

ES

11

NUMERO

274180

12

FECHA DE PRESENTACION

27 JUN 1984

Y



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD 16 DIC 1984

<p>50 PRIORIDADES:</p> <p>51 NUMERO</p>	<p>52 FECHA</p>	<p>53 PAIS</p>
---	-----------------	----------------

<p>47 FECHA DE DEPÓSITO</p>	<p>61 CLASIFICACION INTERNACIONAL</p> <p>G07F9/00</p>
-----------------------------	---

64 TITULO DE LA INVENCIÓN

"DISPOSITIVO PARA INDICACION VISUAL AUXILIAR, SIMULTANEA, DE LAS CONDICIONES DE TRABAJO DE UNA MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO"

71 SOLICITANTE (S)

IMPERAMATIC, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Llorens y Barba, 76-78 - BARCELONA, 25

72 INVENTOR (ES)

D. Luigi Imperatore, el cual ha cedido todos los derechos a la entidad peticionaria.

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

D. PASCUAL CIVANTO CANTO 218-6

El presente modelo de utilidad consiste conforme se desprende de su enunciado, en un dispositivo de nuevas características preparado para ser instalado en una máquina recreativa con premio, ofreciendo una indicación visual auxiliar, simultánea, de las condiciones de trabajo de dicha máquina, lo que supone por un lado un enriquecimiento adicional del conjunto de los elementos visuales-auditivos asociados convencionalmente con este tipo de máquinas, junto a una utilidad, por dar además al jugador una ayuda, que le permita obtener un premio seguro, en determinadas circunstancias, donde la máquina adopta un estado tal que posibilita la continuación de una o mas jugadas de aproximación o tanteo, para tratar de obtener un premio, situación que en la actualidad queda regida por el azar.

La aplicación de este dispositivo introduce por lo tanto, como se verá en el texto que sigue, una variante nueva en las condiciones de juego de las máquinas recreativas ya existentes, siendo éstas en especial del tipo que comprenden un dispositivo receptor de las monedas que provoca la puesta punto para el inicio de la partida, un pulsador para accionamiento, un segundo de paro y varias pantallas individuales, en disposición adyacente, dotadas de pulsadores de comando individuales, o bien unos rodillos giratorios portadores de los símbolos relacionados a dichos comandos, a través de cuyas

5 pantallas o rodillos se va produciendo durante el juego la
aparición sucesiva, a gran velocidad, conforme a una secuen-
cia predeterminada, de una serie de signos o símbolos de dife-
rentes características, convencionales, obteniéndose un pre-
mio en el caso de que al detenerse la máquina aparezcan li-
nealmente en las diferentes pantallas o rodillos, los mismos
símbolos o una combinación preestablecida de los mismos, de
acuerdo con las instrucciones o plan de ganancias que se in-
dican oportunamente en el frontal de la máquina, normalmente
10 definidas en un panel con iluminación posterior para su correc-
ta visión.

15 El dispositivo que se preconiza posibilita, en concreto, que en el momento en que se ha finalizado una jugada sin ob-
tener premio pero en donde la máquina queda en estado laten-
te ofreciendo la posibilidad de continuar el juego operando
una o dos veces sobre unos interruptores de avance o retro-
ceso de los signos de cada pantalla, pueda el jugador, me-
diante el conocimiento que le proporciona este dispositivo,
obtener con seguridad el premio previsto, ofreciendo su apli-
20 cación una alternativa fiable frente a la consecución de
dicho premio por simple azar. A tal efecto se ha previsto un
panel traslúcido, que lleva grafiadas o definidas por cualquier
otro sistema (pegado etiquetas, etc.) en una de sus caras, en
diferentes bandas paralelas, la totalidad de los símbolos que
25 integran cada juego (o sea todos los símbolos grabados en un
rodillo o que aparecen en una de las pantallas sucesivamente),
o bien su nombre u otra indicación abreviada de los mismos,
dispuestos de izquierda a derecha, en el orden preciso en que
se produce su aparición sucesiva en cada una de las pantallas
30 o rodillos giratorios, con lo cual una vez ultimada una juga-

gada sin premio y en el caso de que se pueda proseguir mediante los "avances" o "retrocesos", el jugador concededor de la secuencia ordinal indicada, puede lograr la consecución de un premio, según lo anteriormente indicado.

5 En realidad, debe reconocerse de lo expuesto, que la esencialidad de este modelo de utilidad reside en la idea de asociar una indicación ordinal de cualquier tipo, de la secuencia de aparición de los distintos motivos sobre las sucesivas pantallas o rodillos, a éstos, lo cual sería obtenible por ejemplo por la adición de una simple etiqueta informativa
10 junto a las pantallas, que deberá darse por incluido dentro de su alcance de cobertura, si bien el objeto que se preconiza se concreta mas bien en una determinada realización que además de ofrecer dicha información, es en sí misma un elemento funcional mas de la máquina recreativa a la cual se aplica.
15

 Paralelamente y en orden a acentuar la utilidad del dispositivo que se preconiza, se ha previsto que en el panel donde van distribuidas agrupaciones de símbolos en correspondencia con el plan de ganancias de la máquina, dichos símbolos
20 estén dispuestos en sucesión según la secuencia ordinal de aparición progresiva en las pantallas o en la superficie de los rodillos giratorios, con independencia de cual sea el valor monetario que les corresponda o de que existan una o mas agrupaciones de símbolos de un mismo tipo. Así por ejemplo suponiendo que el primero de los símbolos en aparecer sea la figura de una cereza en dicho panel aparecerían en primer lugar
25 (de arriba hacia abajo), las agrupaciones (una o más) de dicha fruta, que rinden un premio y a continuación la imagen de la
30 fruta inmediatamente siguiente (de nuevo una o mas agrupacio-

nes equivalentes a premio), en cuando a la cadena ordenada de aparición de dichos símbolos sobre la pantalla o rodillos giratorios. Dicha disposición, junto a la indicación sobre las tiras citadas portadoras de los símbolos, de su secuencia de realización por parte de la máquina, hacen factible que el jugador pueda aprovechar sus jugadas alternativas según el estado de la máquina latente, antes explicado.

El dispositivo que se preconiza consta de un panel o placa transparente que lleva adosados o grabados por cualquier procedimiento gráfico oportuno, sobre unos espacios cuadrangulares, los símbolos que se van presentando sobre las pantallas de juego o rodillos giratorios, cuyas cuadrículas quedan integradas en dicho panel según una serie de franjas paralelas, adyacentes, verticales u horizontales, de condición translúcida, en número equivalente al de pantallas o número de rodillos, comprendiendo de este modo cada una de dichas bandas la representación gráfica, nombres o indicación abreviada de los signos o símbolos en cuestión, presentados en las pantallas, dispuestos de izquierda a derecha o de arriba abajo conforme a la secuencia de aparición (programada en la máquina), en cada caso. Directamente enfrenteado con dicho panel a una cierta distancia, se halla una placa de circuito impreso, paralela, portadora en su cara de correspondencia, de una pluralidad de bombillas, en número equivalente al de las cuadrículas con símbolos citadas, que integra el panel, cuyas bombillas van alojadas en una multiplicidad de celdillas o cajeados, obtenidos por dos series de paneles rectangulares, verticales, entrecruzados en perpendicularidad a modo de emparrillado, que queda interpuesto entre el panel y dicho circuito impreso, de manera tal que cada una de dichas bombillas alumbrá unica-

mente uno de los citados símbolos. El circuito impreso indicado comporta varios grupos de terminales de conexión de los siete terminales usuales de conexión de cada pantalla (suponiendo siete símbolos; si su número fuera mayor o menor, variarían el número de cables de cada conductor acintado múltiple), además de un último hilo conductor en cada caso, de masa común, de manera que en simultaneidad con la presentación de un símbolo en cada una de las pantallas o en el área visible del rodillo, se enciende una correspondiente lámpara que ilumina sobre el panel dicho mismo símbolo. De este modo y por dicho sincronismo el jugador puede percibirse de la secuencia regular de presentación o concreción de estos símbolos en dichas pantallas o rodillos, posibilitando ello que ante una parada de la máquina y hallándose ésta según se ha indicado predispuesta a entregar un premio tras varias jugadas previas, el usuario pueda manipular correctamente los pulsadores de avance o retroceso, de una u otra de las pantallas, o hacer girar uno o mas de los rodillos, para alcanzar con fiabilidad una u otra combinación de las que proporcionan premio.

Debe entenderse comprendido también dentro del alcance de este modelo de utilidad el hecho de que las franjas portadoras de los símbolos y juegos de bombillas inmediatos queden separadas, disponiéndose en diferentes puntos en el frontal de la máquina, formando empero siempre, una unidad funcional, ligada al circuito impreso y éste conectado a las pantallas, al tratarse de una simple descomposición del panel explicado, en varios individuales, con lo que se incrementan las condiciones de versatilidad y de atractivo de la máquina al contar con un superior número de franjas con iluminación alternativa secuencial durante la realización de las jugadas.

Por último se entiende incluido en la esencialidad de este modelo una realización alternativa, suponiendo el hecho de que se introduzca en la memoria electrónica que controla esta máquina, la variante de que ante una situación de detención de la misma dentro de una jugada y hallándose en predisposición de entregar un premio, éste se consiga automáticamente sea cual sea el número de pulsadores de avance o retroceso que active el usuario.

5

De todo lo expuesto anteriormente, queda claro que el objeto del presente modelo de utilidad se extiende al desarrollo y concreción técnica de una indicación visual auxiliar de la secuencia operativa de la máquina, complementaria de la que ofrecen las pantallas o rodillos giratorios, de manera que ya sea el usuario o automáticamente la propia máquina, se pueda obtener un premio seguro a partir de los momentos en que dentro de una jugada la máquina se detiene, quedando en estado latente y dispuesta a la entrega de un premio, con un número de jugadas limitado a realizar a partir de aquel instante.

15

Para una mejor comprensión de las características del objeto que estamos describiendo, se acompaña esta memoria de una hoja de planos en la que se ha representado lo siguiente:

20

En la figura 1ª, puede verse en perspectiva el conjunto formado por el circuito impreso portador de una serie de bombillas, quedando éstas inscritas en el interior de una multiplicidad de celdillas de un emparrillado anexo a dicha placa de circuito impreso.

25

La figura 2ª, corresponde a una vista en planta del panel portador de las series de símbolos, comprendiendo cada línea horizontal todos los que incluye un juego y en el orden correspondiente.

30

pondiente a su aparición progresiva en las pantallas o rodillos, cuyo panel se superpone al conjunto mostrado en la figura anterior.

5 En la figura 3ª, se ha grafiado la parte posterior del circuito impreso donde pueden verse cuatro cableados planos en forma de cinta, uno para cada alineación de símbolos y de correspondientes bombillas, mediante cuyos cables el circuito se conecta a la serie de pantallas o de rodillos giratorios existentes en el frontal de la máquina, para operar en sincronismo con los mismos.

10

Por último en la figura 4ª, se ha grafiado en planta el referido circuito impreso, viendo en el mismo la alineación cuádruple de pares de puntos de montaje de las filas de bombillas, acorde a todo lo anteriormente explicado.

15 Conforme a todo ello y basicamente conreferencia a las dos primeras figuras, mediante la iluminación sincrónica de las bombillas -10-, instaladas en el seno del emparrillado -11-, en relación con la aparición de los símbolos en las pantallas o rodillos de la máquina, y dada la condición translúcida de la placa -12-, portadora de los ímbolos -13-, y de éstos mismos, se produce la iluminación de un determinado símbolo -13-, en el panel -12-, de cada una de las franjas, en el mismo momento en que dicho símbolo aparece sobre una correspondiente pantalla o se halla visible en la superficie lateral de uno

20

25 de los cilindros o rodillos giratorios.

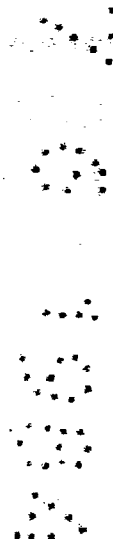
Evidentemente tanto el número de símbolos, filas de los mismos, como pistas del circuito impreso y número de cables de las cintas conductoras -14-, adscritas a la placa de circuito impreso -15-, podrán variar según sean las condiciones particu-

-5-

lares de estructura de la máquina recreativa de que se trate y básicamente según el número de pantallas o de rodillos giratorios con que cuente.

5 Descrito en modo suficiente el presente modelo de utilidad como para poder ser entendido y llevado a la práctica por un técnico en la materia, se recaba hacer extensivo el privilegio dimanante de la presente inscripción registral a las variaciones de detalle que no alteren su esencialidad que se resume en sus condiciones de novedad en las siguientes reivindicaciones que extractan y complementan a la memoria que

10 antecede.



REIVINDICACIONES

1ª.- Dispositivo para indicación visual auxiliar, simultánea, de las condiciones de trabajo de una máquina recreativa con premio, en especial de las que comprenden un dispositivo receptor de las monedas que provoca la puesta a punto para el inicio de la partida, un pulsador para accionamiento, un segundo de paro y varias pantallas individuales adyacentes, dotadas de pulsadores de comando individuales, en cuyas pantallas se va produciendo durante el juego la aparición sucesiva, a gran velocidad conforme a una secuencia predeterminada, de una serie de signos o símbolos, de diferentes características, convencionales, eventualmente grabados sobre un rodillo giratorio, obteniéndose un premio en el caso de que al detenerse la máquina aparezcan en las diferentes pantallas los mismos símbolos o una combinación preestablecida de los mismos, de acuerdo con las instrucciones que se indican en el panel o frontal de la máquina, susceptibles de ser iluminados, caracterizado esencialmente por consistir en un panel que lleva grafiadas en diferentes bandas paralelas, la totalidad de los símbolos que integran cada juego, o bien su nombre u otra indicación abreviada de los mismos, dispuestos de izquierda a derecha, en el orden en que se produce su aparición sucesiva en cada una de las pantallas, de manera que en el momento en que se ha finalizado una jugada sin obtener premio, pero en donde la máquina ofrece la posibilidad de continuar el juego operando sobre unos interruptores de avance de los signos de cada pantalla, pueda el jugador, mediante el conocimiento que le proporciona este dispositivo, obtener el premio previsto, ofreciendo su aplicación una alternativa fiable frente a la consecución de dicho pre-

mio por simple azar.

2ª.- Dispositivo para indicación visual auxiliar, simultánea, de las condiciones de trabajo de una máquina recreativa con premio, según la anterior reivindicación y por que se integra ventajosamente por un panel o placa transparente que lleva adosados o grabados por cualquier procedimiento gráfico oportuno, sobre unos espacios cuadrangulares, los símbolos que se van presentando sobre las pantallas de juego cuyas cuadrículas quedan integradas en el panel en una serie de franjas paralelas, adyacentes, de condición translúcida, en número equivalente al de las pantallas, comprendiendo de este modo cada banda la representación gráfica, nombres o indicación abreviada de los signos o símbolos en cuestión, presentados en las pantallas, dispuestos de izquierda a derecha en su orden de aparición conforme a la secuencia de trabajo en cada caso, quedando superpuesto este panel a una placa de circuito impreso-portadora en su cara de correspondencia, de una pluralidad de bombillas, en número equivalente al de las cuadrículas con símbolos citadas, que integra el panel, cuyas bombillas quedan alojadas en una multiplicidad de celdillas o cajeados obtenidos por dos series de paneles rectangulares, verticales, entrecruzados en perpendicularidad, interpuestos entre el panel y el circuito impreso, de modo tal que cada una de dichas bombillas alumbraba únicamente uno de los citados símbolos, presentando dicho circuito impreso varios grupos de terminales de conexión, de los que parten unos grupos equivalentes de siete o mas cables, que se conectan con los siete terminales usuales de conexión de cada pantalla, mas un hilo de masa común, de manera que en simultaneidad con la presentación de un símbolo en

5

10

15

20

25

30

cada una de las pantallas se enciende una correspondiente lámpara que ilumina sobre el panel este mismo símbolo, permitiendo dicho sincronismo que el jugador pueda apereibirse de la secuencia regular de presentación o concreción de estos símbolos en dichas pantallas, posibilitando que ante una parada de la máquina y hallándose esta en una situación de predisposición de premio, facultativa mediante varias jugadas de regalo, se puedan manipular correctamente los pulsadores de avance, o modificación, de una u otra de las pantallas para alcanzar con fiabilidad una combinación que proporcione un premio.

3ª.- Dispositivo para indicación visual auxiliar, simultánea, de las condiciones de trabajo de una máquina recreativa con premio, según las anteriores reivindicaciones y porque se prevé opcionalmente la separación de cada una de las franjas portando los símbolos o un desmembramiento del panel en varias tiras individuales que pueden emplazarse por ejemplo en superposición o en un punto próximo a cada una de las pantallas de la máquina, quedando en todos los casos conectadas las bombillas que lleva anexas, a través de un circuito impreso común o individual a los terminales de las pantallas para obtener su operativa sincrónica.

4ª.- "DISPOSITIVO PARA INDICACION VISUAL AUXILIAR, SIMULTANEA, DE LAS CONDICIONES DE TRABAJO DE UNA MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO".

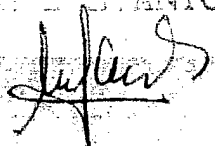
La presente memoria consta de doce hojas foliadas y meca-

nografiadas por una de sus caras y se ilustra en los dibujos que a la misma se acompañan.

Madrid,

27 JUL. 1933

PASCUAL GIVANTO
P. P.



Firmado: Miguel A. Santos Gironés

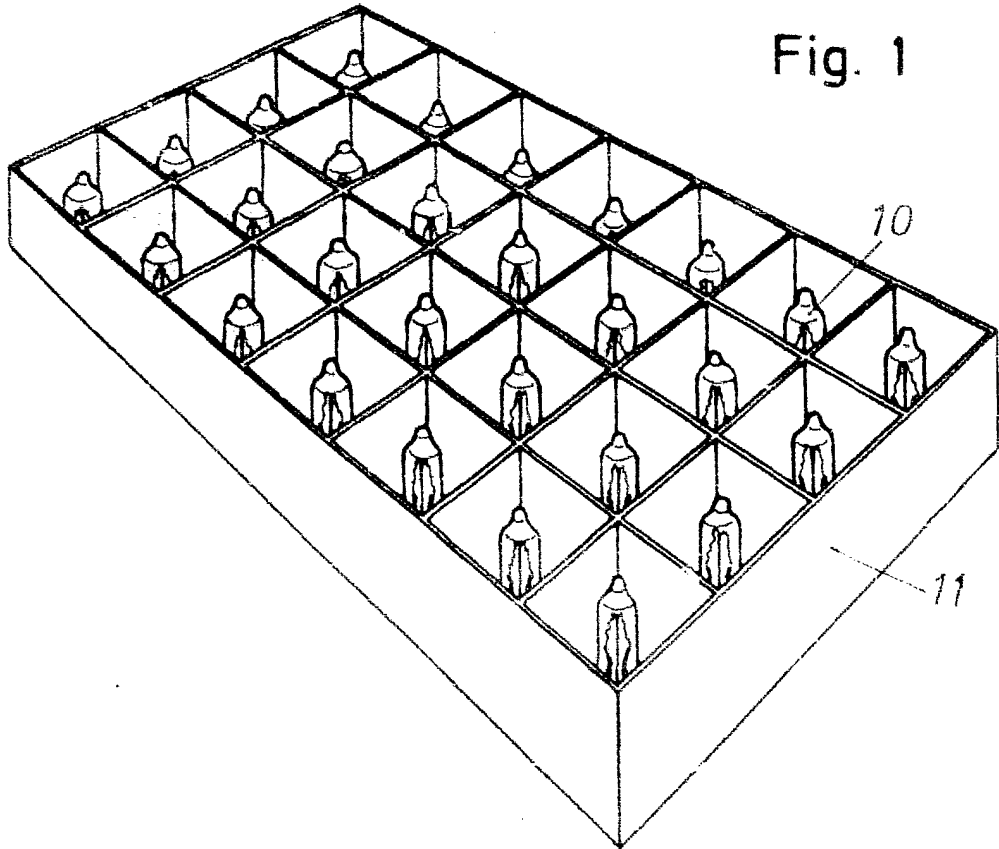
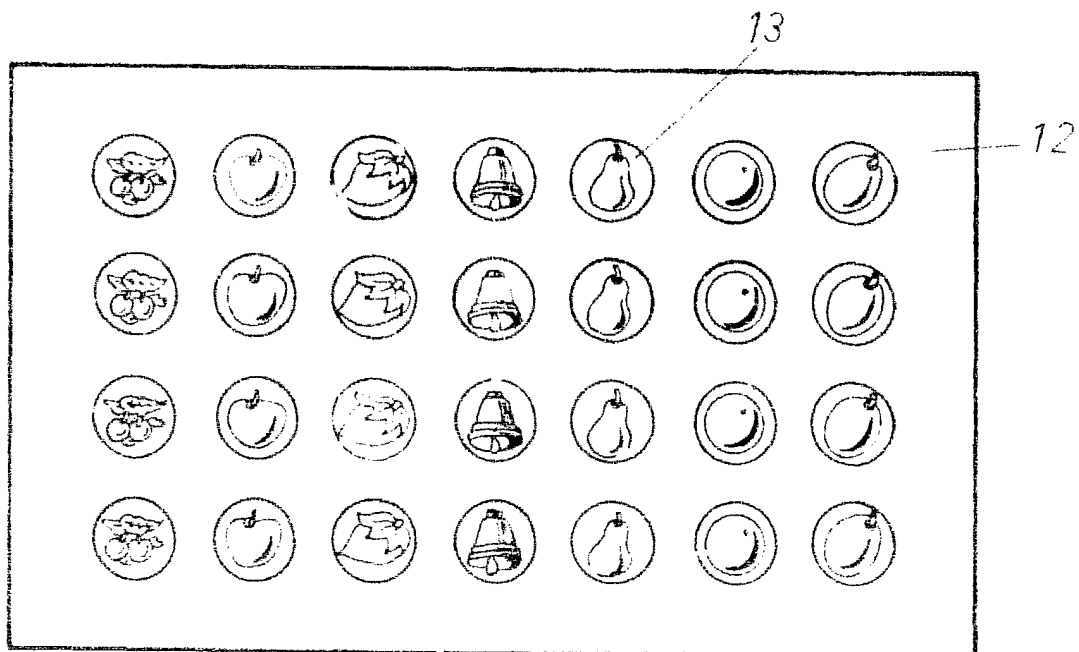


Fig. 2



Madrid, 20 de Mayo de 1960

PARCIMA S.A. SANTIAGO DE LOS CABALLEROS

Director General de Sanidad, Santiago Cirugés

Escala convencional

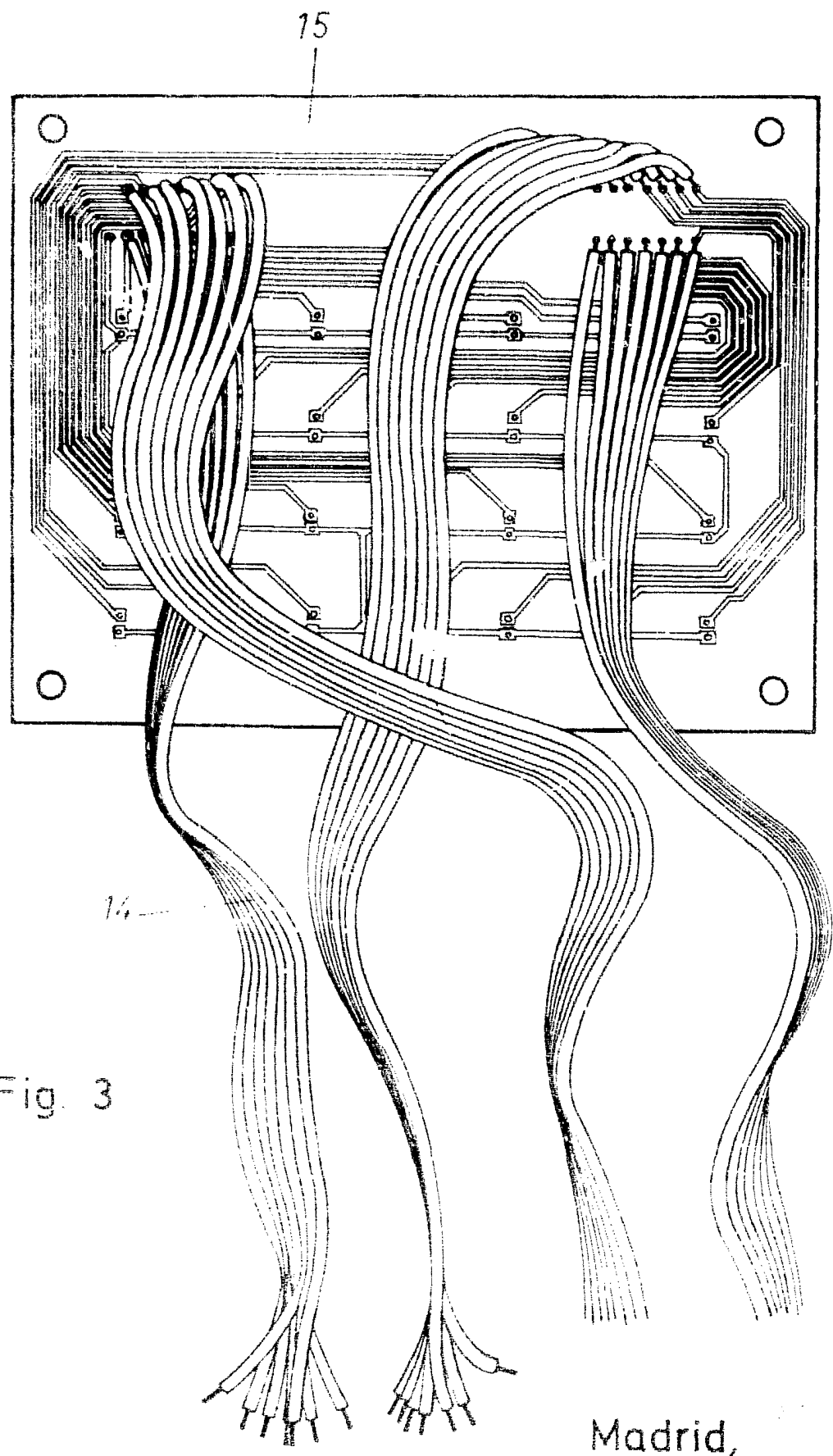


Fig. 3

Madrid,

Julian S.

Escala convencional

[Handwritten signature]

Madrid,

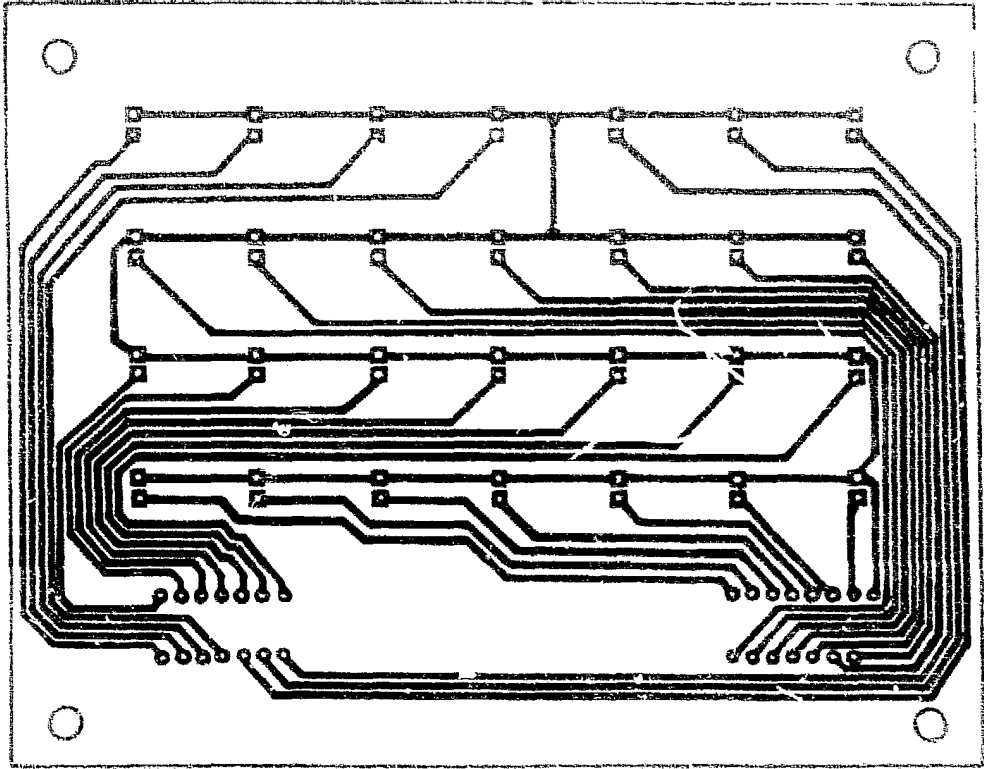


Fig. 4