



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



⑪ Número de publicación: **1 068 212**

⑫ Número de solicitud: U 200701558

⑮ Int. Cl.:
A63F 13/12 (2006.01)
G06F 19/00 (2006.01)

⑫

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑫ Fecha de presentación: **20.07.2007**

⑰ Solicitante/s: **GAELCO DARTS, S.L.**
c/ Escipión, nº 11
08023 Barcelona, ES

⑬ Fecha de publicación de la solicitud: **16.09.2008**

⑱ Inventor/es: **Valero Moreno, Javier**

⑳ Agente: **No consta**

㉔ Título: **Máquina electrónica de juego de dardos.**

ES 1 068 212 U

DESCRIPCIÓN

Máquina electrónica de juego de dardos.

Sector técnico de la invención

La presente invención se refiere a una máquina electrónica de juego de dardos, del tipo de las que permiten desarrollar partidas universales a través de una red de comunicaciones, tal como por ejemplo Internet.

Antecedentes de la invención

Se conocen en la actualidad máquinas de videojuegos que, en mayor o menor medida, dan cuenta de los resultados de una partida y los comunica a una red de comunicaciones, por ejemplo a través de una conexión con Internet, en donde los resultados son disponibles y otros jugadores pueden acceder a los resultados de competidores. Ciertos videojuegos incluso permiten jugar en tiempo real partidas en que las consolas, que invariablemente incorporan el mismo software y protocolo, se encuentran remotas.

Esta versatilidad sería de desear en una máquina de dardos, y con la cual poder realizar partidas online contra contrincantes remotos.

La presente invención tiene por finalidad proporcionar unas mejoras a las máquinas de dardos de dan respuesta a este vacío apreciado en el estado de la técnica actual.

Explicación de la invención

A tal finalidad, el objeto de la invención es una máquina electrónica de dardos, de nuevo concepto y funcionalidad, que en su esencia se caracteriza porque comprende al menos una cámara de captación de imágenes, y al menos un puerto y línea de conexión que comunica la máquina con un ordenador, el cual está dotado de una unión a la red de comunicaciones, tal como Internet, y adaptado para procesar los datos de captación de imágenes y de desempeño del jugador en el transcurso de la partida y, una vez adaptadas, enviarlos a través de la red hacia un servidor central utilizando para ello cualquier medio de conexión.

Según otra característica de la presente invención, dicho puerto y línea de conexión es del tipo "Universal Serial Bus" o USB. En este y otros casos, la máquina de dardos puede ser alimentada eléctricamente desde el ordenador, a través de dicha línea de conexión con el ordenador.

De acuerdo con otra característica de la presente invención, la máquina comprende un protocolo de comunicaciones de su ordenador con otros ordenadores remotos similares de otras máquinas de dardos y con el servidor, de modo que el desarrollo y los resultados de una partida pueden verse, gracias a la presencia de la cámara o cámaras de cada máquina, en los monitores de los ordenadores remotamente en tiempo real o con un retardo determinado, según el medio físico de comunicación.

Dicho ordenador puede disponer de un software que gestiona, interpreta y controla todos los procesos, posibilidades y modalidades de juego que se ejecutan en la máquina de dardos.

Apreciarán los expertos en la técnica que estas mejoras proporcionan una máquina de dardos, que

puede ser de escasas dimensiones que, con una gran transportabilidad, puede conectarse a Internet en prácticamente cualquier lugar del mundo, incluso inalámbricamente, para jugar partidas on-line, ya sea en tiempo real o con decalaje de tiempo, contra jugadores remotos.

Breve descripción de los dibujos

En los dibujos adjuntos se ilustra, a título de ejemplo no limitativo, una forma de realización de la máquina electrónica de dardo objeto de la invención. En dichos dibujos, la Fig. 1 y única es un esquema de un sistema que incorpora varias máquinas objeto de la invención.

Descripción detallada de los dibujos

En dichos dibujos puede apreciarse que la máquina electrónica 1 de juego de dardos, según la invención, es del tipo de las que permiten desarrollar partidas universales a través de una red de comunicaciones como Internet 6.

La máquina 1 dispone de cámaras 2 de captación de imágenes y de un puerto de conexión 3, preferentemente del tipo "Universal Serial Bus" o USB, a través del cual se accede a un ordenador 4. El ordenador 4 procesa los datos de captación de imágenes y de desempeño del jugador en el transcurso de la partida y, una vez adaptadas, los envía a través de la red de comunicación 6 hacia un servidor 5 central utilizando para ello cualquier medio de conexión.

La máquina 1 puede ser de tipo "domestica", con lo que puede ser de reducidas dimensiones (esencialmente algo mayor que el de la diana), y la alimentación será también proporcionada a través del USB 3 conectado al ordenador 4.

Ello consigue que otra máquina 1 de las mismas características pueda establecer mediante ese mismo servidor 5 y ese mismo proceso de captación de imágenes y de datos relativos al desempeño del jugador, conexión bidireccional en tiempo real entre dos máquinas 1 análogas, posibilitando así, una partida online, con intercambio de datos multimedia como imágenes y resultados y todo en tiempo real y/o posible retraso en función de las características específicas de la línea utilizada.

El ordenador 4 posibilita la visualización de lo captado por las cámaras remotas 2, los impactos de los dardos en la diana remota y consiguientes resultados así como el desarrollo total de la partida y que incluye los resultados propios.

El ordenador 4 mencionado es, además, el responsable de establecer la comunicación, a través de los protocolos necesarios, entre los ordenadores remotos 4, el servidor 5 y dicho ordenador.

El ordenador 4 dispone de un software que gestiona, interpreta y controla todos los procesos, posibilidades y modalidades de juego que se ejecutan en la máquina de dardos 1.

Descrita suficientemente la naturaleza de la presente invención, así como la manera de ponerla en práctica, se hace constar que todo cuanto no altere, cambie o modifique su principio fundamental, queda sujeto a variaciones de detalle.

REIVINDICACIONES

1. Máquina electrónica de juego de dardos, del tipo de las que permiten desarrollar partidas universales a través de una red de comunicaciones como Internet (6), **caracterizada** porque comprende al menos una cámara (2) de captación de imágenes, y al menos un puerto y línea de conexión (3) que comunica la máquina (1) con un ordenador (4), el cual está dotado de una unión a la red de comunicaciones, tal como Internet, y adaptado para procesar los datos de captación de imágenes y de desempeño del jugador en el transcurso de la partida y, una vez adaptadas, enviarlos a través de la red (6) hacia un servidor (5) central utilizando para ello cualquier medio de conexión.

2. Máquina electrónica de dardos según la reivindicación 1, **caracterizada** porque dicho puerto y línea de conexión (3) es del tipo "Universal Serial Bus" o USB.

3. Máquina electrónica de dardos según la reivindicación 1 ó 2, **caracterizada** porque la máquina de dardos (1) es alimentada eléctricamente desde el ordenador (4), a través de dicha línea de conexión (3) con el ordenador.

4. Máquina electrónica de dardos según la reivindicación 1, **caracterizada** porque comprende un puerto de comunicaciones bidireccionales de su ordenador (4) con otros ordenadores remotos similares de otras máquinas de dardos (1) y con el servidor (5).

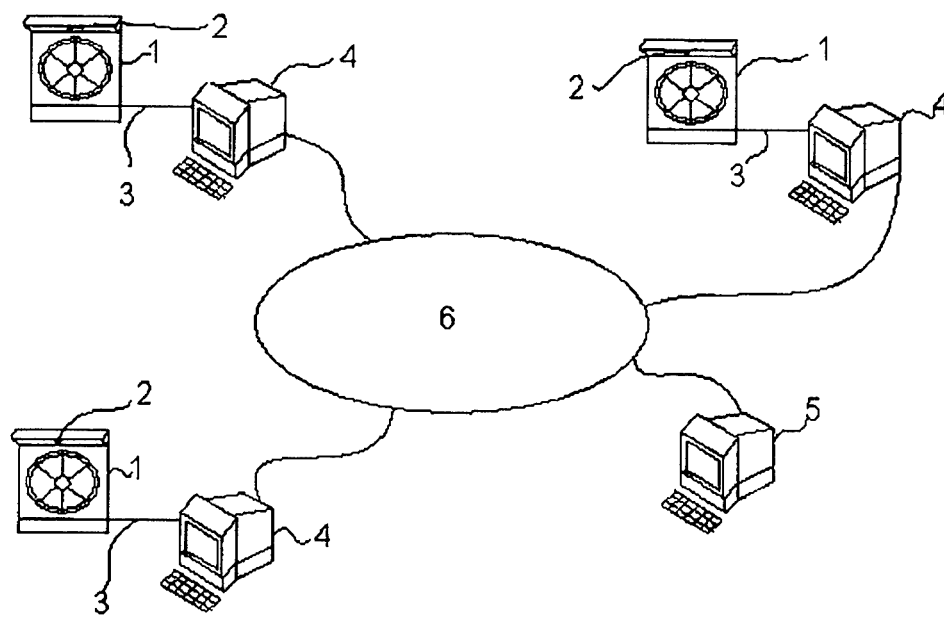


FIG. 1