



ESPAÑA

ES

11

21

22

NUMERO

261.927

FECHA DE PRESENTACION

9-12-1981

Y

MODELO DE UTILIDAD

16 JUN. 1982

<p>30 PRIORIDADES: 31 NUMERO</p>	<p>32 FECHA</p>	<p>33 PAIS</p>
--------------------------------------	-----------------	----------------

<p>47 FECHA DE PUBLICIDAD</p>	<p>51 CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F17/32</p>
-------------------------------	---

64 TITULO DE LA INVENCIÓN

MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO

71 SOLICITANTE (S)

INDUSTRIA ELECTROMECANICA DE RECREATIVOS, S.A., INDER, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

C/Felipe Asenjo, 1 - Polígono Industrial Cobo Calleja - FUENLABRADA (MADRID)

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y POMBO

El presente Modelo de Utilidad se refiere a una máquina recreativa con premio, del tipo de las constituidas por un panel frontal y un panel superior donde aparecen una serie de figuras que cooperan en el juego y cuyas figuras se encienden al ser excitadas desde la unidad central, tal como, un microprocesador, todo ello cuando inicialmente se han introducido en la máquina la o las monedas necesarias para el juego.

La unidad central analiza la información entrante por los contactos y elabora unas salidas que establecen el estado de las luces, el contenido de los proyectores y la activación de las bobinas y los musicales en los instantes adecuados.

La unidad central está compuesta por los siguientes elementos:

El microprocesador: es el cerebro del sistema, y ejecuta todas las operaciones que determina el programa general del funcionamiento de la máquina.

Memorias: contiene el programa general de funcionamiento y las áreas de datos necesarias para los cálculos del microprocesador.

Periféricos de entrada: proporcionan todas las vías necesarias para la lectura de los diferentes contactos que posee la máquina; como son contactos de monedas, contactos de juego y minicomputadores.

Periféricos de salida: proporcionan los elementos que memorizan las salidas que tienen que estar activas en cada momento (bobinas, luces y sonidos), y los amplificadores que adaptan los niveles de tensión e intensidad de forma que los elementos de salida sean excitados correctamente.

Circuitos de control: general las se

5

10

15

20

25

30

ñales que bajo el ritmo marcado por el microprocesador habilitan los periféricos y las memorias, para poder realizar operaciones de lectura o escritura, sobre ellos, según corresponda.

Acorde con el programa general de funcionamiento, la unidad central realiza una serie de operaciones, cuando la máquina está en contacto de "ESPERA" aguardando la introducción de monedas, y luego todas las áreas del juego cuando la máquina entra en estado de juego, según se describe a continuación.

Al introducir la o las monedas de precio de la jugada, la unidad central cierra los monederos para impedir la entrada de las monedas y se dispone a realizar una jugada. Primero aparecen reflejados unos signos en los proyectores, que se mantienen durante unos instantes hasta que o bien el jugador pulsa el botón de comienzo o bien la máquina automáticamente determina que ha de comenzar la siguiente fase de juego. En esta nueva fase deben de proyectarse diferentes signos sobre los proyectores a una velocidad aproximada de doce signos por segundo.

Esta secuencia de proyecciones de signos es realizada por la unidad central al enviar señales de gobierno sobre los proyectores, que excitan las lámparas de los diferentes signos.

Para conocer bien como se producen estas iluminaciones de signos de premio, ha de conocerse el sistema de funcionamiento de los proyectores el cual se describe a continuación:

Los elementos que componen un proyector son los siguientes:

- a) Varias lámparas de alto brillo dispuestas simétricamente sobre un panel vertical para iluminar cada

uno de los signos de premio.

b) Varias diapositivas diferentes unidas en un sólo film conteniendo cada uno de los signos.

c) Un conjunto de lentes que concentran la luz de cada una de las lámparas sobre la ventana frontal, donde aparecen proyectados los signos de juego.

El sistema de funcionamiento de cada proyector consiste en que al activar una cualquiera de las lámparas, aparece el signo correspondiente proyectado sobre la ventana frontal; repitiendo la activación para las diferentes luces, proyectándose los diferentes signos, y esta secuencia de proyección es la que el jugador puede detener con el o los pulsadores de parada. Dicha secuencia de proyecciones es producida por el subprograma de juego (dentro del programa general de la unidad central).

La unidad central activa cada una de las lámparas de alto brillo de los proyectores, mediante unos periféricos de salida que memorizan el signo a representar sobre el proyector y producen las condiciones de intensidad sobre la lámpara de forma que se vea iluminado el signo correspondiente.

El elemento que memoriza el signo a encender es un "latch" de ocho vías, al cual le presenta el microprocesador de la unidad central, cual es el signo a iluminar y le indica con una señal de control que debe almacenar este dato. Una vez que se ha producido la escritura sobre el periférico de salida y la memorización por parte del "latch" del elemento a encender, éste coloca en su salidas un nivel de tensión que es amplificado por el transistor correspondiente a cada salida.

De cada grupo de transistores sólo se pondrá en conducción el que corresponda al signo que debe aparecer iluminado. Entonces circulará por la lámpara correspondiente

a una intensidad de 0,3 amperios que hará que el signo aparezca proyectado sobre la ventana frontal del proyector. El resto de los transistores del grupo permanecerá en estado de "corte" es decir, impidiendo que a través de ellos circule intensidad. Esto ocasionará que el resto de las lámparas permanezcan apagadas, viéndose sólo un signo proyectado, en cada instante sobre la ventana frontal de cada proyector.

Como la secuencia de proyecciones ha de producirse a una velocidad de doce signos por segundo, y al cabo de un cierto tiempo el microprocesador de la unidad central reactualiza los datos memorizados en los periféricos de salida. Escribe el dato correspondiente al nuevo signo a representar sobre el "latch" correspondiente y activa las señales de control adecuadas para que se produzca correctamente la operación de escritura, al mismo tiempo que se producen estas reactualizaciones, el microprocesador también activa unas señales de sonido que acompañan la secuencia de proyecciones para ambientar el juego.

Una vez detenida la secuencia de proyección de figuras sobre los proyectores, quedan reflejados tres signos sobre los tres proyectores, constituyendo una combinación que puede ser:

- a) Tener premio directo.
- b) Lanzar una nueva fase del juego sobre la figura existente en el panel superior. desencadenando la posibilidad de obtener nuevos premios.
- c) Ser una combinación perdedora, acabando en este instante la partida.

En el caso de haberse obtenido un premio, la unidad central mediante los devolvedores de monedas dispuestos para tal fin sobre la máquina, abona al jugador directa-

mente la cantidad del premio, dicha cantidad está acorde con los signos reflejados en los proyectores según la tabla de ganancias que aparece en el panel frontal de la máquina.

5 No obstante, y en cualquier caso, los signos que aparecen sobre los proyectores son mantenidos inalterados por la unidad central hasta que se introduzca una nueva moneda y haya de comenzarse una nueva partida, así se asegura que el jugador puede comprobar la combinación resultado de su jugada.

10 De acuerdo con la invención, la máquina recreativa con premios se caracteriza porque cuando en uno de los paneles y durante el juego se ha conseguido una combinación concreta de signos de premio, bien al pulsar los botones de juego o bien en forma automática al pasar un cierto tiempo, entra en funcionamiento una señal luminosa que se desplaza o aparece secuencialmente en una figura dispuesta sobre el mismo u otro panel de la máquina, de manera, que cuando la señal se para en una zona correspondiente o no de la figura y que tiene relación con la combinación aparecida en principio, bien se obtiene un premio en forma inmediata o bien se consigue una acumulación de signos de premio que puede ser suficiente para conseguir un premio adicional que no guarda relación con el premio directo que se haya podido conseguir en el otro panel.

15 Al aparecer la combinación en el panel correspondiente, entra en funcionamiento un programa de la unidad central que excita la señal luminosa de la figura haciendo que se desplace en forma secuencial y seleccionando al fin un signo de premio o no relacionado a su vez con la combinación, de acuerdo con este resultado realiza la unidad central la concesión del premio en forma inmediata o acumulación correspondiente.

30 Para un mayor entendimiento de la in

vención, a continuación se refiere un ejemplo práctico de realización de la misma, siendo dicho ejemplo meramente enunciativo y en ningún caso limitativo de la invención, todo ello con referencia a los dibujos adjuntos, en los que:

5 La figura 1 muestra una vista esquemática en alzado posterior de la máquina objeto de la invención.

La figura 2 muestra una vista en perspectiva seccionada del proyector que incluye la invención.

10 La máquina 1, que se aprecia en la figura 1, presenta la unidad central 2 y los proyectores 3.

15 Cada uno de los proyectores 3 están constituidos por un cuerpo prismático 4 en el que por uno de sus extremos aparecen las lámparas de alto brillo 5 que iluminan a unas diapositivas 6 interiores entre las cuales y una ventana frontal 7 del proyector aparecen un conjunto de lentes 8 que concentran la luz de cada una de las lámparas sobre la ventana frontal donde aparecen proyectados los signos de juego, no representados.

20 Las secuencias de proyecciones son producidas por el subprograma de juego, no mostrado, y que forma parte del programa general de la unidad central 2.

25 Una característica constructiva de la máquina de la invención consiste en que el panel 9 de la máquina está subdividido en; un panel frontal 10 y un panel superior 11, apareciendo en este último, por ejemplo, una ruleta 12 que coopera directamente en el juego de la máquina.

30 Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Máquina recreativa con premio,
del tipo de las constituidas por un panel frontal y un panel supe
rior donde aparecen una serie de figuras que cooperan en el juego
5 y cuyas figuras se encienden al ser excitadas desde la unidad cen
tral, tal como, microcomputador, todo ello cuando inicialmente se
han introducido en la máquina la o las monedas necesarias para el
juego, caracterizada porque cuando en uno de los paneles y duran
te el juego se ha conseguido una combinación concreta de signos
10 de premio, bien al pulsar los botones de juego o bien en forma
automática al pasar un cierto tiempo, entra en funcionamiento una
señal luminosa que se desplaza o aparece secuencialmente en una
figura dispuesta sobre el mismo u otro panel de la máquina, de ma
nera que cuando la señal se para en una zona correspondiente o no
15 de la figura y que tiene relación con la combinación aparecida en
principio bien se obtiene un premio en forma inmediata o bien se
consigue una acumulación de signos de premio que puede ser sufi
ciente para conseguir un premio adicional que no guarda relación
con el premio directo que se haya podido conseguir en el otro pa
nel.
20

2.- Máquina según la reivindicación
1, caracterizada porque al aparecer la combinación en el panel
correspondiente, entra en funcionamiento un programa de la unidad
central que excita la señal luminosa de la figura haciendo que se
25 desplace en forma secuencial y seleccionando al fin un signo de
premio o no relacionado a su vez con la combinación, de acuerdo
con este resultado realiza la unidad central la concesión del pre
mio en forma inmediata o acumulación correspondiente.

3.- Máquina recreativa con premio, to
do ello tal y como queda sustancialmente descrito en la presente
30

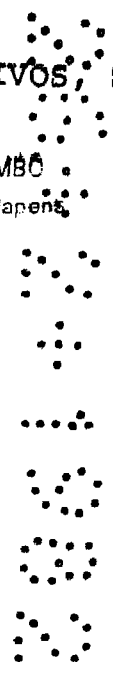
Memoria e ilustrado en los dibujos adjuntos.

Esta Memoria consta de ocho hojas es
critas a máquina por una sola cara.

Madrid,

INDUSTRIA ELECTROMECANICA DE RECREATIVOS, S.A.,
INDER, S.A.

J. M. GOMEZ ACEBO Y POMBO
p. p. José Ignacio Cadenas Zapena



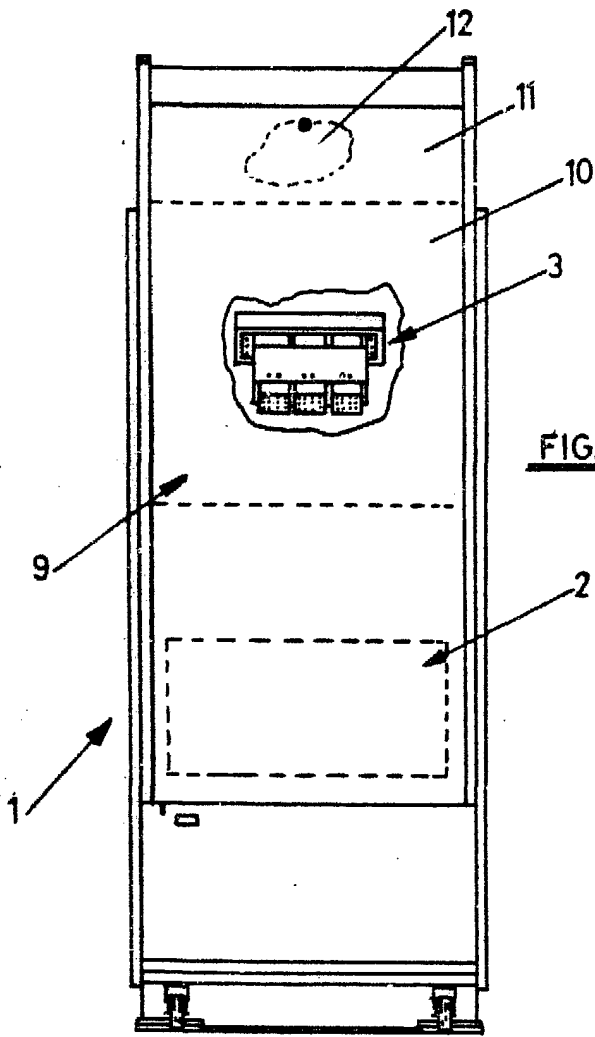


FIG. 1

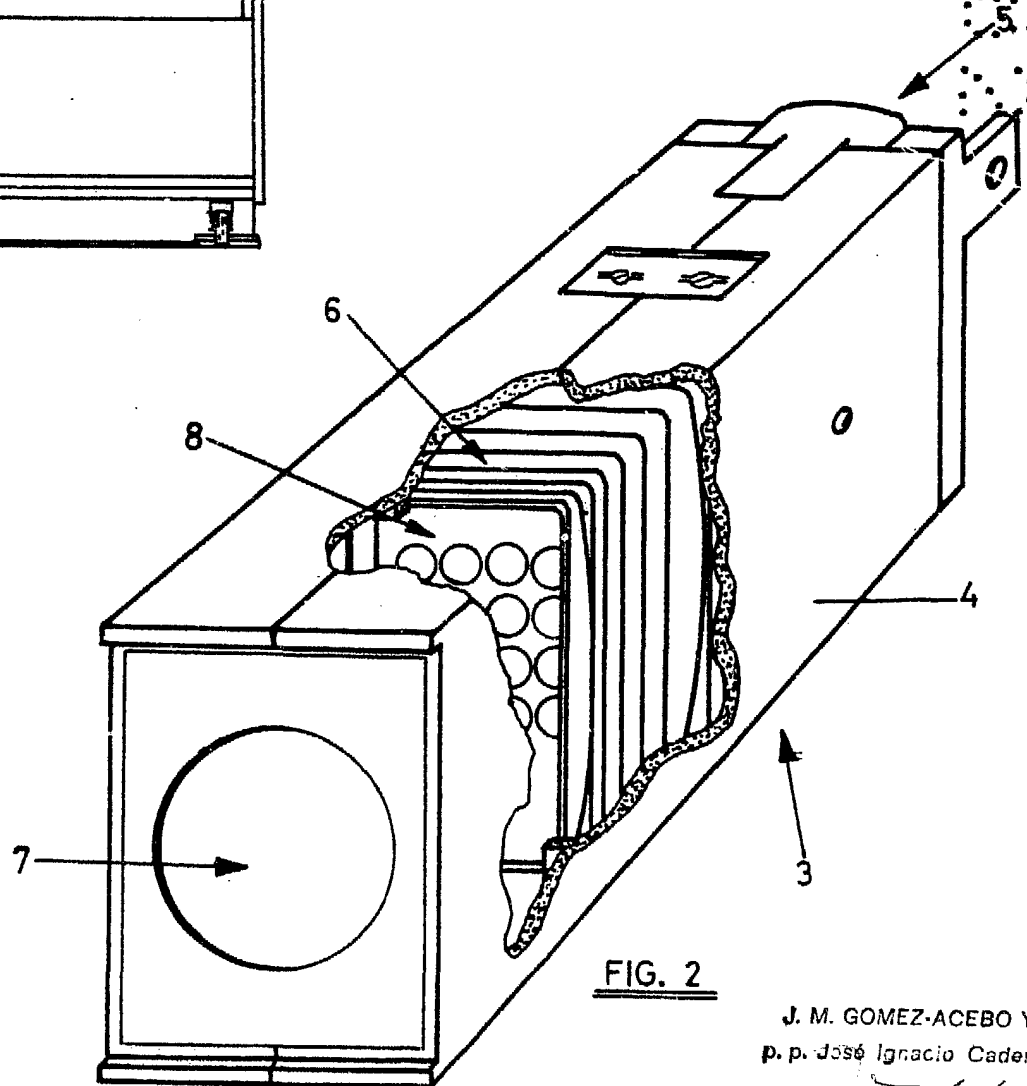


FIG. 2

J. M. GOMEZ-ACEBO Y POMBO
p. p. José Ignacio Cadenas Dalera

ESCALA VARIABLE.