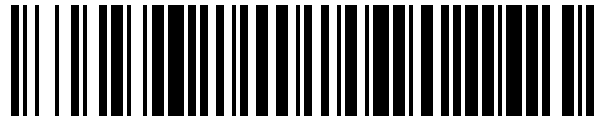


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 225 191**

21 Número de solicitud: 201930134

51 Int. Cl.:

A63F 13/00 (2014.01)

G07F 17/34 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

29.01.2019

43 Fecha de publicación de la solicitud:

20.02.2019

71 Solicitantes:

RECREATIVOS FRANCO, S.A. (100.0%)

Plaza Cronos, Nº 4

28037 MADRID ES

72 Inventor/es:

FRANCO MUÑOZ, Jesús

74 Agente/Representante:

SÁNCHEZ-QUIÑONES GONZÁLEZ, Enrique

54 Título: **Máquina recreativa de juegos de azar y habilidad con premios**

ES 1 225 191 U

DESCRIPCIÓN

MÁQUINA RECREATIVA DE JUEGOS DE AZAR Y HABILIDAD CON PREMIOS

5 OBJETO DE LA INVENCION

La presente invención se refiere a una máquina recreativa de juegos de azar con premios, del tipo de las denominadas tipo "B", en las que participan una pluralidad de rodillos, físicos o virtuales en los que se establecen una serie de figuras aleatorias, y que mediante la obtención de alineaciones de figuras del mismo tipo en determinadas direcciones se consiguen obtener distintos premios, así como el acceso a juegos secundarios con los que obtener premios incluso de mayor cuantía.

El objeto de la invención es proporcionar una máquina recreativa que partiendo de la estructuración de este tipo de máquinas, ofrezca una interfaz de control que permita acceder a juegos de habilidad en lugar de a los clásicos juegos de azar, o en su caso a ambos, de manera que el propio jugador pueda aprovecharse de su habilidad para ganar mejores premios.

20 ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Son conocidas máquinas recreativas en las que se parte de un juego principal, a base de rodillos con figuras, que en función de la posición de las figuras obtenidas permite acceder a juegos secundarios, normalmente con premios en juego de mayor valor.

Este tipo de juegos pueden ser mecánicos, como por ejemplo juegos de bingo, dados, o bien digitales, de elegir entre distintas opciones, si bien en todos los casos presentan el mismo denominador común, se trata de juegos de azar, en los que si bien el conocimiento estadístico puede ayudar, la habilidad física del jugador no afecta para nada en el resultado.

30 DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

La máquina recreativa de juegos de azar que se preconiza viene a llenar el vacío técnico anteriormente expuesto, ofreciendo una interfaz que permite acceder a juegos de habilidad, de manera que la habilidad del jugador sea determinante a la hora de obtener los distintos premios que ofrece la máquina, lo que repercute en una menor dependencia del azar y por

lo tanto una mayor sensación de confianza por parte de los usuarios, al depender de su propia habilidad, además de un mayor atractivo para éstos, por poder utilizar todo tipo de juegos, incluyendo juegos clásicos, con los que muchos usuarios estaban deseando reencontrarse.

5

Para ello, y partiendo de la estructuración convencional de este tipo de máquinas, en las que participa una serie de rodillos en los que transcurre el juego principal o inicial de la máquina, y contando una pantalla en la que se establece una zona de juego secundaria, al que se accede a través del juego principal, la máquina de la invención centra sus características en el hecho de que la pantalla que determina la zona de juego secundaria está asociada a un circuito de control con software en el que se incluyen uno o más videojuegos de habilidad, ya sean de tipo laberinto, de plataformas, de conducción, bloques, etc, contando para ello la interfaz del juego con un joystick a través del que el jugador pueda controlar en virtud de su habilidad el transcurso de juego al que se acceda en dicha zona de juego secundaria.

10

15

La inclusión del citado joystick en la interfaz de juego de la máquina permite un control mucho más fiable e intuitivo que el que pudiera ofrecerse a través de los propios botones de juego habituales en este tipo de máquinas, convirtiendo a la máquina, durante el periodo de tiempo que transcurre el juego secundario en una máquina de arcade, con la diferencia fundamental de que los premios obtenidos son premios reales, que se traducen en dinero expedido a través de la propia máquina, y en los que no se depende tanto del azar para llegar a obtener dichos premios, sino que resulta mucho más determinante la propia habilidad física del jugador.

20

25

Se consigue de esta forma una máquina mucho más atractiva para sus usuarios, no solo por los motivos relativos al azar/habilidad anteriormente descritos, sino porque también supone un elemento adicional de diversión, al poder rememorar juegos clásicos de éxito contrastado, sin descartar ningún tipo de juego moderno.

30

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha

35

descripción, un juego de planos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

5 La figura 1.- Muestra una vista en alzado frontal de una máquina recreativa de juegos de azar y habilidad con premios realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

La figura 2.- Muestra una vista en perfil de la máquina de la figura 1.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

10

A la vista de las figuras reseñadas, puede observarse como la máquina recreativa de la invención parte de la estructuración convencional de este tipo de máquinas en las que participa una carcasa a modo de columna (1), con una serie de rodillos (2) de juego, ya sean físicos o virtuales, que constituyen el juego de partida de la máquina, incluyendo una
15 botonera (3) de control, el clásico monedero (4), billettero (5), una bandeja (6) de recogida de los premios, estableciéndose en su zona superior una pantalla (7) que determina una zona de juego secundaria, a la que se accede a través del juego principal basado en los rodillos (2).

20

Pues bien, a partir de esta estructuración convencional, la máquina de la invención presenta la particularidad de que dicha pantalla (7) está asociada a un circuito de control con software en el que se incluyen uno o más videojuegos de habilidad, ya sean de tipo laberinto, de plataformas, de conducción, bloques, etc, juegos que son accesibles a través de la comentada pantalla (7), y a los que se juega por medio de un joystick (8) establecido
25 junto a la botonera (3) en la interfaz de control de la máquina.

30

Así pues, una vez insertado el importe que se estime conveniente, el jugador comenzará a jugar al juego de partida basado en los rodillos (2), juego de azar, de manera que en función de las combinaciones que obtenga a través del control de la botonera (3) podrá
30 ocasionalmente tener acceso a los diferentes videojuegos instalados en la electrónica de control de la zona de juego secundaria, momento en que la máquina pasará a funcionar de forma análoga a una máquina recreativa de arcade, siendo controlado el videojuego accesible a través de la pantalla (7) a través del joystick (8), videojuego que puede materializarse en un juego clásico, o cualquier videojuego de habilidad que se estime
35 conveniente, de manera que los premios que se consiguen en dicho juego dependen

5 fundamentalmente de la habilidad del jugador, dejando en gran parte a un lado el azar, por lo que la habilidad del jugador será determinante a la hora de conseguir los premios que se irán obteniendo a lo largo del desarrollo de dicho juego, y que se traducirán finalmente en premios en metálico, que podrán cobrarse a través de la bandeja (6) de recogida de los premios, o ser reinvertidos para seguir jugando.

10 Tal y como se ha dicho anteriormente, el tipo de juegos utilizado podrá ser muy variado, por ejemplo de tipo laberinto, como el mostrado en la figura 1, juegos de plataformas, juegos de pilotaje o conducción, de bloques, etc, y en los que el control del joystick (8) sea determinante para el desarrollo de dicho juego.

15 No obstante, la máquina podría alternar este tipo de juegos de habilidad con juegos de azar, también accesibles a través de dicha zona de juego secundario, o incluso incluir zonas de juego adicionales con otro tipo de juegos de azar, sin que ello afecte a la esencia de la invención.

REIVINDICACIONES

1ª.- Máquina recreativa de juegos de azar y habilidad con premios, del tipo de las constituidas a partir de una carcasa a modo de columna (1), con una serie de rodillos principales (2), físicos o virtuales, que determinan la zona inicial de juego, que incluyen una botonera (3) para el control de los diferentes juegos que ofrece la máquina, medios de cobro (4-5), así como de recogida de los premios, y que cuenta con al menos una pantalla (7) que determina una zona de juego secundaria, a la que se accede a través del juego principal basado en los rodillos (2), caracterizada porque incluye un circuito de control con un software de programación en el que están instalados uno o más videojuegos de habilidad, accesibles a través de la pantalla (7), y a los que se juega por medio de un joystick (8) establecido en la interfaz de control de la máquina, con la particularidad de que el software de control de dichos juegos de habilidad prevé premios en función del desarrollo del juego, para su cobro en metálico o reinversión en los juegos de la propia máquina.

15

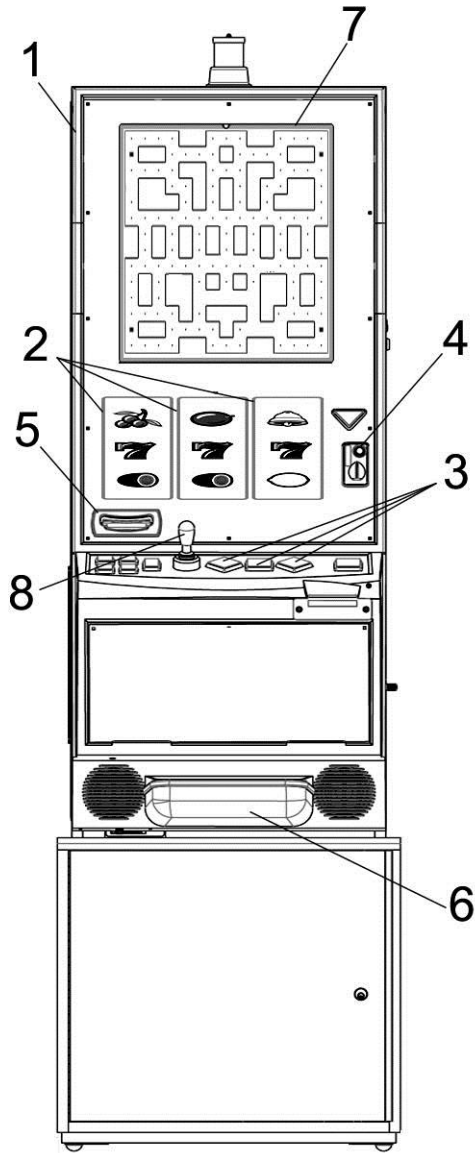


FIG. 1

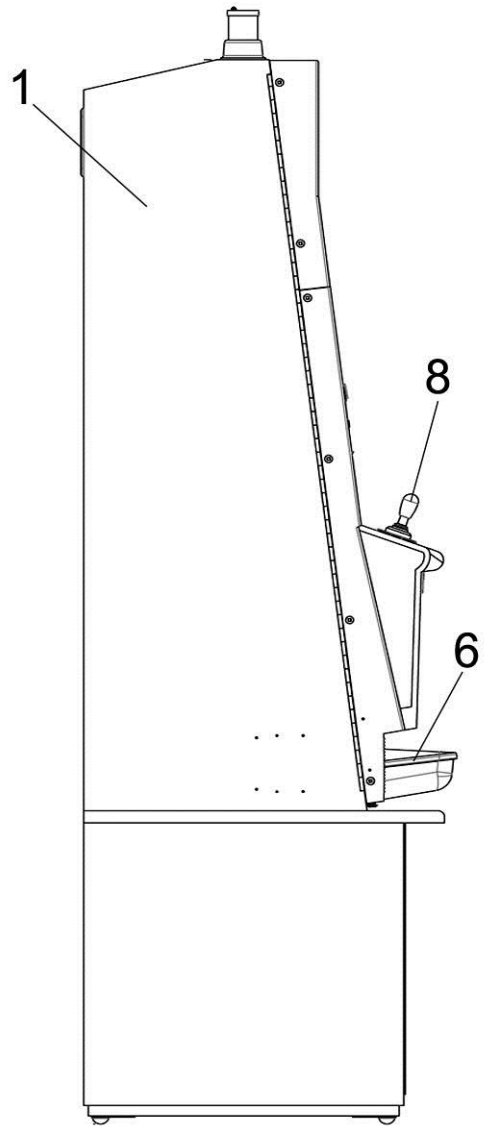


FIG. 2