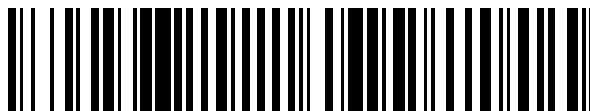


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 402 640**

21 Número de solicitud: 201131738

51 Int. Cl.:

G07F 17/00

(2006.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A2

22 Fecha de presentación:

27.10.2011

43 Fecha de publicación de la solicitud:

07.05.2013

71 Solicitantes:

**UNIVERSAL DE DESARROLLOS
ELECTRONICOS, S.A. (100.0%)
CTRA. CASTELLAR, 298-302
08226 TERRASSA (Barcelona) ES**

72 Inventor/es:

**ROSSET VERGE, Joan y
SOLA FERNANDEZ, Jose Gerardo**

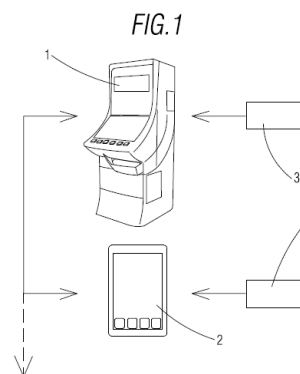
74 Agente/Representante:

ISERN JARA, Jorge

54 Título: **MÁQUINA RECREATIVA MEJORADA Y PROCEDIMIENTO ASOCIADO**

57 Resumen:

Una máquina (1) recreativa mejorada que comprende un dispositivo periférico (2) que comprende una pantalla, unos mandos y un medio de comunicación, un medio de almacenamiento capaz de almacenar los datos de la partida de un usuario y un medio de comunicación capaz de comunicarse con el dispositivo periférico para permitir que un usuario juegue o continúe una partida desde dicho dispositivo periférico. Así, en caso de que un jugador o usuario de la máquina deba abandonar la máquina por cualquier motivo, podría guardar los datos de la partida comenzada en el medio de almacenamiento para continuarla más tarde o bien continuar la partida desde otro lugar a través del dispositivo periférico.



DESCRIPCION

MÁQUINA RECREATIVA MEJORADA Y PROCEDIMIENTO ASOCIADO

OBJETO DE LA INVENCION

5 La presente invención pertenece de manera general al campo de las máquinas recreativas.

10 Un objeto de la invención es una novedosa máquina recreativa dotada de unos medios de fidelización que permiten conservar los datos de la partida de un usuario cuando éste abandona la máquina, e incluso permiten que el usuario pueda continuar la partida desde otro lugar por medio de un dispositivo electrónico. Se premia así al usuario habitual para aumentar su fidelidad.

15 Otro objeto de la invención está dirigido a un procedimiento de funcionamiento de dicha máquina recreativa.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

20 Las máquinas recreativas están clasificadas generalmente en dos tipos: máquinas tipo A y máquinas tipo B. Las máquinas tipo A son aquellas que constituyen un mero pasatiempo o recreo, limitándose a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin conceder ningún tipo de premio en metálico. Por el contrario, las máquinas
25 tipo B conceden al usuario un tiempo de uso o de juego, y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

30 Actualmente, los jugadores de máquinas tipo B sólo pueden jugar o interaccionar con la máquina cuando están situados frente a ella, participando el jugador en las decisiones que el juego plantea mediante imágenes, luces y sonidos. Si el jugador tiene la necesidad de abandonar la zona donde está

ubicada la máquina pierde todas las posibilidades de continuar jugando, debiendo abandonar la partida. Es más, el jugador pierde toda oportunidad de continuar con la partida que tenía empezada. En definitiva, el jugador habitual no recibe recompensa alguna por su fidelidad.

5

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

Un primer aspecto de la invención resuelve los problemas anteriores por medio de una máquina recreativa mejorada que comprende:

- 10 a) Un dispositivo periférico que comprende una pantalla, unos mandos y un medio de comunicación. El dispositivo periférico puede ser un aparato electrónico especialmente diseñado al efecto y que se suministra junto con la propia máquina recreativa, o bien un dispositivo ya existente propiedad del usuario, como por ejemplo un PC, un portátil, un teléfono
- 15 móvil inteligente o un tabletPC.
- b) Un medio de almacenamiento capaz de almacenar los datos de la partida de un usuario. Puede ser cualquier tipo de memoria, aunque preferentemente se trata de una memoria RAM.
- c) Un medio de comunicación capaz de comunicarse con el
- 20 dispositivo periférico para permitir que un usuario juegue o continúe una partida desde dicho dispositivo periférico. Preferentemente, los medios de comunicación comprenden Bluetooth, Wifi, o Zigbee.

Así, en caso de que un jugador o usuario de la máquina deba

25 abandonar la máquina por cualquier motivo, tendría dos posibilidades: guardar los datos de la partida comenzada en el medio de almacenamiento para continuarla más tarde; o bien continuar la partida desde otro lugar a través del dispositivo periférico.

30 En el primer caso, el usuario deberá identificarse ante la máquina recreativa para continuar con su partida de manera segura. En principio,

esto se puede hacer de diferentes modos, por ejemplo a través de contraseñas introducidas a través de los propios mandos de la máquina recreativa. Sin embargo, en una realización preferida de la invención la máquina recreativa comprende además un lector de seguridad capaz de
 5 leer una tarjeta de identificación personal. Así, bastaría con que usuario introdujese su tarjeta de identificación junto con un identificador y contraseña asociados a la tarjeta para acceder a sus datos almacenados en la máquina recreativa.

10 De ese modo, el jugador podría volver a la máquina al día siguiente, introducir su tarjeta en el lector de la máquina recreativa e identificarse por medio de su identificador personal y su contraseña, accediendo así a los datos de sus partidas guardadas, historial de juego, posibles ventajas concedidas por tratarse de un jugador habitual, etc. A continuación,
 15 seleccionaría la partida que desea continuar y reanudaría la partida normalmente.

En el segundo caso, el usuario utilizaría el dispositivo periférico que se comunica de modo inalámbrico con la máquina recreativa para continuar
 20 la partida en otro lugar. De nuevo, el usuario tendría que identificarse, lo que se podría hacer de diferentes modos, por ejemplo utilizando únicamente contraseñas personales que se introducirían mediante el teclado del dispositivo periférico. Sin embargo, en una realización preferida de la invención el dispositivo periférico comprende también un lector de seguridad
 25 capaz de leer una tarjeta de identificación personal.

Así, cuando el jugador debe ausentarse de la zona de juego situada frente a la máquina, sólo tiene que tomar el dispositivo periférico e introducir en él su tarjeta de identificación, identificador y contraseña. Una vez hecho
 30 esto, accede a los datos guardados en el medio de almacenamiento de la máquina principal y selecciona la partida que está jugando en ese momento

para continuarla desde el dispositivo periférico. El dispositivo periférico se mantiene en todo momento en comunicación con la máquina recreativa a través del medio de comunicación, por ejemplo wifi. El jugador puede alejarse entonces de la máquina recreativa y continuar jugando a través del dispositivo
5 periférico.

De acuerdo con otra realización preferida, la máquina recreativa de la invención comprende además un medio de adquisición de imágenes capaz de adquirir imágenes del usuario. Estas imágenes se pueden utilizar para
10 personalizar las partidas de cada usuario concreto, incluso adaptando la matemática, la distribución de premios y temática de la máquina recreativa.

Los elementos novedosos de la máquina recreativa de la invención se instalan de un modo rápido y sencillo, permitiendo una multitud de
15 nuevas utilidades para mejorar la experiencia de juego del usuario habitual. Además, no es necesario que la máquina recreativa esté conectada a la red eléctrica ni a ninguna red de datos.

Un segundo aspecto de la invención está dirigido a un procedimiento
20 de funcionamiento de una máquina dotada de un dispositivo periférico con el que está en comunicación, y que, como se ha mencionado anteriormente, de modo resumido comprende los siguientes pasos:

- Identificar, por medio de un lector de seguridad de la máquina
25 o del dispositivo periférico, a un usuario de la máquina recreativa.
- Almacenar los datos de una partida interrumpida de dicho usuario en un medio de almacenamiento de la máquina recreativa.
- 30 - Recuperar, en un momento posterior, los datos de dicha partida interrumpida para que el usuario, una vez identificado, la

retome bien en la propia máquina o bien en el dispositivo periférico.

Una realización preferente del procedimiento de la invención comprende además las operaciones de:

5

- Tomar imágenes de un usuario identificado mediante un medio de adquisición de imágenes y almacenarlas en el medio de almacenamiento.

10

- Utilizar dichas imágenes para personalizar las partidas de dicho usuario.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS FIGURAS

15

La Fig. 1 muestra una máquina recreativa y un dispositivo periférico de acuerdo con la presente invención.

REALIZACIÓN PREFERIDA DE LA INVENCION

20

Se describe a continuación una realización particular de la invención haciendo referencia a la Fig. 1 adjunta, donde se ha representado una máquina recreativa (1), en este caso de tipo B, y un dispositivo periférico (2). La máquina recreativa (1) y el dispositivo periférico (2) de este ejemplo están en comunicación a través de una red inalámbrica wifi.

25

Así, el funcionamiento del sistema descrito sería el siguiente: un usuario habitual está jugando una partida que, por cualquier motivo debe abandonar. Al ser usuario habitual, tiene una tarjeta (3) de identificación personal que introduce en la máquina (1) cada vez que juega una partida, De modo que cuando interrumpe la partida indica mediante los mandos de la máquina (1) que desea almacenar dicha partida. Posteriormente, por ejemplo

30

al día siguiente, el usuario vuelve a la máquina (1) y desea continuar la partida ya empezada. Introduce de nuevo su tarjeta (3) de identificación en la máquina (1) recreativa para acceder a los datos de sus partidas almacenados en la máquina y selecciona la partida interrumpida el día anterior. A
5 continuación, se reanuda la partida y juega normalmente. Naturalmente, los datos de juego y de usuario almacenados en el medio de almacenamiento (no mostrado en la figura) serían confidenciales y sólo tendría acceso a ellos el propio jugador previa identificación con su tarjeta, pudiendo modificarlos o eliminarlos si lo considera conveniente.

10

Similarmente, si el usuario debe abandonar la zona de juego frente a la máquina pero desea continuar una partida ya comenzada, puede utilizar el dispositivo periférico (2). Al igual que en el caso anterior, al tratarse de un usuario habitual, al empezar la partida había introducido su tarjeta (3) de
15 identificación personal. Ahora, interrumpe la partida e introduce dicha tarjeta (3) de usuario en el dispositivo periférico (2) y selecciona reanudar la partida interrumpida en el dispositivo periférico (2). El usuario puede ahora alejarse de la máquina (1) y continuar jugando mediante el dispositivo periférico (2).

20

Una ventaja adicional de este sistema es que los datos acumulados de cada jugador permiten que el juego se personalice, no sólo gracias al uso de un medio de adquisición de imágenes (no mostrado en las figuras) que utiliza la propia imagen del jugador durante el juego, sino también en cuanto a la temática, premios, etc. De este modo, se consigue fidelizar al jugador, ya que
25 todo el entorno de juego está adaptado a sus gustos.

REIVINDICACIONES

1. Máquina (1) recreativa mejorada, caracterizada porque comprende:
 - un dispositivo periférico (2) que comprende una pantalla, unos
5 mandos y un medio de comunicación;
 - un medio de almacenamiento capaz de almacenar los datos de la partida de un usuario; y
 - un medio de comunicación capaz de comunicarse con el dispositivo periférico para permitir que un usuario juegue o continúe una
10 partida desde dicho dispositivo periférico.
2. Máquina (1) recreativa de acuerdo con la reivindicación 1, que además comprende un lector de seguridad capaz de leer una tarjeta de identificación personal (3).
15
3. Máquina (1) recreativa de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones anteriores, donde los medios de almacenamiento comprenden una RAM.
- 20 4. Máquina (1) recreativa de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones anteriores, donde los medios de comunicación comprenden Bluetooth, Wifi, o Zigbee.
5. Máquina (1) recreativa de acuerdo con cualquiera de las
25 reivindicaciones anteriores, donde el dispositivo periférico comprende un lector de seguridad capaz de leer una tarjeta de identificación personal (3).
6. Máquina (1) recreativa de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones anteriores, donde el dispositivo periférico se elige de entre
30 un PC, un portátil, un teléfono móvil inteligente o un tabletPC.

7. Máquina (1) recreativa de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones anteriores, que además comprende un medio de adquisición de imágenes capaz de adquirir imágenes del usuario.

5 8. Procedimiento de funcionamiento de una máquina (1) recreativa dotada de un dispositivo periférico (2) con el que está en comunicación, caracterizado porque comprende las siguientes operaciones:

- 10 - identificar, por medio de un lector de seguridad de la máquina (1) o del dispositivo periférico (2), a un usuario de la máquina (1) recreativa;
- almacenar los datos de una partida interrumpida de dicho usuario en un medio de almacenamiento de la máquina (1) recreativa; y
- 15 - recuperar, en un momento posterior, los datos de dicha partida interrumpida para que el usuario, una vez identificado, la retome en la máquina (1) o en el dispositivo periférico (2).

9. Procedimiento de acuerdo con la reivindicación 8, que además comprende:

- 20 - tomar imágenes de un usuario identificado mediante un medio de adquisición de imágenes y almacenarlas en el medio de almacenamiento; y
- utilizar dichas imágenes para personalizar las partidas de dicho usuario.

FIG. 1

