



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	261.608/4	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		20.11.81	

MODELO DE UTILIDAD

71 NOV. 1982

50 PRIORIDADES:	52 FECHA	53 PAIS
51 NUMERO		

57 FECHA DE PUBLICIDAD	58 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07F 17134

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
MAQUINA RECREATIVA.

71 SOLICITANTE (S)
SEGA, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Apartado 16.117 - MADRID -

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
15 legal de que también serán patentables los instrumentos, ob-
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1.935).

1 La presente invención, según se expresa en el -
enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en una má-
quina recreativa.

5 La máquina recreativa que presenta la invención
es del tipo de las accionadas por monedas y fichas y que
permiten la obtención de premios igualmente en metálico -
o en fichas en función del desarrollo del juego, el cual
está controlado internamente por un dispositivo electróni-
co cuyo principal elemento activo consiste en un micropro-
cesador asistido por un programa de funcionamiento grabado
10 en memoria.

15 El juego que desarrolla esta máquina recreati-
va, realizada según la invención radica en la simulación
del conocido juego de "ruleta", juego que se simula median-
te una proyección en pantalla de T.V., operación comandada
por una unidad a base de microprocesador. Dada esta última
circunstancia mediante el simple cambio de las memorias -
inherentes a este microprocesador y de un adhesivo que -
ventajosamente se fijará sobre la pantalla sobre la cual
20 se desarrolla el juego, podrá conseguirse que el juego re-
producido coincida con las normas que rigen la Ruleta -
Francesa, la ruleta americana, el juego de Boule, el juego
de "Vingt-trois" o cualquier variación que se desee intro-
ducir sobre los principios básicos del juego de la rule-
ta.
25

30 Igualmente a través de una serie de interrup-
tores asociados eléctricamente a la unidad microprocesado-
ra se podrá establecer el que los premios pagados por la
máquina a los jugadores se mantengan comprendidos entre
los márgenes de un 65 % y 92 %, siendo el 65 % el margen

1 mínimo establecido por la Legislación Española.

La máquina recreativa, en cuestión, está consolidada externamente por un mueble de agradables líneas -
paralelepípedicas, de grata presencia en el que se distin-
5 guen dos paneles principales paneles que tanto a lo largo
de esta memoria descriptiva como en las figuras que la -
acompañan se denominan con los nombres de panel A y ~~panel~~
B.

Para complementar la descripción que ~~seguida-~~
10 mente se va a realizar y con objeto de ayudar a una ~~mejor~~
comprensión de las características de la invención. ~~se acom-~~
paña a la presente memoria descriptiva y formando ~~parte~~ -
integrante de la misma de un juego de planos en los ~~que con~~
carácter ilustrativo y no limitativo se ha ~~representado lo~~
15 siguiente:

La figura 1ª.- Corresponde al diagrama de -
bloques de la organización electrónica que comanda el fun-
cionamiento de la máquina recreativa que presenta la inven-
ción.

20 La figura 2ª.- Corresponde a una vista en -
perspectiva del aspecto externo que presenta la máquina re-
creativa, en cuestión.

La figura 3ª.- Muestra un diagrama ilustrati-
vo de la imagen ofrecida por el panel A.

25 La figura 4ª.- Representa un diagrama ilustra-
tivo del panel B, sobre el que puede apreciarse la presen-
cia de un adhesivo con una serie de ilustraciones sobre -
las cuales se proyecta una serie de imágenes constitutivas
del juego.

30

1

A la vista de las mencionadas figuras, y como puede comprobarse, la máquina recreativa, realizada según la invención y que tiene por objeto la simulación electrónica del juego de la ruleta, está consolidada a partir de un circuito electrónico, (figura 1ª) que comprendiendo la fuente de alimentación 1 está dotada de una unidad central de proceso 2 a base de un microprocesador, de una unidad de juego 3 y de un bloque de control 4 del desarrollo del juego, todo ello en orden a generar sobre la unidad de video 5 una pluralidad de imágenes en movimiento que simulan el desarrollo de una jugada de ruleta, comprendiendo esta unidad de video el tubo de rayos catódicos 6 controlado por el bloque de codificador de color 7. Adyacentemente a toda esta organización se ha previsto el bloque pagador de premios 8 así como la unidad 9 que controla las monedas introducidas a la máquina y el bloque 10 relativo a la decoración de la cabina de la propia máquina.

5

10

15

20

La máquina recreativa está externamente formada por el mueble 11 que en su parte frontal incorpora dos paneles denominados panel A y panel b.

25

En el panel A se hallan situadas las entradas de monedas o fichas así como las instrucciones para desarrollar el juego mientras que en el panel b se incorporan los distintos mandos así como la pantalla sobre la cual se desarrolla el juego básico, estando este panel conformado a modo de pupitre.

30

Superiormente y a la derecha del panel frontal A se encuentran las entradas de monedas 12 que estarán ventajosamente dotada de diferente denominación según el tipo de moneda a introducir. A este respecto cabe citar que la

1 máquina dispone de un sistema de regulación o ajuste por -
medio del cual se puede establecer el valor de "1 crédito",
valor necesario para la realización de al menos una juga-
da, mediante la introducción de 1 a 5 monedas o bien se -
5 puede igualmente conceder desde "1 a 10 créditos" por el -
valor de una única moneda. La entrada de monedas de denomi-
nación mayor se puede utilizar para conceder un mayor núme-
ro de créditos o bien para un solo crédito con la obtención
de cambio de moneda.

10 Cada una de las entradas de monedas o fi-
chas 12 descritas anteriormente están asociadas internamen-
te a un selector electromecánico que rechaza las monedas o
fichas incorrectas, evitando el intento de fraude. Para re-
coger las monedas rechazadas bastará con pulsar el botón des-
15 obturador correspondiente a la ranura por donde haya sido -
introducida.

Adyacentemente a estas entradas 12 de mone-
da existe un pulsador 13 por medio del cual se puede hacer
que la máquina pague en metálico las ganancias obtenidas -
20 en las distintas jugadas habidas durante el desarrollo del
juego. Una gran superficie de este panel A está ocupado -
por el nombre de la máquina, las instrucciones de juego y
motivos ornamentales o decorativos.

25 Por su parte el panel B que como anteriormen-
te se ha dicho está conformado a modo de pupitre incorpora
a los distintos mandos mediante los cuales el jugador inter-
viene en la realización de las jugadas.

30 Aproximadamente, las dos terceras partes -
de la totalidad del panel están ocupadas por la pantalla de
T.V., que es donde, básicamente, se desarrolla el juego. La

1 tercera parte restante, situada a la derecha de esta pan-
talla 14 está delimitada por una carátula de forma irregu-
lar que limita el campo de visión hasta una superficie su-
ficiente para determinar la simulación de una ruleta y el
5 tapete de apuestas de la misma.

El dibujo 15 de una ruleta con sus diferentes
casillas y números, está impreso en un papel transparente
que a su vez está adherido a la pantalla de T.V., 14 en -
el lugar reservado para ello. Al provocar el desplazamiento
10 de un punto luminoso por las casillas de la ruleta, -
a una velocidad rápida y progresivamente más lenta, hasta
su total detención, se logra la simulación de un efecto -
de bola de ruleta muy parecido a la realidad, máxime cuan-
do este movimiento está acompañado de un sonido sintetiza-
do de una ruleta auténtica.

15 El espacio que deja libre la ruleta lo ocu-
pa el tapete de apuestas de la máquina, tapete referencia-
do con 16. Este tapete 16 es una imagen generada por la -
unidad de video 5. Encima de la ruleta 15 y en las venta-
nillas referenciadas, respectivamente con 17 y 18 se pue-
de leer el número de créditos acumulados, ventanilla 17, -
20 y el número de créditos obtenidos, ventanilla 18 al fina-
lizar una jugada. Los dígitos que aparecen en estas venta-
nillas están igualmente generados por la unidad de video 5.
25 Debajo de la ruleta y también en la carátula aparecen es-
critas las palabras DOBLE Y NADA que al iluminarse al fi-
nalizar la jugada permiten apostar al DOBLE O NADA los cré-
ditos obtenibles en su caso.

30 En el límite inferior y situados en horizon-
tal en este panel B se hallan situados cinco pulsadores -

1 referenciados con 19, 20, 21, 22 y 23 cuyas funciones son las siguientes:

5 / El pulsador 19 permite la elección de la apuesta que se quiere realizar. Para ello provoca a cada pulsación el desplazamiento de un punto luminoso desde una casilla a otra en el tapete de apuestas. Una vez seleccionada la casilla, que puede contener un número o los símbolos par, impar, rojo o azul se puede fijar el valor de la apuesta mediante el pulsador 20. Este pulsador 20 permite 10 apostar de uno a diez créditos, por lo que a cada pulsación de este pulsador 20 aparece en la casilla un guión luminoso hasta un total de cinco. A partir de la sexta postura se ilumina un 5 y un guión, 5 y dos guiones, 5 y tres guiones, etc., al llegar a la décima postura se ilumina 15 un 10.

El número posible de apuestas es múltiple, pudiendo variar también la cantidad apostada. En caso de error o en pretensión de querer cambiar una apuesta, apretando el pulsador 22 quedará eliminada la apuesta de la 20 casilla en la que se tenga detenido o bien se halla situado el punto luminoso por medio del pulsador 19.

El pulsador 22 comentado tiene además otra misión que se detalla más adelante.

25 Por su parte el pulsador 21 permite repetir la apuesta anterior, suponiendo que se disponga de créditos para efectuarla. Al finalizar una jugada si a lugar a premio y en función de los créditos apostados, se refleja en el contador de créditos ganados una determinada cantidad. El pulsador 22 permitirá acumular en el contador de créditos 30 los totales ganados.

1 Al finalizar la jugada y antes de hacer uso de este pulsador 22 se iluminan alternativamente los letreros DOBLE, NADA y se puede optar por la apuesta del DOBLE o NADA pulsando el botón 23.

5 Si se pulsa en el momento de estar encendida la palabra DOBLE se obtiene el doble en el contador de créditos ganados, en caso contrario, NADA hace perder los créditos ganados. Esta posibilidad de "DOBLE O NADA" se repite hasta un máximo de tres veces siempre que la vez anterior se haya obtenido un DOBLE.

10 El pulsador 23 sirve igualmente para iniciar la jugada una vez que se dé por finalizada la apuesta.

De acuerdo con esta estructuración el desarrollo del juego queda como sigue:

15 Al introducir las monedas o fichas, se van obteniendo los créditos correspondientes que quedarán reflejados en el contador de créditos descrito anteriormente al mismo tiempo se iluminarán los pulsadores 19 a 23.

20 Por medio del pulsador 19 se seleccionan una o varias casillas para apuestas.

Por medio del pulsador 20 se establece la cuantía de la apuesta.

El pulsador 22 da opción a corregir o modificar cualquier apuesta.

25 Por medio del pulsador 23 se inicia la jugada y se apagan todos los pulsadores.

30 En cuanto a la luz que simula la bola de la ruleta queda detenida si hay premio éste se cargará en el contador de créditos ganados y, simultáneamente, se encenderán los pulsadores 22 y 23 así como las luces del DOBLE,

1 NADA alternativamente. Con el pulsador 22 se podrá acumular el premio al contador de créditos.

5 / Con el pulsador 25 se puede jugar al DOBLE O NADA hasta tres veces consecutivas si se tiene la suerte de ganar el DOBLE. Al llegar a esta situación o al finalizar la partida sin premio, la máquina queda dispuesta para una nueva jugada, por medio de los créditos que tengamos en el contador o mediante la admisión de monedas para nuevos créditos.

10 Cualquier función determinada que intervenga en el desarrollo de la jugada, participe o no el jugador en su logro, opcionalmente puede ir acompañada de unas notas musicales o melodías al objeto de hacer más agradable el juego.

15 Por último la máquina dispone de un mecanismo de pago capaz de expulsar al exterior la cantidad de monedas que refleje el contador de créditos en caso que el jugador así lo decida apretando el pulsador 13 situado en el panel A al lado de las entradas de moneda 12.

20

25

30

1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

30 En resumen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
guientes:

1 1.- MAQUINA RECREATIVA, del tipo de las ac-
cionables mediante monedas o fichas y que, desarrollando un
juego de azar, es susceptible de proporcionar al jugador -
premios, igualmente en forma de monedas o fichas, estando
5 alojada en un mueble de líneas paralelepípedicas, esencial-
mente se caracteriza porque en la cara frontal de dicho mue-
ble existen dos paneles, de los cuales el superior incorpo-
ra dos entradas para monedas o fichas, de diferente valor,
un selector electromecánico de monedas o fichas incorrectas
10 y un mecanismo de pago de premios, mientras que en el panel
inferior, que define un plano inclinado, se sitúa una pan-
talla de video que lleva adosada una lámina transparente -
con la impresión de la figura de una ruleta de juego con -
sus casillas y números respectivos, estando todo ello enmar-
15 cado por una carátula ornamental, existiendo, además, en -
este panel inferior una pluralidad de pulsadores para con-
trol del juego, habiéndose previsto que en la pantalla de
video y adyacentemente a la figura de la ruleta se produzca
la imagen de un tapete de apuestas del juego de la ruleta,
20 con sus casillas y número respectivos, mientras que en coin-
cidencia con las casillas de dicha figura de ruleta, se des-
place un punto luminoso con velocidad inicial elevada y pro-
gresivamente decreciente hasta su detención, con la particu-
laridad de que durante el giro de dicho punto luminoso una
25 fuente sonora produce un sonido sintetizado similar al de -
una ruleta auténtica durante su funcionamiento, estando to-
do ello controlado por una unidad central de proceso micro-
programada cuya unidad de memorias contiene grabado un pro-
grama de funcionamiento que capacita a la máquina para de-
30 sarrollar un juego equivalente al de la ruleta y con sus -

1 apuestas respectivas así como para el manejo y comando in-
teractivo de los distintos órganos de la máquina, poseyen-
do dicha unidad central de proceso una pluralidad de inter-
fases para la adecuación tanto de sus señales emitidas como
5 de las señales recibidas de los distintos órganos.

2.- MAQUINA RECREATIVA, según la reivindicación anterior caracterizada porque la pantalla de video produce, en coincidencia con sendas casillas existentes en la carátula, el número de jugadas de crédito que, en todo momento, posee el jugador, así como la iluminación, o no, selectiva de las palabras DOBLE O NADA grabadas en dicha carátula.

3.- MAQUINA RECREATIVA, según la reivindicación 1, caracterizada porque de la pluralidad de pulsadores uno de ellos efectúa la selección de las apuestas mediante la detención de un punto luminoso que incide sobre las distintas casillas de la imagen del tapete de juego, mientras que otro de dichos pulsadores permite al jugador la selección del número de créditos que apuesta en cada jugada existiendo un tercer botón que posibilita la repetición de la apuesta efectuada en último lugar, mientras que otro de los pulsadores efectúa una doble función de inhibición o cambio de una apuesta ya efectuada y de acumulación de un contador de créditos totales los créditos ganados por el jugador, y habiéndose previsto, además otro pulsador para la selección alternativa de la jugada DOBLE o de la jugada NADA.

4.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicación 1 caracterizada porque asociada a la unidad microprocesadora se ha previsto una unidad de conmutación que permite la variación entre un 65 % y un 92 % de los premios otorgados por

1 la máquina en relación con las jugadas realizadas por la misma.

5 5.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicación 1, caracterizada porque la figura de la ruleta impresa en la lámina transparente coincide exactamente, bien con la figura de una ruleta francesa, de una ruleta americana, bien del juego de "Boule" o bien con la del juego de "Vingt-trois".

10 6.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita:
MAQUINA RECREATIVA.

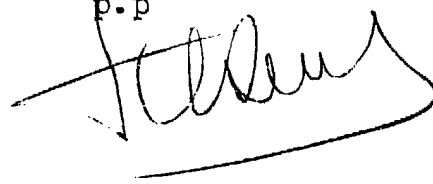
Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de catorce páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

15

Madrid, 20 noviembre 1.981

BERNARDO UNGRIA

p.p



20

25

30

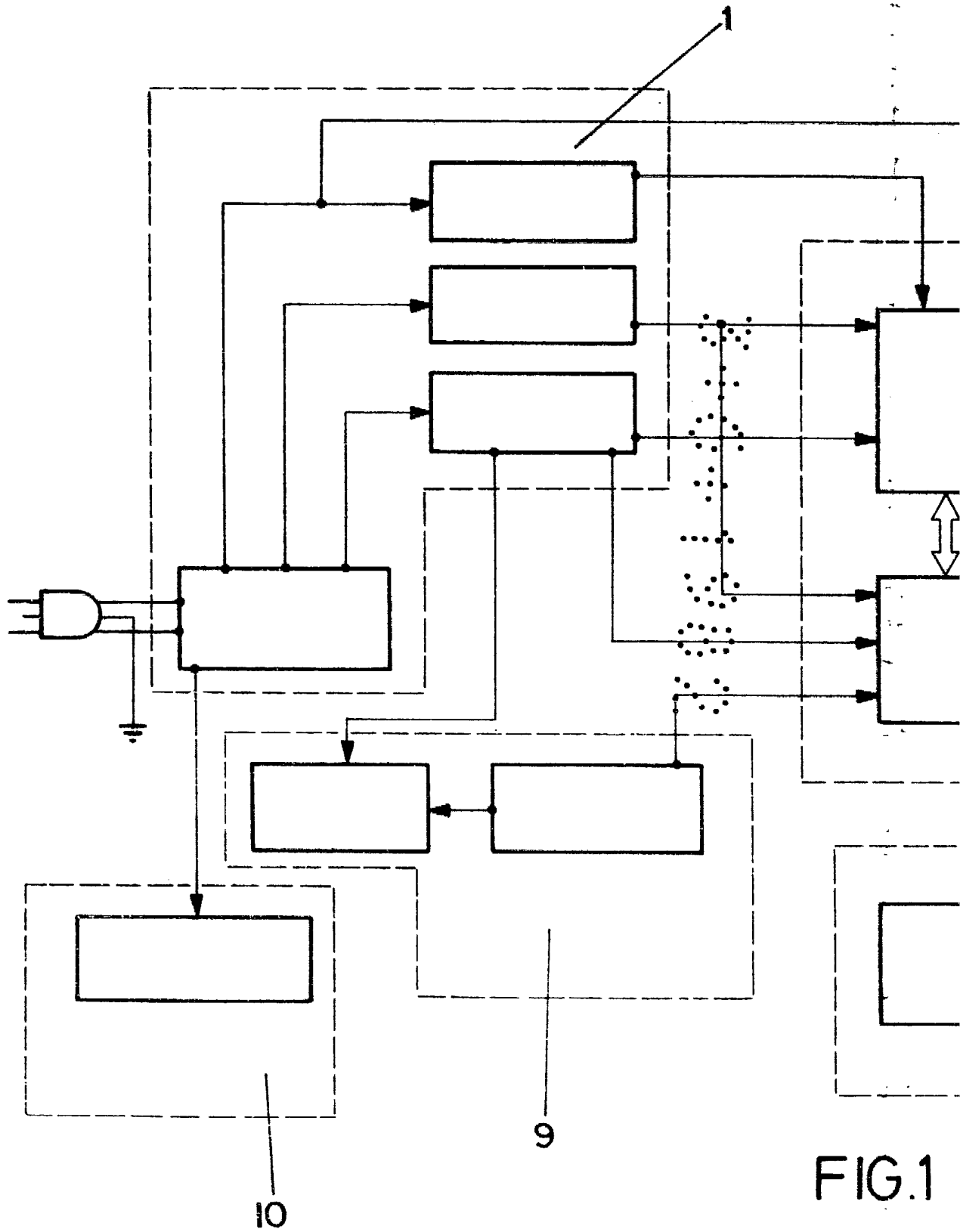


FIG.1

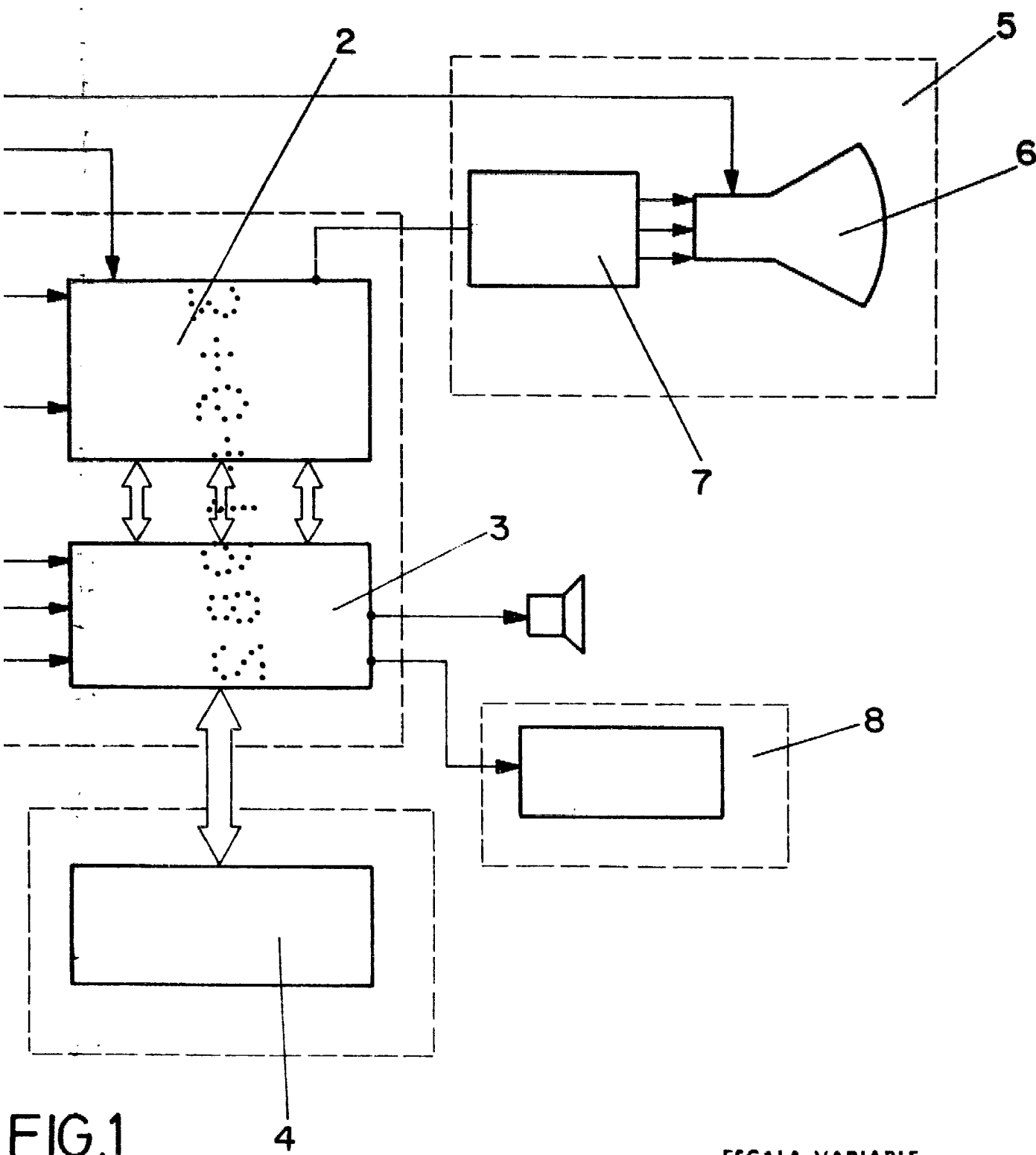


FIG.1

ESCALA VARIABLE

Madrid, 10 de Noviembre de 1981

BERNARDO UNGRIA

P. P.

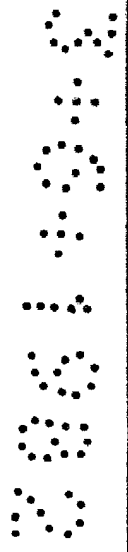
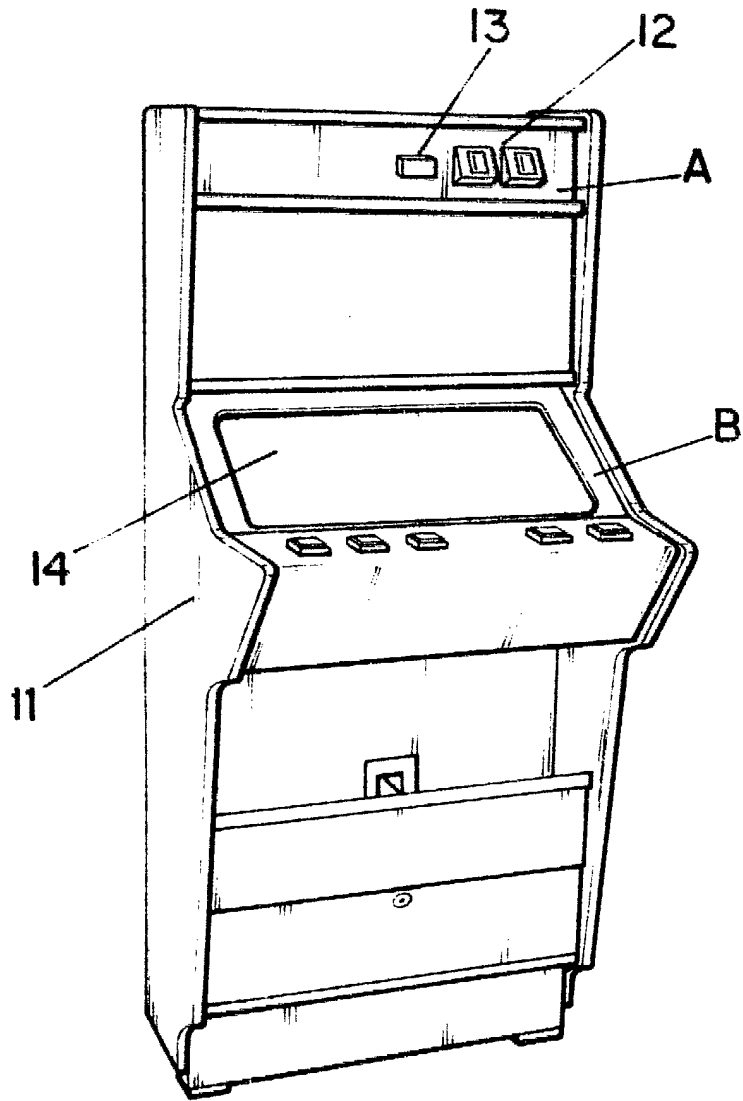


FIG. 2

ESCALA VARIABLE

Madrid, de de 19

BERNARDO UNGRIA

P. P.

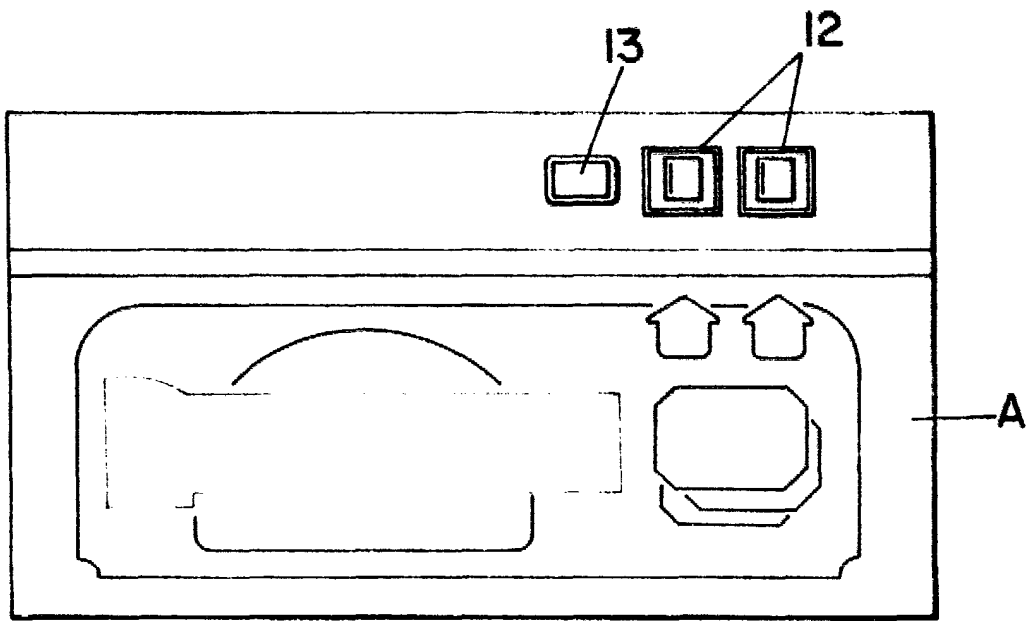


FIG. 3

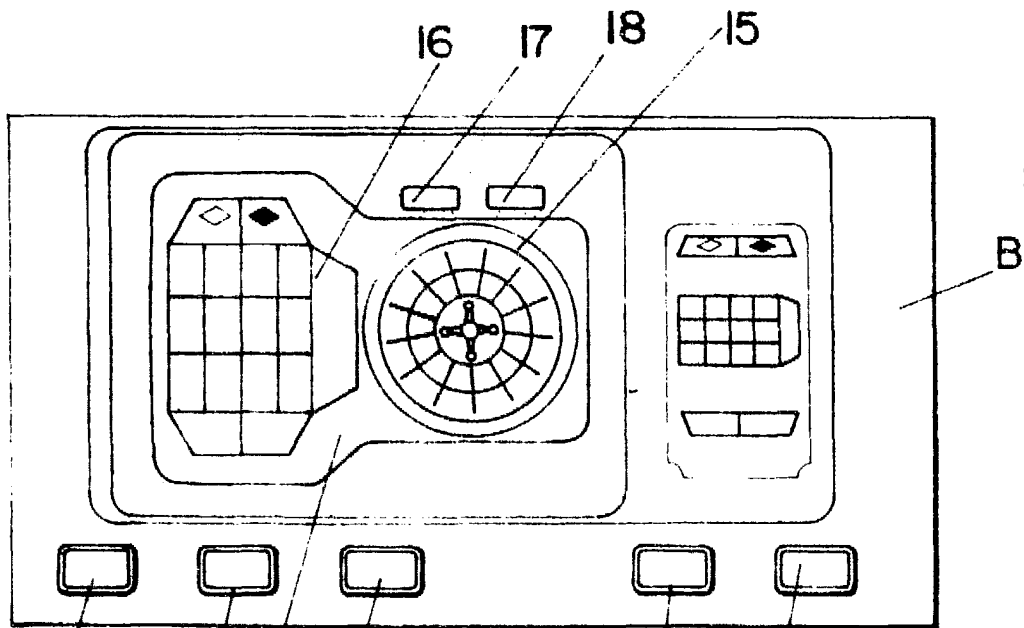


FIG. 4

ESCALA VARIABLE

Madrid, de de 19

BERNARDO UNGRIA

P.P.