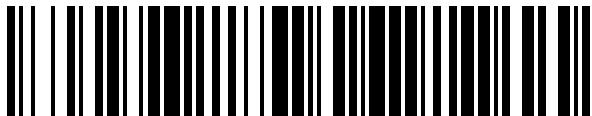




OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS  
ESPAÑA



(11) Número de publicación: **1 077 478**

(21) Número de solicitud: 201230354

(51) Int. Cl.:

**G07F 17/00**

(2006.01)

(12)

## SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

(22) Fecha de presentación: **02.04.2012**

(71) Solicitante/s:

**Interseven Gaming Team SLU**  
**C/ Sant Ignasi, 10**  
**08221 TERRASSA, Barcelona, ES**

(43) Fecha de publicación de la solicitud: **27.07.2012**

(72) Inventor/es:

**RODRIGO SENTÍS, Oleguer Antoni;**  
**MUÑOZ CARBONELL, Ángel;**  
**ROVIRA MONTER, Vicente y**  
**PARDO COPA, José**

(74) Agente/Representante:

**Torner Lasalle, Elisabet**

(54) Título: **Máquina recreativa**

ES 1 077 478 U

**DESCRIPCIÓN****Máquina recreativa**5    **Sector de la técnica**

La presente invención concierne en general a una máquina recreativa, y más en particular a una máquina recreativa que permite la ejecución de uno o más juegos adicionales en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.

10    **Estado de la técnica anterior**

Son conocidas distintas clases de máquinas recreativas que permiten a un usuario jugar con uno o más juegos, de vídeo o de otro tipo, en este caso tras una selección previa por parte del mismo, siguiendo su evolución a través de una pantalla incluida en las mismas.

15    El acceso a dichos juegos en general está únicamente ligado al pago de una cantidad monetaria predeterminada por parte del usuario, ya sea mediante la introducción de unas monedas o fichas en un dispositivo de la máquina o mediante cualquier otro sistema, o adicionalmente a la identificación del usuario, por ejemplo por medios biométricos o mediante la lectura de un elemento identificativo del mismo.

20    En algunos locales donde se disponen tales máquinas recreativas, en función del día y del periodo horario durante el día, la cantidad de visitantes de los mismos así como el tipo de usuarios potenciales, por ejemplo en cuanto a edad y/o disponibilidad económica, varía.

25    Las máquinas recreativas conocidas no tienen en cuenta tales variaciones en los usuarios potenciales de las mismas, y proporcionan siempre los mismos juegos y al mismo precio.

30    **Explicación de la invención**

30    Aparece necesario ofrecer una alternativa al estado de la técnica que cubra las lagunas halladas en el mismo, y que permita adaptarse en cierto modo a tales variaciones en el número y tipo de usuarios potenciales.

35    Con tal fin, la presente invención concierne a una máquina recreativa, que comprende unos dispositivos periféricos de mando (tal como unos pulsadores y/o joystick y/o una pantalla táctil), unos medios de visualización, tal como una pantalla, y un sistema electrónico configurado para ejecutar como mínimo un juego, bajo el control de un usuario interactuando con el juego utilizando los dispositivos periféricos de mando, mostrando información gráfica del mismo y de su evolución en dichos medios de visualización.

40    A diferencia de las máquinas recreativas conocidas, en la propuesta por la presente invención, de manera característica, el sistema electrónico está configurado para permitir la ejecución de como mínimo un juego adicional en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.

45    Es decir que, por ejemplo, el sistema electrónico permite ejecutar el juego adicional de 20:00h a 23:30h, todos los días, o, por ejemplo, solo los fines de semana.

Para un ejemplo de realización preferido, el sistema electrónico está configurado para permitir la ejecución de una pluralidad de juegos adicionales en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.

50    Para una variante de dicho ejemplo de realización el sistema electrónico permite la ejecución de todos los juegos de dicha pluralidad de juegos adicionales, mientras que para otra variante se definen distintos tramos horarios y/o de días asociados a distintos subgrupos de juegos de dicha pluralidad, en los que se permite la ejecución de los mismos.

55    Dichos subgrupos de juegos se diferencian, en función del ejemplo de realización, por el coste de acceso a los mismos, el tipo de juego (si, por ejemplo, va dirigido a un público adulto o infantil), la dificultad de los mismos, la cuantía y tipo de premios que pueden dar, etc.

60    Para un ejemplo de realización preferido, el juego o juegos adicionales es o son un o unos juegos de vídeo.

65    En función del ejemplo de realización, el citado juego es un juego de vídeo, en cuyo caso la máquina recreativa es únicamente una máquina de vídeo

Para otro ejemplo de realización, la máquina recreativa es de tipo mixto, siendo el referido juego un juego de rodillos o de otro tipo que no sea de vídeo, y el juego o juegos adicionales de vídeo.

Para otro ejemplo de realización más, la máquina no es de vídeo, siendo tanto el citado juego como los adicionales de rodillos o de otro tipo que no sea de vídeo.

5 En función del ejemplo de realización se permite la ejecución del juego o juegos adicionales de manera alternativa o complementaria a uno o más juegos principales.

Según un ejemplo de realización, el sistema electrónico está configurado para mostrar en los medios de visualización información gráfica relativa al juego o juegos adicionales, tal como unos iconos, y para, en respuesta a una señal de entrada suministrada por uno o más de los dispositivos periféricos de mando al accionarlo el usuario para seleccionar el juego adicional deseado y ejecutarlo.

10 Para un ejemplo de realización alternativo, el sistema electrónico está configurado para seleccionar automáticamente a dicho u otro juego adicional en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana, sin necesitar la intervención del usuario para llevar a cabo dicha selección, pudiendo, por ejemplo, jugarse en la máquina un determinado juego de 17:00h a 20:00h y otro distinto a partir de las 20:00h "saltando" automáticamente la máquina de uno a otro juego.

15 De acuerdo a otro ejemplo de realización, el sistema electrónico está configurado también para permitir la ejecución de unas u otras opciones de juego para cada uno de los juegos adicionales, en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana, y/o para aplicar un mayor o menor nivel de dificultad para cada uno de los juegos adicionales, en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.

20 Según un ejemplo de realización, el sistema electrónico está configurado para permitir la ejecución de uno u otro tipo de juego adicional en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.

25 25 Para un ejemplo de realización, el sistema electrónico comprende o está asociado a un reloj o un temporizador para determinar la hora del día.

30 30 Según un ejemplo de realización, el juego o juegos adicionales son unos juegos de vídeo que se encuentran almacenados en una memoria accesible en todo momento por el sistema electrónico, estando el sistema electrónico configurado para permitir su ejecución a una hora y/o día predeterminados indicados por dicho reloj, ya sea mediante un control implementado por hardware o por software, por ejemplo mediante un algoritmo que permite el acceso a los juegos adicionales, y su ejecución, a cierta hora del día y/o día de la semana.

35 35 Para otro ejemplo de realización, la máquina recreativa comprende una memoria donde se encuentran almacenados el juego o juegos adicionales de vídeo, y la máquina comprende unos medios de conmutación dispuestos entre el sistema electrónico y la memoria que habilitan el acceso del sistema electrónico a la memoria, y al juego o juegos adicionales almacenados en la misma, a una hora, dentro de dicho periodo del día, y/o día predeterminados indicados por dicho reloj.

#### 40 Breve descripción de los dibujos

Las anteriores y otras ventajas y características se comprenderán más plenamente a partir de la siguiente descripción detallada de unos ejemplos de realización con referencia a los dibujos adjuntos, que deben tomarse a título ilustrativo y no limitativo, en los que:

45 45 la Fig. 1 ilustra de manera esquemática a la máquina recreativa de la invención;

50 50 la Fig. 2a muestra la información que aparece en la pantalla de la máquina propuesta por la presente invención para posibilitar a un operario realizar una selección de la semana a programar, para un ejemplo de realización; y

55 55 la Fig. 2b muestra una serie de tablas a mostrar en la pantalla de la máquina propuesta por la presente invención para posibilitar al operario realizar una selección de los juegos a activar en las diferentes franjas horarias editables, según un ejemplo de realización.

#### 55 Descripción detallada de unos ejemplos de realización

En la Fig. 1 se ilustra un ejemplo de realización de la máquina recreativa 1 de la invención, la cual comprende unos dispositivos periféricos de mando P, una pantalla V y un sistema electrónico SE en conexión con los mismos, así como una memoria M donde se encuentran almacenados los juegos adicionales, y unos medios de conmutación C dispuestos entre el sistema electrónico SE y la memoria M que, bajo el control del reloj R, habilitan el acceso del sistema electrónico SE a la memoria M, para que pueda acceder a los juegos adicionales almacenados en la misma, a unas horas, y/o días predeterminados.

65 65 De acuerdo a un ejemplo de realización, la máquina comprende un módulo de software asociado al sistema electrónico SE que permite al propietario de la máquina 1, mediante los periféricos de mando P y soportado por

los medios de visualización o pantalla V, programar las franjas horarias pautadas por el reloj R en las que se permitirá al usuario acceder y ejecutar cada uno de los juegos adicionales.

- 5 En relación a dicho ejemplo de realización, en las Figs. 2a y 2b se ilustran, a modo de ejemplo, unas casillas y tablas a mostrar en la pantalla V, para que el operario pueda programar la activación de los juegos adicionales J1-J2-J3-J4..., en franjas horarias para cada día de la semana.

Para ello se utilizan los periféricos de mando P y se visualizan dichas tablas en la pantalla V.

- 10 Las casillas son editables mediante los periféricos de mando P.

En el ejemplo ilustrado se programa la activación de los distintos juegos desde la semana 22 a la 45, tal y como se ilustra en la Fig. 2a, mediante la introducción/selección de las distintas opciones en cada una de las casillas ilustradas.

- 15 En la casilla referida como "determinar" se ha seleccionado, en X, la opción "NO", lo cual permite definir un rango de semanas a programar, en este caso de la 22 a la 45. Si en esta casilla se elige como X la opción "SI", aparecerá un pantalla adicional (no ilustrada) para seleccionar las semanas individualmente.

Parte de la información de programación que se aprecia en las tablas de la Fig. 2b es la siguiente:

- 20 - Los lunes comprendidos entre las semanas 22 y 45 se permitirá seleccionar el juego J1 en estas franjas horarias:

7:00h-8:00h	11:00h-13:00h	15:00h-17:00h	20:00h-23:00h
-------------	---------------	---------------	---------------

- 25 - Durante dichas franjas horarias, para el ejemplo ilustrado, no se permite la activación de ningún otro juego adicional.

30 - Los sábados no se permite la activación de ningún juego adicional.

35 - Los domingos se permite activar todos los juegos adicionales J1, J2, J3, J4... desde las 15:00h hasta las 23:00h.

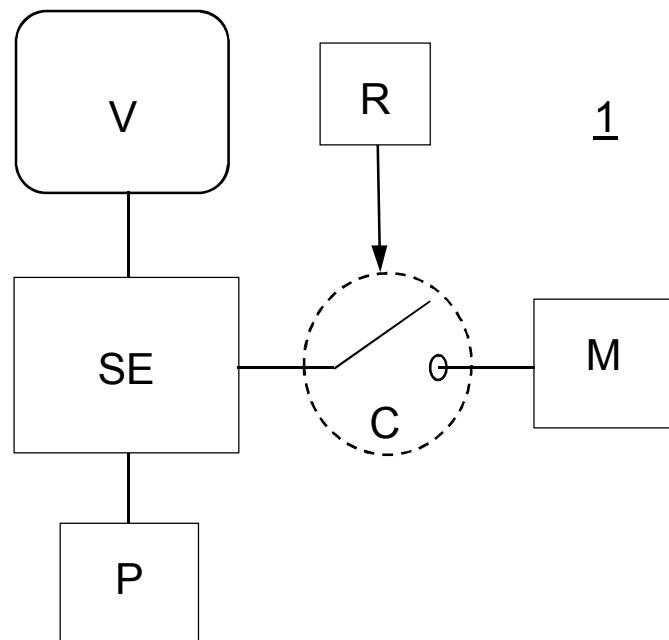
Se pueden definir tantos juegos y franjas horarias como se crea necesario.

- 35 Estas tablas programadas se guardarán en la memoria M de la máquina y la activación de los juegos en las distintas franjas horarias se controlará desde el sistema electrónico SE, a través del conmutador C, utilizando como patrón el reloj R.

- 40 Un experto en la materia podría introducir cambios y modificaciones en los ejemplos de realización descritos sin salirse del alcance de la invención según está definido en las reivindicaciones adjuntas.

## REIVINDICACIONES

- 1.- Máquina recreativa, del tipo que comprende unos dispositivos periféricos de mando (P), unos medios de visualización (V) y un sistema electrónico (SE) configurado para ejecutar al menos un juego bajo el control de un usuario interactuando con dicho juego utilizando dichos dispositivos periféricos de mando (P), mostrando información gráfica del mismo y de su evolución en dichos medios de visualización (V), estando dicha máquina **caracterizada** porque dicho sistema electrónico (SE) está configurado para permitir la ejecución de al menos un juego adicional en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.
- 5 2.- Máquina recreativa según la reivindicación 1, caracterizada porque al menos dicho juego adicional es un juego de vídeo.
- 10 3.- Máquina recreativa según la reivindicación 1 ó 2, caracterizada porque dicho juego es un juego de vídeo.
- 15 4.- Máquina recreativa según la reivindicación 1 ó 2, caracterizada porque dicho juego es un juego de rodillos o de otro tipo.
- 20 5.- Máquina recreativa según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque dicho sistema electrónico (SE) está configurado para permitir la ejecución de una pluralidad de juegos adicionales en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.
- 25 6.- Máquina recreativa según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque dicho sistema electrónico (SE) está configurado para mostrar en dichos medios de visualización (V) información gráfica relativa a dicho o dichos juegos adicionales y para, en respuesta a una señal de entrada suministrada por al menos uno de dichos dispositivos periféricos de mando (P) al accionarlo el usuario para seleccionar el juego adicional deseado, ejecutar el juego adicional seleccionado.
- 30 7.- Máquina recreativa según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 5, caracterizada porque el sistema electrónico (SE) está configurado para seleccionar automáticamente a dicho u otro juego adicional en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.
- 35 8.- Máquina recreativa según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque el sistema electrónico (SE) está configurado también para permitir la ejecución de unas u otras opciones de juego para cada uno de dichos juegos adicionales, en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.
- 40 9.- Máquina recreativa según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque el sistema electrónico (SE) está configurado también para aplicar un mayor o menor nivel de dificultad para cada uno de dichos juegos adicionales, en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.
- 45 10.- Máquina recreativa según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque el sistema electrónico (SE) está configurado para permitir la ejecución de uno u otro tipo de juego adicional en función del periodo horario durante el día y/o del día de la semana.
- 50 11.- Máquina recreativa según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque el sistema electrónico (SE) comprende o está asociado a al menos un reloj (R) o un temporizador para determinar la hora del día.
- 55 12.- Máquina recreativa según la reivindicación 11, caracterizada porque dicho o dichos juegos adicionales son uno juegos de vídeo que se encuentran almacenados en una memoria (M) accesible en todo momento por el sistema electrónico (SE), estando el sistema electrónico (SE) configurado para permitir su ejecución a una hora, dentro de dicho periodo horario, y/o día predeterminados, indicados por dicho reloj (R).
- 60 13.- Máquina recreativa según la reivindicación 11, caracterizada porque dicho o dichos juegos adicionales son unos juegos de vídeo, porque la máquina comprende una memoria (M) donde se encuentran almacenados dicho o dichos juegos adicionales, y porque comprende unos medios de conmutación (C) dispuestos entre el sistema electrónico (SE) y dicha memoria (M) que habilitan el acceso del sistema electrónico (SE) a la memoria (M), y al juego o juegos adicionales almacenados en la misma, a una hora, dentro de dicho periodo horario, y/o día predeterminados indicados por dicho reloj (R).
- 65 14.- Máquina recreativa según la reivindicación 11, caracterizada porque comprende un módulo de software asociado al sistema electrónico (SE) que permite a un operario o propietario de la máquina, mediante los periféricos de mando (P) y soportado por los medios de visualización (V), programar las franjas horarias pautadas por el reloj (R) en las que se permitirá al usuario acceder y ejecutar cada uno de los juegos adicionales.



**Fig. 1**

SEMANA Programación	Todas	Ninguna	Desde	Hasta	Determinar	x
	NO	NO	22	45	NO	

**Fig. 2a**

		<b>Franja 1</b> JUEGOS SELECCIONABLES							<b>Franja 2</b> JUEGOS SELECCIONABLES						
		Inicio	Fin	J1	J2	J3	J4	...	Inicio	Fin	J1	J2	J3	J4	...
Lunes		7:00	8:00	X					11:00	13:00	X				
Martes		7:00	8:00		X	X			15:00	16:00		X	X		
Miércoles		7:00	8:00	X	X	X			11:00	13:00	X	X	X		
Jueves		7:00	8:00		X	X			11:00	13:00		X	X		
Viernes		11:00	13:00	X											
Sábado															
Domingo		15:00	23:00	X	X	X	X								

		<b>Franja 3</b> JUEGOS SELECCIONABLES							<b>Franja 4</b> JUEGOS SELECCIONABLES						
		Inicio	Fin	J1	J2	J3	J4	...	Inicio	Fin	J1	J2	J3	J4	...
		15:00	17:00	X					20:00	23:00	X	X	X		
		15:00	17:00	X					19:00	20:00	X	X	X		

Fig. 2b