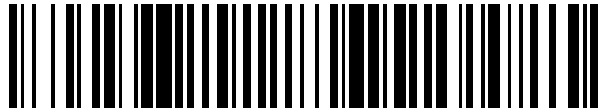


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 400 350**

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **30.09.2004 E 04765712 (7)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **13.02.2013 EP 1671284**

54 Título: **Bastidor de puerta para máquina de juegos de azar**

30 Prioridad:

08.10.2003 AU 2003100844

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

09.04.2013

73 Titular/es:

**NOVOMATIC AG (100.0%)
WEINER STRASSE 158
2352 GUMPOLDSKIRCHEN, AT**

72 Inventor/es:

**GAWEL, MAREK y
GRAF, JOHANN, F.**

74 Agente/Representante:

CARVAJAL Y URQUIJO, Isabel

ES 2 400 350 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

Bastidor de puerta para máquina de juegos de azar.

Campo de la invención

5 La presente invención está relacionada en general con las consolas de juegos, máquinas de juegos de azar o maquinas de juegos conectadas en red, y más en particular con las maquinas de juegos de azar que se encuentran en los casinos o en los entornos de apuestas. Además de ello, la presente invención está relacionada con un conjunto de bastidor de puerta para una maquina de juegos de azar.

Antecedentes de la invención

10 La mayor parte de las maquinas típicas de juegos proporcionan unos únicos medios de presentación localizados para ser vistos a través de un portal abierto en un conjunto de bastidor de puerta de consola principal de juegos (aquí denominado como bastidor de puerta). Por debajo del área de presentación en el bastidor de puerta principal se encuentra una zona del panel de control, para permitir que el jugador pueda actuar cualquier entrada del jugador, para controlar Las distintas funciones de las maquinas de juegos, tal como la introducción de apuestas, y para
15 iniciar el comienzo de los juegos. Preferiblemente, se encuentran localizados un dispositivo de entrada de monedas y un dispositivo de aceptación de billetes en la zona próxima a la zona del panel de control. Además de las funciones descritas de una maquina de juegos típicos, las máquinas de juegos más modernas han comenzado a incorporar una segunda zona de pantallas sobre una puerta separada más pequeña localizada por encima del bastidor de puerta principal, funcionando con el mismo ángulo que la zona de la pantalla de presentación original. Cuando se proporcionen 2 medios de presentación, estas maquinas se conocen como maquinas de juegos de
20 monitor doble, y desde su introducción se ha incrementado en su popularidad, debido a la flexibilidad que puede proporcionar la información de los juegos dinámicos. El montaje de una pantalla extra en una puerta superior más pequeña ha creado también varias ventajas. En particular, aunque la segunda zona de presentación proporciona ahora unos medios para el cambio de la información de los juegos, el jugador está ahora forzado a ver la segunda zona de la pantalla de presentación con más frecuencia, y al estar en una posición de sentado, esto requiere que el
25 jugador ajuste su asiento o postura para realizar las operaciones expuestas.

El segundo inconveniente principal se presenta cuando un técnico o ingeniero está realizando el mantenimiento en una maquina de juegos de monitor doble, puesto que están forzados a abrir ambas puertas con el fin no obstruir su trabajo en cualquiera de los medios de las pantallas de presentación. Cuando las puertas están diseñadas de forma natural parta que cierren, o simplemente se cierren debido a una zona superficial no uniforme, este inconveniente
30 conduce con frecuencia a un trabajo que requiere tiempo para mantener abiertas ambas puertas de forma simultánea, dejando al ayudante técnico o ingeniero en una posición adquirida al ejecutar sus respectivas tareas, con el fin de no tener las puertas cerradas. El documento WO 03/028829 muestra una maquina de juegos de azar con dos monitores de presentación fijados al bastidor de puerta. El documento JB2326505 muestra una maquina de juegos con dos pantallas montadas en el gabinete formando un ángulo relativo obtuso entre si. Es un objeto de la presente invención el poder enfocar y aminorar los problemas descritos en la exposición antes expuesta, y para
35 mejorar la facilidad de la visión del jugador en los medios de presentación en la maquina de juegos de los múltiples medios, permitiendo entretanto de forma simultanea que el técnico ayudante o trabajador pueda ejecutar los trabajos o tareas con más facilidad.

Sumario de la invención

40 De acuerdo con la presente invención, se proporciona una maquina de juegos de azar según lo definido en la reivindicación 1, con un bastidor de puerta que tenga al menos un portal de varias secciones con los cuales poder ver una pluralidad de dispositivos de presentación, o bien varios portales abiertos que puedan utilizarse para ver un dispositivo de presentación o pantalla. El bastidor de puerta está montado en la parte frontal de una consola de juegos, conocida también como una maquina de juegos, para permitir a un jugador que pueda jugar en un juego de
45 azar que requiera una pluralidad de dispositivos de pantallas, que puedan visionar a través de las aberturas en el bastidor de puerta. Cada portal abierto y/o sección de un portal abierto está construido por la variación de un ángulo entre si, de forma que los ángulos verticales de los portales abiertos o secciones puedan afrontarse (siendo el vértice de 2 ángulos dados), y que sean ángulos obtusos cuando se vean en la superficie frontal del bastidor de puerta, en donde los medios de presentación provistos estén al menos alineados significativamente y que sean
50 coplanares con el portal o sección abierta en ángulo. Esto permitirá que la superficie frontal de los medios de presentación puedan aparecer como formando un ángulo entre si en lugar de alejarse entre si al visionar la superficie frontal del bastidor de puerta (en donde la superficie está de cara hacia el jugador). Finalmente, esto permite al jugador que mantenga un cambio mínimo en la postura según sea necesario, el visualizar 2 o más medios de presentación, cambiando meramente el ángulo de su ojo o con solo una ligera inclinación de su cuello.

55 Los medios de presentación pueden fijarse a la superficie interior del bastidor de puerta (es decir, la superficie que está enfrentada alejada del jugador) con la superficie frontal de los medios de presentación mirando de la misma forma que el frontal del bastidor de puerta, en donde los medios de presentación son visionables a través del portal abierto o sección en el bastidor de puerta. Se prefiere que los medios de presentación acepten la totalidad de la

sección o abertura provista para los medios de presentación, o bien la alternativa a una porción substancial en donde cualesquiera espacios vacíos estén cubiertos por otros medios, tales como una placa metálica, gomespuma, accesorios moldeados, con un revestimiento alrededor del bordillo o de los medios de presentación o bien otros componentes diseñados para prevenir el espacio vacío alrededor del dispositivo de presentación tal como es bien conocido en la técnica.

Localizado por debajo de los portales de abertura se encuentra un panel de control que discurre substancialmente desde un borde del bastidor de puerta hasta el otro. El panel de control proporciona al jugador unos medios de activación para el juego ejecutado en la maquina de juegos de azar, por medio de una pantalla táctil que se puede utilizar en conjunción o en forma de alternativa con el panel de control. Opcionalmente se puede montar un dosificador de monedas y billetes en la proximidad al bastidor de puerta. Preferiblemente, el bastidor de puerta incluiría también un dispositivo de tarjetas de puntos tal como se conoce bien en la técnica.

Un segundo aspecto importante del bastidor de puerta es su habilidad para permitir también que un ingeniero o ayudante tenga acceso a todas las operaciones internas de la maquina de juegos de azar de forma más rápida. Puesto que ambos medios de presentación en un sistema de juegos dobles serán accesibles junto con otros componentes internos de la maquina de juegos, teniendo solo que abrir una puerta, el ingeniero o ayudante, según sea el caso, estará liberado de tener que abrir 2 candados, y mantener ambas puertas abiertas mientras que esté ejecutando su tarea.

Los medios de presentación son monitores de visualización los cuales pueden comprender un monitor con Tubo de Rayos Catódicos, pantallas TFT, pantalla de cristales líquidos, pantalla de proyección posterior, una pantalla de plasma, pantalla de retroiluminación o bien cualquier otra pantalla tal como se conocen en la técnica. La técnica de la fijación de tales medios de pantallas a la maquina de juegos es bien conocida que podría requerir tornillos, pernos, adhesivos, placas de deslizamiento, rodillos, bastidores, bisagras, cerrojos o bien medios para asegurar que estén fijadas con seguridad.

El bastidor de puerta sería preferiblemente rectangular en la forma con lados de longitudes iguales, no obstante el ancho y la altura del bastidor actual dependería del modelo de la maquina de juegos para la cual se fijaría el bastidor de puerta. Alternativamente, el bastidor de puerta puede variar también en su forma general para acomodar cualquier estilo adicional o bien la presentación estética requerida por el bastidor de puerta. Preferiblemente el bastidor de puerta encajaría en forma ajustada al gabinete de de la maquina de juegos, en donde el gabinete contendrá los componentes internos de la maquina de juegos, y servirán para proteger los componentes expuestos de los medios de presentación. El bastidor de puerta puede fijarse a la maquina de juegos mediante muchos y distintos medios. En la forma más común, una bisagra de longitud total se encontrará fijada al borde interior del bastidor de puerta y al gabinete de las maquinas de juegos para acompañar al peso del bastidor de puerta, no obstante serán suficientes unas bisagras fijadas en forma sólida situadas en varios puntos a lo largo del reborde del bastidor de puerta de la maquina de juegos. Preferiblemente, la pared interior de la maquina de juegos deberá estar reforzada con el fin de acomodar los medios adicionales de presentación en donde los medios de presentación se habrán fijado al bastidor de puerta.

Breve descripción de los dibujos

La invención se describirá adicionalmente por medio de un ejemplo con referencia a los dibujos adjuntos, en donde:

La figura 1 es una vista en perspectiva de una consola de juegos de acuerdo con una realización de la presente invención;

La figura 2 es un diagrama esquemático de una porción superior de un bastidor de puerta de una consola de juegos con 2 portales abiertos;

La figura 3 es un diagrama esquemático de una porción superior de un bastidor de puerta de una consola de juegos con un portal abierto con 2 secciones de medios de presentación;

La figura 4 es un diagrama esquemático de una porción superior de un bastidor de puerta de una consola de juegos con 3 secciones de medios de visualización.

La figura 5 es un diagrama esquemático de una porción superior de un bastidor de puerta de una consola de juegos que ilustra la perspectiva de un jugador.

Descripción detallada de las realizaciones preferidas.

La figura 1 muestra una consola de juegos 10 con un bastidor de puerta 15 fijado a la misma que es capaz de soportar 2 medios de visualización 17a y 17b, estando montada sobre el bastidor de puerta en distintos ángulos en relación entre si. Los medios de visualización 28a y 28b están montados uno encima del otro, y son visibles a través de los portales 17a y 17b respectivamente, y están en cercana proximidad con el fin de ayudar a la visualización de ambos medios de presentación al mismo tiempo, y ayudar en la limitación de la dimensión del bastidor de puerta. Otras características preferibles de la consola de juegos 10 pueden encontrarse en la consola de juegos 10 que

5 tienen un panel operativo 20 sobre el cual está localizado una ranura de monedas 22, una ranura de billetes de banco 24, selectores de apilacion 26, y unos medios 28 del iniciador de juegos. En general, la pantalla 28a y 28b se usarían para visualizar al jugador una serie de símbolos o bien varios materiales de juegos (no mostrados) para el cual se jugará un juego de azar (no mostrado), aunque no obstante las presentaciones podrán utilizarse también para otros fines, tales como un anuncio intermitente o bien unos materiales de promoción. Unos terceros medios de presentación, material promocional, reglas de juegos, o tablas de pago de los juegos podrán proporcionarse en una sección inferior 27c de las consolas de juegos 10 si así fuera preciso.

10 La figura 2 muestra la porción superior 16 de un bastidor de puerta 15 de una consola de juegos 10, con 2 portales abiertos 17a y 17b que permitan que distintas pantallas de distinto tamaño puedan montarse en el bastidor de puerta 15 o dentro de la consola de juegos 10 mirando hacia una persona visualizando los bastidores de las puertas 15 en el lado frontal. Las áreas de visualización de los medios de presentación se encuentran formando ángulos de acuerdo con los portales abiertos 17a y 17b para permitir la visión de los medios de presentación 28a y 28b, 28a y 28b, en donde los medios de presentación fijados en el interior del bastidor de puerta 15, o en la consola 10 de juegos que permitan unos espacios libres mínimos entre los medios de presentación y el bastidor de puerta. 15 Adicionalmente, el elemento 41 describe el ángulo obtuso de las 2 zonas de presentación que generalmente coinciden al ver la superficie frontal del bastidor de puerta. Por supuesto, los medios de presentación pueden separarse mediante un espacio libre o curvatura, por lo que la unión del vértice actual uniría los 2 ángulos para afrontar un punto correspondiente localizado por detrás del bastidor de puerta. La figura 3 describe además una porción superior 16 de un bastidor de puerta 15 con un único portal abierto 17c con 2 secciones distintas 32a y 32b 20 que están substancialmente separadas por un borde horizontal que discurre en forma coplanar con el lado superior de la sección 32a y con la sección de base de 32b, indicado por la línea de puntos 31 en donde se encuentran los lados de cada sección 32a y 32b. Las secciones 32a y 32b del portal abierto 17c están formando un ángulo en forma distinta de nuevo para acomodar los ángulos requeridos por un jugador para ver más confortablemente ambas presentaciones. La figura 4 ilustra una porción superior 16 de la realización utilizando un bastidor de puerta 15 a 25 utilizarse por una consola de juegos 10. De forma similar a la realización en la figura 3, el portal abierto 17c utiliza una sola abertura que comprende múltiples secciones 32a a 32c, para ver múltiples medios de presentación fijados al propio bastidor de puerta, o bien a la consola de juegos en curso. Las secciones están divididas claramente por la inclinación o el ángulo 3 para dicha sección que es distinta desde al menos un ángulo de otra sección.

30 La figura 5 demuestra sencillamente la ventaja de utilizar múltiples presentaciones en ángulo en un bastidor de puerta 15, mediante la muestra a los jugadores de 19 líneas de visión 18a y 18b al visualizar múltiples zonas de presentación 28b localizadas en los portales 17a y 17b respectivamente, para proporcionar al jugador 19 con una placentera experiencia de visualización.

REIVINDICACIONES

1. Una maquina de juegos que comprende un gabinete de una maquina de juegos y un bastidor de puerta (15) fijado a la misma, que comprende además al menos dos monitores de visualización (28a, 28b) situados por detrás del mencionado bastidor de puerta (15) en un lado interior del mismo, con el fin de ser visto a través de al menos una abertura (17a, 17b) en el mencionado bastidor de puerta (15) cuando el mencionado bastidor de puerta (15) esté en su posición de cerrado, en donde los mencionados dos monitores de presentación (28a, 28b) se posicionen uno encima del otro con un ángulo obtuso con respecto entre si, y en donde por debajo de los mencionados dos monitores de presentación (28a, 28b) un panel de control de juegos (20) esté discurriendo desde un borde del bastidor de puerta (15) hasta el otro, en donde en dos monitores de presentación (28a, 28b) están fijados al mencionado bastidor de puerta (15) de una forma fijada con seguridad, y en donde el bastidor de puerta mencionado (15) está soportado en el gabinete de la maquina de juegos por los medios de una bisagra con el fin de poder abrir y cerrar el mencionado bastidor de puerta conjuntamente con dos monitores de visualización (28a, 28b) con respecto al mencionado gabinete de la mencionada maquina de juegos y el mencionado panel de control de los juegos (20) que estará inclinado con respecto a los dos monitores de visualización (28a, 28b) posicionado por encima del mencionado panel de control de los juegos (20).
5
10
15
2. Una maquina de juegos de acuerdo con la reivindicación anterior, en donde el mencionado bastidor de puerta (15) comprende dos portales abiertos separados (17a, 17b) con un ángulo obtuso intermedio para permitir la visión de dos monitores de visualización (28a, 28b).
20
3. Una maquina de juegos según lo reivindicado en la reivindicación 1, en donde existe un portal abierto (32) proporcionado para al menos dos monitores de visualización, en donde el mencionado portal abierto (32) está compuesto por una sección (32a, 32b) para cada uno de los medios de presentación para su visión a su través, en donde cada sección tiene un par de lados izquierdo y derecho que substancialmente son iguales en el ángulo, y un par de lados superior y de base siendo substancialmente horizontales, en donde el lado superior o de base de cada sección están substancialmente compartidos por otra sección del mencionado portal abierto, y en donde el mencionado par de ángulos izquierdo y derecho para cada sección forman un ángulo obtuso en al menos otra sección del mencionado par de lados izquierdo y derecho, cuando el bastidor de puerta (15) mencionado se observa desde el frontal.
25
4. Una maquina de juegos según la reivindicación 2 en donde cada portal abierto (17a, 17b) tiene un par de lados izquierdo y derecho que son substancialmente iguales en el ángulo, y un par de lados substancialmente de lados superior horizontal y de base, en donde cada portal abierto del mencionado par de lados izquierdo y derecho forman un ángulo obtuso hacia al menos un portal abierto al menos del mencionado par de lados izquierdo y derecho cuando el bastidor de puerta se observa desde la parte frontal.
30

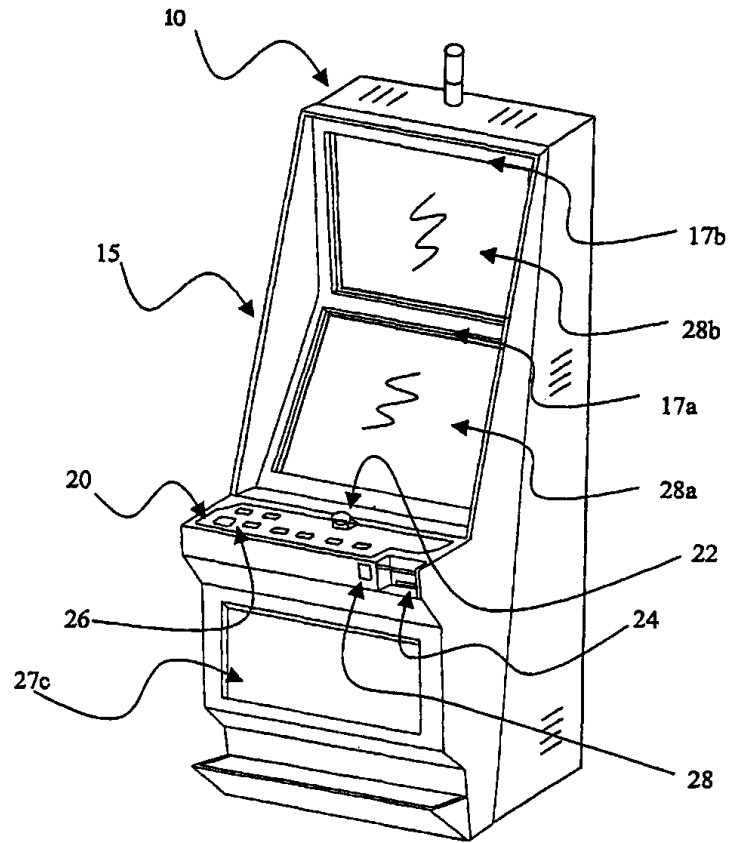


FIG. 1

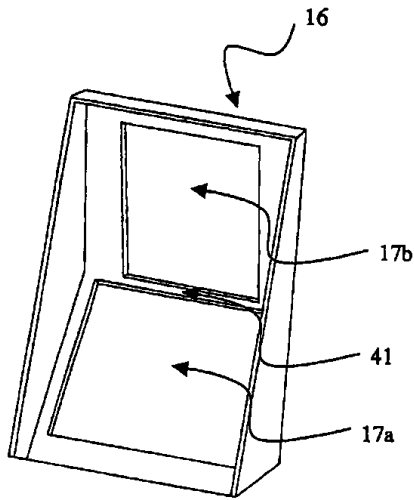


FIG. 2

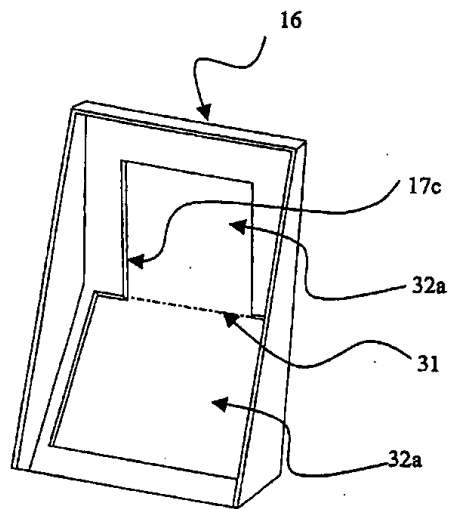


FIG. 3

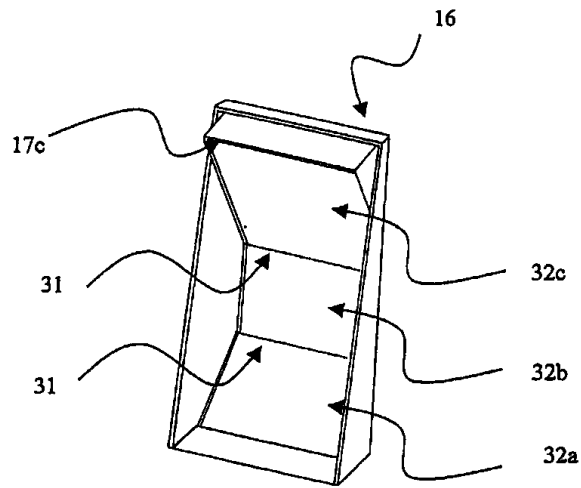


FIG. 4

