

(10) ES (11) (21) (22)	NUMERO <b>294461</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>29 MAYO 1986</b>	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

**27 OCT. 1986**

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

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

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN <b>"REGULADOR AUTOMATICO DEL NIVEL DE PREMIOS EN MAQUINAS RECREATIVAS".</b>
--

(71) SOLICITANTE (S) <b>PEYPER, S.A.</b>
---

DOMICILIO DEL SOLICITANTE <b>Julian Camarillo, nº. 53 BIS. 28037 MADRID.</b>
---

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

(73) TITULAR (ES) <b>La firma solicitante.</b>
---

(74) REPRESENTANTE <b>EMILIO JUAN ALONSO LANGLE (370-0).</b>
---

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un 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 de juego tales como impulsores, bateadores, pasillos con sensores, 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 cada dos partidas extra. Sin embargo el nivel establecido, adecuado para un jugador de tipo medio, resulta totalmente inadecuado para un jugador hábil, que obtendrá partidas con gran faci

20

25

lidad, 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, 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 también todo su posible atractivo.

10 Por otro lado y dentro del nivel medio, es decir del tipo del jugador para el 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 al cabo del 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 anteriormente comentada.

15 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 sobreelevar de forma considerable la dificultad para conseguir una partida extra, colaborando también variables de este tipo a potenciar la problemática citada.

10           Esta problemática trae consigo la necesidad de manipulaciones prácticamente permanentes en las máquinas recreativas de este tipo, para modificar el nivel de dificultad para la obtención de premios, bien en sentido positivo o en sentido negativo, en función de los resultados obtenidos por la máquina ante el tipo de público que la utiliza, lo que trae consigo una considerable pérdida de tiempo y de mano de obra, llevándose a cabo estos "reajustes" periódicos, 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 sabido, incorporan tales datos, es decir los correspondientes a las puntuaciones sobrepasadas las cuales se obtiene premio, en una cartulina fácilmente sustituible cada vez que se modifican tales niveles.

25           El regulador que la invención propone ha sido especialmente concebido para resolver esta problemática a plena satisfacción, de manera que la máquina

na 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 la proporción preestablecida en cuanto a la cantidad de "partidas extra" suministrada, manteniéndose además 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 que es utilizada por un jugador de poca habilidad.

Esto se consigue además con una extremada sencillez estructural.

De forma más concreta la invención se centra en conferir a los clásicos señalizadores electrónicos de que disponen este tipo de máquinas, generalmente displays, para ir mostrando las puntuaciones conseguidas por varios jugadores, que utilizan la máquina simultáneamente, una segunda funcionalidad, concretamente la de mostrar temporalmente al jugador las variaciones sufridas en los niveles de premio, estando dichos señalizadores debidamente conectados al circuito de control de la máquina 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 ascenderán o descenderán paralela y progresivamente, para conseguir los efectos perseguidos, a la vez que tales señalizadores conservan las clásicas conexiones a los sistemas de señalización de puntuación obtenida, obviamente con medios auxiliares para conseguir esta doble funcionalidad alternativa.

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 en los niveles de premio, de manera que estos resultan 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 las partidas extras, en función de la proporción preestablecida al efecto, el nivel de premio se mantendrá debidamente reflejado en los señalizadores electrónicos citados. Si el jugador aumenta su calidad de juego, se elevará también el nivel a alcanzar para la obtención de premios, en correspondencia, y si por el contrario, por fatiga o por cualquier otra causa, su nivel de juego desciende, descenderá también el nivel repetidamente citado y establecido por la máquina. Si inmediatamente a continuación pasa a ser utilizada la máquina por un jugador poco hábil, tras

5 la primera partida, para la que obviamente se mantendrá el nivel determinado por la partida inmediatamente anterior, se producirá una adecuación entre el nuevo nivel de premios y las características del jugador, de manera que este tendrá unas posibilidades de obtención de partida, semejantes a las de un jugador muy hábil, ya que el nivel de premios habrá descendido hasta situarse dentro de sus posibilidades, quedando tal nivel debidamente reflejado en los señalizadores electrónicos.

10 En la práctica las máquinas recreativas suelen estar capacitadas para controlar el desarrollo de juego de cuatro partidas simultáneas, por lo que existen cuatro señalizadores electrónicos, uno para cada jugador. Pues bien, de acuerdo con el regulador de la invención el señalizador correspondiente al jugador que está utilizando la máquina se limitará a cumplir su función como tal, mientras que los otros tres señalizadores mostrarán respectivos niveles de obtención de premio, que aparecerán en los señalizadores alternativamente con las puntuaciones obtenidas por los otros jugadores. Evidentemente, en el caso de máquinas que nada más estén previstas para dos jugadores, la señalización determinada por el regulador automático del nivel de premios se efectuará siempre en el señalizador contrario al del jugador que está

15

20

25

utilizando la máquina, apareciendo secuencialmente los diferentes niveles de obtención de premio, información debidamente alternada con la puntuación del otro jugador.

5           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, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

10           La figura 1.- Muestra una representación esquemática en perspectiva de una máquina recreativa provista del regulador automático del nivel de premios que constituye el objeto de la presente invención, en la que evidentemente el diseño de un mue-  
15           ble es meramente ejemplario y queda fuera del ámbito de la misma.

20           La figura 2.- Muestra una representación esquemática en detalle del citado dispositivo.

25           A la vista de estas figuras puede observarse como el regulador automático del nivel de premios que se preconiza, se fundamenta en la utilización de una pluralidad de señalizadores electrónicos, habiéndose previsto en este sentido y para minimizar sus costos de instalación, utilizar los propios señalizadores electrónicos 1-2-3-4, de que

normalmente disponen este tipo de máquinas recreativas para suministrar información correspondiente a las puntuaciones obtenidas por diversos jugadores que pueden utilizar simultaneamente la máquina.

Cada uno de estos señalizadores electrónicos 1 á 4, preferentemente materializados en displays, además de incorporar la correspondiente conexión 5 de alimentación eléctrica, y su correspondiente conexión 6 con el circuito general 7 de control de la máquina, conexión 6 a través de la que reciben información correspondiente al desarrollo de la partida, en relación con el jugador correspondiente, están conectados con dicho circuito de control o unidad básica 7 de la máquina, a través de un segundo conector 8, preferentemente materializado en una banda multifilar flexible, recibiendo a su vez y a través de esta conexión 8 datos de la unidad básica 7 que, de acuerdo con el programa establecido en dicha unidad, en función de las puntuaciones obtenidas en las diferentes partidas sucesivas, originan la oportuna variación en el nivel de premios, haciendo que dicho nivel se eleve o descienda y resultando tal nivel directamente visualizable por el jugador a través de los citados señalizadores electrónicos 1 á 4.

Como es sabido, constituye una practica total

mente generalizada en este tipo de máquinas el establecer varios niveles de puntuación, en correspondencia con los cuales y dentro de una misma partida, es factible la obtención de premios.

5           En este sentido y como muestra la figura 1, el regulador utiliza todos los displays o señalizadores electrónicos 1 a 4, utilizados también como medios suministradores de información de las puntuaciones obtenidas por cada jugador.

10           De forma más concreta y en el supuesto de que sea el jugador correspondiente al display 1 el que se encuentre en situación de juego, en los displays 2, 3 y 4, aparecerán durante periodos de tiempo relativamente cortos respectivos valores correspondientes a sendos niveles de puntuación sobrepasados los cuales se obtiene una partida extra, alternandose estos periodos de información del nivel de premios, con otros en los que tales señalizadores lo que reflejan son las puntuaciones obtenidas por los otros tres jugadores.

15           Cuando el jugador correspondiente al display nº 1 concluye su jugada y sea el jugador correspondiente al display o señalizador nº 2 el que se encuentre en situación de utilización de la máquina, será este segundo display el que cumpla permanentemente su función de señalizador de puntuación obtenida hasta cada momento, mientras que son los señ

20

25

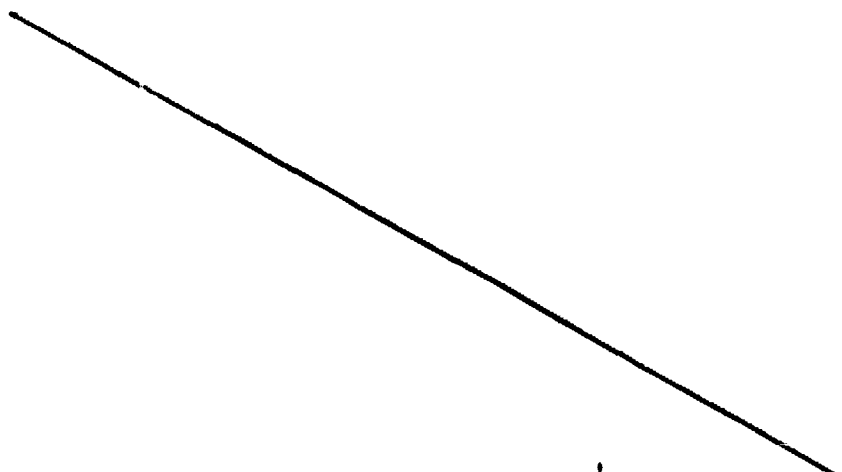
lizadores 1, 3 y 4, los que pasan a adoptar la doble función de señalizadores de puntos obtenidos por los correspondientes jugadores y de señalizadores de los niveles de puntuación en los que se consigue el objetivo de premio perseguido.

La presente descripción resulta igualmente válida para marcas con mayor o menor número de señalizadores electronicos, sin más que ajustar el programa introducido en el circuito de control o unidad básica 7, a las exigencias definidas por la propia máquina.

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.

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.



REIVINDICACIONES

1.- REGULADOR AUTOMATICO DEL NIVEL DE PREMIOS  
EN MAQUINAS RECREATIVAS, que estando especialmente  
5 concebido para máquina 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 puntuación sobrepasados  
los cuales se obtiene el premio, generalmente una  
10 partícula "extra" esencialmente se caracteriza por  
estar constituido a partir de una pluralidad de  
señaladores electrónicos, concretamente los pro-  
pios displays existentes en la máquina para la se-  
ñalización de las puntuaciones obtenidas por va-  
15 rios jugadores que desarrollan el juego en combina-  
ción, incorporando cada uno de estos displays, ade-  
más de la correspondiente conexión de alimentación  
eléctrica y de la conexión al circuito de control  
o unidad básica de juego de la máquina, a través  
20 de cuya conexión se transmite la información co-  
rrespondiente a las puntuaciones obtenidas por ca-  
da jugador, una segunda conexión con el citado cir-  
cuito de control de juego, en cuyo programa se in-  
25 troduce información adecuada para que, en función  
del nivel de puntuación obtenido en sucesivas par-  
tidas o jugadas, se produzca una automática modifi-  
cación en los niveles de puntuación para la obten-

5 ción de premios, modificaciones que quedan debida-  
mente reflejadas en los citados señalizadores, to-  
do ello de forma que el nivel de premios resulta  
automaticamente variable y ajustable en cada momen-  
to a las características o habilidad de la persona  
que está utilizando la máquina.

10 2.- REGULADOR AUTOMATICO DEL NIVEL DE PREMIOS  
EN MAQUINAS RECREATIVAS; según reivindicación 1,  
caracterizado porque el señalizador correspondien-  
te al jugador que está utilizando la máquina se  
mantiene aislado de la unidad central en el aspek-  
to de transmisión de información en cuanto al ni-  
vel de premios, en cuanto los restantes señalizado-  
res suministran secuencial y alternativamente infor-  
15 mación de las puntuaciones obtenidas por los juga-  
dores correspondientes y de los niveles de puntua-  
ción para la obtención de premios.

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

Madrid, 29 MAYO 1986

EMILIO J. ALONSO LANGLE  
P. P. a.

25   
Jesus Plcazo Sierra

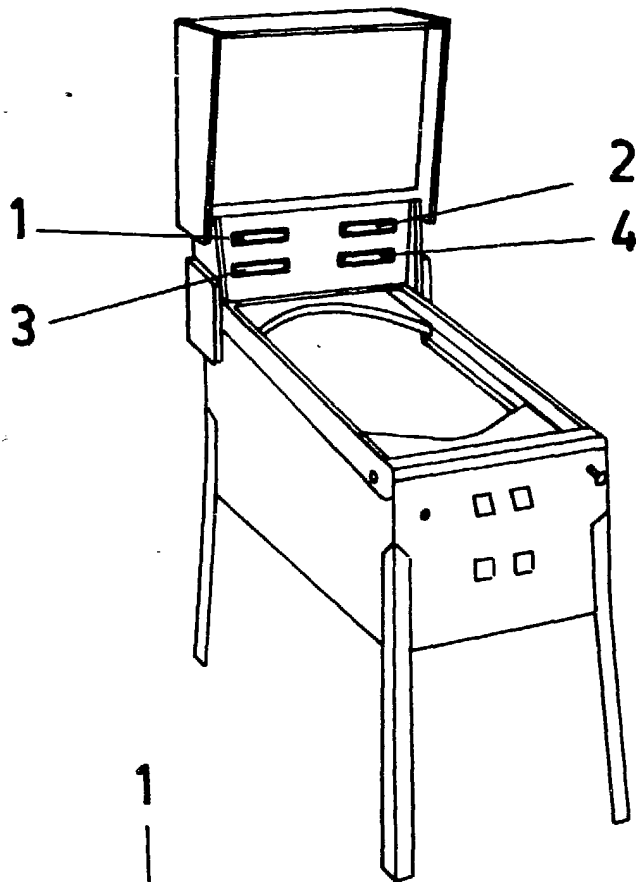


FIG-1

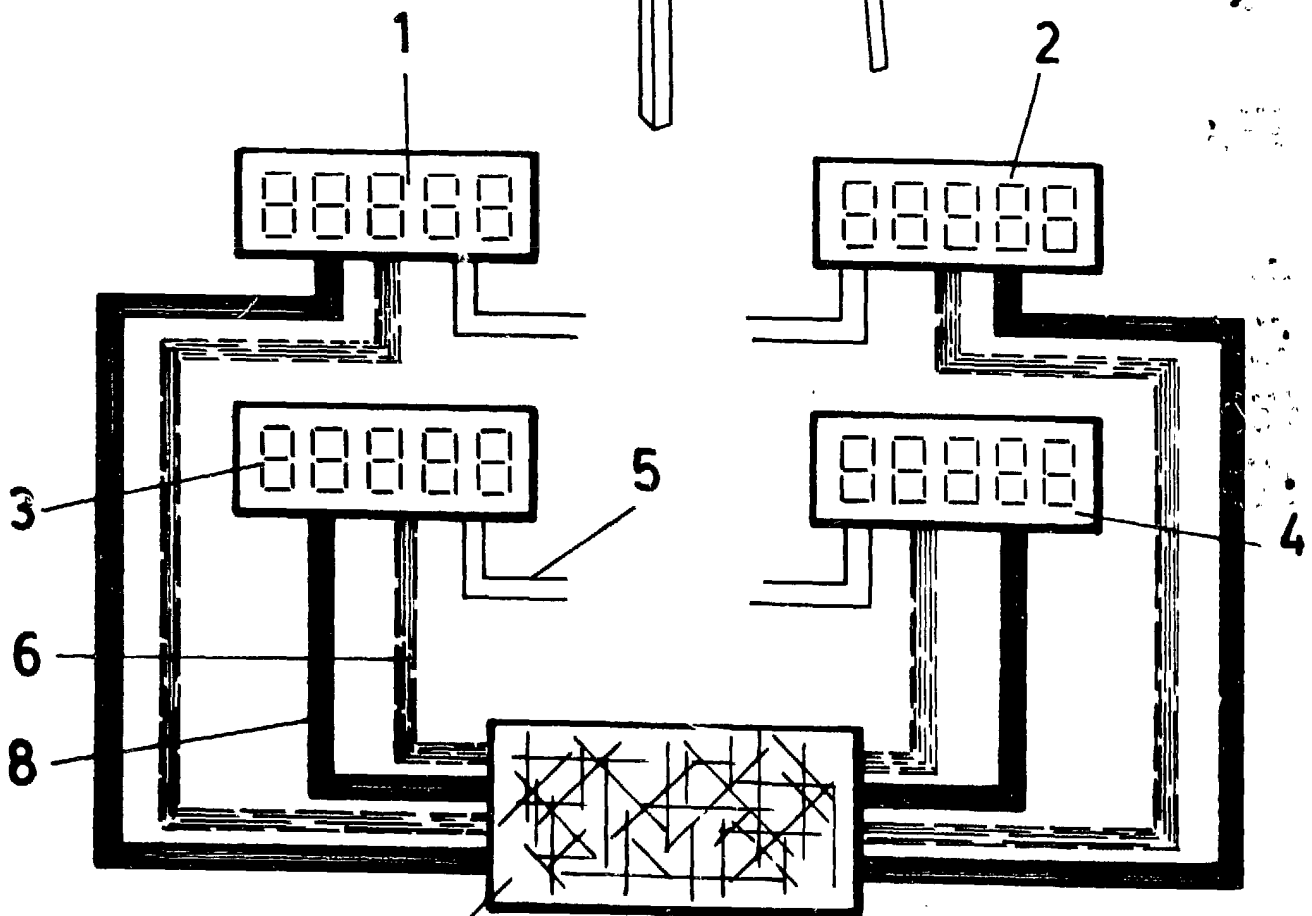


FIG-2

ESCALA VARIABLE

MADRID 29 MAYO 1986

EMILIO J. ALONSO LANGLE  
P.P.

Jesús Pfcazo Sierra