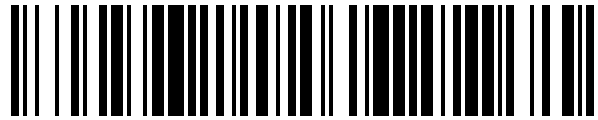


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 213 645**

21 Número de solicitud: 201830571

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

20.04.2018

43 Fecha de publicación de la solicitud:

01.06.2018

71 Solicitantes:

**BUITRON PEÑA, Enrique Jose (100.0%)
BOTIGUES DE MAR, 71
43893 ALTAFULLA (Tarragona) ES**

72 Inventor/es:

BUITRON PEÑA, Enrique Jose

74 Agente/Representante:

ISERN JARA, Jorge

54 Título: **MAQUINA RECREATIVA**

ES 1 213 645 U

DESCRIPCIÓN

Máquina recreativa

5

OBJETO DE LA INVENCION

La presente solicitud tiene por objeto el registro de una máquina recreativa.

10 Más concretamente, la invención propone el desarrollo de una máquina recreativa que tiene un proyector holográfico capaz de emitir una imagen holográfica que puede incluir formas, dibujos o contenido escrito en dos o tres dimensiones con fines publicitarios.

CAMPO DE APLICACIÓN DE LA INVENCION

15

El campo de aplicación de la presente invención se enmarca dentro del sector de la industria dedicada a la fabricación máquinas recreativas que tienen juegos de azar.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

20

Es bien conocido en el estado de la técnica máquinas recreativas, tales como por ejemplo las denominadas "máquinas tragaperras". Dependiendo de la configuración y ubicación de la máquina, pueden disponer de una superficie prevista para implementar carteles publicitarios habitualmente relacionados con el juego que ofrece la máquina recreativa, por lo que no es habitual poner publicidad relacionada con otras actividades o juegos dado el espacio físico que está limitado por las dimensiones y accesorios de la máquina, como por ejemplo, una o más pantallas donde el usuario puede visualizar el juego mientras se está ejecutando.

25

Es por ello, que existe la necesidad de encontrar nuevas formas de ofrecer publicidad en máquinas recreativas de tal manera que permita captar la atención del usuario de la máquina sin por ello incrementar las dimensiones de la máquina o modificar accesorios de la misma que pudiesen incrementar los costes de fabricación o mantenimiento de la misma.

30

Además, el solicitante no tiene conocimiento en la actualidad de una invención que disponga de todas las características que se describen en esta memoria.

35

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCIÓN

La presente invención se ha desarrollado con el fin de proporcionar una máquina recreativa de productos que se configura como una novedad dentro del campo de aplicación y resuelve los inconvenientes anteriormente mencionados, aportando, además, otras ventajas adicionales que serán evidentes a partir de la descripción que se acompaña a continuación.

Es por lo tanto un objeto de la presente invención proporcionar una máquina recreativa, que comprende una carcasa en donde se disponen un controlador de juego, al menos un dispositivo de visualización para representar por lo menos un juego de azar, un interfaz con el usuario vinculado con el controlador de juego y mecanismo monedero, que se caracteriza por el hecho de que incorpora un sistema de proyección para publicidad acoplable en el interior y/o exterior de la carcasa, estando provisto de un procesador y un proyector holográfico que está previsto para emitir una imagen holográfica en dos o tres dimensiones sobre una superficie situada alrededor de la máquina recreativa.

Gracias a estas características, se ofrece la posibilidad de publicitar en máquinas recreativas de una forma completamente distinta con respecto a los modos actuales de ofrecer publicidad en este tipo de máquinas, lo que permite llamar la atención de los usuarios al ser más atractiva que los paneles publicitarios convencionales. Además, este tipo de publicidad puede ser personalizada y dinámica, además de la ventaja de poder ofrecer imágenes en tres dimensiones, siendo publicidad relacionada con productos ofrecidos por la propia máquina recreativa o relacionada con otros ajenos a la misma, por ejemplo, relacionado con el mismo juego que esté en ese instante siendo ejecutado por el controlado de la máquina. Mencionar que también cabe la posibilidad de que la proyección realizada por el proyector holográfico esté relacionada no solamente con fines publicitarios sino también relacionados, por ejemplo, con información adicional que no tenga una finalidad comercial o publicitaria.

En una realización preferida de la invención, el sistema de proyección comprende una caja protectora en cuyo interior está alojado el proyector holográfico, teniendo la caja protectora una ventana a través de la cual sale la imagen holográfica emitida por el proyector, estando el sistema de proyección vinculado a medios de alimentación eléctrica.

En una realización particular, los medios de alimentación pueden comprender unos medios de alimentación autónoma, de tal modo que no dependan de una fuente general de corriente eléctrica.

- 5 En una realización alternativa de la invención, los medios de alimentación comprenden una toma de corriente acoplable a una fuente de alimentación eléctrica.

Preferentemente, la caja protectora del sistema de proyección anteriormente citado está acoplada en la cara interior de una pared frontal de la carcasa, por lo que está protegida de
10 actos vandálicos o manipulación del sistema por personal no autorizado.

Adicionalmente, el sistema de proyección presente en la máquina puede incluir unos medios de transmisión de datos inalámbricos.

15 **BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS**

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del objeto de la invención, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se
20 ha representado lo siguiente:

Figura 1.- Muestra una vista esquematizada en perspectiva de una realización de una máquina recreativa de acuerdo con la presente invención;

Figura 2.- Muestra una vista esquematizada del sistema de proyección holográfica; y

25 Figura 3.- Muestra una vista esquematizada en perspectiva de una segunda realización de una máquina recreativa según la invención.

DESCRIPCIÓN DE UNA REALIZACIÓN PREFERENTE

30 A la vista de las mencionadas figuras y, de acuerdo con la numeración adoptada, se puede observar en ellas un ejemplo de realización preferente de la invención, la cual comprende las partes y elementos que se indican y describen en detalle a continuación.

La máquina recreativa, comprende una carcasa (1) en donde se disponen un controlador de
35 juego, un par de pantallas de visualización (2) donde se representa ya sea digitalmente y/o

visualiza unos tambores mecánicos de un juego de azar, un interfaz con el usuario que presenta vinculado con el controlador de juego que presenta una pluralidad de pulsadores mecánicos (3) y un mecanismo monedero (no representado) que puede ser de cualquier tipo conocido, ya sea mediante el uso de monedas, billetes, tarjeta de crédito o incluso mediante una aplicación presente en un dispositivo portátil, por lo que no ve a entrar en mayor detalle en la presente descripción.

La máquina recreativa incorpora además un sistema de proyección para publicidad acoplable en el interior y/o exterior de la carcasa (1), estando provisto de un procesador (5) donde almacenarse imágenes, secuencias de imágenes, etc., y un proyector holográfico (6) de un tipo comercialmente disponible en el mercado actual que está previsto para emitir una imagen holográfica en dos o tres dimensiones sobre una superficie situada alrededor de la máquina recreativa. El procesador (5) también permite modificar una secuencia de imágenes de acuerdo con la programación de un software incorporado en tal procesador (5).

El sistema de proyección incluye una caja protectora (7), hecha de cualquier material adecuado, tal como por ejemplo, plástico o metal, en cuyo interior está alojado el proyector holográfico (6), teniendo la caja protectora (7) una ventana (70) a través de la cual sale la imagen holográfica emitida por el proyector, unos medios de transmisión de datos inalámbricos (8) que permiten el intercambio de datos de forma remota y sin el uso de conexiones físicas (como por ejemplo cables), estando el sistema de proyección vinculado a unos medios de alimentación eléctrica para su correcto funcionamiento.

En la realización representada, estos medios de alimentación comprenden esencialmente una toma de corriente (9) acoplable a una fuente de alimentación eléctrica, si bien también cabe la posibilidad de que los medios de alimentación estén comprendidos por medios de alimentación autónoma, tal como una batería.

En la presente realización, la caja protectora (7) está acoplada en una región superior de la cara interior de una pared frontal (11) de la carcasa (1) por medios de fijación convencionales, como elementos de tornillería o pasadores. El haz de luz o láser emitido por el proyector sale de la carcasa (1) de la máquina a través de una ventana (9) presente en la pared frontal (11), tal como puede verse en la figura 1.

Cabe la posibilidad de que el proyector holográfico (6) esté montado sobre un soporte movable (no representado), es decir, que pueda realizar un desplazamiento lineal a lo largo de una carrera predeterminada y/o un movimiento angular en cualquiera de los ejes de coordenadas X e Y.

5

En la figura 3 se ha representado otra realización de la máquina recreativa que se diferencia de la mostrada en la figura 1 donde el sistema de proyección está incorporado en un lateral de la carcasa (1) de la máquina, estando fijado por medios convencionales, tales como por ejemplo, elementos de tornillería (no representados).

10

Aunque anteriormente sólo se han descrito detalladamente algunas realizaciones ejemplares de la máquina recreativa de acuerdo con esta invención, los expertos en la materia apreciarán fácilmente que son posibles muchas modificaciones en las realizaciones ejemplares sin por ello apartarse del ámbito definido por las reivindicaciones que se incluyen

15 a continuación.

REIVINDICACIONES

1. Máquina recreativa, que comprende una carcasa (1) en donde se disponen un controlador de juego, al menos un dispositivo de visualización para representar por lo menos un juego
5 de azar, un interfaz con el usuario vinculado con el controlador de juego y mecanismo monedero, **caracterizada** por el hecho de que incorpora un sistema de proyección para publicidad acoplable en el interior y/o exterior de la carcasa (1), estando provisto de un procesador y un proyector holográfico (6) que está previsto para emitir una imagen
10 holográfica en dos o tres dimensiones sobre una superficie situada alrededor de la máquina recreativa.
2. Máquina recreativa según la reivindicación 1, caracterizada por el hecho de que el sistema de proyección comprende una caja protectora (7) en cuyo interior está alojado el proyector holográfico, teniendo la caja protectora (7) una ventana (70) a través de la cual
15 sale la imagen holográfica emitida por el proyector (6), estando el sistema de proyección vinculado a medios de alimentación eléctrica.
3. Máquina recreativa según la reivindicación 2, caracterizada por el hecho de que los medios de alimentación comprenden medios de alimentación autónoma.
20
4. Máquina recreativa según la reivindicación 2, caracterizada por el hecho de que los medios de alimentación comprenden una toma de corriente acoplable a una fuente de alimentación eléctrica.
- 25 5. Máquina recreativa según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizada por el hecho de que la caja protectora (7) está acoplada en la cara interior de una pared frontal (11) de la carcasa (1).
- 30 6. Máquina recreativa según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizada por el hecho de que el sistema de proyección incluye medios de transmisión de datos inalámbricos.

FIG. 1

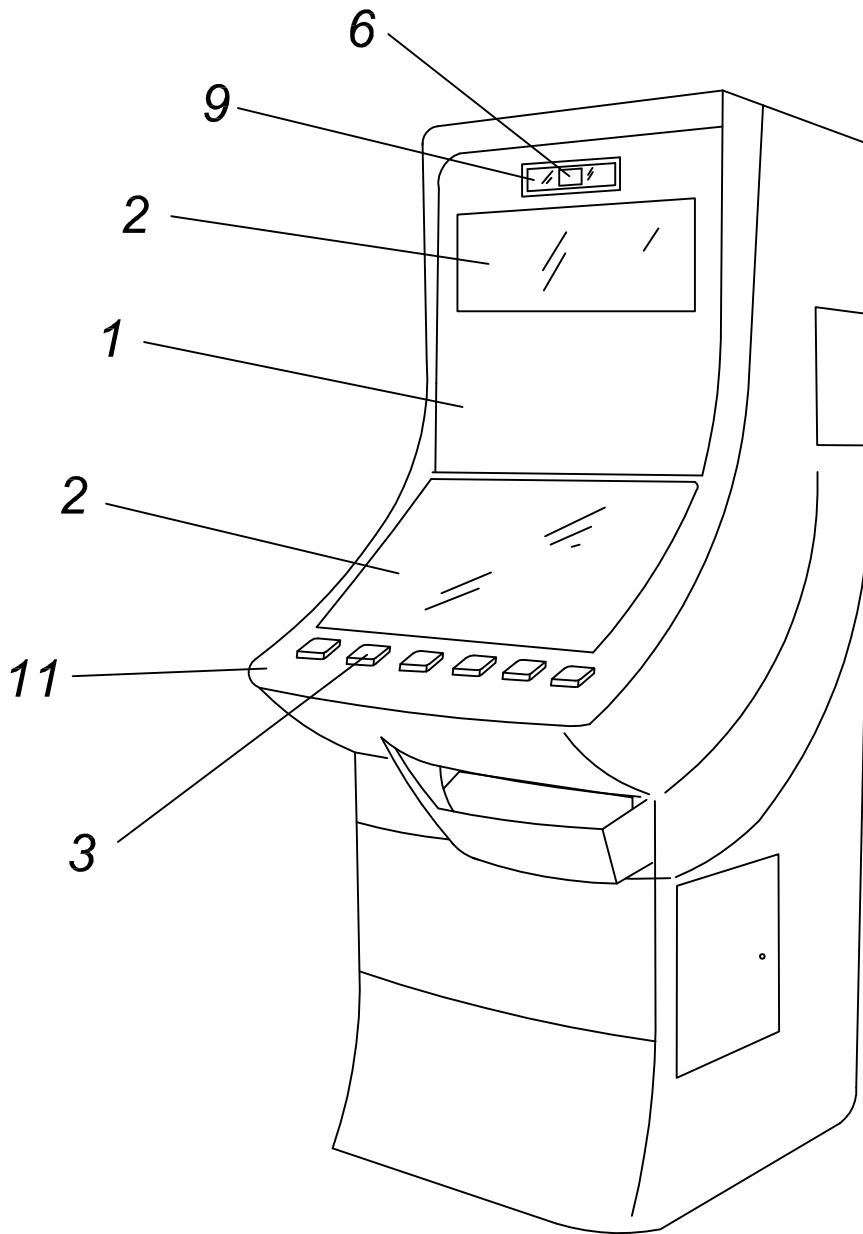


FIG.2

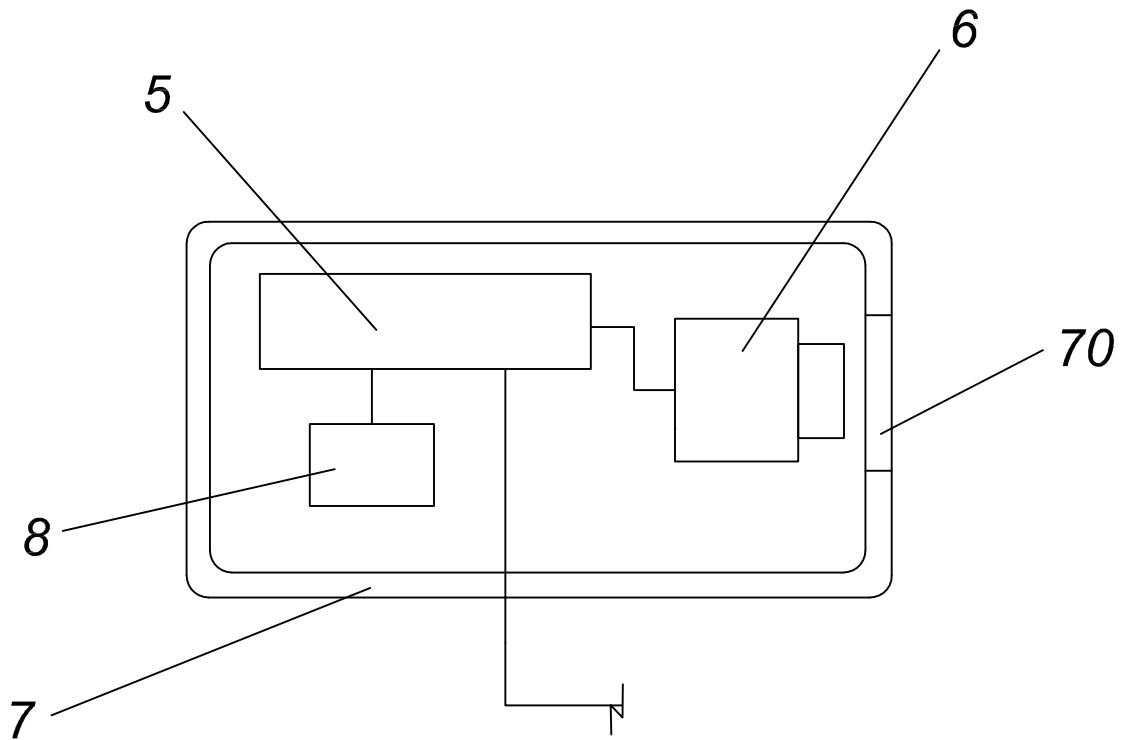


FIG.3

