

ES

11
21
22

NUMERO	272003
FECHA DE PRESENTACION	9.3.1982

Y



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1983

50 PRIORIDADES:	52 FECHA	53 PAIS
51 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G. 7F.12/82

54 TITULO DE LA INVENCION

"MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA DE MANDO ELECTRONICO"

71 SOLICITANTE (S)

VIDEOMATIC, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

RABBERA DEL VALLES (Barcelona), Ronda de la Industria, 26-28

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

D. MANUEL DE RAFAEL GARCIA

MEMORIA DESCRIPTIVA

Se refiere el presente modelo de utilidad, a unos perfeccionamientos llevados a cabo en las máquinas recreativas de mando electrónico, aportando sensibles mejoras a dichas máquinas.

Ya son conocidas las máquinas del tipo referido y concretamente el propio solicitante es titular de la Patente de Introducción nº 508.072 relativa a unas mejoras efectuadas en las aludidas máquinas, basándose éstas en la utilización de técnicas digitales mediante circuitos impresos e integrados para la realización de juegos de habilidad en los que interviene la combinación de unas figuras que aparecen en una pantalla formadas por unos "displays" luminosos, los cuales, durante un tiempo preestablecido, experimentan una variación continua, por lo que discurren por la pantalla varias veces durante cada ciclo de funcionamiento todas las figuras existentes.

Los actuales perfeccionamientos van encaminados en primer lugar, a disponer sobre la caja de la máquina una segunda caja que incluye además de la ranura superior de entrada de monedas y el pulsador de devolución de las mismas, una determinada combinación en su cara frontal que forma parte del plan de ganancias pero que resalta el premio máximo que puede dar la máquina, y que es obtenible en los "displays" al igual que cualquier otra combinación premiada.

Asimismo, en la propia cara frontal de dicha
caja va dispuesta otra combinación de figuras que van
iluminándose una a una con carácter acumulativo si se
suceden varias partidas sin premio, y a fijar a voluntad
5 del fabricante, con lo cual cuando se alcanza la ilumi-
nación de la última figura se obtiene también otro
premio, que igualmente forma parte del plan de ganancias.
Está previsto asimismo que cuando se alcance algún
premio se apaguen todas las figuras de tal combinación
10 que estuvieran encendidas.

Estos perfeccionamientos van también encaminados
a la posibilidad de cambiar algunas de las figuras dentro
de una propia jugada, a base de un pulsador de avance
y unos símbolos iluminables situados también en la
15 cara frontal de la caja superior de la máquina. Esta
posibilidad de avance concurre cuando no sale ninguna
combinación premiada y cuando así lo mande la carta
Lógica de juego que controla y gobierna su funcionamiento.

Con el fin de facilitar la explicación se
20 acompaña a la presente memoria descriptiva una hoja de
dibujos en la que se ha representado un caso práctico
de realización, el cual se cita solo a título de ejemplo
no limitativo del alcance del presente modelo de utilidad.

En dicho dibujo :

25 La figura única es una vista en perspectiva
de una máquina recreativa a la que se han incorporado
los presentes perfeccionamientos.

Según tal figura, los perfeccionamientos en

las máquinas recreativas de mando electrónico, objeto del presente modelo comprenden la disposición sobre la caja -1- de la máquina de una segunda caja -2- portadora de la ranura -3- superior de entrada de monedas y el pulsador -4- de devolución de las mismas, debajo de cuya ranura y pulsador se dispone el selector de monedas -3'-, llevando a su vez la caja -1- los mecanismos y circuitos internos de control y mando, así como el cajetín inferior -5-, la carta de premios o plan de ganancias -6-, los "displays" -7- de aparición de las figuras para combinaciones de premios, los pulsadores -8- de paro de los "displays" y el pulsador -9- de puesta en marcha.

Es fundamental en estos perfeccionamientos la presencia de otro pulsador de "avance" -10- de las figuras de los "displays" en combinación con unos símbolos iluminables -11- existentes en la cara frontal de la aludida caja -2-. Dicha novedad de "avance" consiste en que una vez que el jugador haya introducido moneda y haya parado las figuras de los "displays" -7- y solamente en el caso de que no obtenga ninguna combinación premiada, la máquina puede dar la posibilidad del "avance", cuya posibilidad viene gobernada y controlada por la carta lógica de juego.

Si se obtiene la posibilidad del "avance", se encenderán y apagarán consecutivamente de menor a mayor los cinco símbolos -11- anteriormente indicados. El jugador intentará parar el "avance" más elevado, mediante el pulsador de puesta en marcha -9-.

El "avance" consiste en que pueden avanzar las figuras independientemente en cada uno de los "displays" -7- con un número máximo de avances igual al obtenido con el número fijado.

5 El jugador empleará el número de avances que desee dentro de los obtenidos, sin necesidad de agotarlos todos y lógicamente cualquier combinación que se obtenga mediante el "avance" que tenga premio, o sea cualquiera de las que figuran en el plan de ganancias, está
10 dentro del porcentaje de premios del modelo, existiendo la imposibilidad de una duplicidad de combinaciones premiadas.

También afectan a estos perfeccionamientos la presencia en la misma cara frontal de la caja -2-
15 de una combinación -12- separada del resto del plan de ganancias pero que no es independiente de las normales del juego en general. La razón de su situación es puramente comercial y resalta el máximo premio que puede dar la máquina, llamando más de esta manera la
20 atención del jugador. Esta combinación está formada por unas figuras, como cualquiera de todas las demás que componen el plan de ganancias y se obtiene si se logran parar mediante los pulsadores de paro las figuras que la componen, como cualquier otra combinación
25 premiada, y el premio está dentro del porcentaje de premios del modelo.

Por último, en la misma cara frontal de la caja -2-, existe otra combinación -13- de figuras

iluminables, que comprenden cinco figuras (o cuatro
figuras y un "5") encerradas cada una en el símbolo
de la empresa, para ofrecer mayor atractivo comercial a
la máquina, de forma tal que si se suceden una serie
5 de partidas, a fijar a voluntad por el fabricante,
sin premio, se irán iluminando una por una las
figuras que componen la citada combinación. Cuando estén
todas encendidas, se obtendrá un premio y exclusivo
lógicamente dentro del porcentaje de premios de
10 la máquina.

Con la obtención de los premios se apagan
las luces que se hallan encendidas hasta ese momento
de ésta combinación. Así, pues, solamente cuando se
hayan encendido todas y por consiguiente se hayan
15 sucedido el número de partidas fijadas sin premio, se
obtendrá el correspondiente a esta combinación.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede
ser llevada a la práctica en otras formas de realización
que difieran solo en detalle de la indicada únicamente
20 a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente
la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse
esta máquina recreativa perfeccionada de mando
electrónico con los medios y materiales más adecuados
y con los accesorios más convenientes, por quedar
25 todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes
reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5 1.- Máquina recreativa perfeccionada de mando electrónico, del tipo en la que se utilizan técnicas digitales mediante circuitos impresos e integrados, para la realización de juegos de habilidad basados en la combinación de unas figuras que aparecen en una pantalla formada por unos "displays" luminosos, los cuales, durante un tiempo preestablecido, experimentan una variación continua, caracterizada esencialmente por comprender sobre la caja la disposición de una segunda caja que incluye además de la ranura de entrada de monedas, el pulsador de devolución de las mismas y el conducto hacia el selector de monedas, dos combinaciones en su cara frontal que forman parte del plan de ganancias, una de ellas que resalta el premio máximo y es obtenible en los "displays" al igual que cualquier otra combinación, y la otra compuesta por 10 varias figuras que van iluminándose en forma acumulativa si se suceden varias partidas sin premio, y según una secuencia preestablecida, con los que cuando se alcanza la iluminación de la última figura se obtiene el premio fijado, habiéndose previsto que tales figuras se 15 apaguen al llegar al final del ciclo.

25 2.- Máquina recreativa perfeccionada de mando electrónico, según la reivindicación anterior, caracterizada

por la inclusión con gobierno y control desde la carta
lógica de juego, de una posibilidad de avance de las
figuras de los "displays" a fin de poder alcanzar
dentro de la misma jugada una de las combinaciones
5 del plan de ganancias, lo cual concurre cuando no
habiendo salido ninguna combinación premiada, y
mandándolo la carta de juego, se encienden unos símbolos
existentes en la cara frontal de la caja superior de la
máquina que junto con un pulsador de avance situado
10 junto a los pulsadores de paro de las figuras de los
"display", permiten el citado avance de figuras
hasta la posibilidad de alcanzar una combinación
premiada si el número de avances que aparece en los
precitados símbolos así lo permitiese.

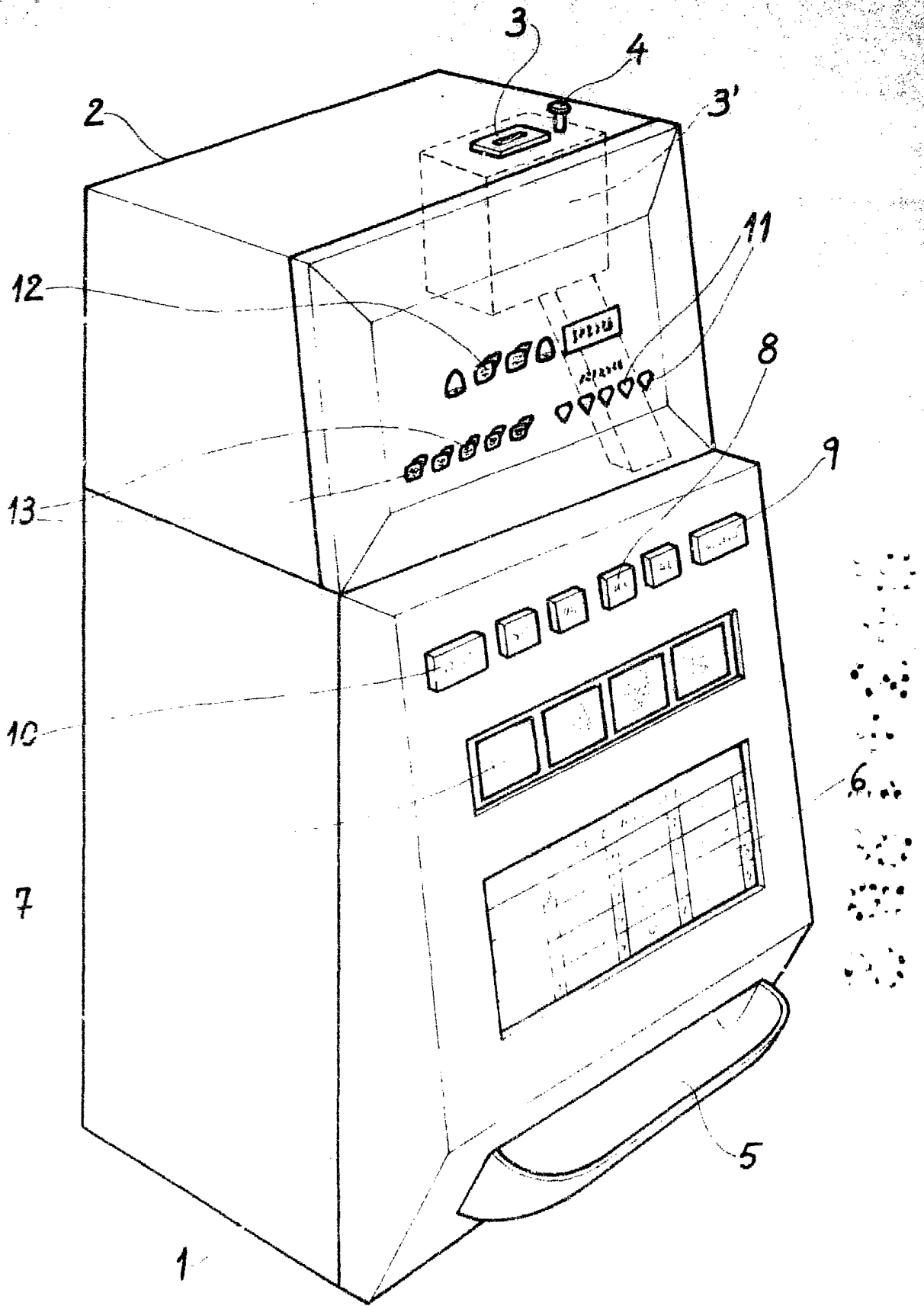
15 3.- MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA DE MANDO
ELECTRONICO.

Consta la presente memoria descriptiva de
ocho hojas mecanografiadas y de una lámina de dibujos.

Madrid, a 9 de Marzo 1982

VIDEOMATIC, S.A.
P.A.

MANUEL DE RAFAEL



- 9 MAR. 1982

Madrid,

MANUEL DE RAFAEL

D. R. *[Signature]*

Escala variable.