

470116

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA  
Registro de la Propiedad Industrial



Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

19 ES	11	NUMERO	10 A1
	21		
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		3 MAYO 1978	

-5 ENE. 1979

PATENTE DE INVENCION

30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F, G07F	62 PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONARIA
------------------------	--	--------------------------------------

54 TITULO DE LA INVENCION
PERFECCIONAMIENTOS EN MAQUINAS DE JUEGO

71 SOLICITANTE (S)
BELL-FRUIT MANUFACTURING CO. LIMITED

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Leen Gate, Lenton, Nottingham, NG7 2ND, Inglaterra.

72 INVENTOR (ES)
JOHN WILLIAM LEWIS JOHNSON.

73 TITULAR (ES)
-----------------

74 REPRESENTANTE
GOMEZ-ACEBO y POMBO.

La presente invención se refiere a máquinas de juego de la clase que comprende un dispositivo de pantalla que funciona en cada juego para elegir al azar y presentar una nueva combinación de símbolos.

5                   En general, el dispositivo de pantalla comprende una conjunto de ruedas coaxiales que giran rápidamente cuando un jugador introduce una moneda o ficha para iniciar un juego y que se detienen después de una forma aleatoria una después de la otra en una de una pluralidad de posiciones de paradas posibles. Cada una de las ruedas lleva símbolos alrededor  
10 de su circunferencia y presenta un símbolo correspondiente al jugador a través de una ventanilla de pantalla o visualizador en cada posición de parada por lo que las ruedas en conjunto presentan una combinación elegida aleatoriamente de símbolos en la  
15 ventanilla.

Otra forma de dispositivo de representación comprende un conjunto de discos, cada uno de los cuales lleva símbolos alrededor de su periferiz en una cara y se monta para superponerse con otros discos y presentar un símbolo en una  
20 ventanilla. Al introducirse una moneda para iniciar el juego, estos discos giran rápidamente y se detienen al azar como las ruedas descritas anteriormente.

Otro procedimiento consiste en utilizar un dispositivo de pantalla o dispositivo visualizador óptico que  
25 comprende un escansionador que explora una formación fija de símbolos y proyecta otra imagen de cada uno por turno sobre una pantalla, deteniendose el escansionador al azar para proyectar una imagen de uno de los símbolos sobre la pantalla.

30 Todos estos medios de representación conocidos son similares en el sentido de que se activan solamente

cuando el jugador inicia un juego, quedando presentada permanentemente la combinación de símbolos elegidos en el último juego hasta que se inicia el juego siguiente. Por esta causa, existe siempre una mejora antes de que el dispositivo de representación visual presente la nueva combinación elegida de símbolos después de iniciado el juego.

Este invento tiene por objeto proporcionar una máquina de juego en la cual se reduce el tiempo de cada juego, por lo que se puede jugar más veces en un periodo de tiempo determinado.

Este objeto se consigue según el presente invento proporcionando una máquina de juego que comprende un dispositivo de representación visual que funciona durante cada juego para elegir al azar y presentar una nueva combinación de símbolos, controlandose el dispositivo de representación visual de acuerdo con un ciclo de juego predeterminando por lo que funciona para cambiar la combinación de símbolos presentada continuamente cuando un jugador inicia un juego en la máquina y se detiene para presentar la nueva combinación de símbolos como resultado de que el jugador inicie el juego.

El hecho de que el dispositivo de representación visual esté funcionando ya para cambiar la combinación presentada de símbolos cuando el jugador inicia un juego, significa que se elimina cualquier demora antes de que se presente la nueva combinación de símbolos y al menos se reduce.

El dispositivo de representación visual se puede controlar de modo que se active automáticamente al final de un juego y funciona continuamente hasta que se inicia el juego siguiente, después de lo cual se detiene el dispositivo de representación visual para presentar una nueva combinación de

símbolos en una ventanilla. De este modo, al iniciarse un juego, el dispositivo de representación visual ya se encuentra en el proceso de elegir una nueva combinación de símbolos, y esta combinación se puede elegir por lo tanto y presentarse finalmente poco después, como variante, el dispositivo de representación visual se puede controlar por un dispositivo sensor que detecta la presencia de un jugador en las proximidades de la máquina y activa al dispositivo de representación visual el jugador está presente por lo que la combinación de símbolo presentada está cambiando continuamente cuando el jugador inicia un juego en la máquina.

Una máquina de juego según el invento se describe a continuación, a título de ejemplo, tomando como referencia los dibujos adjuntos, en los que:

La Fig, 1 es un diagrama esquemático del conjunto de ruedas de la máquina.

La Fig, 2 es un diagrama esquemático del dispositivo de detención de la Fig, 1. y

La Fig, 3 es un diagrama esquemático de conjuntos de la máquina que comprende el conjunto de ruedas en las Fig, 1 y 2.

El conjunto de ruedas ilustrado en las Fig, 1 y 2 comprenden un conjunto de tres ruedas 1 a 3 que se montan para girar en un conjunto de eje 4 sostenido entre cinco placas de bastidor fijas 5. Un motor eléctrico 6 se monta en la placa del extremo izquierdo 5 y está destinado para mover el conjunto de eje 4 a través de un engranaje de reducción apropiado 7. El conjunto de eje 4 comprende tres discos de fricción (no ilustrado) que cooperan con superficies de fricción asociadas con las ruedas para formar embragues deslizantes de acopla-

miento permanente que sirven para hacer girar las ruedas si los embragues no están detenidos por un dispositivo de parada 8. Se habilitan dispositivos de paradas separados 8 por cada rueda, que comprenden una palanca pivotada 9 y un solenoide de accionamiento 10 sostenido sobre una placa adyacente 5. La palanca 9 se empujada por resorte hacia la periferia de un disco graduador 11 que se fija a la rueda y que está provisto de 20 muescas equidistantes 12 alrededor de su periferia en las cuales el extremo libre de la palanca 9 se puede acoplar para detener la rotación de la rueda. El solenoide 10 está destinado a levantar la palanca 9 de la periferia del disco 11 cuando se activa para liberar el disco y la rueda de modo que giran por acción del motor eléctrico 6.

Cada carrete lleva una serie de 20 símbolos 13 alrededor de su periferia en posiciones que corresponden a las posiciones de las muescas 13 en el disco 11 por lo que presentan un símbolo correspondiente en una ventanilla 22 (Fg.3) por cada posición de parada. Además, cada disco graduador 11 lleva dos escobillas eléctricas de brazos gemelos 14 que se disponen de modo que los brazos de cada una actúen conjuntamente con un anillo respectivo de tetones fijos 15 en la placa adyacente 5 portadora del dispositivo de parada 8 y se acoplen a un tetón correspondiente 15 en cada posición de parada, para formar de este modo una conexión eléctrica entre el par de tetones con los que se pone en contacto cada escobilla. Los tetones 15 se conectan en una pluralidad de circuitos de ganancia en un dispositivo detector de ganancia 16 (vease la Fig, 3) por lo que cuando las ruedas 1 a 3 adoptan ciertas posiciones en las cuales presentan una combinación de símbolos ganadora de premio en la ventanilla 22, las escobillas completan un circuito de ganancia

correspondiente y el detector de ganancia inicia la concesión de un premio correspondiente por un dispositivo pagador de premio 17.

5 Un programador 18, que puede adoptar la forma de un temporizador de leva o un microprocesador, controla el funcionamiento del conjunto de carrete y el aparato deductor de ganancia 16 y el aparato pagador de premio 17 de acuerdo con un ciclo predeterminado durante cada juego. Cuando no se juega en la máquina, el programador 18 queda en su estado de reposo y estado inicial y produce señales para activar al motor 6 y ac  
10 tivar los solenoides 10 con el fin de liberar las ruedas 1 a 3 para que puedan girar por acción del motor. Las ruedas 1 a 3, giran por lo tanto y presentan un modelo continuamente cambiante de símbolos a través de la ventanilla 22. El jugador que desee  
15 jugar un juego en la máquina tiene que introducir una moneda o ficha en un aparato de crédito 19 y hacer funcionar un botón de puesta en funcionamiento del programador 18. El programador fun  
ciona entonces para producir una secuencia predeterminada de se  
ñales de control como sigue.

20 En primer lugar, el programador produce señales de control para desactivar cada uno de los solenoides 10 por turno o para detener las ruedas en el orden 1,2,3, y pro  
duce una señal de control para detener al motor 6. Las ruedas estacionarias presentan ahora una combinación de tres símbolos  
25 en la ventanilla 22. Una señal de control hace entonces que el aparato detector de ganancia 16 funcione para detectar si se ha completado un circuito de ganancia por medio de las escobillas 14, correspondiendo con la representación de una combinación de  
símbolos ganadoras de premio por parte de las ruedas o carretes y se ha completado dicho circuito de ganancia, el aparato  
30

5 detector de ganancia hace que el aparato pagador de premio 17  
funcione para conceder premio apropiado. Una vez que se ha con-  
cedido un premio el programador completa la secuencia de control  
produciendo señales de control que activan los solenoides 10 y  
el motor 6 por lo que las tres ruedas giran de nuevo rápidamen-  
te quedando dispuestas para el juego siguiente.

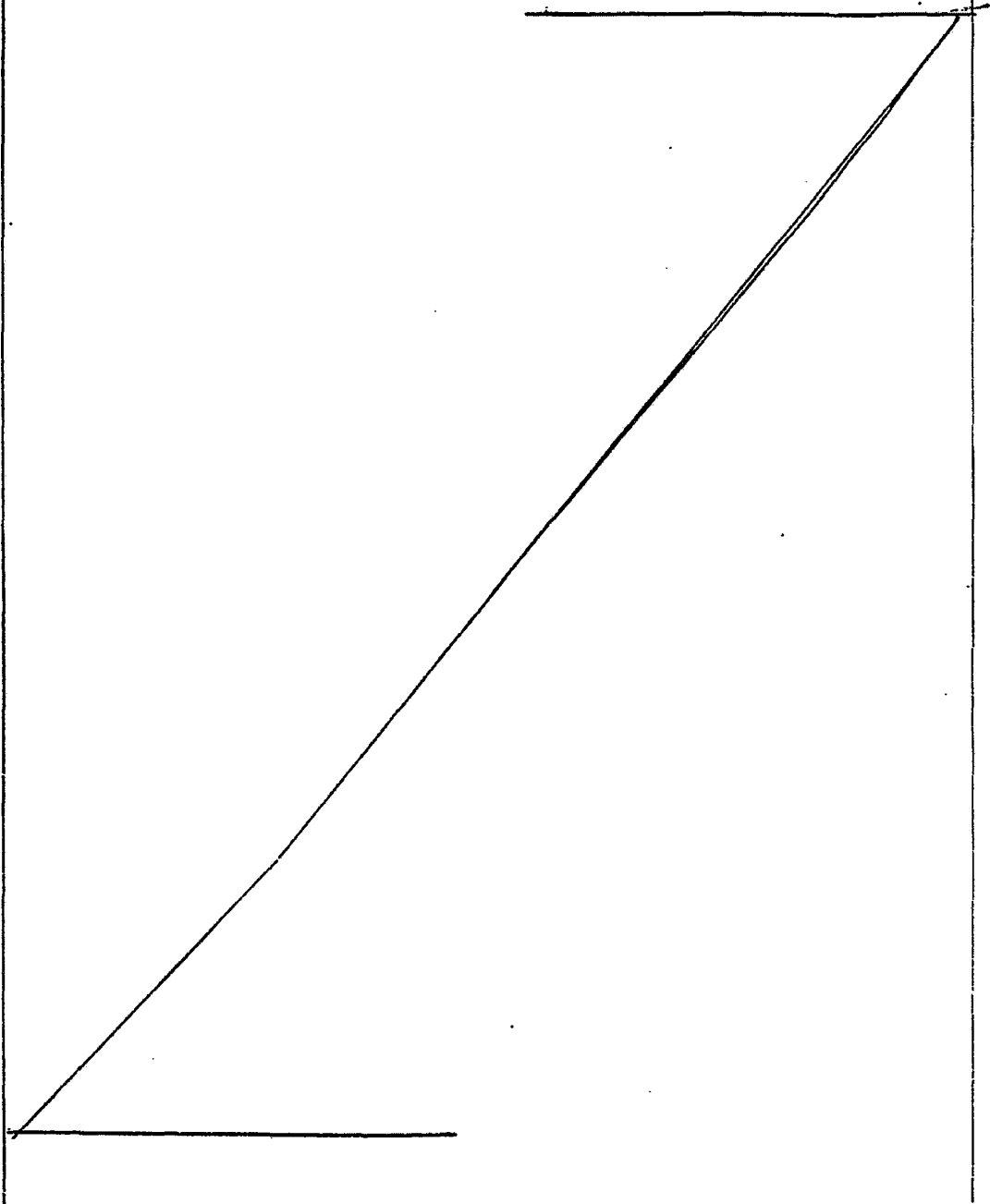
10 En otra modalidad del invento, el funciona-  
miento del programador 18 se puede controlar adicionalmente por  
un dispositivo sensor 21 que detecta la presencia de un jugador  
en las proximidades de la máquina e interrumpe la activación de  
los solenoides 10 y el motor 6 si no detecta jugador alguno.  
De este modo, cuando el programador se encuentra en su estado  
de reposo o estado inicial, no funciona para hacer que las rue-  
das giren al menos que se encuentre un jugador en las proximida-  
des de la máquina. Esto evita que la rueda giren innecesariamen-  
te pero permite que las ruedas se expongan a girar rápidamente  
antes de que el jugador inicie el juego en la máquina. El dispo-  
sitivo sensor 21 puede adoptar cualquiera de las numerosas for-  
mas conocidas como, por ejemplo, un dispositivo sensor fotoeléc-  
trico o un dispositivo sensor de presión, por ejemplo en forma  
de alfombrillas sensible a la presión delante de la máquina.

25 Se comprenderá que la combinación de sím-  
bolos que aparecen en la ventanilla de representación visual  
cambiará tan pronto como los carretes giren al final de un jue-  
go, y los carretes no conservarán por lo tanto registro de si  
el juego ha dado por resultado un premio o no. Para que se pue-  
da saber este hecho, se puede habilitar en la máquina una lámpa-  
ra indicativa de que se ha ganado un juego o una serie de lámpa-  
ras indicativas de diferentes combinaciones de ganancia que se  
30 iluminan en respuesta a cada resultado de ganancia en el juego

Estas lámparas se apagan al iniciarse cada juego.

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

5



REIVINDICACIONES

5 1.- Perfeccionamientos en máquinas de juego, caracterizados porque, comprenden un dispositivo de representación visual que funciona durante cada juego para elegir al azar y presentar una nueva combinación de símbolos, controlando se el dispositivo de representación visual de acuerdo con un ciclo de juego predeterminado de modo que funcione para cambiar la combinación de símbolos presentada continuamente cuando el jugador inicia un juego en la máquina y se detiene para presentar la nueva combinación de símbolo como resultado de que el jugador inicie el juego.

15 2.- Perfeccionamientos según la reivindicación 1, caracterizados porque el dispositivo de representación visual se controla de un modo que funcione automáticamente al final de un juego para presentar la combinación de símbolos continuamente cambiante.

20 3.- Perfeccionamientos según la reivindicación 1, caracterizados porque comprenden un dispositivo sensor destinado a detectar la presencia de un jugador en las proximidades de la máquina y que, cuando detecta a un jugador, hace funcionar al dispositivo de representación visual de modo que aparezca la combinación de símbolos continuamente cambiante.

25 4.- Perfeccionamientos según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizados porque el dispositivo de representación visual comprende un conjunto de carretes o discos que llevan cada uno una pluralidad de símbolos alrededor de su periferia y giran rápidamente y se detienen para elegir y presentar la nueva combinación de símbolos, apareciendo visible una parte de cada carrete o disco al jugador otra vez de una ventanilla de representación visual.

30

5.- Perfeccionamientos en máquinas de juego, tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en el dibujo adjunto.

Esta Memoria consta de 9 hojas escritas a máquina por una sola cara.

5

23 MAYO 1978

Madrid,

BELL-FRUIT MANUFACTURING CO. LIMITED

J. M. GOMEZ AGELO Y POMBO  
p. p. Firmado J. Suarez Diaz

470.116

BELL-FRUIT MANUFACTURING CO. LIMITED,

2 Hojas nº 1.

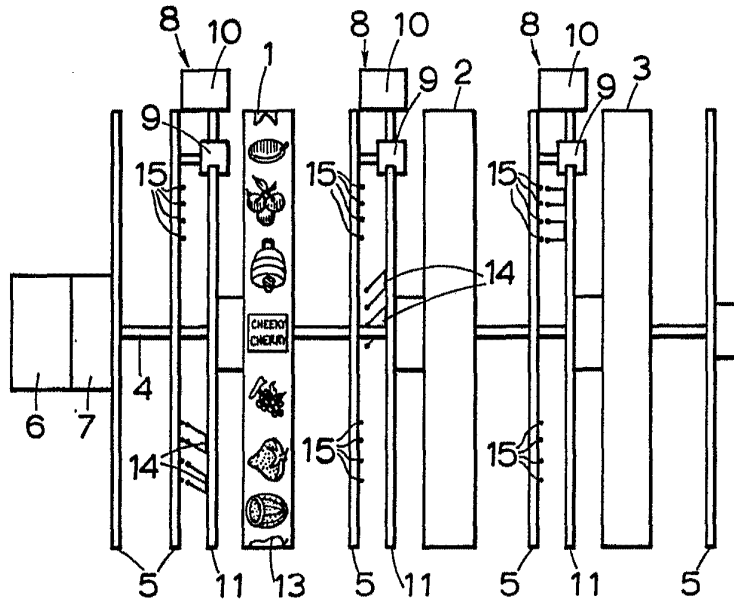


FIG. 1.

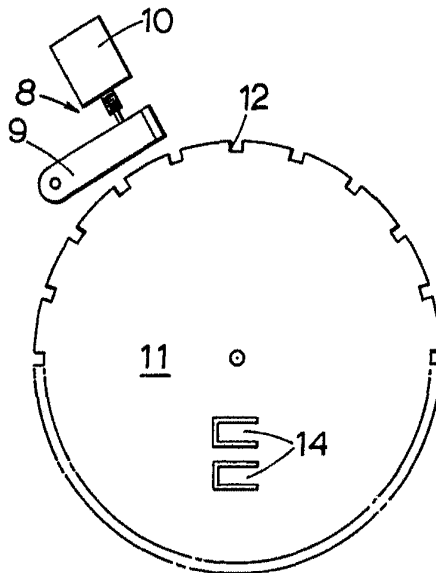


FIG. 2.

ESCALA  
VARIABLE

- 2 JUN. 1978

J. M. GÓMEZ AGUDO Y POMBO  
p. A. Firmador J. Suarez Diaz

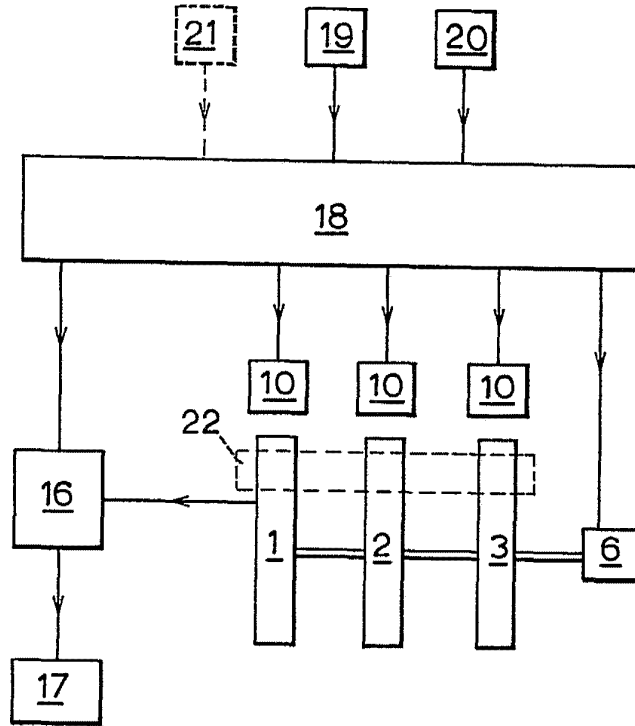


FIG. 3.

ESCALA  
VARIABLE

REGISTRADO - 2 JUN 1978

ELABORADO  
POR  
