



ESPAÑA

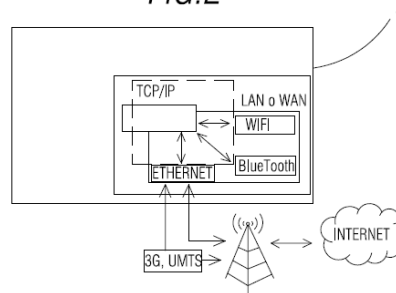


G07F 11/00 (2006.01)

A2

ISERN JARA, Jorge

FIG. 2



DESCRIPCIÓN

MÁQUINA RECREATIVA INTERACTIVA Y PROCEDIMIENTO ASOCIADO

OBJETO DE LA INVENCION

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

 El objeto de la invención es una novedosa máquina recreativa dotada de medios de comunicación que permiten al dueño de un bar en que está
10 instalada, usuarios, u otras personas interaccionar con dicha máquina.

 Otro objeto de la invención es un procedimiento que permite que la máquina se comunique de manera sencilla con dispositivos externos, como un dispositivo perteneciente al dueño del bar, o incluso a través de Internet con
15 otros usuarios o bases de datos ubicados en cualquier parte del mundo.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

 Las máquinas recreativas están clasificadas generalmente en dos
20 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 tipo B conceden al usuario un tiempo de uso o de juego, y, eventualmente de
25 acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

 Actualmente, las máquinas recreativas en general, y más concretamente las máquinas recreativas de tipo B, no permiten la comunicación con el exterior de un modo sencillo y accesible sino que están
30 dotadas de sistemas de comunicación muy específicos y frecuentemente diferentes para cada máquina que requieren la actuación de un técnico para

cualquier operación. Esto cual impide que, por ejemplo, el dueño del bar donde está instalada o el usuario final puedan interaccionar con la misma en caso de incidencias sencillas. Como consecuencia, se hace imprescindible la intervención de un técnico especializado para realizar actuaciones frecuentes como la reposición de monedas o billetes, la revisión de los últimos estados e imágenes de las últimas partidas jugadas en caso de litigio, u otras, perdiéndose de eficiencia en la gestión en la máquina recreativa.

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

10

Un primer aspecto de la invención está dirigido a una novedosa máquina recreativa que resuelve los problemas anteriores gracias a que comprende un servidor web embebido que soporta el protocolo TCP/IP. La instalación de un servidor web embebido es sencilla y económica, y además su funcionamiento es conocido por el público en general, consiguiéndose así que la máquina se comunique de una manera más fácil e intuitiva con cualquier dispositivo externo.

Preferentemente, el protocolo TCP/IP comprende cualquiera de los siguientes: TCP, IP, UDP, ARP, ICMP, SNMP, TFTP, Telnet, DHCP, BOOTP, HTTP, AutoIP o streaming de audio/vídeo.

En otra realización preferida, la comunicación con los dispositivos externos se realiza a través de una red LAN o WAN, por ejemplo una red Ethernet, Wifi, Bluetooth o Zigbee.

Se consigue así que la máquina recreativa sea visible por cualquier dispositivo multimedia, ya sea éste portátil o no, que disponga de un navegador, como los utilizados en la navegación por Internet. Por ejemplo, sería posible comunicarse con la máquina recreativa simplemente por medio de un PC, un portátil, un tabletPC, un teléfono móvil inteligente, etc. Como es

sabido, dichos dispositivos están al alcance de cualquier usuario debido a su uso cotidiano.

La presente invención permite que el dueño del bar o el jugador
 5 puedan interaccionar con la máquina recreativa: por ejemplo, ésta podría enviar datos acerca de las partidas jugadas, las incidencias, el estado de los pagadores y cualquier interacción entre la máquina recreativa y su entorno. Incluso permitiría al dueño del bar tener acceso a los diferentes buses de la máquina recreativa, como por ejemplo: CAN, CCTALK, SSP, Ethernet, USB
 10 de entre otros posibles buses, permitiendo el acceso a la gestión de la máquina recreativa, incluyendo la monética de la misma.

En este documento, el término “monética” se refiere a los dispositivos de pago y cobro de monedas, billetes y créditos destinados a mantener o
 15 realizar las transacciones monetarias correspondientes a premios y jugadas.

Adicionalmente, la máquina de la invención puede comprender medios de conexión a Internet, por ejemplo a través de UMTS o 3G. Esta característica dota a la máquina de todo un nuevo conjunto de ventajas, ya
 20 que los datos acerca de partidas, incidencias, monética, etc. se podrían consultar desde cualquier lugar a través de Internet. Es más, sería posible utilizar esta conexión a Internet para dar aviso a una central de alarmas en función del estado de la máquina, como por ejemplo en situaciones de alarma de fuego, robo, etc. Otro posible uso de la conexión a Internet está
 25 relacionada con el acceso por parte de la máquina a bases de datos externas, potenciando y mejorando la fidelización de la máquina recreativa.

En cualquiera de los casos, se entiende que la consulta a través del servidor web embebido de datos almacenados en la máquina se pueden llevar
 30 a cabo a la vez que un jugador juega una partida sin que ello afecte de ningún modo a dicha partida.

En consecuencia, un segundo aspecto de la invención está dirigido a un procedimiento de funcionamiento de una máquina recreativa interactiva que comprende los siguientes pasos:

5

- Crear, por medio de un servidor web embebido en la máquina, una red de tipo WAN o LAN.

10 - Establecer comunicación con la máquina a través de dicha red por medio de un PC, un ordenador portátil, un tabletPC o un teléfono inteligente. Esta nueva vía de comunicación con la máquina se puede utilizar de manera general para cualquier cosa, aunque preferentemente se utiliza para intercambiar datos acerca de partidas jugadas, datos acerca de incidencias y/o datos acerca de la monética.

15

Según otra realización preferida de la invención, el procedimiento comprende además establecer comunicación entre la máquina y el exterior por medio de Internet. Como se ha mencionado anteriormente, en una realización preferida esta comunicación permite que la máquina acceda a bases de datos externas, así como que envíe avisos a una central de alarmas en función del estado de la máquina, por ejemplo en caso de avería, incendio o robo.

20 Además, es importante remarcar que cualquier tipo de comunicación entre la máquina y el exterior se puede realizar al mismo tiempo que un usuario juega una partida, sin afectar a ésta de ningún modo.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS FIGURAS

30

La Fig. 1 muestra el aspecto externo de una máquina recreativa tipo B.

La Fig. 2 muestra un esquema interno simplificado de la máquina recreativa tipo B de la Fig. 1.

REALIZACIÓN PREFERIDA DE LA INVENCION

5

Se describe a continuación una realización particular de la invención haciendo referencia a las figuras adjuntas.

La Fig. 1 muestra el aspecto externo de un ejemplo una máquina (1) recreativa según la invención, en este ejemplo tipo B, mientras que la Fig. 2 representa esquemáticamente el interior de dicha máquina (1). Se aprecia cómo está dotada de un servidor web embebido que soporta el protocolo TCP/IP. La comunicación con el exterior se puede llevar a cabo mediante una LAN o WAN utilizando Wifi, Ethernet o Bluetooth, o bien por Internet mediante UMTS o 3G.

Así, un posible uso de esta invención podría ser el siguiente. Un jugador está jugando una partida en la máquina (1) y ha ganado un premio importante. Como consecuencia, la máquina (1) se ha quedado casi sin monedas, de modo que es necesario reponerlas. El dueño del bar puede, desde un ordenador dotado de wifi instalado tras la barra, acceder a la monética de la máquina (1) para comprobar cuál es la disponibilidad actual de monedas y decidir la acción a llevar a cabo. También podría pensarse en la posibilidad de que la propia máquina (1) enviase una señal de alarma de bajo nivel de monedas, señal que aparecería en la pantalla del ordenador del dueño del bar.

30

REIVINDICACIONES

1. Máquina (1) recreativa interactiva, caracterizada porque comprende un servidor web embebido que soporta el protocolo TCP/IP para la comunicación con un dispositivo externo.
5
2. Máquina (1) recreativa de acuerdo con la reivindicación 1, donde el protocolo TCP/IP comprende cualquiera de los siguientes: TCP, IP, UDP, ARP, ICMP, SNMP, TFTP, Telnet, DHCP, BOOTP, HTTP, AutoIP o streaming de audio/vídeo.
10
3. Máquina (1) recreativa de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones anteriores, donde la comunicación con los dispositivos externos se realiza a través de una red LAN o una red WAN.
15
4. Máquina (1) recreativa de acuerdo con la reivindicación 3, donde la red LAN o WAN comprende Ethernet, WIFI, Bluetooth o Zigbee.
5. Máquina (1) recreativa de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones anteriores, que además comprende medios de conexión a Internet.
20
6. Máquina (1) recreativa de acuerdo con la reivindicación 5, donde los medios de conexión a Internet comprenden UMTS o 3G.
25
7. Máquina (1) recreativa de acuerdo con la reivindicación 1, donde el dispositivo externo es un PC, un ordenador portátil, un tablet PC o un teléfono inteligente.
- 30 8. Procedimiento de funcionamiento de una máquina (1) recreativa interactiva, caracterizado porque comprende los siguientes pasos:

5 crear, por medio de un servidor web embebido en la máquina (1), una red de tipo WAN o LAN; y
 establecer comunicación con la máquina (1) a través de dicha red por medio de un PC, un ordenador portátil, un tabletPC o un teléfono inteligente.

9. Procedimiento de acuerdo con la reivindicación 8, donde el paso de comunicación con la máquina (1) a su vez comprende intercambiar datos acerca de partidas jugadas, datos acerca de incidencias y/o datos acerca de la monética.

10

10. Procedimiento de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 8-9, que además comprende el paso establecer comunicación entre la máquina (1) y el exterior por medio de internet.

15

11. Procedimiento de acuerdo con la reivindicación 10, donde el paso de comunicación a través de Internet comprende acceder a bases de datos externas.

20 12. Procedimiento de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 10-11, donde el paso de comunicación a través de Internet comprende enviar avisos a una central de alarmas en función del estado de la máquina (1).

13. Procedimiento de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 8-12, donde cualquier paso de comunicación con la máquina (1) se realiza al mismo tiempo que un usuario juega una partida sin afectar a ésta de ningún modo.

25

FIG. 1

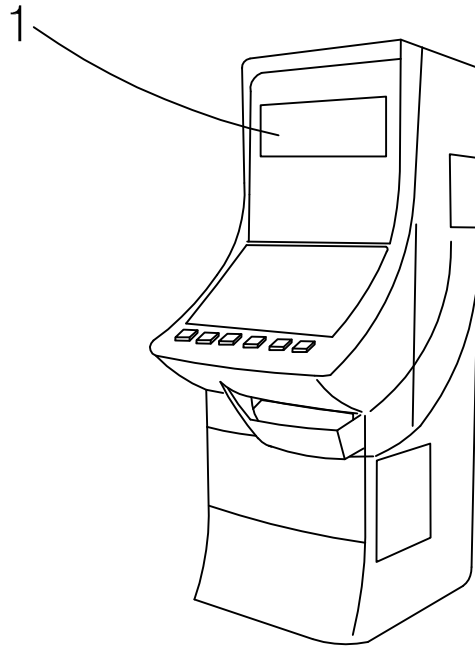


FIG. 2

