

UŽITNÝ VZOR

(11) Číslo dokumentu:

21597

(13) Druh dokumentu: **U1**

(51) Int. CL:

A63F 3/00 (2006.01)

G07F 17/32 (2006.01)

(19)
ČESKÁ
REPUBLIKA



ÚŘAD
PRŮMYSLOVÉHO
VLASTNICTVÍ

(21) Číslo přihlášky: **2010 - 23244**

(22) Přihlášeno: **22.09.2010**

(47) Zapsáno: **03.01.2011**

(73) Majitel:

Kovář Václav, Liberec, CZ

(72) Původce:

Kovář Václav, Liberec, CZ

(74) Zástupce:

KOREJZOVÁ & SPOL., v.o.s., JUDr. Petra Korejzová, Korunní 810/104E, Praha 10 -
Vinohrady, 10100

(54) Název užitého vzoru:

Automat pro hraní her

CZ 21597 U1

Automat pro hraní her

Oblast techniky

- Automat pro hraní her je určen pro použití např. v restauracích, rekreačních objektech a hernách, založený na zábavnosti hraní her ve větším počtu hráčů. Je umožněn snadný přístup až osmi hráčům a pro všechny je zajištěna stejná přehlednost a jednoduchost ovládání.

Dosavadní stav techniky

- V současnosti se automatová zábava provozuje ve speciálních hernách, kam lidé chodí buď za účelem hraní her se speciálním ovládáním (jako je třeba volant závodních her a simulátorů), nebo proto, že doma nemají osobní počítač. Automaty jsou převážně pro jednoho nebo dva hráče, a až na ovládací prvky mají většinou stejný konstrukční základ. Nejvýraznějším prvkem je zobrazovací jednotka jako herní monitor, který je klasicky umístěn v podstatě vertikálně před hráčem (hráči) a pod ním se nachází ovládací prvky jako tlačítka a joysticky. Automaty se snaží nalákat hráče především novou, stále lepší grafikou a zvukem.

- Nevýhodou tohoto řešení je, že umožňuje přístup pouze malému počtu hráčů, málokdy víc než dvou, a tím neumožňuje např. hru v týmech.

Tuto nevýhodu odstraňuje předkládané technické řešení týkající se automatu pro hraní her, který umožňuje snadný přístup až osmi hráčům, pro všechny stejnou přehlednost a jednoduchost ovládání, a tím i možnost hrát proti sobě, ať už v týmech nebo všichni proti všem.

Podstata technického řešení

- Podstatu technického řešení tvoří automat pro hraní her, který obsahuje stojan, na kterém je horizontálně umístěna zobrazovací jednotka, po jejímž obvodu je upraven rám, ve kterém jsou umístěna alespoň dvě ovládací místa pro jednotlivé hráče.

Ovládací místo je chápáno jako místo na horní nebo postranní ploše rámu obsahující ovládací prvky hry nebo jiné konstrukční prvky dosažitelné pro hráče.

- V jednom provedení je automat pro hraní her vytvořen jako herní automat, ale je možné také uspořádání jako automat výherní a k tomu může obsahovat příslušné vybavení.

- Zobrazovací jednotka je horizontální, tj. umožňuje přehled všem hráčům od jejich ovládacích míst po celé zobrazovací jednotce nebo definované části zobrazovací jednotky, ale termínem horizontální je zahrnuto i provedení například se zvýšenou středovou částí zobrazovací jednotky ve srovnání s okraji, jako je tomu u displeje CRT, nebo se sníženou středovou částí zobrazovací jednotky ve srovnání s okraji, například pro vytvoření speciálních optických efektů. Zobrazovací jednotka může být vytvořena jako jeden nebo více displejů, s výhodou LCD, LED nebo CRT displejů nebo jako projekční plocha. Například kombinací dvou nebo více LCD displejů lze dosáhnout požadované velikosti a tvaru zobrazovací jednotky.

- V dalším provedení může být zobrazovací jednotka překryta průhledným ochranným krytem, zejména ze skla nebo plastu, která chrání displeje před mechanickým poškozením a tekutinami, s výhodou s antireflexní úpravou snižující odlesky na zobrazovací jednotce.

- Po obvodu zobrazovací jednotky je umístěno dva až osm ovládacích míst, například šest míst, takže je možné hraní ve skupinách, popř. týmech. Ovládací místa obsahují ovládací prvky, zejména tlačítka, klávesnice a joysticky pro ovládání hry. Ovládací místa jsou upravena pro sezení i stání hráčů kolem zobrazovací jednotky.

- Ve výhodném provedení jedno nebo více ovládacích míst navíc obsahuje nadřazené ovládací prvky, zejména pro zahájení hry a/nebo nastavení počátečních předvoleb hry, popřípadě je takové místo vybaveno ovládacími prvky pro osobu řídící hru nebo uzavírání sázek.

V rámu může být umístěna elektronická část automatu pro hraní her, zejména základní deska elektroniky, zdroj, kabeláž a ozvučení. V rámu nebo v podstavci může být navíc obsažen jeden nebo více mincovníků pro vkládání mincí.

- 5 Ve výhodném provedení je v rámu navíc obsažen jeden nebo více stojánků na nápoje, popřípadě je stojánek na nápoje součástí každého ovládacího místa.

Podstavec automatu pro hraní her může být vytvořen jako skříň, ve které je umístěna kasa na vhozené mince.

Přehled obrázku na výkrese

Jedno příkladné provedení technického řešení je schematicky ukázáno na obr. 1.

10 Příklady provedení technického řešení

- Základem provedení ukázaného na obr. 1 je horizontálně položený LCD displej 2 obdélníkového tvaru vytvářející spolu s rámem 6 hrací stůl. Hráči stojí nebo sedí po obvodu ze všech čtyř stran hracího stolu, po jednom hráči z kratších stran a po dvou hráčích na každé z delších stran, takže je vytvořeno celkem šest ovládacích míst. Každý hráč má na svém ovládacím místě pohodlně
15 dosažitelné ovládací prvky 1. Jedno z hracích míst navíc obsahuje nadřazené ovládací prvky 3, které umožňují zahájení a/nebo nastavení počátečních předvoleb hry, popř. vedení nebo řízení hry. V rámu 6, který je vyroben z plastu, je základní deska elektroniky, zdroj, kabeláž, ozvučení a mincovník 4. Hrací stůl, který obsahuje elektroniku, je umístěn na podstavci 7, který tvoří plechová skříň obsahující kasu na vhozené mince. Vzhledem k prostředí, kam je automat určen, má
20 před sebou každý hráč také vlastní stojánek 5 na nápoje.

Průmyslová využitelnost

Automat je použitelný pro hraní her např. v restauracích, rekreačních objektech a hernách, přičemž je umožněn snadný přístup většího počtu hráčů a pro všechny je zajištěna stejná přehlednost a jednoduchost ovládání.

25

N Á R O K Y N A O C H R A N U

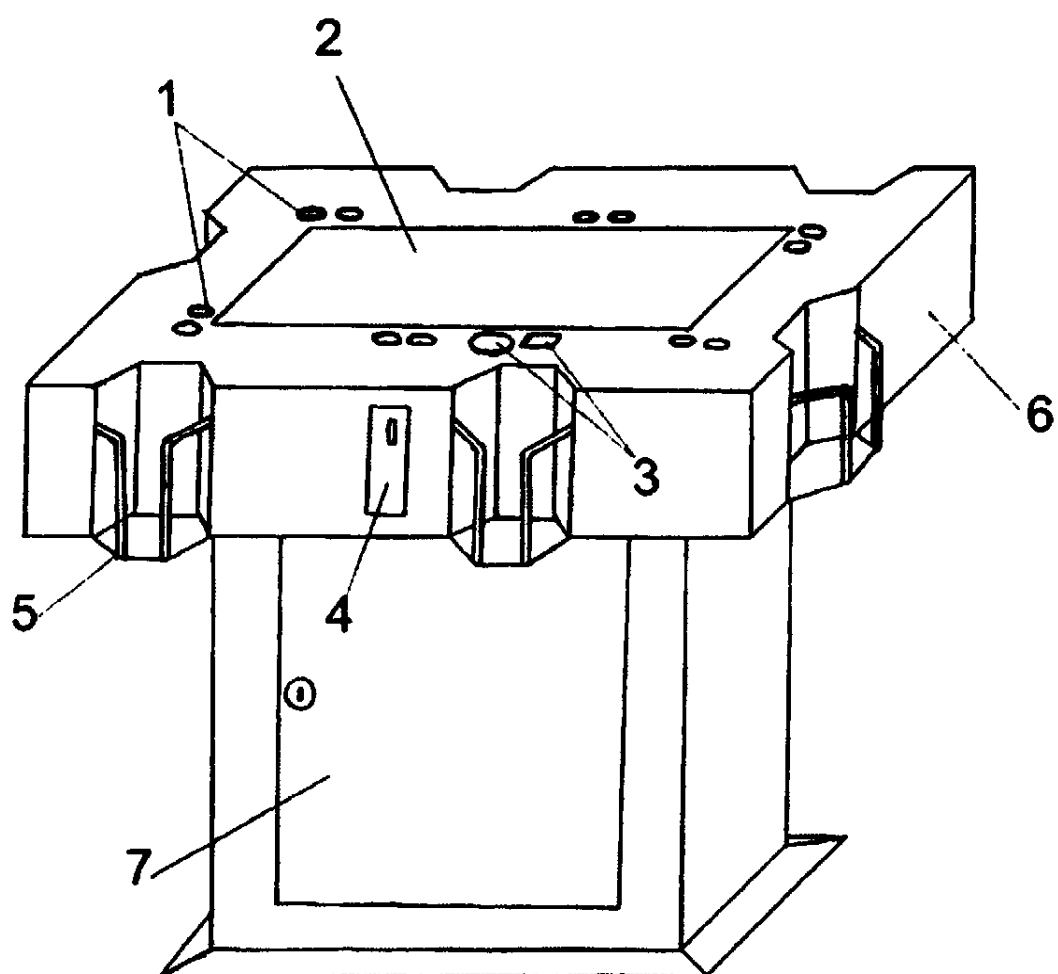
1. Automat pro hraní her, **v y z n a ě u j í c í s e t í m**, že obsahuje podstavec (7), na kterém je horizontálně umístěna zobrazovací jednotka (2), po jejímž obvodu je upraven rám (6), ve kterém jsou umístěna alespoň dvě ovládací místa pro jednotlivé hráče.
2. Automat pro hraní her podle nároku 1, **v y z n a ě u j í c í s e t í m**, že zobrazovací jednotka (2) je vytvořena jako alespoň jeden displej, zejména LCD, LED nebo CRT displej.
30
3. Automat pro hraní her podle nároku 1 nebo 2, **v y z n a ě u j í c í s e t í m**, že zobrazovací jednotka (2) je překryta průhledným ochranným krytem, zejména ze skla nebo plastu s anti-reflexní úpravou.
4. Automat pro hraní her podle některého z předcházejících nároků, **v y z n a ě u j í c í s e t í m**, že ovládací místa obsahují ovládací prvky (1), zejména tlačítka, klávesnice a joysticky
35 pro ovládání hry.

5. Automat pro hraní her podle některého z předcházejících nároků, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že alespoň jedno ovládací místo obsahuje nadřazené ovládací prvky (3), zejména pro zahájení a/nebo nastavení počátečních předvoleb hry.
- 5 6. Automat pro hraní her podle některého z předcházejících nároků, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že v rámu (6) je umístěna elektronická část herního automatu, zejména základní deska elektroniky, zdroj, kabeláž a ozvučení.
7. Automat pro hraní her podle některého z předcházejících nároků, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že v rámu (6) nebo v podstavci (7) je obsažen alespoň jeden mincovník (4).
- 10 8. Automat pro hraní her podle některého z předcházejících nároků, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že v rámu (6) je obsažen alespoň jeden stojánek (5) na nápoje.
9. Automat pro hraní her podle nároku 8, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že stojánek (5) na nápoje je součástí každého ovládacího místa.
- 10 10. Automat pro hraní her podle některého z předcházejících nároků, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že podstavec (7) je vytvořen jako skříň, ve které je umístěna kasa na vhozené mince.

15

1 výkres

Obr. 1



Konec dokumentu