

(10) ES (11) (21) (22)	NUMERO 289.435	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 7-10-85	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 - ABR. 1986



(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL 4 GOLF 17/32
--------------------------	--	-------

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"UNA MAQUINA DE JUEGO"

(71) SOLICITANTE (S)
D. CARLOS y D. FELIX AYESTA LARREA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Miravalles, 37.- 01013 VITORIA

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. MIGUEL ANGEL URIZAR BARANDIARAN (337/9)

UB-135

1 Memoria descriptiva de un Modelo de Utilidad en exclusiva para España, que por "UNA MAQUINA DE JUEGO" se solicita por veinte años a favor de D. CARLOS y D. FELIX AYESTA LARREA, de acuerdo con las Leyes vigentes sobre Propiedad Industrial, pudiéndose, de acuerdo con los Convenios Internacionales sobre la materia, extender esta solicitud a otros países reivindicando la misma prioridad.

5 La presente invención trata de una máquina de juego, de las que constan de unos rodillos visualizadores de símbolos, que se ponen en marcha mediante la introducción de una moneda o una ficha y van incluidos en un mueble portante también de los restantes mecanismos de accionamiento.

10 La máquina de juego de la presente invención, se caracteriza porque dicho mueble incluye:

15 a) displays alfanuméricos frontales que, comandados por un procesador, "dialogan" con el jugador,

20 b) una pluralidad de rodillos dispuestos adosadamente con una pluralidad de figuras en su perimetría y con una pantalla frontal provista de varias ventanas en filas y columnas; de modo que ofrece la posibilidad de jugar con más de una línea, obteniendo combinaciones de figuras premiadas en una línea o en una diagonal,

25 c) unos motores paso a paso híbridos, que gobiernan el giro de los rodillos, de forma automática o comandados por el jugador,

30 d) medios que entrando en funcionamiento comandados por el jugador, le ofrecen la posibilidad de hacer girar lentamente uno de los rodillos para tratar de obtener una combinación con premio,

e) medios que entrando en funcionamiento comandados por el jugador, le ofrecen la posibilidad de selección mediante pulsador para tratar de obtener un premio adicional, o una moneda en

1 caso contrario.

También se caracteriza porque dicho mueble se estructura en:

- 5 a) una parte superior, en la que se desarrolla el juego propiamente dicho y que contiene un panel con los displays alfanuméricos, los rodillos con sus ventanas frontales y la zona de gobierno, con sus pulsadores y selector de monedas,
- 10 b) una parte central, donde se encuentran serigrafadas las combinaciones de figuras premiadas con indicación del correspondiente valor del premio, los demás medios de identificación de la máquina e inferiormente a ellos, una bandeja de recogida de monedas,
- 15 c) una parte inferior, en la que se aloja el cajón de recaudación y provista de unas patas niveladoras.

15 También se caracteriza porque la parte superior del mueble presenta su frontis enrampado respecto al cuerpo general.

También se caracteriza porque los displays alfanuméricos van dispuestos en un panel frontal, subdividido en partes que respectivamente, proporcionan:

- 20 - información alfanumérica de la máquina al jugador,
- indicador de monedas admitidas a juego y/o número de jugadas pendientes,
- 25 - número de apuestas y/o número a identificar en jugada para premio adicional,
- premios, números de avances y/o números a identificar en jugadas para premio adicional.

30 También se caracteriza porque los rodillos se adosan en número preferente de tres y cada rodillo lateral lleva en su perímetro un comodín entre sus figuras; de modo que, un comodín en

1 una línea no central hace entrar en juego también a dicha línea.

También se caracteriza porque un comodín de los rodillos laterales en la línea central permite poner en marcha los medios de giro lento del rodillo central, para ofrecer al jugador la posibilidad de obtener una combinación con premio.

5 También se caracteriza porque un acierto en la selección mediante pulsador para premio adicional proporciona premio doble.

10 También se caracteriza porque un acierto en la selección mediante pulsador para premio adicional, proporciona premio máximo.

También se caracteriza porque un fallo en la selección mediante pulsador para premio adicional proporciona una moneda.

15 También se caracteriza porque los citados medios comandadores para giro lento de los rodillos y para selección de avances son microprocesadores.

20 Por ello, la máquina de juego de la invención constituye una novedad industrial, con características propias y ventajosas respecto a las soluciones conocidas que le hacen merecedor del privilegio de explotación exclusiva, a tenor de las Leyes vigentes sobre Propiedad Industrial.

25 Para comprender mejor el objeto de la presente invención, se representa en los planos una forma preferente de realización práctica, susceptible de cambios accesorios que no desvirtúen su fundamento.

La figura 1 representa una vista general en alzado de la máquina de juego, objeto de la presente invención, con todos sus elementos y/o partes integrantes principales.

30 La figura 2 representa una vista general en perfil

1 de la máquina de juego, correspondiente a la figura anterior.

La figura 3 representa una vista general esquemática ampliada del interior de la máquina de juego de la presente invención, con sus principales elementos interiores.

5 En esta figura se ha representado, a trazo y punto, el mueble (1) de forma esquemática.

De conformidad con la invención, y según la realización representada, la máquina de juego objeto de la presente invención se estructura en un cuerpo principal (1) subdividido en tres partes que se distinguen por simple observación directa:

10 - parte superior (11) en la que se desarrolla el juego propiamente dicho y que contiene: los tres rodillos (3) con sus figuras; unos displays (2) visualizadores numéricos (que indican información o "dialogo" con el jugador (211) el número de bonus (212), número de monedas introducidas por el jugador (213) y el control del premio (214); zona de gobierno con sus pulsadores (4) y selector de monedas (5), con mecanismo de bloqueo y devolución.

Esta parte superior (11) tiene su frontis enrampado para facilitar la observación del panel por el jugador.

20 - parte central (12) donde se encuentran serigrafadas las combinaciones de figuras premiadas (121) con indicación del correspondiente valor del premio expresado en pesetas y el nombre o dispositivo propio de la máquina (122). También se ha dispuesto un lugar para la Marca de fábrica indeleble -puede ir frontal o lateralmente-. Debajo de estas indicaciones se halla la bandeja de recogida de monedas (14). A su misma altura, en el lateral, un cubre-documentos para distintivo, placa, Marca y gufa reglamentarios (13),

25 - parte inferior y pie (15) en la que se alojan en pagador (6) y el cajón de recaudación de monedas y finalmente las patas niveladoras (16), por las cuales el mueble (1) apoya en el suelo

30

1

Una vez conectada la máquina a la red, se ilumina la serigrafía con el nombre propio de la máquina (122), el panel de combinaciones de premios (121), los rodillos (3) y los displays (2) visualizadores, quedando en condiciones de funcionamiento. En caso contrario, se iluminará un rótulo (10) indicando "CON LUZ NO JUGAR" en fondo rojo.

5

En la citada parte superior (11) se encuentran tres ventanas (31a), (31b), (31c), a través de las cuales se observan las figuras insertas en los rodillos (3). Las ventanas (31a), (31b), (31c) están señaladas o divididas por tres líneas horizontales (311) originando tres filas, fila (B) o central, fila (A) o superior y fila (C) o inferior. La combinación obtenida en la fila central (B) es válida siempre, las obtenidas en las filas (A) ó (C) son válidas cuando dichas filas (A) ó (C) están iluminadas. La iluminación se produce cuando se detiene en ellas el símbolo o figura "COMODIN", que incluyen los rodillos (3).

10

15

20

Debajo de las ventanas de visión (311) se encuentran tres pulsadores "STOP" (40) que sirven, inicialmente para detener las figuras que se encuentran en movimiento mientras giran los rodillos (3) tratando de facilitar la obtención de alguna de las combinaciones premiadas. En ningún caso estos pulsadores "STOP" (40) tendrán la posibilidad de retener la jugada anterior o parte de la misma.

25

Al lado derecho de los citados pulsadores (40) se encuentra ubicado otro pulsador (41) "START" de puesta en marcha que activa el microrruptor de inicio de partida; hacia el lado izquierdo existe otro pulsador de "AVANCES" (42) cuya función se expone más adelante.

30

En la bandeja de recogida de monedas (14) quedan depositadas las monedas entregadas por la máquina en el caso de obtención de premio, y, también, las monedas no aceptadas por el selector(5)

1 central luce intermitentemente. Mientras se le mantenga pulsado, por un tiempo máximo de unos segundos, el rodillo central (3b) queda en movimiento, posibilitando, al soltarlo y cesar el rodillo (3b) en su giro, obtener una combinación premiada.

5 Si la alineación de los símbolos, una vez detenidos, no configura una combinación premiada la máquina queda dispuesta para una nueva jugada. En el caso de premio suministrará las monedas establecidas acompañadas de un sonido repetitivo característicos de este tipo de máquinas. Mientras se produce el pago directo y automático correspondiente, el visualizador numérico "Premio" se va incrementando, a modo de control, en una unidad cada vez que sale una moneda hasta completar el premio. Esta cifra permanecerá hasta que se introduzca de nuevo una moneda para iniciar otra jugada.

10 Periódicamente, cuando no ha habido coincidencia de figuras, y una vez superado el 20% de jugadas no premiadas, comienza a iluminarse un visualizador numérico "Avances" mostrando en rápida secuencia cifras del uno al cinco; el jugador puede detenerla mediante el pulsador "AVANCES" (42). El número que quede iluminado indica el de veces que el jugador podrá accionar cualquiera de los pulsadores STOP (40) y producir al hacerlo el giro del rodillo (3) correspondiente. Cuando se pulsan simultáneamente las teclas "AVANCES" (42) y "STOP" (40) el rodillo (3) correspondiente gira en sentido contrario al habitual. Si una vez efectuados los avances disponibles el jugador no hubiere obtenido la mejor combinación posible, la máquina mostraría nuevamente la disposición inicial de los rodillos (3) y efectuaría automáticamente los movimientos de avance y/o retroceso para lograrla.

25 Durante las sucesivas jugadas se irá incrementando el display visualizador de "Bonus" (212) cada vez que se obtenga el símbolo "Campana" en el rodillo central (3b) y no devengue premio; 30 una vez alcanzado el décimo bonus, la máquina dará un premio por valor

1 de cualquiera de los estipulados en la tabla de premios.

Una leyenda con la inscripción "CON LUZ 500ptas. cualquier combinación premiada", o leyenda similar, se ilumina cuando la máquina acumula una cantidad mayor que la que debiera haber entregado para respetar el porcentaje de salidas/entradas.

5 El display visualizador interno (2) está constituido por ocho dígitos con la siguiente distribución: dos (212) para el contador de "Bonus"; dos (213) para el contador de número de monedas introducidas y todavía no jugadas; uno (215) para el indicador "Bet" que muestra la cifra "UNO" indicando el número de monedas necesario para una jugada, y tres dígitos (214) para el control de premio. En particular, los ocho dígitos son del tipo LED de siete segmentos excitados en multiplexado.

10 Una vez conectada la máquina a la red, a través de una clavija con toma de tierra, la máquina recibe energía en su fuente de alimentación (8) y efectúa las siguientes funciones:

15 a) quedan iluminados la carta de premios (121), el nombre de la máquina (122) y los rodillos (3) mediante sendas lámparas fluorescentes y se libera el obturador del selector de monedas (5);

20 b) en el momento de introducir el usuario una moneda en el selector (5) ésta pasa a través de un conducto que la guía a su selector de monedas.

25 Al pasar la moneda al selector, dependiendo de las características de la misma, éste se comporta de la siguiente forma:

30 a) si la moneda es defectuosa, es retenida por medio de los conjuntos mecánicos de que se compone. Para su recuperación dispone de un pulsador que al ser accionado devuelve al usuario, a través de la bandeja (14) situada en la parte frontal, la moneda re-

1 chazada;

5 b) en el supuesto de que la moneda se ajuste a las exigencias del selector (5), ésta pasa a través del gufa monedas en el que va alojado un microrruptor al que acciona para que se detecte eléctricamente su paso. Una vez que ha salido del gufa-monedas se desliza sobre la armadura de devolución. En el supuesto de que éste se encuentre lleno desactiva la bobina deflectora que desplaza la rampa de su armadura y la moneda pasa a través de un conducto al cajón de recogida de monedas (6);

10 c) la máquina dispone de un sistema de bloqueo del selector (5) y un indicador luminoso (10) CON LUZ NO JUGAR, que se activan a través de un microrruptor que actúa cuando la misma no dispone de suficiente carga para pagar el premio máximo;

15 d) una vez accionado el microrruptor por la moneda, ésta envía una señal a la PLACA CPU (9) que dispone eléctricamente a la máquina para comenzar una partida. El microprocesador, dotado de un programa de funcionamiento almacenado en memoria EPROM de 8K capacidad (protegida, mediante un sello de aluminio con la Marca de fábrica, de las radiaciones luminosas), aumenta en una unidad el contenido del registro interno del número de monedas introducidas y todavía no jugadas, y lo envía en forma seriada al visualizador numérico correspondiente (213) incrementa así mismo el registro que contabiliza el número total de monedas entradas y activa el totalizador electromecánico "Entradas".

25 Recibida la señal del pulsador "START" (41) de puesta en marcha se decrementa en una unidad el registro de número de monedas introducidas y se visualiza su contenido en la forma ya descrita. El programa de funcionamiento entra en la secuencia de juego.

30 Las distintas posiciones que va tomando el programa de juego son reflejadas por los rodillos (3). Cada rodillo (3) tie-

1 ne ocho posiciones o figuras que, en su desplazamiento, van mostrándose a través de la ventana (31). Las figuras que muestran, al final de la jugada, una vez detenidas sobre la línea o líneas (A, B, C) iluminadas de las ventanas (31) indican la posible combinación premiada.

5 Cada premio será anunciado con una melodía distinta y la entrega del premio, acompañada por un sonido repetitivo y característico en este tipo de máquinas. En el caso de que coincidan combinaciones premiadas en más de una línea, la máquina sólo pagará la de mayor cuantía.

10 Cada vez que el sistema de pago entrega una moneda se incrementa el contenido del registro de "Premio" y se visualiza su contenido. Se incrementa el registro que contabiliza el número total de monedas pagadas y se activa el totalizador electromecánico de "Salidas".

15 En el caso de no obtener premio, o al finalizar el pago habido, la máquina queda dispuesta para una nueva jugada.

20 La máquina posee en el sistema de pago un microinterruptor que controla el nivel mínimo de monedas en depósito. Cuando el almacenamiento de monedas sea inferior al doble del premio máximo, este microinterruptor es el encargado de dar la orden al obturador del seleccionador (5) de monedas encendiendo el indicador de "CON LUZ NO JUGAR".

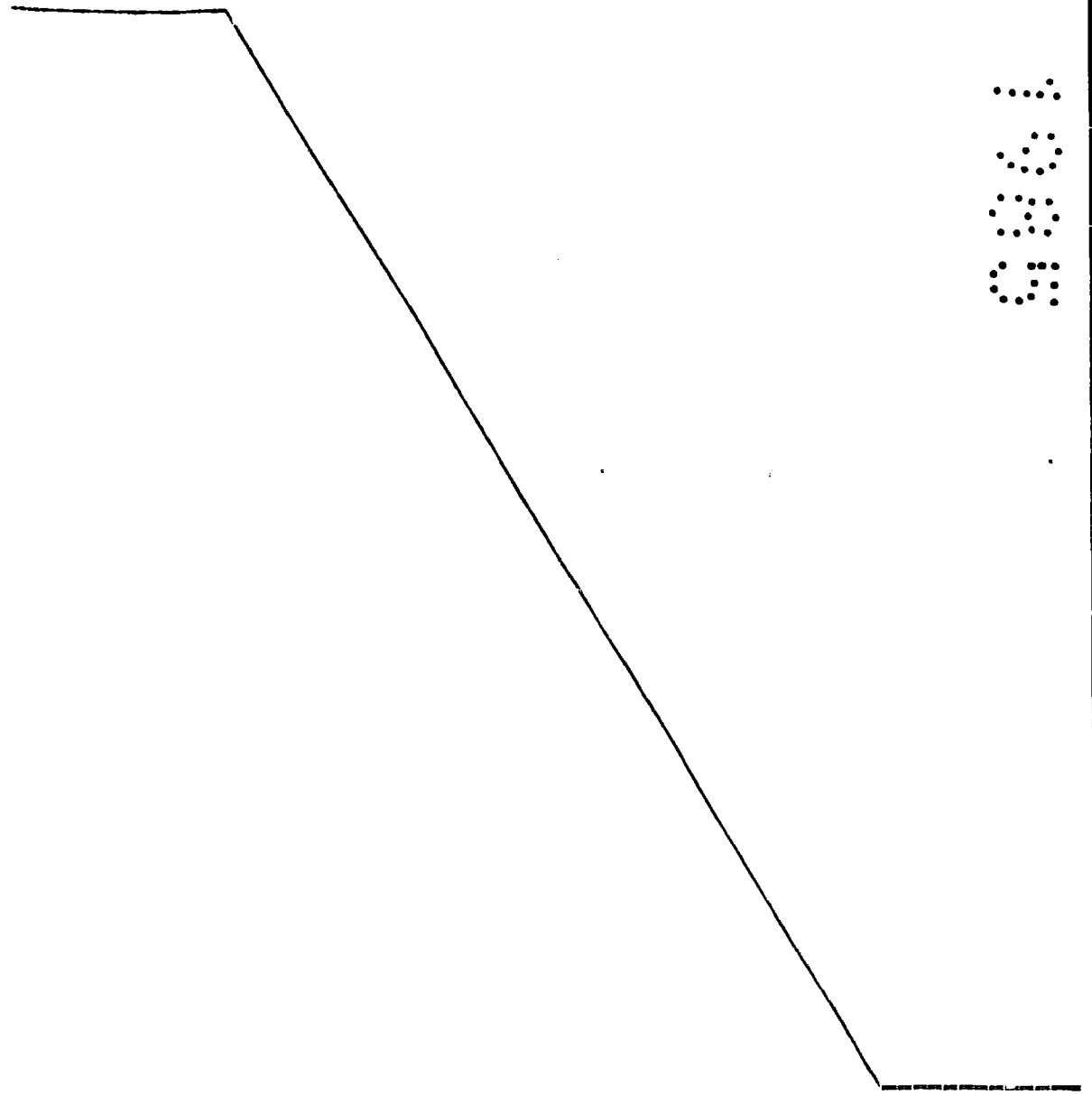
25 La máquina consta, como se ha dicho, de tres rodillos (3a), (3b), (3c) que llevan representados en su periferia ocho símbolos cuya colocación en diferentes posiciones relativas frente a una referencia fija en la ventana (31) de la máquina constituye el objeto principal del juego.

30 Cada uno de los rodillos (3) recibe el movimiento de giro de su propio elemento motriz. El elemento motriz consiste en un motor "paso a paso" híbrido a fin de aprovechar su resolución angular y su alto par de retención, que asume la función de freno cuando

1 el motor no gira y está eléctricamente energizado.

El funcionamiento es, en síntesis, el siguiente: establecido por el microprocesador el símbolo que debe mostrar un determinado rodillo (3) calcula el número de pasos que debe avanzar el motor desde la posición inicial o cero para que quede centrado ante la ventana (31) del visor el símbolo requerido. Seguidamente manda girar el motor hasta que detecta la posición cero; a partir de ella va contando los pasos que avanza el motor hasta que finalmente completa el número de los requeridos y detiene el giro del tambor.

10
15
20
25
30



REIVINDICACIONES

1
5
1.- Una máquina de juego, de las que constan de unos rodillos visualizadores de símbolos, que se ponen en marcha mediante la introducción de una moneda o una ficha y van incluidos en un mueble portante también de los restantes mecanismos de accionamiento, caracterizada porque dicho mueble incluye:

a) displays alfanuméricos frontales que, comandados por un procesador, "dialogan" con el jugador,

10
b) una pluralidad de rodillos dispuestos adosadamente con una pluralidad de figuras en su perimetría y con una pantalla frontal provista de varias ventanas en filas y columnas; de modo que ofrece la posibilidad de jugar con más de una línea, obteniendo combinaciones de figuras premiadas en una línea o en una diagonal,

15
c) unos motores paso a paso híbridos, que gobiernan el giro de los rodillos, de forma automática o comandados por el jugador,

d) medios que entrando en funcionamiento comandados por el jugador, le ofrecen la posibilidad de hacer girar lentamente uno de los rodillos para tratar de obtener una combinación con premio,

20
e) medios que entrando en funcionamiento comandados por el jugador, le ofrecen la posibilidad de selección mediante pulsador para tratar de obtener un premio adicional, o una moneda en caso contrario.

25
2.- Una máquina de juego, según reivindicación anterior, caracterizada porque dicho mueble se estructura en:

a) una parte superior, en la que se desarrolla el juego propiamente dicho y que contiene un panel con los displays alfanuméricos, los rodillos con sus ventanas frontales y la zona de gobierno, con sus pulsadores y selector de monedas,

30
b) una parte central, donde se encuentran serigra-

1 fiadas las combinaciones de figuras premiadas con indicación del correspondiente valor del premio, los demás medios de identificación de la máquina e inferiormente a ellos, una bandeja de recogida de monedas,

5 c) una parte inferior, en la que se aloja el cajón de recaudación y provista de unas patas niveladoras.

3.- Una máquina de juego, según reivindicación segunda, caracterizada porque la parte superior del mueble presenta su frontis enrampado respecto al cuerpo general.

10 4.- Una máquina de juego, según reivindicación primera, caracterizada porque los displays alfanuméricos van dispuestos en un panel frontal, subdividido en partes que respectivamente, proporcionan:

15 - información alfanumérica de la máquina al jugador,

- indicador de monedas admitidas a juego y/o número de jugadas pendientes,

- número de apuestas y/o número a identificar en jugada para premio adicional,

20 - premios, número de avances y/o número a identificar en jugadas para premio adicional.

25 5.- Una máquina de juego, según reivindicaciones primera y segunda, caracterizada porque los rodillos se adosan en número preferente de tres y cada rodillo lateral lleva en su perímetro un comodín entre sus figuras, de modo que, un comodín en una línea no central hace entrar en juego también a dicha línea.

30 6.- Una máquina de juego, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque un comodín de los rodillos laterales en la línea central permite poner en marcha los medios de giro lento del rodillo central, para ofrecer al jugador la posibilidad de obte-

1

ner una combinación con premio.

7.- Una máquina de juego, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque un acierto en la selección mediante pulsador para premio adicional proporciona premio doble.

5

8.- Una máquina de juego, según reivindicación séptima, caracterizada porque un acierto en la selección mediante pulsador para premio adicional, proporciona premio máximo.

10

9.- Una máquina de juego, según reivindicaciones séptima y octava, caracterizada porque un fallo en la selección mediante pulsador para premio adicional proporciona una moneda.

10.- Una máquina de juego, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque los citados medios comandadores para giro lento de los rodillos y para selección de avances son microprocesadores.

15

11.- UNA MAQUINA DE JUEGO.

Tal como se ha descrito en la presente memoria de quince hojas y sus planos anexos.

Madrid, 7-10-85

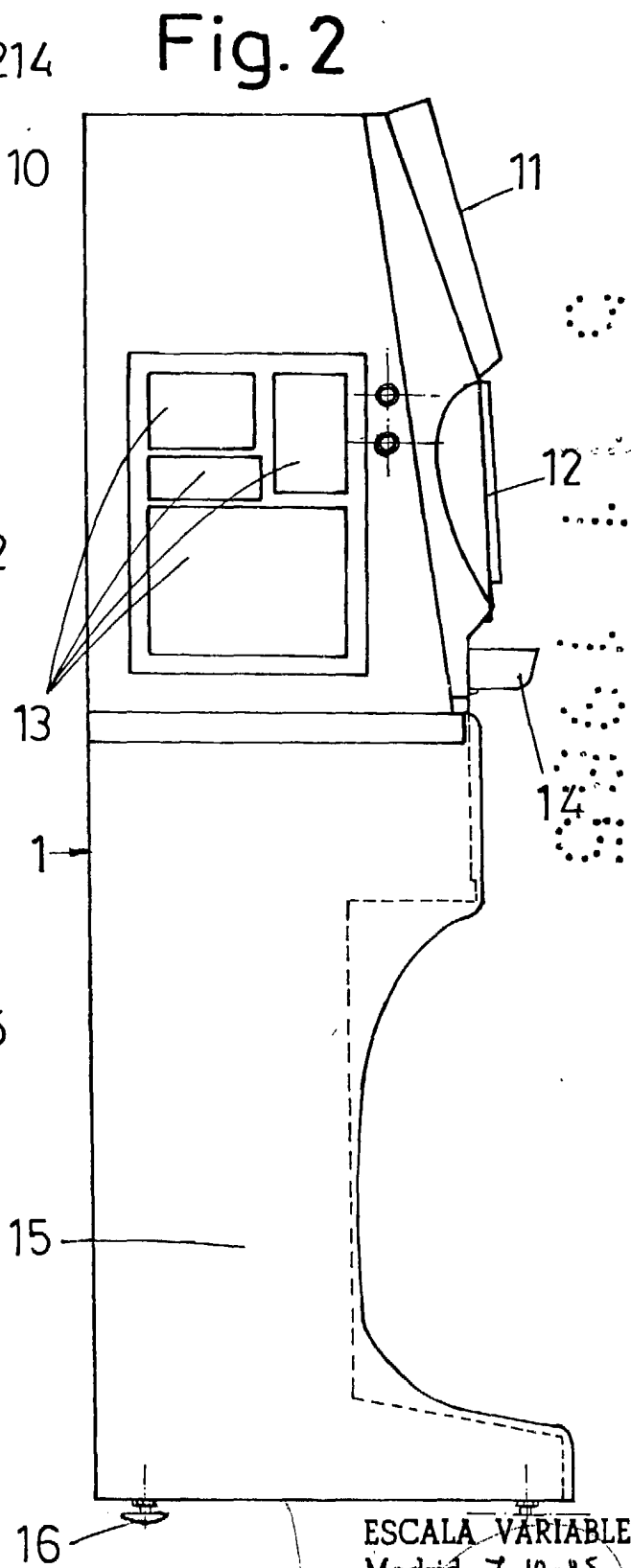
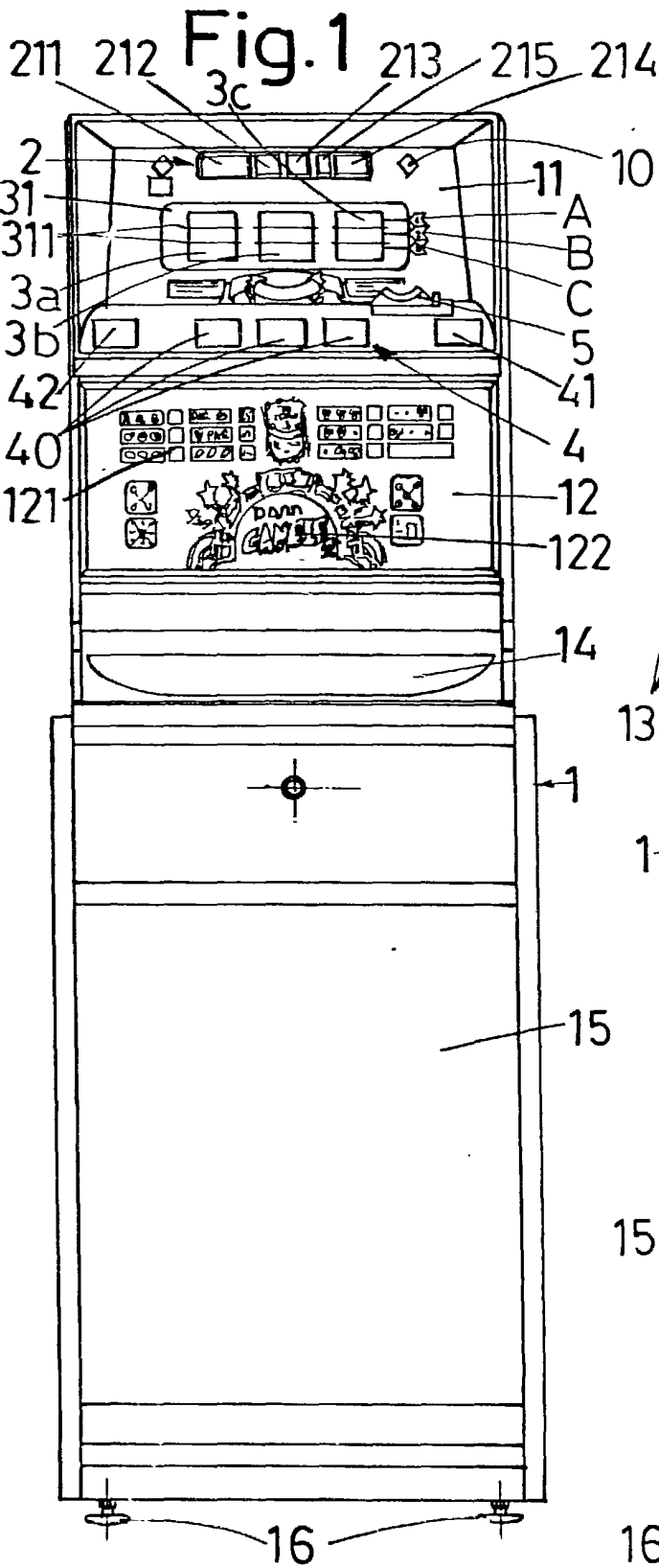
El Agente Oficial

MICHEL ANGELO URIZAR BARANDIARAN

20

25

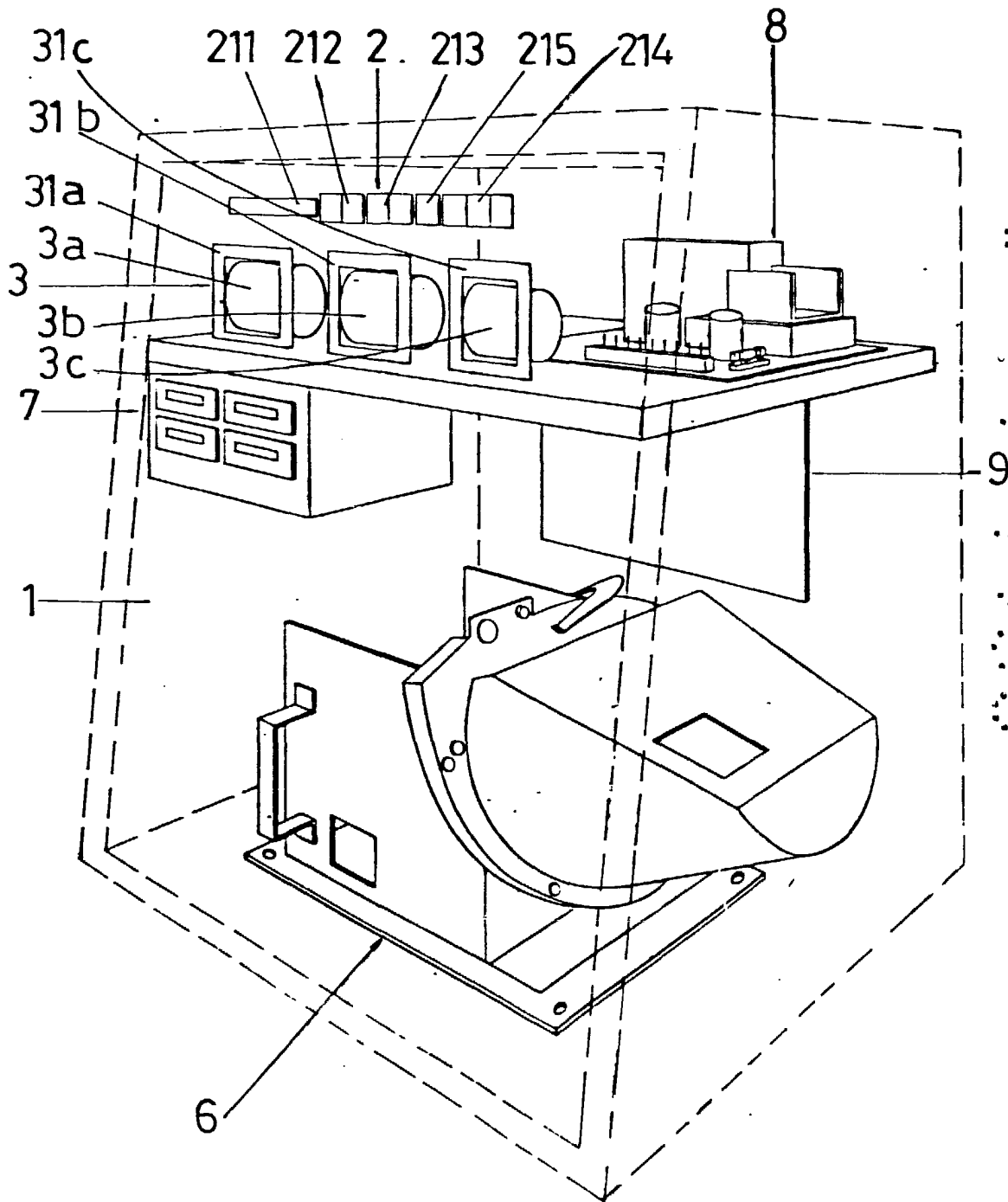
30



ESCALA VARIABLE
 Madrid 7-10-85
 El Agente Oficial

MIGUEL ANGEL GILZARÁN BEDIARAN

Fig.3



ESCALA VARIABLE
Madrid 7-10-85
El Agente Oficial

MICHEL LEGEL URIZAR BARANDIAKAN