування моделей з гри, гравці здійснюють захват ділянок протистоячих сторін

9 Спосіб за п. 7 і або за пп. 7, 8, який відрізняється тим, що гравців розміщують за межами гравального поля і протистоячі сторони вибирають командирів, які за допомогою засобів зв'язку здійснюють стратегічні плани, розміщують моделі, укріплюють кордони ділянок, зводять інженерні споруди за допомогою моделей будівельної техніки і транспорту, створюють командні пункти, пункти спостереження, вузли зв'язку, проводять переговори

10 Спосіб за пп. 7, 9, який відрізняється тим, що командирам надають право на присвоєння, підвищення, пониження військових звань, нагородження нагрудними знаками гравців, які досягли особливих успіхів, а також звільнення гравців у разі незадовільного виконання своїх обов'язків

11 Спосіб за будь-яким з пп. 1-10, який відрізняється тим, що як гравальне поле використовують стіл з розмітками ділянок або земельну ділянку, обмежену зовнішньою і внутрішньою перегородками для розміщення між ними гравців

Винаходи відносяться до ігор і можуть бути використані як дорослими для розваг, як навчаль-

но-виховний засіб серед військовослужбовців та курсантів військових закладів, так і дітьми, пере-

(13) A

(11) 55313

(19) UA

важно шкільного віку, для розвитку логічного мислення, прискорення реакції, розширення кругозору взагалі, а головне - для негайного втручання у події, що відбуваються, виховання в собі витримки, вміння орієнтуватися і приймати єдино правильні рішення у складних обставинах, виховання патріотизму, взаємодопомоги і дисципліни

Відома стратегічна гра, (див патент РФ № 2020985 С1 МПК 6А63F 3/00), що містить поділене квадратами гральне поле з розмітками, на який протистоять дві групи різнокольорових фігур, в кожну з яких входять король, кіннотники та піхотинці, один з гравців кидає гральний кубик з цифрами від 1 до 6 і від цифри, яка випала, залежить подальший хід гри у відповідності з пропозованим способом проведення гри

Відома також найбільш близька до винаходу стратегічна гра (див патент України № 36256, МПК 6А63F3/00, А63F1/00 опубл Бюл № 3, 2001 рік), що містить принаймні два комплекти стилізованих моделей військової техніки, призначених для розташування на гральному полі з можливістю переміщення, гральне поле, як і у попередньому рішенні, розділене квадратами, події, що відбуватимуться у грі залежать також від випадкових цифр на гральному кубуку, крім того гра має не менш ніж один додатковий гральний кубик

Відомий також найбільш близький за технічною суттю до винаходу спосіб проведення стратегічної гри (див патент України № 36256, МПК 6А63F3/00, А63F1/00 опубл Бюл № 3, 2001 рік), який передбачає розставляння на ділянках гального поля комплектів стилізованих моделей військової техніки, переміщення їх, умовну атаку протистоячими сторонами і поступове зняття моделей з гального поля, зумовлюючи поразку тим гравцям, які залишаються без діючих моделей, при цьому зняття моделей залежить від кількості очок, набраних протистоячими сторонами при почерговому киданні гального кубика або одночасно декількох гальних кубиків, спосіб проведення гри також враховує кількість квадратів, у яких здійснюється гра, і суворо визначений статус моделей. В цій грі і у способі її проведення спостерігається прагнення наблизити умови гри і її складові до дійсності і особливо характеру сучасного війська, але, на наш погляд, ця спроба не досить вдала. Події в цій грі також залежать від випадкового характеру викидання кубиків, тобто відсутній творчий характер гри, гравці не можуть самостійно приймати рішення щодо активного управління процесом гри, а саме самостійно розпланувати свої ділянки, оскільки цьому заважають розмітки, укріплювати свої кордони, проводити переговори з противником і між собою, вести заплановані гравцями постріли і відповідати при цьому дисциплінарним правилам і субординації

В основу винаходу покладено завдання такого удосконалення стратегічної гри і способу її проведення, при якому за рахунок зміни конструкції основних елементів гри і можливості дистанційного управління як переміщенням моделей, так і пострілами і іншими подіями гри, а також суттєвої зміни самого способу проведення гри забезпечується її творчий характер, а саме розвиток логічного мислення, прискорення реакції, розширення круго-

зору взагалі, а головне можливість активного втручання у події, що відбуваються, виховання у гравців витримки, вміння орієнтуватися у складних обставинах і приймати єдино правильні рішення, виховання патріотизму, взаємодопомоги і дисципліни

Означене завдання виконується завдяки тому, що у стратегічній грі, що містить принаймні два комплекти стилізованих моделей військової техніки, призначених для розташування на гральному полі з можливістю переміщення, згідно винаходу комплекти моделей оснащено зброєю, яка має можливість виконувати постріли капсулами і виконано з можливістю дистанційного управління їх переміщенням і виконанням пострілів, а також оснащено датчиками, призначеними для відключення моделей від дистанційного управління при попаданні в них згаданими капсулами, оптимальним при цьому є, коли гральне поле розділено на ділянки по числу комплектів моделей, гральне поле обмежене по зовнішньому і внутрішньому периметру перегородками, призначеними для розміщення між ними гравців, при цьому внутрішню перегородку виконано прозорою, а між зовнішньою і внутрішньою перегородками містяться kabіни для гравців, оснащені дисплеями, пультами управління, відеокамерами, засобами зв'язку, призначеними для дистанційного управління моделями, наведенням зброї на ціль і переговорів командира з членами своєї команди і командирів між собою, гра стає ще більш цікавою, коли вона додатково містить інженерну техніку, яка складається з моделей бульдозерів, екскаваторів, кранів, залізничного і водного транспорту, тягачів, теле-трансляючих засобів зв'язку, суден, паромів, а у способі проведення стратегічної гри, який передбачає розставляння на ділянках гального поля комплектів стилізованих моделей військової техніки, переміщення їх, умовну атаку протистоячими сторонами і поступове вибування з гри умовно знищених моделей, зумовлюючи поразку тим гравцям, які залишаються без моделей, згідно винаходу здійснюють дистанційне управління переміщенням моделей гравцями для умовної атаки і оборони протистоячих сторін, при цьому використовують моделі, оснащені зброєю, за допомогою дистанційного управління стріляють капсулами з цієї зброї, а при попаданні в моделі протистоячих сторін, які додатково оснащені датчиками, що відключають їх при попаданні від дистанційного управління, досягають поступового вибування моделей з гри, при цьому оптимальним є, коли для забезпечення повної поразки додатково, крім досягнення поступового вибування моделей з гри, здійснюють захват ділянок протистоячих сторін, гравців розміщують за межами гального поля і протистоячі сторони обирають командирів, які за допомогою засобів зв'язку здійснюють стратегічні плани, розміщують моделі, укріплюють кордони ділянок, зводять інженерні споруди за допомогою моделей будівельної техніки і транспорту, створюють командні пункти, пункти спостереження, вузли зв'язку, проводять переговори, а командирам надають право на присвоєння, підвищення, пониження військових звань, нагородження нагрудними знаками гравців, які досягли особливих ус-

пхів, а також звільнення гравців у разі незадовільного виконання своїх обов'язків, як гральне поле використовують стіл з розмітками ділянок або земельну ділянку, обмежені зовнішньою і внутрішньою перегородками для розміщення між ними гравців

Причинно-наслідковий зв'язок між сукупністю ознак, що заявляється і технічними результатами, які досягаються при її реалізації, полягає у наступному

Завдяки тому, що нами запропоновано вести гру з дистанційним управлінням як переміщеннями моделей, так і пострілами, а значить гравці самі з урахуванням своїх особистих творчих і розумових здібностей можуть вести гру, яка ще крім того має додаткові переваги у підготовці гри, проведенні оборони, виконанні команд і розвитку при цьому дисциплінарних рис, ця гра стає неперевершеною для розвитку логічного мислення, прискорення реакції, розширення кругозору взагалі, а головне активного втручання у події, що відбуваються, виховання в собі витримки, вміння орієнтуватися у складних обставинах і приймати єдино правильні рішення, для виховання патріотизму, взаємодопомоги і дисципліни. В грі передбачено всі міри техніки безпеки, про що свідчить наявність обмеження гального поля по зовнішньому і внутрішньому діаметру і кабін для гравців

Конкретний, найбільш простий приклад реалізації способу стратегічної гри за допомогою запропонованої гри № 1

Стратегічна гра може містити таку складову як гральне поле, на ділянках якого розташовують комплекти стилізованих моделей військової техніки протистоячих сторін з можливістю переміщення за рахунок того, що гравці обох команд дистанційно управляють ними, маневруючи при цьому таким чином аби влучити у активно обрану ними модель оскільки всі моделі оснащувались зброєю, яка теж за рахунок дистанційного управління гравцями стріляє мініатюрними капсулами, крім того ці комплекти оснащувались датчиками, призначеними для відключення моделей від дистанційного управління при попаданні в них згаданими капсулами, здійснювали умовну атаку протистоячими сторонами і поступово моделі вибували з гри, зумовлюючи поразку тим гравцям, які залишились без діючих моделей. Моделі можуть бути виконані у вигляді танків, гармат, гелікоптерів, літаків, кораблів, в останньому випадку частина гального поля буде зайнята природним або штучним водоемом і т. ін.

Приклад реалізації винаходів № 2

Стратегічна гра проводиться так, як описано в прикладі № 1, але як гральне поле використовують земельну ділянку, гра ведеться на свіжому повітрі, гральне поле обмежене по зовнішньому і внутрішньому периметру перегородками, між якими розміщувались гравці і спостерігачі гри, внутрішню перегородку виконувалась прозорою для спостерігачів гри, а між зовнішньою і внутрішньою

перегородками містилися кабінки для гравців, оснащені дисплеями, пультами управління, відеокамерами, засобами зв'язку, для дистанційного управління моделями і переговорів командира з членами своєї команди і командирів між собою. Завдяки наявності в кабінах відеокамер гравці мають можливість наводити зброю на ціль. А пульти управління дозволяють командам гравців вести умовну атаку в автоматичному режимі цілеспрямовано, в залежності від планів своїх командирів, в динамічному режимі виконуючи необхідне маневрування та прицільні постріли, при цьому моделі поступово при попаданні в них капсуль вибувають з гри, в залежності від цього протистоячі сторони приймають нові рішення по перегруповуванню, переходячи від нападу до оборони, здійснюють прориви маневром і пострілами для перекриття головної нападу чи захисту найбільш небезпечних місць

Приклад № 3

Всі умови гри аналогічні описаним у прикладах № 1 або № 2, але задля досягнення повної поразки додатково, крім вибування моделей здійснюють захват ділянок протистоячих сторін, що робить гру більш цікавою і завершеною, це робиться за допомогою інженерної техніки, яка складається з моделей бульдозерів, екскаваторів, кранів, залізничного і водного транспорту, тягачів, телетранслюючих засобів зв'язку, суден, паромів. За допомогою інженерної техніки команди гравців виконують завдання по укріпленню позицій на зайнятій території чи забезпечують проходи через важкодоступні місця для найбільш вдалого наступу. А завдяки залізничному транспорту здійснюють передислокацію будь-яких моделей в обраному напрямку у запланований час

Приклад № 4

Всі умови гри можуть співпадати з будь-якими, описаними вище у прикладах № 1 - 3, але додатково протистоячі сторони обирають командирів, які за допомогою засобів зв'язку здійснюють стратегічні плани розміщення своїх комплектів моделей, укріплення кордонів ділянок, зведення інженерних споруд з використанням моделей будівельної техніки і транспорту, створення командних пунктів, пунктів спостереження, вузлів зв'язку, проведення переговорів, командиру дають право на присвоєння, підвищення, пониження військових звань, нагородження нагрудними знаками гравців, які досягли особливих успіхів, а також звільнення гравців у разі незадовільного виконання своїх обов'язків

В такій грі важко поставити крапку, адже вона відповідає будь-яким фантазіям гравців і може містити при проведенні гри додаткові дії, які виникатимуть в уяві гравців, її ігрові можливості необмежені як необмежена уява і фантазія творчої людини взагалі. Тому, безумовно, вона швидко знайде своїх користувачів і буде однією з найулюбленіших ігор як дітей, так і дорослих, крім того вона може використовуватись як навчально-виховний засіб для військовослужбовців

