



УКРАЇНА

(19) UA (11) 19098 (13) U  
(51) МПК (2006)  
G07F 17/32

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ  
І НАУКИ УКРАЇНИ

ДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ  
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ  
ВЛАСНОСТІ

## ОПИС ДО ПАТЕНТУ НА КОРИСНУ МОДЕЛЬ

видається під  
відповідальність  
власника  
патенту

(54) ІГРОВИЙ АВТОМАТ

1

2

(21) u200508080

(22) 30.09.2004

(24) 15.12.2006

(86) РСТ/ЕР2004/010929, 30.09.2004

(31) 2003100844

(32) 08.10.2003

(33) AU

(46) 15.12.2006, Бюл. №12, 2006р.

(72) Гавель Марек, АТ, Граф Йохан Ф., АТ

(73) НОВОМАТІК АГ, АТ

(57) 1. Ігровий автомат, що містить шафу (10) ігрового автомата і приєднаний до неї обертовий каркас (15), додатково містить принаймні два відображуючих монітори (28a, 28b), прикріплених до названого обертового каркаса (15) чи названої шафи (10) ігрового автомата з забезпеченням можливості спостереження за ними принаймні через один проріз (17a, 17b) у названому обертовому каркасі (15), коли названий обертовий каркас (15) знаходиться у закритому положенні, при цьому названі два відображуючих монітори (28a, 28b) розташовані один поверх одного під тупим кутом один відносно одного, і при цьому названий обертовий каркас (15) обладнаний, нижче названих двох відображуючих моніторів (28a, 28b), панеллю (20) керування грою, що проходить від одного краю обертового каркаса (15) до іншого.

2. Ігровий автомат за п.1, який відрізняється тим, що згадана панель (20) керування грою нахилена відносно обох відображуючих моніторів (28a, 28b), розташованих над названою панеллю (20) керування грою.

3. Ігровий автомат за п.2, який відрізняється тим, що названі два відображуючих монітори (28a, 28b) прикріплені до названого обертового каркаса (15), а названий обертовий каркас (15) прикріплений до шафи (10) ігрового автомата за допомогою петлі з можливістю відкривання чи закривання названого обертового каркаса разом з обома відображуючими моніторами (28a, 28b), прикріпленими до нього відносно згаданої шафи (10) ігрового автомата.

4. Ігровий автомат за п.1, який відрізняється тим, що названий обертовий каркас (15) містить два окремих відкритих портали (17a, 17b) з тупим кутом між ними для забезпечення спостереження за обома відображуючими моніторами (28a, 28b).

5. Ігровий автомат за будь-яким з пп.1-4, який відрізняється тим, що, якщо передбачений один відкритий портал (32) принаймні для двох відображуючих моніторів, то названий відкритий портал складається із секції (32a, 32b) для кожного відображуючого засобу, через яку за цим засобом можна спостерігати, при цьому кожна секція має пару бічних сторін - ліву і праву, що мають суттєво однаковий кут нахилу, і пару суттєво горизонтальних сторін верхню сторону і сторону основи, причому або верхня сторона, або сторона основи кожної секції є суттєво загальною з іншою секцією згаданого відкритого порталу, і при цьому згадана пара лівої і правої бічних сторін для кожної секції нахилена під тупим кутом принаймні до однієї іншої секції згаданої пари лівої і правої сторін, якщо дивитися на названий обертовий каркас (15) спереду.

6. Ігровий автомат за будь-яким з пп.1-4, який відрізняється тим, що якщо названий обертовий каркас (15) має більш одного відкритого порталу для спостереження за названими принаймні двома відображуючими моніторами, то кожен відкритий портал (17a, 17b) має пару бічних сторін - ліву і праву, що мають суттєво однаковий кут нахилу, і пару суттєво горизонтальних сторін верхню сторону і сторону основи, і при цьому згадана пара лівої і правої бічних сторін кожного відкритого порталу нахилена під тупим кутом до згаданої пари лівої і правої сторін принаймні одного іншого відкритого порталу, якщо дивитися на названий обертовий каркас спереду.

7. Ігровий автомат за п.3, який відрізняється тим, що доступ до названих принаймні двох відображуючих моніторів (28a, 28b) досягається лише шляхом відкривання названого обертового каркаса (15).

(13) U  
(11) 19098  
(19) UA

Дійсна корисна модель відноситься в основному до ігрових консолей, окремих ігрових автоматів чи ігрових автоматів мережної структури, а більш конкретно - до ігрових автоматів, що знаходяться в казино чи в приміщеннях, де б'ються об заклад. Крім того, цей винахід відноситься до вузла обертового каркаса для ігрового автомата.

Найбільш типові ігрові автомати передбачають єдиний відображаючий засіб (дисплей, монітор), розташований так, що на нього можна дивитися крізь відкритий портал вузла обертового каркаса (дверцят) основної ігрової консолі (іменованого далі ігровою консоллю). Нижче області відображення на основному каркасі передбачена область панелі керування, щоб забезпечити гравцю можливість активувати будь-яку необхідну інформацію гравця, що вводиться, яка стосується керування різними функціями ігрових автоматів і процесом гри, такими, як висновок парі та ініціювання початку гри. У кращому варіанті, в області панелі керування чи біля неї також знаходяться пристрій для введення монет і пристрій для прийому рахунків. На додаток до вищеписаних особливостей звичайного ігрового автомата, у більш сучасні ігрові автомати вже почали вводити другу область відображення, що проходить під тим же кутом, що і первісна єдина область відображення. Коли почали передбачати два відображаючих засоби ці автомати одержали назва двомоніторних ігрових автоматів, і з моменту впровадження їх популярність виросла завдяки функціональній гнучкості, унаслідок якої другий дисплей може забезпечити відображення динамічної інформації про гру. Однак установка додаткового дисплея в окремі менші дверцята також обумовила кілька недоліків. Зокрема, хоча друга область відображення тепер забезпечує засіб для зміни інформації про гру, гравець тепер змушений частіше дивитися на другу область відображення, а коли він сидить, це потребує від гравця стежити за своєю посадкою чи позою, щоб робити це.

Другий основний недолік полягає в тому, що коли обслуговуюча персона або інженер здійснює технічне обслуговування на двомоніторному ігровому автоматі, їм потрібно відкривати обидва каркаси (дверцята) так, щоб вони не перешкодили роботі один одного чи відображаючих засобів. Коли дверцята виконані з можливістю закриватися природним образом, чи просто закриваються завдяки нерівній поверхневій області, ця незручність часто призводить до витрат часу на утримання обох дверцят відкритими одночасно, унаслідок чого обслуговуючій персоні чи інженеру приходить залишатися у відповідному зайнятому положенні, щоб не дати дверцят зачинитися.

Задача цієї корисної моделі полягає в тому, щоб вирішити і зм'якшити проблеми, описані вище в розділі, присвяченому рівню техніки, полегшити гравцю спостереження за відображуваними засобами, розташованими на ігровому автоматі з декількома відображуваними засобами, і при цьому забезпечити обслуговуючому персоналу можливість легше виконувати свої обов'язки по технічному обслуговуванню.

Відповідно до цієї корисної моделі, запропонований обертовий каркас (дверцята) для ігрового автомата або з, принаймні, одним відкритим порталом, що має різні секції, за допомогою яких можна спостерігати за сукупністю відображуваних пристроїв, або з деякою кількістю відкритих порталів, кожний з яких можна використовувати для спостереження за відображуваним пристроєм. Дверцята переважно встановлені спереду на ігрову консоль, також відому за назвою "ігровий автомат", щоб надати гравцю можливість зіграти в гру, що вимагає наявності сукупності відображуваних пристроїв, за якими можна спостерігати крізь прорізи в дверцятах. Кожен відкритий портал і/чи кожна секція відкритого portalу виконані розташованими під різними кутами відносно один одного так, що вертикальні кути відкритих порталів чи секцій, що зустрічаються один з одним (маючи вершину, утворену двома заданими кутами), є тупими кутами, якщо дивитися на передню поверхню обертового каркаса, причому кожен передбачений відображаючий засіб, принаймні, частково вирівняний і копланарний з похилим відкритим порталом чи похилою секцією. Це забезпечує наявність передніх поверхонь відображуваних засобів, розташованих під кутом один до одного, а не один від одного, якщо дивитися на передню поверхню обертового каркаса (яка є поверхнею, зверненою до гравця). У кінцевому рахунку, це дозволяє гравцю спостерігати за двома чи більш відображуваними засобами, лише незначно змінюючи позу в міру необхідності, просто шляхом зміни кута зору чи лише незначного нахилу ший.

Відображуючі засоби можуть бути прикріплені до внутрішньої поверхні обертового каркаса (тобто поверхні, зверненої в напрямку від гравця), при цьому фронтальна поверхня відображувачого засобу має таку ж орієнтацію, як і передня частина обертового каркасу. В альтернативному варіанті, відображуючі засоби можуть бути прикріплені до ігрової консолі і за ними можна буде спостерігати скрізь відкритий портал або секцію у дверцятах. В переважному варіанті, відображаючий засіб буде займати усю секцію або весь проріз, передбачений чи не передбачений для відображувачого засобу, або - в якості альтернативи - суттєву ділянку, в якій будь-які зазори додатково закриті іншими засобами або іншим таким же компонентом, призначеним для запобігання або приховування зазорів навколо відображувачого пристрою, що добре відомо в даній області техніки.

Під порталами з прорізами переважно знаходиться панель керування, яка проходить, суттєво, від одного краю обертового каркасу (дверцят) до іншого. В альтернативному варіанті, панель керування може бути віддалена від ігрового автомата із забезпеченням можливості гри з віддаленого місця, хоча звичайно вона знаходиться в межах діапазону видимості. Панель керування забезпечує гравцю засіб активації гри, в яку грають на ігровому автоматі, хоча разом з панеллю керування або у якості альтернативи їй можна також використовувати сенсорний екран. За вибором, на дверцятах або у безпосередній близькості до неї розташовано пристрій для роздачі монет та білетів. В

переважному варіанті, обертовий каркас також буде включати у себе пристрій вводу карточки-посвідчення, що добре відомо в даній області техніки.

Другим важливим аспектом обертового каркасу є його спроможність також забезпечити інженеру або обслуговуючій персоні більш легкий доступ до усіх внутрішніх робочих елементів ігрового автомату. Оскільки обидва відображаючих засоби в системі двомоніторного ігрового автомата будуть доступні разом з іншими внутрішніми компонентами ігрового автомату, для чого потрібно буде лише відкрити дверцята, інженер або обслуговуюча персона - в залежності від обставин - будуть позбавлені необхідності відпирати два замки та тримати обидві дверцята відкритими, роблячи свою роботу.

Відображаючий засіб може містити ЕПТ-монітор, дисплей на тонкоплівкових транзисторах, рідкокристалічний дисплей, світлопропускаючий дисплей, плазменний дисплей, дисплей із задньою підсвіткою, реальні барабани або будь-які інші відображаючі засоби, відомі у цій області техніки. Для кріплення таких відображаючих засобів до ігрового автомату, можуть бути використані гвинти, болти, клей, скоби, повзуни, ролики, рамки, петлі, фіксатори або інші такі засоби, що гарантують надійне кріплення відображаючих засобів, що добре відомі в даній області техніки.

Обертовий каркас переважно повинен бути виконаний прямокутної форми і мати сторони однакової довжини, однак реальні ширина і висота каркасу можуть залежати від моделі ігрового автомата, для кріплення якого буде використовуватися обертовий каркас. В альтернативному варіанті, обертовий каркас також може мати іншу загальну форму для відповідності будь-якому іншому стилю чи естетичному уявленню, зумовленому дверцятами. У кращому варіанті, обертовий каркас може бути зручно розміщений в шафі ігрового автомата, причому ця шафа буде містити внутрішні робочі елементи ігрового автомата і буде служити для захисту тих елементів відображаючих засобів, що у протилежному випадку виявилися б відкритими. Обертовий каркас можна кріпити до ігрового автомата за допомогою багатьох різних засобів. У найбільш розповсюдженному випадку, і до внутрішнього обода обертового каркаса, і до шафи ігрового автомата кріплять широку петлю для сприйняття ваги обертового каркаса, разом з тим, також можуть виявитися достатніми жорстко прикріплювані петлі, розташовані в різних точках уздовж обода обертового каркаса й ігрового автомата. У кращому варіанті, внутрішня стінка ігрового автомата також може бути виконана армованою для того, щоб уміщати додатковий будь-який відображаючий засіб, якщо до обертового каркаса вже прикріплені відображаючі засоби.

У нижченаведеному тексті приводиться - як приклад - пояснення винаходу з посиланнями на прикладені креслення, при цьому:

на Фіг.1 представлено зображення в перспективі ігрової консолі відповідно до одного варіанта здійснення цього винаходу;

на Фіг.2 представлено схематичне зображення верхньої частини обертового каркаса ігрової консолі з 2-ма відкритими порталами;

на Фіг.3 представлено схематичне зображення верхньої частини обертового каркаса ігрової консолі з 1-м відкритим порталом і 2-ма секціями відображаючих засобів;

на Фіг.4 представлено схематичне зображення верхньої частини обертового каркаса ігрової консолі з 1-м відкритим порталом і 3-ма секціями відображаючих засобів;

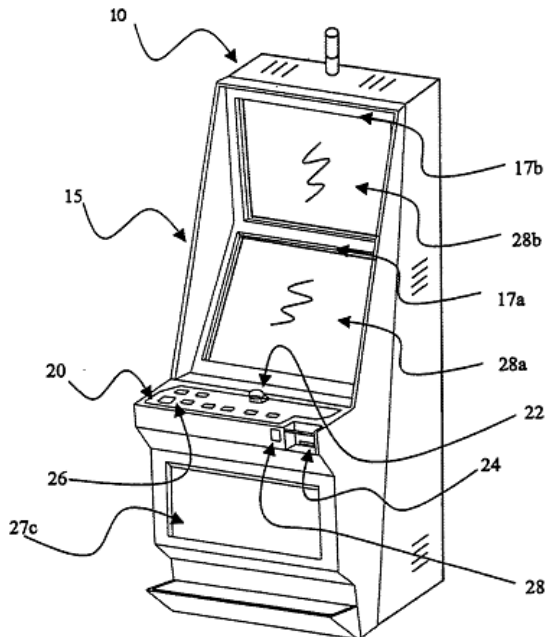
на Фіг.5 представлено схематичне зображення верхньої частини обертового каркаса ігрової консолі, що ілюструє перспективу, що відкривається гравцю.

Докладний опис кращих варіантів здійснення.

На Фіг.1 показана ігрова консоль 10 із прикріпленим до неї обертовим каркасом (дверцятами) 15, що виконаний з можливістю обпирання 2-х відображаючих засобів, 17a і 17b, установлених на дверцятах чи за ними під кутами, що відрізняються, один відносно одного. У кращому варіанті відображаючі засоби, 28a і 28b встановлені одне над одним, видимі крізь портали 17a і 17b, відповідно, і знаходяться в безпосередній близькості один до одного, що сприяє спостереженню за обома відображуваними засобами одночасно і сприяє обмеженню габаритів обертового каркаса. Інші кращі ознаки ігрової консолі 10 можна знайти в ігровій консолі 10, що має робочу панель 20, на якій знаходиться проріз 22 для монет, проріз 24 для банкнот, орган 26 вибору ставки і засіб 28 ініціювання гри. Треба взяти до уваги, що робоча панель 20, проріз 22 для монет, проріз 24 для банкнот, орган вибору ставки і засіб ініціювання гри можуть бути по окремої чи в цілому доступні в деякому місці, що є віддаленим відносно ігрового автомата 10, і можуть містити в собі додаткові органи керування, пристрої вводу чи виводу, якщо такі будуть потрібні. У загальному випадку, можна використовувати дисплеї 28a і 28b, щоб відобразити для гравця серію символів чи різний інформаційний матеріал, що стосуються гри (не показана); разом з тим, ці дисплеї також можна використовувати в інших цілях, наприклад, демонстрації реклами, що переривається, чи рекламних матеріалів. За необхідності, у нижній секції 27c ігрової консолі 10 можна передбачити третій відображаючий засіб, рекламний матеріал, внутрішню панель, правила гри чи таблиці виплат за гру.

На Фіг.2 зображена верхня частина 16 обертового каркаса 15 ігрової консолі 10 з 2-ма відкритими порталами 17a і 17b, що забезпечують можливість установки на дверцятах 15 чи усередині ігрової консолі 10 дисплеїв з відрізняючимися габаритами, звернених до людини, що бачить фронтальну сторону обертового каркаса 15. Області огляду відображаючих засобів, нахилені відповідно до відкритих порталів 17a і 17b, щоб забезпечити можливість спостереження за відображуваними засобами 28a і 28b, що кріпляться до внутрішньої поверхні обертового каркаса 15, чи щоб ігрова консоль 10 забезпечувала мінімальні зазори між відображуваними засобами, і обертовим каркасом. Крім того, позиція 41 позначає тупий кут, під яким

з'єднуються 2 області відображення, якщо дивитися на передню поверхню обертового каркаса. Звичайно, відображаючі засоби можуть бути розділені зазором чи криволінійною ділянкою, унаслідок чого реальне з'єднання вершин 2-кутів повинне відбуватися у відповідній точці, що знаходиться за дверцятами. На Фіг.3 також зображена верхня частина 16 обертового каркаса 15 з 1-м відкритим порталом 17с і 2-ма різними секціями 32а і 32b, суттєво, розділеними горизонтальним краєм, що проходить копланарно з верхньою стороною секції 32а та із секцією 32b і зазначений пунктирною лінією 31, на якій зустрічаються обидві секції 32а і 32b. Секції 32а і 32b відкритого порталу 17с мають різний нахил - і знову це передбачено для того, щоб забезпечити наявність кутів, необхідних гравцю для більш зручного спостереження за обома дисплеями. В альтернативному варіанті здійснення відображаючі засоби також можна встановити або на ігрову консоль 10, або на дверцята 15, щоб забезпечити глядачу можливість додаткового регулювання будь-якого відображаючого засобу 28а

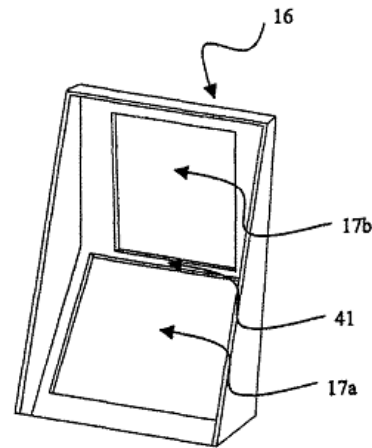


Фіг. 1

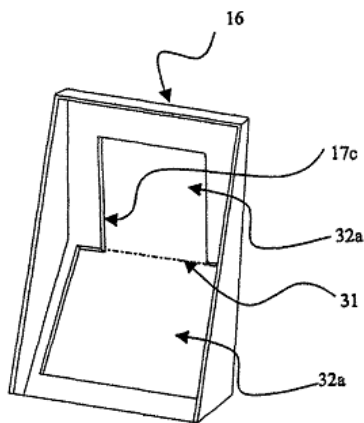
чи 28b, шляхом зміни початкового кута нахилу дисплея для регулювання кута огляду.

На Фіг.4 зображений варіант здійснення верхньої частини 16 із дверцятами 15, використовуваний в ігровій консолі 10. Аналогічно варіанту здійснення, показаному на Фіг.3, у відкритому порталі 17с використовується єдиний проріз, у якому є кілька секцій 32а-32з, для спостереження за декількома відображаючими засобами, прикріпленими до самого обертового каркасу чи до реальної ігрової консолі. Видно, що ці секції розділені нахилом чи кутом 31, який, для даної секції явно відрізняється від такого кута, принаймні, однієї іншої секції.

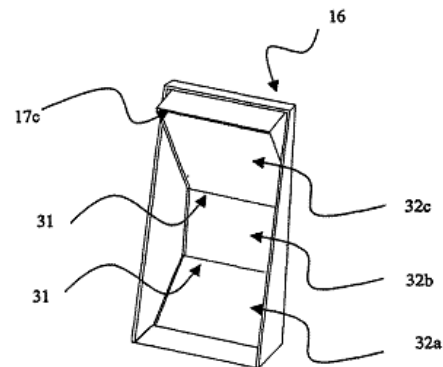
Фіг.5 просто демонструє переваги використання похилих дисплеїв на дверцятах 15, показуючи сектор огляду гравця між лініями 18а і 18b, якщо спостерігати за декількома областями 28а і 28b відображення, що знаходяться в порталах 17а і 17b, відповідно, щоб забезпечити гравцю 19 більш приємні зорові враження.



Фіг. 2



Фіг. 3



Фіг. 4

