

SPIS TREŚCI

Przedmowa	9
1. Geneza i rozwój gier wojennych	17
1.1. Gry tradycyjne.....	17
1.2. Modele symulacyjne i komputerowe gry wojenne.....	37
1.3. Gry hobbistyczne.....	84
2. Gra jako zjawisko społeczne	97
2.1. Gra jako model działania.....	97
2.2. Kryteria klasyfikacji gier.....	114
2.3. Podstawowe kategorie i atrybuty gier.....	122
2.4. Gry kierownicze a teoria gier.....	129
3. Projektowanie komputerowej gry wojennej	139
3.1. Prace wstępne.....	147
3.2. Projektowanie koncepcyjne.....	174
3.3. Projektowanie techniczne.....	178
3.4. Projektowanie technologiczne.....	
3.5. Wdrożenie i eksploatacja.....	191
3.6. Symulacja komputerowa jako metoda modelowania procesów walki.....	193
4. Komputerowa gra wojenna ogólnowojskowego związku taktycznego	223
4.1. System informacyjny gry.....	229
4.2. Model terenu.....	236
4.3. Model działań bojowych wojsk zmechanizowanych.....	243
4.4. Model działań bojowych pododdziałów WRiA i odwodów przeciwpancernych.....	284
4.5. Model działania lotnictwa i śmigłowców bojowych.....	298

4.6. Model działań bojowych pododdziałów obrony przeciwlotniczej.....	310
4.7. Model działań bojowych oddziału zaporowego.....	323
4.8. Informacje wynikowe przeznaczone dla użytkowników gry.....	331
4.9. Role i reguły gry.....	337
5. Koncepcja wykorzystania KGW-OZT.....	343
Zakończenie.....	353
Bibliografia.....	361