

⑫

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

⑰ Anmeldenummer: **89870128.9**

⑤① Int. Cl.⁵: **A 63 F 5/02**
A 63 F 9/22

⑳ Anmeldetag: **23.08.89**

③① Priorität: **26.08.88 BE 8800970**

④③ Veröffentlichungstag der Anmeldung:
28.02.90 Patentblatt 90/09

⑧④ Benannte Vertragsstaaten:
BE CH DE FR GB IT LI LU NL

⑦① Anmelder: **Van Puyvelde, Dirk**
Plezantstraat 99
B-2700 Sint-Niklaas (BE)

⑦② Erfinder: **Van Puyvelde, Dirk**
Plezantstraat 99
B-2700 Sint-Niklaas (BE)

⑤④ **Bildschirmwiedergabe der Bewegung einer Roulettenkugel beim Kugelkarussell.**

⑤⑦ Die Bewegungen einer Kugel in einer stählernen Wanne werden auf einem Bildschirm gezeigt was es ermöglicht auszurechnen in welche Nummer die Kugel schließlich eintreffen wird und zwar bevor ein in der Wanne montierter Ring gekreuzt wird. Die Fähigkeit besteht darin die auf dem Bildschirm vorgeführte Bahn und die dazugehörenden Nummer zu einem System zurückzuführen wodurch sehr leicht ausgerechnet werden kann daß aus einer bestimmten Nummerkombination und Geschwindigkeit hervorgeht daß die Kugel schließlich in eine bestimmte Nummer eintreffen wird. Je schneller man rechnet und reagiert, desto leichter und genauer wird man an dem von dem Komputers vorausgesetzten Ergebnis herankommen.

Beschreibung

BILDSCHIRMWIEDERGABE DER BEWEGUNG EINER ROULETTENKUGEL BEIM KUGELKARUSSEL

Oberhalb der stählernen Wanne eines Kugelkarussells wird eine Kamera montiert. Die Bewegungen, die Geschwindigkeit, Elipsbildung... kurz die "Laufbahn" der Kugel wird mittels der Kamera aufgezeichnet und auf einen Bildschirm projiziert. Anhand der von einem Personal Computer ausgeführten Berechnungen (Software) wird entschieden wo die Kugel letzten Endes anlangt und zwar VOR die Kugel den auf der Wanne angedeuteten unteren Ring erreicht. Die Bahnbewegung wird im Bildschirm sichtbar durch Projektion einiger Kreise die sichtbar bleiben von dem Augenblick ab wo die Kugel in die Wanne tritt, bis zum Treffpunkt mit den unteren auf der Wanne angedeuteten Ring. In der Kamera wurde ein Raster montiert und ein zweiter Bildschirm deutet numerisch die Laufbahn und die Geschwindigkeit an. Durch den Raster wird die Wanne in nummerierten Treffflächen verteilt und die dazugehörenden Nummer werden ebenfalls auf den Bildschirm projiziert. Im Bildschirm erscheinen daher eine Reihenfolge bestimmter Nummer und dies bis zum Augenblick wo die Kugel den unteren Ring trifft. Jedermann kann durch eine einfache Berechnung andeuten wo die Kugel am Ende eintrifft und zwar bevor die Kugel den Ring trifft. Auch die Software hat das Endergebnis bereits gespeichert bevor der untere Ring von der Kugel getroffen wurde. Der Bildschirm kann das Endergebnis eventuell auch projektieren bevor der untere Ring von der Kugel getroffen wird.

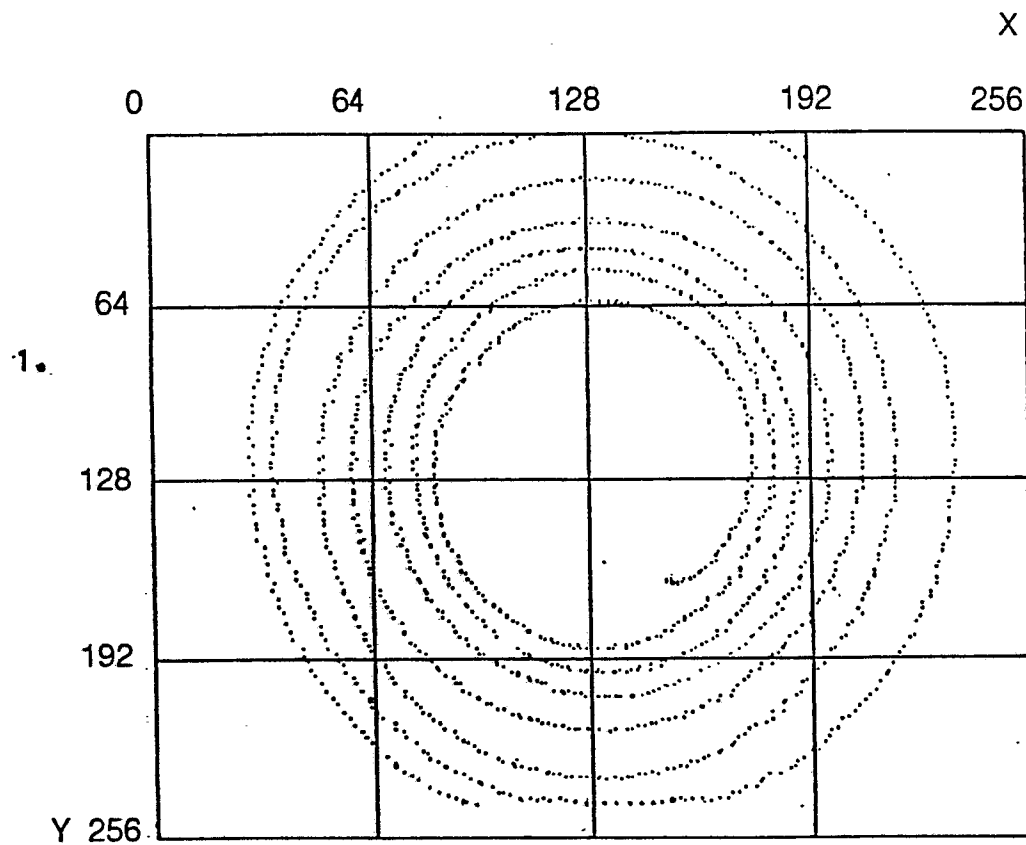
Nach der Wiedergabe des gefolgten Weges auf dem Bildschirm wird dieser ausgedruckt, so dass der Spieler untersuchen kann, wie die wiedergegebenen Bewegungen, Schnelligkeit, Ellipsenformung... (kurzum Koordinaten) zu einem bestimmten Endergebnis führen. Die Beobachtungsringe werden nicht in die metallene Wanne geschliffen, da dieses den gefolgten Weg beeinflussen würden; sie sind vielmehr auf dem Bildschirm sichtbar und können eventuell durch ein Lichtbündel (oder Laser) auf der stählernen Wanne projiziert werden. Der Weg der Kugel kann unter anderem auch mittels eines Lasers wiedergegeben werden

Kombination KUGELKARUSSEL - KAMERA - SOFTWARE mit dem Nachdruck auf "Kugelkarussell" und wird nicht beantragt um zum Beispiel die Bewegung eines x-beliebigen Gegenstands zu registrieren.

Patentansprüche

Der Lizenzantrag bezieht sich nur auf die "Kugelkarussell" und kann in einem späteren Stadium erprobt werden auf verwandten Geräten (DELPHI: wo die untere nummerierte Scheibe auch dreht im entgegengesetzten Sinne der Kugel)

Der Entwurf wird gekennzeichnet durch eine Abbildung der Laufbahn der Kugel sodaß jedermann leicht ausrechnen kann wo die Kugel schließlich eintreffen wird bevor der untere Ring gekreuzt wird. Es gibt ein Bildschirm der die Laufbahn zeigt und ein Bildschirm mit Numerierung dieser Laufbahn und Geschwindigkeit. Die beantragte Lizenz bezieht sich nur auf die



36.32 s

ZEIT	X-KOORDINATIE	Y-KOORDINATIE	aus d8
0 ms	87	242	

2.

