



УКРАЇНА

(19) UA (11) 49143 (13) U
(51) МПК (2009)
G07F 17/00

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ
І НАУКИ УКРАЇНИ

ДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІ

ОПИС ДО ПАТЕНТУ НА КОРИСНУ МОДЕЛЬ

видається під
відповідальність
власника
патенту

(54) ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВОГО АВТОМАТА ЯК РОЗВАЖАЛЬНОГО АПАРАТА

1

2

(21) u200907763

(22) 23.07.2009

(24) 26.04.2010

(46) 26.04.2010, Бюл.№ 8, 2010 р.

(72) СЛЮСАРЕНКО ОЛЕКСАНДР АНАТОЛІЙОВИЧ, ТКАЧЕНКО ВАДИМ ВІКТОРОВИЧ

(73) СЛЮСАРЕНКО ОЛЕКСАНДР АНАТОЛІЙОВИЧ, ТКАЧЕНКО ВАДИМ ВІКТОРОВИЧ

(57) Застосування ігрового автомата як розважального апарата.

Корисна модель відноситься до розважально-ігрових пристроїв.

Як відомо, ігровий автомат - це спеціальне устаткування (механічне, електричне, електронне й інше технічне устаткування), установлене в ігровому закладі й використовуване для проведення азартних ігор із грошовим виграшем без участі в зазначених іграх представників ігрового закладу.

Як правило, ігровий автомат містить корпус і розміщені в ньому блок керування, пристрій виводу інформації, пульт керування грою, пристрій прийому платежів і пристрій видачі виграшу. Блок керування може являти собою стандартний комп'ютер або материнську плату з відповідними пристроями -процесором, відео- і звуковими картами, блоком живлення і т. д. Пристроєм виводу інформації служить звичайний монітор. Пульт керування може бути окремим або його функцією може виконувати монітор із сенсорним екраном. Робота ігрового автомата управляється ігровою програмою, установленною в блоці керування.

Зазвичай в грі на одному ігровому автоматі бере участь один гравець. Він уводить у пристрій прийому платежів жетони, монети або купюри. Введення платежу ініціює гру. Одночасно платіж служить ставкою в грі. У ході гри гравець може збільшувати ставку введенням додаткових жетонів, монет або купюр і у випадку виграшу одержує відповідну виграшу кількість жетонів, монет або купюр, що відрізняється від кількості введених. Результат гри визначається за випадковим вибором ігрової програми.

Недоліком відомих ігрових автоматів є те, що в них не має можливості грати без ризику звання до гри, а саме до азартного бажання зірвати великий куш грошей, що як відомо може перетворитися

на хворобливу залежність подібно до алкогольної або наркотичної залежності.

Крім того, на сьогоднішній день законодавством України заборонено відкривати ігрові зали для проведення в них азартних ігор, зокрема і на ігрових автоматах. Тобто, по-суті численні по всій Україні ігрові автомати є непотребом, сміттям, що захащує навколишнє середовище.

Однак дотепер невідоме застосування ігрового автомата у якості розважального апарату для розважальної гри по типу гри на комп'ютері, в якій не передбачено виплата виграшів у вигляді грошей або цінних предметів.

В основу корисної моделі поставлене завдання розробити можливість використання ігрових автоматів легітимно, без ризику звання у гравців до азартного, маніакального бажання виграшу, а також збереження навколишнього середовища шляхом не захащення його сміттям у вигляді незатребуваних численних на території України ігрових автоматів.

Поставлене завдання вирішується завдяки тому, що відомий ігровий автомат, який призначений для проведення азартних ігор із грошовим виграшем, застосовують як розважальний апарат для проведення розважальних ігор для отримання задоволення без отримання виграшу.

Суть корисної моделі розглянемо на наступному прикладі.

На фіг. 1 схематично зображений ігровий автомат. Відомий розважальний апарат містить корпус 1 у вигляді чотиригранної призми, блок керування 2, пульт керування грою 3, пристрій виводу інформації 4 у вигляді монітора, пристрій прийому платежів 5, пристрій прийняття й видачі ставок 6. У передній стінці корпусу розташований проріз 7 для

(19) UA (11) 49143 (13) U

уведення ставок, а в нижній частині передньої стінки розташовано два вікна для виграшу 8.

Відомий ігровий автомат в якості розважального апарату застосовують наступним чином.

Пристрій прийому платежів 5, пристрій прийняття й видачі ставок 6, проріз 7 для введення ставок, вікна 8 для виграшу заварюють, закривають або ізолюють від використання будь-яким іншим чином.

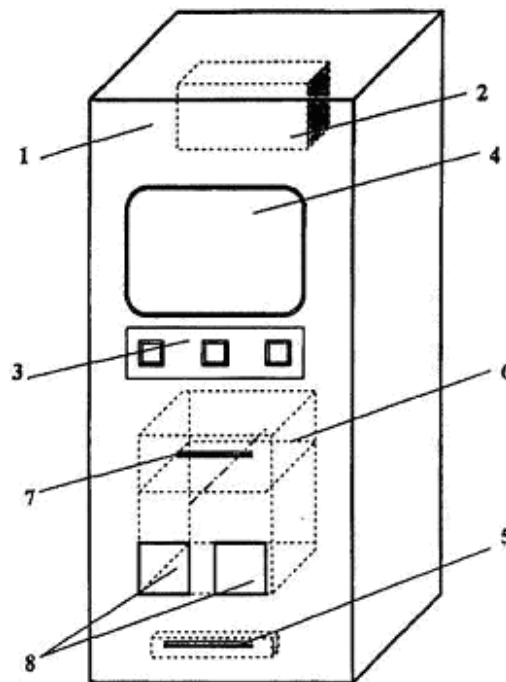
Після виконання гравцем певних визначених дій, адміністратор виводить на монітор автомату певну кількість балів. Особливістю корисної моделі є те, що гравець не оплачує можливість гри, а саме виконує певні визначені дії і має можливість грати на встановлену адміністратором кількість балів поки не використає всі бали. При цьому під час гри він може заробляти додаткові бали, які після гри можна анулювати або обміняти на документ, що засвідчує виграну кількість балів. Цей документ можна використовувати при бажанні пограти на розважальному апараті наступного разу або просто продовжити гру.

Розважальна гра здійснюється гравцем за допомогою пульта керування грою 3 і блока керуван-

ня 2 апарату. У блоці керування 2 апарату встановлена одна або кілька ігрових програм, що носять розважальний характер і мають алгоритм, який дозволяє виграти бали, які гравцю приносять задоволення від гри. Гравці ведуть гру за допомогою пульта керування грою 3.

Гра вважається закінченою, коли закінчуються бали на моніторі. Якщо бали виграні або ще не всі використані гравець також може зупинити гру. При цьому, якщо бали виграні чи не використані адміністратор їх може анулювати або надати документ, що засвідчує виграні бали, які гравець може використати замість оплати під час наступної гри. Такий документ не вважається засобом, що може викликати залежність від гри, оскільки не замінюється грошима або іншими цінними матеріальними благами і є лише засобом для пролонгації гри.

Таким чином, ігровий автомат можна застосувати як розважальний апарат для отримання задоволення від гри, що не викликає азартної залежності. І, що не менш важливо, навколишнє середовище захищене від потенційного сміття яким можуть стати невикористовувані гральні автомати.



Фіг. 1