

19 ES 21 22	11 NUMERO 294822	16 Y
	22 FECHA DE PRESENTACION 17 JUN. 1986	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 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 PARA SELECCION DE PROGRAMAS DE JUEGO APLICABLE A MAQUINAS RECREATIVAS"
--

71 SOLICITANTE (S) D. SAUL MIRALLES NAVALON
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE ELCHE (Alicante) - Ramón Bono Marín, 64
--

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE D. MANUEL DE ARPE FERNANDEZ.- Agente Oficial de la Prop. Industrial

La presente invención se encuentra referida a un dispositivo selector de programas aplicable a máquinas re-
creativas tales como por ejemplo máquinas de premio y
video-juegos.

- 5.- Son conocidos en el mercado diversidad de mode-
los de máquinas de premio si bien todas ellas presentan
un funcionamiento similar en cuanto al procedimiento de
asignación de premios se refiere. En efecto, para la en-
trega o asignación de premios, estas máquinas cuentan con
un programa pre-establecido que aleatoriamente determina
la aparición de los diferentes premios, pero siempre con
forme a una proporción, marcada legalmente, entre la can-
tidad de monedas depositadas en una pluralidad de bazas
de juego y la cuantía de los premios asignados, de manera
que cuando una de estas máquinas asigna un premio mayor
o especial, el jugador "sabe" con seguridad que para la
asignación de un premio de igual cuantía será necesaria
la introducción de una gran cantidad de monedas. Resulta
evidente que este método de asignación produce desesperan-
za en el jugador una vez que ha sido asignado uno de estos
premios especiales, con la consiguiente baja del rendi-
miento en la recaudación de la máquina.

Es pues misión de la invención el desarrollo de
un dispositivo aplicable a máquinas de este tipo que per-
mita al jugador optar a otro ciclo o programa de juego

- que ofrezca mayores posibilidades de asignación de un premio "mayor". Para ello, el dispositivo está fundamentalmente constituido por un circuito para selección de programas de asignación de premios actuable a voluntad del jugador,
- 30.- de manera que dicho jugador puede optar de entre varios programas desechando aquel o aquellos que acaben de asignar uno de los antedichos premios especiales o mayores, a cuyo fin el dispositivo está fundamentalmente constituido por un panel de pulsadores, tantos como programas para
- 35.- asignación de premios esten previstos previamente, que gobierna un circuito selector que a su vez activa el programa elegido a través de un bloque de ejecución una vez desarrollado el cual, el selector vuelve a su posición inicial mediante un circuito de reposición que permite de nuevo la elección del programa a desarrollar mediante los antedichos pulsadores una vez introducida una nueva moneda.
- 40.-

Otras características y ventajas de la invención resultarán más claramente de la siguiente descripción realizada con la ayuda de la lámina de dibujos adjunta, relativa a un ejemplo de ejecución no limitativo, y en la que:

45.-

La figura única muestra esquemáticamente un diagrama de bloques de un dispositivo según la invención.

El dispositivo 1, está fundamentalmente constituido por un panel de pulsadores 2 que contiene una pluralidad de los mismos, cuya salida irá conectada a un circuito

50.-

55.- selector de programas 3, que habrán sido previamente establecidos de conformidad con especificaciones convencionales. Naturalmente el número de pulsadores del papel 2 se corresponderá unívocamente con el número de programas para asignación de premios seleccionable mediante el circuito 3.

60.- Una vez activado el circuito selector 3, éste emitirá la adecuada instrucción al bloque de ejecución 4 para el desarrollo del programa seleccionado que actuará de manera convencional sobre el conjunto mecánico o electrónico 5 de la máquina.

65.- A su vez el bloque 4 para ejecución del programa una vez activado por el selector 3, emitirá otra señal que pasará a un circuito de reposición 6, el cual repondrá a la posición inicial el selector 3 de manera que en cada jugada el usuario podrá elegir el programa a desarrollar.

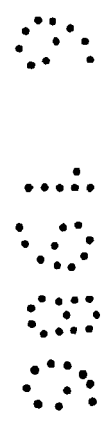
70.- Como resultará evidente para los técnicos en la materia, el panel pulsador solamente será activable mediante la introducción de la moneda o monedas requeridas para cada jugada, pudiendo estar realizado de muy diferentes modos, por ejemplo mediante pulsadores luminosos de diferentes colores, pulsadores coloreados, pulsadores termo-sensibles con "display" digital. Análogamente, la cuantía de la jugada podrá ser única o múltiple tal y como es conocido en esta técnica.

75.-

80.- Asimismo, resultará manifiesto para los técnicos, la aplicación de este dispositivo de selección a máquinas para juegos de video ya que aún cuando en ellas no se produzca la entrega de premios si será posible la citada elección de entre una pluralidad de programas o video-juegos pre-establecidos.

85.- Suficientemente descrito que nos es el objeto del modelo de utilidad que nos ocupa, que lo es solamente a título de ejemplo y una de las múltiples formas de realización a que en la práctica puede llegarse, tomando como fundamento en su construcción el descrito en la presente memoria, unicamente nos resta señalar que las modificaciones de forma, tamaños, materiales empleados u otras no fundamentales, no deben ser consideradas variaciones que afectan a su esencialidad.

90.-



N O T A
= = = =

El modelo de utilidad descrito recaerá pues sobre las siguientes reivindicaciones:

95.- 1ª.- "DISPOSITIVO PARA SELECCION DE PROGRAMAS DE JUEGO APLICABLE A MAQUINAS RECREATIVAS", especialmente para máquinas de premio y de video-juegos, caracterizado por cuanto comprende:

100.- - Un panel de actuación operativamente conectado al mecanismo de puesta en marcha de la máquina, dotado de una pluralidad de elementos de mando diferenciables entre sí;

- Un circuito selector electrónico, gobernado por el antedicho panel de actuación, que permite la elección de un programa de juego pre-establecido en función del elemento de mando del panel de actuación accionado;

105.- - Un bloque para ejecución de programas excitado por la señal producida por el antedicho circuito selector que desarrolla el programa seleccionado; y

110.- - Un circuito de reposición que, conectado entre el antedicho bloque de ejecución y el circuito selector de programas, permite la inicialización de este último cada vez que ha sido ejecutado un programa seleccionado.

115.- Con todo ello el jugador podrá seleccionar en cada jugada, mediante la actuación del antedicho panel, el desarrollo de un determinado programa de juego de entre una pluralidad de estos previamente establecidos.

120.- 2ª.- "DISPOSITIVO PARA SELECCION DE PROGRAMAS DE JUEGO APLICABLE A MAQUINAS RECREATIVAS", según la primera reivindicación caracterizado por cuanto los elementos de mando del antedicho panel de actuación estarán constituidos por pulsadores coloreados y preferentemente por pulsadores luminosos de diferentes colores.

125.- 3ª.- "DISPOSITIVO PARA SELECCION DE PROGRAMAS DE JUEGO APLICABLE A MAQUINAS RECREATIVAS", de acuerdo con la primera reivindicación caracterizado por cuanto el panel de actuación estará constituido por un pulsador termosensible con un dispositivo de presentación o "display" digital.

130.- 4ª.- "DISPOSITIVO PARA SELECCION DE PROGRAMAS DE JUEGO APLICABLE A MAQUINAS RECREATIVAS", según la primera reivindicación caracterizado por cuanto el número de pulsadores u opciones seleccionables mediante el panel de actuación coincidirá con el número de programas de juego pre-establecidos.

135.- 5ª.- "DISPOSITIVO PARA SELECCION DE PROGRAMAS DE JUEGO APLICABLE A MAQUINAS RECREATIVAS".

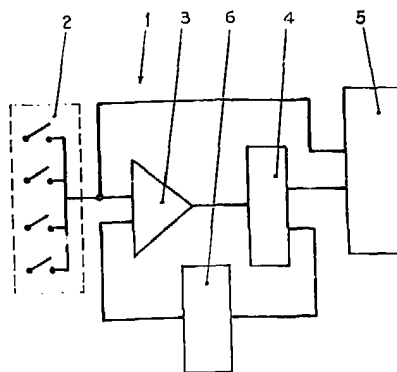
Todo ello, tal y conforme queda descrito, representado y reivindicado.

140.- Esta memoria consta de siete hojas, mecanografiadas y foliadas por una sola de sus caras conteniendo un total de ciento cuarenta líneas.

MADRID 17 JUN. 1925
 MANUEL DE ARPE
 P.P.

== = = = = D I S E Ñ O = = = = =

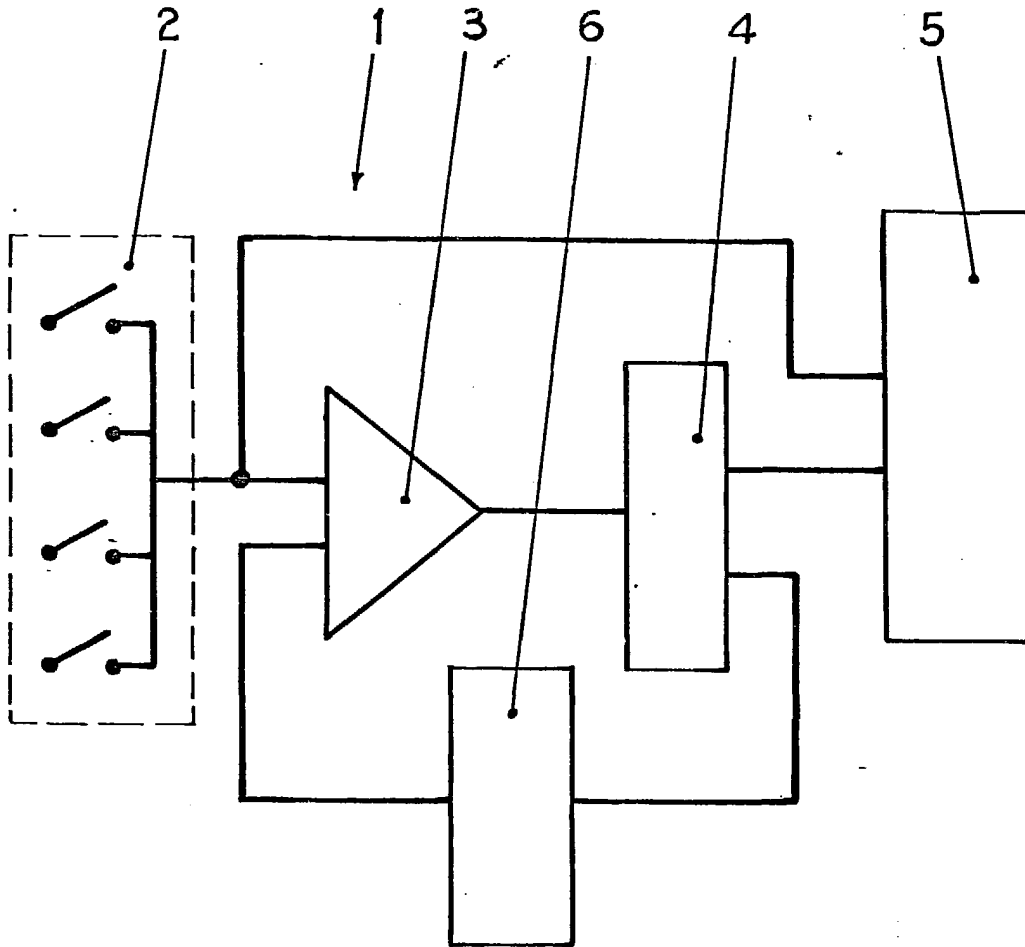
DE UN MODELO DE UTILIDAD, A FAVOR DE D. SAUL MIRALLES NAVALON, DOMICILIADO EN ELCHE (Alicante) C/ RAMON BONO MARIN, 64, POR: "DISPOSITIVO PARA SELECCION DE PROGRAMAS DE JUEGO APLICABLE A MAQUINAS RECREATIVAS".



Escala variable.

MADRID A 17 JUN. 1986

MANUEL DE ARBE
P. P.



Madrid, 17 JUN. 1936

MANUEL DE ARPE
P.P.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Manuel de Arpe', written over the typed name.

ESCALA VARIABLE