

Винахід відноситься до області індустрії розваг, зокрема до пристроїв для проведення ігор, конкретно, до ігрових автоматів з об'ємним ігровим простором і з тривимірними маніпуляціями з жетонами (чи монетами) і переміщенням мішеней, а саме, до пристроїв і способів керування ігровими автоматами.

Відомий «Спосіб гри в російську рулетку» (патент RU №2061522, МПК - 6 А63F5/00, бюл. №16, 10.06.96р.), який полягає у використанні комплекту з декількох маркірованих патронів, а також у прийомі в гравців грошових ставок на пророкування маркірування випадковим образом обраного з комплекту патрона і положення цього патрона після зарядки їм барабана револьвера, обертання барабана і зупинки барабана револьвера у випадковому положенні. Реалізація способу можлива на комп'ютері чи грошовому ігровому автоматі з убудованим процесором.

Недоліком цього способу, є невисокий ігровий інтерес через відсутність маніпуляцій у тривимірному просторі з реальним револьвером, а також через відсутність мішеней, що переміщається, і одноманітних ігрових варіацій зі ставками.

Найбільш близьким по технічній сутності і результату, що досягається, і обраним як прототип є спосіб керування ігровим ефектом «JACKPOT» японського пушера «Cannonsnip» (див. Інструкцію з експлуатації, 20с.), який включає керування виконавчим механізмом, що здійснює обертання корабля і його перекидання.

Ігровий автомат «Cannonsnip» передбачає наступні ігрові маніпуляції гравця:

- кидають жетони в тригер;
- повертають тригер у потрібному напрямку і стріляють, натискаючи на гашетку;
- жетони повинні потрапити в бочку корабля;
- не потрапили в бочку жетони падають у чи корабель на ігрове поле;
- при влученні жетона в бочку починають обертатися барабани на моніторі й у верхній частині монітора запалюється лампочка, що фіксує влучення, а всього маєтись 5 лампочок, розташованих у ряд;
- під час обертання барабанів можна продовжувати стрілянину, при цьому влучення в бочку фіксуються запалюванням додаткових лампочок і потім дадуть обертання барабанів;
- запам'ятовується тільки 5 улучень, а наступні влучення губляться;
- після кожного циклу обертання барабанів гасне чергова лампочка і, якщо є ще палаючі лампочки, знову починають обертатися барабани;
- якщо після зупинки барабанів на них випадає одна з нижчеописаних комбінацій символів, гравець одержує відповідний бонус;
- жетони, що падають з передньої крайки столу, попадають у нижній лоток у вигляді виграшу.

Виграшні комбінації:

5	5	5	5 жетонів з корабля
15	15	15	15 жетонів з корабля
@	@	@	20 жетонів з кістяка
JACKPOT	JACKPOT	JACKPOT	джекпот,

при випаданні цієї комбінації обертання корабля поступово збільшується і він остаточно перекидається, а жетони, що знаходяться на ньому, висипаються на ігрове поле.

Якщо на крайніх барабанах випав JACKPOT, включається шанс-гра. Обертання корабля поступово збільшується і з'являється повідомлення, що протягом 6сек (час у зворотному порядку індицирується на моніторі) після випадання зазначеної комбінації, влучення в бочку будуть давати призове обертання середнього барабана, даючи шанс на випадання джекпота. При цьому можливо одержання не більш 9 призових ігор, кількість яких висвічується на моніторі. Однак, якщо випав джекпот, то призові ігри, що залишилися, губляться.

Недоліком способу керування ігровим ефектом «JACKPOT» японського пушера «Cannonsnip» є досить складний алгоритм і схемотехніка його реалізації, через наявність двох режимів роботи корабля - обертання і його перекидання.

Задачею дійсного винаходу є розробка нового способу керування ігровим ефектом з досягненням технічного результату - його спрощення, при підвищенні ігрового інтересу.

Поставлена задача досягається тим, що в «Способі керування ігровим ефектом «Вибух міни» ігрового автомата «Російська рулетка», який включає формування команди на видачу бонусу і керування виконавчим механізмом, формування команди на видачу бонусу у вигляді «Вибуху міни» здійснюють у визначеному положенні рулетки, при якому відсутня можливість одержання супербонусу, при цьому виконавчим механізмом керують за допомогою оптореле, включення якого здійснюють за допомогою контролера нижнього відсіку, керуваного постовим контролером.

Новим у винаході, що заявляється, є новий спосіб керування ігровим ефектом, який дозволяє підвищити ігровий інтерес і спростити схемотехніку його реалізації.

Суттєвими ознаками способу, що заявляється, співпадаючими з прототипом, є наступні ознаки:

- формують команду на видачу бонусу;
- керують виконавчим механізмом.

Суттєвими ознаками способу, що заявляється, які відрізняються від прототипу, є наступні ознаки:

- формування команди на видачу бонусу у вигляді «Вибуху міни» здійснюють у визначеному положенні рулетки, при якому відсутня можливість одержання супербонусу;
- виконавчим механізмом керують за допомогою оптореле;
- включення оптореле здійснюють за допомогою контролера нижнього відсіку;
- контролером нижнього відсіку керують за допомогою постового контролера.

Між суттєвими ознаками винаходу, що заявляється, і технічним результатом, який досягається, існує наступний причинно-наслідковий зв'язок.

Виконавчий механізм ігрового ефекту «Вибух міни» ігрового автомата «Російська рулетка» конструктивно являє собою надзвичайно простий і надійний механізм, що виконаний у вигляді електромагніта зі штовхальником, і, незважаючи на це, ігровий ефект «Вибуху міни» є надзвичайно вражаючим і ефектним, тому що він реально просуває жетони, що знаходяться на ігровому столі, до виграшного лотка гравця, за рахунок струшування їх і

обвалу в лоток виграшу гравця. При цьому для керування ігровим ефектом «Вибух міни» треба було тільки введення нових зв'язків в існуючій схемотехніке ігрового автомата «Російська рулетка» для здійснення алгоритму видачі бонусу й установка оптореле, яке включає котушку електромагніта.

Спосіб, який заявляється, реалізується наступним чином.

На горизонтальній полиці (столі) лежить маса жетонів, що штовхається пушером, який робить циклічні зворотно-поступальні рухи, уперед, до гравця. При цьому жетони, які наблизилися до передньої крайки полиці, можуть падати з її в лоток виграшу гравця.

Для сталкивання жетонів з полки необхідно кинути на поле жетони, які за допомогою пушера будуть штовхати масу жетонів уперед. Для кидання жетонів на кожному ігровому місці розташовані 2 «маузери», «стріляючі» жетонами. Укинувши жетони в слот «маузера», гравець одержує можливість «пострілу». При цьому, якщо «вистрелений» жетон потрапить у мішень, яка рухається, гравець має шанс одержати бонус - додаткові жетони з призового фонду, що потраплять на полицю і допоможуть скинути виграш.

Шанс одержати бонус полягає в наступному.

При влученні жетона в мішень, починає обертатися шестизарядний барабан револьвера з одним патроном («Російська рулетка»).

Барабан зупиняється у випадковій позиції, і, якщо при цьому патрон попадає в «стовбур» револьвера, лунає «постріл» і починає обертатися рулетка, імітуруемая запалюваними по колу лампочками.

Зупинка цієї рулетки на який-небудь з 16 позицій визначає величину бонусу (кількість жетонів, що додатково падають на ігрове поле) і кількість кроків по доріжці «супербонусу».

Ця доріжка являє собою деякий віртуальний маршрут по намальованій карті вигаданих «бойових дій», виконаний з 16-ти лампочок, розташованих по даній доріжці.

Кожен крок по доріжці супроводжується запалюванням чергової лампочки (чи декількох у залежності від числа кроків, які випали при зупинці рулетки).

При запалюванні останньої лампочки на доріжці гравець одержує «супербонус».

Для видачі «супербонусу» служить макет кулемета «Максим», що обертається на подіумі в середній частині пушера. Він зупиняється напроти щасливого гравця і «вистрілює» на це поле від 100 до 130 жетонів (у залежності від настроювання автомата).

Крім звичайного бонусу і «супербонусу» рулетка може видати бонус у вигляді «вибуху міни» на ігровому полі, що викликає струс маси жетонів на полку й обвал виграшних жетонів у лоток виграшу гравця, що є ефектним ігровим прийомом, який дозволяє зробити гру більш динамічною й азартний. При цьому слід зазначити, що підвищення азарту, зрелищності і цікавості ігрового ефекту «Вибух міни» досягається дуже простими засобами - установкою електромагніта зі штовхальником.

Керування роботою електромагніта ігрового ефекту «Вибух міни» зв'язано роботою постового контролера і контролера нижнього відсіку і здійснюється в такий спосіб.

Для керування барабаном револьвера і світлодіодами рулетки служить контролер рулетки RR2, до складу якого входять схема обміну даними з контролером посадки, ключі, що керують обмотками крокового двигуна і світлодіодами, які імітують обертання рулетки і постріл револьвера. Для визначення положення вала крокового двигуна, а отже і барабана револьвера, служить фотодатчик, у проріз якого при сполученні «патрона» з «стовбуром» входить прапорець.

Вузол працює в такий спосіб.

Для обертання барабана револьвера на котушки крокового двигуна у визначеній послідовності подаються імпульси з амплітудою 12В. Після визначення положення вала двигуна (по сигналі датчика положення) починається відлік кроків повороту вала і його зупинка в залежності від числа, що випав випадковим образом.

Якщо після зупинки барабана, «патрон» сполучається з «стовбуром» револьвера, звучить постріл, спалахує світлодіод у стовбурі і починає обертатися рулетка.

При несполученні генерується звук «осічки» і робота вузла закінчується.

Обертання рулетки супроводжується звуками дзвіночка при кожному кроці рулетки.

Темп обертання сповільнюється і рулетка зупиняється в деякому випадковому положенні, визначаючи кількість бонусних жетонів і кроків по доріжці супербонусу.

Якщо випало відмінне від нуля кількість кроків, то звучить горн і починають мигати знову пройдені кроки на доріжці.

При нульовій кількості кроків (це положення рулетки позначене символом гранати) генерується звук вибуху і спрацьовує «міна» на поле, викликаючи струшування жетонів і їхній можливий обвал.

Нові світлодіоди на доріжці при цьому не запалюються.

Електромагніт «міни» включається за допомогою оптореле, яке одержує команду на включення від контролера нижнього відсіку. Останній одержує команду на включення «міни» від постового контролера.

Таким чином, на підставі усього вищевикладеного, можна зробити висновок, що задача, поставлена у винаході - розробка нового способу керування ігровим ефектом - виконана з досягненням технічного результату - його спрощення, при підвищенні ігрового інтересу.