



(12) BẢN MÔ TẢ SÁNG CHẾ THUỘC BẰNG ĐỘC QUYỀN SÁNG CHẾ

(19) Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (VN)  
CỤC SỞ HỮU TRÍ TUỆ

(11)   
1-0022449

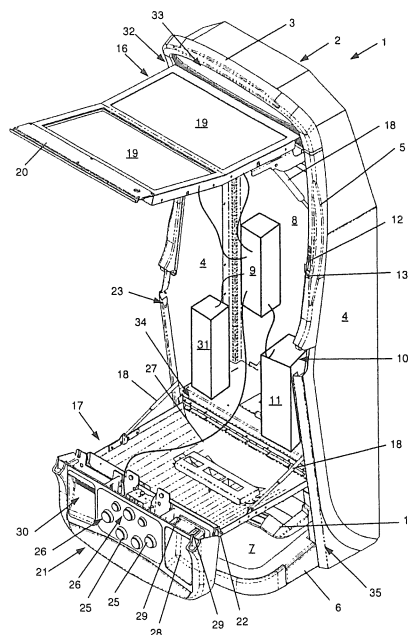
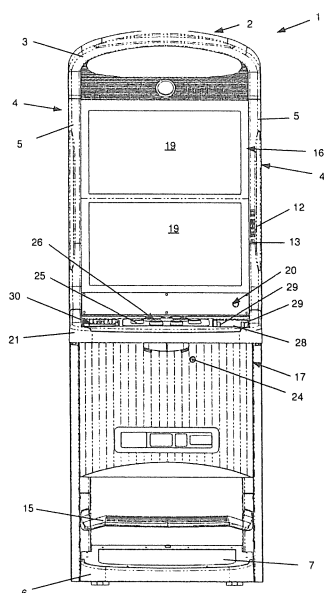
(51)<sup>7</sup> G07F 17/32

(13) B

(21) 1-2015-02061 (22) 12.12.2013  
(86) PCT/EP2013/076351 12.12.2013 (87) WO2014/090935 19.06.2014  
(30) 10 2012 112 341.1 14.12.2012 DE  
(45) 25.12.2019 381 (43) 26.10.2015 331  
(73) NOVOMATIC AG (AT)  
Wiener Strasse 158, A-2352 Gumpoldskirchen, Austria  
(72) SPRENGER, Tobias (DE)  
(74) Công ty TNHH Tâm nhìn và Liên danh (VISION & ASSOCIATES CO.LTD.)

(54) THIẾT BỊ CHƠI TRÒ CHƠI BAO GỒM VỎ ĐỨNG

(57) Sáng chế đề cập đến thiết bị chơi trò chơi bao gồm vỏ đứng (1) để chứa bộ điều khiển tuần tự trò chơi (9), tấm lật trước phía trên (16) và tấm lật trước phía dưới (17), tấm lật trước phía trên (16) được sử dụng để lắp ráp ít nhất một màn hình (19) để biểu diễn các trò chơi có thể được điều khiển bằng cách sử dụng bộ điều khiển tuần tự trò chơi (9) và hai tấm lật trước (16, 17) được lắp ráp trên vỏ đứng (1) sao cho chúng có thể quay theo các hướng ngược nhau và khóa được với nhau khi đóng lại.



### **Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập**

Sáng chế đề cập đến thiết bị chơi trò chơi bao gồm vỏ đứng để chứa bộ điều khiển tuần tự trò chơi, tấm lật trước phía trên và tấm lật trước phía dưới, trong đó tấm lật trước phía trên được dùng để đỡ ít nhất một màn hình để biểu diễn các trò chơi được điều khiển bởi bộ điều khiển tuần tự trò chơi.

### **Tình trạng kỹ thuật của sáng chế**

Thiết bị chơi trò chơi kiểu này đã được biết trong thực tế. Thông thường, màn hình được lắp cố định trên tấm lật phía trước được bố trí ở phía trên trên vỏ đứng qua các bản lề để trong trạng thái mở của tấm lật trước phía trên tiếp cận vào phía trong vỏ đứng. Thường xuyên có một bàn thực hiện thao tác ở giữa tấm lật trước phía trên và phần phía dưới của vỏ, bàn thực hiện thao tác này kéo dài trên toàn bộ mặt trước của vỏ đứng và sau đó gần như chia thành hai phần. Việc lắp ráp các bộ phận độc lập của thiết bị chơi trò chơi tỏ ra là tương đối khó khăn vì khó tiếp cận được vào phía trong vỏ đứng. Đồng thời, sự phục vụ của thiết bị chơi trò chơi phải được tiến hành thường xuyên và việc sửa chữa có thể tỏ ra là không hợp lý vì lỗi có các kích thước tương đối nhỏ.

Tiếp theo, các tài liệu patent US 2002/0183106 A1 và US 2008/0113709 A1, cả hai tài liệu này bộc lộ các thiết bị chơi trò chơi có vỏ, ở phía trước vỏ có tấm lật trước phía trên và tấm lật trước phía dưới được bố trí sao cho quay được theo kiểu ngược chiều nhau.

### **Bản chất kỹ thuật của sáng chế**

Mục đích của sáng chế là tạo thiết bị chơi trò chơi kiểu được nêu trên, ngay từ đầu có thể được mở ra một cách rộng rãi và do đó được tạo kết cấu sao cho việc lắp ráp, phục vụ và sửa chữa thân thiện và có hình dạng bên ngoài có thể được tạo kết cấu theo kiểu đa dạng.

Theo sáng chế, mục đích của sáng chế đạt được nhờ các dấu hiệu theo điểm độc lập 1 của yêu cầu bảo hộ.

Các điểm yêu cầu bảo hộ phụ thuộc tạo thành các phương án có lợi của sáng chế.

Thiết bị chơi trò chơi bao gồm vỏ đứng để chứa bộ điều khiển tuần tự trò chơi, tấm lật trước phía trên và tấm lật trước phía dưới, trong đó tấm lật trước phía trên được dùng để đỡ ít nhất một màn hình để biểu diễn các trò chơi được điều khiển bởi bộ điều khiển tuần tự trò chơi. Hai tấm lật trước được lắp ráp trên vỏ đứng sao cho có thể quay được theo kiểu ngược nhau và khóa được với nhau trong trạng thái đóng.

Tấm lật trước phía trên và phía dưới được bắt chặt kiểu quay với vỏ đứng theo kiểu mà, trong trạng thái mở, các tấm lật phía trước mở ra hầu như là toàn bộ phía trước của thiết bị chơi trò chơi ở giữa các trục quay của chúng được bố trí gần với mép phía trên và gần với mép phía dưới của vỏ đứng, mà sau đó tất cả các bộ phận của thiết bị chơi trò chơi là tiếp cận được một cách tự do. Vì có khả năng tiếp cận một cách dễ dàng các bộ phận ở phía trong vỏ đứng, việc lắp ráp các bộ phận đã nêu, sự trao đổi trong quá trình đòi hỏi thay đổi hoặc trong quá trình sửa chữa và phục vụ của thiết bị có thể là dễ dàng. Tất nhiên, sự bố trí các trục quay của hai tấm lật trước là hầu như song song với mép phía trên và với mép phía dưới của vỏ đứng diễn ra trong từng trường hợp tiếp giáp trực tiếp với các mép đã nêu nhằm tạo kết cấu lỗ phải được mở ra càng rộng càng tốt. Sự bố trí của hai tấm lật trước là quay được theo kiểu đối nhau để lại một phạm vi khá lớn đối với kiểu thiết bị chơi trò chơi có thể có, chẳng hạn, mép phía trước gần như được uốn cong hoặc mép phía trước có độ dốc đường viền theo kiểu đối nhau. Ít nhất trong trạng thái đóng, hai tấm lật trước khóa được với nhau, với mục đích một nếp gấp có thể được tạo ra, chẳng hạn, trên ít nhất là tấm lật phía trước này trong số các tấm lật phía trước sao cho tấm lật phía trước kia được chồng lên trong các vùng nhờ mép tự do tiếp giáp. Về việc khóa tương đối với nhau, cũng có thể bố trí cơ cấu chồng trên ít nhất là một trong số các tấm lật phía trước hoặc các thành phần khóa là hiệu quả giữa hai tấm lật trước. Ngoài việc hiển thị các trò chơi được lưu trong môđun lưu được dành cho bộ điều khiển tuần tự trò chơi được điều khiển bởi máy tính điện tử, tất nhiên màn hình còn đóng vai trò hiển thị thông tin hoặc các nội dung vui chơi khác.

Theo một phương án cải tiến, tấm lật trước phía dưới bao gồm bàn điều khiển nhô ra qua mép phía trước của thiết bị chơi trò chơi và có các thành phần vận hành. Trong trạng thái đóng của tấm lật trước phía dưới, các thành phần vận hành được định vị theo

vị trí dốc xuống từ mép phía trước của thiết bị chơi trò chơi đến đầu tự do của bàn điều khiển sao cho bàn điều khiển tạo ra bề mặt đỡ bàn tay thuận tiện cho người sử dụng thiết bị chơi trò chơi. Ngoài ra, các thành phần vận hành thiết yếu được kết nối với bộ điều khiển tuần tự trò chơi được bố trí trên bàn điều khiển theo kiểu tập trung theo không gian và do đó việc mắc dây điện của chúng có thể được thực hiện với chi phí không đáng kể và cần ít dây. Nhờ vào sự kết hợp gọn gàng của các thành phần vận hành trên bàn điều khiển khi tấm lật trước phía dưới được mở ra, nên việc tiếp cận được một cách tự do từ phía sau của nó, sự lắp ráp của các thành phần vận hành và sự thay thế một cách tùy ý là có thể thực hiện được. Các thành phần vận hành có thể được kết hợp theo cụm kết cấu được bố trí trên bàn điều khiển và do đó thiết bị chơi trò chơi, chẳng hạn nhờ sự thay đổi cụm kết cấu, có thể được cung cấp cho việc sử dụng mới trong môi trường trò chơi. Chẳng hạn, cụm kết cấu mà có bánh lái và các thành phần vận hành tiếp theo tùy ý có thể được thay đổi đối với cụm kết cấu bao gồm cần điều khiển. Các cụm kết cấu có khuyết tật và/hoặc bị gãy cũng được thay thế bởi cụm kết cấu điều khiển được qua lắp ráp. Có lợi là, các thành phần vận hành được ấn định cho các thành phần chiếu sáng có thể được lắp ráp như là các đèn LED và có thể kích hoạt được bởi bộ điều khiển tuần tự trò chơi. Cụ thể là, việc sử dụng có thể được tạo ra từ những gì được gọi là các đèn RGB-LED phát sáng theo các màu khác nhau.

Nhằm điều khiển các thành phần vận hành và/hoặc các thành phần chiếu sáng, bộ điều khiển tuần tự trò chơi bao gồm thiết bị điều khiển được kết nối, chẳng hạn, với bộ phận điều khiển truyền thông theo thời gian thực qua kết nối hai dây dẫn với các thành phần vận hành và/hoặc các thành phần chiếu sáng dưới dạng phụ thuộc. Thiết bị điều khiển có thể được tích hợp hoàn toàn trong bộ điều khiển tuần tự trò chơi hoặc có thể được kết nối vào đó mà không vượt ra khỏi phạm vi của sáng chế. Do đó, sự truyền thông không còn diễn ra qua bó dây dẫn nhiều dây, tất nhiên là không loại trừ kết hợp với sáng chế, mà diễn ra nhờ kiểu bus trường sử dụng hệ thống truyền dẫn điều khiển/phụ thuộc chỉ qua hai đường có sự bảo vệ nghịch đảo phân cực, trong đó bộ phận điều khiển có thể kích hoạt một số bộ phận phụ thuộc được bố trí một cách linh hoạt được kết nối với bộ phận điều khiển chẳng hạn bằng mạch vòng theo dạng hình sao, dạng cây hoặc theo các kết hợp như vậy của chúng. Cấu trúc liên kết lựa chọn được một cách tự do và vì vậy là rất linh hoạt cho việc mắc dây điện. Các bộ phận phụ thuộc tất

nhiên là được kết nối vật lý theo kiểu song song. Thiết bị điều khiển hoặc bộ điều khiển tuần tự trò chơi truyền, chẳng hạn, dữ liệu trò chơi đặc trưng hoặc thông tin đến bộ phận điều khiển và tiếp nhận dữ liệu đối với các bộ phận phụ thuộc từ bộ phận điều khiển, các bộ phận phụ thuộc có các ID của thiết bị, tức là các ký hiệu nhận dạng rõ ràng, với nó là có thể định rõ vị trí ID của thiết bị chia sẻ cho một số bộ chuyển mạch dạng nút bấm sao cho bộ phận điều khiển nhận biết được khi nào chìa khóa được ấn vào đối với tất cả các bộ chuyển mạch dạng nút bấm có cùng ID của thiết bị khi bộ chuyển mạch dạng nút bấm được vận hành. Bộ phận phụ thuộc ở dạng lập trình được có thể được định rõ vị trí địa chỉ tùy ý, chẳng hạn và có thể lưu các chuỗi tín hiệu, cụ thể là cho mục đích kích hoạt các đèn LED, chẳng hạn theo chế độ nháy hoặc theo dạng những gì được biết như là hình ảnh di động để tạo phần khích cho người sử dụng thiết bị chơi trò chơi. Mỗi kết nối hai dây có thể được thiết kế có sự bảo vệ nghịch đảo phân cực và có thể bao gồm sự kết nối phích cắm cho phép tách ra một cách dễ dàng và do đó có thể thay thế đơn giản và nhanh chóng các thành phần vận hành và/hoặc các thành phần chiếu sáng.

Có lợi là, bộ điều khiển tuần tự trò chơi được ghép nối với bộ phận xử lý hóa đơn phía vỏ mà khi tấm lật trước phía dưới đóng lại, được kết nối với hộp nhập/phát hóa đơn thanh toán được tích hợp vào bàn điều khiển. Ví dụ, nếu thiết bị chơi trò chơi được dự định để sử dụng trên thị trường với một loại tiền tệ cụ thể, thì bộ phận xử lý hóa đơn có thể được thay thế hoặc được lắp ráp một cách đơn giản ở trạng thái mở của tấm lật trước phía dưới để thích ứng với một loại tiền tệ cụ thể, trong đó khả năng tiếp cận vào trong vỏ đứng tiếp cận được một cách tự do từ phía trước khi tấm lật trước phía dưới mở, là có thể thực hiện được một cách đơn giản. Bộ phận xử lý hóa đơn có thể được trang bị với hộp hóa đơn và/hoặc hộp phân phát. Khi tấm lật trước phía dưới đóng lại, thì hộp nhập/phát hóa đơn được lắp trên bàn điều khiển và có khe hở để hóa đơn được đưa vào được kết nối vận hành với bộ phận xử lý hóa đơn theo cách hóa đơn được đưa vào khe dễ dàng đi vào bộ phận xử lý hóa đơn để tiếp tục vận chuyển và xử lý. Hộp nhập/phát hóa đơn được lắp trên bàn điều khiển tạo sự dễ dàng hơn khi nhập và cấp các hóa đơn thanh toán và đảm bảo rằng các hóa đơn thanh toán tiếp cận được một cách dễ dàng vào vùng quan sát và tiếp cận đối với người sử dụng thiết bị chơi trò chơi. Tất nhiên, như được mô tả ở trên, các hóa đơn có thể không chỉ là các hóa đơn mà còn có thể là các loại vé cụ thể hoặc các thẻ trả tiền trước hoặc các phiếu mua hàng. Cần hiểu là cũng có thể lắp bộ điều

khiển tuần tự trò chơi vào đầu đọc thẻ nhằm, chẳng hạn, ghi sổ nợ việc sử dụng trò chơi từ mạch tích hợp, dải từ hoặc dạng tương tự hoặc từ tài khoản ngân hàng.

Hộp xuất tiền tốt hơn là được gắn trên bàn điều khiển, hộp xuất tiền này khi tấm lật trước phía dưới đóng lại, được kết nối qua kênh tiền xu với bộ phận xử lý tiền được lắp ở phía vỏ. Hộp xuất tiền do đó được bố trí trong vùng quan sát và tiếp cận ngay đối với người sử dụng thiết bị chơi trò chơi. Ngoài việc xuất tiền, các vật dạng lá khác, chẳng hạn các phiếu mua hàng hoặc dạng tương tự, cũng có thể được phát ra ở điểm này.

Theo phương án tiếp theo của sáng chế, bộ điều khiển tuần tự trò chơi được lắp với bộ phận xử lý tiền phía vỏ bao gồm bộ phận tiếp nhận tiền xu, hộp chứa tiền xu và bộ phận thanh toán tiền xu, trong đó bộ phận tiếp nhận tiền xu được kết nối qua trục tiền xu với khe nhét tiền xu được lắp trên khung của vỏ đứng. Khe nhét tiền xu do đó được lắp trên bộ phận di động được so với bộ xử lý tiền xu tiếp theo, cụ thể là trong khung của vỏ đứng và do đó các khoảng cách mà tiền xu phải đi qua đến hộp được tạo ra là tương đối ngắn và thẳng và do đó không có sự chuyển tiếp hoặc kết nối phức tạp, kết quả là các sự cố trong khu vực này của thiết bị chơi trò chơi là có thể tránh được một cách chắc chắn. Tiền xu không phải tuyệt đối là tiền xu; việc sử dụng các thẻ hoặc dạng tương tự cũng có thể chấp nhận được.

Như vậy, người sử dụng thiết bị chơi trò chơi tiếp cận một cách dễ dàng khe nhét tiền xu, khe nhét tiền xu được bố trí trên vùng của tấm lật trước phía trên. Do đó, khe nhét tiền xu được định vị trong vùng quan sát của người sử dụng và dễ tiếp cận.

Nhằm tạo sự điều khiển bảo vệ một cách tin cậy với càng ít điểm ăn khớp để thử mở càng tốt, khi các tấm lật phía trước đóng lại, thì tấm lật trước phía dưới chồng lắp lên phần phía dưới tự do của tấm lật trước phía trên và cơ cấu khóa vận hành một cách hiệu quả. Tất nhiên, hai tấm lật được lắp trên vỏ đứng có các kích cỡ khe hở là tương đối nhỏ. Có lợi là, phần khóa của cơ cấu khóa được cài vào bàn điều khiển và được kết nối với khóa trên tấm lật trước phía dưới và các phần khóa ăn khớp được bắt chặt trên các thành bên của vỏ đứng.

Theo cách kiểu có lợi, tấm lật trước phía trên đỡ hai màn hình được bố trí cái này trên cái kia, trong đó từng màn hình được kết nối với bộ điều khiển tuần tự trò chơi. Do

đó, sự tách chức năng rõ ràng được tạo ra giữa các bộ phận được lắp trên tấm lật trước phía trên và tấm lật trước phía dưới.

Tấm lật trước phía trên và/hoặc tấm lật trước phía dưới tốt hơn là được kết nối với vỏ đứng qua các bản lề, tốt hơn là theo kiểu thay thế được. Các bản lề có thể được trang bị, chẳng hạn, với kiểu đóng nhanh sao cho sự thay đổi đơn giản có thể được ứng dụng.

Tốt hơn là chân đứng được tạo ra, ở giữa chân đứng này và các bản lề cho tấm lật trước phía dưới chỗ để chân được bố trí. Do đó, người sử dụng có thể sử dụng thiết bị chơi trò chơi ở tư thế cơ thể thoải mái, khi đứng, bằng cách để một bàn chân lên chỗ để chân hoặc khi ngồi, chẳng hạn trên một ghế cao ở quầy bar hoặc ghế cao tương tự có khả năng để cả hai chân trên chỗ để chân. Để tạo sự phấn khích trực quan cho người sử dụng, chân đứng và/hoặc chỗ để chân được thiết kế để có thể chiếu sáng được.

Cần hiểu rằng, các đặc điểm được nêu trên và các đặc điểm sẽ được mô tả dưới đây có thể được sử dụng không chỉ theo sự kết hợp đã nêu tương ứng mà còn theo các sự kết hợp khác nhau. Phạm vi của sáng chế được xác định chỉ bởi các điểm yêu cầu bảo hộ.

### **Mô tả vắn tắt các hình vẽ**

Sáng chế sẽ được mô tả chi tiết hơn dưới đây sử dụng phương án tiêu biểu có dựa vào các hình vẽ liên quan:

Fig.1 là hình vẽ thể hiện vỏ đứng của thiết bị chơi trò chơi theo sáng chế có cửa phía trước mở; và

Fig.2 là hình vẽ phối cảnh thể hiện thiết bị chơi trò chơi được thể hiện trên Fig.1 nhìn từ phía trước có cửa phía trước đóng.

### **Mô tả chi tiết sáng chế**

Thiết bị chơi trò chơi bao gồm vỏ đứng 1 có phần đầu phía trên 2 có phần khung uốn cong 3, hai thành bên đối nhau 4 mà các khung 5 được lắp lên các bên đầu, chân đứng 6 có tấm che 7 có thể được chiếu sáng phía sau và tất nhiên còn có thành phía sau 8. Vỏ đứng 2 chứa bộ điều khiển tuần tự trò chơi 9 được lắp với bộ phận xử lý tiền 10, trong đó bộ phận xử lý tiền 10 cũng có thể được tạo ra như là bộ xử lý thể, bao gồm bộ

phần tiếp nhận tiền xu (không được thể hiện một cách cụ thể), hộp chứa tiền xu 11 và bộ phận thanh toán tiền xu. Bộ phận tiếp nhận tiền xu được kết nối qua trục tiền xu, được chứa phía sau khung liên kết 5 với khe nhét tiền xu 12 được lắp trong khung 5. Phía dưới khe nhét tiền xu 12, nút bấm quay lại 13 được định vị trong khung 5 nhằm thanh toán tiền và/hoặc các thẻ theo cách đã biết. Chỗ để chân 15 được tạo kết cấu dạng thanh và kéo dài lên toàn bộ chiều rộng phía trước của vỏ đứng 1 được tạo ra giữa chân đứng 6 và tấm đế 14 của vỏ đứng 1 của thiết bị chơi trò chơi.

Để đóng vỏ đứng 1, tấm lật trước phía trên 16 và tấm lật trước phía dưới 17 được tạo ra, các tấm lật trước được lắp sao cho có thể quay được theo kiểu ngược nhau qua các bản lề tương ứng trong vỏ đứng 1 ngay phía dưới phần đầu 2 và ngay phía trên tấm đế 14. Theo cách tương ứng, trục quay 32 của tấm lật trước phía trên 16 chạy song song với mép phía trên 33 của vỏ đứng 1 và trục quay 34 của tấm lật trước phía dưới 17 chạy song song với mép phía dưới 35 của vỏ đứng 1, trong đó các trục quay 32, 34 trong từng trường hợp được bố trí hướng xuống tiếp giáp với mép phía trên hoặc mép phía dưới. Tiếp theo, các thành phần giảm rung 18 kéo dài trong từng hộp giữa các thành bên 4 của vỏ đứng 1 và tấm lật trước phía trên 16 và tấm lật trước phía dưới 17, các thành phần giảm rung 18 tạo thuận lợi cho sự quay của các tấm lật phía trước 16, 17 và đảm bảo rằng các tấm này được giữ ở vị trí mở.

Tấm lật trước phía trên 16 chứa hai màn hình được bố trí cái này trên cái kia, có chức năng hiển thị các nội dung trò chơi và/hoặc các nội dung có thể cảm nhận trực quan khác và được kết nối với bộ điều khiển tuần tự trò chơi. Các màn hình 19 có thể được tạo kết cấu một cách tùy ý, cụ thể như là màn hình TFT và/hoặc LED và/hoặc OLED và/hoặc màn hình plasma hoặc dạng tương tự. Trong trạng thái đóng của vỏ đứng 1, tức là khi tấm lật trước phía trên 16 và tấm lật trước phía dưới 17 được gấp vào và nằm giữa các khung 5, mép của tấm lật trước phía dưới 17 chồng lên phần phía dưới tự do 20 của tấm lật trước phía trên 16 và cơ cấu khóa vận hành một cách hiệu quả, cơ cấu khóa này bao gồm phần khóa 22 được cài vào bàn điều khiển 21 của tấm lật trước phía dưới 17, tương tác với các phần khóa ăn khớp 23 trên các thành bên đối nhau 4 của vỏ đứng 1 và được kết nối với khóa 24.



Bàn điều khiển 21 được định vị trên mép phía trên của tấm lật trước phía dưới đóng vào 17 và nhô quá ra phía trước của nó theo kiểu sao cho người sử dụng có thể đặt bàn tay của anh ta lên đó. Một số thành phần vận hành 26 được tạo ra như là các bộ chuyển mạch dạng nút bấm 25 và được trang bị với các thành phần chiếu sáng (không được thể hiện trên hình vẽ) được bố trí gần như ở giữa trên bàn điều khiển 21. Để điều khiển các thành phần vận hành 26 và/hoặc các thành phần chiếu sáng hoặc để trao đổi dữ liệu hoặc các tín hiệu, bộ điều khiển tuần tự trò chơi 9 bao gồm thiết bị điều khiển được kết nối với bộ phận điều khiển truyền thông theo thời gian thực qua sự kết nối hai dây 27 với các thành phần vận hành 26 và/hoặc các thành phần chiếu sáng theo dạng các bộ phận phụ thuộc. Được lắp trên bàn điều khiển 21, ở hai bên của các thành phần vận hành 26 là, ở một bên, hộp xuất tiền 28 trong trạng thái đóng của tấm lật trước phía dưới 17 được kết nối vận hành với bộ phận xử lý tiền 10 qua các khe hở 29 để nhét tiền xu và, ở bên còn lại, hộp nhập/phát hóa đơn 30 là hộp có rãnh hóa đơn và trong trạng thái đóng của tấm lật trước phía dưới 17, được kết nối với bộ phận xử lý hóa đơn 31 được lắp trên vỏ đứng 1, trong đó bộ phận xử lý hóa đơn 31 bao gồm, chẳng hạn, hộp hóa đơn và/hoặc hộp phân phát và được kết nối với bộ điều khiển tuần tự trò chơi 9. Tất nhiên, bộ phận xử lý hóa đơn 31 có thể cũng được thay thế hoặc được bổ sung bằng bộ xử lý phiếu thưởng hoặc phiếu quà tặng.

Nhờ các tấm lật phía trước 16, 17 được bố trí theo cách có thể quay được theo kiểu ngược nhau, nên vỏ đứng 1 có thể được mở một cách rộng rãi và công việc lắp ráp hoặc sửa chữa thiết bị chơi trò chơi hoặc vận hành thiết bị chơi trò chơi hoặc của các bộ phận của nó, đặc biệt là bộ phận xử lý hóa đơn 31 và/hoặc bộ phận xử lý tiền 10 đối với tiền xu hoặc các hộp liên kết và/hoặc các thiết bị phân phối đối với tiền xu hoặc hóa đơn có thể ứng dụng một cách tương đối đơn giản.

#### **Danh mục các số chỉ dẫn**

- |               |                          |
|---------------|--------------------------|
| 1. Vỏ đứng    | 18. Thành phần giảm rung |
| 2. Phần đầu   | 19. Màn hình             |
| 3. Phần khung | 20. Một phần của 16      |
| 4. Thành bên  | 21. Bàn điều khiển       |
| 5. Khung      | 22. Phần khóa            |
| 6. Chân đứng  | 23. Phần khóa liên kết   |

- |     |                                |     |                       |
|-----|--------------------------------|-----|-----------------------|
| 7.  | Tấm che                        | 24. | Khóa                  |
| 8.  | Thành sau                      | 25. | Nút bấm chuyển mạch   |
| 9.  | Bộ điều khiển tuần tự trò chơi | 26. | Nút bấm vận hành      |
| 10. | Bộ phận xử lý tiền             | 27. | Mối nối hai dây       |
| 11. | Hộp tiền xu                    | 28. | Hộp xuất tiền         |
| 12. | Khe hở để nhét tiền xu         | 29. | Khe hở                |
| 13. | Nút bấm quay trở lại           | 30. | Hộp thu/phát hóa đơn  |
| 14. | Tấm nền                        | 31. | Bộ phận xử lý hóa đơn |
| 15. | Tấm đỡ bàn chân                | 32. | Trục quay             |
| 16. | Tấm lật trước phía trên        | 33. | Mép phía trên         |
| 17. | Tấm lật trước phía dưới        | 34. | Trục quay             |
|     |                                | 35. | Mép phía dưới         |

## YÊU CẦU BẢO HỘ

1. Thiết bị chơi trò chơi bao gồm vỏ đứng (1) để chứa bộ điều khiển tuần tự trò chơi (9), tấm lật trước phía trên (16) và tấm lật trước phía dưới (17), trong đó tấm lật trước phía trên (16) được dùng để đỡ ít nhất một màn hình (19) để biểu diễn các trò chơi được điều khiển bởi bộ điều khiển tuần tự trò chơi (9), và hai tấm lật trước (16, 17) được lắp trên vỏ đứng (1) sao cho có thể quay được theo kiểu ngược nhau và khóa được với nhau trong trạng thái đóng, trong đó tấm lật trước phía dưới (17) bao gồm bàn điều khiển (21) nhô ra quá mép phía trước của thiết bị chơi trò chơi và có các thành phần vận hành (26), trong đó bộ điều khiển tuần tự trò chơi (9) được ghép nối với bộ phận xử lý hóa đơn phía vỏ (31), mà khi tấm lật trước phía dưới (17) đóng lại, được kết nối với hộp nhập/phát hóa đơn (30) được tích hợp vào trong bàn điều khiển (21), và còn được ghép nối với bộ phận xử lý tiền phía vỏ bao gồm bộ phận tiếp nhận tiền xu, hộp chứa tiền xu (11) và bộ phận thanh toán tiền xu, trong đó hộp xuất tiền (28) được gắn trên bàn điều khiển (21), hộp xuất tiền này, khi tấm lật trước phía dưới (17) đóng lại, được kết nối qua kênh tiền xu với bộ phận xử lý tiền (10) được lắp ở phía vỏ.
2. Thiết bị chơi trò chơi theo điểm 1, trong đó trục quay (32) của tấm lật trước phía trên (16) chạy song song với mép phía trên (33) của vỏ đứng (1) và trục quay (34) của tấm lật trước phía dưới (17) chạy song song với mép phía dưới (35) của vỏ đứng (1).
3. Thiết bị chơi trò chơi theo điểm 1, trong đó tấm lật trước phía trên (16) và tấm lật trước phía dưới (17) trong trạng thái mở, mở lên toàn bộ phía trước của thiết bị chơi trò chơi giữa các trục quay (32, 34).
4. Thiết bị chơi trò chơi theo điểm 1, trong đó bộ phận tiếp nhận tiền xu được kết nối qua trục tiền xu với khe nhét tiền xu (12) được lắp trên khung (5) của vỏ đứng (1)
5. Thiết bị chơi trò chơi theo điểm 4, trong đó khe nhét tiền xu (12) được bố trí trên vùng của tấm lật trước phía trên (16).
6. Thiết bị chơi trò chơi theo điểm 1, trong đó khi các tấm lật phía trước (16, 17) đóng lại, tấm lật trước phía dưới (17) chồng lên phần phía dưới tự do (20) của tấm lật trước phía trên (16) và cơ cấu khóa vận hành một cách hiệu quả.

7. Thiết bị chơi trò chơi theo điểm 1, trong đó phần khóa (22) của cơ cấu khóa được cài vào bàn điều khiển (21) và được kết nối với khóa (24) trên tấm lật trước phía dưới (17) và các phần khóa ăn khớp (23) được bắt chặt trên các thành bên (4) của vỏ đứng (1).
8. Thiết bị chơi trò chơi theo điểm 1, trong đó tấm lật trước phía trên (16) đỡ hai màn hình (19) được bố trí cái này trên cái kia, trong đó từng màn hình (19) được kết nối với bộ điều khiển tuần tự trò chơi (9).
9. Thiết bị chơi trò chơi theo điểm 1, trong đó tấm lật trước phía trên (16) và/hoặc tấm lật trước phía dưới (17) được kết nối với vỏ đứng (1) qua các bản lề, tốt hơn là theo kiểu thay thế được.
10. Thiết bị chơi trò chơi theo điểm 1, trong đó chân đứng (6) được tạo ra, ở giữa chân đứng (6) này và các bản lề dùng cho tấm lật trước phía dưới (17), chỗ để chân (15) được bố trí.

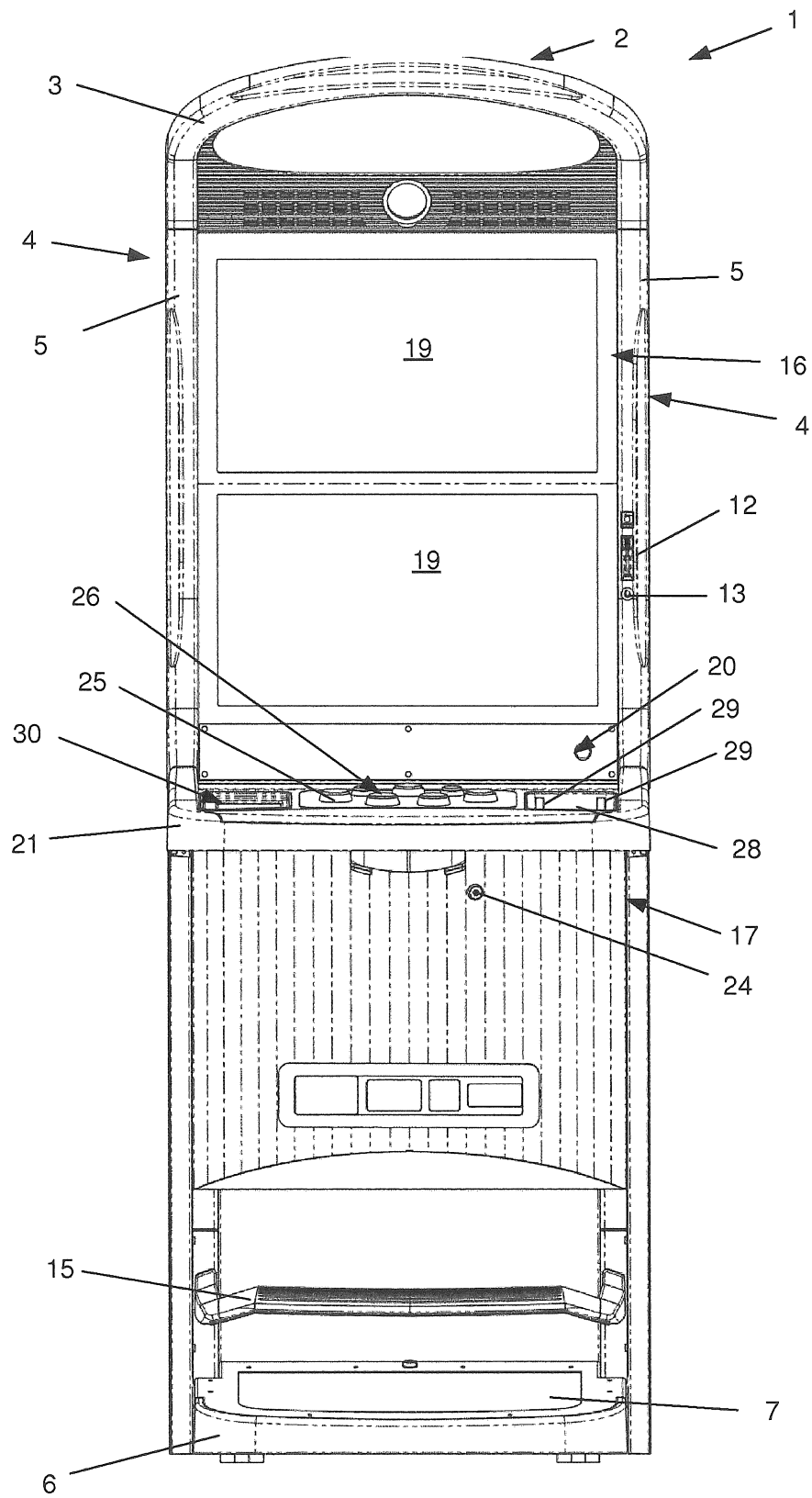


Fig. 1

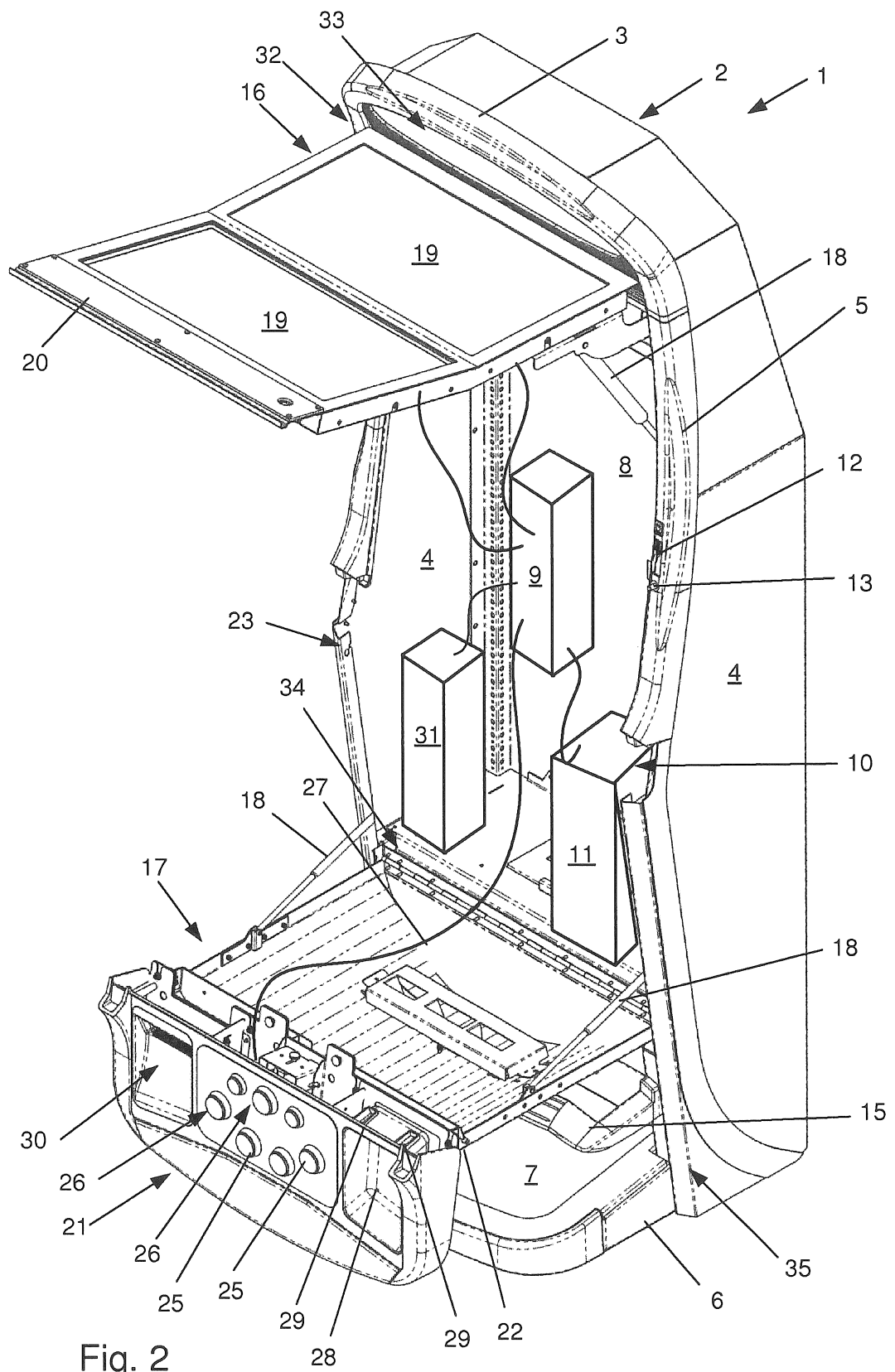


Fig. 2