



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

19 ES	11	NUMERO	253172	10 Y
	21			
	22	FECHA DE PRESENTACION	26 SET. 1980	

10 DIC. 1980

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL G 07 F 17/32
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

MAQUINA RECREATIVA

71 SOLICITANTE (ES)

SEGA .- SA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Parla (Madrid) Carretera de Toledo Km. 22.900

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

SEGA .- SA

74 REPRESENTANTE

Miguel Fernandez-Loaysa Pinzon

S E G A .- SA, sociedad de nacionalidad española, residente en Parla (Madrid) Carretera de Toledo Km. 22.900, solicita el registro de un Modelo de Utilidad por MAQUINA RECREATIVA.-

MEMORIA

La presente memoria tiene por objeto la descripción del Modelo de Utilidad que por veinte años solicita la firma S E G A .- SA, por MAQUINA RECREATIVA.-

5 Esta formada por un mueble de líneas paralelepipedas, de gran presencia cuya figura y dimensiones estan reflejadas en el plano adjunto.-

Su funcionamiento es a base de monedas o fichas.-

10 El desarrollo del juego se refleja en dos paneles serigrafia- dos, estos se pueden denominar , El frontal A) panel de entrada de monedas o fichas y donde estan los elementos auxilia- res del juego y el panel B) de mandos y de juego básico en su tuacion de pupitre.-

15 Para mejor comprender el desarrollo del juego, describiremos el cometido de cada elemento, así como las diferentes secuen- cias que pueden ocurrir.-

A la derecha del panel frontal A) estan situadas dos entra- das de monedas de diferente denominacion.-

20 Con la moneda de mayor valor se obtienen dos credits y con la moneda de menor valor se obtiene 1 credito.-En la parte izquierda del mismo panel frontal estan situadas otras dos ramras de entradas que se atienen a las siguientes caracte- risticas; la entrada interior admite monedas con el solo ob- jeto de facilitar cambio y la entrada exterior dara dos cre- ditos al introducir una moneda o ficha.- Cada una de las en-

25 traídas de las monedas o fichas descritas anteriormente llevan
 incorporadas un selector electromecánico que rechaza todas las
 monedas o fichas incorrectas, evitando el intento de fraude
 para recoger aquellas solo pulsar el desobturador correspon-
 diente a la ranura por donde haya sido introducida.- El máxi-
 30 mo de crédito que la máquina concede es de 98.-

PANEL DE MANDOS Y SECUENCIAS- SISTEMA DE JUEGO BASICO.-

Situado como antes se ha indicado, en forma de pupitre, es
 desde donde el jugador acciona los mandos, en este caso pulsado-
 res, para conseguir combinaciones óptimas según secuencias y
 35 también por la habilidad y pericia del jugador.-

En el centro están situados los visores a través de los que
 se ven los símbolos de las tres columnas de las que se compo-
 ne el juego.- En la parte inferior del panel están situados
 40 5 pulsadores, numeramos los pulsadores del 1 al 5 empezando
 por la izquierda para mejor comprender las funciones de cada
 uno.-El Nº 1º puede ser utilizado para dos funciones, a) amu-
 lla la combinación realizada por los pulsadores 2,3,y 4, y b)
 doblar el premio obtenido según una tabla de valores situadas
 sobre el.-

45 Los números 2,3,y 4, correspondiendo cada uno de ellos a una
 columna, solo pueden ser utilizados al iluminarse de forma al-
 ternativa, cuando esto sucede, el jugador, a su criterio pue-
 de fijar uno, dos o los tres símbolos en la línea de premios
 50 si así lo cree conveniente, para ello debe apretar el pulsa-
 dor o pulsadores correspondientes a la columna que se desea
 inmovilizar y dejar en línea de premios el símbolo o símbo-
 los que crea más conveniente.-

El nº 5 ta, bien de doble funcion, y es que se utiliza por el
 55 jugador para comenzar el juego, (como se detallara mas adelan-
 te) siempre que como es logico haya credits, estos se refle-
 jan en un visor colocado encima de este pulsador, que estara
 iluminado mientras existan credits, excepto cuando las colum-
 nas esten en movimiento, en que el pulsador citado queda des
 60 conectado.- Y tambien se puede utilizar para cobrar los pre-
 mios no directos.-

Repartidos por todo el panel de mandos estan los dibujos de
 los distintos simbolos con indicacion de los disyintos grupos
 que formados por dos o tres simbolos dan premio director u op-
 65 cion a doblar.- En su parte central existen tres ventanillas
 a traves de las cuales se pueden ver los simbolos que quedan
 situados en la linea horizontal de premios, sucediendo esto
 al immobilizarse las columnas situadas bajo el panel de man-
 dos.-

70 INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO.-

Al introducir las monedas o fichas se van obteniendo los cre-
 ditos correspondientes que quedarn reflejados en el visor des-
 crito anteriormente, al mismo tiempo se ilumina el pulsador
 presionando este se vera discurrir por el visor de premios
 75 los diferentes simbolos en las tres columnas, cuando estas
 se inmovilizan y caso de obtener linea de premio se encienden
 intermitentemente los indicadores señalados, y en este caso
 el jugador tiene opcion de doblar el premio, y para intentar
 conseguirlo debe presional el pulsador, si el indicador queda
 80 iluminado fijo, ha conseguido doblar, y puede repetir esta
 operacion teniendo en cuenta que el pamaximo que puede alcan-

zar es de 80.-Si por el contrario se fija el indicador pierde el premio inicialmente conseguido.-

85 Puede ocurrir que al inmovilizarse las columnas sin conceder combinación de premio, se iluminaran alternativamente los indicadores frontales así como también la columna de unidades de tiempo en este caso el jugador puede apretar el pulsador(la columna avanzara paso a paso hacia arriba) en cuyo caso el movimiento sera hacia abajo.-

90 Antes de efectuar la operacion descrita anteriormente el jugador debe fijar la iluminacion en una de las unidades de tiempo para ello presionara el pulsador, se fija el indicador, doblara las unidades de tiempo de que disponia inicialmente, si por el contrario fija el indicador habra perdido la oportunidad.

95 En ningun caso las unidades de tiempo podran ser superiores al valor de 10 quiere decir que si las unidades de tiempo conseguidas son superiores a 5, no se puede optar a doblar el valor.

100 El utilizar en beneficio del jugador la combinacion que conceda las unidades de tiempo, depende en gran parte de la habilidad y reflejos de aquel, ya que la demora en hacer avanzar o retroceder las columnas va en perjuicio, pues como el mismo nombre indica se trata de unidades de tiempo con una cadencia determinada por lo que puede agotarse el tiempo si el jugador se demora.-

105 Siempre que se consiga premio, el pago del mismo va acompañado de unas agradables notas musicales, notas que se dejan oír también en todas las operaciones en que interviene el jugador desde el momento mismo en que se introducen las monedas o fichas.-

110 Si se consigue el premio mayor la maquina paga directamente en fichas, por el contrario todas las demas secuencias premiadas son pagadas directamente en monedas.-

115

Los planos que se adjuntan reflejan las características del modelo que se solicita y así en la Fig. 1ª se ha representado la maquina recreativa, reseñandose con el nº 1 el panel del visor y con el nº 2 la relacion de los mandos, en las figuras 2 y 3ª, los planos del visor y las secuencias de las siguientes operaciones que se pueden llevar a cabo en las incidencias del juego y por último en la figura 4ª es una representacion del diagrama de bloques en su movimiento, señalándose con el Nº 1 unida visora de premios, con el nº2 entrada de monedas, con el 3 unidad de control, el 4 pagador de premios, el 5 altavoz, el 6, pulsadores, el 7. iluminacion del juego, y con el nº 8 iluminacion del juego.-

120

R E I V I N D I C A C I O N E S

=====

125

Los puntos nuevos que se reivindicar en la presente Memoria del Modelo de Utilidad MAQUINA RECREATIVA, que por veinte años solicita la firma SEGA. SA son las siguientes:

130

1ª.- MAQUINA RECREATIVA, la cual se caracteriza, por estar constituido por un mueble de forma paralelepipedica , dividido en dos parte en la parte superior lleva un visor en el que se han dereflectar las incidencias del juego y en la parte inferior de forma saliente van colocados los mandos.-

135

2ª: MAQUINA RECREATIVA, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque en la parte superior lleva unas ramras para la entrada de las fichas o monedas, ramras que lleva incorporados unos selectores electromecinos, para rechazar las monedas o fichas incorrectas.-

3ª.- MAQUINA RECREATIVA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque en el panel de mando y al accionarse estos se pueden conseguir combinaciones optimas

140

segun las secuencias.-

145

4ª.- MAQUINA RECREATIVA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque en la parte superior en el visor se ven los simbolos de las tres columnas de las que se componen el juego, y en la parte inferior del panel estan situados los cinco pulsadores, el 1º para dos funciones, anular la combinacion realizada, o, para doblar el premio.- Los numeros 2,3, y 4. correspondiendo cada uno a una columna, solo pueden ser utilizados al iluminarse de forma alternativa, y escoger con su pulsador la linea de premio o simbolo que le convenga.-Y por ultimo el nº 5 es tambien de doble funcion, para comenzar el juego y para cobrar los premios.-

150

5ª.- MAQUINA RECREATIVA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, que repartidos por todo el panel de mando estan los dibujos de los distintos simbolos y en su parte central existen tres ventanillas a traves de las cuales se pueden ver los simbolos.-

155

6ª.- MAQUINA RECREATIVA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al introducir la moneda o ficha, se van obteniendo los creditos correspondientes, que quedarn reflejados en el visor, y al mismo tiempo se ilumina el pulsador y presionando este se vera discurrir por el visor de premio los diferentes simbolos en las tres columnas, y caso de obtener premio, el jugador presiona nuevamente el pulsador para intentar doblarlo.-

160

165

7ª.- MAQUINA RECREATIVA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al inmovilizarse la columna de premio, se iluminaran i alternativamente los indicadores

frontales así como también la columna de unidades de tiempo.-

170 8ª.- MAQUINA RECREATIVA, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque al presionar el pulsador, se fija el indicador, doblara la unidad de tiempo de que disponia inicialmente, y en uningun caso la unidad de tiempo debe ser superior al valor de 10.-

175 9ª.- MAQUINA RECREATIVA, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque siempre que se consiga premio, el pago del mismo va acompañado de notas musicales, notas que se dejan oír en todas las operaciones.-

180 10ª.- MAQUINA RECREATIVA, que además de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque el premio mayor la maquina paga directamen te en fichas, por el contrario todos los demás premios son pagados en monedas.-

11.- MAQUINA RECREATIVA.-

La presente memoria consta de siete hojas escritas a dos espacios con un total de ciento ochenta y tres líneas.-

Madrid 26 SET 1980
de Septiembre de 1.980

El Agente Oficial

Firmado.- Miguel F-Loaysa Pinz n

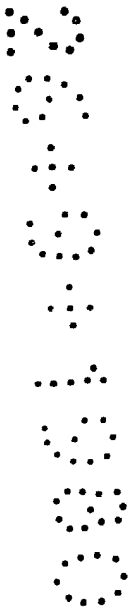
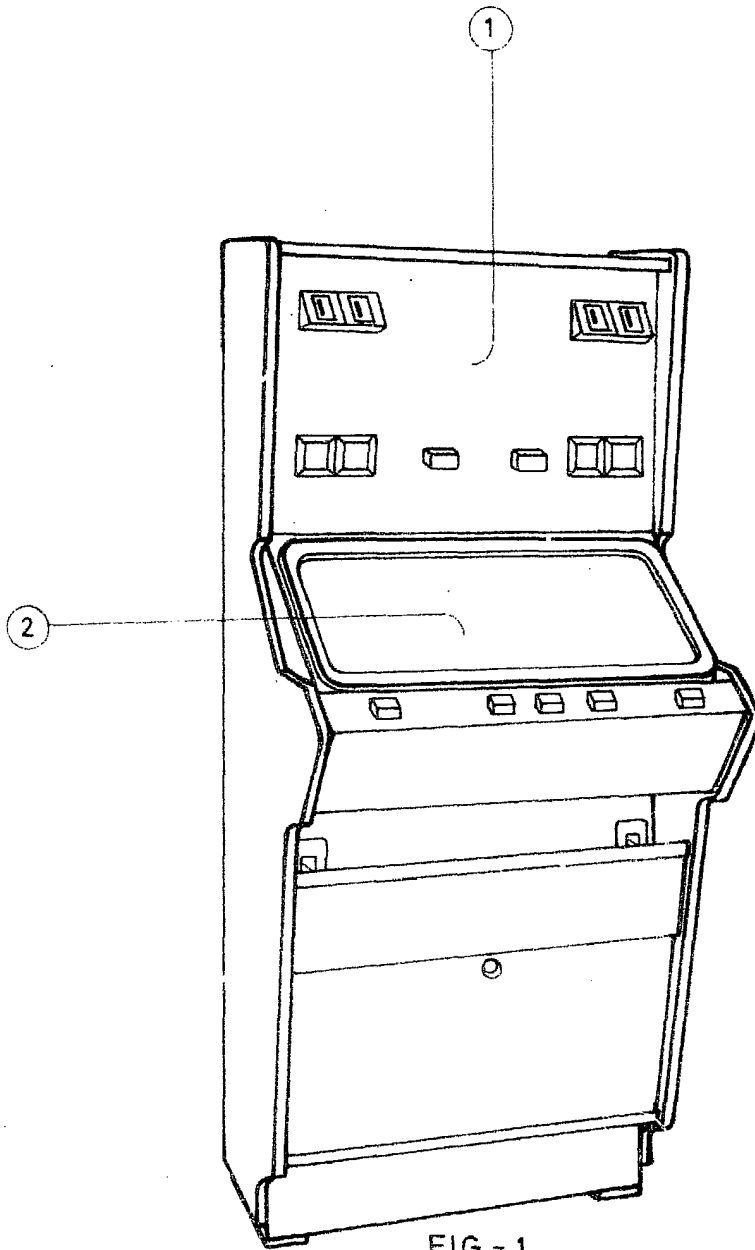


FIG-1

ESCALA VARIABLE
MADRID 26 SET. 1980
EL AGENTE OFICIAL

A handwritten signature in black ink, located at the bottom right of the page.

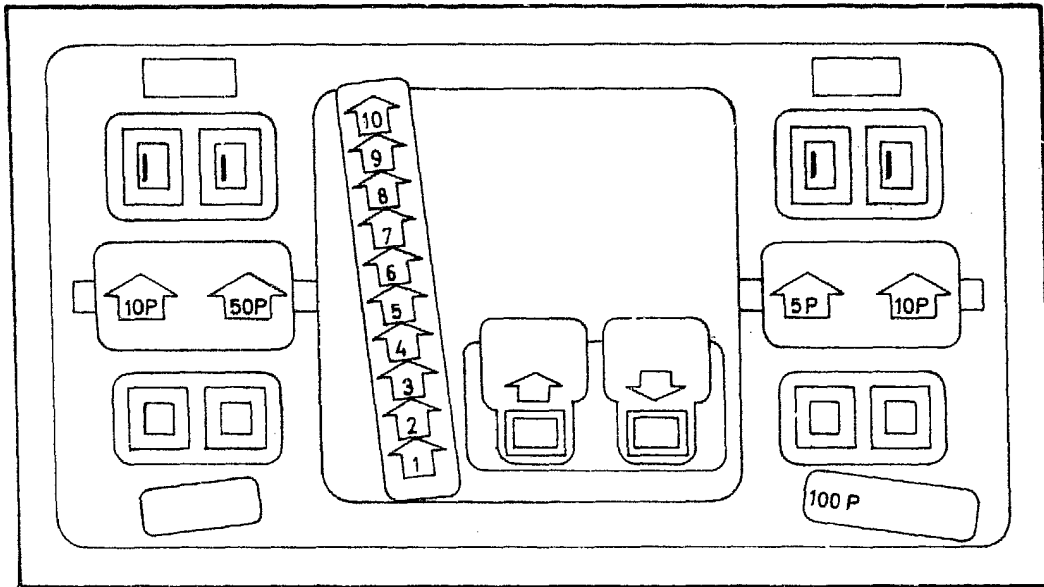


FIG-2

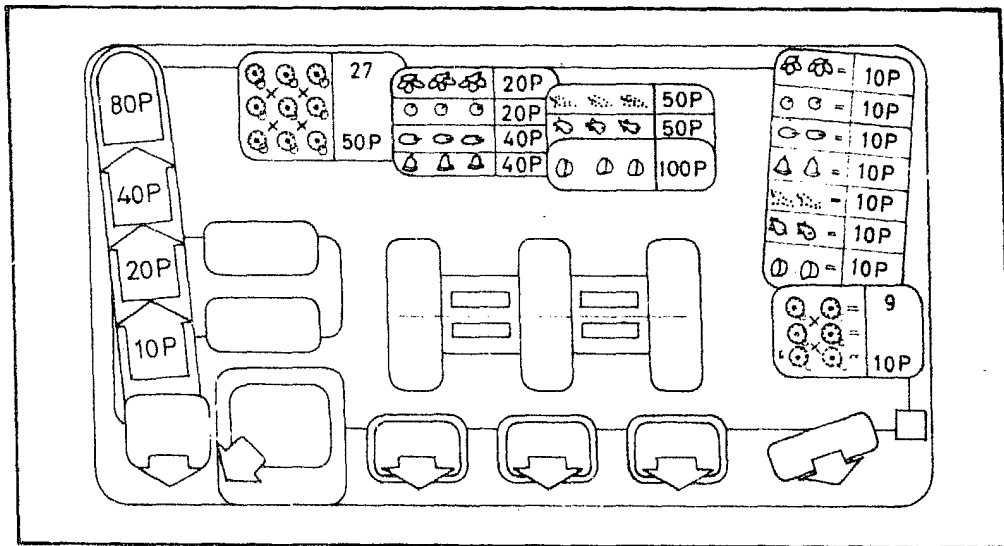


FIG-3

ESCALA VARIABLE
MADRID 26 SET 1980

EL AGENTE OFICIAL

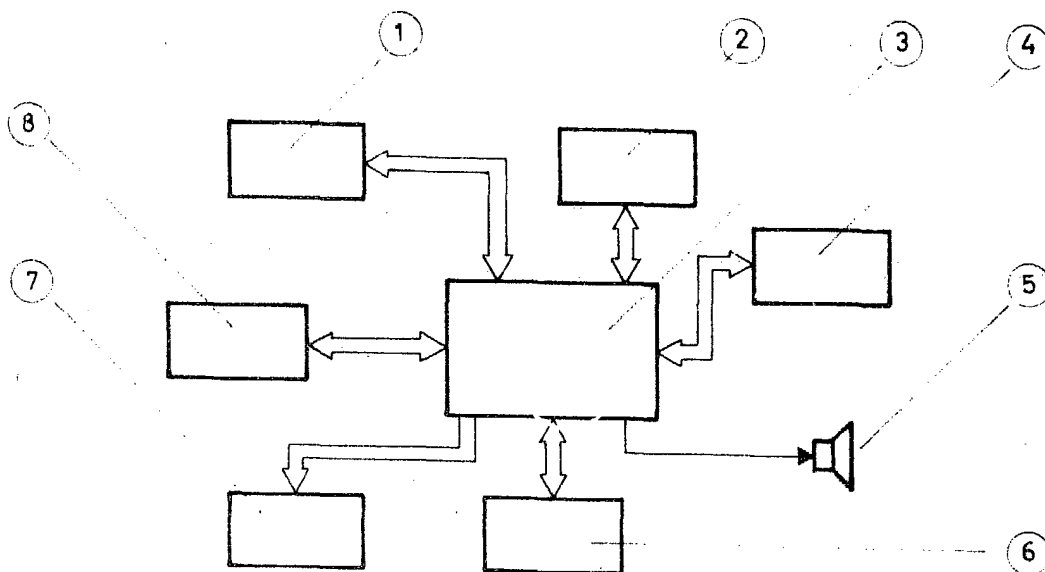


FIG-4

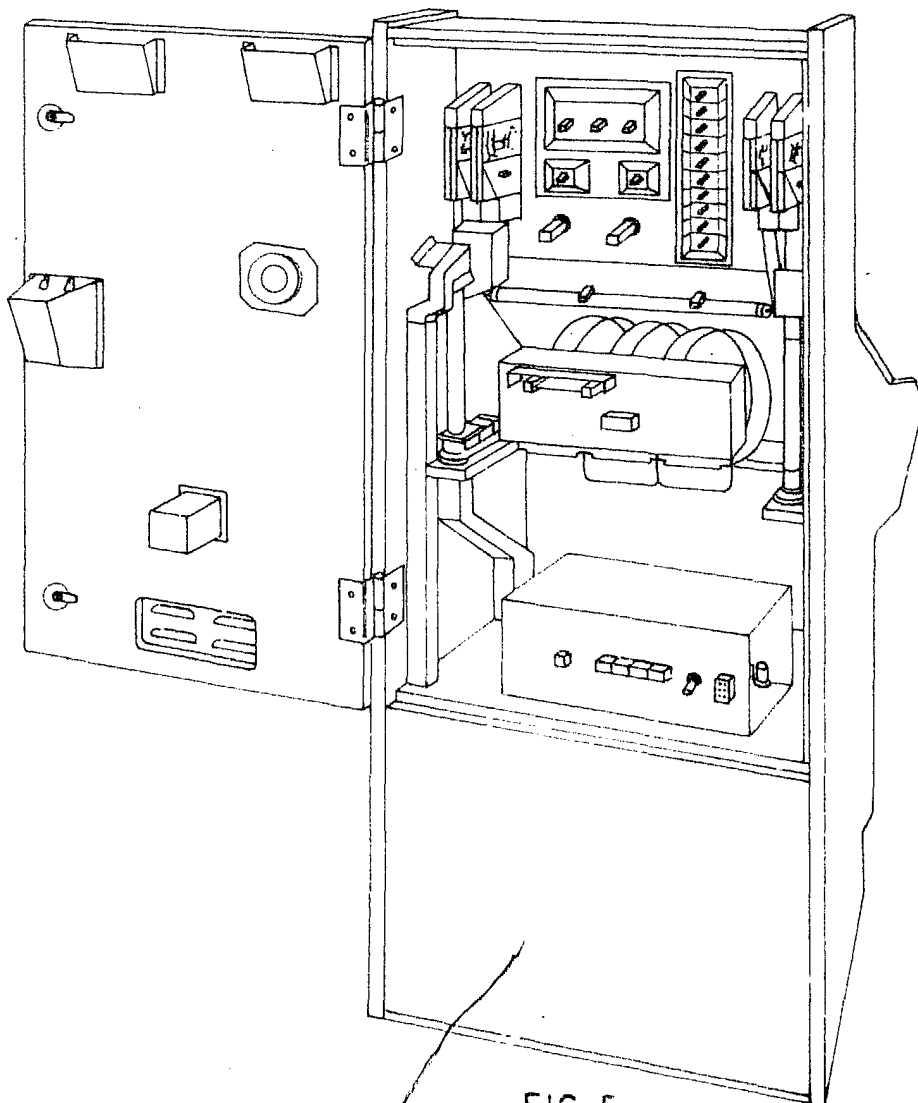


FIG-5

ESCALA VARIABLE
MADRID 26 SET. 1980
EL AGENTE OFICIAL