(19) OFICINA ESPAÑOLA DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **2 552 103**

(21) Número de solicitud: 201530485

(51) Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)
A63F 13/323 (2014.01)

(12) SOLICITUD DE PATENTE A1

(22) Fecha de presentación:

13.04.2015

(43) Fecha de publicación de la solicitud:

25.11.2015

(71) Solicitantes:

RECREATIVOS FRANCO, S.A. (100.0%)
Pza. de Cronos, 4
28037 Madrid ES

(72) Inventor/es:

FRANCO MUÑOZ, Jesús

(74) Agente/Representante:

VEIGA SERRANO, Mikel

(54) Título: **Máquina recreativa operable remotamente**

(57) Resumen:
Partiendo de la estructuración convencional de cualquier máquina recreativa de premios, la invención consiste en que la misma pueda ser operada de forma remota temporalmente mientras el usuario se ausenta, o simplemente prefiere estar más cómodo, sentado en una mesa, tomando una consumición, etc, de manera que, el microprocesador (4) encargado de controlar la máquina se conecta a un módulo de comunicación inalámbrica (8) ya sea vía Wifi, Bluetooth, 3G, 4G, o similares, incorporando un software de control remoto e inhabilitación temporal externa de la máquina a partir de un dispositivo portátil (9), como puede ser una tablet, un teléfono móvil, un reloj inteligente, un ordenador portátil o un dispositivo similar mediante el cual el jugador puede continuar jugando, para finalmente reactivar la máquina, y poder continuar jugando de forma presencial o cobrar los premios obtenidos durante el juego no presencial.

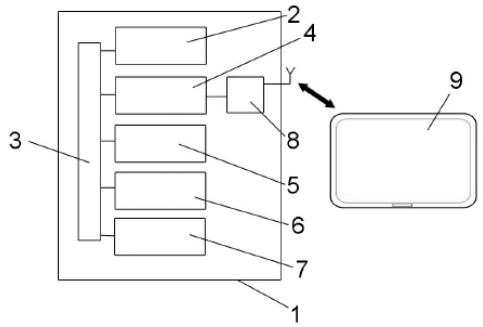

FIG. 1

ES 2 552 103 A1

DESCRIPCIÓN

MÁQUINA RECREATIVA OPERABLE REMOTAMENTE

Sector de la técnica

La presente invención es aplicable a diferentes máquinas recreativas con premios, ya sean de tipo B, C, de bingo, de ruleta, etc

El objeto de la invención es proporcionar una máquina recreativa con una nueva estructuración que genere una mayor aceptación por parte de los usuarios, así como la captación de nuevos usuarios, es decir que atraiga cualquier tipo de público, y no a un tipo de público específico, con un mayor tiempo de uso diario y que pueda competir con las nuevas tecnologías, de manera que la misma pueda ser utilizada de forma remota, es decir de forma no presencial, por medio de una tablet, teléfono móvil, reloj inteligente, ordenador portátil o similar, en caso de que el jugador deba ausentarse momentáneamente del lugar en el que se encuentra la máquina recreativa.

Estado de la técnica

Las máquinas recreativas del tipo de las instaladas en establecimientos hosteleros, ya sean de tipo B, C, de bingo, de ruleta, etc, si bien tenían una alta aceptación en este tipo de establecimientos, la realidad es que las nuevas tecnologías y generaciones han hecho que su aceptación baje sensiblemente.

De forma más concreta, estadísticamente se ha podido comprobar que este tipo de máquinas tiene una clientela cada vez más específica, y que se puede cifrar en torno a un 3% de los usuarios que acuden a este tipo de establecimientos.

Estadísticamente también se ha podido comprobar que su uso se ha visto igualmente reducido en el tiempo, del orden de una hora al día.

Las nuevas normativas, que impiden fumar en determinados espacios en los que son habituales este tipo de máquinas, así como otras circunstancias personales, hacen que, cuando el jugador se deba ausentar, pueda perder el interés por el juego, lo que seguramente no sucedería si dispusiera de medios para seguir jugando durante dicha

ausencia.

Objeto de la invención

La máquina recreativa que la invención propone resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta, merced a una novedosa estructuración sumamente efectiva, que permite su operatividad de forma remota a través de una tablet, teléfono móvil, reloj inteligente, ordenador portátil o similar, en caso de que el jugador deba ausentarse momentáneamente.

De forma más concreta, la invención no aplicable exclusivamente en aquel tipo de máquinas recreativas en las que los juegos se definen a partir de una pantalla controlada por el correspondiente software, y asistidos por una interfaz física, a base de botones establecidos sobre la carcasa de la propia máquina, sino que es igualmente aplicable a máquinas cuyos juegos se materialicen en mecanismos electro-mecánicos, tales como rodillos, bombos, etc...

Para ello, partiendo de la estructuración convencional de este tipo de máquinas, en las que participa una carcasa o cuerpo principal de la máquina, en cuyo seno se establece una pantalla, una electrónica de control, medios de cobro y de pago, una interfaz de juego, y/o opcionalmente medios físicos correspondientes a juegos a los que se puede acceder durante el uso de la máquina, la invención centra sus características en el hecho de que a la electrónica de control se le asocia un módulo de comunicaciones inalámbricas, ya sea Wifi, Bluetooth, 3G, 4G, o similares, a partir del cual un usuario que se encuentre jugando con dicha máquina pueda ausentarse momentáneamente, dejando inhabilitada la máquina para otros posibles jugadores, pero pudiendo continuar la partida a partir de un dispositivo propio, ya sea por medio de una tablet, teléfono móvil, reloj inteligente, ordenador portátil o similar en el cual debe instalarse previamente un software de comunicaciones con la máquina, a partir del cual se establecerá una comunicación bidireccional entre dispositivos, de manera que el jugador pueda continuar la partida de forma remota en su propio dispositivo, ya sea en la calle, mientras está fumando, en una mesa, mientras lleva a cabo cualquier tipo de consumición, etc.

De esta forma, y a través del correspondiente software de programación, el microprocesador de la máquina es capaz de enviar por medio del módulo de comunicaciones inalámbricas al dispositivo portátil del jugador el estado concreto del juego en el que se ha pausado la

máquina, tanto si sus juegos son digitales como si se trata de mecanismos electromecánicos, a través de los datos proporcionados por el BUS-CAN asociado a dichos mecanismos, de manera que la operativa es la que sigue:

- El jugador introduce el dinero en la máquina física.

- La introducción de dicho dinero provoca la generación de determinado número bloqueo de la misma para su operación remota a través del dispositivo portátil del usuario.

- Una vez activado el control remoto, la máquina permanece “inaccesible”, es decir, que no permite la introducción de dinero, el cobro del mismo, ni obviamente su juego.

- A partir del propio dispositivo portátil del usuario es posible desactivar el control remoto, de manera que se pueda continuar dicho juego en la maquina física, así como cobrar los correspondientes premios.

Como resulta obvio, no todos los jugadores tienen porque disponer de un dispositivo móvil con la tecnología suficiente como para poder operar de forma remota la máquina, con lo que se ha previsto que opcionalmente, junto a la propia máquina sea susceptible de disponerse una peana o elemento similar portador de un dispositivo portátil para el control remoto de dicha máquina, dotado de medios de bloqueo/desbloqueo, así como de medios para su geolocalización, en orden a evitar posibles robos, de manera que un usuario pueda utilizar el propio dispositivo portátil asociado a la maquina sin tener que descargar en su propio dispositivo el software de control remoto de la máquina.

Si bien este software no es objeto de la presente solicitud, ni la forma en la que los usuarios puedan acceder gratuitamente al mismo, resulta obvio que dicho software puede ser válido para operar con más de una máquina recreativa.

De esta manera se consigue ofrecer un dispositivo con una mayor aceptación social, incrementando sensiblemente los perfiles de usuarios de la misma, todo ello con un mayor tiempo de uso, ya que permite el juego de forma remota, mientras, por ejemplo, se lleva a cabo otra tarea, como puede ser tomar un almuerzo, fumar, etc.

Descripción de las figuras

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra un diagrama de bloques esquemático de una máquina recreativa operable remotamente realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

La figura 2.- Muestra una vista en perspectiva frontal de la máquina la cual puede estar asistida por una peana dotada de medios de bloqueo/desbloqueo para un dispositivo de control remoto, en caso de que el usuario no disponga de dichos medios.

Descripción detallada de la invención

Como se puede ver en las figuras referidas, la máquina recreativa de la invención se constituye a partir del clásico mueble o carcasa (1), en el que se establece una interfaz de juego (2), ya sea mediante mecanismos electromecánicos y/o una o más pantalla que pueden incluso ser de tipo táctil, interfaz de juego que se relaciona con un microprocesador (4) a través de un BUSCAN (3), contando con la clásica botonera (5), medios de inserción de dinero (6) y medios de pago (7) de los premios obtenidos.

Pues bien, de acuerdo ya con la invención, se ha previsto que al microprocesador (4) encargado de controlar la máquina se le asocie un módulo de comunicación inalámbrica (8) ya sea vía Wifi, Bluetooth, 3G, 4G, o similares, contando dicho microprocesador con un software de control remoto para la máquina a partir de un dispositivo portátil (9), como puede ser una tablet, un teléfono móvil, un reloj inteligente, un ordenador portátil o similar.

Este dispositivo portátil (9) de control remoto puede pertenecer al propio jugador, el cual previamente habrá de descargar el correspondiente software de control remoto, o bien, puede formar parte del conjunto de la propia máquina recreativa, de manera que el mismo se disponga sobre una peana (10), junto a la propia máquina recreativa (1), contando dicha peana con medios de bloqueo que impidan la extracción del dispositivo portátil (9) cuando la máquina se encuentra inoperante, y contando a su vez dicho dispositivo portátil (9) con medios de geolocalización en caso de ser sustraído.

De esta forma, y tras introducir el correspondiente dinero en la maquina física, la misma da la opción al usuario de poder jugar de forma remota a partir de dicho dispositivo portátil (9), al establecerse una comunicación bidireccional entre el microprocesador (4) de la máquina y el propio dispositivo portátil (9) a través del módulo de comunicaciones inalámbricas (8), de manera que una vez activado el control remoto, la máquina, si bien funciona internamente, pasa un estado de bloqueo externo que impide su uso, tanto de su interfaz de juego como la introducción de créditos o el cobro de premios, de modo que esta no pasa a ser operativa de nuevo hasta que el jugador desactive la función de control remoto, enviando la correspondiente orden desde el dispositivo portátil (9), momento en el que se podrá continuar con el juego si es que este estaba inacabado, o bien cobrar los premios obtenidos durante la fase de juego remoto.

Se consigue de esta forma una máquina recreativa con premios mucho más atractiva para los usuarios, al poder ser operada remotamente de forma cómoda y tranquila, sin necesidad de tener que estar de pie, pudiendo acompañar al juego con diversos tipos de consumiciones u otras acciones, todo ello acercando este tipo de máquinas a un sector de público más joven, acostumbrado al uso de las nuevas tecnologías.

REIVINDICACIONES

1.- Máquina recreativa operable remotamente, constituida por un mueble o carcasa (1) en el que se establece una interfaz de juego (2) mediante mecanismos electromecánicos y/o una o más pantallas que se relacionan electrónicamente con un microprocesador (4) encargado del control de la máquina, contando con medios de inserción de dinero (6) y medios de pago (7) de los premios obtenidos, caracterizada porque la interfaz de juego (2) se comunica con el microprocesador (4) a través de un BUSCAN (3), y porque el microprocesador (4) se conecta a un módulo de comunicación inalámbrica (8), contando dicho microprocesador (4) con un software de control remoto e inhabilitación temporal externa de la máquina a partir de un dispositivo portátil (9).

2.- Máquina recreativa operable remotamente, según reivindicación 1ª, caracterizada porque el dispositivo portátil (9) de control remoto forma parte del propio conjunto de la máquina recreativa, habiéndose previsto que el mismo se disponga sobre una peana (10), junto a la propia máquina recreativa (1), contando dicha peana con medios de bloqueo/desbloqueo para el dispositivo portátil (9).

3.- Máquina recreativa operable remotamente, según reivindicación 2ª, caracterizada porque el dispositivo portátil (9) de control remoto cuenta con medios de geolocalización.

4.- Máquina recreativa operable remotamente, según reivindicación 1ª, caracterizada porque el microprocesador (4) es conectable al módulo de comunicación inalámbrica (8) vía Wifi, Bluetooth, 3G o 4G.

5.- Máquina recreativa operable remotamente, según reivindicación 1ª, caracterizada porque el dispositivo portátil (9) es una tablet, un teléfono móvil, un reloj inteligente, o un ordenador portátil.

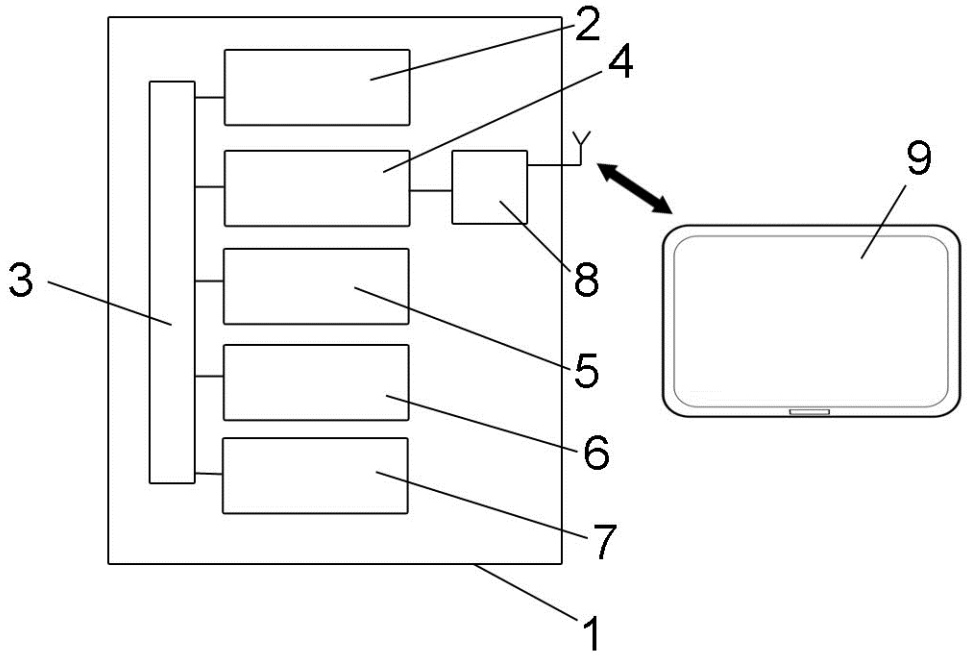

FIG. 1

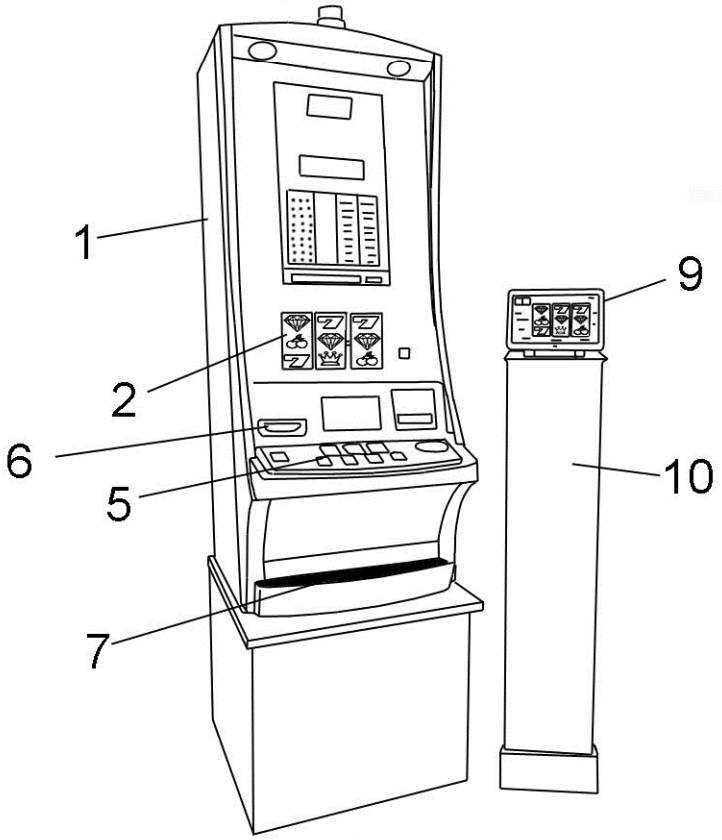

FIG. 2

OFICINA ESPAÑOLA
DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(21) N.º solicitud: 201530485

(22) Fecha de presentación de la solicitud: 13.04.2015

(32) Fecha de prioridad:

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TECNICA

(51) **Int. Cl. :** ***G07F17/32*** (2006.01)
A63F13/323 (2014.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	(56) Documentos citados	Reivindicaciones afectadas
X	WO 03027970 A2 (IGT RENO NEV) 03.04.2003, resumen; figuras, especialmente 1 y 2; página 1, líneas 5-7; página 2, líneas 30-37; página 3, líneas 17-28; página 4, líneas 1-25; página 5, líneas 32-37; página 7, línea 29 – página 8, línea 15; página 10, líneas 3-36; página 11, líneas 8-19; página 12, líneas 6-24; página 13, líneas 20-35; página 16, líneas 1-5,30-36; página 17, líneas 28-37.	1-5
X	US 2013273998 A1 (FROY JR DAVID VINCENT et al.) 17.10.2013, resumen; figuras; párrafos 2-6,13,21,22,49,53,54,61-66,70-71,92,93,96,155.	1,3-5
X	US 2015065219 A1 (KIELY DARYN G et al.) 05.03.2015, resumen; figuras; párrafos 3,4,14,15,17,19,20,35,37.	1,4-5
A	Wikipedia, “Bus CAN”, Documento recuperado de internet < URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Bus_CAN >, [recuperado el 17.11.2015] fecha 04.09.2009, toda la página web.	1-5

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	Examinador	Página
17.11.2015	A. López Ramiro	1/5

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

G07F, A63F

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: 17.11.2015

Declaración

Novedad (Art. 6.1 LP 11/1986)	Reivindicaciones	1-5	**SI**
	Reivindicaciones		**NO**
Actividad inventiva (Art. 8.1 LP11/1986)	Reivindicaciones		**SI**
	Reivindicaciones	1-5	**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	WO 03027970 A2 (IGT RENO NEV)	03.04.2003
D02	US 2013273998 A1 (FROY JR DAVID VINCENT et al.)	17.10.2013
D03	US 2015065219 A1 (KIELY DARYN G et al.)	05.03.2015
D04	Wikipedia, “Bus CAN”, Documento recuperado de internet < URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Bus_CAN >	04.09.2009

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

Reivindicación 1

El documento más próximo entre los encontrados es D01, dicho documento presenta (resumen, figuras; especialmente 1 y 2; página 1, líneas 5-7; página 2, líneas 30-37; página 3, líneas 17-28; página 4, líneas 1-25; página 5, líneas 32-37; página 7, línea 29 a página 8, línea 15; página 10, líneas 3-36; página 11, líneas 8-19; página 12, líneas 6-24; página 13, líneas 20-35; página 16, líneas 1-5 y 30-36 y página 17, líneas 28-37) una máquina recreativa (100) operable remotamente, constituida por un mueble o carcasa (figura 2, 2) en el que se establece una interfaz de juego (118, 34, 42) mediante mecanismos electromecánicos y/o una o más pantallas que se relacionan electrónicamente con un microprocesador (254) encargado del control de la máquina, contando con medios de inserción de dinero (108, 109, 110, 28, 30) y medios de pago (38) de los premios obtenidos, donde el microprocesador (254) se conecta a un módulo de comunicación inalámbrica (260), contando dicho microprocesador (254) con un software de control remoto e inhabilitación temporal externa de la máquina a partir de un dispositivo portátil (125).

También se conoce el documento D02, dicho documento presenta (resumen; figuras; párrafos 2-6, 13, 21, 22, 49, 53, 54, 61-66, 70-71, 92, 93, 96 y 155) una máquina recreativa (10) operable remotamente, constituida por un mueble o carcasa (figura 1, 10) en el que se establece una interfaz de juego (12, 14) mediante mecanismos electromecánicos y/o una o más pantallas que se relacionan electrónicamente con un microprocesador (30, 62) encargado del control de la máquina, contando con medios de inserción de dinero (18, 45, 46) y medios de pago (20, 47) de los premios obtenidos, donde el microprocesador (30, 62) se conecta a un módulo de comunicación inalámbrica (60), contando dicho microprocesador (30, 62) con un software de control remoto e inhabilitación temporal externa de la máquina a partir de un dispositivo portátil (11).

Y también se conoce el documento D03, dicho documento presenta (resumen; figuras; párrafos 3, 4, 14, 15, 17, 19, 20, 35 y 37) una máquina recreativa (102) operable remotamente, constituida por un mueble o carcasa (figura 1, 102) en el que se establece una interfaz de juego (110, 122) mediante mecanismos electromecánicos y/o una o más pantallas que se relacionan electrónicamente con un microprocesador (160) encargado del control de la máquina, contando con medios de inserción de dinero (116, 132) y medios de pago (136) de los premios obtenidos, donde el microprocesador (160) se conecta a un módulo de comunicación inalámbrica (párrafo 20), contando dicho microprocesador (160) con un software de control remoto e inhabilitación temporal externa de la máquina a partir de un dispositivo portátil (150).

La diferencia entre el objeto de la presente solicitud y D01 o D02 o D03 se basa en que en la solicitud la interfaz de juego se comunica con el microprocesador a través de un BUSCAN.
El efecto de dicha diferencia se basa en poder utilizar un protocolo de comunicaciones que tenga ciertas prestaciones frente a otros. No se indica en la solicitud un efecto técnico adicional derivado de añadir este protocolo, que por otro lado se considera sobradamente conocido en el estado de la técnica, y hacer uso de él no aporta actividad inventiva de por sí a la solicitud.

Así, se observa en D04 que este protocolo de comunicaciones es sobradamente conocido y utilizado, por lo que se considera conocimiento común general.

Por lo mencionado, la reivindicación 1 presenta novedad (Artículo 6 LP) pero carece de actividad inventiva (Artículo 8 LP).

Reivindicaciones 2 y 3

En D01 (página 16, líneas 30-36) el dispositivo portátil (125) de control remoto forma parte del propio conjunto de la máquina recreativa, junto a la propia máquina recreativa (100). No se indica que el dispositivo portátil se disponga sobre una peana (“base”, “pedestal” o “plinth”) exactamente, pero sí sobre un soporte (“cradle” y “holder”). Tampoco se indica que la peana cuente con medios de bloqueo/desbloqueo para el dispositivo portátil (125), sin embargo, no se considera que esta opción de diseño dote de por sí de actividad inventiva a la solicitud.

En D01 (página 13, líneas 20-35) y D02 (párrafo 92) el dispositivo portátil de control remoto cuenta con medios de geolocalización.

Por lo mencionado, las reivindicaciones 2 y 3 presentan novedad (Artículo 6 LP) pero carecen de actividad inventiva (Artículo 8 LP).

Reivindicaciones 4 y 5

En D01 (página 4, líneas 17-25; Bluetooth), D02 (resumen, WiFi) y D03 (párrafo 20, Bluetooth) el microprocesador es conectable al módulo de comunicación inalámbrica vía Wifi, Bluetooth, 3G o 4G.

En D01 (página 16, líneas 1-8, “PDA”), D02 (resumen, “tablet, smartphone, PDA”) y D03 (párrafo 14, “Smart phones, Tablet computers, PDAs, portable media players, digital cameras, laptop computers”) el dispositivo portátil es una tablet, un teléfono móvil, un reloj inteligente, o un ordenador portátil.

Por lo mencionado, las reivindicaciones 4 y 5 presentan novedad (Artículo 6 LP) pero carecen de actividad inventiva (Artículo 8 LP).