

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 431 820**

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 10001194 (9)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **17.07.2013 EP 2219160**

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

30 Prioridad:

12.02.2009 DE 102009008587

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

28.11.2013

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 2 431 820 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.

5 La invención se refiere a un aparato de entretenimiento activado con dinero con un dispositivo de juego controlado por ordenador que comprende varios cuerpos rotatorios, a los que está asignado al menos un dispositivo de proyección para la representación de informaciones sobre los cuerpos rotatorios.

Por el documento WO 2008/005355 A2 es conocido un aparato de entretenimiento activado con dinero que comprende un dispositivo de juego controlado por ordenador con varios cuerpos rotatorios, a los que está asociado al menos un dispositivo de proyección realizado como láser controlado por ordenador para la representación de informaciones sobre los cuerpos rotatorios.

10 Otros aparatos de entretenimiento son conocidos en las más diferentes formas de realización. Comprenden la mayoría de las veces un dispositivo de juego de símbolos que por regla general posee tres cuerpos rotatorios que están realizados como cilindros, discos, carruseles de tarjetas abatibles o similares. Los cuerpos rotatorios llevan símbolos en la superficie que se puede ver desde fuera a través de ventana de lectura. Los cuerpos rotatorios son parados uno tras otro y una vez que se han parado todos los cuerpos rotatorios, la combinación de símbolos
15 mostrada en las ventanas de lectura indica una ganancia o una pérdida. A distintas alturas se visualizan premios en dinero y/o premios de juego especiales o similares.

El objeto de la invención es conseguir un aparato de entretenimiento del tipo mencionado al principio que pueda ser accionado de forma variable con un coste pequeño en lo que atañe al aparato.

Según la invención el objeto se lleva a cabo por las características de la reivindicación 1.

20 Realizaciones ventajosas se pueden deducir de las reivindicaciones subordinadas.

Un aparato de entretenimiento activado con dinero según la invención comprende un dispositivo de juego controlado por ordenador con varios cuerpos rotatorios, estando asignado a cada cuerpo rotatorio un dispositivo de proyección separado para la representación de informaciones realizadas como líneas de ganancia sobre los cuerpos rotatorios; y el dispositivo de proyección comprende varios dispositivos ópticos para la representación simultánea de varias
25 líneas de ganancia, de modo que cada dispositivo óptico está realizado como láser lineal controlado por ordenador y los dispositivos ópticos de los dispositivos de proyección están dispuestos uno junto a otro y están realizados y alineados de tal modo que generan mediante prismas líneas de ganancia paralelas u oblicuas que discurren a través de varios cuerpos rotatorios y que parecen visualmente continuas.

30 Gracias al dispositivo de proyección es posible mediante proyección por delante o mediante retroproyección representar sobre los cuerpos rotatorios realizados como discos, rodillos, tarjetas abatibles o similares informaciones que pueden ser percibidas visualmente en forma de líneas de ganancia, con lo que se abren nuevos conceptos de juego.

No es necesario representar las líneas de ganancia sobre un panel frontal del aparato de entretenimiento. Las líneas de ganancia, si es necesario, pueden ser visualizadas con un curso variable sin que sea necesaria la disposición de una pantalla de proyección. Las líneas de ganancia se pueden representar, por ejemplo, controladas por el
35 transcurso del juego. Por lo demás, se pueden obtener en el mercado láseres lineales con un tamaño de construcción relativamente pequeño, por lo que pueden ser integrados varios láseres lineales en un aparato de entretenimiento sin problemas. Para poder realizar una pluralidad de representaciones cada dispositivo de proyección comprende varios dispositivos ópticos para la representación simultánea de varias líneas de ganancia.

40 Según la invención a cada cuerpo rotatorio está asignado un dispositivo de proyección separado. Por tanto, cada cuerpo rotatorio puede ser animado individualmente y puede ser representada una pluralidad de efectos ópticos.

Convenientemente el cuerpo rotatorio está realizado como un cilindro y el dispositivo de proyección fijado en el interior del cilindro. Por tanto, el alojamiento del dispositivo de proyección no requiere espacio adicional y la
45 representación de las informaciones se realiza como retroproyección. Puesto que los cilindros son fabricados por regla general de un plástico opaco o translúcido, el observador no percibe el dispositivo de proyección pero ve su representación sobre la superficie superior del cilindro.

En la realización, los dispositivos ópticos están dispuestos en planos de símbolos situados directamente uno debajo de otro. Por regla general, el usuario del aparato de entretenimiento ve tres símbolos dispuestos uno encima de otro sobre un cilindro y varios cilindros sucesivos. Las líneas de ganancia pueden encontrarse en filas, así como
50 discurrendo en diagonal respecto a los símbolos visibles por el usuario, pudiendo ser generada la forma de línea y su curso por medio de prismas correspondientes. Las líneas de ganancia son proyectadas de manera que visualmente casi no se diferencian de las líneas de ganancia sobreimpresas sobre el panel frontal o iluminadas por detrás o representadas a través de una pantalla. Convenientemente los dispositivos ópticos están alineados y dispuestos para representar al menos tres líneas de ganancia que discurren paralelas entre sí y/o que se cruzan en
55 el centro y que se extienden a través de los tres cuerpos rotatorios.

Para que el usuario pueda tener influencia sobre lo que ocurre en el juego, los dispositivos de proyección para la representación de informaciones, en particular de líneas de ganancia, pueden ser conmutados por el usuario. Por ejemplo, si se aumenta la probabilidad de ganancia con el número de las líneas de ganancia proyectadas, esto es activadas, entonces el usuario debe pagar una apuesta de juego mayor.b

- 5 Se entiende que las características mencionadas anteriormente y que aún van a ser aclaradas a continuación se pueden emplear no solo en la combinación indicada en cada caso, sino también en otras combinaciones. El marco de la invención está definido solo por las reivindicaciones.

La invención se explicará en detalle a continuación en virtud de un ejemplo de realización con referencia a los dibujos correspondientes. Muestran:

- 10 Fig. 1, una representación en perspectiva de un dispositivo de juego que comprende varios cuerpos rotatorios perteneciente al aparato de entretenimiento según la invención,
Fig. 2, una vista frontal del dispositivo de juego según la Fig. 1 en una representación parcial,
Fig. 3, una representación en perspectiva de un cuerpo rotatorio del dispositivo de juego de la Fig. 1, y
Fig. 4, una vista frontal del cuerpo rotatorio de la Fig. 3.

- 15 El aparato de entretenimiento comprende un dispositivo de juego 1 con tres cuerpos rotatorios 2 que están realizados como cilindros 3, dispuestos uno junto a otro. Cada cilindro 3 está dotado de símbolos 7 y presenta en su interior un dispositivo de proyección 4 con varios dispositivos ópticos 5, estando dispuestos los dispositivos 5 para la proyección de líneas de ganancia 6 en varios planos superpuestos en filas directamente detrás de los símbolos 7 asociados. En cuanto a los dispositivos 5 se trata de un láser lineal 8 que debido a su disposición puede generar tres
20 líneas de ganancia 6 paralelas superpuestas y dos que discurren en diagonal. Cada láser lineal 8 describe solo una parte de la línea de ganancia 6 sobre los cilindros 3 asociados a él. Entre los cilindros 3 en caso necesario, de acuerdo con el control del trascurso del juego, son representados iluminados por detrás sectores 9 de posibles líneas de ganancia 6 sobre un frente 10 del dispositivo de juego 1, para indicar al usuario del aparato de entretenimiento los posibles cursos de las líneas de ganancia 6.

25

REIVINDICACIONES

1. Aparato de entretenimiento activado con dinero con un dispositivo de juego (1) controlado por ordenador que comprende varios cuerpos rotatorios (2), en el que:
- 5 – a cada cuerpo rotatorio (2) está asignado un dispositivo de proyección (4) separado para la representación de informaciones realizadas como líneas de ganancia (6) sobre los cuerpos rotatorios (2),
 - el dispositivo de proyección (4) comprende varios dispositivos ópticos (5) para la representación simultánea de varias líneas de ganancia (6), estando cada dispositivo óptico realizado como láser lineal controlado por ordenador, y
 - 10 – los dispositivos ópticos (5) de los dispositivos de proyección (4) dispuestos uno junto a otro están realizados y alineados de tal modo que mediante prismas generan líneas de ganancia (6) que parecen visualmente continuas y que se extienden paralelas o inclinadas a través de varios cuerpos rotatorios (2).
2. Aparato de entretenimiento según la reivindicación 1, caracterizado por que el cuerpo rotatorio (2) está realizado como un cilindro (3) y el dispositivo de proyección (4) está fijado en el interior del cilindro (3).
3. Aparato de entretenimiento según la reivindicación 1, caracterizado por que los dispositivos ópticos (5) están dispuestos en planos de símbolos (7) situados directamente uno debajo de otro.
- 15
4. Aparato de entretenimiento según la reivindicación 1, caracterizado por que los dispositivos ópticos (5) están dispuestos y alineados para poder representar al menos tres líneas de ganancia que discurren paralelas entre sí y/o dos líneas de ganancia (6) que se cruzan en el centro y que se extienden a través de tres cuerpos rotatorios (2).
5. Aparato de entretenimiento según la reivindicación 1, caracterizado por que los dispositivos de proyección (4) para la representación de líneas de ganancia (6) pueden ser conmutados por un usuario.
- 20

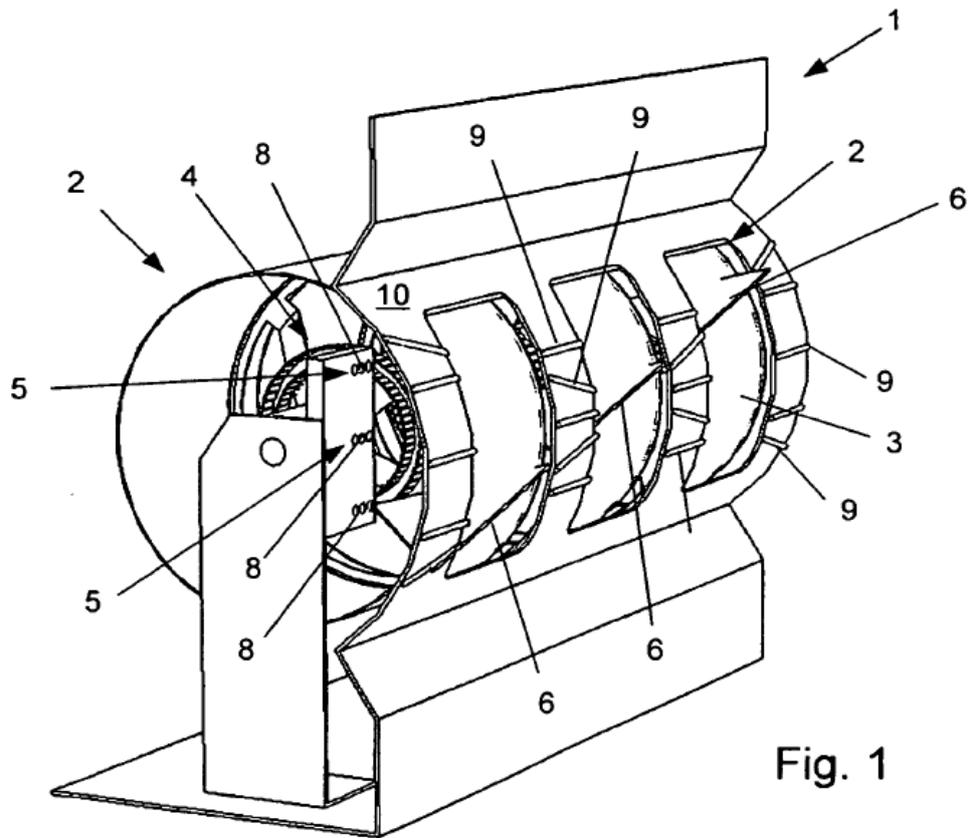


Fig. 1

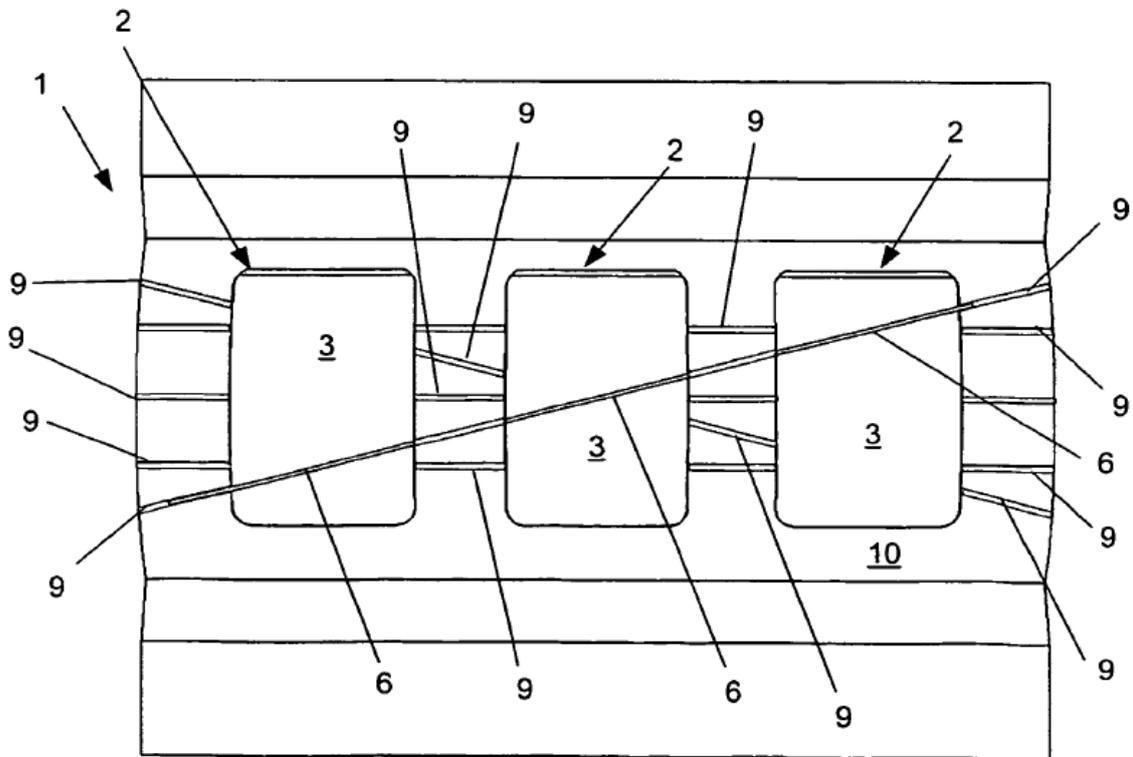


Fig. 2

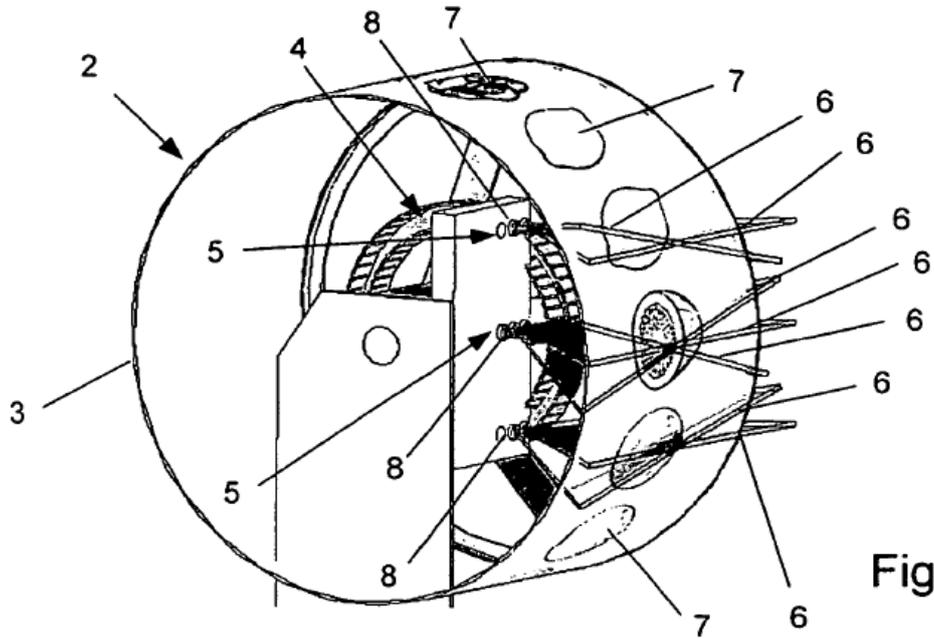


Fig. 3

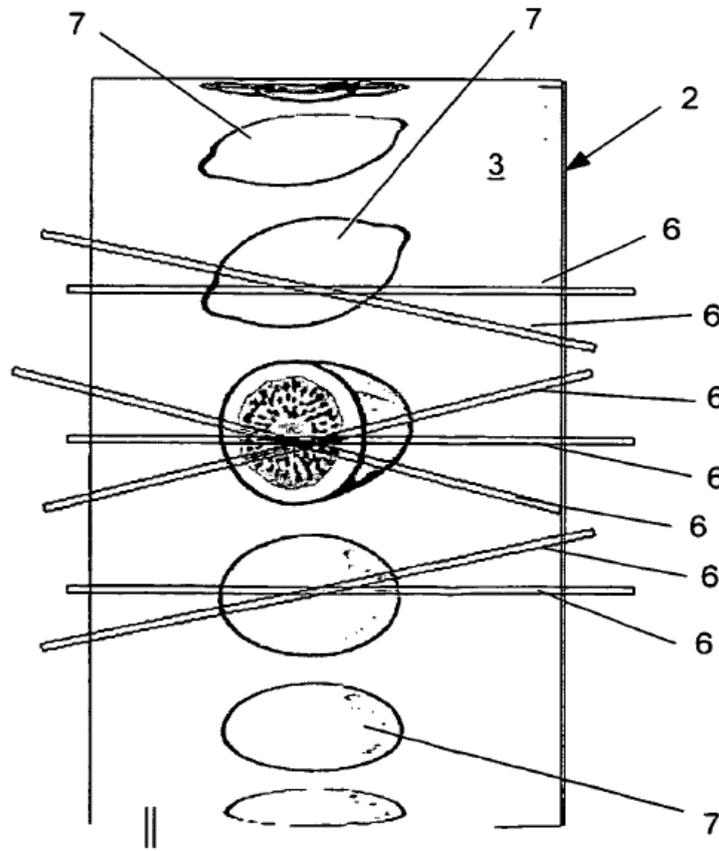


Fig. 4