

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 394 021**

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

G07F 17/34 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **05.02.2010 E 10001195 (6)**

97 Fecha y número de publicación de la solicitud europea: **18.08.2010 EP 2219161**

54 Título: **Aparato de entretenimiento activado con dinero**

30 Prioridad:

12.02.2009 DE 102009008586

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

15.01.2013

73 Titular/es:

**NOVOMATIC AG (100.0%)
Wiener Strasse 158
2352 Gumpoldskirchen, AT**

72 Inventor/es:

FAUL, THOMAS

74 Agente/Representante:

LEHMANN NOVO, María Isabel

ES 2 394 021 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Aparato de entretenimiento activado con dinero.

La invención se refiere a un aparato de entretenimiento controlado por ordenador, activado con dinero, con al menos una instalación de representación para la representación de al menos una instalación de juego, en el que la instalación de representación comprende varias pantallas dispuestas unas detrás de las otras, que se pueden activar por separado para representar diferentes instalaciones de juego y/o reproducciones.

Un aparato de entretenimiento de este tipo se conoce a partir del documento EP 1 455 315 A2.

Se conoce por la práctica un aparato de entretenimiento controlado por ordenador, activado con dinero con o sin posibilidad de ganancia, que presenta una instalación de representación con tres pantallas colocadas superpuestas, que sirven para la representación de una instalación de juego en forma de varios cuerpos en circulación dispuestos adyacentes entre sí y configurados en forma de cilindro. Controlado por ordenador se genera una imagen, que corresponde a cuerpos en circulación giratorios con símbolos en los lados circunferenciales. Para la representación de un resultado del juego controlado de forma aleatoria, es decir, una combinación determinada de símbolos, sirve una línea de ganancia. Con la representación del resultado del juego va implicada una representación de los cuerpos en circulación virtuales, que corresponde a cilindros todavía colocados. A partir de los símbolos representados, el usuario puede leer el resultado del juego, especialmente también si existe una ganancia de acuerdo con un plan de ganancia representable. Por lo demás, se pueden representar instalaciones de juego configuradas como escaleras de riesgo. La ganancia obtenida a través de la consecución de una combinación de símbolos determinada por control aleatorio se puede transmitir, controlado por teclas o por ordenador, como entrada en una de las instalaciones de juego dispuestas a ambos lados de la pantalla. Por lo demás, una de las pantallas sirve para la representación de un campo de ganancia de puntos, que representa los puntos ganados en el caso de una ganancia en una de las instalaciones de juego. Por último, una de las pantallas está provista con una representación del saldo para un importe de dinero, una representación de puntos para puntos y una instalación de puntos adicionales configurada como contador de varios dígitos. Además, están configuradas teclas de sensor sobre una pantalla realizada como pantalla táctil, que sirven para el inicio de una conversión del saldo de valor de dinero a partir de la representación del saldo en puntos a acumular en la representación de puntos y a la inversa.

Con este aparato de entretenimiento, es posible la representación y el funcionamiento de una pluralidad de instalaciones de juego, que se representan siempre virtualmente sobre una de las pantallas en forma bidimensional. Esto es especialmente desfavorable ya que no se puede ofrecer al usuario del aparato de entretenimiento con instalaciones de juego tridimensionales reales.

El cometido de la invención es crear un aparato de entretenimiento del tipo mencionado al principio, que comprende otras posibilidades de representación frente al estado de la técnica.

De acuerdo con la invención, el cometido se soluciona por medio de las características de la reivindicación 1.

A través de la disposición de pantallas conectadas unas detrás de las otras se pueden conseguir una pluralidad de variantes de representación individuales tanto de la instalación de juego como también de todo el aparato de entretenimiento. Si, por ejemplo, una pantalla exterior está configurada traslúcida, una pantalla colocada inmediatamente detrás puede servir para la representación de imágenes, que un observador puede percibir con o sin efectos ópticos influenciados por la pantalla exterior. De esta manera, se pueden representar también instalaciones de juego y/o figuras configuradas de múltiples maneras para un usuario del aparato de entretenimiento. Por lo demás, es posible remitir a través de la activación correspondiente de ventanas o de fragmentos discrecionalmente perfilados de una pantalla a representaciones de una pantalla que se encuentra detrás. Por ejemplo, de esta manera se pueden generar ventanas de lectura o se pueden integrar o superponer, al menos parcialmente, determinadas instalaciones de juego.

En una configuración, varios paquetes con dos pantallas, respectivamente, dispuestas directamente una detrás de la otra, están dispuestos distanciados entre sí en la instalación de representación. La distancia entre dos paquetes vecinos conduce, por una parte, a efectos ópticos tridimensionales y ofrece, por otra parte, la posibilidad de disponer en el espacio intermedio objetos, que se pueden hacer visibles e invisibles con una activación correspondiente de las pantallas, que cubren los objetos hacia el exterior, para el usuario del aparato de entretenimiento o bien para un observador. Las pantallas de un paquete de la instalación de representación están fijadas, respectivamente, directamente unas detrás de las otras.

La pantalla exterior respectiva de la instalación de representación está configurada como una primera pantalla transparente, auto luminosa, a saber, una pantalla OLED, y una pantalla que se encuentra detrás está configurada como una segunda pantalla transparente, de bloqueo de la luz, a saber, una LCD de blanco y negro o en color, sin iluminación trasera. En esta configuración se puede representar sobre la pantalla exterior, dirigida hacia el observador, es decir, sobre la primera pantalla, una imagen, mientras que la segunda pantalla, dispuesta sobre el lado interior del aparato de entretenimiento, cubre completamente en un circuito negro o de color, objetos que se encuentran detrás, es decir, alojados en el interior del aparato de entretenimiento, en particular instalaciones de juego y no se manifiestan de forma reconocible por un observador. A través del circuito transparente

5 correspondiente de ambas pantallas se puede generar un fragmento con un contorno discrecional y dentro de este contorno, los objetos en el interior del aparato de entretenimiento no son visibles desde el exterior para el observador. A través de la visión a través de la pantalla interior, es decir, la pantalla de cristal líquido no es necesaria una iluminación de fondo (luz trasera). La pantalla dirigida hacia el observador, es decir, la OLED se acciona
 10 activamente para proyectar una imagen a través de la LCD sin iluminación de fondo, que sirve en su circuito negro o en color como superficie de proyección y fondo para la representación del OLED y en su circuito transparente de acuerdo con la activación libera la ventana perfilada de forma discrecional para la visión a través de ella, pudiendo estar cubiertas también estas ventanas transparentes por una imagen de la pantalla OLED o LCD, de manera que aparece una impresión opaca. Con la combinación de una pantalla OLED totalmente funcional y de una pantalla de
 15 cristal líquido sin iluminación de fondo (luz trasera) se crea una pantalla nueva.

De manera más conveniente, detrás de la instalación de representación en el interior del aparato de entretenimiento están dispuestos objetos, que son visibles en estados de conexión correspondientes de las pantallas individuales para un observador exterior. La primera pantalla puede servir principalmente para la representación de la instalación de juego, que es perceptible ópticamente para un usuario del aparato de entretenimiento, en el caso de un circuito
 20 negro de la segunda pantalla sin efectos adicionales. En el caso de un circuito negro de la segunda pantalla, por lo demás, no todos los objetos dispuestos detrás de la segunda pantalla son reconocibles ópticamente. Durante una activación correspondiente, se pueden representar imágenes con la segunda pantalla, que son perceptibles ópticamente por un usuario del aparato de entretenimiento en virtud de la configuración transparente de la primera pantalla. En las imágenes se puede tratar de componentes o suplementos de la instalación de juego representados en la primera pantalla, que se representan en caso necesario o bien bajo control del ciclo de juego. Evidentemente también se pueden integrar instrucciones sobre el juego o textos publicitarios.

Para preparar superficies lo más grandes posible para la representación de imágenes y/o posibilitar de esta manera una amplia variedad en la configuración del aparato, las dos pantallas presentan el mismo tamaño.

25 Con preferencia, en los objetos se trata de al menos un cilindro y/o disco giratorio de una instalación de juego, que están provistos especialmente con símbolos. De acuerdo con ello, controlado por el ciclo del juego o de acuerdo con la selección a través de un usuario, junto a una instalación de juego virtual sobre la primera pantalla se puede incorporar también una instalación de juego real detrás de la segunda pantalla en desarrollo del juego.

De acuerdo con un desarrollo, las pantallas de la instalación de representación se pueden activar de tal forma que se puede representar una ventana de lectura para un símbolo de ganancia del cilindro y/o disco. El cilindro y/o disco
 30 no tienen que ser completamente visibles, sino que es suficiente que solamente un fragmento, por ejemplo en forma de una ventana de lectura, sea detectable ópticamente. Los símbolos normalmente presentes, que sirven especialmente para el cálculo de la ganancia, tanto se pueden colocar tanto sobre el cilindro o bien el disco como también se pueden representar por medio de una de las pantallas, en particular la primera pantalla, con lo que se implica una flexibilidad elevada del aparato de entretenimiento en virtud de una pluralidad de símbolos
 35 representables posibles.

De manera alternativa, en los objetos se trata de al menos un objeto a solicitar y/o a ganar. El objeto a solicitar o bien a ganar puede estar alojado, por ejemplo, en una parte de la carcasa del aparato de entretenimiento detrás de una vitrina y se puede hacer visible, en caso necesario, para un observador a través de una activación correspondiente de las dos pantallas.

40 Con preferencia, están previstas teclas para el control del aparato de entretenimiento, para la devolución de monedas y/o para el recuento de ganancias o bien como campos de sensores o conmutadores y al menos un control del ciclo de juego, estando integrado en el control del ciclo del juego un control para una instalación de representación. Evidentemente, las teclas pueden estar asociadas tanto a conmutadores eléctricos como también a campos de sensores de una pantalla táctil.

45 Se entiende que las características mencionadas anteriormente y que se explican todavía a continuación no sólo se pueden utilizar en la combinación indicada en cada caso, sino también en otras combinaciones. El marco de la invención solamente está definido por las reivindicaciones.

A continuación se explica en detalle la invención con la ayuda de un ejemplo de realización con referencia a los dibujos correspondientes. En este caso:

50 La figura 1 muestra una vista delantera del aparato de entretenimiento de acuerdo con la invención.

La figura 2 muestra una vista en perspectiva de una instalación de representación en representación esquemática.

La figura 3 muestra una segunda vista en perspectiva de la instalación de representación según la figura 2.

La figura 4 muestra una vista delantera de la instalación de representación según la figura 3.

La figura 5 muestra una tercera vista en perspectiva de la instalación de representación según la figura 2, y

La figura 6 muestra una vista delantera de la instalación de representación según la figura 5.

La carcasa 1 del aparato de entretenimiento controlado por ordenador, activado con dinero, con posibilidad de ganancia presenta sobre su lado delantero tres instalaciones de representación 2, 3, 4 colocadas superpuestas, cuya instalación de representación superior 2 sirve para la representación de una instalación de juego 5, que se representa óptimamente en forma de una instalación de juego de símbolos con tres cuerpos 6 en circulación configurados en forma de disco. Controlado por ordenador, se genera una imagen, que corresponde a cuerpos 6 en circulación giratorios con símbolos 7. Para la representación de un resultado del juego controlado de forma aleatoria, es decir, de una combinación de símbolos 7, sirven unas ventanas de lectura 8. Con la representación del resultado del juego va implicada una representación de los cuerpos virtuales 6 en circulación, que corresponde a discos todavía parados. A partir de los símbolos 7 representados, el usuario puede leer el resultado del juego, especialmente también si existe una ganancia de acuerdo con un plan de ganancia representable.

Para configurar individualmente la representación de la instalación de representación superior 2 están previstas varias pantallas 9 dispuestas unas detrás de las otras, que se pueden activar por separado. La pantalla exterior 9, que está dirigida directamente hacia el usuario de un aparato de entretenimiento, está realizada como una primera pantalla 10 transparente, auto luminosa, en particular una pantalla OLED. Esta primera pantalla 10 sirve para la representación de la instalación de juego 5 en forma de tres cuerpos 6 en circulación en forma de disco, dado el caso también la pantalla de lectura 8. En paralelo y a distancia de la primera pantalla 10 está dispuesta una pantalla 8 colocada detrás, que está configurada como segunda pantalla 11 transparente, que bloquea la luz, en particular una pantalla LCD en blanco y negro o en color. Si la primera pantalla 10 está conectada transparente en un contorno 12 discrecional, entonces se puede reconocer la segunda pantalla 11 que se encuentra detrás, sobre la que se representa, por ejemplo, un texto 13. Después de la activación de la segunda pantalla 11 para la transparencia dentro de un fragmento 14 discrecional es visible el cilindro 15, dispuesto detrás de la segunda pantalla 9, con símbolos 16 para el usuario del aparato de entretenimiento. El mismo cilindro 15 puede ser visible, por ejemplo, para juegos adicionales o juegos especiales, pero también en un ciclo del juego totalmente normal y su resultado del juego, es decir, su símbolo 16 representado, estará integrado, cuando se pare el cilindro 15, en el resultado del juego de la instalación de juego 5. Una ventana de lectura 17 asociada al cilindro, como las ventanas de lectura 8 asociadas a los cuerpos en circulación 6 en forma de disco, se puede representar por medio de una pantalla 9 en un lugar discrecional. La segunda pantalla 11 puede cubrir completamente el o los objetos dispuestos detrás, en el caso de una activación correspondiente en color o en negro y la primera pantalla 10 sirve para la representación de una imagen correcta.

La instalación de representación 3 en el centro del aparato de entretenimiento sirve para la representación de instalaciones de juego 5 configuradas como escaleras de riesgo 18, 19. La ganancia obtenida en la instalación de juego 5 a través de la consecución de una combinación de símbolos calculada por control aleatorio por medio de los cuerpos en circulación 6 se puede transmitir, bajo control de teclas o por ordenador, como aplicación en una de las escaleras de riesgo 18, 19. La escalera de riesgo izquierda 18 comprende varios campos de representación 20 representados superpuestos, que están ocupados en secuencia creciente con valores de ganancia de 10 a 5000 puntos. La escalera de riesgo derecha 19 posee de la misma manera varios campos de representación 20 representados superpuestos, que están ocupados en secuencia creciente con valores de ganancia de 15 a 6000 puntos.

El riesgo de la ganancia representada en la escalera de riesgo 18 ó 19 tiene lugar porque el campo de representación 20 siguiente más alto se representa parpadeando con relación al campo de representación 20 resaltado ópticamente que muestra la ganancia alternando con un campo de representación de pérdida total 21, dispuesto debajo de las escaleras de riesgo 18 ó 19, con la inscripción "0". En el caso de activación de una tecla 22 configurada como tecla de presión, que está dispuesta en una sección inferior de la carcasa 23, o bien se consigue, bajo control aleatorio, la ganancia siguiente más alta, o se pierde la ganancia aplicada. Este proceso se puede continuar hasta la consecución de la ganancia máxima representada en puntos.

Por lo demás, la instalación de representación 3 en el centro del aparato de entretenimiento sirve para la representación de un campo de ganancia de puntos 24, que muestra en el caso de una ganancia en una de las instalaciones de juego 23 los puntos ganados, por ejemplo 80000.

La instalación de representación inferior 4 está provista con una representación del saldo 25 para un importe de dinero, con una indicación de puntos 16 para puntos y con una instalación de puntos adicionales 27 configurada como contador de varios dígitos. Además, están configuradas teclas de sensor 28 sobre la instalación de representación 4 realizada como pantalla táctil, que sirve para el inicio de una conversión del saldo de valor de dinero a partir de la representación del saldo 25 en puntos a acumular en la representación de puntos 26 y a la inversa.

Por lo demás, en la sección inferior de la carcasa 23 del aparato de entretenimiento están dispuestas unas teclas de reanudación / de parada configuradas como teclas de presión 29. Con su pulsación se puede reanudar o bien se puede parar precozmente el símbolo 7 y 16, respectivamente, representado en la instalación de juego 5 o bien sobre el cilindro 15 y, dado el caso, se puede influir sobre la representación de tal forma que los cuerpos 6 en circulación se paran o aparecen girando. Además, están previstas una ranura de inserción de la moneda 30 y una ranura de

introducción de billete de dinero 31 de una instalación de procesamiento de dinero no representada. Por lo demás, junto a la ranura de inserción de dinero 30 está dispuesta una tecla de devolución 32, a través de cuya activación se puede llamar un saldo representado en la representación del saldo 25 a una bandeja de salida.

Lista de signos de referencia

5	1	Carcasa
	2	Instalación de representación
	3	Instalación de representación
	4	Instalación de representación
	5	Instalación de juego
10	6	Cuerpo en circulación
	7	Símbolo
	8	Ventana de lectura
	9	Pantalla
	10	Primera pantalla
15	11	Segunda pantalla
	12	Contorno
	13	Texto
	14	Fragmento
	15	Cilindro
20	16	Símbolo
	17	Ventana de lectura
	18	Escalera de riesgo
	19	Escalera de riesgo
	20	Campo de representación
25	21	Campo de representación de pérdida total
	22	Tecla
	23	Sección de la carcasa
	24	Campo de ganancia de puntos
	25	Representación del saldo
30	26	Representación de puntos
	27	Instalación de puntos adicionales
	28	Teclas de sensor
	29	Tecla de presión
	30	Ranura de inserción de la moneda
35	31	Ranura de entrada del billete de dinero
	32	Tecla de devolución

REIVINDICACIONES

- 1.- Aparato de entretenimiento controlado por ordenador, activado con dinero con al menos una instalación de representación (2, 3, 4) para la representación de al menos una instalación de juego (5), en el que la instalación de representación (2) comprende dos pantallas (9) dispuestas una detrás de la otra, que se pueden activar por separado, para representar diferentes instalaciones de juego (5) y/o figuras, caracterizado porque la pantalla exterior (9), asociada en cada caso al observador, de la instalación de representación (2) está configurado como una primera pantalla (10) transparente, auto luminosa, y una pantalla (9) que se encuentra detrás está configurada como una segunda pantalla (11) que bloquea la luz en un circuito negro o de color y transparente en un circuito transparente, sin iluminación de fondo, en el que la pantalla exterior (9) respectiva de la instalación de representación (2) es una pantalla OLED y la pantalla (9) que se encuentra detrás es una pantalla LCD en blanco y negro o en color y en u circuito transparente de las dos pantallas se puede generar un fragmento con un contorno discrecional, dentro del cual son visibles objetos para el observador en el interior del aparato de entretenimiento y en el caso de un accionamiento activo de la pantalla OLED, se puede proyectar una imagen sobre la pantalla LCD sin iluminación de fondo, que sirve en su circuito en negro o en color como superficie de proyección y fondo para la representación de la pantalla OLED.
- 2.- Aparato de entretenimiento de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque varios paquetes con dos pantallas (9) dispuestas, respectivamente, directamente una detrás de la otra, están dispuestas a distancia entre sí en la instalación de representación (2).
- 3.- Aparato de entretenimiento de acuerdo con la reivindicación 1 ó 2, caracterizado porque las dos pantallas (9) presentan el mismo tamaño.
- 4.- Aparato de entretenimiento de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque en los objetos se trata de al menos un cilindro giratorio (15) y/o un disco de una instalación de juego (5), que están provistos especialmente con símbolos (16).
- 5.- Aparato de entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado porque las pantallas (9) de la instalación de representación (2) se pueden activar de tal manera que se puede representar una ventana de lectura (17) para un símbolo de ganancia del cilindro (15) y/o disco.
- 6.- Aparato de entretenimiento de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque en los objetos se trata de al menos un objeto a solicitar y/o obtener.
- 7.- Aparato de entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones 1 a 6, caracterizado porque están previstas teclas (22) para el control del aparato de entretenimiento, para la devolución de monedas y/o para el pago de ganancias o bien como campos de sensor o conmutadores y al menos un control del ciclo de juego, estando integrado en el control del ciclo de juego un control para la instalación de representación (2, 3, 4).

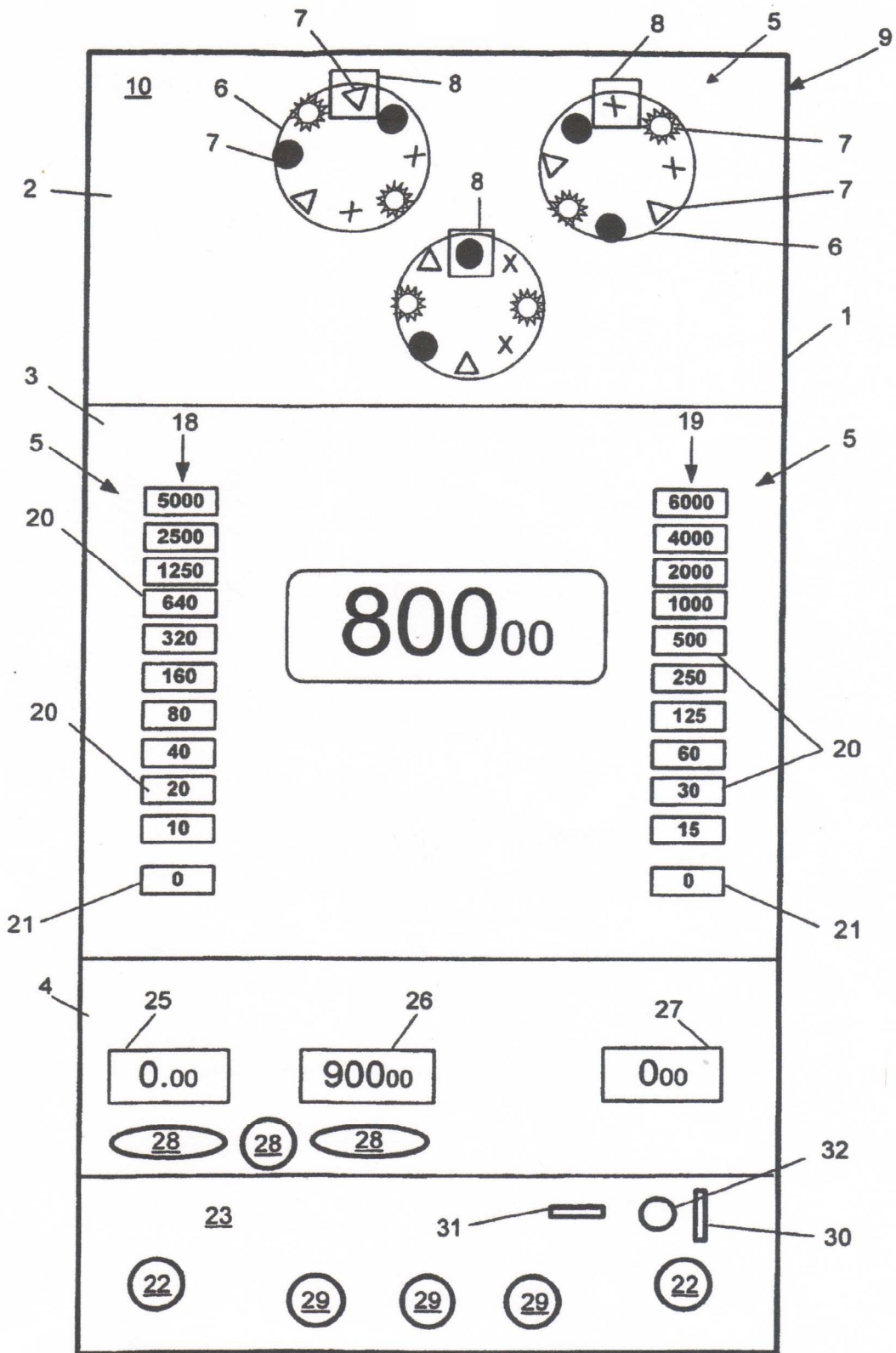


Fig. 1

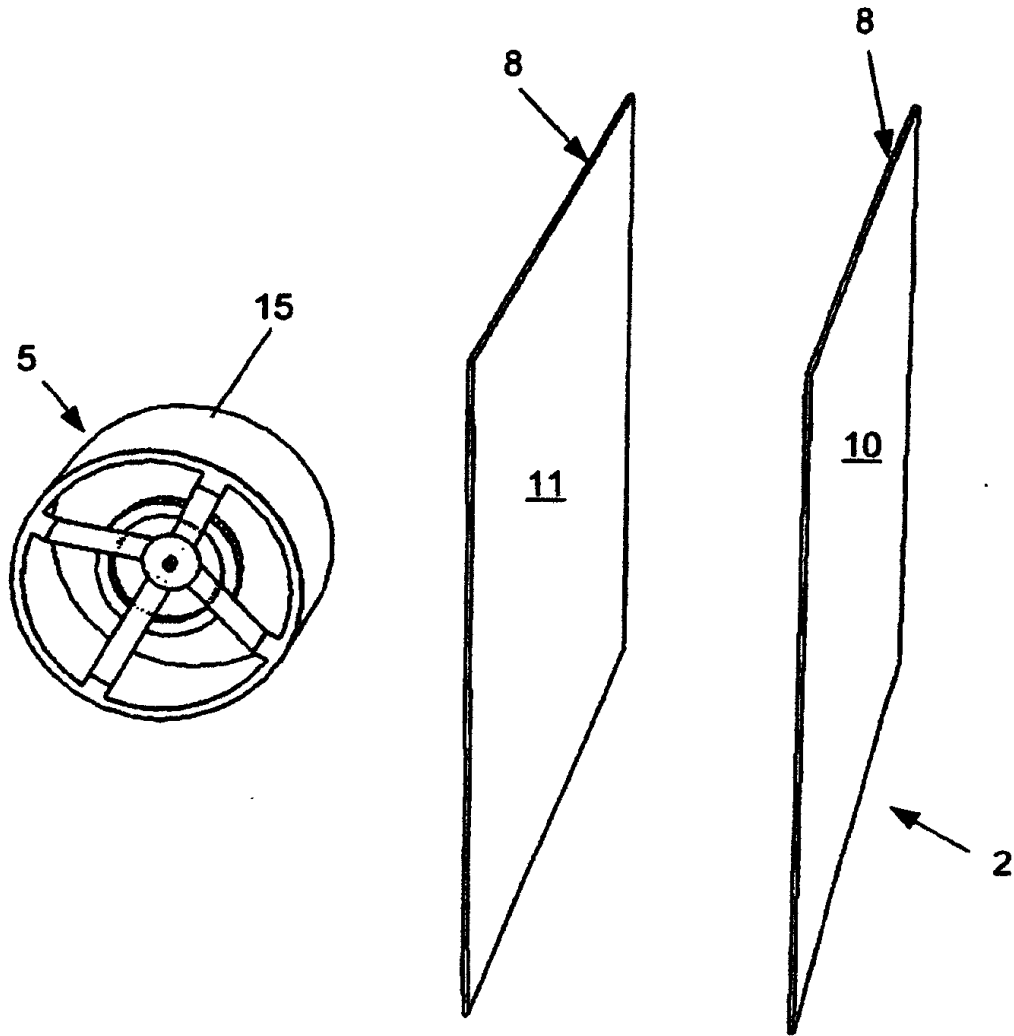


Fig. 2

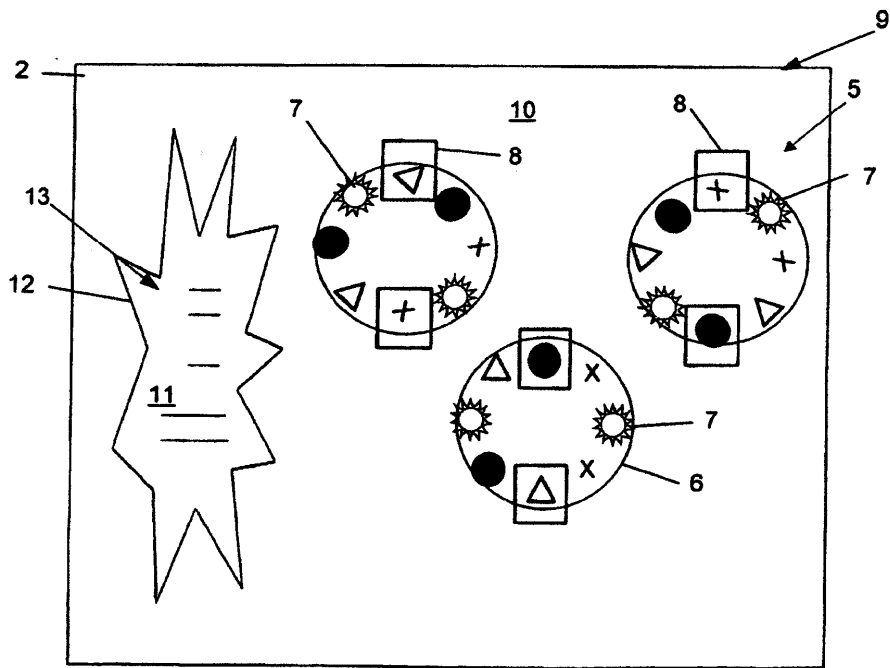
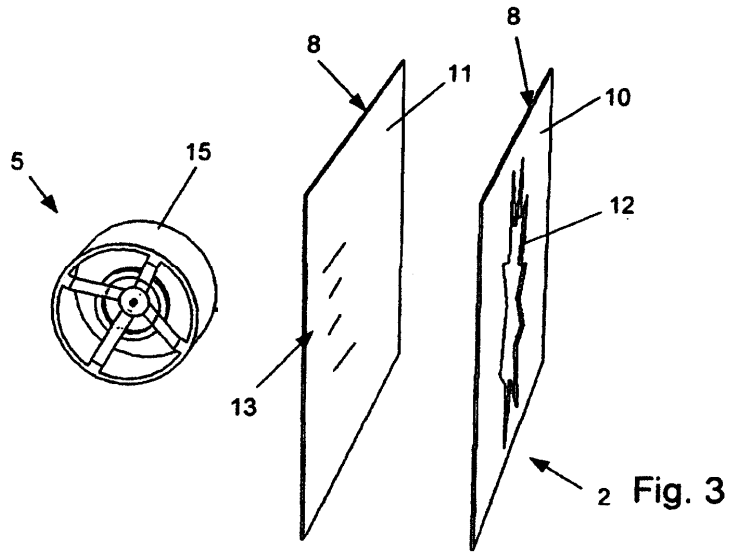


Fig. 4

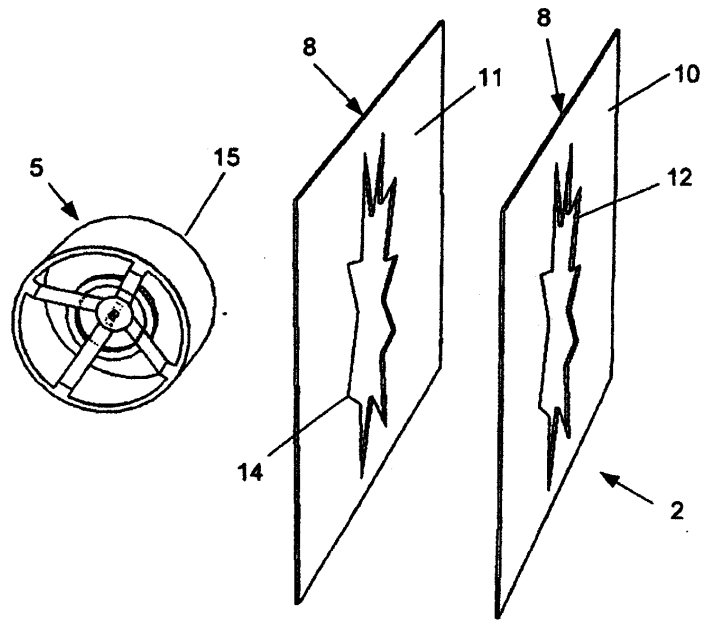


Fig. 5

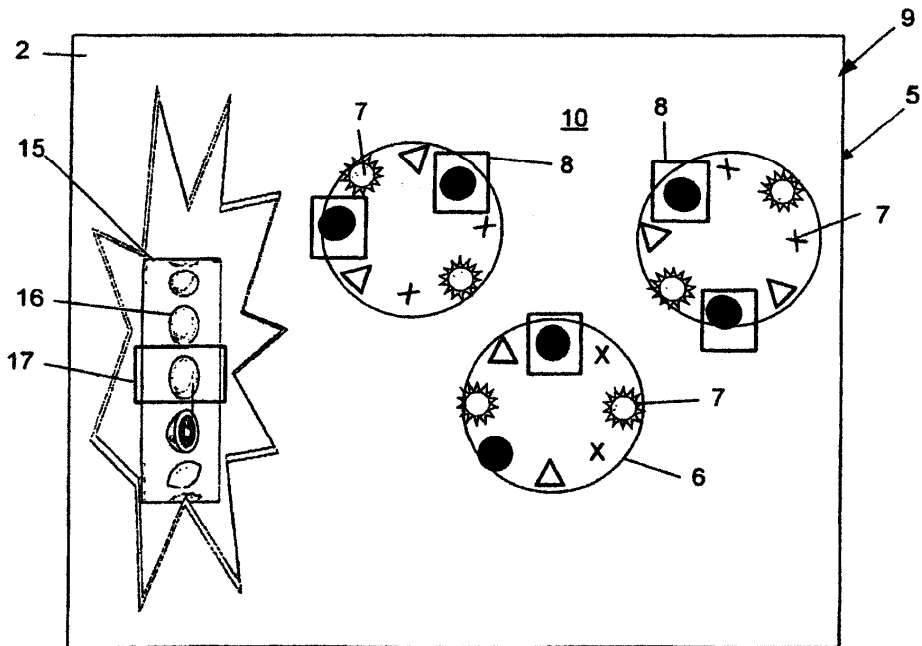


Fig. 6