

RZECZPOSPOLITA  
POLSKAUrząd Patentowy  
Rzeczypospolitej Polskiej(12) **OPIS OCHRONNY  
WZORU UŻYTKOWEGO**(19) **PL** (11) **63313**(13) **Y1**(21) Numer zgłoszenia: **115667**(51) Int.Cl.  
**G07F 17/32 (2006.01)**(22) Data zgłoszenia: **30.09.2004**

(54)

**Maszyna do gry**

(30) Pierwszeństwo:

**08.10.2003,AU,2003100844**

(43) Zgłoszenie ogłoszono:

**12.12.2005 BUP 25/05**

(45) O udzieleniu prawa ochronnego ogłoszono:

**31.07.2007 WUP 07/07**

(73) Uprawniony z prawa ochronnego:

**NOVOMATIC AG, Gumpoldskirchen, AT**

(72) Twórca(y) wzoru użytkowego:

**Marek Gawel, Traiskirchen, AT****Johann F. Graf, Gumpoldskirchen, AT**

83UM1149PL00

5

## Maszyna do gry

10 Przedmiotem wzoru użytkowego jest maszyna do gry, a w szczególności maszyna do gry przeznaczona do użytkowania w kasynach lub innych miejscach gier hazardowym.

Znane, typowe maszyny do gry posiadają pojedynczy wyświetlacz, usytuowany tak, żeby był widoczny przez  
15 otwarte okno w głównym zespole ramy okna konsoli do gry (nazywanej tutaj ramą okna). Poniżej pola wyświetlania w głównej ramie okna znajduje się pole pulpitu sterującego, umożliwiające wprowadzanie przez użytkownika wymaganych sygnałów wejściowych, odnoszących się do sterowania  
20 różnymi funkcjami maszyny do gry i sterowania przebiegiem gry, na przykład wprowadzania zakładów i inicjowanie gry. Korzystnie, urządzenia do wkładania monet i zatwierdzania zapłaty są również umieszczone w lub w pobliżu pola pulpitu sterującego. Poza opisanymi cechami typowej  
25 maszyny do gry, bardziej nowoczesne maszyny do gry mają drugie pole wyświetlania w oddzielnym, mniejszym oknie, usytuowanym nad głównym oknem, skierowane pod takim samym kątem jak oryginalne pojedyncze pole wyświetlania.

Maszyny z dwoma wyświetlaczami, nazywane urządzeniami do gry z podwójnym monitorem, stają się coraz bardziej popularne od czasu ich wprowadzenia, ze względu na uzyskiwaną dzięki drugiemu wyświetlaczowi elastyczność przy wyświetlaniu dynamicznych informacji odnoszących się do gry. Mocowanie dodatkowego wyświetlacza w oddzielnym, mniejszym, górnym oknie stwarza jednak również pewne niedogodności. W szczególności, chociaż drugie pole wyświetlania zapewnia środki do pokazywania informacji o przebiegu gry, gracz musi teraz częściej oglądać drugie pole wyświetlania, co w pozycji siedzącej oznacza, że musi w tym celu regulować swój fotel lub sylwetkę.

Ponadto, kiedy operator lub inżynier wykonuje czynności konserwatorskie przy dwu-monitorowej maszynie do gry, musi otwierać oba okna, aby nie przeszkadzały mu w pracy przy jednym z wyświetlaczy. Kiedy okna są zaprojektowane tak, że mają tendencję do samodzielnego zamykania się, lub jeśli zamkną się po prostu w wyniku nierównego podłoża, prowadzi to czasem do czasochłonnego utrzymywania obu okien w stanie otwartym i operator lub inżynier przyjmuje niewygodną pozycję, żeby wykonywać zadania tak, aby okna się nie zamykały.

Znany jest również automat do gry, ujawniony w brytyjskim zgłoszeniu patentowym nr GB 2326505, który zawiera obudowę szafki maszyny, układ sterujący oraz liczne urządzenia peryferyjne zamontowane w różnych położeniach wewnątrz szafki. Szafka posiada podstawę oraz otwieraną konstrukcję ścianki przedniej zawierającą panel

wyświetlacza połączony z co najmniej jednym urządzeniem peryferyjnym. Konstrukcja ścianki przedniej jest ruchoma względem podstawy szafki, która w ten sposób może być otwierana dla uzyskania dostępu do wnętrza szafki i zamontowanych tam urządzeń, w tym do zamontowanych w szafce monitorów wyświetlacza, przy czym konstrukcja ścianki przedniej tego automatu do gry jest przymocowana do podstawy szafki zawiasowo wzdłuż górnej, poziomej krawędzi podstawy szafki i jest odchylana do góry w celu otwarcia szafki. Wyświetlacze nie są odchylane wraz z konstrukcją ścianki przedniej i nie ma dostępu do ich tylnej strony. Mocowanie konstrukcji ścianki przedniej szafki automatu do poziomej krawędzi górnej podstawy szafki wyklucza możliwość montowania w tej ściance ciężkich wyświetlaczy z uwagi na fakt, iż otwieranie szafki poprzez odchylanie konstrukcji ścianki przedniej do góry, przy zamontowanych do niej wyświetlaczach, byłoby bowiem bardzo utrudnione w normalnych warunkach użytkowania.

Inną znaną maszynę do gry ujawniono według publikacji międzynarodowego zgłoszenia patentowego nr WO 03/028829. Maszyna do gry w tym rozwiązaniu posiada obudowę w postaci szafki, która ma jeden lub dwa ekrany wyświetlacza, korzystnie LCD, usytuowane i zamocowane do panelu przedniego szafki, który jest zamocowany obrotowo względem osi wyznaczonej przez dwa zawiasy górny i dolny, stanowiącego drzwi szafki. Panel przedni zawiera półkę usytuowaną poniżej obrotowych drzwi, na której

umieszczone są przyciski do przekazywania decyzji podczas gry (panel sterowania) oraz środki do wprowadzania opłaty za grę w monetach, banknotach lub za pomocą karty kredytowej, a także mechanizm (lej wyładowczy) do wypłaty 5 wygranej. Panel przedni posiada okno górne, przez które widoczny jest ekran wyświetlacza, zaś bezpośrednio poniżej usytuowane są liczne mniejsze okna, których położenie jest dostosowane do położenia licznych rolek 10 zwijających, umieszczonych wewnątrz szafki automatu dla ich uwidocznienia. Według tego rozwiązania panel sterowania jest zamocowany do oddzielnej części panelu przedniego szafki automatu i nie może być otwierany z tą częścią drzwi, do której przymocowane są ekrany 15 wyświetlacza.

15 Maszyna do gry zawierająca szafkę maszyny do gry i przymocowaną do niej ramę okna, zawierająca ponadto przynajmniej dwa wyświetlacze, przymocowane do wspomnianej ramy okna lub wspomnianej szafki maszyny do gry tak, aby były widoczne przez co najmniej jedno okno w 20 ramie okna, kiedy ta rama okna jest w pozycji zamkniętej, przy czym dwa wyświetlacze są ustawione jeden nad drugim tak, że między nimi jest kąt rozwarty, a rama okna jest usytuowana pod dwoma wyświetlaczami, z pulpitem sterującym przebiegiem gry, który biegnie od jednej 25 krawędzi ramy okna do drugiej według wzoru charakteryzuje się tym, że dwa wyświetlacze są przymocowane do ramy okna, zaś rama okna jest zamocowana do szafki maszyny do gry przy pomocy zawiasu, umożliwiającego otwieranie i

zamykanie ramy okna wraz z dwoma przymocowanymi do niej wyświetlaczami względem tej szafki maszyny do gry.

Korzystnie, maszyna do gry zawiera pulpit sterujący przebiegiem gry, który jest pochylony względem obu  
5 wyświetlaczy, umieszczonych nad tym pulpitem, sterującym przebiegiem gry.

Korzystnie, rama okna zawiera dwa oddzielne okna, między którymi jest kąt rozwarty, w celu umożliwienia oglądania dwóch wyświetlaczy.

10 Korzystnie, gdy w maszynie do gry jest jedno okno dla co najmniej dwóch wyświetlaczy, okno to zawiera sekcje tak, że każdy wyświetlacz jest widziany w innej sekcji, przy czym każda sekcja ma parę boków lewy i prawy, pochylonych pod takim samym kątem i parę boków górny i  
15 dolny, które są poziome, przy czym albo górny, albo dolny bok każdej sekcji jest współdzielony przez inną sekcję okna, a para boków lewy i prawy każdej sekcji tworzy kąt rozwarty z parą boków lewym i prawym co najmniej jednej innej sekcji, kiedy rama okna jest widziana z przodu.

20 Korzystnie, w przypadku gdy rama okna ma więcej niż jedno okno do oglądania co najmniej dwóch wyświetlaczy, każde okno ma parę boków lewy i prawy, które są pochylone w zasadzie pod tym samym kątem i parę w zasadzie poziomych boków górny i dolny, przy czym para boków prawy  
25 i lewy każdego okna tworzy kąt rozwarty z parą boków lewym i prawym co najmniej jednego innego okna, kiedy rama okna jest widziana z przodu.

Korzystnie, w maszynie do gry dostęp do co najmniej dwóch wyświetlaczy jest uzyskiwany tylko przez otwarcie ramy okna.

Zaletą rozwiązania według wzoru użytkowego polega na poprawieniu jego walorów użytkowych, w szczególności w 5 zakresie ułatwienia graczowi obserwacji wyświetlaczy w maszynie do gry z wieloma wyświetlaczami, a jednocześnie umożliwienia operatorowi wygodniejszego wykonywania czynności konserwatorskich.

10 Według wzoru użytkowego maszyna do gry z jednym oknem, mającym różne sekcje, pozwalające oglądać liczne urządzenia wyświetlające, lub z kilkoma oknami, z których każde może być używane do oglądania urządzenia 15 wyświetlającego posiada ramę okna. Rama okna jest zamontowana w przedniej ścianie maszyny do gry, zwanej również konsolą do gry, w celu umożliwienia graczowi prowadzenia gry, wymagającej wykorzystywania licznych urządzeń wyświetlających, które mogą być obserwowane przez okna w ramie okna. Okna i/lub sekcje okna są 20 ustawione pod różnymi kątami jeden względem drugiego tak, że sąsiednie okna lub sekcje (ze wspólnym wierzchołkiem), są pod kątami rozwartymi patrząc na przednią powierzchnię ramy okna, przy czym każdy wyświetlacz jest przynajmniej w zasadzie ustawiony współpłaszczyznowo z danym oknem lub 25 sekcją. Dzięki temu przednie powierzchnie wyświetlaczy są ustawione pod kątem jedna względem drugiej, patrząc na przednią powierzchnię ramy okna, (która jest powierzchnią zwróconą w stronę gracza).

Umożliwia to graczowi, przy niewielkiej tylko zmianie sylwetki, oglądanie dwóch lub większej liczby wyświetlaczy, jedynie przez zmianę kąta spojrzenia lub przez lekkie pochylenie szyi.

5 Wyświetlacz może zostać przymocowany do wewnętrznej powierzchni ramy okna (tj. powierzchni zwróconej od gracza), przy czym przednia powierzchnia wyświetlacza jest zwrócona w tym samym kierunku, co przód ramy okna. Alternatywnie, wyświetlacz może być przymocowany do  
10 konsoli do gry i może być oglądany przez okno lub sekcję w ramie okna. Korzystnie, wyświetlacz zajmuje całą sekcję lub okno przeznaczone dla wyświetlacza, lub jego znaczną część, przy czym wszelkie szczeliny są dodatkowo przykryte przez inne elementy, takie jak płyty metalowe,  
15 piankę, wytłoczki plastikowe, wykładziny krawędzi wyświetlacza lub inne elementy, przeznaczone do zasłaniania lub usuwania przerw wokół wyświetlacza, co jest powszechnie znane w danej dziedzinie.

Poniżej okien jest usytuowany korzystnie pulpit  
20 sterujący, który biegnie w zasadzie od jednej krawędzi ramy okna do drugiej. Alternatywnie, pulpit sterujący może być odłączony od maszyny do gry, pozwalając na sterowanie grą z oddalonego miejsca, chociaż w zasięgu wzroku. Pulpit sterujący dostarcza graczowi środki do  
25 sterowania przebiegiem gry w maszynie do gry, chociaż dotykowy wyświetlacz może być również stosowany jednocześnie lub alternatywnie do pulpitu sterującego. Dozownik monet i biletów jest opcjonalnie umieszczony na

lub w pobliżu ramy okna. Rama okna może zawierać również urządzenie do wprowadzania kart stałego klienta, co jest także znane w danej dziedzinie.

Drugim ważnym walorem użytkowym ramy okna według wzoru jest możliwość zapewniania dostępu inżynierowi lub operatorowi wszystkich wewnętrznych instalacji maszyny do gry. Kiedy każdy wyświetlacz w układzie maszyny do gry z podwójnym wyświetlaczem jest dostępny wraz z innymi wewnętrznymi elementami maszyny do gry po otwarciu jednego okna. Inżynier, ewentualnie inny pracownik, będzie musiał otworzyć dwa zamki i trzymać oba okna otwarte podczas wykonywania pracy.

Wyświetlacze mogą być monitorami z lampami obrazowymi, wyświetlaczami dotykowymi, ciekłokrystalicznymi, wyświetlaczami z projekcją tylną, wyświetlaczami plazmowymi, wyświetlaczami z przeciwświetleniem, fizycznymi kołami lub innymi znanymi wyświetlaczami. Sposoby mocowania takich wyświetlaczy do ramy okna maszyny do gry, jak wiadomo, mogą wymagać użycia śrub, wkrętów, kleju, uchwytów, płyt przesuwnych, wałków, ramek, zawiasów, zamków lub innych środków, zapewniających pewne mocowanie.

Rama okna ma korzystnie kształt prostokątny o równych bokach, przy czym rzeczywista szerokość i wysokość ramy zależy od modelu maszyny do gry, do której rama okna jest mocowana. Alternatywnie, rama okna może mieć nieco inny kształt, dostosowany do stylu lub estetycznej prezentacji, wymaganych dla ramy okna. Rama okna jest

zwykle pasowana suwliwie w szafce maszyny do gry, przy czym szafka zawiera wewnętrzne instalacje maszyny do gry i służy do osłony tylnych części wyświetlaczy, które w przeciwnym przypadku byłyby odsłonięte. Rama okna może  
5 zostać przymocowana do maszyny do gry różnymi sposobami. Zwykle zarówno do wewnętrznej krawędzi ramy okna jak i szafki maszyny do gry jest przymocowany zawias obejmujący całą długość krawędzi, dostosowany do ciężaru okna, jednakże mogą wystarczyć również mocno przymocowane  
10 zawiasy, umieszczone w różnych miejscach wzdłuż krawędzi ramy okna i maszyny do gry. Wewnętrzna ścianka maszyny do gry może być również wzmocniona w celu dostosowania do zamontowania dodatkowych dowolnych wyświetlaczy, przy czym wyświetlacze są mocowane do ramy okna.

15 Przedmiot wzoru użytkowego jest przedstawiony na rysunku, na którym fig. 1 przedstawia konsolę maszyny do gry według wzoru w widoku perspektywicznym, fig. 2 - układ górnej części ramy okna z szafką maszyny do gry z dwoma oknami, schematycznie, fig. 3 - górną część ramy  
20 okna konsoli maszyny do gry z jednym oknem i dwiema sekcjami wyświetlacza, schematycznie, fig. 4 - górną część ramy okna konsoli maszyny do gry z jednym oknem i trzema sekcjami wyświetlacza, schematycznie oraz fig. 5 - górną część ramy okna szafki maszyny do gry, ilustrując  
25 kierunek patrzenia gracza, schematycznie.

Maszynę do gry według wzoru użytkowego przedstawiono na fig. 1 zawiera szafkę 10 w postaci konsoli do gry z przymocowaną do niej ramą okna 15, podtrzymującą dwa

wyświetlacze 28a i 28b, zamontowane na lub za ramą okna pod różnymi kątami jeden względem drugiego. Wyświetlacze 28a i 28b są zamontowane jeden nad drugim i są odpowiednio widoczne przez okna 17a i 17b oraz znajdują się w pobliżu gracza tak, aby mógł jednocześnie widzieć oba wyświetlacze, a przy tym tak, aby ograniczyć wymagane rozmiary ramy okna. Ponadto maszyna do gry zawiera pulpit sterujący 20, na którym znajduje się szczelina 22 na monety, szczelina 24 na banknoty, urządzenie 26 do wyboru stawki i urządzenie 28 do inicjowania gry. Należy zauważyć, że pulpit sterujący 20, szczelina 22 na monety, szczelina 24 na banknoty, urządzenie do wyboru stawki i urządzenie do inicjowania gry mogą być indywidualnie lub jako całość dostępne w miejscu oddalonym od maszyny do gry 10 i mogą obejmować dodatkowe urządzenia sterujące lub urządzenia do wprowadzania lub odbierania sygnałów, zależnie od potrzeb. Ogólnie, wyświetlacze 28a i 28b są używane do pokazywania graczowi szeregu symboli lub różnych informacji związanych z grą (nie pokazane), określających parametry gry (nie pokazane), jednakże wyświetlacze mogą być również używane do innych celów, na przykład do pokazywania od czasu do czasu reklam lub materiałów promocyjnych. W razie potrzeby w dolnej sekcji 27c szafki 10 maszyny do gry mogą zostać umieszczone trzeci wyświetlacz, materiały promocyjne, dolny pulpit, zasady gry lub tabele opłat za grę.

Fig. 2 przedstawia górną część 16 ramy okna 15 szafki 10 maszyny do gry z dwoma oknami 17a i 17b,

umożliwiający zamontowanie wyświetlaczy o różnych rozmiarach w ramie okna 15 lub wewnątrz szafki 10 maszyny do gry, zwróconych w stronę osoby patrzącej na przód ramy okna 15. Powierzchnie wyświetlania wyświetlaczy są 5 pochylone odpowiednio do okien 17a i 17b, w celu umożliwienia oglądania wyświetlaczy 28a i 28b, przy czym wyświetlacze są przymocowane we wnętrzu ramy okna 15 lub szafki 10 maszyny do gry tak, że między wyświetlaczami a ramą okna są jedynie minimalne szczeliny. Ponadto, 10 występuje kąt rozwarty 41 między dwoma wyświetlaczami, dzięki czemu można je oglądać, patrząc na przednią powierzchnię ramy okna. Oczywiście, wyświetlacze mogą zostać rozdzielone szczeliną lub wygięciem, w wyniku czego rzeczywisty wierzchołek obu kątów znajduje się w 15 odpowiednim punkcie za ramą okna. Fig. 3 przedstawia również górną część 16 ramy okna 15 z jednym oknem 17c zawierającym dwie wyróżnione sekcje 32a i 32b, które są w zasadzie rozdzielone przez poziomą krawędź, biegnącą współpłaszczyznowo z górnym bokiem sekcji 32a i z 20 podstawą sekcji 32b, wskazywaną przez linię przerywaną 31, w której spotykają się boki sekcji 32a i 32b. Sekcje 32a i 23b okna 17c są pochylone inaczej, aby dostosować kąty pochylenia tak, żeby gracz mógł wygodnie oglądać oba wyświetlacze. Wyświetlacze mogą być również przymocowane 25 albo do szafki maszyny 10 do gry, albo do ramy okna 15, aby użytkownik mógł dodatkowo regulować pochylenie wyświetlacza 28a albo 28b przez zmianę oryginalnego kąta wyświetlacza tak, by dopasować go do kąta oglądania.

Fig. 4 ilustruje górną część 16 ramy okna 15, wykorzystywanej w szafce 10 maszyny do gry. Podobnie jak na fig. 3, okno 17c zawiera wiele sekcji 32a - 32c w celu oglądania wielu wyświetlaczy, przymocowanych do ramy okna 15 lub do szafki maszyny do gry. Sekcje są oddzielone wyraźnie przez inne pochylenie, inaczej mówiąc, kąt pochylenia 31 jest dla danej sekcji inny niż kąt pochylenia dla przynajmniej jednej innej sekcji.

Na fig. 5 zademonstrowano zalety stosowania licznych pochylnych wyświetlaczy w ramie okna 15 przez przedstawienie linii 18a i 18b określających kąt widzenia gracza, patrzącego na liczne obszary wyświetlania 28a i 28b, umieszczone odpowiednio w oknach 17a i 17b, w celu zapewnienia graczowi 19 przyjemniejszych wrażeń wizualnych.

Novomatic AG

Pełnomocnik:

**POLSERVICE**  
Kancelaria Rzeczników Patentowych Sp. z o.o.  
ul. Bluszczańska 73  
00-712 W A R S Z A W A

*Apłm*  
mgr inż. Bartłomiej  
RZECZNIK PATENTOWY

83UM1149PL00

## Zastrzeżenia ochronne

1. Maszyna do gry zawierająca szafkę maszyny do gry i przymocowaną do niej ramę okna, zawierająca ponadto przynajmniej dwa wyświetlacze, przymocowane do wspomnianej ramy okna lub wspomnianej szafki maszyny do gry tak, aby były widoczne przez co najmniej jedno okno w ramie okna, kiedy ta rama okna jest w pozycji zamkniętej, przy czym dwa wyświetlacze są ustawione jeden nad drugim tak, że między nimi jest kąt rozwarty, a rama okna jest usytuowana pod dwoma wyświetlaczami, z pulpitem sterującym przebiegiem gry, który biegnie od jednej krawędzi ramy okna do drugiej, znamienna tym, że dwa wyświetlacze (28a, 28b) są przymocowane do ramy okna (15), zaś rama okna (15) jest zamocowana do szafki (10) maszyny do gry przy pomocy zawiasu, umożliwiającego otwieranie i zamykanie ramy okna (15) wraz z dwoma przymocowanymi do niej wyświetlaczami (28a, 28b) względem tej szafki (10) maszyny do gry.

2. Maszyna do gry według zastrz. 1, znamienna tym, że zawiera pulpit (20) sterujący przebiegiem gry, który jest pochylony względem obu wyświetlaczy (28a, 28b), umieszczonych nad tym pulpitem (20) sterującym przebiegiem gry.

3. Maszyna do gry według zastrz. 1 albo 2, znamienna tym, że rama okna (15) zawiera dwa oddzielne okna (17a, 17b), między którymi jest kąt rozwarty, w celu umożliwienia oglądania dwóch wyświetlaczy (28a, 28b).

4. Maszyna do gry według zastrz. 1 albo 2, znamienna tym, że w przypadku gdy jest jedno okno (17c) dla co najmniej dwóch wyświetlaczy (28a, 28b), okno (17c) zawiera sekcje (32a, 32b) tak, że każdy wyświetlacz (28a, 28b) jest widziany w innej sekcji, przy czym każda sekcja (32a, 32b) ma parę boków lewy i prawy, pochylonych pod w zasadzie takim samym kątem i parę boków górny i dolny, które są w zasadzie poziome, przy czym albo górny, albo dolny bok każdej sekcji (32a, 32b) jest w zasadzie współdzielony przez inną sekcję okna, a para boków lewy i prawy każdej sekcji (32a, 32b) tworzy kąt rozwarty z para boków lewym i prawym co najmniej jednej innej sekcji, kiedy rama okna (15) jest widziana z przodu.

5. Maszyna do gry według zastrz. 3, znamienna tym, że w przypadku gdy rama okna (15) ma więcej niż jedno okno do oglądania co najmniej dwóch wyświetlaczy (28a, 28b), każde okno (17a, 17b) ma parę boków lewy i prawy, które są pochylone w zasadzie pod tym samym kątem i parę w

zasadzie poziomych boków górny i dolny, przy czym para boków prawy i lewy każdego okna (17a, 17b) tworzy kąt rozwarty z parą boków lewym i prawym co najmniej jednego innego okna, kiedy rama okna (15) jest widziana z przodu.

6. Maszyna do gry według zastrz. 1, znamienna tym, że dostęp do co najmniej dwóch wyświetlaczy (28a, 28b) jest uzyskiwany tylko przez otwarcie ramy okna (15).

Novomatic AG

Pełnomocnik:

**POLSERVICE**  
Kancelaria Rzeczników Patentowych Sp. z o.o.  
ul. Bluszczańska 73  
00-712 W A R S Z A W A

*afm*  
mgr inż. Andrzej Borkowski  
RZECZNIK PATENTOWY

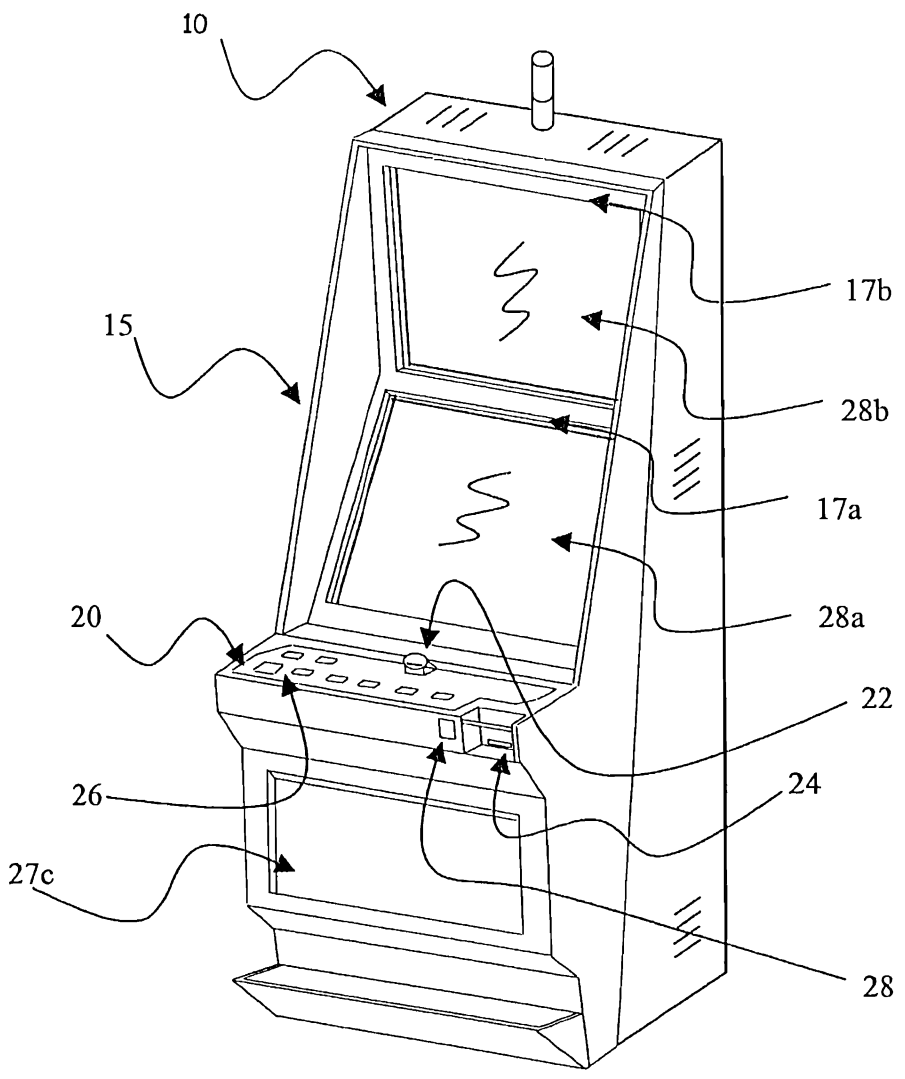


Fig. 1

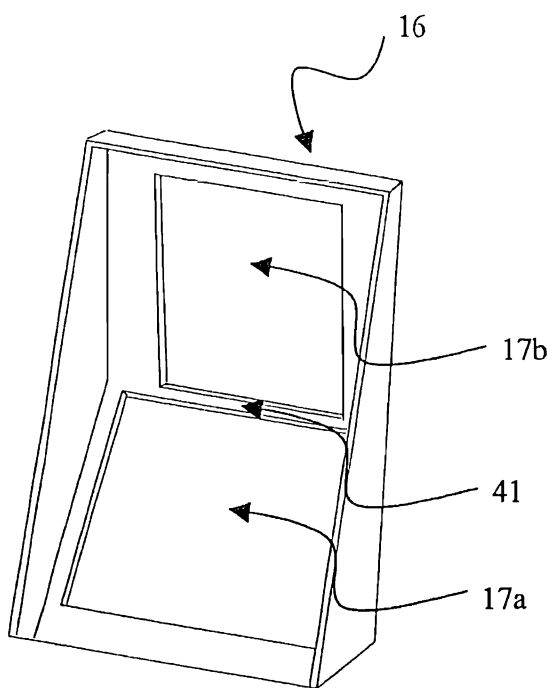


Fig. 2

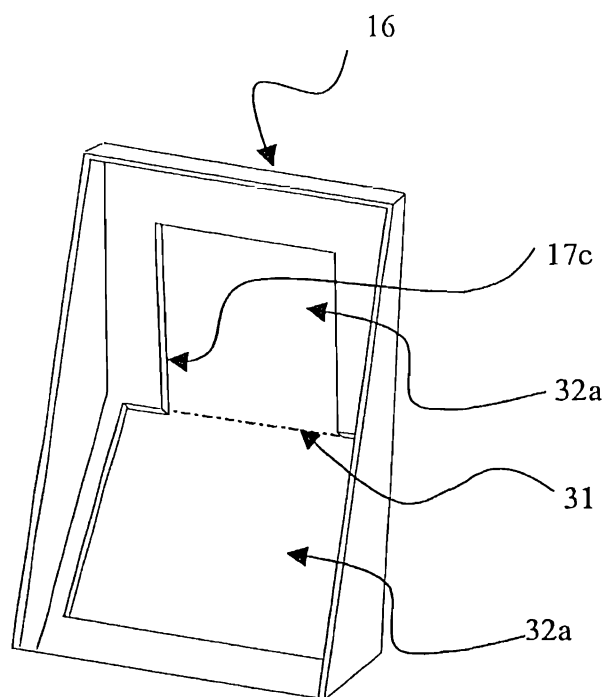


Fig. 3

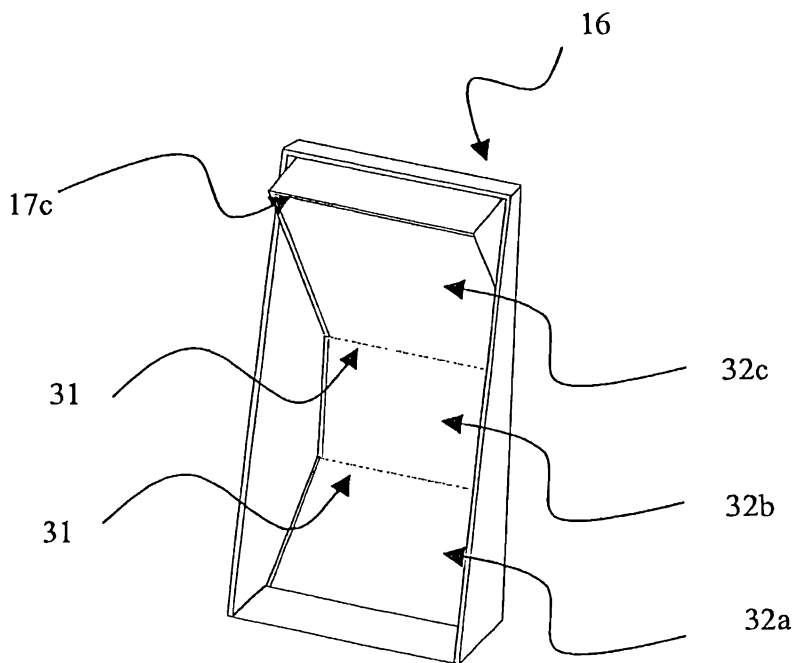


Fig. 4

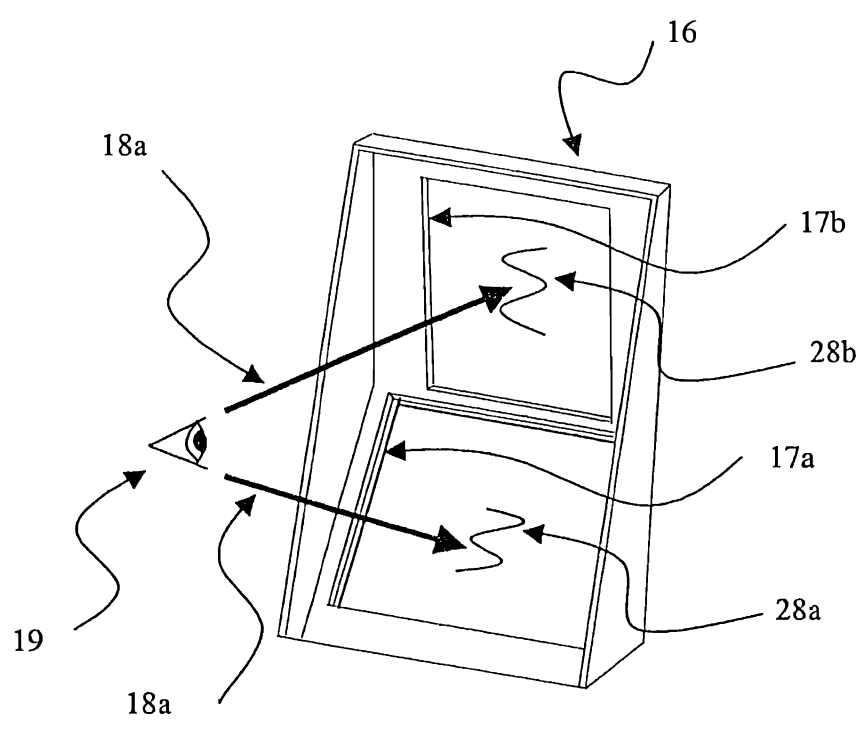


Fig. 5