

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 521 840**

21 Número de solicitud: 201330662

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A1

22 Fecha de presentación:

08.05.2013

43 Fecha de publicación de la solicitud:

13.11.2014

71 Solicitantes:

**SENTE, S.A. (100.0%)
Avda. Valladolid, 63/65
28008 Madrid ES**

72 Inventor/es:

RODRÍGUEZ PULPILLO, Daniel

74 Agente/Representante:

BAÑOS TRECEÑO, Valentin

54 Título: **Procedimiento de mejora del "modo turbo" para una máquina recreativa**

57 Resumen:

Procedimiento de mejora del "modo turbo" para una máquina recreativa consiste en que sobre un mismo botón de una máquina recreativa se efectúe una consecución de pulsaciones determinada, de forma manual o automática, de manera que simultáneamente que se acorta el tiempo de partida de un juego principal se active un juego extra o adicional, distinto e independiente del principal de manera que ambos convivan en una misma pantalla, con el objeto de obtener un premio extra o adicional por la coexistencia de ambos juegos independientes; donde además, se crea la posibilidad de que si hay distintas máquinas recreativas unidas entre sí en red, todas ellas obtengan un premio extra si cumplen unos parámetros preestablecidos tales que, en todas ellas mediante una consecución de pulsaciones determinada, esté activado simultáneamente un juego principal y un juego extra o adicional, distinto e independiente al citado juego principal.

ES 2 521 840 A1

DESCRIPCIÓN

“PROCEDIMIENTO DE MEJORA DEL “MODO TURBO” PARA UNA MÁQUINA RECREATIVA”

5

OBJETO DEL INVENTO

El invento está pensado para que sobre un mismo botón de una máquina recreativa se efectúe una consecución de pulsaciones determinada, de forma manual o automática, de manera que simultáneamente que se acorta el tiempo de partida de un juego principal se active un juego extra o adicional, distinto e independiente del principal de manera que ambos convivan en una misma pantalla, con el objeto de obtener un premio extra o adicional por la coexistencia de ambos juegos independientes; donde además, se crea la posibilidad de que si hay distintas máquinas recreativas unidas entre sí en red, todas ellas obtengan un premio extra si cumplen unos parámetros preestablecidos tales que, en todas ellas mediante una consecución de pulsaciones determinada, esté activado simultáneamente un juego principal y un juego extra o adicional, distinto e independiente al citado juego principal.

20

El procedimiento de mejora del “modo turbo” para una máquina recreativa consiste en una concatenación de pasos lógicos o acciones relacionadas entre sí de una manera ordenada, que se activan por la acción de unas pulsaciones determinadas sobre un mismo botón o similar que posee la máquina, con la finalidad de la obtención de un premio extra o recompensa.

25

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

30

A lo largo de la historia las máquinas recreativas o tragaperras han sido sufrido multitud de cambios o variantes en su funcionamiento. Es por ello, que el funcionamiento de las primeras máquinas clásicas se basaban en procedimientos

totalmente mecánicos donde mediante el accionamiento de una palanca se movían una serie de ruedas dentadas que engranaban entre sí, con un par determinado, y que mediante el accionamiento de distintos mecanismos o frenos se detenía el dispositivo escalonadamente.

5

En este caso el papel del jugador era pasivo porque éste se limitaba a accionar la palanca y esperar la ocurrencia de un resultado favorable entre los varios resultados que podía producir una máquina en cada jugada, de manera que el resultado del juego sólo se conocía al final de la jugada cuando se detenían las

10

A lo largo de los años 60 la máquinas recreativas basaron su funcionamiento en sistemas electromecánicos, donde la fuerza electromotriz era la que impulsaba el movimiento de las ruedas internas que poseía la máquina, es decir, incorporaron una causa capaz de mantener una diferencia de potencial entre dos puntos de un

15

circuito abierto o de producir una corriente eléctrica en un circuito cerrado (un generador eléctrico), por tanto su aleatoriedad estaba dada por el diseño del aparato. En este punto el papel del jugador comenzó a ser activo, porque ahora podía adoptar ciertas decisiones al aparecer distintas combinaciones en varias

20

No es hasta los años 80 que el papel del jugador empieza a tomar importancia, como por ejemplo la Patente Europea EP 0375190 “Gaming and amusement machines” y la Patente Americana US 6702670 “Method and apparatus for bonus game slot machine”, tal que a los jugadores se les ofrece la posibilidad de intervenir en la marcha del juego mediante la actuación de unos botones denominados “Skill Stop Buttons” o los botones “Modo Turbo”, mediante los cuales, cuando un jugador oprime o pulsa sobre uno de ellos la partida se para, es decir, el resultado de la partida o juego se alterara, de modo que mediante la

30

actuación de éste botón se crean distintas combinaciones de las figuras o

resultados, respecto de la combinación que se habrían obtenido si no se hubiera detenido la partida hasta el final, en definitiva podemos decir que con la aparición del botón “modo turbo” surge la opción de que un jugador acorte el tiempo de partida.

5

Actualmente este botón de parada o “modo turbo” no ha sufrido modificaciones a lo largo del tiempo, puesto que su función siempre ha consistido, como ya se ha expuesto previamente, en detener una jugada en una máquina recreativa en el momento que un jugador lo estime oportuno.

10

En cambio con el procedimiento de mejora del “modo turbo” para una máquina recreativa objeto del invento, aparte de que la pulsación sobre el botón acorta el tiempo de partida de un juego, ahora además mediante un encadenamiento de acciones o pasos que se crean a partir de una pulsación sobre el botón “modo turbo” un número de veces determinado en un intervalo de tiempo definido, se obtiene un valor añadido que es que el jugador pueda conseguir un premio extra, concepto que ya introdujo el propio inventor en una Patente anterior P 200602046 “Sistema de “Jackpot” para ruleta electrónica” que fue creado con un sistema de manipulación por botones. En el caso del procedimiento de mejora del “modo tubo”, a la vez que la pulsación sobre el botón mejorado “modo turbo” interviene en el tiempo de partida del juego principal, además se activa simultáneamente otro juego independiente dándole al jugador la posibilidad de una recompensa complementaria, recompensa que hasta la fecha ninguna máquina recreativa lo ha aportado mediante la actuación del “modo turbo”.

25

Por lo que, con el procedimiento de mejora del “modo turbo” del invento objeto de esta patente, no solo se aportan las ventajas anteriormente planteadas sino que va un paso más allá mejorando la función de una máquina recreativa.

A continuación se realiza una detallada descripción del invento que completa estas ideas generales introducidas en este punto.

DESCRIPCIÓN DEL INVENTO

5 La mayoría de máquinas recreativas o tragaperras poseen un botón que acorta el tiempo de una partida si el jugador lo pulsa, de esta manera el jugador puede elegir mediante este botón denominado botón “modo turbo”, parar una partida en un momento determinado sin esperar que ésta se vaya parando sola, pero hasta ahora el botón “modo turbo” solo ha podido hacer esta opción.

10

Con el procedimiento de mejora del “modo turbo” para una máquina recreativa además de lo ya descrito, se puede obtener un premio extra o recompensa por medio de unas pulsaciones determinadas sobre este botón “modo turbo”, ya que tras realizar estas pulsaciones se inicia una concatenación de acciones relacionadas entre sí de una manera ordenada que componen el procedimiento objeto del invento.

15

La concatenación de pasos lógicos se inicia con dos pulsaciones sobre el botón “modo turbo” consecutivas y en un tiempo que ha de ser determinado previamente que denominamos “T”.

20

Y pueden presentarse dos opciones: que el tiempo que transcurre entre las dos pulsaciones sea mayor que el tiempo preestablecido “T”; o que el tiempo que transcurre entre las dos pulsaciones sea inferior al tiempo preestablecido “T”.

25

En el caso que el tiempo en realizar las dos pulsaciones consecutivas sea mayor que el tiempo “T”, un programa detecta esta acción como que el individuo o jugador no quiere activar la mejora del “modo turbo”, por lo que las referidas pulsaciones reconocidas como aisladas, actúan sobre el juego principal interviniendo solo en el tiempo de parada de éste juego principal.

30

5 En cambio, en el caso de que el tiempo en realizar las dos pulsaciones consecutivas sea inferior o igual al tiempo preestablecido "T", el programa detecta esta acción como que el individuo o jugador quiere activar la mejora del "modo turbo" por lo que se inician simultáneamente dos acciones:

- una es la de parar el tiempo de partida del juego principal o juego 1.
- y la otra acción es la de activar un segundo juego 2 o juego extra.

10 El hecho de activar simultáneamente un segundo juego 2 o juego extra y un juego principal o juego 1, por pulsar un mismo botón "modo turbo" de una manera definida en un tiempo preestablecido "T", aumenta la probabilidad de un individuo o jugador de obtener un doble premio, es decir, por un lado se puede obtener un posible premio del juego 1, y además se crea la posibilidad de un premio extra que puede obtenerse del juego 2.

15

Otro detalle del invento es que mediante la utilización de un modo automático del mejorado "modo turbo" todo el procedimiento sería el mismo que el descrito en los dos últimos párrafos, es decir, el modo automático lo que realiza es pulsar automáticamente dos pulsaciones consecutivas en un tiempo menor o igual al tiempo preestablecido "T".

20

Por otro lado, si hay varias máquinas conectadas o unidas entre sí en red se crea la posibilidad de que todas ellas obtengan un premio extra si cumplen los parámetros de tiempo "T" entre pulsaciones indicado previamente.

25

Cuando hay un número "N" de máquinas recreativas en red y se cumple que dentro de esas "N" máquinas, hay a su vez un número de máquinas que denominaremos "Nx" que tienen activado el "modo turbo", porque todas ellas cumplen que el tiempo entre las pulsaciones consecutivas en el botón "modo turbo" es inferior al tiempo "T" preestablecido, si una máquina de las "Nx" activa

30

un juego extra o juego 2, todas las demás máquinas “Nx” también tendrán activado un juego extra o juego 2, posibilitando así la opción en todas de lograr un premio adicional.

5 Una idea más amplia de las características del invento etc. en las que se han respetado las mismas referencias que en la patente principal para definir las partes de estas que son comunes en este caso, dándole referencias complementarias para seguir con la misma tónica identificativa.

10 En los dibujos:

La figura 1 representa el diagrama del procedimiento de mejora del “Modo Turbo” para una máquina recreativa, donde se indican los distintos pasos que lo componen:

15

- Paso A: Primera pulsación sobre el botón “modo turbo”.
- Paso B: Segunda pulsación sobre el botón “modo turbo”.
- Paso C: Actuación o parada sobre el tiempo de partida del juego principal o juego 1.

20

- Paso dependiente C.1: Premio 1
- Paso D: Detección del tiempo que transcurre entre las pulsaciones del Paso A y el Paso B denominado “t”.
- Paso E: Activación del juego extra o juego 2.
 - Paso dependiente E.1: Premio 2

25

La figura 2 representa el diagrama del procedimiento de mejora del “Modo Turbo” para tres máquinas conectadas en red, de las cuales dos de las máquinas tienen activada la mejora del “modo turbo” que son la Máquina Nx1 y la Máquina Nx3; y la tercera Máquina denominada N2 no tiene conectado el “modo turbo”.

30

En este caso, cuando la Máquina Nx1 tiene conectado el juego extra, además de crear la posibilidad de obtener un premio adicional €2.1; automáticamente a la

máquina Nx3 también se le acciona un juego extra, aumentando también la posibilidad de la obtención de un premio adicional €2.3, por el que estaba jugando.

5

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

El invento está compuesto por una concatenación de pasos lógicos (Fig. 1) que se inicia con dos pulsaciones (A y B) sobre el botón “modo turbo” de forma consecutivas y en un tiempo (D) que ha de ser determinado previamente que denominamos “T”.

10

Se pueden presentarse dos opciones al realizar las citadas pulsaciones (A y B), que el tiempo que transcurre entre las dos pulsaciones (A y B) que denominamos “t” sea mayor que el tiempo preestablecido “T” (D); o que el tiempo que transcurre entre las dos pulsaciones “t” sea inferior al tiempo preestablecido “T” (D).

15

En el caso que el tiempo “t” en realizar las dos pulsaciones (A y B) consecutivas sea mayor que el tiempo “T” (D), un programa detecta esta acción como que el individuo o jugador no quiere activar la mejora del “modo turbo”, por lo que las pulsaciones (A y B) actúan solo sobre el juego principal (C) de manera que ambas pulsaciones (A y B) únicamente intervienen en el tiempo de parada de la jugada principal.

20

En cambio, en el caso de que el tiempo “t” en realizar las dos pulsaciones (A y B) consecutivas sea inferior o igual al tiempo preestablecido “T” (D), el programa detecta esta acción como que el individuo o jugador quiere activar la mejora del “modo turbo” por lo que inicia simultáneamente dos acciones (E y C):

25

- una es la de parar el tiempo de partida del juego principal o juego 1 (C).
- y la otra acción es la de activar un segundo juego 2 o juego extra (E).

30

El hecho de activar simultáneamente un segundo juego 2 o juego extra (E) y un juego principal o juego 1 (C), por pulsar un mismo botón “modo turbo” de una manera definida en un tiempo preestablecido “T”, aumenta la probabilidad de un individuo o jugador de obtener un doble premio (E.1 y C.1), es decir, por un lado se puede obtener un posible premio del juego 1 (C.1), y además se crea la posibilidad de un premio extra (E.1) que puede obtenerse del juego 2.

Otro detalle del invento es que mediante la utilización de un modo automático del mejorado “modo turbo” todo el procedimiento (Fig. 1) sería el mismo que el descrito en los dos últimos párrafos, es decir, el modo automático lo que realiza es pulsar automáticamente dos pulsaciones (A y B) consecutivas en un tiempo “t” menor o igual al tiempo preestablecido “T”.

Por otro lado, si hay varias máquinas conectadas o unidas entre sí en red (Fig. 2) se crea la posibilidad de que todas ellas obtengan un premio extra si cumplen los parámetros de tiempo entre pulsaciones indicado previamente “T”.

Cuando hay un número “N” de máquinas recreativas en red (N_{x1} , N_2 y N_{x3}), y se cumple que dentro de esas “N” máquinas, hay a su vez un número de máquinas que denominaremos “Nx” que tienen activado el “modo turbo” (N_{x1} y N_{x3}), porque todas ellas cumplen que el tiempo “t” entre las pulsaciones consecutivas (A1 y B1) (A3 y B3) en el botón “modo turbo” es inferior al tiempo “T” preestablecido.

Si una máquina de las “Nx” (N_{x1}) consigue o activa un juego extra (E1), creando la posibilidad de obtener un premio adicional (E.1.1), todas las demás máquinas “Nx” (N_{x3}) activan automáticamente el juego extra (E3), posibilitando así la opción de lograr también otro premio adicional (E.3.1).

Una vez descrita convenientemente la naturaleza del invento, se hace constar a los efectos oportunos, que el mismo no queda limitado a los detalles exactos de esta exposición, sino lo contrario, en él se introducirán las modificaciones que se consideren oportunas, siempre que se reivindican a continuación.

5

REIVINDICACIONES

1.- PROCEDIMIENTO DE MEJORA DEL “MODO TURBO” PARA UNA MÁQUINA RECREATIVA que se inicia con dos pulsaciones (A y B) sobre un mismo botón “modo turbo” que se CARACTERIZA porque cuando el tiempo “t” que transcurre en realizar dos pulsaciones (A y B) consecutivas, es inferior o igual a un tiempo preestablecido “T” (D), un programa detecta esta hecho activando simultáneamente dos acciones (E y C):

- una es la de parar el tiempo de partida del juego principal o juego 1 (C).
- y la otra acción es la de activar un segundo juego 2 o juego extra (E).

2.- PROCEDIMIENTO DE MEJORA DEL “MODO TURBO” PARA UNA MÁQUINA RECREATIVA que si hay un número de máquinas recreativas en red y dentro de esas máquinas, hay a su vez un número de máquinas que tienen activado el “modo turbo” según reivindicación 1 se CARACTERIZAN porque si una de las máquinas que tienen activado el modo “turbo” consigue un juego extra (E1), todas las demás máquinas que también tienen activado el “modo turbo”, obtienen también un juego extra (E3).

Fig. 1

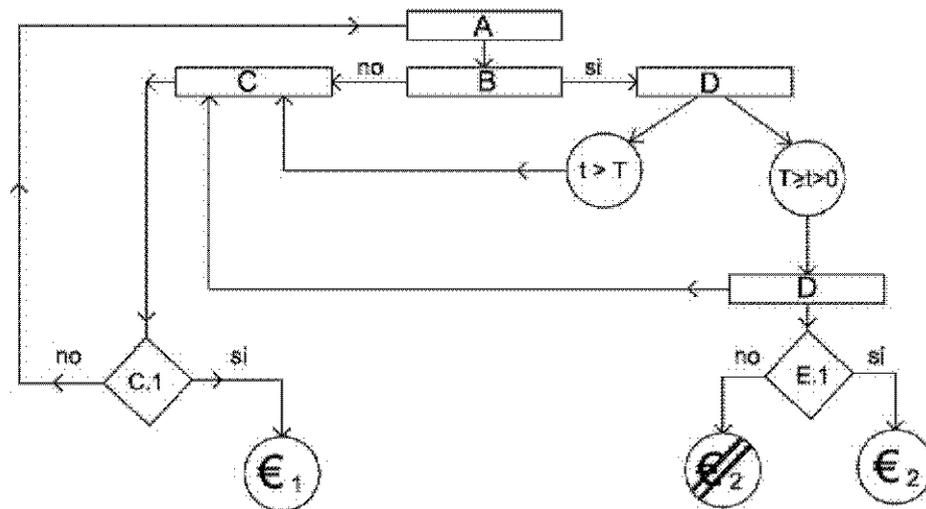
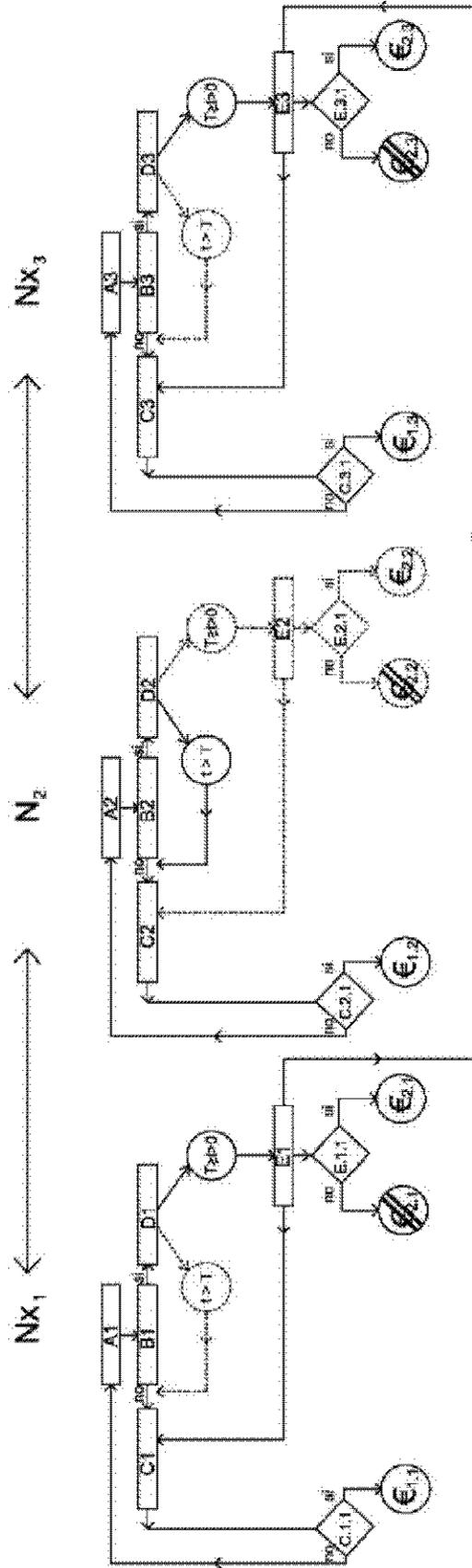


Fig. 2





- ②¹ N.º solicitud: 201330662
②² Fecha de presentación de la solicitud: 08.05.2013
③² Fecha de prioridad:

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TÉCNICA

⑤¹ Int. Cl.: **G07F17/32** (2006.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	⑤ ⁶ Documentos citados	Reivindicaciones afectadas
X	US 2004048655 A1 (YOSHIOKA KEIRI) 11.03.2004, párrafo [0011].	1-2
A	WO 2006096925 A1 (PALTRONICS AUSTRALASIA PTY LTD et al.) 21.09.2006, resumen.	1-2
A	GB 2443909 A (DISCAPE S L DISCAPA S L) 21.05.2008, todo el documento.	1-2

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 n.º:

Fecha de realización del informe
26.05.2014

Examinador
D. Cavia del Olmo

Página
1/4

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

G07F

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

INVENES, EPODOC

Fecha de Realización de la Opinión Escrita: 26.05.2014

Declaración

Novedad (Art. 6.1 LP 11/1986)	Reivindicaciones 1-2	SI
	Reivindicaciones	NO
Actividad inventiva (Art. 8.1 LP11/1986)	Reivindicaciones	SI
	Reivindicaciones 1-2	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	US 2004048655 A1 (YOSHIOKA KEIRI)	11.03.2004
D02	WO 2006096925 A1 (PALTRONICS AUSTRALASIA PTY LTD et al.)	21.09.2006
D03	GB 2443909 A (DISCAPE S L DISCAPA S L)	21.05.2008

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

Se considera D01 el documento del estado de la técnica más próximo al objeto de la solicitud reivindicado. Siguiendo la redacción de la reivindicación independiente, D01 describe una máquina recreativa capaz de determinar una petición indirecta del usuario para modificar el ritmo de juego. Para ello, cuando se detecta la activación de un determinado botón por parte del usuario un número consecutivo de veces durante un periodo de tiempo establecido, la máquina interpreta el deseo del usuario de modificar el ritmo de juego y lo modifica para adaptarse a los deseos del jugador.

En relación a la reivindicación independiente número 1, y teniendo en cuenta el contenido de D01, se concluye que la principal diferencia existente entre R1 y D01 consiste en la acción desencadenada ante la pulsación consecutiva de un botón (botón modo turbo) un número de veces en un periodo de tiempo determinado: en R1 se para el juego principal y se inicia otro juego mientras que en D01 se modifica el ritmo de juego. Esta diferencia se considera una opción de diseño configurable que el experto en la materia seleccionaría según el caso y que no implica actividad inventiva en sí misma. En este sentido, se recomienda la lectura del documento D02, perteneciente al mismo campo técnico, en el que se describe una máquina recreativa que permite la selección automática de diferentes juegos en función del análisis automático realizado sobre el desarrollo o la evolución del juego (ver resumen). Por tanto, en base a lo anterior, se concluye que R1 carece de actividad inventiva en el sentido del artículo 8.1 de la Ley de Patentes.

Por lo que respecta a la reivindicación dependiente número 2, ésta representa una opción de diseño puesto que la conexión de diversas máquinas recreativas en red es habitual dentro del estado de la técnica en cuestión y no aporta actividad inventiva en sí misma.

D03 es representativo del estado de la técnica en el sector.