



ESPAÑA

ES	11	NUMERO	Y
	31	20 1756	
	22	FECHA DE PRESENTACION	

MODELO DE UTILIDAD

16 MAYO 1982

30	PRIORIDADES:		
31	NUMERO	32	FECHA
		33	PAIS

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			Int. Cl. 3 G07 17/34

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	MAQUINA DE JUEGOS DE SALON, CON PREMIOS, PERFECCIONADA.

71	SOLICITANTE (S)
	AUTOMAVE S.A., de nacionalidad española

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Sierra de Guadarrama nº 29 Poligono Industrial II Nave 2 TORREJON DE ARDOZ Madrid

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)
	La propia entidad solicitante

74	REPRESENTANTE
	DA MARIA ANTONIA NARANJO MARCOS, P. de la Habana 200 MADRID

-2-

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a una máquina de juegos de salón, perfeccionada, del tipo de las que hacen entrega de premios, mediante introducción de moneda o ficha.

5 La máquina según la invención ofrece una novedad en cuanto a la disposición de los elementos que la integran y ofrece diversidad de ventajas, sobre otros tipos de máquinas destinadas a finalidades más o menos similares, de orden convencional, de las existentes en el mercado; ventajas éstas que se desprenderán de la lectura de la presente memoria, para cuya mejor comprensión se acompañan los dibujos adjuntos, que muestran un ejemplo de realización, no limitativo, de los varios que caben dentro del marco general de la invención sin que el mismo se altere. En tales dibujos:

10 La fig. 1 es una vista frontal de la máquina según la invención.

15 La fig. 2 es una vista esquemática de su interior.

La fig. 3 es un esquema de la denominada "placa de mando tipo hopper".

La fig. 4 es un esquema del cableado general de la máquina.

La fig. 5 es un esquema de la placa denominada "CPU".

20 De conformidad con la invención referida a los dibujos adjuntos, la máquina consta de una caja que aloja su mecanismo y que por su parte frontal presenta un pulsador de paro (1) del proyector derecho, de los tres que dispone el ejemplo que describimos; otro pulsador análogo (2) para el proyector central y otro similar (3) para el proyector izquierdo. Dichos proyectores se referencian respectivamente en el dibujo con (7-6-5) y se hallan situados hacia la parte superior del frontis de la máquina; en la parte superior de la misma, y hacia un costado se dispone el dispositivo (8) de entrada de monedas y el pulsador (9) de devolución de las mismas.

30 Encima de los citados pulsadores se dispone un transparen-

35

Al lado opuesto al de los pulsadores, en el mismo frontis, la máquina dispone de una transparencia de "fuera de servicio" y bajo la misma, la transparencia de "prohibido menores" (refs. 10 y 11 del dibujo) disponiendo también de otra transparencia (13) de la tabla de premios, y, adicionalmente el pulsador (12) de arranque de jugada, y en la parte inferior va provista de una bandeja (14) de devolución de monedas.

40

Como se aprecia en la fig. 2, en la parte inferior de la máquina va el cajón de monedas (15); en el interior de la caja de la máquina va una reactancia (15), y se dispone de un transformador de alimentación (17).

45

Dispone asimismo la máquina de un devolvedor (18) de rotor; en la puerta posterior de la máquina va fijada la placa "C.I" (19); en la parte superior va dispuesto un contador (20) de entrada de monedas y otro contador (21) de salida de las mismas; asimismo y hacia esta parte superior de la máquina, en comunicación con el dispositivo de admisión (8) de monedas, va el aparato monedero (24); se dispone, igualmente, de una rampa (26) de devolución de monedas que comunica con el cajón y más exactamente, con la bandeja (14) de devolución de las mismas, disponiéndose adyacente a dicha rampa un tubo rebosadero (27). Dispone la máquina en su interior, de una placa de soporte (23) y de un interruptor de falta (22). Hacia la parte baja donde se alojan estos dispositivos, la máquina va dotada de un altavoz (28); en esta fig. 2 los proyectores que se han individualizado en la fig. 1 con las referencias (5.6.7) se reseñan en general con (25).

50

55

60

Evidentemente todos estos órganos llevan sus correspondientes conexiones eléctricas y mecánicas, para su normal funcionamiento.

En el esquema de la fig. 4 se señalan: el transformador (T) el monedero (M) el dispositivo de falta (F), el dispositivo de puesta en marcha o arranque (S), los de paro (ST) y los tres

65

proyectoros ya antes citados que aquí se señalan bajo las referencias(P-1, P2 y P-3); el filtro se señala con (F) .

70

En general, la máquina cuenta con un transformador de alimentación, el filtro de red, el sistema proyector de imágenes triple, el devolvedor de monedas; los totalizadores electromecánicos; el altavoz; la tarjeta de mando del devolvedor; el monedero; los pulsadores de luz; un sistema de iluminación permanente combinado fluorescente-incandescente; y una tarjeta de control basada en un microprocesador.

75

Todo el conjunto va montado en el interior de la caja o mueble ya antes mencionada, metálica y de forma prismática, accesible mediante dos puertas, una anterior en la cual van montados fijos todos los mandos e indicadores de la máquina, y que tiene una forma adecuadamente saliente (ver fig. 2) para mejorar la visibilidad en su manejo por parte del jugador; la puerta posterior es plana y tiene por finalidad el acceso al interior de la máquina.

80

En cuanto a su funcionamiento, en términos generales, es como sigue:Al encender la máquina por primera vez se enciende el indicador de "fuera de servicio" bloqueándose, además. la entrada de monedas; el microprocesador inicia una serie de comprobaciones internas; una vez terminadas éstas, el microprocesador bloquea el monedero, se apaga la luz de "fuera de servicio" wncendiendo los proyectoros e indica mediante cuatro tonos que la máquina se halla en condiciones de jugar.

85

Si transcurrido cierto número de segundos no se ha jugado, de forma automática comienza un barrido proyectándose en los proyectoros las figuras en secuencia y en el mismo orden en que se hallan valoradas, de mayor a menor valor.

90

Si transcurren 30 minutos son que se produzca una jugada la máquina no pasará la secuencia, e interpretará una melodía de reclamo. Este funcionamiento se irá repitiendo indefinidamente

95

hasta que se introduzca una moneda.

100 Al introducir la moneda, el aparato monedero indica, median
 te una señal eléctrica al microprocesador; detectada por este di-
 cha entrada, genera un tono indicativo y comienza la jugada, lo
 105 cual queda reflejado por el parpadeo de la luz verde marcada con
 la palabra "start". Durante el tiempo que dura este parpadeo to-
 da moneda que se introduzca por el monedero será devuelta por el
 dispositivo de devolución y no es contabilizada en los totaliza-
 110 dores. Durante este tiempo, el microprocesador se hallará a la es-
 pera de que sea actuado el pulsador; cuando el jugador lo accione
 el microprocesador comienza la jugada. La primera acción es dejar
 permanentemente encendida la luz de la lamparita y simultáneamen-
 te comienzan a presentarse las figuras en rápida sucesión en los
 115 proyectores; además, el microprocesador envía un impulso de ten-
 ción en el totalizador de monedas introducidas, es decir, a este.
 Cada proyector puede ser parado individualmente mediante el pulsa-
 dor (de color rojo) marcado con la palabra "stop", situado en su
 vertical.

115 Mientras las figuras se hallan rotando el microprocesador
 genera una melodía musical que simula una carraca, para dar la
 sensación de giro. También durante este tiempo los indicadores
 rojos permanecen parpadeando. El microprocesador va muestreando
 las entradas de señal hasta detectar un interruptor de "stop" ce-
 120 rrado. En tal momento el proyector correspondiente bloquea la fi-
 gura que se hallase presentada, el microprocesador genera un tono
 indicativo y deja permanentemente encendido el pulsador apretado
 hasta que finalice la jugada. Si no se hace uso de los pulsadores
 de "stop" antes de pasados dos segundos, el microprocesador ini-
 125 cia una secuencia de parada automática, parando primero el pro-
 yector de la izquierda, a continuación el central, y por último
 el de la derecha. Cada parada va acompañada de su correspondiente
 tono indicativo generado por el microprocesador.

130

Una vez parados los tres proyectores ya sea manualmente por el jugador, o automáticamente, si la combinación resultante es una de las premiadas, el microprocesador genera una melodía musical diferente para cada figura y una vez finalizada la interpretación de ésta el microprocesador pone en marcha el motor del dispositivo devolvedor que empezará a expulsar monedas por la rampa

135

de salida y de allí, a la bandeja de recogida, accesible desde el exterior. Cada moneda, al salir, acciona un microinterruptor que está siendo muestreado por el microprocesador. Durante este tiempo se está generando una melodía indicativa. En el caso de que el premio sea un premio especial, la combinación se repite durante

140

cinco jugadas consecutivas; en las cuatro primeras, la melodía será idéntica y será la primera parte del tema a tocar; en la última jugada la melodía es distinta y corresponde a la segunda parte del tema. Los temas elegidos son fácilmente reconocibles ya que corresponden a canciones populares de gran difusión.

145

Cada vez que se actúa el microinterruptor del devolvedor de monedas el microprocesador envía un impulso a un totalizador de monedas devueltas. Cuando el microprocesador ha contado las monedas correspondientes al premio, da orden de parada del motor del devolvedor y deja de generar la melodía indicativa.

150

Si estando el motor del devolvedor en marcha pasa un lapso de tiempo suficientemente largo sin que haya salido una moneda, el microprocesador interpretará que el devolvedor se halla sin dinero y en este caso, dará orden de parar el motor, encenderá la lámpara de "fuera de servicio" y bloqueará al monedero. Cuando esto

155

ocurra, la máquina no puede ser usada. Para volverla a poner en servicio es necesario desconectarla de la red, llenar el devolvedor con monedas, conectar de nuevo la máquina a la red, y realizar un cortocircuito entre las dos superficies rectangulares estañadas que no hayan sido cubiertas por la mascarilla protectora (de color

160

destacado por círculo verde). Una vez...

165

el microprocesador da orden de ponerse en marcha al mecanismo de-
 volvedor para entregar las monedas que faltaban para completar
 el total del premio, quedando la máquina preparada para nuevas
 jugadas; ello es posible ya que el microprocesador va dotado de
 una memoria tipo R A M no volátil, con baterías que se recargan
 durante el funcionamiento normal del sistema. Con esta memoria
 no volátil, el microprocesador puede congelar la realización de
 la jugada cada vez que falle la red, reanudándola en el mismo lu-
 gar en que fué congelada cuando la tensión de red vuelva a tener
 su valor normal.

170

La máquina va dotada de un sistema de falta que acciona y
 realiza un reset general del microprocesador si se golpea o agi-
 ta la máquina.

175

La tarjeta va dotada de 4 microinterruptores que permiten
 la preselección del tanto por ciento de devolución de monedas.

180

La tabla de premios podrá ser cualquiera que se considere
 adecuada y podrá ser función del lugar en que se instale la má-
 quina objeto de esta invención, dentro de la más amplia gama y,
 prácticamente, sin limitaciones, tal y como pueda resultar más
 conveniente.

185

Finalmente, tras lo descrito sólo resta señalar que en la
 presente invención cabrán cuantas variantes de realización como
 sean posibles, sin que se altere la esencia general de la misma,
 pudiéndose fabricar su objeto en toda clase de formas, tamaños
 y materiales que resulten apropiados, sin limitación.

NOTA: Descrito suficientemente lo que antecede sólo resta señalar que lo que se declara propio, nuevo y útil del solicitante, es lo contenido en las siguientes:

REIVINDICACIONES

190

1 - Máquina de juegos de salón, con premios, perfeccionada, caracterizada por el hecho de disponer de una caja en la que se aloja el mecanismo, y que en su parte frontal presenta un pulsador de paro del proyecto derecho de que consta la máquina; otro pulsador análogo, para el proyector central, y otro similar para el proyector izquierdo, de los tres proyectores de que va dotada la máquina, donde salen representadas diversas imágenes en rápida sucesión, de manera que cuando el jugador accione el correspondiente pulsador de puesta en marcha, un microprocesador de que consta la máquina, actúe de manera que comience la jugada; y cada proyector puede ser parado individualmente accionando un pulsador de paro.

195

200

205

2 - Máquina, según reivindicación 1ª caracterizada porque dichos proyectores se hallan situados en el frontis de la máquina hacia su parte superior, y los tres pulsadores se hallan situados más abajo y alineados con los mismos.

210

3 - Máquina, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizada porque en la parte superior de la máquina, y hacia un costado, se dispone el dispositivo de admisión de monedas o fichas, y un pulsador de devolución de las mismas.

215

4 - Máquina, según reivindicaciones 1, 2 y 3 caracterizada porque encima de los tres pulsadores antes citados, y debajo de los proyectores, instalado, se dispone un transparente.

5 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 4 caracterizada porque en el mismo frontis de la máquina, y al lado opuesto de los citados pulsadores, dicha máquina dispone de un transparente

220 6 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 5 caracterizada porque en el frontis de la misma va otro transparente indicador de la tabla de premios, llevando asimismo, un pulsador de arranque de jugada; llevando en la parte inferior una bandeja para devolución de monedas.

225 7 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 6 caracterizada porque en el interior de la caja de la misma se aloja, en su parte baja, el cajón de monedas; yendo alojado asimismo en el interior de la citada caja un transformador de alimentación, una reactancia y un dispositivo microprocesador destinado al accionamiento de los elementos correspondientes, de la citada máquina.

230 8 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 7 caracterizada porque la misma dispone de un devolvedor de rotor y en la parte posterior, en la puerta de acceso al interior de la misma, va fijada una placa tipo C.I..

235 9 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 8 caracterizada porque en su parte superior va dispuesto un contador de entrada de monedas y otro contador de salida de las mismas; y asimismo, hacia esta parte superior del interior de la máquina, y en comunicación con el dispositivo de admisión, va colocado un aparato monedero, disponiéndose, igualmente, de una rampa de devolución de monedas que comunica con la bandeja de devolución de las mismas, disponiéndose adyacente a dicha rampa un tubo rebosadero.

240 10 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 9 caracterizada porque dispone en su interior de una placa de soporte; disponiendo asimismo de un interruptor de "falta".

245 11 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 10 caracterizada porque hacia la parte inferior, dentro de la caja de la misma, va acoplado un altavoz.

12 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 11 caracterizada por disponer de un transformador de alimentación, un filtro de red,

250

lución de monedas, los totalizadores electromecánicos, un altavoz, una tarjeta de mando del devolvedor de monedas, el aparato monedero, los pulsadores de luz, un dispositivo de iluminación permanente combinado fluorescente-incandescente, y una tarjeta de control basada en un microprocesador.

255

13 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 12 caracterizada porque todo el conjunto de su mecanismo va montado en el interior de la caja o mueble de la misma, ya antes mencionado, preferentemente metálico y de forma prismática, accesible mediante dos puertas, una delantera, en la que van dispuestos fijos todos sus mandos e indicadores y que tiene una forma adecuadamente saliente para mejorar la visibilidad en el manejo por parte del jugador; y otra puerta de acceso, posterior, plana, a fin de poder observar y manipular el mecanismo cuando se precise.

260

14 - MAQUINA DE JUEGOS DE SALON, CON PREMIOS, PERFECTOANA.

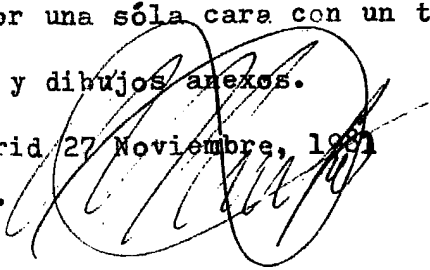
- - - - -

265

todo según se describe en la presente Memoria que consta de diez hojas foliadas y escritas por una sola cara con un total de doscientas sesenta y seis líneas y dibujos anexos.

Madrid, 27 Noviembre, 1981

p.a.



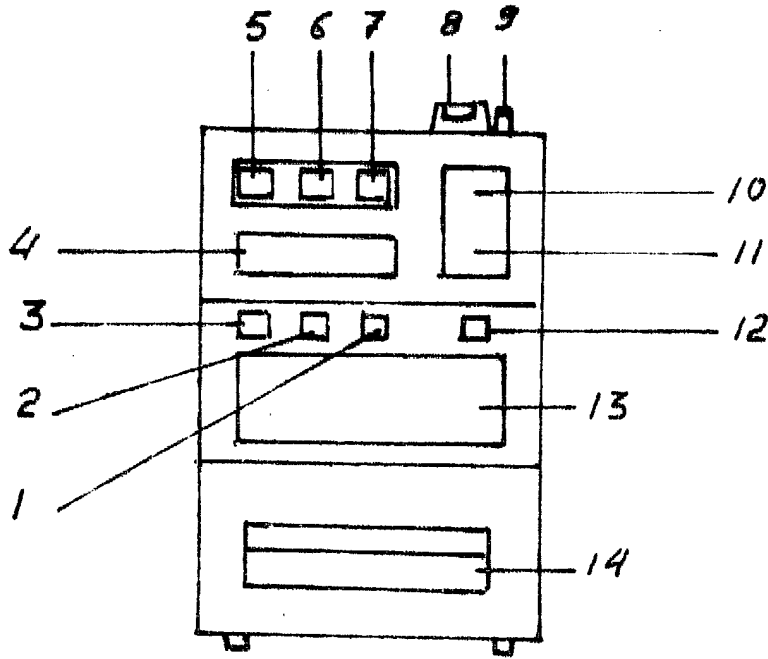


Fig. 1

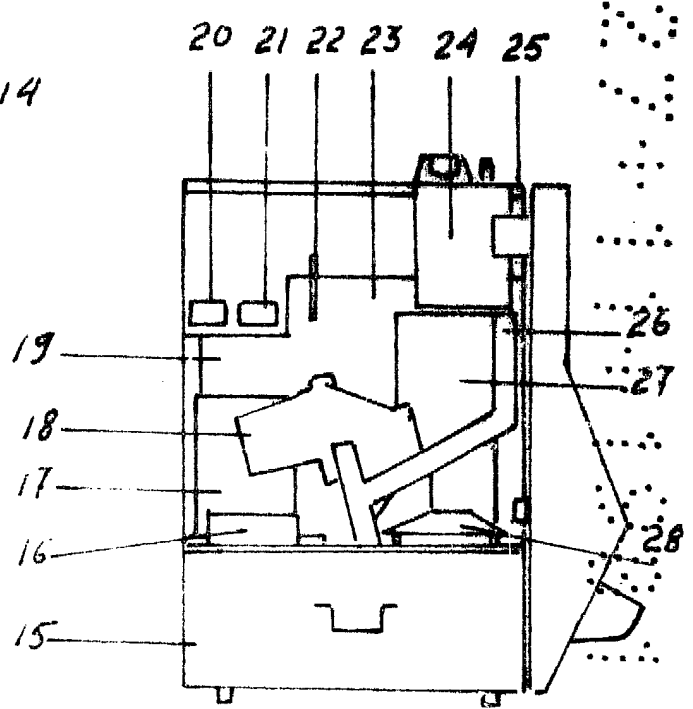


Fig. 2

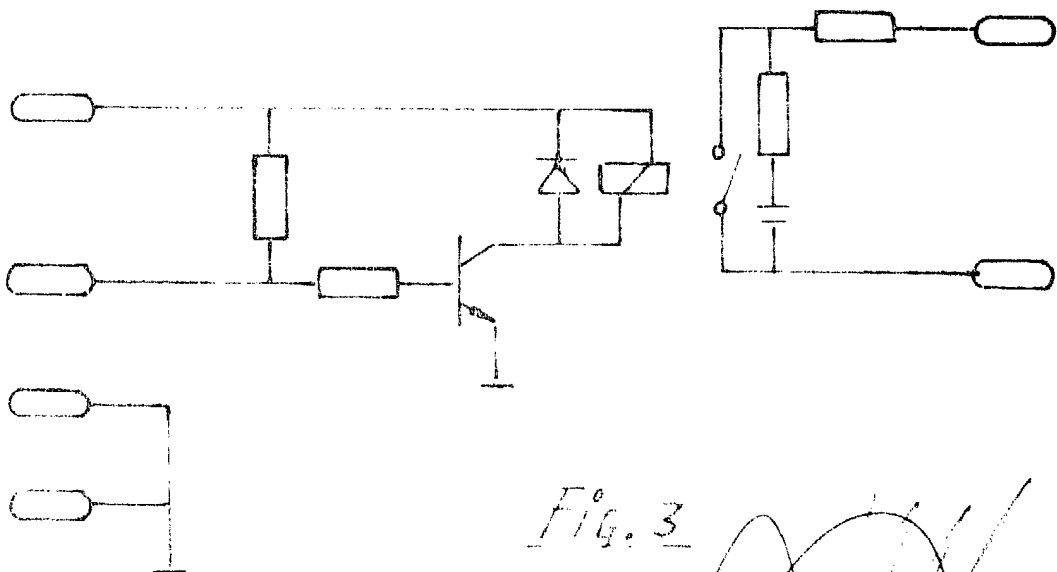
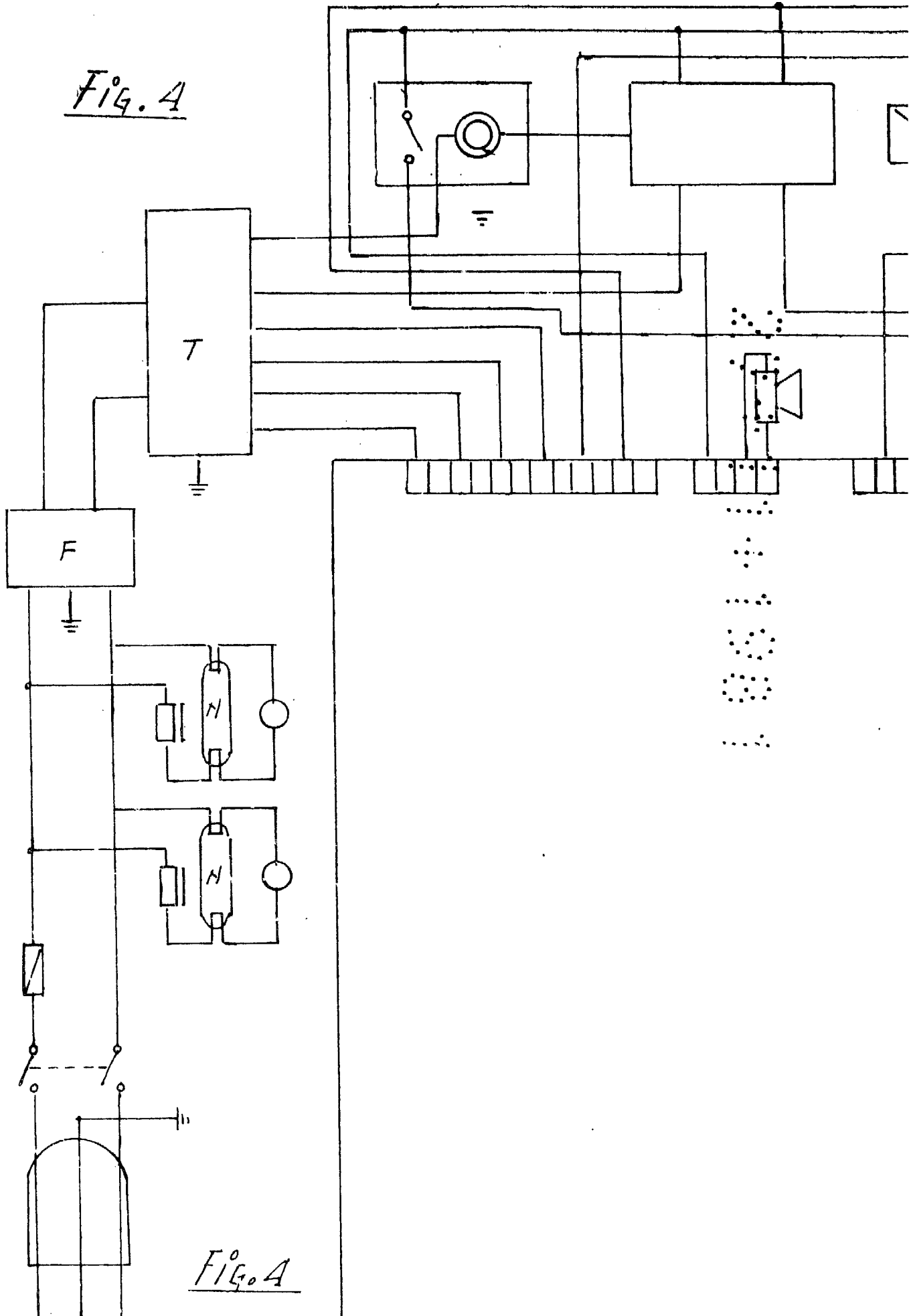
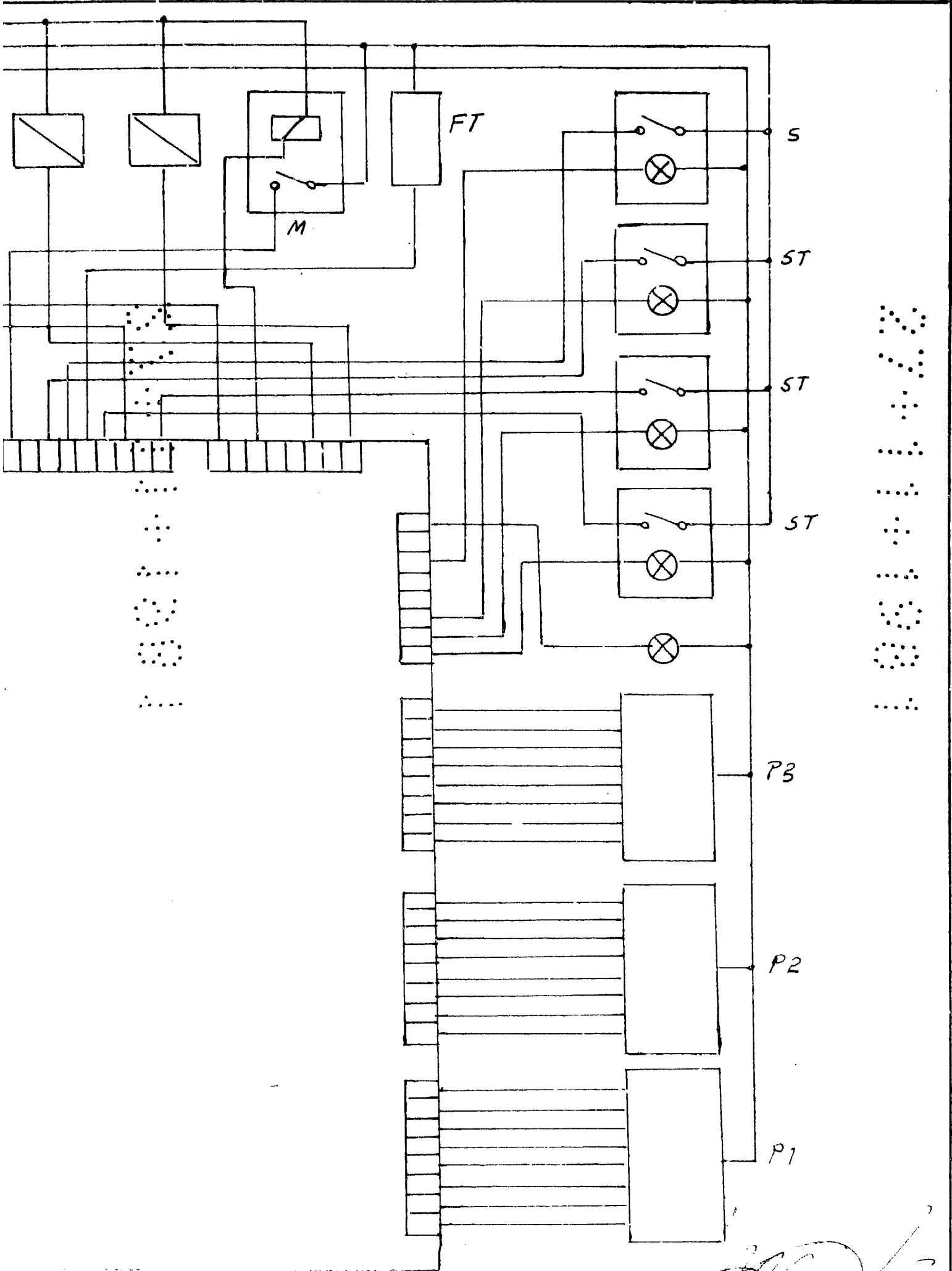
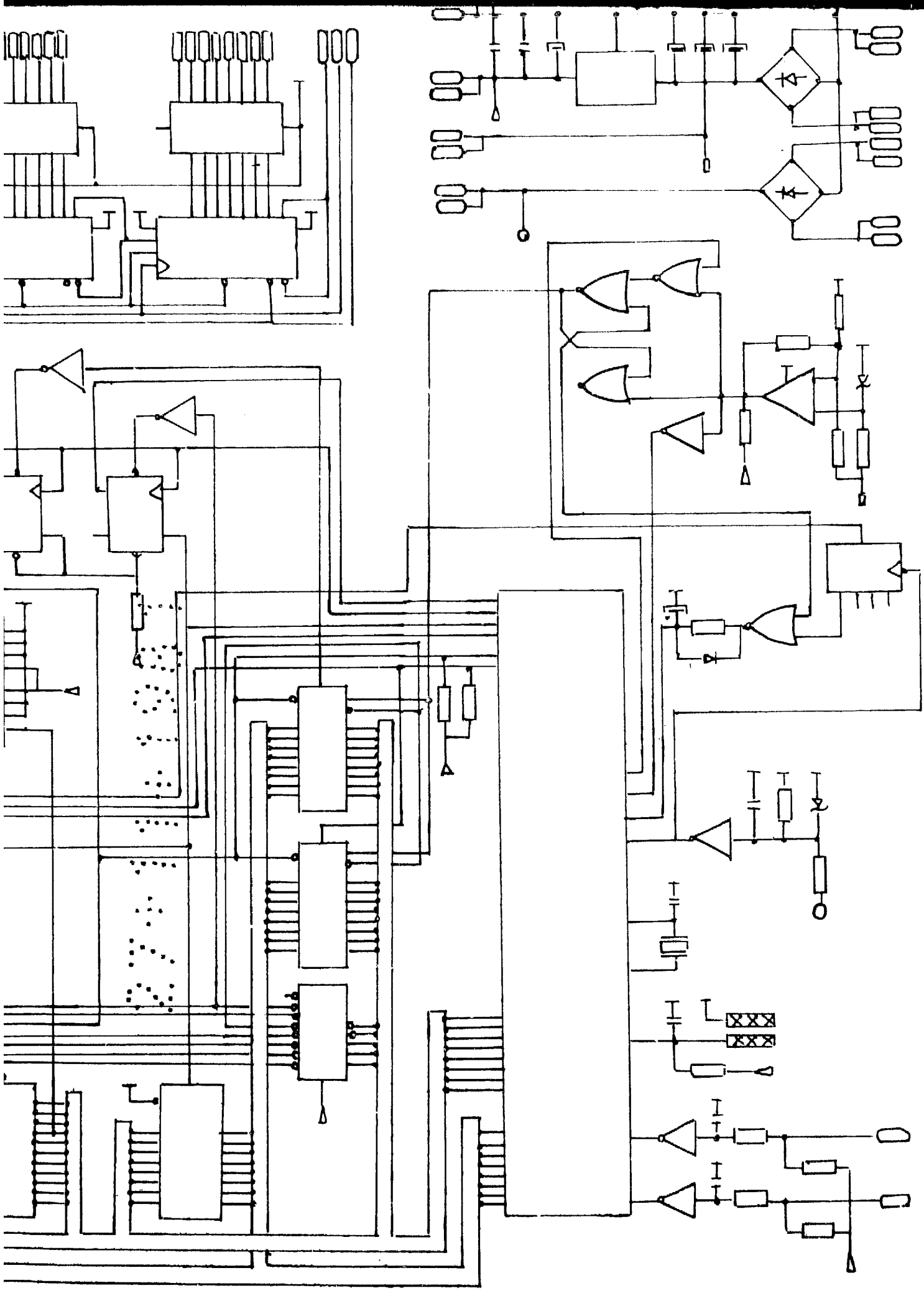


Fig. 3

Fig. 4







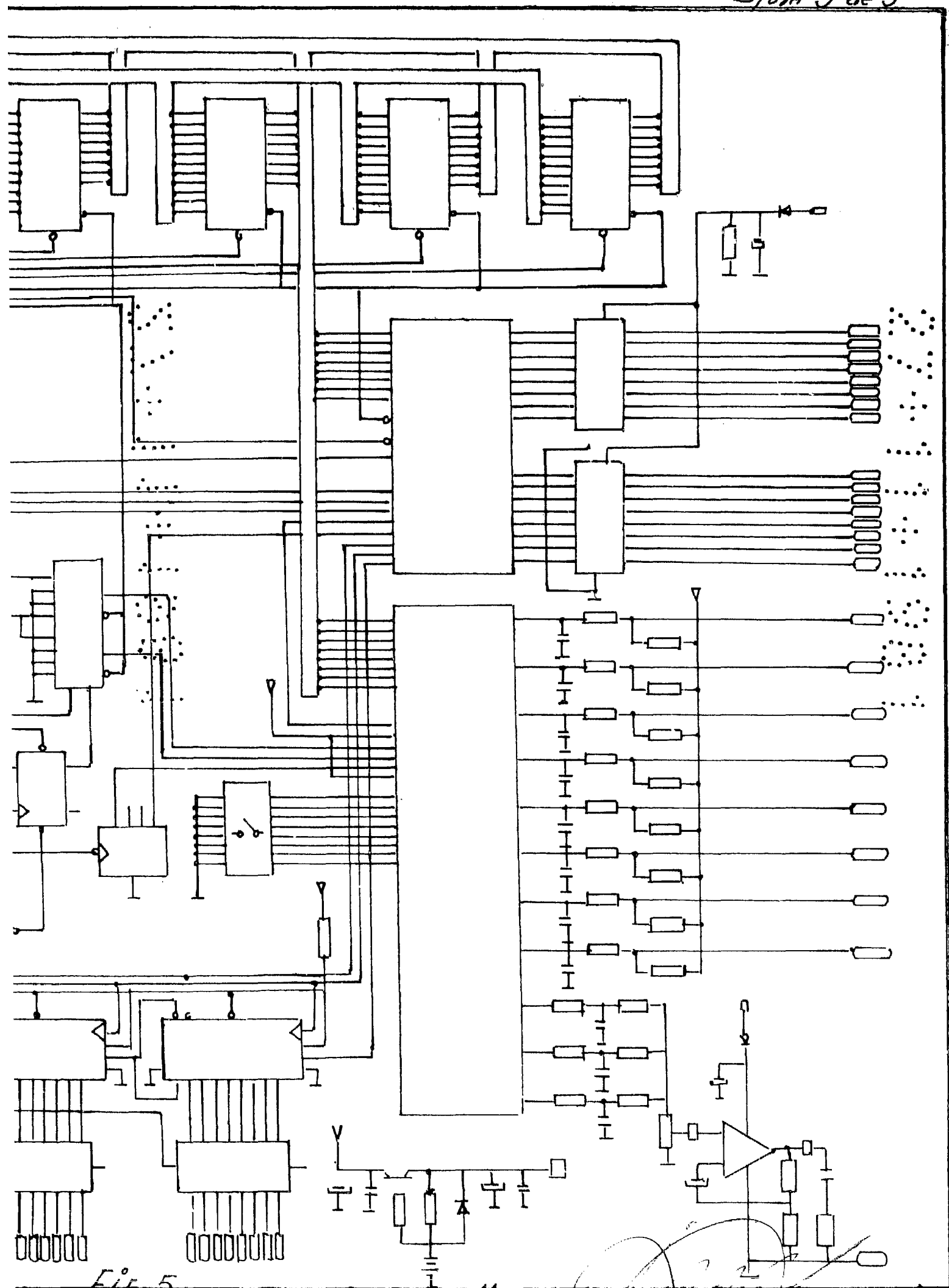


Fig. 5