

(19) ES (21) (22)	NUMERO <b>294460</b>	(16) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>29 MAYO 1986</b>	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

71 OCT. 1986

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F 17/32
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN "DISPOSITIVO REGULADOR AUTOMATICO DEL NIVEL DE PREMIOS EN MAQUINAS RECREATIVAS".
---

(71) SOLICITANTE (S) PEYPER, S.A.
--------------------------------------

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Julian Camarillo, nº. 53 BIS. 28037 MADRID.
--

(72) INVENTOR (ES)
--------------------

(73) TITULAR (ES) La firma solicitante.
--

(74) REPRESENTANTE EMILIO JUAN ALONSO LANGLE (370-0).
--

M E M O R I A      D E S C R I P T I V A

5            La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva a un dispositivo regulador automático del nivel de premios, aplicable a máquinas recreativas, concretamente a máquinas de las que utilizan una bola como elemento fundamental de juego, desplazable sobre un tablero o superficie inclinada, en el que se establecen diferentes accesorios tales como impulsores, bateadores, etc.

10            En este tipo de máquinas, en las que a lo largo de la partida los desplazamientos de la bola determinan una acumulación de "puntos" se establecen, como es sabido, unos niveles o cotas de puntuación, alcanzados los cuales se obtienen correspondientes "partidas extra", independientemente de que existan otros premios accesorios, tales como "bolas extras", etc.

15            Así pues y de acuerdo con lo anteriormente expuesto, toda máquina recreativa de este tipo, se programa debidamente para establecer un determinado nivel de dificultad en la obtención de los premios es decir de las partidas extra. Sin embargo el nivel establecido, adecuado para un jugador de tipo medio, resulta totalmente inadecuado para un jugador habil, que obtendrá partidas con gran facili-

20

25

dad, y excesivamente alto para jugadores poco hábiles, para los que las cotas establecidas resultan prácticamente inalcanzables.

5 Obviamente en el primer caso la máquina pierde concretamente las características funcionales para las que ha sido prevista, es decir no ofrece rendimiento alguno, resultando además poco atractiva para el jugador, ya que no le ofrece dificultades importantes a salvar, y en el segundo caso sucede algo parecido, pero obviamente con signo contrario, 10 concretamente el jugador se ve impotente frente a la máquina, no ve posibilidad alguna de obtener una partida, en muchos casos ni siquiera se ve capacitado para alcanzar una puntuación aceptable y, aunque por motivos contrarios, la máquina pierde 15 también todo su posible atractivo.

Por otro lado y dentro del nivel medio, es decir del tipo de jugador para que la máquina ha sido inicialmente programada de forma adecuada, a medida que se ejercita en ella aumenta progresivamente el nivel de puntuación obtenida, con lo que 20 al cabo de un periodo de tiempo relativamente corto la dificultad ofrecida por la máquina para obtener partida extra puede ser muy baja o incluso nula, llegandose a una problemática semejante a la 25 anteriormente comentada.

Paralelamente y en un aspecto contrario, el

5           envejecimiento de los elementos operativos de la  
            máquina o simplemente una tensión de alimentación  
            ligeramente más baja de la normal, pueden sobreele  
            var de forma considerable la dificultad para conse  
            guir una partida extra, colaborando también varia  
            bles de este tipo a potenciar la problemática cita  
            da.

10           Esta problemática trae consigo la necesidad  
            de manipulaciones practicamente permanentes en es  
            te tipo de máquinas recreativas, para modificar  
            el nivel de dificultad para la obtención de pre  
            mios, bien en sentido positivo o en sentido negati  
            vo, en función de los resultados ofrecidos por la  
            máquina, lo que trae consigo una considerable pér  
15           dida de tiempo y de mano de obra, llevandose a ca  
            bo estos "reajustes" periodicos, mediante cambios  
            en el grado de inclinación del tablero o mediante  
            variaciones en los niveles de premio establecidos,  
            razón por la cual este tipo de máquinas, como es  
20           sabido, incorporan estos datos, es decir los co  
            rrespondientes a las puntuaciones sobrepasadas las  
            cuales se obtiene premio, en una cartulina facil  
            mente sustituible cada vez que se modifican tales  
            niveles.

25           El dispositivo que la invención propone ha si  
            do especialmente concebido para resolver esta pro  
            blemática a plena satisfacción de manera que la

máquina se ajuste automáticamente al nivel o calidad de juego, de cada jugador, en cualquier circunstancia, variando constantemente tales puntuaciones de obtención de premio, en sentido ascendente o descendente, para mantener sensiblemente una proporción prestablecida en cuanto a la cantidad de "partidas extra" suministradas, manteniéndose esta proporcionalidad tanto durante aquellos periodos de tiempo en los que la máquina es utilizada por un jugador muy hábil, como en aquellos otros en los que es utilizada por un jugador escasamente hábil.

Para ello y de forma más concreta, la invención se centra en utilizar un señalizador electrónico, preferentemente un display, para mostrar al jugador y en cada momento los niveles de premio, estando dicho señalizador debidamente conectado al circuito de control de la máquina, y de manera que, mediante un programa adecuado, en función del nivel de puntuación obtenido por el jugador o los jugadores en sucesivas partidas, los niveles de premio ascenderan o descenderán paralela y progresivamente, para conseguir los efectos perseguidos.

De forma más concreta, ante un jugador muy hábil, la puntuación obtenida en una primera partida será analizada por el circuito de control y, en función de la misma, se producirá una elevación

5 en los niveles de premio, de manera que estos re-  
sulten relativamente difíciles para el jugador,  
pero por supuesto no inalcanzables. Si se mantiene  
la misma línea de juego, con la obtención de vez  
en cuando de partidas extra, en función de la pro-  
porción prestablecida al efecto, el nivel de pre-  
mios se mantendrá, debidamente reflejado en el se-  
ñalizador electrónico citado. Si el jugador aumen-  
ta su calidad de juego, se elevará también el ni-  
10 vel de premios en correspondencia, y si por el con-  
trario por fatiga o por cualquier otra causa su  
nivel de juego desciende, descenderá paralelamente  
el nivel repetidamente citado.

15 Si inmediatamente a continuación pasa a utili-  
zar la máquina un jugador poco hábil, tras la pri-  
mera partida para la que obviamente se mantendrá  
el nivel determinado por la partida inmediatamente  
anterior, se producirá una adecuación entre el nue-  
vo nivel de premios y las características del juga-  
20 dor, de manera que este tendrá unas posibilidades  
de obtención de partida semejantes a las de un ju-  
gador muy hábil, ya que el nivel de premios habrá  
descendido hasta situarse dentro de sus posibilida-  
des, quedando tal nivel debidamente reflejado en  
25 el señalizador electrónico, con su correspondiente  
escala de valores, ya que normalmente y como es  
sabido, se establecen varias cifras de puntuación

al alcanzar cada una de las cuales se consigue par  
tida extra.

5 Como también es evidente, este señalizador  
electrónico se ubicará en cualquier zona apropiada  
de la máquina, como por ejemplo en un espacio de-  
finido al efecto en la pantalla de su cabezal, o  
bien sobre la zona anterior del cuerpo de la máqui  
na, concretamente en la misma zona del tablero de  
10 juego en la que convencionalmente se ubica la clá-  
sica cartulina portadora, con carácter inamovible,  
de este mismo tipo de información.

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

20 La figura 1.- Muestra una representación esque-  
mática en perspectiva de una máquina recreativa  
provista del dispositivo regulador automático del  
nivel de premios, que constituye el objeto de la  
presente invención, siendo evidente que el diseño  
del mueble es meramente ejemplario y queda fuera  
25 del ámbito de la misma.

La figura 2.- Muestra una representación esque-  
mática en detalle del citado dispositivo.

5 A la vista de estas figuras puede observarse como el dispositivo regulador automático del nivel de premios que se preconiza se materializa en un señalizador electrónico 1, preferentemente en un display, que además de la correspondiente conexión de alimentación eléctrica 2, está interconectado al circuito general 3 de control de la máquina, a través del correspondiente conector 4, preferentemente materializado en una banda multifilar flexible.

10

15 Como complemento de la estructura descrita y como anteriormente se ha dicho, en el programa del circuito de control 3, se introducen datos en función de las puntuaciones obtenidas en diferentes partidas sucesivas, originaran la oportuna variación en el nivel de premios, haciendo que dicho nivel se eleve o descienda y resultando tal nivel, concretamente la variación del mismo, directamente visualizable por el jugador a través del señalizador electrónico 1.

20

25 Tal como anteriormente se ha dicho constituye una práctica totalmente generalizada en este tipo de máquinas, el establecer varios niveles de puntuación en correspondencia con los cuales y dentro de una misma partida, pueden obtenerse premios.

En este sentido y como muestra la figura 1, la máquina incorporará tantos displays o señaliza

dores electrónicos 1 como niveles de puntuación sobrepasados los cuales se obtiene premio.

5 Como también se observa en la figura 1, el se-  
ñalizador 1 podrá estar ubicado sobre la propia  
pantalla 5 del cabezal 6 de la máquina, de acuerdo  
con la representación en trazo continuo de dicha  
figura, sobre la zona anterior del tablero de jue-  
go 7, correspondiente al cuerpo 8 de la máquina,  
10 donde dicho señalizador ha sido referenciado con  
1' y representado en trazo discontinuo, o bien  
podrá ubicarse en cualquier otro punto de la máqui-  
na que se estime conveniente o adecuado al objeti-  
vo perseguido, concretamente a una óptima visuali-  
zación por parte del jugador.

15 A tenor de la estructuración descrita y de  
acuerdo con el objetivo de la invención, se obtiene  
una permanente modificación en el nivel de premios,  
bien elevando el valor de las puntuaciones a alcan-  
zar para obtener las partidas extra, o bien una  
20 disminución en dicho nivel, que hace que la máqui-  
na se ajuste a las características específicas de  
cada jugador y que, sin necesidad de manipulación  
alguna sobre las mismas, ofrezca las mismas posibi-  
lidades de premio para un jugador muy hábil, que  
25 para un jugador con excasa habilidad.

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 misma se derivan.

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

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre en sentido amplio y no limitativo.

10

15

20

25



REIVINDICACIONES

5 1.- DISPOSITIVO REGULADOR AUTOMATICO DEL NIVEL  
DE PREMIOS EN MAQUINAS RECREATIVAS, que estando  
especialmente concebido para máquinas de "bolas",  
en las que la bola en su desplazamiento determina  
una progresiva acumulación de "puntos", y en las  
que además se establecen unos niveles de puntua-  
ción sobrepasados los cuales se obtiene el premio,  
10 generalmente una partida "extra", esencialmente se  
caracteriza por estar constituido a partir de un  
señalizador electrónico, preferentemente un dis-  
play, para cada una de las puntuaciones o niveles  
de premio, display que además de la correspondien-  
15 te conexión de alimentación eléctrica, está conec-  
tado al circuito de control de juego de la máquina  
en cuyo programa se introduce información adecuada  
para que, en función del nivel de puntuación obte-  
nido en sucesivas partidas o jugadas, se produzca  
20 una automática modificación en los niveles de pun-  
tuación para la obtención de premios, modificacio-  
nes que quedan debidamente reflejadas en el citado  
señalizador, todo ello de forma que el nivel de  
premios resulta automaticamente variable y ajusta-  
25 ble en cada momento a las características o habili-  
dad de la persona que está utilizando la máquina.

2.- DISPOSITIVO REGULADOR AUTOMATICO DEL NIVEL

5 DE PREMIOS EN MAQUINAS RECREATIVAS, según reivindicación 1, caracterizado porque el señalizador electrónico citado se ubica en la pantalla del cabezal de la máquina, en la zona anterior de su tablero de juego o en cualquier otra zona de la misma en la que resulte directa y fácilmente visible para el jugador.

10 3.- DISPOSITIVO REGULADOR AUTOMATICO DEL NIVEL DE PREMIOS EN MAQUINAS RECREATIVAS, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria que consta de once hojas todas ellas escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan.

15 Madrid, 29 MAYO 1986

EMILIO J. ALONSO LANGLE  
pp. a.



Jesús Plcazo Sierra

20

25

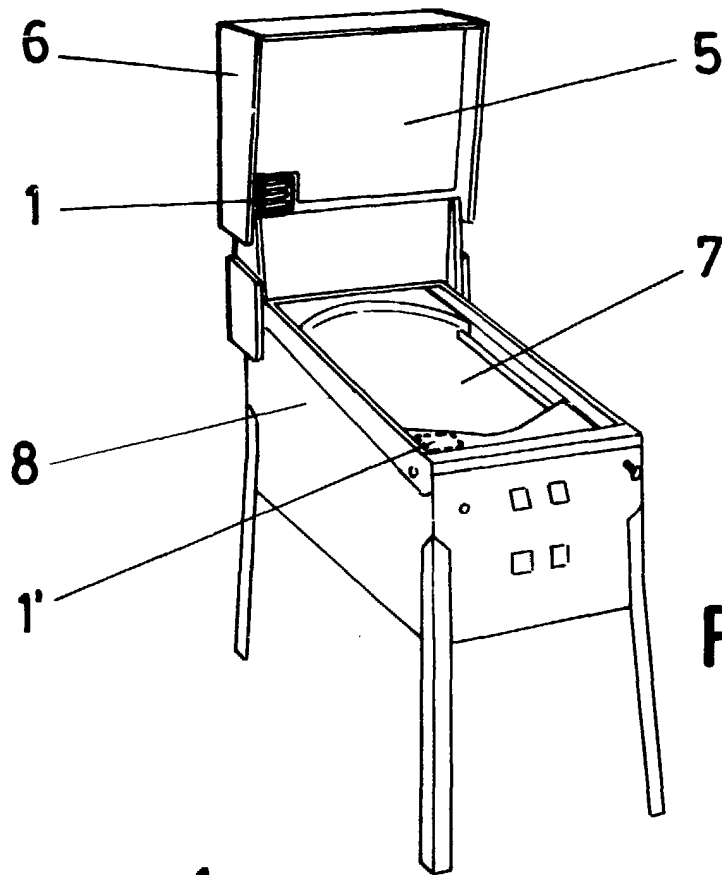


FIG-1

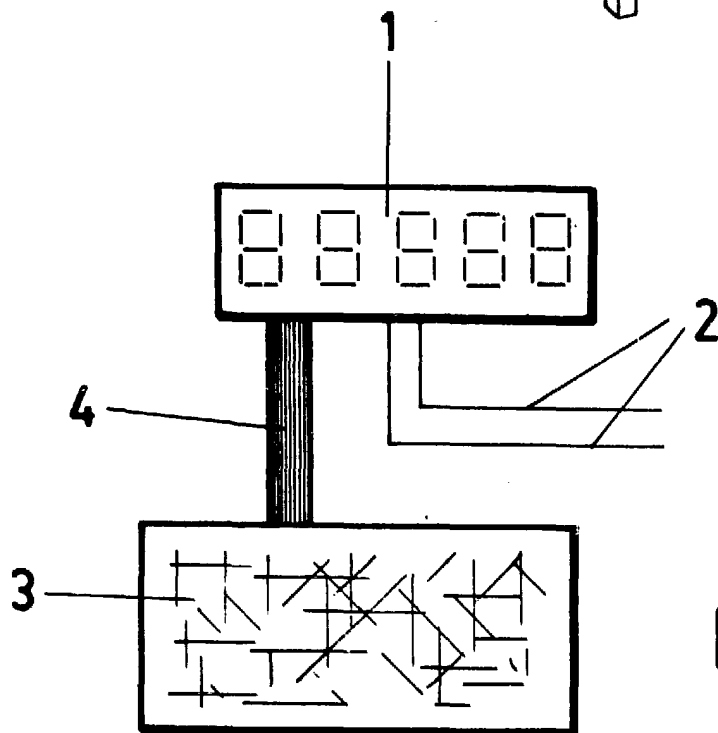


FIG-2

ESCALA VARIABLE

MADRID 29 MAYO 1986

EMILIO J. ALONSO LANGLE  
P.P.