

(12) **MODEL DE UTILITATE ÎNREGISTRAT**

(21) Nr. cerere: **U 2012 00067**

(22) Data de depozit: **27.11.2012**

(45) Data publicării înregistrării și eliberării modelului de utilitate: **30.10.2013** BOPI nr. **10/2013**

(73) Titular:

• **SMARTECH S.R.L., STR. PRELUNGIREA
BUCUREȘTI NR. 206, CORP C1, CĂLĂRAȘI,
CL, RO**

(72) Inventatori:

• **GEAMBAȘU ADRIAN, STR. PRELUNGIREA
BUCUREȘTI NR. 13, BL. D 5, SC. 1, ET. 4,
AP. 17, CĂLĂRAȘI, CL, RO;**
• **DĂNILĂ GABRIEL-SORIN,
BD. NICOLAE TITULESCU NR. 8, BL. N 24,
SC. 3, AP. 49, CĂLĂRAȘI, CL, RO**

(74) Mandatar:

**WEIZMANN ARIANA & PARTNERS
AGENȚIE DE PROPRIETATE
INTELECTUALĂ S.R.L.,
STR. 11 Iunie NR. 51, SC. A, ET. 1, AP. 4,
SECTOR 4, BUCUREȘTI**

(54) **MAȘINĂ ELECTRONICĂ DE JOC ȘI JOC CU CÂȘTIGURI**

(57) Rezumat:

Invenția se referă la o mașină electronică de joc, cu câștiguri, având incluse mai multe jocuri video. Mașina electronică de joc, conform invenției, are un șasiu (1) metalic ce susține o carcasă (2) metalică, un bord (4) central cu taste (9), un acceptor (11) de bancnote și două monitoare (3 și 3') pentru vizualizarea unui joc video, la exteriorul carcasei (2) fiind prevăzut un butuc (5) pentru cheia operatorului, un al doilea butuc (6) pentru închiderea sau deschiderea carcasei (2), și un al treilea butuc (7) pentru închiderea/deschiderea unui panou (8) inferior, pe bordul (4) central fiind prevăzute zece taste (9), iar în interiorul carcasei (2) fiind montate niște contoare (14) electronice, neresetabile, conectate la o placă (15) de bază protejată de o cutie (17), placa (15) fiind alimentată de la o sursă (16) și fiind configurată astfel încât să ofere mai multe jocuri video, vizualizate prin intermediul monitorului (3) principal și al monitorului (3') auxiliar, și accesate prin intermediul tastelor (9) și prin intermediul unui sistem de control accesat cu ajutorul unor chei electronice, seriale, prin care se setează varianta de joc video, creditul introdus sau scos din joc fiind contabilizat cu ajutorul unor contoare (14) electromagnetice.

Revendicări: 7

Figuri: 38

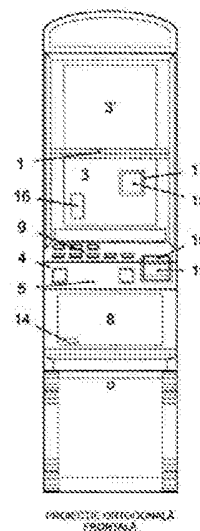


Fig. 2



Mașină electronică de joc și joc cu câștiguri

Prezenta invenție se referă la o mașină electronică de joc cu câștiguri, ce are inclus un joc video multigame în trei variante, Smart BAR, Smart POKER și Smart SEVEN.

Sunt cunoscute jocuri care necesita introducerea unor monede, acționarea acestora realizându-se de jucător, prin intermediul unui buton de pornire, pe un ecran afișându-se o combinație cifre-culoare, care sunt comparate cu o combinație stabilită .

Este cunoscut din brevetul **RO 119408** un joc electronic de ruletă, care se desfășoară pe o mașină de joc, având forma unei carcase dezvoltate pe verticală și care prezintă la exterior un panou central de vizualizare, cu trei suprafețe octogonale suprapuse, fixate pe un ax central, inscripționate cu grile de câștig, având de jur împrejurul octogonului diferite afișaje electronice pentru bonificații, miză, risc, câștigurile fiind centralizate cumulat într-un contor electro-mecanic de înregistrare a impulsurilor și într-un alt contor fiind înregistrate impulsurile restituite jucătorilor, acționarea realizându-se prin circuite electronice.

Aceste jocuri prezintă nesiguranță în funcționare și nu sunt suficient de atractive pentru jucători, jocul desfășurându-se pe un singur ecran, fără animație..

Problema pe care o rezolvă invenția de față constă în intervenția jucătorului în timpul jocului în alegerea diferitelor opțiuni oferite de programul de joc și vizualizarea acestora pe cele doua ecrane ale masinii.

Mașina electronică de joc, înlătură dezavantajele menționate prin aceea că este constituită dintr-un șasiu metalic ce susține o carcasă metalică, un bord central cu taste, un acceptor de bancnote și un monitor pentru vizualizarea jocului video, la exterior mașina având prevăzute un butuc pentru cheia operatorului, un alt butuc pentru închiderea sau deschiderea carcasei și un al treilea butuc pentru închiderea/deschiderea unui panou inferior, pe bordul central fiind prevăzute zece taste, iar la interior mașina având prevăzute niște contoare

electronice neresetabile conectate la o placă de bază protejată de o cutie, placă ce este alimentată de la o sursă, opțiunile oferite de programul de joc fiind vizualizate pe un monitor principal și un monitor auxiliar, placa de joc fiind configurată astfel încât să ofere meniuri pentru trei jocuri video, accesate prin intermediul tastelor și unui sistem de control accesat prin intermediul unor chei electronice, seriale prin care se setează varianta de joc video, creditul introdus sau scos din joc fiind contabilizat cu niște contoare electromagnetice cu șase cifre neresetabile, factorul de multiplicare al contoarelor fiind setabil în gama 1/1000 sau 1/100, iar conectarea plăcii electronice realizându-se prin intermediul unui conector cu două rânduri de contacte, placa de bază având patru pagini de meniu, primul joc video fiind un joc cu trei tamburi în care se urmărește obținerea de aceleași simboluri pe aceeași linie sau diagonală, al doilea joc video fiind un joc cu cărți de joc, iar al treilea joc video fiind un joc cu cinci tamburi în care se urmărește obținerea de aceleași simboluri pe aceeași linie sau diagonală, de la stânga la dreapta cât și de la dreapta la stânga.

Invenția prezintă următoarele avantaje :

- se poate interveni la paginile de setări sau evidențe contabile și/sau informative
- jucătorul sau operatorul de sală poate selecta cu ușurință sistemul de joc
- fiecare sistem de joc îndeplinește separat condițiile tehnice specificate de producătorul plăcii de bază.

Se dă în continuare un exemplu de realizare a invenției, în legătură și cu figurile 1...38 care reprezintă:

Figura 1 - vedere din exterior și din față a mașinii de joc

Figura 2 - vedere din interior a mașinii de joc

Figura 3 - schema tastatură de pe panoul central de comenzi;

Figura 4 – 6 - imaginea video a jocului SMART BAR

- Figura 7 – 11 - imaginea video a jocului SMART POKER
 Figura 12- 17 - imaginea video a jocului SMART SEVEN
 Figura 18-19 – modelul platformei hardware
 Figura 20 – cutia plăcii de bază
 Figura 21 – planul de câștiguri
 Figura 22 – obținerea dreptului de joc
 Figura 23-24 – ecrane cu miză de joc
 Figura 25 – ecran factor maxim de câștig al jocului SMART BAR
 Figura 26 - ecran factor maxim de câștig al jocului SMART POKER
 Figura 27 - ecran factor maxim de câștig al jocului SMART SEVEN
 Figura 28 – ecran dispozitiv de plată
 Figura 29- 31 – monitorizare, înregistrare și evidențiere a operațiunilor de exploatare
 Figura 32 – schița constructivă a mașinii de joc
 Figura 33 – ecran meniu PAGE 1 STATISTICS
 Figura 34 - ecran meniu PAGE 2 CONFIG
 Figura 35- 37 - ecrane meniu PAGE 3 BLACK BOX
 Figura 38 - ecran meniu PAGE 4 PCB ID

Mașina electronică de joc cu câștiguri de tip video multigame este construită pe un șasiu metalic **1**, prezentând o carcasă metalică **2** în care sunt practicate la partea frontală două decupări pentru vizualizarea ecranelor a două monitoare **3**, **3'** LCD de 19 inch și cu un bord **4** cu taste.

Principalele componente ale mașinii de joc prevăzute la exteriorul carcasei **2** sunt un butuc **5** pentru cheie operator, un butuc **6** pentru închiderea sau deschiderea ușii carcasei metalice **2**, un alt butuc **7**, pentru închiderea/deschiderea unui panou inferior **8**. Tot la exterior, mașina este prevăzută pe bordul **4** cu zece taste **9**, o fantă **10** pentru un acceptor **11** de bancnote, o plăcuță **12** pentru identificare și un întrerupător **13** pornit/oprit mașină.

La interior, mașina are prevăzute contoare electromagnetice **14** neresetabile cu șase cifre, o placă electronică **15** de joc, sursa de alimentare **16**,

o cutie **17** de protecție pentru placa **15** electronică de joc, cele două monitoare **3** de tip LCD și acceptorul **11** de bacnote.

Caracteristicile tehnice ale mașinii de joc electronice cu câștiguri sunt:

- Înălțime mașină fără postament – 1450mm
- Lățime mașină – 500mm
- Adâncime – 500mm
- Tensiune nominală de alimentare – 220Vca
- Frecvența tensiune 50/60Hz
- Curent de intrare nominal – 0,56A
- Putere nominală de consum – 125W

Prin intermediul celor zece taste **9** de pe bordul **4** al panoului central de comenzi, jucătorul poate interveni în joc, alegând diferite opțiuni oferite de programul de joc, opțiuni vizualizate pe un prim monitor al mașinii. De asemenea, tot prin intermediul acestor taste **9** și al sistemului de control cu chei electronice, operatorul sau administratorul mașinii, poate interveni în paginile de setări sau de evidențe contabile și/sau informative, privitoare la jocurile desfășurate la această mașină.

Poziționarea și inscripționarea tastelor **9** este prezentată în Figura 3. Tasta HOLD 1 corespunde unei prime variante de joc video, tasta HOLD 3 corespunde celei de-a doua variante de joc, iar tasta HOLD 5 corespunde celei de-a treia variante.

Pentru punerea în funcțiune a jocului trebuie introdus ștecherul de alimentare în priza de 220V c.a. prevăzută cu împământare.

Creditul introdus sau scos din joc este contabilizat cu ajutorul a două contoare electromagnetice **14** cu șase cifre, neresetabile, montate pe partea frontală a jocului. Factorul de multiplicare al contoarelor este setabil în gama 1/1000 sau 1/100.

Jocul începe prin apăsarea tastei "START" după ce în prealabil s-a făcut selectarea variantei de joc dorită pentru a fi jucată prin apăsarea tastei **9** corespunzătoare jocului:

HOLD 1 = SMART BAR

HOLD 3 = SMART POKER

HOLD 5= SMART SEVEN

Fiecare sistem de joc îndeplinește separat și independent condițiile tehnice specificate de producătorul plăcii de bază. Este exclusă influențarea reciprocă între sistemele de joc. Mijlocul de joc nu poate comuta automat între sistemele de joc. Comutarea între sistemele de joc se face manual de către jucător sau operatorul de sală prin apăsarea tastei "SELECT GAME" .

Primul joc video **SMART BAR**, conform Fig 4, este un joc cu trei tamburi în care se urmărește obținerea de aceleași simboluri pe aceeași linie sau diagonală.

Câștigul minim obținut pe miza 20 este de 100 credite pentru o linie în care sunt incluse trei simboluri de cireșe, vezi Fig 5 .

Câștigul maxim pe miza de 10000 este de 500000 credite pentru o linie în care sunt incluse trei simboluri de Joker.

În funcție de miza de joc și simbolurile obținute, câștigurile vor fi:

SIMBOL	MIZA X
3 x JOKER	50
3 x 3BAR	30
3 x 2BAR	25
3 x BAR	20
3 x POTCOAVA	15
3 x CLOPOTEL	10
3 x PORTOCALA	8
3 x CIREASA	5

Al doilea joc video **SMART POKER**, așa cum se observă din Fig 7, este un joc cu cărți de joc. Pentru a putea juca acest joc, mai întâi jucătorul, pornind de la meniul principal, trebuie să selecteze jocul prin apăsarea tastei "HOLD 3", după care va stabili miza dorită. Acționând tasta "Start" pornește jocul, acesta dând primul rând de cărți alegând automat cărțile cele mai bune. Jucătorul își poate alege singur varianta de cărți pe care le păstrează, prin intermediul tastelor "HOLD1", "HOLD2", "HOLD3" "HOLD4" și "HOLD5". Apăsând din nou butonul start

jocul schimbă cărțile care nu au fost oprite. În cazul în care a rezultat o formație câștigătoare jocul trece automat pe pariere.

Jucătorul are doua posibilitati:

1. Introduce câștigul în credit cu ajutorul tastei "Start"
2. Pariază câștigul

Parierea se face din tastele "RED" și "BLACK", jucătorul trebuind să descopere culoarea cărții următoare: roșie sau neagră. Jucătorul poate oricând să introducă câștigul în credit prin apăsarea butonului "Start". În cazul în care a greșit culoarea, câștigul parierii este pierdut.

Jucătorul pierde dreptul de joc în momentul în care rămâne fără credit sau când dorește să se retragă din joc, creditul cumulat până în acel moment fiind anulat de către operatorul de sală și achitarea sumei câștigate.

CĂRȚI CÂȘTIGĂTOARE	MIZA X
5 OF A KIND	600
ROYAL FLUSH	300
STRAIGHT FLUSH	100
4 OF A KIND	50
FULL HOUSE	30
FLUSH	15
STRAIGHT	12
3 OF A KIND	8
2 PAIR	4

În figurile 8-11, sunt prezentate imaginile video ale jocului .

Câștigul minim obținut pe miza de 20 este de 80 puncte pentru 2 perechi de cărți, fig 10.

Câștigul maxim pe miza de 10000 este de 6 000 000 puncte pentru patru cărți de același fel și joker, fig 11

A treia variantă de joc electronic video, **SMART SEVEN** , conform figurii 12, este un joc cu 5 tamburi în care se urmărește obținerea acelorași simboluri

pe aceeași linie sau diagonală, de la stânga la dreapta, cât și de la dreapta la stânga. În funcție de miza de joc și simbolurile obținute, câștigurile vor fi:

Nr.	7	PEPENE	STRUGURI	JOKER	PORTOCALA	ANANAS	KIWI	CĂPSUNĂ
5	900	100	100	50+15 FREE GAMES	40	40	40	40
4	200	40	40	20+10 FREE GAMES	10	10	10	10
3	20	10	10	5+5 FREE GAMES	4	4	4	4
2	-	-	-	-	-	-	-	1

La apariția oricărei formații câștigătoare, fig. 13,14, jucătorul are posibilitatea să introducă în credit punctele corespunzătoare câștigului sau le poate paria în vederea dublării acestora.

La apariția a minim trei simboluri de JOKER, fig 15, repartizați pe oricare din cei cinci tamburi, jucătorul va beneficia în afară de plata corespunzătoare simbolului JOKER și de 5, 10, 15 jocuri libere în funcție de câți JOKERI are pe ecran, respectiv 3, 4, 5. Dacă în cadrul jocurilor libere mai apar din nou minim trei simboluri JOKER, la jocurile libere câștigate se vor mai adăuga încă atâtea jocuri libere câte a mai obținut în funcție de câte simboluri JOKER are pe ecran.

În fig 16, se poate vizualiza câștigul minim obținut pe miza 20 este de 20 puncte pentru o linie sau o diagonală în care sunt incluse două simboluri căpșunică.

În fig 17, se poate vizualiza câștigul maxim obținut pe miza 10000 este de 9000000 puncte pentru o linie sau o diagonală în care sunt incluse cinci simboluri "7".

În figurile 18 și 19 este prezentată platforma hardware și în fig 20 cutia plăcii de bază.

Planul de câștiguri

Planul de câștiguri pentru "SMART BAR" și pentru "SMART POKER" conform fig 21, este afișat interactiv chiar în timpul jocurilor, iar pentru "SMART SEVEN" este afișat la cererea jucătorului în timpul jocului prin apăsarea tastei "HELP".

OBȚINEREA DREPTULUI DE JOC

Jucatorul obține dreptul de joc prin introducerea de credite de către operatorul de sală cu ajutorul cheii de credit (prin apăsarea tastei "RED" pentru a introduce 1000 credite și/sau prin apăsarea tastei „BLACK” pentru a introduce 100 credite), sau prin introducerea de bancnote în acceptorul 11 de bancnote. Valoarea unui punct este de 0,01 RON, conform fig 22.

MIZA PENTRU JOCUL DE BAZĂ ȘI LIMITELE DE AJUSTARE ALE ACESTEIA

Miza minimă pentru oricare dintre cele trei jocuri este 20, iar miza maximă pentru fiecare din cele trei jocuri este 10000, conform fig 23, 24.

Atât limita minimă cât și limita maximă pot fi ajustate în cadrul valorilor cuprinse între 20-10000, din meniului "PAGE 2 - CONFIG", având următoarele praguri:

20; 30; 50; 100; 200; 300; 500; 1000; 2000; 3000; 5000; **10000**

FACTORUL MAXIM DE CÂȘTIG

Pentru jocul "SMART CREDIT", fig. 25, câștigul maxim de 500000 credite, este obținut la acordarea unei linii sau diagonale ce conține trei simboluri de JOKER pe miza de 10000.

Pentru jocul "SMART POKER", fig.26 câștigul maxim, de 6000000 credite este obținut la acordarea a patru cărți de același valoare și un JOKER pe miza de 10000.

Pentru jocul **"SMART SEVEN"** câștigul maxim, de 500000 credite este obținut la acordarea unei linii sau diagonale ce conține trei simboluri de JOKER pe miza de 10000, fig 27.

MODUL DE PLATĂ A CÂȘTIGULUI

Dacă în orice moment al jocului, jucătorul dorește descărcarea creditelor aflate în acel moment în caseta **"SMART CREDIT"** a mașinii, operatorul va efectua procedurile tehnice necesare îndeplinirii acestei solicitări. După ce punctele au fost descărcate, operatorul achită jucătorului contravaloarea acestora, iar la acea mașină se vor mai putea efectua alte jocuri doar după ce se vor introduce alte credite.

DESCRIEREA DISPOZITIVELOR DE PLATĂ

Pentru descărcarea creditelor, operatorul va pune în contact **"USER KEY"** și va apăsa tasta **"HOLD 3"** de pe panoul frontal.

În urma acestei operații toate punctele aflate în rubrica **"SMART CREDIT"** vor fi anulate, ele transferându-se în memoria electronică a plăcii de bază, în rubricile aferente plăților efectuate, precum și pe contuarul electro-magnetic de ieșiri, conform cu raportul de incrementare setat anterior. Totodată creditele desărcate sunt afișate pentru 1 minut în colțul din stînga jos al monitorului principal în căsuța **"PAID"**, fig 28.

Conform declarației producătorului, procentul de câștiguri acordate ca premii jucătorilor din totalul încasărilor este **95%** și se obține întotdeauna indiferent de miza sau modalitatea de joc aleasă .

MODALITATEA DE MONITORIZARE, ÎNREGISTRARE ȘI EVIDENȚIERE A OPERAȚIUNILOR DE EXPLOATARE

Monitorizarea, înregistrarea și evidențierea operațiunilor de exploatare a mașinii de joc se face prin intermediul sistemului integrat în placa de bază **15**.

Monitorizarea, înregistrarea și evidențierea operațiunilor de exploatare a mașinii de joc se face prin intermediul unor contoare electronice **14** neresetabile cu 9 cifre, după cum urmează:

- a) se reține valoarea TOTAL IN credite și TOTAL OUT credite la sfârșitul fiecărei zile calendaristice și evenimentele conectare/deconectare mijloc de joc, reținându-se pentru acest ultim parametru și ora și minutul la care a avut loc evenimentul;
- b) Se reține TOTAL IN credite și TOTAL OUT credite la sfârșitul fiecărei luni pentru fiecare din cele 11 luni anterioare și numărul de evenimente conectare/deconectare din luna respectivă.

Ora reținută în sistemul de monitorizare este ora GMT+2 (ora de iarnă a României).

Sistemul de monitorizare, înregistrare și evidențiere a operațiunilor de exploatare a mașinii de joc face parte integrantă din placa de bază, iar deconectarea, defectarea sistemului sau preluarea eronată a datelor duce la oprirea funcționării mașinii de joc.

Datele din sistemul de monitorizare, înregistrare și evidențiere al operațiunilor de exploatare a mașinii de joc sunt stocate pe o memorie nevolatilă pentru o perioadă de cel puțin 1 an.

Transferul extern al datelor din sistemul integrat de monitorizare, înregistrare și evidențiere a tuturor operațiunilor de exploatare se face cu ajutorul unui cablu ce se conectează între placa de bază (conector SPI) și un calculator. Datele vor fi transferate într-o bază de date ce poate fi vizualizată cu un editor numit „BLACK-BOX EDIT” pus la dispoziție de producătorul plăcii de bază. (figurile 29-31).

Conectarea plăcii de bază la celelalte componente ale mașinii se face printr-un conector cu două rânduri de contacte, de tip mamă, cu 36x2 pini.

Schema de legături a acestor conectoare este prezentată în mod detaliat în cele ce urmează:

<i>Pin</i>	JOS (LIPITURI)	<i>Pin</i>	SUS (COMPONENTE)	<i>Pin</i>
1	GND	1	GND	1
2	SPEAKER RIGHT	2	SPEAKER LEFT	2
3		3		3
4		4		4
5		5	SELECT GAME	5
6		6	OPEN DOOR	6
7	HOLD 3	7	BLACK	7
8	HOLD 4	8	HOLD 2	8
9		9	KEY	9
10	START	10	HOLD 5	10
11	RED/BET	11	??????	11
12	HOLD 1	12	COUNTER OUT	12
13		13	COUNTER IN	13
14	HOLD 3 LAMP	14	BLACK LAMP	14
15	HOLD 4 LAMP	15	RED/BET LAMP	15
16	HOLD 5 LAMP	16	HOLD 2 LAMP	16
17	START LAMP	17	HOLD 1 LAMP	17
18	+12V cc	18	+12V cc	18
19	+5Vcc	19	+5Vcc	19
20	GND	20	GND	20
21	GND	21	GND	21
22	GND	22	GND	22
23	JACKPOT LAMP	23	RS232 IN	23
24	GND	24	RS232 OUT	24
25	JACKPOT COUNTER	25	SDI	25
26		26	SDO	26
27		27	SCK	27
28		28	GND	28
29		29	3V3 OUT	29
30		30	CS-SPI	30
31		31	INHIBIT BILL	31
32		32	BILL	32
33		33		33
34		34		34
35		35		35
36		36		36

POSSIBILITĂȚI DE CONFIGURARE DIN MENIUL DE JOC

Placa de joc are, din construcție, patru pagini de meniuri care pot fi accesate cu ajutorul cheilor electronice seriale corespunzătoare :

1. PAGE 1 – STATISTICS
2. PAGE 2 – CONFIG
3. PAGE 3 – BLACK BOX
4. PAGE 4 – PCB ID

DESCRIEREA PAGINILOR ELECTRONICE ALE APLICAȚIEI

Meniul „PAGE 1 - STATISTICS”, fig. 33, care poate fi accesat cu ajutorul cheii electronice seriale, are ca scop vizualizarea creditelor intrate, creditelor ieșite și a diferenței dintre creditul intrat și creditul ieșit cuantificată ca „SOLD”, cât și vizualizarea statistică la nivel de fiecare joc în parte;

Această situație poate fi resetată doar cu ajutorul cheii de tehnician „**TECH KEY**” sau a cheii de administrator „**ADMIN KEY**”, chei configurabile din meniul „PAGE 2 - CONFIG”.

Meniul „PAGE 2 - CONFIG”

Tot în această pagină, fig 34, se fac și următoarele setări:

- COUNTER DIVIDER – setare rată contori: 100; 1000;
- RON/PULSE – valoarea in RON a unui credit: 0,001; 0,002; 0,005; 0,01; 0,02; 0,05; 0,1; 0,2; 0,5; 1;
- CURRENCY – moneda:RON; EUR; USD;
- BILL MULTIPLIER - numărul de credite introduse la un impuls al acceptorului 11 de bancnote: 10; 100; 1000;
- BILL PROTOCOL – stabilește protocolul de comunicație între acceptorul 11 de bancnote și placa 15 de bază;
- MINIM BET – configurează miza minimă;
- MAXIM BET – configurează miza maximă;
- SET TIME – setează ora;
- SET DATE – setează data;
- SET ADMIN KEY – setează cheia administratorului;
- SET TECH KEY – setează cheia tehnicianului;
- SET USER 1 KEY – setează cheia operatorului 1 de sală;
- SET USER 2 KEY – setează cheia operatorului 2 de sală;
- CHANGE PASSWORD – schimbă parola de acces;

- KEY CREDIT IN – permite/interzice introducerea de credite cu cheile operatorilor;
- SOUND VOLUME – setează volumul sonor al plăcii de bază;
- LOCAL JACKPOT – permite/interzice comunicarea cu jackpot-ul local;
- SN LOCAL JACKPOT – setează seria jackpot-ului din sală cu care comunică;
- SN LOCAL MACHINE – setează numărul mașinii în sala de joc;
- NETWORK JACKPOT – permite/interzice comunicarea cu jackpot-ul din rețea;
- SN NETWORK JACKPOT – setează seria jackpot-ului din rețea cu care comunică;
- SN NETWORK MACHINE – setează numărul mașinii în rețea;
- INIT MACHINE – inițializează placa de bază în urma configurării;

Meniul „PAGE 3 – BLACK BOX”

În acest meniu neresetabil, fig 35- 37, se monitorizează, înregistrează, evidențiază toate operațiunile de exploatare a mașinii de joc, prin intermediul unor contoare electronice **14** neresetabile cu 9 cifre, după cum au fost descrise la capitolul MODALITATEA DE MONITORIZARE, ÎNREGISTRARE ȘI EVIDENȚIERE A OPERAȚIUNILOR DE EXPLOATARE.

Meniul „PAGE 4 – PCB ID”

În acest meniu, fig 37 se află datele personalizate ale plăcii de bază **15** după cum urmează:

1. Seria și numărul plăcii de bază;
2. Producătorul plăcii de bază;
3. Versiunea programului informatic ce rulează pe placa de bază;
4. Checksum-ul programului informatic ce rulează pe placa de bază;

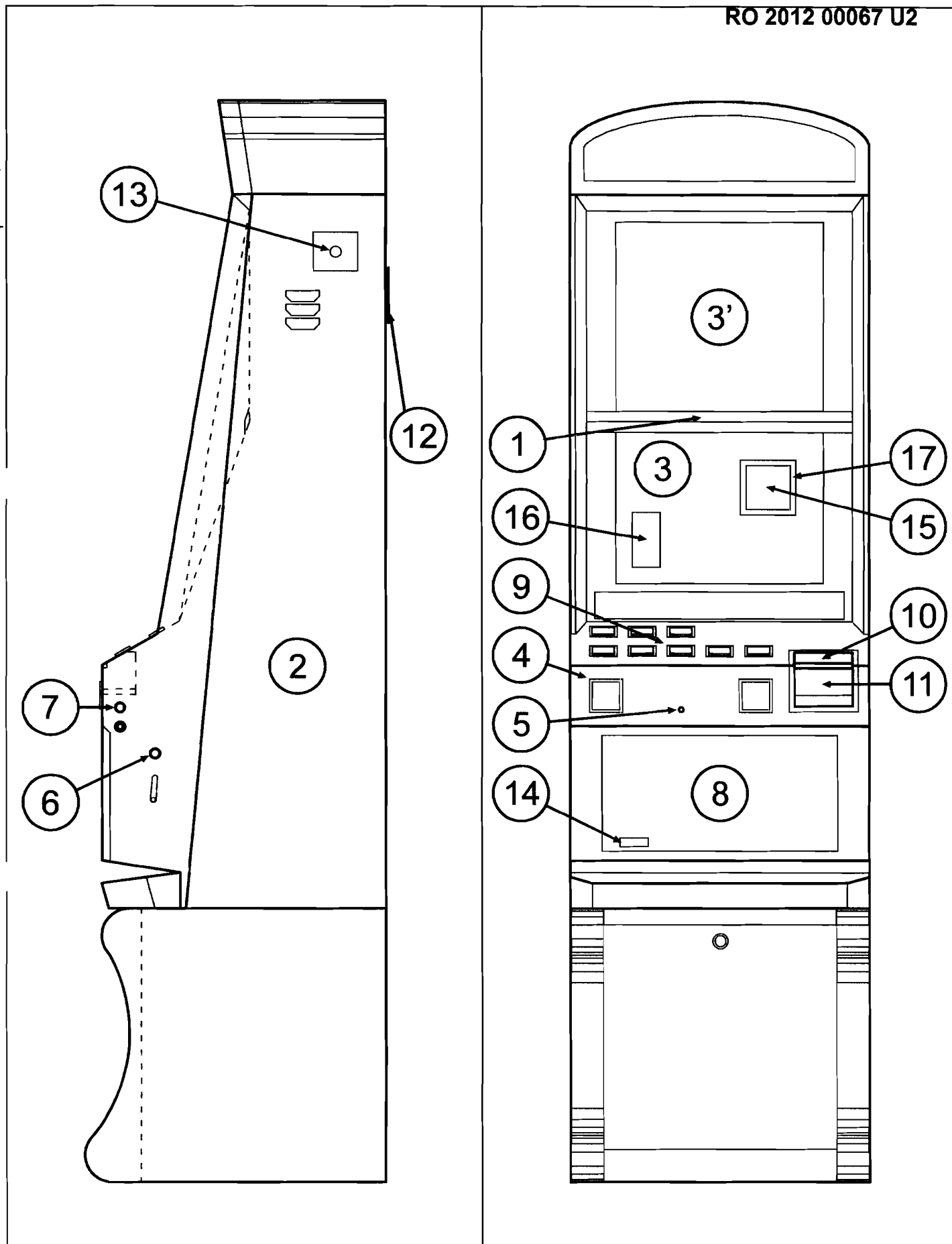
REVENDICĂRI

1. Mașină electronică de joc având un șasiu (1) metalic ce susține o carcasă (2) metalică, un bord central (4) cu taste (9), un acceptor (11) de bancnote și monitor (3) pentru vizualizarea jocului video, **caracterizat prin aceea că** la exterior mașina electronică are prevăzute un butuc (5) pentru cheia operatorului, un alt butuc (6) pentru închiderea sau deschiderea carcasei și un al treilea butuc (7) pentru închiderea /deschiderea unui panou inferior (8) pe bordul central (4) fiind prevăzute zece taste (9), iar la interior mașina are prevăzute niște contoare electronice (14) neresetabile conectate la o placa de bază (15) protejată de o cutie (17), placa alimentată de la o sursă (16), opțiunile oferite de programul de joc fiind vizualizate pe un monitor principal (3) și un monitor auxiliar (3') placa de joc (15) fiind configurată astfel încât să ofere meniuri de jocuri video (**Smart Bar, Smart Poker, Smart Seven**), accesate prin intermediul tastelor (9) și unui sistem de control accesat prin intermediul unor chei electronice (5), seriale prin care se setează varianta de joc video, creditul introdus sau scos din joc fiind contabilizat cu niște contoare electromagnetice (14) cu șase cifre neresetabile, factorul de multiplicare al contoarelor (14) fiind setabil în gama 1/1000 sau 1/100, iar conectarea plăcii electronice (15) realizându-se prin intermediul unui conector cu două rânduri de contacte, placa (15) având patru pagini de meniu (**P1, P2, P3, P4**) .
2. Mașină electronică de joc conform revendicării 1, **caracterizată prin aceea că** monitorizarea, înregistrarea și evidențierea operațiunilor de exploatare a mașinii de joc se face prin intermediul unor contoare electronice (14) neresetabile cu 9 cifre, astfel: se reține valoarea TOTAL IN credite și TOTAL OUT credite la sfârșitul fiecărei zile calendaristice și evenimentele conectare/deconectare mijloc de joc, reținându-se pentru acest ultim parametru și ora și minutul la care a avut loc evenimentul; se reține TOTAL IN credite și TOTAL OUT credite la sfârșitul fiecărei luni

pentru fiecare din cele 11 luni anterioare și numărul de evenimente conectare/deconectare din luna respectivă.

3. Mașină electronică de joc conform revendicărilor 1 și 2, **caracterizată prin aceea că** prima pagină a meniului (**P1**) poate fi accesată cu ajutorul cheii electronice (**5**) seriale și are ca drept scop vizualizarea creditelor intrate, creditelor ieșite și a diferenței dintre creditul intrat și creditul ieșit cuantificată ca „SOLD”, cât și vizualizarea statistică la nivel de fiecare joc în parte, putând fi resetată cu ajutorul unei chei de tehnician (**TECH KEY**) sau a unei chei de administrator (**ADMIN KEY**), chei configurabile din meniul (**P2**).
4. Mașină electronică de joc conform revendicărilor 1-2, **caracterizată prin aceea că** în a doua pagină a meniului (**P2**) se fac următoarele setări: se setează rată contori (**14**) 100, 100; valoarea unui credit; moneda; numărul de credite introduce la un impuls al acceptorului (**11**) de bancnote; stabilește protocolul de comunicație între acceptorul (**11**) de bancnote și placa de bază (**15**); configurează miza minimă și maximă; setează ora și data; setează cheile (**ADMIN KEY, TECH KEY, 5**) schimbă parola de acces; permite/interzice introducerea de credite cu cheile operatorilor; setează volumul sonor al plăcii de bază (**15**); permite/interzice comunicarea cu jackpot-ul local; setează seria jackpot-ului din sală cu care comunică; setează numărul mașinii din sala de joc; permite/interzice comunicarea cu jackpot-ul din rețeaua cu care comunică; setează numărul mașinii din rețea; inițializează placa de bază (**15**) în urma configurării.
5. Mașină electronică de joc conform revendicărilor 1-2, **caracterizată prin aceea că** a treia pagină a meniului (**P3**) neresetabil, se monitorizează , înregistrează, evidențiază toate operațiunile de exploatare a mașinii de joc, prin intermediul contoarelor (**14**) electronice neresetabile cu 9 cifre.
6. Mașină electronică de joc conform revendicărilor 1-2, **caracterizată prin aceea că** pagina patra (**P4**) a meniului conține datele personalizate ale plăcii de bază (**15**).

7. Mașină electronică de joc, conform revendicării 1, **caracterizată prin aceea că** primul joc video (**Smart Bar**) este un joc cu trei tamburi în care se urmărește obținerea de aceleași simboluri pe aceeași linie sau diagonală, al doilea joc video (**Smart Poker**) este un joc cu cărți de joc, iar al treilea joc video (**Smart Seven**) este un joc cu cinci tamburi în care se urmărește obținerea de aceleași simboluri pe aceeași linie sau diagonală, de la stânga la dreapta cât și de la dreapta la stânga.



PROIECȚIE ORTOGONALĂ
LATERALĂ DREAPTA

PROIECȚIE ORTOGONALĂ
FRONTALĂ

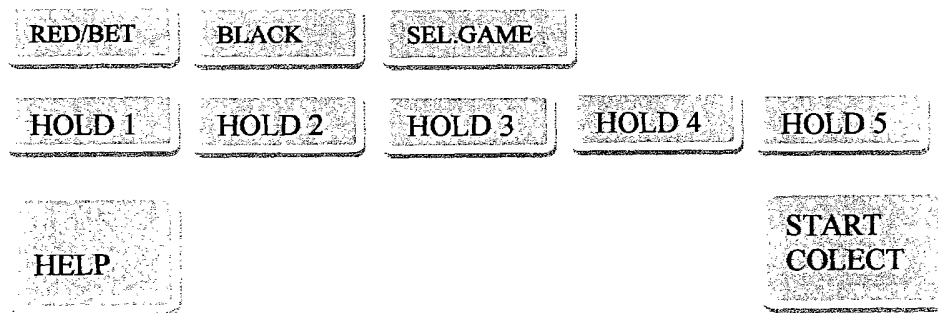


Figura 3



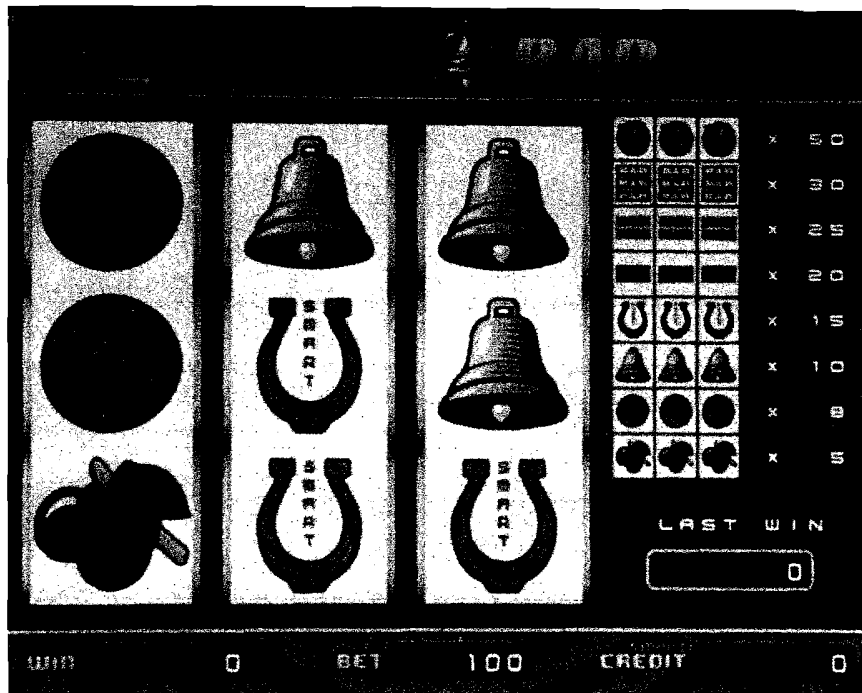


Figura 4

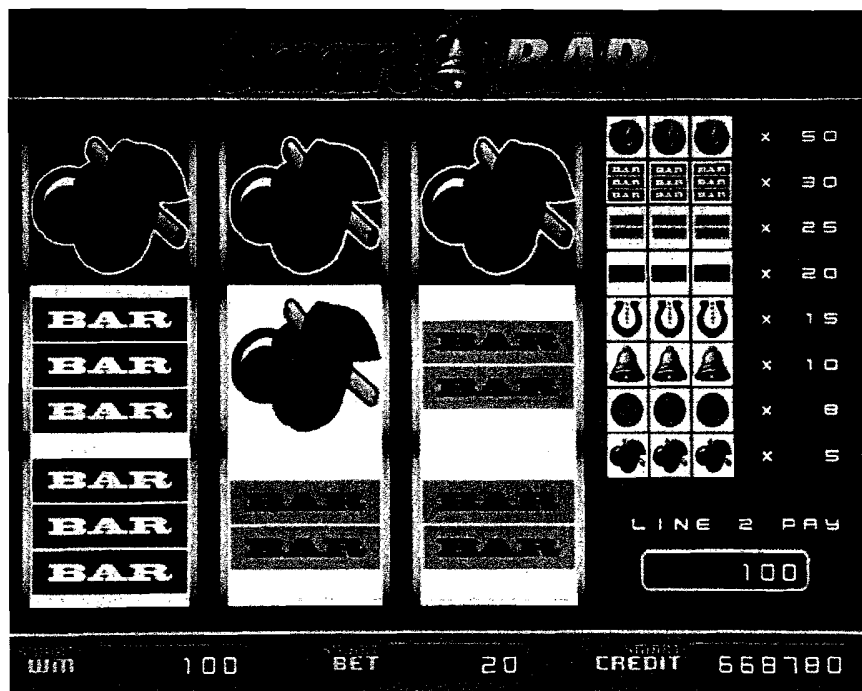


Figura 5



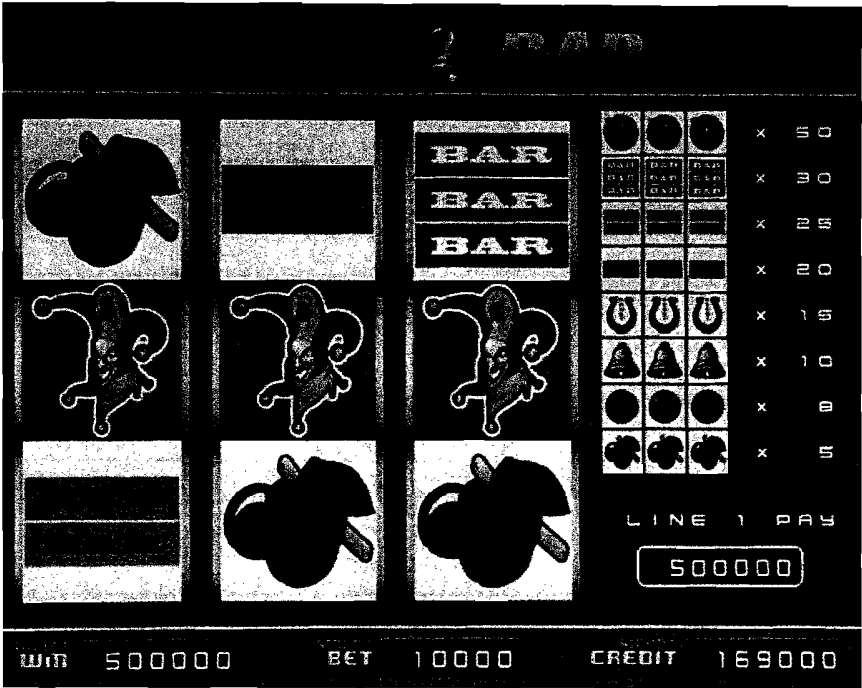


Figura 6



Figura 7



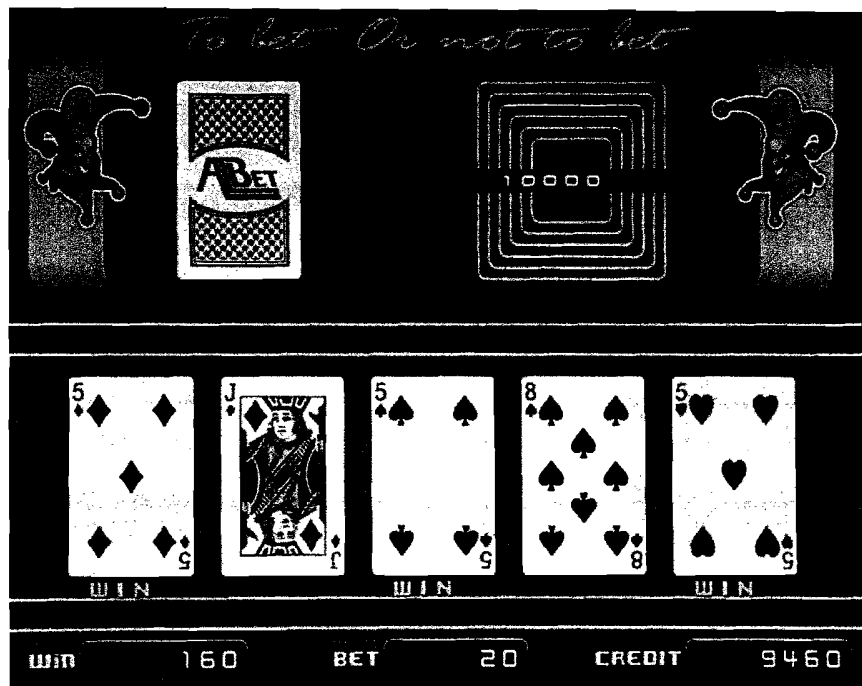


Figura 8

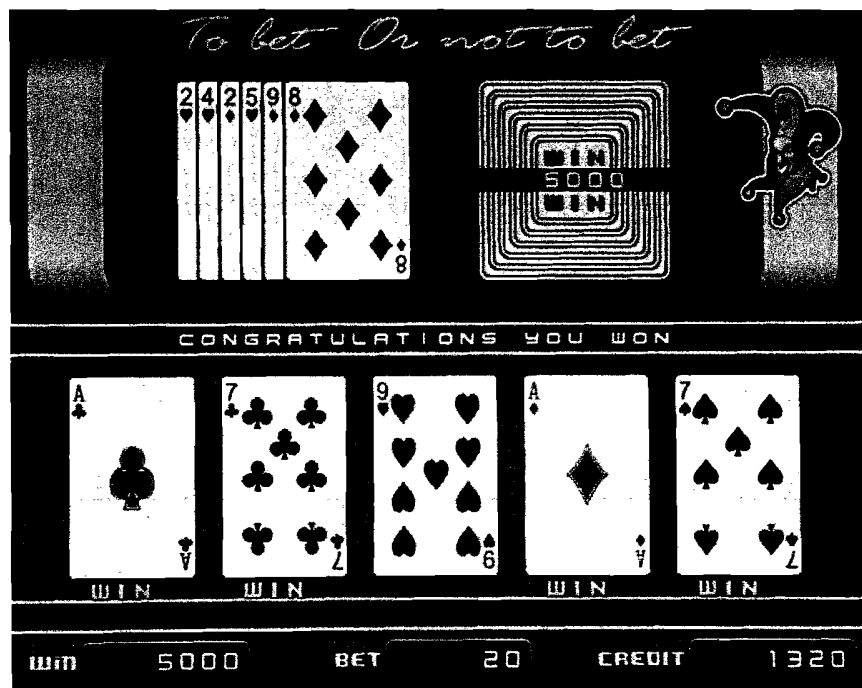
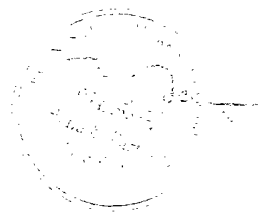


Figura 9



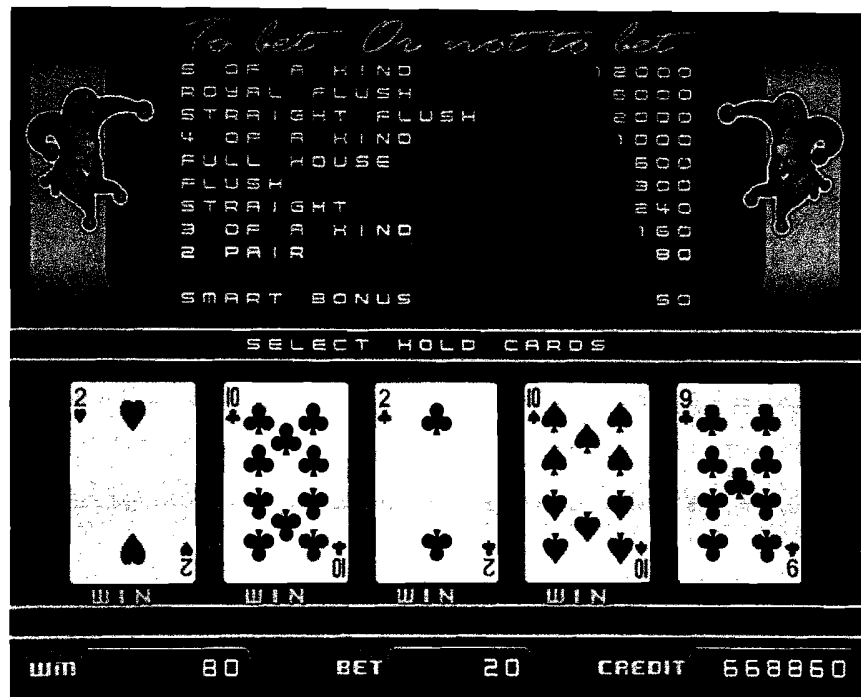


Figura 10

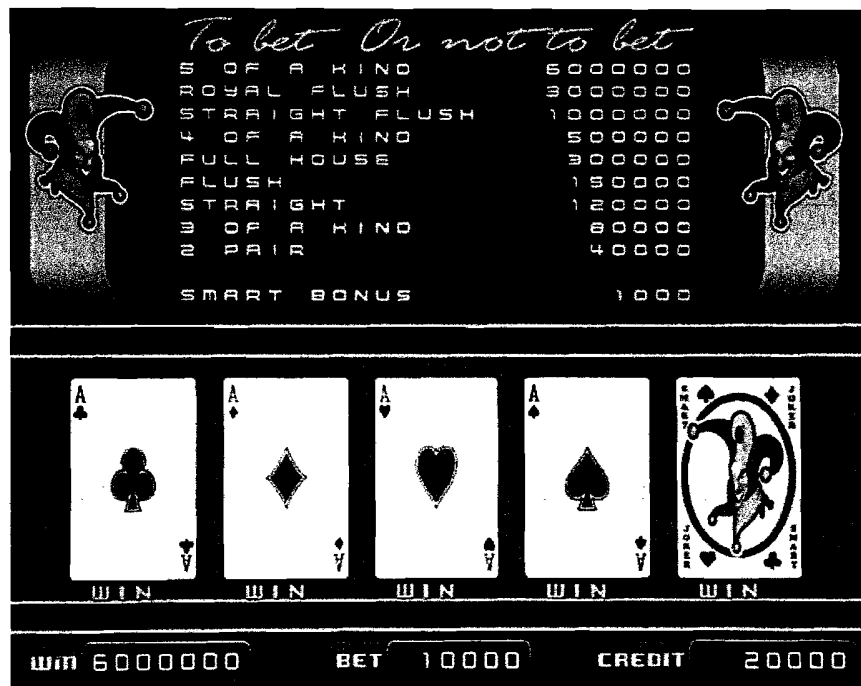


Figura 11



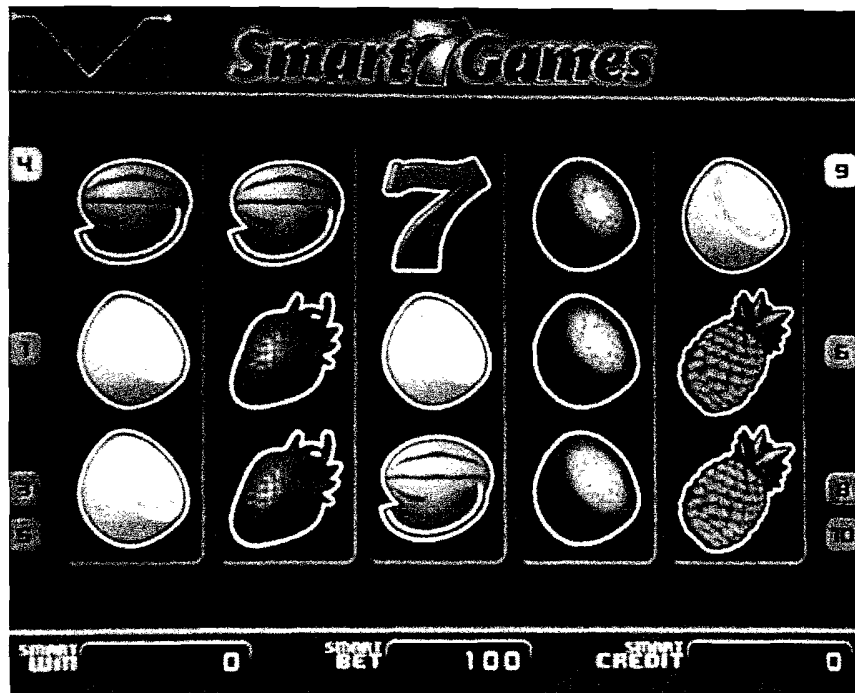


Figura 12

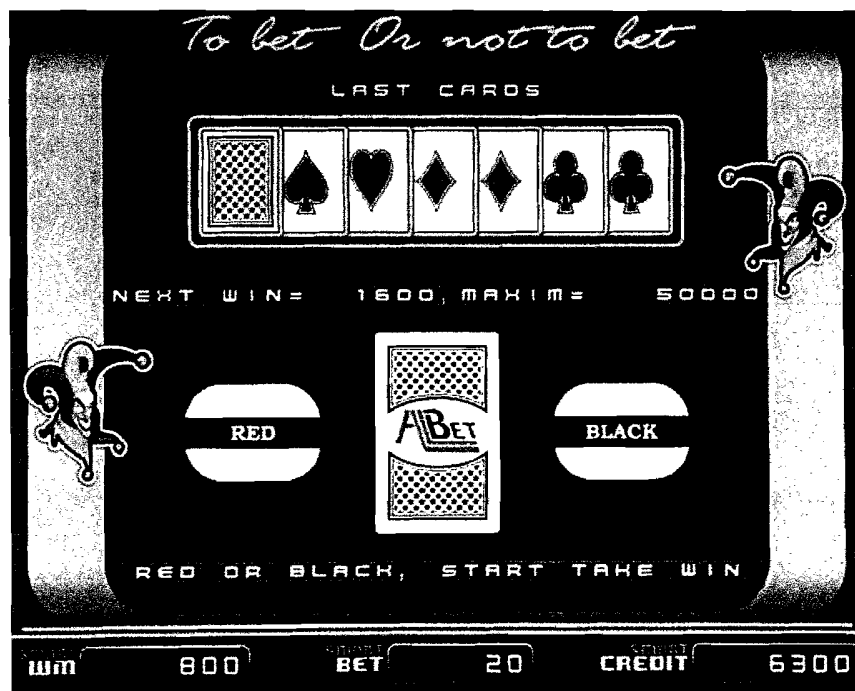


Figura 13

Handwritten signature and date: 10/10/2012

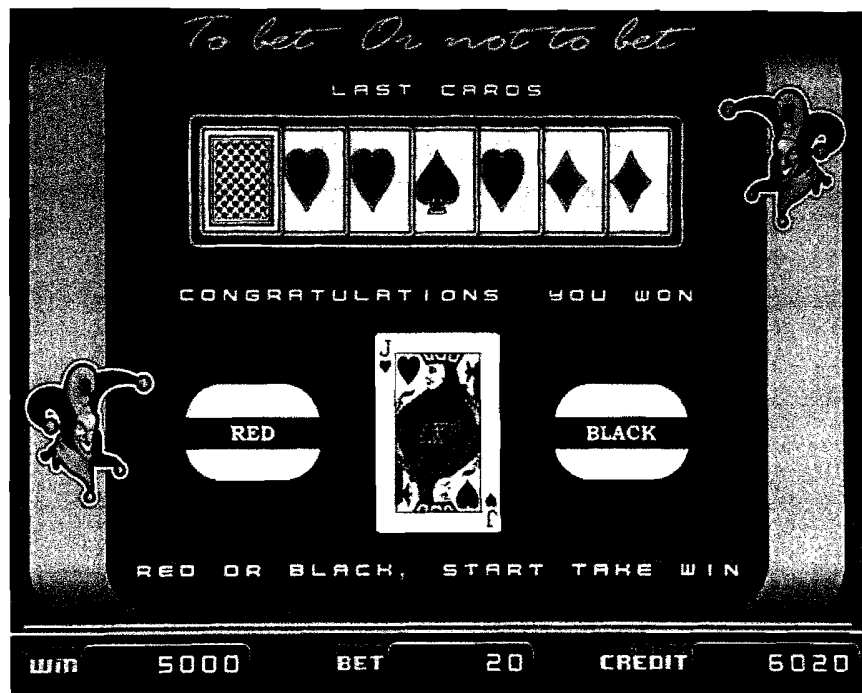


Figura 14

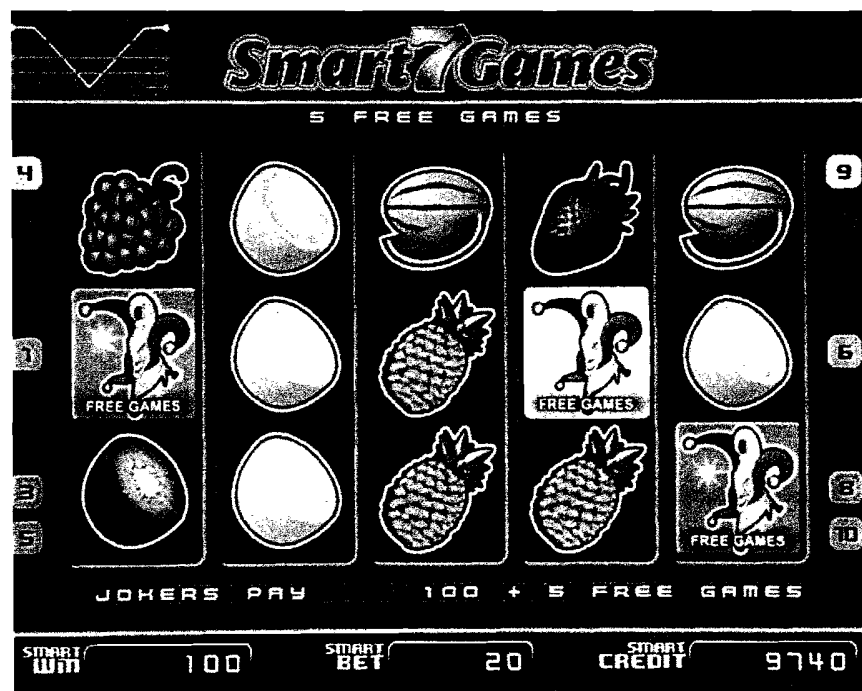


Figura 15

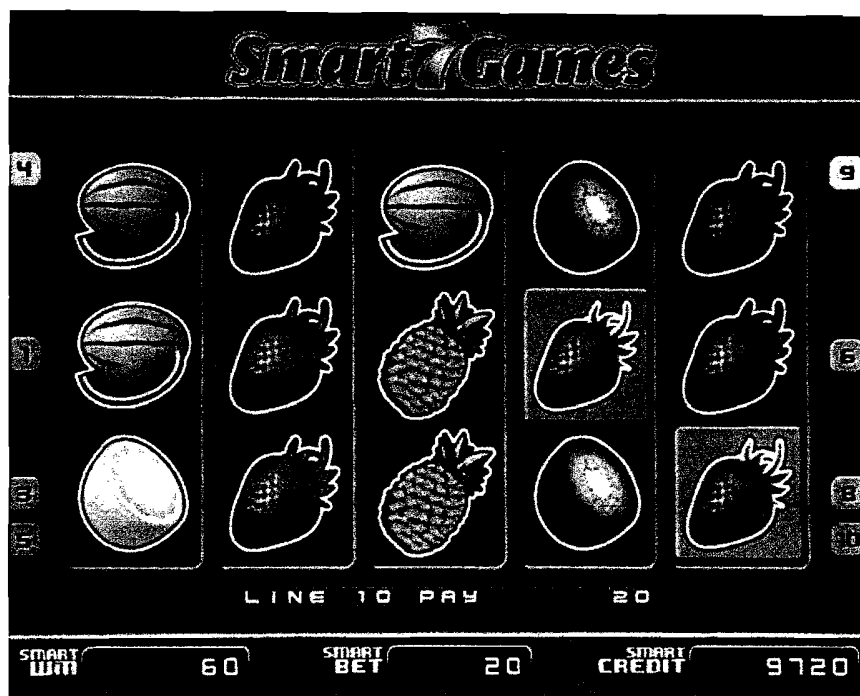


Figura 16

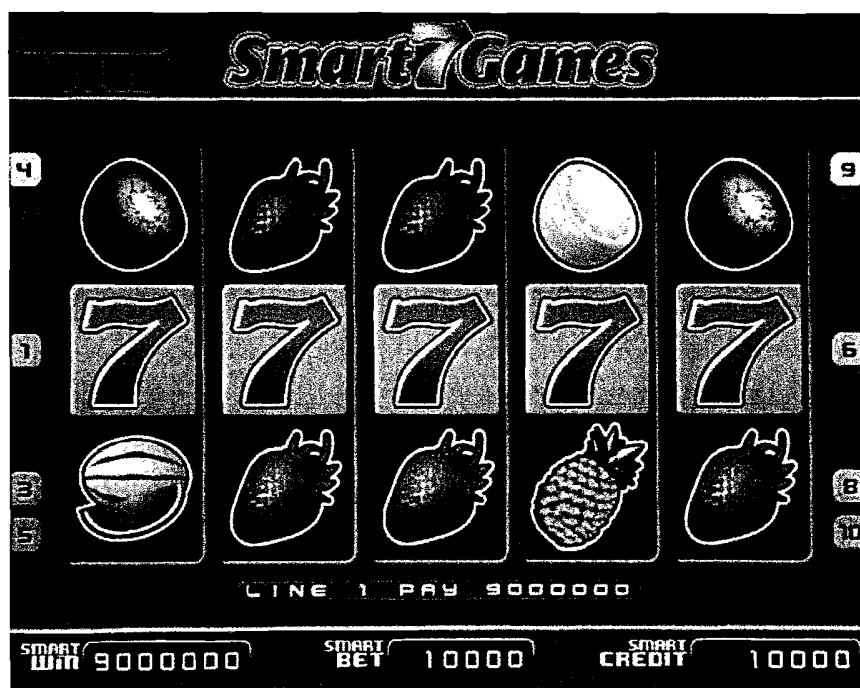


Figura 17

Handwritten signature and date: 10/10/2012



Figura 18

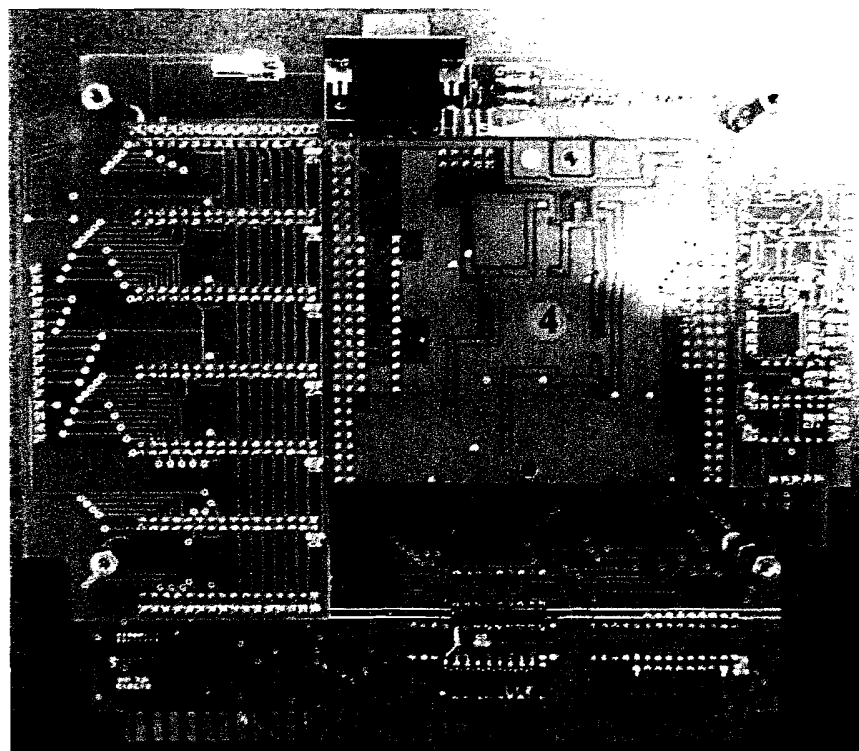


Figura 19



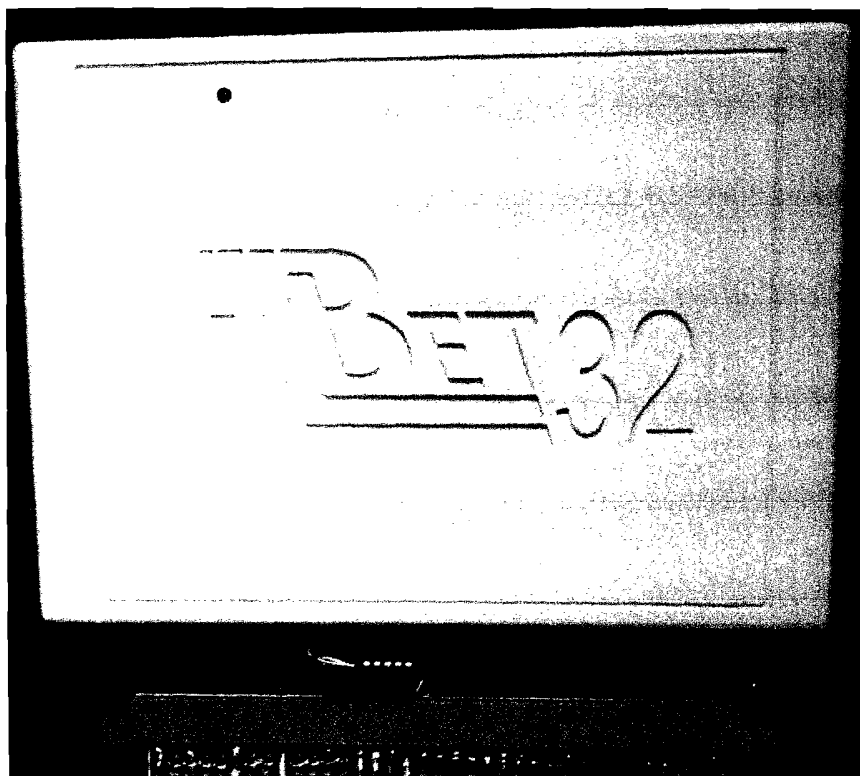


Figura 20



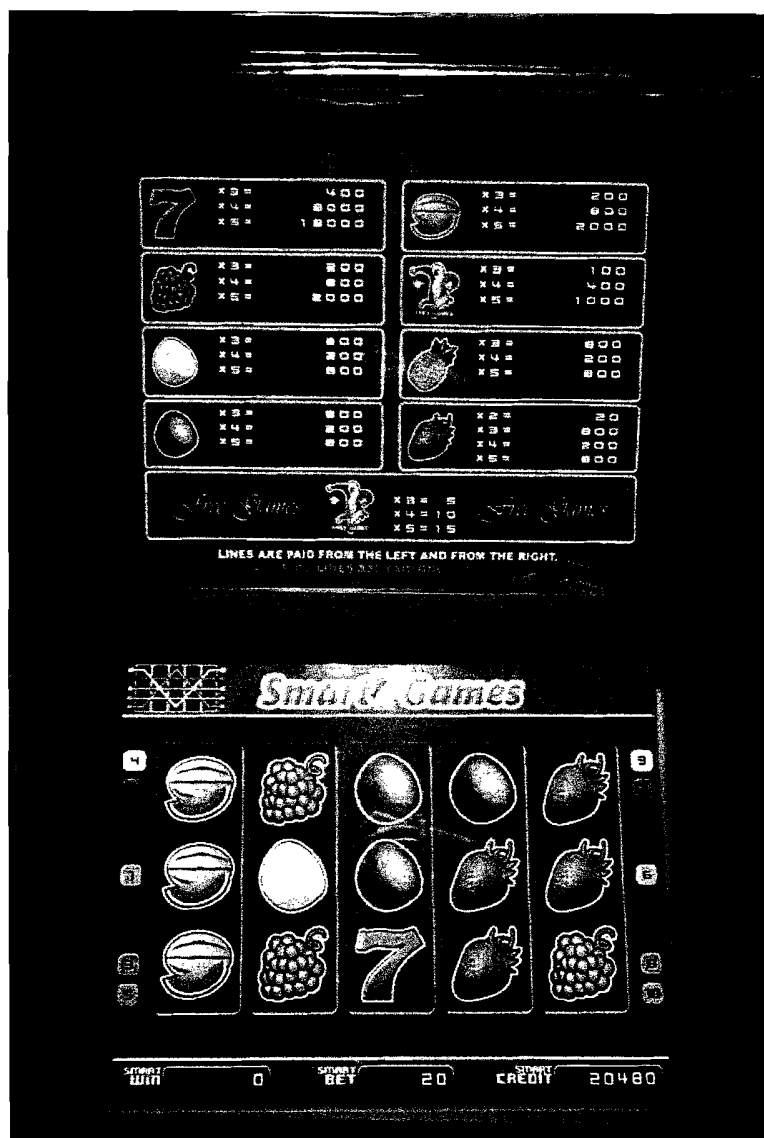


Figura 21

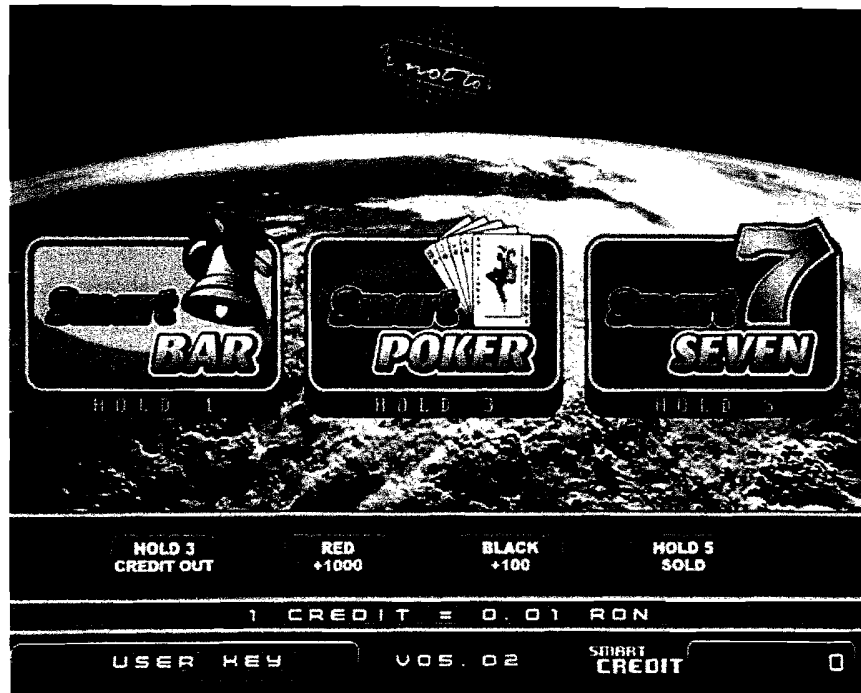


Figura 22

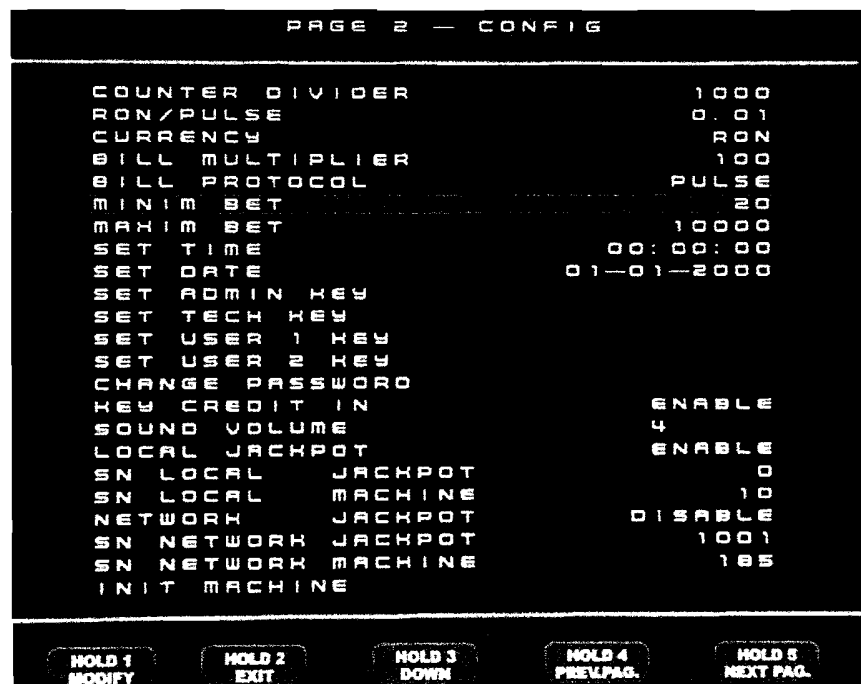


Figura 23

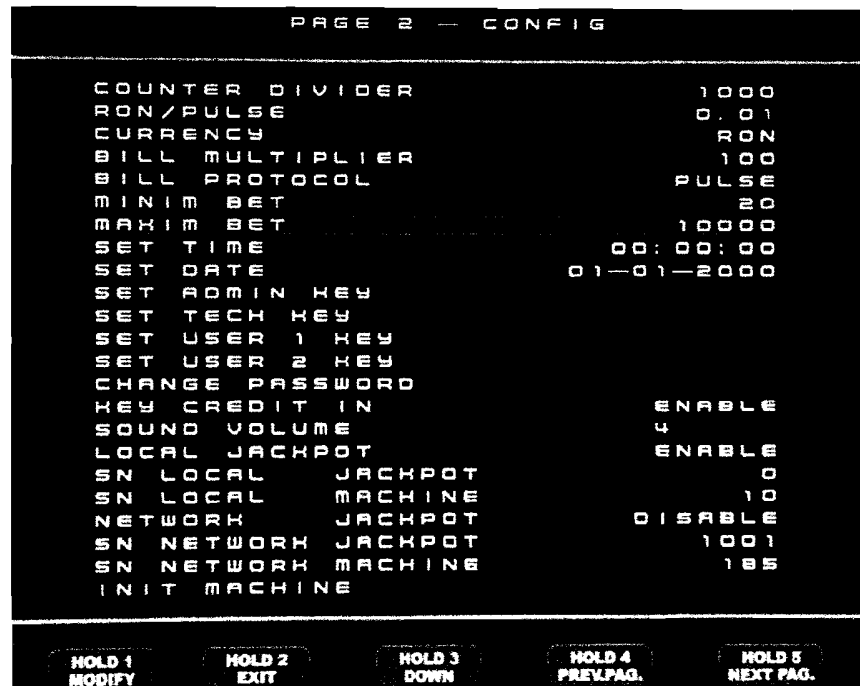


Figura 24

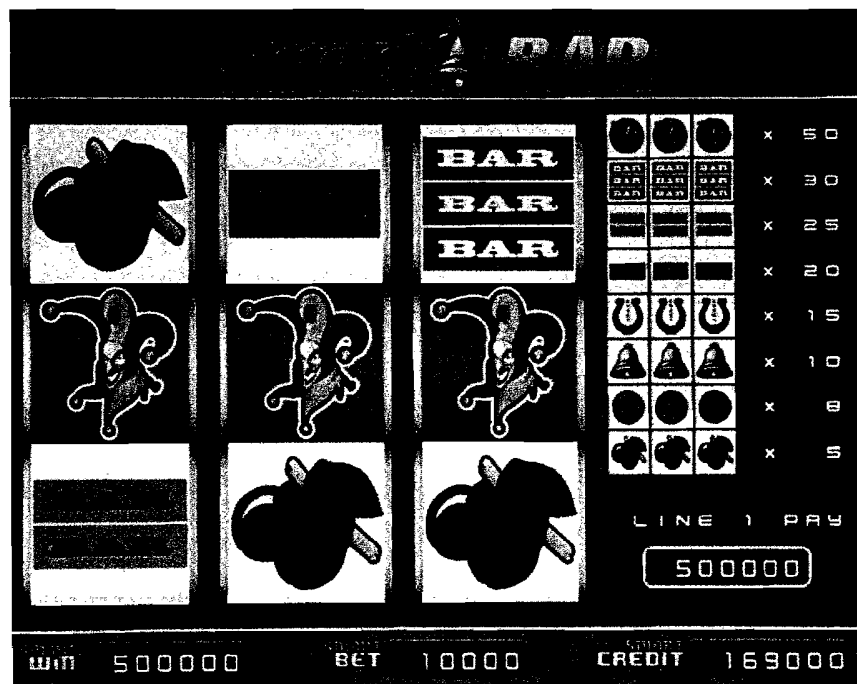


Figura 25

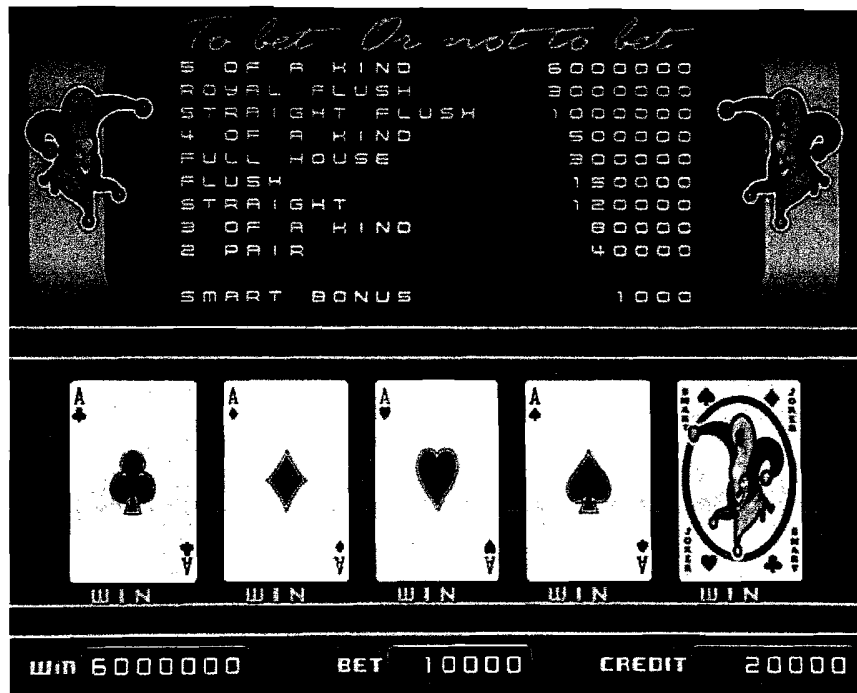


Figura 26

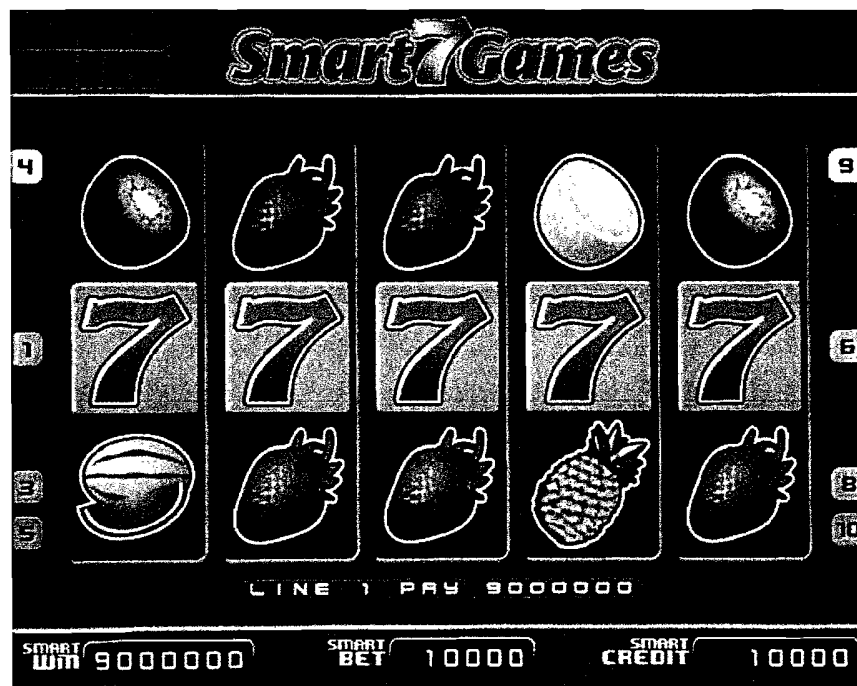


Figura 27

Handwritten signature or mark.

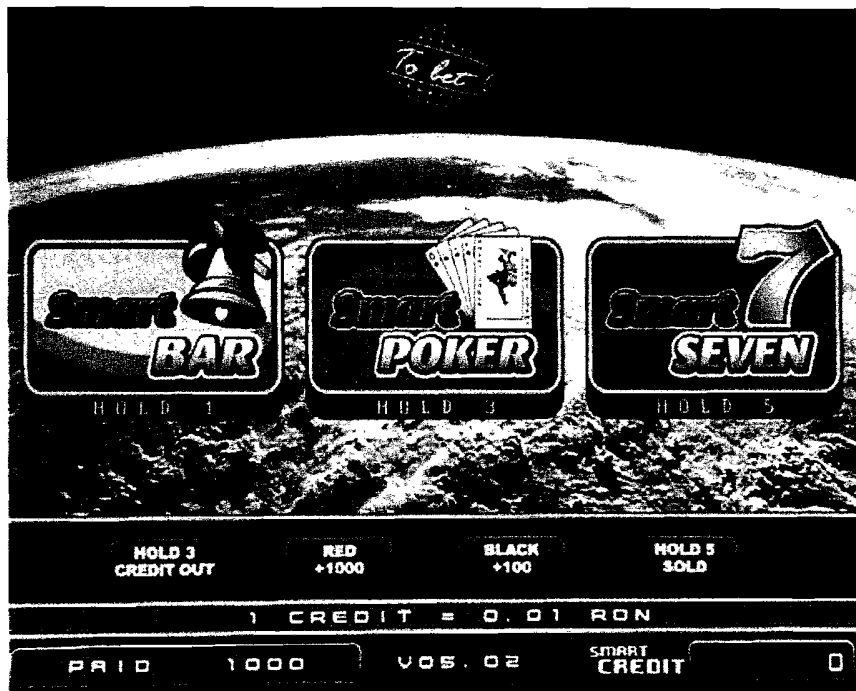


Figura 28

PAGE 3 — BLACK BOX

DATE 25-OCT-2012

DAY	TOT IN	TOT OUT	ON/OFF	DATE
1.	2100	376	ON	07:10:00
2.	2220	428	ON	11:11:10
3.	2460	532	ON	02:22:21
4.	2820	688	ON	13:33:31
5.	3300	896	ON	04:44:02
6.	3900	1156	ON	15:05:12
7.	4620	1468	ON	06:16:23
8.	5460	1832	ON	17:27:33
9.	6420	2248	ON	08:38:04
10.	7500	2716	ON	10:40:14
11.	8700	3236	ON	01:01:20
12.	10020	3808	ON	12:12:30
13.	11460	4432	ON	03:23:01
14.	13020	5108	ON	14:34:11
15.	14700	5836	ON	05:45:22

HOLD 5
NEXT PAG.

Figura 29



PAGE 3 — BLACK BOX

DATE 25-OCT-2012

DAY	TOT IN	TOT OUT	ON/OFF	DATE
16.	16500	6616	ON	16:06:32
17.	16420	7448	ON	08:15:03
18.	20460	8332	ON	16:25:03
19.	22620	9268	ON	00:36:14
20.	24800	10256	ON	10:46:14
21.	27300	11296	ON	01:06:20
22.	29820	12388	ON	11:17:20
23.	32460	13532	ON	02:27:31
24.	35220	14728	ON	12:37:31
25.	38100	15976	ON	03:48:02
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				
31.				

HOLD 5
NEXT PAG.

Figura 30

PAGE 3 — BLACK BOX

DATE 25-OCT-2012

MONTH	TOT IN	TOT OUT	ON/OFF
JAN			
FEB			
MAR			
APR			
MAY			
JUN			
JUL			
AUG			
SEP			
OCT	41100	17276	25
NOV			
DEC			

HOLD 5
NEXT PAG.

Figura 31



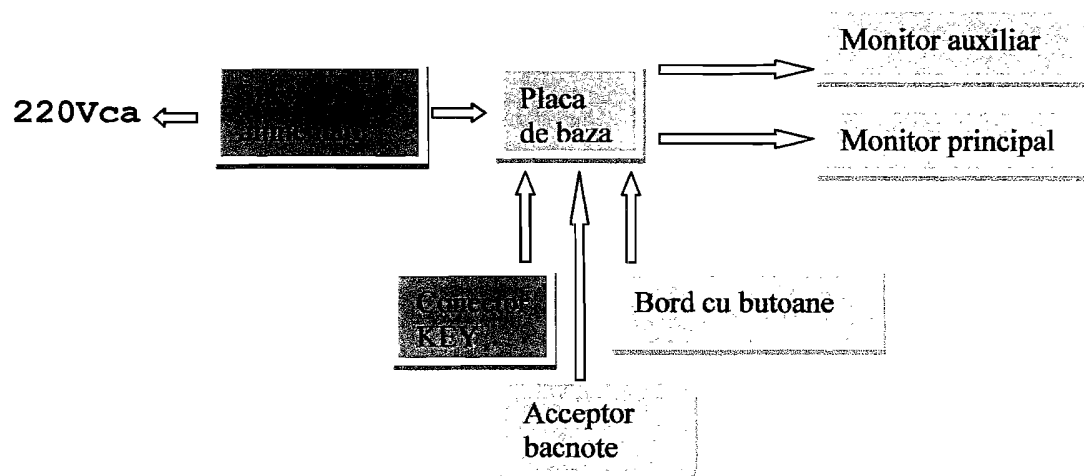


Figura 32

Handwritten signature and stamp in the bottom right corner.

PAGE 1 — STATISTICS			
	IN	OUT	SOLO
TOTAL	50000	46880	3120
	BET	WON	LAST WON
BAR	52340	31560	1200
POKER	25200	15610	2000
SEVEN	42280	17590	600

Figura 33

PAGE 2 — CONFIG			
COUNTER DIVIDER			1000
RON/PULSE			0.01
CURRENCY			RON
BILL MULTIPLIER			100
BILL PROTOCOL			PULSE
MINIM BET			20
MAXIM BET			10000
SET TIME		00:00:00	
SET DATE		01-01-2000	
SET ADMIN KEY			
SET TECH KEY			
SET USER 1 KEY			
SET USER 2 KEY			
CHANGE PASSWORD			
KEY CREDIT IN			ENABLE
SOUND VOLUME			4
LOCAL JACKPOT			ENABLE
SN LOCAL JACKPOT			0
SN LOCAL MACHINE			10
NETWORK JACKPOT			DISABLE
SN NETWORK JACKPOT			1001
SN NETWORK MACHINE			185
INIT MACHINE			

HOLD 1
MODIFYHOLD 2
EXITHOLD 3
DOWNHOLD 4
PREVPAG.HOLD 5
NEXT PAG.

Figura 34

PAGE 3 -- BLACK BOX

DATE 25-OCT-2012

DAY	TOT IN	TOT OUT	ON/OFF	DATE
1.	2100	376	ON	07:10:00
2.	2220	428	ON	11:11:10
3.	2460	532	ON	02:22:21
4.	2820	688	ON	13:33:31
5.	3300	896	ON	04:44:02
6.	3800	1156	ON	15:05:12
7.	4620	1468	ON	06:16:23
8.	5460	1832	ON	17:27:33
9.	6420	2248	ON	08:38:04
10.	7500	2716	ON	10:40:14
11.	8700	3236	ON	01:01:20
12.	10020	3808	ON	12:12:30
13.	11460	4432	ON	03:23:01
14.	13020	5108	ON	14:34:11
15.	14700	5836	ON	05:45:22

HOLD 5
NEXT PAG.

Figura 35

PAGE 3 -- BLACK BOX

DATE 25-OCT-2012

DAY	TOT IN	TOT OUT	ON/OFF	DATE
16.	16500	6616	ON	16:06:32
17.	18420	7448	ON	08:15:03
18.	20460	8332	ON	18:25:03
19.	22620	9268	ON	00:36:14
20.	24900	10256	ON	10:46:14
21.	27300	11296	ON	01:06:20
22.	29820	12388	ON	11:17:20
23.	32460	13532	ON	02:27:31
24.	35220	14728	ON	12:37:31
25.	38100	15976	ON	03:48:02
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				
31.				

HOLD 5
NEXT PAG.

Figura 36



PAGE 3 — BLACK BOX

DATE 25-OCT-2012

MONTH	TOT IN	TOT OUT	ON/OFF
JAN			
FEB			
MAR			
APR			
MAY			
JUN			
JUL			
AUG			
SEP			
OCT	41100	17276	25
NOV			
DEC			

HOLD 5
NEXT PAG.

Figura 37

PAGE 4 — PCB ID

PCB SERIAL NUMBER = STAB320001

PCB MANUFACTURE = SC SMARTECH SRL

SOFTWARE VERSION = V06.02

SOFTWARE CHECKSUM = D225A2B1

HOLD 4
PREV. PAG.

HOLD 5
NEXT PAG.

Figura 38

