

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 359 559**

21 Número de solicitud: 200850065

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

G06Q 20/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A1

22 Fecha de presentación: **15.12.2006**

30 Prioridad: **29.12.2005 DE 10 2005 063 078**

43 Fecha de publicación de la solicitud: **24.05.2011**

43 Fecha de publicación del folleto de la solicitud:
24.05.2011

71 Solicitante/s: **NOVOMATIC AG.**
Wiener Strasse 158
A-2352 Gumpoldskirchen, AT

72 Inventor/es: **Sabo, Otto;**
Graf, Johann, F. y
Schwerdling, Dirk

74 Agente: **Elzaburu Márquez, Alberto**

54 Título: **Procedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento accionado con dinero.**

57 Resumen:

Procedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento accionado con dinero.

En un procedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento accionado con dinero con una unidad de mando gobernada con una computadora para el mando del desarrollo del juego, con un dispositivo de juego de símbolos, con un indicador de puntos y con un indicador de saldo y eventualmente con un dispositivo de juego de riesgo se guarda permanentemente después de finalizar la fase de juego el estado de puntos acumulados por el jugador durante la fase de juego en un banco de puntos integrado en la unidad de mando y se provee de una identificación individual del jugador. El estado de puntos del banco de puntos puede ser activado nuevamente con la identificación individual del jugador para otra fase de juego aplazada en el tiempo.

ES 2 359 559 A1

DESCRIPCIÓN

Procedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento accionado con dinero.

El invento se refiere a un procedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento accionado con dinero con una unidad de mando gobernada con una computadora para el mando del desarrollo del juego, con un dispositivo de juego de símbolos, con un indicador de puntos y con un indicador de saldo y eventualmente con un dispositivo de juego de riesgo.

Estos aparatos de entretenimiento se conocen con las formas de ejecución más diversas. Comprenden un dispositivo de juego, que posee generalmente tres cuerpos rotativos, que se pueden configurar como cilindros, discos, carruseles de tarjetas abatibles o análogos. Los cuerpos rotativos poseen símbolos en la superficie legible desde el exterior a través de ventanillas de lectura. Los cuerpos rotativos son parados generalmente uno después del otro y una vez, que se han parado todos los cuerpos rotativos, la combinación de símbolos visualizada en las ventanillas de lectura indica una ganancia o una pérdida. A distintas alturas se visualizan premios en dinero y/o en puntos y/o premios de juego especiales con una probabilidad de un premio superior frente al juego normal o análogos.

Los aparatos de entretenimiento conocidos poseen, además, con frecuencia, como dispositivo adicional de juego con premio un dispositivo de juego de riesgo, que se puede activar por medio de una tecla después de obtener un premio. Con ello se destacan ópticamente sobre una escala de riesgo, que indica diferentes valores de los premios en un elemento de indicación de premios, el premio ya obtenido y el premio obtenible. Por medio de un generador aleatorio contenido en el aparato de entretenimiento se decide si se pierde el premio obtenido o es incrementado. Cuando se incrementa el premio, se indica este nuevamente como premio obtenido y el premio obtenible se indica nuevamente de manera óptica. Accionando una tecla de riesgo se puede arriesgar nuevamente el premio obtenido. Durante la realización de un juego de riesgo tiene lugar generalmente una decisión sobre el aumento o la pérdida total del premio arriesgado.

En los aparatos de entretenimiento se conoce, además, la posibilidad de incrementar o reducir el premio obtenido por medio de un dispositivo de jugada final diseñado como dispositivo de juego con premio adicional, en el que se iluminan, gobernados de manera aleatoria, los campos de indicación dotados de diferentes premios, permaneciendo iluminado el campo, que indica el premio obtenido. Sin embargo, en este caso no es posible generalmente la pérdida total del premio arriesgado.

Estos dispositivos de juego con premio adicional se ocupan generalmente en sus campos de indicación con distintos valores de dinero, puntos y/o juegos especiales diferentes. En los aparatos de entretenimiento accionados con dinero de esta clase generalmente se expenden de una manera sencilla los valores de dinero, los puntos o los juegos especiales obtenidos en el dispositivo de juego de símbolos o en uno de los dispositivos de juego con premio adicional, mientras que en el dispositivo de juego final se expenden y en el dispositivo de juego con riesgo se vuelven a arriesgar o se acumulan en un dispositivo de "bote".

El documento DE 10 231 000 A1 divulga un pro-

cedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento accionado con dinero en el que de una memoria de saldo se retiran importes de dinero para el arranque de un dispositivo de juego de símbolos. En él se acumulan los premios procedentes del dispositivo de juego en forma de puntos en un indicador de puntos. El premio en dinero obtenido es abonado al mismo tiempo al jugador en el indicador de saldo. Este proceso de puede prolongar hasta el estado "0" del contador del indicador de puntos. Por lo tanto, los premios en dinero son transformados en puntos. El inconveniente es que el jugador siempre tiene que esperar el final de la duración mínima del juego, antes de poder iniciar un nuevo juego. Esto da lugar a retardos en el tiempo molestos para el jugador.

Además, a través del documento DE 10 2005 035 531.5 no publicado se conoce el procedimiento de que con un saldo en el indicador de saldos de un aparato de entretenimiento se puede transformar continuamente, por medio de un dispositivo de juego especial y dentro de una duración mínima del juego prefijada, una determinada cantidad de dinero del indicador de saldos en un determinado premio en puntos así como sumarlos en el indicador de puntos y retirar del indicador de puntos una determinada cantidad de puntos como apuesta para un juego en el dispositivo de juego. En el caso de un saldo de puntos en el indicador de puntos se transforma, después del accionamiento de una tecla, a través del dispositivo de juego especial una determinada cantidad de puntos en un determinado valor en dinero, que es sumado en el indicador de saldos. Por lo tanto, tiene lugar un proceso de transformación de dinero en puntos y de puntos en dinero. El inconveniente es que este procedimiento de conversión requiere un determinado tiempo para su ejecución. Así por ejemplo, cada 5 segundos se transforman 2 Euros de puntos en dinero. En el caso de estados grandes de puntos puede durar esto eventualmente un tiempo relativamente grande. Si el jugador quiere jugar nuevamente con un aplazamiento en el tiempo, por ejemplo al día siguiente, con el aparato de entretenimiento, es preciso, que transforme en primer lugar dinero en puntos. También este proceso requiere un determinado tiempo, por ejemplo 5 segundos por cada 20 céntimos.

El objeto del invento es crear un procedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento accionado con dinero de la clase mencionada más arriba, que evite la molesta y larga transformación de dinero en puntos, respectivamente de puntos en dinero y configure así el desarrollo del juego con un mayor incentivo de juego y de premios y eleve el valor de entretenimiento para el jugador.

Este problema se soluciona según el invento por el hecho de que el estado de puntos acumulado por un jugador durante una fase de juego se almacena permanentemente, después del final de la fase de juego, en un banco de puntos integrado en la unidad de mando y se provee de una identificación individual del jugador y por el hecho de que el estado de puntos en el banco de puntos puede ser activado nuevamente por medio de la identificación individual del jugador para una fase de juego aplazada en el tiempo.

El jugador introduce al principio de un juego o de una fase de juego dinero en calidad de apuesta en el aparato de entretenimiento y en el transcurso ulterior del juego acumula puntos por medio de los premios en puntos. El jugador tiene ahora la posibilidad según

el invento de transformar el estado de puntos alcanzado en su banco de puntos individual después de finalizar su fase de juego. Una vez que el jugador sale del aparato de entretenimiento se almacena el banco de puntos individual con el estado de puntos actual en el aparato de entretenimiento y es almacenada por la unidad de mando. Cuando entra nuevamente, aplazado en el tiempo, en el aparato de entretenimiento, por ejemplo al día siguiente, dispone del estado de puntos guardado en el banco de puntos para otra fase de juego. Con ello, el jugador puede deponer su saldo de puntos en cualquier momento en el aparato de entretenimiento y puede seguir jugando con un aplazamiento en el tiempo. Con ello se puede prescindir ampliamente de una reconversión de puntos en dinero. Las apuestas en dinero reales son reducidas a un mínimo.

De acuerdo con un perfeccionamiento del procedimiento según el invento se guarda el estado de puntos reunido por el jugador durante una fase de juego accionando una tecla de función prevista en el aparato de entretenimiento o introduciendo la identificación individual del jugador. La identificación individual del jugador única es generada por la unidad de mando o por el propio jugador y le identifica de manera unívoca en el aparato de entretenimiento. Con ello se evita el mal uso por otro jugador del estado de puntos acumulado por el jugador. Esta identificación individual del jugador le sirve al jugador para entrar y salir del aparato de entretenimiento y le permite guardar el estado de puntos alcanzado por él y el acceso aplazado en el tiempo a su estado de puntos para una fase de juego ulterior.

Para informar al jugador de su saldo de puntos en el banco de puntos y para documentar el estado de puntos, la unidad de mando expende, después de guardar en el banco de puntos el estado de puntos acumulado por el jugador durante una fase de juego, un resguardo, que contiene al menos el estado de puntos guardado en el banco de puntos y la identificación individual del jugador. Con ello se informa también al jugador de su identificación individual de jugador, que tiene que utilizar para una nueva entrada aplazada en el tiempo en el aparato de entretenimiento, para iniciar una nueva fase de juego y tener acceso a su estado de puntos guardado en el banco de puntos.

En un perfeccionamiento de la idea del invento, el jugador se despide del aparato de entretenimiento, después de finalizar una fase de juego, con la identificación individual del jugador asignada a él. La unidad de mando comprueba después la identificación individual del jugador. Si esta concuerda con la identificación individual de jugador almacenada en el aparato de entretenimiento, se transfiere al banco de puntos el estado de puntos acumulado por el jugador en la fase de juego anterior. Al mismo tiempo se repone a cero el indicador de puntos y se expende el resguardo individual del jugador.

La identificación individual del jugador es convenientemente un código de barras, un número personal de identificación, una abreviatura relacionada con el jugador, una tarjeta codificada con chip, una huella digital o análogo. El código de barras puede estar impreso en el resguardo expendido, e igualmente un PIN o la abreviatura referida al jugador, que se puede componer por ejemplo de las letras iniciales del nombre y del apellido del jugador. En caso necesario también es posible, que el jugador reciba del concesionario del

aparato de entretenimiento una tarjeta codificada con un chip en la que esté almacenada la identificación individual del jugador. También es posible la utilización de una huella digital del jugador para entrar y salir del aparato de entretenimiento. Con la identificación individual del jugador se garantiza siempre la asignación personal del banco de puntos individual al jugador correspondiente.

El procedimiento según el invento puede ser modificado todavía de tal manera, que el aparato de entretenimiento pueda ser conmutado por un empleado del concesionario al modo de servicio, en el que el empleado del concesionario transforme, por medio de la introducción continua de dinero, el dinero introducido en puntos y pueda acumular estos puntos en un banco de puntos central o en un banco de puntos individual. Si los puntos son acumulados en un banco de puntos central por la introducción de dinero por un empleado del concesionario, pueden ser transferidos estos por el empleado del concesionario al banco de puntos individual del jugador, cuando el jugador entre más tarde con su identificación individual del jugador en el aparato de entretenimiento para una nueva fase de juego. El dinero introducido por el empleado del concesionario es restituido por el jugador el empleado del concesionario.

El empleado del concesionario puede rellenar el saldo de puntos en el banco central de puntos durante las horas poco frecuentadas y/o eventualmente fuera de las horas de apertura de la sala de juego y durante el tiempo muy frecuentado puede transferir el estado de puntos al banco de puntos individual del jugador. Por lo tanto, los procesos de transformación de dinero en puntos se pueden desarrollar teóricamente durante las 24 horas del día

En una configuración ventajosa, el empleado del concesionario puede transferir los estados de puntos acumulados de una manera total o en pasos parciales del banco de puntos central al banco de puntos individual del jugador. Así por ejemplo, en el caso de un estado de puntos alto se pueden transferir los puntos acumulados en el banco de puntos central en pasos de 1000 = 10 Euros al banco de puntos individual del jugador.

También es ventajoso, que en el modo de servicio del aparato de entretenimiento no sea posible un juego por puntos. Con ello se evita el consumo fraudulento de los puntos del jugador por otros jugadores.

De acuerdo con un perfeccionamiento, el estado de puntos acumulados por un jugador durante una fase de juego puede ser transferido al banco de puntos central, siempre que el banco de puntos central es liberado para el jugador por el empleado del concesionario.

Además, la conmutación del aparato de entretenimiento al modo de servicio puede tener lugar por medio de una tarjeta con chip especial o análogo.

En otra configuración ventajosa es posible, que el estado de puntos acumulado durante una fase de juego en el banco de puntos individual del jugador, respectivamente en el banco de puntos central sea transferido a otro jugador. El otro jugador puede iniciar con el estado de puntos transferido una nueva fase de juego y acumular más puntos. Con ello también es posible prescindir ampliamente de una reconversión de puntos en dinero, ya que varios jugadores pueden cambiar entre sí puntos, como si fueran dinero.

REIVINDICACIONES

1. Procedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento accionado con dinero con una unidad de mando gobernada con una computadora para el mando del desarrollo del juego, con un dispositivo de juego de símbolos, con un indicador de puntos y con un indicador de saldo y eventualmente con un dispositivo de juego de riesgo, **caracterizado** porque el estado de puntos acumulados por el jugador durante una fase de juego se guarda permanentemente, después de finalizar la fase de juego, en un banco de puntos integrado en la unidad de mando.

2. Procedimiento según la reivindicación 1, **caracterizado** porque el estado de puntos acumulados por el jugador durante una fase de juego puede ser guardado accionando una tecla de función o introduciendo la identificación individual del jugador.

3. Procedimiento según la reivindicación 1 o 2, **caracterizado** porque después de guardar el estado de puntos acumulado por el jugador durante una fase de juego en el banco de puntos, la unidad de mando expende un resguardo, que contiene al menos el estado de puntos guardado en el banco de puntos y la identificación individual del jugador.

4. Procedimiento según una de las reivindicaciones 1 a 3, **caracterizado** porque después de guardar en el banco de puntos el estado de puntos acumulado por el jugador durante una fase de juego se repone a cero el indicador de puntos.

5. Procedimiento según una de las reivindicaciones 1 a 4, **caracterizado** porque antes de iniciar una fase de juego el jugador entra con la identificación individual del jugador asignada a él en el aparato de entretenimiento y porque a continuación la unidad de mando comprueba la identificación individual del jugador, representando en el indicador de puntos el estado de puntos guardado por el jugador en el banco de puntos.

6. Procedimiento según una de las reivindicaciones 1 a 5, **caracterizado** porque después de finalizar la fase de juego el jugador sale con la identificación individual del jugador asignada a él del aparato de entretenimiento, controlando la unidad de mando la identificación individual del jugador, transfiere el es-

tado de puntos acumulado por el jugador durante una fase de juego al banco de puntos, repone a cero el indicador de puntos y expende un resguardo individual del jugador.

7. Procedimiento según una de las reivindicaciones 1 a 6, **caracterizado** porque la identificación individual del jugador es un código de barras, un número de identificación personal, una abreviatura relacionada con el nombre del jugador, una tarjeta codificada con chip, una huella dactilar o análogo.

8. Procedimiento según una de las reivindicaciones 1 a 7, **caracterizado** porque el aparato de entretenimiento puede ser conmutado por un empleado del concesionario a un modo de servicio, en el que el empleado del concesionario transforma, introduciendo permanentemente dinero, el dinero introducido en puntos y puede acumular estos puntos en un banco de puntos central o en el banco de puntos individual del jugador.

9. Procedimiento según la reivindicación 8, **caracterizado** porque los estados de puntos recogidos por el empleado del concesionario pueden ser transferidos en su totalidad o en pasos parciales del banco de puntos central al banco de puntos individual del jugador.

10. Procedimiento según la reivindicación 8 u 9, **caracterizado** porque en el modo de servicio del aparato de entretenimiento no es posible un juego por puntos.

11. Procedimiento según una de las reivindicaciones 8 a 10, **caracterizado** porque el estado de puntos acumulados por un jugador durante una fase de juego puede ser transferido al banco de puntos central, siempre que el banco de puntos central sea liberado para el jugador por el empleado del concesionario.

12. Procedimiento según una de las reivindicaciones 8 a 11, **caracterizado** porque la conexión del aparato de entretenimiento en el modo de servicio tiene lugar por medio de una tarjeta de servicio especial con chip o análogo.

13. Procedimiento según una de las reivindicaciones 8 a 12, **caracterizado** porque el estado de puntos acumulados durante una fase de juego en el banco de puntos individual del jugador o bien el banco de puntos central puede ser transferido por el jugador a otro



OFICINA ESPAÑOLA
DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

②① N.º solicitud: 200850065

②② Fecha de presentación de la solicitud: 15.12.2006

③② Fecha de prioridad: **29-12-2005**

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TÉCNICA

⑤① Int. Cl.: **G07F17/32** (2006.01)
G06Q20/00 (2006.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	Documentos citados	Reivindicaciones afectadas
X	EP 1120758 A2 (KUNICK PLC) 01.08.2001, párrafos 4-14,32,50-52,65,71,72,78-81,87-92; figuras.	1-13
X	US 2005054446 A1 (KAMMLER KEITH DONALD et al.) 10.03.2005, párrafos 19-30,34,40; figuras 1,2.	1-13
X	DE 10116271 A1 (BALLY WULFF AUTOMATEN GMBH) 02.10.2002, resumen. Recuperado de World Patent Index en Epoque Database.	1-13
A	WO 2005027063 A1 (KONAMI GAMING INC et al.) 24.03.2005, párrafos 8-12.	1-13

Categoría de los documentos citados

X: de particular relevancia

Y: de particular relevancia combinado con otro/s de la misma categoría

A: refleja el estado de la técnica

O: referido a divulgación no escrita

P: publicado entre la fecha de prioridad y la de presentación de la solicitud

E: documento anterior, pero publicado después de la fecha de presentación de la solicitud

El presente informe ha sido realizado

para todas las reivindicaciones

para las reivindicaciones nº:

Fecha de realización del informe
10.05.2011

Examinador
M. Lloris Meseguer

Página
1/5

Documentación mínima buscada (sistema de clasificación seguido de los símbolos de clasificación)

G07F, G06Q

Bases de datos electrónicas consultadas durante la búsqueda (nombre de la base de datos y, si es posible, términos de búsqueda utilizados)

INVENES, EPODOC, WPI

Fecha de Realización de la Opinión Escrita: 10.05.2011

Declaración

Novedad (Art. 6.1 LP 11/1986)	Reivindicaciones	SI
	Reivindicaciones 1-13	NO
Actividad inventiva (Art. 8.1 LP11/1986)	Reivindicaciones	SI
	Reivindicaciones 1-13	NO

Se considera que la solicitud cumple con el requisito de aplicación industrial. Este requisito fue evaluado durante la fase de examen formal y técnico de la solicitud (Artículo 31.2 Ley 11/1986).

Base de la Opinión.-

La presente opinión se ha realizado sobre la base de la solicitud de patente tal y como se publica.

1. Documentos considerados.-

A continuación se relacionan los documentos pertenecientes al estado de la técnica tomados en consideración para la realización de esta opinión.

Documento	Número Publicación o Identificación	Fecha Publicación
D01	EP 1120758 A2 (KUNICK PLC)	01.08.2001

2. Declaración motivada según los artículos 29.6 y 29.7 del Reglamento de ejecución de la Ley 11/1986, de 20 de marzo, de Patentes sobre la novedad y la actividad inventiva; citas y explicaciones en apoyo de esta declaración

De todos los documentos recuperados del estado de la técnica, se considera que el documento D01 es uno de los más próximos a la solicitud que se analiza. A continuación se comparan las reivindicaciones de la solicitud con el documento D01.

Reivindicación 1

El documento D01 describe un procedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento (2) accionado con dinero con una unidad de mando gobernada con una computadora (10) para el mando del desarrollo del juego, con un dispositivo de juego de símbolos, con un indicador de puntos y con un indicador de saldo y eventualmente con un dispositivo de juego de riesgo (ver párrafos 4, 32, 65, 66), donde el estado de puntos acumulados por el jugador durante una fase de juego se guarda permanentemente, después de finalizar la fase de juego, en un banco de puntos integrado en la unidad de mando (ver párrafos 50-52, 71, 72).

Tras el análisis del documento D01, las características descritas en la reivindicación independiente 1 quedan divulgadas por dicho documento, por lo que la reivindicación 1 no cumple el requisito de novedad conforme al artículo 6.1 LP.

Reivindicación 2

El documento D01 indica que el estado de puntos acumulados por el jugador durante una fase de juego puede ser guardado accionando una tecla de función o introduciendo la identificación individual del jugador (ver párrafos 11, 12, 71, 72). Por tanto, se puede concluir que, a la vista del estado de la técnica conocido, la reivindicación 2 no cumple el requisito de novedad conforme al artículo 6.1 LP.

Reivindicación 3

El documento D01 indica que los puntos que se acumulan en el banco de puntos van asociados a la identificación individual del jugador (ver párrafos 89-91 y figura 3), no aportando ningún efecto técnico adicional la expedición de un resguardo que contenga el estado de puntos guardado en el banco de puntos y la identificación individual del jugador. Por tanto, se puede concluir que, a la vista del estado de la técnica conocido, la reivindicación 3 no cumple el requisito de novedad conforme al artículo 6.1 LP.

Reivindicaciones 4 y 5

El documento D01 indica que después de guardar en el banco de puntos el estado de puntos acumulado por el jugador durante una fase de juego se repone a cero el indicador de puntos (ver figura 3). El documento D01 también indica que antes de iniciar una fase de juego el jugador entra con la identificación individual del jugador asignada a él en el aparato de entretenimiento y a continuación la unidad de mando comprueba la identificación individual del jugador, representando en el indicador de puntos el estado de puntos guardado por el jugador en el banco de puntos (ver párrafos 13, 14).

Por tanto, se puede concluir que, a la vista del estado de la técnica conocido, las reivindicaciones 4 y 5 no cumplen el requisito de novedad conforme al artículo 6.1 LP.

Reivindicación 6

El contenido de la reivindicación 6 ya se encuentra comprendido en las reivindicaciones 1-4, por lo que siguiendo los razonamientos realizados en relación con dichas reivindicaciones, la reivindicación 6 no cumple el requisito de novedad conforme al artículo 6.1 LP.

Reivindicación 7

El documento D01 indica que la identificación individual del jugador puede ser un número de identificación personal, una tarjeta codificada con chip, una huella dactilar o análogo (ver párrafos 52, 72). Por tanto, se puede concluir que, a la vista del estado de la técnica conocido, la reivindicación 7 no cumple el requisito de novedad conforme al artículo 6.1 LP.

Reivindicaciones 8-13

El contenido de las reivindicaciones 8-13 no es relativo a características técnicas que definan al procedimiento para el funcionamiento de un aparato de entretenimiento accionado con dinero sino que son meras reglas del juego y, por tanto, no producen ningún efecto técnico adicional con respecto al contenido de cualquiera de las reivindicaciones 1-7 de las que dependen, no cumpliendo así el requisito de novedad conforme al artículo 6.1 LP.