

ES

11
21
22

NUMERO	279053
FECHA DE PRESENTACION	26 ABR. 1984

Y



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 DIC. 1984

60 PRIORIDADES:	62 FECHA	63 PAIS
61 NUMERO		

67 FECHA DE PUBLICIDAD	68 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07 F 17/34

64 TITULO DE LA INVENCIÓN

"VISOR PERFECCIONADO PARA MAQUINAS RECREATIVAS".

71 SOLICITANTE (S)

D. Francisco Ferrer Gallart

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Nueva, nº. 9 SAN JUAN DE MEDIONA (Barcelona)

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

El solicitante

74 REPRESENTANTE

JUAN JOSE ALONSO YAGUE (203-8)

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un nuevo visor para máquinas recreativas, con el que se consigue potenciar la funcionalidad de dichas máquinas.

El visor que la invención propone ha sido especialmente concebido para máquinas recreativas que simulan las clásicas máquinas de tambores giratorios de principios de siglo, en las que los citados tambores incorporaban en su periferia diferentes símbolos o imágenes que, tras el giro aleatorio de los mismos, daban lugar a una determinada combinación, susceptible de premio.

Las máquinas clásicas de este tipo están prohibidas por la Legislación vigente, en nuestro país, no permitiendo la utilización de tambores mecánicos que sobrepasen los 39 mm. de diámetro lo que, evidentemente, limita el número y el tamaño de los símbolos anteriormente citados.

Paralelamente, el sistema funcional clásico que tales máquinas, en las que las combinaciones resultantes sean únicamente debidas al azar, ha sido sustituido por un sistema de microprocesadores en los que, a través de las correspondientes memorias, la secuencia de combinaciones que aparecen en la pantalla de la máquina está previamente establecida y debidamente controlada.

En relación con el primer punto y dadas las reducidas dimensiones permitidas por la Ley, han sido ideadas

múltiples soluciones al respecto, tales como imagenes proyectadas a base de diapositivas que se iluminan ciclicamente, a base de diapositivas montadas sobre un disco rotatorio, sobre un tambor rotatorio, etc.

5 Una de las soluciones conocidas y comunmente utilizadas consiste en la disposición de una pluralidad de placas de metracrilato, portadoras de correspondientes grafismos que se materializan en bajo-relieves, practicados en dichas placas y que resultan visibles al recibir un haz de luz suministrado a la placa a través de uno de sus bordes. Mediante la alimentación secuencial de los focos luminosos correspondientes a las diversas placas, se obtiene en pantalla una visión también ciclica de los motivos de que tales placas son portadoras, consiguiendose un efecto relativamente semejante al de un tambor giratorio, pero con unas dimensiones para los motivos tan grandes como se estimen convenientes.

10 Obviamente, tras esta alimentación ciclica de los focos luminosos, la "parada" puede establecerse sin ningún problema en el motivo correspondiente a lo preestablecido en el programa.

15 Una de las limitaciones que presenta esta solución a base de placas de metracrilato se centra en el hecho de que en pantalla tan solo aparecen los símbolos correspondientes a la combinación resultante, mientras que con otras soluciones diferentes pueden resultar también visibles el símbolo inmediatamente inferior y el inmediatamente poste-

rior, dentro de la secuencia cíclica.

5 Esta posibilidad, en ciertos casos interesante, resulta imprescindible cuando se pretende que en el programa de juego de la máquina exista posibilidad de participación por el jugador, en orden a que éste, tras obtener una determinada combinación, pueda efectuar un avance, en sentido positivo o negativo, en orden a variar dicha combinación resultante.

10 Obviamente esto no es factible con los actuales sistemas de placas de metracrilato, ya que el jugador desconoce cual son los símbolos que enmarcan al que está visualizando en pantalla.

15 Este es precisamente uno de los problemas que se resuelven con el visor objeto de la invención y sobre el que se centra una de sus características fundamentales.

20 En este sentido se ha previsto que el visor que se preconiza, constituyéndose a base de un bloque de placas de metracrilato, como es convencional, incorpore además otros bloques de igual número de placas, pero de dimensiones considerablemente menores, que se adosan posteriormente el bloque básico, ocupando preferentemente sus zonas marginales laterales.

25 En estos bloques complementarios, cuyo número será coincidente con el de placas que participan en el bloque básico, se repiten los mismos grafismos que en este último bloque y están igualmente asistidos por correspondientes medios de iluminación.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, en cada situación de parada de la máquina y para cada uno de los visores existentes en la misma, aparecerá un motivo central de grandes dimensiones, perteneciente a la combinación resultante, enmarcado por dos alineaciones laterales de motivos considerablemente menores, que le indican la secuencia ciclica completa del visor, en orden a que, si la jugada se lo permite, pueda practicar uno o más avances en sentido positivo o negativo, para variar la combinación, conociendo perfectamente de antemano la posición relativa de los diferentes motivos respecto del ciclo completo de trabajo del visor y, consecuentemente, saber que número de avances debe practicar para que en la zona central de cada visor y tras su maniobra, aparezca el motivo deseado.

Otra de las características de la invención afecta a los medios de iluminación para las placas de metracrilato, tanto en el bloque básico, como en los bloques complementarios de menores dimensiones.

En este sentido, convencionalmente las placas de metracrilato se establecen en un soporte macizo, en el que se practican taladros coplanarios a las placas y perpendiculares a su borde, taladros en los que se alojan lámparas convencionales de reducidas dimensiones. Dado que la sección de tales lámparas es en cualquier caso superior al espesor de las placas, para obtener la potencia lumínica necesaria se hace precisa una distribución muy específica en los alojamientos de las mismas y una estrangulación en su embocadu

ra de salida de la luz, al objeto de que ésta no afecte a las placas adyacentes, lo que supone la necesidad de un soporte con una complicada mecanización y, consecuentemente, un elevado costo.

5 De acuerdo con esta segunda característica de la invención, se ha previsto la utilización de lámparas constituidas por un filamento rectilíneo, cuya longitud coincide prácticamente con la del borde de la placa, configurando una especie de micro-flourescente, cuyo diámetro es inferior al de la placa y que permite su adaptación al borde de de la misma, complementandose con una mini-pantalla, acanalada, de perfil semicircular peraltado, que se adapta por su embocadura al borde de la placa correspondiente y que independiza perfectamente al foco luminoso de las placas adyacentes, permitiendo no obstante el correcto acoplamiento entre ellas, con una ocupación volumétrica mínima.

10 Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo, y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

15 La figura 1.- Muestra una vista en perspectiva de un visor para máquinas recreativas realizado de acuerdo con el objeto de la presente invención, en el que se observa el bloque principal de placas de metracrilato y los di-

versos bloques complementarios, debidamente interacoplados y en vista latero-posterior, no habiendo sido representado en dicha figura el soporte de las placas, por cuanto que éste puede adoptar cualquier configuración y es ajeno a la esencia de la invención.

La figura 2.- Muestra una vista en alzado frontal del mismo conjunto, en situación operativa, en el que se observa centralmente el símbolo perteneciente a la combinación establecida por los correspondiente visores, y en las zonas centrales los símbolos o motivos, considerablemente más pequeños, que muestran al jugador la secuencia de las imagenes que han de resultar visibles a través del sector central.

A la vista de estas figuras puede observarse como, de acuerdo con la característica fundamental de la invención, el visor que se preconiza está constituido a partir de un bloque 1 de placas de metracrilato, de dimensiones adecuadas en número correspondiente al de motivos distintos que pueden aparecer a través de dicho visor, en el ejemplo de realización elegido en número de siete, en correspondencia con los cuales y sobre cada una de las placas existe, como es convencional, un grafismo o motivo 2 que será visible al ser iluminada dicha placa.

Como complemento de este bloque principal 1, a la cara posterior del mismo se adaptan una pluralidad de bloques complementarios 3, que de acuerdo con el ejemplo de realización anteriormente citado su número será de seis,

constituidos también a base de placas de metacrilato, con dimensiones considerablemente menores, en cada uno de cuyos bloques existe un número de placas coincidente con las del bloque básico 1, siendo estas últimas portadoras también de grafismos 4, coincidentes con los de las placas principales 1 pero, obviamente, también de tamaño mucho menor.

Siempre de acuerdo con un ejemplo preferente de realización, los bloques complementarios 3 se situarán en correspondencia con los bordes laterales del bloque 1, aunque igualmente podrían distribuirse por toda su periferia.

Tal como anteriormente se ha dicho el visor en su conjunto, de acuerdo con la representación de la figura 2, mostrará un gran motivo central 2, correspondiente a la combinación final, y lateralmente respecto al mismo una pluralidad de motivos 4, de dimensiones considerablemente menores, y que resultan indicativos del ciclo secuencial correspondiente al bloque principal 1 y, consecuentemente, al desarrollo de juego.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto y a la vista de la situación representada en la figura 2, el visor que muestra el jugador centradamente el motivo 2 consistente en una manzana, como participante en la combinación susceptible de premio, indica a éste, por ejemplo, que al accionar sobre el pulsador correspondiente para establecer un avance positivo aparecería en sustitución de la manzana 2 una aceituna, con dos avances un juego de cerezas y con

tres avances un racimo de uvas, mientras que si la pulsación se realiza en sentido de avances negativos, para un avance aparecería una naranja, para dos avances un plátano y para tres avances una pera.

5 Obviamente esto permitirá al jugador conocer exacta-
mente los diferentes motivos dentro de la secuencia cicli-
ca del visor, en orden a que, si paralelamente se lo per-
mite el desarrollo del juego de la máquina, pueda efectuar
un determinado número de avances en los diferentes visores
10 para variar la combinación resultante, conociendo perfec-
tamente que motivos van a aparecer en la situación central
y básica 2 de los visores, al efectuar tales avances.

Merece también especial mención el hecho de que, al
estar los motivos complementarios o informativos 4. dispues-
15 tos sobre placas que pertenecen a bloques 3 independientes
del bloque básico 1, en cada ciclo de juego puede variarse
a voluntad, de acuerdo con la programación establecida, la
secuencia de imágenes a través de dicho visor, es decir
que en un caso, por ejemplo, la manzana puede estar prece-
20 dida por la naranja, como se muestra en la figura 2, y en
otro ciclo de trabajo de la máquina dicha manzana puede
estar precedida por cualquier otro símbolo distinto.

Como complemento de la estructura descrita se ha pre-
visto que para la iluminación de las placas de metacrilato,
25 tanto las del bloque principal 1 como la de los bloques
complementarios 3, se utilicen focos luminosos 5, filiformes,
que con un diámetro mínimo recorren longitudinalmente

5 el borde de la placa correspondiente, y que quedan protegidos por sendas mini-pantallas acanaladas 6, que se adaptan igualmente al borde de la placa y que permiten la perfecta adaptación entre placas, como se observa en la perspectiva de la figura 1.

10 Por último y como complemento de lo anteriormente expuesto, cabe destacar también que, cuando sea diferente el número de placas que participan en la conformación del bloque básico 1, como por ejemplo en el caso de que los grafismos o motivos sean nueve, en lugar de siete, el número de bloques complementarios 3 variará en correspondencia, manteniéndose la constante de que siempre tal número de bloques complementarios será coincidente con el número de placas existentes en el bloque básico 1 y de que el número de placas de dichos bloques complementarios también coincidirá con el número de placas del bloque básico.

15 No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la mismas se derivan.

20 Los materiales, forme, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

25 Los terminos en que se ha redactado esta memoria, deberán ser tomados siempre en sentido amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1.- VISOR PERFECCIONADO PARA MAQUINAS RECREATIVAS,
que siendo del tipo de los que se constituyen a partir
5 de una pluralidad de placas de metracrilato, provistas de
respectivos símbolos que resultan visibles al ser ilumi-
nadas lateralmente y de forma secuencial, esencialmente
se caracteriza porque tras dicho bloque de placas se si-
tuan una pluralidad de bloques complementarios, a base
10 de placas de la misma naturaleza y de dimensiones conside-
rablemente menores, habiendose previsto que tales bloques
complementarios presenten un número de placas coincidentes
con las del bloque básico y que el número de bloques com-
plementarios también sea coincidente con el número de pla-
15 cas con el bloque básico, existiendo en cada bloque s. cun-
dario los mismos motivos o grafismos que existen en el
bloque principal, todo ello en orden a que el visor, en
situación operante, muestre centradamente un motivo de
grandes dimensiones, correspondiente a la combinación re-
20 sultante, y el resto de los motivos que participan en el
juego, mucho más pequeños, situados lateral o periférica-
mente, indicando al jugador la secuencia correcta a tra-
vés de la que tales motivos han de aparecer en el sector
central, lo que suministra al jugador información para
25 efectuar avances, en sentido positivo o negativo, en or-
den a variar la combinación resultante.

2.- VISOR PERFECCIONADO PARA MAQUINAS RECREATIVAS,

según reivindicación 1, caracterizado porque como medio de iluminación para cada una de las placas, tanto del bloque principal como de los bloques menores y complementarios, se utilizan lámparas filiformes, que recorren longitudinalmente un borde de las placas y cuyo diametro es considerablemente menor que es espesor de estas últimas, complementándose cada una de tales lámparas filiformes con una mini-pantalla, de configuración acanalada, que rodeando a la lámpara se adapta al propio borde de la placa correspondiente, permitiendo paralelamente una correcta adaptación entre placas.

3.- VISOR PERFECCIONADO PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria que consta de doce hojas todas ellas escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan.

Madrid, 26 ABR. 1984

D. Francisco Ferrer Gallart.

P.P.
JUAN JOSE ALONSO YAGUE
P.P.

Jesús Picazo Sierra

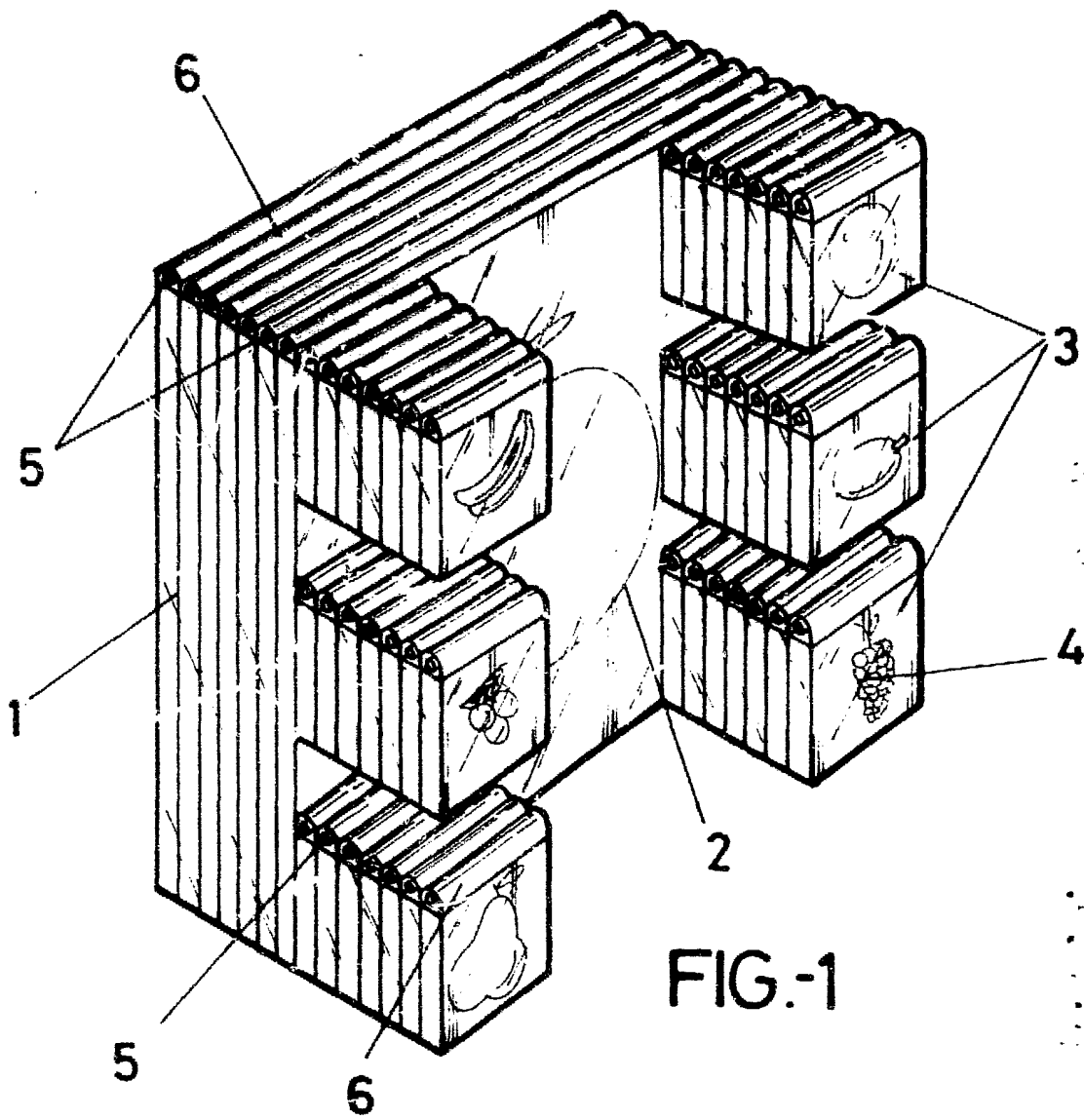


FIG.-1

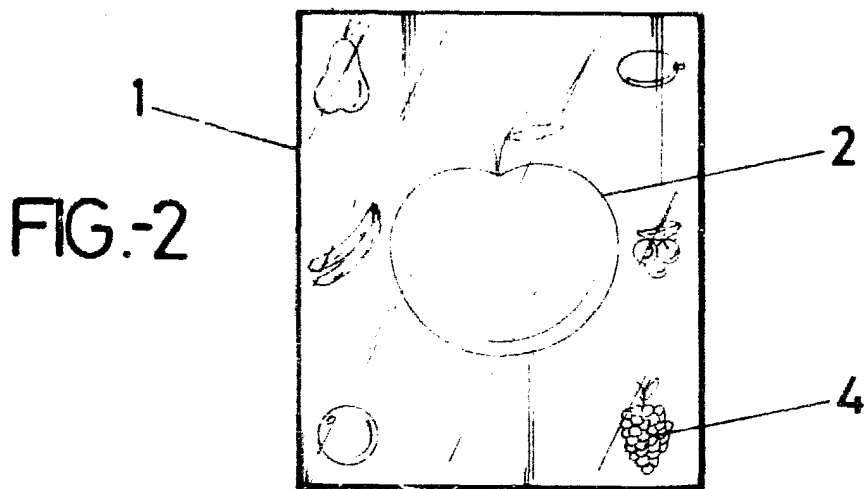


FIG.-2

ESCALA VARIABLE

MADRID 26 ABR. 1984

Francisco Ferrer Gallart
JUAN JOSE ALONSO YAGUE
P. P.