



УКРАЇНА

(19) UA (11) 58436 (13) C2

(51) 7 A63F9/00//A63B71/06

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

(54) ІГРОВИЙ АВТОМАТИЧНИЙ КОМПЛЕКС "СВІТЛОФОР" ТА СПОСІБ ГРИ З ЙОГО ВИКОРИСТАННЯМ

1

2

(21) 2003065067

(22) 02.06.2003

(24) 15.12.2004

(46) 15.12.2004, Бюл. № 12, 2004 р.

(72) Саматов Ігор Довранович

(73) Саматов Ігор Довранович

(56) US 4285517, 25.09.1981

US 3869812, 11.04.1975

RU 2187151, 10.08.2002

RU 2139748, 20.10.1999

(57) 1. Ігровий автоматичний комплекс, який **відрізняється** тим, що включає блок відображення світлових сигналів, електрично і/або дистанційно з'єднаний з пультом управління, процесор, пульти гравців, індикатор реакції гравців та блок відображення переможця, причому блок відображення світлових сигналів, пульт кожного гравця, індикатор реакції гравців та блок відображення переможця електрично і/або дистанційно з'єднані з процесором.

2. Комплекс за п. 1, який **відрізняється** тим, що блок відображення світлових сигналів з'єднаний з пультом управління через процесор або безпосередньо.

3. Комплекс за п. 1, який **відрізняється** тим, що блок відображення переможця виконаний у вигляді екрана.

4. Комплекс за будь-яким з пп. 1-3, який **відрізняється** тим, що містить два чи більше двох пульти гравців.

5. Комплекс за будь-яким з пп. 1-4, який **відрізняється** тим, що пульт гравця виконаний у вигляді педалі.

6. Комплекс за будь-яким з пп. 1-4, який **відрізняється** тим, що блок відображення світлових сигналів виконаний у вигляді світлофора.

7. Спосіб гри з використанням автоматичного комплексу, який **відрізняється** тим, що спочатку вибирають світловий сигнал, на який слід реагувати гравцям, потім змінюють світловий сигнал на блоці відображення світлових сигналів за допомогою пульта управління сигналами і після появи на вказаному блоці відображення світлових сигналів заданого світлового сигналу встановлюють гравця, який перший правильно відреагував на нього за допомогою пульта гравця.

8. Спосіб гри за п. 6, який **відрізняється** тим, що світловий сигнал вибирають за кольором вогників.

9. Спосіб гри за п. 6, який **відрізняється** тим, що світловий сигнал вибирають за розміщенням вогників.

10. Спосіб гри за п. 6, який **відрізняється** тим, що світловий сигнал вибирають за кольором та розміщенням вогників.

11. Спосіб гри за будь-яким з пунктів 6-9, який **відрізняється** тим, що світловий сигнал на блоці відображення світлових сигналів змінюють довільно за бажанням оператора.

12. Спосіб гри за будь-яким з пунктів 6-9, який **відрізняється** тим, що світловий сигнал на блоці відображення світлових сигналів змінюють за попередньо розробленим алгоритмом.

13. Спосіб гри за будь-яким з пунктів 6-11, який **відрізняється** тим, що попередньо роблять ставки на результат гри.

Винахід відноситься до індустрії розваг, зокрема до ігрного устаткування та способу проведення ігрового процесу і може використовуватися в казино, у центрах дозвілля і розваг, для проведення телешоу та інших розважальних заходів.

Гра завжди була невід'ємною частиною життя людини. З розвитком електронної та комп'ютерної техніки з'явилася велика кількість нових захоплюючих ігор, що представляють інтерес для дітей, підлітків та дорослих. Багато з них може викорис-

товуватися для проведення ігор з грошовими ставками. Завдяки використанню сучасних технологій відомі азартні ігри, такі як рулетка, карточні ігри типу "Блек Джек", "Backing the box", "Double down", "Split" та інші, - удосконалились, проводяться з більш надійним технічним контролем за процесом гри (RU, патент №2139748, A63F1/06, 1/18, 9/24).

Незважаючи на велику кількість залишається актуальним питання створення нових ігор, що за своєю суттю і за технічним виконанням можуть

(13) C2

(11) 58436

(19) UA

привернути до себе увагу як досвідчених так і нових гравців, бути цікавими і корисними їм.

Задачею винаходу є створення нового ігрового автоматичного комплексу "Світлофор", в якому за рахунок використання запропонованих елементів та зв'язків між ними забезпечуються виявлення та розвиток реакції гравців на зміну світлового сигналу, розширюється асортимент ігор.

Задачею винаходу є також створення способу гри, в якому за рахунок використання автоматичного комплексу "Світлофор" та запропонованого порядку проведення гри забезпечуються виявлення та розвиток реакції гравців на зміну світлового сигналу, розширюється асортимент ігор.

Поставлена задача вирішується запропонованим ігровим автоматичним комплексом "Світлофор", в якому є блок відображення світлових сигналів, електрично і/або дистанційно з'єднаний з пультом управління, процесор, пульти гравців, індикатор реакції гравців та блок відображення переможця, причому, блок відображення світлових сигналів, пульт кожного гравця, індикатор реакції гравців та блок відображення переможця електрично і/або дистанційно з'єднані з процесором.

Блок відображення світлових сигналів може бути з'єднаний з пультом управління через процесор або безпосередньо.

Комплекс може містити від двох до необхідної кількості пультів гравців.

Краще, пульт гравця виконаний у вигляді педалі.

Блок відображення переможця може бути виконаний у вигляді екрана.

Поставлена задача вирішується також запропонованим способом гри з використанням автоматичного комплексу "Світлофор", в якому спочатку вибирають світловий сигнал, на який слід реагувати гравцям, потім змінюють світловий сигнал на блоці відображення світлових сигналів за допомогою пульта управління сигналами, і після появи на вказаному блоці відображення світлових сигналів заданого світлового сигналу встановлюють гравця, який перший правильно відреагував на нього за допомогою пульта гравця.

При цьому світловий сигнал, на який слід реагувати гравцям, вибирають за кольором вогників, за розміщенням вогників та за кольором і розміщенням вогників на блоці відображення світлових сигналів.

Світловий сигнал на блоці відображення світлових сигналів змінюють довільно за бажанням оператора або за попередньо розробленим алгоритмом.

Крім того, гру можна проводити з грошовими ставками. Для цього попередньо роблять ставки на результат гри.

Завдяки використанню елементів комплексу: блока відображення світлових сигналів, пульта управління, процесора, пультів гравців, індикатора реакції гравців та блока відображення переможця, - та встановлених зв'язків між ними розроблена гнучка система розвитку та виявлення реакції гравців на зміну світлового сигналу на блоці відображення світлових сигналів. Гра може проводитися з різними темпом, періодичністю виникнення заданого сигналу, різними зовнішніми умовами (шум,

музика, освітлення, інші відволікаючі фактори).

Винахід пояснюється кресленням, який пояснює але не обмежує обсяг винаходу.

На кресленні зображено схему ігрового автоматичного комплексу "Світлофор".

Ігровий автоматичний комплекс "Світлофор" складається з блока відображення світлових сигналів 1, пульта управління 2, процесора 3, пультів гравців 4, що має секції з розміщенням у кожній із них пульту відповідного гравця 4', 4" ..., 4<sup>n</sup>, індикатора реакції гравців 5 та блока відображення переможця 6.

Блок відображення світлових сигналів 1 електрично і/або дистанційно з'єднаний з пультом управління 2 через процесор 3 або безпосередньо. Пульти гравців 4 електрично і/або дистанційно з'єднані з процесором 3. Індикатор реакції гравців 5 електрично і/або дистанційно з'єднаний з процесором 3, та блок відображення переможця 6, електрично і/або дистанційно з'єднаний з процесором 3.

Гра призначається для учасників від двох і більше, тому кількість пультів гравців n має бути не менше двох і у залежності від розміру площадки, на якій розміщено комплекс, може бути від 2-15 до значно більшої кількості. Для імітації, наприклад, умов водіння автомобіля кожний пульт гравця (4' - 4<sup>n</sup>) виконаний у вигляді педалі. Блок відображення переможця 6 може бути виконаний, наприклад, у вигляді екрана або будь-якої сигнальної відмітки відповідного гравця чи його пульта.

Ігровий автоматичний комплекс "Світлофор" працює і гра здійснюється таким чином.

Як світловий сигнал, на який слід реагувати гравцям, можуть використовуватися кольори сигналів, наприклад, один з кольорів сигналів, що є традиційними на автошляхах для водіїв та пішоходів: червоний, жовтий, зелений; можуть використовуватися кольори, що є традиційними на залізницях: синій і місячно-білий; може використовуватися фантазійний набір кольорів. Світловий сигнал, на який слід реагувати гравцям, може бути позиційним, а саме, сигнал, що характеризується певним розміщенням однокольорових вогників, або комбінованим, що поєднує колір та розміщення вогника чи вогників.

Спочатку вибирають світловий сигнал, на який слід реагувати гравцям. За допомогою пульта управління сигналами 2 змінюють світлові сигнали на блоці відображення світлових сигналів 1 довільно за бажанням оператора чи за попередньо розробленим алгоритмом. Після появи заданого світлового сигналу на блоці відображення світлових сигналів 1 встановлюють гравця, який перший правильно відреагував на заданий сигнал за допомогою свого пульта. Про переможця дізнаються за допомогою блока відображення переможця 6. Якщо блок відображення переможця 6 виконаний у вигляді екрана, на екрані може з'явитися зображення гравця-переможця, його ім'я, тощо.

Якщо гра проводиться на гроші, попередньо роблять ставки на результат гри.

Приклад.

Для світлового сигналу вибирають кольори сигналів, що є традиційними на автошляхах для водіїв та пішоходів: червоний, жовтий, зелений.

Кількість гравців - 15.

Кожен з гравців робить свою ставку на результат гри.

Блок відображення світлових сигналів 1 виконаний у вигляді світлофору - пристрою для подання світлових сигналів про дозвіл чи заборону руху у певному напрямку.

Пульты гравців 4 виконані у вигляді відповідної педалі.

Блок відображення переможця 6 виконаний у вигляді екрана.

Оператор вибирає світловий сигнал, на який слід реагувати гравцям - зелений. За допомогою пульта управління сигналами оператор змінює

світлові сигнали на світлофорі за своїм бажанням. Після появи зеленого світла на світлофорі, завдяки обробці інформації процесором і передачі сигналів, на екрані з'являється зображення переможця - гравця, який перший натиснув на свою педаль після появи зеленого світла. Повідомляється і фіксується сума його виграшу.

Запропонована нова гра представляє значний інтерес для молоді, дозволяє виявити та розвинути реакцію гравців на зміну світлового сигналу та сигналу взагалі.

Крім того, розширюється асортимент ігор, що можуть запропонувати центри розваг для проведення дозвілля.

